

グランクレスト RPG

Web サポート：シナリオ04

初陣

著：小太刀 右京

シナリオ情報

このシナリオは、『グランクレストRPG』がどんなものか理解したい人向けのシナリオである。

短時間でプレイすることができ、ひとつおりのルールを把握するためのチュートリアル的なものだ。

本シナリオをプレイするには、GMであるあなた以外に、3～4人のプレイヤーが必要である。また、プレイ時間は1～3時間程度を想定している。

なお、本シナリオは『ルールブック1（以降ルール1）』だけでプレイすることができる。また、『ルール1』以外のデータやルールの導入は強く推奨しない。

プレイヤー人数：3～4人

プレイ時間：1～3時間

ストーリー

アトラタン大陸の辺境にあるエルムール地方。

引退した前領主の後を継いだPC①と、その臣下であるPCたち。だが、その領地の外れに混沌核が発生し、混沌の魔物たちが襲撃してくる。

PCたちは領民を守るため、軍を率いて出撃し、これを打ち破らねばならない。

舞台となる場所

舞台であるエルムールがアトラタン大陸のどこにあるかは具体的に決めてはいない。もしGMが『ルールブック2』を持っているなら、コートウェルズの一角にあるとしてもよいだろう。

また、エルムールの名称はプレイヤーの好みによって変更してもよい。

トレーラーとハンドアウト

キャラクター作成を行なう前に、次のハンドアウトを印刷してプレイヤーに配布し、トレーラーとハンドアウトを読み上げる。

その後、各プレイヤーがどのハンドアウトのPCを担当するか決定する。この際、プレイヤーの要望は尊重してよいが、最終的にはGMが決定すること。

プレイヤー人数が3人の場合はPC④を省略するとよいだろう。

キャラクター作成

ハンドアウトの配分が完了したら、キャラクター作成を行なう。

本シナリオでは、クイックスタートでのキャラクター作成のみを想定している。推奨されるサンプルキャラクターについては、各ハンドアウトに記載されている。

PC①～PC③の年齢

PC①～PC③は10代後半～20代前半の若者を想定している。キャラクターの設定を作成する際に、それをあらかじめ伝えておくこと。

PC④の年齢

PC④はベテランの戦士を想定している。したがって、年齢は20代後半以上がふさわしいだろう。

セッション準備

キャラクター作成が終了したら「レコードシートの記入」「キャラクター紹介」、そして「PC間因縁の取得」を行なう。

この時、PC①はPC②の因縁を、PC②はPC③の因縁を……と、PC番号順に取得すること。

PC①→PC②→PC③→PC④→PC①の順で因縁を取得するわけだ。

以上の準備が終了したなら、メインプレイへと進む。

トレーラー

即位した若き領主に迫る混沌の脅威。彼の元に乗った部下たち。そして老臣の補佐を得て、領主は混沌の軍勢へと立ち向かう。グランクレストRPG 第一話「初陣」
混沌（カオス）を治め、聖印（クレスト）へ至れ。

PC①用ハンドアウト

因縁：老臣ジェイコブ 関係：師匠 推奨感情 メイン：信頼/サブ：任意
推奨クラス：ロード クイックスタート：剣の君主 (R1、P36)
キミは父である領主の跡をついでエルムールの領主になったばかりの新米のロードだ。クレストを継承したばかりのキミに、さっそく領地に混沌が現われたという報告が入る。キミは父の代から使っている老臣ジェイコブの補佐を受け、領主と臣民を守るため立ちあがる。

PC②用ハンドアウト

因縁：PC① 関係：忠誠 推奨感情 メイン：忠誠/サブ：任意
推奨クラス：メイジ クイックスタート：風炎の申し子 (R1、P38)
キミは、アカデミーを卒業したばかりのメイジである。小国エルムールの新しい領主に仕えるのがキミに与えられたアカデミーからの指令だ。即位式と任命式もそこに、エルムールに混沌が出現したとの報が入る。どうやらさっそくキミの魔法の力を振るうときがきたようだ。

