

JEK-CPBW Supplement

悠里エモクロア On ccfolia PBWサプリメント

■ 概要

このサプリメントでは、悠里でTRPG(エモクロアTRPG)をPBW的に行う際のルールを説明する。

PBWとは“Play by Web”の略で詳しくは[Wikipediaのページ](#)を参照のこと。

簡単には「リアルタイムに行わないTRPGセッション」のことである。

TRPGを行うことは、創作的に様々な利点が存在するがゲームマスター側もプレイヤー側も大きな時間的拘束があることや背景での準備の労力など弱点が無いわけではない。

PBWスタイルでのプレイを行うことによって、以下の利点が得られる。

- プレイヤー側もゲームマスター側も、好きな時間にRPやダイスロールを書くことが出来る。個々人の無駄な時間が極力削がれる。
- ゆっくり落ち着いて文章を書くことが出来、(必須ではないが)より長文の表現によりキャラクターや描写を表現できる。

PBWスタイルには、逆に以下の弱点が存在する。

- 通常のテキストセッションやボイスセッションのような、リアルタイムで体験を共有することが出来ない。
- 全てのセッションメンバーが好きな時間に書くという性質上、数時間以上、数日以上に渡って進行が滞る可能性がある。

このため、PBWスタイルが必ずしも最適なTRPGスタイルというわけではなく、場合によって、通常テキセ・ボイセと共に使い分けするのが良いだろう。

■ 進行の基礎

JEK-CPBW Supplement(以下、本サプリメント)では、通常のセッションと違い以下のような進行の仕方でセッションが進行する。この進行のことをコースと呼ぶ。

コースは大まかに、**セッティング(赤字)**、**メインパート(青字)**、**エピローグ(紫色)**に分かれる。

セッティングは物語に入る前の準備段階を指す。メインパートは物語の本編を指す。エピローグは本編終了後の小話とシステム的事後処理を指す。

1. **キャラ紹介**

.....キャラ紹介を行う。取得している技能とキャラの関係、どのようにプレイしたいかななどを説明すると良い。

2. プリクエル

.....GMがセッションに入る以前の状況を説明する。

3. メインシーケンス

.....以下のa～dを繰り返し、条件を満たすとラストダンスに移行する。
各フェーズは返信までの制限時間をGMが決めることができる。

a. 状況説明(GM)

.....ストーリーの進行に沿った描写をGMが行う。

b. プレーイング(PL)

.....GMの描写に対応してPLがPCの行動を宣言する／ダイスを振る。状況によってはRPを絡めることを推奨する。

c. リプレイ(GM)

.....PLのプレーイングの結果を順番に描写する。

d. リアクション(PL)

.....GMのリプレイに対するRPを書く。また、GMからの要求がある場合は、PLがダイスを振ったり、状況に対する反応を書く。

4. ラストダンス

.....条件を達成した場合、ラストダンスへと移行する。ラウンド進行として処理する。このラウンド進行はメインシーケンスの流れと同じように行い、宣言のリプレイをイニシアチブ順で処理する。

5. エンディング

.....ラストダンスで宣言されたラウンド終了条件が満たされるorラウンド進行が不可能な状況に陥った場合に移行する。主にGMのみが行う。

6. クリーンアップ

.....残響処理及び休息処理等を行う。

7. アフターワード(任意)

.....各キャラの後日談をPL或いはGMを書く。いくなれば「残響の物語」。必須ではない。