



Learn-To-Play 体験会 「ドラゴンランス編」

Learn to Play とは

Learn to Play (以下、LTP) は、D&D ゲームのさわりの部分をごく短時間で体験できる遭遇イベントで、およそ20～30分でプレイできます。ルールをたくさん説明する必要はありません。参加したプレイヤーが楽しめて、D&Dをもっと遊びたいと感じてくれたのであれば、成功となります。今シーズンは、新発売となったシナリオ本『ドラゴンランス：女王竜の暗き翼』の導入となっています。

『ドラゴンランス：女王竜の暗き翼』とは

『ドラゴンランス：女王竜の暗き翼』は、世界中に熱狂的なファンを持つ同名小説『ドラゴンランス』シリーズの背景世界クリンを舞台にしたシナリオで、伝説の“竜槍戦争”に焦点を当て、プレイヤーは世界全体を巻き込むこの戦争の中で、冒険を行います。

—“ドラゴンの女王”タキシスがクリンの世界へと帰還した。大陸各地で、狂信的なドラコニアの軍隊が、苛烈な征服戦争を繰り広げている。備えなきソラムニアへと進撃するドラゴン軍、その道を阻むのは、カラマン市を守る者たちだけだ。だがドラゴン軍の狙いは、敵を叩き潰すことだけにあるのではない。ドラゴンの女王に仕える旧き邪悪なる者が、クリンを永遠に支配しうる、魔法の兵器を探しているのだ。

—ダンジョン・マスターがLTPを運用するにあたって必ずしも『ドラゴンランス』に関する深い知識は必要ありませんが、事前に『ドラゴンランス：女王竜の暗き翼』の「クリンに迫る戦火」項に目を通していただくことをお勧めします。

開始前準備

参加者が着席しましたら、キャラクターシート(5種類)を提示しながら簡単に内容を説明し、どのキャラクターで遊ぶかを選択してもらってください。

使用するキャラクターが決まったら、そのキャラクターの名前を決めてもらい、参加者同士でキャラクターの自己紹介をして、プレイに入ってください。時間があれば、よりキャラクターに親しめるように、空欄の身体的データや「人格的特徴」等を参加者に考えてもらっても構いません。

ゲームの開始： 盗賊団が現れた！

続いて、以下を読み上げてください。

皆さんこんにちは。本日は、短い時間ですが簡単なシナリオを使って、D&Dの遊び方をご紹介します。私は体験セッションの案内役、ダンジョン・マスターです。よろしくお願いたします。ダンジョン・マスターは進行役、あるいは語り部として、皆様の冒険中の各シーンで、何が起きているかを伝え、あなたたちのキャラクターが何をするかを聞き、その行動の結果がどうなったかを判定する役回りです。次に何が起ころかはあなたたちの行動次第です。それではさっそく始めていきましょう。

続いて、以下を読み上げてください。

君たちは、アンサロン大陸で活動する冒険者パーティーだ。「緑の盾」のイスピン」との奇妙な縁を通じて知り合った君たちは各地を旅しながら、行く先々で冒険者として様々な依頼をこなし、その依頼料を受け取る生活をしている。君たちがオームに立ち寄った時、荷馬車でいくつかの沿岸集落を経由してカラマンへと向かう旅商人と出会い、彼の護衛仕事を受けて同行することとなった。

中面へつづく →

オームを出てからここまでのところ、拍子抜けするくらい大きなトラブル無く、平穏な旅を続けていた。そんなある日、街道の端で馬を馬車から外して休ませていた君たちの前に、突然岩場の影から武装した者たちが飛び出てきた。先頭にいたゴブリンは共通語で君たちにこう言い放つ。「俺たちは泣く子も黙る猛牛団だ。ここを無事に通りたければ、相応の通行料が必要だ。もし嫌だというのなら、俺たちの団長『鮮血海の海賊王マクスタ』様が黙っていないぜ!」6体のゴブリンたちの後ろには、大きな斧を持った、屈強そうなミノタウロスが無言で立っていた。

(ここで、ゴブリンとミノタウロスのイラストを見せる)

ゴブリンとミノタウロス

「ドラゴンランス」の舞台である惑星クリンのアンサロン大陸において、ゴブリンもミノタウロスも只のモンスターではなく、それぞれ社会性を持った種族として存在しており、地域によってはほかの種族と共生していることも少なからず見受けられます。

盗賊団の正体

彼らは盗賊団を名乗っていますが、ゴブリンたちはドラゴン軍から脱走した、虐げられた下働きの者たちです。よく観察すると(難易度10)、手に持っている武器や鎧はボロボロで、とても凄腕とは思えません。彼らの目的は、やってくるかもしれないドラゴン軍の追跡者から逃げるために必要な、当面の逃走資金(100gp以上)を得ることで、それ以上の強奪は考えていません。彼らは自ら、ドラゴン軍や戦争について話すことはありません。ミノタウロスとは、彼は確かに近海で仕事をしていた海賊でしたが、実はこちらもただの甲板員で、乗っていた船が嵐によって沈み、どうにか岸に漂着したところをこのゴブリンたちに助けられました。その恩義で彼らの手伝いをしています。武器を構えた彼は威圧感があり確かに屈強な感じに見えますが、よく観察すると(難易度13)小刻みに体を震わせ、緊張しているのがわかります。ゴブリンもミノタウロスも戦闘経験はほとんどなく、ここまでは『無言の団長による威圧』とペテンで何とか乗り切ろうとしています。

