

シナリオの読み方

FULLMETAL PANIC!
ROLE PLAYING GAME
PERFECT EDITION

物語を生み出すのはあなたたちだ。
だが、その種や肥料はあったほうがいい。
それがシナリオなのだ。

シナリオの読み方

(*) 進行イメージ

流れをすべて把握する必要はないが、イメージを把握することはゲームにおいて大事なことだ。

成功するイメージを掴むことで、そこに向かってGMはマスタリングできるのである。これは決して物語の押しつけではない。まずヴィジョンがあればこそ、柔軟なストーリーを生み出すことができるのだ。

まず大前提として、GMはあらかじめこれから遊ぶシナリオをよく読んでおくこと。そのシナリオの展開、あるべき結末を読んで、シナリオの進行イメージ(*)をよく掴んでから、セッションに臨むこと。

■シナリオ背景

シナリオの大まかな流れとそこに至る背景、シナリオの終了条件について書かれている。シナリオ背景を読むことで、GMはシナリオにおいて想定されている流れを知ることができる。もちろん、その流れ通りにならなかったとしても、それはそれでTRPGというものである。

●セッショントレーラー

シナリオのセッショントレーラーが書かれている。セッショントレーラーについては基本ルールブックを参照のこと。

GMはキャラクター作成時、およびメインプレイ開始時にセッショントレーラーを読み上げる。それを通じてシナリオのよいイメージをプレイヤーに与えるのだ。

■キャラクター作成

キャラクター作成についての注意点が書かれている。クイックスタートの場合、コンストラクションの場合などで、それぞれ推奨されるサンプルキャラクター、クラスなどが異なっている。

また、PCに固有の設定が渡される場合や、カバーが指定される場合もある。GMはこれらの意図を理解して、プレイヤーにきちんと説明すること。

●PC間コネクション

そのシナリオでのPC間コネクションの結び方について書かれている。

■シーンの記述

『FPR』のシナリオはシーン単位で記述されている。シーンは次のような形式で構成される。

●シーンタイトル

シーンのタイトルである。タイトルは、プレイヤーに告げる必要はない。もちろん、告げたほうが格好良いと思うならそうしてもよい。

●シーンプレイヤー

そのシーンのメインキャラクターとなるべきPCが、PC③のように番号で書かれている。複数存在する場合はGMが任意にひとりを選択すること。マスターシーンの場合、マスターシーンと書かれている。

●解説

そのシーンのGM向けの解説である。シーンの目的、流れなどについて書かれている。戦

闘が発生する場合や判定が必要な場合なども、ここに処理が記述される。また、サイドバーにより詳細な解説が記入されていることもある。

間違っ読り上げないように注意したい。

●描写

解説に続くのは、そのシーンの具体的な描写と演出である。GMは基本的にこの部分を読み上げること。ただし、PCの設定や行動によって、細部をカスタマイズするのを忘れないこと。

●セリフ

登場するNPCのセリフである。“▼”の後にセリフを喋るNPC名が書かれている。会話の対象となるPCの設定に合わせて、セリフの中の人称や言葉遣いなどを適宜修正すること。

必ずしもすべてのセリフを発言する必要はないが、セリフによってはシナリオの重要な内容を解説している場合がある。GMは通読し、そうしたセリフを確認しておくとういだろう。

●結末

そのシーンをどうやって終了させるか、ということについて書かれている。また、終了時の条件や特殊な処理なども書かれている。

■シナリオハンドアウト

それぞれのシナリオには、シナリオハンドアウトが掲載されている。シナリオハンドアウトは、各プレイヤーに1枚ずつ渡すこと。

●シナリオハンドアウトの見方

シナリオハンドアウトには、次のような項目が

存在している。それぞれには次のような情報が書かれている。

①PC番号

PCに便宜上振られている通し番号。掲載されているシナリオはいずれも3~5人でプレイすることが可能になっている。人数が少ない場合、PC番号の若い順番にハンドアウトを採用すること。

②コネクション

そのシナリオでPCに渡されるコネクションのキャラクター名とその関係が書かれている。シナリオに登場するNPCや本書に登場するパーソナリティーズである場合もあるし、“ミスリル隊員”といった集団であることもある。PCである場合もある。

③推奨サンプルキャラクター

クイックスタートでキャラクターを作成する場合、推奨されるサンプルキャラクター。

④推奨クラス

コンストラクションでキャラクターを作成する場合、推奨されているクラス。このクラスを採用してキャラクターを作るとよいだろう。

⑤カバー

そのキャラクターに推奨されるカバー。

⑥本文

作成されるキャラクターに与えられる設定や状況。GMは手渡す前に、本文を読み上げるとよい。

シナリオを変更してよいか?

もちろんだ! あなたは必要なら、いくらでもシーンの内容を変更し、シーンを削り、シーンを増やしてよい。

別にボスが変わってしまってもいい。展開が何ひとつ残ってなくてもいい。あなたが楽しく遊んだなら、それが楽しいシナリオなのだ。もし、ゲームプレイの流れをシナリオが阻害するのなら、そんなものは投げ捨ててしまえ!

シナリオハンドアウトの見方

①PC番号

②コネクション

③推奨サンプルキャラクター

PC①用ハンドアウト

コネクション: エミリー・バロウズ

関係: 友情

クイックスタート: 特攻野郎 コンストラクション: フラムダドライブ カバー: 竜崎
キミは友人であるエミリー・バロウズから、作戦終了後の打ち上げパーティの幹事を一緒に務めてくれないかと誘われる。

友人の頼みだし、作戦終了後の打ち上げパーティは大切だ。キミはその提案を受け入れた。エミリーは心底嬉しそうに感謝する。彼女の笑顔は、とても魅力的だと、キミは思った。

④推奨クラス

⑤カバー

⑥本文