



プリプレイ

■注意

本記事は『この素晴らしい世界に祝福を! TRPG』(以下『このすばTRPG』)のシナリオである。GM以外は読んでいいものではない。

シナリオのプレイには『このすばTRPG』が必要になる。セッションの進行については、『このすばTRPG』P209を参照。GMは、あらかじめシナリオ全体に目を通して置くこと。

■シナリオデータ

プレイヤー人数: 3~5人
キャラクター: 1
プレイ時間: 3~4時間

■ストーリー

最近、アクセルの冒険者ギルドでは、初心者パーティ向けの簡単なクエスト——チュートリアル・クエストの導入が企画されていた。

これは新人冒険者の実力を確認するための入門テストであり、依頼者や現場の障害などは

すべてギルド側で用意したものである。

ギルドは駆け出し冒険者であるPCたちにクエストを依頼し、その出来ばえ確認をしてもらうことにする。

だが、チュートリアル・クエストの舞台として用意された森には、ギルドも知らないうちにゴブリンの群れが住み着いていた。

PCがギルドからのチュートリアル・クエストを進行し、その後に発生するゴブリン退治のクエストを達成できれば、シナリオは終了となる。

■キャラクター作成

キャラクター作成については以下のとおり。

●クイックスタート

本シナリオで指定するサンプルキャラクターは次のとおり。もし、プレイヤー人数が4人の場合はPC1を外すこと。3人の場合はPC1、PC3、PC5を採用すること。

- PC①(大剣の戦士:『このすばTRPG』P102)
- PC②(紅の魔術師:『このすばTRPG』P104)
- PC③(慈愛の神官:『このすばTRPG』P106)
- PC④(探求の盗賊:『このすばTRPG』P108)
- PC⑤(転生冒険者:『このすばTRPG』P100)

●コンストラクション

コンストラクションでキャラクターを作成する場合、戦士、ウィザード、プリースト、盗賊の4クラスはそろえることを推奨する。3人の場合は冒険者を採用し、いないクラスのフォローができることが理想的である。

●ライフスタイル

キャラクター作成後、PCのライフスタイルの確定(『このすばTRPG』P212)を行なうこと。

●パーティの結成

PC全員は、参加したPCでひとつのパーティを組んでいるものとする。これは、キャラクター作成前に伝えるとよい。

●チートについて

チートを導入するか否かについての判断はG

Mに委ねられる。基本的には、プレイヤーが希望するのであれば導入して構わない。その場合であっても、シナリオのデータを変更する必要はない。

■今回予告

セッション前に以下のトレーラーをプレイヤーに読み上げること。

「駆け出し冒険者の街」として知られるアクセルの街。最近、冒険者ギルドでは、(ある冒険者からの要求で)初心者向けの簡単なクエスト——チュートリアル・クエストの導入が企画されていた。

ギルドも冒険者の実力を量れるし、冒険者も自分たちの腕試しになる。

その試験運用のため、ある駆け出し冒険者たちのパーティが選ばれた。

彼らはチュートリアル・クエストを無事に達成できるのか。

この素晴らしい世界に祝福を! TRPG
「この駆け出し冒険者たちにお試しを!」

オープニングフェイズ

●シーン1: お試しのお試し

◆解説

冒険者ギルドで依頼を受けるシーン。受付嬢のルナからチュートリアル・クエストの試験運用を薦められる。「チュートリアル・クエスト」のクエスト情報をプレイヤーに渡すこと。

▼描写

キミたちが冒険者ギルドに顔を出すと、受付嬢のルナがキミたちを手招きする。

▼セリフ:ルナ

「あの、クエストをお探しですか? ひとつ頼まれてもらえませんか?」

「実はとある冒険者の方から、新人冒険者用のチュートリアルは定番だ、必要だと強く推す声がありまして」

「それで、ギルドでチュートリアル・クエストを企画してみたんですけど、問題ないかのチェックをお願いしたいんです」

「今回はお試しですので、達成できなくても結

果を伝えてくれれば結構です」

「よろしければ試してみませんか?」(クエスト情報を見せる)

