

TRPGシナリオ作成支援本

神沼三平太

はじめに

この本は大雑把に二つの要素を含んでいます。それは「シナリオの作り方」と「シナリオ作成に使える資料」です。ここではこのサプリメントの利用方法を簡単に説明します。

このサプリメントで扱う「シナリオ」は、大体2時間から4時間程度のセッションで解決される短いものを指します。このようなシナリオをこのサプリメントを通じて「単発」のシナリオと呼ぶ事にします。一方、このような短いプレイが連続して一つの大きな話を作り上げるようなシナリオを「キャンペーンシナリオ」と呼びます。キャンペーンシナリオにはキャンペーンシナリオのためのノウハウがありますが、基本的に連続した複数の単発のシナリオの形を取りますので、初心者であれば、まずは単発のシナリオを作成し、プレイすることで、慣れていく方が良いでしょう。

このサプリメントでは、単発のシナリオを作成するためのノウハウを中心として、シナリオの作成を支援する事になります。

この本の役立て方

このサプリメントは自分でシナリオを作成する全てのマスターにとって有用な資料が含まれています。以下には初心者がシナリオを作成した際に陥りがちな症状に合わせたサプリメント内のコラムを紹介します。それぞれの症状に対して覚えのある方はそちらを重点的に読む事をお勧めします。

Q:シナリオのネタが思い付きません。

A:巻末付録「シナリオのネタ表」を参照して下さい。

Q:NPCが勝手に動くんですけど。

A:NPCの配置とアドリブについては、第3章に詳しく書いてあります。

Q:シナリオが一本道になってしまいます。

A:シナリオの解決の度合によってシナリオに分岐を設定しましょう。2章5節以降を読んでください。

Q:シナリオの出だしなどはどうまとめましょう？

A:プロローグについては「事件」自体の過程をプレイヤーに語る方法があります。「事件」をきちんと整理し、プレイヤーに語る事の出来る状態にしましょう。2章2節「プロローグフェイズのための準備」を見てください。

Q:PCの導入の方法が解りません。

A:PCの社会的な側面から導入しましょう。詳しく2章3節「導入フェイズのための準備」に挙げてあります。

Q:情報を与えるための方法が解りません。

A:情報を重要性で分けて、その情報にPCが至るための方法を考えましょう。詳しくは2章4節「追及フェイズのための準備」を参照してください。

Q:PCがシナリオに沿って動いてくれません。

A:シナリオをPCが何をするかという視点から作りましょう。1章から通して読むの通いと思います。

Q:全くシナリオを作った事ありません。

A:数度PCとして遊んだ事があれば、シナリオを作れます。このサプリメントを通して読み、実際に作ってみてください。

Q:NPCを演じる際のコツは？

A:NPCに特徴を付けましょう。巻末に付録として「性格表」と「信条表」を挙げておきました。使用法は3章を参照してください。

まだまだ沢山の要素がこのサプリメントには含まれています。

シナリオ作成支援について

TRPGをプレイする際に、絶対といって良いほど必要とされるものに、シナリオがあります。ゲームマスターは市販されているシナリオを用いるか、自作によって、シナリオを用意しなくてはなりません。市販されているシナリオは数が限られていますし、参加するPCの状況に合致しない場合もあります。ですから、大体のマスターはシナリオを自作する道を選択していると思います。しかし、ゲームマスターにとってシナリオを作成するという作業は、充実したものであると同時に、労力の必要とされるものでもあります。このシナリオの作成の過程を、どうにかして簡略化出来ないかという思いから、今回のサプリメントは企画されました。ただしこの支援は現在の時点では、シナリオのストーリー面及び展開面に限定されています。能力値や技能のレベルなどの各種のデータの作成や調整などについては、今後追加される可能性があります、今回のサプリメントでは扱われません。

TRPGにおけるシナリオとは？

演劇やドラマの分野と異なり、TRPGの分野においてシナリオは絶対的なものではありません。なぜならば、TRPGのセッションは、用意されたシナリオに従ってゲームマスターが場面の描写を行い、その描写に基づいてプレイヤーがPCの行動を決定し、その行動がもたらした結果を、さらにゲームマスターが描写するという円環構造を持っています。つまり、どんなに綿密なシナリオを作成したとしても、PCがどのような行動を行うかは、その場になってみないとわからないのです。つまり、TRPGでは、シナリオはセッションをどうやって進めるかについての大まかな計画書に過ぎないのです。計画通り行くか行かないかはその時になってみないと解らないのです。では逆に、TRPGにはシナリオは存在しなくても良いものでしょうか？ 不確定な部分が多いのであれば、その場主義で対応する方が良いのではないのでしょうか？ アドリブで全てを済ませようとする人々には、そう主張する人もいるかもしれません。しかし、それは正しくはありません。そのセッションがどのような方向性を持ち、どのように展開すべきかなどがシナリオには記載されます。これはセッションの段取りと言い替えることも出来るでしょう。シナリオには、まずPCは何を行うべきなのか、どのような行動が期待され、推奨されるか、などの情報が記載されている訳です。もしセッションでシナリオ通りに行かない場合があったとしても、シナリオが用意されていれば、その方向へと修正する方法を考え付くかもしれません。また、シナリオがPCの行動によって変化するとしても、その行動を事前に予測することが出来れば、行動に対する条件分岐をプレイ前に準備し、シナリオの進行をPCの行動に対応させることが出来るのです。完全なシナリオの作成は、TRPGにおいては不可能です。しかし、さまざまなPCの行動に対応できるシナリオの作成は不可能ではないのです。

