安心の
から脱出

「村・シェルター・部屋」LARP

テーマ

本LARP（ラープと発音）では、現在の状況を維持する事には弊害を伴うが、それは慣れ親しんだ世界であり、別世界へ出るにも未知の弊害を伴うジレンマを取り上げます。具体的な内容は三つのシナリオで構成され、セッティングが異なるものの、シナリオごとに参加者は同じ判断する必要があります。それは「離れがたい慣れ親しんだ環境から、脅かされて逃げるか、 それとも脅かされても残るか」という判断です。シナリオを経験するたびに現在の現実に近づいていきます。シナリオ１は過去の中世ファンタジー村、脅迫は致命的な病気です。参加者は、村を構成する主だった者たちとして議論します。シナリオ２は未来の核降下物からの避難シェルター、脅迫は食物の減少です。参加者は、シェルターの評議員として議論します。そして、最後のシナリオは現在の一部屋、脅迫は今までの安心性の減弱であり、一人の人の擬人化された感情・知識的な能力が議論します。

あなたはどのように判断をするでしょうか。既知の脅威または未知の救済？

基本情報

***ジャンル**: 抽象的な、または不条理なリアリズム*
***時間**: 5時間半*
***実際の遊び時間**: 3時間半*
***参加者人数** (最低、最高): 3人、7人 （必ず奇数にする）*
***主催者人数**: 2人*
***作業量**: 中*
***可能な遊び場所**: ブラックボックス、展示場、教室、会議室*
***器材**: テーブル、椅子、キャラクターを区別するための小道具（ブローチ、サッシュ）、ノートパソコン*
***遊びスタイル**: 現実的だが、即興が多い*
***飲食物**: スナックと水*

LARP作家

ビョーン=オーレ・カム

共同デザイン・サポート

加藤浩平、FOST、CLOSS LARP

資料は www.b-ok.de から。

CC BY NC SA

目次

LARPのパラメーター 1

基本概要 1
フェーダー 3
構造とスケジュール 5
基本ルール、方法とテクニック 5
具体的なセットアップ 8

ワークショップ 9

事前活動 10

キャラ自己紹介散歩ゲーム 10

シナリオのテイクオフとランディング 11

シナリオのテイクオフ(最初のシーンの前) 11
シナリオのランディング(最後のシーンの後) 12
シーン開発と推移 13

シナリオ１：村 14

シーン１−１：愉快な村人生活 15
シーン１−２：脅迫 16
シーン１−3: 評価 17
シーン１−４：拡大 18
シーン１−５：大惨事 19
シーン１−６：決議? 20

シナリオ２：シェルター 21

シーン２－１：葛藤 22
シーン２−２：シェルターコミュニティ 23
シーン２−３：議会 24
シーン２−４：風説 25
シーン２−５：暴露 26
シーン２−６：投票 27

シナリオ３：部屋 28

シーン３−１：内省 30
シーン３−２：至福 31

シーン３－３：欠陥 32
シーン３－４：認識 33
シーン３－５：社会福祉士 34
シーン３－６：故障 35
シーン３－７：逆転 36

ディブリーフィング 37

キャラクター 38

シナリオ１　プレイヤー・キャラクター 40
シナリオ１　NPC 44
シナリオ２　プレイヤー・キャラクター 45
シナリオ２　NPC 49
シナリオ３　プレイヤー・キャラクター 51
シナリオ３　NPC 55

アペンディクス 57

LARPのパラメーター

1. LARPの基本概要。
2. LARP・フェーダーによって設定、透明度、スタイルの傾向。
3. LARPの構造とスケジュール。
4. LARPの基本ルール。
5. LARP前の具体的なセットアップ。

基本概要

このLARPの目的は、正しい決定を下したり、レベルアップをしたり、または勝つことではありません。共同物語作成と、あるジレンマを経験することについてです。

ジレンマは、決定をする際に「どちらの選択も望ましくない決定に」という想いに引っかかることが肝要です：人命に対する脅威まで感じる中、安心が減少していく傾向のあるところに留まるのか、慣れ親しんだ居心地の良かった居場所から、未知の何が起こるかわからない世界に出るのかを決定しなければならないジレンマです。いわゆる「ひきこもり」（長期間社会から退出した人々）の生活世界を経験、少なくともそれを垣間見せることのためにこのLARPはデザインされました。したがって、プレイの後のディブリーフィングが重要な要素、最も重要なパートまでいけたらよいかもしれません。

本LARPは三つの「パラレル」なシナリオに分けてあり、その基本ジレンマは同じですが、細部が少し異なります。シナリオごとにキャラクターが異なりますが、似ている立場から同様のジレンマに直面するキャラクターがあります。別のシナリオで他の立場の役割のキャラクターを演じることで、プレイヤーが本LARPのジレンマを別の視点から繰り返して経験できます。

シナリオ１（村）：隔離されたところにある小さな村の村長と村を代表する人たちがプレイヤーのキャラクターです。ヨーロッパまたはアジアにある、中世の町またはファンタジー系江戸時代の村を想像しましょう。現在の村人の先祖が都市の喧騒を嫌い、隔離されたところに村を設立しました。時々、旅人や商人がやってきますが、基本的に外とは連絡手段がありません。激務を通して、村人はこの世で小規模なパラダイスを作り、労働の成果を楽しんでいます。

キャラクターたちは突然降りかかってきた、この完全なコミュニティに対する脅威にどのように対処するかを決めなければなりません。村に残るか、祖先と彼ら自身が働いてきた村を全て捨てて新天地を目指すのか。解決策を考える間、村を脅かす脅威はますます深刻になります。

このシナリオは、命に対する差し迫った脅威にキャラクターたちを直面させます。村を代表する人たちは村長の動向に影響することができますが、村長は神様の祝福を受けているため、普段は彼または彼女の判断に従うように行動します。

シナリオ２（シェルター）：地下のシェルターに生き残った人間たちを治めている評議会の民主的に選ばれた議員がプレイヤーのキャラクターです。大戦争、核降下物または死の灰の後の世界であり、人が地下のシェルターに避難し，50年間渡って新しい社会を作った。空気や食べ物がある安全なシェルターだが，そこでの生活が厳しいです：食糧配給制度、一人っ子政策などが実施中である中で，軽犯罪でも死刑になる法律があります。食糧の不足が明らかになることがこのシナリオの出発点であり、評議会のセッションでは、議員が二人の犯罪者を裁く必要があります。

差し迫った危険がありませんが、人類の長期生存に影響を及ぼす問題に直面しなければなりません。議員はシェルターに残り、出来る限り問題に対処しますか? または、シェルターの外に解決方法を求めますか？

解決の手段は議員の票の大多数で決定しますが、必要ならば、会長は均衡を破ることができます。

シナリオ３（部屋）：あらゆる必要なもので満たされた、平穏で安心できる部屋の中に居る、一人の人間の擬人化された「精神」と「感情」(以下「心」)はプレイヤーのキャラクターです。ゲームを遊んだり、ネットで買い物したり、友人とチャットをしたりして、この「心」たちが時間を費します（または、時間を忘れます）。オンライン注文の配達または社会福祉士の訪問による中断を除き、親のサポートのおかげで、この生活を数年間続けています。

ある日、突然、環境の変化(快適だった部屋の中での生活が徐々に不便になっていく等)に直面します。「心」は未知なる部屋の外に出て、元の快適な生活を求めますか? それとも、例え援助を請えなくなってくるとしても、良く知ったこの部屋に残ることを選びますか?

