

# ゴブリンスレイヤーTRPG用サプリメント

## Guidelines of Doing Combat on 1 Meter square grids (GDC1M)

### 概要

1メートル(m)四方の方眼地図で戦闘を行う際の指針を記述します。

本指針は全て、TRPGサークルLLKでゲームする際の指針であり、正式性や公平性は一切ありません。基本的に公式に従い、参考にしたい部分だけ本方針を参照すると良いと考えています。

また、原則的にゴブリンスレイヤーTRPGは抽象戦闘の方が楽です。こだわりのない場合、抽象戦闘をすることも賢い選択です。

では、なぜこんな指針を書いたのか？それは強いこだわりがあるからです！そんな人たちはご参考までにしてくださいただければと思います。

## はじめに

### ● 抽象戦闘と具象戦闘の長所と短所

ゴブリンスレイヤーTRPGでは、「なんとなく纏まった半径5mの乱戦領域」があると考えた方が楽です。もちろん、厳密に182項の移動妨害の例図を解釈しようとするれば、誰が中心の半径5メートルなのか、などの議論が出ます。しかし、前述の「乱戦領域」の考え方に基づいて、ざっくりとした感覚で捉えるのは賢い選択です。これをここでは、抽象戦闘と呼びます。抽象戦闘は、移動を考える必要も減り、時間節約にもなります。ゴブリンスレイヤーTRPGでは戦闘において継戦カウンターや消耗など管理する方が主眼だと考えれば抽象戦闘の時間節約と簡単さは大きなメリットです。デメリットは前述の厳密なルールとの乖離です。

一方で、矢筒を持つと移動力-2などの記述を見ると、正しく移動力を計算し、運用してみたいくなる人もいます。マス目(grid)を使った戦闘を行うと、誰が何メートル移動し、そこから誰が何メートル離れているかなどを明示的に知ることができます。このようなマス目を用いた戦闘を具象戦闘とここでは呼びます。具象戦闘ならば、移動妨害の例図も正しく解釈できます。もっとも、近接距離を5メートルとしている事から、5メートル移動して、5メートル先の相手を近接武器で攻撃可能なかどうかなど、解釈が分かりますので、新にルールに厳密というわけではありません。あくまで、位置関係を明示的に表せるのがメリットです。当然、移動のたびにプレイヤーは有利な位置を考えます。すなわち、時間がかかるのがデメリットです。このメリットデメリットを考えたらうえて、具象戦闘が面白そうだなと考えた場合、この指針を利用していただければよいと考えます。

### ● なぜ、1m四方を採用したのか？

ゴブリンスレイヤーTRPGでは、中心から半径5mという範囲が多く見られます。例えば、移動妨害の範囲であったり、近接距離であったり、呪文の効果範囲であったりします。

マス目の大きさが、2mでも3mでも割り切れず、中途半端な値になってしまいます。そこで、思い切って1m四方としました。

戦闘マップが大きくなりがちですが分かりやすさは抜群です。

## 戦闘時の移動の基本

### ● 戦闘時のPCの移動距離

PCは180項にある通り、1ラウンドに「主行動」と「移動」と「自由行動」x3を行うことができます。「主行動」後に「移動」しても、「移動」後に「主行動」しても構いません。原則的に「主行動」と「移動」のどちらを先にやっても行動への修正は変わりませんが、228頁にある通り、呪文行使のあとに「移動」する場合は近接移動のみになります。近接移動は5mまでですが、鎧やその他所持品による修正後の移動力が5m以下の場合、5mか移動力mの少ない方しか移動できないものとします。巨大はこれが10mになります。

◆表1. 戦闘時のPCの移動距離と修正

	移動距離	近接攻撃	射撃攻撃・呪文前・呪文維持	呪文後
近接移動	5m※	修正なし	修正なし	修正なし
通常移動	移動力m	修正なし	-4	不可
走行移動	移動力x2m	-4	-8	不可
全力移動	移動力x4m	-8	不可	不可

