

The Elder scrolls ゴ
ブリンスレイヤー プ
レイ動画

狂胡椒

【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】

友神と2人で初めてTRPGするので実況してみます。

目次

前フリくキャラメイクくオーブニング

1

シエオ爺渾身の1発ギャグと前代未聞の
ガバにプレイヤーが困惑する話 | 15

前フリくキャラメイクくオーブニング

はい、それでは、ゴブリンスレイヤー初見プレイ始めさせて頂きます。

自分は原作小説、アニメから先輩兄貴諸兄が疾走したりクロスオーバーしたりして面白おかしく創作なされた二次小説等を読みふけていた人間です。ゴブスレTRPGの存在を知り、ついに今回異界からきた同好の士と共にプレイ動画をあげていきたいと思えます!! (オラワクワクすっぞ!)

その前に今回初めてプレイ動画を投稿するキツカケになった友人の紹介をさせて下さい。

名前は、Britt Kahl Yah君です! 僕はヤハ君って読んでます。

彼は異界神でゴブスレ界の祖龍さんと親戚なんですって。友達になったあと知りませんでした。

彼の趣味は、美しい英雄を探すことらしいんですが、どうしてこのtrpgに興味が出たの?

「ヤー モロケイ ズイー 輝かしい、魂を見た。それは、ケイザール……大地に壮大な祝福を与えた。だから色々サーガを知り、見守りたくなった」

なるほどね、僕を誘ったのもその辺の事情と通訳的な部分なのかな。という事で今回は諸先輩方に見守られながら、

「僕」とヤハ君の2人でプレイします！

よろしくね、DMさん！

はい！　じゃあニューゲームってことで、始めちゃいましょうか！　じゃけんとりま、難易度から決めますかね……『ルーキーだから手加減しようか？』って言うてるけど……

「ブリットカールヤハ……　冬の寒気に耐えるものが、夏に空高く種を飛ばす。　厳しい自然を生き抜いてこそ、魂は輝くだろう」

なるほどなあ。確かにヤハ君のリクエストを叶えるには、そっちの方がいいかもね。

(1敗)

次はキャラメイクなだけ……事前に書いたキャラシーを紹介しようか！

じゃあ僕の選んだキャラからね。ペラッ

只人　魔法剣士　本名シルヴェストル　フェヴリエ君魔法罨師（マジックトラップ）

男　白磁等級　中肉中背　細マッチョ　21歳　a p p l s

経歴　兵士　贅沢　好敵手

生命力 20 (40) 移動力 21 呪文使用回数 2回

職業 3000 / 3000 経験点

斥候レベル 2 魔術師レベル 2

呪文行使基準値 知力集中 + 魔術師レベル 2 || 9

修得呪文

炎付 ファイアエンチャント 物体に炎属性を付与する 物理ダメージ + 魔法 (炎)

ダメージ

破裂ガンピット 物体に魔法のエネルギーを込めて衝撃をきつかけに、爆発する物

体を作ります。

第1能力点

体力 3

魂魄 3

技量 3

知力 4

第2能力度

集中 3

持久 5

反射 2

最終能力

体力集中 6 体力持久 8 体力反射 5

魂魄集中 6 魂魄持久 8 魂魄反射 5

技量集中 6 技量持久 8 技量反射 5

知力集中 7 知力持久 9 知力反射 6

冒険者技能 過重行動(初歩) 武器投擲武器(初歩) 第六感 (初歩) 観察(初歩)

手仕事(初歩)

一般技能 長距離移動(初歩) 鑑定 (初歩)

「彼の身の上はこんな感じ！ 魔法剣士目指してらうしいけど、細かいことは気にしないでね。」

【兵士の父と元冒険者の母の間に生まれる。

父親は 実戦経験豊富なエリート斥候兵士で効果的な罠を次々と開発し実戦で用いてきた事から魔神王との戦いで罠師の2つ名が付いた英雄。 地元の英雄にして、名士の父親の元で贅沢な暮らしをする。

