



TRPG **120%**

**TABLE TALK ROLEPLAYING
GAME'S INDEPENDENT
STYLE MAGAZINE**

Vol.3 THE THIRD ISSUE
2001.S



おかげさまで、『TRPG 120%』第3号、刊行することができました。

創刊号、第2号と本誌の活動を応援してくださった皆様、ありがとうございます。そして、この号で初めて本誌をお手にとってくださった皆様、はじめまして。

何度も書いておりますのでいい加減読み飽きた方も多いかと思いますが、このプロジェクトはTRPGゲーマー自身の手で、ゲーマーならではの観点から、ゲーマー自身のため雑誌を模索してゆこう、というものです。

その道程は大変遠く、厳しいものではありませんが、応援して下さる方も徐々に増え、少しづつでも着実に歩みを進められているのなら、惰性で『本を作る』事が目的化してしまっはならないと考えます。

理想とする雑誌へ近づけて行くための努力こそが本を出し続けることと同等以上に大切な命題であると信じるからこそ、今回もまた色々としり錯誤を繰り返しています。それを良しとするか否かは本誌を手に取り、読んで下さった皆様一人々々によって異なると思いますが、とにかく今回も我々ができる限りの力を注ぎ込みました。それが前号と比べて時、『レベルアップ』という形で読者の皆様に感じて頂ければこれに勝る幸いはありません。

特に今回、次回あたりからは製作体制も少しづつ改変してゆく予定です。今回からは何人か新しいスタッフも加わって下さいました。今後記事の充実と編集能力の両立は今後とも最重要課題です。これからも本プロジェクトに御協力頂ける方を募集しています。

しかし、同人誌製作活動を開始してからかれこれ10年、毎回のようになんて厳しくなるとは…製作環境の中でも今回は特等極めつきでした。

怠慢でもなく、純粋に半年近くほとんど身動きが取れない状況に追い込まれるとは…。GWからずつと修羅場状態が継続しているという状況は我が事ながら恐怖さえ覚えます。

なんにせよ、今回はあらゆる面で状況が完全に限界を超えてしまいました。

もっとも、せつかく少しづつでも前に進み出している以上、そして、この本を楽しみに、必要として

いてくれるTRPGゲーマーの方々がいる以上このプロジェクトは万難を排して続けてゆくつもりではいます。

そのためにも、1回1回に全力を尽くしてゆきます。最近では毎回の様にトラブル続きでそれがどうしても本誌の完成度に陰を落としてしまっているのが気がかりでは有りますが、それでも現在注ぎ込み得る限りの努力を注いで、前号よりも良いものをと願って創ったつもりであります。

TRPGは基本的に一期一会です。とかくこの時点での私達の精一杯をあなたにお届け出来たという事が今回最大の奇跡だったりするのですが、そういったこちらの事情に加えて、この本が大変稀有な機会に於いてはじめてあなたにの手に取って頂いたものである以上、この1冊だけでも読んで良かった、と思っ頂ければこれに勝る幸いはありません。

木里に至らなかった夏にブドウ糖の塊をドリンク剤で流し込みながら…。



TRPG120%第3号 CONTENTS



■特集：TRPGをはじめよう■

- | | |
|---------------------|------------------|
| ■『TRPGをはじめよう』を始める前に | 榎村 衿 |
| ■TRPGってなに？ | 三月&たまねぎ須永 |
| ■TRPGお薦め診断 | たまねぎ須永 FORTUNE：編 |
| ■一步上のマスタリングを目指して | 霧島 煌一 ラウール |
| ■攻撃的初心者になろう!! | NGM河村 |
| ■ワンダフル・ライフ | 榎村 衿 |
| ■ゲーマース・ボイス | FORTUNE：編 |
| ■国内TRPGシステム年表 | 三月&奈良大RPG研 |

□コラム&連載記事□

- | | |
|---------------------------|--------------|
| □TRPGで行こう! | 卯月弥丞 |
| □ダイスマン軍曹のRPGキャンズ | 榎村 衿&NGM河村 |
| □大佐と一緒に気楽RPG | キヤスバル・レム・ダイ君 |
| □TRPG2P百科 | 霧島 煌一 |
| □ゲーマーのための健康講座 | 榎村 衿 |
| □～Soul of Wonder～ | スチャラカ太郎 |
| □I.S.S.R『アリス・ザ・フェアリーワールド』 | 行商人&寺田大典 |

