

フリークラフト

シナリオを用意しない遊び方

■フリークラフトとは

本 DLC は、『オラクルエンジン』の遊び方の一手法として、GM がシナリオの代わりにバトルバックを用意し、プレイヤーと GM が共同で物語の展開を決めていくセッション形式を定義する。この方式を「フリークラフト」と呼ぶ。

フリークラフトでは、GM は通常のセッションとは異なり、ハンドアウトやシーン展開の予定が記述された文章は用意しなくてよく、セッションの準備の簡略化や負担軽減が期待できる。その一方、1 シナリオに複数回の戦闘があるシナリオ等、物語の展開に何らかのギミックを用いるセッションは本 DLC ではサポートしない。どちらが優位というわけではなく、適宜使い分けをしてもらいたい。

●フリークラフトの準備

フリークラフトで遊ぶには、事前にプレイヤーに対し GM から、今回のセッションをフリークラフトで遊ぶことを通知しておくこと。

その上で、GM はブリプレイにおけるシナリオの準備の代わりに、以下の用意をする。

◆バトルバックの準備

クライマックスフェイズ用の戦闘シーン 1 回と、それに付随するランニングイン 1 回のデータが必要になる。これを「バトルバック」と呼ぶ。

◆トレーラーの準備(省略可)

フリークラフトでは、トレーラーは必ずしも必要ではない。トレーラーを作成する場合、バトルバックの内容に沿ったものを作成するとよいだろう。

◆ハンドアウトの準備

フリークラフトではハンドアウトは 1 枚だけ用意し、全てのプレイヤーが同じハンドアウトで PC を用意する。基本的には、どのようなシチュエーションで墮落獣と戦うか、あるいは戦うことを決断するかを記載したハンドアウトが望ましい。

シナリオロールホイールは必ず「墮落獣を倒す」となる。また、PC 間ロールホイールは任意の PC1 体に対して取得するか、GM が取得相手を指定する。

◆シチュエーションの提示

GM はプレイヤーに対し、今回のフリークラフトに使用するバトルバックでは「どのような墮落獣と、どのような場所で、どのような状況で戦うか」を提示する。プレイヤーと GM は、この時提示されたシチュエーションを道標にしてミドルフェイズを進めることになる。

セッションの進め方

■フリークラフトの基本

フリークラフトにおいては、通常のセッションにおいて行われる「GM がシーンの状況を提示し、プレイヤーがそれに応じて PC を動かす」という進め方を必ずしも行わなくてもよい。代わりに「プレイヤーと GM が相談してシーンの状況を決め、それに応じてプレイヤーと GM で協力して PC を動かす」という形を取ることができる。

フリークラフトの基本は、シナリオを詳細に決めずにバトルバックだけで遊ぶべく、セッションの参加者全員が協力してシチュエーションを決めていき、PC 達の活躍を演出することである。通常のセッションと同様に、あるいはそれ以上に、参加者全員で協力することを意識すること。

■各フェイズの扱い

フリークラフトでは、各フェイズは以下のような変更が加わる。GM は以下のフリークラフトのルールを、一部導入せずに通常のセッションと同様に処理しても構わない。そうする場合、適宜必要部分のシナリオを用意すること。(*)

(*) 適宜必要部分のシナリオを用意

例えば「オープニングフェイズだけ、各 PC に個別のシーンを用意して演出を行う」ということにするなら、PC 毎に別のハンドアウトを用意したり、各 PC のためのオープニングだけを記載したシナリオを用意したりする必要があるだろう。

●オープニングフェイズ

オープニングフェイズは通常 1 シーンのみ行い、全ての PC が登場するシーンとする。

オープニングフェイズに行くべきことは、PC が墮落獣を倒すべく行動を開始するまでを描写すること、そして墮落獣を倒すというモチベーションを再確認することだ。

PC はオープニングフェイズ中にロールホールの準備は行えるが、6 番目と 7 番目のロールホールを申請することはできない。

●ミドルフェイズ

ミドルフェイズでは、プリプレイに提示された墮落獣との決戦のシチュエーションに向けて、プレイヤーと GM で相談しながらシーンを作成する。何らかの障害が発生したり、PC 同士の交流を行ったり、様々なシーンが考えられるが、本 DLC ではフリークラフトにおけるシーンの具体的提示や制約は設けない。GM・プレイヤー共に臨機応変に対応すること。

◆FC 判定

ミドルフェイズでは、1 人の PC につき合計 2 回まで「FC 判定」を行う。必ず 1 人につき 2 回の FC 判定を行うこと。

FC 判定は、任意の能力値を使用した判定で、難易度は 12 である。ただしそれぞれの PC は、そのセッション中の 2 回目の FC 判定で、1 回目と異なる能力値を使用しなければならない。

FC 判定に 1 回成功すれば、その PC はロールホールの申請を 1 回行うことができる。フリークラフトでは、この方法以外ではロールホールの申請はできない。

GM はセッションの時間管理のため、1 シーンに 2 回の FC 判定を行わせたり、1 シーンに複数の PC の FC 判定を行わせたりしてもよい。

▼FC 判定とシーン展開の連携

ミドルフェイズのシーンにおける物語の展開を、FC 判定の成功・失敗と紐付けしても構わない。FC 判定に成功すれば順調に、そうでなければ困難な形で、シーンを展開することもできる。あるいは、FC 判定は単純にロールホール申請の可否を決定するだけと割り切り、自由にシーンを描写しても構わない。

●クライマックスフェイズ

クライマックスフェイズでは、GM が用意したバトルバックに従ってランニングインおよび戦闘シーンを行う。クライマックスフェイズでやることは、基本的には通常のセッションと変わらない。

GM はプリプレイに提示したシチュエーションが適さないと判断したなら、シナリオの展開に合わせてクライマックスフェイズの描写を変更しても構わない。

●エンディングフェイズ

エンディングフェイズに関しては、本 DLC では特に規定を行わない。クライマックスフェイズの結果を受けて、プレイヤーと GM で協力して物語の結末を適宜描写すること。

■アフタープレイ

フリークラフトのアフタープレイは通常のセッションと同様に行うが、以下の変更点が増えられる。

●経験点算出の修正

経験点の配布において、「▼シナリオの目的を達成した（5点）」の項目は、「▼クライマックスフェイズにおいて墮落獣を討伐できたか」に読み替える。配布する経験点は通常は5点だが、GMはバトルパックの内容に合わせて、配布する経験点を任意に増加させてよい。

■バトルパックの用意

フリークラフトにおいては、必ずしもGMがバトルパックを作成する必要はない。通常のセッションと比較して、プレイヤーが事前にバトルパックの内容を知っていることによる問題が発生しにくいフリークラフトの性質上、プレイヤーがバトルパックを用意しても構わないのである。

また『オラクルエンジン』公式サイト (<https://oracleengine.tumblr.com/>) には、2020年時点で無料DLCとしてバトルパックが6本掲載されており、その内5本はクライマックスフェイズ用、つまりフリークラフトにそのまま使える仕様になっている。加えて、2021年第一四半期中に、追加のバトルパック6本を公開する予定である。これらのバトルパックを用いてフリークラフトを遊んでも構わない。