
ダンジョンシナリオ作成 入門講座

目次

1. シナリオ作りって難しい?	1
1.1. はじめに	1
2. ダンジョンの基礎の基礎	2
2.1. はじめに	2
2.1.1. マスターが準備しておくもの	2
2.2. ダンジョンのマップ	2
2.3. モンスター	3
2.4. 宝物	4
2.5. おわりに	4
3. 基礎に加える細部	5
3.1. はじめに	5
3.2. ダンジョンの基本的なデータ	5
3.2.1. ダンジョンの寸法	5
3.2.2. 光源	6
3.2.3. 材質	6
3.3. ダンジョンの拡張	6
3.3.1. 畏	6
3.3.2. 鍵	6
3.3.3. ダンジョンの立体化	7
3.4. モンスターの整合性	7
3.5. おわりに	7
4. 張り巡らされる手がかりと伏線	8
4.1. はじめに	8
4.2. 手がかり	8
4.2.1. なぜ手がかりが必要か	8
4.2.2. 手がかりの例	9
4.2.3. 手がかりの出し方	9

4.3.	モンスターについての手がかり	10
4.4.	死体	10
4.5.	伏線	11
4.6.	おわりに	11
5.	考え無き者には死。それが鉄則	12
5.1.	はじめに	12
5.2.	なぜ戦術が必要か	12
5.3.	戦術のヴァリエーション	12
5.3.1.	1対1 / 1対多	12
5.3.2.	まとめて倒す	13
5.3.3.	挟み撃ち	13
5.3.4.	明かりを狙う	13
5.3.5.	足場の悪さ	13
5.3.6.	パーティーの分断	14
5.3.7.	相手に悟られずに進む	14
5.3.8.	「手がかり」との組み合わせ	14
5.4.	おわりに	14
6.	言葉を紡ぎ世界を織り成せ	15
6.1.	はじめに	15
6.2.	描写を付け加える	15
6.2.1.	聴覚	15
6.2.2.	嗅覚・味覚	15
6.2.3.	触覚	16
6.3.	変化に富んだオブジェクト	16
6.3.1.	モンスター	16
6.3.2.	舞台	16
6.3.3.	小道具	16
6.4.	おわりに	16
7.	はじまりの終わり。そして広大なる世界へ	17
7.1.	はじめに	17
7.2.	目的	17
7.3.	ダンジョンにたどり着くまで	17
7.4.	キャンペーン	18
7.5.	おわりに	19

本講座は、以下のページにて入手することができます。

http://www.na.rim.or.jp/~raoul/rpg/md_index.html

<http://www.na.rim.or.jp/~raoul/rpg/makedun.pdf>

なお、著作権は放棄していませんが、無償での配布、転載等をご自由にしていただいて構いません。

有償での配布を考えている方は、必ず著作者である私ラウールの許可を取ってから行うようにしてください。

本講座はRPGのシナリオ作成について述べるものであり、これからRPGのゲームマスターを始めようという方を対象にしています。「RPGのマスターをやることになったんだけど、シナリオってどうやってつくるんだろう。」「そのうちマスターもやってみたいけど、なんだか難しそう」という方が対象です。

本講座を読みながらシナリオを実際に作り、プレイしていくことで、ダンジョンシナリオの作り方をマスターすることができます。

本講座では、極めて基本的なところから始めて、回を追うごとに考える箇所を増やしていきます。理想的には、第1回の受講 実戦（マスタリング） 第2回の受講 実戦 第3回の受講・・・と進めていくことです。

本講座は、D&D(Dungeons and Dragons)というロールプレイングのシステムを使うことを考えて執筆しました。D&Dに最適化されています。しかし、D&D以外のRPGでも、ダンジョンを舞台に楽しめるRPGであれば、きっと本講座は役に立つでしょう。なお残念なことに、1999年9月現在、日本語で読むことのできるD&Dは絶版となっており、入手困難です。

講座の中では、ルールのなことについてはほとんど何も解説していません。RPGのルールにつきましては、各人で読むなりプレイに参加するなりして、把握するようにお願いします。

では、本講座が皆様の楽しいRPGプレイの一助となりますように。

1999年9月15日

ラウール
e-mail: raoul@na.rim.or.jp

1. シナリオ作りって難しい？

1.1. はじめに

これから、はじめてマスターをやろうという方々に向けて、シナリオ作成講座というものを始めます。これを読んでいる方の中には、「マスターは難しい」と思っている方もいるのではないのでしょうか。実は私もそう思います。いえ、今のRPGを取り巻く環境を見ていると、そう思うしまうのです。手本としてあるべきリプレイは、素人がまねできないような凝ったものが多いですし、かといってそういったリプレイに出てくるようなシナリオの「作り方」が紹介され広まっているわけでもありません。

しかし、そんなカッコを付けなければ、RPGのシナリオなんてそんなに難しいものではないのです。もちろん、プロにしか作れないような優れたシナリオもありますが、普段われわれが楽しむのに、それほど技術も才能も必要ありません。

私が始めてRPGをやったのは今から10年前、中学1年生の時でD&Dのマスターでした。それでも、十分に楽しむことができました。そして楽しんでいくうちに、だんだん技術を身につけていったのです。

なぜ中学生の私がマスターを勤めることができたのかといえば、別に才能に恵まれていたからでもなんでもなく、一つにはD&Dというゲームの持つ魅力のおかげであり、もう一つには特にひねりも無いひどく単純なシナリオしか作らなかった(作れなかった)からです(中学生の作った物ですから・・・)。でも、それで十分楽しめたのです。そして、これは今でも変わらないと思っています。

本講座を読んで、「実はシナリオってこんなに簡単なものでよかったんだ」「今までリプレイで見てきたのは、とっても難しいシナリオだったんだ」ということに気づいてもらえれば、そして自分で実際にシナリオを作ってみて、マスターをやってみてもらったら、この講座を書いた私の目的は達せられたといえます。

なお、わたしは、リプレイに出てくるような難しいシナリオを否定するものではありません。ただ、初めてマスターをやろうとするには決定的に向いていないと思います。初めてスキーを滑ろうという方に、パラレルを勤めるようなものです。ですから、これからマスターをやろうとする方は、まず本講座で解説する「簡単なシナリオ」が作れるようになってください。「難しいシナリオ」へステップアップするのは、「簡単なシナリオ」が自在に作れるようになってからでいいのです。

さて、では「簡単なシナリオ」の正体とは一体なんなのでしょう？

それは、「ダンジョンシナリオ」です。地下迷宮に潜って、モンスターを倒して宝を手に入れて、というあれです。

さあ、次回からいよいよ、シナリオの作り方を解説していきます！



2. ダンジョンの基礎の基礎

2.1. はじめに

D&D の冒険でもっとも基本になるのは、ダンジョンシナリオです。「ダンジョンシナリオ」とは何かというと、様々なクラスからなるパーティーが、怪物がうろつき宝の眠るダンジョン(地下牢とか本丸といった意味ですが、ここではそれ以外の建物や洞窟なども含みます)に潜って、首尾良く宝を手にして戻ってくるというタイプのシナリオです。言ってみれば、古臭いタイプのシナリオなのですが、変に凝ったシナリオよりはずっと安定して楽しむことができますし、突き詰めればこれはこれで結構深いものでもあります。

