

制限： 時間

時間の制限について

『馬場秀和のマスターリング講座』に時間の制限に関する解説がありますので、そちらも参照するとよいでしょう。

回数による制限の例

たとえば、ただ単に「残りわずか9時間」と言われても、なかなか緊迫感が生まれません。マスターは、加えて「1回の行動に3時間を要するものとする」といったルールと一緒に宣言します。

このように伝えれば、プレイヤーたちはたったの3回しか行動できないことを理解し、その3回の行動で何をすべきかを具体的に検討し始めるでしょう。そして、やりたいことがすべてできるわけではないことに気づいて、最低限やらなければならない行動を考え、そしてどの行動をやると効果的で、どの行動は諦めるかを検討し始めるでしょう。

概要 *Concept*

パーティには、目標を達成するために限られた時間しか与えられていません。

たとえば、シーンの解決までに「3日間で」「次の満月の夜まで」「3時間以内」「敵の援軍が到着する前に」といった制限を加えます。

時間の制限は、ほぼすべてのシーンにつけるべき制限です。簡単な課題であっても、時間の制限がつくことに

よって困難で挑戦のしがいのあるものへと変わります。反対に、時間制限がなければ、困難な課題は間延びした退屈なものになりがちです。

時間の制限をかけるにあたって注意すべきことは、「残り何日」「残り何時間」という制限のかけ方ではなく、「残り何行動」というのが分かる制限のかけ方をすべきだ、ということです。

例 *Samples*

与えられた期限

依頼人によって、1週間以内に探し出すよう命じられています。もしこの期限が守られなければ、報酬を受け取れなかったり減額になったりしてしまいます。

門限

夕方の鐘がなる前に街にたどり着かないと、門を閉められてしまい入ることができません。

不確実な期限

敵の援軍が到着する前に目の前の敵を倒し、この場を去らなければなりません。この例では、正確な期限がわかりません。

時間・季節

夜になる前に、朝になる前に、または冬になる前に問題を解決しなければなりません。

影響 *Effect*

不利なやり方を強いられる

険しい道や危険な道を通らなければ間に合わないなど、不利な条件を選ばざるを得なくなります。

また、じっくり待てばチャンスがくるはずのところを、時間がないために待つことができません。

情報の不足

十分な情報を集めることができないまま、判断しなければならなくなりま

す。

すべてを試すことができない

時間があれば総当りで一つ一つ可能性を試していくことができますが、時間の制限がかかっていると「何をやるか」を的確に選ばなければならなくなります。