

アリアンロッドRPG 2E・リプレイ

～ 夕焼けの冒険者 ～

第二話 『探せ！妖魔拠点』

もっふ 著

まえがき

本キャンペーンのGM兼リプレイの執筆者のもつぷです。ご覧いただきありがとうございます。この文章はTRPGという遊びをしている様子を読み物として編集した「リプレイ」というものです。こちらは現在進行形で進めているアリアンロッドRPG 2Eのセッション、『夕焼けの冒険者』と名付けたキャンペーンシナリオの第二話のリプレイになります。もし第一話を読んない方がいれば、ぜひ第一話から読んでいたけるとより楽しめるかと思えます。ぜひそこからお楽しみください。

さて、第一話でグランフェルデンに向かう道中で偶然の出会いを果たし、協力して妖魔の事件を解決したことからギルド「アフターグロウ」を結成したソルビット、ウォルロック、タチキリ、サイモンの4人の冒険者。考えも目的もバラバラな駆け出し冒険者たちですが、何はともあれグランフェルデンで活動を始めることとなります。彼らがこれからどんな冒険を繰り広げるのか？ こじんまりした冒険で日銭を稼ぐ日々になるのか、大きな財宝を見つけ大金持ちになるのか、巨大な魔獣を討伐し冒険者として名を馳せるのか、暗躍する魔族に立ち向かい世界の危機を救うのか、はたまた魔王として世界を敵に回すのか……それは彼らを担う4人のPL（とGM）の行動にかかっています。無限に広がる可能性の中で彼らがどんな運命にたどり着くのか、GMとして見届けられることを願っています。

——お喋りはここまで。それでは、『夕焼けの冒険者』第二話、お楽しみください！

◆ P L E P L A Y

▼ プリプレイー ～ 遊戯、再び ～

「……後は装備まわりなんだよー」

「俺も悩んでる。取りたいスキルは決まってるけどどこで取るかは全く」

「《リゼントメント》はまだいらないよなー？」

「《アンデクスタビリティ》と《バタフライダンス》は確定で……」

令和という新しい時代を迎えて早一ヶ月。キャンペーンの続きを遊ぶべく集まった4人の会話は、当然時代のことなど関係なくPCのレベルアップの話題。ルールブックを見ながらワイワイとした相談や雑談が続いていた。

GM……はい、レベルアップ作業はこれからしてもらうけども、まずは今回のシナリオがどんな雰囲気かわからないことにはね。

プレイヤーH…そうだね。その辺確かに聞いてない（笑）。

プレイヤース…スキルが変わるかもしれないからね！（笑）

GM…というわけで、今日はキャンペーンの第二話です！

一同…イエー！

この項目では 本文の補足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。

プレイヤーS…新鮮なシナリオだー！

GM…新鮮ですけども（笑）。それでは、第二話を始めたいと思います。まずは何はともあれ今回予告から。読みまーす。

● 今回予告

小さな村の危機を救った4人の冒険者たち。理由は違えど仲間を求めていた彼らは、ギルド『アフターグロウ』を結成し、共に冒険者としての活動をここ、グランフェルデンで始めようとしていた。

駆け出し冒険者のやることはただ一つ、依頼をこなすことだ。神殿の依頼所を訪れた彼らに紹介されたのは、周辺で頻発する妖魔による食糧強奪事件の調査。街を悩ますこの事件の解決は神殿としても重要視しているようだ。果たして妖魔はどこにいるのか。そして、何のために食糧を奪っているのだろうか？

アリアンロッドRPG 2E・キャンペーン　く夕焼けの冒険者く

第二話『探せ！ 妖魔拠点』

冒険の舞台が、キミを待っ！

新鮮なシナリオ 事実、GMはこの日の朝までエネミーの調整やシナリオの細かい設定を考えていた。出来立てホヤホヤ。

GM……という今回予告となっております。

プレイヤーS…今回のキーワードは妖魔だ！

GM…せやな（笑）。今回はハンドアウトも作ってきました。……と言いつつ、ギルド単位なので1個だけです。

プレイヤーO…選べる？

GM…1個中1個選べるよ（笑）。というわけでハンドアウト。

●ギルド『アフターグロー』用ハンドアウト

コネクション…ギルド『クラフトワークス』

冒険者の名声を上げるにも、路銀を稼ぐにも、依頼を受けるのが第一歩。神殿に併設された依頼所を訪れたキミたちは妖魔による食糧強奪事件の調査についての依頼を紹介される。しかし、依頼を受けるか考えている時に現れたのは駆け出しギルド『クラフトワークス』の面々。彼らは、ある提案を持ちかけてきた。

GM…コネクションは持つっていると、その相手が関係する登場判定と情報収集判定にボーナスがあります。コネクションは基本的にシナリオ終了で失われますが、アフタープレイで成長点を1点消費することで恒久的に取得することもできます。

ハンドアウト 主に各PCのシナリオ導入での設定等が書かれたもの。今回予告がシナリオ全体の雰囲気を表すのに対し、ハンドアウトでは個々のPCの導入を表現できる。今回はコネクションを渡してみたかった。ので1個だけが作ってみた。

プレイヤーH…気に入ったNPCがいれば取る感じかな。

プレイヤーS…セッション次第だな。

GM…では、本日の予告はこんな感じで。レベルアップ作業をしてください！

集まった時から始まっていたレベルアップ作業の続きが始まる。お互いの成長方針も聞きながら、自分の成長方針を考える一同。

プレイヤーN…ウォルロックはどうですか。自衛能力ってどんなもんですか。

プレイヤーH…防御？ んー、そこまで高くはない。

プレイヤーO…とりあえず両手ナイフの高いやつは買わして。手提げバックは捨てる。

プレイヤーS…お金はギルド管理にしたから、買いたい物が欲しいかを申告してだな。

プレイヤーN…今回《カバリング》だけでいいですか？ ちよつと未来の投資を……。

プレイヤーS…《アフエクシオン》の代わりに《アドバイス》もありか……。

プレイヤーO…今回は火力と生存力上げるかー。前回アレだったし。

前回のセッションでの手応えや反省も踏まえ、必要なスキルや取りたいスキル、買いたい物を選んでいく。悩むこと一時間強——それぞれのレベルアップが完了した。

▼プリプレイ2　　レベルアップ！

様々悩み抜いてようやく決めたレベルアップ。本編の前に、果たしてPCたちがどんな成長をしたのか——お楽しみ成長報告！

GM…さて、みんな成長も終わったので……。

プレイヤーS…もぐもぐタイム？

GM…もぐもぐタイムの前に成長報告で（笑）。セッションシートの順番で！

●ソルビットの成長報告

プレイヤーS（以下、ソルビット）…ソルビットです。名字が生えました！（一同笑）ソル

ビット・グリーンになりました。成長に関しては転職は無しで……GMに朗報でセットア

ップでエネミー識別が場面全体にできるようになったよ。《コンコードダンス》取得。

GM…やったね！ GMに朗報！（笑）

プレイヤーO…なんですよ（笑）。

ソルビット…プリプレイ読んでたら「エネミー識別終わってないから名前言えないんだよ！」

ってめっちゃ言ってたから（笑）。

もぐもぐタイム 食事休憩時間のこと。最近ではカーリング女子日本代表チームのおやつ時間でも話題に。この日は午前中にレベルアップ、昼食後にセッション本編をやる予定になっていた。たのでこう聞かれた。

名字が生えました！ 前回のキャラ作では名前しか決めてなかったたので、家族がいるキャラはぜひ考えてね、とGMからお願ひしていた。

GM…名前を隠すのって意外と大変なんだよ。一回言っちゃったし。(一同笑)

ソルビット…後は《アドバース》を取って、シナリオ2回だけ他人の判定のダイスを1個増やせるようになった。それと《プロテクション》のコストが1になったのでいっぱい打てるよ。

GM…《インプルーブ》の効果ですね。《ラーニング》して《インプルーブ》して《プロテクション》選択と三段重ね(笑)。

ソルビット…そして一般スキルで《ハンズオブライトI》を取ったので、戦闘前にフェイトを使うと《プロテクション》のダイスが增やせるよ！ やったね！

GM…アコライトのクラスロールだね。

ソルビット…そんな感じでーす。

GM…装備品とかは？

ソルビット…装備品は変わってないかな。……あ、《ヒール》は前回舐めプしてました。ごめんなさい。回復量がダイス1個分増えまーす。

GM…前回は聖印持ってたのに全然祈ってなかったからね。信仰心を取り戻した。

ソルビット…アコライトのスキル1個も取ってないけどね！(一同笑)

《インプルーブ》 アーシアン種の族スキルで、選んだスキルのコストを減らすことができる。なお、ストレンジジャーガイドでは《オブテイマイズ》という名称で記載されているが、エラッタで修正されているので本リプレイではこちらで記述する。チェイサーのクラススキルにも《オブテイマイズ》という同名スキルがあるための変更と思われる。

《ラーニング》 セージのクラススキル。他種族の種族スキルを取得できる。ソルビットはこれでアーシアンの種族スキルを取得した。ちなみに、データ上は人類以外の種族スキルも取れるので、翼を生やしたり甲羅を持ったり霊体になったりもできる。セージの学習能力は人種をも変える。

● ウォルロックの成長報告

プレイヤーH（以下、ウォルロック）…ソルビットに引き続き、名字が生まれました。（一同笑）ウォルロック・ストラトフォードです。

GM…ストラトフォード家ですね。

ウォルロック…性能としては《バッシュ》と《キャリパーガンパード》のレベル向上で火力が補強されて、いい加減《アームズマスタリー》を取った！

ソルビット…ダイスが3個振れるよ！（笑）

ウォルロック…それと、能力上昇で【器用】が上がったので命中は9+3Dに。

プレイヤーN…すげえなあ。こっち命中不安だなー。

ウォルロック…命中面は多分盤石に。あとは火力伸ばす感じに行きたい。…：：：そうそう、一般スキルで《フェイス…グランアイン》を取りました。

GM…フェイスってなんだつけ？

ウォルロック…信仰。俺は戦いの神、**グランアイン**への信仰を取った。ダメージに+2。

GM…争い事しかできないもんな。

ソルビット…ひどい（笑）。

GM…自分で言ってたから！（一同笑）

ウォルロック…それと、防具がステッドメイルになって物防が1増えた。以上かな。

グランアイン 雷の神にして戦の神。エリンディルで信仰される七大神の一角。
『水の時代』にドウアンを生み出した神でもある。

● タチキリの成長報告

プレイヤーO（以下、タチキリ）..はい。能力基本値が変わりました。反映されません。ウォルロック..ポーナスが増えないと（笑）。

タチキリ..残念なことに手提げバックが無くなったので所持重量が3減りました。代わりに武器がダガー一本からカタル二本に。これを《アンデクスタビリティ》で合体させてるので攻撃力10の武器になった。

ソルビット..素晴らしい。

タチキリ..そのまま《ナイフパリイ》も取ったので物理ダメージを10点軽減できます。装備品でハットも買いましたので物防なら15あります。

GM..一気に硬くなった。前回死にかけたからな。

タチキリ..《バタフライダンス》も取って回避も1D増えた。で、一般スキルで《ファインドトラップ》取ったのでトラップ探知も3D。失敗しても作動しなくなりました。あ、命中判定が謎の力によって1下がりました。

プレイヤーN..世界の修正力が。（一同笑）

タチキリ..そしてシーブズツールを買ってもらってトラップ解除の固定値が1点増えた。ソルビット..固定値1は地味にでかい。

タチキリ..MPポーションも買い足して3本持つてる。所持重量はまだポーション2本、

《アンデクスタビリティ》

シーフのクラススキルで両手の短剣か鞭を合わせて攻撃に使える。これでタチキリも手提げバックを持った主婦から両手ナイフで敵を斬り刻む冒険者に！

《ナイフパリイ》

両手の短剣で敵の攻撃を弾く防御スキル。物理ダメージを武器の攻撃力分だけ軽減できる強力なスキル。演出的にもすごいこいこい。

命中判定が謎の力によって1下がりました。前回クラス修正を書き間違えてたことが分かったので直しただけ。世界のバグは消えていくのだ。

重量1なら12個持てます。……こんなところかな？ あ、自分も名字が生えました。ヒラバシ・タチキリです。ダイワ群島国なので**名字が先**。

●サイモンの成長報告

ブレイヤーN（以下、サイモン）…サイモンです。**名字は生えませんでした。**（一同笑）サイモンという名前もこつちの人には発音できないのでこう名乗ってるうんぬんかんぬん。

GM…（笑）

サイモン…成長としては、能力値はブレイクしてないし、装備品も変わってないので特に数字は変わらない。ちよつと命中が不安である。

ソルビット…大丈夫！ 俺の命中は2だから！

サイモン…あなたはいらないうえにです（笑）。スキルは未来への投資ということで《フアランクスクラッシュ》と《フアランクススペル》を取ったんですけど——このスキル、まだ今使えないんで……。 （一同笑）

ソルビット…なんで使えないんですかー？

サイモン…防具の重量が3足りないからである。装備するレベルが足りない……無駄に重い防具はないですか。（一同笑）あと2レベル上がったら使えます。

ソルビット…遠い（笑）。しょうがないね。

名字が先 ダイワ群島国の公式設定ではなく、タチキリの住んでいた地域のローカル設定。ちなみに「パーフェクト・スキルガイド」によるとダイワ群島国の庶民は名字が無く、代わりに屋号を名乗るらしい。GMも今知った。

《フアランクスクラッシュ》 《フアランクススタイル》の能力値（サイモンなら「精神」でダメージを増加するスキル。ただし、防具の重量が15以上必要。

《フアランクススペル》

魔法のダメージと魔術判定の達成値が増加するスキル。ただし、防具の重量が15以上必要。

サイモン…今回唯一使えるスキルとして《カバリング》を取った！

GM…《カバリング》大事！

サイモン…これでダメコンできるので戦略の幅が広がるはず。最終的にはアコライトを飛ばうことになると思うけど、今回はまだ前に出ることもあるかな？

ソルビット…ありがてえ、ありがてえ。

サイモン…あとは一般スキルにメイジのクラスロールで《スペシャリストI…風》を取りました。フェイトを切ると《風》のダメージが1D伸びるのである。以上です。

GM…了解です。では、本日もこのメンバーでお送りします。

一同…はい。

GM…では、休憩挟んで本編に移りましょう！

なお、全員成長点1点をギルドに上納している。ギルドレベルは変わらずで、今回は《蘇生》と《限界突破》の両方を選択した。

ダメコン ダメージコントロールの略。《カバリング》等でダメージを受けるキャラを変換することでパーティとしての被害を最小限に抑えることができる。これですますサイモンがメイジであることを忘れそう

ソルビット・グレーン

レベル：2 種族：エルダナーン
 クラス：アコライト／セージ
 HP：33 MP：49 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。アフターグローの回復・支援担当。今回は意外な人物と再会を果たすことに？

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／《コンコーダンス》1／《アドバイス》1／《ラーニング：インブルー》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

一般スキル（クラスロール）：《ハンズオブライト I》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

「いえ、人違いです」「ここは俺たちがなんとかする」

ウォルロック・ストラトフォード

レベル：2 種族：ヒューリン
 クラス：ウォーリア／ガンスリンガー
 HP：45 MP：36 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。至近と遠距離を器用にこなす攻撃担当。争い好きのはずだが、このギルドでは常識人な方。

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》3／《ウェポンルーラー》1

ガンスリンガースキル：《キャリバー》1／《キャリバーガンバード》2／《アームズマスタリー：魔導銃》1

一般スキル：《ホーム：アヴェルシア》1／《ヒストリー》1／《フェイス：グランアイ》1

装備：キャリバー／ヘルム／スタテッドメイル／ポイントアーマー

「その話、詳しく聞かせてくれないか？」

ヒラバシ・タチキリ

レベル：2 種族：ジェルボア
 クラス：シーフ／セージ
 HP：33 MP：37 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。シーフとしての探索担当……よりもドロップ品獲得による収入確保が主任務となっている。

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／《バタフライダンス》1／《ナイフパリー》1／《アンデクスタビリティ》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：《インサイト》1／《ファインドトラップ》1

一般スキル（クラスロール）：《トレジャーハンターⅠ》1

装備：カタール×2／ハット／クロスアーマー／マント

「(苦虫を嘔み潰した顔)」

サイモン

レベル：2 種族：レムレス
 クラス：メイジ／ファランクス
 HP：34 MP：46 フェイト：5

次元連結システムの事故でエリンに来た異世界人・年齢不詳。拳で風を飛ばすのでウォーリアとよく間違われるがメイジである。よくタチキリに蹴られる。

種族スキル：《エレメンタルボディ》1

メイジスキル：《エアリアルセイバー》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／《カパーリング》1／《ファランクスクラッシュ》1／《ファランクススベル》1

一般スキル：《トレーニング：精神》1／《サーチリクス》1

一般スキル（クラスロール）：《スペシャリストⅠ：風》1

装備：スーツアーマー

「我輩たちはアフターグローを名乗っている！」

◆ OPENING PHASE

▼ オープニングフェイズⅠ ー ライバル登場 ー

無事にグランフェルデンへたどり着き、ギルド『アフターグロー』を結成した冒険者たち。翌朝、早速依頼を探すべく神殿へ向かう。そこで待っていた意外な出会いとは――。

GM…オープニングは全員参加です。

タチキリ…前回のあらすじからだといいな。

GM…そうだね。前回は小さな村で妖魔から食料や馬車、少女を助け出しました。そして昨日、グリットに乗せてもらってグランフェルデンへやってきました。

ウォルロック…イエーイ。

GM…そのまま、せっかく出会ったということでギルド『アフターグロー』を結成し、昨日はグランフェルデンの安宿に泊まって――今は朝を迎えた状態です。

タチキリ…ふー、一ヶ月くらい休んだ気分だ。(一同笑)

GM…(笑)というわけで、みんなはグランフェルデンの街中におります。グランフェルデンはパリス同盟の中でも一番古い国になるので、街中も昔の名残が見られる意匠をした建物が多くあります。……で、まずキミたち駆け出し冒険者がやることと言えば――。

グリット 第一話で登場した馬車の御者のヴァーナ。冒険者の活躍で馬車は取り戻したものの、運ぶべき商品品を失った彼はどうなったのだろうか……。

一ヶ月くらい休んだ気分だ
現実では一ヶ月経っててもPCには昨日のこと。まずは記憶を取り戻すのだ！

ソルビット&タチキリ…金儲け！（一同笑）

ウォルロック…そうだね、日銭を稼がないことにはしょうがないからな（笑）。

サイモン…仕事だからな。

GM…（笑）そういうわけでキミたちは依頼を受けに行くことに。冒険者は神殿に所属している扱いなので、依頼所も神殿にあることが多いです。このグランフェルデンも例に漏れず神殿に依頼所が併設されています。——というわけで、キミたちはグランフェルデン大神殿へ向かって歩いて行くことになります。

一同…はい。

GM…街中を歩いていくと、ちよつと古いっぽい、現実で言えば中世っぽい石造りの家などが並んでいます。今は商店街くらいですかね。

サイモン…良い朝である。

GM…周りの人からはちよつとチラチラ見られますね。主にタチキリとサイモンが。

タチキリ…なぜ。バカな。

GM…子供が「ママ、妖魔がいる！」と言つて親が「あの人違うから！ 指差しちやいけません！」と。

ウォルロック…お約束（笑）。

サイモン…古めかしい街並みに、この古めかしい鎧。

金儲け！ 予想していた返答とはいえ、こうキレイに揃つて言われるとむしろ気持ちがいい。

ソルビット…スツと距離を置きます。

ウォルロック…でもギルドの呼び出しで真つ先に呼ばれるのはサイモンだからな。(一同笑)

GM…そのまま大神殿のある高級住宅街に入っていきます。身なりの良い人々がいますが、微笑ましい目で見てる人もいれば、「お？」と訝しい目で見てる人もいますね。

ウォルロック…悲しいね。

ソルビット…しようがないね。

GM…で、大神殿に到着します。非常に大きい神殿で、建国時より存在する由緒正しい神殿です。非常に壮麗な外観をしています。

サイモン…では大神殿へ。たのもー。

GM…すると、入ってすぐ横に依頼の受付所が見えます。そこにはフィルボルの少女が受付に立っています。「あ、ようこそ神殿へ！ みなさん冒険者の方ですか？」

サイモン…うむ、その通り！ 昨日結成したばかりの。(一同笑)

GM…「あ、そうなんですな！ なんとというお名前のギルドですか？」

サイモン…我輩たちはアフターグローを名乗っている！ デーン。

GM…アフターグローの方達ですね。こちらでは初めてだと思いますけど、グランフェルデンには最近来られたんですか？」

サイモン…昨日来たばかりである。はるばるアルデイオンから……。

スツと距離を置きます
タ
チキリと息ピッタリのソル
ビットだが、こういう行動
も早い。

デーン。GMの頭には腕
を組んで胸を張るサイモン
の姿が見えた。擬音の力。

ソルビット…海底を歩いて。(一同爆笑)

GM…違うから！(笑)「アルディオンとは遠くから来られましたね！ みなさんアルディオンからですか？」

タチキリ…おいらはダイワ群島国出身だな。

ソルビット…私はすぐ近所です。

ウォルロック…出身地がみんなバラバラ(笑)。

GM…「そうなんですネー。こちらには依頼を受けに来たということですよ、よろしいですか？」

サイモン…その通り。

ウォルロック…お仕事が欲しいです。

タチキリ…そう、金をもらいに来たよ。

ソルビット…なるべく危険が少なくてお金がいっぱいもらえるのでお願いします。

GM…(笑) 受付の女の子は苦笑いしながら、「まあ、お金は大事ですもんね。みなさんのレベルですと……」と言つて、書類をゴソゴソと探し始めます。——少し探した後に、「あ！ ちょうどいいのが一件ありますよ！」と言つて、みんなの前に書類を出してきます。

サイモン…ほうほう。ペラッ。

GM…書類には「依頼主…ソーンダイク、内容…妖魔による食糧強奪事件の調査」とあります。場所はグランフェルデン周辺、報酬が四〇〇G、追加報酬三〇〇Gと書いてます。

ソルビット…追加報酬とは一体。

GM…「こちらは神殿からの依頼ですね。最近グランフェルデン周辺で頻発している妖魔による食糧強奪についての調査依頼です。妖魔の居場所や規模、動きなどの有力な情報を得られれば四〇〇G。さらに妖魔を退治できれば上乗せして十三〇〇Gするとのことですよ」
ウォルロック…お得。

ソルビット…なるほど。……ちなみに現時点で分かっている妖魔はいますか？

GM…「いえ、現時点では分かっているというふうですね。ですので、報告だけでも報酬があるようです」

タチキリ…被害規模聞きたいなー。

GM…「被害規模ですか？ 私はあまり詳しくはないですけど……かなり頻繁に起きているのは街中で噂になっていますね」と受付の女の子は言ってきました。

サイモン…こっちで聞き込みをしろということか。

タチキリ…この前も似たようなやつだったしね。

GM…「神殿でもこの食糧強奪事件は重要視しているそうなので、街の騎士団だけでは対応できず、冒険者たちにもお願いしている状況だと思います」

サイモン…なるほど。ではみんなの方を振り返って、よいのではないかと伺いますが。

ソルビット…馬車とか奪われた食糧が残っていた場合はもらってもいいのか？

GM…「今回の依頼についてはあくまで調査、可能であれば退治ということになります。奪われた食糧や物品については依頼に含まれていません」と説明されます。

ソルビット…つまりもらっていいってことか。……もらっても困るか（笑）。

GM…「今回はそうなりますね。まあ、どちらにせよ奪われた物もどこから奪われたのかわからないでしょうから」

タチキリ…被害規模聞いといて良かったかも。噂になるくらいなら相当溜め込んでるはず。

ウォルロック…それなりな規模ではあるな。

ソルビット…襲われた人はみんな死んでるんですか？

GM…「いえ、そういうことではないですね。怪我をされた方もいますが、食糧を奪われただけで被害がすんでいることも多いようです」

ウォルロック…殺して奪うよりは、襲いかかって奪うことがメインなのかな？

GM…「でしょうかね。そういう風に考えている人もいるようです…」

ソルビット…なるほど。これ以上は出なさそうだな。

GM…「ゆうてただの受付だから。依頼主でもなんでもないから。（一同笑）

サイモン…前のゴブリンも、食糧集めたけど俺ら食えないしな、って言ってたな。

ウォルロック…どっかに集める場所があるんだろうな。

サイモン…奴らは一体なんの目的で食糧を集めているのか。

ソルビット…どつかへの上納品なんですよ。

GM…「さて、みなさんこちらの依頼はどうされますか？」

サイモン…じゃあいいね？ 印鑑押してうけたまわ——。

GM…——といったところで、横から一人の男が割り込んで来て、**印鑑を押す手をバーン**と弾いてきます。

サイモン…ぐわっ。何奴！

ウォルロック…誰だ！

GM…「その依頼、俺たちクラフトワークスが受けよう」と言って、若いヒューリンの男が割り込んで来ます。

タチキリ…は？ **寝言は寝て言えよ。**（一同笑）

GM…「なんだ？ 妖魔顔の男には——」……あ、女か。（一同爆笑）「妖魔顔のやつには言われたくないな」と言ってきます。「それにしても、お前たち見慣れない顔だな。グランフェルドンの地理に詳しくないならこの依頼はやめておけ。これはグランフェルドンの者が解決すべき依頼だ」

ソルビット…解決できてないからこんな状態になってるんじゃないですかー？

タチキリ…おやおや、勇者様気取りですかー？

ウォルロック…煽りにいきよる（笑）。

あ、女か
の女の子。一人称が「おい
ら」なのもあって忘れがちなGM。

GM…眉をピクツときせながら「だからこそ、お前たちのような部外者ではなく俺たちクラフトワークスが解決しようと言っているんだ！」と言つてきます。

サイモン…我々もグランフェルデンの力になりたいのである。

ウォルロツク…ということは、クラフトワークスはグランフェルデン出身者メインなのか？

GM…「ああ、もちろんそうだ」

ソルビット…（小声で）今のうちに押しちやえ。

GM…（笑）そうしていると、後ろからヒューリンの女の子が走り寄つてきます。「ミ、ミゼルさん！ 横入りはダメですよ！」

ソルビット…そうだろうだ！ こんな女の子でも分かっているのにお前は！（一同笑）

タチキリ…もつと言つてやれ！

GM…その後ろからは杖を持ったフィルボルの男と、弓を持った猫族（アウリク）のヴァーナの女性もやつてきます。男の方が「まあまあ、リリイ見ておけつて」と言い、女性の方も「そうさリリイ。冒険者は競争だからね！」と言つてきます。リリイと呼ばれた女の子は「ギルトさんとメルルさんまで……」と言っています。

ウォルロツク…競争だからねというなら、先に来て手続きしてたこちらに理があるのでは？

GM…「でも判は押してないだろう？」とミゼル。（一同笑）

ウォルロツク…セコイ真似を！（笑）

フィルボル 人類六種族の一つ。華奢で細身、成人男性でも平均身長100cmと小柄な体格が特徴。明るく開放的な性格が多い。

サイモン…我輩たちは既にこの食糧強奪事件を一つ解決しているのだ。この依頼は我々に任せてもらおう！

GM…「なんだと。……だが、このグランフェルデンの問題を部外者のお前たちに任せるわけにはいかない」

ソルビット…依頼所に貼ってあることは誰が受けてもいいんじゃないんですか？

GM…「ああ、確かに誰が受けてもいいだろう。だが、この依頼は俺たちが受けるべきだと言っている」とミゼルは強固に主張してきます。

タチキリ…受付の方がちよいどいいのがありますと言ってたので、あなたたちにもちよいどいいのがあるのでは？

サイモン…受付の方を見て、理は我々にあると思うのだがどうだろうか、と。

GM…「あ、えーと……そうだとは思いますが……でも今は依頼がこれ一つしかなくて……」と女の子はワタワタしてます。

ウォルロック…まあ、受付の女の子にあんまり言ってもしょうがない気がするな。

サイモン…これは競争する流れのやつだろうか。どうするべきだ？

GM…「そうすると、神官の格好をした男性が横から入ってきて、受付の女の子に声をかけます。」「アリエッタさん、どうかしましたか？」と言うと、アリエッタと呼ばれた女の子が「あ、ソーンダイクさん！」と。

アリエッタ 公式NPCの一人。フィドルの女の子。14才。神殿に併設された依頼所で受付嬢を務める元気で真面目な女の子。

ソルビット…ブホッ!? (笑)

ウォルロック…依頼主!? (笑)

GM:「今2つのギルドでソーンダイクさんの依頼をどちらが受けるかで揉めてまして」と説明します。ソーンダイクは考えたような顔をして、「ふむ、そうですか。……あなた方が揉めているというギルドたちですか?」と聞いてきます。

ソルビット…揉めてはいけません。彼らが後から割り込んで来ただけです。(一同笑)

ウォルロック…受付前でゴタゴタしてるのは変わらないからなー(笑)。

GM…ミゼルは「ソーンダイクさん。この依頼は部外者にやってもらうような依頼じゃない。俺たちのようなグランフェルデンの者が解決すべき問題だ」と言っています。

ソルビット…でも、それはあなたの考えですよ?

GM…ミゼルはそれを聞くとソルビットの方をギロリと睨んでいます。

ソルビット…(ウォルロックに隠れるようにして)こ、怖くなんてないんだからね!