当然、初心者を対象とした本講座では、このダンジョンシナリオの作り方を扱います。

では、ダンジョンシナリオを作るとして、マスターが用意しなければならないものや考えなければならないものとはなんでしょうか。なんだかたいへんそうですか？

でも、心配することはありません。ダンジョンシナリオが初心者向きであると言われるのは、あまり考えなくても出来てしまうというのが理由の一つなのです。

本当に簡単で、「こんなのでいいの？」って疑問に思うほどです。

2.1.1. マスターが準備しておくもの

- ダンジョンのマップ
- ダンジョンに住んでいるモンスター
- 宝物

これだけです。この3つが、余分なものを全て取り去った後に残るダンジョンシナリオの骨格なのです。

講座の第1回では、この3つの要素のみを持ったシナリオを作ってみることにします。

まずはじめは、マップからです。

2.2. ダンジョンのマップ

ダンジョンのマップ(地図・平面図)は描けますか？はじめてのダンジョンは、そんなに大きくする必要はありません。

平屋の小さなもので十分です。あまり大きくすると、プレイヤー達はそのうち疲れてだれてきてしまいます。

ダンジョンシナリオで最低限、用意すべきもの



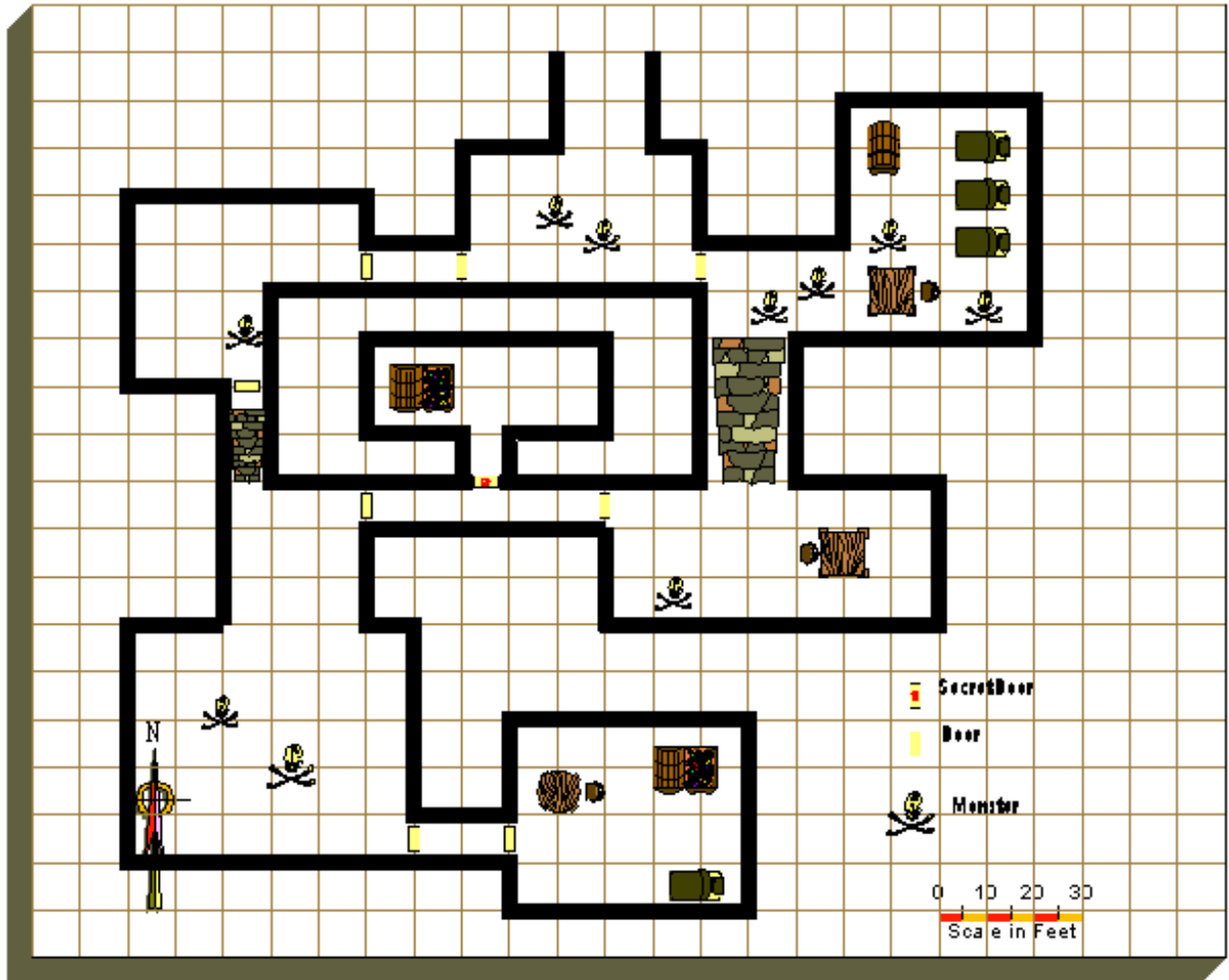
ダンジョンの地図



モンスター



宝物



良く分からないという方は、方眼紙などの罫目の入った紙に、3cm 四方から 5cm 四方くらいの大きさの長方形を 5 - 10 個くらい配置してってください。その長方形が、ダンジョンの部屋になります。次に、各部屋を線で結びましょう。線は、交差していたり分かれたりして構いません。この線が、部屋と部屋を結ぶ通路となります。

先ほども述べたように、「ダンジョン」といっても地下牢に限らず、洞窟・島・遺跡・神殿・盗賊の隠れ家・古城などさまざまなタイプがあります。ここでは、シーフが活躍しやすいように(「聞き耳」を使いやすいように)、扉の付いた地下迷宮ということにしておきましょう。

さて、だいたいダンジョンの地図はできましたでしょうか？ できたら、いくつかある部屋のうち一つを、「秘密の部屋」にします。「秘密の部屋」にするには、部屋に続く扉を「隠し扉」にすればよいのです。

はい、これで地図は完成です。

2.3. モンスター

地図ができたら、次に各部屋にモンスターを配置していきましょう。

ではどんなモンスターを選ぶか、ですが、D&D ではモンスターの強さは基本的に HD (ヒットダイス) で決まります。あなたが慈悲深い人物であれば、キャラクタのレベルよりも低い HD のモンスターを選びましょう。低レベルの D&D で良く使われるのが、コボルド、ゴブリン、オークです。たくさんあってどれを出していいのか迷ったら、この三種類のどれかを出しましょう。

では、これらを出すとして、何匹くらい出せばよいのでしょうか？ 一度に出すモンスターの数がパーティーの人数よ

りも多くなると、勝つのは難しくなります。なぜなら、低レベルの魔法使いと盗賊はほとんど戦力に数えることができないからです。ですから、魔法使いと盗賊を除いた人数より1 - 2匹少ないくらいが良いでしょう。



ところで、やはりこの手のシナリオでは、ボスの存在は欠かせないでしょう。HD2 くらいのちょっと強い奴を奥の方に配置しておきましょう。ただし、ボスを手下と共に登場させると1レベルの場合全滅しかねないので、ボスは単独で、もしくはお供を一匹か二匹程度にして登場させた方が無難です。