※5mか、移動力mの少ない方。このため、移動力が5以下の場合、実質的に通常移動は行えなくなる。

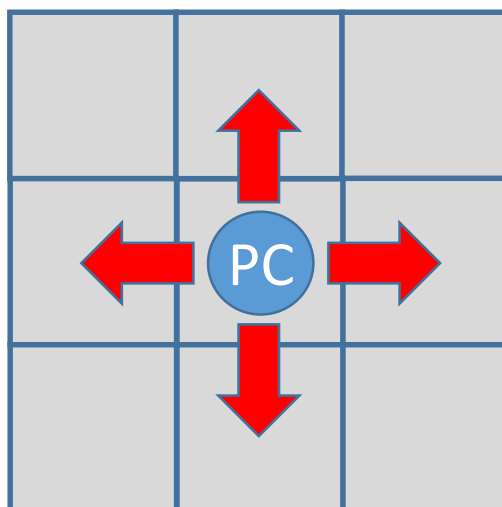
### ● 移動可能なマス

本指針では、PCは縦横にのみ移動できるものとします。すなわち、斜め移動は無しです。

斜め前に進むには、横に1m、前に1mのように、2mの移動距離が必要とみなします。

### ● 方向

PCの方向は考慮しないものとします。



◆図1. 移動可能なマス

## 攻撃範囲

### ● 近接武器の場合

使用している武器の射程が「近接」の場合、2マス先まで攻撃可能なものとします。これは、ナナメ隣接のNPCも攻撃可能にするための措置です。また、間に敵や味方がいても良いものとします。

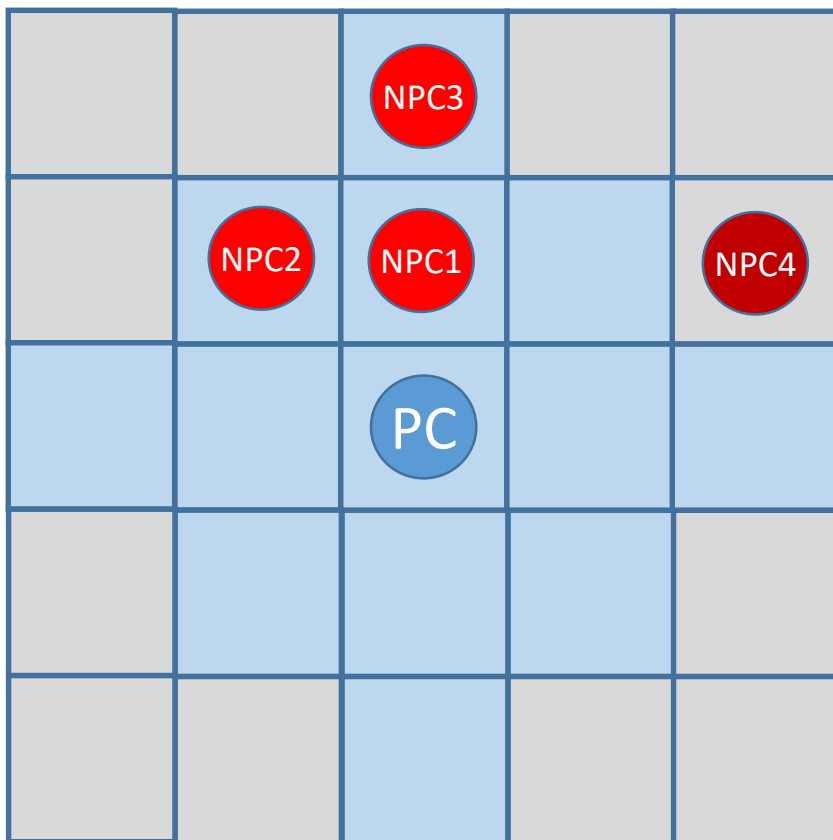
図2の場合、NPC1は当然攻撃可能です(1m)。NPC2も攻撃可能です(2m)。NPC3も攻撃可能です(2m)。しかし、NPC4は攻撃することが出来ません(3m)。巨大はこれが4mになります。

