

TRPG シナリオ作成入門

氷川 霧霞

畏れ多いタイトルを付けてしまいましたが、TRPG シナリオ作成の入門記事です。

なお、掲載しているチャートやシートは、以下からダウンロードすることが出来ます。

<http://trpg-labo.com/labopage/28>

Twitter ID : @kilica

<http://trpg-labo.com/>

ライセンス表示文



TRPG シナリオ作成入門 by 氷川 霧霞 (@kilica)
is licensed under a Creative Commons 表示 2.1 日本 License.
『TRPG シナリオ作成大全 vol.2』にある作品に基づいている。

シナリオの作り方は千差万別である。

システムを超えた「標準的な作り方」のようなものは存在しないし、「ベスト」なシナリオの作り方も定まっていない。シナリオの作成者の能力や性格、シナリオ作成に使える時間によっても、あるいはシステムによってもシナリオの作り方は変わってくる。

そんな中で、本記事と「TRPG シナリオ作成チートシート」は、多少なりとも汎用性を持った、ベターで最大公約数的なシナリオの作り方を目指している（あくまでも「目指している」だ）。

残念ながら、この作り方を読んでその通りやって、今までシナリオを作れなかった人が作れるようになるかというと、まあ中にはそういう人もいるかもしれない、という程度だろう。しかし反対に、ここに書かれたことが何一つ全く役に立たない、という人も少ないと思う。

一部の手順を採用したり変更したり省略したりして、自分なりのシナリオの作り方を編み出す際のたたき台にでもなれば良いと思っている。

チートシート

「チートシート」とは、カンニングペーパーのことである。テストではもちろん違反だが、ふだん複雑な作業を実施する時はあると便利なものであり、別に怒られたりしない。

最近では、プログラミング言語のコマンドやソフトウェアのショートカットを1枚の紙にまとめたチートシートがたくさん出回っており、特に使い始めたばかりでコマンドなどを覚えきれていない時などに重宝する。基本的には手元においておき、さっと参照できる状態にしておく。

「TRPG シナリオ作成チートシート」も、役割は同じで、シナリオを作り始めたマスターが、「この次は何をやったらよかったんだっけ」「アイディアの出し方ってどんな方法があったっけ」と困ったときに参照するツールである。これはコンパクトにまとまっていることが重要なので、そこに説明はない。詳しい内容は本記事で説明している。

それでは、チートシートを横に置きながら、以下の解説を読んでいこう。

「シーン」「クライマックス」など、一部のTRPGで使われている専門用語と重なる用語があるが、ここでは一般用語として使っている。

本記事では、以下の様な手順でシナリオを作成する。

1. アイディアを出す
2. シナリオを構成する
3. 詳細を詰める
4. 仕上げる

TRPG シナリオ作成チートシート

by 氷川 霧霞

<http://scenario.trpg.me/>

1. アイディアを出す

シナリオフックつたー <http://shindanmaker.com/120025>トーチポート <http://www.hobbyjapan.co.jp/dd/news/torch.html>嵯峨崎地域新聞 <http://press.sagasaki.com/>

- ・ルールブックの設定をシナリオに組み込む
- ・シナリオの核となる設定を中心に発想する
- ・シナリオの目的から決める
- ・シナリオのテーマ・背景・シチュエーションを決める
- ・ランダムな単語を元にそこから想像を広げる
- ・シナリオフックを利用する

- ・小説や映画など、他の作品を元にシナリオ化する
- ・結末を決めて、どうして、どうやったらそこに至るかを考える（帰納する）
- ・背景設定を決めて、そこから何が起きるかを考える（演繹する）
- ・舞台となる地図を書いて、そこに発生するイベント・遭遇を埋めていく
- ・シナリオに登場する勢力の関係図を最初に作る
- ・既存のシナリオを改変する

アイディア

場所に関する
アイテムに関する
人物に関する
敵に関する
導入に関する

結末に関する
謎に関する
物語に関する
歴史に関する
人間関係に関する

世界に関する
組織に関する
情報に関する
計画・陰謀に関する

1. アイディアを選別する

2. シナリオの概要を作る

シナリオの概要

- ・何を（シナリオの勝利条件・目的・目標）
- ・どこで（シナリオの舞台、重要地点）
- ・どのように（要求される活動・課題・障害）
- ・なぜ（シナリオの背景・原因）

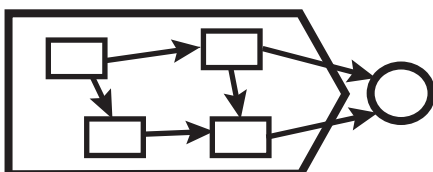
3. シナリオ概要を導入部・本編・結末部に分解する



4. シナリオ本編を分割する

- ・PCの活動で（情報収集、移動、探索）
- ・イベントで（襲撃、手紙を拾う、協力者登場）
- ・場所で（広場、酒場、教会、ダンジョンの部屋）
- ・時間で（1日目、2日目、3日目）

5. シーンを組み立てる



6. 各シーンの概要を作る

2. シナリオを構成する



1. 出したアイディアを選別する
2. アイディアからシナリオ概要を作る
3. シナリオの概要を3つに分割する
4. シナリオ本編を分割する
5. シーンを組み立てる
6. 各シーンの概要を作る

シーンの概要

- ・シーンのタイトル
- ・シーンのゴール
- ・登場人物と役割
- ・思惑
- ・時期
- ・場所
- ・発生するイベント
 - なにかに会う・遭遇する
 - 何かを見つける・手に入れる
 - 何かに気づく・状況が判明する
 - NPCが何か行動を起こす
 - アクシデントが発生する
- ・成功した場合
- ・失敗した場合
- ・組み込むアイディア

3. 詳細を詰める



1. シナリオの導入部を作る
PC たちの開始時の立場・関係を決める
 - ・依頼
 - ・巻き込まれ
 - ・目的・使命
 - ・命令・任務
2. シナリオのエピローグを作る
3. 本編・クライマックスの詳細を決める
 - ・NPC
 - ・場所
 - ・アイテム
 - ・イベント
4. 敵・障害の内容と難易度を定める
5. 背景設定を決める

課題・障害

- ・制圧
- ・捕獲・救出
- ・防衛
- ・情報収集
- ・調達
- ・説得
- ・踏破
- ・突破

制約

- ・時間
- ・資金・装備
- ・隠密・お忍び
- ・移動手段・移動範囲
- ・情報
- ・足手まとい
- ・妨害者

図表化の対象

タイムテーブル・年表
地図・移動手段・移動時間
情報・情報源
NPC・勢力一覧・関係図・動機
敵一覧
アイテム一覧

4. 仕上げる



1. セッション用の参照資料を用意する
 - ・地図
 - ・敵の一覧表
 - ・描写・セリフ
2. 問題点を見つける
 - ・テストプレイ
 - ・レビュー
 - ・文書化・図表化
3. バランス検証
4. プレイ時間の見積もり
削るシーンを考えておく

