

# 『道具箱』の使い方

## 初めてシナリオを作る

初めてシナリオを作る、という方は、「初めてシナリオを作る方に」を読むことをお勧めします。

## シナリオ作成の手順

実際には、ここで解説しているシナリオ作成の手順は、絶対的なものではなく、手順の一つに過ぎません。

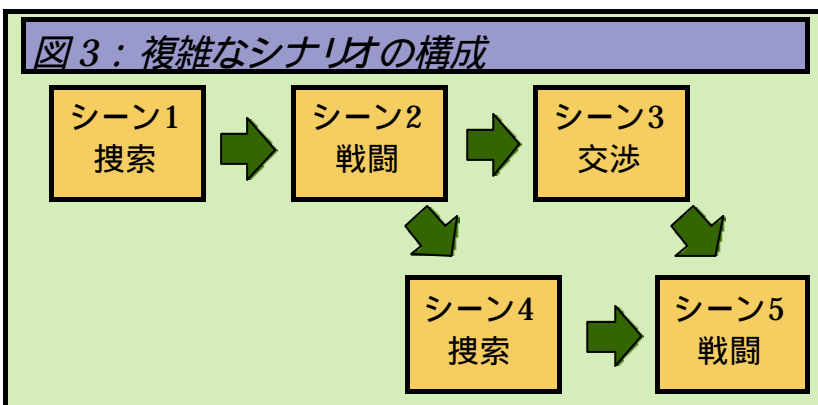
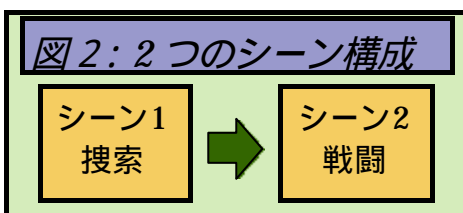
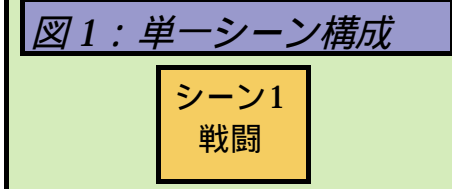
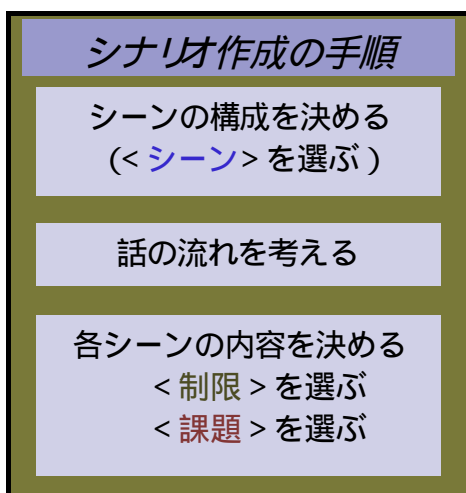
## ストーリー重視

なお、マスタの中には、「美しいストーリー」だとか「ドラマティックなストーリー」をRPGでやりたい、と考える人もいます。私はそういったものを再現することについてはほとんど興味がありませんし、率直に言えばやめたほうがいいと思います。

少なくとも言えるのは、『道具箱』はそういったニーズは全く考慮していませんので、「ストーリー」が好きな方はもっと別のシナリオ作成講座を探したほうが良いでしょう。

## シナリオ作成の手順

ここでは、『RPG シナリオ作成の道具箱』を使ったシナリオの作成方法を解説します。



## ステップ1

### シーンの構成を決める

まず始めに考えるのは、シナリオ全体の構成です。つまり、今から作ろうとしているシナリオにどのような＜シーン＞があり、それぞれの＜シーン＞がどのように繋がっているかを決めるのです。

図1～3は、シーン構成の例です。図1は、＜シーン＞が1つだけからなる最も単純なシーンの構成です。

図2は、2つの＜シーン＞からなるシーンの構成で、これも単純な部類に入ります。

一方、図3は、合計5つの＜シーン＞からなり、しかもシーン間の繋がりが途中で分岐している複雑なシーン構成になっています。

いずれにせよ、シナリオ作成の最初のステップでは、このようなシーンの構成を作ります。その際、例に挙げた図1～3のように、絵で描いてみましょう。

この段階では、＜シーン＞のタイプ(＜戦闘＞＜旅＞など)を『道具箱』で提供されているものの中から選び、それぞれのシーンがどう繋がっているかを決定します。各シーンが、具体的にどのようなものであるかは、次以降のステップで決定しますので、この段階では保留にしておきます。

## ステップ2

### 話の流れを考える

シーンの構成が決まりましたら、シナリオのストーリーを大まかに決めます。たとえば、このシナリオではPCは何をするのか、何が目的なのか、とか、なぜステップ1で決めたようなシーン構成になるのか、といった理由付けを考えます。

