

アリアンロッドRPG 2E・リプレイ  
～ 夕焼けの冒険者 ～

---

第一話 『出会いと始まり』

もっふ 著

## まえがき

私は、「遊び」が大好きです。

……申し遅れました。本リプレイの執筆者、もつぶです。ご覧いただきありがとうございます。この文章は、数ある遊びの中でも、TRPG（テーブルトークロールプレイングゲーム）という遊びを行なった時の様子を読み物として文章化した、「リプレイ」と呼ばれるものです。これを読んでいる人だとTRPGについて私より詳しい人の方が多いと思いますが……私なりの理解では「GM（ゲームマスター）が用意した世界の中でPL（プレイヤー）と協力してPC（プレイヤーキャラクター）の物語を共に紡ぐ遊び」だと思っています。……ちよつとわかりにくいですね。ま、詳細はぜひ検索を。雰囲気は本文をぜひお読みください。

このリプレイではF・E・A・R社のTPRG、菊池たけし著の「リアンロッドRPG 2E」という、ファンタジー系の世界観を持つシステムを使って遊んでいます。GMを務めるのは筆者でもある私、もつぶ。PLには私の4人の（個性的な）友人たちが参加してくれています。TRPGの楽しさはGMとPLの協力で作るもの。友人たちがどんなPCでどんな冒険を繰り広げてくれるのか……GMとしても楽しみます。

また、本セッションはキャンペーン——同じPCで続けて遊ぶ長めの物語、その第一話となります。全何話かは決めてませんが、長く続けていければと考えているところです。

——それでは、GMと4人のPLが紡ぐ物語の第一話、ぜひお楽しみください！

## ◆ PLEPLAY

## ▼ プリプレイー ～ 遊戯の始まり ～

二〇一九年四月某日、平成という時代の終わりが近付いたとある春の日。東京の一角にある一軒の家に五人の男が集まっていた。緊張した面持ちでパソコンを開く者、本を読みふける者、ひとり言を呟く者、様々な態度でテーブルを囲む一同。その空気を破るように、一人の男が声を上げる。そう、ここから行われることは――。

GM……というわけで、アリアンロッドRPGのキャンペーンを始めたいと思います！

一同…イエーイ！

プレイヤーO…なんと初代。

GM…初代じゃないです（笑）。2Eです。

プレイヤーH…初代のルルブ持つてきてと言われてこのメンバー持つてこれるのか（笑）。

プレイヤーS…アリアンロッドは無いな。ソドワなら全部あるけど。

GM…あるんだ。…さて、アリアンロッドはみんな経験はあるけど大体忘れてる、でいいかな？

プレイヤーH…ふんわりしたことは覚えてるけど、細かいことは忘れてるね。

この項目では 本文の補正やセッションで話せなかったGMの想い、本文に書くほどでも無い戯言を書いている。お遊びな内容も多いのでご了承を。

初代 初代のアリアンロッドRPGは二〇〇四年発売。その第二版であるアリアンロッドRPG 2Eは二〇一一年に発売、今回使用する改訂版が二〇一六年に発売されている。

ソドワ グループSNEのTRPGである『ソード・ワールドRPG』の略。プレイヤーSは初代・完全版・2Eと持つているらしい。

経験はある ちなみにGMは昔にPCで、プレイヤーは2回だけ、プレイヤーSは1回だけ経験が少ない。本キャンペーンも随時ルールを確認しながら進めているが、ちょこちょこ間違えている。ご了承ください。

GM…それでは、アリアンロッドの世界観を簡単におさらい。

一同…はい。

GM…アリアンロッドの世界はエリンと呼ばれています。その中でも今回の舞台となるのが「神々が作りし世界」とも呼ばれるエリンデイル大陸の西方です。ここでは様々な種族の人々が住んでいます。妖魔や魔族といった様々な脅威にもさらされています。みんなはそんな世界で冒険者として旅に出てもらうこととなります。

プレイヤー…冒険者か。

GM…ではさっそく、今回のシナリオの話に移りましょう！ 今回予告からスタートです。読み上げますね。

### ● 今回予告

「神々の作りし世界」エリンデイル。その大陸西方地域では様々な種族の人々が時に争い、時に協力し、多くの歴史を紡いできた。妖魔や魔族といつて脅威に晒され続けるこの世界で、人々は力強く生き続けている。そんな世界になくはない存在——それが冒険者である。ある者は夢を、ある者は野望を、ある者は使命を、様々な想いを胸に、彼らは旅を続ける。

人々 詳しくは後述するが、アリアンロッドの世界では一般的に「神の子」と呼ばれる6種族が「人間」と呼ばれている。これにはいわゆるエルフやドワーフも含まれる。

妖魔 古の時代に生まれた邪神の瘴気で「神の子」が邪悪化した存在。エリンの各地に多数存在しており、旅人や村が襲われることも多い。妖魔の最終目的は邪神の復活と言われている。

魔族 邪神の眷属たる存在。表立った行動は少ないが、エリンの各地で暗躍し、人々を裏から操ることも少なくない。基本的に不老不死の存在である。

冒険者 ファンタジー世界の定番職業。各地を旅し、探索で得た物や依頼の報酬で生計を立てる。アリアンロッドでは神殿での登録制度が取られており、神殿で簡単な適性検査を受け認められることで、証であるメダルを授与される。

そして、ここにも夢を描くかけだし冒険者たちがいた。彼らはそれぞれの目的のため、冒険者の誘致に積極的な都市、グランフェルデンへ向かっていた。しかしその道中、名もなき小さな村で休憩していたところで事件が起こる。偶然居合わせた冒険者たちは、村から事件の解決を依頼される――

アリアンロッドRPG 2E・キャンペーン 第一話『出会いと始まり』  
冒険の舞台が、キミを待つ！

プレイヤーO…テレットテレットテレット (名探偵コナンの次回予告の音楽)  
プレイヤーH…探偵が必要になりそうだからやめろ (笑)。

GM…グランフェルデンは、エリンデル西方にあるパリス同盟に所属する国の一つである。グランフェルデン王国の首都です。妖魔や魔族が増えていることもあり、治安維持のために冒険者とか傭兵とかの誘致も積極的に行っているのです。冒険者の活躍の場所もいっぱいあります。みんなはそこに向かっていてる最中です。プレイヤー同士は初めから知り合いでもシナリオ始まってから出会うでもどちらでも大丈夫です。なので、ギルドはシナリオ中に簡易的に組んでもらうことになります。ギルド名は後で決めるで大丈夫です。

プレイヤーS…ギルド名か……。 (ルールブックのギルド名表を見る)

今回予告 今回のセッションにおける物語の雰囲気や予告するもの。F、E、A、R社のTRPGでは定番。トレーラーと呼ぶシステムもある。

## ▼プリプレイ2 ～キャラクターを作る！～

TRPGの醍醐味は色々あるが、最初に行うこの作業を外すことは絶対でない。

——キャラクター作成の始まりである。

**GM**…キャラ作ですが、使えるルールブックは改訂版以降のほぼ全部。最新のレガシーデータブックは除きますが、基本①②改訂版、ストレンジジャーガイド、エクспанションブック、パーフェクト・スキルガイド、パーフェクト・アイテムガイド、これらに記載の全種族、全クラスが使用可能です。ただし、エリアデータ、地方特有の種族やクラスに関しては、その地域の出身にするとか、そういう設定を付けてくれるといいかなと思つてます。

**プレイヤーO**…わーい、新鮮なキャラクターシートだー。筆記用具を貸してください。

**GM**…どうぞ。

**プレイヤーO**…やったー、新鮮な筆記用具だー。

**プレイヤーH**…新鮮とは。

**GM**…では、キャラクターを作りましょう。今回はフルスクラッチで作ります。コンストラクションとそんなに変わらないけど。初期レベルは1。まずは種族を決めましょう。**プレイヤーH**…ルールブを全部採用すると種族多いなー。いつばいいる。

キャラクター ほとんどのTRPGでは、ゲーム中の人物等を「キャラクター」と呼ぶ。ゲーム用語としては、TRPGを遊ぶ現実の人のことをPL（プレイヤー）、PLが操作するキャラクターをPC（プレイヤーキャラクター）、GMが操作するキャラクターをNPC（ノンプレイヤーキャラクター）と呼び分けている。

フルスクラッチ アリアンロッドでは3種類のキャラクター作成法がある。「フルスクラッチ」は最も自由度が高い作成方法……なのだが「コンストラクション」の初期取得スキルがなくなるとは全く変わらない。ルールブックでも作成手順の5項目中4項目は「コンストラクションと同じ」と書かれている。

**GM**…まず神の子と言われる人類六種族。ヒューリン、エルダナーン、ネヴァーフ、フィ  
ルボル、ヴァーナ、ドウアン。これらがエリンにおける人類です。今回はそれ以外にもい  
ます。えーと、(スキルガイドを見ながら) ネフィリムという巨人、サハギンという魚人、  
エクスマキナという機械生物、ドラゴネットという竜、フェイという妖精もいます。

**プレイヤーN**…ふーむ。

**GM**…さらに**外来種族**と呼ばれるエリン以外の世界、異世界から来た種族もいます。デイ  
ーバ、レムレス、ベスティア、アーシアンですね。アーシアンは我々の住む現代地球つぽ  
いところから来た人で、異世界から来てますが分類は人間になります。

**プレイヤーH**…能力的にもヒューリンとバランスが違うだけのバランス型だったな。

**GM**…最後に妖魔種族。妖魔だったけど、邪神の影響から離れて普通の人々と同じような  
感覚、知性を持つように戻った種族です。——この中から好きな種族を選んでください。

**プレイヤーO**…ふむふむ。(エクスパンションブックの妖魔種族を見る)

**GM**…その後はクラスを決定していきます。アリアンロッドではメイנקラスとサポート  
クラスの2つがあり、メイנקラスはウォーリア、アコライト、メイジ、シーフの4つで  
す。前から話している通り、これは全員別々のを選ぶようにお願いします。

**プレイヤーS**…(プレイヤーHに対して)ウォーリアでいいんですよね？

**プレイヤーH**…おいらはウォーリア！

**外来種族** エリンでは異世界から来た者を通常は「来寇者(マリジナント)」と呼ぶ。来寇は外敵が攻めて来ることを意味しており、エリンに来る外来の者の大半は敵対的であるためそう呼ばれてきた。最近では人類と交流可能な者たちを「来訪者(ストレンジヤー)」と呼び、区別するようになっていた。PCとして使える外来種族は来訪者である。

**GM**…サポートクラスはルールブックに記載のものから選んでください。ただし、エリアデータである地方特有のサポートクラスを選ぶ場合には、その地方と関わりのあるような設定を考えておいてください。ちなみに種族の方でもドラゴネットとエクスマキナは地方出身という設定があるので、その辺もかみ合うようにお願いします。

**プレイヤーN**…うーん。(スキルガイドをめくる)

**GM**…種族とクラスを決めたらスキルを取得していきます。今回はフルスクラッチなので、取れるスキルはまず種族スキルが「タイミング・メイキング」のスキルが一つ、次がメイクラスのスキルを3レベル分、サポートクラスのスキルを2レベル分。一般クラスのスキルを1レベル分取ってください。ただし、一つのスキルの上限は2レベルです。

**プレイヤーS**…(キャラシを見て) おおすげえ、現在レベルと上限レベルを書く欄がある。**GM**…スキルを取ったらアイテムです。今回は初期作なので所持金は五〇〇G。アイテムデータから必要な道具を買っていつってください。

**プレイヤーO**…そこをなんとか。

**プレイヤーH**…何をだ(笑)。

**GM**…あ、エクスペンションブックに記載の誓約(ゲツシュ)のルールは使いませんし、アイテムガイドの**伝承武器**とか**S武器**とかも今は使いません。普通のアイテムだけをお願いします。

**誓約(ゲツシュ)** 自らに誓いを立てることで様々な恩恵(と束縛)を受けられるルール。PCの個性付けに使えるので本当は採用したいが、アリアンロッドに慣れないGMなので見送った。途中で導入したい。

**伝承武器** 先祖伝来だったりいわくつきだったりとか何かの物語を持った武器。様々な「伝承」によって神と戦う武器となったり、「呪詛」によって持ち主が馬になったりする。

**S武器** 「スロット」という穴が空いた武器。クリスタルをはめ込むことで様々な効果を得ることができる。

プレイヤーH…まあ、金額的にも駆け出しの冒険者が持つてるわけないしね。——ところでGM、キャンペーンってそこそ高レベルまでやる気ですか？

GM…やる気です。最低でも10レベル、上級職まではいきたい。せつかくなら15レベルの称号クラス、なんだつたら20レベルいつちやう？ くらいの気持ちでいます。  
プレイヤーH…なるほど。どうしようかな……。

——その他細かいルールを説明した後、各々キャラクター作成が始まった。使うルールブックが多いこともあり、かなり悩むプレイヤーたち。

プレイヤーH…ウオーリアでガンスリンガーやろうかな。

プレイヤーN…サムライいきましょサムライ。ガンスリンガーサムライ。後で刀を追加すればええんや。

プレイヤーH…《アームズマスタリー》そんなに取れないよ(笑)。

プレイヤーO…ジェルボア、【筋力】6しかないんだよねー。

プレイヤーN…妖魔種族見せてくれー。

プレイヤーS…俺はエルダナーンやるかな。

プレイヤーH…サムライだと防御が微妙だなあ。

《アームズマスタリー》  
特定の武器に習熟するスキル。選んだ武器の命中判定が+1Dされるので、攻撃系では積極的に取りたい定番スキルの一つ。

プレイヤーS…《エンラージリミット》懐かしい。こんなんあつたな。

プレイヤーO…やべえ、レトルトカレーって超高級品じゃん。

プレイヤーN…火力を伸ばすのは次からにするか。魔術判定のダイス増やすの取らなきゃ。

プレイヤーS…3Dならファンブル絶対しないからな。

プレイヤーO…それフラグだから！

プレイヤーS…冒険者セット安いな、つて重い！

プレイヤーN…移動力やばい。5m切る。

プレイヤーH…ハンター面白そうだけどクセが強すぎて勇気が出ない……。

プレイヤーS…誰かセージ取る？

プレイヤーN…火力に振るか防御に振るか……。

プレイヤーH…なーやーまーしいー。

たぐさんのルールブックとにらめっこしながら、ワイワイとキャラクター作成は続く。

——悩むこと一時間以上。各々のキャラクターのデータ面はおおよそ完成を見せた。

GM……では、みんなデータ面はできたようなので、次は設定面に移りましょうか。ライフパスを振りましょう。

レトルトカレー 改訂版で追加された『現代アイテム』の一つ。〔HP〕を〔6D〕点回復できるアイテムだが普通に買うと二〇〇〇Gという高級品。

それフラグだから！ これが本当にフラグとなることに、この時は誰も気付いていなかった。

ライフパス キャラクターのこれまでの人生を表す背景設定。リアンロッドでは「出自」「境遇」「目的」を設定する。自分で自由に考えてもいいが、ダイスを振るのが好きなプレイヤーたちはダイスの女神に人生を決めもらうのだ。たまに事故る。

プレイヤーH…やったー、ダイスを振るぞー。

GM…まずはプレイヤーS。(キララシを見て)…エルダナンか。【出自】は普通の出自ですね。D66をどうぞ。どつちが十の位か決めて振ってね。

プレイヤーS…とう！(ダイスを振る)……66！これはやばい予感。

GM…(笑) 66は…『一般人』です。

『一般人』

あなたの親は町や村に住む普通の人である。どんな出来事があったって強く生きていく、それが普通の人の強みなのだ！

プレイヤーS…(笑)

GM…次は【境遇】、D66をどうぞ。

プレイヤーS…(ダイスを振る) 56。おかしいな、このダイス偏ってるのか？

GM…56ね？ えーと…。

『放浪』

あなたは世界中を旅しています。好きで旅をしているのか、それともやむを得ない事情

【出自】 キャラクターが生まれた環境のこと。親が英雄になったり前科者になったりする。

D66 六面体を2個振って二桁の数字を作るダイスの振り方。出目が小さい方を十の位とする場合と、十の位のダイスを先に決めて振る場合の2種類があるが、リアンロードでは十の位のダイスを決めて振るパターン。

【境遇】 キャラクターにあった過去の出来事のこと。記憶を失ったり神の声を聞いたりすることもあれば、平凡な毎日になることもある。

なのか。ここに来たのも一時的な気まぐれかもしれませんが。

プレイヤーS…あー、設定しやすい。

GM…では、『目的』いきましよう。D 66。

プレイヤーS…ここで変なの来なければ……（ダイスを振る） 12。

### 『金銭』

あなたの目的は金銭である。世の中、金さえあれば何とかなるものだ。

GM…一般家庭に生まれ、放浪し、金銭を目的に旅をする。

プレイヤーS…やだーそんなエルダナン。

プレイヤーH…ウオーリア、シーフあたりなら分かるけど（笑）。

GM…これは完全に親に勘当されて放逐されてますねー。

プレイヤーS…エルダナンでアコライトでセージですよ!?（一同笑）

プレイヤーO…とても俗っぽいな（笑）

プレイヤーN…生臭坊主（笑）

GM…続いて、プレイヤーO。種族はジェルボアか。ジェルボアの出自表を振りましよう。

【目的】 キャラクターが冒険者になつた目的のこと。名譽やお金を求める者、運命に導かれし者、強制された者等、理由は様々。目的が無いことだつてある。

エルダナンでアコライトでセージ エルダナンはエルフとも呼ばれ、社交性が高く温厚で思慮深いと言われる種族。アコライトは神聖魔術を使うため聖職者が多い。セージは知識豊富な賢者を意味する。この組み合わせで『金銭』が目的……生臭坊主である。

プレイヤーO…(ダイスを振る) 22!

『値切りの鬼』

あなたの一族は交易によって生計を立てていた。商品を安く仕入れるのは常にあなたの親の役目だった。あなたはその交渉術を見て育ったものだから、相手の心境を押し量るのに長けている。

プレイヤーO…(笑)

プレイヤーH…まあドロップ品とかのシーフなら分かる気はする(笑)

GM…続いて境遇表は基本の方で。D 66。

プレイヤーO…(ダイスを振る) 16。

『傷病』

あなたは重い怪我や病を患ったことがある。それを辛うじて乗り越えたあなたは、人の生死について何か思うところがあるかもしれない。

プレイヤーO…難しいねー。微妙に嘸み合わないのきたね。

GM…ほら、交易してて値切りの鬼してたら誰かに恨まれて刺されたのかもしれないね。

——続いて目的表。D 66。

プレイヤーO…(ダイスを振る) 35。

『扶養』

あなたは家族などを養うために行動している。あなたの稼ぎが彼らの糧なのだ。止めるわけにはいかない。

プレイヤーS…実家どうなったんだ(笑)。

GM…完全に親刺されてないか!?(一同笑)……では、続いてプレイヤーNで。

プレイヤーN…レムレスって何か特別なあります?

GM…レムレス? 外来種族ならあるよ。D 66どうぞ。

プレイヤーN…赤い方が十の位!(ダイスを振る) 63。

『事故』

あなたは何かの事故に巻き込まれてエリンへやってきました。来たくて来たわけではない。元の世界へ帰る手立てはあるのか……。

プレイヤーS…そんなものはない！

GM…(笑) では続いて境遇表を。

プレイヤーN…(ダイスを振る) 36。

『渡来』

あなたは別の大陸や地方から渡ってきました。砂漠を越えた東方の国々か、はるか西方の戦乱の大陸か。

GM…:…いや、そもそも異世界からじゃないか？ (一同笑)

プレイヤーH…確かに渡ってはきてる (笑)

プレイヤーN…これはもはや必然というか、何も情報を与えてくれないのでは (笑)

GM…はい、では目的表をD66で。

プレイヤーN…(ダイスを振る) ……22！

『好奇心』

あなたの目的は好奇心を満たすこと。好奇心に限りはない。さて、次はどこへ行くこうか。

プレイヤーN…帰りがかったんじゃないのか。

プレイヤーH…完全に定住する方向で思考が固まってる気がする(笑)

GM…では最後はプレイヤーH。

プレイヤーH…ヒューリンです。(ダイスを振る) 13。

『王侯貴族』

あなたはどこかの国の王族や貴族の子どもとして生まれました。あなたは高い教育を受けて育ってきた。

プレイヤーH…まじで!? 【知力】、基本値7ですよ!?

GM…ほら、高い教育を受けて育ってきただけで……。

プレイヤーH…それが生かされているかは別の話、と。(一同笑)

GM…(笑) では境遇表を振りましょう。

プレイヤーH…いやー、何を与えてくれるかワクワクですよ。(ダイスを振る) えーと、32。

GM…32は……あ。

別の話、周りがしつかりしている、一人やんちゃになるのはよくある話。その結果どうなるかは次のページ。

『没落』

あなたは地位を、財産を、名誉を失った。かつては名のある家系だったに違いないが、今は見る影もなく落ちぶれてしまった。

一同…(爆笑)

GM…いやーキタキタ！ 境遇表見たときに『没落』つてのが見えて、これ来たらいいなーって思ったんだよねー(笑)。

プレイヤーS…素晴らしいわ(笑)。

GM…完璧なの振るなあ。じゃあ目的は『金銭』か『逃亡』か？ 目的表、D66です。

プレイヤーH…(ダイスを振る) 31。

『戦い好き』

あなたは戦いが好きだ。戦いの場に身を寄せていれば、それで満足だ。

プレイヤーH…あのー、急に不適合者感が出てきたんですけど(笑)。

GM…こんなところですね。では後はみなさん、名前とか、性別とか、設定とか、色々と考えて紙に書くなりしといてください。

『没落』 やはり知力基本値<sup>7</sup>では保てなかったようだ。

## ▼プリプレイ3　↳　キャラクター完成！　↳

しばし休憩した後、再度テーブルに集まるプレイヤーたち。まずはメインプレイ前の自己紹介からだ。

**GM**…キャラクターが完成したところで、自己紹介からスタートしましょう。今回のシナリオでは、この村で出会うの前から一緒なのもあるので、その辺りも含めて紹介してくれるといいと思います。……では、セッションシートの順番でプレイヤーSから。

## ●プレイヤーSのキャラクター

**プレイヤーS**（以下、**ソルビット**）…キャラクター名はソルビット。**エルダナーン**の男性で27才です。クラスはアコライトとセージ。戦闘はテンプレのアコライト・セージといった感じで、『プロテクション』、『ヒール』、『ホーリーウェポン』で。それと『エンサイクロペディア』でエネミー識別をします。設定としては、出自は『一般人』ということ……**セージ**だからしょうがないよね、と親のスネをかじっているんな研究をしていたら親から追い出されました。それから放浪して、やつぱり研究を続けるには金が必要だ！　というこ

とで冒険者となり、一緒に金ヅル……じゃなくて一緒にお金を稼いでくれる仲間を求めて

**エルダナーン** エルフとも呼ばれる、「神の子」種族。ヒューリンに次いで数が多い種族で、一般的に細身で身長が高い。平均寿命が二〇〇歳と長く、不老の者もいる。

**セージ** サポートクラスの一つ。知識豊富な賢者を表す。研究はともかく、親のスネをかじるのはしょうがない。

グランフェルデンへ向かっています。金さえあれば何でもできる！

GM…出身とかは考えてる？

ソルビット…詳しくは考えてないけど、エリンデイル西方のどこかですかね。

GM…パリス同盟の中かな。まあ、金集めくらいで他の国までは来ないわな。

プレイヤーH…渡つてくるメンツはそれなりの理由があるからなあ。

GM…普通の一般家庭の人がいきなり遠出はしないもんね。

プレイヤーH…別の大陸に行こう！ はアグレッシブが過ぎる(笑)

ソルビット…そんな感じでお金が欲しいです。

### ● プレイヤーHのキャラクター

GM…では続いて、2番はプレイヤーH。

プレイヤーH…あ、俺だっけ。

GM…そうだよ！(笑)

プレイヤーH(以下、ウォルロック)…キャラクター名はウォルロック。グラブルの武器欄から名前持ってきました。ヒューリンの男性。年齢はダイスで決まりました、18才。メイクラスがウォーリア、サポートクラスがガンスリンガーです。性能的には二丁拳銃で《バツシュ》する生き物です。ただ、二丁拳銃したいがために《アームズマスター》を取っ

グラブル 大人気スマホゲーム『グランブルーファンタジー』のこと。空に浮かぶ島々を旅する騎空士として仲間と冒険に出るファンタジーRPG。グラブルではプレイヤー同士で「騎空団」というギルドを組めるのだが、このギルド同士の対戦イベントである通称「古戦場」はSNS上で一種の風物詩となり、多くの騎空士を苦しめ楽しませている。「古戦場から逃げるな」

ヒューリン エリンの世界で最も数が多い一般的な「神の子」種族。生態的にも精神的にも適応能力が高いため、世界中に分布している。唯一他の種族との混血が可能。

ガンスリンガー サポートクラスの一つ。魔導銃という遠射技術で作られた銃を扱って戦う。特殊な銃で接近戦と遠距離戦を巧みにこなす。

ていなので命中のダイスは2D。固定値は8あるので初期作段階なら何とかなるんじゃない? という淡い期待。

プレイヤーN…2Dしかないのね。

ウォルロツク…当たらなかつたら大人しく、というか当たつても当たらなくても次は《アームズマスタリー》取ります! 売りとして、防御力はそれなりで【物理防御力】10。【行動値】も投げ捨ててないのでウォーリアとしてはそれなりの8。【移動力】も10m切らないようにしたので、キャリバーの射程10mと合わせて20mくらいまでなら間合いに収められると思う。

プレイヤーO…えらい。

プレイヤーN…すごい。

ウォルロツク…で、ライフパス的なアレ。先ほどのジャラジャラのおかげでほどほどに流れはできてますが…王侯貴族を振ったけどさすがに王族は重いので――。

ソルビット…ええ!? あんなに美味しい設定を!? (一同笑)

ウォルロツク…貴族でもええやん! 没落貴族で! ……えーと、《ハーフブラッド…エクスマキナ》取ってるからアルディオオン出身です。というか一般スキルで《ホーム…アヴェルシア》取ってるのがつつりアルディオオン出身ですね。

プレイヤーN…あ、《マシシム》は無くなつたんだ。

貴族でもええやん! どうせ没落して旅に出てたら王族も貴族も大差ないので? と思ったのは内緒。

アルディオオン…ここでは『アルディオオン大陸東方』を指している。大小様々な国が覇権を争う。戦乱の大陸である。エリンドイル西方との間の海には、大海の亀裂があるため行き来するのが難しい。年に数回ある嵐の期間のみ、船で渡ることができる。

ウォルロック…能力値の補正考えながら、今は機械化する必要ないなって。

プレイヤーN…なるほど。

ウォルロック…というわけでアルディオンの吹けば飛ぶような小国の貴族の生まれでしたが、家は没落しました。悲しいね。それで、家の蔵にあった**キャリバー**二丁を持つてさつさと出奔してきました。もう家のことなんか知らん！ 後は残った兄貴が何とかするやろ！ ……ということでも次男坊です。能力的に【知力】とかは投げ捨ててるんで、家の復興とかは他の家族の誰かが頑張るんじゃないかな？

GM…家族には大したことも言わずにバーンと出てった感じ？

ウォルロック…蔵にあったキャリバーの入ってた箱の書き置きには「探さないでください。」

ウォルロック」と。

プレイヤーO…(笑)

GM…「あいつ出てったぞー！」と(笑)

ウォルロック…というわけで、**着の身着のまま飛び出してきました。**

ソルビット…これは親の刺客が……。

ソルビット…長男は死んだからお前に後を継いでもらおう！ 冒険者ごっこはここまでだ！」

プレイヤーO…「殿、お城にお戻り下さい」

ウォルロック…お約束だ！

キャリバー…通か古代に作られたとされる魔導銃。ガンズリンガーのスキルでのみ取得できる。至近距離でも射撃できる特殊な銃なので、ガン||カタしたい人にもオススメ。

着の身着のまま…でも蔵にあったキャリバーは持ち出した。愛用だからか金になりそうだからか……。

プレイヤーN…あるある展開やなー。

ウォルロツク…と、そんな感じの生き物です。ビジュア的にも特徴つけた方がいいかな？  
いいとこのおぼっちゃん感は出たく無いから……くせつ毛を無理やり後ろになでつけて  
いる感じにしておくよ。

プレイヤーO…マルフォイ？

ウォルロツク…フォイ言うな（笑）

### ●プレイヤーOのキャラクター

プレイヤーO（以下、タチキリ）…ジェルボアのタチキリです。名前は刃物を使って他人の  
物を盗む窃盗の名称から取りました。エリンデル東方の**ダイワ群島国**出身です。

ウォルロツク…おお、東方。

タチキリ…父親が貿易商船にいて、どつちかというと買い叩く人。その貿易商船と一緒に  
乗って旅をしてたんですが、父親が買い叩いた商品に生きた素材がいました。

ウォルロツク…素材（笑）

タチキリ…（自分が）ウサギだし生きた**サメ**ということにしよう。そのサメに襲われて深傷  
を負いました。治療のために大陸に降りたものの、父親と家族は貿易商を止めることはで  
きないのでそのまま船で旅立ちました。その後傷は治りましたが、素材のくせに生意気だ！

マルフォイ 『ハリー・ポッター』の登場人物。純血魔法族の名家の子息。嫌味なタレキャラだが、日本ではネタキャラとして異常な人気を誇る。「フォフォイのフォイ」

ジェルボア ヴァーナが原形の妖魔種族。明記はないが、ヴァーナに則すなら兎族、狼族、猫族があるだろう。タチキリはウサギの姿らしい。

ダイワ群島国 エリンデル大陸東方にある島国。イメーは日本。エリンデル大陸西方と東方の間には広大な「無限の砂漠」があり、往來は多くの時間と危険を伴う。

サメ 日本神話の「因幡の白兔」をイメージしているのだろう。サメではなくワニという説もある。

と思いつち、あらゆる素材を剥ぎ取って金に変えてやろうと、復讐の冒険を始めようと思  
いました。全ては金。といつても、自分を回復する術を持たないので宿代や回復薬を節約  
……もとい金になる人を探すためにグランフェルデンに向かいました。

ソルビット…ろくな奴いねえ（笑）。

ウォルロック…回復アイテムと書いてアコライトと読むのでは（笑）。

タチキリ…あと肉壁はウォーリアだから。肉壁になつてね。

ウォルロック…肉壁かー。

GM…さっきの説明だと、サメに襲われて怪我をしたけど、親は仕事を続けなきゃいけな  
いからどっかの病院かなんかに金を置いて突っ込んで頑張つて言われたと。

タチキリ…うん。

プレイヤーN…なんて奴だ（笑）

ウォルロック…ド、ドライだ……。

GM…金は置いていった、後はお前の力で生きろと。大怪我させといて（笑）

プレイヤーN…襲われたやつが悪いんやな。

タチキリ…素材も解体できなかつた己が悪い。殺す、全ての魔獣は素材として殺す。

ウォルロック…自己責任（笑）

タチキリ…それで西方まで旅したから、ここまで来たから旅止めるわけにはいかないよね

と。できることとしては、ドロップ品決定ロールにボーナスが入ります。レベルだとこんなもんだよね。多分火力はでない。許して。

ウォルロツク…そこはしょうがない。

タチキリ…一応【器用】が6と【感知】が5ある。

GM…シーフ仕事くらいはしないとね。

タチキリ…頑張りはするけど期待はしないでね。あ、アイテムいっぱい持ってます。アイテム管理やります。

ソルビット…やったぜ、よろしく。

プレイヤーN…荷物持ちや。

タチキリ…残り「種別…道具」が5個、「種別…ポーション」が3個、所持品が11枠空いてます。なんかあつたら持ちます。

ウォルロツク…すげえな。

タチキリ…リソース全部割いてるからね。武器はダガーだけです。

GM…クラスは？

タチキリ…メインクラスがシーフ、サポートクラスが現在セージでお勉強中です。

ウォルロツク…後々変わる予定ありと。

タチキリ…あ、見た目として編み笠…三度笠を被ってます。女の子やぞ。

アイテムいっぱい持ってます  
タチキリは収納系のアイテムであるベルトポーチ、バックパック、ポーションホルダー、小道具入れを購入した。どんだけ持つ気だ。

三度笠 時代劇でよく出てくる頭に被る笠。ゲームなら『風来のシレン』でもおなじみ。少し顔が隠れるくらい深めにできているが、これは最初は女性用として作られたため。女の子のタチキリが被るのも自然と言える。

GM…年齢は？

タチキリ…ジェルボアの年齢よくわかんなかった。

GM…大元がヴァーナだからヴァーナ基準でいいと思う。60才くらいが寿命。

タチキリ…短い。

ウォルロック…神の子系列で一番短いからね。

タチキリ…じゃあ六面体3個で決めよう。

プレイヤーN…それ事故るやつでは。3才とか。

タチキリ…(ダイスを振る) 10才。人生の6分の1を経てると思うと……。

GM…人間界で言えば中卒くらいかな。

タチキリ…せやな。サメも解体できないようなやつだしな。

### ● プレイヤーNのキャラクター

プレイヤーN(以下、サイモン)…キャラクター名はサイモンです。種族はレムレスで異世界からやってきました。出自が『事故』で……次元連結システムのちよつとした事故でこちの世界に落ちてきました。

一同…(笑)

タチキリ…ちよつとしたじゃないんだよな。死ぬぞ。

レムレス 外来種族の一つ。元いた世界では肉体を捨て、半無限の寿命を持つ結晶体に魂を移すことで霊的存在として自由に行動できる。ただ、エリンでは何らかの肉体を得て活動しており、その種類によってメイキングのスキルが分けられている。ちなみにゲーム上の分類はアンデッド。

次元連結システム 次元が連結されるシステムらしい。GMにもわからない。

サイモン…うわー、って言っつてこつちに落ちてきました。

ウォルロック…生きてた！（笑）

サイモン…で、10年くらいアルディオ大陸に居を構えて帰る方法を探してたけど、どうにも埒があかないなど。そこで、せっかくこつちの世界に来たことだし、ちよつと旅をしつつ帰る方法を探そうということで冒険を始めました。それで、どうせなら遠いところがいいかなと思ひ、はるばるグランフェルデンまで向かう途中です。

GM…まあ、冒険者といえばグランフェルデン感ある。

サイモン…せっかくなら冒険者になるぜ、ということ。この世界にも興味はあるしね。

見た目的にはフルフェイスの全身鎧で、中身は空洞っぽい状態になつてるんだけど。

ウォルロック…話すとちよつとエコーかかった声が兜の中から聞こえてくるやつ（笑）。

サイモン…アストラル体みたいなものが鎧を着て動いている感じで。

タチキリ…CV釘宮。

サイモン…まあイメージは近いかもしれない（笑）。そんな感じかな？

GM…クラス、クラス。

サイモン…あ、メインクラスはメイジ、サポートクラスはフアランクス。鎧を着込んで防

御力は相当高いです。後は（風）の魔法で攻撃します。

ソルビット…（キャラクターシートを見て）**防御高っ！**

**アストラル体** 霊的な肉体。レムレスのメイキングスキルにも（アストラルボディ）があるが、サイモンが取得しているのは（エレンタルボディ）である。まあ似たようなもんだな！

**釘宮** 説明不要の大人気声優。釘宮理恵のこと。数え切れないほどの作品に出演しているが、ここでのイメージは『鋼の錬金術師』のアルフォンスのことだろう。

**フアランクス** アルディオ大陸東方に固有のサポートクラス。重装の防具を身にまとうが、盾になるだけでなく防具の重さを利用して戦いに長けている。

サイモン…【物理防御力】15。ドヤア。

ソルビット…年齢は？

サイモン…年齢不詳。こっちに来てから10年。

ソルビット…死後10年か……。 (一同笑)

GM…レムレスの年齢は俺もよくわからないな！

ウォルロツク…順調にエルフが最高齢になったかな。

ソルビット…それでも若いけどね。

GM…わかりました。では、このメンバーでお送りします！

一同…はい。

GM…通常はここでギルドを決めるんですけど、今回はまだみんなが出会ってないので、出会ってからギルドを決めてもらうことになりました。ちよつと変則的にセッション中にギルドを決めましょう。というわけで、オープニングからスタートです！

