

荒野の山賊団



荒野の山賊団

— Bandits of the Wildlands —

『モンスター！モンスター！TRPG』用 戦闘チュートリアル・アドベンチャー

By けいねむ

仲間を集めよ。金を稼げ。荒野を生き延びろ。

■ストーリー

君は何らかの事情で故郷を追われ、ズィムララ南部のワイルドランドへと流れ着いた。
家はない。定収入もない。助けてくれる者もない。

この地では、大胆な者だけが生き残る。

旅人、狩人、商人、放浪者——彼らは皆、奪う価値のある何かを持っている。

君はすでに山賊として生きる術を学んだ。
今こそ決めるときだ。どのような無法者になるのかを。

強敵を狙い、大きな報酬を得るか？
弱者を守り、忠誠を勝ち取り、配下に加えるか？

仲間を集めよ。金を蓄えよ。荒野にその名を刻め。

目的はただ一つ - 自らの山賊団を築き上げることだ。

■シナリオ概要

『荒野の山賊団』は遭遇表を中心に進行する、戦闘ルール習熟のためのチュートリアル型アドベンチャーである。

本アドベンチャーはソロプレイとしても、既存のGMアドベンチャー開始前に行うチュートリアルとしても使用できる。ソロプレイにおいてはまだ『モンスター！モンスター！TRPG』のプレイ経験が浅い方が簡易ルールを参照しながら実際のプレイにより戦闘を体験し、それと同時に戦うべき相手とそうでない相手の見極めを行いながら遊べるよう設計されている。

■シナリオで行う行動

キャラクター作成後、遭遇表を振り、出現した対象にどう対処するかを選択する。

選択できる行動

- 不意打ちを狙う
- 交渉して護衛する
- 即座に襲いかかる
- 逃走する

あらゆる判断には危険が伴う。

荒野では、ためらいは死につながる。

■荒野で生き延びるための鉄則

ワイルドランドでは、すべての敵が倒せる相手とは限らない。

遭遇した存在が明らかに自分たちを上回る力を持つと感じたなら、**逃走は臆病ではなく戦術である。**

賢い山賊は、不利な戦いを避けることで生き延び、やがてより大きな獲物を手にする。

覚えておけ。死んだ山賊は、何も奪えない。

■勝利条件（開始時に1つ選択）

- 同志を得る
護衛に成功し、対象を一人仲間に加える。
 - 戦利品を得る
300gp以上の財宝を獲得する。
 - 生存する
遭遇表を5回生き延びる。（思うほど容易ではない）
-

■シナリオの進行

パーティが移動するとき、獲物を探するとき、あるいはGMが必要と判断したとき、つまりシーン開始ごとに2d6をプレイヤー各人が振って遭遇表を参照する。

遭遇を決定する前に、場面表を振って現在の環境を決定せよ。

環境に存在するものを利用するのが生存の秘訣だ。GMは場面に存在するものを利用させてよい。場面によってセービングロールに修正を加えたり、数ゴールドから10ゴールド程度の戦利品を追加してよい。ソロプレイならばすべてプレイヤーが決める。ただし修正は遭遇前に決めること。

結果が判明したら、プレイヤーは直ちに行動を選択しなければならない。
荒野の問題は、礼儀正しく順番を待ってはくれない。

■荒野の場面表 (1d6)

出目	場面	描写
1	廃墟	かつては集落だった。今は見る影もない。
2	濃霧	白い霧が周囲を覆い、遠くが見えない。
3	岩場	鋭い岩が地面から突き出している。
4	高台	周囲を見渡せる小高い丘に出た。
5	枯れ木の林	葉を失った木々が不気味に立ち並ぶ。
6	湿地	異臭を放つ汚泥が靴にまとわりつく。

