

TRPG 120%

TABLE TALK ROLEPLAYING
GAME'S INDEPENDENT
STYLE MAGAZINE

Vol.1 THE FIRST ISSUE
2000.S

Do You Like
TRPG?



絵：ぶう店長

TRPG120% 刊行に寄せて

文：榎村 枉

この前文のために、随分いろいろな文章を考えました。本来雑誌として考えれば、くどくどとした前文などは不要で、そのまま記事内容でその拠って立つところを明らかにするのがそのあるべき姿でしょう。

しかし、今回はあえてその辺を同人誌的に残しました。私達の作ろうとしているものが、単なる『TRPG 雑誌の形式を踏襲した出来の良いパロディ本』ではなく、『ゆくゆくは一般流通に乗せられる本当の雑誌をめざす同人誌』であるからです。

続けて行くことが命題のプロジェクトであり、今回1冊に全ての要素を盛り込めるものでない以上、例え一般的に『雑誌』という名称から受けるイメージから多少外れても、作っている側の意図をきちんと伝える文章は掲載すべきであると思いました。

そういった見地から、この活動を説明するのにふさわしい言葉を探していたところ、こんな言葉に行き当たりました。表紙にも入っている『インディペンデント・スタイル』と言うのがそれです。

『インディペンデント』を辞書で引けば『独立性の高い』などと言う意味です。

そして『インディペンデント・スタイル』は大企業やマスメディアの流通させる規格品に対して、個人や小人数でそれに同調せず、しかしグレードはそれを凌ぐ製品を送り出すという行為に対して特に音楽やファッション、芸術の分野で使われてきた言葉です。

似たように使われる『インディーズ』という言葉が若干自嘲的、日陰者的なニュアンスを持ち得るのに比べ、この言葉はより主張性の強い『あえてそうする』という一種の誇りのニュアンスを大きく含んでいます（十分に名声のあるプロが自主製作レーベルを出す場合などにも使われます）。

つまり、『インディペンデント・スタイル』とは、プロや企業がどうしたとか、TRPGは終わりだとかいった『みんな言うから、周りがそうだから』論や声高な『信念』や『覚悟』といった自己犠牲的な言葉の対照にある『自分がやりたいから、やりたいことをやる』という表現なのです。

私達がこの『雑誌』を初めとした活動で【TRPGが何の気兼ねもなく十分に楽しめる環境の招来】を掲げているのは、誰のためでもなく自分達自身のため、自分がずっと楽しくTRPGを続けてゆきたいからです。蛇足を承知で言えば、それは将来私達がTRPG業界を牛耳ろうなどと言うプランではありません（何故こんな事を書くかと言えば、それを心配し、警告のメールを送ってこられた方が居たからです）。『独立性』は『身勝手』や『利己的』『排他的』などという言葉と同義ではないのです（混同している方が多いのも事実ですが）

確かにほんの少し欲を出して、自分達だけが楽しむのでなく以降の人達にもこの楽しみを伝えよう、という事は考えていますが…。

以前、この本のための準備号の後書きにも書きましたが、『必要なものが無ければみんな相談して適切なものを作る』事はTRPGの醍醐味であり、大きなアドバンテージです。まさにこれこそが『インディペンデント・スタイル』であり、TRPG以上にこのスタイルがしっくり来るジャンルも無いと言っても良い位です。

だから、私達はこのスタイルで行きます。この本は『パロディ』でも『オマージュ』でも『ファン』でもなく、『インディペンデント・スタイル』BOOKなのです。

ここまでの文章にうなづくところが無くても結構です。まずは試しにここから始まるこの本を読んでみて下さい。読み終わって、『割と面白かったじゃないか』と感じて下さったら、『次も読んでみていいかな』と思って下さったら、こんな文章など必要ではありませんから。

それでは、どうぞ。

■補足

この言葉を見つけた瞬間に『Model Graphix』誌2000年7月号にて、ズバリ『インディペンデント・スタイル ファイブスターストーリーズ』というタイトルでガレージキットを分析した記事が掲載されてしまいました…。

余談ですがこの雑誌もプラモデルという趣味を、きちんと文脈化しようという展開を行っており、共通する内容も多いので特集記事だけでも時々目を通される事をオススメします。とにかく一面的に捉える事の難しい趣味というものを、文章化する事で解析し、理解し、知識や記録として体系付け、普遍化してゆく、という作業はちょっとした視点の転換さえ出来れば大変参考になるテキストです。