なお、作った全ての部屋にモンスターを配置する必要はありません。作った部屋の5割前後にモンスターを配置しておけばよいでしょう。

2.4. 宝物

さて、モンスターの配置が終わったらいよいよ宝物です。

しかし、いったいどれほどの宝物をあげればよいのでしょうか。D&Dの場合難しいのは、宝物が経験点に大きく関係しているという点でしょう。

さて、ちょっとした計算をしてみましょう。とりあえず、今回のシナリオで、キャラクタ達に1000点の経験点をあげることになります。これは、盗賊や僧侶にとっては「もう少しでレベルアップ」という経験点ですね

一般には、2~4回の冒険で1レベル上がる程度のペー

スがよいのではないのでしょうか。

この1000点のうち200点を宝物以外による経験点と考え、残りの800点を宝物による経験点にします。この場合、ダンジョンで得られる宝物の合計は、 $[800 \times \text{パーティーの人数}]$ になります。

ではこの宝物をどの部屋にどう配置するかですが、ひじょーに大雑把ですが、4割をボスの部屋、4割を「秘密の部屋」、残りの2割を雑魚の部屋、といった感じで良いでしょう。

2.5. おわりに

さて、どうだったでしょうか？ ちょっと面倒くさいかもしれませんが、難しい部分はほとんど無かったのではないのでしょうか？ ひょっとすると、「どんなモンスターをだそうか」「どんな宝物をどこに配置しようか」と工夫するのは、結構楽しいことだと思ったかもしれません。

でも、これで本当にプレイヤー達に楽しんでもらえるのでしょうか？ 雑誌などで見られるリプレイや、ゲーム機のRPGのような複雑で起伏に富んだストーリーというものは全くありません。

いいえ、大丈夫です。D&Dを嘗め尽くしたようなプレイヤーには確かに平凡で物足りないかもしれませんが、そうでなければモンスターとの戦いと、それによって得られる報酬、経験点による成長だけで、十分に楽しいものなのです。D&Dというゲームは、それだけの魅力を備えています。

しかし、今回のダンジョンは、本当に基本的な部分しか作っていないので、改善の余地は大いにありますし、考えなければならないことは実はまだまだたくさんあるのです。でも、それは次回以降にまわしましょう。次回以降、今回身につけた基礎(骨)に、少しづつ肉を付けていきます。

できれば、次回の分を読む前に、一度ダンジョンを作ってみて、プレイヤーを集めてやってみてください。

3. 基礎に加える細部

3.1. はじめに

さて、第1回では、極めてベーシックなダンジョンを実際に作ってみました。

もし実際にマスタリングをしてみたのであれば、ひょっとすると慣れたプレイヤー達からいくつか設定していない事柄について突っ込みが入ったかもしれません。そう、実は、前回作ったダンジョンは、突っ込みを入れられて当然なほど、未完成な代物なのです。

「そんな今更言われてもー」と思われるかもしれませんが、一度にあれこれ詰め込むと、何が大切なことで何が枝葉なのが見えにくくなり、ついにはやらなければならない膨大な仕事に押しつぶされてしまうことでしょう。

一応、前回のおさらいをしておきましょう。

ダンジョンシナリオで基本になるのは、

- マップ
- モンスター
- 宝物

の3つでした。覚えていますでしょうか？

実に簡単ですね。

では、今回の講義に入りましょう。

今回は、前半で、前回作ったダンジョンをもう少し詳しく設定します。後半では、前回には出てこなかった要素を盛り込んだダンジョンについて考えてみます。

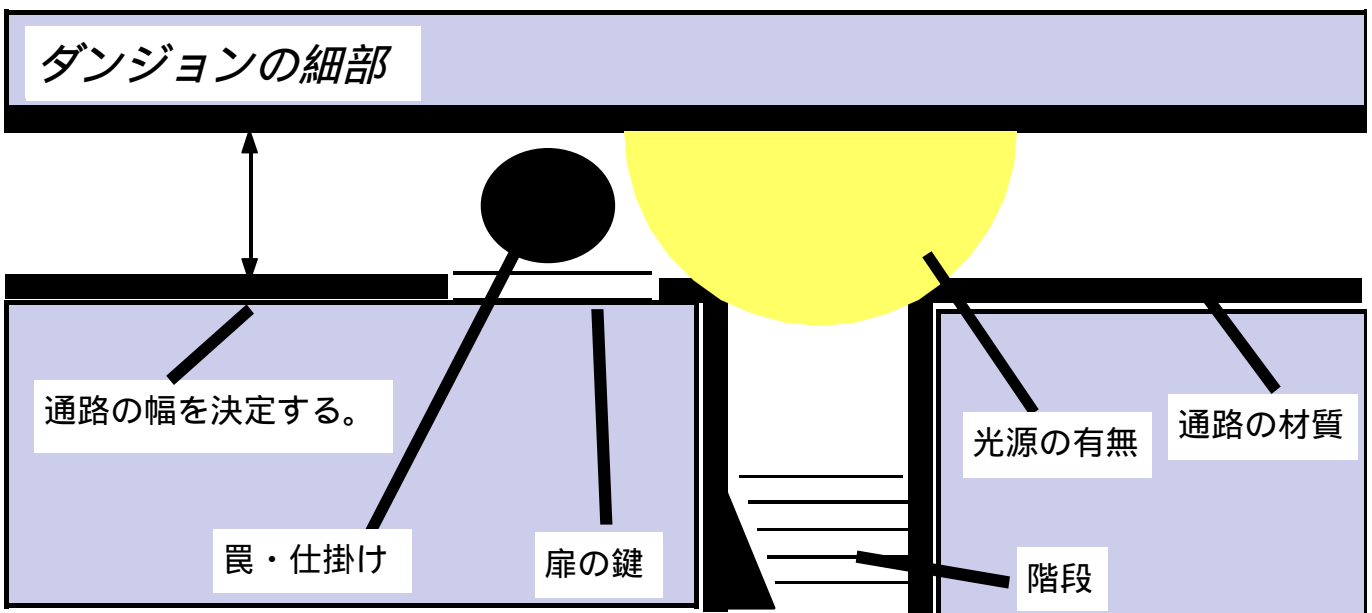
3.2. ダンジョンの基本的なデータ

3.2.1. ダンジョンの寸法

なんと、前回のダンジョンではこれさえ決めていませんでした。決めてやりましょう。

D&D はアメリカのゲームなので、基本的な長さの単位に m ではなく f(フィート)を使っています。そのため、幅 3m (切りのいい 10 フィート) といった通路が多く見られます。

通路の幅が決まると、戦闘になった時に何人並んで戦えるか、という事が決まります。



これは、戦術的に非常に重要なことです。

3対1で戦うことを考えてみてください。3人を一度に相手にすると、1対1を3回繰り返すのとどちらが大変でしょうか。言うまでもなく、1対1を3回繰り返す方が圧倒的に楽です。これが3対1になると、3倍の回数、攻撃を受けることになるのです！

