

# TRPG シナリオ作成チートシート



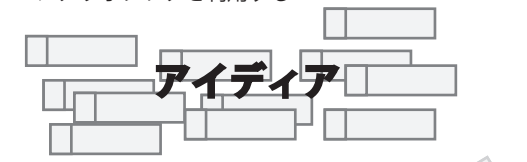
## 1. アイディアを出す



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/>

- ・ルールブックの背景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



- |          |          |           |
|----------|----------|-----------|
| 場所に関する   | 結末に関する   | 世界に関する    |
| アイテムに関する | 謎に関する    | 組織に関する    |
| 人物に関する   | 物語に関する   | 情報に関する    |
| 敵に関する    | 歴史に関する   | 計画・陰謀に関する |
| 導入に関する   | 人間関係に関する |           |

1. アイディアを選別する

## 2. シナリオを構成する



1. 出したアイデアを選別する
2. アイディアからシナリオ概要を作る
3. シナリオの概要をシーンに分割する
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

別案

### 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）

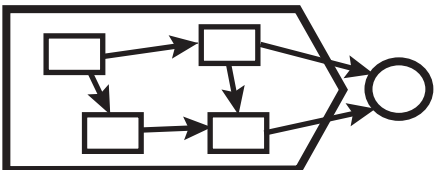
3. シナリオ概要を導入部・本編・結末部に分解する



4. シナリオ本編を分割する

- ・PCの行動で（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

### 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
- ・シーンの目標を達成した場合
- ・シーンの目標を達成できなかった場合
- ・組み込むアイデア

### 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決める
5. 背景設定を決める

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

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

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）

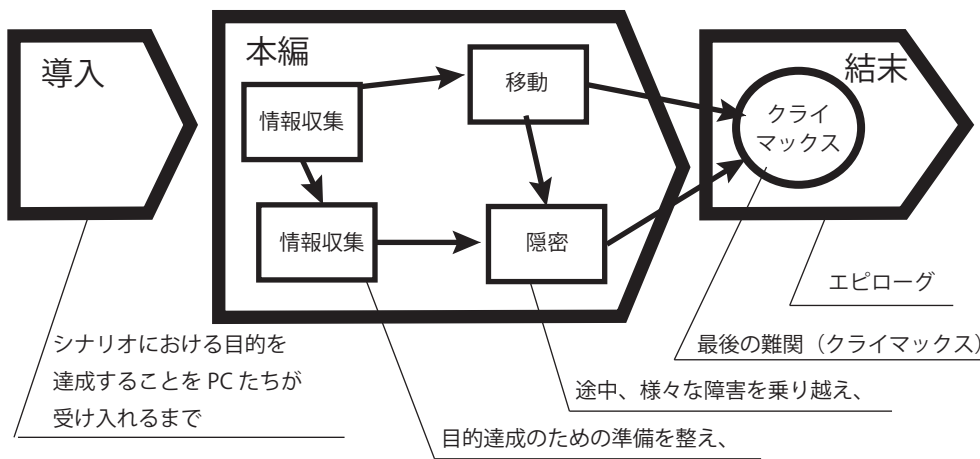
#### シナリオの目的

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