CONTENTS

特集

How To Build Convention

～コンベンションを考える～

● コンベンションへ行こう / 霧島煌一 Kirishima Kouichi 06

コンベンション改造計画

● コンベンション クリティカルガイド / しいちゃん Shi-Chan 10

● みんなでイ男になろうよ! / 新井崇夫 Arai Takao 15

● 役に立つコンベンションプレイガイド / NGM河村 NGM Kawamura 19

● コンベンション/ゲーム用語の基礎知識 / Stealth (改訂: FORTUNE) 22

● コンベで見かけたこのシステム / (構成: 榎村 衿) 26

● コンベンション開催中! / (構成: 宮池純一 Miyaike Junichi) 33

● 大佐と一緒に気楽RPG / キャスバル・レム・ダイ君 44

● ワンダフル・ライフ / 榎村 衿 Makimura Okumi 46

● ダイス軍曹のRPG キャンプ / 榎村 衿 & NGM 河村 52

● コンベンション21世紀スタイル 57

COLUMNS

● 万品堂 / たまねぎ須永 Tamanegi-Sunaga 61

● 異方見聞録: ファンタージェン / 爰庭 絢 Aeba Aya 63

● System Review: ロードス島コンパニオン / 卯月弥丞 Uzuki Mijou 65

● Books Review: ~Soul of Wonder~/スチャラカ太郎 Sucharaka-Taro 66

Independent Style System Review

● レリック=ギア / 上村 大 Kamimura Dai 68
With トミーウォーカー Jr

● 番外記事: RPG格言集/しいちゃん&読者投稿 TRPG 言いたい放題/読者投稿 68

● 次号予告&原稿募集のお知らせ 75

特集

How To Build Convention

～コンベンションを考える～

コンベンションと聞いて貴方は何を思い浮かべますか？
『いろんな人とゲームをして、ゲーム友達をつくる交流の場』？
『やった事のないシステムに挑戦してみるチャンス』？
『いつもの仲間以外とゲームをして気分や視点を換えてみる機会』？
それとも
『排他的なマニアの巣窟で近寄るのとはばかられる場所』？
『勢力争いや他のイベントの誹謗中傷が絶えないドロドロした場所』？

いずれも一つの顔に違ありません。

仲間内やサークルでのプレイが『個』であるならば、『公』の場としての性質を強く持ち、現在の閉塞的状况の中で辛うじてその機能を果たしているコンベンション。

そんなコンベンションにもっと元気になって欲しいから、もっと楽しくなって欲しいから、より良いコンベンションとのつきあい方をもう一度考えてみましょう。



例会のお知らせ

TRPG



特集 CONTENTS

- コンベンションへ行こう
- コンベンション クリティカルガイド
- みんなでイイ男になろうよ!
- 役に立つコンベンションプレイガイド
- コンベンション用語の基礎知識
- コンベで見かけたこのシステム
- コンベンション開催中!
- 大佐と一緒にお気楽RPG
- ワンダフル ライフ
～暇つぶしきき会コンベンション～
- ダイス軍曹のRPG キャンプ
- コンベンション21世紀スタイル

絵：デカント
文：横村 狂

コンベンションに行こう

文：霧島 煌一

今回の本誌はコンベンションの特集な訳ですが、読者の中にはコンベンション未体験の方や、そもそもコンベンションっていったい何？と思われる方も少なからずいらっしゃると思います。

ここではそういった方を対象に、コンベンションについての簡単な解説と初めてコンベンションを訪れる時のちょっとした心構えなどを紹介します。

■コンベンションとは？

ここでいうコンベンションとは簡単に言えば、TRPGを遊ぶためのイベントです。

企業が主催するもの、個人が主催するもの、サークルが主催するものなど形態は様々ですが、TRPGを遊ぶための催し物であると言う一点に関しては、基本的に共通しています。

コンベンションの形態は開催者の数だけあると言っても過言ではありませんが、大まかに分類するなら以下の3種類に大別することが出来ます。

1. フリープレイ

基本的には会場に訪れた参加者同士で自由にプレイしてもらうことを目的としたコンベンションです。

主催者側の準備が比較的簡単である事や需要が高いことから、最も数が多くかつ一般的なのがこのタイプです。

ゲームマスター（以下GM）もプレイヤーと同様に参加者の中から募るのが基本ですが、イベントの進行を円滑にするために、主催者側もあらかじめGMを用意している場合も多々あります。

