

00)TRPG用語

テーマ:[TRPG](#)

□ TRPG 用語

- 01) ダイスとは
- 02) ロールとは
- 03) システムとは
- 04) TRPG とは
- 05) GM とは
- 06) プレイヤーとは
- 07) キャラクターシートとは
- 08) ロールプレイとは
- 09) モンスターとは
- 10) セッションとは
- 11) アドリブとは
- 12) プロフィールとは(memo)
- 13) マスタリングとは
- 14) リプレイとは
- 15) ノンプレイヤーキャラクター
- 16) ストーリー、あらすじとは
- 17)ステータスとは
- 18)クリティカルとは
- 19)ファンブルとは
- 20)シチュエーション
- 21)アクションとリアクション
- 22)戦闘

01)ダイスとは

テーマ:[TRPG](#)

ダイスとは

ダイスとは、その名の通り、君と運命を共にする、「サイコロ」のこと。

TRPG の P プレイ。演技。

演技の成功判定で使う、サイコロのこと。

サイコロの出目によって、君がゲームの為に作った、分身の生死をも決まる。

運命は本人の作ったゲームのための分身。

すなわちキャラクターの知恵、知識、体力、筋力、器用度、感覚、ラック(運)と、ダイスの神のみぞ知る。

幸運を掴んだ者は、一攫千金の億万長者。

物語のハッピーエンド。

神に見捨てられた者は、野草となる。

○ダイスは、ボードウォークと、インターネットに売っているよ。

値段が、高いので、サイコロでも良いよ。

フォースエセラーのシステムでは、10面体と、6面体のダイスを使うよ。

02)ロールとは

テーマ:[TRPG](#)

ロールとは

ロールとは、「ダイスを振る」こと。

ゲームの成功判定で、サイコロを振る行為のこと。

TRPG では、ダイスを振ることを『ロール』という。

プレイヤーは、2個のサイコロを振る。

キャラクターの状況や環境によって、六面体と、十面体を振り分ける。

なお、ダイスの出目によっては完全に成功、あるいは完全に失敗となる。

TRPG の世界での、用語、ゲーム用語で、『ロール』と言う。

フォース＝エセラー。TRPG の場合。

ロールの振り方は、2通りある。

1)パーセンテージロール

これは、10面体のダイスを2つ振って、片方を10の位、もう片方を、1の位でパーセントを計る方法だ。

仮)GM「敵が、棍棒を振り下ろしてきた。パーセンテージロールで」

回避技能56パーセント。

10面体ダイスを2つ振る。コロコロ

42。

回避技能56パーセント以下なので、回避成功。

2)達成値ロール

これは、あらかじめ、GM が設定した、達成値を超えるかどうかをロールする方法だ。6面体のダイスを2つ降って、能力値ボーナスを足す。

仮)GM「敵が、棍棒を振り下ろしてきた。敏捷度、達成値7、振ってみてね」

僕の、キャラクターの敏捷度は、14。よって、6で割って、ボーナス2

6面体2こ振って、出た数値に2を足し、GM の設定して7を超えればいい。

6面体ダイスを2つふる。コロコロ。

8

8+2で、10

7を超えているので、君は、回避を成功した。

03)システムとは

テーマ:[TRPG](#)

システムとは

システムとは、「体系」

辞書

System.

ある目的の為に秩序だった方法、体系。組織。

日本国語大辞典

のうちの、「体系」

TRPG でのシステムとは。

皆さんもよくご存知の、コンピューターゲーム。

ファイナルファンタジー、ドラゴンクエスト、ポケットモンスター、マザーなど色々なゲームがある。

その一つ一つは世界観が違う。

中世風幻想体系。中世風POP幻想体系。友達怪物戦闘体系。冒険体系。

世界観の違う「体系」、個別のゲームを TRPG では、『システム』と言う。

04)TRPGとは

テーマ:[TRPG](#)

TRPG とは

TRPG とは、「机上即興創作ゲーム」のことだ。

机を囲んで、みんなで、話を作る。

現実とは、かけ離れた、架空の世界を現実のように、演じて、お話を協力して作るゲームのこと。

(システムによっては、現実との鏡面世界もある)

T テーブル 卓上の上で

R ロール ダイスを振る

P プレイ 演技する

G ゲーム 遊び(娯楽)

テーブルを囲んで、演技しながら、ダイスを振る、遊び。

これが、TRPG だ。

05)GMとは

テーマ:[TRPG](#)

GM とは

GMとは、「ゲームの進行役」のこと。

ゲームマスター。略して GM。(ジーエム) マスターとも。

ゲームの進行役のこと。ホスト。ギャンブルではディーラー。

TRPG の、皆でお話を作る。そのまとめ役。

ゲームマスターは、ゲームをプレイする、自宅、友人宅、大会、旅行先などで、GM は事前に、ゲームの大まかなあらすじ、システムを作っておく必要がある。

GM は、話を盛り上げる(作る為)に、いろんな役をこなせた方が良い。

お話を作る際に、成功判定に使うダイスの振り合いや、パーセンテージロールも GM の管轄下で行われる。

あと、マスター(GM)人間なので、色々な人がいる。

学識の高い人。

大人なマスター。

コミカルなマスター。

経歴がある人。

外国の方。

牧師。

友人。

君自身。

これは、ちょっと NO.Good!だが。変な人。

君のお気に入りのマスター(GM)が見つかったら、So.Good!

