



N P C : 天球儀の男

ファイル名 : 03#情報_NPC_01_天球儀の男.pdf

ページ数 : 32

目次

- 1 . NPCの概要 : 本ファイルの説明。
- 2 . NPCのデータ : NPCの容姿や服装の情報。
- 3 . NPCの能力 : プレイヤーのキャラクターシート基準のステータスを記載。
- 4 . 技能 : NPCに対して技能を使用した場合の描写を記載。
- 5 . 質疑応答 : NPCに対して質問をした場合の描写を記載。

N P Cの概要（１）

- ・ 物語のメイン舞台となる「異界」にプレイヤーを招く役割を持つ。
- ・ 本ファイルでは「天球儀の男」の動かし方を２種用意する。

（１）質疑応答なし

本シナリオの想定通りとなる動き。

N P Cのロールプレイをする必要が無くなる為、キーパーの負担が最も少ない。（台本の固定台詞のみ）

（２）質疑応答あり

キーパーがN P Cを動かしたい場合に使う。

プレイヤーの質問に対応する必要がある。

プレイヤーにヒントを与える事が出来る為、難易度は低くなる。

N P Cの概要（2）

- ・ 殺す事も、負傷を負わせる事も出来ない。（壊せないオブジェクトと同等の存在）
危害を加えようとすると、すり抜ける。ただし危害を加えようとしなければ触れる。
- ・ チャート「戦闘パート」では脱出の手助けをしてくれる。
与えられた役割を遂行しているだけで、助けたい等の意志は無い。
しかし、制限時間を超過した時のイベント時のみ一瞬、
「前探索者達」の自我に目覚め、プレイヤーを手助けしてくれる。（詳細は解説を参照）
- ・ 「天球儀の男」が出すヒントに関しては、「天球儀の男」自身が考えている。
何故ならヒントを出すという行動は組み込まれていない為。
つまりヒントを出している時のみ、自我が出ているという事になる。

NPCのデータ

■ 基本情報（公開情報）

- ・ 名前：サティーン
- ・ 性別：不明（顔が見えない、声は一応男性）
- ・ 年齢：不明（顔が見えない）
- ・ 体型：とても細身（男性基準）
- ・ 声質：高めで繊細な男性の声、張りがある
- ・ 服装：上下に皺一つ無い黒いスーツ、黒い革靴、手には白い布手袋

■ 詳細情報

- ・ 敵対：しない
- ・ 死亡：探索中はしない（エンディング後に死亡するルートあり）
- ・ 分岐：エンディング分岐には関わらない

N P Cの能力

■ 基本能力値

STR	CON	POW	DEX	APP	SIZ	INT	EDU
100 (20)	100 (20)	125 (25)	115 (23)	50 (10)	75 (15)	40 (8)	35 (7)

