

GMもPLも俺がこなす
ソードワールド2.0ぼっ
セッションリプレイ

左足首

【注意事項】

このPDFファイルは「ハーメルン」で掲載中の作品を自動的にPDF化したものです。

小説の作者、「ハーメルン」の運営者に無断でPDFファイル及び作品を引用の範囲を超える形で転載・改変・再配布・販売することを禁じます。

【あらすじ】

TRPGやりたいけど友達がいない筆者が、淡々とソードワールド2.0のぼっちリプレイをあげるだけの話。

目次

キャラクター作成	1
冒険の始まり	9

キャラシ作成

ということで早速キャラシを作ろう。

ルルプ1の通常作成の手順チャートに従って作るとするか。

使うルルプは改訂版1〜3とEX。

サプリメントとかは持つてない。

だって高いし。俺バイトしてないから買えないし。

よし、まずは種族と生まれを決めようか！

種族は「人間」で、生まれは「冒険者」にしよう！

冒険者はギャンブル性が高いけど、GMは何度でもでも振り直しOKを許可してあげる（自分に）優しい人だから、きつと高い数値になる筈だ！

技	⑥ ⑥	↓	1 2
体	⑥ ⑥	↓	1 2
心	⑥ ⑥	↓	1 2
A	⑥ ⑥	↓	1 2
B	⑥ ⑥	↓	1 2

C	⑥ ⑥	↓	1 2
D	⑥ ⑥	↓	1 2
E	⑥ ⑥	↓	1 2
F	⑥ ⑥	↓	1 2

器用	1 2	+	1 2		2 4	(4)
敏捷	1 2	+	1 2		2 4	(4)
筋力	1 2	+	1 2		2 4	(4)
生命	1 2	+	1 2		2 4	(4)
知力	1 2	+	1 2		2 4	(4)
精神	1 2	+	1 2		2 4	(4)

厳正なるダイス決めの結果、全能力値が24という最高値になりました。
 全てにおいてボーナス4。

最高やん。

いやあ、6ゾロ連続とか俺運良すぎだな。

……はい、ダイス決めとか特にしてません。

ソロプレイだし、こんくらいしても許されるかなと思って全部24にしちやいました。

ええやん、こんくらいしても。

どうせ俺一人なんだし。

次は技能の習得だな。

初期経験点は3000。流石にここで経験点を通常より増やしたりとかみたいなせ

こいことはしないぜ。

うーん、そうだな。

ファイター

コンジャラー

セージ

スカウト

こんな感じかな。

器用貧乏だけど、能力値ボーナス4あるんだし。これでも大丈夫だろ。

次は習得言語。

交易共通語と地方語（ザルツ）の会話と読文かな。

次は冒険者レベルの決定。

やばい、冒険者レベル1しかない。

広く浅くしすぎた。

次はHPとMP……。

HP 24 + 3 || 27

MP 24 + 3 || 27

HP30いかないのか……。

次は戦闘特技の習得。

習得する戦闘特技は【魔力撃】。

せつかく全体的に能力値高いんだから、魔力撃取っちゃおうかなあという感じですよ。

マイナス補正くらってもボーナスが3になるだけだし。まあ、この差が大きいのかも
しらんけど。

次は買い物だな。

所持金は1200G。ほんとは1500Gにしよかなと思っただけど、やめておいた。

そうさせたのは、俺の微かなプライドだ！

偉い、俺！ よく我慢した！

とりあえず買ったものは

・グレートソード 1020G

・クロスアーマー 15G

・魔法の発動体 100G

・保存食（一週間分） 50G

残り所持金 15G

こんな感じだな。

グレートソードは必筋がギリギリ届いてたから買ってみた。

おかげで防具がカスみたいなものになった。

ソロでありながら防護点2とか、マジどうしょ。

いや、違うな。先手必勝、一撃必殺の戦法で行けば良いだけのこと。

そのためのグレートソード。そのための魔力撃。

……これだけで敵が沈んでくれたらいいんだけどな。

ぶっちゃけ、GMとしてはボガードとかレッサーオーガとかも出してみたい。

鉢合わせたら死ぬな。

そして冒険者セットなどいらぬ。

さて、お待ちかねの経歴表。

経歴表シートはCも使うので、一回目の出目が1〜2でA表、3〜4でB表、5〜6

でC表な。

てな訳で結果は、

②↓⑤⑥↓ガキ大将だった

④↓②③↓田舎で育った

④↓②⑥↓本から大きな影響を受けた。

特に大惨事になることもなかった。

実は期待してた。

よし、てな訳でデータはこんな感じだな。



名前：ジャック

種族：人間

生まれ：冒険者

年齢：15歳

器用：24(4)

