

アリアンロッドRPG 2E・リプレイ

～ 夕焼けの冒険者 ～

第五話 『信じる道へ』

もっふ 著

まえがき

こんにちは！ 本キャンペーンでGM兼リプレイ執筆を務めているもつぷです。本文章はTRPG『アリアンロッドRPG 2E』を遊んだリプレイで、キャンペーン『夕焼けの冒険者』の第五話です。続き物なのでぜひ前の話から読んでくださいね！……はい、定型文終了です。

——てなわけで、このキャンペーンも第五話まで来ました。最初にPLたちに言った通り、できるなら運命クラス（20レベル以上）までやりたいので全体からすれば四分の一に満たない進行度ですが、五話も続けると「キャンペーンセッション」って感じが高まりますね。GMも続きが待ちきれなくなってきました（笑）。

さて、物語自体は一度佳境を迎えようとしています。いわゆる「第一部」の終わりが近付いてきました。

第四話では暗躍していた黒幕、魔族ダンタリオンを倒したアフターグローですが、その過程で魔獣グライフという存在……それに関わる過去のグランフェルデンの闇に触れました。最後はクラフトワークスと謎の男女の協力により少女ミカを助け出すことに成功しましたが、少女の苦しみはまだ続いているようです。

第五話では登場人物たちは重大な「選択」を迫られます。人々はそれぞれの立場、想い、そして信念——それらを胸に、覚悟を持ってその「選択」に向き合います。冒険者のアフターグローはどんな「選択」をするのか？ 今見てくれているあなたも、彼らがどんな『信じる道へ』進むのか、ぜひご覧ください。——ついでのこのどシリアスな流れに、シリアスが苦手なPLたちはどう対応するのも……お楽しみに！（笑）

では、『夕焼けの冒険者』第五話、シナリオタイトル『信じる道へ』の始まりです！

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 ～ 嵐の後の静けさで ～

ある日の夕方。昨夜の大雨がウソだったかのような晴れた空も暮れ始めた時に、いつもの面々——アフターグローのPLたちが、いつもの場所——我が家に、いつもと同じように……とはいかなかったが、集合していた。

GM……ようやく集まったね。じゃあ、テーブルに集合してください。

プレイヤーH…イエー！

プレイヤーN…はい。

プレイヤーO…もうピッツア頼んだの？ ピッツアピッツアピッツアピッツア

ピッツアピッツアピッツア。

GM…ピッツアは頼んだよ！ ——というわけで、お久しぶりです。

一同…お久しぶりでーす。

プレイヤーN…でも本当に久しぶりだなー。

GM…実際久しぶりですね。前回、一ヶ月くらい前の予定が残念ながら延期になり……。

プレイヤーH…台風直撃だったからね。

この項目では 本文の補足やセッションで話せなかったGMの想い、本文に書くほどでも無い戯言を書いている。お遊びな内容も多いのでご了承。というか、ほとんど筆者の自己満足のために書いているので読まなくても大丈夫ですよ。

ピッツア…… 録音を確認したら八回言ってたので、ちゃんと八回書きました。ピザではなくピッツア。

ピッツアは頼んだよ！ この日、元々は午前中に集合して夕方に解散するいつものプランだったのだが、前夜の大雨で一部交通網が寸断され、一人到着が遅くなってしまった。そのため急遽お泊まりプランに変更し、夕飯にピザを注文してこのシーンに至っている。

台風直撃だった このキャンペーンは基本的に一ヶ月に一回くらいのペースで予定を決めているのだが、この時は最初に決めた日は大型台風が直撃したため中止に。それもあり、この日は第四話のセッションから三ヶ月ほど経っている。

GM…そして今日こそやろう！ と決めてみたら……昨夜の大雨。幸い中止にはしないで済んだけど、予定は狂いまくりで……。 (一同笑)

プレイヤーO…今回は前回のあらすじが無いとキツイね。

プレイヤーS…ミカちゃんの貫通ダメージはフラグだった。 (一同笑)

プレイヤーN…最後に出てきた人たちの記憶がかなり曖昧になりつつある。

プレイヤーO…なんかカンナギ的な衣装を身に纏った人が助けてくれた記憶があるな。

プレイヤーS…二人じゃなかったっけ？ 巫女服着た男と——。

プレイヤーN…いや、それは違う！ (笑)

GM………とにかく、予定時間は大幅に狂いましたが何とか全員揃うことはできたのでやりましょう。というわけで、本日は第五話です！

一同…イエーイ！

GM…で、皆が言う通り今回は前回から期間が空いてしまった上、第五話は前回の終わりの場面から始まるので、まずは前回のことを思い出すために回想シーンのものを……。

プレイヤーS…回想シーンでボス戦をもう一度と。 (一同爆笑)

プレイヤーO…キレルわ (笑)。

GM… (笑) というわけで前回のおさらい。コトの発端はギルガルの一件で現れた「魔族ダンタリオン」と「魔獣グライフとの契約魔術」のことだ。第四話では王立騎士団がダン

ミカちゃんの貫通ダメージ

第三話での出来事。実はミカがグライフの力を得ていることの伏線であることが第四話で判明した。覚えてくれて嬉しい。

巫女服着た男 現実で「かななぎ」という言葉は男女どちらも表し、漢字では女性性は巫、男性は呪と書く。現実でもアリアンでも男のカンナギは何も問題ない……が、巫女服を着る男はただのコスプレだと思っ

ボス戦をもう一度 「極ダンタリオン討滅戦」とか？

ギルガル グランフェルドンの元貴族、フェルモード家の家長。隆盛を極めたかつての国の姿を取り戻すため軍拡を志向し力を得る手段を求め、魔族の甘言を受け入れてしまった。第三話で捕縛され、厳しい処罰を受ける。

タリオンの調査をする一方、キミたちはレティシア王女からグライフの調査を頼まれ、シルベリア家に仕える錬金術士であるミスと共に、「遺跡の街」ラインを訪れた。

プレイヤーN…そういえばそんなことをしたな。

プレイヤーH…情報収集で本を探したんだよね。

GM…街でグライフに関する情報を得たキミたちはグランフェルデンに戻ったが……ここでレーヴェン家が襲われ、ミカがダンタリオンに拐われるという事件が起きた。魔族を倒すため、レティシアはキミたちに「騎士団と一緒に来てほしい」と言っただけでも……。

プレイヤーS…ガン無視したわ。

GM…それよりもメリルの「早く行ってくれ！ 嫌な予感がする！」との言葉を信じ、キミたちは騎士団に先んじてダンタリオンのアジトへ突入した。ミカを探す過程ではベルストラという研究者の記録——『研究録ーベルストラ』を発見。紙で渡したやつだね。

プレイヤーH…あの手記みたいなやつだったか。

プレイヤーS…インクが滲んでるやつ。

GM…同時にグライフとの契約魔術に関係する術式のメモ、さらに奥ではベルストラが書いたと思われる魔法陣が描かれた詳細不明のメモも手に入れたね。その後、さらに地下に進んだ先でキミたちはダンタリオンと対峙した。

プレイヤーO…ダンタリオンは倒したんだよね。

レティシア王女 公式NPCの一人でフルネームはレティシア・グランフェルデン。王立騎士団の副団長でもあり、「姫将軍」とも呼ばれる。第三話でギルガルの暴挙を止めたことからアフターローを信用し、頼りにしている。

ミス ト フルネームはミスト・シーラン。ネヴァーフで十七歳の女性。錬金術師として優れた功績を持ち、レティシア王女からも信頼されている。

ミカ 天翼族のドゥアンの少女。フィオナの娘。アフターローとは第一話で出会ってから幾度も関わってきた。

メリル ヴァーナ（猫族）の女性でクラフトワークスのシーフ担当。ソルビットの幼馴染み。

術式のメモ 契約術式、制御術式、召喚術式という三種の術式のメモ。

GM…そうだね。でも、地響きがして奥に進むとグライフの召喚が既に始まっていた。ロボロのダンタリオンは「お前は私に従うのだ！」と言ってグライフに制御呪文を唱えようとするけど……後ろから爪で貫かれ、青い煙となつて吸収されてしまった。かませ犬。

プレイヤーS…最後はあつけなかつたな。でも戦闘は強かつたよ。
GM…しかし、苦しむミカを中心に召喚はどんどん進み、魔法陣はバリアに阻まれて近付けない。どうしよう！……となつたところで現れたのがクラフトワークスだ。護符がついた矢が打ち込まれると、獣の顔を作りかけていたグライフの瘴気が突如拡散。キミたちは瘴気から離れたミカを助け、クラフトワークスと共にアジトを脱出した。

プレイヤーN…一気に撤収したんだつたな。

GM…そして外に出た時にいたのが、さつき話をしていた――。

プレイヤーO…巫女服を着た男。（一同笑）

GM…男じゃない！（笑）……そこにいたのは見慣れない赤白の服装に機械仕掛けの杖を持った女性だ。ダイワ群島出身のタチキリには「カンナギ」の服装だとわかつたね。その横には天翼族のドウアンの男もいて、「ここは任せてお前たちはミカを連れて戻れ」と言われ、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帰る――というシーンが前回の終わり。実際にはマスターシーンでその後のシーンも演出したけどね。

プレイヤーH…なんとなくは覚えてる。

かませ犬 スポーツや漫画作品等で誰かの強さを示すためのやられ役のこと。元は闘犬用語で、若い闘犬に勝つ味を覚えさせるために弱い犬や引退した老犬を囁ませることから転じた。ネタにされやすいが、だからこそ盛り上がる展開も多く人気キャラも少なくない。

G M…そうしてミカを連れてグランフェルデンへと走り出したのが前回の終わり、今回のシナリオはその続きから始まることになります。——というわけで、今回予告だ。

● 今回予告

暗躍せし魔族は倒された。しかし、事件はまだ終わらない——。

青白い瘴気のエネルギーに包まれた少女、ミカ。彼女が“核”となり、魔獣グライフの召喚は始まってしまった。もし魔獣グライフが召喚され“核”の少女、ミカを喰らえば、グライフはエリンの世界での永遠の命を得てこの世界を蹂躪する。そうなる前に止める方法は唯一つ、ミカの生命とグライフの“繋がり”を断つこと。そして、そのためにはミカの生命を消す——殺すしかないのだという。

迷いながらも自らの役割を果たすため覚悟を決める人々。救うべきは世界か、少女か、それとも——。

冒険者たちに、決断の時が迫っていた。

アリアンロードRPG 2E・キャンペーン 夕焼けの冒険者

第五話『信じる道へ』

進む道は、キミが決める。

GM…——第五話のタイトルは『信じる道へ』。前半は超シリアス展開でお送りします。

プレイヤーN…うへー。こいつはやべえぜ。

GM…今回はハンドアウトはありません。それと、今回のシナリオではみんなの選択によつてシナリオが大きく分岐します。

プレイヤーH…まあ、今回予告からそんな感じはしたね。

GM…その分岐の仕方によつては、今回でキャンペーンの「第一部完」みたいになるかもしれないし、まだ続くかもしれない。選択によつてはキャンペーンが終わるかも。

プレイヤーS…世界が滅んで終わりとかか。

プレイヤーO…『ライフ様バンザーイ!』（一同爆笑）

GM…それは終わるね（笑）。ま、そうはならないと信じてますが……なんにせよ、みんなの行動・選択によつて物語が大きく変わるので、みんなの信じる道を進んでください。

プレイヤーS…ちゃんと考えてね、つてことだな。

プレイヤーN…だから今回予告の最後の一言もいつもと違うのか。

GM…と、今回予告はこんなところだね。さっき言った通り、最初はシリアスな会話が繰り広げられることを覚悟しておいてください。

プレイヤーH…はい。

前半は超シリアス展開でお送りします。本キャンペーンに参加してくれてるPLたちはシリアスな会話が苦手。でもシナリオがそうなった以上、PLに心の準備をしてもらうために最初に宣言している。楽しくロールプレイするにも、シナリオの雰囲気事前に分かってもらうのは大事。

ハンドアウトはありません。まあ普段も一個しかないし、必要かつて言われると必要なかったんですけど。

今回予告の最後の一言

特に決まりがあるわけはないが、決めゼリフみたいなものなのでシステム毎に定番はある。アリアンの場合は『冒険の舞台が、キミを待つ!』が一般的だろう。今回は雰囲気に合わせて変えてみたが、気付いてくれてGM嬉しい。

プレイヤーO…耐えられなくなったらふざけるか。——とにかく、ミカちゃんが食べられる前にグライフを倒せばいいんだろうな。

プレイヤーS…ミカちゃんに一回死んでもらって生き返らせよう。穢れが溜まるけど。

GM…ソード・ワールド世界線じゃないから！（笑）

プレイヤーO…穢れ1点くらいならいつか。……ちなみに、この世界は蘇生は無いの？

プレイヤーS…アリアンには無いね。死んだら終わり。……あ、いや、ギルドサポートにあった気がする。（スキルガイドを見て）……《魂の再臨》か。

GM…それもおそらくはまだ「死んでない」状態までだろう。死亡とみなされるレベルからでも復活するけど、本当に死んだら復活はしないはず。現代で言ったら、脳死判定されたけどなぜか戻ったみたいな感じかな。

プレイヤーS…ああ、なるほど。

GM………とりあえず話はこの辺にして、レベルアップ作業に移ろう。

とはいえ、待ち時間が長かったこともあって取得スキル等はほぼ決まっていたプレイヤーたち。すぐに共有財産を使う買い物の話になり、現在の持ち物を確認すべくキャラクターシートと同時に前回のレコードシートを確認し始めたが……。

耐えられなくなったらふざけるか。シリアス展開だと宣言はしたが、実際の流れはPC次第。辛い気持ちで遊んでも意味がないので、GMとPLで柔軟に協力して楽しく遊ぼう。

穢れ 今回も出ました、グループSNEの「ソード・ワールド」の概念、ソドワの世界では死んだ魂の蘇りが明確に可能だが、輪廻に逆らう蘇りは魂を「穢れ」させる。幾度も蘇り、魂が穢れきってしまう（レベル的には穢れが5点になると、不浄な不死者——アンデッドと化してしまふ）。

穢れ1点くらいならいつかダメです。

《魂の再臨》 本文の説明はGM個人の解釈で、公式ではない。フレーパーテキストには「幽界へと旅立つた魂すらも再び呼び戻す」とあるので、実際に蘇生が可能かは解釈の仕方によるだろう。とはいえ、一般的には不可能と認識されているのは間違いない。

プレイヤーN…ボクの（前回の）レコードシートにヘリオスって書いてあるんだけど誰？

プレイヤーS…ヘリオスって何。………あ、ソルビットのお父さんだね。（一同笑）

プレイヤーH…そうだった（笑）。

プレイヤーS…いやー、俺も「誰だっけ？」ってなった後にコネクションの「関係…父」

を見て思い出した（笑）。

プレイヤーN…ミストさんも忘れてたな。一瞬ミゼルの間違いかと……。 （一同爆笑）

プレイヤーO…ひどい（爆笑）。……あ、俺が使いたい金額は三二〇〇Gかな。ポーション

たくさん買いたい。

プレイヤーH…俺は二〇〇G前後+ポジション代かなー。ポイントアーマー系も更新し

ようかと思っただけど、【筋力】をもう1点伸ばさないと切り替えられない。

プレイヤーN…前回も結構ダメージ食らったからなあ。防御力が伸びてないのが不安。

プレイヤーS…大丈夫。《プロテクション》のレベルは上がるぞ。

プレイヤーN…じゃあ実質防御力は伸びたと言えるから問題無いな！（一同笑）

プレイヤーS…高位聖印を買うか。……聖印って金で買う物じゃないと思うんだよな。

タダで授けてくれてもいいじゃん。

GM…いやいや、金で買ってるんじゃないんだよ！ 神社で納めるお金と同じで……あれ

何ていうんだっけ。

ヘリオス フルネームだとヘリオス・グレーン……ソルビット・グレーン……プレイヤーSのPCの父親だ。前話で突然登場し、設定も特になく名前もこつちが決めたキャラなので忘れててもしょうがないが……やっぱり父親は覚えてあげて

聖印って金で買う物じゃない。実際、高位聖印の解説では「神殿に貢献した人物に贈られる」とある。でも七〇〇Gです。

神社で納めるお金 いくつか言い方はあるが、「初穂料」「玉串料」が一般的。初穂も玉串も神様にお供えするもので、現代でも神社のお金は「神様に捧げるもの」という考えから言葉を変えている。ちなみに「お布施」は仏教用語で「他人に施しをする」ことを意味するので、神様に対して使うのは適切ではない。

プレイヤーO…上納金……ではないな。(一同笑)

プレイヤーN…それはガッツリお金ですよ(笑)。

GM…だから「神殿に貢献したお主に高位聖印を授けよう。——では、事務手数料として七〇〇Gを……」と言われるだけであつて……。(一同爆笑)

プレイヤーS…台無し!(笑)

プレイヤーH…世知辛いよー(笑)。

プレイヤーO…(自分の買い物を書いた紙に書いて)はい、プレイヤーHも売買金額書いてね。

プレイヤーH…はいよ。

プレイヤーS…そしてギルマスの承認を得るんだ。

プレイヤーN…最後は全員の金額を合計して確認するぞ。

プレイヤーH…はいよ。……うーん、《ワンコインショット》取る予定だったけど、命中上げるために《コンバットマスター》にしようかな……。

プレイヤーN…でも、《ワンコインショット》をSL5にするつもりなら今から取らないとレベル10になる前に取り終わらないですよ。

プレイヤーH…あー、確かに。レベル10は上級クラスのスキル取りたいからなあ。

プレイヤーN…ちょっと僕が次回《スペシャリスト》を取り忘れてたら誰か「取れ」って言って欲しい。

上納金 配下から親分、民から領主など、上の立場の人や組織に払うお金。元の意味はともかく、現代では反社会的組織に渡す金という意味で使うことが多いので「上納金を納めた」とか言うところが多いです。

世知辛いよー 先に書いた神社の初穂料等も「神様に捧げるお金」という意味なのは確かだが、現実の用途としては神社の維持・運営に使われるお金だ。この世界の神殿もタダで維持できるわけではないだろうから仕方ないのです。

プレイヤーS…キャラシのどっかに自分で書いてや！（笑）

プレイヤーN…あ、今回のギルドサポートは《GH…工房》でいいですね？

プレイヤーH…一回の消費が重いタイプには重要だな。

プレイヤーO…《目利き》欲しいけどなー。

プレイヤーS…ああ、もうちょっと諦めてて。（一同笑）

プレイヤーN…持っていくギルドサポートも考えないと。《限界突破》置いてくかな？

プレイヤーO…《限界突破》嫌われ過ぎじゃない？

プレイヤーN…でも《限界突破》じゃなかったら《ギルドハウス》置いてくことに。

プレイヤーO…それは悲しいし困るじゃね。（一同笑）

わいわいと続く話し合い。上級クラス（レベル10）のことも考えるレベルになってきたため、先のことの想像も膨らむ楽しい時間だ。

おおむね成長が完了したところで頼んでいたピッツアも到着。コーラにピッツアとアメリカンな食事でしたし休憩した後、メインプレイへと臨むことになった。

もうちょっと諦めててプレイヤーO（タチキリ）は第一話から「《目利き》が欲しい」と言い続けているが……「もうちょっと」が終わる時は果たして来るのだろうか。

▼プリプレイ2　いざ、成長報告

夕飯のピッツアを食べ終わって小休止。

体力が回復したところで一同はいつもの机に集合した。

GM…では、メインプレイを始める……前に。

プレイヤーN…成長報告。

GM…だね。それじゃあセッションシートの順でソルビットからだ。

●ソルビットの成長報告

プレイヤーS（以下、ソルビット）…イエーイ。前回のセッションで父親が生まれました。

プレイヤーN…デーン。衝撃の事態。

GM…ヘリオス・グリーンだね。ソルビットが育った村からラインの街に引っ越しして、今は街中の遺跡資料第三保管所で働いています。

ソルビット…息子にも知らせずに……何てひどいんだー。以上です。（一同爆笑）

GM…それは成長報告じゃねえ！　ただの回想だよ！（爆笑）

プレイヤーN…父親の報告だけ（笑）。

父親が生まれました T R P
Gでは新しい設定が出た時に「（設定が）生える」という言い方をよくする。大本の設定から派生した設定が出てくる様子を草木の成長に例えた言い方だろう。決してヘリオスが物理的に地面から生えてきたわけではない。

遺跡資料第三保管所 第四話でミストと共に訪れた場所。ラインの街にあり、古い文献等を保管している。公式設定ではなくオリジナルの場所です。

ソルビット…(笑)冗談はこれくらいで……《プロテクション》のダイスが増えました。通常時が4D+2点で《ハンズオブライト》で5D+2点にもなるぞ。

プレイヤーN…硬い。いいっすね。

ソルビット…《アドバイス》もレベルが上がってシナリオ5回まで使えるようになりました。そして《ナチュラルヒストリー》を取ってエネミー識別が+2Dされたぞ。

GM…エルダナンの種族スキルか。引きこもって勉強してた時の知識だろうな。

プレイヤーO…やつぱりみんな種族スキルとか取ってきたのね。

ソルビット…これはCL5以上とかじゃないけどね。一般スキルは《マジカルハーブ》を取りました。ヤバイ薬をプレイ時に3個取得できるようになったぞ。(一同笑)

プレイヤーO…危ない人になった(笑)。

GM…違うから！MPポーションは危ない薬じゃないから！(笑)

プレイヤーN…確かに冒険者はみんな常飲してるけど……(笑)。

ソルビット…ほらほら、きつと中毒性があるんだよ！(笑)……実際の説明文は「薬草からMPポーションと同じ効果の薬を作る」ね。今回はMPポーションを3個取得した。

GM…「マジカル」って響きが良くないよな。間違っではないけどさ。

プレイヤーH…とにかく単語の組み合わせが悪いよな。

プレイヤーN…マジカルなハーブ。

CL5以上 種族スキルにはレベル(CL)が5以上でないと取得できないスキルがある。強力なスキルも多いため、CL5にレベルアップした時は取得の選択肢に上がりやすいのだ。

ヤバイ薬 《マジカルハーブ》で取得できるのはMPポーションであつてヤバイ薬ではない。「マジカル」魔法「ハーブ」薬草」という意味だけで他の意味はない。断じてない。

プレイヤーO…極彩色に彩られた世界があなたを待——。

GM…はい、それ以上はアウトで。

ソルビット…スキルの話はこれくらいで。あとは……武器がソードブレイカーになりました。防御力がアップ。攻撃する気は無い。(一同笑)

プレイヤーH…護身のための武器だな。

ソルビット…ほら、メイスを持つアコライトも多いし。俺も剣の一本くらいね。——そんなところかな。あとはポーションをいっぱい買い込んだ。

GM…了解です。順調な成長だね。……あ、装身具が変わってるか？

ソルビット…おお、そうだ。装身具が高位聖印に変わりました。神殿に貢献した者に贈られる証(七〇〇G)だ。(一同笑)

プレイヤーH…寄進的な(笑)。

プレイヤーN…物品は無料ですが、必ず寄付をと。……欺瞞の匂いがする。(一同笑)

プレイヤーO…推奨という名の義務が発生している。

GM…ま、なにせよ神殿に貢献はしてるからね(笑)。

ソルビット…ちよつとずつ徳を積んでいるのです。これで《ヒール》の回復量がさらに増えて5D+17点になりました。

ソードブレイカー「物理防御力」を+1点する効果を持つ片刃の短剣。峰が柵のようにギザギザした形状で、この部分で相手の剣を受け止めたりするものだと思うのだが、見た目の感想は「パン切り包丁」。

メイスを持つアコライトゲームやファンタジーでは僧侶や神官はメイス(鈍器)を持つ例が多い。理由としては、聖職者は血を流させない。刃物は所持しない」という戒律で説明されていることが多く、現実の中世ヨーロッパでも同様の戒律が存在したとも言われる。ただ、あくまで建前で実際の戦場では剣や槍を持つていたとか。冒険者かつ生臭坊主なら護身の剣くらいは持つよね。

●ウォールロックの成長報告

プレイヤーH（以下、ウォールロック）..ウォールロックです。まずは能力基礎値の向上で【敏捷】が上がって、【行動値】が10に上がりました！

ソルビット..おおー。

プレイヤーO..すごい。

ウォールロック..それと、防具を妖精のチェインメイルからアークイバスマーに変えたことで【物理防御力】が4点上がったぞ。

GM..お、結構上がったね。

ウォールロック..マジックアイテムとはいえレベル2の防具だったからさすがに変えないとマズイかなーと。スキルは無難に《バッシュ》と《キャリバーガンパード》のレベルを上げたのと、《ワンコインショット》を取りました。ダメージロールの直前に使用することで相手の【物理防御力】と【魔法防御力】を3点下げてダメージを算出するぞ。

ソルビット..おお、強い。

ウォールロック..後々はこれを最大の5レベルまで上げて、防御力低減効果をシーン中にする《バレットマーク》を取る予定。先のことを考えての取得だね。

プレイヤーO..ヤバイな。俺が今回取るスキルが死にスキルになるかも。

ソルビット..いや、違うスキルだから同じような効果でも重複するでしょ。

アークイバスマーレベル5のウォーリア専用防具。名前のアークイバは実在の銃の呼称でマスケツ銃の前身にあたる（混してた時もある）。鎧としては分厚い板金鎧で、この名前はアークイバス銃器にも耐えるアーマー、という意味だろう。現実ではマスケツという軽さと貫通力が高まり、装着できる重量の板金鎧では防げなくなり、板金鎧は姿を消した。

《ワンコインショット》

ガンスリンガーのスキル。小さなコインを打ち抜くほど正確な射撃で装甲の隙間を狙い撃つの意味。

《バレットマーク》

ガンスリンガーのスキル。《ワンコインショット》はその攻撃の時に防御力が下がらないが、《バレットマーク》を同時に使用すると、シーン中継続の防御力低下効果が与えられる。

今回取るスキル プレイヤーO..タチキも防御力を下げるスキル（何のスキルかはこの後で）を取得しよう。アリアンでは名称の違うスキルなら効果は重複するので安心。

プレイヤーN…相手の防御力が20以上あることを信じるのだ。

GM…それに《バレットマーク》はこれから5レベル先の話だからね。その時はエネミーの防御力も高いことが多いと思うよ。

プレイヤーO…ああそつか。そうだね。

ウォルロック…【物理防御力】だけでなく【魔法防御力】も下げるから、サイモンの風も通りやすくなるはず。それと一般スキルで《イミューンウェイト》を取ってアークイバスアーマーのマイナス移動修正を打ち消した。打ち消さないと【移動力】が10メートル切っちゃうからね。……成長はそんなところかな。

GM…了解です。順調に攻撃力が上がった感じだね。

● タチキリの成長報告

プレイヤーO（以下、タチキリ）…（テンション高めの声で）ハイイ。みんなのアイドル、タチキリだよ！ ……違うわ。誰だこいつ。（一同笑）

GM…まあ紅一点の女子という意味ではアイドルかもしれないけど（笑）。

プレイヤーN…キャラが混乱している（笑）。

GM…ちなみに第四話でサイモンがタチキリに「兄さん」って言ってたぞ。（一同爆笑）
プレイヤーN…あれー!? そんなこと言ったー!?

誰だこいつ　こつちが聞きたいです。

サイモンがタチキリに「兄さん」って言ってたぞ　第四話のミドル8、イルネスたちとの戦闘中の出来事。

タチキリ…寝ぼけてたな。セッションに集中しろ。(一同笑)

ブレイヤーN…いやいや、何かの間違いですって。仮に男だと勘違いしてたとしても「兄さん」って付けて呼ぶシチュエーションって思い付かないし。全く記憶に無い。

タチキリ…——えーっと、成長報告だね。おいらも武器をソードブレイカー2本に変えたよ。これで攻撃力が2点増加、【物理防御力】も+2点された。

ソルビット…四人パーティの中にソードブレイカーが3本か。今季の覇権武器。(一同笑)

タチキリ…環境武器だね。それとムガモリの角笛というお宝を手に入れて、相棒に乗っている間は命中と攻撃力が+1されるようになりました。少しは攻撃力も上がったかな。

GM…装備もだいぶ充実してきたね。スキルは？

タチキリ…《ワイドアタック》と《ライトニングライド》のレベルを上げた。【行動値】

と【移動力】が更にアップして、騎乗状態なら【行動値】19と【移動力】22メートルに。

GM…これはさすがバートルつてとこだな。騎竜に乗って走り回れると。

タチキリ…それと新たに種族スキル《ティアオフ》を取った。セットアップで至近の単体の【物理防御力】と【魔法防御力】を10下げるよ。シーン一回だから戦闘毎に使えるはず。

ウォルロック…おお、なるほど。これがさっき言ってた防御力低減スキルか。

タチキリ…そして一般スキルは《サーチリस्क》を取得。危険感知判定も+1Dされるようになりました。今日こそは大丈夫なはず！

全く記憶に無い(録音) 記憶に残っていませんよ。第四話のりブレイを読んだ！

覇権武器／環境武器 オンラインの対戦ゲーム等ではアップデートやルールの改定で武器の強さが定期的に調整される。そのためその時点での環境(ルール)で強いと言われる(覇権を持つ)武器のことを環境武器や覇権武器と呼ぶ。たいていは次のアップデートで弱体化して他の武器に名を譲ることになる。

GM…これで探知・解除・危険感知の全部に+1Dが入るようになったか。

タチキリ…長かった。《トレーニング》系も欲しいのに全然取る暇が無い。……それと理力符という物を3枚買った。武器攻撃を魔法ダメージに変えるマジックアイテム。

GM…あ、理力符は買った時に属性を選ばなきゃいけないんだよね。まだ決めてなかったら今選んじやつて。

タチキリ…ありや、そうなのか。じゃあ3枚あるから……1枚は火が出て、1枚は川を作って、もう1枚は……便所で代わりに返事をしてくれる。(一同笑)

プレイヤーN…『三枚のお札』(笑)。ちなみに僕の魔法は〈風〉ですよ。いつか〈風〉の敵が出てくるのではと戦々恐々としている。

タチキリ…そっか、それなら対抗属性の〈地〉がいいか。それと一応〈火〉と〈水〉も持っておこう。1枚五〇〇Gの消耗品だから一回の戦闘で五〇〇G以上稼げないと赤字になつて死んだ顔になります。(一同笑)

ソルビット…毎回使うわけじゃないでしょ(笑)。

タチキリ…エネミー識別次第だね。(渋い声で)キミには期待しているよ。(一同笑)

GM…《コンパニオン》の騎竜は今回も地竜でいいんだよね？

タチキリ…変わらず地竜だよ。魂の相棒はレベル7になるまで進化しないので。

探知・解除・危険感知の全部に+1D 探知は《フラインドトラップ》、解除は《リムブトラップ》、そして危険感知が《サーチリスク》だ。トラップを扱うシーフには必須に近いスキルだが、全て一般スキルのため、1レベルに1個ずつしか取れない。シーフの辛いところである。

理力符 種別…呪符のアイテム。マイナーアクションで武器攻撃をシーン中魔法ダメージにできる。消耗品なので使うと無くなるぞ。

三枚のお札 昔話の一つ。山姥に襲われた小僧が和尚からもらった三枚のお札で逃げるお話。昔話なのでバリエーションはあるが、タチキリが話した使い方をした物語が多い。GMも好きな昔話だが、お札より最後に和尚が山姥を話術で豆に変身させて食べてしまったことの方が衝撃的でした。

●サイモンの成長報告

ブレイヤーN（以下、サイモン）…今回の成長は……順当に既存のスキルのレベルを伸ばした感じ。まず《マジシャンズマイト》と《コネクトアイ》のレベルを上げたぞ。これでシンプルに打点が伸びたのである。

ソルビット…大事だね。

GM…《コネクトアイ》は【魔法防御力】も上がるから強いよな。

タチキリ…それすごいよな！

サイモン…そして今回の目玉、《リゼントメント》を取りました！

一同…イエーイ！

ソルビット…ホワッツ《リゼントメント》？

サイモン…《ボルテクスアタック》のメイジ版である。「CL×10」点を攻撃力に乗せる

ぞ！ 今回だと+50点。その代わり単体攻撃でシナリオ1回の切り札であるが。

ソルビット…でも二人だけで+100点ある！ 勝ったな。（一同笑）

タチキリ…単体が相手だったらマジで頼むよ。

サイモン…今回は装備も変えてない……あ、一般スキルで《フェイス…セフィロス》を取りました！ 【筋力】と【精神】の基本値が1ずつ上がって能力値もブレイク。

一同…おぉー！

《リゼントメント》 感情の高まりを魔力として魔術のダメージを増加させるメイジの切り札スキル。効果は本文参照。ウオーリアの《ボルテクスアタック》と同じで単体攻撃にしかないが、今のところウオルロックもサイモンも単体攻撃しかできないので関係ないようだ。

《フェイス…セフィロス》 アルデイオン大陸東方の一般スキル。神竜王「セフィロス」を信仰していることを表す。サイモンの現在のサポータークラスであるブリーチャーはセフィロスから神託を受けた者たちだ。

GM…ようやくセフィロスへの信仰心が出てきたか。

サイモン…いや、もちろんセフィロスへの信仰はこれまでもずっとあったんだよね？

今回で明文化しとこうかなと……。 (一同笑)

ウォルロック…フレイバーだったのがデータを伴うようになったと (笑)。

タチキリ…やっと信仰が届いて恩恵を受けれるようになったんだね。

サイモン…実際のところサイモンの演技で必死になつてて会話の中でセフィロスに全然触れられてないから……。なのでまずは設定面で寄せていくことに。《フェイス…セフィロス》を持つてるのだから信仰しているに違いない！

ソルビット…それ、《フェイス》で安心してやつぱり会話に入らないやつだ。 (一同笑)

サイモン…い、いや、徐々に見かけた時の記憶を取り戻してきてるから！ その一環として確固たる信仰心を《フェイス…セフィロス》で表して……ということにする！

GM…信仰心を忘れないように頑張ってください (笑)。

●ギルドの成長報告

GM…最後はギルド『アフターグロー』の成長だ。

タチキリ…リーダー、よろしくお願いします！

サイモン…ハイ！ ギルドレベルが4に上がり、新たに《GH…工房》を取りました！

これまでもずっとあったんだよね？ 第三話での本人の説明によると、十年前にエリンの世界に墜落してきた時に空の彼方にセフィロスっぽい存在を見た思いはあるけど、なんだったのかはよく理解していないらしい。……信仰？

やっと信仰が届いて、多分セフィロスも「あやつ、私の話が全く聞こえてなかったな……？」とか思ってたんじゃないかな。

見かけた時の記憶 第三話では「GMがいい感じのタイミングで明かすはず」と丸投げしたフリーチャールと丸の使命(エラント)を思い付く……思い出すことはできるか。今後に期待。

《GH…工房》 ギルドハウスにポジションを研究・作成する工房があることを表すギルドサポート。ポロイ一軒家がちよつと増築されたようだ。

一同…イエーイ！

サイモン…レベル2のギルドサポートで、ポジションの効果が常時+2Dだ。スゴイ！

ウォルロック…強い。

サイモン…このパーティ、毎回ポジション類で苦しんでるから……。

タチキリ…四回の冒険を経てようやく成長した。（一同笑）

ウォルロック…毎回「大丈夫でしょ」って言つといてリソース切れてるからな（笑）。

サイモン…前回も結構大量に買い込んだつもりだったのに全然足りなかったのである。

タチキリ…「前回HPポジション足りなかったからHPポジション買い込んだ。……MP

足りないんだけど」を繰り返している。（一同笑）

一同は相談の上、今回のギルドサポートは《蘇生》《限界突破》《陣形》に《GH…工房》を加えて持つて行き、《ギルドハウス》は置いていくことに決めた。

GM…成長報告は終わりで、メインプレイに移ろう。まずはオープニングフェイズだ。

毎回ポジション類で苦しんでるから……これまでのところ、第一話では第二ミドル戦闘後にMPポジション、第二話では皆到着時にHPポジション、第四話では第二ミドル戦闘後にMPポジションが足りないと苦しんでいた。ちなみに第三話は街中の冒険だったので大丈夫でした。

ソルビット・グレーン

レベル：5 種族：エルダナーン
 クラス：アコライト／セージ
 HP：51 MP：70 フェイト：5

アフターグローの回復・支援担当。「研究したい→研究費が欲しい→お金が欲しい」となった生臭坊主なアコライト。かつては無駄な研究ばかりの穀潰しだと父親やメルリからも小馬鹿にされていたが……？

種族スキル：《フォティテュード》1／《ナチュラルヒストリー》1
アコライト：《プロテクション》4／《ヒール》1／《ホーリーウェポン》1／《アフエクシオン》1
セージ：《エフィシエント》1／《エンサイクロペディア》1／《コンコダンス》1／《アドバイス》4／《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／《マジカルハーブ》1／《ハンズオブライトⅠ》1／《ハンズオブライトⅡ》1
装備：ソードブレイカー／ファインシールド／スタテッドメイル／トラベラーズマント／高位聖印
コネクション：クラフトワークス [腐れ緑]

「メルリ、とりあえず落ち着け！」

ウォルロック・ストラトフォード

レベル：5 種族：ヒューリン
 クラス：ウォーリア／ガンスリンガー
 HP：70 MP：49 フェイト：5

アフターグローの射撃攻撃担当。貴族としての教養がどうしても身に付かず、家のことは兄に押し付けて飛び出した戦い好きのウォーリア。とはいえ、貴族だった時の想いはあるようで、上に立つ者の重責や役目には理解がある。

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》4／《ウェポンルーラー》1／《ボルテクスアタック》1
ガンスリンガー：《キャリバー》1／《キャリバーガンバード》5／《アームズマスタリー：魔導銃》1／《カリキュレイト》1／《バレットレイブ》1／《デスターゲット》1／《ワンコインショット》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／《マシニング》1／《イミュンウェイト》1／《トレーニング：敏捷》1
装備：キャリバー／クロスヘルム／アーキバスターマー／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]