HP	MP	正気	IDE	幸運	知識
18	25	125	40	55 (125)	35

※ 表記は 7 版基準です。

■ 技能

※ 今回 N P C が技能を使う場面は無い為、省略。



詳細：技能

・技能（１）～（４）



技能（１）

■ 戦闘技能（全般）：

危害を加えようとすると、すり抜ける。

説明（通常）：「こぶしは綺麗に空を切りました。距離的に当たっていたはずですが、すり抜けたようです」

説明（ハ上）：「（特に無し）」

説明（失敗）：「こぶしは綺麗に空を切りました」

■ 写真術（６版）：

天球儀の内容が地球ではないことが分かる。（写真が残るタイプの撮影方法の場合）

説明（通常）：「天球儀が地球ではないことを理解しました。海や土地はありますが見たことの無い形です」

説明（写真）：「（特に無し）」

説明（失敗）：「手が滑ってしまった為、上手く撮ることが出来ませんでした」

技能（２）

- 目星（又は辺りを探したり、クリップボード自体を探す行為）：

足元のクリップボードを見つける。（「情報：０２」入手）

説明（通常）：「天球儀の男を見ていると、その足元にクリップボードを見つけました。

先程天球儀の男がポケットから出した物です。

「情報：０２」を開いてください」

説明（ハ上）：「（特に無し）」

説明（失敗）：「手掛かりになるようなものは見つかりませんでした」

技能（3）

■ 交渉技能全般：

交渉技能は全て無効。（どんな状況であれ、反応しない）

説明（共通）：「言いくるめようとしたのですが、反応が無いようです」

説明（ハ上）：「（特に無し）」

■ 人類学：

どう過ごしてきたかが服装から予想できる。

説明（通常）：「皺一つ無い綺麗なスーツから推測すると、身なりに気を付けているようです。

今の仕事に誇りを持って取り組んでいた事が伺えます」

説明（ハ上）：「（特に無し）」

説明（失敗）：「特に何も分かりませんでした」

技能（４）

■ 心理学：

喋り方からの推測。

説明（通常）：「喋り方から推測すると、事務的に仕事をこなしているように感じました」

説明（ハ上）：「（特に無し）」

説明（失敗）：「喋り方から推測すると、まるでゲームを楽しんでいるような雰囲気でした」



詳細：質疑応答

・ 質疑応答（１）～（２０）

質疑応答（１）

■ 「質疑応答なし」の場合は不可

「台本」の台詞以外は一切喋らない。喋っている最中に問いかけても反応しない。

よって、**プレイヤーがいくら説得しようが、技能で言いくるめようが会話不可能。**

以降のページのやり取りは「質疑応答あり」の場合を想定したものである。

■ 謎解きのヒントについて

プレイヤーが謎解きのヒントを得ようとした場合、「天球儀の男」は石炭型ダイス（１～７の目）を振る。

出た目に応じて代償を支払ったり、ヒントを出してくれる仕組み。

「天球儀の男」にとってはゲームである為、物事は自分で判断せずに全てダイス目に任せる。

質問を繰り返す事でダイスを何度も振らせる事が出来る為、「**同じ質問は一人１回まで**」とする。

※ ダイス処理が面倒な場合は省いても良い。あくまでゲーム的な要素を増やす意味合いである為。

質疑応答（２）

■ 石炭型ダイスの出た目に応じた処理

- １：大外れ（質問に対して答えない）
- ２：正気度損失（１ d ３の正気度損失を与えた後、ヒントを与える）
- ３：ダメージ（１ d ２のダメージを与えた後、ヒントを与える）
- ４：アイテム没収（質問者のアイテムを１つ没収してから、ヒントを与える。没収アイテムは質問者が選ぶ）
- ５：コイントス（質問者に１ d ２のダイスを振らせ、１ならヒントを与え、２ならヒントを与えない）
- ６：力を奪う（質問者の一番得意な技能値をこのシナリオ中のみ「－５」する、その後ヒントを与える）
- ７：大当たり（代償無しでヒントを与える）

