

アリアンロッドRPG 2E・リプレイ  
～ 夕焼けの冒険者～

---

第六話 『断ち切る運命、繋ぐ想い』

もっふ 著

## まえがき

ついにやってきました。キャンペーンセッション『夕焼けの冒険者』第六話——第一部の最終話です。おっと、一応ご挨拶を。本キャンペーンのGMとリプレイ執筆を務めているもつぶです。本文章は『アリアンロッドRPG 2E』のリプレイで、キャンペーンセッションの第六話になります。続き物なのでぜひ前話から読んでもらえると嬉しいですよ。……第一部も終わるし、この定型文も今回を最後にしましよかね。

さて、冒頭で述べた通り今回はいわゆる「第一部」の最終話となるお話です。研究好きの穀潰しがため家を追い出された生臭坊主、没落した家から愛用の銃だけ持ち逃げして大陸を渡ってきた元貴族、大怪我で西方に置いていかれてから復讐の剥ぎ取りに執着する妖魔種族の商家の娘、異世界より事故でこの世界に落ちてきてから全身鎧姿で放浪してきた精神体——縁もゆかりも無かったはずの四人はグランフェルデンへの道すがらで偶然出会いました。当初は目的も無く、冒険者として生活するためだけにギルドとして活動していたようすが……ただの偶然か必然の運命か、やがて彼らが関わった事件は貴族の闇、魔族の陰謀、五〇〇年前の葬られた過去へと繋がり、ついには異世界の魔獣グライフという世界の危機に相對することとなりました。

個性が豊か過ぎる『アフターグロー』の面々ですが、今その心は一つです。『世界』と『少女の命』の両方を救う。それがどんなに小さい可能性であろうとも、「運命」なんて言葉に縛られない——そう覚悟を決め、異世界の魔獣との最終決戦に挑みます。そんな彼らに私がGMとしてできることは、その覚悟を正面から受け止め、全身全霊をもって立ち向かうことだけ……なんてのは、カッコつけ過ぎですかね？

第一部・最終話『断ち切る運命、繋ぐ想い』——一同の想いは叶うのか、その結末をぜひご覧ください！

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　　決戦へ向けて、いざ準備　　

GM……では、みなさん集まったところでプリプレイヤーから始めましょう。

一同……イエーイ！

GM……今日も集まってくれてどうもです。ちよつと道中で機械化してきちやった人もいるけど……。 (一同笑)

プレイヤーH……打ち間違いに気付かなかったの！ (笑)

プレイヤーO……手が滑ってメカになるとか (笑)。

少し時は遡り——セッションを始める前、全員がGMの家に集合する前のことである。既にプレイヤーSとNは到着し、プレイヤーOとHの到着を待っていたのだが……。

プレイヤーO…… (ピンポーン)

GM……はい。 (ドアを開ける)

プレイヤーO……邪魔します。お、プレイヤーNいるからお金の話すぐできるじゃん。

プレイヤーN……え？

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。ほとんどはお遊びの内容なので真剣に読まなくて大丈夫ですよ。

道中で機械化してきちやった人、どういう意味なのかは本文の続きをどうぞ！

プレイヤーS…いや、(ゲームの)共有財産の話でしょ。(笑)

GM…そっちか。突然リアルのお金の話を始めたと思っただろうのかと……。

プレイヤーO…んなわけないでしょ! ……あとはプレイヤーHだけ?

プレイヤーS…そういえばプレイヤーH遅いな。生きてる?(LINEを送る)

プレイヤーO…連絡来てた到着予定時間は過ぎてるのに。お、LINEの返信来たぞ。

プレイヤーH(LINE)…「ボーツとして昼飯の確保忘れて……」

GM…昼飯買ってるのか。まあすぐ来そうかな……お、またメッセージが――。

プレイヤーH(LINE)…「今買ってメカってる」

一同…(↑抱腹絶倒)

GM…メカになってるの!?(爆笑)

プレイヤーN…まあプレイヤーHはメカもの好きだから……(爆笑)。

プレイヤーS…わざわざメカになって来るのか(爆笑)。

この後、プレイヤーH到着時にも「お、メカになったやつが来たぞ」とみんなにイジラれたのは、言うまでもないことである。

\* \* \*

共有財産 アフターゲロイモングルドマスターであるサイモンが報酬等を一括管理し、ギルドの共有財産としてメンバーの買いい物等に使用している。買いい物はギルドの承認をもらう。

リアルのお金の話 PC名ではなくリアルな人名に対して「お金の話」と言っただのでつぎ現実の話かと思っただけだった。「買いい物の話」とか言ってくれたらまだわかつたかな?

LINE 説明不要のスマホのメッセージアプリ。いつもお世話になってます。でももう「LINE離れ」の若者とかの話題もあるらしい。ついていけないね。

メカってる きつと人型形態で昼飯を買った後に高速移動形態にメカって急いでくれる……と想像した。

メカもの好き ガンダムとかエヴァとかよりも、スパーロボや特撮の合体ロボとか。リアルさが少ななくて胸熱なロマンがある。

GM…いやー、ウォルロックの機械化に合わせてPL本人まで機械になるとは。さすが。プレイヤーH…さすがにプレイヤー自身の機械化はまだ無理です（笑）。

プレイヤーS…PC的には既に《マシンリム》取ってるしな。もともとメカ。

プレイヤーN…それにウォルロックは最初からエクスマキナとのハーフでしょ？

プレイヤーH…そうだけでも（笑）。……実際、エクスマキナとのハーフってなんなのか自分でもよくわかんないけどね。

GM…それこそ機械化した腕がエクスマキナのもの、とかじゃないの？

プレイヤーH…まあそれくらいのイメージではいるけどね。

GM…ウォルロックはアルディオ大陸の貴族の生まれだし、家にエクスマキナの用心棒だから使用人だかがいって、昔の戦争で大怪我した時にその誰かのやつをガシャンとくつつけたんだよ。きつと。