「優位の心」しか外の世界に作用することはできません。他の「心」は頭の中の声"でしか"ありません。

シナリオ３は七つ目、最終シーンがあり、二つのプレイ・タイプで行う可能性があります。また、主催者の完全な即興を必要とする可能性が高くなります。

各シナリオの開始と終了は緩やかに行われます。プレイヤーがキャラクターになりきるために秒読みをする方法で没入と離脱を行います。シナリオの合間に、プレイヤーは休憩し、次のシナリオのキャラクターを選び、そのシナリオの基本設定を共同デザインします（例えば、村の名前とサイズ、部屋の中の人の年齢など）。

ディブリーフィング：ディブリーフィングは、参加者全員が、これまでのLARPで経験したことについてのフィードバックをする機会として、長めの時間をとって詳しいディスカッションを行います。

フェーダー

“Mixing Desk of Larp”[1]をご確認ください。

1. 開放性（透明度 対 秘密）
LARPの基本的な流れは（起こりそうな出来事と主要な問題）すべての参加者に明らかにされます。すべてのプレイヤーは、即興の根拠として同じ情報を持たなければなりません。

本LARPが「ひきこもり」についてのLARPであること、または、ひきこもりに対する理解がゲームの制作背景にあることをイベント開始時に言わない方がいいですが、ディブリーフィングではディスカッションのテーマにしてもいいです。

2. 舞台美術（360度の幻想 対 ミニマリズム）
最低限の小道具を使用し、ブラックボックスとしてこのLARPをプレイできます(小道具は各シナリオの概要の下に載せてあります)。希望により、没入感を深めるために、それより本格的な飾り付けとコスチュームも使えます。

3. キャラクター作成責任（オーガナイザー 対 プレイヤー）
主催者がキャラクターの基本特徴を設定しますが、事前ワークショップとLARP中にプレイヤーがキャラクターの特徴を盛り込む事ができます。

4. 実行中ゲーム・マスターリング（能動的 対 受動的）
主催者が場面変更を告げ、各場面の目的を説明しますが、場面中の出来事はプレイヤーが自由に手にかけます。ある場面はNPCが登場します。

5. 物語エンジン（共同的 対 競争的）
プレイヤーは直面している問題のための共同の解決法を見つけなければなりませんが、妥協に至るまでディスカッションと交流が競争的になる可能性があります。

6. セッティングへの誠実（プレイに適していること 対 もっともらしさ）
本LARPの基本は抽象的な、または不条理な写実主義です。言い換えると、キャラクター、意志と感情の描写は実際的ですが、シチュエーションは少し抽象的、空想的な世界観です。

7. ブリード・イン【流出性】（強く身にしみて 対 分化）
LARPは比較的、空想的または別世界的なセッティングで始まりますが、シナリオが１～３に進むごとにプレイヤーの日常に近づきます。

---

[1] https://nordiclarp.org/wiki/The_Mixing_Desk_of_Larp

8. コミュニケーション・スタイル（身体的 対 言葉による）
これはプレイヤーに任せることであり、その程度についてはプレイ前に決定するべきです：握手、または肩を組むような身体的な交流でも大丈夫でしょうか。最後のシナリオは特に身体的な近さを促します。身体的な交流を省いたとしても、このLARPは言葉だけでプレイできます。

9. テーマの描写（抽象化 対 シミュレーション）
このLARPは、キャラクターや状況を設定づける際に、抽象的な方法を用いる傾向があります。

10. メタ・テクニック（侵入的 対 離散的
一つの場面では、このLARPがフラッシュバック（過去の記憶のシーン）を用い、プレイヤーに無理のない範囲がなくなる恐れがあるための「身を引く」というメタ・テクニックを使用します。第3シナリオ全体がメタ・テクニックとして理解することができます：プレイヤーがある人の精神的・感情的な能力を演じ、その人の内的独白をプレイします。

11. プレイヤーへの圧力（ハードコア 対 見せかけ）
身体的な消耗または拷問がありませんが、議論が白熱し感情的になる可能性があります。

構造とスケジュール

1. ワークショップ

- LARP紹介とシナリオ説明
- ルール、方法とテクニックの説明
- キャラクター配布

(45-60 min)

2. LARPの実施

- 各シナリオをプレイする（3 x 45-60分）
- シナリオの間、10分休憩

3. ディブリーフィング

- 経験についての意見交換（30-45分）

基本ルール、方法とテクニック

1. 注意事項

プレイ中の身体的な関わりについて

このゲームでは、直接的にプレイヤーが互いに触れる可能性や、身体的に疲労するといった可能性があります。そうした可能性に対する許容範囲に個人差があることを互いに理解して、尊重しましょう。

2. あなたを守るために覚えて欲しい３つのこと

「カット」と「ブレーク」と「身を引く」について

これら３つは、本LARPのような重いテーマで行うLARPに対して、自分を守るための基本的なルールです。

- 「カット」と「ブレーク」は総じてコマンドと呼ばれ、声に出して表現します。
- 「身を引く」は、所定のポーズ（仕草）を行って表現します。

カット（中止）

プレイヤーは「今、起こっている状況が、自分にとっては耐えられない」と感じるならば、どんなプレイヤーでも、「カット！」をいつでも言うことができます。

そのプレイヤーの周りで行われているすべてのプレイが中止され、「カット」を言った人が快適な状態になるように、周囲の人々はサポートしなければなりません。そのプレイヤーがそれでＯＫと言うか、またはプレイエリアを去る前に、プレイを再開しないでください。カットした理由が個人的である可能性がありますので、周囲の人たちはなぜカットしたのか尋ねないでください。

ブレーク(落ち着こう)

プレイヤーは、自分は限界ではないが、もうすぐそうなるのではないかと感じたら、「ブレーク！」と言うことができます。ブレークといった人は、周囲に対してブレークを言うに至った理由を述べてください。そのプレイヤーの周りの人たちは、理由に対して配慮をして逃げ道を用意するようにしてください。

必要ならば、その状況からキャラクターが出ることを演じる機会を与えてください。

身を引く

プレイヤーは、自分は限界ではないが、もうすぐそうなるのではないかと感じたら、そのプレイヤーはその場面から「身を引く」ことができます。 プレイヤーは、周囲を伺えるようにしながら、顔の前に片手の平が自分に見えるように上げて、頭を少し下げて、他のプレイヤーが自分のポーズを見たことを確認してから、去ります。

