



## 第三章

### 2. シナリオの作成

#### ■シナリオを作成するために

本作品には、すぐに遊べるシナリオを1本掲載してある。GMは、それ以外のシナリオを遊びたいと思う場合にはシナリオを自ら作成する必要がある。

シナリオ作成には、以下の設定を考え用意する必要がある。

▼**推奨キャラクタークラス**：予めGMがシナリオに沿った[キャラクタークラス]を設定しておく、キャラクターメイキングの時間短縮になる。シナリオに沿ったプレイを望む場合には、推奨というかたちで決めておくと良い。

▼**舞台**：世界中、地球上であればどこを舞台にしても良い。GMは冒険の舞台となる場所を設定すること。

▼**プレシャス**：シナリオに組み込んだ[プレシャス]を決めておくパターンと、PCが設定した[プレシャス]をシナリオの最終目的として設定してシナリオを進めても良い。

▼**NPC・重要人物**：シナリオ上、必要となる重要人物NPCをGMが自由に設定すること。

▼**罠(トラップなど)**：シナリオ上、必要となる罠などをGMが自由に設定すると。

▼**NPC・敵**：シナリオ上、必要となる敵NPCをGMが自由に設定すること。

▼**ストーリー**：上記の内容をふまえてシナリオを構成していく。『PJ』では、あまり長すぎるシナリオを作らずに、1時間程度で終わるショートシナリオを作成することを推奨する。

#### ■敵の作成

『PJ』では冒険者の障害となり、PCの前に立ちふさがる敵が存在する。

GMはゲームをおこなう際に、シナリオ上に必要となる敵を設定しておく必要がある。[シビア]と[ユニオン]の2つの敵の種類あり、GMは必要時においてシナリオに登場させる必要がある。

#### ▼ユニオンの作成

[ユニオン]とは、集団で現れるミイラやゾンビなどから、暴挙を起こす群集や原住民など、単体では存在せず集団で登場する敵のことである。単体でも集団扱いとなる弱い敵は[ユニオン]として扱う。

[ユニオン]の能動的な[行為判定]は、集団の人数に関わらず1回で終了する。

[行為判定]で使用できるサイコロの数は(基本能力値の差はなく)1~2個までとする。生命力は1~3までを限度として作成する。PLに説明を求められない限り、[ユニオン]についての設定背景などを詳しく説明して設定する必要はない。

#### ▼シビアの作成

[シビア]とは[プレシャス]を守る番人などに代表される、冒険者たちの最強最悪の敵となる存在のことである。[シビア]はシナリオ中に1~2体ぐらい登場させることができる。[シビア]の能動的な[行為判定]は、個別で必ずおこなわれる。[行為判定]で使用できるサイコロの数は(基本能力値の差はなく)2~3個までとする。生命力は3~5までを限度として作成する。

PLに[シビア]の説明を求められた場合、[シビア]についての設定背景などを詳しく設定して説明する必要がある。GMは、予め[シビア]についての設定背景を設定しておく必要がある。

#### ■ ミッション・コードの決め方

#### ▼ミッションコード(以下、MC)とは?

[MC]とは、『PJ』においてGMがシナリオ中に設定する[行為判定]の目標値であり、難易度である。

シナリオ上に登場する罠などを設定する場合には、[MC]を設定すること。

それ以外には、GMはゲーム中、必要時においてPLが[行為判定]をおこなう際に[MC]を設定しなくてはならない。

#### ▼設定方法

GMは以下のとおりに、[MC]を設定する。

行為判定を必要としない行動(簡単)
→ [MC] 0
冒険者としての最低限必要となる行動(普通)
→ [MC] 1
冒険初心者では比較的難しい行動(難関)
→ [MC] 2
経験を積んだ冒険者でも難しい行動(超難関)
→ [MC] 3