

● PREPLAY

時は20XX年東京都豊島区某所のゲームスペースに、5人の男女が集まった。

TRPGシステム『ナナバナ』名も無き世界の物語』のテストを兼ねたセッションを開催すべく召集された、いずれ劣らぬ猛者達である！

ゲームマスター(GM) えー、本日はお日柄も良く、ようこそお集まりいただきまして恐縮至極。プレイヤー一同 いえいえー。

GM 今回プレイする『ナナバナ』名も無き世界の物語』は、いわゆる「オールドソックスな中世ファンタジーを遊ぶためのTRPGシステム」です。売りは特にありません！(ざわっ……)プレイヤーA ちょっ、それはどうなんですか!?

GM いやまあその、なんと言いますが、特徴と言えるものは幾つかあるんですがねー。ぶっちゃけ今時こういうシステム先行かつ中世ファンタジーとゆる1ジャンルしかカバーできない

ゲームってまったく流行りじゃないですよね？

プレイヤーB ぶっちゃけ過ぎです……。

プレイヤーC じゃあ、何のために作ったんだ!?

GM 強いて言うのなら、著作権気にせずプレイ発表するため？

プレイヤーC 目的に対する手段としては手間かかり過ぎだろう！

プレイヤーD そこらへんはとりあえず置いてくとして、その特徴とやらを説明してくれ。GM ちやー。……まず、キャラビルドは「スキル制」を採用しています。用意された様々なスキルを習得することでキャラクターの能力を向上させていく方式ですね。

一同 ぷむぷむ。

GM 行動力制を軸にして色々細かい工夫は盛りこんでいるんですが、それはおいおい説明していきます。とりあえず、今回は前後編2話完結予定であまりキャラを固めている時間も無さそうなので登場人物用の簡単なプレストリーを用意してきました。こちらを確認した上で、各人にあつた性格や能力を設定してもらえれば、と思います。

一同 おっけー。GM ……では、コホン。

● PC1用 プレストリー

宿場町イシュ。東西を結ぶ大街道の中途、やや辺境に位置する人口数百名程の、この小さな町の新人衛士であるPC1は、ある日、上司のウォルトンから緊急の呼び出しを受ける。それが、この奇妙な事件の幕開けになることはまだ知る由も無かった――。

プレイヤーA 衛士ってことは公務員ですか？

GM まあ、小さな町なので警察と兵士を兼ねた役職と思ってくださいな。で、彼がまあ主役的立ち位置になります。……続きは一気に行きます。

● PC2用 プレストリー

君は名も無き小さな農村で平凡に暮らしていた。ある日、所用で一日ほど出掛けていた君が村に帰ると、村の様子は一変していた。一体何が起ったのだろうか――。

● PC3用 プレストリー

君はPC1の同僚(または友人)である。君もまた、衛士長のウォルトン(またはPC1)から、今回の事件への協力を要請される――。

● PC4用 プレストリー

君はPC2と同郷の知人である。故郷で起きた事件を聞き及んだ君は、郷里の危機を放つておけず、PC2に協力を申し出た――。

【ナナバナ】TRPGリプレイ 『コルーツ村の神隠し』(前編)

— Where had they lost? —

プレイヤーD (プレストリーの書かれた紙を読んで) PC2が事件の当事者で、PC1は依頼を受ける側になる感じかな？

プレイヤーB それに、3は1、4は2と知り合いなので、積極的に協力しましょうってメモしてありますね。

GM そうです。ある程度協力関係ができていくこと前提で動いていただけるとありがたいので……でも、ぶっついてもぶっついたらっていう要望があれば個別に受け付けますよー。

一同 ほーい。

プレイヤー一同、プレストリーとデータを眺め、誰が何を担当するかを決めていく。

「PC2はヒロイン的立ち位置って書いてあるな」「別にヒロインが男でヒーローが女でも構わないんですが……リプレイにしたときの見栄えのため、どっちかは女性に担当していただきたく！」(一同笑)「アストをやった感じだと壁役必須っほいね」「あと盾魔法」「チェインメール最強。寧ろチェインメール本体」「もう年寄りに主役は厳しいよー」「これ西洋風ファンタジーですよネ？ カタナとかありな世界なんですか」「まあ異国の武術ってことで」「名前思いつかねー！ マール・デ・クスとかいいか？」「駄目に決まってるだろ!?!」

そんなこんなでどうにかこうにか4人のPCが完成した！

● PC1 ギルバート

GM じゃあまずは、雄々しくもPC1に志願してくれたプレイヤーA君から！

プレイヤーA よろしくお願ひします！ 名前はギルバート。※技術特化型の戦士です！

※【ナナバナ】のキャラクターは、習得したスキルによって体力/技術/敏捷/学術/精神/社会の6つの能力値が変動し、それぞれの能力値の高低によって、おおよそその特徴が決まる。大雑把に言えば前3つが高いと前衛向き、後ろ3つが高いと後衛向き。ギルバートの場合、攻撃を当てる、受け流したりするのに関連する技術という能力に特化した、前衛型のキャラクターということになる。