シナリオの基本形

ダンジョン（屋内）
ウィルダネス（屋外）
シティ（都市）

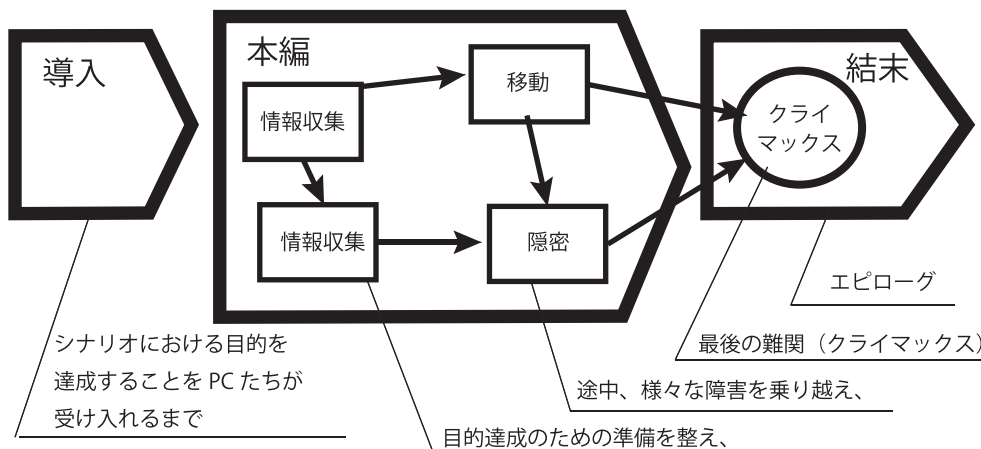
シナリオの目的

真相を突き止める
真偽を見極める
正体を突き止める
犯人を捕まえる
物を見つける・入手する
人を見つける・連れてくる
情報・証拠を手に入れる
潜入者を見つける出す
財宝を手に入れる
場所を調査・偵察する
組織を潜入調査する
遺跡を探索する
交渉をまとめる
仲直りする・仲良くなる
諍いを仲裁する

モンスターを退治する
場所を制圧する
建物・設備を破壊する
攻撃者を撃退する
生物を捕獲する
競争相手に勝つ
特定対象を殺す・暗殺する
脅威を取り除く
時間を稼ぐ・逃がす
敵の侵入・通過を防ぐ
相手を妨害する

生き延びる／サバイバル
脱出する
目的地まで移動する
難所を乗り越える
危険地帯を通過する
情報を伝える
物・人を運ぶ・持ち帰る
護衛する
壊れたものを直す

シナリオの全体構成



テーマ・背景

厄介事に巻き込まれる
悲劇・災害・事故
資源・商品の欠乏・困窮
噂・流言・汚名
人助け
誘拐される／救出する
逃げる／追跡する
捕まる／逃げ出す
不審な人物・物品
自己犠牲

悔恨・懺悔・トラウマ
出会い・再会／別れ
恋愛・結婚
恋愛の障害
嫉妬
愛する者の喪失
三角関係・不倫関係
家・血統をめぐる因縁
兄弟の確執・相続騒動
裏切り・心変わり
和解・対立の解消
復讐・恨み・逆恨み

復興・再建
戦乱／平和
国の間の対立・戦争
反乱・謀反・蜂起／鎮圧
組織間の対立・抗争
権力者の政治抗争
宗教・戒律
競争・対立
殺人・暗殺
怪物の襲撃
勝利／敗北・成功／失敗
権力者の圧力・迫害・差別

呪い・祟り
予言・夢・運命
幸運
禁断の知識
禁忌を犯す
強大な力
神話・伝説・言い伝え
偶然目撃する
秘密・謎・隠蔽
失われた物の探索
断れない命令・使命
儀式・祭り

大きな取引・同盟
新しいことへの挑戦・野望
誓い・約束を果たす
陰謀・罠
騙される・操られる
犯罪・犯罪組織・投獄
無法地帯・治安悪化
誤解に基づく争い
天才・カリスマ・美貌
王族・貴族・富豪の依頼
隠された正体・スパイ
出世／降格・左遷

0. シナリオの全体構成

始めに、TRPG シナリオの全体構成を俯瞰してみよう。

TRPG シナリオの構成には決まりはないが、多くは「導入部」「本編」「結末部」に分けられる。これから解説するシナリオの作り方も、この構成に従っている。

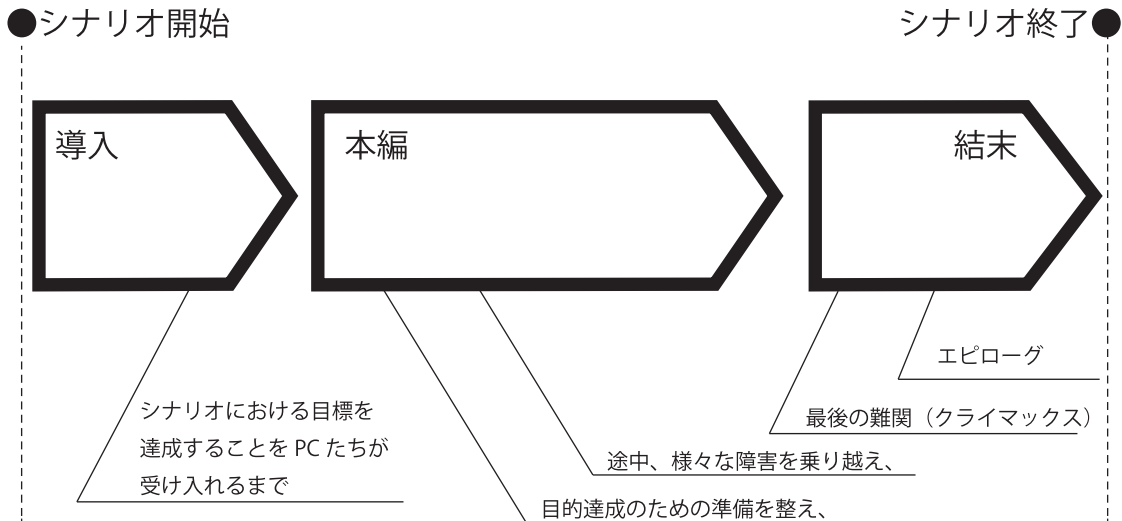


図 0-1 シナリオの概要

文章の構成の「序・破・急」「序論・本論・結論」あるいは「起承転結」にも似ているが、シナリオ作成においては以下のように考えると分かりやすいだろう。

導入部

シナリオにおける目標を達成することを PC たちが受け入れるまで。

依頼を受ける、財宝の眠る遺跡の話聞いていくことを決意する、謎の組織に襲われて立ち向かうことにする、など。

本編

目的達成のための準備（情報収集、交渉、移動など）を整え、途中様々なイベントが発生し、最後の難関（ラスボスとの戦闘など）にたどり着くまで。

シナリオの中核となるパートであり、通常はさらに細かく分割する。

結末部

シナリオ上の最後の難関であるクライマックスと、それを乗り越えてシナリオ開始時とどう変わったか（宝を手に入れた、脅威を取り除いた、誰かと仲良くなった、など）を語る部分。

【参考】シナリオの基本形

多くのシナリオは、いくつかのシナリオ類型に分類することができる。その中でも、基本の三類型が「ダンジョンシナリオ」「ウィルダネスシナリオ」「シティシナリオ」となる。

これからシナリオを作るにあたって、自分がつくろうとしているのがどれに当たるか、ぼんやりとでも考えておく作りやすくなるかもしれない。

ダンジョンシナリオ

ダンジョン（迷宮）など、屋内を中心的な舞台にしたシナリオ。迷宮にかぎらず、館、洞窟、城、砦、学校、教会など、移動が限定されていて住人の多くが敵対的であればこの類型に属する。