遭遇を進行させる

以下の文を読み上げるか、自分で言い換えてください。

先ほど皆さんがどういう状況にあるのか説明しました。次に何が起きるかは皆さん次第で決まります。全員が戦闘の訓練を受けているので、モンスターと戦いたければ、私がお手伝いします。けれども、モンスターと交渉したり、策略をめぐるせたりもできますし、思いついたことは何でも試してみても構いません。思いついたことは何でも試せるといっても、成功するには技能と天性の能力、そして幸運が必要となります。D&Dでは、ここにある20面ダイスの1つをロールしてシートの数値を足すことで、それを表しています。それでは、皆さんがやりたいことを聞かせてください。

ここからはプレイヤーに主導権を取ってもらい、「やりたいこと」を考えたり、参加者同士で相談したりしてもらいましょう!思いついたことは何でも試すことができます。プレイヤーが何か思いついたら、ダンジョン・マスターに伝えるよう勧めましょう。



状況を説明する

読み上げが終わったら戦闘用マップを広げ、ミニチュア等を配置します(「鮮血海の海賊王マクスタ」1体、ゴブリン盗賊団員6体)。なおD&Dにおいて「グリッド・マップを使用した戦闘」はオプションルールなので、ダンジョン・マスターの判断で使用する/しないを決めてください。プレイヤーに対して以下の説明を参考に、位置関係や状況の説明を行ないます。(グリッド・マップを使用しない場合、盗賊団はゴブリンが横に3体並んだ列が前後列となっていて、ゴブリンたちのすぐ後ろにミノタウロスが1体、ゴブリンの前列とキャラクター達の距離は互いに1回の移動で隣接できる範囲内にいる。キャラクター達の後ろには馬の外れた荷馬車があり、後ろに回れば遮蔽できるものとして考えてください。)

考えていることを伝えるように言い、それを実行しましょう!キャラクターが何を試そうと、ダイス・ロールの結果がどうであろうと、ダンジョン・マスターは臨場感ある説明でわくわくする気分を盛り上げてください。以下に、「やりたいこと」として出てきそうなものをいくつか挙げておきます。

盗賊団と交渉する

プレイヤーたちはゴブリンたちの要求に同意するかもしれません。彼らは最初、300gp相当の金品を要求してきます。これは、旅商人が現在荷馬車に積んでいる全ての荷物の価値と同等ですが、さすがに全て引き渡すことに躊躇しています。もしプレイヤーたちが旅商人に引き渡しを勧める場合、ゴブリン側と200gp以上の減額交渉することを求めます。キャラクターは【魅力】判定を使い(必要に応じて〈説得〉か〈威圧〉、場合によっては〈ペテン〉技能を使う)、減額交渉をすることができます。難易度12の判定に成功するごとに100gp分を減額できます。また、相手が戦闘に慣れていないことを見抜いているのであれば、それをもとに窃盗団に撤退を迫ることができます。この場合、キャラクターは難易度13の【魅力】集団判定(プレイヤーに〈説得〉または〈威圧〉のどちらかを選択させる)に成功すればもしプレイヤーが適切なロールプレイや技能の提案してきた場合は、できるだけ「有利」を与えて判定をさせてください。

盗賊団と戦う

まず攻撃を仕掛けようとするプレイヤーは多く、また他の方法で失敗した場合に最後の手段として攻撃をするプレイヤーもよくいます。1人のキャラクターが攻撃すると決めたら、わざわざイニシアチブをロールすることはありません。戦闘を開始したプレイヤーから始め、次にそのプレイヤーの右隣の人にターンを回します。ターンがダンジョン・マスターに回ったら、まずゴブリンのターン、最後にミノタウロスのターンになります。ミノタウロスは攻撃を受けるまで、攻撃を行いません。各プレイヤーのターンでは、そのキャラクターが行えるいろいろな攻撃方法や、キャラクターの使えるさまざまな武器と呪文攻撃について説明してください。ゴブリンが3体以上、もしくはミノタウロスが戦闘不能になると、盗賊団は倒れた仲間を連れて逃げ出します。もし、キャラクターが全員戦闘不能になった時は、盗賊団は荷馬車から積み荷を強奪してこの場から離脱します。

盗賊団から逃げる

もしプレイヤーたちが盗賊団の戦力(実際は見掛け倒しなのですが)を恐ろしい脅威と感じた場合、戦闘を回避してこの場を離脱しようとするかも知れません。もし荷馬車を放棄してこの場から離れる場合、特に問題なく離脱できるが荷物はすべて失うこととなります。