2. テーマイベント

特定のテーマ（主題）にそったプレイを行うことを前提にしたコンベンションです。

特定のシステムやジャンルに的を絞った物、会場を冒険の舞台にみたてて参加者自身が直接プレイヤーを演じるライブ形式の物、初心者を対象にしてベテランのGMがTRPGの面白さをいちからレクチャーしてくれる物などさまざまな種類があります。

『企画付きのプレイイベント』と思ってもらえばよいでしょう。

3. 企業イベント

テーマイベントの一種と言えますが、企業が主催する点で異なっています。開催企業の販売するゲームのお披露目や販促を目的に開催されるケースが大半です。

なお、ゲームデザイナーが主催する企業イベントと一般のイベントの中間的な色合いを持った物も存在します。

新規にゲームが販売されることが少なくなった現在では、少数派と言えるかも知れません。

プレイ時間は2～4時間程度と比較的短いことが多いのですが、代わりにゲームデザイナーの講演や即売会などが開かれる場合もあります。

特定のシステムが主題となることが多いため、そのシステムの熱心なファンが集まる傾向があるようです。

■コンベンションを探すには

コンベンションに行くには、まずどうしたら良いのでしょうか？

そうです。まず、コンベンションを探さなくては行けません。

これが昔の記事なら…。

TRPG専門誌には、必ずと言っていい程、コンベンション情報やサークル情報を掲載したコーナーがありますから〜とか。

ゲームショップに行けばコンベンション情報を掲載した掲示板やチラシを配るコーナーが設けられているので〜、などと書く所なのですが、今はTRPGにとっては朔風の時代。事はそう簡単には運びません。

全国誌のTRPG雑誌は皆無ですし、ゲームショップもTRPGの扱い自体を止めてしまったお店も少なくありません。

とは言え、HobbyJAPAN から出ているゲーム雑誌『げーむぎゃざ』の読者コーナーにもわりと載っていたりしますので、折角ですから目を通しておくと良いでしょう。

またあなたの運さえ良ければ、近所のゲームショップでチラシを置いてある可能性も否定できません。

そして、数は少ないながらも本紙にもコンベンション情報が掲載されていますから、まずはこれらを当たってみると良いでしょう。

それでも、運悪く近場で開催されているコンベンションが見つけれないことは、往々にしてあり得ます。

そんな時は※ インターネットを使って探してみることをお勧めします。

※ 申し訳ありませんが、紙面の都合上インターネットの専門用語に関する解説は省略させていただきます。

パソコンなんて持ってない、と言う人もいらっしゃるかもしれませんね。

そういった方は友人に頼んだり、学校やインターネットカフェ、近所の大型家電ショップなどで、インターネットに接続出来るコンピュータが無いか探してみてください。

最近では郊外型のコンピュータ専門店などが増えていきますから、ダメ元で当たってみると良いでしょう。

まず最もオーソドックスな探し方は検索エンジンを使って『コンベンション』『RPG』『〇〇県（お住まいの都道府県）』などのキーワードで絞り込みをかけてみてください。

サーチエンジンは色々ありますが、ここでは取り敢えず『検索デスク』と言う所を紹介しておきます。このサイトを使えば複数のサーチエンジンを一度に検索出来るので便利です。

検索デスク URL <http://www.searchdesk.com/>

有志の方が運営されているコンベンション情報を専門に扱うサイトもいくつかありますのでこれらを利用して調べると言う方法もありますね。

◎ TRPGing URL

2000/07/24 現在

<http://rpg.on.arena.ne.jp/cgi-bin/index.cgi>

新 URL (予定)

<http://rpg.ne.jp/>

◎ UHWL2 URL

<http://www.netlaputa.ne.jp/~rmd/search/>

◎ 日本 TRPG ガイド URL

<http://www.50mb.com/~trpg/>

コンベンションの選び方

参加できそうなコンベンションが複数見つかったとして、どうやって選んだらいいのでしょうか？

自分の好みのシステムあるいはプレイ経験のあるシステムが立卓予定に入っているか、会場の交通の便はどうか、開始時間と終了時間は自分の都合に合っているか、などは当然考慮の対象になるわけですが、そのコンベンションが良いコンベンションかどうかは、そうした通り一遍のデータを眺めるだけで推し量る事は難しいでしょう。