PCたちの活動としては、ダンジョン探索と戦闘が中心となる。

シナリオをダンジョン内に固定できるため、最も作りやすいタイプのシナリオと考えられている。

ウィルダネスシナリオ

ウィルダネス（野外）など、屋外を中心的な舞台にしたシナリオ。森、山、街道、砂漠、海、川、沼地、宇宙などが舞台。

PCたちの活動としては、移動とそれに伴う困難（襲撃者の撃退、天候、地形など）の克服が中心となる。

ダンジョンシナリオと違ってPCが思わぬ道を選ぶことがあるのと、シナリオの区切りが明確でないため、やや難しい面がある。

シティシナリオ

都市、村、城、学校など、人の集まっている場所を中心的な舞台にしたシナリオ。人間関係や組織がシナリオの中で重要な要素を占める。

PCたちの活動としては、情報収集、交渉、隠密、戦闘などが中心となる。とりわけ、情報収集と、それに基づいてシナリオの目的を達成するため行動が要求される。

情報の取り扱いや背景情報が複雑になりがちのため、一般的には三類型の中では最も難しい。

「シティアドベンチャ」「ウィルダネスアドベンチャ」と呼ぶこともある。

【作りやすくなるかもしれない】

ただし本記事ではこの分類はあまり出てこない

ダンジョンシナリオの作り方については、『ダンジョンシナリオ作成講座』に詳しく説明されている。そのため、本記事ではダンジョンシナリオについてはあまり解説しない。



1. アイディアを出す

シナリオの作り方には大きく分けて、シナリオのコアとなる小さい部分を最初に決めて、それに繋がるようにふくらませて作るやり方と、シナリオ全体のテーマや枠組みを最初に決めてそれからその決めた枠にそって個々の内容を決めていく作り方がある。

主なアイディアの出し方

- ルールブックの設定をシナリオに組み込む
- シナリオの核となる設定を中心に発想する
- シナリオの目的から決める
- シナリオのテーマ・背景・シチュエーションを決める
- ランダムな単語を元にそこから想像を広げる
- シナリオブックを利用する
- 小説や映画など、他の作品を元にシナリオ化する
- 結末を決めて、どうして、どうしたらそこに至るかを考える（帰納する）
- 背景設定を決めて、そこから何が起きるかを考える（演繹する）
- 舞台となる地図を書いて、そこで発生するイベント・遭遇を埋めていく
- シナリオに登場する勢力の関係図を最初に作る
- 既存のシナリオを改変する

戦闘が中心となるシステムでは、最初にラスボスを選んで作っていくのがおそらく一番簡単である。

何れにしても最初にアイディアが必要となるが、アイディアの出し方に関しては沢山の本が出ているし、どの方法が向いているか人それぞれである。小説などを読んで着想を得る人もいれば、地図を書いて色々想像するのが好きな人、ランダムに目にした単語を組み合わせてストーリーを組み立てる人など様々だ。自分に合ったやり方を探すと良いだろう。以下では、TRPG で使えるアイディアの出し方を簡単に紹介している。

いずれにせよ、シナリオに組み込む**アイディアはたくさん出したほうが良い**。この段階では、**使える、使えないはあまり気にせず、思いついたものを書き留めておこう**。今回のシナリオでは使えなくても、次回以降で使えるかもしれない。まとまった時間が取れないようであれば、通勤・通学時間や休憩時間に少しずつ貯めていくとよい。

アイディアの出し方

ルールブックの設定をシナリオに組み込む

TRPG のルールブックには、背景設定として舞台の名所・難所、モンスター、有名人、アイテム、組織などが用意されている。これらはシナリオで使ってもらうために用意されているものなので、きちんとデザインされたルールブックであれば、こうした設定を読んでいるだけでシナリオのアイディアが浮かぶ。

こうした設定を一つ選んでシナリオの「核」として使い、その周りの設定を次々アイディアとして出していく。

シナリオの核となる設定を中心に発想する

一つ前の方法と類似だが、核となるもの（舞台の名所・難所、有名人、アイテム、組織、モンスターなど）をルールブックから選ぶのではなく自分で作る。

シナリオの目的から決める

シナリオの目的（パーティが達成しなければならないこと）を始めに決め、それを元に原因、背景、関係者、舞台などに関するアイディアを出す。

• 真相を突き止める	• モンスターを退治する	• 生き延びる／サバイバル
• 真偽を見極める	• 場所を制圧する	• 脱出する
• 正体を突き止める	• 建物・設備を破壊する	• 目的地まで移動する
• 物を見つける・入手する	• 攻撃者を撃退する	• 難所を乗り越える
• 人を見つける・連れてくる	• 生物を捕獲する	• 危険地帯を通過する
• 情報・証拠を手に入れる	• 競争相手に勝つ	• 情報を伝える
• 潜入者を見つけ出す	• 特定対象を殺す・暗殺する	• 物・人を運ぶ・持ち帰る
• 財宝を手に入れる	• 脅威を取り除く	• 護衛する
• 場所を調査・偵察する	• 時間を稼ぐ、逃がす	• 壊れたものを直す
• 組織を潜入調査する	• 敵の侵入・通過を防ぐ	• 交渉をまとめる
• 遺跡を探索する	• 相手を妨害する	• 仲直りする・仲良くなる
	• 犯人を捕まえる	• 諍いを仲裁する

シナリオのテーマ・背景・シチュエーションを決める

シナリオのテーマ、全体のトーン、背景となった事件、組み込みたいシチュエーションなど「何となくやってみたいこと」をアイディアとして思いつくまま出していく。

• 厄介事に巻き込まれる	• 和解・対立の解消	• 犯罪・犯罪組織・投獄
• 悲劇・災害・事故	• 復讐・恨み・逆恨み	• 治安の悪化
• 資源・商品の欠乏・困窮	• 復興・再建	• 誤解に基づく争い
• 噂・流言・汚名	• 戦乱／平和	• 天才・カリスマ・美貌
• 人助け	• 国の間の対立・戦争	• 王族・貴族・富豪の依頼
• 誘拐される／救出する	• 反乱・謀反・蜂起／鎮圧	• 隠された正体・スパイ
• 逃げる／追跡する	• 組織間の対立・抗争	• 出世／降格・左遷
• 捕まる／逃げ出す	• 権力者の政治抗争	• 呪い・祟り
• 不審な人物・物品	• 宗教・戒律	• 予言・夢・運命
• 自己犠牲	• 競争・対立	• 幸運
• 悔恨・懺悔・トラウマ	• 殺人・暗殺	• 禁断の知識
• 出会い・再会／別れ	• 怪物の襲撃	• 禁忌を犯す
• 恋愛・結婚	• 勝利／敗北・成功／失敗	• 強大な力
• 恋愛の障害	• 権力者の圧力・迫害・差別	• 神話・伝説・言い伝え
• 嫉妬	• 大きな取引・同盟	• 偶然目撃する
• 愛する者の喪失	• 新しいことへの挑戦・野望	• 秘密・謎・隠蔽
• 三角関係・不倫関係	• 誓い・約束を果たす	• 失われた物の探索
• 家・血統をめぐる因縁	• 陰謀・罠	• 断れない命令・使命
• 裏切り・心変わり	• 騙される・操られる	• 儀式・祭り

【三題噺】

落語の形態の一つで、寄席で演じる際に観客に適当な言葉・題目を出させ、そうして出された題目3つを折り込んで即興で演じる落語である（Wikipediaより）。

ランダムな単語を元にそこから想像を広げる

「三題噺」のように、いくつかのランダムな単語を元にして、それらの間を埋めるようにアイデアを出していく。

ネット上に、その3つのお題を出してくれるサービスもあり、マシンネリ化を防ぐことができるので使うとよい。

「シナリオフックったー」

<http://shindanmaker.com/120025>

「三題噺お題ジェネレータ」

<http://three-theme.appspot.com/>

「三題噺のお題メーカー」

<http://shindanmaker.com/58531>

シナリオフックを利用する

シナリオフック（シナリオソース）というのは、シナリオの概要・背景・あらすじ程度が決まっていて、細かい点（シーンの分け方や詳細、登場人物の能力や詳細）は省略された「シナリオの元ネタ」で、実際に遊ぶには省略されている細部を作る必要がある。