ウォルロック…盾(笑)。

GM…ソーンダイクと呼ばれた人は「申し遅れました。私はソーンダイクと申します。この神殿の神官長をさせてもらっています」と自己紹介。

サイモン…ハイパー偉い人や。

ソルビット&タチキリ…(無言のまま笑顔でゴマをする動作をする)

後から割り込んで来ただけ
GMも「その通りなんだよなー」と思いつつ。それでもミゼルの気持ちになつて頑張るのだ。

ソーンダイク 公式NPCの一人。ハーフエルダナーの男・30才。大神殿の神官長を務める。温和で気さくな性格のためか交友関係が広い。

ゴマをする動作 正確にはソルビットはごますり、タチキリは揉み手をしていった。でもタイミングはぴったり。

GM「二人してゴマをする手をするんじゃない！」（笑）「……実はこの依頼は私が出したものでして。妖魔による食糧強奪事件はこのグランフェルデンで非常に問題になっています。そのため、早急な解決を私たちも求めています」と説明していきます。

ウォルロック「ふむ」。

GM「本来であればどちらかに依頼するのが本筋だとは思いますが……今回は双方にお願いするというのはどうでしょうか？ それによつて早急に解決できるのであれば、私たちも願うところです。ただ、報酬は全額は出せませんが……調査で三〇〇G、妖魔の討伐で二〇〇G追加、というところでどうでしょうか」と、ソーンダイクは提案していきます。

サイモン「スケールダウンしてしまつた。三〇〇Gと二〇〇Gか」。

タチキリ「一〇〇Gずつ下がるのね。……少なくなるなら根絶やし前提でいきたいな」。

ソルビット「どれを？ ミゼルたちを？」（一同爆笑）

ウォルロック「妖魔たちをね！」（笑）

ソルビット「負けるつもりは無いけど——調査がまるハズレだった場合は一日無駄になるからな。最低保証が欲しいな。成果無くても一人五〇Gとか……」。

ウォルロック「日当（笑）」。

GM「冒険者の依頼でそういうわけには……」とソーンダイク苦笑い。（一同笑）

サイモン「構うまい、我輩たちなら問題ない！」

ミゼルたちを？ 本人たちを目の前にナチュラルに殺人予告をするソルビット。怖いもの知らず。

日当 冒険者は成果主義。日当なんて普通は無いぞ！

GM「それぞれが調査、報告していただければ、同じ内容があったとしても報酬は双方にきちんとお支払いします」

ソルビット「神官長様がそういうなら……」

GM「……ただ、横のミゼルは不服そうです」

ソルビット「さすが神官長様！ 素晴らしいご判断でございます！ 私たちもこの問題が

解決できるのであれば報酬が多少減つたくらいでは全然問題ありませんから！（一同爆笑）

GM「そうですが、ミゼルさん？」とソーンダイクはミゼルに言いますが、ミゼルは不服そうな顔のままです。

ソルビット「嫌なら受けなくてもいいんですよ！ 私たちがやりますから」

GM「俺の意見は変わらない。この依頼はグランフェルデンの者が解決すべきだ」と頑固に主張します。

ウォルロック「こつちはこつちでやるから、そつちはそつちで解決に向けて頑張ればいいんじゃないか？」

サイモン「そこまで言うのなら、實力を見せてみればよいではないか！

GM「お。——そこでサイモンの言葉を聞いたメルルと呼ばれたヴァーナの女性がピンときた顔をして、「それなら私たちと競争しないか？ 先に妖魔を討伐できた方がお互いの報酬を総取りするつてのはどうだい？ ミゼルもそれならいいだろう？」と言つてきます。

さすが神官長様！ 恒例の熱い手のひら返し。神官長を苦笑いさせたさつきまでの交渉はなんだつたのか。

ソルビット…（小声で）やめろやめろ。

GM………という話をした時、メルルがソルビットの方を二度見してきます。

一同…ん？

GM…「……あれ、お前ソルビットか!？」

ソルビット…いえ、人違いです。（一同爆笑）

GM…「いやいや、そんなわけねえだろ！ お前、ラインの近くの町に住んでたグリーン家の引きこもりっ子だろ！」

ソルビット…チガイマスヨ。私ははるか東方の大陸から来た……と目を泳がせながら。

（一同笑）

GM…「いや、その顔は間違いないね！ いやー懐かしいな！」とメルルはソルビットの肩をバンバン叩きます。

ウォルロック…えーと、お知り合いで？

ソルビット…えーと……（素に戻って）誰？

GM…まあ今のプレイヤーは知らないからね（笑）。「ほら、お前ん家のすぐ横に住んでたメルルだよ！」

ソルビット…めっちゃ近いところだった！（笑）あーあー、うん、メルルちゃんね。覚え
てるよ？（一同笑）

人違いです 嫌な予感を察するのが早いソルビット。だがGMは逃がすつもりはない。

ライン パリス同盟の国の一つで、同盟の議会が行われる主要都市でもある。遺跡が多い。遺跡の街々としても知られる。国有の遺跡を万人に開放しており、夢見る冒険者たちが集まっている。

誰？ ソルビットのプレイヤーには事前に知り合いのキャラを出すことを相談、了承をもらっていたが、どんな関係性のキャラを出すかは決まっていなかった。関係性は伝えてなかった。関係性はこれからの会話で決まる。

GM「よくお前の父ちゃん母ちゃんからソルビットが引きこもって困ってるっていうから、よく引きずり回してやったじゃねえか」

ソルビット「おお……覚えてるとも！ 忘れるわけがないだろう！ ——と、急に迫真。

（一同笑）

GM「いや、でも未だに家に引きこもってるかと思ってたけど、なんでこんなところにいるんだ？」と聞いてきます。

ソルビット「それはな、世の中生きていくためには金が必要なんだよ！

タチキリ「そうだそうだ。」

GM「メリルはちよつと考えた顔をして、「……あー、なるほど。追い出されたか」

ソルビット「ち、ち、ちげえし！ 家に金入れるために働いてるだけだし！（一同爆笑）

GM「いやー、ようやく親父さんもそこまでやったか！ 私はさつきとやればいいって言うってたんだけどな！ ハハハ！」とソルビットの肩を叩いてきます。

ソルビット「痛い痛い痛い痛い。貧弱なんだからもっと優しくして！ 筋力基本値8しかないから！

GM「なんだ、まだ貧弱な身体直ってないのか。そんなんで冒険者やれんのか？」

ソルビット「大丈夫！ 知力担当だから！

ウォルロック「頭脳だからな（笑）。

急に迫真 関係性が決まった瞬間である。

ソルビット…前衛はウォルロックとあの鎧が……鎧は違った。(一同爆笑)

ウォルロック…彼は魔法使いだからな(笑)。

GM…それを聞くと、「え!? お前魔法使うのか!」とサイモンに近寄ってきて肩をガンガン叩いてきます。

サイモン…カンカン音がします。

GM…「こんなガチガチに身体固めて、魔法やりにくくないのか?」と聞いてきます。

サイモン…何も問題はない。このゲームに金属鎧のペナルティは無いからな! (一同笑)

GM…で、ソルビットの方を見て「お前も個性的なメンバーを集めたもんだなあ!」

ソルビット…(親指と人差し指で丸を作る)

GM…金マークを出すんじゃない! (一同笑)

ソルビット…いや、一回依頼を一緒に受けたが素晴らしい仲間だったよ。

サイモン…固い友情で結ばれているのだ! (一同笑)

GM…「いやーしかし、ソルビットがいるチームなら負ける気はしねえなあ」と言ってきた。「どうするか? やめとくか?」

ソルビット…いや、負ける気がしないならただの報酬総取りだけじゃなくてもうちょつと色々出してくれてもいいんじゃないかなー? まさか負けるとは思ってないよねー?

GM…「そんなこと思うわけねえだろ!」

鎧は違った ギルド内でも未だ不安定なサイモンの立ち位置。

金属鎧のペナルティ 本キヤンペーンの補足でおなじみの「ゾード・ワールド」(グループSNE)では金属鎧等重い鎧を着ていると魔法行使の判定にペナルティがある。だが、いまやサイモンはむしろ重い鎧を着るとボーナスが入る状態。真逆。

ソルビット…じゃあそっちが負けた時は追加でお金出してくれてもいいんじゃないかなー？ 僕たち通常の金額で困ってないしー。受けるメリットがないんだよねー。

GM…「じゃあ、負けた方が今晚の夕飯代奢るつてのはどうだ？」

ソルビット…いやー、僕たち今お金ないからさー。報酬取られた上に晩飯は……。

サイモン………なんか情けなくなってきた。(一同爆笑)

ソルビット…じゃあ、こっちが買ったら報酬は総取りで晩飯は奢ってもらうと。そっちが勝ったら報酬は全部あげるということで。(一同笑)

GM…「その卑屈な性格直つてねえなあ」とメリルは笑っています。「まあいいぜ。ミゼルもいいだろう？」と聞くと、若干不服そうな顔はしますが、「……こんな奴らにただ任せるよりはいい」と軽く頷いてきます。

サイモン…ふふふ、目にも物を見せてくれる。

タチキリ…何でグランフェルデンの平和のために我々が争う必要があるの。

ウォルロック…ごもつともだな。

サイモン…冒険者にも意地があるのだ。

GM…ミゼルはタチキリの方を見て、「なんだ、解決する自信が無いならやめといたらどうだ」と言ってます。

サイモン…何をー！

タチキリ…どう捉えればそうなるのだ。人が多い方が成功率は上がるから普通に協力しようという話だが。

GM…ミゼルはちよつと間を置いた後に「……部外者は信用できない」と吐き捨てます。ウォルロック…我々がそんなに怪しく——あ、いや、怪しく無いって言えなかった。

一同…(笑)

サイモン…怪しさと実力は関係ない！(笑)

GM…メルルがソーンダイクの方に「そういうことでいいかな、神官長さん？」と聞くと、「こちらとしては、依頼をしつかり解決していただければどのような形でも構いません」とソーンダイク。

ソルビット…ただ単にソーンダイクさんの支出が増えただけだし。

サイモン…それについては大変申し訳なく。(一同笑)……というわけで？

GM…では、受付のアリエッタが「じゃあ、この依頼は両方のギルドで受けるということだ！」と2つの紙を出してきます。ギルドマスターのミゼルがポンつとハンコを押す。

サイモン…はい、ポン。

ソルビット…じゃあ、明日の朝からスタートな！

タチキリ…絶対今夜行くだろ。

ソルビット…何言ってるんだ。今から行くに決まってるだろ。(一同笑)

怪しく無いって言えなかった戦い好きの男だが、なんだかんた常識人なウォルロック。腐つても元貴族。

今から行くに決まってるだろ。一般家庭で生まれるも、ズル賢いことに聡いソルビット。親の顔が見たい。

GM「はい、手続き完了です！」と言われると、ミゼルは「みんな行くぞ。負けるわけには行かない」とパーつと外に出て行きます。

サイモン「行くぞー！ ヨーイドンだ！」

ソルビット「まあ待て待て。まず襲われた人の話を聞きに行こうか。」

ウォルロック「とりあえず情報収集からかな。」

タチキリ「まあ、街中にくりだししよう。」

GM「街中に行こうとするとアリエッタが呼び止めてきます。「あ、みなさん先ほどグランフェルデンは初めてと言っていましたか……大丈夫ですか？」」

サイモン「ふーむ、地図が欲しいな。」

タチキリ「助けていただけるのであれば、それはもちろんお受けしたいと。」

ソルビット「謙虚だ（笑）。」

GM「街中で情報を集めるなら、商店街の方にある『竜の骸骨亭』という場所に行くといいですよ」

ソルビット「凄そう。」

GM「酒場なんですけど、冒険者が集まるので色々な話が聞けると思います。あと、今回の事件は食糧が狙われているとのことなので市場で話を聞いてみるのもいいんじゃないでしょうか？ 市場も商店街の中にありますよ」と教えてくれます。」

サイモン…なるほど。

ソルビット…同じ街だし、分かれていくかな？

ウォルロツク…そうかなー。

GM…——というところで、オーブニングフェイズは終了となります。

ソルビット…長かった。無駄に燃えるフェイズだった。

サイモン…燃えてしまったからな。(一同笑)

◆ MIDDLE PHASE

▼ ミドルフェイズⅠ ～ 調査開始！ ～

望んではいなかったものの、押し切られる形で競争を受け入れたアフターグロー。果たしてクラフトワークスよりも早く妖魔を見つけ、討伐することはできるのだろうか？

GM…では、ミドルフェイズの説明です。ここからみんなは色々な場所に行つて情報収集を進めてもらうことになります。——で、競争を受けましたので、クラフトワークスと実際に競争してもらうことになります！

一同…はい。

GM…クラフトワークスもダイスを振つて調査を進めて行きます。**クローズド**で振るけど、ダイスの出目によつて調査が進みます。みんなが先に依頼を達成するか、それとも先にクラフトワークスが進んでしまうかによつて、シナリオのお話や展開が変わることになるので、頑張ってください。

ウォルロック…はいよ。

GM…グランフェルデンの地図はこれね。(ルールブック①のグランフェルデンの地図を見せる)

クローズド ダイスをプレイヤーに見せずに振ること。シンの裏で起きていることなど、判定の結果をプレイヤーに知られたくない場合に行う。

タチキリ…それを見たかった。案外狭いのね。

GM…時間進行は主にシーンに合わせて進みます。みんなが1シーン進むとクラフトワークスも1つ進む感じで。

タチキリ…おいらがしつかり隠密を取っていれば、あいつらのあとをつけて情報を全てスッパ抜いてきたのに。(笑)

ウォルロツク…まあヴァーナの姉ちゃん——メルルがシーフだろうから(笑)。他の人たちがどんな装備してたか聞こうとしなかったけど。

GM…普通な装備だったね。明らかにミゼルがウォーリアで、リリイがアコライトで、キルトがメイジで、メルルがシーフかな？ っていう見た目をしてた。

ソルビット…うちのパーティにメイジいないからな！。(一同爆笑)

サイモン…バカな。ここにいるぞ！

ウォルロツク…ビジュアルから判断できないからな(笑)。

タチキリ…ウォーリア、ウォーリア、アコライト、シーフだからな！(笑)。

GM…というわけで、まずはどうするか決めましょう。今いるのが大神殿。さつき話を聞いたのが商店街にある竜の骸骨亭と市場ですね。

サイモン…どうしましょうか。

ウォルロツク…どんな感じに分かれるかな。仮に2つに分かれるなら。

うちのパーティにメイジいないからな！
拳で風を飛ばすウォーリアしかないらしい。

ソルビット…情報収集は何判定？

GM…一般的な情報収集は【感知】。ただ、調べ物とかだと【知力】になることもあるし、誰かを説得するとか話を聞くとかだと【精神】になることもあるし、誰かに会うとかの偶然を期待することになると【幸運】になる。まあ、普通は【感知】が多いかな。

ソルビット…【筋力】でなんとかありませんか。

タチキリ…【精神】の代わりに【筋力】はできそうだな（笑）。

GM…行った先でどんな判定が求められるかは、行かないとわかりません。

サイモン…どうしますかね。

ソルビット…（能力値の）バランスは取りたいなー。

ウォルロック…前衛と後衛で一人ずつ分かれれば良さそうかな？

相談の結果、ソルビットとウォルロックが竜の骸骨亭へ、タチキリとサイモンが市場へ行くことに。

GM……では、まずは竜の骸骨亭に行く二人から処理をしていきましょう。あ、その前にクラフトワークスの進行処理を。（ダイスを振る）……はい、OKです。

【精神】の代わりに【筋力】はできそう 精神を使った粘り強い説得ではなく筋力を使った説得。つまり？

進行処理 これ以降リプレイではクラフトワークスの進行処理は省略している。

▼ミドルフェイズ2 〓 冒険者の酒場へ 〓

食糧強奪事件の調査をするため、ソルビットとウォルロックが向かったのは冒険者が集まる酒場、『竜の骸骨亭』。様々な人が集うこの酒場で、どんな話が聞けるだろうか？

GM…では、ソルビットとウォルロックの二人は商店街にある『竜の骸骨亭』という酒場にやってきました。

ソルビット&ウォルロック…はい。

GM…中に入ると、なかなかの賑わいを見せていますね。するとツノの生えた——有角族（セラトス）のドウアンが大きな声をかけてきます。「おう、いらつしやい！」

ソルビット…（外国人風に）コンニチハ！

ウォルロック…店のご主人？

GM…俺はガウルテリオ。ここ、竜の骸骨亭の店主をやっているものだ。よろしくな「ソルビット&ウォルロック…よろしくお願いします。」

GM…「しかし、お前たち見慣れない顔だな。冒険者か？」

ソルビット…ええ、実はつい昨日この街にたどり着いて、早速依頼を受けていましてね。

GM…「おお、そうかそうか！ 冒険者はまずは依頼を果たすのが大事だからな。しつかり

商店街 グランフェルデンの東側に位置するエリア。ちなみにグランフェルデンは王城を中心に商店街、住宅街、職人街、高級住宅街といったエリアに分かれる。

外国人風に 出身地がバラバラなアフターグロウでもライン付近とグランフェルデンに近い生まれのソルビット。なぜ外国人風かは謎。

ガウルテリオ 公式NPCの一人。『竜の骸骨亭』の店主をするドウアン（有角族）の男。元冒険者だが怪我で引退。氣に入った相手にはツケや出世払いもしてくれるため、新参から古参まで多くの冒険者に人気。

頑張ってくれよ！」

ソルビット…ありがとうございます。

ウォルロック…それにあたって、情報収集で人の集まる場所ということでこの酒場に来たわけなんです…。食糧強奪事件に関係して何か気になる事とか話を聞ければ。

GM…「ああ、妖魔の食糧強奪事件のことを聞きに来たのか。確かにそれは街中で噂になっているし困っていることだからな。俺は話せることはないが、この酒場はお前たちと同じような冒険者が集まっているからな。そこら辺にいる色んな奴らに話を聞いてみな。運が良ければ知りたいことを知ってるやつに出会えるかもしれないからな」と言って、ガウルテリオはお店の奥に引っ込んでいきます。

ウォルロック…ふむ。

GM…というわけで、ここでは【感知】か【幸運】で判定です。難易度は8と10。10以上が出れば両方分かる。【感知】と【幸運】で情報は一緒です。

ウォルロック…【感知】で振るぞ！（ダイスを振る）出目が6で10！ よし！

ソルビット…同じく【感知】で。（ダイスを振る）12！ 二人ともわかったからボーナスがあるはず！（一同笑）

GM…ボーナスはない（笑）。【感知】で判定したので……ガヤガヤとした声から、「また食糧が奪われたんだって？」という話が角のテーブルにいる冒険者から聞き取れます。

ソルビット…何人で何飲んでます？

GM…二人で話してますね。飲んでるのはエールかな。

ソルビット…じゃあエールを持っていけますか。(一同笑)

ウォルロック…その話、詳しく聞かせてくれないか？ と、エールを机にドンと(笑)。

GM…「ん？お前たちも冒険者か？」

ウォルロック…ああ、食糧強奪事件について調べていてな。

GM…「おお、そうなのか。この妖魔たちが食糧を奪っている件で、周辺の村は大変困っているらしいからなあ」とのこと。もう一人の男も、「俺は昨日グランフェルデンへ来る前に南西のセイカ村でお祭りの食糧が奪われたって嘆いていたのを見たよ」と言っています。ソルビット…お祭りの食糧とは結構な量ですねえ。

GM…「ああ、そうみたいだな。ただ、村が襲われたわけではなく、村に食糧を運んでくる運送屋が襲われてしまったらしいぞ」

ウォルロック…届く前に取られたと？

ソルビット…グランフェルデンから村に運んでいる最中と。

GM…「いや、グランフェルデンからの食料かはわからないな。ただ、村に運ぶ最中に運送屋が襲われたらしい。運送屋といえば輸送のプロでな。妖魔とかの対処もしっかりしているところのはずなんだが、最近は妖魔の対応に苦戦しているという噂も聞いているよ」

ウォルロック…随分被害の範囲が広いというか、規模が大きい話なんだな。

GM…「こういう状態なら運送屋組合からの護衛の依頼も増えるかもしれないな」

ソルビット…運送屋組合か。見てみるのもありかな。

ウォルロック…飯の種ではあるけども、ゴタゴタばかりも大変だな。

サイモン…冒険者は他人の不幸を食う話だからな。

ソルビット…基本はしょうがないよねー。これが仕事だからね。

GM…——という話をしていると、後ろから「お前たちも食糧を奪った妖魔を見たのか？」

と声をかけてくる女がいます。

ソルビット…振り向くとそこには？

GM…有角族のドウアンの女性ですね。

ソルビット…引つ張つて連れて行こう。

ウォルロック…ガタイの差！（一同笑）

ソルビット…二人でやれば勝てるって。

GM…「ああ？」と言う女性の背中には**前回の冒険で見たような太さの剣**が挿さっています。

ソルビット…よし、やめよう。（一同爆笑）

ウォルロック…すごく立派なグレートソードですね（笑）。

GM…私もこの前、グランフェルデンの南側の平原で妖魔退治の依頼を受けてたんだがな。

前回の冒険で見たような太さの剣 モーティンのグレートソードはとても大きかったのだ。

よし、やめよう。即断即決がソルビットの信条。

そこで食糧を運んでいる妖魔たちの姿を見たよ」と言っています。

ソルビット…食糧を運んでいる……どっち方面に向けてとかわかります？

GM…「すまないが、それはわからないな。だいたい平原を駆け回った時だからな」

ソルビット…なるほど。

GM…「ただ、その妖魔たちは何か砦のようなどころに入っていつてたように見えたぞ？」

サイモン…これは怪しい。

ウォルロック…砦か。

GM…「グランフェルデンの周辺には騎士団が保有する砦がいくつかあつてな。ただ、あの時の砦はもう使われてなさそうだったから、昔使ってたが放棄してしまった砦だろう」

ソルビット…貴重な情報をありがとうございます。（エールを差し出しながら）ドン。

GM…「おお、いいのかい？ サンキューサンキュー！」と言って、ガボガボと飲んでいきます。（一同笑）機嫌が良くなった感じの女性は続けて、「砦のことが気になるなら、騎士団のところに行ってみるといいぞ？」と言っています。

ソルビット&ウォルロック…ほうほう？

GM…「多分、あの辺の砦なら警護騎士団（レインブランド）の物だろうから、警護騎士団の本部に行ってみるといいんじゃないかな？」と機嫌よく教えてくれます。

ソルビット…なるほどなるほど。

ドン。引きこもりだった割に、この辺の気の利き方は蓄えた知識の賜物だろうか。

警護騎士団 レインブランドと読む、グランフェルデン王国の騎士団の一つ。教導の役目を担い、王国の剣とも呼ばれる。

ウォルロック…ありがとうございます。

GM…「じゃあ、何してるか知らんけど、お前たちもがんばれよ！」と言いながら、すごいガタイの良い姉ちゃんは去って行きます。

ソルビット…すごい良い人だった。

GM…前から飲んでる男二人は「おい、あれあいつじゃないか？」みたいなことをゴニョゴニョ言ってます。

ウォルロック…そこそこの名を知れた？

ソルビット…誰々？ ちよつと私たちが来たばかりであんまり詳しくないんですよ。

GM…名前は出ません。何も考えてないんで。（一同爆笑）

ソルビット…絶対今考えたなとは思った（笑）。

ウォルロック…もしかしたらなんかのタイミングでわき出てくるかもしれない（笑）。

サイモン…えーと、南の平原と？

ソルビット…南の平原の砦跡地と……。

ウォルロック…南西のセイカ村で祭りの食糧が奪われたよ、という話。それと砦のことは騎士団に聞いてくれ、だな。

GM…というような話が聞きました。どうする？

ソルビット…騎士団直行……いや、合流してからかな。

何も考えてないんで
その場の思いつきで印象的に
したかっただけの会話。こ
ういう人を出しておく
と、後々で「あの時のあの
人だ！」ができるので楽しい。

GM…では、店を出ようとすると店主のガウルテリオが声をかけてきます。「おう、もう帰りかい？ 何か良いことはわかったか？」

ソルビット…ええ、おかげさまで良い情報が手に入りました。

ウォルロック…成果はありました。

GM…「そうかそうか、よかったよ。そのまま調査を頑張ってくれよ。……そういえば、ちよつと前にもお前たちと同じようなことを調べてたやつが来てたぞ。クラフトワークスとかいう新人ギルドのやつだったけど、一緒に調査してるのか？」

ソルビット…ええ、**そうなんですよ実は。**

GM…「おお、そうなのか。こういう厳しい時代だからな。ギルド同士の協力も大事だからしつかりやつてくれよ。ハハハ」と笑っています。

ソルビット…街の周りのことですからね。**協力してやっていかないとダメですよね！(笑)**

GM…「ああ、よろしく頑張ってくれ」と言つて、ガウルテリオは送り出してくれます。

サイモン…全く、困ったやつらだぜ。

ソルビット…これは、相手のパーティの名声を落とさないように気を遣つた高度なプレイ

ングなんですよ。(一同笑)

ウォルロック…貶してないからね(笑)。

サイモン…きつと今後は仲良くなれるに違いななさ。

そうなんですよ実は 一瞬の迷いも無く笑顔で嘘をつけるソルビットの舌力にはGMもいつも驚いている。

▼ミドルフェイズ3 商人の苦悩

タチキリとサイモンは実際に食糧を取り扱う商人たちに話を聞くべく市場へ向かう。妖魔種族に異世界人と、ちよつと特殊な二人はどんな話を聞けるのだろうか？

GM：続いてタチキリとサイモンは市場にやってきました。商店街の真ん中くらいですね。タチキリ…テンション上がるなあ。(一同笑)

ウォルロック…野原ひろし(笑)。
GM：道沿いにはたくさんのお店が並んでいて、果物や食べ物、アクセサリなど様々な物を売っています。たくさんの人がガヤガヤと喋り、結構な活気がある市場のようです。サイモン…人が多いところは久しぶりだな。早速聞き込みをするか。
タチキリ…こういうところで露店でも開ければなー。あー。

GM：お店の人や通りすがりの人は、そうボヤク二人の姿をチラチラ見ながら通り過ぎて行きます。

ウォルロック…まあ、人目は引くよな(笑)。

GM：後ろから小さな男の子が駆け寄ってきて、鎧の脚のところをべちつと蹴ってきます。(一同笑)

テンション上がるなあ！
クレヨンしんちゃんのスピンオフ漫画『野原ひろし屋メシの流儀』で大阪の繁華街、新世界を訪れた時の野原ひろしの言葉。賑やかな雰囲気、高揚したセリフなのだが、このセリフの時の表情が口だけ笑っている。タチキリの気持ちとはどちらだろうか。

サイモン…うつ、何をする！

GM…「うわー！ 鎧が喋ったー」と言って逃げて行きます。

ウォルロック…アトラクションで後ろから着ぐるみ蹴つ飛ばしてくる悪ガキだな（笑）。

ソルビット…魔法撃て魔法。詠唱をするんだ。

サイモン…人の身体を蹴ってはいけない！ と言って**手のところに風を**。（二同笑）

GM…それを見ると、男の子はもの凄くびつくりした顔で「わ——！！ ごめんなさいごめんなさい！！」と言ってきます。

サイモン…これに懲りたら、人に迷惑をかけるようなことはしてはいけない！

GM…「わーん！」と泣きながら去って行きます。——すると、横にいたおばちゃんが笑いながら「はは、まああんまり脅かしてやんなよ。あんたもそんなに厳つい見た目をしてるんだから子供もびつくりするさ」と言って、ガハハとサイモンの肩に手を置いてきます。ソルビット…そんな厳つい見た目で魔法なんて使ったらびつくりするに決まってるな。

サイモン…こんな丸みのある愛らしいボディなのに。（一同笑）

GM…「横ににいるのもジェルボアの子だろう？」

タチキリ…おや、よくご存知で。

GM…「私はいろんな場所に出かけるからねえ。ただ、見た目が妖魔に近いからビククリする人も多いだろうし、あまり気を悪くしないでくれよ？」

ソルビット…良いおぼちゃんだ。

GM…そう言っておぼちゃんは去って行きます。

タチキリ…ちよつと待ってちよつと待って。

GM…「ああ、どうしたんだい？」

タチキリ…いろんなところに行くって聞いたけど——ここで依頼の内容と最近の事件の話をして——いろんな所に行ってるならそういう話とかは聞いてないかい？

GM…「ああ、その話かい。私自身はここにずつといるわけじゃないから詳しくは知らないけど、食料品で困っている人だったらもう少し通りの奥に食料品が多い通りがあるから、そこで人を探してみるといいんじゃないか？」

タチキリ…いやーありがとうございます。ありがとうございます。

サイモン…なるほど、心得た！ ダッ。

GM…ダッ、と行った先は食べ物がいっぱい並んでいる所になります。——では、【感知】で判定をどうぞ。難易度は10です。

タチキリ…詰んだー！（一同笑）

ソルビット…お前が一番高いんだよ！（笑）

サイモン…ふん。（ダイスを振る） 出目9で13。

タチキリ…（ダイスを振る） 14。

詰んだー！ 障害が出るとりあえず叫ぶタチキリだが、たいていは軽くクリアしてくる。ぐぬぬ。

GM「二人とも成功ね。通りを進むと、食料品店から店員同士の話が聞こえてきます。「え？また食料を奪われたのか？」「ああ、このまま奪われ続けたら商売を続けられないよ」

サイモン「話は聞かせてもらった！

ソルビット「商店街は滅亡する！（一同爆笑）」

GM「やめる！話を聞くたびに滅亡させるんじゃない！（笑）」

サイモン「（笑）話は聞かせてもらったので、もつと詳しく聞かせてほしい。

GM「声をかけると、「ん？あんたらは？」と聞いてきます。

タチキリ「通りすがりの冒険者です。

サイモン「実は、今話をしていた食糧強奪事件について調べている冒険者である。

GM「おお、あの妖魔たちのことを調べてるのか！すごく困ってるんだ。退治してくれると本当に助かるよ」

サイモン「我輩たちに任せておくが良い！……というわけで情報提供を求む。（一同笑）」

GM「知ってることなら全部教えるよ。俺はグランフェルデンの南の方にある村で仕入れた商品をここで売ってるんだが、最近は南の街道で妖魔に襲われることが多くてなあ」

サイモン「南ばかりだな。やはり南。

GM「南ばかりって、サイモンはまだ知らないけどね（笑）。

サイモン「もちろん。プレイヤー発言。」

商店街は滅亡する！ 第一話に引き続きMRRキバヤシネタ。第二話にして早くもアフターグロー定番ネタとなりつつある。

プレイヤー発言 TRPGでは自分のPCが登場してないシーンのこともプレイヤーは知っている。そういうことを話したい時はPCではなくPLとして発言しよう。常にPCに縛られる必要はないのだ。

タチキリ…おいらたちが来た方はどっちだっけ？

GM…東からだね。「しかも食料ばかりが狙われるんだ」と嘆いてきます。

タチキリ…そういえば、おいらたちが来た東側でも似たようなことあったからね。

サイモン…しかしそれは我輩たちが解決した！ 安心するがよい！

GM…「そうなのか!? 南側も大丈夫なのか？」

サイモン…「……………行って見なければわかん！」（一同笑）

タチキリ…その解決のためにおいらたちが動いてるんでね。

GM…で、今話していた店員が横のもう一人の男を指して、「こいつは宝石の取引をしてるんだが、ほとんど襲われていないんだよ」と言ってきます。「ああ、俺はこの通りで宝石類の商売をしていて、南のラインだったたりカナンだったりから道を通ってくるが、ここんと

ころ妖魔に襲われたことはないんだ」

サイモン…食料ばかりが取られていくのか。

タチキリ…中身が分かっているってことかな？

GM…「俺たちも運送屋と協力して危険な街道は避けるように考えてやってはいるんだが、ルートを変えてもなぜだか襲われるんだ」

サイモン…ほほー？ 新情報。

タチキリ…内通者？ 疑っちゃうかなー。

行って見なければわかん！
「いっただって強気。前向きな冒険者、サイモン。」

カナン
「パリス同盟の国の一つ。『機械の街』とも呼ばれ、錬金技術が発達している。」

GM…「この後も運送屋組合に行つて相談する予定なんだよ」と言ってます。

タチキリ…「……それ、ちょっと一緒に同席してもいいですかね？」

GM…「ん？ 構わないが、行くのは商売終わってからだからまだ後になるぞ？」

サイモン…商売終わつてからは夕方では。

タチキリ…あ、そつか。今何時？

GM…朝だね。

ソルビット…個別に運送屋に行けばいいでしょ。

サイモン…メタ発言だけどソルビットとウォルロックの方でも名前出てたしな。

GM…「運送屋組合なら街の職人街の方にあるからな。鍊金術協会の近くだよ」

ウォルロック…別のエリアだね。

タチキリ…じゃあ、直接行つて聞けばいいか。お仕事の邪魔をするわけにもいかないし。

GM…「俺たちも護衛を雇おうにも費用がバカにならないからな。退治してくれると本当に

助かるよ」と二人に言つてきますね。

タチキリ…心中お察します。

GM…「ありがとう。ぜひ解決してくれることを期待しているよ！」

サイモン…任せられよ！

タチキリ…できる限りはやるよー。……じゃあ、とりあえず合流かな。

メタ発言 本来の発言者であるPCが知らないはずのことを発言すること。ここではプレイヤー発言と同義で使われている。ちなみに「メタ」とはギリシア語由来の接頭辞で「高次元の」などの意味。PCの世界を紡ぐPLはPCよりも高次元の存在なのだ。

GM…では、合流しようと呼びを歩き始めると後ろから「あれ、あなたたちアフターグロ
ーの方たちですか？」と、女の子の声が聞こえてきます。

タチキリ…バカな。おいらたちを知ってるだと。

サイモン…結成して一日だぞ。後ろを見ます。

GM…後ろを見ると、クラフトワークスでリリイと呼ばれていたヒューリンの女の子がい
ます。

サイモン…おや、お主は確かリリイ殿と言ったか。

GM…「はい。私はリリイと申します。先ほどはすいません、ミゼルさんがあんな態度を取
ってしまつて」

ソルビット…全くだぜ。

サイモン…まあ若い時はそんなこともある。（一同笑）

ウォルロック…年齢がふつとしてゐるのに言いよる（笑）。

タチキリ…彼があんな風に焦るのには何か理由でも？

GM…「あ、それは……」と言つて言葉を濁してきます。「ミゼルさんはこのグランフェル
デンをとて大切に想っているんです。だからグランフェルデンの問題には責任を感じて
いるんだと思います」

タチキリ…ふむ。

若い時はそんなこともある
「分類…アンデッド」に言
われると説得力があるよう
な無いような。

GM「決して悪い人ではないんです。ただ、グランフェルデンのことについては責任感が強過ぎるというか……」と言葉を探してきます。

サイモン「熱い青年なのだな。

タチキリ「あー、みたいな感じで。察し。

GM「こんなことにはなつてしまいましたけど、私たちもこの事件を解決するために精一杯頑張るので、アフターグロウのみなさんも……協力というわけにはいかないかもしれませんが、解決できるようしくお願いします」とリリイは頭を下げています。