この行為は、プレイを中止する「カット」またはプレイを変更させる「ブレーク」を言わずに、周囲に対して、プレイの流れを遮らないように、「もう私は見たくないけど、どうぞ続けてください」ということを伝えるために行います。

「身を引く」プレイヤーは席を外しますが、キャラクターはその場に残っているように周りが振る舞うテクニックです。

3. 本LARPをプレイする上での特殊ルール

しゃべったことが(物語上の)事実になる

ゲーム中、プレイヤーは、色々な出来事を即興で決め、やらなければなりません。

例:

村人A(プレイヤー)「やあ、Bさん。調子はどうだい。昨夜は二日酔いがひどかったらしいじゃないか」

村人B(プレイヤー)「(二日酔いの設定が入ったようだ)そうだね、昨夜は日本酒を飲みすぎたよ。でも、Aさんは奥さんも迎えに来てくれたね。羨ましいなあ」

村人A「(自分に奥さんがいる設定が入ったようだな)うん、若くて綺麗で、僕にとっては自慢の奥さんさ」

村人B「いいねえ、新婚さんは」

村人A「(今度は新婚になってしまったようだ)まだ結婚して1年だからね!」

こんな風に、他のキャラクターとの関係、ステータス、過去の経験、ある法律の内容などがプレイヤーの発言ひとつで、リアルタイムに変化していきます。地面の中で名前が設定されていない人たちも、プレイヤーが自由に名前を考えて作ることができます。

基本的に、プレイヤーの発言によって生まれた設定は、出来るだけ受け入れるようにしてください。無視、否定は基本的にできませんが、その後の返答で微妙にニュアンスを変えて設定を変更することもできます。

例:

村人A(プレイヤー)「やあ、Bさん。調子はどうだい。昨夜は二日酔いがひどかったらしいじゃないか」

村人B(プレイヤー)「(二日酔いの設定が入ったようだけど、もっと別の設定がいいなあ)いやいや、それはCさんだろう。僕はずっとその日、真面目に仕事をしていたよ」

村人A「(あっ、設定が変わったな)そうか、僕の勘違いだったようだ。仕事は順調かい?」

この例はかなり簡単で軽い内容ですが、例えば「いじめ」の内容や、もっと重い内容になるかもしれません。

他の人の即興に思いやりを持ち、寛容な態度をもってください。これは、本LARPを成功させるために非常に重要なことであると強調します。皆がそうした姿勢を持つことで、プレイヤーの一人一人が事実を即興で作り、自分や他の人のキャラクターについての物語を作ることに気楽さや安心感を持って臨むことができます。

本LARPでは、キャラクターとの関係について、同じ話を語るかどうかは重要でなく、即興性の連続からの物語が語られるということが重要です。

感情的な安全性に関して、下記の参考文献をご覧ください: Fatland, Eirik. 2013. 「Notes on Kutt, Brems and Emotional Safety」『The Larpwright』 http://larpwright.efatland.com/?p=339.

身を引く」のメタテクニークに関して、下記の参考文献をご覧ください: Koljonen, Johanna. 2016. 「Toolkit: Let's Name This Baby! (Bow-Out Mechanics)」『Safety in Larp』https://participationsafety.wordpress.com/2016/05/30/toolkit-lets-name-this-baby-bow-out-mechanics.

具体的なセットアップ

以下のセットアップは、LARPがその最も「単純な」（つまりブラックボックス版の）形で実施されていることを仮定します。そこで、すべてが一部屋で起こり、大部分の要素は象徴的なものです（例えば小道具）。それより現実的なセットアップの場合、これらの基本的な推薦を基に準備してください。

様々なツールと資料（例えば、地図、農産物の描写、終了音）は www.b-ok.de からダウンロードができます。直接のリンクはアペンディクスに載せてあります。

シナリオ１：村

- 居酒屋またはパーラーのように、一つあるいは複数のテーブル、椅子またはソファーを配置された一部屋
- 「酒」を表す若干のカップと水
- 照明のための（電気の）ロウソク・ライト
- 長たちのためのしるし（例えば市長の襟またはブローチ）
- 村の地図

シナリオ２：シェルター

- 会議室のようにテーブルと椅子を配置された一部屋
- 可能であれば、U字型で配置する（「犯人」が全部の議員と向き合うことができるように）
- テーブル名前カードまたはテーブル職名カード（「会長」）
- 評議会議員のための役職を示す記章またはブローチ
- 警官NPCのためのブローチまたは帽子
- 法律書またはタブレット
- 泥棒と被告親のための手錠
- マーケットシーンのための農産物またはその描写的な小道具

シナリオ３：部屋

- たくさんの座布団のある一部屋
- ノートパソコン（準備された特別なウェブサイトを含む）
- 感情・知的能力のための色とりどりのサッシュ
- 「優位の心」のためのトークン
- トレイとスナック
- 本当の食べ物またはその描写

各シナリオ

- 場面推移・場面終了のために使われる音楽またはサウンド・エフェクト（”場面終了音”）、例えばハートビート

ワークショップ

1. LARPとシナリオ紹介
LARPとその三つのシナリオの概要。

2. ルール、方法とテクニック
LARP中に使われている基本ルールとテクニック、特に「カット」と「ブレーク」を説明します。
理解ができたかをプレイヤーに聞きます。

3. キャラクター配布
一度に一つの各シナリオのキャラクターを配布します。どのキャラクターをやりたいかプレイヤーに任せます。
名前を考え、選択したキャラクターをどのようにプレイするかを決めるためにプレイヤーに時間を与えます。

4. 事前活動
キャラクターになりきるためのプレイ(各シナリオ前に繰り返し行う)。

事前活動

キャラ自己紹介散歩ゲーム

散歩をしているようにプレイヤーを部屋で歩かせてください。他のプレイヤーと出会った際に、自己紹介をし、そのプレイヤーのキャラクターとの関係性について一言を言う活動になります（その関係性発言が「関係性の芽」と関連があっても、それと関連がなくても構いません）。

例えば、「村長」が下記のように自己紹介ができます：

> 「こんにちは。この村の村長の村本長牟（むらもとおさむ）です。あなたが私の甥の和親（かずみ）と結婚しています。我々の時々の共有夕食を楽しみます。」

相手プレイヤーが自分の視点からその発言を再表現します：

> 「こんにちは。あなたは村の村長の村本長牟さんです。あなたの甥の和親と結婚しています。あなたと我々夫婦はよく夕食を共にします。」

そして、相手プレイヤーも自己紹介します：

> 「農夫の田中沢奈（たなかさわな）と申します。村の経営についてあなたとよく喧嘩します。」

最後、先着プレイヤーも相手の発言を再表現します：

> 「あなたは農夫の田中沢奈さんです。村の経営についてたびたび私と議論します。」

そのあと、二人とも別れ挨拶をし、次の会話へ移動します。

最初のシナリオがスタートする前に、プレイヤー全員がこのように出会うべきです。

注記：シーン２－２が似ているように機能しますが、上記より正式ではありません。

シナリオのテイクオフとランディング

各シナリオの前（テイクオフ）と後（ランディング）、下記の秒読みを読み聞かせてください。括弧（）の適切な言葉のみを使ってください。例えば、プレイヤーを最初のシナリオへ案内する場合、「村」を言い、シナリオ２へ案内する場合、「シェルター」を言ってください。

