

ダンジョンシナリオ



みなさんの中には「今すぐシナリオを作りたいんだ」という方もいらっしゃるかも知れませんが、まずは**ダンジョンシナリオってどんな特徴があるのか、なんでダンジョンシナリオを勧めるのか**、といったところから始めたいと思います。どうしてもすぐ作らなきゃいけない、という方は本章を飛ばして次章からお読みください。

ダンジョンとは？

「ダンジョン」という言葉は、もともとヨーロッパの城の中核部分を意味する単語からきています。ウィキペディアでは、次のように説明されています。

ダンジョンは、君主を意味するラテン語の "dominus" に由来する古フランス語である。中世においては、城の最重要部である天守 (Keep) を意味した。(中略) また、ダンジョンは典型的な城の作りとして城の真下に作られる、地下納骨堂や牢屋をも意味するようになった。

また多くのゲームでは、怪物のうろつく地下迷宮や洞窟などを指してダンジョンと呼んでいるかと思います。

本書では、「ダンジョン」を広い意味でとらえ、危険な「モンスター」のいる閉鎖的な空間を指して呼ぶことにします。

洞窟、地下迷宮、城の地下牢などを始め、館、砦、遺跡、鉱山、ビル、一般の家屋なども「ダンジョン」になりえます。

また「モンスター」についても同様です。凶暴な動物、怪物はもちろん、邪悪な魔術師も「モンスター」と呼びます。さらには、キャラクターたちに害をなすのであれば警備員なども「モンスター」として扱います。