

## 1.6. チェインメールとファンタジーウォーゲーム

チェインメールに中世「ファンタジー」ウォーゲームのルールがくっついたのは、ペーパーバック版指輪物語のヒット（1960年代中頃）以降に流行した剣と魔法物の戦闘が概ね中世のフォーマットのもののようにみえたから。

チェインメールのファンタジー部分は、マジックアイテム、フィギュア、呪文、ロー・カオス・ニュートラルの分類。加えて、人間種族にヒーロー、スーパーヒーロー、ウィザードという特別種の追加。

なお、チェインメールはファンタジーとウォーゲームを融合しようとした初の試みではなく、1968年にガイギャックスはディプロマシーのホビット版というのを提案しているし、War Game Inventors Guildも自作Battle of Five Armiesのトルキン版というのを1968年にまとめている。その他にも諸々あり、さらに遡って1957年には、War Game Digest誌にウォーゲームの時代設定としてのハイボリア（コナンの舞台となる時代）、という記事すら存在する（が、あまりファンタジー感は無かったみたい）。

とはいえ、この時点で競合になる（存在感のある）ファンタジーウォーゲームが無かったというのは事実で、たぶんこれはファンタジー物という舞台設定がウォーゲームコミュニティにおいてコントロールが難しいという理由がある。Guidon Games自体も若干言い訳めいたトーンでチェインメールの宣伝をやったのだし、各所においてチェインメール（のファンタジー部分）は議論/批判の対象になった。ガイギャックス自身はファンタジーに対して常に前向きだったのだが、彼の雑誌連載で読者に対して「ウォーゲームの舞台設定として相応しいのは？」というアンケートをやったところ、ファンタジーの人气が恐ろしく低かった、というエピソードもある。

## 1.7. "Will Cooperate on Game Design"

ファンタジー部分に対しては批判があったが、チェインメールは順調に売れ、そのプレイヤーの中にはアーンソンのグループ（Twin Cities Gamers）もあった。

1971年、Guidon Gamesは現代戦車物ミニチュアゲームTracticsを発表（作者Tucker&Reese。ガイギャックスも歩兵戦ルールの作成でクレジットされている）。現在、このゲームは多面体ダイスのパイオニア的使用例、特にd20下方ロールで知られる。確率/統計ベースのデザインを行う現代ウォーゲームにおいて、1/6単位ではなく%ベースでの処理ができるということで導入された。但し20面ダイスはそうそう売ってるものでもなくお高かったの、ルールにはポーカーチップの袋引きによる代用ルールも記載されていた。

一方、アーンソンのTwin Cities Gamersは、ナポレオン時代の経済や政治を全て取り込んだキャンペーンゲームをやりたい、という野心を持っていた。キャンペーンゲームというのはウォーゲーマー（特にミニチュアゲーマー）が個々のゲームのモチベーションを設定するという観点から自然に得る発想のようで、WellsのLittle Warsの段階で既にコメントがあり、その数十年後、Tony Bathは（前述のように）ハイボリアを舞台にしたキャンペーンを実施している。このキャンペーンでは戦略マップと戦術マップという2モード制が考案され、AHのTacticsのようなマップが戦略マップとして用いられるようになった。

で、アーンソンは69年の時点でガイギャックスと独自のディプロマシー・ヴァリエーション「ナポレオン時代のディプロマシーII」を作ったりしていたのだが、アーンソンのグループはこれを拡張してディプロマシーとミニチュアゲームのハイブリッドゲームをデザインし、これを使ってキャンペーンを遊んだ。このキャンペーンは巨大なもので、勢力の数は21まで広がり、Twin Citiesだけでなく他のグループもメールで参加し、その中にはガイギャックスたちLGTSも含まれた。ガイギャックスは1971年の夏、ほとんどこのゲームしかウォーゲームを遊んでいないという状態にすらなった。

アーンソンとガイギャックスの協働は進み、1971年の6月には、以前のGenConで話題に出していた海戦ゲームであるDon't Give Up the Shipを発表し、9頁にまとめた短縮版をGenCon IVに持って行った。翌1972年、このゲームはGuidon Gamesから製品版として発売された。