荷馬車を伴って逃げる場合、キャラクターは難易度13の集団判定(プレイヤーに【筋力】〈運動〉または【敏捷力】〈軽業〉のどちらかを選択させる)に成功すれば荷物を積んだまま、荷馬車と共にこの場を離脱することができます。

その他: 策略をめぐるす

ここまで提示したものの以外にも、プレイヤーが突拍子もない提案や冴えたアイデアを提示してくるかもしれません。プレイヤーが何を尋ねてきても、確実に無理なアイデアではない限り「いいよ、やってみて!」のように答えるべきです。そのうえで、キャラクターが望み通りのことをやり遂げるために必要な、特定の呪文や能力値判定をダンジョン・マスターが決定して、成功判定を行なってください。その際の達成難易度は、提案されたアイデアをもとに、適切な値(8~13)を設定してあげてください。

遭遇を進行エンディング: 新たな冒険に向けてさせる

キャラクターが盗賊団との対決をどうにか終えたら、以下の文章を読み上げるか、自分で言い換えてください。

君たち一行は盗賊団から逃れ、無事に目的地である“東方の灯台”カラマンへとたどり着いた(旅商人の金品を無事に守ることができた場合は、ここで一人につき10gpを報酬として受け取る)。漁師門で旅商人と別れた君たちは、本日の宿をとるために、“消えぬ灯台”亭へと向かう。宿に到着した君たちを出迎えた店主は、君たちに名前を尋ねた上で「これは、どうやらあなた方宛てのようですね」と、宿に届いていた書状を渡してくれる。差出人の名前「ベクリン・ウス=ヴィハリン」には心当たりはなかったが、その書状の内容に一同が驚愕する。そこには、知己であるイスピンが亡くなったこと、そして村の祭り前夜に行われる彼の葬儀にぜひとも参加して欲しいとの文章が綴られていた。

これにて、Learn to Play セッションは終了です。皆さん、お疲れさまでした。

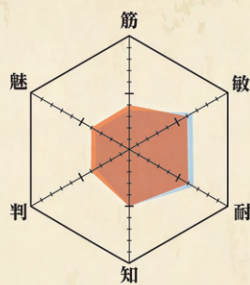
もしプレイヤーが他の技能の使用を提案してきた場合は、難易度を調整したうえで出来るだけ採用してください。

ゴブリン盗賊団員

(ゴブリンの下働き)

AC:12(レザーアーマー) 感覚:暗視 18m
 HP:12(2d8) 受動(知覚)9
 移動速度:9m 言語:共通語・ゴブリン語
 脅威度:1/4(50XP)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
8(-1)	12(+1)	12(+1)	10(±0)	8(-1)	8(-1)



素早い脱出

自分のターンごとにボーナス・アクションとして、「離脱」、または「隠れる」アクションを行なえる。

アクション

ダガー

遠隔武器攻撃:攻撃+1、間合い1.5mまたは射程6m/18m、目標1つ。
 ヒット:4(1d4+1)[刺突]ダメージ。

ショートボウ

遠隔武器攻撃:攻撃+4、射程24m/96m、目標1つ。ヒット:5(1d6+1)[刺突]ダメージ。



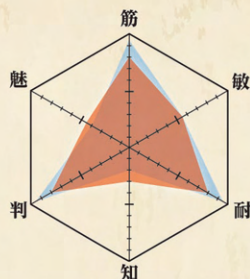
小型・人型生物(ゴブリン類)、
真なる中立

鮮血海の海賊王マクスタ

(ミノタウロスの甲板員)

AC:13(外皮) 技能:(知覚)+7
 HP:62(7d10+11) 感覚:暗視 18m
 移動速度:12m 受動(知覚)17
 言語:共通語・コス語
 脅威度:2(450XP)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16(+3)	11(±0)	16(+3)	6(-2)	16(+3)	9(-1)



突撃

このミノタウロスがある目標に向かうかって真っすぐに3m以上移動し、かつ移動したのと同じターン中に“角の突き刺し”攻撃をヒットさせたなら、その攻撃の目標は3(1d6)の追加[刺突]ダメージを受ける。目標がクリーチャーなら、目標はさらに難易度13の【筋力】セーブを行なわねばならず、失敗すると最大3mまで押しやられて伏せ状態になる。

捨て身の攻撃

このミノタウロスは自分のターン開始時に、“自分がこのターンに行なうすべての近接武器攻撃ロールに有利を得る代わりに、次の自分のターンの開始時まで自分に対するすべての攻撃ロールが有利になる”ことを選べる。

アクション

バトルアックス

近接武器攻撃:攻撃+6、間合い1.5m、目標1つ。ヒット:7(1d8+3)[殴打]ダメージ。

角の突き刺し

近接武器攻撃:攻撃+6、間合い1.5m、目標1つ。ヒット:7(1d8+3)[刺突]ダメージ。



中型・人型生物(ミノタウロス)、
混沌にして中立