

マナールの運用に関する詳細

マナールは、『マモノと♪SRS』独特なゲーム進行ルールのため、その運用方法に関してルールブックだけでは、分かりにくいと考えた。ここでは、マナールの「一緒に物語をつくる」とはということかをさらに詳しく、例を出しながら説明したい。

「一緒に物語をつくる」とは

その対象：ゲームの参加者

その意義：ゲームを進めたり、盛り上げたりと協力すること。

その目的：ゲームを楽しくプレイすること。

注意：自分の考えを押し付けるものではないということ。また、相手のすべてを評価しなければいけないわけではない。

マナを渡すと良い具体例

- ・目標を達成するように、少しでも協力してくれた。
- ・成功した時や、失敗した時に、そうなる理由を考えてくれた。
- ・GMの負担を減らすように少しでも協力してくれた。
- ・そのシーンを盛り上げるように少しでも協力してくれた。
- ・PCやNPCのキャラ立ちに少しでも協力してくれた。
- ・PC同士がかけあいをするなどロールプレイをしてくれた。
- ・他のプレイヤーがシーンに登場しやすいように協力してくれた。
- ・意見が対立した時に、意見のすり合わせをしてくれた。
- ・ゲームを楽しめるように少しでも協力してくれた。
- ・キャラクターの設定を引き出すことに少しでも協力してくれた。
- ・話が脱線しようとした時にそれを戻してくれた。などなど

マナを渡すとダメな具体例

- ・GMの思い描くストーリーにのっかった人にだけマナを渡してしまう。
- ・誰に対しても同じマナを渡す基準を設けて、マナを渡してしまう。
- ・セッションとは関係のない話で盛り上がった時にマナを渡してしまう。
- ・特に協力してくれていなかったのに、マナを渡してしまう。などなど

マナール

“イイネ！”や“助かった”気持ちを渡すもの。

■マナの吸収

「物語を一緒につくる」ことをしたあなたに“GM”がマナ山からマナを1点渡す。

■マナの流出

「物語を一緒につくる」ことをした他のPLやGMに“あなた”がマナを1点渡す。

■マナの結晶化

シーンの終了時、またはGMの任意で、PLやGMが持つマナが5点以上集まった時、山マナにマナを5点戻し、MP1点得る。

■マナの消費

マナ、およびMPを消費して下記のことができる。

▼マナを1点消費する行為

- ・ **偶然判定の成功**
偶然判定を失敗した直後、成功に変える。
- ・ **情報収集の達成値上昇（小）**
情報収集の直後、達成値を+1できる。
- ・ **ダメージの増減（小）**
実ダメージ適用直前、そのダメージを±1する。

▼MPを1点消費する行為

- ・ **特技、攻撃技の代償**
特技や攻撃技の代償の代わりにする。
- ・ **偶然判定の成功**
偶然判定を失敗した直後、成功に変える。
- ・ **情報収集の達成値上昇（大）**
情報収集の直後、達成値を+5できる。
- ・ **ダメージの増減（大）**
実ダメージ適用直前、そのダメージを±5する。

山マナ置き場