PC③用ハンドアウト

因縁：老臣ジェイコブ 関係：保護者 推奨感情 メイン：同志/サブ：任意
推奨クラス：アーティスト クイックスタート：戦場の狩人 (R1、P42)
キミは代々エルムールに仕えてきた老臣、ジェイコブ・グリュンスタッドの孫だ。老いて実戦に出ることの出来ない祖父に代わり、主君たるPC①を補佐することがキミの使命だ。そしてPC①の即位の日、まさにキミに初陣の機会が訪れたのだ。

PC④用ハンドアウト

因縁：老臣ジェイコブ 関係：恩人 推奨感情 メイン：尽力/サブ：任意
推奨クラス：アーティスト クイックスタート：永遠の戦士 (R1、P40)
キミは歴戦の傭兵だ。まだヒヨツ子だったころに世話になったエルムールの騎士ジェイコブの誘いを受け、即位したばかりの若い領主PC①を助けるために雇われたのだ。そしてまさに混沌襲来の報が届く。おあつらえ向きだ。若い奴らに、戦場の何たるかを教えて、そして生還させてやるとしよう。

メインプレイの進行

基本的には書かれた順番に演出していけばよい。

GMは、セッション開始前にシナリオをよく読んでおくこと。

記載された進行と異なる行動をPCが望んだ場合、シナリオ全体を確認し、GMが自信を持って進行できるなら許可するとよい。そうでない場合、「とりあえず書かれた通りに進める」として却下しても構わない。ゲームが円滑に進行しなくなって困るのはプレイヤーだからだ。

シーン1：即位式

登場PC：全員 混沌レベル：3

解説

『PC①』の即位式と『PC②』の着任式が終わり、PC一同が会話を行なうシーンである。

適当にお互いの人格がわかるような会話やロールプレイを行なったら、「結末」の描写を読み上げ、シーン2へ進むこと。

描写

アトラタン大陸の小国家、エルムール。

その小さな城の一角で、引退した父よりクレストを受け継いだ『PC①』の即位式と、アカデミーより新たに派遣された魔法師『PC②』の着任式が終わった。

キミたちはエルムール城の中庭で、ささやかな宴を楽しんでいる。宴には城の人々はもちろん、城下町の人々や近隣の商人たちも招かれ、にぎやかに語り合い、楽しんでいる。

先代の領主の代から仕えている老臣ジェイコブは感涙にむせび、『PC①』の晴れ姿に大いに感動している。

ジェイコブ「おお、『PC①』様。なんと立派なお姿。この爺がこれまでお育てしてきた甲斐がありもうした。クレストを託された父上も、これなら安心でございましょう」

ジェイコブ「またアカデミーには『PC②』殿のような立派な魔法師を派遣していただき感激の極み。書状には期待の若手とありました。

どうか、『PC①』様を末永く支えてくださいまし」

ジェイコブ「『PC③』よ。そなたは我が孫として、『PC①』様をお守りするのだ。それが我が家に対してエルムール代々の領主様の与えてくださったご恩への奉公でもあり、また領民たちのためでもある」

ジェイコブ「『PC④』もよく来てくれた。我々ももはや年を取り、往時のように戦うことはできぬ。見ての通り、『PC①』様も他の者たちも才能に溢れておれどまだ若い。どうかおまえが、ワシの代わりに支えてやってくれい」