システムによってはシナリオフックがたくさん載っていて、シナリオ自作の際の補助として提供しているものもある。

ネット上でも以下の様なサイトが役に立つだろう。

「君が作る街、トーチポート」

<http://www.hobbyjapan.co.jp/dd/news/torch.html>

「嵯峨崎地域新聞」

<http://press.sagazaki.com/>

「阪大 RPG 研究会」

<http://handairpg.web.fc2.com/scenario/>

小説や映画など、他の作品を元にシナリオ化する

小説を読んだり映画を見たりすると、その作品を元にしたシナリオを作りたくなることもある。前述の「シナリオフック」の代わりにこうした作品を利用する。また、複数の作品を合成して、シナリオの骨格を作る方法もある。

映画であれば映画雑誌などにあらすじが紹介されているので、それをそのままシナリオフックにしても良いだろう。

結末を決めて、どうして、どうやったらそこに至るかを考える（帰納する）

パーティのゴール、最後のクライマックスシーンを初めに決めて、なぜそのような結末に至るのか、どうやって PC たちがそこにたどり着くか、それにはどのような舞台・設定が必要かを考えながらアイディアを出していく。

「シナリオの目的から決める」のアイディアの出し方も参考に。

前述の小説や映画を元にして作る場合、この作り方になりがちである。

背景設定を決めて、そこから何が起きるかを考える（演繹する）

シナリオの背景設定（舞台となる場所、地形、歴史、人々、経済、政治、アイテム、組織、モンスターなど）をアイディアとして思いつくだま出していく。そうした設定をつないで、どんな事件が起きるかを考えながらシナリオにする。

舞台となる地図を書いて、そこで発生するイベント・遭遇を埋めていく

一つ前のやり方と似ているが、設定の中でもまず地図から作り始める。地図の中にシナリオのポイントとなるような地形／建物を設定し、誰が住んでいるのか、何があるのか、そこでどんなイベントが発生するか、などを想像しながらアイディアを出していく。

シナリオに登場する勢力の関係図を最初に作る

同じく背景設定から考えていく作り方だが、初めにシナリオに登場する勢力（目的・持っている力・所属メンバー・拠点・他の勢力との関係など）に関する設定をアイディアとして出す。そののち、それらの勢力がなぜ、どんな事件を引き起こすかを考えてシナリオにする。

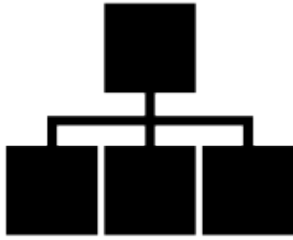
『TRPG シナリオ作成大全 vol. I』掲載の「人物関係シナリオから」が参考になる。

既存のシナリオを改変する

ルールブックに付属しているシナリオなどの一部を改変し、半オリジナルのシナリオとして作成する。

本書掲載の「完全自作シナリオを手がける前に」「クトゥルフシナリオ改造の手引き」が参考になる。

元々完成品かつ手本となるシナリオがあるので、シナリオ作成に慣れていない人でも作りやすいだろう。



「シナリオを構成する」の手順

- 出したアイデアを選別する
- アイディアからシナリオの概要を作る
- シナリオ概要を3つに分割する
- シナリオ本編を分割する
- シーンを組み立てる
- 各シーンの概要を作る

まだシナリオの概要を決めている段階なので、固有名詞ではなくシナリオ上の役割で書かれることになる（既に固有名詞が決まっているのであれば使っても良い）。

またこの段階では、何も決まっていな項目もありうる。たとえば、シナリオが始まる日付や季節などは、特別な要請（アイデア実現に雪が必要だったり、特定の日に行為れる祝祭が関わっていたりなど）がなければ決まっていな（任意）だったりする。この段階では、そうした決まっていな項目を無理に埋める必要はない。

2. シナリオを構成する

1. でアイデアを貯めたら、次にそれをシナリオの概要として組み立てる。貯めたアイデアを選別し、整理し、組み合わせ、順番を考え、シナリオの骨格を作る。

この工程は、一発では終わらないものと考えたほうが良い。頭のなかで、あるいは紙に書き出して、どのアイデアを採用するか、そして採用したアイデアをどう組み立てるか、いくつかの案を作って比べてみる。

出したアイデアを選別する

最初に行うのは、出したアイデアの選別だ。使えそうにないアイデアは取り除く。アイデアが十分出されていれば、その全てをシナリオに盛り込むのは話を收拾させるにもプレイ時間的にも難しいくらいになっているだろう。使えそうなアイデアでも、取り除かなければならない（それくらいのアイデアが出ている方が望ましい）。どのアイデアを採用するかについては、まずは以下の要素に照らし合わせて考えてみる。

- プレイヤたちの好み・能力
- 自分のマスタリングスタイルとの親和性
- システム・背景設定への適合性
- 想定されるプレイ時間

アイデアからシナリオ概要を作る

アイデアを選別したら、次に整理して組み立て、シナリオの概要を構成する。これは、アイデアの出し方によっては、アクロバティックな作業になる。

シナリオの核を作ってそれを膨らませていくようなアイデアの出し方の場合は、すでにシナリオの概要はできているかもしれない。一方、シナリオの舞台の設定をあれこれアイデアとして出してきた場合は、ここで細切れの設定を繋げてシナリオのストーリーとして仕立て上げる必要がある。

沢山のアイデアが出ていてまとめるのが難しいと思ったら、以下のように一旦アイデアを整理してみると良い。

付箋紙にアイデアを書き出す

メモ帳に連ねられたアイデアを眺めていても、シナリオが浮かんでこないかもしれない。そんな時は、アイデアを付箋紙に書き出して、色々並べ替えてみる。

舞台となる地図や勢力図を書いていたら、そのシートのあちこちにアイデアの付箋を貼ってみよう。

手を動かして組み替えているうちにストーリーが浮かんでくることがある



5W1H でアイデア进行分类する

また、付箋紙に書きだしたアイデアを、以下のように5W1Hに沿って整理してみる。重複していたり、バラバラだったりしたアイデアが整理されて見えてくることがある。

Who（誰が） アイディアの中から登場人物・組織に関する付箋をまとめる。

「依頼者」「ラスボス。巨大でHPが高くダメージが大きい」「上手く交渉すればPCたちを助ける人物」「情報を提供する宿屋の主人」などなど

What（何を） アイディアの中から、「もの」「できごと」に関する付箋をまとめる。

「ラスボスが持っている魔剣」「パーティが探さなければならないもの」「シナリオの開始時に起きる事件」

Where（どこで） シナリオに登場する場所に関する付箋をまとめる。

シナリオ開始時の場所はどこか？ シナリオ終了時の場所はどこか？ 「丘の上の教会」「宿の主人が殺された森」

When（いつ） シナリオに関わる時間・タイミングに関する付箋をまとめる。シナリオ開始時の日時・季節、シナリオ開始から終了時までの大雑把な時間（一日、数日、7日以内、数週間……）、「殺人事件が発生した日時」「依頼人がパーティを訪れた日」