プレイヤーH…それで右腕が機械になったわけだな。

GM…——さて、ちよつと脱線してしまっただけど仕切り直してプリプレイを始めよう。

プレイヤーO…（さらにテンション高い声で）イエーイ!! ……**疲れた。**

GM…早えよ！ まだ始まってねえよ！（笑） ……というわけで、本日は第六話です！

プレイヤーO…『第一部』の最終話。

《マシンリム》 体の二部（全部）が機械であること  
を表す一般スキル。ウォル  
ロックは第三話のレベル  
アップ時に取得している。

エクスマキナとのハーフ  
各種族は基本的に混血が  
生まれないが、ヒューリン  
だけは例外的に他種族との  
混血が生まれる。データ的  
にはキャラ作時に《ハーフ  
ブラッド》という種族スキ  
ルを取るのだが、この混血  
種族に制限は無く、ウォル  
ロックはゴレム（機械）  
種族であるエクスマキナの  
《ハーフブラッド》を取得  
している。

機械化した腕 《マシンリ  
ム》取得時の本人の説明に  
よると右腕が機械になっ  
ているらしい。この機械腕が  
エクスマキナならハーフと  
言うのもわかるか。ハーフ  
ブラッドというよりハーフ  
ボディって感じだけだ。

プレイヤーS……の予定で、全滅したらキャンペーンの最終話と。(一同笑)

GM…かもしれないね(笑)。それはみなさん次第ですが……一応クライマックス的なシナリオになる予定です。今回もストーリーが前回の続きから始まるので、前回までの状況をちよつとだけおさらいしよう。

一同…はい。

GM…まず第四話の最後で魔族ダンタリオンを倒したものの、グライフの召喚は始まってしまいました。そしてミカ——ファイオナの娘である少女が召喚の「核」にされてしまったことが第五話の冒頭で明らかになりました。

プレイヤーN…うむむ、なんとということだ。

GM…それに対し、錬金術師のミストは五〇〇年前にグライフを召喚したとされるベルストラの情報から、召喚を止めるには「ミカちゃんの命を消すしかない」と話しました。

プレイヤーH…でも、俺たちは違う手段を探すことにしたんだよな。

GM…その通り。ただ何のヒントもなく悩んでいた時、キミたちはカンナギの姿をした謎の女性テンラと再会、少女を助けられる可能性があるという「銀竜の爪」——五〇〇年前にグライフと戦ったという『銀竜』の爪のカケラの存在を教えられます。

プレイヤーS…その爪のカケラが収められているという遺跡を探して、俺(ソルビット)の家に戻って家捜しすることになったと。

全滅したらキャンペーンの最終話 実際、PCたちが戦場で敗北した時にどうするかはいつも頭の片隅で悩みながら戦っている。脱出シナリオを作るか、無慈悲に全滅終了するか……シナリオの流れ次第とはいえず、悩みどころだ。

GM…ソルビットの記憶と家捜しの甲斐もあり遺跡を発見、遺跡の奥へ奥へと足を進めました。途中でゴミを拾ったりもしましたが……。 (一同爆笑) あ、ちなみに遺跡から出たところでゴミだと気が付きました。もう捨てていいよ。

プレイヤーS…もうとつくに捨てたよ！ 捨てられない重量5はゲンナリしたわ……。

プレイヤーO…あんなクソトラップがあると思つてなかつたからな！。

プレイヤーS…でもあの時はどう見てもお宝にしか思えなかつたから。しょうがない。

GM…そういうトラップだからね。でも銀竜の化身に転送されてグランフェルデンの門に着いた瞬間「……なんだこのゴミ？」つてなつた。(一同爆笑)

プレイヤーN…正気に戻つた(笑)。

プレイヤーO…でも今までで一番キャラに沿つたロールプレイをできた気がする(笑)。

GM…なんにせよ、遺跡で「銀竜の爪」を手に入れてキミたちはグランフェルデンに戻ることができました。しかしその直後にグライフによってミカが拐われてしまつた——というところで前回のシナリオは終了しています。

プレイヤーS…グランフェルデン壊滅はしてなかつたな。

プレイヤーN…でも、それに近い状況にはなりつつあるだろう。

GM…今回のシナリオはその続きからだ。というわけで今回予告を読み上げよう。

途中でゴミを拾つたりトラップ「愚か者の宝物」のこと。大爆笑事件の顛末は第五話をぜひ見てほしい。

● 今回予告

かつてグランフェルデンの錬金術師ベルストラが召喚し、グランフェルデンを滅亡に追いやった魔獣グライフ。それが今、五〇〇年の時を越えて再び召喚されようとしている。

召喚の核となってしまう少女、ミカ。世界を救うには少女の命を消すしかない——そう告げるミストに対し、アフターグロウは運命に抗い、世界と少女、どちらも救う道を選んだ。彼女を救うカギはかつてグライフと戦ったという銀竜の爪。そして、銀竜の化身の試練を乗り越えて爪を入れた一行は、いよいよ魔獣グライフとの決戦の時を迎える。