結末

宴もたけなわというところで、突然兵士が駆け込んできた。

兵士「た、大変でございます！ 領内に混沌が収束、魔物の軍勢が城に向かって攻め込んでまいります！」

ブレッジシーン1

ここまでが物語の導入にあたる部分となる。

ここで、最初のブレッジシーン（『ルール 1』P257）を行なうとよい。

主にPC間での新規因縁を取得したり、襲いかかってくる混沌を打倒する誓い、あるいは『PC①』を支える誓いを立てるのがよいのではないだろうか。

シーン2：先遣隊

登場PC：全員 混沌レベル：4

解説

収束した混沌によって現われた魔物たちとの戦闘となる。戦闘データについては下記コラムを参照のこと。

描写

武器をとってキミたちが城外に飛び出していくと、果たして魔物の先遣隊とおぼしき醜い小鬼たちが城下町の門に殺到しているところであった。

幸い、数は多くない。キミたちだけで撃破することができるだろう。

ジェイコブ「むむ、あれはティル・ナ・ノグ界のゴブリンでございますな」

ジェイコブ「見かけは多いですが、所詮は烏合の衆。ただ、きゃつらの矢には毒が塗ってあります。ご油断めさるな」

ジェイコブ「まず『PC②』殿が魔法で数を減らし、『PC③』が弓兵を狙撃し、『PC④』が切りこみ、最後に『PC①』様がとどめを刺されるのがよろしいでしょう」

ジェイコブ（PCたちが他のアイデアを述べた）「なるほど、それは大変良策でございます。爺は差し出口を申しました」

結末

PCたちが勝利すると、小鬼たちは算を乱して逃げ去っていく。

ジェイコブ「しかし、これで終わりではありませんぞ。きゃつらは混沌核が浄化されぬ限り、何度でも襲って参ります。『PC①』様。まずはその混沌核がいずこにあるか、情報収集と参りましょう」

ジェイコブ「皆様が情報を集めている間、爺は軍を整えておきます。相手はいかにゴブリンとはいえ、侮れぬ数。こちらも部隊を編成せねば、犬死になりますぞ」

PCたちは城でジェイコブがあらかじめ用意した薬や休憩などによる補給を受けることができるため、HPとMPを完全に回復することができる。

プレッジシーン2

ここまでが戦闘のチュートリアルにあたる部分となる。

ここで、第二のプレッジシーンを行なうとよいだろう。

シーン3：情報収集

登場PC：全員 混沌レベル：3

解説

情報を調べるシーン。情報ひとつにつき、〈情報収集〉の判定を行

なうこと。情報ひとつにつき、各PCが1回ずつ判定できる。判定に失敗した場合、2D6点のMPを失う。このことは判定前に解説すること。

なぜ情報が見つかるのかの演出はプレイヤーと話し合って決めるとよい。迷ったなら、偵察を行なったとするとよいだろう。

描写

ジェイコブ「よろしいですか、『PC①』様。戦争は何よりもまず、情報収集ですじゃ。敵を知らずして戦いを挑めば、敗北は疑いありません。猪突猛進するよりも、まず相手を見極めるのでございます」

・敵軍の配置（目標値8）

混沌核から出現した敵軍の主力は、ティル・ナ・ノグ界から出現した邪悪な小鬼、ゴブリンである。ゴブリンたちは城からほど近い平原に集結しつつある。巨大なウォーマシンを組み立てているようだ。

おそらく、さらなる主力が集まり、城を落とせるだけの戦力が整うのを待っているであろう。

・ゴブリン（目標値10）

ティル・ナ・ノグ界と呼ばれる妖精の世界に住まう邪悪な小鬼。卑劣で卑怯。人間の半分ほどの身長しかないが素早く動き、隙を突く戦い方を好む。

・混沌核（目標値12）

混沌核はウォーマシンの内部に存在する。おそらく動力源となっているであろう。これを浄化しない限り敵軍を押しとどめることはできない。そして浄化するためにはウォーマシンを破壊する必要がある。

・ウォーマシン（目標値12）

ゴブリンたちがその不器用な手で組み上げた、いびつな形をした車輪のついた城とも言うべき移動要塞。高い防御力を持ち、無数の武装で身を守っているが、木で出来ているため燃えやすい。すなわち〈炎熱〉属性に対しては無防備である。

