

ゲームマスター ガイド

『R1』『R2』でGMの心構え、いくつかのテクニックについて解説した。そこで本章ではそれらを踏まえた上で、さらに役立つテクニックやシナリオ作成のコツについて解説していくことにする。

ゲームマスターをより楽しむために

ゲームマスターガイドについて

本章は2004年7月にゲーム・フィールドより発売された『アリアンロードRPG 上級ルールブック』に掲載された「ゲームマスター」を加筆修正したものである。

本章は『R2』や本書で導入されているさまざまな追加ルールによって、より多彩で、より複雑になった『AR2E』のルールをどのように運用していくかを解説したGM向けの手引きである。

本章は本書を運用してGMを行なう方向けに書かれているため、『R1』『R2』、および本書のルールセクションは、すでに読まれている。なおかつ参照できるという前提で書かれている。したがって、これらに登場する用語は予告なしに使用されていることがある。また、ルールそのものの解説は当該のルールを参照された方がよいだろう。

■ゴールデンルール

GMはプレイヤーを信頼し、プレイヤーはGMを信頼する。これは楽しく遊ぶためにも大事なことである。TRPGはGMとプレイヤーがお互いに対戦するゲームではない。“また遊びたい” そう思うことがゲームの成功であるのは『R2』P206でも書いたとおりだ。そのためにも相互に信頼が必要になるのである。そして、それを実現するためにもゴールデンルールが重要なのだ。

●ゴールデンルールの使い方

ゴールデンルールとは、その卓上におけるGMの権限を無制限に認めるというルールである。もちろん、GMはルール全般を遵守し、可能な限り、公平に適用、かつ妥当に運用しなければならない。

だが、GMの決定はあらゆるルールやデータに優先するのである。おおよそ、乱暴に思えるルールだが、サッカーや野球でも審判の裁定はルールに優先されることもある。

TRPGにおけるシチュエーションは多彩であり、常にユニークな状況がそこにはある。なるべく多くの状況を一般的に処理できるようにルールを用意しているが、すべての状況がそれらのルールで解決できるわけではない。

GMであるあなたは、ルールブックで定義されていない状況について素早く判断しなければならないことがあり、できるだけ即座に解決しなければならない。

実際のところ、GMを含めた参加者全員が納得できるのであれば、どのようなルール適用をしてもかまわない。しかし、問題は意見が食い違った場合である。その時に有効なのは“食い違った意見のどちらが正しいのかを決定する”ルールより、“どうやって結果を決定するのか”のルールであることは理解しやすいだろう。

GMは、セッション中に起こるすべての事象

について裁定を下し、結果を決め、それをプレイヤーに伝えなければならない。結論を導くのに不安な気持ちもあるだろう。だが、“あなたの決断は常に正しい”これは『R1』P20のゴールデンルールによって、“すでに保証された”ことなのである。

●ゲームルールの研究とサポート

だからといって、“GMがどうせ決定してしまうのだから関係ない”と、プレイヤーが投げ

出してしまう雰囲気になっては問題である。

ルールについて深く研究したり、他のGMの裁定やルールの適用について他のプレイヤーと話し合ったり、我々が提供する質疑応答や正誤表(*)を確認し、『ゲーマーズ・フィールド』誌のサポート記事(*)を確認しておくことはムダではない。

GMを含めた参加者全員が納得できる裁定を下すことは“ゴールデンルールのもっとも有効な活用法”なのである。

(*) 質疑応答や正誤表

これらは以下のサイトで配布されている。

<http://www.fear.co.jp/ari/index.htm>

(*) サポート記事

たとえば、質疑応答によって決定された結果は、多くのプレイヤーに受け入れられやすい。そのためにも、どのような裁定が下されているか確認しておくことは重要だ。

ただし、これに絶対したがいなければならないといっているわけではない。繰り返すが、“GMを含めた参加者全員が納得できる”のであれば、どのようなルール適用をしてもかまわないのである。

TRPGとコミュニケーション

TRPGの特徴として、コミュニケーションの重要なゲームであるということが挙げられる。これは必ずしもTRPGというゲームに限った話ではない。MMO-RPG(大規模多人数オンラインRPG)をはじめとしたオンラインゲーム、野球やサッカーといったチーム対チームで行なうスポーツ、多人数が同時に参加するゲームには必ずコミュニケーションが重要視される側面がある。

円滑なコミュニケーションを行ない、それを通じた人間関係を構築し、ゲームという共通の楽しみ、話題を提供し、楽しい空間と時間を構築すること。それはTRPGの重要な目的のひとつであり、ゲームを成功に導くために有効な手段のひとつだ。

そのためにも、GMとプレイヤー、あるいはプレイヤー同士におけるコミュニケーションがうまくいくことは極めて重要なのである。

■コミュニケーション

コミュニケーションとは、人と人との間に行なわれる知覚、感情、そして思考を伝達するというものである。そこにはさまざまな側面、アプローチの方向性があるが、ここでは、お互いの意思疎通を中心として考えていきたい。

自分が思っていることを相手に伝え、相手の考えていることを受け取ることはTRPGというゲームを進める上で重要なことなのだ。

お互いが何を考えているのか伝え合う、その場合に重要なのは何だろうか？ 自分の意見を述べることだろうか？ それも重要である。この世の中、以心伝心というわけにはいかない。言葉に出して言わなければ、分からない

こと、伝わらないことは多い。だが、それ以上に重要なことは相手の話を聞く姿勢を持つことである。

特にGMはプレイヤーの発言に注意する必要がある。プレイヤーは無意識に、あるいは意識的にGMに対する要求を発している。

このメッセージをうまく受け取れるかどうか最終的な成功、失敗を分ける。

もちろん、話を聞くことは、相手の要求をただ受け入れる、ということではない。

ただ、プレイヤーに何か不満があったとしても、それをGMに話したり、感想を述べたりするだけで満足してしまう、あるいは納得してしまうことも多いし、冷静にお互いの話を聞くことで、別の解決方法が見つかることも多い。

まず、話を聞いて、相手が何を望んでいるのか、何を考えているのかを知るところから始めてみよう。

●GMという資源(リソース)

ここで問題になることがひとつある。『AR2E』では、GMとプレイヤーの数はイーブンではない。GMはひとりであり、プレイヤーは複数(3~5人)存在するのが普通だ。いかに優れた人物であったとしても、複数の人間に対して、的確なリアクションを同時に行なうのは難しい。GMという名の資源は、卓に対してひとつしかないのだ。

だから、同時に話しかけられるような状況になったとしても、パニックに陥ってはいけな。順番に処理していこう。片方のプレイヤーに、「ちょっと待ってて」と告げればよい。これで大概はうまくいく。もちろん、これは後

から発言したプレイヤーをないがしろにしろと
 っているわけではない。現在の処理を的確
 に終了させてから、次の処理に移るべきなの
 である。

言うまでもないが、プレイヤーも発言がぶ
 つかったら、互いに譲り合うぐらいの精神は
 持つておくとうい。むしろ、発言を他人に譲る
 ことで、冷静に考える余裕が生まれるだろう。

●無意識のメッセージ

人間は何か行動を起こす時は、多くの場合
 そこに何らかの理由が存在する。一見すると、
 ムダに見える会話や行動の中にも、そのプレ
 イヤーからのメッセージが含まれている。それ
 をいかにして読み取るかはGMにとって重要な
 テクニックになる。

たとえば、セッション中にマンガやDVD
 を見るなどの無関係な行為に没頭するのはマ
 ナーが悪いといえる行為だ。だが、GMは彼
 らを注意すると同時に、なぜ彼らがそのよう
 なことをするのか、その理由について考察する
 べきなのだ。それは彼らからの“退屈している”
 “自分はないがしろにされている”といった不
 満の表現かもしれない。