様々な人の想いを胸に、冒険者は駆ける。国の、世界の、そして少女の運命は……彼らに委ねられた。

アリアンロッドRPG 2E・キャンペーン 夕焼けの冒険者

第六話『断ち切る運命、繋ぐ想い』

世界を救え！ アフターグロウ！

プレイヤーN…おぉー。

GM…今回もハンドアウトはありません。グライフとの最終決戦です。世界を、そして少女を救えるかは冒険者——アフターグロウのキミたち次第です。

プレイヤーS…GMの出目次第と。(一同笑)

GM…そこはみんなの出目次第って言うおうぜ(笑)。——さて、そろそろレベルアップ作業に移ろう。あ、前回手に入れた銀竜の爪も誰が持つか決めておいてね。

プレイヤーS…ああ、それがあつたな。誰が持つても全員使えるんだよね？

GM…そうそう。一応アイテムの説明をもう一度しておこう。

●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。

プレイヤーN…使うのはフリーアクションか。

プレイヤーS…おそらく攻撃をどつかに当てるタイミングで使うとか……そういう何かがあるんだろう。

GM…誰が持つても使えるけど、一応重量1の道具なので誰かは持つてるようにね。

プレイヤーO…ギルドハウスに置いとくか。

GMの出目次第と 確かにボスでクリティカルを出してPCを恐怖させたりしてますが、みんななら本気のエネミーにも打ち勝つてくれると信じてるよ!

フリーアクション 自分の各手番(メインプロセス)中に一回だけ行なえるアクション。ムーブやマイナーと異なり手番中なら好きなタイミングで実行できる。通常はできることが少ないので、こうしたアイテムが出てこないとあまり使われないアクションかも。



プレイヤーN…うーん、MPポーション足りるのかなー。怖い。怖すぎる。

プレイヤーH…大消費するタイプだもんな（笑）。

プレイヤーN…過去に何度か無くなったこともあるしな……。金と重量が許す限りMPポーションを持ちたいのだ。

プレイヤーS…ギルマス、買い物したい。ベルトポーチ買わないとダメだ。

プレイヤーN…ベルトポーチとは。……携帯可能重量が上がるやつか。買って損はないやつだな。僕も買つところかな？

プレイヤーH…まだ取つてないクラスロールはどうしようかなー。悩ましい。このまま射撃系でいくなら《シュータースタンス》でいいんだけど、上級クラスになったらだんだん白兵戦に移行していくつもりだから……。

プレイヤーN…それなら《ブrouストライカー》が安定では？

プレイヤーH…まだ《スラッシュブロウ》を取つてないのよ。

プレイヤーN…今回取ればいいじゃないすか。（一同笑）……あ、ギルドレベルも5に上がります。ギルドサポートどうしましょう。

プレイヤーO…ドロップ品決定ロールが増えるやつ。

プレイヤーN…えー。最終決戦に《目利き》でいいんですか？（一同笑）

プレイヤーO…さすがに冗談。……5レベルなら《再行動》とかあるよ。

MPポーション足りるのかなー。ちなみにこの時のサイモンの所持量はノーミル8本とハイ4本。それでも心配つて、どれだけ使おうかなんだろうか。

#### 《シュータースタンス》

ウオーリアのクラスロールの一つ。射撃攻撃を強化するスキルが取れる。

#### 《ブrouストライカー》

ウオーリアのクラスロールの一つ。武器攻撃を強化するスキルが取れる。

#### 《スラッシュブロウ》

ウオーリアのスキルで、武器攻撃のダメージを増やせる。《ブrouストライカー》には《スラッシュブロウ》の使用回数を増やすスキルがあるため、セットで取るのが標準。

ドロップ品決定ロールが増えるやつ 《目利き》のこと。決戦を前にしてもプレないなあ。

#### 《再行動》

レベル5のギルドサポート。ギルドメンバー全員が未行動に戻るという強力な効果を持つ。

プレイヤーS…でもそれ取ったら他の持ってけないでしょ。

プレイヤーN…《GH…ギルドマンション》もアリかな。《祝福》はいらんよな？

プレイヤーH…《GH…工房》でMPポーションをガバガバ飲めばカバードキルからなら。

プレイヤーO…レベル考えるなら《GH…クアハウス》は？ 【最大HP】に+10する。

ギルドハウスに温泉が湧くようになるよ。

プレイヤーN…すごいじゃーん。ギルドハウスつてどんどん魔境化するよね。(一同笑)

いつか温泉付きマンションに住むことを目指して——まずは温泉湧かす？

プレイヤーS…「まずは温泉」は斬新(笑)。あとは《運命の手》も良いかなーと思った

けど。フェイトを上限無視して使える。

プレイヤーO…え、強い。マジか。おいら【幸運】1しかないからな。

今回の最終決戦、先のレベルアップ、お互いの役割……その他いろいろな事を考えつつ

各自は取得スキルに補充・購入するアイテムなどをいつものように決めていく。

小一時間が過ぎ——全員のレベルアップが完了した。

それ取ったら他の持ってけない。一回のセッションに持ち込めるギルドサポートの合計レベルは最大CLまでなので、今回だと5レベルの《再行動》を選ぶと残り1レベルしか選べない。ただし、取得して今回のセッションに持ち込まないことはできるので将来のために取得しておくのはもちろんアリだ。

《GH…ギルドマンション》 ギルドハウスが屋敷であることを表すギルドサポート。外観は良くなるけど、ベッドとかの設備も良い物になるのかな……？

魔境化 ギルドハウスは他にも店舗や庭園を設置したり、ギルドハウス自体を聖堂・城・塔・要塞にしたり(しかも同時に)あまつさえ、それを船や隊商のような移動できるものにすることもできる。