Why（なぜ） アイディアの中から理由に関する付箋をまとめる。

PCに関わる理由、敵が危害を与えてくる理由、老人がパーティを助けてくれる理由などなど

How（どのように、どうやって） アイディアの中から方法、手段に関する付箋をまとめる。

どうやってパーティはダンジョンにたどり着くのか？ どうすると罠が作動するのか？ 依頼人はシナリオが失敗するとどのようなことになるのか？

シナリオの概要

アイディアの整理ができてきたら、それをシナリオの概要としてまとめる。

アイディアの中には細部に関するものも含まれていることがあるため、全てのアイディアが概要の中に記載されている必要はない。

概要には、およそ以下の様な項目が含まれているとよい。

何を パーティにとってのシナリオの勝利条件・目的・目標。

失踪した友人を探す、財宝を取ってくる、犯人を探す、生き延びて脱出する、などなど。

どこで シナリオの舞台と重要地点。

「舞台」は、どこそこの街、山奥の古代遺跡、3階建ての貴族の屋敷、雪に閉ざされた寒村などなど。「重要地点」は、シナリオの中でPCたちが行ける場所。

ここで**簡単な地図を書いておく**と、このあと詳細を詰めていくにあたって大いに助けになる。

どのように パーティに要求される主な活動、課題、障害。通常、シナリオ全体を通じて複数の活動がパーティには要求される。

ゴブリンとの戦闘、貴族との交渉、街での情報収集、などなど。

なぜ シナリオの背景。原因となった人物・出来事。

概要は、ここで示した項目別に記述しても良いし、映画や小説のあらすじのようにまとめてもよい。分量的にはB5サイズで1/4～1/2ページ程度でよい。

TRPGでは、実際のセッションではPCの行動によってできる物語は変わるものである。そのためシナリオ作成段階でまとめるストーリーは、仮のもの、**PCが典型的な行動をとった際の進行を表したもの**と考える。

コラム：別のパターンを考える

選別するアイディアを変えたり、アイディアをどのシーンに適用するかを変えることで、別のシナリオ案を作ってみる。2, 3の案を作ってみて、それぞれの優れている点、弱い点を比較してみる。

例えば、「キザな紳士」を出したいと考えた場合、依頼人として出すのか、助力者として出すのか、妨害者として出すのか、ラスボスとして出すのか、どのような位置づけで出すかでシナリオは大きく変わる。

「強力な力を持った宝石」を出したいと考えた場合も、依頼人から渡されるのか、たまたま拾うのか、探索の末に手に入れるのか、ラスボスが持っていたのかによって、これまた大きくシナリオは変わってくる。

シナリオ概要を3つに分割する

シナリオの概要ができれば、それを「導入部」「本編」「結末部」の3つのパートに分割する。

シナリオ全体をひと纏まりのものとして記述していくのは、大抵のばあい困難だし、そのように書かれたシナリオは実際のセッションでは使いづらい。把握するには要素が多すぎ、セッションの現場ではキャラクタの行動によってイベントの順番が前後したり順番が無かったりする。そうなるとそれ以降、シナリオとセッションがどんどん離れていき、シナリオに沿ったセッションの進行が困難になる。

そこでシナリオをもっと小さいパーツに分割して扱う。このパーツは、「シーン」と呼ばれ、順番を入れ替えたり、取り替えたり、つなぎ替えたりできることが望ましい。



「シーン」は「場面」といった程度のことで、マスターがシナリオを作成・把握するのを助け、シナリオに柔軟性を与え、ハンドリングしやすくするための便宜上の単位といえる。

ただし、シナリオ全体をいきなり「シーン」に分割するのは難しいので、まずは以下に説明する基準で「導入部」「本編」「結末部」の3つのパートに分割すると分かりやすくなる。

それぞれのパートは、それぞれ以下の様な数のシーンを含む。

- 導入部 (1 ～数シーン)
- 本編 (1 ～数シーン)
- 結末部 (クライマックスシーン及びエピローグ)

「導入部」は、パーティがシナリオに関わることを決断するまで。依頼を受ける、巻き込まれて立ち向かうことを決意する、命令されるなど。

「本編」は、「導入部」を終えてパーティが目標に向けて動き出しから、最後の難関であるクライマックスに辿り着くまでとなる。

「結末部」は、本編を終えて最後の難関であるクライマックスシーンおよび、クライマックスシーンの結果、シナリオに登場したものの(PC、NPC、町、国、関係など)がその結果を受けてどう変わったか、シナリオの決着がどう付けられたかを扱う。

要するに、小説のような記述形式は、シナリオには向いていないということである。

「導入部」は、パーティが一体となって行動している場合は1シーンで良いだろう。シナリオ開始時にPCたちがバラバラな場合は、数シーンを必要とすることもある。

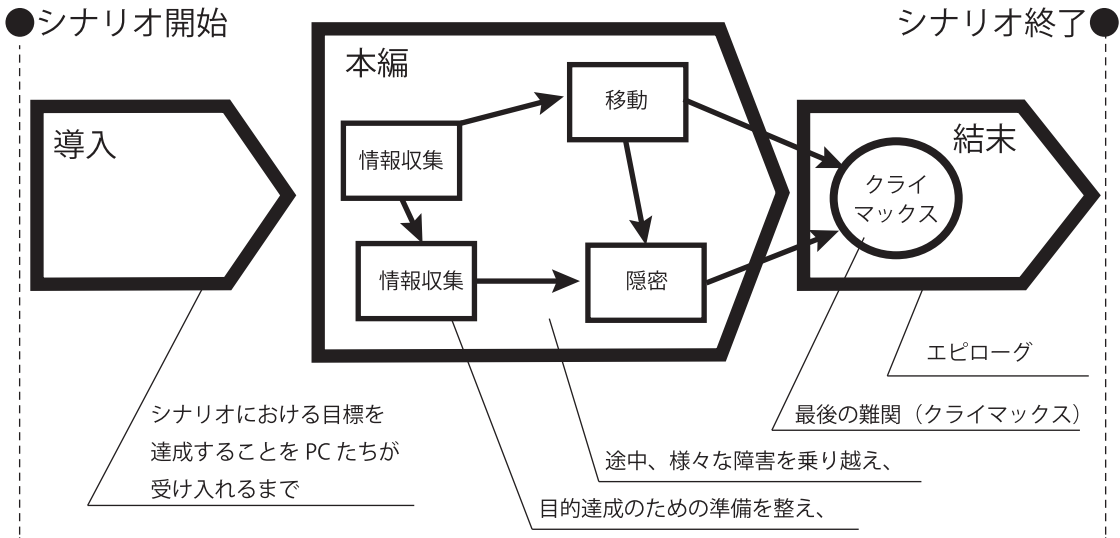


図 2-1 シナリオの全体像（本編分割後）

シナリオ本編を分割する

次に「本編」をいくつかのシーンに分割する。先に説明した通り、「本編」はパーティがシナリオで提示された目標に向けて動き出してから、最後の難関であるクライマックスに辿り着くまでを扱う。

「本編」では、シナリオで提示された目標を達成するために情報収集、搜索、交渉、移動などの活動を PC たちが行う。これらの多くは、クライマックスシーンにたどり着くために、あるいはクライマックスシーンで必要となるものを揃えるための活動となる。