ストーリーとしてのシナリオ

前述のように、シナリオはPCの行動によって変化する可能性があります。その点ではシナリオに含まれるストーリーは不確定で流動的なものであるといえます。しかし、例外もあるにせよ、TRPGのシナリオは流動的であるにも関わらず明確なストーリーを含んでいます。ストーリーはTRPGにとって不可欠な要素なのです。このサプリメントでは、このようなシナリオのストーリー一面に注目して、作成支援を行うことにします。

シナリオの本質について

シナリオの中心にあるもの、それは一体何でしょうか？ シナリオを成り立たせるストーリーの源は何なのでしょう？ それは「事件」であると考えられます。シナリオは「事件」を中心としたストーリーの展開を扱います。これがシナリオの本質に相当します。もう少し詳しく説明しましょう。

シナリオとして扱うことの出来る場面は、日常生活をはじめとして、あらゆる事に及びます。しかし、実際にプレイして面白いかという点を合わせて考えると、シナリオが扱う内容には制限が加えられることが解ります。その制限とは、基本的に「非日常を扱う」というものです。非日常とはどのようなものなのでしょうか？ 普段の生活よりも、より多くの勇気を、知恵を、努力を、運を必要とする、そんな場面を非日常というのではないのでしょうか？

この非日常は多くの場合、日常の生活から外れたシチュエーション、言い替えるならば「事件」の中に存在するのです。このような「事件」にPCが関係し、その渦中での意思の決定、行動の決定を繰り返し、その結果として「事件」を解決する、解決できないまでも緩和し、日常へと戻るという一連の流れがシナリオでは準備されることになります。

では、より具体的に「事件」とは何かを見てみましょう。現実でも同じように、「事件」とは「利害関係を含むあらゆる事象」と狭義に定義されると思います。では、この「事件」がPCとどのように関わり、シナリオがどのように進行していくかを見ることにしましょう。

PCと「事件」について

前掲のように、シナリオには必ず「事件」という概念が含まれています。PCと「事件」についても、日常生活を行っていたPCが「事件」に関係し、その結果「事件」が変質し、PCが再び日常へと帰るという構造を持っている訳です。つまり、その過程を再現するのがTRPGのセッションであり、その大まかな計画書がシナリオなのだということが出来ます。

その視点から言えば、PCは基本的に「事件」とは独立した存在なのだと言うことが出来ます。勿論、PCが「事件」に直接関係している場合もありますが、それはいわば例外的な場合だといえます。あくまでもPCはシナリオの中心ではなく、シナリオに一時的に参入し、またシナリオから立ち去るという異邦人的な役割を与えられているのです。正確にはシナリオそのものではなく、シナリオで扱われる「事件」に関して、PCは基本的に部外者なのです。

「事件」そのものをもう少し詳しく見てみましょう。「事件」、つまり「利害関係を含む事象」では、その利害を受けるキャラクターが必要です。この利害を受けるのは何者でしょうか？ PCでしょうか？ いや、PCはあくまでも「事件」に後から参入する部外者に過ぎません。ではPCがそのような立場であるとするならば、「事件」を構成し、「事件」と直面している者は何者なのでしょう？ それが「事件」の「当事者」です。「事件」の中心で、「事件」に対して積極的に関らなくてはならない人物が「事件」の「当事者」であるキャラクターです。彼等はまさに当事者であり、自分が立っている状況から逃げ去る事は出来ません。彼等は解決されねばならない「事件」を抱えており、何らかの解決策を探しているのです。しかも彼等は自力ではその問題を解決するだけの能力を持たないのです。何とPCが活躍するのに相応しい状況なのでしょうか！（当然、PCが参入しても何の解決にならない場合もあるのですが）

基本的にPCの行動は、この「事件」の「当事者」の示す目的に依存します。つまり言い換えれば「事件」の「当事者」の持つ目的が、シナリオ中で果たさねばならない大きな目的になります。

ここまでで『シナリオは「事件」から成立している』、『「事件」には「当事者」が存在する』、『PCは「事件」と関係し、何らかの行動を行う』という前提事項が理解されたと思います。では具体的にシナリオはどのように設定されるべきでしょうか？

【図版<PCと「当事者」と「事件」と利害関係の模式図>（文中に廻り込みで配置）】

コラム：PCが「当事者」の場合

シナリオ作成においては常に「当事者」を設定することが必要です。しかも、その「当事者」は自力で関係する「事件」を解決するためには力が足りない必要があります。

さて、そのような前提から、PCが「当事者」となるシナリオを考えて見ましょう。この場合、PCは通常の場合と異なり、「事件」の部外者ではなくなります。PCが「当事者」になった場合は、シナリオに導入する手続きが、ほとんどPCの意思とは関係ない形になります。いわば偶然的な導入を行わざるを得ないのです。

また、PC全員が「当事者」になる場合は少ないでしょうから、その中の一人を「当事者」と見なす事になるでしょう。

PCが「当事者」の場合のシナリオ作成が、特に難しい訳ではなく、あくまでもこの支援システムでは例外とします。そのためにPCが「当事者」である場合のシナリオ作成については扱われません。今後補完されるされる可能性もありますが、現在はこの程度で留めます。

ストーリーライン

「事件」の「当事者」が「事件」に対処し切れない状況、そしてPCがその「事件」に参入するという前提があって、初めてTRPGのシナリオがPCのために存在する事が明らかになりました。シナリオはまた『PCのためのストーリー』を設定する事でもあります。逆説的になりますが、シナリオはPCのために用意されるものでもあるのです。「事件」という舞台も、「当事者」という狂言回しも、全てはPCが主役として立ち回るための道具立てなのです（当然ながら、それらの道具は尊重されなければなりません。舞台装置を無視して演劇が成立しないのと同様です）。

