

§ 09. ゲームマスターガイド

○セッション

- ・ 1回のTRPGの集まりをセッションと呼ぶ。
- ・ セッションの前、中、後において、GMはそれぞれ以下のような役割がある。

1) プレセッション（セッション前）

- ・ シナリオを準備しておく（セッション管理シートの記載欄を利用するとよい）。
- ・ プレイヤーに舞台設定を説明する。
- ・ キャラクター作成を促す（作成済みの場合は不要）。
- ・ PC同士の関係設定を促す（詳細は次項。設定済みの場合は不要）。
- ・ セッション開始直前に、各PCに＜運命点＞を2点渡す。

2) インセッション（セッション中）

- ・ 参加しているPCの情報をセッション管理シートに記載する。
- ・ 予定していたシナリオを行う。

3) アフターセッション（セッション後）

- ・ セッション中のプレイ状況を評価し、＜功績点＞をPCに与える。

○関係設定ルール

- ・ 行動やロールプレイを円滑にする目的で、参加PC同士の関係を設定する。
- ・ 以下のルールを使用する場合、PCの数だけ関係設定シートを用意すること。

1) 関係の設定

- ・ 関係は以下の表から選択、もしくはダイスを振って決める。
- ・ この表以外の関係を設定してもよい。
- ・ 状況の変化により関係を再設定してもよい。

◆表：関係表

1d6：関係：関係の詳細

- 1：師弟：教師と生徒、師匠と弟子
- 2：雇用：主人と従者、雇用主と従業員
- 3：同僚：同じ学校／会社／組織に所属
- 4：親類：家族、親戚、兄弟姉妹、いとこ
- 5：友好：恋人、幼馴染、共通の趣味の友人
- 6：救助：助けた側と助けられた側

2) ＜功績点＞の獲得

- ・ セッション開始時、参加PC相手に関係を設定できている場合、その1つ毎に＜功績点＞が1点与えられる。例えば、参加PCが4人で、自分以外の3人全てに関係の設定ができている場合、＜功績点＞を3点獲得できる。
- ・ 前のセッションで関係が設定済みの場合でも、「関係を設定できている」として上記のとおり＜功績点＞を獲得できる。
- ・ 関係が設定済みであっても、そのキャラクターがセッションに参加していない場合は、＜功績点＞の獲得対象とはならない。

○シナリオの作り方

- ・ TRPGやこのルールに慣れていない者がGMをする場合のシナリオの作成手順について説明する。
- ・ 以下の説明については、鵜呑みにせず、自由にアレンジするとよい。

1) シナリオ作成の準備

- ・ できればシナリオ作成前にキャラクターが作成されているとよい。
- ・ PCの異能がわかっているならば、彼ら／彼女らをどう活躍させるかを考えれば、シナリオの展開を考えやすい。特定の異能効果に注目し、それを使えば状況を解決できるようにすれば、シーンをイメージしやすいだろう。

2) 導入

PCに合わせて導入を考えられればいいが、上手く思いつかない場合、スタイル毎に列挙した以下を参考に導入シーンを考えてみるとよい。

①ヒーロー

- ・ 依頼：あなたなら手を貸してもらえると聞いてきた。
- ・ 事故：事故現場に遭遇する。要救助者あり。
- ・ 戦闘：襲撃現場に遭遇し、戦闘に巻き込まれる。

②ガーディアン

- ・ 依頼：守ってほしいと依頼される。
- ・ 救助：救助が必要な現場に遭遇する。
- ・ 襲撃：誰かが攻撃される現場に遭遇する。

③エキスパート

- ・ 依頼：あなたの技術でなんとかしてほしいと依頼される。
- ・ 仇敵：同じ技術を持ったライバルが出現し、挑戦される。
- ・ 疑惑：その技術を使った事件が発生し、犯人ではないかと疑われる。

④フィクサー

- ・ 情報：情報を集めてほしいと依頼される。
- ・ 人探：人を探してほしいと依頼される。
- ・ 物探：物を探してほしいと依頼される。

⑤アンチヒーロー

- ・ 目撃：事件の発生現場を目撃するが、気づいているのは自分だけのようだ。
- ・ 誤解：全く心当たりが無いにもかかわらず、事件の犯人にされそうになる。
- ・ 試練：上司や師匠など立場的に逆らえない人から厄介事を押し付けられる。

⑥ダークヒーロー

- ・ 襲撃：別人と間違われて襲われる。
- ・ 依頼：あんたにしかできないと、非合法的な作業の依頼をされる。
- ・ 再会：自分の人生の転機になった人物と再会する。

3) PCの活躍シーン

- ・ 活躍できるシーンをPC一人につき1つずつに考える。
- ・ 考えたそれぞれのシーンで、問題解決に至るためのパーツや情報を入手できるようにしておき、それが揃ったらクライマックスに突入できると、展開上でPCに理解してもらえようとするといよい。

4) クライマックス

- ・シナリオの締めとして、PC全員で協力して問題解決にあたる作業を用意する。
 - ・倒すべき巨悪をラスボスと設定し、それとのバトルを設定するのがやりやすい。ラスボスはPCの能力ランクよりも+1程度上、<生命力>は、PC1人につき+20点程度をしておけば、ほどよく苦戦してもらえらるだろう。
 - ・ラスボスについて、ある工夫で弱体化させることができる情報を、途中のシーンで渡すようにしてもよい。入手しておいたアイテムを使用したり、工夫して弱点を突くことで、ラスボスの能力ランクをPCと同程度まで低下させるなどしてみるといいだろう。
-