

クトゥルフ神話 TRPG のための キーパーリングへの免責アプローチ

2015.08.13. 文：汀亜号

用法

最初に、このドキュメントがなにに使えて、なにには使えないのか、を宣言しておきます。そんなことは説明されなくとも大体わかる、という方はこの節を飛ばして下さって結構です。

まず、このドキュメントは、クトゥルフ神話 TRPG¹のキーパー（略して KP。TRPG 一般の用語でいうと、ゲームマスター、略して GM のことです）をやってみたいと思うけれど、難しくて出来る気がしないと仰る方のために主として著されています。そうお考えの皆さんのために、やらなくていいことを書き出してって仕事を減らしていくことがこのドキュメントのねらいです。

筆者はこの方法を「免責アプローチ」と呼ぶことにしました。「べつにそれはやらなくていいですよ」と責任を取り除いていくことを主たる技術にした方法だからです。これはつまり、このドキュメントには、「何々したほうがよい」というポジティブな提案が少ないことを意味します。ほとんどの場合、おすすめするにしても、「これは出来るなら便利な武器にはなるけれど別に必須じゃない」という書き方をすることになります。

したがって、このドキュメントは以下の方を主たる対象にしていません。TRPG をそもそもご存知でない方。ゲームマスターという言葉が初耳の方。「何々したほうがよい」という類のアドバイスがほしい方。キーパーをやるのに支障を感じていない方。GM をするのならやること多いほうが嬉しいと仰る方。その場合、ご利用は各自で工夫なさってください。筆者にはそれら想定外のケースをサポートするだけの能力がありません。

ご利用は計画的に。

0. 資料ガイド

まだ本論には入りません。いいからメインの話を聞かせなさいよ、とお苛立ちの皆さんは次の節から読み

始めてくださって結構です。ここで、わざわざこんな素人のドキュメントを読まなくとも、プロの皆さんが残してくれたこれらを覗けばよほど参考になるのじゃないかな、という資料たちをご紹介します。

まず、オンライン資料の範囲で、GM をするさいの心得をまとめたドキュメントはすでに複数あります。2015 年 8 月 13 日現在の資料を数点ご紹介しましょう。

プロデザイナーの小太刀右京先生がツイッター経由で書かれた「突発的 TRPG ガイド」²が GM をする上での汎用テクニックについて比較的簡潔なまとめとなっています。第三弾まで続いていて、そこからリンクされた「Hellbaby さんによるノウハウ集」も含めて便利です。

内山靖二郎先生のウェブサイト「ひきだしの中身」³には、「でもやっぱりクトゥルフが好き！」と題したキーパー考察が載っています。

「クトゥルフ神話 TRPG やらうぜ」コミュニティの wiki⁴には、「KP 向けコンテンツ」と題して数ページのアドバイスが書かれています。

書籍であって雑誌記事でなくホラー TRPG のマスターリングの指南書というのはいさほど見当たらないのですが、それでも参考になる本はあります。

河嶋陶一郎先生の「マルチジャンル・ホラー RPG インセイン」⁵は、いまどきのゲームルールでホラーを遊ぶための TRPG であり、ホラー TRPG をプレイする手続きをできるだけスムーズにするべくデザインされています。GM の手間は決して少なくはないのですが、ルールに沿えば GM できてしまうところが白眉です。続刊⁶含めて 2 冊のルールブックがあり、ルールパートはホラー TRPG の GM にひとりの素材を手短に紹介してくれる素敵な資料となっています。

前述の内山靖二郎先生は「クトゥルフ神話 TRPG 入門 るるいえびぎな一ず」⁷という分かりやすいタイトルの本を書いております。当然おすすめです。内

¹2004 年 9 月 10 日にエンターブレイン（現 KADOKAWA/エンターブレイン）から出版されたルールブックを想定しています。これは Chaosium 社発行の英語版 Call of Cthulhu シリーズの第 6 版の和訳にあたり、2015 年 8 月現在で英語版は第 7 版の電子書籍が既に出版されていますが、このドキュメントを使うにあたって版の違いはほぼ問題にならないと思われます。