(引き受ける)「ありがとうございます。それでは、頑張ってください」

◆結末

PCがクエストを引き受けたら、シーン終了。

チュートリアル・クエスト

種別: 試験	期限: 1日	し、結果を報告してください。
報酬: 100KE		皆さんには、街の近くにある森で
要件: 1レベルの冒険者		医療用の薬草を採取、10個以上を
内容: 「チュートリアル・クエストの協力者を募集中です」		持ち帰ってもらいます。出発前の情報収集も忘れてはいけませんよ?
		冒険者ギルドでは駆け出しパーティ向けの実力を試す、チュートリアルクエストの導入を検討しています。チュートリアル・クエストを受注
		クリア条件: 成否に関わらず結果を報告すること。
		クエスト効果: 10個を超えた薬草1個につき、報酬に+10KE。

ミドルフェイズ

●シーン2: 情報収集

◆解説1

出発前に情報収集(『このすばTRPG』P240)を行なうシーン。

情報収集は【感知】判定で行ない、難易度は()内の数字となる。

ただし、ギルドから情報提供者役を依頼されたの人員が街中に配置されており、判定の成否に関わらず、彼らから「成否不問」の情報を受け取れる。

判定に成功した場合、「成否不問」の情報に加えて、PCが自力で発見した事情通から「成功時」の情報を受け取れる。

●近くの森(8)

成否不問:

この森やその周辺には医療用の薬草が自生している。危険なモンスターなどもない。

成功時:

森は近隣の住人が薬草栽培に利用(*)している。泥棒よけのトラップも仕掛けられており、今回はギルドが住人から採取の許可を得ている。

先日、森の近隣でゴブリンの目撃情報があった。

●薬草(10)

成否不問:

薬草はヒーローポーションの原料になる。

成功時:

採取時に丁寧に摘まれた薬草は価値が高く、報酬が増える。

この情報を得た場合、PCは群生地から薬草を摘む際に、各1回ずつ難易度10の【器用度】判定に挑戦できる。成功すれば代わりに高品質の薬草(重量1、20KE)を入手できる。失敗しても普通の薬草が手に入る。

▼描写1

近くの森について知っている人間もいるかも知れない。

▼セリフ: 街中で出会ったギルドの情報提供者役(判定を行なった)「そう言えば、こんな話を知っているかい」(棒読みで)

◆解説2

描写1で「近くの森」の情報収集判定に成功した場合、ゴブリンについての[エネミー識別](『このすばTRPG』P241)を行なえる。

[エネミー識別]は【知力】判定で行ない、難易度はゴブリンの「識別値:10」となる。PCはひとり1回まで判定可能。

成功した場合、ゴブリンのデータ(*)を得る。

▼描写2

ゴブリンが目撃されている。ゴブリンについての情報も集められそうだ。

◆結末

PCが判定を終えたらシーン終了(*)。

●シーン3: 森の入り口

◆解説

森に到着した際のシーン。入り口には近隣の住人が建てた看板が立っている。

▼描写

指定された森の近くへとやってきた。入口には「危険 立ち入り禁止」の看板が建っている。

◆結末

PCが森に入ったら(*)シーン終了。シーン4へ。

●シーン4: 群生地

◆解説

薬草の群生地。薬草には「探知型」のスパイクボード(『このすばTRPG』P294)が仕掛けられており、発見・解除せずに薬草を摘もうとするとトラップが起動する。

群生地を調べる場合、難易度15の[トラップ探知](『このすばTRPG』P241)を行ない、成功するとトラップを発見できる。解除するためには難易度12の[トラップ解除]に成功すること。失敗するとトラップが起動する。

