



第三章

1. ゲームの進め方

■GMの役割

『P J』において、GMはホストプレイヤーとして、あらゆるゲーム中の状況において能動的、受動的を判断して行動する必要がある。

シナリオの準備、必要物品の用意。サイコロなども余分に用意しておくとうまいだろう。

何より、ゲーム中の判断がすべてのPCの運命を握っているといっても過言ではない。

■ゲームの進行

『P J』は短時間でのキャラクターメイキングとプレイ時間で遊ぶことを念頭においてデザインされている。

そのため、キャラクターメイキングを含めたゲーム時間は1時間半ぐらいである。

GMは、短時間で内容の濃いゲーム内容にするために、以下のとおりにゲームを進める。

▼オープニング・プレイ

ここでは、PC作成や自己紹介など、ゲームを始めるに前の準備時間のことである。

GMは、ここで今回のシナリオの予告などをPLにおこなっても良い。

▼メイン・プレイ

ゲーム開始と同時に[メイン・プレイ]となる。[メイン・プレイ]とは、ゲームを進めている時間のことを言う。

▼クライマックス

プレシャスを目の前にした時点でクライマックスとなる。GMは、クライマックスが近い場合、PLに「もうすぐクライマックスだよ」と伝えても良い。

▼エンディング

クライマックス直後のPCの後日談などを語り、ゲームを終了させる。

▼アフター・プレイ

[財産点]の計算や経験点による能力値の上昇などをおこなう。

■GMの準備

GMは、ゲームをおこなう当日までに準備をすることがある。これは、ゲームを面白くするために必要となるものなので、必ず準備を怠らないこと。

ここでは、そのいくつかを解説する。

▼本作品を読む

まずは基本的なルールやゲームの進め方などをよく読み込むこと。PLへの説明は、本作品を見ながらでもできるが、最低でも1回はすべての内容に目を通すこと。

PLも本作品を見ることができれば、事前に読んでおくことをお勧めする。

▼シナリオを作る

GMは、当日おこなうシナリオを用意する必要がある。初めて『P J』を遊ぶ場合には、第四章にあるシナリオを遊ぶことを推奨する。

『P J』においてシナリオとは、PCに行動により大きく左右されるものなので、あまりきっちりシナリオを作成しても簡単に崩壊する恐れがある。その際にも、GMはシナリオに柔軟に対応する必要がある。

シナリオを自作する場合、冒険モノの映画やドラマ、漫画や小説、ドキュメンタリーなどを再現するのが一番良いだろう。

▼シート類の準備

『P J』では以下のシート類を人数分準備する必要がある。

- ・キャラクターシート
- ・ルールサマリー
- ・ハンドアウト (必要時)

▼ハンドアウトの使用

シナリオ作成時にハンドアウトをつくっておくと、シナリオが薦めやすい。

ハンドアウトとは、ゲーム開始時のPCの状況などをPLに提示するもので、場合によってはPCのプロフィール作成時に非常に役に立つ。

■ゲームの進め方

ここでは、ゲームの始まりから終わりまでの流れを通じて、詳しく解説していく。

●オープニング・プレイ

▼PCの作成

オープニング・プレイではPC作成をおこなう。GMはデータなどのミスがないか全てのPCを確認すること。この時点で、空欄がないように必ず全てのPCの作成が終わらせること。

▼オープニング・ムービー（PC紹介）

本作品は、世界中に散らばる冒険者による大冒険活劇を遊ぶゲームである。

ゲームに入る前に、まずはオープニング・ムービーを作成すること。ここでは、ドラマや映画のオープニングのように、テーマ曲が流れ、その中で冒険者のハイライトシーンが映り、キャストの紹介に入る。こういった流れをイメージして作成すること。

GMは、紹介されたいシチュエーションをPLに考えさせ、すべてのPCにオープニング・ムービーに参加させること。これに参加しないPCは、ゲームに参加することができない。

オープニング・ムービーの作成をおこなう場合には、1度判定を組み込んで作成をすること。ここでの判定結果はカードの効果は受けることはできない。GMは、その状況に対して[MC]を設定して、PLに[行為判定]させること。この際、フアンブルになった場合の生命力へのダメージは受ける。