プレイヤーA ↓ギルバート 今はまだ未熟ですが、剣の腕を上げて、やがてはもっと大きい都で腕を試したいな……と思ってる19歳の若者です。

プレイヤーC おー。近年見かけない、主役らしい主役(笑) ギルバート えー？ じゃあ、もう少し奇をてらった方がいいですか……? GM 王道大いに結構！

プレイヤーD 大丈夫。我々が担当する色モノキャラでバランスとれる(笑)

プレイヤーC えっ? それ私も入ってるの? GM 不安になるようなこと言っなよっ!

ギルバート とりあえずこんなところで。後はちよっとシナリオ進めながら固めていく感じ。 GM OK! じゃあ次はBさんよろ!

● PC2 マリベル

プレイヤーB はいっ。名前はマリベル。イシュの町の近くの農村で暮らしている17歳の女の子です。プレイヤーD スキル的には何が出来るんだっけ? プレイヤーB ↓マリベル 母親が村のウィッチドクターみたいな存在なので、その手伝いで治療の術と防御の術が使えます。

GM あ、ちなみにこのゲームでは※魔法の原理や社会性にもベースとなる設定はありません。

※魔法の原理とは『何故この世界で魔法が使えるか』、社会性とは『この世界では魔法がどの程度の一般性を持つか』の設定。多くのRPGでは世界観の基礎になることも多い部分だが、『ナナバナ』ではこれらについても、物語に併せてGMがその都度設定することを推奨している。

GM 今回は、『精霊や祖霊など、身近にいる霊的存在に力を借りている』『誰でも使えるという程ではないが、比較的身近で、使っても特段奇異の目で見られることはない』『とこのことについておっけー思います。

## PLAYER CHARACTERS



NAME: ギルバート  
AGE:19 SEX:MALE

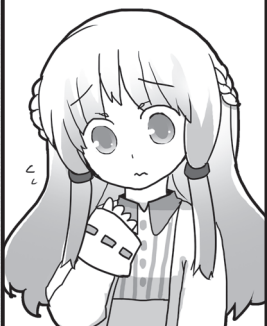
-STATUS-  
体力 /2 技術 /6  
敏捷 /2 学術 /2  
精神 /2 社会 /1

-SKILL-  
【デクスタリティ】(技術向上)  
【ソードアーツ】(剣術習得)  
【ガード】(防御力向上)  
【一刀両断】(剣術:大威力白兵)

NAME: マリベル  
AGE:17 SEX:FEMALE

-STATUS-  
体力 /2 技術 /2  
敏捷 /1 学術 /2  
精神 /4 社会 /3

-SKILL-  
【チャネル】(自然系魔法習得)  
【水精治癒】(魔法:HP回復)  
【水盾】(魔法:ダメージ軽減)  
【地精神】(魔法:防御力up)ほか



NAME: ブリギット  
AGE:23 SEX:FEMALE

-STATUS-  
体力 /4 技術 /3  
敏捷 /2 学術 /1  
精神 /2 社会 /1

-SKILL-  
【オフセンス】(命中向上)  
【ヒートアップ】(大威力白兵)



NAME: ラマール  
AGE:25 SEX:MALE

-STATUS-  
体力 /2 技術 /3  
敏捷 /2 学術 /1  
精神 /2 社会 /4

-SKILL-  
【シュートセンス】(射撃命中向上)  
【スナイプ】(大威力射撃)



**GM** 物語は、冬は雪に閉ざされる北部地方に遅めの春がやってきた頃から始まります。宿場町であるイシュは、西の辺境と東の王都を結ぶ街道上にあり、小規模ながら交通の要所となっています。特に、今位の時期は冬の間滞っていた交通が再開されて行商が集い、娯楽に飢えていた人々の求めに応じて大道芸人やらも集まり、と大いに賑わっている時期です。

**マリベル** やつと外に出られるー。

**マリベル** どんよりした空に晴れ間が見えると。

**ブリギット** 私達衛士も大忙しってわけだ。

### ● SCENE 1 依頼人

**GM** 物語は、冬は雪に閉ざされる北部地方に遅めの春がやってきた頃から始まります。宿場町であるイシュは、西の辺境と東の王都を結ぶ街道上にあり、小規模ながら交通の要所となっています。特に、今位の時期は冬の間滞っていた交通が再開されて行商が集い、娯楽に飢えていた人々の求めに応じて大道芸人やらも集まり、と大いに賑わっている時期です。