「できることなら助けたい。それが当然だろ？」

ヒラバシ・タチキリ

レベル：5 種族：ジェルボア
 クラス：シーフ／バトル
 HP：53 MP：52 フェイト：5

アフターグローの探索・ドロップ品担当。騎竜と共に駆け回りながら金目の物をかすめ取っていく剥ぎ取りシーフ。お金に目がないところはあがる、商人の血からか人の機微にも敏感で、少女の苦しみと母の悲しみに寄り添う。

種族スキル：《トレジャーサーチ》1／《ティアオフ》1
シーフ：《ワイドアタック》2／《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》2／《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／《サーチリस्क》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：ソードブレイカー×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／シーブズツール
コネクション：クラフトワークス [商売敵]

「（ちょっと考えて）……金が大事」

サイモン

レベル：5 種族：レムレス
 クラス：メイジ／ブリーチャー
 HP：51 MP：72 フェイト：5

アフターグローの魔法攻撃・防御担当兼ギルドマスター。手に持つ杖は使わず、身体で味方を守り、拳で風を飛ばす肉体派のメイジ（？）。常識知らずなところはあれど、誰よりも真っ直ぐな心は苦しむ幼い少女を想い続ける。

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》2／《フライト》1／《リゼントメント》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／《ファランクスクラッシュ》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》3
一般スキル：《トレーニング：精神》1／《サーチリस्क》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／《フェイス：セフィロス》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／生還の護符
コネクション：クラフトワークス [友人（一方的）]

「こんなもので怯んでる場合ではないのだ！」

◆ OPENING PHASE

▼ オープニングフェイズ1 雨の中の帰還

ダンタリオンのアジトから苦しむ表情のミカを救い出したアフターグローは謎のドウアンの男の言葉を信じてグランフェルデンへと急ぐ。

既に日は落ち、雨が降りしきる平原を走り続ける。抱えた少女の無事を信じて――。

GM…それじゃあオープニングフェイズから始めよう。前回の続きのシーンからだ。

一同…（元気な声で）イエーイ！

ウォルロック…やるぞー！

タチキリ……………あの、今回はシリアス展開なんだよね？ **こんなテンションで始めて**

大丈夫かな……。（一同笑） 気持ちをインストールできる気がしない。不安。

サイモン…いやー、我輩もシリアスはマジ不安なのである。

GM…わはは（笑）。まあこっちはシリアスモードでやるよ、つてだけだから。その中で

どうするかはPCたちの自由で大丈夫よ。

サイモン…せっかくだからこちらでもシリアスにいききたいとは思っているのだ。

GM…楽しみにしてるよ。――さて、現在の状況は最初に説明した通りだ。キミたちは謎

こんなテンションで始めて大丈夫かな……シリアス展開に耐えるためか、むしろいつもよりもテンション高め。アリだと思います。

のカンナギの女性とドウアンの男性の助けを得て、ミカを救出することには成功した。
ソルビット…脱出したのは夕方くらいだったか。

GM…今は時刻が過ぎて、もう日も落ちた時間だ。キミたちは降り出した雨の中をクラフトワークスの面々と共に大急ぎで走っている。サイモンが抱えるミカは苦しむ表情を見せていて、全身はほのかに青白く輝いているように見える。まだ目を覚ます気配は無い。

サイモン…むむ、ミカ殿。早く戻らねば。

GM…そして夜になってグランフェルデンまで戻ってきたキミたちを王女レティシアが出迎えます。……レティシア覚えてるよね？（一同爆笑）

ウォルロツク…大丈夫（笑）。

ソルビット…自信持つて大丈夫です（笑）。

GM…いやあ、みんななかなか覚えてくれないから……。――走って戻ってきたキミたちとクラフトワークスの面々を見て、レティシアが声をかけてきます。「戻ったかアフターグローの皆！ ダンタリオンはどうなった!? 少女は助けられたか!」

サイモン…ダンタリオンは倒した。しかし、ミカ殿が……。

GM…「ダンタリオンは倒したか。少女はどのような状態だ？」

サイモン…なんと言っているのか。生きてはいるが……と言いながらミカを見せるぞ。

ウォルロツク…命に別状は無さそうだが、目を覚まさないんだ。

レティシア覚えてるよね？
第四話で初登場したミス
トもヘリオスも忘れられか
けていたので、同じく初登
場だったレティシアもつい
心配になってしまった。

GM…ミカを見たレティシアは驚きながら「これは——とにかく医務室へ運ぶぞ！ 誰か頼む！」と言って、他の騎士がサイモンからミカを受け取って医務室へと運びます。

サイモン…頼んだのである。

GM…それを見届けた後、レティシアは再度キミたちに話しかけてくる。「それで、何があったんだ？ まずは簡単に報告を聞かせてくれないか」

一行は遺跡の奥で起きたことを簡単に説明する。ダンタリオンは倒したこと、グライフの召喚は始まるがまだ部分的な実体化だったこと、ダンタリオンはグライフに**貫かれて死**んだこと、そしてミカを助けて脱出してきたこと——レティシアはそれを黙って聞く。

ウォルロック…だから、俺たちが見た時点ではグライフは完全な状態にはなつてなかったようだが……と、報告できるのはここまでか。

サイモン…その最中で抜けてきたから、最終的にどうなったのかはわからないのである。

GM…マスターシーンの描写はPCは知らないからね。

タチキリ…——そういえば、アジトを脱出した時にカンナギっぽい女の人とドウアンの男の人の二人組に助けられたんだけど、あなたたちが派遣したの？

GM…「……いや、そのような者たちは知らないな。私たちは騎士団をアジトに送っただ

貫かれて死んだ 中位魔族は《真の死》の能力で普通に倒しても死なないが、ダンタリオンはグライフに吸収されたことで、真の死を迎えている。第四話の中では明言しなかったが、ここでPLに伝えている。

マスターシーン 第四話の最後のシーンでドウアンの男性が壁を崩したりカンナギの女性が障壁を作ったりしたのはPCたちが去った後の出来事だ。PLは知っているてもPCは知らない。

けだ。そのカンナギ？とかいう女性とドウアンの男のことはわからないな」とレティシア。カンナギは東方の存在だから、レティシアはあまりピンと来てないみたいだね。

サイモン…クラフトワークスの皆はあの二人と一緒に来たんじゃないか？　チラッ。

GM…それにはミゼルが答えるよ。「いや、そういうわけではないんだ。屋敷で襲撃された傷を回復した後、俺たちは騎士団よりも先にお前たちのことを追って出発した。その途中であの二人に出会って、『入り口ではなく崖のところに来るんだ』と言われてな」

ソルビット…ほう？

GM…「状況は分からなかったが、何やら真剣味を感じて彼らに付いて行っただけなのがあの場所だった。それであの女性からもらった護符を付けた矢をメルルが射って…….」というところだ。あそこの壁をぶち抜いて穴を開けたのも俺たちではなくあのドウアンの男だ」

サイモン…ほほー。

GM…キルトも「凄まじい一撃だったね」と驚いた様子だ。「あんな一撃を打てるやつは初めて見たよ。分厚い崖を打ち抜くなんて……人間とは思えないレベルの力だったよ」

ソルビット…《ボルテクスアタック》か……。　（一同笑）

GM…ミゼルは「その後はお前たちと一緒に戻ってきただけだ。だから俺たちも詳しいことは分からないが……ただ、敵では無いような気はした」と感想を述べてくるね。

ウォルロツク…まあ敵なら手を貸してくる理由も無いはずだもんな。

《ボルテクスアタック》
か……確かにC1が上がる
れば威力も上がるが、崖を
打ち抜ける威力になるのは
何レベルだろうか……。

サイモン…彼らは無事だろうか。彼らなら何かを知っていそうだったが……。

GM…「……そうか」とレティシアは考えた顔をしているね。——ここで確認しておくけど、キミたちは前回「研究録ーベルストラ」と「魔法陣に関するメモ」、それと「内容不明のベルストラの研究メモ」を手に入れている。これらの報告をどうしますか？ あの場合では「研究録は隠した方が」といったことをタチキリが言ったりもしてたけど……？

サイモン………どうだろう、話してもいいのではと我輩は思うが。

タチキリ…うーん、なんというか……この情報はそれこそ「統一」レベルの支配力になりかねないと思うんだよね。それで失敗する未来も見えるけど……。

ウォルロック…とはいえ、俺たちが抱えててどうこうできる話でも無いとも思うかな。

サイモン…それに、今まさにこの問題が現実になっているのだ。タチキリ殿の懸念も分かるが——問題解決のためには、さっさと話した方がいいのではないか？

ソルビット…ここは渡した方がいいだろう。隠しても仕方ないさ。

タチキリ…——そうだね。おいらたちでどうこうはできないし……隠す必要はないか。

サイモン…うむ。では、アジトで見つけたのだが……と言って研究録とメモを渡すぞ。

GM…受け取って中身を見たレティシアは「……これは……」とだいぶ驚いた顔をしている。「……わかった。ダンタリオンのアジトにあったものであれば、グライフのことも何かわかるかもしれない。一度預かせてもらって、内容をしつかり確認させてもらう」

タチキリ…うん、頼んだよ。

GM…「まずは状況はわかった。今は一度休んでくれ。後を追って出た騎士団も明日の朝までには戻るはずだ。明日、少女の状況も含めて状況を確認しよう」

ウォルロック…とりあえず一晩休んでからことにあたるとするか。

サイモン…我輩たちもさすがにボロボロだしな……ここはお言葉に甘えることにするのである。ギルドハウスに戻って休もう。

GM…あ、騎士団のフカフカのベッドで寝たければ今なら使わせてくれると思うよ。

サイモン…（即座に）いやー、我輩たちのギルドハウスまでは遠いからな！ 時間も遅い

し、仕方がないからここは騎士団のところで眠らせてもらうことにしよう！（一同笑）

タチキリ…近い方がいいからな！

ソルビット…ギルドハウスじゃ、めっちゃくちや硬いベッドしかないからな！

ウォルロック…切ない……（笑）。

GM…その会話に周りの騎士たちがちよつとだけ笑ってる。（一同笑）……でも、レティ

シアは真面目な顔のまま「わかった。それなら王立騎士団の休憩所で休んでくれ。その方が明日の朝も話がしやすいだろう」と言ってくるね。

ソルビット…さすが。わかつていらつしやる。

GM…では、王立騎士団の本部で休むことにして次のシーンだ。

我輩たちもさすがにボロボロだしな。もちろんゲーム的には「HP」も「MP」も既に完全に回復しているが、お話としては激戦を終えてそのまま走って戻ってきたところ。当然みんなボロボロの状況だ。

フカフカのベッド 第三話では掛け布団だけ、第四話で布団が用意されたばかりのギルドハウス、フカフカのベッドは夢のまた夢。

我輩たちのギルドハウスまでは遠いからな！ ギルドハウスの詳細な場所は不明だが、住宅街にあるとすれば街の南側。今は北方平原から戻ったところなので、実際に遠いのかも。

▼オープニングフェイズ2 残酷な選択

様々な不安を抱えたまま、一行は眠りについた。

そして翌朝、ミカの様子を確認するため一同は王立騎士団本部内の医務室に集合する。

母親や王女も見守る中、出てきた言葉は……残酷な「現実」だった。

GM…翌朝です。キミたちは王立騎士団の本部で十分な休息を取り、今は本部内の医務室に集まっています。医務室では医者が苦しむミカを診ていて、部屋には医者の他に母親のフィオナ、王女レティシア、錬金術士のミスト、それとクラフトワークスの四人がいます。
ソルビット…全員いるのか。早起きだなー。

GM…全員が見守る中、医者がミカを診ているけど……ミカが目を覚ます心配はない。

サイモン…ミカ殿は大丈夫なのか？

GM…それを聞かれた医者は「うむ……」と言いながらかぶりを振る。「ダメです、原因が分かりません。まだ生きてることは確かですが……何か魔術的な力が働いていることは感じますが、得体の知れないもので手の施しようがありません。なぜ苦しんでいるのか、なぜ目を覚まさないのかも分かりません」と医者が言ってくる。

ウォルロック…うーん……。

早起きだなー
そこまではいい朝ではない。日頃のソルビットの起床時間が遅いだけでは……？

GM…「それに、何らかのエネルギーに守られています。見てください」と言うと、医者
はキミたちの目の前でメスをそつとミカの肌に近付ける。しかし、メスがミカの肌に触れ
る直前——ミカを淡く包む青白い光がメスの方に侵食し、メスを消失させます。

サイモン…消失!? これは一体。

ウォルロック…てつきり弾かれるくらいかと思つたが……マジか。

ソルビット…これはヤバイな。

タチキリ…あれ、さつきまでは診察してたんだよな? なんで触れてたの?

GM…「触ることは普通にできます。ただ体が傷付くようなことをしようとすると、この
エネルギーによつて守られるようです」と医者は言つてゐる。そういう医者の手爪の先
なんかは少し焦げていて、診療中に何かあつたりもしたようだ。

タチキリ…喰われちゃうのかな。

GM…原因不明と聞き、フィオナは顔を押しさえ「ミカ……!」と嘆いている。レティシア
も苦悶の表情を浮かべている。

サイモン…くつ、一体どうすれば。これもあのグライフとかいうやつの仕事なのか?

ウォルロック…どうにかするには大元を断つのが早いとは思つが……できるかどうか。

ソルビット…——そうだ、騎士団は? 戻ってきましたか?

GM…レティシアが答えるよ。「ああ、もう戻つてきている。少しその報告をしよう」

騎士団からの報告によると、アジトの奥で巨大な魔法陣と蠢く青白い瘴気が確認されたようだ。アフターグローの報告から、それが魔獣グライフの召喚術式だろうとのこと。

ただ、その魔法陣の周囲には魔法的な障壁が築かれており、それが瘴気の広がりを防いでる様子だった——そう報告された。

ソルビット…その魔法陣の近くに人影とかはなかったですか？

サイモン…東方風の男女とか。

GM…「そのような人たちの報告は受けていない」と言っているね。

サイモン…おそらくその障壁もその男女が張ったものに違いはないと思うのだ。

GM…「それと魔法陣の横の壁……あなたたちが脱出したという崖の方だと思うのだが、そこが大きく崩れていたとの報告を受けている。壁ごと無くなったかのような大穴が開いていたようだ」この辺の話はマスターシーンで描写したところだから、PLは知ってるけどPCは知らなかったところだね。

タチキリ…（PLとしても）割と忘却してるからちよūdいいな。（一同笑）

ソルビット…俺たちが去った後にドンパチでもあったのか？ と。

ウォルロツク…とりあえず現在はその謎の障壁で瘴気が広がっていない、ということか。

割と忘却してる そんな時のためにもリプレイを書いてるぞ！……と言いたいところだが、執筆スピードが全く間に合っていない。ごめんね。

サイモン…むむ、あの二人はどこへ行ってしまったのだ。話を聞きたいのだが……。

タチキリ…おいらたちが出た時より大きく削られた壁と謎の障壁、消えた二人……抑えられるだけ抑えてくれた、つてことかな？

GM…——そんな話をしている途中、ミストが重い口を開いてくる。「……先日、ラインから戻った後も私は魔獣グライフについて調べを進めました。その中でベルストラというグランフェルデンの研究者の記録に、魔獣グライフと思われる異世界の存在に関する記述を見つけました。それはアフターグローの皆さんが持ち帰ってきてくれた研究録とも合致する内容です」レティシアに渡した研究資料はミストが預かって調べていたんだ。レティシアは本業じゃないからね。

ソルビット…なるほど。それはそうだな。

GM…「それにみなさんからの報告、騎士団の方々が回収したアジトの資料……それらから考えると、ミカさんはグライフの召喚術式の『核』にされているものと思われます」

サイモン…それはどういうことなのだ？ このままではミカ殿はどうなってしまうんだ？

GM…「記録によると、グライフは異世界の存在です。通常ならこのエリンの世界では安定して存在できません。しかし、こちらの世界の存在であるミカさんと『繋がり』を持つことで、グライフはエリンに安定して顕現することができるようになります。ミカさんはそのための『核』になっているものと考えられます」

顕現 けんげん。はつきりと現れることを意味する。一般的には神や仏のような抽象的な存在が具体的な姿（物質的とは限らない）で現れることを言う。ここでは異世界の存在という不明な者がエリンに形を持つて現れることを指してこう形容している。

サイモン…我輩にとつての鎧のようなものか。(一同笑)

GM…ミストはそのまま沈んだ口調で続けてきます。「……召喚されたグライフはその後“核”となった生命を喰らい、吸収します。それによつて、グライフはこの世界での無限の命を得る——そう書かれていました」

ウォルロツク…だとすると、取り込むまでは安定した状態では無い——つてことか？

GM…「そうだと思います。今の時点では完全に召喚が終了してはいないのでしょう」

サイモン…その儀式を終了させるには一体どうすればよいのだ？

ウォルロツク…上手いことその“繋がり”を断つとかしないとマズイってことだよな。

GM…レティシアも同じようにミストに問います。「何か止める術は無いのか？ 過去の記録が本当であれば、グライフは過去のグランフェルデン滅亡の引き金にもなった巨大な魔獣だ。このまま魔獣グライフが召喚され、無限の命を得ればグランフェルデンが……いや、世界が危機に晒されてしまう」

タチキリ…それは困るよ。どうにかしたい。

GM…ミストは「それは……」と言いながら一度俯いてしまう。

ウォルロツク……何か手段があるのか？

GM…そう聞かれたミストは顔を上げ、意を決した表情で口を開く。「召喚は既に開始され、ミカさんの生命とグライフの繋がりには既にできています。召喚を止めるには——」

我輩にとつての鎧のようなものか。サイモンは鎧の中のコアが本体。鎧がないと体が保てないという意味では似ているが、鎧が体そのもののなので、どちらかというところでは、憑依の方が近い気がする。しかし、ウェポンイーターとかに鎧が壊されたらどうなってしまうのだろうか……？

「――召喚の『核』であるミカさんの命を消すしかありません」

一同……！

絶句するウォルロック、「な、なんだと！」と驚くサイモン、即座に母親であるフィオナを見やるタチキリ――行動は違えど、一同は驚きと動揺を隠せなかった。

そんな中、一人が立ち上がりミストに詰め寄った。クラフトワークスのメリルだ。

「――お前、何て言った？ 命を消す？ それは――ミカを殺せ、って言ったのか？」

ミストは、詰め寄るメリルの眼を真つ直ぐに見つめ――答える。

「――はい」

「ダメエ！ 言つていいことと悪いことが――！」

激昂するメリル。――だが、それをソルビットが止めに入つた。

ソルビット…メリル、とりあえず落ち着け！ 肩に手をかけて引つ張つてでも止めるぞ。

ウォルロック…ミストさんだつて言いたくて言つてるわけじゃない！ 落ち着くんのだ！

メリル　メリルはクラフトワークスに入る前からレヴィエン家の護衛依頼を受けており、その関係でミカの遊び相手をしたりと他のメンバーよりも親交が深い。

ソルビット…ミストさんは調べた情報を伝えてくれただけだ！

GM…「うるせえ！ 止めるんじゃないやねえソルビット！」

ソルビット…そっちこそうるせえ！ **【筋力基本値】11をナメんな！（一同笑）**

タチキリ…弱いなー（笑）。……しかし、母親の前で言うか。

ウォルロック…まあ……濁しても伝わってしまう内容だからな。

ソルビット…ここで騒いだつてどうにもならないだろう。

GM…「うるせえソルビット！ こいつは……こいつはミカを、若い少女を殺せつて言っ

たんだぞ！」とメリルは激昂したままだ。

ウォルロック…現状で取り得る手段を挙げただけだ。まだ他の手段が無いと決まったわけ

じゃない。ちよつと落ち着こう。

ソルビット………時間はまだ残されているはずだ。解決方法を調べてみることはできる。

タチキリ…今はまだ翌日だし、何かはできるよ。

サイモン…——ミスト殿、猶予はどれくらいあるのだ？

GM…「それは……私にはわかりません」と沈んだ声で答えてくる。

ウォルロック…まあそうだよな……。シンプルにまだ不安定な状態のグライフを殴り倒し

て「ハイ、終わり」つてなれば一番楽なんだが。

タチキリ…そうだけど……あの場で齒が立たなかったからなあ。

【筋力基本値】11をナメんな！ 何も筋トレしてないドゥアンよりも低いぐらいの**【筋力】**。まあメリルもヴァーナでシーフなので、そこまで高くないかな？

サイモン…我輩は何としてでもミカ殿の命を助け、召喚を阻止する方法を探すぞ！

ソルビット…そういえば……メルル、あの時の呪符はどうやって手に入れたんだ？

GM…それはリリイが代わりに説明してくれる。「あの呪符はあの場にいた赤白の装束を

着た女性——おそらく東方の方だと思えますが、彼女から受け取ったものです。内容はわ

かりませんがそれを魔法陣に打ち込むように言われて、メルルさんが打ち込んだんです」

ソルビット…だとすれば、やはりあの二人組が詳しい情報を持つてるかもしれないな。

サイモン…そうだ、あの二人組を探すべきであろう。

GM…「それはそうだと思いますが……どこの誰かもわからないんですよ……」

サイモン…うぐつ。

タチキリ…とりあえずはおいらたちが持ち帰った資料と騎士団が回収した資料を読む人
たちで解読してもらって、それ以外の人は手がかりを探すしかないよ。……ただ、案とし
て出ている以上は……したくなくても、覚悟はするべきなのかも、ね。

ウォルロツク…それは……そうだな。

GM…そこで、今まで静かに聞いていたミゼルが口を開く。「——ミスト・シーラン。お
前の話、確実なのか？」その質問に、ミストは俯きながらも答える。「……不十分な調査
です。確証はありません。ただ……可能性は非常に高い、と思います。そして手遅れにな
る前に対処しなければ——この世界は甚大な被害を受けることになります」

あの時の呪符
魔法陣に打ち込まれた矢に
付いてたお札のこと。

ソルビット…ふむ。

GM…その言葉を聞いたミゼルは、少し考えてからミストに切り出します。「……ミカはグライフのエネルギーに守られている。どうやってミカの命を消す？」

ウォルロック…な——。

GM…その言葉にはメルルが「おい！ ミゼル！」と怒りの声を出すけど、ミゼルは動じない。——そして、その姿を見たミストが問いに答える。「……グライフの召喚術式自体はベルストラが開発したものです。未知の部分が多いですが、現代の魔法や錬金術と同じ仕組みも一部含まれています。それとアフターグロウの皆さんが持ち帰ってくれたメモから未知だった術式の内容もいくつか解読ができました。その内容から考えれば……多数の魔術士と錬金術士の魔力で解読できた術式に対して妨害を行ない、グライフのエネルギーを一時的に弱めれば——その隙にミカさんに干渉することは可能かもしれません」

ソルビット………なるほどな。

サイモン…うむむ。

GM…それを聞いたミゼルは「……そうか」と立ち上がり、レティシアに声をかけます。

「レティシア姫。グランフェルデン中の魔術士と錬金術士を集めていただきたい。足りないなら周辺諸国にも協力を仰ぎましょう」

ウォルロック…まあな。上の立場の人間ならそこまで考えないといけないよな。

メモ ここて言及してるメモは、アフターグロウが地下の箱から手に入れた内容不明の研究メモのことだ。

上の立場の人間なら忘れがちだが、ウォルロックも元貴族。上の立場の重責にも理解があるのだろう。

ソルビット…当然ではあるな。（メルルを）強めに抑え込んでおこう。

GM…メルルは「お前——！」と激昂しかけた瞬間にソルビットに抑え込まれる。ガッ。

ソルビット…落ち着け落ち着け。

GM…ミゼルの真剣な言葉に應えるように、レティシアも重い口を開く。「——すぐに手配をしよう。ミスト、必要な人材や物資を教えてください」と言い、ミストも「は、はい」と返す。そしてミゼル、レティシア、ミストはすぐに動き出そうとする。だが——。

「……おい、待てよ。——待てよ！」

その三人の様子を見ていたメルルは、これまで以上に激昂した声を上げた。
そのまま抑え込んできていたソルビットの手をバンと弾く。

ソルビット…あー！ **【筋力基本値】** 11じゃダメだったー！（一同爆笑）

タチキリ…全然足りなかったか（笑）。

ダメだったー！
メルルの
方が強かった。
鍛え方が違
う。

メルルは、動き出そうとするミゼルたちの方を見て怒りの声を上げる。

「……なんんだよ。なんでそんなにすぐに決められるんだよ！ 幼い女の子の……ミカの命がかかってるんだぞ！」

サイモン…メルル殿……。

GM…メルルはそう叫ぶけど……ミゼルたちはそれには何も答えない。——そのまま激昂した様子のメルルはソルビットに詰め寄ってくる。

ソルビット…うえ!? な、なんでしょう。

GM…「ソルビット！ お前、あんなに部屋に引きこもって研究だかなんだかしてたじゃねえか！ 神話とか古代遺跡とか……よくわからねえ本だか資料だか集めてただろう!？」

ソルビット…ちよ、ちよっとその言い方はグサツとくるんだが。

GM…「なんか無いのかよ！ ミカを……あの子を殺さなくていい方法は無いのかよ！ 私はバカだからわかんねえけど……お前なら、たぐさんの本を見てあんだだけ勉強してたお前ならなんとかできないのかよ!？」と最後にはさすがのように聞いてくる。

ソルビット…（GMに）判定でなんとかありませんか。

GM…残念ながら、今のソルビットの記憶の中にその答えになるものは無いね。

ソルビット…だよな。その……（小声で）俺にだってわからないことくらいあるし……。

GM…ゴニョゴニョと小さく口を動かすソルビットを見て苛立ったメルルは「——クソ野郎が!」とソルビットを突き飛ばし、そのまま部屋から出ていきます。バン。

ソルビット…メルルー! ……俺が捨てられたみたいだな。（一同笑）

うえ!? GM単独でのシリ
アスやり取りに油断してい
たようだ。他人事にはさせ
ないぞ。

その言い方はグサツとくる
んだが GMも一時は研究
系のことをしていたので
「よくわからないことをし
てる」と言われて悲しい思
いをした経験は多いです。

（小声で）真面目に迫ら
れると強気になれない。

俺が捨てられたみたい
月曜ドラマとかで浮気した男
が連想される。

GM…そういう関係性ではないだろ（笑）。——メルルが出て行つた後、ミゼルが声をかけてくる。「すまないなアフターグロウ。この件は俺たちに……俺に任せてくれ。グランフェルデンの問題は——グランフェルデンの者が解決する」

サイモン…うむむ。

ソルビット…（小声で）煽れ煽れ。お前たちじゃどうせ解決できないだろうから俺らがやるわ、つて。二話の再来。（一同笑）

タチキリ…（ミゼルに）これはそんな問題じゃないでしょ。もう世界規模だよ。

ウォルロック…一国の範囲で済む話じゃないからな。

サイモン………ミゼルたちはこのまま準備を進めつつ、こつちはどうにか助ける方法を探すしかないであろう。——ミゼル殿、お主らの対応はわかる。しかし、我輩たちはミカ殿を見捨てることはできない。

ソルビット…そうだな。

ウォルロック…殺さずにどうにかできる手段をこつちでも模索するよ。

サイモン…悪いが、我輩たちはミカ殿を助ける方法を探させてもらうぞ。

GM…それを聞いたミゼルはわずかに安堵した表情をしかけるけど……すぐに厳しい顔に戻り「……好きにしてくれ」と言つて部屋を出て行く。他のメンバーもそれに続く。部屋では一人残つたフィオナが俯きながら「……ミカ……」と小さく声を漏らすばかりだ。

二話の再来 ミゼルの「グランフェルデンの問題は、グランフェルデンの者が解決する」というセリフは、第二話でミゼルたちと初めて出会った時の言葉でもある。その時にも「解決できないじゃん」と煽つていたのがソルビットとタチキリだ。懐かしいやり取りだが——あの時とは言葉に込められた意味が、違う。

サイモン…うーむ……ここはあのドウアンの男についてフィオナ殿に確認しておくか。

ソルビット…「ミカを連れてすぐに逃げろ」とか意味深なこと言ってたしな。

サイモン…うむ。——フィオナ殿、と声をかけるぞ。

GM…フィオナは「……はい？」と疲れた声で返事をする。

サイモン…辛いだろうが、まだ時間はある。我輩たちはミカ殿を助ける方法を探す。

タチキリ…可能性はあるよ。まだ諦める時じゃない。

サイモン…それで聞きたいことがあるのだ。先ほど話に出た二人組の男女の話だが、男性

のドウアンの方はミカ殿のことを知っているようだった。何か覚えはないだろうか？

GM…「……それは、私にはわかりません」まあドウアン自体はそれなりにいるからね。

天翼族のドウアンの男性、つてだけじゃ該当者が多すぎるよ。

ソルビット…もうドストレートに聞いた方がいいだろう。——失礼なことで申し訳ないで

すが、ミカちゃんのお父さんってどんな方ですか？

GM…「……ああ、ミナトのことですか。夫は冒険者をやっています」

ウォルロツク…ミナトさんで冒険者……か。

タチキリ…今はどっちに冒険に行つてるとかって言つてなかった？

GM…「それは全く聞いてないですし、今どこにいるのかはわかりません。たまに帰ってきてはくれますが、普段は冒険者として出かけてばかりなので……」

フィオナ殿に確認しておく
か、ドウアンの男がミカのこと
を「娘」と呼んだのはマ
スターシートのセリフ
PLは男の正体について
は確信を得ているが、PC
は知らない状態だ。その
ため、ロールプレイを通
じてPLとPCの知識の差を埋
めようという考えだ。

ミナト この名前は第三話
で出てくる予定だったのだ
が、聞いてもらえてなかつ
たのでここが初出。

ソルビット…基本的には一人で旅をしてるんですか？

GM…「普段は一人のようです。旅先で誰かと一緒になることはあるみたいですが……」

残念だけど、フィオナはミナトの居場所についての情報は何も持っていない。それとキミたちが見たドウアンがそのミナトであると断定できるほどの話も聞くことはできないな。

ウォルロック…可能性はあるけど決められるほどの証拠はない、か。

サイモン…うーむ、となるとこちらで探すしかないか。

GM…「すいません。私は何も力になれず……」とフィオナは俯くばかりだ。

サイモン…いや、気にするでない。ミカ殿は必ず助ける。

ソルビット…——そろそろ我々も手がかり探しに動くか。

サイモン…そうであるな。……いやー、しかしなかなか手がかりも無いなー。

GM…そりゃ、まだこれオープンニングフェイズだからね。情報を出すシーンとして想定し

てないからだよ。(一同笑)

サイモン…そうだった(笑)。それじゃあ動き始めるぞ！

タチキリ…とりあえず神殿とか行くかね。

GM…では、キミたちは医務室の外に出ていくことになります。——オープンニングフェイズはここで終了で、続いてミドルフェイズだ。

まだこれオープンニングフェイズだからね。オープンニングフェイズでは情報が出ないと限るわけではないが、通常はPCが能動的に情報を得るフェイズではないだろう。情報収集に前向きなのは嬉しいが、さすがに早過ぎる。

◆ MIDDLE PHASE

▼ミドルフェイズⅠ　～ 選択の時 ～

「――召喚の『核』であるミカさんの命を消すしかありません」

ミストの残酷な、しかし覚悟を持った言葉は一同の心に重くのしかかった。

何か他の手段はないのか――そう悩むアフターグロウは医務室を離れ、相談を始める。

GM…さて、とりあえずは部屋を出て王立騎士団本部の廊下の一角に來たところだ。ここからどうするかを考えていこう。

タチキリ…めっちゃ疲れたようなため息を吐く。空気が重過ぎてキツイよー。ずっと足踏みしてたと思う。ウサギのストレスのアレ。(一同笑)

GM…予告してた通りのシリアス展開だからね。だから今回予告でネタバレしといたし。ウォルロック…心の準備がいるレベルの話だったからな。

タチキリ…実際覚悟はしておかなきゃいけないけど……最終手段にはしたい。

ソルビット…その通りだな。

サイモン…どうだろう、誰かに話を聞きに行くか？ ミストさん？

一同…うーん……………。

ウサギのストレスのアレ

スタンピング(足ダン)のことだろう。後ろ足を強く踏み鳴らす仕草のことで怒りや不満がある時にすることが多い。結構大きな音がするそうなので、さっきのシーンでやってたとしたらみんなめっちゃくちゃ気になってたと思う。

今回予告でネタバレ

今回「ミカを殺すしかない」という話が出るのは今回予告で予告した。あまり強いストレスをかけるのは本意ではないので、今回のような辛い話は今回予告でネタバレしておくで双方心の準備ができるのでオススメだ。

あまりにも辛い展開、助ける術に至るヒントは皆無に近い……重苦しい空気が一同を包み、悩みは深まる一方だった。――。

「――お悩み、ですか？」

唐突に声をかけられ、一同は声のした方向に目を向ける。

そこにいたのは――脱出した時に会った、カンナギの女性だった。

一同…は？

ウォルロック…探し人ー!?

ソルビット…答えが向こうからやってきたー!?

サイモン…さっきの会話はなんだったんだー! (笑)

タチキリ…GMを殴りたい。やられたー。

GM…ちなみにカンナギの女性だけです。ドウアンの男は一緒にいません。

ソルビット…おや、一緒にいた男性の人はどうしたんです？

GM…「彼は今ここにはいません」

さっきの会話はなんだったんだー! キミたちが好きに喋ってただけです。
GMを殴りたい。さすがに理不尽過ぎません!?