従って、生き残ろうと思ったら、パーティーの人数の方が多ければ広い場所で、モンスターの人数の方が多ければ狭い場所で戦うのがセオリーとなります。

もう一つ、決めておきたいのは、天井の高さです。

モンスターの中には、空を飛べるものもいます。もし天井が十分に高ければ、先頭を守る戦士を避けて、防御の薄い魔術師や盗賊を狙い撃ちすることも可能になるのです。

逆に、魔術師がレビタイトの魔法で宙に浮いて、何か有効な戦術を取ろうとするかもしれません。

前回私が挙げたサンプルダンジョンは、

- 通路の幅 = 10 フィート、
- 一般的な通路・部屋の高さ = 10 フィート

としておきます。

3.2.2. 光源

ダンジョンの多くは、光の指し込まないくらい場所です。そのため、どの部屋に灯かりが点してあるかは重要です。モンスターの中には、赤外線視覚や発達した嗅覚、聴覚のおかげで暗闇の中でも不自由しないものもいます。その場合、灯かりは全く灯っていないかもしれません。

サンプルダンジョンでは、迷宮内に光源はありません。モンスター達は、いずれも赤外線知覚によって周囲の状況を把握しています。

3.2.3. 材質

ダンジョンが何で出来ているかも、決めておきましょう。

「丈夫な石材」であれば、あまり問題は起きないでしょう。しかし、時には「崩れそうな石組み」であったりするかもしれません。

また、「床が濡れていて極めて滑りやすい」という場所があってもいいでしょう。

サンプルダンジョンの場合は、「古く、部分的に苔によって覆われている石組みの建造物。扉は、朽ちかけた木の扉」とします。

3.3. ダンジョンの拡張

さて、前回作ったダンジョンを、拡張してみましょう。

3.3.1. 罠

罠は、盗賊の活躍の場を増やしてくれます。

罠は、HPを削ったり、かかると不利になるようなものがよいでしょう。

良くある罠は、スイッチに触れると矢が飛んでくる、落とし穴、警報が鳴り響く、などです。

あまりにもたくさん罠を仕掛けたり、致命的な罠を仕掛けておくと、やがてプレイヤー達は一步進むたびに罠を調べるようになり、極めてテンポが悪くなってしまいます。ですから、一つのダンジョンに1-3個程度にとどめておくとい良いでしょう。

3.3.2. 鍵

鍵もまた、盗賊の活躍の場を増やしてくれます。

しかし、低レベルのうちにはなかなか鍵開けに成功しないでしょう。

場合によっては、「簡単な構造の錠」ということになってボーナスを付けてもよいかもしれません。

D&Dの場合、一度開けそこなうとレベルが上がるまでチャレンジできません。ですから、開けるための別の手段を用意しておくべきです。開けそこなうと、鍵を持っている番

人を倒さなければならないとか、鍵のかかっていない別の扉から入らなければならないため、役に立つ薬を手に入れるのが後の方になってしまう、などです。開けたら後の展開が楽になり、開けれないと苦しくなる、ということがプレイヤー達にわかると、目立ちにくい盗賊のありがたみが分かるでしょう。

3.3.3. ダンジョンの立体化

前回は、平屋のダンジョンでした。次には、2階建て、3階建てのダンジョン作成にも挑戦してみましょう。同じ面積でも、平屋でただ広いよりも立体化していた方がなぜかプレイヤーはだれにくいようです。おそらく、終点に近づいていることがわかるからでしょう。

3.4. モンスターの整合性

前回は、キャラクターの強さとのバランスを採ることしか考えませんでした。もっともらしい説明を考えて配置してみましょう。

まず考えなければならないのは、モンスターも(多くは)そこで生活しているということです。先ほどの灯かりの件もそうですし、食事をどうしているのか、見張り役は決まっているのか、行動範囲はダンジョンのどの辺りなのか、といったことも考えておきましょう。

前回は、全てのモンスターを部屋に配置していましたが、ふつう四六時中、部屋でおとなしくしていることなどありえないでしょう。

時間帯によっては寝ていることも考えられますね。

また、レベルが上がってくると大型のモンスターも登場します。ここで注意しなければならないのは、「こいつはいつどこからこの部屋に入ったんだ?」という事態にならないようにすることです。通路より大きい怪物を出す時は注意しましょう。腹がつかえて身動き取れないはずだとプレイヤーに指摘され、袋叩きに遭って殺されるのではかわいそうです。

また、知性のない生き物の場合、他の生き物を食べたりしないかという点にも注意しておきましょう。

3.5. おわりに

さて、今回は細々としたことを指摘してきました。注意しなければならないことがたくさんあるので、パニックに陥っていませんか? まだ大丈夫ですよ。

もしパニックになりかけていたら、自分の作ったダンジョンを片手にして、今回の講義を基に、順番にチェックしていきましょう。ダンジョンの寸法は? 光源はあるのでしょうか? 材質は? 丈夫ですか?

さて、今回でようやく、まあ見れなくもない、という程度のダンジョンシナリオになりました。次回は、手がかりを与える、伏線を張るといったことについて解説します。次回が終わると、人に見られても恥ずかしくない程度にはなるでしょう(堂々と人に見せるには、まだでしょうか)。

4. 張り巡らされる手がかりと伏線

4.1. はじめに

さて、前回までで、ダンジョンの基礎は作れるようになりましたね。前回までは、頭を使う作業は、実はほとんどありませんでした。用意されているパーツをくみ上げていくだけだったからです。

さあ、どんなパーツが出てきたか、挙げられますか？

部屋・通路・モンスター・宝物・隠し扉・錠・罠・光源・階段といったものが出てきましたね。

今回は、ちょっとだけ頭を使います。



4.2. 手がかり

今回は、ダンジョン内に手がかりをちりばめることを中心に考えます。

といわれても、ちょっと抽象的でわかりにくいかもしれません。

順番に解説していきます。

4.2.1. なぜ手がかりが必要か

まずそもそも、なぜ手がかりが必要なのでしょう？どんな役に立つのでしょうか？

例を挙げましょう。

100 フィートの長い通路を思い浮かべてください。

この通路を、40 フィート進んだ右の壁に、実は隠し扉があります。

どうですか？探す気になるでしょうか？

隠し扉を発見できる確率は $1/6$ 、エルフでさえ $1/3$ しかないのです。1 回(10 分間)に探せるのは、10 フィート四方の平面なので、しらみつぶしに探していくと、100 フィートの両側で合計 20 回もダイスを振ることになります。それで、見つかる確率は $1/6$ です。

あるか無いかも分からないものにそんな時間はかけられないでしょう。プレイヤーもマスターもいいかげんうんざりしてくるに違いありません。

もう一つ例を挙げましょう。

100 フィートの長い通路を思い浮かべてください……。

この通路を、60 フィート進んだ床に、実は矢の罠が仕掛けてあります。

矢は極めて強力なばねで飛び出すようになっており、 $1D8 + 3$ のダメージを与えます。1 レベルキャラクタならかなりの確率で死にます。

案の定、先頭を歩いていた戦士が引っかかって死にました。マスターは言います。「ちゃんと罠を調べないからだよ」……。

どうですか？こんなゲームやってられますか？私だったらやってられません。

そんな単純作業(「この壁(床)を調べるよ」という宣言を延々繰り返す)を楽しむために RPG をやっているのではな

いのです。

こういった事態を避けるために使われるのが、手がかりというやつなのです。

では、具体的にはどんな手がかりを残したら良いのでしょうか？ じつは、これが多種多様なので、「ちょっと頭を使う」といったのです。

今までのように用意されたパーツの中から選んで済ませるわけには行きません。いくつかパターンがあるにはありますが、前に使ったことのある手がかりはすぐにばれてしまいます。がんばって考えましょう。

