

# 目次

## 本書について

- はじめに—— 3

2

## 第一章 テーブルトークRPG

14

- 遊ぶために必要なもの—— 14
- 役割分担—— 16
- ゲームマスターの役割—— 21
- †〈世界観〉について—— 28

## 第二章 ゲームシステムの基礎知識

30

- ゲームシステムとは—— 31
- ゲームジャンル—— 31
- システムタイプ—— 45
- プレイヤーキャラクター—— 51
- 判定—— 61
- ブレイクスルー—— 67
- リソース—— 69
- †ルールブックを読む—— 72

## 第三章 ゲームシステムの選び方

74

- ルールの煩雑さ—— 74
- ルールブックの所有率—— 76
- 習熟格差—— 77
- サプリメントの数—— 79
- プレイ環境—— 80
- ゲームシステムの表現力—— 85
- シナリオ調達—— 88
- † いかに遊ぶか—— 90

## 第四章 セッションの準備

92

- セッション会場の選定—— 93
- タイムシート—— 102
- 遊ぶ回数—— 108
- プレイヤーの募集—— 108
- シナリオの準備—— 110
- 道具の確認—— 111
- サマリーの作成—— 112
- † 負担はなるべく小さく—— 116

## 第五章 シナリオの基礎知識

118

- シナリオの分類 — 118
- ※三幕構成 — 124
- 導入（オープニング） — 125
- 中盤（ミドル、サーチ） — 127
- イベントの要素 — 130
- 山場（クライマックス） — 132
- 結末（エンディング） — 133
- † シナリオとストーリー — 134

## 第六章 シナリオを作る

136

- シナリオ作成の基本 — 136
- 葛藤と選択のデザイン — 139
- 三幕構成を再訪 — 142
- 英雄の旅 — 149
- 盛り上がるの演出とピンチカーブ — 153
- キャラクターの役割と配置 — 159
- 判定の取り扱い — 166
- 戦いの勝利条件 — 170
- 戦術をデザインする — 176
- † ゲームと文芸は違う — 182

## 第七章 キャラクターを作る

184

- キャラクターを表現するもの — 184
- ゲームのコマとしての区分 — 185
- NPCの行動規則 — 188
- NPCの性格設定 — 192
- ゲームデータとして — 196
- 敵としてのNPC — 200
- 障害としてのNPC — 202
- ガイドとしてのNPC — 206
- † 何を「認める」のか — 208

## 第八章 セッションを運営する

210

- 席順と距離感 — 210
- 開始の挨拶 — 212
- インストラクション — 213
- 基本的なゲームプレイの流れ — 214
- 場面と手番の管理 — 218
- 必要な情報・不必要な情報 — 221
- 集中力と休憩 — 222
- NPCのコントロール — 224
- リソースの管理 — 225
- ゲーム評価とリザルト — 226
- 感想戦と次回への投資 — 227
- † 上達するために — 230