GMは、ひとりのプレイヤーに構い過ぎて
 (たとえば、少人数しか登場していないシーン
 が長く続いている)、他の人をないがしろにし
 ているだろうか？ ひとりのPCとだけNPC
 と会話させ、存在している他のPCを無視し
 ているだろうか？ もちろん、座して脱線す
 るのをただ見ている、といっているわけではな
 い。注意や叱責も重要なコミュニケーション
 の手段だ。ただ、注意するにしても言い方
 については十分に考慮するべきだし、GMはクール
 に、みずからの行為がプレイするその場
 に対してどのような影響を与えるかを考える必要
 がある。

重要なのはセッションの成功(みんなが楽
 しく遊ぶこと)である。GMは常にそのことを
 念頭に置き、忘れないようにすること。

●話しかけるというハードル

他人に、しかもよく知らない人に話しかける
 という行為は多大なストレスとパワーを必要と
 する。エレベーターで「何階ですか？」と問い
 かけそこねた時、電車の席を譲りそこねた時
 など、居心地の悪い思いをしながらも声が掛
 けられない、そんな感覚を味わったことはな

いだろうか？

特にコンベンションセッションの場合は、プ
 レイヤー、GM共に全員初対面などというこ
 とは普通にある。いわゆるお見合い状態で沈
 黙してしまうのは気まずいし、GMから話題を
 振って、話しかけるためのハードルを少しでも
 低くしたいところだ。

だから、できるだけ最初の発言はGMから
 行なうようにするとよい。これはコンベンシ
 ョンセッションで極めて重要なテクニックである。
 それに、GMにはプレイヤーに対して話しかけ
 る要件がいくつもある。

最初は挨拶から始めるとよいだろう。礼に
 始まり礼に終わる(*)。これは何も武道に限つ
 た話ではない。

▼PC間コネクション

PC間コネクション(『R2』P142)のルー
 ルは他人に話しかけるというハードルを低くす
 るためにとても役立つ仕組みである。

このルールは、プレイヤーが他のプレイヤー
 に話しかける理由となるのだ。何となく話しか
 けるより、お互いに共通の話題を持って話す
 方が話しやすい。それが他人に話しかけると
 というハードルを低くすることなのである。

▼聞き上手になろう

GMからの会話は、相手に質問する形で終
 わらせよう。そうすることで、相手に発言のイ
 ニシアチブと理由を与えることができる。

GMはできるだけ、多くのプレイヤーに“個
 別に”話しかけて、プレイヤーに対する情報
 収集に努めること。好みのゲーム、好みのキャ
 ラクターのイメージ、今好きなアニメ、マンガ、
 小説、話題の映画などさまざまな情報を集め
 よう。それは、プレイヤーのプレイスタイルを
 知ることに繋がる。

また、このテクニックは、シナリオのNPC
 とPCとの会話にも活用できるだろう。

●プレイヤーの状況を推測する

ここまで“相手の話を聞く”ということにつ
 いて重点を置いて解説してきた。だが、プレ
 イヤーの中には話したい(聞きたい)ことがあ
 り、GMの回答や感想、裁定を欲しが人も
 いる。このような場合、果たしてどちらが優先
 されるのだろうか。答えは相手をよく見るとい
 うことにつくる。なぜなら、あなたの取るべき
 態度は相手次第で変わるからだ。相手が話し

(*) 礼に始まり礼に終わる

これは、円滑にコミュニケーシ
 ョンを行なうための重要なテクニ
 ックである。卓についた時に、一緒
 に遊ぶ人たちに対して、挨拶をす
 るのは当たり前の行為だし、比較
 的ハードルも低い。エンディング
 が終わり、シナリオが終わったこ
 とを印象づけるために「お疲れさ
 までした」と言うのも地味だが使
 えるテクニックだ。

かけたいのなら、相手の話を聞くことになるし、相手が困っていたり、話しかけたいがどうすればよいか分からなかったり場合には、GMの方が話しかける方がよい。

では、あなたが話しかけたい人がいて、あなたが話しかけられている時、あなたがどうするべきなのだろうか。その答えもまた、状況と相手次第としかいえない。

相手が何を考え、何を望んでいるかを冷静に観察し、かつ相手に共感する必要がある。これはプレイヤーに迎合せよといっているわけではない。相手が何を目的として発言を行なっているのか、あるいは黙ってしまっているのか、相手の立場に立って考慮し、推測するということなのである。

そうした行為を総称してコミュニケーションと呼ぶわけである。

■TRPGとメタゲーム

TRPGにおいてプレイヤーとPCは完全にイコールではない。

たとえば、PCが貧乏にあえいでいてもプレイヤーのお金がないわけではない。PCが戦闘不能になっても、プレイヤーがケガを負うことはない。

だが、まったく関係がないというわけでもない。プレイヤーはPCを介して感情移入をするだろうし、PCが激情を覚えた時、その感情はプレイヤーの中にもあるはずだ。PCはプレイヤーが嫌悪感を持つ行為を嫌うだろうし、プレイヤーが好ましいと思うものを同じように好ましいと感じるだろう。

『AR2E』のセッションは、このような多重構造を持っている。セッションの参加者はプレイヤー同士のコミュニケーションを楽しみつつ、エリンディルの地で冒険者として活躍している。さらに参加者は自分のPC、およびPCの集合であるギルドの活躍を楽しんでもいる。

つまり、プレイヤーは『AR2E』と総称されるゲームとしてプレイヤー間のコミュニケーションゲームとキャラクターとしてのファンタジーゲームを同時に楽しんでいる。いわば多重の入れ子構造を持っているのだ。こういった入れ子構造のゲームを“メタゲーム”と呼ぶ(*)。

“メタゲーム”は何もTRPGに限定された要素ではない。多くのゲームには、“メタゲーム”は存在する。これは参加するプレイヤーが人間で、人間として“コミュニケーション”が行

なえる以上、当然発生するものなのだ。

TRPGは特にそれが顕著に表われるゲームといえるだろう。こういったメタゲームという考え方は、うまくセッションを運営するために身につけた方がよいテクニックのひとつ(*)といえるだろう。

●プレイヤーとPC

前述したように、プレイヤーとそのPCは、同一の存在ではない。まれにメタゲーム的思考をまるで“ズル”であるかのように捉えている人がいるが、それは正確ではない。人間同士が参加してコミュニケーションを行なう以上、メタゲーム的思考は発生する。特にプレイヤー同士が協力することを前提にする(これがすでにメタゲーム要素である)TRPGではメタゲームは切り離せないものである。

そもそも大前提として、他人と楽しく遊ぼうと考えた場合、相手の趣味趣向や嗜好を無視するなどということは、まずあり得ないだろう。

しかしながらTRPGなのだから、キャラクターを演じて遊ぶ、そのキャラクターの視点で物語に参加するという部分も欠かせない要素である。あくまでもキャラクターとして思考し、発言し、行動するから、ゲームが盛り上がり楽しくなるのもまた事実なのである。

ここで重要なのが参加者のバランス感覚だ。“GMが登場させるスポンサーは必ず裏切る”ので裏づけが完全に取れるまでまったく信用しないというプレイスタイルは問題といえば問題だ。だが、もっと問題なのは、このGMはそういう奴なので、この依頼人は信用しちゃダメだ、と声高に主張することである。これでは、周囲のプレイヤーがしらけることは想像に難くない。

●プレイヤーとPCの差

セッション中にエネミーを登場させたり、マジックアイテムを出したりした時、GMはその外見を描写することが多いはずだ。その方が臨場感も出るし、プレイヤーも状況を想像しやすいからだ。しかし、この時に外見の描写を聞いただけで『AR2E』のプレイ経験が多いプレイヤーが、そのデータを看破してしまうことはよくあることである。