²<http://togetter.com/li/445747>。タイトルは「小太刀右京さんによる突発的 TRPG ガイド」

³<http://homepage3.nifty.com/hikidashi/index.htm>。クトゥルフ神話 TRPG のシナリオもたくさん公開されています。

⁴<http://seesaawiki.jp/trpgyarouzu/>

⁵<http://www.bouken.jp/pd/san/>

⁶「インセイン 2 デッドループ」

⁷エンターブレイン、2012 年 11 月 30 日。

山先生のマスタリングを筆者は幸い拝見したことがありますが、たいへんに安定感の高いマスタリングで、その方の記すマニュアル本であることだし信用している、と不遜ながら見積もっております。

シナリオの素材やお約束心得としての資料集が欲しい場合は森瀬繚先生の「ゲームシナリオのためのクトゥルー神話事典 知っておきたい邪神・禁書・お約束 110」⁸があります。

わざわざ資料たちをご紹介して筆者が何を言いたい/ほやきたいかという、ほんらいこのようなノウハウについてはプロフェッショナルの皆様がハンディにまとめてくださった方が関係者全員にとって幸いであり、筆者のごとき素人が何かを書いてお目汚しにするのはほんとうは非効率的だということです。

それでも筆者を執筆に向けて後押しする理由があるとすればそれは大きく2つで、まずキーパリングの参考資料がやっぱり少ないから、第二に、指南のほとんどが「何々しなさい」という形式になっていると、読めば読むほどやらなければいけないことが増えていくからです。筆者はとてもめんどごりの怠惰な性格をしているので、マニュアルを読むときはやるのが減って楽ちんになることを期待しています。そっちを主にして書かれたドキュメントがあってもいいんじゃないかなあ、と思った次第です。

というわけで、そんなダウンサイジング系のドキュメントにご興味をお持ち戴けるならば、本文へどうぞ。なお、以下ではキーパーをKP、プレイヤーをPLと略記します。

目次

TRPGに実は慣れているという皆さんは小見出しだけ読み流せば話が分かっちゃうかもしれないので、目次を書いておきますね。

1. プリプレイ編

- 1.1. 4つの要点以外は固めなくていい
かんたんな例とやりかた
- 1.2. 初心者であることを恥じなくていい
- 1.3. メンバーを全員KPが集めなくていい
- 1.4. シナリオをやたら隠さなくていい
補足.
- 1.5. 助言のために苦悩しなくていい

2. プレイ編

- 2.1. 演じなくていい
- 2.2. 演出もしなくていい
- 2.3. 生き字引を目指さなくていい
- 2.4. 引っ込めることを恐れなくていい

2.5. PCの死を恐れなくていい

2.6. 誘導を我慢しなくていい

2.7. 最後まで続けなくていい

補足. 相談していい

3. アフタープレイ編

3.1. 謝っていいし、謝らなくていい

3.2. 報酬について苦悩しなくていい

3.3. この後を考えなくていい

3.4. 反省していいが、自責しなくていい

4. 要するに苦しなくていい

1. プリプレイ編

プレイを始めるより前の話から。

1.1. 4つの要点以外は固めなくていい

シナリオ作成の話をししましょう。

舞台、危険、謎、手がかかり。

ホラーTRPGのシナリオを作る場合にはこの4つを外すことができません。より正確には、外して作ると現場でKPのやるが増えます。もちろんそういうポイントをわざと決めないで楽しいゲームを作る名手が世の中にはおられますが、そういう名人芸はどうせ筆者の力量ではマニュアルにできないのでここで書いても意味がありません。

舞台とは、登場人物たちが活躍する時代と場所と脇役のことです。時代は決めておかないと、「クトゥルフ神話TRPG」でどのルールやサプリメントを使えばいいのか決まらないので、現場での仕事が増えてしまいます。アパートにせよ、農村にせよ、オフィス街にせよ、いける場所を決めてしまっただけでプレイヤーキャラクター（以下、PC）を閉じ込めておいた方が話もらくちんになりがちです。今回はここに書いた場所以外にはいけませんからよろしく、くらいのことは言っています。PC以外の登場人物、NPCも、名前と一行設定くらいはあったほうが現場で楽でしょう。