## ソルビット

レベル：1 種族：エルダナーン  
 クラス：アコライト／セージ  
 HP：27 MP：42 フェイト：5

エリンディル西方生まれのエルダナーンの男・27才。親のスネをかじって研究生生活を続けていたが、ついに家を追い出されてしまった。そこで研究生生活を続けるため、お金を稼ぐために冒険者となった。そのため、一緒に旅する金ヅル仲間を探しにグランフェルデンを目指している。

### 種族スキル：

《フォティテュード》1

### アコライトスキル：

《プロテクション》1／《ヒール》1／《ホーリーウェポン》1

### セージスキル：

《エフィシエント》1／《エンサイクロペディア》1

### 一般スキル：

《モンスターロア》1／《カルチャー：エリンディル西方》1

### 装備：

クラブ／ラウンドシールド／ハット／クロスアーマー／聖印

「金さえあれば何でもできる！」

## ウォルロック

レベル：1 種族：ヒューリン  
 クラス：ウォーリア／ガンスリンガー  
 HP：37 MP：32 フェイト：5

アルディオン大陸東方にある小国の貴族の次男坊・18才。家が没落したことをキッカケに蔵のキャリバー二丁を持ち出して出奔。エリンディル大陸西方に流れ着いた。尽き始めた路銀を稼ぐべく、冒険者の街・グランフェルデンへ行くことに。争い事が好きで、勉強は苦手。

### 種族スキル：

《ハーフブラッド：エクスマキナ》1

### ウォーリアスキル：

《バッシュ》2／《ウェポンルーラー》1

### ガンスリンガースキ：

《キャリバー》1／《キャリバーガンパード》1

### 一般スキル：

《ホーム：アヴェルシア》1／《ヒストリー》1

### 装備：

キャリバー／ヘルム／レザージャケット／ポイントアーマー

「荒事以外ができたらな、家に残ってるんだよ！」

## タチキリ

レベル：1 種族：ジェルボア  
 クラス：シーフ/セージ  
 HP：27 MP：32 フェイト：5

ダイワ群島国で生まれたジェルボアの女の子・10才。父親の貿易商船に乗って共に旅をしていたが、商品の生きたサメに襲われて大怪我。治療のため大陸に降りるが、父親は仕事のためそのまま出航してしまった。その後、自分を怪我させた素材たちに復讐すべく冒険者に。今は仲間を探している。

### 種族スキル：

《トレジャーサーチ》1

### シーフスキル：

《ワイドアタック》1/《アームズマスタリー：短剣》1/《スティール》1

### セージスキル：

《トレジャーマニア》1/《ラーニング：ギフト》1

### 一般スキル：

《トレジャーハンターI》1/《インサイト》1

### 装備：

ダガー/手提げバッグ/クロスアーマー/マント

「自らが仕留めた獲物に刃を立てる時こそ快感よ」

## サイモン

レベル：1 種族：レムレス  
 クラス：メイジ/ファランクス  
 HP：29 MP：38 フェイト：5

次元連結システムの事故で異世界からエリンに落ちて来た異世界人・年齢不詳。10年ほどアルディオン大陸で帰る方法を探していたが、心機一転、新天地を目指すことに。そして好奇心のおもむくままにエリンディル西方まで旅をしてきた。エリンでは全身鎧の中に精神体である身体を入れている。

### 種族スキル：

《エレメンタルボディ》1

### メイジスキル：

《エアリアルセイパー》2/《エアリアルスラッシュ》1

### ファランクススキル：

《ファランクススタイル》1/《ファランクスアタック》1

### 一般スキル：

《トレーニング：精神》1/《サーチリスク》1

### 装備：

スーツアーマー

「これも次元連結システムのちょっとした応用じゃ」

## ◆ OPENING PHASE

▼ オープニングフェイズ ↓ そこは、名も無き小さな村 ↓

親に家から追い出された一人の男。研究を続けるには金が必要だ——そう考えた彼は、冒険者としてお金を稼ぐため、仲間を探しにグランフェルデンへと向かう。

GM：今回はみんな出自がバラバラなんで、バラバラにオープニングやっていきましょう。

じゃあまずは……ソルビットで。

ソルビット：はい。

GM：ソルビットはグランフェルデンへ向かってるけど、何で向かってる？

ソルビット：徒歩。

GM：歩き(笑)。てことでこと街道を歩いております。徒歩だと後3日くらいかかるかなーという位置にいます。道中には行き交う旅人や馬車。途中で馬車から「グランフェルデン行くなら乗ってくか？」とか聞いてきます。

ソルビット：いいんですか!? いくらです？

GM：「一〇〇Gくらいかな」

ソルビット：気持ちはありませんが、手持ちがないもんで……。

GM「なんだしようがないな。じゃあな」

ソルビット「ひでえ(笑)」

GM「まあ頑張つて歩いて行つてくれよ。冒険者なんだろう？ 足腰鍛えるのも大事だからな」と言いながら馬車は去つていきます。

ソルビット「ああ、【筋力】7もあるからな！ 能力基本値が！

ウォルロック「それ、俺が【知力】が7もあると言つてるのと同じだぞ(笑)」

GM「そんな感じで歩いていくと、前に村が見えてきます。時間もお昼くらいになつているのでお腹が空いてくる頃かなと思います。

ソルビット「なるほど……ここで金を使わせるというGMの策か。」

GM「(笑) そんなに大きな村ではないですが寄りますか？」

ソルビット「寄りませーす。」

GM「はい。では村に寄ることに――。」

ソルビット「(村人になつて)「ここは、なんとかの村だよ」

GM「よくある(笑)。村に近寄つていくと、ヒューリンの男性に声をかけられます。「おや、冒険者の方ですかな？」

ソルビット「ええ、まだ駆け出しですけどね。」

GM「おお、本当ですか。よくぞいらつしゃいました。ここは名も無き小さな村」

**能力基本値** 各能力の強さの程度を表す値。この値を3で割った値が判定に使う能力値の基礎となる。種族で初期値が異なり、レベルアップで成長する。なお、基本値7は初期の最低値に近い。

一同…(笑)

GM…「私はここで村長をやっております、ヴィラと申します」

ソルビット…おお、村長さんが出迎えてはすごいなあ。

GM…「この村にはよくグランフェルデンへ向かう冒険者の方が立ち寄ってくれるものでして。冒険者の方にはいつもよくしてもらっています」

ソルビット…素晴らしい。

GM…「数は少ないですが、宿屋や酒場もありますので、ぜひ体を休めて行つてください」  
ソルビット…なるほど。ちょうどお腹も空いてきたし、ご飯でも食べていきましようか。

GM…「ぜひぜひ。酒場の料理は美味しいですからね」

ソルビット…それは楽しみです。

GM…そう言いながら酒場の方へ誘導されていきます。

ソルビット…ちなみにこの村の名物料理は？

GM…「この村の名物料理ですか？　そうですね……穀物ですかね」

一同…(爆笑)

ソルビット…料理とは(笑)。

GM…「正直に申しますと、この村に特産があるわけではないので、グランフェルデンから取り寄せたものが名物ですか」……この辺で視点を他の人に変えていきましょう。

**穀物** GMはパンをイメー  
ジしたが、パンがアリアン  
ロッドの世界観に合うか一  
瞬悩んでしまい、とっさに  
「穀物」と言ってしまった。  
パンぐらい普通にあるわ。

▼ オープニングフェイズ2 　　↓ 慣れない旅の始まり 　　↓

家から持ち出したキャリバーを携え、遠く離れたエリンデイル西方の地にたどりついた一人の男。ゴトゴトと馬車に揺られながら、グランフェルデンへの街道を進む。

GM ..では続いてウォルロック。

ウォルロック ..はい。

GM ..仮にも元貴族だし……馬車かな。ガタガタと。

ウォルロック ..手持ちが……。

ソルビット ..この村までは演出でタダで乗れるから！

GM ..アルディオオン大陸から来たが、駆け出し冒険者なのでお金の使いどころがわからず。

タチキリ ..ふんだくられて、ひつつかんできた諸々は路銀に消えたと。

GM ..歩くのもめんどくさく。

ウォルロック ..長旅なんて経験ないものでね。

GM ..前の町くらいで、「おや、兄さんグランフェルデンへ行くのかい？ 馬車乗ってくか

い？」とか言われたわけです。

ウォルロック ..いいのか!?

GM:「これこれくらいいの値段だけど」

タチキリ:「五〇〇〇Gくらいかな。(一同笑)」

GM:「そんなに高くはない(笑)。まあ何とか払えるくらいいの金額ですね。」

ウォルロック:「行つた先で何か仕事あるだろうーくらいの感覚で突っ込んでいく。」

GM:「よっしゃよっしゃ。じゃあ乗りな」と言いながら、「相場より3割くらいはうちは安いからな!」と言われます。

ソルビット:「相場の3倍くらいするやつね。」

タチキリ:「商人になつて」「駆け出しの冒険者にはまけてやってるんだ。へへへ」

GM:「(笑)いやいや、そんな悪い人じゃないですよこの人は。というわけで馬車に乗つてガタゴトと長い距離を移動していくことになります。とはいえ歩くよりは早い。」

ウォルロック:「なるほど。」

GM:「案内してくれている馬車の御者はグリットという名前だそうです。アウリル(狼族)のヴァーナの男性です。」

ウォルロック:「狼族か。」

GM:「馬車には物資がたくさん、人はウォルロックだけです。グリットは陽気に話しかけてきます。「最近はこの辺も妖魔とかの襲撃が多いからな。俺たちも仲間たちと一緒に安全な交易路をよくよく考えながら進んでいるんだよ。だから道中襲われずに済んだら?」

ヴァーナ 〃神の子〃 六種族の一つ。獣の耳と尾を持つ。その形状によって鬼族(アウリラ)と猫族(アウリク)と狼族(アウリル)の異種に分けられる。ケモミミが好きなこれ。

ウォルロック…言われてみれば安全だった。

GM…お前さん、ウォルロックさんだっけ？ この大陸の出身じゃないみたいじゃないか」  
ウォルロック…あ、分かっちゃう？

GM…「そりゃあ、前の町であんなキョロキョロしながらこなれてなさそうな雰囲気出してりやそうも思うさ。ハハハ」と笑っております。

ウォルロック…おのぼり(笑)。そりゃ目立つわ。

GM…「まだ俺に捕まってよかったな！ そんな調子じゃぼつたくられても知らねーぞ」  
ウォルロック…気をつけるわ(笑)

GM…「冒険者としてやってくならしつかりしなよ。この先のグランフェルデンは冒険者に手厚い町だからな。しつかりと依頼をこなしてお金を稼ぐことだな」と言いながらガタガタと運んで行ってくれます。

ウォルロック…そろそろ路銀も尽きちやうから働かないとなー。

GM…「そうすると前の方に小さな村が見えてきます。「ちよつとあそこのレスト村で休ませてもらうぞ。馬を休ませたいんでな。ちよつと時間はかかるけど許してくれよ」

ウォルロック…それは全然構わないよ。

ソルビット…唐突に村の名前が生えたんですが。商人の間で付いてる名前かな？

GM…グリットと共に村に入ったところで、続いてタチキリのシーンに移りましょう。

レスト村 名も無き村の通称。冒険者や交易の商人が休憩に立ち寄ることからそう呼ばれている——という設定を付けていたのに、この1回しかこの名前で呼ばなかった。もつたいない。

▼ オープニングフェイズ3 ㄱ 仲間を探して ㄱ

不注意から大怪我を負い、家族と離れて療養を続けてきたジェルボアの女の子。時が経ち、怪我也快復した彼女は素材への復讐心を胸に、冒険の仲間を探していた。

GM…タチキリは…:…すでに村にいるくらいからでいいかな。

タチキリ…うん。

GM…ちよつと前からグランフェルデンへ向かっていて、さっきの二人よりも先に村についている感じですね。で、宿屋で起き…:…って、もう昼だしそんな遅くには起きないか。  
タチキリ…じゃあ、てこてこと村の周りを見てた。

GM…てこてこと村の周りを見てみると、近くの村人が声をかけてくれますね。「ああ、タチキリさん。昨晩はよく眠れましたか?」

タチキリ…よく眠れましたよ。

GM…「この後はグランフェルデンへ向かうんでしょう?」

タチキリ…そうしたいのは山々ですが、この村は駆け出しの冒険者がよくいらつしやるんですしやう? と聞きます。ちなみにGM、冒険者っぽいやつって何人か見てたりする?

GM…少なくとも昨日この村に来た時点では他には冒険者はいなかったですね。村人もそ

れを聞くと「今はタチキリさんしか見ていないですけど、ちょこちょこと訪ねてきてくれますよ。ただ、こんな小さな村ですから、ちよつと休憩したらすぐに出立される方が多いので、そんなに一度に何人もいることは無いですねー」と言つてきます。

タチキリ…じゃあ、誰か来た時に同行させてもらいますかね。

GM…「それもいいかもしれませんがね」と言つたところで、ちよつど村に入ってくる人と馬車が見えます。

ウォルロック…ガタゴト。

ウォルビット…人を引きずつた馬車が……（一同笑）

ウォルロック…急に血生臭くなつたな!? 襲つてきた野盗を返り討ちにしたとかか？

GM…それは無い（笑）。話していた村人も、村に来た人と馬車を見て「ああ、ちよつどあそこで来られた人も冒険者じゃないですかね。村の方では無いでしょうから。ぜひ声をかけてみてはどうですか？」と言われます。

タチキリ…じゃあ、耳いいんだろうなあと思いつつ、喋りながら駆け出しておきますか。

GM…喋りながら（笑）。気づいたらパツといないくらい。

タチキリ…もう喋つてる間くらいに、じゃあ行ってきますねー、と。

ウォルビット…ひゅーん。

GM…では、馬車の方に向かったところでタチキリのシーン終わり。最後はサイモンです。

血生臭く、仮に野盗を返り討ちにしたとして、引きずつたまま村に入ってくるのは恐ろし過ぎる。

## ▼ オープニングフェイズ4 異世界人の作法

次元連結システムの事故でエリンへ来て早十年。アルディオ大陸で元の世界へ帰る方法を探することに限界を感じた彼（彼女？）は心機一転、エリンディル西方の大地を訪れた。

GM…サイモンも既に村におります。酒場でご飯を食べているくらいですね。

ソルビット…「酒だ！ 酒を持ってこーい！」（一同笑）

サイモン…どうやって食べるんだろう？

ソルビット…（種族の種類は）《アストララルボディ》？

サイモン…《エレメンタルボディ》。

GM…食事不要とか、そこまでファンタジック生物では無いと思う（笑）。元のいた世界では肉体もなく半無限の寿命を持つけど、エリンにいる間は仮初めの体を持つている感じ。

サイモン…魔力でできた体みたいなのが中に入っていて、体の中にクリスタル的なコアがあるのかな。

GM…食事をするとそのエネルギーになるんだよと。

サイモン…じゃあ、目のところを開けて中に放り込む。（一同笑）

タチキリ…ロビンマスクかな？

《アストララルボディ》  
レムレスのメイキングスキルの一つ。精神力で霊体の密度を上げることで霊体のまま実体化していることを表す。

《エレメンタルボディ》  
レムレスのメイキングスキルの一つ。周囲の精霊の力によって仮の身体を構成していることを表す。サイモンはこのスキルの効果で【物理防御力】が+5されている。硬い。

ロビンマスク ゆでたまご作の漫画『キン肉マン』に登場する超人。鉄仮面を含む鎧を常に着ている。彼は目のところを開けるとどこか仮面の上から飲み物を飲むことができる。どうなつてんだ。

GM…酒場のマスターが「鎧も着たままご飯を食べるのかい？」と聞いてきますよ。

サイモン…この鎧は事情により脱げないので……。

GM…(笑)「おや、そうなのかい。なかなか大変だねえ。冒険者かい？」

サイモン…そのようなものだな。

GM…「そうかいそうかい。この村にはグランフェルデンへ向かう冒険者がよく来るからね。

あんたもグランフェルデンへ向かっているのか？」

サイモン…その通り。はるばるアルディオン大陸からここまで徒歩で……。 (一同爆笑)

GM…「ア、アルディオン大陸からかい!? それはだいぶ珍しいねえ」と(笑)。

ソルビット…よく来れたな(笑)。

GM…大陸間には海と、大海の亀裂があるからね? そこは流星に船だろうけども。

サイモン…物理的に不可能か……。

ソルビット…海の底を歩いてきたとか。

GM…そんなんできたら、エリンデル中が震撼するわ! (一同爆笑)

サイモン…長旅であつた。

GM…「そうかいそうかい。まあ、しっかりこの村で休んでいってくれよ。いつばいご飯を食べてくれると私としては嬉しいけどねえ」とおぼちゃんが笑っています。……俺、こここのシナリオの会話例に「良い顔してるよ」って書いたけど、全然顔出てないんだよね。

シナリオの会話例 筆者はシナリオ作りの際にそのシーンで話したい内容や雰囲気を決めるために会話例を多く書いている。ただ、その会話例がそのまま喋れることはほとんど無い。それが大変でもあり、楽しくもある。

サイモン…まあ、基本フルフェイスなのでそうであるな(笑)。

GM…「最近はこの辺りも妖魔たちがうろつくようになったからねえ。冒険者の人がいてくれると私たちも心強いよ。何かあつたらよろしく頼むよ」

サイモン…我輩も腕に多少は覚えが。……まあレベル1だけど。

GM…(笑) まあレベル1でも普通の村人よりはね。

サイモン…レベル1だけど、**“エアリアルセイバー”**って称号で呼ばれてるらしいからな。

GM…そうなの!?

ウォルロック…メイジの四属性が得意だよってなると……。

サイモン…もれなく属性に対応した何らかの称号で呼ばれるのだ。

GM…そうなのね。……さて、そうしていると外からガヤガヤと声が聞こえてきます。

サイモン…何やら外が騒がしいな。

ソルビット…妖魔だー!

GM…いやいや(笑)。「また村に誰かが来たのかもしれないねえ。こんなに同時に来るのは珍しいよ」と酒場のおばちゃんが言ってます。

サイモン…これも何かの縁だ。挨拶をしよう、と立ち上がってお金をジャラツと。

GM…「新しい人にもうちの酒場に来るように言つといてくれよ!」と酒場のマスターはわははと笑いながら送り出してくれます。……では、続いて合流シーンにしましょう。

“エアリアルセイバー”

サイモンは(風)魔法の才能があることを表すスキル《エアリアルセイバー》を取得しているため。他の属性だと、(火)は《ファイアロード》、(水)は《ウォーターマスター》、(地)《アースブレイカー》の称号がある。

▼ オープニングフェイズ5 〵 そして物語は始まる 〵

それぞれの想いを胸に、グランフェルデンへ向かう冒険者たち。その道中で立ち寄った小さな名も無き村。ここでの出会いから物語は始まる――。

GM…というわけで、みんな外に出てきました。ちょうどソルビットが村長さんと話をしている横に馬車が到着します。馬車からは「ヴィラ村長。またこの村で休ませてもらうよ」とグリットが声をかけ、村長も「ああ、どうぞどうぞ」と言ってますね。「それと一人客がいるんだ。降ろすからよくしてやってくれよ」

ウォルロック…後ろで眠りこけている。

一同…(笑)

GM…「おい、ウォルロックさん。起きてくれー。一回降りてくれー」

ウォルロック…はっ！ 完全に寝ぼけた様子で周りを見て、あ、着いたみたいだな……と。

GM…村長さんが声をかけてきます。「ようこそ名も無き小さな村へ。どうぞ少しばかりうちの村で休んでいってください」

ウォルロック…おお。

GM…そんな話をしていると、タチキリが近寄ってきますね。

後ろで眠りこけている村に入る直前まで会話していたのだが、一瞬で眠りに落ちたようだ。電車とかの揺れて眠くなるよね？

ソルビット…正座しながら。(一同笑)

ウォルロック…滑ってくるの!?

タチキリ…しないよ(笑)。

GM…そこにはソルビットとウォルロックの二人と村長、グリットがいます。村長が声をかけてきますね。「おや、タチキリさんおはようございます。いや、この時間だとこんなにちはですか?」

タチキリ…時間見るなら空かな。空を見上げながら、あーそんな時間ですねー、と。

ウォルロック…だいぶ日も高いんだろうな。

タチキリ…村に客があつたのが聞こえたので、ちょっとお顔でも拝見しようかなーと。

GM…「ああ、そうですね。ちょうどこちらにソルビットさんという冒険者の方が来られましてな」とソルビットの方を示します。

ソルビット&タチキリ…同じ匂いがする。(一同爆笑)

GM…一瞬で通じ合った(笑)。

ウォルロック…銭を求める者同士が……(笑)。

GM…そこで眠そうな目をこすりながらウォルロックが降りてきますね。

ウォルロック…完全に寝起きで馬車から降ります。

ソルビット…こいつは……:ウォーリアだ!

同じ匂いがする 強い想いを持つ者は引かれ合うのだ。特に金への想いは強い。

GM…グリットが「おー、ウォルロックさん。他にも冒険者の人がいるみたいだぞ」と声をかけてきます。

ウォルロック…じゃあ顔を見ながら、おはようございます、じゃない、初めまして？

一同…(笑)

タチキリ…なるほどねー、と。

ソルビット…ふーん、みたいな感じで。

ウォルロック…とりあえず名乗るか。ウォルロックと言います。どうぞよろしく。

GM…ガヤガヤと話をしていると話し声を聞きつけたサイモンも近づいてきますね。全身鎧を着ながら。

サイモン…ガシヨンガシヨン。

ソルビット…見た目…：武器何持ってたつけ。

サイモン…素手。

ソルビット…完全にウォーリアだ。(一同爆笑)

ウォルロック…全身鎧がガツシャガツシャ来たたら、前衛？ つてなるのは仕方ないわ(笑)。

サイモン…スーツアーマーしかないんでね。

タチキリ…ウォーリアとウォーリアが被ってしまった(笑)。

ソルビット…まあウォルロックは銃持つてるし大丈夫だろ…：みたいな(笑)。

完全にウォーリア ほとんどの全身鎧はウォーリアしか装備できないが、サイモンはフアラックスのスキルで特別に装備できている。しかも杖すら持っていないとなると見た目ではメイジの要素ゼロである。

ウォルロック…見えているところに二丁の銃を下げているはず。

タチキリ…肉壁二人にポーシヨンカー、よしよしと。

ソルビット…聖印付けているからね。

サイモン…やあやあやあ、冒険者の方であるか。

ソルビット…であるか？

タチキリ…おや、世間知らず二人目かな？

GM…村長が「ああ、サイモンさん。食事は終わりましたかな？」と声をかけてきます。

サイモン…うむ、美味であった。

GM…「おお、それは良かったです」

サイモン…(素に戻って)……多分このキャラもたないな。絶対どこかで一人称崩れる気がする。(一同笑)

GM…だんだんブレてくやつな(笑)。

サイモン…だんだん「私」になっていく。

GM…サイモンって見た目上は完全に**エクスマキナ**と思われそうだよ。特にアルデイオン大陸出身のウォルロックなんかエクスマキナにしか見えないのでは。

ウォルロック…見たことある人がいるな。と思つたら中身違うんだもん。

GM…さて、ちょうど村に着いたソルビットとウォルロックが村の様子を見ますと、かな

**聖印** 聖職者の持つホーリーシンボル。アコライト専用なので、すぐわかる。

**エクスマキナ** 機械の身体と人の心を持ったアルデイオン固有の種族。機械ではあるが、全身鎧のような姿だけでなく、普通の人の見た目であることも多い。

り小さな村であることがわかります。酒場と宿屋があるけど、あとは何軒か家が建ち並んでるくらい。家も基本的にはこぢんまりした家で、村長の家も他の家と変わらないですね。

周囲では何人かの村人が談笑している様子や小さな子ども達が遊ぶ様子が見れます。

ソルビット…おお、なかなかいい村ですね。

GM…何人かの子ども達が遊んでいるようで、ぱつと見る感じではかくれんぼか何かしているようですね。茂みの裏に隠れたり、家の角に隠れたり、中にはついさつき止まったグリットの馬車に隠れたりしている子もいます。

ウォルロック…アグレッシブなやつだ（笑）。

GM…村にはそんな風景が広がっています。

ウォルロック…のどかな光景だ。

GM…村長はみんなに対して「サイモンさんは食べたばかりでしょうけど、他の方はご飯がまだでしたら、ぜひ酒場の方でお食事でもどうでしょうか。サイモンさんも美味しいと言っていただけでしたし、食べていっていただけると嬉しいですね」と言ってきます。

サイモン…特に穀物が絶品で……。 (一同爆笑)

ソルビット…生で食ってるのかな（笑）。

タチキリ…正気かこいつ（笑）。

ソルビット…まあせっかくなのでご馳走になりましょう。

タチキリ…腹が減ってはなんとやら。

ウォルロック…酒場に行きますか。

GM…では、みんなで酒場の方へ移動します。

ソルビット…マスターやってくる？

GM…「おお、よく来てくれたね」と酒場のおばちゃんが言ってきました。

ソルビット…おばちゃんだった…。(笑)。

GM…おばちゃんね。」「ご飯なら任せな！腕によりをかけて穀物を作るよ！」(一同爆笑)

タチキリ…農家じゃねえか(爆笑)。

GM…冗談です(笑)。パンみたいなものを焼いている様子が見られます。

ソルビット…麦も穀物だからエールとか…：ウイスキーとかは世界的にないのかな？

ウォルロック…ドワーフ由来の火酒とかあるし、度数高いのはその辺に分類されるのかな。

タチキリ…日本酒も出るんじゃない？ 大吟醸。

ウォルロック…ダイワ出身だもんな。そっちのが馴染みあるよな(笑)

GM…「エールなんかも飲むかい？」と酒場のおばちゃんは勧めてきますが。

ウォルロック…では一杯いただくか。

ソルビット…私は結構です。神に仕える身ですのでうんたらかんたら。

タチキリ…生臭坊主のクセに(笑)。

穀物を作るよ！注文を受けた後、注文に合わせた種を撒き、育て、半年か一年後に収穫し提供…：するわけではない。

ソルビット…ただし金はもらう。

ウォルロック…そうだな、お布施の類は拒む方が失礼だからな（笑）。

GM…「はいはい、ちよつと待つてな」と裏に行こうとした時……外から悲鳴が聞こえます。

「ウワー!」「キヤー!」といった感じ。

サイモン…む、これは一体。ダツと駆け出します。

ソルビット…基本無関心マン。

タチキリ…何事? くらいの感じですよ。

GM…サイモンが駆け出して、ソルビットが「ん?」くらいで見えて……。

タチキリ…イスからポンつと降りて外に行きます。

ウォルロック…俺も出て行くよー。

ソルビット…みんなが行くからしようがなく付いていくかな。

サイモン…みんなが走り出したら置いていかれるのである!（一同爆笑）

サイモンはパーティの中で最も【移動力】が低いのである（5m）。

ソルビット…歩いていくから!（笑）

GM…えーと、サイモンがいち早く酒場を飛び出すと、外には妖魔の姿が見えます。

タチキリ…あ、あれはおいらか……？

ウォルロック…バグベアばかりだったらそうかもしれないけど（笑）。

GM…あまりにもポピュラーなので識別無しで言いますが、いわゆるゴブリンです。

ソルビット…群れると強いやつだっけ。

サイモン…《ゴブリン集団》とかのやつ。

タチキリ…それはどのゲームだっけ？

サイモン…それはこのゲームじゃないですかね。

タチキリ…詰んだ。

GM…（笑）えー、妖魔達がバーつと村を襲っている姿、

料だー！」と言いながら、家など色んなところに入つて

ソルビット…結構多いのでは!?

タチキリ…なんだ食料か。まあ金目のものでないなら……。

GM…5〜6体かな。データの言うところ1グループは10体なので1グループ未満です。

サイモン…それじゃあ、食料はイカン！と言つて、近くの手頃なやつに演出魔法を。

ソルビット…え!? あいつ魔法使いだつたの!?（一同爆笑）

サイモン…《エアリアルスラッシュ》!

GM…サイモンを追いかけて出てきたソルビット、ウォルロック、タチキリのみんなが「あ!」



ゴブリン

バグベア ヴァーナが邪悪化した妖魔。耳尻尾だけのヴァーナと違い、全身が獣のようになっていることが多い。元の種族的にはジェルボアと同じである。

ゴブリン 様々なファンタジー作品に登場するポピュラーな敵。リアンロードの世界では人類種族の一つであるフィールボルが邪悪化した妖魔とされている。小柄だが群れると強い。

《ゴブリン集団》 ゴブリンのエネミースキル。《ゴブリン集団》を持つモブエネミーの数に応じて命中とダメージが増加する。ランダムダンジョン等で大量に出現すると地獄を見る。

魔法使いだつたの!? 事実は小説よりも奇なり。いや、ゲームですけど。

と思った瞬間、サイモンの手から風が放たれる！（一同笑）

ウォルロック…推定モンクだと思っていたエクスマキナが魔法を放ち始める（笑）

ソルビット…面白すぎる……（笑）。

ウォルロック…腰からキャリバーを抜いた瞬間に、あれ!? って（笑）。

GM…それが一体の妖魔に「ドドンッ」と当たります。「げ！ 冒険者だ！」「一旦引くぞー！」

と言つて、妖魔達はダダダダッと逃げていきます。そして目の前には全身鎧で手から風を放つた推定エクスマキナが……。

ソルビット…な、なんだあいつは。

タチキリ…鞘のついたダガーでその鎧をガンガン殴ります。

サイモン…カンカンよく音が響きます。

ソルビット…空洞なのは……。

GM…いや、一応肉体あるから！ ちよつと軽いかもしれないけど！

タチキリ…マジックアイテムか何かでしょ。売つ払つたほうが。

サイモン…いやいや、このボディはただのスーツアーマーで……。

ウォルロック…エクスマキナ……ではない？

サイモン…どうすつかな。レムレスであることは秘してるのか？

GM…来訪者の存在は冒険者であれば全く知らないつてことはないの、どちらでも。

サイモン…じゃあ…：我輩はエクスマキナではなく、うんぬんかんぬんとレムレスについて、プレイヤーにも説明できないような高度な専門用語を並べた説明をします。

GM…(笑)細かいことはともかく、異世界から来たと言うことはみんな理解できますね。タチキリ…聞いたことはある。

ソルビット…なるほど、興味深い。解体させてくれ。

GM…さて、みなさんがサイモンを取り囲んで盛り上がっている横で、村長さんと村人が話しているのが聞こえてきます。

ソルビット…これは厄介ごとの予感。

GM…村人が言ってますね。「食料が奪われてしまいました!」「うちもです!」

ソルビット…あのタイミングで!?! すでに持つてかれていたのか……。

タチキリ…なかなか優秀なゴブリンなのでは?

GM…村長も「こんなに村の食料が……倉庫の食料も奪われてしまったようです。これでは生活が……。」と喋っている声が聞こえてきます。

ソルビット…頼みがあるなら直接言いきなさい、の態度でいます。他に正義感強そうなものいるしね!(と、サイモンとウォルロックの方を見る)

ウォルロック…アルディオオン組に振られている(笑)。

ソルビット…依頼としてならいいけど、自主的にはなー、という感じで。

プレイヤーにも説明できないような11次元や霊的な体などだろうか。キャラクタは理解したが、プレイヤーもGMも理解できていない。TRPGあるある。

GM「そうこうしていると、村長の方から近付いてきます。「冒険者の方々、先ほどは妖魔を追い払っていただき、まずはありがとうございます」

サイモン「当然のことをしたまでである。」

ウォルロック「あ、おう。」

ソルビット「何もしてないけど。え、ええまあ。」

タチキリ「それほどでも。」

GM「ただ、実はですね、先ほどの妖魔たちに私たちの備蓄していた食料が奪われてしまいました」

タチキリ「食料はまずいですねえ。」

GM「小さな村ですので、そう多くの食料を蓄えているわけではありません。定期的にグランフェルデンとの交易で食料を運んでくるのですが、ちょうど食料を運んできてもらったばかりでして、急いで食料をもらいに行つたとしても3日ほどかかってしまいます」とのこと。「このままでは村人たちの食べ物がありません。冒険者の方々、お願いです、食料を妖魔たちから取り戻してもらえないでしょうか？」

タチキリ「あの行商人は何か持つてなかつた？」

GM「行商人は自分の荷物の様子見に離れててここにはいない。今は村長が前にいるよ。」

タチキリ「まあ村の食料をあれ一人で何とかできるとも思えないしな。どうせ売り先決

まってるだろうし。

GM…とりあえず今は村長さんからそんな風に聞かれますが？

サイモン…それは我輩に任せておけー！ と行こうとします。

タチキリ…口をふさぐ。

サイモン…口とは。

ソルビット…それは依頼ということでしょうか？

GM…「ええ、もちろんです。私たちも冒険者の方々の立場は分かっております。取り戻していたら、お礼として一人五〇Gずつお渡しします」と言ってきます。

ソルビット…安定の1話の五〇Gである。

GM…だいたい、アリアンロッドの世界の冒険者の報酬としては、メタ的に言うとなんか一人当たり冒険者レベル×五〇〜一〇〇Gです。なので、五〇Gは最低限で感じですね。ちょっと安め。

ウォルロック…まあ、状況を思えばそんなもんなかなってぐらいの。

ソルビット…まあ村がちっちゃいからなあ。

GM…何個か依頼が並んでたら一人当たり五〇Gならなかなか取ってもらえない、つてところかな。

ウォルロック…久々に来たけど、あれまだ貼ってあるぞ、みたいな。

口とは スーツアーマーで覆われた中には神祕の世界が広がっている。口があるか無いかも中を見なければわからない。

GM：「五〇Gと言うのが冒険者にとつて良い金額でないことは分かっておりますが、この小さな村ではこれが精一杯なのです」と村長さんはお願ひしてきますね。

タチキリ：まあ、状況が状況ですし。

ウォルロツク：流石にこの状況を見て見ぬ振りするのも流石にな。

ソルビット：依頼の内容としては、食料を取り返すこと？

GM：「食料を取り返して来ていただきたい、と思っております」

タチキリ：駆け出しの冒険者がよく通る村なら恩を売っておいて損はないだろうしな。

ソルビット：ゴブリンが溜め込んでいるものについてはこつちでもらうと。それは確認しなくてもいいのかな？

GM：一般的にそれは**冒険者の権利**なので。特別な取り決めがない限りは言われることはないでしょうね。

ソルビット：じゃあ、それプラス取り返して来たら宿代と飯代を……。

GM：「そう言ったもてなしは是非させてもらいます」と村長は言ってきました。

ソルビット：それなら私としては異存は無い。

ウォルロツク：きつちり交渉している。

タチキリ：そうこなくつちや。

サイモン：ならば良いだろう。行くぞー！

**冒険者の権利** いくつかある中でも「冒険中に見つけた依頼品以外の物品はすべて探索を行った冒険者のものとなる」というのが最も有名な権利。他にも神殿に無料で宿泊し、簡単な食事がもらえるのも重要な権利である。

ソルビット…ちょっと待てー！ (笑)

ウォルロック…行くぞー！ と駆け出しても最終的にのたのたするやつだからな (笑)。

サイモン…めっちゃ遅い。

ソルビット…クラブで殴る。

サイモン…カーン。

GM…ドタドタと駆け出そうとするサイモンをソルビットが小突いて……。

ソルビット…殴って足をかけて。

サイモン…ビターン！

GM…アグレッシブだな (笑)。

ソルビット…金ヅルだから……。 (一同笑) ところであいつらのいる場所に心当たりは？

ウォルロック…ねぐらなりは近くにあるのかな？

GM…「いえ、そういうものには心当たりはないです」

ソルビット…あつたら依頼出してるもんなー。

GM…「もちろん広い平原ですので、妖魔達がいるような場所があるとは思いますが、特に

この辺りの近くにあるという話は私たちは聞いていません」

タチキリ…もともとこの辺りの妖魔被害は？

GM…街道とかで妖魔に襲われたりとかは時折起きてますが、特にこの辺りが他と比べて

行くぞー！  
走り出し、誰よりも早く  
到着する。誰よりも遅く  
到着する。

多いとか、そういうことはないです。妖魔はどこにでもいるので……普通の場所ですね。  
タチキリ…ふむ。

GM…ただ、村長はこうも言います。「ただ、最近はグランフェルデン周辺での妖魔被害は増えていくという噂は聞いています」

ウォルロック…そこからこつちに流れてきたのか？

サイモン…逃げてつたゴブリンを追わねばならんかー。

タチキリ…さつき行商人の人に言われてたもんね。俺たちが守ってるからな、みたいなこと。本当のことかは知らんが。

ウォルロック…安全なルートを通ってるって言ってたな。

GM…というような話をしていると、そこに先ほどかくれんぼをしたような子ども達を連れた女性が近付いてきますね。

ソルビット…(小声で)でたー、子どもがいないやつだー。

GM…近付いてきた女性ですが、よく見ると背中に羽が生えているのが見えます。ドウアンの……何て言うんだっけ、天翼族の……。

ウォルロック…とつきに出てこない。

サイモン…メイキングで飛ぶ人というイメージしかない。

GM…データはそうだけでも(笑)。(ルールブックを見て)えーつと、ドウアンのオルニ

ス（天翼族）です。見た目から考えると、オルニス（ケイネス）の女性だろうと思われ。」「あ、あの、うちのミカを見ませんでした？」

ウォルロック…どんな子なんだ？

GM…「この子ども達とかくれんぼをしていたようなのですが、どこにも姿が見えなく……。」

私と同じオルニス（ケイネス）のドウアンです。背中に羽のある女の子で」と言つてきます。「今この村にはオルニス（ケイネス）の子どもはミカしかいないので……」

ソルビット…見てはないような……。

GM…「ここでみなさんはちらつと思ひ出します。先ほどかくれんぼをしている姿を見た時に、ちょうど馬車の中に隠れている子どもの背中に羽が生えていたことを。」

一同…あー。

GM…「ミカを見ませんでしたか？」

ウォルロック…じゃあ、こんな子かい？ とぼんやり。

サイモン…一人しかいないんだから羽が生えてたならその子でしょう。

GM…「ああ！ その子です！ どこにいましたか？」と聞いてきます。

ソルビット…あつち。

タチキリ…行商人の馬車だよね。

ウォルロック…馬車に潜り込んでたような気がするけど……（GMに）今馬車ありますか？

ドウアン 〴〵神の子〴〵六種族の一つ。頑強な肉体を持ち戦いを重んじる。成年の平均身長が200cm以上と高い。有角族（セラトス）、牙爪族（ケイネス）、天翼族（オルニス）の三部族がある。

GM「えー、という話をした瞬間ですね、奥の方から大きな声が聞こえてきます。「うわー！馬車が無い！奪われたー！」

タチキリ「愚かな。」

ソルビット「これは二重取りのチャンス。いや、三重取りできるぞ!? 駆けつけよう!