タチキリ「いえいえ。まあこの国のためですし……………ねえ。（一同笑）

サイモン「せ、せやな（笑）。

GM「すると後ろから「おーいリリイ、行くぞー」とメルルが走ってきます。「お？ なんだうちのリリイを誑かそうつてのかい？」と笑いながら言ってきます。

ソルビット「なぜバレた！ ちょうどいい、あなたもこちらの方に……。（一同笑）

GM「ソルビットここにいないだろ（笑）。

サイモン「う、誤解である。

GM「はは、冗談だよ。……しかし、あのソルビットと一緒にいるなんて驚いたけどな。まあすっかり頑張ってくれよ。ソルビットはジャジャ馬だぜ？」

ソルビット「お前が言うか!? お前が!?（一同爆笑）」

ねえ。何も変なことは言っていないが、とても間を置いた言い方に含みを感じずにいられなかった我々。

お前が言うか!? 発言しておいてなんだが、言った後にGMも心の中で同じことを思った。

ウォルロック…お互いに当人がいないことをいいことに（笑）。

GM…「あいつ全然言うこと聞かないからなー」

ソルビット…（小声で）誰のせいだと……。 （一同笑）

タチキリ…まあ、彼とは会って一日ちよいだし。

サイモン…彼は貴重な回復役。 （一同笑）

GM…「なんにせよ、リリイ。もう合流時間だ。行くぞ」とメリルが言うと、「あ、はい」とリリイも答えます。「それでは失礼します」と言って去って行きます。

サイモン…達者でな。

タチキリ…手ぐらひは振りましょう。友好的な人には友好的に接した方がプラスに働く可能性が。……ぶっちゃけ、一人だけで来た時は神隠しにあってもらおうかとも一瞬思ったけど。 （一同笑）

サイモン…ええー（笑）。

* * *

GM…では、このまま合流します。

タチキリ…合流に必要な判定は？

神隠しに、最初の「テンション上がるなあ」は、やはり獲物を探す方だったようだ。

ソルビット…やめる！（笑）

サイモン…迷子（笑）。

GM…では、次はどうしましょうか。

ウォルロツク…えーと、騎士団のところに話を聞いてみようかなと思ってるけど。

ソルビット…そちらは何か収穫は？

タチキリ…運送屋組合とかいうところの話があつたよ、と。

サイモン…どうやら運搬ルートがバレているようだ。

ソルビット…まさか内通者が。

タチキリ…宝石を運搬している人は襲われているのに、食料を運搬している人だけが襲われてるっぽいことは言ってたね。

ソルビット…まさか鼻が良い。（一同笑）

サイモン…なるほど、確かに。妖魔は鼻が良さそう（笑）。

タチキリ…偏見。（一同笑）

サイモン…運送屋組合がなんだか怪しいのではないか？ 運送屋組合と話し合つてルート

変えてるのであろう？

ソルビット…一部が怪しいんだろうね。

ウォルロツク…全体ではないかな。何かが潜り込んでる可能性はあり得る。

迷子 「じゃあ幸運判定、難易度14！」「幸運死んでるメンバーだぞ」「判定に失敗した四人は散り散りに……」

まさか鼻が良い 名探偵ソルビットの迷推理。

サイモン…心臓を食ったオーガが……。

GM…アリアンのオーガはそんなじゃないよ（笑）。ドウアンの邪悪化ただけだから。

ウォルロツク…それなら化ける能力持ちのフォモールとかじゃない？

ソルビット…とりあえず、騎士団と運送屋組合に分かれるか？

タチキリ…全員で行ってもいい気はするけど。

サイモン…しかし競争だからな。彼女らも二人でいたし。

ソルビット…流石に街中じや戦闘にはならないと思うし。——じゃあまた同じ組み合わせで行くか。ソルビットとウォルロツクが騎士団でいいかな。

タチキリ…聞いた方に行くのが自然でしょ。こっちが運送屋組合か。

サイモン…ちなみに騎士団のところが運送屋組合は離れてるんです？

GM…ああ、街中では気にしなくて大丈夫。（地図を見ながら）一応、職人街のこの辺に運送屋組合、高級住宅街のこの辺に騎士団本部があるかな。まあ、街中ならどこでもすぐに合流できるよ。

サイモン…わかった。では行くぞー！ ダッダッダッ。

心臓を食ったオーガ 「ソード・ワールド」に登場する蛮族のオーガは人族の心臓を食べることで、その人族の姿に化けるようになる能力を持つ。GM的にはシナリオの色々な仕掛けに使用して良さがだが、残念ながらアリアンのオーガにそんな能力は無い。

▼ミドルフェイズ4 〴〵 “王国の剣”の導く先 〴〵

グランフェルデンにある二つの騎士団の一つ——レインブランド。“王国の剣”とも呼ばれるこの騎士団の放棄された砦に妖魔が巣くつているのだろうか？ ソルビットとウオルロックはさらなる情報を得るべく、騎士団本部へ向かった。

GM…まずはソルビットとウオルロックの騎士団本部からですね。ちなみにグランフェルデンには二つの騎士団があります。ロイヤルナイツと呼ばれる王立騎士団——これは主戦力としての騎士団で、レイモン王子が率いています。そして、教導の役目を担い“王国の剣”とも呼ばれるレインブランド（警護騎士団）です。——で、二人は高級住宅街にある警護騎士団の本部にきました。

ウオルロック…警護騎士団か。

GM…騎士団の本部ということもあつて、しっかりとした建物が見えます。二人が門の前に行くと、「何か用か？」と前に立っている騎士団員が声をかけてきます。

ソルビット…守衛さんか。……守衛じゃなくて門番か（笑）。

ウオルロック…こういう依頼を受けて動いている冒険者なんですけど、と説明をして……。ソルビット…南の平原で今は使われていない砦のような場所に妖魔がはびこっているの

※警護騎士団の設定について
本キャンペーンでは王立騎士団が主力軍、警護騎士団が警備隊のようなイメージで設定をしていたのだが、二〇二〇年三月に発売した『パーフェクト・ワールドガイド』で警護騎士団が構成員が秘匿された特殊部隊のようなものであることが判明した。本キャンペーン内での両騎士団の設定は変更しないが、公式設定とは違うことをご了承ください。『パーフェクト・ワールドガイド』を買ってね。

守衛じゃなくて門番
でも間違いではないが、現代だと建物内の入口にいるイメージが強い。ちなみに現代では守衛は建物の管理者に直接雇用され、警備員は警備業者に雇用された状態で他者の依頼に応じた建物等に配置される、という違いがある。法律の規制も違うらしい。豆知識。

はないかという話を聞きまして。

GM…「ふむ？ その砦の情報を知りたいということか？」

ウォルロツク…あ、そうですね。はい。

GM…「そうか。……んー、ただ昔に放棄したとはいえ、砦のことを部外者に話すのはなあ」と首を傾けてきます。

ソルビット…そこをなんとか。妖魔が根城にしているという情報が。

GM…「確かに、それが本当なら問題ではあるんだが……」というところで、【精神】か【幸運】で判定です。難易度は……12。

ソルビット…（ダイスを振る）14。

ウォルロツク…（ダイスを振る）ピンゾロ。ファンブル。

ソルビット…**経験値 50 点**か。（一同爆笑）

タチキリ…このゲームで 50 点はヤバくない!? 小銭拾いでもしてファンブル狙うわ!

サイモン…ファンブルを求めて旅に出る（笑）。

GM…「ねえよ（笑）。——騎士団員はウォルロツクを見て部外者感を感じていますが……」。

ウォルロツク…騎士のお兄さんにはこの近辺の出身でないことがわかるんだな（笑）。

ソルビット…この国の周りで起こっていることは危険なんです! どんなわずかな情報でもいいのでお願いします!

経験値 50 点 「ソード・ワールド」でも判定で1ゾロを振るとファンブルになるが、失敗から学ぶことがあったとなり、経験値 50 点がもらえる。何事も挑戦が大事……この補足、ソドワの紹介記事みたいになつてきたね？

GM「ソルビットの必死な説得によって、「……まあ、わかった。まずは中に入ってくれ。隊長に話を聞いてみよう」と言ってきました。」

ソルビット&ウォルロック「ありがとうございます！」

GM「中に入ると、隊長と呼ばれた人が迎えてくれます。「ああ、お前たちが砦のことを聞きたいという冒険者か？」」

ソルビット&ウォルロック「はい。」

GM「依頼を受けているということだそうだが、なんというギルドだ？」

ソルビット「我らは！……名乗り口上は何も考えてないわ。（一同笑）」

ウォルロック「アフターグローと言います。」

GM「アフターグローだな。ちよつと待ってくれ、念の為そういう依頼が本当に受けられているのか神殿に確認させてくれ」と言ってきます。

ソルビット「おお、良い上司だ。感動した。」

ウォルロック「騙って情報をすっぱぬこうと思われてもアレだからな。」

GM「しばし待つと戻ってきます。「待たせてすまないな。確かにそういう依頼を受けたアフターグローというギルドがあることも分かったし、お前たちの身なりが一致していることも確認できたよ。……すまないな、騎士団というとセキュリティも大事になるからな」ソルビット「いいえ、とんでもないです。」

名乗り口上は何も考えてないわ 普通に話すという選択肢は無いソルビット。

G M…「なんにせよ、砦のことを聞きたいということだったな。どの砦のことだ？」

タチキリ…知らんよ。

ソルビット…思ったけどやめろ！（笑）

ウォルロック…南の平原の……放棄された砦で。

G M…「南の平原で放棄された砦か……」と言って、資料を漁ってきます。少しすると資料を出してきて、「いくつかあるが、おそらくこの3つのどれかだろう」と言ってきます。

タチキリ…放棄し過ぎでしょ。

G M…「いっぱいあるんだよ。しょうがないの。」「この南側には3つの砦がある。アダマン砦とバヌリス砦とケイバル砦だ」

タチキリ…アダマン砦やばそうだなー。

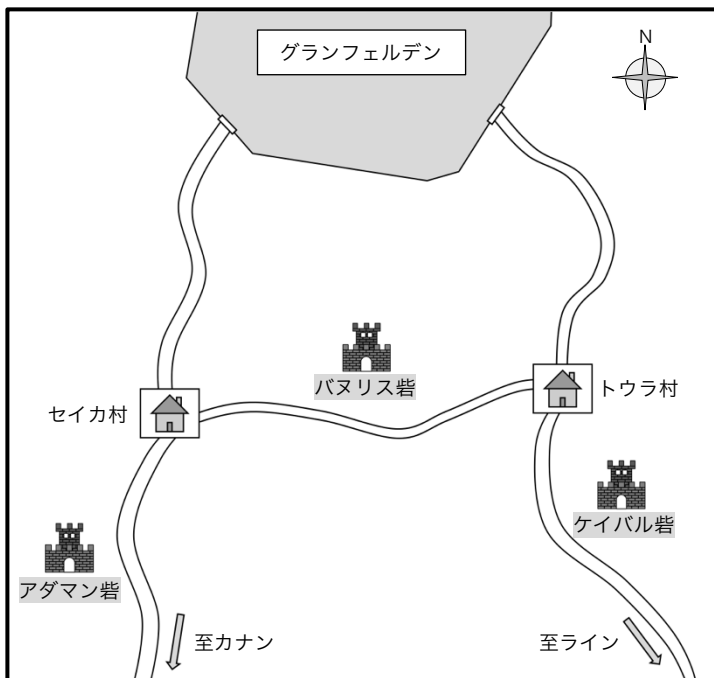
G M…場所に関しては地図を描いてくれます。（実際に地図を描く）

各砦の場所については次ページの地図を参照されたし。

G M…「おそらく、南側の平原で放棄された砦ならこの3つの砦のどれかだろう」と警護騎士団の部隊長は言ってきます。「それで、それぞれの砦なんだが——」

知らんよ
その通りではあるが、聞きに来たといてそんな返しをしたら追い返されるのが普通。

グランフェルデン周辺・南側地図



そう言うと、部隊長はそれぞれの砦について次のような説明をしてくれた。

アダマン砦

防衛を重視した砦。侵入者を射撃するための四角形の囲むような地形やたくさんのトラップが特徴で、最新鋭の装備も保管していたらしい。基本的に正面の入り口しかないが、裏側に兵舎からの緊急脱出用の通路が隠されているようだ。

バヌリス砦

物見櫓のような塔型の砦。防御陣地というよりは監視と兵站を重視した砦だったらしい。内部は螺旋階段になっており、上側に兵士の詰所や武器庫があり、地下の広大な倉庫に食料や補給物資を保管していたようだ。

ケイバル砦

研究施設一体型の砦。前線で使える実用的な兵装の研究開発をしていたらしい。コの字形の建物になっており、入口から見て右側が兵器開発、左側が魔法研究の拠点だったようだ。

タチキリ…アダマン砦の装備とかは残したまま放置している？

GM…「そこまではわからないな。基本的には回収したと思うが……」と言いつつ、「これらの砦は全てグランフェルデンがパリス同盟に入る前に放棄されている。当時のパリス王国との戦争の中で破られて放棄されてしまった砦たちだ」と教えてくれます。

サイモン…どこもほどほどに怪しい情報が出ましたな。

ウォルロック…施設といえばそれっぽさはあるな。

GM…「ここで教えられることはこんなところだろうか」

ソルビット…ふむ。そんなところかな？

ウォルロック…ここで得られる情報はこれくらいじゃねえかな。

サイモン…どこだろうな。とりあえず全部怪しいな。

ソルビット…タチキリとサイモンの方の情報次第だな。

タチキリ…全部燃やそう。

サイモン…燃やせー！ ……風の魔法しか使えない。(一同笑)

ウォルロック…火種がない(笑)。

GM…判定で自動で出る情報はここまでだね。

ソルビット…あとはロールで聞けと。……それぞれの砦の広さ、大きさ、壁の高さとか。

タチキリ…壁の厚さとか。(一同笑)

当時のパリス王国との戦争

最初にグランフェルデン王国が建国されたのが聖暦四〇〇年頃。その後の聖暦五〇〇年頃にパリス王国が建国され、グランフェルデン王国と戦争、グランフェルデン王国はこれに敗北し、属国となつてゐる。ちなみに現在は聖暦一〇一二年なので約五〇〇年前のこと。

壁の厚さとか それを知つてどうするのだろうか。

GM「そこまで細かいことは設定してねえ！」（笑）「どれもそれなりに広いぞ。まあ中でもアダマン砦が一番広いかな。バヌリス砦は高さはあるが面積は小さい。ケイバル砦は敷地は広いが、コの字の建物面積は中くらいだろう」と部隊長は言っています。

ソルビット「情報次第だけど、とりあえずはセイカ村に行くのがいいかなあ。

サイモン「セイカ村で、どっちに走って行きましたかと聞くのがキレイな感じはする。

GM「じゃあこんなところで大丈夫か？」と部隊長。

ウォルロツク「ありがとうございました。

GM「この妖魔たちの食糧強奪事件については我々も調査をしているんから、もし有力な情報があれば我々にも教えてほしい。妖魔たちが強力であるようなら無理せず情報だけでも構わない。よろしく頼むぞ」

ソルビット「ええ、ありがとうございます。必ずやこのアフターグローが——。

タチキリ「命に代えまして。

ソルビット「——命には代えないけど、解決してみせましょう。（一同笑）」

タチキリ「まあ「無理そうなら帰ってきて」って言うてるのに、「命に代えなくても」って言ったら人の話聞いてたの？ ってなるな。（一同爆笑）」

GM（笑）「……では、この辺りでシーンを切りましょう。」

命には代えないけど
冒険者は自分の身体こそが仕事道具。命大事に。

▼ミドルフェイズ5 情報は命

運送屋組合と相談して変えたルートが襲われているという情報から、運送屋組合が怪しいと考えたタチキリとサイモンは直接話を聞くべく運送屋組合へと向かう。二人はそこで幸運な再会を果たすことになった――。

GM…続いて、運送屋組合に向かったタチキリとサイモンのシーンに移ります。

タチキリ…内通者いるっばいって話は伏せようか。

サイモン…まー……そりやせやろ（笑）。

タチキリ…トップの人が黒幕だったら困るし。だいたい組織って腐ってるでしょ。

ソルビット…大丈夫。腐ってるのは上だけだから。基本的には。

サイモン…なるほど。じゃあ出てきたトップを破壊すれば……。 （一同爆笑）

タチキリ…締め上げるとかじゃないの!? （笑）

ウォルロック…なんたる蛮族思考か（笑）。

GM…倒せばとかですらなく破壊って（爆笑）。——というわけで二人は職人街の一角にある運送屋組合にやってきました。

サイモン…はい。

トップを破壊すれば
もはや物質的な破壊宣言。アン
デッドには生死の概念が無
いからだろうか。

GM…運送屋組合の建物の前は広場になっていて、いくつかの馬車が止まっています。
タチキリ…御用改めである。

サイモン…では。たのもー！ バッ！

建物の中には、壁際で談笑している人、休憩で寝てる人、また真ん中の机では4人の人物が広げた地図を見ながら話し合っている様子が見える。

二人が威勢良く中に入ると、60才近いであろうネヴァーフの男性が声をかけてきた。

「ふむ、なかなか威勢良く入ってきたが見ない顔だな。何か用か？」

サイモン…我々はアフターグロウというギルドを名乗っているものである。

GM…「ふむ、聞いたことのないギルドだな」

タチキリ…まだ出来て二十四時間くらいだからね。（一同笑）

サイモン…出来立てホヤホヤ。

GM…「で、その新参ギルドが何か用かね？」

サイモン…近頃頻発している妖魔による食糧強奪事件について調べているのだ。

GM…「そうか。……ああ、ワシはここ運送屋組合の顔役をしているバーネットという者だ」

ソルビット…トップだー！（一同爆笑）

まだ出来て二十四時間くらいゲーム内時間では昨日の午後にグランフェルデンに到着してからなので、二十四時間も経っていない。とても新鮮なギルド。

サイモン…こいつを壊せば……（笑）。

GM…「まあ何か権利を持っているわけではないがね」と付け加えてきます。「ここは運送屋同士の寄合所なんぞでな。あまり関係のない奴は出てつてくれないか？」

サイモン…しかし、商店街の商人たちからも聞いたがだいたい被害が出ているようではないか。どうか協力してもらえないだろうか。

GM…「……それは確かだが、運送屋同士は情報が命なんだ。あまり部外者がホイホイと入ってこれては困るんだよ」とバーネットは言ってきますね。

サイモン…そこをなんとかー！

タチキリ…事件の解決が目的だからね。そんな情報を何かに使うつもりは……うーん……まあ……ないよ。（一同笑）

GM…「その間はなんだ？」と訝しげな目をしてきますよ（笑）。——という話をしていると、奥の階段のところから「ああ、わかったよ。ありがとうな」と聞いたことのある声が聞こえてきます。

ソルビット…は、ミゼル。

GM…トントンと降りてくるのはミゼルですね。奥にいた運送屋の人は「ミゼルさん、よろしく願います」と頭を下げる姿が見えます。ミゼルはそのまま入口の方に来て二人をチラリと見て……。

……ないよ　とても長い間を置いた。心の声が隠し切れてない。

は、ミゼル　ミゼルの気配に敏感なソルビット。一体何のオーラを感じているのか。

サイモン…(元氣な声で) こんにちは！(一同爆笑)

ソルビット…めっちゃフレンドリー(笑)。

GM…(笑) ミゼルは一瞬ビックリした顔でサイモンを見た後で、「……フン」と顔を逸らせてそのまま外に出て行きます。

サイモン…ふーむ、無愛想な奴である。

タチキリ…あれ、フィルボルは？

GM…フィルボルのキルトはいないですね。

サイモン…今回は一人で聞き込みしてるのか。

タチキリ………うーん、少しでも解決したいんだけどねえ。市場が困ってるってのは個人的にも見過ごせないんだよね。

サイモン…市場の方たちからも、ぜひこの事件を解決してほしいと頼まれているのだ。

GM…「確かに、市場の連中にも多少迷惑をかけているところはあるんだがねえ」

サイモン…守秘義務は守ろう。情報を公開するようなことはしない。

GM…「なにもお主たちを訝しんでいるわけではないんだ。ただ、ワシもこの権利を持っているわけでもない。あまり部外者をホイホイと入れるわけにはいかないんだよ」

サイモン…先ほど冒険者のものが奥から出てきたようだが、アレは？

GM…「ああ、ミゼルの坊主か」

こんにちは！ 挨拶は大事。実際にGMもちよつとびつくりした。

無愛想な奴である そうはいうが、スーツアーマーのサイモンは無愛想どころか表情が無いのでは？ と思ったのは秘密。

タチキリ…おや、知り合いで？

GM…「ミゼルの坊主はこの組合とも関係のある奴だからな。仕方ないんだ」

ウォルロツク…地元の人間は強いな。

サイモン…これは難しいぞ。どうしよう。

GM…———というような話をしていると、奥から「あれ、お前たち昨日の冒険者たちじゃないか!?」とまた聞いたことのある声が聞こえてきます。

ソルビット…おお、きたー！ ……名前忘れた（笑）。

サイモン…グリットさん？

GM…奥で地図を見ていた一人が声を聞いて寄ってきます。グリットです。

タチキリ…素晴らしい。

GM…「やつぱりそうだ！ いやーよく来たな！ こんなところまで来て、どうかしたのか？」と聞いてきます。

タチキリ…かくしか。

サイモン…グリット殿。実はうんぬかんぬん。

「———ああなんだ、そういうことか」

得心した様子のグリットにバーネットが「なんだ、お前の知り合いか？」と聞く。

名前忘れた ここで出てくるので思い出してもらうべくオープニングでも名前を出したが無駄だった。登場人物多いから仕方ないね。

かくしか 「かくかくしかじか」の略。TRPGでは、PCとして説明する内容をPLとGMは既に理解している場合に言葉を省略するためによく使われる。漢字では「斯々然々」とも書き、「斯々」は具体的な言葉を省略する、「然々」は分かった内容を書く意味がある。ほぼ同じ意味。

うんぬかんぬん 詳細をぼかしたり省略する時に使う言葉。TRPGでの使い方は「かくしか」と同じ。漢字では「云々かんぬん」となる。「云々」だけで意味は完結していて、「かんぬん」は語呂の良い音を重ねただけらしい。適当な言葉だね。

「ああそうなんだよ。つい昨日、俺がこのグランフェルデンに送り届けてきたんだ」

GM…グリットは「バーネットさん。こいつらは信用できる奴だよ。この前の村でもしっかり依頼を解決してくれたんだ」と言ってくれます。

サイモン…そうそう。もっとアピって。

GM…するとバーネットはグリットの方を見て、「……まあ、お前が何を話そうと自由だよ」と言って離れて行きます。

一同…おー。

タチキリ…すまない。ありがとう。感謝感謝。

GM…「食糧強奪のことを調べてるんだろ？ この運送屋組合でもだいぶ問題になっていくことだから、解決できるならしてほしいんだよ」とグリットは言ってきます。——で、
「何が聞きたいんだ？」と聞いてきます。

ソルビット…判定いらないうつだー！

GM…ここは判定はしません。聞きたいことを聞けば知ってることは答えてくれます。

サイモン…なるほど。

タチキリ…上層部の腐った奴はどいつだー！（一同笑）

ウォルロツク…思っても口に出すな！（笑）

判定はしません 一般的な情報の出し方は「判定で成功する」か「会話で聞き出す」となる。会話で聞き出すのはPLとしての記憶と知恵も試されることになるのでそれはそれで難しい。

上層部の腐った奴はどいつだー！ 直球勝負のタチキリ。入る前に話は伏せようとか言ってたのは何だったのか。

GM「そもそも運送屋組合に上層部というのは無いんだ」

ソルビット「真面目に返してきた!? (笑)」

サイモン「すまない、グリット殿。今のは冗談なのだ (笑)」。

GM「あ、そうなのか？ なんにせよ、この運送屋組合は運送屋同士の寄合所だな。特に誰かが仕切っているわけではないんだよ。さっきのバーネットさんは運送屋歴が長いから、顔役ということでは色々面倒を見てくれるだけで、きちんとした組織ではないんだ」

サイモン「じゃあ……事件が発生している地域なんだが、主に南の方ということで間違い無いだろうか。

GM「そうだな、他の地域でも無いわけではないが、ここ最近で多いのは南の方だ」

タチキリ「他の地域もあるか。現においらたちも東側で襲われたしね。

サイモン「ルートを変えても襲われてしまうと聞いたが、間違いないか？

GM「ああ、もともとこの運送屋組合の話は妖魔たちの危険なルートを外すためなんだが……どうにも最近そういう情報をいくら集めても襲われることが多いのは事実だよ」

サイモン「腕組みして首をかしげる。うーん、一体なぜそんなことに。」

タチキリ「そういえばこの前は馬車ごと奪われたけど、今回はどうなの？」

GM「それはケースバイケースだぞ。馬車ごと奪われる奴もいるし、馬車は守ったが食糧は盗られた奴もいるし……場合によるよ」

真面目に返してきた!?
Mのキャラクターはいつだ
つて真面目ですよ？ G

サイモン…とにかく、奴らは食料を狙ってるようだな。

タチキリ…さつき地図を見てたけど、どこら辺で襲われてるかってわかる？ ルート変えても襲われるっていつても、傾向みたいなのはあるんじゃない？

GM…「ここ最近で俺が聞いた話で言えば、カナンからセイカ村へ向かう途中の通りで襲われたやつがいるな。他の通りでも無いわけではないが」

タチキリ…全くピンとこない顔してる。地元民じゃないんで。カナン？

サイモン…もう直球で聞いてしまうか。…：正直、なぜルートを変えても馬車が襲われるのだろう。どこからか情報が漏れているんだろうか？

GM…「いやあ、それはわからないな」

サイモン…疑うようで心苦しいのだが、近頃挙動が怪しい運送屋はいないのか？

GM…「いや、そんな奴はいねえよ」とグリットは言ってます。

ソルビット…素晴らしい、言い切った。彼は真人間だ。

サイモン…そうになると、たとえば黒幕がいてもわからんな。まあいるかもわからないのであるが。——ふーむ、アダマン砦が怪しいか？

タチキリ…そっちの方に行ってみるしかないかなー？

サイモン…ちなみに、次に食料を運び出す馬車はどのルートを通る予定だろうか？

GM…「次の食料か？ …：そうだな、最近のカナンからの道で襲われたって話があるから

ラインからの道を通るようにしているな。今は南東のトウラ村からグランフェルデンに食料を運ぶ予定があるはずだ」

タチキリ…あー、そっちにも。

サイモン…それはもう出るのか？ メタ的には我輩たちがちょうど着いた頃に？（一同笑）

GM…「まだ村にいるはずだぞ。今日中には運ぶだろうけど」

タチキリ…逆向きか。襲われる前に鉢合わせられるかな？

サイモン…左右どっちにも行く理由があつて難しいな！

GM…さて、他に聞きたいことはありますか？

ソルビット…年収は。（一同笑）

サイモン…近頃儲かつてます？（笑）

GM…「いや、なかなか難しいところだよ。ちょうどこの前の仕事はパーになっちまったし

な」（一同笑）

タチキリ…そういえば、護衛を雇うとかの話つて出てるんです？

GM…「ああ、もちろんそういう話も出てるぞ。ただ、みんながみんな護衛を雇う余裕があるわけじゃない。そのためにこの組合はあるしな。ただ、運ぶものが多かったり、貴重品を運ぶようなところはいつもより嚴重に護衛は頼んでいるようだぞ」

タチキリ…何かあればおいらたちでも依頼は全然受けるよ。駆け出しだけどね。

メタ的には我輩たちがちょうど着いた頃に？ TRPGでは都合良くイベントが起きるものなのです。

年収は 聞いてどうするか。ちなみに現実で仕事の同僚とかに聞くとその後の関係がギクシャクすることがあるので気をつけよう！
この前の仕事 PCたちの活躍で馬車は取り返したものの、運んだ物資は全て無くなっていた。相当な痛手でもグリットは笑顔で仕事を続けるのだ。

サイモン…じゃあこんなもんな。なるほど、為になった！

GM…「おお、良かったよ！」とグリット。

タチキリ…怪しいのはカナンの通りの方で…でも直近はラインの通りを使うと。

サイモン…ぶっちゃけどっちも怪しい。

GM…「じゃあしつかり頑張ってくれよ。お前たちなら解決できると期待してるぜ！」と送り出してくれます。

サイモン…クラフトワークスの野郎に負けはせんさー！

GM…では、シーンを終わる前に合流しましょう。

* * *

サイモン…——しかし、ちょこちょこクラフトワークスとすれ違うから不安になるな。あ

んまり先行できてる感じはしない。

ソルビット…今のところは判定全部成功してるし、大丈夫でしょ。

サイモン…でも向こうは4人でばらけてるのかもしれない。今ミゼルさん一人だったし。

タチキリ…ほら、彼そういうところあるから。

ソルビット…彼ぼっちだから。（一同笑）

彼ぼっちだから　すぐに可
哀想な子扱いされるミゼ
ル。そんなことはないぞ！

ウォルロツク…彼をどういう目で見ていいかわからなくなるから（笑）。

サイモン…一体ミゼルの何を知っているというんだ（笑）。

GM…さて、合流しましたが次はどうしますか？

ソルビット…どっちの村に行くか？

サイモン…トウラ村の方は現在進行形で襲われる可能性があつて、セイカ村の方はこれまでの情報からおおよその方角が掴める可能性が濃厚。

タチキリ…ちよつと遠回りになるけど、トウラ村から行つて眼前に迫つてる危機を……。

ウォルロツク…被害を今から受ける可能性が高い方から行くのはアリかな。

タチキリ…実際にここが襲われればリークが濃厚になるし、襲われなければ——よし。

ソルビット…まあ、よしだな（笑）。

ウォルロツク…それならその足でセイカ村に行くと。

サイモン…バヌリス砦も気になるしな。

GM…では、トウラ村の方に行くでいいですか？

ソルビット…OK牧場。

OK牧場 元ボクサータレント、ガッツ石松のギャグ。本人としては何か良いことがあつた時に言う言葉らしい。どうでもいい話なので、読者の皆様は次のページに進んでOK牧場。

▼ミドルフェイズ6 　いざトウラ村へ

再会したグリットから得た情報によると、次はトウラ村から食料を運ぶ予定があるらしい。ルートを変えたようだが、もしかしたらまた妖魔の襲撃があるかもしれない——嫌な予感を感じつつ、一行はトウラ村への道を進む。

GM…では、次のシーンは街道です。街道をテコテコと歩いていきます。周囲にはのどかな風景が広がっています。途中で点々と小さな村も見つつ、どんどん進んでいきます。

——と、ここで誰か1D6を振ってください。

サイモン…振りまーす。(ダイスを振る) 5です。

GM…5ね。——そうすると、みんなの後ろから馬車が近づいてきて横を通りながら、声をかけてきます。

ソルビット…知ってる人？

GM…知らない人ですね。「お前たち、この先のどこかに向かっているのか？」とネヴァーフのおっさんが聞いてきます。

ウォルロック…えーと、この先の……。

サイモン…トウラ村に向かっている！

GM…「おお、トウラ村なら俺も通るぞ。もし良かったら乗ってくか？」

ウォルロック…いいんですか！?

GM…「一人二〇Gだ」

サイモン…なにに!?