4.2.2. 手がかりの例

とりあえず、上の例ではどんな手がかりが考えられるか、挙げてみましょう。

まず隠し扉について。

「扉」というくらいですから、壁とは違って動くものです。動けば、例えば埃は払われますし、扉を開け閉めしているうちに床に跡が残ったり引っ掻き傷が残ったりする可能性もあります。不自然な足跡が残っているかもしれません。

また、扉の奥に人がいれば、話し声や足音が漏れてくるかもしれません。

次に罠について。

矢が飛び出す罠ですから、以前の犠牲者が血を流していることでしょう。その血が、まだ床に残っているかもしれません。また、発射はされたものの外れた矢が、反対側の壁を鋭く穿っているかもしれません。

4.2.3. 手がかりの出し方

これらの手がかりは、そのまま出せばたいがい不審に思っ
てキャラクタ達は調べはじめることでしょう。ぜひ見つけてほしいとマスターが思っているものでしたら、それで良いでしょう。



しかし、真に注意深いパーティーにのみ、見つけてほしいと考えているのであれば、一工夫が必要です。

例えば、手がかりについて描写すると同時に、プレイヤーの注意を別に向けてしまうのです。

「君が先頭を歩いていると、ふと、床に引っ掻き傷のようなものがある事に気づいた。良く見ようと腰をかがめようとしたその時、前方で唸るような声が響いてきたよ！どうする？」

とやれば、取り合えずプレイヤーの注意は前方のうなり声に向けられるでしょう。集中力の足りないパーティーであれば、うなり声に対する対処が終わった頃にはすっかり引っ掻き傷のことなど忘れて「よかったよかった」などと言っているかもしれません。

また、こういうのも面白いでしょう。

「君たちが歩いていると、角を曲がった先の辺りで扉の閉まるような音がしたよ」

「急いで角を曲がると、60 フィートほど先で魔術師のような格好の男が驚いた様子で君た

ちを見ている。その男はおもむろに呪文を唱えはじめる・・・」

注意のないプレイヤー達ですと、この魔術師を倒した後では「角を曲がった辺りで扉が閉まるような音がした」ことなど、すっかり忘れていくかもしれません。実際には、近くに扉など見当たらないのですから、明らかにおかしいのですが・・・。

別の方法としては、いくつかのダミー情報と共にさりげなく伝えることです。

「通路の両側の壁には燭台が据え付けられており、その付近の壁はすすで汚れて黒くなっている。前方の床の一部には、引っ掻き傷のようなものが見られる。天井には、通気口らしい、鼠が通れるくらいの穴が開いていて、そこから風が入ってきて君たちの持つ松明の火を揺らしている。」

こうすると、ぼんやりと聞いているプレイヤーは大切な手がかりを聞き逃してしまうでしょう。なんとなく、意味ありげな描写が3つほど在るので、真に重要な情報がその中に埋没してしまっているのです。

ちょっと高度な方法としては、一度苦い思いをさせるというものがあります。

「君たちがその場所を調べていると、曲がり角の当たりで何かが動いた。同時に、反対側にも、確かに何かがいる。どうやら、のんびり調べている間に挟み撃ちにされてしまったようだ」

こうすると、「ちょっと胡散臭いから一応調べてやろう」と、気軽に調べられなくなります。調べるといふ行為が、時間を浪費し相手に行動の余地を与えるというリスクと交換であることを肝に銘じさせておくというのは、いい考えです。

手がかりの与えかたはまだまだあります。

隠し部屋の場合、建築の構造上「怪しい」と思わせることも可能でしょう。

講座の第1回で私が出したダンジョンは、隠し部屋を見つけていないと真ん中に大きな空間が空くようになっています。「この空間に何かあるんじゃないか」と、ちょっと慣れたプレイヤーなら考えるでしょう。

また、このダンジョンに「七間宮」という名前を付けてプレイヤーに教えておきましょう。しかし、よくよく数えると部屋は6つしかありません。鋭いプレイヤーなら「7つ目の部屋がどこかにあるんじゃないか」と探しはじめるでしょう。

4.3. モンスターについての手がかり

手がかりを与えるべきなのは、隠し扉と罠に限ったわけではありません。

モンスターについての手がかりも、極めて重要な情報といえます。

扉の向こうに居るのが何者であるか予め分かっていたら、それに合わせて戦術も選ぶことができます。弓矢で倒した方がよいとか、中にはたくさんいるから入り口付近にとどまって戦った方がよいとか、逆に相手は1体だから中に切り込んで囲んだ方がよいとか、考える余地がたくさん出てきます。

4.4. 死体

ダンジョンの中に転がっている死体も、よく使われる有力な手がかりです。死因がわかれば、近くにどんな敵が潜んでいるか見当をつけることができます。噛み殺されたのであれば獣でしょうし、武器の傷であればオークあたりかもしれません。骨が砕けていれば相当な力を持った大型の敵がいるでしょうし、おかしな具合に腫れていたたり変色していたら毒を持った敵かもしれません。石になっていたりしたら・・・わかりますね。

かないのですから、次もまた同じ目に会う可能性は多分にあるのです。

4.5. 伏線

さて、手がかりが出てからそれが実際に役に立つまでの時間が長いと、それは「伏線」と呼ばれるようです。

手がかりの伏線化は、手がかりの出し方として効果的であり、プレイヤーも面白く感じてくれることが多いので、使っていきましょう。

要は、先の方で必要になる情報を、冒頭付近でほのめかせばよいのです。先ほど挙げた、「七間宮」という名前をダンジョンに入る前にプレイヤーに教えておけば、一応「伏線」ということになります（かなり見え見えですが）。

4.6. おわりに

今回は、「手がかり」をあたえる事について解説しました。

「手がかり」の役割は、

- プレイヤーに無駄な時間を使わせることを避ける
- プレイヤーに、手がかりが何を意味しているかを考えさせる

です。2番目の役割は、考えさせることが目的です。考える事で、楽しんでもらえるからです。手がかりを基に推理し、その推理を基に作戦を立て、それがうまく行った時というのは、非常に楽しいものです。

きつい罠、強力なモンスターを出す前には特に、手がかりを残しておきましょう。

手がかりが残っていて、たとえ後からでも手がかりが残っていたんだという事にプレイヤーが気づけば、彼らは割と納得してくれます。危険を避けるチャンスは与えられていたのですから。たとえ今回は気づかなかったとしても、次回には気づいてその意味を読み取ってやろうとがんばってくれるでしょう。

手がかりも何も無しでひどく危険な目に合わせると、彼らは不機嫌になるでしょう。この場合、危険を避けるには運し

5. 考え無き者には死。それが鉄則

5.1. はじめに

さて、前回の講義までをマスターしていれば、大分まともなダンジョンシナリオを作れるようになったことだと思います。もうプレイヤーに変な突っ込みを入れられることも少なくなったでしょうし、上手に手がかりを残してプレイヤー達をうならせることに成功したかもしれません。