シナリオのテイクオフ(最初のシーンの前)

今から私の声に耳を傾けてください。

私の声はあなたを____（村・シェルター・部屋）まで案内します。

あなたは、私の声を聞くたびに、リラックスしあらゆる言葉とあらゆる数で、さらにより深い階層に入り広い心を持って世界に没入してきます。

私は1から10まで数えます。

10を数えたら、___（村・シェルター・部屋）にいます。

では、１。

完全に私の声に集中して、ゆっくりリラックスをし始めます。

２。

あなたの手と指は、より暖かく、より重くなっていきます。

３。

暖かさは、あなたの腕を通じて肩に、そして首まで広がっていきます。

４。

あなたの足は、より重くなります。

５。

暖かさは、あなたの体の全体まで広がっていきます。

「６」のカウントで、もっと深く入り込んでください。

では、６。

あなたのリラックスしている体の全体がゆっくり沈み始めます。

７。

より深く、より深く、より深く入り込みます。

８。

息を吸うたびに、より深く入り込みます。

９。

あなたは浮いています。

心で10を数えたら、___（村・シェルター・部屋）にいます。

10でそこに着きます。

では、10。

シナリオのランディング(最後のシーンの後)

今からあなたはふたたび私の声に耳を傾けます。

私の声はあなたを____（村・シェルター・部屋）の外へ案内します。

あなたが私の声を聞くたびに、あらゆる言葉とあらゆる数で、さらにより高い階層に上がります。元のあなたが目覚めていきます。

私は1から10まで数えます。

10を数えたら、___（村・シェルター・部屋）を出ます。

では、１。

完全に私の声に集中すると、ゆっくり目覚め始めます。

２。

あなたの手と指は、より活力が与えられ、より軽くなっていきます。

３。

エネルギーは、あなたの腕を通じて肩に、そして首まで広がっていきます。

４。

あなたの足は、より軽くなります。

５。

エネルギーは、あなたの体の全体まで広がっていきます。

「6」のカウントで、もっと高く上がってください。

では、６。

あなたの活力を与えられた体の全体がゆっくり登り始めます。

７。

より高く、より高く、より高く上がります。

８。

息を吸うたびに、より高く上がります。

９。

あなたは飛びかけます。

心で10を数えたら、___（村・シェルター・部屋）を出ます。

10で外に出ます。

では、10。

シーン開発と推移

主催者としてあなたがシナリオを実行できるように、各シナリオとシーンには概要、ゴールまたは機能や他の情報を用意しています。記載されている内容に固執する必要はなく、ガイドラインまたは役に立つツールとみなしてください。プレイヤーの行動または発言であるシーンが廃止されたら、プレイヤーと同じように即興でシーンを構築してください。

各シーンの前に「説明」を読み聞かせ、「場面終了」の要件に合うまでそのシーンをプレイさせてください。要件に合わない場合、「場面終了」に記載された時間がたったら、推移または終了してください。前のシーンのできことに「説明」を合わせてください（例えば、シナリオ１では感染されたのは家畜の一つの種類だけだとプレイヤーが即興したら、シーン１－４または１－５の説明に「疫病が他の家畜にも広がった」を追加してください。シナリオ３では、プレイヤーがパソコンとルーターを無視したら、「代わりの説明」を読み聞かせるか、プレイに合う自分が考えた説明を即興で行ってください。）

シーン終了約2分前、適切な「シーン終了音」を鳴らしてください（www.b-ok.deでサンプルをダウンロードができます）。時間が完全に終わったら、同じ音をもう一度鳴らし、可能であれば、照明を落としてください。次のシーンの「説明」を読み聞かせてください。シナリオの最後のシーンの場合、代わりに「シナリオ終了音」（ハートビート）を鳴らし、「ソフト・ランディング」を読み聞かせてください。

シナリオ１：村

概要とセッティング
小さな、孤立した村長と村を代表する人たち（長たち）は、村に対する脅威にどのように対処するかを決めなければなりません。村に残るか、祖先と彼ら自身が働いてきた村を全て捨てて新天地を目指すのか。解決策を考える間、村を脅かす脅威はますます深刻になります。
雰囲気：プレイヤーは、彼らの命に対する差し迫った脅威と恐怖を感じるべきです。

シナリオ・スケジュール
収穫祭の準備を考え、村での愉快な人生を楽しんでいた村人たちは、突然致命的な病気が発生しショックを受けます。何度かの会合で村の主だった者たちは脅威にどのように対処するかについて話し合いますが、不意に家畜だけではなく人間も病気になってしまいます。村の崩壊は、差し迫った危機のように見えますので、長たちは早く決定しなければなりません。
本シナリオは5～10分の六つのシーンを包含します。シーンは、長たちの会議と他の村人との会話の間に交替します。

最低限の小道具
長たちのためのしるし（例えば、襟またはブローチ）、若干のカップ、村の地図。

シナリオ準備
村を共同デザインしましょう：村の名は何でしょうか。大きさは（地理的に、人口的に）？ 村の宗教・習慣は何でしょうか。
村長は村を代表する人たちに選択された者ですが、神様の祝福を受けているため、比較的に力を持っていることをリマインドしてください（村長を疑ってもいいし、自分の意見も言ってもいいですが、最終的には村長の決定に従います。）

シーン１－１：愉快な村人生活

概要
酒場の中でキャラクターたちが村について話しています。

説明
「みなさんはいつもと同じ一日の仕事を終えて、労働の疲れを癒すべく、少しばかりのお酒を飲み、楽しく語らうために村の酒場に集まってきました。村での生活が素晴らしいこと、また、近々行われる予定の収穫祭について話をしています。」

場面のゴールまたは機能
この場面は、これからのLARPの進め方の説明としての機能を持ち、プレイヤーがお互いにキャラクターを紹介し、彼らの関係や村での生活の素晴らしさを物語ります。

場面終了
お互いのキャラクターを知り、プレイヤーがLARPの進め方を会得するために10分ほどシーンを行います。キャラクターが「アットホームな」気持ちになったら、次の場面のNPCの登場によりこの場面を終了します。

シーン１－２：脅迫

概要
村や皆が働いてきた物事への重大な脅威をキャラクターたちが知ります。

説明
「一人の村人があなたたちの元へと駆け込んでくる事で、楽しかった平穏な会話は突然乱されます。まず、あなたたちは駆け込んできた村人が語る事柄を疑います。」

場面のゴールまたは機能
主な争点のお膳立てをする場面です：
キャラクターは、初めて家畜を死に至らしめる疫病の予兆を知ります。この疫病は村への大変な脅威になりえます。駆け込んできた村人の一人は長たちに事態の酷さを訴え、納得させようとするため、行動します。

