

ウィルダールンズ&ドラゴンズ

筆者:ステファン・ラドニー=マクファーランド

イラスト:ハワード・リオン

『ダンジョンズ&ドラゴンズ』では当然のことながら探検の多くがダンジョンの中で行われ、それには正当な理由がある。どちらにしろ、ゲームが“ウィルダネス&ドラゴンズ”とは呼ばれない。ダンジョンは気味が悪い。少なくともダンジョンが閉鎖された場所であるということが重要である。無論、ダンジョンにも出口はあるが、たいていはそこからしか出入りできない。この障害のおかげで、ダンジョンの中では選択肢をしばりやすくなる。だが、いつの日か君のプレイヤーたちはより開放された場所へ向かいたいくなるだろう。彼らはキャラクターを広大な野外へ向かわせたり、あるいは、君が彼らにそうさせたいこともあるだろう。

『Dungeon Master's Book』や『Rules Compendium』をめぐってみれば、君は野外の冒険を作るための基礎的な素材を見つけられる。君は地形を少々、いくつかの技能チャレンジや、野外移動速度、そして天候について見つけることができる。君がこれらすべての素材を見終わる頃には、君はそれらをどうつなげれば野外の旅が楽しく興味深いものになるのか悩むことがあるかもしれない。

君が野外での冒険を書くとき最初に気に留めておくべきこと、それは野外での冒険にはダンジョンでの冒険と決定的に違うところがあることである。ダンジョン、悪の要塞、そして廃城にはきつい曲がり道があり、長距離の視線を遮り、味方になりうるものは少ない。キャラクターが扉を開けたり通路を移動するたび、彼らは新しい場所を探検して危険にさらされる。



面白い野外での冒険も発見のスリルが特徴だが、ダンジョンとはやり方が違う。噂、偵察、道案内、そして地図などで情報を与えて次の丘へどう向かうか計画させるが、それは完全なものではなく、それらの情報が古かったり(時には世紀単位で)、その経路もダンジョンの通路とは違い——文字通り——“石で塞がれている”ことが少ない。

ダンジョンは消耗させるものと考えられる。キャラクターたちはその終わりが見れば、もうひと部屋生き残れるかどうかまで回復力と一日毎パワーを消耗させた彼らは嬉しくなるだろう。野外にも消耗の要素はあるが、それは根本が異なるものだ。それは日や時間単位で、部屋やラウンド単位ではない。健康と準備こそが生き残りに必須である。ダンジョンではしばしば死が唐突な暴力としてやってくる。野外での死はそういう時もあるが、間違った選択、空腹、迫りくる捕食者、そして地形や天候による障害など、緩やかに絞めつけるようなものも多い。

それらの要素をスリルある物語として構成するのは難しいこともある。今月、私は君がそれを行なえるように助ける——あるいは少なくともそれらで発想が生まれるような道具だてをいくつか用意した。それは君がどこにもありふれたものを行なうことから踏み出し、本当に危険な野外の遭遇を運営する第一歩になる。

すべては計画と補給にあり

ボーイスカウトなら誰でも、野外で生き残るための知恵は準備しておくことだと君に話すだろう。D&Dで野外に出る準備をするのは簡単だ。4レベルの魔法のアイテム、エヴァーラスティング・プロヴィジョンズは、君の欲しがる食料と水をすべて補給でき、野外の旅が長引くという心配をしなくてもよくなる。トラヴェラーズ・フィーストの儀式でも同じことができる。

だが、準備するものは食料と水だけではない。装備の修理や避難場所の作成といった、窮地を脱するための補給も旅の準備には必要だ。

これら生存物資(survival day)の基本的な考えは、『Dark Sun Campaign Setting』で提示されている。生存物資が他のキャンペーンで使えないという理由はない。

まず、生存物資を補給物資と呼ぶことにする。補給物資は野外で過酷さや災害を1日乗り切るために必要なものがすべて揃っている。それには多くの物が入っているが、常に食料と水を含んでいる。

