

アリアンロッドTM RPG 2E

スタートセット②

ゲームマスターブック



本ファイルは『アリアンロッドRPG 2E スタートセット② ゲームマスターブック』です。

『アリアンロッドRPG 2E スタートセット』は『アリアンロッドRPG 2E ルールブック①』（株式会社KADOKAWA刊）からルールやデータなどを抜粋、再構成された、無料公開されているPDFファイルです。『アリアンロッドRPG 2E』をプレイする上で必要な基本

的なルール、データ、シート、シナリオが、『スタートセット①』『スタートセット②』『スタートセット③』を揃えることで機能するようにデザインされています。本ファイルと合わせてダウンロードしてご利用ください。なお、『スタートセット②』にはシナリオが掲載されていますので、GM以外は読まないように注意してください。

ゲームマスターに 挑戦してみよう!

このファイルを読んでいるということは、あなたはゲームマスターとして「アリアンロッドRPG 2E」を遊ぼうとしているのだろう。そこで、まず始めにゲームマスターについて解説することにしよう。

ゲームマスターとして参加する前に

本ファイルは『アリアンロッドRPG 2E スタートセット』（以後、『スタートセット』と略す）の2番目のファイルに当たる。

このファイルで使用されている用語の中には、『プレイヤーブック』で解説されていることがある。スムーズに内容を理解するためには、あらかじめそちらを読んでおくことを推奨する。

なお、本ファイルは『スタートセット』を使用し、ゲームマスター（以降、GMと略す）としてゲームに参加する人向けの解説となっている。

■セッションの目的

TRPGをプレイすること、あるいはそのために集まることをセッションという。

セッションは参加者全員が充実した楽しい時間を過ごすことを目的としている。そして、最終的なセッションの目的とは、参加者全員が“また『AR2E』を遊ぼう”と思い、そのように行動することである。

最初の説明でも書いたが、TRPGは参加者全員が“楽しい”と思えば勝利である。では、参加者全員が“楽しい”と思える——つまり、勝利する条件とはなんだろうか。

この条件について、『AR2E』では、もう少し具体的に定義してみたい。なぜなら、勝利することを実現するためにどのように行動するべきかを、参加者それぞれに考えてもらった方がセッションが面白くなる——と我々は考えて

いるからである。

それでは、『AR2E』の勝利について定義しよう。

とはいっても、それほど難しいことではない。参加者全員ができるだけ多くの成長点(*)を得る。それが『AR2E』における勝利である。

そして、『AR2E』はそのように行動したセッションが面白く、そして楽しいものになるようにデザインされている。成長点を得るための項目に「セッションに最後まで参加した」「他のプレイヤーを助けるような発言や行動を行なった」「セッションの進捗を助けた」などがあるのもそのためだ。

全参加者が協力したり、助け合ったりすることで多くの成長点を得る——GMはこのことを『AR2E』のセッションの目的として、プレイして欲しい。そして、できるならばプレイヤーともこの意識を共有していただきたい。

■GMの役割

GMはセッション中に、プレイヤーの分身であるPCたちが活躍する冒険の舞台を用意し、危険な状況に彼らを遭遇させ、しかるべき結末に導いていく。つまり、GM以外の参加者は受動的にゲームに参加するのに対して、GMはセッションのすべての段階に主導的、かつ能動的にゲームに参加することを求められているわけだ。

(*) 成長点

「AR2E」をプレイしたことによって、GMやプレイヤーが得るポイントのこと。くわしくはP11を参照のこと。この成長点を使用して、自分のPCを成長させることができる。PCの成長についてもP11を参照のこと。

用語早見表

本ファイルを読み進めていく上で、分からない単語や用語が出てくることもあるだろう。そこで、次ページから「AR2E」に登場する用語をまとめて解説した。また、ルールの処理などの基本的な事項もまとめてあるので、ルールを読む前に一読することをお勧めする。

●用語早見表（ルール編）

ここでは「AR2E」で使用されているゲーム用語の中でも、ゲームルールに関するものを解説する。分からない単語があった時などに活用して欲しい。

▼ゲームマスター

GMと略す。このゲームにおけるホストプレイヤー。ゲーム中の演出やさまざまなデータ処理、ルールの裁定などを行なう。

▼プレイヤー

GM以外の参加者のこと。プレイヤーごとに自分の分身となるキャラクターを作成し、ゲームに参加する。

▼HP

ヒットポイントの略。キャラクターの肉体の耐久度を表わし、ダメージを受けると減少する。HPが0になると戦闘不能となる。

▼MP

メンタルポイントの略。キャラクターの精神の耐久度を表わし、スキルなどを使用すると減少する。

▼NPC

ノンプレイヤーキャラクターの略。GMが管理する「PCではない」キャラクター。

▼PC

プレイヤーキャラクターの略。プレイヤーの扱うキャラクターのこと。基本的にひとりのプレイヤーはひとりのキャラクターを扱う。

▼ギルドサポート

冒険者同士の集団であるギルドが使用できる加護や特典など。

▼クラス

武器で戦う戦士、魔法を使う魔術士などのように、戦闘や冒険内におけるキャラクターの役割分担を表わしたもの。

▼スキル

戦闘法や魔法などの特殊な能力、鍵開けなどの特技、動きが鋭いといった特徴などをデータ化したもの。

▼成長点

PCの成長などに使用するポイント。PCではなく、プレイヤーに与えられる。

▼セッション

「AR2E」における1回のゲームプレイのこと。

▼ダイスロール

行動の成否やダメージを決定するなどのために、ダイスを振ること。

▼能力値

キャラクターの力の強さや頭のよさなどを表わす数値。【筋力】【器用】【敏捷】【知力】【感知】【精神】【幸運】の7つに分けられている。

▼フェイト

“運命の精霊”であるアリアンロッドの加護。このフェイトを使用することで、ダイスの振る数を増やしたり、振り直したりすることが可能。

▼フリーアクション

自分のメインプロセス中に1回だけ行なえる、マイナーアクションやメジャーアクションなどが必要としない行動。

▼マイナーアクション

ラウンド中1回だけ行なえる、行為判定を必要としない行動。

▼ムーブアクション

ラウンド中1回だけ行なえる、移動のための行動。

▼メジャーアクション

ラウンド中1回だけ行なえる、行為判定が必要となるような行動。

▼ラウンド進行

戦闘で使用されるゲーム進行。ラウンドという時間単位で区切られる。

▼今回予告

プレイヤーにシナリオのイメージを伝えるための文章。プレイヤーがPCを作成する前に、GMが読み上げる。

▼ミッション

1回のセッションで完結しているシナリオ、およびそのシナリオにおける依頼。

▼キャンペーン

複数のミッションで構成されるシナリオ。

●用語早見表（世界編）

ここでは「AR2E」で使用されているゲーム用語の中でも、背景世界に関するものを解説する。分からない単語があった時などに活用して欲しい。

▼エリンディル大陸

「AR2E」の舞台となっている大陸。『スタートセット』では、主にエリンディル大陸の西方地域を扱っている。ケルト神話をモチーフにした、剣と魔法の世界である。

▼神の子

エリンディルの神々によって創造された、ヒューリン、エルダナーン、ネヴァーフ、フィルボル、ヴァーナ、ドゥアンの6つの種族のこと。

▼ギルド

冒険者同士で組まれた集団、チーム。神殿からさまざまな加護や特典を受けることができる。

▼グランフェルデン王国

『ルールブック①』の主な舞台となる国家。古い歴史を持つ国だが、現在その勢いはなく、パリス同盟に所属する一国となっている。

▼呪歌

はるか古の時代に“天空の神”ダグデモア、あるいは“月の女神”プリガンティアから授けられたとされる歌の力。旋律や言葉に乗せて、聞かせるの精神に働きかけることで効果を現わす。

▼肅清

邪神が蘇りそうになった時や、その眷属たちが蔓延った時など、神々は精霊の力を借りて世界を浄化することがある。これを“肅清”と呼ぶ。エリンディルでは過去、3回の“肅清”が起こったといわれている。

▼邪神

“古の民”エルダが神々に対するため、魔術や技術によって創り出した偽神。人間の持つ負の感情”を糧としている。

▼神殿

エリンディル西方全土に勢力を持つ宗教組織。冒険者の統括管理も行なっている。基本的に政治には不干渉であり、中立の立場を貫いている。

▼パリス同盟

神聖ヴァンスター帝国に対抗するため、エリンディル中原の7つの国や都市が組んだ政治的、および軍事的同盟組織。

▼冒険者

エリンディル各地に残る遺跡の探索、護衛、魔物退治などを生業としている者たち。形式上神殿に属しており、主に神殿に併設されている依頼所から仕事を受けている。

▼魔術

精霊や神々などの力を使って、通常ではありえない現象を起こす技。精霊の力を使う精霊魔術、神々への祈りによって起こす神聖魔術、“動物の王”の力を借りる召喚魔術がある。

▼魔族

邪神たちが神々と戦うために創り上げた兵士たち。邪神の眷属。

▼妖魔

“神の子”が邪神の力を受けたために生まれた、フォモール、ヴァンパイア、トロウカ、ゴブリン、バグベア、オウガの6つの種族のこと。

▼G

金銭の単位。ゴールド。

さらにはセッション以外の時間にも、次のセッションに備えてシナリオの作成（もちろん、シナリオに登場するNPCやエネミーのデータを作成することになる）を行なう必要もある。何やら大変なことばかりだが、その苦労はゲームの成功によって十二分に報われる。そして、GMは他の参加者に対する奉仕者ではない。GMとプレイヤーは“ゲームを楽しく遊ぶ”ことにおいて対等である。GMはホストプレイヤー——つまり、参加者を楽しませる参加者である。GMもセッションを楽しむ参加者のひとりであることを忘れないようにしよう。

●GMのコツ

GMはセッションをリードし、決定する役割を担っている。セッションが始まる前はシナリオのストーリー、登場人物、エネミーのデータを決定して、セッションの準備する。セッション中は、どのルールを使用するかを決定し、そのルールを適用し、PCの行動を裁定する。セッションが終了すれば、配付する成長点を決定し、PCたちの成長を確認する。

これらの指示と決定権は、常にGMにある。それをそつなくこなすコツは、ただひとつ。自信を持つことだ。戸惑うことがあるかもしれない。間違ふこともあるかもしれない。GMとして、あなたが行なう裁定があっているかどうか、不安な気持ちになることもあるだろう。だが、あなたの裁定は常に正しい。これは以下に解説するゴールデンルールによって保証されていることだ。

■ゴールデンルール

『AR2E』では、ゲームの参加者全員が協力してひとつの物語を創る。そして、その物語が生まれる過程、そして物語そのものを楽しむゲームでもある。これらを満たすため、そして円滑にゲームを運用するために、本ファイルではもっともルールの基本となるゴールデンルールを規定する。

ゴールデンルールは、『AR2E』に関連するあらゆるルール、およびデータなどに優先する。

●GMの権限

『AR2E』のセッションを遊ぶGMに、次の権限と能力を与える。ただし、これらの権限や能力を行使するにあたって、GMは可能な限り正しいルールで遊ぶこと。加えてすべてのセッ

ションの参加者（GM含む）に対して、公平なルールの適用を心がけること。

●ルールの裁定

セッション中に演出されている空間は、参加者の想像力とルールによって仮想された、もうひとつの現実である。本書では可能な限り“ゲーム内での現実”をシミュレートするためのルールを掲載しているが、それでもルールに記載されていない事態は発生する。

GMは、そのような事態が発生した際に、あるいはルールの運用に迷う場合に、どのように裁定するかを決定する最終的な権利を持つ。それにともない、GMはルールを作成、および変更、さらには存在するルールを適用しなくともよい。

●結果の棄却、および決定

GMはみずからが確認していない、あるいは許可していないプレイヤーの判定やダイスロールの結果を棄却し、プレイヤーにダイスロールを行なわせることができる。

また、GMはみずからが行なう（たとえばNPCの）判定やダイスロールの結果を、ダイスを振らずに自由に決定できる（*）。

●ルール運用を間違った場合

もし、GM、あるいはプレイヤーがルールの運用を間違った場合、速やかに訂正し、以降は正しいルールにしたがって処理すること。

この時、すでにルールの処理が終わり、結果が出ていることについては、基本的に時間を巻き戻すなどして、結果を変更してはならない（これはスポーツで一度決定した結果がそうそう覆らないのと同じだ）。このような“巻き戻し”を始めると、際限がなくなる可能性がある。その結果、GMの持つルールの裁定権は有名無実となってしまう。そうなってしまったら、個々の参加者がルールを勝手に解釈し、結果を裁定するようになるかもしれない。これを防ぐため、時間の“巻き戻し”を行なってはならない。

なお、間違ったルールの適用がされる前に、そのことをプレイヤーが指摘するのは間違った行為ではない。GMはただちにルールを確認し、正しいルールを適用すること。ただし、「ルールの裁定」に基づいている場合はこの限りではない。また、プレイヤーもGMの裁定に異を唱え、ゲームの進行を停滞させてはならない。