- ◆欄外記事：『TRPGの法則』 / 八重野飯店
『TRPG言いたい放題』 / FORTUNE：編
- ◆広告コーナー・次回予告・アンケート・後書き



特集 TRPG

Welcome



はじめる



『TRPGをはじめよう』を始める前に

さて、今回の特集は新世紀にふさわしく(?)、『TRPGをはじめよう』です。
とは言っても、ここしばらく続けている通り今回もまた初心者向け特集ではありません。

そろそろTRPGの冬も終わってもいいころです。幸いにして、システムのリリースはここしばらくで随分増えてきました。数だけを見ればTRPG全盛期の頃と比べてもそれほど見劣りはしない程のです。

しかし、肝心のTRPGゲーマー達はどのようにか?

本来ならもっと盛り上がってもいいはずなのに、コンベンションなどでも盛りあがっているのはかなりごく一部、ほとんどの人達はむしろ苦い顔さえしながら黙々と(実際黙っていてもゲームになりませんが)ゲームを続けています。その理由は何でしょう?

思うに、最近になって再び発売されるようになってきたシステムの中身に問題があるのではないのでしょうか?

ちょっと思い返してみたいのですが、ここしばらくにリリースされたシステムは、かつて(TRPG【大崩壊前】とでも称しましょうか…)なら全て『イロモノ』というカテゴリに収められていたことでしょう。

結論を急げば、現在のシステム環境には『大黒柱』となるシステムが無いのです。各社からリリースされている【大崩壊】後のシステムはそれぞれかなりよく練られているものも多く、アイデアの面からも完成度の高いものは多いのですが、いかんせんそれぞれがコンセプトというスタートラインからして特化しすぎており、『TRPGといえばこれ!』という決定板的なシステムが不在のまま、特殊なシステムが数多くリリースされ、同時に時が経つ程にかつて存在した基幹的システムは入手すら困難になる一方、だんだんTRPGシーン自体が特化し、細分化し、一種のドーナツ化現象を起こしながら、一見にぎやかに、その実緩慢かつ確実に消滅に向かって滑り落ちてゆきつつある…そんな『あえて口には出さないけれど…』的な居心地の悪さ、寂然としない気分が現在のTRPGシーン全体を包む奇妙なそご感の正体では無いかと思うのです。

いきなり大変景気の悪い話を持ち出してしまって恐縮ですが、そういった状態だとしたら、それを打開する方法は唯一、きちんとしたTRPGのフラッグシップとなるシステム(ぶっちゃけて言ってしまうえば現状では『D&D 3rd日本語版』以外にはあり得ないわけですが…)がリリースされて、TRPGに一本ビシッとした背骨が通る事、となるわけですが、今度はそうなると現在のTRPGシーン全体の盛りあがらなさ、絶対的ユーザー密度の低さ(それもこれも結局誰のせいかはさて置き…)がメーカー側にリスクとして認知されてしまうという、悪循環が起きてしまうわけです。

さて御立会、この悪循環下でいじけていても始まらないとしたら、我々にできる事は何でしょうか?

自分達自身がTRPGを楽しむことはもう既にやっているとしたら、残るは、この楽しみをまだ知らない人達の許へ届ける事。

しかし、TRPGに対する魅力の感じ方が人それぞれ異なる以上、みんなで適当な事を口々に吹聴してもかえって逆効果になりかねません。

そこで、ひとつ我々ゲーマーの共通認識としてのTRPGを捉え直し、同時に最近のシステム偏重を踏まえて、改めてTRPGというホビー全体を1つの視野においてこれからを考えてみたいと思うのです。

かつて『日本人でなく、地球人になろう』などと言った人が居ましたが、基本的にはそういう概念です。

『TRPG 120%』は新世紀に当り、TRPG環境の再構築を提案します!