また、この設定を行うということは、そのセッションでPCがどのような役割を果たさなければならないかということ、マスター自身が把握するための仕掛けでもあります。

このサプリメントにおいて、『PCのためのストーリー』とは、『PCがセッション中にどのような行動を行う事を期待されているか?』という事を示します。主人公がどのような行動を行うかという観点から言えば、TRPGをはじめとするエンターテインメント作品のストーリーは、帰納的に6種類のパターンの組み合わせから成立していると仮定されます。このサプリメントではその仮定に則って、シナリオ（に存在するストーリー）の作成を解説します。

6種類のパターンに対して便宜的に命名を行うならば、「対抗」「探索」「移動」「耐久」「防護」「奪取」となります。あらゆるTRPGにおけるシナリオのストーリーは、これらのパターンの組み合わせだと言えるでしょう。

「対抗」は、PCがある対象と競い合う行為を指します。競い合う対象、内容については問いません。また、競い合うための理由も問いません。

「探索」は、PCがある対象の存在を探し求めるという行為です。探し求める対象は問いません。また、その状況も問いません。

「移動」、その名の通りPCが、ある地点からある地点へと移動する行為を指します。移動する理由、状況は問いません。

「耐久」は、PCがある状況に耐えるという行為です。耐える状況は問いません。その理由も問いません。

「防護」はPCがある対象を守るという行為を示します。対象は問いません。また理由、状況も問いません。

「奪取」はPCがある対象を手に入れるという行為です。対象は問いません。奪取のための理由、その他の全ての状況は問いません。

これらの基本となるPCの行動パターンは、シナリオのストーリーの背骨となる重要なものです。このストーリーの背骨を「ストーリーライン」と呼ぶ事にします。

ここで挙げたそれぞれのストーリーラインはお互いに矛盾無く並立します。実際に作成されるシナリオは、一つのストーリーラインを用いたものから、全てのストーリーラインを組み込んだシナリオまでと、そのバリエーションは様々です。当然ながら、ストーリーラインは、組み合わせが増す毎にシナリオに関する要素が複雑化する傾向にあります。これはPCが取り組まねばならない課題が多くなるためです。

ではストーリーラインの具体的な説明に入りましょう。

ストーリーラインの解説と例

以下には6種類のストーリーラインの一つ一つについて解説が挙げられています。ここで挙げられている解説は、いくつかのストーリーラインが結合した複合的なストーリーラインについては扱っていません。これらについては、マスターが各自で探究する必要があります。ただ、複合的なストーリーラインについては、それぞれのストーリーラインの特徴を併せ持つものとし

ます。
。例示の部分で複合的なストーリーラインが挙げられている場合がありますが、その場合も具体的な解説は行われていません。それらの例についてはそれぞれのストーリーラインの特徴が同時に含まれているものとし

「対抗」

「対抗」のストーリーラインは、ある対象と優劣を競い合うという行為がメインとなるものです。競い合う対象は問いません。例を出すならば以下のようなものがあるでしょう。

競技大会

強制排除

直接対決

復讐

反乱

賭

争奪戦（奪取）

様々な状況が考えられますが、そのメインとなる部分は『勝負の行方』です。勝敗を決するという状況が必須なものとなります。

また、勝負を行う場合に必要な存在として、対抗の相手を決定せねばなりません。対抗する手段について設定する必要もあるでしょう。

「探索」

「探索」のストーリーラインは、ある対象についての情報を得るという行為がメインとなるものです。対象の内容は問いません。このタイプのストーリーラインは後述する「移動」と複合したものが多く確認されます。例を出すならば以下のようなものがあるでしょう。

謎解き

正確な知識の獲得

身辺捜査

遺失物捜査

地図作成（移動）

探検（移動）

様々な状況が考えられますが、そのメインとなる部分は『正確な情報の把握』です。様々な角度からの情報を収集し、事実の把握に勤める必要があるでしょう。

また、情報収集を行う場合に必要な存在として、情報提供の相手を決定せねばなりません。正しい情報を入手するために困難に直面する場合があります。

「移動」

「移動」のストーリーラインは、PCが今いる場所から別の場所へと移動するという行為がメインとなるものです。このタイプのストーリーラインは前述の「探索」、後述する「防護」と複合したものが多く確認されます。例を出すならば以下のようなものがあるでしょう。

