

アリアンロッドRPG 2E・リプレイ
～ 夕焼けの冒険者 ～

第四話 『魔獣グライフ』

もっふ 著

まえがき

本キャンペーンのGMのもつぷです。いつもご覧いただきありがとうございます。この定型的挨拶も四回目、もう書くことがなくなってきました。なぜ「まえがき」なんて書くかと思ってしまったのだろう……と若干の後悔をしつつ、いつもの注意書きを。本文章はTRPG『リアンロッドRPG 2E』のリプレイで、キャンペーン『夕焼けの冒険者』の第四話です。続き物なので前話から読んでくれると嬉しいです。

個人的なメンバーが紡ぐ物語も第四話です。第三話でグランフェルデンの貴族の中に潜んでいた闇と戦ったアフターグローは、ついに食糧強奪事件の黒幕、ノルテマンド伯爵——ギルガル・フェルモードを打ち倒し、逮捕へと繋げることができました。しかし、「魔獣グライフ」という謎の魔術の対象、さらにそこに現れた魔族・ダンタリオンの存在は、この事件がまだ終わっていないことをも告げることとなったのです。

この第四話ではこれまでに見てきた様々な「謎」が明らかになっていくことでしよう。力を得る魔術、青白い瘴気、「魔獣グライフ」……一体これらが示すものは何なのか？ 魔族は何をしようとしているのか？ その謎の一端にPCたちは迫っていくこととなります。

そんなシリアスなお話とは別に、PCたちもだんだんとお互いの性格がわかってきて、キャスト掛け合いもずいぶん楽しくなってきました。毎度蹴られるギルドマスターに手のひらクルリな生臭坊主、女子感ゼロのウサギ少女に常識人になりきれない戦闘狂……うん、何で一緒のギルドになれたのか不思議です。とはいえそこはGM以上にTRPGに慣れたプレイヤーたち。今回も面白おかしく、そして熱い物語を期待しましょう。

では、『夕焼けの冒険者』第四話、始まりです！

このリプレイは現実に行なわれたTRPGセッションを元に書かれています。その中で語られる物語はフィクションです。物語に登場する事象・人物・団体・名称等は架空であり、実在のものとは関係ありません。

本リプレイは個人が作成した非公式のものです。各TRPGの原作者・出版社等とは一切関係ありません。

◆ P L E P L A Y

▼ プリプレイヤー 旅の準備は買い物計画

今日も今日とてGMの家に集まったプレイヤー一同。今回は前話でたっぷり獲得した報酬を確認しつつ、買い物の話から始まった。

プレイヤーO…(前回の獲得金額を確認しながら) 四〇〇〇Gってなんだっけ？

GM…お前が取ったんや(笑)。ギルガルから「魔力のカケラ」を取っただろう。

プレイヤーN…今ある一万Gはどれくらい消費していいかなー。

プレイヤーS…次の5レベルで買いたい物がある人は今のうちに申告しておいた方がいいかもな。5レベルって装備更新の時期だから取っておいでもいいと思う。

プレイヤーH…防具は更新しないとなー。

プレイヤーN…誰がなんと言おうと僕は最新の防具を着るぞー！ ついに重量15の防具を手に入れるのだ。……ただ、ポーション類がなー、どの程度補充するべきか。

プレイヤーH…防具の更新時ではないかと思うんだけどなあ。次に稼げることを期待してもつと良いものを……。

GM…大丈夫、ここには稼ぎ頭がいるからね！ 攻撃力が低い代わりに圧倒的な稼ぎ量。

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こう。お遊びな内容も多いのでご了承を。

魔力のカケラ 前話のクワイマックス戦闘でタチキリが《ステイル》で手に入れた四〇〇〇Gという破格の換金アイテム。これがあるから、タチキリは侮れない。

重量15の防具 サイモンにとっては待ち望んだもの。詳細は成長報告で！

プレイヤーO…前は本当にビックリしたわ(笑)。

いつもながら集まると話が尽きない。……とはいえ、ふわふわした始め方だと話がまとまらないのも事実。というわけで机にみんなを集めてセツシヨン開始の号令からだ。

GM…:…さて、そろそろ本編を始めよう。——今日はアリアンロッドRPG 2EEキャンペーン『夕焼けの冒険者』の第四話です！

一同…いえーい。

プレイヤーS…——おら、もっと盛り上げるよ！ 足りねえぞ、こんなじやGMがおこだぞ！(一同笑)

プレイヤーO…GMが帰っちゃうぞ！

GM…ここ自分の家なのに？

プレイヤーH…部屋にこもって出てこなくなる(笑)。

GM…(笑) さて、前はシティアドベンチャーということで、グランフェルデンをぐるぐる回って、みんなだいぶへり下りながら会話をし続けたけども……。 (一同笑)

プレイヤーO…疲れたわー。

GM…その甲斐もあり、何とかギルガル・フェルモードを捕まえることができた。ただ、

もっと盛り上げるよ！
そう言うプレイヤーSもそこまで声は大きくなかったよ
うな。

おこ 怒っている状態を表
すギャル語。二〇一一年頃
から使われているらしい
怒りの強さによつて「激お
こぶんぶん丸」などの派生
がたくさんあり、最大級は
「激おこステイックファイ
ナリアリテイぶんぶんド
リーム」となる。長い。

へり下りながら へーこら
へーこら。煽るのは得意だ
が、面と向かつて強気に出
るのは苦手なアフターグ
ローだったね。

その時に魔族が現れて「何だこいつは！」となったところで終わった、という状態です。覚えてますかー？

プレイヤーN…はーい。

プレイヤーO…ダンタリオンだっけ？

プレイヤーH…名前は覚えてる。

GM…というわけで、第四話の今回予告から始めましょう。読みまーす。

● 今回予告

魔獣グライフー―捕らえられたギルガル・フェルモードが語った、力を得る魔術の契約対象だ。魔族ダンタリオンから教えられたというその存在について調べるため、冒険者たちは遺跡の街、ラインを訪れることに。

やがて明らかになる魔獣グライフの正体とダンタリオンの目的。そして、グランフェルデンに戻った冒険者を待ち受ける運命とは――。

アリアンロッドRPG 2E・キャンペーン 夕焼けの冒険者

第四話 『魔獣グライフ』

冒険の舞台が、キミを待つ！

GM…というわけで、第四話は『魔獣グライフ』。今回予告がだんだん短くなっていく。
一同…イエー。

プレイヤーO…とりあえずこの文面からわかることは……遺跡を調査をして戻ってくるこ
とまではできる！

プレイヤーS…今回のボスは魔獣だ！

プレイヤーN…戻ってこれるかはわからないのでは。

プレイヤーO…いやいや、「グランフェルデンに戻った」って書いてあるから。戻れるか
ら。遺跡では死なないから。

プレイヤーS…なるほど！ ……いや、わからないぞ。戻ったってのは死体が戻っただけ
かもしれない！（一同笑）

プレイヤーO…それはもう何も待ち受けてねえよ！ もう終わってるよ！

GM…待ち受ける運命とは、火葬。（一同笑） ……おっと、一応ハンドアウトもあるぞ。
いつも通り1個だけだけど。

プレイヤーH…やったー。新鮮なハンドアウトだー。

GM…今回のハンドアウトはそんなに新鮮じゃない。結構前に作った。（一同笑）

そんなに新鮮じゃない
つもはギリギリまでシナリ
オ構築を粘っているが、今
回は早めに作っていたの
だ。とはいえ、ギリギリま
でエネミーや判定のバラン
ス調整はしていたが……。

●ギルド『アフターグロー』用ハンドアウト

コネクション…ミスト・シーラン（関係…初対面）

いつも通り神殿に向かったキミたちを待っていたのは警護騎士団（レインプランド）のシグル。彼に連れられて向かった王立騎士団（ロイヤルナイツ）の本部で、ミスト・シーランという錬金術師の女性と出会う。キミたちは、魔獣グライフについて調査するためラインへ向かう彼女の護衛と手伝いを依頼される。

GM…今回のコネクションはミスト・シーラン。関係は初対面です。

プレイヤーO…何度会っても常に初対面と同じ感じになると。（一同笑）

GM…そうじゃない（笑）。まだ会ったこと無い人で初対面で会うよ、というだけです。

プレイヤーS…今回もハンドアウトはみんな一緒か。

GM…だね。パーティでやっていると別々のハンドアウトってあんまり無くない？

プレイヤーS…一人だけ急に別のハンドアウト渡されて、裏でGMと打ち合わせを始めるんですよ。「今回こういうシナリオになるからオープニングをこうやって……」と。

プレイヤーO…LINEでやっつけ。（一同爆笑）

プレイヤーH…せやな（爆笑）。

GM…今の時代だとそうなっちゃうなー（笑）。

常に初対面 最近はずいぶん物とかでこういう展開も見るね。

LINE チャットや通話が可能ならスマホのアプリグループでの連絡にも個人の連絡にも両方使えるので事前の相談にも便利。本キャンペーンでもお世話になってます。

プレイヤーS…その方が楽だな(笑)。

プレイヤーN…いやいや、情緒も大事だから。

GM…ま、もつとみんなのキャラクターが決まってきたらそういうのもやりたいね。

プレイヤーO…クトウルフのリプレイとか見ると個別ハンドアウトとか多いからさ。

プレイヤーS…クトウルフは目的が全然違うからね。こっちはパーティ組んでおんなじ事やってるだけだし。目的は微妙に違うけど。

GM…みんな目的はそれぞれあるけど、そもそも強固な目的ではないしね。

プレイヤーO…冒険をする！(笑)

GM…ウオルロックにいたっては行き先があるわけでもないし。生活できれば良いとかいうレベルでしょ。(一同笑)

プレイヤーH…イエス！(笑)

プレイヤーS…サイモンはなんだっけ？ 悠々自適に暮らすとかだっけ？

プレイヤーN…一応(元の世界に)帰るといふ目的があるけど……。

GM…帰還手段を探したいと口では言ってるけど、好奇心旺盛過ぎて全然そつちに向かってない。(一同笑)

プレイヤーN…そう、目の前のこと優先な性格だし、半無限の寿命があるからあんまり

焦ってない。(一同笑)

クトウルフ ここで言ってるのはアメリカのTRPG『クトウルフ神話TRPG(クトウルフの呼び声)』のこと。リプレイ動画等でも人気が出て、TRPGと言えはクトウルフという人も少なくない。ちなみにGMは遊んだことはあるが所持はしていない。

個別ハンドアウト 個別ハンドアウトにも全員で全部見て好きに選ぶ場合とGMから個別に渡される場合とがある。特に後者はPC同士でも個別の秘密を持つことができる面白さがあるが、運用に気を付けないと無駄な対立を生んだりするので気をつけよう。

冒険をする！ もはやただの放浪者である。

GM…悠久の時を過ごす（笑）。

プレイヤーN…すでに十年間試したけどダメだったから旅に出たわけで、きつかけが落ちてくるの待ちだったな。

GM…すでに十年間過ごしてるんだもんない。

プレイヤーH…寿命五、六十年の種族の十年と、半無限の寿命を持つ種族の十年じゃあね。物見遊山感覚。

プレイヤーS…全然違うね。

プレイヤーO…こっちは寿命六十年くらいだからない。

GM……と、雑談はこれくらいにしてレベルアップに移ろう。レベル4になるんだよね？
プレイヤーO…あれ、4か。ごめんなさい、**がつつりレベル5**を見た。（一同笑）

GM…4だね（笑）。それとギルドレベルも3になるかな。ギルドサポートも何を取るか考えてね。——それでは、レベルアップだ！

そして始まる検討と相談の時間。各自やりたいことと必要なことを周りと話し合う。

プレイヤーO…とりあえず欲しいアイテムがあるんだけど。漆黒の星っていうアイテム。

プレイヤーN…何それ。

がつつりレベル5を見た
気持ちはわかるが順番は
守ろう。

プレイヤーO…シーフ専用の持つただけでボーナスももらえる系の道具アイテム。命中と【行動値】が1上がる。二五〇〇G。

プレイヤーN…すごいじゃん。高いじゃん。……シーフつて一式装備強いんじゃないか？ たっけ。

GM…一式装備系つて高いけどね。いつ揃うねんつて感じ。

プレイヤーN…そう。揃った頃にはレベルが適正で無くなっているという悲しさが。

プレイヤーH…ちよつとチグハグになるよね。

プレイヤーO…やっぱりアイテムガイドはいい加減買おう。めっちゃ見るわ。

プレイヤーN…そりやそうだろ。カタログやぞカタログ。(一同笑)

プレイヤーO…これめっちゃ欲しいけどなー。でもいるかつていうとなー。異次元バッグ

が欲しいです。僕のバックバックを誰かにあげます。

プレイヤーS…バックバックはみんな持つてるだろ。

GM…いや意外と持つてないんだよね。

プレイヤーH&プレイヤーN…持つてませーん。

プレイヤーN…僕、冒険者セットすら持つてないしな。(一同笑)

プレイヤーS…ええー。俺が少数派だったのか？ ……でもそんなに所持重量必要か？

プレイヤーO…前回宝石を大量に落としていった雑魚どもがいたじゃん。(一同爆笑)

一式装備 クラスアイテムのこと。全てマジックアイテムで特殊な効果を持つ上、揃えて装備すると追加の効果(リンク効果)まである。

いい加減買おう むしろ一番アイテムに関心が強いはずのタチキリのプレイヤーが持つてないことが驚きである。

宝石を大量に落としていった 前話で傭兵たちが落ちていった宝石は13個この時はすぐに転送された。

プレイヤーH…確かにあれは予想外だった(笑)。

プレイヤーN…(笑)でも《ギルドハウス》もあるから、あれもすぐに売れたし。

プレイヤーS…(キャラシに成長結果を書きながら)お、【知力】がブレイクした。

GM…:…「知力がブレイクした」って、結構アホみたいな発言だよな。(一同笑)

プレイヤーS…まだ後だけど、5レベルになったら高位聖印が欲しいわ。

GM…高位聖印は必要だね。…でもソルビットたまに祈りの気持ち忘れるから…。

プレイヤーS…何を言ってるんですか！ 常に祈りの心を持った敬虔な…:…特定の信仰はしてないけど…:…敬虔な信徒ですよ！(一同笑)

プレイヤーH…俺は今回から近接射撃が増えるかな。スキルの使用条件的に俺が突っ込むことになりそう。

プレイヤーS…今回の装備更新は帽子を脱いでマントを着て…。

プレイヤーO…今回取るスキルの2個は確定してるからな。ちなみにGM、前回のシナリオから何日くらい経ってる？

GM…3〜4日かな？ 翌日とかではないよ。

プレイヤーO…ほら、前回もらった卵が数日で孵化して乗れるようになりましたはちよつとアレかなと。(一同笑)

GM…いやまあ、それは不思議な力で…:(笑)。

【知力】がブレイク この「ブレイク」は成長によって能力値が上昇したことを言っている。能力値は「能力基本値/3」なので、3の倍数という壁を突破した、というイメージだろう。元々は「ソード・ワールド」での表現がよく使われているようだ。

高位聖印 聖印の上位アイテム。ちなみに神殿に貢献した人物に贈られるホーリーシンボルらしいのだが…:…貢献？

敬虔 神仏等を深く敬いつつしむさま。敬う気持ちとはともかく、つつしむ態度があるかは疑問

前回もらった卵 タチキリは前回のレベルアップでパートナーになったが、スキルを取っていないためまだ騎竜がない。今のところは商人に押し付けられた卵状態の竜を持っている状態…:…らしい。

プレイヤーN…ふか装置つてのがあるじゃろ？ セットして歩き回るんだ。(一同笑)

プレイヤーO…うーん。前回トラップ探知ができなかったから《トレーニング…感知》必要か？ いや、シーフとしては必要だけど【筋力】も上げたい……。

GM…解除する前に見つけないことにはしようがないからな。

プレイヤーN…あ、ギルドサポートどうします？

プレイヤーS…《命の雫》……《高機動部隊》……。

プレイヤーH…《高機動部隊》は【行動値】上げるんだっけ？

プレイヤーN…うちのギルド【行動値】遅いからなー。

プレイヤーS…あ、タチキリの【行動値】が16になるならいらんかい？

プレイヤーO…《目利き》取ろうぜー。

スキルは各自で事前に考えて既に方針も固まっていたため、共有資金の兼ね合いを考慮する必要があるお買い物に相談が集中。その後はギルドサポートの相談。そして買い物も終わったところで——成長が完了した。

ふか装置 タマゴを孵化させる『ポケモンGO』の道具。トレーナー達は日夜これにタマゴを入れて歩き回っている。

▼プリプレイ2　　～ 成長はTRPGの醍醐味！　　～

本編前のお楽しみ、成長報告の時間だ。全員が机に集合し、いつもの定位置に座る。

GM…——それじゃあみんなレベルアップもOKかな。

プレイヤーS…OK牧場。

GM…それじゃあ各自レベルアップ報告をお願いします！

●ソルビットの成長報告

プレイヤーS（以下、ソルビット）…レベルが上がりました。

プレイヤーO…なにー！（一同笑）

ソルビット…（笑）えーっと、《プロテクション》と《アドバイス》のレベルが上がったので、ダメージ軽減がちょっと増えたのと《アドバイス》がシナリオ4回できるようになったよ。

プレイヤーN…すげー。

ソルビット…それと《アフエクシジョン》を取ったので、シナリオ1回だけ単体のダメージを0じゃ！　とと言えるように。

レベルが上がりました
知ってます。

《アフエクシジョン》 アコ
ライトのスキルで、対象が
受けるダメージを0に変更
する。「軽減」ではなく
「変更」なのが地味に大
きなポイント。

プレイヤーH…おつきいなー。

ソルビット…あとは……クラスロールの《ハンズオブライトII》を取得。セットアップで《ヒール》を打てるようになった。フェイトを使うから何度かは使えないけど。

プレイヤーN…お、すごい。

ソルビット…あと盾をファインシールドに変えたからちよつとだけ硬くなったよ。

GM…なんだかんだ物防14まで来てるね。

プレイヤーH…実は割と俺がペライ？

GM…(笑)

ソルビット…そして【MP】は60点を超えた！ 63点。そんなところだな。

GM…はい。《プロテクション》が増えて、《アフエクション》も取って、《ヒール》もいざとなった時にセットアップで使えるとなると……本当に順調に硬くなったね。

プレイヤーN…そういうことだなー。

ソルビット…ま、フェイト1点使うから難しいけどね。

GM…でも、命中とダメージ増加に普段フェイトを使わないからね。

ソルビット…基本使うのは《プロテクション》くらいだからな。——あ、《ヒール》の固
定値が14になったよ。4D+14。終わり。

俺がペライ？
ウオルロック！
これから、ウオーリアの意
地を見せるんだ！

がんばれ
まだまだ

● 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）..はい、ウォルロックです。えーつと、同じくレベルが4になって、《キャリバーガンパード》のレベルを上げた。それと新規で《デスターゲット》と《バレットレイブ》を取ったぞ。

ソルビット..《デスターゲット》、ターゲットは死ぬ！（一同笑）

プレイヤーO..死んだ者もターゲットにできる！（一同笑）

ウォルロック..いや、武器攻撃に【敏捷】の値を乗せるマイナーのスキルです（笑）。

GM..ああ、ようやくマイナーが増えたのか。

ウォルロック..いい加減、素《バツシュ》じゃ打点的にアレかなーと。

ソルビット..スバツシュ（爆笑）。

ウォルロック..《スマツシュ》じゃなくて素の《バツシュ》だから（笑）。で、もう一個取った《バレットレイブ》はエンゲージしてる相手に攻撃した場合に相手のリアクション

ダイスを1個減らすぞ。

GM..おお、至近銃撃が強くなった。

ソルビット..素晴らしい。

ウォルロック..装備周りは、鷹の目を買って基礎打点を上昇。さらに《トレーニング》..敏捷《敏捷》を取ったので【敏捷】が少し上がり、それに伴って【行動値】が1上がって9に。

《デスターゲット》 ガンスリンガーのスキル。素早く急所を狙う技であり、「相手は死ぬ」とかの必殺技ではない。

《バレットレイブ》 ガンスリンガーのスキル。効果は本文参照。「レイブ」はおそらく踊るように荒れ狂うことの意味。至近距離で踊り狂いながら戦う………ますますガンリカタ化が進む。

スバツシュ ウォーリアアの定番、《バツシュ》のみで攻撃すること。ウォルロックが命名。

鷹の目 遠くを見通せるようになる眼鏡型の魔法具。ウォルロックはゴーグル形状の物を買ったそうぞ。

ソルビット…え!? そんな、高いじゃないか! もつと上げるんだ!

GM…順調に攻撃力が上がってきたな。素でも24でしょ。

ウォルロック…《パッシュ》で5D+24かな。《デスターゲット》すればもう5点乗る。

ソルビット…素の攻撃力、俺の十二倍あるわ。(一同笑)

GM…そこと比べてもな(笑)。

ウォルロック…今回はあまり防具周りを更新してないので、その辺が少し薄いかも?

● タチキリの成長報告

プレイヤーO(以下、タチキリ)…今回は【敏捷】【感知】【器用】といつものシーフセットの基本値を上げたよ。それで【敏捷】がブレイクしたのと、【感知】が前回減少してしょんぼりしたので《トレーニング》で無理やり1上げた。

GM…次も【感知】を上げればブレイクするのかな?

タチキリ…うん、次も【感知】がブレイクする。すごいでしょ。……それと、頭部の防具をトビネズミのターバンに変えました。

GM…トビネズミのターバン?

タチキリ…パッシュで【感知】判定の達成値に+1が入る装備。トラップ探知、トラップ解除、危険感知にボーナスが入るよ。

【感知】が前回減少して
前回はレベルアップで
セージからパートルにクラ
スチェンジしたことで【感
知】のクラス修正を失った
ためだ。

トビネズミのターバン
ジェルボアの専用装備。
耳を通しやすい構造になっ
ているらしいぞ。まあタチ
キリは三度笠も被ってるん
だが。

GM…シーフには重要だね。

タチキリ…で、スキルの話。《コンパニオン》を取ったので晴れて魂の友となる騎竜が卵から孵ったよ。今回の魂の友は地竜くん。次回は違うかもしれないけどね。地竜に乗ると攻撃力が+2、【移動力】が10メートル伸びる。さらに《ライトニングライド》を取
得。騎乗中は【行動値】と【移動力】が上がるスキルで、地竜の効果と合わせると【移動力】21メートル、【行動値】16になるよ。足だけ早くなった。
ソルビット…ヒュー。

タチキリ…あと、《ウィンドアタック》っていうマイナーで武器攻撃のダメージに【敏捷】の能力値を乗せる面白いスキルを取った。残念ながら基本値ではないけど。

ウォルロック…基本値乗つける系は上級クラスかな(笑)。

タチキリ…というわけで使うと固定値が7増えるので、攻撃力が21に。

GM…高い。

タチキリ…それしかできない。それ以外は特に変わってないね。

GM…十分変わったよ(笑)。

タチキリ…あ、「スリップ」くらったら1ラウンドの間は死んだ顔してます。

ウォルロック…騎乗系は仕方ないね。

GM…まあ、マイナーで乗れるから大丈夫。

次回は違うかもしれない
《コンパニオン》は「アイテム」のスキルなのでアプレイ毎に騎竜を取得しなおすのだからイメージは同じ竜が成長で姿が変わることだとは思いますが、捉え方によつてはひどい話である。

基本値ではない。能力基本値と能力値では三倍の差がある。確かにそういうスキルも存在はするが、そんなに簡単に取られても困る。

「スリップ」 バッドステータスの一つ。ムーブができなくなるのだが、騎乗中に「スリップ」を受けると騎乗状態が解除されるのが問題。

タチキリ…ようやくマイナーのスキルを取ったから今回からはマイナーも動ける！ これ

まではヘタしたら「メジャー、素殴り」しか言つてなかったから……。 (一同笑)

ソルビット…せやな (笑)。

ウォルロック…《ワイドアタック》できないとね。

タチキリ…周りのやつが弱いのがいけないんだよ！ 周りの敵が生き延びてくれるくらい

ガッツのあるやつがいなかったからね！

GM…メジャーは増えてないから「メジャー、素殴り」は変わってないのでは？ (笑)

●サイモンの成長報告

ブレイヤーン (以下、サイモン) …まずは……デデー。ボディーの鎧を新しくしました！

GM…やったー！ (笑)

ソルビット…ヒュー！

ウォルロック…ボディーが新調された (笑)。

サイモン…風穴が開いたり煮込まれたりだいたいぶロボロになったので……。 (一同爆笑)

GM…よく煮込んだりはしたけど (笑)。風穴を開けたことあったっけ？

サイモン…一撃で死んだことがあるのだ。というわけで、ミスリルスーツに着替えまし

たー。イェーイ。【物理防御力】が上がったけど……それよりも重量が15になったのだ！

ボディーの鎧を新しく着替える時の姿は謎に包まれている。

一撃で死んだことがある
第二話参照。あれは嫌な
事件だったね……。

ソルビット…お、ということとは？

サイモン…レベル2の時に取った《ファランクススベル》と《ファランクスクラッシュ》が使えるようになったぞー！

一同…イエーイ！

ウォルロツク…条件を満たしたー！

タチキリ…隠された能力が（笑）。長かったねー。

サイモン…そして今回は新たに《マジシャンズマイト》を取得。《コネクトアイ》のレベルも上げて、魔法ダメージが結構伸びたか？ それと《フライト》を取ったので、飛行状態にすることが出来る！ まあ、メジャーアクションを使うので戦闘中に使う機会はあまり無いかと思うが。

ウォルロツク…でも、どこどこに渡らなきゃとかのシーンで使えるもんな。

サイモン…そう、飛べると何かと便利なのである！ 一般スキルは《フックダウン》でクリンナップにポーションを飲めるようにしたぞ。《スペシャリスト》も取ろうかと思っただけ、今回は見送った。以上です。

GM…はい、了解です。……では本日もこの4人パーティで――。

ソルビット…カオスな実況を。……実況じゃないや（笑）。

GM…リプレイね（笑）。この4人パーティでお送りいたしますー。

《ファランクススベル》と《ファランクスクラッシュ》 ファランクスのスキルの一部には使用条件に「防具の重量が〇〇以上」というものがあり、この二つは重量15以上が条件だった。プリーチャーへの転職前に取るしかなく、使えないまま暖めてきたスキルがついに解放。サイモンの本気が始まる。

《マジシャンズマイト》

魔法攻撃のダメージを増加させるメイジの基本ともいえるパッシブスキル。汎用性が高い。

《フライト》

メイジのスキル。(風)の精霊の力で空を飛ぶ魔法。自分だけでなく他人も飛行状態にできるぞ。

●ギルドの成長報告

GM…あ、ギルドもレベルが上がったのかな？

サイモン…3になりましたー。

GM…取ったギルドサポートは？

サイモン…《陣形》を取得したぞ。パーティの【行動値】の低さをカバーするのだ。

今回持ち出すギルドサポートは《蘇生》《限界突破》《ギルドハウス》《陣形》と現在所有のギルドサポート全てを選択。今のところレベル1のギルドサポートしか取っていないので、レベル4になつたPCたちなら全て持ち込めるためだ。

GM………では、本編を始めていこう！ まずはオープニングフェイズだ。

《陣形》…セットアップでギルドメン全員が戦闘移動を行なうギルドサポート。シナリオ3回まで使用可能だ。

ソルビット・グレーン

レベル：4 種族：エルダナーン
 クラス：アコライト／セージ
 HP：45 MP：63 フェイト：5

アフターグローの回復・支援担当。ギルド唯一の西方地域出身者で、ラインの街の近くにある村で生まれ育った。が、働かずに研究に勤しんでいたら親に実家を追い出されて現在に至る。クラフトワークスのメルは村での幼馴染。

種族スキル：《フォティテュード》1

アコライト：《プロテクション》3／《ヒール》1／《ホーリーウェポン》1／《アフエクション》1

セージ：《エフィシエント》1／《エンサイクロペディア》1／《コンコードダンス》1／《アドバイス》3／《ラーニング：インプルーブ》1／《トゥルースサイト》1

一般スキル：《モンスターロア》1／《エンチャントウェポン：無》1／《カルチャー：エリンドイル西方》1／《ハンズオブライトⅠ》1／《ハンズオブライトⅡ》1

装備：クラブ／ファインシールド／スタテッドメイル／トラペラーズマント／聖印

コネクション：クラフトワークス [腐れ緑]

「やめろー！ パーティの恥をー！」

ウォルロック・ストラトフォード

レベル：4 種族：ヒューリン
 クラス：ウォーリア／ガンズリンガー
 HP：62 MP：45 フェイト：5

アフターグローの射撃攻撃担当。アルディオ大陸東方の貴族の次男だったが、家が没落したことを機に出奔した。普段はギルド随一の常識人ぶりを示すのだが、戦闘になると途端に知力が低下する残念な男。

種族スキル：《ハーフブラッド：エクスマキナ》1／《チューニング》1

ウォーリア：《バッシュ》3／《ウェポンルーラー》1／《ボルテクスアタック》1

ガンズリンガー：《キャリバー》1／《キャリバーガンバード》4／《アームズマスター：魔導銃》1／《カリキュレイト》1／《パレットレイブ》1／《デスターゲット》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：グランアイン》1／《マシンリム》1／《トレーニング：敏捷》1

装備：キャリバー／クロスヘルム／妖精のチェインメイル／ファインポイントアーマー／鷹の目

コネクション：クラフトワークス [友人]

「いいか、俺の戦闘スタイルは……ばら撒くことだ！」

ヒラバシ・タチキリ

レベル：4 種族：ジェルボア
クラス：シーフ/バトル
HP：46 MP：47 フェイト：5

アフターグローの探索・ドロップ品担当。ダイワ群島国の商家の生まれ。いつからか持っていたムガモリの卵が孵化し、魂の友となる騎竜を得た。10才の少女のはずなのだが、金と剥ぎ取りに専一なその言動に少女の面影は無い。

種族スキル：《トレジャーサーチ》1

シーフ：《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》2 / 《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 / 《インタラプト》1

セージ：《トレジャーマニア》1 / 《ラーニング：ギフト》1

バトル：《コンパニオン》1 / 《ライトニングライド》1 / 《ウィンドアタック》1

一般スキル：《インサイト》1 / 《ファインドトラップ》1 / 《リムーブトラップ》1 / 《トレーニング：感知》1 / 《トレジャーハンター1》1

装備：ファインダガー×2 / トビネズミのターバン / クロスアーマー / ファインバックラー / シーフツール

コネクション：クラフトワークス [商売敵]

「でも、女子力ってお金にならないし」

サイモン

レベル：4 種族：レムレス
クラス：メイジ/ブリーチャー
HP：45 MP：63 フェイト：5

アフターグローの魔法攻撃・防衛担当兼ギルドマスター。異世界出身で、事故のせいでエリンに落ちて来た。純一な精神の持ち主だが、真つ直ぐすぎる発言のせいでよく仲間に蹴られる。今回は念願の重い鎧を手に入れてご機嫌状態。

種族スキル：《エレメンタルボディ》1

メイジ：《エアリアルセイバー》2 / 《エアリアルスラッシュ》1 / 《マジシャンズマイト》1 / 《フライト》1

ファランクス：《ファランクススタイル：精神》1 / 《ファランクスアタック》1 / 《カバーリング》1 / 《ファランクススラッシュ》1 / 《ファランクススベル》1

ブリーチャー：《ウィルパワー》1 / 《コネクトアイ》2

一般スキル：《トレーニング：精神》1 / 《サーチリスク》1 / 《ホーム：エストネル》1 / 《フックダウン》1 / 《スペシャリスト1：風》1

装備：スタッフ / ミスリルスーツ / ファインポイントアーマー

コネクション：クラフトワークス [友人 (一方的)]

「ふふふ、我輩の深淵なる考えを理解できないやつめ」

◆ OPENING PHASE

▼ オープニングフェイズⅠ ～ 新たな依頼主 ～

前回はグランフェルデンの貴族、グラン・レーヴェンからの依頼を果たしたアフターグロウ。だが、ギルガルの謎の力、魔族の存在……事件はまだ終わらなさそうだ。さてさて、アフターグロウに舞い込む次なる依頼はなんだろうか？

GM…全員登場のオープニングからスタートです。今回はレーヴェン家の家長グランから「食糧強奪事件について調査してくれ！ きつと貴族が犯人だ！」と言われて、みんなは貴族相手にひーこらへーこら、ペコペコしながら調査しました。（一同爆笑）

ソルビット…あれは嫌な事件だったね……（笑）。

タチキリ…各貴族にゴマをすりながら。

GM…随時キルトとミゼルに状況を報告しに行つては「で、それでなんなんだ？」と返されて。（一同笑）——とまあ色々な苦労をしましたが、なんとかギルガル・フェルモード

を退治することに成功しました！

ソルビット…やったぜ！

サイモン…終わり良ければすべて良しや！

ひーこらへーこら「ひーこら」は息を切らして苦しむ様子を、「へーこら（へいこら）」は目上の人の機嫌を取ろうとやたらと頭を下げてへつらう様子を表す言葉。ヒイヒイ言いながら「へいへいと権力者にゴマをする。」

ギルガル・フェルモード
食糧強奪事件の黒幕だった貴族の男。クラフトワックスのリーダー、ミゼルの父親でもある。前話の最後にアフターグロウに倒され逮捕された。

GM…それが前回だね。その時にギルガルは魔法陣でなにやら「魔獣グライフ」とかいうやつと契約して力を得ている——という話が出てきました。さらに、その場に魔族ダンタリオンが現れて消えていったということも。

タチキリ…懐かしいね！。

GM…大変だ！ ……と思った日々から数日が経った。キミたちはそんなこともあったな—と思いつつ、なんら変わりなく日銭を稼ぐべく依頼を探して神殿に通う毎日だ。

タチキリ…悲しいね！。

ソルビット…おかしいなー。金額だけ見ればそこそこ遊べるんはずなんだけどなー。

GM…ま、遊んだ日もあつただろうけど。一日遊んだら思つたより減っちゃつて……。

ソルビット…ダメな典型（笑）。

GM…「あ、やべ！ また神殿に行こう！」とお金を手に入れてはまた使つて、「また無くなつちやつた！」と言つて神殿に通う日々をここ数日過ごしていました。

ソルビット…マジでクズ冒険者だな！（一同笑）

サイモン…冒険者の生活なんてそんなもんである。

GM…あ、でもちよつとはギルドハウスの設備とかにもお金を使つて環境が良くなつてるはず！ **みんなの布団が用意された。**

ソルビット…なるほど。……もうちよつと用意して！（一同笑）お風呂とか欲しいなー。

みんなの布団が用意された
第三話の会話の中で床の上で掛布団だけで寝てると言つたので。

タチキリ…なんと、全員分の二段ベットが！

一同…いらねえ！（笑）

ソルビット…全員分の風呂が！

GM…順番に入れや！ どんだけ仲悪いんだよ！

タチキリ…全員分のギルドハウスが。（一同爆笑）

ソルビット…それ、もう別ギルドじゃねえか！（笑）

ウォルロック…独立してる（笑）。

GM含め、ゲーム的にはなんの意味もないギルドハウスの設備の話で大盛り上がりする一同。こういった会話で楽しくなるのもTRPGの面白さだなあ。……とはいえ、時間は有限、シナリオに話を戻そう。

GM…（ひとしきり笑った後）……はい、という感じで毎日を過ごしていました。てなわけで、キミたちは今日もお金が無くなっているわけだ。

ソルビット…最近金遣い荒くないですか、ギルマスー？

サイモン…えー？ 我輩のせいなのか？（一同笑）

GM…まあ、今回で言えばギルマスの鎧新調が一番お金かかっているんじゃない？

全員分の二段ベットが！
これで上段と下段の取り
合いをせずに全員が好きな
方を選べる！ いらない！

ギルマスー？ 会話によつて描写が進むTRPGは先に言った者勝ちになりやすい。というわけでお金が無くなったのはサイモンのせいになりました。

ソルビット…あれ、そう言えばサイモン鎧変えた？

サイモン…ふっふっふ、よくぞ聞いてくれた。硬さも素晴らしいが、見よ、この重さ！
ウォルロック…重いことが大事（笑）。

タチキリ…古いやつはどうしたの？

サイモン…売り払った。アレには用は無い。（一同笑）

ソルビット…ひどい、長年の相棒を！（笑）

GM…ま、なんにせよお金が無くなったので今日も神殿へ。街中を歩いて行くよ。

一同…はい。

GM…最近では街中で人々に声をかけられることも増えてきたね。商店街を歩いていると、

お店の人が「お、アフターグロウ。今日も依頼探しかい？」とか声をかけてきます。

ソルビット…相変わらずお金がないんですよ。（一同笑）

ウォルロック…俺たち見た目も目立つもんな。

GM…他のおぼちゃんからは「そうそう、私も今度神殿に依頼を出すつもりなのよ。ぜひよろしく頼むよ！」と言われたりもする。

サイモン…ふっふっふ。我々に任せておくがよいわー。

ソルビット…依頼をくれるのは大歓迎だよ。報酬が多ければなお良いよ。（一同笑）

タチキリ…ああ、そういう仕組みの世界だっけ。直接ギルドに頼まないのかな？

見よ、この重さ！重さには見えないと思う。

売り払った。第一話から着用し続けていたスーツァーマーは一五〇Gとなった。

見た目も目立つ。主に鎧姿のサイモンとウサギ姿のタチキリのためだろう。今回から地竜も増えて、さらに目立つように。

GM…一般の人も神殿に依頼を出して、冒険者はそれを神殿経由で受けるのが普通かな。もちろん特定のギルドに直接頼むこともできるけど、神殿に出した方が多くの目に触れるからね。このおばちゃんもキミたちに「よろしく頼むよ」と言っただけで、解決できれば誰でも良いと思ってる。(一同笑)——そんな感じで街の人にも覚えられてきたようだ。

ウォルロック…いい感じだ。

サイモン…ふっふっふ。我輩たちの名前もだいぶ知れ渡ってきたようだな。

GM…さて、神殿に到着しましたが…：…普段は神殿に入って受付嬢のアリエッタに会いに行くところですが、その受付の前にもと違う人物がいます。

ソルビット…ソーンダイクさんかな？

GM…ソーンダイクはいつもいるよ。——待っていたのはグランの息子、レーヴェン家の長男で警護騎士団(レインプランド)の部隊長であるシグルだ。

ソルビット…あー、前回お世話になった人。そういや長男だったか。

サイモン…シグル殿！ 久しぶりではないか！ ……あ、数日ぶりか。(一同笑)

GM…「アフターグロー」の皆、先日は大変お世話になったね」

サイモン…この間の事件以来であるな。

GM…「ああそうだね。この前からあつという間に数日が経ってしまったよ。こつちもバタバタしていて、直接お礼を言うのが遅くなって申し訳ない」とシグルは言ってくる。

ソーンダイク 神官長なので神殿にいるのが普通だし「いつもと違う人物」とは呼ばないだろう。受付所にいるわけではないが。

数日ぶりか 一ヶ月ぶりのセッションなのでつい久しぶりと言ってしまうよね。

ソルビット…こつちも依頼だったから。気にすることはないさ。

GM…「実は、今日はキミたちを呼びに来たんだ。頼みがあつてね」

タチキリ…おや？ また指名の。

ウォルロック…頼みとは？

GM…「とりあえず付いてきてもらつていいかな？ 依頼主は僕じゃあないんだ」

ソルビット…パパ上か？

GM…「いや、今日は父上ではないんだ。これから行くのはこの国の主戦力たる騎士団

——王立騎士団（ロイヤルナイツ）の本部だよ」

ソルビット…おつと。金づるですね。

タチキリ…じゃあとてもニコニコしながら話を聞こう。（一同笑）

サイモン…これまではずっと警護騎士団で、王立騎士団とはあまり関わつてなかつたな。

GM…王立騎士団は前回の最後に出てきただけだね。「詳しい話は向こうで依頼主からし

てもらえるから、とりあえず付いて来てもらつてもいいかな？」

ウォルロック…はーい！

ソルビット…任されたー！

サイモン…よかろう！

タチキリ…とてもニコニコしながら付いて行くよ。

王立騎士団 グランフェルデン王国が所有する、もう一つの騎士団。レイモン王子が団長を務める。

前回の最後 クライマックス戦闘の後、ギルガルを逮捕したのが王立騎士団。ミゼルが連れて来ていた。

▼ オープニングフェイズ2 〳 王立騎士団 〳

稼ぎの良い依頼の予感にニコニコしながら向かうのは、王城のすぐ近くに建つ王立騎士団本部。そこには広い敷地と大きな建物、そして先日も見た上等な鎧を身に付けた騎士たちが規律正しく行動している姿があった。

GM…シグルに付いて王城のすぐ近くまで歩いて行くと、広い敷地と大きな建物の場所に到着します。「ここが王立騎士団の本部だ。さ、中に入るよ」と言っ、衛兵と話をした上でみんなを中に通してくれます。建物の中に入ると、たくさんの人が忙しなく行き来を歩いて、中庭では騎士たちが掛け声に合わせて訓練する様子も見られるよ。

ソルビット…(騎士になって)「ふっ、ハイ！」

サイモン…(騎士になって)「感謝の正拳突き！」(一同笑)

ウォルロック…急に修行僧みたいにな(笑)。

GM…そのままシグルに付いて廊下を歩いて行くと、少し大きな扉の前で立ち止まります。「ここだ。……さすがに僕も少し緊張するね」と言っ——。

ソルビット………え？ 誰がいるんです？

タチキリ…ちよ、ちよい待っ。

感謝の正拳突き！ 富樫義博作の漫画「HUNTER×HUNTER」に登場する修行。武術への感謝を込めて気を整え、拝み、折り、突くの一日一万回繰り返す。まあモンクの騎士ならアリ……じゃないな。

誰がいるんです？ お金の匂いと同じくらい権力者の匂いにも敏感。

ウォルロック…中に誰がいるんだ？

サイモン…（↑身だしなみを整える仕草をしてる）

ソルビット…ちよつと、お偉いさんに会うなら先に言つてよ。ネクタイ直して……。

GM…そもそもネクタイしてないでしょ！（笑）——シグルは「さあ、入ろう」と言つて

ノックして中に入つて行く。中では、十代半ばの若いネヴァーフの女性、そして他の騎士

よりも壮麗な鎧を身に付けたもう一人の女性……こつちも若いね。十代後半くらいかな。

その二人の女性がキミたちを出迎えます。

サイモン…ふむ。

GM…騎士の方の女性が立ち上がつてシグルに声をかける。「シグル隊長、連れて来ても

らい感謝する」と言い、シグルも「いえ、もつたいないお言葉です」と答えます。

ソルビット…（小声で）やばい、かなりお偉いさんだぞ。

GM…シグルが女性のことを紹介してきます。「この方は王立騎士団の副団長にしてこの

国の女王——レティシア・グランフェルデン様だよ」

ソルビット&タチキリ…（両手をつきながら）ハハ！（一同笑）

ウォルロック…ああ、なるほど（笑）。

サイモン…むむ、王女殿であつたか！

タチキリ…ジャパニーズ土下座。

身だしなみを整える仕草

ミスリルアーマー姿のサイモンが整える身だしなみとは一体、表面研磨？

レティシア・グランフェルデン ① 基本ルールブックに載っている公式NPCの一人。勇猛果敢な性格で「姫將軍」と呼ばれることも。同じく公式NPCのソーンダイクと仲が良かったり、サンブルシナリオで依頼主になつたりと割と気軽に会える王女様。

ソルビット…頭を地面に擦りつける。

GM…(笑) レイシアはそれを見て「ああいや、そんなことをする必要はない。あなたたちは冒険者だろう?」と言つてきます。

サイモン…前回へりくんだり過ぎるのは良くないと学んだらう! (一同爆笑)

ソルビット…いやいや、貴族と王族は違うから!