TRPGってなに？

TRPGを人に勧める時最も障害となるのが、『TRPGをどのように説明するのか？』という難問でしょう。

TRPGの黎明期より何度となく繰り返されてきた命題ですが、未だ決定版ともいえるべき最適解は得られていません。しかし、この難問を克服しないことには、友達をTRPGに誘うのはおろか、自分の趣味を周囲に説明することもままなりません。本稿では、2人のライターにそれぞれ別々の切り口から、この難問に挑んでもらいました。

Type : A

■文：三月

1-1 章・始めに

「TRPGってなに？」と、色々な人に質問された事はありませんか？

TRPGを趣味にしている人なら、1度や2度は経験があるのではないのでしょうか。

そこで、ここでは時・場所・場合に応じたTRPGの説明のしかたを、問答集という形で紹介を試みてみようと思います。

ただし、(TPOに応じた)問答集という性格上、その場の達成目標(TRPGに誘う・その場を切り抜ける)をどうクリアするかを最重要課題としていますから、完璧な説明を目指すものではありませんし、説明内容も必ずしも正確なものではありません。実際の使用には十分ご注意ください。

2-1 章・相手に質問された場合

☆履歴書の趣味欄に書いたTRPGについて、面接でどんなものか質問された

この場合の質問意図は

<TRPGが仕事の上でどんな役に立つのか>です。

「社内研修などで行うロールプレイのように、様々な人の立場から物事を見て、問題を解決するゲームです」

というように、社内でやってことと類似した趣味だということを含ませた返答をすれば良いでしょう。

☆ファーストフード店で「何をやっているのですか？」と店員に質問された

そもそもファーストフード店でTRPGをやるなという意見もあるのですが、それはとりあえず横に置いて、この場合の質問意図は一書でいって、

<早く帰れ…>なので、
「ご迷惑をお掛けしました。すぐに引き上げます」と素直に立ち去るのが無難でしょう。

☆自宅でTRPGをやっているときに「何やっているの？」と親に聞かれた

よく、あるパターンですね。

この場合は、

<単なる興味本位>または<うるさい>と思っているので

「もう少し静かにしたほうがいいかな？」

と理解を示しつつも話題をそらすこのセリフが良いかと思います。

また、笑ってごまかす方法もないことはありません。

ただし、その場合も物騒なロールプレイの台詞を聞かれて、後々に家族会議のネタにならないよう注意しましょう。

☆夜中に公園でTRPGをやっている、警察官に職務質問された(もちろん半分ジョークですが)

この場合お巡りさんは

<犯罪に関わっていないか？><犯罪につながる可能性はあるのか？>と考えているので、

素直に質問に答え、TRPGとはなんですか？



GM失敗の法則

マスタリングを失敗したと思ったセッションでは、プレイヤーは大満足している。

という質問には

「見ての通りです。少なくとも犯罪には何の関係もありません」

と毅然とした態度で答えるべきでしょう。おどおどするのは自分から怪しいといっているようなものです。

この場合、妙に不健全な物品（凶器となり得る物、危険物、困った同人誌 etc.）を所持して、あらぬ追求を受けないように気をつけましょう。むしろそちらの方が心配です。

