

表紙

はじめに

手にしていただき有り難うございます。

この冊子はラガドーン・タバーンというサークルの説明書みたいな位置づけですので
暇な時にでも目を通してもらえれば執筆者が喜びます。

べ、べつにあんたのために説明してるわけじゃないんだからねっ！
——こういうのはダメですか、そうですか。



はじめに	P2
第一章 ラガドーン・タバーンとは？	P3
第二章 TRPG とは？	P5
第三章 その他活動について	P8
第四章 執行部から新入生へのコメント	P11

第一章 ラガドーン・タバーンとは

簡単に言えばみんなで集まってゲームを楽しむことを目的としたサークルです。ゲームと言ってもモンハンやラスト4などのビデオゲームをやっているわけではなく当サークルではボードゲームや TRPG^(注1)など、複数人でテーブルを囲んで楽しむゲームを主としています。

余談ですがラガドーンは某ゲームに登場する固有名詞、タバーンは酒場の意です、どうでもいいですね。

☆いつ活動しているのですか？

毎週木曜日 18:00～21:00 がサークルの正規活動時間となっています。
場所は学生会館^(注2)です。正規活動時間以外でも部室^(注3)で不定期に活動していたり、暇なときはメーリスを回すか wiki^(注4)に書き込めば暇人有志が集まり遊ぶこともあります。

(注1) **Table talk Role Playing Game** の頭文字をとったもの。

詳しい説明は第二章にて。

(注2) 当サークルに限らず文化系サークルならお世話になることの多いぼろい建物。

しかし幽霊が出るという噂は聞いたことはない。

場所は裏表紙の地図を参照。

(注3) 暇なときに行けば誰か居る、幽霊かもしれない。

場所は名大の西の端、第三サークル棟二階、地図を見てもわかりづらいので興味があれば部員に連れていってもらおうほうが良い。

(注4) 部員同士の交流に利用される。誰でも気軽に利用して欲しいとの事(管理人談)

<http://www21.atwiki.jp/ragadoon/> 管理人：みやび

なお公式 HP はこちら><http://www2.jimu.nagoya-u.ac.jp/ragadon/index.htm>

☆年間スケジュールを教えてくださいませんか？

飲み会として新歓コンパ、忘年会、追い出しコンパがあります。
無理に酒を飲ますなんてことは決してないので安心して下さい。
飲める人も飲めない人も楽しくやりましょう。

また毎年夏休みにゲームにより慣れ親しんでもらうため合宿をします。
合宿と言ってもみんなでゲームをして遊んでいるだけなので変に身構える必要はないです。

最後に名大祭で当サークルは来場者にオリジナルゲームを遊ぶ場を提供しており、毎年大勢の来場者に楽しんでいただいています。これを読んでいる方の中にも当サークルの企画に参加された方がいるのではないのでしょうか？

☆サークル活動に必要なものとかありますか？

この霊験あらたかな壺を――

強いて言うなれば、

- ゲームを楽しむ気持ち
せっかくみんなで集まってゲームをするのですから楽しまないと損です。楽しくワイワイやりましょう。
- 最低限の常識
当サークルは上下関係が比較的ゆるいのですが親しき仲にも礼儀あります。他の部員や他サークルを不快にさせるようなことはしない、もし迷惑をかけたならきちんとして謝罪する。
それくらいは大学生ならできて当然です。
- 部費
年会費として千円徴収しています。
回収には快く応じてもらえればありがたいです。

以上の三点ぐらいでしょうか。

第二章 TPRG とは

~~ダダレ。~~

口で説明するのも難しいのに文章での説明となると意味があるのか、などと思ってしまいますがあえて言うなら RPG(Role Playing Game)^(注5)を人間でやる遊びです——と言ってもあまりピンときませんよね。

かの Wikipedia^(注5)先生いわく、

TRPG はゲーム機などのコンピュータを使わずに、紙や鉛筆、サイコロなどの道具を用いて、人間同士の会話とルールブック^(注6)に記載されたルールに従って遊ぶ

“対話型”^{テーブルトーク}のロールプレイングゲーム (RPG) を指す言葉である。
とのことです。

正直これを読んで TRPG の楽しみが理解できる人がいるのか疑問なので私の理解の範疇で噛み砕きながら説明させていただきます。

体験会^(注7)で実際に遊んでもらうのが理解への一番の近道だと思いますのでぶっちゃけ読まなくても支障ない気が……げふんげふん。

(注5) ゲームに参加する者が自由意志によって自分に与えられた役を演じながらシナリオを創り上げていくゲームジャンルの総称。

ロールプレイとは役を演じるということ。

ドラゴンクエスト、ファイナルファンタジーなどが有名

(注5) 誰もが無料で自由に編集に参加できる百科事典。

実験レポートで参考文献の項目に書くと減点されるので注意。

(注6) RPG においてゲームソフトに相当するもの。

ゲームの世界観や各種データ、ゲームのルールが記載されており

TRPG をする際には不可欠なものである。

しかし先輩が貸してくれるし、部室に所蔵してあるものを利用できるので自分で用意する必要はない。

一般にルルブと略称される。旅行情報誌のるるぶではない。

(注7) 4月〇〇日に学生会館で開催予定。

前ページで“RPGを人間でやる”と書きましたがより具体的に言うと
あなた自身があなたの好きなようにキャラクターを創り
ゲーム内であなたの好きなようにそのキャラを演じる
これがTRPGの醍醐味と言ってもいいでしょう。