(*) ダイスを振らずに自由に決定できる

これはPCの攻撃を問答無用に回避したり、自動的にダイスの出目をクリティカルにしてよいというルールではない。たとえば、エネミーの攻撃を受けようとしているNPCをPCが守るか、守らないかの選択をシナリオ上で迫る時、そのNPCは回避判定を振ることなく、自動的にエネミーの攻撃が当たったこととしてよいし、処理を簡略化するためにNPCはトラップに引っ掛かることはないとしてもよいということなのである。つまり、GMの労力を減らす目的や、シナリオ上の都合などで事象として決定していることに対しては、判定を行なわなくてもよいと意味なのだ。したがって、“PCの攻撃が一切命中しないエネミー”を登場させ、それを回避する手段をPCが見つげ出すというシナリオであれば、前述の例もありということになる。

■GMが管理するデータ

『AR2E』のセッション中にGMが管理するデータはふたつある。ひとつはNPC、もうひとつはトラップである。

●NPC

NPC——ノンプレイヤー・キャラクターはGMが管理するキャラクターである。なお、NPCの中でも、特にPCが戦うことになるNPCを「エネミー」と呼ぶ。また、ゲストのエネミーのことを「ソロエネミー」、モブのエネミーのことを「モブエネミー」と呼ぶ。

◆NPCの種類

NPCはデータ構造によって、「ゲスト」「モブ」「エキストラ」の三つに分類される。

▼ゲスト

シナリオの敵、あるいは戦闘の手助けをしてくれるNPCである。基本的にPCとはほぼ同じ

データを持っている。

▼モブ

2～10体をまとめてひとつのデータとしたキャラクター。魔物の群れ、兵士の集団など、数多くの敵を表現する時に使用する。PCよりも簡易化されたデータを持っている。

▼エキストラ

能力値やクラスなどのデータを持たないNPC。店の親爺やお姫様まで、戦闘に参加しないNPCは基本的にエキストラとなる。エキストラは、GMやプレイヤーが言ったとおりに処理される。たとえば「殺す(した)」と言えば死んでしまし、「手加減して気絶させる」と言えば気絶する。

●トラップ

『AR2E』ではダンジョンなどに仕掛けられている罠のことを「トラップ」、ダンジョン内に置かれている宝箱や扉などのことを「オブジェクト」と呼ぶ。

エネミーとトラップ

ここではエネミーやトラップ(*)について、さらにくわしく説明する。

■エネミーの種類

エネミーもゲスト、モブ、エキストラといった種別に分かれ、ゲストのエネミーをソロエネミー、モブのエネミーをモブエネミーと呼ぶ。エキストラのエネミーも存在するが、エキストラはデータを持たず、演出のみで使用されることが多いので、特にエネミーとしての呼称はない。

●エネミーのデータ

ソロエネミーは、ほぼPCと同じデータを持ち、モブエネミーは簡略化したデータを持っている。データの見方についてはP5を参照のこと。なお、モブエネミーはスキルの効果以外で、カバーを行なうことはできないので注意すること。

●モブエネミーの判定

モブエネミーには能力値が設定されていない。判定の時などは「判定:」の項目の値を使用すること。「/」の前が基本判定や対決判定

のアクション、うしろが対決判定のリアクションの値である。これに2Dを加えることで達成値を求めること。

■トラップの種類

トラップは「トリガー型」「エンチャント型」「コンティニュー型」の3つに分けられる。

●トリガー型

キャラクターの動作——扉を開く、鍵を解除する、床を踏むなどによって作動するトラップ。特に指定されていない限り、この条件はGMが自由に設定することができる。トリガー型のトラップはトラップ、オブジェクト、エネミー、パーティションに設置する。一度作動したトラップは、基本的に再び作動することはない。

トリガー型は「探知型」と「感知型」、2種類の設置方法がある。どちらにするかは、設置する際にGMが決定する。くわしくは『プレイヤーブック』P45を参照のこと。

探知型のトラップはキャラクターの具体的な行動によって作動するが、感知型はそのトラップが設置されている場所にキャラクターが「接

(*) エネミーやトラップ

これらの他にダンジョン内に置かれているさまざまな物——扉、宝箱、彫像などのことを「オブジェクト」、ダンジョンを仕切るための壁や床のことを「パーティション」と呼ぶ。

触] (踏んでしまったり、その場所に入ってしまうこと) することで作動する。なお、感知型のトラップと接触した場合、その場所で移動は自動的に終了となる。

●エンチャント型

トラップやオブジェクトに対して効果を及ぼすトラップ。解除されるまで作動し続ける。エ

ンチャント型のトラップは、トラップ、オブジェクト、エネミーに設置する。

●コンティニュー型

キャラクターが接触している間、効果を受け続けるトラップ。行動を阻害したり、ダメージを与えるものなどがある。コンティニュー型のトラップは、パーティションに設置する。

セッションの進行

『プレイヤーブック』でもセッションの流れを簡単に説明しているが、GMはプレイヤー以上にセッションの進行に注意する必要がある。ここでは、『プレイヤーブック』の内容に加えて、セッションの進行についてさらにくわしく解説している。

■プリプレイ

プリプレイでは、ゲームを始めるための準備を行なう。そこで、セッションの当日までにすませておく準備と、当日に行なう準備に分けて解

説する。

●当日までの準備

GMやプレイヤーはセッションの当日までに、さまざまな準備を行なう必要がある。

もっとも重要なのは、メンタル面での準備である。『AR2E』にかかわらず、コミュニケーションのゲームであるTRPGは、セッションに参加するGMや他のプレイヤーたちと共にゲームを楽しもうという気持ちが大切である。何となくゲームを遊ぶ場合と、明確な目的を持って遊ぶ場合では、その結果に大きな違いが出る。

また、フィジカル面も忘れてはならない。セッション当日に風邪を引いたり、ケガをしてしまったら一緒に遊ぶ他の参加者に迷惑をかけることになる。これは、できるだけ避けたい事態だ。また、前日に徹夜してしまい、セッション中に居眠りなども迷惑だ。体調管理はしっかりと整えて、セッションに参加するようにしよう。

セッションの流れ

プリプレイ

- ・今回予告／ハンドアウト読み上げ
- ・PCの作成／レベルアップ
- ・セッションシート／レコードシートの記入
- ・ギルドの作成

メインプレイ

- ・オープニングフェイズ
- ・ミドルフェイズ
- ・クライマックスフェイズ
- ・エンディングフェイズ

アフタープレイ

- ・成長点の算出
- ・PCのレベルアップ

▼ルールブックを読む

まずはしっかりとルールブックに目を通しておくこと。一字一句まで暗記する必要はないが、どの辺りのページに、どのようなルールが掲載されているか、くわいは把握しておいた方が、当日のセッションをスムーズに進行させることができる。

▼シナリオを作る

GMはセッションで使用するシナリオを用意しなければならない。もし、GMもプレイヤーも初めて『AR2E』を遊ぶのであれば、本ファイルのP 14に掲載されているシナリオを使用すればよいだろう。それ以外の場合は、市販されているシナリオや自作のシナリオを用意する必要がある。自作する場合は本書のシナリオ

エネミーデータの見方

①名称

そのエネミーの名称が記述されている。

②分類

エネミーの分類が記述されている。

③属性

エネミーの属性が記述されている。

④レベル

そのエネミーの強さの目安となるエネミーレベルが記述されている。

⑤識別値

そのエネミーに対して行なう「エネミー識別」(『プレイヤーブック』P 46)の難易度となる。

⑥判定

モブエネミーにのみ記述されている。／の前がメジャーアクションの判定、うしろがリアクションの判定の判定値である。

⑦能力値

ソコエネミーにのみ記述されている。そのエネミーの能力値が記述されている。／の前が基本能力値、うしろが能力値となっている。意味や役割はPCと同じである。

⑧攻撃

そのエネミーが行なえる攻撃について記述されている。複数の攻撃を行なう場合、ふたつまで記述される。なお、取得している「タイミング:バツッ」のスキルは反映済みである。

武器攻撃の場合「攻撃に使用する武器(種別):命中判定/ダメージ/攻撃方法/ダメージの種別/射程」と記述する。

スキルを使用した攻撃の場合、「攻撃に使用するスキル名とスキルレベル:命中判定/ダメージ/攻撃方法/ダメージの種別/射程」と記述する。

ダメージの種別が魔法ダメージの場合、その属性が併記される。

⑨回避

そのエネミーの回避判定が記述されている。

⑩防御

そのエネミーの防御力が記述されている。／の前が【物理防御力】、うしろが【魔法防御力】である。

⑪HP

そのエネミーの【最大HP】である。

⑫MP

そのエネミーの【最大MP】である。

⑬行動

そのエネミーの【行動値】である。

⑭移動

そのエネミーの【移動力】である。「-」と記述されている場合、移動することができない。

⑮エネミースキル

そのエネミーが取得しているスキルと、そのスキルのスキルレベルが記述されている。

⑯解説

そのエネミーの生態や外見の特徴、生息場所、戦闘方法などが解説されている。

⑰ドロップ品

そのエネミーを倒した際【ドロップ品決定ロール】(『プレイヤーブック』P 47)で取得できるアイテムが記述されている。

*ダイスロールの記述

エネミーデータの判定やダメージロールに、一部が「1 (2D)」のように記述されている。これは「2D+1」であることを意味している。

トラップ、オブジェクト、パーティションデータの見方

●共通項目

①名称

トラップなどの名称。

②種別

トラップ、オブジェクト、パーティションのいずれかが記述されている。

③構造

トラップなどの構造や作動構造「物理」はロープ、歯車などを利用した機械的なもの、「魔法」ならば魔術によって作動する魔法的なもの。

④レベル

そのトラップのトラップレベル。

⑤カスタマイズ

スタートセットでは使用しない。

⑥効果

トラップなどの効果。

・シークレット

隠し扉など通常の方法では見ることができないトラップ、オブジェクト、エネミーなどのこと。また、それらが隠されている状態のこと。なお、ほとんどのトラップは発見されにくいように隠されて配置されているので、基本的にシークレット

である。

●トラップデータ

⑦条件

そのトラップが作動する条件。トリガー型、エンチャント型、コンティニュー型の3つがある。

⑧探知値

【トラップ探知】、あるいは【危険感知】の難易度。

⑨解除値

【トラップ解除】の難易度。

⑩対象

そのトラップの効果の対象が記述されている。基本的にはスキルと同じ。なお、トラップが作動した時、対象を複数の中から選択する場合がある。たとえば、「対象:単体」「射程:至近」で、トラップに3人のキャラクターがエンゲージしている場合、この3人の中からひとりを決定することになる。このような場合、GMがランダムに決定すること。迷った場合は、トラップを作動させたキャラクターを指定すればよい。ただし、トラップ用の対象として以下のものが存在する。

・作動者

トラップを作動させたキャラクターが対象となる。

・接触

トラップを踏んでいる、あるいは触れているキャラクターが対象となる。

・設置

別のトラップやオブジェクトを対象にしていることを表す。

⑪射程

トラップの効果の射程が記述されている。トラップからの距離を表す。「至近」と書かれている場合、トラップのあるエンゲージが対象となる。

を参考にするとよいだろう。

既製のシナリオを利用するにせよ、自作のシナリオを使用するにせよ、どちらにしてもきちんとシナリオを読み込み、その内容を把握しておく。

◆用具の準備

『プレイヤーブック』P5を参照し、そこに書かれているシート類、ダイス、筆記用具などを用意する(*)。

●セッション当日の準備

続いて、セッション当日に参加者が集合してから、メインプレイの直前までに行なう準備について解説しよう。

▼シートの配付

GMはセッションに使用する記録シートを各プレイヤーに1枚ずつ配付する。

▼今回予告の発表

GMはセッションでプレイするシナリオの今回予告を、プレイヤー全員の前で読み上げる。これはセッションで遊ぶシナリオについて、プレイヤーたちにより意味での先入観を持ってもらうために存在する。今回予告についてはP3で解説している。

▼PCの作成とチェック

各プレイヤーにキャラクターシートを渡し、PCを作成してもらう。PCの作成については『プレイヤーブック』P6を参照すること。可能であれば当日までにPCを作成してもらうという方法もある。その方が時間の短縮になるからだ。この場合、あらかじめ今回予告をプレイヤーに知らせておかなければならないし、サンプルキャラクターの分担もあらかじめ決定しておくこと。この場合、インターネットのメーリングサービス、掲示板、SNS、Twitter などを利用して、時間を気にせずに連絡を取り合う手段を用意しておくべし。

なお、当日までにPCを作成してもらう場合でも、今回予告は必ず当日に読み上げる。これはもう一度、プレイヤーにシナリオの内容を認識してもらう意味でも必要である。

PCの作成が終わったら、GMはプレイヤーたちが用意したキャラクターシートを見て、記入漏れやミスがないか確認すること。

▼セッションシートの記入

GMはセッションシートにシナリオ名、セッシ

ョン日、GM名などを記入する。その後、各プレイヤーにセッションシートを回して、PCのデータを記入してもらうこと。

▼レコードシートの記入

プレイヤーはレコードシートにセッション日、プレイヤー名、PC名、GM名、シナリオ名などを記入する。日付、GM名、シナリオ名は、GMから回された時にセッションシートを見ながらレコードシートに書き写せばよいだろう。