サイモン…えー。じゃあ貴族にはへりくだらなくていいと学んだと思つたら、王族が出てきて……? (一同笑)

GM…「そう堅くならないでくれ。今回はあくまで王立騎士団の副団長として呼ばせてもらったのだ」

タチキリ…十分過ぎるわ。 (一同笑)

ソルビット…それじゃあ、恐る恐る頭を上げましょう。

サイモン…それで、呼び出しというのは我々に依頼があるということなのか?

ソルビット…聞き方あ! ゲシゲシ。 (サイモンを蹴るポーズ)

サイモン…えー。 (一同笑)

GM…サイモンの言葉に対して答えるよ。「ああ、そういうことだ。あなたたちがアフターグロウという冒険者ギルドで間違いないかな?」と聞いてくる。

サイモン…うむ、その通り!

前回へりくんだり過ぎるのは
良くないと学んだらう!
サイモン学んだ!

十分過ぎるわ ですよ。

ゲシゲシ 第一話と第三話
に引き続き、今回も蹴られ
ました。

ウォルロツク…間違いないな。

GM…「わざわざ出向いてもらってすまない。本来ならこちらから出向くべきだったのだが、ギルガルの一件で忙しく、ここを離れることができなくてな」
タチキリ…いえ、もったいなきお言葉。

GM…「まず、先日のギルガルの件は助力いただき感謝する。あなたたちがいなければどうなっていたことか」

サイモン…危ないところだったな。

GM…「ただでさえグランフェルデンは妖魔による侵攻を受けて疲弊している。そこで内部で魔族の影など…頭が痛い話だな。ギルガルへの取り調べは続いている。あの魔族——ダンタリオンから力を得る方法として『魔獣グライフ』とやらとの契約魔術を知り、国の軍事力増強のために使おうとしたようだ」

ウォルロツク…ふーむ。

GM…「だが、理由はどうあれ妖魔と通じ、領民から食料を奪わせ、自身の力としようとしたことは許されざる行為だ」とレティシアは拳を握ってくる。

ソルビット…（力強く）ええ、おっしゃる通りでございます！ **グッ！**（一同笑）

ウォルロツク…ま、目的はともかく手段が手段だからな。

GM…レティシアも「ああ、その通りだ」とウォルロツクの言葉に同意してくるね。

妖魔による侵攻 落ち着きを見せ始めていた西方地域だが、聖歴一〇〇九年からグランフェルデンが魔族や妖魔の侵攻を受けている。基本ルールブック①の記述より。

グッ！ 実にわざとらしく拳を握ってきた。相手の行為を真似することで好感を高めるのはカメレオン効果と呼ばれるとか。

サイモン…罪は裁かれなければならない。——それで、今回の依頼はその事件に関わることなのであるか？

GM…「うむ、それとも関連したところだ。先日的一件を受け、国王はギルガル・フェルモードの爵位を剥奪した。それだけで済むことではないがな。……しかし、あの場に現れたという魔族ダンタリオン。やつがいる以上まだ気は抜けない。そこで王立騎士団ではダンタリオンの行方について調査をしている」

ウォルロツク…もう動いているのか。

GM…「それと同時にあの契約魔術……魔獣グライフについて調査を進めたいのだが、もはや人手が足りないのだ。そこで、あなたたちにグライフについての調査に協力してほしい。それが今回の依頼だ」とレティシアは言ってきます。

ソルビット…なるほど。お受けいたしましょう。(一同笑)

タチキリ…受けましょう。

サイモン…よかろう！ 我輩たちに任せておけ！

GM…「おお！ 協力的でとても心強い！」とレティシアは喜んでいるね。

ソルビット…こついうところは何も言わなくてもがっぼりくれるからな。(一同笑)

サイモン…それに、あの魔獣とはこちらにやってきた当初からの付き合いであるしな。

GM…「ああ、そのようだな。グランフェルデンに来る前にも食料強奪事件、そして魔法

お受けいたしましたよう
けに早い決断。いつもは報
酬とかにがめついのね？

こついうところは何も言わ
なくてもがっぼりくれる
やつぱりがめつかった。

陣と関わりがあったことはソーランドイク経由で聞いている。……それで依頼の調査だが、彼女と協力して行なって欲しい」と言い、横にいたネヴァーフの女性を紹介してきます。

サイモン…彼女は？

GM…本人が挨拶してきます。「初めまして。ミスト・シーランです。よろしくお願いますね」と言い、ペコリと頭を下げる。

タチキリ…ああ、コネクシヨンの人。

GM…レイシアからも「彼女はシルベリア家に仕える錬金術師だ」と紹介されます。シルベリア家は前の話で名前だけ出てきたね。

サイモン…前回唯一関われなかったところか。

ウォルロツク…錬金術関係だ、つて聞いたけど「ふーん」でそのまま無視したからな。

GM…シルベリア家は前回も言った通り、錬金術協会等と関連がある錬金術師の家系だ。レイシアからは「シルベリア家はこの国の錬金術を支えてきた長い歴史を持つ家系なのだ、その中でもミストは十七歳の若さで様々な功績を持つ実力者だ」と紹介されるよ。ソルビット…おお。素晴らしい。その若さでそんな実力があるとは。

サイモン…ほほー。エリート。

GM…ミストはレイシアにそう言われてちよつと照れながら「そ、そんなこと……でも、姫様に言ってもらえて嬉しいです」と言っています。

ソルビット…おや、これは……？

GM………何も無いよ？（一同笑）ミストはキミたちの方を向いて説明を始めます。「魔獣グライフについて何か情報がないか過去の文献を調べたところ、数百年前にも同じ名前の魔獣が現れたことがあるのがわかったわ。ただ、グランフェルデンで見つかる文献ではそれが限界で……そこで過去の文献を調べるためにラインの街に行くことにしたの」

タチキリ…知らない街だね。

サイモン…このあいだ食料強奪事件を調べた時に、「こつちの道はラインに繋がってる」とかなんとか言ってたな。

ウォルロツク…名前は出てきてたか。

GM…一般知識として説明しておく、ラインはライン王国という国の王都だ。遺跡群に囲まれていることから「遺跡の街」とも呼ばれているね。一応国有の遺跡んだけど、遺跡発掘のために万人に開放しているので、遺跡探索を求めて大勢の冒険者が訪れる街だ。

サイモン…遺跡の街か。冒険者的にも観光客的にもテンションが上がるところだな。

GM…ちなみに国王のエレウオンドも元冒険者だ。えーつと……（ルールブックを読む）元々「不老」の二つ名で呼ばれていた暴君、ベルフィンによる専横で苦しんでいたところを現国王のエレウオンドが率いるギルドが倒して以来、立憲政治がしかれているみたい。

ソルビット…不労所得。

おや、これは……？
「尊敬する人から褒められたので照れただけです。それだけです。」

不労所得 働かずに得られる収入のこと。一般的には債券等の利子や不動産経営による家賃収入などが挙げられる。

タチキリ…働かない暴君か。クソ野郎だな。

ウォルロツク…そつちの「ふろう」じゃない(笑)。老いない方だから。

GM…ま、そういう街ですね。一般知識としてそれくらいは知っている。

サイモン…なるほどー。ラインの街か。ぜひ一回行って見たかったんだ。

GM…「ラインは『遺跡の街』とも呼ばれているし、ここパリス同盟の中心にもなっている。だから古い文献とかも所蔵量が多いの。——そこでみなさんに頼みたいのは、ラインへ往復する道中の護衛。それと現地での調査の手伝いね」とミストが言ってくる。

ソルビット…街道での護衛か。

GM…レティシアが続けます。「報酬としては一二〇〇Gを用意している。これで大丈夫だろうか?」

ソルビット…一人当たり?

GM…全員で一二〇〇Gな。毎回の展開だな! (一同笑)

タチキリ…一応、万が一ということもあるのでは……。

サイモン…うむ、問題なからう! (他のPCの方を) チラツ、チラツ。

タチキリ…ちよつと悩むね。(報酬は)前回と同じくらい?

GM…今回は前金と報酬合わせて一六〇〇Gだったから今回の方が安いね。今回は貴族の内偵調査っていう危険な内容だったから高めの設定だったんだ。今回は道中の護衛と現

働かない暴君クソ野郎なのは間違いないが、働く暴君もヤバイと思う。

万が一ということも万が一GMが口を滑らすこともあるので、やかましいわ。

地の調査手伝いだから普通の報酬額。

タチキリ…それもそうか。

ソルビット…確かに危険度は高くないな。あくまで現状はだけど。

サイモン…そんな秘密任務とかでもないしな。

ウォルロック…まあ、今回は遺跡とかで頑張ってるね、つてとこか？

タチキリ…ああー。……一応、どこまでを成功としてくれるかはしっかり確認したいな。

サイモン…行つて帰ってくる間、ミストさんが無事ならOKではないか？

GM…「ああ、基本的にはそういうことだ。現地での調査手伝いもしてもらうが、ミストを放置してどこかでサボつていない限りは問題ない」とレティシア。

ウォルロック…ま、「常識的な範囲内で護衛しろよ？」と（笑）。

ソルビット…結果的に情報が見つからなかったとしても問題はないんですよね？

GM…「それはあなたたちの任務ではない。あくまでミストと一緒に行動して護衛しつ

つ、手伝える部分については調査の手伝いを頼む」という風にレティシアは言ってるね。

ソルビット…それであれば妥当な値段つてところかな。

タチキリ…そうだねー。……で、どこまでが無事という判断で……。 (一同爆笑)

ソルビット…生きてればオツケイ……。その話は止めるんだ！ (爆笑)

ウォルロック…それ聞いて「傷一つ付けるな！」なんて言われたらどうすんだ！ (笑)

「常識的な範囲内で護衛しろよ？」常識のわかる男ウォルロック。話が早い。

サイモン…そんな話は置いて……とにかく、依頼は引き受けたのである！

GM…「そうか！ 助かるよ！」とレティシア。「早速ですまないが、出発はこの後の昼でお願いする」ちなみに今は朝ね。

ソルビット…おっふ!? ま、まあ、いいか。買い物は終わってるし。

サイモン…元々依頼を受けに行くつもりだったからな。準備はバッチリ！

GM…「馬車を用意しているから南西の門に集合してくれ。三日程で着くだろう」
タチキリ…おお。遠い。

ソルビット…一緒に行くのはミストさんだけ？

GM…依頼として行くのはミストだけだね。もちろん馬車の御者とかはいるけど。

ソルビット…しかし男女比がやばいなー、と一瞬思っただけで。

GM…いや、(タチキリを指して)女の子だから。

ソルビット………………本当だ！(一同爆笑)

タチキリ…殺すぞ。

サイモン…そう、3…2なんで大丈夫です(笑)。

GM…女の子なんです。……………まあ、GMもたまに忘れるけど。

タチキリ…殺すぞ。

ソルビット…このあいだも忘れてたもんな(笑)。

女の子だから。タチキリは10才の女の子。いつもGMが間違えているが今回はソルビットが間違えました。
殺すぞ 目が笑つてない笑顔で言われると怖いよね。

殺すぞ 大事なことなので二度言いました。

サイモン…見た目はちよつと区別つき辛いからな。

GM…だって、発言に女子感無いんだもん！ わかんないよ！（一同爆笑）

ウォルロック…リプレイでもちよいちよい補足されてるもんな（笑）。

ソルビット…（タチキリに）すまん。悪気があつたわけじゃないんだ。許してくれ。

サイモン…もうちよつと女子カアピールしましょう。（一同笑）

タチキリ…でも、女子力ってお金にならないし。

ソルビット…いやいや、媚び売つとけばお金になることもあるから。

サイモン…女子力だつて高めればお金になります。

タチキリ…うーん。でも、素材はぎ取る時に別の子らしくても……。

ソルビット…その時はいらなから。人と会話する時だけでいいから。それとパーティー

メンバーの前は別にいらなから。

GM…（笑）というわけで、この後は南西の門に集合です。大丈夫かな？

一同…はい。

GM…それじゃあ、これでオープニングフェイズは終わり。ミドルフェイズへ移ろう。

発言に女子感無いんだもん！ GMもつい本音が

女子カアピールしましょう
とりあえずミストと一緒に
タビオカを持って自撮り
してSNSに上げるところ
から始めよう。

女子力ってお金にならない
し 女の子であることを忘
れられると怒るけど女子力
は不要らしい。乙女心つて
複雑ね。

パーティーメンバーの前は
別にいらなから 求める
のはシーフの腕前とドロップ
品の稼ぎ。女子力不要。

◆ M I D D L E P H A S E

▼ミドルフェイズー　　ラインへの道

王立騎士団副団長、レティシアの依頼を受けたアフターグロウ。久々（初めて？）のオーソドックスな護衛依頼に気合を入れ直す。さてさて、何が起ころのか？

GM…それじゃあミドルフェイズ最初のシーンだ。お昼、キミたちは南西門に到着すると、そこには既にミストと馬車が待っている。ミストはキミたちに気がつくど軽く頭を下げながら挨拶してくるよ。「アフターグロウのみなさん。よろしくお願ひしますね」

一同…よろしくお願ひします。

ソルビット…（手で指しながら）道中の護衛は、彼女に任せてください！

GM…え、誰を指したの今？

ソルビット…タッチキリ。異とかの探知は彼女が。

GM…ああ、そっちね。てつきり彼女って言いながらサイモンを指したのかと思って、確

かに性別不明だなあ、と……。　（一同笑）

タッチキリ…実際、守るのはサイモンだから！

ソルビット…そういえばタッチキリは地竜に乗るんだよね？

性別不明　サイモンのキャラクターシートに性別欄は「男？」と書いてある。口調が男なだけで中身は女の子の可能性もいや、性別が無いのかも？　異世界の謎の一つだ。

タチキリ…外ではね。街中では乗らないよ。

サイモン…じゃあ、タチキリ殿は外な！（一同笑）

GM…ま、地竜は馬車の横を付いて行く感じで。「それでは早速出発しましょう。少し急ぎめでお願ひしますが、それでも三日はかかりますからね」とミストが言ってくる。

サイモン…道中の護衛は任せろ！

GM…キミたちが馬車に乗り込むと、馬車はカポカポと少し早めの歩調で進み始めるよ。

* * *

ソルビット…で、三日後と。

GM…——三日後になります。

ソルビット…マジで!?（一同笑）

ウォルロック…何か起きると思っていたか（笑）。

GM…道中は特に何も起きません。予定通りライインの街に到着します。キミたちはミストと一緒に街の中に入って行くことになります。「それでは早速調査に行きましょう」

一同…はい！

マジで!? いつも通り冗談でGMから言質を取ろうと「三日後」と言ったのだから、ここは何もないシーンで終わりだ。

▼ミドルフェイズ2 遺跡資料第三保管所

特にトラブルも無くラインに到着した一同は、そのままミストの文献調査を手伝うべく古い文献が所蔵されている場所を目指す。この場所での目的である「魔獣グライフ」に関する情報を手に入れることはできるのか。さらに、予想外の人物との出会いも……？

GM「ミストは足を進めながら行き先について説明してくれます。「街の中に遺跡のことなど古い文献をまとめている図書館のような施設があるんです」

ソルビット「本探すやつだな。」

タチキリ「いやー、図書館は振ってないな。」（一同笑）

GM「それは違うシステムだよ（笑）。」

ウォルロック「もしかしたら、生まれで得た『ヒストリー』が初めて目の目を見るかもしれない！ 歴史その他についての知力判定に＋1Dだ。……ま、【知力】が無いからダイスが本体になるけどな！（一同爆笑）

ミストと話をしつつ街中を進んで行く一同。活気のある街並みやすれ違う冒険者たちの姿に、みんなのテンションも上がり気味だ。

図書館 アメリカのホラーTRPG、『クトゥルフ神話TRPG（クトゥルフの呼び声）』で判定に用いられる技能の一つ。本や新聞などの書物から情報を得るために使われる。

《ヒストリー》 多くの国や町のことを見聞きしたことを表す一般スキル。ウォルロックは出自の「王侯貴族」によって取得した。おそらく眠りこけながらも実家での政治教育を聞いてたのだろう。睡眠学習。

ダイスが本体 ウォルロックの【知力】は2なので、『ヒストリー』が使える場合の判定は3D+2。本人曰く「能力値は誤差」。

ほどなくして、ミストは足を止める。どうやら目的地に着いたようだ。

GM…「ここが『遺跡資料第三保管所』です。古い文献はここに保管しているそうです」
ソルビット…ここですか。

サイモン…魔獣グライフの正体、分かればよいが。

GM…「ええ、そうですね。……この遺跡資料保管所は一応一般公開はされていない場所らしいんですが、この第三保管所は冒険者の方々も含めて神殿や身分のある方の紹介があれば出入りは厳しくないらしいですよ」とミスト。冒険者も神殿所属だからね。

ウォルロツク…依頼受けてたりすればオッケート。

GM…冒険者も神殿発行のメダルとかあるから、依頼じゃなくてもOKだろう。何らかの身分の証明があれば大丈夫な程度だと思つてもらえれば。

タチキリ…グランフェルデンに資料が無かつたなら、ギルガルがここで調べてたのかも。

GM…かもね。ま、ギルガルはダンタリオンから教えられたと言つてるけど。……さて、ミストと共に保管所に入ると、中はほこり臭く多くの書籍や資料が入った棚が並んでいる。非常に膨大な量で、一部は棚に入つてないし、紙や本が雑多に置かれている場所だ。

サイモン…うーむ、ごちゃついている。

GM…ミストは横の受付らしき場所で暇そうに座っているエルダナーンの男性に声をかけ

ます。「グランフェルデンから来たミスト・シーランです。この場所の文献を調べたいのですが……あ、王女の紹介状がこちらに」と言つて、受付の男性に紙を渡す。受付の人もそれを受け取つて、「あー、はい。グランフェルデンからですね」と紙を確認している。

「……はい、大丈夫ですよ。入られるのはあなたとそちらの四人で——うん？」と男性が顔を上げると、驚いた表情を見せる。そこにいたのはソルビットが知る顔だ。

ソルビット…へ？

GM…父親です。

ソルビット…なんでや！ すぐに顔を逸らす。

GM…「お、お前、ソルビットか!？」

ソルビット…違います。人違いです。(一回笑)

GM…「いやいや、お前、父親を騙せると思うなよ!？」

ソルビット…ちよつと変装の判定を……。

GM…変装していないから(笑)。

サイモン…むむ、ソルビット殿のお父上なのか？

ソルビット…そつらしいです。

GM…ちなみに父親の名前つて考えてる？ 何も無いならこつちで決めちゃうけど。

ソルビット…あ、お願いします。

人違いです。メリルと再会した時と同じく、知り合いに出会うととりあえず人違いを装うソルビット。後ろ暗いことでもあるのか。

そつらしいです。ソルビットの父親については本人も特別な設定は考えていないようだったので、GMから勝手に登場させた。そりゃこういう言い方になるね。

GM「それじゃあ、ヘリオス・グレーンで。ソルビットの父親です。

ソルビット「コネクション取ろう。関係…父親。……それで、なんでここに父さんが？

GM「お前こそ何しに来た！ まだ家には帰らせんぞ！」

ソルビット「帰らねえよ!?」（一同笑）

GM「じゃあ何しに来た？」

ソルビット「……仕事？ し、仕事だよ？」

GM「仕事？ お前に何の仕事ができるんだ？」と言いつつ周りを見て、「……ああ、なるほど。冒険者か。すまないうちの息子が迷惑をかけて」と三人に言ってくるぞ。

サイモン「いやいや、彼の回復魔法にはとても助けられている。

ウォルロック「いつもお世話になってます。

タチキリ「便利なポジションです。（一同笑）

ウォルロック「本音漏れすぎだろ！（笑）」

サイモン「モンスターの知識も豊富で……とアピールをしておこう。

GM「ま、それくらいはできないとな。あんだけ家にこもって調べ物してたんだから、その程度の知識も無いんじゃないや役に立たんからな」と笑ってます。

ソルビット「——エネミー識別！（一同笑）」

GM「エネミーじゃないです（笑）」というわけで、こんな場所で父親と会いました。

……仕事？ 間違いなく仕事で来てます。もつと自信を持って！

本音漏れすぎだろ！ この言い方、ウォルロックも本音ではソルビットのことをポジションだと思ってるのでは……？

あんだけ家にこもって調べ物してた。ソルビットは冒険者になる前は親のスネをかじりながら自宅で色々な研究をしていた。そして家を追い出された。

エネミー識別！ 攻撃手段のないソルビットによる精一杯の敵対的行動。

ソルビット…：…仕事なんで中に入れてください。

サイモン…塩対応（笑）。

GM…「お、おう。そうか。それなら別に構わんがな。…：…で、何を探しに来たんだ？」

ソルビット…ミストさん、これは内容は言っていないんですか？

GM…「ええ、もちろん大丈夫ですよ」

ソルビット…それじゃあかくしかじかの魔獣についてで…：…百年前に何だっけ？

サイモン…数百年前に出現したことがある魔獣グライフについて調べているのだ！

GM…ヘリオスは完全に「？」の顔をしている。

ソルビット…（小声で）使えねえ…：…。（一同笑）

GM…「魔獣はさすがにわからんが、数百年前の文献ならもう少し奥の棚だな。その辺を探してみるといいぞ」と教えてくれるよ。

ソルビット…お、ありがとう！

サイモン…よし、では漁らせてもらおう！

ソルビット…漁るな！ 言い方！（笑）

GM…「持ち出すのはダメだぞ。…：…とはいえ、ここは古い文献といつても真偽のほども定かじやない資料を集めて保管してただけだけだな。いつも見に来るのは偏屈な研究者とか新しい遺跡を求める冒険者ばかりだよ」とも言ってきました。

塩対応 愛想がない、素っ気ない対応のこと。語源は大相撲で塩がまかれた土俵を這う、つまり弱いことを表す隠語らしい。父親にそんなしよっぱい顔しなくていいんだよ？

使えねえ…：… 未知の魔獣のことなのに無茶な。

ありがとう！ 手のひらクルリ。

ソルビット…なるほどなるほど。……それじゃあ、とりあえず探そうか。

ヘリオスに教えられた場所に着くと、周りは古めかしい紙や本で埋め尽くされている。

お目当ての資料を見つけるのは骨が折れそうだ——一同が少し辟易した表情を見せたところで、ミストが声を上げる。

「……さあ、何とか情報を探しましょう！　あまり時間は無いわ」

サイモン…よし、探すぞー。

ウォルロツク…どれだけ役に立てるかわからんけど。

GM…というわけで、資料探しは知識ロールだ。【知力】で判定をしましょう。

サイモン…よっしゃ、我輩の【知力】が火を噴くぜ！

GM…ここには調べられるところとして「歴史書コーナー」と「妖魔・魔獣コーナー」と

「戦時記録コーナー」の三ヶ所がある。キミたちはそれぞれ好きな場所で調べることができろ。ただし、各自チャンスは一回。

ウォルロツク…《ヒストリー》なら歴史コーナーだな。魔獣は無理そうだ。

タチキリ…魔獣に行こうかなー。おいらの設定的に行かなきゃいけない気がする。

ソルビット…俺はどこでもいいよ。《カルチャー》…《エリンドイル西方》は使えそうだし。

我輩の【知力】が火を噴くぜ！　とても【知力】があるとは感じられない発言。

《カルチャー》　特定の地域や世界の文化や風習などについて詳しいことを表す一般スキル。ソルビットは出自「一般人」で取得している。アフターグロー唯一の西方出身者なので地元には特に詳しいのだ。

GM…ああ、そうだね。それならここの調査はどれでも適用でOKとしよう。
タチキリ…強い。

サイモン…じゃあ我輩は戦時記録コーナーに行こう。

GM…ソルビットは一番心配なところがいいのでは。みんなの【知力】は？

タチキリ…3！

ウォルロツク…2！

サイモン…7。

ソルビット…サイモンは大丈夫だな。……タチキリの2D+3よりは《ヒストリー》があるウォルロツクの3D+2の方が強いかな。それならタチキリと魔獣コーナーに行こう。

GM…それじゃあ順番に調査していこう。まずは歴史書コーナーから、ウォルロツクが判定だ。難易度は10。

ウォルロツク…《ヒストリー》で+1Dだ！（ダイスを振る）お、ええやん。達成値13。

GM…おお、成功だね。ウォルロツクは棚から「聖歴五〇〇年頃のエリンデル西方地域の歴史」という本を発見します。どんな情報が手に入るかは全員の判定が終わってから説明しよう。——続いて妖魔・魔獣コーナーでタチキリとソルビット。難易度は10。

ソルビット…《カルチャー…エリンデル西方》で+1D。【知力】7だから3個振る時点では10は確定だな。

GM「いや、判定だから全部1だったらファンブルがあるぞ。

ソルビット「あ、そっか！（ダイスを振る）いっぱい。達成値は20。

タチキリ「（ダイスを振る）あー、ダメだった。達成値9。

GM「タチキリは失敗だね。タチキリは頑張つて探すけど、身長が低いせいで棚の上の方が探せず……ソルビットがタチキリがちょうど目の届かない高さにある本を見つけることができませんでした。

ソルビット「スツ。（一同笑）」

GM「魔獣について…エリンデイル西方版」という本を発見した。

タチキリ「おい、エネミーガイド持つてこいよ。（一同笑）」

ソルビット「これ持つて帰ればエネミー識別に+1Dとかもらつていいんじゃない？」

GM「なりません（笑）。まあ書かれたのは結構古い内容だからね。——最後、戦時記録

コーナーのサイモンだ。難易度は同じく10です。

サイモン「はい。ファンブル以外は成功。（ダイスを振る）出目8で15。成功。

GM「成功だ。「パリス王国の戦時記録」という本を発見しました。

サイモン「ほほー。

GM「それでは、それぞれの内容について説明していこう。まずはウォルロックが見つけた歴史書からだ。次のような記述を見つけることができたぞ。

全部1だったらファンブルがある。3Dでファンブルする確率は26分の1。そうそう出るものではないが、GMは第一話から出してるので……。

エネミーガイド 多数のエネミーが掲載されたGM垂涎のサブリアリオンでは長いこと絶版でプレミア価格になっていたが、ついに『パーフェクト・エネミーガイド』が二〇一九年九月に発売されて普通に買えるようになった。……が、このセッションの時はまだ発売日未定で、GMは本キャンペーンのため第三話の前にプレミア価格のエネミーガイドを購入してたとか。我慢できなかったよ！

● 歴史書コーナーの本「聖歴五〇〇年頃のエリンデル西方地域の歴史」の記述

・ 聖暦五〇〇年頃、グランフェルデン王国とパリス王国が戦争時にグライフと呼ばれる謎の魔獣が現れたことがある。

・ グランフェルデンの北の平原に現れた巨大な魔獣は付近の町村を蹂躪し、グランフェルデン王国は甚大な被害を受けた。

・ すでに劣勢だったグランフェルデン王国だが、この被害により敗戦が決定的となったとも言われる。

・ 軍が行なったほとんどの攻撃は現れた魔獣グライフに効果が無かった。そのため周辺国にも被害が予想されたが、突如現れた龍のような存在が魔獣と交戦し、双方消滅した。

ソルビット：竜か……プリーチャーが絡んでくるやつやな。

サイモン：ゴトゴトゴトゴト。

ウォルロック：実家での勉強がわずかなりとも役に立ったようで良かった。

GM：多分王家でね、「東の方にはエリンデル西方という地域があつて……」ということとを一回くらいは勉強したんだらうな。

ウォルロック：なんか、ふんわり。(一同笑)

ゴトゴトゴトゴト プリー
チャーの血が騒いだサイモ
ン。でも使命は覚えていな
い。

なんか、ふんわり 夢見心
地の頭に入ってたようだ。

GM…続いてはソルビットが見つけた魔獣についての本だ。本をくまなく調べると、小さいけども「魔獣グライフ」という欄を発見することができた。

● 魔獣・妖魔コーナーの本「魔獣について：エリンデイル西方版」の記述

【魔獣グライフ】 聖暦五〇〇年頃に一度だけ存在が確認されたと言われる魔獣。グランフェルデンの北の平原で目撃。

・ 初めは獣の顔のようなものが空中に出現。その後前脚、後脚が出現し、最後に全てを繋ぐように胴体が現れ、最終的には二メートル近い高さの四つ脚の魔獣の姿となった。

・ バリアのような青白いエネルギーに纏われており、あらゆる攻撃は意味をなさなかったという。一部の強力な魔法はバリアに穴を穿つも、一瞬で回復したらしい。

・ 巨大な爪で貫かれた者は青い煙となって魔獣に吸収されたという話も。

・ 最終的には謎の龍と交戦、消滅したと言われており、その後は一度も目撃情報はない。

魔獣や謎の龍の痕跡等も残っておらず、本当に存在したかもいまや定かではない。

タチキリ…じゃあ存在しないっしょ。(一同笑)

ソルビット…青白いエネルギーねえ……。

ウォルロック…二メートルはでかいな。

GM…では最後。サイモンが見つけたパリス王国の戦時記録の本だ。

サイモン…我輩の「知力」を持って——これだー、バツ！ と。

ソルビット…【知力】とは。(一同笑)

GM…本の内容の前にパリス王国についての一般知識を説明しておこう。パリス王国は聖暦五〇〇年頃に隆盛を誇り、エリンディル西方地域全体の統一を目指していた国だ。建国後、当時強国だったグランフェルデンとの戦争に勝利、中原地域を支配する一大国家となった。その後はエルラン王国とぶつかるけど…最終的に内乱等もあってパリス王国はバラバラになっている。——そして、サイモンが見つけた本は聖暦五〇〇年頃、当時のパリス王国がグランフェルデンとの戦争時に書き残した記録のようだ。

●戦時記録コーナーの本「パリス王国の戦時記録」の記述

- ・ グランフェルデンとの戦争は優勢。このまま中原地域の統一を目指す。
- ・ グランフェルデン内で新たな魔術の研究が行われている気配あり。研究者はベルストラ。優秀かつ奇抜なアイデアを実現してきた実績があるため要注意。
- ・ グランフェルデン王国の北部に謎の魔獣が出現。グランフェルデンの兵士がグライフと呼んだ魔獣はグランフェルデン王国に甚大な被害を与えた後、謎の龍と交戦、消滅した。詳細不明だが、この好機に一気に統一を目指す。

これだー、バツ！ それはおそらく「知力」ではなく【幸運】だ。

・ 魔獣の出現地点にて研究者ベルストラの死亡を確認。周辺にも数十人の死体を発見。ほとんどは魔獣による被害と思われるが、一部に人間同士が争った形跡あり。極限状態での錯乱か。

・ 戦後処理においてグランフェルデンの人的被害を確認したところ、兵士や民間人で原因不明の生死不明者が数百人規模になることが判明。理由は不明だが、国の関与があった可能性がある。

一同……………。

新たな魔術の研究、人間同士の争い、数百人規模の原因不明の生死不明者——魔獣のこ
とだけでない、不穏な記述の数々を見たアフターグロウの面々は息を呑んだ。

ソルビット……………嫌な予感しかしないな。

タチキリ……………うん。

GM…そこにミストが近寄ってきて、「何か見つかった？」と聞いてくるよ。

サイモン…（本を差し出しながら）これを見てくれ、こいつをどう思う？

GM…「これは……………大きい本ね」（一同笑）

大きい本ね 本の内容を見る前に「どう思う？」と聞かれてもこんな感想しか出ないよね。

ソルビット…かくかくしかじか、こういう本が。

ウォルロック…すぐく厄介な感じだ。

サイモン…だが、なかなか有益な情報が見つかったのである。

GM…情報共有をしてもらったミストは「ふんふん。……なるほど」とキミたちが見つけた本を読み込んでいく。一通り目を通したところで「……今日はこんなところで一度宿に帰りましょう」と言ってくるね。

一同…はい。

GM…さて、帰ろうと保管所の入り口に戻ると「ああ、もうお帰りですか」とヘリオスがミストに声をかける。「ソルビット、お前は帰ってくるんじゃないぞ!」とも。

ソルビット…家には帰らねえよ! (一同笑)

GM…「ま、そもそもお前の家はもうお前の知る場所には無いけどな」

ソルビット…え!? そんな、ひどい……。

ウォルロック…引越してる(笑)。

ソルビット…何かあった時どうすればいいんだ。

GM…「自分で何とかしろ。そのために追い出したんだよ」

ソルビット…そんなバカな。

タチキリ…お前の部屋はもう物置だー、と。

え!? 「帰らねえよ!」と
宣言しても、やつぱり帰れ
る場所は大事。

GM…「いや、物置ですらないぞ。もう部屋は無い。お前が出ていったことで生活に余裕ができたから、村からこのラインの街に移り住んだんだ」

ソルビット…あ、それでか。なるほど。

タチキリ…だから「なんでここに」とか言ってたのか。

GM…前まではラインの近くの村に居たんだけど、ソルビットが出ていって生活に余裕ができたので街に移り住みました。

タチキリ…穀潰しが消えたからね。——いや、穀潰しが消えて街に引越せるようくらい裕福になったってヤバイな!? ほんまもんの穀潰しじゃん! (一同爆笑)

サイモン…なに、ソルビット殿にはギルドハウスがあるではないか。

ソルビット…そうだよなー。(ヘリオスに) グランフェルデンに家があるから二度と帰って来ねーよ。

GM…「おう、もうそつちでちゃんとやってくれ」とソルビットに言いながら、他のみんなには「穀潰しの息子だが、すまないがよろしく頼むよ」と言ってきました。

サイモン…大丈夫だ。彼は冒険者としてはそれなりにやれている。(一同笑)

タチキリ…ポーシヨン代には。

GM…「ああ、しつかりこぎ使ってやってくれ」

村 ソルビットはここラインの街の近くにある小さな村が出身地。クラフトワーカーのメリルとはその村でお隣さんだった。

穀潰し ぐくつぶし 食べ物、食べ物のことで、「穀」は飯を食い潰すだけの存在から転じて一般的には役立たずを罵る言葉として使われている。ただ、この場合はソルビットが街に移り住む費用になるくらいの食費を使い潰していた純粋な大飯食らいだったということだろう。

彼は冒険者としてはそれなりにやれている。冒険者以外だとどうなのかは触れない。

その後も二日かけて各地で調査を続けた一行だが、これ以上の情報は得られなかった。

「……この辺が限界ね。そろそろグランフェルデンに戻りましょう」

ミストもここで調査を終え、グランフェルデンへと戻ることを決める。

GM……—というわけで、ミストと共に馬車でラインを出発します。

タチキリ……（ミストに）そういえば、ミストさんがグランフェルデンで調べた情報とここで調べた情報は一致してるの？ それがあれば情報は確かなものだと思うんだけど。

GM……「特に矛盾のある話は無いわね。ただ、そもそもグランフェルデンでは数百年前に魔獣グライフがいたということくらいしか見つかっていなかったから……」

サイモン……しかし、三種類の書籍から大体似たような内容が出てきたからな。これは信憑性が高いのではないか？

GM……「ええ、少なくとも存在していたのは確かでしょう」

タチキリ……戦時記録だっけ？ あれがすごい不穏だよな。あれ嫌だね。なんか嫌だ。ウォルロツク……数百人の生死不明者が、って記述だな。

タチキリ……でも魔獣の本にはグライフに青い煙になって吸収されたって話もあつたか。

GM……では、そんな話をしつつ、キミたちはグランフェルデンへ戻って行くよ。

サイモン……ラインの街は結構早めに終了したな。これは本当に戻って何かが……？

▼ミドルフェイズ3　　↳ 依頼の終わり、事態の始まり　　↳

ミストと共に訪れたラインの街で魔獣グライフについて調査したアフターグロウが発見したのは、ただの強大な魔獣としての姿だけでない、不吉な記述の数々だった。

これまでの一連の事件には、まだ知らない深い闇があるのかもしれない——そんな言いようのない不安が皆の心に漂ったまま、一行はグランフェルデンへと戻る。

GM…さて、馬車で三日かけてグランフェルデンへ戻ってきました。道中はミストと談笑したくらいで何も無く、無事に到着です。

一同…はい。

GM…馬車から降りると、ミストはキミたちの方を向き直り、「それじゃあここでお別れね。お手伝いありがとう。報酬は神殿で受け取ってね」と伝えてくる。

ソルビット…じゃあ、神殿行こっか！（一同笑）

タチキリ…（ミストに）それじゃ、お疲れ様。また何かあったらご用命くださいな。

GM…「ええ、本当にお手伝いありがとう。……今回はまだ調査だけだし、また何か起きるかもしれない。そうなれば協力をお願いすることもあるかもしれないわ」と言っ、ミストは去って行きます。

神殿行こっか！ 報酬と聞いた瞬間からの切り替えの速さよ。

サイモン…うむ、一刻も早くこの事件が解決するといいな！

ソルビット…良いシナリオだった。(一同笑)

GM…まだ終わりじゃないよ。それじゃあ報酬を受け取りに神殿に行くでいいかな？

一同…はい。

ウォルロック…報告報告。

タチキリ…金ー！ (神殿の扉を) パーン！

GM…今度は特に変な人もおらず、アリエツタが迎えてくれます。——あ、いやシグルは

変な人じゃないけど。

ソルビット…ひどい(笑)。

GM…「あ、アフターグロウのみなさん！ 護衛と調査の依頼は終わっただんですね！」

サイモン…今戻ったのである。

タチキリ…どうしてわかった！(一同笑)

ソルビット…なぜ知っている！

GM…「ちゃんと姫様から依頼のことは聞いてますから。依頼の報酬も預かってますよ。

一二〇〇Gをどうぞ！」と言ってキミたちの前に報酬の袋をドーンと出してくる。

ウォルロック…やったー！

サイモン…うむ、確かに受け取った。

シグルは変な人じゃないけどGMとしてシナリオを作る身だと、受付で普通に依頼を受けられることの方が珍しく感じてしまうので誰もいないことをつい強調してしまっただ。ごめんよシグル。

どうしてわかった！ 逆に「え、そんな話聞いてませんけど…」とか言われたらどうするつもりなんだ。

「ひとまず依頼は終わりですね。お疲れ様で——」

そう言いかけたアリエッタの言葉を遮るように、神殿の扉を開ける音が大きく響いた。

「ア、アフターグローのみなさん！」

息を切らせ神殿に駆け込んだのは……クラフトワークスのリリイだった。

サイモン…リリイ殿、そんなに慌ててどうしたのだ。

ウォルロック…何があつたんだ？

GM…「レ、レーヴェンさんの屋敷が……」

一同…え？

GM…「屋敷が襲われて……とにかく来てください！」と言って——。

ソルビット…（間髪入れずに）ダツシュ！

サイモン&ウォルロック…急げー！

タチキリ…騎竜に乗って全力移動！

GM…素早い反応だ。では、リリイと共に屋敷の方に走って行こう！

▼ミドルフェイズ4　　襲撃　　

「レーヴェンさんの屋敷が襲われて……とにかく来てください！」

リリイから伝えられた突然の事態に、一同は迷うことなく屋敷へと急行する。

ラインでの調査の時から続く不吉な胸騒ぎを抱えたまま、一同が見た光景は――。

GM…屋敷に到着すると、そこには王立騎士団、警護騎士団の騎士や使用人たちが多数倒れている。屋敷も外壁の一部が少し崩れたような様子だ。

ソルビット&タチキリ…は？

サイモン…こ、これは一体。

ウォルロツク…外壁に獣の爪痕みたいなのが残ってたりは？

GM…爪痕ではないね。壁の一部にヒビが入ったり少し崩れたりしている程度です。

タチキリ…煙とかは？　青い煙とか。

GM…煙とかも上がって無いし、青い煙も見当たらない。リリイは「こつちです！」と

言っただけの方に駆け込んで行く。

サイモン…ミカ殿たちは無事なのか!?

