

TRPG シナリオ作成の道具箱

第1版

はじめに	2	リソース	42
「良いシナリオ」.....	4	リソース：[時間]	42
ゲームとはなにか	8	リソース：[資金]	43
シナリオ作成の手順	12	リソース：[人員]	43
シーン	18	リソース：[NPC]	43
課題	20	イベント	44
《制圧》.....	22	シナリオ作成の Tips.....	46
《捕獲・救出》.....	24	ひらめき	46
《防衛》.....	26	【シーン】や《課題》を選ばせる	47
《情報収集》.....	28	作業的な情報収集.....	48
《調達》.....	30	イメージからシナリオを作る	49
《説得》.....	32	シーン構成のパターン	50
《踏破》.....	34	募集してます！	51
《突破》.....	36	ライセンス.....	52
《制約》.....	38	参考文献	54
制約：時間.....	38	付録：課題／制約／リソース一覧.....	55
制約：〈隠密〉.....	39		
制約：〈お忍び〉.....	39		
制約：〈装備〉.....	39		
制約：〈情報〉.....	40		
制約：〈移動〉.....	41		
制約：〈足手まとい〉	41		
制約：〈敵対者〉.....	41		

ライセンス表示

TRPG シナリオ作成の道具箱 by HIKAWA
Kilica is licensed under a Creative
Commons 表示 2.1 日本 License.
www.trpg-labo.com にある作品に基づい
ている。



シナリオ作りの才能

ちなみに、筆者はマスタリングが上手いわけではありません。特にアドリブや演出は苦手です。その不得意な部分を補うのが、シナリオの準備というわけです。

シナリオ作るのは結構好きですが、特別得意というわけでもありません。

しかしだからこそ、「どうやったらもっと面白くなるのだろう」とずっと考えてきました。

対象システム

本書の内容は、特定のシステムに縛られない汎用的なものですが、取り上げている例などは、筆者の経験からファンタジージャンルの例にやや偏っています。

はじめに

本書は、TRPG（テーブルトークロールプレイングゲーム）のシナリオの作り方を解説した本です。

世の中にはたくさん（おそらく数百種類を越える）のTRPGが発売されていますが、「TRPGシナリオ作成の道具箱」では、特定のTRPGのシナリオの作り方ではなく、汎用的に使えるシナリオの作り方をご紹介しています。

TRPGを遊ぶにあたって、シナリオは非常に重要な要素です。用意したシナリオによって、セッションの面白さの何割かが決まります。特に経験の少ないゲームマスタにとっては、能力の不足を補ってくれる出来のよいシナリオはとても心強い存在でしょう。

とはいえ、そういったシナリオが毎回手に入るとは限りません。市販シナリオの数は限られていますので、しばらく遊んでいると尽きてしまいますし、そもそも買うにはお金がかかります。さらには、せっかく買ったシナリオなのに大して面白くない、ということも珍しくありません。そうなると、ゲームマスタは自分でシナリオを作ることになります。実際、シナリオの作成はゲームマスタの大きな役割の一つであり、楽しみの一つでもあります。

ところが、TRPGのシナリオの作り方について解説した書籍・記事はまったくもって不足している状態です。現在入手可能で、シナリオ作成をテーマにした書籍は筆者の知る限りありません。雑誌にしても、年に1回特集が組まれるかどうかといったところです。

このような環境下では、見よう見まねでそれっぽいものを作ってみるか、リプレイや市販シナリオを参考にしながら作ってみるしかありません。比較相手はプロが時間をかけて作ったものです。一方で、私たちはアマチュアで、経験も浅く、時間もありません。加えて、方法論すら持っていないのです。でもそれでもそんな素人のシナリオを結構楽しめちゃったりします。ここがTRPGの面白いところですが、違いが出てくるのは何回か遊んだあとです。シナリオのネタが尽きます。マンネリ化してプレイヤたちも飽きてきます。

そこから先は、何かが必要となります。豊富な経験か、才能か、十分な準備時間か、方法論か。

そう、方法論です。そのような状況を改善するため、本書はみなさんに「シナリオを作るための方法論」を提供します。

本書の目標は、次の三つです。

- ・ 遊んで面白い TRPG のシナリオが作れるようになる
- ・ 誰でも TRPG のシナリオが作れるようになる
- ・ 素早く TRPG のシナリオが作れるようになる

「ゲーム」

本書のキーコンセプトは「ゲーム」です。

テーブルトークロールプレイング「ゲーム」なんだから当たり前じゃないか、と思われるかもしれませんが、意外にもそうではありません。

シナリオの作り方に関するほとんどの方法論で最も重点的に語られているのは「ストーリー」あるいは「プロット」です。

本書では、キーコンセプトである「ゲーム」に関わる部分でしかシナリオについて触れていません。それはゲームに関わる部分だけでも最低限のシナリオは作れるという理由と、ゲーム以外のストーリーやキャラクターやドラマについては語れるほどの能力も方法論も筆者が持ち合わせていないという二つの理由からです。

しかし、ゲーム以外の要素をシナリオに組み込んでも悪いわけではありませんし、むしろ入っていて当然です。

そのうち書いてみたいテーマではあります。

実際筆者も、他人に伝えられるほどではないものの自分でシナリオを作るときには試行錯誤しながらこういった要素を入れています。

想定している読者

本書では、TRPGを何度か遊んだことがあり、TRPGやそのセッション、シナリオについて、基本的な概念を理解している人を対象としています。

TRPGについて、リプレイを読んだだけ、あるいは聞いたことがあるだけですと、ちょっと難しい部分があるかもしれません。

できれば、市販のシナリオをなにか一つ買っていただき、ひと通り目を通してください。本書では抜け落ちていることが、色々書かれています。

一方、すでにバリバリとシナリオを作っている方には今更な内容かもしれませんが、類書も見かけませんので「そんなやり方もあるのか」「そう整理できるのか」と、何がしか新しい発見もあるのではないかと思います。

シナリオの導入部だとか、キャラクターの巻き込み方とか、イベントとか。