

雛型の使い方

■ごあいさつ

こんにちは。ここは月刊かびや(かなむら)がシナリオ雛型を配付しているページです。
雛型はドキュメントタブに分かれており、ver1(2020年版)とver2(2025年版)があります。
使用は、ハチャメチャな暴力とか差別とかに使用しない限りフリーで使って頂いてかまいません。挨拶や連絡なども必要ありません。改変なども自由に行ってください。ちょこっとだけ参考にするなども大歓迎です。とにかく自由に使ってください。

任意で「かなむらさん雛型作ってくれてありがとう」「かなむらさん雛型使ってます」等とたまに言及して頂けると、ほっこりします。

ハッシュタグも置いとくね..... #かなむらシナリオ雛型友の会

詳細な使い方(ver1の内容に則したもの)はファンボックス全体公開で記載しているのであわせてご確認ください。

<https://bkyd.fanbox.cc/posts/4973606>

■更新しました

さすがに古すぎるため、2025年9月20日にver2を作りました。
ver1の方が慣れてるので使い続けたいぜという方はこのまま使って頂いて問題ありません。

■保存方法

「アクセス権リクエスト」を行っても特に得られるものは何もありませんので、行わないでください。
アクセス権リクエストを誤って行った場合も別に特に何もしなくてOKです。連絡も不要です。ただ、何も得られないだけです。

「ファイル→ダウンロード」から、docx形式でダウンロードすると、お手元に保存できます。保存したデータは、Googleドキュメントに再アップロードするか、Wordなどお手元のソフトで開いて使用できます。
お手元のソフトで開かれる場合、Googleドキュメント以外での挙動は確認していませんのでご注意ください。特に凝ったことはしていないので崩れないと思うんですが.....。
また、Googleドキュメントはtext形式での保存も可能ですので、そちらのほうが使いやすい方はそちらをどうぞ。もちろんページからコピペでも問題ありません。

シナリオ雛型ver2

(※画像があればここに貼る)

クトゥルフ神話TRPG

「タイトル」

キャッチコピー

■導入

開示可能な範囲の始まり方、ストーリーラインの軽い説明など。
シナリオによっては、導入パートや序盤などの全体像をまとめてもよい。
エンディングまで触れるのもよいかもしれない。
3～10行程度にまとめる。

(※以降、段落の終わりから次の見出しまでの間に2行あける)

■シナリオ傾向

戦闘中心／探索中心／RP重視等。
このようなPL・PCでプレイすると楽しく遊べるであろうといったカテゴリを明示する。

■基本情報

- ・使用:基本ルールブック○版
- ・参照:サブリ名、参照した原作小説名
- ・タイプ:シティorクローズド
- ・舞台:現代日本 等
- ・PL人数:1人～3人程度 等
- ・戦闘:なしorありor回避可能
- ・発狂率:低or中or高
- ・ロスト率:低or中or高
- ・プレイ時間:1～3時間 等 または、1話2時間・総計8時間前後 等
- ・推奨技能:<技能名>
- ・準推奨技能:<技能名>

※技能はなくても進行上支障はありませんが、多くの情報が得られます。

(※等、技能判定は重要であるかどうかの記載を推奨技能の直下に記載しておくとい)

■注意事項・特記事項

◎注意事項

「災害」「暴力表現」「性的表現」「子供や妊婦などの扱い」「実際の事件や戦争、病気、実在の人物」「犯罪行為」等。

注意事項として挙げたほうがよいと考えられるものを記載する。

その程度も記載しておくによりよいかもしれない。

例:「水害を想起させる表現が含まれる。KPはこの描写を完全に削除してそういう事実があったという点のみ伝えてもよい。」「年齢制限をかけるほどではない軽い暴力表現がPCに対して発生し、回避は難しい。」等。

後遺症やロスト関係など、シナリオ都合で発生するものを注意事項とするか特記事項とするかは好み
の問題かも。注意事項が多い場合埋もれるので、「◎ロスト・後遺症に関して」という章を別途立てても
よいと思う。