《運命の手》 フェイトの用途のうち「ダイスの数を増やす」は一度に《幸運》の数までしか増やせない制限があるが、この制限(上限)を超えて使えるようになる。ただし、1ラウンドのみだ。

## ▼プリプレイ2　　戦支度は抜かりなく

いつも通りワイワイとPCの成長を決めた一同。

最終決戦に向けてどんな成長を遂げたのか——成長報告を見てみよう。

## ●ソルビットの成長報告

プレイヤーS（以下、ソルビット）…レベルは上がりませんでした。

GM…上がったよ！（一同笑）

ソルビット…えー、レベルが上がりました。《プロテクション》がレベル5になったよ。

プレイヤーO…レベル5になるとどうなる？

プレイヤーN…知らんのか。

ソルビット…振るダイスが5個になる。（一同笑）それと《アドバイス》をレベル5に上げ

て……《ブレイクシオン》を取得！ 《アドバイス》の効果が+2Dになったぞ！

プレイヤーH…強い！

プレイヤーN…すごい。

ソルビット…装備では武器をシールドソードにした。ポケモンみたいな名前だな。

プレイヤーO…ポケモンばっかやってんじやねえ。

レベルは上がりませんでした。息をするように初手から嘘を吐くソルビット。通常運転だね！

知らんのか。「〜するとうなる？」。「知らんのか」の漫れ、元ネタは寺沢武一の漫画『COBRA』のセリフ。SNS等でネタにされたコラ画像を見たことがある人も多いのでは。事前決めてもないのにいつも淀みなくネタセリフを繋げられるの、なんだかんたすぎいと思えます。

## 《ブレイクシオン》

《アドバイス》を5レベルにしないと取得できないセージのスキル。効果はソルビットが述べてる通り、

シールドソード 長剣の一種で盾と一緒に構える魔法障壁を展開するマジックアイテム。魔法アツプ。ポケモンみたいな名前。この時は「ポケットモンスター」ソード・シールドの発売から一ヶ月も経たない日で、仲間内でも遊んでる人が多かった。ポケモンはいつまでも面白いね。

ソルビット…新しいのはやってないんだよな。イーブイは持つてるけど。

プレイヤーO…お、特別なイーブイもらえるよ。

GM…ポケモンはいいから。はい、それで？

ソルビット…はい、イーブイです。

GM…イーブイじゃないです。(一同爆笑) 突然転生しないでください。

プレイヤーH…頼りになるアコライトが急にマスコットに転生してしまった(笑)。

ソルビット…(笑) 成長はそれくらい。それと今回は考えがあつて一般スキルは取つてな

い。一般スキルは後からまとめて取るのもできるみたいだから後回しにした。——あ、長

らく温めてたハットを久々に被りました。最初に買つてギルドにしまつていたハットを。

プレイヤーN…サツと頭に(笑)。

GM…最終決戦に向けて気持ちを新たにしたか(笑)。

ソルビット…初心を忘れるべからずで。

### ●ウォルロックの成長報告

プレイヤーH(以下、ウォルロック)…同じくレベルが上がりまして——。

プレイヤーO…え、上がったの!?

ソルビット…ずるーい!

イーブイ ポケモンの名前だが、ここでは当時から一年ほど前に発売された『ポケットモンスター』(以下、G)のイーブイのことを指している。ゲームボーイ時代のいわゆる『ピカチュウ版』がベースで、アニメのような「相棒」との冒険が楽しめるぞ。

イーブイです 生泉坊主が激かわポケモンの名前を安易に騙らないでもらえませんか?(もふもふ系ポケモン大好きGMより)

一般スキルは後からまとめて取るのもできる 通常のスキルはレベルアップの処理の中で取得するが、一般スキルはそれとは別に成長点を消費して取得することになつている。そのため必ずしもレベルアップ時に取る必要はない。

ずるーい! 直前に自分も報告しているのに?

ウォルロック…上がったよ！（笑）——《バッシユ》のレベルを5に上げて、《ワンコインシヨット》をレベル2に。それと新規で《レイザーシャープ》を取得した。パッシブで武器ダメージを+1D増やすヒューリンの種族スキルね。

ソルビット…おお、強い。

ウォルロック…さらに装備品をガンスリンガー専用防具、ガンバトルヘルムに換装した。

これで【物理防御力】に加えて打点も上がりました。

ソルビット…お、まさか【物理防御力】でやつを抜いたか？

ウォルロック…さすがに抜いてはない（笑）。【物理防御力】は23。

プレイヤーO…なんだー。

ソルビット…でも十分高いな。

プレイヤーN…だいぶ迫ってきている。もうちょつとで越されてしまうぞ。

ウォルロック…それで装備品の重量の問題が出たので、装備可能重量を上げるため一般ス

キルは《トレーニング…筋力》を取得。【HP】も上がるから耐久力の底上げも兼ねてる。

最初は【器用】が頭抜けて高かったはずなのに、今回で【筋力】が追い抜いて一番高くなつてしまった（笑）。——それくらいかな。アイテムはMPとHPのポーションを7本ずつ