旅行
伝達
交易（防護）
追跡（探索・対抗）
逃亡（防護）
輸送（防護）

様々な状況が考えられますが、そのメインとなる部分は「移動」そのものです。移動中に遭遇する状況がメインです。

また、移動する必然性や、移動のための手段、移動中に遭遇する困難、移動中に通過する場所などの設定が必要になります。

「耐久」

「耐久」のストーリーラインは、PCがある（PCに対して不利に働く）状況に耐え抜く状況を扱います。例を出すならば以下のようなものがあるでしょう。

遭難
胆だめし
現状維持
単純労働
持久戦（対抗）
世話（防護）
脱出（対抗・防護）

様々なパターンが考えられますが、そのメインとなる部分は状況に「耐久」することそのものです。何に耐えるか、どう耐えるかがシナリオのメインとなります。

また、PCが耐久をする理由や、直面する困難、状況からの脱出方法などの設定が必要になります。

「防護」

「防護」のストーリーラインは、PCがある対象を守るという状況を扱います。例を出すならば以下のようなものがあるでしょう。

ボディーガード
用心棒
警備
保護
護衛（移動）

様々なパターンが考えられますが、そのメインとなる部分は何かからある対象を『護る』ことです。何をどう護るかがシナリオのメインとなります。

また、PCが対象を防護する理由や、防護中に直面する困難、防護するための有利な状況などの設定が必要になります。

「奪取」

「奪取」のストーリーラインは、PCがある対象をある対象から奪取するという状況を扱います。

例を出すならば以下のようなものがあるでしょう。

盗む

発掘

誘拐

奪還（防護）

救出（防護）

様々なパターンが考えられますが、そのメインとなる部分は何かからある対象を『奪う』ことです。何をどう奪うかがシナリオのメインとなります。

また、PCが奪取を行う理由や、直面する妨害などの設定が必要になります。

以上の様に提示されたストーリーラインは、あくまでもPCがシナリオ中で求められる行動の基本となるパターンであり、シナリオの大雑把な方向性です。逆にいえば、これだけを決定したとしても、実際のプレイ場面では余り役に立ちません（全然役に立たないという訳では有りません。ただ扱っている話題のレベルがマクロ過ぎるために有効ではないという意味です）。

また、このサプリメントで扱う範囲で言えば、1回のシナリオにおいて用いられるストーリーラインは不変であると考えます。本来ならば、シナリオにおけるストーリーはPCの行動如何によって変更させる事もあるのですが、ここではストーリーラインは変更されないという前提で話を進めます。このサプリメントを利用して、ストーリーラインを途中で変更するシナリオを作成する場合は2種類のシナリオを連続でプレイすると考えた方が良いでしょう。

さて、ここまででストーリーラインを選択することが出来ますが、ストーリーラインを決定したとしても、現在の時点では主人公であるPCが行う事以外には何も決まりません。しかし、これがシナリオを作成する際に最も重要な手掛かりとなります。最後までこの手掛かりを頼りにシナリオは組まれていくこととなります。次章において、具体的にシナリオを設定していく場合も、このストーリーラインは常に念頭に置かれる要素です。

ここまでの手順で、シナリオとはどのようなものであるかがおぼろげに見えて来ました。つまりシナリオとは『PCがある行動パターンに従った絡み方をする事で「事件」が変質する』という、一つの真実が明らかになった訳です。

シナリオを作成しようとする際には、扱われるストーリーを決定すると同時に、もうひとつの視点からシナリオを眺める必要があります。それはPCの行動と共に重要な問題です。つまりシナリオをどうやって進行させるかという問題です。この視点を得る事で、シナリオ全体の性質を俯瞰する事が出来るようになります。次にこのシナリオの進行について解説しましょう。

シナリオの進行について

一回から数回のセッションでプレイが完了する、いわゆる「単発シナリオ」の場合、シナリオには「シナリオ進行の基本型」とでもいえるパターンが存在します。この型をきちんと理解し、利用することが出来るようになれば、シナリオを進行させる労力をかなりの部分削ることが出来るようになります。

このシナリオの基本となる進行パターンを「基本進行式」と呼称することにしましょう。

基本進行式

基本進行式は、シナリオの進行における基本パターンの一つです。このパターンは初心者にも扱いやすく、かつ応用のし易い、万能ともいえるシナリオの基本型です。これ以降、シナリオにおける大まかな場面の分割単位をフェイズと呼ぶ事にします。

基本進行式は6つの大きなフェイズから成立します。また、この6つのフェイズは必ず第1フェイズから始まり、また必ず第6フェイズで終わるという時間的不可逆性を持ちます。シナリオの進行においてフェイズ毎の段階がはっきりとしているという点も特徴的です。

では次に基本進行式とそれぞれのフェイズについて具体的な説明を行うことにしましょう。

基本進行式の構成

基本進行式は次のような6つのフェイズで構成されます。この順序はシナリオの提示順においても同様です。

プロローグ → 導入 → 追及 → 解決 → 離脱 → エピローグ

プロローグからエピローグまでの全てのフェイズが揃って1つのシナリオが構築されることになります。

各フェイズの内容

基本進行式の各フェイズは大まかに次のような内容になっています。

プロローグ

シナリオに登場するあらゆるキャラクターが知っていることについての確認や、PC全員が持っている情報・知識についての確認、舞台の状況説明などが行われるフェイズです。このフェイズではPCが直接登場することはありません。

このフェイズの目的は、プレイヤーをゲームに導入することです。

導入

PCそれぞれに対する導入がこのフェイズで行われます。何か特別な事情が無い限りは、このフェイズ内でPC全員を導入すべきです。また、「事件」と深く関わる「当事者」との社会的な関係に基づく導入（社会的導入）が有効でしょう。

このフェイズの目的は、PC及び「当事者」をプレイに導入することです。

追及

追及フェイズは事件に対する正確な判断を行い、行動の決定を正しいものにするためのフェイズです。このフェイズはシナリオの中核に当たるフェイズであり、基本進行式においては最も時間を要するフェイズになります。このフェイズは大まかに2つの意味を持っています。

まずは情報を収集するという性格を持っています。追及フェイズには、正確な判断を行うために不可欠な情報を入手するという意味があります。また、このフェイズには、さまざまな手段で入手した情報を統合し、次の行動を決定するという性格もあります。そして、その行動が間違っただけであった場合、再び情報を入手し、行動選択をし直す必要があるでしょう。このように、事件解決の方法を探究するフェイズが追及フェイズの一つの側面となります。

ではもう一つの側面も見てみましょう。このフェイズで情報探索以上に重要なのは、いくつかの課題を解決し、「当事者」の目的を果たすという点です。「当事者」の目的は、「事件」の解決を行う事です。追及フェイズ内で入手された情報を元に、実際に行動を行い、「事件」を解決する、それがこのフェイズの目的になります。