タチキリ…とても苦虫を噛み潰したような顔に。

ソルビット…悩むところだなー。払えるんだよなー。

サイモン…ちなみに、妖魔による食料強奪事件が多発しているようだが、お主の馬車は大丈夫なのか？

GM…「俺は食料は運んでないぞ。それに、こっちの道は比較的安全だろうと話し合って決めたからな」ちなみにゲーム的に言うと、これに乗ると**シーンを変えずに**トウラ村に到着します。乗らずに歩いていくと**シーンを変えて**トウラ村に到着します。

サイモン…ここは——払ってしまおうか。八〇G。

ソルビット…予算はあるでしょ？ ……早いに越したことはない。**払いたくないけど！**

サイモン…じゃあギルド管理金から払いましょう。

タチキリ…でも、もしトウラ村からの馬車があったら……。

サイモン…飛び乗るしかない。(一同笑)

ソルビット…その辺は事前に交渉しておきたいね。

シーンを変えずに、つまりクラフトワークスが進まないということ。

払いたくないけど！
判断は冷静だが、お金への気持ちは正直なまま。

タチキリ…食料強奪事件について調べてるんだよ。話には聞いたけど、この道を通る馬車が食料を運ぶって聞いたから、その見回りも兼ねて行ってるんだよね、と話をする。

GM…「ああ、この道で食料を運ぶ奴のことか？ それなら大丈夫だ。俺がトウラ村に到着しねえと、イースの奴は出発しねえからな」

ウォルロック…じゃあ乗った方がいいな。

タチキリ…乗るわ。苦虫を噛み潰したような顔しながら。

GM…「トウラ村からグランフェルデンに食料を運ぶ奴はイースっていうんだが、そいつは俺の知り合いでな。トウラ村で少し話でもしてから行こうぜと約束してるんだよ」

ソルビット…村に行ったらまだ到着してない、おかしいぞ？ つてやつだな。（一同笑）

サイモン…じゃあ、ギルドからお金を払います。

GM…お金をもらって、「まいどあり！じゃあ後ろに乗りな！」と言ってきます。

サイモン…お邪魔するのである。ガシャ。

* * *

GM…トウラ村に到着です。結構広い村ですね。人も多く、農作物や家畜を育てている家もたくさん見えて、それなりに活気が感じられる村になっています。乗せてくれた馬車で

苦虫を噛み潰したような顔
頻繁に苦虫を噛み潰すタ
チキリ。この先何匹の苦虫
を噛み潰すのだろうか。

村に入っていくと、整備された道沿いには何軒かお店とも立っているのも見えますね。

サイモン…まだこれといって何も起こっていないように見える？

GM…うん、何も起こってないね（笑）。

タチキリ…ここは平和な村だよ。

GM…「じゃあこの辺でいいかな？」と馬車の人は言ってきます。

ソルビット…はい。

サイモン…助かったのである。

GM…「それじゃあ、気をつけて行ってくれな」と言ってガタガタと先の方に去って行きます。

——そうすると、村人が話しかけてきます。「おや、旅人さんかい？」

タチキリ…間違いではない。

サイモン…我々は冒険者のものである。

GM…「ああ、冒険者の人たちかい。お疲れ様です。こちらの村には何か用で？」

サイモン…この辺に食料を積み込んだ馬車が来ていないか？

ソルビット………いやいや！ 怪しいから！（一同笑）

タチキリ…先に説明しようぜ！ 蹴りを入れるわ！

GM…「そ、それを聞いてどうしようってんだい？」と（笑）。

ウォルロック…こうこういうことだと説明を。

怪しいから！ 突然現れて
食料の居場所を聞き出そう
とする冒険者（自称）。怪し
さしかない。

蹴りを入れるわ！ 今回も
タチキリに蹴られるサイモ
ン。コントか。

ソルビット…うちのアホが失礼しました（笑）。

サイモン…まっすぐ一直線に。

GM…「ああ、そういうことかい。それならイースさんのことだろう。この後グランフェルデンに荷物を運ぶ予定だと聞いているよ」

ソルビット…もう着いてるのか。よかったよかった。

GM…「今なら出発の準備をしている頃じゃないかな。この道をもう少し進んで右側に馬車があるから、その辺りを見ればイースさんがいると思うよ」と村人は説明してきます。

タチキリ…とりあえず、この村で最近食料強奪の話が出てるかは聞きたいんだけど。

サイモン…この村にやってくる馬車で襲われたとかはないのか？

GM…「ああ、その話かい？ 今のところはうちの村で直接的な被害を受けたことはないけど……この村から運搬した食料が奪われたという話は聞いたことがあるよ」と言ってます。

「この前だと、この村からセイカ村に運ぶ途中の馬車が襲われたという噂は聞いたなあ」

タチキリ…やつぱりかー。こっちは比較的安全で、向こうに行くほど危ない可能性があるってことなのかな。……でも食料は襲われると生活に響くし。

サイモン…正直、来る途中で出くわすかなと思ってたから、どうしようかな。

ソルビット…乗って一回帰るか……セイカ村に行くか……。

タチキリ…でも八〇G払ってここに來たしな。難しいなあ。

ここで次の行動に悩む一行。イースが運ぶ食料が襲われる可能性から守りながら妖魔を
 探すためにイースの馬車に同行することを考えるが、もし襲われなかった場合に無駄足に
 なることを警戒。これまでの情報から西側の砦が怪しいとも考え、確実な情報を得るため
 にセイカ村に向かう案も出る。

キャラとしての意見とプレイヤーとしての意見をぶつけつつ、しばらく話し合った結
 果……イースの馬車に同行の交渉をすることに。

サイモン……では、（イースと共にグランフェルデンに）戻るでいいであるか？

ソルビット……リーダーが戻るといいならいいよ。

タチキリ……リーダーが言うならしょうがないな。

サイモン……くっ、上に立つ者の責任ってやつがのしかかってくる。

タチキリ……反発があつたらずぐ蹴つ飛ばすけど。（一同笑）

ソルビット……ダメーじ無いから。（一同爆笑）

サイモン……心が傷むでしょ！（笑）——では、イースさんに話を聞きます。

GM……では、村人が言つたように奥に進むと、馬車が止まっているところが見えます。そ
 こには馬を手入れしているヒューリンの男性が見えますね。

サイモン……我々はこのよう者である！ サイモン覚えた！

上に立つ者の責任 散々相
 談した挙句に責任だけ押し
 付けられている。

心が痛むでしょ！ 《エレ
 メンタルボデー》で物理防
 御は高いサイモンでも、心
 は普通の人と変わらないの
 だ。でもHPは減らない。

こういう者である！ どう
 いう者かは不明。

サイモン覚えた！ 活用は
 できていない。

ソルビット…言い方！（笑）

GM…「お、おおなんだい？」と、ちょっとビックリした顔で聞いてきますよ。

サイモン…ええ、さっきの反省を活かしたのに。（一同笑）——かくかくしかじかです。こういう事件を調べていて、これから食料をグランフェルデンに運ぶと聞いた。

GM…「確かにそうだよ。今からこの馬車の食料をグランフェルデンに運ぶところだ」

サイモン…そこで相談なのだが、我々に護衛をさせてもらえないだろうか。

GM…「護衛かい？ 気持ちは嬉しいけど、護衛を雇うお金を全然持つていないんだよ」
ソルビット…襲われたらいいよ。

ウォルロック…何かあったら対応すると。

サイモン…我々も一度グランフェルデンに戻るつもりでな。乗せてくれるだけでいいのだ。

その途中で襲われたら……まあちょっとお金をいただければ……。 （一同爆笑）

GM…「な、なんかタダでついて来るだけつてのもそれはそれで怖いんだけど……対応してくれるのは嬉しいんだけど、あまり出せるお金は無いよ？」

サイモン…サイモン的にはタダでもいいので、必要なら交渉してくれ。

ソルビット…タダだと良くはないけどな。

タチキリ…タダでもとか言いでしたら蹴りでもくれてやるか。

サイモン…懐事情が寂しいのなら致し方ない！ それで受けよう！ とか言い出すけど。

まあちょっとお金をいただければ、ソルビット的交渉術を覚えたサイモン。どんなお金にがめついギルドになつていく。

タチキリ…蹴りをくれる。

サイモン…ぐへー。

ソルビット…まあ、後ろめたいし、しょうがないかな。聞かなかったフリをする。

ウォルロツク…しゃあないかなー。

サイモン…とにかく、我々は正義感に基づいて動いている。決して金銭欲とかではなく。

ウォルロツク…そうだよ、PCはそういう感じでしょ、リーダー？

サイモン…そう、リーダーはな。(二同笑)

GM…「……わかったよ。何かあった時には守ってくれるつてことでもいいのかい？ その時

の護衛費用がどう出せるかはわからないけど、それでもいいんだったら」

ウォルロツク…もちろんですよ。

サイモン…構わぬ。

GM…「それじゃあ、もし襲われることがあったらしっかり頼むよ？」

ソルビット…はい。

タチキリ…もちろんですとも。

GM…「では、イースの馬車と共にグランフェルデンへの街道を進むことにしましょう。

蹴りをくれる。完全にコ
ント。

金銭欲とかではなく 金銭
欲を振り払い、正義の心を
取り戻したサイモン。いつ
まで保つだろうか。

▼ミドルフェイズ7 食料を狙って走る者 〴〵

食料を運ぶイースを護衛しつつグランフェルデンへ戻ることにした一行。警戒しながら進む道中——ついに走り込んで来る者たちと遭遇する。

GM…さて、トウラ村からグランフェルデンへ向けて移動しています。しばし平和な時間を過ごしています。

一同…はい。

GM…そしてそれはそのまま終わる——ことはなく。三十分ほど進んだところで、みんな【感知】判定をしてください。難易度は10！

ソルビット…この瞬間を待っていたんだー！（ダイスを振る）12！

ウォルロック…（ダイスを振る）12。

サイモン…（ダイスを振る）7。

タチキリ…（ダイスを振る）12。

GM…サイモン以外の3人は東の方角から何かが走って来る音が聞こえてきます。

サイモン…平和である。

ウォルロック…こつそり外を見る。

平和である 襲撃を警戒して同行したはずなのにのんきなギルドマスター。

GM…遠くの方に妖魔たちが見えますね。バグベアたちがこちらに走ってきてるのが見えます。ドドドド。

サイモン…うーん。今日も平和。(一同笑)

ソルビット…馬車を止めろー！ イースさん、妖魔だ！

GM…「ん？」とイースはそれを聞いて東を見ると、「わわ、本当だ！ こつちにまつすぐ向かってきているよ！」

サイモン…な、なに！ 本当だー！ (一同爆笑)

ソルビット…ここは俺たちが食い止めるから！ ……ちよつとそこで待ってて。(一同笑)
 タチキリ…ここですら先行って言うて、我々が歩くのがしんどいので……。

ウォルロツク…心の声は飲み込んでおこうぜ(笑)。

サイモン…それに他のに襲われても困るからね。

ソルビット…別働隊がいるかもしれないから、我々からちよつと離れて待っててくれ！

GM…「わ、わかつたよ」と言つて、みんなを下ろしてちよつと離れたところに移動します。

サイモン…すぐ片付けるぞ！

GM…では、ドドドドと近付いてくる妖魔たちですが……現れたのはバグベアとトロウル、その後ろに銃を持ったフォモールもいます。イースはみんなの後ろ5mくらいね。

サイモン…イースさん戦闘領域にいるんですか!?

今日も平和 つい一昨日にも妖魔の襲撃事件に遭遇しているはずなのだが。

な、なに！ 本当だー！

なぜかイースよりも驚くサイモン。この展開を予想して来たはずでは。

ちよつとそこで待ってて

自販機に飲み物を買に行くと同じくらい感覚で言われても。

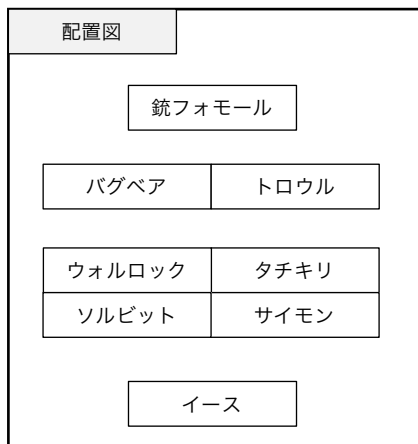
ソルビット…やべー。

GM…みんなが行っていいって言わなかったからね。妖魔たちはキミたちの姿を見ると、5mくらい離れたところで一度足を止めます。で、後ろにいる銃を持ったフォモールが、「チッ、冒険者か——おい、トロウル！ そいつらを足止めしろ！ バグベアは食料を奪うぞ！」と指示を出してきます。——では、戦闘を開始しよう！

● 第二ラウンド

■ 行動値

バグベア..	11
タチキリ..	10
ウォルロック..	8
トロウル..	7
サイモン..	6
ソルビット..	4
銃フォモール..	4



GM…まずは行動値。バグベアが11。トロウルが7。銃を持ったフォモールが4です。
ウォルロック…あぶね。ギリギリ勝ってる。

GM…イースは行動しません。——まずはセットアップから。こっちは何もなしですね。
サイモン…これ、行動値で先取らないとイースさん死んでしまうのでは。

タチキリ…バグベアには負けてるな！。

ウォルロック…でも、俺たちを迂回しては届かないでしょ。

サイモン…我輩がイースさんと同じエンゲージに行くべきか？

ウォルロック…《カバールリング》の出番か。

ソルビット…《コンコーダンス》《エンサイクロペディア》。GMが喜ぶコンボ。

GM…喜ぶ！（笑）

ソルビット…（ダイスを振る）わーお。20！

GM…全員抜きましたね。バグベアとトロウルとフォモールシューターです。それぞれ説明しましょう。

バグベア

分類…妖魔、レベル4（モブ）、属性…無し、【物理防御力】の方が高い。

エネミースキル…《疾走》1、《高速機動》1

イースさん死んでしまうのでは、ここでイースはエキストラ（データを持たないNPC）として扱うので、攻撃されると問答無用で死ぬ可能性があることをPLに伝えている。

喜ぶ！とはいえ、識別値を抜いてくれないことには意味がない。ソルビット頼むぞ！

トロウル

分類…妖魔、レベル4、属性…無し、【物理防御力】の方が高い。

エネミースキル…《なぎ払う腕》1、《暗視》1、《粘液の肌》1

フォモールシューター

分類…妖魔、レベル4、属性…無し、【物理防御力】の方が高い。

エネミースキル…《異形…照準眼》1、《ワイドアタック》2、《ガンスミス》1、《コンバ
ージョン…ライフル》3、《ホークアイ》3

GM…トロウルは邪悪化したネヴァーフで、表皮はぬめぬめとした粘液に常に覆われています。……ちなみに知能が低いことで有名です。（一同笑）

サイモン…バカで有名とは（笑）。

GM…《粘液の肌》はトロウル専用スキル。受けたHPダメージが10点未満の場合、ダメージがゼロになります。

タチキリ…は？ おいら無理……。

ウォルロック…ATフィールドみたいな。



バグベア

エネミースキル 本リプレイでは特微的なスキル以外の詳細は省いたが、実際のセッションではほぼ全スキルの詳細も説明している。トロウルの《なぎ払う腕》は範囲攻撃になるとか。

ATフィールド アニメ『新世紀エヴァンゲリオン』に登場するバリア。正式にはAbsolute Terror Field（絶対不可侵領域）と呼ぶ。物理的だけでなく精神的な壁でもある。嫌な相手にはATフィールド。

GM…フォモールシューターはライフル型の鍊金銃を持ったフォモールです。異形として照準眼を持っていて、射撃の命中判定が+1Dされます。

ウォルロック…《コンバージョン…ライフル》だと射程が長い！

GM…そう、射程50m。《ホークアイ》はムーブアクションで使うことで射撃攻撃のダメージを+9します。

タチキリ…GM、一話分くらい敵の強さ間違つてない？

GM…間違つてないよ。レベル4。

ウォルロック…なんにせよやるしかない。

サイモン…これでイースさん死んだら本当に罪悪感すごいから、できれば生きてほしい。

タチキリ…やばい、勝てる気がしない。

GM…セットアップはいいですかね。では、バグベアからの行動です。《高速機動》でみんなのところのエンゲージに突っ込みます。

タチキリ…あれ？

GM…流星にイースのところまで迂回して直接行ける状態じゃないからね。



フォモールシューター



トロウル

ウォルロック…走ってきてるルートを塞ぐように俺たちが立っている状態のはず。

GM…放つと思ったら突き抜けていくかもしれないけどね。今はエンゲージに突っ込みます。

攻撃対象はランダムで……（ダイスを振る）サイモンで。

サイモン…来いやー！

ソルビット…いいぞー。

GM…《高速機動》で命中判定が+1Dされて、3D+7。

ソルビット…大丈夫、2個でも当たりますから。

ウォルロック…サイモンが避けられると思っているのか！

GM…（ダイスを振る）出目10で17。

サイモン…2Dで17。固定値はゼロなので出目オンリーだ！（一同爆笑）

ウォルロック…【敏捷】低くて回避に修正入ってゼロか（笑）。

サイモン…（ダイスを振る）達成値5。

GM…命中だね（笑）。爪で攻撃です。ダメージは《疾走》で+1Dされて4D+19。（ダイスを振る）出目11で30点。

タチキリ…は？ 高い。

ウォルロック…でも自身の物防で半分削るでしょ。

サイモン…半分は削るけどでかいよ。

サイモンが避けられると思
っているのか！ いくら鈍
重な鎧姿とはいえ、ひどい
言われようである。

固定値はゼロなので出目オ
ンリーだ！ 避けられると
思えなくなった。

ソルビット…《プロテクション》。(ダイスを振る) 5点軽減。

サイモン…10点通つて残24点。ぐふー、痛い！

タチキリ…バカな、うちのウォーリアに傷を付けただど!? (一同笑)

GM…「バグベア、そのまま冒険者どもを蹴散らして前に進め!」とフオモールシューターは言ってます。続いてはタチキリです。

サイモン…やつちやつてください！

タチキリ…このままぶった斬るか。バグベアに武器攻撃。

タチキリの攻撃はバグベアに命中。ダメージロールは2Dで出目が4と振るわないが、両手短剣で前回よりも攻撃力が6点増加しており、14点の物理ダメージを与える。

GM…前回よりも6点も上がると違うね。続いてウォルロック。

ソルビット…目の前のを倒してくれるとすごく喜ぶ。

ウォルロック…目の前をやらないとこの場から散れないからな。とりあえず数を減らす。

GM…ムーブせずこのままでいいのかな？

ウォルロック…おう。バグベアに《バッシュ》! (ダイスを振る) うお、命中が25!?

タチキリ…強い！

うちのウォーリア サイモンはメイジ。ここテストに出ます。

この場から散れない アリ
アンロッドでは離脱しても
メジャーアクションはでき
る。特に封鎖もしていない
ので離脱できないわけでは
無いのだが……？

ムーブせずこのまま この
行動がどうなるのか。こう
ご期待。

GM…出目15。すごい。

ウォルロック…今いらないよー。バグベア相手に振る出目じゃない！（笑）

GM…回避はクリティカルのみ！（ダイスを振る）……はい、12です。

タチキリ…見てろよー。1・2・2とか出るぞー。

ウォルロック…やめろ（笑）。ダメージロール。（ダイスを振る）おお、そこそこやる気。

タチキリ…お前マジで誰や。

サイモン…最近、プレイヤーは別人に入れ替わってるから。（一同爆笑）

ソルビット…ひどい（笑）。

ウォルロック…俺は誰だ（笑）。えー、物理で32点。

GM…32点!? きたなー。……まだ生きてはいます。

ソルビット…生きてたか。

GM…続いてはトロウルのターンですね。実は移動が11mあるんですねー。

タチキリ…は!?

ウォルロック…【移動力】は【筋力】依存だからなー。

GM…まあでも、みんなのところに突っ込みます。キミたちが離脱しないでいてくれたので、メジャー《なぎ払う腕》で範囲（選択）の白兵攻撃。PC4人に対して攻撃です。

サイモン…確かに、ウォルロックは離脱してもよかったかも。今更。

プレイヤーは別人に入れ替わってる ウォルロックのプレイヤーは以前からダイスの期待値が低いと仲間内で言われてたが、本キャラクターでは結構な出目を出してくる。お前は誰だ！

GM…命中判定から。3D+9。(ダイスを振る) 達成値20です。みんな回避をどうぞ。
 タチキリ…20!? バカじゃないの!?
 サイモン…無理でーす!

ここでウォルロックがクリティカルで回避するが、他の3人には順当に命中する。

GM…ウォルロックだけ回避か。トロウルの太くてぬめぬめした腕が3人に降りかかる!
 ソルビット…武器すつば抜けたりしませんか。

GM…武器じゃないです。**腕です。**(一同爆笑)

サイモン…(ソルビットに)《カバリング》する?

ソルビット…ワンチャン死ぬかー? …いや、今回はいいか。

サイモン…フォモールシューターは【行動値】いくつだったか。

ソルビット…4。先に回復はできる。このゲーム、デフォで範囲ヒール無いからな。

サイモン…なるほど。……とりあえずこのまま受けるか。そっちは死なないの?

ソルビット…大丈夫なはず。

GM…ではダメージ振りますよー。3D+18。(ダイスを振る) 29点の物理ダメージ。
 タチキリ…耐えた。さらに《ナイフパライ》で物理ダメ10点軽減。

腕です 大きく振り抜いた
 ら腕がすつば抜け……たり
 はしない。

ソルビット…サイモンに《プロテクション》打って、自分にヒールするのがいいかなあ。

《プロテクション》をサイモンに。(ダイスを振る) あう、出目1。3点軽減。

サイモン…11点くらった。残り13点。

ソルビット…やっぱり次はサイモンにヒールだな。かばってくれ。

サイモン…そうであるな。

GM…今ダメージをくらった人は「スリップ」を受けたので移動ができなくなります。で、

トロウルの攻撃は終わり。続いてサイモン。

サイモン…我輩か。殴るならトロウルか？

ソルビット…バグベアは《ワイドアタック》で倒せるでしょ。

タチキリ…そいつ、おいらより先に動くよ？

サイモン…でも倒しきれんだろうか。

ウォルロック…一応バグベアは攻撃集中してるから……倒せるとは思うんだが……。

サイモン…また範囲攻撃飛んでくるのもやだけどなあ。

ソルビット…でもトロウルは倒しきれないのでは。3人で殴ればワンチャンか？

サイモン…とりあえずムーブで「スリップ」を回復。起き上がります。マイナーは無し。

……結局どうするか？ どっちがいいかな。イヤなのはトロウルかと思うのであるが。

ソルビット…そりやそうだね。

GM…さあ、どうしますか？

サイモン…——トロウルを殴る。くらえ《エアリアルスラッシュ》！（ダイスを振る）惜しい。達成値19。

GM…クリティカルのみだな。回避は2D+3。（ダイスを振る）8。ダメージどうぞ。

サイモン…《フランクスタック》も乗せるか。そい！（ダイスを振る）……34点の《風》！GM…また素手から風が。……粘液の肌をぶち抜いて風が当たります。

サイモン…ふん！ ぶちやあ！ 気色悪い！

ウォルロック…粘液が飛び散る（笑）。

サイモン…キシヨいのである！

GM…トロウルが「オウオオ」と言ってます。

サイモン…全体的に気持ちが悪い。（一同笑）

ソルビット…次は俺だ。ムーブで起きた。マイナーは無く、メジャーでサイモンに《ヒール》。（ダイスを振る）惜しい、普通の成功。（ダイスを振る）24点回復。

サイモン…全快したぜ！

ソルビット…次はカバよりしくー。（一同笑）

GM…では、フォモールシューターのターンですね。ムーブは当然《ホークアイ》。メジャーで《ワイドアタック》。

気色悪い！ 風でエンゲージ内にトロウルの粘液が飛び散る。大惨事。

サイモン…こいつも範囲攻撃なんだよなー。

GM…命中が…異形で増えて5D+4か。(ダイスを振る)クリティカルはしなかった。達成値26。全員対象です。ライフルだけどショットガンのようにはじけ飛ぶ！

ソルビット…銃が。(一同爆笑)

GM…弾！弾！(笑)

一同…(ダイスを振る)回避失敗。

GM…全員失敗かな。じゃあダメージ——あ、その前に《カバリング》する？

サイモン…そうですね。

GM…この場合は二倍だっけ？(ルールブックを見て)…最終的に自分が受けるHPダメージを二倍にして適用する、か。防御力も軽減も適用した後に二倍だね。

サイモン…なるほど。ではソルビットを《カバリング》である。

GM…サイモンは飛び散る銃弾の中、ソルビットの前に颯爽と立ち塞がる——。

サイモン…ザッ！

ソルビット…サイモンさんカッコいいー！

GM…メイジ فقط。(一同笑)

ソルビット…さっき話してたんだけど、現実的には範囲攻撃カバりしてもダメージ倍にはならないよね。

銃が
ショットガンも本体
がはじけ飛んだりしませ
ん。

サイモン………いいんだよ！ ゲームシステム上仕方ないんだよ！

GM…普通に考えればね（笑）。ほら、手でソルビットのを全部受けるとか。

サイモン…まず自分が当たってから時間軸をずらしてもう一回当たりに行く。（一同笑）

ウォルロツク…《カバリング》スキルとは（笑）。

GM…一瞬だけ二人になって両方くらって、元に戻ってとか……。 （一同笑）はい、ダメー

ジロールは《ホークアイ》の+9と《ワイドアタック》の+4で……4D+26。

サイモン…ヒエー。

GM…（ダイスを振る）34点、物理ダメージ。

タチキリ…ジャストで死んだ。

サイモン…死んじゃうんすか!?

GM…え、《ナイフパライ》は？

タチキリ…防御と《ナイフパライ》で15点軽減で19点ダメージ。で、残【HP】19点。

GM…あ、さつきも結構くらってるからか。

ソルビット…サイモンはまだ生きるよね？

サイモン…まだ生きはする。

ソルビット…じゃあタチキリに《プロテクション》で。

タチキリ…ごめんなさい。

時間軸をずらして さすが
異世界人。発想が違う。

ソルビット…いやいや。（ダイスを振る）お、今日は優しい。7点軽減。

タチキリ…じゃあ残【HP】は7だ！ 計算放棄！（一同笑）

ウォルロツク…23点くらって、残22点。だいたい半減。

サイモン…（ダメージ計算中）二倍して……ん？ ちよつと待つて？ ……生きない気がする。さっき全快はしたけども。

GM…防御15点で19点ダメージを二倍。38点ダメージか。【HP】34点だと倒れるな。

サイモン…くつ、残念。ぐはー、倒れました。

ソルビット…『プロテクション』考えた方がよかったか？ あまり変わらんか。

タチキリ…火力出ないからなー。やばいなあ。

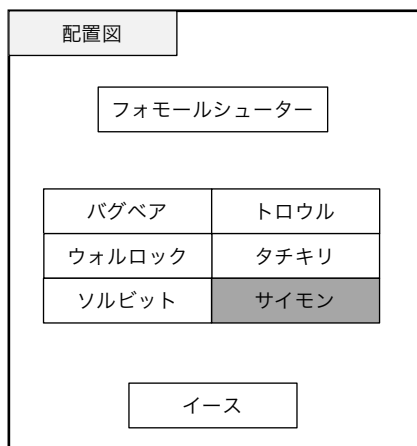
GM…クリンナップは特になしかな。では、次のラウンドへ。

● 第二ラウンド

■ 行動値

バグベア… 11
 タチキリ… 10
 ウォルロック… 8
 トロウル… 7
 サイモン（戦闘不能）… 6
 ソルビット… 4
 フォモールシューター… 4

配置図



GM…セットアップは……特になしだね。では、バグベアは目の前を攻撃します。対象はまたランダムで。（ダイスを振る）——ソルビットに攻撃です！

バグベアの攻撃はソルビットに命中。24点のダメージが襲いかかるが、『プロテクション』の出目が良く、HPダメージを9点まで抑えたことで残り【HP】2で耐える。

GM…生きてるね。続いてタチキリ。

ウォルロック…なき払え！

タチキリ…ムーブで「スリップ」を解除。マイナーで……あ、HPポジション買ってない。

GM…あー。

タチキリ…メジャーで《ワイドアタック》。(ダイスを振る) 出目1・2・3。……11。

サイモン……振り直した方がよいのでは。当たらない気がする。

タチキリ…これは当たらないな！ 振り直す！ なけなしのフェイトを使って……(ダイスを振る) 出目10で15。

GM…強くなったね。まずバグベアの回避は2D+5。(ダイスを振る) 12で回避失敗。トロウルが2D+3で、(ダイスを振る) 7で失敗。両方ヒット！

タチキリ…ダメージが《ワイドアタック》の+2で2D+12。(ダイスを振る) 22点！

GM…お、結構でかい。(計算して) トロウルも粘液の肌を通って傷が入ります。そして、バグベアはタチキリの華麗な剣術によつてはじけ飛びます。バシユン！

ウォルロック…よし！

タチキリ…よし、やつと自分の手で獲物を倒した。実績解除や！（一同笑）

GM…バグベアの最後の一匹がタチキリの剣術で斬り伏せられたところでフォモールシューターが叫びます。「くそ、冒険者め。……食料は奪えんか。トロウル！ 一旦引くぞ！」

ソルビット…やめろよ。足止めするなよ。(一同笑)

サイモン…我輩は死んでるんで。慈悲か。

GM…慈悲ではない。もともとそういう仕様だ。

ウォルロック…誰かが倒れたら損切りして逃げると。

ソルビット…流石にキツかったな。

* * *

GM…さて、逃げて行きますけどどうします？

ソルビット…トロウルの足跡が残るはずだから大丈夫でしょ。

ウォルロック…ドッタドッタと。

GM…多少は痕跡残るけど、最後まで追いかけられるほど完璧に残るかは保証できないな。

ソルビット…質問その一。どっち方向に逃げました？

GM…今のところは東の方に逃げてますね。来た方向。……このまま見過ごすでもいいかな？

ウォルロック…追撃はキツイかなー。

ソルビット…気絶してるのもあるしね。追いかけるのは無理かな。

サイモン…申し訳ない。

そういう仕様 この戦闘は
どれか一体でも倒されたら
残りが逃走することになっ
ていた。慈悲は無い。

GM…では、妖魔たちは逃げて行きます。

ソルビット…でも、帰る理由はないか。起こして――。

タチキリ…(元気に) 剥ぎ取りタイムだ！ (一同笑)

GM…バグベアはできるね (笑)。

ウォルロック…仕留めた獲物を剥ぎ取りたくて仕方ないと (笑)。

サイモン…我輩もむつくり起き上がるか。ふえー、ひどい目にあつたのである。ダメージ計算はちゃんとしましょう。

タチキリ…《トレジャーマニア》と《トレジャーサーチ》で。(ダイスを振る) 11。

GM…11は妖魔の爪 (五〇G) が2つ。

この後は消耗した【HP】を回復すべくソルビットがMPポーションを飲みながら《ヒール》を連打。8回打つところで全員が全快した。

GM…――では、よろしいですかね。

一同…はい。

GM…イースが寄ってきます。「みんな大丈夫かい!」

一同…大丈夫じゃないです。(一同笑)

剥ぎ取りタイムだ！ 倒れている仲間を横目にとっても嬉しそうなタチキリ。人生の目的だから仕方ない。

大丈夫じゃないです
よね！
です

サイモン…やはりポイントアーマーは買うべきだったか。

ウォルロック…なんとか撃退はしました……（笑）。

GM…「でも、本当に良かったよ。キミたちがいなかったらどうなっていたことか」

ソルビット………せやな（笑）。

タチキリ…ふざける余裕も無い……。

サイモン…しかし、どうするかな。

ウォルロック…素直に西寄りの方角に走って行ってくれば決断もできたんだが……。

サイモン…東から来たしなあ。情報がしつちやかめつちやかになってしまった。

GM…一応去って行った方角は見えてたし、見える範囲には跡が残ってますね。

ソルビット…とりあえず、足跡を追跡かな？ さすがにもう護衛する余裕はないだろう。

俺たちはあいつらを追いかけるから、後はがんばって言うしかないな。

ウォルロック…この後さらに追撃することも……多分無いと思う。

サイモン…逃げて行った方向を素直に受け取るならケイバル皆だろうか。

ソルビット…とりあえず、痕跡追えるところまでは調べてみよう。

GM…イースは？

ソルビット…イースさんには……じゃあ、悪いけどあいつらを追いかけて行くから、一人

で帰ってくれ。（一同笑）

一人で帰ってくれ なんだ
かわからないまま付いてき
たと思ったら、急に突き放
される。可哀想なイース。

サイモン…すまん！（笑）

GM…「あ、ああ。分かったよ。でも、キミたちこそそのケガで大丈夫なのかい？」

サイモン…一応全快はした。

ソルビット…神の力によって体の傷は治った！ 心の傷は知らん！（一同笑）——それと、戻ったら組合にルートを変えたばかりでも襲われたと報告はしておいてくれ。

GM…「ああ、それはぜひさせてもらおうよ」

タチキリ…ああ良かった。それだけでも来た甲斐があったよ。

サイモン………グランフェルデンに一回戻ってポイントアーマー買ってくるか。（一同爆笑）ソルビット…何が恐ろしいって、（選択肢として）無いわけじゃないんだよねー（笑）。

サイモン…それとHPポーションも買っておけば良かったなと。

GM…「それじゃあ、僕はこのままグランフェルデンに戻って、今のことを組合や国に報告してくるよ。みんなも本当に気を付けてくれよ」と言つて、イースはグランフェルデンの方へ去って行きます。

一同…はい。

GM…では、みんなは？

ウォルロック…痕跡を探します。

GM…では、痕跡を探して進みましょう。……では、一旦シーンを切ろう。

心の傷は知らん！ ソルビットが信仰する神は物理的な奇跡が専門なので精神面はフォローできない。

▼ミドルフェイズ8　　ｼｰﾌの腕の見せ所

逃走した妖魔たちが東側に去っていった――。西側が怪しいと考えていた一同は混乱するが、とにかく逃げた痕跡を追いかけることに。消えかける痕跡を追ひ、妖魔のアジトにたどり着くことはできるのか。