母親は付与魔術師で父親とは罠に魔法を付与する研究が縁で結婚する。

幼少期から父親に罠猟の遊びを通して斥候・戦闘工兵としての訓練や罠の訓練を叩き

生まれ、魔法剣士の冒険者を志した今も「雀百まで踊り忘れず」という具合に体に染み込んでしまっている。母親から魔法を勉強したが変わり者なので、付与魔法しか教わっていない。器用さと反射神経で1枚劣るため、罨や猟に関する豊富な知識量で補っている。

ヤハ君のキャラはどんな感じだろう。

圃人闘士本名デイルク ニューエン 男 圃人 34歳 身の上 傭兵 奴隷 師匠

白磁等級 長身 マッチョ 筋骨逞しい青年 白髪 莖目 appl4

経験点4000/500 傭兵ボーナス経験点+1000

武道家レベル3 初期成長点10ポイント 出自傭兵なので+5

冒険者技能 隠密(初歩) 機先(初歩) 鉄の拳(初歩) 発勁(初歩)

一般技能 料理(初歩) 労働(初歩) 長距離移動(初歩) 信仰心戦神(初歩) 礼儀

作法(初歩) 芸能歌劇(初歩) 生存術(初歩)

生命力20 移動力30 呪文使用回数1回

体力3

魂魄5

技量3

知力 3

第2能力度

集中 2

持久 3

反射 5

能力基本値 体力 1+

体力集中 5 体力持久 6 体力反射 8

魂魄集中 7 魂魄持久 8 魂魄反射 10

技量集中 5 技量持久 6 技量反射 8

知力集中 5 知力持久 6 知力反射 8

「勇者の生い立ちは複雑であるべし」 ヤハ君こだわってるなあ。

【傭兵一家に生まれる。闘士だった父親に八卦掌と拳法と武道家の心得を学ぶ。

奴隸商人と手を組んだ盗賊団によって村は壊滅しまだ子供だった彼は、奴隸になる。

奴隸として思春期を過ごした後、冒険者兼旅芸人（役者）の師匠によって助けられる。

凄腕の武闘家である師匠の元で鉄砂掌と八極拳の訓練をしながら仇の奴隸商人と、盗

賊団を抹殺。

師匠と同じ一座で役者をしながら旅芸人を続けていたが、一念発起し冒険者になる。

餞別に師匠から躰道を学ぶ。神官ではないが、戦女神に信仰心を持つ。酒場や居酒屋で歌劇を披露し金を稼ぐ」

だっ……大波乱だなあ。　　とうかヤハ君、武術詳しいんだねwww

じゃあキャラ「2人ともマツチヨでイケメンなんだねwww」

「それも英雄の要素だ」も決まったので、早速オープニング、スタート！

さて、まどか神の世界観解説と共に流れるムービーの間に本プレイ動画の概要をお話します。

本動画では変なことゴブリンスレイヤーの1党に加わる、王道の小鬼殺しルートを行います。原作のストーリーを追体験する人気のルートですが危機に陥る場面も多く死亡する可能性が非常に高いルートです。そのためこのルートではパーティーメンバーを最大限活用する必要があり仲間との協力は必須です。

また多くの先輩兄貴諸兄による詳細な先行研究、により以下の事がわかっています。

ゴブスレには現在大きく分けて「原作・マンガルート」「アニメルート」の二つの分岐線があります。

原作1巻で牧場防衛戦が起きるのか、原作2巻を終えて起きるのかという差ですが、これを分ける一番のターニングポイントはズバリ！「勇者ちゃん」の魔神王討伐速度」です！

小鬼王の襲撃への対応協力を求めるイベントから、辺境の街の冒険者の総力をあげて小鬼王の軍勢に対する迎撃戦が展開されます。本作最大規模の野戦イベントです。2段階のイベントみたいです。

準備フェーズでは戦支度のために戦場となる平原に小鬼騎兵対策の柵を建てたり、擬似槍衾用の杭を繋ぎ合わせたものを作ったりと夜までに急ピッチブラック強行軍で準備を進めます。準備フェーズは製作したキャラの特性によって取れる選択肢が異なり、戦士などの脳筋キャラだと資材の運搬や土木工事などの肉体労働、術者などの頭脳労働担当は裏方で事務処理や作業の効率化を図るなどができるらしいです。仕事効率化しなきや（意識高い系）