これは、ステップ1の前にやっても良いですし、一般にシナリオを作るときには、ここで説明しているのとは逆の順番で考えることが多いのではないかと思います。しかし、ここでは、

1. 話の流れを考えましょう、というと、そこで詰まってしまう人もいる
2. ゲーム性を第一に考えた場合、この順番のほうがはっきりする

という理由で、先にシーン構成を決める方法を解説しています。

たとえば、図 2 のようなシーン構成にした場合、「パーティは敵のアジトを探し出し(シーン 1)、殴りこむ(シーン 2)。」とか、「パーティは犯人を探し出し(シーン 1)、対決する(シーン 2)。」といった大まかなストーリーを考えます。可能でしたら、もう少し詳しく考えても構いませんが、ステップ 3 のシーンの内容を決める段階で考えていけばいいので、慌てて決める必要はありません。

## ステップ3

### 各シーンの内容を決める

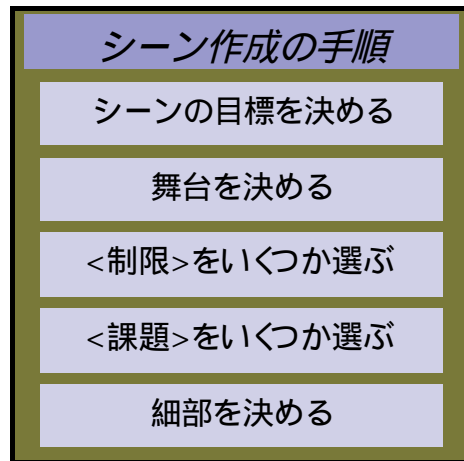
シナリオ作成においては、<シーン>を構築するのはなかなか難しい作業です。経験も理論もないと、まずどこから手をつけて良いのかわかりませんし、どうすれば面白くなるのかも良くわかりません。結果、何かドラマチックなイベントを起こすだとか、情報収集と称して実はただ聞いて回るだけのシーンだとか、へんてこな NPC を出してプレイヤーの興味をひく、といったシーンを作ってしまうがちです。

『道具箱』では、<シーン> <制限> <課題> の雛型を多数準備しておいて、マスタはその中から選ぶだけ、というきわめて具体的に簡潔なシーン構築の方法を提供します。

シーン構成を決めたら、次に個々のシーンの内容を決めます。もう少し具体的に言うと、それぞれのシーンについて、<制限>と<課題>を選びます。

既に前のステップで<シーン>は決めてあるはずですから、選んだ<シーン>の解説を読んでください。解説の中には、シーン作成の手順について書かれていますから、それに従ってシーンを作っていきます。<シーン>によって違いはありますが、おおむね「シーン作成の手順」の図のような順番になります。

シーンの目標を決める」では、そのシーンの目標、勝利条件を決めます。たとえば、「<戦闘>シーンの場合ですと、敵を全滅させる」敵の持っている宝石を奪



う「敵を撃退する」といったものが「目標」となります。

「舞台を決める」では、シーンの舞台となる地形、建物、地図、景色などを決めます。

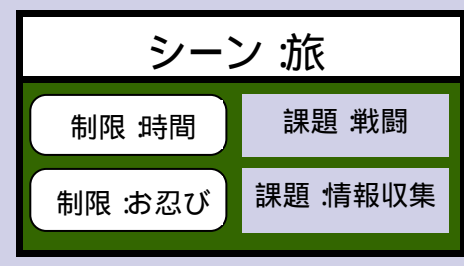
「<制限>をいくつか選ぶ」では、用意されている<制限>の中から適当にいくつか選びます。いくつか選んでいいかわからない場合は、2 つか 3 つ選んでおきましょう。選んだら、なぜパーティはこの<制限>を受けることになるのかという理由を考えましょう。

「<課題>をいくつか選ぶ」では、用意されている<課題>の中からいくつか適当に選びます。いくつか選んでいいかわからない場合は、2 つほど選んでおきましょう。選んだら、なぜこの<シーン>でパーティがこの<課題>をこなさなければならないのか、という理由付けを考えます。

後は、NPC の能力や特徴、敵のデータなど、細かい部分を決めていきます。余裕があれば、NPC の台詞やプレイヤー太刀に説明する風景の描写などを書きとめておくと、セッションの現場でスムーズに事が運ぶでしょう。

『道具箱』では、<シーン>を下の図のように表記します。つまり、<シーン>という箱の中に、<制限> <課題>が入っている、というものです。

下の図の場合、<シーン>が<旅>で、<制限>に<時間>と<お忍び>があり、<課題>に<戦闘>と<情報収集>があることを表しています。



#### <制限>の例

時間  
移動  
資金  
隠密  
お忍び  
情報  
装備

#### <課題>の例

戦闘  
交渉  
難所  
関門  
情報収集  
隠密