■プレイヤーの行動選択

● 不意打ち

遭遇表に記載されたLvで器用度のセービングロールを行う。

成功：

最初の戦闘ターンに一方向的に攻撃できる。

失敗：

逆に奇襲を受ける。

最初のターンのみ個人修正を半分（端数切り捨て）とする。

● 交渉（護衛）

遭遇表に記載されたLvで魅力度のセービングロールを行う。

成功：

対象は護衛を受け入れ、最寄りの街や集落へ向かう。

直後に再び遭遇表を振ること。野盗が襲撃してくる。

-今度は君たちが守る側だ。

護衛戦闘のルール

- 護衛対象はパーティに加え、その一員として扱う
- 攻撃対象を選択できる敵は必ず護衛対象を狙う

● 報酬

● 護衛成功時の経値：護衛対象MRの3倍

● 報酬金 $MR \div 10$ （金貨、端数切り捨て）

さらに無傷で送り届けた場合：

魅力度Lv1のSRに成功すれば仲間に行ける。仲間はMRのままでも作り直してもよい。

すべての伝説は、小さな一団から始まる。

● 即時攻撃

通常通り戦闘を解決する。

勝利した場合、敵のMRと同値の冒険点と金貨を得る。

● 逃走

速度と器用度の平均値でLv1のSRを行う。

成功すれば即座に離脱し、遭遇ロールからやり直す。失敗ならば追撃されそのまま戦闘に移行する。以後その戦闘では逃走はできない。

生き延びることもまた、山賊の重要な才能である。

■ 不意打ち・交渉に失敗した場合

どちらも敵の奇襲を受ける。

ただし交渉失敗の場合は逃走が可能。

戦闘開始時、プレイヤーの個人修正は半分（端数切り捨て）となる。

荒野は優柔不断に慈悲を与えない。

■ 追加戦闘ルール

敵が同一ターンに2点以上の悪意ダメージを与えた場合、通常攻撃に加えて特殊攻撃を使用する。

これは荒野特有の、機を逃さぬ残忍さを表している。

● スタント

プレイヤーは戦闘において自らの不利を覆すための行動を行える。

攻撃の代わりに目潰しを行う、死んだふりをする、その場にあるものを利用する。

これらは任意の能力値のセービングロールで行われる。目標値はその能力値が肉体的なものならば不意打ちLv、精神的なものならば交渉Lvとする。

効果は複数プレイならばGMが、ソロプレイならばプレイヤーが決定する。

ただしスタントの効果のみで戦闘に勝利することはできない。あくまで機転によって不利を覆すだけだ。

● カオスファクター

戦闘ではカオスファクターを使用し出目を変更できる。

ただしカオスファクターを使えるのは一度の遭遇につき一度のみだ。

混沌も幸運も実力ある者のみを好む。

■遭遇表 (2d6)

出目	遭遇	MR	不意打ち	交渉	特殊
2	乱戦!	—	—	—	戦闘不可避
3	ラットリング	7	1	1	逃走
4	ウルク	20	1	1	卑劣
5	リレッキ	22	2	1	毒牙
6	人間の屑	25	1	1	魔法の素養
7	ドウオン	75	2	1	火の玉
8	ズィム	100	2	2	クラッシング・ブロウ
9	ジャングルトロール	200	2	—	再生
10	ムーンエルフ	70	3	2	魔法使用
11	人間 (特殊)	—	—	—	魔法/手榴弾
12	アーチデーモン	300	3	3	不可視