GM…痕跡を追って東側に出て行きます。当然、だんだんと痕跡は薄くなっています。ソルビット…しょうがないねー。

GM…では、痕跡を探して追いつけられるかどうかの【感知】判定です。難易度は14。ソルビット…タチキリは固定値いくら？

タチキリ…【感知】は5。

サイモン…《アドバイス》する？

ソルビット…5か……3Dなら期待値で成功か。

ウォルロック…でも、能力的にはタチキリに頼むしか。

タチキリ…フェイト切ろうか？【幸運】1だから同時に2点ぶつ込めないけど。

ソルビット………それなら《アドバイス》使って、フェイトは振り直しがいいかな。

タチキリ…ああ、OK。それでいいなら。

ソルビット…タチキリに《アドバイス》を使う。

GM…タチキリの判定のダイスが1個増えます。

ソルビット…これで他の人が出目で成功するやつ。

GM…よくあるよくある（笑）。

ソルビット…ま、それはそれでいいことだからね（笑）。おら！（ダイスを振る）11。

サイモン…（ダイスを振る）9。

ウォルロック…（ダイスを振る）11。

タチキリ…（ダイスを振る）出目13で……18！

GM…お！ 成功か。かなり薄い痕跡ですが……タチキリは平原に残る微妙なトロウルの粘液や草が踏まれた跡といった微かな差を見抜いて追っかけていくことができます。

サイモン…タチキリ殿、さすが！

タチキリ…多分こつちだ！ ベチャ、うわー！（一同笑）

GM…進むたびに粘液的なものを触つてうわあ、と（笑）。

ソルビット…鎧にこすり付けると。

サイモン…我輩の一張羅になにを！（一同爆笑）

GM…確かに普段脱ぎすらしらないからな（笑）。——それでは、痕跡を追って進むところでシーンを変えよう。

ベチャ、うわー！ 痕跡を
しっかり見抜いた上で踏み
抜いていくスタイル。

▼ミドルフェイズ9　　妖魔が巢食う砦

タチキリの鋭い感覚で逃走した妖魔の痕跡を追い続け……一行は砦の前にたどり着いた。ここに妖魔がいる——とは思いつつ、ポーション不足から攻めあぐねるアフターグロ―。そんな時に目の前に現れたのは――。

GM…痕跡を追いかけると、南東の方に進んで行きます。しばらく進むと、前の方に砦が見えてきます。

ウォルロック…ケイバル砦か。

GM…聞いていた話と場所を考えればそうでしょう。

タチキリ…一番ありえないと思つてた場所だったのになあ。

サイモン…砦間をワープできるとかかもしれん。魔法陣が下にひいてあつてとか。

ソルビット…アレは用途不明だったし。

ウォルロック…単純にポイント間のテレポートとか？

GM…なんにせよ、ケイバル砦に到着しました。見た感じでは放棄されたボロい砦なんです。建物はいくつか修繕された跡があり、最近も使用された痕跡が見られます。

ウォルロック…ほほー。

GM…みんなのいる正面から見ると周りが壁になっていて、中にはコの字形——正面と左右で繋がった建物が見えます。それと、左側の建物の前には小さい倉庫っぽい場所もある。

一同…ふーむ。

GM…砦の奥、真正面には大きな門のようなところがあります。左右の建物には、手前の方に開いた出入り口が付いていますね。追ってきた痕跡はそのまま真正面の門のところに向かって行ってます。

タチキリ…こつちだー！　ねちゃ、ねちゃ、ねちゃ。

GM…粘液を踏み抜きながら（笑）。

タチキリ…気分悪くなるわ。やんないよ。

ソルビット…今お金はいくらある？

サイモン…五四二G。

ソルビット………トウラ村ってアイテム売ってます？

GM…トウラ村？　畜産の村だけど……ポーションくらいなら売ってると思うよ。

ソルビット…サイモンがご所望の物って置いてます？

サイモン…ポイントアーマー。

GM…ポイントアーマーは無いかなー。それはグランフェルデンまで戻らないと……。

ソルビット…HPポーション持ってる人。

一同……………。

タチキリ……………無い。

ソルビット……………一回トウラ村に戻るか！（一同爆笑）

サイモン…せやな！（笑）

タチキリ…さっきの戦闘を考えると命を大事にしたい。

ソルビット…ポーション調達しに行くかー。ちよつとこの状況よろしくないわ。

サイモン…このパーティ、常にガタガタである。

ソルビット…中を探索すればポーションとかあるかもしれないけど……………希望的観測だよな。

ウォルロック…それに期待していくのは危ないな。

ソルビット…流石にHPポーション無しはキツイね。

サイモン…やつぱり大事だったなー。ちゃんと買わないとダメですね。反省。

ウォルロック…壁に手について反省。

ソルビット…じゃあ一回トウラ村に戦略的撤退を。

タチキリ……………これは敗北ではない！

ソルビット…これは、**後ろに前進するのである！**（一同笑）

GM……………と、トウラ村に戻ろうとすると、ちよつど砦を出るところでクラフトワークス

たちがやってくるところが見えます。ちよつど同じタイミングでした。

無い 今回のプリブレイではMPポーションは大量に買ったが、誰もHPポーションを買っていなかった。もつと命を大事にしよう。

後ろに前進 結局前なのか
後ろなのか。

ソルビット…やっぱりか。あいつらの進行速度も割と早いなー。

タチキリ…チヨリス！

サイモン…向こうもなかなかのスピードで迫ってきている。くつ、このままでは競争に負けてしまう。

GM…みんなが砦から出てくる様子を見て、「ん？お前たち、その砦は終わったのか？」とミゼルが聞いてきます。

タチキリ…当然じゃないか。

ソルビット…もう探索も終わったよ。

サイモン…何もないから帰った方が……。 (一同笑)

GM…「ふむ、そうか。……その割には砦の方での戦闘の跡は無いようだな」

ソルビット…ああ、もう死にそうだったからね。

GM…そうすると、みんなの後ろからメルルが現れて、「いや、この砦漁られてないぜー」

と言ってます。

ソルビット…あ、わかるー？ (一同爆笑)

ウォルロツク…まあ、そりやな (笑)。

サイモン…くそー、かなり情けないシーンで合流してしまった。どうしよう。

タチキリ…ところで、キミたちはなぜここへ？

チヨリス！ 若者挨拶。
流行してたのは2008年らしい。十年以上前になつてしまった。

当然じゃないか/もう探索も終わったよ/何もないから帰った方が… 当然のように誤魔化そうとする3人。

あ、わかるー？ バレても全く悪びれることもないのはもはや才能。

GM「我々はセイカ村で襲われた人の話を聞いてきてな。この砦が有力だろうと考えて来たんだ」

ウォルロツク「セイカ村に行ったら東の方で被害がうんぬんって話になってたのかな。」

サイモン「——よし、ちょっと待て。作戦タイム！（一同笑）

一度引き返そうと思ったところにライバル登場。どうするべきか……アフターグローは作戦会議を始めることに。

サイモン「……どうしましょう。悩ましいところである。」

ソルビット「……純粹にクリア目的なら協力が一番良い。明らかに火力足りてないし。」

ウォルロツク「うん。」

タチキリ「実際にさっきのトロウルとの戦闘を考えざるを得ないからなあ。」

ソルビット「さらにプラスαで奥にトロウルもう一体とかフォモール何体かとかいると考えると、ガチで共闘した方がいいと俺は思う。」

サイモン「……うむ。」

ソルビット「——が、彼……ミゼルがなんて言うか。それとGMが大変そう。（一同笑）」

GM「……そうね（笑）。」

GMが大変そう 予定に無いNPCとの協力はバランス調整等が難しい。それに単純に登場キャラが増えると処理が大変なのです。

サイモン…とりあえず、ポジションを買いに行つてたら先越されるのは明らかだから。引き返すのは誤魔化して、思いつきり踵を返すしかない（笑）。

タチキリ………現状のボロボロ具合から、説明はしておくか。

ソルビット…さつきこういう奴らと会つて、という話はしておいた方がいいね。絶対に。

サイモン…これはヤベエぞという話をして、一時共闘しようぜという流れに。

ウォルロツク…純粹に、事態を解決するには競い合っている場合じゃなくて協力した方がいいというのは伝えるべきだな。

タチキリ…流石に争つてる場合ではない、という話を。出し抜こうとかではなく。

ソルビット…そういうレベルじゃないね。……ということで説明しよう。

ウォルロツク…実はトウラ村から北に向かった街道で妖魔の襲撃を受けた。その時の勢力はこんなのだったぜと。

サイモン…我輩たちはそれを追つて来たが…：奴らは強敵で。**我輩の鎧を一撃。**（二同笑）

ソルビット………そういうわけで、非常に手強い敵がいると思われるから、一旦争いは忘れて共闘しないかと。

ソルビット…正直我々4人だけでは勝てる気が——しないことはないけど——ちよつとキ

ツイものがある。（一同笑）

ウォルロツク…ちよつと旗色が悪い。

我輩の鎧を一撃 直前の説明によれば、時間軸をずらして二回当たってるので、二撃とも言える。どつちでもいいね！

タチキリ…万全を期そうとしてたところにキミたちが来たところ。

サイモン…‥‥‥かなり情けないな（笑）。

ソルビット…ポーションのくだりはいいんだよ！　ちよつと外に出て作戦会議しようと思

つてたで！（笑）

ウォルロック…報酬のことはさておき、協力し合えるといいなーと。

サイモン…いいなー。一緒に行こうぜ！

GM…そう話すと、リリイは「そ、それなら——」と言おうとします。…‥‥が。

ソルビット…が。

GM…ミゼルは「それならお前たちは帰ればいい。ここは俺たちがやる」と言ってます。

サイモン…ふー、まあそうなるよなー。

ソルビット…じゃあ、俺ら勝手についていくか。

ウォルロック…好きにします。

GM…「なら好きにすればいい」と言つて、ミゼルは中に進みます。するとメルルが、横の倉庫のところから顔を出して「おーい！　ポーションがあつたぜー！」と声を出します。

手にはHPポーション2本とMPポーション2本が。

ウォルロック…具体的（笑）。

サイモン…どうする？

ソルビット…ついて行ってピンチになったら助けてあげるかー。……消極的。

GM…ミゼルはメルルをちらりと見て、「……そんな物は置いていけ」と言って進んで行きます。(一同笑)

サイモン…良いやつかよー。

ソルビット…ヤベー、良いやつか。

GM…メルルは「はあ？」みたいな顔をしますが、キミたちの方をちらりと見て「……ほーん？」という顔をして、「あー、リーダーがそう言うならしょうがないなー！　じゃあHPポーション2本とMPポーション2本はここに置いていこうかなー！」と大声で叫んでミゼルたちと合流していきます。(一同爆笑)

ソルビット…ツンデレかよー(笑)。

ウォルロツク…あからさまだなー(笑)。

タチキリ…苦虫を噛み潰した顔。

サイモン…かなりカッコ悪い状態になった。

ソルビット…しょうがないっしょ。

タチキリ…命あつての物種だし。

サイモン…向こうはあくまで競争というスタイルを維持しようとするな。

ソルビット…あいつらがあのスタイルなら、戦闘の音が聞こえ始めたら追いかければいい

ツンデレ ツンツンした態度とデレデレした態度の二面性の関係を表す言葉。明確な定義は無く、時間経過による心境変化を表す時もある。性格の二面性を指すこともある。細かく考えれば「ツンデレで可愛い」と思えばそれがツンデレだ！

苦虫を噛み潰した顔 本日3匹目の苦虫。

んじゃない？ 多分勝てないだろうし。

サイモン…我輩たちはどうするか。とりあえずこのポーションは回収するとして……。

ウォルロック…た・ま・た・ま、置いていかれたポーションを（笑）。

GM…倉庫にはHPポーション2本とMPポーション2本が置いてあります！

サイモン…こんなところにポーションが！ こいつはラッキーだぜ！（一同笑）

タチキリ…こんなところにポーションがあつたぞ！ ヒュー！（笑）

こいつはラッキーだぜ！
相手の好意をきっちり汲
んでいく。

ミゼルが置いていった4本のポーションを回収。HPポーションをタチキリとサイモンが、MPポーションをソルビットとウォルロックが持つことに。ついでにタチキリは自前のMPポーションを飲んでMPを全快に。

サイモン…——どうするか。彼らは正面から入っていたのか？

GM…ああ、今は正面の門の前に行つて、「……ふむ、ここは開かなそうだな」「どこにも開けられそうなものがないぜ」とミゼルとメリルが話してるね。

ソルビット…くそ、真面目な会話してる後ろでポーションのくだりやってるのか（笑）。

サイモン…「こんなところにポーションがあるぞー。誰が持つー？」って。

一同…（爆笑）

サイモン…情けない！（爆笑）

GM…（笑）みんなの後ろでは、クラフトワークスの面々が「ここから入るのは無理か。横から入るしかないな」と話してます。

ソルビット…じゃあ、あいつらが入ったら違う入口から入るか。

タチキリ…後ろからついて行っても意味ないしな。戦闘なら意味あるかもしれないけど。

サイモン…さっきみたいにひたすらドロップアイテムを配られ続けても情けないしなー。

我輩たち本当にプレイヤーかな？ って。（一同笑）

ソルビット…確かに（笑）。ま、別の入口から入ればいいよ。ボス戦始まれば戦闘音とかあるだろうし。

サイモン…向こうはどっちから入ってます？

GM…まだ入ってないです。今はちょうど真ん中あたりで相談をしているようです。「どちらから入るかは何もヒントはないな」「じゃあ左から行こうぜ！」とメルルが左側の方に走って行きます。

サイモン…よし、ならば**我輩たちは右に行くぞ！**と大声で言います。競争らしくなってきたな！（一同爆笑）

GM…フィルボルのメイジであるキルトはめっちゃ笑ってます（笑）。

ウォルロツク…でしょうね！（笑）

我輩たちは右に行くぞ！
。空気の読める鰐、サイモン。

ソルビット…こんな爆笑だわ！（笑）

GM…メルルはニヤニヤしてます。ミゼルはみんなの方を見ません。

ソルビット&タチキリ…でしょうね！

サイモン…これまでのことはなかったことにして、ここから競争スタートにしよう。

GM…——で、ミゼルたちは左側の出入り口に入って行きますが、入ったところでシャツが下ります。ガシャン。

一同…あー。

ソルビット………じゃあ右側から行くか。

サイモン…強制。そういうシステム（笑）。

ソルビット…これ、どのタイミングで来てもこいつら同時に現れたのでは。

GM…それはないよ。振った結果で**本当に同時だった**の。

ウォルロック…面白いなー（笑）。

GM…では、右側から入ります。ここからはダンジョンになります！

本当に同時だったクロ
ズドで振ってはいたが、事
前のルールに則って調整す
ることなく進めたら奇しく
も同時に到着した。1シー
ンでもずれていれば前後し
たのに……これがTRPG
の妙。

▼ミドルフェイズ11 研究基地、ケイバル砦

妖魔が巢食う砦にたどり着いたアフターグロウ。クラフトワークスとは反対側の入口から砦内部へ入っていく。そんな彼らを待ち受けるのは——嫌らしさ満載のダンジョンだ。

GM…入るとシャッターが閉まります。ガシャーン。——すると、「ピー」という音とともに部屋に音声が届いてきます。「——これより、武具評価試験を行います。試験開始の際は、中央のスイッチを押してください」

サイモン…ふーむ？

GM…言われた中央を見ると、ポールの上にスイッチが付いた装置があります。

タチキリ…サスケやろこれ。

GM…入って左手側には出入り口つぼいのが見えますがシャッターが下りてます。正面の奥の方には棚や武具が置いてあるのが見えます。

サイモン…武具評価試験って言うてるから、この武具をどうこうしてどうにかするのでは。

タチキリ…いやー！ あの武具は素晴らしい！ ……オッケー、クリア！（一同笑）

ウォルロツク…そういうこと（笑）。

タチキリ…評価するだけの簡単なお仕事です！

サスケ TBS系列で放送される番組。各ステージのゴールのスイッチのことだろうが、この部屋にアスレチックは用意されていない。

あの武具は素晴らしい！

そんなエセ評論家みたいなやり方でクリアになつたらビックリである。

サイモン…じゃあ調べますか。

タチキリ…とりあえずスイッチを調べます。押しません。

GM…見た目はスイッチですね。どうしますか？

タチキリ…ダイス振って調べる？ ……するんだよ！ とりあえずトラップ探知したい。

GM…どうぞ。

タチキリ…トラ探。(ダイスを振る) 1・2・3！ 達成値11。

GM…えーつと……このスイッチには【開閉装置】が付いているようです。これは確かに左側のシャッターに繋がっていることはわかります。それ以上のはわかりません。

ソルビット…何か出てくるでしょ。

ウォルロツク…奥からガシヨンガシヨンと何かが来るとか？

タチキリ…とりあえず押すか？ ——いや、まずは柵を調べようか。

GM…奥の柵の方に行くと、柵の他に武具が雑多に置かれている。武具は剣とか槍とかあるけどほとんど風化しています。ボロボロで、かなり昔から置いてあるものでしょう。

サイモン…ふむ。

GM…一方、柵の上にはHPポーションとMPポーションが2本ずつ置いてありますね。

これは蒸発していないし、飲めそうなものです。

ソルビット…さっきのと逆の配分でいいか。

【開閉装置】トラップの一種。トラップが起動すると何かが開閉する。使い方によっては畏でもなんでもないような。

蒸発していない 横の武具は風化しているのになぜ無事なのか？ 答えは次に。

ウォルロツク…そうだね。

タチキリ…じゃあMPポーションをいただこう。

GM…(ニヤリ)——じゃあ、取得しますか？

タチキリ………おーつと、そうか！ 探知って言ってなかった！

ソルビット…おーつと。

サイモン…ぐわー！

GM…4本なので**全員同時に触った**ということ。トラップの「ラッツベイン」が発動します。難易度13の【精神】判定です。

タチキリ…失敗。やられた。まじごめん。

ウォルロツク…俺たちも何も考えてなかった。

サイモン…このパーティ、迂闊なことに定評がある。(一同笑)

この【精神】判定にソルビットとタチキリが失敗する。

タチキリ…**金にがめつい奴が失敗した**。(一同爆笑)

GM…(笑) 失敗したソルビットとタチキリは2D+10点の貫通ダメージを受けます。ダイスは私が振りますね。(ダイスを振る) 18点の貫通ダメージです。

全員同時に触った ここに仕掛けたトラップは一つだけなので、本来は最初に触った一人だけの予定だったのが、取得前から分配の話になったので同時に触ったことにした。迂闊な冒険者。

金にがめつい奴が失敗した 目の前のアイテムに気が緩んだのだろう。欲望は人を盲目にするのだ。

棚のポーシヨンに喜んで触った瞬間——全員が頭の中に鋭い電流が走る感覚を受ける。

サイモンとウォルロックは素早く手を離すが、タチキリとソルビットの意識が痛みで一瞬ブラックアウトする。

サイモン…ピキーン！ まあ、【精神】は高いからな。

ソルビット…いたーい。

タチキリ…精神攻撃？ どういうダメージ？

GM…アイテムに触れたところで、パーンと頭の中がはじけた感じ。意識が奪われる。

ソルビット…怖っ！

タチキリ…《ナイフパライ》！（頭にナイフを刺すポーズ）

GM…物理ダメージじゃないから（笑）。《プロテクシヨン》はしてもいいですよ。

ソルビット……いいや。どうせ《ヒール》打つのは変わらないし。（たくさんダイスを振

って）はい、自分とタチキリの【HP】を回復したよ。

タチキリ…いやー、まじ申し訳ない。

ウォルロック…他のメンバーも完全に油断してたからなー（笑）。

サイモン…ちよつと流れが巧妙だった。さっきポーシヨンのやり取りをした後だったから、

ついそのまま手に取ってしまった。（一同笑）

タチキリ…くやしー。

GM…棚はこれくらい。武器類からは使えるものや価値になるものは見つかりません。

サイモン…武器評価試験って言ってたのであるよな、入った時。

ソルビット…関係ないでしょー。無いから。

サイモン…かなあ。とりあえずスイッチ押してみる？

タチキリ…押すしかないよね。罠は無いみたいだし。

ウォルロック…スイッチ自体には罠は無いと。

GM…スイッチにトラップが無いとは言っていないよ。さっきの達成値で分かったのは「開閉装置」まで。それ以上はタチキリは失敗してても発動しないからね。

タチキリ…まあ、とりあえずおいらがボタンを。

ソルビット…俺は離れてるよ。

GM…みんなの位置関係だけちゃんとしてからにしよう。この部屋は10m四方くらいで、ど真ん中にボタン、左側にシャッターの下りた扉がある。

ソルビット…(サイモンに) 一緒に右側に行こうぜ！

サイモン…よからう！

GM…そこはエンゲージすると。ウォルロックは入口付近ね。

タチキリ…じゃあスイッチを。ダーン！

失敗してても発動しない

トラップ探知に失敗すると通常はトラップが発動するが、《ファインドトラップ》を取得したタチキリは失敗してても見つけられないだけで発動はしない。何が起こるかドキドキ。

一緒に右側に行こうぜ！

仲の良い後衛組……実際はカパーリングが欲しいだけだろうけど。

勢いよくスイッチを押すと、再び音声が流れ出す。

「武器評価を開始します。モンスターゲート、オープン」

同時に、入口の反対側に魔法陣が浮かび10体の大きな剣の形をした魔物が召喚される。

「評価を開始します。では、戦闘を開始してください」

ソルビット…トループかー。

サイモン…クラスロールを切るか……。

GM…そうですね。戦闘前にまずはそれを。

ソルビット…多分ねー、これ含めて後3回くらいありそうなんだよね。試験がもう1回あって、クライマックスに入る予感がある……というハイパーどうでもいいメタ読み。

サイモン……いや、使おう！《スペシャリストI…風》使いました！ せっかくだしね。

ソルビット…俺も使う。《ハンズオブライトI》。

GM…はい、では戦闘を開始します！

現れた魔物はフライソード。両手剣に命を吹き込まれ、命令に従って動く人造生物だ。空中を移動するその速度と威力は駆け出しの冒険者を凌駕する——とはいえ、所詮はレベ

ル3のモブが1グルーブ。ウォルロックの銃撃とサイモンの風魔法によってあっという間に吹き飛ばされた。

GM——フライソードが全て吹き飛ばされると、「ピ」。評価を終了します」という音声とともに、左にあった扉に魔法的な紋様が浮かび上がり、シャッターがガーンと開きます。

ウォルロック…なるほどー。

サイモン…急がねば。先を越されてしまう！ バッ。

タチキリ…待って。ドロップ品。

大事なドロップ品を忘れずに回収し、タチキリは鉄（二〇〇G）2個を取得。みんなの所持重量制限を見ながら荷物を整理した後、一行はシャッターの奥に進んでいく。



フライソード

あっという間に吹き飛ばされた。1ラウンドで終わったのでこう書いたが、実際はフライソードの回避がクリティカルしたり、タチキリが1体を白刃取りした結果9体に刺されたり、ウォルロックが命中で1・1・2とファンブルしかけて「お帰りブレイヤーH」と言われたりと色々あった。

魔法的な紋様 実はこの扉には「コンシール」で隠した「マインドロジック」で魔法の鍵をかけていた。トラップ探知で見つければスイッチを押さなくても開けられたのだ。でも気付いてもらえなかったもので、せめて紋様だけでも出してみたい。意味は無い。

▼ミドルフェイズ12 怪しいスイッチ

武器評価試験を終了し、次の部屋へ進む。少し幅の広い通路にあったのは、ポツカリ空いた溝と、怪しさ満点のスイッチ。さて、アフターグロウはどう進むのか？

GM…シャッターをくぐって5mほど通路を進んでいくと、少し広い道に出ます。

タチキリ…トラ探。

GM…何にだよ（笑）。

ソルビット…天井？ あ、床がせり上がりつつ天井もせり上がります。

GM………ただのエレベーターだよ！（一同笑）

タチキリ…トラップでもなんでもねえよ！（笑）

ウォルロツク…面食らいはするけども（笑）。

GM…幅4mくらいの道ですね。さっきの部屋は土とか鉄でボコボコした床でしたが、ここはきれいに舗装された床ですね。

タチキリ…土とか鉄だったりしたから、今度は麦と羊かと。（一同笑）

ソルビット…麦と羊で舗装された床。どんな床だ（笑）。

GM…きれいな床が入り口から5mほど前まで伸びてますが、その先には大きく溝が空い

ただのエレベーター 一応エリンの世界にも「エレベーター」というオブジェクトは存在するが、おそらく一般的なイメージは床だけの昇降機だろう。天井も動くのはビックリしそうだ。

今度は麦と羊かと 名作ボードゲーム『カタンの開拓者』では資源として土と鉄の他に麦と羊（と木）がある。GMとPLはボードゲームもよく遊ぶので、こういうイメージがすぐに湧くのだ。

ている。入口からでは深さはわからないけど、長さは5mといったところ。で、溝を越えた先にも床があり、その奥には開いた出入り口が見える。

ソルビット…ふーむ。

GM…少し中に入って周囲を見ると気になるのは2つ。まずはすぐ右の壁にスイッチボックスがあるのが見えます。中には3つのスイッチが横に並んでいる。

サイモン…ほうほう。

タチキリ…謎解きやな。

GM…スイッチにはマークが描かれていますね。左のスイッチには上矢印、真ん中は左右の矢印、右には下矢印が描かれています。

サイモン…これは、ガチでエレベーターでは。

GM…それと溝の向こう側を見ると、壁際に二つ折りのハシゴが見えます。伸ばせば7mくらいはありそうなハシゴです。

ウォルロツク…溝の幅は5mだけ？

タチキリ…両側1m・1mでハシゴをかけて渡れると。

GM…ただし、溝の奥にある…という状態です。あと、ハシゴのすぐ横にもこつちと同じようなスイッチボックスが見えます。マーク等はわかりませんが。

タチキリ…とりあえずスイッチにトラップ探知を。

GM…どうぞ。ここではスイッチボックスにトラップ探知してください。

タチキリ…トラップ探知。(ダイスを振る) また出目10。15。

GM…全てのスイッチが何かの「開閉装置」になっていることが分かりました。ただ、何が開閉するかまでは分かりません。それぞれが何かの「開閉装置」……というか何かを動かすスイッチになっていることは分かります。

タチキリ…下を押すと天井が下がってきて、左右を押すと床が開いて……上を押すとハシゴが上に昇っていく。(一同笑)

ソルビット…とりあえず溝を見てきて。

タチキリ…じゃあ溝の縁に。

GM…溝を見ると、距離は5m。深さは結構深いですね。10mくらいありそうです。

ソルビット…死ぬんだよなー、10mって落ちると。

GM…落ちると……2Dの貫通ダメージを受けます。

ソルビット…さつきより優しい(笑)。

GM…まあ、GMが特別なこと言わない限りは落下ダメージは2Dって決まってるんでね。

10mだからもつとくらうよってGMが思えば増えることはあるけど。

ソルビット…今2Dって言ったからな。いいやそれで。それでお願います！

サイモン…崖からは突き落とされても死なないものだし。……どうしましょうか。とりあ

ハシゴが上に昇っていく
雲を越え、空を越え、天をも越えたハシゴは天界にたどり着き、神として崇められるように……なるわけない。

2Dって決まってる 高所からの落下等、特に決まりのないダメージは2Dの貫通ダメージが目安とルールブックにあるので。もちろん実際はGMの自由だ。

それでお願います！ 言質は取ったと言わんばかり。確かに言ったからいいけども。

えずスイッチ押して反応見るしかないか。

ソルビット…フライできる人いないの？

GM…飛べればもちろん行けるけど。ルール上は「跳躍」はあるよ。

ソルビット…5mの横つ飛びは無理じゃね？

GM…跳躍は【筋力】判定。難易度は距離の二倍なので、5mだったら10。

タチキリ…意外と余裕では。

ウォルロック…意外に飛べそう。

タチキリ…とりあえずいつものやりたい。ロープにランタン。底に何があるかは見たい。

GM…もともと底はうつすら見えてるけどね。ランタンを下ろしてみると、10mくらいで下に着きます。下はキレイにくりぬかれた感じになりますね。

ソルビット…冒険者の死体とかない？

タチキリ…トゲトゲとか。

GM…そういうのは無いね。崩落した跡とかではなくきれいに切られた感じですよ。

タチキリ…公式落とし穴か。自然発生では無い。

ソルビット…ウォルロックにジャンプしてもらうか、ボタンを押してみるか。

ウォルロック…まあ、10mなら跳べないことはない。

サイモン…ボタン押してみる？　せつかくボタンあるし。

ソルビット…キミの意見を聞こう承太郎。

タチキリ…せっかくだから跳んだ瞬間にボタンを押す。(一同爆笑)

ウォルロツク…10m余裕って思った瞬間に急に広がったりしたらそのまま落ちるわ！(笑)

ソルビット…あれか、真ん中のボタン押したら幅が広がるんじゃない？ 戻らなくなるとか。

タチキリ…そんな気はするねー。詰みやん。

サイモン…とりあえず押してみますか。真ん中がいい？

タチキリ…え、ダイス振って(左から) 1・2・3・4・5・6でよくない？

サイモン…それでもいいよ。

GM…みんなどこにいるか決めましょう。

ソルビット…入ってきたドアのすぐ前！

GM…通路まで引つ込む感じ？

ソルビット…通路まで引つ込むのはヤバイから、入口の前かな。部屋の中側。

サイモン…入り口の前にみんなでかたまってるってタチキリ殿を応援してる。(一同笑)

ソルビット…何かあったら通路に逃げる！(笑)

ウォルロツク…狭くなったらちよつとね(笑)。

サイモン…がんばれ、お主ならできる！

GM…さて、どのスイッチを押しますか？

キミの意見を聞こう承太郎

荒木飛呂彦作の漫画『ジョジョの奇妙な冒険』に登場する花京院のセリフ。強大な敵を前に仲間内で意見が割れた際に、まだ発言していない承太郎に意見を聞こうとした。これに対して承太郎は双方の意見を汲んだハサミ討ちを提案、採用されている。ちなみに正確なセリフは「承太郎ッ！君の意見を聞こうッ！」

跳んだ瞬間にボタンを押す
承太郎ごとタチキリが全体の意見を汲んで提案した結果。良い結果になる気は全くしない。

みんなでかたまってるってタチキリ殿を応援してる。シーフの宿命と。頼られてと取るか捨て駒にされてると取るか。

タチキリ…ジャカジャカジャンケンスタート！（ダイスを振る）左の上矢印。ポチッ。

サイモン…適当に押した結果。

GM…そうすると、「ガ——、ガタン」という音が聞こえます。明らかに部屋で何かが動いた音はしましたが、何が動いたかは見えません。

ウォルロツク…今この視界に入ってる範囲ではと。

ソルビット…ちよつと溝の底覗いてみて。

GM…底を見ても、変化があるようには見えません。少なくともパツと見は。

タチキリ…じゃあよく見る。（一同笑）

GM…じゃあ【感知】判定にしよう。難易度は秘密。

ソルビット…何もないやつ（笑）。

タチキリ…（ダイスを振る）12。

GM…特に見当たるものは何もないよ。

サイモン…音はこの部屋からしたので？

GM…明らかにこの部屋の中から聞こえました。部屋の外とかではなく。

タチキリ…何もわからなかった。というわけでもう一回上を押してみようと思う。

ソルビット…いいと思う。ガチでノーヒントだもん今。

タチキリ…ポチッ。

ジャカジャカジャンケン
フジテレビ『ボンキッキーズ』のじゃんけんコーナリの言葉。GMも昔好きでした。

じゃあよく見る ちよつとしたことだが、会話で進むTRPGでは言い方も大事になる。

GM…また「ガ——、ガタン」という音が聞こえました。同じような場所で同じ音が聞こえました。どこかはわからないけど。

サイモン…：…一回左右のボタンも押してみる？

タチキリ…一応溝のところで見るけど、変わりない？

GM…パツと見てわかる違いは無い。しつかり見るなら【感知】判定してもいいよ？（笑）

タチキリ…しょうがねえな。GMがそういうなら。（ダイスを振る）1上がった。13。

GM…13ね。——タチキリがよく目を凝らすと、溝のちょうど真ん中に透明な壁が立っているのがわかります。

サイモン…やはり。

ウォルロツク…つまり、何も知らずに跳ぼうとすると、そのままビタン、落下と。

GM…「クリアウォール」というオブジェクトですね。今は透明な壁が溝のど真ん中にある状態。

サイモン…高さは？

GM…今みんながいる高さから上にあるね。溝の中には入っていない。

ソルビット…次は下を押してみよう。

タチキリ…何でだよ！ 上でもいいでしょ！（笑）

サイモン…もともとはどういう状態だったのかわからないから、下も押してみよう。

ソルビット…一番下まで下げるのか、上げきって通るのかわからないんだよね。

タチキリ……もう一回上を押してみればわかるんじゃない？

ソルビット…それか。天井が壊れるかもしれない。それで行こう。(一同笑)