つまり、このフェイズの目的は、「事件」を解決の方法を追及し、実際に解決を行う事になります。

解決

解決フェイズは、追及フェイズにおいて事件解決の方法のための行動選択が行われた後で、処理過程として提示されるフェイズです。つまり、正しい行動選択が為されなかった場合のために、複数の解決結果を設定する必要があります。

解決フェイズの目的は、「事件」の解決の度合をチェックし、その後の展開を決定するフェイズです。

離脱

事件の解決を行ったPCはシナリオから離脱せねばなりません。解決した事件から解放されるというフェイズがこのフェイズです。当事者キャラクターの目的を果たし終わったPCは、事件そのものとは既に関係が途切れています。そのための離脱を表現するためにこのフェイズが用意されています。

エピローグ

エピローグフェイズでは、事件がその後どのような展開を見せたか、PCが解決した事件を元にど

のような経験をしたかなどの、シナリオ本編以降の内容を扱います。このフェイズではプロローグと同様に、PCそのものをプレイヤーが扱うことはありません。

シナリオの進行に基本進行式を用いる場合には、「PCによる当事者NPCに対する裏切り」や「隠された本当の真実」などの複雑なシナリオ要素を導入するには少々のテクニックが必要となります。しかしシナリオを作成するに当たり、まずはこの基本進行式を身につける事が重要です。以上に挙げられた二つの鍵、すなわちストーリーラインと基本進行式の二つを駆使する事で、シナリオの基本となる要素はほぼ全て決定する事ができます。これらのバリエーションのパターンがシナリオ作成の基本となります。

では、次の章からもっと具体的なシナリオ作成の方法論に進んで行きましょう。

コラム：シナリオは絶対なのか？

実際にシナリオに従ってセッションを行えば理解されることですが、シナリオで決定されている行動をプレイヤーが選択することは少ないといえます。それでもシナリオを絶対厳守せねばならないのでしょうか？

そうではありません。キャラクターが選択した行動がシナリオに記載されていない場合でも、PCがその行動を取るのにふさわしい状況であるなら、プレイヤーの決定した行動は「正しい」行動です。シナリオに載っていないからと、その行動を阻むことはできません。その意味でシナリオを細かい部分にまでがちがちに決定してしまうのはゲームをプレイできない状況にしてしまう可能性があります。

この『シナリオ作成支援システム』では、シナリオを作成する際に、大まかな部分から細かい部分へと設定を行っていきます。そして全ての設定が終わったとしても、まだまだシナリオは流動的な構造を持つようになっています。つまり、シナリオは大まかには絶対であるが、細かい部分は適宜流動的な決定を行わなくてはならないのです。これがTRPGのマスターをコンピュータが代用できない理由の一つです。

【付録1】シナリオ作成サマリー

ストーリーラインを決定する

ストーリーラインは6種類もしくは、それらの組み合わせから成る。

ストーリーラインを決定した時点で、「当事者」の目的及びシナリオの解決目標、解決のためのチェックポイントが大まかに決定される。

「当事者」の目的を決定する

付録を参照しながら「当事者」の目的を選択する。

「事件」を設定する

「当事者」の目的を利用して「事件」の核となる利害関係を設定する。具体的には

「事件」の規模の決定

「事件」の発生時期の決定

「事件」の起きている場所の決定

解決のための期限の決定

「事件」を構成する人物などの決定

「当事者」と「事件」の関係の決定

「事件」解決の手段の決定

を行う。

主要NPCについてのデータの決定

プロローグフェイズのための準備

手順3で決定した「事件」についての情報をプレイヤー向けにまとめる。

導入フェイズのための準備

PCに対する導入をそれぞれ決定する。社会的導入を行う事が可能であれば用いた方がスムーズにシナリオへの導入が完了する。

「核となる情報」の準備

シナリオの「核となる情報」を設定する。ストーリーラインによる「核となる情報」を用いても良い。

「核となる情報」の媒体などを決定する。

「核となる情報」を得るための情報として「ポイント」を設定する。

ポイントの媒体を決定する。

PCに対する課題を決定する

課題を表から選択する。

解決フェイズのための準備

シナリオの目的と解決条件を確認する。

シナリオのチェックポイントの設定を行う。

ストーリーラインからのチェックポイントを利用する場合は矛盾の無い様に作成すること。

解決レベルによって異なる結末を準備する

「失敗」「不足」「部分的成功」「成功」のそれぞれに対して準備。

「当事者」の状態の決定も行う。

離脱の過程を準備する

「失敗」「不足」「部分的成功」「成功」のそれぞれに対して準備。またそれらがPCによって異

なる場合にはそれぞれを準備。「当事者」の状態、「当事者」とPCとの関係の状態の決定も行う事。

シナリオを見返し、アドリブのための準備を行う。

実際にプレイを行い、さらに精練させる。

【付録2】「当事者」の目的表

ここには「当事者」の目的の例が示されています。「当事者」の目的が果たされる事は「当事者」にとっての利益となります。「事件」の定義に従って、この目的が果たされることが「事件」の本質となります。ストーリーラインが一つのものや二つのもがありますが、二つ以上の場合には両方の目的をクリアするようにしてください。

