

村長

【村】

キャラクター名

設定

あなたは名主、すなわち村長であり、この村を設立した家族の世帯主です。他の長老たちが言っていることに耳を傾けることがあっても、神様の祝福を受けているため、最後に、コミュニティのために何が最善であるかを決定するのはあなたです。

人格と目的

保守的で、古めかしく、少し傲慢です。物事があるがままに維持することを好みます。

関係性の芽

他の長たちから一人を指名してください：このキャラクターがあなたの姪または甥と結婚しています（あなたはそれが好きか嫌いによりこの長との関係性を定める）。

神職(僧侶)

【村】

キャラクター名

設定

あなたは村の神職（お寺の住職か神社の神主=僧侶）で、コミュニティの中でも独立した、遠慮のない擁護者です。外の世界は異教徒によって支配され、危険な場所だと言いますし、祖先がこの辺境の村になぜ移動してきたのかはそういう理由だということを、祖先からよく伝えられていました。

人格と目的

厳しく、容赦のない性格で、あなたの信仰（お寺または神様の教え）と、村に滞在することのメリットを村人たちに教えています。

関係性の芽

一方、農夫をコミュニティの柱として認識しています（多くに好かれて、大部分の収穫を生産していますので）。

他方、農夫が伝統との関係のない危険な無政府主義者であると思っています。

農夫

【村】

キャラクター名

設定

あなたは村の中でも最大規模の農地を1つ所有しています。コミュニティのために作物のほとんどを生産していますが、村が設立された後にあなたたち家族が村のコミュニティに入ったため、気付いたら、半部外者であるかのような立場に置かれていました。

人格と目的

現在の村長が村の発展を妨げていると考えており、自分が次の村長になることを目指しています。あなたは、村の外にある新しい農業技術のことを耳にしており、村から出て多くを学びたいと思っています。

関係性の芽

神職と同意するものが少なく、神職の宗教的な熱意がコミュニティを混乱させるとわかって、時々自分の反対の考えを話さざるを得ないです。しかし、しかるべき日に村長になるために、神職の支持が必要だと理解しています。

鍛冶屋

【村】

キャラクター名

設定

みんなと同じように土地を耕していますが、金属加工については、一族のノウハウを継承しています。また、蹄鉄を鍛え、道具（農機具など）を作成することができます。ほとんどの村人たちはあなたの（鍛冶屋としての）仕事に頼っており、したがって、あなたに敬意をもっています。

人格と目的

他人を助けることが好きですが、相手があなたが期待するほどに感謝しない場合、恨む傾向があります。様々な人に便宜を図って、注意深い計画と戦略を練ることを通して、ネットワークを構築した経緯もあり、現状を維持したいと強く思っています。

関係性の芽

陶工は、あなたにだいぶ大きなツケがあります -- 例えば、道具を製造しましたが、陶工からの陶器による支払いをまだ待っています。陶工がいないならば、あなたに義務があるのは織工です。

陶工

【村】

キャラクター名

設定

みんなと同じように土地を耕していますが、あなたは陶器についての芸術専門知識のほとんどを熟知していますので、村の大半の容器を作成できます。あなたが作った陶器を食品や他のサービスと交換する代わりに、村の外の市場であなたの品物を販売することで、大きな商売の可能性を考えています。

人格と目的

村の外では品物（陶器）が良い値で売れることを、旅人や商人との貴重な機会から知っていますが、村を度々出られない現状ではままならず、苦々しい思いと憤りを増大させてきました。

関係性の芽

鍛冶屋にかなり大きなツケがあります -- 例えば、あなたのために作った道具です。そして、鍛冶屋のために支払いとしての陶器をまだ作っていません。鍛冶屋がいなければ、警備長があなたに注目しすぎるとあなたは思います。

警備長

【村】

キャラクター名

設定

あなたとあなたの家族は土地を耕していますが、それは最低限の量だけです。村を守るため、村全体が共有している様々な食物に手を付けても(売り物をひょいと手に取りその場で食べてしまうようなことをしても)、暗黙の了解で多くの村人に許されています。あなたは村の秩序や安全を保つことと引き換えに、他の村人たちの善意によって暮らしています。

人格と目的

村の防衛者としての役割を継承してはいるものの、実際に実行することはあまり無いことに気が付いています。直感に従い、少なくとも今の仕事で最高の人生を生きることを追い求めていますし、この現状を確保しようとしています。

関係性の芽

なぜかわかりませんが、織工が何かを隠しているのを疑っています。織工がいなければ、陶工に注意しています。

織工

【村】

キャラクター名

設定

みんなと同じように土地を耕していますが、多くの食べ物を育てたり、家畜を持っていません。あなたは亜麻を生産し、その繊維から衣服を織り、また、時間が許せば、フェルトを作るために狩りもします。ほとんどの人は、あなたの仕事を当たり前の仕事だと思い、あなたに払うお金よりも多くの見返りを要求しています。