なお、何をしているにせよ公園に集まってなにかやるということは基本的に好ましい行為ではないとの見方が一般的ですので、解散を求められたら、すなおに応じましょう。

☆同級生（同僚）に「TRPGってなに？」と質問された

これも良くあるパターンです

この場合の質問意図は

<興味本位>ですので

「一言では説明しづらいから、1度やってみない？」

と積極的に誘ってみるのが良いと思います。

真面目に説明をしても理解してくれる可能性はそれほど高くないですし、半端な説明で間違った捉えかたをされてもかえって困ったことになりかねません。

☆恋人に「TRPGってそんなに面白いの？」と聞かれた

非常に重要な、そして嫌な質問です。

恐らく恋人さんはやや嫉妬をこめて

<あなたは変人（オタク）なの？><俺（私）とどっちが大切？>です。

ごまかす方法もありますが、正直に答える方を私はお勧めします。これで駄目なら遅かれ早かれ、いつか破綻する関係だったのです。

もっとも、極端にTRPGにのめり込んでいる人に対してではない場合は、おそらく興味本位の質問と思われかもしれませんが……。

2-2 章・相手に質問された場合のまとめ

相手の質問の意図を読み取り、それに対応するというのが基本です。

これまで挙げた例では、TRPGの説明をほとんどしていません。

なぜなら、TRPGの説明をまともにしようとしてハマることを防ぎ、簡潔な対応を第一に考えたからです。

正直、TRPGを理解してもらうには、やってみようのが一番の近道だと思います。

3-1 章・こちらから積極的に説明しなければならぬ場合

☆TRPG部（クラブ）を作りたいので、先生にTRPGの説明する必要がある

この場合何といっても、

<TRPG部が、学校にとってふさわしいかどうか？><部費や部室はどうするのか？>を伝える必要があります。

よって

「TRPGとは、社内研修などで行うロールプレイのように、様々な人の立場から物事を見て問題を解決するゲームです。

それから今のところは、部室1部屋、部費も最低限で構いません。よろしくお願ひします」

と謙虚な気持ちと、社会的に有意義な点をアピールするのがGood。

TRPGを知っている先生がいれば、もっと話は簡単です。何とか説得して顧問になってもらいましょう。

☆公民館などの施設を借りるときに、TRPGを説明する必要がある

最近では、公民館にTRPGが浸透してきたらしく説明する必要がある場合も多いようですが、必要なケースもあるでしょう。

この場合当然ながら、

<借りる部屋を汚さない（壊さない）><犯罪行為でない>を伝える必要があります。

「カードゲームの一種です」もしくは「ボードゲー



ムの種類です」

で構わないと思います。どうせ区別はつきませんから。

3-2章・相手に質問された場合のまとめ

この場合も基本は相手に質問された場合と一緒に、相手が何を欲しているかを読み取り、それに対応するというのが基本です。

やはりTRPGをくわしく説明する必要はありませんが、2章のケースよりは説明を要する場面が多いでしょう。

4-1章・TRPGに誘う場合

☆TVゲーム好きの場合

この場合は非常に楽で「自由度の高いRPGなんだ。とにかくルールだけでも読んでみてよ？」

とルールブックを渡せばOKです。

☆小説好きの場合

多少誤解されるのを承知の上で「小説の人物になれるゲームなんだ。とにかくリプレイだけでも読んでみてよ」

または「物語をみんなで作るゲームなんだ。とにかくリプレイだけでも読んでみてよ」

とリプレイを渡すのが手っ取り早いでしょう。ちなみに漫画好き・アニメ好きの場合も同じような方法でOKです

☆カードゲーム好きの場合

またまた、多少誤解されるのを承知の上で「カードゲームの戦略性をそのままに、もっと自由度をUPさせたゲームなんだ。とにかくルールブックだけでも読んでみてよ」

とルールブックを渡すのが楽チンです。ボードゲーム好きの場合も同じような方法でOKです。予習用にダイスも貸してあげれば言うことなしです。

4-2章・TRPGに誘う場合のまとめ

相手をTRPGに誘う場合は、相手の趣味思考を理解し、それをいかにTRPGに結び付けるかが勝負です。

それから、相手がストーリー好き・おしゃべり好き・演技好きの場合はリプレイを、考える事が好き・勝負事が好きな場合はルールブックを読んでもらうのが基本となります。

また、誘うときに多少誤解をあたえてしまうのは仕方がないです。初めて一緒にゲームする際にはお互いが楽しくなるプレイを第一に考え、初心者を実験台にするのは言うまでもないでしょう。

Type : B ■文:たまねぎ須永

〈はじめにことばありき〉

この言葉は有名ですね。世界一のベストセラーである聖書にある言葉だそうです。私は、国語の教科書に掲載されていた大岡信氏（詩人）の随筆でこの言葉と出会いました。

人と人は主に言葉を介してコミュニケーションをとっています。互いに分かり合うために〈言葉〉をうまく使うことは必要なことです。

三月氏の問答集で、他人との接触の中で、〈TRPGってなに?〉という命題に対処することができるようになりましたね。ですが、人は考える輩なのです。ときに、人は考えてしまうのです、そう……、〈TRPGってなに?〉と。

己の心が発した質問の裏にある感情は何でしょうか?