しかし、まだ考える事はあります。

今回は、それについて話しましょう。そう、「戦術」です。

これをマスターできれば、「面白い」シナリオを作ることができるようになります。ぜひ、挑戦してみてください。

5.2. なぜ戦術が必要か

D&D は、ゲームです。少なくとも、ダンジョンシナリオをやっている間は間違い無くゲームです。優れたゲームには、必ず考える要素が含まれています。将棋で、ただ単に駒を前に進めているだけではすぐに負けてしまいます。ブリッジやナポレオンなどの、高度なトランプゲームでも、何も考えなければ必ず負けます。

RPG でも、同じです。いえ、同じにしなければ、単にさいころを振るだけのゲームになってしまいます。「何も考えずに進んだら負ける」、逆に、「考え戦術を練って進めば勝てる」ように、ダンジョンを作り上げるのが、今回の目標です。これによって、プレイヤーに考えさせる知的なゲームに変えるのです。

さて、目指すべき場所は分かりましたね。プレイヤー達に、生き残る戦術を考えさせる。そのようにダンジョンをデザインするというのが、今回のテーマです。

では、具体的にはどうすれば、そんなダンジョンになるの

でしょうか。

これがちょっと難しいのです。なぜなら、まずマスターがルールに熟達していなければなりません。さらに、今まで学んできたダンジョン作成の方法について、しっかりと把握している必要があります。細かなところにまで目が行き届いていなければなりません。そして、これらゼーんぶを頭に入れた上で、考えなければならないのです。

難しそうですね。

たぶん、最初からそんな芸当はできないでしょう。

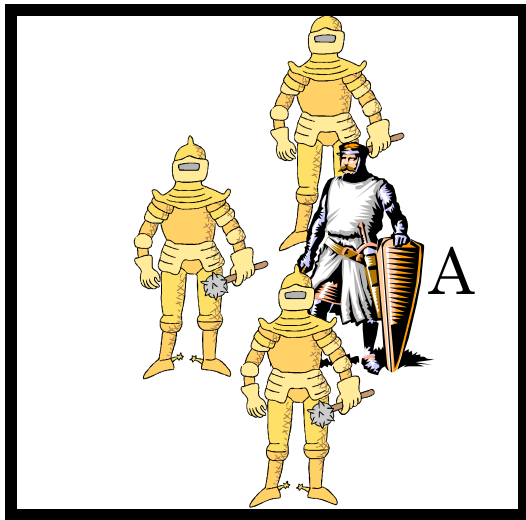
そこで、ここでは有名な戦術について解説します。皆さんは、1 回のシナリオにつき一つの戦術をこの中から選んで、ダンジョンに組み入れてみてください。

5.3. 戦術のヴァリエーション

5.3.1. 1 対 1 / 1 対多

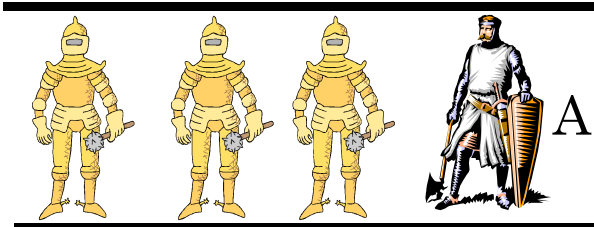
これは、前にも説明しました。1 対 3 の場合、一人ずつ相手にするのが楽か、全員を一度に相手にするのが楽か、という例を挙げましたね。ようするに、パーティーは戦う場所を考えなければなりません。

強力なモンスターが 1 体、あまり広くない通路に現れたらどうしますか？そのまま戦うのは無謀というものです。ここは一旦広い部屋まで後退して、そこで取り囲むようにして戦わなければなりません。



Aは1回攻撃する間に3回攻撃を受ける。

逆に、部屋を空けたらモンスターが山のようにいたらどうでしょう？ 一体一体は強くなくとも、部屋の中に突っ込むのはやはり無謀です。たこ殴りにされて大怪我を負うでしょう。一旦廊下まで引いて、1体ずつ相手にするのが正解です。



Aは1回攻撃する間に1回攻撃を受ける。

シナリオに組み入れるには、広い部屋の奥の方に10体程度のモンスター(コボルドもしくはゴブリン辺りが適当)を配置するか、通路の奥からやってくる大型の怪物(キャラクタよりも2レベル程度上が適当)を出しましょう。

5.3.2. まとめて倒す

これは、魔法使いが集団に効く魔法を持っている場合に有効な戦術です。スリープ、ウェブ、ファイアーボール、ライトニングボルトなどが代表的な例です。

方法としては、通路におびき寄せ、部屋に突入せずに寄ってくるのを待つ(その間飛び道具で攻撃)などがあるでしょう。

5.3.3. 挟み撃ち

これは、ふつう仕掛けられる方でしょう。ですから、パーティーはこれを何としても防がなければなりません。

5.3.4. 明かりを狙う

暗い地下迷宮において、明かりは生命線です。暗い場所ではデミヒューマン以外身動きが取れなくなり、戦力は半以下になるでしょう。暗闇の中では、やられ役のモンスターも恐るべき敵に早変わりします。そうなれば、戦術的には大失敗です。



5.3.5. 足場の悪さ

足場が不安定なところで戦えば、当然ながら不利になります。

そのような状況は、簡単に作り出すことが可能です。もっともありふれた不安定な足場は、「階段」です。階段で、上から強い突きを食らえば、たちまち転落していくでしょう。多くの場合、後ろにいる仲間を巻き込んで。

シナリオに組み入れる時には、階段の上にオークなどを潜ませておけばよいでしょう。

5.3.6. パーティーの分断

戦術的に有利とされる要素の一つとして、人数において相手に勝っているというものが挙げられます。そのため、パーティーを分断してしまうようなポイントを作っておき、そこで襲撃をかけるとモンスター側は数での不利を覆うことができます。

例えば、ロープで高い崖を降りなければならない(もしくは昇らなければならない)状況を作ります。パーティーの半分くらいが降りたところで、上か下のどちらか(もしくは、さらに厳しくするなら両方)に襲撃をかけます。戦闘に参加できるパーティーの人数が半分しかいないため、非常に苦戦することになるでしょう。

もしここで、魔術師か盗賊を最初に降ろす(もしくは最後に残す)ような愚かなパーティーがいましたら、そのことを肝に命じさせてやりましょう。

5.3.7. 相手に悟られずに進む

パーティーは、相手に気づかれることなく奥まで進んだ方がたいいの場合圧倒的に有利です。相手が侵入に気づいていなければ、不意を討てる可能性は増えますし、相手が鎧などの装備を整えていない確率は高まります。

逆に気づかれてしまうと、鎧などの装備は整えられてしまいますし、PCを追い込むための戦術を採られてしまう可能性があります。例えば、挟み撃ちをするように動くとか、弓の一斉射撃を浴びせるべく広い部屋で準備していると、単にバラバラだった敵が一ヶ所に集中するだけでも十分に不利になります。

しかし時には、これを逆にとることも、必ずしも不可能というわけではありません。

例えば、不信な物音に気づいた敵が見回りに来るところを待ち構えて個別撃破するとか。

マスターは、あらかじめ気づかれた場合の対応を考えておいた方が良いでしょう。

例えば、気づかれてから 10 分経つとモンスター達は装備を整える、さらに 10 分経つとボスのところに集合する、さらに 10 分経つとボスの命令で動きはじめる、等です。