標準的なD&Dのゲームの英雄級では、山地と森林の地形用のものがまとめてあり、1gpの補給物資1つがパーティの人数分必要である。乗騎、野獣の相棒、そして同行キャラクターもパーティの人数に含めるが、使い魔、精霊の相棒、その他食料を消費しない者たちは除外できる。おおよそのグループは1日あたり5gp、騎乗しているなら10gpになるだろう。英雄たちが旅をする地形の種別によっては、補給物資1つあたりの価格はより高価になることもある。元素の渾沌やアビスのような住む事に適さない土地では、1日あたりの価格が50gpほどになるかもしれない。最終的にこれらの補給物資に何が含まれているか決めるのは君次第だが、補給物資はプレイヤーたちが記録を単純化するためにあることを心に留めないといけない。プレイヤーが補給物資に加え——包帯、焚きつけ、修理用キット、動物用の餌など——旅行道具を揃えるようなら、この考えが向かおうとしているところから脱線している。

すべての生きているクリーチャーは毎日補給物資1つを消費するか、(1d6-【耐久力】修正値)の回復力を失う(最低1失う)。キャラクターは補給物資を消費せずに回復力を失うことを選ぶ事ができる。

君が少しひねりを入れたいなら、君はここに障害を仕掛

けることができる。補給物資は食糧と水に加えて多くの道具なのだから、特に厳しい環境だとそれらはたいへん重荷になるかもしれない。たとえば、冬、一般的な補給物資の中には暖かいがかさばるテント、氷を溶かして飲み水にするための小さなこんろ、そしてこんろやランプに使う追加の燃料が入っているかもしれない。これらはかさばるので持ち運べる補給物資の数に重大な影響を与えることができる。荷駄や動物が引く荷車やそりは、重量と体積への対策を助けることができるが、荷車は移動を遅くし、動物はそれらも補給物資を必要とする。バッグ・オヴ・ホールディングは巨大な倉庫になる。あるいは、普通の食料と水でも、食料がすぐに腐ってしまう地域だと運搬が難しくなるかもしれない。3日で食べられなくなるなら6日分の食料を持つ理由はなくなり——こうしてキャラクターたちが4、5、そして6日目に飲み食いする物をうまく無くならせる。魔法のアイテム、技能、そして儀式でキャラクターたちが食料や水を手に入れられる場合はどうだろうか？ その質問を待っていた。通常通り、〈自然〉技能で探せば1日分の食料と水が手に入るよう処理すればいい。説明にある固定の難易度に代え、簡単な難易度でひとり分の食料が見つけられ、通常の難易度で5人分の食料と水、そして困難な難易度で10人分。補給物資を提供する魔法のアイテムのルールについては簡単だ。それらはすぐに消費しなければいけない補給物資とすればよい。彼らは回復力へのダメージ(我々はすぐそれを受ける)を無視することはできない。君は野外に食糧を手に入れるために必要な〈自然〉技能のレベル(食糧を手に入れるための難易度)を設定したが、君は道を探すための技能チャレンジも欲しくなるだろう。それも我々が案内しよう……

道を探す

野外という場所はつかみどころが無く、正常な(異常な)

状況下では、レンジャーですら道に迷うことがある。旅をする間、キャラクターたちは毎日以下の技能チャレンジに成功しなければならない。パーティのレンジャーが先導し、他のキャラクターが技能チャレンジに参加してもよい。

道を探す

複雑度:1(2あるいは3回失敗する前に4回成功させねばならない)。

主要技能:〈持久力〉(困難難易度)、〈自然〉あるいは地形に対応した技能(容易難易度)、〈知覚〉(通常難易度)。

成功:キャラクターたちは土地をうまく進む。

失敗:2回の失敗で、キャラクターたちは回り道をする。3回の失敗で、キャラクターたちは道に迷う。

優位:以下の状況はこの技能チャレンジへの優位を与える。

- 道を通ることは2回分の成功を得る。
- しるしのついた小路や獣道をたどることで1回分の成功を得る。
- 土地のきちんとした地図を持っていれば1回分の成功を得る。
- 時宜を得た助言を地元の人々から得ていれば1回分の成功を得る。

優位は状況次第で無効となることや逆の結果をもたらすことさえある。吹雪、氾濫した川、そして地すべりは道、小路、そして獣道の利益を失わせることができる。悪かつたりあてにならない地図は地図によって得られる優位を失わせたり逆転させることさえできる。同じように、虚偽の情報で進路を狂わせるなど、キャラクターを道に迷わせようとするればほとんどの利益を消すことができる。