さらに、ゲーム中に使用する最大HP、最大MP、フェイトを書き写す。

▼席順の決定

ここで席順を変更しよう。GMはテーブルの長辺の真ん中辺りに座ること。短辺の部分、いわゆるお誕生日席に座ってはならない。これはセッションをうまく進行するちょっとしたコツである。各プレイヤーとGMとの距離が、ほぼ同じになるのが理由だ。

プレイヤーは、GMの左隣からPCの【行動値】の高い順に座るのがよいだろう。その方が、GMの戦闘管理が楽になるからだ。ただし、席替えが困難な場合はそのままプレイを始めても問題ない。セッションシートに書かれている各PCの【行動値】を利用すればよい。

▼自己紹介

各プレイヤーにみずからのPCの紹介してもらおう。今日、一緒に冒険する仲間のことを少しは知っているべきだろう。

紹介してもらう順番はGMが任意に決定してよい。特に問題がなければ、セッションシートへの記入順や席順でよいだろう。この時、紹介すべき事項は次のようなものである。

- ・PCの名前、年齢、性別
- ・選択した種族、クラス
- ・PCの外見(特徴的な外見、髪型や髪の長さ、背の高さ、武器や防具)

▼ギルドの作成

PCの自己紹介が終了したところで、PCたちが所属しているギルドを作成し、ギルドマスターを決定する。ギルドマスターについては、PCの自己紹介や設定などを参考にし、誰がギルドマスターにふさわしいかをプレイヤー同士で相談して決めよう。この時、押し付け合いにならないように気をつけること。もし、誰がギルドマスターになるかで、プレイヤー同士がもめるようであれば、GMが決めてもよい

(*) 用意する

P5で書かれている物以外に、キャラクターの位置をテーブルの上などで表わすためのコマやボーン、小さなホワイトボードなどを用意しておくべし。セッションは数時間に及ぶので、飲み物やお菓子などもあるとよいだろう。

だろう。

ギルドシートにギルド名、ギルドレベル、ギルドメンバー、ギルドサポートを記入すればギルドの作成は終了である。それぞれの項目については、『プレイヤーブック』P 26 を参照のこと。

ギルドの作成が終了したら、本日のセッションで使用するギルドサポートを選択する。PCのキャラクターレベルが1の場合は《蘇生》、2の場合は《蘇生》と《祝福》を選択する。

■メインプレイ

メインプレイでは、実際にシナリオを使用してゲームを遊ぶことになる。メインプレイは前述のとおり、4つのフェイズに分かれている。そして、それぞれのフェイズは、複数のシーンによって構成される。そこで、最初にフェイズを構成しているシーンについて解説する。

●シーン

『AR2E』のセッションは、シーンと呼ばれるゲーム内時間単位で進む。

シーンとは、分かりやすくいえば映画やTVドラマなどの“場面”のことである。セッションは“場面”の連続であり、シナリオとはシーンとシーンをつなげるための情報なのだ。

もちろん、GMはセッションの進行に合わせて、シナリオに用意されていないシーンを創ってもよいし、プレイヤーも必要があればシーンの作成をGMに依頼してもよい。ただし、どのようなシーンを作成するかの最終的な決定権はGMが持っている。

◆登場と退場

舞台上に上らなければ役者は演じることができない。これはシーンでも同じである。シーンに出ているキャラクターのみが、そのシーンに参加することができるのだ。

キャラクターがシーンに出ることを「登場」と呼ぶ。その逆に、シーンから去ることを「退場」と呼ぶ。

GMはシーンに誰が登場しているか、任意に決定できる。もちろん、必要であればシーンの途中で登場してもらおう(させる)こともできるし、登場しているキャラクターを退場させることもできる。

一方、登場を希望するPCのプレイヤーは、その旨をGMに告げることができる。GMはシーンの状況や、シナリオの都合などを考えて、そ

の希望を許可、あるいは却下すること。GMが許可すればそのPCはシーンに登場することができる。

なお、退場も登場と同様である。GMの許可が得られれば、PCはいつでもシーンから退場することができる。

◆シーンの進行

シーンは次の手順で進行される。

▼登場しているキャラクターの指定

GMはこれから開始するシーンに登場しているPCを宣言する。この時、NPCも登場しているのであれば、NPCについても宣言すること。『スタートセット』の場合、PC全員が登場している状態で進行することを推奨する。

▼シーンの開始

GMはシーンの開始を宣言する。シナリオの「◆解説」を参考に、シーンの場所や目的について簡単に解説を行なう。この時、「◆解説」を読み上げないように注意すること。ここはGM向けの解説である、PCに伝えてはいけなく、伝えない方がよいことも書かれている。あくまでも、どのようなシーンなのかを伝えるだけのこと。

▼シーンの演出

次にGMはシーンの演出を開始する。

まず最初に、シナリオの「▼描写」の文章を最初に読み上げる。次にプレイヤーにPCが何をしたいのかを聞いたたり、プレイヤーからの質問や疑問に答えるという形で、GMとプレイヤーの会話をメインとしたコミュニケーションで進行していくことになる。

また、NPCが登場する場合、GMはそのNPCとしてPCと会話することになる。「▼セリフ: NPC名」という形で、PCへの説明、あるいはPCとの会話を想定したセリフがシナリオには書かれているので参考にするとよいだろう。

なお、プレイヤーはGMが想定したこと以外のことについて聞いてくることもある。そのような場合、「◆解説」などを参考にしてアドリブで答えるようにしよう。

▼シーンの終了

「◆結末」に書かれている条件を満たせばシーンは終了となる。GMはシーンが終了したことを告げ、シナリオの進行にしたがって、次のシーンを開始すること。また、GMは「◆結末」に書かれている条件以外にも、シーンが

終了したと考えたならば、その場でシーンを終了してもよい。

そのシーンがエリア（エリアについては後述する）の時、「◆結末」の項目がないことがある。その場合は、そのエリアから離れたらシーン終了となる。

◆マスターシーン

GMはPCが登場しないシーンを設定できる。これを「マスターシーン」と呼ぶ。

マスターシーンは、PCのいない場所で起きている出来事を演出したり、物語の裏で進行しているPCは知らないが、プレイヤーが知っていて欲しい情報を渡すためのシーンである。

映画や小説、マンガなどでも、主人公たちのいる場所とは別の場所で起こっている出来事が、視聴者や読者のために演出されることがあるだろう。TRPGにおいて、プレイヤーは物語の登場人物であると同時に、視聴者（読者）でもある。それを満たすためのシーンが、マスターシーンなのである。

●オープニングフェイズ

オープニングフェイズは、セッションで語られることになる物語の導入部である。ここでは、PCたちの目的、PCたちが関かかわる事件などが説明、演出される。オープニングフェイズはミドルフェイズへ移行すると終了する。

▼ミッションとキャンペーン

シナリオは、基本的にオープニングフェイズで冒険者であるPCへ仕事が依頼され、シナリオ内で解決するという形式になる。だが、TRPGでは複数のセッションで構成される壮大な物語も創ることも可能だ。

1回のセッションで本で完結しているシナリオ、およびその依頼のことを「ミッション」と呼び、複数のミッションから構成されるシナリオを「キャンペーン」と呼ぶ。

●ミドルフェイズ

ミドルフェイズは、「ダンジョンシーン」と「リサーチシーン」のふたつに分けられる。ミドルフェイズはクライマックスフェイズへ移行すると終了する。

◆ダンジョンシーン

ダンジョンシーンはその名のとおり、ダンジ

ョンの探索を行なうシーンである。ダンジョンシーンでよく使用されるルールについては、『プレイヤーブック』P 45を参照のこと。

▼エリア

ダンジョンシーンの場合、部屋や通路などのような区切られた場所ごとに、シーンを変更する。この区切られた場所を「エリア」という。基本的にひとつのエリアをひとつのシーンとして扱う。

◆リサーチシーン

リサーチシーンはダンジョンへ向かうまでのシーンや、ダンジョンや依頼について調査するためのシーンである。ダンジョンのある場所を探す、依頼内容や依頼主の裏を取るなどの時に演出される。

リサーチシーンは、特に必要がなければ設ける必要はない。ダンジョンだけでは物足りない場合や、ちょっと複雑なシナリオをプレイする時に使用すればよい。

●クライマックスフェイズ

シナリオにおける真の敵、いわゆるボスキャラとの戦いがクライマックスフェイズである。もちろん、戦闘でなければならぬというわけではないが、他の何より戦闘の方が盛り上がるというものだ。PCたちのあらゆる能力が発揮されるのも多くの場合このフェイズである。クライマックスフェイズはエンディングフェイズへ移行すると終了する。

●エンディングフェイズ

物語のエピローグに相当し、PCたちの後日談を演出するのがエンディングフェイズである。依頼主から感謝されるシーン、報酬を山分けするシーンなど、どのようなシーンになるかは、実際のシナリオの内容とセッションの結果によって変化するだろう。

●メインプレイの終了

エンディングフェイズが終了し、GMがシナリオの終了を宣言したところでメインプレイ（狭義のセッション）は終了し、アフタープレイに移る。

■アフタープレイ

アフタープレイでは、プレイヤーに成長点を配付したり、後片づけをするなど、ゲームを終えるためのさまざまな作業を行なう。

●成長点の配付

GMはP 12の“成長点の配付と成長”を参照し、該当する分の成長点を各プレイヤーに配付する。プレイヤーにチェックを指示して、レコードシートの成長点表のチェック欄を埋めてもらい、合計点を記入してもらうこと。各プレイヤーの記入が終わったらGMはレコードシートを集め、成長点表を確認する。合計欄に間違いがなかったら、GMは黒のボールペンなどの訂正が難しい筆記用具で、レコードシートのGMの署名欄に署名してプレイヤーに返却すること。これによって、このレコードシートは成長点として使用できるようになる。

レコードシートを返却されたプレイヤーは、自分が得た成長点をセッションシートに書き込み、“成長点の配付と成長”を参照し、セッションシートに自分が得る成長点の合計を記入すること。これによって、このセッションシートは成長点として使用できるようになる。

●ダメージの消去とフェイトの回復

死亡していないPC(*)がメインプレイ中に受けたダメージはすべて消去される。次のセッションには引き継がれない。また、フェイトはセッション開始時の値に戻る。

●アイテムなどの分配

シナリオ中に手に入れたアイテム、金銭などは、プレイヤー間で相談して公平に分配すること(*)。分配が決定したら、入手したアイテムや金銭をレコードシートからキャラクターシートに転記すること。なお、プレイヤーが必要ないアイテムの場合、売却して金銭に換えることができる。アイテムの売却については、『プレイヤーブック』P 47を参照のこと。

●PCの成長

プレイヤーとGMは、セッションの終了後に成長点(*)を得る。この成長点を消費することで、PCを成長させることができる。

成長点はプリプレイ、もしくはアフタープレイ中に使用することができ、その時のGMの許可が必要である。

使用した成長点は消費され、なくなってしまう。その時のGMに依頼して、レコードシートやセッションシートの成長点欄を赤のボールペンなど訂正の難しいもので書き換えること。

▼キャラクターレベルの上昇

成長点を消費することによって、キャラクターレベルを上昇させることができる。キャラクターレベルを上昇させるのに必要な成長点は、[現在のPCのレベル×10]点である。なお、『スタートセット』ではキャラクターレベルが2レベルまでの成長に対応している。

▼スキルの取得

キャラクターレベルが上昇することによって、スキルの取得が可能となる。種族スキル、クラススキルの中から3レベル分取得すること。新しいスキルを取得してもよいし、すでに取得しているスキルのスキルレベルを上昇させてもよい。ただし、ひとつのクラススキルを一度に2レベル以上取得できない。

▼能力基本値の上昇

能力基本値の中から3つ選び、それぞれ1点ずつ上昇させることができる。能力基本値の値に上限はない。能力基本値を上昇させた後、能力ボーナスと能力値を再計算すること。能力ボーナスは、[基本能力値÷3] (端数切り捨て) となり、それにクラス修正を足した値となる。クラス修正については、サンプルキャラクターのシートを確認のこと。

▼最大HPと最大MP

キャラクターレベルが1レベル上昇するごとに、メインクラスのHP上昇値分だけ【最大HP】が、MP上昇値分だけ【最大MP】が上昇する。

●HP/MP上昇値表

| メインクラス | HP上昇値 | MP上昇値 |
|--------|-------|-------|
| ウォーリア | +7 | +4 |
| アコライト | +5 | +6 |
| メイジ | +4 | +7 |
| シーフ | +6 | +5 |