5.3.8. 「手がかり」との組み合わせ

これは、高度な業です。前回解説した、「手がかり」と上に挙げた「戦術」を組み合わせさせて使います。

パーティーに、事前に戦術を組んでおくための「手がかり」を残しておきます。手がかりを見て何も行動しなければ、その戦いはパーティーにとって厳しいものとなるでしょう。

例えば、「1 対 1」と組み合わせる場合を考えてみましょう。

パーティーが部屋に入ると、明らかについさっきまでそこに何かが居たような形跡が残っています。のこのこ部屋に入っていけば、たちまち隠れていた多くのモンスターに取り囲まれてしまいます。

5.4. おわりに

今回は、ダンジョンシナリオに戦術を組み込むということについて解説しました。

実際には、魔術を絡めた戦術など、もっと様々な戦術が D&D では取れます。例えば、地味な幻影の魔法でも、戦術の一環として使えば火球以上の威力を発揮することもありえるのです。しかし、ここでは解説しません。ご自分でお考えください。

今回解説した「戦術」がマスターできれば、「面白いシナリオ」の作り手になったといえるでしょう。

初級者を卒業し、中級者へ一歩踏み出したといえます。

6. 言葉を紡ぎ世界を織り成せ

6.1. はじめに

本講座も、残り僅かになってきました。この回を読んでいる皆さんは既にダンジョンシナリオの基礎を固め終え、ダンジョンシナリオであれば自信を持って作れるようになったことと思います。

まだ「手がかかり」や「戦術」に自信が無いですか？この辺りは「慣れ」やプレイヤーというものがどう動くかという経験も必要ですから、焦る必要はありません。注意すべきことは、一度にすべてをやらうとしないことです。

まさか、一度もマスターをしないままこの回を読んでいるなどということはありませんよね？もしそうなら、この回を読む必要はありません。先に、第1回を参考にシナリオを作り、マスターを実践して見てください。

今回は、RPGの「ゲーム要素」とは直接関係ありませんがやはり重要なこと、「プレイヤー達を惹きつける」という事について解説します。

6.2. 描写を付け加える

初めて登場する怪物、例えばゴブリンを初めて出す場合、どうプレイヤーに伝えますか？

「君たちの前に3人のゴブリンが現れた・・・」？

これでは味も素っ気も無いですね。プレイヤーの想像力を刺激し雰囲気盛り上げるのは、RPGにとって非常に大切なことです。

特にキャラクタが初めて見るものである場合、「名前」ではなく描写によってプレイヤーに伝えましょう。

「君たちが通路を進んでいくと、闇の中に赤くきらきらと光るものがたくさん見える。そ

ちらの方向に松明を向けると、それまで闇だったところが照らし出される。

そこには、背が低く、くすんだ灰色の肌を持つ小鬼が歯をむき出しにしていた。手には錆びた手斧を持ち、くぐもった声で威嚇するような音を発し、じりじりと君たちに近寄ってくる。

連中の一匹が雄たけびを上げると、堰を切ったように走り君たちに切りつけてくる・・・」

実際には、上の例のようによどみなくしゃべるのは難しいでしょう。こうした描写の参考になるのは、海外のファンタジー小説です。日本のもの、とりわけライトファンタジーと呼ばれるもののほとんどすべては、描写がいかげんという貧弱です。まず参考になりません。

なお、プレイヤーに不安感や恐怖感のようなものを与えたい場合は、描写対象の「名前」を出さないことです。ひとたび名前が付けられそれで呼ばれるようになると、それがなんでもあれ安心してしまうものです。

なお、雰囲気を盛り上げるための描写は、視覚情報だけでは全く不十分です。

6.2.1. 聴覚

- 怪物は、動く時にどんな音を立てるでしょうか？
- 静寂もまた、緊張感を出します。自分の足音だけが響いている、心臓の鼓動が聞こえそうだが、静まり返ったなかで時折「ぴちゃん、ぴちゃん」という水の滴る音が遠くからかすかに聞こえてくる、などなど。

6.2.2. 嗅覚・味覚

- 嗅覚と味覚は、言葉で表現するのが難しい情報です。鼻がむずむずする、鼻を突く刺激臭、息苦しくなる、血の臭い、血の味などなど。

6.2.3. 触覚

- 触覚も、伝えるのは難しそうです。そもそも、見たことの無い物にうかつに触れようとするPCというのはそう多くないでしょう。とりわけ、相手が生き物の場合はそうです。
- しかし、皮膚感覚から得られる温度・湿度に関する情報は、雰囲気盛り上げるのに効果的に働きます。じめじめとした夏の昼下がりが、心地よい春のそよ風、張り詰め澄んだ冷たい空気、少し動いただけで汗が止まらなくなる夏の熱気、夜の冷たさが鉄の鎧を通じて染み込んでくる、などなど。

6.3. 変化に富んだオブジェクト

プレイヤーを飽きさせないための方法の一つは、毎回出す物を変える事です。

6.3.1. モンスター

いつも出てくるのがオークとゴブリンでは、遠からずプレイヤーは飽きてしまうでしょう。幸いにして、D&D では他のRPGの追従を許さないほど豊富なモンスターが紹介されています(日本語に訳されているものだけではそれほど多くありませんが、それでもトップクラスの量を誇っているでしょう)。

6.3.2. 舞台

舞台を変えるのも、有効な手です。
地下迷宮、洞窟、塔、神殿、古城、館、などなど。

6.3.3. 小道具

同じタイプの舞台でも、そこに出てくる物を変える事で、プレイヤーの興味を持続させることができます。

泉・地底湖・地下水脈・浸水部といった水場、崩れかけた壁、壊れて打ち捨てられた机・椅子・家具、鏡、祭壇、石像、柱、縄ばしご、吊り橋、スロープ(坂)、螺旋階段、などなど。

これらの多くは、単に雰囲気を盛り上げるというだけでなく、戦術的に利用可能なものとなり得ます。祭壇・石像・柱などは、隠れたり、飛び道具をかわす遮蔽物として利用できますし、水場は移動を止めたり灯かりを消したりといった事に利用できます。

6.4. おわりに

今回は、描写と、ダンジョンに変化を付けることについて解説しました。

このうち、特に身につけて欲しいのは描写の方です。しかし、これはなかなか難しいことです。

おそらく、今回の講座を読んで「ああ、そうか」といつですぐに実行できる人は数えるほどしかいないでしょう。しかし、すぐにできないからといってあきらめることはありません。今後は小説などを読む中で、つかえる描写が無いか探しながら読んでみましょう。もしぴったりのものがあれば、そのまま抜き出して使ってもいいのです。

今回解説したことが実行できるようになれば、今まで面白くはあるものの、いまいち味気なかったシナリオが、変化に富み、マスターの描写を聞いているだけでプレイヤーがわくわくしてくるような、そんなシナリオへと変身を遂げることでしょう。

7. はじまりの終わり。そして広大な世界へ

7.1. はじめに

本講座も、いよいよ今回を持ちまして最終回となります。今回が終われば、私の持っている「ダンジョンシナリオ」のノウハウのほとんどを伝えたこととなります。

もちろん、全ての情報を言葉にしたというわけではありません。むしろ、細かい技術については全く記述が不足しています。しかし、「シナリオを作る際に何を考えなければならぬか」については全て伝えました。後は、それに基づいて技を磨いていけばよいのです。