持った。細かな負傷はポーション飲めばどうにかなるかと思ってる。以上！

《レイザーシャープ》種族スキルの中で、CL5から取得できるもの。ウォルロックは前回の時点で取るか悩んでいたが、結局今回になったようだ。

ガンバトルヘルム ガンスリンガーのクラスアイテム（専用アイテム）。鉄兜に防弾ゴーグルが付いた防具で、ゴーグル部が魔導銃とリンクして照準を調整する機能を持つ。

やつ アフターグロウが誇る、全身鎧を身に纏った肉体派メイジのこと。むしろ未だにウォーリアより高いのがおかしい。

● タチキリの成長報告

プレイヤーO（以下、タチキリ）…なんと……レベルが上がりました！  
ソルビット…やったー！（一同笑）

タチキリ…一般スキルで《トレニング》…筋力》を取得。通常の成長も含めて【筋力基本値】が4上がって、能力ボーナスが4になった。所持重量も増えたよ。

ソルビット…【筋力】追いつかれたー。

タチキリ…スキルは《ワイドアタック》と《ライトニングライド》のレベルを上げて、新しく《ウインドセンス》を取りました。

ソルビット…風が語りかける的な。

タチキリ…それぞれ。（一同笑）効果は自分の判定の結果を見た後で使えて、判定の達成値を増やせるよ。レベル1では+2だけ。しょぼい。

GM…それでも妖怪『いちたりない』に対策できるからな。

タチキリ…そう、妖怪を倒すただけに生まれたスキルを取ったのだ。  
ソルビット…それしよぼいどころか超強いから！（笑）

タチキリ…装備は新たにムガIIモリの頭巾とジェルボアの籠手を取った。籠手で短剣のダメージが上昇、さらに頭巾は騎乗状態なら【感知】が+2されて【行動値】もアップ。これで騎乗状態なら【行動値】23に【移動力】27mだよ。

レベルが上がりました！  
言わずとも知ってます。  
これ、成長報告なので。

通常の成長 レベルアップで三つの能力基本値を1点ずつ上げることが指している。成長報告では省かれていることが多いが、みんな能力値も成長しているぞ。

《ウインドセンス》 パー  
キリが述べた通り。

妖怪を倒すただけに生まれたスキル 八割は成功するはずの判定で油断を後悔させたり、成功率二割くらいの判定で急に悔しい気持ちを生み出す妖怪『いちたりない』。しかし出目を見たら達成値を増やせば関係ない。悪霊退散！

ムガIIモリの頭巾 パー  
トルのクラスアイテム。騎乗であるムガIIモリの頭を象った頭巾で、騎乗時の感覚がより鋭くなる。

ジェルボアの籠手 ジェル  
ボアの種族アイテム（専用アイテム）。ジェルボアの手先の器用さを邪魔しない専用設計の革籠手。

プレイヤーN…【行動値】がとんでもなく高い！

GM…《ライトニングライド》の【行動値】の上がり方がすごいんだよな。

プレイヤーN…まあ【行動値】上げるスキルは取ったらやたら上がるイメージあるなあ。

タチキリ…《ライトニングライド》でもあるからね。アイテムは理力符で〈光〉〈闇〉を除く四属性をまた揃えた。相手が毎ターン属性変更とかしない限り余るはず。終わり。

### ●サイモンの成長報告

プレイヤーN（以下、サイモン）…はい、我輩もレベルが上がりました。

（GM除く）一同…ええ！

GM……そりや上がるよ！ 上がるようにしてんだよ！（一同爆笑）

サイモン…（笑）えーつと、内容的には…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。順当に強くなった感じ。そして新しく《コンセントレイション》を取ったぞ！ 魔術判定のダイスが1個増える。

一同…おおー！

ウォルロック…シンブルに強い。大事なところだな。

サイモン…他のクラスだと《アームズマスタリー》に相当するスキルであるな。もともと

《エアリアルスラッシュ》は命中の魔術判定に+1Dするので、これで4Dになるぞ。

【行動値】がとんでもなく高い！ 他の【行動値】はウォルロックが10、サイモンが6、ソルビットが4。23は本当に高い。

上がるようにしてんだよ！ リブレイでは記述を省いているが、本キャンベーンの成長点の配付はルール通りに遭遇したエネミーやラップの合計レベルから算出し、「ミツシオンに成功した」の任意成長点もほぼルプの目安に従って決めている。それでも毎話レベルアップできるように、シナリオに登場するエネミーやラップの数とレベルを苦心して調整して臨んでいくのだ。GMの心、PLY知らず。怒つてはない！

《コンセントレイション》

魔法の命中力である魔術判定に+1Dするメイジのスキル。優先度の高いスキルと思うが、サイモンはまだ取ってなかった。まあサイモンは集中力より気命のウーリーアだやたもんね。

《アームズマスタリー》

選択した武器種類のクラスに+1Dするスキル。クラスによって選択できる武器種類が異なるぞ。

ウォルロック…風魔法の強みはそこだよな。打点の〈火〉、バステの〈水〉〈地〉に対して、命中の〈風〉。

サイモン…今まではスキル枠を節約するために命中は風の効果だけで頑張ってきたが、そろそろ取るべきかなと。さらに一般スキルでクラスロール《スペシャリストII…風》も取った。これを使うとさらに命中判定に+1Dだ！ デーン。