プライベートも入るのが、TRPG と言う、ゲームなので、変なマスターはちょっと怖いなあ。

おっしやる通りである。

一部の方たちには、変なマスターそのままでも、需要があるが・・。

変でないマスターになろうと思ったら、少しでも実社会から、バイトをするなどして、お金を稼ぐと、普通、もしくは、玄人になる。(玄人の方は、お金で、専門書を購入するなど)

優秀な君は、暇な君は、たまには、GM を育ててみたり、興味のある違う、高名な GM、学識の高い GM などに、お願いして、セッションをしてもらうのも良いと思う。

GM は大変だ。プレイヤーを楽しませるために、時間をさく(つかう)。

時間は、よっぱどのお金持ちなら、ともかく、大切なお金だ。

セッションをお願いする場合は、丁重にね。

GM によっては、有料でする GM もいるかもね。

GM はできれば、ニュートラルの方が良い。

右より、左よりのマスターも楽しい。

ハヤカワ文庫。マイケルムアコック氏。ストームブリンガーの天秤の中心であるように。

ニュートラルってなんだ？

右、左に振りながら、絶えず、真ん中にいる。

ゲームで遊ぶ、プレイヤーを公平に、観ること。

ゲームをしていて、知り合った友達が、仲違いしたら、いけないからね。

GM は、プレイヤーの、キャラクターシートを大まかにでも控えておくか、ベテランのプレイヤーの場合は、大切に預かっておくこと。(GM 本人が、シナリオ、あらすじを作る作業に必要)

あらすじ通りに、話が進むかどうかは、プレイヤーの行動、ダイスの目のみぞ知る。

GM は、あらすじ通りにいかない話は、ダメではなくて、むしろ、面白くなる工夫をする。

一重に、GM は難しい。

一筋縄ではいかない。

数をこなしていたら、上達はしていくし、プレイヤー。仲間との絆も深めていくことができるだろう。

テーブルコーダーも忘れずにね。

最後に、GM は、皆で作る、物語を、面白くすることに最善を尽くすこと。

06)プレイヤーとは

テーマ:[TRPG](#)

プレイヤーとは

プレイヤーとは「遊び手」のこと。

GM を中心に、ゲームに参加する、メンバー。一人一人のこと。

プレイヤーとは、ゲームマスターのお話に参加し、演技、セリフ、ロールを振って、ストーリーを進める君たちだ。

ゲームマスターはホスト役、プレイヤーは遊び手のこと。

ゲームマスターに、時にはグチを言ったり、ストーリーに協力したり。

マスターの提供する、ストーリーを、如何にして攻略するか。

仲間で知恵を出し合う。

仲間ってなんだ？

一緒に遊ぶ、友達のことだ。

会合（セッション）では、初めて知り合う友達で、ゲームをやる場合もある。

ゲームマスターがプレイヤーを集める場合もあるし、友人と志願して、GM にセッションをねだる場合もある。

男女混合の場合もある。

しかし、プレイヤーは、コンパではないので、変な気を起こさないで。

あくまでも、GM の提供する、セッション（ストーリー）を如何にして攻略するかに、異性と、知恵を出しあいながら、協力する。

だいたいにおいて、セッション（ストーリー）は一話完結だ。

キャラクター制作の時間を除いて、ゲーム（セッション）をプレイする時間は、2時間～6時間。

長い場合は、2日に分けてセッションをプレイする場合もある。

親友など、親の許しをもらって、泊りがけで、8、9時間と言う、長時間セッションも組める。

泊りがけセッションの場合は、できるだけ同性でね。

休憩はいれてね。（おやつやドリンクなども用意すると良い）

はじめての友人と知り合うことが目的なら、宝箱探しなど、2時間くらいのセッションでも良い。

僕は、よくプレイヤー4人くらいでセッションをやる。

GM を除いて、プレイヤー、4人のことだ。

多いときには、プレイヤー、9人を超えてマスタリングしていた。

プレイヤーの人数が多い場合は、把握しにくいので、慣れてないと、オススメできない。

実際には、GM を囲んで、プレイヤー2人から、5人までかな。

あと、ピカレスク形式の、連続ものセッションもある。

大きな大流の話をもとの、連続ものの小話だ。

これは、参考につけた、僕のフォース＝エセラーのリプレイ小説。『ゾラ』を読んで欲しい。

きっと、参考になるはずだ。

書店に行ってみよう。

富士見ノベルズや、新紀元社などに、多く、リプレイ小説が出ている。

俗にいう、ファンタジー文庫だ。

おおい勉強になる。

連続もののセッションは、GM が提供し。プレイヤーは日時を決め、会合のように、集まる。

時には来れない友人もいるだろう。

GM 裁量で、少なくなったメンバーで、うまくセッションをこなして欲しい。

数をこなせば、友人との絆も深くなるかも。

あと、勿体無いので、テーブルコーダーは用意しておこうね。

プレイヤー。

参加するなら、すなわち君だ！

07)キャラクターシートとは

テーマ:[TRPG](#)

キャラクターシートとは

キャラクターシートとは、フォースエセラーの世界での、「履歴書」だ。

ゲームマスターから渡される、君自身が作る、キャラクター(分身)の用紙だ。

いきなり渡されても！

困惑するのは当然だ。

昨今の日経新聞でも盛んに書かれているが、情報はお金になる。

興信所などでも、情報は、喉から手がでるほど欲しいものだ。

キャラクターシートは、君自身の、アイデアも入るので、大切なもの。

変な人や、GM は、NO.サンキュー。

身内や、大切な人、友人、親友、楽しい GM、信頼おける GM、尊敬する GM などに限ってね。

ゲーム。お話を皆で作る為に君が作る、ゲーム上の分身の、履歴書。

君自身に似た、分身(キャラクター)にしても良いし。

想像がたくましい君は、異性や、亜人、妖精などの分身を作っても良い。

でも自分に似たって？

自分を把握することは、難しい。

僕は、私は、元気な方かな？ 慎重な方かな？ 能動的。受動的。

慎重が受動的とは限らないんだけどね。慎重でもやる時は、やるとかね。失礼千万。

自分を把握していると、似たキャラクターは創りやすい。

演技に、自身があれば、色々な役に挑戦できる。

ゲームの世界だからできる。夢の世界の、お姫様や、勇者など、作って、演じてみるのも醍醐味だ。

初心者は、演技がしやすいので、今の自分、もしくは、将来の自分(理想のイメージ)に似た能力値に近くなるよう、ロールすると良い。しかしダイスは運のみだから、どんな人物ができるか解らない。