プレイヤーとPCの思考に明確な線引きをすることはできない以上、これは防ぐことのできないことといえる。たとえ、そのデータを

(*) “メタゲーム”と呼ぶ

好き勝手にキャラクターを作成するのではなく、さまざまな状況にPCたちが陥ることを考えて、あらかじめクラス間のバランスの取れたパーティにしようというのも基本的なメタゲーム的思考である。こういった思考も楽しみとして内包しているのがTRPGというゲームなのである。

(*) テクニックのひとつ

PCではなくプレイヤーに情報を与えるマスターシーンというテクニックは、このメタゲームという構造を利用した演出手法である。マスターシーンではプレイヤーは観客としてそのシーンを見ることになる。このシーンで得た情報をプレイヤーはPCは知らないことを理解した上で利用することになるのだ。

知らない振りをしてPCを行動させたとしても、どうしても不自然なところは出てしまう。誰でも自分のPCが余計に傷つくことは嫌であろうし、楽に戦いたいと思う気持ちはあるからだ。したがって、GMはプレイヤーが知っているデータの知識はPCも知っているとしてもよい。ただし、プレイヤーの推測は間違っている可能性はあるし、エネミー識別やアイテム鑑定に成功しなければ正確な情報は分からない。このことはプレイヤーに伝えること。

もし、このことによって著しくゲームがつまらなくなると感じたならば、以下のような対策を講じるとよいだろう。

▼行動の制限

そのデータについて知識を持っているプレイヤーに、自分のPCの行動宣言以外の発言を禁止する方法である。

他のPCの行動を指示したり、有利になるような行動を促したりすることを禁止することにより、データを知らない状態と大きく変わらずプレイすることができるだろう。

▼データの追加・変更

一部のデータを変更することによって、そのプレイヤーが知らない能力や効果を追加する方法である。もちろんエネミー識別やアイテム鑑定に成功すれば、この追加した能力や効果を知ることができる。

●先読み発言

“メタゲーム”としての問題に、シナリオの先読み発言というものがある。つまり、何かの事象が発生した時にその先の展開をプレイヤーに予測され、それを念頭に置いてPCが行動するというものである。こういった行為を嫌がるGMは多い。自分の遊んでいるシナリオに工夫がないと非難されているような気分になるのだという。

だが、逆に考えて欲しい。このような事態は必ずしも悪いものではないのだ。なぜなら、先読み発言をしているプレイヤーは、あなたの発している“イメージを正確に掴んでいる”ということの意味しているからだ。これはこれでGMならば喜んでよい、そんな状況だとはいえないだろうか。また、先読み発言は多くの場合、そのプレイヤーにとって“あって欲しい展開”を提案している側面がある。それはプレイヤーがどのようにセッションをイメージしているのか、どうなると楽しいのか、という欲求を表わしている。つまり先読み発言は、プレイヤーからのイメージの提案であると捉えることもできる。

それでは、先読みされたGMはどうすればよいのか？ 答えは簡単だ。

「さて、それはどうかな？」

とニヤリと笑いながら言えばよい。あなたの内心はあなた以外の人にはうかがい知ることではできない。あなたが冷静さを失わず、慌てさえしなければ何も問題はないのだ。

プレイの実践

TRPGのセッションに関しての精神論や心構えに関してはこの位にして、ここからは実際のセッション中に行なう実践的なプレイテクニクについて解説しよう。

■テーブルマナー

TRPGが人と人のコミュニケーションに重きを置く遊びである以上、マナーというものが存在する。ここでは、挨拶とか発言の仕方に注意するといった礼儀作法ではなく、ゲームを遊ぶ上でのマナーについて解説しよう。

●ルールに関する意見交換

意外かもしれないが、セッション中にルール適用などに対して疑問や異論があっても、その場では棚上げし、セッション終了後に改めて、議論を行なった方がよい。

GMは、プレイヤーからみずからの裁定に対する異議があっても、その場では取り上げず、セッション終了後に時間を取ることにして、その場ではGMの(自分の)裁定にしたがうように求めること。

誰であれ、みずからの考えと違う意見を聞き、なおかつそれにしたがうことを求められれば、反論したくもなる。それは理解できる。

だが、その場でそのような議論を行なって進行を妨害し、セッションを遅延させてもそれによって利益を得る者はいない。それがたとえ、PCの生死に関わるような問題であったとしてもだ。

GMはそのような事態が起こらないようにできるだけ最新の正誤表をチェックしたり、質疑応答やサポート記事などにも目を通したり、ルール適用を公平に正しく行なえるようにしておくべきだろう。

●GMの裁定権

プレイヤーの方が経験豊かでルールについての知識やGMとしての経験がある場合もあるだろう。だからといって、GMのルールについての裁定権が揺らぐことはない。

たとえば、みずからのキャラクターが所持している武器や防具などに、その場のGMの知らないデータが存在する可能性がある場合は、GMに使用の可否について問い合わせること。

●レギュレーションの決定

GMは、GMの知識や所持しているサブプリメント、参加するプレイヤー、プレイ時間などによって、使用するルールやデータを取捨選択し、制限を掛けてもよい。これを“レギュレーション”(*)という。

レギュレーションの決定は、GMだけに許された権利である。GMはそのセッションでのレギュレーションを規定し、同時にプレイヤーに対して、レギュレーションを遵守させる権限を持っている。つまり、サブプリメントやサポートなどで掲載されたからといって、無条件にその装備が使用できるわけではない。

ただし、これは単に使用するルールやデータを少なくするためのものではないことに注意すること。レギュレーションの決定は、GMやプレイヤーの知識や経験に合わせて、使用する範囲を広げていくためのルールである。可能であればすべてデータを使用する方が、ゲームを楽しみ遊ぶことができるし、何よりも購入した本がムダにならずにすむ。

とはいえ、最初からすべてのルールやデータを使いこなすことは難しい。その内容を調べることに無闇に時間が掛かってしまい、セッションが長引くかもしれないし、運用を間違ってしまうかもしれない。だからこそ、GMは自分、そしてプレイヤーの力量や状況に合わせ

て、使用するルールやデータの範囲を決定する権利があるのだ。

■今回予告

今回予告(『R1』P 220)はシナリオを作成する上で、重要な要素である。GMが今回予告を読み上げることで、ゲームの開始をプレイヤーたちに印象づけることができるし、シナリオのイメージを無理なくPCたちに与えることができる。

内容的にも映画の予告編のようなものを想像すれば、イメージが掴みやすいはずだ。ではここで今回予告の書き方、読み方について解説したい。

●適切な分量

今回予告は、シナリオの内容に即した適切な分量が必要になる。4行では短いだろうし、A4用紙に1ページは長すぎる。あなたがずっと読み上げられる分量にすること。具体的には、『R1』『R2』掲載のシナリオを読んで欲しい。一度書き上げた今回予告を音読するのも有効だ。実際に読み上げてみれば、長短は分かるし、読みにくいと思った部分を変更するだけでぐっと質が上がる。

●適切な内容

誤解して欲しくないのだが、今回予告はあらすじを解説するものではない。また、シナリオの設定を解説する場所ではないし、伏線を配置する場所でもない。あくまで、シナリオの予告編であり、シナリオに対するイメージを与えるための場所である。

また、注意したいのはシナリオ中の悪役のセリフなどがある場合である。TVドラマや映画の予告編では映像があるが、TRPGには映像はない。誰が喋っているのかは、今回予告を書いた本人は分かっていることだろう。だが、そのイメージや雰囲気はあなたが想像しているよりずっと伝わらないのだ(*)。