で来歴商人の子は何かができるかというと、親のコネを使います。経歴表によると冒険者になるにあたってその多くが実家と揉めて、半ば失踪する形で冒険者になったみたいです（他人事）貴族の子とかも同様かも知れませぬ。

これにより資材の運搬や土木工事に辺境の街の土建屋や運送業者を巻き込むことができるのでかなり準備にかかる時間を短縮することができまた防御陣地の出来栄も良くなるのか！

戦闘フェーズです。開幕はギミック戦となっており、肉の盾とされている人質の回収、小鬼騎兵ゴ布林ライダーを擬似槍袞で処理するなどの原作通りの迫力ある攻防（ほぼ一方的）が見られるそうですよ！

本イベントは集団戦であり、同時に動くキャラが多いせいかな乱数が文字通り乱れまくります。残念なことにプレイヤーの及ばない範囲でのあれやこれやのせいで成功率は高くも低くもないってところですよ。TRPGでは信用できない数値なんですってよ。もし仮にプレイヤーくんが生き残ろうとも乱数が最悪だと仲間が全滅し辺境の街がゴ布林に占拠されるような事態になったりするって……救いはないんですか！

こうなれば悲壮感溢れるBGMを聞きながら完全にゴ布林を殺すだけの機械と なってしまったゴ布林スレイヤーさんと共に淡々とゴ布林を殺して終わるBAD エンドルートに突入します。このルートやらないと獲得できないトロフィー、『ゴ布林にとつてのゴ布林』なんてものも存在します。トロコンやる人は心が折れそうですね（小並感）

「――；）アレ？ まどか神さん……リユートなんて持つてどうなさったの？」

（私たちのヒーロー、私たちのヒーロー、戦士の心を求める）

Our Hero, our Hero, claim a warrior's
heart

（私は伝える、私は伝える、ドラゴンボーンが来る）

I tell you, I tell you, the Dragonborn
comes

（古きノルドの芸術、猛々しい声とともに）

With a voice wielding power of the an

(信じよ、信じよ、ドラゴンボーンが来る)

B e l i e v e , b e l i e v e , t h e D r a g o n b o r n c o m e s

(スカイリム全ての仇、悪しき敵に終止符を打つ)

I t , s a n e n d t o t h e e v i l o f a l l S k y r i m
' s f o e s

(警戒せよ、警戒せよ、ドラゴンボーンが来る)

B e w a r e , b e w a r e , t h e D r a g o n b o r n c o m e s

(暗闇は過ぎ去り、伝説は今尚育つ)

F o r t h e d a r k n e s s h a s p a s s e d , a n d t h e l
e g e n d y e t g r o w s

(お前は知るだろう、お前は知るだろう、ドラゴンボーンが来る)

Y o u , l l k n o w , y o u , l l k n o w , t h e D r a g o n b o
r n , s c o m e

(ドヴァーキン、ドヴァーキン)

D o v a h k i i n , D o v a h k i i n

(ナル・オク・ジン・ロス・ヴァーリン)

N a a l o k z i n l o s v a h r i i n

(ワー・ダイン・ヴォクル・マーファエラーク・アスト・ヴァール)

W a h d e i n v o k u l m a h f a e r a k a h s t v a a l

(アールク・フィン・ノロツク・パール・グラーン)

A h r k f i n n o r o k p a a l g r a a n

(フォド・ナスト・ホン・ジンドロ・ザーン)

F o d n u s t h o n z i n d r o z a a n

(ドヴァーキン・ファー・ヒン・コガーン・ム・ドラー)

D o v a h k i i n , f a h h i n k o g a a n m u d r a a l

(ドラゴンボーン、ドラゴンボーン)

D o v a h k i i n , D o v a h k i i n

(彼の名誉に誓う By His honor is sworn)

N a a l o k z i n l o s v a h r i i n

(悪しき者が永遠に立ち入らないように To keep evil forever

a t b a y)

Wah dein vokul mahfaeraak ahst vaal
 (そして敵が一目散に敗走するように and the fierce foe ro
 ut)

Ahrk fin norok paal graan

(勝利を告げるシャウトを聞く時だ When they hear triumph
, shout)

Fod nust hon zindro zaan

(ドラゴンボーンよ、貴方に祝福を Dovahkiin, for your ble
 ssing we pray)

Dovahkiin, fah hin kogaan mudraal

ぎやあああああああ！ これゴブスレじゃねええええええ skirimだあ
 !

