

ビギニングアイドル「開幕！ブルーナイトナイトオーダー」 -BlueKnights Night Order-

人気ゲームの舞台化が決定し、アイドル達にミュージカルの仕事がやってくる。ファンタジー世界をカッコよく演じよう！
☆実際に決め台詞を言うってもらう特殊ハウスルールあり。
☆GM(以下P)はサブリ「フォーチュンスターズ」が必須となります(PLは持っていないでもかまわない)。

★シナリオスペック

- PC人数:3~5人
- 想定ランク:アイドル候補~駆け出しアイドル
- ライブ会場:市営文化会館小ホール
- NPC(サポーター):魔王役・先輩アイドル
判断基準:ファン12人獲得 or ビジュアル3以上
指定能力値:【ビジュアル】説得値:10
- 目標動員数:PL人数3人:110人 4:150人 5:190人
二倍で大成功
- 意地ルール:あり/ver.2を採用
- フォーチュンスターズ(以下FS)/サポータールール適用
- 特殊ルール:コールチャンスカード
指定の台詞を演じることでボーナスファン獲得

★サポーター NPC

Pは「先輩アイドル」を1人用意する。
すでに何度か経験を積んでいるVi特化アイドルとして、明るく素直で、親しみやすいキャラクターがよいだろう。
比較的綺麗な顔立ちで、どことなく色気のある演技を見せると好評である。今回は舞台のラスボス役としてメンバーの前に立ちふさがる。

★スタート時点でのPCたち

デビュー後おのおの経験を積み、少しずつ名も知れてきているようだが、まだまだ新米。

★オープニングフェイズ

巷で大人気のゲーム、ブルーナイトナイトオーダー。夜と騎士をテーマにしたファンタジー世界観と個性的なキャラクターが人気の作品が、この度舞台化されることになった。PC達はこの舞台のキャストに抜擢されている。周りは期待の新人アイドルで一杯であり、これらのミュージカルはトップアイドルへの登竜門として広く知られている(アイドルに詳しくないPCは知っているでもいいし、Pが説明してもいい)。皆で協力して素敵な舞台を作り上げよう！名前、年齢、志望動機、意気込みなどを聞いたあと、初参加のPCは一芸突破を行う。

★配役を決めます。

希望の役柄をきき、立候補したメンバーが重複した場合1D100を振ってもらい、大きい目を出したPCがその役を獲得できる。話し合っても決めてもいい。推奨特技は配役のイメージで、必ずしも必要ではない(取るとライブで有利になることは伏せておいても、伝えてもどちらでもよい)。役名は記載したものを使用しても、PCの名前でもかまわない。システムに慣れないPLがいる場合、PC名を使用した方が無難だろう。

•『主人公(バーン)』 推奨:バーニング

熱血で明るく強い新人騎士。
粗削りだが潜在能力は高く、魔王に対抗しうる力を秘めている。
キメ台詞「そうはさせない。俺が絶対に救う！」
チャンス1回 クリティカル3D6 ヒット1D6

•『相棒(カイト)』 推奨:硬派

主人公の相棒ポジションのクールなイケメン騎士。努力家。一部の境界の女性に大人気。
キメ台詞「ここは俺に任せて先へ行け！」
チャンス1回 クリティカル3D6 ヒット1D6

•『団長(イーリア)』 推奨:ミステリアス

青の騎士団最強の実力を誇る歴戦の騎士。主人公より年上。魔王とは因縁があるようだが…。
キメ台詞「(主人公)、お前ならきつと叶えられる」
チャンス2回 クリティカル2D6 ヒット1D6

•『黒の戦士(マリス)』 推奨:ダーク ※PL4人の時選択可

ライバル「黒の旅団」の筆頭。なにかと主人公の前に現れる。ダークヒーローとして男性人気が高い。
キメ台詞「見せてもらおう、貴様の力とやらを」
チャンス2回 クリティカル2D6 ヒット1D6

•『賢者(ハーレイ)』 推奨:集中力 ※PL5人の時選択可

主人公たちの先輩騎士。予言の力をもち、魔法が得意。
キメ台詞「こうなることはわかっていた」
チャンス3回 クリティカル1D6+1 ヒット1D6/2(端数切上)

•『魔王(開刻王(あんこくおう)シリウス)』(NPC専用)

世界に闇をもたらす夜の支配者。正体は前騎士団長、シリウスが魔王の意思に支配された姿。
キメ台詞「この夜は檻、そしておれそのものだ。おれは夜の支配者となる」
チャンス1回 クリティカル3D6 ヒット1D6
Pが魔王を演じる際は、自信家かつ色気たっぷりに演じて欲しい。

