

# プレイヤーガイド

『AR2E』をプレイヤーとして遊ぶあなたのために、よりうまく、より楽しいプレイを実現するための方法について解説するのがプレイヤーガイド目的だ。ぜひ上手に活用していただきたい。

## プレイヤーというポジション

### プレイヤーガイドについて

本章は2004年7月にゲーム・フィールドより発売された『アリアンロッドRPG 上級ルールブック』に掲載された「プレイヤーガイド」を加筆修正したものである。

『AR2E』をプレイヤーとして遊ぶ場合、必ずしもルールやTRPGについての前提知識がなくてもプレイは可能だ。しかし、せっかく『上級ルールブック』を購入するほどのことから、少しでも“うまい”、あるいは“より楽しい”ゲームにするために、プレイヤーという役割について考えてみるのは悪くない。

またGMにとっては、自分が相手をする“プレイヤーという存在”が、ゲーム上どのようなポジションにあるのか、自分はどのように対処すればいいのかについて、身につけるために、有益な記事になっている。

### ■プレイヤーの定義

まず、プレイヤーについて定義しておこう。“プレイヤー”という言葉はGMも含むことがある。この記事ではGMを除くプレイヤーについて解説するという趣旨なので、この記事中ではプレイヤーというのはGMを含まないと定義する。そして、プレイヤーは『AR2E』というゲームの参加者である。プレイヤーはプレイヤーキャラクター(PC)というデータを通してゲームに参加する。原則というか、ルールで定義してある範囲では1プレイヤーにつき1キャラクターを担当することになる(『R1』P14)。ただし、これは環境やGMによって変更されることもあり得る。

プレイヤーはまた、ゲームの準備をし、ルー

ルを適用し、セッションを進行させ、PCの行動を裁定する。そして最終目標として、自分自身も含めた参加者全員が楽しむことを目指す。

ここで「おや？」と思った人もいるかもしれない。「それはGMの役割なのでは？」と。そのとおりだ。あなたは間違っていない。ただし、GMは前述の役割を果たすが、プレイヤーがそれを果たさなくてよいと考えているとしたら、それは誤解だ。

実際にTRPGをプレイした経験があるなら分かると思うが、プレイヤーはそれなりに頻繁にルールを適応するし、ゲームを進行させる。さすがにシナリオはGMが用意することになるが、それまでにGMと共にキャラクター作成を行なうことだってまれなケースではない。

### ●GMとの違い

一点だけプレイヤーとGMで大きく異なるのは、最終決定権の有無なのだ。

つまり、プレイヤーはGMに認めてもらうことでルールの適用ができるし、ゲームを進行できる。たとえていえば、サッカーでオフサイドかどうかの判断はプレイヤーがするが、最終決定は審判が行なう。野球でストライクかボールかの判断はバッターもするが、最終的には審判が判定を下す。これらに似ていると考えると理解しやすいだろう。



## 気をつけるとよいマナー



ところで、“自分自身も含めた参加者全員が楽しむことを目指す”と書いたわけだが、もしかすると困惑してしまう人がいるかもしれない。“他のプレイヤーのことなど気にしてられない”という人はさほどいないだろうが、逆に“どうしたら他のプレイヤーを楽しませられるのか?”と悩んでしまう人はいるだろう。そういう真面目な人のために、どのように振る舞えばよいかについて解説しよう。

### ■目標実現のために

まず、大前提として“自分を含めたプレイヤー”なのだから、必ずしも自分以外のプレイヤーを“あなたが楽しませよう”と考える必要はないのだ。個々のプレイヤーは、各自の責任において自分自身を楽しませることが前提になるからだ。

そうすると問題になるのは、自分が他のプレイヤーにとって不愉快なトラブルとなる行動をするかどうかになる。そう考えると、いくつかの原則にしたがって行動するだけで、そのようなトラブルを未然に防ぐことができるもの分かるはずだ。

### ●危険行動

他のプレイヤーにとって不愉快になると思われる、危険行動をコラムに例示してみた(P4)。TRPGを体験した人の中には、実際にそのような場面に出くわした人もいるかもしれない。また無意識のうちにあなた自身がこのような危険行動をとっていたかもしれない。ただし、これらの行動はあくまで一般的な傾向であるということにも注意して欲しい。つまり、世の中にはあなたがP4のコラムの中に挙げた事例に該当すると思っても、そう思われなかったり、許容される場合もあったりするということだ。

