

皆様初めまして。そしてこんにちわ。

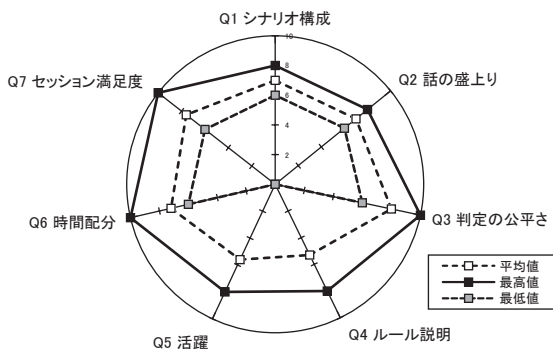
本日はゲイボルグコンベンションにご参加していただき有難うございます。2週連続開催の2回目となりますが、今日コンベンションにご参加していただけた皆様有難うございます。今日一日楽しんで言っていれば幸いです。

さて話はかわりますが、先週の土曜日ですがふとしたきっかけで飛騨高山に行きました。豆腐料理に舌鼓して町並みを適当に散策したりと、暑い中ぶらぶらしてきました。普段は近場で適当に遊ぶことが多いですがたまにはこうやって遠出をするのも気分転換になっていいですね。

そんなことを少し思っていました。

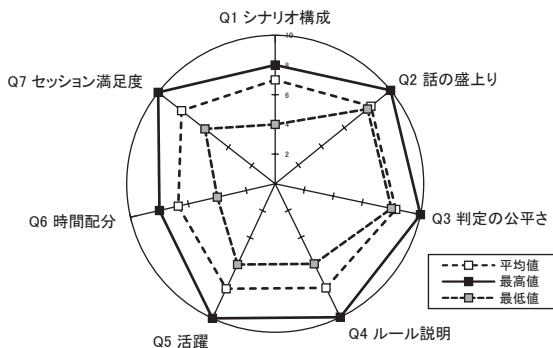
アンケート結果

テーブル NO1: 六門世界 RPG 2nd



- 初めての六門 2nd でしたが楽しかったです。マスターさんお疲れ様でした。
- オオカミに乗れてよかった。
- たのしかった
- ロルが単調になってしまったかと…

テーブル NO2: ソードワールド 2.0



- もう一度やることになるならシナリオの煮詰めなおしをしたかった。orz.
- けもけも、もふもふはいいですねー

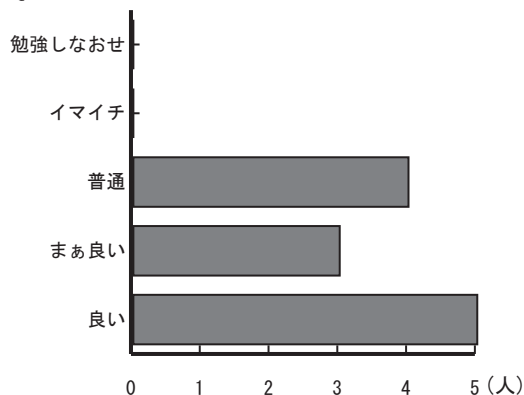
先月からですが、アンケート内容を一部変更をしております。本日のゲームについても時間配分の質問を追加しました。マスターをされる方にはこうやってその場でプレイヤーに評価をされるのはある意味プレッシャーになるかもしれませんが、自分のシナリオ、マスタリングなどを見直してもらい、次回のマスターの参考にしていれば幸いです。なので是非マスターの方は、プレイヤーの方からアンケートを集められたら我々スタッフに渡す前に一度読んでみてください。

質問の内容

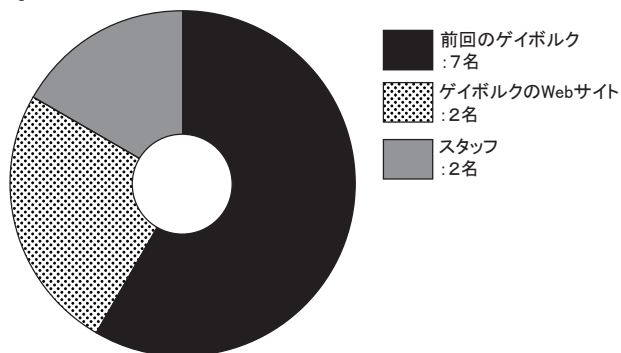
- Q1 シナリオ構成やアドリブに矛盾がありませんでしたか？マスターの人はシナリオ構成は納得の行く形に取まりましたか？
- Q2 全体が盛り上がるようなシーンはありましたか？
- Q3 PC/NPCの扱いや判定方法は公正でしたか？
- Q4 ルールの説明は理解しやすく、遊びやすかったですか？マスターの人は全員に理解してもらえる説明だったと思いますか？
- Q5 自分のPCが中心になるようなシチュエーションはありましたか？マスターの人は各PCに活躍してもらう場面を用意していましたか？
- Q6 ゲーム全体の時間配分は適切でしたか？
- Q7 セッション全体を通しての満足度は？またこのメンバーで遊びたいと思いますか？