仮)自分より筋力が強い、キャラクターになったら、想像して、そう演技すれば良いよ。

解らないうちは、家にキャラクターシートを持ち帰って、家族と、どんな人物なんだろうとシートの能力値、技能値をもとに、話をしたり、GM に教えてもらったりすると良いよ。

どんな、キャラクターが良いか解らないよ！

そう言う、君。

その意見は当然だ。

そう言う、時には、ゲームマスターから渡された、『キャラクターシート』をよく見てみよう。

ちょっと、用紙の下に、目を滑らせてみる。

たくさん書かれている漢字の文字。

なんだコレ？

技能欄だ。

技能欄に目を滑らせてみよう。

なんだか、わからないかいイメージが。

俺は、船乗りになって見たい。

いやいや、私は、宮廷画家のプリンセス。

僕は、探偵かな。

似たような職業を探してみよう。

あったコレ。

あとは GM と相談だ。

あまりに、自分の理想とかけ離れた、人物(キャラクター)ができた時は、GM とよく相談して、ロールを振り直しても良いよ。(創り直すこと)

愛着があるキャラクターが、一番だからね。

シートに、データを書き込む際には、ロールを振って、数値を決めたり、GM とよく相談して、出生、能力値、職業、技能値を、決めると良い。

FACE の欄。顔の欄だが、その名の通り、自分の分身を想像した似顔絵を描いても良いし。

難しかったら、描いてもらったり、付属の顔イラスト表から、イメージに合うイラストを探して、コピーして作ったりする。

雰囲気が出るのと、友達も、視認(イメージ)しやすい。

それでも、難しい人は、容姿のメモなど描いても良い。

フォース＝エセラーでは、イラストに描きやすいように、年齢をはじめ、目の色、身長、肌の色、体重、信仰、生い立ち、現在の職業。

キャラクターの設定が判りやすいように、通り名、生まれの職業、年齢、既婚歴、ギルド、会社（裕福な場合。年齢によっては）、ホームグラウンド、出身国、能力、技能値、武器、防具、魔法、言語、乗り物、所持金、持ち物など履歴書風になっている。

これが、全部合わせて、『キャラクターシート』だ。

世界に一つだけの、君だけのお気に入りのキャラクターシートができますように。

心ばかりに、お祈りして。

08) ロールプレイとは

テーマ: [TRPG](#)

ロールプレイとは

ロールプレイとは、「即興創作」のことだ。

その名の通り、ロールを振りながら、プレイすることだ。

ロール サイコロを振る。

プレイ 演技、セリフを言う。

プレイヤー（演じ手）は、ダイスを振りながら、GM の話をもとに、演技して遊ぶこと。

（上手い GM の場合、演技して遊んでいくうちに、お話ができる）

（GM も上手い人ばかりでは、ない。GM のマスタリングを、プレイヤーが協力して、GM を育てることもできる。時には、言い合いになることもままあるが。マスターが帰ってきたら言おう、おかえりマスターと）

ロールはわかと思う。

難しいのは、プレイ（演技）の方だ。

演技とは、君が作ったプレイヤーになりきって、セリフを言う。

マスターの言ったことを、想像力でイメージする。

イメージとは、人が心に描き出す、像や情景など。形像。心象。

心象は観念に近いため、TRPG では、形象の方を指す。

観念が人によって違うように、認識が違くと、形像も人によって違う。

マスターの言った言葉。「イギリスのビッグベンのような、塔がある」

だいたいにおいて、大きな時計がある塔を思い描くが、中には、間違っ、大きな橋、ビッグブリッジの方を思い描く人もいるだろう。

イメージとは、自分の知覚(写真など、見て覚えている)している、建造物や、風景、人物、動物、植物、昆虫など、画像や映像(動いている場合もある)を思い描くことだ。

ゲームの舞台で、やりたいことをやる。技能、能力値を使って、ロールして挑戦してみる。

やりたい事とは、君の作ったキャラクター(分身)の能力、技能の許す限りの挑戦である。

技能や能力に合わせて、道具を使っても構わない。

マスターの提供する、ストーリーを、如何にして攻略するか。

マスターの話を考えながら、仲間と、演技、挑戦する。

なんだ、能動的な人しかゲームに向かないのか。

いいえ、受動的に君や、控えめな君にも仲間がいる。

能動的な仲間を、バックアップする強力な登場人物にもなる。

能動的　元気な人など

受動的　慎重な人など

お話は、色々な仲間がいて、もっと面白くなる。

控えめな君、GM マスターは君を待っている！

僕が、付属でつけておいた、フォース＝エセラーも読んでほしい。

3人の凸凹コンビ、カール、ソフィア、アラゴーが冒険に花を持たせている。

ちょっと、能天気なトリオだけだね。

魔法詠唱など、呪文を声に出して、唱えて見ると良い。

ゲームを盛り上げる、良い演技になるぞ。

GM のシナリオのアクションに対する、リアクションも、プレイヤーは、ここぞとばかりに、演技して見るのも、良い演技。ストーリーになる。

上手い、ファンタジーノベルをあげておこう、スレイヤーズ、考えるのでは、今日から魔王など、オススメだ。

ハードノベルでは、ハヤカワ文庫がオススメだ。

映画、アニメを観るのも、おおいに参考になるぞ。

子供向けや、趣味のゲームなど、GM に頼んで、必殺技や、魔法詠唱など、GM と一緒に考えても面白いよ。

ここからは、制作秘話だが、セッションをする時は、テープレコーダーを用意しておくといい。

面白い話ができたら、その録音した、話をタイプでおこして、小説(リプレイ)ができるぞ。

GM に、筆力があれば、多少脚色しても、良い作品になる。

さあ、君たちが、マスター(GM)のセッションを攻略する、より良い、ロールプレイができますように。

心ばかりに祈って。

09) モンスターとは

テーマ: [TRPG](#)