ソルビット…（小声で）……あのリリイ、**真偽判定**必要か……？

真偽判定 毎度お馴染みの「ソード・ワールド」で行なわれる判定。PCが相手に嘘や変装等の強い疑念を抱いた時にそれを見抜くための判定だ。ここでは、ソルビットはリリイが偽物である可能性を疑っているということになる。アリアンロッドに真偽判定は存在しないが、相手の変装を見破るなら【感知】、嘘を見抜くなら【精神】での判定を行なうのが一般的だろう。

タチキリ…(GMに) 状況が状況だから、騎竜に乗ったまま屋敷に入って大丈夫？

GM…もちろんいいよ。——中に入って二階に上がると、フィオナが倒れています。

ソルビット…フィオナさん！

サイモン…フィオナ殿ー！

GM…その横には傷ついた様子のシグルとメリルの姿もある。メリルが駆け付けたキミたちには気付いて声をかけてきた。「ア、アフターグロー……すまん。やられた……」

ソルビット…一体何があつたんだ！ と言いながらメリルに《ヒール》をかける。

GM…「リリイはフィオナさんを頼む」とメリルが言い、リリイはフィオナの介抱をする。タチキリ……ちよ、ちよと待って。フィオナ、フィオナ……。

サイモン…ミカのお母さんだ。

GM…——そこに、レティシア王女も駆け付けます。「どうした！ 何があつた！」

ソルビット…こつちも今から聞くとこころです。

ウォルロック…メリルさん、状況説明を頼む。

GM…すると、ミゼルが廊下の奥からよろけながら現れる。「……ダンタリオンだ」

サイモン…な、なに！ このあいだ現れたあの魔族か！

ウォルロック…あの野郎………！

ソルビット…そいつは今どこに！

フィオナ フルネームはフィオナ・レーヴェン。レーヴェン家に嫁いだ天翼族のドウアンの女性。現在は一人娘のミカと共に義父であるグランのところに遊びに来ていた。

《ヒール》をかける ここでの《ヒール》は演出だけでなく、MPは消費していない。ソルビットが「演出で」と念押ししてきたけど、そんな厳密なGMじゃないよ？

ちよ、ちよと待って 登場人物が多いと名前を覚えるのも一苦労。ゲームやアニメと違って基本的に絵が無いのも弱点です。

GM…「いや、もう逃げてしまった。やつが使用人に化けていたんだ」

ソルビット…「……意外とセコい手を使うな、おい。」

ウォルロック…「前回といい……確実な手ではあるんだろうな。」

タチキリ…「ダンタリオンだしなー、と思ってる。」

GM…「プレイヤーズ的にはね。」「やつは使用人の一人に化けてフィオナさんに近づいた。そ

してそのままフィオナさんを襲い……娘さんを連れ去った」

ウォルロック…「——そうだ！ さつきからミカちゃんの姿が見えないと思ってたら！

サイモン…「やつぱりー。」

ソルビット…「またかー。拐われるのが好きだなー。（一同笑）」

タチキリ…「好きなわけじゃないよ（笑）」。

GM…「居合わせた俺たちは止めようとしたんだが……このザマだ」とミゼル。

ソルビット…「奴は何処へ？」

タチキリ…「あ、でもあいつ消えるよね。消えてたよね前回。」

GM…「すまない、もうわからない。言う通りやつは神出鬼没で、フィオナさんの娘を連

れ去って、そのままあつという間に消え去ってしまった」

ウォルロック…「ミカちゃんの身が危ないな。」

サイモン…「グラン殿は？」

ダンタリオンだしなー！

「ダンタリオン」の名前は現実の悪魔の名前から拝借している。PCにその知識は無いが、その上でPLがメタ知識を活用するのは自由だし、それもTRPGの面白さだ。もちろんそのメタ知識が当てはまる相手とは限らないのだが。

拐われるのが好きだなー！

もし言うならGMが拐うのが好きだけ……ヤバい人みたいなのでやめておこう。

GM…それにはシグルが答えるね。「父上は今王城の方へ仕事で行っていて、ちょうどこの屋敷にはいないんだ」

サイモン…グラン殿は無事だったか。それは良かったが……。
タチキリ…だけど……。

GM…そこで、リリイに介抱されていたフィオナが目を覚まします。「うん……私は……あ、ミカ！ ミカは!？」とキミたちの方を見て聞いてくる。

サイモン…うぐつ。

ソルビット…俺たちの過失じゃないから尚更困る。(一同笑)

ウォルロツク…俺たちが来た時には、としか言いようがないな。

GM…メリルが悔しそうな声で、「すまないフィオナさん……連れ去られてしまった」と言うのと、フィオナが「そんな……!! ミカ……!!」と言つて顔を覆つて俯きます。

ソルビット…一ヶ月ぶり二度目の。

ウォルロツク…探しに行くしかないな。

サイモン…安心するのだフィオナ殿。我輩たちがミカ殿を助けてやる!

GM…「ほ、本当ですか!! お願いします、ミカを……!」と涙目で頼んでくるフィオナ。そこでレティシアも話しかけてきます。「少女を連れ去るとは……ダンタリオンの目的は一体なんなんだ」

俺たちの過失じゃない状況を聞いているだけで別に責めてるわけじゃないよ?

一ヶ月ぶり二度目の GM
も心が痛い。

タチキリ…現状は本当にわからないからなあ。

サイモン…うーん。アイツの目的も素性もさっぱりわからん。

GM…「ダンタリオンの居場所については王立騎士団の調査で目星はついている」

タチキリ…は!?

ソルビット…おお、有能。

GM…「だが、今は調査で散らばっていてすぐに動ける状態では無い」と言うと、レティシアはシグルに声をかける。「シグル部隊長！　すぐに警護騎士団の部隊を編成してくれ！　自身の部隊に限らず、騎士団全体から構わない！」と告げると、シグルも「わかりました！」とすぐに騎士団本部の方へ走り出します。「目的がわからぬ以上、手遅れになる前に手を打たねば……!」

ソルビット…空気。(一同笑)

ウォルロツク…俺たちにも手を貸せることはないか？

サイモン…我輩たちも手を貸すぞ！

GM…「ああ、あなたたちにもぜひ協力を頼む。だが、相手は魔族だ。しっかりと騎士団の編成を待つてから私たちと一緒に来て欲しい」とレティシア。

サイモン…うーむ。

GM…ただ、そこでメリルが——ソルビットが《ヒール》をかけてくれたのかな？

空気。騎士団がいるのに、王女がいきなり冒険者に頼るわけにはいかないのだ……。

ソルビット…かけました。前回の失敗を糧に。(一同爆笑)

GM…(笑) ソルビットの《ヒール》をもらって少し元気になったメリルがキミたちに声をかけてくる。「アフターグロウ、頼む。ミカを……奴からミカを取り返してくれ」

ソルビット…任せたまえ。——とところでうちの親が引越したらしいんだけど知ってる？

一同…(大爆笑)

サイモン…ここでの話(笑)。

GM…「それは知らねえよ！ 今言ってる場合じゃねえだろ！」とメリルさんおこ。

ソルビット…あ、ごめんごめん。ついショックで。

GM…「——奴は何かをしようとしている。そう感じるんだ。きつと騎士団を待っていたら手遅れになる。だから頼む、騎士団を待たず、急いでミカを助けに行ってくれ……！」

サイモン…よし、任せるー！

ソルビット…場所がわからねえんだよなー。でも任せるー！

GM…だが、レティシアは「それは危険だ。あなたたちの実力に疑いはないが、相手は底知れぬ魔族だ。さつきも言った通り、騎士団を待つと一緒に来て欲しい」と言ってくるぞ。

サイモン…うむむ、それはそうではあるが……。

GM…さてどうしますか？ メリルは「奴は何かを起こす気だ。私にはそう感じる。だから、頼む……！」と続けてます。

前回の失敗を糧に 第二話のクライマックスでの最初の出来事のこと。後日に「メリルに《ヒール》をかけてたら早めに復帰する描写をする予定だったよ」とGMから教えていた。幼なじみは大事にね。

おこ 多分「ムカ着火ファイヤー」くらいには怒ってる。

よし、任せるー！ 即断即決がサイモンの良さ。具体的なことは後回し。

でも任せるー！ 冷静な発言をしつつのノリノリさである。

ウォルロック…まあ、そこなんだよな。戦略的なものはさておき、相手の目的がマジでわからないから早く介入しないとマズインじゃないかとは思う。

サイモン…そうだ。このままではミカ殿の命が危ない。一刻も早く助けに行かなければ。タチキリ…すぐにでも行くべきだとおいらも思うけども――。

サイモン…レティシア殿、頼む。ダンタリオンの居場所を教えてください！

タチキリ…そうだよ、いいから教えて！ 合流するかどうかは考えるから！

GM…「……危険だが、それでもあなたたちは先に行くというのか？」と聞いてくる。

サイモン…そのとーり！

ウォルロック…頷くよ。

タチキリ…問題はないよ。それに増援が来るならありがたいし。なるべく早く来てね。

ソルビット…先に向かっているから早めに来てくれ。

GM…それを聞くと「――わかった。あなたたちを信じよう」とレティシアは言う。「こ

れまでの調査で、ダンタリオンは北部平原にある遺跡の一つを根城にしていることがわかった。すでに調査された遺跡だと思われていたのだが、内部の通路を巧妙に隠して隠れ家としているらしい」と教えてくれる。北部平原は北側に広がっている平原のことだ。

ソルビット…トラップあるなー。間違いない。

タチキリ…前回もそんなのあったな。本棚もどきみたいやつ。隠し部屋好き過ぎだろ。

本棚もどき 前話のクライマックス直前、地下室で見た幻影の本棚のことだろう。幻影で隠すのはファンタジー隠し部屋の定番。

サイモン…まあ、アレはギルガルだろう。隠さないといけないから隠し部屋なのだ。

GM…「今連れ去ったのであれば、きつとそこにいるはずだ」と教えてくれる。「騎士団の馬も使ってくれて構わない。急ぐのであれば、出来るだけ早く向かってくれ」

サイモン…うむ、ありがたい！

ウォルロツク…よし、助かる！

GM…「私たちも騎士団の編成が完了次第、すぐに向かう。…すまないが、頼む」

ソルビット…よろしく。ま、騎士団が来る頃には全部終わってるだろうけど。(一同笑)

サイモン…我輩たちの手で全て解決してくれるわー！

ウォルロツク…希望的観測(笑)。

タチキリ…あ、ちなみに今は何時？

GM…えーつと、今は午前、昼前くらいかな。

ソルビット…北部平原まではどれくらい？ 馬で三十分から一時間くらいとか？

GM…もつと遠いね。グランフェルデンの領域外まで行くから。

ウォルロツク…そこそこ遠いな。

サイモン…ふむ、資料でグライフが出たって言うてたところだろうな。

GM…それでは、シーンを変えて北部平原へ向かおう。次からはダンジョンだ！

▼ミドルフェイス5　↳　ダンタリオンの隠れ家　↳

連れ去られたミカを一刻も早く救うべく、アフターグロ―は単独でダンタリオンの隠れ家へと急ぐことを決めた。騎士団の早馬（タチキリは地竜）を駆り、北部平原へと走る。

北方向に半日ほど走り、太陽が沈み始めた頃に――目的の場所へと到着した。

GM・・レイシアから教えられた場所に到着すると、崖にぼつかりと開いた入り口が見える。四角くキレイに削り取られた入り口で、天然の洞窟でないことは明らかだ。

サイモン・・あそこにミカ殿が。中に入るぞ！

GM・・中は四角い小部屋のように。右側には風化した骨や腐ってボロボロになった宝箱などが散乱している。正面の壁には少し崩れているが、魔法陣が描かれた跡が見える。

ソルビット・・見覚えは？　これまでの魔法陣のメモを取り出して比べる。

GM・・似た部分はあるね。一緒ではないようだけど。

ソルビット・・それじゃあこれも書き写しておこう。

GM・・その魔法陣の壁の前には二体の石像が並んでいる。そして左側を見ると、壁の大部分が崩れているが、その崩れたところに文字が書かれているのがわかる。

サイモン・・ふむ。

魔法陣のメモ　ソルビット
は魔法陣が出る度にきちんとメモを取ってきたのだ。

GM…ただ、今入り口から見える三方向の状況を説明したけど、どの方向を見ても先へ進む道は見当たらない。……という場所です。というわけでダンジョンの一部屋目だ。

サイモン…どこかに隠し通路があるというのか。

GM…さつきレティシアが言っていた通り、〝もう調べられた遺跡〟だと思われていた場所なんでね。だから右側には空になった宝箱とかもあるけど、レティシアによればこの遺跡を隠れ家に行っているらしい、ということだ。さて、何から調べていく？

サイモン…とりあえず文字を読んでみようかな。

GM…それじゃあ左側の壁の文字を見てみよう。壁がだいぶ崩れているので、一部だけが読める状態だね。よく見ると、共通語ではない言葉で書かれているようだ。——というわけで【知力】判定だ。難易度は12。全員挑戦していいですよ。

この判定に【知力】が高いサイモンとソルビットが順当に成功。

GM…成功したサイモンとソルビットは文字を読むことができるぞ。とはいっても、崩れているので断片的な言葉だけだ。「魔獣……精神を与え……世界の壁……供物となる生命……永遠の命……」というような言葉を読むことができた。

サイモン…うーむ、供物となる生命とあるな。やはりミカ殿の身が危ない。

ソルビット…でも、子ども一人連れてつても大した供物にならないんじゃないか？

サイモン…もしかしたらミカ殿がすごい生贄として位が高かったりするかもしれない。

タチキリ…一体で二体分の生贄として使うことができる。

サイモン…グライフがロリコンかもしれない。

ウォルロツク…うわー……。

GM…ちなみにいくつかの言語が混じり合った感じで書いてあったぞ。ラーフ語、古ネ

ヴァーフ語、古エルダ語とか。

サイモン…ふふふ、今回のシナリオは珍しく我輩の【知力】が火を吹く。(一同笑)

GM…さて、左側の壁の文字はそんな感じ。次はどうする？

サイモン…うーむ、道があるはずなんだよなー。次は石像を調べるか。

GM…石像は虎とも狼とも言えないような……でも四足の「獣」つていう感じの姿だ。

サイモン…これがグライフの石像なのでは。

ソルビット…なるほど、高く売れそうだ。持って帰ろう。(一同笑)

GM…石像は高さ一メートルくらいで、間を二メートルくらい空けて二体が並んでいる。

どっちも入り口の方を見つめる方向で置かれているよ。

タチキリ…ガツツリ目が合うような感じ？

GM…正面から見ればね。そして二体の石像の間の壁に最初に言った魔法陣の跡がある。

一体で二体分の生贄 ミカ一人で「青眼の白龍」とか召喚できちゃう。

ロリコン 大人が幼い少女に(恋愛的な)強い関心を持つことを指す、ロリイタ・コンプレックスの略。元のロリイタ・コンプレックスは日本語(和製英語)だが、近年は逆輸入されて「lolicon」と海外で使う人も出てきた。ロリコンは俗称であり、明確な定義は無い。何がロリコンかは人によるので、使い方には気をつけよう。

ラーフ語 ラーフ大洞窟など錬金術関係ではいまだに使用されている言語。

古ネヴァーフ語 ラーフ語の別名。間違えて同じ言語を繰り返してた。

古エルダ語 呪文や神殿の祈り等で使われる言語。魔族や妖魔は好んで使用するらしい。

高く売れそうだ、グライフの石像だとしても、グライフの知名度は皆無なので多分売れない。

ソルビット……供物を捧げよう？ この石像にか？

サイモン…この石像に何かすると開くとかだろうか？ まあ正直なところ怪しいオブジェ

クトはこの石像しかないしな。

ウォルロツク…だな。

サイモン…というわけでタチキリ殿。

ソルビット…ちよつとあの魔法陣に触れてみてくれ。

タチキリ…ええー!? (一同笑) 魔防無いつて言ってるでしょ！

ソルビット…冗談冗談(笑)。とりあえず石像を調べてみて。

サイモン…トラップ探知をお願いするのである。

タチキリ…石像にトラップ探知するよ。(ダイスを振る) 1・1・3! ダメだこりや。

達成値11。

GM…何も見つからないね。

タチキリ…何も無かった!

サイモン…うーん、どうするか。あの「精神を与え」とか「供物となる生命」とかが扉を

開ける鍵なんだろうか。

ソルビット…だと思っけどねー。

ちよつとあの魔法陣に触れてみてくれ。完全に入柱扱いである。シーフは大事にしよう!

何も無かった! 達成値が低いのでPL的には探知結果に自信が無いが、PCとしては「(見つからなかったのなら)トラップは無い!」と自信満々、というロールプレイ。さすが。

扉の存在は見えないが、石像と壁の言葉が先へ進む道への鍵だと考える一行。しかし、ピンとくるヒントが見当たらず、どうすればいいのか悩み始めることに。

サイモン…誰かにく持っていないの？（一同笑）

タチキリ…さすがに持つてないな！

ソルビット…魔法陣の前に立つと【MP】が吸われるとか。そして扉が開く。

サイモン…あ、MPポーションをお供えするとか？

ソルビット…なるほど、「供物」は生贄とは限らないしな。「精神を与え」か。

ウォルロック…「供物」として無くなっても、今はそんなに不足してないしな。

GM…それじゃあ、誰がどうする？

サイモン……では我輩が！ 懐からMPポーションを取り出して石像の間にぽんつて置いてみるのである。恐る恐る。

GM…サイモンがMPポーションを置こうと恐る恐る手を伸ばすと……瞬間、左右の石像の首が「ガコツ」と回り、サイモンの方を向きます。

ソルビット…置く前にー！

GM…そして両側の石像から炎が吹き出してきた！

サイモン…ぐわー！

にく、「種別…食糧」のアイテムの一つ。ちなみにアイテムガイドに記載がある「種別…食糧」のアイテムは、「にく」「野菜」「果実」の3種類しかない。それ以外は「種別…料理」だ。

発動したのは「荒ぶる炎」。回避判定にも失敗し、サイモンは炎に焼かれることに。算出されたダメージは33点の〈火〉属性魔法。ソルビットの《プロテクション》をもらうが消し切ることはできず、10点のHPダメージを受けてしまう。

サイモン…くつ、せつかく鎧を新調したのに早速焦ってしまった。(一同笑)

タチキリ…まあ見つけられなかったから……ごめんね。

ソルビット…それはしょうがないな。——ところで、石像の首はどうなった？

GM…ブワーツと炎を吐いた後に、また「ガコツ」と前向きに戻った。

サイモン…MPポーションはお気に召さなかったか。スツ。(ポーションを懐に戻す)

GM…(笑)

サイモン…しかし、どうすればいいんだ。骨と空の宝箱の方も調べるか。

ヒントを求めて、石像から離れて入り口の右側にある風化した骨や宝箱についても調べる一行。しかし、宝箱は蹴れば腐った木が折れ、骨も風化が数百年近いことが分かっただけ。残念ながら道を開くヒントとなるようなことを見つけることはできずに終わった。

【荒ぶる炎】 全てを焼き尽くす炎が巻き起こる、レベル4のトラップ。発動しても難易度14の回避判定に成功すればダメージは受けないのだが……回避が皆無のサイモンには無理な話。

スツ。MPポーションはサイモンの生命線。できれば消費したくないよね。

タチキリ…シヨンボリ。

ソルビット…うーん。……とりあえずもう一回MPポジションお供えしてみようぜ。

サイモン…えー、同じことが起こるだけではないか？

GM…ちなみに、さっきのは石像と石像の間に入ったことでトラップが発動したことは分か
かった。ポジションを置いたかはトラップには関係無かったようだ。

ウォルロック…単純に範囲内に入ったから反応したと。

ソルビット…(GMに)これ、トラップがあるって分かった上で石像をもう一回トラップ
探知することはできないの？

GM…えーつと……トラップ探知はできないけど、今は石像に「荒ぶる炎」があることは
探知できた、としていいよ。だから「荒ぶる炎」のトラップ解除に挑んでもいい。

タチキリ…ああ、踏み抜いて実証した感じか。

ソルビット…「再起動装置」があるかはわからない？

GM…それはわからない。だから解除しなくてももう発動しないかもしれない。逆に解除
に挑戦して失敗した場合は「再起動装置」の有無に関わらず再度焼かれることになるよ。

タチキリ…そうなのか。

GM…ということにしている。普通は一度発動したものに解除は試みないけど、「再起動
装置」という事例もあるから、念のためを取りたいならどうぞ。あ、解除値は12ね。

石像と石像の間に、あくまで二つの石像の間に手を入れたのがトリガーだったので、ポジションを置く前に発動したので。

トラップ探知はできない原則として同じPCが同じ対象に複数回トラップ探知を行なうことはできない。他のPCが挑むことはできるが、「フアインドトラップ」を持たないPCが探知に失敗すればトラップは発動してしまう。

ということにしているこの辺りのトラップ関係の運用はルーブルブックに明確な記載が見当たらなかったりでGM権限で裁定している。ご了承。

ソルビット…発動しても回避14で避ければいいから。一応解除しておこうぜ。

タチキリ…それじゃあ試みてみよう。こんなところにトラップがあるなんてなー、つと。

(ダイスを振る) 達成値17で解除成功。

GM…成功だね。サイモンが燃やされたことで発見されたトラップをタチキリはガチャガチャと解除することができます。

サイモン…我輩の尊い犠牲が。(一同笑)

GM…この時に「再起動装置」が一緒にかかっていたこともわかるね。

タチキリ…お、良かったー。

サイモン…よし、というわけで改めてMPポジションをお供えするぞ！ 石像の間にポ-

シオンを置いて——パンパン。(↑両手を叩いてお祈りのポーズ)

一同………。

GM…シーン。

サイモン………違うではないか！(一同爆笑)

タチキリ…知るか。おいらはトラップを解除しただけだ。

ウォルロック…特に何も起こらなかった(笑)。

サイモン…うーむ、じゃあ右の石像の前にMPポジション、左の石像の前にHPポ-

シオンを置いてみよう。(一同爆笑)

こんなところにトラップがあるなんてなー「いやー確認したつもりだったんですけどねー」くらいのテンション。

パンパン ちなみにお祈りの時に音を出す拍手(はくしゅ、かしわで)をするのは神道の作法。日本の神社特有のものだ。

違うではないか！ 最初にMPポジションを供えることを発案したのはサイモンである。

GM…どうぞ。

サイモン…パンパン。(手を叩く)

一同……………。

サイモン……………くっ！(一同笑) いそいそと置いたポーションを回収するのである。

ウォルロック…(笑) ……しかし、どうしようか。

ソルビット…それじゃあ壁の魔法陣を調べてみたいな。

GM…調べるなら【感知】だね。

サイモン…いつそダイブしてみれば向こう側にすり抜けたりしないだろうか？

ソルビット…なるほど。とりあえず誰か魔法陣触ってみようぜ。

サイモン…それじゃあ我輩が行きまーす！ 恐る恐る近付いてペタペタと触るぞ。

GM…恐る恐る触ろうとすると……………「スッ」と手が壁の奥に。

サイモン…お、案外普通に通り抜けた。

ソルビット…うわー！ サイモンの手がー！(一同笑)

GM…(笑) というわけで、壁はトラップ「イリュージョン」による幻影だったようだ。

これはトラップ探知ではなく、通常の【感知】判定で見つけることができるトラップね。

タチキリ…またか。やつぱり前回のタンスとほぼ同じじゃん。

GM…「イリュージョン」はメジャーアクションで触れるか、もしくは難易度14の【感

我輩が行きまーす！ ギルマスが率先して行くことでメンバーの士気を高めるのだ。決して人柱扱いされるわけではない……………と思いたい。

「イリュージョン」 オブジェクトやトラップ、キャラクターの見た目を変えるトラップ。ここでは壁の穴(通路)の見た目を魔法陣が描かれた壁に変えていた。

知]判定に成功すれば解除できる。今回は触ったので解除されました。

サイモン…なるほど。壁じゃ無かった。なんて巧妙な罠なんだ。

ソルビット…数百年の間誰も気付かなかったのか……。

GM…まあ数百年かはわからないけどね。いつからダンタリオンが隠れ家になっているかわからないけど、ここ最近調べてた人は気付かなかった。

サイモン…石像と壁の文字が意味深過ぎて深読みしてしまった。恥ずかしい。(一同笑)

ソルビット…しようがないさ(笑)。

サイモン…くっ、これ「パンパン」とかやっつてるのをダンタリオンに見られてたらどうしよう。(一同爆笑)

GM…見られてるかもね(笑)。

ウォルロック…声も無く笑ってる可能性が(爆笑)。

サイモン…くー、おのれ、辱めを！

人柱として炎に焼かれたサイモンの【HP】を念のため《ヒール》で回復した後、一行は姿の見えないダンタリオンの恨みを募らせつつ、幻影の壁に隠されていた奥の部屋へと足を進めることになった。

誰も気付かなかった
 その遺跡は既に調査が
 終わっていると考えられて
 いたため、まともに調べよ
 うとする人もいなかったの
 だろう。

恥ずかしい
 アフターグ
 ロー全員で勘違いしていた
 ので仕方ない。

声も無く笑ってる
 近くに
 いるわけではないだろうか
 ら、おそらく声を上げて
 笑っつると思う。

▼ミドルフェイス6　　↳ 隠された部屋の奥へ　　↳

単なる幻影の壁に予想外の足止めをくらった一行だが、なんとか次の部屋に進む。待っていたのは十五メートル四方はあろう広い部屋だ。

GM…次の部屋は天井や壁が大きく崩れて年月を感じる部屋だ。置かれている机や棚はボロボロで、ほとんどは腐って倒れている。大量の本や紙も散乱していて、ちよつと触るだけで崩れるくらい風化しているね。壁際にはさつきと同じく風化した人骨も見える。

サイモン…ふーむ、やはり長いこと放置されているようだな。

GM…部屋の左奥には下に向かってUターンする階段が見える。それと右側の壁、少し奥側には隣の部屋に繋がっているであろう出入り口が見えるね。

タチキリ…天井とかが崩れてるのは日の光が差し込んでるとか？

GM…いや、そこまでじゃない。もともとはキレイに四角く削られて作られてたであろう天井だけど、今はボロボロ剥がれたりしている状態ということ。

タチキリ…地震とかで？

GM…かもしれないし、違うかもしれない。理由はわからないな。

サイモン……さて、どうするか。ひとまず階段はスルーしてこの階を探索するか？

タチキリ…右側の出入り口の方に行こうかな。書類とかは踏まないようにして……。

GM…歩いていると、一部の書類に何か書いてあるのに気が付くね。触ると崩れるけど。ソルビット…お。じゃあ調べてから行こう。

タチキリ…あ、《フライト》あるから飛ばせば傷付けないようにして見れるじゃん。

GM…《フライト》かけた瞬間にちよつと風が舞って全部吹き飛ぶと。(一同笑)

サイモン…GMが調べられるって言うてるんだから大丈夫だよ！(笑)

GM…落ちてる本とか紙を調べるなら【知力】判定。難易度は12です。

ウォルロック…賢いみなさん、よろしくお願いします！

サイモン…地面に這いつくばって顔を近づけて……。 (ダイスを振る) 16。

ソルビット…(ダイスを振る) 出目6しかない。13。

GM…どっちも成功だ。これらも様々な言葉で書かれていたり、風化して消えていたりで断片的な単語しか読めない。ある紙では「……力……人を狂わす……術式の追加……制御……」と、他の資料では「……核……の生命……より強き……召喚す……」と読めた。

タチキリ…うーん、今まで得た情報だと――。

サイモン…総合すると……暴走しそう。というかもう実際してるか。

GM…実際にキミたちは一回暴走してるのを見てるね。第二話のヴァンパイアたち。

ソルビット…あの戦闘は暴走したおかげでこっちは楽だった気がする(笑)。

飛ばせば傷付けない
踏まないように歩ける時点で触らずに見えるという選択肢は思い当たらなかったのだから。

賢いみなさん、よろしくお願いします！
何度も言うようだが、ウォルロックの【知力】は2。難易度12は厳しいのである。

あの戦闘は、第二話のク
ライマックス戦闘はラング
ムターゲットばかりだった
からね。

サイモン…ふーむ、先ほどからこんな単語ばかり出てくるな。やはりロクでもない研究。ウォルロツク…そりゃこんなもん頼みにしたら失敗するよな。それをありありと感じさせるワードの羅列だし、人の身には余るものだっていうのを再認識する感じだ。

サイモン…空気が深刻になるたびにミカ殿が不安になってくる。急いで助けなければ。

タチキリ…あれ、ダンタリオンは制御も教えてるんだよね？ あのギルガルは一応制御はできてたけど、妖魔に教える時には制御の術式を教えなかった、だっけ？

GM…そうだね。だから制御の術式をギルガルは知ってた。制御もできるからギルガルは軍事力増強に使えると思つて計画を推し進めてたということだ。

タチキリ…で、あんまりうまくいかなかったと。

サイモン…まあ結果を見れば結局はダンタリオンに利用されていた雰囲気もあるしな。本当に理解していたかも怪しい。

ウォルロツク…現状は制御できても、この先はわからなかった可能性もあるわけだな。

タチキリ…本当の制御じゃなかったかも知れないね。

サイモン…他に何も調べられそうなのが無いなら、右奥の出入り口のところに行こう。

タチキリ…おいらが先頭になるよ。それで部屋に入る。

GM…それじゃあタチキリを先頭にして奥の部屋に移動しよう。

▼ミドルフェイズ7　　く　奥の小部屋　　く

先に進むであろう階段は後回しに、まずは奥の部屋を調べることにした一行。
入った小部屋は腐った机と本棚があるだけの行き止まりの部屋のようなのだが……さて？

GM…部屋に入ると、右の壁際には机が、右奥と左奥には本棚が見えます。机は一応原形は留めてるがもうすっかり腐ったような状態。本棚も多少腐ってはいるけど……さっきの部屋とは違い、棚としての形は保っていて、本も見える。
ウォルロック…お、また情報が得られるかな。

GM…まだ風化の程度が低いんだろう。ただ、入り口以外の出入り口は見つからないね。
ソルビット…行き止まりか。

サイモン…まずは本かな？　（タチキリに）チラッ。

タチキリ…あんまりモタモタはしてられないもんね。まずは本棚にトラップ探知したい。
ソルビット…スピーディに調べて、さつさと次の部屋に行こう。

GM…どっちの本棚にする？　トラップ探知はエンゲージしなきゃいけないからね。

タチキリ…それじゃあ右から。地竜に乗ったまま右側の本棚にエンゲージ。

GM…それじゃあエンゲージしたところで——危険感知判定だ。

チラッ　いつもながらタチキリに目でトラップ探知を頼むサイモン。シャイか……シャイだったね。

タチキリ…《サーチリスク》無いから危険感知は2Dなんだよー。(ダイスを振る) 15。

GM…お、成功だね。難易度12でした。右側の本棚を調べるために地竜と共に近付こうとしたタチキリだけど…危険を察知したタチキリは地竜を止める。その瞬間、地竜の右足の先つちよくらいがポロツと崩れて、そのまま部屋の右奥角が全て崩れます。ゴゴゴ。

タチキリ…ああ、本棚が下に飲まれちゃう。

GM…本棚ごと落ちるね。床が崩れるとそのまま本棚も下に落ちてがしやんと。

タチキリ…見える？

GM…見える。すぐ下の階にも同じような部屋があるようですね。

タチキリ…おやおや。

ソルビット…よし、次の本棚だ。

タチキリ…それじゃあ次の本棚に…慎重にエンゲージしたい。

GM…慎重にエンゲージしました。…何も起きません。

サイモン…ステージギミックを考えて、落とせる床は全部落としておこつ。(一同笑)

タチキリ…本棚にトラップ探知。(ダイスを振る) 20。

GM…発見できるトラップは無いね。

タチキリ…それじゃあ見せてもらおうかなー、と本を。

GM…本を触ろうとすると…本は崩れてしまう。だいたい風化は進んでいるようだね。

《サーチリスク》危険に
対する勘が養われていること
を表す一般スキルで、危険
感知判定に+1Dする。タチ
キリはまだ取得できてい
ない。ちなみにサイモン
がライフパスの「出自」が
「事故」だったため《サー
チリスク》を初期から取得
している。

慎重にエンゲージしたい
なお、慎重だろうと突撃
だろうと危険感知判定に変
わりはない。そもそも危険
感知判定は冒険者が何も言
わずとも目頃から警戒しな
がら行動することで気が付
ける危険に対する判定だ。
直前のことも無用心にエン
ゲージしたから床が崩れた
わけではないぞ。

落とせる床は全部落として
おこつ起こせるイベント
は全部起こしたい、RPG
のダンジョンでイベントが
無さそうに歩き止まりの部
屋から先に踏破するタイプ
のゲーマー思考。ちなみに
GMは完全にそのタイプ。

タチキリ…はー……。トラップ無いって言ったのに。

(GM…トラップは無いよ(笑))。でも本はポロポロなので触るとそこが崩れてしまう。ウォルロック…悲しいな！。

GM…とはいえ、原形を留めている本の背表紙からタイトルくらいは読むことができるね。その中でも気になるタイトルとして、「平行世界」「生命エネルギー」「精神体」といったタイトルの本がいくつか見つけられます。

タチキリ…出るゲーム間違えてない？

サイモン…まあこのゲームにもそういう世界観は存在するし。

ソルビット…何言ってるんだ。異世界なんてあり得ないだろう。(サイモンに) チラツ。

タチキリ…バカバカしい。(サイモンに) チラツ。

サイモン…異世界は、あります！(一同爆笑)

GM…それは論文になるやつだから(笑)。

サイモン…いやいや、異世界には動物の姿をして人語を喋るやつとかいるんだって。馬人間とかが存在するんだって。マジでマジで。

ウォルロック…また濃ゆい例を出したな(笑)。

本棚ではこれ以上の情報は得られず、一行は残った腐った机も確認することに。

トラップ無いって言ったのに、確かに精神的なトラップだったかもしれない。

そういう世界観 アリアンロッドRPG 2Eでは漢字が違うが「並行世界」と呼ばれる概念がある。人々が住む「物質界」以外に「幽界」「神界」「魔界」があり、次元的に並行した別世界と解釈される。これらを全て含めて、エリオンと呼ばれるが、最近ではエリオンの外に異世界の存在も確認されている。

チラツ サイモンが異世界出身のレムレスであることはパーティーメンバー全員が既知の事実である。

異世界は、あります！あの論文問題は、実のところ当時研究者の端くれだったGMにとつてはあまり笑いに感じられなかったり、でもネタにはする。

だが、触つてもボロボロと崩れるだけで何も見つかからない腐った机は、憤慨したタチキリの地竜にドスンドスンと粉々にされてしまうのであった。

ソルビット…ここはこんなもんか。——それじゃあ下に行くか。

タチキリ…どうやって？

ソルビット…階段があつただろ。

タチキリ…いや、さつき崩れた床からも降りれるかなつて。深く無いみたいだから。

サイモン…まあ構造から考えるに、階段を降りていけば隣の部屋にあるであろう。

タチキリ…まあ……そうだよな。じゃあ階段から行こうか。

サイモン…それじゃあ、元の部屋に戻つて階段を降りるぞ。先頭はタチキリ殿でーす！

GM…じゃあタチキリを先頭にして階段を降りて行こう。次のシーンだ。

▼ミドルフェイス8　　く　待ち受ける敵は　　く

怪しげな文盲ばかりが見つかる部屋を調べ終え、一行は下の階へと降りて行く。

いまだ見つからないミカとダンタリオンはどこに居るのだろうか——そんな焦りの気持ちを抱える冒険者の前に、道を阻む障害が現れた。

GM…Uターンするように曲がる階段を降りると、上の階と同じ広さの部屋に出ます。おそらく上の部屋のちょうど真下で、同じ位置、同じサイズの部屋でしょう。——しかし、

部屋に入ったところでキミたちは敵の気配に気が付く。

サイモン…は、ざわ。

GM…見覚えのある下位魔族らしき連中の姿が四つ見える。

ソルビット………かい魔族？

タチキリ…海の魔族じゃないぞ。

ウォルロック…下の位の「下位」だろ。

サイモン…インプとかイルネスとか。

ソルビット…あー！　はいはい！

タチキリ…あんだ、ヒトデとかの姿を考えてたでしょ。（一同笑）

ヒトデとかの姿　どうやらソルビットは『Fateシリーズ』に登場するタコとヒトデが融合したような怪物を想像したようだ。「それなら海（うみ）魔族では？」とGMは思ったのだが、その怪物は「海魔」と書いて「かいま」と読むらしい。ああもう、ややこしい。

GM…——さて、降りてきたキミたちに相手もすぐに気付くぞ。

ソルビット…こんにちはー。お邪魔してまーす。

サイモン…ここを通してもらう！

GM…それでは、このまま戦闘に移ろう！

* * *

GM…さて、エネミーの配置は……。 (4つのコマを配置する)

タチキリ…四分の三が被食者なんですけど。大丈夫？ (一同笑)

ウォルロック…コマのせいで動物大戦争感が出る (笑)。

GM… (笑) えーっと、手前にいるのがイルネス二体。ただ、前よりも少し大きい身体に

鋭い爪を持つ…：…ような気がします。奥にはインプが二グループ。こつちも見た目は大差な

いけど…：…出してくる炎が強そう。 (一同笑)

ソルビット…どんな見た目だ (笑)。

GM…ほら、ちょっと指から出して見せる炎の火力が強いか。

サイモン…強いぜアピール。ふふ、こつちも前回より【魔法防御力】が上がったからな。

もうとる火に煮込まれたりはしないぜ！

四分の三が被食者 この日のPCのコマは全員ネコのコマなのに対し、GMが使ったのがネズミ、魚、ネコ、ウサギ。…：…食べられちゃうね！

指から出して見せる炎の火力が強い 調節レバーを大きめに開けた時のガスランタンのイメージで。

とる火 第二話ではインプから永遠と3点のダメージを受け続けていたサイモン。果たして今回は？

GM…どっちも「ギギギ」と言つて、キミたちに襲いかかってくる！ ちよつと強そうなイルネスとちよつと強そうなインプとの戦闘、距離はイルネス二体がキミたちから五メートル、インプ二グループはそこからさらに五メートルだ。——さて、戦闘前は？

サイモン…使うか。《スベシヤリストI…風》！ 風の魔力が溢れるぜ。

ソルビット…一応使うか。《ハンズオブライトI》。《プロテクション》が強くなる！

GM…では、戦闘を始めよう！



インプ



イルネス

● 第一ラウンド

■ 行動値

タチキリ… 16
 強そうなイルネスA・B… 10
 ウォルロック… 9
 強そうなインプA・B… 8
 サイモン… 6
 ソルビット… 4

配置図： 第一ラウンド開始時	
強そうな インプA	強そうな インプB
強そうな イルネスA	強そうな イルネスB
ウォルロック	タチキリ
ソルビット	サイモン

GM…まずはセットアッププロセスだ。こちらはセットアップの宣言は無いぞ。
 サイモン…我輩は《コネクトアイ》を使用する！ 鎧の奥で目が赤く光るぜ！ **ギラ!**
 ウォルロック…怖い。

サイモン…我輩自身にもよくわからない神竜王セフィロスの力。

ソルビット…《エンサイクロペディア》だ。(ダイスを振る) 19!

