

# レンお嬢様と「お茶会」

するまで帰れません

## シナリオタイトル

【実況】レンお嬢様と「お茶会」するまで帰れません【お高そう！？】

制作：Hastur

## シナリオ予告解説

- 舞台： レンお嬢様の自宅の庭園（目標値±0）
- 企画ジャンル： 実況
- ハプニング： ムチャ振りで口調と語尾が「謎のお嬢様」になる。
- 試練： レンお嬢様との「お茶会」



## リ्यूチューバー作成パート

### リ्यूチューバー作成

各プレイヤー（以降、PL）は、この配信（シナリオ）のゲストであり、自分の分身となるキャラクター（以降、PC）である、竜の巫女（リ्यूチューバー）を作成します。

進行役（他のTRPGシステムで言うところのゲームマスター（以降、GM））には、シナリオ内で粹主となるキャラ（他のTRPGシステムで言うところのノンプレイヤーキャラクター（以降、NPC））を用意してあります。

既に前もって制作済みの竜の巫女でも構いませんが、あまり魅力と技能の合計値が、

個々のプレイヤーによって違いすぎる場合、不公平になるので話し合っ  
て調整すると良いでしょう。

竜の巫女は奇跡を受ける配信者ではありますが、基本的に現代社会の  
一般人の枠内です。

設定的に、竜（なんかすげーやつ）を超える存在ではいけません。

### 魅力値、 職業、 趣味、 技能レベル

キャラクターの新規作成は、ルールブック15ページを参照してください。「魅力値（3項目：かわいさ・かしこさ・おもしろさ）」は、最低1点。合計10点を割り振ってください。

基本的に職業は、ルールブック16・17ページを参照（サイコロで決めても自由に決めても構いません）し、趣味は、ルールブック17・18ページを参照（サイコロで決めても自由に決めても構いません）してください。

「技能レベル（3項目：職業の「使えそうな技能」から2つ、趣味の「使えそうな技能」から1つ）」は、最低1点。合計10点を割り振ってください。



# シナリオ予告解説・奇跡の演目選び

## シナリオ予告解説

各プレイヤーが竜の巫女を用意したら、進行役は■シナリオ予告解説を開示するとともに、奇跡の演目（7種類：ルールブック25・26ページを参照）の中から1つを各プレイヤーに選んでもらいます。

### シナリオ予告解説

**舞台：** レンお嬢様の自宅の庭園（目標値±0）

**企画ジャンル：** 実況

**ハプニング：** ムチャ振りで口調と語尾が「謎のお嬢様」になる。

**試練：** レンお嬢様との「お茶会」

## 奇跡の演目

### 奇跡の演目

- 🔥 幸運の風が吹いている
- 🔥 困ったときはお互い様
- 🔥 悪い予感は的中する
- 🔥 ついていい嘘もある
- 🔥 私には星が見えている
- 🔥 心は竜とともにあり
- 🔥 人は石垣、人は城

奇跡の演目は今後の、巫女配信『リューチューバーとちいさな奇跡』の展開により増える事もあり得ます。進行役は、これら追加分を加えて運用しても構いません。

# オープニングパート 1



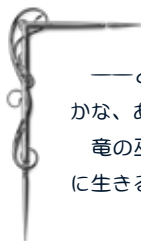
## オープニング

ここからシナリオ本文になります。進行役（GM）は配信の枠主として、ゲスト配信者たち（PC）と視聴者（セッションの見学者）に配信に至る状況説明を下記テキストにて解説してください。