### ● 遠隔武器の場合

射程の範囲内なら攻撃可能なものとします。最低射界のような、それ以上近付かれたら攻撃できなくなる範囲は無いものとします。

### ● 「薙ぎ払い」

モンスターの能力「薙ぎ払い」は2m内任意の対象すべてとします。



◆ 図2. 攻撃可能なマス

## 移動妨害

### ● 移動妨害

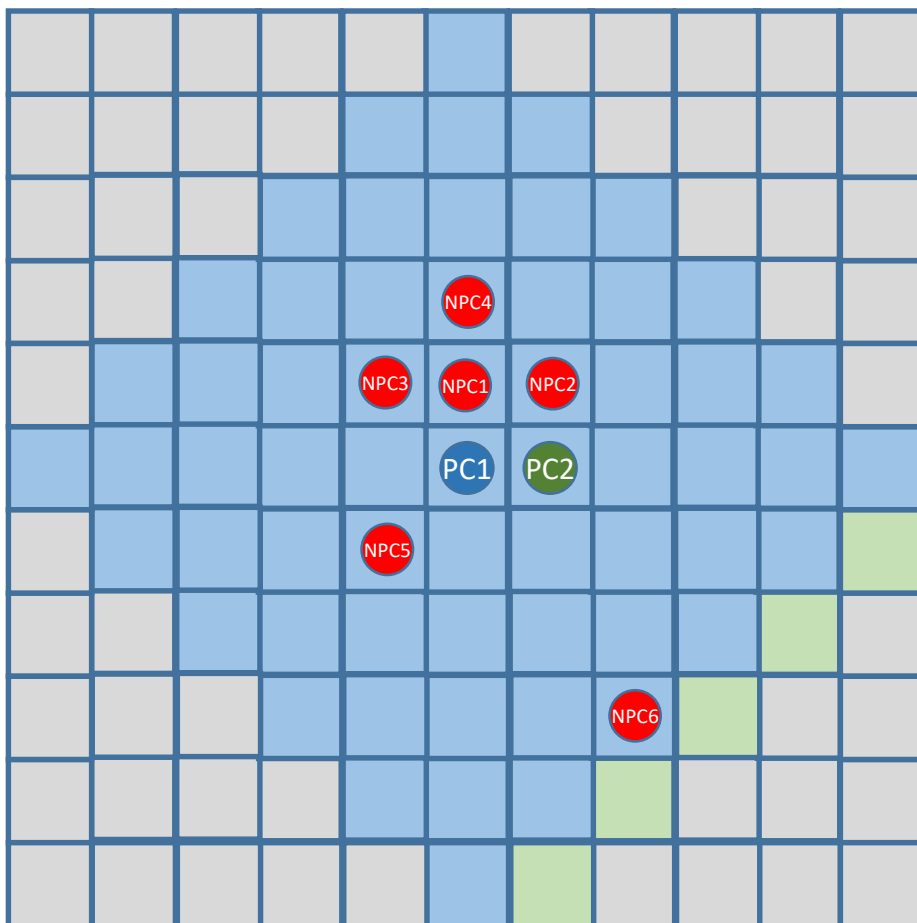
図3の青い範囲がPC1が移動妨害可能な範囲です。

通常、NPCの知能にもよりますが、NPCはよほど明確に突破の意図がない限り、NPCの進行方向が上から下だとして、NPC1～4のようにPC達の手前で止まるように裁定して下さい。

とはいえ、後衛にプレッシャーをかけたい場合もあると思います。その場合は、NPC5のように、PC1を攻撃することが出来るギリギリの範囲まで進むこともあり得ます。巨大はこれが10mになります。

### ● 突破に専念する場合

NPC6のように、移動妨害されても、移動妨害可能なら何処へでも移動できることを活かして、ギリギリまで前にも出ることもあり得ます。



◆ 図3. 移動妨害可能なマス

図3のNPCは、PC1が移動妨害に成功した場合の最前列にまで移動した状態を表しています。ただし、NPC6が148頁の移動妨害への抵抗に成功したとしても、次はPC2の移動妨害範囲に引っ掛かります。このPC2の移動妨害範囲は緑色の範囲です。

ただし、現実にはこの状態になった場合、NPC6からみてNPCは範囲内に5人、PC2から見てPCは一人が範囲内にいるので、それぞれの修正は+10と+2になり、差し引き8mの差があるので、実質的には移動妨害が成功することはないでしょう。