01	1.対抗	0.	ある人物の口封じ
02	1.対抗	0.	ある公式の大会での勝利
03	1.対抗	2.探索	ある人物・団体の秘密の暴露
04	1.対抗	2.探索	ある人物の暗殺
05	1.対抗	2.探索	遺産相続に勝利
06	1.対抗	2.探索	ある対象の物理的破壊
07	1.対抗	2.探索	不法取り引きの検挙
08	1.対抗	5.防護	ある人物・団体からの逃亡
09	1.対抗	5.防護	資産隠し
10	1.対抗	5.防護	ある人物の仇討ちの助け
11	1.対抗	0.	人脈作り
12	1.対抗	4.耐久	企業の運用の依頼
13	1.対抗	2.探索	アリバイ工作の成立
14	1.対抗	0.	障壁の排除
15	1.対抗	2.探索	恋愛関係における三角関係の解消
16	1.対抗	0.	恋愛関係の手切り
17	1.対抗	0.	ある人物・団体に対する復讐
18	1.対抗	0.	ある人物・団体との取り引き関係の成立
19	1.対抗	0.	旅行先での水先案内人の雇用
20	1.対抗	0.	ある人物・団体に対する妨害工作
21	1.対抗	0.	ギャンブルにおけるイカサマ工作
22	1.対抗	4.耐久	害獣駆除
23	1.対抗	0.	ある人物・団体に勝利する
24	1.対抗	2.探索	動植物の捕獲
25	1.対抗	0.	ある人物・団体への詐欺
26	1.対抗	0.	ある事件の証拠をもみ消す
27	1.対抗	0.	群集を扇動する
28	1.対抗	4.耐久	ある物品の流通
29	1.対抗	0.	ある人物の法廷弁護
30	1.対抗	0.	ある人物間の調停
31	1.対抗	0.	自殺を行う
32	1.対抗	2.探索	ある人物に対する誘惑
33	1.対抗	0.	ある人物の拉致監禁
34	1.対抗	0.	ある人物・団体の検挙・逮捕
35	1.対抗	0.	ある場所の清掃

36	1.対抗	0.	ある人物の説得
37	1.対抗	0.	ある人物の挑発
38	1.対抗	0.	司法裏取引を行う
39	1.対抗	2.探索	物理的トラップの設置、または解除
40	1.対抗	2.探索	社会的トラップの設置、または解除
41	1.対抗	0.	ある人物への裏切り
42	1.対抗	0.	自己の情報公開
43	1.対抗	2.探索	他者に対する情報操作・情報攪乱
44	1.対抗	0.	自己の持つ情報の秘匿
45	1.対抗	2.探索	ある物品の修理
46	1.対抗	0.	パトロン確保などを目的とした自己宣伝
47	2.探索	1.対抗	ある目的のための発明
48	2.探索	0.	あるアイテムの2.探索
49	2.探索	0.	ある人物、動植物の死因の判明
50	2.探索	1.対抗	ある研究の早期完成
51	2.探索	5.防護	迷子の捜索
52	2.探索	1.対抗	専門技能を持つ人物の雇用
53	2.探索	0.	学術資料の収集
54	2.探索	0.	政治資料の収集
55	2.探索	1.対抗	ある人物との結婚
56	2.探索	3.移動	未知のエリア（土地）の探検
57	2.探索	1.対抗	ある人物との会見
58	2.探索	0.	ある人物・団体の調査
59	2.探索	1.対抗	ある謎の解明
60	2.探索	3.移動	地域調査
61	2.探索	5.防護	手当て・治療・癒し
62	2.探索	1.対抗	ある人物・団体を中傷する
63	2.探索	1.対抗	ある人物・団体にいやがらせを行う
64	2.探索	0.	ある事件の解決のための証拠集め
65	2.探索	0.	未確認物体の調査
66	2.探索	0.	ある人物の身辺調査
67	2.探索	0.	ある事態の分析
68	2.探索	0.	ある物品の鑑定
69	2.探索	3.移動	ある場所への潜入
70	2.探索	1.対抗	ある人物の無罪証明
71	3.移動	防御	ある物品の他所への輸送
72	3.移動	2.探索	破棄不能物の処分
73	3.移動	2.探索	心中の告白
74	3.移動	5.防護	借りているものの返却、または返却要求
75	3.移動	0.	警報の伝達
76	3.移動	5.防護	他人に物品を預ける
77	3.移動	1.対抗	限られた時間以内での他所への3.移動

78	4.耐久	5.防護	子供のお守の依頼
79	4.耐久	1.対抗	ある人物を驚かせる
80	4.耐久	1.対抗	ある人物を楽しませる
81	4.耐久	2.探索	自己の癖の矯正
82	4.耐久	3.移動	ある人物と恋仲の成立
83	4.耐久	1.対抗	ある地域の警備
84	4.耐久	1.対抗	現状維持
85	4.耐久	0.	技術・学問などの教育
86	4.耐久	3.移動	ある対象の行動観察
87	4.耐久	0.	技術を習得
88	4.耐久	0.	ある作品の完成
89	4.耐久	3.移動	布教活動
90	4.耐久	1.対抗	聖地・特別な場所の守護
91	5.防護	1.対抗	暗殺からの5.防護
92	5.防護	3.移動	旅の従者を求める
93	5.防護	1.対抗	土地囲い込み、またはその阻止
94	6.奪取	2.探索	ある人物の身柄拘束
95	6.奪取	2.探索	金銭の奪還
96	6.奪取	2.探索	物品の奪還
97	6.奪取	2.探索	ある人物の救出
98	6.奪取	1.対抗	制限時間内の金銭の収集
99	6.奪取	2.探索	金品強奪
00	0.	0.	マスターの決定による

【付録4】 PCへの課題

次に挙げる各種の課題は、PCが情報を入手しようとする場合や、行動を行おうとした際に遭遇する可能性のあるトラブルです。PCはこれらの課題を解決し、目的の完遂を目指す事が求められます。また、手強すぎる課題に対して正面から解決を計ることは無駄である場合が多く、どのようにして回避するかという視点に立って課題を捉える必要が出て来ます。

