シナリオ作成相談会より

TRPGシナリオ作りのコツ

初めて作る人の基本から、記憶に残る仕掛けまで



CCFOLIAでオンラインTRPG体験会 テブラプレ

この資料について

相談会で何度も出てきた話を、3段階に

参加者が持ち込んだシナリオやアイデアに、みんなで意見を出し合う「シナリオ作成相談会」。個別のシナリオには深入りせず、どのシステムにも持ち出せる考え方だけを集めました。

1〜9節

基本編

どのシナリオにも当てはまる土台。初めて作る人はここから。

10〜13節

演出編

遊んでいる最中の体験を整える工夫。

14〜16節

応用編

何年も記憶に残るシナリオにするための仕掛け。

PART 1　1〜9節

基本編

シナリオを一本書き上げるための土台

基本編　01

シナリオは、みんなを楽しませるためにある

プレイヤーが楽しいのは、**自分のキャラクターが活躍できたとき**。迷ったら、ここに立ち返ります。

作者は好きにしてよい

遊ぶ人みんなが楽しんでくれると思ってやったことなら、すべて正しい。「3人用です」というわがままも言ってよい。

GM＞シナリオ＞システム

他人のシナリオでも、扱いにくい部分は差し替えてよい。大事なのは、その場の全員が楽しく遊べること。

完成は自分で決める

手を入れれば面白くなり続ける。「よし、完成」と決めないと、いつまでも終わらない。

基本編　02

最初に決めるのは、エネミーの目的

エネミーの
目的

→

達成されると
バッドエンド

エネミーのハッピーエンドが、PCのバッドエンド。

ここから、シナリオの骨組みが逆算できる

情報
エネミーが動いた痕跡。日常とバッドエンドの差分。

物語の動線
PCが痕跡を後追いして、目的に追いつく。

導入
バッドエンドの手前で異変に気づき、立ち向かうきっかけ。

基本編　02

PCが何もしなくても解決するなら、ゲームにならない

起きてほしくないこと

大切な人、所属組織、自分自身に危機が及ぶ。放っておいても世界が少しよくなるなら、動く理由がない。

「絶対に許さない」

ヒロイックなシステムなら、そう思えるボスが近道。ただし嫌がらせはPCまで。プレイヤー本人にはしない。

悪意はなくてもよい

「主人公に幸せになってほしい故人の想い」でも成立する。正体がわからなければ、それだけで脅威になる。

基本編　03

日常を見せてから、脅かす

PCとプレイヤーは別人。日常の場面なら、超人も一般人も考えることは同じ。ここで距離を縮めます。最初の小さな善行は「SAVE THE CATの法則」。



STEP 1

与える

小さな善行をさせ、相手が喜ぶところまで描く。

STEP 2

予兆を見せる

その日常や大切な人が、脅かされそうだと示す。

STEP 3

守りたくなる

プレイヤー自身が「失いたくない」と感じて動き出す。

基本編　04

情報が届く順に、矢印ができる

概要 → ハンドアウト → 秘密 → **最初の行動**

表の使命＝序盤にしてほしいこと

矢印の先に、最初に調べてほしい情報を置く。ずれると「何をすればいいかわからない」シナリオになる。

素直な人が、素直に楽しめる

従った結果ババを引く作りは意地が悪い。想定外の動きまで制御しようとしなくてよい。

基本編　05

手番の数が、情報量の上限

PC4人 × 2サイクル

8手番

→

他のPCの秘密を調べる

−4

→

物語に使えるのは

4手番

最初に「ギミックを楽しむ」か「物語を楽しむ」かを決める。GMが扱いやすいのは8〜10手番程度。人数を減らせば、物語に回せる情報が増える。