GM…全部使うと命中判定が5Dか！

タチキリ…：…おいらも命中伸ばしていこうかと思ってたけど、サイモンと被るから止めようかなあ。追い抜ける気がしないよー。

サイモン…いやいや、フェイトも必要だし、おそらくそんなに使わないぞ。《スペシャリス

トI…風》と同時使用でフェイト2点消費は激重なのだ。

タチキリ…あら、確かにそれは重いわ。

サイモン…クライマックスとかでしか使わないだろう。それと万能薬と蘇生薬を買った。

ソルビット…あ、そういうえば《GH…工房》の効果って蘇生薬には適用される？

GM…えーつと…：《GH…工房》は「効果をダイスで求めるポーションに有効」だから

使えるね。通常の「2D」点ではなく「4D」点の【HP】で蘇生できる、でOKだ。

タチキリ…おお、強い！ やった！

サイモン…ただ、1本五〇〇〇Gと大変お高いのであまり使いたくない。超高級。

追い抜ける気がしないよー  
仲間内でも何かと張り合うタチキリ。チーム内で役割を分けるのは大切だが、命中力は攻撃担当ならみんな等しく重要だと思うよ？

《スペシャリストI…風》と同時使用  
《スペシャリストII》の効果は直接命中を上げるのではなく、《スペシャリストI》の効果は「ダメージに+1D」から「命中とダメージの両方に+1D」に変える。そのため《スペシャリストI》との同時使用が必須だ。

蘇生薬 戦闘不能のキャラを「2D」点の【HP】で復活させるポーション。

効果をダイスで求める  
効果の中でダイスを振って値を使う場合を指す。強心丹（精神）判定を+1Dするポーションのような判定のダイスを増やす効果は効果の中でダイスを振らないので適用されない。

ソルビット…俺が《ファーストエイド》を取ってないから、今のままでと戦闘不能になると起こせないんだよ。【器用】の難易度10は厳しい。

サイモン…まあ《ファーストエイド》はどつちかというと前衛組が緊急用に取りものである。我輩は《フックダウン》もあるから蘇生薬をクリンナップに使うこともできるぞ。

GM…戦闘不能の復活ができないのはちよつと不安要素だったもんね。装備品とかは？

サイモン…特に何も変わってない。悲しい。今回はぶつちやけほとんど数字が動いてないのだ。何も成長していない。(一同笑)

GM…成長はしてるから！ 安心して！(笑)

### ●ギルドの成長報告

GM…最後はギルドの成長だね。

サイモン…ギルドレベルが5になりました。新しいギルドサポートは《GH…クアハウス》を取ったぞ！

タチキリ…やったー！ 風呂だー！ 新鮮な風呂だー！

ソルビット…地面から新鮮な風呂が生えたー！(一同笑)

サイモン…グライフ復活の影響で敷地内に温泉が湧いたので、それを有効活用することにしたので。

《ファーストエイド》 戦闘不能を回復する一般スキル。ただし回復させるには難易度10の【器用】判定を成功する必要がある。ソルビットはアコライトなので取るなら《ファーストエイド》より《レイズ》だと思ふのだが……。

《GH…クアハウス》 ギルドハウスに温泉が湧いていることを表すギルドサポート。温泉だけでなく、ポロ家が急に老舗の旅館とかに思えてくるね。

地面から新鮮な風呂が生えたー！ 温泉が生えるのではなく湧く。あと地面から新鮮じゃない風呂が出てきたら下水道の破損とかなので工事した方がいいですよ。

GM…「ゴゴゴゴ」からの「ブシャー」と？

タチキリ…「グライフ」なくなったら枯れるとか嫌だよ？（二回笑）

サイモン…「グライフ」の復活に刺激されて湧いただけで直接関係は無いから大丈夫である。

この温泉で健康になることで全員の「最大HP」が10点増加するぞ。——なので我輩たちは一旦温泉に入ってから「グライフ」に挑みます。（二回笑）

ウォルロツク…んな悠長な（笑）。

ソルビット…大丈夫、温泉が湧いてるだけで「最大HP」は増えるから。「入れ」とは書いてないから。健康に過ぎつつ、温泉には入らない。（二回笑）

タチキリ…健康に過ぎず権利を得たことで気持ち的に「HP」が増えたかもしれない。

サイモン…それで、今回持つていくギルドサポートは《蘇生》《陣形》《限界突破》《G

H…工房》《GH…クアハウス》。《ギルドハウス》以外だな。

GM…了解です。……あ、銀竜の爪は誰が持つてる？

サイモン…我輩が持つてるぞ。ギルドマスターだしな。

GM…OKだ。では、このメンバーでキャンペーン第六話——第一部最終話を始めよう！

一同…おおー！

一旦温泉に入ってから、出発前に「ちよつとみんな温泉に入ってくるから待って！」と。怒られそう。

「入れ」とは書いてない《GH…クアハウス》の「プレイヤーテキストには「温泉が湧いており、毎日健康に過ぎせる」とあるので確かに必ずしも入る必要はないかも。匂いとか蒸気とか？

## ソルビット・グレーン

レベル：6 種族：エルダナーン  
 クラス：アコライト／セージ  
 HP：57 MP：77 フェイト：5

エリンディル西方出身のエルダナーンの男・27才。殺戮しが過ぎて家を追い出され金策のため冒険者となった。普段は生真坊主だが、誰よりも冷静に最善の策を考え出す知恵者でもある。そして今、少女を救うためその知恵を絞る。

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》5／《ヒール》1／《ホーリーウェポン》1／《アフェクション》1  
 セージ：《エフィシエント》1／《エンサイクロペディア》1／《コンコーダンス》1／《アドバイス》5／《ラーニング：インプルーブ》1／《トゥルースサイト》1／《プレディクション》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：エリンディル西方》1／《マジカルハープ》1／《ハンズオブライトⅠ》1／《ハンズオブライトⅡ》1  
 装備：シールドソード／ファインシールド／ハット／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 [腐れ縁]