01.情報の不足

正確な判断を下すための十分な情報が得られていません。

02.物資の不足

物資が不足しており、十分な活動を行うことが出来ません。建材・工具・機器の類など全てに及びます。

03.戦力の不足

敵対するキャラクターと直接的な戦闘を行う場合の戦力が不足しています。それはキャラクターの頭数かもしれませんが、武器の威力かもしれませんが。

04.アイテムの不足

目的を達成するために必要なアイテムがありません。アイテムは存在していても使用法が不明、使用のためのエネルギーが不足している場合も含まれます。

05.資金の不足

目的を達成するための資金が不足しています。

06.能力の不足

PC及び助力を受けられるNPCは目的遂行のために必須となる能力を持っていないか不十分にしか習得できていません。

07.体力不足

キャラクターが何らかの理由で、安全に行動するためのヒットポイントを確保できていません。

08.拘束

キャラクターは監禁状態にあります。仕事が理由・身体的な理由・敵対するキャラクターによって捕えられているなどの場合があるでしょう。

09.時間的余裕の欠如

キャラクターは時間に追われています。待ち合わせの時間に間に合わない、列車の発車時刻が間近に迫っている、今日中に書類を上げなくてはならない、時限爆弾が仕掛けられているなどの例が上げられます。

10.意思剥奪

キャラクターは薬物やその他の理由によって、一時的に自由意思による決定という作業が出来なくなります。

11.説得

NPCがPCのことを説得しようとしてみます。NPCは辛抱強く説得を続けます。

12.取り締まり

警察またはそれに類する組織により、PCを含む集団に対して取り締まりが行われます。

13.失踪

必要とするNPCと通常的手段では接触することが出来なくなります。敵対するNPCを拘束していた場合は逃亡されます。

14.追跡

PCは警察またはそれに類する組織、または個人によって追跡を受けます。

15.遅刻

PC、NPCを問わず、不可避な理由で定刻に遅れて到着することになります。交通渋滞・物乞い・不意の来客・体調・気分などがその理由になります。

16.怠惰

NPCが怠惰で依頼などを履行してくれません。

17.遺失

PC、NPCを問わず、重要な物品を不注意を始めとする様々な理由によって無くしてしまっています。スリの被害も理由になるでしょう。

18.杓子定規

NPCが規則などに忠実であろうとし、PCが遂行しようという行動に対して妨害的立場に立ちます。

19.パニック

NPCが不安などの高まった結果としてパニックに陥ります。

20.誤解

NPCがPCの提供する情報を誤解します。そのNPCは誤情報に基づいて行動します。また、相互誤解の場合もあります。その場合、PCも誤情報に惑わされます。

21.拉致

NPCの手によってPCまたはPCに類するキャラクターが拉致されます。

22.情報操作

NPCの手によってPCの入手する情報が操作されています。

23.破壊工作

NPCの手によって直接的破壊工作が行われます。その結果、PCは不利な立場になります。

24.死亡

PC及び重要なNPCが死亡します。

25.差別

PC及び重要なNPCに対して差別的な扱いが行われます。身分的なものかもしれませんが、意図的な情報操作によるものかもしれません。

26.事故

PC及び重要なNPCが事故による被害を受けます。

27.質問

PCに対してNPCによる質問が行われます。その質問には大部分意味が無く、その結果時間が浪費します。

28.暴露

PC及びNPCが隠している重要な情報が暴露されます。

29.裏切り

PCと友好関係にいたはずのNPCが裏切ります。

30.自分勝手

PC及び重要なNPCが自分勝手な行動を行い、自体を混乱させます。

31.疑心暗鬼

PCが行う行動に対して、友好的であったNPCが疑心暗鬼に陥ります。PCの行動を疑ってかかり

ます。

32.熱狂

PC及びNPCのうち一人以上が他のPC及びNPCに対して熱狂的な感情（恋愛感情・憎悪など）を抱いているため、正確な状況判断を行えなくなっています。

33.弱み

PCはNPCに何らかの弱みを握られています。弱みを握っているNPCはそれを利用しようとします。

34.無責任

責任感の欠如した、いかげんなNPCによって、必要な準備が中途半端、もしくは全く行われていません。

35.でまかせ

虚言癖のあるNPCがある事無い事をPCに伝えます。約束は守られず、知り合いは全て架空の人物、経歴は他人のものです。

36.無視

ある人物・団体によってPCは無視されます。何を言っても取り合ってもらえません。

37.思い込み

NPCがある誤った思い込みを持っており、真実を伝えても信じてもらえません。

38.嫉妬

NPCがPCの能力・外見等に対して猛烈な嫉妬を覚えています。そのNPCはPCに対してヒステリカルな反応しかしません。

39.アレルギー

PCはある物質に対してアレルギーを持っています。その物質を摂取したり接触したりすると肉体的に酷い目に遭います。

40.接続の不足

PC及び助力を受けられるNPCは、あるNPCと接触するのに必要な接続を持っていません。

41.類似

人物、または品物の類似のため、取り違いなどが起きます。

42.名義詐称

PCやNPCの身元や経歴が詐偽に使用されます。その被害は全て詐称されたキャラクターに回って来ます。

43.注目

PCやNPCが注目を浴びる様にさせられてしまいます。本人の意図に関係無く目立ってしまいます。

44.感染

PCやNPCが病気に感染してしまいます。周りの反応についてはもちろん、命にも関わる可能性があります。

45.押しつけ

NPCがPCの意図を無視して品物や思想、考えなどを押し付けようとします。

46.押しかけ

NPCがPCの関係者であることを主張し、いつまでもつきまといます。