## 複数同居に関して

### ●スタックの考え方

1マスに複数のPCやNPCが同居する状態を複数同居或いはスタックと呼ぶこととします。移動終了後に、スタックは起きないものとします。

### ●スタックが起きる状況

スタックは移動中に起きる場合があります。味方がいるマスは、停止は出来ないが通過は出来るものと扱うためです。移動力が足りず、味方と同じマスにまでしか移動できない場合、手前のマスに停止してください。

敵がいるマスは通過できませんのでスタックは起きません。ただし、モンスター能力「夥しい群れ」を持つものは敵がいるマスを通り過ぎるものとします。また、「飛行」している場合は、飛行していない敵のマスを通り過ぎるものとします。

いずれにしろスタックした状態で移動終了することは出来ません。

さらに、冒険者技能【護衛】で5m移動して味方をかばった場合、味方を前後左右の隣接したマスいずれかに移動させるものとします。味方に囲まれており、隣接マスのいずれにも移動できない場合、最寄りの移動可能なマスまではじき出されるものとします。

いずれにしろ護衛した結果、スタックが生じることは無いものとします。

## 護衛による移動

259項の冒険者技能【護衛】は自分の手番の「移動」以外に移動が生じる例なので捕捉します。【護衛】による移動はルール通り5mまであり、移動力による制約は無いものとします。また、前述の「複数同居に関して」で説明した通り、味方がいるマスに進み、味方は任意の方向に押し出します。

また、図4の全範囲に及ぶ呪文《火球》が炸裂した場合、PC4までは一回の5m移動では届かない場合でも、味方を【護衛】しながら前進し、全員を【護衛】しても良いものとします。

なお、本指針では、【護衛】は範囲攻撃に対しても行え、自分が範囲攻撃を受けた後、他の人を【護衛】し、さらに別な人を【護衛】し、範囲攻撃から複数回のダメージを受けることで他の人を【護衛】することが出来る解釈をとっています。