基本編　05

見せ場から逆算して、敵と戦闘を作る

得意技を使う場面を用意する

- 守る能力 → 周りを巻き込む攻撃
- 防御の大技 → 防ぐべき大技
- 範囲攻撃 → 雑魚を多めに
- キャンペーンはお当番回方式

道中の戦闘は目的で決める

- 花を持たせる → 弱い敵をさくっと
- 挫折させる → ボスに一度負ける
- 戦わずに、戦闘技能で情報収集も可

敵データに慣れないうちは、ルールブックやサンプルのボスをアレンジするのが一番安全。

基本編　06

物語はシンプルでいい

最初は「塩パスタ」でよい

「物足りないかも」は、初心者の気持ちを忘れた熟練者の感覚。味付けは遊ぶ人に任せ、足りない分はセッション中にアドリブで足す。

詰め込みすぎたら、分ける

- コンセプトは一本につき一つ
- 多すぎたら前後編のキャンペーンに
- 入れる理由のないギミックは削る
- 揉めそうな表現は削る



作者はまだそのシナリオを遊んでいない。プレイヤーの疲れを想像して手加減する。

基本編　07

謎解きは、本筋に関わらせない

考えるのはPC。プレイヤーの知識やひらめきに、シナリオの進行を預けない。

判定で解けるように

「アイデアに成功。答えはこうです」で問題ない。偶然解けたら、ボーナス付きで判定させる。

ひらめきを鍵にしない

気づけず失敗すると「私がバカだった」になる。ダイス目のせいにできる失敗のほうがずっと受け入れやすい。

隠しストーリーは歓迎

本筋とは別の「もう一段奥」は楽しいボーナス。ただし解かないと終われない作りにはしない。

基本編　08

推理はさせず、納得感を渡す

「これで全部です」

手がかりは、読めば必ずわかるところまで落とし込む。全部渡せば、それを並べて「俺の推理を聞いてくれ」と語るだけで推理になる。



納得より「納得感」

解決しなくても、理由がわかれば不満は残らない。

期待しすぎない

期待を低く置けば、超えてきたとき心から褒められる。

基本編　09

作者の頭の中は伝わらない。書き残す

「やっていい」は明記する

書いていないと、プレイヤーは遠慮して縛りプレイを始める。

- PL同士はいつでも相談してよい
- 別行動中の情報も、PCが知ったことにしてよい

書き方の工夫

- 分岐が多ければフローチャート
- 一度回して、補った内容を足す
- 共通ルールはアイコン表記に
- 文章量はルールブック収録作が目安

数年後の自分も、必ず忘れます。

PART 2　10〜13節

演出編

遊んでいる最中の体験を整える工夫

演出編　10

恐怖も痛みも、慣れる

回数が増えるほど効き目は落ち、「またか」「来た来た」と笑いに変わっていきます。

怖がらせたいなら、絞る

毎シーンより、ピンポイントに数を絞るほうが緊張感が保てる。恐怖を一つの場面に凝縮するのも手。

何度も合わせるなら、味を変える

PCはシリアス、プレイヤーはブラックコメディ。最初は丁寧に、後半はピタゴラ装置のような意外な展開で緩急を。

演出編　11

TRPGは映像ではない



言わなければ伝わらない

「観客だけが違和感に気づく」演出は使えない。興ざめしそうでも、必要な描写はちゃんと言葉にする。

リアルに寄りすぎない

身近な題材の「やばい人」は、理想の人物として見せてから落差をつけ、キャラとして徹底的に造形する。

題材は薄めて使う

有名な物語は「裏テーマ」に留める。そのシステムでなければできないシナリオを目指す。

演出編　12

「絶対に選ばない選択肢」を見せる