アンケート結果

Q1 コンベンションの運営・手際などはどうでしたでしょうか？



Q2 本日のコンベンションをどこで知りましたか？



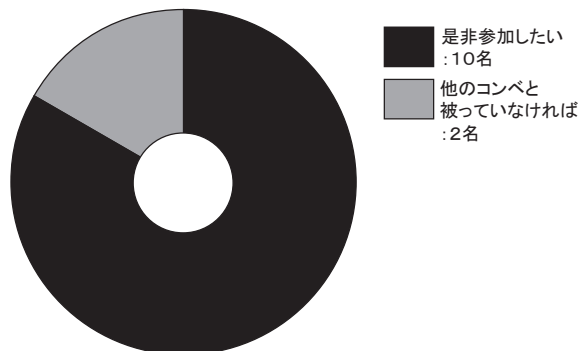
Q3 本日のゲイボルクで一番良かった点は？

開催時間が長い	3名
会場の場所が良い	2名
椅子が良い	2名
スタッフの対応が良い	1名
参加費が安い	1名
お茶が用意されている	1名

Q3 本日のゲイボルクで一番気になった点は？

GMが少ない	4名
宣伝が足りない	4名
地雷アレがいる	1名
システム選択の幅が狭い	1名
会場が遠い	1名
会報のマスター集計が逆	1名

Q5 またゲイボルクにきますか？



アンケートを変更して第一回目の結果ですが、今回からアンケート項目に入れた我々ゲイボルクの悪い点についてのアンケートですが、早速色々ありますね。

まずGMが少ない件ですが、これは我々ゲイボルクの大きな問題であり、非常に対応が難しいところです。

現状では不足分はスタッフ側でマスターを立てるか参加者の方で協力をしていただいている状況ですが、正直スタッフマスターですべてをカバーするのは我々の体力と時間を考えると現状としては無理があり、必ずしも保障できるものではありません。

そのため参加者の方でマスターをされる方を増やすために環境改善をする必要があると思っています。そのため一つお願いですが、プレイヤーをされる方は少しかマスターや他のプレイヤーに協力的になっていただければと思います。

協力的といっても自分の楽しみを全て捨ててマスターに協力しろというのではなく、相手の事も考えてあげて欲しいのです。人には色々と考えがあり、主義主張の違い、考え方の違いなど様々な違いがあります。一番の理想は同じ考えを持つ人たちだけで遊ぶことですが、それはコンベンションという場である以上絶対無理があります。そのため各自が考え方の違う人たち同士でうまく付き合っていく必要があります。

まずは自分と他のマスター、プレイヤーたちとは考え方が違うという前提に立ち、その上でお互いの考えを尊重できる関係が出来ればと思っています。

難しいことを色々書いてしまいましたが、結局はみんな仲良く楽しんでくださいということです。せっかく楽しみに来たのに嫌な思いしても我々スタッフとしても寂しい限りですからね。

あと宣伝については少し考えます。ごめんなさい。orz....

シナリオ倉庫

—シナリオブック「忘れられた神々」—

シナリオの概要

本シナリオは、ソードワールド 2.0 でキャラメイク後の初期キャラクターにて遊ぶことを前提としたシナリオです。

冒険者に成り立てのPCたちに対し簡単な遺跡探索の話が舞い込んでいます。

遺跡は大破壊と共に忘れ去られた神殿ですが、蛮族たちが自分たちのねぐらにするべく既に神殿を占拠している状態で、蛮族たちと戦闘となってしまいます。

そして偶然遺跡を調査に来たというタビットの魔法使いと神殿探索を行うこととなりますが、彼は色々と隠し事をしてしています。

登場キャラクター

クルツ（タビット魔法使い）

このシナリオの最終的なボスとなるNPCです。

彼は魔術師ギルドで大破壊前に存在した神々の研究をしていたのですが、資料と一緒に発見されたアクセサリに封印されていた神官の魂に乗っ取られ、封印された神の復活を目論みます。

ベナレッタ（情報屋）

PC達が所属している冒険者の店に遺跡の情報などを持ち込む情報屋です。

今回のシナリオで向かうこととなる遺跡もこのNPCが持ち込むこととなります。

ガバメット（冒険者の店のマスター）

PCたちが所属する怒涛の荒波亭のマスターです。

導入

冒険者に成り立てのPCたちが冒険者の店でゴロゴロしていると、情報屋のベナレッタがこの町の近くで見つけた遺跡の情報を冒険者の店に持ち込んできます。

場所は町から2日前後ぐらいの位置にあり、町に近いめさほど危険な蛮族は出ないことは予測されます。それもまた冒険者の店のマスター、ガバメットは見習いのPCたちに話を振ります。

遺跡にて

遺跡は町からすぐの森に入りその後1日半ほどしますと到着します。遺跡の周りは小高い丘になっており、切り立った崖に突き出す形で石造りの建物が少し出ています。

遺跡の中は小さな神殿となっておりますが、中では既にボガードを初めとする蛮族たちが到着しており、遺跡の中であれこれと暴れています。

PCたちはその遺跡の中に入る事となりますが、PCたちの行動により遺跡の中で不意打ち状態となるか、蛮族たちがPCたちの行動に気づき待ち構える形のどちらかになります。

