

シナリオセッティング「女学院の六不思議」

このシナリオセッティングでは、シトラ女学院で代々語られる『六不思議』の話題が席卷している時期であるものとして扱います。『六不思議』は本当に怪奇現象なのか、それとも説明がつくものなのか。それぞれの小さな冒険が大切な思い出になっていくことでしょう。

▼第一章「ねえ、知ってる？」

描写：クラスメイトの噂話、寮で起きる不思議なできごと。今日も食堂でみんなが体を寄せて、ひそひそと『のこと』を話している――

解説：監督は各ペアに、自由に『六不思議』の内容を決めてよいこと、そして真相を調べても変わらない日々を過ごしてもよいことを案内してください。不思議の数が六つ以上あっても、もちろん大丈夫です。

▼第二章「あの子、昨日さ……」

描写：加熱する『六不思議』の話題、相次ぐ目撃談。姉妹は片時も離れないし、新しい姉妹も誕生してるし、みんな怖がりながらもなんだか喜んでいるような……？

解説：どの校舎の廊下でも『六不思議』の話が聞こえます。夜になつたら調べに行こうという勇気ある生徒たちもいるようです。

▼幕間「フラワーコートで、真夜中に……」

描写：夜がやってくる。誰もが息を潜めている中、あなたたちにはやることがある。『六不思議』を解き明かすため、そして決闘裁判に勝利するため、^{フラワーコート}裁きの決闘場へ向かおう。

解説：決闘裁判に敗北すれば、基幹世界全体が危機にさらされることを監督は示唆してください。

▼ステラバトル

よき戦いを。勝利すれば【紐解の騎士】の勲章を獲得できます。

▼カーテンコール「不思議は不思議のまま」

描写：『六不思議』の元は絶たれた。けれど、今日も学校で『六不思議』の話題は続いている。それとも、もしかして、本当に……？

解説：監督は各ペアに、あなたたちだけが平穀が戻ってきたことを知つていると伝えたうえで、その後の日常を演出してもらいましょう。

オプションルール・間奏

描写：決闘裁判前夜、プリンガーたちは夢を見た。

『六不思議』の元となったエネミーの想いの丈が、夢の中で語られる。

解説：監督は、エネミーの背景や「大切なモノ」を元にシーンを演出しましょう。この間奏はアキューズド・エンブレイスがエネミーであるとき、第二章と幕間の間に行なうことができます。

専用シチュエーション表「D66」

1	忘れ物して夜の学校へ。えっ、廊下に火の玉飛んでる！？
2	ねえ、階段の数、一個多くなってない……？
3	真夜中の音楽室、ピアノの演奏が聞こえてきた。
4	夜の庭園をお散歩。……手、繋いでみようかな？
5	幽霊なんているわけないじゃん。ひつ、なんか黒い影が！？
6	心細くて眠れない。電話して、いいかな？
1	こっくりさんこっくりさん、あの人の好きな人は誰ですか？
2	誰もいない教室から音がするよ!? なんだ、猫かあ。
3	理科準備室の掃除。人体模型と目が合う気がする……
4	ひとりで居残りしてパートナーに、サプライズしちゃおうかな。
5	旧校舎の壁にある赤い薦、血が流れてるように見えない？
6	む、虫が背中に！ 取って～!!