では、どうするのか？

確実な方法と言った物は残念ながらないのですが、開催者に手紙やEメールなどを使って事前問い合わせを行ってみるとというのが意外と有効です。

コンベンションによっては、事前に予約を入れておく必要がある場合もありますし、そうではない場合でも初めて行くコンベンションの場合、初参加を希望する旨を明記した上で、立卓傾向などを問い合わせると良いでしょう。

また特に地方都市などで開催される場合、駐車スペースが確保されているかどうか重要なチェックポイントになりますから、事前に確認しておいた方が無難です。

素早く親切な回答があったコンベンションであれば、少なくとも運営への意欲や熱意があることが分かりますし、文面を見れば相手の人柄やコンベンションの雰囲気

をある程度押し量ることが出来るはずですよ。

問い合わせる時には、常識をわきまえた上で失礼の無い様に…、と言った当然のマナーの他にも返信用の封筒と切手を添えることも忘れずに。

その他にも、身近にそのコンベンションに行った人がいれば感想を聞いてみるのもいいですし、そのサークルがインターネットホームページを持っている場合は、一通り目を通して見ることも事前に雰囲気をつかむ上で無駄にはならないでしょう。

コンベンションの前に準備しておくこと

さて、行きたいコンベンションが決まったら、次はいよいよ実際に参加することになる訳ですが、その前に準備しておいた方が良い事がいくつかあります。

一緒に行ってくれる友人を探してみる

初めて行くコンベンションと言うのは何かと不安なものです。そこで気の合う友達やサークル仲間を誘ってみましょう。

身近に知っている人がいると言うだけで、気分的には大分違うものです。緊張して思わぬ失敗をしてしまうなんてことも人によってはありますから、出来るだけリラックス出来る環境をあらかじめ作っておくことは無駄ではないでしょう。

また、サークル仲間と連れ立って行けば、サークル間の交流の良いきっかけになるのではないのでしょうか。

ただし、複数人で連れ立っていく場合、会場規模の問題などもありますから、事前に主催者側に参加希望人数を連絡することを忘れずに。

予習をしよう

テーマイベントなど事前に使用システムが限定されている場合や、立卓状況が分かっている場合、一通りルールブックに目を通しておくとよいでしょう。

ただし、これはプレイを円滑に進めることが目的ですから、テスト勉強のように暗記する必要は全くありません。

むしろ『ルールブックにはこう書いてあった』などと言う態度は、かえってプレイの妨げになりますから注意しましょう。

※ このあたりは、参加するコンベンションのプレイスタイルによります。ルール重視の所もあれば、そうでない所もあります。柔軟に行きましょう。

前日準備について

参加日当日にあわてることの無い様に、事前の準備は前日の内に済ませておきましょう。

コンベンションに必要なものは当然 TRPG をプレイするのに必要なものとほぼ同じですが、完全に同じと言うわけではありません。

以下に、コンベンションに行く際に必要な物を一通り列挙してみましょう。

筆記用具

普通の筆記用具です。特に注意することはありませんが、消しゴムを忘れることがまれにあるので注意しましょう。

ダイス

主催者側である程度用意してくれている場合もありますが、数に限りがあるでしょうから自分の物を持参するべきでしょう。

事前にプレイするシステムが分かっている場合はダイスの種類にも気を配りましょう。

通常は6面3個、10面2個、4面、8面、12面 ※、20面をそれぞれ1個づつ用意出来れば取り敢えず不自由しないと思います。

※ プレイヤーが12面を使用するゲースは非常にまれですので、あまり気にしなくても良いかも知れません。

お金

参加費と交通費、食費を考慮に入れた上で、いざという時のために多少多めに持って行くと良いでしょう。

食事

食事の扱いは、コンベンションによってさまざまです。近所の外食店に食べに行く、あるいは、買い出しに行くケースが大半だと思いますが、事前にチェックしておくべきでしょう。

特に、お弁当の持参については会場が飲食禁止の場合

How To Build Convention

も十分ありえますので、事前に問い合わせておくとういでしょう。

コンベンションの進行によっては、食事をする時間が十分に取れない可能性もありますから、カロリーメイトなどの痛みにくくかさばらない食品を念のために携行して行くことをお勧めします。

