

2016年6月30日

『クトゥルフ神話 TRPG』日本上陸30周年記念テキスト

「正気度チェック」「SAN チェック」の起源

文責: 寺田幸弘

●はじめに

『クトゥルフ神話 TRPG』のプレイヤー扮する探索者が精神の平衡を保つために行なう判定は、しばしば「正気度チェック」「SAN チェック」と呼ばれます。語感の響きも良く、さまざまな媒体や場面でこれらの言葉が見受けられます。さらには SAN 値チェックや SAN 値直葬、SAN 値ピンチなど韻を踏んだ言葉にも派生し、ネットスラングとしても広まっています。

実は『クトゥルフ神話 TRPG』において、上記の言葉は使われていません。しかしながら30年前はじめて日本で翻訳発売されて以来、いつの間にか「正気度チェック」「SAN チェック」はルール用語であるかのように使われ続けてきました。これら二つの言葉はなぜ一般化され、広く用いられるようになったのでしょうか。

その理由を分析するため、まずは翻訳元である英語版や日本語版、専門誌などからの記述を確認していきましょう。

●英語版の記述

『クトゥルフ神話 TRPG』は、もともとアメリカで製作されました。英語版である“Call of Cthulhu”が最初に発売されたのは、ゲームの製作元であるケイオシウム社によると1981年11月13日です。以降ゲームのルールや文章は改訂を繰り返し、2013年までに第6版を重ねています。

それでは英語の各版における、正気度に関する記述をみていきましょう。ルール用語として定義されている箇所を確認すると、初版から第4版までのルールブックは「SAN roll」。第5版以降は「Sanity roll」です。

ただし、冊子全体が同じ記述で統一されてはいません。例えば初版に収録されたシナリオ等では「check for SAN loss」「Check player SAN」「Again check SAN」という表現が散見されます。

他のソースブックにおいても、ある程度自由な表現が許容されているようです。例えば、2014年発売のキャンペーン・シナリオ集“オリент急行の恐怖”第2版(未訳)。「Viewing this grisly scene requires a Sanity check for 1/1D4 Sanity points.」という記述がBOOK3にみられます(下線部は筆者が追加)。

英語版ではルール用語を厳密に用いる以上に、キーパーや

プレイヤーがより直感的に理解しやすい記述を目指しているのかもしれませんが。ルールの運用と同じく、文章表現もライターの裁量に任せる比重が大きいのではと思われます。

●日本語版の記述

最初の日本語版は1986年6月30日、“クトゥルフの呼び声”というタイトルでホビージャパン社から発売されました。英語版における第2版の翻訳(*1)となります。続いて1993年5月28日には書籍版『クトゥルフの呼び声』が同社にて出版されます。これは第5版(*2)の翻訳です。そして2004年9月10日、エンターブレイン(現 KADOKAWA エンターブレイン)社から『クトゥルフ神話 TRPG』が刊行されます。時期としては英語版の第6版が登場して半年あまりの翻訳であり、異例ともいえる早さでした。

各冊子の正気度に関する用語について、ルールを確認すると“クトゥルフの呼び声”は「SAN ロール」(25ページ)となります。ただしシナリオブックレットには「SANの喪失チェック」「SAN喪失チェック」という言葉もみられます。書籍版『クトゥルフの呼び声』は「正気度ロール」(52ページ)、『クトゥルフ神話 TRPG』は「(正気度)ロール」(86ページ)です。

このように、基本的には英語版をそのまま踏襲した訳となっています。ただし、日本オリジナルのソースブックにおいては事情が異なります。1988年発売の、日本を舞台としたキャンペーン・シナリオ集“黄昏の天使”のブック1では、主に「正気度チェック」が用いられています。

なお、書籍版『クトゥルフの呼び声』を参考に作られた1997年発売の学園ホラーTRPG『放課後怪奇くらぶ』に至っては、正気度判定、正気度チェック、正気度ロールなどの用語が混在しています。

●「正気度チェック」「SAN チェック」の初出

正気度に関連した「チェック」という言葉が、日米の冊子から確認できました。では「正気度チェック」「SAN チェック」は、具体的にいつから言われ始めたのでしょうか。

その時期を特定する意味でも、当時発行された雑誌をみていくのが最上の選択肢といえます。ゲームが日本語化された1980年代後半、複数の雑誌が“クトゥルフの呼び声”を取り上げています。しかしもっとも手厚いサポートを行っていたのは翻訳元のホビージャパン社でした。同社発行のシミュレーションゲーム専門誌『TACTICS』(タクテクス)では、日本語版の発売前からサポート記事を連載する力の入れようでした。