人格と目的

どういうわけか衣服に特化してしまったら、他の人の食べ物に頼らざるをえなくなってしまうという、一番の貧乏くじを引いてしまいました。逃げたいと思っていますが、それがバレた時にどうになってしまうかを非常に怖れています。

関係性の芽

逃げたい希望があるのを警備長が分かっているとあなたは信じています。警備長がいないならば、鍛冶屋に支払っていないツケがあります（例えば、作ってもらった道具のため）。

村民 A

【村】

キャラクター名

設定

あなたは脅威の最初の兆候を発見した村人であり、最初に長老たちに現状を訴える人間です。平和な状況にしがみつこうとする村長の考えを改め、今が危険な状況であることを知って動いて欲しい、と考えています。

NPC課題

シーン1-2の始まりと共に、長老たちの懇談の場へ走りこみ、必死に訴えます：

「村長、そしてみんな、とんでもない疫病が村に入り込んだんだ！」

最低2人のキャラクターを説得し、死んでしまった家畜の場所へと連れて行ってください。

シーン1-6では、村民Bと逆の方向を押し進めてください。

村人A(例):

- ・外から応援を求めよう
- ・私たちは村に残るべき

村人B(例):

- ・ここはもう危険だ、逃げ出そう
- ・生き残る事が一番大切だ

村民 B

【村】

キャラクター名

設定

あなたは、長老たちの考えをある一定の方向に推し進めたいと考えている村人です。

NPC課題

長老たちを説得してみてください。村民Aと逆の方向を推し進めてください。

村人A(例):

- ・外から応援を求めよう
- ・私たちは村に残るべき

村人B(例):

- ・ここはもう危険だ、逃げ出そう
- ・生き残る事が一番大切だ

会長

【シェルター】

キャラクター名

設定

あなたは評議会の中から選出されたトップであり、支配者というよりも、シェルターの人々の言いなり(従者)になりつつある評議会の会長です。

人格と目的

あなたは楽観的に振舞うことが好きで、実際の政策についてはあまり気にしない、魅力的かつ滑らかな話し手です。あなたは一般均衡、調和、他の人による賞賛を求める傾向があります。

関係性の芽

他の議員たちから一人を指名してください：かつて親友でしたが（年齢が合うと、一緒に育ったかもしれません）、疎遠になりました — 評議会で再会するまで。

生存者

【シェルター】

キャラクター名

設定

あなたは、評議会の一番年上のメンバーであり、シェルターに入る以前の記憶...飢餓、恐怖、そして絶望の記憶を今でも（ぼんやりと）覚えています。あなたにとってシェルターがすべての良い物事の源であり、できるだけそれを保護しようとしています。

人格と目的

あなたは厳粛かつ少し無口で、年齢的にすでに全盛期を過ぎた人間です。人々の話題が過去の出来事または、シェルターの社会の批判のことになると、あなたは大声で、はっきりとシェルターを弁護します。シェルターがあなたを保護したように、シェルターを守ろうとしています。

関係性の芽

医師と軽度の愛憎関係があります。老年のために医学専門知識に頼りますが、シェルターの外についての知識の探求に反対します。

医師

【シェルター】

キャラクター名

設定

あなたは政治を好きではありませんが、主要な医療従事者として評議会に選出されました。しかし、シェルターの外の世界が再び居住可能かという問題に関しては、熱心な好奇心を持っています。

人格と目的

あなたは科学的合理性を誇りに思っており、医療および生物学的な問題を解決するために時間を費やすことが大好きです。あなたは同様に野生動物や人間に及ぼされた大惨事の影響に関する研究をしたいと思っています。

関係性の芽

生存者と軽度の愛憎関係があります。歴史の知識を探していますが、シェルターに閉じ込められていることも疑問視しています。

若者

【シェルター】

キャラクター名

設定

あなたはシェルターで生まれましたが、日常にあまりにも制限・制約があると感じてきました。大人になって、運命的に（不運にも？）評議会のメンバーに選出されました——が、責任があまりにも大き過ぎると思っています。

人格と目的

日和見主義。しかしそれだけではなく、他の人、特に長老たちがあなたのことをどう思うかについて、とても気を遣っています。あなたは長い間、シェルターの拡張や、より多くのスペース、外の世界を探求することを強く主張します。

関係性の芽

署長が狡猾な計画者であると認識し、情報ソースの豊かさを嫌いながらも、それを敬服しています。署長がいなければ、蔵の管理者とそのつまらない統計を疑問視します。

署長

【シェルター】

キャラクター名

設定

あなたはシェルターの防衛軍のトップであり、その防衛軍は部分的に警察、軍隊、そして秘密情報局の役割を持っています。あなたはシェルターの中で起きていることを多かれ少なかれ知っており、実際の評議員よりも会長の助言者のように動いています。