日用品

いちいち書くまでもないかも知れませんが、意外とおろそかになりがちなのが、日用品だったりします。

ハンカチやティッシュ、薬、生理用品 etc. 自分に必要な物は忘れずに持っていくようにしましょう。

ルールブック

プレイするシステムが事前に分かっている場合は、ルールブックを持っていくとキャラクターメイキングなどに便利かもしれません。

ただし、持っていく場合は忘れずに名前を書いておきましょう。

帰宅時間の確認

コンベンションによっては、終了後打ち上げなどがある場合もあり、帰宅時間がずれ込む可能性も十分にあります。あなたが独り暮らしをされている場合はあまり問題はありませんが、女性や若年の方は事前に帰宅予定時間をしっかりと決めた上で、家の方に知らせておくとういでしょう。

何でそんなことを…、と思われる方もいらっしゃるかも知れませんが、これが意外と重要なことだったりします。

コンベンションは公共施設を借りて開催されることが多いですから、一端何らかのトラブルが起こった場合、今後コンベンション目的での使用が禁止される可能性も無視できません。

また大局的に見れば、家の方を安心させることはTRPGのイメージダウンを防ぐ事にもつながると思います。

以上、駆け足ではありますがコンベンションの概要と参加方法、参加する際の注意点などを一通り述べてみました。

後は、当日のマナーについても触れるべきなのですが、紙面の都合もありますので簡単に述べるだけに止

めさせていただきます。

『常識の携帯も忘れずに』

結局、コンベンションといえども突き詰めて言えば、人と人とのコミュニケーションの場です。

その為には自分がされて嫌なことは人にはしない、礼儀を忘れない、等々。

こうした『常識』『マナー』と言った問題は色々とし難い問題をはらんでいます、詰まる所は『大人として恥ずかしくない態度を取ろう』と言う事です。

貴重な時間を割いて参加する訳ですから、参加者全員が気持ちよくプレイをしたいものですね。

この記事があなたのTRPGライフの助けになることを祈りつつペンを置きます。

最後に、本記事のベースとなる記事を快く提供して下さった隠密突撃隊出版局のstealthさま、ありがとうございました。

コンベンション・クリティカルガイド

～もうマスター選びで泣きません！！～

文：しいちゃん

絵：ぶう店長

コンベンションで、自分の好みではないマスター（シナリオ）に当たらないためのマスターの見分けかたです。

筆者の考えだけでなく、他の方々の意見を取り入れて作りました。

ぜひ参考にしてみてください。

また、記事に遊び心をだすため『度数』というものをに入れてみました。

これには賛否両論あるでしょうが、遊びということでご勘弁していただければ幸いです。

1部 ゲーム紹介の前に

☆危険度 75%

一目して『けったいな』格好をしているマスターはいないか？

ワンポイントなら『ポリシー』や『トレードマーク』かもしれませんが、あまりに服装のセンスの無い人や、コスプレまがいの格好の人は、自意識過剰であったり、周囲に合わせる事を良しとしないタイプの事が多いので、シナリオも自然と独善的になりがちです。