NPCとの交流
村人A：
場面の始まりと共に、長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いってください。

キャラクターの目的
キャラクターは、起こってしまった「良くない出来事」を否定したい気持ちです。

場面終了
最低でも２人の長たちがNPCに従うことを決定したら、場面は終了します。

シーン１－３: 評価

概要
キャラクターたちは自らの目で疫病の影響を確認し、村へと及ぶ「脅威」がどれほどか考える必要があります。

説明
「みなさんは自らの目で疫病の脅威を目の当たりにし、いかに村にとって深刻な事態であるかを、渋々ながらも認めます。状況を調べ、問題を食い止めるための方法を見つけることが、あなたたち長（おさ）としての務めです」

場面のゴールまたは機能
この場面は大きな変動の前段階で、嵐の前の静けさのように、少しだけ穏やかな場面です。キャラクターたちはまだ状況のコントロールが出来る、脅威を食い止めることは可能だろうと考える事ができます。緊張を和らげることにより、大きな変動となる次の場面のインパクトが、もっと強くなります。

キャラクターの目的
キャラクターたちは出来るだけ早く脅威に立ち向かい、被害を少しでも食い止めたいと考えます。

場面終了
解決策を決定したら、場面は終了します。

シーン１－４：拡大

概要
村人たちは疫病の脅威を阻止するために一生懸命働き、成功したかのように見えました。しかしその後すぐ、状況がかなり悪化してしまいます。

説明
「あなたたちと村人全員は、病気になった家畜を隔離するために、一生懸命力を尽くしました。数日経過する中、疫病の脅威は無事、阻止できているかのように見えました。しかし今朝、みなさんは大きな警報で目覚めます。以前の汚染地域から遠く離れている場所で、大規模な数の家畜が疫病で死に、おびただしい死体となった姿が見つかったのです。」

場面のゴールまたは機能
壊滅的なクライマックスシーンの土台を作るのはこの場面です。問題がどんどんエスカレートしていく中、「問題を解決できないかもしれない」と認識せざるをえない状態です。しかし、キャラクターたちはまだ「希望」を感じてもいます。1～2人の他の村人(NPC)はその「希望」を提案してもよいでしょう。

キャラクターの目的
困難にめげず、村を守るための方法をキャラクターたちが探します。

場面終了
次はどうすればいいのか決めたら、この場面は終了します。

シーン１－５：大惨事

概要
疫病の拡大を阻止するため苦労した後に、この疫病が人間にも猛威を振るう事をキャラクターたちは知ることとなります。

説明
「あなたたちは、病気になった、または死んだ家畜たちを隔離するために、汗水垂らして一生懸命働き、多くの動物を殺し、燃やしました。限界を超えるほどの酷い疲れの後に、次の非情な現実があなたたちに襲い掛かります。ついに村の中で、疫病で死んだと思われる３人の死体と、疫病に未だ苦しんでいる4人の病人が見つかったのです。」

場面のゴールまたは機能
村が無くなってしまうかもしれない…最悪の状況が避けられないことを痛感するのがこの場面です。キャラクターたちは避けられない現実に向き合い、苦しみます。

場面終了
状況的に「恐ろしい事態」であることを演出し、5-10分後に終了します。次の場面に移動します。

シーン１−６：決議?

概要
村全体と、村人たちの将来を村長が決定する場面です。

説明
「村人の一人は、『村を捨てて逃げたい』と話を持ちかけてきます。一方で、『外に助けを求めよう。誰か助けてくれれば、村を捨てる必要はない』と、村に留まることを選ぶ村人もいます。全村人たちが見守る中、村長は、村全体として次に取る行動を決定する必要があります。」

場面のゴールまたは機能
この場面で様々な事柄の最終決定となります。キャラクターたちは、「村を出るか、まだ解決できる方法があると考え村を残るか」二つの選択のうち、ひとつを決定します。

キャラクターの目的
「村に残るか、村を見捨てるか」その最終判断をキャラクターたちが選択します。

NPCとの交流
村人1と2が言い争います。5分経過したら、NPC(村人A、B)が長たちと村長に選択を迫ります。

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

場面終了
村長がこれからの行動を決定する、または10分が経過すると、この場面は終了します。(後者の場合は、「場面終了音」を流し、プレイヤーはその後、決定するために1分の追加時間をもらえます)。選択が良かったのか、それとも悪かったのかに関しては、教えてはもらえません。

シナリオ２：シェルター

概要とセッティング
人類最後の生き残りであるグループ、その「評議会」は、彼らの住む地下シェルターを脅かす脅威について知ります。差し迫った危険はありませんが、この問題は人類の長期生存に影響を及ぼします。シェルターに残り、出来る限り問題に対処しますか?　または、シェルターの外で解決方法を求めますか？
雰囲気：すぐそこに危険が差し迫ってはいない状況。このシナリオは、シェルターに残る道徳的な問題を扱います。

シナリオ・スケジュール
本シナリオは、食物生産が近い将来に枯渇するという葛藤と問題で始まり、まだ状況が良かった過去の回想が続いていきます。六つの場面の中に（各々5-10分）、評議会が何回か集まり、他の人とも話し、最終的にシェルターに残るか、あるグループを外へ派遣するか判断します。

最低限の小道具
議会員のための役職を示す記章またはブローチ、被告者のための手錠、法律書（のような）。

シナリオ準備
シェルターを共同デザインしましょう：地下へ逃げた大惨事は何でしたか。シェルターの幅はどのぐらいでしょうか（そこに何人が住んでいますか）。
評議会は民主的に選ばれて、議員の票の大多数で決定するのをリマインドしてください。必要ならば、会長は均衡を破ることができます。

シーン２－１：葛藤

概要
評議会が話し合う中、突然警官が、シェルターの食物を泥棒した人間を連れて登場します。

説明
「あなたたちが評議会に出席し、シェルター内の大小様々な問題を退屈ながらも議論している時、急に中断させられます。シェルターの食料を大量に隠した泥棒が警官に連れて来られます。彼についてどうすべきか、あなた方は話し合う必要があるでしょう。」

場面のゴールまたは機能
この場面は、キャラクターを直接的に葛藤させ、悩ませる場面です。
シェルターの食糧危機としては後数年足りる状態ですが、逆に言えば数年が経てば以後ずっと足りなくなる事態になるとも言えます。まさにシェルターは風前の灯火だということを決定付ける場面です。

NPCとの交流
警官:場面スタート直後、泥棒を連れて登場:
「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?」

泥棒：評議会の前で自己弁護する:
「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、保存していただけだ」
「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こと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。」