こういったミスも前述したとおり、実際に今回予告として書いた文章を読み上げてみることで解決することが多い。

また、さらに注意しておきたいのはPCはまだ存在していないということである。その性別も年齢もクラスも決まってははいない。ハンドアウトを利用して指定するにしても、この段階でガチガチに設定が決められている、とプレイ

(*) “レギュレーション”

F1などのカーレースに興味のある方はご存じかもしれない。英語で規制、規約という意味である。ここでは、GMのセッション運営能力、プレイヤー間の公平を期すなどの理由により、使用するルールやデータに制限を掛けることをいう。

(*) ずっと伝わらないのだ

うっかりすると、我々が今回予告を書く時も、このことを忘れてしまうことがある。シナリオを書いている人間は、ちゃんと敵役やNPCの口調、外見をイメージできるので、それが伝わらないことを忘れてしまうのだ。

これは、印象的な予告編であろうとするあまり、いわゆる5W1H(いつ、どこで、だれが、なにを、なぜ、どのように)をあえて欠落させることがあるためだ。

やりすぎると、何も意味のある情報が伝わらないという状態になってしまう。何事もほどほどが肝心だ。

ヤーに思われるのも、あまりよいとはいえない。うっかり、敵役のNPCがPCに呼びかけたり、PCが敵役に応えていくべきセリフなどを記さないように注意すること。

■シナリオハンドアウト

シナリオハンドアウト(『R2』P135)はそのシナリオに合ったPCを自然に作るができるという点で、極めて優れたルールである。

ただし、その内容に関してはしっかりとした意図を持って書く必要がある。基本的にはダンジョン形式よりも個別導入を基本としたクエスト形式で真価を発揮するルールである。

●あなたの、あなたたちの物語

シナリオハンドアウトの持つ重要な意味に、PCにとっての動機づけという面がある。今回予告とシナリオハンドアウトで、プレイヤーに今日セッションで作られるのがどのような物語であるのかを伝えることができるのだ。ここで、ポイントがある。実はシナリオハンドアウトによって得られる物語性には軽重があるのだ。PCにも主役というべき立場のキャラクターと脇役となるキャラクターが存在するのである。もちろん、全員が主役であるのが理想的である。だが、実際問題として3~5人分の物語をひとつのシナリオに含めるのは極めて難しい。むりやり詰め込めないこともないだろうが、そんなことをしたら焦点がぼけてしまうのだ。

そんなことになるくらいならば、逆にこのPCは今回の主役であると定義して、シナリオハンドアウトを記述した方が、書きやすいし、シナリオも引き締まるだろう。

●適切な分量

今回予告と同様にシナリオハンドアウトには、適切な分量がある。これもまた、書き上げてから音読することをお勧めする。

●適切な内容と勝利条件

シナリオハンドアウトに、初期情報が書かれていることはすでに述べたが、決めすぎてしまうのはあまりよくはない。たとえば、PCに元幼なじみの奥さんがいて、7才になる娘が居て、幸せに暮らしていたが、ある妖魔が襲撃し、ふたりとも殺された。などと書いてあったらこれはもう決めすぎである。設定が多す

ぎて何が大事なのかさっぱり分からない。しかも本来、ライフパスで決定すべきことまで書かれている。

シナリオハンドアウトにおいて重要なのは、PCがこのシナリオで何をするのか分かりやすく書かれていることだ。たとえば、妖魔を主に狩っている冒険者が必要なのであれば、妖魔を憎んで追いかけていることだけが書かれていればよい。その理由に関してはプレイヤーに任せるべきだろう。

そのPCが何をするのかということは転じて言えば、このシナリオにおけるPCの勝利条件といってもいいだろう。たとえば、妖魔に復讐を誓っている冒険者という内容のシナリオハンドアウトを受け取ったとしよう。そのプレイヤーは、妖魔を大事な誰かの仇として狙っている、もしくは仇討ちはもう済んでいて妖魔全体を憎悪するようになっている、そんな設定をするかもしれない。ならば、シナリオに必要なのはその設定を受け止めるだけの能力を持った妖魔である。その妖魔を倒すことで、PCは達成感を得るはずだ。GMはシナリオを終えてPCが達成感を得られるかどうか注意到シナリオハンドアウトの内容を書くこと。

●シナリオハンドアウトの渡し方

シナリオハンドアウトの選択は、PCの作成に直結するため、すべてのプレイヤーにとって重要な意味を持つ。全員に聞こえるように読み上げること。『AR2E』の初心者がいる場合は、合わせてクラスの解説も行なうべきだろう。

この時、1枚の用紙に今回予告と全員分のシナリオハンドアウトをまとめ、プレイヤー全員に渡すとよい。こうすることによって、常にシナリオの目的を把握することができ、さらに他のプレイヤーのシナリオハンドアウトを常に参照可能となることで、PC同士でのコミュニケーションが取りやすくなるからだ。

●ハンドアウトとPC作成

シナリオハンドアウトは、PCの作成でもっともその効果を発揮する。ここでプレイヤーとGMが濃密なコミュニケーションを取るようになる。

▼ワンオフプレイ

シナリオハンドアウトは特にワンオフプレイ

(*) で効果を発揮する。打ち合わせを行なう時間がないなどの条件の中でも、シナリオハンドアウトにしたがってもらえば、ある意味でハズレのないキャラクターを作成してもらうことが可能になるのだ。

▼キャンペーンプレイ

キャンペーンプレイ(*)では、1回目のセッションとそれ以降のセッションでシナリオハンドアウトの意味が異なる。いっそのことキャンペーン用シナリオハンドアウトと、セッション用シナリオハンドアウトの2種類を用意してもいいだろう。

この場合、キャンペーン用シナリオハンドアウトにはPCの初期設定を、セッション用シナリオハンドアウトには、そのセッションに関わる理由を記すとよいだろう。

●シナリオハンドアウトの事前配付

カジュアルセッション(*)やオンラインセッション(*)では、今回予告、およびシナリオハンドアウトは事前に配布しておいた方がよいだろう。キャラクター作成もコンストラクションを採用し、インターネットの掲示板や電子メールなどを利用してプレイヤーとGMが打ち合わせを行ないながらキャラクターの作成ができるのが、カジュアルセッションやオンラインセッションの利点のひとつだ。

●PCの持ち込み

コンベンションセッション(*)などの場合、あらかじめ作成したキャラクターを使用させて欲しいと要求するプレイヤーもいるだろう。この場合、シナリオハンドアウトの推奨クラスがある、キャラクターレベルや所持しているアイテムが他のPCと同じ程度など、使用に問題がないようであれば、GMはそのキャラクターの使用を認めてもよいだろう。

ただし、同じ卓内で初めて『AR2E』遊ぶプレイヤーがいる場合は、持ち込みを認めない方がよい。また、持ち込んだキャラクターの設定はシナリオ内では活かされない可能性があることをプレイヤーに説明し、理解を求めると(*)。

●シナリオハンドアウトとライフパス

シナリオハンドアウトはライフパスの結果に左右されるべきではないが、シナリオの内容によっては避けることができない場合もあるだ

ろう。ここでは、特にライフパスを振っている最中にGMは何をするべきなのかについて解説しよう。

もちろん、GMはただプレイヤーの振るダイス目を見ているだけではないのだ。GMはこの時の出た目、すなわちライフパスの内容とシナリオハンドアウトの内容をすり合わせるのだ。

うまくすり合わせができない場合は、振り直しを指示したり、もっとすり合わせしやすい項目に誘導したりするとよいだろう。多くの場合、イメージに合わない項目を振ってしまったプレイヤーは自分でもイメージが合わないことをうすうす感じているので、ちょっと不満げな顔をしているだろう。もちろん、ここでも提案に止めておくこと。決定するのはあくまでもプレイヤーであるべきだ。