ソルビット…何故です？

GM…「特に必要がない時は一緒に行動していませんので」

ソルビット………ならしょうがないか。

サイモン…しかしよかった。あなたたちを探していたのだ。

GM…「……ええ、そのようですね」

タチキリ…でも、無事で何よりだね。壁に大穴が開いてたとか聞いたから、死んだかもしれないと思ってた。

サイモン…とにかく状況を説明してくれ。一体何がどうなったのだ。

GM…「……先に自己紹介を。私の名はテンラ。東方の地でカンナギを務める者です」

タチキリ…知ってる知ってる。

ソルビット…東方！ 全ての神様を同一に崇める宗教、《フェイス…ダイワゴッツ》があ

るという噂の……。（一同笑）

GM…「まあそのような方もいるようですが」とテンラは無表情で答えてきます。

ソルビット…あ、ヤバイやつだ。

タチキリ…怒られるやつ（笑）。

サイモン…真面目な人であるな。……念のため確認したいのだが、この人ってここに実在

してる人物でいいんだよね？（一同爆笑）

《フェイス…ダイワゴッツ》

ダイワの神々をまとめて信仰することを表す東方の一般スキル。宗教というよりは西方には無い独特の信仰の仕方というべきだろう。ソルビットのPLはこのフェイスを取得したいのだが、ソルビットが西方出身のため何とか取得する理由となるきっかけを作りたいらしい。

ヤバイやつだ 無表情の人が何を考えているように見えるのかって、見ている側の気持ちに反映されるよね。ここに実在してる人物でいいんだよね？ 非実在少女疑惑。そんなことないよ？

ウォルロツク…俺たちにしか見えてない人とかじゃないか、と（笑）。

タチキリ…地面から浮いてたり背景が透けてたりとか？（笑）

GM…（笑）少なくともキミたちの目の前で実体感を持つて立っているのは確かだよ。

サイモン…それなら安心。——それで、今グライフはどうなっているのだ？ あの結界を張ったのはあなたたちなのか？

GM…「結界についてはその通りです。グライフの召喚は既に始まっており、それに対して私が時間稼ぎの結界を施しました。ただ、それがいつまで持つかはわかりません」とテシラは説明してくる。「あの少女とグライフの繋がりはまだ切れていません。このまま結界が破れば、グライフはすぐに少女を喰らおうとするでしょう。そしてもしグライフが少女を喰らえば——人間に止める術はありません」

ウォルロツク…まあそうだよな。

サイモン…グライフはミカ殿を喰らうというのは具体的にはどうなるのだ？ グライフが

ここに飛んできて食べるのか？

GM…「既に少女の生命との繋がりを得たグライフは、不完全ながらエリンで存在を保つことができます。そのため、これまでの契約術式によりエリンに引き出された自身のエネルギーを集めることで魔獣のような姿を得ることが可能です。その姿で『核』となった少女を喰らうことで、少女の生命とグライフのエネルギーが融合することになります」

地面から浮いてたり
ゲームでバグったキャラで
たまに見るよね。逆に地面
にめり込んでたりとか。 3D

サイモン…つまり、一回実体化して直接的に食べるということか。

GM…「見た目上はそうなります。ただ、実体化したとはいえグライフは異世界のエネルギー体の存在です。それをいくら攻撃したところで倒すことは叶わないでしょう」

ウォルロツク…実体を持たないところから傷付けたりはできない……つてこと？

GM…「実体を持つことは重要ではありません。グライフのエネルギーそのものは異世界から無限に供給されている状態のため、いくら攻撃しようともエネルギー体自体を倒すことはできないのです」

タチキリ…さっきグライフのエネルギーが各地に散つてるようなことを言ってたけど、それをなんとかすれば送り返したりとかできないの？

GM…「異世界のエネルギーを感知することは容易ではありませんし、感知できたとしてもそれらを送り返すこと自体がまず不可能でしょう」

タチキリ…うー。足踏み。

GM…「通常であれば異世界の存在であるグライフのエネルギーは自然に元の世界に戻ろうとするはずです。しかし、現在はあの少女との繋がりができたことでこの世界に留まっている状態なのです」

ウォルロツク…楔みたいな存在になっているのか。

GM…「繋がりが存在する限り、グライフのエネルギーが無くなることはないでしょう」

足踏み
タチキリの足ダン
の音が響いた。

タチキリ…マジかよ……。

ウォルロツク…「繋がり」を断たない限りは送り返すこともできない、か。

GM…「そういうことになります。——グライフがこの世界に留まるためには、この世界で生まれた生命との繋がりが必要です。そのため、あの少女とグライフの「繋がり」を断つこと。……それが、今進んでいる召喚を止める唯一の方法でしょう」

ソルビット…——その「繋がり」を切る方法は？

GM…「エリンの魔術とは異なる仕組みで作られた「繋がり」そのものに干渉することは通常の手段ではできません。……ただし、少女の生命はこの世界のものです。そのため、この世界の力でも直接干渉することができます。——少女の生命に干渉し、それを消すこと。それがグライフと少女の繋がりを断つ、最も現実的な方法でしょう」

サイモン…むむ、ミスト殿が調べた通りということか。

ウォルロツク…だな。実行可能かつ成功率の高い手段となると、そこに行き着くわけだ。

サイモン………お主は東方のカンナギと言ったが、何故あの場所にいたのだ？

GM…それには少し間を置いて答えます。「……私はこのグライフの召喚の気配を感じ、東方の地からこちらを訪れました」

サイモン…遙々遠くから来たのか。

タチキリ………ねえ、グライフが前に現れたのって五〇〇年も前のことなんだよね？ あ

の貴族は魔族から聞いたし、おいらたちはその魔族のアジトから情報を得たけど——あな
たはどうしてそんなことまで知っているの？ 一体どこでそんな情報を得て来たの？

GM…テンラは少し考えた表情をしますが、「……それについては、今は答えることはでき
ません」と返してきます。

タチキリ…まだセキュリティクリアランスが許可されてないか。(一同笑)

GM…「ですが、このままライフが五〇〇年前と同じように完全なる召喚をされてしま
えば、この世界が甚大な被害を受けることは間違いないでしょう」

サイモン…それとあの場でドウアンの男性と一緒にいたであろう。彼は一体？

GM…「彼は私の仕事を手伝ってくれている冒険者です」

サイモン…名前を聞いてもいいだろうか。

GM…「彼の名前はミナト。長く冒険者をしている優秀な男です」

サイモン…な、なにー！(一同爆笑)

ウォルロツク…まあいい加減わざとらしくても紐付けたかったからな(笑)。

タチキリ…そういうの大事だね(笑)。

サイモン…とりあえず一回やつとかなないとね。——むむ、ミカ殿の父上ではないか！

GM…「……ええ、そのようですね」

サイモン…彼は今どこにいるのだ？

セキュリティクリアランス
機密情報にアクセスする
権限のこと。機密のレベル
によって段階が分かれて
場合もある。探索系のゲー
ムとかで機密情報を見よう
とすると「セキュリティク
リアランスが確認できませ
ん」と言われるやつ。

ミナト さっき聞いた名前
ですね？

な、なにー！ わざとらし
いにも程があるセリフでは
あるが、実際の声に棒読み
感が無かったのは素晴らしい
と思いました。

GM…「それは今の私にはわかりません。——それに、これ以上彼がこの件に関わることはできないでしょう」と言ってます。

サイモン…なぬ。娘がこんな状態だというのに。

ウォルロック…何か制約でもあるのか？

サイモン…しかし、色々分かったことはあるが……あまり進展はしていないな。

タチキリ…結局同じ話に戻っちゃったよね。

ソルビット…——テンラさん、さつきはミカちゃんを殺すのが一番確実な方法だという話

だったが、他の方法はあるのか？ 不確かな方法でもいい。

ウォルロック…そうだな。現実的じゃなかったとしても、選択肢は他にないのか？

サイモン…そうだ。ミカ殿を殺すわけにはいかぬのだ！

GM…「……あの少女を助けない、そう思っていますか？」とテンラは聞いてくる。「グ

ライフの顕現はこの世界の危機に直結します。あの少女を助けようとして手遅れになれ

ば、この世界を滅亡に導くかもしれません。……それでも、あなた方はあの少女を助けた

いと——そう願うのですか？」

サイモン&ウォルロック………うーん……。

ソルビット………いや、何で悩むのさ!?(一同笑)

サイモン…あ、いや、すぐ答えていいものかつい考えてしまつて(笑)。

うーん……PCというよりもPLの真面目さが出てしまったシーン。すぐに走り出すサイモンはどこへ。

ウォルロック…いやあ、あまりに重い選択で即答する勇気が無かった（笑）。

ソルビット…ちよっと、俺は「やれやれ」ってポジだから先に二人が答えてくれないと。

その後「しょうがねえな」って付き合うやつだから。（一同笑）

サイモン…では——我輩はもちろん助けるぞ！ ミカ殿が犠牲になつていいわけがない！

ウォルロック…できることなら助けたい。それが当然だろ？

ソルビット…そうそう。それに彼女を助ければきつとまたお金をガツポリ貰えるからね！

タチキリ…見殺しは胸糞悪いしねー。

GM…そのように答えるキミたちの様子を見つめるテンラ。ややあつて……再び口を開き

話を続けてくる。「——一つだけ可能性があります」

サイモン…おお！

ソルビット…あるじゃない。最初から言つてよー。

GM…「五〇〇年前、グライフは一度召喚されました。その時は『核』となつた少女の生

命を喰らい、グライフは永遠の命を得ています」

タチキリ…そうだよ。おいらたちの知つてる情報でもそうなつてた。

GM…「ですが、それに対抗するように現れたものがあります。『銀竜』と呼ばれたその

存在は顕現したグライフと戦い、双方消滅した——ここではそう伝えられています」

サイモン…銀竜か。本にもそのような記述があつたな。

俺は「やれやれ」ってポジだから、熱血バトル漫画とかの第二主人公枠はこういうキャラが多いと思う。たまにラスボス前で主人公をかばつて死ぬやつ。

彼女を助けられ、「別にあんたのためじゃないんだからね！」的なセリフ。ツンデレ。

GM…「そして、その『銀竜』の爪、かケラ、がエリンデル西方の地にある遺跡に収められています。その爪の力を使えば、グライフと少女の『繋がり』そのものに干渉し、少女の生命を消すことなく、繋がりのみを断つことができるかもしれません」

サイモン…な、なんと！ 銀竜……それは一体。

GM…「確証は無く、爪のかケラに力が残っているかも不明です。遺跡の詳しい場所もわかりません。——ですが、もし本当に少女を助けることを望むなら、爪のかケラを探さない。手遅れになる前に」とテンラは伝えてきます。

ウォルロック…爪のかケラがあれば『繋がり』に干渉できるかもしれないと。

ソルビット…何も情報が無かった時と比べればかなり進んだな。

タチキリ…遺跡を探す、か……。

サイモン…こうしてはいられない。早速探さなければ。ダッ！

タチキリ…（テンション低めに手招きしながら）はいはい、待つて待つて。

GM…サイモンが先走つたのに珍しくタチキリが蹴らなかつたな（笑）。

サイモン…今はタチキリ殿テンション低いから……。我輩は「待つて待つて」つて寂しうに言われたからトボトボ戻ってきた。（一同笑）

タチキリ…うー……。……でも希望があるつてわかつたし、少しは元気を出すか。それで、遺跡の目星とかは何かついているの？ さすがに『西方』つてだけじゃ広すぎるもん。

ダッ！ すぐ走り出すサイモン復活！

トボトボ戻ってきたギルドメンバーの気持ちに敏感なので。

サイモン…そうであるな。何かヒントだけでもあれば教えて欲しいのである。

GM…「遺跡の詳しい場所は不明ですが、その遺跡は時空が歪んでいると聞きます。遺跡の中を一日探索して外に出たら、外では一週間が経過していたこともあるそうです」

サイモン…なぬー。そいつは困るな。

ソルビット…とはいえ、この情報はでかいな。探すヒントにはなるし、冒険者酒場とかで聞き込みもできるかもしれない。

ウォルロック…きつかけは得られたな。

タチキリ…そうだね。遺跡のことなら冒険者が知ってるかもしれない。

GM…そこまで言うとなら「……私から伝えられるのはここまでです。どうか後悔の無い道を。そして、その道に幸運が訪れることを祈っています」と言った瞬間、キミたちの目の前からテンラの姿が消えます。

ソルビット…あちやー、やっぱり。

サイモン…やはり非実在少女だったのでは。（一同笑）

GM…まあ「消えた」と言うよりは「いつの間にかいない」という感じかな。一瞬で姿を見失った。

サイモン…——とにかく遺跡の場所を探さなければ。情報収集だ！

ウォルロック…まずは酒場とかかな？

やっぱり 何のことかな？

やはり非実在少女だったのでは
晴れない疑惑 テン
ラの正体は果たして？

タチキリ…ねえねえ。その前に、目星がついたところで出かけることを説明しとく？

ソルビット…ん？ 誰に？

サイモン……ああ、ミゼル殿とかか。

タチキリ…うん。おいらたちが動くことは伝えといた方がいいと思うんだよね。

ソルビット…それもそうか。——ミゼルたちはこの建物の中にいるのか？

GM…ミゼルたちはレティシア、ミストと共にさつき話をしていた内容についてミーティングをしてる。この建物のブリーフィングルームにいるね。

ソルビット…なるほど。酒場と手分けとかするか？

GM…ああいや、今の時点では時間の進み方とか厳しい状態じゃないから一緒に行動しても大丈夫よ。話に行ったら半日経過するとかないからね。

サイモン…それもそうか。それならみんなでミゼル殿のところに行くか！

タチキリ…だね。全員で行こうか。

ウォルロック…それに先に言っておかないと知らぬ間にミカちゃん殺されちゃうかもしれないもんな。

サイモン…それじゃあ、ミゼル殿ー！ と言いながら走っていくのである！

GM…それじゃあシーンを変えてブリーフィングルームに移動しよう。

▼ミドルフェイス2　　信じる道へ

謎の女性、テンラから「銀竜」の爪のカケラの情報を得たアフターグロウ。

一行は事情を説明するべく、世界のため少女の命を消す方法の話を進めているであろうミゼルたちのところへと急ぐ。

ミカの命を救いたい——アフターグロウの想いに、ミゼルたちの返答は……？

GM…キミたちはブリーフィングルームの扉の前に着いたところだ。

サイモン…ミゼル殿——（扉を勢いよく）バン！

GM…中ではレティシア、ミスト、ミゼル、キルト、リリイが机を囲んで話をしていたところだ。レティシアが大きな音にちよつとびつくりした顔で「あ、ああ。あなたたちか。どうかしたのか？」と聞いてきます。（一同笑）

ウォルロツク…失礼しました、敵襲ではありません（笑）。

サイモン…ミゼル殿！　ミカ殿を助ける方法が見つかったかもしれないのだ！　デーモン。

GM…それを聞いたミゼルは「……本当か？」と聞いてくる。

サイモン…実はさつきその辺で……あれ、これ情報元かなり怪しいか？（一同笑）

ソルビット…ミゼルたちもあのカンナギたちのことは知ってるから大丈夫だよ！（笑）

バン！　実は外開きの扉で「バン！　開かない！」という展開もあつたけど無かったことにしました。

これ情報元かなり怪しいか？　いつもながら、急に不安に駆られるサイモンもつと自信を持つて！

タチキリ…蹴りをくれる。

ウォルロック…件のカンナギで通じるよ（笑）。

サイモン…あ、そっか（笑）。それで、彼女はテンラと言うのようなのだが――。

先ほどテンラから聞いた話を必死に説明するアフターグロー。五〇〇年前の銀竜、爪のカケラ、遺跡……ミゼルを含め、部屋に集まっている一同はそれを真剣に聞いてくる。

サイモン――だから、その爪があればもしかしたらミカ殿を助けられるかもしれない！

GM…それを聞いて最初に口を開くのはレティシアだ。「……確証はあるのか？」

ソルビット…無いです！

ウォルロック…あくまで可能性がある、のレベルにしかないな……。

GM…「本当ならば願ってもない話だが、不確実なことに頼るわけにはいかない。これは個人の問題ではないのだ」

ソルビット…ミストはラインで一緒に調査もしただろう。銀竜について何か知らないか？

GM…レティシアも「どう思うか？」と聞くと、ミストは資料に目を落としたまま答えず。「……確かに五〇〇年前の魔獣グライフの召喚が行なわれた時、呼応するように竜のようなものが現れ、グライフと戦闘、どちらも消失した――そういう記述はあります」

蹴りをくれる　ようやくサイモンが蹴られた。タチキリの元氣も戻ったようだ。

無いです！　ものすごく元氣に言い切った。変にどこかすより良いと思う。

ウォルロック…なら……！

GM…「ですが、その竜の爪が遺跡にあるという話は聞いたことがあります。そもそも、その竜に関する記述は非常に少なく、信憑性も低いと思われます。……それに、グライフとミカさんの「繋がり」そのものに干渉する——そんなことができる力があるとは、簡単には信じられません」とミストは淡々と答えてきます。

サイモン…うぐ。

ソルビット…まあ、そりやそうだよな……。

タチキリ………でも、おいらたちに出来そうなことつて、あのメモを読めなかつた以上はこれくらいしかないんだよ。だから——。

GM…そこまで話し終えたミストですが……少し間を置いて小さく息を吐くと、さらに言葉が続けてきます。

「——ただ、この世界……いや、あらゆる世界にはまだまだ私たちの知らない未知の領域が広がっています」

ミストは顔を上げ、ずっと資料に落としていた目をアフターグローに向ける。

「そして、そうした未知の世界を探究し、挑戦し、踏み込んでいく——それが私たち研究者……そして、みなさんのような冒険者の役割だと、私は信じています」

ミストはそのままアフターグローの方を真っ直ぐに見つめ、問いかけてくる。

「みなさんは信じてるんですね。ミカさんを救う道があると。助けることができる」と

ソルビット…もちろん。

ウォルロック…ああ。

サイモン…もちろんだとも！

タチキリ…うんうん。

そう力強く返事をする冒険者たちの目を見つめたまま、ミストは言う。

「それなら——私は、みなさんのことを信じます」

サイモン…ミスト殿………！

GM…それを聞いていたレイシアがキミたちに声をかけてくる。「——一週間だ」

ウォルロック…一週間？

GM…「先ほどミストと話をして、これには他国の応援が必要なことがわかった。各国から魔術士や錬金術士を集めるにはどちらにせよ時間がかかる。……私は王女だ。個人的な感情や信頼だけで物事を判断することはできない。一週間後、あなたたちが竜の爪とやら

を持ち帰ることができなければ……予定通り少女の——ミカの命を、消す」

サイモン…むむ、やはりそうなるか。

GM……でも、それと同時にこうも言ってくる。「……私も、あなたたちを信じたい。

だから、一週間で必ず——必ず、戻って来てくれ」

ウォルロック……ああ、もちろんだ。

GM…レティシアはクラフトワークスのメンバーにも声をかける。「クラフトワークスの皆、あなたたちには予定通り魔術士集めと準備の手伝いを頼みたい。……酷なお願いだとはわかってるが、どうか、頼む」とレティシア。それにミゼルは覚悟を決めた表情で「もちろんです。俺たちには俺たちの役割があります」と答える。

ソルビット………本当に真面目だな。

GM…ミゼルはキミたちの方にも声をかけてくる。「アフターグロー。もしもお前たちが間に合わなくともミカを殺すことを決めたのは俺たちだ。お前たちが気に病むことは何もない。だから、焦ることなくお前たちは自分の役割を全うしろ。……俺たちも、お前たちならできると信じている」と言い、後ろにいるキルトとリリイも頷いてくるよ。

サイモン…任せるのである。必ずやミカ殿を助ける！

タチキリ…でも、ダンジョンの概要を聞いてるから怖いなあ。一日いたと思ったら一週間経ってたとか聞いたから、猶予が一週間って不安が……。

ソルビット…それなら一時間で出ればいいんだよ！（一同笑）

ウォルロック…それに逆もあるかもしれないからな。

ソルビット…——ま、一週間後までには良い知らせを持つて帰つて来ますよ。その時はたつぷり報酬をくださいよ？（一同笑）

GM…それにはレティシアもほんの少し笑みが混じつた顔で「ああ、そうだな」と答えてくれます。しかし、すぐに厳しい顔に戻つて話を続けてくる。「とはいえ、一刻の猶予も無いのも事実だ。アフターグロー、必要なら王立騎士団の早馬も使つてくれて構わない」

ソルビット…素晴らしい！ 頼もうと思つてたんだ！

ウォルロック…足の確保をお願いしますと言いたかつたからな。

サイモン…それはありがたい！

GM…「私たちは私たちの役目を全うする。だから、あなたたちはあなたたちの信じる道を進んでくれ」

そう言つて、レティシアは立ち上がる。

「さあ、すぐに行動だ。グランフェルデンを——この世界を、救うんだ！」

それなら一時間で出ればいいんだよ！ 実にわかりやすい。わからないことで悩まない、無知を知る知恵者のセリフだ。

▼ミドルフェイス3　　猶予は一週間

レティシアやミゼルたちにも自分たちのやるべきこと、信じる道があった。

だが、彼らは違う道を選んだアフターグローを「信じている」と送り出してくれた。

一行はその気持ちに応えることを心に決め——即座に行動を始める。

GM…ここからは自由行動だ。キミたちの力で——。

ウォルロツク…遺跡を探し出せ、ということだな。

タチキリ…（少しだけPLの素に戻って）あー、しかしシリアスが続けるのはキツイよー。

ついふざけたくなるんだけど空気壊したくはないし……。

サイモン…我輩もシリアスなセリフのレパトリーの無さを痛感したのである。『任せ

る』以外に言えない。（一同笑）

GM…（笑）とりあえず元気に声を出してくれば主人公っぽくなるよ。「おう！」とか

「オラー！」とかでオツケーよ。こつちも難しい返答を期待してるわけじゃないから。

サイモン…まあ、どうせ遺跡に入ったらいつもの空気になるであらう。（一同笑）

ソルビット…やめろやめろ！ みんなで仲良くトラップに引つかかるとかやめろ！（笑）

タチキリ…どうせポーシヨントラップをみんなで取るから。（一同爆笑）

空気壊したくはない PL
 たちはシリアスが苦手ではあるが嫌いではない。適度に楽しむためのバランスはGMとPLが協力して見つけるしかないのだ。

「任せる」以外に言えない このリブレイではたくさん言ってたサイモンの「任せる」はだいぶ省略させてもらいました。ごめんね。

遺跡に入ったらいつもの空気になる 壁に突っ込んだり炎に焼かれたりアイテムに目が眩んだりするいつもの空気……いいのいか？

GM…前は回避したでしょ！……いや、回避はできてないか（笑）。

サイモン…さて、とにかく善は急げだ！ とりあえずは神殿と……酒場か？

ソルビット…情報収集なら酒場だろうな。

タチキリ…王立騎士団は遺跡とかダンジョンの情報には詳しくないのかな？

GM…当然グランフェルデンの周囲にある遺跡とかの情報は集めてるだろうけど、さっき話した遺跡のことは知らなかったようだね。

サイモン…よし、それじゃあ神殿組と居酒屋組に分かれて……。 （一同爆笑）

ソルビット…居酒屋じゃねえよ！ 言い方あ！ ゲホゲホ。 （↑むせながら爆笑してる）

タチキリ…「親父、やつてる？」になっちゃう（笑）。

時間も惜しいということで二手に分かれて調査に向かうことに。

相談の結果、ソルビットとウォルロックが神殿、タチキリとサイモンが竜の骸骨亭で調査をすることに決めた。

タチキリ…それじゃあ、おいらたちが居酒屋へ。

ウォルロック…十才が何言ってるんだ（笑）。

GM…（笑）それじゃあ、まずは神殿組のシーンから始めよう。

回避はできてないか 前はサイモンが「精神」抵抗に成功したのでダメージは無かったが、耐えただけで回避はできてない。

居酒屋 居酒屋の語源は店先で酒を飲む「居酒屋」という日本独特の言葉。ファンタジーの冒険者酒場は宿泊所を兼ねたり情報交換の場になっていることを考えると、歴史的には西洋の酒場である「パブ（パブリックハウス）」と呼ぶ方が近いだろう。とはいえ、現代ではパブと居酒屋に明確な差はないし、日本だとパブと呼ぶと違うものを想起する人も多いのでは。おとなしく「酒場」と呼ぼう。

おいらたちが居酒屋へ フルフェイス鎧のままのやつと十才の女子（ウサギ）で訪れる居酒屋。絶対飲む気無いですよね？

▼ミドルフェイス4 情報収集・神殿

ソルビットとウォルロックは、遺跡の情報を求めてグランフェルデン大神殿を訪れる。果たして、“時空が歪んだ遺跡”についてのヒントは見つかるだろうか？

GM…大神殿の中ではいつも通り神官の人たちが働いてるのが見える。依頼受付所のところを見ると受付嬢のアリエッタと、ちょうどアリエッタと話をするソーンダイクがいる。

ソルビット…さすが都合良くいるソーンダイクさん。ここまでテンプレ。（一同笑）

GM…アリエッタがキミたちに気が付いて声をかけてくる。「あれ、ソルビットさんとウォルロックさん、どうかされましたか？ 依頼をお探ですか？」

ソルビット…いや今日は依頼ではなく、とある遺跡を探していて……。

ウォルロック…その情報収集に来たんだ。

GM…「遺跡……ですか？」

ソルビット…その遺跡は時間の流れがおかしいとか、かくかくしかじかな場所らしいんですが、そんな遺跡はないですかね？

ウォルロック…なんか噂程度でもいいんだ。何か知らないか？

GM…「うーん、すいませんが私はちよつと知らないですね。ソーンダイクさんは何か

都合良くいるソーンダイクさん
ぐ、偶然仕事してただけです。神官長だし！

知ってますか？」とアリエッタが問いますが、ソーンダイクも「いえ、私もそのような遺跡は聞いたことはありません」と答えてきます。

ソルビット…知らないよなー。ふーむ……。

ウォルロック…どうしたもんかな……。資料調べるにしてもなあ。

遺跡の他、“銀竜”のことも質問するソルビットとウォルロックだが、アリエッタとソーンダイクの二人からはどれについても「何も知らない」と言われてしまう。

ギルガルの件への関わりから、ある程度事情を知っているソーンダイクには今の状況を説明して協力を求めたソルビットたち。しかしソーンダイクは状況は理解してくれたが、求めている遺跡に係る情報は何も思い当たらないようだった。

何もヒントが得られそうにない空気に悩むソルビットとウォルロックだが……。

GM……よし、ここで【幸運】判定をしよう。成功したら簡単なヒントが出るぞ。難易度は10だ。

ソルビット…【幸運】は低いんだよなー。みんな低いけど。（ダイスを振る）お、出目11の達成値13が出た。ドヤー。

ウォルロック…【知力】と【幸運】は捨ててるからなあ。（ダイスを振る）俺も12だ。

みんな低いけど
以外が2、タチキリは1し
かない。

GM…お、成功だね。ソーンダイクと話をしている最中、ちょうどソーンダイクの後ろをヒューリンの若い神官が通りかかって声をかけてきます。「あの、遺跡のことだったらインの街に行くのがいんじゃないですか？」

ウォルロック…やっぱ遺跡の街。

ソルビット…そうなるか。親父のところに行こうとは思ってたけど。

GM…「神殿じゃ遺跡の情報とかは保管しないですからねー」と言いながらその神官はそのまま通り過ぎて行く。

ソルビット…ありがとうございます。……ラインかー。行きたくないなー。(一同笑)

ウォルロック…お父さん再び(笑)。

サイモン…正直なところ我輩も行く流れになる気はしていた。前回街に寄ったのも怪しかつたしな。

タチキリ…まあ、意図的に選択肢から外してた感じはするよね(笑)。

ソルビット…とりあえず、貴重な情報をありがとうございました、と。

GM…ソーンダイクは「良い情報が得られることを祈っています」と言って送り出してくれます。——ここでこのシーンは終了だ。

やっぱ遺跡の街 言葉にはせずともみんな察していたらしい。ですよね。

行きたくないなー お父さんが待ってますよ(待ってない)。

▼ミドルフェイス5 情報収集・酒場

同じ頃、サイモンとタチキリは冒険者酒場・竜の骸骨亭を訪れていた。

GM…次はサイモンとタチキリだ。竜の骸骨亭に入るとガウルテリオが迎えてくれるぞ。

タチキリ…居酒屋だー。親父ー、やってる？

GM…「おう、いらつしやい。やってるに決まってるだろ」と返してくる。（一同笑）

「タチキリの嬢ちゃんも元気にやつてるか？」

タチキリ…うーん、今はまあまあかなー。それどころじゃないというか、今回も昼間から酒引つ掛けにきたわけじゃないんだよ。

サイモン…すまぬが急ぎの要件なのだ。聞きたいことがある。

GM…「ん？ なんだ、どうした？」

サイモン…時間の流れが周囲と異なるという不思議な遺跡のことを探しているのだが、何か聞いたことはないだろうか？

タチキリ…眉唾レベルの噂でもいいんだ。

GM…「いや、そんな遺跡の話は聞いたことがないな」とガウルテリオ。……それじゃあこつちも【幸運】判定をしよう。難易度は10。

親父ー、やってる？
んをめぐりつつ一言、のれ
で一度は使ってみたらしいセリ
フの一つ。

この【幸運】判定にサイモンが出目10を出し、達成値12で成功する。

GM…さすが。サイモンのすぐ横にいた冒険者の姉さんが「ガウルテリオのおっさん。遺跡のことならあの街つて相場が決まってるじゃねえか。それぐらい教えてやんなよ」と言ってくれます。背中に巨大なグレートソードを持った屈強なお姉さんだ。（一同笑）

ソルビット…とうとう準レギュラー化したか（笑）。

サイモン…（とぼけた感じで）あの街？ はて？

GM…「それもそうだな。——遺跡のことならラインの街だろう」とガウルテリオ。

サイモン…は！ なるほど！

GM…「あそこには遺跡のことが書かれた資料とかを保管した場所もあるし、遺跡を探す冒険者たちも多いからな。俺も昔はあの街に行つて色々な遺跡を探したもんだ。お前たちも遺跡を探すならラインの街で探すのがいんじゃないか？」

タチキリ…あー。そういうえばこの前ミストさんとラインに行ったのも「パリス同盟の中心で古い文献が多い」つて理由で調べに行つたんだもんね。

サイモン…むむ、我輩としたことがすっかり忘れていた。ラインの街だ！ 行くぞー！

ソルビット…一人で？（一同笑）

背中に巨大なグレートソードを持った屈強なお姉さん
第二話より再登場。みんなも覚えててくれてたようで何より。でも名前はまだない。

一人で？ 「行くぞー！」と叫びながら、一人でラインの街に向かって走るサイモン。足遅いけど。

タチキリ…さすがリーダー。

サイモン…合流させてくれー！（笑）

* * *

GM…それじゃあ全員合流しよう。合流してお互いの話を共有したところだ。

ソルビット…かくかくしかじか。

タチキリ…なんと、ラインの街で。

ソルビット&タチキリ…………はー。（↑大きなため息）

ウォルロック…（笑）

サイモン…何をしているのだ。早く行くぞ！

ソルビット…行きたくないんだよなー。（一同笑）

サイモン…そんなことを言ってる場合ではない！（笑）

タチキリ…ま、早馬を借りて急ごうか。どれくらいで行ける？

GM…早馬を潰す気で走ればラインの街まで1日で行ける。

タチキリ…おいらは魂の友に乗るけどね。地竜で駆けるよ。

GM…OKだ。それじゃあラインの街へ向かおう。

はー
予想していた展開だが、予想できていたからこそ残念な気分には拍車がかかる。

▼ミドルフェイス6　　メリルの願い

遺跡の情報ならラインの街……予想していた展開に、（なぜか）ため息を吐いた一同。
しかし文句も言っていられない、とラインに向けて街を出ようとしたが――。

GM…さて、早馬を準備してグランフェルデンの門を出ようとしたところだけど……後ろから「おい」と声をかけられます。振り返って見たのはメリルの姿だ。

ソルビット…うつ、**ロクなことにならない予感**。――お、おう。どうした？

GM…「お前たち、ミカを救うために動いてくれているらしいな。ミゼルから聞いたよ」
ウォルロック…ミゼルなら伝えるよな。……ああ、その通りだ。

タチキリ…おいらたちにできそうなことはこれくらいしかないからね。実際。

サイモン…もちろん、ミカ殿を見捨てるなどありえんからな！

ソルビット…そうだよ。お金のためだよ。（↑棒読み）

ウォルロック…またまたー、そんなこと言って（笑）。

GM…ソルビットの言葉に、メリルは「……ああ、そうだよな」と少し笑いながらもソルビットの方をじろりと睨む。

ソルビット…ひい。サイモンの陰に隠れる。（一同笑）

ロクなことにならない予感
毎度のことながら幼馴染
みにひどい言い様である。

サイモンの陰に隠れる
戦
闘でもそれ以外でも壁にさ
れるサイモン。

GM…メリルは少し沈んだ声のまま続けてくる。「本当にそうだ。ミカのこととは助けたいし、助けるべきだ」

サイモン…うむ。

GM…「……ミカは希望のある子だ。望まれて生まれ、家族や周りの人を幸せにする、この世界に必要な子だ。——私なんかと違って、さ」

タチキリ………え、ちょっと怖いよ。不安になる。

ウォルロック…な、なんか思ったより闇が深いぞ？

ソルビット…メリルにそんな暗い過去あったわけ？

GM…「だから絶対に助けてやってくれ。私じゃ無理でも、お前たちなら——ソルビットならミカを助けてくれると信じているからよ」

ソルビット…お、おう。ま、任せておけ！

GM…「——呼び止めて悪かった。ミカの命、守ってくれよ」

サイモン…うむ、任せろー！

ウォルロック…やれるだけのことはするさ。

ソルビット…——おかしい、期待が重い。……胃が……。

GM…そう言い終わると、メリルは街の中へ去って行く。……それじゃあ、今度こそラインの街へと向かおう。

▼ミドルフェイス7　　ヒントは頭の中に？

含みのあるメルルの言葉が気になった一行だが、今は時間が惜しい。悩みを振り切り、今やるべきこと——「銀竜」の爪のカケラがある遺跡の場所の調査に集中する。

早速「あの場所」で調査しようとするが、そこでとある記憶がよみがえり……？

GM…メルルと別れたキミたちは早馬で走り、翌日にラインの街に到着しました。

タチキリ…残り6日か。

GM…さて、ここからどうしますか？

サイモン…やはり、この前書物を探した——。

ソルビット…（遮るように）止めよう。神殿に行こう。（一同笑）

サイモン…いやいや、神殿に行ったところで絶対にソルビットの父上のところに行けと言

われるって。……じゃあまずは神殿に行くか。（一同爆笑）

ウォルロック…押しが弱い（笑）。

サイモン…パーティメンバーの意思是尊重しようと考えているのだ。

タチキリ…（ソルビットを見ながら）……また手分けでもする？

サイモン…うーむ、しかし前回書物調べた時も結構難易度高かったからなあ。

神殿に行こう　ここまで来ておいて往生際の悪いソルビット。そんなに嫌か。

じゃあまずは神殿に行くか
絶対無駄になるぞと言いつつ
ながら意見を採用してくれる
リーダー。人が良いのか
悪いのか。

ソルビット…まあ当たり前だけど一緒に行った方がいいんだよね……。くつ、背に腹は変えられないか。——書物を探すならみんなで行った方がいいだろう、と死んだ魚の目をしながら言います。（一同笑）

サイモン…よし、それじゃあパバのところへ行くぞ！（一同笑）

GM…場所としては「遺跡資料第三保管所」だね。では、そこに向かおう

* * *

GM…というわけで遺跡資料第三保管所に到着だ。

ソルビット…これあれだな。入ったらパバが今日は休みのパターンだな。

サイモン…では中に入るのである。失礼しまーす！ ガチャ。

GM…中に入ると、前と同じく受付にはヘリオスがいいます。

ソルビット…ですよねー。（一同笑）

タチキリ…やあ、おひさー。

ウォルロック…お久しぶりです。

GM…ヘリオスはキミたちを見ると「……ん？ またソルビットか。まだ家には帰らせないぞ」と開口一番で言ってきます。

死んだ魚の目 生氣のない
虚ろな目のこと。死んだ魚
は少し放置すると目が白く
濁ってくるので、じつくり
見ると結構怖い。

パバス 「ドラゴンクエス
トV 天空の花嫁」に登場
する主人公の父親の名前
ド直球でギャグみたいな名
前だが、実際はスゴイ人か
つ重要な人物。ゼビゲーム
でその勇姿を見よう。ちな
みに母親の名前はママスで
はなくマーサ。

入ったらパバが今日は休
みのパターン 予想というよ
り願望。

ですよねー そりやもう。

ソルビット…いや、もう家のことはいいよ！

GM…「まあ帰ったところでお前の部屋は無いし、お前の荷物も全部しまったけどな！」

ソルビット…ハハハ。これは一本取られたぜー。

ウォルロック…いや、「荷物はしまった」って言うてるぞ。捨ててない。

ソルビット…あ、本当だ。きつとまだ迎えてくれる気はあるに違いない。

タチキリ…優しみ。

GM…「それで、何しに来たんだ？」と聞いてくるよ。

ソルビット…そうそう、今日はマジメな話で…いや、前回もマジメだったけども。

タチキリ…本当だよ。（一同笑）

ソルビット…とにかく、特にマジメな話で来たんだ。

GM…ヘリオスはソルビットのいつもよりは若干真剣そうな雰囲気を見て「……ん？

だ？」と言って話を聞いてくれます。

タチキリ…えーつと、探して欲しい資料があるんだけど——。

ソルビット…「探して欲しい」じゃなくて「探してる」資料な。

タチキリ…わかってるよー。でもここ広いし、少しでも早く見つけられるように手伝って

欲しいなと。

サイモン…人の命がかかっているのだ！

優しみ ここでは「優しさをを感じる」という意味で使っている。「しみ」という接尾語は辞書的には「赤い↓赤み」のように形容詞を名詞化するもので、「優しい↓優しみ」も正しい使い方と言えなくもない。ただし、同じ用法に「しきさ」があり、「辛い↓辛さ」と同様に「優しい↓優しさ」の方が一般的だ。いわゆる若者言葉と言われる範囲だが、個人的には「しみ」の言い方も「暖かみ」が感じられて好きですよ。

いつもよりは若干真剣そう
な この言い方にソルビットは不満そうでした。強い色眼鏡がかかった父親目線の言葉なので許して

GM…「うーん、そう言われてもなあ。受付がここから離れるわけにはいかないんだよ」

ソルビット…お願いしまーす！ と土下座する。そこを何とか！

GM…「そんなことをしても無理なものは無理だ」 (一同笑)

ソルビット&タチキリ…ぐぬぬ。

サイモン…仕方ない、我々で探すしかあるまい。

ウォルロック…普通に調べさせてもらうしかないな。

ソルビット………一応聞くけど、「銀竜」や「グライフ」について何か資料とか知らない？

GM…「知らないなあ」

ソルビット… (小声で) チツ、使えないな……。 (一同笑)

GM…「だいたい、そういうのはお前の方が専門だろう。あれだけ家のタダ飯食らいをし
ながら調べ物してたのに、そんなこともわからないのか？ あ的时间は何だったんだ？」

ソルビット…俺にだってわからないことくらいあるんだよー！ 俺の専攻分野じゃなかつ

たんです……。 (一同笑)

サイモン…違うのだ、これはグランフェルデン王国の高名な錬金術士でも知らない超難題

なのだ！

ソルビット…とにかく、調べ物をさせて欲しいんだ。

GM…「……まあ調べ物は好きにしてくれ」とヘリオスは言ってきました。

使えないな……前回会った時も同じこと言ってた。だから未知の存在なのに無茶ですって。

グランフェルデン王国の高名な錬金術士 おそらくミストのことだが、ミストは若手のホープではあるが高名ではない。フオローのためによりと盛ってる。

サイモン…では、好きにさせてもらおう。

ソルビット…それじゃあ——。

タチキリ…あ、遺跡の情報とかをまとめた資料つてどの辺にあるの？ それくらいはわかるでしょ？

GM…「ここは『遺跡資料第三保管所』だ。全部遺跡に関する資料だぞ」(一同笑)

ウォルロック…そうだよな(笑)。

タチキリ…だから多いんだよー！ ……じゃあ『時の流れが違う遺跡』つて聞いたことある？ それについて調べてるんだけど。

GM…「聞いたことは無いな。むしろソルビット、お前は本当に知らないのか？」

ソルビット…もうそのくだりやめてくれよー！ 知らないこともあるんだよー！ (一同

笑) ……本当に知らない？

GM…——それじゃあ、ここでソルビットが本当に知らないのか【知力】判定をしよう。

難易度は不明。

ソルビット………………え？ マジで？

サイモン…デデーン。

ウォルロック…「ハッ！」つていうことが起こり得る、と？

ソルビット……………《カルチャー…エリンデイル西方》は使える？

もうそのくだりやめてくれよー！ 申し訳ないけど、やめられない理由があるのだ。がんばれソルビット。

マジで？ マジです。

GM…使えません。ここで試すのは文化でも何でもないからね。

ソルビット…ダメか、仕方ない。……うおー、クリティカル！（ダイスを振る）……出目5で達成値12……。

タチキリ…出目低いね。フェイト使っちゃえば？

ソルビット…（↑悩みつつものすごく嫌そうな顔）

一同…（笑）

ソルビット………うーん……。

GM…——ま、大丈夫だよ。難易度10で成功です。（一同爆笑）

タチキリ…ワハハハハハ！（爆笑）

ソルビット………なんか、今日はやたらGMに弄ばれてる気がする……（笑）。

GM…ごめんごめん（笑）。ちょっと最初の言い方が悪かったね。オープニングでメルに聞かれた時に「知らない」って言ったのは、あの時点では思い出せるものが無いという意味だけで、ソルビットが全く何も知らないという意味じゃなかったんだ。

ソルビット…あー、そういう意味ね。その発想は無かった。（一同笑）

GM…さて、判定に成功したので——ソルビットはヘリオスと喋る中でふと昔のことを思い出します。あの頃は家の飯を食い潰しながら大量の本を調べてたけど……。（一同笑）

タチキリ…穀潰し（笑）。

難易度10で成功です 普段はPCが確定するまで待つのだが、今回はGMにも落ち度がある展開だったので待たずにお知らせ。何のことは続きをどうぞ。

最初の言い方が悪かった オープニングでメルに聞かれたのは「ミカを救う方法」で、これについては過去の記憶にヒントは無いと確かに伝えた。しかし、その後で知って現在探している「時空が歪んだ遺跡」については何も言っていない……のだが、メルとの一件でソルビットのPLに「過去の記憶に本シナリオでのヒントは全く無い」と誤解されてしまったのだ。そのままでシナリオは進められるが、誤解のされ方が不本意だったため少し強引に誘導させてもらった。

