

シナリオ作成の手順

左のフローチャートは、シナリオ作成の手順を表したものです。「TRPG シナリオ作成の工具箱」では、【シーン】と呼ばれるシナリオの構成要素の概略だけを先に作っておき、それを組み立ててシナリオの骨格にし、その後、シーンに肉付けをしていき、シナリオを完成させます。

1. シーンの概要を作る

最初はシーンの概要を作ります。以下の

- 《課題》を選ぶ
- 〈制約〉を選ぶ

を、シーンの数だけ繰り返します。

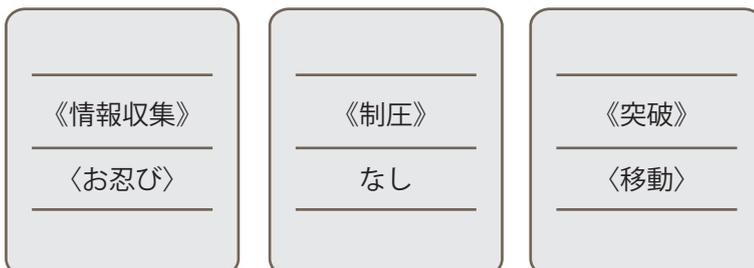
《課題》を選ぶ 用意された《課題》の中からひとつを選びます。→ **第6章**
 選び方は、適当で構いません。あとで変更しても構わないのです。
 右の図では、《情報収集》を課題として選んだところ です。



〈制約〉を選ぶ 【シーン】の難易度を上げたい場合や変化をつけたい場合は、〈制約〉をいくつか付けます。→ **第7章**
 選び方は適当で構いません。右の図では、〈お忍び〉を制約として選んだところ です。



2. シナリオの骨格を考える



上の図は、「1. シーンの概要を作る」を3回繰り返し、シーンを3つ作ったところです。

シーンの数

目安としては、1～2時間程度の短いセッション向けであれば【シーン】を一つか二つ作り、4～6時間程度のセッションであれば、【シーン】を3～5程度選びます。

初めて作る場合は2つか3つ程度のシーンからなるシナリオを作ってみましょう。