トラップが起動した場合の処理は、ルールブックのスパイクボードのデータを参照せよ。

トラップの処理後に薬草を摘むことができ、[PC人数]個の薬草(重量1、10KE)を入手できる。

▼描写

道なりに進むと道ばたに薬草が群生している。道は先に続いており、子供のような小さな

足跡が奥へと伸びている。

◆結末

PCが先へ進んだらシーン終了。シーン5へ。

●シーン5: ゴブリンの気配

◆解説

薬草の群生地でゴブリンと遭遇するシーン。

戦闘を行なう。エネミーはゴブリン(『このすばTRPG』P280) × [PC人数-1]体(*)。

倒したゴブリン1匹につき、追加で1個の薬草(重量1、10KE)手に入る。

また、戦闘後に群生地から[PC人数]個の薬草(重量1、10KE)を入手できる。

▼描写

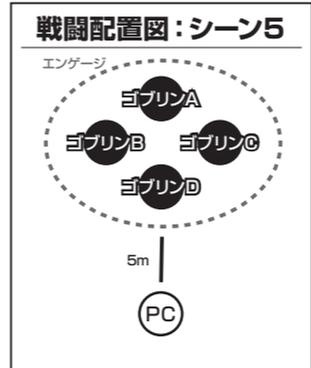
薬草の群生地に到着すると先客がいる。子供ほどの身長の人種、ゴブリンだ。彼らはキミたちに気付いて襲いかかってくる。

▼セリフ: ゴブリン

「キャキャーッ！」

◆結末

エネミーが全滅したらシーン終了。



●シーン6: 追加クエスト

◆解説

冒険者ギルドの職員が、PCたちにゴブリン出現の情報を伝えるために追いつけてくる。

職員はゴブリン退治の追加クエストをPCに持ちかける。追加クエストを受けるならばセッションを続行すること。受けなければ、アクセルに帰還してエンディングフェイズを行なう(*)こと。

▼描写

ゴブリンを倒したところで、キミたちの後方から声が聞こえる。

冒険者ギルドにいた職員のひとりが慌てた表情でやってくる。

▼セリフ: 職員

「ああっ、皆さん! ご無事ですか?」

「実は、クエストで想定していなかったゴブリンがこの森にいるとの情報が入りまして」

「ああっ、もう倒されていたんですね! ただ、情報によると森の中にまだ相当数のゴブリンが潜んでいるらしいんです」

「申し訳ありませんが、チュートリアル・クエストは中止させてください。ここまでの報酬はお支払いいたしますので」

「埋め合わせといっはなんですけど、このゴブリン退治を引き受けてもらえませんか? 報酬は別途用意します(クエスト情報を見せる)(引き受けた)「ありがとうございます! それではよろしくお願ひしますね」

(断った)「では、このクエストはまた他のパーティに依頼します。お疲れさまでした」

◆結末

PCがクエストを受けるか決めたらシーン終了。クエストを受けて、森の奥へと進めばダンジョンシーンとなる。

■ダンジョンシーン

以降はダンジョンシーンとして扱う。

森の中は往来するための道があり、道なりに移動できる。

●エリア1: 分岐路と木箱

◆解説

森の奥のエリア。このエリアは分岐路となっており、エリア2、エリア3へと続いている。

難易度10の【感知】判定(《追跡スキル》が有効)に成功すれば、ゴブリンの足跡がエリア2へ続いていることが分かる。

ここには薬草の群生地があったが、ゴブリンに引き抜かれた跡(*)である。

ゴブリン退治

種別: 討伐	期間: 1日	れますが、皆さんに討伐をお願いします。
報酬: 100KE		
要件: なし		クリア条件: ゴブリンを[PC人数 × 2]体以上倒す。
内容: 「予定外のアクシデントが発生しました。森に住み着いたゴブリンの群を退治してください」		クエスト効果: 特になし
チュートリアル・クエストの想定にないモンスターが森に住み着いている模様です。かなりの数が予想さ		