モンスターとは

モンスター。怪物のことだ。

野生の動物など含む。

冒険者。プレイヤーの行くてを阻む怪物など。

障害となる敵。

主人公(プレイヤー)たちの成長の糧となる怪物もいる。

昨今の子供用ゲーム、アニメでは、モンスターとも友達になるという、ストーリーが流行っている。

古くは、アンデルセン、ディズニー、ギリシャ神話、ケルト神話など。

ドラゴン、キメラ、ユニコン、マーメイド、ジャイアント、魔術師、ゴブリン、ウルフ、ベアー、スパイダーなど、登場人物と対峙する、象徴となるもの。

前者でストーリーを組むのも良いし。古典である、後者で、ストーリーを組むのも良い。

ただし、前者は話を詰めると、結構難しいよ。

フォース=エセラーでは、簡易モンスター表をつけている。

中には、モンスターでないものも、ちらほらいる。

総勢73名だ。

GM の君が、許すのであれば、色々な本を買ったり、借りたりして、追加モンスターを作ってみるのもオススメだ。

自分が作った、オリジナルのモンスターを作ってみるのも、面白いかもしれない。

オリジナルのモンスターって？

そう、君が知っているゴジラ、ガメラ、ポケットモンスター、などだ。

巨大昆虫なども、オリジナルのモンスターになるぞ！

ノートやパソコンなどで、君(GM)だけの、モンスター表を作ってみるのも楽しいかもしれない。

友人、プレイヤーなどと考えてみるのも、So.Good!

健闘を祈る。

10) セッションとは

テーマ: [TRPG](#)

セッションとは

セッションとは、「創作会議」のこと。

Session セッション

辞書で引くと、セッション。議会。会議、また、学校の授業などが行われることとある。

また、その会期や期間の1区切り。

TRPG での、用語である、セッションは、ゲームをプレイする会合のこと。

「創作会議」のこと。

マスターは、日時、場所を決め。○月○日に、何処そこで、セッションをしますと言う。

マスターはプレイヤーの皆さんが楽しむための、ネタを作っておかなければならない。

TRPG が、まだ初めて間もないと言うキミ。

僕もそうだった。

シナリオを考えていて、意気込みすぎて、風邪を引いたり、熱が出たり。

時間配分をして、フィジカル面を整えておくこと。

みんなに、風邪がうつるといけないからね。

ポシャると、がっかりするからね。

プレイヤーは各々、セッションの決められた日時と、時間、場所に、遅れず行く。

日時)プレイヤーの皆さん、GM の皆が、都合のつく、日時。

場所)公民館、友人宅など。

親容認。親友同士の、友人宅での、セッションのプレイなら良いが。

親が心配するので、公民館などの公共機関を借りる、マスター(GM)のセッションなど安心の率が高い。

中には、旅行を兼ねてのセッション。安全な場所での泊りがけのセッションなどある。

セッションのプレイ時間。

2時間～6時間。

中には、泊りがけ(休憩を含んで)8、9時間に及ぶ場合もある。

TRPG のセッションを成功させるために、プレイヤーは知恵を出し合う。

GM もネタを、ちゃんと作っておくこと。

ベテランの GM は多少なら、アドリブでできる場合もある。

君たちの、セッションが上手いきますように。

心ばかりに、願って。

11)アドリブとは

テーマ:[TRPG](#)

アドリブとは

TRPG での、アドリブは、『即興劇』のこと。

経験から、演技やストーリーをその場で瞬時に、創る。

Ad lib アドリブ

辞書 アドリビトゥムの略

台本や楽譜などがない、即興のセリフ、演技や演奏など。

僕は、アドリブができないのです。

いいえ、心配はしなくとも良い。

僕の、昔の GM のペンネームは、田中公侍だった。

子供の頃だった。

GM、初心者だったので、下手だった。

富士見書房で刊行されている。ロードオブグリモワールのマスターをした者だ。

なんで、こんなに、力がないんだろう！

悔しかった。

練習した。

数をこなした。

徐々にアドリブができるようになった。

今でも、あまり上手くはないが、そこそこ、形にはなってきたと思う。

プレイヤーの皆さん。お客様をエンターテイナーとして、楽しんでもらうことを一番に考えて。

アドリブを上手く成功させるためには、人名表、システムの、オリジナルのアイテム表を横に置いておく、パソコン（データ集）を横に置くなど、色々、準備をしておく便利かも。

だけど、アドリブは、覚えているボキャブラリー。記憶、経験だけで、する場合のことが多い。

僕の時間がない時の悪い癖。アドリブだけの、セッションなど、真似をせずに、アドリブに慣れたとしても、ちゃんとセッションのネタを。できれば、綿密に作ってね。

アドリブはちょっと入れるのは良いが、あまりオススメできない。

GM は、ネタを頑張って、創ってね。

12)プロフィールとは

テーマ:[TRPG](#)

プロフィールとは

プロフィールとは、フォースエセラーの世界での、「生い立ち」だ。

Profil.