状況の解説後、配信者たちには自分の分身となるキャラクターである、竜の巫女をそれぞれ紹介してもらいます。あらかじめ自己紹介の文章を用意してもらおうと良いでしょう。

## 状況説明

### 1. いつ、どこで、誰が、何をする配信なのか



——とある優雅な午後。暑くもなく寒くもなく、涼やかな風の穏やかな、ある日。

竜の巫女、リューチューバーであるみなさんは、常日頃は現代社会に生きる一般人である。

未だ学生かも知れないし、気楽でそこそこ大変なフリーターかも知れないし、え、これやバイ級じゃないの的なブラックで多忙なお仕事忙しい社会人かも知れない。

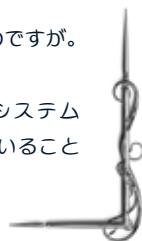
そんな、普通の個々の生活環境とは掛け離れた、超が付く豪邸の前。ドレスを模したフリルの女服を着た、蒼い瞳に金髪のお嬢様が微笑んでいます。

（ルールブック12ページ上半分を参照）

レン「はい、本日枠主のレンです、今日は竜の巫女のみなさんでお茶会の配信をしちやいます。ゲストは（参加者の名前。以降、全員のキャラの名前それぞれ）さんに来て頂きました。みなさん楽しいお茶会にしましょうね」

……あの、あまりにもセレブでハイソな空間で圧倒されるのですが。

竜さまや配信者のみなさんに物語を届ける、奇跡配信システム『リューチューブ』には、さぞ君たちの狼狽した表情が映っていることだろう。果たして『無事に』帰れるのでしょうか……？



## オープニングパート 2～3



### 自己紹介

## 2. 竜の巫女たちの自己紹介

進行役は各プレイヤーに促し、個々のキャラ（ゲスト配信者たち）の自己紹介をお願いしてください。順番はサイコロやじゃんけんでも構いません。

自己紹介は、（配信用の）名前、魅力（3項目）の値、技能の内容（3項目）とその値、性格や特徴を他のキャラや視聴者向けに紹介してください。各キャラは公共に向けての配信者で、ある種の「目立ちたがり」ことをお忘れなく（恥ずかしがっちゃだめですよ）

### スパの説明

## 3. どういうコメントがスパに該当するか

「スパ」（スパチャのこと）とは、竜の巫女たちを応援するシステムです。下記の内容は、視聴者のみなさんを含めた上で全員に解説しましょう。

「スパ」とはセッションの視聴者が、各キャラに向けて何らかの応援を、配信サイトの時間延長アイテムや、オフセッション上でのノートやホワイトボード、オンセツールの見学席タブやコメント欄に残した場合、その応援したコメントの数をカウントし、竜の巫女たちのキャラ全員で共有の数として管理し、行動宣言の判定時に、使い捨ての数値として「スパ1コメント→サイコロ1個」に変換するものです。

また、この「スパ」は「スパ100コメント→赤スパ1つ」に変換できます。逆に変換は出来ません。

### 赤スパ

オンラインでのセッション配信時に、リアルで課金を視聴者から頂いた場合、その「スパ」は「赤スパ」（最上位のスパチャのこと）として扱います。

視聴者のみなさまには積極的な応援をよろしくお願い致します（……赤スパはほどほどで（笑）  
（もちろん、視聴者の方を入れずにセッションを行うこともできます）

## オープニングパート 4



梓主

## 4. 梓主は判定に参加するか・しないか

進行役もシナリオ内で、配信者として行動宣言に参加することもできます（参加しなくても構いません）

進行役はこのタイミングで参加・非参加をしっかりと明文化してください（難易度が変動するのです）

進行役が行動宣言に参加する場合は、下記のキャラを梓主（NPC）として使用してください。（ルールブック12ページ上半分を参照）

カレン・  
スタンリー

孤高のお嬢様

カレン・スタンリー

ネット活動名：レン



魅力

かわいさ (4)

かしこさ (4)

おもしろさ (2)

職業

学生

趣味

お茶会

技能

数学 (3)

経済 (3)

礼儀作法 (4)



# 配信パートの進行 1

## シナリオ進行

ここから配信(シナリオ)の進行に入っていきます。配信パートは「判定」という単位で進行します。

進行役は、配信セッション中、スパやコメントが押し寄せて数えきれなくなることがあります。その場合、進行役の主観で「スパは10個」と、おおよその数で言い切って構いません。