(*) [PC人数-1] 体
なお、人数調整などで戦闘配置図から直接エネミーを減らす場合、アルファベットの逆順に減らすこと(たとえばA~DならばDから減らす)。

(*) エンディングフェイズを行なう
この場合「チュートリアル・クエスト」の経験点と報酬のみ得られる。

(*) ゴブリンに引き抜かれた跡
シーン5で遭遇したゴブリンが持っていた薬草のはここに生えていたものである。

(*) 近づくPC

「感知型」のトラップは、トラップがないか調べようと近づいた時点で【危険感知】が発生する。その代わり【危険感知】に成功すればトラップは作動しない。

(*) 木箱の中には何も無い

木箱じたいが泥棒よけのトラップである。シーン5で出会ったゴブリンたちはトラップを警戒して箱には近づかなかった。

(*) トラップを解除する

PCはトラップを解除しないことを選択してもよい。エリア4のゴブリンを誘き寄せてトラップに誘導する場合などだ。詳しくはシーン4の解説2を参照のこと。GMはいったん解除した罫を再度設置する判定などを認めてもよい。

(*) ゴブリンニューリーダー

データについてはP6を参照のこと。

他には、群生地跡の近くにあからさまな木箱が置かれている。木箱には「感知型」の落とし穴(『このすばTRPG』P293)が仕掛けており、近づくPC(*)は難易度12の【危険感知】(『このすばTRPG』P240)を行なうこと。成功するとトラップを発見できるが、失敗するとトラップが起動する。トラップを発見後、難易度10の【トラップ解除】に成功することで解除できる。なお、木箱の中には何も無い(*)。

▼描写

森を奥へと進むと分岐になっている。ここには群生地があったおぼしき形跡があるが、根こそぎ引っこ抜かれている。

●エリア2: 高台と群生地

◆解説

エリア1、エリア4へ続く。ゴブリンの足跡がエリア4へ続いているのが分かる。

小高い崖があり、その上に薬草の群生地が見える。

崖の上へは難易度10の【登攀】(『このすばTRPG』P240)の判定に成功すること登ることができる。判定に失敗した場合は難易度10の【敏捷性】判定を行ない、これにも失敗すると登攀中に落下して2D点の貫通ダメージを受ける。

崖の上に入った場合、群生地で薬草(重量1、10KE)をひとり1個入手できる。

また、崖の上からはエリア4にある大規模な野営地が見える。難易度10の【感知】判定に成功すると、ゴブリンが[PC人数×2]体いることが分かる。

▼描写

道なりに進んでいると、道中に小高い崖がある。崖の上には薬草の群生地があるのが見える。

●エリア3: 何も無い(?) 道

◆解説

エリア1、エリア4に続いている。

先へ進むとすると道中に「感知型」の爆弾罫(『このすばTRPG』P294)が仕掛けてあり、難易度14の【危険感知】(『このすばTRPG』P241)を行なうこと。誰も成功しない場合、トラップが作動する。

【危険感知】に成功した場合は、トラップを作動させずに発見することができる。トラップを解除する(*)には難易度10の【トラップ解除】判定を行なうこと。

▼描写

道はさらに先へと続いている。道の向こうからは大勢の気配が伝わってくる。

●エリア4: ゴブリンの野営地

◆解説

ゴブリンたちのキャンプ。エリア2、エリア3へ続いている。

ここはゴブリンたちの野営地と化しており、手下のゴブリンたちが周囲を警戒している。

このエリアに到着したPCがゴブリンに気付かれないためには、難易度10の【感知】判定を行なうこと。登場した全員が成功できなければPCはゴブリンに気付かれる。クライマックスフェイズへ。