危険とは、登場人物やその大事な人達を追い詰めるなにかあぶない出来事です。頑張ればなんとか避けられるやつでお願いします。ちょっとしたお悩み事レベル（ものがなくなったとか）でも一向にかまいませんが、とにかく何かこわいことが無いと、登場人物たちが活躍する理由がなくなり、ホラーの話はすごくしづらくなり、現場で大変な思いをします。

謎とは、登場人物たちが危険をなんとかする（解決するんでも逃げるんでもいいです）のに必要だけど、最初は知らない情報のことです。これを調べて「そうだったのかー」と思う場面がないとあんまりホラーっぽくなりません。なお、謎はPLに対してまで隠さ

⁸SBクリエイティブ、2013年6月28日。

なくてもいいです。PLさんたちはホラーな状況をわかってるんだけど、それをどうやって常識的なPCたちに納得させるかで困る、というだけでも十分ゲームになります。⁹

手がかりとは、謎を解く、つまり知らなかった情報を知るための方法のことです。どうやったら登場人物たちが「そうだったのかー」と言えるかを種類は考えておきましょう。いつまでも解けない謎はゲームの役に立たないですし、謎が解けないとお話が進まなくなるので現場でKPがヒマです。

舞台、人、危険、謎、手がかり、結末。この順番でお話を組むのがたぶん楽ちんでしょう。もちろん他の形でうまくいくなら気にしなくてもいいです。ただ、舞台の上に登場人物(PC)とNPCを置いて、危険をPCにぶつけて、あわてさせ、謎を見せて調べさせ、手がかりをつかませて「そーだったのかー」と言わせて、おもむろに危険をなんとかしてもらおう。ホラーのシナリオのベタな構成は要するにこれです。他は無理して準備しなくていいです。

えっ、これ以外のことを決めてなかったら現場の描写とかできないじゃない、と。はい、お気持ちはわかります。余裕があるなら、細かい背景を考えたりきれいな/怖い描写のための豆知識を仕入れるのも役に立つと思います。でも、やらなくてもいいです。現場でな一にも決まってないし思いつきもしないなら、「この場面ではこれこれこういう結末になるように話をもっていきたいので何かいい感じの演出を教えてください」ってPLさんにリクエストしてしまいましょう。「なにもきまってないです」と言ってしまうのもあります。身も蓋もないですって？ほんとのところ、TRPGの卓に身や蓋はそんなに要らないんですよ。

むしろ何かしていないと不安だと仰るなら、どこをPLさんの好意に頼ってなんとかするかを、むしろ思い浮かべてください。「ここは協力してください」とか「ごめんここは無理」とか「ぶっちゃけると」と、どのタイミングで言うかの計画のほうがよほど大事です。マスタリングが失敗するのは、恐らくですがしばしば、ここを手抜くせいです。

かんたんな例とやりかた、妖怪ウオッチ的な

がんばらない作成例をあげておきましょう。なお、ホラーシナリオを組むにあたって、もしアニメなどがお嫌いであれば、「妖怪ウオッチ」をご覧ください。ホラーのお話のエッセンスは要するにあれです。

⁹ホラーじゃありませんけど、「刑事コロンボ」や「古畑任三郎」は犯人がわかった上で観てもふつうに面白いでしょう？

¹⁰もうちょっとシリアスにしたければ単語を入れ替えるだけです。例えば、登場人物をそこそこ大人にして、なくしたものを命にかかわる薬などにする。妖怪を、正気度チェックが大いに必要な怪物に替える。薬を盗んだ理由をその怪物にも必要だからに替える。なんとかする方法を「撃退する」に替えて、そのためには呪文や本や特別な設備が要ることしておく。専門家に相談しないと手に入らず、仲間の協力も必須です。

(1) こわいことを作ります。

「ものがなくなった」にしておきましょうか。

なまけんぼでわすれんぼの小学生K君はしょっちゅうお母さんに叱られてばかり。あんまりそれが酷いので、「もし夏休みの宿題を出し忘れていたらひどいからね」と目から上に陰つき、背景に雷鳴つきで言われてしまいました。お婆ちゃんに泣きついてみすがにダメそうです(舞台と人)。ところが夏休み明けの提出日の朝、やったはずの宿題がごっそり見当たりません(=危険)。K君は真っ青。「やったんだけど見つからないんだよ」などと言っても信じてもらえないにきまっています。ひどいめ(=こわいこと)に遭わないためには宿題を時間までに見つけて出さないといいけません。