GM…お、今回はインプも識別成功だ!

一同…やったー! (笑)

我輩自身にもよくわからないセフィロスもエラウンド(使命)を与えた手前、力を貸さないわけにはいかないのだから。でもサイモンは覚えてない。無情。

インプも識別成功 第二話のクライマックスではメイラの敵である妖魔達は全員識別できたのにインプだけできなかった。おかげでコバエ呼ばわりされてたり、いや、GMはインプって呼んでたんですけどね?

GM…それではエネミーの能力を説明しよう。というわけで……。

(小さな紙を出す)

ソルビット…おお、とうとうGMが配布用のエネミーデータを。

GM…口だけで説明するの大変になってきたからね。

サイモン…エネミーデータもだんだん複雑になっていくしな。

GM…——で、敵はインプ改とイルネス改だ。

ソルビット…かつこいー!

GM…ま、改つてついでるのはGMがデータをいじったという意味しかないけど。

ソルビット…(紙を見て)先生、先生、防御値は数値までわかるんですが。

GM…教えるから自分で追記して。ソルビット

以外が識別する場合も考えて書いてないの。防

御はイルネス改が18/10。インプ改が7/10。


エネミースキルは以前戦った時のものと同じ


で、イルネスの《連続攻撃》による二回攻撃も

健在だ。あ、《連続攻撃》への《プロテクション》

は一回しかできないことを知りました。

実際に配布したエネミーデータの紙

	名称: イルネス改		
	分類: 魔族	レベル: 8	属性: —
	【物理防御力】の方が高い		
	エネミースキル: 《脚止め》1、《飛行能力》1、《連続攻撃》1		

	名称: インプ改		
	分類: 魔族	レベル: 10(モブ)	属性: —
	【魔法防御力】の方が高い		
	エネミースキル: 《魔術攻撃: 火》1、《飛行能力》1		

防御値は数値までわかる
エネミー識別では通常は
上の画像の通り【物理防御
力】と【魔法防御力】のど
ちらが高いか(同じかし
か分からないが、ソルビ
ットは《トゥルースサイト》
の効果で値まで知ること
ができる。本文中での表記は
「物防/魔防」だ。

配布用のエネミーデータ
上の画像は実際にブレ
イヤーに渡した紙の画像だ。
本リプレイでも使用して
いる公式のフリーコンテ
ンツの画像も使っている。
エネミーの見た目のイメ
ージを持つのも大事。

ソルビット：Twitter見ました(笑)。

サイモン：片方にしかできないということか。

タチキリ：複数回カバーもできないんだよね。

GM：《カバーリング》も『制限：防衛中1回』だからできない。——これでセツトアツプは終わりでタチキリから行動だ。【行動値】16つて早いな。

ウォルロツク：行つけー、タチキリー！

ソルビット：インプは多分近付いてこないから、イルネスを足止めできれば。

GM：イルネスは《飛行能力》持つてるから封鎖でもしないと足止めはできないけどね。

サイモン：本当だー。関係ないぜ！

タチキリ：インプを先に蹴散らすというのも考えたけど。

ソルビット：でも気持ち的にはイルネスを止めといてくれた方が楽かな。

サイモン：実際、イルネスの方が先に倒したいしな。……相手がそのまま殴ってきた場合は四回攻撃に晒されることになるけど、そこは頑張るのである。

タチキリ……：避けりやええんや！ 戦闘移動でイルネスにエンゲージ。マイナーで

《ウインドアタック》、メジャーで《ワイドアタック》！ まずは命中から。(ダイスを振る)

5・5・6！ 惜しいなー、達成値24。

GM：イルネスの回避は2D+3。(ダイスを振る×2) 両方失敗だ。ダメージをどうぞ。

Twitter見ました このセッションはブログでのセッションだったのだが、第一話のリリース公開後に、ライマックス戦闘での処理ミスについてユメニキで教えてくれた方がいたためこの時にPL達にお知らせした。内容は第一話リリースの補足欄にも既に追記しているが、『制限：防衛中1回』の処理についてだ。

『制限：防衛中1回』この制限があるスキルは「対象に攻撃しているキャラクタ1回のメインプロセス中に1回使用できる」とある《連続攻撃》の複数回攻撃もメインプロセスは1回だけなので、この制限がある《プロテクション》や《カバーリング》などのスキルは1回しか使えないのだ。封鎖でもしないと足止めはできない。正確には《飛行能力》が無くて《封鎖》されてなければ離脱&突入は自由だ。ただ、《飛行能力》があると戦闘移動も可能になる上、そもそも《封鎖》するのが難しくなる。そこは頑張るのである。信頼しているのか考えるのをやめたのか。サイモンなら両方か。

タチキリ…ダメージジロールは《ウインドアタック》で7点伸びて2D+23点。(ダイスを振る) 弱いー。29点の物理ダメージ。

GM…イルネスは【物理防御力】18点だから11点のHPダメージだ。

タチキリ…:…あ、【物理防御力】が低いからインプの方に行こうと考えてたんだった。

ソルビット…あ、そうだったのか。言って。(一同笑)

GM…続いては【行動値】10のイルネス改ですが――。

ウォルロック…ここで《カリキュレイト》！ とりあえず前に突っ込むか。

サイモン…とにかく前のイルネス改を落としてしまおう。

ウォルロック…ムーブでイルネスにエンゲージして、マイナーも使って早めに落とそう。

マイナー《デスターゲット》、メジャーで《バッシュ》！(ダイスを振る) 命中は20。

GM…《バレットレイブ》の効果は？

ウォルロック…今回は使っていない。《バレットレイブ》は攻撃と同時に宣言だけど、ここは使わなくてもいけるだろ。

GM…ああ、バッシュじゃないのか。では普通に回避判定。(ダイスを振る) 10。失敗。

ウォルロック…よし。(ダイスを振る) 49点、物理！

GM…高いなー。31点くらうぞ。

タチキリ…もうおいらの火力じゃダメだよーと思ったけど、おいら範囲攻撃なんだった。

言って どんなに仲が良くても言葉にしなければ通じないこともある。この場合はタチキリ自身も忘れてたので仕方ないけどね。

《バレットレイブ》の効果は？ 《バレットレイブ》は至近の対象のリアクションの判定をマイナスイDする。そのため、効果があるのか回避判定の前に確認した。さすがに全員のスキルの詳細までは覚えられない。

ウォルロック…そこがシーフとウォーリアの差だよな。俺は単体攻撃だから。

GM…でもまだ生きてるぞ。そのままイルネス改のターンだ。ダメージをくらったAの方は……目の前で銃を撃ってきたやつを殴ろうか。

タチキリ…まあ目の前で銃撃ってくるバカがいたらそりゃパンチするよね。(一同笑)

GM…「ギギギ、切り裂いてやるぜ！」と言ってイルネス改Aが《連続攻撃》だ。一回目はウォルロックに。命中判定は4D+8。(ダイスを振る) はい、クリティカル。

ウォルロック…ふー。

サイモン…出やがったー。

タチキリ…出たよ出たよ。これがこの卓のクソGM様よ。(一同笑)

ソルビット…ま、4D振ってるからね(笑)。

もともと回避も低いウォルロック。クリティカルは避けられず攻撃は命中する。

クリティカルでの+2Dも含め、イルネス改のダメージロールは6D+22。

ダメージロールによって39点の物理ダメージがウォルロックを襲うが、ソルビットの《プロテクション》の軽減もあり、13点のHPダメージに止まる。

ウォルロック…13点受けたか。

はい、クリティカル 初っ端にクリティカルすること
で定評のあるGM。普段は
ダイス運悪いのに、この
キャンペーンでは乱高下が
スゴイ。

ふー 完全に「あーあーみ
たいな深い溜息。もはや驚
きもない。

これがこの卓のクソGM様
よ。このおかげでいつもド
ラマチックな戦闘が楽しめ
ている。ダイスの女神に感
謝。

サイモン…まだまだ大丈夫であろう。

ソルビット…ただ、次に誰を殴ってくるかなんだよな。

GM…そう、もう一回攻撃だ！ 返す手は……ダイスでランダムに決めよう。(ダイスを振る) お、タチキリになった。タチキリに攻撃！ (ダイスを振る) 命中は25！

タチキリ…このGMほんと出目高いなー。こっちの回避は……お、【敏捷】上がったから固定値8だ。つまり必要な出目は……17か。

サイモン…3Dで17出せばいける。

タチキリ…無理じゃん。

ソルビット…余裕余裕。全部6出せば……あ、6は2個でもいけるじゃん！ (一同笑)

タチキリ…うるせえ馬鹿！ (ダイスを振る) 6・6・3。出たわ。(一同大笑)

(サイモン…素晴らしい！ (爆笑))

ウォルロック…数値では負けてるけどクリティカルで回避か (笑)。

ソルビット…さすがタチキリさんだぜー (笑)。

サイモン…3Dも振ればねー、6なんて2個くらい出ますわ。(一同笑)

GM…くそつ、さすがシーフだな。イルネス改はウォルロックを切り裂いた手をそのまま返すようにタチキリを狙うけど……。

タチキリ…小さくて当たらなかつた。失礼な。

6は2個でもいけるじゃん！ 3Dで17なら6・6・5で達成できる。まあ結局クリティカルなので数値関係無いですが。

出たわ ここぞという時にクリティカルを出してくるからアフターゲローは侮れない。ぐぬぬ。

失礼な セルフツツコミで文句を言うタチキリの口頭戦術。

GM…爪を振るうけど、「あれ、いない!? ……あ、下かー。竜に乗ってるからもつと高い位置にいるかと思っただぜ」という感じでクリティカル回避されました。(一同笑)

続くイルネス改Bも《連続攻撃》を使用。まずは斬りつけてきたタチキリに攻撃する。

命中の達成値は23。先ほどより低いこともあり、連続での回避成功を祈るが……回避の達成値は22。出目は高かったものの、妖怪『いちたりない』に泣かされて命中となった。

タチキリ…うわ、悔しいよー。目が良いのが余計悔しい。

GM…命中だね。「ギギ、同時に攻撃してくるとは小賢しい竜とウサギだ!」おりや、ダメージロール!(ダイスを振る) 38点!

タチキリ…《ナイフパリー》を使用して12点軽減。【物理防御力】を引いても18点通る。

ソルビット…18点か。《連続攻撃》の二発目がどこに来るのがわからないのがムカつくんだよなー。……ここは《プロテクション》使つとこう。(ダイスを振る) **おお、18点!**

サイモン…おお、弾いた! 素晴らしい。

タチキリ…ジャストガード! ジャスガ。

GM…ぴつたり止められたか! ソルビットの聖なる光に包まれたナイフがイルネスの爪を完璧に弾く。ガチーン。

ジャストガード 一般的なガードは防御状態で攻撃を受けるのに対し、相手の攻撃のタイミングに合わせて防御行動を行なうことでダメージを無効化するなど通常のガードよりも強い効果を得るシステム。略してジャスガ。……ここでは数字がピツタリだったという以上の意味は無いが。

タチキリ…爪と指の隙間にナイフを入れて……。

ソルビット…痛い！ プレイヤーにダメージが！

サイモン…やめるー！ 全員の【MP】が減ってしまう。(一同笑)

GM…「ギギ、止められたか！ だがもう一撃——」はランダムで決めまーす。

タチキリ…優しいな(笑)。

《連続攻撃》の二撃目、ランダムで決まった返す手の対象はウォルロックへと変わる。

回避の低いウォルロックではイルネス改の素早い攻撃を避けることはできずに鋭い爪で切り裂かれてしまうが、高い【物理防御力】でなんとか21点のHPダメージに抑える。

ウォルロック…ダメージは受けたけど、残り【HP】は28点。まだまだ倒れはしない。

サイモン…やつぱり【HP】って正義だなー。我輩も【HP】が欲しいのである。

ソルビット…それは諦めろ(笑)。

ウォルロック…クラス的に伸ばしにくいところだからね。

GM…続いてウォルロック……は《カリキュレイト》してたか。続くインプ改は……ランダムに攻撃でいいな。まずはインプ改A。(ダイスを振る)ウォルロックへ。

ウォルロック…俺だー。連続だな。

爪と指の隙間に……リアルに拷問なので絶対にマネしないように。

《カリキュレイト》してたか 実際のやり取りではこの戦闘に限らず毎回のように《カリキュレイト》したのを忘れて「続いてウォルロックです」と言っただけで「行動していいんですか？」(笑)と言われてるのは内緒。覚え切れないよー。

ソルビット…おっと、あんまり嬉しくないところに。

十体のインプが魔法を唱えて放った火はウォルロックに命中、その身を焼こうとする。

ダメージロールは3Dで出目15と高く、ダメージは35点の〈火〉魔法ダメージ。

ソルビットの《プロテクション》で15点の軽減がされるも、イルネスに傷付けられたウォルロックの身体にさらに14点のダメージが加わってしまう。

ソルビット…大丈夫か？ 生きてる？

ウォルロック…倒れはしない。でも残り【HP】は14点だ。

サイモン…ピンチやな。

ソルビット…でも今のはダメージの出目が良かったな。《プロテクション》は期待値だったから、普通なら今よりは小さいダメージになるはず。

ウォルロック…それなら次も飛んできてクリーンヒットしなければ大丈夫だな！

GM…インプ改Bも同じくランダム。(ダイスを振る)ウォルロックだ！（一同笑）

サイモン…ドドドドドド。生きてー！

ウォルロック…こいやー！

GM…十体のインプが火を撒き散らす！（ダイスを振る）命中は18！

次も飛んできて！ウォルロックはこういうフラグみたいなのがセリフをすぐに言うクセがあるよね。
ウォルロックだ！フラグは回収するのがGMの仕事です（ニッコリ）。

ウォルロック…どつちにしろ回避はクリティカルオンリー。(ダイスを振る) 失敗。

GM…「ギギギ」と火を飛ばす！(ダイスを振る) 32点、魔法ダメージ！

ソルビット…《プロテクション》で必要なのは……いや、もう振ってから計算しよう。

(ダイスを振る) お、いっぱい出た！ 17点軽減！

ウォルロック…それなら……9点ダメージで残り【HP】5点！

サイモン…生きたー！

タチキリ…残り5!?

ウォルロック…めっちゃ集中攻撃されたからな。

GM…4体全員から1回ずつ攻撃されたからね。しかも1回は《プロテクション》無し。

ソルビット…ランタゲはこれが困るんだよな。

ウォルロック…ダメージ減少系もそろそろ取らないと辛いな。

サイモン…だが、ここで我輩のターンだ。どうしようかな。どこを殴ろう。イルネス改B

の方を殴ったら次の《ワイドアタック》で両方落ちたりしないだろうか。

GM…さっきの《ワイドアタック》では11点くらったよ。

サイモン…確実に一体落とすか、Bを殴るか……(みんなに)どつちがいいだろうか？

一同………。

GM……誰も答えてくれない(笑)。

残り【HP】5点！耐えるべき時は耐える。それがPCだ。……くそっ。

誰も答えてくれない。決して仲が悪いわけではなく、みんな本気で考え込んでしまっただけ。それだけ真剣ということだ。

ソルビット…難しい。

サイモン…やはり安全策を取って【HP】が減ってるAの方を殴った方がいいか。

タチキリ…安全策を取ってGMを殴る。

ウォルロック…まあ減らせるとありがたいよなーとは思っ。

タチキリ…GMを減らす!? (一同笑)

サイモン…GMは単体しかないから (笑)。

ウォルロック…違う! (笑) イルネスのことね。

サイモン…普通にイルネス改Aを殴るか。では、ムーブで《フランクスクラッシュ》!

GM…おお、ついに来た《フランクスクラッシュ》! なんか一回聞いた気がしなくても

なかったけどそんなことは無かったぜ!

サイモン…そう、気のせい。(一同笑) この効果で【精神】の値だけダメージアップ!

さらにマイナーアクションで《ウィルパワー》! 【精神】の値だけダメージアップ!

ソルビット…何を言ってるんだこいつは (笑)。これで14点アップ?

サイモン…えーつと、【精神】8なので16点アップ。そしてメジャーは《エアリアルスラッシュ》!

シユ! これでダメージ固定値は33点!

GM…さらにダメージダイスも増えるんだよなー。何はともあれ命中の魔術判定からだ。

サイモン…振りまーす。ふん! (ダイスを振る) 22!

GMを殴る 全然真剣じゃなかった。

減らせるとありがたいよなーとは思っ。えっ。

GMは単体しかない 減るとゼロになります。

違う! GM安心した。

なんか一回聞いた気がしなくてもなかったけど 第一話の最初の戦闘で使ってたよ うな気がしなくもないけど 気のせいだったぜ!

【精神】の値だけダメージアップ! 大事なことなので二回言った訳ではない。

GM…イルネス改Aの回避は2D+3だ！（ダイスを振る）10で失敗。

サイモン…よし、命中だ！ この我輩の、意志の力と鎧の重みとセフィロスの力を合わせた必殺の風パンチを……。 （一同笑）

GM…いろいろ重なり過ぎだ（笑）。

サイモン…ごった煮。うおー！（ダイスを振る）53点の〈風〉魔法！ 全力風パンチ！

GM…53点！ 【魔法防御力】は10点だから……43点ダメージか。【HP】が83点に対して累計ダメージが85点！ やられた！

サイモン…やったぜ！

ウォルロック…うおーし！

GM…風パンチによつてイルネス改Aがバシユーンと弾け飛びました。「うわー！」

サイモン…ふつ、これが新しい鎧の力。

GM…続いてソルビット。

ソルビット…《ヒール》をウォルロックに。魔術判定は（ダイスを振る）大丈夫。（ダイスを振る）うーん、あんまり優しくくない。26点回復。

ウォルロック…26点回復して残り【HP】31点。

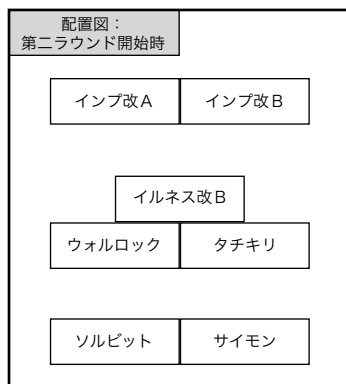
GM…ではクリンナップ。——何も無しかな？ それじゃあ第二ラウンドに移ろう！

意志の力と鎧の重みとセフィロスの力、それぞれ《ウィルパワー》と《ファラリンクスクラッシュ》と《コネクトアイ》のことだ。ごった煮が過ぎる。

● 第二ラウンド

■ 行動値

タチキリ… 16
 イルネス改B… 10
 ウォルロック… 9
 インプ改A・B… 8
 サイモン… 6
 ソルビット… 4



GM…セットアップは何かありますか？

サイモン…《コネクトアイ》をさらに重ねる。目の光がもつと強くなるんじや。

ソルビット…怖いよ（笑）。俺は《ハンズオブライトII》。フェイトを1点使ってセットアップでウォルロックに《ヒール》を使う！（ダイスを振る）判定は成功。（ダイスを振る）えーつと、25点回復！

ウォルロック…おお、ワンモア！ やったー！

サイモン…全快したか？

ウォルロック…【HP】56点になった。全快ではないけど9割くらいまでできたな。

ソルビット…これで後は耐えられるでしょ。

ウォルロック…もう一度集中されない限りは大丈夫だ。

タチキリ…さて、おいらの手番だね。でも封鎖されてるからなー。ムーブ無しで――。

サイモン…なんだつたら待機してもよいのではないか？ さつきと同じ感じでウォルロックと我輩の二人でイルネスを倒せる気もするのだ。待機してイルネスが倒れた後にインプに《ワイドアタック》を叩き込みに行くのも良いのでは？

タチキリ…ああそつか。――それなら待機するよ。

GM…待機ね。それじゃあイルネス改Bの手番だ。また《連続攻撃》を……同じくまずはタチキリにやろう。斬りかかられた方だし。

サイモン…（タチキリに）狙われてますよお兄さん。

タチキリ…気のせいだ。落ち着け。

サイモン…気のせいじゃないよ！ 落ち着け！（笑）

GM…「すばしっこいウサギめ、竜まで引き連れてきやつて！ 切り裂いてくれる！」

おらー！（ダイスを振る）4・4・4・1？ えーつと、達成値21。

ウォルロック…高めの数字でゾロ目が出るとドキッとするんだけど。

タチキリ…まあ6が見えてないからマシ。21なら回避もワンチャンあるな。

もう一度集中されない限りは大丈夫だ。本当にウォルロックはフラグみたいなセリフを（以下略）。

封鎖されてる イルネスのバッシュスキル（脚止め）の効果。

お兄さん タチキリは女の子なので呼ぶならお姉さんです。しつこいようだけど定期的に書いておかないと忘れそうなので書く。

気のせいだ。落ち着け。

イルネスをイマジナリーフレンドにしないでいたできた。フレンドじゃなくでエネミーか。

ドキッとするんだけど高くなくてもゾロ目じゃなくてもいつもドキッとさせてから安心してね。

ソルビット…6を2個振ればいいんだから。(一同笑)

サイモン…それはさつきからずっとそうだよ！ 誰だってそうだよ！(笑)

タチキリ…それじゃあ回避判定。(ダイスを振る)あ。出目が10で18か。くらった。

GM…よし。「このまま切り裂いてくれる！」(ダイスを振る)えーつと、40点、物理！

タチキリ…高い！ 《ナイフパリー》を使用、【物理防御力】と合わせて20点は弾くよ。

ソルビット…20点ダメージか。くらうとどうなる？

タチキリ…【HP】46点だから、半分くらい減るね。

ソルビット………《プロテクション》使うか。今はウォルロックも【HP】余裕あるし。

サイモン…まあ《プロテクション》は基本的に最初の一撃で使っていていいであろう。

ウォルロック…今ならちよつと殴られても耐えられるだろうから大丈夫だ。

ソルビット…というわけでタチキリに《プロテクション》。(ダイスを振る)18点軽減！

タチキリ…ありがとう！ 2点だけくらった。

ソルビット…これが特定の宗教を信仰してないけど神様の信仰のパワーだー！(一同笑)

サイモン…神はみんな平等だから(笑)。

ソルビット…邪教の神じゃなければ誰でもいい！

GM…それじゃあ返す手はやはりランダムで。(ダイスを振る)タチキリにもう一回だ！

(ダイスを振る)わ、低い。1・1・2・4。

誰だってそうだよ！ このシーンでは完全にサイモンがツツコミ役。意外と珍しいかも？

特定の宗教を信仰してないけど神様の信仰のパワーだー！ 平等に信仰しているのか平等に信仰してないのか、難しいところ。

タチキリ…ファンブルかな？（笑）

GM…ファンブルでは無い！（笑） えーっと、命中は16。

ウォルロック…お、避けれる可能性は十分にあるな。

タチキリ…3Dで8出せばいいと。ワンチャンあるね。（ダイスを振る）7。（一同笑）

GM…1・1・5（笑）。今日は妖怪『いちたりない』ですねー。

ソルビット…なぜ。さすがに3Dなら出ると思ってた《アドバイス》も考えてなかった。

タチキリ…おいらも出ると思ってた。仕方ない、甘んじて受けよう。

GM…ダメージロール。（ダイスを振る）低い。32点の物理ダメージ。

タチキリ…《ナイフパリィ》して12点のダメージを受けるよ。

ウォルロック…よし、俺の手番だ！ とにかく目の前のヤバイやつ——イルネスを倒す。

GM…タチキリの道を開けるか。

ウォルロック…【MP】ケチって倒せなかったらしようがないからな。マイナー《デス

ターゲット》、メジャー《パッシュ》でイルネスに全力攻撃！（ダイスを振る）命中は19！

GM…イルネス改Bの回避。（ダイスを振る）8で失敗！

ウォルロック…（ダイスを振る）出目が17で……46点、物理ダメージ！

GM………28点くらい。累計ダメージは39点でまだ生きてる！ では続いてインプ改A。

ランダムターゲットは……（ダイスを振る）ウォルロック！ また同じ出目！（笑）

ファンブルでは無い！ クリティカルは6が2個以上だが、ファンブルは全てが1の場合にのみ発生する。ちなみに4Dでファンブルする確率は1/16。そう簡単に出たら怖い。

《ナイフパリィ》して実はここで《ナイフパリィ》を使用できたのはミス。《ナイフパリィ》も「制限…防衛中1回」があるため、ここでは使えないのが正しい。この時はみんなで「パリィは制限あるんだっけ？」とスキルガイドも確認した記憶があるのに間違えてしまった。解せぬ。

ウォルロック！ 律儀にインプ改を回収してくれるインプ改。ウォルロックに何か恨みでもあるのだろうか。

ウォルロック…貴様らー！

ソルビット…ダイスも違うの使ってるのに（笑）。

サイモン…ウォルロックをなんとしても焼き尽くそうとしている（笑）。

三度狙われたウォルロックは回避に失敗、またもやインプ改Aの火に焼かれることに。

《プロテクション》で軽減されたダメージは前回と同じ14点。とはいえ、ソルビットにしつかりと《ヒール》をもらって回復済みの【HP】は残り42点とまだまだ元気だ。

続くインプ改Bの攻撃はサイモンへ。もはや回避の固定値がマイナスになっているサイモンには**当然命中**するが、《コネクトアイ》で上昇している【魔法防御力】はなんと17。

インプのダメージロールも3Dで出目7と振るわず、ソルビットの《プロテクション》とサイモンの高い【魔法防御力】によって完全に防がれてしまった。

当然命中する この時のサイモンの出目は6・5だったので惜しいところではあった。ただ、これでも達成値は9にしかない。

GM…防がれた！ インプの火はミスリルアーマーを焼くことなく表面で弾け飛びます。

サイモン…ふふふ、煮込まれていた頃とは違うのだよ。

GM…「ギギギ！」と言ったところでインプ改の行動は終了。次はサイモンです。

サイモン…さつきと同じセットで殴るぞ！ 諸々込みのスーパー風パンチ！ もう【M

P】が無いぜ！（ダイスを振る）やべ、出目9か。命中は18。

GM…とはいえイルネス改の回避も2D+3だけだ。(ダイスを振る) 10で失敗。

サイモン…(ダイスを振る) お、こいつはすごいぞ! 6・6・6・1・3。

タチキリ…殺意が(笑)。(出目1のダイスを指して) こいつ二回連続で1じゃない?

サイモン…じゃあこいつはリストラだな。(一回笑) 55点の〈風〉魔法ダメージ!

GM…ダメージ上げえ! 【魔法防御力】を引いて45点ダメージ——つて一撃で半分以上

持つてかれた!? ……累計ダメージ84点。【HP】83点で倒れた!

一同…おおー!(拍手)

サイモン…ドヤー。

ウォルロック…結構ギリギリだったな。

タチキリ…素晴らしい。おいらが後ろのインプに突っ込める。

サイモン…ふっふっふ。お主に苦戦してた頃の我輩ではないのだ。

GM…床に散らばる紙とかも全て消し飛ばしながらイルネス改が吹き飛び消えていく。

タチキリ…なんてことを。

サイモン…不可抗力。

続くソルビットは少し傷を負ったタチキリに《ヒール》をかけ、【HP】を全快にした。

そして最後は待機していたタチキリの手番となる。

こいつはリストラだな
成果の出ないやつは切り捨てられる。非情と見るか正しい評価と見るか。……ダイスの話ですけどね。

不可抗力 サイモンは気持ち真つ直ぐ。戦闘中にそこまで気は回せない。

タチキリ…おいらのターン。ムーブで戦闘移動！ 蛇行しながらインプにエンゲージ！

GM…【移動力】めっちゃ増えるもんな。地竜で部屋中を駆け回りながら接敵と。

タチキリ…【移動力】は21メートル。部屋中を駆け回って地面の資料を粉々にしていく！

一同…（笑）

タチキリ…マイナーで《ウインドアタック》、メジャーで《ワイドアタック》。命中判定！（ダイスを振る）あ、6・6・5。クリティカル。（一同笑）

ウォルロック…いいぞ！（笑）

ソルビット…範囲攻撃でクリティカルは一番素晴らしいぞ！

GM…インプ改の回避は2D+7。まずAは、（ダイスを振る）6・4の17で失敗。続いてBは、（ダイスを振る）1・1。ファンブル。（一同笑）

タチキリ…ダメージにクリティカルの+2Dを追加するよ。（ダイスを振る）41点！

GM…41点か！ インプ改は【物理防御力】を引いて34点のHPダメージを両方くらう。「うわ、ギギギ！」何体か斬り伏せられるけどまだ生きてるぞ。

タチキリ…耐えるんだよねー。

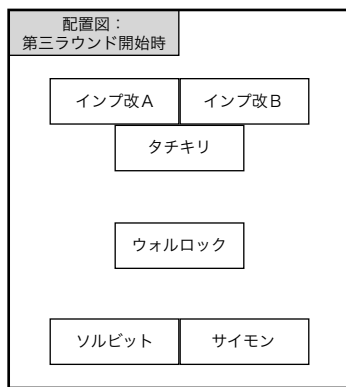
GM…これで第二ラウンドも終わりかな。クリンナップは……何も無しね。

部屋中を駆け回って地面の資料を粉々にしていく！
ついさつき紙を消し飛ばしたサイモンに「なんてことを」とか言ったのはどの口だろうか。

● 第三ラウンド

■ 行動値

タチキリ… 16
 ウォルロック… 9
 インプ改A・B… 8
 サイモン… 6
 ソルビット… 4



GM…第三ラウンドです。セットアップはどうする？

サイモン…うーん……大丈夫。これで十分だろう。3回目の《コネクトアイ》は無しだ。

GM…ではタチキリから。

タチキリ…節約することも考えたけど……相手の【HP】わからないし、全力出しとくか。さつきと同じ攻撃！（ダイスを振る）あぶねー、1・1・5。命中の達成値は14。

サイモン…見た目通り呪いのダイスなのではないか？

タチキリ…これ絶版品よ。

GM…（笑）ではインプ改Aの回避。（ダイスを振る）お、14で回避成功。続いてインプ

呪いのダイス タチキリが使っているのは「ウォーハインマー」のスケルダイスというドクロで出目が作られたもの。見た目は怖いが見た目は怖い。でもやっぱり見た目は怖い。

改B。(ダイスを振る) 11でこっちは失敗。Bだけ当たります。

タチキリ…あら、しくったか。ごめん。(ダイスを振る) 32点の物理ダメージ。

GM…インプ改Bが25点くらうぞ。……まだ倒れないな。次はウォルロック。

ウォルロック…さて、惜しみなく殴つとかないと危ない気もするしな。【HP】が減つて

るBの方をすり潰すか。《デスターゲット》に《バッシュ》！(ダイスを振る) 命中は22。

GM…(ダイスを振る) 14で回避失敗。

ウォルロック…(ダイスを振る) 54点、物理ダメージ！

GM…うぐ、さすがのダメージ。47点くらう。めっちゃくらったー。

ソルビット…お、死んだのでは？

GM………累計ダメージは106点。死ぬよ！ そんなに強くないよインプ改B！(一同笑)

ウォルロック…《デスターゲット》いらなかつたか。まあ念のためは仕方ないな。

GM…インプ改Bはありとあらゆる急所を全て撃ち抜かれた。バッシュバッシュ。(一同笑)

ウォルロック…スッキリしたー。弾ばら撒いた後で葉莖がジャラジャラ落ちてるシーン。

GM………というわけで残りはインプ改Aのみ。次はそのインプ改Aの攻撃だ。こうなつ

たら——ランタゲだ！(ダイスを振る) ウォルロックだー！(一同大笑)

タチキリ…知つてた(爆笑)。

ソルビット…あなたも好きねー(爆笑)。

死ぬよ！ ちなみにインプ改の【HP】は69のかなりオーバーキルである。

ウォルロックだー！ インプ改Aは3回のダイスによるランダムターゲットが全てウォルロックを狙つた。完全に恨まれてる。

(サイモン…焼きたい盛り(爆笑))。

ウォルロック…俺に何の恨みが。

タチキリ…そりやあるでしょ！

GM…今真横で仲間が倒されたよ！

ウォルロック…そうだった(笑)。

GM…ウォルロックに《魔術攻撃…火》！(ダイスを振る)命中は17。

ウォルロック…つまり…クリティカルを振ればいい！(ダイスを振る)無理です。

GM…焼け焦げろー！(ダイスを振る)おわー、1・1・2！ 24点の魔法ダメージ。

ウォルロック…出目が気持ち優しい(笑)。

ソルビット…とはいえ【魔法防御力】は6しかないからな。《プロテクション》を使用。

(ダイスを振る)ほんとウォルロックに厳しいな。15点軽減。

ウォルロック…合わせて21点軽減だから…3点くらい。

GM…3点か。ソルビットの魔法で軽減された火力はとろ火で終わった。(一同笑)

ソルビット…前もあつたな(笑)。

ウォルロック…ソルビット様様だよ。

いくらレベル10とはいえ所詮はモブエネミー。もはや相手になる状況ではなくなつた。

俺に何の恨みが 胸に手を
当てて、直前までの行いを
考えよう？

とろ火で終わった今回イ
ンブのとろ火(3点ダメー
ジ)に焼かれたのはサイモ
ンではなくウォルロックで
した。

この後はサイモンが【MP】温存のため攻撃はせず、タチキリの《カバリング》のた
めだけに**全力移動でインプにエンゲージ**。ソルビットも同じく全力移動でそれに続いた。

そして第四ラウンドではウォルロックもエンゲージ。四人の冒険者に取り囲まれた哀れ
なインプ改Bは、タチキリの斬撃とウォルロックの銃撃に沈み、戦闘は終了した――。

サイモン…倒したぞー。

ソルビット…囲んだ意味なかった(笑)。

GM…ゆうてインプはモブなんで……。というわけで無事に敵を倒しました。

サイモン…やっぱりイルネスは強いのである。

ソルビット…普通に強いよ。特に《連続攻撃》が強い。

ウォルロック…ダメージ軽減系スキルをサムライみたいに持つてればまだいいんだけど、

如何せんガンスリンガーだと**飛び道具の迎撃**くらいで殴り合いの軽減はできん。

サイモン…とはいえ最終的には大したケガも無く倒せた。我輩たちは成長しているのだ！

タチキリ…でも【MP】が辛いねー。

GM…ポジション持つとけつて話さ。――さあ、ドロップ品の処理をしよう。

ウォルロック…さ、剥ぎ取りタイムだぞ、タチキリ。

タチキリ…別においらだけじゃないから。ボーナス入ってるの。

全力移動でインプにエン
ゲージ。遠くから息を切ら
せながら走ってきたと思っ
たら、目の前で腕組みして
何故か沈黙する鎧。怖い。

四人の冒険者に取り囲まれ
た。ちなみにインプ改Bの
コマはネズミ。PCである
四匹のネコに囲まれたが、
窮鼠猫を囓むとはならず
無念。

飛び道具の迎撃くらいで
ガンスリンガーのスキル
《インターセプト》のこと
だろう。射撃か魔法へのリ
アクションを魔導銃の命中
判定で行なうスキルだ。

ボーナス入ってるの。ジェ
ルボアの種族スキル《トレ
ジャースーチ》のこと。ギ
ルドメンバーであれば全員
がドロップ品決定ロールに
＋1される。突然ギルドか
ら抜けた場合は知らない
とタチキリの談。

GM…それはわかってる。でも、剥ぎ取りが好きなのはタチキリつてキャラだろう？
 タチキリ…まあ一回はやりたいね。《トレジャーマニア》もあるし。

ドロップ品決定ロールでは、イルネス改二体からは魔族の黒い羽根（五〇〇G）を2個
 ずつ、さらにタチキリがフェイトを使って《トレジャーハンターI》で再びロール、2個
 追加の計6個を獲得。インプ改Aからはインプの曲がった角（二〇〇G）を獲得した。

ちなみにインプ改Bはウォルロックが振るも、風穴を開け過ぎたのか何も出なかった。

タチキリ…フェイト1点で一〇〇〇G取れたと思えば良い感じね。

ソルビット…この戦闘だけで換金アイテムが三二〇〇Gでしょ？

サイモン…かなり儲かっている。へへへ、ガッポガッポですよ。ついでに言えば冒頭の
 ちよっとしたお使いクエストでも二二〇〇Gもらったしな。（一同笑）

タチキリ…でも、さすがにお金もらった直後とはいえ「屋敷が襲撃されました！」と言わ
 れて「なにー！ 買い物だー！」とは言えなかった。（一同爆笑）
 ソルビット…そりやそうだ（笑）。

サイモン…まあでも、RPGだと「急ぐんだー！」と言われた後に準備整えに街を回った
 りするし……。

準備整えに街を回ったりする。逆に言うところなんに急いだところで間に合わないなら間に合わないという悲しみを背負うのが主人公。

GM…まあよくあるね(笑)。

サイモン…——あ、MPポジションとかを飲みたいのである。

ソルビット…同じく。

タチキリ…飲まないとかヤバイ。

ウォルロック…俺も飲まない。

GM…ああ、回復とかはしてどうぞ。ちゃんとポジションの数だけ管理してね。

【HP】は回復済みのため、各自消耗した【MP】をポジションで補給するのだが……。

タチキリ…あー！ MPポジション足りない！ うう、【MP】がHしかない。HPポジション4本持ってきたの失敗だった。

サイモン…毎回ポジションバランスがおかしい(笑)。

ウォルロック…あー、俺ももうちょっと買っとけば良かった。2、3本じゃ足りないか。装備の更新でヒヤッハーしてたら忘れてた。

ソルビット…お前ら……。ウォルロックのMPポジションは残り何本？

ウォルロック…今手持ちのMPポジション飲み切った。

ソルビット…おい。(一同笑)

毎回ポジションバランスがおかしい。前の反省を活かすとその前の反省を忘れるアフターグロウ。生き方が利那的だ。

おい。ついにソルビットさんもおこ。

ウォルロック…いや、こ、これでも出目は良かったんだ。

サイモン…やつぱり《祝福》が必要ではないか！

GM…いや、これは単純に買っておけということなのでは（笑）。

ソルビット…とりあえずタチキリに一本渡そう。使っていいよ。

タチキリ…ありがたい。申し訳ない。

GM……さて、回復とかはいいですか？

サイモン…はい、大丈夫です。

タチキリ…これでいいですとは言いたくないけど、しょうがない。

ウォルロック…次回はしっかり買い込んでおきます（笑）。

GM…これで次回は「HPポジションが無い」と言う。わかります。（一同笑）

ソルビット…バランス良く買ってくれ…（笑）。

* * *

GM…というわけで戦いは終わりだ。まだ描写してなかったけど、周りを見ると部屋自体は上と同じで机とか資料とかがばら撒かれていたようだ。ただ、既に風化しているし、さらに今の戦闘で消し飛ばされて…特に見れるものは無いです。

これでも出目は良かったんだ。うん。問題はそこじゃないね。

《祝福》【MP】が全快するギルドサポート。いつでも使えるので戦闘中でも【MP】切れ対策には最適だが…戦闘後に使うのは聞いたことがないなあ。

タチキリ…風魔法とか使ってるしな。

サイモン…ふー、ちよつとやり過ぎたかもしれないな。(一同笑)

GM…さて、階段降りてきたところから見ると、右側に下へ続く階段が見えます。

タチキリ…さらに？

GM………というくらいですね。

タチキリ…あれ、さつきのは別の部屋なのかな？ 上で本棚が落ちた部屋がある辺りは？

GM…その辺りを見ると、壁になっているけど……入り口で見たのと同じような魔法陣が

描かれているね。崩れた感じも同じ。

サイモン………これは、同じ映像を使い回している！(一同笑)

GM…ちなみに同じ「イリュージョン」の幻影だと思うなら【感知】判定で見破ることも

できるよ。同じだとすれば難易度14。

タチキリ…いくだけいつてみよう。(ダイスを振る) 1足りない。

サイモン…いつてみよう。(ダイスを振る) 全然足りない。

ウォルロック…俺も振ってみよう。(ダイスを振る) 足りない。

ソルビット…(ダイスを振る) 13。足りないか。

サイモン………じゃあ我輩が触ってみる！(一同笑)

ソルビット…その辺の石とか投げ込んでみよう。部屋崩れてるなら石くらいあるでしょ。

同じ映像を使い回している！コスト削減の一環。

1足りない/全然足りない/足りない/足りないか
こういう時は全くダイスの女神に愛されていない四人である。いや、ある意味では愛されているのかもしれないが。

ウォルロック…そうか、幻影なら石を投げ込めばスカッと通り抜けるはず。

サイモン…なるほど。じゃあ拾って投げてみます。とうつ。

GM…すると石が壁をスッと通り抜けていきます。

タチキリ…じゃあおいらが壁のところに行くよ。突っ込んだ。

GM…触ると、思った通り「イリユージュョン」の壁でした。ブワッと壁が消えるぞ。

サイモン…ハッハー、このサイモンに同じ罠は二度も通用せん！

ウォルロック…本当に？

サイモン………通用するかもしれない。（一同笑）

GM…奥には部屋が繋がってるね。では、そのまま部屋に入っていこう。

▼ミドルフェイス9　　歴史に隠された闇　　

幻影の壁の奥に入った一行は、これまでと同じく本棚の本や紙の資料などを見つける。

ただ、これまでと違う雰囲気の部屋を調査したアフターグローは——歴史の闇に消えた“真実”を知ることになった。

GM…幻影の壁の先は小部屋のようだ。今までと同じように机に本棚、紙の資料などがあるけど、これまでと違ってキレイに整頓されているし、風化している様子が見えない。

ウォルロック…ほほー？

サイモン…むむ、この部屋だけキレイだぞ。一体。

GM…右奥には先ほど上から落ちてきたであろう本棚がグシャツとなっているね。それ以外だと、部屋の真ん中には机、左奥には本棚、左側手前には**薬品が並んでる棚がある**。

タチキリ…お、全員一本ずつ取るぞー！（一同爆笑）

ソルビット…やめるお！（爆笑）

サイモン…薬品って聞いただけでみんなニヤツとしてしまった（笑）。

GM…さて、どうしますか？　机と薬品棚と本棚があります。

タチキリ…まずは薬品棚から調べよう。トラップ探知したい。

全員一本ずつ取るぞー！
第二話のダンジョンの最初の部屋で起きたポーショントラップ事件を思い出した一行。アレは嫌な事件だったね……

GM…薬品棚を見ると、まずHPポーション2本とMPポーション2本があるのがわかります。これは隠されていない状態で置いてあるね。……それで、**何にトラップ探知？**

タチキリ…薬品棚にトラップ探知。(ダイスを振る) 13。

GM…特に薬品棚にトラップは見つからない。……ちなみに棚といつても引き出しとかがあるものじゃない。さつき言った目に見える場所のポーション4本しか見当たらないね。

ソルビット…畏は見つからないか。じゃあ誰かこつちに取って持って来て。(一同笑)

サイモン…うおー、**全て我輩のものだ!** じゃあMPポーションを手取るぞ。

GM…ガシッ。……「**ラッツベイン**」が発動します。

サイモン…はわー。(一同笑)

タチキリ…あらら。単純に見つけられなかった?