GM…その記憶の中で、ある書籍で“時間の流れが違う遺跡”に関する記述を見たことを思い出すことができます。細かいことは覚えていないけど、そんな遺跡の記述が当時持っていた本の中にあつたような気がする、という感じ。

ソルビット…持っていた本の中か。

GM…当時は大量の本を所蔵していたからね。一部屋丸ごと……いや、一部屋で済んでなかったかもしれない。

タチキリ…（GMに）お前と一緒にするな。（一同笑）

GM…別にいいだろ！（笑）

タチキリ…さつき父親は「お前の荷物はしまった」って言ってたつけ。

ソルビット…うん。多分（家に）帰ればあるんだろうね。

GM…ということで、ヘリオスが「ソルビット、お前の方が知ってるんじゃないのか？」と言ったところで――。

ソルビット…俺も遺跡はそんなに詳しく……詳しく……ハッ！

サイモン…頭に閃光が走る（笑）。何か思い出したのかソルビット殿！

ウォルロック…何かあるのか？

ソルビット…ま、待てよ、昔読んだ本でそんな遺跡の記述があつたような……気がする！

サイモン…な、なんだって！

お前と一緒にするな GM
は実家住まいだが、自分の
部屋でマンガ・TRPG・
TVゲームを置くだけに取
まらず、共有リビングでも
溢れたTVゲームと大量の
ボードゲームが棚を占拠し
ている。すいません。

ハッ！ 思い：出した！

タチキリ…どんな本だった？

ソルビット…（GMに）どんな本です？

GM…そんなことは覚えてない。

ソルビット…そんなことは覚えてない！（一同爆笑）……でも、昔見た本にそんな記述があつた気がするんだ。

タチキリ…それじゃあソルビットハウスにもしかしたらあるかもしれないね。

ウォルロック…となれば、お宅訪問か？

サイモン…うーむ、ここで探すのもアリだとは思うが。どちらが良いだろうか。

タチキリ…ねえねえ、パパ上さん。

GM…「ん？ ああ、何だろうか」

タチキリ…ソルビットが持ってた本つてこの場所に寄贈したりとかした？

GM…「そんなことはしてないな。そもそもここに寄贈する価値のある本なのかすらわからないからかな」

タチキリ…焚書してないだけマシだった。「価値わからんから燃やす」とかだつたらどう

しようかと。（一同笑）

ウォルロック…こういう場所で仕事してる身で「とりあえず燃やそう」はやバイだろ。

サイモン…もしかしたら我々が探している本がそこにあるかもしれない！

そんなことは覚えてない！
思い…出せない！

焚書 ふんしよ。書物等を
焼却することを指す言葉だ
が基本的には支配者層によ
る検閲や思想弾圧等の目的
の場合に限って使用される
言葉。個人が捨てるために
ゴミとして燃やすのはただ
の「焼却」。

ソルビット…——親父、お願いだ。

GM…「ん、何だ？」

ソルビット…——ちょ、ちよつと昔の本が読みたいから家の場所を教えてください。

GM…「いや、帰るのはダメだと何度も言ってるだろう」

ソルビット…家はいつでもいい！ 本が見たいんです！

GM…「ん？ 本？」

ソルビット…そう、本が見たいんだ。その本が見つかったらすぐ出ていくし、**家の場所**はすぐ記憶から消しますんで。**(一同爆笑)**

ウォルロック…用があるのは蔵書だけなんだ。

ソルビット…どうかご容赦を、と土下座します。お願いします！

GM…そんな予想外の息子の動きを見たヘリオスはちよつと困惑した感じで周りの三人を見てきます。「な、なんなんだ？」

ウォルロック…今はとても切羽詰まった状態で、とにかく急いで問題解決の糸口になる情報を探さなきゃいけないんだ。

サイモン…我輩からも頼む。人命がかかっているのだ！

タチキリ…さっき言った情報に関する本が一刻も早く必要なんだよ。だから……。

ソルビット…土下座し続ける。

家の場所はすぐ記憶から消しますんで。記憶処理も自由自在。……本当か？

GM…ヘリオスはそうしたキミたちの必死な姿を見て、「……わかった。事情はよくわかるが、真剣なんだな」と言ってます。手近の紙にペンを走らせ、「家は居住区の南側だ。この住所のところにある」と言つて、紙を渡してくれます。「それと母さんは出かけてるだろうから鍵も持つていけ。終わったらちゃんと返しに来いよ？」

ソルビット…ありがとう親父！——と、鍵をもらつたらすぐに走って行く！（一同笑）

タチキリ…こいつ（笑）。

ウォルロック…（笑）ま、とにかく行こうか。

GM…それじゃあ、シーンを変えて家に向かおう。

すぐに走って行く！ おそろしく「ありがとう親父！」のセリフも背中越し。

▼ミドルフェイス8 　　かつての記憶を掘り起こせ！

「昔見た本にそんな記述があつた気がする——」

ソルビットは父親との会話で、かつての蔵書のことを思い出した。

求める遺跡の情報はきつとある——ソルビットたちは、本がある今の家へと急ぐ。

GM…ラインの街の居住区の一角にある家に到着します。家はこじんまりしてるけどキレイな建物です。

ソルビット…ちくしょう、良い家に住みやがって。(一同笑)

タチキリ…穀潰しがいなくなった分広いだろうね(笑)。

ソルビット…なんだかんだ俺の部屋も残ってるだろー、とか言いながら家に入りまーす。

GM…家の中に入るとキレイなりビングといくつかの部屋が見えますが、元のソルビットの部屋と思われる部屋はありません。

ソルビット…そ、そんな！俺の部屋が無い！（一同爆笑）

タチキリ…「無い」って言ってたじゃん(笑)。

ソルビット…なんやかんや残ってるかと……。

サイモン…残酷な真実が解き明かされてしまった(笑)。

良い家に住みやがって今のアフターグローのギルドハウスはボロ屋に寝るための布団があるだけ。最近では錬金術工房を作ったはずだが、生活環境は良くなっていないようだ。

GM…ただ、荷物置き場になっている部屋で「ソルビットの本」と書かれた箱が何個も積まれたのが見つかります。大量に、たくさんあります。たくさんあります。（一同爆笑）

ソルビット…なんで二回言った!?

ウォルロック…強調された（爆笑）。

サイモン…よ、よし。急いでこの中から探すんだ！（笑）

GM…ではソルビットの本から目的の資料を探そう。【知力】判定で、難易度は16だ。

サイモン…ふおー、高いー!?

ウォルロック…これは《ヒストリー》も使えないよな……。かなり厳しいぞ。

タチキリ…おいらクリティカルオンリーなんだけど。辛い。

GM…ただし、ソルビットは「自分の蔵書に記述があつた」ということを思い出すことができた。そのため、ソルビットだけは判定に+2Dのボーナスだ。

ソルビット…おお！ 4D+7なら余裕つしよ。

GM…全員同時に判定に挑戦してください。それと全員が失敗した場合は今日一日は何も発見できなかったということで終わりになつてしまいます。

ウォルロック…それはよくないな。

ソルビット…大丈夫、もし悪くても振り直しにフェイト切るよ。

なんで二回言った!?
大事な
なことなので。

この厳しい判定に、タチキリ、サイモン、ウォルロックは**当然失敗する**。

一方、かつての記憶を呼び起こしながら探すソルビットの出自は——？

ソルビット…(ダイスを振る) いっぱい出た！ 達成値25……というかクリティカル！

GM…さすが、成功だ。キミたちは全員で大量の「ソルビットの本」と書かれた箱をどんどん開けて探していきます。ソルビット以外には「なんじやこりや？」という本ばかりですが……ソルビットだけは見るたびに記憶がどんどんよみがえっていく。

ソルビット…バサバサ……あつた、この本だー！

GM…ソルビットが見つけたのは「エリンデイル遺跡録」という、二〇〇年ほど前の冒険者が書いた本だ。エリンデイル西方で見つけた遺跡の特徴をまとめているようで、その本の中で「時空がねじれる遺跡」と紹介されている遺跡を見つけることができました。

ソルビット…みんな、これだ！ バッ！

サイモン…おお！ 見つけたか！

GM…そこには「その遺跡の中は天井が床になったり、真っ直ぐに進んでも戻っていたりするなど不思議な空間で、私は一日ほど内部を調査して外に出たはずだが、外では一週間も経過していた」という冒険者のコメントが付けられています。

タチキリ…ほうほう。

当然失敗する タチキリは達成値10で順当な失敗。サイモンは達成値15で惜しくも失敗。そしてウォルロックは出目1・2の達成値5という、「知力」の無さを見事に見せつけた失敗。

ソルビット…詳しい場所は？

GM…場所はカナンの街から北に二キロほど移動した位置のようだね。カナンは鍊金技術が発達した「機械の街」で、ここラインから西の方角にある。

タチキリ…行ったことあるつけ？

ウォルロック…行ったことはないな。名前だけは聞いたことあるけど。

GM…ここラインからカナンへの距離はグランフェルデンーライン間と同じ程度、早馬で1日くらいかかるだろう。ちなみにカナンーグランフェルデン間も同じくらいの距離だ。ソルビット…遺跡からグランフェルデンに帰るのも1日かかるのか。

タチキリ…そうなると遺跡の中は1日かけずに抜けるくらいじゃないと危ないかもね。

サイモン…可及的速やかに駆け抜けなくては。

タチキリ…だね。——ちなみに、この本探しは1日使ったことになるの？

GM…一発で成功したからすぐに見つけることができて。それほど時間は経ってない。

サイモン…よし、それじゃあすぐに行くのである！

ソルビット…片付けをして…片付けしなくていいかなあ。

ウォルロック…ごちゃごちゃにしたまま帰るのか（笑）。

ソルビット…——よし、片付けしないで行こう！ その方がおいしいから！（一同笑）

サイモン…片付けなどしている場合ではないのだ！ 急げー！

カナン パリス同盟の中部でネルス川の側にある工業都市。かつては森に佇む鍛冶・冶金の街だったが、鍊金技術の発達によって工芸や芸術の都市に変化。特に都市を巡る鍊金術鉄道は他に類を見ない先進技術だ。

危ないかも ここで危惧しているのは「一日調査したら外では一週間も経過していった」という文言から、遺跡の中では時が加速する可能性を考慮してだ。

片付けしなくていいかなあ いいわけないでしょう。（現実の自分の部屋の惨状から目を逸らしつつ）

その方がおいしいから！ ちよつと何言ってるのかわかりかねます。

片付けなどしている場合ではないのだ！ いやー、うまい言い訳だなー。（目を逸らす）

ソルビット…鍵掛けて、鍵を——これももらっていくか？ ……さすがに返そう（笑）。

GM…はい（笑）。鍵を返しにヘリオスのところに戻ると「調べ物は見つかったのか？」と聞いてくるよ。

ソルビット…ああ、見つかったよ。ありがとう親父。

GM…「ま、なら良かったよ。……何をしてるのかわからんが、しつかりやってこい」

ソルビット…親父……ありがとう、がんばってくるよ。——あと一個謝ることがあるんだけど。……片付け間に合わなかったわ。ごめんねー、と言いながら逃げます。（一同笑）

ウォルロック…言うだけ言って（笑）。

GM…逃げるソルビットの背中に「はあ!? おい!!」という大きな声が聞こえますが、それを背にキミたちは走って行く。（一同笑）

サイモン…許せ！ 時間が無いのだー！

ウォルロック…帰ったらお父さんがお母さんに怒られるやつだな……（笑）。

ソルビット…今度また片付けに戻ってくるからー！

「もう帰ってこなくていいー!!」

そんなヘリオスの大声が街に響く中、一行は目的の遺跡へと急ぎ駆けて行く——。

片付け間に合わなかったわ
間に合わなかったのでは
なく、やらなかっただけ。
逃げながらもざらりと嘘を
吐くソルビット。

▼ミドルフェイス9　　、　　時空乱れし遺跡　　、

ソルビットの昔の蔵書から、一行はついに目的の遺跡と思われる場所の情報を得た。果たして、求める銀竜の爪のカケラはこの遺跡にあるのだろうか？

そして、「一週間」というレティシアとの約束を守ることができるのだろうか？

GM…早馬で駆けること1日、キミたちはカナン^①の北にある遺跡の場所に到着します。そこには小さな丘があり、削られた斜面に遺跡の入り口と思われる石の扉が見えます。

タチキリ…周囲に人とかいる？　それと時空が歪^②んでるような感じとかする？

GM…周りに人影は無く、見た目から時空が歪^③んでるようには感じないね。それと石の扉の右側には石碑があり、何か文字が書いてあります。

ソルビット…注意書きか。(一同笑)

サイモン…読みます。

GM…そこには「乱れた時の流れを正すは運命の力。忘れるな、運命の精霊王たるアリアンロッドの加護のみが汝の時を守るだろう」と書かれている。

ウォルロック…——フェイトか。

サイモン…しかし、フェイトをどうするのだ？　フェイトを指すのはわかるが……。

見た目から時空が歪^④んでるようには感じない。この時は普通に返事をしてしまっただが、冷静に考えると見た目から「ぐにやり」と時空が歪^⑤んでたら怖すぎる。

注意書きか　まあ端的に言えばそうですけども。もうちょっと情緒を大事にしてくれないのよ？

GM…「運命の力」はウォルロックが言った通りフェイトのことだ。ここで説明できるのは「クライマックス戦闘後にもフェイトを残すことをオススメする」ということだけだ。

ウォルロック…使い切るな、つて話だな。

ソルビット…全員？ それとも誰かが1点でも残してればいい？

GM…そこまで細かいことは教えられない。……ただ、個人で何個残すかを考える必要は無いことだけは伝えておこう。『全員の合計数』で考えて大丈夫だ。ま、可能な数は残した方がいいですよ、というGMからのお知らせ。

サイモン…うーむ、今回は《スペシャリスト》は封印するか……？

タチキリ…そうだねー。クラスロールは無駄遣いできない。

ソルビット…道中は使わない方がいいかもな。敵の強さを見ながら考えるしかないけど。

GM…温存しても自分たちが死んだら意味ないからね。

タチキリ…死んで世界が滅んだら意味無いもんねー。

ソルビット…いや、俺たちが戻らなかつたら世界が勝手に救われて終わるだら。ミカちゃん命と引き換えに。

タチキリ…ああ、そうだった。じゃあ大丈夫か。

サイモン…大丈夫じゃないよ！ ミカ殿が死んじゃうんだよ！ ついでに我輩たちも死んでるんだよ！（一同笑）

ウォルロック…世界的には救われればベターなのかもしれないけどさ（笑）。

ソルビット………とはいえ、それも実際にはどうなるかはわからないか。あいつらがミカちゃんを確実に殺せるかもわかってないしな。

サイモン…うむ、主人公は我輩たちなのだ！——とにかく、遺跡に入るぞ！

タチキリ…その前に扉にトラップ探知。（ダイスを振る）12。

GM…トラップは見つからないね。

タチキリ…それじゃ扉を開けよう。

GM…タチキリが扉を触ると、扉に文様が淡く浮かび上がり、**ゴゴゴ**と開いていく。

サイモン…この中にミカ殿を救うカギがあるのか。

ソルビット………冷静に考えると、探索終わって出てきた時に何日経ってるかわからないんだよな。時計とかないし。

サイモン…それは仕方ないであろう。だが、さっきの注意書きから考えれば**出て行く時にどれくらい経ったかは教えてくれるに違いない！**（一同笑）

GM…（笑）ま、さっきの石碑の言葉は忘れないようにね。「アリアンロッドの加護のみが汝の時を守るだろう」だ。——では、遺跡の中に入ろう。ここからはダンジョンです！

主人公は我輩たちなのだ！
もちろんメタ的にもそう
なのだが、同時に誰であつても自分の人生の主人公は自分たちだ、という力強い
発言とも思つたGMです。

教えてくれるに違いない！
テレビのナレーション風
の聲がみんなの頭の中で再
生されるやつ。

▼ミドルフェイス10　　入り口の部屋

ようやく辿り着いた。時空がねじれた遺跡。に入る一行。

部屋にあるのは石碑と二つの扉。この先にどんな障害が待ち受けているのだろうか？

GM…ダンジョンに入ったところでGMから一つお知らせ。このダンジョンにはトラップ探知で発見できるトラップはありません。

タチキリ…お、ありがとうございまーす。

ソルビット…危険感知だけってことか。じゃあ基本的にタチキリが勝手に一人で突っ走ってもらって「ここで危険感知判定」って言われるのを待てばいいわけだ。（二同笑）

GM…そうとも言えるかもね（笑）。とにかく、このダンジョンに探知型のトラップは用意してないので、トラップ探知は必要無いです。トラップが無いとは言わないけどね。

タチキリ…はい。

GM…それでは遺跡の中の描写に移ろう。遺跡に入ると、入り口の扉は「ゴゴゴ」と音を立てながら閉まっていきます。

ソルビット…閉まっちゃうかー。何か挟んだりして開けっ放しにしとけば時空の乱れが生じないかとも思ったんだけど。

トラップ探知で発見できるトラップ「探知型」のトラップのこと。PCの行動で作動するトラップは「トリガー型」と呼ばれ、設置方法によって「探知型」と「感知型」に分けられる。

なお、「トリガー型」以外のトラップには他オブジェクトに影響する「エンチャント型」と接触している間効果が継続する「コンティニュ型」がある。

トラップが無いとは言わない

右記の通り、トラップ探知以外で発見したり解除したりするトラップもたくさんある。油断は禁物。

何か挟んだりして何を挟もうとも全て砕きながら閉まります。つかえ棒とかしてもバキバキ砕く。

GM…遺跡の中はそこそこの広さの小部屋です。部屋の中央には小さな石碑が置いてあり、文字が書いてあるのが見えます。その奥の壁には石の扉が二つ、左右に少し離れた位置でどちらも壁が少し凹んだ奥にある。他にはめばしいものは見当たりません。
ソルビット…明るさは？

GM…それは普通の明るさ。壁とかにかがり火の明かりが置かれてる感じ。

タチキリ…とりあえずおいらが石碑に近付いて文字を読もう。……あ、おいらに読める？

GM…読めるよ。石碑には次のような文章が書かれている。

「災厄を抑えし竜のカケラ、ここに安置す」

「真に求める者、前に進め。迷わず、惑わず、信ずるままに。さすれば道は開く」

サイモン…お、竜のカケラか。早速気になる言葉が。

ウォルロック…石碑は文字だけで……あとは正面に扉が二枚か。

ソルビット…少し離れた位置つてのは、石碑を挟むように左右にある感じか？

GM…そうそう、そんな感じ。

サイモン…うーむ、迷わず進めと言われても。

タチキリ…それなら扉と扉の間の壁とかは？ 壁を触るよ。

GM…ただの壁だね。特に何も起きない。

タチキリ…なんだ。9と4分の3番線みたいに行けるかと思ったのに。(一同笑)

ウォルロック…扉の色とか形とかは？

GM…左の扉には蜘蛛のような絵、右の扉には狼か何かの四足獣らしき絵が描かれています。どっちも古代の絵なのであまり鮮明ではないけどね。

ソルビット…はつきりとはわからないと。

GM…それと、壁から少し奥まったところにあるそれぞれの扉の前の床には、二枚ずつ色の付いたタイルがあります。タイルには足跡のマークがあつて……まあ、ここに立ってくだ

さい“みたいな感じで各扉の前に二つずつあります。

ソルビット…ここに立ってください”(笑)。

タチキリ…分かれて入れてのことかな？

サイモン…合計四つか。色は全部同じなのか？

GM…全部一緒だね。

サイモン……メタ予想としては二人ずつに分かれて蜘蛛と狼と戦うことになるのでは。

ソルビット…まあ、みんなそれは思ってるよな(笑)。

タチキリ…奥まつてるから、立つたら後ろがガシャンと閉じられちゃうんだろうね。

サイモン…試しに立ってみるにしても戦力バランスは考えた方が良さそうであるな。

9と4分の3番線 フォン
タジー小説『ハリー・ポッター』に登場する秘密の駅で、9番線と10番線の間のレンガの壁を通り抜けた先にある。モデルとなったロンドンのキングスクロス駅では「Platform 9 3/4」と書かれた壁と、半分だけ壁を通り抜けた荷物カートが見られるぞ。

“ここに立ってください”
みたいな感じで、情緒のある説明が大変になつてきてついぶつちやけた言い方をしてしまつた。まあわかりやすさも大事だよな……？

そんな予想はしつつ、念のため片側の扉の前に全員で集まってみたり、足跡タイルを踏まないようにサイモンが扉に突っ込んでみたりといくつか試す一行。

その結果——扉は開かず、サイモンが扉にぶつかった痛みで床を転がって終わった。

サイモン…（痛みでゴロンゴロンと転がった後）うぐぐ……やはりこの足跡に乘らなければいけないのでは。（一同笑）

ウォルロック…だな。分かれて乗ってみるか。

サイモン…どう分かれようか？ 戦力バランス的に。

タチキリ…がめつい組で蜘蛛行くか。がめついし。

ソルビット…戦力的には俺とウォルロック、タチキリとサイモンがいいんじゃないか？

タチキリ…ウォルロックって後衛じゃない？

ウォルロック…俺は後衛ではないぞ？（笑）

ソルビット…射撃できるけど、一番【HP】高いしな。

ウォルロック…基本的には突っ込むのが前提で、通常攻撃の間合いが広だけのウォーリアのつもりでいるから。

タチキリ…なるほどね。——それじゃあおいらはリーダーと一緒に行くか。肉壁だし。

やはりこの足跡に乘らなければいけないのでは、まあみんなそう思ってますもんね。

がめつい組 タチキリとソルビットのこと。お金にがめつい。

がめついし 蜘蛛は金運とかと関係することも多いですからね。……倒すのはいいのかな？

ウォルロックって後衛じゃない？ 射撃武器を使うので勘違いしやすいが、ウォルロックはウォーリアで、銃も至近で攻撃可能な武器を使っている。遠距離射撃もできる前衛だ。

サイモン…我輩もそれでいいぞ。

相談の結果、ソルビットとウォルロックが左側の蜘蛛の扉の前、タチキリとサイモンが右側の四足獣の扉の前に並ぶことに決める。

サイモン…それじゃあせーので乗るぞー。せーの、ピョン。

GM…ピョンと四人全員で扉の前に立つと、すぐ後ろでシャッターがガシャンと落ちる。タチキリ…やつぱりかー。知ってた。

ソルビット…な、なんて巧妙な罠だ！ 全くわからなかった！（一同爆笑）

サイモン…し、しまったー！（笑）

GM…わざとらしい（笑）。——シャッターが落ちた後、目の前の扉もゴゴゴと開いていきます。扉の奥は暗い通路になっているのが見える。

ウォルロック…進めつてことだな。

GM…それじゃあ扉の奥に進もう。次の部屋だ。

▼ミドルフェイスII　　天と地の部屋　　

強制的に二手に分かれさせられたアフターグロウは、それぞれ暗い通路を進んで行く。

真っ直ぐに進み、それぞれは次の明るい部屋に辿り着くが……そこで見えたのは、信じられない光景で――。

GM…暗い通路を真っ直ぐに進んで行くと、どちらの組も明るい部屋に到着します。どちらも四角い部屋で、部屋に入ると入ってきた扉が閉まり戻ることとはできなくなります。

タチキリ…四人とも同じ部屋？

ソルビット…別々でしょ。二人ずつ。

GM…同じ場所には到着してないね。ただ、どちらも同じような十メートル四方の部屋が目の前に広がっている状態だ。そしてどちらも目の前には石碑が置いてあります。

サイモン…石碑か。

ソルビット…読みます。

GM…そこには「天と地の部屋」と書かれている。

サイモン…え、両方に？

GM…どちらも同じく「天と地の部屋」と書かれているね。それ以外は書かれていない。

ソルビット…部屋の中は他に何かないのか？ 周りを見るぞ。

キョロキョロと周りを見渡すソルビット。

十メートル四方の四角い部屋、見上げると十五メートルほど上に天井があり――

――そして、天井に立つ、サイモンとタチキリの姿を発見した。

一同………へ？

GM…ソルビットとウォルロックには天井に立つサイモンとタチキリの姿が、逆にサイモンとタチキリの視点からは、天井に立つウォルロックとソルビットの姿が見えるぞ。

ウォルロック………ああー、なるほどね。

ソルビット…声は届く？ おーい。

GM…もちろん届くよ。同じ部屋だからね。

タチキリ…あー、そういうこと。

サイモン…え、上下にいるってこと？

ウォルロック…お互いに相手が天井に立つてるように見えてるってことか。

GM…そういうことだ。全員が自分は地面に、相手が天井に立っているように見える。

ソルビット…すげー！ 不思議ー！ これが例の部屋か。

サイモン…そういえばそんなことが書いてあったな。むむ、これは一体！

ウォルロック…時空が歪むってすげえなあ……。

タチキリ…（ソルビットとウォルロックに） 何で天井に立ってるのー？

ソルビット…お前らが天井に立ってるんだよー！（一同笑）

GM…実際、部屋を見てもどちらが床かわかるようなものは何も無い。外の風景とかも見えないからね。だから自分たちが床、相手が天井にいるようにしか感じられない。

ウォルロック…ああ、窓も何も無いとそうなるか。

サイモン…ふえー、何とも不思議な遺跡だ。不思議な感覚だなあ。

GM…——さて、天井に仲間の姿を見つけた後に前を見ると、敵の気配を感じる。ソルビットとウォルロックの前には巨大な岩の体を持った蜘蛛のような生物、サイモンとタチキリの前には機械仕掛けの四足獣の姿がある。おそらくこの部屋の番人だろう。

サイモン…むむむ、敵か！

GM…これを倒さないと先には進めなさそうだ——というわけで、戦闘だ！

* * *

不思議ー！ 期待していた
反応があつてGM嬉しい。

何で天井に立ってるのー？
期待していたやり取りを
してくれてGM嬉しい。

ソルビット…床から天井の距離は十五メートルだっけ？

GM…そう。教えておくと、床と天井で一番遠い角にいてもおよそ二十メートルの距離になるから、二十メートルの射程があれば部屋の中は全て届く。

ウォルロック…支援はできるわけか。

ソルビット…それが聞きたかった。了解です。ただ、カバーは無理になったか。

ウォルロック…まあこの状態で《カバームーブ》つてのもすごい動きだよな（笑）。

タチキリ…早速単体かよー。ゲンナリ。

サイモン…一応敵は二体いるぞ。

タチキリ…黙らんかい。（一同笑）

GM…初期配置ではそれぞれPCとエネミーの距離は五メートル。そしてPC同士の距離は天井までなので十五メートルだ。

サイモン…変則戦闘であるな。

ソルビット…面白いな。ただ、うちのパーティには不利な感じだ。

GM…それじゃあ頑張ってもらおう。戦闘前スキルは？

ソルビット…ここは保留しよう。《プロテクション》も4Dあれば十分だろう。

サイモン…我輩もやめておこう。ここは我慢だ。

GM…使用無しだね。さあ、戦闘開始だ！

およそ二十メートルの距離
この部屋は縦横十メートル、高さ十五メートルの立方体なので、最長の対角線の長さをピタゴラスの定理（三平方の定理）で求めると、 $(10^2+10^2)^{1/2}=20m$ になる。小数点以下まで出すと28.28mになるが、身長と角の立ち位置の物理的な限界を考慮すれば二十メートルの射程で届くだろう。

この状態で《カバームーブ》このメンバーは誰も《カバームーブ》を持っていないので言わなかったが《カバームーブ》の射程は20mなのでこの状況でも使えるし届く。勘違いしやすいが、《カバームーブ》は自分は移動しないので対象が実際に移動可能な場所にいるかはもと重要ではないのだ。……まあ、遠距離かつ天井の味方をどうカバールするかは知らんけど。
敵は二体いる。ただし、床と天井という異なる次元にいる1と1なので加算できない。悲しみのタチキリ。

● 第一ラウンド

■ 行動値

タチキリ	19
機械の獣	14
ウォルロック	10
岩蜘蛛	10
サイモン	6
ソルビット	4

サイモン…敵の【行動値】も結構早いのである。タチキリ殿は？

タチキリ…19。

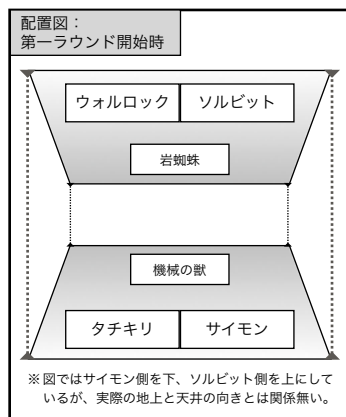
ソルビット…は!? そんなあるの!?

ウォルロック…地竜でボーナスがあるんだっけ？

タチキリ…地竜自体には無いよ。《ライトニングライド》の効果で騎乗時は6増えるの。

それに【行動値】の基になる【敏捷】と【感知】は単純に上げてるからね。

GM…地竜に乗ってなくても、素の状態ですら【行動値】13あるもんな。



そんなあるの!? びつくりする数値なのは確かですけど、成長報告でも言ってみよう?

《ライトニングライド》のバートのスキルで、(移動力)と(行動値)が両方とも「SL×2+2」だけ増える。今はレベル2なので+6だ。

ソルビット…シーフならそうなのか。それでもすげえなあ……。

GM…まずはセットアッププロセスだ。こちらは特に宣言はありません。

サイモン…我輩はもちろん《コネクトアイ》だが……それと《陣形》をどうするか。

ウォルロック…現状でも前衛組はエネミーよりも先に突っ込めるな。タチキリはもちろんだし、俺も岩蜘蛛相手は【行動値】10の同値だから先手が取れる。

ソルビット…そうか、割り込まなくても先に動けるのか。

サイモン…ならば《陣形》は必要ないな。——では我輩か

ら、セットアップで《コネクトアイ》を使用！ 目が光り

ます。ギンギラギン。

ソルビット…俺は《エンサイクロペディア》でエネミー識

別だ。（ダイスを振る）23。

GM…余裕で識別成功だね。エネミーの名前は**ロックス**

パイダーと**メタルビースト**です。

前回同様、用意していたエネミーデータの紙を渡す。

内容については次ページをご覧ください。



メタルビースト



ロックスパイダー

GM…ロックスパイダーの《岩蜘蛛の糸》は20m以内の範囲（選
択）に特殊攻撃を行なうスキルだ。この攻撃が命中するとダメージ
の有無に関わらず相手に「威圧」と「スリップ」を与えるぞ。

タチキリ…ぬあー！ 何でそういうことするのー！

ソルビット…早速（笑）。お、ロックスパイダーが〈地〉属性だ。

サイモン…おお、やったぜ！

タチキリ…でもおいちがいの反対側だよ？

サイモン…我輩の魔法なら天井でも届くのであるよ。

ソルビット…どっちも【物理防御力】が高いし、魔法で倒したいと

ころだな。早速呪符の出番。

GM…メタルビーストも種類はゴーレムだから【魔法防御力】は低

いね。太古の魔獣をまねて作られたゴーレム。

ウォルロック…タチキリもお札を使えばメタルビーストに対する攻

撃力が実質24点上昇するわけか。

タチキリ…だね。〈火〉か〈水〉を使うかなー。

GM…セットアップは終わり。タチキリの手番からスタートだ。

タチキリ…ムーブでメタルビーストにエンゲージ。マイナーで理力

エネミー識別の結果

・ロックスパイダー

分類：動物
レベル：8

エネミースキル：

《岩の巨体》1、《岩蜘蛛の糸》1、《スマッシュ》1、《脚止め》1

属性：地

防御：24/7

・メタルビースト

分類：機械
レベル：8

エネミースキル：

《鋼鉄の翼刃》1、《スマッシュ》1、《連続攻撃》1

属性：-

防御：26/2

※《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】。

何でそういうことするのー！ パートルにとって「スリップ」は致命的だ。狙ったわけじゃないよ？

ロックスパイダーが〈地〉属性 エリンの動物たちは「精霊の王」に生み出された動物の王の血を引いているため、何らかの属性を持つ。一方、神々に直接生み出された人間や人間の邪悪化である妖魔、人が生み出した機械（ゴーレム）などは精霊との関わりが薄く、属性を持たないのだ。

やったぜ！ 〈地〉属性はサイモンの魔法の〈風〉属性とは対抗属性の関係にあるため、〈風〉属性で攻撃した場合は「魔法防御力」が0と見なされるダメージが素通しになるぞ。

符…水を使うよ。このシーン中、タチキリはみずみずしくなった。(一同笑)

サイモン…タチキリ殿の肌が若返っていく！(笑)

ウォルロック…もともと若いだろ！ 十才！(笑)

タチキリ…そしてみずみずしいパンチ！(ダイスを振る)命中は20。

GM…メタルビーストの回避は2D+8。(ダイスを振る)17で回避失敗。

タチキリ…ダメージは2D+17。(ダイスを振る)27点の〈水〉魔法ダメージ！

GM…【魔法防御力】は2点だから25点のHPダメージだ。

ソルビット…よし、魔法ダメにして正解だったな。物理だとほぼダメージ無いところだ。

GM…潤ったソードブレイカーの刃がメタルビーストの硬い肌に当たり……刃は通らない

けど水が染み込んでいく。(一同爆笑)

タチキリ…メタルビーストに潤いを与えた(笑)。

GM…潤いを与えられたメタルビーストは身体をバチバチさせて「ギャオー！」と言っています。

——次はそのままメタルビーストの手番だ。本当は《鋼鉄の翼刃》を使いたかった

けど……一人で突っ込んできたなら《連続攻撃》でタチキリに反撃だ。

タチキリ…やだー。……でも「スリップ」を与えてくるのは岩蜘蛛の方だつけ？ そっち

に関わらなければいいや。

ソルビット…でもあの糸は射程20mあるぞ。

みずみずしくなった 若々しい肌に……と言いたいたいところだが、ウサギだと毛皮が濡れそぼっただけでは。

水が染み込んでいく 機械に水は天敵。キミはパソコンのキーボードがコーヒを徐々に吸い込んでいく姿を見たことがあるか？

《鋼鉄の翼刃》 メタルビースト固有の攻撃スキルで、至近の範囲(選択)に高ダメージを与える。背中にある翼のような刃で斬り裂くぞ。

ウォルロック…やろうと思ったたら届きはするな。天井から蜘蛛の糸が飛んてくる。

タチキリ…地竜を残しておいたらだけヒューンと連れ去られるやつじゃん。(一同笑)

GM…連れ去りはしないから(笑)。——さて、メタルビーストの行動に戻ろう。マイ

ナーで《スマッシュ》、《連続攻撃》でタチキリに攻撃！

サイモン…がんばって避けて！ 両方当たったらやバイかもしれん。

GM…メタルビーストの命中は3D+8。(ダイスを振る) 命中は19。

タチキリ…3Dで11出れば避ける。(ダイスを振る) 出目11で達成値19。余裕で避けた！

サイモン…めっちゃギリギリだよ！(笑)

GM…全然余裕じゃない(笑)。とはいえ同値で回避成功だ。……だが、右手を避けても

左手が襲うぞ。《連続攻撃》の二撃目！(ダイスを振る) 命中は20！

ソルビット…さつきより命中上げてきた！

タチキリ…ならおいらだつて！(ダイスを振る) 達成値21、避けた！

一同…おぉー!!