「TRPGとは何だろう?」という知的好奇心かもしれません。「今まで生活の大部分を費やしてきたTRPGとは、私にとってどんな存在だったのか?」と、己の生き方に対する戸惑いなのかもしれません。

戸惑いについては、最終的に己の心と向き合い、自分自身で解決の糸口を探るしかありません。で



マナー違反プレイヤー使用方法論
マナーの悪いプレイヤーのPCには、いかに無理なく面白く
死んでもらうかを考えるべきである。

すが、糸口を探るために、知的好奇追求派とともに「TRPGとは何だろう？」という命題を考えていくことも、何かの助けになることでしょう。

バブル期、TRPG出版界もバブルの波に乗って、消費／受容層が拡大していました。6年前の1995年版の『情報・知識imidas』（集英社発行）の「風俗・流行語」（執筆・名倉和彦氏）に〈テーブルトークRPG〉という語が掲載されていました。少し長いですが、紹介してみましょう。

テーブルトークRPG

若者たちの間でテーブルトーク・ロールプレイングゲーム（RPG）がはやっている。参加者がゲームのシナリオに沿った登場人物になり、怪物などと戦いながら冒険する。日本では「ドラゴンクエスト」などでおなじみとなったが、さらに古い歴史をもつこちらは会話と想像力だけで腕を競う。小道具はサイコロとルールブックだけ。マスターの状況説明でゲームは始まる。はたからはただ騒いでいるようにも見えるが、参加者は登場人物になりきって真剣な面持ち。専門誌『RPGマガジン』など、一年で三冊も創刊され、「空想の冒険」は静かなブームだ。

さすがにうまくまとまっている文章です。
短く言い換えれば、次のようになるでしょう。

（回答1）

世間にもかなり浸透してきた〈コンピュータRPG〉と似たようなものだよ。サイコロとルールブックを小道具に、会話と想像力で腕を競うゲームなんだ。雑誌も発行されて流行っているよ。

現時点では失笑してしまいそうな内容も含まれていますが、大部分は問題ないでしょう。でも、どこか「あれ？」と思いませんか？

「腕を競う」ゲーム。この表現だと、プレイヤー間の優劣を争うような印象を受けますね。しかし

大抵のTRPGは、プレイヤー間の優劣決めを目的としてプレイしていません。逆にプレイヤー間の協力関係によって、プレイは潤滑に進められます。

「腕を競う」勝敗のあるゲーム……。互いに傷つけない、上っ面だけの人間関係を好む、現代の若者たちに傷つくことのある「腕を競う」ゲームは受け入れられるのでしょうか？ プレイヤーの優劣決めが（一見）ない、という点は、今までTRPGの受容層拡大に貢献してきたと私は考えます。

腕を競うことを目的とせず、和気あいあいと集まった人々は、昔からさまざまなことを語ったものです。日本では、その中から「竹取物語」に代表される物語文学が生まれ、時代が下れば、複数の人々が一言ずつ言葉を発して、構成されていく「連歌」なるものまで生まれるようになりました。

人は、きつと語ることが好きな生き物なのです。我々の愛しているTRPGという娯楽も、ものを語るという人の欲望の流れを汲んでいる、古式ゆかしいものなのです。

現在では、キャラクター間の対立が存在するプレイもときとして見受けられます。ですが、プレイヤーは互いによりプレイ、よい物語を創ろうと、静かに協力しているのです。

さて、ここからは、Type:Aで避けていた〈TRPGの詳しい説明〉を簡潔に行うことに挑戦するために編まれています。次は、私なりの説明です。

（回答2）

みんなで協力して、一つの魅力的な物語を創る娯楽活動です。参加者の大部分は、プレイヤーとなり、物語の登場人物の一人を受け持つことになります。参加者内の少数人物（1～2人）は、マスターとなり、物語に出てくるうちの、プレイヤーの受け持たない部分をすべて担当します。ゲームは、次のように進行します。



シナリオ製作論

シナリオは練れば練るほど、自分でもよくわからなくなる

- ① 創り出す物語のジャンル、世界の雰囲気を決定
- ② プレイヤーの担当する登場人物の決定
- ③ マスターが登場人物の置かれた状況を説明
- ④ プレイヤーは状況に反応して、登場人物になにか行動させる
- ⑤ マスターは登場人物たちの行動により、世界がどう変化したかを伝える
- ⑥ プレイヤーは解決すべき課題を見つける
- ⑦ 課題解決のため、④⑤を繰り返し、解決手段を見つける
- ⑧ 課題を解決する