■PC間コネクション

キャラクターが作成できたなら、PC間コネクションの決定である。前述しているとおり、PC間コネクションのルールは、“知らない他人”に話しかけるという心理的なハードルを下げる役割を持っている。特に、コンベンションセッションでは、初めてプレイヤー同士が会話する瞬間になることも多い。GMは積極的に会話の仲立ちを務めること。

●PC間コネクションの効果

PC間コネクションの利点として、クエスト形式でセッションを行なった場合に合流しやすいということがある。PC全員が仲間であるダンジョン形式と違って、個別導入を基本とするクエスト形式では、面識がない、同じギルドに所属していないということも発生しうる。だがPC間コネクションが存在するため、仮にPCが5人のシナリオであれば3人以上が同じシーンに登場した場合、お互いがまったく面識がないということは起こらないということになる。

まったく知らないPCとPCがギルドを組むのと、多少なりとも知っているPCとギルドを組むのでは、どちらが心理的に楽かは説明するまでもないだろう。

■ダイスの振り方

ダイスではできるだけ規定された数を同時に振ること。『AR2E』はいくつものダイスを同時にごろごろと振る爽快感もゲーム上の楽しさ

(*) ワンオフプレイ

1回限りのプレイのこと。くわしくは『R2』P10を参照。

(*) キャンペーンプレイ

同じキャラクターを使用して、何度もプレイすること。くわしくは『R2』P11を参照。

(*) カジュアルセッション

気心の知れた仲間同士でのセッションのこと。くわしくは『R2』P10を参照。

(*) オンラインセッション

インターネットを利用したセッションのこと。くわしくは『R2』P10を参照。

(*) コンベンションセッション

さまざまな人が参加する、公的、あるいは私的なセッションのこと。くわしくは『R2』P10を参照。

(*) 理解を求めること

たとえば、持ち込まれたキャラクターに亡国の王子という設定があったとしても、それがシナリオ中で取りざたされることは基本的にはないだろう。なぜなら、その設定はGMがシナリオを作成する際には、存在しなかったのだから。もちろん、そういったPCの設定をくみ取らなくてもよいといっているわけではない。できるならばやった方がよいが、その設定に合わせてシナリオを変更する必要はないということだ。

としてデザインされている。

ただし、すべてのプレイヤーに5～10個のダイスを用意しろというのが難しいようなら、GMだけが余分に用意しておき、必要な時に必要な分だけ貸し出すとよいだろう。

■報酬の分配方法

報酬の分配について、以下にふたつの方法を紹介しよう。

●PC単位で分配

単純に報酬をPCの人数で割る方法。入手したアイテムや使用した消耗品の分も計算にいれる場合は、次のようにするとよいだろう。

①報酬の総額を求める

まず、売却価格でアイテムやドロップ品、報酬の合計額を算出する。これが報酬のベース金額となる。

②費用の算出

ミッションに掛かった費用を計算する。PCごとに消費したアイテム代を宣言すること。これを差し引いた金額が分配金となる。ポーションなどの場合、ミッション中に見つけたものがあればそれを渡してもよいだろう。

もし、ここで報酬が足りなくなるようであれば——残念ながら赤字だ。

③分配金

冒険に参加した人数で分配金を割る。余る場合は、その分を除外すること。たとえば分配金が100Gで3人のPCがミッションに参加しているならば、ひとり当たりの分配金は33Gとなる。

④アイテムによる分配

ミッション中に得たアイテムを売却せずに、PCが買い取ることもできる。その場合は、そのアイテムを得るPCが買い取ったこととして、現金を報酬に供出すること。たとえば、分配金が33G、冒険で手に入れた売却価格が50Gのアイテムを買い取る場合、そのPCは17Gを報酬に供出すればよい。

もし支払えない場合は仕方ない。他のプレイヤーと相談して、供出分をなしにしてもらるか、借金ということにするとよいだろう。

⑤MVP

分配金の余剰分は、セッションでもっとも活躍したPCに渡すとよい。

●ギルド管理

報酬や消耗品はすべてギルド管理にして、ギルドからお金を出すようにする方法。キャンペーンプレイの場合はこの方法をお勧めする。欲しいアイテムなどがあった場合、ギルド内で相談して購入するかどうかを決めるとよいだろう(*)。

●分配でもめた場合

危険を冒してミッションを完遂したのだから、全員正当な報酬は欲しいであろう。分配に関しても、それぞれのPCは言いたいことはあるだろう。大事なことは、みんなでよく話し合うことだ。なるべくなら、全員が納得がいくことが望ましい。

もしPCの意見が分かれるなら、ギルドマスターが常に最終決定を下すのがよいだろう。

■成長点の配布

『R1』P 230のルールにしたがって、配布すること。注意点は、PC全員の活躍をちゃんと評価すべきだ。各個人の活躍をできるだけ評価して、成長点に結びつけること。プレイヤーが高い成長点を得るということは、最終的にGMの評価にも繋がる。ただし、無条件にすべてを認めよというわけでもない。

成長点の項目は、GMとプレイヤーが、プレイの風景を思い出すためにある。あの時のクリティカルがなければ危なかった、あの時のアイデアがなかったら、あのトラップはクリアできなかった、といったゲームの風景を思い出し、場の雰囲気盛り上げるためにあるのだ。

こういった楽しい思い出を口にすることで、セッションの印象はよりよいものになる。それはセッションを成功へと導くだろう。

●ディスカッションを考える

前述したように、プレイヤーを盛り上げることは重要である。というのも、そういったGMやプレイヤーの精神面からの影響が、極めて大きいのがTRPGの特徴だからだ。よって、プレイ終了後のディスカッションに関しては慎重に行動すること。

というのも、どんなにうまくいったセッションでも悪かった点を探そうと思えば、見つめることは可能だ。そういったネガティブな感想が続けば、結果として今日のセッションはあまりうまくいってなかったという結論を導き出

(*) 決めるとよいだろう

もちろん、購入するかどうかの最終決定はギルドマスターが行なう。

す危険性があるのである。

楽しかったセッションを終了後にわざわざ失敗にってしまう。それがどれだけ本末転倒であるかはいうまでもないだろう。

また、プレイ中に棚上げていた、ルール of 処理に関する問題を解決するのもこのタイミングになるだろう。こういった意見交換は、

同じ問題を繰り返さないためにも大事だ。ただし、前述したように場の雰囲気や壊してしまつては元も子もない。相手にもそれを理解してもらった上で、場に対して問題を提起するのではなく、できるだけGMと問題を提起したプレイヤー間で個人的に解決を図るべきだろう。



シナリオ



いかにマスタリングに関するテクニックを磨いたとしても、セッションを遊ぶためにはシナリオが必要になる。もちろん、慣れないうちは基本ルールブックなどに掲載されている既存のシナリオを利用するべきだろう。だが、参加するキャラクターに合わせて、シナリオを自作しなければならないこともある。ここでは、シナリオの作り方について解説する。

■シナリオを作成する前に

もし、あなたがまだシナリオを作成したことがない。シナリオをどのように記述すればいいかわからないのであれば、『R1』『R2』に掲載されているシナリオをとにかくGMとして遊んでみて欲しい。

シナリオの自作について考えるのは、GMとしての経験を積んだ後でよいだろう。

●シナリオをよく読む

シナリオ（既製、自作問わず）を遊ぶ前には、まずシナリオを最後までとおしてきちんと読むこと。そのシナリオで重要なポイント、すなわち面白いのはどこなのか？ シナリオを読み、それを把握しておくことは、遊ぶ上で極めて重要なことなのだ(*)。