また、【筋力基本値】と【精神基本値】が上昇していれば、その分の値も加算される。以下の計算式を参考にすること。

最大HP=現在の【最大HP】+メインクラスのHP上昇値+【筋力基本値】の上昇分

最大MP=現在の【最大MP】+メインクラスのMP上昇値+【精神力基本値】の上昇分

(*) 死亡していないPC

死亡したPCは、この時点でゲームから除外される。キャラクターシートは墓銘碑の代わりとして、大切に保管しよう。なお、PCは死亡しても、成長点は通常どおり入手できる。

(*) 公平に分配すること

死亡したPCの取り分については、プレイヤー同士で相談して決めること。PCの死亡は、そのプレイヤーにとって大きな事件であり、不幸なことである。可能な限り死亡したPCのプレイヤーの希望を叶えてあげよう。

(*) 成長点

成長点はプレイヤー、あるいはGM個人に対して与えられるものである。プレイヤー(GM)が持っている成長点は、そのプレイヤー(GM)が創ったキャラクターならば、どのキャラクターに使用してもよい。

(*) グランフェルデン・フェスティバル

「グランフェルデン・フェスティバル」は、『ゲーマーズ・ワールド 18th SEASON VOL.3』(ファーイースト・アミューズメント・リサーチ刊)に掲載されたシナリオ(著者:関根博寿)を、加筆・修正したものである。

▼ 行動値と移動力

【敏捷】と【感知】が上昇することによって【行動値】が、【筋力】が上昇することで【移動力】が上昇する。【行動値】と【移動力】を計算し直すこと。

【行動値】 = 【敏捷】 + 【感知】 + 装備品による行動修正 + スキルによる修正

【移動力】 = 【筋力】 + 5 + 装備品による移動修正 + スキルによる修正

● 後片づけ

PCの確認が終われば、あとは使用した会場の後片づけである。次回以降のセッションでも家主や施設の管理者が快く利用させてくれるようにきちんと片づけを行なうこと。

後片づけが終わったら、場所を喫茶店やレストランなどに変えて、今日のセッションについてディスカッションなどを行なうのも非常に楽しい。そして、次のセッションに備えよう。

■ 終わりに

これでゲームの説明は終わりだ。あとは実践あるのみ。まずはP 14 から掲載されているシナリオ「グランフェルデン・フェスティバル(*)」をプレイしてみよう。

健闘を祈る!

成長点の配付と成長

● 成長点の配付

成長点は、レコードシートの成長点表の項目にチェックされる。プレイヤーごとに項目をチェックし、各プレイヤーに配付される成長点を算出する。

成長点のチェック項目は以下のとおり。

・セッションに最後まで参加した +1点
PCの生死を問わず、セッションに最後まで参加している場合にチェックする。

・ミッションに成功した GMの任意
ミッション(P 10)に成功したとGMが認めた場合に加算される。点数は、クワイマックスフェイズに登場する(一番エネミーレベルが高い)エネミーのエネミーレベルを目安とするとよいだろう。

・遭遇したエネミー
+ [遭遇したエネミーの
レベルの合計 ÷ PCの人数] 点

遭遇したエネミーのレベルによって成長点に加算される。戦闘の結果は問わない。

・遭遇したトラップ
+ [遭遇したトラップの
レベルの合計 ÷ PCの人数] 点

遭遇したトラップのレベルによって成長点に加算される。トラップ解除などの結果は問わない。

・よいロールプレイをした +1点
・他のプレイヤーを助けるような発言や行動を行なった +1点
・セッションの進行を助けた +1点
・場所の手配、提供、連絡や参加者のスケジュール調整などを行なった +1点

● GMの成長点の配付

各プレイヤーは自分が得た成長点をセッションシートに書き込む。

この合計値を3で割った値(プレイヤー人数がふたりの場合は2)に、「場所の手配、提供、連絡や参加者のスケジュール調整などを行なった」にチェックをつけられるならば1点を加え、GMの成長点とすること。

● 成長点によるPCの成長

成長点を使用することで、プレイヤーやGMは自分のPCを以下のとおりに成長させることができる。くわしくはP 11 参照のこと。

グランフェルデン・ フェスティバル

エネミーとの戦闘とトラップという「AR2E」の基本となっている部分を楽しむことができるシナリオである。GMはセッション開始前に、シナリオ本文をよく読み、シーンの流れを把握しておくこと。

プリプレイ

■シナリオデータ

プレイヤー人数：3～5人
キャラクターレベル：1
プレイ時間：3～4時間

■ストーリー

グランフェルデンの町では、秋祭りのために大量の食糧を各地から集めていた。だが、キャラバンが妖魔の襲撃を受け、運んでいた食材を奪われてしまう。食糧を手に入れた妖魔たちはグランフェルデン近くの砦に立て籠もり、さらに大勢の妖魔たちを呼び寄せようとしている。このままでは街道を通り抜けることが困難となり、グランフェルデンにとっては厄介な事態へ発展する可能性が高い状況となっていた。そこで神殿は砦に集まりつつある妖魔を倒し、食糧を奪還することを冒険者に依頼することとした。

PCたちがこの依頼を受け、遺跡にいる妖魔を退治して食糧を取り戻すことができればシナリオは終了となる。

■今回予告

“古き王都”グランフェルデンで開かれる秋の収穫祭。

しかし、グランフェルデンへと向かっていたキャラバンが妖魔の襲撃を受け、積み荷の食材を奪われてしまう。

収穫祭を楽しみにしている人たちのためにも、妖魔に奪われた食糧を取り戻すことにした神殿は、冒険者を派遣することにした。

果たして冒険者たちは妖魔から無事に食糧を取り戻すことができるだろうか。

アリアンロッド2E
「グランフェルデン・フェスティバル」

冒険の舞台がキミを待つ！

■キャラクター作成

本シナリオで指定するサンプルキャラクターは以下のとおり。もし、プレイヤー人数が少なかつた場合、番号の若い順に採用していくこと。

- PC①：神官戦士
- PC②：炎の賢者
- PC③：兎耳の射手
- PC④：剣の冒険者
- PC⑤：有角のサムライ

なお、本シナリオは“古き王都”グランフェルデンを舞台としている。そのため、プレイヤーは全員グランフェルデン神殿所属の冒険者にする。

“古き王都” グランフェルデン

大陸北部にある、パリス同盟に名を連ねる都市のひとつで、グランフェルデン王国の首都。

規模こそ大きくはないものの、エリンディルでも長い歴史を誇る街のひとつで、全体的に古きをよとする傾向があり、伝統的建築物が多く見られるのが特徴だ。

王城を中心に放心円状に広がるオーソドックスな街で、外周には堅牢な外郭も備える。

現在の王はコーラッド(52歳/ヒューリン/男)。善政を行なう賢王として知られているが、過去の栄光を懐かしむ一部貴族たちとの軋轢に、苦悩の日々を送っている。



●グランフェルデン王国の歴史

エリンディル中原地方の諸都市や国家による政治的および軍事的同盟——パリス同盟において、もっとも古い歴史を持つのがグランフェルデン王国である。王都の名は国名と同じくグランフェルデンで、“古き王都”のふたつ名で呼ばれている。

グランフェルデン王国の興りは、聖暦400年にまで遡ることになる。

かつては北部平原に加え、中原地方にまで版図を広げた強国であったグランフェルデン王国だが、聖暦500年前後にパリス王国との戦いに敗北したことで属国となった。その後、パリス王国の滅亡を機に再び独立するも、往年の国力は失われてしまう。パリス同盟に参加して以降は、他都市との交流が行なわれるようになり、さまざまな技術や物資、人材などが流入。国力は少しずつではあるが回復の傾向にある。ただ、国の上層部の一部——保守派と呼ばれる貴族たちは過去の栄光にしがみつき、他国との共存に難色を示していることが、この国の未来に暗い影を落としつつある。

主な特産品は馬と錬金術製品。郊外には多数の馬場があり、いずれの場所も体格が大きく、力の強い種類の馬を育てている。また、国営の錬金術協会があり、長い歴史の中で研鑽されてきた技術を生かし、ポーションなどの薬

品類を中心に高品質な商品を製造している。

グランフェルデン王国は、レイモン王子率いる主戦力としての騎士団——王立騎士団と、教導の役目を担い、“王国の剣”とも呼ばれる警護騎士団というふたつの騎士団を所有しているが、妖魔の活発化にともない、周辺の治安が悪化していることを受けて、即戦力となる人材の積極的な誘致政策を実行中である。そのため街には、腕に覚えのある冒険者や傭兵が次々と集まってきている。

●グランフェルデン王国の気候や風土

グランフェルデン王国は大陸北方にあるため、気候は寒冷で、冬には雪が降りることもある。周囲は見渡す限りの平原で、地質は泥炭質な低地になっている。ただ、“地の時代”の大地震の影響によるものか、玄武岩や御影石をはじめ、さまざまな鉱山資源が産出される場所が点在しており、それらの採掘も盛んである。ただし、気候的に小麦を育てるのが厳しいこともあって、穀物の生産性はあまり高くない。その代わり、北方平原を利用した畜産が盛んで、特産品の馬以外にも、食糧として山羊などが育てられている。

北方にはルディオオン山脈より流れるヴェンガルド川があり、それを利用して鉱山資源の運搬が行なわれている他、霧の森より木材の伐採

をする際にも利用されている。この川は貿易路としても古くから使われてきており、今も国の生命線のひとつになっている。なお、貿易の主要な輸出品は鉱山資源や馬、錬金術製品などで、輸入品には食糧が多い。

●グランフェルデンの施設

ここでは、グランフェルデンの街に存在する施設のうち、主要なものをふたつ類紹介する。

▼グランフェルデン王城

グランフェルデン王家の住まいであり、同時に国の行政機関も兼ねる古城。築城されたのが戦乱激しい時代だったため、外見の華美さよりも、堅牢さを重視した無骨な造りになっている。内郭と厳重な警備に守られており、城の関係者以外は立ち入り禁止となっている。

▼グランフェルデン大神殿

建国時より存在する由緒正しき神殿。いたるところに精緻な彫刻が施された、壮麗な外装は見事の一言。七大神信仰だが、主勢はアーケンラヴとなっている。ソーンダイクが神官長になってからは、より広く門戸を開くようになり、日々、多くの市民が参拝に訪れている。冒険者への依頼所も設置されているため、それ目当てで訪れる客や冒険者も多い。



☀ オープニングフェイズ ☀

オープニングフェイズは、1シーンのみである。
GMは、オープニングフェイズが開始されたら、以下のようにシーンを進行しよう。

- ①プレイヤーが全員、シーンに登場していることを宣言する。
- ②シーンの舞台が、グランフェルデン王国の神殿……ソーンダイクという神官長の

執務室であることを解説。

- ③「▼描写」を読み上げる。
- ④「▼セリフ」を読み上げる。ただし、一気に読み上げるのではなく、プレイヤーの言葉を待ったり、NPCとしてPCと会話するつもりで読むようにしましょう。
- ⑤本シナリオは、PCが依頼を引き受けることが前提となっている。もし、それを拒否するような発言をプレイヤーがしつこく行うようであれば注意しよう。それでも引き受けないのであれば、手順にしたがってシナリオを終了させるしかない。



ソーンダイク

エキストラ

ヒューリンとエルダナーンのハーフの男性。年齢は30代で、グランフェルデン王国大神殿の神官長を務めている。いつも笑顔をたたえている温和な人物で、気さくな性格をしている。

今回の事件では、妖魔が大量の食糧を得たことにより長期間にわたって皆に籠もられる可能性が高いため、急いで動けるPCに仕事を依頼している。

オープニングフェイズ以降も、シーンが開始されたら同じ手順で進行すればよい。なお、「▼描写」を読んだのち、プレイヤーの反応（行動の宣言等）がなければ、「さて、こういう状況だけど、キミたちはどうする?」と、プレイヤー（PC）の言葉を引き出してあげるとよい。

●シーン1: 神殿からの依頼

登場：PC全員

舞台：グランフェルデン大神殿

◆解説

神殿から依頼を受けるシーン。

依頼の内容は、グランフェルデンへの街道にある砦に立て籠もる妖魔に奪われた食糧(*)の奪還。ただし、祭りに間に合わせるために急ぐ必要がある。このため、ダンジョン探索を途中で打ち切り、装備を整え直してから再度挑戦するような時間はない。

報酬はひとりにつき400G。前金としてひとりにつきMPポーション『プレイヤーブック』P25)を1個もらえる。砦に関しての情報を聞かれた場合は、地図(PC用)を見せて、中にどんな施設があるか伝えること。

▼描写

今、グランフェルデン王国の王都は、秋の収穫祭の準備で盛り上がっていた。

この収穫祭では、各地から食材が集められ、それらを国王が認めた一流の料理人たちが調理し、人々に無料で振る舞われる。冒険者のキミたちも、この祭りは楽しみにしているイベントのひとつだ。