ソルビット…すげえなあ。よく両方避けた。

ウォルロック…さすがに一発はもらっちゃうかと思ってたわ。

GM…ぐぐ、こつちも出目悪くなかったのに。——メタルビーストの右手と左手の鋭い爪

による《連続攻撃》だったが、流れるようなタチキリの動きで回避されたぞ。

めっちゃギリギリだよ！
同値なので、リアクション側優先の法則で勝利。まあ余裕で真剣白刃取りができる剣豪みたいな気持ちだし、たとえれば余裕なのかもしれない。……無いか。

タチキリ…相手と同じ動きをして避けちゃう。シンクロ。(一同笑)

ソルビット…これが水の力！(笑)

GM…さて、次はロックスパイダーとウォルロックが同じ【行動値】か。

ウォルロック…なら先に俺の行動だ。とにかくまずは攻撃の通りを見ないと。ムーブでロックスパイダーにエンゲージ、マイナー《デスターゲット》、メジャー《バッシュ》で攻撃。さらに《バレットレイブ》を使用した。

GM…《バレットレイブ》でロックスパイダーの回避にマイナス1Dか。だが《岩の巨体》の効果で+1Dするからプラマイゼロだ。

ウォルロック…プラマイゼロにするための《バレットレイブ》だからな。確実に当てる！

(ダイスを振る) 命中は19！

GM…こっこの回避は2D+4。(ダイスを振る) 12で失敗。

ウォルロック…固定値4か。回避下げなくても数値的にはそんなに負けなさそうだな。

ソルビット…ただ3Dだとクリティカルの確率も上がるからな。

ウォルロック…あー、それもあるか。なら念のため使った方がいいな。——ダメージロー

ルは《バッシュ》で+4Dされて6D振るぞ！(ダイスを振る) 56点、物理ダメージ！

GM…56点!? 思った以上に高え！【物理防御力】24点だが……32点のHPダメージ。

岩の外殻ごと撃ち抜かれていくけど、まだ元気だ。

《岩の巨体》 ロックスパイダー固有のバッシュスキル。エンゲージしてるキラクターからの射撃攻撃に対する回避判定に+1Dする。お腹が硬い岩のようになっているから、至近からの射撃は上部の甲殻部に当たりにくいとかならうか？

3Dだとクリティカルの確率も上がる。2Dでのクリティカル確率は約1/8なのに、3Dでは約1/4と2倍以上増加する。どんなに命中を上げても回避でクリティカルされたら意味が無いので避けたいところ。

ウォルロック…さすがにまだまだか。でも、すぐに削り取ってやるよ！

GM…続いてはロックスパイダーの行動だ。誰を狙うか悩むな……こういう時はダイスで決めよう。1D振って、1〜3はウォルロックに白兵で反撃、4〜5はウォルロックに糸を吐く、6はウォルロック以外の誰かに糸吐き攻撃だ。

ランダムダイスの出目は5。ウォルロックに《岩蜘蛛の糸》が飛ぶことに。

命中は出目が悪く13と低かったが、回避能力が低いウォルロックは惜しくも回避失敗。

ダメージロールも出目が悪く、30点の物理ダメージはウォルロックの高い【物理防御力】とソルビットの《プロテクション》に完全に防がれてしまったものの、岩蜘蛛の強靱な糸に絡め取られたウォルロックは「威圧」と「スリップ」を受けてしまう。

ウォルロック…うぐ、転んだー。粘着糸が絡んで動き辛い！

タチキリ…痛くも痒くもないのにただ不快なやつじゃん。（一同笑）

GM…ロックスパイダーも行動終了。次はサイモン。

サイモン…ふむ、どうするか。タチキリ殿の《カバリング》のために近付くか？

ソルビット…タチキリならこのまま避けるのも出来そう。固定値同じで出目勝負だけど。

サイモン……それなら動かずにロックスパイダーを先に倒すでしょう。《岩蜘蛛の糸》を

【威圧】 プレッシャーなどで萎縮した状態を表す。メジャーアクションができなくなるが、マイナーで解除できるので実質マイナー潰しのバステ。

【スリップ】 足を滑らせたり転倒したりと、体勢が崩れてとつぎに動けない状態を表す。移動ができなくなり、解除にはムーブアクションの消費が必要。

吐かれるのは厄介だしな。移動はせずにムーブは《ファランクスクラッシュ》、マイナーで《ウィルパワー》、メジャーで《エアリアルスラッシュ》！ 有利な〈風〉属性だ！

GM…ぐつ、いつもの強いセットかつ対抗属性か！

サイモン…ていつ。(ダイスを振る) 命中は21！

GM…ロックスパイダーの回避！ (ダイスを振る) 10で失敗。

サイモン…よし命中！ 《ファランクスアタック》はどうしようかな。このままロックスパイダーを倒せばウォルロック殿がメタルビーストを撃てるか？

ウォルロック…いや、キャリバーの射程は10メートルだから……天井は届かない。

サイモン…それなら確実に倒す必要も無いか。《ファランクスアタック》は無しで。対抗

の〈風〉属性をくらえ！ (ダイスを振る) う、出目低いなー。固定値信者になりそう。

ウォルロック…固定値は裏切らないから。(一同笑)

サイモン…(計算して) 出目14は低いなあ。50点の〈風〉魔法ダメージ！

GM…それでも50点かよ！ 対抗属性で攻撃されたのでそのまま50点のHPダメージだ。

サイモン…くらえ、風パンチ・アッパーバージョン！ フン！(一同笑)

GM…サイモンが上向きに飛ばした風——ロックスパイダーから見て天井から飛んできた

風パンチは硬い甲殻を貫き、脚一本を切り落とす。とはいえまだ生きてるぞ。

タチキリ…ちよつとちよつと、切った脚が落ちてきたらおいらに当たるじゃん。やめて。

切った脚が落ちてきたらおいらに当たるじゃん。頭上で巨大な脚が切り離されて焦るタチキリ。不思議空間を作った甲斐があった。

固定値は裏切らないから

ウォルロックのPLは日頃からダイス目が悪いことで仲間内では有名で、本人も固定値信者。でも、このキャンペーンでは神懸りなクリティカルを出すんですね……解せぬ。

切った脚が落ちてきたらおいらに当たるじゃん。頭上で巨大な脚が切り離されて焦るタチキリ。不思議空間を作った甲斐があった。

ソルビット…ロックスパイダーの重力はこっち側だから大丈夫だろ。タチキリから見たら天井に落ちるはず。

タチキリ…ほつ、良かった。こっちに落ちてきたら阿鼻叫喚になった。(二同笑)

GM…どっちが地上でどっちが天井かわからないから混乱するね(笑)。——続いてソルビットの行動だ。

ソルビット………暇だわ。(一同笑)

GM…ああ、誰もダメージ食らってないのか。

ソルビット…ダメージゼロだし、《ホーリーウェポン》使うほどじゃないし、《エンチャントウェポン…無》のために近付くのは嫌だし……。

ウォルロック…確かにそうだな。そのままいいんじゃないか？

サイモン…踊ってる？(笑)

タチキリ…神に祈りでも捧げてろ。

ソルビット…『ソルビットは神に祈りを捧げながら**奇妙な踊り**を踊った』(一同爆笑)
ウォルロック…邪教の類いかな？(笑)

結局ソルビットは行動放棄。クリンナップも特に無く、戦闘は第二ラウンドへ。

暇だわ 味方が上手に戦うと暇になる支援役の悲しき宿命。《プロテクション》などメジャー以外の行動が多いので何もしてないわけではないが。

奇妙な踊り ソルビット本人が言うには「今即興で考えた七大神に祈るための適当な踊り」としてソードブレイカーで剣の舞を踊ったようだ。「即興」かつ「適当」な踊りで祈ろうとする根性がスゴい。

● 第二ラウンド

■ 行動値

タチキリ	19
メタルビースト	14
ウォールロック	10
ロックスパイダー	10
サイモン	6
ソルビット	4

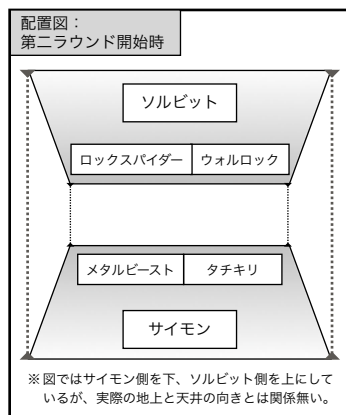
セットアップはサイモンの《コネクトアイ》のみ。そのままタチキリの手番へ。

タチキリ…おいらのターンだ。ムーブ放棄、マイナー《ウィンドアタック》、メジャーでメタルビーストに攻撃。**ファイア!** (ダイスを振る) 出目10で命中達成値18!

GM…メタルビーストの回避! (ダイスを振る) 12で失敗!

タチキリ…今度は《ウィンドアタック》で攻撃力が【敏捷】だけ増えて固定値24点。(ダイスを振る) ……33点、みずみずしい魔法ダメージ!

ファイア! タチキリの武器は短剣だし今は(水)属性。炎の要素は無い。



GM…【魔法防御力】が2点なので31点くらって累計ダメージが56点。まだ生きてるぞ。タチキリ…早く倒れて。

GM…そんなこと言われても（笑）。メタルビーストは潤いがさらに浸透してバチバチ度がアップ。そのメタルビーストの行動は……状況変わらないなら《連続攻撃》しかないな。ソルビット…ほら、せっかくですし《鋼鉄の翼刃》とか使ってみましょうよ。

GM…いやー、使いたいねー。……マイナー《スマッシュ》に《連続攻撃》！（一同笑）タチキリ…さすがにそろそろ当たりそうで怖いよー。

《連続攻撃》一回目、3D+8の命中判定は出目13と前回からさらに1増えて21に。

回避判定に同じ3D+8で挑むタチキリは出目が同値以上で回避成功となるが——ダイスロールの結果は出目の組み合わせも含めた完全なる同値。三度の回避に成功する。

返す左手による二回目の攻撃の命中判定はまたもや出目13の達成値21。

四連続回避に期待がかかるタチキリだが……結果は出目8の16。怒涛の回避で魅せてきたタチキリだが、ついに左手の爪に捉えられてしまった。

GM…メタルビーストの鋭い爪がタチキリを襲う！ 攻撃力は《スマッシュ》で+11されて4D+36だ。（ダイスを振る）……52点の物理ダメージ！

早く倒れて エネミーにも【HP】つものがあるの
で……

マイナー《スマッシュ》に
《連続攻撃》！ 機械であ
るメタルビーストに感情は
無い。「せっかくだから」
などという気持ちで行動が
変わったりしないのだ。

出目の組み合わせも含めた
完全なる同値 命中の出目
が6・5・2に対して、回
避の出目も6・5・2。シ
ンクロ率高過ぎます。

タチキリ…た、高い。死ぬう。

ソルビット…タチキリに《プロテクション》を使用！（ダイスを振る）17点軽減。

タチキリ…《ナイフパリー》も使つて…11点のダメージを受けた。

GM…鋭い爪を両手のソードブレイカーで受け止めるも、受け切れず少し傷付けられる。

タチキリ…ぐわー。おいらのみずみずしい玉のような肌に傷が。（一同笑）

ウォルロック…惜しかったな。——とはいえ、これだけ連撃されてこの被害なら全然マシ

だな。四回攻撃されて一回しか命中してない。

ソルビット…何よりタチキリの出目が良いな。《連続攻撃》が回避できてるのはでかい。

サイモン…うむ、これは調子良いぞ！

ソルビット…フラグみたいなこと言うんじゃねえ！あとに響くから！（一同笑）

サイモン…いやー、フラグは立てられる時に立てていた方がテンション上がるのだ。

タチキリ…ドロップ品決定ロールで調子悪くなるとかほんとに勘弁して欲しいよー。

ウォルロック…さて俺の手番か。まずはムーブで「スリップ」を解除して…マイナーで

「威圧」を解除して……。（一同笑）

サイモン…辛い（笑）。

ウォルロック………だが、メジャーは《バッシュ》！《バレットレイブ》は——使わな

くても当たりそうだな。（ダイスを振る）命中は19。

みずみずしい玉のような肌
宝石のようにめらめらで
キレイな肌のことをこう形
容するが、何度も言う通り
タチキリの肌はウサギのよ
うな毛皮。どうあがいても
宝石にはならないと思う。

フラグみたいなこと言うん
じゃねえ！「これは薬勝
だな」とか「やったか!?」
とか勝ちムードを作るのは
負けか反撃のフラグ。

GM…《岩の巨体》の効果で回避に+1Dして3D+4。(ダイスを振る) 14で失敗。

ウォルロック…よし、ダメージロール直前に《ワンコインショット》を使用！ 防御をマインナス3点してもらおうぞ。(ダイスを振る) 51点の物理ダメージ！

GM…ぐつ、【物理防御力】が下がって21点だから……30点受けた。これで累計ダメージが112点……さすがに倒れる！ ロックスパイダーはウォルロックが放つ大量の銃弾によって全ての脚がもがれて倒れ伏した。ドスーン。【HP】は87点でした。

ウォルロック…やったぜ！

タチキリ…よし、最大の危機は去った！(一同笑)

ソルビット…「スリップ」のな(笑)。

サイモン…次は我輩か。あとはメタルビーストだけだが、普通に殴ったら倒せそうかな？

ソルビット…ロックスパイダーと同じレベルだし、同じくらいの【HP】だと考えれば……あと30点くらいか。この攻撃で倒せるだろ。

サイモン…よし、ならばいつものセットでメタルビーストに攻撃！ くらえ、普通の風パ
ンチ！ (ダイスを振る) 命中は18。

GM…回避！(ダイスを振る) 1で失敗。

サイモン…ダメージ、おらー！ (ダイスを振る) 良い感じ。60点の《風》魔法ダメージ！

GM…ろ、60点!?

いつものセット《ファラ
ンクスラッシュ》《ワイ
ルパワー》《エアリアルス
ラッシュ》のこと。

ソルビット…これは倒せるな。《フランクスクラッシュ》とかいらなかったか？

サイモン…確かにもうちよつと手を抜いてもよかったか。なに、サイモンは全力しか知らないのであるよ。

GM…え、えーつと、一応【魔法防御力】の2点を引いて58点くらいます。……累計ダメージ114点。【HP】93点で倒れた！

サイモン…吹き飛ばしてやるー！ フーン！

GM…背中の翼のような部分などが切り飛ばされ、メタルビーストはそのまま地面に倒れ伏す。——これで番人たちは全滅。戦闘は終了だ！

* * *

GM…くそー、ほとんどダメージを与えられなかったか。

ソルビット…今回はかなりダイス目に救われたから楽だったな。

GM…《連続攻撃》が両方あたってさえいれば《プロテクション》も《ナイフパリー》もどっちかにしかできないからもつとダメージが入ったはずだったんだけどね。

タチキリ…今日は目が良かった。

ソルビット…すごい避けたよな。片方避けられるのもすごいのに最初は両方避けたし。

タチキリ…なにせおいらたちは急いでるんだ！ でも剥ぎ取りはする。（一同笑）

サイモン…剥ぎ取りは時間ゼロできるので大丈夫である（笑）。

タチキリ…フェイト残したいし、今回は追加振りはやめとこうかな。

ウォルロック…デカイ敵ならともかく、今回はいらないだろうな。

GM…それじゃあドロップ品決定ロールをしよう。

ソルビット…俺は《ヒール》してるからウォルロック頼んだ。

サイモン…我輩はMPポーションを飲んでいるのである。

ソルビットが天井のタチキリに向かって《ヒール》を、サイモンがMPポーションをがぶ飲みしてる間に、ウォルロックとタチキリが目の前の敵からドロップ品を取ることに。

ウォルロックはロックスパイダーからトパーズ5個を取得。そしてタチキリはメタルビーストから最上のドロップ品、メタルビーストの翼（二三〇〇G）1個を獲得した。

一同…おおー。（拍手）

タチキリ…よし、呪符代は稼いだ！（一同笑）

GM…——さて、キミたちが番人らしきエネミーを倒すと奥の壁が「ゴゴゴゴ」と大きな音を立てながら左右に開いていきます。

でも剥ぎ取りはする アイ
デンティティは大事。

時間ゼロでできる アリア
ンロッドの時間はラウンド
進行以外では「シーン」と
いう単位で管理し、個別の
行為にかかる時間は（GM
が特別に設定しない限り）
考えないのが一般的。それ
に対して本キャンペーンの
PLたちは度々時間の話を
するのは、おなじみ「ソ
ード・ワールド」では個別の
行為にかかる時間がしつかり
設定されているからだ。
ちなみにソドワでの戦利品
（ドロップ品）入手は一体
につき10分かかる。

追加振り シーフのクラス
ロール、「トレジャーハン
ター」によるドロップ品
決定ロールの追加のこと。
使用にはフェイトが必要なの
で今回は止めたようだ。

呪符代は稼いだ！ 理力符
は一枚五〇〇Gなので少
くとも八〇〇Gの儲け。

サイモン…おおー！

GM…開いた壁の向こう側には石碑があり、奥の壁には扉が見えます。ソルビットとウォルロックのいる側もサイモンとタチキリのいる側もどちらも同じように石碑と扉がある。

ソルビット…よし、進めー！

ウォルロック…いくぞ！

GM…石碑には淡く光る文字が浮かんでいます。

サイモン…お、なんだろうか。読むぞ。

GM…石碑に浮かぶのは「汝、今立つのは『天』か『地』か？」という言葉。そしてその下には押すことができそうな二つの石の出っ張り——いわゆるボタンがあり、それぞれには「天」と「地」と書かれています。

サイモン…我輩たちのいる方とソルビットたちがいる方とどちらも同じ文言が書かれているのか？

GM…そういうこと。石碑の奥に閉じた扉がある以外には目ぼしいものは見当たらない。

サイモン…ふーむ、どちらかを押すのだろうな。

ソルビット…（間髪入れずに）「地」に決まっとるやんけー！

タチキリ…どっちも「地」を押せばいいと思うね。

ウォルロック…そんな気がするな。

サイモン…じゃあ思うがままに押すでしょう。いつせーのーせで「地」を押すぞ。

一同…せーの、ポチッ！

GM…どちらも「地」のボタンを押すと、ボタンの上にある光の文字が変わります。「汝の立つ場所は『地』と定められる」という言葉とともに、奥の扉が開いていきます。

タチキリ…あれ、これだと分割状態続行か？ どっちか「天」を押したら転落ダメージを受けるけど合流できたかな。

ソルビット…大丈夫でしょ。進んだ先で合流できると思うよ。

タチキリ…それもそうか。進むしかないもんね。

ウォルロック…行けばわかるさ。

サイモン…よしとにかく進もう！

GM…では、それぞれ扉の奥へ進んで行こう。

▼ミドルフェイス12　　過去と未来の部屋

番人を倒した一行は、迷うことなく「地」を選んで次の部屋へと進んだ。
次なる部屋にあるのは、またもや石碑と扉、そして二つの選択肢。

「過去」と「未来」、アフターグローが選ぶのは？

GM…お互いに暗い通路を進んで行きます。そして次の明るい部屋に出た時、隣にはさっきまで分かれていたはずのお互いの姿があります。いつの間にか合流していたようだ。

ウォルロック…はっ！

ソルビット…やっぱりな。お互いに「地面」にいるんだから合流できるさ。

タチキリ…おお、なるほど。そういう理論か。

サイモン…ふー、不思議な部屋だったが何とか合流できたようだな。

GM…さて、今度の部屋も十メートル四方くらいの部屋だ。今度は天井も十メートルくらい。部屋の真ん中には石碑があり、あとは正面奥の壁に扉が一つあるだけです。

ソルビット…一つだけ？ 天井にもう一つ扉があったりしない？

GM…しないですね。周囲を見る限り石碑と扉一つ以外は何も見当たらない。

サイモン…じゃあ石碑に近付いて読むぞ。

GM…石碑にはさつきと同じように光る文字が浮かんでいる。「汝、進むのは『過去』か

『未来』か？」とあり、その下には「過去」と「未来」と書かれた二つのボタンがある。

タチキリ…石碑の裏を見る。

GM…裏には何も無いね。

サイモン…こちらは裏側のようだ。

タチキリ…「こちらは裏側のようだ」って書かれてるのか。優しい。(一同笑)

ウォルロック…過去に行きたいか未来に行きたいか……？

サイモン…うーん、これはどっちだろうか。「未来」か？

ソルビット…まあ、素直に行くなら「未来」じゃないかな。

タチキリ…おいらもそう思う。「過去」を押したら過去に戻されそう。

サイモン…では「未来」でよいな。我輩たちが行くのは未来だ！ ドーン。

GM…サイモンが未来のボタンを押すと、奥の扉に「未来」という文字が浮かび、そのま

ま扉が「ゴゴゴゴ」と開いていく。扉の奥は暗くて見えない。

ソルビット…お先真つ暗か。ってやかましいわ。(一同笑)

サイモン…何てこつたい(笑)。——お遊びはその辺にして急ぐのだ！ ダッダッダッ。

タチキリ…そうだね、急ごう。

GM…それじゃあそのまま扉の奥に進もう。次のシーンだ。

「こちらは裏側のようだ」
って書かれてる。看板とか
を裏から調べると「これは
裏側だ。裏からでは読めな
い！」とか出てくるゲーム
あるよね。

ってやかましいわ。こりや
一本取られましたわ。わは
はは。

▼ミドルフェイス13　　富と権威の部屋

“未来”を選び辿り着いた次の部屋で見つかるのは“富”の扉と“権威”の扉。
この選択肢に、アフターグロウが選ぶのは……言うまでもなく。

一行は無事に先へ進むことができるのか？ その一部始終を見てみよう――。

GM…また暗い通路を進んで行くと、次の部屋に出ます。今度の部屋も同じくらいの大きさで真ん中には石碑が置いてある。

タチキリ…石碑が金属とかなってない？ 近未来的な。

GM…なってないね。雰囲気は全く一緒です。

タチキリ…なんだ、未来じゃないのか。

ウォルロック…そんな先の未来に到着しても困るよ（笑）。

GM…ただ、今度は正面の壁に扉は無く、左側と右側の壁に二つの扉があります。左側の扉には「富」という文字、右側の扉には「権威」という文字が書かれています。

タチキリ…そういうことか。もう読む必要もないでしょ。

ソルビット&タチキリ…金だー！（一同爆笑）

サイモン…いいからまずは石碑を読むのだ！（笑）

金だー！　もう息びつたり
過ぎて笑うしかなかった。

GM…石碑にはやはり文字が浮かんている。「汝、欲するのは『富』か『権威』か？」と書かれ、下には「富」と「権威」のボタンがあります。

サイモン…ふーむ、「富」と「権威」か。

タチキリ…ノータイムで「富」を押す。(一同笑)

ソルビット…あ、この野郎！(笑)

GM…サイモンが悩んでる横からタチキリが「富」のボタンをベチッと押した。

ソルビット…何悩んでるんだよー！ 決まってるんだろー！

サイモン…な、なにをするー！(一同笑)

GM…(笑)すると、左側にある「富」の扉が開きます。ゴゴゴゴ。

タチキリ…富に決まってるでしょー。権威は金で買えるんだよ。

サイモン…でも権威があれば富を得られるという説も。

タチキリ…権威はすぐに剥奪されるから。富の方が剥奪されにくい。……こんな十才やだ

な。…そういえばおいら十才だった。(一同笑)

サイモン…一度自分を見つめ直すのだ。

タチキリ…(ちよつと考えて)……金が大事。(一同笑)

ウォルロツク…見つめ直してもそれかよ(笑)。

ソルビット…よし、富にレッツゴー！

ノータイムで「富」を押す

この時のタチキリの目は完全に「Y」マーク。あ、この世界なら「G」かな？

あ、この野郎！「焦って押すな！」という意味ではなく「俺にも押させろ！」という意味。ソルビットの目も「G」の形に。

そういえばおいら十才だった忘れがちだがタチキリは十才の女の子。……本人がこれならもう忘れてもいいんじゃないかな？

……金が大事 十才の少女でいることより商人の血筋を優先しました。

サイモン…とにかく押してしまったのはしょうがない。富だー！

少し訝しむ気持ちもあるが、抑えられぬ好奇心で一行は全員で開いた扉に近付く。
ワクワクしながら覗いた扉の中は小部屋。そしてそこで見つけたのは――。

GM…キミたちは小部屋で「ザ・財宝」という感じの金塊のようなものを見つけます。

ソルビット…うさんくせー！これはさすがに怪しむところだろ。

ウォルロック…「ようなもの」だからな。

GM…さて、どうだろう？――それじゃあここで、小部屋の「それ」を見た人……全員で見たね。全員、難易度15の【精神】判定を行ってください。

一同…――あ。

時すでに遅し。あからさまに胡散臭く思う気持ちを塗り潰すほどの魅力が「財宝」のようなものから溢れ、一同の精神を浸蝕しようとしてきたのだ。

この判定に【精神】が高いサイモンは楽々成功。ウォルロックもギリギリで成功する。

一方、喜び勇んで「富」に駆け込んだタチキリとソルビットはというと……？

富だー！ギルドマスターもノリノリ。なんだかんだみんなお金が好き。

タチキリ…ヒヤッハー、金だー！（ダイスを振る）無理。10。

ソルビット…（ダイスを振る）う、足りない。13。

サイモン…あちゃー、知ってた。（一同笑）

ソルビット…金にがめつい組が失敗（笑）。

タチキリ…さすが、狙いましたように（笑）。

ウォルロック…ギリギリだけど耐えれて良かった……（笑）。

GM…だいたい面白い結果に（笑）。判定に成功したサイモンとウォルロックは、^富の
小部屋にある金貨や金塊のような財宝が明らかに偽物だな、ということが分かります。

ウォルロック…ん？ ……ああ、偽物か。

サイモン…ふん、ちやちな偽物だな。我輩にこんな誘惑が通用するわけが——。

GM…が、タチキリとソルビットにはその光輝く財宝が価値のある物としか思えません。

タチキリ…騎竜からジャンプして飛び降りて財宝にダイブ！

ソルビット…金だー！（一同爆笑）

GM…これはトラップ「愚か者の宝物」。二人は目の前にある財宝——実際には無価値の
オブジェクトを取得してください。重量は5です。

ウォルロック…ぶっ（笑）。

知ってた 「このメンバー

ならこうなりそうだなー」という予想から全く違うこ

とのない結果に、この世の

定めや運命を感じました。

金にがめつい組が失敗

タチキリはともかく、ソル

ビットはサイモンに次いで

【精神】が高いのにお金

は心を惑わすんだなあ。

ギリギリだけど この判定

でウォルロックは2Dで10

で成功した。まさに気持ち

で乗り切った感じだ。

【愚か者の宝物】

レベル2のトラップ、何の価値も無い物を非常に価値がある宝物だと思ひ込み、所持品から外せなくさせる。

サイモン…重い！（笑）

タチキリ…ちょ、おいら持てないんですけど。

GM…その場合は他の荷物を捨てても持つてね。

ソルビット…捨てられないやつかー。——イエーイ！ すごい宝だ！（一同爆笑）

タチキリ…邪魔だー！ MPポーションをポイポイ床に捨てて財宝を持つ。

サイモン…タチキリ殿、何をしている！ 離すのだ！（笑）

ウォルロック…二人とも落ち着くんだ！（笑）

サイモン…ペツ、しなさい！ ペツ！（一同笑）

タチキリ…これはおいらのだー！ 財宝にセミみたいにくつつく。

サイモン…ミカ殿の命がかかっているのだぞ！

タチキリ…いや、これさえあればミカの命だつて買えてしまうかもしれない。

サイモン…金で人の命は救えないのだ！

GM…わかつていても抗えない魅力がこの財宝にはあるということだ。このオブジェクトは基本的にシナリオ終了まで所持品から捨てることができない。ただし、**アイテム鑑定**に成功すると「やつぱりこれ価値無いわ」と気付いて捨てることができるぞ。鑑定できるのは一度だけ、自分が所持しているアイテムにのみ鑑定可能だ。

ソルビット…それぞれ自分が持つてる愚か者の宝物に鑑定できると。

ペツ、しなさい！ 別に口に入れたわけではない。完全に赤ちゃんか動物扱い。

アイテム鑑定 効果不明のマジックアイテム等を入手した時に行なう判定。「知力」判定でアイテムの鑑定値以上の値を出せば鑑定成功、そのアイテムのデータ全てを知ることができる。「愚か者の宝物」に限らず普段入手したマジックアイテムにこのルールを適用してもいいのだが、本キャンペーンでは基本的にアイテム鑑定せずとも効果が全て判明するものとしている。

タチキリ…現状だと、おいらたちはこれが凄まじく価値のある物だと思って抱きしめて
るんだよね。

GM…そういうこと。ではアイテム鑑定判定だ。使うのは【知力】ね。鑑定値は秘密。

ソルビット…（ダイスを振る）15。ほぼ期待値か……これでいこう。

タチキリ…（ダイスを振る）11。【知力】は無理だよー。

GM…15と11ね。……二人とも鑑定失敗だ。

ソルビット…いやー、良い宝物拾ったわー。

タチキリ…素晴らしいねー。

サイモン…二人とも目を覚ますのだー！

ソルビット&タチキリ…（サイモンに）何言ってるんだあいつ。（一同爆笑）

サイモン…くっ、仕方ない……とりあえずタチキリ殿が捨てたMPポジションを回収して

おこう。（一同笑）

GM…サイモンとウォロックの目にはゴミにしか見えない宝物を、ソルビットとタチキ
リは後生大事に持つことに。

ソルビット…この価値がわからないなんてなー。拾って進もうぜ。

タチキリ…一刻を争うからね。世界の命運がかかっているし、これを拾ったらさっさと進も

うよ。（一同笑）

何言ってるんだあいつ こう
いう時のソルビットとタチ
キリは阿吽の呼吸。

タチキリ殿が捨てたMP
ポジションを回収 サイモ
ンにとつてはその辺の財宝
よりもよっぽど重要な品物
である。

サイモン…ダメだ、二人とも正気じゃない（笑）。……とにかく先を急ぐぞ！

ウォルロック…そのうち気付くだろう……（笑）。

GM…さて、次はどうする？

タチキリ…え？ 先へ進むよ。富の扉の奥は？

GM…そこは財宝だけで行き止まりだ。

サイモン…あら、そうなのか。

ウォルロック…じゃあとりあえず戻ろう。

サイモン…「権威」の扉はまだ閉まっているので？

GM…閉まっているね。

タチキリ…もう一度石碑を見てみるよ。

GM…石碑にも変わった様子はない。さっき押した「富」のボタンは押された状態のまま
で、「権威」のボタンも変わりはない。

サイモン…うーむ、両方行かなければいけないのか？ もう一つのボタンもポチッ。

GM…「権威」のボタンを押すと、右側の「権威」の扉が開きます。

タチキリ…それじゃあ行くか。

サイモン…まてまて、さっきと同じパターンを警戒するのだ。【精神】なら我輩の方が良いだろう。

ソルビット…いや、俺とタチキリはさっきのが罠だと気付いてないから……。

タチキリ…そうそう。おいらはさっきの扉は大当たりだったなー、と考えながらシーフらしく先に進んで行くよ。

GM…確かにな（笑）。でもサイモンとウォルロックはさっきのが罠だったと気付けてるからね。

サイモン…ぐつ、二人には任せておけん、我輩が先に行く！ タチキリ殿より先に走る。

タチキリ…あれ、サイモン必死だなー。まあおいらはもう財宝手に入れたしゆつくり行く。う。（一同笑）

ソルビット…まあ俺も焦る理由は無いからゆつくりしよう。

サイモン…というわけで我輩が先に部屋に入る！

ウォルロック…「富」がアレなら「権威」は何だろうな？

GM…サイモンがダッシュして先に扉の中を見たところで——同じく【精神】判定だ。難易度は15。

サイモン…おら！（ダイスを振る）あ、1足りないじゃん。（一同笑）

タチキリ…これ、自分に変な称号が付くイベントの可能性が高いからな（笑）。

サイモン…後々まで残るような障害をくらうのは嫌なのである。しかもここで我輩が失敗すると後から続く皆を止められない。

俺とタチキリはさっきのが罠だと気付いてないから「富」の扉の中には本当に富があったと思込んでる二人。

二人には任せておけん、我輩が先に行く！ ちよつと死亡フラグつばい言い方ですな？

1足りないじゃん
にフラグを回収。 即座

タチキリ…先に入ったサイモンが「ウヒョー!」とか言い出したら間違いないこのままおいらも入るわ。(一同爆笑)

ソルビット…それは俺も一目散に行くわ(笑)。

ウォルロック…普段落ち着いてるやつがテンション高い声出したら気にはなるわ(笑)。

サイモン…ぐぐ、その展開にするわけにはいかない! 我輩はフェイトを切るぞ!(ダイ

スを振る) よし、16!

一同…おー!(拍手)

GM…お、成功したか(笑)。サイモンの目の前には四角い土台の上に黄金の龍が象られた……いわゆる玉璽ぎよくじのような物があります。

タチキリ…あー、それは確かに「権威」だね。

GM…「権威の象徴!」という感じに見えるけど……これも偽物だな、ということをサイモンは看破します。同じく「愚か者の宝物」でした。

サイモン…ふー、危なかった。

ソルビット…何があつたー? 見ていいー?

サイモン…(両手を広げて)や、止めるんだ! 来るんじゃない!(一同笑)

ソルビット…お、何だ。独り占めしようとしてるのかー?

ウォルロック…後ろには金ピカの玉璽が置いてあるんだもん(笑)。

よし、16! 死亡フラグも運命の力で無事回避。フェイトって偉大。

玉璽 皇帝専用の璽(ハンコ)のことで、主に中国の伝国璽を指す。秦の始皇帝の時代に帝権の象徴として作られ、これを持つことが権威を表すとして歴代皇帝に受け継がれてきた。ヒスイ(玉)で作られたハンコ(璽)なので玉璽。

見ていいー? まだ危険は終わってなかった。

GM…エンゲージしたら【精神】判定してもらうからね? (笑)

サイモン…扉の前でデیفエンス。近付かせない! これは「愚か者の宝物」というトラップなのだ! と説明して何とか止めるぞ。

ソルビット…なるほどー。反対側はハズレだったのか。 (一同爆笑)

タチキリ…「富」の扉が正解だったのかー。

ウォルロック…そういう解釈になつてしまうか (爆笑)。

サイモン………今回はそういうことにしておこう。とにかく先を急ぐぞ! ——しかし、どうすればよいのだ?

GM…「権威」の扉の奥も通路とかは見当たらない。こつちも行き止まりのようだ。

タチキリ…うーん、とりあえず石版のところに戻るか。何も無いけど。

ソルビット………あ。石版を正面に見て奥の何も無い壁に俺が——じゃない、サイモンが体当たりします。 (一同爆笑)

タチキリ…「します」じゃねえ! (爆笑)

サイモン…突然謎の奇行を強制される (爆笑)。

ソルビット…すまんすまん (笑)。ほら、最初の部屋に「迷わず進め」って書いてあっただろ? きつとボタンを押さずに直進するのが正解なんだよ。

サイモン…あ、なるほど。先日の遺跡と同じ幻影かもしれぬ。ドーンとタツクルするぞ!

サイモンが体当たりします
サイモンは命令で動くロボットとかじゃないです。
見た目はロボっぽいけど。

「迷わず進め」 正確な全文だと「真に求める者、前に進め。迷わず、惑わず、信ずるままに。さすれば道は開く」と書いてあった。

GM…ドーンと正面の壁にタックルすると——「ガン！」と衝撃と痛みが。（一同笑）

サイモン…痛いー！

ソルビット…何やってるんだあいつ。

タチキリ…本日二度目。

ウォルロック…天井は大事だから……（笑）。

GM……ですが、正面の壁の上部に文字が浮かびます。「真に求める者、前に進め」という文言と共に、壁の幻影が剥がれて扉が現れます。そのまま扉が開いていく。

サイモン…おおー。ボタンは押さなくて良かったやつか。

GM…ほら、キミたちが欲してるのは富とか權威なのかい？

ソルビット&タチキリ…富は欲してます。（一同笑）

ウォルロック…そうだけでも（笑）。今の目的としては確かに求めてないな。

ソルビット…実は一個目の扉を開けた後の時点で、「迷わず進め」で真ん中に直進かなー

とも思っただけど……せつかくなら反対側も開けたくなつて黙ってた。（一同笑）

タチキリ…なるほど、最初の部屋の言葉がここで関わってくるのね。やられたなー。

サイモン…くう、騙された。我輩のフェイトがー！

GM…わはは（笑）。それじゃあ、先の部屋に進むことにしよう。

何やってるんだあいつ 最初に壁に体当たりさせようとしたのはどこの誰でしたっけ？

壁の幻影 セッション中に言い忘れたが、この幻影は「フールイリュージョン」によるもの。

富は欲してます ま、まあ欲しいか欲しくないかで言えばみんな欲しいよね

▼ミドルフェイス14　　ゝ 体と心の部屋 　　ゝ

大爆笑大混乱するも、なんとか富と權威の部屋の幻影を見破り次の部屋へ進んだ一行。

そこで見つけたのは四つの石碑と「宝物庫」と書かれた扉。

さて、ここで問われるのはなんだろうか？

GM…次の部屋も同じくらいの広さです。ただし、今度は石碑が横に四つ並んでいます。

タチキリ…おぉー、一人一個。

GM…正面の壁の真ん中には今までと同じような扉があります。それと正面の壁の右端にはもう一つ扉があり、すぐ横の壁には文字が書かれた石板もあります。

タチキリ…非常口かな？（一同笑）

サイモン…とりあえず石碑を読んでいくのである。

GM…石碑の内容は全部同じです。「汝、重んじるのは「体」か「心」か？」と書いてあり、その下には「体」と「心」のボタンがあります。四つの石碑で全く同じ。

ソルビット…一緒か。……先に右奥の石板も見に行くか。

GM…石板には「宝物庫」と書かれています。

タチキリ…スゥー。（↑大きく息を吸う音）（一同笑）

非常口かな？ 部屋を進んで行く系のお化け屋敷とかリアル脱出ゲームとかだと必ず用意されてる。

GM…それと一緒に「汝の時を捧げよ。さすれば宝を授けん」という文章もあります。

タチキリ………これはダメだな。

ソルビット…ダメな気がするね。

ウォルロック…「時を捧げよ」か。なんだろうな？

タチキリ…それにおいらは財宝手に入れて所持品いっぱいだし。もう十分でしょ。

サイモン…いやしかし、そもそも我輩たちは宝物を求めてやってきたのでは。

ソルビット…確かに。天才かよ。（一同笑）

ウォルロック…俺たちの目的は「竜の爪のカケラ」という物だからな。宝物ではある。

タチキリ…あー、言われてみれば宝物庫の中にある可能性もあるか。

GM…部屋の中で見つかる目ぼしい物はこれだけだ。四つの石碑と扉。

サイモン…うーむ、どうしたものか。これだけではなんともわからんな。

タチキリ…例えばだけど……石碑で「体」を押して宝物庫に入ったらHPロス、「心」を

押したらMPロスとかじゃない？ 「体」で時を捧げたら老化して体力が落ちるし、

「心」なら精神がすり減ってとか。

ウォルロック…わからなくはないな。

ソルビット…まあ、石碑のボタンは統一する必要はないんじゃないか？ 実際、どっちを

重んじるかは人によって違うでしょ。

おいらは財宝手に入れて所持品いっぱいだし、なにせ重量5のお宝持つてるからね。価値0ですけど。

サイモン…ふむ、とりあえず自分の思う方を押せばいいのかな。いいのかな。……押して

みないことにはわからないな！ 我輩から押してみるぞ。一番右の石碑の前に立つて……

レムレスである我輩が選ぶのはもちろん「心」だー！ バーン！

GM…「心」を押すとボタンが沈み……何も起きません。手を離すと戻ってくる。

ウォルロック…ダメか。全員で同時に押す感じかな。

サイモン…うむ。……どうやら一人で押しても意味が無いようだ、とみんなに伝えるぞ。

四つの石碑で同時に押す必要があるだろうと考えた一行は、それぞれ石碑前に並んだ。

左の石碑から順に、タチキリが「体」、ソルビットが「心」、ウォルロックが「体」、

サイモンが「心」のボタンを押すようだ。

一同…いつせーのーせ！ ポチッ。

GM…キミたちが同時に四つの石碑のボタンを押すと「ガチッ」とボタンが押され、石碑の上部が光り……「体」を押したところにはハイHPポーション、「心」を押したところにはハイMPポーションが出てきます。

ソルビット…やった、嬉しいー！

タチキリ…持てんわ！ HPポーションと入れ替えよう。誰かいる？

……押してみないことにはわからないな！ 不安から二回も「いいのかな」って口に出したのに誰も反応してくれなかった悲しみから出た言葉。不憫。

ウォルロック…じゃあそのHPポーションは俺がもらおう。これで俺も持ち物いっぱい。

サイモン…みんな持ち物パンパンだなー。

ソルビット…——それで、扉は開いた？

GM…特に何も起きてません。

サイモン…なぬ。……実は普通に開くのか？

ソルビット…触つてみたら普通に開くかもな。

サイモン…ただ宝物庫をどうするか。あれも触れば開きそうな気がするが……。

タチキリ…“時を捧げよ”だからね。開けるだけでもちよつと怖い。

サイモン…どうするか……。

タチキリ………おいらだけ行こうか？ 若いし。（一同笑）

サイモン…命を粗末にするんじゃない！（笑）それを言ったら**半無限の寿命がある我輩**の

方がいいであろう。

ウォルロック…レムレスはそうだったな（笑）。

タチキリ…確かに。——宝物庫の前に、まずは真ん中の扉を見に行こうか。

サイモン…そうであるな。開くかどうか先に試すのである。

GM…了解だ。タチキリの目の前に扉があるぞ。

タチキリ…ドーン！

若いし タチキリは十才の（以下略）。ちなみにソルビットは二十七才、ウォルロックは十八才、サイモンは年齢不詳だ。

半無限の寿命がある レムレスは異世界で時間で朽ちていく有限の肉体を捨てて半無限の寿命を持つ結晶体に魂を移している。サイモンも鎧の中の結晶体が本体だ。……でも、エリン産の鎧に半無限の寿命は無いと思うよ？

GM…ぶつかるの好きだな（笑）。

タチキリ…いや、ぶつかってないよ？ 扉の効果音。（一同爆笑）

GM…なんでタチキリが扉の効果音を出すんだよ！（爆笑）

サイモン…ドーンと鎮座する扉（笑）。とりあえずそつと押してみよう。開きそうか？

GM…サイモンが扉を触ると、すぐに「ゴゴゴゴ」と扉が開いていきます。扉の奥はこれまでと同じく暗い通路が続いていて奥がどうなっているかはわかりません。

サイモン…むむむ。しかしアイテムを探しに来た以上は全ての部屋を確認しておきたい。

ソルビット…実際、宝物庫なら探し物がある可能性も否定できないからな。念のため見ておくのは必要かもしれない。

タチキリ…そうそう、宝物庫だし。宝物は多いに越したことはない。（一同笑）

サイモン…じゃあ我輩が開けてみるとしよう。宝物庫の扉のところに行つて扉を触るぞ。

GM…サイモンが扉を触ると、こちらも扉が開きます。こつちの扉の奥は明るく、そのまま中を見ることができると。扉の奥を見ると、細い通路の先、ちよつと奥まったところに宝箱らしきものが置いてあり、さらにその奥には巨大な砂時計がある。

サイモン…むむ、ものものしい。

GM…砂時計は上側に砂が満ちている状態で止まり、下に落ちている様子はありません。

タチキリ…まだ部屋には入ってないんだよね？ 入ったら砂時計が動き出す感じかな。

扉の効果音 タチキリが出す音じゃないし、そもそも「ドーン！」という効果音が似合うほど大きい扉でもない。

ソルビット…入ったら動き出すだろうな。によきによきと手足が生えて。(一同爆笑)

ウォルロック…そういう動き方!? (爆笑)

サイモン…し、しまった! そういう罠か! (爆笑)

タチキリ…「砂時計パンチ!」とかされる(笑)。そして宝箱はミミックと。

ソルビット…最悪だな(笑)。……とはいえ、このまま見過ごす選択肢は無いよな。

ウォルロック…ここまで来た以上は確認はしないとな。

サイモン…あの宝箱に探し物があるかもしれない以上は調べねばならぬ。問題はデメリット

を背負って取りに行ったところで宝箱が開けられるかどうかであるな。

ソルビット…それだけは悪いけどタチキリにお願いするしかないな。

タチキリ…それはシーフの仕事だからね。宝箱は本職だし、おいらが行くよ。

GM…あ、この宝物庫は別エリアなので入るとシーンが変わります。

ソルビット…それだと部屋に入っていない人は干渉できなくなるのか。

サイモン…まあ、それなら全員で入ってしまった方がよいか。

ウォルロック…念のため一緒に行動した方がいいだろうな。

GM…みんなで入るでいいかな。それじゃあ全員で宝物庫に入っていこう。

によきによきと手足が生えておそろく自分の体を回して砂を動かすことで時を操るタイプのモンスター。結構強そう?

