
§セッション進行

○セッション

- ・TRPGを行う1回の集まりをセッションと呼ぶ。
- ・セッションは大きく「プレ」「メイン」「アフター」の3つに分かれる。

1) プレセッション

1-1) ゲームマスター(GM)

- ・シナリオを用意する。
- ・会場の手配や開催の宣言。
- ・セッションの予告(キャラクター作成に必要な世界観の情報を提示しておく)。

1-2) プレイヤー

- ・キャラクターを作成する。
- ・継続して使用しているキャラクターは、以下を行うようにGMが指示すること。
 - ・FP現在値を初期FPと同じ値に再設定。
 - ・ダメージスロットのチェックを全て消す。
 - ・関係の欄とフリーFPのチェックを空にする。
 - ・パーソナルポリシーの獲得チェックを空にする。
 - ・シングルクレストの場合は「真力解放」のチェックを空にする。
- ・プレイヤー同士で話し合って関係設定を行う。関係設定ができれば功績点とフリーFPを獲得。GMはこの関係設定を推奨することをプレイヤーに促すこと。

2) メインセッション

- ・次項の「フェイズ進行」を参考にシナリオを行う。

3) アフターセッション

- ・PC毎にプレイ内容を評価し、功績点を与える。

○判定への修正

- ・状況が劇的に有利/不利だとGMが判断した場合、振るダイスを±1個、増減させてよい。

○不意打ち

- ・不意打ちする側を能動側、不意打ちされる側を受動側として対抗判定。能動側が勝利した場合、受動側は次の防御や抵抗の判定のダイスが-1個される。
 - ・紋章の力を使用する場合は、双方が適切な使い方を行っているかGMが判断すること。
-
-

§ シナリオ作成

- ・シナリオ作成に慣れていないGMは、以下を参考にシナリオを考えてみるとよい。
 - ・以下の情報はあくまでもシナリオ作成の一例であり、これに従う必要はない。
-

○フェイズ進行

- ・シナリオは大きく「導入」、「進行」、「決着」の3フェイズに分かれる。
- ・導入フェイズの内容によって大筋の流れが決まる。

◆表：フェイズ内容一覧表

#) 導入フェイズ→進行フェイズ→決着フェイズ

- | | | | | | |
|----|----|---|----|---|----|
| 1) | 討伐 | → | 搜索 | → | 退治 |
| 2) | 護衛 | → | 移動 | → | 到着 |
| 3) | 探索 | → | 発見 | → | 送付 |
| 4) | 調査 | → | 潜入 | → | 帰還 |
| 5) | 奪還 | → | 接触 | → | 脱出 |
| 6) | 騒動 | → | 対応 | → | 解決 |

※進行フェイズは複数のサブフェイズで構成される。

.....

1) 討伐シナリオ

導入→討伐：怪物や盗賊、侵略者等を討伐しなければならないことが発覚する。

進行→搜索：討伐目標の居場所や規模、性質や戦略等を調査する。

決着→退治：討伐目標と戦い、殺傷、もしくは捕縛する。

.....

2) 護衛シナリオ

導入→護衛：誰か、もしくは何かを守りながら運ぶ／移動する依頼を受ける。

進行→移動：道中に発生する障害や妨害を乗り越えて目的地まで進む。

決着→到着：目的地に最終到着するために、最後の障害や妨害をクリアする。

.....

3) 探索シナリオ

導入→探索：失われた／行方不明になった目標を探すように頼まれる。

進行→発見：目標を発見するための情報収集や探索を行う。

決着→送付：発見した目標を依頼者の元へ届ける。

.....

4) 調査シナリオ

導入→調査：事件や不可解な現象に対しての真相究明を依頼される。

進行→潜入：真相究明のために情報収集や潜入を行う。

決着→帰還：真相究明し、問題を解決して帰還する。

.....

5) 奪還シナリオ

- 導入→奪還：奪われた人や物品を取り戻すように依頼される。
 - 進行→到達：目標のある場所を発見し、そこまでたどり着く。
 - 決着→脱出：目標を奪い返した後、その場を脱出する。
-

6) 騒動シナリオ

- 導入→騒動：盗賊やモンスターの襲撃を受ける、戦争や災害に巻き込まれる。
- 進行→対応：発生した騒動を解決／沈静化／回避／離脱／脱出するために奔走。
- 決着→解決：発生した騒動を終息させる。

○サブフェイズ解説

- ・進行フェイズはシナリオの中心であり、様々な場面やイベントから成り立つ。サブフェイズとは、その進行フェイズをさらに細かく場面ごとに分けたもののこと。
- ・サブフェイズの構造は、決着フェイズへ到達するための道筋として場面を設定する。

- ・サブフェイズの数＝PCの数＋ α であるべき。そして、各PC毎に活躍できるサブフェイズが1つずつあるのが理想である。
- ・サブフェイズの数に制限は無く、シナリオの展開上、必要ならその数だけ増やす。

◆表：サブフェイズ内容一覧表

#) 名称：内容

- 1) 移動：次の街や場所まで移動する。
 - 2) 気付：目標が重要なことに気付く（知覚判定や捜索を行う）。
 - 3) 聞込：町や村で情報収集する。
 - 4) 戦闘：雑魚や中ボスと戦う。
 - 5) 交渉：話し合いをする。
 - 6) 横槍：関係の無い事件が発生して停滞する。
-

○アクシデント

- ・予定や想定と違うことが起きることを「アクシデント」と呼ぶ。
- ・進行フェイズや決着フェイズのどこかで、シナリオに意外性を持たせるためにアクシデントを設定してよい。

◆表：アクシデント一覧表

#) 名称：内容

- 1) 妨害：予想外の存在から妨害が入る。
- 2) 迷走：目的の場所が違っていた。
- 3) 誤認：目的の者、もしくは物が違っていた。
- 4) 裏切：依頼者が土壇場で裏切る。
- 5) 仕掛：依頼自体が罠だった。
- 6) 真打：真のラスボスが登場する。

○隠しミッション

- ・GMは以下の表を参考にシナリオ上に隠しミッションを仕込むことができる。
- ・PCが隠しミッションを成功させると、FPを1点獲得できる。獲得できるのはその条件を成立させた最初の1回目だけとする。
- ・隠しミッションは複数のPCで協力して達成することができる。その場合、成功したら協力したPC全員がそれぞれFPを1点獲得できる。
- ・GMはセッション開始時に隠しミッションがいくつか仕込まれていることを宣言し、プレイヤーの積極的行動を促すのに用いてもよい。
- ・隠しミッションの存在を説明せず、PCの行動がその隠しミッションに対応した段階で初めてFP獲得を宣言するというように、サプライズ的に仕込みを公開するようにしてもよい。
- ・GMは以下の表に限らず自由に隠しミッションを設定してよい。ただし、隠しミッションの成功条件は、それなりに高い難易度にすべきである。

◆表：隠しミッション一覧表

#) 名称 : 成功条件

- 1) 隠されたものを発見 : 能動的に探索し難易度＝至難[14]の知覚判定に成功する。
 - 2) 交渉を持ち掛け成立 : 自ら交渉を持ちかけ難易度＝困難[11]の判定に成功する。
 - 3) 出来事に積極的介入 : 事件に対して進んで厄介事を引き受ける。
 - 4) 救助行動に成功する : 困っているPC/NPCを助ける。
 - 5) エネミーを撃破する : 目標の初期FP÷3ターン以内にエネミーを倒す。
-
-