1972年にはチェインメールの2版も発売された。この2版で拡張されたルールの中に、「アーマークラス」という概念が登場した。また、「普通のフィギュアがマジックソードを装備すると、これはヒーローになる」というルールも現れ、これはランクアップのルールの最初のアイデアになった。さらに、この段階でオープンエンド性の概念も盛り込まれることになったのだが、これは1.9節で項を分けて説明する。

ということで、1972年はGuidon Gamesにとっていくつも重要なゲームが出た年で、さらには「Lowrys Guidon」という独自の雑誌の発行を始めた年にもなったのだが、雑誌の発行に関しては切実な理由があった。というのはこの時期、IFWの状況が急速に悪くなっていったからだ。

## 1.8. The Fall of the IFW

1972年初頭にIFWの雑誌International Wargamerは部数の面でも質の面でもピークを迎えるのだが、1972年の春から急速に瓦解していくことになる。遑って1971年11月、IFWのVice Presidentと財務の2名が辞任し、これらの業務がIFWの長のものとなった。新任者をめぐる選挙が1971年末に行われたのだが、なんだかめんどくさいプロセスにより、1年経っても結果が決まらない有様だった。

IFWの長であるLenard Lakofkaはさらに、夏のコンベンションをシカゴで開きたいと考えていて、これがLakofkaにとって第一優先事項となっていた。そしてもちろん、IFWの雑誌は発行部数の面でピーク(500部)を迎えていて、ボランティア体制での発行は完全に限界に達し、72年1月号と2月号は落ちるという状態だった(ウォーゲームコミュニティの一般論で言えば別に珍しいことでもないが)。このIFWの雑誌への影響というのは別の面からも発生していた。AHのGeneralは1972年春にDon Greenwood編集体制に移行する。Greenwoodは元々やっていた自前の雑誌PanzerfaustをLowry(Guidon Games)に移譲。Lowryはこれに伴い、IFWのInternational Wargamerの発行業務を行う契約を終了。

そういうわけで雑誌の発行体制は急速に失われていき(雑誌は72年6月に発売された4/5月号が結果的に事実上の最終号になった)、IFWの財政基盤は雑誌にあったので、IFWの基盤自体も怪しくなっていた。さらに72年5月、ガイギャックスはウォーゲームからの引退を発表。家庭に専念するため、ということだったが、背景には「夏のシカゴのコンベンション」を推すLakofkaへの反感があったものと思われる。

それでもGen Con Vは72年夏に(Lake Genevaではなくその反対側の町で)行われたのだが、来客数は200人前後に減少し、評判も良くなかった。この段階で、ほぼIFWは消滅した。

IFWが担っていた機能のうち、自分がやっていた部分をサルベージしようという動きはいくつかあり、たとえば当時16歳のRob Kuntzは自分で印刷機を調達してニュースレターDomesday Bookの発行を試み、2号分ほど延命することになった。

さて、そのDomesday Bookの最終号には、アーンソンによるチェーンメールのキャンペーンの記事が掲載された。表題「Points of Interest in Black Moor」。中世ファンタジーを舞台としたウォーゲームのキャンペーンについての記事で、これつまり、D&Dの直接の祖先である。(see 1.10)

## 1.9. 審判の復活

Twin Citiesの「ナポレオン時代のディプロマシーII」では、コンフリクトの解決を、通常のルールではなくミニチュア戦闘で行っていた。当然時間がかかり、4年かけてゲーム時間で6ターンしか進まない有様だった。このミニチュア戦闘は、海戦についてはDon't Give Up the Shipsを用いていたが、陸戦については、Dave Weselyがデザインしたルールを用いた。