そこで、次の3つの原則を守って行動することをお勧めする。危険行動に注意しながら原則に沿って行動すればトラブルの多くは防ぐことができる(\*)。

#### ▼冷静に行動する

この場合の行動とはPCではなく、プレイ

ヤーであるあなた自身の行動のことだ。ゲームに夢中になっていると、つい反射的に相手を不快にする反応を返してしまったり、うっかり何かを忘れてしまったりすることがある。そんなことが起きないように、プレイ中でもTRPGをプレイする自分を客観的に見る(\*)ことができるようにした方がよい。

#### ▼他人の行動をなるべく許容する

10人いれば10種類の常識がある。同じ言語を使っている、まったく意味の違う使われ方をすることだってあるだろう。特に初対面の相手とは確実にズレがあるのが当たり前だ。だから、相手の行動に悪意があるかどうかは慎重に見極める必要がある。

簡単な対応策はいきなり声を荒げたりしないこと。これでかなり防ぐことができる。

気に障る行為のほとんどは、悪気のない相手にとっては当たり前の行為のはずだ。その上で不快に思うのであれば、言葉を選び相手に伝わるように説明をしよう。

#### ▼自分の意思を明確に伝える

当然GMや他のプレイヤーも、あなた自身にとっては大したことのないあなたの行動で傷ついたり、不愉快になったりすることはあり得る。また、ゲームに夢中になっていると自分のPCの行動の意味が伝わらないままプレイしてしまうということもままある話だ。

だから、あなたのプレイ意図をできるだけ明快に説明することは重要だし、そのことでトラブルをかなり防ぐことができる。

### ●大切なのは気配り

これまでの解説を読んだ人の中には、“こんなにも面倒なことをしなければならないのか”と思ってしまった人もいるかもしれない。だが、冷静に読み返していただければ、要するに“他人を不愉快にしたり誤解されたりする行為に注意しよう”と言っているに過ぎないことが分かるはずだ。

だが、ゲームを真剣にプレイしていると、つい夢中になりすぎて、普段ならできる配慮ができなくなることがある。そこで事前に予測して、対策を立てて行動しようというわけだ。

#### (\*) トラブルの多くは防ぐことができる

ただし、気をつけても当然ミスは起こり得る。そのような時には明確にかつ適切(くどすぎるのもよくない)に謝意を表明しよう。

#### (\*) 自分を客観的に見る

特にインターネットを使用したセッション(オンラインセッション)の場合、表情や口調などが分かりにくいいため、相手が不快に思っているかどうか判断するのが非常に難しい。通常のセッションよりも気を遣うよう心がけよう。

# プレイヤーからの提案

さて、今度は積極的にゲームを楽しむための方法や手順についての解説だ。

先に“プレイヤーは、ゲームの準備をし、ルールを適用し、セッションを進行させ、PCの行動を裁定する。そして最終目標として、自分自身も含めた参加者全員が楽しむことを目指す”と書いた。TRPGが楽しいのはゲームの進行についてさまざまなアイデアを出し、それをお互いにくみ取りながら、誰の予想をも超えた展開を模索することができるからだ。

つまり、プレイヤーとしてゲーム展開に寄与するいろいろなアイデアをうまく提案するというのは、ゲームを楽しむための重要な技術である。

## ●提案の範囲

まず、原則としてプレイヤーが本来認められている提案の範囲は、自分のPCの行動として表現される範囲までである。逆にいえばGMを含む他のプレイヤーは、あなたのPCの行動を決めることは基本的にはできない(\*)。

また、他のプレイヤーがあなたのPCについて何かをして欲しいという提案をしてくることもあり得る。その場合は拒否することもできるわけだが、不満を持ちつつ言うとおりに進行してしまっただけ後悔するということもあるだろう。

## ●重要な事前調整

そこで“事前調整 (preadjustment)”の技術が重要になってくる。事前調整というのは読んで字のとおりで、プレイ中、あるいはプレイの前でも“自分がどのようなプレイをしたいのか”“他人はどのようなプレイをしたいと考えているのか”を、プレイして結果を出す前に調整しておくという行為だ。いわゆる“すり合わせ”のことだと考えてもいい。

こう書くはずいぶん難しいことを言っているようだが、実は無意識のレベルでGMやプレイヤーは実に多くのすり合わせをしている。たとえば、PCのクラスを決める時、いろいろな事態を想定してバランスのよい配分にするのは事前調整だし、戦闘中に他のPCの使える魔法を確認するというのも事前調整だ(\*)。