## 行動宣言

### 行動宣言とサイコロ獲得

個々の判定の参加者は、自分が竜の巫女の立場だったとしてロールプレイしながら、行動宣言をします。

行動宣言を行うと、竜の巫女それぞれ以下のサイコロが得られ、振ることになります。

6個のサイコロ

- + 技能レベルか、シナリオ指定の魅力値の分の、サイコロ。
- + 奇跡の演目のうち「フラグ1つか2つ」を達成する事で、6個のサイコロ。
- + あらかじめスパを消費することで、消費スパ個数の分の、サイコロ。
- + 奇跡の演目ですべてのフラグ達成の奇跡の効果に、サイコロの目が影響する場合。

●例: 1 ミッション内で、技能レベル5、フラグ2つ達成、スパ1個使用、奇跡の効果なしの場合。

振るべきサイコロは、6 (初期値) + 5 (技能) + 6 (フラグ) + 1 (スパ) で、計18個です。

(奇跡の演目のフラグは、1回の判定に2個まで実施することができます。このとき、1個達成しても2個達成しても、判定に追加できるサイコロは6個です)

尚、セッション中に使用した技能および魅力値は、同じセッション中に再び使う事はできません。

## 配信パートの進行 2



### スパの取得

#### スパの取得

竜の巫女全員の「1の目」が出た個数を進行役に伝え、目標値（判定参加人数（竜の巫女の人数）×ミッションナンバー）を超えていた場合、ミッションの内容を無事こなし、目標値を超えた「1の目」の個数を「スパ」（ルールブック23・24ページ）として、配信者全員の共有財産にします。

目標値の値を「1の目」が超えられなくても、ミッション自体はこなせますが、ミッションに記述されたちよっと残念な結果も付随します。

### 奇跡の演目

#### 奇跡の演目

進行役はミッションの「判定」の合間に、各キャラが選んだ奇跡の演目の各フラグの達成を促し、進行状況を管理してください。

さらに、セッション中の「スパ」を管理し、個々のミッションでの取得状況と使用数を確認してください。

具体的には、各キャラ（PC）の「判定」と用いる魅力と技能の確認および、サイコロをする前後に、そのキャラが取得した奇跡の演目の内容を見ながらフラグとなる、ロールプレイを促しつつ「スパ」の取得状況と使用を確認しながら「判定」を行わせてください。

奇跡の演目の達成効果や、前のミッションで目標値を上回ったことによる「スパ」を失念ないように気を付けましょう。



# ミッション No. 1



## シナリオ進行

ここから配信(シナリオ)の進行に入っていきます。配信パートは「判定」という単位で進行します。

進行役は、配信セッション中、スパやコメントが押し寄せて数えきれなくなることがあります。その場合、進行役の主観で「スパは10個」と、おおよその数で言い切って構いません。

レンお嬢様は優雅にほほえんでいるが、庶民である君たちにとってこの豪邸は非常にプレッシャーを感じるものである。

なんか高そうな絵とか！ 割ったらシャレにならなそうな茶器とか！ メイドさんが普通にいるし！

……とりあえず、ここまで来ておきながら場の紹介一つもせずして帰る訳にはいかない。

私たちは物語を届けるリ्यूチャーバーなのだから！ 竜さま、なにかミスったらフォローが欲しいです……。

## ミッション1



ミッション	(風景：レンお嬢様の自宅の庭園)で行われている (試練：レンお嬢様との「お茶会」)を紹介せよ！		
目標値	判定参加人数 (竜の巫女の人数) × 1	指定魅力	かわいさ
ちょっと残念な結果	それなりに紹介できた。……たぶん。		

えーとえーとえーと、美味しいお紅茶でございますわよおほほほほ？

(進行役は判定の前後において「スパ」の数を確認する事)