各PCのオープニング・ムービー後、簡単なPCの自己紹介をおこなっていく。

●メイン・プレイ

オープニング・プレイ後、メイン・プレイへ移る。ここでは、ゲームの中心となりシナリオが進む場面である。

ここでは、[場面]という区切りで、いくつかのシチュエーションをPCに提示していき、それらをPCがクリアしていくことで、ゲームは進んでいく。

メイン・プレイでは、GMは以下のとおりにゲームに進めていく。

▼キープレイヤーの選出

[場面]を開始する前にGMは、PLの中から[キープレイヤー]を1名選出する。

[キープレイヤー]とは、その[場面]の主人公であると同時に、その[場面]を先導していく役目を持つ。[キープレイヤー]は、[場面]の最初にカードを3枚配布される。

GMは、ゲーム中にすべてのPLに均等に[キープレイヤー]がまわるようにするのが望ましい。

▼登場判定

[場面]に登場するには、[キープレイヤー]となった場合やGMが特別に登場させた場合以外は、登場判定が必要となる。[場面]から離脱することを退場といい、これについては特別な場合以外は特に判定の必要はない。

登場判定をおこなうには、登場宣言をおこなう必要があり、GMが登場宣言を認めた場合のみおこなうことができる。

登場判定は、[場面]の最初にGMがサイコロを1個振り、偶数目か奇数目かを決定する。ここでの偶数目は赤カードをあらわして、奇数目は黒カードをあらわしている。

PLはカードの山札から1枚カードを上から引く。その出たカードの色がサイコロにより決定したカードの色と同じだった場合、[場面]に登場することができる。

引いたカードがジョーカーだった場合、その[場面]には登場することができない。

この登場判定は、各[場面]ごとに[基本能力値]の<幸運>の数値回数分おこなうことができる。これにより、<幸運>の[基本能力値]が減少して、[行為判定]に影響を及ぼすことはない。

GMは、その[場面]に登場しようとしているPCが状況から見て登場できるかどうかを判断してからPLに伝えること。

▼場面の終わり

[場面]は大きく時間が動いたり、場所が動いたりした場合に終わりとなる。それ以外に、GMが終わらせたい場合に終了させても良い。

さらに、[キープレイヤー]が[場面]から退場したら、強制的に終了となる。

▼NPCの演出

GMは[場面]の中に出てきたNPCをGMを演じることによって、[場面]の演出をおこなうこと。

●クライマックス

GMは、PCたちがプレシャスを目の前にした時、「クライマックス宣言」をする。

ここでは、[ジャンクカードの財産点]でおこなえる効果を使うことができない。

▼戦いか？奪い合いか？

クライマックスでは、プレシャスを守る番人などとの戦いになるか、プレシャスをめぐってのPC間での奪い合いがおこなわれる。

他のTRPGとは違い、PC同士の対立などをこのシステムでは推奨しており、最終的な自らの行動の判断は自由に決定して良い。

プレシャスが誰かの手に渡り奪い去ったり、無事にプレシャスを手にしたりした時点でクライマックスは終了となる。



●エンディング

クライマックス後、[場面] はエンディングへと移る。ここでは、オープニング・ムービーのように各PCが好きなように演出して、PCの後日談などを語る。これをエンド・ロールと呼ぶ。この場合でも、同様に[行為判定]が必要であり、その際にカードの影響を一切受けることができない。勿論、[行為判定]によるファングルのダメージもうける。エンド・ロールの時点で生命力が0になった場合、そのPCはエンド・ロール内で死ぬ。

各PCがエンド・ロールを終え、GMがシナリオの締めをおこなった時点で、エンディングは終了する。

●アフター・プレイ

[財産点] の計算や経験点による能力値の上昇などをおこなう。

ゲーム中で受けたダメージは消去され、生命力が回復する。

▼経験点の配布

このルールは選択ルールなので、ルールの採用の有無はGMに委ねる。

GMは、以下の条件により各PCに経験点を配布する。

- ・ゲームに最後まで参加した
→1点
- ・最終的にプレシャスを手に入れた
→10点
- ・[プレシャスカード] を上手く使った
→5点 (PC内で1名のみ選出)
- ・[ジャンクカード] を上手く使った
→5点 (PC内で1名のみ選出)

▼再びセッションを続ける

『PJ』では短時間でのセッションをおこなうことが推奨されているので、2シナリオ目を再び始めることで、ゲームルールを理解した上で1シナリオ目よりもスムーズにゲームをおこなうことができるはずである。