◎特記事項

その他、特記事項があれば書いておくこと。事前に伝えた方がスムーズなセッションとなりそうなことを
記載する。

「夢オチOKです。」「探索者は冒頭記憶喪失ですが、いずれ思い出します。」「プリセット衣装に関しては
単純なライターの趣味で本筋に関係ないので改変してもよいですが、できれば要素として残してくれると
喜びます。」等。

(※↑ここまではBOOTHの概要などで公開情報として扱うとよい)

(※↓以下、「■こんなPL・KPにオススメ」から「■参考文献」までは、カットしたり、KP情報に入れたり、別
途概要PDFなどを用意するもよい)

■HO／推奨探索者

HOがあるならここに記載する。

ない場合も、PLがどういうキャラクターを選び、どういう態度でシナリオに挑むべきなのかを記載する。

■こんなPL・KPにオススメ

◎こんなPLにオススメ

「シナリオ傾向」より詳しく、自分のことかも、やりたいな、と思ってもらえそうな具体的なイメージがある
なら記載する。こういう要素が好きな人向け、等とピックアップして記載しておくのもよい。

◎こんなKPにオススメ

同上。

■改変に関して

改変推奨のシナリオであればここに記載しておくといよい。

「改変は行っても問題ありませんがPLに周知してください。」「時代・舞台は自由に改変OKです。」「改変に関しては利用規約を参照してください。→URL」等。

ネタバレが気になる場合はKP情報に記載してもよい。

特に、舞台・時代・人数は変更可能かどうかは気にしている人が多いので、変更の可否、変更するなら気にした方がよい留意点など記載しておくで親切。

■参考文献

参考にした本や引用したデータ、ウェブページなどを記載。イメージソングなどもここに置いてもよいし、イメージソングで項目を立ててもよい。使用BGMなどと合わせて伏せった一などに置くのも喜ばれる。ネタバレが気になる場合はKP情報に記載してもよい。

■協力

シナリオを書く際協力してくださった方や、素材を提供してくださった方について記載する。

.....

■権利表示

本作は、「株式会社アークライト」及び「株式会社KADOKAWA」が権利を有する『クトゥルフ神話TRPG』シリーズの二次創作物です。

Call of Cthulhu is copyright ©1981, 2015, 2019 by Chaosium Inc. ;all rights reserved. Arranged by Arclight Inc.

Call of Cthulhu is a registered trademark of Chaosium Inc.

PUBLISHED BY KADOKAWA CORPORATION 「クトゥルフ神話TRPG」「新クトゥルフ神話TRPG」

.....

次ページからKP情報です。

■背景とコンセプト

◎早わかりシナリオ背景

シナリオ背景が長い場合、3行程度にまとめた情報を置くと親切。

◎シナリオ背景

シナリオの背景情報の他、KPが把握しておくべき情報、探索者の行動指針などを記載。「どうなると生還」「どうなるとロスト」なども書いてあると親切。

◎シナリオのコンセプト

シナリオに関してライターがコンセプトを記載。いわゆる「あとがき」的なことを書くとよい。意外と喜ばれる。

■シナリオデータ

(※もっと詳細なデータの書き方は公式のガイドラインを参照するとよい。

<https://note.com/cthulhumasters/n/n67c2b58b7ece>)

◎登場するNPC／クリーチャー

●クリーチャー名(基本ルールブックP／マレウス・モンストロルムP)

シナリオ内で必要となる情報を要約して記載。必要に応じてステータスも記載。

●クリーチャー個体名

個体の情報があるなら別途記載。

●NPC名(読みがな) 性別 年齢

シナリオ内で必要となる情報を要約して記載。必要に応じてステータスも記載。

◎登場する団体／地名

●団体

シナリオ内で必要となる情報を要約して記載。

●地名

同上。

◎登場する呪文／アイテム

●呪文

シナリオ内で必要となる情報を要約して記載。

●アイテム

同上。

■シナリオチャート

(※以下記載例)