※ ダイス目の処理は自由に変更可。

※ 以降のシートでは「ヒント」となる質問に、「ヒント」と名付ける。

質疑応答（３）

■ ヒントが欲しい、アドバイスが欲しい、助けてほしい

台詞：「良いでしょう！

ただしヒントを与える前に、この１から７の目で構成された石炭型ダイスを振らせて頂きます。

出た目に応じて結果を変えますので、予めご了承ください。

では、準備は宜しいですか？」

■ 続き：準備ＯＫ

台詞：「では振ります！」

説明：「天球儀の男は石炭型ダイスを地面に転がしました」

質疑応答（４）

- 何故わざわざダイスを振るのか、ヒントを与えるのにダイスを振る意味は？

台詞：「ゲームですからね！ダイス目に結果を任せてみるというのも、悪くはないかなと！」

- 何故ダイスが石炭型なのか

台詞：「特別な意味はございません。今手元にあったダイスが丁度石炭製だった、というだけです」

- 何故ダイス目が１から７なのか

台詞：「偶然ですよ。私の手元にあったダイスが丁度１から７の目だった、というだけです」

- ダイスの振り直しは出来る？

台詞：「同じ方から同じ質問を受けても再回答は致しません。ゲーム性が損なわれてしまいますので」

質疑応答（５）

■（ダイスを振り、１の目が出た）

台詞：「１の目は大外れです。残念ながらヒントは与えられません」

■（ダイスを振り、２の目が出た）

台詞：「２の目は代償として正気を失ってもらいますが、宜しいでしょうか？」

説明：「天球儀の男は質問者の両耳を両手で塞ぎました。

質問者の両耳は塞がれ、無音状態となります。

その直後、脳内に何者かの悲痛な悲鳴が聞こえてきました。

その悲鳴はドンドンと大きくなり、脳内を駆け巡ります。

あまりにリアルで恐ろしい悲鳴を聞いた質問者は正気度ロール（１d３）となります。

この正気度ロールは回避できません」

質疑応答（6）

■（ダイスを振り、3の目が出た）

台詞：「3の目は代償として傷を負ってもらいますが、宜しいでしょうか？」

説明：「天球儀の男は質問者の腕を掴み、無理やり近くに寄せました。

そしてポケットから警棒を取り出して捕まえた質問者を殴り始めたのです。

圧倒的な力に質問者は抵抗する事も出来ませんでした。

質問者はダメージ（1 d 2）を負います。

天球儀の男は暴力を加えた後、すぐに質問者を解放しました。

ポケットに警棒を戻し、平然としています」

質疑応答（7）

■（ダイスを振り、4の目が出た）

台詞：「4の目は代償として所持品を没収しますが、宜しいでしょうか？」

説明：「天球儀の男は質問者の差し出した品をポケットに隠してしまいました」

■（ダイスを振り、5の目が出た）

台詞：「5の目はコイントスを行います。表が出た場合はヒントを与えます。

コインは質問者に投げてもらいますが、宜しいでしょうか？」

台詞（表）：「見事！表が出ました！ではヒントを与えます」

台詞（裏）：「残念！裏が出てしまいました！ヒントは与えられません」

質疑応答（８）

■（ダイスを振り、６の目が出た）

台詞：「６の目は代償として一時的に力を奪いますが、宜しいでしょうか？」

説明：「天球儀の男は質問者の頭の天辺に、手の平を押し当てました。

すると質問者は体の熱を奪われているような感覚を覚えました。

少しずつ、少しずつ力が抜けていきます。

一番得意な技能の技能値が一時的に「－５」されます」

■（ダイスを振り、７の目が出た）

台詞：「７の目は大当たりです！無償でヒントを与えましょう！」

質疑応答（９）

■ ダイス目の処理を教えて欲しい

台詞：「１の目は大外れ、ヒント無しとなります。

２の目は代償として、正気度を失ってもらいます。

３の目は代償として、傷を負ってもらいます。

４の目は代償として、持ち物を一つ没収します。

５の目はコイントスを行います。表が出た場合はヒントを与えます。

６の目は代償として、一時的に質問者の力を奪います。

７の目は大当たり、無償でヒントを与えます」

※ ダイス目の処理は、伝えない方針でも問題無い。

何が起こるかは「ダイスを振ってからの楽しみ」という、緊張感を与えられる為。

質疑応答（１０）

- ヒント：何をやれば良いか。

台詞：「まずは１階を探索してみては如何でしょうか。ヒントはチェスです」

- ヒント：チェスをどうすれば良い？

台詞：「１階のテーブルにあるチェス盤ですが、どうやらチェス駒が足りないようですね？

探してみては如何でしょうか？」

- ヒント：各階の謎解きについて

台詞：「〇〇階には、駒が捕まっているようですね。指示をよく確認してみては如何でしょうか」

質疑応答（１１）

■ ヒント：２階の謎解きについて

台詞：「指示は代わりの首を差し出せですか。

