

# 駆け出し勇者 TRPG α 1 ゲームマスター ルールシート

このゲームマスター用ルールには「駆け出し勇者 TRPG」を遊ぶときにゲームマスターになる人のための情報があります。

## ゲームの舞台

「駆け出し勇者 TRPG」では、オルフェという町が舞台になります。もしあなたがゲームマスター初心者なら最初はこの町の近辺からは離れないで冒険を行うようにしましょう。オルフェの町はダンジョンを中心とした大廃墟に隣接する町です。廃墟とダンジョンから算出する古代の遺物や魔石の加工や流通で成り立っている町です。

オルフェの街には様々な人々が住んでいます。あなたのゲーム仲間の冒険者たち（プレイヤー）もこの街の住人です。この街にはいくつもの商店や施設がありますがその中で冒険者たちにとって重要なのは「宿屋」「武器屋」「道具屋」「冒険者ギルド」です。

## 宿屋「青髪亭」

冒険者たち（プレイヤー）は現在、オルフェで最も安い宿屋「蒼髪亭」に宿を定めています。この宿屋は女主人の碧い髪の色にちなんでつけられた名前を持っていますが、今の女将は自慢の碧い髪も白髪交じりになってしまったオバサンです。「蒼髪亭」の宿賃は大部屋が一泊銀貨2枚、個室ならば銀貨5枚です。（宿賃には粗末な食事代も含まれて居ます）冒険者たちは最低でもこの宿泊費を支払うことが出来なければ、野たれ死んでしまうことになります。

また、青髪亭では保存食も売っています。これは1食が銀貨1枚、酒はエールが1杯銅貨5枚です。お湯は桶1杯が銅貨2枚。水は宿泊者なら裏の井戸から自由に飲んで良いことになっています。特別に銀貨2枚で女将がマッサージしたり、お湯で体を拭いてくれたりもしますが、女将が忙しいときは今年17歳になる女将の娘が変わります。

## 武器屋「欠けない刃」

武器屋の設定はゲームマスターが決めてください。扱っている商品はプレイヤー用ルールに記載の武器や防具です。また、ここではこれらの通常の武器や防具に加えて、それぞれの上質なものを販売されています。上質な武器は威力が通常の武器よりも1大きくなりますが価格が3倍になります。上質な防具や盾は防御点が+1されますが、やはり価格は3倍です。

そして、時折は魔法の武器や防具も入荷することがあります。

## 道具屋「千願堂」

道具屋は各種の薬や護符、そのほか冒険に必要な道具をいろいろ扱っています。

## ポーション（飲み薬）

ポーションはガラス瓶に入った液体の薬で魔法の効果があります。ポーションは1戦闘ターンに1本しか飲めません。

**普通の傷薬** 金貨1枚 軽傷と重傷を即座に回復し、致命傷を重傷にします。

**高級飲み薬** 金貨5枚 あらゆる負傷を即座に全快します。毒などの状態異常には効きません。

**毒消し** 金貨2枚 飲むと毒による状態異常を完治します。とても苦い薬です。

**魔力回復薬** 金貨10枚 飲むと魔力疲労状態から回復します。魔力枯渇状態には効果がありません。副作用として体力を奪われ重傷を受けたと同じ状態になります。すでに重傷の場合は致命傷になりますのでご注意ください。

## クリーム（塗り薬）

塗り薬は全身に塗るためには10分ほどかかります。誰かに塗ってもらったほうがムラなく塗れます。効果は6時間ほど続きますが、風呂に入ったりするとなくなります。また複数の種類の薬を重ねて塗ると先に塗った薬は効果を失います。塗り方が不十分だと効果は半減します。

**皮膚硬化剤** 金貨20枚 塗ったところの皮膚が防御点を2点持つようになります。

**耐炎薬** 金貨20枚 全身に塗ると炎と熱からのダメージを受けるときに防御点到4点を足すことができます。

**耐寒薬** 金貨20枚 全身に塗ると冷気の攻撃に対して4点の防御点になります。

## グリースとオイル

グリースやオイルは、武器や防具に塗って使う薬です。オイルは1回の戦闘シーンの間だけ効果があります。グリースは、使っても使わなくても約6時間で効果が切れます。

**カチカチのグリース** 金貨10枚 盾や防具に塗ります。塗られたものの防御点を2点増やします。

**ツルツルのグリース** 金貨10枚 盾に塗ります。盾の回避力を+2します。

## 護符

護符は持っているだけで効果のあるとてもありがたいアイテムです。

**不死者よけの護符** 金貨100枚 アンデッドから攻撃されにくくなります。パーティーのうち誰かがこれを装備しているとその人はアンデッドの攻撃目標にならなくなります。もしその場の全員がこの護符を装備している場合は、結局誰かが犠牲になります。

**復活の護符** 金貨50枚 冒険者は死にやすい職業です。でもこれさえあれば大丈夫。30分ほ

どで死んだ冒険者は生き返ります。復活は一瞬死体が消えて、30分後にその場に完全に健康な状態で、再出現するという形を取ります。死んだ冒険者はその30分間は意識がありません。死体が消失するときは衣服や装備している物はその場に残ります。この護符は効果を発揮すると壊れてしまします。