辞書。フランス語 プロフィル。

横顔、肖像画 側面から見た人物評

キャラクターシートの中にある、プロフィールの欄。

TRPG での、プロフィールは、キャラクター（分身）の、生まれてから現在年齢までの、生い立ちだ。

フォース＝エセラーでは、emp のランダム出生表の番号と、memo の欄に、思いついた、生い立ちを書く、履歴書だ。

emp. empty のこと。

辞書 英語 エンプティ。

空間、日、時間などが、別にすることのない。

TRPG では、差し迫って、冒険に出る。人生の船出までの時間。親がいたり、裕福な時など。生い立ちの話だ。

フォース＝エセラーでは、ロールして、ランダムに生い立ちを決める。

もし苦しい生い立ちになった時は、君の想像力で、キャラクターの性格を考えて。

Memo

メモの欄。自由にプロフィール(生い立ち)を書いて良い。メモしておく、キャラクターが立体的になるので、雰囲気が盛り上がる。

消しゴムを使って、書き直しても良いよ。

フォース＝エセラーでは、経歴表がランダムなので、番号を記しておく、簡易、生い立ちがわかる。

自分で、経歴表から、生い立ちを選びたいときは、GM に相談して。

子供から、想像期の中学生、時間のある大学生など。気分転換に、プロフィールを仲間、親と考えて作って欲しい。

冒険のセッションに使う、(冒険でなくとも良い。推理、サスペンス、ドラマ、学園コメディなど)

自分の分身(キャラクター)の、出生を書いた、経歴表。

フォース＝エセラーでは、emp の他に、イラストに描きやすいように、目の色をはじめ、身長、肌の色、体重、信仰、生まれの職業、現在の職業、ギルド、会社(裕福な場合。年齢によっては)、ホームグラウンド、母国、能力、技能値、武器、防具、魔法、言語、乗り物、所持金、持ち物など履歴書風になっている。

フォース＝エセラーでは、出身表や出生表。が付属でついている。

おおいに参考にして欲しい。

プレイヤーは、自分の満足のいく、キャラクターになるように、出生をこと細かく決めても良い。

GM と相談してね。

僕は、私は、どうしても、やってみたい役がある。

GM と相談してね。

プロフィールを作りこむのも、お話作りが上達する方法だ。

(プレイヤーが後の、GM になることだってあるぞ！)

GM もプレイヤーがプロフィールに、力を入れた、キャラクター(分身)を大切にあげること。

架空の世界で遊ぶ、自分のキャラクター(分身)の生い立ちが立体的であるほど、愛着が湧きやすい。

愛着のある、キャラクターシートができれば、ロールプレイも乗ってくる。

よって、面白い、セッション。良い話がでやすくなるぞ。

おまけ。

五武冬史です。

プレイヤーは、愛着ができた、キャラクターで二次創作をしても楽しいかも。

作家は、ネタの参考に使っていただいて構わない。

昔(戦前)は、漫画家の皆さんや、(戦後)民法放送の、刑事もののドラマなどの脚本家、色々なかたに、使って頂けた。

その節は、ありがとうございました。

13) マスタリングとは

テーマ: [TRPG](#)

マスタリングとは

TRPG では、マスタリングとは、『お話の進行の仕方』である。

mastering マスタリング

辞書 CD や CD-ROM、光ディスクなどの原盤(マスター)を作成する工程のこと。

TRPG の、マスタリングとは、一般の意味とは、ちょっと違う

TRPG とは

現実とは、かけ離れた、架空の世界を現実のように、演じて、お話を協力して作るゲームのこと。

のことだった。

わかりやすく言おう。

マスタリングは、GM のお話進行に沿って、遊び手(プレイヤー)が演じて、お話を協力して作ること。

その、『お話しでの進行の仕方』である。

しかし、お話を作るのは、遊び手(プレイヤー)が使う、キャラクター(主人公)だけではない。

ドラマを濃くするためなどに、GM は、ノンプレイヤーキャラクターを作る。

GM は、ノンプレイヤーキャラクターを演じることにより、プレイヤーのキャラクターとの、会話で、ドラマを盛り上げる。

その GM のセリフ演技も、マスタリングに含まれる。

よって、「マスタリング」は、GM に対して、言う言葉である。

では実際にマスタリングがどんなものかを紹介しておこう。

付属の、フォース＝エセラーの小説『ゾラ』は、高名なプレイヤーの協力のリプレイを、脚色して直したものだ。

本当は、リプレイの方が解りやすいだろう。

GM は、セッションのため、創った、ネタ「あらすじ」の進行、環境、ストーリーの説明に伴い、プレイヤーに、様々なアクションをする。ロールの要求、問いかけ、考える時間、ノンプレイヤーキャラクターのセリフを喋るなど。時には、プレイヤーの行動の肯定ではなく、阻止に動くこともあるだろう。あと、アドリブも含む。

この GM のやる作業、全部が、『マスタリング』だ。

マスタリングは、オーケストラの指揮者に似ている。

GM を指揮者にたとえ、プレイヤーが演奏者。

色んな、演奏者がいる。

指揮者の、指揮に忠実な、演奏者。

先走る、ベテランの演奏者。

上手いプレイヤーの演奏が、先走るのを、リードに入れ、他のプレイヤーがバックに回る。

GM の使う、ノンプレイヤーキャラクターが、さらにリードする。

プレイヤーとノンプレイヤーキャラクターの協奏曲。

TRPG にはダイスがあるので、演奏がどうなるかは解らない。

上手く、最後まで、カタルシスを保ちつつ、完璧にこなせたら、拍車喝采。

綺麗な、原盤ができる。

確かに、マスター（原盤）を作成する工程と、似通ってはいるが…。

あと、マスター（GM）人間なので、色々な人がいる。

学識の高い人。

大人なマスター。

コミカルなマスター。

経歴がある人。

外国の方。

友人。

君自身。

君のお気に入りのマスター（GM）が見つかったら、So.Good!