亡国の姫君でも、魔王の生まれ変わりでも、冴えない中間管理職でも、
光速の異名を持ち重力を自在に操る高貴なる女性騎士でも好きなキャラを作り、鍵がないので扉を壊して入ったり、敵に寝返ったり、
NPC^(注8)や他のPC^(注9)を口説いたり、自由に行動して
あるときは声高らかに格好いい台詞^(注10)を叫び、またあるときは消え入りそうな声で胸の内を吐露しGM^(注11)が用意した物語を皆で肉付けしていく。
少なくとも私はそんな感じだと思っています。

記憶容量という制限を受けるRPGとは比較にならない自由度で物語が、冒険が楽しめます、興味のある方はぜひ体験会へ足を運んでみて下さい。

(注8) **Non Player Character** の頭文字をとったもの。

具体的には「ここは〇〇の村だよ」と言ったりするあの人たち。
TRPGにおいてNPCはGMが演じるので会話が楽しい。

(注9) **Player Character** の頭文字をとったもの。

あなたが創った自分だけのキャラクター、いわばあなたの分身。
何故か美男美女の比率が高くなる傾向がある。

(注10) 照れると余計恥ずかしい。

「オリジナルである必要なんてない、誰かのパクリでもいい。
思いついた台詞を叫べ」僕はキメ顔でそう言った。

(注11) **Game Master** の頭文字を取ったもの。

シナリオを作ったり色々な処理をしたり結構大変、お疲れ様です。
なおGMの裁量がゲームで一番の権限を持つがダイスの女神様には逆らえない、
運命は残酷である。

また TRPG において物事の成否を判断する際にはサイコロ^(注12)を使用します。例を挙げれば 5 以上の目が出れば攻撃が命中する、といった具合でしょうか。しかしサイコロには女神様^(注13)が宿っているので時に劇的な結果^(注14)を引き寄せたり

——まあそれも楽しみのひとつではあるのですが。

まとめ——という名の雑記

TRPG を知らない人に先までの説明をすると大抵「それって結局ごっこ遊びなんじゃない？」と返ってきます。確かに傍目から見ればいい歳の大人がごっこ遊びをしているように見えるでしょうし私達もそれを否定しません。ですが単に「ごっこ遊びなんて子供っぽくて嫌」と言う理由だけで TRPG から距離をとるのはもったいないですし、高尚な遊びとまでは言いませんが自分の感情を表現したり、場の空気を読んだり、現在直面している問題にどう対処するか他のプレイヤーと相談して解決策を導き出したり、“物語を作る”という点だけでなく実生活でも生きてくる能力が育成できるのではないかと——などと考えてしまうのです。

TRPG 経験者のシナリオライターも数多くいますしね、などと言いつつ説明を縮めたいと思います。ではでは。

「——プレイヤーは、自分が置かれている状況から、どんな展開へ進むことも出来る。それがたとえ、ゲームの正解とはまったく掛け離れたばかばかしいものであったとしてもね」

岡嶋二人著 クラインの壺より引用

(注12) サークル内に限らずゲーム界限ではダイスと呼ぶことが多い。
六面ダイスに限らず十面、二十面ダイスを使用することもある。
これも先輩から借りられるので自分で買う必要はない。

(注13) トランプの女神様もいるが会うことは稀。

(注14) 死亡フラグを立てると必ず死んだり、全滅ギリギリから逆転したり日頃の行いが反映されている気がしなくもない。

第三章 TRPG 以外の活動について

当サークルではボードゲームやカードゲームも盛んに行われています。部室には国内外問わず取り寄せた 350 を超える数のボードゲーム、カードゲームが所蔵してあり様々なゲームを楽しむことができます。

「ウノや遊戯王、人生ゲームしか知らないし、聞いたことないゲームはちょっと……」という方でも優しい先輩方^(注 15)が分かりやすくルールを説明してくれるので安心して下さい。

以下参考までに優しい先輩が過去に書いたボードゲーム、カードゲームの説明をいくつか載せておきます。~~手抜きではない。~~

☆ボードゲーム

ボードゲームと言えば、何を連想しますか？人生ゲームやモノポリーなどは、有名な方でしょうか。ここではふたつ代表的なボードゲームを紹介しましょう。

1. カタンの開拓者たち (Die Siedler von Catan)