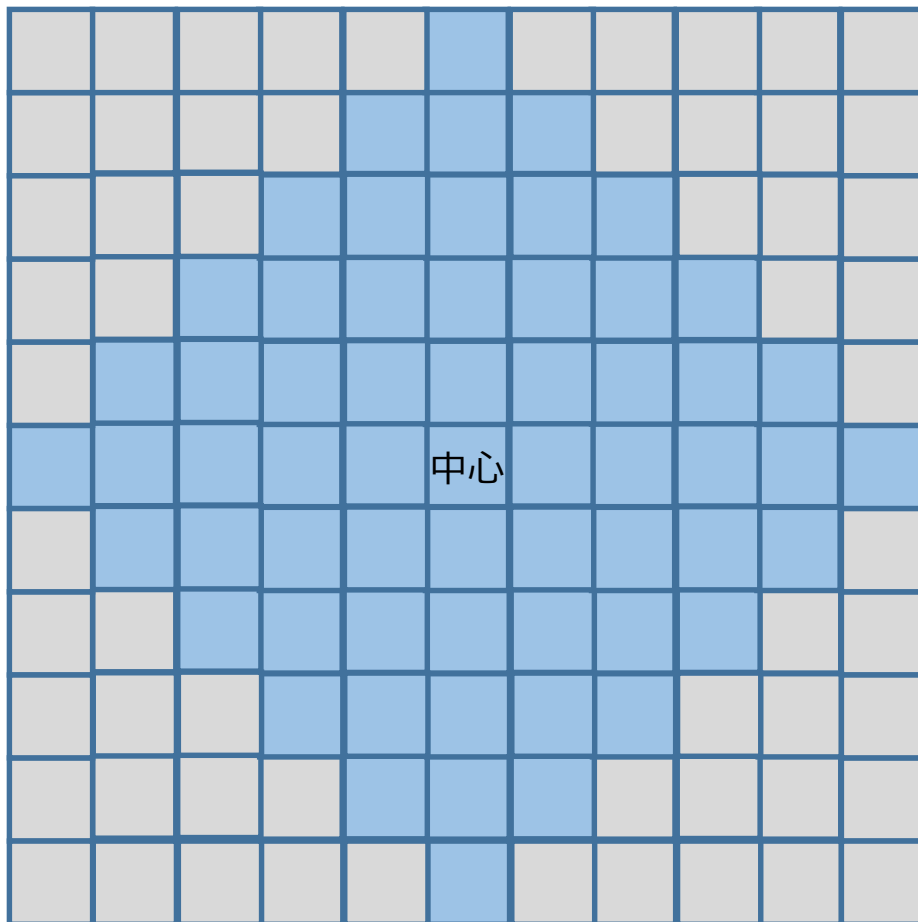
◆ 図4. 護衛による前進



## 呪文などの範囲

### ●半径5mの扱い

図5のように中心から5mのひし形を半径5mの範囲とみなします。直径が11mあたり、円より面積が少なかったりと微妙な部分もあります。しかし、ルート計算はしてられないので、このひし形を近似的に半径5mの円とみなして処理します。



◆図5. 半径5mの例

## 視線と射線

### ●視線

226頁に従い、呪文は視線が通っている場所にしか使用できないものとします。このとき、視線が通っているか微妙だとGMが思った場合は294項の範囲に含まれるかの応用で2d6で7+【幸運】以下が出たら成功の幸運判定を行うものとします。



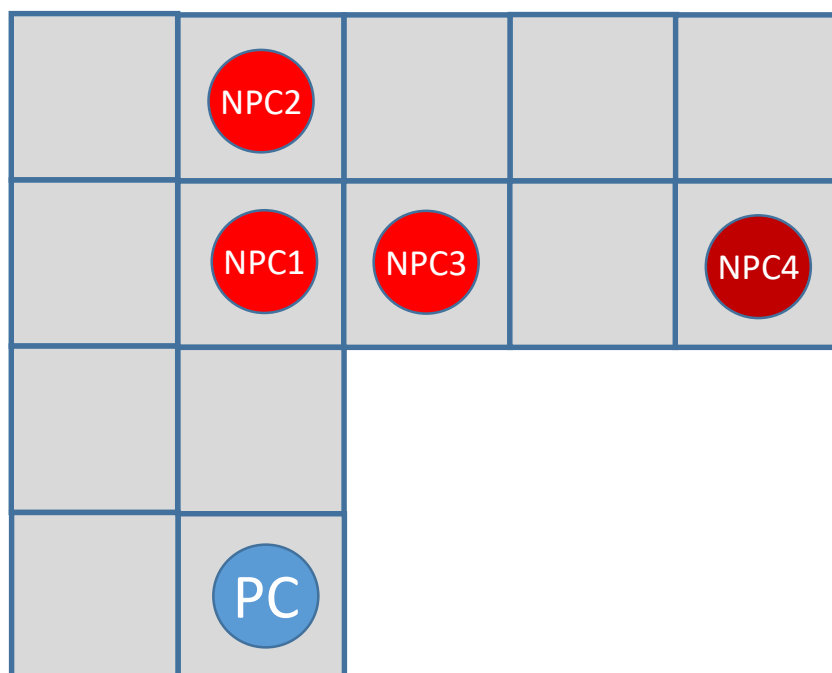
図6の場合は、NPC1、NPC2は問題なく視線が通り、NPC3が幸運判定対象と考えると良いと思います。NPC4は視線が通らなくても納得でしょう。

### ● 視線

原則的に視線と同じ扱いをします。195項に従い、普通に行っているNPC1がNPC2への視線を妨害することはありません。ゴブリンスレイヤーTRPGにおいて、乱戦に弓矢を打ち込むのは通常問題がないことと看做します。

ただし、同じく195項に従い、NPC1がNPC2を庇うと言う主行動をとった場合は遮蔽物と看做して、命中に-4の修正がかかるものとして扱います。これは、NPC2の1/3程度が見えていると看做した裁定です。

なお、NPC3が上半身だけ角から覗き込み射撃してきた、との扱いなら、NPC3を遠隔武器で攻撃する際には命中に-2の修正がかかるものとして扱います。これは、NPC2の1/2程度が見えていると看做した裁定です。



◆ 図6. 視線と射線

## 屋内の移動と遭遇

### ● 屋内の移動(小さな部屋)

部屋など、ドアやアーチで区切られている領域を警戒しながら進む時、一つの部屋を進むのに10分かかるものとします。

### ● 屋内の移動(長い通路)

20m以上の長い通路を警戒しながら進む場合、10分間に移動力をもととした移動距離を進めるものとします。表1は163項を10分にするために6で割り、さらに街道を移動する距離を地下迷宮を探索する距離に変換するために9で割った、元の値を54で割った値を切り上げた数値になっています。