ゴブリンに気付かれなかった場合、ゴブリンニューリーダー(*)に対する【エネミー識別】判定を行なってよい。

▼描写

森の奥の開けた空間。そこには大勢のゴブリンたちが集まっており、粗末なテントを張るなどして野営を行なっている。

キャンプには一匹だけ派手な罫を付けた偉そうなゴブリンがおり、周囲へあれこれ威張り散らしている。

また、見張りとおぼしきゴブリンたちが野営地を囲むように辺りを警戒している。

▼セリフ: 見張りのゴブリン

「ギギッ?」(PCの方へ振り向く)
 (判定に成功)「キー」(気付かない)
 (判定に失敗)「ギイーッ! ゲーゲー!」(大

声で仲間たちに知らせる)

◆結末

PCが判定を行なったらシーン終了。クライマックスフェイズへ。

クライマックスフェイズ

●シーン7: ゴブリンの軍勢

◆解説1

エリア4でゴブリンたちとの戦闘を行なうシーン。エネミーはゴブリンニューリーダー1体とゴブリン(『このすばTRPG』P280)[PC人数×2]体(*)。なお、エリア4での【感知】判定の結果、PCがゴブリンに気付かれていない状態で戦闘を仕掛けるならば、戦闘の最初のラウンドではエネミーは行動済となり、リアクションの判定に-1Dされる。

PCがゴブリンたちをエリア3へ誘導する場合については解説2へ。

▼描写1

キミたちに気付いたゴブリンは雄叫びを上げ、襲いかかってくる。

▼セリフ: ゴブリンニューリーダー

「ギイーッ! ゲッゲーッ!」
 (スキル使用時、手元のメモを見る)「ギ……ギギー!」(ゴブリンに指示を出す)

◆解説2

エリア3にゴブリンを誘き寄せる場合、戦闘開始前に以下の判定を行なう。

誘き寄せを行なうPC(*)は難易度12の【精神】判定(《嘘スキル》が有効)を行なう。判定の結果によらず、PCおよびエネミーはエリア3に移動

する。判定に失敗したPCは追撃するゴブリンから攻撃を受けて[2D+エネミーの数]点の貫通ダメージを受ける。

続いてエリア3でゴブリンを罫に誘導するための難易度12の【敏捷性】判定を行なう。判定に成功した場合、無事にゴブリンたちを罫に巻き込むことができ、戦闘に参加するゴブリンの数は半分(端数切り捨て)となる。

この【敏捷性】判定に失敗したPCはトラップの起動に巻き込まれ、爆弾罫(『このすばTRPG』P294)の効果を受ける。

▼描写2

キミが引き返すとゴブリンたちは残忍な笑みを浮かべて追い掛けてくる。

投石も放たれ、雨あられと降りかかる。

▼セリフ: ゴブリンたち

「キッキイー!」(PCを追い掛けて)
 (罫にはまった)「キキキキッ!」(爆炎に包まれ)

◆結末

エネミーが全滅したらシーン終了。

なお、ゴブリンニューリーダーのドロップ品にある薬草(10KE)は「チュートリアル・クエスト」の達成条件にカウントしてよい。

アクセルへ帰還後、エンディングフェイズへ。

(*) [PC人数×2] 体

なお、人数調整などで戦闘配置図から直接エネミーを減らす場合、アルファベットの逆順に減らすこと(A~JのJから順に減らす)。

別の戦法を提案した場合

そのほか、プレイヤーが別の戦法を提案した場合、GMが対応可能と判断したならば認めてもよい。

たとえばエリア2の崖の上で陣取ってそちらに誘き寄せる、などだ。

誘き寄せるPCが【敏捷性】判定に成功することですばやく崖の上に避難した状態から戦闘を開始できる、などとするのがよいだろう(失敗すると崖下でゴブリンとエンゲージした状態から戦闘が始まる)。