特に決まりはないが、時間の制約などを考えれば本編に含まれるシーンの数は 2～4 程度が適当だろう。

分割の基準

本編のシーンの分割の仕方はいくつかある。

システムによっては、どのようにシーンを分割するか(時には暗黙のうちに)決まっているので、その場合はそれに従うとよい。

PC の活動によって分ける 市場での情報収集、森の搜索、伯爵との交渉、廃墟への移動

イベントによって分ける 宿での襲撃、手紙を拾う、協力者の登場、魔剣の入手、森での遭遇

場所によって分ける PC が特定の場所に移動することによってイベントが発生するようなシナリオの場合。
広場、酒場、教会……。
ダンジョンの場合は各部屋・通路

時間によって分ける 時間の経過に沿ってイベントが発生するようなシナリオの場合。
1 日目、2 日目……。
12/3 午前中、12/3 午後、12/3 夜間……

本書では、「PC の活動によって分ける」方法を中心に説明する。

シーンを組み立てる

シーンを分割したら、本編が始まってからどのような順番でどのシーンを通してクライマックスシーンに至るかを決める。

左ページの図 2-1 は、本編をシーンに分割し組み立てた一例である。分割したシーンを四角や丸などの図形（特に決まりはない）で囲み、その間を矢印で結んでシーンの移り変わりを表す。このように図に表すと、後で見た時にもシナリオの全体像が分かりやすい。

ここで、パーティが、全てのシーンを通るように作る必要はない（シナリオによっては、全てのシーンを通る作りになっていることもある）。図 2-1 の例では、PC の行動次第で「移動」や「隠密」のシーンは通らないでクライマックスにたどり着く可能性があることが分かる。

また、シーンを通過する順番はある程度決まっているが、PC の行動によっては途中のシーンを飛ばしたり、逆戻りする可能性もある。すべての可能性を表現すると却って見づらくなるので、可能性が高そうな、主だったルートのみを記載するほうがよいだろう。

付箋紙でシーンの組み立てを考える

この段階では、シーンの割り当てや数、順番、つながりは変化することがある。そこで、大きめの付箋紙にシーンのタイトルを書き込み、壁やボード、机に貼り付けるとよいだろう。

こうすると、簡単に順番を替えたり、物足りなければ追加したり、多すぎれば取り外したり、上手く整合しなければ別の案に置き換えたりして検討することができる。

次のステップ「各シーンの概要を作る」で項目を決めたら、それも付箋紙に書き込もう。

シナリオ概要シート ver. 1

作成者：

案：

システム名

想定プレイヤー人数

想定 PC レベル

何を（勝利条件／目的／目標）

どこで（舞台となる地形、地図）

どのように（パーティに要求される活動・課題・障害）

なぜ（シナリオの背景、原因となった人物・出来事）

シナリオのシーン構成

●シナリオ開始

シナリオ終了●

導入

本編

結末

その他組み入れたいアイデア

シーンシート ver. 1

作成者：

シナリオ名：

No:

シーンのゴール（勝利条件／目的／目標／課題）

成功した場合

登場人物と役割

失敗した場合

思惑

発生するイベント

場所（シーンの舞台、環境、地図）

時期（シーンの発生日時、条件、期限）

シーンの詳細については次の章で決める。

【固有名詞ではなくシナリオ上の役割】

例えば、「酒場の主ジョン」ではなく、「犯人の目撃情報提供者 A」でよい。
「イーラブルム砦の場所」ではなく「ラスボスのいる場所」でよい。

【時期、場所などは～任意】

例えば、「街にオークの軍勢が攻めてくる」というシーンはパーティがどこで何をしようとして発生する。このような場合、「場所」は任意となる。

【シーンのタイトルの記述例】

「酒場での情報収集」「伯爵との交渉」「川渡し」「洞窟の入口での戦闘」など。

【シーンのゴールの記述例】

「ボスに関する情報を手に入れる」「男爵を説得する」「敵を倒す」「見張りを捕まえて尋問する」「指輪を見つける」など。

【登場人物と役割の記述例】

「宿の主人：依頼人の紹介者」「エルフ：依頼者」「ザコ敵たくさん」「空をとぶモンスター」など。

各シーンの概要を作る

アイディアからシナリオの概要を作り、それをシーンに分割したら、続いて**本編**の各シーン及びクライマックスシーンの概要を作る。なお、「導入部」と「エピローグ」については次の章で決めるので、とりあえずはそのままでよい。

シーンの概要は、パッと見て内容を把握できる程度の量でよい。

この段階では、まだシーンが様々に変更になる可能性がある。まだシナリオの概要を決めている段階なので、あまり細かいところまで決めても無駄になる可能性があるし、全体の整合も取りにくくなる。

またアイディアを整理した時と同じく、**固有名詞ではなくシナリオ上の役割で書く**ことになる。先に使った付箋紙に、ここで決めた情報を付け足すとよい。

また何も決まっていない項目もありうる。この段階でも、そうした決まっていない項目を無理に埋める必要はない。時期、場所などは、シーンによっては任意である可能性もある。

シーンの概要

シーンのタイトル

シーンの内容を端的に表すタイトルを付ける。

「モノ、場所、人」＋「やること」で書くと分かりやすいだろう。

シーンのゴール

パーティにとってのシーンの目的達成条件・目標・課題を記載する。

課題については、『TRPG シナリオ作成の道具箱』が参考になる。

登場人物と役割

このシーンに登場する人、モンスター、組織、アイテムと、そのシーンでの役割を記載する。

思惑

登場人物たちがこのシーンで何をしようとしているか、何を考えているか、どんな感情を持っているかを記載する。

場所

シーンの舞台となる場所・環境を記載する。

時期

シーンが発生する日時、また条件を記載する。

また、PC たちが**シーンのゴールを達成しなければならない期限**を記載する。

【時期の記述例】

「PC が〇〇を行ったら」「伯爵と会った二日後」など。

発生するイベント

このシーンで発生するイベントを記載する。イベントは、シーンの開始時に発生するものもあれば、PC たちの何らかの行動の結果発生するものもある。

ここで言う「イベント」は、パーティの行動の意図と無関係に発生する出来事を指す。

【イベントの記述例】

「敵が奇襲をかけてくる」「歩いていると男爵が声をかけてくる」「川が増水して渡れなくなっている」など。

- 何かに会う・遭遇する
- 何かを見つける・手に入れる
- 何かに気づく・状況が判明する
- NPC が何か行動を起こす
- アクシデントが発生する

成功した場合

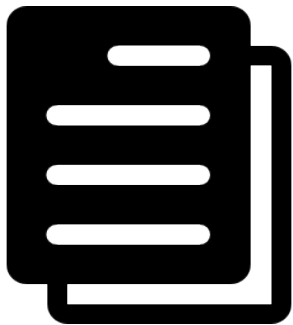
パーティが首尾よくゴールに到達した場合、何が起きるか、後続のシーンにどのような影響があるか、次にどのシーンに移るかなどを記載する

失敗した場合

パーティがゴールに到達するのに失敗した場合、何が起きるか、後続のシーンにどのような影響があるか、次にどのシーンに移るかを記載する。

組み込むアイデア

出したアイデアのうち、どれを組み込むかをメモしておく。最終的には不要だが、概要を作っている際の指針にしたり、組み込んでないアイデアのチェックなどに使う。



本章の手順

- シナリオの導入部を作る
- エピローグを作る
- 本編・クライマックスの詳細を決める
- 敵・障害の内容と難易度を定める
- 背景設定を決める

【「導入部」は経緯のみ～説明し】

「君たちは依頼を受けた」「村の秘密を探ることにした」など導入部の結果を直接伝える。

システムやシナリオによっては、導入のバタンに限られる。

パーティは特定の組織に属していてそこからの命令で任務を遂行する（シナリオに関わる）ことになっているシステムがあったりする。

また、暗黙のうちに特定の導入バタンが想定されていることもある。例えばクトゥルフは巻き込まれシナリオが多いし、ソードワールドは依頼が多いのではないだろうか。

慣れないうちは、そうした典型的なバタンの導入を使うほうが良いだろう。

3. 詳細を詰める

シナリオの概要が決まったら、次にそれぞれのシーンの詳細を詰めていく。

アドリブが上手く慣れたマスタであれば、シーンの概要まで決めたところでセッションを回すこともできる。しかし、まだシーンは概要までしか決めていないため、判定の目標値やペナルティはどれほどにするか、モンスターはどれを出すか、武器は何を持っているか、情報提供者 A の名前は何か、といったことは未定である。