GM「いや、逆です。グリットが走ってきます。(二重爆笑)

サイモン「迎え撃つしかない。ファイティングポーズ。」

ウォルロック「素手だけでも(笑)。」

GM「おい、ウォルロックさん! それにお前達も冒険者だよな! 頼む! 馬車を取り

返してくれ!」と勢いよく声をかけてきます。

ウォルロック「さっきの騒ぎに乗じて持つてかれたつてことかな。」

タチキリ「行商人なら自分の荷物くらい管理しなさいよ。」

ソルビット「ど正論(笑)。」

サイモン「まあ限界はあるさ。」

GM「手厳しい意見ではあるけど、普通に考えて妖魔には立ち向かえないよ。」

タチキリ「確かに。」

サイモン「ゴブリンが持つて行ったということであるか。」

GM「ああ、おそらくそうなんだ。馬車が置いてあったはずの場所から、ずーっと持つて

三重取り 村長からと母親からとグリットからと。金のことは計算が早い。

かれた跡が残ってるんだ」

ソルビット…素晴らしい。

ウォルロック…ちゃんと轍の跡が残ってるんだな。

サイモン…これは追いかけていくパターン。

GM…「馬車を取り返してくれば、俺からも報酬を二五〇G出す！」

ソルビット…一人当り？

GM…いや、全体で。「それにグランフェルデンへ向かうなら馬車にも乗せてやるぞ！」

サイモン…おお、素晴らしい。

ソルビット…取り返すのは馬車だけでいいですか？ 馬と積荷はいいですか？ (一同笑)

GM…「全部揃ってに決まってるだろう！」とグリットは言ってます。

ソルビット…ですよー(笑)。

GM…「じゃないと馬車をお前達に引いてもらうぞ！」(一同笑)

タチキリ…はいはい、商品のリストを寄越しな。

GM…「ああいや、商品に関しては最悪無くてもいい。あくまで馬と馬車。なにせそれ

は商売道具だからな」

ウォルロック…ないと本気で立ちいかないだろうからな！

GM…「商品に関してはその損害はどうかすればいい。ただ、商売道具の馬と馬車が無く

なつては商売ができない！」とグリットは言ってますね。

ソルビット…ふむ。まあいいか。

GM………という話を横で聞いてた女性が青ざめております。

ソルビット…ですよー。

GM…あの、先ほどミカが馬車に隠れていたとおっしゃっていましたが、もしかして、そのまま妖魔達に連れて行かれてしまったのでしょうか!？」

ウォルロック…可能性は高いんじゃないかなー、と目を逸らしながら。

サイモン…まだ見つからないということはそうなるか……。

GM…女性はすがりついてきますね。「お願いします！ ミカを助けてください！」

サイモン…任されたー！ ダツ。

タチキリ…膝裏の関節あたりに蹴りを入れる。

サイモン…何をするー。

ソルビット…ちよつと黙ってる(笑)。

GM…村長も「お願いします。女の子を助けてあげてください」とお願いしてきます。

ソルビット…それは依頼ということ……。(一同笑)

サイモン…がめつい(笑)。

タチキリ…もう二人からいただけし、ここは村長がいる手前、心象をよくする方がいい

蹴りを入れる さつきから走ろうとするたびに口を塞がれクラブで殴られ関節に蹴りを入れられるサイモン。でもめげないのは【物理防御力】のなせる技か。

のでは？と。

ソルビット…なるほど。その発想はなかったとアイコンタクトで。

ウォルロック…通じ合ってる（笑）。

サイモン…それなりに多くもらえてるしな。助けたら良いことしてくれるであろう。

ソルビット…良いこと……ばふばふ？

GM…いやいや（笑）。村長も「これ以上、追加のお礼を出すということはできませんが、ぜひお願いします」と言ってます。

ソルビット…いえいえ、追加の報酬なんてとんでもない。

タチキリ…一瞬考えるような深い顔をした瞬間に営業スマイルに。

一同…（笑）

ソルビット…必ず助けで見せましょう（笑）。

サイモン…我々に任せるが良い。

ウォルロック…ここで追加報酬を要求するのは流石に気が引けるからな。

GM…女性も「よろしくお願いします」と頭を下げます。

一同…はい。

GM…オープンングはここまでですね。ここからミドルフェイズに移ります。

アイコンタクトで 目を合  
わせれば通じる気持ち。内  
容のタチが悪いのはご愛  
嬌。

## ◆ MIDDLE PHASE

### ▼ミドルフェイズⅠ 旅立つ前の準備 Ⅰ

奪われた食料と馬車、そして行方不明の少女。これを取り戻すべく妖魔を追いかけることに決めた冒険者たち。しかし、旅立つ前には重要な準備があった。

——ギルドの結成である。

GM…さて、妖魔を追って旅立つ前に村長さんから言われますね。「このまま普通のパーティーとして行くのは大変でしょうから、**ギルド**を組んで行くのはいかがですか？ この村にも冒険者が立ち寄ることが多いので、仮のギルド手続き所がございます」

一同…なるほど。

GM…「きちんとした手続きはグランフェルデンに行つた時にしてもらふことになります  
が、ちゃんとギルドのサポートを受けられる環境にすることができます」

タチキリ…じゃあ表情が明るくなつて、ギルドは大事ですからね！ と言います。

ソルビット…そうですね、ギルドは大事ですからね！

ウォルロック…副音が聞こえるようだ……（笑）。

GM…そんなところで、旅立ち前にギルドの簡単な手続きをしてもらふことになります。

**ギルド** 冒険者の相互扶助を目的とした集まり。神殿に申請するだけで設立でき、ギルドサポートという加護や特典を受けられるようになる。ゲーム的にも大事。

というわけで、ギルドを作りましょう。

一同…イエーイ。

GM…これからギルドの設定をしていつでももらいます。ギルドサポートと、ギルドマスターを決めてください。ギルドマスターは仮なので、グランフェルデンで変えてもOKです。ギルドサポートは変えられません。ギルドレベルが1なので、ギルドサポートは2つ。

サイモン…どうしようか。とりあえず《蘇生》はいるよね。

ソルビット…《蘇生》は絶対。

サイモン…GMにも優しい。

ウォルロツク…事故った死んだは悲しいからな(笑)。

タチキリ…《目利き》良いね。最高。ドロップ品決定ロールに11Dですよ!?

GM…ギルドでそれ取らなくてもタチキリいるやろ。

サイモン…《祝福》か《陣形》…《再行動》はこのレベルじゃ無理か。《限界突破》とか?

ソルビット…あー、ラウンド中継続か。ダメージ+2D。いいね。

タチキリ…面白いね。

ソルビット…《名声》どう? 報酬が10%増える。このシナリオじゃ無理かな。

GM…すごい捻くり出して10%増やしてくれるんじゃない? 10%増えても5Gだよ。

ソルビット…現実を(笑)。

《蘇生》 定番ギルドサポート。[HP]を完全回復する。任意のタイミングで使えるので、ダメージを算出した後にそのダメージを受ける前に回復することで戦闘不能を免れたりできる。ただし、戦闘不能や死亡は回復できない。名前は「蘇生」なのに。

GMにも優しい GMはPCたちを危機に追いやるようにするが、シナリオを進めるためにも死んで欲しくないことが多い。だが、時には勢い余ってしまうことがある(主にダイスが)。そんな時に《蘇生》のような回復があればGMも安心。いやほんとに。

タチキリ…《薬剤師》とか序盤には結構いいね。ポーションの効果に+3。

ソルビット…でも後で変えられないからなー。

サイモン…《陣形》は別にいいか。【行動値】はみんな低くないし。

ウォルロツク…その辺のエネミー相手ならシーフなりウォーリアなりが先に動けると思う。

タチキリ…キャラ的には《目利き》って言いたいところなんだけど。

GM…キャラ個人的にはね。

キャンペーンということもあり、先のことも考えて悩むプレイヤーたち。スキルガイドとにらめっこしながら暫く相談は続き——ようやく決定した。

サイモン…——それじゃあ《蘇生》と《限界突破》で。

GM…了解です。ギルド名は後で、このセツシヨンの終わりくらいに決めてもらいます。

ソルビット…死人が出なければ……。

GM…せやな(笑)。仮のギルドマスターは？

ソルビット…サイモンで。

サイモン…よかろう。ギルドマスターです！

GM…了解です。では、ここから冒険に出ていきましょう！

《蘇生》と《限界突破》  
 はここでミスをしている。実  
 本来ギルドサポートは各シ  
 ナリオで最大キャラクター  
 レベル分(今回は1レベル  
 ル)しか所持できないのだ  
 が、GMがそのルールを忘  
 れていたため、このまま2  
 つとも所持してしまってい  
 る。そのため、このセツシヨ  
 ンでは《蘇生》と《限界突破》  
 の両方が使える状態となっ  
 ている。ご承知ください。

## ▼ミドルフェイズ2　　〽　妖魔を追って　　〽

ギルドの手続きも終わり、食料を奪った妖魔を追って村を出る一行。馬車の轍を追いかけて進んだ先で待ち構えていたのは……大袈裟なほどの「見張り」だった。

GM…村を出ると、先ほど言った通り馬車の轍が北に伸びているのがわかります。明らかに妖魔達が馬車を持って逃げて行つた跡でしょう。

ソルビット…来た時の轍とは違う？

GM…それは街道だからね。明らかに街道とは違う方向に伸びています。

ソルビット…馬とかは早く行かないと殺されて喰われるからなー。

GM…3時間ほど轍に沿って歩いていきますと、ちよつと先に洞窟が見えてきます。轍は

その中に続いているようです。

ソルビット…馬車が入るつて、洞窟かなり広いな。

タチキリ…馬が入るのか。これは戦車を持つてくるのが正解だったのでは。(一同笑)

GM…ただ、洞窟の前に妖魔たちの姿が見えます。

ウォルロック…見張りはいるよな。

GM…先ほども言ったゴブリンが20体ほど。

戦車　ここで言う戦車は現代アイテムの旧型戦車を指している。タチキリのプレイヤーはアーシアンで現代アイテムを持ち込むかだいぶ悩んでいた。

タチキリ…は？

GM…あと、パッと見は人っぽいけど邪悪な雰囲気の人たちが、同じく20体ほど洞窟の前に立っています。おそらく見張りでしょう。

サイモン…え、ゴブリン20体に加えて何かが20体いるってこと？

タチキリ…多くない？

ソルビット…見張り多いなー。40体いるぞ。

GM…データ的には4グループだけだね。まあ、見張りなんでしょうけど、各々ワイワイガヤガヤ、きつちり並んで立ってるわけもなく洞窟の前にいる感じです。

サイモン…どうしますかね。

GM…「たく、かつたりーな」とか言っているやつもいるでしょうね。まだこちらには気付いてないようです。

タチキリ…たく、やつてらんねーよな、とか言いながらそのまま入るか。(一同笑)

ソルビット…あ、お疲れ様です、つて入っていくとか(笑)。

GM…(笑) まだこちらには気付いていませんので、エネミー識別とかしても良いですよ。

ソルビット…やったー。

ウォルロック…セージさんお願いします！

サイモン…(素に戻って) これ自己紹介とかしたっけ？

40体いるぞ  
ゲーム的には普通ののだが、冷静に考えるとすごい光景である。

タチキリ…してないけど、村長がしてくれた。

GM…まあ、道中で歩きながらしてたということだ。

ウォルロック…3時間も無言つてことはないわな(笑)。

タチキリ…このゲームは**エネミー識別**は全員ができる権利？

GM…できるよ。ただし、通常はメジャーアクションが必要になる。今回は気づかれてない状態だからメジャーアクションでもなんでも好きにしてねってこと。さて、どつちからやりますか？ ゴブリンかもう片方か。

サイモン…正体不明の方から！

GM…はい、エネミー識別は【知力】で判定です。

一同…(ダイスを振る)

ソルビット…17。

タチキリ…負けた!?

ソルビット…《モンスターロア》取ってるから。俺3個振ってるの。

サイモン…11。

ウォルロック…7。

GM…識別値は8ですね。

ウォルロック…わからなかった。あいつは一体……。

**エネミー識別** エネミーの能力を調べるアクション。名前や分類、スキル等を知ることができる。

GM…相手は**フォモール**です。分類は妖魔。2レベルのモブ。属性は無し。魔法防御より物理防御の方が高いです。で、このフォモールは見ればわかるんですが、異形として《異形・長腕》を持つてます。エンゲージしてなくても白兵ができる異形です。射程は5m。ソルビット…腕が伸びると。

タチキリ…あ、伸びるのね。常に**5mあるのかと**。(一同笑)

サイモン…それが20体いたら気持ち悪いな(笑)。

GM…まあ、今回の異形は見れば分かるものですね。談笑してる中にも腕が伸びているやつとかいるだろうと。

ウォルロック…引きずってたらすでにズタズタになってそう(笑)。

GM…あ、ちゃんとやってなかったですが、洞窟入り口

付近に今のフォモールズがいて、そこから5mくらい手前にゴブリンズがいます。(コマを配置しながら)

タチキリ…奴らも肉壁か……。

GM…では、ゴブリンの方もエネミー識別をどうぞ。

ソルビット…(ダイスを振る) 出目が悪い、15。

サイモン…(ダイスを振る) 17。

ウォルロック…(ダイスを振る) やった8だ。



フォモール

フォモール 妖魔の一種で、ヒューリンが邪悪化したもの。外見はヒューリンと大差無いが、「異形」という人間にはあり得ない変異した部位を持つのが特徴。

タチキリ…(ダイスを振る) 6。

GM…はい、識別値はなんと10です。

ソルビット…高え！

ウォルロック…わからない！(笑)

GM…さつきから何度も言ってますがゴブリンです。分類は妖魔、レベル1のモブ。属性は無し。物理防御の方が高い。で、《ゴブリン集団》というスキルを持っています。

サイモン…出たー。

GM…《ゴブリン集団》を持つエネミーは、命中判定の達成値がこのシーンにいる《ゴブリン集団》を持つているモブエネミーの数だけ増えます。さらに、ダメージがシーンにいる《ゴブリン集団》を持つているモブエネミーの数×2だけ増加します。

タチキリ…+40か。

GM…いやいや(笑)。グループ数ね。今なら2グループいるので、達成値が+2、ダメージが+4となります。……さて、どうしますか？

サイモン…このパーティ、突っ込む以外選択肢あるの？

タチキリ…サイモンが魔法で遠距離から打つ。

サイモン…やってもいいけども。

ウォルロック…GM、俺たちからゴブゴブまでは何mくらい？

GM…今は10mくらい。このまま走って戦闘に行くのであれば、身構えられるまでに5mまで近づけます。

ソルビット…ウォルロックは射程5mだっけ？

ウォルロック…【移動力】10mにキャリバーの射程10mだから、一息でゴブゴブのところへ突っ込める。で、ゴブリンのところに行けばゴブリン以外にも射程に収まる。

サイモン…タチキリは？

タチキリ…【移動力】が7mしかないのでもちよつと。

ソルビット…まあ、始める前に走れば5mでスタートできる。

GM…今回は気づかれてないので配置は自由でいいですよ。

ソルビット…《ホーリーウェポン》はいいか。コスト重いし。

サイモン…じゃあこのまま突撃します。5mの距離まで。

GM…はいよ。えーつと、ソルビットが一步離れてるのかな。どれくらい？

ソルビット…2、3mくらいかな。

GM…では、みんながザッと前に出て行くと、20体のゴブリンと20体のフォモールが一斉にみんなの方を見ってきます。

ソルビット…怖っ！

サイモン…ガシャンガシャン。

ソルビット…素手の鎧が突っ込んでいったー！（笑）

GM…「おい待て！ あの全身鎧は風で吹き飛ばしてきたやつだぞ！」と、一人ちよつとだけ傷を受けたゴブリンが言ってます。

ソルビット…（ゴブリンになつて）「おい、何言ってるんだ！ 鎧が魔法使うわけねえだろ！」

ウォルロック…遠隔攻撃系モンクと勘違いされてもおかしくないな（笑）

GM…「てめえ嘘ついてんじゃねえぞ！」と尻蹴られますね。そいつは。

タチキリ…鎧の頭あたりに乗って、叩きながらキエー、とか言ってます。（一同笑）

GM…で、後ろのフォモールが騒いでます。「おい、ゴブリン達！ そんなこと言っていないで敵だ！ 追い払うぞ！」

一同…（笑）

GM…と言ったところで、戦闘開始です！

## ● 第一ラウンド

## ■ 行動値

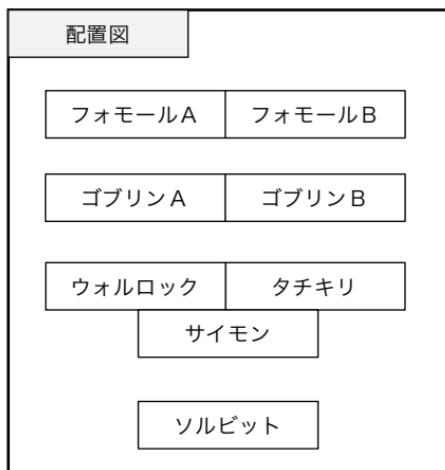
タチキリ…	10
ウォルロック…	8
ゴ布林A…	7
ゴ布林B…	7
フォモールA…	7
フォモールB…	7
サイモン…	6
ソルビット…	4

**GM**…ゴ布林2グループとその後ろ5mにフォモール2グループがいる状態です。【行動値】は…ゴ布林もフォモールも7です。

ソルビット…速い！

サイモン…くっ、負けている。

**GM**…まずは行動値10のタチキリからですな。



タチキリ…ムーブアクションで移動。

GM…ゴブリンにエンゲージだね。

タチキリ…マイナーで土下座。

一同…(爆笑)

GM…(笑) はい、マイナーは無しと。メジャーは？

タチキリ…土下座。

ソルビット…メジャーで土下座はダメだろ！（一同笑）

タチキリ…じゃあ、メジャーで《ワイドアタック》。

GM…はい、では攻撃を。

タチキリ…このゲームの命中の振り方とかを全部忘れた。普通にこのままでいいのか？

GM…命中判定は【器用】。【器用】の能力値に基本的には+2D。で、6の目が二つ以上出ればクリティカルになる。さらに、命中判定でクリティカルを出すと6の目を出したダイスの数だけ、ダメージロールのダイスの数が増える。

タチキリ…OK！

GM…全部1だとフアンブルします。絶対失敗です。

タチキリ…おまんも人お！（ダイスを振る）

GM…お、3Dは振れるのか。

メジャーで土下座はダメだろ！メジャーじゃなくてもダメです。むしろするならメジャーアクションじゃないとダメです。

おまんも人お！スマホゲーム『FGO』での岡田以蔵の人間特攻ネタ。相手が人間だとダメージが増える。手と足と頭があれば人間型。無くても人間型だと思えば全部人間型。アホになれば全部人間型。「おまんも人！」

タチキリ…《アームズマスター》あるので。えーと、出目が12、【器用】が6で18！

GM…どっちのゴブリンでもいいよね……って《ワイドアタック》で範囲攻撃か。

ウォルロック…相手が2体以上だから打点も上がる。

タチキリ…2点だけね。

GM…じゃあゴブリンも一体ずつ回避振ります。まずはゴブリンA。(ダイスを振る)回避は10！失敗！もう一体は……(ダイスを振る)回避12で失敗！両方当たりました。

ダメージロールをどうぞ。

タチキリ…特に何もないのでダガー+2D？

GM…ダガーの攻撃力に《ワイドアタック》で+2。それに基本的には2D足すでOK。

タチキリ…(ダイスを振る) 11点！

GM…11点ね。物理だよね？

タチキリ…物理。

GM…じゃあ【物理防御力】を引いたダメージをくらいます。

ソルビット…ゴブリン何体ずつくらい死にました？

ウォルロック…HPバー扱い(笑)。

GM…まあそんなに減ってないかな。1、2体くらい？

ソルビット…《ホーリーウェポン》かけとけば良かったか……。

HPバー扱い 数が減っても強さは変わらない。最後のゴブリンは一人で十人力なのだ。……強くはならないが。

タチキリ…浅かったか。

GM…続いて行動値8のウォルロックです。

ウォルロック…イエーイー。前に出てゴブリンたちにエンゲージ。ゴブリン削らんと、うっかり殴られてダメージ通るの怖いしね。

ソルビット…ゴブゴブー。

GM…「そんな優男にやられるゴブゴブではないゴブー」

ソルビット…爆笑。

ウォルロック…ダイスの的に命中に怖さを感じてるが、とりあえず《バッシユ》！

サイモン…さっきの回避の感じなら多分当たる。

ウォルロック…(ダイスを振る)……ちよつとドキツとしたけど大丈夫、14。

GM…単体だよな？ ダメージ一緒だからどつちのゴブリンでもいいね。回避！(ダイスを振る)……うん、避けられないですね。当たりました。

ウォルロック…ちよつとドキツとしただろ！

GM…(笑) ダメージロールをどうぞ。《バッシユ》で+2Dだから4Dかな。

ウォルロック…(ダイスを振る) そこそこ——いや、かなり殺意高いな。出目と固定値で

……24点。出目がめちゃくちゃ走った！

ソルビット…5体くらい死にました？

爆笑。言葉ほどは笑ってなかった。

ちよつとドキツとしただろ！ダイスを振るたびにドキツとするウォルロックだが、この時のGMのダイスは1・2なのでドキツとする要素は無い。

GM「えーと……大半が吹き飛びましたが、まだ1、2体立ってますね。

ソルビット「お、これはトドメ刺せるやつ。

GM「『ゴブー！』と言いなながら吹き飛ばされました。……あれ、なんの武器持ってたっけ？

ウォルロック「キャリバー二丁。

GM「銃で撃ってるのか。素早い銃撃によってゴブリンの大半が撃ち倒されていきます。

ソルビット「すげえ、2発の弾でゴブリン6体くらい倒しやがった！

サイモン「くらえ、強打！ バーン！（一同笑）

ウォルロック「《バッシュ》って言いながら弾ばら撒いてるだけだからね（笑）。

GM「な、なんだこいつ！ 恐ろしいぞゴブー！」

ウォルロック「機敏な相手だとドキドキだけだな！ ダイス的に！

GM「統いての行動はゴブリン&フォモールです。まずはゴブリンA……今撃たれた方ね。

ゴブリンAは撃つてきたウォルロックに立ち向かいます。

タチキリ「まあ、明確な脅威だしね。

ウォルロック「来いやー！ 避けられるわけではないが、振るだけは振るぞ！（一同笑）

ソルビット「大丈夫、6を二個出せばいいんですよ（笑）。

GM「こっちの命中からですね。（ダイスを振る）……はい、6を二つ振りました。クリテ

イカル！（一同爆笑）

クリティカル 判定で6を2個以上振るとクリティカルとなる。命中判定でクリティカルすると、回避判定は達成値に関わらずクリティカル以外では回避失敗となる。

ウォルロック…相手が振ったー！（笑）

タチキリ…なんやこいつ（笑）。

ウォルロック…よーし、俺も36分の1を出せばいいんだな！（ダイスを振る）……はい、

7！ 失敗！

タチキリ…惜しいなー、ダイスの数は合ってたんだけどなー。

ソルビット…ダイスを2個振るってところまでは良かったけどなー（笑）。

GM…「ゴブ達はこんなところで死ぬわけにはいかないんだゴブー！」クリティカルしたので、2D足して4D振ります。

ウォルロック…怖い！

GM…（ダイスを振る）出目が5・5・5・2で……ダメージ25点です！

ウォルロック…殺意が高い！

ソルビット…死ぬ？ 死ぬ？

ウォルロック…死にはしないけどめっちゃくちゃ痛い。

ソルビット…《プロテクション》。（ダイスを振る）出目6に《エフィシエント》の+2で8

点軽減！

ウォルロック…8点軽減の物理防御10で……7点ダメージ。

GM…すごいな、これだけ振っても7点しか食らわないのか。

ダイスの数は合ってた合  
つてなかったら困りもので  
ある。

ウォルロック…とりあえずウォーリアだからね。この先はともかく、まだ最初の段階ではそれなりに硬いはずだ。

GM…では続いてもう一体のゴブリン。「あんな恐ろしい奴とは戦ってられんゴブ！ こっちのちっこいのを狙うゴブ！」ということことでタチキリを狙いましょう。

ソルビット…てつきり後ろの鎧を狙いに行くゴブ、かと思つた。

サイモン…離脱しなきゃいけないしなー(笑)。

GM…さすがにしないね(笑)。(ダイスを振る)命中は11。

タチキリ…(ダイスを振る)惜しい、出目じゃ届かないけど回避は13。

GM…回避されました。「何い、避けられたゴブ！」

一同………。

ソルビット…………**反応してあげて！**(一同笑)

タチキリ…(素の反応で)ちよつとデータが不安になつて確認してた。すいませんね(笑)。

GM…「避けられたゴブー」

タチキリ…うおつ、あぶなつ。**危なかつたゴブー。**(一同爆笑)

ソルビット…舐めプ(笑)。

GM…「ゴブ達のアイデンティティーを真似するなゴブー！」と言つてますよ(笑)。

サイモン…他人のアイデンティティーを壊していく(笑)。

反応してあげて！ 反応が無いとGMも不安になるのです。それでもくじけないのがGMのコツ。

GM…続いて後ろのフォモールですね。「ゴブリン達、何を遊んでいる！」というところで、前に出てきた二人を狙いましょうか。5mなのでこの位置から白兵攻撃します。

ウォルロック…安心しろ。お前達もこっちの射程内だ。

GM…まずフォモール一体目はウォルロックの方にしましょう。

ウォルロック…来いやー！

GM…(ダイスを振る)お、今日は出目が高いぞ。出目が6・4で……命中は17です。

ウォルロック…ドキッとしたけど、36分の1チャレンジには変わらないな！(ダイスを振る)……8。出目じゃなくて達成値が8。

ソルビット…出目にすら負けている。

GM…当たりましたね。フォモールは腕を長く伸ばしながらロングソードで斬りかかる！

ソルビット…怖っ。

GM…とおつ(ダイスを振る)……ダメージは23点！

ソルビット…ダメージでかいなあ。防衛点10点でしょ？ 《プロテクション》しとくか。

ウォルロック…もらえるとありがたい。

ソルビット…《プロテクション》。(ダイスを振る)出目がいいな。7点。

ウォルロック…6点くらい。《プロテクション》が無かったら【HP】が半分切ってたぜ。

GM…もう一体はタチキリの方で。「おのれ、裏切り者め！」というところで殴ります。

裏切り者 タチキリは妖魔でありながら人の側に立つ妖魔種族なのでこう呼んでいる。

タチキリ…一瞬後ろを見て。

ウォルロック…お前や！（笑）

GM…まずは命中判定。（ダイスを振る）命中は16。

タチキリ…16!?

ソルビット…11を振れば避ける！

タチキリ…無茶言うなし！（ダイスを振る）……2が二個出てるし、**実質クリティカル**なのでは？（一同笑）

GM…実質ってなんだよ（笑）。命中です。伸ばした腕のロングソードで斬りかかる！（ダイスを振る）……今度は低い。18点。

ソルビット…命中でそれを出して欲しい。（タチキリに）防御力は何点？

タチキリ…4点しかないの。

ソルビット…《プロテクション》。（ダイスを振る）タチキリに優しくくない。出目1で3点。

タチキリ…7点しか軽減できない。11点ダメージ。

サイモン…残り【HP】は16点か。3分の1くらい？

ソルビット…余裕っしょ。でも思ったより【MP】カツカツだな。

GM…こちらの手番は終わりですね。続いてサイモンです。

サイモン…はい。

**実質クリティカル** これ以降、ダイスを振るたびに「実質クリティカル」と「実質フアンブル」という言葉が飛び交った。本セッションでの流行語大賞。

GM「お、おい！ あの全身鎧は！」と、ボロボロになっている方のゴ布林から「気を付ける、アイツからは風が飛んでくるぞ！」と声が飛びます。

ソルビット…(笑)

GM「周りは「おい、お前、混乱するようなこと言うんじゃないゴブ！」と言ってます。

サイモン「実際どうしようかなー。誰を殴ろうか。多分その死にかけゴ布林は《ワイドアタック》で倒せるから…横のゴ布林か後ろのフォモール？」

ウォルロック「奥のフォモールを撃つのもいいね。

サイモン「とりあえずダメージを散らすために前に出るか？」

ソルビット「それは全然アリ。接敵して奥のフォモールでいいんじゃない？」

サイモン「ガシャンガシャンとゴ布林にエンゲージ。…《ワイドアタック》とウォルロックの攻撃でゴ布林は倒せると考えて後ろのフォモールだろうか。

ソルビット「後ろの攻撃力が高いからね、意外と。

GM「レベル2なんで。

ソルビット「そんなエネミーを出すなんて！ ……普通だな。

ウォルロック「適正レベル帯なんだけどね。GMの出目が高いだけで。

サイモン「じゃあ、後ろのフォモールを殴るぞ！ メジャーで《エアリアルスラッシュ》！  
フォモールAに。」

ウォルロック…正拳突きで《エアリアルスラッシュ》とか言われたら余計混乱が増すんだよな（笑）。

サイモン…（ダイスを振る……転がしたダイスがフォモールのコマを倒す）

ソルビット…一体倒した！（笑）

GM…コマ倒した（笑）。

サイモン…えーと……命中が18。

GM…《エアリアルスラッシュ》つて風が飛んでくる感じ？

サイモン…風が飛んでくる感じ。風の刃じゃ。

ソルビット…なんだ!? やつの拳から風が出てきたぞ!?（笑）

ウォルロック…扱いが完全に聖闘士のそれ（笑）。

GM…「本当に拳から風が出たゴブ！」「だから言っただろ！」と言う会話がゴブリンから出てますね。フォモールAは喋る間も無く回避に移ります。（ダイスを振る）……14。当たり前です。

サイモン…（ダイスを振る）出目6だから……《風》の19点かな。

GM…魔法ダメージだね。【魔法防御力】はちよつと低い。……何体かのフォモールが吹き飛びます。バシャーン！ と洞窟横の壁に叩きつけられる。

ソルビット…ベチャ。

一体倒した！ コマ一つでモブグループを表しているので、10体倒したとも言える。いや、倒してはいるが。

やつの拳から風 強く振り抜いた拳は強い圧力を生み、刃となって対象を切り飛ばす。……これ魔法じゃないな？

GM…ゴブリンたちは「ま、まさか本当にあの全身鎧から風が飛んでくるなんて!? 俺たちは夢でも見ているのか!?’と発言してます。「だから言っただろ!」と言うゴブリンも。ウォルロック:杖なんか持たず、構えを取っただけで相手がひるむやつだからなこれ(笑)。

GM…では最後ですね。ソルビット。

ソルビット…どうしようかなー。ウォルロックさんまだ【HP】余裕ありますか？

ウォルロック…こっちはまだ防御力的に余裕あるかな。

ソルビット…じゃああつちにするか…:タチキリさんに《ヒール》を。行使判定どうなるかなー。(ダイスを振る)成功。クリティカルはしなかったか。

ウォルロック…クリティカルするとどうなるんだっけ？

ソルビット…(回復の)ダイスが増える。

タチキリ…面白いよね、クリティカルで効果変わるって。

ソルビット…回復は3D+5。(ダイスを振る) 14点回復。

タチキリ…全部弾いた。…:違う、弾いちやダメだ(笑)。全快した。

GM…これでラウンド終了ですね。クリンナップは特に無し。1ラウンド終了です。

タチキリ…コンティニュー。

行使判定 ここでは《ヒール》の魔術判定のことを行使判定と呼んでいる。基本的に魔法を行使する時は魔術判定で達成値を出す必要がある。味方にかける場合はリアクションをしないのでファンブルしなければ成功となる。また、クリティカルすると効果のダイスが0に増えたり(MP)コストが0になつたりする。

回復は3D+5 ソルビットは聖印を装備しているのが本当は4D+5だったけど、すっかり忘れていた。そしてこのセッション中に思い出すことはなかった。

## ● 第二ラウンド

## ■ 行動値

タチキリ…	10
ウォールロック…	8
ゴ布林A…	7
ゴ布林B…	7
フォモールA…	7
フォモールB…	7
サイモン…	6
ソルビット…	4

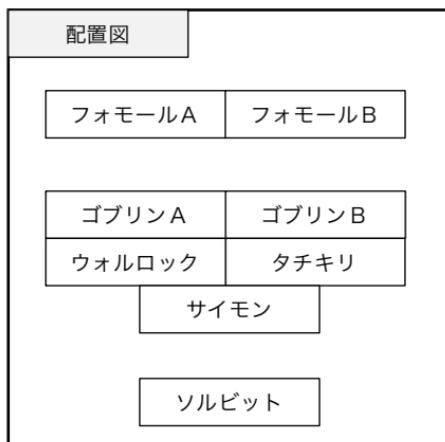
GM…2ラウンド目です。セットアップから。

ソルビット…よし、《**限界突破**》だ！(笑)

タチキリ…早い早い(笑)。

GM…——あ、さっき《ゴ布林集団》適用するの忘れてた。まあいいや。

ソルビット…ダメージが4点ずつ増えていた説。



GM…セットアップ無ければイニシアチブ。で、タチキリからです。

タチキリ…メジャーでゴブリンに《ワイドアタック》。(ダイスを振る) ……**運命変転!**

GM…できないし、しても変わんねーよ(笑)

ウォルロック…そもそもお前は人間じゃない。

一同…(爆笑)

ソルビット…ゲホツゲホツ(↑笑い過ぎてむせた)

GM…(笑いながら) いや、その通りなんだけど、言い方がやばい(笑)。

ウォルロック…この場にヒューリン俺しかおらんやろ! ……あ、《ハーフブラッド》取ってました(笑)。

GM…はー(笑)。えーと、命中は?