面白いポイント、それを認識することで初めてGMは“成功のイメージ”を持ってセッションに参加することができる。これがいかに重要かは、すでに解説したとおりである。

■シナリオの核

シナリオを自作するにあたって、最初に必要なのはシナリオの核となるイメージである。

突き詰めて言えば、それはGMがPCに何を見せたいのか、何をさせるのかというイメージに他ならない。

たとえば、既存の映画やアニメなどでもいい、こんな感じのシーンというのが思い浮かぶなら、それはシナリオを作成する上でのアイデアとして使用できる。

続いて、そういったシナリオのアイデアとなる部分に肉づけする方法について解説してみたい。

●形式の勧め

『AR2E』にあまり慣れていないのであれば、シナリオ形式はダンジョン形式で記述してみることをお勧めする。

また、ギルドルールを採用しているのなら、PCたちは同じギルドに所属するギルドメンバー、すなわち仲間である。この部分も扱いやすいといえるだろう。

●モチベーション

人間は何かの行動を行なう際に、そこに理由が必要になる。いわゆる動機、モチベーションと呼ばれるものだ。

幸いなことに『AR2E』ではPCは冒険者である。そして、冒険者のお仕事は依頼を受けて、遺跡や地下迷宮などのダンジョンを踏破し、お宝を持ち帰ることである。

この線から外れていなければ、ある程度のモチベーションは、最初からPCたちに存在しているということになる。

▼遺跡、ダンジョン

ホームタウン（PCたちが冒険の拠点としてある場所のこと）の近くに新しいダンジョンが発見された。この情報だけでも、動けるPCは動いてくれるだろう。誰も行ったことのない場所、すなわちお宝がある場所なのだから。

(*) 重要なことなのだ

シナリオを読み上げることに夢中にならないためにも、シナリオの内容はよく読んでおくべきなのだ。さらに、注意を要するのはシーンを終わらせる時である。読み上げにかまけすぎて、プレイヤーが発言する隙を作り忘れるようなことのないようにすること。

▼金銭

金がない！これはPCたちを行動させる強力な動機となりうる。その状況にPCをうまく追いつめることができれば、PCたちはGMが用意したエサに乗ってくれるだろう。

問題はどのようにやって、そういう状況にPCたちを追いつめかということである。シナリオハンドアウトを採用している場合は、全員のハンドアウトにそのように書くという手段がある。自然な流れとしては、キャンペーンプレイの結果としてそのような事態が発生した際に使うことができるだろう。

▼護るべきヒロイン

悪によって踏みにじられている弱者、それはPCたちにとって護るべき者として成立する。典型的なのは、優しいお姫さまや貧しいけれど親孝行な少年などだ。人を助け、善を為すことは、たいていの場合はモチベーションとして成立する。

ただ、注意しなければならないのが、多くの場合のヒロインは、あくまでPCにとってはそのシナリオで初めて出会ったキャラクターである。そんな今日初めて会った人間のために命をかけられるわけではないというのは理解しやすい。そういった事態を避けたいのであれば、シナリオハンドアウトを利用するとよい。その上で、シナリオ中にヒロインと交歓するシーンを用意しておくべきだろう。

▼敵役

PCの個人的な仇敵が存在する場合、その敵を利用することで、強力なモチベーションを発生させることができる。

シナリオハンドアウトルールを採用している場合は、非常に使いやすいモチベーションである。ただし、関係や内容によっては、PCの背景設定(ライフパス)などと関連することもあるため、キャラクター作成時に、打ち合わせを行なう必要があるだろう(*)。また、同様の理由でキャンペーンプレイに挿入する場合は、注意を要する。

▼伝承

これもシナリオハンドアウトが前提となるが、特定のPCやNPC、あるいはアイテムが鍵となることで、封じられた場所に行けるようになるという方法もある。自分たちだけが特別な場所に入れる、自分たちだけが冒険を行なえるという情報はモチベーションとして十分だろう。

●シチュエーション

どんな場所、どんな状況でPCたちは敵と戦うのだろう。どこでヒロインと出会い、どんな会話を交わすのだろう。

敵役の目的はなんだろう、そしてPCたちがその眼前に現われたら何を言うのだろう。それらをイメージしよう。そういったイメージはそのままシーンとして成立する。

■ストレスとカタルシス

GMは、シナリオ中に適切な障害を発生させ、PCたちにストレスを与えなければならぬ。この障害を乗り越えることで、PCはカタルシスを得る。それはシナリオを終了させた際の満足感、達成感に変わるだろう。

●戦闘

エネミーとの遭遇である。ボスキャラやダンジョン内部を徘徊するエネミーなどを適切に配置することで、PCたちの障害となる。このエネミーという障害をクリアするのが戦闘である。この戦闘の緊張と勝利がちょうどよいストレスとカタルシスになる。

◆ミドルフェイズとクライマックスフェイズ

ミドルフェイズに登場させるエネミーと、クライマックスフェイズに登場させるエネミーでは、目安にするエネミーのエネミーレベルや数などが異なる。その理由は簡単だ。PCが消費できるリソース(HP、MP、フェイト、アイテムなど)に差があるからだ。

ミドルフェイズの戦闘では、PCはすべてのリソースを消費することができない。それに引き替えクライマックスフェイズでは、すべてのリソースを消費しても基本的には問題にならない。つまり、クライマックスフェイズの方が強いエネミーを登場させればよい(*)。

基本的にはエネミーのデータをよく見て、PCの戦力とのバランスを考えて、それぞれのフェイズにエネミーを配置すればよいだろう(*)。

◆エネミーのレベル

『AR2E』では、基本的にソロエネミーのエネミーレベルはPCのそれに匹敵するように作られている。ただし、エネミーはフェイトを持っていないし、切り札系のスキル(1シナリオに1回使用可能などのスキル)を取得しているエネミーもまれである。つまり、同じレベル

(*) 必要があるだろう

いきなり、君の父親は“実は”暗殺されていて、こいつが仇だ。というようなことを、ライフパスで“天涯孤独”を振ったキャラクターに言ったところで、相手が困るだけである。また、今回は親の仇、今回は兄弟の仇というわけにもいかない。キャンペーンプレイにこういった動機を入れるためには、注意を要するのである。

(*) 登場させればよい

もちろんミドルフェイズに登場するエネミーの方が強力である、というシナリオを作ることも可能である。

(*) 配置すればよいだろう

倒されることが前提のエネミーはその持てる力がすべて使えるのに対して、PCはフェイトやMPをある程度温存しなければならない。よって、ダンジョンの場合は、少し弱めのエネミーから順に出してPCたちの戦力を見極めながら、エネミーのデータや数を微調整するといった方法もある。

であれば、それらの分だけPCの方が強いということになる。

したがって、PCとエネミーの数が同じ場合、PCがそこそこ苦勞する戦闘を目指すのであれば、PCのパーティの平均レベルと同じか、1レベル高いエネミーを登場させるとよいし、簡単な戦闘であれば1~2レベル低いエネミーを登場させるとよい。逆に困難な戦闘を行いたい場合は、エネミーのレベルを2~4レベル高く設定すればよいだろう。

ただし、これらはPCの取得しているスキル、ギルドサポート、アイテムなどによって変化するし、PCのフェイトの値、スキルの残り使用回数、戦術にも左右される。また、登場させるエネミーとの相性によっても大きく変わる。

そのため、どの程度のエネミーと戦闘させればよいかというのは一概に述べるのが難しい。だが、この辺りのバランスに関しては、『AR2E』を繰り返し遊ぶことで感覚を養っていく。もし心配ということであれば、事前にPCのデータを使って、エネミーと模擬戦闘を行なうとよいだろう。必ずしもそのとおりになるわけではないが、おおよその感覚は掴めるはずだ。