「俺たちのパーティは優秀だからね」

## ウォルロック・ストラトフォード

レベル：6 種族：ヒューリン  
 クラス：ウォーリア／ガンスリンガー  
 HP：81 MP：54 フェイト：5

アルディオン大陸東方の小国の貴族の次男坊・18才。家の没落を契機に出奔、生活のため冒険者となった。争い事好きだが、元貴族としての立場への理解や常識も持った稀有な存在。そして今、少女を救うため銃弾を放つ。

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／《レイザーシャープ》1  
 ウォーリア：《バッシュ》5／《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》2  
 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／《トレーニング：筋力》1  
 装備：キャリバー／ガンバトルヘルム／アーキバサアーマー／ミスリルポイントアーマー／鷹の目  
 コネクション：クラフトワークス [友人]

「この世界を、ミカちゃんを犠牲になんてさせねえ！」

## ヒラバシ・タチキリ

レベル：6 種族：ジェルボア  
クラス：シーフ/バートル  
HP：63 MP：57 フェイト：5

ダイワ群島国・商家のジェルボアの子・10才。  
大怪我で西方に取り残され、復讐の剥ぎ取りの  
ため冒険者となった。商人らしく金第一だが、  
同時に他者の気持ちに敏感な思慮深さも持つ。  
そして今、少女を救うため魂の友と駆ける。

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》3 / 《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 / 《ナイフバリー》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  
バートル：《コンパニオン》1 / 《ライトニングライド》3 / 《ウィンドアタック》1 / 《ウィンドセンス》1  
一般スキル：《インサイト》1 / 《ファインドトラップ》1 / 《サーチリスク》1 / 《リムーブトラップ》1 / 《トレーニング：感知》1 / 《トレーニング：筋力》1 / 《トレジャーハンターI》1  
装備：ソードブレイカー×2 / ムガ=モリの頭巾 / クロスアーマー / ジェルボアの籠手 / シーフズツール  
コネクション：クラフトワークス [商売敵]

「報酬がある限りおいらたちは無敵！」

## サイモン

レベル：6 種族：レムレス  
クラス：メイジ/ブリーチャー  
HP：56 MP：80 フェイト：5

事故でエリンに来た異世界人・年齢性別不詳。  
元の世界へ帰る方法を探して旅をしていたが、  
皆との出会いで冒険者となった。常識知らずの  
無鉄砲さだが、それは実直さと正義感の表れ。  
そして今、少女を救うため全身全霊を尽くす。

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》3 / 《フライト》1 / 《リゼントメント》1 / 《コンセントレイション》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》4  
一般スキル：《トレーニング：精神》1 / 《サーチリスク》1 / 《ホーム：エストネル》1 / 《フックダウン》1 / 《フェイス：セフィロス》1 / 《スペシャリストI：風》1 / 《スペシャリストII：風》1  
装備：スタッフ / ミスリルスーツ / ファインポイントアーマー / 生還の護符  
コネクション：クラフトワークス [友人 (一方的)]

「我輩は、この世界が好きなのだ！」

## ◆ OPENING PHASE

## ▼ オープニングフェイズⅠ 災厄の始まり

異世界の存在であるグライフの召喚の「核」とされ、繋がりを持ってしまったミカ。

ミカを救う唯一の方法は、その命を消すことなく「繋がり」のみを断つこと。そして、アフターグロウはそのカギとなる「銀竜の爪」を手に入れることができた。

しかし、グライフも黙って待ってはいはくれなかった。テンラの施した結界を破ったグライフは騎士団本部を襲い、ミカを拐った。——自らの顕現のために。

だが、最後まで希望を捨てることはない。一同は王立騎士団本部に集まり、世界を、そして少女を救うために動き出すが……同時に、事態も世界の滅亡へと動き出す。

GM…オープニングは王立騎士団（ロイヤルナイツ）の本部から。グライフの襲撃を受けたレティシアやクラフトワークスたちの傷に応急措置を施した後、一同は部屋に集まった。今部屋にはキミたちとレティシア女王、ミス、クラフトワークスの面々がいる。

サイモン…うむ。

タチキリ………うーん、やっぱり顔が結びついてないから名前が覚えられないなあ。ミス  
トって誰だっけ。

ミストって誰だっけ 前話  
では「ミカの命を消すしかない」と重いセリフを言う立場だったり結構重要な役割をこれまで担ってきたと思うのだが……なかなか覚えてもらえないもので。

ソルビット…顔が出るのは一人しかないからな。

サイモン…ミスト殿は研究者の女性だ。一緒に遺跡の街とかにも行ったであろう。

ソルビット…前々回に一緒に本を探しに行つた錬金術士だよ。

タチキリ…あー。でも顔は出てこない。

ソルビット…顔は無い。(一同笑)

GM…「無い」言つなや！ 顔はあるわ！(笑) ……クラフトワークスは四人全員、ミゼ

ル、リリイ、キルト、メリルが揃っている。まずはレティシアが全員に声をかける。「みんな

無事か？ すまない、私たちがいながら、グライフに少女を奪われてしまった」

タチキリ…これは…間に合わなかつた、の？

サイモン…ぐつ、銀童の爪を手に入れたというのに、我輩たちは間に合わなかつたのか？

ウォルロック…いや、連れて行つたからといって即座に取り込まれるわけでもないんじゃないか？

…多分。多分。

ソルビット…自信無さげ。

サイモン…希望的観測にしかならぬからな……。

GM…そこでミストが話をしてくる。「グライフはダンタリオンのアジトの最奥——召喚

の魔法陣のところに向かつたはずだ。あの場所でなければ顕現はできません」

サイモン…ふむ。

顔が出るのは一人しかない。この場のメンバーで顔のイラストがあるのは公式NPCであるレティシアだけ。

顔は無い。イラストが無いだけで顔はある。GMの頭の中では表情だつてある絵が無いからこそ自由に想像力を働かせるんだ！

GM…「グライフはあの場所で世界に散らばる自身のエネルギーを集め、完全に顕現した後にミカさんの命を喰らおうとするでしょう。それにどれくらいの時間がかかるのかはわかりませんが……ただ、瞬時にできることでは無いと……思います」と、ミストは自信無さげに言ってくる。