たまには、GM を育ててみたり、興味のある違う、高名な GM に、お願いして、セッションをしてもらうのも良いと思う。

果たして、蛇と出るか、吉と出るか。

マスタリングは、君の腕にかかっている。

君のマスタリングに、神が降りますように。

14)リプレイとは

テーマ: [TRPG](#)

リプレイとは

TRPG では、ゲームをして、そのお話を、テープレコーダーなどで、録音する。

その音声データを、タイプしおこしたものを『リプレイ本』と言う。

Replay

辞書 リプレイ

画像、音声などを再生（再演）する。リプレイする。

頭の中で、何度も思い描く。

録画・録音のリプレイ。再生（アクションの）

繰り返し、再発、再現。

TRPG では、『再演』の意。

TRPG では、プレイしたデータを小説などに記して、それを読んだり、聞くことによって、「リ」re. 再び、追体験すること。

総じて、『再演本』『再演 CD』『再演テープ』

リプレイ本。リプレイ CD。 ゲームの音声データのそのままを、小説、CD におこしたもの。

15) ノンプレイヤーキャラクターとは

テーマ: [TRPG](#)

ノンプレイヤーキャラクターとは

TRPG では『GM の使うキャラクター』のことだ。

ノンプレイヤーキャラクターとは、「脇役」のことである。

Non

辞書 ノン フランス

いいえ、いや、ノー 対義語 ウイ

TRPG では、いいえ。

同上で。

プレイヤー 演技する

キャラクター 人物

続けてみよう。 ノンプレイヤーキャラクターとは。

いいえ演技する人物だ。

なんのことだろう？

キャラクターシートで作った、ノーばかり言う人物のことかなあ。

正解は違う。

TRPG では、プレイヤー（分身であり、主人公たち）の他に、GM が、あらすじの補助などに、出す。登場人物がいる。

物語の主人公ではなくて、GM の扱う（演技する）、脇役（サブキャラクター）のことだ。

プレイヤー演技する人物では、ノン。

マスターの使う、人物である。

プレイヤーとは違う、脇役の登場人物。

GM の使う、キャラクターである。

GM は、セッションの、あらすじに合わせて、ノンプレイヤーキャラクター（脇役）を、用意しておかないといけない。

では、脇役といっても、どんな、脇役なのだろう。

例)

フラワーショップの店員さん。

通行人。

ストーリーに関わる、名前のある人物。

物語のキーとなる重要人物

店員さんなど、大まかに作る。もしくは、作らない。

繊細なマスター場合、プレイヤーが店員さんを同行しようとしたりする、難しい場合も考える場合もあるので。

大まかに作る、アドリブで作る場合ある。

まあ、だいたいにおいて、作らない。

通行人

これを、皆作っておくと、日が暮れる。ので、あまり作らない。

もし、プレイヤーがストーリーに関わらせたい時は、アドリブで。

アドリブの仕方は、アドリブの項目から、記憶、人物表、お金や時間が許すのであれば、パソコン(データ集)など、使えるよ。

ストーリーに関わる、名前のある人物。

これは、GM の作る、サブキャラクター(登場人物)だ。

僕のマスタリングのコツだが、色々な性格の、登場人物であるノンプレイヤーキャラクターを、プレイヤーの旅する友達として登場させたりもする。

ドラマを演じたい場合。プレイヤーのみの場合もあるが、TRPG は、お話を作る、ゲームなので、登場人物は外せない。

時には、プレイヤーの手助け、助言、時には、敵対する友など。

コツだが、GM は、事前に登場人物に限って、キャラクターシートをノンプレイヤーキャラクターシートとして、作っておく。

すると、踏み込んだ、行動セリフや、それに伴う、ロールができる。

物語のキーとなる重要人物

話は変わるが、君は、探偵物、推理物、などよくTVで見かける、物語は好きだろうか。

僕、頭、悪いから、よく判らなくなるんだ。

そんなことない。僕、五武冬史も同じだ。

推理ものはチンプンカンプン。

探偵ものではイビキをかいている。

TV 局のコネで聞いたことがある。

当時、推理ものが制作されたとき、男女の性差が激しくあったらしい。

よって、推理ものは、当時の奥様、女性の精神安定剤(気分転換)のため各国で構想されたと言う。

現代でも、さつまっ子(井上雄彦氏、バガボンド、リアル)さんの、刑事もの「相棒」など人気がある。

僕、五武冬史は、大暮維人プロダクションの化物語の一巻の脚本を担当している。

ポルノ漫画化。大暮維人氏とは、何ら関係ない。(絵柄は似ているが)

当時、探偵ものについては、IQ を上げるために作っていた。

しかし、IQ が上がりすぎるので、各国の協定で、現代では、取りやめになっている。

IQ の各国の協定には、僕の友人、アガサ＝クリスティー氏が、取り持ってくれていた。

僕は、おもちゃ王国出身で、密室トリックの推理、探偵物の作品で、各国に知られていた。

映画は、ハリウッドの黎明期、冒険、アクション、スパイもので、007のアシスタント、岡田総理と、ジャニー先生と組んでいた。

話は戻る、推理ものが、わかるようになる方法は、聞いたことがある。

聞いた話では。

推理ものなど、TV に真剣に、よく見ることだ。

真剣に見ると、登場人物の名前を覚えたり、主線である、ストーリーを追いついて、考えがいつたりする場合もある。

上手くいくと、見事、犯人や、犯行など、予測が的中する。

たまには、考えが、先に走りすぎて、本人的には、TV より、面白い話を予想していたりする。

間違いではない。

話が脱線してしまった。

話を戻そう。

物語のキーとなる重要人物。

仮に推理ものにしよう。

重要人物とは、ストーリーの最初に出てくる依頼主、容疑者とかだ。

ストーリーに関わる、名前のある人物は、プレイヤーと一緒に冒険(ストーリー上を動く)したりするので、サスペンス、推理もののプロットの重要人物とは、ちょっと違う場合がある。

(ストーリーによっては、依頼主も、冒険者と一緒に動く場合もあるので)

16)ストーリー あらすじ

テーマ:[TRPG](#)