場面終了
現場調査に戻るため、警官はこの場を退場します。最大10分後、この場面は終了します。

シーン２−２：シェルターコミュニティ

概要
これは回想シーンです:
ここは広い洞窟の中です。キャラクター同士が交流し、シェルター内で作られた作物の市場で思い思いに楽しんでいます。

説明
「これは回想シーンです。洞窟の中、シェルターの市場で浮かれ騒いでいるあなたたちは挨拶を交わし、食料品を探し、またはちょうど散歩している時でした。」

場面のゴールまたは機能
この場面では、キャラクター自身の自己紹介ができ、シェルターの豊かさを楽しむためのリラックスできる空間として機能します。

NPCとの交流
売手: 評議会員と少し交流し、自分の作物を見せてください。

場面終了
お互いに知り合い、関係性になりきるため、プレイヤーに約10分を与えてください。彼らが楽しんでいると思えたら、「急に」場面を終了し、次の場面に移行して下さい。

シーン２−３：議会

概要
評議会のミーティングが続いています。泥棒はどうすべきかだけではなく、それより大きい問題に全ての議員が向き合います。

説明
「（かつての）シェルターでの楽しかった思い出と、その時感じた体験の回想シーンを終了します。現在に戻り、この犯罪者はもちろん、彼と同じように食糧を隠した人間が他にいるのかどうか、また、食糧の供給が足りるのか、という課題に直面します。」

場面のゴールまたは機能
この場面は、議員同士のディスカッションを開きます。先ほど出てきた問題は小さな問題であり、その背後に大きな問題が潜む可能性を感じます。

場面終了
プレイヤーがどうすればいいか決める、または10分が経ったら、この場面を終了します。決定できなかった場合、直接次の場面に移行してください。決定ができた場合、次の場面を下記のように演出してください:「数日後...」。

シーン２－４：風説

概要
キャラクターは食糧問題についての噂に直面します。

説明
「あなたたちは、食糧を貯蔵している人の問題をきちんと対処していたと思いました。しかし、調査は明らかにずさんだったと気付きました。そして、今や人々は食料供給の問題について噂話を始め、不安が広がっています。」

場面のゴールまたは機能
キャラクターに 精神的なプレッシャーを与える場面です。目に見える脅威ではなく、まだ思 えられる範囲内で何とかなる問題のように見えます。

キャラクターの目的
キャラクターは少しせかせかと焦り、出来るだけ早くこの問題を終了したいと思っています。

NPCとの交流
警官:
不穏な噂についての報告:
「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。」
伝えてからすぐ退場します。

場面終了
最大10分後、警官がもう一人の犯罪者を連れてくる瞬間、この場面が終了します。

シーン２−５：暴露

概要
食物を不法に隠そうとする人間について捜索・調査した結果、評議会にとってまた、不穏な状況となります。

説明
「あなたたちは、別の刑事裁判の会議のために集まりました。このシェルターでは食糧問題のため、一家庭に子供は一人というルールがありますが、ルールを破りもう一人の子供を持ち、有罪となった住民が発見されたのです。」

場面のゴールまたは機能
シェルター内の基盤が危うくなった、つまり住民が数名シェルターから出なければ事態がさらに悪化する、誰か出なくてはいけない、ということを明らかにする場面です。キャラクターたちは、自ら生きる世界の将来を決定するため、心身の負担を強いられます。

NPCとの交流
警官:
場面スタート直後、被告親を連れて登場:
「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。」

被告親:
評議会の前で身を守りながら:
「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?」

場面終了
職務に戻らなければならないため警官が退場し、最大10分後、この場面が終了します。

シーン２−６：投票

概要
この最後の場面では、評議会がシェルターコミュニティの将来を決議しなければなりません。

説明
「この最新の問題が人々の間で噂されるようになり、あなたたちには、シェルターのための生存計画に関して、評議をまとめるように住人から圧力がかかりました。未来について議論し、シェルターの住民が選ぶべき道について投票するために、ここに招集されています。」

場面のゴールまたは機能
最終決定の場面です。法律を保守的に守り、最善の結果を望むか？シェルターから出て新たな可能性を探すか？キャラクターには、いくつかの選択肢があります。

キャラクターの目的
キャラクターたちは、「変わらない生活を守るため維持し続けるか」「規則を諦め、新しい道を探すか」その最終決定を求めます。

NPCとの交流
警官:
5分後登場。

「評議会の決議はどうなっておりますか? 会場の外にいる住民がさらに不安になっていきますので、出来るだけお早めに。評議会は適切な答えを回答してください。」

場面終了
評議会がこれからの行動を決定する、または10分が経過したら、この場面は終了します(後者は、「場面終了音」を流し、その後、プレイヤーは決定するために1分の追加時間を与えられる)。この選択がよかったのか悪かったのかは、プレイヤーは教えてもらえません。

シナリオ３：部屋

概要とセッティング
平穏で安心できる部屋の中に居る、一人の人間。彼(または彼女)=キャラクターの「精神」と「感情」(以下「心」)は、突然起こる環境の変化(快適だった部屋の中での生活が徐々に不便になっていく等)に直面します。「心」は未知なる部屋の外に出て、元の快適な生活を求めますか? それとも、例え援助を請えなくなってくるとしても、良く知ったこの部屋に残ることを選びますか?
雰囲気:状況が刻一刻と変化し、不安や疑念が増えていきますが、即時危険が襲い掛かるという状況ではありません。

シナリオ・スケジュール
最初は全てにおいて良い環境です。部屋の中のキャラクターは、部屋の外側から食物とサポートを受け取れます。しかし、七つの場面を過ごす内に（各5-10分）、これらの生活を快適にするものは、一つずつはぎ取られてきます。ついに、不便になっていく部屋の中で生きるか、外に出るか、この人間の「心」が決定しなければなりません。

プレイ・タイプ
このシナリオは、前の二つのシナリオと異なるプレイ・タイプで行う事ができます。タイプ(A)では他のシナリオと同じように、最終的な決定力は「意識」という「心」にあります。タイプ(B)では、この決定力が「心」たちの間で交代し、「優位の心」がシーンごとに異なります。

(A) 「意識」のみが「優位の心」であり、他の「心」が外の世界と作用できません（これはNPCとの会話、パソコン、扉などを含んでいます）。他の「心」が「意識」と互いに相互作用し、ある行動をする -- その行動をしない -- ことを説得しようとします。

(B) シーンごとに「優位の心」が変わり、部屋にいるキャラクターの変わる気分と感じを映します。最初の三つのシーンはすでに特定の「心」に割り当てられています。この当初のプレイの後で、現在の「優位の心」が後任者を決定し、そのプレイヤーにトーケンを渡します。各「心」は最低一回優位にならないといけません。皆が一度優位であったら、サイクルが新たに始まります。

特にタイプ(B)では、部屋にいるキャラクターがどのような道をたどるのか予測するのは難しくなります。したがって、最後のシーンは異なる方向に対してオープンで、主催者の完全な即興を必要とするかもしれません。それに関わらず、キャラクター（また、その「心」たち）は何かの決定ができたことが明らかになったら（留まること、出ること、ドアをほんの少しだけ開くこと）、その時点でシナリオを終えさせてください。