タチキリ…じゃあボチツ。

GM…もう見えてる壁なのでわかります。ボタンを押すとクリアオールが上に上がっていく様子が見えます。天井の中へ。

ソルビット…天井に吸い込まれた？安全になったか。

サイモン…左右ボタンは何だろうか？

ソルビット…天井が左右に動く(笑)。

GM…ガーツと空が見えるとか？(一同笑)

サイモン…青空が見えるという感動システム(笑)。ま、どっちみち、跳べってことだな。左右ボタンとかで幅が縮まるならともかく。

タチキリ…じゃあ、これでよしということ。やっぱり壁があつたわとみんなに報告。穴のところに見えない壁があつた。でもおいらは見えた。おいらを信じて。

サイモン…では、ウォルロック殿！…いつてロープを渡します。

ソルビット…20mの命綱。(一同笑)

GM…10mの深さでバチーン(笑)。

天井の中へ クリアオールを発見する難易度は11だった。最初「感知」判定した時はスイッチを押していたので気付かなかった。

20mの命綱 命綱は長さが大事。よく考えて！

ウォルロック…まあ、跳ぶのは俺ですね。跳びます。

GM…【筋力】判定で、距離5mなので難易度10です。

ウォルロック…筋力が5なので……（ダイスを振る）あぶねえ。7振ったので12。

GM…はい、無事にビヨンつと跳んで着地をしました。

ソルビット…着地をして？

GM…して……何も起きません。大丈夫です。

ウォルロック…じゃあハシゴですね。

GM…はい、横を見るとやはりスイッチボックスがあり、同じく上・左右・下の矢印が描かれたボタンがあります。で、そのスイッチボックスの奥にハシゴがある状態です。

サイモン…左右のボタンもきになるけどなー。まあいいか。

ウォルロック…こんにちはハシゴ。キミに【感知】してもいいですか。

GM…ハシゴに？

タチキリ…話しかける。（一同爆笑）

ウォルロック…トラップ探知だね。（ダイスを振る）お、出目が高い。15。

GM…おつ。ハシゴの下のところにスイッチが付いていることに気付きます。ハシゴを持ち上げると作動しそうです。そのスイッチには下矢印のマークが描かれていますね。

サイモン…押された状態？

話しかける
越えた結果、
ウォルロック。溝を一人跳び
寂しくなった

GM…押されていますね。「開閉装置」です。何に繋がってるかはわからない。——で、このスイッチが作動しないようにしたければトラップ解除ができます。解除値は10。

ソルビット…失敗すると発動する？

GM…もちろん。

ウォルロック…解除値10なら全然目はあるな。【器用】7あるし。

ソルビット…ファンブル以外成功じゃねえか！（一同笑）

ウォルロック…解除で。（ダイスを振る）16。

GM…成功ですね。適当な物を置いてハシゴをどけても作動しないようにしました。

ウォルロック…じゃあ折りたたんであるのを伸ばして溝にかかけます。

GM…どうぞ。渡れるようになりました。

ウォルロック…さあみんな、これで渡れるぞ！

サイモン…うおー行くぞー！ダッダッダッ。

GM…サイモンは大変そうだなー。ガチャンガチャンガチャン。

ソルビット…お前は最後だ！（一同笑）

サイモン…バカな、リーダーなのに。

ウォルロック…リーダーはしんがりを務めるんだよ。

GM…というわけで溝を渡り切りました。——では次の部屋に行きましょう。

【器用】7あるし 普通のレベル2冒険者ではあり得ない数値。ウォルロックは《ハーフブラッド…エクスマキナ》で取得した《チューニング》の効果で【器用】を向上させているためでざる芸当。

▼ミドルフェイズ13　　↓　ドキドキの横歩き　　↓

クリアウォールのトラップに残念ながら引っかかることもなく、無事に先に進む。次の部屋はまたもや長細い部屋。そこで待ったのは四角く区切られたエリアと、その中で鎮座する巨大なゴーレム。あからさまに嫌な予感を覚えつつ、先に進む方法を考える――。

GM…次に進むと、長細い部屋に出ます。横幅5m、長さが20mほどありそうな部屋です。で、15mほど奥にゴーレムがいるのが見えます。結構大きいゴーレムです。

ソルビット…(エネミー識別) いいすか。

GM…全員いいですよ。どうぞ。

ソルビット…振るだけならタダだから。(ダイスを振る) 17。

ウォルロック…(ダイスを振る) ファンブル。何もわからない。

サイモン…(ダイスを振る) 10。やる気ない。

タチキリ…(ダイスを振る) 3と3。 10。

GM…識別値は13です。分かるのはソルビットだけ。

ソルビット…あ、あいつは！

サイモン…知っているのかソルビット！

知っているのかソルビット！ 宮下あきら作の漫画『魁!!男塾』のお約束セリフ。謎の敵や技に対して詳細な解説するキャラに対して「知っているのか○○!!」と聞くテンプレの流れ。

ソルビット…おう、あれは……何です？（一同笑）

GM…あれはアイアンゴーレムです。

アイアンゴーレム

分類…機械、レベル5、属性…無し、【物理防御力】の方が高い。

エネミースキル…《アイアンビーム》1、《範囲攻撃…白兵》2、《超大型》1

GM…このアイアンゴーレムですが、通常よりも大きい
です。《超大型》というスキルを持っています。

一同…ほほー。

GM…《超大型》はエンゲージを封鎖するスキル。飛行状態のキャラクターにも効果がありません。

サイモン…これはまたタチキリが突つ込むパターン。

タチキリ…ええー。

サイモン…範囲攻撃だからさ。このパーティ、お主以外は遠距離攻撃できるから……（笑）。GM…というアイアンゴーレムです。ただ、見てわかりますが今は起動してないようですよ。ソルビット…今は。



アイアンゴーレム

何です？ この後にGMが説明した内容は、実際にはソルビットの口から語られていることになる。PLは知らずともPCは知っていたのだ。

《超大型》 本来は見上げるほどの巨体であることを表すが、このアイアンゴーレムはそこまで大きくは無。ここでは部屋のサイズに対して大きい、くらいのイメージ。

今は。 大事なことは復唱。

サイモン…起動するパターン！

ソルビット…後はアイアンゴーレムの探知範囲か。どこまで近づいたらこっちくるか。

GM…15m先にゴーレムがいますが、みんなが入ったところから1m前に赤い線が引かれています。この線はそのままだアイアンゴーレムを囲むように四角い区画を作っている。

サイモン…これはアカンやつ。

GM…ただ、右端50cmくらいは区画から外れてますね。

ソルビット…これは壁がせり出してくるやつやな。

GM…それと、奥の壁にはレバーが見えます。その左側には出入り口も開いてますね。

タチキリ…肝臓？（一同笑）

ウォルロツク…嫌だろ、廃墟の砦に生レバー置いてあるの（笑）。

サイモン…どうするか。多分、入ったらウイーンつてなるやつであろう。

ウォルロツク…そんな気はするけどね。

サイモン…レバーはなんだろうな？

ソルビット…（タチキリを見て）ちよつと調べてきて。

サイモン…見た限りでは端っこ通れば行けそうな感じなんであろう？ これは余裕だな。

（タチキリの方に）ちらっ。（一同笑）

タチキリ…（笑）行くけどさー。

肝臓？ それはLiverだ。ちなみにLive（生き）と同じ語源らしい。昔は肝臓が血液を作る臓器だと考えられていたためとか。

ちらっ 余裕だけど自分では行かない。適材適所！

サイモン…《プロテクション》の射程は？

ソルビット…20 m。

サイモン………じゃあ大丈夫ですよ。(一同笑)

タチキリ…目の前には赤い線が引かれてるの？

GM…引かれてる。で、右側端50 cmだけは線の外側になってる。壁を背にして横歩きすれば行けるかなっていうところです。

タチキリ…とりあえずトラップ探知したい。赤いテープの内側に。

GM…それはオブジェクトじゃないからなあ。

タチキリ…そっか。んー、どうしたらいいんだ？

サイモン…我輩たちは見守っているの。……しかし、あのレバーは不穏な感じがする。

タチキリ…〔HP〕あるし、不用心にレバーまで行きたい。

GM…右端を進んでいくのかな？ 他のみんなは？

ソルビット…付いて行く理由がありません。

サイモン…入り口のところで待ってます。すまん。

タチキリ…はい、進みます。

GM…では、タチキリが壁伝いに進んでいくと……5 mくらい進んだところで危険感知判定をしてください。

オブジェクトじゃない
ラップ探知は対象の物にエ
ンゲージする必要がある。
この床のような広い範囲が
対象の場合はエンゲージと
いう扱いをしないので、ト
ラップ探知はできない。

ソルビット…ですよねー。

タチキリ…(ダイスを振る) 12。

GM…残念、届かない。タチキリが通っている後ろの壁から**槍が飛び出してきました！**

ウォルロツク…シャキン！

GM…難易度14の【敏捷】判定です。失敗すると3D+10点の物理ダメージを受けます。

タチキリ…詰んだ。(ダイスを振る) 出目9で、14！

GM…お、ぴったしで成功。槍が飛び出してきたことに気付いたタチキリは素早くそれに反応して避けます。**首のすぐ横を槍が通っていく。**

ソルビット…やべえ(笑)。後ろから出てくるやつだぜ！?

タチキリ…うおお。

GM…素早く伸びた槍はまた引っ込んでいきます。

ソルビット…あれは解除できないんだっけ？

GM…トラップは基本的には一度発動すればもう発動しない。ただし、「再起動装置」つてのがあるともう一回発動することはある。

ソルビット…ちよっと一回戻って通ってみて？(一同笑)

サイモン…これあれかな？ レバーを押すと罠が止まったりするやつかな？

タチキリ…そう信じたいけどなー。

槍が飛び出してきました
セ
ッ
シ
ョ
ン
中
に
説
明
し
忘
れ
た
が、「スパイクボード」とい
うレベル3のトラップ。槍
やトゲはトラップの定番。

一回戻って通ってみて
シ
ーフの役割とはいえ、気軽
に言いよる。他人事か。

ソルビット…いやー手伝いたいけど、これは手伝えないからなー。（一同笑）

タチキリ…壁にトラップ探知、できる？

GM…トラップ探知できるようなオブジェクトにはなっていない。正直に言うと、トラップ探知で見えるトラップはキミの横の壁にはない。

タチキリ…ススー。（前に進んでいく）

ソルビット…次はどこで止めますか？（一同笑）

GM…さらに5m進んだところで、もう一度危険感知判定をお願いします。

サイモン…タチキリオンステージ。

タチキリ…（ダイスを振る） 12。

GM…惜しい。探知値は14でした。——前方の壁がガツと開いて、3つの大砲から弾が放たれる！ 上下に避けるのが不可能なように上から下まで3つの弾が並んで飛んでくる。

ソルビット…キラーみたいな。

GM…難易度13で回避判定ができる。ただ、回避は横にステップすることになるだろうね。

ソルビット…余裕つしよー。

タチキリ…（ダイスを振る） 14。

GM…成功だね。避けようとしたところですが……ここで危険感知判定をしてもらおうか。

タチキリ…おおっと。（ダイスを振る） 16。

ススー…探知できないと聞いた瞬間、猛ダッシュで進み始めた。

GM…成功だ。タチキリの第六感が叫んでいます。このまま横に避ければゴーレムが動くと。

ソルビット………避けなくていいんじゃない？（笑）

タチキリ…衝撃を殺しながらくらう！ 後ろにちよつと飛ぶ感じ。

GM…くらうなら2D+10点の物理ダメージね。

タチキリ…死ぬのでは？

ソルビット…死なないでしょ。満タンでしょ。

タチキリ…違うよ。さっき回復してない。

ソルビット…あ、本当だ。忘れてた。

タチキリ…その大砲は《ナイフパライ》いける？

GM…物理ダメージだからいけるね。（ダイスを振る）16点の物理ダメージ。

タチキリ…あ、《プロテクション》いらないや。《ナイフパライ》して1点くらった。

GM…タチキリは飛んできた大砲を横に避けようと思ったが、マズイ予感だったのでナイ

フで大砲の弾を弾く方を選択。

サイモン…タチキリ殿かつこいい。

タチキリ…勢い殺しきれずにちよつとだけくらった。イテッ。

GM…1点くらったただだもんね。

タチキリ…《ヒール》届く？ 今10点くらってる。

ソルビット…届くよ。(ダイスを振る) 回復。10点なら全部1でも全快だね。

タチキリ…ちょっと早かったかな？ とにかく全快した。

GM…では、進むでいいかな？

タチキリ…(前に進む) ドドド。

GM…そのまま抜けることができます。奥まで行けました。

サイモン…やったー。ゴール！

GM…無事に奥まで進んだタチキリの左側には開いた出入り口。前にはレバー。

タチキリ…レバー調べたい。トラップ探知。(ダイスを振る) ……10ですね。低い。

GM…トラップは無いですね。何か作動はするんでしょうが。

サイモン…きつと無い！

タチキリ………いけー！ ガチャン。

GM…レバーを下ろすと、音声がかかりますね。

タチキリ…ゴレムが作動します？ (一同笑)

ソルビット…やめるお！

GM…違う(笑)。「ゴレム稼働試験、緊急停止します」という音声がかかります。

ソルビット…おおー。……中入れるかな。いや、おとなしく端っこを進むか。怖いし。

サイモン…とりあえず我輩が行こう。トラップが再起動するかもしれないし。

ドドド
もはや警戒ゼロ。

GM…横歩きしていくと。

サイモン…鎧ギツチギチでスス。せまーい！

GM…さつき槍が飛び出したところまで来ると……何も起きません。

一同…ふー。

サイモン…じゃあ、このままカニ歩きしていきます。

GM…そうすると、特に何も起きることなく奥まで進むことができます。

サイモン…ふー。緊張感あふれる一瞬だったぜ。

ソルビット…じゃあみんなで壁際を進みます。

GM…では、ゴーレムを稼働させることなく奥まで進むことができました。

ソルビット…いやー恐ろしい部屋だった。

タチキリ…今のシーフパリー硬いな。《ナイフパリー》正義だった。

GM…《ナイフパリー》が無ければなー。火炮でもうちよつとダメージをくらつてもらおう予定だったんだけど。

タチキリ…ところでGM、そのゴーレムは死んでる？

GM…死んでは無いよ。

タチキリ…攻撃したら動く？

GM…そんなことはわからない。少なくとも今は稼働を停止している。

そのゴーレムは死んでる？
ドロップ品が欲しいのだから、残念ながらそこま
で甘くはない。

サイモン…緊張の一瞬。

ソルビット…なかなか楽しかった。

GM…今回はトラップ満載でお送りしています。戦闘じゃなくて判定メインのシナリオ。

ウォルロツク…まあ、危険の対象が自分じゃないからな。

サイモン…後ろで応援してただけ（笑）。

ウォルロツク…「やれー！ いけー！」って安全圏から言ってるだけ（笑）。

▼ミドルフェイズ14 開発室に遺された物

ドキドキしながらも無事なまま順調に進む一行。次に見つけたのは過去の痕跡が残る部屋。ここで彼らは幸運を試されることになった。

GM…では、左側の部屋に進みます。

ウォルロック…イエーイ！

ソルビット…そこには、ズタボロになったクラフトワークスの面々が。

GM…いません（笑）。そこは中くらいの部屋です。真ん中に机が置いてあり、開発室のような場所だと思われます。周りには何だかわからないような機械やらが置いてある。

タチキリ…瓶詰めされた脳みそとか。

GM…ないね。

ソルビット…日記が置いてあつて、「かゆい うま」で終わってないですか。

GM…終わってないですねー。

ウォルロック…犬用のエサを食ったとかそんな（笑）。

GM…正面には扉があります。すぐ右には「開」と書かれたボタンも。さらに入って右側には泉が3つ湧いてます。「回復の泉」というオブジェクトです。

ズタボロになったクラフトワークスの面々が、部屋を進む毎にズタボロのクラフトワークスを探すソルビット。そんなに弱くないぞ！

かゆい うま カプコンのゲーム「バイオハザード」で日誌に書かれていた言葉。この皆ではそんな悲惨なこととは起きてない。

タチキリ…3個あるの？ バカにしてるのか。

ソルビット…これは【HP】、これは【MP】、これはフェイト。

タチキリ……フェイト!? (一同笑)

サイモン…フェイトポジション (笑)。

GM…【回復の泉】はメジャーアクションで【HP】を2D点回復するのが基本。【MP】が回復する場合もあります。

ソルビット…GMによってはフェイトが回復する場合もある。

GM……まあ、言うかもしれないね! (一同笑) 一個の泉は3回使用できます。

タチキリ…さっきの《ヒール》がいらなかった説があるな。

サイモン…まあ、【MP】を回復すれば良い。

GM…それと、泉の奥に小さな扉もあります。

タチキリ…開いてる？

GM…今は閉まつてる。

ソルビット…まずは泉調べよう。

タチキリ…じゃあトラップ探知。まとめて探知ってできる？

GM…GM次第 (笑)。今回はまとめてでいいですよ。

タチキリ…よし。(ダイスを振る) すごい! 10ですね!

フェイトポジション アリ
アンロッドの加護を補充す
る飲み物……運命の扱いが
軽すぎる。

言うかもしれないね! 可
能性は無限大。それがTR
PG。

GM…特にトラップは見つからないですね。

タチキリ………うわー！ 本物だー！ と、真ん中に飛び込みます。

サイモン…使っちゃうんですか？

タチキリ…飛び込んだだけ。

ソルビット…やめろ！（笑）

タチキリ…回復の泉って飲むもの？

GM…飲むものだね。泉の水です。

タチキリ…失礼しました。（一同笑）

ソルビット…この泉が飲んでも大丈夫かどうか確認したいけど？

GM…正直に言うなら「回復の泉（ニセ）」はトラップ探知じゃわからない。ニセを飲もうとすると危険感知判定が入って、成功すると飲まずに済む。失敗するとそのまま飲む。

ソルビット…なるほど。

タチキリ…本物だと飲むって言った瞬間飲んじやう？

サイモン…そらそうだろう。お主飲むって言うただろう。（一同笑）

ソルビット…今HPダメージくらってる人いる？

サイモン…くらってないはず。

ウォルロツク…HPは大丈夫。MPもさつき拾ってるポジションでどうにかなるかな。

飛び込んだだけ ついテンションが上がってしまった10才の女の子。でも飲み水に飛び込むのはやめましょう。

ソルビット…MPならガブ飲みたいけど、何が回復するかはわからないのか。

GM…飲まないとわからないですね。

ソルビット……部屋の中に泉の説明書とか無い？　そういうの探索してみようぜ。

サイモン…この部屋を一通り男探知すればいいのでは。

GM…【感知】判定してもいいよ。難易度12。

タチキリ…部屋に【感知】判定！（ダイスを振る）1が出るな。今日はダメだ。12。

GM…成功じゃん（笑）。タチキリが部屋の中を調べると柵の隙間にメモがあります。

タチキリ…ぶりっ。

GM…ぶりっを取り出すと「回復の泉、3種類全部別！　忘れるな！」って書いてある。

ソルビット……詳細は？

GM…ありません。

一同………。

サイモン……まあ現状そもそも飲む必要ないし？

ソルビット…MP回復があつたら嬉しいな。半分割ってるから。

サイモン…先に小さい扉の方調べておく？

ソルビット…あー、そうだね。

タチキリ…じゃあ扉にトラップ探知。（ダイスを振る）おー！　クリティカル！

ソルビット…めっちゃいいじゃん。

GM…おお！……何もありません。（一同笑）

タチキリ…これは扉だ！（笑）

サイモン…よかった。クリティカルの人が言うなら間違いない。

GM…普通に開けられます。カギとかもかかってない。

ソルビット…かかってないほどの自信でこの扉には罠が無いとわかりました（笑）。

サイモン…とても安心した気持ちで扉を開けることができる（笑）。

GM…部屋の中は小さい倉庫のようで、物が置いてあります。ただ、これまでの雑然された感じではなくキレイに整頓されています。どうやらこの研究棟で開発された品々が保管されているようです。

タチキリ…恐怖しかねえ。

GM…ここで【幸運】判定を行うことができます。

タチキリ…さよなら。（一同笑）

GM…【幸運】判定の達成値によってアイテムが手に入る。ただし、チャレンジできるのは一人だけ。難易度は秘密だけど、5段階まであつて達成値以下のアイテムは全て手に入る。

複数回チャレンジすることもできるけど、その場合は時間がかかるのでクラフトワークスは先に進むでしょう。

クリティカルの人が言うなら間違いない。かかってないほどの信頼感を持つて、彼らは何の変哲も無いただの扉を開けた。

さよなら タチキリは「幸運」が1しかない。薄幸の少女……と、セクション中は思っていたのだが後日計算ミスが発覚、実際は2だった。どつちにしろ少ないが。

サイモン…どうするー？ 誰かフエイト入れる？

ソルビット…フエイトを入れるか振り直しに使うか。

サイモン…ここはフエイトを入れた方が出目が高くなるはず。——フエイトいない人！
ソルビット…みんないるよ（笑）。サイモンは火力出すのに使ってほしいから、使うんなら俺かな？

ウォルロツク…俺は温存したい。

GM…こちらは研究開発棟なので、そこそこ良い物がありそうな雰囲気。

タチキリ…おいらの野生の勘がここには良い物があるって言ってるけど、おいらは【幸運】が無いから触らないほうがいいと思う！ 触ったら壊す。

サイモン…いつそ《アドバイス》にフエイトも注ぎ込んで。欲望にまみれていく。

ソルビット…いつちやう？ 使っちゃっていい？ 後1回だけど。

ウォルロツク…良い品は欲しいよなー。

サイモン…戦闘は後何回あるかな？

タチキリ…20回くらいかな？

サイモン…それは無理かな（笑）。……フエイト1つだけ切って、振ってみる？

ソルビット…それなら俺が振るか。火力要員は取っておきたいし。……それじゃあフエイト1点入れて。

フエイトいない人！
このギルド、女神の加護の扱いが雑過ぎません？

触ったら壊す
パウリ効果かな？

サイモン…いいけー！

フェイトを投入し3D+2で挑戦した【幸運】判定でソルビットの出した達成値は12。その結果、スタッフ（レベル1武器）、トラベラーズマント（レベル2防具）、ファインダガー（レベル3武器）の3つを手に入れた。

ソルビット…トラベラーズマントは補助防具か。補助防具着てない人ー？

サイモン…はい。

ソルビット…庇ってもらなら着てもらうのがいいよな。タチキリはマント着てるよね？タチキリ…そもそも、**おいらはトラベラーズマントを着たら重量制限で潰れる。**（一同笑）

ウォルロツク…俺ももう補助防具着てる。

サイモン…じゃあ我輩が。ポイントアーマーが手に入つたと思うのである！

ソルビット…スタッフは帰ったら売ることになるな。ファインダガーは……。

タチキリ…ください。

一同…どうぞ。

GM…スタッフはレベル1の両手持ち打撃武器だけど、効果として装備者の【物理防御力】に＋１しますよ。

重量制限で潰れる　ウサギ
にトラベラーズマントは大
き過ぎるらしい。

サイモン…お。じゃあ我輩が持つておくか。

ソルビット…そうか、盾持てないならそういうので上げればいいのか。これはGMがサイモンのために出したアイテムだな。(一同笑)

ウォルロック…メイジがマントとスタッフを装備しても何もおかしいことはないな！(笑)

サイモン…これで【物理防御力】+3。実質ポイントアーマーを装備したのと等しい！

ソルビット…じゃあ帰り際にもう一回漁るか！……GMが許してくれないやつ(笑)。

タチキリ…おいらもお金を節約できた。

サイモン…我輩はこのセクション終わったら反省を活かして高い補助防具買おうと思ってるので、このマントは誰かに渡すことに。

ソルビット…俺がお下がりをもうかな(笑)。

GM…サイモンは防具は【精神基本値】、武器は【筋力基本値】まで持てるんだよね。

サイモン…スタッフで重量いっぱいいいんだけど。くっ、重い！(一同爆笑)

ソルビット…あの鎧、なんであんなのも持てないんだよ！(笑)

GM…さて、この部屋はこれだけです。

タチキリ…んー、この部屋にはまだ何かありそうだけど、一応競争中だし金がかかってるからなー。

ソルビット…あんまりゆつくりもできないな。泉の水を飲むのは時間からかない？

メイジがマントとスタッフを装備しても何もおかしいことはない。今まで鎧姿の徒手空拳だったのがおかしいだけ。

防具は【精神基本値】、通常の防具重量は【筋力基本値】までだが、《ファランクスス・スタイル》の効果で【精神】を選んでいるため。ただし、防具だけなので武器は【筋力基本値】が制限のまま。

くっ、重い！スーツアーマーの重量は12で、スタッフの重量は5。

GM…かからないです。大丈夫。

サイモン…じゃあ飲んでいくか？ 一応。

ソルビット…じゃあ左の泉の水を飲みたい！

GM…どうぞ。飲んでください。飲みます。

ソルビット…どうなりますか？

GM…【HP】が回復します。2D点。

ソルビット…鼻血！ 次は真ん中のやつ飲みたい。

GM…飲んだ！ ……【MP】が回復します。

ソルビット…うおー！（ダイスを振る）全部飲んでいい？

サイモン…いいのでしょうか。一応右のも飲んどく？ 本当にフェイトだったらどうしよう。

（一同爆笑）

タチキリ…じゃあ右のを飲む。飲みたいと思った。

GM…口をつけようとして…危険感知！（一同笑）

タチキリ…危険感知は2D+5。（ダイスを振る）お、13。

GM…難易度12でした。

タチキリ…危ねえ！

ソルビット…ナイスナイス。

鼻血 最大【HP】を超えて回復した分が鼻から噴出した。

危険感知！ 誰もが予想していた通りの結果である。これで飲んだら笑うが。

GM…タチキリは気付きます。これはニセモノだ！　これを飲むと2D+10点の〈水〉の

魔法ダメージを受けてしまうと！（一同笑）

ソルビット…地味に痛え！（笑）

タチキリ…死ぬわ！

ソルビットは残り2回の【MP】の泉の水で回復。ウォルロックもMPポーションを飲んで回復した後、一行は扉の横の「開」のボタンで扉を開け、次の部屋へ向かう。

ソルビット…あ、ポーションの空き瓶に泉の水入れて行こうぜ。

サイモン…くらえ、水属性魔法ダメージ！（一同爆笑）

ソルビット…そっち!?　天才かよ！（笑）

GM…入れられません（笑）。

「開」のボタン　開ける前のやり取りは次の通り。

「GM」さてどうする？」

「まだ何かあるの？」

「あるよ」

「……あ、開ボタン忘れてた。もうイベントを全て消化したつもりでいた（笑）」

くらえ、水属性魔法ダメージ！　まさかのニセ泉の水を封入。その発想は無かった。

▼ミドルフェイズ15 〵 先にたどり着くのは 〵

順調に砦内を進むアフターグロー。妖魔たちの気配が近付いてきたところだが……ライバルもまた近くまで迫っていた。

GM…次の部屋に進むと、なかなか広い空間に出ます。みんなから見ると縦長な部屋。入って左側には大きい門が見えます。見た限りでは、砦に入る前に見た正面の門でしょう。ウォルロック…あー、はいはい。

サイモン…真ん中に来たのか。

GM…おそらく正面の門の中の部屋でしょう。それと、入ってきた扉の反対側にも扉があります。そして門の正面——入って右側には扉があり、その奥に通路が繋がってる。

ソルビット…反対側にはあいつらが出てきそうな扉があると。開いてない？

GM…まだ開いてないですね。

ソルビット…壊そう。

タチキリ…その扉ってどういうタイプ？ 自動ドア？ 引いて開けるタイプ？

GM…自分らが入ってきたのと同じ。上にガーッと。

タチキリ…ちくしょう。さっきのスタッフとか挟んでロックしようと思ったのに。(一同笑)

壊そう 入る前は危険だから協力しようとか言っていたはずだが、ここに来て妨害を考えるソルビットとタチキリ。嫌がらせのチャンスは逃さない。

GM…そんな話をしてると、ドアが開きます。

ソルビット…あー、残念（笑）。

GM…そこからは当然クラフトワークスたちが出てきます。同時に到着したようです。タチキリ…音がした瞬間は構えておこう。

ソルビット…ドアが開いた瞬間は敵かもしれないからね。

GM…向こうも一瞬間を構えてきますが、すぐに収めます。

タチキリ…収めません。（一同笑）

サイモン…ベチン！（タチキリを叩くポーズ）

ソルビット…なんだかんだ優しい奴らなんだよなーあいつら（笑）。

GM…先頭はミゼルですね。「む、お前たちも着いてたか」

ソルビット…そっちにもアイアンゴーレムいたー？

GM…「ああ、こっちにもいたな」

サイモン…奴ら強敵だったな。

ウォルロック…強かったな！。

ソルビット…強敵だったよねあれ！。

GM…「ああ、確かにそうだったな」（一同爆笑）

サイモン…こっちは戦ってたら一人くらいしか帰ってこれなそう（笑）。

収めません
敵対心マックス。

強敵だったよねあれ！。
当然のように戦ったていで話す3人。見栄っ張り。

GM「お前たちも同時に着いたか。順調に進んできたようだな」

タチキリ…優しい。

ソルビット…まあ、ここまで来たら勝負とかやめて一緒にやろうや。

タチキリ…一緒にアイアンゴーレム倒して剥ぎ取るう。(一同笑)

ソルビット…アイアンゴーレム倒して…違う！(笑)

GM…ソルビットがそう言うのと、メリルが「へへ、ソルビットは甘いやつだな！ 早いもん勝ちだから先に行かせてもらおうぜ！」と言つて超速で正面の扉の方に入っていきます。

ソルビット…一人で!?

タチキリ…え、トラ探しないで!?