タチキリ…17。《ワイドアタック》で。

GM…じゃあ、まずだいたいダメージくらってるゴブリンの回避。(ダイスを振る) ……当たりますね。もう一体。(ダイスを振る) 当たる。

タチキリ…攻撃力が2点上昇で固定値は6点。(ダイスを振る) 弱い、12点。生きてる?

GM…「ゴブー!」というところで1グループ分はじゃ飛びます。

ウォルロック…これで打点と命中が下がるぞー。

GM…もう片方はまだいますね。「ゴブゴブの仲間たちが!」

運命変転 『ソード・ワールド』で人間のみが使える種族特徴のこと。振ったダイスの目を全て裏返す、人間の必殺能力。ファンブルもクリティカルにできる。……が、平均値は裏返しても平均値である。

ソルビット…ウォルロックさんやつておしまい。

ウォルロック…とりあえず目の前の……さてよ、打点高いから奥の〈風〉魔法くらつてる  
フオモールA殴った方がいいんじゃないか？

ソルビット…ゴブリンは命中低いからね。タチキリなら避けれるし、サイモンは弾けるし、  
いいと思う。

ウォルロック…というわけで、フオモールAに《バツシュ》！

ソルビット…銃で《バツシュ》とは一体……（笑）。

ウォルロック…（ダイスを振る）お、6・6！

GM…おお、クリティカル……！

ソルビット…勝つたな。……ところで二丁拳銃つて、両手はそれぞれダメージ出すんです？  
ウォルロック…いや、《キャリバーガンパード》で両手扱いのキャリバーになつて、それ  
で打点が上がつてる。データ的には両手持ち武器一個を持つてる状態。

GM…はい、と言うことで——回避判定！ 知ってるか、防御側優先なんだぜ……！ オ  
ラー！（ダイスを振る）……ダメでした。

ソルビット…（笑） 振つたらイケメンだったんだけどな！

ウォルロック…さっきのラウンドの反動か、ちよつと出目下がってきたな。

GM…ダメージは、2Dに《バツシュ》の2Dにクリティカルの2Dで……6Dかな！

銃で《バツシュ》《バツシュ》はウォーリアのスキルで、説明には「強力な一撃で相手を攻撃する」とある。……火薬を多く詰めるとか？

防御側優先 正確には、リアクション側優先の法則。対決判定で達成値が同値の場合はリアクション側が勝利することを指す。命がクリティカルしても回避もクリティカルすれば回避できる。諦めない心が大切。

ウォルロック…この段階で6D振ることになるとは思わなかったわ(笑)。

ソルビット…さよならー。

サイモン…死ねー。

ウォルロック…(ダイスを振る) 25点。物理です。

GM…25点なら……(ダメージ計算中)。

ウォルロック…倒れずともかなり削れるはずだ。

ソルビット…倒れてくれた方がありがたいけど。

GM……1体くらいは立つてるかな。

ウォルロック…ギリギリかー。

ソルビット…惜しい。

GM…狙いすましたキャリバーの二丁拳銃の射撃によって「うわー！」とフォモールが撃

ち倒されていきますが、一体だけ剣でキーンと。

ウォルロック…さばかれた！

ソルビット…できる。

GM…周りはバタバタ倒されました。続いて……こつちか。ゴブリンからいこう。ゴブリ

ンBは「仲間の仇ー！」とタチキリへ。

タチキリ…でしょうね！

ウォルロック…とどめさしたからな（笑）。

GM…「ゴブゴブー！」（ダイスを振る）……10です。「取り囲めー！」と。あ、ごめん、《ゴ布林集団》があつた。

ソルビット…一体死んでるよ？

GM…こいつ自身がいるから。

ソルビット…自分自身に適用つてずるいなー！

ウォルロック…一応複数人で殴つてるから（笑）

GM…《ゴ布林集団》で1増えて、命中は11です。

タチキリ…（ダイスを振る） 11。

ソルビット…危ないなあ。ギリギリじゃねえか（笑）

GM…ぴつたしですね。防御側優先なので回避です。続いてフォモールAは……殴られたやつは殴り返すかなー。ウォルロックはゴ布林とエンゲージしてるんだよね？

ウォルロック…うん。

GM…じゃあ今の位置からでも届くな。「あいつやばいぞ！」ということでもウォルロックを狙います。（ダイスを振る）命中は17。

ウォルロック…クリティカルオンリーか。

ソルビット…相変わらず殺意が高い。

こいつ自身がいるから  
《ゴ布林集団》は自分も  
含めたモブエネミーの数を  
数える。モブは1グルーブ  
でも集団を形成しているの  
だ。

ウォルロック…(ダイスを振る) あー、片方6が出てドキツとしたけどクリティカルじゃなかった。回避失敗。どうぞ。

GM…ダメージ出します。(ダイスを振る) あー、ダメージは低いな。19点。

ソルビット…《プロテクション》いる？

ウォルロック…《プロテクション》の消費【MP】は？

ソルビット…3。《ヒール》は4。……後で《ヒール》かけるからいいか。

ウォルロック…その方がいいかもしれない。MP効率的に。9点くらいまーす。

GM…はい。もう一体の方はランダムにしようかな。(ダイスを振る) ……サイモンで。

サイモン…よっしゃ来い！

ソルビット…あそこなら好きただけ殴ってもいいぞ！(笑)

ウォルロック…物防が一番高いはずからな(笑)。

サイモン…せっかく物防上げたんだから殴られないとね。

ソルビット…ドMだ(笑)。

GM…よくよく考えたら、あそこ風飛ばしてきたしな。「あそここの謎の風飛ばしめ！ きつとあの鎧は見せかけに違いない！」

ソルビット…(笑)

このフォモールBによるサイモンへの攻撃は見事命中するが、高い【物理防御力】に阻まれ、わずか2点のHPダメージを与えただけで終わる。——そして続くサイモンの《エアリアルスラッシュ》がフォモールAに命中。すでに瀕死だったフォモールAは当然耐えられず、倒れることとなった。

GM…最後のフォモールAも剣で受けようとはしますが、剣ごと吹き飛ばされます。

サイモン…これで最後である！ ふーん！

タチキリ…ああ、素材が！

GM…壁にバシヤーン。

タチキリ…よし！

ウォルロック…なんて良い笑顔をしてるんだ（笑）。

タチキリ…吹き飛ばされたら回収がめんどくさいからね。

GM…というわけでフォモールAは倒れます。続いてソルビット。

ソルビット…ウォルロックに《ヒール》。

ウォルロック…もらえるとありがたい。

ソルビット…行使判定。（ダイスを振る）やる気ないなー、でも成功。

GM…成功かい。

ソルビット…(ダイスを振る) お、やる気ある。20点。めっちゃ出た。

ウォルロック…20点回復! ありがてえ。

GM…「ゴブ! 優男の傷が塞がっていくゴブ!」

ソルビット…これが神の力!

GM…「後ろのやつのせい! おのれ異教徒め!」

ソルビット…**今から改宗するのなら命だけは助けてやるぞ。**(一同笑)

GM…「おのれ、そこちつこいの(タチキリ)もその力のせいで裏切ったのか!」

ソルビット…いや、それは関係ないと思います。

GM…「そうなのかゴブ?」

ソルビット…その人初対面だし…今日初めて会ったし……。

GM…「そ、そうなのかゴブ? なんかすまんゴブ」(一同笑)

サイモン…神は偉大であるな。

GM…「とにかく許さんゴブ!」

ソルビット…今なら許さんこともないぞ?

GM…「ええい、許さんのはこつちゴブ!」……と言ってますが、ゴブリンのターンは来ることなくクリンナッププロセスです。

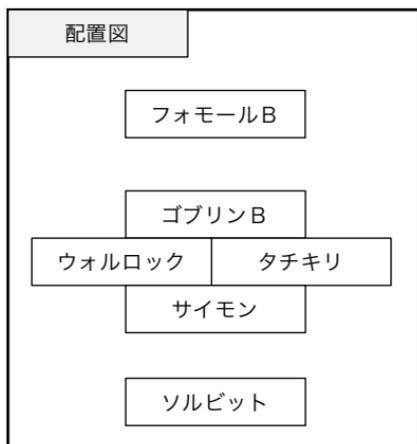
一同…(笑)

今から改宗するのなら、  
エリンデイルでは七大神  
信仰が一般的。そういえば  
ソルビットはどの宗教なの  
だろうか……。

## ● 第三ラウンド

## ■ 行動値

タチキリ…	10
ウォルロック…	8
ゴブリンB…	7
フォモールB…	7
サイモン…	6
ソルビット…	4



**GM**…では、ラウンド3のセットアップです。何も無ければタチキリの手番。  
**タチキリ**…ムーブ素殴り、マイナー素殴り、メジャー素殴り！

**ソルビット**…三回殴れる！（笑）

**GM**…ムーブとマイナーは素殴り無いよ（笑）。

タチキリはゴブリンBに攻撃。命中させるが、エネミーが減ったため《ワイドアタック》の攻撃力上昇が無く、ゴブリンを倒すには至らず。ウォルロックにトドメを任せることに。

ウォルロック…目の前に《バッシユ》！ ゴブリンを減らす！（ダイスを振る） 6・6！

GM…こいつ、またクリティカルしやがった！（笑）

ソルビット…GM、ダイスチェックする？（笑）

GM…これは必要かも？（笑）「ゴブ!? やつの動きが早い！ だが、ゴブ達をなめてもらつては困る！」（ダイスを振る） ……2・1。失敗。

ソルビット…ファンブルではない最低値（笑）。

ウォルロック…（ダイスを振る） お、ダイスの出目もやる気が出ている。ダメージ32点。

GM…32点!? ……えー、撃ち抜かれました。頭と心臓と両方撃ち抜かれた感じ。

ソルビット…だから降伏しろとあれほど……。

ウォルロック…さつきから撃ちまくつてはリロードを繰り返すくらいばら撒いてるわ（笑）。

タチキリ…もはや新鮮なうちに剥ぎ取った方がいいのでは。戦闘いらなくね？

ウォルロック…まだフォモールがいるから！ 一番火力高いのが！（笑）

GM…で、フォモールBですね。今まで見ていた戦闘を総合した結果——「あの銃使いが一番やばいぞ！」というところでウォルロックを攻撃します。

ウォルロック…荒事以外ができたらな、家に残ってるんだよ！（一同笑）

GM…とりや。（ダイスを振る） 17。

荒事以外ができたら、そもそも没落しなかったかもしれない。やんちゃし過ぎた。

タチキリ…殺意高いなーさつきから。

ソルビット…命中はね。

ウォルロック…(ダイスを振る)……はい、無理ですな。

GM…「その銃、腕ごと切り落としてくれるー！」(ダイスを振る) 21点。

ウォルロック…11点もらいます。

GM…フォモールは終わりです。続いて、サイモン。

ソルビット…ぶっ倒せー！

——残り1グループとなったフォモールに対してサイモンは《フランクスタック》も使って全力攻撃。見事命中させるが……。

GM…(ダメージ計算して)まだ死にはしない！ だいぶ吹き飛びましたがまだ生きてます。

タチキリ…さすがリーダー！ あれ？

ソルビット…バカな、リーダーの攻撃を受けて立っているだど!? (一同笑)

GM…(笑) 続いてソルビット。

ソルビット…地面に座り込んで応援してます。

タチキリ…おっさん(笑)。

ソルビット：〔MP〕もつたいないもん。攻撃できないし。ナイフとか買つときゃ良かった。  
GM：行動放棄ね。じゃあ次のラウンドです。

——しかし、残りがフォモールグループとなったことで大勢は決した。第四ラウンドでウォルロックの攻撃が命中するも、タチキリとサイモンの攻撃を回避して生き長らえるフォモールだが、肝心の攻撃はタチキリにクリティカルで回避される。ソルビットが地面にお絵かきをし始める中、第五ラウンドでのウォルロックの再度の銃撃により最後のフォモールも撃ち倒された。

\* \* \*

GM：——というわけで、みなさんは洞窟前の見張りを全員打ち倒すことに成功しました。

ソルビット：あ、終わったー？（一同笑）

タチキリ：では、急いで一番最初に吹っ飛ばされたゴブリンのところへ行きます。

サイモン：死体が消える前に！（一同笑）

ソルビット：消えないから（笑）。

GM：周りには20体のゴブリンと20体のフォモールの死体が転がっています。……では、

ナイフ 安価な武器の一つで、投射ができるためいざという時に遠距離から攻撃ができる。なお、投射した武器は戦闘終了後の【幸運】判定に失敗すると失われる。

お待ちかねのドロップ品決定ロール！

タチキリ…目がキラキラしてます。

サイモン…よろ。

ウォルロック…よろ。

ソルビット…よろー(笑)。

タチキリ…フェイトどれくらい使うかさー、久々だから全然わかかってないんだよね。

GM…フェイトは、ダイスを増やすか、振り直す。

タチキリ…おいらの攻撃力が低すぎるからね、おいらに期待できないんだよね。……ここ

で1点使っちゃおうかな。

ソルビット…いいんじゃない？

タチキリ…ところで、これ全部おいらがやるの？《トレジャーサーチ》のボーナスはギル

ドメンバー全員に入ってるからね。

GM…ああ、誰がやっても変わらないのね。じゃあそれぞれやったらいいんじゃないかな。

順番にいきましょう。まずはゴブリン一団目。

ソルビット…それじゃあ、ゴブー！(ダイスを振る) 8。

GM…《トレジャーサーチ》で9になるのね？

ソルビット…そうか、9。

フェイト、PCたちが持つ特殊な力で、「運命の精霊王」たるリアンロッドの加護の力のこと。自身の持つフェイトを消費することで、あらゆるダイスロールのダイスを増やしたり、判定の振り直しを行うことができる。フェイトの使い所が明暗を分けることも多く、リアンロッドにおいて重要なリソースの一つである。

《トレジャーサーチ》 ジェルボアのメイキングスキルの一つ。ドロップ品決定ロールに＋1のボーナスが入る。ちなみに、ルーラーブックでは《トレジャーノーズ》という名称だったが、エラッタで名称に修正が入っているため、本リプレイでは修正後の名称で記載している。……ぶっちゃけどうでもいいね！

GM…9は……薬草（10G）3個ですね。

タチキリ…アイテム種別は？

GM…単なる換金アイテムですね。10Gの換金アイテムとして薬草が3つです。

ソルビット…回復アイテムじゃなかったか……。

ウォルロック…じゃあ、次のゴブゴブ振つていいかい？

ソルビット…振れー！ 12を出せー！

ウォルロック…ハードルが高い（笑）。（ダイスを振る）低い、5。

GM…ボーナス足して5ね？ 何も落ちませんでした。

ウォルロック…穴だらけにし過ぎだな。

GM…次はフォモールです。

サイモン…とりあえず振りますか。（ダイスを振る）8。

GM…えーと、折れた長剣（10G）をゲットです。最後、フォモール。

タチキリ…最後のフォモールに対して《トレジャーマニア》！ シーン一回、ドロップ品

決定ロールのダイスが一個増える。コスト無し。

GM…はい、どうぞ。

タチキリ…ダイス増えるのにコスト無いのが不安になるんだよねー。（ダイスを振る）13。

GM…お、13！ 一番上になりました。フォモールの毛髪をゲットです。100G！

アイテム種別は？ タチキリはポーシオンホルダーや小道具入れを所持しており、アイテム種別によって持てる量が変わるため、種別を気にしている。残念ながら換金アイテムは対応していなかった。

一同…おー！（拍手）

サイモン…ええやんええやん。

ウォルロック…折れた剣をかつばいでいくのはともかく、毛髪をおもむろにぶちぶち切つていくのはなかなかの絵面（笑）。

タチキリ…で、考えます。

GM…ん？

タチキリ…ドロップ品決定ロールを行った直後にフェイトを1点消費すると、もう一回ドロップ品決定ロールができる。シーフのクラスロールの《トレジャーハンターI》。

GM…二回剥ぎ取れると。しますか？

タチキリ…うん、フェイト使つてもう一回。（ダイスを振る）……5。

GM…5。何も落ちませんでした。

ソルビット…（笑）しょうがないね。

タチキリ…しょんぼり。

ドロップ品決定ロールも終わり、予想より【MP】を消費した一行はMPポーションと野菜をがぶ飲みして【MP】を回復。《ヒール》で【HP】も回復し、万全の状態で洞窟の内部へと足を進めることになった。

▼ミドルフェイズ3 〽 洞窟入り口 〽

無事に見張りの妖魔を蹴散らした一行は洞窟内部へ侵入することに。村の依頼を果たすため、そして少女を救うため——冒険者たちは急ぎ探索を進める。

GM…さて、戦闘も終わり、みんなは洞窟の入り口におります。

タチキリ…二回目の剥ぎ取りに失敗したので、死んだような目をしています。

サイモン…フェイト虚空に消えていったしな。

GM…戦闘はしましたが、洞窟の中から何かが出てきたりする様子はないです。どうしますか？ 馬車の轍は洞窟の中に続いております。

サイモン…中の様子はこっから伺えますか？

GM…パツと中は見えますけど、薄暗い中を見た感じでは妖魔の気配とかはないですね。

タチキリ…ランタンを取り出して明かりをつけて中に進みたいと思います。

GM…ランタンがあるほど暗いわげじゃないです。ちよつと暗いけど普通に行ける明るさ。

サイモン…じゃあとりあえずこのまま行くか。進撃！

GM…では洞窟内部に入っていきます。

タチキリ…トラップ探知とかつていちいち言わなくてもいいんだよね？

GM…言うよ？

タチキリ…：…トラップ探知。

GM…えーつと、説明しよう。トラップは探知型と感知型がある。探知型は扉だったり宝箱だったり、何か物に仕掛けられている。それに能動的なアクションをした場合に発動するのが探知型。何かを開けるとか、何かに触るとか、能動的なアクションに反応する。

タチキリ…はい。

GM…それに対して、この場所に入ったとか、センサーに反応するとか、もつと大雑把な接触で反応するのは感知型。これはトラップ探知ではなく危険感知で判定する。その場合はこつちから「危険感知してください」と知らせます。感知できればトラップを発見できるとし、感知できなければそのままトラップに引っかかることになる。

タチキリ…ふむ。

GM…なので、能動的に何かをする場合は先にトラップ探知って言い忘れて「扉開けます」とか言うとそのまま探知型のトラップがちよんつてなる。

タチキリ…：…とりあえず目の前の空間にトラップ探知って言いたいんだけどできる？

GM…空間に探知はしなくていいよ。何も無いところに探知じゃないとわからないトラップは仕掛けない。それは危険感知してもらおうから。

サイモン…よつしや、進撃である。

タチキリ…それじゃ、危険感知判定してもらいまーす。

GM…いやいや（笑）。

タチキリ…違った。

GM…違います。…洞窟の中は、少し薄暗いですが普通に見える範囲の明るさです。中を見るとちよつと広い空間になってます。雑多なものは置いてあつたりもしますが、単純な入り口の広場、エントランスといった場所になってます。

サイモン…ふむ。

GM…真つ正面にはそのまま通路が見えて、左右に閉じた扉があるのが見えます。で、馬車の轍は左側の扉の方向に通じて、扉をそのまま通り過ぎるような形でつながっているように見えます。なお、この部屋の中に妖魔とかの気配はないですね。

タチキリ…馬の蹄もそつちに向かつてる？

GM…蹄も轍と一緒にあるね。

タチキリ…馬は食料庫に、馬車は倉庫に放り込んでけーとかをケアしないと。まず馬。

GM…そんな感じはしないね。馬車ごと左の部屋の方に向かってる。

サイモン……タチキリ殿、お願いします（笑）。

タチキリ…まずは轍の方に行くよね。馬心配だし。弁償したら高いし。

GM…まずどうする？

タチキリ…扉にトラップ探知。

GM…まず重要なのがトラップ探知とかをする場合、その物にエンゲージをしてもらう必要がある。場合によってはエンゲージをした時点で感知型のトラップが発動するパターンもあるから気をつけてね。それは危険感知でできるけど。

タチキリ…はい。じゃあ扉にエンゲージ。

GM…周りのみんなは？ 一緒にエンゲージするかちよつと離れておくか。

ソルビット&ウォルロック&サイモン…離れまーす。

タチキリ…でしょうね。薄情なやつらだ。(一同笑)

サイモン…犠牲になるのは一人でいいのだ。

GM…じゃあタチキリだけ左の扉にエンゲージ、馬車の轍がある方ね。トラップ探知をどうぞ。えーと、【感知】で判定。

タチキリ…まあ、仕事だからしょうがない。(ダイスを振る) 14。

GM…特に発見できるトラップはありません。

タチキリ…ふむ。これなら安全だよな。ガチャ。

GM…扉を開けて、奥を見ても妖魔とかの気配はないですね。部屋に入るでいいかな？

ソルビット…いいと思います。

サイモン…合流して入っていくぞ。

薄情なやつらだ 合理的な  
選択をしても、感情は非合  
理に動くものである。みん  
な自分の命が大事。

▼ミドルフェイズ4 馬車に残された物

まずは奪われた馬車を追って轍のある部屋へ入った一行。すぐにそれは見つかることになるが、同時に依頼がまだ終わらないことを知ることに――。

**GM**…部屋に入ると、雑多な物がバーつと置かれています。武器だったり、道具だったり。

ただ、ポロポロのものが多くですね。おそらく色んなところから回収してきたものをポイッと放り込んでいるような、そんな部屋だと思われます。で、轍が続いた先にはそのまま馬車があります。馬も一緒に、そこに繋がれた状態で置いてある。

**タチキリ**…はい。

**GM**…あ、それと入って右側に小さい扉がある。今入ってきた扉は馬車が通るくらい大きかったけど、右の扉はもうちょっと小さい、人とかが通るくらいの扉になっている。

一同…ふーむ。

**サイモン**…どうします？

**GM**…とりあえず目の前に馬車があります。

**サイモン**…とりあえず女の子は？

**ウォルロツク**…えーと、ミカちゃんだっけ？

タチキリ…ああ、そっか。好感度アップイベントが。

サイモン…(女の子は) 初対面だけど。

タチキリ…村へのだよ。

サイモン…生々しい(笑)。

タチキリ…じゃあ馬車でも漁ってみようか。

サイモン…じゃあみんな馬車に近付——。

タチキリ…(遮って)——の前に、馬車にエンゲージ。おいらだけでいいよ。トラップ探知。

GM…はい、どうぞ。

タチキリ…商人のやつらが何か仕掛けてる可能性もあるし。

GM…さっきまでウォルロック乗ってたけどね(笑)。

サイモン…仕掛けてるなら先に言つてほしい(笑)。

タチキリ…ゴブリンはそのまま持つてつたけど、残ってる罠があつたら困るからね。(ダイ

スを振る) 15。

GM…特にトラップは無いですね。

タチキリ…まあ大丈夫でしょう、と言つて荷台に潜り込みます。

GM…荷台を見ると、中の物はあらかた取り出されている状態です。ほぼほぼ空っぽです。

タチキリ…ふむ。

村へのだよ 信頼は一番の武器となる。商人の血筋ゆえの考え方だろうか。

GM…ただ、馬車から一個だけ物を見つけることができます。ちっちゃい靴ですね。おそろく女の子の。

ウォルロック…うおお……。

タチキリ…荷台から手の部分だけ出して、小さい靴をぶらぶらさせます。

サイモン…事案。

ソルビット…回収しよう。

GM…回収しますか？ 重量0で持つていいですよ。

ソルビット…幼女の靴……マニアには高く売れるだろう。

GM…こいつ（笑）。

サイモン…後は小さい扉だけでしたっけ？

GM…だけです。他は全部壁ですね。

サイモン…周囲にミカちゃんの姿は？

GM…無いですね。周りを見る感じでは、雑多に物がごちゃごちゃと置いてあるだけです。

サイモン…うーん……これは小さい扉の方には？

タチキリ…（少し考えて）扉の前に待機して、馬の紐を切つて馬車を逃して、出てきたところをやるのが……。

サイモン…ど、どうということなんだ？

マニアには高く、神がどうのと説いていた男とは思えない発言である。ゲスい。

タチキリ…扉は二人は通れないでしょ？　まとめて何十人も出てこれないだろうから、扉から出てきたやつを……。

ウォルロツク…馬に行けー！　しといて、物音で「なんだー！」と出てきたところを刺すってことね。

GM…だけど、馬が行けーってどこか行っちゃったらみんな報酬もらえないよ？

タチキリ…確かに。

ウォルロツク…馬と荷台をちゃんと回収してこいよ、って言われてるからな。

サイモン…馬車はとりあえずここに置いといて、ガラクタ漁る？

タチキリ…そんなの妖魔を根絶やしにした後でいいよ。

ウォルロツク…後顧の憂いを絶ってからか（笑）。

GM…正直に言うと、このガラクタはマジでガラクタなので何も出ません。

サイモン…じゃ妖魔を根絶やしにいくか。小さい扉に。

タチキリ…新鮮な素材が目の前にいるんだからそっち優先でしょ。

ウォルロツク…妖魔に「素材」ってルビ振るのやめない？（笑）

GM…じゃあ小さい扉に……。

タチキリ…エンゲージします。

GM…はい。近づくと鍵がかかっています。

タチキリ…エンゲージしただけで鍵がかかっている。

GM…鍵はシークレットでは無いのですぐにわかる。

ウォルロック…シーフの感で鍵かかっているな、とすぐわかると。

GM…この鍵はいわゆる普通に解除できる鍵じゃ無いですね。特別な鍵、きちんとした鍵じゃないと開かない鍵だとわかります。データ的には「**鍵B**」のことね。

サイモン…反対側に行けってやつかー。

タチキリ…扉を吹き飛ばします！

ウォルロック…その形式のマスターキーはダメだから（笑）。

タチキリ…戦車砲があればワンチャンだったかもしれない。

GM…（笑）というわけで、ここは鍵がかかっている扉になってます。

ウォルロック…反対側から行って探索してくるか。

タチキリ…せっかくここまで来たし、探知だけしておくか。罠がないとは限らないしね。

（ダイスを振る）ま、大丈夫でしょ。10。

GM…トラップは見つからないですね。

サイモン…じゃあ安心だ！

タチキリ…ただ、この鍵はこれじゃ開けられないな。めんどくさ。鍵探しに行こつか。

鍵開けはできないやこれ。

シークレットでは無いほとんどのトラップはトラップ探知や危険感知に成功しないと発見できないが、一部のトラップは探知することなく発見できる。こうしたトラップは「シークレットでは無い」と表現される。鍵がかかっていることくらいは触らずとも分かるのがシーフの力！…シーフ以外でも分かるけど。

【**鍵B**】 特別な条件でしか解除できない鍵のこと。【**鍵A**】はトラップ解除での解錠や攻撃での破壊（GMが許可した場合のみ）ができる。

サイモン…妖魔どもの姿も見えないしなあ。ミカ殿も探さなければ。

ウォルロック…順当にいけば見つかつて（前の部屋の）右側か奥に連れて行かれたんだろうなーと。

タチキリ…どつちかだよねー。

サイモン…よし、みんな引き返すぞ！ ガシャガシャ。

ソルビット…村に。（一同笑）

タチキリ…ただいま！ まずは馬車だよ！（笑）

ウォルロック…馬車と片方だけの靴出されたら悲鳴しか上がんねえよ！（笑）

GM…もちろん食料も見当たってないですね。

サイモン…ダメだ、馬車しか見つからない！ 反対側だ、行くぞー！

タチキリ…まあ、リーダーがそういうならしょうがないね。

ソルビット…しょうがないね。

タチキリ…リーダーの後ろについて行くように。

サイモン…そうやってリーダーに責任を押し付けるのは良くないと思う！（一同笑）

▼ミドルフェイズ5 〽 探し物は何処? 〽

馬車は見つけたものの、すでに食料と少女は別のところに運ばれていた。これを探すため、急ぎエントランスに戻る一行。さて、次はどちらを探索しようか？

GM・・では元の部屋に戻ってきました。どうしますか？ 入り口側から見て右側に扉、前方に通路がある状態です。

タチキリ・・通路行く？ 扉行く？

サイモン・・どうするか。扉がやっぱ怪しいかね？

ソルビット・・うーん、どうだろうね。

サイモン・・ダイスで決めるか……偶数が出たら通路の方で。(ダイスを振る)……扉だー！

我輩の感では扉を開けよと言っている！

タチキリ・・じゃあ扉にエンゲージします。

GM・・扉に近づいたところで、危険感知ではないけど【感知】判定をお願いします。近づいた人だけね。

サイモン・・じゃあ近づいた。

GM・・それじゃあサイモンとタチキリの二人がエンゲージで。

我輩の感 プレイヤーがダイスで決めても、PCに与っては直感を得たのと同じこと。ダイスの女神はあなたの心の中に。

タチキリ…(ダイスを振る) 完璧だ。8。無理。

サイモン…(ダイスを振る) あー。11。

GM…8でも大丈夫です。扉の奥から妖魔の気配を感じますね。何を喋ってるかはわからないけど、妖魔と思われる声が扉の奥から聞こえてきます。

サイモン…頭を扉に擦りつけて、うむ、声が聞こえる！(一同笑)

GM…その気配はこつちに近付いてくるような感じではなく、向こう側の部屋にいるだろうな、というのが分かっただけです。

タチキリ…まずはこつそりトラップ探知！(ダイスを振る) 14。

GM…タチキリが扉を調べると、扉から上に紐が繋がってるのがわかるね。どうやら扉を開けると上の天井が崩れてくるようだ。トラップの「クラッシュダウン」が仕掛けられていることがわかった。

ソルビット…なるほど。

タチキリ…リーダー殿リーダー殿。ここは離れて「うわー、何者だ貴様！」みたいなことを大声で出したら敵がこつから出てくるのでは？

GM…ちなみに解除値は11。

タチキリ…2Dで5を出さなきゃいけない。

サイモン…いけるっしょ。

GM…ちなみに、トラップが仕掛けられてるものにトラップ探知を失敗するとその時点でトラップが発動するから気をつけてね。

タチキリ…知ってる知ってる。

GM…《ファイインドトラップ》を持つてれば別だけどね。

タチキリ…持つてないっす。…まあ、リーダーが解除しろっていうなら。個人的にはゴブリンが巻き込まれる姿も面白そうだなーと。

ソルビット…ゴブリンは分かってるでしょ、ドア開けたら天井が落ちてくるの。

サイモン…タチキリ殿に期待している！ と言つて、スススと後ろに下がります。

タチキリ…確かに、そんなんじゃ素材が勿体無いしな。さすがリーダー聡明な判断。はい解除。(ダイスを振る) 14。

GM…成功です。無事に「クラッシュダウン」のトラップを解除することができました。

タチキリ…じゃあ、扉を音が出ないように少しだけ開ける。中の声が聞こえるようにちょっと開けてみたい。

GM…いいですよ。少しだけキュッと開ける。

タチキリ…聞こえる？

GM…中の声が聞こえてきますね。「あの大量の食料どうするんだろうなー。俺たちも食べてえのになー」という会話が聞こえてきます。

サイモン…おや？

ウォルロック…この奥では無さそうだな。

GM…「そういえば、馬車に紛れ込んでた人間はどうしたんだ？」「いやあ、よく知らないけど食料と一緒に奥の方に運んでいつてたぞ」という会話をしていますね。

ソルビット…ほう。

GM…そんな会話を聞いていると、「お前ら、もしかしたら冒険者が食料を取り返しにやってくるかもしれないんだから、気を引き締めて見張ってるよ！」という声も聞こえます。

タチキリ…ふーむ。

GM…そいつらは「へーい」「へーい」と言ってますね。

ウォルロック…やる気ないな（笑）。

サイモン…奥に行くにしても、こいつらは倒しておいた方が。

タチキリ…挟み撃ちは困るしなあ。何人いるかは耳的にわかる？

GM…そこまではわからないね。まあ、そこそこいそう。

サイモン…というわけで、みんな、こいつらを倒すぞ！ ……でいいです？（笑）

タチキリ…とてもニッコリしましょう。

ウォルロック…ドロップ品入手の機会にニッコリしてる（笑）。

GM…では、扉を開けて部屋に入ろう！

▼ミドルフェイズ6　　↓　　妖魔退治は冒険者の基本です　　↓

妖魔の気配に気付いた一行。目的の食料は無さそうだが、危険を排除するためまずは妖魔退治を優先することに。——しかし、部屋の扉を開け放った先で冒険者たちを待っていたのは、思いがけない「強敵」だった——。

GM…というわけで妖魔の気配のする部屋へ入ります。

サイモン…後顧の憂いを絶つためにも。

ソルビット…蹴破り式突入スタイル！

一同…バーン！

ウォルロツク…お邪魔するぜー！

ソルビット…話は聞かせてもらった！　お前達は滅亡する！（一同笑）

サイモン…我々の手によってな！（笑）

突然のキバヤシ式宣戦布告である。

GM…（笑）「な、なんだお前ら！　仕掛けたトラップはどうした！」

キバヤシ 石垣ゆうき作の漫画『MMRマガジンミステリー調査班』に登場する主人公。様々な超常現象について科学的（？）に調査を進めるのだが、たいていは滅茶苦茶な仮説の果てに「人類は滅亡する！」という結論に至る。「な、なんだってー！」

「タチキリ…これのことかな！　くいーん。」

ソルビット…ちゃんとくらったぜ！（一同笑）

GM…「いやいや、天井崩れてないだろ！　くそう、あいつらちゃんとトラップ解除しやがったのか！　頭の良い人間どもだ！」

タチキリ…いやー、へへへ。

ソルビット…照れるわー（笑）。

GM…というわけで、目の前にはさつき見たゴブリンと似た姿、ただバックパックとか背負ってるゴブリン達が20体。その奥からは「おい、お前ら！　そんなこと喋ってる場合じゃねえ！　敵襲だ！　迎え撃つぞ！」と言って弓を持ったゴブリンがいるの見える。みんなのところから7m先にバックパックのゴブリン、さらに7m先に弓を持つてる奴がいるね。

タチキリ…これだから！　【移動力】ギリギリ7mなんですけど。あと一步遠かつたらまずかった。

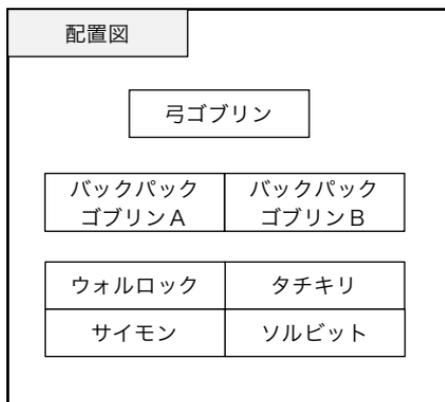
GM…というわけで戦闘開始です！

ちゃんとくらったぜ！  
を吸うように嘘をつくソル  
ビットである。

## ● 第一ラウンド

## ■ 行動値

タチキリ..	10
ウォルロック..	8
サイモン..	6
バックパックゴブリンA..	6
バックパックゴブリンB..	6
ソルビット..	4
弓ゴブリン..	4



GM..では、セットアッププロセスから。

タチキリ..ないよ！

ウォルロック..特にないぞ。

サイモン..ないのである。

ソルビット..うん。

GM..特にないですか？ あ、【行動値】言ってなかった。前にいるモブ達2グループは6。

ソルビット…下がった。

GM…奥にいる弓持ってる奴の【行動値】は4です。

ソルビット…さらに下がった。意外。弓ゴブリンって一体だけ？

GM…モブではないです。ソロエネミー。

タチキリ…で、目の前には20体くらい。

GM…20体で2グループ。ゴブリンっぽいけど装備が違う。

タチキリ…見た目的には、足が二本、手が二本。

GM………うん、そうだね（笑）。

サイモン…奥にいるやつも多分そうだけどね（笑）。

GM…そういう状態です。セットアップは無いですね？

ソルビット…（はっとして）**あるわ！** 全然あるわ！ あつたわ！ 何も考えてなかった！

GM…あるならやつてくださーい（笑）。

ソルビット…《エンサイクロペディア》を弓ゴブリンに。（ダイスを振る）15。

GM…識別値は8なのでわかる。奥のやつはゴブリンアーチャー。分類は妖魔。レベル3。

ソルビット…あいつボスじゃね？

GM…（笑） 防御は【物理防御力】の方が高い。属性はなし。スキルとしては《死角撃ち》

ができる。マイナーアクションで射撃のダメージ+2Dできるけど、攻撃の対象が他のキ

あるわ！  
重要です。

エネミー識別は

キャラクターとエンゲージしている場合のみ有効。

ウォルロック…なるほど。

ソルビット…他のキャラクターと？ 味方同士でも？

GM…他のキャラクターだから、味方も含むね。死角撃ちなので他人で死角になった位置から……みたいな感じ。《零距离射撃》も持っているので、エンゲージしていても撃てる。それと《ゴ布林集団》も持ってます。

タチキリ…単体なのに？ 単体のくせに生意気な。

ウォルロック…前のゴ布林たちと合わせて集団なんだよ（笑）。

GM…ちなみに、《ゴ布林集団》はモブの数を数えるので、ゴ布林アーチャー自身の数は含めません。

タチキリ…あ、前のゴ布林たちがいるから、命中+2とダメージ+4が入るのか。

GM…前にいるのが《ゴ布林集団》を持っているモブなら入る。

サイモン…まだゴ布林っぽいだけ。

GM…これでセットアップは終わりかな？ では行動に移ろう。行動値10のタチキリから。タチキリ…斬ればわかるでしょ。全力移動《ワイドアタック》！ ……できるんだっけ？ GM…マイナーしないなら。全力移動はマイナーアクションができなくなる。



ゴ布林アーチャー

タチキリ…まあ、しなくてもいいんだけど。

GM…好きにして（笑）。

タチキリ…殴れるって偉いよね。じゃあ《ワイドアタック》。そろそろ一回くらいクリティカルしたいなーと思うとファンブルが出て…（ダイスを振る）何も面白くなかった。15。

GM…こつちもそれぞれ回避を振ります。一体目、（ダイスを振る）12。回避不可。2体目、（ダイスを振る）こつちも失敗。

タチキリ…複数体対象なのでダメージが+2。（ダイスを振る）ダメージは13点。倒した？  
GM…これで倒れたらすごいな（笑）。もちろんまだまだです。

タチキリ…剥ぎ取り用ナイフじゃきついなー。

GM…「くつ、こいつ足早いぞ！」「入り口の見張りの奴らは何してたんだけ！」

タチキリ…こいつのことかな？（フォモールの毛髪を取り出すポーズ）（一同笑）  
ソルビット…髪の毛をそつと取り出す（笑）。

GM…「お、お前ら！ そんな恐れ多いことを！」

サイモン…お前達もこうしてやるぜ！

ウォルロック…こつちの方が蛮族じゃねえか！（笑）

GM…「だが残念だったな！ 我々には刈り取られるような毛髪は無いのだ！」  
タチキリ…かわいそうに。売れるものがない。

しなくてもいいんだけど  
全力で走るといふ姿勢を  
見せたいだけ。

毛髪は無い ドロップ品で  
毛髪が出ないだけで、ゴブ  
リンが一般的にハゲな訳で  
は無い。

GM…(笑) 続いて行動値8のウォルロックですね。

ウォルロック…うーん、エンゲージすると《死角撃ち》がとやうけれど……。

タチキリ…これダメだよな？(手前のモブを避けるように回って奥のエネミーへ)

GM…いや、別に？ 距離が足りるならね。

ソルビット…15mか16mくらいかな？

GM…えーと、今直線距離で14mだから……3mくらいは追加かな？

ソルビット…エンゲージすれば後ろ撃てるんでしょ？

ウォルロック…エンゲージというか、ある程度近付ければ問題ないけど。エンゲージ切っ

てしまうと、タチキリに攻撃集中するのがちよつと怖いなと。

ソルビット…大丈夫。ゴブリンよりサイモンの方が早いから。【行動値】6だよな？

サイモン…そうである。

GM…同値ならPCが先だね。

ソルビット…まあ、サイモンがどう動くかは知らんけど。

タチキリ…「後ろに下がりますー！」

GM…後ろに下がって扉を閉めます！(一同笑)

サイモン…後は頑張るのだ！ バン！(笑)

ウォルロック…(笑) えーと、ムーブで両方射程収まるように……移動10mなのでそれる

後は頑張るのだ！ ギルド  
マスターはギルドメンパー  
を信じているからこそ託す  
ことのできるのだ。多分。ま  
だ出会って3時間くらいだ  
けど。

感じで前に行きます。エンゲージはしない。

GM…エンゲージしないで前のゴブリンのなやつ横にいくくらいかな。(コマを動かしながら) じゃあこのくらいで。アーチャーまでは8mくらいと考えてくれればいいかな。

ウォルロック…10m圏内にいればよし。で、手前のやつは何してくるか分からないから……削っておこう! 《バッシュ》! (ダイスを振る) 16。

GM…回避は……(ダイスを振る) 12だから失敗!

