アンドールの伝説 ANDOR 完全日本語版

シナリオ自作ガイド

自分自身の伝説を作ろう

はじめに

『アンドールの伝説』の冒険シナリオ（伝説）を創造するには、さまざまな方法があります。このガイドは、その可能性のうちひとつを記述したに過ぎません。あなたがたが十分クリエイティヴで居続けられるよう、私は枠組みのみを提供いたします。それでも何もない白紙から始めるよりは、いくぶんマシだと思うのです。

ミヒャエル・メンツェル

◉ 1. まず脅威より始めよ!

伝説の詳細を考える前に、私はいつも題材をはっきりさせようとします。いったい何についての話なのか？

最初に脅威もしくは悪役について規定するのが、私にとってはベストの方法だと実体験からわかってきました。ですから次なる問いは、今回勇者たちを待ち受ける脅威はどんな種類のものなのか？　となります。それについてよいアイデアが見つかれば、この創造的な仕事は、既におおかた終わったも同然です。

“脅威”を明確に規定できれば、勇者たちにどんな対応をとらせるのか、どんな物品や支援が必要なのか、想像しやすくなります。“脅威”さえあれば、その伝説での任務も決められます。たとえば……

- 城が蹂躙されておらず
- 悪逆トロールが退治されている

例：勇者たちを悪逆トロールに立ち向かわせよう。その特殊能力として、追加の攻撃力はどうだろうか？　たとえば、地図上に居る怪物の数とか。

だとすると季節は厳しい冬がいいかな。怪物たちに追われている特別な人物を探すというのも、設定に合っている。

◉ 2. 「A1」は全体像なり

A1、A2、A3……といった物語カードでは、私はまず物語の導入となるフレーバー・テキストから始めます。サスペンスと興味を盛りあげるのが肝要です。この『アンドールの伝説』では、重要なストーリー部分のフレーバー・テキストは、すべて過去形で書かれています。それによって『アンドール』での体験は、ゲームというより小説のような雰囲気になるのです。その後でルール的な情報……すなわち追加で用意する物品、勇者が獲得する物品や支援、怪物の初期配置などを続けます。今回立ち向かわなくてはならない脅威について、勇者たちが既に知っているようなら、ここでその伝説における任務についても言及します。

怪物たちの初期配置は、各伝説においてとても重要な要素です。それを決めるには、２つの異なったアプローチがあります：

▷ A）地図上で決まったマスに配置：

勇者たちにどれだけのプレッシャーを与えるかは、怪物たちの初期配置が、どれだけ城に近いか遠いかによります。トロールやヴァルドラクといった怪物を早めに登場させる場合、私ならなるべく城から遠くにします。勇者たちにも十分強化する時間がとれるからです。実際にコマを地図上に配置し、バランスがよさそうか、次の夜明けにはどう前進するのか確認します。素晴らしい配置だと思ったら、それを書き留めます。ところが実際にテストプレイしてみると、１体が近すぎたり早く登場しすぎたりすることに気づかされるのです。そこで修正していくというのが、極めて一般的なパターンです。

▷ B）怪物出現タイルで決定：

『アンドールの伝説』には、怪物をランダムに登場させるのに非常に適した怪物出現タイルが付属しています。攻撃力が考慮された出現位置となっているため、トロールやヴァルドラクは城近辺には登場しません。ゲーム開始時に５枚、ゲーム途中で順に５枚解決するのが、よいバランスです。とはいえもちろん、そのバランスはあなた自身の考えで変えたり、試してみたりすることができます。

「決まったマスに配置」と「怪物出現タイルで決定」を併用することもできます。

注意：ここで、怪物出現タイルで出現する怪物の総数を上げておきます。すなわちゴル７体、スクラル４体、トロール３体、ヴァルドラク２体です。したがってそれ以外に決まったマスに配置できる数は、引き算で決まります。すなわちゴル７体、スクラル１体、トロール２体です（あと２体のゴルは、霧トークンのために必要です）。

勇者たちの装備品も、いろいろ変更できます。多少の試行錯誤が必要ですが、次の点を心に留めておいてください：

1. 最初から重武装になりすぎないよう、成長の余地を残しましょう。ゲームの開始時点では、ゴルとの戦いも脅威であるべきです。
2. 物品の多くは、個人ではなくパーティに与えるべきでしょう。４人プレイに比べ、２人プレイのほうが装備を充実させるべきです。「誰が何を装備すべきか」は、勇者たちにとっての最初の戦術的な話し合いとなるでしょう。

勇者たちの開始マスは、それぞれのランクによって決めてもかまいませんが、ほかの方法でもかまいません。ただ、霧トークンのあるマスから始めるのは、やめたほうがいいでしょう。

注意：ルーン石と薬草もまた、ゲームに投入すべきでしょう。決まった位置にしてもよいし、ダイスでランダムに決めてもかまいません（赤い怪物ダイス１個の出目を10の位、勇者ダイス１個の出目を１の位として２桁の数字を算出し、対応する番号のマスに配置）。

怪物出現タイルを使用しているなら、薬草の初期配置は２つまでにしてください。３つめは怪物出現タイルで出現するからです。

◉ 3. あいまいさの排除!