Weselyのルールは、1880年(Wellsより10年早い)に書かれたCharles TottenのStrategosをベースにしていた。これはアメリカのウォーゲームのルールとしては最も初期のものだ(概ね、アメリカでは1870年代前半に、Kriegsspielの影響を受けた軍事教練の伝統が始まっている)。StrategosはKriegsspielの影響下にあるルールで、審判が存在していた。この時期のウォーゲームでは、等かじめ指定されたルールの範囲内に行動が制限されるという考え方は好まれず、どのような戦術が可能であり、その成功の見込がどれくらいかという点について、プレイヤーと審判に広い自由度を与える、「何でも試みることはできる」ものだった。Weselyは、この100年前のルールに、AHの制限的なルールに飼いならされたウォーゲーマーを開放する自由を見て、このStrategosのコンパクト化にとりかかり、最終的に1970年、Strategos Nという19頁のルールブックになった(ただ、これは頁数が少ないだけで複雑なルールであり、またほとんど出回りもしなかった)。

Weselyのこのルールで重要なのは、これがオープンエンド性の礎になったということで、Weselyはこのオープンエンド性をTwin Citiesに広め、以降の彼らのミニチュアゲームの多くで採用されるようになった。Weselyはさらに、勝利条件の多様性を導入した。普通のウォーゲームでは敵が居てそれを屈服させるというのが基本になるが、彼はParkerのCareers(1955)年から影響を受け、勝利条件の秘密選択というアイデアを持ち込んだ。

Weselyは1969年、想像上のナポレオン時代プロシアの町Braunsteinを侵略するフランス、という舞台設定でミニチュア・ウォーゲームをホストした。これをマルチプレイで実施するため、Weselyは戦争の傍観者たちそれぞれにフィクショナルな人物の役割を割り当て、それぞれに個人的な目的を与えた。このゲームの中でアーンソンは現地の学徒のリーダーに扮し、フランスの侵略に対するレジスタンスを繰り広げたが、あまりにもファンティックにやりすぎたせいでプロシア当局に逮捕される結末を迎えた。

このセッションはWeselyへの負荷が高すぎ、またゲームとしても結局実際のミニチュア戦闘にたどり着くことすら無かったのだが、Weselyはその後このオープンエンド&役割設定によるゲームの展開を試み、仲間内ではこのスタイルがBraunsteinと呼ばれるようになった。

このスタイルはアーンソンの海戦ミニチュアゲームにも影響を与えた。彼はPanzerfaust誌に書いた「空母フランクリンの戦闘報告」というプレイレポートにおいて、John Rogers 准将の一人称というスタイルを採用した。この一人称の物語は、プレイヤーの没入を強く示唆している。

ボードウォーゲームの世界では「箱の外にあるもの」について考えるのは無しである一方、ミニチュアゲームの世界では、(ルールをめぐる争論がごく普通に起きるので)審判という概念はごく普通のものだった。つまりこれは「何でも試みることはできる」思想と相性がよいということで、チェーンメールの初版ではまだこのアイデアは無かったものの、1972年に追加ルールが書かれていく中で、「種々の特殊な状況はこのルールではカバーされていない。というのは、これは本質的にガイドラインだからだ」という記述が登場しており、明らかにガイギャックスはこの時点で、審判をよりフレキ

シブルで重要な存在として取り扱っている。実際この時期、彼自身のチェインメールのプレイは、ふつうのミニチュア戦闘からは遠いものになっていた。例えば、「2 者がある宝箱の所有権をめぐる競争するのだが、しかし最後にはその宝箱は震だっただことが明らかになる」といった具合。おそらく、ファンタジーという舞台そのものも、このスタイルが推進されるひとつの理由にはなっていただろう。

## 1.10 ブラックムーア

1971 年春、アーンソンはそれまでやっていたキャンペーンを仲間内のあれによって中止せざるを得なくなり、代わりにぜんぜん違うキャンペーンを、発売直後のチェインメールを使い、これにコナンとハリーハウゼンとすてきな B 級映画いっぱいテイストを盛り込んで、Braunstein スタイルで遊ぶことにした。このゲームの舞台は「ブラックムーア」と名付けられた。

プレイヤーはブラックムーア世界にそのまま入り込んだように扱われ、死亡したら代わりの二世キャラ、三世キャラ…が登場する、という形をとった。人間というのが重要視され（誰と誰が友人で誰と誰が対立しているかなど）、ゲームの戦略面や外交面に現れたり、時にはミニチュア戦闘の際にも現れるようになった。