指示通り誰かの首を差し出してみても如何でしょうか？」

■ ヒント：２階の謎解きについて（他の方法はあるか）

台詞：「ふむ、とにかく首を差し出せば良い訳ですよ？

首の代わりとなる物があるのでしょうか？」

質疑応答（１２）

■ ヒント：３階の謎解きについて

台詞：「指示は傷つけ合えですか。

指示通り誰かが誰かを殴ってみるというのはどうでしょうか？」

■ ヒント：３階の謎解きについて（他の方法はあるか）

台詞：「ふむ、とにかく傷は負いたくないですね。

となると、傷を負わずに相手を殴る方法を考えなければなりませんね。

殴られる立場の人が分身出来るのなら、話は早いのですが」

質疑応答（１３）

■ ヒント：４階の謎解きについて

台詞：「指示は辱めを受けろですか。

指示通り恥ずかしい行為を見せつけてみては如何でしょうか」

■ ヒント：４階の謎解きについて（他の方法はあるか）

台詞：「ふむ、恥ずかしく感じるかどうかは人によって違いますからねえ。

思い切って、子供の立場で考えてみるのはどうでしょう。

子供って純粋ですから。

素直に恥ずかしい物は恥ずかしいと考えるかもしれません」

質疑応答（14）

■ ヒント：5 階の謎解きについて

台詞：「指示は魔力を差し出せですか。

指示通り魔力を差し出してみても如何でしょうか」

■ ヒント：5 階の謎解きについて（他の方法はあるか）

台詞：「魔力が何を示しているのか、分からないですからねえ。

魔力を欲している何者かをよく観察してみるのは如何でしょう。

もしかしたら、行動から何か察する事が出来るかもしれません」

質疑応答（１５）

■ ヒント：６階の謎解きについて

台詞：「指示は大事な物を犠牲にしろですか。

指示通り誰かの大事な物を犠牲にしてみても如何でしょうか」

■ ヒント：６階の謎解きについて（他の方法はあるか）

台詞：「誰の物でも構わない、というのが引っかけられますねえ。

つまりは死人の大事な物であっても良い訳ですよ？

この条件が成立するなら、これ程簡単な事も無いと思います。

死人は文字通り死んでいますから。

大事な物を失っても傷つきません」

質疑応答（１６）

■ ヒント：７階の謎解きについて

台詞：「指示は正気を失えですか。

指示通り正気を失ってみては如何でしょうか？

そう簡単に言うなという顔ですね。

んー、では”彼”に頼ってみては如何ですか？」※彼とはピエロ人形の事である

■ ヒント：７階の謎解きについて（他の方法はあるか）

台詞：「正気なんて失いたくないですよ。

となれば、他に正気を失ってくれる都合の良い身代わりはいるのでしょうか。

そんな人いませんか。

ちなみに私は何事にも動じない自信がありますので、何をやっても無駄ですよ！」

質疑応答（１７）

- 貴方は何者？お前は誰だ？お前の正体は何だ？

台詞：「私はゲームの案内人でございます。それ以上でもそれ以下でもございません」

- 此処は何処？この場所の正体は？

台詞：「楽しい楽しいゲーム空間となります」

- 頭为天球儀は何？

台詞：「これはこの世界の端から端までを見渡せる、優れた天球儀です」

- ここは地球？

台詞：「地球とは別の空間です」

質疑応答（１８）

■ ベナール一行とは？

台詞：「本来此処へ招かれるはずだった方々です。しかし見当たりませんね」

■ ベナール一行の痕跡を此処で見つけた

台詞：「そうでしたか！ お客様の存在に気が付けないとは不覚でした」

■ ベナール一行は既に死亡している

台詞：「そうでしたか！ それはとても残念です！ 脱出に失敗したのですね」

■ ベナール一行の死は悲しくないのか

台詞：「悲しいとは？ 何故でしょうか、私には分かりません」

質疑応答（１９）

- 「ラナロ・Ｆ・ベナール」、「コリン・Ｔ・ベナール」について聞きたい

台詞：「詳細はクリップボードにありますので、こちらをご参照ください」

説明：「天球儀の男は地面に落ちていたクリップボードを拾って、〇〇に手渡しました」

※ アイテム「情報０２」を開く。

- 「マリー・Ａ・フェーブル」、「ジェームズ・Ｅ・サイロン」について聞きたい

台詞：「はて？知らない名前です」

- 「クリストファー・Ｑ・レイズ」について聞きたい

台詞：「非常に口の悪い子供だった記憶があります」

質疑応答（20）

- 「髭の生えたお爺さん」（ノーデンス）について聞きたい

台詞：「はて？知らない人ですねえ」

- 「ピエロ人形」、「目の黄色い化け物」について聞きたい

台詞：「その質問については答えられません」

- 生い立ち等の個人的な質問

説明：「天球儀の男は質問を無視しています」

※ ゲームとは関係の無い質問は全て無視する