ストーリー、あらすじとは

友達と、TRPG をやったのに、文句言われちゃったぜ！！

むしゃくしゃするなあ。

なんだ？

あらずじとか、どうやって作ればいいんだ？

バイト代、3000円残ってらあ。

よし、書店に行って、漫画と、ドラマ、シナリオ誌を買ってこよう。

君は正解！

ほら、賽が動き始めた。

プレイヤーたちが満足する、ストーリーが作れる。GM になります様に。
神様が味方してくれます様に。

PS.ちょっとだけ、つけときますね。 おまけ。

GAME 用。

- 1) オープニング
 - 2) クエスト
 - 3) クライマックス
 - 4) エンディング
- など。

仮)

- 1) 王家の時計を探してきてほしい。
- 2) 情報収集、探索
- 3) 闇の盗賊団が、盗んでいた。
- 4) 依頼者に持っていく。エンディング。

17)ステータスとは

テーマ: [TRPG](#)

17)ステータス

ステータスとは能力値のこと。

能力値とは、キャラクターの能力のこと。

TRPG. フォース＝エセラーの世界での能力値は12個。

全部含めて、ステータス(能力値)と言う。

筋力。(str.)ストレングス

知識。(int.)インテリジェンス

知恵。(wiz.)ウィズダム

感覚。(sen.)センス

器用。(dex.)デクストラリティ1

敏捷。(dex.)デクストラリティ2

幸運。(luc.)ラック

魅力。(cha.)チャーム

体力。(vit.)バイタリティー

精神。(men.)メンタリティ

総体力。馬力。(HP.)ヒットポイント ホース＝パワー

魔力。(MP.)マジック＝ポイント

いずれも、ロールを振って、達成値ロール。

パーセンテージロールになる。

18)クリティカルとは

テーマ: [TRPG](#)

18)クリティカル

TRPG 用語。

クリティカルとは、「完全成功」のこと。

- 1)十面体。振ったダイスが 1/10%の場合。完全成功。
- 2)六面体。振ったダイスの中に6の目が二つあった場合。完全成功。

1)お話で、シチュエーション、アクションのための、技能ロールを振る。戦闘ロールを振る。
ロールでパーセンテージロールを振る時に、技能値の、1／10%。以下が出た時。
クリティカル(完全成功)になる。

2)お話で、シチュエーション、アクション、達成値ロールを振る時。6の目が二つ出た時。
クリティカル(完全成功)になる。

仮)GM「敵が、棍棒を振り下ろしてきた。パーセンテージロールで」
回避技能56パーセント。
四捨五入で、6パーセント以下は、クリティカル(完全成功)。
10面体ダイスを2つ振る。コロコロ
02。
クリティカル。完全成功。
君が、あまりに華麗に、避けたので、敵は誤って転けた。など。

仮)GM「敵が、棍棒を振り下ろしてきた。敏捷度、達成値7、振ってみてね」
僕の、キャラクターの敏捷度は、14。よって、6で割って、ボーナス2
6面体2に振って、出た数値に2を足し、GM の設定して7を超えればいい。
6面体ダイスを2つふる。コロコロ。
12
クリティカル。完全成功。
君が、あまりに華麗に、避けたので、敵の手から棍棒がすっぽ抜けた。など。

戦闘の時は、付属『クリティカル表 』、参照。

19)ファンブルとは

テーマ:[TRPG](#)

19)ファンブル

TRPG 用語。

ファンブルとは、「完全失敗」のこと。

1) 十面体。 振ったダイスが90%以上の時。完全失敗。

2) 六面体。 振ったダイスの中に1の目が二つあった場合。完全失敗。

1) お話で、シチュエーション、アクションのための、技能ロールを振る。戦闘ロールを振る。

戦闘でロールでパーセンテージロールを振る時に、90%。以上が出た時。

ファンブル(完全失敗)になる。

2) お話で、シチュエーション、アクション、達成値ロールを振るとき、1の目が二つ出た時。

ファンブル(完全失敗)となる。

仮) GM「つり橋を歩いている。パーセンテージロールで」

バランス技能56パーセント。

四捨五入で、94パーセント以上は、ファンブル(完全失敗)。

10面体ダイスを2つ振る。コロコロ

98

プレイヤー「うわー！！」

ファンブル 完全失敗。

君は、谷底に、真っ逆さまに落ちていった。など。

仮) GM「つり橋を歩いている。器用度、達成値7、振ってみてね」

僕の、キャラクターの器用度は、19。よって、6で割って、ボーナス3

6面体2こ振って、出た数値に2を足し、GM の設定して7を超えればいい。

6面体ダイスを2つふる。コロコロ。

2(一ゾロ)

プレイヤー「うわー！！」

ファンブル 完全失敗。

君は、谷底に、真っ逆さまに落ちていった。。など。

フォース=エセラーでは、ファンブル表はつけていない。

GM が、想像力で、とっさに、(豆単用意でも可)考えてね。

20)シチュエーション

テーマ:[TRPG](#)

20)シチュエーション

TRPG で、シチュエーションとは
『シーン』『場面』のこと。
よく聞くのは、ラストシーン。など。

シェークスピア全集、単巻でも買って、『シーン』『場面』、を抜粋してみる。
ツタヤレコード、映画を借りる、買って、『シーン』『場面』、を抜粋してみる。

TRPG のセッションは、シーンと呼ばれるゲーム内時間単位で進む。
シーンとは分かりやすく言えば映画や TV ドラマなどの『場面』のことである。
セッションとは、『場面』の連続であり、シナリオとはシーンとシーンをつなげるための情報なのだ。

もちろん、GM はセッションの進行に合わせて、シナリオに用意されていないシーンを作ってもよいし、プレイヤーも
必要があればシーンの作成を GM の依頼してもよい。ただしどのようなシーンを作成するの最終的な決定権は
GM が持っている。

口著作権法について。
法律の本だから、ちょっと難しいが。
一橋出版、日本法令「著作権法」が勉強になるよ。
ゲームへの導入などに、ついては、専修学校。TV 局直営。
『代々木アニメーション学院』までね。