# ミッション No. 2



不思議の国にいるかのような豪邸の中で、半ばパニックに陥った君たちである。

お茶の味とか分からないし、何よりこのカップを割ったらお給料何ヶ月分の弁償が分からない。

???「おや、カレン。お友達かい？」

レン「あら、お父様」

お父様！？ レンさまのパパン！？

突如、登場したジェントルメンなおじさま英国紳士に、レンのお友達として優雅な挨拶を返さねば！

## ミッション2



ミッション	(試練:レンお嬢様との「お茶会」)に挑戦し(ハプニング:ムチャ振りで口調と語尾が「謎のお嬢様」になる)に遭遇し、対処せよ！		
目標値	判定参加人数 (竜の巫女の人数) × 2	指定魅力	かしこさ
ちょっと残念な結果	(ハプニング:ムチャ振りで口調と語尾が「謎のお嬢様」になる)で現場はぐだぐだになる。		

はじめましてでございますわムツシュ、レンお嬢様のご学友と申しますおほほほ！？

(進行役は判定の前後において「スパ」の数を確認する事)

# ミッション No. 3



まあ待て落ち着け、くーるびーくーるびー。

そもそも自分たちのような庶民が、ハイソなご令嬢ムーブなど無理があったのだ。

ごく自然に真つ当な会話が出来る様にならなければならないのですわ、おほほほほ。

おハーブが良くてよこの御紅茶さま、うえふえふえふえ（語尾がさらに変なことにーっ!?)

## ミッション3

No. 3

ミッション	(ハプニング:ムチャ振りで口調と語尾が「謎のお嬢様」になる)を解決し、(試練:レンお嬢様との「お茶会」)を完遂せよ!		
目標値	判定参加人数 (竜の巫女の人数) × 3	指定魅力	おもしろさ
ちょっと残念な結果	(ハプニング:ムチャ振りで口調と語尾が「謎のお嬢様」になる)が解決できず、すごい結果に。配信はカオスで終わる。		

エコでハイソでロハスなお茶会でございましたわおほほほほーっ!?

(進行役は判定の前後において「スパ」の数を確認する事)  
配信の結果がどうあれ、エンディングパートに移行します。

## 配信終了

つ、つかれた……緊張で疲れた……。万一、カップでも落として割ったら向こう1年はタダ働きで、

オレンジペコのストレートフラッシュだとか言うお茶受けにお煎餅とかお出しするところでしたわ……。

(語尾が戻っていない)



## エンディングパート

### エンディング

エンディングパートでは、配信者それぞれが、今回の配信について感想を一言述べます。

その後、梓主は、参加した竜の巫女の名前を挙げつつ挨拶をして、配信を終了させていただきます。

レンお嬢様は君たち一般びーぶるの緊張をよそに、優雅にお茶会配信を終了させた。

セレブ空間にパコくった君たちの様子は、視聴者のみなさんや竜さまにどのような感じで映ただろうか？

レン「という訳で竜の 女のみなさんでお茶会をしてみよう配信、ゲストは（参加者の名前。以降、全員のキャラの名前それぞれ）さんと、レンがお伝えしました。楽しいお茶会になって良かったです。みなさんさようならー。」

（尚、竜さまは、緊張からの虚脱で口からエクトプラズム（靈魂）を出している君たちの配信で爆笑していた（合掌）

## アフターゲームの進行

ゲーム終了後に以下の4フェイズを行います。

### 1. キャラクターの状態確認

このシナリオでは盛大な事故などの不利益な設定が確定することは無いと思います。

万一、竜の巫女たちがとてもへこむような事態が発生した場合、進行役は相談の上、進行役は今回の「スパ」を全て消し、セッション中に起きた出来事をすべてなかったことにしてください。

### キャラクター の状態確認



## アフターゲームの進行

### 赤スパの生成

## 2. 赤スパの生成

進行役は、セッション内で取得して使用しなかった「スパ」と「赤スパ」をカウントします。

「スパ100回→赤スパ1回」に変換します（変換に満たなかった「スパ」は切り捨て）と共に、視聴者の方々から課金を頂いたことによる「赤スパ」と、奇跡の演目達成による「赤スパ」を合計します。