なお、モブエネミーのエネミーレベルは、そのレベルの約半分のレベルの強さと考えるとよい。たとえば、6レベルのモブエネミーは実際には3レベル程度の強さと計算するとよいだろう。

◆エネミーの選択

戦闘において、どのエネミーを何体登場させればよいか。これは非常に難しい問題である。エネミーのレベルは強さの目安ではあるが、それを合計したとしても強さに結びつかないからだ。

たとえば、1レベルのエネミーを10体登場させたからといって、10レベルのPCと互角の戦闘を繰り広げることができない。逆に1レベルのPC5人に対して、5レベルのエネミー1体でもダメだろう。

また、PCが《ワイドアタック》や《マジックプラスト》などの複数のエネミーに攻撃可能なスキルを取得しているか、《アイアンクラッド》や《プロテクション》などのダメージ軽減を行なうスキルを取得しているかなどによっても異なる。

そう考えてしまうと、適切なエネミーをシナ

リオに登場させるためには、PCのデータを知らなければ無理ということになってしまう。サンプルキャラクターを使用するのであればともかく、必ずしもそうとは限らないだろう。

そのため、GMはある程度PCの能力を想定して、シナリオを組む必要が出てくる。とはいえ、何も無い状況からエネミーを選択することは難しい。そこで、いくつかのパターンを紹介しよう(*)。

▼対パーティ戦

同じエネミーレベルぐらいの敵を、複数体登場させる方法である。「◆エネミーのレベル」で紹介した目安を基準として、レベルを調整しながら、数を増したり減らしたりするとよい。だいたい、エネミーを1体増やすごとにエネミーのレベルを-2、減らすごとに+2すればよいだろう。

ただし、エネミーの能力をPCと同等とせざるを得ないため、GMの扱うデータ量が増えてしまう。モブエネミーを併用することで、扱うデータの量を減らすことができる。この場合、モブエネミーのレベルをPCのレベル+1~+2してもよいだろう。

▼大勢の雑魚

モブエネミーをたくさん登場させる方法である。クライマックスフェイズでの戦いよりも、ミドルフェイズでの戦いに向いている。PCに苦戦を強いることは難しいため、PCのリソース(HP、MP、フェイト、アイテムなど)を減らすための戦闘といえるだろう。

データの少ないモブエネミーを使用することでGMの負担も軽減できるので、PCの人数よりも多数のエネミーを登場させることも可能だ。

前述のとおり、モブエネミーは実際の強さよりもレベルが高めに設定してある。PCと同じレベル、同じ数のエネミーを登場させても比較的簡単な戦いとなる点に注意していただきたい。

▼ボスと取り巻き

PCよりもレベルの高いエネミー1体(PCの平均レベル+4~+5)に、PCと同じ、あるいはレベルの低いエネミーを複数体登場させる方法である。ミドルフェイズかクライマックスフェイズかによって、敵のレベルや数を調整するとよいだろう。PCと同じ、あるいは少し多いぐらいの数のエネミーを登場させるくら

(*) パターンを紹介しよう

ここで紹介しているのは例に過ぎない。PCの能力、エネミーとの相性によって大きく状況が変化するからだ。あくまでも参考に留めていただきたい。

いのバランスがよいだろう。取り巻き役のエネミーをモブエネミーにすることで、GMの負担も軽減できる。

また、エネミーの配置を工夫すれば、「対象範囲」のスキルを取得しているPCの活躍の場も生まれるし、どのエネミーから倒すか、どこに移動するかなど、PC側の戦術の幅も広がり、純粋に戦闘を楽しむことができるだろう。

ボスを戦闘不能にすれば戦闘終了という形にすれば、取り巻きのエネミーのレベルを高くすることも可能だ。この場合、取り巻きのエネミーの数は減らした方がよいだろう。

▼1体のボス

実はこれが一番難しい。戦闘を面白くするためにはPCよりも高いレベルのエネミーを登場させる必要があるのだが、PCの取得しているクラスやスキルによってはあつという間に倒されてしまうこともあるし、逆に必ずしもなくPCたちが全滅してしまうこともあるからだ。PCのデータが分かっている時以外は、基本的小お勧めしない。

さらにHPを高くせざるを得ないために戦闘が単なる作業になる可能性もあり、戦闘以外の要素(*)を追加するなど、さまざまな工夫が必要となる。だが、その分、他の戦闘とは違った面白さを味わうことができるはずだ。

◆エネミーの能力

エネミーを選択、あるいは自作する場合、注意したいのは命中判定、回避判定、防御力である。PCの攻撃が当たらない、当たってもダメージがとらない、では絶対に勝てない。さらにいうなら、エネミーの攻撃も当たらないでは、戦闘に緊張感が失われる。GMはPCのデータを確認して、回避判定はPCの命中判定±1、防御力はPCの攻撃力より低くなるように調整するとよいだろう(*)。エネミーが取得しているクラススキル(*)やエネミースキルも同様である。

GMの目的はPCを倒すことではない。単にPCを倒すだけであれば、100レベルのエネミーを10体登場させればよい。だが、そんな戦闘は誰が楽しく思うだろうか。

エネミーの能力値やエネミースキルの選択は、その戦闘を楽しいものにするという観点から決定するとよい。そういう意味では、エネミーデータを元に、オリジナルのエネミースキルを作成するのもよいだろう。

●ミステリー

トラップの解除や適切な情報の入手などがミステリーに分類される障害である。

ミステリーはさらにふたつに分けることができる。PCがキャラクターのデータを使ってゲームルールに則って処理するミステリーとプレイヤーがみずからの知恵で解決するミステリーである。

前者はなんらかの判定やPCの持つコネと出会うことで情報収集が行なえるようなもの、後者はスフィンクスのクイズや絵解きパズルに代表されるような謎かけと呼ばれるものだ。

これらを配置することで、PCは他者(NPCや他のプレイヤー)と会話するという楽しみと正解にたどり着けなストレスを味わうことができるだろう。

▼トラップのレベル

トラップレベルも、エネミーレベルと同様にPCのレベルと合わせてある。そしてエネミー同様、トラップもPCの取得しているスキルなどによってバランスは大きく変化するので、注意していただきたい。

●適切な障害とは

繰り返しになるが、GMの目的は何もPCを失敗させ、屈辱にまみれさせることでも、全滅させてGMが悦んでいることでもない。もしそれが目的なら、先に書いたようにPCが絶対に勝てないようなデータを持ったエネミーを出して、PCたちを蹂躪すればよい。しかし、それが楽しいセッション、すなわち成功を導くことは絶対にない。

では適切な障害とはなんだろうか？

戦闘はTPOが大事だ。クライマックスフェイズでは、プレイヤーが苦勞したと思うくらいの戦闘が適切だし、ダンジョンの最初の部屋であれば、PCがフェイトを使わなくても圧勝できるくらいでもいい。この辺りはゲームに対する慣れも重要な要素だ。アドバイスすれば、フェイトは強い効果をもっている(過信は禁物だが)ので、GMから見て、このエネミーは強いなあ大丈夫かなあと思う程度でも結構PCはがんばってくれる。

むしろ、問題になるのは、トラップである。トラップをはじめとしたミステリーで重要なのは手詰まりにさせないことである。たとえば、“～～しないと絶対に通行できない”ようなト

(*) 戦闘以外の要素

たとえば、NPCを守りながら戦う、トラップを解除しながら戦う、戦いにくい場所での戦闘などがある。FS判定を導入してもよいだろう。

(*) 調整するとよいだろう

もちろん、これは基本である。防御力が高いエネミー、回避判定が得意なエネミーなどを倒すシナリオも面白い。

(*) エネミーが取得しているクラススキル

エネミーにはクラスのデータが存在しない。したがって、スキルを取得するための前提となるスキルを取得していなくてもよいし、特定のクラスでなければ取得や使用できないスキルやアイテムを使用できてもよい。

