

# ソードワールド(SW)2.0－90分TRPG シナリオ「盗賊を倒せ！」

## ■ 概要

- このシナリオはオフラインセッションにて90分～120分で終わる想定で作成しています。
- 対象プレイヤーはTRPG初めて～数回の方や、SW2.0初めての方です。
- 初心者用(特にこれを作った時に想定していたのが小学生高学年～)なので、かなり簡単な内容のシナリオになっています。
- キャラクターはサンプルキャラクターを使用する想定です。
- シナリオは2枚目からになります。
- 内容はタイムテーブルと概要となります。
- タイムテーブルは90分用です。120分の場合は各項目ごとに＋5分で。

## ■ レギュレーション

- 使用ルールブック：I(改訂版) or EX
- キャラ作成：なし。以下のどちらかのキャラクターから選択させる
  - ルールブックIのサンプルキャラクター
  - スターターセットのキャラクター

# シナリオ内容

## ■ 00～30分 説明

キャラクター選択、世界説明、簡単なルール説明

## ■ 30分～45分 開始

みんなは駆け出しの冒険者で、なにかのきっかけでパーティーを組んで旅をしている。そんな中、小さな村に立ち寄った。

お昼時、酒場兼宿屋についた君たちに宿屋の店主が声をかけてくる。

「おう、にいちゃんたち冒険者か？」

「もし冒険者なら、頼みたいことがあるんだが」

「やってくれるのなら、ここの宿代と食事代をタダにしてやるし、追加で少しだが報酬もだそう」

内容は、

- ・ここ一週間前に近くの森に盗賊が住み着いた
- ・そいつらは、夜にこの村に来て家畜や食料を奪っていく。
- ・この村は年寄りばかりなので、対抗する手段がない。
- ・昨日も家畜小屋からニワトリなどを奪っていった。そこで足跡を探して、その足跡をたどれば奴らのアジトにいけるかもしれない。

というもの。報酬は宿と食事代を除いて一人500G。

また、パーティーに1本「アウェイクンポーション」をくれる。

## ■ 45分～60分 話し合いと調査

ここでとれる手段は2つ。

### ○ 家畜小屋から足跡をたどって盗賊のアジトに向かう

夕方前の時間。いくつかの柵に区切られて、羊や豚、ニワトリなどが飼育されている。

ニワトリ小屋を見ると、つかまるときに暴れたのだろう抜けた羽が散らばっている。

⇒足跡を見つけることができるか「探索判定」目標値8

⇒再判定OK(1時間)。この場合、暗い森の中に入っていくことになる  
(お化けが出そうだと脅かしてもよい)

⇒足跡を追う「足跡追跡判定」目標値 8

⇒再判定OK(1時間)。この場合、暗い森の中に入っていくことになる  
(お化けが出そうだと脅かしてもよい)

足跡を追っていくと、前方で焚火をしている一団を発見する。

また、鶏肉の焼けるいい匂いがする！盗賊はこちらに気づいていなさそうだ。

(ここで何かやるか話し合わせる。なければ戦闘開始。不意打ちする場合は自動で成功してPCのターンからになる)

○ 夜まで待つ盗賊が来たところを待ち伏せする

演出前にどのような形で待ち伏せするか話し合わせる。

「隠れたりするといいかもね」等で促してもよい。なければそのまま進行。  
待ち伏せ箇所は家畜小屋になる

⇒罠を設置する「罠設置判定」(目標値 8)

成功した数分、敵が罠に引っかかってHP-4

もしくは数が多い場合に成功数分の敵を無力化

⇒隠れる「隠密判定」(目標値 7)

スカウト、レンジャーを持っている人は、他の人がを手伝うこともできる。

その場合、助けた側の目標値+1(8)、助けられた側の目標値を-1(6)

⇒その他思いついたものを適度に判定させ、効果を出す

日が暮れ、月が頂点に上る頃。ガサガサと音がし、村の外から盗賊が近づいてくる。特に警戒はしてなさそうだ。

## ■ 60分～85分 盗賊退治(クライマックス)

クライマックス戦闘。魔物知識判定から行う。

データはゴブリンを使用(改 I P373)。数はPC数-1。

開始から85分経過したところで盗賊に降参させる。

なお、戦利品判定は省略する。(時間がかかるため)

## ■ 85分～90分 エンディング

盗賊を倒し宿に戻ると感謝され、報酬を渡される。

余裕があれば、各キャラクターに飲み物を配って乾杯で締めるのもよい。