GM…ちゃんと見えないスピードでトラップ探知と解除をして進んでいきます(笑)。

サイモン…相手はNPCだからトラップと重なるたびに自動的に探知して行くんだよ。

ソルビット…自動的にクリアしていく(笑)。

タチキリ…強え！ ……もうおいららないんじゃないかな？(一同笑)

GM…(笑) そうして走って行くメリルを見て、リリィは「ああ、メリルさん早まると危ないですー!」と言ひ、ミゼルも「仕方ない。俺たちも追うぞ。…先に行くぞアフターグロ」言つて先に進みます。

ソルビット…すごい、ちゃんとギルド名覚えてくれてる。

一緒にやろう ついさつきは入ってこれられないように扉を壊そうとか言っていた男が何を言っているのか。

一緒にアイアンゴーレム倒して剥ぎ取るう 本リプレイでは省略しているが、タチキリは部屋を移動した後何とかアイアンゴーレムを剥ぎ取れないかずっと考えていた。諦め切れない。

もうおいららないんじゃないかな？ たいていのことは自動でクリアできるのがNPCだが、重要なところでは自動で失敗するのもNPC。最後に必要なのは主人公たるPCの力だ。

タチキリ…おいらたちは覚えてないのに。(一同爆笑)

GM…覚えてあげて！(笑)

ウォルロック…ちゃんとメモしてるから(笑)。

サイモン…じゃあその後をうおー、我々も負けてはいられん！　と言って走っていきます。

ソルビット…罠は無いし行くか！(笑)

GM…この先はクライマックスになるけど大丈夫かな？

タチキリ…マジで!?《トレジャーハンター》使ってないんだけど！

ソルビット…ボスで使ってくれ。

サイモン…走って行くぞー！

GM…では、クライマックスフェイズに移ります！

おいらたちは覚えてないのに、もう何回も呼んでいるのに覚えてもらえない悲しさ。

ちゃんとメモしてるから
アフターグロウの常識人
代表、ウォルロック。GMも
安心です。

◆CLIMAX PHASE

▼クライマックスフェイズⅠ　　魔の力の片鱗　　

この先に食料強奪を繰り返す妖魔がいるはずだ――。先に行ったクラフトワークスを追
い、アフターグロームも奥へと走る。その先で待っていたのは……青白い輝き、そして「魔
の力」の片鱗だった。

GM…先に走っていったクラフトワークスを追って走って行きます。

ソルビット…クラフトワークス全滅してる？

タチキリ…早い早い（笑）。

GM…そんな超速で全滅しないよ（笑）。ただ、前に進もうとすると、「ぐわっ！」という
声とともにキミたちのところに人が突き飛ばされてきます。

タチキリ…いやー！

ソルビット…避けまーす。

GM…避けた。みんなの後ろの壁にドシャッと人が倒れます。

ソルビット…ミゼルー！

GM…メリルです。（一同笑）

避けまーす 受け止める気
ゼロ。可哀想なクラフトワ
ークス。

メリルです 予想外だった
らしい。そんなにミゼルが
吹き飛ばされて欲しかった
のか。

ウォルロック…真っ先に突っ込んでった女が！（笑）

タチキリ…幼馴染間違えてやるなよ（笑）。

ソルビット…メルルなら受け止めますわ！ ミゼルだと思ったから避けたんだよ。（一同笑）

——受け止めて、そのまま吹き飛ばされます。

GM…受け止められたメルルは「ぐっ……クソが」と言ってます。戦闘不能まではいいのですが、かなりの深手を負っている状態です。

サイモン…一体何があっただんだ！

GM…奥の妖魔……なんだかわからねえが、パワーが上がっている感じがするんだ。くそ、みんなが危ねえ……私も戻らなければ……」と言ってますが、脚はガタガタです。

ウォルロック…無理をするな。

ソルビット…ここは俺たちがなんとかする。お前は休んでいるんだ。

サイモン…我輩たちに任せておけ！

タチキリ……えー、アレがもつと強くなってるの？ 怖。

サイモン…為せば成る。

GM…くそ……わかった。こんなこと言えた義理じゃないが……ミゼルたちを頼む」

ソルビット…任せろ。——と言つてメルルを壁に立てかけ……違っ、立てかけるじゃない。

（一同笑）

メルルなら受け止めますわ！ 熱い手のひら返し。幼馴染は大事にしよう。

怖。死にかけて記憶が蘇る。

立てかける座ることも許さない、幼馴染に厳しい男。

GM…座らせてあげて（笑）。

ソルビット…座らせて。……よし、行か。

サイモン…行きましよう。

GM…「私も回復できたらすぐに追う」

ソルビット…おお、待つてゐるぞー。

メルルを残し、奥へ急ぐアフターグロー。たどり着いた部屋は戦略会議室だったであろう広い部屋。——そして、妖魔たちと対峙するクラフトワークスの姿があった。

GM…ミゼルが前を見たまま声をかけてきます。「……アフターグローか。そっちに飛ばされたメルルはどうした」

ソルビット…大丈夫だよ。ちゃんと受け止めたから。ちょっと休憩してすぐ戻るつてよ。

タチキリ…楽にしてやったよ。（一同笑）

ウォルロック…言い方あ！（笑）

GM…「……お前、何かしたのか？」とミゼルの鬨気が上がってるのが見えます（笑）。

ソルビット…大丈夫大丈夫、生きてるから。……これもダメか（笑）。

サイモン…大丈夫、彼女は無事だ。

楽にしてやったよ
あるというニュアンスは全
く伝わってこない。

生きてるから
やはり無事
な感じはしない。

GM「変なことをしていないならいい」と言ってます。ただし、視線は前から外しません。ソルビット…でしょうね。

GM「ミゼルたちの前には、妖魔たちの姿が見えます。手前にはオウガと先ほども見たトロウル。その後ろには同じくフオモールシューターとインプ。インプは10体のモブです。さらに後ろにはヴァンパイアがいます。

ウォルロック…山盛り！

サイモン…いっぱいいるぜ！

タチキリ…やばい、誰から奪えばいいんだ。（一同笑）

ウォルロック…思考が（笑）。

サイモン…ヴァンパイアじゃない？

タチキリ…でも、手前なら二体分奪えるんだ。

ソルビット…なるほど！ 難しいな！

GM「……というのが見えるんですが、少し様子がおかしいです。インプ以外の妖魔は口から青白い瘴気を吐いているのが見えます。

ソルビット…ひえ、何あの人怖い。病気なのは。

GM…そして、一番奥のヴァンパイアの横には食料がい



ヴァンパイア



オウガ

オウガ 邪悪化したドウアン。鍛え上げた肉体と全く鍛えられていない精神の持ち主。恐れ知らずで、どんなに不利でも逃げず、窮地の時こそ真価を発揮する。

ヴァンパイア 邪悪化したエルダナーン。闇の中では力が増す。総じて気位が高く、他の種族を見下し、高慢な言動が多い。

病気なのは もううちよつとフアンタジックな発想をしてもいいんですよ？

くつか積まれているのが見えます。量はそんなに多くないですね。——で、部屋になだれ込んできたキミたちにヴァンパイアが話しかけてくる。「おやおや、増援ですか。それでも力を得た私たちには勝てませんよ？」

ソルビット…力を得た？

タチキリ…あの食べ物にそんな力が。

サイモン…むむ、この瘴気は一体！

GM…手前のオウガも、「へへ、さっきの女みたいに再起不能になるまで吹き飛ばしてやるよ！」と言ってます。

ソルビット…許さん！……でも俺はボコれないだよ。悲しい。

タチキリ…許さないという覚悟は大事だから（笑）。

サイモン…こいつらをぶつ倒してやる！

GM…ミゼルが声をかけてきます。「こいつら、明らかに普通よりも力が上がっている。通常のオウガやトロウルとは明らかに違う」

タチキリ…通常のトロウルで苦戦してた我々とは。

サイモン…奴ら一体。

GM…「メリルが吹き飛ばされてしまった以上、悔しいがこのままでは勝てない。……お前たちに協力を頼みたい」

この瘴気は一体！ こういう反応を待っていた。GMに優しいサイモン。

俺はボコれない アコライトに求めることではないのだから。そのためのギルドだ。

ソルビット…ようやく悟ったか。

サイモン…よし。

GM…「今更言えた義理でもないが……」とも付け加えてきます。

ソルビット………ま、この話はやめておこう。実際、命の危機だからな。俺たちも。

サイモン…同じグランフェルデンのギルド同士、こういう時は助け合いじゃ！

ソルビット…そうだそうだ！

サイモン…——というわけで**フォモールシューター**と**トロウル**は頼んだ！（一同爆笑）

ウォルロック…具体的だな！（笑）——冒険者同士、助け合いだよ。

GM…キミたちの会話をよそに、奥のヴァンパイアは続けてきます。「——さあ、こんなものでは終わりませんよ。私たちにさらなる力を！」と声をかけると、横に積まれてた食料の床が丸く青く光ります。そして、**食料が少しずつ消えていきます**。

ソルビット…やめろー！

ウォルロック…どっかに転送されてる？

GM…食料が少しずつ消えていき、同時に青白い瘴気のようなものが立ち昇って妖魔たちに吸い込まれていきます。そして、先ほどよりも濃い青白い瘴気を吐きながらヴァンパイアが声をかけてきます。「さあ、無謀な冒険者たち。あなたたちの旅はここで終わりになります！」……と言ったところでクライマックス戦闘だ！

フォモールシューターとトロウルは頼んだ！もうあの時の苦しさは繰り返したくないのだ。完全に押し付けようとしている。

* * *

GM…さて、戦闘開始前にミゼルが声をかけてきます。「メルルを失った俺たちでは全体を対処することはできない。だが、どれか一体を引きつけることくらいはできるだろう。奥のヴァンパイアは難しいが、それ以外の奴らなら俺たちがなんとか引きつける」

ソルビット…本命、フォモール。対抗、トロウル。大穴、インプ。

ウォルロック…まあ、フォモールをお願いしておくのが。遠隔範囲攻撃がな。

サイモン…う、一撃で死んだ記憶が。古傷が疼くぜ。(一同笑)

GM…ちなみに距離は5m間隔です。「今の俺たちの戦力では一体が限界だ」とミゼル。

ソルビット…おお、ちゃんと自己戦力を分析できている。素晴らしい。……それじゃあ、

フォモールを頼む！

GM…「あそこのフォモールシューターだな？」

サイモン…我輩、あいつとは戦いたくないのである！

ソルビット…ちよつとうちらのパーティとは相性が悪いんだ！

GM…「わかった。お前たちの言うことに従おう。——キルト！」とミゼルが声を上げると、「よっしゃ！」と、キルトが魔法を唱えてフォモールシューターに攻撃します。どーん。

ソルビット…素晴らしい。

GM「へへ、こつちだぜ！」とキルト、ミゼル、リリーの3人は横の方に移動していきま
す。フォモールシューターも「チッ。俺はあつちをやる！」と言つてクラフトワークスを
追つていきます。

ソルビット…よかった。

GM「ヴァンパイアは向こうに行つたフォモールシューターを見て、「……ま、あの程度な
ら彼だけで大丈夫でしょう。——では、新しく来たあなた方は私たちが相手をしてさしあ
げます」と言つてきます。オウガも、「おうよ！」と言つて両手をガンガン叩いている。

タチキリ…4対4だぞ！ 卑怯だと思わないのか！

ソルビット…インプは10体いるから、13対4だよ。

タチキリ………卑怯だと思わないのか！（一同笑）

サイモン…そうだそうだ！ せめてそのインプは退かせ！

GM「ええ、卑怯だと思えますよ。それこそが私たちのやり方ですから！」

サイモン…くつ、こいつ。

タチキリ…しかし、なんで食料でパワーアップできたんだろうという疑問が。

ソルビット…冥土の土産に教えてくれ！（一同笑）

GM「ふふ、そんなことを教える義理はありませんね」

……卑怯だと思わないの
か！ 本当に卑怯だと言え
る環境だったことにむしろ
言葉がつまつたタチキリ。
煽り根性が染み付き過ぎ
だ。

タチキリ…くそう、ぶっ倒してやる！

サイモン…やはりあの魔法陣か。魔法陣に見覚えは？

GM…まだ遠いからよくわからないね。

サイモン…エンディングで判明するやつか。

ソルビット……えーっと、他に何か煽ることある？（一同爆笑）

GM…なんだそのセリフ（笑）。

ソルビット…プレイヤ―発言だから。キャラクターじゃないから（笑）。

GM…——では、最後。戦闘前にやることがあれば。

ソルビット…《ハンスオブライト》！！

サイモン…《スペシャリスト》…風》！！
トラベラーズマントがはためくぜ。バサーッ！

● 第一ラウンド

■ 行動値

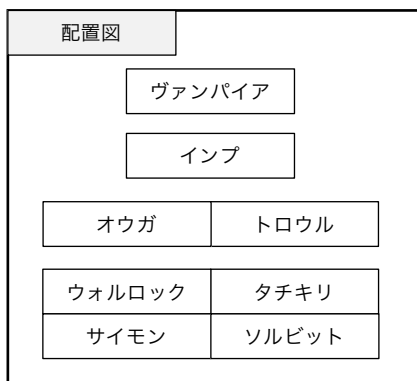
タチキリ..	10
ウォルロック..	8
オウガ..	8
ヴァンパイア..	7
トロウル..	7
インプ..	7
サイモン..	6
ソルビット..	4

GM..では、【行動値】から。ヴァンパイアが7。オウガが8。インプが7。トロウルが7。ソルビット..結構早いな。

ウォルロック..前衛組はなんとか上回ってるか。

タチキリ..おいらタコ殴りにされたくない。(一同笑)

ソルビット..大丈夫！キミは回避力があるから！(笑)



サイモン…お主は3D振れるからクリティカルできる！（笑）

GM…まずはセツトアップから。こちらは特になし。

サイモン…《限界突破》する？

ウォルロツク…まだいいんじゃない？

ソルビット…ド本命殴る時がいいよな。ダイスが多いうちに雑魚を倒すのもありか？

サイモン…次のラウンドになると一人落ちていて効率が落ちている可能性も。

ソルビット…とりあえず《エンサイクロペディア》。（ダイスを振る）14。

GM…14ね。えーつと全員……あ、インプが抜けない。

ソルビット…インプが!? なんでー!?

サイモン…インプだけ知名度が（笑）。

タチキリ…あのコバエみたいなものなんだろう。（一同笑）

GM…一般常識だけ説明しておく、インプは最下級の下位魔族ね。他の魔族の使い魔のとして活動するのがほとんど。

サイモン…魔族だから知名度が低いんだな。戦闘中は仮にコバエと呼ぼう。

ソルビット…GMがなんて表現するか楽しみだなー。

GM…いや、ずっとインプって言うてるでしょ。（一同笑）特殊じゃないやつは言うことにした。種別くらいは見れば分かるでしょと思っ

GMがなんて表現するか楽しみだなー《コンコードダンス》があっても達成値しだいであることを痛感したGMであった。

ウォルロック…まあそうですね。

タチキリ…確かに。

GM…では、識別できたオウガとヴァンパイアを説明しましょう。トロウルはざつと基本的には変わりません。変わるところは後で説明します。

オウガ

分類…妖魔、レベル3、属性…無し、【物理防御力】の方が高い。

エネミースキル…《オウガの全力》1、《スマッシュ》1、《闘争本能》2

ヴァンパイア

分類…妖魔、レベル5、属性…無し、【物理防御力】の方が高い。

エネミースキル…《ファイアボルト》1、《属性攻撃…闇》1、《ドレインパワー》2、《夜の御子》1

GM………と、ここまでは通常のエネミースキル。これにトロウル含め識別した妖魔たちには共通して追加のスキルが付いています。《**激化**》というスキルです。

《**激化**》 オリジナルエネミースキル。詳細は次のページ。

《激化》…パッシブ。白兵・射撃・魔法攻撃の攻撃力を+「現在のラウンド数×3」点する。
また、クリンナッププロセス終了時に難易度「8+（現在のラウンド数×2）」の【精神】判定を行う。判定に失敗した場合、このスキルは別のスキルに変化する。

ウォルロック…ラウンドが経つほど強くなると。

GM…【精神】判定で失敗するとスキルが変化します。何に変化するかは秘密。

ソルビット…暴走してもっと強くなるやつ。

タチキリ…肉塊の化け物になる。

ソルビット…ボスのヴァンパイアがファンブル振って失敗するやつか。

ウォルロック…見てみたいけどやだなそれ（笑）。

GM…エネミーデータはこんなところ。タチキリからの行動です。

タチキリ…ムーブでオウガとトロウルにエンゲージ。メジャーで《ワイドアタック》。コスト

重いよなー。——命中判定！（ダイスを振る）出目11で16。

GM…では回避。オウガは2D+4。

タチキリ…高くない？

GM…低いでしょ。（ダイスを振る）……あ、クリティカル。

タチキリ…ほらー！（一同笑）

高くない？ 2D+4で達成値16に勝つのはクリティカルのみ。3D+5の回避を持つやつが何を言っているのか。
あ、クリティカル 出てしまった。

ソルビット…ほらじゃねえ（笑）。

オウガはクリティカルの回避を見せたが、トロウルには命中。しかし、タチキリのダメージロールの出目が1・2と振るわず、15点の物理ダメージに止まる。これはトロウルの《粘液の肌》によりダメージがゼロとなってしまう。

GM…タチキリの攻撃はトロウルの肌のヌメヌメした粘液で滑ります。ダメージ無し。タチキリ…防御が5点以上だったか。じゃあナイフの腹でペチペチしました。

GM…トロウルは「おうん？」みたいな顔をしています。——続いてはウォルロック。ウォルロック…俺だー！ どうするか。ムーブで前に行くのはいいんだけど……。

サイモン…同じエンゲージに行くかは悩みどころね。

ウォルロック…同じエンゲージだとトロウルにビターンつてされる悲しみがあるけど、迂回して奥に行けるほどの【移動力】は無いから……。

サイモン…どのみち、このままだとタチキリ殿が死んでしまうので。

GM…全力移動してもいいんじゃない？ 迂回だとインプのところには届かないけど。ウォルロック…まあ、無視しづらさそうな位置まで突っ込んで、エンゲージはしない。

GM…迂回してインプに近づく感じかな。オウガたちとインプの間の横あたりまで来れた。

ウォルロック…とりあえず全員を射程に収めるのが大事。ヴァンパイアも射程に入っただけ……タチキリがビッタンビッタンされるのもね。

サイモン…やつぱりオウガかトロウルかな。

ウォルロック…トロウルかとも思ったけど……一人でコンボを完結してやがるオウガを倒しておきたい気持ちが強いののでオウガを殴る！ オウガに《バツシュ》。

サイモン…オウガは先に落とした方がいいな。この状態ならなぎ払いはそんなに怖くない。

ウォルロック…打点高いのをうつかりくうとマズイからね。（ダイスを振る）命中は23！

GM…オウガは回避。（ダイスを振る）11で避けられず。

ウォルロック…（ダイスを振る）お、やる気！ 出目が20で、33点物理！

GM…でかいな。オウガが銃でバッシュバッシュ撃たれます。

ウォルロック…筋肉を穴だらけにしてやる！

GM…「くそ、遠くから撃つとか卑怯だぞ！」

ソルビット…何言ってるんだアイツ（笑）。

ウォルロック…いやーそんなムキムキの前に立つ気はないからな。

GM…「なんだと！ 早くこっちに近づいて来やがれ！」

ウォルロック…お前が来いよ（笑）。殴りたいんだろ！

GM…「それは確かに！ ……だが、今は目の前のウサギからだ！」（一同笑）

一人でコンボを完結してやがる オウガ専用スキルの《闘争本能》はバッドステータス時にダメージが増える。そして《オウガの全力》はダメージ増加と共に「スタン」を受ける。ダメージ増加コンボでぶん殴るぞ！

今は目の前のウサギからだ！ 好戦的なオウガは目の前の敵を放っていくことはしない。

サイモン…こつちとしても行つてしまふと《ワイドアタック》がね（笑）。

GM…というわけで、オウガの行動。「早速だが、全力でいかせてもらうぜ！」とムーブア
クションで《オウガの全力》を使用。「スタン」を受ける代わりに白兵のダメージに+1D。
マイナーでは《スマッシュ》。

サイモン…もりもりやな。

GM…「おら、全力の一撃でさっきの女のように吹き飛ばしてやるよウサギ野郎！」

タチキリ…野郎ではない。訂正しろ！ プンプン！

GM…「お？ そうなのか？」（一同爆笑）

タチキリ…こいつ、一番惨めな目に合わせて殺してやる。

GM…「すまんかったな。……じゃあ吹き飛ばすウサギ嬢ー！」（一同笑）

タチキリ…もうこいつに《ステイル》使つてやろうかな（笑）。

GM…命中は2D+9。（ダイスを振る）13。

ソルビット…避けれる避けれる。

サイモン…これならいける。

タチキリ…黙つて！（笑）（ダイスを振る）お。出目で13。達成値18！

GM…避けられたか。オウガが全力で振り抜いたパンチをタチキリは横にステップして華麗に回避します。

野郎ではない 今回はタチキリが女の子なのを忘れてたわけではなく、敵の呼び方として使っただけなのだが……女の子の気持ちは難しい。

ウサギ嬢 GMが呼び方を精一杯考えた結果。

タチキリ…ま、おあいこでしょ。さっきこいつには回避されてるからね。

GM…「なんだ、なかなか良い体術してるじゃねえか」

タチキリ…むしろこっちが避けられた方がシヨックなんだけど。（一同笑）

GM…「そりやお前、俺は常に肉体を鍛えてるからなあ！」

ソルビット…運が良かっただけなのは。

サイモン…鍛え上げた筋肉は運を呼び込むのだ。

タチキリ…こいつ絶対削ぎ落としてやる。

GM…「こうなったら、絶対に殴り飛ばしてやるぜ！」と奮起しますが、オウガは終わり。

——続いて【行動値】7で残りのエネミーの手番。まずトロウルがメジャー《なぎ払う腕》で攻撃です。命中判定は3D+9。（ダイスを振る）17。

ソルビット…余裕余裕。3Dで12出すだけだし。

タチキリ…66出れば避けれるか（笑）。（ダイスを振る）お、6・6・6！（一同爆笑）

ウォルロツク…オール6！（爆笑）

ソルビット…いやー完璧に避けたな！（笑）

GM…前回は俺が1・1・1を振ったと思ったたら、今回はそっちが6・6・6か！（笑）

オウガのパンチを避けたところにかぶせるように来たためりとした腕をもタチキリはニュルリと回避します。

運が良かっただけなのは
それを言っちゃおしまい
である。

オール6 3Dでオール6
の確率は216分の1。タ
チキリの回避術は達人の域
に達した。

ソルビット…(タチキリになって)「止まって見えたぞ？」

タチキリ…この目なら止まって見えたんだろうな(笑)。

GM…トロウルは避けたタチキリが目で追えてないですね。横で見てたオウガも「おお、すげえ！」という顔。

続くインプは《魔術攻撃…火》で攻撃。ランダムに決めた攻撃対象のサイモンに見事に命中させる。「キキキ」と叫びながら放たれた十発の魔法の火の玉はサイモンを襲うが、ソルビットの《プロテクション》で守られたもあり、3点のHPダメージに止まる。

サイモン…残り【HP】31。

GM…若干焦げただけか。

サイモン…熱いのである！(笑)

GM…インプたちは「キキキ」と笑っています。

ソルビット…サイモンさん、その調子で頼みますよ。

サイモン…その調子とは。(一同笑)

GM…続いてヴァンパイア。「チッ、インプたちもつと気合いを入れなさい！」と言いながら《ファイアボルト》を。

その調子　じっくり炙られてくれということか？

タチキリ…ヴァンパイア接触しないのかよー。

ウォルロック…飛び道具あるしな。わざわざ突っ込んで来ないでしょ。

GM…対象はランダム。(ダイスを振る) ソルビットで。

ソルビット…バッチコイ。私の回避は2D+2だ！

サイモン…そう、我輩より2も高い！(一同笑)

GM…「こういう時は回復役をまず落とすのが常套手段！」

ソルビット…野郎、わかってやがる！

GM…命中判定は2D+8。(ダイスを振る) 16。

ソルビット…12振れば余裕なんだけどー。(ダイスを振る) 出目3。5！(一同笑)

GM…命中ね。ヴァンパイアが描いた魔法円から炎の槍が飛び出す！

ソルビット…私の魔防は6だ！

サイモン…どうするか。かばう？

ソルビット…かばってけると嬉しい。

サイモン…じゃあ《カバーリング》！ まあ我輩の魔防も6だけだな！

ソルビット…【HP】が違うから。……あれ、違う？

サイモン…最大HPは34点。

ソルビット…俺と1点しか変わらないわ。(一同笑) かばわなくていいや。セルフで受ける。

我輩よりも2も高い！ 低次元の争い。どちらも避ける気は無い。

1点しか変わらない 忘れがちだが、サイモンはメイジで【筋力基本値】が低い。なので当然【HP】は低い。鎧で物理防御が高い以外は普通のメイジなのだ。

GM…《激化》も含めて、ダメージは5D+13。

ソルビット…マジか。何言ってるんだあいつ。

GM…(ダイスを振る) 出目が25で……38点、魔法ダメージ。

ソルビット…《プロテクション》！(ダイスを振る) 9点軽減。23点入った！

GM…《ファイアボルト》！ ドーン！

ソルビット…アッチアッチ！ あつちいなこの野郎！ エルダナーンに火はダメだろう！

ウォルロック…妖魔化的に考えれば、相手も元エルダナーンでは？ (一同笑)

タチキリ…だから同族を狙ったと。

サイモン…合理的。

ソルビット…ねえよ！

GM…「おや、この程度の魔法で熱いと言っているようでは、私たちには勝てませんよ？」

ソルビット…じゃあお前自分に使ってみるよー！

サイモン…試しにそのインプの火を受けてみるよ！ (一同笑)

GM…(笑) では、サイモンどうぞ。

ソルビット………実はオウガの攻撃、タチキリ避ける説無い？

サイモン…多少ある。

タチキリ…無い。無い。……無い！ (一同笑)

エルダナーンに火はダメだろう！
「森の妖精」⁹とも呼ばれるが、特に火に弱いという設定は無い。ついでに言えば、この世界の属性において〈火〉の対抗属性は〈水〉なので全然関係ない。

……無い！
叫んでいた。
かなり力強く

ソルビット…オウガは避ける可能性もあるし、トロウルが先でもいいのかなと。

ウォルロツク…トロウルの《粘液の肌》でぬるりと弾かれるのも辛いしね。

サイモン…まあでも一発入ってるし、オウガにする？

ソルビット…そうか。トロウルは攻撃入ってないのか。

サイモン…次で《限界突破》も入れてうんぬんかんぬんみたいなの？——オウガにするか。

《エアリアルスラッシュ》！（ダイスを振る）出目14の20！

GM…オウガね。回避判定は「スタン」状態なので1D+4。

サイモン…やったぜ。これはクリティカルしない。勝ち。

GM…（ダイスを振る）8。命中。

サイモン…ダメージは3D+13。（ダイスを振る）お、素晴らしい。

GM…高い！ 6・6・5！

サイモン…《風》の30点魔法ダメージ！ ストリートでならした実践的な風パンチ。フン！

（一同笑）

GM…「くつ、こんな風！」と言って風を受け止める——が、その瞬間サイモンの風が膨れ

上がり、「うお！」と壁まで吹き飛ばされます。【HP】52点に累計ダメージ52点！

ソルビット…ナイス！

ウォルロツク…ピタリ！

ストリートでならした実践的な風パンチ 手に持っていたスタッフを投げ捨て、サイモンは拳を突き出す。

サイモン…6・6・5は高かったな。

GM…「くそ、こんなパワーが……」と言いながらオウガは倒れます。

タチキリ…ちよつとサイモンやり過ぎ。剥ぎ取れなくなつた。あーあ。

サイモン…強すぎたかな？（一同笑）

GM…後ろのヴァンパイアは「ちつ、脳筋ではこの程度ですか」と言ってます。

サイモン…**脳筋の争いを制する。**

ウォルロック…脳筋とは（笑）。

GM…「まあいいでしょう。まだまだ私たちの力はこのなものではありませんよ」

ソルビット…次は俺か。どうしよう。

サイモン…自分に《ヒール》？

ソルビット…さっきの火力を見るに、かばつてもらえるのなら《ホーリーウェポン》を使

つてもいいかなと。

タチキリ…何それ？

GM…攻撃力アップだね。

ソルビット…3点しか上がらないけど、タチキリにかければトロウルの《粘液の肌》を抜

ける可能性も上がってくるし。

サイモン…《蘇生》もまだあるし、次でいい感じにくらった後で《蘇生》を切るなりすれば。

脳筋の争い サイモンは
【精神】に次いで【知力】が
高いはずなのだが。

ウォルロック…それもアリだな。

ソルビット………というわけで、『ホーリーウェポン』！

サイモン………なんだか、さつきと違つて今回はいい感じやな。

ソルビット…やめるやめる。完全にフラグだから。——タチキリに初『ホーリーウェポン』！

（ダイスを振る）成功。シーン中、武器攻撃のダメージに+3点。

GM…タチキリが両手に持つカタルに聖なる光が宿ります。ぴかーん。

タチキリ…どうも。

ソルビット…でも妖魔特攻とかはない。光るだけ。

GM…では、クリンナッププロセスです。何かあります？

一同…無いでーす。

タチキリ…ほら、暴走判定しろ。そして暴走しろ。

ソルビット…全員ファンブルで。……いや、何かあつたら怖いな。何が起こるかわかってないからな。

GM…じゃあトロウルから《激化》の【精神】判定。（ダイスを振る）達成値9で失敗。ヴアンパイア。（ダイスを振る）……達成値8。失敗。

ソルビット………ちょっと怖いんだけど！

タチキリ…こいつらわざとやってんのか!?

こいつらわざとやってんのか!？ 初回で全員失敗するのはGMも少し予想外。非情なダイスの女神である。非——さてさて、何が起こるのか。

サイモン…何が起るんだー！

「さあ、さらなる力を——」

天を仰ぎ、その声を上げた——その時、ヴァンパイアは急に頭を抱えた。

「ぐお、これは——！」

すると、ヴァンパイアの身体から青白い瘴気が吹き出し、全身を纏うようにうごめく。

——やがてヴァンパイアが顔を上げると、赤く光っていた目は青白く変わり、瘴気を纏った顔でアフターグローの面々を見つめてきた。

GM…トロウルも同じような状態です。どちらも全身が青白い瘴気に纏われ、まともに言葉も発しません。「グオオ……」と唸り声を上げています。

サイモン…こ、これは一体。

ソルビット…ほえー。本当にこれは一体だよ。

タチキリ…なんだこれ。……本当になんだこれ。

ウォルロック…なんにもわからないからな。許容量超えちゃったか？

サイモン…一体どうしたというのであるかー！

ソルビット…おい、インプ！ 何があっただ！（一同笑）

GM「インプは「キキキ」と笑うだけですな。」

ソルビット「使えねー。」

サイモン「まあ、インプはこの現象を引き起こしてるやつの使いか何かだろうから。この状況を見て笑っているに違いない。」

タチキリ「前回は魔族いたもんね。」

ソルビット「そつちか。ヴァンパイアの下ではないと。」

GM「ちよつと横にいるフォモールシューターは、「お、おい！ ヴァンパイアどうした！」と言ってます。（一同笑）」

ウォルロック「ここまでの事態を想定してなかったやつだ！」

タチキリ「しつ、見ちゃいけません！」

GM「ヴァンパイアどうした！」と声をかけますが、ヴァンパイアから返事はありません。ウォルロック「唸り声しか聞こえない。」

ソルビット「完全にランダムターゲットと勘しないよな、あれ。」

GM「「よそ見してる場合じゃないぞ！」とミゼルはフォモールシューターに斬りかかる。」

ソルビット「いいぞいいぞ！」

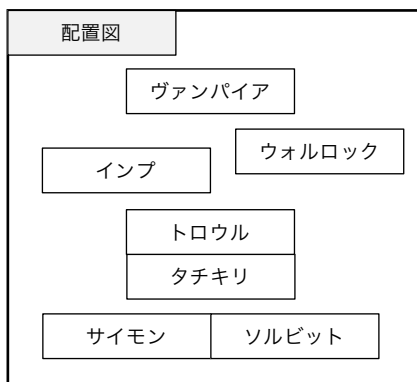
GM「くそ！」とフォモールシューターが避けたところで、次のラウンドに移りましょう。」

第二ラウンド！

● 第二ラウンド

■ 行動値

タチキリ..	10
ウォルロック..	8
ヴァンパイア..	7
トロウル..	7
インプ..	6
サイモン..	4
ソルビット..	4



GM…第二ラウンドのセットアップです。ちなみにスキルが変わってるので、もう一回識別値を抜けば変わったスキルを見ることが出来ます。

ソルビット…インプは識別できない？

GM…えーつと……（ルールブックを見る）あ、同じシーン中は同じエネミーに識別はできないのか。でも、今回は状況が変わってるやつらにはOKということだ。

ソルビット…おらー！（ダイスを振る）14。さっきと変わってないな。

GM…では識別対象は全員わかるね。他のスキルは変わりませんが、《激化》が無くなって《狂化》に変わっています。

《狂化》…パッシブ。白兵・射撃・魔法攻撃の攻撃力を＋「現在のラウンド数×5」点する。ただし、攻撃対象は攻撃可能な対象からランダムに選ばなければならない。

サイモン…ひえー。

ソルビット…ランダムは味方も含む？

GM…もちろんです。攻撃可能なら味方も含む。

サイモン…なるほどー。

GM…その変化がトロウルとヴァンパイアの両方に入っています。今は第二ラウンドなので攻撃力に＋10です。——ではセットアップ終わりで、タチキリの行動から。

タチキリ…ムーブ放棄。マイナーでMPポーション。（ダイスを振る）6点回復。——で、素殴り！

GM…トロウルかな。

タチキリ…なんの変哲も無いパンチがトロウルを襲う。（ダイスを振る）達成値17。

サイモン…——あ、《限界突破》忘れてた。

《狂化》 これもオリジナルエネミースキル。

《限界突破》忘れてた
ついでにエネミーの変化に気を取られてしまったようだ。

ソルビット…あ！ そうだった。

サイモン…仕方ない。誘発忘れ多すぎー。

GM…しょうがないね。……トロウルの回避は $2D+3$ 。（ダイスを振る）9で失敗。ダメージをどうぞ。

タチキリ…ダメージがさつきからしよばいんだよねー。《ホーリーウェポン》の+3点で固定値13点。（ダイスを振る）出目9。ダメージ22点。

GM…お。ぬめりとした肌を通り抜けて傷を付けることができます。

サイモン…やったー！

タチキリ…ぬめり取り。

GM…ぬめり取りじゃダメージ入ってないよ（笑）。青白い瘴気を切り裂いてトロウルの肌に刃を立てます。

ソルビット…傷口から瘴気が。

GM…出ますね。ぶしやー。——ただ、トロウルはその傷を気にする様子は全く無い。

サイモン…むむ、ヤバイ状態に。

GM…まあ、トロウルの雰囲気は狂化前とあまり変わらないけど。

ソルビット…確かに。

タチキリ…あんまり喋ってなかったし。

サイモン…あいつ無口だからな。(一同笑)