移動距離はPCの宣言制で、10分間に何メートル進むかを宣言し、長距離移動判定「体力持久+冒険者レベル+【長距離移動】」を行い、最終的な移動距離を求めます。移動距離と目標距離を見比べ、表2に従い、必要なら消耗します。だれも目標に届かなかった場合、移動距離は最大の距離の人に合わせた距離となります。移動力15程度なら10分で60m程安全に移動出来ます。

◆表1. 10分間の移動距離

長距離移動判定の効力値	屋内探索時の倍率	荒野移動時の倍率	街道移動時の倍率
~9	3	10	30
10~14	4	20	40
15~19	5	20	40
20~24	6	20	50

◆表2. 移動距離と消耗

- ・移動距離が目標距離より大きかった : 消耗無し
- ・目標距離の半分よりは大きかった : 1消耗
- ・目標距離の半分に満たなかった : 1d3消耗
- ・長距離移動判定が大失敗だった : 3消耗

### ●屋内の遭遇距離

遭遇距離は、173項に従い、 $2d3 \times 3m$ になります。  
マス目の上の指定した距離だけ離れた位置にボスあるいは最初の一人を配置し、その後ろ5m以内の範囲に残りを配置します。

## 屋外の移動と遭遇

### ●屋外の移動

屋外は移動する時間の単位を1時間にあることが妥当です。表3は163項を街道を移動する距離を荒野を移動する距離に変換するために3で割った値を切り上げた数値になっています。移動距離はPCの宣言制で、10分間に何メートル進むかを宣言し、長距離移動判定「体力持久+冒険者レベル+【長距離移動】」を行い、最終的な移動距離を求めます。移動距離と目標距離を見比べ、表2に従い、必要なら消耗します。だれも目標に届かなかった場合、移動距離は最大の距離の人に合わせた距離となります。移動力15程度なら1時間で1km程安全に移動出来ます。

◆表3. 1時間の移動距離

長距離移動判定の効力値	屋内探索時の倍率	荒野移動時の倍率	街道移動時の倍率
~9	20	60	160
10~14	30	70	200
15~19	30	80	240
20~24	40	100	280

### ●屋外の遭遇距離

遭遇距離は、173項に従い、 $2d6 \times 3m$ になります。  
マス目の上の指定した距離だけ離れた位置にボスあるいは最初の一人を配置し、その後ろ5m以内の範囲に残りを配置します。

## おわりに

### ● 具象戦闘と移動力

ゴブリンスレイヤーTRPGでは種族により移動力が大きく変わります。そして、一般に戦闘力に秀でた種族は移動力が抑えられている傾向があります。

本指針を用いた具象戦闘を行うと、移動力の価値が大きく上がり、移動力の低い種族は様々な工夫を要するようになるでしょう。

したがって、純粹に足を止めての戦闘力だけでゲームを行いたい場合は具象戦闘は避けた方が無難です。

逆に、この無駄に高い移動力を活かしたゲームがしたいな、と思っただけに具象戦闘を行うと面白い成果が得られるかもしれません。その程度の軽い気持ちで具象戦闘を試してみたいはいかがでしょうか。

### ● 具象戦闘と時間

自由に動くモブが大量に存在する場合、具象戦闘は時間がかかります。なるべく、群れ能力で主行動をするものを一人にしたり、ボスの統率で主行動をするものを減らしたりする方が無難です。

逆に言えば、主行動をするNPCが少なければ、具象戦闘でもそれほど多くの時間はかかりません。そのあたりを注意して、GMはシナリオを組んでみると良いと思います。

### ● 具象戦闘とこの指針

9シナリオ程、具象戦闘でこなしてみた結果を整理したものであり、今後のゲーム内容によっては追記や変更が行われる可能性があります。そのことをご了承いただきたいと思います。

奥付

発行日 : 2019年07月12日

発行 : 野良騎士団

発行人 : 黒鳥 勇 (twitter: @ezmscrap)

野良騎士団 : <http://www.llk.sakura.ne.jp>