・〈コンピュータRPG〉と似たようなもの。
 ・室町時代以降に流行った「連歌」のように、
 即興で作り上げる文芸活動のようなものである。

さて、とりあえず、回答案1~3という形で模範回答や回答材料を提示してみました。しかし十人十色というように、人それぞれの〈TRPGってなに?〉の回答があつてしかるべきです。ですから、皆さんも本記事を参考に自分の回答を作り上げてください。

う~ん、どうも簡潔になりませんね。

ところで、野球というスポーツがあります。野球を知らない人が、プロ野球の解説者に「野球ってなに?」と尋ねたとしましょう。我々がTRPGを説明するのと同じように、言葉+身振り・手振りだけでは、とうてい〈野球がどんなものか〉正確なものを伝えることはできないはずですよ。

しかし、映像を見せたり、実際に野球が行われている球場に質問者を連れていって説明すれば、かなり正確な情報が伝わることでしょ。

本文で語っていたことは、野球の例でいうところの映像を見せたり、球場へ連れて行くところまでのことです。となると、映像を見せながら説明する野球の話に相当するものが、TRPGでも欲しくなります。

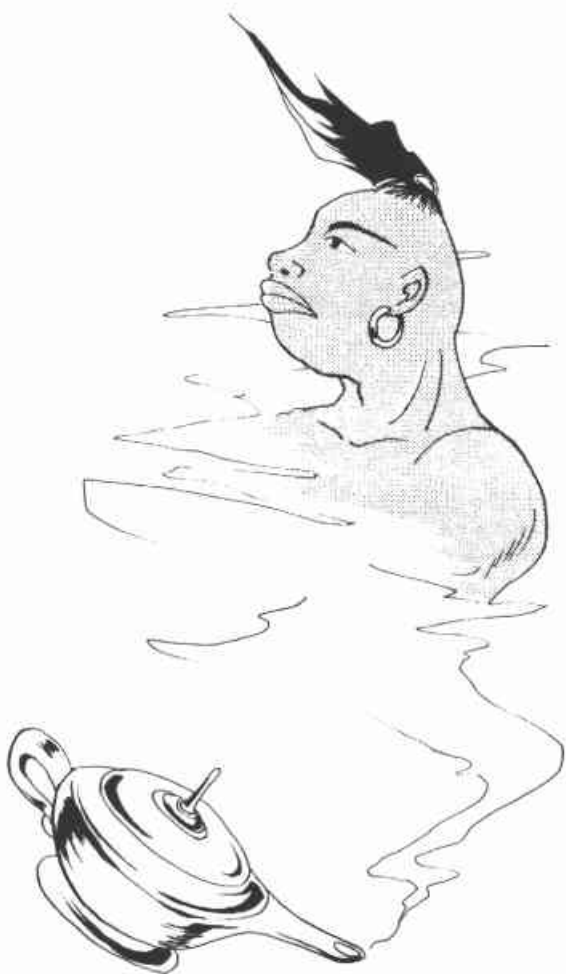
必要があるならば諦めてはいけませんね。簡潔な説明、もう少し考えてみるとしましょう。

なんとなく、今までに出てきたキーワードは次のようなものです。

(回答案3)

- ・楽しい遊びである。
- ・多人数で協力して進行する。
- ・各人がそれぞれの登場人物を担当しつつ、皆で物語を創る。

さらに、状況に応じて、下記も加えると説明の満足度も向上します。



あなたの初めてのTRPGを探そう!

お薦めシステム決定表

START!