どこがホラーなんだよ、ですか。それは今からですよ。

(2) 妖怪のせいになります。

化け物のせいでも外宇宙の怪異のせいでも幽霊のせいでもいいです。その辺は大雑把に思いつくもので。それが宿題を盗んだり隠したりしたことになります。理由を思い付かなかつたら「きまぐれ」「いたずら」「そういうことをしたがる妖怪」ってことにしてもいいし、考えてないからと言ってPLさんに考えてもらってもいいです。細かい理由が思いつくならもちろんメモしておくもいいですが、別になくてもいいです。

今回はかくれんぼして遊びたかったお化けのせいにしておきますか。

(3) なんとかする方法をきめて秘密にします。

そのお化けを見つけて宿題を取り返すための方法を最低ひとつは決めて、秘密にしておきます(=謎)。その秘密にK君がたどり着けるやりかたを一つは決めておきます(=手がかり)。謎が解かれたら、あとは実行するだけ、というお話しておくのが無難です。

例えば、そのお化けを「みつけた」と言って捕まえると返してくれることにします。そういうお化けだということはお婆ちゃんが教えてくれます(=手がかり1)。どうもそのお化けはうつつら青い足跡を残すみたいで、そんなに遠くにも逃げないのだから。つまり家の中に!(=手がかり2)あとは、出かける時間までに、《追跡》や《目星》や《幸運》や走るためのDEX5倍ロールなどを駆使してかくれんぼ+鬼ごっこに成功したらクリアです。¹⁰お化けのデータだけは準備したほうがいいのかもかもしれませんね、対抗判定がありそうで

すし。

(4)PLさんに頼る計画を立てます(けっこう大事)。

だれかにK君をPCとして作成してもらうのは必須ですね。お婆ちゃんをふくむ家族の何人かはPCでもいいのかもしれませんが(お母さんはNPCでしょうけど)。シリアスじゃない日常のお話になってるのでそういうのでOKな人を募集しましょう。かくれんぼじゃない方法で解決されると困るなら「困るので今回はそういうのはなしでお願いします」と言っちゃう気になりましょう。無理なことは無理です。「アドリブ対応はあんまりできません」と断ってPLさんにフォローしてもらいましょう。

1.2. 初心者であることを恥じなくていい

KPは貴重です。これはクトゥルフ神話TRPGの初版発行以来ずっと変わりません。大事なことで繰り返します、KPは貴重です。ですから、それを試みてくれる初心者KPさんは金の卵なのです。恥じないでください。

攻撃的な反応は重く受け止めなくていいです。たしかに世には、金の卵を正当に大切にしている人がいる一方で、その貴重さを分からないか無視して悪しざまに扱う人がいます。しかし、もう一つの強力な経験則を宣言しましょう。初心者をないがしろにする活動は長続きしません。ですから、間違いや欠点を指摘しつつもKPを育てようとする人を大切にしてください。そうでない人は早晩その遊びをやめるか身内に引きこもります。その人自身が公の場では続かないのです。

1.3. メンバーを全員KPが集めなくていい

SNSやコミュニティの活動を拝見すると、たしかにGM担当者がけつきよくメンバー集めも日程調整もやっていることが多いですね。でも冷静に考えて、これはKPじゃない人であってもできる仕事のはず。初めてのKPでただでさえガチガチに緊張している人に負わせる仕事じゃないと思います。

さいわい、「クトゥルフ神話TRPG」は、2015年現在、比較的人気のあるゲームです。触ったことがないけど一度やってみたいという人もふくめて、潜在的なPL層はけっこう広いはず。であるなら、PLさんに人集めを手伝ってもらってもいいでしょう。ねずみ講ではありませんけど、友達の友達を引っ張ってきてもらえれば人集めは急に楽になります。「ひとりでやるのは大変だから」と弱音を吐いていいのです。KPはシナリオを準備するだけでじゅうぶん負担をしている