敏捷：24(4)

筋力：24(4)

生命：24(4)

知力：24(4)

精神：24(4)

生命抵抗力：5

精神抵抗力：5

HP：27

MP：27

種族特性：【剣の加護／運命変転】

装備

武器：グレートソード（2H 必筋24 威力34 C値⑩）

防具：クロースアーマー（必筋1 回避0 防護点2）

装飾品

右手：魔法の発動体

技能

ファイター1

フェアリーテイマー1

スカウト1

セージ1

戦闘特技

【魔力撃】

習得言語

交易共通語 会話／読文

地方語（ザルツ） 会話／読文

汎用蛮族語 会話

所持金：15G

経験点：0



ザルツ地方のどっかの田舎で育った少年。

昔から本を読んでは、外の世界に憧れを持っていた。

成人したので、念願の冒険者になる。

性格は少し荒っぽい。

キャラ設定はこんな感じ。

ということ、次回から導入。

冒険の始まり

よっしや。じゃあ始めていくか。

最初の冒険は主人公が、村を出て近くで一番大きいドラニオンという街に辿り着くまでということにしよう。

てなわけで、ジャックの冒険の始まり始まり。

GM：今、一人の少年が新たな旅路に向けて旅立とうとしていた。

ジャック：とうとうこの村ともおさらばだな……

ジャックの子分／GM：兄貴、ほんどに行ってしまうんですね。

GM：ジャックは村のガキ大将だったので、自分の幼馴染がいる。その中でも特に仲がよかった者が兄貴分の門出の見送りにやって来ていた。

ジャック：ああ、そうだな。俺はもつと色々

なもの、世界を見て回りたい。だから、村にはいられない。

子分：ううっ……これから寂しくなりそうです。

ジャック：そうシンミリさせんなよ。祝ってくれた方が後ろ髪が引かれなくて楽だか

らよ。

子分：わかりました。兄貴、頑張ってください。俺はこの村に骨を埋めるつもりですが、アンタはここで収まるような器じゃねえ。皆の分も世界を見てきてください！

ジャック：今生の別れみたいなこと言うなよ……わかった。見てきてやる、色んなものをな。だから、帰って来た時のことを楽しみにしとけよ!?

子分：兄貴イ！

ジャック：じゃあな！

G M：そうしてジャックは故郷を出たのだった。

では、今から街に向かいます。

移動距離は歩いて四日。

休まず進んだら三日。

ランダムイベントは一日朝昼夜で三回ね。

こういうのって、G Mがコソコソダイス振って決めるもんだけど、G MもP Lも俺なのでランダムイベント表は今公開。

①↓狼と遭遇

②↓ゴブリンと遭遇

③ ↓なし

④ ↓なし

⑤ ↓なし

⑥ ↓ボガードと遭遇

よし、じゃあ行くぞ。

G M：村からしばらく歩いていくと、森がある。そこを一直線に抜けるのが、街への近道である。ジャックは単純な性格なので、一気にそこを駆け抜けて街へ行くつもりである。

ジャック：よっしゃ。森には危険な魔物とかいっぱいいるけど、まあ大丈夫じゃね？

G M：てな訳で、ジャックは森に入った。それから数時間……コロコロ（ダイス振る音）……①か。狼と遭遇だな。

G M：では、遭遇する狼の頭数のダイス。コロコロ……①

ジャック：やったね。最初の戦いが狼一頭つてのはかなり幸先が良いんじゃない？

G M：そういうことで初戦闘、開始。魔物側の命中力、回避力、生命抵抗力、精神抵抗力は固定値でいくね。

G M：危機感知判定を振るか。達成値は10。

ジャック：スカウトのレベル1で知力ボーナス4だから基本値は5か、余裕余裕。コ

ロココ……⑤。達成値は10だな。ギリギリだったわ。

GM：ジャックは狼が近付いてきてることに気付く。ここで魔物知識判定。

ジャック：おっ、達成値15。

GM：弱点も抜いたな。次は先制判定。

ジャック：達成値11。またもやギリギリ。

GM：では、ジャックから手番。狼との距離は20mくらいかな。

ジャック：では、真つ先に近付いてグレートソードで殴りに行きます。命中判定、コ

ロココ……10。

GM：攻撃は当たります。

ジャック：威力はと、ロココロ……⑧。威力34だから9。9+5(追加D)+2(弱

点)で16。

GM：では、狼は真つ二つになりました。

ジャック：じゃあ戦利品もらいますね。ロココロ……④。狼の皮か。まあ、こんなも

んか。

GM：ジャックは狼から戦利品を剥ぎ取ると歩みを再開した。

GM：では次のイベント。ロココロ……③。では何もなし。そろそろ夜になるな。夕

方だから夜営するというのはいりだが。

ジャック：時間かけたくないから、このまま歩きますね。

GM：我ながらアホやね。睡眠とらなかつたら翌日から判定に―3なのに。では、コロコロ……⑤。特になしだな。夜に戦闘にならなくてよかつたな。冒険者セットもな
いから火つけられないし。