協力型寄りに作ったうえで、あえて示す

「本当の使命を、対立する内容に変えてもよい」

選ばないことで、協力する決意が固まる。

選ばなくても「自分で選んだ」実感が残る。

選択肢があると、それ以外で迷わない。

「何もしなければ悲劇」にすると、変えた手応えが強い。

演出編　13

舞台を用意して、アドリブで回す

物語ではなく、舞台を作る

場所とできることだけ決めておく。PCが自分の物語を持ち込むたびに、別の物語が生まれる。

駅から家までの道だけ引く

ゴールと大筋だけ決め、道中はその場で。分かれ道や寄り道をダイス表にすれば毎回違う物語に。

材料はキャラ作成で集める

会話しながら作り、得意そうなことを活かす判定を用意。成功も失敗もおいしい。

楽ができる方法を知っておくと、遊べる回数が増える。

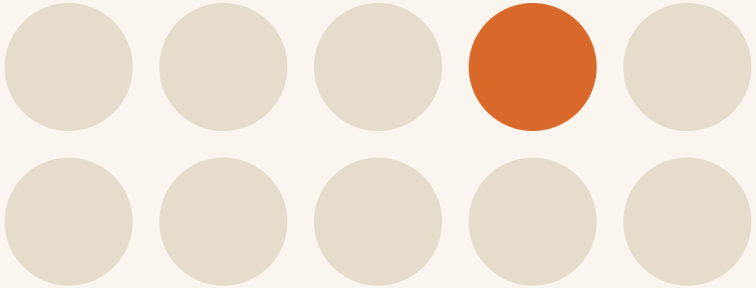
PART 3　14〜16節

応用編

何年も記憶に残るシナリオにするための仕掛け

応用編　14

罠は10個仕掛けて、1個踏まれればよい



シナリオの随所に「踏むとひどい目にあう爆弾」を置き、どれか一つ発動すれば成功。

プレイヤーには「自分の意図で動いたら、なぜかひどい目にあった」と映り、「私のためのシナリオだ」と思ってくれる。9個が不発でも構わない。



伏線は誘導しない。期待を煽らず、誰かが踏んだら楽しい、くらいに構える。

応用編　15

PC同士の対立は「起こる」前提で作る

先に伝えておく

「PCは対立しても、プレイヤーは仲良く」。ゲーム中の出来事は、終わればノーサイド。

手を組めるルート

「お前は仇だが、今はもっと厄介な敵がいる」。共通の敵を置けば、対立前提でないシステムでも成立する。

両方を格好よく

片方だけが割を食う対立は楽しくない。全力を尽くして負けたなら格好がつく。

「お前もこちらに来い」と「お前はこうなるな」。この引っ張り合いは、わかりやすく強い対立構造です。

応用編　16

当事者性は、渡さずに気づかせる

与えられた当事者性

「PC1は殺人者です」

秘密を開けたら書いてある。強引に渡されると、理不尽に感じる人もいる。

気づいた当事者性

「これ、自分が原因じゃないか」

自分で気づくことは、そのまま納得すること。何年も記憶に残る。

作り方：導入や秘密に軽い情報をさらっと書き、後半に別の場所から別の形で出す。「あなたはこうです」と直接は書かない。

まとめ

書き上げたら確かめること

- バッドエンドを一文で言えるか
- PCにとって「起きてほしくないこと」か
- 日常を見せてから脅かしているか
- PCの最初の行動が見えるか
- 手番数に対して情報が多すぎないか
- 謎やひらめきが本筋を塞いでいないか
- 真相は全情報で必ずわかるか
- 「やっていいこと」を書いたか
- 恐怖を入れすぎて慣れさせていないか
- 「自分で選んだ」と感じられるか
- 対立に、手を組めるルートがあるか
- 「完成」を自分で宣言したか

迷ったら、誰かに説明してみる。

相談会でよく出たのは「もう十分できています」の一言でした。その「誰か」を探しているなら、シナリオ作成相談会へどうぞ。書きかけでも、アイデアの段階でも大歓迎です。

CCFOLIAでオンラインTRPG体験会 テブラプレ

teburaplay.com

DiscordとCCFOLIAで遊ぶオンラインTRPGの体験会。ルールブックもカメラも不要、初めての方も経験者も歓迎。

イラスト：いらすとや（https://www.irasutoya.com/）