ラップよりも、“そのままではX点のHPロスを受けるが、～～すると安全になる”トラップの方が障害としては適切である。解決がプレイヤーの知恵に委ねられるようなミステリーでは、プレイヤーの意見をできるだけ取り込むとよいだろう。いい思いつきを褒める、あるいは即座に取り込んで見せて他のプレイヤーに褒めさせる、などとより大きなカタルシス=快感をプレイヤーに与えることができる。

●プライズ

この冒険を乗り越えたPCたちはどのような報酬を受け取るのだろうか？ 幸いなことに、『AR2E』にはドロップ品のルールがあり、エネミーと戦えばある程度は報酬を得られる。

だが、報酬がなければ動かないPCも多いだろう。依頼をこなし、報酬をもらうのが冒険者なら、報酬がないのなら指一本動かさないというのは、ある意味正しい行動ではある。そんなプロフェッショナル冒険者を動かすためにも、あらかじめ報酬を考えておく必要はある。

そのような時に問題となるのが、依頼者が途中でPCを裏切るようなシナリオだ。プロフェッショナル志向のPCの中には、自分が先に依頼者を裏切れないというタイプのキャラクターがいるかもしれない。よって、GMはこのようなダミーの依頼を出す場合、莫大な報酬を約束して反故にする、依頼者が「自分はお前たちをダマしたのだ」とちゃんと解説するなどして分かりやすく裏切り、プレイヤーが気分よく手のひらを返せるようにするとよい。

▼報酬の目安

PCへの報酬は、シナリオを作る上でGMが悩むことのひとつである。目安としては、1回のセッションでPCたちが入手可能な報酬の総額(金貨換算)が[PC全員のキャラクターレベルの合計×(200～550)]Gくらいが適当である(*)。このうち、依頼として報酬は[PC全員のキャラクターレベルの合計×(50～100)]G程度とするとよいだろう。実際にはこれにエネミーのドロップ品が加わるので、もう少し増えることになる。

ポーションなどの消耗品の補充と、各PCが新しい装備品を購入できるかどうかなどを考えて、報酬の金額を決めるとよいだろう。

●勝利条件

これは、セッションにおける“楽しんだ”とかそういったレベルとは別のものである。

シナリオを作る際は、GMのための勝利条件を考えるといいだろう。このシーンでプレイヤーが感心したら、勝ち。このNPCのヒロインにPCが感情移入したら勝ち。など細かい勝利条件を決めておくのだ。それはGMの中に“成功のイメージ”を構築するのに役立つ。シナリオに対するイメージができてきたところで、このシナリオのあらすじを決めてみよう。

もっとも重要なのは終了条件だ。PCが何をしたら、このシナリオは終了するのか、まずそれを書いてみよう。

次にPCたちを冒険に向かわせるのは誰(何)なのかを書く。さらに、PCたちが遭う障害となるものを書き入れる。これは多くの場合は、ダンジョンだし、なんらかのNPC、ギルド、エネミーであったりするだろう。

あとはこれをシナリオ上の時系列に沿って並べる。これでプロットになるはずだ。

●ダンジョンを構築する

ダンジョンを設計する際は、その中にいくつのイベント(トラップやエネミーとの遭遇などダンジョン内で発生する出来事)を設置するのかについて注意しなければならない。

イベントが多ければ、それだけプレイ時間が必要になるし、緊張を強いられるので疲労も溜まる。よって、ひとつのダンジョンの中には、基本的には5～7程度のイベントを配置するのがよいだろう。

続いて、ダンジョンに配置するエネミーを選択して、各イベントに配置する。もちろん、要所所にはトラップを仕掛けて、PC内に存在するシーフの活躍場所を確保しておく。

PC内でのクラスのバランスが分かっているのなら、魔法に強いエネミーや物理に強いエネミーを配置するのもいいだろう。

■シナリオを仕上げる

PCたちのモチベーション、PCたちが踏破するダンジョン、PCたちが入手するお宝。

ここまでの準備が終わっていれば、あとはシナリオにするだけである。

もちろん、シナリオの設計者がGMとして使用するだけのシナリオなら、『R1』や『R2』に掲載されているシナリオのように詳細に作り

(*) 適当である。

もちろん、これは目安であり、シナリオの内容によって大もうけできたり、大赤字だったりしてもよい。また、GMとプレイヤーとの間でコンセンサスが取れていれば、どれだけ大量の報酬を出したとしても問題にはならない。

込む必要はない。極端な話、プロットと今回予告(必要ならシナリオハンドアウト)、そしてダンジョンやエネミーのデータがあれば事足りる。

ただし、各シーンでPCが何をしたら、終わりになるのか、このことはちゃんと紙に書いて記録しておくこと。これを怠ると、実際のセッション中に困ることになる。

GMも人間である、当然ながらその記憶力は無限ではない。終了させるビジョンを持たずに始めたシーンは容易に緊張感を削ぐ。だらけた雰囲気は退屈を呼ぶ。

GMは常に終わりのイメージを持っておくこと。それが物語を終わらせるコツだ。

■プレイヤーへの報酬

セッションが無事に終了することで、プレイヤーとGMには成長点が与えられる。この時、“ミッションに成功した”の項目で、成長点を調整することが可能である。“ミッションに成功した”で設定する成長点の目安は、クライマックスフェイズで戦うことになるエネミーのエネミーレベルである。複数のエネミーが登場するようならば、もっともレベルの高いエネミーとするとよい。

この他にも、NPCを助けたり、問題を解決したりなどすることで、成長点を追加してもよい。FS判定『R2』P 152)もその例といえるだろう。

また、キャンペーンプレイであれば、1セッションごとにレベルアップが可能な成長点を与える方法もある。ただし、その成長点はそのキャンペーンプレイ以外では使用できない(*)とする方がよいだろう。

■シナリオの変更

シナリオで予定していない行動をプレイヤーが取ってしまった。こんなことはよくあることだ。気にせずにシナリオの筋をどんどん変えていくこと。もちろん、変えてはいけない筋書きもあるだろう(助けるべきヒロインを見殺しにしようとしている。攻略すべきダンジョンを無視し、ミッションを受けることを拒否しようとしている、など)。

重要なのは、キミが冷静でいることだ。冷静になって現在のプレイヤーの動きはシナリオで重要な筋を変えてしまうかどうかを考えよう。GMであるキミが、何食わぬ顔で、プレイ

ヤーの行動を演出できるのかどうかを考えるのだ。

もし、できないのであれば、勇気を持ってプレイヤーにそう告げ、行動を撤回してもらうこと。なお、それができるかどうかの判断すらもつかないようなら、やはりプレイヤーに行動を撤回してもらうこと。

■最後に

長くなってしまったが、GMのテクニクについては語るべきことは極めて多く、それは日々進歩している。ここから先はあなたがセッションを実践していく中で確かめ、身につけていかなければならない。

だが、断言しよう。GMは楽しくて面白い。なぜか? それはあなたが好きなものと同じように好む人たちと時間を共有するということだからだ。その空間は問答無用に楽しい。

コミュニケーションは人間にとって、最大の楽しみのひとつだ。その楽しい空間の中心に、楽しいこのゲームが存在することを願いつつ、この章を終わろうと思う。

それでは、よい冒険を!

(*) 使用できない

理由は簡単だ。PC全員が均等にレベルアップするように成長点を調整しているため、この成長点が他のセッションで使用されてしまえば、その意図がムダになってしまうからである。このように、使用できる状況を制限することで、目安を超える成長点をプレイヤーに与えても問題にはならない。