

# 初めてシナリオを作る方に

RPG のシナリオ作成方法を説いた本の中には、粗筋をまず作る」と解説してあるものがあります。これは確かに比較的よく取られる方法だと思いますが、必ずしもお勧めできません。こう言われてぱっと思い浮かぶでしょうか。

シーンの模式図



課題」のほうは、プレイヤーに悩んでもらって、乗り越え解決してもらい必要がありませんが、制限」のほうはプレイヤーに受け入れてもらわなければなりません。

たとえば、資金」の制限であれば、プレイヤーには少ない資金でどうやりくりするか」を考えてもらうのであって、「どうやって資金を増やすか」という方向に進まないように注意します。

## とりあえず作ってみよう

突然ですが、とりあえずシナリオを作ってみましょう。この手の技術を身に付けるのに、絶対必要で手っ取り早い方法は、実際にやってみて概略をつかむことです。理論は、その後で学びましょう

## シーン・制限・課題

では、シナリオを作るにあたって何から取っ掛れば良いのでしょうか。

『シナリオ作成の道具箱』では、最初のステップでは次のような作業を行います。

『シーン』を一つ選ぶ  
『制限』を1つか2つ選ぶ  
『課題』を1つか2つ選ぶ

さあ、これだけです。ここまでは、なーんにも考える必要はありません。なんなら、自分で選ぶ代わりにゲームお得意の「ダイスを振って決める」でも構いません。

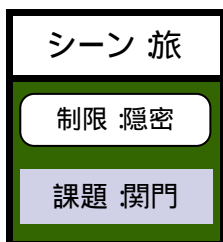
『シーン』は、シナリオを構成する最も大きな単位で、シナリオは『シーン』の集まり、と考えることができます。

<制限>と<課題>は、『シーン』の属性で、必ず『シーン』の中を含めます。<制限>のほうは、そのシーンでPC達が制限を受けたり、不足していたりするものを指定します。たとえば、『時間』が不足している、『資金』が不足している、『移動』できる場所が制限されている、などです。<課題>は、そのシーンでPCが解決しなければならない問題、乗り越えなければならない障害です。「交渉」を成功させなければならない、『戦闘』に勝たなければならない、『情報収集』をしなければならない、などです。

とりあえず、例として次のようなものを選んでみましょう

シーン : 旅  
制限 : 隠密  
課題 : 関門

実は今ダイスを振って選んだのですが、その割には割ときれいな組み合わせになりました。



## シナリオの肉付け

さて、今選んで決めたのはシナリオの骨格の部分です。さすがにこれだけでシナリオ完成というわけには行かず、これから肉付けをしていかなければなりません。

それでは、『シーン : 旅』と制限 : 隠密』と課題 : 関門』に目を通してください。

簡単に言えば、

「どこかへ移動するシーンで、人に見られてはまずいのだが、途中で関門があるから、どうにかして抜けなければならぬ。」

というシーンということになるでしょう。

『シナリオ作成の道具箱』には、『シーン』<制限><課題>についてそれぞれ例を挙げた解説がありますから、もうどんなシーンで、どんな制限がかかって、どんな課題が待ちかましているか面白いシナリオになりそうかイメージできたかもしれません。

別にひねりも何にもないですが、次のようなシーンを私は考えました。別にこれが正解というわけではありません。あくまでも、『シーン : 旅』と制限 : 隠密』と課題 : 関門』から導き出したシーンの例の一つに過ぎません。

### 【例】

パーティはある任務を受けて敵の勢力下にある地域を通過し、街 A まで行かなければならない。

敵の勢力下にある地域は現在緊張状態にあり、もパーティがうろろしているところを発見されると、身分や目的を問いただされて大変まずいことになるから、誰にも見つからないように移動しなければならない。ただし、途中に設けられている関門をくぐらなければならない。

街 A まで行くには二つのコースがあるが、どっちにしても、関門がある点では変わらない。ただ、警戒体制に差があるため、パーティはあらかじめ「どっちの門が楽か」に関する情報を手に入れていけばシーンのクリアは楽になる。」

## 細部の決定

大まかな流れはできました。

あと、細かい部分をいろいろ決めておいたほうが、シナリオ本番で慌てなくて済みます。どのようなことを決めておくと良いかについても、『道具箱』でそれぞれ解説されていますから、それを参考に決めていきましょう

## シーンの細部

旅行シーンでは、まず地図を作って、それから出発地点、目標地点を決めて、その間の道をひく、と作成の手順で解説されていますので、このとおりに作りましょう。

地図は、美しければそれだけプレイヤーの興味をひきやすいものになりますが、別に点と線だけのものでも問題はありません。余裕があれば凝ったものを作ってみましょう

今回の例では、出発地点から目標地点までは2つのルート(ルートA, ルートBと呼びましょう)があるのです。ここでは、ルートBの途中にある関所では比較的警備が甘いことにし、PCがちゃんと出発地点の町で情報収集をしていけばそのことがわかる、ということにしておきましょう