GM…えーっと、「ラッツベイン」の探知値に足りてないのもあるけど……正確に言うと、今のは薬品棚に探知したので**ポーションには探知してない**、という扱いにした。

ウォルロツク…ああ、棚じゃ無くてポーションの方にあつたと?

GM…「ラッツベイン」はアイテムに設置するトラップなんだ。ポーションに設置されているから、薬品棚ではなく置いてあるポーションにトラップ探知しないと見つからない。

ソルビット…そりゃしようがない。

GM…というわけで触ったので……サイモンは難易度13の【精神】判定をしよう。

全て我輩のものだ! よく口だけは強欲になるサイモン。口だけだが。

「ラッツベイン」が発動します。ポーショントラップ事件再び。

ポーションには探知してない。ここでは「薬品棚」と「ポーション4本」は別のオブジェクトとして扱ったということ。そのため、棚を見た時点(調べる前)でポーションがある」と宣言していた。

ソルビット…余裕じゃん。(一同笑)

サイモン…そい。(ダイスを振る) 17。

GM…成功だね。ポーション取った瞬間に意識が奪われそうになるけど……強靱なレムレスな精神を奪うことはできなかったようだ。

サイモン…効かぬ！ バツ！

タチキリ…あちゃー、罫はそつちだったかー、みたいな顔してる。

ソルビット…それじゃあ残りの3本もよろしく。

サイモン…ええー、このまま全部くらっていけど？ (一同笑)

GM…(笑) これは4本セットに1個のトラップをかけてたからもう終わりだね。

サイモン…じゃあ「何だ？」って気持ちのままスツスツと回収しよう。(一同笑)

ウォルロック…一瞬何かレジストしたような気がしたするけど気のせいか？ (笑)

サイモン…我輩の強靱な精神にはこんなもの無意味である！

トラップがあつたものの、被害は無くHP&MPポーションを2個ずつ拾得した一同。

必要に応じてポーションを分配した後、タチキリは早速MPポーションを飲む。フェイトも入れて飲んだMPポーションによりタチキリは13点の【MP】を回復した。

効かぬ！ 精神体であるレムレスが精神を奪われるのは死ぬのと同義だろうか。命懸けの抵抗。

残りの3本もよろしく。適材適所と言えば聞こえはいけども。

「何だ？」って気持ちのまま精神が強すぎて鈍感の域に達した。いや本当に鈍感なだけかもしれないが。

レジスト。「抵抗する」の意味の英語。ここでは「耐えるように動きが止まる」というニュアンスだろう。

フェイトも入れて飲んだMPポーション。サイモン曰く「運命は飲むもの」。

タチキリ…次は紙が乗った机にトラップ探知するよ。(ダイスを振る) クリティカル。

GM…何もトラップは無いです。

タチキリ…じゃあ机の上の紙にトラップ探知。

GM…それは何も無いからいいよ。

タチキリ…オメー、今それをやったばかりだろうよ！(一同笑)

GM…いやほら、ポーシオンはアイテムだから！ この紙はアイテムじゃないから！

その後、本棚もトラップ探知して部屋にトラップが無いことを確認したタチキリ。

安心したところで一行は調べ物を開始することに。

サイモン…それじゃあ、まず本棚を調べるのである。

GM…本棚には様々な本がある。風化もしておらず、手に取って実際に開くことができるけど……残念ながらタイトルも内容も未知の言語で書かれていて読むことができません。

サイモン…バツ！ むむ、読めん！

GM…ソルビットの知力を持ってしても読めないね。

ソルビット…またまたー。判定させてくださいよ。

GM…残念、自動失敗。

今それをやったばかりだろうよ！ その通りではあるが、そこまで嫌がらせをしたいわけではないのだ。この辺の加減は難しいね。

自動失敗 どんなに高い難易度にしても、クリティカルすれば判定は成功してしまう。GMには成功の余地が無いことは判定させない権限があるのだ。

タチキリ…記念に一冊くらい持って帰ろうかな。

GM…——ですが、キミたちは本棚から一冊だけ読める、言語の本を見つめます。

ウォルロツク…おお？

GM…タイトルに『研究録ーベルストラ』とある古びた本を本棚の一番下から発見します。

ウォルロツク…ああ、北の平原で死んだらしい研究者か。

ソルビット…ヤバそうな研究者の人。

サイモン…マッドな匂いするぜ。じゃあ手に取ろう。

GM…これは中身も人の言語で書かれているね。というわけでキミたちは『研究録ーベルス

トラ』を読むことができる。——これだ。（紙を取り出してプレイヤーたちに渡す）

サイモン…で、出たー！　なんかあるー！

タチキリ…やば。

ソルビット…すげー。

ウォルロツク…GMお手製だ。

それは実際に紙に印刷して用意していた『研究録ーベルストラ』の内容だ。

ここでは、次のページにプレイヤーたちに渡した実際の紙の画像を示そう——。

研究録-ベルストラ

聖暦4***年**月*日(光曜日)

偶然にも異世界に高エネルギーの存在を観測。これをグライフと名付け、エネルギーの獲得ができないか検討。

聖暦4***年**月*日(地曜日)

契約術式によりグライフの力を引き出すことに成功。供物の生命力で異世界の壁に穴を開け、グライフのエネルギーを引き出す。

聖暦5***年**月*日(火曜日)

グライフのエネルギーを用いた人体の強化に成功。しかし、グライフのエネルギーに精神が耐えきれず被験者は暴走。力の制御が必須。

聖暦5***年**月*日(水曜日)

契約術式に制御術式を追加することで暴走を抑えることに成功。ただし、グライフのエネルギーはこちらの世界では安定せず、短時間で霧散することが判明。

聖暦5***年**月*日(間曜日)

供物や被験者として数多の同胞の命を犠牲にしたが、やはりグライフは安定しない。犠牲となった者に報いるためにも地獄に堕ちようとも研究の完遂を決意。

聖暦5***年**月*日(運命日)

我が娘イリアがグライフのエネルギーに耐える生命力を持つことが判明。実験へ夢画させる。

聖暦5***年**月*日(火曜日)

娘の生命力を核に契約術式を使用することでエネルギーの安定化が可能か。検討を進める。

聖暦5***年**月*日(風曜日)

これまでの実験でこちらの世界に引き出したグライフのエネルギーが不安定ながらもエリンに存在し続けていることが判明。

聖暦5***年**月*日(光曜日)

エリンに存在するグライフのエネルギーを集めることでグライフをエリンの世界に召喚する術式を構築。核にした生命のエネルギーで異世界とのゲートを開くことで無限のエネルギーを持つグライフを召喚できるはずだ。

聖暦5***年**月*日(間曜日)

制御術式を改良。明日、グライフの召喚実験を行う。核には光栄にも我が娘が選ばれる。いよいよ犠牲となった幾千もの同胞に報いる時が来た。グライフの力で戦争を終結させる。

聖暦5***年**月*日(運命日)

グライフの召喚に成功……が、制御術式が高エネルギーに耐えられず崩壊。無限のエネルギーを放出し暴れる姿はまるで魔獣だ。

グライフの暴走で甚大な被害が出ている。国はグライフの処分を決定。グライフを止めるには核とした我が娘の命を止めるしかない。

あらゆる攻撃を行なうがグライフのエネルギーに守られ娘の命は消えない。

グライフの咆哮が娘の泣き声に聞こえた。我が娘が、痛みが、叫びを上げる。私は道を間違えたのか。これ以上私は何をすればいいか。許さず。

一同………。

受け取った『研究録―ベルストラ』を読む一同。

これまでの不安を超えるような記述に、しばし無言の時間が過ぎた――。

GM……—という研究録を発見しました。

ウォルロック………いや、この状況で娘を“核”云々つていう情報が出てくるのは非常に怖いんだが。

サイモン……やはりミカ殿か……。

タチキリ………うん。

ソルビット……(↑光にかざして血に隠れた部分を読もうとしている)

タチキリ……血は無理だろ。(一同笑)

サイモン……(↑同じく光にかざして血に隠れた部分を読もうとしている)

GM……いや、現実には上から塗られたんじゃないやなくて印刷してるから見えないよ？(笑)

サイモン……わかつてるけどつい(笑)。

ソルビット……やりたくなるのが人間のサガなので(笑)。

ウォルロック……いやしかし………わかつちやいたけど………うん。

見えないよ？とはいえ、物語に入り込んでくれたのだと思えばGM冥利に尽きる嬉しさでもある。用意した甲斐があった。

サイモン…読んだ感じでは思ったほどのマッドさは無いが……やっぱりマッドだな。

GM…——さて、本棚で見つけられるのはこれだけだ。これは重さゼロでどうぞ。

ウォルロック…重要なアイテム枠に収まるやつか。

タチキリ………これ、燃やしちゃった方がいいかもと思った。報告しないで消滅させた方がいい気がするよ。まあグライフを止められるかはわからないけど。いたとして。

ウォルロック…処分するにしても全てのカタが付いてからすべきじゃないか？ 対抗手段も何も確立できてない状態でこれを無かつたことにしたら……なあ。

タチキリ…うーん、これはおいらたちの胸の内にしてしまつて無かつたことにしてしまいたいなあ。国とかに知られてもちよつとアレだと思うんだ。

サイモン…だが、今まさにミカ殿がピンチなのだ。

タチキリ…もちろんそれは何とかするけども。

ソルビット…——まあ、どうするかはおいといて今は先に進もう。

サイモン…次は机だな。

GM…机には紙が広がっていて、その中から以前に見た魔法陣が描かれた紙が見つかります。そこには「契約術式」と「制御術式」と書かれているね。また、「契約術式で力を得るが、耐性の無い者は暴走する」「制御術式を周囲に展開することで必要な力のみを引き出せる」というメモが魔法陣の絵と一緒に書いてあるのも発見できる。

ソルビット…確保ー！

GM…ソルビットは魔法陣の写しも持ってたね。「契約術式」と書かれた魔法陣はおそらく第一話や第二話で見たのと同じもので、ギルガルの時に見たもう一回り大きく描かれていた魔法陣は「契約術式」の周りに「制御術式」も追加された状態であろう、ということが今までに見た魔法陣とこの紙の魔法陣を見比べることでわかります。

サイモン…なるほど。

ソルビット………この術式を報告するかは保留にしよう。

GM…別の紙には、さらに大規模な魔法陣が描かれているものがある。そこには「召喚術式」と書かれていて、横のメモ書きに「カケラの力で異世界を繋ぐため、地下の魔法陣にカケラを埋め込む」とある。また、小さな魔法陣も描かれていて、メモ書きには「核」となる供物に制御術式を埋め込むことで魔獣グライフを操ることが可能」ともあるよ。

ウォルロツク…うーん、核となる供物、ねえ……。

タチキリ…なるほど、四〇〇〇Gがいっぱい必要なのか。

GM………それは「瘴気のカケラ」な？

タチキリ…え、違うの？ ああ四〇〇〇Gを散りばめればグライフを呼べるようになるんじゃないの？（一同笑）

GM…アレはただの換金アイテムだよ！（笑）。ここは「カケラ」としか書かれてない。

瘴気のカケラ 本リアレイの冒頭でも一度書いたが、第三話でタチキリが《ステイル》した四〇〇〇Gの換金アイテム。あくまで換金アイテムなのでシナリオ上の意味は無いよ。

サイモン…——ふむ、何にせよこの部屋はこんなもんか。

ウォルロック…とりあえず、のんびりしてたらマズイってことだけはよくよくわかった。情報が出てくるたびに自分の顔が青くなっていく。

タチキリ…ちよつと急ごうか。さすがに嫌な予感しかしないわ。

サイモン…ミカ殿の命がどんだん危なくなっていく。とにかくメモは全部回収して、本も回収して急いで進むのである。

ソルビット…うん。

ウォルロック…行こう。

GM…それじゃあこの部屋はこれで終わりだ。

サイモン…元の部屋に戻ります。

タチキリ…そのまま下に行くよ。

GM…奥に階段があるね。そのまま降りていくでいいかな？

一同…はい。

▼ミドルフェイス10　↳　蘇るトラウマ　↳

『研究録「ベルストラ」』、「召喚術式」、核」となる供物……。

幻影に隠された部屋で見つけた情報は、ミカの命が危ないことを暗示するものの数々。募る不安を振り払い、一行は先を急ぐべく地下への階段を駆け足で降りて行く。

GM…階段を降りていくと、途中で少し広い部屋に出ます。ここも風化しかけた本や紙、他にも古い機械のようなものや人骨も散乱していて、奥にはさらに地下に続く階段が見えます。で、右側の壁は三ヶ所に窪みがあつて、箱のようなものが置いてある気がします。

タチキリ……よくわからない。

GM…ま、それらをよく見たいところですが……その前に、部屋の中にはキミたちが今までに見たことがあるようなエネミーたちの姿があります。（机にコマを置いていく）

サイモン…くつ、やはりミドル二戦目か。

タチキリ…アレでしょ、見たことあるなら髪の毛を筆られたやつかな。

サイモン…モータイン！（笑）

GM…いや、モータインは前話で捧げられて消えちゃったから……。

ソルビット…もうこの世にはいないはず。

モータイン 第一話のボスだった大柄のフオモールタチキリに自慢の頭髪を筆られて大激怒したのは皆の記憶に残っているようだ。オリジナルエネミーが愛されていて嬉しい限りだが、第三話でギルガルによつて魔法陣の供物にされて消えてしまった。ごめんよ！

タチキリ…異次元から帰ってきたモーティンかもしれない。(一同笑)

GM…(3体のコマを置いて)——というわけで、真正面にいるのがアイアンゴーレム。

ソルビット&タチキリ…は？

サイモン…懐かしいアレだ。

GM…で、キミたちから見て左にいるのがフォモールシューター。

サイモン…デデーン。

ソルビット…うっ、頭が。

GM…右にるのがゴブリンアーチャー。

タチキリ…帰ろう。帰ろう。こいつらダメだ。戦っちゃいけない。(一同笑)

GM…(笑) 見た目はそんな感じですが……装備品は変わっている気がします。ゴブリン

アーチャーが持つてる弓とか、フォモールシューターが持つてる銃とか。

タチキリ…アイアンゴーレムは？

GM…アイアンゴーレムは……なんかこう……キレイ？(笑)

タチキリ…起動してない？

GM…起動してます。

タチキリ…チツ。(一同笑)

サイモン…さてー？

異次元から帰ってきたモーティン。消えたと思った敵が復活するのはよくあること。稀に味方になる。

アイアンゴーレム 第二話で登場。起動しなかったため戦ってはいない。

フォモールシューター 同じく第二話で登場。ギルド屈指の防御力を誇るサイモンを一撃で仕留めた強者。

ゴブリンアーチャー 第一話に登場。タチキリの「HP」を残りにするなど、正式結成前のアフターグロウを窮地に追いやった。

GM…で、キミたちは階段降りてきたところだけ……敵はまだキミたちに気付いていないようだ。ただ、あと一歩でも階段降りれば気付かれるだろう。距離は五メートル、3体のエンゲージは別です。

サイモン…ハッ、みんな生まれ。エネミーが。

タチキリ…んー、このクソ忙しい時に……。…アイアンゴレムか。まだ剥ぎ取ったことないな。

サイモン…どうするか。奇襲を仕掛ける？

GM…残念ながら奇襲はできないな。まだ気付いてないけど、キミたちの方向は見てるからね。

サイモン…階段を降りればバレてしまうか。仕方がない、正面から戦うのである。

GM…ポジションとか飲みたければ今どうぞ。一同…大丈夫です。

GM…それじゃあこのまま戦闘でいいかな？

ウォルロツク…そうなるな。

ソルビット…特にやることはないね。



フォモールシューター



アイアンゴレム



ゴブリンアーチャー

GM…では、キミたちはザツと階段を降りていきます。するとフォモールシューター、ゴブリナーチャー、アイアンゴーレムと、前見た時と装備が変わっているであろう妖魔たちや動きがよりパワフルそうなゴーレムが――。

GM…――前と違って目に光が宿るゴーレムがキミたちの方を見てくる。(一同笑)

サイモン…前に見た顔だな！(笑)――そこをどけ！ 時間が無いのだ！

GM…その言葉には答えることなく、ゴブリナーチャーを弓を、フォモールシューターは銃を、アイアンゴーレムは…：目を、キミたちに向けてくるぞ。――というわけでここで戦闘だ！ 戦闘前は？

サイモン…《スペシャリストI…風》！ 【MP】が少ない！

ソルビット…使うに決まってるだろう！ 《ハンズオブライトI》！ フェイト足りるかなー？

GM…では、戦闘を始めよう！

● 第一ラウンド

■ 行動値

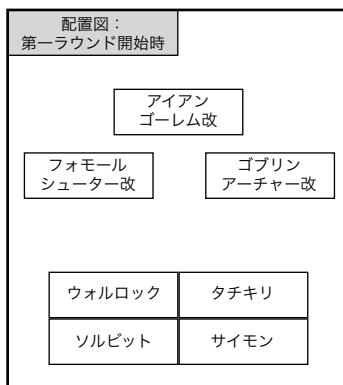
タチキリ…	16
アイアンゴーレム改…	12
ウォルロック…	9
フォモールシューター改…	9
ゴブリンアーチャー改…	9
サイモン…	6
ソルビット…	4

GM…ではセットアップからだ。こちらは無し。

サイモン…《コネクトアイ》！

ソルビット…《エンサイクロペディア》でエネミー識別。(ダイスを振る) 16。

GM…16なら……全部抜けるね。では識別結果を示そう(紙を渡す)。敵はアイアンゴーレム改、ゴブリンアーチャー改、フォモールシューター改の3体だ。



識別結果の詳細は下のコラムを参照ください。

GM…基本的なスキルは前に遭遇した時と変化は無いけど、レベルが上がったりして強くなっているね。

ソルビット…《死角撃ち》出たよー。

サイモン…他とエンゲージするとダメなやつだったか。

GM…対象が他のキャラクターとエンゲージしてたらダメージが上がるスキルだ。以前よりスキルレベルが上がって、よりダメージが増えている。

サイモン…《ゴブリン集団》は意味無し？

GM…モブの《ゴブリン集団》がないから効果は無いね。フォモールシューター改は一部スキルのレベルが上がっているのと、《オフションパーツ》が追加されている。ま、武器が強くなったということだね。そしてアイアンゴーレム改は《二連アイアンビーム》というのが撃てるようになった。

サイモン…それはなんであるか？

エネミー識別の結果

・ゴブリンアーチャー改

分類：妖魔 属性：－
レベル：6 防御：15/4
エネミースキル：
《死角撃ち》2、《零距离射撃》1、《ゴブリン集団》2

・フォモールシューター改

分類：妖魔 属性：－
レベル：7 防御：12/6
エネミースキル：
《異形：照準眼》1、《ワイドアタック》4、《ガンスミス》1、《コンバージョン：ライフル》5、《ホークアイ》3、《オフションパーツ》2

・アイアンゴーレム改

分類：機械 属性：－
レベル：7 防御：20/0
エネミースキル：
《範囲攻撃：白兵》2
オリジナルエネミースキル：
《二連アイアンビーム》1：

メジャーアクション。20m以内の2体に特殊攻撃。ダメージは[2D+30]の〈光〉魔法ダメージ。1シナリオに1回使用可能。

※《トゥールズサイト》の効果で防御は値まで判明している。表記は【物防/魔防】。

《死角撃ち》ゴブリンアーチャーのスキル。攻撃対象が他キャラクターとエンゲージしている場合にダメージを増やす。敵に限らず味方同士のエンゲージでも対象になる。

《ゴブリン集団》ゴブリン固有のエネミースキル。自身も含めてシーンにいる《ゴブリン集団》を持つモブエネミーの教に依るので中とダメージが増えるのだが、ゴブリンアーチャーはソロエネミーで対象外のため、ここではなんの効果も無い。

《オフションパーツ》銃部アケミストのスキル。銃部品を取得することで自身の銃金銃を強化できる。何の銃部品を取得したかは秘密だ。

GM…通常の《アイアンビーム》は単体攻撃なのに対して、これは一度に2体に対してアイアンビームを撃てます。——というところで、エネミー識別は以上だ。

ウォルロック…エネミーのスペックどうこうじゃなくて、自分のリソースが足りなくなりそうという不安が。

GM…そうね(笑)。それじゃあセットアップは終わりです——。

ソルビット…セットアップちょっと待った！ 《陣形》を使いたい。さすがに使わないと全滅してしまう。

サイモン…フォモールシューターにポコポコにされてしまう。悪夢再びだ。

GM…それは大事。どうぞ。

これまでの冒険で出会った強敵たちが相手ということもあり、真剣な相談が始まった。

ウォルロック…範囲攻撃多いし、前衛組はばらけないといけないな。

サイモン…とりあえず足止めのためにアイアンゴーレムに誰かエンゲージするのは確定だ
と思うが、残りをどうするか。範囲攻撃からばらさないといけないけど……。

ソルビット…フォモールシューターはエンゲージしてるやつも撃てたっけ？

GM…フォモールシューターは撃てない。ゴブリンアーチャーは《零距离射撃》がある。

悪夢再びだ 第二話の戦闘では4人のエンゲージが一緒のままフォモールシューターに範囲攻撃され、タチキリを守るために《プロテクション》を使ったら横でサイモンが倒れるという事故が起きた。まさに悪夢。

《零距离射撃》 パッシブのエネミースキル。エンゲージしている対象にも射撃攻撃が可能になる。

サイモン…それならフォモールシューターは二人でエンゲージして睨みをきかせて……睨みをきかせるだけにしよう。(一同笑) タチキリ殿は？ どこ行きたい？

タチキリ…うーん、わからないな。アイアンゴーレムは硬いんだよねー。

相手の防御力や範囲攻撃の有無、PCたちの適性も考えて作戦を練る一同。

悩んだ末、タチキリがゴブリンアーチャー改、ウォルロックがアイアンゴーレム改、サイモンとソルビットがフォモールシューター改にエンゲージすることに。

【物理防御力】の高いゴーレムはメイジのサイモンに任せ、タチキリとウォルロックがゴブリンアーチャーとフォモールシューターをそれぞれの場所から攻撃するようだ。

ウォルロック…アイアンゴーレムを倒すのはサイモン主体に頑張ってもらうしかない。

ソルビット…割とこれはリソース度外視でぶち殺すレベルだぞ。

サイモン………ボス部屋までにMPポーションが転がっていることを信じて頑張る！(笑)
タチキリ…ちよつと、頑張らないとまずいね。

GM…では、それでよろしいですかね？

サイモン…うむ、《陣形》を発動します！

ソルビット…そう、《陣形》を発動した時、既に移動は終わっているのだ！(一同笑)

睨みをきかせるだけにしよう。睨むけど攻撃は別の方
向へ。睨まれ損。

既に移動は終わっているのだ！考えるよりも先に身体が動く！……ということではなく、単にコマを動かしながら相談して、決めた時にはコマが移動済みになっていたというだけ。

GM…(笑) 了解です。ではタチキリから。

タチキリ…ムーブ放棄。マイナーで《ウィンドアタック》。メジャーでゴブリンアーチャー改に武器攻撃。命中判定は……(ダイスを振る) ざつこ。16。

ソルビット…ワンプンで落ちてくれてもいいのよ。

GM…それはどうかな。こつちの回避は $2D+5$ 。(ダイスを振る) 13。失敗。

タチキリ…ダメージロールは $2D+21$ 。(ダイスを振る) あー、期待値だね。28点の物理ダメージ。

ソルビット…28点なら、ゴブリンアーチャーの【物理防御力】は15だから……。

GM…タチキリがゴブリンアーチャー改を斬り裂こうとした瞬間——タチキリのナイフから「ガチン！」という音がする。

タチキリ…は？

確かにゴブリンアーチャーの身体に刃を斬り付けたタチキリがナイフから感じたのは、想像していた肉を切る感触ではなく、硬い金属に当たったような手応え。

——その瞬間、タチキリの目の前にいるゴブリンアーチャーの姿が揺らぎ……その姿はアイアンゴーレムのものへと変貌を遂げた。

ソルビット…は？

GM…トラップの「イリュージョン」だ。このトラップはエネミーにも仕掛けられる。

サイモン…なんだってー！

ウォルロック…う、え、じゃあ俺の目の前にいるのは……？

GM…それはどうかかな？　ただ、タチキリの目の前にいたゴブリンアーチャー改は、アイ

アンゴーレム改が「イリュージョン」によつて姿を変えていただけだったようだ。

タチキリ…え、ダメージは？　通つた？

GM…このアイアンゴーレム改に関してはウォルロックのところにいるゴーレムで識別し

た内容と全く一緒のエネミーだということはわかる。だから【物理防御力】は20だ。

タチキリ…8しか通つてないのか……。

ウォルロック…肉を裂く手応えを期待して斬りつけたら金属の塊だもんなー。そりゃッガ

チン！ッ　つてなるわ。

サイモン…うーむ、なるほど。くつ、そんな仕掛けが。

ソルビット…（GMに）これは見た目が変わつてるだけなんだよね？

GM…能力値は「イリュージョン」では変わつてない。【行動値】も嘘ついてないから、

「イリュージョン」がかかつても元の【行動値】を使つてる。ただ、エネミー識別の内

容は見た目で識別したデータだから実際と違う可能性がある、ということ。

ソルビット…次が【行動値】12の現アイアンゴーレム改が動くのは間違いないのか。

サイモン…ただ本当にアイアンゴーレムなのかはわからないと。

ソルビット…ちなみにトラップの解除される条件は？

GM…今までと同じくメジャーアクションで触るか【感知】判定で難易度14を成功するかだ。今回は攻撃したのをメジャーアクションで触つたのと同じこととして解除したよ。

ソルビット…敵が能動的に動いた場合も解除されない？ 攻撃してきた時とか。

GM…解除はされないけど、攻撃方法は変わらないから何をしてきたかはわかるよ。

ソルビット…現状だとアイアンゴーレムの見た目だけけど、いきなり銃を撃ってきたり、矢が飛んできたりする可能性があるよ。了解です。

サイモン…うーむ、ウォルロックの目の前をやつがフォモールシューターだとやだなあ。

ソルビット…それはヤバイね。とはいえどうしようもないけど。

ウォルロック………正体を知るためにも、先に《カリキュレイト》して目の前をやつに攻撃してみるわ。《カリキュレイト》してアイアンゴーレムつばいやつに《バツシュ》！

(ダイスを振る) 命中は20。

GM…こちらの回避は2D+6。(ダイスを振る) 出目7で13。失敗。

ウォルロック…(ダイスを振る) ダメージは40点、物理。音の感じはどうだー？

GM…弾丸が敵を撃ち抜くと……音の感じは“カンカン”ではなく“ドゥンドゥン”と。

ウォルロック…んー？ 正体を現わせー！

ソルビット…ここがフォモールシューターかゴブリンアーチャーか…次の戦闘配置のス
イツチの仕方が変わるぞ。

GM…「イリュージョン」が解かれ、現れたのは——ライオンの体にヤギと竜の頭部が付
け足され、尻尾には蛇が付いた姿のエネミーだ！

ウォルロック…キマイラー！ PCはわからないけどPLはわかる！（笑）

サイモン…知らないやつだったー！

ソルビット…全然違うやつだった（笑）。フォモールシューターいない可能性あるか？

GM…ふふふ（笑）。そんな生き物なのかもよくわからない四足獣のようなものが現れま
した！ 「グオー！」と咆哮を飛ばしてくるぞ。……とはいえ、40点の物理ダメージは受
ける。こいつはまだ【物理防御力】を教えてないのでHPダメージは不明です。

ウォルロック…だよなー。

GM…では、続いて現れた謎の生物の行動だ。こいつは……目の前にいるなら目の前を殴
るだろうな。ムーブは無し、マイナーで《スマッシュ》、メジャーは爪で《連続攻撃》！

ウォルロック…うげえ、《連続攻撃》か。

サイモン…まー、キマイラだもんなー。結構強いやつだったはず……。

3D+10の命中判定の達成値は23。この攻撃をウォルロックは避けきれず命中する。

《スマッシュ》で強化されたキマイラの攻撃力は3D+37で、導き出された一撃目のダメージは43点。だが、この爪の一撃はウォーリアの高い【物理防御力】とソルビットの《プロテクション》での軽減もあり、12点のHPダメージに抑えることができた。

しかし続く二撃目、やはり命中した爪の一撃のダメージは一撃目を上回る51点。今度は《プロテクション》の防護も無く、爪に切り裂かれたウォルロックは36点ものダメージを受けてしまうが――。

ウォルロック…きつつ！ ……だが残り【HP】14点。まだ立ってる！

GM…くつ、まだ生きてるか。

ウォルロック………これはPLとしての発言だけど、目の前の野郎はどっかの頭から火を吐いてきたような記憶がぼんやり残っている！（一同笑）

ソルビット…余計な情報出すのやめて！ 怖くなっちゃう！（笑）

GM…ライオンの体にヤギと竜の頭部が付け足されてるからね。――こいつは行動終了。

次は【行動値】9のエネミー2体。まずは姿を見られたアイアンゴーレム改からいこう。

タチキリ…えー、ヤダヤダヤダよー。

サイモン…とりあえずお主は全部避けて！ 役目でしょ。

記憶がぼんやり残っている！ 前世の記憶的な何かがウォルロックに危機を知らせたようだ。

GM…アイアンゴーレムは機械だから……目の前にいけば殴るでしょう。パンチ！命中は3D+7。(ダイスを振る) 6・6・6！クリティカル！

一同…はあー!?

サイモン…あちやー。ここはこつちもクリティカルを出すしかないぞ。

ソルビット…タチキリに《アドバイス》！ダイスを1個増やすんだ。

タチキリ…ありがと。(ダイスを振る) ……出た！クリティカル！(↑ガッツポーズ)

一同…おおー！(拍手)

タチキリ…ありがとー！ ……はー、よかつた！

GM…ちつ、避けられたかー。アイアンゴーレム改のパンチがタチキリに当たるかと思われたその時、ソルビットからの確なアドバイスが！

ソルビット…そこ、足下がお留守ですよ。(一同笑)

タチキリ…どつちへのアドバイスだ(笑)。

ソルビット…もつと低く、もつとちつちやく！

サイモン…頭を地面に擦り付ける。(一同笑)

ウォルロツク…土下座か(笑)。

GM…謝つてるみたいになつてる(笑)。足下で小さく屈んだタチキリにパンチは当たらず回避されました。——では次はフォモールシューター改の手番だ。

そこ、足下がお留守ですよ。すごく的確かつ適当なアドバイス。「適当」をどつちの意味で取るかはあなた次第。

サイモン…あとは我輩の目の前のこいつが何なのかだな。

ウォルロツク…こいつが見た目通りなのか。

GM…というわけで銃を持ったフォモールシューターは……銃で殴りかかる！ こいつも

《範囲攻撃…白兵》を持っているので二人とも殴るぞ。

サイモン…ええー！ みんな《範囲攻撃…白兵》持つてる!?

GM…命中は3D+7。(ダイスを振る) 4・4・5で達成値は20だ。

回避が低いサイモンとソルビットは当然回避できない……と思われたのだが、ここでソルビットがクリティカルを出す。よつてサイモンのみが銃身での打撃を受けることに。

ダメージは出目が振るわず33点。サイモンの【物理防御力】である26点は超えたものの、ソルビットの《プロテクション》の軽減が加わることで完全に防がれてしまった。

サイモン…弾いた！ ダメージ無し！

GM…くつ、そりゃ弾くよな。……フォモールシューターが振りかぶった銃をソルビットはとつさに避ける。サイモンは避けられないが――。

サイモン…じゃあ……殴ってきた銃を「ガシッ！」と受け止めるのである！

ソルビット…よし、接触したぞ！ 正体を現わせ！

GM…なるほど。——それもそうだね。いいでしょう。

サイモン…貴様の正体を見せろ！ バッ！（↑ローブを取るような動作）（一同笑）

GM…では、サイモンがガードしながら殴ってきた銃を受け止めると……その銃は腕であることがわかる。——敵はアイアンゴーレム改だ！

サイモン…ええー!? こっちもアイアンゴーレム!? ぐぬぬ、こいつはきついぜ！

ウォルロツク…頑張れサイモン！ 目の前のやつをマジで倒せ！

GM…さて、これで二体目のアイアンゴーレム改の行動も終了。次はサイモン。

サイモン…どうするかな。……とりあえずタチキリ側のアイアンゴーレムをさっさと倒して合流してもらおうか。

ソルビット…そうだね。まずはそこを落とそう。

サイモン…《フアランクスクラッシュ》、《ウィルパワー》を使用！ そしてタチキリ側のアイアンゴーレム改に《エアリアルスラッシュ》だ！（ダイスを振る）命中は24！

GM…回避は2D+5。（ダイスを振る）12。回避失敗。

サイモン…うおー、全部6！（ダイスを振る）出目23で……56点の〈風〉魔法ダメージ！

ウォルロツク…おお、全部ではないけどほぼ6・5だ。

GM…アイアンゴーレムは【魔法防御力】ゼロ、素通しで56点通った！ サイモンの風で切り裂かれた繋ぎ目とかがバチバチいつてるけど、まだ倒れない！

いいでしょう。もちろんメジャーアクションで触ったわけでは無いのでルール上は「イリュージョン」を解除しなくてもいい。だが、攻撃を完全に防ぎ切ったという事実と受け止めるという動作がとも自然だったため、PLの機転を受け入れた形だ。せつかくのTRPG。ルールより雰囲気や大事にしたいじゃない？

バッ！ 別に何かを着ることで姿を隠してるわけじゃないよ？

ソルビット…次は俺だ。さて……。

ウォルロック…頼む、《ヒール》が欲しい。

ソルビット…《ヒール》は打つよ。まずはムーブで離脱。エンゲージ外れればどこでも変わらないか。ちよつと後ろに移動して……メジャーでウォルロックに《ヒール》。ここでクリティカルしてくれると嬉しいけど……（ダイスを振る）残念、5・6。回復は頼む！（ダイスを振る）お、結構良い。32点回復！

ウォルロック…よし、【HP】46点になったぜ！

ソルビット…フェイトがきついなー。セットアップで《ヒール》を使うのは辛いか……。

あとはポーションで耐えてくれ。

サイモン…とにかく《連続攻撃》が痛いのである。

ウォルロック…ほんと、それがよろしくないな。

GM…——ではクリンナップ。……何もなしだね。次のラウンドだ。

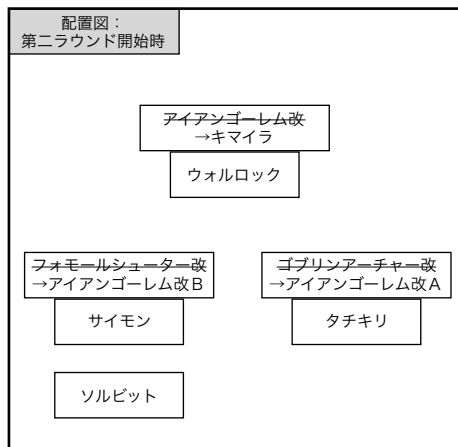
● 第二ラウンド

■ 行動値

タチキリ…	16
アイアンゴーレム改 ↓キマイラ…	12
ウォルロック…	9
ゴブリンアーチャー改 ↓アイアンゴーレム改A…	9
フォモールシューター改 ↓アイアンゴーレム改B…	9
サイモン…	6
ソルビット…	4

GM…では、第二ラウンドのセットアップだ。こちらは無し。
サイモン…《コネクトアイ》をまた使うぞ。

ソルビット…《エンサイクロペディア》。謎のキマイラに！（ダイスを振る）18。
GM…識別値14なので成功だ。敵は予想通りキマイラです。



謎のキマイラに！謎の名前を知っているというソルビットの謎。

■ キマイラ

分類…人造生物 レベル…8 属性…無 防御…21/4

エネミースキル…《スマッシュ》1、《連続攻撃》1、

《ブレス…火》1、《範囲攻撃…白兵》2



キマイラ

ソルビット…スキルは……げ、本当に《ブレス…火》がある。やめて。

GM…キマイラは人造生物で、遺跡や魔術師の研究所で番人として使われることも多いエネミーだ。《ブレス…火》は射程20メートルで範囲（選択）の〈火〉属性の特殊攻撃。

ウォルロツク…みんなエンゲージ切ってるから範囲なのはまだいいけど、遠距離で魔法ダメージが飛んでくるのがよくないな。

GM…そして、実はキマイラの方がアイアンゴーレムより「物理防御力」が高い。

ウォルロツク……俺がさつき撃つたダメージ、半分くらいしか通ってないのか!? 銃撃した音はッカンカン”じやなかつたけど、手応え的にはむしろ硬かったのか……。

GM……ではセットアップは終わり。タチキリの手番から。

タチキリ……目の前（アイアンゴーレム改A）を殴る以外の選択肢ないよね。

サイモン…待機という選択肢は？ 我輩の魔法で倒せれば他の打点に移せるのでは。

アイアンゴーレムより「物理防御力」が高いGMも「こんなに物防高いの?」と驚いたのだが、これはエネミーガイドのデータをそのまま調整無しで使用している。これがレベル8の強さだ!