☆危険度？%

マスターがあくびをしている、または目にくまができていないか？

（シナリオ修正に時間をかけた結果、寝不足の人もいます）

第2部 ゲーム紹介中

1章 マスターの自己紹介

☆危険度 70%

自分のあだ名だけしか言わない人（本名を言わない人）は注意した方が良いでしょう。（全国的に、あだ名・ペンネームの方が有名な場合は例外）

そういう人はまず開催者側と親しく、そのうえ馴れ馴れしい可能性が高い事から、内輪ネタに入る確率が高く、初心者のサポートはしてくれないと思われれます。

☆危険度 0%

たまに緊張のために名前を言い忘れる人も居ますが、その場合は口調や様子を良く見ていれば分かるでしょう。

2章 ゲーム内容（ルールなど）説明中

☆危険度 120%

自信過剰な態度で「何でも対処できる」「何人でもOK」「全く心配いりません」等というセリフが出てくるようなら、敬遠した方が良いでしょう。

単に自分を有能に見せたいだけで、失敗したらプレイヤーの責任にされてしまいます。

（この手のタイプは口だけは達者なので要注意）

☆危険度 90%

ゲームルールの簡単な説明をしているか？

してくれないマスターは避けた方が無難です。

☆危険度 88%

「時代劇風のシナリオです」と言うマスター。

（「大活劇」等の時代劇ルールは除く）

たいがいマスターの独りよがりで、一本調子な展開に付き合わされます。

☆危険度 80%

初心者向けと言いながら、難しい言葉（用語）を使う人。

おそらく、初心者に不親切です。

（「これから先は、ルールを知っている方に話します」と前置きを入れた場合は別）

マスターのデューク・ラングがマスターのデューク・ラングのルールで遊ぶのはオリジナルのルールで遊ぶよりも面白い。皆さんご存知のクトゥルフ神話をモチーフにファンタジー世界での冒険をしてもらいます。特に判定面では戦略性のあるカード形式でのカードに小説から引用した台詞のカードのサークルの香月苑樹先生の書き下ろしイラストが一枚一枚に印刷してあります。先生はコミケでもいつも露出です。個人誌は八千は開ける大手ですから将来はプレミアものとの噂ですよ。ルールの流れはあえてタカラのと言わせないでいますが(笑)。トキキョーNOVAみたいなイメージで間違いないでしょう。判定自体はドラッグの大量のルールを採用して、スピード感あふれるものになっています。今回はシナリオも凝った物を用意していますから、初心者でも全く心配なく楽しめます。おや？持ち時間も過ぎてしまったのでもう一言だけ言わせてもらいますが私はマスター歴十年というところでこのゲームを発表することにしました。近いうちに商品化に向けて動くので、今回参加したプレイヤーはスタッフフロアに乗るチャンスです。ただちょっとシリアスなシナリオなので、ノリ重視でいきたいと思っただけからそこだけよろしく。募集人数は三人から六人くらいかな。そのほか詳しいことは主催者のかっちゃんに聞いてください。多分親切に教えてくれるはずですよ。頼むぜかっちゃん。Tシャツでわかると思うけどモニヤ子萌え萌えなんて、同志歓迎ってことでよろしく。



☆危険度？%

「シナリオが早く終わる可能性があります」と説明するマスター。

これには2通りあります。単にシナリオがないのか、それともシナリオを凝縮した結果なのかを判断する材料は、早く終わる理由を説明しているかどうかです。

単にシナリオがないだけなら、理由は説明できないですから…。

☆安心度 80%

「〇〇を知らないときついと思います」と説明するマスター。

この言葉はプレイヤーの立場に立たないと出てこない言葉です。きっと親切なマスターでしょう。(だからといって「知らないときつい」という点では、変わりませんが・・・)

☆ノリ度 90%

「ノリ重視です」と説明をするマスター。

技の名前を叫ばなければならない状況になります。(ノリが嫌いな方はお勧めできません)

☆ノリ度 70%

ジョーク(洒落)を言いながら説明するマスター。

マスタリングがうまい人が多いです。*品がないジョークは除く。*そのジョークがウケていない事を

☆危険度 44%

説明中「おなじみ」「有名」「知らない人はいない」等の言葉を聞いたら要注意。

ほとんどルール説明をしてくれないと思って間違いないです。

(してくれる場合もありますが、マスターの自己満足的な説明が多く、プレイヤーに理解出来ない場合がほとんどです)

認識できていないようなら、その卓は外れます。(マスタリングがうまい=シナリオがしっかりしている。ではありませんので注意)

☆一本道度 78%

「キャラクターを見てから、その場でシナリオを決めます」と言うマスター。

ほぼ、一本道シナリオです。(キャラクター同士を絡ませたり、全てのキャラクター

How To Build Convention

を生かそうとするために、一本道になりやすいです)
(ベテランのマスターに、このタイプがいます。逆に言えばこのタイプは、ベテランの方が多いです)

☆シナリオ度 66%

「シナリオに凝ってみました」「今日は●●●の××が▼▼(固有名詞か専門用語)なシナリオで…」と言うマスターは、時間切れをになる可能性が高いです。

(シナリオは確かに面白いですが、勝負にでも良いと思います)

☆戦闘度 50%

「戦闘が多いです」と説明をするマスター。

裏を返せばシナリオに力を入れていないという事です。

ちなみに会場の制限時間内に終われないマスターは、このタイプが多いですね。

(シナリオに力を入れていなくても戦闘バランスに力を入れている人もいますので、一概に悪いとはいえません)