十分な自信がなければ、シナリオの詳細まで準備しセッションに臨んだほうが良いだろう。

シナリオの導入部を作る

シナリオの導入部を作成する。導入部の役割は、シナリオの目標遂行（ダンジョンに眠る財宝を手に入れる、誘拐された王女を救出する、村長の依頼でゴブリンの一段を退治する、雪に閉ざされた寒村から脱出する、などなど）にパーティが同意するまでである。

プレイヤたちがマスターに特別協力的でもない限り、「導入部」はシナリオの中でも最も難しい部分になりかねない。セッションハンドリングに自信がない場合、あるいはプレイ時間が限られている場合、「導入部」は経緯のみプレイヤ達に説明して飛ばし、「本編」から遊んでもよいだろう。

導入には、主に以下の様なバタンがある。

依頼 誰かから報酬と引き換えに依頼をされ、それを引き受ける形でシナリオに関わる。パーティはそうした依頼を引き受ける職業に就いている前提である。依頼は一般に強制ではないため、パーティが報酬に納得せずにゴネる、引き受けないなどのリスクが存在する。

巻き込まれ パーティに強制的に災厄が降りかかり、望まない形でシナリオに関わる。パーティの持っているものや情報が原因で命を狙われる、たまたま通りがかった山間の村で殺人事件に巻き込まれる、空から巨大なロック鳥が舞い降りパーティを驚掴みにして連れ去る、といったシナリオがこのバタンである。パーティを拘束する力が弱いと、プレイヤたちはシナリオの目標を達成するのではなく離脱する方向に努力を始める可能性が

あるため、注意が必要である。

PC の目的・使命 シナリオの目標と PC たちの目的が合致しているため、シナリオに関わる。金と経験を積みたいパーティが、財宝の眠るダンジョンの噂を聞きつけ赴く、復讐相手の居場所を聞き出してそこに向かう、などがこのパターンである。

命令・任務 PC は何らかの権力に仕えていたり組織に所属しており、そこから命令／任務を受け、それがシナリオの目的となっている。安定した導入になるが、PC たちがそこに所属しており原則として抜けることがないという設定が前提になる。

【命令・任務】

毎回このパターンで無理難題をふっかけるとプレイヤーの意欲が薄れる危険性はある。

PC たちの関係

シナリオの開始時点で、PC たちがお互いに既に知り合いで信頼関係がある場合と、知り合いではない場合（知り合いでも信頼関係はない場合）、さらには敵対している場合などがある。特にシナリオ的な要請がなければ、PC たちはお互い知り合いで信頼関係があるという設定で始めるのが無難である。

導入部のシーン割

最初から PC たちがパーティとしてまとまっている場合、導入部のシーンは一つでよい。一方、シナリオ開始時点で PC たちがバラバラの場合は、(PC) それぞれごとに 1 シーンを用意する。

それ以上に導入シーンを増やすと、どんどんハンドリングが難しくなっていくので避けること。

本編・クライマックスの詳細を決める

「シーンの概要を作る」で未定にしてあった項目や、固有名詞ではなく役割で仮置きされていた項目を決定する。

NPC 名前、外見、服装、年齢、しゃべり方、能力、家族構成、性格、持っている情報、PC への態度などを決める。

場所 場所の名前、描写（見た目、聞こえてくる音、匂い、気温など）、広さ、周囲、置かれている物、そこにいる人物などを決める

アイテム アイテムの名前、外見、性能や特別な能力、価値などを決める。

イベント 状況の説明、イベントの内容、発生条件、描写、NPC のセリフなどを決める。

敵・障害の内容と難易度を決める

敵の種類、各種能力、人数、配置を決める。

情報収集や交渉、登攀や水泳などの判定を要求するシーンがある場合、どんな判定をどの難易度で PC にさせるかを決める。

ここで注意しなければならないのが、判定に失敗した場合にどうなるか、である。

【シナリオが進まなくなる】

例えば、ラスボスの居場所に関する情報収集とか。

情報収集や交渉など、失敗するとそれ以上シナリオが進まなくなる可能性もある。そのような障害は原則として設けないほうがよい。どうしても必要であれば、失敗した場合に別のルートで障害を乗り越えられるように考えておくこと。

制約を設ける

「制約」については、『TRPG シナリオ作成の道具箱』を参照。

そのシーンで、PC たちの活動にどんな制約があるかを設定する。解決までの制限時間、使える資金・装備、移動手段、移動範囲、判断のための情報、活動の秘匿などの制約を設定する。

特に設けた障害・課題が簡単すぎてシーンが締まらないように感じたら、何らかの制約を設けて達成の難易度を上げるとよい。

エピローグを作る

エピローグでは、プレイヤーの行動がないことも多い。あるいは、手に入れた報酬の PC 間での分割など、シナリオが関与しない行動のみの場合もある。そのため、シナリオ作成時には省略することもある。

クライマックスシーンが終了した後のエピローグを作成する。

パーティがシナリオの目標を達成した後、何を手に入れたか、登場人物やシナリオの舞台となった場所は何がどう変わったかをプレイヤー達に伝えるのが結末部の役割である。

背景設定を決める

余裕があれば、必ずしもシナリオに登場するとは限らないような背景設定を決める。例えば NPC のちょっとした癖や好み、登場するアイテムの来歴や制作者、舞台となる街の産業・歴史・他の街との関係などである。

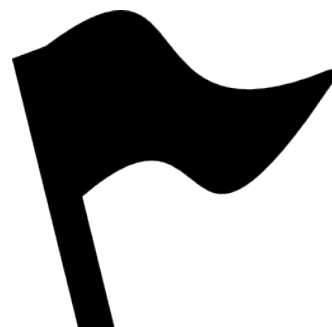
これらの情報は必須ではないし、セッション中に触れられることなく終わるかもしれない。しかしこうした些細な情報が、時にシナリオに厚みをもたらし、アドリブで物事を判断するときの指針となる。

4. 仕上げる

シーンの詳細まで詰めることができれば、シナリオは遊べるレベルになっていると言える。

しかしながら、セッションまでにもうやれることが残っていないというわけではない。確かにここまでの作業で遊べるだけの情報は用意できているが、見落としがあったり、長すぎたり短すぎたり、クソゲーやヌルゲーと呼ばれるような難易度のバランスだったりするかもしれない。また、必要な情報が散乱していて、セッション中に混乱してしまうかもしれない。

ここでもう一作業することで、シナリオを、強固で遊びやすくプレイヤーたちの印象に残るものに仕上げることができる。



「仕上げる」の手順

- セッション用の参照資料を用意する
- 問題点を見つける
- バランスを検証する
- プレイ時間を見積もる

セッション用の参照資料を用意する



セッションを円滑に進め、プレイヤー達に深い印象を与えるため、地図やシーンの描写などを準備すると良い。

地図

シナリオの舞台となる地図は出来る限り用意したほうが良い。

ダンジョンシナリオでは必須だし、シティアドベンチャーなどでも街のどのあたりに何があるのか、地図を用意しておくのとおかないのとでは大きく違う。プレイヤーたちにも、口頭で位置を説明するのと地図に描いてみせる（あるいはあらかじめ用意しておいたものを見せる）のとでは、理解と記憶に雲泥の差がある。