ソルビット…いや、【行動値】で考えるとタチキリとウォルロックでアイアンゴーレムを倒せれば行動前に潰せるんじゃないか？

ウォルロック…やつはタチキリとサイモンの攻撃で既に64点はくらってるはず。俺も《バッシュ》で目が安定すれば40点くらいは出せるから、ギリギリ倒せるかどうかだな。

サイモン…ふむ、なるほど。まあ落とせなかつたら次のラウンドに持ち越しでもよいか。

タチキリ…よし、じゃあ大人しく殴る。マイナーで《ウインドアタック》を使用して武器攻撃。(ダイスを振る) お、6・6・2でクリティカル！

ウォルロック…おお、いいぞ！

GM…回避は2D+5。(ダイスを振る) 失敗。

タチキリ…ダメージはクリティカルで増えて4D+21に。(ダイスを振る) 高い、41点！

一同…おー！

GM…21点くらいか。……【HP】73点に対して累計ダメージが85点！ 倒れた！

タチキリ…よっしゃー！

サイモン…パチパチパチ (↑拍手)

ソルビット…ベリーナイス！ これはでかい！

GM…アイアンゴーレム改Aはそのボディでタチキリの剣撃を弾くかと思ったが……的確に関節の隙間を切り裂かれ、その機能を停止します。シューーン。

タチキリ…よーし!

GM…だが、次はキマイラのターンだ。まあ、目の前にいるならそこを殴るかな。

タチキリ………これクライマックスだっけ?

サイモン…残念だったな。この後グライフが控えてるんじゃないよ。

ソルビット…マジで後続来るの待つのワンチャンあるよ。

サイモン…「騎士団到着したか! ちよつとMPポジションくれ!」と言うと(笑)。

ソルビット…それぞれ。ちよつとかっこ悪いけど。……大丈夫! うちはいつもかっこ悪

いから! (一同爆笑)

サイモン…ちよつと今度からMPポジションを5本ずつ持つのを義務化しよう。

タチキリ…金余ってるしね。

GM…稼いでるのになぜかみんな貧乏性だよね(笑)。さて、キマイラは《スマッシュ

と《連続攻撃》で目の前のウォルロックを攻撃するぞ。命中は……(ダイスを振る) 19。

ソルビット…19だと3Dになつても避ける目はほぼクリティカルオンリーか……。3Dで

も6・6狙いはきついよなー。すまんが《アドバイス》は温存しよう。

ウォルロック…そのまま2Dで。(ダイスを振る)——はっ、はっ。(↑息が荒くなる)

GM…ん? ……6・6振ったー!? 2Dでクリティカル振りやがった! (一同爆笑)

ソルビット…え!? ウソでしょマジで!? (爆笑)

……これクライマックスだっけ? 続く強敵との戦いに疲れてきた声。でも残念ながらミドル戦闘です。

うちはいつもかっこ悪いから! ギャグシーンからの最後は熱く締めるのがアフターグロウ流。おかげさまでリプレイも楽しく書かせてもらってます。

ウォルロック…俺も目を疑ったわ！（笑） 首の皮繋がった！

GM…素早く振り下ろされるキマイラの右手の爪だが、ウォルロックはギリギリで回避に成功だ。……だが、まだ左手がある！ 《連続攻撃》の二撃目いくぞ！

二度目の回避は失敗し、ダメージロールは前回以上の53点の物理ダメージを弾き出す。

だが一撃目を回避したことで温存できた《プロテクション》で軽減され、そのダメージは18点まで抑えられる。結果、ウォルロックは残り【HP】28点でこの場を耐え抜いた。

GM…くそー、一回目が回避されなければ落とせてたなー。

ウォルロック…なんとか生きた……。本当に一撃避けれてなかったらここで沈んでたわ！

ソルビット…あぶねー。

GM…ま、とにかく生き残った。次は【行動値】が同値なのでPCのウォルロックから。

ソルビット………どうかな、先にキマイラ落とすか？ ゴーレムが二連ビームを撃つ前に倒したい気持ちもあるけど……。

ウォルロック…まずは目の前のキマイラの方がいいんじゃないか。

サイモン…二連ビームは2体やられるだけだから、最大ダメージがそこまで高くなければなんとかなるであろう。さすがに一撃で死ぬようなビームはこないはず。

タチキリ…でもアリアンのゴーレムだしなー。

ウォルロック…とりあえず…：俺は目の前のこいつをぶん殴る！ キマイラに《デスタージェット》、《バッシュ》で攻撃！（ダイスを振る）命中の達成値は19。

この攻撃にキマイラは回避失敗。ウォルロックの銃撃は53点の物理ダメージを叩き出し、ばら撒かれた銃弾に撃ち抜かれたキマイラは32点ものダメージを受ける。

GM…ぐぬぬ、さすがだなー。

ウォルロック…前のラウンドと合わせれば、これで累計ダメージ50点くらいか？

ソルビット…お、ワンチャン落とせるぞ。このままアイアンゴーレムは無視して倒すか。

GM…キマイラはバッシュバッシュと撃たれて唸っている。三つの頭から「グオオ」とか「ギャオー」とか「メエー」とか。

ウォルロック…ヤギ部分の声！（笑）

タチキリ…でも現実で禍々しい声上げるのはヤギなんだよねー。

ソルビット…結構エグい声してるんだよね（笑）。

GM…さて、次は…：アイアンゴーレム改Bだ。目の前が一体になってしまったし、片方がやられてしまったから——ここは《二連アイアンビーム》起動！

アリアンのゴーレムアリアンロッドのエネミーにはレベルが設定されており、PCのレベルに合わせて適正な戦闘ができることになっている。…：が、ことゴーレムに関しては「レベル詐欺」と言われ、レベルだけを見て初心者冒険者が戦うと簡単に全滅することがよくある。公式のサンプルシナリオですらゴーレムが出るよく事故した。GM諸氏は留意されたし。

現実で禍々しい声上げるのはヤギ。日本語の文字では「メエー」と可愛く書く鳴き声だが、実際の音で「ウアー！」みたいな「おじさんの叫び声にしか聞こえない」と話題になったことがある。面白いので気になった人はYouTube等で検索してみよう。ちなみに実際には羊もヤギも鳴き声は個体差が大きく、可愛げのある「メエー」もいるし、ピブライトな「ンエエエー」とか低音な「アアー」とか本当に色々だ。ヤギは声に込められた感情を区別できるとの研究結果もあるよ。

サイモン…うひゃー！

GM…機械なので対象はランダムでいこう。どれが危険度が高いかは判定できなかった。

ダイスロールの結果、ソルビットとウォルロックの二人にビームが放たれることに。

ウォルロック…やめろー！ 俺の「HP」なんぼだと思ってるんだー！

GM…命中判定は2D+7。(ダイスを振る) 14です。

ソルビット…ーウォルロックに《アドバイス》！ ここはなんとか避けてくれ。俺は当たっても《プロテクション》使えばなんとかなる。

ウォルロック…当たったら本当に死にかねない。フェイトも1点使って4Dで回避！（ダイスを振る）よし、クリティカル！

タチキリ…おお。

ソルビット…ナイスナイス。避けたのが大事。(ダイスを振る) こっちはダメだ。

GM…ビームに対してウォルロックはまたもや華麗な回避を見せるが、ソルビットには直撃する。ダメージは2D+30の〈光〉魔法ダメージ！（ダイスを振る）37点！

ウォルロック…回避してなかったら死んでた！（笑）

ソルビット…自分に《プロテクション》。これが光の加護だ！（ダイスを振る）でかい！

俺の「HP」なんぼだと思ってるんだー！ 28点

一同：おおー！

GM：6・6・5・4！ 自分に優しい（笑）。

ソルビット：23点軽減に【魔法防御力】が7で……7点くらい。ふー。

GM：くそー。アイアンゴーレムの二連ビームはほぼ防がれたか。続いてはサイモン。

サイモン：……5Dの期待値っていくつ？

ソルビット：17.5。

サイモン：（紙に数字を書きながら）17.5……47.5……54.5……。

ソルビット：もうダメだ、期待値の計算し始めたらやばいぞ。（一同笑）

ウォルロック：そんなにもりもりしなくても、普通に殴って当たれば落ちるはず。

サイモン：……よし、いつも通りに殴ればオツケーなはず。キマイラに《フアランクス

ラッシュ》《ウィルパワー》《エアリアルスラッシュ》！（ダイスを振る）命中は19！

GM：キマイラの回避。（ダイスを振る）13で失敗。命中です。

サイモン：（ダイスを振る）51点の《風》魔法ダメージ！ くらえー！ ふーん！

GM：47点くらいです。累計が98点で……くっ、【最大HP】を超えたか。倒れた！

ウォルロック：よし！

GM：サイモンの《エアリアルスラッシュ》の刃でキマイラの首が全て弾け飛んでいく。

サイモン：（腕を振りながら）フーン、フーン、フーン！

期待値の計算し始めたらやばいぞ。小数点以下を丸めずらせずに計算し始めるのはさすがにやばいとGMも思います。

GM：ライオンの頭！ 竜の頭！ ヤギの頭！（笑）【HP】は87点でした。

ソルビット：【HP】高えよー！ ボスカよー！

GM：いや、ボスはもつと【HP】高いから。前回でも100点超えてるから。

ソルビット：知ってますけどー！ そうじゃないんですよー！ もっと弱い方がプレイヤーは喜ぶんですよー！（一同爆笑）

GM：いやいや、強い敵に勝ち抜くのもいいじゃないか（笑）。

ソルビット：勝てる状況ならいいんだけど、開幕の絶望感ったらなかったし。（一同笑）

GM：わはは（笑）。まあそのための「イリュージョン」だったからね。

サイモン：結構「やられたな」つてなったなー。

GM：さて、残りはアイアンゴーレム改Bのみになりました。——続いてソルビット。

ソルビット：ウォルロックはもう《ヒール》いらさないよね？ 接敵しないだろうし。

ウォルロック：後でポジション飲むで大丈夫だ。

《二連アイアンビーム》も使い終わり、あとはパンチでの白兵攻撃しかできないアイアンゴーレム改ならサイモンの防御力で耐え切れると踏んだ一同。全体の【MP】を温存するため、ソルビットはタチキリに《エンチャントウエポン…無》を使い、武器攻撃を魔法ダメージに変更。【MP】を消費せず通常の武器攻撃で倒すことを考えたようだ。

タチキリ…よし。これなら素殴りでいけるね。

サイモン…我輩も《カバリング》くらいなら【MP】許容できるんで。

ソルビット…俺もまだウォルロックに《エンチャントウェポン…無》を使ってもいいくらいにはある。——これで行動終わり。

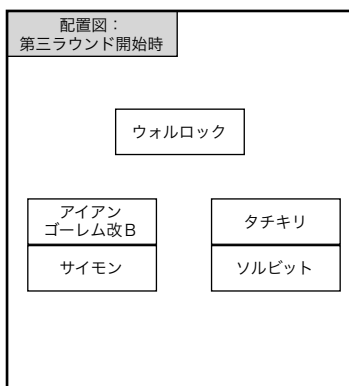
GM…ではクリンナップ…何もなしかな。第三ラウンドに移ろう。

● 第三ラウンド

■ 行動値

タチキリ…	16
ウォルロック…	9
アイアンゴーレム改B…	9
サイモン…	6
ソルビット…	4

GM…では第三ラウンドだ。セットアップ。



一同…何もないです。

ソルビット…もう【MP】の余裕がない。

サイモン…3回も積んでられないのである！

GM…(笑) ではタチキリから。

タチキリはムーブで最後のアイアンゴーレム改Bにエンゲージ。【MP】を使わず両手の短剣での武器攻撃で倒しにかかる。【MP】を使わず両手

攻撃は命中。スキル等で何も強化していないダメージは20点と低いですが、魔法の力を帯びた斬撃はアイアンゴーレムには素通しとなり、そのまま20点のHPダメージを与える。

GM…20点そのまま通るぞ。ソルビットの特定じゃない信仰の光によってアイアンゴーレムの鎧を切ることができません。

ソルビット…とりあえず七つの神様を信仰してればオツケーパワー！（一同笑）

タチキリ…有象無象の神々の力（笑）。で、まだ生きてる？

ソルビット…初ダメージだよこいつ。

タチキリ…今心折れそうになったわ。

ウォルロック…次は俺だが……もう【MP】が《バッシユ》3発分しかない。

サイモン…待機して魔法ダメージにしてもいいのでは？

ソルビット…いいね。《エンチャントウェポン…無》してから通常パンチでいいよ。

ウォルロック…そうだな。そうしてから素殴りの方がいいな。待機で。

GM…圧倒的効率。

待機したウォルロックの次、アイアンゴーレム改Bは負けじとエンゲージしているタチキリとサイモンに範囲攻撃のパンチを繰り出す。…：が、ここでタチキリがクリティカルで回避成功。サイモンには命中するが、《カバリング》のコストが節約されることに。

命中したサイモンには35点ダメージのパンチを浴びせるものの、やはりサイモンの高い【物理防御力】とソルビットの《プロテクション》によりノーダメージで終わった。

《カバリング》のコストが節約される《カバリング》のコストは2。決して多くはないが、燃費の悪いサイモンにとっては2でも死活問題だそう。

サイモン…ゴーレムのパンチを「ガシッ！」と止めて、ふん、効かんな、と。

ソルビット…おお、かつこいいー。

GM…ソルビットの力も入ってるけどね。（一同笑）

サイモン…実はこつそりサポートしてもらっているのだ。

ウォルロック…障壁越しに受け止めてると（笑）。

タチキリ…おいらは隠れてた。地竜がすごい勢いでサイモンの影に隠れる。（一同笑）

その後、サイモンは【MP】を温存すべく行動放棄。ソルビットはウォルロックにエンゲージして《エンチャントウェポン…無》をかけ、銃撃を魔法ダメージに変更する。

待機していたウォルロックも【MP】温存のため《バッシュ》すら使わない射撃を放つ。魔法を帯びた銃弾はゴーレムの硬いボディを全て貫通し大ダメージ。一応生き残ったアイアンゴーレムだが……続く第四ラウンドでタチキリの短剣に斬られ倒れるのだった。

* * *

ソルビット…長く苦しい戦いだっただけ……。

タチキリ…本当だよ。(一同笑)

ウォルロック…だがしかし、真の敵はまだいる！

GM…まだ終わりではないぞ。……とはいえ戦闘は終了だ。ドロップ品の処理をしよう。

ドロップ品決定ロールではアイアンゴーレム改からは鉄(一〇〇G)を3個獲得。そしてキマイラのドロップ品に挑んだタチキリは《トレジャーマニア》を使用、14を出すことで最大ランクのドロップ品——キマイラの頭(八〇〇G)3個を獲得した。

キマイラの頭(八〇〇G)
「思ったより安いな」とはソルビットの談。GMが思うに、ただくつつけただけなので元の頭はそんなに珍しくないのだろう。

タチキリ…もう持てなくなった。誰か持つてー。

サイモン…じゃあ《ギルドハウス》を呼ぼう！

ソルビット…これって、演出的にはどうしてるの？

GM…ギルドハウスにアイテムを転送することになるね。

ソルビット…ああ、送るだけなのか。

GM…で、なんか知らんけど送ると勝手に売られる。(一同笑)

サイモン…問答無用で売却される(笑)。では《ギルドハウス》承認！ ポンツ。換金ア

アイテムは全部売るのである。——で、おいくら万円？

タチキリ…えーつと……五八〇〇G。これに加えて最初のお使いで一二〇〇Gももらつて

るから、今回の冒険では今の時点で七〇〇〇G手に入れてるね。

サイモン…お、いいではないか。既に消費分を取り戻したぞ。

その後、一行は消費した【HP】と【MP】を《ヒール》とポジションで回復していく。

【HP】は概ね回復はできたが、やはり【MP】の回復量が足りず……。

GM………さて、回復は終わったかな？

《ギルドハウス》 レベル1のギルドサポート。ギルドの拠点を所有し、手に入れたアイテムをいつでも転送できることを表す。

送ると勝手に売られる 記の通り、フレーパーには「転送できることを表す」と書かれているのに、使用した時の効果は「任意のアイテムを売却する」となっている。拠点到転送すると勝手に売却される……アリアンの七不思議のひとつ。

ソルビット…——ちょっと打ち合わせをする時間をください。かなり切実。【MP】の状

況を確認したい。それとMPポーションはみんなもう無い？ 俺は後1本。

ウォルロツク…ポーションはもう無い。【MP】もまだ30点くらい減ってる状態……。

サイモン…ハイMPポーションが1本あるにはある。【MP】は24点減っているな。

タチキリ…おいらも無い。【MP】が20点足りてないからMPポーションすごく欲しい。

GM………えーつと、みなさんお忘れかと思えますけど、部屋に入った時に言った通り、

右側の壁に三つの窪みがあります。敵がいなくなつてゆつくり見れる環境になつたよ。

ソルビット…そういうえば、そこに箱があるつて言つてたな。

サイモン…そうであつた。戦闘前にそんな描写があつたのである。

GM…ちなみにこのシーンでいきなり戦闘に入らなかつたのは、あのタイミングで【感

知】判定すれば「イリュージョン」を見破ることもできる、というための間だつた。

ウォルロツク…あー。あそこで怪しんで確認すれば分かつたのか。

タチキリ…入り口の扉で【感知】で解除できるつていう情報はもらつてたもんね。

GM…それに、ここに妖魔がいるつても結構おかしい話なんだ。ま、気付けるとは思つ

てなかつたけどね。

ソルビット…言われてみれば確かに……流れるにはおかしいな。今まで出てきた敵だつた

からいてもおかしくないのかなー、とつい思つてしまった。

妖魔がいるつても結構おかしい話。妖魔は魔族の命令に従つて行動することも多いため、魔族であるダンタリオンのアジトにいるの
がありえないことはない。ただ、人間を惑わして食べ物にさせてたような妖魔をアジトの守りに使うとは考えにくいだろう、という考
えからこう発言している。

サイモン…巧妙だったな。これまでの敵のボスラツシユなのかと。……それじゃ先に窪みにある箱とやらを漁ってみるか。MPポーションが出るかもしれない。

タチキリ…そうだよ。窪みを調べよう。

GM…窪みは三ヶ所あります。遠目に見た感じ、まず右側には金庫らしきものがある。表面に何か魔術的な紋様が施された箱だね。もちろん鍵がかかっている。【鍵A】です。

サイモン…ほほー。

GM…真ん中にあるのは右側と違ってただの四角い石……にしか見えません。開けたりとかできそうには見えない四角い石が置いてあります。

ソルビット…ふむふむ。

GM…左側には右側と同じような金庫があります。やつぱり鍵はかかっていますが、右側の金庫よりは複雑そうな鍵です。——というところまでが遠目で見てわかる情報。

タチキリ…真ん中の四角い石に【感知】判定をしたい。明らかに怪しいし、「イリュージョン」だったら看破しておきたい。

GM…なるほど、どうぞ。

全員で【感知】判定を行なうが、達成値は最大がタチキリの12で怪しい点は見つからない。「イリュージョン」は難易度14のため、仮にかかっても解除できない達成値だ。

【鍵A】 オブジェクトに鍵を掛けるトラップ。特別な条件でしか解除できない
【鍵B】と異なり、通常のトラップ解除で開けることができる

GM…キミたちの目には四角い石にしか見えないね。

サイモン…全員の見解は「ただの石」！（笑）

ソルビット…とりあえず後回しにしようか。

タチキリ…先に開けれそうな箱からかな。一個取ると他が消えるとかありそうだけど。

ウォルロツク…ポツシュートはあり得るな。

タチキリ…それじゃあ右側の開けれそうな金庫から。魔術的な紋様があるんだっけ？

GM…紋様は鍵じゃなくて金庫そのものに付いてるね。紋様について調べるなら【知力】で判定してもいいぞ。難易度は12。

タチキリ…メイジ、あの紋様知らない？

サイモン…えー、知らない。（一同笑）

ソルビット…俺が見よう。（ダイスを振る）お、12で成功。あ、アレは！

GM…成功だね。見たところ、紋様には金庫の中の時間を遅らせる効果がありそうです。

ソルビット…ほほう。アイテムの劣化を防ぐためか？

タチキリ…にくとか？

ソルビット…嬉しくないな。

サイモン…野菜の方がいいな！。

全員の見解 こういう時は本当に仲良しなアフターグループ。良いと思います。

ポツシュート テレビ番組『世界・ふしぎ発見！』で司会の草野仁さんが使うセリフ。クイズの不正解者のひとし君人形を没取する時に言うことから、何かを没取する時によく使われる。♪チャイラツ、チャラツ、ズーン♪

知らない 魔法は得意だが異世界人なので知識は少ない。感覚派の魔術師。

にく 【HP】が回復する食糧アイテム。文字通り動物たちの肉のこと。放置すれば腐るだろうね。

野菜 【MP】が回復する食糧アイテム。新鮮な野菜で回復量は3点なので、しなびた野菜だとどうなるのだろうか。

ソルビット…そういう問題じゃねえよ！（笑）

タチキリ…それじゃあその冷凍庫にエンゲージしてトラップ探知。（ダイスを振る）20。

このトラップ探知で、「鍵A」の解除によって起動する「毒ガス」と付随した「ワイルドレンジ」を発見。誤って起動すれば部屋全体が「毒ガス」のダメージを受けるものだ。

ここはシーフの腕の見せ所。タチキリは解除値13の「毒ガス」の解除に軽々と成功。さらに解除値12の「鍵A」もあつという間に解除し、無事に箱を開けることができた。

GM…解除成功だね。中を開けるとふわっと白い霧が……出るわけではない。中からハイHPポーション1本とハイMPポーション2本を手に入れました！

ウォルロツク…やったー！

タチキリ…ありがたえ。

ソルビット…このGM神かよ（笑）。それじゃあ、とりあえず――。

タチキリ…――ポーションにトラップ探知だ！

GM…ああ、えつと、今回は出てきたものだから大丈夫。さっきのは最初から見えてたものなのでオブジェクト扱いでトラップを仕掛けたけど、今回のように開けて出てきたものにはトラップは仕掛けてないよ。

冷凍庫 そんな現代の白物家電はここにありません。

「ワイルドレンジ」 レベル6のトラップ。他トラップの対象を場面／視界に変更する。本来は「対象・単体」のトラップにしか設置できないのだが、ここではGM裁量で「対象・範囲」である「毒ガス」に設置している。

ふわっと白い霧 ちなみに冷凍庫等を開けた時に見える白い煙のようなもの。正体は、内部の冷気によって暖かい外気が急激に冷やされることで水蒸気が水滴となったもの。正確には冷凍庫内からは出てきてない。そしてこの箱は冷えてはないので白い霧は出ない。

ポーションにトラップ探知だ！ GMに対して不信感MAX。あれだけトラップ仕掛けたらそうなるよな。

タチキリ…ああー。はいよ。

ソルビット…分配は後で考えるか。(GMに)ちなみにこの金庫って取り外せます？

GM…ん？ ……まあ普通の箱として取れるとは思うが。

ソルビット…魔術的な紋様の効果は？

GM…それは開けたら消えちゃう。ただの金庫。重量8くらいの金庫。

ソルビット…じゃあいらないや。(一同笑)

タチキリ…——えつと、おいらのポーションを一旦みんなに預けておくれ。それでおいらはポーションを持たずに左側の箱へ行くよ。

GM…そうね、たまに所持品のアイテムを壊してくるトラップもあるからね(笑)。

一同…ああー。

ウォルロック…それじゃ預かっておくよ。

タチキリ…女の感よ。(一同笑) 複雑な機構の金庫にエンゲージ。

GM…見ると分かるけど、箱には「複雑な鍵」になった「鍵A」が掛かっている。「複雑な鍵」は解除に失敗するとMPロスを受けます。今回は5点のMPロス。

ソルビット…そういうことか。結構ロスでかいなー。

ウォルロック…それは(ポーションを)飲む前に行かなきゃダメだな。

タチキリ…でしょ。——とにかくトラップ探知。(ダイスを振る) 16。

じゃあいらないや 使えるものは何でも使おうとするソルビット。冒険者らしくて好きなのだが、油断できないのでGMは大変です。

所持品のアイテムを壊してくるトラップ 世界にはポーションを腐らせる沼や乗物を破壊する牙やどんな所持品も吸い込み砕く機械などがある。恐ろしいことを考える人がいるもんだ。

女の感よ 十才の女の子の発言では無い。

「複雑な鍵」 「鍵A」に設置するトラップ。効果は本文の通り。本来はカスタマイズ不可となっているのだが、これは通常よりMPロスの値を増やしている。

GM…16で見つかるものは無いですね。

タチキリ…それと「イリユージョン」対策に【感知】判定。(ダイスを振る) 12。ダメ。

GM…何も気付かないね。仮に「イリユージョン」だとしても見破れてない。

サイモン…まあ「イリユージョン」は触ればわかるから。

タチキリ…じゃあ解除するために触ろう。

GM…触ろうとしたところで……危険感知判定をお願いします。難易度は不明。

タチキリ…くたばれ。(一同笑) (ダイスを振る) うーん、13。

GM…残念、ギリギリ足りないな。……タチキリが鍵を触った瞬間、鍵の姿が変化している。タチキリが触ったのは見えていた「鍵A」と「複雑な鍵」のセットではなく………実際

は「アイテムクラッカー」というトラップだ。爆発します。どーん！

タチキリ…うへえ!? 危ねえ!

GM…この爆発で金庫とその中身のアイテムが消滅。さらにタチキリは「3D+10」点の貫通ダメージを受けるぞ。(ダイスを振る) 20点の貫通ダメージだ。

タチキリ…死ぬ。

ソルビット…さすがに死なないだろ(笑)。——とはいえ《プロテクション》で守ろう。

(ダイスを振る) ……出目18でちょうど20点軽減! ノーダメージだ!

タチキリ…ちょうど弾いた! 神かこいつ。今日は優しいな。(一同笑)

危険感知判定をお願いします
す。どんなに気をつけて行動しても、感知型のトラップは危険感知でしか発見できない。すまんね。

「アイテムクラッカー」

レベル4のトラップ。効果は本文の続きをどうぞ。
うへえ!? アイテムクラッカーという名前から、直前の話にもあった所持品が壊される類のトラップと思っ
てかなりビビったようだ。
実際は本文にある通り、所持品ではなくトラップが設置されたアイテムが破壊されるので安心。

GM「おお、さすが。——タチキリが鍵かと思って触った瞬間、爆発を察知したソルビットの《プロテクション》によってタチキリは守られる！」

ソルビット「《プロテクション》のポーズ！（両手を前に出して）ほあ〜！（一同笑）」

タチキリ「その時不思議なことが起こった。（一同笑）アイテムだけ消滅しちやっただか。」

GM「残念ながら金庫は「アイテムクラッカー」で中身のアイテムごと破壊されます。」

ウォルロツク「パーン！と。」

タチキリ「あー、アイテムが……。ところで、今のは実際何が起きたの？」

GM「今のは「フルイリユージョン」というトラップだ。効果は「イリユージョン」と変わらないけど、こっちは愚か者には見破れないと言われるトラップで【感知】判定ではなく【知力】判定で見つけられない。ここではその効果で「アイテムクラッカー」の見た目を「鍵A」と「複雑な鍵」のセットに変えていたんだ。」

ウォルロツク「うぐ、なるほど。」

GM「さっきの危険感知に成功すれば触る前に「フルイリユージョン」の存在を察知できたんだけど、難易度14に1足りなくて失敗。ここは事前に「フルイリユージョン」を見抜ける可能性はほぼ無いから、危険感知で見破るしかなかったんだ。」

タチキリ「そうだったのか。……ま、見破つてもおいらには解除できなかったね。サイモンやソルビットに頼むことになったた。」

その時不思議なことが起こった。特撮『仮面ライダーBLACK RX』で主人公が危機に陥った時に起こる御都合主義奇跡に対するナレーション。どんな奇跡もこれで説明できる。できてない。

「フルイリユージョン」レベル4のトラップ。効果は「イリユージョン」と同じだがレベルは高い。その他の違いは本文を参照。

ウォルロック…そうなるな(笑)。

ソルビット…これはしょうがない。……じゃあ、ついでに真ん中也触ってみるか！(笑)

タチキリ…せっかくだから行くか。真ん中の箱にエンゲージしてトラップ探知。(ダイスを振る)

えーっと(計算中)……**なんかもう出目が信用できなくなってきた。(二回笑)**

ソルビット…出目は信用しようぜ(笑)。

GM…出目は出目でしかないから(笑)。

タチキリ…達成値は17。

GM…17ね。目の前のものはただの石にしか見えてなかったんですが……なにやら魔術的

な鍵が隠されていることをタチキリは発見した。具体的に言うとな「マインドロジック」と

「複雑な魔法鍵」を隠していた、「**コンシール**」というトラップの探知値13を見抜いた。

タチキリ…ふむふむ。

GM…「マインドロジック」は魔法的な鍵で、難易度13の【精神】判定に成功すると鍵を

解除できる。ただし、「**複雑な魔法鍵**」が付いているため「マインドロジック」の解除に

失敗すると5点のMPロスを受けます。

ウォルロック…【精神】高い人ー？

サイモン…はい。我輩は【精神】8あるぞ。**難易度13なら余裕である。**

タチキリ…お願いしますよ。

出目が信用できなくなってきた。――(振る前に)良い出目を出せる気がしないという意味の発言ではなく「(振った後に)この出目が信用できない」という意味。自分のダイスの見たままは信用してください。

【**コンシール**】 レベル1のトラップ。シークレットではないトラップをシークレットにする(隠す)ことができる。トラップ探知で達成値13以上を出せば自動的に解除され、トラップ解除をする必要はない。

【**複雑な魔法鍵**】 オリジナルのトラップ。前述の「複雑な鍵」と同じ効果を「マインドロジック」に適用する。

難易度13なら余裕 ここで用意した「マインドロジック」はレベル1のトラップなのでこんなものである。ちなみに最初の「鍵A」は解除値を上げるカスタマイズをしたことでレベル7になっていた。それでも解除値は12でしたけど。

サイモン…よし、解除するぞー。じゃあ箱の前に立って……開けー！ 精神力！（ダイ

スを振る）達成値19で成功！（指を突き出しながら）くらえ、精神力！（一同爆笑）

GM…（笑）すると、「マインドロジック」の光が消え、鍵が解除されたようだ。

サイモン…ではそのまま開けるぞ。パカッ！

巧妙に鍵が隠された石の箱から見つけたのは、各メインクラスに対応した**4枚の護符**。

マジックアイテムの獲得に喜ぶ一同だったが……護符は装身具のため、聖印や鷹の目といった今装備している装身具と交換するには微妙なことがわかり、すぐに残念な表情に。

唯一装身具をまだ身に付けていなかったサイモンだけは入手した『生還の護符』を装備して【物理防御力】をさらにアップ。それ以外は売却する方針になった。

ソルビット…すごい、嬉しい物のはずなのに喜ぶ人がほとんどいない。（一同笑）

サイモン…我輩は着けるぞ。それ以外は売却だな。

GM…さて、護符四種を手に入れると同時に……さらにその下からメモを見つけます。

サイモン…メモが入ってるぞ！ ガサッ（手に取る）。

GM…メモには魔法陣のような絵と読める言語で何か書かれています……内容が難し過ぎてよくわかりません。

くらえ、精神力！ サイモンの精神力（物理）が放たれた。ウォーリア/モンクとかの方が似合ってる気がする。

4枚の護符 ウォーリア専用の『勝利の護符』、アコライトの『安全の護符』、メイジの『生還の護符』、シーフの『成功の護符』。全てマジックアイテムだ。

タチキリ…布石か。読めないメモってこと？

ソルビット…読めるけど難し過ぎて理解できないってことだな。

GM…ただ、メモにある名前からベルストラが書いたメモであろうことがわかります。

ソルビット…売るのはやめて一回取っておこう！

GM…ま、シナリオアイテムということでも重量0で持つててください。売り物にはなりません。……というところでこれも終わり。これで三つ全部開けたね。

ソルビット…それじゃあポーションの配分決めるか。俺は手持ちのMPポーションを誰かに一本あげてもいいよ。次がクライマックスならただけ……。

GM…ぶつちやけると、その階段を下りるとクライマックスだ！

ソルビット…ですよね（笑）。

タチキリ…はいよ。——それじゃあ飲むか！

クライマックスに備えて、手に入れたポーションも含めて分配と回復を相談する一同。

全体で所持しているMPポーションはソルビットの一本にサイモンのハイMP一本、それに入手したハイMP2本だけ。ソルビットは戦闘中に使用する【MP】が少ないこともあり、ハイMPポーション3本は現時点で【MP】が20点以上減少しているウォルロック、タチキリ、サイモンの三人がこの場で一本ずつ飲むことに。

売るのはやめて一回取っておこう！むしろベルストラのものじゃなかったら売る気だったのか。

その階段を下りるとクライマックスだ！ unnecessary 懸念は無くした方が進行がスムーズになるものです。それじゃあ飲むか！ 居酒屋のノリ。ポーションはほどほどに（？）。

タチキリとサイモンはそのまま、ウオルロックはフェイトも1点入れてハイMPポーションを飲んで回復。全快はしないものの、なんとか戦闘に入れる【MP】に回復した。残ったMPポーションは【MP】消費が激しいサイモンが持つことに決める。

ソルビット…あとハイHPポーションか。まあ前衛のタチキリかウオルロックだろうな。タチキリ…おいらは自前でHPポーション3本あるよ。

ソルビット…いや、ハイHPポーションだから…あー、でも回復量多いなら【HP】が多いウオルロックの方がいいか。

ウオルロック…それじゃあもらつとくな。

GM…——さて、これくらいでいいかな？

一同…はい。

GM…では、階段を降りて…クライマックスフェイズに移ろう！

◆ CLIMAX PHASE

▼ クライマックスフェイズ1 邪悪なる者 1

ミカを救うべく、立ち塞がる敵を退けながらアジトの奥へと急ぐアフターグロー。

長い螺旋階段を降り、深い地下へと降りた先は巨大な鉄の扉がある広い部屋。

かつての悲惨な事件を思わせる部屋で、邪悪なる者は冒険者を待ち受けていた――。

GM…先ほどの部屋から階段に進むと、螺旋階段になってます。そこをグルグルと地下に進んでいき……やがて深い地下まで降りると広い部屋に出ます。

ソルビット…バーン。

GM…部屋の中はそこかしこが崩れ、古い機械のような装置が破壊された痕跡もある。壁にはまるで巨大な獣の爪で切り裂かれたような痕がいくつも残り、その周りには人骨らしきものも散乱している。そして、部屋の奥には閉じられた巨大な鉄の扉があり――その扉の前に立つ研究者のような服装の壮年の男の姿を見つめます。

タチキリ…うん？

GM…「おやおや、上が騒がしいと思ったらあなたたちでしたか」と言い、男が振り返る。ソルビット…その顔は？

GM「見たことは無いが……キミたちは隠す気のない魔の気配を感じることができかね。」

サイモン「貴様、ダンタリオンか！」

GM「……もはや隠す必要もないだろう。我が名はダンタリオン。この世界に混沌をもたらす邪神のしもべ、魔族の一人だ」

ソルビット「許せん、邪神は許さん！」

ウォルロック「カ・エ・レ！ カ・エ・レ！」

サイモン「ミカ殿を返してもらおうか！」

GM「ミカ？ ……ああ、あの子どものことか。あの子は素晴らしい。グライフのエネルギーを浴びても自我が崩壊しないどころか、それを取り込み、自身の力としている」

タチキリ「え、なにそれ、すごい。」

サイモン「貴様、ミカ殿に何をした！」

GM「私が何かをしたわけではない。あの時はモータインとかいう妖魔の様子を気まぐれに見に行っただけだったが……」実は、第一話でミカが食料と共に入れられた部屋で妖魔が描いていた制御術式の無い契約術式が偶然発動したんだ。ミカはその時にグライフのエネルギーを取り入れている。第三話でミカがサイモンに貫通ダメージを与えたのもその力があつたからだ。

サイモン「な、なにー！」

カ・エ・レ！ 現れた魔物の対する批判の言葉に、ウォルロックの「知力」（教養）の無さが表れた。

第一話 第一話のボス戦後のシーンでミカが「（魔法陣が）さっきまで青く光ってた」と言っていたのを覚えていたのだろうか。その時に既に起動していたのだ。

第三話でミカがサイモンに貫通ダメージを与えた第三話のミドルフェイズ6での出来事。GMが渾身の力で臨んだギャグシーンだが、実は重要な意味も持たせていたのだ。

ソルビット…そういうことか。完全にギャグシーンだと思つてた(笑)。

GM…「あれはとんだ拾い物だよ。我が魔術の核に相応しい」と笑みを浮かべてくる。

ウォルロツク…クソ外道が……!

ソルビット…まさか、魔術の「核」ということは……。

タチキリ…あつ。

サイモン…そんなことは許さぬ。ミカ殿を返すのだ!

GM…「そういうわけにはいかないな。あの子は私の魔術に必要なものだ」

タチキリ…そこをなんとか。(一同笑)

GM…「ならないなあ」とダンタリオンは笑っている。「——ところで、この部屋はどう

だ? 面白いと思わないか?」と言つてダンタリオンは周りを見ってきます。

ウォルロツク…面白い?

ソルビット…じゃあ部屋を見よう。

GM…部屋はさつき言つた通りだ。機械や人骨が散乱し、壁には爪の痕が残っている。

ウォルロツク…整理整頓がなつてないな。(一同笑)

GM…「ハハハ、そうかもしれないな。——この部屋は愚かにも不相応な力を求めた人間達が不完全な制御術式でグライフを召喚し、ただただ暴れ回る魔獣に蹂躪された結果だ。人間の愚かしさを見事に表してると思わないか?」

完全にギャグシーンだと思つてた。重要な意味を持たせたのは確かだが、ギャグシーンなのも本当なので当たつてますよ。

そこをなんとか。商人の血の存在をうかがわせる言い方だが、魔族には通用しないぞ。

整理整頓がなつてないな。なんとなくだが、ウォルロツクのアルデイオンにある実家の部屋も同じくらい散らかつてるのかな……とGMは思いました。

ソルビット…わかるー。人間って愚かだもんねー。

タチキリ…それに関しては同意しちゃうかな。

GM…「しかも実験には何千もの同胞の命を使い、最後には実の娘まで使って召喚した結果だ。まさに無駄死に。滑稽でたまらないな」と言つて、ダンタリオンは笑つてくる。

ウォルロツク…この辺に関してはちよつと擁護しにくいな。

タチキリ…本当はここで怒るところなんだろうけど……さすがにねえ。

ソルビット…あの手記が酷かったからな。

ウォルロツク…だが、人間が愚かかどうか——そんなことはどうでもいい。

GM…「ああ、私の今の姿もその人間——ベルストラとかいう研究者の姿だ。どうせならやつの姿で研究を成就させてやろうと思つてな。愚かな人間に対して慈悲深いだろう？」

ソルビット…それは趣味が悪いな。

ウォルロツク…そういうのを性格が悪いって言うんだよ！

GM…「はは、褒め言葉として受け取つておこう」

ウォルロツク…うわー、よろこんでやがる……。

GM…「この男は無限に溢れ出る高エネルギーの制御術式を組んだようだが、そんなものでライフを操ることなどできない。——エリンに顕現してもライフはあくまで異世界の存在だ。それゆえ、この世界では“核”となる生命力を使つて行動する。その生命その

人間って愚かだもんねー
だからこそ神を信仰する
のだろう。でもソルビット
が言うと生臭坊主感が。

そんなことはどうでもいい
理屈や道理ではない——
ウォルロツクの人間として
の力強い感情が込められた
声音が響いた。

ものに制御術式を組み込めば、グライフの行動を制御できる。しかも、溢れ出る高エネルギーを抑えることなく、な」

サイモン…むむむ。

GM…「ギルガルのおかげで召喚に必要なグライフのエネルギーは十分にエリンに引き出した。あとはあの子どもを核に異世界とのゲートを開くのみ」

ウォルロック…まじか!?

ソルビット…あの食料はそういうことだったのか。

サイモン…そんなことは絶対にさせん!

タチキリ…さすがにそれは看過できないよ。

GM…「これで無限の命を持つ魔獣が完成する。この力で人間どもは滅亡を迎えるのだ」

ウォルロック…ほんとにー?