出現モンスター ボガード：1体（剣のかけら2つ）

ゴプリン：3体

遺跡の訪問者

PC達が遺跡に到着した少し後ぐらいから、タビットのクルツが遺跡に到着します。

クルツはPC達が遺跡に先に到着していることに驚きますが、PCたちからは身を隠しPCたちの後をつけていきます。

PCたちには遺跡に入る前、戦闘中など特定のタイミングでクルツに気づくか判定をさせます。

ただし遺跡の本格的な探索が始まる頃には姿を現します。

クルツはPCに対し、研究の過程でこの遺跡の情報を見つけたこと、そしてPCたちと偶然出会ったことを説明し、遺跡調査のお手伝いをして欲しいとお願いをします。

遺跡探索

遺跡にいる蛮族たちを倒すと後は遺跡の中の探索となります。

遺跡の中は昔の神殿で、礼拝堂のほか神官たちが生活する部屋がいくつかあります。

遺跡の中にはボガードたちが持っていた装飾を施した剣などいくつかお金になりそうなアイテムが存在します。

そして遺跡の奥には隠し扉があり、その先にはいくつかの書籍と額に入った人のかたどった高さ2m、幅50cmほどのレリーフがあります。

そこで発見されたレリーフは実はクルツが乗っ取られた神官が信じていた神の化身が封印された姿であり、彼はそのことを黙ったままPCたちに自分が探していたものがそれであることを告げた後、遺跡で暫く研究をするという出し、PCと遺跡で別れることとなります。

町に戻ると

町に戻ると遺跡探索から戻ってきたPC達を待ち構えるかのように魔術師ギルドの者たちが冒険者の店で待ち構えています。PC達が遺跡に行ったことはベナレッタから聞き出しています。

その後は、魔術ギルドの半ば強引な任意同行を求められ、そこでクルツが魔術師ギルドで管理しているマジックアイテムに乗っ取られ、なにやら遺跡に向かっている事と、大破壊前に別の神により封印された危険な神の封印を解こうとしていることを説明されます。そしてこの事件を公にたくない魔術師ギルドはPC達にクルツを連れ戻して欲しいことをお願いします。

再び遺跡にて

再び遺跡に戻ると、遺跡ではクルツがギルドから持ち出したマジックアイテムを使いルームパペット2体を召還し待ち構えています。クルツに乗っ取った神官はかなり高位で神聖魔法にも自信があるため、PC達に対し立ち去るように交渉をします。

立ち去らない場合はそのまま戦闘となります。

戦闘では2ラウンド目で神聖魔法を使おうとしますが、何故か魔法が使えません。原因はクルツがタビットで神の声を聞けないからですが、乗っ取った神官はそんな事情を知らないため、神の声が聞こえず神官魔法も使えない状況に驚愕することとなります。その後はクルツの知識にあるソーサラー魔法を使って戦闘となります。

出現モンスター 魔道に魅入られた魔法使い：1体

ルームパペット：2体

シナリオ終了

その後は魔術師ギルドから報酬を受け取り終了です。

クルツを殺すことなく助けることが出来た場合はボーナスで経験点を与えてください。

経験点 シナリオに成功した：1000点+モンスター分

クルツを殺すこと無く助けた：+500点

参加者の皆様へのお願い

本日はゲイボルクコンベンションへ参加していただき有難うございます。皆様に快適にゲームを楽しんでいただくために、当コンベンションでは以下のお願いをさせていただきます。ご協力をよろしくお願い致します。

皆様へのお願い

1. 会場内は禁酒・禁煙となっています。喫煙をされる方は館内所定の場所をお願いします。
2. 貴重品の管理は各自をお願いします。
3. 会場内でお食事を取っていただいてもかまいませんが、ごみについては各自お持ち帰りをお願いします。
4. 会場内には紅茶などお茶を準備してあります。ご自由にお飲みください。
5. 当コンベンションでは閉会式を行いません。ゲームが終了した各卓よりご自由にお帰りください。
6. お昼過ぎ 14:00 頃参加費を回収にうかがいます。それまでに参加費の準備をよろしくお願い致します。



ゲームマスターをされる方へ

1. マスター受付は開場黒板付近で行っています。マスター希望の方はこちらまでお越しください。
2. ゲーム終了後、マスターの方は各プレイヤーが書かれたアンケートを回収しスタッフにお渡しください。

その他ご不明点がございましたら、スタッフまでお願いします。

当日のタイムテーブル

- 9:30 開場、マスター受付開始
- 10:00 開会式
- 10:30 ゲーム開始。良い冒険を♪

- 14:00 参加費回収

- 20:00 ゲーム最終終了時刻
- 20:30 会場片付け開始
- 21:30 駐車場締め切り

次回開催予定

9月7日(日)

連絡先

〒458-0823
名古屋市緑区太子1丁目173-2
ルミュエル東が丘105号室
土屋様方 蒼樹
geiboruku@ark.sakura.ne.jp
<http://geiboruku.halfmoon.jp/>