ウォルロック…目が走れば固定値あるからなー。(ダイスを振る) 急にやる気出た。

GM…まじか! 勘弁してくれ。

ウォルロック…えーと、28点物理。平均出目が5(笑)。

GM…28点だから……だいぶ撃ち抜かれました。

ウォルロック…まあ死にはしない。

GM…「な、なんだあいつの銃は!」「避けられない!」

タチキリ…え、アーチャーじゃないよね? 撃つたのこつちのエンゲージだよね?

ウォルロック…うん。

タチキリ…演的に悲鳴をあげて逃げる。(一同笑)

ウォルロック…精密射撃とかばら撒いてるイメージだからな(笑)。

タチキリ…加減しろバカ!

急にやる気出た  
ダイスの  
出目は気合いに左右され  
る。運命は己の手で掴み取  
るのだ。

演的に悲鳴をあげて逃げる  
「演的に」はゲームのル  
ールと関係ないということ  
で、悲鳴がわざとつばいと  
いう意味ではない。

ウォルロック…数撃ちや当たるんだよ！（一同笑）

GM…「くそお、避けられない！」では続いてサイモンです。

サイモン…どうしよう。

ソルビット…何するにも俺からは離れて。

サイモン…みんな仲良し。

ウォルロック…《カバールリング》持つてるわけじゃないからなあ。

ソルビット…カバールリングしてくれるなら居てもいいけど。

タチキリ…（尊大な感じで） いることを許可しよう。

サイモン…待機！ 行動放棄カバール！ バツ！（一同笑）

ソルビット…キミは攻撃してくれ、頼むから（笑）。

ウォルロック…ちなみに【移動力】いくつ？

サイモン…5m。つまり届かないのである。

GM…そもそもエンゲージ不可か。…あ、全力移動すればエンゲージできるんじゃない？

サイモン…確かに。我輩はムーブもマイナーも無いぞ！ 全力移動だ！（一同笑）

ウォルロック…本当だ（笑）。

サイモン…どこに行くかだよ。同じエンゲージ行く？ それともインペリアルクロス？

（一同爆笑）

数撃ちや当たるんだよ！

タチキリに当たることは考えない。荒事しかできない男の思考である。

何するにも俺からは離れて

PCが集まっていると範囲攻撃で狙われたりエネミーが近寄ってきたりするの、それを避けるために言っている。決して相手が嫌いなわけではない。でも、会ったばかりの人にこんなこと言われたら悲しくなるね。

インペリアルクロス ゲーム「ロマンシングサガ2」に登場する陣形。皇帝を中心に5人が十字形に展開する陣形のこと。ただ、このシーンだと左右に防御が高いサイモンとウォルロック、前衛の位置に敵であるゴブリナーチャーがいる。謎陣形である。

ウォルロック…各々エンゲージを切ってばらせる（笑）。

ソルビット…敵味方入り混じってるのウケる（笑）。

サイモン…うーん、同じエンゲージ行つとくか。《死角撃ち》怖いし。

ウォルロック…狙いを分散できるからな。

サイモン…で、どこを殴るかだな。（ゴブリンは）死にかけなんだよね？

GM…ゴブリンっぽいAの方はダメージを受けてる。

サイモン…そいつを殴るか。いけ、ただの《エアリアルスラッシュ》！

タチキリ…まあ、《ゴブリン集団》削らないと痛い目見そうだし。

サイモン…とお！（ダイスを振る）17。

GM…回避判定！（ダイスを握る）出目は5・2。達成値12で失敗。

タチキリ…本当に毎回5を出すなこいつ！

ウォルロック…5、6がぼろつと出るね。

GM…いやいや、これ期待値だから。

タチキリ…片方のサイコロが5をめくるのが怖いのもよ。

GM…2つ振つたら一個くらい出るよ。

タチキリ…お？ 言つたな？ 二度とそんな口聞けないようにしてやる。見せてやりな

い！（一同笑）

**期待値** 確率を考慮した平均値のこと。2Dでの期待値は7……なのだが、世界には確率論を越えて期待値が8以上と言われるダイスの女神に愛された者や、期待値が5以下と言われる女神に嫌われた者もいる。

サイモン…見せてはやりたくないんだが（笑）。ここは我輩も片方は5が出ることを証明して……（ダイスを振る）3・5。ほら！。

タチキリ…強いー。有能。

ウォルロック…本当に出たわ（笑）。

サイモン…ダメージは21点、〈風〉！

GM…魔法ダメージね。21点か……（計算中）。

サイモン…くらえ、〈風〉パンチ！

ウォルロック…風の刃じゃなくて拳圧を飛ばしてる類いのアレかな（笑）。

ソルビット…（エネミーになって）「な、なんだあいつ！ 拳から風が出たぞ！」（笑）

サイモン…これも次元連結システムのちよつとした応用じゃ。（一同笑）

GM…次元連結システムを応用した風をまとったパンチによって、ゴブリンっぽい何かは

吹き飛びました。「うわー！」

サイモン…やったぜ！

ソルビット…ナイッシュー。

GM…グループ吹き飛びました。「くそそう、なんだあいつは！」

タチキリ…こつちが聞きたいわ！（一同笑）

ソルビット…味方から謎の声が飛んでくるやつ（笑）。

〈風〉パンチ！ やっぱり魔法じゃなかった。

こつちが聞きたいわ！  
んな同じ気持ちだった。

サイモン…説明したというのに。

GM…はい、続いてゴブリン……えー、ゴブリン的な……。

ソルビット…ゴブリンっぽいやつ。

GM…もー、識別してくれないから名前言えないのめんどくさいんですけど！（笑）

ソルビット…しょうがないですよー単体しかできないんだからー。（二同笑）

GM…とにかく、前のゴブリン的なやつが攻撃します！……えーと、どつちかな。ちよ

つと全身鎧を着込んだやつは堅そうなので……。

ソルビット…殴ってみないと分からないですよ！ ハリボテかもしれない！

サイモン…良い音がするかもしれない。

ウォルロツク…カーン！ つて弾く音が（笑）。

GM…タチキリの方に攻撃します。マイナーで《バッドステータス付与…スタン》を使い

ます。手に持ったピッケルで攻撃です。

タチキリ…やば、死ぬ。あれは痛そう。

ソルビット…あいつきてはドワーフだな！（二同笑）

GM…（ダイスを振る）命中は16。

タチキリ…は!? マジで言ってる!?

ウォルロツク…目が高いんだよな。

説明したというのに サイモンについてはプレイヤにも説明できないような高度な専門用語を並べた説明がされているので、プレイヤは理解していない。もちろんGMも理解していません。

識別してくれないから名前言えない 完全に言い掛かりだが、たくさんのデータと向き合うGMは名前をごまかすのも大変なのです。許して。

スタン バッドステータスの一つ。一時的に意識を失った状態で、リアクションの判定がマイナスイDされる。

あれは痛そう ナイフで刺されたり剣で斬られるのも相当だと思うが、普通武器として使わないピッケルというのが逆にリアルな想像をさせた。

サイモン…大丈夫、2Dで12出せばいいだけだよ。

タチキリ…16でしょ？ 11出せばいい。

サイモン…じゃあ余裕余裕。3パターンもある。

タチキリ…余裕じゃん。(ダイスを振る)——ッシャー！(手を叩いてガッツポーズ)

一同…すげー！(拍手)

GM…6・5振りおったぜこいつ……！

ソルビット…マジで振りやがった(笑)。

タチキリ…まあ出るっしょ。……あつぶな(笑)。

GM…パスファインダーのピッケルは空を切ります。

タチキリ………誰？

GM…あ。……ゴブリンが。

タチキリ…誰ですって？

GM…気のせいだ！(一同笑)……ゴブリン的な何かのピッケルは空を切ります。

ウォルロック…危うくピッケルで頭をかち割られるルートは回避したようだ。

GM…「くそ、こいつ素早いぞ！」

タチキリ…当たったら死ぬわこんなもん(笑)。

GM…「さすが、我々のトラップを回避しただけのことはある！」

ッシャー！ 気合いで掴み取ったダイスの出目という運命。喜びもひとしお。

気のせいだ！ GMは大変なです。許して。

ソルビット…それは言ってる。

ウォルロック…シーフだからな。

タチキリ…確かに。ニコニコ。

GM…アーチャーは「お前ら囲め囲め！」って言ってます。でも次はソルビットです。

ソルビット…俺の行動はー！ ……待機。

GM…では、ゴ布林アーチャーの手番ですね。 ……ムーブはなし。マイナーアクションは《死角撃ち》。ロングボウで攻撃します。「よくやったゴ布林ども！ 俺が射抜く！」ということまでタチキリに対して攻撃します。

ソルビット…何もやっていない件について。 ……エンゲージはしてるか。

GM…「ゴ布林どもは攪乱しろー！ 俺が射抜くー！」(ダイスを振る) 15。

タチキリ…マジでー？

サイモン…いけるいける。ワンモア。

タチキリ…きついんですけど！(ダイスを振る) 平均より上だけけど無理！

GM…ではダメージです。《死角撃ち》で2D増えるので6D。

タチキリ…死ぬんですけど。全部6出たらさすがに息を引き取るよ。

GM…(ダイスを振る)……ダメージは33点。

タチキリ…現状死にます。

**待機** 待機を宣言したキャラクターは、そのラウンドの行動順を一番最後に遅らせることができる。

ソルビット…《プロテクション》。(ダイスを振る) やる気ねえ。3点軽減。

タチキリ…:…:お！ あぶねー！ 残り1点！

一同…おおー！

タチキリ…《プロテクション》の3点と防具の4点でダメージ26点。で、【HP】27点。

ウォルロック…ギリギリだ！ (笑)

GM…ギリギリ生きたかー。もう一体そのゴブリン的な何かが生きてれば、もう2点ダメージ増えてただけどなー。

ソルビット…あつぶねー！

タチキリ…首の皮一枚で繋がったわ。

GM…「チッ、まだ倒れんか」とアーチャーさん悔しそうです。で、待機してたソルビット。

ソルビット…タチキリに《ヒール》。ちよつと待つてね。

タチキリ…辛い。とても辛い。誰もお前を愛さない。

ソルビット…(ダイスを振る) 16点回復。

タチキリ…ありがたいけど、あんまり足りてない。

ウォルロック…それはしゃあない。

ソルビット…次は頑張つて避けてくれ (笑)。

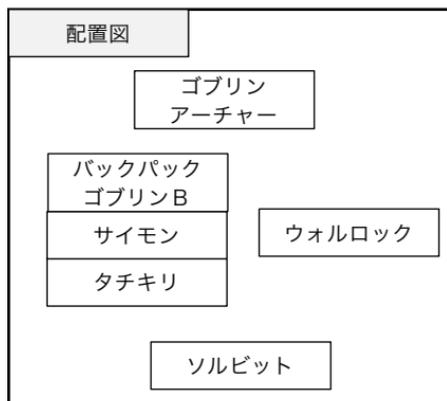
GM…ラウンド終わりでクリンナッププロセス。…何もなし？ では次のラウンドへ。

誰もお前を愛さない 巻き  
寿司作りに失敗した男性が  
行き着く気持ち。ちなみに  
元ネタはスペイン語のイラ  
スト。「Nadie te quiere。」

## ● 第二ラウンド

## ■ 行動値

タチキリ…	10
ウォルロック…	8
サイモン…	6
バックパックゴブリンB…	6
ソルビット…	4
ゴブリンアーチャー…	4



GM…じゃあまたセットアップになります。

ソルビット…：…《エンサイクロペディア》！ GMが振って欲しそうだったから。

GM…バックパックの方ね。

ソルビット…(ダイスを振る) 出目がやる気ねえ。12。まあ、12なら抜くでしょう。

GM…識別値10ですね。さつきちらつと言っちゃったけど、名前はゴブリンパスファインダー。妖魔でレベル3のモブですね。属性はなしで物理防御の方が高い。

GMが降って欲そうだったから、いつもながら協力的なプレイヤーたちでGMは助かっています。

ソルビット…こいつもレベル3か。

GM…さつき使いましたが《バッドステータス付与…スタン》と《ゴブリン集団》を持つてます。遺跡や洞窟に適応したゴブリンで、罠とかを使うのが得意です。トリガー型の罠を発動させずに行動することができません。

ソルビット…やつばやめといてよかつたな、あの戦法は。

GM…では、タチキリのターンです。

タチキリ…ポーションをマイナーで飲んで空き瓶で殴る。ダイワ群島の伝統芸能。(一同笑)

GM…いいのか？ 素手扱いにするぞ？ (笑)

タチキリ…やめて。とりあえずマイナーでHPポーション。2Dだよね。(ダイスを振る)

…あつ。1・1。

ソルビット…ナイウィーじゃないからファンブルじゃないよ (笑)。

ウォルロック…ちよつとドキツとしたけどね (笑)。

タチキリ…ここでファンブルを潰しといてよかつたとは思ってる。

続くタチキリの攻撃は命中し、少ないながらもゴブリンパスファインダーの【HP】を削った。PCたちはゴブリンアーチャーの《死角撃ち》の無効化が先決と考え、ウォルロ



ゴブリンパスファインダー

**あの戦法** 部屋に入る前に相談して、扉を開けずにエネミーを呼ぶ戦法のこと。ちなみに会話で分かる通りトラップはゴブリンが仕掛けたものなので、呼ばれても扉を開ける気が無かったのは内緒。

**ナイウィー** F. E. A. R. のTRPG、『ナイトウィザード』のこと。著者はアリアンロッドと同じ菊池たけし。ナイトウィザードのポーションは判定の達成値で回復量を決めるが、ファンブルすると回復できないどころか達成値がマイナスとなつてダメージを受ける。おのれきくたけ。

ツクも《バッシュ》でゴ布林パスファインダーにダメージを与える。さらにサイモンは離脱でエンゲージを離れつつゴ布林パスファインダーに《エアリアルスラッシュ》で攻撃。怒涛の連続攻撃を耐えることはできず、ゴ布林パスファインダーは吹き飛ばされた。

GM「サイモンが吹き出した風によって、パスファインダー達は散り散りに吹き飛ばされていきます。「うわー！」と壁にビチン、ビチン、ビチン。

ウォルロック「よしよしよし。

GM「パスファインダー達は散り散りに飛んでいき、「くそ、パスファインダー達がやられたか！」とゴ布林アーチャー。

ソルビット「だがやつらは……。

タチキリ「所詮捨て駒。

GM「そ、そんな酷いことは言わんぞ！」（一同笑）

ソルビット「あいつ良いやつだ（笑）。

GM「あいつらがいないと俺の戦闘力は半減……ってそんなこと言ってる場合じゃねえ！」

一同「（笑）」

GM「だが、逃げるわけには行かねえ！」というところで戦闘は継続。続いてソルビット。

ソルビット「……」（タチキリに）今【HP】何点？

タチキリ…19点。さっきポーションが腐ってたので。

ソルビット…一応打つとくか。タチキリに《ヒール》。(ダイスを振る) 5・6か、残念。

あと1。これクリティカルつて扱いになりませんか？

GM…なんでだよ(笑)。なりません。

ソルビット…(ダイスを振る) 19点。

タチキリ…おおー、まじで！ 全快だ！ ポーションいらなかった。

GM…全快したのか。「くっ、どんどん傷が癒えてやがるぜ」

ソルビット…キミも信仰を今から変えるというなら命だけは……いや、余計なこと言うの

やめよ。(一同笑)

サイモン…命だけはドロップアイテムに変えてやろう。

GM…「てめえの信仰なんてクソくらえだ！」というわけで狙うはソルビット。

ソルビット…おかしいなー、前に二人もいるんだからどつちか狙いましょう？

GM…残念だったな、このロングボウ、射程30mあるんだ。

ウォルロック…長いなー。弓だからな。

ソルビット…ショートボウなら下がろうかとも思ったんだけどね。ロングボウだよなー。

GM…「これ以上回復されたらたまったもんじゃねえ！」と、リアルな本音を言いながら

ウォルロック…GMの本音や(笑)。

GM…後ろのソルビットに対して撃ちまーす。命中判定。(ダイスを振る) 14。

ソルビット…14!? やった、12振ったら避けられるじゃん!

GM…お、おお、せやな(笑)。

ソルビット…いやー、回避2なんで。

GM…ありとあらゆるタイミングで2Dで12を振ったら避けられるからな。基本的に。

ソルビット…天才かよ……。 (二回笑) 回避判定! (ダイスを振る) 出目10。ちよつと足りなかったー!

GM…「残念だったな! 射抜いてやんよー!」(ダイスを振る) ……ダメージは30点!

ソルビット…《プロテクション》。(ダイスを振る) 自分の時はやる気がある。軽減6点と物理防御7点で……ダメージは17点。

タチキリ…こいつ(笑)。

ウォルロック…生命線だからな。

サイモン…誰だつて自分の命は大事なんだ!

ソルビット…残り【HP】は10点。

GM…ゴブリンアーチャーも終わりです。クリンナップ。

サイモン…【MP】くつそキツイ……。

GM…特にないかな。では、第三ラウンドへ。

● 第三ラウンド

■ 行動値

タチキリ…	10
ウォールロック…	8
サイモン…	6
ソルビット…	4
ゴブリンアーチャー…	4

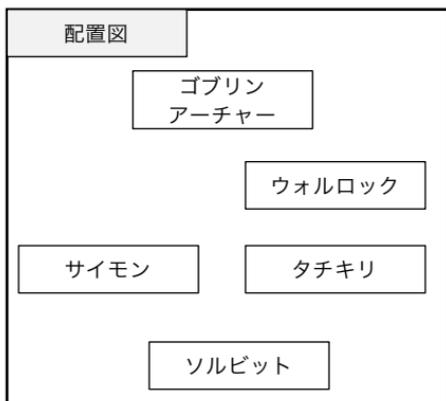
GM…第三ラウンドのセットアップです。  
無ければそのままタチキリのターン。

タチキリは残ったゴブリンアーチャーにエンゲージ。そのまま攻撃を行い、命中させる。

タチキリ…必殺、部位破壊・足の小指！（一同笑）

サイモン…いつそのこと頭破壊しません？

ソルビット…部位破壊・頭。



部位破壊・頭  
クリティカルとかいうレベルではない。一撃必殺。

タチキリ…死ぬわ(笑)。えーと、(ダイスを振る)ダメージは12点。

GM…ちよつと傷をつけられた。「くそつ、だがその程度のダメージでは私は倒れんぞ！」  
タチキリ…だよなー、つていう顔になつてる。

GM…続いてウォルロック。

ソルビット…バツシユ、バツシユ、バツシユ、ヒール、エーンド、バツシユ(アニメ・キャプテン翼の主題歌のリズムで)

ウォルロック…まあ《バツシユ》だな。

サイモン…やったれー！ 撲殺じゃ撲殺。……銃だった。

GM…そうか、みんな遠距離攻撃だから、もう《死角撃ち》にならないのか。

ウォルロック…エンゲージする気ない(笑)。……えーと、一個くらいフェイト使つとくか。

GM…お、フェイト使いますか。

ウォルロック…さつきまで、ちよつと出目によつてはおつかない気がするし。

GM…命中判定に使う感じかな？

ウォルロック…命中にフェイト1個。これで3D。おりや(ダイスを振る)20ですね。

フェイトも使った命中達成値を上回ることではできず、攻撃はゴブリンアーチャーに命中。  
ダメージロールの出目も高く、ウォルロックは27点の物理ダメージを出す。

バツシユ 気に入ったのか、これ以降も、《バツシユ》が出るうちよこちよこ歌っていた。

GM「くそ、てめえも良い射撃してるじゃねえか」とゴブリンアーチャー。  
ウォルロック「ふふふ。さすがに一撃威力じゃ本気で負けるけどな！」

GM（笑）

サイモン「思ったより【MP】がキツイのである。マイナーでMPポジションを飲む。

GM「はい、2Dだね。

サイモン「フェイトを2点つぎ込むのである。（一同笑）

ウォルロック「まあ、消費するからな【MP】。

サイモン「うおー、全部6出る！（ダイスを振る）5・5・5・3！」

ソルビット「普通に高い！」

GM「18点回復か。これはすごい。

サイモン「ふー。……今回復した分を全部吹っ飛ばすぜ！（一同爆笑）

タチキリ「そうなの!?」（笑）

サイモン「そうなんですよー。じゃあ、《エアリアルスラッシュ》！ 全部6！（ダイスを

振る）あー、1・2・3！」

タチキリ「反動（笑）。

GM「フェイト1点で振り直しはできるよ。

ソルビット「振り直しても良いのでは？ 今だと達成値いくつになるの？」

フェイトを2点つぎ込むのである。ルー尔的に全く問題は無いのだが、飲み物に運命力をつぎ込むと思うとちよつと笑つてしまう。

今回復した分を全部吹っ飛ばすぜ！ サイモンの《エアリアルスラッシュ》はコスト6、《フアランクスアタック》はコスト10もある。そのため、全力で攻撃すると16点もの【MP】を一度に消費するのだ。

サイモン…これだとだな……12。

ソルビット…アーチャーの回避が確か3だったから……。

サイモン…うーん、そこそこ当たるな。……いけるっしょ！ 振ってくださいよ！

ソルビット…あ、これフラグだわ（笑）。

GM…じゃあいいすか。回避！（ダイスを振る）……達成値11。

サイモン…よっしょ。ドヤ！

ソルビット…あぶねー（笑）。

タチキリ…はー、こやつ（笑）。

サイモン…じゃあ、《フアランクスアタック》を乗せる！ **ダメージが+12点じゃ！**

ソルビット…+12!? **すげー！**

ウォルロツク…防具重量を乗つけるだったか。

サイモン…ふん！（ダイスを振る）……何を言ってるんだ、**一回目の戦闘でも使ってたじ**

やないか。

一同…（爆笑）

ソルビット…やめろやめろ！（笑）

GM…ゲフンゲフン（笑）。

ソルビット…あー、そーい使ってたわー。忘れてたわー（笑）。

一回目の戦闘でも使ってた  
じゃないか。このリブレイ  
の本文ではしれつと編集し  
たが、実はキャラ作時は《フ  
アランクスアタック》とは  
違うスキルを取得してお  
り、最初の戦闘ではそれを  
使用していた。しかし、その  
戦闘の後にスキルにGMも  
見逃していたミスが発覚し  
たため、セツション途中だ  
ったが相談の上でスキルを  
変更している。……なので  
サイモンは最初から《フア  
ランクスアタック》だった  
のである。異論は認めない  
のである。

GM…そういうえばさつきもすごい威力だったなー（笑）。  
サイモン…えーつと——29点、〈風〉の魔法ダメージ！

全身鎧の重さを感じる強い踏み込みと共にサイモンの拳から放たれた重い空気の塊は、吸い込まれるようにゴブリンアーチャーに直撃、その身体を吹き飛ばした。

GM…（ダメージを計算して）……累計51点ダメージ、【HP】は50点。やられた！  
一同…おー！

サイモン…ドーン！

GM…「ぐわー！」 風で吹き飛んで壁にべチャリ。

タチキリ…あー、勿体無い。こういうことをやるから痛むんだよ。

GM…「ぐ……く、くそう……」 バタリと倒れます。——というわけで、戦闘終了です。

\* \* \*

タチキリ…お疲れ様でした。危なかった。

サイモン…まるでセッションが終わったかのような。

GM…まだだよ(笑)。

タチキリ…ああ、剥ぎ取らなきゃ。

GM…じゃあ、ドロップ品ロールをどうぞ。パスファインダー2回とアーチャー1回。

サイモン…みんな＋1して良いんでしょ？

タチキリ…いいよ。キミがいきなりギルドから抜けるって言ったら減るけど。(一同笑)

サイモン…ギルドマスター解散！(笑)

ウォルロクク…仮のギルドマスター、俺は抜ける！ って言い出したらビックリだわ(笑)。

サイモン…いきなり、ダンジョン内でパーティ崩壊。

ソルビット…面白すぎる(笑)。

このドロップ品ロールでPC一行は葉草(一〇G)6個、ゴブリンの爪(五〇G)3個を獲得。さらにタチキリはフェイトを消費して《トレジャーハンターI》を使用、追加でゴブリンの爪(五〇G)3個を獲得した。ソルビットは《ヒール》で減った【HP】を回復し、一行は部屋の探索を続けることになった。

サイモン…【MP】どうかしないといけないな！。

タチキリ…MPポーション大丈夫？ おいら、あんまり使いたくないけど。

ウォルロック…俺はあと《バッシユ》2回後は素殴りになるって仮定だから。

ソルビット…とりあえず部屋を漁ろう。MPポジションが出てくるに違いない。(一同笑)

サイモン…神に申告していくスタイル(笑)。

GM…えーと、この部屋の周辺を探索しますとですね、壁に……。

ソルビット…MPポジション？(笑)

GM…(笑) 壁に鍵が見つかりますね。

ソルビット…あ、さっきのやつか。そっちにMPポジションがあるんだな！

GM…で、鍵の上のプレートには「隊長室」って書いてますね。

サイモン…隊長室？

ソルビット…さっきの扉のところ？ あれが隊長室？ おかしくね？

サイモン…どうだろうか。

GM…それと、みんなが入ってきた扉から見て左側にまだ扉があるのが見えます。

ソルビット…倉庫とか物置とか書いてない？

GM…特に書いてないですね。入ってきたのと同じような扉です。

ソルビット…まあ、今殴り合っていて敵が出てこないから敵はいないと思う。

タチキリ…扉にエンゲージしてトラップ探知。(ダイスを振る) 13。

GM…特にトラップはなかったですね。

タチキリ…ガチャ。

GM…じゃあ、この部屋は終わりにして隣の部屋に移動するでもいいですかね。

タチキリ…ん？ この部屋、漁ったらなんか出る？ 出るっていうなら漁るけど。

GM…え、漁るっていうなら何かするかもしれないけど…ぶつちやけ出ないよ。ここ戦闘場所だから。(一同笑)

ソルビット…なんて優しいGMだ(笑)。

GM…さっき言った通り、隊長室の鍵が見つかった、で基本的に終わりです。

タチキリ…じゃあ、ガチャ。…あ、開け放ちはしない。開くかどうかやります。

GM…開く開く。

タチキリ…ん、ここの鍵じゃないね。どうする？

ソルビット…ま、とりあえずこの先の部屋漁ってからでいいんじゃない？ 行き止まりに着いたらまた戻ろう。

サイモン…せっかく部屋があるんだから漁らないと。

GM…では、横の扉の奥に進みます。

▼ミドルフェイズ7　　↳ ガサ入れは冒険者の基本です　　↳

予想外の強敵に消耗させられたものの、何とか妖魔を倒したPC一行。引き続き探索を続けるべくさらに奥の部屋へ進んでいく。少しでも消耗を回復するため、ポーションの一つでも見つけたいところだが――。

GM…次の部屋に入ると、そこはちよつとした広間みたいになっています。棚や机が置いてあったり、まあご飯を食べたりとかする時に使いそうな部屋になっています。

タチキリ…ガサ入れの時間だオラー！

ソルビット…食料がここにあるかもしれない。

GM…気になるものとしては、さつき言った棚があることと、その横つちよの方に宝箱がありますね。明らかに宝箱っぽい感じの木箱、があります。

ウォルロック………だそうだよ、タチキリさん。

GM…気になるものはその2つね。それと、入ってきた側から見て左手側は通路が繋がっている。奥側にも通路があつて、薄暗いけどその通路の奥に扉があるのが見える。

ソルビット…多分、その扉が隊長室だな。

ウォルロック…あー、ありうるな。

ガサ入れの時間だオラー！  
アイテムの気配に気合いが入るタチキリ。がめつい。

タチキリ…現状、間取り的にはここにこう部屋があれば、ここと入り口の部屋が繋がって  
そうにはなってるんだよね。(これまでの道を紙に描きながら)

ウォルロック…あーそうだね。

タチキリ…GM、これで合ってる？ 我々が見た場所として。

GM…え？ それは…：頑張って覚えてて。(一同笑)

タチキリ…多分こう！

サイモン…えっと、その扉の上には何も書いてない？

GM…ああ、奥の扉？ 近付けば何かあるかないかわかるよ。

タチキリ…はいはい、エンゲージ、エンゲージ。

GM…タチキリが扉に近付くと、上に隊長室って書いてあるのが見えます。また、扉には  
鍵がかかっていますね。

ソルビット…後回しだな。

タチキリ…探知だけしておこうか。せつかく近付いたし。

GM…トラップ探知？

サイモン…でも、これうっかり失敗すると「何奴！」ってなるのでは？

タチキリ…確かに。

GM…トラップ探知失敗するとトラップ発動するからね。

頑張って覚えてて、ダンジ  
ヨンは迷ってもらうのも大  
事。

ソルビット…それは入る直前にしよう。

GM…ただ、隊長室の中から何か喋ってる声が聞こえてきますね。

ソルビット…子供が泣いているような声？

タチキリ…聞き耳判定。

GM…聞き耳をどうぞ。【感知】判定で難易度10に成功すれば声が聞こえます。

サイモン…我輩もやっていいか？

GM…近付けばやってくれて構いません。

サイモン…じゃあ近付くか。

ウォルロック…俺もやってみようかな。

タチキリ…まだトラップ無いとは一言も言っていないからな。おいらは探知していないからな。

ソルビット…近付くつて扉にエンゲージつてことですね。

GM…扉にエンゲージつてこと。少なくともタチキリがエンゲージした時点でトラップは

特に発動してないね。

ソルビット…それか！ じゃあいいや行こ。

タチキリ…4人目が入った瞬間に床が抜けます！（一同笑）

GM…まあ、もちろん聞き耳で耳を付けた瞬間に発動する探知型のトラップがある可能性

はゼロじゃないよ？

サイモン…ぐきつ。うっ、耳が。

GM…(笑)というわけで、全員で聞き耳するでいいですかね。【感知】判定をどうぞ。

この判定に、ウォルロックとタチキリの二人が成功する。

GM…ウォルロックとタチキリは、部屋の中から声を聞くことができます。結構大きな声ですね。「——倉庫の鍵を失くした!?」「へ、へえ。この前ぼーつとして、あの穴に落ちそうになった時がありました……た、多分その時に……」

ウォルロック…ほー？

GM…「あそこ危ないから『入るな！』って看板も立てただろう！ ……全く、後でちゃんと回収しろよ！」——というような声が聞こえてきます。

サイモン…これは、思ったよりもダンジョンが広い可能性。

GM…あと、その横では「ケケケケ」という笑い声も聞こえてきますね。

ウォルロック…(タチキリの描いた地図を見ながら) こっち側に、穴のある何かがあつて、そこに……。

サイモン…ほほーん、倉庫の鍵ね、と言ってスススつと後ろに下がります。

ウォルロック…倉庫か……。

サイモン…——とりあえず宝箱と柵を漁ろう。

タチキリ…じゃあ、宝箱やつてるから柵行つてる、つて言う。

サイモン…そういう感じではないのか。両方あなたがやるべきでは。

ウォルロツク…でも、柵にトラップつて言われると……なんか。

タチキリ…いや、一個取つた瞬間に柵が全部ガコンと落ちて全部ガシャガシャンと落ちて、音がするつていう。

サイモン…そんな、仕掛ける側にも残念な感じになるトラップ（笑）。

タチキリ…「冒険者が嫌がるように丹精込めて作りました」（一同笑）

ソルビット…来ること想定してないと思うよ？（笑）

タチキリ…顔の見えるトラップ（笑）。

ウォルロツク…製作者のパスファインダーか誰かの「私が作りました」みたいなのが貼つてあるの？ 腹たつわ（笑）。

サイモン…まあいいや、宝箱お願いします。

タチキリ…宝箱にエンゲージします。

GM…宝箱にエンゲージするとすね、当然のように鍵がかかっていることがわかります。

この鍵は解除もできそうな鍵ですな。

タチキリ…とりあえずトラップ探知。（ダイスを振る）てーん。あ。

ウォルロック…ファンブル(笑)。

GM…発動する罠は何もないですね。

サイモン…ファンブルすることで、罠が絶対無いことがわかる。(一同笑)