続く物語カードでは、新規の怪物、課題、指令、物語的な要素などを順次語っていきます。物語の記述に情熱を傾けるなら、ただならぬ雰囲気を作り出すための貴重な機会となります。どのタイミングでどのカードを起動させるべきかについては、純粋に試してみるしかありません。

例:「C」の物語カードの冒頭です。「そこで勇者たちは、恐るべき悪逆トロールについての噂を耳にした」"悪逆"トロールを地図上の「X」のマスに配置します。戦闘中、このトロールの攻撃力は「X」であり……

これを実際に何度かゲームでまわしてみると、カードの登場が早すぎたことがわかりました。そこで私は「C」に斜線を引き、「F」と変更しました。すると若干遅かったので「E」がベストであると発覚しました :-)

なぜこんな話をしたのかというと、この過程はけっこう厄介であることをわかっていただき、あなたがたも何度か試すようにと励ましたかったからです。これは極めて普通の過程であり、調整が取れるまで、何度かのテストプレイが必要なのです。

『アンドールの伝説』には、左向きの三角形が付属する物語カード(矢印カード)がいくつかあります。これらは物語トラック上の特定のマスで起動するわけではありません。ゲーム開始時に振った勇者ダイス1個の出目によって、タイミングが決定されます。この種類の物語カードを用意する場合、勇者たちにとって、いい面と悪い面の両方が含まれるようにしてください。

例:とある矢印カードは、勇者たちのパーティに攻撃力+4を与えるとします(いい面)。そのかわりゴルを何体か盤面に発生させます(悪い面)。この種類のカードを用いると、その伝説では不定の要素が多くなり、カードの登場のタイミングによって展開や受ける感覚が千変万化します。とはいえ常に難易度の問題は残されています。もちろんプレイヤーとしては、可能な限り早く攻撃力を獲得したいでしょう。しかしその場合ゴルにも、入城のために多くの時間が与えられることになるのです。

◉ 4. テストプレイヤーとプレイする前のテスト

伝説全体が一通りできた段階で、あなたにとって、テストプレイの準備はできていることでしょう。しかしまずは2人の勇者を使って、自分ひとりでプレイしてみることをお勧めします。バランス取りにはかなりの時間がかかり、テストプレイヤーたちを必要以上に巻きこむのは得策ではありません。一緒にプレイしてもさほど迷惑がかからない段階になるまで、自分で何度もテストして磨きをかけましょう。

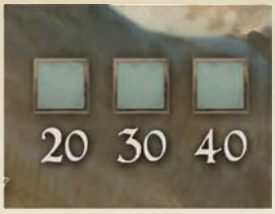
◉ 5. バランスをとる

プレイ人数によるバランス調整で最も重要なのは、次の２つです：

1. 城が怪物に蹂躙されるまでの許容量

2. 大ボスの攻撃力

城付近の攻城戦ゾーン（黄金の盾）



大ボスのための攻撃力の欄

すなわち設定した脅威の、人数に応じた難易度を、しっかり算出する必要があるのです。まずは２人用の攻撃力を決め、プレイ人数が１人増えるごとに＋10させることをお勧めします。例えば私の“悪逆トロール”の例では、こうなっています。勇者２人＝10、勇者３人＝20、勇者４人＝30。

“脅威”が怪物ではない場合についても、計算は必要です。たとえば以前「特定のコマを特定のマスまで連れて行く」という任務を組み込んだ伝説を作ったことがあります。これに関して私は、プレイ人数によるバランスを取るために、そのコマを１マス運ぶために“特定の分量”の意志力消費が必要としました。その分量はすなわち、勇者２人＝２、勇者３人＝３、勇者４人＝４、としました。

例：黄金の盾１枚に既に怪物が設置されている段階で、普通のトロール１体が入城しようとしています。

４人プレイなら、このトロールを退治すべき理由は２つです。

a）城にはもう許容量（黄金の盾）がありません（入城させるとゲームに負けます）。

b）トロール退治では多くの報酬が得られ、その報酬は、２人プレイに比べて遥かに強力なボス敵を倒すための成長に使用できます。

２人プレイなら、トロールを無視してよい理由が２つあります。

a）城の許容量はまだけっこうあります。

b）ボス敵は４人プレイに比べて弱く、勇者の成長に多くの報酬は必要ないため、トロールの高報酬を狙う必要はありません。

語り手コマは毎日進みますが、同様に怪物を退治しても進みます。したがって２人プレイの場合、このトロールを無視すれば（４人で倒した場合に比べて）丸１日の余裕ができるわけです。

◉ 6. 第２のストーリーライン（上級者用）

自分自身の伝説を作ることに慣れてきたら、パーティを地図上で分割させる必要性について気づいているでしょう。追加の任務のために、一部の勇者を城から引き離すのは、なかなかよい考えです。文書トークンを遠くへ運ばせたり、どこかにある薬草を探させたりといった具合です。

例：『**伝説２：**王を救うために』では、単純に王を癒すだけでなく、スクラルの塔を破壊する必要がありました。魔女を発見した瞬間に初めて、この２つのストーリーラインが合流します。彼女は薬草がどこで見つかるのか知っているだけではなく、塔の上のスクラルを退治するために必要な魔女薬やルーン石の（情報の）提供者でもあるからです。

◉ 7. ハッピー「N」ディング

あなたの伝説を終わらせるのは「N」の物語カードです。そこではその伝説の任務を再度記述し、それを達成したかどうか、語り手に尋ねなくてはなりません。なお「A1」の物語カードの裏面では、物語トラックのどのマスに星マーカーを設置するべきか（どのタイミングでどの物語カードが起動させれるか）すぐにわかるように、その伝説で使用される全ての物語カードのタイトルと数を書いておきましょう。

ご自分で伝説をお作りになる過程を、どうか楽しんでいただきたい。このちょっとした記事が、あなたの執筆の助けとなれたら嬉しいのですが。

ミヒャエル・メンツェル拝