オーディションで配役が決まると、人懐っこそうな青年が一同に話しかけてくる。
「はじめまして。今度の舞台と一緒に出演させていただくことになりました」「魔王としてみんなと敵対する役だけど、仲良くしてほしいな」にこにこ笑いかける表情はあまりに能天気そうで、とても魔王が務まるとは思えない。
「これからお仕事や練習、一緒ががんばろうね。ちょっとだけ先輩だから、アドバイスもできると思う。よろしくね」
以降、先輩アイドル(以下先輩)はPの操作するサポーターとして扱う。サポーターは「ハプニング表」を振る。

★ドラマフェイズ

おのおの仕事表(下記ブルミュ仕事表 or【FS220P掲載】ファンタジー仕事表)を振り、判定を行う。ブルミュ仕事表は宣伝、ファンタジー仕事表は本番の練習のイメージ。ここで出たイベントシーンを台本に盛り込んでも良いだろう。

★ブルミュ仕事表(2D6)

- 2:ローカル放送 PR 出演《関東地方/出身8》 関東ローカル局の映像番組に出演！ 会場の案内をしつつ番組のPRをしよう。
- 3:パンフ撮影《スタイル/才能3》 物販のパンフ撮影！ 物語の世界をカッコよく表現しよう。
- 4:PV撮影《中二病/キャラ2》 PR動画の撮影！ いかに関わり込めるかが重要だ！
- 5:オフ
- 6:情報番組ゲスト《元気/キャラ8》 朝の情報番組で5分枠をもらえた。印象に残るようしっかりアピールしよう！

7:ラジオ PR 出演《ブレン／属性 7》ラジオ番組での宣伝。生放送だ。つまらないように落ち着いて！
8:プロマイド撮影《おしゃれ／趣味 5》物販のプロマイド撮影。会場に来てくれるファンに喜んでもらえる、いい写真にしよう。
9:オフ
10:舞台雑誌インタビュー《趣味空白／趣味 7》専門誌のインタビューに応じる。役についてだけでなく、プライベートも語ってみよう！
11:衣装合わせ《176／身長 10》本番用の衣装合わせをしよう。おや、微妙にサイズがあってない気がする……？
12:オフ

★1サイクル終了後:【導きのライブ】

1 サイクルが終わると、先輩が自身のライブへ招待する。NPCのサポーターパワーを 2D6 消費し、以下の描写を行う。「明日はおれたちのライブがあるんだ。よかったら見に来てね」(※PC は招待を断る事もできるが、メリットはない)
ライブが始まるとあたりは熱狂に包まれ、メンバーカラーのサイリウムが星の海のようにあたりを埋め尽くす。小さな会場だが、とても盛り上がり入るようだ。歓声と笑顔、堂々とパフォーマンスするアイドル達。そして射抜くようなまっすぐで力強い視線の先輩は普段の温かさとはまったく違う、王者の風格を漂わせていた。あなたたちを見つけた先輩は指を差し、魔王の顔で不敵に笑って見せる。
熱気にあてられてテンションの上がったPCたちは好きな能力値を 1 点上昇することができる。描写を終えたら引き続き 2 サイクル目の仕事を行う。

★作詞シーン

2 サイクルの仕事を終えると P がメンバー全員を練習室に集める。先輩もいる。そこで一同は通し練習をしながら、カーテンコール曲の歌詞を考えることになる。順番に Vi でパフォーマンスを行い、10 を超えた PC は作詞表をふることができる。(ブルミュ／通常作詞表どちらか選択)。全員パフォーマンスに失敗した場合、オリジナル曲は完成しない。

★ブルミュ作詞表(すべて効果はこの演目のみ)

- 1:青／ブルー ボイスが 1 アップする
- 2:世界／旅立ち 使用済みの思い出ひとつ回復
- 3:黎明／夜明け あらゆるファンブル無効
- 4:剣／意志を 判定時 10 以上でスペシャル
- 5:騎士／オーダー 最終パフォーマンス値に 1D6 追加
- 6:救う／誓い 開始時にメンタル回復 1D6

一同は通し練習を終え、帰路へつく。
あとははいよいよ本番を残すのみだ。

★特殊ルール コールチャンスカード

このルールは、アイドルが劇中劇に挑戦する際に使用できる。P はライブフェイズ開始前にこのルールを説明すること。アイドルに割り振られた役柄には、それぞれ指定された「決め台詞」がある。この決め台詞を劇中劇で叫ぶことにより、追加でファンを獲得できるというルール。
ただし台詞には「チャンス」回数と「クリティカル」タイミングが設定されており、一度のセッションでチャンス回数を越えて発言することはできない。クリティカルとは劇中にあらかじめ設けられた「その台詞を言うべき最良のシーン」である。
劇中の特定の行動をとったあと、P の台詞の後などタイミングはさまざま、このタイミングに合致するとカードに示された最大獲得ファンをその場で獲得できる。サポート役は定番の台詞を複数回、主役級のキャラはここぞというときに