タチキリ…罠はないでしょう。ガチャ。あ、鍵かかった。鍵開けに挑みたいんですけど。

GM…鍵開け、挑んでください。解除値9です。

タチキリ…必要なやつは、【筋力】？

ウォルロック…アバカム(物理) やめーや(笑)。

ソルビット…【器用】かな。扱いはトラップ解除？

GM…トラップ解除です。チャレンジは一回だけ。失敗すると鍵自体が壊れちゃいます。

タチキリ…やって大丈夫？

サイモン…そりゃもちろん。

タチキリ…(ダイスを振る) 達成値10。

GM…成功ですね。鍵は解除されました。ガチャガチャガチャン。

タチキリ…ダイスでさつきから1が連続して出てて怖いんだけど！

GM…(笑)というわけで、箱をバコツと開けると、HPポーションが1本、MPポーションが3本出てきました。

一同…やったー！

罠が絶対無い (フラインドトラップ) を持つていないので、トラップがあれば探知にファンブル(失敗)した時点で発動する。発動しないなら罠は無い。……ようするに探知すれば確実にわかる。

アバカム(物理) アバカムはドラゴンクエスト2・3に登場する鍵開けの呪文。しかし、この世には呪文を唱えずに筋力でアバカムする者がいる。

タチキリ…神か。

サイモン…ありがたいのである。

ソルビット…桁が少なくていいですか！ ……なんでもありません。勘違いです。（一同笑）

桁が少なくていいですか！  
少なくていいです。

ポーシヨンの発見に喜ぶ一同。1本だけのHPポーシヨンは【HP】が減少しているタチキリに渡し、MPポーシヨン3本を残りの3人で分けることに。

そして――。

ウォルロック…:…MPポーシヨン！（ダイスを握る）

ソルビット…MPポーシヨン！（ダイスを握る）

サイモン…早速飲み始める（笑）。（と言いつつダイスを握る）

GM…どうぞ飲んでください（笑）。

ソルビット…毒味もしい（笑）。

ウォルロック…出目によって《バッシュ》の残弾数が変わるんだ！

ソルビット&サイモン…フェイト2点消費。

ソルビット…サイモン、フェイト後1点だぞ！

サイモン…いやー、しょうがないのである。攻撃回数の問題。

フェイト2点消費 サイモンはこの時点で5点のフェイトのうち4点をMPポーシヨンに注ぎ込んでいる。運命は飲むもの。

ウォルロック…まー、フェイト1点くらい使つとくか。

ソルビット…(ダイスを振る) お、いい！ やったぜ！ 18点！

タチキリ…6・6・3・3！ 強いねえ。

ウォルロック…(ダイスを振る) えーと、11点回復。【MP】がちようど4の倍数になったから、《バッシュ》の残弾数が綺麗に増えた！ 5発分ぴつたり。

サイモン…ダメージロールの2Dに変えるより、ここで【MP】に変える方がダメージ増えるし。(ダイスを振る) 17点回復。

ソルビット…もう一戦ならいける。2戦ならワンチャンいけないこともないかもしれない。

GM…はい、宝箱はもう何も入ってないですね。

サイモン…じゃあ、柵だ！

ソルビット…柵に穀物がいっぱいあるんじゃないの？

ウォルロック…ぎつちり(笑)。

タチキリ…柵一応見るけど。

GM…どうぞ。

タチキリ…見たよ。

GM………柵です。(一同笑)

サイモン…何か乗つてるとか入つてるとかは？

柵です。見ればわかることを伝えた。

GM…何か入ってるかもしれないですね。探すのであれば【感知】判定です。

サイモン…あ、棚ってあれか。タンスみたいなやつ？

GM…そういうやつ。一個じゃなくて何個か置いてありますね。

タチキリ…じゃあ、一応トラップ探知しとく？ 倒れてきたら困るし。

サイモン…もしかしたら後ろに隠し通路があるかもしれない。

タチキリ…もしかしたら後ろにゴブリンが隠れているかもしれない。「冒険者だー！」（一同爆笑）

同爆笑

サイモン…さっきの戦闘の時何してたんだよ！（笑）

タチキリ…そりやお前……危ないから隠れてたんだよ。（一同笑）

ソルビット…寝てたんだろ（笑）。

タチキリは念の為トラップ探知でトラップが無いことを確認した後、【感知】判定に挑戦するが――。

タチキリ…（ダイスを振る）低い。9。

GM…何も発見できませんね。

タチキリ………えーい、棚を投げる。

危ないから隠れてたんだよ  
その後で一人で四人と相  
対する方が危険なことは想  
像できない。

ウォルロック…投げるな（笑）。

サイモン…みんなで探す？

GM…一人一回ずつならいいですよ。別に今は時間も切迫した状況じゃないので。

サイモン…（ダイスを振る）ゴミ。8。

ソルビット…（ダイスを振る）何もなかった。

ウォルロック…（ダイスを振る）13。

GM…13まで振った幸運なあなた。みんなが何も見つけられない中、ウォルロックは棚の一番下の方から、にく2つと野菜1つを発見しました。

ウォルロック…やった！ 回復アイテムだ！

GM…目標値は10でした。

ウォルロック…じゃあ、にくはともかく野菜はマジックユーザーどっちかで食べてくれ。

ソルビット…サイモンは【MP】全快した？

サイモン…まだ。後9点。

ソルビット…いいよ食べて。

サイモン…じゃあ、棚から出てきた野菜を目のところに放り込みます。（一同笑）

ソルビット…やべえ（笑）。あいつやっぱやべえんじゃねえの？

タチキリ…おぞましいものを見るような目で見る。

にく 食糧アイテム。【H】を1D点回復できる。

野菜 食糧アイテム。【M】を3点回復できる。

野菜を目のところに放り込みます。スーッアーマーの中から響く咀嚼音。怖い。

サイモン…美味。

ウォルロック…他のPCに初公開の食事シーンじゃねえかこれ(笑)。

GM…一応酒場で食べてるよ。エールが出てくる前に騒ぎが起きたけど、飯は食べてた。

タチキリ…いや、でもサイモン先に食べてたから。

GM…あ、確かに。先に食べてたからみんなとは食べてないかもしれない。エールだけ待ってたかも。(一同笑)

タチキリ…——さてと、もう一個の通路があるんだけど…:ちよつと様子を見てこようか？

サイモン…ちよこつと奥の方を見てくるつもりがどんどん先に続いていくなー。

ソルビット…まあよくある。

タチキリ…じゃあ通路の方向ってみる？ 流石に隊長の部屋は最後でいいでしょ。

サイモン…隊長室突撃はちよつとね。倉庫の鍵を探したいところや。

ソルビット…倉庫の中からゴブリンスレイヤーとか言う大剣が出てくるんだよ。…:使えるやついねえや。(一同笑)

ウォルロック…両手剣無理です(笑)。

サイモン…このパーティ、どいつもこいつも(笑)。

GM…(笑)では、通路の方に行きましょう。

▼ミドルフェイズ8 　　↓ 暗闇の先にあるものは？ 　　↓

隊長室から聞こえてきた声にあつた「倉庫の鍵」を探すため、一行は隊長室を後回しにして未探索の通路に向かうことに。

GM…通路に入つてそのままベベーつと進んでいくと、両側に道が分かれています。

ソルビット…またか。

GM…で、右側の道に看板が立っているのが見えますね。看板に大きな字で「入るな！」って書いてます。

サイモン……入るぜ！

GM…(笑) えーつと、今までのところは薄暗いくらいでしたが、看板の奥の道はもつと暗いです。光が全然届いてなくて、暗闇の状態。奥がどうなっているか全然わかりません。

タチキリ…正面は壁か。左側に見覚えは？

GM…まあ、どつかの部屋に通じてる感じはしますね。見る感じ。

タチキリ…エントランスとかに繋がつてたりしません？

GM…どこに繋がるかは行ってみればわかるよ。少なくとも妖魔がいる気配はない。  
タチキリ…じゃあちよつくら走つて行つてみよつか。

ソルビット…危険な場所行くのに、後ろわからないの怖いしな。

GM…タチキリがべべべつとそっちに行く…最初のエントランスに戻ってきます。

サイモン…なるほど、つまり正面の通路はここだったってことか。

ウォルロツク…じゃあ、この「入るな！」って書いてある先に、さつき落としたであろう倉庫の鍵があるんじゃないか？

タチキリ…どっかに隠れて、あのゴブリンが見に行こうとした瞬間に後ろをベンつと蹴り落とせば。

GM…まあ、いつやってくるかはわかんないねー。

タチキリ…でも、隊長にどやされてたのにさつきと行かないって、なかなか胆力のあるゴブリンだと思うわ。いや、ゴブリンじゃないかもしれないけど。

サイモン…ゴブリンは三歩歩いたら忘れるから。

ウォルロツク…ニワトリか（笑）。

GM…どうしますか？ 今はエントランスに戻ってきちやつてますけど。

サイモン…じゃあ、危険なところへ。

タチキリ…深いところ行ってみよっか。行くしかないよね。

GM…じゃあ、「入るな！」看板の方でいいのかな。

一同…うん。

三歩歩いたら忘れる 過去  
に囚われないゴブリンの生  
き様…いや、そんなに馬  
鹿じゃないです。

**GM**…看板の奥はまっすぐに見えるんですが、真っ暗です。  
**タチキリ**…ランタン。

暗闇の中に、タチキリがランタンをかざす。——すると目の前に、床が崩落してできた「穴」があらわになった。

**GM**…ランタンを点けたのでこのエリアの「暗闇」が解除されます。看板の奥を見ると、そこはすぐに壁で、その壁の手前が崩落して穴になっています。

**タチキリ**…ふうむ。とりあえず下見てみるか。ソルビット、ランタンもう一個持つといて。ソルビット…ハイハイ、出した。

**タチキリ**…自分のランタンにロープを結んでゆっくり下ろす。その間、後ろ見てね。

**GM**…どうぞ。

**タチキリ**…ロープ無くなるまでにランタンは下に着きます？

**GM**…余裕ですよ。シウルシウルシウル、カン、くらいです。

**タチキリ**…短っ。

**GM**…穴の底見ますか？

**タチキリ**…見ながら下ろしてるよ。じゃないとガシャンやるし。

GM…ああ、じゃあ下ろす途中くらいで気付きますね。深さ3mです。

タチキリ……危険？

ソルビット…他に危険なことがあるんじゃない？

ウォルロック…何も把握していない状態で3mもフリーフォールしたら危ないだろう。

タチキリ…確かに。崩落跡っぽいし、もう一回崩落するかな？ それは怖いな。

GM…崩落してる跡ですが、下は普通の地面が見えてますね。

サイモン…鍵は見当たらないのであるか？

GM…あー、ランタンを下ろしたんで…。

タチキリ…ちよつと（ランタンを）ぐるぐるしてる。

GM…底を見るとちよつと光る物はある気がしますね。

ソルビット…下って結構広い？

GM…何人か入れるくらい。べらぼうに広くはないよ。

ソルビット…登攀って【筋力】だけ？

タチキリ…ちよつと許してって感じ。

ウォルロック…【筋力】ならウォーリアじゃない？

サイモン…そうであるな。

GM…今回の場合は下りるのも登るのも登攀を使ってもらいます。ただし、ロープを使う

のであれば達成値に+2。

ウォルロック…やったー。

サイモン…判定はいくつ出せばいいんだ？

GM…登攀の難易度は10で固定。判定に成功すれば【移動力】の半分だけ登れる。

ソルビット…ウォルロックなら行って帰ってこれるね。一回の判定で。

GM…【移動力】いくつ？

ウォルロック…10m。

GM…一回で降りられますね。

サイモン…僕は【筋力】無いし、【移動力】も無い。

GM…登攀の判定に失敗すると難易度10の【敏捷】判定が入って、その判定にも失敗すると落ちてダメージを受けます。

ソルビット…ロープ付けとけば大丈夫でしょ。

ウォルロック…割とセーフティラインがあるなら大丈夫だな。

GM…普通にやれば大丈夫。

ウォルロック…普通に降りていきましょう。登攀判定。

ソルビット…じゃあロープで縛り付けます。…縛り付けるじゃんか違う。(一同笑)

タチキリ…ロープで簀巻きにして穴に蹴り落とす(笑)。

ウォルロック…何の生贄だ（笑）。（ダイスを振る）13です。ちよつとドキツとした。

GM…成功ですね。ウォルロックはひよいひよいと深さ3mの穴を降りることができません。

——で、さつき鍵の話を知っているの、底を捜索するとすぐにキラリと光る鍵を見つけることができます。

ウォルロック…倉庫の鍵だ！

サイモン…やったぜ。

倉庫の鍵を手に入れたウォルロックは帰りの登攀の判定も成功。無事に穴から脱出する。

タチキリ…ランタンからロープ外して自分の荷物にしまい直し。ランタンはまだ消さない。

サイモン…——これ、今更だけど、ミカちゃんは隊長室の方にいるんだよね？

ソルビット…でしょう。

サイモン…隊長室が先じゃなくてよかつただろうか。

ウォルロック…あー。

ソルビット…多分、倉庫は食料しかないだろうから、鍵を拾った時点で後回しでもいいかなという気がしないでもない。

タチキリ…じゃあ隊長室行こうか。近いし。

ソルビット…倉庫に何かしらの武器が…無いな。

タチキリ…ガラクタばかりだったし無いでしょ。

サイモン…必殺の武器、穀物が…。(笑)。

ソルビット…でも鍵かかってたからなー。ポジションとかワンチャンないかな？

サイモン…あるかもしれない。ここまで来たら倉庫をチラッと見て行くくらい、いいか？

ソルビット…もはや大したタイムロスじゃないからね。そう遠くないし。

タチキリ…じゃあ、全力移動しながら。

サイモン…うおー、ガシャンガシャン。

ソルビット…やめろ！(笑)

タチキリ…こいつうるせー(笑)。

ウォルロツク…ガシャンガシャンという音がどんどん離れて行く(笑)。

隊長室に行く前に倉庫を確認することにした一行は急いで馬車のあつた部屋に戻り、穴の底で拾った鍵を使って倉庫の扉を開ける。そして倉庫の中でハイHPポジションとハイMPポジションを1本ずつ発見し、一同は大喜び。ハイHPポジションをタチキリが、ハイMPポジションをサイモンが持つことにして、改めて最後の部屋であろう隊長室へ向かうのだった。

穴の底で拾った鍵を使って  
この鍵を使う前に、タチ  
キリが隊長室の鍵を試して  
扉が開かなかつた、という  
やりとりがあつたことを付  
記しておく。お約束。

▼ミドルフェイズ9　　↳ 隊長室へ　　↳

食料、そして連れ去られた少女・ミカはきつと隊長室の奥にいる――。

手遅れになる前にと、一行は隊長室へ急ぐ。先ほどは鍵を落としたことを責める声が聞こえてきた部屋だが、今は――。

GM……隊長室の前に着きますと、さつき見た扉がありますね。今は閉まっています。  
タチキリ…聞き耳。

GM…「なんであそこで鍵なんて落としたんだよ!」「いやーすいやせん、すいやせん」という声が聞こえます。

タチキリ…説教長い! (一同笑)

GM…「というか、そもそもなんであそこの穴塞いでないんだよ!」とかとか。そんな話。

ウォルロック…遡って追求して終わらないやつだ (笑)。

サイモン…三歩歩いたら忘れてしまっから延々にループしている。

ウォルロック…地獄 (笑)。

GM…周りにはちよつと笑っている声が聞こえますね。「ハハハハ」くらい。

ウォルロック…まあ、取り巻きはいるよな。

三歩歩いたら忘れてしまっから延々にループ 壇上を左右に歩きながら悠々と話す、行つて帰ると話も同じところに戻る。

タチキリ…まだ笑ってるのかあいつら。——とりあえず（扉に）トラ探。

GM…トラ探どうぞ。

タチキリ…（ダイスを振る）ゴミ。達成値10。

GM…特にないです。「鍵B」がかかっているだけです。

タチキリ…鍵Bがかかっているの!? 隊長室じゃなくて!?

ウォルロック…いや、だから隊長室の鍵でガチャリでしょ。

タチキリ…ああ、あれが鍵Bなの。

GM…鍵のトラップは「鍵A」は解除できる鍵、「鍵B」は解除できない鍵って種類なの。

タチキリ…そういうことね。最初の扉（倉庫の扉）が鍵Bって言ったから鍵Aどこいった

んだろと……。 （一同笑）

GM…（笑）両方「鍵B」です。ちなみに宝箱にかかったのが「鍵A」。

タチキリ…よくも騙したな。開けます。

GM…はい、では隊長室の扉を開けるでもいいですか？ クライマックスに入りますが。

ウォルロック…とりあえず準備は大丈夫かな。

ソルビット…シーン変わりますか？

GM…もちろん。クライマックスって言ってんだからそりやそうでしょ！ （一同笑）

——では、クライマックスフェイズに移行しよう！

トラ探　トラップ探知。最後が「たん」で終わる言葉ってちょっと可愛い響きになるよね。

よくも騙したな　何も騙していない。濡れ衣である。

## ◆ CLIMAX PHASE

▼ クライマックスフェイズ！ ～ 待ち構えるは、巨大な剣！ ～

ダンジョンの最奥、隊長室にたどり着いた冒険者たち。

食料は、そして少女は無事なのか……一行は勢いよく隊長室に突入する。

その部屋で待ち構えていたのは妖魔たちと——想像以上の“激闘”だった。

タチキリ…扉を蹴破るぜ。バーン！ 話は聞かせてもらった！

ソルビット…人類は滅亡する！

タチキリ…人類が何言ってるんだ！（一同笑）

GM…「それは望むところだなあ！」と奥から声が聞こえてきます。

ソルビット…おおっと、すごい。順応力が高いぞ（笑）。

タチキリ…お前達が落としたのはこの鍵だな！

サイモン…届けに来てやったぜ！ バン！（鍵を投げる動作）

ウォルロック…顔に叩きつけるように（笑）。

タチキリ…そして帰る。（一同爆笑）

サイモン…良いやつかよ（笑）。

そして帰る 扉を蹴破って  
からここまで約20秒。嵐の  
ように来て風のように帰っ  
ていく冒険者であった。

あまりに連係の取れた流れに笑い過ぎたので、部屋に入るところから仕切り直しに。

GM…部屋にバーンと入り、「人類が滅亡する!」と言うと、奥から「そいつは望むところだ!——って誰だ!」という声が。(一同笑)

ウォルロック…ノリツツコミをしてくれるとは(笑)。

サイモン…そいつが怒られてるのは見過ごせないぜ!

ソルビット…お探しの鍵はこれかい?(鍵を見せるポーズ)

GM…そう聞くと、前にいるゴブリンが「あー、あーそれですー!」と。

ソルビット…返してやるよー!

GM…「あーよかったよかった。モーティンさん、鍵ありました!」

一同…(爆笑)

GM…「そんなこと言ってる場合じゃねえ! 冒険者に入られてるじゃねえか、お前ら! 見張りはどうした!」という声が飛びますね。

タチキリ&ウォルロック…(フォモールの)毛髪。(一同爆笑)

敵を煽る時はいつも以上に気が合うPCたちである。

返してやるよー! 威勢はいいが、行動はただの良人。

サイモン…みんなあの世に行つたぜ。

GM…「き、貴様らー！」というところで、見姿くらい説明しましょう。さつきから喋つてるのが奥にいるやつで、結構がつしりした肉体をした、パツと見は人っぽい雰囲気。ゴブリンとかではないですね。

タチキリ…おや？

GM…剛毛な髪がビシツと生えた感じで、結構がつしりした身体です。その背中にはグレートソード、巨大な剣が挿さっています。

タチキリ…ゴクリ。

ソルビット…背中には巨大なグレートソードが刺さっている……。 (一同笑)

ウォルロツク…アンデットかなんかか (笑)。

GM…そうではない (笑)。その隣には杖を持ち帽子を被つた、女性っぽい感じのがいます。

ソルビット…人間？

GM…人間っぽい見た目というだけ。で、手前にさつきから怒られてるゴブリンがいて。ゴブリンの横には、ちよつと姿が小さいですけど翼と尻尾が生えたやつがいます。

タチキリ…敵意は？

GM…がつちりですね。

タチキリ…靴片方脱げてたりしない？

刺さっている 文章に起こすと違いは歴然だが、喋りだと同じ音。難しいものがある。

ウォルロック…靴履いてないでしょ（笑）。

GM…全然ないですね。手にも足にも鋭い爪が生えていることがわかります。

タチキリ…ミカちゃんは？

GM…少なくとも少女の姿は見えないですね。

一同…おやー？

GM…見ればわかるが、モーターンと呼ばれてた者の後ろには、まだ通路が繋がっている。

ウォルロック…奥かな。

GM…「てめえら、何しに来やがった！」と大柄なやつが声をかけてきます。

タチキリ…決まっているだろう！

ウォルロック…奪っていった食料その他を返してもらいに来たんだよ！

タチキリ…金儲けだよ！

サイモン…お主らにはここで死んでもらう！

ソルビット…おかしい、全員バラバラだ（笑）。

GM…「ちよ、ちよつと待て。もうちよつと統一して来てくれないか？」（一同笑）

ウォルロック&タチキリ…え？

GM…「待て待て、お前らパーティーなんだろ、意識を統一してだな……」

ソルビット…まだ我々パーティを組んで3時間くらいなので……。

サイモン…では、順番に行こう。——ミカ殿をどこへやった！（一同笑）

GM…「ミカというのは何のことだ？」と聞いてきますよ。

サイモン…女の子がここに迷い込んだだろう。

GM…「ああ、馬車に迷い込んでいた人間か。それなら食料と一緒に後ろに放り込んだわ」  
タチキリ…なるほど。——食料はどこへやった！（一同爆笑）

ソルビット…今言ったやる！（笑）

GM…「お、お前、人の話聞いてないのか!? いや、人ではないけども！」（笑）。

タチキリ…順番だからな（笑）。

GM…「もうお前に教える義理はねえ！」

タチキリ…せやろな。後は……。

ソルビット…——馬車はどこにやった！（一同爆笑）

……本当に、煽る時は異常に関係のとれるパーティである。

ソルビット…（笑い過ぎた呼吸を整えている）はー……よし。

タチキリ…（同じく呼吸を整えて）よし。

サイモン…最後の目的として、お前たちのドロップ品だー！

GM…「馬車とかお前……！」とモーティンが喋ろうとしたところで、手前の爪が生えてるやつが、「モーティン、そんなことが言ってる場合じゃねえぞ！ こいつらを追い返すんだ！」と声を上げます。

ソルビット&タチキリ…え、帰してくれるんですか!? (一同笑)

GM…「おお、このまま帰ってくれるんなら帰ってもいいぞ」と言っています。爪のやつはね。

タチキリ…長考。

ウォルロック…長考するな(笑)。ミカちゃんミカちゃん。

GM…「おいおい、何を言ってるんだ」とモーティンは爪のやつに言っていますね。

ソルビット…まあ待て、お土産をくれてもいいんじゃないか？ 帰ってやるからお土産くれよ。ミカちゃんと食料を。(一同笑)

サイモン…お前たちの命とか。

GM…「じゃあ、村にお土産を持ち帰れるようにしてやるうか？」と言いながら、モーティンは背中の剣を抜いていきます。

ソルビット…え、その剣くれるの!?

GM…「そうだな、この剣で取ってやるよ——お前の首をな！」と言い、「豪剣の”モーティン、行くぞ！」と、戦闘開始です！

## ● 第一ラウンド

## ■ 行動値

タチキリ..	10
〃豪剣の〃 モーティン..	9
ウォルロック..	8
女性フォモール..	7
爪の魔物..	7
ゴブリン..	7
サイモン..	6
ソルビット..	4

配置図	
〃豪剣の、 モーティン	女性フォモール
ゴブリン	爪の魔物
ウォルロック	タチキリ
サイモン	ソルビット

GM..クライマックス戦闘開始です。まず【行動値】から。〃豪剣の〃モーティンが9。  
ウォルロック..ちよつと早い。

GM..横にいる女性型のが7。爪の魔物も7。その隣は普通のゴブリンで7。  
タチキリ..ミカちゃんと思しき爪の生えた生き物。(一同笑)  
ウォルロック..ミカちゃんはオルニスだから爪生えてねえよ(笑)。

オルニスだから爪生えてねえよ。ドウアンにはケイネス(牙爪族)という爪が生えた種類もある。...:オルニスにしろ良かった。

GM…(笑) では、セットアップです。

ソルビット…《限界突破》どこで使う？《限界突破》使って取り巻きを倒すのか、モータインを集中狙いするのか。1ラウンドしか持たないから。

GM…あ、メートルとか全然言っていなかった。えーつと、ゴブリンのエンゲージまで5m、そこからモータインまで5mですね。

ソルビット…全員できないことはないか。いや、モータインは勝手に接近してくるか？

GM…ちなみにモータインを倒せば、部下たちは散り散りなるんじゃないかなーという気がしますね。

ソルビット…その場合は経験値はもらえる扱いでいいんですか？

GM…戦闘で遭遇したエネミーの経験値はもらえる。倒したエネミーじゃないから。

タチキリ…剥ぎ取りは？

GM…できないよ。

タチキリ…皆殺しだー！ 一匹たりとも生かして帰すなー！（一同笑）

ウォルロック…こいつ（笑）。

サイモン…しかし、我輩たちが死んでしまった場合、ドロップ品はゼロであるぞ。

タチキリ…その時はおいらたちがドロップ品になるのでは。

ソルビット…まずどうする？ 全滅させるか、モータインだけを倒すかを決めよう。

タチキリ…キャラクター的には殲滅つて言いたいけど、現実的なりソース考えると殲滅は得策ではないと思ってる。中の人とキャラクターが噛み合っていない。

ソルビット…奥の杖持ちは多分キヤス系だから、1ラウンドあれば落とせると思うけど。

ウォルロック…そんなにタフではないと思う。

ソルビット…爪のやつが何もわかんないんだよね。

クライマックス戦闘のため、入念に作戦を考えるプレイヤーたち。剣を携えたモーティンは自ら突っ込んでくると考え、ひとまず前衛で壁を作りつつ敵前衛を倒すことに決める。ギルドサポートの《限界突破》はモーティンがエンゲージしたタイミングを待ち、このラウンドは見送ることに。

サイモン…とりあえず、倒せるだけ前を倒しますか。

ソルビット…そうだね。じゃあ、そんな感じで。《エンサイクロペディア》。

GM…誰にしますか？

タチキリ…推定ミカちゃん。

ウォルロック…違うってーの(笑)。

ソルビット…まあ、ぶっちゃけモーティンは物理防御が高い、なのは見た目でわかるし。

**キヤス系** 魔法使いのことを指して「キヤスター」と呼んでいる。大流行のスマホゲーム『FGO』で魔術師クラスの名称として使われているため最近によく呼ばれているが、実は一般的ではない。魔法使いの英語ではウィッチ・ウィザードの方が一般的。なお、アリアンロッドで使われる「メイジ」は少し古い呼び方である。

サイモン…確かにね。爪のやつが強さの方が気になるか。

ソルビット…推定ミカちゃんに。(ダイスを振る) 高い！ クリテイカル！

GM…おお。ちなみに識別値は12でした。——名前はイルネス。分類は魔族。レベル3。防御は物理防御の方が高い。属性はありません。空飛んでます。

タチキリ…エンゲージされてても、退却ができて射撃ができるよ。

GM…うん。

タチキリ…うん。じゃねえ(笑)。

GM…あと、《脚止め》で、イルネスとエンゲージすると封鎖をされます。

サイモン…結構知っててよかったな。でも、エンゲージせざるを得ない。

GM…それと、イルネスは俊敏な行動が得意です。《連続

攻撃》で二回攻撃ができる。同じ対象に2回でも、別々の対象に1回ずつ攻撃でもいい。……というのがイルネスの情報。というわけで進めよう。タチキリから。

タチキリ…前衛に接敵！ マイナーなし！ メジャー、

エネミーしきべ——。

ウォルロック…いやいや(笑)。

タチキリ…《ワイドアタック》。フエイト乗せちゃうか？



イルネス

退却ができて射撃ができる  
タチキリのプレイヤーは最近ハマっているミニチュアゲームの「WarHammer 40,000」をイメージしてこの発言をしたが、リアンロッドでもできるのでGMは普通に應對してしまった。ちなみにリアンロッドの離脱はマイナーができないだけなので、「飛行状態」でなくても離脱と射撃はできる。

ウォルロック…そこは任せる。命中に関してはそんなに不安ないでしょ？

タチキリ…さつきから出目くさりやすいから…：…今回は普通に。(ダイスを振る)——ほらいった。出目6で達成値12しかない。俊敏そうって話を聞いているから悩んでたんだよ。

ウォルロック…ああ、イルネスの方が回避する可能性つてことか。

GM…まずゴブリンから。(ダイスを振る) お、達成値13。ゴブリンが避けた。

タチキリ…あ、避けられた。

GM…次イルネス。(ダイスを振る) …：…達成値7。当たります。(一同笑)

タチキリ…こいつ俊敏じゃないぞ！(笑)

GM…(笑) そんなに回避は高くないよ、イルネス。

サイモン…俊敏なのはあくまで殴る時だけ。

タチキリ…+2して固定値は6。フェイトは使いません。どっちにも当たったら使ったんだけどね。(ダイスを振る) さつき出せよ。出目5・6でダメージ15点。

GM…ゴブリンは「ひえっ！」っと頭を下げて避けた。

タチキリ…こいつ臆病だから強いのなやつやね。

サイモン…これを繰り返して避けられ続ける。

GM…イルネスの方は、腕でペンつと弾いて、「ふん、人間などこの程度か」と言ってます。

タチキリ…バカな、おいらは人間では無い。(一同爆笑)

ウォルロック…そうだった(笑)。

GM…お前ジェルボアだったな！(笑) じゃあ、「ふん、裏切り者めが。その程度の攻撃でどうにかなると思ってるのか」とイルネスは挑発してきます。

タチキリ…じゃあ、ナイフを見て、はあ？ みたいな顔してよう。

GM…ダメージは入ってます。…：では続いて、【行動値】9のモーターインですね。

タチキリ…早いんだよな。ワンチャン沈むんじゃない？ おいら。

GM…距離的な問題もあるので、前に行くしかない。「オラオラ、どけどけ！」と。

タチキリ…どうぞ。(自分のコマをすつと横へ)(一同笑)

ウォルロック…エンゲージ切った(笑)。

GM…ダメです(笑)。「おら、どけい！ 一緒に斬つちまうぞ！」と言ってモーターインが突っ込んでいきます。まっすぐタチキリの方を見て、「突っ込んでくるとはいい度胸だ！ ぶった斬つてやんよ！」というところで攻撃です。メジャーは《バッシユ》。

タチキリ…あー、死ぬわ。

サイモン…頑張つて生きて。

GM…まず命中判定は3D+6。(ダイスを振る)4・4・3…：命中は17。

タチキリ…えー、どうしようこれ。まずいよね。フェイト使つて生き延びる？ 前の戦闘

の攻撃でおいら、【HP】残り1点まで刈り取られてるからさ。

サイモン…使ってみてもいいんじゃないか？ 避けられるなら。

GM…避ける目があるなら避ける方に振るべきだと思うよ。くらったら結構なダメージになるのは当たり前なんでね。

タチキリ…んー、ドロップ品決定ロール追加1個は諦めるかな、今回は。

ウォルロツク…ドロップ品にこだわりすぎて、その前に肉塊にされてたら意味ないからな。

サイモン…まあ、仕方ないんじゃないですか。命をドロップしてしまう。

GM…うまいこと言うな（笑）。

タチキリ…しやあなし。フェイト2点の+2Dで振る。（ダイスを振る）——お、回避は21。

GM…避けられました。巨大なグレートソードがタチキリの横をかすめます。ドスーン！

「チッ、なんだすばしっこいな」と言つてグワツとグレートソードを持ち直します。

タチキリ…早よ来て。やばいわこれ。

ウォルロツク…次は俺か。どうしようか。イルネス削つてく？

サイモン…まあ当たった方を削っていきますか。

ウォルロツク…モーティンに《ブランドイッシュ》だ！ と薙ぎ払われるのもちよつと怖

くはあるが…さすがにそこまでしてこないだろう。分散させる目的でエンゲージするか。

サイモン…薙ぎ払い系が怖いよねー。大剣つていうし。

ウォルロツク…前衛のエンゲージにムーブで突っ込んで、マイナーは特に何も無し。メジ

ヤー《バッシュ》で、イルネスを取りに行くわ。(ダイスを振る) 出目が怖い、命中14!

GM…(ダイスを振る) 回避は10。当たった。

タチキリ…胃がキリキリしてきた。

ウォルロック…(ダイスを振る) お、出目はやる気あるな。ダメージは24点。物理!

ソルビット…イルネスは何人減りましたか。

GM…イルネスは一人です(笑)。そこそこくりますね。バンバンと撃たれると、なんとか腕で受けるけど確実に撃たれはしているという感じ。

ウォルロック…ばら撒けば当たるだろ?

ソルビット…人類をなめるなよ!

GM…「ちっ、下等な人間が」

サイモン…いやー、しかしこれはきついな。

GM…こっちのターンですね。3体の行動か。まずはちっこいのから……ゴブリン。もう、ゴブリンは目の前を攻撃する仕事しかできない!

ソルビット…てめえ、さっき鍵返してやったのに殴るってのか、ああ!?(一同笑)

ウォルロック…どっちの目の前だ!?