ジャック：ふわあゝ。ねっむ。

GM：夜が明けた。睡眠不足によりこれから判定に―3の補正がかかるようになり
ます。これでボガードとぶつかったら死ぬな（確信）

GM：コロコロ……⑤。思ったより何も起こらない。

ジャック：何も起こらないことに越したことはない。

GM：コロコロ……⑥。

ジャック：とうとう来てしまったか。

GM：流石に複数体はジャックが死ぬので、現れたボガードは一体とする。危機感知
判定。達成値は11かな。睡眠不足のペナルティがきついな。

ジャック：コロコロ……お？ 13。気付いたぞ。

GM：では、ジャックはボガードの存在に気付く。まもちきー（魔物知識判定）。

ジャック：コロコロ……5だな。地味にきつい。

GM：じゃあ、ボガードという蛮族であることすらわからなかつた。次は先制判定。

ジャック：ここ、重要。12。

GM：では、先制はジャックとなります。距離は20mくらい。

ジャック：よっしゃ。じゃあ、命中判定行くぜ！ と言いたい所だけど、ここは安全

マージンをとって【プロテクション】張る。

ジャック：行使判定、コロコロ……④③。成功。

ジャック

MP 27 ↓ 26

【プロテクション】張れました。

GM：では、ボガードの手番です。地味に20mだと移動力が届かないんだよな。

(まあ、そのこと考えて、この距離にしたんだけど)

GM：俺は自分に甘いからな。

ジャック：では、ボガードに斬りかかります。

命中判定……10。くっそう、当たらなかった。

GM：では、ボガードが殴りかかります。

ジャック：回避判定……9。やばい。

GM：威力はコロコロ……5+5で10か。防護点2と【プロテクション】分を引い

て7ダメージか。

ジャック

HP 27 ↓ 20

ジャック：ぎゃー

GM：更に、ボガードの特殊能力、「連続攻撃」発動。攻撃が命中したとき、同じ対象にもう一度攻撃できる。

ジャック：死んだな、これ。回避判定……9。もうどうにでもなれ。

GM：威力は……12。そこから3引いて9か。やべえな。

ジャック

HP 20 ↓ 11

ジャック：流星に一撃で仕留めないとヤバいので、「魔力撃」を宣言。そもそも、睡眠不足のペナルティあるんだから、今更だった気がしてきた。

ジャック：てな訳で命中判定……11。くおーっ惜しい。

GM：ボガードの回避力は11。基本、こういう判定は同値だと受動側が優先だからなあ。

GM：では、ボガードの攻撃。

ジャック：回避判定……きたこれ！ 13！

GM：では回避。

ジャック：もう一度【魔力撃】を宣言。命中判定……10。カスカよ。

GM：ボガードの攻撃。

ジャック：回避判定……12！マジでギリギリだな。じゃあ今度こそ、【魔力撃】宣言で命中判定……10。負けた気がする。

GM：はいボガードの攻撃。

ジャック：回避判定……13！【魔力撃】宣言！回避も出目走ってるんだから命中

も走る筈！来い！コロコロ……9。うーんこの。

GM：なんか泥沼になってきたな。ボガードの攻撃。

ジャック：回避判定……あ、①③で6……。【運命変転】！回避判定を12に変更！

GM：じゃあ避けます。

ジャック：【魔力撃】宣言、命中判定……10。切り札切っちゃったし終わったなこれ。

GM：うーん。ボガードの攻撃。

ジャック：回避判定、8。終わった……。

GM：威力は……15。12のダメージやね。

ジャック

HP 12 ↓ | 1

ジャック：ジャックの冒険はここで終わった……。一応、生死判定。ここで6ゾロ来

たらワンチャンあるからな。コロコロ……そんなことはなかった。

GM：では、ジャックはブクブクと口から泡を吹いて気絶する。

マジか。いきなりやられたな。

睡眠とらずに行軍したのが全ての過ちだな。睡眠が大事ってことがわかった。あと、ペナルティー3はキツすぎる気がしてきた。

それにしても、ジャックやばいな。てか、まだ冒険のぼの字も出来てない。

なんとかして、生かしたいなあ。

てな訳で、ボガードにボコられて意識を失ったジャックの命運や如何に。