だが、そんな賑わいの中、キミたちはグランフェルデン大神殿の神官長ソーンダイクから緊急の呼び出しを受けた。

▼セリフ：ソーンダイク

「お忙しいところを申しわけありません。みなさんに緊急の依頼をお願いしたいのです」

「実はアレスタの町(*)からグランフェルデンへと向かっていたキャラバンが妖魔に襲撃され、祭り用の食糧が奪われました」

「この食糧は今回の祭りで使用するほぼ半分の量で、今から新たに集めては間に合いません。しかも、妖魔たちはその食糧を持って砦に立て籠もっています。このままでは、街道を行き来する商人や旅人に被害が及ぶ可能性があります」

「妖魔を倒し、奪われた食糧の奪還をお願いします」

(砦について聞かれた)「かつての戦いで使用されていたものです。現在は使われておらず、兵士などは配備されていません」

(PCが依頼を引き受けた)「では、砦の場所近くまではこちらで用意した馬車で向かってください」

「事態は一刻を争います。よろしくお願いし

ます」

(PCが依頼を引き受けない)「そこを何とかお願いいたします。このグランフェルデンの危機なのです」

(それでも引き受けない)「仕方ありません。別の冒険者に頼むことにします。ご足労いただき、ありがとうございました」

◆結末

依頼を引き受け場合、目的地へと至急向かうことになり、シーンは終了となる。ミドルフェイズのシーン1へと移行する。

依頼を引き受けなかった場合、シナリオは終了となる。アフタープレイへ移行する。

(*) シーン1: 奪われた食糧

奪われた食糧は主に魚介類となる。ただし、すでに長期保存できるような加工が施されているため、シナリオ中に腐るなどのトラブルは発生しない。新鮮な魚介類は転送などの手段で運ばれており、保存が利き、量がとても多い食材が陸路で運ばれていたのである。

(*) アレスタの町

“鯨の海”に面している港町。漁業が盛んである。P13の地図を参照のこと。

ミドルフェイズ

●シーン1:ゴ布林との遭遇

登場: PC全員
舞台: 妖魔の峯の入り口

◆解説

峯の入り口にいるゴ布林との戦闘(*)を行なうシーン。ゴ布林×4とゴ布林アーチャー×1と戦闘になる。PCやエネミーの位置は、P19の戦闘配置図を参照すること。

ゴ布林はエンゲージされたらエンゲージしているPCを、エンゲージされていなければ一番近いPCにエンゲージして攻撃する(*)。エンゲージできない場合、そのPCになるべく近づくよう移動する。ゴ布林アーチャーは基本的には移動せず、PCを攻撃する。

▼描写

峯の近くで馬車を降りたキミたちは、そのまま街道を逸れて峯へと向かう。

峯は岩山に建てられており、周囲に身を隠せそうな所はない。また、周囲も高い堀

で囲まれ、乗り越えることは不可能だ(*)。

入り口はひとつしかなく、そこには大勢の妖魔がたむろしていた。どうやら、ここを突破するしかなさそうだ。

◆結末

PCが戦闘が勝利したらエリア1へ移行する。PCが全滅した場合、エンディングフェイズのシーン4へ移行する(以後、PCが全滅した場合も同様である)。

■ダンジョンについて

以降のミドルフェイズはダンジョンシーンとなる。基本的に1エリア1シーンとする。

なお、本シナリオでは、エリア間の行き来が自由にできる。しかし、一度クリアしたエリアのイベントが再度発生することはない。たとえば、エリア4でブロンズゴーレムを倒したあとに、再びこのエリアに移動しても戦闘が発生することはない。

(*) 戦闘

戦闘が開始されたら、P19の図版どおりに用意しておいたボーン等を並べて欲しい。戦闘の手順は、「プレイヤーブック」P32を参照のこと。

(*) 攻撃する

エネミーの攻撃する対象は、GMが任意に選択してよい。もし、悩んだ場合はダイスを使用するなどランダム(たとえば、1と2はPC①、3と4はPC②、5と6はPC③というように設定する)に決定するとよい。

(*) シーン1: 乗り越えることは不可能だ

堀を乗り越えて、中に入ろうとするPCがいるかもしれない。その時は、侵入者避けのために堀の上が外側に迫り出ている、乗り越えることは難しいと伝えるとよいだろう。



ゴ布林アーチャー

| | |
|------------|------------|
| 分類: 妖魔 | 属性: - |
| レベル: 3 | 識別値: 8 |
| 能力値: | |
| 筋力: 13 / 4 | 器用: 15 / 5 |
| 敏捷: 10 / 3 | 知力: 5 / 1 |
| 感知: 12 / 4 | 精神: 11 / 3 |
| 幸運: 8 / 2 | |

攻撃: ロングボウ(弓) 6(2D) / 11(4D) / 射撃(物理) / 30m
回避: 3(2D) 防御: 7 / 3 HP: 47 MP: 32 行動: 4 移動: 9

エネミースキル:
《ゴ布林集団》1: パッシブ。シーン中に《ゴ布林集団》を持つモブが登場している場合、このエネミーの命中判定に+ [[《ゴ布林集団》を持つモブの数]、ダメージに+ [[《ゴ布林集団》を持つモブの数×2] する。
《クロスショット》1
《豪腕》2
《武器増強》2
《命中強化: 射撃攻撃》3
解説: どこからか拾ってきた弓を使うゴ布林。他のゴ布林よりも知恵が回り、ロングボウを扱えるようになっている。

手先も器用であるため、ゴ布林といえども意外とあなだれない敵である。
基本的には、ゴブリンの族長などに連れられ、前衛が戦っている後ろから矢をいかけ、というような役割を果たす。
集団戦を基本とするゴブリンの中にこのゴ布林アーチャーがいた場合、まず優先して倒した方がいだろう。
ドロップ品:
7 ~ 8: ハイHPポーション (プレイヤーブック) P25
9 ~ 13: ゴブリンの爪(50G) × 3
14 ~ : ゴブリンの尖爪(500G)



ゴ布林

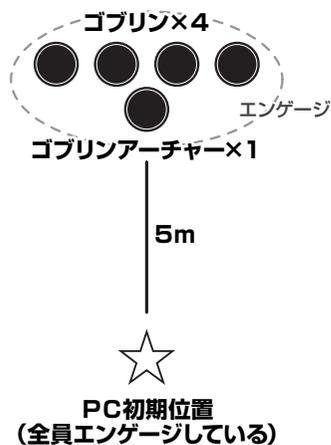
| | |
|-------------|---------|
| 分類: 妖魔 | 属性: - |
| レベル: 1 (モブ) | 識別値: 10 |
| 判定: 3 / 4 | |

攻撃: ゴ布林ソード(短剣) 3(2D) / 7(2D) / 白兵(物理) / 至近
回避: 4(2D) 防御: 5 / 3 HP: 27 行動: 7 移動: 7

エネミースキル:
《ゴ布林集団》1: パッシブ。シーン中にゴブリンのモブが登場していると命中に+ [[《ゴ布林集団》を取得しているモブの数]、ダメージに [[《ゴ布林集団》を取得しているモブの数×2]。
解説: 邪悪化したフィルボル。エリンドル全域で見かける。群れで行動し、一定の知性を持つ。個体によっては魔法を扱えたり、武器に習熟していたりする。このゴ布林はもっとも特徴の少ないものである。

ドロップ品:
6 ~ 8: 妖魔の牙(10G)
9 ~ 12: 妖魔の牙(10G) × 3
13 ~ : ゴブリンの爪(50G)

シーン1: 戦闘配置図



※ PCの人数が4人の場合はゴブリンを1体減らす。
 ※ PCの人数が3人の場合はさらにゴブリンアーチャーを減らす。

クローズショット

タイミング:マイナーアクション

判定:自動成功 **対象:**自身

射程:— **コスト:**3

SL上限:1

効果:そのメインプロセスで行なう射撃攻撃は、エンゲージしているキャラクターも対象とすることができる。

接近している相手に矢を放つ、矢で直接攻撃するなど至近の相手に攻撃するためのスキル。

豪腕

タイミング:パッシブ

判定:— **対象:**自身

射程:— **コスト:**—

SL上限:上限なし

効果:武器攻撃のダメージに+ [(SL) D] する。エネミーデータの「攻撃:」には反映済みである。

異常に発達した筋力を持ち、高い攻撃能力を持っていることを表わすスキル。

武器増強

タイミング:パッシブ

判定:— **対象:**自身

射程:— **コスト:**—

SL上限:上限なし

効果:武器攻撃の攻撃力に+ [SL×2] する。エネミーデータの「攻撃:」には反映済みである。

普通の物よりも強力な武器を持っていることを表わすスキル。

命中強化

タイミング:パッシブ

判定:— **対象:**自身

射程:— **コスト:**—

SL上限:上限なし

効果:このスキルを取得する際、白兵攻撃、射撃攻撃、特殊攻撃からひとつ選択せよ。《命中強化:白兵攻撃》のように記述し、選択した攻撃によって別のスキルとして扱う。選択した攻撃の命中判定に+SLする。エネミーデータの「攻撃:」には反映済みである。

特定の攻撃方法が得意なことを表わすスキル。

エリア1: 中庭

◆解説

砦の中庭である。妖魔たちは入り口を見張っていることに安心しており、中庭は誰もいない。PCたちは馬小屋、扉が閉じた倉庫、扉が開いた倉庫、大きな建物の4つが見える。

PC全員に難易度10の【感知】判定を行なわせること。成功したPCは、扉の開いた倉庫(エリア4)から何かが腐敗するような異様な臭いが流れてきていることに気がつく。

▼描写(*)

砦は、いくつかの建物で構成されていた。正面には大きな建物があり、その扉は閉ざされている。

左手には馬小屋があり、食糧を運んでいたと思われる馬車の荷台が置かれている。その馬小屋の奥には倉庫らしい建物がふたつあり、右側の倉庫は扉が開いていた。

◆結末

中庭から離れたらシーン終了となる。馬小屋を調べるならエリア2、閉じた倉庫を

調べるならエリア3、開いた倉庫を調べるならエリア4、大きな建物へ向かうならエリア5へ移行する。なお、ここでエリア4へ行かなければ、奪われた食糧の半分(開いた倉庫にしまわれている分)が失われてしまう。

(*) 描写

GMは「▼描写」を読み上げたら、4つのエリア(馬小屋、閉じている倉庫、開いている倉庫、大きな建物)のうち、どこに向かうかプレイヤーに尋ねよう。なお、建物、扉はすべて破壊不能である。

エリア2: 馬小屋

◆解説

馬小屋である。馬が逃げ出さないようにするための柵があるだけで、特にトラップなどはない。馬小屋の中には10頭の馬が繋がれており、馬小屋の外には二頭立ての馬車(*)の荷台が5台並んでいる。

また、馬の近くに置かれている餌箱には、「野菜」(『プレイヤーブック』P25)が5つ入っている。もし、どんな野菜なのかをプレイヤーに聞かれたら、ニンジンと答えるとよいだろう。

▼描写

馬小屋の中には10頭の馬が繋がれていた。近くには馬車の荷台が5台並んでいる。これを使えば、奪還した食糧を運ぶことができそうだ。

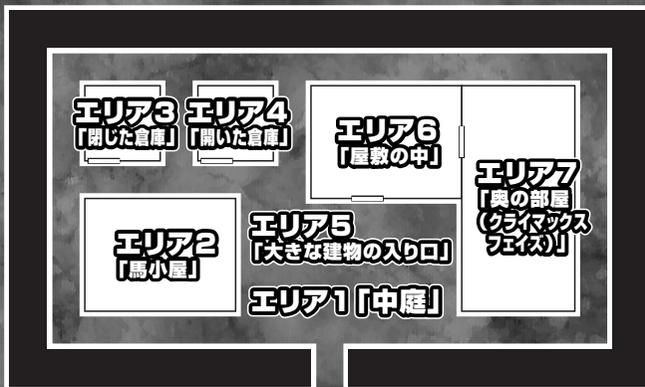
◆結末

馬小屋から離れたらシーン終了となる。閉じた倉庫に向かうならエリア3、開いた倉庫に向かうならエリア4、大きな建物へ向かうならエリア5へ移行する。

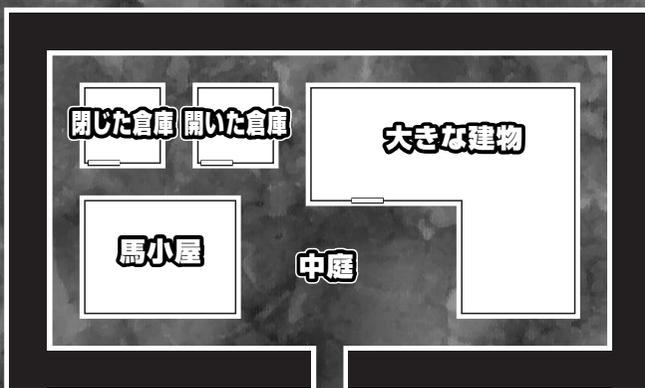
エリア2: 馬車

この馬車や馬はキャラバンの物なので、たとえば持ち帰ったとしてもPCの物にはならない。

グランフェルデン・フェスティバルの砦マップ GM用



グランフェルデン・フェスティバルの砦マップ PC用



エリア3：閉じた倉庫

◆解説

食料庫である。食料庫の「扉」には「鍵B」が掛かっているため、鍵を手に入れなければ開けることもできない。さらに「扉」には「妖魔ガス」が仕掛けられている。この「妖魔ガス」は「扉」を開けると作動する。「妖魔ガス」が作動した場合、倉庫内の食糧は腐ってダメになってしまう。ただし、「鍵B」がないと「扉を開けることができないため、ここでは「妖魔ガス」が作動することはない。ただし、「扉」を「トラップ探知」することで、その判定に「妖魔ガス」が仕掛けられていることが分かるし、「トラップ解除」を試みることもできる。もちろん、「トラップ解除」の判定に失敗すると、「妖魔ガス」は作動してしまう。