¹¹例えば、「今回はホラーな状況をなかなか受け入れられないようないわゆる常識的なPCたちをお願いします。最後は受け入れる流れで」などと言っちゃってOKです。

¹²最近のゲームだとかこういう工夫がルールになってきているものもあるのですが、クトゥルフ神話TRPGはだいぶ昔にデザインされたゲームなので、お手数ですがKPさんがそのように断ってあげてください。

んですから。

1.4. シナリオをやたら隠さなくていい

文面にするにせよ、コンベンションでお喋りするにせよ、どうせシナリオの内容を紹介する機会はそんなに多くないですし、たくさんのお話も伝えられません。そして、慣れないKPが楽をするためには、シナリオの中身をかなりぶっちゃけてしまって、筋書きに付き合ってプレイしてくれるPLさんたちを集めたほうが無難です。せっかくの機会(チャンス)ですから、「この流れに付き合ってもらえなかったら、他のことは考えていないのでゲームは終了になります」くらい言っちゃってあとはPL諸氏に話の進行を丸投げしてOKです。これは実際にプレイをしている時でも言っちゃってOKです。つまり、言い換えると、進行についての責任をKP独りが負わなくていい、ということです。¹¹

これはキャラクター作成のときも同じです。探索者たちの誰かにとっておいて欲しい技能があったらどんどん言っちゃいましょう。せっかく準備したシナリオがけつきよく上手く機能しないなんてもったいない限りです。え、要らない技能?それは気にしなくていいです。要らないとてつきり思っていたはずのものを上手く使ってきちゃったりするのがTRPGのPLさんです。工夫はPLさんに任せておけばOKです。補足。

数あるTRPGのなかでも、クトゥルフ神話TRPGは現代日本を舞台にすることも可能な、いわゆるリアリティをそこそこ重視したゲームになっています。そういうゲームで、PCがお話に参加する動機をカンペキに揃えるのはすごく大変です。ぜひその辺りはPLさんたちに一緒に考えてもらいましょう。これは今後も共通することですが、辻褄をあわせるためのアイデアをぜんぶKPが考えなくてもいいのです。むしろ困ったら積極的にPLさんたちに頼り、PLさんたちにも責任を持ってもらい、「誰もおもいつかないなら仕方ない、ではなぜかそうなったということでお話を進めます」と言い放ってしまいましょう。¹²

1.5. 助言のために苦悩しなくていい

まだプレイも始まる前から、キャラクター作成の最中に、例えばこう聞かれることがあります。

「KP、このPCは学校に出入りする用務員っていうことになってるんだけど、これで学校の中のお話に絡めるのかな?」

ええ、PLさんはシナリオの中身を知りませんから、尋ねるとしたらKPにたずねるしかありませんね。でも、KPさんはそれに必ず答えられるのでしょうか。たとえば初心者KPが、自分の作ったシナリオがじっさいにどう展開するのかすっかり予想できるだけの余裕と技を持っていると？まさかですよ。

分からないことについて助言をしようと嫌な汗をかかなくていいのです。「ごめん分からない」「すまない予想できない」と言っちゃいましょう。大丈夫です、慣れたPLさんならその返事すらも手がかりにします。¹³ 最低限やらなくてははいけないのは、返事を誠実にすること、までです。そうですね、「進行に困ることはあるかもしれないからそのときは助けて」とか言っておくとあとあと便利かもしれません。

ルールについての助言を求められることもあるかもしれません。ルール的にはどういうふうに作成したほうが強いのかな、とか、そういうことを気になさるPLさんもそこそこいらっしゃいます。その場合もKPさんは無理をしなくていいです。詳しくは、2.3.「生き字引を目指さなくていい」をご覧ください。

もちろん同じことはプレイが始まってからも言えます。ヒントを含めて、KPに助言を求めるPLさんは多いことでしょう。そのとき、さりげない短いヒントでPLさんの顔を輝かせればカッコいいですよ。でも最初はそんなことはしなくていいのです。むしろ「分からない」という言葉でKPが追い詰まっていることを伝えた方が、手加減を期待できます。¹⁴

2. プレイ編

プレイ中の話を。

2.1. 演じなくていい

たしかにキャラクターを演技することはTRPGをプレイしている時の愉しみの一つなのでしょう。筆者はそうでない人も存じ上げていますが、それでも、演じるのが楽しいという方を沢山みかけます。ですから、NPCも演技がついたほうが、掛け合いがしやすくてよいというニーズはあるのでしょうか。