僕 が 一 生 懸 命 作 っ た チャー ト

シエオ爺渾身の1発ギャグと前代未聞のガバにプレイヤ―が困惑する話

アイエエエ＼（、ω、）／アイエエエ S k y r i m ! S k y r i m ナンデエ！
 なゴブリンスレイヤーTRPG、再開です。

と言いたいところですが……ちよつとOHANASIしようか、GM、まどか神、そして後ろのシエオ爺。

「クロスイス……。我が友の名誉の為、しばし倍速とミュートする。諸君……許されよ。

ティード・クロ・ウル……ウルド・ナー・ケスト！」ティード・クロ・ウル 時間減速（擬似ミュート）

ウルド・ナー・ケスト 旋風の疾走（擬似倍速）
 ～～～～倍速中～～～～～

ごめんね、ヤハ君、お手数お掛けしました。

「問題ない。我としても思うところがあつたからな。またドヴにとつて、暴力はスウームであり、スウームは討論と議論である。なんら問題ない」わーお（； 旦）

物騒！ だから前回ゲーム始める前に1敗してたんだね

さーて、ここには本動画の根本と私が必死こいて作ったチャートデイトラを清々しいほどぶち壊してくれやがった下手人、狂気を司る外なる神にして、躁と鬱の二面性を持つ狂気の領域を統べる神。白いひげを蓄えた老人姿の界外神シェオゴラスがいまーす！

さて、シェオゴラスⅡサン……俳句読め、介錯してやる。

「ニューシェオスに寄ることがあつたら、私を訪ねてくれ。イチゴのトルテをごちそうするぞ。一期一会のトゥルトウー！」哀れ、狂気の老神はしめやかに爆散した。

さあ、下手人に天誅を下したところでゲーム再開です。というか、爺とイチヤついでたらOPがいつの間にか終わってましたね、プレイ時間短縮できて結果オーライです。（短縮したとは言っていない）

皆さんもこのゲームする時は周囲に気をつけましょう。「ワバジャック」とか喚いて杖振り回している爺さんがいたら念入りに処理して領地おうちに送り返すべきです。

操作可能になったところで先ずは入って、どうぞとギルドの建物が大写しになります。

このまま入ると冒険者登録ムービーENDまで動けなくなるためギルドをスルーして工房へ……（ほぼ真つ黒のマップを見ながら）と言いたいところですが！

情報収集の為街を散策します。1d8ここでは4人の人に話しかけたところ、この

辺境の街カインスグローブの情報がわかりました。

カインスグローブは大都市ウインドヘルム「ウインドヘルムの街の大きさは大体水の街の2倍くらいだとおもってくれ」By GMの南にある鉱山町で奥にはこの町の主要産業で全体に富をもたらすクジャク石（マラカイト鉱）の鉱山があります。

名前の由来のカインの森、豊かな森への入口である木に囲まれた自然の円形広場は脇本陣のすぐ南、街の奥にある。蜂の巣やありふれた錬金素材がある。見た目も良く、住民によると村の薬師やエルフ、狩人以外は勝手に荒らしてはいけならしいです。（8敗）

自然が豊かな宿場町だったカインスグローブはクジャク石鉱山が生まれた事で鉱業とその鍛造加工業、そして商業がどんどん発達し今では地場産業で活気づく産業職人町規模は辺境の街の1.5倍って感じとして栄えているんですね！

鉱山で働くことで序盤の金策やカインスグローブ印の武具が目当ての一野伏、斥候、後衛職や熟練冒険者が装備を新調する《軽装プレイ高レベル帯での装備の拡充》にうってつけだから全体的に冒険者が多い町なのかあ。なるほどなあ（社会科見学的RP）

カインスグローブには町の中央に脇本陣の本陣に次ぐ騎士・貴族用の宿泊施設、普段は一般旅行者も泊めた。老舗旅館風の存在な宿屋「ブレイドウッド」と本陣騎士や貴族用の宿泊・休憩宿。商業施設ではなく、その地の有力者の邸宅がよく使われる。を利用