GM…「し、仕方ないだろ! そっちを殴らないと、斬られるのはゴブなんだよー!」

ソルビット…いや、俺たちが今からこいつらぶつ殺すからお前は黙って見てろよ。

どっちの目の前だ!?(こわもてお兄さんによる突然の恫喝。ゴブリンもびつくりである。)

サイモン…お前、こっちに来ない？

GM…あのね、すぐ横にいるんですよ。グレートソードを構えた奴が。(一同笑)  
ウォルロック…迂闊な発言しようもんならその場で真つ二つになるな(笑)。

ソルビット…大丈夫、俺が治してやるから！(小声で)……死んでなければ。

GM…モーターインがゴブリンに「ああ!？」と言ってますね。「やりまーす!」とゴブリンは  
タチキリの方に攻撃します。

ゴブリンの攻撃に対してタチキリは回避を試みるも、達成値が1足りず命中。ゴブリン  
のダガーによって16点の物理ダメージをもらうことに。

タチキリ…気分が悪くなってきた。先生お願いします。

ソルビット…《プロテクション》。(ダイスを振る)あ。1。

タチキリ…お前、おいらに絶対1出すよな!? (一同笑)——3点軽減で9点くらった。残  
り〔HP〕8点。グレートソードで死にます。

ソルビット…大丈夫、グレートソードくらったらみんな沈むから。

ウォルロック…まあ、叩つ斬られるビジョンが見えるけどさ。今前に出てる二人とも。

GM…では続いて……イルネスが行動します。「一番やばいのはあいつだな」ということで

おいらに絶対1出すよな!?  
ここまででタチキリに使  
った3回の《プロテクショ  
ン》の目は全部1だった。  
タチキリに厳しい光であ  
る。

ビューンと後ろのエンゲージへ。

ウォルロック……やばいのはどっち？

GM…え？ 両方だよ。《連続攻撃》！

ソルビット…へいへい、ビビってるー。

GM…1回ずつ攻撃します。まずはサイモン。多分前に立つてるだろうからね。

サイモン…うん、おそらく。

ソルビット…2回ともそっちでいいですよ。

GM…「その鎧、全部引き剥がしてやんよ！」というところで、命中判定は4D+6です。

(ダイスを振る) 出目15で達成値21。

サイモン…(ダイスを振る) 惜しい。命中した。

GM…ダメージは4D+8。(ダイスを振る) 22点。物理。

サイモン…ぐえー。

ソルビット…《プロテクション》。(ダイスを振る) 8点軽減。

サイモン…じゃあ弾いた！(一同笑)

ウォルロック…物防15は伊達じゃない(笑)。

ソルビット…あれあれ、もしかしてあんな程度の装甲も抜けないんですか、ダッサ、もっ

かい殴ってくるだろあいつー(笑)。

「じゃあ弾いた！ 直前の「ぐえー」は何だったのか。

サイモン…ププー。もう一回チャレンジしたらどうです？

GM…「ギッ、爪が通らねえ」

ソルビット…ププー、超ウケるんですけどー。あんな鎧も壊せないんですかププー。

GM…「この感じ……てめえだな！」というところでソルビットの方を見て。

ソルビット…おかしいなー？（一同笑）

GM…「てめえ、なんかしやがったな！ 人間どもの魔法の気配を感じるぜ！」

ソルビット…ワタシ、何も悪くない。あいつの防御抜けなかったアナタが悪い。

GM…「そうだな。じゃあ抜けない分、まず人類にその傷付けさせてもらおうか！」（ダイスを振る）命中は19。

ソルビット…（ダイスを振る）当たったー。

GM…ダメージは4D+8。（ダイスを振る）——おっと？

GMが振ったダイスの目は——6・6・6・5。

ウォルロック…待って、ほぼ最大値じゃないですか、GM？

GM…「ちょ、ちょっと待ってね。（ダイスを選び分けながら）これで出目が23の……えー、

31点ダメージ。」

おかしいなー？ ここまで煽っておきながら清々しいまでに純粹な顔をしていた。

ソルビット……無理だな多分、死ぬわそれ。《プロテクション》。(ダイスを振る) あ、出目一。気絶した。

タチキリ…まじで？

ソルビット…ダメージ31点で、3点軽減で、防御力7点で、ぴったり【HP】0。

GM…10点軽減で21点ダメージで……あ、【HP】6点減ってるのか。今《蘇生》を使えば生き残れるけど。

サイモン…死ぬのはしんどいよなー。

ウォルロツク…《プロテクション》無くなるのは、奥のグレスロでぶった斬られる未来が見え始めるので……。

サイモン…これは切るのも仕方ないのでは？ —— 《蘇生》！

イルネスの鋭い爪がわずかに傷付いていたソルビットの命を逃さず刈り取るかと思われたその時——ギルドマスターの声に応じた聖なる光が全体を包み、その傷を回復させた。

GM…全員【HP】が回復します。——で、ダメージ。

ソルビット…生きてる。

GM…「チッ、やれたと思ったのに」とイルネスは言ってますね。

《プロテクション》 実はこの《プロテクション》はルールミスである。《プロテクション》には使用条件に『防御中1回』とあるが、これは『1回のメインプロセスに1回まで』という制限がある。イルネスの《連続攻撃》は一度のメジャーアクション、つまり1回のメインプロセスで2回の攻撃をしているため、一人の《プロテクション》ではどちらか1回の攻撃でしか宣言できないのだ。しかし、ここでは間違えて2回の攻撃のどちらにも《プロテクション》を使ってしまった、というミスだ。GMのルール理解不足である。このリプレイを読んでもくれた読者から指摘がありましたのでここで追記します。指摘感謝です！

ソルビット…いやー、やってみましたよ。間違ひなくやってみましたよ。(一同爆笑)

サイモン…概ねやられたと言つて過言ではない(笑)。

GM…「ギギッ、人間も小賢しいことを！」

ウォルロック…神は言っている。ここで死ぬ定めではないと。

GM…ダメージロールこれはさすがに予想外。一桁にするくらいのもりでいたら、あ、

ゼロ………みたいな。ま、これが**ダイス**ですね。——というわけでもう一体の行動です。

ウォルロック…謎の女性っぽいシルエットのやつ。

GM…モーターインがいるところがあるからな。そこの銃撃してたやつに攻撃しましょう。

えーと、**推定彼女は**——。

ソルビット…推定彼女(笑)。

ウォルロック…彼女ではないかもしれない(笑)。

GM…——杖を掲げ魔法を唱えます。ウォルロックに《魔術攻撃…風》!

ソルビット…お、ライバル現る。サイモンの方が風魔法を上手く扱えるんだ!

サイモン…うおー!

この魔術攻撃にウォルロックは回避失敗。ダメージロールの目も高く、28点の魔法ダメージを受けるが、ソルビットの《プロテクション》もあり17点のHPダメージに止める。

これが**ダイス**ですね。ダイスの女神はとも気まぐれである。時に微笑み、たいてい裏切る。……この後GMは、この言葉の重みを何度も感じるようになる。

**推定彼女** 女性フォモールのこと。セッション中ではフォモールと明言してなかったでこういう言い方になっていた。

続くサイモンは後衛を守るべくイルネスに《エアリアルスラッシュ》で攻撃。見事命中させ、イルネスに20点の魔法ダメージを与える。

GM…：……そこそこ弱ってきましたね。「ギギ、魔法か。小賢しい真似を。機械風情が！」  
サイモン…：私は機械ではない！

タチキリ…：ちよつと笑いそうになる。

GM…：「な、なんだと！」と驚いた顔をしています。

サイモン…：分類的にはアンデッドである！（一同爆笑）

GM…：「え、え？」

タチキリ…：完全にさまようよろいなんだよなー（笑）。

ウォルロック…：完全に頭の中ハテナでいっぱいになってるでしょ（笑）。

GM…：「え、お前死んでるの？」

サイモン…：死んではない！

GM…：「お、おう、そうか。お前がそう思ってるならそうなんだろうっな……。」

タチキリ…：完全にこいつ何言ってるんだになってるわ（笑）。

サイモン…：我輩の精神は健全である。

GM…（笑）：続いてソルビットです。

分類的にはアンデッド  
ムレスは「分類…アンデッド」となっている。精神体ということなのでその通りではあるのだが、PCがアンデッドと聞くと違和感がすごい。

さまようよろい ドラゴンクエストシリーズに登場するモンスター。中に誰も入っていないのにひとりだけで動く甲冑の魔物。サイモンと完全に一致……しそうだが、さまようよろいは騎士の甲冑なので剣と盾を持っている。サイモンは素手。

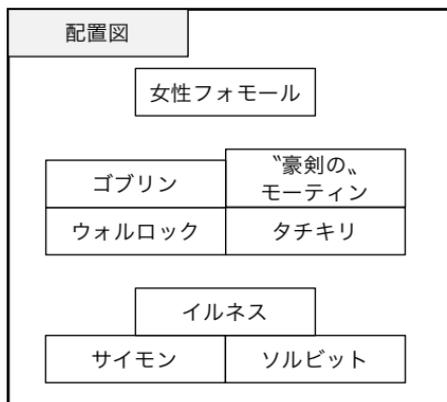
ソルビット…自分に《ヒール》。(ダイスを振る)判定は成功。ここでフェイトを1点使う。何かあるかわからないし。(ダイスを振る)……低い、19点回復。まあ、悪くはないか。  
GM…で、クリンナップ。何も無いよね？  
一同…ないです。

## ● 第二ラウンド

### ■ 行動値

タチキリ… 10  
 “豪剣の” モーティン… 9  
 ウォルロック… 8  
 女性フォモール… 7  
 イルネス… 7  
 ゴブリン… 7  
 サイモン… 6  
 ソルビット… 4

4 6 7 7 7 8 9 10



GM…では第二ラウンドのセットアップ。今度はこつちもやります。

ソルビット…ありまーす。(サイモンを見て) お前もやるんだよ!

サイモン…ここでもいいつすよね。承認、《限界突破》! このラウンド中、全ての判定のダメージが1個増えて、ダメージが2D増えます。

GM…では、セットアップは「行動値」順で。モータインは《異形…重量化》を使います。タチキリ…お、デブになった。

GM…違う(笑)。このラウンド中、「移動力」をマイナス5m、回避判定をマイナス1Dする代わりに、白兵攻撃のダメージを+1Dします。加えて、白兵攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、「ノックバック(1)」と「放心」を与えます。……今、モータインは腕が太くなって、高密度な——重量感のある感じになりました。

ウォルロック…ムキムキやでー。

GM…そのムキムキ重そうな腕で、巨大なグレートソードを持っています。「てめえら全部押しつぶしてやんよ!」

ソルビット…モータインに《エンサイクロペディア》。(ダイスを振る) まあまあ、17。

GM…モータインの識別値は9なので成功。……名前は「豪剣の」モータイン、分類は妖魔です。ジャンルのにはフォモールですね。

ウォルロック…異形って言ったしね。

セットアップは「行動値」順でギルドサポートは基本的にキヤクターの行動とは別扱いになる。そのため《限界突破》はセットアップ中なら自由に使える、と

《異形…重量化》 オリジナルエネミースキル。詳細は本文参照。

GM…レベルは6。物理防御の方が高いです。先に使っちゃったけど、腕が太く重くなる異形、《異形…重量化》を持ちます。これで、べちつと押しつぶすように斬ることができる。それと《バツシュ》に加えて、振り回したら《ブランディッシュ》もできます。

ウォルロツク…やつぱり。でもダイスは増えないから、固定値がなんぼかなって話になる。GM…というのが「豪剣の」モーターインです。で、最初はタチキリの手番。

サイモン…横にゴブリンがいるのをいいことに《ワイドアタック》すればいいのでは。タチキリ…するよ。そのためだよ。今こそやるべきだよ。今度こそ《ワイドアタック》。

《限界突破》で判定のダイスが増えていることもあり、タチキリの《ワイドアタック》はゴブリンとモーターインの両方に命中。+2Dのダメージロールの結果、19点の物理ダメージを与える。そして、タチキリはニヤリと笑い――。

タチキリ…——この瞬間、おいらの隠された能力を発動する！《ステイル》！（一同笑）……まずゴブリンから。（ダイスを振る）7！あ、おいら今荷物いっぱいだわ。

GM…床に放置しとけ。あとで【幸運】でOKだったら取り戻させてやる。どれを落とすか考えといて。——ドロップ品は7ね。ゴブリンの7は折れた短剣です。5G。

タチキリ…これはなんだー！……いらん！（地面に投げ捨てる）

おいらの隠された能力を発動する！この時のためにやってきたと言わんばかりの元気さ。その結果、何が起きたのかは本文の続きをどうぞ。

ウォルロック…懐からおもむろにかっぱらったものを投げ捨てて（笑）。

タチキリ…次！ボス。（ダイスを振る）8。

GM…お。……フォモールの毛髪5個。（一同爆笑）

ソルビット…五〇〇G！（笑）

タチキリ…はい、薬草5個が髪の毛に変わりました。

GM…薬草を払いながら髪の毛を切って取る感じ。

タチキリ…取った折れた短剣で髪を切る。折れた短剣も投げ捨てる。

サイモン…一瞬の早業（笑）。

GM…モーティンは攻撃を食らって、「その程度のダメージで……」と言ったところでタチ

キリが手に持つてる毛を見て、「……てめえ、この俺の剛毛を切ったなあ！」と。（一同笑）

ソルビット…剛毛（笑）。

タチキリ…スツとカバンにしまいます。

GM…「いい度胸じゃねえか！」と怒り心頭。

ウォルロック…でしようね！（笑）

サイモン…このままタチキリ殿がお前の毛を全部奪ってやるぜー！

GM…「いいだろう、代わりにてめえの毛髪、その首ごと切り取ってやるよ！」——という

ところで、モーティンのターンです。（一同笑）

折れた短剣も投げ捨てる  
奪っておいて即座に投げ  
捨てるという目利きの早さ  
は賞賛に値する。

タチキリ…こ、殺される！ まじで殺される！

GM…モーティンの手番はメジャーだけです。メジャーは《ブランディッシュ》……のつもりでいたけど、今のことがあったので《バッシュ》にしまーす！

ウォルロク…ヘイトが（笑）。

GM…《バッシュ》でタチキリに攻撃です。

タチキリ…あわあわわ。

GM…ほい。（ダイスを振る）——お。

自慢の毛髪を刈り取られ怒り心頭となった「豪剣の」モーティン。全力で振り下ろしたグレートソードは真っ直ぐにタチキリへと向かう。その命中判定は——。

GM……はい、クリティカルです。（一同爆笑）

タチキリ…バカじゃないの!?

ソルビット…キミはいいやつだったよ……（笑）。

タチキリ…はー、使いたくなかったけど、《ギフト》で2D追加。

サイモン…フェイトも入れちゃう？

タチキリ…入れねーよ！ 振り直しに使うに決まってるんだろ！

今このことがあったので、設定していた行動プランでは複数のPCとエンゲージしてる場合は《ブランディッシュ》と決めていたが……予定よりも気持ちが大切。

はい、クリティカルです。ダイスは気持ちを表す。この時、GMの気持ちは完全にモーティンとシンクロしていた。ダイスの女神に感謝。

GM…あーフェイト1点しかないのか。そりやそうだ。

タチキリ…(ダイスを振る)…ダメ。ねー、運命変転ない？

GM…ないよー。振り直しますか？

タチキリ…振り直すに決まってるだろ！これでフェイト0。ここまでリソース切ったんだから、ここで死んでもしょうがないよね。(ダイスを振る)…くっわ。

サイモン…残念。

GM…はい、豪剣の「モーティンさん、「このフォモールの怒り、思い知れ！」というところで、ダメージダイスは基礎3D、《バッシュ》で+2D、異形で+1D、さらにクリティカルで+2D……8D+11か。

タチキリ…さよなら。

GM…ダメージロール！(ダイスを振る)——37点！

タチキリ……現状【HP】マイナス6。このままだと死ぬ！

ソルビット…《プロテクション》！フェイトも1点使って…(ダイスを振る)8点軽減！

モーティンの全体重をかけたグレートソードの重い一撃は確実にタチキリを捉えた。激しい衝撃がタチキリを襲う——が、ソルビットから放たれた光の盾がその衝撃を緩和、タチキリはギリギリの所で大剣の一撃を受け止め、踏み止まった。

タチキリ…：…耐えた、2点耐えてる。

一同…おー！

GM…生きた（笑）。

ソルビット…煽れ煽れ（笑）。

タチキリ…ハアハア、死ぬかと思った。まじシャレにならない。

サイモン…バカめ、タチキリ殿がそんなもので死ぬかと思ったか！

GM…「てめえ、まだ生きてやがるか！」と、剣で押しつぶすように斬りつけておりますので、「ノックバック（1）」と「放心」を与えます。

ウォルロック…どうなるんだっけ？

GM…「ノックバック（1）」は「行動値」がマイナス5。「放心」はメジャーアクションの判定がマイナス1Dです。どっちもクリンナップで回復。行動してるから関係ないね。

タチキリ…「行動値」が5になる。…：…ということとはもう一回行動できる？（一同笑）

GM…できません（笑）。

タチキリ…「ノックバック」なのにエンゲージから離れないってなかなか面白いね。

GM…「ノックバック」ってバーンと離されたわけじゃなくて、仰け反らされてるってイメージかな。重たい一撃でグギツと。

ソルビット…腰をいわした。

まじシャレにならないクリティカルも含めた最大威力の一撃なので、戦闘不能にするつもりでいた。耐えたのはさすがである。

もう一回行動できる？ 一部のTRPGシステムでは行動するたびに行動値が減少するが、1以上ならその行動順で再度行動できる、というルールも存在する。こうしたシステムでは行動順だけでなく攻撃回数にも影響するため、行動値が非常に重要になる。

GM…そんな感じ。本来だったら、これを《ブランディッシュ》することでみんなの行動を遅らせるつてのが本来の戦術なんだけど、まあ今回はしようがないね。  
ウォルロック…いろんな意味でクリティカルな展開だったからな（笑）。

GM…おかげでクリティカル出たし（笑）。でも生き残ったかー。

タチキリ…放心じゃねえよ。混濁だわ。昏睡に近いわ。

GM…はい、モーティンの行動は終了です。次はウォルロック。

後衛を守るべくウォルロックはイルネスへ攻撃することを選ぶ。命中達成値20を出した銃撃を避けられるわけもなく、イルネスに攻撃が命中。《バッシュ》に《限界突破》を加えたダメージロールによって、29点もの物理ダメージを叩き出した。

GM…（ダメージを計算して）……立つてる。「ギギッ、人間風情が……！」と歯噛みしてる。

サイモン…立つてるのはしんどいなー。

ウォルロック…フェイトでID増やしておくべきだったか。

GM…フェイトは出し惜しみしたら死ぬんやで。——続いて行動値7の……ゴブリン！「お、あそこに放心してるやつがいるゴブー！ モーティン様、あとはお任せをー！」とタチキリに攻撃。（ダイスを振る） 11。

タチキリ…めっちゃ調子乗っとな、あいつ。(一同笑)

GM…「へへ、所詮裏切り者なんてこんなもんだゴブー！」

タチキリ…出目が6出れば回避。(ダイスを振る) ふー、出目で避けた。

GM…6・5出てるか。「所詮裏切り者ゴブー！(ブン) ……え、いない？」

サイモン…やったぜ。

ソルビット…お前、顔覚えたからな！ 後で覚悟しとけよ！ 絶対ぶち殺すからな！

(一同笑)

GM…「ちょちょ、ちょっと待つゴブー！」というわけでゴブリンのターンは終了です。

タチキリ…まじダイスの出目でこんなに吐きそうになったの初めてなんだけど。

GM…素晴らしい、GM冥利に尽きますね(笑)。えーっと、引き続き…どうしようかな。

先に杖持ちでもとどめは刺しにいくべきだろう。

タチキリ…でしようね。あれ、魔法は避けられるんだっけ？

GM…魔法も回避は一緒。

タチキリ…よかった。半減だったら、あーもういいよ死んだで、つてなつてた。

ウォルロック…ソードワールド式じゃないから(笑)。

GM…「モーターン様、ここは私が！」ということで、推定彼女が《魔術攻撃…風》を行います。(ダイスを振る) 1・1・6……。命中は14。

GM冥利に尽きますね シナリオにエネミーデータとなんだかんだ大変な準備をして臨むセッション。GMとしては、せっかくなら何かしらプレイヤーの印象に残るセッションにしたいと思っているので、タチキリの発言は結構嬉しい。ただ、本当に吐かれると困るのでほどほどにしたいところ。

半減 TRPG「ワード・ワールド」では魔法は回避できず、精神抵抗という判定を行う。多くのダメージ魔法はこの抵抗に成功しても半減したダメージを受けてしまう。厳しい世界。

サイモン…いけるいける。

タチキリ…可能性はあるくらい……そろそろダメそう。(ダイスを振る)——ッシャー!(手を叩いてガッツポーズ)

ウォルロック…おお、ぴったり14! 粘るね、素晴らしい。

GM…回避されたか! 風がタチキリの横をすり抜けていきます。

ソルビット…モータインさん、部下選び考え直した方がいいんじゃないのこれー?

サイモン…まずはいらぬ部下を粛清するとかどうすか?

GM…モータインが「てめえら、もつとよく狙え!」と言ひ、イルネスが「キキッ、使えない部下を持つと大変だねえ」とモータインに言つてます。

ソルビット…流石にイルネスは避けられないからな。こいつは有能な部下だよ。それは間違いない。

GM…イルネスの攻撃です。イルネスは……目の前だな。《連続攻撃》を同じように。

タチキリ…イルネス、わざわざこつちきて俺のことぶん殴りに来たら流石に白目剥くわ。

GM…いやほら、モータインの加勢に行くつて言う意味ではそういう展開もあると思うんだけど……イルネスなんで。

タチキリ…まあね、魔族が妖魔を手助けするなんてね。……はー救われたわ。

サイモン…(手でこつち来いのジェスチャー)

ジェスチャー 無言だが、かなりの圧を感じた。

ウォルロック…無言のアピール（笑）。

サイモン…おら、来いやー！

GM…先にサイモンを殴ります。ほい。（ダイスを振る）お、クリティカル。

タチキリ…このクソGM！（一同爆笑）

サイモン…ふん！（ダイスを振る）5・3・3。残念。

タチキリ…実質クリティカルでは。

ソルビット…実質も何もクリティカルなんだよな！

タチキリ…ダイス振って目が出てたら実質クリティカルみたいなもんだしな。（一同笑）

GM…んなわけない（笑）。ダメージは6D+8です。（ダイスを振る）26点。

ソルビット…《プロテクション》。（ダイスを振る）6点軽減。

サイモン…じゃあ、5点通った！残り【HP】24点。

ウォルロック…同じ火力飛んできてても死なないな（笑）。

GM…「ちい、やつぱり硬えな」というところで、当然2回目は返す手で後ろに隠れてるで

あろうソルビットを殴ります。

サイモン…僕が《カバリング》を取らなかつたばかりに。

ウォルロック…初撃で押しにかけて、2発目で後ろのやつ狙う感じだよな。

GM…そんな感じ。ていつ（ダイスを振る）出目17。固定値で23。

このクソGM！ 普段はダイスが悪いGMなのだが、この日は異常だった。

ダイス振って目が出てたらついに数すら数えなくなつた。

ソルビット…回避。(ダイスを振る) 1・2・3! 達成値8!

GM…命中した! 「人間風情が、死んでしまえー!」(ダイスを振る) ダメージ21点!

ソルビット…《プロテクション》。(ダイスを振る) 出目1。ほら、自分に厳しいわー。

サイモン…神はいない(笑)。

ソルビット…3点軽減だから……11点入った。はー痛え、まだ残り【HP】2桁あるぜ。

GM…「ギギッ、人間風情がさつきとくたばるがいいのに!」

ソルビット…いやー超痛いっすわー。さすがイルネスさんっすわー。マジパネエっすわー。

サイモン…いやー、我輩も次くらったら死んじやうかもなー。(一同爆笑)

ウォルロック…連打もらっても多分倒れないだろ(笑)。

GM…「ギギッ、こいつらめ…」とイルネスは齒噛みする。

サイモン…圧倒的に不利なのにひたすら煽る。

GM…では、こつちのターンは終わりです。サイモンのターン。

ウォルロック…とりあえず、イルネス倒そう。

サイモン…でも、《限界突破》の効果中なんだよなー。悩ましいところである。(イルネス

は) 次のウォルロックの銃で流石に倒せるだろ、という説も。でも「放心」を受けてしま  
う可能性もあるからなー。

GM…「フックバック」だねこの場合は。【行動値】が下がる。

ソルビット…それか。

ウォルロック…それもうとだいたい痛いな。

サイモン……仕方ない！ じゃあ、イルネスだ！ 単発《エアリアルスラッシュ》！（ダイスを振る）ちよつと弱い。15。

GM…（ダイスを振る）達成値12。当たった。

サイモン…《限界突破》でダメージが2D増えて……ふん。（ダイスを振る）魔法ダメージは26点、〈風〉。

サイモンが放った風がイルネスに重く当たる。ウォルロックの銃撃で大きく傷付いたイルネスの身体ではその風に耐えることはできず——小さな魔族は壁まで吹き飛ばされ、消えていった。

GM…——その風に吹き飛ばされて、イルネスは吹き飛びます。バシューン！

ソルビット…壁にベチャつとなるやつ。

GM…「ギギッ……人間風情が……」と言ひ残し、消えていきます。

ウォルロック…シュワー。

ソルビット…人間をなめるなよ！ ……何もしてないけど（笑）。

タチキリ…消える…消える!?

GM…魔族だからね。あ、逃げたって意味じゃないよ。

サイモン…魔族のやつらってそういうところあるんですね。

タチキリ…は？ え？ 消えた？

GM…死んだでいいよ。

タチキリ…剥ぎ取れない。

GM…それはあるよ！ 演出だよ！（笑）

タチキリ…ああ、よかった。

サイモン…死んだキャラのところにはちゃんとドロップ品落ちるでしょ。

タチキリ…自らの手で剥ぎ取れない…バカな。自らが仕留めた獲物に刃を立てる時こそ快感よ。

GM…（笑）最後はソルビット。

ソルビット…とりあえずプレイヤーOに…じゃない、タチキリに《ヒール》かな。  
タチキリ…（プレイヤーとしての）俺に《ヒール》でもういよ。辛う。（一同笑）

この《ヒール》でタチキリは【HP】を13点回復、残り【HP】は15点となった。クリンナップで「ノックバック」と「放心」も解除され、激闘は次のラウンドへと続くことに。

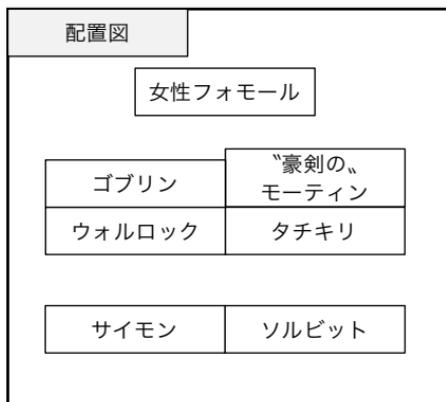
魔族だからね イルネスは  
下位魔族なので上位魔族に  
作られたかりそめの命を持  
った存在である。そのため  
死体は残らず消えるだろう  
と解釈した。

自らが仕留めた獲物に  
な  
お、この時点でタチキリが  
直接仕留めた獲物は初戦の  
ゴブリンだけである。今後  
に期待。

## ● 第三ラウンド

## ■ 行動値

タチキリ…	10
“豪剣の” モーティン…	9
ウォルロック…	8
女性フォモール…	7
ゴブリン…	7
サイモン…	6
ソルビット…	4



GM…では、またセットアップです。こつちは同じく《異形…重量化》を使います。ソルビット…《エンサイクロペディア》。推定彼女！（ダイスを振る）17。

GM…識別値10で成功。フォモールメイジです。妖魔のレベル3。《魔術攻撃…風》を覚えたいメイジです。ちなみにこちらのフォモール…**異形によって水中に適應しています！**

サイモン……すごいぜ！（笑）

GM…《異形…水中適應》でエラを取得しているため、水中でも行動することができます！

異形によって水中に適應しています！適切なステータに出せばとてもいやらしい能力なのだが、この場所では全く意味が無い。

タチキリ…そうか！ よかったな！（笑）

GM…なんと、遊泳状態だと攻撃のダメージが1/10されます！

タチキリ…バイキングじゃねえか！（一同笑）

GM……識別は以上。まずはタチキリです。

タチキリ…《ワイドアタック》——の前にマイナーでハイHPポーション。



フォモールメイジ

このハイHPポーションでタチキリは【HP】を全快。さらに《ワイドアタック》による攻撃はゴブリンとモーターインの両方に命中する。ダメージは10点と振るわずゴブリンも含め倒すには至らなかつたが、確実に【HP】を削っていった。

GM…モーターインのターンですね。「さつきは頭に血が上つちまつたが、今度はためえら全員ぶちのめしてやるよ！」と言うところで。メジャーは《ブランディッシュ》です。ソルビット…そりゃ戦闘中に髪の毛5束切られたらね（笑）。

サイモン…ものによつてはサイクロプスの目玉ほじくり出したりするし…。（一同笑）  
ウォルロック…急に絵面がブラボの内臓攻撃みたいになつてるんだけど（笑）。

**バイキング** エリンデイル西方の地域クラスの一つ。海賊の末裔で、水中の戦闘法に長けている。それどころか、自己暗示で水中にいるように感じることで、どこでも遊泳状態のスキルも使える。思い込みで地上を泳ぐ戦士。

**サイクロプスの目玉ほじくり出したり** ドロップ品はそのエネミーの特徴的な部分が多い。特に大型のボスは身体の一部などが設定されていることもある。それを戦闘中に奪う……そう考えると《ステイール》は恐ろしい能力である。

**ブラボ** PS4のアクションRPG「Bloodborne」の「ゴト」佐々木と相手には追撃するとダメージとなる内臓攻撃ができるが、敵の内臓を引き抜いて大量の血が噴き出すというエグい動作が入る。

GM…メジャー《ブランディッシュ》で範囲攻撃。(ダイスを振る)——あ、クリティカル。タチキリ…マジでやめてくれ！ クソGM！（一同笑）

GM…まだ怒りは続いている！「てめえら全員ブチ殺してやるよ！」横薙ぎにグレートソードを振ります。

このクリティカル攻撃に対し、既にフェイトが無いタチキリは祈ることしかできず、順当に回避失敗。フェイトを3点残していたウォルロックは「ノックバック」による【行動値】の減少を避けるべく、回避にフェイト2点を消費してクリティカルに望みを託す。

——だが、ウォルロックにダイスの女神は微笑まず、回避失敗。さらに最後のフェイトで振り直しに挑戦するも、これも失敗に終わった。

しかし、6D+11で臨んだダメージロールは振るわず、23点の物理ダメージに止まる。ソルビットは相談の上、火力が高く未行動のウォルロックに《プロテクション》。3点軽減が入り、ウォルロックは残り【HP】10点、タチキリは残り【HP】8点となった。また、ダメージを受けた二人は「ノックバック（1）」と「放心」を受けることに。

GM…モーティンの攻撃は終わり。本来であれば次はウォルロックだけど、「ノックバック」でウォルロックの【行動値】が3まで下がったので、続いてフォモールメイジとゴブリン

マジでやめてくれ！ ちなみにクリティカルの確率は2Dで約3%、3Dで約7%、4Dでも13%程度。正直GMも自分でびつくりしている。

ですね。ゴブリンは引き続きタチキリを……。

タチキリ…でしょうね。

ウォルロック…ワンチャン倒せそうな方に行くよな。

GM「くらえー！ とにかくお前をやらないとゴブの首が飛ぶゴブー！」(ダイスを振る)  
命中は10。

サイモン…期待値ゴブー。

タチキリ…期待値5や。(ダイスを振る) 回避成功。

GM…避けられた。

ソルビット…ちよつと、本当に部下の教育がなっていないんじゃないですか？

サイモン…いやー、あのゴブリンはいてもいなくても一緒だな！

ウォルロック…ひどい(笑)。

タチキリ…彼がいるおかげで《ワイドアタック》の威力が上がっていると言う説があるの  
で。(一同笑)

GM…実のところ、このゴブリンって戦闘のためじゃなくてさっきの怒られる役のために  
入れているからな。

タチキリ…マジモンのオブジェクトだった(笑)。

ウォルロック…戦力として数えられてねえ(笑)。

怒られる役のため  
ツト的な立ち位置。 マスコ

GM「もちろんゴブリン含めての戦力として他のエネミーは調整してるけどね。なんでここにゴブリン入れたかと言う意味ではそれ(笑)。続いてフォモールメイジの方は、あまりにも避けまくる裏切り者ウサギに――。」

ソルビット「嫌気がさして？」

GM「――嫌気がさしたので、横の優男の方を向きます。」

ウォルロック「はっはっは。」

GM「これ以上モーターイン様はやらせない！」と《魔術攻撃・風》。(ダイスを振る) 15!

ウォルロック「さっきから平均してダメージが20点弱飛んできてるんだよなあ。《プロテクション》もらえばギリギリ立てるか。」

ソルビット「《プロテクション》はするよ。」

ウォルロック「(ダイスを振る) うーん、達成値7。」

GM「当たりました。ダメージ! とお。(ダイスを振る) ぐう、低め。21点、魔法。」

ソルビット「《プロテクション》。(ダイスを振る) お、6振った。8点軽減。」

ウォルロック「13点に魔防が4で9点ダメージ。――ギリ立ってる。残り1点!

ソルビット「さっきの《プロテクション》なかったら死んでるやつか。」

GM「くっ、魔法の壁が破れない!」

サイモン「残り【HP】1か。結構ピンチだったね。」

ソルビット…うん、すでに今大ピンチだからね。

イルネスが消えて自由になったサイモンは範囲攻撃を避けるためエンゲージ切りつつ前に移動。モータインに《エアリアルスラッシュ》を放つ。《異形…重量化》で回避がマイナスイDされているモータインが回避できるはずもなく、命中する。

サイモン…《ファランクスタック》を乗せつつ、フェイトを1点切るぜ。これでフェイトはゼロだ！

タチキリ…頼むから刈り取って！

GM…「くそ、イルネスはどうした！」

サイモン…あいつはもう死んだ！

ウォルロック…魔界かどうか知らんけど帰ったよ。

GM…「くそ、あのやろう！」

サイモン…(ダイスを振る) えーと……**〈風〉の35点!**

ソルビット…おお、いいね。

GM…あれかな、拳から風が放たれるのかな。

サイモン…そう。くらえ、**遠距離腹パン!** (一同笑)

遠距離腹パン もはや風とすら言わなくなった。ただの物理攻撃である。

GM…モーティンの腹が大きくへこむ。……まだ生きてます。でも、大きくお腹がボンツとやられて「ぐふつ」と言ってます。

ウォルロツク…まだ倒れないよなーそりゃ。

GM…「くそ、イルネスのやつ、もうちよつとちゃんと足止めを……！」

ソルビット…部下に恵まれてないなあ。

サイモン…でもイルネスのやつは強かったのである。

GM…「もういい！俺がきさまら全員ぶつた斬つてくれる！」

ソルビット…じゃあ周りの人下げてもらっていいですか!?(一同笑)

サイモン…後ろの魔術士とかもういらなくない？

GM…ひでえ話(笑)。続いてはソルビット。

ウォルロツク…《ヒール》がもらえるとありがたい。

ソルビット………すまんなタチキリ。

タチキリ…まあ、火力的にしゃあないなと思いつつ。

最後のフェイトを入れたソルビットの《ヒール》は4Dで出目10と振るわず。ウォルロツクの【HP】を13点回復するに止まる。

最後に【行動値】が下がっていたウォルロックはマイナーでHPポーションを使用。しかし、これも出目1・2とダイスが振るわず3点回復のみ。メジャーアクションでは、「放心」で命中判定が1D+8となっているが、『異形…重量化』で同じく回避が1D+4となっているモータインなら命中すると踏み、『バッシュ』を繰り出すが――。

ウォルロック…うおー《バッシュ》！（ダイスを振る）……9。

サイモン…（ダイスを見て）あれ、これはファンブルってやつでは？

GM…出目1？

ウォルロック…出目1。

GM…1はファンブル。振ったダイスが全部1ならファンブル。

ウォルロック…あー、そうか、そうなるよな。あー……。

サイモン…あちゃー。

ソルビット…そろそろ撤退戦の準備するかー。

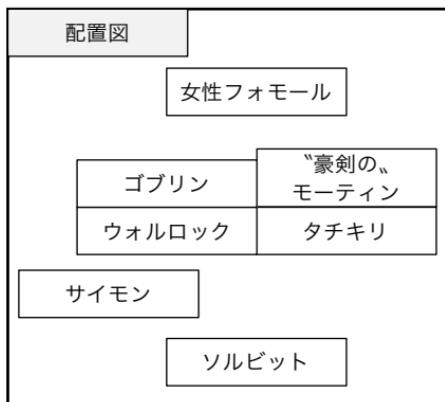
GM…では、また次のラウンドですね。

そろそろ撤退戦の準備するかー。命あつての物種。生き残る術は常に考えよう。

## ● 第四ラウンド

## ■ 行動値

タチキリ..	10
“豪剣の” モーティン..	9
ウォールロック..	8
フォモールメイジ..	7
ゴブリン..	7
サイモン..	6
ソルビット..	4



GM..セットアップ。こっちは同じく《異形..重量化》を使います。  
ソルビット..もうないよー。

GM..では、このままいきましよう。タチキリから。

タチキリ..初めのHPポーションがピンゾロ振ったゴミポーションだったので、2本目の宝箱から出てきた方のポーションを飲む！

サイモン..バカめ、それは罠だ！（一同爆笑）

ソルビット…やめるお！（笑）

タチキリ…お前、3以下だったらもう一回殴る！（ダイスを振る）6点。よし、まあいいだろう。1発で勘弁してやる。

ソルビット…殴るのは変わってないやつ（笑）。

タチキリ…とりあえず残り【HP】14点。多分ゴブリンパンチじゃもう死なない。

ウォルロック…その前にグレートソードが来るんだよなあ。ゴブリンの心配する前に。

タチキリ…えーつと、《ワイドアタック》。もう【MP】1点しかありません。MPポーションまだあるけどね！（ダイスを振る）おお！ 5・5・5！

一同…おおー。

タチキリ…命中21。すごいなー、こんな出目出すより6が2個の方が嬉しいんですけど。

GM…回避はまずゴブリンから。（ダイスを振る）7で失敗。モータインは……（ダイスを振る）出目2。ファンブルはしないけど避けられません。

タチキリ…+6で、また4とか？（ダイスを振る）おー、すごい。13点ダメージ。

GM…（計算して）……えーと、ゴブリンが後1体になる。「ゴブ、あーゴブゴブー!?」

タチキリ…よし、一体残ってれば御の字！ 攻撃力2点の！

ウォルロック…《ワイドアタック》チャンス（笑）。

ソルビット…次のラウンド入ったらきついかも。このラウンドで俺【MP】無くなるから。

タチキリ…次のラウンド入ったら多分死んでる。100%死んでる。

ウォルロック…この一撃を回避しないといけない。

GM…次はモーターインですね。「そろそろてめえらも限界じゃねえか!? 全員糺ぎ払って

くれんよ!」メジャーで《ブランディッシュ》です。

サイモン…いやー、これめっちゃしんどいのである。

ウォルロック…限界が近いんじゃないのかって、お前もそれなりに削られてんだろ!