・一般的なジャングルトロールに交渉を理解する知性はない。通常、彼らにとって君は道端に落ちているオヤツに過ぎない。

・遭遇表には初心者のパーティでは太刀打ちできない存在も含まれている。
これは意図的な設計である。

プレイヤーは戦うか逃げるかを常に判断しなければならない。

勝てない敵から逃げることは、このアドベンチャーにおける最重要の技能の一つである。

■乱戦！（出目2）

戦闘は即座に開始される。

- ソロプレイ：遭遇表を二回振る。どちらも敵となる。
- 複数プレイ：遭遇表を振り、登場した存在すべてが敵となる

交渉不可。不意打ち不可。準備の時間もない。

周囲のすべてが混沌とした戦闘に巻き込まれる。

知性ある敵たちは一時的に共闘するかもしれない。

交渉レベル2以上はその可能性がある。

ほかの獣たちは最も近くの弱そうな獲物に襲いかかる（大抵は君だ）

状況を整理し過ぎないこと。

乱戦とは本来、危険で速く、制御不能なものだからだ。

■出目11：人間（特殊）

歪んだ空間を発見し、近づくとき次元門が裂ける。1d6を振る。

奇数：米陸軍レンジャー

全能力値18／コンバットアーマー（防5）／M4カービン（6d6+24ダメージ・要命中判定）／手榴弾

偶数：水晶の魔術師

知性90・魔力度90／その他15／水晶の杖：2d6+20ダメージ（防御点無効）

※この2名はMRを使用しない。また異世界の存在ゆえ言葉は通じない。交渉不可。

■特殊攻撃表

モンスター	特殊能力	効果
ラットリング	逃走	1d6で1~3なら即逃走
ウルク	卑劣	悪意ダメージに+1d6
リレッキ	毒牙	対象の速度を1にする
人間の屑	魔法の素養	ランダム対象に2d6魔法ダメージ
ドウォン	火の玉	対象に1d6ダメージ (防具有効)
ズィム	クラッシング・ブロウ	悪意ダメージを1人に集中
ジャングルトロール	再生	次ターン開始時MR+40
ムーンエルフ	魔法使用	対象に2d6魔法ダメージ
人間 (特殊)	魔法/手榴弾	幸運度Lv1失敗で10d6 (防具有効)
アーチデーモン	透明化	次ターン全プレイヤーの個人修正半減

魔法ダメージはすべて「これでもくられ！」として構わない。

■GM付き複数プレイ

各シーン開始時、すべてのプレイヤーが遭遇表を振る。
出現した存在は、僅かの時間差でほぼ同時にその場へ現れる。

誰か1人と交渉し他と戦ってもよい。残りは敵だ。
ただし誰か1人でも「2」を出した場合、即座に全員と乱戦となる。

大胆な決断を歓迎せよ。
狡猾な山賊には報酬を与えよ。
ためらいには代償を支払わせよ。

今日の獲物が、明日の仲間になることもある。

■GMへの演出指針

ワイルドランドは次のように感じられるべきである：

- 無法である
- 機会は強者にのみ訪れる
- やや不公平である
- 危険と好機が隣り合わせである

機会と死は、しばしば同時に現れる。遭遇は順番を待たない。荒野は生きており、厄介事は往々にして同時にやってくる。

生き延びよ。そうすればあるいは——
君の山賊団は、まだ始まったばかりだ。

■サンプルプレイ

以下はソロプレイの一例である。

プレイヤーはリレッキの山賊「ザバッシュ」を作成し、勝利条件として「生存」を選択した。

■キャラクター概要：ザバッシュ

レベル2／リレッキ

体力度27・耐久度24・器用度17を持つ近接戦闘型の山賊。
一方で知性度5、魅力度5と交渉には向かない。

個人修正：+23

武器：傭兵の槍（4d6）

防御点：小型ヘルメット（防1）+外皮（防4）=5点

強敵を避け、勝てる戦いを選ぶことが生存の鍵となる。

■第一遭遇

場面：高台（逃走SR+3）

遭遇：ズィム（MR100）

明らかな強敵である。

ザバッシュは迷わず逃走を選択した。

$(\text{速度}12 + \text{器用度}17) \div 2 = 14$

場面修正+3 → 17

出目は6でセービングロール成功。

ザバッシュは戦うべきでない相手を見極め、生き延びた。

荒野では、逃げる判断もまた技術である。

■第二遭遇

場面：湿地（逃走・不意打ちSR-3）

遭遇：人間の屑（MR25）

勝機はある。

ザバッシュは主導権を握るため、不意打ちを選択した。

$(\text{器用度}17 + \text{出目}8) \text{ 場面修正} - 3 = 22$

目標値20を上回り成功。

攻撃：

$4d6 \rightarrow 6 \cdot 5 \cdot 3 \cdot 1 = 15$

$15 + \text{個人修正}23 = \text{合計ヒット}38$

敵は反撃できず撃破された。

先に仕掛けた者が戦闘を支配する。

■第三遭遇

場面：廃墟（不意打ちSR+3逃走SR-3）

崩れた石壁と瓦礫が視界を遮る。
身を隠す場所が多いが、逃げ場も限られている。

遭遇：ドウオン（MR75）

ザバッシュの実力を上回る強敵だ。
正面から戦えば勝ち目は薄い。だが距離は近い。
逃走は可能だが、背を向けた瞬間に追いつかれる危険もある。ザバッシュは周囲を見渡し、半ば崩れた石柱に目を留めた。