▼描写

どうやらこの倉庫は食料庫のようである。だが、扉には専用の鍵がなければ開かない錠がかけられていた。

◆結末

倉庫から離れたらシーン終了となる。馬小屋にいくならエリア2へ、開いた倉庫に向かうならエリア4へ、大きな建物へ向かうならエリア5へ移行する。

かぎ 鍵B

種別:トラップ **構造:**物理/魔術
レベル:2 **カスタマイズ:**×
条件:エンチャント型
探知値:— **解除値:**—
対象:設置 **射程:**—
効果:オブジェクトに設置する。対象は開閉できなくなり、このトラップを解除することで開閉が可能となる。このトラップは専用の鍵か特定の条件を満たすことで解除できる。解除方法はGMが自由に設定すること。このトラップはシークレットではない。
魔術や特定の仕掛けによる鍵をかけて、扉などを開かなくする仕掛け。

ようま 妖魔ガス

種別:トラップ **構造:**物理
レベル:6 **カスタマイズ:**○
条件:トリガー型(探知型)
探知値:13 **解除値:**15
対象:範囲 **射程:**至近
効果:対象は【幸運】判定の難易度10を行なう。失敗した場合は[2D+10]の貫通ダメージを受ける。また、貫通ダメージを受けたキャラクターが所持している【種別:ポーション、食料、料理】のアイテムがすべて破壊される。
妖魔の持つ瘴気を濃縮して作ったガスを噴出するトラップ。その瘴気は肉体のみならず、食糧なども傷つける。

とびら 扉

種別:オブジェクト **構造:**物理
レベル:— **カスタマイズ:**○
効果:壁などに設置されるごく普通の扉。鍵Aや鍵Bが設置されていなければ、開閉や通行は自由に行えるため、移動に影響を与えることはない。GMはこのオブジェクトを攻撃で破壊できるとしてもよい。その場合、【HP】20、【物理防御力】【魔法防御力】5とする。

エリア4：開いた倉庫

◆解説

食料庫である。食料庫の中にはブロンズゴーレムがおり、奪ってきた食糧を妖魔専用の食糧に作り直す作業をしている。エリア1からすぐにこのエリアへとやってこなかった場合、この倉庫にある食糧(奪われた食糧の半分)はすべて妖魔専用の物に作り直されてしまう。

PCたちが倉庫に入ってくると、ブロンズゴーレムは作業を止め、PCたちに襲いかかってくる。

ブロンズゴーレムと戦闘になる。PCやエネミーの位置は、戦闘配置図を参照すること。ブロンズゴーレムは1ラウンド目に《ブロンズビーム》でPCをランダムに攻撃し、2ラウンド目からは一番近い対象を攻撃する。

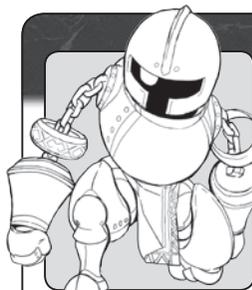
▼描写

扉が開いた倉庫からは、食べ物が発酵するような臭いが漂っていた。中を覗くと青銅の鎧に似た人形が大きな鍋に食糧を放り込んでかき混ぜていた。

だが、PCたちの侵入に気づくと、作業の手を止めて襲いかかってきた

◆結末

倉庫から離れることにしたらシーン終了となる。馬小屋にいくならエリア2へ、閉じた倉庫に向かうならエリア3へ、大きな建物へ向かうならシーン5へ移行する。



ブロンズゴーレム

| | |
|------------|------------|
| 分類: 機械 | 属性: - |
| レベル: 3 | 識別値: 10 |
| 能力値: | |
| 筋力: 16 / 5 | 器用: 13 / 4 |
| 敏捷: 12 / 4 | 知力: 8 / 2 |
| 感知: 10 / 3 | 精神: 1 / 0 |
| 幸運: 8 / 2 | |

攻撃: ブロンズパンチ (格闘) 4 (3 D) / 15 (2 D) / 白兵 (物理) / 至近
 攻撃: 《ブロンズビーム》 1 4 (3 D) / 20 (2 D) / 特殊 (魔法 [光]) / 20 m
 回避: 4 (2 D) 防御: 16 / 0 HP: 52 MP: 0 行動: 7 移動: 10

エネミースキル:

《ブロンズビーム》 1: メジャーアクション。20 m以内の単体に特殊攻撃を行なう。その特殊攻撃の命中判定は [3 D + 4]、ダメージは〈光〉属性の魔法ダメージとなり、ダメージロールは [2 D + 20] となる。1シナリオに1回使用可能。

《変幻攻撃》 1
 解説: 青銅製の身体を持つゴーレム。錬金の秘術によって生み出された、機械仕掛けの人形である。与えられた命令を忠実に実行するが、知能があるわけではなく、命令にたがう機能があるにすぎない。

番人として、遺跡や錬金術士の

工房などにいることが多い。比較的ポピュラーなゴーレムである。

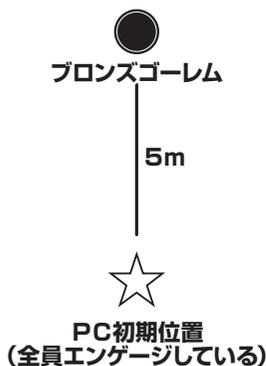
下位のゴーレムではあるものの、その力はなかなか侮れない。金属製の身体は物理攻撃に強い耐性を持っているし、貯蔵しているエネルギーを集束して撃つビームはかなりの威力がある。駆け出しの冒険者にとっては、十分な脅威と言える。

なお、物理的には強固だが、魔法には大変もろい。戦う際は、魔法を中心に攻めるといいだろう。

ドロップ品:

6 ~ 8 : 青銅 (50 G)
 9 ~ 12 : 青銅 (50 G) × 2
 13 ~ : ゴーレムの宝石 (150 G)

エリア4：戦闘配置図



へんげんこうげき 変幻攻撃

タイミング: パッシブ

判定: - 対象: 自身

射程: - コスト: -

SL上限: 上限なし

効果: 武器攻撃の命中判定に+ [(SL) D] する。エネミーデータの「攻撃:」には反映済みである。

相手に変幻自在な太刀筋を攻撃を加え、回避を困難にするスキル。

エリア5：大きな建物の入り口

エリア5：「毒針」

「毒針」により「毒」のバッドステータスを受けている場合、その効果を受けたまま戦闘を開始すること。また、このエリアも1シーン扱いとなる。そのため、シーンの間持続するスキルを事前に使用していれば戦闘中も持続しているし、シーン1回のスキルを「毒針」のトラップに対して使用した場合は戦闘中に使うことはできなくなる。

◆解説

大きな建物の扉の前。扉には「毒針」(*)が仕掛けられており、扉を開けた者を対象に作動する。

▼描写

建物にある窓はすべて内側から堅い板が打ちつけられており、窓からの侵入や、中の様子を窺うことはできない。中に入るためには、この扉を通るしかなさそうだ。

◆解説

待ち伏せしている妖魔との戦闘。扉を開けると、トロウル×1とバグベア×1と戦闘になる。P

Cやエネミーの位置は、P 25 の戦闘配置図を参照すること。

妖魔たちはエンゲージされていればその中から、エンゲージされてなければバグベアはPCの人数が少ないエンゲージに、トロウルはPCの人数が多いエンゲージに移動して攻撃する。

◆結末

妖魔を倒したら、建物の中へ入ることができる。エリア6へ移行する。

馬小屋にいくならエリア2へ、閉じた倉庫に向かうならエリア3へ、開いた倉庫へ向かうならエリア4へ移行する。

どくばり 毒針

種別:トラップ **構造:**物理
レベル:1 **カスタマイズ:**○
条件:トリガー型(探知型)
探知値:13 **解除値:**11
対象:作動者 **射程:**—
効果:対象は、難易度13の【敏捷】判定を行なう。この判定に失敗した場合、対象は[1D]点の貫通ダメージを受ける。ラウンド進行中であれば、それに加えて【毒(1)】を受ける。
毒の針を撃ち出すトラップ。

めいちゆうきようか 命中強化

タイミング:パッシブ
判定:— **対象:**自身
射程:— **コスト:**—
SL上限:上限なし
効果:このスキルを取得する際、白兵攻撃、射撃攻撃、特殊攻撃からひとつ選択せよ。《命中強化:白兵攻撃》のように記述し、選択した攻撃によって別のスキルとして扱う。選択した攻撃の命中判定に+SLする。エネミーデータの「攻撃:」には反映済みである。
特定の攻撃方法が得意なことを表わすスキル。

ぶきそうきようか 武器増強

タイミング:パッシブ
判定:— **対象:**自身
射程:— **コスト:**—
SL上限:上限なし
効果:武器攻撃の攻撃力に+[SL×2]する。エネミーデータの「攻撃:」には反映済みである。
普通の物よりも強力な武器を持っていることを表わすスキル。

あんし 暗視

タイミング:パッシブ
判定:— **対象:**自身
射程:— **コスト:**—
SL上限:1
効果:このスキルを取得しているエネミーは、暗闇でも行動に影響を受けない。
暗闇に強い視覚能力や特殊な感覚などにより、明るさの影響を受けずに行動できるスキル。

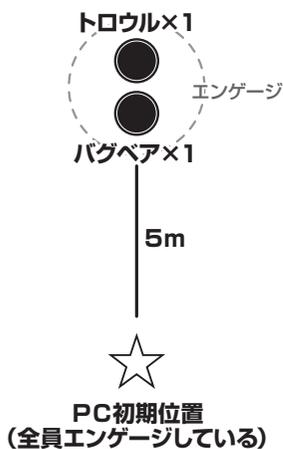
はんいこうげき 範囲攻撃

タイミング:パッシブ
判定:— **対象:**自身
射程:— **コスト:**—
SL上限:上限なし
効果:このスキルを取得する際、白兵攻撃、射撃攻撃、魔法攻撃、特殊攻撃からひとつ選択せよ。《範囲攻撃:白兵攻撃》のように記述し、選択した攻撃によって別のスキルとして扱う。選択した攻撃が、ひとつのエンゲージ内の[SL×2]体以下の任意の対象に可能となる。
なぎ払うなどして、複数をもまとめて攻撃するスキル。

こうわん 豪腕

タイミング:パッシブ
判定:— **対象:**自身
射程:— **コスト:**—
SL上限:上限なし
効果:武器攻撃のダメージに+[(SL)D]する。エネミーデータの「攻撃:」には反映済みである。
異常に発達した筋力を持ち、高い攻撃能力を持っていることを表わすスキル。

エリア5：戦闘配置図



※PCの人数が3人の場合はさらにバグベアを減らす。



トロウル

分類：妖魔 属性：—
 レベル：4 識別値：8
 能力値：
 筋力：20 / 6 器用：19 / 6
 敏捷：11 / 3 知力：5 / 1
 感知：12 / 4 精神：14 / 4
 幸運：8 / 2

攻撃：トロウルパンチ (格闘) 10 (2D) / 20 (2D) / 白兵 (物理) / 至近
 回避：3 (2D) 防御：10 / 4 HP：63 MP：32 行動：7 移動：11

エネミースキル：

《粘液の肌》1：パッシブ。このエネミーは、10点未満のHPダメージを受けない。HPダメージが10点以上の場合、通常どおりダメージを受ける。
 《暗視》1
 《範囲攻撃：白兵攻撃》2
 《武器増強》1
 《命中強化：白兵攻撃》4

解説：邪悪化したネヴァーフ。身体には一切の体毛がなく、爬虫類を思わせる表皮をしており、ぬめぬめとした粘液に常に覆われている。さわると冷たくて生臭い。知能が低いことから、別種族の妖魔に利用

されていることも多い。

長い手を鞭のように使用して、広範囲をなぎ払う攻撃を仕掛けてくる。かなりの腕力があるため、威力もかなりのもの。知能があまり高くないことから、戦いは力押しになる傾向があるが、その一撃が驚異的であることに変わりはない。