Braunstein 物に欠けていた連続性をたたえ、真にキャンペーンゲームとなった、ブラックムーアは成功を収めた。キャンペーンの中、あるキャラクターは蛮族から男爵にまで上り詰めた。このキャンペーンの中での成長というのは単に社会的立場のことだけではなく、アーンソンは成長表というのを作り、これによって冒険によるキャラクターの能力的成長を表現できるようにした。この成長要素というのはチェインメールに欠けていた要素で、システム面から見たブラックムーアの最も革命的な要素だと言える。チェインメールにも「ヒーロー/スーパーヒーロー」というのは存在していたが、定量的な能力（たとえば敏捷性）の段階的上昇という概念はブラックムーアによるものだ。ここにいたって、ブラックムーアにおける「人間」というのは、敏捷・体力・頭脳・勇気・信用・健康・外見という能力値とその成長を指すものになった。

1971 年秋、アーンソンはブラックムーアキャンペーンのニュースレターを発行し始める。1972 年晩春に発行された第二号で、アーンソンはブラックムーア城の地下にある「迷宮」について言及する。もともとチェインメールのルールに、紙と鉛筆で地下迷宮をデザインするという話について触れられてはいたのだが、これは攻城戦用のためのものだったのだが（防御側が構造を知っていて地雷とか埋められるので有利）、アーンソンは実際に 6 階層の迷宮をデザインし、プレイヤーたちにこの迷宮を探検させたのだった。結果としてできあがったのは伝統的なウォーゲームとは似つかないもので、むしろ探検のゲームであり、審判との口頭による交渉のゲームであり、所々で場戦闘が挟まれる、というものだった。

この迷宮での冒険はアーンソンがブラックムーアでも元々やりたかったヒロイックな世界観と不整合を起こし、要するにならず者のプレイヤー達が迷宮を焼き払うような事態になり、さらにはプレイヤー達がみなこのダンジョンに潜ってお宝をもぎとってこようとする状況に陥って、アーンソンはブラックムーアキャンペーンの中止を宣言せざるを得なくなる。（とはいえこのキャンペーンは C&CS の人々との繋がりがあったとかアーンソンが記事で言及していたとかあって、内輪だけでなく外でも知られるようになっていた。その記事のひとつが前述の Domesday Book #13 に掲載されたもので、ここでは地下迷宮の顛末も記載されていた）

このキャンペーンや地下迷宮のことはレイヤーに影響を与え、地下迷宮のゲーム (Dungeons of Pasha Cada) なども作られたのだが、当のアーンソンにとってはブラックムーアは海戦ゲームほど重要なものではなかったらしく、ガイギャックスがアーンソンからブラックムーアについて聞かされるのは、1972 年夏の GenCon V まで待つことになる。ブラックムーアに興味を示したガイギャックスは Lake Geneva まで Twin Cities のメンバーを招く。招かれた際にアーンソンは大量のミニチュアの準備ができなかったので、いきおい紙と鉛筆による地下迷宮のほうに焦点を置いた紹介になった。さらに、本来のブラックムーアでは地下迷宮に住むオークたちは一人のプレイヤーが操作するものだったのだが、彼は Lake Geneva にはこれなかったので、審判であるアーンソンがこのオークたちも操作せざるを得なくなった。

ガイギャックスはこのゲームに引っかけ（特に、経験値の概念と地下迷宮でのゲーム、そして人格描写が目をついた）、自然なこととしてルールを所望した。これに対するアーンソンの答は、「るーる？ 何るーる？」だった。

## 1.11 The Fantasy Game

アーンソンは人に見せて理解させられるようなルールを作っていなかったので、ガイギャックスはこのブラックムーアでのプレーと前述の地下迷宮ゲーム (Dungeons of Pasha Cada) を元にルールを書いた。ルールはチェインメールをベースにしたものだが、チェインメールの拡張としてではなく単品のルールとして構成された。ブラックムーアに倣ってグレイホーク城の地下に十三階からなる地下迷宮を創造した。1973 年 6 月の Gamesletter には、「ガイギャックスとアーンソンがファンタジーキャンペーンのための広範なルールセットを編纂中」という宣伝文が載っている。