戦うのではない。
戦える状況を作る。

スタントを試みる。

■スタント

ザバッシュは石柱を蹴り倒し、落下する瓦礫でドウオンの動きを封じようとした。

肉体的な行動のため、体力度で不意打ちLvのセービングロールを行う。

成功。

轟音と共に石柱が倒れ、砂塵が舞い上がる。
ドウオンは瓦礫に足を取られ、身動きが遅れた。

プレイヤーは効果を次のように決定した：

次のターンのみ、ザバッシュは安全に逃走を試みることができる。

スタントは敵を倒すためのものではない。
生き延びるための選択肢を増やす技術である。

■逃走

ザバッシュは即座に離脱を図る。

逃走判定:

$$(\text{速度}12 + \text{器用度}17) \div 2 = 14 \text{ 場面修正} - 3 = 11$$

出目10でセービングロール成功。たとえ失敗していてもスタントにより追撃は受けなかつただろう。瓦礫に阻まれたドウォンは追撃できない。ザバッシュは辛くも廃墟を脱出した。

■追加提案

●このアドベンチャーは複数プレイならばGMが、ソロプレイならばプレイヤーがいかようにも改変して遊んでも構わない。巻末の白紙の場面表と遭遇表を活用すること。

●遭遇する相手はあなたより格上のモンスターも多い。もし山賊としての誇りが許すのならば、遭遇した存在との交渉が成功しそのMRと同値の金貨を支払って「護衛してもらおう」ようにしても良い。彼らは遭遇のたびに同額の金貨を要求するが支払い続ける限りは味方になってくれる。支払わなければその場で敵に回る。

●勝利条件を満たした後も冒険を続けたければ、勝利条件を変えて再度挑戦出来る。

ただしその後の勝利条件内の数字と遭遇表の出現人数にパーティ人数を乗算すること。

例えばソロプレイで二人仲間を得て、三人で冒険をしていたら「生存」の勝利条件を満たすために必要な遭遇表の回数は15回だ。全ての勝利条件を達成した君は、もうワイルドランドの山賊王と言っても過言ではないだろう。

■あとかぎ

はじめまして。モンスター！モンスター！TRPGファンのけいねむと申します。

この度は『荒野の山賊団』をご覧いただき、誠にありがとうございます。

本作は、2024年9月に実施されたMIMI!TRPGのオフラインセッション用チュートリアルとして制作されました。その後、幾度かのプレイと改定を重ね、現在も私自身が継続して使用しているシナリオです。

本作は概要に記した通り、まだMIMI!TRPGの戦闘に不慣れな方がルールを参照しながら実際に戦闘を行い、理解を深めていただくことを目的としています。同時に、『Humans! Humans!』においてケン・セント・アンドレがイントロダクションで提示した「非力な者はいかにして強大なモンスターと対峙するか？」という問いに答える章、「小さき者のための生存戦略 (Survival Strategies for the Little Guys)」で提案された五つの戦略を体験していただけるよう意図して制作しました。

その五つの戦略とは、以下の通りです。

- ・数の優位 (Superior Numbers)
- ・逃げる (Run Away)
- ・交渉する (Negotiate)
- ・助けを求める (Get Help)
- ・スタント (Stunting)

本作が、これからMIMI!TRPGを始める方にも、すでに楽しまれている方にも、わずかでもお役に立てればこれ以上の喜びはありません。

遭遇表を中心に構成された本作は、厳密には「シナリオ」と呼ぶには簡潔な内容かもしれません。しかし、どうかプレイヤーの皆様の想像力を最大限に活用し、この荒野での物語を自由に紡いでいただければ幸いです。

最後に、本作をFT新聞に掲載するにあたり貴重な助言を賜った水波流編集長、ソロプレイのテストプレイを行ってくださった恵那ケミカル様、そして『荒野の山賊団』卓を楽しんでくださったルストT&Tおよびトロール洞の皆様、心より御礼申し上げます。

■場面表

出目 (1d6)	場面名	描写	SR修正	戦利品・特徴
----------	-----	----	------	--------

1

2

3

4

5

6

■遭遇表

キャンペーンやシナリオの雰囲気に合わせて遭遇イベントを作成せよ。

出目 (2d6)	遭遇	MR	不意打ちLv	交渉Lv	特殊能力/備考
----------	----	----	--------	------	---------

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12