よく「カタン」と略されるボードゲームです。1995 年の作品ですが 2011 年に日本語版が発売されたこともあり、名前だけ何となく聞いたことがある方もおられるのではないのでしょうか。

このゲームの舞台は未開の島、カタン島。プレイヤーは、その島を開拓しに来た開拓者というわけです。島には街を作るに十分な資源がありますが、大きな街を作るには、資源を集め、村を起し、発展させていかなければなりません。盗賊などによる資源の奪い合いや、資源を取引する港の利用、ダイスによる時の運からプレイヤー間交渉までプレイヤーたちは万策を尽くしていち早く自分の街をつくり上げていくのです。

(注 15) 50 人近く所属している、理系の比率が高い。

2. トランス アメリカ (Trans America)

舞台はアメリカ大陸。この広大な土地で大陸横断鉄道を建設することがゲームの目的です。各プレイヤーにはそれぞれ目的地となる都市が書かれた 5 枚のカードが配られ、その 5 つの都市全てを繋ぐように、鉄道を建設します。しかし、線路を誰が建てたかは問題ではありません。そこに線路があることが重要なのです。つまり、他プレイヤーの線路をいかに利用するかが焦点となるゲームです。他人の目的都市は非公開情報なので、相手に自分の目的地を悟らせず相手の目的を予想して行動を先読みする高度な頭脳戦が繰り広げられます。

☆カードゲーム

カードゲームで有名な物といえば、遊戯王やマジックザギャザリングあたりのトレーディング・カードゲームでしょうか。皆様の中ではカードゲーム＝二人対戦かトランプ遊びという印象も強いかも知れません。ここではみつつ紹介しましょう。

1. ドミニオン (Dominion)

ドミニオンは、デッキ(自分の山札)を構築していくゲームの先駆けとも呼べる存在で、プレイヤーは中世欧州の小王国の領主となり、領土を拡張していきます。

自分のデッキが自分の領土(ドミニオン)になります。プレイヤーは全員、一番価値の低い財宝と屋敷(小さな領地)の二種類しかないまったく同じデッキからスタートしますが、場に「王国を潤す財宝」「自分の領土を広げる勝利点」「王国を強化してくれるアクション」などが販売されており、これらを購入しておくことによって、財宝や領地や住民、城と王国の建築物で各人が自分だけのデッキを構築していくのです。なおゲーム終了時に、自分のデッキ内の勝利点が最も多いプレイヤーが、勝利者となります。

このゲームは場で販売されているカードが毎回入れ替わるのでそのつど場に対応する戦略を立てなければならぬため飽きがこず繰り返し楽しめることでしょう。

2. ノイ (Neu)

プレイヤーは手番が来た時に配られた手札の内から一枚を選び、場に出して手札を補充します。基本的な動作はこれだけです。カードには数字が書かれていて、場に出た数字を足していきます。101 を超えさせてしまった人が負けというとてもシンプルなゲームです。カードには数字を足さずにカードに書かれている数字分減らすもの、一枚で101にするもの、次に出す相手を指定するものなど、様々な効果を持つものがあります。ゲームの決着までに5分以上かかることもあればほんの数秒で終わってしまうことも。誰でも楽しめて、かつとても盛り上がるゲームです。

3. モンスターメーカー

このゲームの目的はダンジョンに潜り、その奥にある財宝を手に入れることです。しかし、財宝が隠されるほどのダンジョン、そう簡単に突破することは出来ません。罠やモンスターが行く手を阻み、さらには他のプレイヤーから妨害を受けることもあるでしょう。それらを乗り越えダンジョンを踏破した者だけが財宝を手にする事が出来るのです。相手の妨害をするモンスターやトラップを表すカード、それらを打ち倒すキャラクターカード、これらがダンジョンに潜る時の味方になります。

どうでしょうか。

これらのゲームは正規活動時間が始まるまで時間つぶしをする時や活動時間以外に部室で日常的に行われているので気が向けば足を運んでみると楽しいかもしれません。

新入生向けの体験会でも言ってもらえればいつでもできる準備はしていますので遠慮せずどんどん来て下さいね。

第四章 執行部から新入生へのコメント

会長からのありがたいメッセージが！

「みなさん入学おめでとうございます♪編集長の江主です☆
えっ！ここまでちゃんと読んでくれた？じゃあもうラガドーンに入るっきゃないね」
「すこし落ち着け(ポカッ)」 「ふえ～、ごめんなさいご主人様～(ρ_<。)」
……初めはこのノリで全編書こうかと思っていたのですが、いやはや当初より堅苦しい文章になってしまいました。途中から「はにゃ～ん☆」とか「はわわ～」といった eccentric な単語が文章中に入り乱れる怪文書になってしまい敢え無く没にしましたがきっとそのほうがよかったのでしょう。今後表に出てくることはなさそうです。
最後に忙しい中表紙イラストを描いてくださったセタ様にこの上ない感謝をいたし、あとがきとかえさせていただきます。~~おなかすいたな。~~

2012年2月21日 江主葛宮