ソルビット…やめるやめる! 煽るな煽るな! (一同笑)

「——だが、お前たちはその輝かしき日を見ることはない」

そう言うと、ダンタリオンは巨大な黒い風を身に纏う。部屋の中は吹き荒ぶ風で装置の破片や骨が舞い散る。

ほんとにー? さっきまで
かっこよく感じていたウォ
ルロックが急に小物に。
煽るな煽るな! いつもは
煽り担当のソルビットすら
止める事態にGMも驚きま
した。

ソルビット…痛い痛い！ 僕、【物理防御力】低いんですー！（一同笑）

サイモン…カキンカキン。

GM…風化した物が消えていくだけだから痛くは無いよ（笑）。

ソルビット…痛くなかった。

ウォロロック…さらさら〜（笑）。

やがて黒い風が止んだ時——そこには、先ほどよりも二回りは大きな身体、頭には二本の角、背中には黒い羽を生やし、右手には魔術書を持つ男の姿が現れる。

「我が魔術の邪魔はさせない。冒険者よ、お前たちの旅はここが終着点だ」

ソルビット…あらやだイケメン。（一同笑）

GM…本来の姿を見せたダンタリオンは魔術書に手を置き短い呪文を唱える。すると、ダンタリオンの周りに三つの魔法陣が浮かび、三体のエネミーが召喚される。キミたちから見て左側には哀しみの表情を浮かべた灰色の人魂、右側には怒りの表情を浮かべた黒色の人魂、そして前には白衣の研究者姿の男のようなものが立ち上がります。その姿は先ほどダンタリオンが真似ていたベルストラの姿を彷彿とさせるけど…顔に生氣はなく、間違いないくアンデッドだろう。その両手には剣を携えている。

ウォルロツク…ちつ、趣味の悪いことを。

GM…人魂は嘆きと怨嗟の声を上げ、ベルストラの姿のアンデッドは「うあ……イリア、私は……アア……」とうめき声を上げている。

ウォルロツク……あわれだな。

GM…そしてダンタリオンは言う。「この人間どもと同じく、お前たちも無駄死にするのだ。さあ、抗えるなら抗ってみろ！」——さあ、クライマックス戦闘を開始しよう！

* * *

GM…では、戦闘前スキルの宣言だ。

サイモン…《スペシャリストI…風》を使用する！

ソルビット…《ハンズオブライトI》だ。

ウォルロツク…使えるスキルはないけど——煽るために脳内に**ネオサイタマ**をインストールしよう。（一同笑）

ネオサイタマ アメリカ人コンビ、ブラッドレー・ボンドとフィリップ・ニンジャ・モーゼズのサイバーバンク・ニンジャ活劇小説『ニンジャスレイヤー』に登場する巨大都市。日本でもTwitter上で「ほんやくチーム」による日本語訳版が連載されている。ステレオタイプな日本観に基づいた奇抜だが緻密かつ独特な世界観に毒され魅了された人も多い人気作で、ウォルロツクのプレイヤーは大ファン（ニンジャヘッズ）なのだ。

● 第一ラウンド

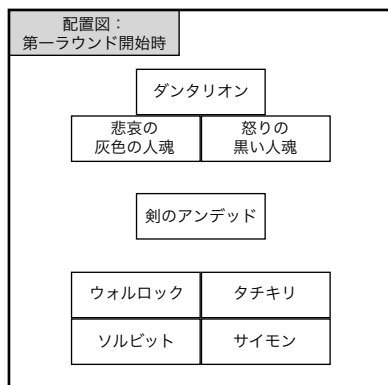
■ 行動値

タチキリ…	16
剣のアンデッド…	15
悲哀の灰色の人魂…	13
怒りの黒い人魂…	12
ダンタリオン…	11
ウォルロック…	9
サイモン…	6
ソルビット…	4

GM…さあ、戦闘開始だ。初期配置はキミたちから7メートル先に剣を持ったアンデッド、さらに7メートル奥にダンタリオンと人魂2体が一つのエンゲージでいるぞ。ソルビット…いやらしい配置だ。

タチキリ…よし！ 何とか【行動値】は勝ったよ。

ウォルロック…タチキリは先制できるな。



GM…まずはセットアッププロセス。こっちはダンタリオンが宣言です。何かある人は？
サイモン&ソルビット…ありまーす。

GM…それじゃあ【行動値】順に処理をしよう。まずはダンタリオンから。ダンタリオンはオリジナルエネミースキルの《フューリーヴィジョン》を使用する。対象は…：最初だからランダムに決めよう。（ダイスを振る）ウォルロックだ。なんだか今日のランダムはウォルロックばかりだな（笑）。

ウォルロック…今日は俺によく来るな。来いや！ 名前的に【精神】判定か？

GM…イエス！ 【精神】で対決だ。

ウォルロック…対決か！ それは無理かなー？（一同笑）

ソルビット…とりあえず能動側の値を見てからだな。

GM…こっちの【精神】は10。判定は2D+10だ。（ダイスを振る）…：達成値17！

ウォルロック…俺の【精神】は5だぞ!?

タチキリ…お、クリティカルじゃなくても12出せばいけるぞ！（一同笑）

ソルビット…それなら《アドバイス》！ 判定に+1Dだ。効果わからないと怖いしな。

ウォルロック…助かる！ 【逆上】とかありそうだし…：ここは万全を期す！ フェイト

を入れて4Dに。（ダイスを振る）クリティカルした！ 抵抗成功！

一同…おおー！

《フューリーヴィジョン》
ダンタリオン専用に着意したオリジナルエネミースキル。効果については本文の続きを読むね。

ウォルロックだ 特に同じダイスを使ってるわけでもないのに、ランタゲの時は何故かウォルロックに偏る出目。今日の女神はウォルロックがお気に入り。

クリティカルじゃなくても12出せばいけるぞ！ もはや定番のギャグ。

それなら《アドバイス》！
ギャグじゃなくなつた。この冷静な判断が援護役たるソルビットの強さだ。
クリティカルした！ 味方の援護は無駄にしない。こういう協力関係はいつも感心せざるを得ない。

ソルビット…ちなみに効果は教えてもらえる？

GM…使ったから教えよう。このスキルは対決に勝利した場合、対象に任意のキャラクターに対する「逆上」を与えるスキルだ。「逆上」状態では逆上対象を含まないメジャーアクションの判定がマイナス2Dされるぞ。

ソルビット…マイナス2D!? はー、消して良かった……。

ウォルロック…あつぶね。

タチキリ…しかもキャラクター指定だから、味方のおいらに「逆上」とかもできたのか。

GM…ルール上はできるね。そこまでやる気はなかったけど。

タチキリ…なんだよ。優しいかよ。(一同笑)

GM…いやね、味方に逆上の気持ちを持たせるって難しいじゃん。催眠術とかならありえるけど、ダンタリオンはそういうキャラじゃないんだ。

ソルビット…でも次のラウンド以降はタチキリに来る可能性も高いな。前のやつ(剣のアンデッド)を対象にしてとか。

ウォルロック…《ワイドアタック》潰しか。

タチキリ…別にいいよ。おいらの本命は《ステイル》。(一同笑)

GM…でも命中しなかったら《ステイル》もできないぞ。——とにかく、ダンタリオンのスキルは失敗だ。「ふむ、この程度では精神をかき乱せないか」

「逆上」 バッドステータスの一つ。効果は本文の通り。通常は「逆上」を与えたキャラクターが逆上対象となるが、今回のスキルでは特別に逆上対象を任意に選べるものとしている。

そういうキャラじゃない
ダンタリオンは心を恐ろすだけ。ルール上可能なのとキャラクターとして実行するかは別だ。

おいらの本命は《ステイル》
このブレない心がタチキリの強さ……なのか？

ウォルロック…内心はめちゃくちや焦ってるけど。(一同爆笑) 表情は平静を装うけど、

見えない首まわりとか汗ダラダラ。……な、なんかしたのか？(笑)

タチキリ…瞳孔ががつつり開いてるやつ(笑)。

GM…さて、これでダンタリオンのセットアップスキルは終わりだ。

サイモン…続いて我輩は《コネクトアイ》！ 魔法ダメと魔防に+4！ 目がギラギラ。

ソルビット…いつもの《エンサイクロペディア》！ おらー！(ダイスを振る) 17。

GM…17だと……ダンタリオンは識別できないな。

タチキリ…ぐう、さすが魔族だね。

ソルビット…期待値は出てただけだな。そろそろエネミー識別も伸ばさなきゃダメか。

GM…もうエネミー識別はできないから教えとくと、識別値は18だった。1足りなかったね。——でも、それ以外の3体は識別成功だ。(エネミーデータの紙を出す)

識別結果の詳細は次ページのコラムをご覧ください。

GM…まず前にいる剣を持ったアンデッドがワイト、悲哀の表情を浮かべた灰色の人魂がソローゴースト、黒い怒りの人魂がペインゴーストだ。——あ、言い忘れてたけどこの戦闘はダンタリオンを倒せば終わります。

ソルビット…ま、それは予想はしてた。

タチキリ…術者が死ねばゾンビとかは落ちるよね。

ウォルロツク…(ワイトのスキルを見て)……こいつダ

メージ軽減持つてやがる。《双剣の護り》か。

ソルビット…《ディフェンスライン》つて封鎖とか？

サイモン…いや、命中判定で回避するやつであろう。

——つて上級クラスのスキルじゃねえか！(一同笑)

GM…だつてレベル12だもの。

ウォルロツク…うわ、ホントだ。《ツインウェポン》と

かで気付くべきだった。

ソルビット…こいつは完全に壁だな。

GM…ちなみに戦闘前に描写したようにワイトの見た目はベルストラのものだけど、別にベルストラの魂が宿つてるわけではないだろうこともわかる。ダンタリオンがそういう姿にしているだけだ。

ウォルロツク…性格悪いなー。……げつ、《インタラプト》持ちがいやがる。

エネミー識別の結果

・ワイト

分類：アンデッド

属性：-

レベル：12

防御：20/6

エネミースキル：

《双剣の剣舞》1、《双剣の護り》2、《連続攻撃》1、《ツインウェポン》1、《ディフェンスライン》1

・ソローゴースト

分類：アンデッド

属性：-

レベル：7

防御：15/6

エネミースキル：

《嘆きの怨念》2、《インタラプト》1、《暗視》1、《魂砕き》1、《飛行能力》1

・ペインゴースト

分類：アンデッド

属性：-

レベル：7

防御：18/8

エネミースキル：

《苦痛の怨念》2、《ボルターガイスト》3、《暗視》1、《飛行能力》1

※《トゥールースサイト》の効果で防御は値まで判明している。表記は【物防/魔防】。

《双剣の護り》 ワイトのエネミースキル。武器攻撃によるダメージを20点軽減する。ラウンド1回だが、逆に言えば毎ラウンド使えるということ。強い。

《ディフェンスライン》

ウォーリアの上級クラスであるウォーロードのスキル。効果はサイモンが述べた通りだが、武器攻撃へのリアクションに限る。

上級クラスのスキルじゃねえか！ 上級クラスになれるのはレベル10から。レベル12のワイトが持つのは自然なことなのです。

《ツインウェポン》 これも上級クラス、ウォーロードのスキル。両手に持っている二つの武器を、一つの武器として扱う。ワイトはこの効果でロングソールド2本を両手にそれぞれ持つて戦うのだ。

タチキリ…はあー……（↑ため息）。《インタラプト》を《インタラプト》できるのは7レベルなのに。

GM…ペインゴーストの《ポルターガイスト》は範囲（選択）の特殊攻撃だ。（スリッパ）を与える効果もあるぞ。

タチキリ…おい！ 早い！（一同笑）

GM…いや、狙ったわけじゃないよ？ 流れに沿って出したら持つてただけ。『1点でもHPダメージを与えたら』だから、0点に抑えれば《スリッパ》しないさ。

ウォロロツク…もしくは避けるか。

タチキリ…黙れ黙れー！（一同笑）……で、岸田メルさん（ワイト）以外に物理攻撃は？

GM…《ポルターガイスト》は物理ダメージだね。これは

周囲の物をペチペチ飛ばす攻撃だから。

タチキリ…じゃあ《ポルターガイスト》は《ナイフパリー》で弾けると。すごいなナイフ。

サイモン…飛んできた物をナイフで弾くくらいは普通にできらあろう？



ワイト



ペインゴースト



ソローゴースト

《インタラプト》を《インタラプト》。シーフのクラスロー（トレンジャーハンターⅢ）のことだろう。自身に《インタラプト》が誰かに《インタラプト》された場合、フェイト1点消費でその《インタラプト》を無効化するもの。あくまで《インタラプト》への《インタラプト》を無効化できるだけで、その他の《インタラプト》には使えない。単純に《インタラプト》に《インタラプト》を使うのは普通に行ける。（《インタラプト》って書きすぎてよくわからなくなってきた）

早い！ 《スリッパ》をくわらうと騎乗状態が解除されてしまうのでバトルには致命的。がんばれ騎竜

岸田メル 有名な日本のイラストレーター。ガストの《アム・アドリエシリス（アランド編）》のキャラクターデザインその他、小説やアニメなど様々なイラストを手掛ける。……のだが、仕事以外のフリーダムな姿でも有名。特に派手な仮面にタンクトップで派手な顔しながら両手に剣を持つ奇怪な姿は名前を知らずともネット界隈では誰かが見たことがあるだろう。ここも「両手に剣」という姿の方での共通点でワイトのことを指して言っている。

タチキリ…いや、もしベッドとか飛んできたら弾けないでしょ。絶対弾いてもそのまま

「うわー！」つてなる。(一同笑)

GM…ほら、それすらもパリーできるのがスキルなんだよ。飛んできたベッドも、こう、斬り裂いて…もう……**バーンさせるくらいだよ！**(笑)

タチキリ…やべー。

サイモン…そんなこと言うと《ナイフパリー》つてスキルに無理が出るから止めるんだ！

それ考えてたら**アイアンゴーレムの攻撃とか止められるか怪しいでしょ！**(一同爆笑)

GM…【筋力】無いしな(爆笑)。

ウォルロツク…ほら、打撃を逸らすとかするだろ？(笑)

GM…そうそう、そういういろんな手法でね。いろんなやり方でパリーしてるから。

サイモン…うむ、TRPGは発想力なのだ！

GM……さて、識別結果は終わりだ。ダンタリオンは抜けなかつたのでわかりません。

サイモン…最後に《陣形》を発動！

タチキリ…(即座に)帰る！

ソルビット……なるほど！

ウォルロツク…ミカ忘れんな！(笑)

タチキリ…いや、ミカはこっち側のキャラクターだから移動させられるのでは。

バーンさせるくらい 突然
のことでGMの語彙力が足
りなくなった。子どもか。

アイアンゴーレムの攻撃と
か タチキリの「筋力」は
実はサイモンよりも低い。
受け止める感じでパリーし
ようとしたら絶対そのまま
吹き飛ばさるうね。

TRPGは発想力なのだ！
ルール上でできることなら
ば、現実的にできるかどうか
よりも無茶苦茶でもでき
る理屈を考えよう。それが
発想力であり、TRPGに
無限の可能性を持たせてく
れる原点だ。

帰る！ 何しに来たんだ。

なるほど！ 本当に何しに
来たんだ。

GM…ここにミカはいないよ。

サイモン…しかもギルドメンバーじゃない。

いつも通りのギャグ雑談はそこそこに《陣形》での移動を考え始める一同。

脅威度が高そうなワイトにはウォルロックがエンゲージして足止めし、タチキリは高い【移動力】を使いワイトを避けつつ大回りでダンタリオンたちのエンゲージへ直接突入。

サイモンとソルビットはワイトの2メートル手前までにじり寄った。

リソースの余裕も少ないため、全員でダンタリオンを狙う短期決戦を仕掛けるようだ。

GM…では、行動に移ろう。【行動値】順でタチキリからだ。

タチキリ…マイナー《ウインドアタック》、マジヤー《ワイドアタック》！コスト9点は重いよー。これ《ステイール》使つてる余裕ないかもなあ……使うけど。(一同笑)

タチキリが繰り出した《ワイドアタック》の命中判定の達成値は17。

これに対し、ダンタリオンとペインゴーストは2D+7で回避判定に挑むも失敗。しかし、ソーゴーストは2D+8で達成値18を出して回避に成功する。

しかもギルドメンバーじゃない《陣形》の効果は「ギルドメンバー全員は戦闘移動を行なう」だ。サイモンのルーラのな面も含めた冷静なツッコミにはGMも驚くばかり。

ワイトを避けつつ大回りで本キャンベーンでは敵を避けて迂回して移動したい場合は基本的に直線距離に+5メートルとしている。ここではダンタリオンまでの直線距離が14メートルなので19メートル必要だが、騎竜に乗ったタチキリの【移動力】は21メートルで届いた。さすがバートル。

使うけど 理性的な判断よりも感情的な気持ち優先していく。

タチキリ…ダンタリオンぎっこ（笑）。

ウォルロツク…偉いやつは回避しないんだよ（笑）。

サイモン…しかし、ソロゴーストに避けられてしまったか。《ステイール》が。

タチキリ…くそー、でも後回しにする余裕は無いな。まずはダメージロール。（ダイスを振る）……悪くは無い、かな。35点の物理ダメージ。避けられたのキツイー。

GM…ペインゴーストには17点のダメージ。ダンタリオンは防御値不明なのでHPダメージはわからない。

タチキリ…——そしてやるしかねえ。《ステイール》だ！ まずはダンタリオンに。

ソルビット…髪の毛よこせー！（一同笑）

タチキリ…（ダイスを振る）あ、やべ、低い。7。

GM…7は何も落ちない。

タチキリ…心折れるわ。ペインゴーストは……（ダイスを振る）ファンブった……。

一同…あー。

GM…まあ判定ではないからファンブルではないけど、3だと何も落ちないね。

タチキリ…うあー、【MP】を3点ロスしただけだった……。

ウォルロツク…手元がブレたか。余裕無いもんな。

サイモン…残念。とはいえ、今回使った分はすでに補充できるので大丈夫であるよ。

髪の毛よこせー！ ネームドエネミーだからって、みんな換金アイテムになるほどの価値がある髪の毛を持つわけじゃないよ？

ファンブった…… 前通わり完全に心が折れているダイスの目は気持ち次第。

GM…次はワイトのターンだ。「うおおー」とうめき声を上げながら……目の前に敵が

いれば目の前を斬る。それがアンデッド！ 目の前のウォルロックに《連続攻撃》だ。

ウォルロック…またか！ もう《連続攻撃》はやめてくれ！

GM…それぐらいしないと倒せないんだ！ みんなをピンチにできないのです。

ワイトの剣による白兵攻撃の命中判定は3D+15で、一撃目の達成値は26。

対するウォルロックはワイトの《**双剣の剣舞**》の効果でリアクションにマイナス1Dされたため回避判定は1D+3となり、クリティカルの可能性すらなく回避に失敗。

5D+25の攻撃力で物理ダメージは43点、ウォルロックは28点のダメージをくらう。

続く二撃目も命中するが、ダメージロールの出目が低く34点。さらにここでソルビットが《プロテクション》で10点軽減、ダメージは9点で【HP】を25点残して耐え切った。

ウォルロック…痛え！ 毎回俺の《バツシュ》と同じくらいの打点が飛んでくる！

GM…ワイトは唸りながらも《連続攻撃》をガシュガシュと当てていくぞ。

ソルビット…《カリキュレイト》で割り込みしなくて正解だったな。次に自分の手番があるから対応しやすい。あ、次ではないか。

GM…次は【行動値】13のソーローストだ。こいつはただの人魂だしランタゲかな。

それぐらいしないと倒せないんだ！ 狙っていたわけではなく、後になつて毎回《連続攻撃》があることに気が付いた。GMが戦闘バランスの調整に心血を注いだ結果なのだ。PC強い。《**双剣の剣舞**》。ワイトのエネミースキル。ワイトが行なう白兵攻撃に対する回避判定をマイナス1Dするバツシュスキル。

ソルビット…目の前に殴ってきたのもいるぞ。避けただけど。

タチキリ…じゃあいいじゃん。(一同笑)

GM…んー、まあ避けたならランタゲにしよう。人魂だし、意識的に避けてないだろう。ふわつと動いたら避けてた。

タチキリ…それはそれで気にも留められてないと思うと腹立つな。

GM…(笑) さて、攻撃対象は……(ダイスを振る) ウォルロック。(一同笑)

ソルビット…なんでや!

サイモン…ウォルロックが死んじゃう!

ウォルロック…今日は来るな!(笑)。

GM…《嘆きの怨念》で特殊攻撃だ。命中判定は3D+9。(ダイスを振る) 命中は20。

ウォルロック…つまり——1/36で避ける!(ダイスを振る) うーん、片っぱ6だけど無理だなー。達成値10で失敗。

GM…ダメージは3D+12の(闇)魔法ダメージ。(ダイスを振る) 24点の魔法ダメージ! ソルビット…《プロテクション》だ! 頼む!(ダイスを振る) うう、ダメか。13点の軽

減。防ぎ切れない!

ウォルロック…5点くらって残り【HP】は20点。

GM…ダメージは5点だけか。だがここで《魂砕き》が発動。3点のMPロスだ。

じゃあいいじゃん 誰だって痛いのはやだ。

気にも留められてないと思
うと腹立つな。そんな複雑
な乙女?心を言われても
どうしろと。

ウォルロックが死んじゃ
う! これでもかと連続で
ウォルロックを狙うランダ
ムターゲット。GMとして
もさすがに想定外でどうな
るかドキドキ。

今日は来るな!(笑) 本
人が一番のんきである。

1/36 2Dで6・6・つ
まりクリティカルを出す確
率。回避判定の時のウォル
ロックの口癖である。

《魂砕き》 パッシブのエ
ネミースキル。HPダメージ
を与えると同時にMPロス
を与える。肉体と精神に
ダブルパンチ!

ウォルロック…うわー、俺の【MP】がー！

サイモン…それはキツイのである。

GM…ゴーストの嘆く声に、ウォルロックは過去を思い出して精神を擦り減らしていく。

ウォルロック………なんだろう。

GM…いや、自分の国を滅ぼされてるでしょ。その時の民の声とかを思い出すわけだよ。

ウォルロック…あー。

ソルビット…「あなたのお兄様は何でもかんでもできるのに、どうしてあなたは勉強がで

きないのかしら？」（一同笑）

ウォルロック…（笑顔で）スキルの割り振りの問題かな！（一同爆笑）

GM…その通りだけださあ！（爆笑）……では次はペインゴースト。こいつは斬られたか

らな。受けた痛みは相手に返す！ 《苦痛の怨念》でタチキリに攻撃。命中は3D+7。

ソルビット…タチキリの回避は3D+8だろ。出目勝負で避けられるな。

サイモン…いけるいける。余裕である。

GM…（ダイスを振る）あ、クリティカル。

ソルビット………ドンマイ！（一同笑）

サイモン…出目勝負、がんばって6を出そう！（笑）

タチキリ…おい（笑）。

……なんだろう 自分の胸
に手を当ててアルデオン
にいた過去をよく思い出し
てみよう？

あなたのお兄様は、乙女
ゲームとかで出てくるハイ
スペック兄貴に嫉妬するヤ
サグレ次男とかが言われて
るセリフっぽい。その心を
助けるのがヒロインだ！

スキルの割り振りの問題か
な！あまりにもド直球な
メタ発言に笑うしかなかつ

回避が高いタチキリとはいえ、クリティカルはできず《苦痛の怨念》が命中。

クリティカルで+2Dしたダメージジロールは5D+20。結果、38点の〈闇〉魔法ダメージがタチキリを襲う。《プロテクション》で軽減はするが【魔法防御力】が低いこともあり半分以上の【HP】が失われ、残り【HP】が19点まで減少してしまう。

タチキリ…何とか耐えたよー。

ソルビット…《プロテクション》がタチキリに優しくなくなってきた。もうちよつと軽減できると思ってたんだけどな。

サイモン…神様もそろそろ疲れてきたか。(一同笑)

ソルビット…さて、次がダンタリオンか。ここが肝だな。

タチキリ…いざとなったら《インタラプト》するよ。

GM…ではダンタリオンの手番だ。「まずは小手調べといきましょうか」と言いながら魔術書を掲げる。すると部屋中に鎖が張られていき、キミたちのところに向かつていく！

サイモン…はっ！

GM…ムーブアクションで《クリエイトフィールド》、メジャーアクションで《イメージチェイン》を使用！どちらもイリュージョニストのスキルだ。

神様もそろそろ疲れてきたか
かわるがわる色々な神様に折って《プロテクション》してきたが、これだけ使うとさすがの神様も辟易してくるようだ。

ウォルロック…あー、聞き覚えがないと思ったら。

GM…《クリエイトワールド》で対象を場面（選択）に変更した《イメージチェイン》で全体に魔法攻撃を放つ。これで1点でもダメージをくらったなら「縛鎖」を受けるぞ。

サイモン…「縛鎖」かー！

タチキリ…致命的な人いる？

ウォルロック…サイモンが《コネクトアイ》が積みなくなるくらいかな。

GM…ちなみにイリユージョニストのスキル効果は「分類…植物、アンデッド、機械」には効かないんだけど――。

サイモン…はっ。

GM…――ダンタリオンは《リアリステックイメージ》という分類の制限を無くすスキルも付けているので効きます。

サイモン…はー。（一同笑）

ウォルロック…残念（笑）。

ソルビット…プレイヤーメタだー！

GM…これに関してはそうだよ！（一同笑）

タチキリ…どうする？ 《インタラプト》は……まだしなくていいかな？

ウォルロック…うーん、もつとデカイのが来る可能性もあるから、今切るのは怖いな。

【縛鎖】 セットアップスキルが使えなくなるバッドステータス。思うように身動きが取れなくなつた状況を表す。基本ルールブックにはない特殊なバステダ。

はっ。 霊的な存在であるサイモンは「分類…アンデッド」だ。

はー。 残念ながらそうはいかない。

プレイヤーメタだー！メタらなきやいけない時もあるのだ。ちなみに《リアリステックイメージ》は正規のイリユージョニストのスキルでオリジナルとかではない。

タチキリ…「まずは小手調べ」とか言ってるもんなー。こいつ読めないのがタチ悪い。

ソルビット…まだ通しでいいと思うよ。

GM…ではいいかな？——部屋中に張り巡らされた鎖の幻影が、現実のものとなってキ

ミたちに襲いかかる！ 命中判定は3D+9。場面（選択）で全員に攻撃だ。（ダイスを

振る）命中の達成値は20！

サイモン…（ダイスを振る）回避失敗。ぐわー！

ソルビット…（ダイスを振る）こつちもダメだ。タチキリ避けてくれ！

タチキリ…ええー。

ウォルロック…（ダイスを振る）避けたわ。

GM…へ？ ……クリティカルしてるー！？

一同…えー!?（↑驚きながら爆笑している）

タチキリ…お前ー！ そういうとこやぞ！（爆笑）

ウォルロック…そんなに影響しないのに避けた（笑）。

サイモン…これでタチキリ殿も避ければ安心して我輩が《プロテクション》をもらえる！

タチキリ……フェイトを切る。まだ3点あるし、《アドバイス》もらうより自前でいく

よ。（ダイスを振る）うわ、1が2個出た。17じゃ足りない。さらにフェイトで振り直し

する。（ダイスを振る）よし、23で回避！

※《イメージチェイン》の回避判定について、ここでルールにミスがあった。イリエルにミスがあった。イリエルの多くは「魔術（幻）」となっていて、これのリアクションは回避判定ではなく「精神」判定で行なうのが正しいのだが、GMが知らなかったため普通の回避判定で行なっている。ご了承ください。

そういうとこやぞ！いや本当に、毎度のことながらウォルロックの謎の強運には驚かされる。

一同…おー！

GM…くつ、だがサイモンとソルビットには命中だ。ダメージロールは4D+15。

サイモン…そんなに強くないな。

ソルビット…やめろ、煽るんじゃない。出目が強いんだからこのGMは。(一同笑)

GM…(ダイスを振る) えーつと、35点の〈無〉属性魔法ダメージ。出目が20(笑)。

ソルビット…サイモンでも弾くのは軽減しても無理そうか? …いや、今後の《カバー

リング》のことも考えてサイモンを守ろう。出目が走ったら弾くかもしれないし!

サイモン…カバーは任せるのである!

ソルビット…オラッ!(ダイスを振る) あー、高いけど少し足りないか? 21点軽減。

サイモン…(計算して)…1点通った。(一同笑)

タチキリ…マジかよー。

GM…ま、ダメージが減ってるのは確かだけどね。でも残念ながら「縛鎖」は受けてもら

おう。《プロテクション》で大半の鎖を弾くが、腕に一本だけ巻き付かれてしまうぞ。

サイモン…ぐぐつ。

ソルビット…ちくしよう、すまねー! ……で、俺はそのまま28点くらう。

GM…ソルビットには全身に鎖が巻きついていく。

ソルビット…やめろー! もう鎖は見たくなーい!

出目が20 4Dの出目の期待値は14のところ、出目が20を出しました。出目が強いGMです(ニッコリ)。

もう鎖は見たくなーい!
悲痛な叫び。一体何が
あったんだ。

GM…過去に何かあったの？（笑）

ソルビット…何も考えてはない。変な設定が生えそう（笑）。

GM…「チツ、だいぶ避けられたか……」とダンタリオンは悔しそう。「ま、小手調べならこんなもんだろう」と言ったところで手番終了。エネミーは全員終了だ。

ウォルロツク…次は俺だ！ 殴るのは——ダンタリオンか。

サイモン…うむ、ワイトはスルーしていいであろう。そもそも《デیفエンスライン》のせいで当たらない可能性が高い。こいつを倒すメリットが無い。

タチキリ…いや、メリットはあるぞ。ドロップ品が増える。（一同笑）

サイモン…そのメリットよりもデメリットの方が大きいんじゃない。

ウォルロツク…当たっても《双剣の護り》で軽減されるしな。それで捌かれるくらいならスルーした方がいいだろう。——いくぞ、ダンタリオン！ 《デスターゲット》に《バツシュ》！ 命中判定は……（ダイスを振る）出目があんまりよくない。達成値は18。

GM…ウォルロツクが銃を向けると、ダンタリオンが少しニヤツとし……その影が揺らめき始める。

ウォルロツク…うん？

GM…エネミースキル《ミラージユーターゲット》を使用する。単体・視界の対象がダンタリオンを対象にした攻撃の命中判定を行なった直後に使用するスキルだ。ダンタリオンの

何も考えてはない 何も無かった……でもこういう妄言から面白い話が生まれたりするのが楽しいよね。

《ミラージユーターゲット》
今回のためのオリジナル
エネミースキル。効果は本
文の続きで説明するぞ。

【精神】と対象の【精神】か【感知】で対決を行なって、対決にダンタリオンが勝利すると至近にいる別のキャラクターに攻撃対象を変更するぞ。ラウンド1回までだ。

ウォルロック…【精神】か【感知】は無理だー！ 判定で勝つのは厳しい。

タチキリ…え、おいらが撃たれるってこと？ それは打ち消すよ。

ソルビット…（タチキリに）…いや、待ってくれ。できればこのラウンドは甘んじて受けて、次のラウンドで《限界突破》を使つたところで《インタラプト》してほしい。

サイモン…《インタラプト》は相手も持つてるから牽制したいのである。こつちの大一番を消されたくはない。それにタチキリ殿なら攻撃対象になつても回避できるかもしれぬ。

タチキリ…——なるほどね。ま、それなら頑張つて避けるよー。でも、まずはウォルロックが対決に勝利することを期待してるね。

ソルビット…そうそう。対決でクリティカル出せばいいのさ。（一同笑）

ウォルロック…そうだな。なんであれ俺が抵抗できればいいわけだ！

GM…それじゃあこつちが能動側でウォルロックと対決だ。まずはこつちの【精神】判定から。（ダイスを振る）達成値は16。

ウォルロック…【精神】の方が高いけど、それでも5だから…2Dで11か。厳しいな。

ソルビット…《アドバイス》は次のラウンドで《インタラプト》できなかつた時のために取っておきたいな。…やっぱ《リバーサル》とか必要かなあ。めっちゃうくちゃ重いけど。

至近にいる別のキャラクターに攻撃対象を変更する
ただし、範囲攻撃などで同時に攻撃対象になつてきたキャラクターや攻撃して変更できない。幻影によつて自分と他者を誤認させる能力なので、第三者がいなければ成り立たないのだ。

《リバーサル》 セージのスキル。相手を困惑させる言動で邪魔をすることで判定の達成値を下げる事ができる。相手が判定した後、達成値を見てから使える強力なスキルなのだが、コストが10ととても重い。

ウォルロック…（少し考えて）——ここはフェイトを切ろう。怖いけど3Dで11ならなんとかなるはず。【精神】で判定だ！（ダイスを振る）……出た！ 出目が14で達成値19！

一同…おおー！

ソルビット…ナイス！

タチキリ…ありがたえ。素晴らしい。

GM…超えてきたか！ ダンタリオンは自分の姿を消して自身の幻影をタチキリに被せようとするけど、ウォルロックはその幻影を見抜いて——。

ウォルロック…いいか、俺の戦闘スタイルは……ばら撒くことだ！（一同爆笑）

GM…幻影関係ねえ！（笑）。

ソルビット…思ったよりエグかった！（爆笑）

GM…幻影が効かない【精神】じゃなくて幻影を気にしない【精神】だったか（笑）。

ウォルロック…タチキリなら当たらんさ！

ソルビット…謎の信頼感（笑）。

サイモン…適当にぶち込んであやつなら避けるさ。信頼の証。

GM…というわけで、《ミラージュターゲット》は失敗。攻撃対象はダンタリオンのままだけど……ダンタリオンの回避判定はまだあるぞ。

サイモン…熱い攻防だ。当たれー！

ばら撒くことだ！ ウォル
ロックの《バツシュ》は、
「数撃ちや当たる」がモッ
ト。敵の姿とか関係ない
ようだ。……一応単体攻撃
なんですけどね？

タチキリなら当たらんさ！
信頼と丸投げは紙一重。

GM…命中18に対して回避は2D+7。(ダイスを振る) 達成値17! くそ、当たった! 一同…あぶねー!

ウォルロック…ギリギリだけど命中!(ダイスを振る) 50点の物理ダメージ! くらえ!

GM…うわ高え! しつかりダメージをくらったぞ。「くつ、私の幻影が効きませんか……。先ほどの部屋ではあんなに驚いていたのに」

ソルビット…やめるー! パーティの恥をー! (一同爆笑)

ウォルロック…ゲフンゲフン(笑)。

サイモン…やはり実況されていたのか……(笑)。

GM…「ああ、楽しんでいただけましたか。あなたたちが今まで苦戦してきた者たちの幻影を投じてみたのですがね?」

ソルビット…そう、その幻影があつたから今は見抜けているのだー(↑棒読み)。

サイモン…ふつふつふ、アフターグローに同じ技は2度通用しないのだー(↑棒読み)。

ウォルロック…さも耐性がついたかのように振る舞う(笑)。

タチキリ…それに、あの時のアイアンゴーレムは動いてなかったんだよ!(一同笑)

ソルビット…あともつとデカかったぞ!

GM…「なんだ、私の知るアイアンゴーレムではなかったか。すまなかつたな。私が知っているのはここにあつたアイアンゴーレムだけだからなあ。ハハハ」

やはり実況されていたのか
あの部屋での「イリュージョン」はダンタリオンがPCたちへの嫌がらせのために過去の敵の幻影を使つたのだ。そこまでしたら当然反応を見たいじゃない?

タチキリ…意外と知らないじゃん。

ソルビット…出直してこいやー！

ウォルロック…(笑) これで俺の行動は終わりだ。

サイモン…よし、次は我輩だ。うーむ、どうしようか。——ウォルロック殿、さつきワイトからのダメージどんなものであったか？ 40点くらい？

ウォルロック…確か5D+25とかだったはずだ。ほぼ俺の素《バッシュ》くらいの打点が飛んできてたと思う。

サイモン…ふむ。(↑考え込む顔をしている)

ソルビット…(少し考えて)……ああ、そういうことか。確かにその作戦はあると思う。

タチキリ…その作戦？ ウォルロックを先に落とす？

ソルビット…いやいや(笑)。壁役をスイッチするんだよ。サイモンがワイトに接敵してウォルロックが離れる。

サイモン…ワイトの打点がキツそうで、ウォルロックに任せるのはしんどいと思うのだ。

ウォルロック…実際、二発ともクリーンヒットすると沈みかねないな。

ソルビット…《連続攻撃》は片方しか弾けないからな。

サイモン…——我輩も前に出るか。受け切れるほどではないが……。

ソルビット…ただ、サイモンの方が【物理防御力】は高いけど【HP】は低いのがネック。

ウォルロックを先に落とす？ どこをどう考えればそんな作戦が出てくるのだろうか。

サイモン…そこはメイジなのだ。防御を抜けちゃうと結構すぐ死ぬのである。

ウォルロック…サイモンの硬さは防護点の硬さだからな。スパロボのエヴァみたいな。

フィールドを抜かれると脆さが出る。

タチキリ…メタルスライムみたいな。(一同笑)

ソルビット……それなら《アフエクシオン》もあるし、2ラウンド目か3ラウンド目の

途中でスイッチしてもいいかもしれない。あとは俺の《ヒール》の出目次第。

サイモン…そうか、《アフエクシオン》に《蘇生》もあるか。《蘇生》は最近使ってた

かったから存在を忘れていた。

GM…そうそう、《蘇生》を使つてない時点でみんな割と余裕があるんだよ。

一同…いやいや。

GM…えー。

サイモン…よし、このターンはこのまま2メートル後ろをキープするとしよう。ムー

ブは《ファランクスクラッシュ》、マイナーに《ウィルパワー》、メジャーで《エアリア

ルスラッシュ》！ 攻撃対象はダンタリオンだ！ とうっ！（ダイスを振る）命中は22！

GM…くっ、《ミラージュターゲット》はもう使えない！（ダイスを振る）回避失敗だ。

サイモン…ここは出し惜しみはしない！ 久しぶりの《ファランクスアタック》！

ソルビット…こいつ倒せば終わるのはわかっているからな。最大火力を打ち込んでやれ！

スパロボのエヴァ スパロボはゲーム《スーパーロボット大戦》、エヴァはアニメ《新世紀エヴァンゲリオン》に出る人型兵器のこと。スパロボに登場するエヴァはATフィールドにより一定値以下のダメージを完全に無効化するが、それより高いダメージの場合は素通しになる。エヴァ自身の装甲は脆いため、ATフィールドを抜かれるとやられてしまいがち。

メタルスライム 有名な国産RPG『ドラゴンクエスト』に登場するレアモンスター。とても硬いためほとんどの場合1点しかダメージを与えられないが、HPは5点前後と低い。逃げ足が早いので倒すのは大変だが、経験値がとても多いのでレベル上げに重宝する。

《蘇生》は最近使つてなかった GMはいつも《蘇生》を使わせることを目標にエネミーの強さを設定しているのだが、なかなか叶わない。PCたちの強さは毎回予想を上回るので。

いやいや 全否定された。おかしいなー？

サイモン…うおー、頼むのである！（ダイスを振る）……63点の〈風〉魔法ダメージだ！

一同…おおー！

サイモン…これが真正正銘、全力の風パンチであるー！ フンッ！

GM…「ぐっ、くそっ……なかなかの風を吹かせてくるなこの鎧がッ！」

サイモン…ふっふっふ。この技はあまりにコストが重過ぎて最近全く使っていなかったからお前も知らなかったであろう！（一同笑）

GM…そうかも知れない（笑）。次はソルビットだ。

ソルビット…タチキリも【HP】は減ってるけど……ここはウォルロックに《ヒール》かな。すまんがタチキリはポーションを飲んで耐えてくれ。

ソルビットは自分でもHPポーションを飲みつつウォルロックに《ヒール》をかける。

《ヒール》によりウォルロックは21点回復、【HP】は41点となった。

クリンナッププロセスではサイモンが《フックダウン》を使い、最後のMPポーションを使用。残り2点のフェイトも全て注ぎ込んだ出目は12。《フックダウン》のコスト3点を引いて実質9点の【MP】を回復し、戦いは第二ラウンドへと移行する――。

あまりにコストが重過ぎて最近全く使っていなかった最後に《フアランクスアタック》を使ったのは第二話の最初のミドル戦闘だろうか。コストが10と高く普段の攻撃ですら【MP】消費が激しいサイモンには使うのが辛い。

● 第二ラウンド

■ 行動値

タチキリ…

ワイト…

ソローゴースト…

ペインゴースト…

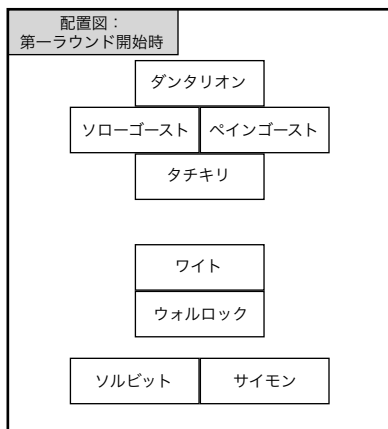
ダンタリオン…

ウォルロック…

サイモン…

ソルビット…

4 6 9 11 12 13 15 16



GM…第二ラウンドのセットアップだ。こっちはまたダンタリオンが宣言するぞ。

サイモン…我輩は「縛鎖」で《コネクトアイ》は使えないのだ。——GM、ギルドサポ

ートはエネミーより先に使えるのか？

GM…使えるよ。ギルドサポートは【行動値】関係ないからね。

ウォルロック…そうか、判定のダイスに関わるもんな。

サイモン…そうなのである。よし、《限界突破》を発動！

ソルビット…うおー！ みなぎつてきたー！

タチキリ…な、何が起きたんだよ？

サイモン…みなぎる《限界突破》だ！

GM…「おやおや、みなさん何か幻覚でも見えているのですか？」（一同爆笑）

ソルビット…お前が見せてんだよー！（笑）

ウォルロック…何か危ない物をキメてるみたいなき言い方するんじやねえ！（笑）

サイモン…ふふふ、我輩の目には既に倒れ伏すお前の姿が見えているぞ！

ソルビット…それは間違いなく幻覚だよ。（一同笑）

サイモン…集団幻覚によって判定に+1D、ダメージに+2Dだ！

GM…（笑）それじゃあこっちはダンタリオンが《フューリーヴィジョン》を使用する。

対象は……さつき一番ダメージを与えてきたやつを狙うか。サイモンだ。

サイモン…こいや！

GM…【精神】判定！（ダイスを振る）5・4で達成値は19。

サイモン…我輩の【精神】は8、《限界突破》を含めると3D+8だから……ギリギリだ

な。そいつ！（ダイスを振る）——出目11で達成値19！ 同値で勝利！

一同…おおー！（拍手）

お前が見せてんだよー！
ここでは見せてない。濡れ衣である。

それは間違いなく幻覚だよ
直前までノリノリだった
のに急な手のひら返し。ソ
ルビットの得意技

集団幻覚によって、やっば
り幻覚が見えてるようだ。
ギルドサポートの使い過ぎ
に注意しよう。

GM…耐えたか！ サイモンは目の前のワイトの姿が過去……アルディオ大陸で見たイラツとした相手の姿に見えた気がしたが――。

サイモン…むむ、あの野郎。……だが、我輩の敵はその奥にいる！ 幻影など効かぬ！

GM…「……チツ、これでも乱されませんか」とダンタリオンも苛つき始めている。

ソルビット…うちのホープを……じゃなかった。うちのリーダーをナメるなよ！

サイモン…この我輩の圧倒的な精神力で殴り倒してくれよう！

GM…「そんなガチガチに鎧を着込んでいるやつなら効くかと思つたのですがね」

ウォルロツク…何言つてやがる、彼は知性派だぞ！

サイモン…健全なる精神が健全なる肉体を作るのだ。(一同笑)

ソルビット…肉体は作つてないんだよな。(笑)。

GM…(笑) これでセットアップは終わり。続いてイニシアチブで、タチキリの行動だ。

サイモン…やつちまつてくださいよタチキリ殿！

ソルビット…トドメ刺しちゃつていいぞ！

タチキリ…刺せるものならな！(一同笑) ……しようがない、本気出すか。この瞬間、お

いらの隠された能力を発動！ ムーブで《ウインドアタック》、メジャーで《ワイドア

タック》、さらに命中判定に《ギフト》を使って+2Dする！

GM…おお。いつもはドロップ品に使っている《ギフト》も使うか！

圧倒的な精神力で殴り倒してくれよう！サイモンの強い精神(物理)の表れ。彼は知性派だぞ！知性派は「精神力で殴り倒す」とか言わないと思えます。健全なる精神が健全なる肉体を作る。サイモンの鎧の中は結晶体があるだけだと本人が語っている。健全な精神じゃないから肉体を作れないのだろうか……。

ソルビット…タチキリがドロップ品ロールを捨てた!? これは勝ったな!