## 冒険者ギルド

オルフェの町には冒険者ギルドと呼ばれる冒険者を管理する組織があります。ギルドは町の門近くにあり、そこで冒険者たちは仕事の斡旋を受けたり、ドロップ品を換金したり出来ます。ギルドでは冒険者のライセンスを発行し、冒険者のレベルに合わせた仕事を依頼をします。

## ダンジョンをデザインする。

ゲームマスターのあなたは冒険者たちの冒険の場としてのダンジョンを作り出さなくてはなりません。ダンジョンを作るということは具体的にはダンジョン内の地図を描き、そこに配置するモンスターを決定することです。また、その冒険で得られる宝物や、冒険者たちを困らせる罠の類も決めておきましょう。これらのデータが出来ればダンジョンは出来上がりです。

この「駆け出し勇者 TRPG」ではオルフェの町で装備を整え、ダンジョンに潜り、町に戻って戦利品をギルドで換金し、宿屋で泊まって傷を癒すことが基本の遊び方です。TRPGに参加者がなれてくれば、ゲームマスターは単にダンジョンを準備するだけでなく、もっとストーリーを作ってゲームをより楽しいものにします。ダンジョン外での出来事や人物、冒険者たちが歩むであろうストーリーまで作ると、それはもう立派なTRPGのシナリオになります。でもまずは、このゲームの基本であるダンジョンの作り方を覚えましょう。

## 地図をつくる。

まずはダンジョンの地図をつくしましょう。駆け出し勇者 TRPG ではマス目のある地図は使いません。通路を表わす線と部屋を表す四角もしくは丸をつなぐことによって書きます。四角の部屋は何らかのモンスターのいる部屋で、丸い部屋はモンスターのいない部屋です。部屋や通路には番号を振っておいてその部屋の内容を後で参照しやすいうようにします。通路には頭にTを、部屋には頭にHをつけるとわかりやすいでしょう。また罠のある場所には三角を書き込みます。罠は通路にある場合と部屋にある場合がありますので、四角や丸に三角が重なる場合と、通路を表す線と重なる場合があります。またダンジョンの出入り口の通路にはEと記載しておきます。

## モンスターを配置する。

地図ができれば次は四角で表された各部屋にモンスターを配置します。どんなモンスターを何体配置するかはゲームマスターの判断次第ですがモンスターのレベルは冒険者達の平均よりも3以上高いモンスターは避けたほうが良いでしょう。また、冒険者たちよりも高レベルのモンスターは、登場数も単体か、少なくとも冒険者達の頭数よりも少なくするべきです。

### 宝物を配置する。

ゲームマスターは、部屋に宝物を配置することもできます。宝物は丸の部屋も四角の部屋もどちらの部屋にでも配置することができます。宝物の内容はあまりにも豪華なものは避けるようにしましょう。また、宝物を配置したならば、それを手に入れる方法を決めておきます。基本的にモンスターのいる部屋では、先にモンスターを倒さなくては宝物を入手できません。罠のある部屋ではこれをクリアしなくては、宝物を入手できません。それに加えて、ゲームマスターは宝物を見つけるために知覚での成功チェックを要求したり、鍵開け技能での成功チェックを要求したりできます。宝物が実際に部屋にどういう形で存在しているかは？（宝箱に入っているのか、机のひきだしか、それとも瓦礫に埋もれているのかは、先の成功チェックを考慮して決めます。宝物の内容もゲームマスターが自由に決めて構いませんが、あまり多くを与えずにしないようにするべきです。

### 罠を配置する

罠は与える効果と、罠を避ける成功チェック、発動頻度、解除難度の4つの要素で成り立ちます。効果は大抵の場合、通常ダメージを与える罠の場合は罠の攻撃力と威力、対象を表します。罠を避ける成功チェックは、罠を発動させずに済む成功チェックです。これに失敗してしまった場合、罠が発動します。時には自動発動の罠もあります。発動頻度は、1度発動するとそれ以降発動しない「単発」と時間が経てば再び発動可能になる「再発」、発動すると永続的に発動し続ける「永続」があります。

通路の罠が設置されている場合は、その罠を通らなくては通路を進むことは出来ません。

### 罠の例

**スパイクの罠** 床から沢山の棘が突然飛び出します。単発、対象は二人まで、避ける成功チェックは起用度で目標値15、解除難度14 運動/回避の特技が有効、攻撃力10 威 +5

**毒ガスの罠** 部屋もしくは通路に毒ガスが充填します。避けることは不可能。対象はその部屋、通路の全員 永続、毎戦闘ターン生命力で目標値15に成功チェック、失敗すれば1段階の負傷状態が悪化します。軽傷の者は重傷に、重傷の者は致命傷に、致命傷のものは死に至ります。毒消しのポーションや毒消しの呪文は、この効果を5戦闘ターンだけ打ち消すことが出来ます。解除難度14