第3部 態度・声

☆安心度 95%

参加者の方をしっかりと見て、聞き取りやすい速さで色々な事を説明するマスター。

誠実で確実なマスタリングをしてくれる事が多いです。初心者でゲームに自信の無い人に、特にお勧めです。

☆安心度 60%

大きな声で説明をしているか？

プレイ中にマスターの声が聞こえないという事態になる可能性があります。

☆安心度 50%

口ごもったり、戸惑ったりせずにきちんと話すべき事をまとめて明朝に説明してくれるマスターは自信もあり、準備もしっかりしている証拠、きっと面白いシナリオでしょう。

☆ノリ度 99%

妙にハイテンションでないか？

ハイテンションなマスターはノリでシナリオを進める可能性が高いです。

(場を盛り上げようとしているのか、単に空気が読めない

いだけか、良く見極めましょう)

第4部 その他

☆危険度 2000%

内輪ネタを言うマスター。
論外ですね。

☆危険度 1000%

ゲームの説明を離れ、世間話をする。
何故？

☆危険度 96%

自分の持ち時間を過ぎても説明を続けている。
(他のマスターと比べて、説明が長い)
自己中心的なことから、シナリオも自己中心的なものである可能性が高いです。

☆危険度 76%

キャラクターの持ち込みが可能か？
キャラクターを持ち込みされるとゲームが壊れる可能性が高いです。
(持ち込みのみのコンベンションは別)

第5部 プレイヤー募集人数

☆好みによる度 25%

プレイヤー募集人数の幅が3人以上
(例) 3人~6人募集 $6-3=3$

プレイヤー人数が重要ではないということは、キャラクターがシナリオに深くかかわらない可能性が高いです。
ですから、見せ場が誰もいないゲームになる可能性があります。

ただし、和気あいあいとした雰囲気を楽しむ人には向いています。

☆プレイヤー人数から傾向を読む (当たる確率 95%)

4人以下

○シリアスなシナリオが多いです。

○キャラクター一人一人に明確な役割が当てられることが多いです。

○そのシステムの世界観を知らない困る事があります。



5～6人

○その場の雰囲気重視。

○和やかなムードになる事が多いです。

○しゃべる事が苦手だと、何もしゃべれないで終わってしまう事もあります。

7人以上

○特別な方法を用いていない場合、単なるおしゃべり大会に終わってしまう可能性が高いです。

第6部 できるならこんなところにも 注意を払いましょう

☆危険度 100%

マスターにやる気があるかどうか？

無理やり人数調整のために、マスターをやらされた人の所へは行かない方が良いでしょう。

たとえ、そのマスターにやる気があっても、シナリオがないために、まともなエンディングを迎えることは少

ないです。

(マスターの人数が足りない時は、スタッフの方がバタバタするのですぐにわかります)

☆危険度 73%

マスターの紹介中に他の人が突っ込みを入れたら要注意。

突っ込みをいれた人がプレイヤーとして入ると、その卓はその人中心で進むことになる確率が高いです

☆危険度 47%

卓分けて仲間内(一緒に来た友人)で固まろうとしている卓は避けた方が無難です。

その数人だけで勝手に内輪ネタで盛り上がり、数で意見をおされたりする場合があります。(特に常連さんらしき一団は)

☆危険度 15%

プレイヤーの人数が5人以上の場合、他にルールに詳しい人がいるか？

(サブマスター等・プレイヤーでもよし)

席に座ったほとんどの人がルールを知らなかった場合、マスターは対処に忙しくなりゲームがだれますし、待ち時間が多くなります。

(特にサイバー系のルール)

筆者の意図

この文章はプレイヤーの方よりも、マスターの方々に見ていただきたいと思って作りました。

実際、この文章の悪い方の項目に当てはまっても、良いマスターは大勢います。

(というより全く当てはまらない方が珍しい)

しかし、プレイヤーの立場としては、どこかでマスターの判断をしなければいけない訳です。

(同時に2つ3つの卓には、行けないわけですから…)

そして実際にゲームをやる前に判断する以上、プレイヤーは『マスターのシナリオ紹介の場』でしか判断できません。

ですから、マスターの方々にはプレイヤーがどういう所で判断するか、知っておいて欲しいのです。

そして、これらの意見を自分のシナリオ紹介のプレゼンテーションに役立ててもらえればと思います。



最後に

私(筆者)自身はマスタリングのうまさよりも、マスターのシナリオに対する意気込みで卓を選びます。

マスタリングの上手下手はプレイヤーの方でいくらでもカバーできますが、シナリオがダメだと、プレイヤーがいくら努力してもどうにもなりませんからね。