『TRPGは面白い』って聞いたんだけど、たくさんの種類があるみたい…。
どんなTRPGがいいの？

- | | | | |
|---|---|--|--|
| <p>01 人と話すのは好き?</p> <p>●YES→06へ
○NO→02へ</p> | <p>07 映画館へ良く行く。</p> <p>●YES→16へ
○NO→23へ</p> | <p>13 一人の命よりも世界平和の方がもちろん大事!</p> <p>●YES→14へ
○NO→20へ</p> | <p>19 自分の方から積極的に動くのはキライだ。</p> <p>●YES→Mへ
○NO→30へ</p> |
| <p>02 読書が好き。</p> <p>●YES→03へ
○NO→07へ</p> | <p>08 小説といえばハヤカワ文庫。</p> <p>●YES→22へ
○NO→09へ</p> | <p>14 いろいろな世界に行ってみたい。</p> <p>●YES→43へ
○NO→21へ</p> | <p>20 夢や目標は何がなんでも実現させる。</p> <p>●YES→Fへ
○NO→32へ</p> |
| <p>03 実は漫画・アニメが好き。</p> <p>●YES→04へ
○NO→08へ</p> | <p>09 古書店を良く利用する。</p> <p>●YES→18へ
○NO→07へ</p> | <p>15 トレンディドラマを良く見る。</p> <p>●YES→25へ
○NO→09へ</p> | <p>21 自分はコツコツやるのが好きだと思う。</p> <p>●YES→Cへ
○NO→24へ</p> |
| <p>04 TVゲームをやるならRPGものに限る!</p> <p>●YES→10へ
○NO→11へ</p> | <p>10 RPGといえば、ファンタジーで『剣と魔法』だ。</p> <p>●YES→05へ
○NO→22へ</p> | <p>16 SFX加工など派手な映像が大好きだ。</p> <p>●YES→26へ
○NO→25へ</p> | <p>22 話の展開はダイナミックな方がいい!</p> <p>●YES→Iへ
○NO→27へ</p> |
| <p>05 『ロードス島戦記』『魔法戦士リウイ』は嫌いじゃない。</p> <p>●YES→Aへ
○NO→32へ</p> | <p>11 宮崎駿氏のアニメ作品は最高だ!</p> <p>●YES→29へ
○NO→12へ</p> | <p>17 やましい事を疑われたら正直に白状する。</p> <p>●YES→01へ
○NO→ZAP!</p> | <p>23 大勢よりは一人でいる方がいい。</p> <p>●YES→19へ
○NO→36へ</p> |
| <p>06 TVを良く見る。</p> <p>●YES→15へ
○NO→07へ</p> | <p>12 やっぱりアメコミがいいよね。</p> <p>●YES→13へ
○NO→23へ</p> | <p>18 自分でも小説を書いてみたいと思った事がある。</p> <p>●YES→26へ
○NO→23へ</p> | <p>24 未知なる大地を自由に旅したい。</p> <p>●YES→Dへ
○NO→Eへ</p> |

25 恋愛モノの映画・小説などはよくチェックする。

●YES→34へ
○NO→27へ

32 やはり最後は、ハッピーエンドでないと感じない。

●YES→41へ
○NO→33へ

39 時々、猫の気持ちを考えてみる事がある。

●YES→Hへ
○NO→Jへ

A SW

B GURPS
ドラゴンマーク

26 最後まで謎が明かされないと、納得できない。

●YES→35へ
○NO→Iへ

33 食事のときは、色々なものを少しずつ食べる事している。

●YES→Gへ
○NO→Aへ

40 立方体以外のサイコロを使っている。

●YES→Jへ
○NO→Fへ

C GURPS
ルナル

D テラガン

27 ほのほのとした物語が好きだ。

●YES→29へ
○NO→31へ

34 物語のような激しい恋愛を試みたい。

●YES→Lへ
○NO→38へ

41 魔法が身近な存在だったらいいと思う。

●YES→Hへ
○NO→40へ

E 阿修羅
ファンタジー

F 深淵

28 突然、迷路内で迷子に遭った。面倒でも出口へ帰してあげる?

●YES→01へ
○NO→17へ

35 他人からよく『何考えてるかわからない』と言われる。

●YES→40へ
○NO→38へ

42 自分自身の事を『自分勝手な奴』だと思っている。

●YES→43へ
○NO→Hへ

G PPP

H ウィッチ
クエスト

29 『魔女の宅急便』とか大好きだ。

●YES→36へ
○NO→30へ

36 人の役にたつてみたいと思う。

●YES→39へ
○NO→31へ

43 正義の味方になってみたい。

●YES→Bへ
○NO→Eへ

I NOVA

J プレカナ

30 ふとした事で泣いちゃうほど涙もろい。

●YES→40へ
○NO→31へ

37 自分自身の事をおしゃべりだと思っている。

●YES→42へ
○NO→35へ



K 天羅 零

L ヴァン
パイア

31 戦いに使うなら銃よりも剣だ。

●YES→37へ
○NO→32へ

38 馴れ合うよりも緊張した人間関係を好む。

●YES→Kへ
○NO→Cへ

M ...

各ゲームの正式タイトルや説明は次のページから!