ネヴァーフと同様に、洞窟などに住むことが多い。そのため、生活圏や洞窟内の資源などを巡って、ネヴァーフたちとの間で争いが絶えない。

ドロップ品：

2 ~ 7：妖魔の牙 (10G) × 3
 8 ~ 11：ルビー (100G)
 12 ~ :トロウルの髪布 (100G) × 3



バグベア

分類：妖魔 属性：—
 レベル：4 (モブ) 識別値：10
 判定：4 / 5

攻撃：バグベアの爪 (格闘) 6 (2D) / 15 (3D) / 白兵 (物理) / 至近
 回避：5 (2D) 防御：6 / 5 HP：37 行動：11 移動：8

エネミースキル：

《疾走》1：パッシブ。このエネミーが移動を行なった場合、攻撃のダメージに+1Dする。メインプロセ
 《武器増強》3
 《命中強化：白兵攻撃》2
 《豪腕》1

解説：邪悪化したヴァーナで、爪での格闘戦を得意とする。あまり集団を作らず、広野に住んでいることが多い。人肉しか食べないため、大変に危険な妖魔であるといえる。

ドロップ品：

6 ~ 8：妖魔の牙 (10G) × 3
 9 ~ 12：動物の毛皮 (50G) × 2
 13 ~ :バグベアの鶏冠 (150G)

エリア6：屋敷の中

◆解説

トロウルたちがいた部屋。中は暗く、外からの光は差し込んでこない。ランタンを所持していなければ(*)、以後は[暗闇]となる。

部屋の中を調べることにした場合、難易度12の【感知】判定を行なうこと。成功したPCと同じ数のハイMPポーション(『プレイヤーブック』P 25)を発見することができる。

また、部屋には奥に行くための「扉」がある。この「扉」には探知型の「アコライトバスター」が仕掛けられている。このトラップは「扉」を開けると作動する。

▼描写

建物の中は暗く、外からの光がまったく差し込まない状態であった。テーブルやイスが乱雑に置かれ、部屋の中は散らかっている。右側の壁には奥の部屋へと通じる扉が見える。

◆結末

部屋の奥に進むことにしたら、エリア7(クライマックスフェイズ)へ。外に戻るならエリア1へ。

(*) ランタンを所持していなければ

サンプルキャラクターは冒険者セットを持っており、その中にランタンが含まれているので、問題はないはずだ。

アコライトバスター

種別:トラップ 構造:魔術
レベル:3 カスタマイズ:○

条件:トリガー型(探知型)

探知値:15 解除値:13

対象:効果参照 射程:視界

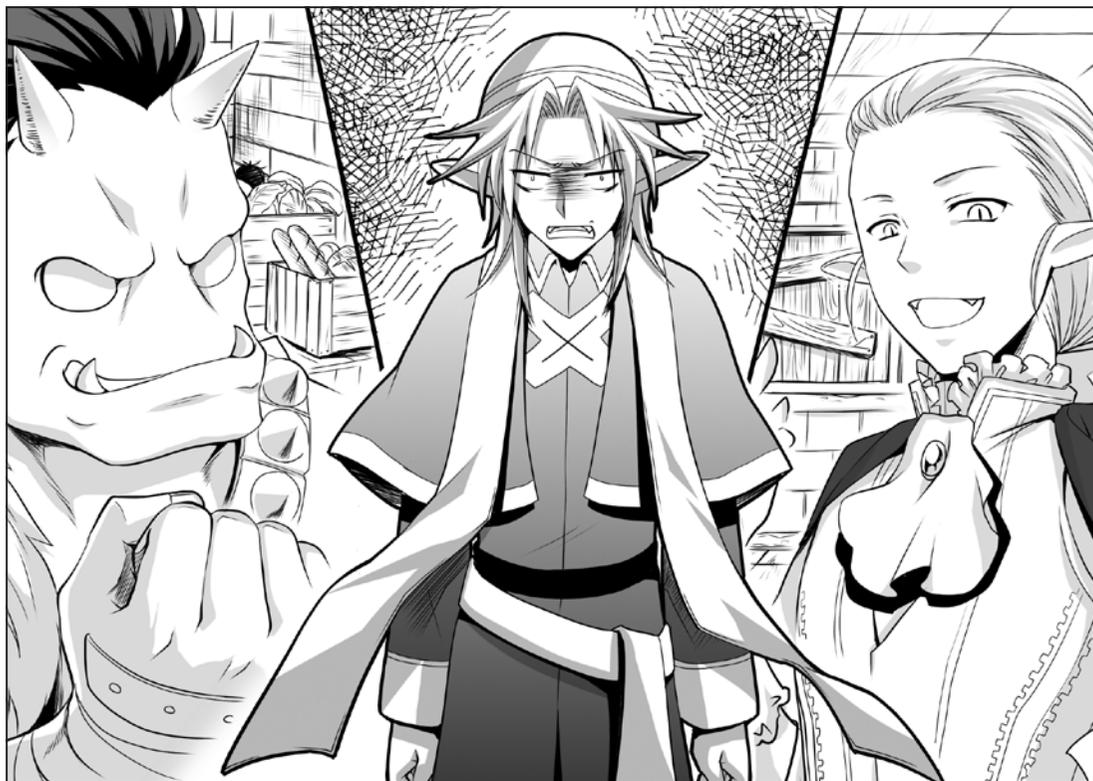
効果:このトラップの射程内に存在するキャラクターの中で、もっとも【精神基本値】の高いキャラクターひとりを対象とする。対象は難易度14の回避判定を行なう。この判定に失敗した場合、対象は[3D+20]点の物理ダメージを受ける。

心強き者に反応して攻撃を行なうトラップ。

とひら 扉

種別:オブジェクト 構造:物理
レベル:- カスタマイズ:○

効果:壁などに設置されるごく普通の扉。鍵Aや鍵Bが設置されていない場合は、開閉や通行は自由に行えるため、移動に影響を与えることはない。GMはこのオブジェクトを攻撃で破壊できるとしてもよい。その場合、【HP】20、【物理防御力】【魔法防御力】5とする。



クライマックスフェイズ



●エリア7：奥の部屋

◆解説

妖魔たちのボスとの戦闘を行なう。

ヴァンパイアアコライトのヒム×1、ヴァンパイア×1、オウガ×1と戦闘になる。PCやエネミーの位置は、P 28 の戦闘配置図を参照すること(*)。

敵は全滅するまで戦闘を継続する。戦闘の方針は、ヴァンパイアアコライトのヒムの解説を参照すること。ヒムを倒すとエリア3の「鍵B」を解除する鍵を入手できる。

▼描写

扉を開けると、その奥には神官の服装を着た鋭い牙を持つ妖魔が豪勢なイスに腰掛けており、その両脇には彼を守るようにそれと同じ種族の妖魔、そして筋肉隆々とした妖魔がいた。

神官姿の妖魔は、イスからゆっくりと立ち上がると、キミたちに話しかけてきた。

▼セリフ：ヴァンパイアアコライトのヒム

「さすがはグランフェルデンの冒険者。対応

が早いな。祭りで浮かれ、もっと遅くなると踏んでいたが読み違えたか」

「〔食糧を奪った理由を聞かれた場合〕これを元に手勢を集め、この砦を我らの拠点とするためだ。まずはお前たちを倒し、最初の勝利としよう」(戦闘を開始する)

(倒されると)「ぐ、あと3日、いや1日、せめて半日あれ、ば……」

◆結末

戦闘が終了したらシーン終了となる。戦闘に勝利し、閉じた食料庫へと向かうならエリア3'へ移行する。食料庫へ向かわない、あるいは戦闘に敗北したらエンディングフェイズへと移行する。

●エリア3'：閉じた倉庫再び

◆解説

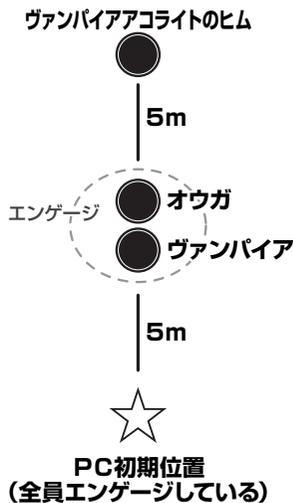
ヴァンパイアのヒムを倒すことで入手した鍵により、食料庫の扉を開けるシーン。

ミドルフェイズ時にトラップを解除していなけ

(*) 戦闘配置図を参照すること

廃棄された砦のため、部屋の中にはさまざまな調度や荷物が散乱しているため、室内は狭くなっている。そのため、ヴァンパイアとオウガのエンゲージを通過しないとヴァンパイアアコライトにエンゲージすることはできない。

エリア7：戦闘配置図



- ※ PCが4人の場合は、ヴァンパイアアコライトのヒムの【HP】を－10する。
- ※ PCが3人の場合は、ヴァンパイアアコライトのヒムの【HP】をさらに－10、ヴァンパイアを減らす。

れば、「妖魔ガス」のトラップが設置されたままになっている。「妖魔ガス」が作動した場合、倉庫内の食糧も影響を受けて駄目になってしまう。

▼描写

ボスを倒して鍵を手に入れたキミたちは、その鍵をもって食料庫に向かった。

◆結末

食料庫を離れたらシーン終了となる。エンディングフェイズへ以降する。



ヴァンパイアアコライトのヒム

| | | | |
|--|------------|------------|------------|
| 分類: 妖魔 | 属性: - | | |
| レベル: 6 | 識別値: 12 | | |
| 能力値: | 筋力: 10 / 3 | 器用: 15 / 5 | 敏捷: 9 / 3 |
| 知力: 18 / 6 | 感知: 12 / 4 | 精神: 14 / 4 | 幸運: 12 / 4 |
| 攻撃: モーニングスター (打撃/片) 4 (3 D) / 22 (3 D) / 白兵 (物理) / 至近 | | | |
| 攻撃: 《属性攻撃: 闇》 1 4 (3 D) / 10 (3 D) / 魔法 (魔法《闇》) / 20 m | | | |
| 回避: 3 (2 D) | 防御: 7 / 8 | HP: 100 | MP: 76 |
| 行動: 8 | 移動: 8 | | |

エネミースキル:

《呪いの武具》1: セットアッププロセス。20 m 以内の単体に魔術を使用し、対象が行なう武器攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、この攻撃の対象に「威圧」を与える。この効果はラウンド終了まで持続する。
 《邪神の刃》3: メジャーアクション。20 mの範囲(選択)に魔術を使用し、対象が行なう武器攻撃のダメージに+9する。この効果はラウンド終了まで持続する。
 《暗視》1
 《ドレインパワー》2
 《属性攻撃: 闇》1
 《範囲攻撃: 魔法攻撃》2
 《夜の御子》1: パッシブ。このエネミーが「暗闇」にいる間、すべてのダイスロールに+1Dする。

解説: グランフェルデンの町付近で活動していたヴァンパイアアコライト。今回、偶然にも人間たちが大量の食糧を輸送している場面に遭遇し、それを奪い取って廃棄された砦に立て籠もり、暗躍しようと画策する。

1ラウンド目のセットアッププロセスは《呪いの武具》をオウガに使用する。メインプロセスではヴァンパイアアコライトは、ヴァンパイアとオウガに《邪神の刃》を使用する。

2ラウンド目以降は、セットアッププロセスは《呪いの武具》を自身に使用する。メインプロセスでエンゲージしているPCがいれば、それを対象に《ドレインパワー》で武器攻撃を行なう。いなければPCの多いエンゲージに対して《属性攻撃: 闇》を使用する。

ヴァンパイアはエンゲージされていなければ、

遠隔攻撃手段を持つPCに対して《属性攻撃: 闇》で攻撃する。エンゲージされている場合は、その中から傷ついているPCを優先して《ドレインパワー》を使用して白兵攻撃を行なう。

オウガはエンゲージしているPCの中からラウンドで《スマッシュ》を使って攻撃を行なう。そして2ラウンドでは1ラウンド目にダメージを与えたPCがいれば、そこを優先して攻撃する。以降は【HP】の少ないPCを優先して攻撃する。

PCが4人の場合はヒムの【HP】は90に変更。PCが3人の場合は【HP】を80に変更すること。

ドロップ品:

6 ~ 8: ヴァンパイアの牙 (250 G) × 2
 9 ~ 10: ダイヤモンド (250 G) × 3
 11 ~ : 妖魔侍祭の書 (1200 G)



オウガ

分類: 妖魔 属性: -
 レベル: 3 識別値: 8
 能力値:
 筋力: 18 / 6 器用: 15 / 5
 敏捷: 13 / 4 知力: 6 / 2
 感知: 12 / 4 精神: 9 / 3
 幸運: 7 / 2

攻撃: オウガパンチ (格闘) 8 (2D) / 8 (4D) / 白兵 (物理) / 至近
 回避: 4 (2D) 防御: 8 / 3 HP: 57 MP: 30 行動: 8 移動: 11

エネミースキル:

《闘争本能》2: パッシブ。このエネミーがバッドステータスを受けている間、効果を発揮する。このエネミーが行なう攻撃のダメージロールに+2Dする。

《スマッシュ》1

《豪腕》2

《命中強化: 白兵攻撃》3

解説: 邪悪化したドゥアンはオウガと呼ばれている。

頑丈な肉体を持っているが、精神の方はまったく鍛えられておらず、極めて短気かつ粗暴で知られる暴れん坊。筋肉の量がオウガの中での地位に直結しているため、常に肉

体を鍛え、戦いを求めている。そのためにも傭兵や用心棒として、別の妖魔に雇われていることもある。

オウガの気質は、総じて好戦的で、たとえ自分が不利な状況であろうとも、逃げることはまずない。むしろ窮地こそ望むところと言わんばかりに興奮し、より激しく攻め立ててくるようになるという。

ちなみに、多くのオウガが素肌に近い格好をしているが、これは自分の肉体を誇示するためである。

ドロップ品:

2 ~ 6: 妖魔の牙 (10G) × 3
 7 ~ 10: オウガの腰ひも (200G)
 11 ~ : ダイヤモンド (250G) × 2



ヴァンパイア

分類: 妖魔 属性: -
 レベル: 5 識別値: 9
 能力値:
 筋力: 6 / 2 器用: 15 / 5
 敏捷: 12 / 4 知力: 11 / 3
 感知: 9 / 3 精神: 12 / 4
 幸運: 9 / 3

攻撃: ヴァンパイアの牙 (格闘) 7 (2D) / 15 (2D) / 白兵 (魔法〈闇〉) / 至近
 攻撃: (ファイアボルト) 1 6 (2D) / 10 (5D) / 魔法 (魔法〈火〉) / 20m
 回避: 4 (2D) 防御: 10 / 8 HP: 52 MP: 76 行動: 7 移動: 7

エネミースキル:

《夜の御子》1: パッシブ。このエネミーが[暗闇]にいる間、すべてのダイスロールに+1Dする。

《マジシャンズマイト》3

《ファイアボルト》1

《暗視》1 (P 312)

《属性攻撃: 闇》1

《ドレインパワー》2

《魔術強化》3

《命中強化: 白兵攻撃》2

解説: 邪悪化したエルダナーン。とがった耳に紅く輝く瞳、血の気がないかのような白い肌、異様に尖った犬歯が特徴である。総じて気位が高く、言動は高慢で、さらに他の

種族のことは見下している。妖魔の貴族と名乗っている輩も多い。

日光に弱いため、曇りや雨天でもないかぎり、日中は屋内でのみ活動する。逆に闇の中にいる場合は活性化して、力を増す性質を持つ。そのため、地下深い遺跡などに住んでいるものが多い。

食事を取る必要はないが、生物の精気を得なければ生きていくことができないため、人間の村や街に潜み、夜な夜な活動しているという噂だ。

ドロップ品:

6 ~ 8: ダイヤモンド (250G)
 9 ~ 10: 魔力の欠片 (200G) × 2
 11 ~ : ヴァンパイアの牙 (250G) × 2

スマッシュ

タイミング: マイナーアクション

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: - コスト: 5

SL上限: 1

効果: ダメージ増加を行なう。そのメインプロセスで行なう白兵攻撃のダメージに+ [筋力] する。

渾身の力を込めて攻撃するスキル。力が強いほど強力なダメージを叩き出すことができる。

マジシャンズマイト

タイミング: パッシブ

判定: - 対象: 自身

射程: - コスト: -

SL上限: 5

効果: 魔法攻撃のダメージに+ [(SL) D] する。エネミーデータの「攻撃:」には反映済みである。

卓越した魔力の持ち主であることを表わすスキル。

ファイアボルト 魔術

タイミング: メジャーアクション

判定: 魔術判定 対象: 単体

射程: 20m コスト: 6

SL上限: 1

効果: 対象に魔法攻撃を行なう。その魔法攻撃のダメージは〈火〉属性の魔法ダメージとなり、ダメージロールは [2D+10] となる。

クリティカル: ダイスロール増加。

〈火〉の精霊の力によって、炎の弾を生み出し、投射する魔術である。

豪腕

タイミング:パッシブ

判定:— **対象:**自身
射程:— **コスト:**—

SL上限:上限なし

効果:武器攻撃のダメージに+ [(SL) D] する。エネミーデータの「攻撃:」には反映済みである。

異常に発達した筋力を持ち、高い攻撃能力を持っていることを表わすスキル。

命中強化

タイミング:パッシブ

判定:— **対象:**自身
射程:— **コスト:**—

SL上限:上限なし

効果:このスキルを取得する際、白兵攻撃、射撃攻撃、特殊攻撃からひとつ選択せよ。《命中強化:白兵攻撃》のように記述し、選択した攻撃によって別のスキルとして扱う。選択した攻撃の命中判定に+SLする。エネミーデータの「攻撃:」には反映済みである。

特定の攻撃方法が得意なことを表わすスキル。

暗視

タイミング:パッシブ

判定:— **対象:**自身
射程:— **コスト:**—

SL上限:1

効果:このスキルを取得しているエネミーは、暗闇でも行動に影響を受けない。

暗闇に強い視覚能力や特殊な感覚などにより、明るさの影響を受けずに行動できるスキル。

属性攻撃

タイミング:パッシブ

判定:— **対象:**自身
射程:— **コスト:**—

SL上限:1

効果:このスキルを取得する際、属性からひとつ選択せよ。《属性攻撃:火》のように記述し、選択した属性によって別のスキルとして扱う。武器攻撃のダメージは、選択した属性の魔法ダメージとなる。属性を変更する魔術などの効果を受けた場合、そちらが優先される。

ドレインパワー

タイミング:メジャーアクション

判定:命中判定 **対象:**単体
射程:武器 **コスト:**—

SL上限:上限なし

効果:対象に武器攻撃を行なう。対象に1点でもHPダメージを与えた場合、自身の[HP]を[SL×5]点回復する。
クリティカル:ダイスロール増加。

攻撃した相手の精気をすすり、みずからの傷を癒やすスキル。

魔術強化

タイミング:パッシブ

判定:— **対象:**自身
射程:— **コスト:**—

SL上限:上限なし

効果:魔術判定に+SLする。エネミーデータの「攻撃:」には反映済みである。

魔術を使うことが得意なことを表わすスキル。

範囲攻撃

タイミング:パッシブ

判定:— **対象:**自身
射程:— **コスト:**—

SL上限:上限なし

効果:このスキルを取得する際、白兵攻撃、射撃攻撃、魔法攻撃、特殊攻撃からひとつ選択せよ。《範囲攻撃:白兵攻撃》のように記述し、選択した攻撃によって別のスキルとして扱う。選択した攻撃が、ひとつのエンゲージ内の[SL×2]体以下の任意の対象に可能となる。

なぎ払うなどして、複数をまとめて攻撃するスキル。



エンディングフェイズ



■エンディングフェイズの分岐

エンディングフェイズは、ミドルフェイズやクライマックスフェイズの結果によって異なる。閉じた食料庫(エリア4)の食糧、開いた食料庫(エリア5)の食糧の両方を確保することができた場合はシーン1。閉じた倉庫(エリア4)の食糧、あるいは開いた食料庫(エリア5)の食糧のどちらかを確保することができた場合はシーン2。食糧の回収に失敗した場合はシーン3。PCが全滅した場合はシーン4となる。

●シーン1:回収、大成功

登場:PC全員

舞台:グランフェルデン大神殿

◆解説

閉じた食料庫(エリア4)の食糧、開いた食料庫(エリア5)の食糧の両方を確保することができた場合のエンディング。

ソーンダイクに報告に行くと、彼はPCに国王と料理人からの感謝の言葉を伝える。また、料理人から感謝の印としてプロヴァルディアワインを1本渡される。

▼描写

妖魔たちが奪った馬車に、ほほすべての食糧を積み込むと、キミたちは急いでグランフェルデンの町へと戻った。取り戻した食糧は、市民たちに十分料理を振る舞えるほどの量であった。

プロヴァルディアワイン

種別:ポーション レベル:1

重量:1

価格:200

効果:マイナーアクション、メジャーアクション。使用者が行なう【精神】判定の達成値に+1する。この効果はシーン終了まで持続する。消耗品。

多くのワイナリーがひしめき合うプロヴァルディア名産のワイン。それらの中でも標準的な品質のもの。

▼セリフ:ソーンダイク

「君たちのおかげで、祭りは大成功といえます」

「国王からもお褒めの言葉と共に、料理人たちからもお礼を伝えてくれと言われました。これは料理人からお礼の気持ちだそうです(プロヴァルディアワインを渡す)」

「仕事はこれで終わりです。後はこの祭りを楽しんでください」

◆結末

ソーンダイクから後金の400Gを受け取って、シナリオ終了となる。

●シーン2:回収、成功

登場:PC全員

舞台:グランフェルデン大神殿

◆解説

閉じた倉庫(エリア3)の食糧、あるいは開いた倉庫(エリア4)の食糧のどちらかを確保することができた場合のエンディング。

ソーンダイクに報告に行くと、彼はPCに国王から感謝の言葉を伝える。

▼描写

妖魔たちが奪った馬車に、回収できた分の食糧を積み込むと、キミたちは急いでグランフェルデンの町へと戻った。取り戻した食糧は、祭りの最中に品切れになる料理がでてしまうが、おおむね市民たちを十分満足させるほどの量であった。

▼セリフ:ソーンダイク

「君たちのおかげで、無事に祭りを成功させることができました」

「国王からもお褒めの言葉を頂いています」

「仕事はこれで終わりです。後はこの祭りを楽しんでください」

◆結末

ソーンダイクから後金の400Gを受け取って、シナリオ終了となる。

●シーン3:回収、失敗

登場:PC全員

舞台:グランフェルデン大神殿

◆解説

食糧の回収に失敗した場合のエンディング。

ソーンダイクに報告に行くと、食糧を回収できなかったが、妖魔は殲滅できたということで後金は 200 G だけもらうことができる。

▼描写

妖魔によってすべての食糧を駄目にされてしまったキミたちは、そのことを神殿に報告するために戻った。

▼セリフ：ソーンダイク

「すべての食糧を駄目にされるなんて、思ったよりも手際のよい妖魔たちでしたか」
 「そのような妖魔たちを殲滅できただけでも、よかったです」
 「目的は半分だけしか達せられなかったので、報酬も半額になります」
 「後のことはこちらで処理します。ご苦労様でした」

◆結末

ソーンダイクから後金の 200 G を受け取って、シナリオ終了となる。

●シーン4：全滅

登場：マスターシーン

舞台：グランフェルデンの町

◆解説

PC が途中で全滅した場合のエンディング。

砦には多数の妖魔たちが集結してしまい、その対応にグランフェルデン王国は苦勞することになる。神殿では新たな冒険者を雇って、砦の攻略を目指すことになる。

▼描写

妖魔たちが次々と砦に集結し、巨大な勢力となってアレスタとグランフェルデンを繋ぐ街道沿いを封鎖してしまった。これによりグランフェルデンは大きな交易路をひとつ失い、厳しい状況に追い込まれてしまう。祭りどころではなくなり、人々はこれからのことを不安に思うようになった。

◆結末

シナリオは終了となる。

アフタープレイ

エンディング終了後、アフタープレイを行ないシナリオを終了すること。

このシナリオの「ミッションに成功した」は、確保した食糧の量によって変化する。

▼ミッションに成功した

ふたつの倉庫の食糧を確保 6点
 片方の倉庫の食糧を確保 4点
 食糧を確保できなかった 2点
 途中で全滅した 0点

▼エネミーレベル

遭遇したエネミーのレベルの合計は以下のとおりとなる。

PC5人の場合 32
 PC4人の場合 31
 PC3人の場合 19

▼トラップレベル

トラップのレベルの合計は、PC人数にかかわらず 12 となる。

本ファイルに掲載されている全ての文章及び図画は、思想又は感情を創作的に表現した著作物に該当するもので、著作権上の保護を受けています。このファイルの内容の一部または全部は「アリアンロッドRPG 2E」をプレイする目的のために複写、複製して利用できます。販売目的での複写、複製は禁止します。

この本の内容はフィクションであり、実在する人物、団体、等とは一切関係がありません。

株式会社KADOKAWAは、本ファイルに関し、第三者の権利を侵害していないことを含め、如何なる保証もいたしません。また、本ファイルをご利用になった結果発生した如何なる損害についても、一切補償いたしません。

本ファイルは予告なく修正、更新、削除することがあります。また、これによって発生した損失や損害に関して、株式会社KADOKAWAは一切責任を負いません。

アリアンロッドRPG 2E スタートセット② ゲームマスターブック

2014年7月20日 Ver.1.00 配布

2014年8月20日 Ver.1.01 配布

著 者——菊池たけし

有限会社ファーイースト・アミューズメント・リサーチ

企画・編集——富士見書房

〒102-8177 東京都千代田区富士見 2-13-3

<http://fujimishobo.jp/>

©FarEast Amusement Research Co.,Ltd. 2014

このファイルにおいて、問題が生じた場合は(株)KADOKAWA 富士見書房ドラゴンブック編集部 (dragonbook-info@ml.kadokawa.jp) までメールにてご連絡ください。