結末

情報収集が終わると、シーン4へ移行する。

シーン4：軍を發す

登場PC：全員 混沌レベル：3

解説

情報収集が終わると発生するシーン。

ジェイコブが兵を編制してくれる。用意してくれるのは、レベル1歩兵、レベル1騎馬兵、レベル1装甲兵、レベル1弓兵である。データは『ルール1』P210を参照。PCが3人の場合は歩兵を、2人の場合はさらに弓兵を外す。

なお、何らかの理由で5人め以降のプレイヤーがいる場合は、歩兵を人数分追加。

ジェイコブがどの兵科を選べば良いかアドバイスしてくれる。

描写

ジェイコブ「さて、城中の兵をかき集めて参りました。歩兵、騎馬兵、装甲兵、弓兵でございます」

ジェイコブ『『PC①』様は騎馬兵を率いるのがよろしいでしょう。素早く敵陣に突撃し、さらに高い打撃力を与える《騎馬突撃》に適しているからです」

ジェイコブ『『PC②』殿は装甲兵に守られるのがよいでしょう。《防御陣型》を取ることで、高い防御力が得られます。魔法を使うあなた様が倒れては、軍は崩壊したも同じ」

ジェイコブ『『PC③』よ。おまえは弓兵を率いるとよいじゃろう。複数の敵を攻撃できる《矢の雨》を指揮することができるのは、弓使いとしての訓練を受けたおまえだけなのじゃ」

ジェイコブ「そして『PC④』。おぬしは歩兵を率い、前衛の『PC①』様を援護するのがよいかと思う」

ジェイコブ「集団戦闘、俗に言うマスコンバットではそれぞれの兵科を見極めることが肝心でございます」

(PCが兵を選んだ)「では、爺がこちらに戦闘シートを用意いたしました。まずここでポジションを選びます。前列に立って戦うならフォワード、後列ならばセンターとなります。フォワードは攻撃が有利になります。守りに弱く、センターは守りが堅いですが、攻撃に劣ります。今回はフォワードとするとよいでしょう。詳しくは、ルールブック1の

P272にございます」

ジェイコブ「戦闘シートの『部隊』のところに、皆様の能力値修正と部隊の修正を書き込んで合計してください。そう、そこです。そして部隊特技を書き込むのです」

結末

全員がマスコンバットの準備を終えると、出兵となる。

ジェイコブ「では、『PC①』様。出陣の合図を！」

ブレッジシーン3

最後のブレッジシーンとなる。ここでGMは、プレイヤー全員に取れるだけの誓いを立てるよう進めるとよいだろう。天運を獲得するためである。

また、ここで天運の使い方をもう一度説明するとよい。最終決戦に備えて、忘れていたプレイヤーがいるかもしれないからである。

シーン5：決戦

登場PC：全員 混沌レベル：4

解説

ゴブリンの軍勢と決戦するシーン。

PCが3名の場合、ウォーマシンのHPは160とする。

描写

城外の平原にゴブリンたちは集結し、今にも人里に押し入る構えを見せていた。キミたちの軍が間に合わなければ、相当な被害が出ていたことだろう。

いよいよ決戦だ！

ジェイコブ「よいですか、『PC①』様。敵の要はあのウォーマシン。まずはあれを破壊することを考えましょう」

ジェイコブ「しかし、ウォーマシンにだけ気を取られてはなりません。側面に展開したゴブリンの部隊も油断ならぬ相手。これは『PC②』

殿の魔法や『PC③』の弓で牽制するのです」

ジェイコブ『『PC④』よ、どうか『PC①』様から目を離さず、守ってやってください」

(PCがダメージを受けた)「お気をつけください！ 皆は無事でも、兵はそうは行きませぬ。ダメージを受ければ『士気』が減り申す。『士気』が0になってしまうと、『部隊崩壊状態』は避けられませぬぞ！」