でも、KPさんはNPCを演じなくてもいいです。シナリオの運用でいっぱいになっている時、演技というのはかなりの負担になります。そんなことよりお話を進行することの方を大切にしましょう。そういう意味では、演技は余力と好みでやるもので、必

¹³「ふーん、つまりこっちから好奇心旺盛にしないといかんのかな」「ああ、このポイントそこまで重要じゃないのか」そんな判断を下すのが慣れたPLさんです。

¹⁴悪意をもってそこを利用してくるPLがいた場合はどうするか、ですか。TRPGにかぎらず、人同士の遊びはそういう害意と呼べるものに元々すごく弱いんですよ。不幸な出会いでしたけど、たとえばその人とはもう遊ばないことをなんとか選ばませんか。このドキュメント流にいうと、その人と無理に付き合い続けなくていいと思いますよ。しがらみのせいで逃げられない場合はご愁傷さまとしか申し上げられせんけれど。

須ではありません。NPCが話す内容は地の文でまとめて話してしまっているのです。伝えたい情報（手がかりや謎）さえPLの手に入れば、それ以外はどうでも構いません。

2.2. 演出もしなくていい

ホラーTRPGは怖く、また情緒たっぷりに演出しなければならぬ、と、そう気負っておられるKPさんもけっこういらっしゃるのではないのでしょうか。それが芸人としての個人的なこだわりであるなら、もちろん文句をいうようなことではありません。しかし、それさえも必須ではありません。

情景描写や声色などによる演出を頑張らなくていいのです。それは芸の領域に横たわることで誰もができることではそもそもありません。いえ、もっと大切なこととして、そんなことをしなくて済むように、シナリオに危険を盛り込んであるわけです。PCたちをあわせてさせる危険はもう提示してあるはずですよ。その時点でそのお話はこわい、そうでしょうか？

2.3. 生き字引を目指さなくていい

ルールブックを細かく詳らかに把握する能力にはものすごい個人差があります。その差は、KPに慣れた程度で乗り越えられるものではありません。ルール掌握のエキスパートはたいていずっとエキスパートのままで、その地位はそうそうひっくり返らないのです。ですが、ルールに詳しい人がKPをやっているわけではありません。そうではないのです。KPは、それをして構わないと仰る方がやっているのです。

たしかにルールに詳しいにこしたことはないでしょう。でも、知らないデータやルールについてはPLさんに教わっていいですし、誰も知らないならKPが判定のしかたや結果を勝手に決めていいのです。ルールを求めてみんなで本をめくりまくる時間は、すぐ苦痛になります。KPのおしごとはお話を先に進めることで、精緻で芸術的なルール運用はたんなる趣味です。ご興味があれば慣れてからごゆっくり、というお話です。

2.4. 引っ込めることを恐れなくていい

「男が一度言ったことを引っ込められるかあ」…とても野太くカッコいい発言ですね。でも、お話をスムーズにすすめるためなら、一度言ったことを引っ込めていいです。この描写だとかおかしなことになるじゃない

か、さっき言ったことは嘘だったじゃないか…そんなミスに気がついたらむしろ、可能な限り早く、「あ、ごめん、さっきの間違ってました」と言って訂正しましょう。だってこのまま放っておいたらどうせ事故になるんですから。このときプライドはむしろゲームの邪魔です。もしキーパリングに上達したいと多少なりお考えなら、KPのプライドはゲームを壊すことがある、ということだけ、頭の隅にでもとどめておいてください。臆面もなく謝れるKPはデキるKPです。

15

2.5. PCの死を恐れなくていい

クトゥルフ神話TRPGは、ホラーTRPGのなかでもとびきり、PCが弱いゲームです。敵対する外宇宙の怪異やその手先となる狂信者たちは手強く、生身の人間である探索者(PC)たちはかんたんに死んだり発狂したりします。そのため、KPが意図しないところで探索者が死亡したり、探索を続けられないような発狂に陥ることがあります。