### 竜の巫女の成長

## 3. 「竜の巫女」の成長

配信者全員は2. で保有している「赤スパ」の個数分、各竜の巫女の、任意の魅力または、技能を選んで値を+1することができます。

「スパ」は毎回のセッションごとに使い切りで、次のセッションに持ち越しはできません。

### 後片付け

## 4. 後片付け

次回も楽しくゲームできるように、会場の持ち主が喜ぶ範囲で後片付けをしましょう。

オンラインセッションの場合、オンセツールの維持管理が必要ならば行いましょう。

テキストログを取得したり、ツイッターに感想を述べるのも良いでしょう。

最後に参加者全員がお互いに挨拶を行い、視聴者の方々にお礼を述べて、セッションは終了します。

お疲れ様でした！

## デザイナーズノート

この箇所は、本シナリオ『【実況】レンお嬢様と「お茶会」するまで帰れません【お高そう！？】』の、シナリオメイキングの制作過程を記述するものです。シナリオメイキングの参考になれば幸いです。

まず、シナリオのジャンル（実況・検証・バラエティー・お悩み相談・バトル）より1つを選びます。

今回は特に何も考えずに『実況』を選びました。

そこでルールブック40ページ『シナリオテンプレート（実況）』を参照します。下記に一部を抜粋。

No. 1

ミッション	（日常の風景）で行われている（試練）を紹介せよ！		
目標値	判定参加人数×1+XX	指定魅力	かわいさ
ちよつと 残念な結果	それなりに紹介できる		

No. 2

ミッション	（試練）に挑戦し（ハプニング）に遭遇せよ！		
目標値	判定参加人数×2+XX	指定魅力	かしこさ
ちよつと 残念な結果	ハプニングで現場はグチャグチャになる。		

No. 3

ミッション	ハプニングを解決し、（試練）を完遂せよ！		
目標値	判定参加人数×3+XX	指定魅力	おもしろさ
ちよつと 残念な結果	ハプニングが解決できずすごい結果に。配信はカオスで終わる		

ここから、必要となるのは（日常の風景）（試練）（ハプニング）の3つと分かります。

その上で、GMが動かすキャラ（粹主）となるNPCを考えます。

今回の場合、サンプルシナリオですから、ルールブックに載っているキャラを使いますね。

最初はレンお嬢様にご出演して頂きましょう。

『孤高のお嬢様』レン（本名：カレン・スタンリー）ルールブック12ページ上半分を参照。

- ・魅力：かわいさ4 かしこさ4 おもしろさ2
- ・技能：数学3 経済3 礼儀作法4

先の、必要とする3項目を一旦脇に置いて、  
ルールブック39ページ『配信主旨行為表』と『配信主旨対象表』と、  
ルールブック40ページ『配信主旨表現表』を参照します。サイコロを振って、

『配信主旨行為表』（6・6）より「うまく話す」  
『配信主旨対象表』（5）より「人にまつわるもの」  
『配信主旨表現表』（1）より（対象）を（行為）するまで終われません」と  
なりました。

『（対象：人にまつわるもの）を（行為：うまく話す）するまで終われません』  
と書くと、ちょっとごちないですね。この場合、対象がレンお嬢様ならば、  
行為も彼女らしくして、『レンお嬢様と「お茶会」するまで帰れません』と、  
行為を「お茶会」とアレンジしてみました。「終われません」の箇所を「帰れ  
ません」と、場の雰囲気につなげつつ、煽り文を追加してタイトルにします。