**落とし穴** 床が突然抜け、犠牲者は5メートルほど落下します。回避するには器用度で目標値16が必要です。成功すれば、咄嗟に跳び退るか、ギリギリ穴の縁に手をかけて落ちることを免れます。落下した犠牲者は2D6のダメージを受けます。防具の防御点は有効です。盾の防御点は使用できません。解除難度12

### 罠の解除

罠を予め発見するか、既に発動している罠に対して罠の解除を試みる事が出来ます。既に発動している罠は器用度の判定で解除難易度を目標に判定します。(機器操作/罠解除の特技を使用できます。)成功すれば罠は無効化されます。作動前の罠を予め発見している場合は、罠の解除に先立ち罠の起動前に罠の仕組みを推理する必要があります。知力で解除難易度を目標に成功チェックを行い試行すれば仕組みを理解して、実際の解除を行うことが出来ます。(仕組みの推理にも機器操作/罠解除の特技を使用できます)仕組みを理解できなければ、誰かが犠牲になって罠を<実際に発動させなくてはなりません。この場合は、予め罠の存在が判っていますので罠の効力を避ける成功チェックでは目標値が2低下します。

### ボスモンスター

ダンジョンの最奥にはボスモンスターが存在することは珍しくありません。通常ボスモンスターは知能のある敵で、冒険者たちよりも少しばかりレベルが高い傾向にあります。

ボスは、なぜか大抵の場合彼の居る部屋まで進んできた冒険者たちを称え、ねぎらいの言葉さえかけることがあります。

ボスモンスターの居るダンジョンではボスを倒すと、通常はそのダンジョンの他のモンスターは戦意を失い、ダンジョンから逃亡します。また、大抵ボスは貴重な宝物一つ持っています。貴重な宝物は冒険者たちを強化しますが、冒険者たちがあまりに急速に強くならないように気をつける

べきです。宝物が沢山登場する冒険は、最初のうちこそ楽しいのですが、やがて物語の中で強さのインフレーションが起こり、逆に物語をつまらなくします。

### 宝物

宝物は、現金、宝石類、美術品、骨董品、薬、そして魔法の品です。

現金はいわゆる金貨や銀貨です。現金の報酬は即座に冒険者達を裕福にします。あたたか過ぎる懐は冒険者の冒険への動機を奪いがちになります。1回の冒険で冒険者が獲得する現金は冒険者レベル×10枚の金貨程度が良いのではないのでしょうか？したがって低レベルでは現金の報酬は銅貨や銀貨を中心に考えるのが良いでしょう。例えばオークを1体倒したときの収入は銀貨5枚から10枚程度にします。

### 宝石/美術品

宝石類は大きな街であれば比較的簡単に現金化できます。そしてオルフェの街は大きな街です。美術品や骨董品は、換金に時間がかかります。品物の価値(金貨)×2D6が換金に必要な日数です。冒険者はわざと安く売ることによって換金に必要な時間を短くすることができます。2D6の結果が10以上の場合換金できずに10日が経過します。その後再び現金化を試みる事が出来ます。

### 薬

ポーションやクリームなどの薬類は道具屋に通常の価格の半額で売ることが出来ます。

### 魔法の武器と防具

魔法の品は道具屋か武器屋に3割引で売ることが出来ます。

魔法の武器は攻撃するときの達成値を+修正します。魔法の武器にはノーマル、レア、アーティファクトの三つのレベルがあり、これによって修正は変わります。ノーマルが+1、レアが+3、アーティファクトが+5です。また魔法の武器は常に上質なので威力も+1されます。価格はノーマルが通常の武器の20倍、レアが100倍、アーティファクトは1000倍です。魔法の盾は防御点と回避力の両方が上がります。ノーマルが+1、レアが+3、アーティファクトが+5です。魔法の鎧は防御点と魔法防御があがります。

駆け出し勇者 TRPG マスター用ルール α 1

発行日 2019年10月18日

発行元 [D-TRPG.com](http://D-TRPG.com) ゲームデザイン 橘翼

代表的なモンスターの例

モンスター	レベル	遭遇数	STR	DEX	PER	LIF	MEP	INT	武器/呪文	攻撃	威力	回避	防御	抵抗	魔法防御
ゴブリン戦士	1	2D	4	6	4	4	5	5	小型スピア	7	+3	11	0	10	0
ゴブリンメイジ	2	1	3	5	5	4	7	6	炎の突風	8	+2	10	0	12	0
ゴブリンリーダー	3	1	5	7	5	6	6	6	粗悪な小剣	9	+3	16	2	11	0
オークの戦士	1	1D	7	5	4	6	5	4	粗悪な斧	7	+3	10	0	10	0
オークシャーマン	2	1	5	4	6	5	7	6	クラブ	6	+1	12	0	12	0
オークチャンピオン	3	1	8	5	4	7	5	4	バトルアックス	10	+5	12	3	10	0
ゾンビ	1	2D	5	4	4	7	4	1	爪	6	+2	9	0	10	0