しかしながら筆者(寺田)は『TACTICS』を全て所持していない上、国会図書館にも欠号があります。またサポート記事のみならず、紹介や広告、読者コーナー、写真のキャプションに至るまで丹念に見ていく必要があり、見落としがないとも言いきれません。それでも可能な限りの文献を調査した結果、初出と思われる号は以下の通りです。

「正気度チェック」 No.35(1986年10月号)

「SAN チェック」 タクテクス別冊『RPG マガジン No.1』

どちらも“クトゥルフの呼び声”が世に出てから数ヵ月後の1986年8～9月に発売された雑誌です。

「正気度チェック」は、タクテクス別冊『RPG マガジン No.1』の広告内文章に用いられています。

「SAN チェック」は、なんと門倉直人氏の“ローズ・トゥ・ロード”シメリオ・メイキング記事の冒頭にありました。

このほか「SANのチェック」という言葉がNo.27(1986年2月号)にみられます。この記述は“クトゥルフの呼び声”発売前のサポート記事第1弾「ルルイエ アドバイザー」の文中にあり、SANチェックの前身ではないかと推測しています。

●「ロール」より「チェック」が選ばれた理由

以上の事実から、「SAN」「check」「チェック」を組み合わせた言葉から派生して、正気度チェックやSANチェックが生まれたとしても不思議ではありません。

そしてこれらが一般的に広く認知されるにあたって、雑誌が大きな役割を果たしていたといえるでしょう。『TACTICS』やその他の雑誌(*3)で展開された連載記事やリプレイを確認すると、正気度チェックやSANチェックが頻繁に用いられていることが分かります。記事を読んだ全国のゲームプレイヤーが、正気度ロールではなく正気度チェックをルール用語だと誤解しても、やむをえないことだと思います。

また、英語のroleとrollが同音というのも「チェック」が選ばれた理由のひとつかもしれません。日本で「ロール」といえば、ロールケーキや研修のロールプレイング、コンピューターRPGなどが一般的に連想されます。また大抵の日本人にとって、サイコロは振る(転がす)もので、ロールするとはなかなか言いません。通常イメージされる意味との混同を避けるため、「ロール」は自然と忌避されたのではないかと思います。

一方、「チェック」は確認するという意味で日常でもよく使われ

ています。怪異や神話怪物を目撃してから探索者の正気度ポイントを確認し、サイコロを振る。これら一連の判定をゲームプレイヤーに説明するため、直感的に分かりやすい正気度チェックやSANチェックが選ばれたのは必然ともいえます。

●おわりに

ゲームはルールで成り立っています。TRPGも複数人で遊ぶコミュニケーション主体のゲームであり、楽しく遊ぶためには共通認識をしっかりと行なう必要があります。『クトゥルフ神話 TRPG』において正気度に関わる判定は、〈正気度〉ルールと定義づけられています。ルール用語にばらつきがあると、いたずらに混乱を招きかねません。

しかしながら「正気度チェック」「SAN チェック」は、黎明期の日本のTRPGシーンにあって、その分かりやすさゆえに用いられてきたと考えられます。それがあまりに突飛な用語だとしたら、ここまで広まることはなかったでしょう。決めゼリフとして使いやすく、またぴったりの言い回しであったのも、これら二つの言葉が今も生き残っている理由に違いありません。さらにはゲームを知らずとも、それだけで魅力的かつ面白味にあふれた言葉だからこそ、皆に受け入れられたのではないのでしょうか。

注釈*****

(*1) 自動火器に関するルールなど、当時出版されたばかりの第三版の内容を反映した、独自の修正がみられます。

(*2) 正確には5.1版になります。

(*3) 例えばゲーム総合情報月刊誌『Beep』1987年8月号には、ホラーゲーム特集のひとつとして“クトゥルフの呼び声”のリプレイが掲載されています。実際の洋館(どこかは残念ながら不明です)と探索者に扮した人物の写真をメインに据えたビジュアル重視の記事ですが、文中に「狂気チェック」(狂気の部分にSANというルビ)という記述があります。

以上