野外の旅が順調であることはまれである。キャラクターが技能チャレンジに成功すれば、彼らは一番いい経路かそれに近いところで1日の旅を進めることができる。失敗すれば、彼らは回り道をするか道に迷う。キャラクターたちが回り道をする時、彼らは遭遇や危険要因にぶつかる。キャラクターたちが迷った時、彼らは余分な1日(適切な数の補給物資や回復力とともに)過ごし、彼らはふたつ(そのうちひとつは最初の日のものでもうひとつは余分な日のもの)の遭遇か危険要因にぶつかる。

遭遇と危険要因

キャラクターたちが野外で過ごす1日につき遭遇を1回作成する。彼らが遺跡を探しているか、道を切り拓いているか、失踪したウィザードを探しているかに関わらず、君は彼らが荒野にいる最低限の日数分についてよい考えを持っていてはならない。これは複雑なことではなく、普通は彼らの旅程を予想される平均速度で割った値である。

もしキャラクターが回り道をしたり迷ったなら、彼らはより多くの遭遇を行なうかもしれない。それは、念のため追加の遭遇をいくつか作成しておくことがよいと示している。しかしキャラクターたちが1日毎の技能チャレンジを失敗するよりも成功させるほうが多いと考えるなら、君に追加の遭遇は必要ない。

君がこれらの遭遇を作成する際、君は出版されている遭遇のように演出しようと思心配する必要はない。これらはより草稿に近いものだ。モンスターのグループ、地形の種別、そして漠然とした動機づけや導入がすべてである。

可能なようなら、これらの遭遇をゆるく物語の本筋に絡める——たとえば、キャラクターたちが巨人族の王との条約交渉におもむく途中、巨人に遭遇することは適切だ。たまたま起こる狼の襲撃はただの狼の襲撃だが、ワーウルフの

襲撃となればより大きな物語が控えているほうがよいだろう。遭遇を作ることでキャラクターたちがちよつとした新しい情報を得たり回り道に楽しみがあるのなら、それはとてもよいことだ。君が本筋から離れたくないなら、回り道さえも生産的にするのがよい。

このように多くの遭遇では戦闘が想定されるが、それはたったひとつの選択ではない。それは多くの状況下では最高の選択ですらない。ほとんどのキャラクターたちはよほど圧倒的な力を持っていない限り、旅の1日をいちどの遭遇で平穩に切り抜きたいと思っている。非戦闘遭遇は巡礼者、商人、農場主、罌師、難民、牧夫、遊牧部族、あるいは他の冒険者たちで作成できる。そのような旅人のほとんどは彼らが旅路で偶然出会った誰かと戦おうなどと思っていない。特に“文明の灯火”キャンペーンで、彼らは周りの知らない人物に対して用心深いだろうと思うが、それは彼らと親交を結ぶことができないというわけではない。ノンプレイヤー・キャラクターたちはその土地で待ち受けることについての良い情報源にもなる。キャラクターが技能チャレンジに成功した日にも非戦闘遭遇を行なわせると良い。これらの遭遇は危険要因による打撃をやわらげる(最高で3つまで回復力ダメージを減らせる)ためにも使用できる。

潜在的な味方はその時により敵対的から中立という幅のある遭遇をする。彼らとの出会いは敵対的かもしれないが、キャラクターは好感を得たりNPCの信頼を勝ち得ることで、彼らは大切な味方になるかもしれない。これは〈交渉〉と〈看破〉を使う簡単な技能チャレンジで行なうことができるが、異なる遭遇で異なるきっかけを与えることもできる。首領を殺された手下は降伏するか、逃亡するか、あるいは安全を求めて取引を持ちかけてくるかもしれない。捕らえる、服従する、あるいは脅したノンプレイヤー・キャラクターたちは英雄たちに文化的な遭遇で得られるものすべてを与えることができる。