## ●事前調整のコツ

提案を事前調整するために気をつけるべきことは以下の3つだ。

### ▼相手の利益を明示する

相手の利益を損なう提案が受け入れてもらいにくいのは当然だ。利益の中にはゲーム中の数値で表わされるものもあれば、そうなったら面白そうだという期待感までさまざま。相手の様子をうかがいながら、どのようにすれば利益の価値を分かってもらえるかを検討し、提案しよう。

### ▼他者の意見を肯定する

普段ダメ出しばかりされていたら、その相手の提案を通したいという気持ちにはなかなかなれるものではない。普段からなるべく他者の意見を積極的に肯定し、提案のアシストをするように心がけるとよい。

### ▼ダメだと思ったら諦める

あなたにとってどのように有益な提案であっても、相手がそれを認識できなければそれは通らない。特にGMが相手の場合、提案に時間をかけていたらゲームの遅滞となり、全員の不利益となる。提案が通りそうもないと思ったら一度諦めて、別の形で実現を模索してみよう。

## ■まとめとして

以上、さまざまなことを解説したが、そのほとんどがGMや他のプレイヤーとの関係についてであることに気がついたはずだ。どうしてそうなるのか？ それは多くの場合プレイヤーであるあなたが管理し、使用できるゲーム上の資源は他のプレイヤーの総計より少なく、GMの使用できる無限の資源に比べれば明らかに少ないからである。

あなたがゲーム上で自分の望む展開を実現するためには、それらの資源をあなたの望むように投入させる必要がある。そのために、いかに自分の意思を伝えその意図を実現させるかについて考察するのは当然のことなのだ。

より、あなたにとってのよいプレイを実現するために技術を磨き、それを向上していついっただきたい。

### (\*) 基本的にはできない

“基本的には”と書いたのは、それが絶対とはいえないからだ。たとえばシナリオ中に、PCが酒場にいるとか敵につかまっているなどといった状況は、GMによって設定される。

### (\*) 事前調整だ

プレイ中に意識することは少ないが、TRPGにおいてプレイの結果が確定するのは、実はGMがそのプレイを認証した後である。それまでは、プレイヤー同士でどのようなことを言っているか、プレイとしては“確定する以前”である。そしてGMに意思を伝えたりダイスを振ってその結果を確定する行為こそが狭い意味での“プレイする”という行為なのだ。

だから、プレイヤー間での会話の大半は事前調整だと考えることができるし、そう考えれば、事前調整が必ずしも難しいわけではないこと、そしてそれを意識して“うまくやること”が重要な技術だということも理解できるはずだ。

## TRPG中の危険行動

### ■トラブルを呼ぶ行動

TRPGで起こるトラブルには無限のバリエーションがある。とはいえ傾向として特に発生しやすいトラブルになりやすい、危険な行動というものも存在する。それらをピックアップして対策について考えてみる。なお、視点はあくまで「自分がそれをしない」という前提で書いてある。

### ●態度の問題

態度は自分の感情や意志の表現である。それゆえに、他の人にも分かりやすいので注意が必要である。

#### ▼ふて腐れた態度をとる

原因はさておき、ゲーム中にふて腐れた態度をとるプレイヤーがいたら他のプレイヤーが楽しめないことは明らかだ。どのような理由があったにせよ、あなたの態度で他のプレイヤーを不愉快にさせてよいことにはならない。

#### ▼ゲーム中に寝る

GMをはじめとして、他のプレイヤーにとってもプレイ放棄をされたように感じられるだろう。もし、眠くなったら適宜休憩を挟むように提案するとよい。

#### ▼ゲームに関係ない行動をとる

ゲーム中に関係ない本を読んだり、関係ないおしゃべりをされたりしたら、集中してプレイしている人から妨害だと取られても仕方ない。これも休憩を取ることで緩和できるはずだ。

#### ▼体調が悪い

他者に余計な気を遣わせるし、集中して楽しめなくなるのでお勧めできない。残念でもあきらめて次の機会を待つ方がよい。

#### ▼大声を出す

突然大声を出せば、それが何であれ他者に刺激を与える。特に不愉快であることを表明する場合（「えー!」「ふざけんなよ!」「馬鹿じゃねえの」など）には相手がネガティブな反応を返しやすい。とりあえずこれを避けるだけでもかなり有効である。