ミミック Mimic は「真似る」を意味する英語。ゲームでは宝箱に擬態した姿でお馴染みだが、神話や伝承では見られない比較的新しい怪物らしい。ちなみにアリアンでは宝箱に手足が生える「メガミミック」というものもあるぞ。

▼ミドルフェイス15　　ゝ 宝物庫 　　ゝ

「汝の時を捧げよ。さすれば宝を授けん」

“時を捧げよ”の文言に不安を覚えつつも、探し物がある可能性は見過ごせない。

一行は、宝箱と巨大な砂時計が待つ宝物庫へと足を踏み入れた。

GM…部屋に入ると扉が閉まります。部屋の様子はさつき言った通り、細めの通路の奥に宝箱が置いてある。そしてその後ろには高さ二メートルはある巨大な砂時計があります。

ソルビット…でかいなー。

GM…砂時計は上側に砂が集まっていますが……キミたちが部屋に入って後ろの扉が閉まった瞬間、砂時計の砂が急速に下に落ちていきます。

ウォルロック…サラサラ〜と。

GM…砂の落ち方はサラサラとしてますが、スピードがおかしいです。“ザー”という音が聞こえそうな早さで砂が落ちていき、**あっという間に全部下に落ち切ります。**

サイモン…なぬ!?

タチキリ…え、おいれたちが何かする前に落ち切ったの？ 一体どうしろと。

サイモン…それ以上は何も変化してないのか？

GM…少なくとも見た目上はそれ以外の変化はないね。

ソルビット…外の時間が進んだとかじゃないか？

ウォルロック…うーん、そうかもな。

タチキリ…あー、なるほど。……とにかく宝箱のところに行こうか。

GM…通路はちよつと細くなつていて並んでは行けないね。誰が先頭で進む？

ソルビット&ウォルロック&サイモン………………。 (無言でタチキリの方を見る)

タチキリ…はいはい、行くよ行くよ。 (一同笑)

ウォルロック…任せた！ (笑)

サイモン…後ろを付いていくのである。

GM…それじゃあタチキリが先頭で通路を進んで行き……途中で危険感知判定だ！

タチキリ…やったー。《サーチリスク》で3D振れるぞ！ (ダイスを振る) 達成値18。

GM…18ね。……通路を進む途中、タチキリは床のタイルの一つが少し盛り上がつてい

スイッチになつていことに気が付きます。トラップの「**エリア崩壊**」を発見しました。

このタイルを踏んでしまうとこの部屋は崩壊して無くなつてしまうぞ。

タチキリ…宝物が取れなくなるのか。

GM…探知値13、解除値14のトラップだけど……あくまでタイルの一つがそうなるだけ

けなので、解除しなくても避けて進むことは可能です。

行くよ行くよ、そうは言いつつ、出番があつて少し嬉しそうなタチキリ。

「**エリア崩壊**」 レベル5のトラップ、名前の通りダンジョンがエリアごと崩壊するトラップで、巻き込まれると貫通ダメージを受けるぞ。崩壊は遺跡トラップの定番ですよ。

タチキリ…なるほどね。——みんな、床に毟があったから気を付けて。踏んだらマジ終わりだから。（一同笑）……踏んじやうとこの部屋が消滅して宝物が取れなくなつちやうみたい。だから絶対に踏むなよ。

ソルビット…はいよー。

GM…トラップを避けて奥に進むと、無事に宝箱のところに到着します。——では到着したところで宝箱について説明しよう。この部屋は宝物庫ということで、【幸運】判定をすることでマジックアイテムを手に入れることができます。

サイモン…おおー。

宝箱に関するGMの説明は次の通り。

- ・ 代表一人が【幸運】判定を行なう。判定の達成値に応じてマジックアイテムを獲得。
- ・ 達成値10でアイテムを1個取得。そこからさらに達成値が3増えるごとに＋1個追加で取得できる。達成値13で2個、16で3個……という風に増える。
- ・ 取得アイテムはGMが選んだ三十種類の中からランダムに決定する。内容は秘密だが、全てレベル5以下のマジックアイテムで、価格は1000G以上、最大は8800G。

ソルビット…最低でも達成値10か。高えな！。

マジ終わりだから　ウサギのギヤル（十才）。

絶対に踏むなよ　これがフ
リにしか聞こえないのは私
の心が汚れてるせいですか
ね？

ウォルロック…結構種類多いな。

GM…一応内容を見つつ選んでる。まるつきり役に立たない物は入れてないつもり。

ソルビット…【幸運】ってタチキリ以外はみんな2だっけ？

タチキリ…デイスってんのか。(一同笑)

サイモン…事実だから仕方ないのである。

ソルビット…普通に挑戦したら1個出れば良い方だな。

サイモン…うーむ、フェイトは残したいからな。使うなら《アドバイス》だろうか？

ソルビット…《アドバイス》は使うよ。フェイトは温存して、《アドバイス》だけで普通に

振るのがいいとこじゃないか？

ウォルロック…それくらいがよさそうだな。

サイモン…さて、どうするか。……まあ、誰が振っても変わらぬか。タチキリ殿以外は。

(一同笑)——では我輩が振ろう。(ダイスを握る)

ソルビット…それじゃあサイモンに《アドバイス》！あの宝箱にはきつと良い物が入ってるぞ！(一同笑)

サイモン…よし、これで3D+2。期待値で2個出るか出ないかくらいであるな。ふん！

(ダイスを振る)……達成値11。13には届かなかったか。

GM…11なら1個獲得だ。それじゃあD66を振ってください。

デイスってんのか。タチキリの【幸運】は1。(《ラーニング》で下がつてるうえに、セージからバートルに転職したことでポーナスすら消えた結果だ。

タチキリ殿以外は、事実だから仕方ないのである。

あの宝箱にはきつと良い物が入ってるぞ！もはや助言ではなく予言。冷静に考えると【幸運】判定に《アドバイス》って謎だよな。占いとかなるのかな？

D66 このD66は十の位のダイスを決めて振る方だ。

タチキリ…ドウルドウルドウルドウル……。 (↑ドラムロールの音を口で出している)

サイモン… (ダイスを振る) 25。

タチキリ…ジャン！

GM… …お、そこそこ高いやつだな。宝箱の中から出てきたのはターンシールドだ。

ソルビット… …売りかな？

タチキリ…これじゃないなー。

サイモン…いやいや、売れば二〇〇〇Gになるお宝であるぞ。

タチキリ…いやいや、おいらたちは何を求めて来たと思ってるのさ。

サイモン… …本当だ！ 自分を見失っていた。——うむ、なかなかのお宝だが探してい

た物ではないな、と言いながら懐にしまうのである。 (一同笑)

ソルビット…この辺で砂時計の砂が上に戻るんだな。

GM…お、さすがソルビット。良い勘してるね。——ターンシールドを取り出すと宝箱が

閉まり… …奥の砂時計がぐるつと一八〇度回転します。ガチャン。

ソルビット…うぐ、やつぱりかー。

GM…ただ砂は落ちません。すると宝箱に文字が浮かびます。「汝の時を捧げよ。さすれ

ば宝を授けん」という文字だ。

タチキリ…もう一回挑戦できるってことか。

ターンシールドレベル2
のマジックアイテム(盾)
で、ウォーリアかアコライ
トが装備可能。射撃攻撃に
対する回避判定が+1Dさ
れる。価格は四〇〇〇G。

自分を見失っていた 最初
に宝物庫を見た時と同じだ
が、立場が逆になったや
り取り。やはり宝物は精神を
惑わすようだ。

ソルビット…その代わり外では時間が進むんだろうな。

サイモン…うむむ、さすがにこれは挑戦できん。

タチキリ…だね。腹立つから「**エリア崩壊**」のスイッチ踏んで帰るか。（一同笑）

ソルビット…踏まなくていいから！（笑）

サイモン…「こんな部屋ぶち壊してやる！」と（笑）。……多少惜しい気持ちはあるが、

ここは先を急ぐことを優先すべきであろう。

GM…それじゃあトラップのタイルを避けつつ戻ろう。扉も触ればすぐに開くぞ。

ソルビット…そのままさつさと部屋を出よう。

GM…部屋を出ると扉は閉まり、横の石板にあった「宝物庫」の文字も消えています。

ソルビット…再入室は不可か。

サイモン…もうこの部屋に用はないな。さつさと奥に進むぞ！

タチキリ…名残惜しいけどね。……くそー、世界の命運さえかかっていなければいくらで

も宝箱を開けてやったというのに。（一同笑）

ソルビット…だよなー（笑）。

GM…それじゃあ奥の部屋に進もう。

サイモン…急げー！

「**エリア崩壊**」のスイッチ
踏んでもいいけど貫通タ
メージくらうかもよ？

▼ミドルフェイス16　　く　個と全の部屋　　く

残念ながら宝物庫には求めるお宝は無かった。

後ろ髪を引かれながらも宝物庫を出た一行が次の部屋で問われたのは「信ずる力」。

さて、アフターグローはどんな力を見せるのだろうか？

GM…次の部屋はまた真ん中に石碑が置いてあり、奥の壁の中央には扉がある。その扉の左右には壁から半円状に突き出したところに水が溜められた泉があります。

ウォルロック…あー、噴水とか水飲み場みたいな感じか。

ソルビット…ボス部屋かな？（笑）

サイモン…まずは石碑を読むでしょう。

GM…石碑には「汝、信ずるは『個の力』か『全の力』か？」と書かれている。その下には「個」と「全」のボタンがあります。

サイモン…むむ、これは難しいな。

ソルビット…一回無視して扉触りに行こうぜ。

タチキリ…いつものね。

サイモン…確かに。うおー、騙されんぞ！　走って扉にタッチ！

GM…何も起きません。

サイモン…くつ、騙された！（一同笑）……どうするか。難しい質問だな。

ウォルロック…奥にある二つの泉は同じ見た目？

GM…近付いて見ればすぐにわかるけど、どちらも「回復の泉」です。見た限り、おそろく左は【HP】、右は【MP】が回復すると思われます。

サイモン…現状はどちらも減ってないな。

タチキリ…【MP】は減ってるけど……今飲むほどでもないかなあ。

サイモン…では泉は後回しだな。——どうするか。とりあえず「全」を押してみるか？

タチキリ…なんで？

サイモン………なんとなく？（一同笑）

ソルビット…（笑）ま、別にいいんじゃない？

サイモン…ぶっちゃけ、これはなんとなくでしか決められないであろう！（笑）

タチキリ…リーダーの考えに間違いなんてあるはずがない！………というか、リーダーが「個」を信じるって言ったらおいらたちちょっと凹むよ。（一同笑）

サイモン…では、我輩の直感で「全」を押すぞ！　ペポッ。

GM…サイモンが「全」のボタンを押すと……全員の足下に小さな魔法陣が現れる。そして魔法陣から光でできたヒモのような物が現れ、キミたちの足にグルグルと巻かれます。

騙された！　全くもって何も騙してない。被害妄想である。

なんとなく？　さすが直感と勢いで生きてるだけのことはある。良いと思うよ？

サイモン…むむ!?

ウォルロック…なんだ!?

GM…それぞれの足に巻き付いたヒモは一つに繋がり、そのまま収縮してキミたち全員を引つ張る。そうして全員の体が密集させられます。

ソルビット…ぐわ、密着した。

タチキリ…おいらはどっちの足に巻き付いたの?

GM…騎竜の足に巻き付いて、そのまま背に乗るタチキリにもグルッと巻き付いてる。

タチキリ…荷物扱いか! (一同笑)

GM…(笑) というわけで、キミたちは光るヒモで足を結ばれ、一箇所に集められてしまいました。ギユギユ。

ウォルロック…一ヶ所にまとめられてしまったか。

サイモン…これはつまり……一緒に移動しなければいけなくなつたということか?

GM…ここで、奥の壁——扉の上の部分に光る文字が浮かびます。「信ずる『全の力』で敵を打ち払って見せよ」という言葉が浮かぶと同時に、上の壁の隙間から金色に輝く虫たちかわしやわしやと出てきます。

サイモン…ぬわ、わしやわしやしている。

タチキリ…金だー! (一同笑)

荷物扱いか! 自転車の荷
台に荷物を縛るイメージで
巻き付けてみました。

ソルビット…黄金虫。

GM…現れた金色の虫たちは二十四匹。五匹で一グループのモブが四グループだ。タチキリ…ああ良かった。二十体の敵と戦うのかと。

ウォルロツク…ガチで二十体相手の戦闘はGMに「止める」って言うわ（笑）。

GM…（コマを置きながら）その中の十匹——二グループは体がちよつと小さめで、残りの十匹はちよつと大きい。見た目はほぼ同じだけでサイズに差があるようだ。

サイモン…くつ、こんな足が縛られた状態で戦えと言うのかー！

ソルビット…“全の力”ってこういうことか……！

GM…というわけでこのまま戦闘だ！

* * *

GM…この戦闘での特殊ルールを説明しよう。この戦闘ではキミたちは常に同一エンゲージにすることになります。移動に制限が追加されることは無いけど、移動する場合は他のキャラクターも一緒に移動することになる。

タチキリ…じゃあ、おいらが「【移動力】二十二メートルの力だ！ フー！」とか言つて走り回つても全員がついてくるってこと？

GM…そういうこと。騎竜でドタドタ走るとヒモで繋がれたみんなはベチンベチンと地面を引き摺られることになる。**市中引き回しの刑。**（一同爆笑）

ソルビット…ダメージは無いよね？（笑）

GM…もちろん無いよ。

タチキリ…演出的に見苦しいだけ（笑）。

GM…エネミーも開始時は同一エンゲージで、キミたちからの距離は五メートル。ただし、こつちは特に制限は無いのでエンゲージを離すこともできるぞ。

ウォルロック…ワラワラといるだけか。

GM…さて、戦闘開始前は？

サイモン…今回も無しだな。さつきフェイト1個使ったし。

ソルビット…使う意味無さそうだし、俺も使わないでいこう。

GM…OKかな？ それじゃあ戦闘開始だ！



黄金の虫

市中引き回しの刑 ここでは騎竜に引き摺られるのをこう形容したが、江戸時代の実際の「市中引き回しの刑」は、死罪の罪人を処刑する前に馬に乗せて罪状を告知しながら市中を行進するもので引き摺ったりはしない。よくイメージするような馬と縄で人を引き摺るのは西部劇でカウボーイとかが行なうもので、これは刑罰ではなく遊びや拷問の意味合いの場合が多い。

● 第一ラウンド

■ 行動値

タチキリ…

19

黄金の虫(大) A・B…

12

黄金の虫(小) A・B…

12

ウォルロック…

10

サイモン…

6

ソルビット…

4

GM…虫たちの【行動値】は全員12です。

ソルビット…タチキリが勝つてるし、問題無いな。

サイモン…どうせばらけることもできないであるしな。

GM…それじゃあセットアップだ。こちらは特に宣言は無いぞ。

サイモン…《コネクトアイ》！

ソルビット…俺は《エンサイクロペディア》だ。(ダイスを振る) お、高い。28。

GM…エネミー識別成功だ。識別値はどちらも16でした。

配置図：
第一ラウンド開始時

黄金の虫 (大) A	黄金の虫 (大) B
黄金の虫 (小) A	黄金の虫 (小) B

ウォルロック	タチキリ
ソルビット	サイモン

*光るヒモで強制エンゲージ

サイモン…余裕！ 見え見えだぜ。

ソルビット…でも3Dだったらギリギリの値だな。《ナチュラ
ルヒストリー》を取っておいで正解だったか。

GM…出てきたのはゴールドバグ（オス／メス）「小群」。体
が小さいのがオス、大きいのがメスね。ちなみに「小群」とあ
るのは、群れてる数がちよつと少ないことを意味している。

ソルビット…ああ、普通は一グループ十匹だもんな。

GM…決まりがあるわけじゃないけどね。ここでは標準よりも
少ない数で一グループを形成していることを意味してる。

識別結果の詳細は下のコラムをご覧ください。

GM…オスとメスではスキルが異なります。メスの《強酸》は
射程五メートルの範囲（選択）の特殊攻撃。命中は3D+6、
ダメージは4D+20の貫通ダメージだ。

ソルビット…ぶつ。なんだあれ。

サイモン…ふえー。

エネミー識別の結果

・ゴールドバグ（メス）【小群】

分類：動物

属性：地

レベル：11（モブ）

防御：8／3

エネミースキル：

《強酸》1、《暗視》1、《超小型》1、《抵抗
性：毒》1

オリジナルエネミースキル：《壁這う虫》1

バッシュ。壁や天井も移動できる。

・ゴールドバグ（オス）【小群】

分類：動物

属性：地

レベル：11（モブ）

防御：8／3

エネミースキル：

《連続攻撃》1、《猛毒》1、《バッドステータ
ス付与：毒（2）》1、《超小型》1、《抵抗性：
毒》1

オリジナルエネミースキル：《壁這う虫》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〕。

普通は一グループ十匹
ルールブックだとモブは
「二〇十体をまとめたキャ
ラクター」となっている
ここでは五匹のグループで
「小群」と付けたが、もち
ろん五匹で「完全な群れ」
としても何も問題ない。本
キャンペーンでも第三話で
は二〜三人のモブエネミー
を出したりしている。

GM…オスの《猛毒》はパッシブ能力。このエネミーが「毒」を与えた相手が行なう全ての判定をマイナス1Dさせる。この効果は対象が「毒」を受けている限り継続するぞ。

ソルビット…バステは戦闘が終わったら治るんだっけ？

GM…治るよ。特別ルールとかあれば別だけど、今回はそういうのも無い。

サイモン…くー、万能薬が欲しくなってくるのである。

GM…《壁這う虫》はオリジナルエネミースキルで、壁とか天井も移動できるとなってるけど……ぶっちゃけ今回の戦闘では関係無いです。——では、タチキリの手番から。

タチキリ…ムーブで移動！（全員をゴールドバグのところへ移動させる）

サイモン…引き摺られていくー！

GM…ズリズリ（笑）。

ウォルロック…ジタバタ（笑）。まあ接敵しないと殴れないからな。

タチキリ…敵は本能寺にありー！（一同笑）マイナーは《ウインドアタック》、メジャー

で《ワイドアタック》！（ダイスを振る）うわ、カス。出目1・2・3で命中は14。

サイモン…まあ相手も回避は高くないのでは？ 多分。

タチキリ…でも、貫通ダメージは相手したくないんだよねー。

ソルビット…4D+20の貫通ダメージが二連続は怖いよな。相手の【行動値】一緒だから

一斉に動いてくるし。

万能薬 ポーションの一種で、バッドステータス全てを回復する。名前はすごいけど、三〇〇Gで購入可能な普通のアイテム。

敵は本能寺にありー！ 武将・明智光秀が本能寺の変で有名。織田信長の命令で備中の毛利を攻めるところを裏切り、本能寺の信長へと軍勢を向けた時の言葉。多くの小説等で使われたセリフで有名。これから転じて、「本当の目的や目標は別にある」という意味で使われることもあるが、このシーンのタチキリはただ突撃しただけです。

タチキリ……ここはフェイトを切ろう。振り直すよー。（ダイスを振る）……うーん、

達成値16。増えはしたけどやっぱり低いなー。

GM…ではこつちの回避。全員3D+6で振るぞ。小さい虫たちだから意外と高い。

ソルビット…う、結構避けそうだな。

サイモン…期待値で避けてしまうか。……いや、期待値なんて出ないのである！

GM…まずオスAから。（ダイスを振る）4・5・6で達成値21。回避成功。

サイモン…出るよ！（一同笑）

サイモンの願いも虚しく、続けてオスBとメスBも回避するが、メスAには命中。

《ワイドアタック》で+4点された短剣の刃はメスAに24点のダメージを与える。

サイモン…お、よしよし。

タチキリ…うう、一体しか当たらなかった。げんなり。《強酸》持ちのメスに当たってく

れたのはまだ良かったけど……。

ウォルロック…とにかくメスを減らさないと危ないよな。

サイモン…そうであるな。《連続攻撃》も嫌ではあるが……。

ソルビット…《強酸》の方がヤバイな。範囲攻撃だし、何より貫通ダメージだ。

タチキリ…おいらの《ナイフパリ》も効かないんだよねー。ソルビットの《プロテクション》は使えるの？

ソルビット…《プロテクション》は大丈夫。ダメージなら全部軽減できる。

タチキリ…強い。

GM…さて、次は【行動値】12のゴールドバグたちの行動になるけど――。

ウォルロック…――ここは《カリキュレイト》で割り込む！ ダメージを与えた方を殴りにいこう。

サイモン…これで落とせたらいいのだが……落とせるか？

ウォルロック…落とせたら御の字！ マイナー《デスターゲット》、メジャー《バッシユ》でタチキリが斬ったメスAに攻撃！（ダイスを振る）命中は20！

GM…ぐぐ、さすがに固定値は正義のウォルロックだな。だが、こちらも回避は3D+6あるぞ！（ダイスを振る）ぶつ、1・2・3。……達成値12で回避失敗。

ウォルロック…よしよし。（ダイスを振る）55点の物理ダメージ！

GM…【物理防御力】を引いて47点くらうか。（計算して）……さつきと合わせて累計ダメージ71点、【HP】57点で倒れた！

サイモン…よしよし！

ウォルロック…よし、とりあえずメスを倒せたか。

《ナイフパリ》《ナイフパリ》が使えるのは、「物理ダメージ」を受ける場合に限る。魔法ダメージと貫通ダメージに対しては使用できない。

ソルビット…【HP】57点か。思ったよりは低いか？

GM…「小群」だからね。エネミーガイドの元データよりも【HP】は減らしてるんだ。

タチキリ…ふう、長い戦いだった。

サイモン…まだ全然終わってないのである！（笑）

GM…メスが一グループ落とされたが……まだ十五匹いる！ 続いてゴールドバグの一団

の攻撃だ。まずはメスBから。《強酸》でPC全員に範囲攻撃だ。

ウォルロック…サンダー！（一同笑）

サイモン…ぐわー！

光るヒモで密集させられた一同に向かってメスのゴールドバグから強酸が放たれる。

命中判定は15。ウォルロック、サイモン、ソルビットは回避に失敗するが……。

タチキリ…（ダイスを振る）**達成値15！** 危ないよー、なんなのさつきから！（一同笑）

GM…同値で回避か。今日のタチキリはびつたり回避が多いなあ。それはそれで悔しい。

タチキリ…芸術点を狙っている。グレイズ。

GM…とはいえタチキリ以外の3人は命中だ。4D+20のダメージロールに入るぞ。

サイモン…《カバリング》はどうする？ 我輩が危険域にいきそうであるが。

【小群】だから このゴールドバグは、元はレベル13のモブエネミー。そこから体数を減らす。【HP】を減らすことで強さを調整している。そのためレベル11に対して【HP】は低め、攻撃力は高めのエネミーに
なっている。

サンダー！ 巨大アリジヤ
ないですよ。まあ虫なのは
一緒ですけど。よくわから
ない人は「地球防衛軍」で
検案だ！

グレイズ 東方Projectの
シューティングゲームで、
敵の弾が自機の近くをかす
めることで点数が加算され
るシステムのこと。敵弾に
当たるとミスになるところ
をあえて弾幕に突っ込み、
ハイリスクなプレイをする
ことでハイスコアを狙うこ
とができる。まさに芸術点
という感じ。

ソルビット…多分50点くらい飛んでくるけど大丈夫？

サイモン…それは死ぬのである。《カバリング》は止めておこう。

ウォルロック…一撃くらいならこつちも大丈夫さ。

ソルビット…《プロテクション》はサイモンに打つよ。この後の《連続攻撃》で《カバリング》してほしいし。

GM…それじゃあいいかな？（ダイスを振る）**35点の貫通ダメージ！**

ウォルロック…俺の【HP】が半分になるぞ!?

ソルビット…サイモンに《プロテクション》。（ダイスを振る）16点軽減！

サイモン…軽減されて19点のダメージ、残り【HP】32点。助かったのである。

ソルビット…こつちは残り【HP】16点だ。

ウォルロック…これ、最初にメスグループ落とせてなかったらマジで死んだな。

サイモン…危なかった。セーフ。

ソルビット…状況によつては《蘇生》も切らざるを得ないかもしれないな。

GM…続いてオスの攻撃だ。マイナーは《バッドステータス付与…毒（2）》、メジャーは《連続攻撃》。攻撃対象はランダムで決めよう。虫だからそこまでの知能は無い。

ウォルロック…状態異常の対策手段は持つてきてないんだよな。ウォーリアとかモンクは自力の回復手段もあるけど取つてないし。しかも強度2でHPロス10点は痛い。

ソルビット…バステは対策しにくいんだよ。

サイモン…しかも《猛毒》でダイスが減るのが結構ウザいのである。メスに攻撃が当たらなくなってしまう。

GM…先にこの《連続攻撃》で攻撃する二体を決めよう。（何度かダイスを振る）一発目はソルビット、二発目はサイモンに攻撃だ。

ソルビット…う、大丈夫かな。

サイモン…とりあえずは命中判定を見るしかなかりう。

GM…まずはソルビットに対してだ。命中は3D+8。（ダイスを振る）16。

ソルビット…避ける目は無いか。そのまま回避判定。（ダイスを振る）失敗。当たった。

サイモン…《カバリング》するか？ 二発目も我輩だし、「毒」は嫌ではあるが。

ソルビット………俺が受けると耐えられる可能性は低いな。すまないがお願いしたい。

ウォルロック…さすがにソルビットに死なれるわけにはいかないだろ。生命線だからな。

サイモン…うむ、仕方あるまい。ここはソルビットに《カバリング》だ！

GM…ソルビットにまわりつこうとする虫たちの行く手をサイモンが塞ぐ。

サイモン…我輩が相手だ！

GM…ダメージロールは5D+24だ。（ダイスを振る）40点の物理ダメージ！

ウォルロック…結構高いな！

サイモン…【物理防御力】28点だから……現状だと12点通るか。《プロテクション》だと

12点は楽々弾けるか？

ソルビット…12点なら期待値でも弾けるな。

サイモン…ふむ、それなら次で高いダメージが出た場合に備えて温存した方がいいか？

ここを防いでも、おそらく「毒」を受けるのは避けられないであろう。

ソルビット……そうだな。悪いけど一発目は無しで。

サイモン…仕方あるまい。——というわけで12点くらった。ぐはー。

GM…虫がサイモンの鎧にまわりついて噛み付いていく。「毒(2)」を与えるぞ。

サイモン…ぬわー。鎧にシミが。(一同笑)

GM…さらに鎧の隙間から入り込んで中まで毒を入れていく。

サイモン…コアが汚染される。あばばば。

GM…そして目のところから出てくる。

ウォルロック…ぐわー！ 見てる側が辛い光景！(一同笑)

《連続攻撃》の二発目、回避の低いサイモンでは避けられず命中する。

ダメージはほぼ同等の39点。しかし今度は《プロテクション》に阻まれノーダメージに。

鎧にシミが 金属をも腐食させる毒を注入。そう簡単に落とせないシミが完成。

目のところから出てくる 完全にホラー映画。自分で言つてちよつと怖くなったのは秘密。

サイモン…【物理防御力】28点に《プロテクション》の24点軽減で弾いた！ 神聖な壁に阻まれて虫たちはこれ以上入ってこれないのである！

GM…さつきは入れた隙間に今度は入れなくなっていて虫たちは驚いている！（一同笑）

サイモン…ふふふ、ダメージ0だ！ ……とはいえ辛いのは変わらないな。どうするか。

GM…休んでる暇はないぞ。もう一体のゴールドバグが続けて攻撃だ。同じく《バッドステータス付与…毒（2）》に《連続攻撃》。攻撃対象はまたランダムで決めるぞ。

ソルビット…タチキリとか狙ってくれた方が避ける目があるから嬉しいけど。でも大体こういう時はそうならないんだよねー。

GM…ではダイスで対象を決めるぞ。（ダイスを振る）またソルビットと……（ダイスを振る）サイモンだ！（一同笑）

サイモン…ぐぐぐ、若干辛いぜ！

ウォルロック…的確に後衛を狙っていく（笑）。

ソルビット…サイモンは残り【HP】何点？

サイモン…残り20点だ。

ソルビット……クリティカルで避ければ関係無いから！（一同笑）

サイモン…そうそう、関係無い！（笑）

GM…まずはソルビットに攻撃だ。命中判定。（ダイスを振る）命中は20。

またソルビットと……サイモンだ！ 等確率なランダムで決めてるのにこういうことが起きるからTRPGはやめられない。

クリティカルで避ければ関係無いから！ ザ・気合。思考放棄とも言う。

ソルビット…クリティカルこーい。(ダイスを振る) 出たー。(一同爆笑)

ウォルロック…うおー!? (爆笑)

GM…まじでクリティカル出しやがった!?

サイモン…やつたぜ!

タチキリ…すげー! (笑)

ソルビット…このソルビット、一度くらった攻撃は二度もくらわない! ……一回目も俺

はくらってないけど (笑)。

GM…サイモンの横で新たなゴールドバグがソルビットに向かって行くけど――。

ソルビット…サイモンを盾にして避ける! (一同笑)

GM…聖なる光に包まれたサイモンが邪魔になりソルビットには当たらず。回避成功だ。

ソルビット…いやー、自分でもびつくりしたわ (笑)。

サイモン…だが、これで二発目に《プロテクション》が残せた!

GM…ソルビットがサイモンの陰に隠れてしまったので……そのままゴールドバグたちは

サイモンにまわりつきに行く!

続くサイモンへの攻撃は命中するが、またも高い【物理防御力】と温存された《プロテクション》に阻まれダメージは0。この《連続攻撃》を一同はノーダメージで切り抜けた。

出たー 本当に関係なく
なってしまった。有言実行
マン。

一度くらった攻撃は二度も
くらわない! 基本的にサ
イモンにカバーしてもら
う
ので。

GM…くつ。やはり聖なる光に包まれたサイモンの鎧の隙間に入ることとはできないか。

サイモン…このサイモン、一度くらった攻撃は二度くらわない！（一同笑）……しかし、一度だけくらってしまつたな。「毒」がきついのである。

GM…これでゴールドバグたちの行動は終了。続いてサイモンの手番だ。

ソルビット…とりあえずメスの方さえ落とせば……。

サイモン…「毒」と《猛毒》の効果で判定がマイナス1Dされるのが辛いのである。命中でフェイトを切らざるを得ない。

ソルビット…いや、《アドバイス》で補助もできるぞ。まだ4回使えるし。

サイモン…そういう手もあるか。……それなら補助してもらいたいな。もらえれば3D振れるし当てられるだろう。よし、《ファランクスクラッシュ》《ウイルパワー》《エアリアルスラッシュ》の三点セット風パンチ！残ってるメスに攻撃するぞ！

ソルビット…その命中判定に《アドバイス》だ！一番前のやつを狙えー！（一同笑）

サイモン…《アドバイス》の+1Dで《猛毒》のマイナス1Dを相殺して3D振れる！

うおらー！（ダイスを振る）よし、クリティカル！

一同…おおー！

ウォルロック…いいぞ！

一度くらった攻撃は二度もくらわない！ソルビットの《プロテクション》をもらうのは前提。

GM…よし、ならばこつちも……。 (回避のダイスを握る)

ソルビット…やめる。 (一同笑)

サイモン…それは止めるのだ！ 死ぬ。

GM…望むところよ！ 回避判定！ (ダイスを振る) 4・4・2。失敗。

一同…ふー。 (↑安堵の息をつく)

サイモン…あぶねー。これで本当にクリティカル出したら結構絶望してたのである。

ソルビット…本当にな(笑)。しかし、ここでクリティカルが命中したのはありがたい。

サイモン…よし、ここは確実に落としにくのである。……えーつと、ダメージの固定値が

36点で……7Dの期待値が……。 (↑紙に書いて計算してる)。——メスの【HP】は57点

だったか。うーむ、期待値で倒せるが……期待値くらい出ないと倒せないな。

ソルビット…まあ少し残っても次のタチキリの《ワイドアタック》で倒せるでしょ。

サイモン…確かに。そういう説もあるな。

GM…さっきの《ワイドアタック》は避けたけどね。

サイモン…そういう説もあるな。 (一同笑)

ソルビット…最初のタチキリの命中にも《アドバイス》使ってればよかったなー。思った

よりも敵の回避が高かった。

タチキリ…まあ敵の回避は一発殴るまではわからないからね。しょうがないよ。

やめる 本当にやめて欲しい
そんな声だった。気持ちは
わかるがこれもルールなの
だ！ (笑みを浮かべる)

サイモン……一応乗せるか。泉もあるし、【MP】を温存するよりは安全策でいくのである。というわけで《ファランクスタック》も使う！ ダメージに+15点だ！

ウォルロック…落とせー！

サイモン…フーン！（ダイスを振る）……お？ これはすごいダメージでは？

ウォルロック…（振られたダイスを見て）……出目高くない？

GM……めつちや高えぞ!? $6 \cdot 6 \cdot 5 \cdot 5 \cdot 5$ は期待値とかいうレベルじゃねえよ!?