気にしないでください。そうやって予想外なタイミングで挫折するように、ゲームがわざわざデザインされているのです。KPは悪くありません。それはまあもちろん、つまらない挫折がおこらないように数値を、とくに正気度チェックに失敗したときのダメージを、調整できればその方がいいでしょう。でも、申し訳ないのですが、そんなに簡単じゃないのですよ、その調整は。

KPさんに求めたいことはせいぜい、殺意をおさえることくらいです。確実に死亡したり発狂によって脱落したりするポイントをわざと作るのはさすがにご勘弁願いたいですが、まだ慣れていない状態で、意図しないゲームオーバーを避けるのは無理です。ルールを知ってる人なら怒らないので気に病むのはよししましょう。それでも怒る人については1.2.の後半をご覧ください。

2.6. 誘導を我慢しなくていい

クトゥルフ神話TRPGのような、謎解きや調査がよく入るゲームを遊んでいると、KPが必ず一度はぶち当たるトラブルが停滞です。テンポよく調査や推理をすすめてくれるものと思っていたら、PCの動きがにぶり、PLさんたちが難しい顔をして困り始める。よくあることです。慣れたKPの卓でもしよつちゅう起こります。

原因はいろいろですが、KPのお話がPLさんに正しく伝わっていなかったり(どっちが悪いのかなんてことはゲームにとってどうでもいいので放っておきま

しょう)、KPの準備した謎がちよつとPLさん達には難しかったり、ということが多いようです。筆者自身はそういうときに難しい顔のPL諸氏を眺めてしばらく楽しむ性悪ですが、KPさん自身にとってその状況が退屈ないし不愉快なら、なにも我慢する必要はありません。

そんなときにどうするか?露骨に正しい行動に誘導していいのです。強烈なヒントを出したり、行動を提案したり。真相(の一部)をPLさんのためのメタ情報として喋ってしまってもいいです。前にも申し上げたとおり、ネタバレ済みの状態でPCの行動をうまく誘導するのだからゲームになるのですから。そのときは、「なぜPCはそんな行動をとるのかな?」を大事にするゲームになると思ってください。PLさんに、PCが正解を選ぶ理由をうまいこと考えてもらおうのです。繰り返になりますが、辻褃を合わせるのにはKPだけの仕事ではありません。

ずっと停滞を味わって退屈するくらいなら、ご都合主義を許してでもお話の続きに参加した方がいい。全員ではなくても沢山のひとがこのことに同意してくれるでしょう。まして慣れないKPさんなら、修行をしているわけでもなし、話をすすめてしましましょう。

2.7. 最後まで続けなくていい

事故はある程度の確率で起こります。実のところこれにKPの腕は関係ありません。

事故というのは、話がすすまなくなることです。具体的な原因は、PLさんの側からみると、(1)舞台の設定が足りないか、PLさんの誰かにとって楽しいものであったこと、(2)危険が探索者たちにとってこわくなかった(動機にならなかった)こと、(3)謎が分かっていても危険を避けられない内容だったこと、(4)手がかりが掴めないようなところがあったこと、などが代表的です。特に、お話がPLさんの誰かの逆鱗に触れてしまうもので、ゲーム以前にその場が壊れてしまうことが、ありえます。TRPGは会話のゲームですから、どうしてもこれを避けられません。

2.4.や2.6.で申し上げたように、発言を引っ込め訂正し露骨な誘導をかけてなんとかなるようなら、なんとかしてください。でも、それでもダメなことはあります。PLさんの誰かが萎縮/消沈/激怒してしまった場合です。そんなとき、KPはゲームを中止していいです。むしろそれが正しいくらいの気持ちでいてほしいと筆者個人は思っています。だってそんな場を続けるのは、少なくとも誰かにとって、地獄じゃないですか。

¹⁵てへべるはKPにかぎらずGMのおすすめ便利スキルだと筆者は思います。

補足. 相談していい

2.7. をご覧になって、やっぱり KP なんて怖くてできないよ、と仰る方もおられるでしょう。それが KP が不足する理由ですし、ですからカンペキな解決法はお届けできないのですが、それでもブレーキのかけ方はあります。早めにかければ事故を防げるかもしれません。