今回は『配信タイトル煽り文表』ですと、いままでに沿ったものにならな  
そうなのでゼロから考えます。

ハイソ（上流社会）なお嬢様と「お茶会」するならば、タイトルを調整して  
……。

『【実況】レンお嬢様と「お茶会」するまで帰れません【お高そう！？】』こ  
うしてみました。

レンお嬢様に呼ばれた他の竜の巫女が、セブオーラに圧倒されそうなコメ  
ディに出来そうですね！

次に、必要とする3項目（日常の風景）（試練）（ハプニング）を決めましょう。  
（日常の風景）は、**レンお嬢様のご自宅**（目標値±0）でしょうね。  
（試練）は、**レンお嬢様との「お茶会」**になるでしょう。

（ハプニング）は、ルールブック38ページの『ハプニング表』を参照します。  
ここはサイコロを振るまでもなく、  
6：ムチャ振りで口調と語尾が変になる。『語尾表』3：謎のお嬢様ですわよ。  
で確定でしょう。

（ハプニング：**ムチャ振りで口調と語尾が「謎のお嬢様」になる**）となります。

これで、シナリオタイトル・シナリオ予告解説・シナリオテンプレートまで全て埋まったこととなります。

## シナリオタイトル

【実況】レンお嬢様と「お茶会」するまで帰れません【お高そう！？】

## シナリオ予告解説

- 舞台：** レンお嬢様の自宅の庭園（目標値±0）
- 企画ジャンル：** 実況
- ハプニング：** ムチャ振りで口調と語尾が「謎のお嬢様」になる。
- 試練：** レンお嬢様との「お茶会」



## ミッション

No. 1

ミッション	(風景:レンお嬢様の自宅の庭園)で行われている (試練:レンお嬢様との「お茶会」)を紹介せよ!		
目標値	判定参加人数 (竜の巫女の人数) × 1	指定魅力	かわいさ
ちょっと 残念な結果	それなりに紹介できた。……たぶん。		

No. 2

ミッション	(試練:レンお嬢様との「お茶会」)に挑戦し(ハプニング:ムチャ振りで口調と語尾が「謎のお嬢様」になる)に遭遇し、対処せよ!		
目標値	判定参加人数 (竜の巫女の人数) × 2	指定魅力	かしこさ
ちょっと 残念な結果	(ハプニング:ムチャ振りで口調と語尾が「謎のお嬢様」になる)で現場はぐだぐだになる。		

No. 3

ミッション	(ハプニング:ムチャ振りで口調と語尾が「謎のお嬢様」になる)を解決し、(試練:レンお嬢様との「お茶会」)を完遂せよ!		
目標値	判定参加人数 (竜の巫女の人数) × 3	指定魅力	おもしろさ
ちょっと 残念な結果	(ハプニング:ムチャ振りで口調と語尾が「謎のお嬢様」になる)が解決できず、すごい結果に。配信はカオスで終わる。		

こうなりました!

ここまでシナリオがあるなら、TRPGに慣れたGMは後はノリと勢いでセッションが出来るかも知れませんが、初心者でもマスタリングに困らないように、ある程度描写を足しておきますね。

豪邸に呼ばれた竜の巫女のゲストたちが、粹主であるレンお嬢様の「お茶会」に誘われつつ、高い物品の取り扱いにビビったり、セレブな人々と会話するの無理やりなお嬢様言葉でバグったり……。

と、コメディタッチで書いてみました。

テンプレートや表など、参考に出来るデータは揃ってますし、いわゆる動画配信サイトで公開されている有名動画や配信者さんなどの配信記録などを参考にして、様々なシナリオを作ることが出来ると思います。

もちろん、このシナリオ群を参考にされても構いません。

逆に、テンプレートに捕われ過ぎずに「こんな感じのシナリオ」と言う『流れを考えてから』テンプレの項目や単語それぞれを参考に『個別の部品』として『当てはめる』と言うのもアリですよ。

重要なのは、楽しんでもらおうという気持ちと、完璧に作ろうとし過ぎないことです。

完璧に作ろうとして、いつまで経っても中々完成しないのでは、本末転倒ですからね。

多少粗があっても楽しんで、PLたちのプレイを信じて、勢いで作ってみましょう。

みなさまのシナリオメイキングの一助になれば幸いです！

Hastur.