タチキリ…今回はここで倒したいんだ! ダンタリオンとゴースト2体に範囲攻撃! いくぞー! (ダイスを振る) ——クリティカル! 6が3個出た!

一同…おおー!! (拍手)

ウォルロツク…よしよし! 削れろー!

GM…くつ、エンゲージ内の全員が対象だから《ミラージターゲット》が使えない!

《ギフト》を使ってクリティカルした攻撃を避けることは叶わず、全員に攻撃が命中。

クリティカルの+3Dに《限界突破》の+2Dで7Dに増えたダメージロールの結果は38点の物理ダメージ。出目は低めだったものの、その刃は確実にダメージを与えていく。

とはいえ、そこはタチキリ。ここまで来て求めることといえば当然——。

タチキリ…——本命の《ステイル》いくぞー! (一同笑)

この《ステイル》でソーゴーストとペインゴーストからは呪われし魂 (三〇G) を3個ずつ、計6個の入手に成功。そして再びダンタリオンのドロップ品に挑むが……。

タチキリ…ダンタリオンで《トレジャーマニア》を使って+1Dする。モチベを上げるためにもここで振るんだ！（ダイスを振る）1・1・2。ざっこ。（一同爆笑）

GM…5では落ちないね。幻影で守ることで盗ませないぞ。「おやおや、そんな手癖の悪いことをしようとしても無駄ですよ？」

タチキリ…ううー、マジきつい。《ステイル》を2回も外すのは心折れるなー。

ソルビット…まあまあ、前半でいっぱい稼いでいるから。

タチキリ…そうだ。勝てばまだ2回チャンスがあるんだ。（一同笑）

サイモン…勝つしかあるまい！

GM…勝てるもんならな！ タチキリが終わり次はワイト——。

ウォルロツク…ここで《カリキュレイト》だ！ 割り込んでダンタリオンを撃つ！

ソルビット…ここでHPポーションも飲んでおいてくれると助かる。

ウォルロツク…そうするよ。《デスターゲット》は諦めて、マイナーでハイHPポーションを飲む。（ダイスを振る）13点回復して残り【HP】は54点。そしてメジャーは《バツ

シュ》！（ダイスを振る）出目は低いが…それでも達成値は22だ。

GM…ならばこっちは《ミラージユーターゲット》を使用する！ こっちは【精神】判定で対決だ。まずは能動側であるこっちの判定から。（ダイスを振る）う、低い。達成値15。

ウォルロツク…よーし、対決だ！（手にダイスを握る）

勝てばまだ2回チャンスがあるんだ。通常のドロップ品決定ルールに加え、シーフのクラスロールの《トレジャーハンター》でアイテムを使うことで戦闘後に2回ドロップ品が取れる。

ソルビット…まった！ 《アドバイス》は……。

ウォルロック…いや、《限界突破》で3D振れるし、まだフェイトもあるから振り直しもできる。任せる！（ダイスを振る）クリティカル！

GM…げえ!? またクリティカルしやがった!?

タチキリ…はー、すげえな！

GM…くそ、幻影なんて効かないというのか！

ウォルロック…タチキリは背が低いからな。ダンタリオンの上半身辺りを狙ってばら撒けば幻影なんて関係ないぜ！（一同笑）

GM…「幻影なのか分からねえけどこの辺だろ！」と（笑）。

ウォルロック…二丁拳銃を半狂乱になってマシンガンのように両手で乱射する感じで。

ソルビット…恐ろしい（笑）。

GM…何にせよ、攻撃対象はダンタリオンのままだ。回避は……（ダイスを振る）失敗。

「くっ、これだからあまり考えない人は……！」

ソルビット…失礼な！ ちゃんと狙いは考えている！ 幻影ごと撃ち抜いているだけだ！

タチキリ…効いてたって、当たればいいんだよ！

GM…「こういう脳筋は嫌いなんですよ！ あまり考えない機械みたいな人間は！」

ウォルロック…ありがと、最高の褒め言葉だ！（ダイスを振る）47点の物理ダメージ！

クリティカル！ このセツシオン中、ウォルロックは味方の援護と自らの豪運によつて多々あつたはずの致命的な判定を見事に回避していった。これがダイスの女神に愛されし者の力か。

ダンタリオンの上半身辺りを狙ってばら撒いてた。（↑失礼）

サイモン…ふふふ、我輩の深淵なる考えを理解できないやつめ。

ソルビット…深淵なる考え？

サイモン…とにかく火力を上げて勝てればいいのだー！（一同笑）

GM…「くそつ、よくもやつてくれますね——やつてくれるな！」

ウォルロツク…おやおや、だんだん口調が崩れてきたぞ？

GM…あ、いや……実は変身を解いたところで丁寧語口調を崩す予定だったんだけど、俺の口調が安定してないの。（一同爆笑）

ソルビット…中の人の問題だった（笑）。

サイモン…きつとリブレイになる時には荒々しい口調になっているさ（笑）。

GM…これで《カリキュレイト》の割り込みが終わりです。ワイトは変わらず目の前に《連続攻撃》だ。

ウォルロツク…ぎゃー！

GM…「うおあー」と唸り声を上げながらの攻撃だ。命中は3D+15。（ダイスを振る）達成値は23。リアクションは《双剣の剣舞》でマイナス1Dするぞ。

ソルビット…あ、《限界突破》してるからマイナス1Dされても2D振れるじゃん！

ウォルロツク…それだ！ つまり1/36で避ける！

とにかく火力を上げて勝てればいいのだー！ やはりこんなことを言うのは断じて知性派では無い。

俺の口調が安定してないGMもプロではないので仕方ないです。口調を変えるのって難しい。

リブレイになる時には、どうするか悩んだ結果、「これはこれでアリだな」と思い、ダンタリオンは実際のセッションでの口調のまま書いてます。すまんなダンタリオン。

——といっても、そう簡単に何度もクリティカルできるわけはなく、攻撃は命中。

ダメージロールの出目も高く、一撃目は47点の物理ダメージ。高いダメージだが、このままでも残り【HP】22点で耐えられることから、二撃目に《プロテクション》を残しつつ場合により《蘇生》を使う選択肢を考えて一撃目の剣撃は甘んじて受けることに。

そして続く二撃目。やはりクリティカルはできず、再び攻撃は命中。そして二撃目のダメージロールが振られ——。

GM…(ダイスを振る) 出目が6・6・5・5・4! えっと……51点の物理ダメージ!

ウォルロック…だから出目が高えよ!

ソルビット…ちよ、ちよと待って。【物理防御力】は15点だから、このままだと36点?

ウォルロック…15点軽減してもらえないと死ぬな……。

ソルビット…《プロテクション》は期待値振って15点くらいだな。期待値出ればギリギリ

耐えるけど……今日はウォルロックにダイス目厳しいからな。(一同笑)

タチキリ…振り幅やばいよね(笑)。

ソルビット…フェイトも残り1点あるけど一応キープしたいし……いや、さっきまでツンだったからデレるはず! オラッ!(ダイスを振る) デレた。(一同爆笑) 19点軽減だ!

ウォルロック…よし、17点のダメージを受けて残り【HP】5点!

さっきまでツンだったからデレるはず! ツンデレ理論。でもたまたまツンしかないうツンドラの場合もあるので注意。

デレた。今日の女神はツンデレでした。

サイモン…おお、耐えた！　これはいい感じである。

GM…だが、次はゴーストたちの手番だ。ゴーストたちは……やつぱり斬られたからな。どつちもタチキリに攻撃だ。受けた痛みも悲しみも相手に返すぞ。

タチキリ…う、ここでおいらが溶ける可能性が。

まずソローゴーストは《嘆きの怨念》で攻撃、命中の達成値は18。対するタチキリは回避判定の4Dで5・5・6・5と、出目だけでも21という高い値を出し見事な回避に成功。

続くペインゴーストは《苦痛の怨念》を飛ばし、命中の達成値でさらに高い22を出す。

前のラウンドのダメージで【HP】が半分以下になっているタチキリにとつて、《ナイフバリー》での軽減もできない魔法ダメージはなんととしても避けたいところだが……。

ソルビット…ここは《アドバイス》の使い所か？

サイモン…タチキリ殿の回避判定の固定値は8で……このままでと期待値くらいの出目が必要であるな。一応当たつても《プロテクション》で耐えれそうな範囲ではあるが……。

ソルビット…《プロテクション》もギリギリだな。万が一は《蘇生》を使えば耐えられるけど……まだダンタリオンの攻撃があるんだよ。そのために《蘇生》は取っておきたい。

ウォルロツク…それが怖いんだよな。識別できなかったから何してくるか分からない。

サイモン…また変なことをしてきそうであるからな。だが、《アドバイス》は次の【精神】対決に残しておきたいのである。《ミラージュターゲット》は勝たねば攻撃できぬのだ。一同…うーん。

変幻自在なダンタリオンの技にホワイトの高い攻撃力、ゴーストの魔法ダメージで消耗する【HP】。まだ《蘇生》に《アドバイス》、《アフエクシジョン》と選択肢はあるものの、ギリギリの戦いで限られたリソースを今使うべきか…対応に悩む一同。そして――。

タチキリ…――命中の達成値は22だよな？ 必要なのは4Dで14…このままいく。期待値なら可能性はあるよ。

サイモン…万が一当たつても《プロテクション》がある。生き残れる可能性は高いはず！
タチキリ…（ダイスを振る）…ダメか。達成値20で失敗。フェイトもあるけど…。

サイモン…振り直しても期待値以上が出るかは怪しいであろう。それよりは《プロテクション》に期待しよう。

GM…じゃあダメージロールだ。（ダイスを振る）6・4・5で35点の魔法ダメージ！

タチキリ…出目が高いよ！ ……おいらの残り【HP】は19点。【魔法防御力】は3点だから軽減が13点以下だと倒れる。

ソルビット…《プロテクション》は判定じゃないから振り直しできないし……フェイトを入れよう。これでフェイトは無くなるけど、後は《アフェクション》の気合でごまかす。タチキリ…ありがてえ。頼むよー。

ソルビット…（ダイスを握って）——多く軽減できればそれに越したことはない！（ダイスを振る）……いっばい出た！ 25点軽減！

一同…おおー！

タチキリ…7点ダメージで残り【HP】12点！ 助かったー。キツかったよお。

GM…耐えられたか！ 苦痛を伴う怨念がタチキリの身体を蝕むが、ソルビットの祈りの光によって中和されていった。——だが、エネミー側最後の行動はダンタリオンド。

ソルビット…ここだよな。とはいえ《蘇生》が残せたからちよつとは心に余裕ができた。

GM…ダンタリオンは「ギリッ」と軽く歯噛みをしている。

ソルビット…いやー、辛いわー。こいつら超強いわー。

GM…「……仕方ありませんね」と言いながらダンタリオンは手に黒い風を纏わせる。

「まずはその愚かな人間と遊んでいるあなたを倒しましょう！」

ウォルロツク…俺かー！

GM…メジャーアクションで《タークテンペスト》を使用する。20メートル以内の範囲

（選択）の対象に〈風／闇〉の魔法攻撃だ。対象はウォルロツク。

辛いわー。あまりに白々しい発言に流石のダンタリオ

ンも落ち着きを失いそう。

愚かな人間。ワイトのこ

と。アンデッドだが、ペル

ストラの姿にしているの

で

《タークテンペスト》。オ

リジナルエネミースキル。オ

効果は本文の通り、複合属

性の魔法攻撃だ。

ソルビット…(名前が)カッコいい。(一同笑)

ウォルロック…〈風／闇〉って上級クラスのスキルか？

GM…それは《ルインストーム》だね。似てるけどこれはオリジナルエネミースキル。

《ルインストーム》は固定値50で高過ぎるのよ。これの雛形は普通の《複合魔術攻撃》。

タチキリ…《インタラプト》する？

ソルビット…いや、今回は一人しか対象になつてないから《アフエクシジョン》で十分だ。

もし《アフエクシジョン》を《インタラプト》されたらそれを止めてくれ。

タチキリ…わかった。《インタラプト》は先出しした方が弱いからね。

GM…ウォルロックに向かつて黒い風を放つ！(ダイスを振る)命中の達成値は17！

ソルビット…お、3個振れるじゃん。クリティカルすればいいじゃん？(一同笑)

サイモン…余裕つすよー。

タチキリ…今日はたくさん出てるもんねー。

ウォルロック…謎の強気(笑)。可能性はある！(ダイスを振る)無理。

GM…命中だね。巨大な黒い風がウォルロックを襲うぞ。ダメージロールは4D+30だ。

ソルビット…(ウォルロックに)残り【HP】は？さすがに耐えないと思うけど。

ウォルロック…残り【HP】は……5点。

GM…「全て消し飛びなさい！」(ダイスを振る)38点の〈風／闇〉魔法ダメージ！

《ルインストーム》メイジの上級クラス、ウィザードのスキル。取得には他のウィザードのスキル3種類(1つは5レベル)が必要。特に強力な攻撃スキル(《風／闇》属性の攻撃魔法)なので最初はこれの使用を考えたが、あまりにも基礎ダメージが高過ぎたので不採用にした。

《複合魔術攻撃》一般的なエネミーが使用する魔法攻撃の複合属性版。「オリジナルじゃなくてこれを使えば？」という意見はもつともだが……やっぱりボスの攻撃はカッコいい名前にした方がいい？

ウォルロック…俺の【魔法防御力】は6点だから……【HP】がマイナス27点になる！

ソルビット…そうはさせない！ 《アフエクシオン》を使用、ウォルロックへのダメージを0にする！ 適当に神聖な神様の壁を作る！

GM…「ソローゴースト！ やつを止めなさい！」ソローゴーストが《アフエクシオン》に《インタラプト》を使う！

サイモン…タッチキリ殿ー！

タッチキリ…それに《インタラプト》だ。そうはさせないよ。地竜でソローゴーストを踏み付けちゃう。(一同笑)

GM…地竜に踏まれたソローゴーストは《インタラプト》に失敗。「……くそっ！」とダントリオオンが苦い顔をしたところで、黒い風はソルビットの聖なる光の壁によつて霧散していく。ダメージは0だ。「くつ——おのれ……！」とソルビットの方を睨む。

ソルビット…うひゃ、熱烈な視線。にしても《アフエクシオン》取得しといて良かった。

ウォルロック…あつぶねー。助かったよ。

サイモン…我輩の手番だ！ ムーブでシユバツと前へ移動、ワイトとエンゲージ。そしてマイナーで《ウィルパワー》、メジャーでダントリオオンに《エアリアルスラッシュ》だ！

タッチキリ………あ、ごめん。サイモンのこと肉壁だと思つてたから「なんでこいつ攻撃技持つてるの？」とか考えちゃつた。(一同笑)

「HP」がマイナス27点になる！ 念のため補足すると、「HP」の最低値は0であり、実際にはマイナスにならない。「MP」も同様だ。

適当に神聖な神様の壁を作る！ もはやどこから湧いてくる力なのかもわからないが、ソルビットはそれを行使できるので。アフターグロウ七不思議の一つ。

「なんでこいつ攻撃技持つてるの？」 今回もこれまでもギルドで一・二を争う攻撃力の高さを見せてきているのにひどい話である。

サイモン…ええー(笑)。

ソルビット…まあ、俺にとつて肉壁なのは間違いないけど。

GM…【MP】を大消費しながら一番ダメージ出してるのに(笑)。

命中判定が強い(風)魔法に対し、ダンタリオンは回避に失敗。

算出されたのは53点の魔法ダメージ。サイモンの風パンチがダンタリオンを捉え――。

サイモン…くらえー！ 【MP】的にこれが最後のパンチなのだ！

ソルビット…マジか。頼むー！

GM…サイモンが絞り出した風をダンタリオンは黒い風で受け止めようとするが――**止め**切れない！ 累計ダメージ182点、【HP】145点でやられた！

一同…おおー！

サイモン…やったぞ！

ウォルロック…よっしゃー！

GM…そのままダンタリオンは後ろの鉄の扉まで吹き飛ばされ、ずるりと床に落ちる。

「ぐっ……くそ……」とうめきながら倒れ伏すと同時に、ワイトとゴーストたちもその場で消滅していく。**戦闘終了だ！**

サイモン…シユワー。

ウォルロツク…成仏しろよ。

* * *

GM…「バカな、たかが冒険者に私が破れるなど……！」と言って倒れるダンタリオン。
サイモン…ふっふっふ。残念だったな。

ソルビット…あれ、こいつは死んだら消えるタイプだっけ？

GM…ダンタリオンは中位魔族なので消えない。《真の死》という能力を持っていて、特

別な条件を満たさない限り死なないんだ。

ウォルロツク…倒しても送り返されるだけで死にはしないんだよな。

サイモン…要するに、ストーリー的に死ぬ場面にならないと死なない！（二同笑）

ウォルロツク…トドメを刺すための得物を出して「バカな、なぜそれがここに!？」つてい
うよくあるやり取りがないとな。

ソルビット…「うちの物置にあったんだよー！」

タチキリ…「さっき拾ったんだよー！」

GM…どっちも雑過ぎだろ！（一同爆笑）

中位魔族 イルネスやイン
プ等の下位魔族は上位魔族
に生み出されたかりその
存在だが、中位魔族は上位
魔族と同じく邪神の身体
の一部から創り上げられた
の意味で魔の存在だ。呼称
に同じ魔族と付いていても
下位魔族とは格が違う。

《真の死》 中位魔族と上
位魔族のみが持つスキル。
魔族は基本的に不老不死の
存在だが、特定の条件下で
のみ「真の死」と呼ばれる
本当の死亡をすることを表
わす。逆に言えば、「真の
死」を迎えない限り倒して
も必ず復活する。

ストーリー的に死ぬ場面
ですがその通りです。

「うちの物置にあったんだ
よー！」／「さっき拾った
んだよー！」どっちもお
そらく打ち切りマンガの最
終回の出来事。

ソルビット…じゃあウオルロックの持つてる武器がそれだったということでは……。

GM…いやいや(笑)。——さて、まずはドロップ品ロールを終わらせよう。

タチキリ…おいらにやらせてくれ！

一同…どうぞどうぞ。

名譽挽回と挑んだダンタリオンの三回目のドロップ品ロールはまたもや7で何も無し。

そして最後のフェイトを使い《トレジャーハンターI》で挑んだラストチャンス。GMにダイスを借り、祈りを込めて投じた結果は——4。最後まで徹底的にドロップ品を落とさずに抵抗したダンタリオンなのだった。

GM…——さて、戦闘は終わり目の前には倒れているダンタリオンがいる状態だ。

タチキリ…おいらも倒れた。精神が尽きた。(一同笑)

ウオルロック…中の人が打ちひしがれてるだけだろ(笑)。

サイモン…さて。——お前を許すつもりはないが、まずはミカ殿の居場所を吐くのだ。

ソルビット…ミカちゃんはどこだ！ 答えないと爪を一枚ずつ剥がすぞコラ！

GM…ダンタリオンは答えない。——その時、大きな地響きが起こる。ゴゴゴゴゴ。

一同…あつ。

精神が尽きた そこには地竜に慰められながら打ちひしがれるウサギの少女の姿があった。

爪を一枚ずつ剥がすぞコラ！ 完全に拷問である。とても神に仕えてる人間の発言とは思えない……いや、邪神の眷属相手ならむしろこれが普通なのか？

GM…その地響きは鉄の扉の奥から響いている。そしてどんどんと大きくなっていく。

サイモン…これは一体。

ウォルロツク…ぐぐ、怖いけど奥を見に行くしかないだろこんなの。

ソルビット…（ダンタリオンに）てめえ、何しやがった！ あの音は何だ！

タチキリ…高笑いしてないならこいつの望む通りでないのかな。

GM…いや、もう話す体力がほとんど無いだけなんだけど……せつかくだし少しだけ返事を返しておこう。「……ふふふ、もう遅いということだよ……」

ソルビット…どどういう意味やねーん！（一同笑）

サイモン…くつ。とにかく急がねば。

GM…鉄の扉の横にはボタンがある。おそらくこれを押せば扉は開くだろう。

サイモン…ならばボタンのところにダツシユ。フーン！ ポチツ。

GM…すると鉄の扉が「ゴゴゴゴ」と開き始める。奥には長い通路が続いているようだ。

ソルビット…ところでダンタリオンは放置して大丈夫か？ もう死んでる？ 意識無し？

GM…もう戦える力は一切無いよ。《真の死》じゃないから死にはしないけど。

ソルビット…引きずっていくのも考えたが……時間かかるだろうしな。放置していこう。

タチキリ…おいらは騎竜にがんばってしがみ付きながら移動するよー。

GM…それじゃあ鉄の扉の奥に進もう。エンディングフェイズだ。

◆ ENDING PHASE

▼エンディングフェイズⅠ　〜 終わりの始まり　〜

全ての黒幕だった魔族は倒れた。だが、ミカを見つける前に始まったのは謎の地響き。不安を隠せないアフターグロウは鉄の扉を開け、地響きの方向へと走っていく。やがてたどり着いたのは広大な空間。そして、そこで見た光景は――。

GM…鉄の扉を開けて長い通路を奥に進んでいく。進むたびに地響きもどんどん強くなっていく。――やがて、キミたちは今までと比較にならないほど広大な空間に出る。

サイモン…ここは一体。

GM…その言葉の前に、キミたちは目の前に広がる光景に気が付く。――直径二十メートルはあろうかという巨大な魔法陣が青く光り、その中央で集合するように巨大化する青白い瘴気。そして、その瘴気を中心――空中で瘴気に包まれ苦しむ少女、ミカの姿だ。

ウォルロツク…なっ――。

サイモン…ミカ殿ー！

GM…「う、うああ！」とミカは苦しんでいる。

タチキリ…うう、《インタラプト》はもう切ってしまった。

ソルビット…サイモン、《フライト》だ！

サイモン…よし、《フライト》を自らにかけて一気に飛んでいく！ サイモン発進！

GM…サイモンが高速で空を飛び、近付くが……魔法陣に入ろうとしたところで弾かれてしまう。バチン。

サイモン…ぐへえ。

GM…バリアのようになっていているみたいだね。

サイモン…何だこれは！ ベチベチ。

ウォルロツク…何か止める手段は……！

GM…「——くくく、もはや召喚は止められぬよ」と後ろから声をかけてきたのはさつき
のダンタリオンだ。足を引きずりながらここまでできたようだ。

ソルビット…追いかけてきたのか。

GM…ボロボロの姿のダンタリオンだが、何とか立ち上がり叫ぶ。「さあ仕上げだ。魔獣
グライフ！ お前は私に従うのだ！」と言い、呪文を唱え始める。

ウォルロツク…もちろん邪魔する。そうはさせない！

タチキリ…《インタラプト》は無いけど止めに入るよ。

GM…当然そうするだろうけど……キミたちが止めに入る前に、ダンタリオンの呪文は途
中で途切れてしまう。

《フライト》だ！ 《フライト》は飛行状態にするだけでなく「移動力」も増加させる。サイモン発進！

ソルビット…えっ!? なんだ?

GM…見ると、ダンタリアンの背後には瘴気で形作られた巨大な獣の爪が現れ——その爪がダンタリアンの腹部を後ろから貫いている。「しまっ——ぐわあ!」

ソルビット…え、今「しまった」って言おうとした?

ウォルロック…結局お前も制御できてないじゃねえか! **バーカ!**

GM…これから制御する予定だったんだ。今唱えていたのが制御するための魔術だったのだけれど、唱えている途中で貫かれてしまった。

タチキリ…あー。

サイモン…愚かなミスだ。

GM…ダンタリアンは貫かれた腹部からみるみる青白い瘴気に変化していく。そして瘴気と化したダンタリアンは、そのままその爪に吸収されていく。

一同…——!

ウォルロック………事前に調べていた情報通りか。

GM…その巨大な爪も瘴気に戻り、収縮して消えていく。再び魔法陣の方を見ると、中心では瘴気がさらに膨張し……やがて獣の顔のようなものが形作られていくのが見える。

ウォルロック…ああー、だんだん来ちゃってる! ダンタリアンはどうでもいいんだ!

ミカちゃんか……! !

サイモン…うおー、ミカ殿ー！

GM…しかし、魔法陣がバリアになつていて近付けない。

サイモン…くつ、一体どうすればいいんだ！

GM…——その時、キミたちから見て左側の壁の一部が大きく吹き飛ぶ！ ドゴーン！

タチキリ…おや？

ウォルロツク…え!? ……外から？

ソルビット…王女様か？

GM…外側からだ。さらにそこから護符らしき物が付いた矢が魔法陣に打ち込まれる。

一同…おお？

突然吹き飛んだ壁から放たれた矢はバリアを抜け、そのまま魔法陣に打ち込まれる。

——すると、獣の顔になりかけていた瘴気の形が崩れ、突如大きく拡散した。

そして、空中で瘴気に包まれていたミカの身体も瘴気から離れて床に落ちる。

「アフターグロー！ 今だ！ ミカを連れてこつちに来い！」

そう大きな声を上げたのは——クラフトワークスのミゼルだった。

サイモン…ミゼルー！

ウォルロツク…やってくれるぜ。

GM…吹き飛んだ壁のところを見ると、クラフトワークスの面々の姿がある。さつきの矢もメリルが撃つたものようだ。

ソルビット…だよな。そんな気はした。

サイモン…とにかく超特急でミカ殿のところへ飛んで行くぞ！ ミカ殿ー！

GM…今度は魔法陣の中に入ることができるぞ。バリアも消えているようだ。

サイモン…今は《フライト》の効果で移動力が+5メートルだ！ このおかげで平凡な人程度には動くことができるのだ！（一回笑）

GM…あんまり早くない（笑）。なんにせよミカを救出することができた。

サイモン…とにかく急いで外に出るのだ。ミカ殿は気を失ってるのか？

GM…気を失ってるね。

サイモン…ならば抱きかかえてクラフトワークスのところへ急ぐ！

ウォルロツク…離脱するぞ！

GM…ミカを連れて来たキミたちにミゼルが声をかけてくる。「長くは保たないらしい。

急いで脱出するぞ！」と言って、吹き飛んだ壁の穴のところを走って脱出していくぞ。

サイモン…うむ、助かった！ 後ろを飛んで付いていく。

ソルビット…ちよっと、俺にも《フライト》かけてー！（一回笑）

そんな気はした
さすが幼
馴染み。以心伝心。

平凡な人程度には
この時
のサイモンの「移動力」は
+5メートルされて10メ
ートル。さすがに平凡な人よ
りは速いと思うが、平凡な
新人冒険者と同程度なのは
間違いない。

GM…「そんなこと言ってねえで早く走れソルビット！」とメリルが言ってるよ？（笑）

ソルビット…待ってくれー！ 俺は「移動力」が低いんだー！

GM…「全力だよ全力！」

ソルビット…全力移動でも5メートルしか増えないんだー！（一同爆笑）

GM…（笑）とにかく走り続け……キミたちは外に脱出することができた。空にはほんやりとした雲が渦巻いている。もう夕方、夜に近い時間だ。そこに「……無事に救出できたようですね」と声をかけてきた女性がいる。

ソルビット…あいつか？ 名前が出てこないけど。

GM…いや、知らない人だね。赤白の見慣れない服装をした女性だ。ただ、タチキリには思い付くところがある。おそらくダイワ群島国で見かける「カンナギ」と呼ばれる神職の人の装束だろう。

タチキリ…あー、だから護符だったのか。

ウォルロツク…なるほどな。確かに。

GM…タチキリにはカンナギの服装だろうとわかるが……しかしその女性の手には、その格好には不釣り合いな機械仕掛けの杖が持たれている。

ソルビット…ふおっ!?

タチキリ…《マシンリム》かな？

俺は「移動力」が低いんだー！ ちなみにこの時の「移動力」はウォルロツクが11、サイモンが15として、タチキリが騎電騎乗の21、ソルビットは7（フライト）中のサイモンと大差は無い。楽しようとなしないで走ってください。

名前が出てこないけどもしかして一緒にラインの街に行ったミストのことだろうか。グランフェルデンまで一緒だったのに……。

カンナギ エリンディル大陸東方の地域クラスの一つで、ダイワ群島国でのみ見られる特殊な聖職者。多くは神社に所属している。神々を身体に「降ろす」として力を発揮する他、呪符の取り扱いが得意。仮に漢字で書けば「巫」で、つまりは巫女さんです。

GM…横には天翼族（オルニス）のドウアンの男性も一緒にいるのが見える。そして女性の方がキミたちに話しかけてくる。「まだ安心はできません。急いでこの場から離れてください。グライフに捕捉されればすぐに捕まります」

ソルビット…ミカちゃんが、つてことか？

サイモン…しかし、どこに逃げればよいのだ？

GM…するとドウアンの男も話しかけてくる。「何が何だかわからないかもしれないが、とにかくここは俺らに任せろ。お前たちはミカを連れてグランフェルデンへ戻るんだ」

ソルビット…グランフェルデンでいいのか。

GM…キミたちが抱えるミカは苦しそうな表情のままだ。

サイモン…くつ、ミカ殿。まだ解放されていないのか。

GM…そしてまた地響きが始まる。ゴゴゴゴ。

タチキリ…あわわわ。

ソルビット…ヤバい、とにかく逃げよう。乗ってきた馬は？

GM…場所が違うから乗ってきた馬はいないけどクラフトワークスが馬に乗ってきてる。

ソルビット…じゃあ相乗りさせてもらおう。

GM…「急いでください。グライフが目覚め、その少女を取り込んでしまえば止める術は無くなります」

サイモン…なるほど。

GM…ミゼルも声をかけてくる。「いくぞ、アフターグロウ。…誰だかわからないが、離れた方がいいのは間違いなさそうだ」

ソルビット…じゃあ誰だか知らないが…名も知れぬあなた達ありがとう、と言って逃げ
て行こう。

ウォルロツク…だな。礼だけは言つて早く去ろう。急がなきゃいけないからな。

ソルビット……こいつら、離れた瞬間マスターシーンで「くっくっく」とか言わないよ
ね？（一同笑）

GM…どうかな？（笑）では、謎のカンナギの女性とドウアンの男性をその場に残し、キ
ミたちはクラフトワークスと共にグランフェルデンへと走っていくことになる。

サイモン…ミゼルたちの馬の後ろに飛び乗るのである。

抱えるのは苦しそうな表情のミカ。続く地響きに不安を感じつつ、アフターグロウはグ
ランフェルデンへ向けてとにかく走り続ける――。

▼エンディングフェイズ2　　↳ 託された願い　　↳

GM…では最後にマスターシーンを描写しよう。キミたちが去った後の二人の様子だ。
タチキリ…「くっくっく、ようやく邪魔者がいなくなったか」

ソルビット…やめろやめろ（笑）。最初に言ったのは俺だけど、さすがに違うだろ。

GM…その場に残ったカンナギの女性とドゥアンの男性。キミたちの姿が見えなくなったところで、女性の方がドゥアンの男性に声をかける。

「——私たちも始めましょう。ミナト」

ミナトと呼ばれたドゥアンは「ああ」と返事をし、巨大な両手剣を取り出す。

「全力で行く」

そう言って力を込めると、ミナトの持つ剣が光り輝く。

そして、掛け声と共に剣を突き出すと、壁全体が崩落するほどの巨大な穴が穿たれた。

ウォルロック…んなっ!?

ソルビット…す、すげえ……。

穴の奥にはグライフの魔法陣があり、その魔法陣では再び青白い瘴気が膨らみ始めているのが見える。ミナトと呼ばれた男性は女性の方に声をかける。

「テトラ。頼む」

テトラと呼ばれた女性は「……ええ」と返事をして杖を構えて呪文を唱え始める。

「グライフ。あなたのいるべき世界はここではありません——」

そう言つて呪文を唱えると、杖の先端が光ると同時に魔法陣を囲むように魔術的な障壁が築かれる。膨張を続けていた瘴気だが、その障壁に阻まれ膨張が止まる。

「これで時間は稼げるでしょう。後は……」

「あいつら次第、か」

そう言つてミナトと呼ばれた男性は分厚い雲で覆われた空を見上げる。

仄暗い雲からはポツポツと雨が降り出し始めている。

「頼んだぞアフターグロウ。世界を救うんだ。……そして頼む。ミカを、俺の娘を——」

アリアンロッドRPG 2E・リプレイ く夕焼けの冒険者く

第四話『魔獣グライフ』 終

あとがき

最後までお読みいただきありがとうございます。では、いつも通りネタバレあとがき行きましょー。

と、シナリオの話に入る前に……いやあ、やつぱりTRPGはセッションするのも大変ですねー。第三話の更新から半年も経ってしまいました。もつとどンドンシナリオを進めたいのですが難しいもので——**ごめんなさい嘘です**。実はキャンペーン自体はこの執筆時点で**第八話**まで終わっています。単にリプレイを書くのが遅いだけで、この第四話も昨年の八月頃にプレイしています。うー、もつと早く書けるようになりたい。……まあブログでボードゲームの記事を書いてみたりとか、別のことに取り組み始めたせいもあるんですけどね。

……てなことを考えて、今回から執筆環境を変えました。前回まではMac版のWordで書いていた（筆者はMacユーザーです）のですが、iPad Proの購入を機にApple純正ワープロ「Pages」を使い始めました！ これのおかげで通勤中の電車内や会社の休憩時間でも執筆ができる！ ……ただ、ちよこちよこ不向きも。Wordは「検索と置換」で書式（フォントや太字の設定）も置換できるのですが、Pagesは文字だけ。発言者の名前を「GM」とゴシック体の太字に変えるのが標準機能では一括でできなくなり苦労しました。代わりにスク립トという新たな力を手に入れましたが……（笑）。あ、気が付いた人がいるかわかりませんがページ上部と下部の表記を見開きを想定した仕様に変えてみました。PDFだとわかりにくいですが、このページは右側の想定なのでキャンペーンタイトルとページ数が右側に、次のページは左側の想定なのでシナリオタイトルとページ数が左側に来るようになっていきます。別に物理書籍化の予定は無いですが……見た目をそれっぽくするのは何となく気分が良いものです。Pagesに変えたついでにそういつた

小変更もしています。そして、このあとがきが2ページ目に突入しているのもその影響です。見開きページの想定で2ページ書くように変えました。いっぱい書けるね！……今後埋められるかが心配です（笑）。

——さて、文字数稼ぎの与太話はこの辺にしてシナリオのお話に移りましょう。第四話は魔族ダンタリオンとの戦いの物語……と見せかけての魔獣グライフ登場のお話でした。ぶっちゃけダンタリオンは完全な「かませ」です。なので倒された後はあつという間にグライフに吸収されてもらいました。さらばダンタリオン。

そして、第一話から入れてきた様々な伏線も回収できて、GM的にも楽しいセッションでした。特に本編中でも触れた第三話でのミカの貫通ダメージ事件の真実はPLたちにも驚いてもらえたようです。第一話で魔法陣が光っていたことは本編でも書きましたが、ついでに言うると第一話の事件解決後に村長さんが「(食料が)少し食べられてしまつてはいるようですが……」と言っていたのは、食べられたわけではなく契約魔術の発動によつて供物として消費された結果です。第一話の途中でもゴブリンパスファインダーが「俺たちも(食料を)食べてえのになー」と言っている通り、供物として集めた食料を妖魔たちは食べていないのです。

しかし、伏線の回収と同時に新たな謎も現れました。召喚されようとする「魔獣グライフ」、研究者ベルストラの手記、召喚術式の「核」、現れた謎のカンナギの女性と強大な力を持つドウアンの男性。果たして青白い瘴気に侵されて苦しむ少女ミカはどうなるのか？ 結末へ向けて加速する物語、アフターグロウに託された世界の行く末は——ぜひ第五話を見てくださいね！ 第五話の執筆もがんばりまーす！

二〇二〇年三月

「最近の口癖は「人生の時間が足りない」です」

もつぷ

アリアンロッドRPG 2E・リプレイ
～ 夕焼けの冒険者 ～
第四話 『魔獣グライフ』



令和2年3月28日 初版発行



著者：もっふ

掲載 Website：『好きなこと工房』

<https://hobbies-workshop.com/>

表紙イラスト：おかかさん [イラストAC](#) (素材サイト) より

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