

# 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—— 46

■プレイヤーキャラクター—— 52

■判定—— 62

■ブレイクスルー—— 68

■リソース—— 70

†ルールブックを読む—— 74

## 第三章 ゲームシステムの選び方

76

- ルールの煩雑さ——76
- ルールブックの所有率——78
- 習熟格差——79
- サプリメントの数——81
- プレイ環境——82
- ゲームシステムの表現力——87
- シナリオ調達——90
- † いかに遊ぶか——92

## 第四章 セッションの準備

94

- セッション会場の選定——95
- タイムシート——104
- 遊ぶ回数——110
- プレイヤーの募集——111
- シナリオの準備——112
- 道具の確認——113
- サマリーの作成——114
- † 負担はなるべく小さく——118

## 第五章 シナリオの基礎知識

120

- シナリオの分類 — 120
- ※三幕構成 — 126
- 導入（オープニング） — 127
- 中盤（ミドル、サーチ） — 129
- イベントの要素 — 132
- 山場（クライマックス） — 134
- 結末（エンディング） — 135
- † シナリオとストーリー — 136

## 第六章 シナリオを作る

138

- シナリオ作成の基本 — 138
- 葛藤と選択のデザイン — 141
- 三幕構成を再訪 — 144
- 英雄の旅 — 151
- 盛り上がりの演出とピンチカーブ — 155
- キャラクターの役割と配置 — 161
- 判定の取り扱い — 168
- 戦闘の勝利条件 — 173
- 戦術をデザインする — 179
- † ゲームと文芸は違う — 184

## 第七章 キャラクターを作る

186

- キャラクターを表現するもの — 186
- ゲームのコマとしての区分 — 187
- NPCの行動規則 — 190
- NPCの性格設定 — 194
- ゲームデータとして — 198
- 敵としてのNPC — 202
- 障害としてのNPC — 204
- ガイドとしてのNPC — 208
- † 何を「認める」のか — 210

## 第八章 セッションを運営する

212

- 席順と距離感 — 212
- 開始の挨拶 — 214
- インストラクション — 215
- 基本的なゲームプレイの流れ — 216
- 場面と手番の管理 — 220
- 必要な情報・不必要な情報 — 224
- 集中力と休憩 — 225
- NPCのコントロール — 227
- リソースの管理 — 228
- ゲーム評価とリザルト — 229
- 感想戦と次回への投資 — 230
- † 上達するために — 232