ウォルロック…次は俺だな。ヴァンパイアがフレンドリーファイアしてくれることに期待してトロウル放置とか？

サイモン…でも、期待値的にはこつちに当たる可能性の方が高いからなあ。

ソルビット…当たらない可能性があるだけだ。いぶマシだけどね。トロウルの攻撃は確定でこつちに来るからなあ。

タチキリ…トロウル削ってほしい。

サイモン…タチキリ殿捕まってるしな。

ソルビット…そうか、タチキリをヴァンパイアにエンゲージさせないと報酬が増えない。

(一同爆笑)

ウォルロック…《ステイル》か(笑)。それじゃあトロウル倒さないとダメだな！《バツシュ》！(ダイスを振る)命中は19！

GM…トロウルの回避は2D+3。(ダイスを振る)8。失敗。

ウォルロック…(ダイスを振る)30点物理！

GM…粘液の肌をぶち抜いて銃弾が入ります。ぶちゅ。

ソルビット…いいいいいよー。

ウォルロック…ビジュアル的には当たってる気がしないな(笑)。

フレンドリーファイア
方への攻撃のこと。遠距離
魔法攻撃を持つヴァンパイ
アはもはや全てが攻撃対象
になりうるのだ。

報酬が増えない
の《ステイル》はアフター
タチキリ
グロウの大事な収入源。

GM…次はエネミーか。まずはインプから。……誰にも攻撃されてないしランタゲでいいや。(ダイスを振る) ソルビットで。

ソルビット…ああん。また俺か。

サイモン…回復してないよね。カバリング必要ですな。

GM…《魔術攻撃…火》！ 10体のインプが魔法を唱える！

このインプの魔術攻撃に対しソルビットは回避を失敗するが、サイモンがすかさず《カバリング》。《プロテクション》も10点軽減と大きく、3点のHPダメージで止まる。

サイモン…また3点通った！

GM…またちょつと焦げた。

ソルビット…これなら回復しないで《ホーリーウエポン》をウォルロックでもいいかも。

サイモン…《蘇生》も残ってるし、余裕があるといえはある。長引けば長引くほど相手のダメージすごいことになるしな。既に+10点。

GM…次はトロウルで。まあ目の前に敵がいるので……。

タチキリ…いないよ。いないんだよ。(一同笑)

サイモン…伏せるんだ！(笑)

ランタゲ ランダムターゲットの略。《狂化》は強制ランタゲだが、インプは単純に攻撃対象が決められなかった。

いないんだよ
えてますよ。 ちゃんと見

GM…トロウルは青白く光る目で目の前のウサギを見つめ、大きな鞭のような腕を横にな
ぎ払ってきます。

サイモン…ここなんだよな。一撃でボコつてなるかもしれない。

ソルビット…《プロテクション》にフェイト入れる可能性もあるな。

GM…メジャーアクション《なぎ払う腕》。(ダイスを振る) 命中は18。

タチキリ…回避にフェイト。どうせ1点ずつしか切れないし。

ウォルロック…そっちの方が安定か。

タチキリ…——それに、ここで死ぬと《ステイル》が使えないからね！ (一同爆笑)

GM…重要(笑)。

サイモン…大切な(笑)。

タチキリ…おいらは《ステイル》を使ってからじゃないと死ねないんだ！ (ダイスを振
る) ——達成値23。避けた！

GM…青白く光る腕は明らかにさつきより太くなっていますが、それもタチキリは華麗に
回避します。——では、最後にヴァンパイア。

ソルビット…ちょうど6体か。5・6で敵？

GM…5がインプで6がトロウルにしよう。攻撃は《ファイアボルト》で。ヴァンパイア
は魔法を唱え始める！ 狙うのは—— (ダイスを振る) 2。ウォルロックだ！

《ステイル》が使えない
しね！ タチキリにとつて
は生死と同じくらい重要な
のだ。人生の目的。

ウォルロック…俺だ！ まだ被弾してない俺に飛ぶのは悪くない。

ソルビット…でも、あの魔法ダメージ結構痛いよ。

サイモン…すごいダメージが飛んできて死んでしまうかも。

GM…さっきまで赤かった《ファイアボルト》の魔法円も青く光り輝いています。（ダイスを振る）命中は15！

ウォルロック…なるほど、12振れば避ける！

ソルビット…もうタチキリ以外同じことしか言っていない（笑）。

ウォルロック…（ダイスを振る）1・2！ あぶねえ！

サイモン…ファンブルでも変わらないから！（笑）

GM…命中ね（笑）。ヴァンパイアは虚ろな青白い目でウォルロックを見つめながら《ファイアボルト》を唱え、青白く光る炎の槍を飛ばします。ダメージは5D+20。（ダイスを振る）あ、低い。1が3つ。

ソルビット…優しい。

ウォルロック…でも固定値がおかしいからなー。

GM…出目が13なので33点魔法ダメージ！

ソルビット…《プロテクション》。（ダイスを振る）ウォルロックに優しくない。6点軽減。

ウォルロック…24点くらった！ 残り21点。結構痛いぞ。

あぶねえ！ アリアンロッドでは普通の失敗とファンブルに違いはない。何も避けられてはいない。

GM…くそー、出目が振るえば倒せるレベルだったのになあ。

ソルビット…やっぱり《クイックヒール》ないとダメだなー。《ヒール》が追いつかない。

GM…青白い炎の槍はウォルロックに直撃します。

ウォルロック…アッチイってだからー！

GM…そんな反応をするウォルロックにもヴァンパイアは無表情です。

サイモン…こっちはこんなリアクションしているというのに。(一同笑)

ウォルロック…悲しい。

GM…横ではフオモールシューターが「おい、ヴァンパイア！」と言いますが反応は無し。

ソルビット…まだ言ってるのかよ！ おいミゼル、フオモール余裕そうじゃねえかもつと

頑張れ！

サイモン…ミゼルには申し訳ないが、多分こっちの戦闘が終わるまで向こうの戦闘は長引き続けるだろう。(一同爆笑)

ウォルロック…そうだな(笑)。

GM…そこ、メタいこと言わない！(笑)

ソルビット…でもこっち4体相手してるんだから、向こうは1ラウンドくらい先にさー。

GM…ほら、メルルさんいないんで。

サイモン…それに向こうボロボロだから(笑)。

悲しい 珍しく大袈裟なリアクションをした時に限って無反応なエネミー。GMも残念です。

向こうの戦闘は長引き続けるだろう 物語には都合と

ソルビット…あ、そうかー。しょうがないねー。ミゼル、頑張れ！（一同笑）

GM…続いてサイモン。

タチキリ…突破してくれ、早く。

ソルビット…ここで落とせるとめっちゃくちゃいい。

サイモン…トロウルだな。《エアリアルスラッシュ》！

サイモンの《エアリアルスラッシュ》は見事命中。早めにトロウルを突破すべくフェイトも1点入れてダメージロールに挑むが……。

サイモン…くらえパンチ！（ダイスを振る）28点魔法！ さっきのが高い。バカな。

GM…風で粘液が飛ばされ、そのままお腹にドゴツと入りますが……まだ立ちます。

タチキリ…マジかー。

サイモン…（タチキリに）なんだつたら待機してもいいですよ、次。

ソルビット…あ、ウォルロックの方がトロウルより早いのか。それは確かにアリ。

続くソルビットは時間と共に火力が上がるエネミーを早急に倒すべく、ウォルロックを《ホーリーウェポン》で強化することを選択。攻撃力が+3点に。

ミゼル、頑張れ！ ここまで心に響かない応援も珍しいほどのトーン。

ソルビット…炎が飛んでくるとちよつと危険領域だけど……《蘇生》もあるしね。

サイモン…まあ、一撃で死ぬ時は一撃で死ぬだろうし。（一同笑）

ウォルロック…どんだん相手は火力上がっていくしな。

タチキリ…くらったら死ぬね。

サイモン…次の《限界突破》のラウンド中にヴァンパイアをフルボッコにするんだ！

GM…クリンナッププロセスは特に無しかな。——横ではミゼルたちがまだフォモールシユーターと戦っています。

ソルビット…俺たちも頑張ってるから、お前たちも頑張ってくれ！

GM…で、後ろからメルルが「すまん！ 待たせた！」と。

ソルビット…お、こっちに合流して……。

GM…しません。（一同笑）

ウォルロック…そりやそうだ（笑）。

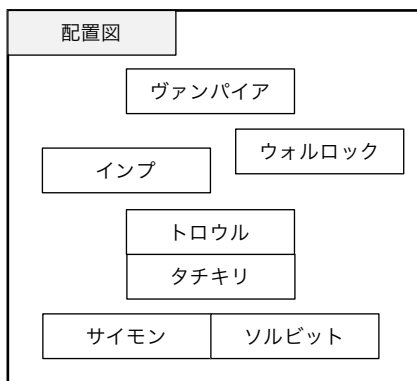
サイモン…《インタラプト》が欲しいんすか（笑）。

GM…メルルはミゼルたちのところに走って行きます。「メルルさん！」「メルル、早くこいつをやるぞ！」と言ってますが、こちらの戦闘もまだ続きます。——では、第三ラウンドです！

● 第三ラウンド

■ 行動値

タチキリ..	10
ウォルロック..	8
ヴァンパイア..	7
トロウル..	7
インプ..	7
サイモン..	6
ソルビット..	4



GM..では、セットアップから。
 ソルビット..ギルドマスター！
 サイモン..《限界突破》承認！ 発動！ ドン！ 力がみなぎる！
 GM..みんなの闘気がみなぎり、白い光に包まれる！
 ソルビット..神聖な神々しい感じの光で！
 GM..セットアップは以上かな。まずはタチキリから。

《限界突破》承認！ こん
 どこそ忘れずに。そろそろ
 戦いも終盤だ！

タチキリ…最初はおいらだけ……待機でいいかな？

ソルビット…いいと思うよ。(トロウルは)ウォルロックで落とせると思うし。

サイモン…いいと思うのである。……理由が《ステイル》のためと思うとなんかあれだけど。(一同笑)

ソルビット…だいたい舐めプだよな(笑)。

GM…それじゃあウォルロックの手番。

サイモン…——というわけで、待機した以上頑張って落とすのだ。これにうつかり失敗するとうそい悲惨な感じになるのである。ナメくさった挙句にボコボコにされる感じに。(一同笑)

ウォルロック…本当にな(笑)。じゃあ、トロウルに《バッシュ》！(ダイスを振る) 22！

避けるわけがないな、クリティカルしない限り。

ソルビット…なぜフラグを立てていくのか。

GM…66振ればいいんでしょ？ おら！(ダイスを振る) 達成値12で回避失敗。

サイモン…よし、やれー！

ウォルロック…《限界突破》で+2D。7D振る！(ダイスを振る) 44点物理！

サイモン…おお、すごいぜ！

ウォルロック…《バッシュ》と言いなから乱れ撃ち！

舐めプ 舐めブレイの略。
ゲーム等の対戦で弱いと思
う相手に手加減や適当なブ
レイをすること。
頑張って落とすのだ ギル
ドマスターからの責任重大
な依頼。果たしてどうなる。

サイモン…《バッシュ》とは一体（笑）。

GM…（計算して）……被ダメージ90点超えた！【HP】は58点。

ウォルロック…だいぶオーバークルだった（笑）。

GM…残り【HP】が2点だったからね。（一同笑）——乱れ撃ちされた銃弾はトロウルの全身を撃ち抜き、そのままズドン！と床に倒れ伏します。

ウォルロック…よし！

ソルビット…ナイス、ウォルロック！

タチキリ…いいぞ！

サイモン…ここまではキレイにいったな。

GM…では、次はインプ。未だランタゲのインプの攻撃。

ウォルロック…まだ殴られてないんだよな（笑）。

ソルビット…というか、このまま殴られないよな。次はヴァンパイアにいくから。

ダイスで決めた攻撃対象はサイモン。インプによる火の魔術攻撃はしっかり命中するが、ソルビットの《プロテクション》も11点軽減と大きく……。

サイモン…えーつと……3点通った！（一同笑）

3点通った！ ここまでインプの攻撃は全てサイモンに3点ダメージ。弱火でコトコト。

GM…キレイに3点ずつ通るな(笑)。

サイモン…ちようどいい火力。ちよつとずつ赤熱したプレートメイルになっていく。

GM…ちよつとずつ蒸されていく。(一同笑)

ウォルロツク…弱火でじつくり(笑)。

サイモン…中のクリスタルコアが蒸れる！ 蒸し焼き。

GM…インプはちよつとイライラした顔に。「キキ、ギギギ」

ソルビット…ランタゲって言うて全部サイモンに攻撃してるのか。カバーも含めて。

GM…では、もはや喋ることも許されなくなつたヴァンパイアの攻撃です。対象ランダム。

(ダイスを振る)……タチキリへ《ファイアボルト》。(ダイスを振る) 命中は14。

サイモン…これは全然いけるのでは。9以上振れば避ける。

GM…ちなみに《狂化》でダメージが+15点されています。

ソルビット…(即座に) タチキリに《アドバイス》！ ダイスが1個増える！

タチキリ…(ダイスを振る) あつぶね。17で回避。《アドバイス》無かつたらやばかつた。

ソルビット…オツケーオツケー。

GM…ヴァンパイアはさつきより巨大になつた青白い炎の槍を投げますが、タチキリのす

ぐ横でドーン！ と。

タチキリ…悲鳴上げるわ。ひー！

タチキリに《アドバイス》！
素早い判断だった。一撃
必殺ほど怖いものはない。

ウォルロック…そりやそうだ（笑）。

サイモン…《バタフライダンス》が活きてるのである。

タチキリ…よかった。今日は寝れるわ。（一同笑）

GM…続いてサイモン。

サイモン…我輩のターン。よし、《ステイル》する前に倒してやるぜ！（一同笑）

ソルビット…おい（笑）。

ウォルロック…流石に一撃じゃ死なないよ（笑）。

サイモン…とりあえず《エアリアルスラッシュ》！（ダイスを振る）20。

GM…回避が2D+4。（ダイスを振る）14。失敗。

サイモン…じゃあフェイトも入れるか。持つてるフェイト2点全部入れます！ 元の2D

に《限界突破》の2D、さらにフェイトの2Dに《スペシャリスト…風》の1Dで7D

だ！ うおー、ジャラジャラ！（ダイスを振る）——出目が23で、36点魔法ダメージ！

タチキリ…生きてる？

ソルビット…まだノーダメだから（笑）。

GM…ヴァンパイアは風の刃で斬り裂かれるが、一部の刃は火の魔法で弾いて止めてくる。

サイモン…なるほど。ぐ、我輩の全力パンチを。

GM…風の刃を飛ばしてきたサイモンの方を青白い目で見つめてきます。

続くソルビットは次の一撃を耐える可能性があるウォルロックに《ヒール》をかける。

ウォルロックは21点回復し、【HP】は42点に。

そして、待機していたタチキリは全力移動でヴァンパイアにエンゲージして攻撃。命中はするが、《限界突破》で4Dのダメージロールは1・1・2・2と振るわず。19点の物理ダメージに止まるが――。

タチキリ……そして《ステイル》！ 《トレジャーマニア》にフェイト1点、《ギフト》で2D追加！（一同爆笑）

GM…6D!? ドロップ品で6Dなんて見ねえぞ!?

タチキリ…クソ出目でもなんとかなる！（ダイスを振る）弱いな。20。（一同笑）

GM…ドロップ品で20は初めて聞いたわ（笑）。えーっと、牙が折れます。ヴァンパイアの牙（二五〇G）が2個ですね。

タチキリ…やはり牙だったか。

サイモン…よし。

ソルビット…いいねえ。次のラウンドでもう一回殴れるぞ！

タチキリ…《ステイル》のレベルを上げれば使用回数増えたのになー。上げたかった。

……でも《バタフライダンス》も《ナイフパリー》も無かったら死んでたわ。

そして《ステイル》！
ダメージなんて関係ない。
全てはこの時のため。

サイモン…自衛能力は正義。

GM…これで第三ラウンドが終了です。

ソルビット…隣の様子は？

GM…フォモールシューターがだいぶ押されています。「くそう、射撃型が入るとめんどくさいぜ！」

ソルビット…お前が言うなー！（一同笑）

タチキリ…本当だよ（笑）。

サイモン…これはそろそろいい感じに終わるな！（笑）

GM…ミゼルが接近して斬りかかるけど、フォモールシューターは銃で受ける。

サイモン…熱い戦いをしている。

ソルビット…じゃあこつちも熱い戦いを。ヴァンパイア！ 次のラウンドで終わらせてや

るぜ！ 俺以外がな！

サイモン…みんなでボコボコにする！

GM…ヴァンパイアは何も答えません。

タチキリ…牙折れたしな。

GM…牙折れました。生えました。（一同笑）

ウォルロク…サメか（笑）。

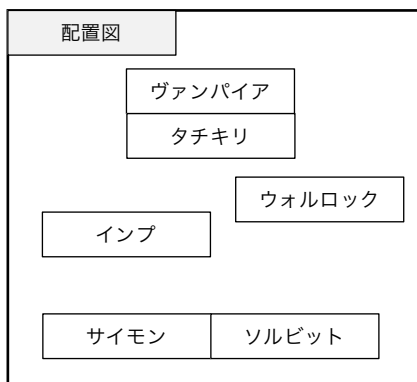
お前が言うなー！ 全くも
ってその通りである。

生えました ヴァンパイア
の近接攻撃は牙での攻撃。
なので折れていると困るた
め生やした。GMパワー。
サメか サメの歯は永久に
生え替わることができる。
一生で2万本以上の歯が使
われるとか。使い捨て歯。

● 第四ラウンド

■ 行動値

タチキリ..	10
ウォルロック..	8
ヴァンパイア..	7
インプ..	7
サイモン..	6
ソルビット..	4



GM..では第四ラウンド。最初は……タチキリか（笑）。

タチキリはヴァンパイアへ通常攻撃。命中はするも、ダメージロールが振るわず16点の物理ダメージ。ヴァンパイアを倒すには至らず。

タチキリ..ダメージがさつきから低いなー。

ウォルロック…次は俺か。ヴァンパイア、お前を射抜く！

ソルビット…インプが前回のゴブリンだなー（笑）。

ウォルロック…《バッシュ》だ！（ダイスを振る） 22。

GM…回避。（ダイスを振る） 10。失敗。

ウォルロック…フェイトを2点使う！（ダイスを振る） あー、出目腐ってる！

GM…あー、ほとんど3以下。4が1個だけ。

ウォルロック…7D振って16ってなんだよ！

GM…ブラフだったら強いかなー。（一同笑）

ウォルロック…とりあえずダメージは32点、物理。

GM…それでも32点か。ヴァンパイアはバスバスと撃ち抜かれ……頭も撃ち抜かれます。

——そして、ヴァンパイアは倒れます。

一同…おー！（拍手）

ウォルロック…出目腐ったけどなんとかなった！

タチキリ…固定値高いからな。

GM…ヴァンパイアは特に言葉を発することなく、その場に膝をつき、倒れ伏しました。

タチキリ…情報吐いてくれないのか。困るな。

ソルビット…インプは？

前回のゴブリン 第一話のゴブリンは一応タチキリに攻撃されてはいたのでここまで無視はされていない。

7D振って16 7Dの期待値は21.5のはず。帰ってきたブレイヤーH。

ブラフ 海外製のボードゲーム。意味は「はったり」。全員でダイスを隠して振って、全体の出目を予想するゲーム。手軽で楽しいのでGMのオススメです。宣伝。

GM…インプは「ギギギギ！」と言ってますが、戦闘は継続です。

サイモン…ま、ここまできたら勝てるし、**倒した方がお得**。逃げますって言ったら捕まえるレベル。

——サイモンの言う通り、もはや勝負は決した。《狂化》もしてないモブエネミーのインプの攻撃は再びサイモンを**トロ火で焼くだけ**で終わる。そしてサイモンの風とウォルロツクの銃撃（タチキリの剣戟は回避された）により、インプもすぐに沈むことになった。

* * *

GM…いやー、今回はとても協力的なチームで、特定の誰かが危ない感じがしない戦いだっただけな。

サイモン…ミドルとは打って変わって安定した戦い。（一同笑）

GM…ミドルより敵は多いし強いのかなー。

サイモン…やつぱりミドルは考え無しにやり過ぎだな。——つまりミドルの反省を活かしたからこうなったのだ！（一同笑）

ソルビット…私たちは学習しているのです！（笑）

倒した方がお得 ドロップ品がもらえるため。貪欲な冒険者たちである。

トロ火で焼くだけ ランダムに決めた攻撃対象はソルビットだったがサイモンがカバー。そして最後の火魔法も、サイモンに3点のダメージを与えて終わった。

GM……というわけで、ウォルロックの銃弾が最後のインプを撃ち抜き、戦闘終了です。

ソルビット…と、同時に隣の方でも？

GM…そしてその時！ 横でも「うわー！」という声が聞こえます。ミゼルがフォモールシューターを斬り伏せる姿が見える。

タチキリ…こいつ、《激化》の抵抗めっちゃ頑張ってたのね。

ソルビット…ここまでフォモールシューターの攻撃耐えてたのもすごいな。

ウォルロック…お互い避ける、ちよつとくらうを繰り返す泥仕合だったんだろ。

GM…「ぐ……くそ」と言いながらフォモールシューターも倒されました。横ではミゼルが

「……ようやく終わったか」と言ってます。

サイモン…緊迫した戦いだっとな。

GM…「そちらも終わったか。すまないな、加勢できず」

ソルビット…（小声で）やっぱツンデレだったよアレ。（一同笑）

サイモン…なに、困ったことはお互い様である。

タチキリ…まあまあ、全員無事で何より。一人ちよつと危なかったけど。

GM…メリルは「ああ、私の方こそ悪かったな。ちよつとHPポーションをガブ飲みするのに時間がかかってよう」と言ってます。（一同笑）

ソルビット…しょうがないね、一度に2D6点しか回復しないからね（笑）。

《激化》の抵抗めっちゃ頑張ってたフォモールシューターは最後まで《狂化》することなく打ち倒された。……ということにしよう。

サイモン…全快させるのは大変なのである（笑）。

GM…さて、そうすると倒された妖魔たち——ヴァンパイア、フォモールシューター、オウガ、トロウルの身体から青白い瘴氣が抜けて立ち昇り、霧散して消えていきます。と、同時に食料があつた床の青い光も消えていきます。

ソルビット…魔法陣チェック。前と同じもの？

GM…ソルビットのメモと見比べると、同じような紋様であると思われそうです。

ソルビット…一応またメモっておくか。

GM…ミゼルが近寄ってきます。「しかし、この魔法陣はなんなんだ？」

一同…うーん。

ソルビット…こう……食料が……バーつとなつて……。 （一同笑）

GM…語彙（笑）。

ウォルロック…食料が消費されて、奴らが瘴氣をより纏うようになってたな。

GM…「ああ、お前たちが来る前にも目の前で青い瘴氣をオウガが纏つたと思つたら、その一撃でメリルが吹き飛ばされたんだ」とミゼルも言ってきます。

サイモン…どうやら、あの青白い瘴氣とこの魔法陣とは大きな関わりがあるようだな。

タチキリ…しかし、なんで食料なんだ？

サイモン…この魔法陣が食べているのか？

こう……食料が……バーつとなつて……あまりに不可解な現象にソルビットの語彙が溶けてしまった。

タチキリ…もつと宝石とか魔法がこめられた石とかあるだろうに。いや、魔法のことはさっぱりだけどさ。

サイモン…我輩にもさっぱりわからん。

タチキリ…いや、お前はわかってよ。(一同笑)

GM…メルルがソルビットに聞いてきます。「お前、あんだけ家に引きこもって調べ物してたんだから何かわかんないのかよ？」

ソルビット…あの魔法陣はな…いや、俺にだってわからないことくらい…。(一同笑)

サイモン…しかし、我々が前に解決した食料強奪事件でも同じような魔法陣を見た。

GM…「そうなのか？」とミゼル。

サイモン…これは何か関わりがあるに違いない。

ソルビット…もしかしたら裏で糸を引いている奴がいるのかもしれない。

サイモン…裏には常に魔族の存在が…。

タチキリ…確かに今回も影響受けてない魔族がいたしな。前回もイルネスいたし。

ウォルロック…統率してる妖魔とは別枠で魔族が付いてたのは同じだな。

サイモン…このグランフェルデン周辺で何かが起ころうとしているのかもしれない…。

GM…キルトも魔法陣をチェックして、「……全然見たことのない魔法陣だな。僕も色々と古代の魔法とか調べてるけど、こんな魔法陣は見たことがないよ」と言っています。ミゼ

我輩にもさっぱりわからん
普段の魔法は気持ちと感
覚でなんとかしている。

ルは少し考えた顔をした後に、「お前たち、前にも同じようなものを見たのであればその件も含めて神殿にしっかりと報告をしてほしい」と言ってきました。

ソルビット…そうさせてもらおう。

GM…「この食料強奪事件、これで終わりではないのかもしれない」

タチキリ…各地で大規模にあつたって話だしね。

ソルビット…他でもやってるやつはいるかもしれない。

GM…「では、俺たちはこのままグランフェルデンに戻らせてもらうぞ」

サイモン…では、我々も……剥ぎ取りしてから戻るとしよう。（一同爆笑）

ソルビット…気になるからもう少しだけ調べてから私たちは戻るとしよう（笑）。

GM…「ああ、わかった。あまり無理はするなよ」と言い、クラフトワークスは去って行きます。

メリルはソルビットに「じゃあなー！」と手を振っています。

ソルビット…じゃあなー。また後でなー。

GM………ま、なんにせよドロップ品決定ロールを。

ソルビット…はい！ フォモールシューターの剥ぎ取りを彼らはしていきましたか！

GM…しませんでしたね。

タチキリ…まあ勿体無いからね。

サイモン…ちなみにさっきの開発室を再度探すことはできる？

剥ぎ取りしてから戻るとしよう
ドロップ品は冒険者の大事な収入源なのでしようがない。

フォモールシューターの剥ぎ取りを彼らはしていきましたか！
こういうところは本当に抜け目がない。

GM…まあ……一回ならいいよ。

ソルビット…マジか。じゃあフェイト2点ぶち込んで振るわ。

それぞれ余ったフェイトも注ぎ込んで挑戦したドロップ品決定ロールの結果、魔力のセラ（二〇〇G）2個、トロウルの腰布（二〇〇G）3個、オウガの腰紐（二〇〇G）1個、魔族の羽（二〇〇G）2個、フォモールの毛髪（二〇〇G）2個を獲得。さらにタチキリは《トレジャーハンターI》でヴァンパイアのドロップ品に挑むも、3を振り、またもや何も手に入らずに終わった。

そして帰り際には開発室での【幸運】判定にソルビットがフェイト2点を入れて再挑戦。

見事15の達成値を出し、レベル2のマジックアイテムである**妖精のチェインメール**を手に入れることに成功。ほくほく顔でグランフェルデンへと帰還することに。

妖精のチェインメールこの時に所持重量が超過して持ち帰れなくなりそうだったが、全員を持ち物を分配し直した後、ウオルロックが妖精のチェインメール（重量7）を装備、ウオルロックが装備していたスタテッドメール（重量7）をソルビットが装備し、ソルビットが装備していたクロスメール（重量4）を持つことでギリギリで全て持ち帰ることができた。戦闘時以上团结一致団結した行動だった。

◆ ENDING PHASE

▼ エンディングフェイズ！　勝負の行方は？

なんとか南の平原で食料強奪を繰り返していた妖魔たちを退治し、無事に依頼を達成することができたアフターグロー。しかし、クラフトワークスとの競争になつていたこの依頼だが、最後はクラフトワークスとの共闘で終わつたとも言える状況。さてさて、勝負の行方、そして報酬はどうなるのか？

GM…それではエンディングフェイズに移りましょう。

ソルビット…この勝負引き分けになるのかな？　いや、ここは神官長に媚びを売るために神官長にジャッジを頼もう。

サイモン…なんか向こうが助かったよ、つていう雰囲気を出したからこっちの勝ちかなつて思いつつも、こっちの勝ちでいいですか？確認するのは……ちよつと言質取るのは躊躇われた。（一同笑）

ソルビット…戻った時の向こうの態度で決めよう！

GM…（笑）では、グランフェルデンへ戻り、そして神殿に向かいます。そうすると受付の女の子——アリエッタが迎えてくれます。

神官長に媚びを売るために
神官長にジャッジを頼もう
どうでもいいので頼まれて
も困ると思うのだが。

サイモン…戻ったのである！

ソルビット…戻りましたー。

GM…「あ、アフターグロウの皆さん！ お待ちしてましたよ！」と手を振ってきます。

サイモン…ふー、酷い目にあつたのである。

ソルビット…本当だよ。トロ火で炙られてたよ。

タチキリ…ある意味死にかけたよ。

GM…「なかなか大変だったそうですねー」

サイモン…いや、全く。

GM…「では、報告書をいただけますか？」……あ、書いてたつてことでいいよ。調査依頼だからね。

ソルビット…じゃあ、追加情報として前回の魔法陣のことも報告します。

GM…「こちらの報告書はソーンダイクさんにお渡ししておきます。……では、報酬もお渡ししますね」と言つて、みんなの前に一〇〇〇Gが置かれます。

ソルビット…おや、多くないですか？ 五〇〇Gの間違いでは？

サイモン…あくまで謙虚でいく。（一同笑）

ソルビット…そりゃね。外面は大事だからね！

GM…「先に戻ってきたクラフトワークスの皆さんが、『最終的に妖魔たちを退治できたの

外面は大事だからね！
はいえ貰う気はマンマンで
ある。

はアフターグローの連中だ』と言っていましたよ？」

タチキリ…おやおや。

ウォルロック…単純なキルスコアで言えば確かにそうだけど……。

GM…「だから皆さんの方に全部お渡しくださいと聞いてるんですが……違うんですか？」

ソルビット…違つてはないけども……。

サイモン…素直に受け取りづらいのであるな。

タチキリ…流石になー。

ウォルロック…こつち全取りもちよつと心苦しい。

サイモン………よし！ **じゃあこつちが飯を奢ってやろう！**

ソルビット…なるほど、それでいこう。……**演出上でな！**（一同笑）

GM…「なんにせよ、こつちは受け取つてくれないと困るんです！ どうぞどうぞ！」と言

つてアリエッタは報酬をズズイーつと前に。

サイモン…では受け取るのである！

ウォルロック…とりあえず受け取らせてもらおう。

ソルビット…ぐへへ。

サイモン…ゲットだぜ。

GM………はい。では皆さん、これで依頼完了です！ どうもありがとうございました！」

じゃあこつちが飯を奢って
やろう！ これぞ男気。性
別不明だけど。

……演出上でな！ 男気は
出したいが実際に払いたく
はない。わかりやすい。

一同…ありがとうございますー。

ソルビット…末長いお付き合いを。

タチキリ…また何かあれば。

GM…「はい！ また次の依頼もあると思いますので、また来てくださいね！」と言って、アリエッタはみんなを送り出してくれます。——というところで、今日のセッションは終了になります。お疲れ様でした！

一同…お疲れ様でしたー！

タチキリ………ところで、こちら換金所はどこに？

GM…「換金は商店街の方へ行ってくださいねー」

タチキリ…ええー。(一同笑)

こちら換金所はどこに？
ドロップ品への気持ちは
ブレない。

アリアンロードRPG 2E・リプレイ 夕焼けの冒険者

第二話『探せ！妖魔拠点』 終

あとがき

第二話も最後まで読んでいただきありがとうございます。え、あとがきから読んでる？　そういう方はぜひ本文にお戻りください。第二話の内容についてがつり書いていますので。そういうこと書かないと文字数が増えないのです。ご了承ください。

——というわけで第二話はライバルギルドとの競争のお話でした。第一話がシンプルにダンジョンシナリオにしたので、第二話は前半が判定メインのシティアドベンチャー、後半がトラップ満載のダンジョン攻略という構成にしました。やってみた感想として……やはりシティアドベンチャーは難しい。PCたちが何に引つかかるか、何は気にならないかを予測するのはなかなか困難だと実感。一方のトラップダンジョンはわかりやすく楽しめるのは良いところ。ただ、どうしてもシーフメインになつてしまうので活躍のバランスが難しい。これからもみんなが全員で嫌でも楽しんでもらえるトラップやギミックを考えていきたいものです。

さて、この第二話でもいくつかのことが起きました。ライバルギルドとの邂逅、謎の魔法陣と消える食料、そして妖魔を狂わす青白い瘴気……少しずつですが、物語は動いていきます。果たしてアフターグローを待ち受ける真実はなんなのか——次回、第三話もよろしくお願いします！

アリアンロッドRPG 2E・リプレイ
～ 夕焼けの冒険者 ～
第二話 『探せ！妖魔拠点』



令和元年 7 月 15 日 初版発行
令和 2 年 3 月 29 日 三版発行



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