00.導入

○という出来事が起こり、探索を開始する。

01.探索1

探索内容／探索内容／探索内容

探索が終わると、【02.イベント】へ。

02.イベント

○○という出来事が起こり、更なる探索が必要となる。

03.探索2

探索内容／探索内容／探索内容

探索が終わると、【04.クライマックス】へ。

04.クライマックス

△という行動を取り、その結果に応じてエンディングへ。

05.エンディング

END-A:□をした

END-B:□□をした

■記法

◎見出し記号

- 大項目
- ◎ 中項目
- 小項目
- * 小項目以下のカテゴリ
- ▼ 探索行動指示
- ! ▼に対応する情報を開示
- ◆ リスト
- 移動
- ※ KP注釈

●実例

▼〈技能〉〈能力ロール〉で判定する。

▼[成功で0／失敗で0]の正気度ポイントを失う。

※このように記載された項目はシナリオ上想定されているダイスロールです。

▼(行動等)を行う。

※このように記載された項目はシナリオ上想定されている行動例です。

▼探索キーワード: 場所／アイテム／行動例

※このように記載された項目はシナリオ上で発生するキーワード(場所やアイテムや行動など)です。

! 〈技能／能力ロール〉情報

※このように記載された項目は▼項目の判定成功または行動次第で得られる情報です。

◎括弧

- 【 】 探索項目や章題など、シナリオ内に別途詳細な記載があるキーワード
- 〈 〉 技能および能力値ロール
- [] 計算式、数式、振るダイスの指定
- 《 》 呪文
- 『 』 書籍、小説や映画などの作品名、手記などの資料類

◎囲み

※このように囲まれた項目はシーン描写例です。

00『資料名』もしくは《呪文名》

※このように記載された項目はPLに資料として開示してください。

次ページからシナリオ本文です。

■00.導入

◎導入

導入の描写。

■01.探索1

◎探索1

シーン描写。

- ▼〈技能〉〈能力値ロール〉で判定する。
- ▼アイテム【アイテム名】を入手。
- ▼探索キーワード: 場所／アイテム／行動例

※技能判定指示→探索キーワードの順で提示すると、判定漏れが防止できる。

！〈技能〉情報

▼の結果得られる情報を記載。

◎探索箇所

シーン描写。

01『資料名』《呪文名》

資料の内容。シナリオに関係のないことは極力カットする。

出典元があるなら極力併記すること。併記しない場合は、参照元にまとめて書くこと。

◆Q&A

Q.

A.

Q.

A.

Q.

A.

Q.

A.

■03.エンディング

■END-A: エンドタイトル

【条件】□をした

描写

→生還

■END-B: エンドタイトル

【条件】□□をした

描写

→生還

.....

■報酬

・生還→1D10 等

■後遺症

◎END-A

●後遺症名

○○という後遺症付与。等

.....

■奥付

発行者 ショップ名など(名前など)※どちらかでもOK
そのほか、連絡先、利用規約などを記載しておくこと。

シナリオ雛型ver1

画像があればここに貼る（この色の文章は消してください）

キャッチコピー

クトゥルフ神話TRPG6版

「タイトル」

■導入

開示可能な範囲のあらすじ

■シナリオ傾向

戦闘中心／探索中心／RP重視等。

このようなPL・PCでプレイすると楽しく遊べるであろうといったカテゴリを明示するとよい。

■基本情報

- ・使用:基本ルールブック〇版
- ・参照:サブリ名
- ・タイプ:シティorクローズド
- ・舞台:現代日本 等
- ・人数:1人～3人程度
- ・戦闘:なしorありor回避可能
- ・発狂率:低or中or高
- ・ロスト率:低or中or高
- ・プレイ時間:1～3時間
- ・PL難易度:★★☆☆☆
- ・KP難易度:★★☆☆☆
- ・推奨技能:<技能名>
- ・準推奨技能:<技能名>

※特記事項があれば書いておくこと。

※後遺症／出目ロスト／神話生物の独自解釈などを記載する。

■権利表示

本作は、「株式会社アークライト」及び「株式会社KADOKAWA」が権利を有する『クトゥルフ神話TRPG』の二次創作物です。

Call of Cthulhu is copyright ©1981, 2015, 2019 by Chaosium Inc. ;all rights reserved. Arranged by Arclight Inc.