今回は、ダンジョンシナリオから外のシナリオへの移行について解説します。

7.2. 目的

本講座の第1回の「付録」で、導入部について以下のようで良いと書きました。

「君たちは修行と一攫千金を夢見て、「七間宮」と呼ばれる地下建造物の入り口にいる。ここには邪悪な怪物が住み着き、人々を襲って手に入れた財宝をため込んでいるという・・・」

しかしながら、当たり前のお話ですが、導入のパターンはこれだけではありません。

良く使われる手法が、「誰かからの依頼」という形の導入です。

このパターンの導入を使うと、今までと「目的」が変わってきます。

第1回で挙げた導入の場合、「目的」は「宝を手に入れるこ

と」でした。

しかし、これが、「巢食っている怪物を全滅させる」「隠されている指輪を手に入れてくる」「さらわれた娘を取り戻す」といった具合に「目的」が変化します。

「目的」が変化すると、それに伴って採るべき戦術も変化します。

例えば、「宝を手に入れること」が目的の時は、無駄な戦闘はしないに越したことはありません。なるべくうまいこと宝を手に入れればそれでいいわけです。

それが、「巢食っている怪物を全滅させる」ですと、全てのモンスターと戦う必要が出てきます。それだけでなく、怪物に逃げ出られないような工夫も必要になるかもしれません。

「さらわれた娘を取り戻す」ですと、まず人質に危害が及ばないように行動する必要が出てきます。行動する前に多くの情報を集める必要が出てくるでしょう。ダンジョンのどの辺りに捕らえられているのか、見張りは何人か、忍び込むにはどのルートが良いか、などなど。場合によっては、金属製の鎧はうるさいためあきらめなければならないかもしれません。

戦略以上に変化が大きいのは、魔法の選択です。探索が目的であれば、必要なのは戦闘用の呪文ではなくむしろ探査系の魔法です。Detect Magic, Locate Object, Knock などは、そうしたシナリオでは極めて重要となります。

7.3. ダンジョンにたどり着くまで

RPG のシナリオはダンジョンシナリオだけではありません。

これは、D&D においても同じです。

趣向を凝らし、異なる舞台を用意しても、毎回ダンジョンシナリオではやがてプレイヤー達にも飽きが来るでしょうし、何よりマスターの方が準備に困るようになるでしょう。

遅かれ早かれ、マスターはダンジョンの外を舞台にしたシナリオを作らなければならなくなるでしょう。シナリオがダンジョンの外に移ると、そのヴァリエーションは桁違いに広がります。それは、単に舞台としてダンジョン以外が加わるというだけにとどまりません。一番の違いは、おそらく「人」という要素が加わることでしょう。



さて、しかしここでは、ダンジョンの外のシナリオについて具体的には説明しません。それは、この講座の範疇を超えています。皆さんは、「ダンジョンの外を舞台としたシナリオがある」ということと、「ダンジョンの外を舞台としたシナリオは、桁違いにヴァリエーションが多い」こと、そして「いつかはダンジョンの外に出なければならない時がくる」ことを踏まえておけば十分です。

今回は、ダンジョンシナリオから外のシナリオへ転換するための準備をすることにします。

ここでも、今までと同じ調子で行きましょう。つまり、一度にがらりと切り替えるのではなく、徐々に徐々に、進んでいくという方法です。

そこで、最初は、ダンジョンに着くまでをシナリオとして用意することにします。

ダンジョンに着くまでは、最初のうちは簡単なもので構いません。イベントを一つ起こせば十分といえます。

ダンジョンの外のイベントとしては、次のようなものが挙げられるでしょう。

- モンスターとの遭遇
- ダンジョンに関する手がかりを掴むチャンス
- ダンジョンに向けた伏線



いずれにせよ、シナリオ全体の比重としてはダンジョン 8 ないしは 9 に対して屋外 2 ないしは 1 といったところです。これならば、もしダンジョン以外であなたがミスを犯しても、得意のダンジョンで挽回することが可能です。

こうして、シナリオを重ねるごとにダンジョンの比重をだんだん少なくしていきます。

7.4. キャンペーン

RPG の非常に魅力的な楽しみかたに、「キャンペーン」があります。

キャンペーンとは、なんらかのつながりを持ったシナリオの集合のことです。

キャンペーンでは、前のシナリオが次のシナリオとなんらかの関連性を持っています。わかりやすい例を挙げれば、「前回のダンジョンで見つけた真紅の指輪は実は 200 年前に失われたと思われていた魔法の指輪で・・・」とか、「前回、最後の部屋からまんまと脱出した魔術師ハシュラがその部下に命じて今回・・・」とか、「前回君たちに話を持ち掛けてきた商人ファアラドは実は隣国の密偵で・・・」といったものがあります。

キャンペーンを運営するには、今まで解説してきたシナリオ作りとはまた少し違う技術が必要となります。それについて解説しはじめれば、この講座以上の分量の解説が必要となるでしょうから、ここでは詳しく述べません。

マスターに慣れてきたら、このキャンペーンの要素を含んだものにも挑戦して見てください。つまり、シナリオの間

になんらかの関連性を持たせるのです。登場した敵に関連がある、手に入れたアイテムに関連性がある、もしくはダンジョンそのものにつながりがあるなどです。

ここでもやはり、最初は前後編程度の短いものから始め、3話完結(この辺りまでの規模ですと、キャンペーンとは呼べないものが多いでしょう)、そして徐々に長いものに移って行きましょう。

7.5. おわりに

長かった(?)講座もついに終了です。

今回は、技術的なことよりも、ダンジョンシナリオが作れるようになったあとで何をすべきか、についての指針を中心に説明しています。

『The Hidden Apocrypha』

<http://yuk.net/steam/>

「蒸気爆発野郎!」という、佐々木康成さんのオリジナルRPGのサブリメントとして出されていますが、汎用性のきわめて高いサブリメントとなっております。

内容は、シナリオの作り方についてです。ただし、この講座とは異なり、いわゆる「シティアドベンチャ」とよばれるタイプのシナリオの作成について詳述されています。

『馬場秀和のマスターリング講座』

<http://www01.u-page.so-net.ne.jp/da2/babahide/master.htm>

こちらは、シナリオ作成法というより、マスターの行う仕事全てについて書かれています。RPGについて書かれたあらゆる著作の中で、最高峰ともいえる作品だと思います。こちらは中級者以上のゲームマスターに向けて書かれたものなので、ある程度経験を積んでから読むとよいでしょう。

『RPGシナリオ作成の道具箱』

<http://www.na.rim.or.jp/~raoul/rpg/scenariotool/index.html>

筆者のサイトですが、こちらはダンジョンではなく、もっと幅広いシナリオの作成をサポートするサブリメントになっています。

講座の対象としていたダンジョンシナリオについては、これで一通りのことを解説し終わりました。本講座で紹介している個々のテクニックは、必ずしも網羅的ではありませんし、レベルが高いというわけでもありません。

しかし、何について考えればよいかに関しては解説してあります。本講座では不足している部分については、各人がマスターをしていく中で自分で工夫して行ってください。

ひょっとすると、どこかのウェブサイトで優れた技術が発表されているかもしれません。それを参考にするのもよいでしょう。

最後に、さらなる研鑽を積もうという方に、道標を残しましょう。