

# 本書について

テーブルトークRPGという遊びは、紙とペン、そしてゲームシステムごとに決められたサイコロやカード等のちよつとした小道具さえあれば、どこでも遊べる大変お手軽なアナログゲームのひとつだ。しかしその準備にはいくつもの工程があり、また実際のセッション（テーブルトークRPGを遊ぶことを指す）の中でも創意工夫が求められる、ちよつと大変な遊びでもある。

本書ではそうしたテーブルトークRPGの中でも、ある意味でもっとも準備に手間のかかる「ゲームマスター」という役割について、そしてゲームマスターに限らず遊ぶための準備について、必要な基礎知識をまとめている。

## ■ はじめに

年若いゲーム仲間たちから「ゲームマスターとは何なのか」、「どのようなことをしなければならぬのか」といった質問を受けることが少なくない。一緒にテーブルトークRPGを遊んでいても、プレイヤーたちにはゲームマスターがどんなことをしているのか、分かりにくかったり伝わりにくかったりする部分があるようだ。それはきっとゲームマスターという役割の仕事が、あまり目につかない水面下で行われることが多いからだろう。

本書は筆者個人の経験をもとに、ゲームマスターという役割に求められる仕事について、またそのための基礎知識について、質問されることの多い事柄を中心にまとめたものである。あくまで筆者の経験をもととしたものであるため、疑問の全てを網羅しているとも言いがたい。本書の内容にはそうした限界があることをご理解いただきたい。その上で本書が、ゲームマスターという役割について、そしてなによりテーブルトークRPGという遊びについて考えを深めるための一助となれば幸いである。

# 目次

## 本書について

2

- はじめに——3

## 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
- プレイクスルー — 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
- † いかにか遊ぶか——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

- 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

118

# 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
- 戦闘の勝利条件 — 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