君は遭遇をきっかけにすることもできる。君が旅の3日目に何か起こしたいと思ったら、旅をする技能チャレンジの結果に関係なく、それを旅行の3日目に起こすようにする。

そこで、君は以下のようなリストと、それぞれの遭遇についていくつかのメモが必要になる。

日	遭遇
1	地元の住民と遭遇
2	パーティのレベル+2の遭遇レベル
3	パーティのレベル+2の遭遇レベル
4	潜在的な味方
5	パーティのレベル+3の遭遇レベル;さらに略奪するヒル・ジャイアントたちと遭遇
6	パーティのレベル+3の遭遇レベル
7	パーティのレベル+4の遭遇レベル
8	潜在的な味方
9	パーティのレベル+3の遭遇レベル
10	パーティのレベル+4の遭遇レベル

君が遭遇のリストを作成する時、それらの遭遇はほとんどパーティのレベルより2~4レベル上の遭遇レベルになる。これらの遭遇はしばしばその日唯一の遭遇になるため、それらが挑戦的である必要がある。君がよりランダムなやり方で行きたいのなら、リストの上にある“日”という言葉で“ロール”という言葉に変えれば、君はランダム遭遇表を手に入れられる。

これで遭遇はなんとかあった。危険要因はどうだろう？

野外での危険要因は洪水から落石まで、危険な植物から病はびこる沼地まで、自然に生じるものである。

『Dungeon Master's Book』にはいくつかの地形による危険要因が例として収録されている。『Dark Sun Creature Catalog』にはより多くのAthas特有のそれが収められている。しかし、君の目的によっては、危険要因は正式なス

テータス・ブロックで書かれる必要はない。それらは非常に単純でもよい。たとえば、壊れた橋、ちょっとした地すべり、山火事、野牛の暴走などは以下のように一般化した危険要因にできるかもしれない。

- 危険要因は君が評価するところによる(自然)や(知覚)(あるいは対応する知識)の簡単か通常か困難な難易度のグループ判定で無効化を行なえる。
- 判定に失敗したキャラクターそれぞれは回復力を1回ぶん失うか、彼あるいは彼女の回復力値に等しいダメージを受ける。
- グループ技能判定にグループが失敗した場合、グループ全員はさらに2d6回ぶんの回復力をプレイヤーたちがキャラクターたちに割り振って失わせる。この回復力はそれぞれの技能判定の失敗に加えて失われる。

キャラクターたちは一対一の原則に従って補給物資を消費することで回復力の喪失を無視することができる。君は一対一の原則を[治療]キーワードのついた一日毎パワーを持つキャラクターたちにそれを失わせることで回復力の喪失を無視できるよう拡大することもできる。より単純なやり方としては、回復力へのダメージをグループに指揮役がいる分1、2、あるいは3と軽減することである。

危険要因で失われた回復力は野外で眠っても回復することはない。キャラクターたちが例えば居心地のいい町、街道沿いの宿といった文明圏で大休憩を取った時のみ、それらは回復する。

危険要因はそれぞれのデザインのために多くの可能性がある。危険要因は単純で一般化されたものから、それぞれが独自の技能チャレンジを持つものまでである。最終的に、

それらは同じ結果——回復力が失われる——となってそれらを大変危険なものとする。

それらをひとつに

ダンジョンは一掃した後には作戦基地としてさえ使えるが、野外にとどまり続けることは、より大きな危険を呼び込む。野外は無謀な者と準備不足な者の執念深い敵となりうる。これら紹介した道具は君のゲームに多くの余裕を持たせたままシステムを調節して補う、野外の危険を表現するために軽くて体系化された力強い方法である。これはその場で簡単に即興で使うことができる。君が必要とするすべてはモンスターに満たされた本で、私は君がその1冊を持っていると知っている。

郵便靴から

5月は郵便靴からのみの月になるため、私は今月のよいメールを貯めている。君たちに解答が欲しい疑問があるなら、私は君たちへの答えを準備する。来月の『僕のゲームを守って(Save My Game)』のグループに送ってほしい。私たちは来月どんな凄問を見られるだろうか!

筆者について

ステファン・ラドニー=マクファーランドはシアトル地方でのびのびと生きるゲーム・デザイナーである。彼はD&D第4版のデベロッパで、その前は3年間、第3版のオーガナイズド・プレイのコンテンツ・デベロッパとしてゲーム・デザインについて教えてきた。ステファンは現在Paizo PublishingでPathfinder Roleplaying Gameのデザイナーとして働き、時々『僕のゲームを守って』や、D&Dの商品の仕事をする。彼は妻が望むよりも多くのゲームを遊んでいる。