**マリベル** やつと外に出られるー。

**マリベル** どんよりした空に晴れ間が見えると。

**ブリギット** 私達衛士も大忙しってわけだ。

**GM** ですね。ま、青年団の連中とかも手伝ってくれるので、時々は休みをとることもできます。……で、それはちょうど、新人衛士のギルバート君が久々に非番の休みをとれた日のことでした。

**ギルバート** 休みなんだ。何してるんだろ？溜まってた洗濯物とか干したりしてるのかな(笑)

**ラマール** 一人暮らしの基本だねえ。

**GM** ところが。起きて早々、部屋のドアが叩かれて、大家さんが「ちよっとギルバートさん。起きてるか？」と呼びかけてくるわけです。

**ギルバート** 「ああ、はい。おはようございます」

**GM** 「今、役場のウォルトンさんから言っただね、『非番のところ悪いが、急いで番所に来てくれないか』って」

**ラマール** 休日出勤キター！(笑)

**ギルバート** まあ、上司には逆らえませんからね。準備をして番所に向かいますよ。

**GM** はいはい。では、さっきもちよろつと言いましたが、行商とか旅芸人とか見世物小屋とか人形劇の舞台とか、そついでに楽しげなもので活気に溢れる大通りを尻目に、君は役場へ向かうのでした(笑)

**ギルバート** とほほ。……でも、わざわざ非番の日に呼び出すってことは、何かあったのかも知れない。

**GM** うむ。その予想は当たりました。君が番所につくとそこでは上司のウォルトンとブリギットが、ひどく憔悴した様子の少女を前に厳しい顔をしている。

**ブリギット** じゃあ登場。訳知り顔で壁にもたれてます(笑)

**マリベル** 解りました！

**プレイヤーD** つまり、人前で魔法使っても「魔法だ吊るせーっ」みたいなことにはならない(笑)

**マリベル** そんなことになるなら魔法やめます！

**プレイヤーC** お願いだからやめなさい。私達の中で魔法使えるのあなただけみたいだから。

**ギルバート** 物理攻撃組は全員『殴る』『強く殴る』しかできませんからねっ！(一同爆笑)

**GM** スキル習得型のシステムだと初期ステはそんな感じになりがち。成長に期待しましょう。

### ● PC 3 フリギット

**プレイヤーC** では私。ギルバートと同じくイシュの町で衛士を勤めるフリギットだ。年齢は23なので、ギルバートの先輩になるな。

**ギルバート** おおっ。よろしくお願ひします！

**プレイヤーC** ↓フリギット 体力・技術型の戦士で、攻撃力も耐久力もそれなりにある。まあバランス型かな。……ギルバートのごとはスバルタ式にビシバシ鍛えているみたい(笑)

**ギルバート** えええっ!?

**GM** ちなみにこの町、人口300人で常備兵力は3人位。だから、君達と上司のウォルトンでフルメンバー。

**フリギット** 少なっ!?せめて5〜6人は欲しいぞ！

**GM** 君等の下に町の青年団とか消防団とかがいる、持ち回りで見回りや警備は手伝ってくれるよ。

**プレイヤーD** 岡っ引きのポジションだな。

**ブリギット** 人口300人とそんなところか。

**GM** ちなみにウォルトンさんは40絡みの熟練の戦士。……なんだけど、最近はずっとお腹も出てきて、第一線は退いている感じ(笑)

### ● PC 4 ラマール

**プレイヤーD** 最後は俺だな。俺はラマール。25歳の弓使いだ。

**ギルバート** ……どことなく名前にマール・デ・クズの面影が。

**プレイヤーD** ↓ラマール バレたか(笑)

**フリギット** ラマール・デ・クズ(笑)

**ラマール** とりあえずただのラマールで(笑)。マリベルと同郷なんだが、「こんな田舎もウツ山だ！」といシュの町に出てきた。……でも、ビッグになるという夢は果たせず、日雇い仕事とか猫とかして生計立ててる、と。

**一同** ダメっばい(笑)

**マリベル** でも、私にとつては、町で成功してるお兄さんって感じかも。

**ラマール** ああ、時々村に帰ったときにはホラ吹きまくってるからね！「いやー、この前、暴れ熊を一発で仕留めて街を救っちゃったよ」(一同爆笑)

**フリギット** 完全にダメ人間じゃないですか!?

**ラマール** 人生は厳しいんだよ。……ま、そんなこんなで役場の下請けもしてるので、ギルバート、ブリギットとは知り合ってることいいかな？

**GM** ああ、そつとも知り合ってることいいかな？



非常に助かりますね。……そつそう。アイテムなんですけど、現状そこまで細かく作ってないです。今回はあまり気にしないでいいです。

**ブリギット** とか言ってる、実は松明がないと何も見えない！とか言われるんですよ(笑)

**GM** ないない(笑)。そついでに場面になったら、キャラクターに書いてなくても用意していったってこといいです。

**ラマール** フレキシブルに対応してくれるってこつたな。

**GM** さいです。それでは、本日はこの4名+GMで冒険に繰り出していくことになりました！どうぞよろしくお願ひします！

**一同** おっ！