47.暴力

NPCがPCに暴力をふるいます。突発的かもしれませんが、日常的かもしれません。

48.詐偽

NPCがPCを詐偽にかけます。それによってPCは不都合な状態になります。おそらくはNPCを追うことになるでしょう。

49.因縁つけ

NPCがPCに対して因縁をつけます。PC側にはもちろん因縁を付けられる様な事情などありません。

50.超自然現象、偶然

PCやNPCが超自然現象、または偶然による不都合に遭遇します。

51.わがまま

NPCが自分の希望を第一に優先した行動を取ります。

52.喪失

NPCがPCから預かった重要な物品を無くしてしまいます。

53.侮辱、ざん言

PCはNPCから名誉を傷つけられるような行為を受けます。その結果、PCの社会的な立場が悪くなります

54.過失

NPCの不注意による行動のために、PCが被害を受けます。

55.サイズ違い

体型などの問題で、PCがあたろうとしている行動に支障をきたします。

56.不平、不満

NPCがPCに対してある理由から不満を持っています。裏切りなども考えられます。

57.アジテート

NPCが扇動活動を行い、PCを困難に陥れます。

58.悪のり

NPCが調子によって軽率な行動をとり、PC及びNPCが被害を受けます。

59.中毒、依存症

NPCは薬剤、またはある行動などの中毒患者です。PCはその対策に追われることでしょう。

60.狂言

NPCの狂言によりPCが踊らされます。

61.生真面目

NPCが真面目過ぎて融通がきかず、そのためにPCが困惑します。

62.気象、天候

PCの行動が気象や天候に邪魔されます。大雨、洪水、大雪などが考えられます。

63.誘惑

PCはNPCによる誘惑を受けます。単純な感情か、計略かは不明です。

64.あまのじゃく

対応するNPCが素直でない、あまのじゃくな性格です。PCは扱いに困ります。

65.記憶の混乱

NPCの記憶が混乱しています、正確な記憶を引き出すことは難しい状態です。

66.内気

NPCは内気で、PCに心を開けません。嫌っているわけではなく、照れているのかも知れません。

67.人間嫌い

NPCは人付き合いが嫌いで、PCに心を開けません。トラウマなどがあるのかも知れません。

68.放蕩

NPCは浪費癖があり、PCにとって必要な資本まで食いつぶします。

69.すれ違い

出会うとするNPCがPCと行き違ってしまう、会うために苦労します。

70.迷子

NPCが迷子になり、PCが探す羽目になります。

71.寿命

PCやNPCは死亡間近です。急がないといけません。

72.約束不履行

NPCがPCとした約束を守ってくれません。

73.見栄っ張り

NPCは見栄っ張りです。その結果、その発言を信用したPCは無駄足を踏みます。

74.自信過剰

NPCは自信過剰で、行いに慎みを欠きます。

75.奇行

NPCには奇行癖があり、常識を超えた行動をとります。もちろん、PCにも理解不能でしょう。

76.調停

NPCとの争いが発生していても、それが巨大権力によって調停されてしまいます。

77.哀願

NPCがPCの同情心を買って物事を頼み込もうとします。

78.非公開

情報が公開されていません。その情報を入手するためには非合法な手段をとらざるを得ません。

89.たらい回し

PCの依頼などがNPCの間をたらい回しにされ、物事が全く進まなくなります。

80.放置

PCの依頼などがNPCの多忙などによって放置されてしまいます。物事が全く進まなくなります。

81.情報過多

入手できる情報が多過ぎてしまい、PCには真偽の判断がつけられなくなります。

82.単独行動

あるPCが他のPCやNPCとはぐれてしまいます。

83.トラウマ

あるPCやNPCがトラウマチックな状況に出会い、正常な判断が出来なくなります。

84.手抜き

NPCが自分の行わなくてはならない事について手を抜いており、その結果、PCが被害を受けます。

85.一方的な関係解消

PCはNPCから一方的に絶交されてしまいます。そのNPCからは無視を受けたり攻撃的な態度を取られます。

86.足留め

PCは何らかの原因でその場所から移動できない状態になってしまいます。

87.対立

PCは対立する二つ以上のNPC群と関係しており、その結果どちらからも裏切り者扱いされます。

88.鬱・無気力

NPCは鬱の状態に入ってしまったっており、何事にもやる気が出ません。何も対応できません。

89.興味不足

NPCはPCの依頼や情報などに全く興味を持ちません。

90.信用不足

PCがNPCの信用を勝ち得ません。NPCが信用する人物の保証が必要になります。

91.捨て鉢

NPCが希望を失っており、やけくそな行動に出ます。その結果事態が悪化します。

92.不潔

PCが利用しなくてはならないある環境は酷く不潔な場所です。生理的に受け入れられないPCもいるでしょう。

93.感染源

PCが利用しなくてはならないある環境は、ある病気の感染源となっています。十分な準備と事後の対応をせねば、その病気に感染します。

94.無知

あるNPCが事態に対して極めて無知であり、無知ゆえの行動を行います。自体はその行動によって悪化します。

95.パズル・暗号

PCに対してパズルや暗号が提示され、それに解答せねば先に進みません。

96.謎掛け

PCに対して謎かけが行われます。その謎を解かなければ無事には済みません。

97.宗教的対立

PCの宗教を快く思わないNPCの手によって事態が悪化します。

98.飢餓

PCが必要としている食料資源が完全に不足しています。このままだと行動不能になります。

99.激しい感情

対応するNPCは酷く感情の起伏が激しい上に、ちょっとした理由ですぐに激高します。対応を練る必要があります。

00.マスターの決定による。