敵の一覧表

セッション中のハンドリング（素早く該当ページを開く、攻撃や防御などたくさんの数値を瞬時に計算し覚えておくなど）に自信がなければ、登場させるモンスターのページをコピーしておいたり、能力を表にまとめておきたい。

戦闘になったときに敵モンスターたちのヒットポイントや魔力をメモできるようにしておくとう便利だ。

描写・セリフ

シーンの舞台となっている場所の広さ、建物、木々、そこにいる人々、置いてある物、聞こえてくる音、匂いなど、キャラクターが目にするものの描写、登場する NPC の外見やセリフなどを準備する。

海外の小説は背景をみっちり描写していることが多いので、遊ぶジャンルの小説を何冊か持っていると参考になることが多い。

【プレイヤーによく伝わる】

その代わり、イラストの準備されていない NPC は即興で出した端役だとバレしてしまうかもしれない。

また、有名キャラを使うと、外見だけでなく性格や設定まで勝手に「伝わって」しまう。

また、マンガやイラスト等でイメージに合致するものがあれば、セッションに持っていかコピーを見せると、プレイヤーによく伝わる。特に、NPC の外見は、イラストで準備するとプレイヤーに覚えてもらいやすい。

問題点を見つける

シナリオには、多かれ少なかれ、問題点が含まれている。単なる記述ミスから、難易度・敵の強さのアンバランス、シナリオに出てくる情報の矛盾・欠落のような致命的なものまで様々だ。

もし時間が取れるようであれば、以下の様な方法でシナリオの問題点を洗い出すことができる。

a) テストプレイをする

別のプレイヤーたちを集めて、事前にそのシナリオで遊んでみる。

実際に遊んでみれば戦闘バランスの悪さ、設定の穴、動機の不足などに気づくことができるので、問題点を見つけるのに最も効果がある。

ただし、定例で遊んでいるサークルやキャンペーンに組み込まれたシナリオの場合、テストプレイは一般には困難だろう。

b) レビューする

プレイヤー以外の人にシナリオを見てチェックしてもらう。

テストプレイよりはハードルは低いが、この方法は他人が読んで理解できるようなシナリオを記述しなければならない。

レビューとは少し違うが、「ペアシナリオメイキング」と呼ばれる、二人で組んでシナリオを作っていく方法を使うと、自動的に複数の人間によるチェックが入ることになる。

「ペアシナリオメイキング」については、『TRPG シナリオ作成大全 Vol. 1』の「ペアシナリオメイキング」「そんなときはペアシナリオメイキング」を参照。

c) 文書化・図表化する

シナリオを文章にまとめることで、頭のなかで考えていた時には気づかなかった「抜け」が見つかることがある。

または、文章で書いていたものを表や図にまとめることでも「抜け」や矛盾が見つかることがある。NPC や勢力の関係図、出来事のタイムテーブル・年表など、シナリオを書いていた時とは別の切り口でまとめてみると、それまで気づかなかった矛盾点・欠落に気づくことがある。

また、これらを作っておくと、セッション時に参照するにも重宝するので、お勧めしたい。

- タイムテーブル・年表
- 地図・移動手段・移動時間
- 情報・情報源一覧
- NPC／勢力 一覧・関係図・動機
- 敵一覧
- アイテム一覧

もし作ったシナリオを他のマスターに遊んでもらおうと考えているのであれば、文章化は必須となる。

バランスを検証する



特に敵の強さに注意する。これは簡単ではない。敵の手強さは、PC のタイプ（クラスや特技）との相性によってかなり変動するのが一般的である。PC のデータが予め判っていれば、模擬戦を試みる。ルールブックに強さの目安が載っていれば、それを参考にする。

バランスの検証については、本書収録の「戦闘バランスってどう取るの」も参照。

特にラスボスの強さのバランスはシナリオの面白さを大きく左右することが多いため、これだけでもテストする価値はある。

難しい場合は、お互いの命中率だけでも計算してみよう。クリティカル目でも出さないと命中しないようでは、考えなおしたほうがいだろう。50%以上の確率で命中するのであれば、ダメージも確認してみよう。1、2 撃で相手が死ぬようであれば、強すぎる、あるいは弱すぎるといえる。

プレイ時間を見積もる



プレイ時間を見積もるのは難しい。特に、マスタリングの経験がないとほとんど不可能だろう。同じシナリオでも、マスタリングのスタイルや性格、プレイヤ陣の顔ぶれによってプレイ時間は変わってくる。

だから、プレイ時間に関してシナリオ作成を始めた頃にできることは、あまり**詰め込み過ぎないようにすること**くらいである。プレイ時間をオーバーするよりは、プレイ時間が余るほうが多少マシである。

【時間が余る方が多少マシ】

お守りとして、短時間で簡単に遊べるボードゲーム、カードゲームを用意しておけばよい。

マスタリングをするようになったら、シナリオの区切り（キャラクターの作成、導入、本編（シーン 1、シーン 2、シーン 3…）、結末など）ごとに、開始から何時間経過したかをメモしておくとうい。どの時間帯にどこまで進んでいけば良いかを判断する目安となる。

削るシーンを考えておく

セッション中、早い段階で「これは時間内に終わりそうにないぞ」とわかった時のために、削るシーン・イベントをあらかじめ考えておく。

削ることでシナリオに影響が出るはずだが、その場合の対処も併せて考える。

- 敵との遭遇回数を減らしてラスボスをやや強くする
- 2 箇所に分けて出していた情報を 1 箇所で手に入るようにする
- 途中のシーンは「途中こういうことがありました」というマスターからの説明で済ませる
- 強制的にクライマックスシーンに移るイベントを用意する

終わりに

シナリオの作り方の解説は以上となる。

相当な分量となっているが、最初にしたように、この全てを取り入れてこの通りに作る必要はない。システムによって、シナリオの作り方やシーンの構成の取り方などは変わってくる。

特に最近のシステムでは、標準的なシーン構成が定められていてその通りに作ることでシナリオ作成の手間や困難さが軽減されるようになっているものが多い。そのようなシステムを遊ぶ場合は、それに従うのが良いだろう。

また、最初から自分で全てを作るのは無理と思われる方もいるだろう。そんな場合は、本書に様々なアプローチの入門者向けシナリオの作り方が紹介されているので、それを参考にしていれば良いかと思う。

しかしながら、シナリオを作るというのはそれ自体楽しい作業、手軽な創作活動の一つでもある。しかも小説などと違い、鑑賞者（TRPG の場合は参加者）が保証されていて、ダイレクトに反応を見ることができる珍しい特徴を持っている。そのため、いつかはここで解説したような、自分自身のシナリオの作成に挑戦してみたい。

筆者自身、本記事で解説したやり方を 1 から 10 まで意識的に実践しているわけではない。せいぜい、半分である。

例えば、『ハンターズ・ムーン』を始めとしたサイコロ・フィクションシリーズはその極地とも言える。

また、FEAR 社のシステムの多くで用意されているシナリオ生成ツール「シナリオクラフト」も同様である。

参考図書

桐生茂『RPG シナリオメイキングガイド』, 新紀元社, 1991

絶版でしたが、オンデマンドで Amazon.co.jp から購入できるようになりました。高いけど。

Phil Vecchione, "Never Unprepared : The Complete Game Master's Guide to Session Prep", Engine Publishing

<http://www.enginepublishing.com/online-store> から PDF 版を購入できます (\$9.95)。