

3.2 SYSTEM IN DUNGEONS & DRAGONS D&D のシステム

ウォーゲームのルール・システムが、いかにガイギャックスとアーンソンに影響を与えたのか、具体的に検証する。

3.2.1 THE INSTRUMENTS OF PLAY プレイに使う道具

プレイに用いる道具、という観点では、D&D はウォーゲームを踏襲している。

3.2.1.1 MAPS AND DIALOGS 地図と対話

紙とペンを用いてダンジョンをデザインするのは必須だった。徒歩での移動が想定。スクエア・マップ。ミニチュアは必須ではなかった。クリークシュピールとの共通点は審判がいること。ただし情報はプレイヤーからは秘匿されている。フレッチャー・プラットの潜水艦ゲームから『チェインメール』へ (T&T のデザイナー、ケン・セント・アンドレもミルトン・ブラッドリーの *Battleship* から着装を得た)。チェインメールと D&D の違いはマップがレフリー以外には隠されていること。探検については、アヴァロン・ヒルの *Outdoor Survival* (1972、非ウォーゲーム) からの影響。会話によるゲーム進行はトッテンの *Storategos* にも通じる (see 3.1.4) レフリーとプレイヤーの対話は、*Mordern War in Miniature* (1966) の影響も。

3.2.1.2 DICE ダイス

オリジナル D&D の時点から、4、6、8、10、12、20 面体の各種ダイスを使用していた。多面体ダイスは D&D のシンボル。古代エジプト、ギリシアからの多面体の歴史。ライスヴィッツはクリークシュピールで 6 面体ダイスのみを使用した。時代が下ると、より複雑な戦力比を算出する必要性が生じた。アヴァロン・ヒルの *Combat Result Table* (CRT) からガイギャックスの *War of the Empire* (1969) へ。1971 年夏には 20 面体ダイスが入手できなかったが、1973 年にはすべての多面体ダイスを用いるようになる。

3.2.2 AVOIDING DEATH: HIT POINTS, ARMOR CLASS AND SAVING THROWS 死亡を避ける: ヒット・ポイント、アーマー・クラス、セービング・スロー

キャラクターの数値のうち、HP と AC と ST の 3 つはウォーゲームに由来する。

3.2.2.1 AVOIDANCE AND ACCURACY 回避と命中率

命中判定はウォーゲーム由来。チェインメールでは武器と鎧とで詳細な対照表があった

(『ロールマスター』的な?)

3.2.2.2 ENDURANCE AND MITIGATION 耐久力とダメージ軽減

ウォーゲームで用いられていた「ヒットポイント」という言葉が、そのまま D&D に残った。

3.2.3 STRATIFIED PROGRESSION 階層化された成長

D&D の大きな要素は成長を取り入れていること。

3.2.3.1. LEVEL AND EXPERIENCE レベルと経験点

ニーチェ『偶像の黄昏』の一節「滅ぼされなければ、私は強くなる」。マジックユーザーのヒットポイント問題。参考資料: 「ガンダルフはたった 5 レベルのマジックユーザーだった」。

3.2.3.2. ENRICHMENT AND LOGISTICS 金を稼ぐことと兵站

テーブルトップ・トークという雑誌。ガイギャックスのセルフ・メイド・マン思想。

3.2.4. INDIVIDUATION, PERSONALITY AND REQUISITES キャラクターの個性、人格、前提条件

ガイギャックスが用いた BLACKMOOR のキャラクター、ウィザードのゲイロードの逸話。

(岡和田晃、2015.01.29、なお本稿は読解補助のために私的に作成したノートで、内容の正確さを保証するものではなく、また随時アップデートされます)