人格と目的

あなたは自信家で智略に富む人間です。裏方に徹し、他の議員に「アドバイス」をすることが好きです。意見ではなく、常に情報に通じた事実の形で意見します。あなたは、自分自身を評議員の影の実力者だと思っており、そのような立場を維持したいと思っています。

関係性の芽

あなたが物事を自分の"やり方"で行うことに慣れていませんので、若者をマイナーな脅威として認識しています。若者がまだ未熟であり知らないことが多い事を若者に思い出させるのが好きです。若者がいないならば、建築者の平等主義の社会の探求を弱体化します。

蔵の管理者

【シェルター】

キャラクター名

設定

あなたはシェルターの特定の資源を管理しています。それは食料や水、例えば、農業方面を管理監督する、または水をきれいにするための施設を所有しています。そのような重要な立場を保持し、あなた自身も十分にサポートを得て、評議会に選出されました。

人格と目的

幸運か、または直感力のおかげで、あなたはシェルターの低い地位から今の地位に自力で上り詰めました——あなたはそれを維持したいと思っています。周りの人からは自らを慈善者として見てほしいと思っていますが、あなたが持っている管理下のものを放棄したくないとも思っています。快適な場所にいるため、あなたは変化することを嫌っています。

関係性の芽

「皆は自身の運命を創り出す」という表現を信じていますので、普通の労働者を向上させようとする建築者の「社会主義の態度」（あなたはこの言葉をどこかで聞きました）を嫌います。建築者がいないならば、若者が評議会に参加している事自体を疑問視します。

建築者

【シェルター】

キャラクター名

設定

あなたはシェルターの物理的なインフラ（社会的基盤）を保全するための能力と専門知識を持っています。最近のインフラ管理は、道の安全を保つことと空調の作業を保つことを持続することだけではなく、廃棄物処理に関することも心配の種になっています。あなたはトンネルや洞窟で働く人々の代弁者として意見を述べるが多かったため、評議会での席を獲得していました。

人格と目的

あなたは普通の人の窮状を見えています——あなたは廃棄物処理のための限られたスペースも見えています。将来を心配しながら、念を入れてシェルターを広げ、その周辺を探索し、シェルターのいくつかの場所でごみ（廃棄物）が一杯になっているという危険性を緩和させる方法を見つけるため、努力しています。

関係性の芽

蔵の管理者を社会の問題のシンボルとみなします：資源を共有する代わりに、それを自分のみのため蓄積することです。蔵の管理者がいないならば、署長があなたの努力をひそかに台無しにしていることを信じています。例えば、労働者が無責任に行動するために潜入者を署長が派遣していないかと思っています。

泥棒

【シェルター】

キャラクター名

設定

あなたは食べ物を盗み、それを離れたところに隠しましたが、発見されてしまいます。

NPC課題

まず、あなたは自分が食べ物を盗んだことを否定しようとします：

「彼らは大げさだ、嘘をついている！私は配給された食べ物を全て食べずに、保存していただけた」

評議会はあなたを信じていない場合には、食品が近い将来に足りなくなることを指摘して、シェルターの大きい問題を指摘することによってあなた自身の罪から話しをそらそうとします。

「蔵の管理者の計算によれば、数年後、食べ物が少なくなり、私たち全員に十分に配給できなくなるのが明らかになっているんだ。私は予防措置を取っただけだ。」

売手

【シェルター】

キャラクター名

設定

野菜か他の作物を販売している売手です。

NPC課題

評議会員と少し交流し、自分の作物を見せてください。

被告親

【シェルター】

キャラクター名

設定

すでに子供が持っているにもかかわらず、あなたはシェルターの法律を無視し、再び妊娠しました。もしくは、もう一人の子を産みました。

NPC課題

子どもの数を一人に制限するのは間違いだと、評議会を説得しようとしています。あなたがやったことは死刑に値するので、胎児の生命だけではなく、自身の保身のため懇願しています。

「私は何も間違ったことをしていません。これは私たちの愛から生まれる子供です。評議会は愛を犯罪と言うのですか？」

警官

【シェルター】

キャラクター名

設定

あなたは、評議会の人たちの前に犯罪者を連れて来る警官です。

NPC課題

評議会に泥棒、そして被告親を連れてきて、その後彼らを連れて行きます。

シーン2-1 「敬愛なる評議会の皆様。先ほど、日常点検作業の時に、この泥棒が床の下に隠した膨大な量の食料を発見しました。配給されたものを保存していたと言っていますが、あまりにも多すぎます。評議会の皆様、この者の処遇、いかがいたしましょう?」