(PCが敵を倒した)「おお、味方の『士気』は上がっております！ このようにして勝ち戦をうまく演出し、兵たちを上手に使ってやるこそ、王たるものの資格でございます。やはり『PC①』様は器量のある御方」

ゴブリン「ニンゲンドモ、ミナゴロシダ！」

ゴブリン「ニンゲンガリダ、ニンゲンガリダ！ オレタチ、ヨルノヨウセイ、ワラエナイコト、ダイッスキ！」

ゴブリン「ウォーマシンデ、オマエタチ、オレタチヨリモット、チイサクシテヤル！ ペシャンコ！ ペシャンコ！」

結末

ウォーマシンは破壊され、混沌核は『PC①』の聖印によって浄化される。

脅威は去り、再び平和が戻って来た！

シーン6：初陣の勝利

解説

勝利のその後を描くシーン。

それぞれの今後やりたいことや行動指針などを聞いて、積極的に演出していくといいだろう。

描写

ゴブリンの軍勢は敗れ、混沌は去った。

エルムールに平和が戻って来たのだ！

兵たち、そして民衆はキミたちを万雷の歓呼で英雄として称える。

ジェイコブ「おお……これで本当に我が国は安泰でございます」

ジェイコブ「爺の助言が役だったなら幸い。いや、しかしこの勝利は『PC①』様と皆のものです」

結末

PCたちのこれからやりたいことを描写したり、PC同士で会話したりして、セッションを終えること。

おめでとう、キミたちの勝利だ！

アフタープレイ

『ルール1』P234を参照し、アフタープレイの処理を行なうこと。

シナリオの勝利条件による経験点は、「混沌を浄化した：10点」となる。またエネミーレベルの合計は、16点(PCが3人の場合14点)である。PCの人数で割ること。取得カウントは800点となる。

以上でセッションは終了となる。

改造してみよう！

このシナリオは『グランクレストRPG』の最も基本的な骨組みに近いものだ。

これをプレイして慣れたら、もっと色々なイベントを追加してみるとよいだろう。たとえば、ゴブリンに村人が人質としてさらわれていて、助けなければならぬとしたら？ その村人が、『PC①』や『PC③』の幼なじみだったとしたら？ ゴブリンを率いている敵が、『PC④』のかつての友人だったとしたら？ そもそも、何故混沌核が即位式の日に出現したのだろうか？ もしかしたらこれは偶然ではなく、何かの陰謀ではないだろうか？

こうしたアイデアを盛り込むことで、キミは新しいシナリオを作ることできるし、このシナリオの続編を考えることもできる。きっとプレイヤーたちは「続きをやりたい」と言っているはずだ。まずはこのシナリオをちょっと改造するところから始めてみよう。固有名詞とモンスターを変えるだけでも、だいぶ違った雰囲気になるはずだ。