サイモン…（計算して）—— 83点の《風》魔法ダメージ！（一同爆笑）

GM…げえっ!? それは一撃で吹き飛ばす！

ウォルロック…殺意がヤバイ（笑）。

ソルビット…《ファランクスタック》いらなかったやつ（笑）。なんにせよ倒せたのは

でかいぞ！

GM…これ、「小群」じゃなくても一撃で死んだな……。ゴールドバグ・メスBの群れ

は強烈な風パンチで吹き飛んでいく。

ソルビット…やったれエアリアル腹パン！

サイモン…ハエどもめ、蹴散らしてくれる！ ドゴーン！

GM…吹き飛ばされて壁に打ち付けられたゴールドバグの体がベチャベチャと潰れ、中の

強酸が溶け出てくる。ぶしゅあー。

《ファランクスタック》
いらなかったやつ 傘持
てると雨降らないみたい
な感じ。でも持つてない
時に 雨降るの、なんで
かんだ必要だったと
も言えると思う。

ウォルロック…うわあ……。

サイモン…ふふふ、ムシ掃除である。

GM…これでメスのゴールドバグは両方ダウンだ。——最後はソルビット。

ソルビット…マイナーでHPポーションを飲む。(ダイスを振る)……そんなに回復量は高くないか。とはいえ【HP】29点なら一発は耐えられそうだな。メジャーはサイモンに《ヒール》を飛ばそう。

サイモン…ありがたい。いただくのである。

ソルビット…魔術判定。(ダイスを振る)クリティカルはしない。(ダイスを振る)お、

6がいつぱい。39点回復！

サイモン…やつたぜ、全快した！

GM…くつ、全快したか。——ではクリンナップで「毒」の効果が発動だ。

サイモン…こればかりは甘んじて受けるしかない。10点のHPロスだ。ぐへー。

ソルビット……あ、「毒」のこと忘れてたな。それなら先にウォルロックを回復して次のセットアップでサイモンを《ヒール》した方が良かったか。

ウォルロック…まあまあ、大丈夫だろう。

GM…それじゃあ次は第二ラウンドだ。

● 第二ラウンド

■ 行動値

タチキリ…

ゴールドバグ（オス）

〔小群〕 A・B…

ウォルロック…

サイモン…

ソルビット…

4 6 10 12 19

GM…第二ラウンドのセットアップだ。こちらは何も無し。

サイモン…うーむ……魔法攻撃は無いみたいだし、打点も足りそうか？——いや、念のため使おう。《コネクトアイ》！期待値で確殺ラインまで底上げするのである。

ソルビット…《連続攻撃》が怖いんだよな。一回は《カバリング》できるから即死はしないと思うけど……。

ウォルロック…それでも集中すると危ないところだな。

タチキリ…おいらはさつき《強酸》避けてまだ無傷だしけるよー。

配置図：
第二ラウンド開始時

ゴールドバグ (オス)[小群]A	ゴールドバグ (オス)[小群]B
ウォルロック	タチキリ
ソルビット	サイモン

*光るヒモで強制エンゲージ

ソルビット…あ、無傷なのか。それならこのままでも全滅することは無さそうか。

GM…それじゃあセットアップは終わりでいいかな？　まずはタチキリの手番だ。

タチキリ…ムーブ無し、マイナー《ウィンドアタック》、メジャー《ワイドアタック》！

ソルビット…念のため入れておこう。《アドバース》を使用。命中に+1Dしてくれ。

タチキリ…マジか。ありがとう。これで4D振る！　（ダイスを振る）5・2・6……2。

ソルビット…クリティカルはしないか。残念。

タチキリ…実質クリティカルみたいなもんだね。（振ったダイスを集めながら）えっと、

合計は……あ、6になった。（↑手が当たって2の目が6に変わった）

ソルビット…6に^ゝなった^ゝじゃねえよ！（一同爆笑）

サイモン…適当なことを（笑）。

GM…適当過ぎるだろ（笑）。

タチキリ…冗談です（笑）。（出目を元に戻して）えーっと、達成値は23。

対するゴールドバグ（オス）の回避は、出目は高めだったが4Dには勝てず回避失敗。

タチキリの素早い剣戟はゴールドバグ全体にダメージを与えていく。

タチキリ…（ダイスを振る）33点の物理ダメージ。弱いな！。余裕で生きてるでしょ？

6になった　もちろん故意ではない。まあ無意識に6を求めてしまった可能性はあるかな……？（笑）

GM…さすがに一撃では死なないね。とはいえ25点はくらう。

ソルビット…でも、これでバフ炊かなくても倒せるようになるからな。【MP】温存。

タチキリ…それもそうか。あとは頼んだよー。

GM…だが、次はゴールドバグだ。攻撃対象は同じくランダムで決めるぞ。まずはオスAから。《連続攻撃》の一発目は……（ダイスを振る）ソルビット（笑）。

ソルビット…知ってたー。次は4が出るぞ。

GM…二発目は……（ダイスを振る）……（ダイスを振る）……（ダイスを振る）……（↑5・6が出て振り直し続けている）

サイモン…焦らす（笑）。

タチキリ…からの？

GM…（ダイスを振る）……4！サイモンだー！（一同爆笑）

ソルビット…散々焦らしといて結局これか（笑）。

ウォルロック…ホントに的確に後衛組を狙ってくるな……（笑）。

サイモン…まあよからう。こいや！

ソルビット…またクリティカルで避けてやるよ！

GM…まずはソルビットに命中判定。（ダイスを振る）あ、出目低い。15。

タチキリ…お、これなら避けれるんじゃない？

次は4が出るぞ この時のランダム決定はセッションシートの番号順で、出目が1でソルビット、2でウォルロック、3でタチキリ、4でサイモン、5・6は振り直しとしていた。「4が出るぞ」は「サイモンになるぞ」と同義。

サイモンだー！ 三連続でソルビット→サイモンに。いやー、ダイスの女神様もいい仕事してくれますわ。

ソルビット…2Dで13振らないと避けられないんですが。

タチキリ…あー、惜しかったな。(一同笑)

ソルビット…なーに、またクリティカルで避けてやるよ！(ダイスを振る) 達成値7！

このソルビット、同じ攻撃が三度通用するとおm……バカなー！(一同笑)

サイモン……ここは《カバリング》するでいいかな？

ソルビット…(急に小さな声になって) あ、お願いします。調子乗りましたすみませんで

した。しやししやつす。

サイモン…(笑) かばいまーす。

ソルビットをカバーしたサイモンへのダメージロールの結果はまたもや40点。

これなら許容範囲と《プロテクション》は温存し、サイモンの残り【HP】は29点に。

GM…じゃあそのまま二発目はサイモンだ。命中判定！(ダイスを振る) 22。

ソルビット…(サイモンに) 大丈夫大丈夫。クリティカル振れば避けるから。

GM…いや、《猛毒》でマイナス1Dされてるからクリティカルも無いよ。

サイモン…本当だー。じゃあもはや振らなくてもいい。楽ちん。(一同爆笑)

ソルビット…ほら、ファンブルはあるから！(笑)

2Dで13振らないと世界
の理が崩れないと無理です
ね。

しやししやつす 「お願
いします↓おなしやつす」
「すいません↓しやーせ
ん」 「お願いします↓おな
しやつす」を高速で言う
とこんな感じになる。要す
にめっちゃ下手に出てる。

じゃあもはや振らなくても
いい クリティカルの可能
性もなく、最大値を出して
も勝てない状況であれば、
ダイスロールを省略しても
問題ないだろう。ちなみに
勝てる可能性の有無に関わ
らず、リアクション判定の
放棄はいつでも可能だ。

サイモン…ファンブルなんてね、演出に多少の影響があるかどうかだけですよ。

GM…このゲームだとそうだね（笑）。では命中したのでダメージロール。オラッ！（ダイスを振る）ちよつと上がった。42点。

ソルビット…《プロテクション》！（ダイスを振る）13点軽減。あ、1点通ったか？

サイモン…（計算して）1点通った。まあ「毒」は既に受けてるから関係無いのである。

GM…ではもう一体のオスの《連続攻撃》だ。今度の攻撃対象はどうなるかな？（ダイスを振る）お、変わった。一発目はタチキリだ。

ソルビット…よしよし、これなら耐えられるな。無傷で《ナイフパリー》もあるし。

GM…二発目は……（ダイスを振る）サイモン。（一同笑）

サイモン…はい（笑）。

ウォルロック…変わらないな（笑）。

タチキリ…でも一発目はおいらになつたね。こいやー！

GM…タチキリに攻撃！命中判定。（ダイスを振る）18。

タチキリ…3Dで10振れば避けるよー。（ダイスを振る）出目6で14。ダメでーす。

サイモン…ま、かばわなくていいつしよ。

タチキリ…こいつ鬼か。リーダーに見捨てられました。（一同笑）

GM…（笑）ダメージロールは5D+24。（ダイスを振る）6・5・5・5・4。

演出に多少の影響があるかどうか アリアンロッドでは普通の失敗とファンブルでの失敗にゲーム的な差は一切無く、演出に差をつけるかどうかPLの自由にして問題ない。他のシステム（TRPG）ではファンブルは致命的な失敗として特別な処理を行なうこともあるぞ。

リーダーに見捨てられました リーダーも「HP」の残りが少ないので……。

タチキリ…ちよつと!? 高えよ!? (GMを軽く押す↓)

GM…(↓イスから落ちかける) ちよ、落ちるて! 勘弁して。死ぬ。俺が死ぬ(笑)。

ソルビット…危ないぞ(笑)。——いやでも出目高いな!? これは真面目に考えないと。

ウォルロック…出目に4・5・6しか見えない……。

GM…えーつと……(計算して) 49点の物理ダメージ。

タチキリ…くそう、怒るぞ!

GM…怒られても(笑)。

サイモン…まあ死にはしないだろう。

ソルビット…「毒」の10点も忘れるなよ。《プロテクション》を使うかだけど……このま

まだと何点くらうんだ?

タチキリ…《ナイフバリー》と【物理防御力】を合わせて24点抑えられるから、このまま

だと25点くらうかな。【HP】は53点ある。

サイモン…さっきの感じなら我輩も《プロテクション》無くても耐えられるとは思うが。

タチキリ…でもサイモンの方が【HP】は減ってるでしょ? おいらはまだ耐えられるか

ら、サイモンを守った方がいいよ。

ソルビット…25点だと0点まで軽減するのは難しいから「毒」は避けられないか……すま

ないが《プロテクション》はサイモンに残しておこう。ここは無しで。

落ちるて! GMの家でのセッションは四人用のダイニングテーブルを使っている、いつもPLが長辺側で背もたれ付きのイス、GMは短辺側で折り畳める丸イスに座っている。丸イスは便利なのだがあんまりバランスの良いイスじゃないので、誰かに押されなくてもよく落ちかけている。

0点まで軽減するのは難しい(《バッドステータス付与》はその攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合にバステを与える。逆に言えば、HPダメージを0点にすれば命中してもバステは受けない。

タチキリ…見捨てられました。(一同笑)

サイモン…人聞きの悪い(笑)。ありがたくこつちでもらうのである。

タチキリ…《ナイフパリー》は使つて残り【HP】28点。それと「毒」もくらつたよ。

ソルビット…(サイモンとウォルロックに)なんとかこのラウンド中で終わらせてくれ。

GM…おっと、その前にサイモンに二発目の攻撃だ。

《猛毒》の効果でもはや回避不能のサイモンへのダメージは平均よりは高い41点。

しかし、今度も《プロテクション》の光に阻まれHPダメージは0点で終わる。

サイモン…弾いたー。カキン。効かぬわー!

GM…くつ、聖なる光が虫を弾くか。でも、タチキリにはまとわりついて噛み付いたぞ。

サイモン…《連続攻撃》の二発目は全部我輩に來てるな。聖なる光と目のチカチカが虫を

誘き寄せるのだ。(一同笑)

GM…続いてはウォルロック。

サイモン…やつちやつてください!

ウォルロック…マイナー《デスターゲット》、メジャー《バッシュ》。まずは命中から。

(ダイスを振る) 18。

見捨てられました さっき自分でも「サイモンを守った方がいい」って言ったのに。女心は複雑である。

目のチカチカ 《コネクトアイ》で強まった目の光のこと。セフィロスの力をも使った誘蛾灯。

GM…回避。(ダイスを振る) 19。避けた。

ウォルロック…マジかよ。…………マジかよ！(一同笑)

GM…《バレットレイブ》とか使えばよかったのに。

ウォルロック…当たるかなーと思ったんだよ。淡い期待が砕かれた。やつちまつたー。

サイモン…うむむ、仕方あるまい。——我輩の手番か。どうするか。《猛毒》で命中判定

が下がってるのがな……《アドバイス》はまだもらえるか？

ソルビット………うん、ここは使った方がいいよな。サイモンに《アドバイス》！

サイモン…助かる。(攻撃力を計算して) ……ムーブは《フアランクスクラッシュ》でマ

イナーは無し、《エアリアルスラッシュ》で攻撃。これならダメージロールがほぼーでも

倒せるはず！ まずは命中。(ダイスを振る) クリティカル！

一同…よし！

GM…くそつ、またか！ 回避は……(ダイスを振る) 失敗。

サイモン…よし、ダメージロール！(ダイスを振る) 59点の《風》魔法ダメージ！

GM…それは耐えられない。ゴールドバグ・オスAがまた壁にベチャベチャと吹き飛ぶ。

タチキリ…汚いよー。

ソルビット…汚いシミだ。

GM…壁のシミになりました。——最後はソルビット。

マジかよ！ マジですよ。

淡い期待が砕かれた 定期的に油断してやらかすウォルロック。慢心は敵だぞ？

タチキリ…やることないなら殴って【HP】削つてよー。……いや、あるよ！やることめっちゃあるよ！ 回復して！（一同笑）

ソルビット…自分のこと忘れるな（笑）。タチキリに《ヒール》。（ダイスを振る）魔術判定は成功。（ダイスを振る）30点回復。

タチキリ…25点くらってたからこれで全快したよ。

GM…これで全員の行動は終わりでクリンナップに入る。「毒」ダメージが入るぞ。

タチキリ…せっかく全快したのにー。

サイモン…残り【HP】18点になった。《フックダウン》どうしようかな。

ソルビット…セットアップで《ヒール》も使えるぞ。30点くらいは回復できる。

サイモン…でもフェイトを使うのだろう？ 残り一グループだし、HPポーションで耐え

られるならその方がいいかなと。

ウォルロツク…必要なら俺からHPポーション分けるよ。

サイモン…助かるのである。では《フックダウン》でHPポーションを飲む。（ダイスを振る）14点回復した。残り【HP】32点！

ソルビット…おお。これなら一発は確実に耐えられそうだな。

GM…それじゃあ次のラウンドだ。

回復して！ ついきつき見捨てられて虫たちに噛み付かれたのはあなたですよ。

《フックダウン》 クリナップでポーションを使用できる一般スキル。

セットアップで《ヒール》も使える アコライトのクラスロール《ハンズオブライイトII》のこと。ただし、使用にはフェイトが必要になる。

● 第三ラウンド

■ 行動値

タチキリ…

19

ゴールドバグ（オス）

「小群」B…

12

ウォルロック…

10

サイモン…

6

ソルビット…

4

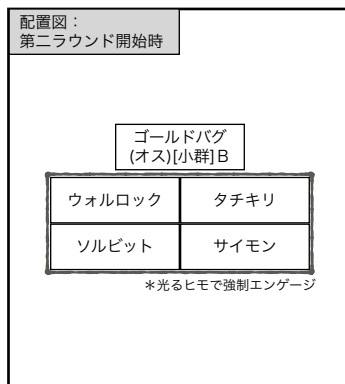
第三ラウンドのセットアップは何もせず、そのままタチキリの手番に。

タチキリ…マイナー《ウィンドアタック》を使って、最後のオスにパンチ！ 1D減って命中は2D+8。（ダイスを振る）達成値15。

GM…ゴールドバグの回避。（ダイスを振る）出目8で…14。回避失敗だ。

サイモン…おお、当たった！

GM…くっ、避けられると思ったのにな。



タチキリ…よしよし。(ダイスを振る) 33点の物理ダメージ！

GM…【物理防御力】を引いて25点くらって…累計ダメージ50点。まだ生きてるぞ！
ソルビット…あと7点か。

タチキリ…うう、悔しいー。とはいえこれ以上はダメージ伸ばせないから……。

GM…よし、生きてたならゴールドバグの攻撃だ。《バッドステータス付与…毒(2)》
に《連続攻撃》！一発目の対象は……(ダイスを振る) ウォルロックだ。

タチキリ…お、ついに。

ソルビット…でもあんまり嬉しくないな。《猛毒》のペナルティは受けたくない。

GM…二発目は……(ダイスを振る) サイモン。(一同笑)

タチキリ…知ってた(笑)。モテモテだね。

サイモン…う、うーん(苦笑)。

ソルビット…サイモンも【HP】は余裕あるよね？ 《カバリング》してウォルロック

の「毒」を避けてほしい。

サイモン…かばった方がいいであろうな。このラウンドだけなら耐えられる。

GM…まずはウォルロックに命中判定。(ダイスを振る) 18。

ウォルロック…クリティカルオンリー。(ダイスを振る) 失敗。さすがにムリー。

サイモン…ウォルロックを《カバリング》するぞ！ 我輩がまもーる！ ザッ。

サイモン この戦闘、こ
までで五回の《連続攻撃》
の二発目は全てサイモンに
なった。やっぱり目が光つ
てるからだろうか……。

ウォルロック…助かる！

GM…ではダメージロールだ。（ダイスを振る）お、結構大きい。45点ダメージ。

ソルビット…高めならここで《プロテクション》を使おう。（ダイスを振る）15点軽減。

サイモン…2点通った。残り【HP】30点！

ソルビット…これなら次の一発は耐えられそうか。

GM…そううまくいくかな？ かばってきたサイモンにそのまま群がり噛み付くぞ！

サイモン…ぐ、ぐわー！ 鬱陶しい！ ふん、ふん！（↑手で振り払う動作）

GM…弱まった光のところに集まっていく。二発目！（ダイスを振る）命中は21！

サイモン…ひゃー！（ダイスを振る）当たったー！

GM…ダメージロール！（ダイスを振る）37点ダメージ。

サイモン…9点通った。まだ健在であるぞ！

GM…くつ、生き残ったか。次はウォルロックだ。

タチキリ…よっしゃー！ 殴れ殴れー！

ソルビット…決めちゃつてくだけせー！ むしろ決めてくれないと困る。（一同笑）

ウォルロック…やるしかねえ！ 確実に当てるぞ。

サイモン…ダメージはいらないからとにかく当てるのだ。あとは残り【HP】7に【物理

防御力】8だから、当たりさえすれば倒せる。

決めてくれないと困る
敵
が減って死ぬ心配は少なくな
ったが、「MP」を大幅
に消耗していて継続能力に
限界が来ているようだ。

ウォルロック…それ《バッシュ》もいらないな（笑）。普通に攻撃。当てるためにも今度は《バレットレイブ》を使用！（ダイスを振る）命中は23。

ソルビット…これで6・6出たら運が無かったとしか言えないわ。

GM…《バレットレイブ》で回避にマイナス1Dか。でも2Dはまだ振れる。回避！（ダイスを振る）5・6！……出目は高いけど達成値17で回避失敗。命中だ。

一同…アブねー！

ウォルロック…心臓に悪い！（笑）

サイモン…セーフ！（笑）

ソルビット…《バレットレイブ》で減ってなかったらヤバかったな（笑）。

ウォルロック…怖いよー。（ダイスを振る）35点ダメージ。

GM…27点くらって……総ダメージ77点で倒れた。ウォルロックがばら撒く銃弾によってゴールドバグは全て撃ち抜かれた。バシュン、ブチャ。バシュン、ブチャ。

サイモン…ふ——。

タチキリ…これで全滅か。めっちゃ長かったー。

* * *

心臓に悪い！ 毎回ウォル
ロックの心臓に負荷を与え
てる気がする。まあウォル
ロックはどんな出目が出て
もドキドキしてるので気に
しても無駄かな！

GM…——これで戦闘終了。全てのゴールドバグを排除することに成功しました。

サイモン…ふう。だいぶ時間を取られてしまった。

GM…とりあえずドロップ品の処理を終わらせよう。オスもメスもドロップ品は変わらないので一人一回ずつどうぞ。

全員で四グループ分のドロップ品に挑んだ結果、虫の殻（二〇〇G）を計11個ゲット。

——が、所持重量に余裕がなく全員合わせても持ち切れない様子。

ソルビット………とりあえず虫の殻はその辺に積んで置いて、先に奥の泉を調べないか？

ウォルロック…そうだな。回復足りない分でポーション飲んで荷物空けるか。

GM…いいですよ。それじゃあ虫の殻は一旦置いて泉を見よう。

ソルビット…泉は二つあるんだっけ？

GM…扉の左右に二つあります。見た感じでは左が【HP】、右が【MP】が回復しそうな「回復の泉」です。それぞれ3回飲めます。

ソルビット…まあ、もし畏でも即死はしないだろう。HPの泉は誰でもいいけど……。

タチキリ…問題はMPの方ををどうするか、だね。

サイモン…HPの泉もせつかくなら3回飲んだら全快できる人が良いであろう。

ソルビット…それなら22点くらつてる俺かな。——じゃあHPの泉に口をつけます。

GM…どうぞ。飲んでください。

ソルビット…よし、**異じやなかったか**。このまま3回飲むぞ。（3回ダイスを振る）回復

量は7・8・4で…19点回復。ああん。（一同笑）

サイモン…若干足りない（笑）。

GM…これで左の泉は空になりました。

この後、ソルビットは（全快できなかった自分も含め）《ヒール》で全員の【HP】を回復。そしてMPの「回復の泉」とMPポジションで【MP】も完全に回復させる。

サイモンたちも各自MPポジションを飲んで大幅に消耗した【MP】を回復させた。

GM…これで回復は終了かな。さて、虫の殻11個が転がってるけども。

サイモン…我輩は9個分空いたぞ。

タチキリ…おいらも2個空いた。とりあえずおいらとサイモンで11個は持てるね。

サイモン…タチキリ殿は《ステイル》のために空気があつた方がよいのでは？

タチキリ…あ、確かに。取った時に床にばらまいちゃうか。

ウォルロツク…じゃあ虫の殻は俺が持つよ。俺も2個分空いたから。

異じやなかったか「回復の泉」は「二セ回復の泉」というトラップの場合がある。この場合は飲もうとすると危険感知判定が入る。

タチキリ…ありがとう。ついでにメタルビーストの翼も持てる？

ソルビット…俺が5個分空いてるから持つよ。他にもあればまだ持てるぞ。

タチキリ…いや、メタルビーストの翼しかない。後はこの手放し難い黄金しか……。

サイモン…まずその黄金を捨てるー!! (一同爆笑)

タチキリ…何を言っているのだ。

GM…捨てられないんですねー(笑)。……あ、描写してなかったですが敵を倒した時点で

で足に巻き付いていた光のヒモは解かれます。そして奥のドアも開いていく。ゴゴゴゴ。

ソルビット…よく考えたら、解かれてないと密集しながら剥ぎ取りしたり泉の水飲んだり

ポーション飲んだりしてたことに……。 (一同笑)

GM…それは無いです(笑)。戦闘が終わった時点でヒモも解かれています。

タチキリ…よかったよかった。

ウォルロツク…そのままじゃ困るからな。

サイモン…——しかし、だいぶ時間を取られてしまった。急がなければ！ ダッダッダ。

タチキリ…本当だよー。早く次の部屋に行こう。

GM…では次の部屋に進もう！

手放し難い黄金 タチキリの所持品の中には本人にはとても価値ある財宝に見えない「愚か者の宝物」(重量5)が後生大事にしまわれている。

▼ミドルフェイス17　　希望と絶望の部屋　　〵

黄金の虫の襲撃も “全の力” で討ち払ったアフタグローの一同。

度重なる試練を越えて辿り着いた部屋で待ち受けていたのは “絶望” の運命のみ。

この問いに対し、彼らの選ぶ行動は――。

GM…次の部屋もこれまでと同じように真ん中に石碑、奥に石の扉が一つあります。

タチキリ…とりあえずおいらが石碑を読みに行くよ。

サイモン…頼むのである。

GM…石碑には文字が書いてあります。「汝、待ち受ける運命は “希望” か “絶望” か？」

ソルビット…「希望」！

ウォルロック…そんなもん「希望」に決まってるだろ！

サイモン…無論、「希望」以外無いのである！

GM…文字の下には「絶望」と書かれたボタンがあります。――一方、「希望」のボタン

は見当たりません。

ウォルロック…おやー？

サイモン…ありやー？

ソルビット…無視して直進しよう。このまま扉に突撃スタイル。

タチキリ…正面に扉はあるんだよね。触れれば開くんじゃない？

サイモン…では、石碑は放つて扉のところに行くのである。

GM…了解だ。——正面の扉に近付いて見てみると、この石の扉は力ずくで開けられそうだとわかります。具体的には扉にはトラップの「鍵B」と「ヘビーウェイト」が仕掛けられていて、【筋力】判定で開けられる扉になっているようだ。

サイモン…なるほど、「希望」をこじ開ける的な感じだな。

ウォルロック…重い扉か。「絶望」が嫌なら力ずくでこじ開けるしかねえんだよ！ と。

GM…この「ヘビーウェイト」は難易度20の【筋力】判定に成功すれば開けられます。

ウォルロック…難易度20!?

タチキリ…なかなかだな……。

GM…この【筋力】判定は他のキャラクターが協力することが可能です。協力した場合、

達成値に協力した人数をプラスします。単純に一人につき+1。

ソルビット…人数をプラスか。

サイモン…ウォルロック殿が判定、我輩たちが協力すると+3の9スタートで——。

タチキリ…2Dで11が必要かな？

サイモン…うーむ、《アドバイス》を使わざるを得ないか……？

【鍵B】 扉や宝箱に仕掛け
るトラップ。トラップ解除
で開く【鍵A】と違い、
特定の条件や特別なアイテ
ムでしか解除できない。
【ヘビーウェイト】 前述
の【鍵B】に設置するト
ラップ。設置した【鍵B】
の解除条件を【筋力】判定
に変更する。

タチキリ…これ失敗したらどうなるの？

ソルビット…開かないだけじゃない？

GM…その場ではそうなるね。

タチキリ…どういふペナルティがあるのかなと。「開かない」で終わりじゃないでしょ？

ソルビット…時間が経つとかじゃないか？

GM…それはやってみないとわからないなあ。

ウォルロック…俺はまだフェイトも切つてないし、1点くらい使おうか。

ソルビット…それは必要かもね。《アドバイス》使つてフェイトは振り直しに使うとか？

サイモン…うーむ…《アドバイス》に加えてフェイトも追加してよいのではないか？

ソルビット…あー、確実にするならそうだな。

タチキリ…それなら4Dだもんね。

ウォルロック…その方が良さそうだな。——よし、それで挑戦しよう。

サイモン…では、力持ちのウォルロック殿を中心にみんなで扉をこじ開けるのだ！

ウォルロック…開けるぞー！

GM…了解だ。——ウォルロックを中心にキミたちは扉をこじ開けようと近づいて行きますが…その時、声が聞こえてきます。頭の中に直接聞こえてくるような声です。

サイモン…はっ！こ、これは！

ソルビット…（謎の声になって）「力が欲しいか」

GM…テンプレ（笑）。

ソルビット…「【筋力】判定の達成値が欲しいか」（一同笑）

ウォルロック…**具体的過ぎる！**（笑）

サイモン…確かに欲しいけど（笑）。

GM…そうじゃない！（笑）——キミたちの頭の中に次のような声が響きます。

「絶望の運命を受け入れぬか。愚かな人間よ」

「ならば力を示せ。運命を変えるほどの覚悟を見せてみよ」

一同の頭の中にその声が響いた直後——突如として扉に強固な結界が張られた。

サイモン…な、なにー!?

ウォルロック…おや？

GM…この結界はトラップの「エネルギーバリア」。接触したキャラクターは2D+5点の〈火〉属性魔法ダメージを受けるものだ。

サイモン…むむ。

「力が欲しいか」 未知の存在が現世の人物に語りかける時の常套句。たいていは閑置させられる。

「【筋力】判定の達成値が欲しいか」 メタが過ぎる間い方。悪役でも雰囲気は大切にしよう？

GM…扉をこじ開ける人は当然扉に触ることになるのでこのダメージを受ける。さらに、【筋力】判定に失敗した場合は扉に触ったままとなつて再度ダメージを受けてもらうことになる。もちろん協力してるキャラクターも扉に触るから同じくダメージを受けるぞ。

タチキリ…マジか。応援してるだけなのに？

サイモン…応援してるだけじゃないよ！一緒にこじ開けるんだよ！（笑）

GM…さあ、目の前には「エネルギーバリア」が張られた石の扉だ。キミたちの頭の中には再び「運命を変えるほどの覚悟を見せてみよ」との声が響く。

サイモン…むむむ、こんな炎など！ミカ殿の為だー！

タチキリ…こんな炎、HPポーションの枠が空くだけだー！（一同笑）

ウォルロック…そうかもしれないねえけどよ！（笑）

ソルビット…とにかく開けるぞー！

一同…おおー！

触れば痛みは免れない結果が張られても、アフターグロウの気持ちは揺るがない。

強固に閉じられた扉をこじ開けるべく、ウォルロックを中心に全員が扉に手をかける。

扉に触れた手が結界の力で焼かれるが——一同は構うことなく手に力を込めた。

応援してるだけなのに？
口で応援するだけならダメージは無いけど協力しないのでポーションも無いよ。

GM…結界のダメージは……（ダイスを振る）15点の〈火〉属性魔法ダメージ。——それでは、扉を開ける【筋力】判定に移ろう。判定を行なうのはウォルロックだ。

ソルビット…ここでウォルロックに《アドバース》を使う！

ウォルロック…自前でフェイトも切る！ これで4Dだ！（ダイスを振る）達成値25！

一同…よっしゃー！

ウォルロック…うらー！ 余力を持ってこじ開ける！

GM…成功だ。ウォルロックと全員の協力によつて、結界でバチバチと守られた石の扉がこじ開けられる。

ウォルロック…熱いは熱いけど、それどころじゃねえんだよ！

サイモン…うおー、バーン！ こんなもので怯んではいけないのだ！

GM…扉は完全にこじ開けられた。奥はこれまでと同じように通路が続いているようだ。

——さて、この通路を進むとクライマックスフェイズに移るぞ。

ソルビット…先に進む前に《ヒール》で【HP】を回復しよう。ダメージ受けたからな。

タチキリ…結構HPポーションも余ってるから自前で飲んでもいいよ？

ウォルロック…俺も1本くらいは飲む余裕あるぞ。

サイモン…いや、《ヒール》4回ならMPポーション1本で全快できるだろう。

ソルビット…それに俺は戦闘中に【MP】をあんまり使わないからな。全快できなくても

問題ない。どつちかというとHPポーションを戦闘中に飲むように残しておいて欲しい。何かあるかわからないしな。

ウォルロック…ああそうか。わかった。

ソルビット…というわけでみんなに《ヒール》！

ソルビットは「エネルギーバリア」で消耗した全員の【HP】を《ヒール》で全快にした後、MPポーションで【MP】を回復、元通り満タンに戻した。

さらに一同は手持ちのハイHPポーションやMPポーションなどを最後の戦いに向けてお互いに融通し合い、戦いの準備を整えていく。

GM…——では、準備は大丈夫かな？

一同…はい！

GM…キミたちはこじ開けた扉を通って奥に進んでいく。——それでは、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Ⅰ 願いの部屋 Ⅰ

様々な部屋を抜け、一行はついに遺跡の最奥部へと辿り着く。

最後に問われるのは、訪れた者の真なる「願い」。

アフターグローがその問いに答えた時——一同の前に、最後の試練が姿を現す。

GM…暗い通路を進むと、今まで以上に広い——直径二十メートルはあろうかという円形の空間に出ます。部屋に入ると、目の前にはやはり石碑があります。部屋の真ん中ではなく入り口のすぐ前ね。

サイモン…ふむ。とにかく読むとしよう。

GM…石碑の上部には「願いの部屋」と書かれています。他には何も書かれていません。

ウォルロック…「願い」？

サイモン…ほう？ なんだらうか。

GM…その文字を読んだ時、またもや声が——先ほどと同じく頭の中に直接聞こえてくるような声が響きます。……その声は、キミたちにこう問いかけてくる。

「汝、願うのは『世界の救済』か『少女の命』か？」

そう声が響くと、目の前の石碑に二つの文字が浮かぶ。

石碑に浮かんだのは『世界の救済』と『少女の命』という文字。

「選べ。さすれば願いへ至る道を示そう」

サイモン…ふむ。

ウォルロック…重要な分岐ってここか。

タチキリ…でもこれは——どっちも、だよな。

ソルビット…ああ、それでいいだろう。

タチキリ…選べばいいんでしょう？ 『両方とも』という選択をするよ。

ウォルロック…だな。「どちらかを選べ」なんて言われてないもんな。

サイモン…その通りである。……声の主よ。我輩たちの答えは決まっている。

「——我輩たちはどちらも諦めない！ 両方とも選ぶ！」

サイモンは石碑に浮かんた『世界の救済』と『少女の命』、両方の文字に触れる。すると、触れた両方の文字が光り始め——再び、一同の頭の中に声が聞こえてくる。

「——両方救うことを願うか、矮小な人間よ」

「不相応な願いは破滅への第一歩だ」

「汝らはその願いに足る力が、想いが、——覚悟が、あるのか？」

サイモン…もちろんだ。そのために、我輩たちはここまで来たのだ！

タチキリ…やらないとどっちみち破滅なんだよ！

ソルビット…もちろんやりますとも。

ウォルロック…俺たちにどちらかを諦めるなんて選択肢は無いんだ！

「——よろう」

直後、部屋の中央——その頭上の空間に穴が開き、そこから巨大な何か落ちて来た。

地を砕く勢いで降り立ったそれは、全身には銀色に輝くウロコ、高さ十メートルはあるうかという身体、背中には一对の大きな翼、両手には鋭い爪を持ち——その姿はまさしく銀色の竜そのものだ。

ソルビット…お、例のやつか。

GM…しかし、よく見ると爪や脚の一部など、身体のところどころに見られる鈍色の光沢は金属のようで、まるで無機物を併せ持つかのような異質な身体をしています。

ウォルロック…ほう？

GM…落ちてきたそのモノはキミたちを真っ直ぐに見つめると、頭に響くような声をかけてくる。「ならばその願い、己が手で叶えて見せよ。汝らに願いに足るだけの力、想い、そして覚悟があることを——我に示せ！」と言い、巨大な咆哮をあげる。

ソルビット…負けるものか！ こっちも咆哮をあげるぞ！（一同笑）

ウォルロック…叫ぶの!?(笑)

サイモン…望むところだ！ うおー！

GM…これが最後の試練だ！ では戦闘前！

ソルビット…《ハンズオブライトI》！ 俺のこの手が以下略！

サイモン…ここは使うぞ！ 《スペシャリストI…風》！ 風がブワツと周囲を舞う！

GM…さあ、クライマックス戦闘を始めよう！

こっちも咆哮をあげるぞ！
突然叫び出した冒険者に
未知の存在もびっくり。

● 第一ラウンド

■ 行動値

銀竜の化身…

タチキリ…

ウォルロック…

サイモン…

ソルビット…

4 6 10 19 20

配置図：

第一ラウンド開始時

銀竜の化身

ウォルロック

タチキリ

ソルビット

サイモン

GM…戦闘開始だ。彼我の距離は十メートル。こつちの【行動値】は20。

タチキリ…は!? バカな。

ソルビット…うわ、高いな。ボスだからしょうがないけど……。

サイモン…ここは《陣形》の使いどころだな。

GM…ではセットアッププロセスから。こつちは宣言無し。

サイモン&ソルビット…宣言しませう。

タチキリ…おいらは《ティアオフ》があるけど、「射程…至近」だから今使っても味方の防御力を減らすことしかできないので……。

サイモン……それなら、先に《陣形》で移動してから使えばよいのでは？

GM…それはできるね。ただしセットアップスキルの使用も【行動値】の順番になるから
タチキリの行動順よりも先に《陣形》を使う必要がある。その後にサイモンとソルビット
の順番でスキルを使うことになるね。

サイモン…なるほど。そうするとエネミー識別する前に移動しなければならないのか。

———どうするか。どちらにせよ《陣形》は使うだろうが……。

タチキリ…第一ラウンドから《ボルテクスアタック》とかガッツリ決めていく？

ソルビット…それは全然アリだろう。やられる前にやるパターンだな。

サイモン…うむ。……では、この第一ラウンドから一気に攻めるで良いか？ 突っ込んだ

後にエネミー識別で衝撃の事実が判明する可能性もあるが……。

ソルビット…ま、どちらにしろ前衛はエンゲージしないといけないし関係無いだろう。

タチキリ…うん、さつさと決めちゃおう。

サイモン…《限界突破》も使うか？

タチキリ…《ティアオフ》は1ラウンドしか保たないし、使わないともつたないよ。

ソルビット…（GMに）ギルドサポートは一つのタイミングで何個も使える？

GM…使えるよ。ギルドサポートの使用はキャラクターの行動とは関係無いから**一度に複数使うこともできる**。

一度に複数使うこともできる。ただし、同一のギルドサポートを同一タイミングで複数回使用することはできない。また、「タイミング」はPCの行動として使用するものになるため、同時に複数使うことはできない。

ソルビット…それなら両方使うのがいいな。

サイモン…よし、まずは《陣形》を使う！ **みんな移動するんだ！**

ソルビット………どう移動するか。悩みどころだな。

サイモン…——ね。それが問題。（一同笑）とりあえず前衛組は近付くか？ ウオルロック

ク殿は今のところエンゲージする理由は無いのであるか？

ウォルロック…《バレットレイブ》でリアクションダイスを減らすならエンゲージする必要があるな。それをしないなら突っ込む必要は無い。

サイモン…ふむ、一応近付くのもアリなのか。

ソルビット…自分の手番のムーブでエンゲージしてもいいんじゃないか？ 最初はエンゲージを離しておけば敵の開幕一発目の範囲攻撃を避けられるかもしれないしな。

ウォルロック…まだムーブのスキルは無いからそれでも行けるな。

サイモン…あー、なるほど。

タチキリ…ウォルロックが来ないなら、おいらが一人で八つ裂きにされる可能性があるくらいかな。その時は諦めて。（一同笑）

サイモン…パーティ構成的にこうなってしまうのだ（笑）。すまんな。

ソルビット…あとは俺とサイモンがエンゲージを切るかどうか。《カバリング》を取るか、範囲攻撃を避けてバラけるか。

それが問題　とりあえず「移動するんだ！」と声はかけたけど、何も考えてなかったギルドマスター。

サイモン…範囲攻撃が飛んできたなら、それはそれでいいのでは？ 範囲攻撃しかないこ

とはないだろうし、単体攻撃よりは攻撃力が低い可能性も高いであろう。

ソルビット…それもそうか。後ろ二人だけなら範囲も単体も大差ないか。

タチキリ…仲良くイチチャイチャしてな。(一同笑)