シーン2-4 「どういうわけか、人々は泥棒のことを知っており、今、食糧が間もなく無くなるであろうという噂が広がっています。人々を落ち着かせるため、ひとまず警察に戻りますが、この問題の対処をお願いいたします。」

警官

【シェルター】

NPC課題 (続き)

シーン2-5 「敬愛なる評議会の皆様。食物を隠す不当の輩を捜索していました所、この住人に遭遇いたしました。既に子供を持っているのにも関わらず、別の子を既に妊娠しており、出産間近と聞きます。これは重大なルール違反です。この者の処遇、いかがいたしましょうか。」

シーン2-6：外の人々がますます落ちつかなくなっていますので、およそ5分後に登場し、評議会に決定を要求してください。評議会には質問があるならば、適切な答えを考えてください。

注記

NPC役を演じるプレイヤーは二人しかいない場合、役の交換ができます。

例)

第1シーンでプレイヤーAが警官、プレイヤーBが泥棒

第5シーンでプレイヤーAが被告親、プレイヤーBが警官

意識

【部屋】

設定

あなたは、自己認識と主観性の能力です。自己の本質であるため、他の能力の間の交渉を行い、ある決断の最終的な決定者になり得ます。

人格と目的

あなたは自分のために最適な場所を作成したので、部屋を出ることには消極的です。部屋の外に慣れ親しんでいるものは何もありません。

記憶

【部屋】

設定

あなたは、自己の記憶能力であり、過去に耽ります。

人格と目的

あなたは、過去によって定義され、その視点からすべてを見えています。部屋の外での不快感をぼんやりと覚えていますので、部屋を出ることを非常に躊躇しています。

好奇

【部屋】

設定

あなたは、新しい経験や情報を求める、自己の好奇心の部分です。

人格と目的

新しい情報の入手、新しい体験、新しい知識にしか関心がありません。あなたがまだ行ってないところに行きたいと考えます。

理性

【部屋】

設定

あなたは自己の知的能力で、事実と前提を求め、それらの事実に基づいて結論を確立し、判断をします。

人格と目的

あなたは事実のみに基づいて判断し、無味乾燥で、想像力がありません。あなたは部屋の外の世界についての事実を持っていません。

直感

【部屋】

設定

あなたは直感です。推論のプロセスなしで"真実"を認識し、思い至ります。

人格と目的

あなたは、自発的に思い付きで行動します。何かが正しいと感じた場合、合理的な判断に反していても、それを行います。

不安

【部屋】

設定

あなたは用心深い自意識で、恐ろしいと思う場面では、危険な可能性を知覚し、それらを回避しようとしています。

人格と目的

あなたは、常に恐怖している訳ではありませんが、少し被害妄想の傾向があるかもしれません。未知の存在は、あなたが危険を察知できないので、あなたが行きたくない、触れたくない場所です。

望み

【部屋】

設定

自己の勇気と楽観の側面です。リスクを気にせず、物事の良い所しか見ていません。

人格と目的

全てが素晴らしいものになることを期待し、希望に満ちています。もし未知の扉を開くとしても、きっと迷いなく開くでしょう。

親

【部屋】

キャラクター名

設定

部屋の中の人(キャラクター)の母親か父親です。

NPC課題

食品を提供し、短いやり取りの後で廊下を出ます（部屋に入らないでください）：

「ドアの外に夕食のトレイを置 くわよ。まだ温かいうちに 食べてね？ああ、あなたの注文したアマゾンの小包が届いたわよ。トレイを取りに来る時に、後でそれも持ってくるわね。」(女性の場合)

「ドアの外に夕食のトレイを置 くぞ。まだ温かいうちに 食べるんだぞ。ああ、お前の注文したアマゾンの小包が届いた。トレイを取りに来る時に、後でそれも持ってくるからな。」(男性の場合)

チャット友人

【部屋】

設定

部屋にいる人のチャット相手の一人です。

NPC課題

“MrMister”または“Joey76”として、「スーパーチャット」というアプリで部屋にいるキャラクターと交流します。質問に答え、自分で質問してください。インターネットが遅くなったシーンでは、ルーターの再起動を提案してください。

社会福祉士

【部屋】

キャラクター名

設定

あなたは出入りしているソーシャルワーカーです。

NPC課題

短いやり取りの後、急に去ります：

「こんにちは。社会福祉士の田中ですよ。あなたが無事かどうか、確認したかったのです。」

「どうやら元気そうで安心しました。それでは、失礼しますね」

親についての質問をそらそうとします。そしていつになく、激しく部屋に入ることを拒否します。しばらく慌てて、「なぜか」落ち着きを失いつつ、去ります。