映画、漫画、アニメ。
GM の、ネタ作りの、参考になるよ。
思ったより、いっぱいあるぞ！

めげないで。

レッツ。トライ！

21)アクションとリアクション

テーマ:[TRPG](#)

21)アクションとリアクション

対決判定を行う場合、それに関わるキャラクターはアクション側とリアクション側になります。

アクション側は能動的に判定を行うキャラクター。

リアクション側は、アクション側に対応して判定を行うキャラクター。

例) 戦闘

攻撃を命中させようとするのが、アクション側。

回避しようとするのが、リアクション側。

アクションは、対決判定だけでない。

GM の用意した、シーンに、能動的に、参加するのも、アクションだ。

では、そのアクションの仕方について、書いてみよう。

舞台上に上がらなければ役者は演じることができない。

これは、シーンでも同じことである。

マスターが用意した、シーンにプレイヤーたちは、上がるか。否か。

手を上げて、「ハーイ、マスター！」と話に入り込んで見よう。

「みんなで、考える時間をくれ」

「〇くんと二人で、行動を共にします」

「単独行動で、情報を追ってみます」

GM の許可がおりるかは、神のみぞ知る。

これが、アクションだ。

リアクションは、GM が行なった、アクションに対して、言うセリフなど。

岩石が落ちてきた。「うわー」

騎士は去る。 「待ってくれ〜」

報酬1000G。 「やったー」

脇役に向かって。 「助けて〜！！」

「回避します」

「盾で防御」

など。

22) 戦闘

テーマ: [TRPG](#)

22) 戦闘

口 戦闘

個人戦闘は、「ラウンド」と呼ばれるゲーム内時間単位で処理される。

一つのラウンドは。

- 1) セットアッププロセス
- 2) イニシアチブプロセス
- 3) メインプロセス
- 4) クリナッププロセス

の四つのプロセスで構成され、個人戦闘に参加しているキャラクター全てが行動を終えるまで持続する。

一ラウンドのゲーム内での時間経過が必要であれば、おおよそ1分とすると良いだろう。

必要であれば、もっと長くてもよいし、短くてもよい。

ラウンドと言う単位で進行することから、個人戦闘を「ラウンド進行」と呼ぶことがある。

なお、ラウンド進行は、個人戦闘以外にも。

例)

限られた時間内に、トラップを解除する。

転がってくる岩石から逃げる。

など、様々な活用することができる。

それでは、「ラウンド」の四つのプロセスを、紹介しておこう。

- 1) セットアッププロセス。

席順のメンバー(プレイヤー)が顔とキャラクターシートを照らし合わせる。

- 2) イニシアチブプロセス。

敏捷度を、GM に申請し、戦う順番を決める。

- 3) メインプロセス。

戦闘申請をして、戦闘ロールを振る。技能ロールを申請し、ロールをふる。

思いついた、アクションをする。能力値ロールなど。

- 4) クリナッププロセス。

防御時。リアクション時。敵のダメージをもらって、キャラクターシートの HP の欄から、数字を減らすなど。

では、ちょっと TRPG の、リプレイを載せておこう。

参考までに。

バトルフェイズ。

ラウンド1。ファイ。

プレイヤーのターンから。

まず、右回りに、イニチアチブを言ってください。

プレイヤー皆「ハーイ！」

「5、6、12、14」

GM「はい、14、ソフィアから」

ソフィア「精霊魔法、召喚します」

GM「許可！」

ソフィア「内なる精霊。空の精霊と交わりし時、天のみかごにのって、現れるシルフよ。我に付き添いたまえ」

「コロコロ、召喚成功」

GM「グッド、2ターン目で」

「次、12、バルトロメ」

バルトロメ「剣で叩く」

GM「OK！」

バルトロメ「とりやー。コロコロ、26」

GM「ゴブリンは、くぐもった悲鳴をあげた」

「次、6、カール」

カール「同じく！！剣で！」

「コロコロ、うわー！ ファンブル！」

GM「キミの剣は、すっぽ抜けて、飛んで行った」

GM「次、5、アラゴー」

アラゴー「わしゃ、昼寝」

GM「OK！」

プレイヤーの、皆は、アラゴーを除き、

モンスターに、攻撃します。

ダメージを出し、攻撃し終わります。

GM「敏捷度順に行きます」

「ソフィア。」

ソフィア「はい」

GM「ゴブリンは、様子を見ている」

ソフィア「あらっ？！」

GM「バルトロメ」

バルトロメ「よし、来い！！」

GM「ゴブリンの攻撃。バルトロメに、12のダメージ」

バルトロメ「蚊の泣くほどよ」

「ダメージを、防御力で相殺っと」

GM「OK!」

GM「カール」

カール「はい」

GM「ゴブリンは、ありやりや、クリティカル」

カール「えーっ！！」

GM「カールに、24のダメージ」

カール「あいた〜」

「とほほ、防御力で引いて、8のダメージっと」

プレイヤーは、消しゴムで消し、シャーペンで、HP の欄から数字を減らす。

アラゴー「グカー、グカー」

敵のターン。

敵の攻撃を、回避するプレイヤーたち。

回避し終わります。

ラウンド2。ファイ。

プレイヤーのターン。

GM「ソフィア」

ソフィア「剣に持ち替えます」

「スラッシュ」

GM「OK!」

..

続く。

口初心者の頃。

最初の頃は、うまくはできない。

こんな流暢なの、僕には、無理だよ。

大丈夫。僕も下手だった。

「ロード＝オブ＝グリモワール 田中公侍著」

練習を、重ねていけば、だんだんうまくなっていくので、焦りは禁物。

プレイヤーも時間をかけ、ゆっくりでいいよ。

あと、友達との連携が大切だから、仲が良い友達同士でやると、見事なセッションができる場合がある。

（大会では、初めて会う方ばかりだが）

では、健闘を祈る。

うまくいきますように。