GM…えっと、話をまとめると……タチキリがエンゲージして、ウォルロックがエネミー

の五メートル手前まで移動、サイモンとソルビットがそのままの位置かな？

サイモン…あ、一応貫通ビームをケアしてウォルロック殿は少し横に……。 (一同爆笑)

ソルビット…アリアンにそんな攻撃ないだろ(笑)。ソドワじゃないんだから。

GM…今回はそういうのは無いので安心してください(笑)。

サイモン…いや、わかってるけどなんとなく……。 (笑)。あ、我輩たちも一步でエンゲ

ージでできる距離まで移動しておくのはどうだろうか？

ソルビット…え、十メートルでしょ？ 一步で行け——なかった！ (一同笑)

サイモン…我輩、【移動力】六メートルしかないの……。

ソルビット…俺も七メートルだった。きゃー、恥ずかしい(笑)。

最終的には、タチキリが敵にエンゲージ、サイモンとソルビットが敵の五メートル手前まで移動、ウォルロックはそれと別エンゲージで同じく五メートル手前に移動した。

貫通ビーム 敵に当たっても止まらず、そのまま後ろに突き抜けていく攻撃のこと。アリアンでもスクエア戦闘を採用している場合はあり得るが、本キャンペーンでは採用していない。

ソドワじゃないんだから ソード・ワールドの魔法には「形状…貫通」というものがあり、術者と対象の間にいるキャラクターにも当たる場合がある。

なかった！ 足腰は鍛えていない二人。

GM…了解です。The・戦闘配置って感じになったな。

サイモン…包囲陣形。そう、これこそが《陣形》なのだ！（一同笑）

GM…では、続いて【行動値】の順番にセットアップのスキルを処理していこう。

タチキリ…まずはおいらだね。じゃあ敵に触って《ティアオフ》を使うよ。どういうテキストだったっけ……（スキルガイドを見る）えーつと、〃鎧やウロコなどを一時的に引き剥がし、対象の防御を弱体化するスキル〃だって。じゃあ竜っぽいやつに《ティアオフ》だ！ えいつ。（↑剥がすような動作）

GM…ウロコ剥がされるの？（笑）

タチキリ…〃一時的に〃だから、ちゃんと後で戻すよ。

サイモン…どういう状態だ（笑）。弱点を剥き出しにする感じだろうか？

タチキリ…そしてラウンド終了時に元に戻るように貼る。手でペタリ。（一同笑）

GM…ウロコを少しベリッとされて銀竜が低く「グオオ」と唸ってます。——これでこのラウンド中は【物理防御力】と【魔法防御力】がマイナス10点されます。

サイモン…——続いて我輩は《コネクトアイ》！ 目を光らせる！ ギラーン。

ソルビット…俺は《エンサイクロペディア》でエネミー識別だ。うおー、俺に知らないことは何もない！（ダイスを振る）23！

ちゃんと後で戻すよ。半分だけ剥がされると。逆剥けとか気になるタイプだからそんなんされたら全部剥がしたくなりそう。

GM…識別値18で成功だ。ではエネミーデータを見せよう。（A4用紙いっぱいデータが書かれた紙を出す）

一同…長ーい！

サイモン…いっぱい書いてあるー!? さすがラスボスだ。

GM…名前は『銀竜の化身』です。今回はオリジナルスキルが多いのでスキル効果の文章も書いてるぞ。

内容については次のページのコラムも参照ください。

ウォルロック…レベル高いなー。

タチキリ…防御力は10点下げた後の値？

GM…これは《ティアオフ》で下げる前の元の値ね。現状ではここからマイナス10点されて15/10になってる。

ソルビット…《二連ブレス》があるけど、覚えてる《ブレス》は一種類だけか。

GM…《ブレス…光》だけだね。なので同じのを2回放つことになる。《ディメンションオーバー》は白兵攻撃を「射程…視界」に変える上、この白兵攻撃のダメージはスキル、アイテムの効果では軽減できなくなる。

「銀龍の化身」の識別の結果

分類：不明 属性：－
レベル：22 防御：25／15 [物防／魔防]

エネミースキル：

《プレス：光》1
《ボルテクスアタック》1
《範囲攻撃：白兵》3
《二回行動》1
《飛行能力》1
《抵抗性：威圧》1
《抵抗性：放心》1

オリジナルエネミースキル：

《二連プレス》1

メジャーアクション。このスキルを使用することで、取得している《プレス》《複合プレス》《ウィルプレス》のスキルを2回使用できる。ただし、使用するスキルを「対象：単体※」に変更する。1回ごとに対象を指定すること。

《ディメンションオーバー》1

マイナーアクション。このメインプロセスで行なう白兵攻撃はエンゲージしていない対象にも行なえ、「射程：視界」となる。また、この白兵攻撃のダメージはスキル、アイテムの効果では軽減できない。

《ディメンションブレイク》1

マイナーアクション。このメインプロセスであなたが行なう白兵攻撃のダメージを貫通ダメージに変更する。

《時空斬裂》1

メジャーアクション。シナリオ1回、自身の【HP】が30点以下の場合に使用可能。「射程：視界」、「対象：場面（選択）」に武器による白兵攻撃を行なう。この白兵攻撃のダメージは貫通ダメージとなる。

※ 《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。

サイモン…ふえー。

ソルビット…《プロテクション》が効かなくなるのか……（苦笑）。

GM…タチキリの《ナイフパリー》も使えないね。

タチキリ…え、ダメなの。マジかよー。

ウォルロツク…《ナイフパリー》もダメージ軽減スキルだもんな。

GM…《デイメンションブレイク》は白兵攻撃のダメージを貫通ダメージに変更するぞ。

タチキリ…《デイメンションブレイク》の方でも貫通ダメージになるって……。《ナイフパ

リー》がガンメタされてるんだけど。（一同笑）

ソルビット…そして《時空断裂》か。これに《インタラプト》かな。……いや、違うな。

《ボルテクスアタック》の方が止めないとヤバイ。《デイメンションオーバー》の軽減不可

で《アフエクシオン》もできない状態で+220点は無理だ。

ウォルロツク…《ボルテクスアタック》は俺でも一撃で三回くらい死ぬ。（一同笑）

GM…あ、《デイメンションオーバー》に《アフエクシオン》は使えるよ。《アフエク

シオン》は「ダメージ軽減」じゃなくて「ダメージを0に変更」するスキルだからね。

ソルビット…あ、そうなのか。なら《アフエクシオン》はこつちに使えばいいか……。

タチキリ…ボス強過ぎじゃない？

GM…ふふふ、やられる前にやればいいんだよ。キミたちがさつき言ってた通りにね。

ガンメタ 金属光沢のある濃いグレー……ではなく、「ガンガンにメタられる」の略。そのつもりはなかったのだが、結果的にはそうなってるかな？

ダメージを0に変更するスキル 防御系スキルでは、ダメージ軽減とダメージ変更は異なる効果と解釈される。ちなみに、運命クラス以上が使える「パワー」になると「軽減も変更もできない」とかが存在する。殺る気満々。

ソルビット…内容はこれくらいか。——これはエンゲージしなideばらける方がいいな。

ウォルロック…一緒にいるとそのまま薙ぎ払われるな。

タチキリ…おいら薙ぎ払われたくないよー。死にたくない。

GM…それじゃあ、説明はこれくらいでよろしいですかね？

ソルビット…はい。よろしくはないけど。(一同笑)

タチキリ………とはいえ、やらなきゃ死ぬからね。覚悟を示すよ。

サイモン…うむ、やるしかないのだ！——最後に《限界突破》を発動！ 特に防御系の

能力は無いようだし、一気に決めるぞ！

GM…それじゃあ覚悟を見せてもらおう！ セットアップは終わりで、イニシアチブだ。

何もなければ銀竜の化身の手番になるぞ。

ウォルロック…今割り込んでもできることないしな。《カリキュレイト》は使わない。

GM…では銀竜の化身の行動だ。エンゲージがばらけてしまったが……最初はランダムで

攻撃対象を決めよう。(ダイスを振る)ウォルロックに攻撃だ。

ウォルロック…俺か！ 来いやー！

GM…ムーブは無し。マイナーで《デイメンションオーバー》を使用、ウォルロックに武器

攻撃だ。爪で攻撃するぞ。

タチキリ…次元に穴開けて爪を出す感じかな？

次元に穴開けて「デイメンション」は「次元」や「三次元」とかの「次元」の意味の英語。「3D」の「D」も「デイメンション(Dimension)」の「D」です。

GM…そんなイメージだね。命中は4D+20。(ダイスを振る) 達成値34!

ウォルロック…何言ってるの? (一同笑)

サイモン…がんばって避けるんだ! (笑)

さすがに避けきれず、空間を越えて突如として現れた鋭い爪がウォルロックを襲う。

《プロテクション》の守りの光も使えず、ウォルロックは深く切り裂かれてしまった。

ウォルロック…痛え! 【物理防御力】19点を引いて……43点くらい。一撃で【HP】を

半分以上もつていかれた!

GM…これで銀竜の化身の行動は終了だ。続いてタチキリ。

タチキリ…ムーブ無し。マイナーは《ウィンドアタック》……いや、ダメージ増加量が大差無いなら、次のラウンドの火力が上がるように先に理力符の方が効率的かな?

ウォルロック…確かにそうだな。

タチキリ…よし、マイナーは理力符…火を使う。ソードブレイカーの刀身に火が燃え上がるよ! 暖かい。(一同笑)

GM…もうちょっと熱してあげて? (笑)

ウォルロック…暖房じゃねえんだから (笑)。

何言ってるの? 命中判定の達成値です。

暖かい 寒い冬の部屋で体を温める程度の熱さに刀身を温める。……それで魔法ダメージになるのか?

タチキリ…柔らかな光がソードブレイカーを包む。そのまま武器攻撃！ 斬り付ける！

サイモン…やつてしまえタチキリ殿ー！

タチキリ…命中判定。(ダイスを振る) $1 \cdot 4 \cdot 2 \cdot 2$ で 17。

GM…ちよつと低いね。

タチキリ…今必殺技中だし、外すのはもつたいなさ過ぎるからフェイトで振り直そう。

(ダイスを振る) $1 \cdot 2 \cdot 2 \cdot 1$ 。減った……。 (一同笑)

サイモン…こればつかしはしようがないである……。 (苦笑)

タチキリ…見慣れた光景なのが辛いなー。命中は 14。

GM…これ以上は振り直しもできないからね。では回避させてもらおう。 $2D+8$ 。(ダ

イスを振る) $1 \cdot 2 \cdot 11$ 。(一同爆笑)

タチキリ…(ガッツポーズしながら) ヨッシャー!!

サイモン…よかったよかった！ (爆笑)

GM…ちよつと今日の出目はタチキリとの相性悪過ぎないか!? こつちの出目が良い時は

タチキリも良いし、タチキリが悪い時はこつちも悪いとか……。

ウォルロック…謎にギリギリの攻防が起きてる(笑)。

ソルビット…これは勝ったな！ (笑)

GM…ぐぐぐ……とにかく命中だ。

必殺技中 (《限界突破》のこと。判定に $+1D$ と、ダメージロールに $+2D$ されている。

今日の出目はタチキリとの相性悪過ぎないか!? この回避も期待値以下でも成功してたのに。今回はタチキリに女神が付いている。

タチキリ…限界の戦いをしてる気分だ。……で、なんだっけ？

GM…なんだっけじゃねえ！ お前の攻撃だよ！（一同笑）

サイモン…《限界突破》でダメージに+2Dするのだ！

タチキリ…さらに理力符で魔法ダメージ！（ダイスを振る）24点の（火）魔法ダメージ！

GM…《ティアオフ》で下がった【魔法防御力】は10点なので……14点くらった。

タチキリ…そして伝家の宝刀《スティール》！ このために生まれていると言っても過言ではないんだ！（ダイスを振る）8！

GM…8ならドロップするね。……銀のウロコが落ちます。さっき《ティアオフ》で少しめくったウロコがそのまま剥がされました。ペリッ。（一同笑）

タチキリ…半分剥がしたウロコをペイッと（笑）。

GM…というわけで銀のウロコが1個、換金アイテムで五〇〇〇Gです。

タチキリ&ソルビット…は!?

サイモン…すげー！

ウォルロック…うひょー!?

ソルビット…は、8で五〇〇〇G!? 怖っ。

GM…レベル22だからね。これくらいになるのさ。

タチキリ…ウロコを持った瞬間にカタカタと震え出す。今までで一番高い……。

は!? 今日一で驚いた声が出てました。衝撃の価格。

サイモン…あいつの全身は一体何Gになるというのだ……!

GM…お前からここに何しに来たんだよ! (一同爆笑)

ソルビット…いやー、五〇〇〇Gって聞いたら揺らいじゃうよな(爆笑)。

タチキリ…それに、こいつの爪を手に入れればいいんでしょ?

ソルビット…いや、こいつのじゃないだろう。

サイモン…こいつは化身のようだからな。ここにあるであろう、こいつの大元の存在の爪を手に入れねばならぬのだ。

タチキリ…なんだー。これで爪をドロップすればオッケーなのかと思ったのに。

GM…残念ながらそうはいかないよ。——これでタチキリの手番は終了だね。

タチキリ…はい。おいらは手に入れた銀のウロコを両手で持つてガタガタしてます。あばばば。……でも、背中に背負ってる物の方が価値はあるしなー。(一同笑)

ウォルロック…そういえばまだそう思ってるんだったな(笑)。——さてと、俺の番か。

相手の回避は2D+8だったし、減らさなくてもいけるか? 《バレットレイブ》するならエンゲージしないといけないんだよなあ。

ソルビット…数値は勝てるだろうけど、1Dにすればクリティカルの可能性も消せるぞ。

サイモン…《ボルテクスアタック》やるなら減らしておいた方が賢明だろう。【MP】を温存する必要はないのである。

あいつの全身は一体何Gになるというのだ……! サイモンすらこれである。やはりお金は人を狂わせるんだなあ……。

背中に背負ってる物の方が価値はある。タチキリには「愚か者の宝物」がどれほどの価値がある物に見えてるのだろうか……。

ウォルロック…それもそうか。《ボルテクスアタック》は確実に当てなきゃいけないもんな。——よし、ムーブで接敵、マイナー《デスターゲット》、メジャー《バッシュ》で、さらに《ボルテクスアタック》と《バレットレイブ》を使用！ いくぞ、命中判定！（ダイスを振る）さすがにクリティカルはしないか。26。

固定値が高いウォルロックの命中に1Dで勝てるわけがなく、攻撃は命中する。

ウォルロック…——よし、ダメージロール直前に《ワンコインショット》も使う。《限界突破》の+2Dも含めて8D振るぞ。

ソルビット…なんなら全部6振ってワンパンで落としてもいいぞ！

ウォルロック…我らが先祖は言っていた。——この距離ならバリアは張れないな！（ダイスを振る）……112点の物理ダメージ！

一同…おぉー！！

タチキリ…さすが《ボルテクスアタック》だなー。

GM…100点超えてきたか！ 【物理防御力】を引いて、ちょうど100点のHPダメージだ。

タチキリ…倒れた？ 倒れた？

GM…まだ生きてるよ。

この距離ならバリアは張れないな！ 特撮『仮面ライダー』の橘さん（ギョレン）の名言。ネット上ではよくネタにされる橘さんだが、実際には名場面も多く、このセリフのシーンも本当にカッコいいのでぜひ見てほしい。……しかし、「我らが先祖は言っていた」ってことは、ウォルロックの先祖って……？

タチキリ…なんですよー。（一同笑）

GM…ただ、確実に全身を撃ち抜かれた。金属のところも含めて大量の弾丸を受けた銀竜の化身は「グオオ！」と大きく咆哮するぞ。

ウォルロック…よし、手応えアリ！ ばら撒けるだけばら撒いてやったぜ。

ソルビット…これで「効かんなあ？」とか言われたら絶望するところだからな（笑）。

GM…大きく傷付けられた銀竜の化身はウォルロックの方を真っ直ぐ見つめる。グルル。

ウォルロック…もうワンパン殴られたら倒れるので勘弁してくれ！

ソルビット…大丈夫、次のサイモンの攻撃をくればサイモンの方を見るよ。（一同笑）

GM…では、続いてサイモン。

ソルビット…短期決戦で決めないとこつちが死にかねない。出し惜しみなしの全力を叩き込んでやれ！

サイモン…うむ、任せるのだ！ ムーブは《フアランクスクラッシュ》、マイナー《ウィルパワー》、メジャーで《エアリアルスラッシュ》！ さらに《リゼントメント》を使う！

— 銀竜がどれほどのものか知らぬが、こちらにはセフィロスの力が付いているのだ！

（ダイスを振る）命中は24！

GM…今度は2D振るぞ。回避！（ダイスを振る）くつ、12で失敗！

タチキリ…よしよし、回避は振るわないな。

なんですよー
ミーにも「HP」つてももの
があるのだ……。

ボスエネ

次のサイモンの攻撃をくればサイモンの方を見るよ
巨大な敵との戦いではヘ
イトコントロールが重要。

サイモン…ふー、命中したか。さらにダメージロールで《ファランクスアタック》だ！
(ダイスを振る)——125点の〈風〉魔法ダメージ！

「うおおお、我輩はミカ殿を救うのだー！ セフィロスパンチ、フーン！」

ソルビットに力を見抜かれ、タチキリには斬られた上に取りとなるウロコを剥がされ、そしてウォルロックの大量の銃弾によって全身を傷付けられた銀龍の化身の身体に、さらにサイモンのセフィロスへの信仰が込められた全力の風パンチが飛ぶ。

暴風の如き強大な風の圧力に、巨大な竜の身体がよろめき、そして――。

GM…ぐつ、115点くらい！ ……累計ダメージ229点、【HP】は224点。倒れた！

一同…うおおおおお!!

ソルビット…おっしゃー！

サイモン…倒したー！

GM…くそ、マジかよ！ さすがに1ラウンドは保つと思ってたのに！ 1ラウンドだけで倒されるのは想定外だった……。

ウォルロック…【HP】224点に対してダメージが229点って……かなりギリギリだったな。

本当にちよつとでもダメージ低かったら倒し切れずに次でなぎ払われてたのか。

次でなぎ払われてたのか
《二回行動》もあつたの
で、次のラウンドの最初も
合わせて二回攻撃できるは
ずだった。悔しいー。

タチキリ…一人は死んでただろうね……。

GM…おそらく《ティアオフ》が無ければ生きてたし、《限界突破》使わなくても生きてたし……何か一つでも出し惜しみしてたら倒れなかっただろうな。

ウォルロック…《ワンコインショット》とかも使つてよかった……！

ソルビット…本当にそうだよな……。……ふはー。（↑大きく息を吐く）

タチキリ…最後はさすがリーダーだったね。ふあ……。……（↑体の緊張が一気に抜ける）

GM…巨大な風で、銀竜の化身の膝がガクンと崩れ落ちます。……**戦闘終了です！**

* * *

ソルビット…いや、エネミー識別で能力見た時は絶望しかなかったからな。（一同笑）

タチキリ…「あ、これ溶けるわ」って思ってた（笑）。

ウォルロック…殴られたら死ぬってのはわかってたな（笑）。

ソルビット…いや、本当にギリギリの勝負だった。……はー。心臓に悪い。

GM…とはいえ、キミたちの勝利だ。次の描写の前にドロップ品の処理を終わらせよう。

ソルビット………これはフェイト入れてやるか！

サイモン…え、この後で必要なのでは？ 大丈夫なのか？

ソルビット…俺だけでもまだ4点残ってるし、大丈夫だろ。みんなは残りのフェイトは？
ウォルロック…俺も残り4点ある。

タチキリ…3点だよー。ドロップ品の追加振りで1点は使うけど。

サイモン…我輩も3点だ。……まあ少しくらいは大丈夫か。

ソルビット…じゃあ戦闘で何もしなかったし、俺が振る！ フェイト2点入れて……（ダ

イスを振る）20！

GM…おお、一番上が出た。鈍色に光る金属（三〇〇〇G）をゲットです。

ソルビット…ふおおおお!?

一同…おおー!!（拍手）

サイモン…やったぜ！（笑）

タチキリ…おいらはフェイト1点使って《トレジャーハンターI》でさらにドロップ品を
もらうよ。《トレジャーマニア》とフェイト1点で+2Dも。（ダイスを振る）9。

GM…ちゃんと出るね。銀のウロコ（五〇〇〇G）です。

ソルビット…ボス戦だけで四〇〇〇〇Gか……（笑）。

ウォルロック…すげえなあ。

タチキリ…あいつの方が剥ぎ取り向いてるんじゃないかなー、と思いながらソルビットを
見てる。（一同笑）

ふおおおお!?
の今日一の声が更新された
瞬間。

ソルビット…今のは運が良かったただだよ（笑）。

* * *

GM…では、戦闘後の描写に戻ろう。ウロコを剥がれ、幾多の銃撃と巨大な風の力によって全身にダメージを負った銀竜の化身は膝をつくように倒れます。あげくにはソルビットから足に付いていた金属を剥がされる。（一同笑）

サイモン…ふー。

GM…——ですが、突如淡い光が銀竜を包みます。それと同時に銀竜に付いていた傷はたちどころに癒えていき、再び立ち上がり「グオオオ！」と大きく咆哮する。

ソルビット…第二ラウンドー!? 絶望しかないぞ!? 希望が絶望に変わった。
タチキリ…両手に持ったウロコを落とす。あわわわ。

GM…巨大な咆哮は時空が軋むかと思うほどの振動で部屋を包むが……それもやがて収まる。そして目の前の銀竜は動きを止め、キミたちを真つ直ぐに見つめてきます。

「——汝らの覚悟、しかと見届けた」

サイモン…むむ。

タチキリ…おや？

GM…「汝らの力、想い、覚悟……個々の存在では、未だ願いには足らず。汝らには不相応な願いだ」

ウォルロック…なっ——。

GM…「だが、汝らの絆、共鳴せし想い……そこにある無限の可能性を認めよう」

「受け取るがいい。世界の壁を越える力、その一端を」

そう声がすると、一同の目の前で銀竜の化身が光に変わり、収縮していく。

収縮し、小さくなった光は……やがて一つの部品のようなものに姿を変えた。

灰色の小さなガラス玉のような球体は、まった手のひらサイズの四角い金属片のようなもの——爪というよりは、何かの機械部品のようなのだ。

GM…その物体は銀竜の化身が居たところ……ちょうど円形の部屋の中心だね。そこにポトンと落ちます。

サイモン…では、それを手に取ろう。

GM…手に取って見ると、金属片にはめられたガラス玉は淡い鈍色の光をゆつくりと明滅させています。これは「**銀竜の爪**」というアイテムです。

タチキリ…おお、これが噂の。

GM…このアイテムは効果を持っています。先に説明しておこう。

● 銀竜の爪 種別…道具 重量…1

フリーアクションで使用可能。「対象…単体」「射程…視界」の対象が持つパッシブのスキル一つを無効化する。メインプロセス中有効。無効化するスキルは、エネミー識別によってスキル名が判明している必要がある。このアイテムは所持者のギルドメンバーであれば所持していなくても使用できる。1シナリオに1回使用可能。

タチキリ…パッシブ無効!? 強い。

ソルビット…ギルドメンバーなら誰でも使えるか。誰が持つても大丈夫だな。

ウォルロック…身体を守ってる瘴気を打ち消す、とかそういう役割に使えるそうだな。

ソルビット…それか! そういうことになりそうだな。

サイモン…なるほど、これはすごいぜ!

GM…——銀竜の爪を拾うと、キミたちの足下に大きな魔法陣が広がり、輝き始めます。

サイモン…はっ！

タチキリ…な、なんだ？

GM…そして声が聞こえてくる。「行くがよい、未熟なる冒険者よ。互いの絆で、絶望の運命に抗って見せよ」

ソルビット…おう、任せろ！

タチキリ…おおー。

GM…「救って見せよ。世界を、少女の命を。——そして、かつてあやつが……テンラが救えなかった、グライフに囚われし少女の魂も」

ウォルロック…へ？ ……テンラって五〇〇年前に出てきた時の当事者なのか!?

ソルビット…唐突に重要なワードが出てきたな。

サイモン…一体どういうことなのだ!?

GM…その問いに答えることはなく、そのまま魔法陣の光は強くなっていく。

ソルビット…あー、待ってー！ 今出たら入ってから何時間後ー!？（一同笑）

「汝らの道に、『運命の精霊王』アリアンロッドの加護があらんことを——」

その言葉と共に、一同は目を覆うほどの強い光に包まれ——遺跡から姿を消した。

▼クライマックスフェイズ2　　時を守るは、運命の力

遺跡の最奥部で銀竜の化身を打ち倒し、一行はついに「銀竜の爪」を手に入れた。

これできつとミカを救える——しかし、彼らのいた遺跡は「時空がねじれた遺跡」。

アフターグローは時空の歪みから己の「時」を守り、一週間という約束を守るのか？

GM…光が晴れ目を開けると、キミたちはグランフェルデンの門の前にいます。

タチキリ…ありがとうございます。（一同笑）

ウォルロック…至れり尽くせり（笑）。

サイモン…サービスが良いな！

ソルビット…門番が驚いた顔してるんだな（笑）。

ウォルロック…（門番になって）「どこから湧いてきた!？」（一同笑）

GM…さて、グランフェルデンの門の前に立つキミたちだけで——事前に調べた通り、あの遺跡は時空が歪んでいて内部と外で時間の進み方が異なっていた。……というわけで、あれから何日経っているのか、経過日数を決めよう。

サイモン…う、そうであった。

ソルビット…これが問題だな。どうやって決まるんだ？

ありがとうございます
銀竜の化身からのサービス
遺跡からグランフェルデン
は遠いからね。

GM…遺跡内での経過日数は『遺跡内でのシーン数』です。今回だと入口の部屋から最後の部屋までで9シーンありました。

タチキリ…このままだと9日間つてこと？ 普通にアウトじゃん。

GM…このままだとそうなってしまうね。ですが、ここから「1Dの出目の数」だけ経過日数を減らすことができます。さらに、この1Dはフェイトを1点使うことで振り直しが可能で、フェイトがある限り何度でも振り直しできます。

ウォルロック…ここでフェイトが使えるわけか。

GM…また、振り直しではなくフェイトを消費することで1点につき1日分の経過日数を減らすこともできます。フェイトの使い方はこの二種類です。

ソルビット…お、これは勝ったな。

タチキリ…フェイトたくさん使えばマイナスになる？

GM…マイナスにはならない。最低でも1日は経過します。

タチキリ…なんだー。過去に戻るかと思っただのに。（一同笑）

ソルビット…遺跡内が最低1日で……遺跡までは3日くらい使ったっけ？

GM…遺跡にたどり着くまでは2日使ってるね。当日にグランフェルデンを出発、1日でラインに着いて、すぐに遺跡の場所が分かって1日でカナン付近の遺跡に到着してる。

ソルビット…ああ、そうか。

過去に戻るかと思っただに、運命の力は時を守るだけで……操ることはできないのだ……

ウォルロック…調べ物とかミスしなかったもんな。

GM…それも含めて経過日数が7日以内なら、「一週間」というレティシアとの約束には間に合うことになります。

サイモン…つまり遺跡での日数が5日以内になればいいわけだな。

GM…そういうことになるね。——さあ、経過日数を決めよう。今のままだと遺跡に入ってから9日間が経過してしまうぞ。

タチキリ…どうやって経過日数ってわかるの？

GM…正確にはPCにはわからないね。ここはPLによる処理の話。

ソルビット…——ま、考える必要もないな。フェイト10点余ってるし。ダイスを振る必要すら感じない（笑）。

サイモン…うむ、フェイトは大量にあるからな！ 余裕である。

ウォルロック…ダイス振って足りない分はフェイトで減らせばオッケー、って話か。

サイモン…では我輩が振るぞ！ フン！（ダイスを振る）1。（一同爆笑）

ソルビット…ワハハハ！ わかってらっしゃる！（爆笑）

タチキリ…あーあ（笑）。

GM…（笑）さあ、このままだと遺跡内で8日間が経過してしまうぞ？

ソルビット…早い方がいいだろうし、1日にしよう。うおー、アリアンロッドよー！

サイモン…よし、我輩がフェイト3点消費だ！

ウォルロック…俺も4点使う！

GM…合わせて7点のフェイトを消費ね。これで遺跡内の経過日数は1日だけだ。

タチキリ…奇跡。

GM…——というわけで、遺跡に入ってから一日後のグランフェルデンの門前にキミたちは戻ってきた。あ、PCとしては経過日数はわからないけどね。

サイモン…では、門の前にシューインと戻ってきたところで……はっ、い、今は何日だ!?
(一同笑)

ウォルロック…お決まりの展開だな(笑)。

ソルビット…門番のところに行つて、今日は何月何日だ!? と聞くぞ。

タチキリ…おい兄さん、今は平成何年だ!? (一同笑)

ソルビット…やめい! (笑)

ウォルロック…世界が混線している(笑)。

サイモン…謎の年号がー! (笑)

GM…門番は「え、今はいついっただけど……」とグランフェルデンを出発してから三日後の日付を伝えてきます。周囲を見てもグランフェルデンの様子に変わりはなく、今のところ問題が起きてるようには見えません。

今は平成何年だ!? 現実でも平成は終わってます。

サイモン…よし、どうやら間に合ったようだな！

ソルビット…騎士団本部に急ごう！

ウォルロック…報告だ！

タチキリ…ダッシュするよー。

GM…キミたちは騎士団本部に走って行く。このままエンディングフェイズに移ろう。

◆ ENDING PHASE

▼エンディングフェイズⅠ　　タイムリミット

——ダンタリオンのアジトの最奥部。

巨大な魔法陣の上、テンラの張った結界の中で青白い瘴気が激しく蠢いている。

動きは激しさを増し——やがて“ピシッ”という音と共に結界に一本の亀裂が入る。

一度入った亀裂はすぐに広がっていく。

やがて結界全てが亀裂に覆われた時——“バリッ”という音と共に結界が弾け飛んだ。

自由となった青白い瘴気はさらに膨れ上がり、やがて塊となつて洞窟を出る。

洞窟を出て天へ昇つた青白い瘴気の塊は真つ直ぐに南へ向かう。

青白い瘴気が向かう、その先に見えるのは——グランフェルデンだ。

▼エンディングフェイズ2　少女の命運は

アフターグロウの「時」は守られた。

レティシアとの「一週間」という約束を守り、一行は探し求めた「銀竜の爪」を携えてグランフェルデンへと帰ってくる事ができたのだ。

しかし、まだミカを救えたわけではない。

一行はミカのいる王立騎士団本部へと大急ぎで走って行く――。

GM――マスターシーンは終わって、場面はグランフェルデンへ戻る。キミたちは王立騎士団本部へと急いで走っているところだ。

ソルビット…ダッシュダッシュ！

サイモン…うおー！

GM…しばらく走っていると、その途中でリリイと出会います。リリイはキミたちに気が付くと「あ、アフターグロウのみなさん！間に合ったんですね！」と声をかけてくる。

サイモン…うむ、これでミカ殿は助かるぞ！

タチキリ…よかった、「まだ出発してなかったんですか？」とか言われたらどうしようかと思った。（一同爆笑）

「まだ出発してなかったんですか？」とか言われたらリリイはそんなひどい人じゃないです。もうちょっと自分に自信を持とう。

GM…言わねえよ！ それにグランフェルデンを出る時にメルルに会ってるだろ！（笑）
サイモン…三日は経ってるしな（笑）。

「ミカさんはまだ無事です。お願いします、急いでミカさんのところへ——」
そうリリイが言いかけた時——一同は急に空が暗くなったことに気が付く。

タチキリ…あつ。

ソルビット…空を見るぞ。飛行船かな？

GM…見上げると、空には黒く分厚い雲が渦を成している。

ウォルロック…うわあ。

GM…そして、その中心から青い、瘴気が噴き出し、地上へと向かっていく。——瘴気が向かうその場所は、キミたちが向かう王立騎士団本部の辺りだ。

ウォルロック…入ってくるー！？

サイモン…ま、まさかアレは……グライフ！？

ソルビット…走れー！

ウォルロック…急げ！

サイモン…急がなければ！ ミカ殿ー！

タチキリ…急ぐしかない。

GM…キミたちは本部の方へと走っていくが……途中で騎士団本部の方から轟音が響く。

その直後、青白い瘴気が天に昇り、黒い雲の中へと消えていくのが見える。

サイモン…こ、これは……間に合わなかったのか？

ウォルロック…ともかく医務室に行ってみよう。

ソルビット…建物ごと無くなつてたりしないよな？

サイモン…とにかく確認せねば。

タチキリ…とりあえず急ごう。

GM…王立騎士団本部に到着します。見た限りでは建物は無事なようです。中に入り医務室に向かうと……そこには傷付いた王女レティシア、ミゼル、メリルの姿がある。

ウォルロック…あー……。

サイモン…は、みんな！

GM…ミゼルがキミたちに気が付いて声をかけてくる。「……アフターグローか。……すまない、やられた」

ウォルロック…あの子は!?

GM…「突然出現した青白い瘴気から巨大な手が現れてミカをさらって行った。おそらく魔獣グライフだろう」

ソルビット…なんていうことだ。

サイモン…ぐぬぬ、間に合わなかったと言うのか……？

ソルビット…「巨大な手」か……顔じゃないならまだ喰われてはいないかもしれない。

GM…リリイはすぐに《ヒール》をかけながら皆を介抱していく。……その中、キミたちにミゼルがもう一度声をかけてくる。「アフターグロウ、頼む。魔獣グライフを止めてくれ。世界を……救ってくれ」

サイモン…うむ、言われるまでもない！

ウォルロツク…そのための対抗手段もようやく手に入れてきたしな！

ソルビット…任せろ！ これだ！（懐から物を取り出して）ピカーン！

タチキリ…すぐ殺さなかったならまだ完全体じゃないのかな？ ……だといいなあ。

GM…さあ、どうなっていることやら。——というところで、今回のシナリオは終了となります。次回は「第一部」最終回です！ お疲れ様でした！

一同…お疲れ様でしたー！

アリアンロッドRPG 2E・リプレイ 〈夕焼けの冒険者〉

第五話『信じる道へ』 終

あとがき

第五話『信じる道へ』を読んでいただきありがとうございました。お楽しみいただけましたでしょうか？

今回はシリ阿斯寄りなシナリオとシナリオ分岐、PCの過去を取り入れた展開、遺跡のギミックなどなど、色々悩んで作ったシナリオです。このあとがきではその辺の裏話でもしてみるとしましょう。

まず最初に話した「シナリオが大きく分岐する」という点について。これは最初にミゼルたちが「世界を救うためにミカの命を消す」という選択をしたのに対し「それを手伝う」か「別でミカを救う方法を探す」か、という分岐です。世界を救うためとはいえ、命を消すというのは残酷な選択です。……しかし私は、冒険者としては「取り得る」選択だと考え、もしもアフターグロウが「ミゼルたちを手伝う」という行動を選んだ場合にはそれを尊重したいと思い、その場合のシナリオを用意していました。この時は遺跡には行かず、他国で魔術師を集め、最後はグライフのエネルギーと戦いミカの命を消す——そして「第一部完」となる予定でした。まあこのメンバーはそのルートを選ぶとは思えなかったですし、結果はご覧の通りでしたけどね。

ただ自分で選んだやり方とはいえ、結果的にほぼシナリオ丸々一本分のギミックとエネミーデータが使われずにお蔵入りとなったのはちょっと悲しかったり……（笑）。ボスデータとか完全オリジナルでしたし……。

さて、ミカを救う方法を探す一同に立ち塞がった「遺跡の場所」という壁。最初のソルビットへのメリルのセリフで「神話とか古代遺跡とか」と言わせたのは「遺跡」と「ソルビットの過去」を結びつけるためでしたが……ここはやっぱり難しかったです。あのまま保管所で探しても同様の判定をクリアすれば見つかる予定にはしてましたが……。せつかくのキャンペーンなのでPCの過去を絡めたかったGMのわがままでした。

そして「時空のねじれる遺跡」。遺跡では各部屋で『二択の問い』を用意しました。これらの問いのポイン
トは『正解・不正解』を考えるのではなく『自分の心の中や進む道』を決めること。最初の『天と地の部屋』
で「汝の立つ場所は」と定められる」と出てたのはそういう意味です。この辺はすぐ見抜かれてましたね。

せつかなので、遺跡の中で一行が選ばなかったボタンを押すとどうなっていたのかをご紹介！

■ **天と地の部屋の「天」**…押した人の立つ場所が「天」になり、反対側に落下してダメーじ。

■ **過去と未来の部屋の「過去」**…長い通路を進んだ末、シーンが変わって天と地の部屋に戻される。

■ **個と全の部屋の「個」**…四人が床・左右の壁・天井に一人ずつ転送され、それぞれの壁面にゴールドバグが一
グループずつ出現して戦闘に。スキルの《壁這う虫》はこの時に他のPCの壁面に移動するためでした。

■ **希望と絶望の部屋の「絶望」**…トラップの「デスフィールド」が発動、ボタンを押した人が戦闘不能に。

■ **願いの部屋の「世界の救済」**だけを押す…グランフェルデンへ転送され、ミゼルたちと共にミカの命を消す
戦いに挑む。つまり「ミゼルたちを手伝う」場合のシナリオのボスとのクライマックス戦闘に。

■ **願いの部屋の「少女の命」**だけを押す…「時を待てば、世界は滅ぶが少女の命は永遠のものとなる」と言わ
れる。受け入れると遺跡の外へ転送され、グライフが完全復活して世界を蹂躪。キャンペーン終了。

——となる予定でした。『キャンペーン終了』の分岐は最後のやつですね。つとと、もう残りの行が無い。

次回はついに「第一部」最終話！ 彼らの『信じる道』がどんな結末へ繋がるのか——お楽しみに！

二〇二〇年七月 外出自粛でも、オンラインセッションとか楽しみ方を色々考え中 もつぶ

アリアンロッドRPG 2E・リプレイ
～ 夕焼けの冒険者 ～
第五話 『信じる道へ』



令和 2 年 8 月 1 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