した冒険者ギルドがあつてそこから街道に続く道に沿つて宿場街が続いていますね。ご飯屋さんも繁盛していて美味しそうだなあ。

中央から右の方角には数件の武具屋と多数の鍛冶工房が軒を連ねていてその奥にクジャク石鉱山がありますね。

中央から左には数件の長家、いくつかの農場野菜や小麦以外にも野草とか薬草も栽培してみたいですよとその横に設けられた大きな宿舎が3軒と教会がひとつありますね。すぐ北には川と雪原が広がっているため凄く冷えるんですけど、割とある焚き火を絶やさないことでこれを凌いでいるのでしょね。

溶鉱炉の近くにある木箱の影に、鉱夫と仲が良いと貰える盗品扱いにならないクジャク石の鉱石があります。鉱業のバイトをしたら、いくつか自由に貰えるのだから。2人とも操作してない間に強制イベントで働いていたみたいです（明らかなガバ）

ここまでが魔法剣士君の社会科学見学inカインスグロープ編でした。

親御さんに「魔法剣士の冒険者になる」って啖呵切つて実家を飛び出した魔法剣士君は、地元の方で武具を準備していたみたいです。（用意周到！ やりますねえ）

ただこの街の武具がちょっと気になる様子……高レベル冒険者御用達の武器つてどんなんじやろ？という事で碧水晶マラカイト鋼製の武器を取り扱う、コ☒？コ☒？の武器屋を冷やかします。

おっ！なんかカツコイデザインの長剣を発見！ ステータスを見てみましょう。

碧水晶の長剣 攻撃力1d6両手使用時2d6+6+6(7〜12) 値段41

00銀貨金貨(銀10枚分)でのみ取引可能

めつちや高え！しかも金貨でのみ取引可って書いてあるし、碧水晶の長剣って冒険者たちのセンチユリーだった？(困惑)

もう時刻は昼なので、宿屋「ブレイドウッド」の酒場で昼食にしましょう。魔法剣士君、ほうれん草と牛肉のキッシュにポテトとリーキのポタージュなんてシャレオツならンチっすねwww。

アツ！料理運んできたウェイター、圃人闘士君じゃないか！ずっと居ないなあって探してたらこんな所にいたんですね！ちよつと彼と雑談しましょう。(迷惑な客)

この宿屋ではこの街の顔役クジエルド氏女将さんの旦那さんらしいです。彼自身はクジャク石鉱山で働いてます。もここで寝泊りしているそうです。他の宿屋とは違い一番いい部屋を宿泊用に使っているのが良心的で人気の一つで

やかましい吟遊詩人もうざつたい注文取りも無し。

いかにも人柄のよさそうなイドラの存在もあつて居心地の良い宿屋です。

カウんターの裏に用意してある旦那さんこだわりのアルコールの量はスカイリムでも指折りなんですって。

ちなみにこのブレイドは刃を意味するブレイドではなく「組んだ、編んだ」という意味のブレイドだそうですね。

さて昼食を美味しくいただいた後は冒険者ギルドに行きましょう！（ゴブスレTRPGにあるまじき今までのゆつたりとした行い）

冒険者ギルドで登録を済ませると、圃人闘士君にばったり再開するイベントが発生します。

受付嬢が2人で一党を組む事を提案します。先に圃人闘士君を宿屋で発見し、雑談しないとソロプレイになるので注意です。（4敗）

さて、記念すべき、初依頼ですが時間的にほぼ依頼票はありません。そんな中選び取った依頼は……

「デケデケデケデケデケデケ………ペラッ

「酒場のツケ回収」宿屋「ブレイドウッド」

借金の取り立てかよォー！

気を取り直して、依頼人のいる宿屋「ブレイドウッド」にイクゾー

今回の依頼はこの宿屋の女将さんから詳しくお話が聞けます。具体的な依頼内容は「ロツジ・ビードさんに借金のことは気にしなくてもよいと伝言する」事です。

ツ……ツケの回収と伺って来たんだけどさ、話が違いますか……？（震え声）

聞けばビード氏のその朗らかな人柄が好感を与えるのか、宿屋のイドラ女将は借金のことを全く気にしていない様子。以前にも話したそうだが、本人が逆に固辞していて、取り付く島がなかったのだとか。