アーンソンはアーンソンで 1973 年を通して、ブラックムーアキャンペーンの仲間を拡大させた（中にはミネアポリスの SF ファンコミュニティの人間も何人かいた）。ただし、アーンソンはゲームの最終仕上げの部分には関わらなかった、というか、色々意見などは出したのだがガイギャックスがそれを採用せずに仕上げた。これは主として、ガイギャックスのルールライティングが初心者にも理解できるということを重視していたのに対し、アーンソンのアプローチは正反対だった、という理由による。

ともあれ 1973 年の中頃、最初のドラフトが出来上がる。あとは名前だが、当時の流行りだった「なんとか&なんとか」の形式で行きたいとは思っていたらしい。最初の妻だか娘だかのアイデアで、「ダンジョンズ&ドラゴンズ」に決まった。

しかし、出版の段になると、Guidon Games のほうに問題が生じていた。Lowry は店を Lake Geneva からメイン州に引っ越すことを決めていて、しかしガイギャックスは (Lake Geneva で再就職していたということもあって) Lake Geneva にとどまることを選び、そんなわけで Guidon Games のミニチュアゲームのラインとの関わりも薄くなってしまっていた。さらにこの引越は経営的には失敗で (あと 1973 年というのはもちろんオイルショックの年だ)、Guidon Games は財政に余裕が全くなくなっていたので、D&D の出版を見送った。ガイギャックスは AH にもこれを持ち込むが、反応はまったく冷たいものだった。

その 1973 年、IFW は Gen Con を開けるような状態になかったので、かわりにガイギャックスが自分のグループである LGTSA の主催で (Twin Cities もサポートした) Gen Con VI を開催。来客は 300 人以上にまで回復し、成功裏に終わった。コンベンションを自前でやりきれぬなら、ゲームの出版も自前のできるのではないか (ちょうど同時期に設立された GDW のように)。ということで 1973 年 10 月、ガイギャックスは LGTSA のメンバーである Donald Kaye と TSR 社 (Tactical Studies Rules) を設立する。

D&D は TSR の初仕事としては分量が大きすぎるものだったので、まずは別のゲーム (英国の内戦のゲーム Cavaliers and Roundheads) を出版する。このゲームは一応利益は出たのだが、広告宣伝の機会の不足 (Gen Con は年一回しかない) もあって、利益は D&D のファンディングに十分なものはなかった。

D&D はデベロップ期間が長期に渡っており、彼らはその間に競合が出現することを恐れていた。ともかく急いでゲームを出したかったわけだが、ここに Brian Blume という人物が登場する。AH のゲームを遊んでいたプレイヤーで、ファンタジーウォーゲームの成功を信じており、LGTSA の仕事に感銘を受けていた。Blume はガイギャックスおよび Kaye との対等なパートナーシップを条件として、1973 年 12 月、D&D のファンディングを行い TSR 社に加入。そして大量の手作業の末、D&D は出版された。

#### 1.12 Statled by the new (驚愕の新しさ)

1974 年の時点で、D&D が市場に嵐を起こすことを予期させるものは何もなかった。AH は自分たちがマーケットを支配しつつけると信じ、目標として「大人向けゲームだけで MB や Parker に肩を並べる」ことを掲げていたし、別の General の編集者は「1958 年の Gettysburg 以来、ドラマティックに新しいものは何一つ出しておらず、古いフォーミュラのゲームの焼き直しばかりだ」と嘆いている。Guidon Games の Don Lowly も、ミニチュア・ウォーゲームの人气が拡大するとは言っていたが、D&D がいきなり Parker や MB に並ぶ爆発的人气を獲得するとは予想していなかった。

ところで、そのような爆発的人气を博すよりはまだ前、1976 年中頃の時点で、D&D は既に「中世ファンタジーウォーゲームキャンペーンのルール」という謳い文句で売のをやめていた。この製品が実際に提供したものと、この惹句は随分とかけ離れたものになっていたからだ。実際のところ模倣者もこの 76 年の段階では色々出てきており、そういうゲームを表すための分類名が必要とされていた。そこで、1974 年の時点では一切使われていなかった言葉が、箱に書かれることになる。つまり、ロールプレイングゲーム、と。