恐れずには非いろいろなアイデアを盛り込んでみて欲しい。

ゴブリン・スピアラー

種別：混沌/妖精 出身世界：ティル・ナ・ノーグ
レベル：1
HP：35 MP：20
行動値：6 炎熱：2 衝撃：3 体内：0

防衛力 武器 4 炎熱 2 衝撃 3 体内 0

リアクション：12

特技

《渾身の突き》：マイナー。そのメインプロセスに使用する《スピア》のダメージに+7。MP 7消費。

《スピア》：メジャー。0Sqの単体に白兵攻撃。命中判定2D+5。《武器》3D+8のダメージを与える。

解説：粗悪な槍と、鹿材を利用した盾を装備したゴブリンの衝撃歩兵。

ゴブリン・アーチャー

種別：混沌/妖精 出身世界：ティル・ナ・ノーグ
レベル：1
HP：25 MP：18
行動値：9 移動力：3

防衛力 武器 3 炎熱 2 衝撃 2 体内 0

リアクション：9

特技

《ねらう》：マイナー。そのメインプロセスに使用する《ハーフボウ》の命中判定のダイスを+1個する。

《ハーフボウ》：メジャー。1~2Sqの単体に射撃攻撃。命中判定2D+8。《武器》3D+5のダメージと毒5を与える。

解説：動物の腱を利用した小さな弓を装備したゴブリンの弓兵。

ゴブリン・スピアラー小隊

種別：混沌/妖精 出身世界：ティル・ナ・ノーグ
レベル：1
HP：55 MP：20 士気：4
行動値：6 移動力：2

防衛力 武器 4 炎熱 2 衝撃 3 体内 0

リアクション：13

特技

《渾身の突き》：マイナー。そのメインプロセスに使用する《スピア》のダメージに+7。MP 7消費。

《スピア》：メジャー。0Sqの単体に白兵攻撃。命中判定2D+6。《武器》3D+13のダメージを与える。

解説：部隊崩壊状態になった場合、命中判定とリアクション-1、ダメージ-5。

ゴブリン・アーチャー小隊

種別：混沌/妖精 出身世界：ティル・ナ・ノーグ
レベル：1
HP：35 MP：18 士気：4
行動値：9 移動力：3

防衛力 武器 3 炎熱 2 衝撃 2 体内 0

リアクション：9

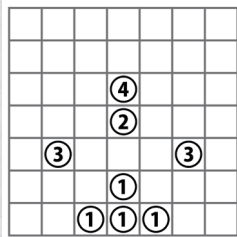
特技

《ねらう》：マイナー。そのメインプロセスに使用する《ハーフボウ》の命中判定のダイスを+1個する。

《ハーフボウ》：メジャー。1~2Sqの単体に射撃攻撃。命中判定2D+9。《武器》3D+10のダメージと毒5を与える。

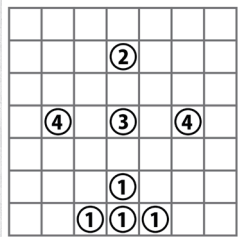
解説：部隊崩壊状態になった場合、命中判定とリアクション-1、ダメージ-5。

シーン2 戦闘配置図



- ①：P.Cの初期配置スクウェア
②：ゴブリン・スピアラー×2
③：ゴブリン・アーチャー
④：ゴブリン・アーチャー（P.Cが4人の場合登場しない）

シーン5 戦闘配置図



- ①：P.Cの初期配置スクウェア
②：ゴブリン・ウォーマシン
③：ゴブリン・スピアラー小隊×2（P.Cが3人の場合×1）
④：ゴブリン・アーチャー小隊

ゴブリン・ウォーマシン

種別：混沌/妖精 出身世界：ティル・ナ・ノーグ
レベル：7
HP：200 MP：50 士気：7
行動値：15 移動力：3
攻撃：魔族の爪 射程：0Sq
命中3D+3
攻撃力《武器》3D+10

防衛力 武器 12 炎熱 0 衝撃 10 体内 0

特技

《おまえら気合を入れる》：マイナー。そのメインプロセスに行なう攻撃のダメージに+ [混沌レベル×2]する。

《巨大槍》：メジャー。0Sqの単体に白兵攻撃。命中判定4D+6。《武器》6D+11の

ダメージを与える。

《ぼこぼこにしてやる》：メジャー。0Sqの範囲1に白兵攻撃。命中判定4D+6。3D+10のダメージを与える。

《弓部隊いっただれ》：メジャー。1~3Sqの範囲1に射撃攻撃。命中判定3D+7。《武器》3D+10のダメージと毒5を与える。

《本気を出すんだよオーツ》：常時。HPが100以下になった場合、すべてのダメージに [混沌レベル×3]を追加する。

《属性弱点：炎熱》：炎熱属性のダメージは+20される。

解説：ゴブリンたちが混沌核のエネルギーでガラタを動かしている、車輪つきの岩。