それで依頼を出したんだねえ。それじゃ、ゴブリン退治でもないしサクツとこなしますかね！

次に尋ねるのは、ロツジ・ビードさんです。魔法剣士君とはバイト仲間でした！

この為に鉱山で働く必要があつたんですね！（ナントカ構文）

彼自身スカイリムでも数少ない「根っから善良そうな人物」を感じさせてくれる、ノルドの男性です。

そんな彼の唯一の欠点がハチミツ酒狂だと言う事。もしカイネスグロープに働き口が無かったら、もし宿屋の主人が彼女でなかったら放浪者か物乞いに成り果てたであろう幸運な人物。優しい友人に恵まれた優しいアル中のおっちゃんです。

要するにのんびりの一般人なのですが（無慈悲）、必要条件を満たすと従者になってくれたりします。義理堅い好漢ですがのんびり故にだらしない部分もあり、そのだらしないさを情けないと思いつつもつつい酒はやめられない彼を我々がふらりと現れて借金の悩みを解決してしまうという感じのクエストです。（唐突なネタバレエ）

依頼の件を告げると貸しているほうも借りているほうもお互いに気を遣い合いか

えって苦しい立場に陥ってしまっているのが、それが何とも言えず微笑ましい感じですね。

実際クエストクリアすることで、その恩義に報いんと命を賭けて一党の仲間になってくれます！

非常に泥臭く、人間らしい良い人キャラクターなので、「財布が少し重たいなあ」と感じるプレイ

ヤー諸君は、彼にその重荷を背負ってもらってもいいのよ？ 良くない？

さてこちらの取引に応じてもらうようロツジさんを説得するに当たって、

みーなーさーまーの為にい

説得方法について以下のように解説します。

- 1 理詰めで説得
- 2 脅迫・威圧して説得
- 3 賄賂で説得
- 4 色仕掛けで説得
- 5 相手の要求に応える事で説得

1、2、4ではそれぞれ2d6+(知力, 体力, 魂魄+第二能力値)+交渉あれば、習得段階に応じてボーナス≧要求値で判定します。第二能力値はGMさんが選びますよお。

3 賄賂ですが、プレイヤーが金銭を差し出す事で上記の要求値を半減させ判定を通しやすくします。当然、プレイヤーのお財布がイタアイ！なので注意しましょう。要求金額は要求値×銀貨1d10枚です。足りなかつたら、無効になります（無慈悲）。

5 は分かりやすいですね。クエストクリアのために別クエストをクリアするのです！可能なら、スルーしたい所！

プレイヤー2人ですから、2回挑戦できますよぉ〜 賄賂は……出来ません。（アル中のおっちゃんに払う金子はないとも言う）

魔法剣士くんの挑戦！ 理詰めで説得するみたいなので知力集中判定ですね。カラコロ 結果は、162d6（5, 4）+7結構いい数値なのに……失敗です。

次いで圃人闘士君の挑戦です。1回失敗してるんで要求値が2ポイント増えたつて……ああんまりだああ！

つまり要求値18ポイント以上出さないと、確定で追加ミッション受けなきやになっちゃうのね……悲しいけど、これってゴブスレなのよね！

さあ！ 脅迫威圧による説得で賽が投げられた！ 瞬間湯沸かし器みたいに圃人闘士君がブチ切れたので体力反射判定ですね！カラコロ、14ポイント2d6+8……あかんやんけwww

切り替えていきましょう（日本代表感）！ ロッジさんの追加ミッションはなん

じやらほい？

「俺のじつちゃんは元々、おまんらと同じ冒険者だったんでい！ 冒険でしくじって、ほうほうの体で村だったこの街に居着いた後、ばあちゃんと出来て足を洗ったのさ。最後の冒険の場所は、ドウマーって奴らが作ったカグレンゼル遺跡だ。」

「じいちゃんの話が本当なら、持ってた武器は相当な値打ち物さ。邪魔だからってんでほっぽってきた兜に剣に盾を質草にすりゃツケの清算どころか当分の酒代の工面も出来る上にお釣りも出るって寸法さね」

「つーわけで冒険者の兄ちゃん達よ俺と一緒に遺跡の冒険に行ってくんねえか」
無茶振り来たあーwwwwwwww