最低限の小道具
感情・知的能力のための色とりどりのサッシュ（カラーウィールをご確認ください）、ノートパソコン、「優位の心」のためのトークン、本当の食べ物またはその描写のためのトレイ。

シナリオ準備
内面的な独白を演じられるキャラクターを想像しましょう：年はいくつでしょうか。名前と性別は何ですか。親との関係はどうでしょうか。社会福祉士の名前と関係性を決めてください。ひきこもった原因はシナリオ前に決めず、最初のシーンで即興で作りましょう。
「優位の心」しか外の世界に作用することはできません。他の「心」は頭の中の声"でしか"ありません。

シーン３－１：内省

概要
キャラクターが部屋に逃げた原因を覚えてしまうものが目に入ります。
優位の心：記憶。

説明
「便宜上、この部屋に住む人間を『キャラクター』と呼び、あなた方キャラクターの精神や感情をまとめて『心』と呼びます。キャラクターが何かを探しました ―写真、スナック、またやってみたいヴィンテージ・ゲームのためのチートシート。偶然に、古いフォルダーを開く、または古いファイルをクリックしてしまいました。部屋に残り、外に出ない原因を思い出させられるものがそこにありました。」

場面のゴールまたは機能
この場面の目的は、後にくるシーンの方向とキャラクターの動機の基礎を作ることです。

場面終了
部屋にいる原因を（再）制作するために十分時間があったら、最大10分後この場面が終了します。

シーン３−２：至福

概要
四つの壁に囲まれた部屋の中は、全てが完璧な環境です。この中に住むキャラクターの「心」はその至福を楽しみます。
優位の心：意識。

説明
「過去について内省してしまった時から数日、または数週間が過ぎました。あらゆる必要なもので満たされた、完璧な部屋の中で、いつもの生活に戻りました。寝ること、食べること、ネット・サーフィング、チャット、ゲームなどをしながら、自宅まで配達される注文を受け取ります。」

場面のゴールまたは機能
この場面の目的は、円満な雰囲気を作ることです。永遠にこのままでいたい、という気持ちがキャラクターとその「心」たちにはあります。

NPCとの交流
親：シーン中、親が食べ物を持ってきます。
　「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。」
チャット友人：各シーンで、部屋にいるキャラクターと交流し、質問に答え、自分で質問します。

場面終了
「心」たちは交流し、キャラクターは夕食を食べます。リラックスできる雰囲気ができあがったら、最大10分後この場面が終了します。

シーン３−３：欠陥

概要
しばらくして、キャラクターは親が戻ってこないことに気がつきます。
優位の心：好奇。

説明
「時間が経ちました。どのくらいかわかりませんが、親がトレイを取りに戻って来なかったことに気がつきます。さきほど話していたのに、アマゾンの小包も持って来ませんでした。親がなぜいないのでしょう? 『心』たちで話し合ってみてください。」

場面のゴールまたは機能
最高の世界である部屋の、最初の「歪み」を見せる場面です。

キャラクターの目的
「心」それぞれの特性と考え方に基づき、話し合い、この事態をどう回避するか話し合う。

場面終了
「心」たちが不安や意見を交換できてから、この場面が終了します(最大10分後)。

シーン３－４：認識

概要
あまり普段遭遇しない状況に直面したキャラクターは、部屋の蓄えを確認しますが、お気に入りのものはすべて既に消費してしまったと気付きます。

説明
「飲料、食品、スナックなど、与えられ、蓄えていたものをキャラクターはチェックしますが、酷くショックを受けます。来月まで十分な食料を持っていることはわかりましたが、お気に入りのものはすでに食べてしまっていました。その追加は、部屋に持って来られなかったアマゾンの小包に入っていました。」

場面のゴールまたは機能
この場面は、ある程度の安心はあるものの、将来不測の事態が起こった際には部屋を出る事になるかもしれないということを、「心」たちに仄めかします。

キャラクターの目的
ますます心配になり、キャラクターが部屋に残れる保証はないか探します。

場面終了
部屋を出てみるか、そこに残るか、十分検討し、決定が出そうにみえる瞬間に、突然のノック音でこの場面が終了します。

シーン３−５：社会福祉士

概要
社会福祉士がキャラクターが思案している所に割り込む形で現れますが、すぐ去ってしまいます。

説明
「突然、誰かがあなたのドアをトントンとノックしてきます。」

場面のゴールまたは機能
外では何か奇妙なことが起こっているという雰囲気をキャラクターに与える場面です。

キャラクターの目的
実際の所、キャラクターは社会福祉士に部屋の中へと入って欲しくはないのですが、外での出来事についての情報を教えてもらいたいと思っています。

NPCとの交流
社会福祉士:
　「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。

場面終了
社会福祉士が出てからすぐ、場面は終了します。

シーン３−６：故障

概要
最初は、インターネットが遅くなり、すぐ接続が 途絶えてしまいます。

説明
「何かが外で起こっているのか、ニュースをチェックしようとしますが、受信の速度が極端に遅い状態にキャラクターと『心』たちは直面します。」

場面のゴールまたは機能
キャラクターと『心』たちに最終的な一撃を与える場面です。この瞬間、インターネットすらもキャラクターを見捨てた気持ちになります。特に、完全な故障の後は決定的とも言えるでしょう。

キャラクターの目的
キャラクターは、インターネット接続を再設定することで、部屋に残る理由を作りたいと考えます。

NPCとの交流
部屋のノートパソコンには予め用意したリンクがあり、その一つはルーターの「Webアドミニストレーション」へのリンクです。そこでキャラクターはルーターを再起動できます。(この作業は必要であれば、GMまたは黒子のNPCが誘導します。)
アペンディクスもご覧ください。

場面終了
ルーターを再起動すると、場面が終了します。プレイヤーがルーターを無視する場合、数分後終了します。

シーン３－７：逆転

概要
最後の場面です。心理が他の『心』たちの話を聞き、残るか出るかについて考えます。

説明
前のプレイに合う説明を読み聞かせてください。

「インターネット接続が復旧したことにより、ある程度あなたの気持ちを奮い立たせましたが、トラブルが再び起こるのか、確認することはできません。部屋の外で何かが起こっているようです。部屋という安心な場所にとどまるか、ドアを開けて、未知の世界を捜索するかどうかを判断し、決定する必要があります。」

「耳を信頼できるかわかりませんが、家のどこかから親の声が聞こえます。ある程度あなたの気持ちを奮い立たせましたが、親の存在がまた感じられなくなる可能性があります。部屋という安心な場所にとどまるか、ドアを開けて、未知の世界を捜索するかどうかを判断し、決定する必要があります。」