シナリオのうまい進行の仕方について現場で PL さんに相談することを恥とする職人気質な考え方があるのは筆者も存じておりますし、共感さえできます。でも、PL さんが首をかしげているときや居心地悪そうにしているときは、相談していいのです。何か説明がたりなかったか、不愉快なことがあるか訊ねていいのです。致命的な事故が起こる前に、火種に対処すればなんとかなるかもしれません。筆者個人の思想を持ち込んでよければ、シナリオのネタバレをしてでも相談すべき、です。なぜってその時点で何か失敗が起こり終えてるのは明らかだからです。

そうですね、オンラインのプレイではそういうことに気づくのが難しいですね。慣れた PL さんならオンラインの時は意識しておかしいと思うことを発言してくれますけど、そうとは限りませんからね。では、おかしいところの指摘は早めにとお願いするのはどうでしょう？

3. アフタープレイ編

プレイが終わった後の話を。参加者どうしが感想を述べ合う機会は設けることをおすすめしておきます。

3.1. 謝っていいし、謝らなくていい

いわゆる反省会をしていれば、あれは失敗だったなと思うことがあるでしょう。これも KP の腕はあんまり関係ありません。ミスは起こります。

気軽に「ごめん、あれは失敗でした」と言っています。他方で、ごめんと言ったからといって何か相手に責任を負うのだかと思わなくていいです。つまり後の意味では謝らなくていいです。謝るのは次の失敗を避けるため、相手に追加で何かするためではありません。

これはプレイ中にも同じことがいえます。これまでの文章で筆者はちよくちよく謝る台詞を挿入していますが、あれらはそれくらい気軽な謝り方です。

3.2. 報酬について苦悩しなくていい

正気度の報酬をどれくらいにするかや、技能の成長チェックをどれくらい許すかは、正直なところ、KP にすべて任されています。市販のシナリオの場合はシナリオにどう書かれているかによります。こういうことをされると初心者は大いに困るわけですが、それゆ

え、気にしないでください。適正なバランスが存在するののかもわからない数字について、初心者に期待できることは何もない、とほんとうは皆わかっています。足りなかりうが余ろうが「よくわからないので今回はこれで」と言い切っていいのです。

PL は頑張ってクリアした分だけ報われたいという気持ちになっていますから、少ないなあと思った報酬に何か苦言を呈するかもしれませんし、それは自然な出来事です。でも、それは KP の責任ではありません。ちょうどいい数値設定についてルールブックに記載が足りないのがいけないのです。

3.3. この後を考えなくていい

プレイがうまくいくと、同じキャラクターでもう一回冒険したいと思う PL さんも現れます。それはとてもいいことなのですが、慣れない KP にとっては「続き」を考えるのがなかなかの重荷になることがあります。そんなときは「この後の続編は思いつかないので無理です」と断っていいです。続編をプレイできれば、それを望んだ PL さんは喜ぶでしょうし、KP さんにとっても素敵な経験になるかもしれませんが、ゲームは無理して遊ぶものではないですし、思いつかないものを無理やり引き受けて、結局長々と待たせることになるのは却って嬉しくありません。

3.4. 反省していいが、自責しなくていい

反省というのは起こるときは起こってしまうので、我慢できるようなものではありません。でも自分を責めなくていいはず。それは地獄への道です。次回のための回避方法を考えるのはいいですが、自分のことをなじることはないですし、回避方法を思いつかないなら思いつかないでよし、PL さんに相談してみるのはどうでしょう。PL さん達さえ方法を思いつかないなら、それはさぞ難しいことなのでしょうから、いいんじゃないでしょうか、忘れても。

4. 要するに苦しまなくていい

ここまでお読みの方にはもう通じていると信じたいのですが、わざわざ KP をやろうと思って下さった時点で十分にその場に貢献しているので、苦しみながら前に進む必要はありません。いえ苦しみつつも楽しいという状態があるのは筆者もよく存じております。大変だなあ、でも楽しいなあ、と思いながらニヤニヤしてシナリオを書いたりします。ですから、「好きでそうしている」と仰るかぎりはもちろん止めません。でも、「苦しいし楽しくない」という真の苦しみがそこにあるのだとしたら、逃げましょう、と心から申し上げたい。

よいゲームを (Have a good game)。