## 制限の細部

今回の制限は「隠密」で、もうちょっと具体的にいうと、

緊張状態にある地域を通過するため、パーティが発見されると、身分や目的を問いただされて大変まずいことになるから、見つからないように移動する。」ということでした。

パーティは「どうやって見つからないようにするか」に頭を悩ますことになります。夜に移動する、というのは一つの方法です。身分を偽る、変装する、なども一つの手ですが、「自分達は怪しくない」ということが証明できなければ同じ事です。

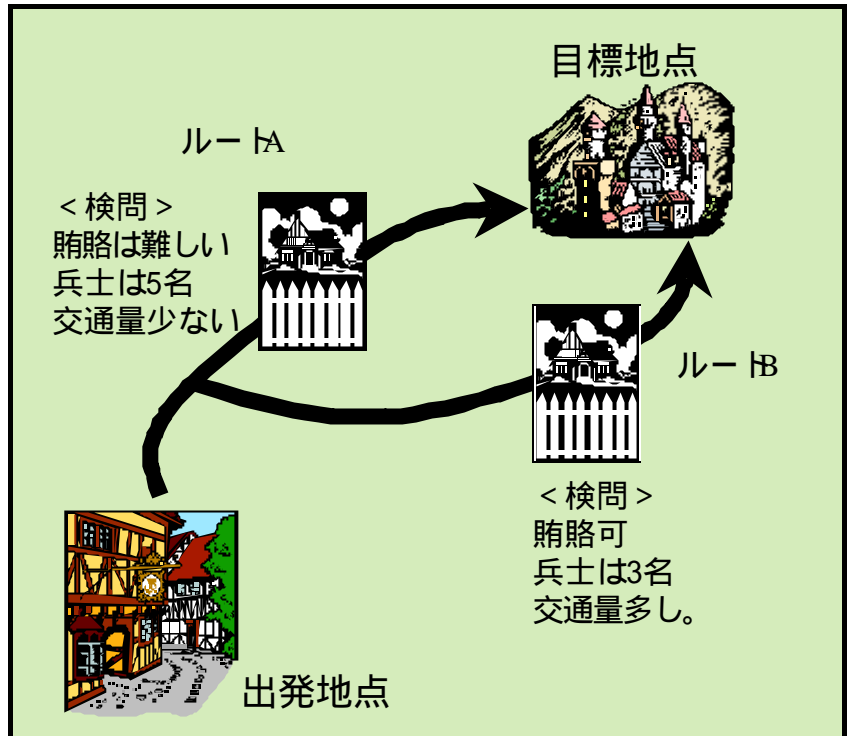
## 課題の細部

<課題>は「関門」でした。ルートA, ルートBの両方に関所が設けられており、通過する人物を調べていることにします。「関門」の場合、検問を担当する兵士の質と数、交通量、通行時の手続き方法、迂回路の有無、などを決めることになっています。

ここでは、右上の図のように、ルートによって兵士の数と質に差をつけています。

## 完成

一通り、シーン・制限・課題を設定し終わりましたので、シナリオは完成です。そうそう、なぜパーティは街Aまで行かなければいけ



ないのか、理由も考えておきましょう。

物足りないですか？ そう言う場合は、いろいろ考えていじってみましょう『道具箱』から<制限>や<課題>を持ってきて追加しても良いでしょう。セッションのときに読み上げる情景の描写に凝ってみても良いと思います。

でも最初のシナリオは、こんなもので良いと思います。あまりたくさん作ると、今度はセッションの現場で把握しきれずに困ってしまうといけません。

## 次のステップ

さあ、最初のシナリオは作りました。次に作るシナリオでは何に取り組みれば良いでしょうか？

まず、シナリオ作成の理論について勉強してみましょう。今回は、「とにかくシナリオを一つ作ってみよう」ということで進めてきました。『シナリオ作成の道具箱』のマニュアルでは、「ゲームとは何か」といった一番大切な基礎の部分から、シナリオ構造に関する注意点のような Tips まで解説してありますので、これに目を通してシナリオ作成に応用してみましょう

描写に凝ってみるのも良いですし、魅力的なNPCを出してみるのも面白いでしょう

とにかく、あなたが試してみることはまだまだ山のようにたくさんあるのです。気をつけるのは、いっぺんに全部やろうとしないことです。少しずつ自分の守備範囲を広げていきましょう

理由ですが、「だれそれに依頼されて」というのを良く見かけますが、PCにその依頼を持ちかけてみると「そんな依頼受けない」といいますプレイヤーの中には「命令を受けてやらざるを得ない」というほうが楽です。

今回例として作ったシナリオは、シーンが一つだけ含まれているシナリオです。一般に公開されているシナリオでは、シーンが一つしかないシナリオと言うのはほとんど見かけません。

しかし私は、シーンが一つだけであれば扱いやすいですし、プレイ時間も短くて住みますし、特に初めてマスタをやるような場合にはシーンが一つだけのほうが良いんじゃないかと思います。