場面のゴールまたは機能
「優位の心」が部屋での将来を決定する最終場面です。

キャラクターの目的
部屋に残ることが解決策と言えるのか、キャラクターは考えて決めたいと思っています。

場面終了
キャラクターが部屋に残るか外に出るかを決定する、または10分が経つと、この場面が終了します(後者は、「場面終了音」を流し、プレイヤーはその後で決定するために1分の追加タイムを与えられます)。選択がよかったのか悪かったかのは、プレイヤーは教えてもらえません。

ディブリーフィング

1. 直後反応
プレイヤー全員が経験についての即座の反応を一言で表現します。

2. ディスカション
続いて、率直に話させてください。他者の発言に言いたいことがあっても、静かにしていることを参加者に注意し、順番に話す機会を与えてください。みなさんが自分の経験を表現できる雰囲気を作ってください。

3. アフターパーティー（任意で）
我々の経験からいうと、LARP体験について反省することを楽に続け、楽しい時間をあとで過ごすことができると、みなさんの経験として非常に役にたちますので、アフターパーティーはおすすめです。

キャラクター

下記は幕ごとのキャラクター説明です。

星印 * が付けているキャラクターは幕ごとの三つの基本役であり、その以外のキャラクターはプレイヤー数に合わせて分配してください。

全てのキャラクターのジェンダーは未定であり、女性としても男性としても演じられます。

シナリオを横断し、キャラクターが「互いに口を利いている」、つまり、最初のシナリオのあるキャラクターはその他の二つのシナリオのあるキャラクターと性格、特質または機能を共通しているということです。そのキャラクターは同じもの、または単一の元型に要約されていることを意味していません。しかし、この関連のあるキャラクターをプレイすると、似ている経験になってしまう可能性が高いです。例えば、「村長」も「会長」も「意識」もある程度最終的の決断力を持っています（シナリオ３では、その決断力が選択したプレイ・タイプによって異なります）。「農夫」、「医師」と「好奇」はみんな探検する傾向を共通しています。異なる経験と視点を得るために、プレイヤーは、この関連のあるキャラクターを交代したら良いとすすめたいと思います（そうすると、同じプレイヤーがいつも最終的な判断をしないといけないことになりません）。

シナリオ１	シナリオ２	シナリオ３
村長*	会長*	意識*
神職*	生存者*	記憶*
農夫*	医師*	好奇*
鍛冶屋	署長	理性
陶工	若者	望み
警備長	蔵の管理者	直感
織工	建築者	不安

シナリオ１と２では、意思決定役（村長、会長）の他のキャラクターが反対の一組になります。すなわち、各組の一人が外に出ることを望む傾向にある一方、もう一人が留まることを望む傾向にあります。この傾向は、もちろん、ゲーム中に変わるかもしれません。これらの傾向を覚えておくと、組のメンバーを交換しても構いません（例えば、５人のプレイヤーの場合、キャラクターを５人に減らす必要があり、「若者」を「署長」ではなく、「蔵の管理者」とペアにしてもいいですが、同じ傾向を持つ「建築者」とペアにしないでください）。対立関係がLARPの葛藤の元になります。

シナリオ３では、出るか、留まる傾向の対立ではなく、視点と行動の反対関係の葛藤です。例えば、「理性」は事実（ファクト）に基づいて判断します。出ることを促進する事実があれば、「理性」はそれに従って行動します。留まることを促進する事実が強かったら、「理性」はその方向に行きます。逆に、事実を無視し、感じ

ていることに基づいて判断するのは「直感」です。それに関わらず、右欄の能力は部屋に留まることを促進する可能性が高い一方、特に「好奇」と「望み」は外の世界を探検する機会を与える傾向にあります。

反対の一組

農夫	神職
陶工	鍛冶屋
織工	警備長
医師	生存者
若者	署長
建築者	蔵の管理者
好奇	記憶
直感	理性
望み	不安

関係性の芽

シナリオ１と２の各キャラクターは、「関係性の芽」を持ちます。これは他のキャラクターとの関係についての提案です。「芽」の意味の通り、これは提案でしかないです。プレイヤーはそれに従って行動してもいいし、それに基づいて関係性を自分で考えてもいいし、その「芽」を全く無視してもいいです。主に、初心者のための提案です。

注記

下記のキャラクターをそのまま印刷しても良いですが、印刷のためのキャラクターシートも用意しています：

www.b-ok.de/download/VSC_Larp_Characters_print_jp.pdf

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。物事を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か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、あなたにだいぶん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。鍛冶屋がいないならば、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。織工がいないならば、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いってください。

シーン１－６では、村民B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

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。署長がいないならば、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、実際の評議会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、自分自身を評議会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ことが多かったため、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、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、保存していただけだ」

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こと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。」

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い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。
チャット・アプリとルーターに関して、アペンディクスをご覧ください。

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。

アペンディクス

LARPを実行するためのツールと資料を下記に用意されています。自分で資料をデザインしても良いです！

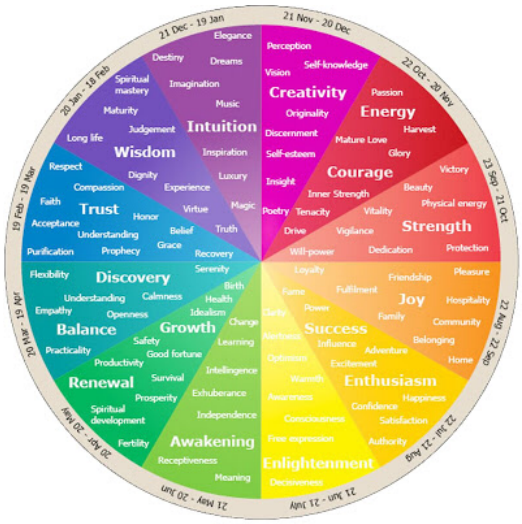
シーンとシナリオ終了音: ZIP.
印刷用のキャラクターシート: PDF.

シナリオ１：村

- 村の地図: PDF.

シナリオ２：シェルター

- テーブル名前または機能カード: PDF.
- 法律書: EPUB.
- 農産物の描写: PDF.

シナリオ３：部屋

- シンプルなチャット・アプリ: ZIP.
  ファイル（index.php, log.html,post.php）を（ローカルな）サーバーにアップロードしてください。二つのブラウザーを使用したら良いと思います。一つは一般使用のため（例えば、ルーター管理）、もう一つはチャット・アプリのサイトをスタートページに設定してください。
  部屋のキャラクターとチャット友人（最低2人）のために好きなユーザー名を選んでください。
  以前のチャット・セッションの内容を消すために、log.htmlを消し、オリジナルのlog.htmlと入れ替えてください、
- ルーター管理用のウェブサイト: ZIP.
  ファイルを（ローカルな）サーバーにアップロードし、パソコンでルーター管理サイトへのリンクを用意してください。
  開いたら、管理サイトは”現在”の状況を反映します：インターネット接続が遅いです。「システム設定」のタブで、プレイヤーが「システム再起動」のボタンをクリックしたら、ルーターを再起動ができます。
- 食べ物、スナックと飲み物の描写: PDF.
- カラーウィールは左側をご覧ください。