Call of Cthulhu is a registered trademark of Chaosium Inc.

PUBLISHED BY KADOKAWA CORPORATION 「クトゥルフ神話TRPG」

※正しい権利表示は公式を必ず確認してください。

.....

次ページからKP情報です。

■シナリオ背景

シナリオの背景情報の他、KPが把握しておくべき情報、探索者の行動指針、引用元などを記載。

■シナリオのコンセプト

シナリオに関してライターがコンセプトを記載。

■舞台設定について

舞台や時代を変更可能かどうか、変更の際の留意点などを記載。

■参考

引用元や参考文献、インスピレーション元がある場合記載。

■登場するNPC／クリーチャー

・クリーチャー名（基本ルールブックP／マレウス・モンストロルムP）

シナリオ内で必要となる情報を要約して記載。

必要に応じてステータスも記載。

・NPC名（読みがな） 性別 年齢

シナリオ内で必要となる情報を要約して記載。

必要に応じてステータスも記載。

■登場する団体／地名

・団体／地名

シナリオ内で必要となる情報を要約して記載。

■登場する呪文／アイテム

・呪文／アイテム

シナリオ内で必要となる情報を要約して記載。

■シナリオチャート

- 01.導入
 - 02.探索1
 - 03.イベント
 - 04.探索2
 - 05.エンディング
-

■記法

- 大項目
- ◎ 中項目
- 小項目
- ・ 小項目以下
- ▼ 探索できる項目
- ★ リスト
- 移動
- ▶ PLへの行動提示
- ! ▶の結果
- ※ KP情報

.....

※このように囲まれた項目はシーン描写例です。

.....

描写例の中で『この括弧』でくくられた箇所は探索キーワードです。

00【資料名】

※このように記載された項目はPLに資料として開示してください。

▶はロールや探索箇所といった、PLに行動を提示する際に使う記号です。

▶<技能／能力ロール>

※このように記載された項目はシナリオ上想定されているダイスロールです。

▶(場所名)探索キーワード(入手アイテム、行動例、等)[場所／アイテム／行動例]

※このように記載された項目はシナリオ上で発生するキーワードです。

! <技能／能力ロール>情報

※このように記載された項目は▶項目の結果得られる情報です。

.....

次ページからシナリオ本文です。

■01.導入

.....

描写。

PLにコピーで開示する際の利便性を考え、描写内で行をまたがないように細かく改行するとよい。

.....

■02.探索1

.....

描写

.....

▶SANC0/1

▶＜技能＞

▶探索キーワード[場所／アイテム／行動例]

！＜技能＞情報

情報

▼探索箇所

.....

描写

.....

◎場所

.....

描写

.....

▶＜技能1＞

▶＜技能2＞

！＜技能1＞情報

情報

！＜技能2＞情報

資料01【資料名】を開示。

01【資料名】

資料の内容。シナリオに関係のないことは極力カットする。

★Q&A

Q.

A.

Q.

A.

Q.

A.

Q.

A.

◎アイテム

.....

描写

.....

▶入手アイテム【アイテム名】

◎行動例

.....

描写

.....

●○○をした

内容

●○○をしなかった

内容

→△△をした END-Aへ

→△△をしなかった END-Bへ

■05.エンディング

■END-A: エンドタイトル

【条件】△△をした

描写

→生還

■END-B: エンドタイトル

【条件】△△をしなかった

描写

→ロスト

.....

◎報酬

- ・生還→1D10
- ・〇〇に遭遇→クトゥルフ神話技能1%

◎後遺症

- ・END-A
- [後遺症名など]〇〇という後遺症付与。

.....