一度きり、など役柄によってチャンスの数は変わる。(チャンスカードを作る際は、最大合計獲得数が 3D6 程度になるよう調整すること。)
使い方は簡単。カードを掲げてかつこよく決め台詞を叫ぶこと。かつこよくないとダメ。恥ずかしがってはいけない！最良タイミングで発言されたカード、チャンスの使用回数を越えたカードは P が回収する。

●ライブフェイズ

衣装は FS201 頁掲載「Magi Magic」推奨。
PL が 3 人の場合は、2 を省略して 3 を前半演目にする。
劇の詳細は文末に別途付記。

前半 PP2D6

序 青の騎士団【元気／キャラ 8】 ビジュアル

1 賢者の予言【ミステリアス／キャラ 3】 ボイス

2 黒の旅団【ダーク／属性 3】 フィジカル

幕間

後半 PP4D6

3 黎明の剣【硬派／キャラ 9】 ビジュアル

4 常闇の城【バーニング／属性 10】 フィジカル

終 終焉の歌【スター／属性 12】 ボイス

最後の演目では、開始時に完成した歌詞を一同に叫んで貰う。これによりアイドルソングの効果を発揮する。

●リザルトフェイズ

演目を全て終え、一同は舞台に並びカーテンコールとなる。「ありがとうございましたー！」
大歓声が一同を包み、夜の物語は幕を閉じた。

リザルトチェックを行い、追加でファンを獲得する。
P はその結果に応じてエンディングを描写すること。

・大成功

公演は伝説的な人気となり、アイドルのファンだけでなく原作ファン、ゲーム好き、配信サイトまでも巻き込み大ブームを起こした。PC たちは一躍時の人となる。共演した先輩もあなたたちとすっかり仲良くなり、今後はオフでも仕事でも味方になってくれるだろう。この勢いに乗り、これからも輝こう。

・成功

公演は滞りなく成功に終わり、ファンを大幅に増やした。「感動した」「よかった」「もっと見たい」といった嬉しい声もたくさん届いている。その声に答えられるよう、これからも頑張ろう。

・失敗

公演は人気を集めたが、その脚光のほとんどは魔王側のものだった。PC たち主役陣は完全に出番を食われてしまい、注目を集めることができなかった。それでもこの舞台を見て、楽しかった、好きになったと言ってくれるファンも少なからず居る。ファンの気持ちを裏切らないよう、精進しよう。

シナリオ初出:2016/09 改訂 2020/05

シナリオ作成:なつ (@natsu_cs620g)

このシナリオ自体の無断転載・二次配布は不可ですがセッション内容の公開(リプレイ・動画等)は連絡なしで自由に行って頂いてかまいません。連絡頂ければ見に行きます！

Ver.1.00 作成

Ver.1.01 一部改訂

【台本】 舞台 ブルーナイトナイト オーダー

《世界観・用語》

青の騎士団(ブルーナイト)

魔王討伐のため結成された騎士団。

夜の獣

いわゆるモンスター。

歌

この世界ではすべての呪文が歌のかたちをとるという体で演じる。歌がうまいということは魔法が強いということである。

【】内は台詞の最良発言タイミング。

PCとPはライブの進行に合わせて自由に演出する。ドラマフェイズ中に出たシーンの内容を盛り込んでも良いだろう。キメ台詞のタイミングはそれとなくPから促すこと。

《あらすじ》

S 青の騎士団 【元気／キャラ8】Vi

各々の登場を印象付けるシーン。

意志が力になり、歌が魔法となる世界。

この大陸、リズフィールでは夜が日に日に長くなっている。

『賢者』の予言では夜の獣と獣を統べる魔王が昼を喰らい、太陽を飲み込もうとしているという。

いつしか世界は夜に包まれてしまうだろう。

「青の騎士団」はこの世界に青空を取り戻すための方法を模索している。

青の騎士団に入団した新时期、『主人公』と『相棒』。

訓練の日々が始まる。

1 賢者の予言 【ミステリアス／キャラ3】Vo

謎めいた発言で、物語へ観客を引き込むシーン。

『主人公』と『相棒』は、『団長』より前騎士団長、シリウスのお話を聞く。彼は『団長』の親友であり、優秀な騎士として慕われていたが、魔王の討伐に出たまま帰らぬ者となった。