登攀中のゴブリンは回避判定に-1Dなどのペナルティを認めてもよい。

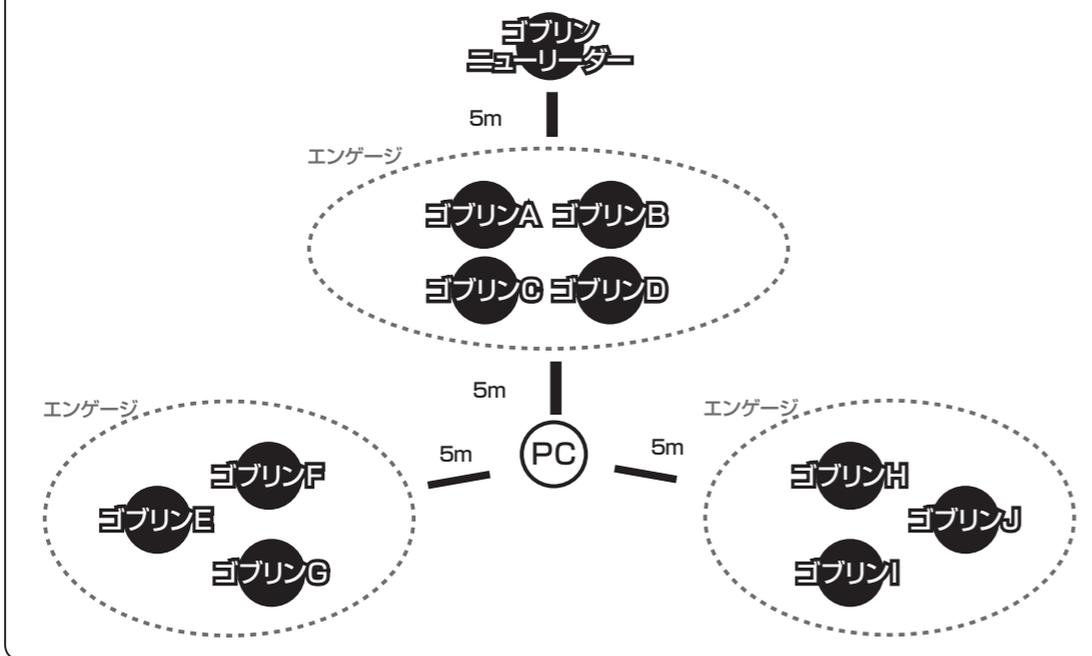
(*) 誘き寄せを行なうPC

特定のPCのみが誘き寄せを担当しそれ以外のPCはあらかじめエリア3で待機してよい。

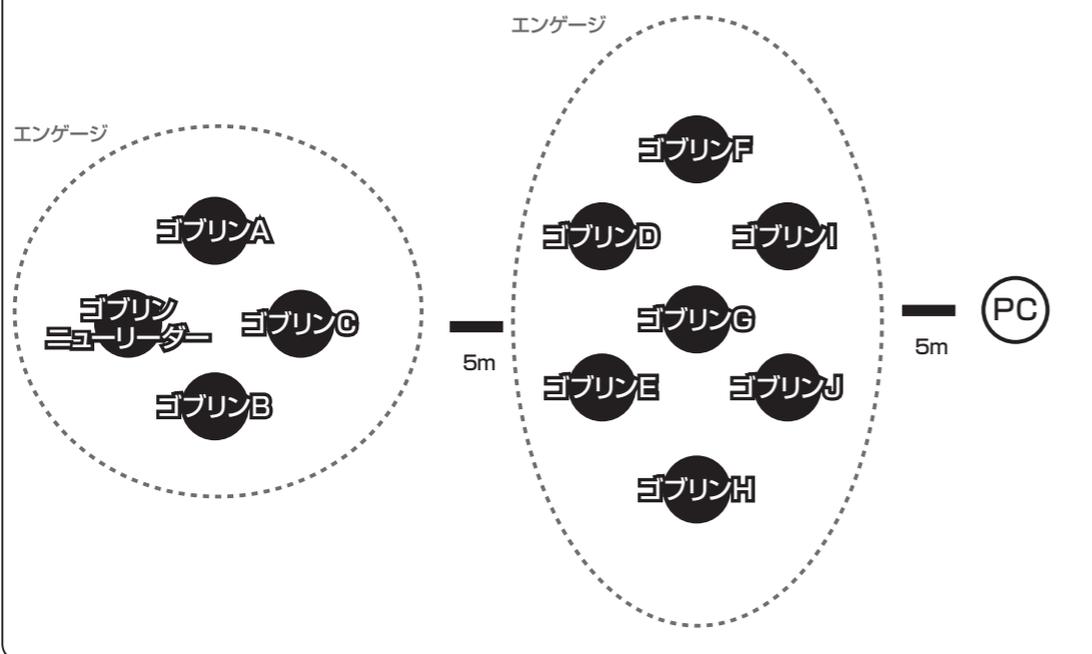


ゴブリンニューリーダー			
分類: 亜人	属性: -	レベル: 3	識別値: 13
能力値:	筋力: 16/5	器用度: 16/5	敏捷性: 14/4
知力: 5/1	感知: 9/3	精神: 5/1	幸運: 9/3
攻撃: ショートソード(長剣/片) 6(3D)/18(2D)/白兵(物理)/至近			
回避: 4(2D)	防御: 7/3	HP: 49	MP: 33 行動: 7 移動: 10
エネミースキル:		あなたが行なう攻撃の命中判定の達成値に+	ドロップ品:
《ゴブリン指揮・チュートリアル》1: セットアッププロセス。ゴブリンにのみ有効。あなたがシーンに登場している間、シーン内の場面が行なう攻撃のダメージに+3する。この効果はラウンド終了まで持続する。		[シーンに登場しているゴブリンの数] (最大で+4)、ダメージに+[シーンに登場しているゴブリンの数×2] (最大で+8) する。	2~6 : 薬草 (10KE) ×4 7~9 : ゴブリンの爪 (50KE) ×2 10~ : ゴブリンの戦術メモ (300KE)
《ゴブリン戦法・チュートリアル》4: パッシブ。		解説: 群れを率いてまだ間もない駆け出しのゴブリンニューリーダー。群れの指揮にもたどたどしが見られる。	