GM…「まだ死ぬようなもんじゃねえよ!」(ダイスを振る) 18。二人に18です。

これに対し、ウォルロックとタチキリは共に回避失敗。22点の物理ダメージを受ける。

ウォルロック…物防が10で12点通る……残り5点! よおし生きてた!

タチキリ…おいらは死にます!

ソルビット…《プロテクション》打つても死ぬ?

タチキリ…えーっと、18点くらうから……4点弾けば防げる。

ソルビット…出目1だと気絶するな。

タチキリ…今までの実績的に1やな。

GM…で、どっちに《プロテクション》?

ソルビット…タチキリに。(ダイスを振る) ……1。

一同…あー。

ソルビット…もうフェイトないんだ。

GM…これがダイスなんだ。そしてフェイトは判定じゃないからあってもダメなんだ。タチキリ…倒れるわ。パターン。

ソルビット…ぴつたりゼロか。

タチキリ…バカめ、きさまの「放心」など受けぬわー。

サイモン…せ、せやな(笑)。

GM…「ふう、ようやく倒れたか。他の奴らもこのまま全員叩き潰してくれるわ！」

サイモン…このままだとそうなってしまう。

GM…で、当たつてるのでウォルロックは「ノックバック(1)」と「放心」が入ります。

……で、フォモールメイジとゴブリンのターン。ゴブリンは攻撃。

タチキリ…トドメ？

GM…トドメは刺さないよ。そんな暇あるか(笑)。「モータイン様を守るゴブー。ははは

人間どもめー、ゴブがやってやるゴブー」とウォルロックに攻撃。(ダイスを振る) 10。

ウォルロック…10？ 出目8振れって。(ダイスを振る) ぶっ。

GM…クリティカルしたー！(一同笑)

……1。最後までタチキリに厳しい光であった。

ソルビット…違う、今じゃない(笑)。

ウォルロック…さっきこの出目欲しかった!

サイモン…まあ、避けたのは良いことですし(笑)。

ウォルロック…でも、ダメージの属性的には魔法をクリティカルしたかった。

GM…「ゴ、ゴブー?」

ソルビット…あのゴブリン全部外してるぞ(笑)。

GM…ゴブリンは避けられましたが、続いて。「ゴブリン、何やってるの!」と言いながら  
フォモールメイジ。命中は3D+6…:(ダイスを振る)——え。

GMが振った3Dのダイスの目が示したのは、1・1・1——ファンブル。

一同…(爆笑)

サイモン&タチキリ…やったぜ!(笑)

ウォルロック…3Dでファンブルはありがてえ! 生きた! 命繋がった!(笑)

GM…まじかよ、3Dでファンブルするのこれ!? ちよつと待って!?

ウォルロック…やべえ、さっきと同じ流れが起きたぞ!(笑)

GM…いや、あるよ!? 216分の1はあるけどさあ!?

3Dでファンブルするのは!? これがダイスである。そして、しっかりとフラグを回収するGMであった。(キャラ作中の会話を見てね)

ソルビット…さ、さんざん振ってるから…… (笑)。

GM…「モーティン様、今魔法を——あつ！」って魔法陣が崩れた！

ウォルロック…みんな焦りが出目に出まくってる (笑)。

GM…えーつと、フォモールメイジもファンブルで魔法の行使に失敗しました。残りの人のターンです。

タチキリ…ん？ どうなったらおいら起きれる？

GM…ラウンド進行、つまり戦闘が終了した瞬間に【HP】1になる。戦闘不能になっただけだから。ちゃんとドロップ品には参加できるから安心して。

タチキリ…よかった。

サイモン…どうしようかなー。前に行くかどうかなんだけど。《バッシュ》じゃなくて《ブランドイッシュ》を打たせれば両方生き残れる可能性があるかな。

ソルビット…確かにそういう考え方はあるね。

ウォルロック…《バッシュ》って確実にプチっプチっって死ぬから。

サイモン…我輩も前行った方がいいだろうか。

タチキリ…どうせ俺は弾くしーみたいな。(一同笑)

サイモン…いやあ、流石にカキンは無理であるが (笑)。【HP】をどのくらい戻せるかな。《ヒール》ってまだ打てます？

ソルビット…《ヒール》は2回打てるけど、《プロテクション》が打てなくなる。

サイモン…なるほどー大変であるな……。まあ我輩もここでハイMPポーション飲まなきゃいけないんだけど。……近付くか。ムーブでモータインたちのエンゲージに移動、マイナーでハイMPポーション！

GM…「来たか、機械野郎！」

サイモン…まずはポーションを飲むぜ！　ガブガブガブ！（ダイスを振る）【MP】回復！  
GM…多分、走りながら飲んでるんだよね。

ソルビット…むせる（笑）。

サイモン…メジャーでモータインに《エアリアルスラッシュ》！（ダイスを振る）15！

回避が減少しているモータインではこの攻撃を当然避けられない。風の腹パンで18点の魔法ダメージを受ける。

続くソルビットはウォルロックに再び《ヒール》。今回は出目が良く22点を回復し、ウォルロックの【HP】は27点まで回復した。

最後のウォルロックはモータインへ《バッシュ》で攻撃。ウォルロックは命中中の出目で2を出すも、固定値の差でモータインは回避失敗。ダメージロールでは出目が高まり、23点の物理ダメージを叩き出す。度重なる攻撃にモータインも傷だらけとなるが――。

GM……まだ立ってる！

ウォルロック…んーだよなー。さつき外しちゃったからなあ。

GM…でも、もう剣で受けきれてないですね。腕とか体とか撃たれています。「ぐぐつ、おのれ人間ども……。やられはせんぞ！」

ウォルロック…本当に死んでくれないと俺らも困るんだよ！

## ● 第五ラウンド

### ■ 行動値

tachiki (戦闘不能) …

豪剣の、モーティン …

ウォルロック …

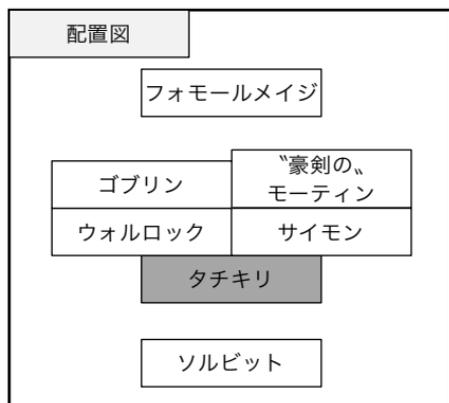
フォモールメイジ …

ゴブリン …

サイモン …

ソルビット …

4 6 7 7 8 9 10



GM…セットアップは一緒です。モータインが《異形…重量化》。腕を太めて、「てめえら全員、押しつぶしてくれる！」

ソルビット…そろそろ打たなくてもいいですよ？

GM…その代わり回避する時あるよ？（笑）

ソルビット…確かに。

サイモン…ここは確率のブレを無くすためにも（笑）。

GM…そのままモータインのターン。もちろん《ブランディッシュ》。

タチキリ…これはトドメ攻撃にはならないよね？

GM…ならないよ、もちろん。

サイモン…トドメは真の殺意を持って一人に向かって真剣に向き合わないといけないから。

GM…というわけで、命中判定。（ダイスを振る）17。

サイモン…（ダイスを振る）当たったー！

ウォルロック…（ダイスを振る）ダメだ。

GM…ダメージは4D+11。オラー！（ダイスを振る）えー、22点。

ウォルロック…11点くらって、残り16点。

ソルビット…《ヒール》に回す方がいいかなー、ここは

ウォルロック…ダメージ量的にはそうなる。

トドメは真の殺意を：ゲ  
ーム的には戦闘不能のキヤ  
ラクターにフリーアクション  
で「とどめの一撃」を宣言  
した上で1点でもダメージ  
を与えると死亡する。アリ  
アندوقドでは範囲攻撃に  
巻き込まれても「とどめの  
一撃」が宣言されていたら  
死亡するので、真の殺意は  
必要だが一人と真剣に向き  
合う必要は無い。無情。

サイモン…えー……7点通って残り17点。

ウォルロック…タフだなー！

ソルビット…なんだあいつ（笑）。あいつはとりあえず耐えるな。

GM…《バッシユ》で打つくらいじゃないと倒れないな。はい、モータインは終わりです。続いてゴブリン。

ウォルロック…メジャーのダイス減少もそうだけど、【行動値】がきつい。

GM…そ、そんなガチガチのやつなんか攻撃できないゴブ！ その優男をやるゴブ！

ウォルロック…俺も言うほど薄くはないぞ。

GM…（ダイスを振る）ファンブル。

一同…（爆笑）

サイモン…あのゴブリンはもうダメだ！（笑）

タチキリ…ゴブリン多分心が折れてる（笑）。

ソルビット…モータインさん、本当にあのゴブリン大丈夫ですか（笑）。

GM…「モ、モータイン様、もうダメゴブ！ 帰ろうゴブ！」

ウォルロック…俺たちをプチつと潰した後に、ゴブリンもプチつといかれる流れだぞ（笑）。

GM…うるさい！ こいつらを倒さなければ俺がお前を殺すだけだ！ とモータイン。

ソルビット…ゴブリン、実はこっちの味方なのでは？（笑）

ファンブル　ダイスは気持ちを表す。この時、GMの気持ちは完全にゴブリンとシンクロしていた。折れてる。

GM…「私は諦めません！」フォモールメイジ、優男に魔法攻撃！ ていつ。(ダイスを振る) 命中は20！

ウォルロック…(ダイスを振る) 足りない！ 6は出るけど、相棒が4では足りないのだ。

GM…「今度こそ倒します！」ドーン！(ダイスを振る) 26点！ 魔法！

ソルビット…生きる？

ウォルロック…魔防4の【HP】16点だから…耐えない。

ソルビット…打つしかないか。ラスト魔法だ。このラウンドで倒してくれ——《プロテクション》。(ダイスを振る) 6点軽減。

GM…合計10点軽減？ 攻撃力が26点だから、16点ダメージ。

ウォルロック…あれ、ジャスト？ おや？ ——バタン。

ソルビット………さーて、そろそろ逃げる準備するかなー。

GM…「や、やりました！ モーティン様、やりました！」と言いながらフォモールメイジ 終わりです。

サイモン…我輩のターン。マイナーでHPポーション。(ダイスを振る) 8点回復。メジャ

ーで《エアリアルスラッシュ》！(ダイスを振る) 命中は16！

GM…モーティン単体だよね。(ダイスを振る) ファンブル！ 回避失敗！

サイモン…(ダイスを振る) ……ダメージは《風》の20点！

仲間たちが倒れていく中、サイモンは最後までモーティンに風魔法を放ち続ける。強い風がモーティンの腹をえぐり、そして――。

GM……えー、累計ダメージ94点、「HP」は92点！——モーティンは腹に大きな

空気の塊を受け、ゲボツと血を吐いて倒れます。

ウォルロック…うおー！

サイモン…やったー！ ふー。

ウォルロック…あぶねー、エアリアル腹パン通ったー。

ソルビット…エアリアル腹パン（笑）。

GM…「ぐ……おのれ人間ども……」モーティンはズドーン！ と倒れます。

タチキリ…で、そうなるかと？（残りのエネミーを見る）

ソルビット…フォモールメイジは普通に戦いそう。

GM…ゴブリンは「モ、モーティン様がやられたゴブ!? もう逃げるゴブ！ フォモール

メイジ逃げるゴブ！」と言って、ゴブリンはドダダダダと。

ソルビット…封鎖、封鎖！

GM…あれ、封鎖します？ 戦闘します？

エアリアル腹パン そこに  
メイジの面影はなかった。

ソルビット…しないでーす。(一同笑)

GM…横を通って逃げていきます。フォモールメイジも「ま、待ってゴブリン！」と言いながら追いかけていきます。

ソルビット…あれー!? これはひどい(笑)。

ウォルロック…まあ、戦闘続行してもメリットないからな。

GM…走りながら後ろを振り返って、「モータイン様……」と呟きながら、ゴブリンと一緒に去って行きます。——というわけで、**戦闘はみんなの勝利です!**

二人の戦闘不能を出したものの、激闘を制した冒険者一行。その後、タチキリは途中で放り投げた薬草と折れた短剣を回収する【幸運】判定に見事成功。**ドロップ品**もイルネスからイルネスの角(一〇〇G)を、モータインからは再度フォモールの毛髪(一〇〇G)5個を入手することとなった。

タチキリ…毛髪を根こそぎ取った感じだな。

ウォルロック…もう何にも残ってないんじゃないや(笑)。

タチキリ…不毛の大地。

GM…ハゲ頭になりました(笑)。

**ドロップ品** 実はモータインの最上位ドロップ品は『異形の腕』に設定していた。(『ステイール』で取られなくて本当に良かった)。

▼クライマックスフェイズ2　　〳　奥の間にあるものは　　〵

激しい戦いだったが、ギリギリながら勝利を収めた一行。しかし、依頼はまだ終わってはいない。食料と連れ去られた少女はこの奥にいるのだろうか――。

GM……さて、安心してますけどまだ依頼は終わっていませんよ？

ウォルロック…はい、奥のミカちゃん。と食料。

GM…周りにも敵はいません。最初にも言った通り部屋の奥に通路が繋がっています。

サイモン…奥に行くのである。

タチキリ…じゃあ死にそうな顔で……あ、いや待って待って。回復できないこれ。罠あつて失敗したら……。

ソルビット…ねーよ！　ここで罠があつたらGM殴っていいから！

ウォルロック…流石にボスの後に罠を設置するGMとか（笑）。

サイモン…通路をガシャガシャガシャ。

GM……奥に入っていくと、こじんまりした部屋があります。そこには食料がドーンと山盛りになっており、その奥で小さな羽の生えた女の子がうづくまつてるのが見えます。

サイモン…ミカ殿ー！　ババババ。

GM殴っていいから！  
や置かないよ？　ボス戦後にトラップなんてしないよ？　でも殴るのはひどくないです？

GM「そうすると「ふえっ？」っと顔を上げてきますね。

ウォルロック「息を切らせて走ってくる金属鎧の男が(笑)。

GM「わわ、待って！ 殺さないで！」

ソルビット「当然の反応ですね(笑)。

タチキリ「そうだな(笑)。

サイモン「いや、誤解である。

ウォルロック「村長たちに頼まれてキミを助けに来た冒険者だから、あんまり警戒しないでくれよ？」

GM「え？」と、最初に突撃してきた全身鎧の後に、後ろの普通の人を見て、「あ、助けに来てくれたの？」と言つてきます。

ソルビット「なるほど、怖い人を見せた後に。

ウォルロック「良い警官・悪い警官メソッドじゃないよ？」(笑)

サイモン「もう安心であるぞ！

GM「見る限り、怪我とかをしている様子はないですね。「そっか、良かった……かくれんぼで馬車に隠れてただけ、急に馬車にその食べ物か押し込まれたと思つたら一緒にここに連れてこられちゃって」

ソルビット「なるほど。」

ソルビット「なるほど。」

良い警官・悪い警官メソッド 主に尋問に使用される心理学的な戦術。悪い警官が脅しめいた言葉で対象の反感を買った後、良い警官が同情的な立場を取ることで良い警官に協力的に話をしてしまうようになる。カッ井は正義。

GM…「それで、ゴ布林さんに見つかっちゃったんだけど、『どうする？ どうする？』

って言っつて、そのまま食料と一緒にここに押し込まれちゃったの」

サイモン…「あいつらはみんな私たちが殲滅したのもう大丈夫だ。

タチキリ…「殲滅はできてない。

ソルビット…「この中にはいないから大丈夫。」

GM…「ほんと？ もうお母さんのところに帰れる？」

ウォルロック…「おう、大丈夫だよ。」

サイモン…「安心するがよい。」

GM…「良かった…。」と、だいぶ安心した表情をしますね。

サイモン…「では、帰ろう。あの村へ。」

GM…「はい。——というところで、食料を当然馬車に積み込んで運ぶと思いますが。」

ウォルロック…「積み込んでいきますね。」

GM…「その時に気付くと思いますが、食料が置いてあったところの下に何か模様が描かれているのがわかります。」

ソルビット…「あ、キャンペーンの布石のやつだなこれ。」

GM…「魔法陣的なやつですね。」

サイモン…「これは一体。」

GM…それに気が付くと、ミカちゃんが「その模様、さつきまで青く光ってたよ？」と言っています。

サイモン…ほほー？

GM…「でも、みんなが助けに来るちよつと前に消えちゃったみたい」

タチキリ…魔族…かな？

ソルビット…ですねえ。

ウォルロック…その辺っぽいな。

サイモン…あいつ、なんだかよくわからなかったしな。

タチキリ…(素に戻って)魔族がよくわかってないんだけど、何？ 妖魔に手を貸したりするの？

GM…色んなパターンはある。基本的に妖魔は魔族には逆らえないんだけど、下位の魔族は上位魔族に生み出された仮初めの存在なので、上位魔族が生み出した下位魔族を妖魔に貸し出すとかがってことはある。

タチキリ…あー。

GM…上位魔族は《真の死》って能力を持って基本的には死なない。ただ下位の魔族——さっきのイルネスもそうなんだけど、仮初めの存在なので倒すと死ぬ。下位魔族は必ずしも妖魔より偉いわけではない、というところかな。

タチキリ…でもさっきのはあのデカブツに協力的では無かったみたいだったし。

ウォルロック…：…頭に派遣社員という言葉が浮かんだが（笑）。

タチキリ…それ用の魔法陣なのかな？ いや、魔法はわからないけど。

サイモン…魔族が何かを企んでるのかもしれないな。

ウォルロック…とりあえず協力的体制を取ってる程度のアレかもわからないけど、うーん。

ソルビット…とりあえず魔法陣だけメモっとくか。

GM…いいですよ。…：…では、みんなは馬車に食料等を全部乗せて、村に帰っていくことになります。それではエンディングフェイズに移ろう！

## ◆ ENDING PHASE

## ▼ エンディングフェイズⅠ ～ 初仕事の終わり ～

無事に食料、馬車、そして少女・ミカを取り戻した冒険者たち。全てを馬車に積み込み、一行は村へと帰還する。村では、多くの人たちが冒険者たちの帰りを待ちわびていた。

GM…馬車とミカちゃんと共に村に帰っていくと、村長、お母さん、グリット、それに他の村人も出迎えてくれます。「俺の馬車が帰ってきた！」とグリット大喜び。

ソルビット…ここでゴブリン乗ってたら大爆笑だよなー。(一同笑)

GM…馬車からミカちゃんが顔を出すと、お母さんも「ミカ！」と呼びかけて近寄ってきます。「おかあさーん！」と、ミカちゃんもお母さんのところに飛び込んで行く。

タチキリ…羽が生えてるから、そういうことはできるな。可愛らしい。

ウォルロック…いや、単純に飛びたいくらいのアレでしょ？(笑)

タチキリ…ああ、なんだ。馬車からふわっ、ばさつみたいなことかと。

GM…確かにちよつと遠距離でも飛びつけるね。

タチキリ…可愛い。

GM…「良かった…無事で…」とお母さんも涙目ですね。で、馬車と共に帰ってきたみなさ

羽が生えてるドウアンのオルニス(天翼族)はいつでも飛行状態になれる。どんな邪魔も飛び越えて母親の胸に飛び込めるのだ。

んの方を見て、頭を下げながら「みなさん本当にありがとうございます」と言ってきました。

サイモン…いやいや、それほどでもない。

ソルビット…いえ、仕事だから当然のことをしたまです。キリツ。

ウォルロック…なんとか無事にやり遂げられて良かったよ。

タチキリ…早く宿屋へ。そして換金所へ。

GM…他の村民たちも馬車の中を見て「食料が戻ってきた!」「良かった良かった!」と言っています。村長もそれを見て、みんなの方に向き直ります。「村の食料を、そしてあの女の子、ミカを助けていただいてありがとうございます。本当に助かりました。少し食べられてしまつてはいるようですが……」

サイモン…そういうこともある。

GM…「とはいえこれだけの食料があればきちんと次の交易まで私たちの村も保つことができます。こちらが約束のお礼です。お納めください」ということで、一人五〇Gの合計二〇〇Gを渡してきます。

サイモン&ウォルロック…やったー!

GM…同時にグリットがやつてきて「馬も馬車も無事に取ってきてくれたか! 本当に助かったよ!」とみんなに言ってきました。

ソルビット…そうでしょうそうでしょう。

キリツ 村の心証を良くしようとしつかり演じるソルビット。

そして換金所へ 本音と欲望ダダ漏れのタチキリ。

GM「これが無けりや商売できず路頭に迷うところだからな。感謝してもしきれんよ！」  
サイモン「我々にかかれば造作もない。

タチキリ「割とおいらは顔が引きつってそうだな。疲労的な。」

GM「いやあ、さすが冒険者だ！ 駆け出しだっけ聞いたから若干心配だったんだが……」  
一同「(笑)」

GM「とはいえ、やっぱり冒険者つてのはすげえな！」とグリットは褒め称えてきます。  
ウォルロック「なんども幸運に助けられたが、まあ。」

ソルビット「ちよつと危ないところもあつたけどねー。」

GM「いやあ、危ないところがあつてもできるつてのは、それが神のお導きつてもんよ！」  
とグリット。「あんたらのことはちゃんと神様が見てくれるのかもしれないな！」

ソルビット「その通りです！ 神は常に私たちを見ているのです。……なんか変なキャラ  
になつてるぞ。どんな変な方に行つてる。(一同笑)」

GM「なににせよ、冒険者には大切だからな。約束の報酬だ。受け取つてくれ」というこ  
とで二五〇Gを渡してきます。

ウォルロック「やったー。」

ソルビット「ひゅー。」

GM「それで、お前たちは全員グランフェルデンへ向かうのか？」

タチキリ…少し休んでから。

ソルビット…今すぐというわけではないが。

GM…「明日になったらグランフェルデンに発つ予定でいるんだ。もちろん、お前らのことはタダで乗せてつてやるぞ？」

サイモン…ありがとうございます。

ソルビット…タダなら乗せてもらおう。

ウォルロック…調子に乗って使いすぎたせいで、正直この報酬が無かったら路銀が。

タチキリ…あれ、でもウォルロックはこいつに払ったんじゃないか？

GM…うん払ってるよ。だからウォルロックは乗るのが当たり前なんだけど（笑）。

ウォルロック…景気良く使い過ぎて、冷静になってみれば、あれ懐…？（一同笑）

GM…そんな話をしていると、横からミカちゃんを連れた先ほどのお母さんが声をかけてきます。「みなさんグランフェルデンへ行かれるのですか？」

ソルビット…はい。

GM…「実は、私たちも義父に会いにこれからグランフェルデンに行くところなのです」

サイモン…なんだってー。

GM…「一緒に行ってもいいでしょうか？ 道中でまた妖魔に襲われたりしたら怖いですし、ミカを助けてくれたあなた方と一緒になら安心できます」

サイモン…グリットさんが良いと言うなら。

ウォルロック…別に我々は拒否する理由もないので。

GM…グリットは「おう、もちろんだ！ みんな一緒に乗ってけ！」と言ってます。

サイモン…気前がいいぜ！

GM…「いいですか！ ありがとうございます！ ほらミカもお礼を言って」と言って、ミカちゃんも「ありがとうございます！」と頭を下げてきます。

一同…はい。

タチキリ…まあもし道中で妖魔に襲われた際には何かしら支援いただけると。

GM…一般人に何を期待してるんだ（笑）。

ソルビット…いやあ、グリットさんの方ですよ。

タチキリ…ポーションの1つや2つを。

GM…その辺のは大体妖魔に奪われちゃってるよ。さつき馬車は空だつて言ったでしょ。

ウォルロック…とりあえず食料やらなんやらだけ突っ込んで戻ってきてる状態だからな。

GM…だから、みんなが手に入れたものの中にも混じってたんだろうね。

ウォルロック……ハイMPポーション（笑）。

ソルビット…いやー、助かったわー。

サイモン…ありがたかったわー。

タチキリ…無かったら死んでたので。

GM…村長は「ぜひみなさん、本日はゆっくり休んでいってください。酒場も宿も使っていただいて構いません」と言ってきました。

ウォルロック&ソルビット…酒だー！

無事に依頼を達成した冒険者たちに感謝する村の人々。この夜は村のみんなの協力も得てささやかな宴会が開かれ、冒険者たちはその疲れを癒した。

——そして翌日。親子と共にグリットの馬車に乗った一行は村を離れ、グランフェルデンへ出発した。半日ほどゴトゴトと揺られながら街道を進み——ついに目的地に到着した。

GM…半日くらい馬車に揺られて進んできたところで、目の前には大きな門が見えます。

グリットが言いますね。「さあ、みんな着いたぞ。ここがグランフェルデンだ！」

タチキリ…おお、これが。

サイモン…ついに到着したか。

GM…門のところで衛兵とグリットが話をして、中に入っていくことになりました。で、中に入って馬車を止めて。「じゃあここでお別れだな」

ウォルロック…お世話になりました。

GM：「いやあ、こちらこそだよ」

タチキリ：確かに。

ソルビット：(笑)

GM：「しかし、あんた達良いパーティだったじゃないか。このままギルドを組んで一緒に冒険していくのかい？」

ソルビット：もちろんですとも！

タチキリ：確かに。その通りです！

サイモン：それも悪くないであるな。

ウォルロック：お、おう。

タチキリ：肉壁、肉壁、葉草。確かに。

ウォルロック：もうこの透けて見える思考よ(笑)。

GM：「それだつたら、すぐそこに神殿のギルドの登録所があるから、そこでしつかり登録してくると良いぞ。——それじゃ、あんたたちみたいなの冒険者が活躍できることを祈つてるよ！」と言つて、グリットはグランフェルデンの街の中に去っていきます。

サイモン：はい。

GM：で、みんなと一緒にいた女性とミカちゃん。「みなさん、ありがとうございました」と女性は頭を下げてきます。

肉壁、肉壁、葉草 防御が高いウォルロックとサイモンを盾にすべく「肉壁」と呼んでいるが、どっちも遠距離攻撃ができるので今のところタチキリが先陣を切つて突っ込むことが多い。むしろ壁にされているような。

サイモン…いえいえ。しばらくこちらに滞在するのであるか？

GM…「ええ。義父がこちらにおりますので、そちらのところでミカと一緒にしばらく過ごす予定でいます」

サイモン…なるほど。では、また会うこともあるかもしれませんな。

GM…「ええぜひ。もし会うことがありましたら、私たちの方からおもてなしさせてください」

ソルビット…今から行くか。

ウォルロック…気が早い（笑）。

タチキリ…なんて迷惑なんだ（笑）。

ウォルロック…：…差し支えなければ、お父さんのお名前って聞いてもいいですか？

サイモン…聞かせてもらおう。

GM…「ああ、そうですね。というか、私の名前も名乗ってなかったと思いますが」

ウォルロック…そういうやそうだ！

GM…「ずーっと女性って言ってたからね。」

ソルビット…何かしら理由があったんでしょう。

GM…いや、単に名乗るタイミング失ってただけ（笑）。みんなも聞いてくれないし。

タチキリ…まあ、聞くタイミングではなかったし。

名乗ってなかった。せっかく名前があるのに、もう少しで名乗らずにセッションを終えるところだった。最初に名乗るのが大事。

GM…こつちも最初に名乗ればよかつたんだけど、言うのすっかり忘れちゃつたからさ。

「私はフィオナ・レーヴェンと申します」と名乗ってきます。「こちらがミカ・レーヴェン」

「ミカです！」と挨拶してきます。

ウォルロック…フィオナさん。

GM…「義父はグラン・レーヴェンと申します」

ウォルロック…グラン・レーヴェン……。

GM…「ぜひ、またこの街で会うことがありましたらよろしくお願いいたします」とフィオナさんは頭を下げます。「ではミカ、行くよ」

タチキリ…では、お気をつけて。

ウォルロック…また縁があつたら。

タチキリ…ぜひご鼻屑に。

ウォルロック…ご鼻屑（笑）。

GM…離れていくミカちゃんは手を振りながら「お兄ちゃん達、またねー！」と言つて去つて行きます。

一同…はい。

▼エンディングフェイズ2　　↓　　ギルド結成　　↓

小さな村で偶然出会った4人の駆け出し冒険者たち。ひよんなことから即席のパーティを組んで依頼に臨むことになった彼らは、妖魔に立ち向かい、そして村の危機を救った。そして仲間を探していた彼らはこの縁を無駄にせず、ギルドを結成することに――。

GM――さて、セッションを終える前にギルド名を決めましょう。あとギルドマスター。

サイモン…確かに。

ウォルロック…それかー。

GM…というわけで、みなさんはグランフェルデンのギルド登録所にいます。「みなさん、駆け出し冒険者の方々ですね。ギルドの登録ですか？」

ソルビット…はい。

ここから、ギルド名を決めるべく相談が始まった。

ウォルロック…ギルド名かー。なんか名前表あったっけ？

GM…ギルド命名表あるよ。AとB。

ソルビット…とりあえず、仮で一回振ろう。

サイモン…別にこれで決まるわけではない。(ダイスを振る) 16。

ソルビット…ホット。

サイモン…(ダイスを振る) 62。

ソルビット…矢。

GM…ホット矢。

サイモン…名前として成立してない(笑)。

ウォルロック…どっちかを英訳し直すなりなんなり。

ソルビット…弓を使う人がいない件について。

サイモン…矢を振り直そう。いうてホットもかつこいい名前には絶対ならないけどさあ。

(ダイスを振る) 66。

ソルビット…盾。

GM…ホット盾。

サイモン……やっぱりホットがダメじゃない？(一同笑)

ウォルロック…(ダイスを振る) 65。

ソルビット…光の。

ウォルロック…(ダイスを振る) 44。

ソルビット…騎士。

GM…光の騎士。

サイモン…大層な名前を名乗る（笑）。

タチキリ…ちよつとウルトラマンみたい。せつかくだからやつとくか。（ダイスを振る）65。

ソルビット…光の。

タチキリ…光の好きね。（ダイスを振る）62。

ソルビット…矢。（一同爆笑）

GM…もうそれ、ゼルダの伝説の武器だよねー。

タチキリ…MP消費しちゃうやん。

GM…光つてのはなんども出てくるねー。

ソルビット…（ダイスを振る）シルバー盾。

サイモン…盾も結構出てくるな。

タチキリ…光の盾。

サイモン…光の盾か。アイギスとか。

タチキリ…光の盾と書いてイージスとか読んじやう？

サイモン…それはめっちゃ恥ずかしいからやめた方が……。 （一同笑）

ウルトラマン M78星雲光の国の戦士。略して光の戦士とも呼ばれる。ウルトラシリーズが続くにあたり、最近ではM78星雲出身でないウルトラマンも増えているとか。

ゼルダの伝説の武器 TVゲーム『ゼルダの伝説』シリーズには「光の矢」という武器がある。聖なる矢であるため、ボスの攻略などにも使われる重要な武器。一部シリーズでは敵を一撃で倒せるチート武器にも。強い。

アイギス ギリシア神話に登場する防具。魔除けの能力を持つとされており、様々なファンタジー作品で聖なる盾として登場する。綴りは「Aegis」で、英語読みだと「イージス」となる。

これから呼ばれ続けるギルド名ということもあり、悩む一同。ワイワイとダイスを振ったり命名表を見たりしながら様々な案を出していく。

——そして。

**GM**..決まったかな？ それじゃあ——。

「ギルド名はどうされますか？」

「我輩たちのギルド名は……**アフターグロウ**である！」

「**アフターグロウ**——夕焼け、でしょうか。ではギルド名『アフターグロウ』で登録させていただきます。……それではこれからの活躍をお祈りしております！」

**ソルビット**..お祈りメール。

**タチキリ**..やめろ！（笑）

**お祈りメール** 就職活動で見られる企業からの不採用通知の俗称。もらうと精神的にかなり辛い。

▼エンディングフェイズ3 〵 黒い影 〵

小さな村で起こった小さな事件。それは、この世界では当たり前のこと——そう思えた。だが、これが大きな事件の始まりに過ぎないことに、まだ誰も気付いてはいない。

GM……では、最後にマスターシーン。

一同……はい。

GM…時は少し戻ります。みんなを乗せた馬車が街道を進んでいる最中です。街道から少し離れた丘の上から、グランフェルデンへ向かう馬車を見つめる黒い影が——。

「予定とは違ったが、面白いのが見れた。思わぬ収穫だな」

黒い影は馬車に背を向け、一人呟く。

「準備は順調だ。このまま最後のピースを手に入れば、計画通りに事は進む。……クク、何も知らぬ者達よ。せいぜい、残り短い平穏を楽しむがいい」

——そう言い残し、黒い影は姿を消した。

一同………。

マスターシーン PCがメインで登場しないシーン。主にPCは知らないことだが、物語を楽しむためにプレイヤーに知ってほしい状況や展開を見せるのに使われる。

**GM** ……というところで、本日のセッションを終了します。お疲れ様でした！  
一同…お疲れ様でしたー！

アリアンロードRPG 2E・リプレイ 夕焼けの冒険者 〳  
第一話『出会いと始まり』 終

## あとながき

ここまで読んでいただきありがとうございます。第一話、いかがでしたか？ リプレイの執筆はこれが初めてなので不安もありますが、思ってたよりは上手く書けたかなと。……根拠のない自信ですが（笑）。

実のところ、私のTRPG歴は約2年、今回遊ぶアリアンロッドの経験はわずかと、初心者……とは言わずとも初級者GMなのです。実際のセッションでは本文に書いたこと書いてないこと、色々な間違いをします。このリプレイを書いている時に気付いたミスもたくさんありました。……それでも、セッション中やセッションの終わりにみんなが笑っていてくれたことは、「遊び」としては何も間違えてはいないはず——そう信じています。なので、もし本文の数値や処理で「何か変だな？」と思うことがあっても、その場は楽しかったんだなあ、大目に見てもらえると嬉しいですね。あ、後字のためのコメントは大歓迎です。

さて、本セッションで生まれた4人のPC——ソルビット、ウオルロック、タチキリ、サイモンの物語は始まったばかりです。もちろんベースのシナリオを作っているのはGMである私ですが、その中でみんながどんな冒険を繰り広げるのか……GMはとても楽しみです。読者の方も一緒に見守ってくれると嬉しいです。それでは、この物語の続きは第二話で！ シナリオ作成、頑張ります！

アリアンロッドRPG 2E・リプレイ  
～ 夕焼けの冒険者 ～  
第一話 『出会いと始まり』



令和元年 7月 15日 初版発行  
令和元年 9月 23日 二版発行



著者：もっふ

掲載 Website：『好きなこと工房』

<https://hobbies-workshop.com/>

本リプレイでは『アリアンロッドRPG 2E フリーコンテンツ』の画像を使用しています。

(C)2014 FarEast Amusement Research Co.,Ltd