『主人公』にはシリウスと同じ力を感じると『団長』は言う。

【団長:『主人公』、お前ならきっと叶えられる①】

そんな中、『賢者』は予言する。『主人公』たちが魔王を倒し長い夜を終わらせる勇者であるということ。

青の騎士団は魔王の討伐を命じられ、牙城を目指すこととなる。

【賢者:こうなることはわかっていた①】

2 黒の旅団 【ダーク／属性3】Ph

ライバルが出現し、アクションを繰り広げるシーン。

(PLが3人の場合はこの演目を省略し3とまとめて描写する)

道中、盗賊団「黒の旅団」が彼らの行く手を阻む。

「なにが騎士だ、俺たちはこの夜に育てられたのだ」

「手柄を立てるのは俺たちだ！」

中には夜の終わりを望まず盗賊業で生計を立てるならず者もいたのだ。手下を蹴散らすと、盗賊団の長である『黒の戦士』が立ちふさがる。

【黒の戦士:見せてもらおう、貴様の力とやらを①】

『主人公』と『黒の戦士』は対決することになる。

3 黎明の剣 【硬派／キャラ9】Vi

相棒との友情、勇気により主人公が覚醒するシーン。

夜の獣が現れ、青の騎士団と黒の旅団はやむなく協力する。

だが力の差は歴然。『相棒』は、身を呈してこの場を切り抜けようとする。

【相棒:ここは俺に任せて先へ行け！】

そのとき『主人公』の持つ剣が光り、力が覚醒する！

【賢者:こうなることはわかっていた②】

4 常闇の城 【バーニング／属性10】Ph

クライマックスを控え、一同が魔王と相対するアクションシーン。ついに魔王の城に辿り着いた一同。

【黒の戦士:見せてもらおう、貴様の力とやらを②】

「久しいな。直々におれに食われに来るとはな、『団長』」

そこにいたのは、先代の青の騎士団長、シリウスだった。

先の戦いで魔王に挑んだ彼は刺し違え、この城に囚われ

第二の魔王として利用されていたのだ。

魔王「この夜は檻、そしておれそのものだ。闇はやがて太陽を喰らい、おれはこの暗夜の支配者となる」

シリウスに近づいた『団長』は拘束され、魔王に囁かれる。

「『団長』。おれとひとつになろう。お前の力があれば、世界をものりできる。ふたりで新しい世界を作るのだ。出会った頃の、あのときのように」

闇刻王は滅びの呪文を歌い始める。しかし、『主人公』たちの剣が輝き、彼らの言葉にゆらいだ魔王の中のシリウスがささやく。「……頼む。おれを殺してくれ、この夜を、終わらせてくれ」その言葉に『団長』はシリウスを羽交い締めにする。私ごと、魔王を斬れ。それが私の最期の願いだ、と。

【団長:『主人公』、お前ならきっと叶えられる②】

【主人公:そうはさせない。俺が絶対に救う！】

滅びの呪文に対抗するため、騎士たちは全員で最後の呪文を歌う！

E 終焉の歌 【スター／属性12】Vo

魔王を討伐し、エンディングを迎えるシーン。

魔王の邪気は浄化され、城の崩壊と共に夜は崩れだす。

明けていく夜。

魔王は一言告げ目を閉じる。「ありがとう、青の騎士たちよ」

【賢者:こうなることはわかっていた③】

※【最良のタイミングで主人公が台詞をコールできた場合、ベストエンディングとなる。】

『団長』の腕に抱かれ、魔王はつぶやく。

「ああ、夜が明ける。辛く、永い夜が。『主人公』、君の名を、永劫忘れることはないだろう」

それきりシリウスは眠りに落ちた。眠れなかった夜を取り戻すように。朝焼けに照らされた寝顔は優しく、穏やかだった。その蒼い目はやがて再び開き、あなたたちの行く先を見届けるのだろう。希望に満ちた朝日を浴びながら、あなた達は勇者として凱旋する。

※【最良のタイミングで主人公が台詞をコールできなかった場合、こちらのエンディングとなる。】

「そして『団長』、おれの親友。さよならだ。おやすみ」

魔王はそのまま眠りに落ちるように息を引き取る。まるで夜の終わりを受け入れるように。さらさらと邪気が抜け落ち、シリウスは本来の姿をとりもどす。しかし、その目が開くことは二度となかった。『団長』は朝焼けの中、旧知の友にさよならを告げる。美しくも悲しい黎明の中、あなた達は勇者として凱旋するのであった。

最後は全員でエンディングテーマを歌ってカーテンコール！