戦闘配置図: シーン7 (描写1)



戦闘配置図: シーン7 (描写2)



エンディングフェイズ

●シーン8: 結果報告

◆解説

クエスト報酬を受け取るシーン。
PCが受注した「チュートリアル・クエスト」「ゴブリン退治」の結果に応じて報酬が支払われる。

▼描写

キミたちがアクセルへと帰還し、ギルドへ報告を行なった後日。査定結果が発表される。

▼セリフ: ルナ

(クエスト成功) 「おめでとうございます。こちら、

依頼料と売却額の合計となります」
(クエスト失敗) 「残念ながら、クエスト失敗ですね。でも、お疲れさまでした」
「チュートリアル・クエストについては他にも色々考えてみるようになりました。クエストができたらまだテストをお願いします」

◆結末

報酬の分配後、アフタープレイを行なう。シナリオ終了。

アフタープレイ

シナリオ終了後、アフタープレイを行なうこと。
ライフスタイルの支払い、経験値の算出を行なう。

■経験値

シナリオ進行の結果、達成しなかったクエストや遭遇しなかったエネミーについては除外して計算すること。

また、エネミーおよびトラップの合計点はPCが5人の場合の合計値であり、PC人数に応じて再計算すること。

▼クエストに成功した

- ・「チュートリアル・クエスト」 3点
- ・「ゴブリン退治」 5点

▼遭遇したエネミーのレベル

シーン5:	
ゴブリン 1×4
シーン7:	
ゴブリンニューリーダー 3×1
ゴブリン: 1×10
	合計: 17

▼遭遇したトラップのレベル

シーン4	
スパイクボード 3
エリア1	
落とし穴 1
エリア3	
爆弾罠 2
	合計: 6