### ●他プレイヤーとの問題

TRPGはコミュニケーションのゲームである。それゆえに、他のプレイヤーやGMとのトラブルが発生する可能性がある。

#### ▼他者のプレイを非難する

それがGMであれ、プレイヤーであれゲーム中に他のプレイヤーを非難することは避けるべきだ。感情的な反応を引き起こしやすい、全体の士気も落ちる。

ポイントはあなたにとって正当な批判であっ

ても、相手が非難だと思ったらそこで失敗となるという点だ。反射的な行動は慎重に避け、声を荒げたり皮肉にとられたりする可能性のある言い回しに警戒しよう。

#### ▼曖昧な態度を取る

不愉快な対応を避けるためなどの理由で、相手があなたの意図をくみ取れない曖昧な行動をとってしまうことがある。これも相手の不審を買うことがある。そんな時は、自分が考えていることを明確に相手に伝えるように努力しよう。むしろ、落ち着いて行動することが前提なのを言うまでもない。

#### ▼相手が不愉快な話題を続ける

自分が興味を持っていることなどをプリプレイやゲーム中に話すことは悪いことではない。しかし、相手によっては、会話の内容そのもので不愉快にさせることはあり得る。たとえば性的な話、残酷な話などゲームから自然に発生してしまうケースもある。ほとんどの場合は気がついて謝罪し、会話を打ち切れば問題にはならない。特に初対面の人には気をつけよう。

#### ▼自慢話をする

自分の過去に体験したプレイや、自分のキャラクターの話は楽しいものだ。しかし、相手もそうだとは限らない。これも頻度と話の長さが問題なので気をつければ避けられるはずだ。

#### ▼自説を譲らない

ルールや世界観、あるいは自分のキャラクターの行動などについて、他者の主張と対立した時に自説を譲らないという行為も相手を不愉快にさせる危険がある。もちろんゲームであるからには多かれ少なかれ自分のプレイングをもって自己主張をすることになるし、それ自体がゲームの楽しみでもある。しかし、ゲームの進行などによっては、たとえ正当な主張でもそれを譲った方がうまくいく場合もあり得る。冷静にゲーム全体の流れを見るようにしよう。

#### ▼他者の体に触れる・近づく

人間は普段は意識していないが、他者との距離によりストレスを受ける。相手との関係により近づける距離がある程度決まっているのだ。ただ、習慣などにより個人差はある。自分の距離感と他者のそれが同じだと油断していると、危険行動になる可能性がある。相手の反応を見ていれば分かるはずなので注意しよう。

#### ▼助言を越えた指示を出す

ゲーム中他のプレイヤーに助言をするのはよいことだ。ただ、いきすぎた助言は摩擦を生む危険がある。基本的には、他プレイヤーのPCの行動については決定を任せるべきだ。

### ●プレイングの問題

プレイヤー同士で協力することが多いTRPGは、他のプレイヤーの行動によって自分が不利になることもあるため、その点には気をつけるべきだろう。

#### ▼GMを独占する

プレイヤーがゲームに参加するためには、GMに話しかけることになる。それはいいのだが、GMの処理能力もまたゲーム上の有限な資源であると考えれば、ひとりのプレイヤーだけがGMに話しかけ続けているというのは問題になりやすい。

#### ▼ゲームを遅滞させる

たとえばダイスを振る時に「気合いを入れる」などという時間をかけたり、決断ができなくてプレイが遅延したりすることはあまり望ましくない。

#### ▼シーンに出たがらない

プレイヤーが自分のPCの安全だけを考え、意図的にシーンに出ないようにするのなら、それはゲームを遅滞させる行為になるので、避けるべきだ。そのような理由ではなく、PCをシーンに登場させるきっかけを失ってしまったのであれば、GMや他のプレイヤーに相談して登場するとよい。

#### ▼シーンに出過ぎる

逆にシーンに出過ぎることも問題だ。他のPCが活躍するためのシーンに登場して台無しにするのは明らかに望ましくない。基本は積極的に登場する。ただし場合によっては登場しないことを選択するというバランスで考えるといいだろう。

#### ▼他のPCに不利な行動をとる

味方を攻撃するような極端なケースは論外として、意識せずに他のPCに不利な行動をとることがある。たとえば、判断に必要な情報を握り込んでしまう。趣味に走って、よりダメージが少ない武器を選択してしまうなど。基本的に他のPCの数値で表わされる資源（HP、MP、お金、経験点など）に不利な影響の出る選択は避けた方がよい。その上で自分のPCに関わる選択であれば、十分な配慮をした上で他のプレイヤーに譲ってもらってもいいだろう。

#### ▼ゲーム用具を借りる

ゲームを始めたてだったり、うっかり忘れていたりしてゲームに必要な道具（ダイスなど）を借りることは珍しくないだろう。ただし、いつまでもそれでいいとは限らない。基本的には自分が使う用具は自分でそろえるようにするべきだ。また、道具を借りた場合は、貸し手にはきちんと謝意を表わしておくことをお勧めする。