サイモン…なるほど。——ということとは、まだ時間はあるということだな。

ウォルロツク…今から追えばまだ間に合うかもしれない。

GM…レイシアが続ける。「グライフが少女を喰らい、無限の命を得ることだけは避けなければならぬ。やつに世界を壊させるわけにはいかない」

ソルビット…そうだな。そのために銀竜の爪も手に入れてきたしな！

サイモン…（カバンから取り出して）バーン！これがミカ殿を助けてくれるはずだ！

GM…「それが言っていた『竜の爪』か。これで少女の命を助けることはできそうか？」

ソルビット…（小声で）……多分。

ウォルロツク………おそらく？ どう使うかがまだわからないけれど……。

サイモン………今は多分としか言えないが……それでも、我輩はこれでミカ殿を助けられると信じている！

GM…サイモンのその言葉を聞いてレイシアはうなずいてきます。「——わかった。とにかく時間が無い。即刻、騎士団も招集してグライフのところに——」

まだ時間はあるということ  
だ。根拠に乏しく、自信  
無く言ったミスト。それで  
も、サイモンはそれを明確  
な希望に変えた。信用を言  
葉に込めて、前を向く。

その時、部屋の扉を開け、焦った様子の騎士団員が飛び込んできた。

「レティシア副団長！ 大変です！ 空が……！」

サイモン…む、何事だ！

GM…「と、とにかく外を見てください！」と騎士は窓を指差してくる。

ウォルロック…窓に近付いて空を見るぞ。

GM…キミたちが窓から空を見上げると、空に青い雲——いや、青く、巨大な瘴気が渦巻いているのが見える。

ソルビット…あ、あれは！

あまりにも異様な光景にどよめく一同。ミストも思わず驚いた声をあげる。

「あれは——グライフの瘴気!？」

そして、一同が見上げる空から、渦巻く瘴気から切り離されるように瘴気の塊が地上に向かつて落ちて行くのが見える。

ウォルロック…あれは——。

**GM**…地上に落ちた瘴気の塊はオオカミのような形となり、周囲の人々を襲い始めます。周囲にいた人々は「な、何だ!?」「キヤー!」と叫び、一瞬にして大きな騒ぎとなります。

**サイモン**…な、なんだと!

**タチキリ**…え、何個も落ちてきてるの?

**GM**…何個も落ちてきてる。一つや二つじゃない。

**タチキリ**…ええ、やばい。

**ウォルロツク**…すぐにでもやらねえと! (銃を構える)

**GM**…そこに、警護騎士団(レインブランド)の部隊長を務める**シグル**も部屋に駆け込んできます。「レイシア王女! 青い獣が街に!」

**ソルビット**…こつちも今見ていた!

**GM**…レイシアはすぐに反応し、「シグル部隊長! すぐに警護騎士団を出せ! 青い獣を退治しつつ、住人を建物の中に避難させろ! 王立騎士団もすぐに出す!」と素早く指示を出します。シグルは「わかりました!」と即座に踵を返して駆けて行く。

**サイモン**…むむ、これは——どうすべきだ? このままでは街が危ないが……。

**GM**…それにはレイシアが声をかけてきます。「もはや一刻の猶予も無い。——アフターグローとクラフトワークスの皆。あなたたちにグライフの退治をお願いしたい!」

**サイモン**…うむ、言われるまでもない!

**シグル** 警護騎士団の部隊長の一人で、レーヴェン家の長男。みんなからは父親ともども「色々言葉が足りない男」と言われている。ひどい言われようだがあんまり否定はできない。ごめんね。

タチキリ…いくらだ！

ソルビット…ハウマツチ！

サイモン…ええー、ここでそれ聞くのであるか？（一同笑）

ウォルロツク…まあ、命の値段みたいな話に聞こえるからちよつとアレだけだな（笑）。

ソルビット…とはいえ、こういうの意外と大事だから。——真面目な話で、それは依頼と

取つてもよろしいでしょうか？ と。

タチキリ…いくらかというより、準備の資金とか、ここにある物を借りて行つていいかと

か、そういう話もあるからね。

GM…横で聞いてたメルルは「おい、お前ら！」と怒つたように叫んでいます、レテイ

シアは冷静に返答してきます。「それについては今相談している余裕は無い。ただ、後で

必ずしつかりと払わせてもらう」

ウォルロツク…応相談つてやつだな。

GM…レテイシアは報酬の話をされても特に嫌な顔はしていないね。「これまでのことも

含め……この事件が終わつた暁には、冒険者のあなたたちにはきちんと報酬を支払わせて

もらう」とレテイシアは約束してくれます。

ソルビット…よし、任せろ！

タチキリ…その言葉が聞きたかつた。

いくらだ！／ハウマツチ！  
いつもながら、こうした  
発言でのソルビットとタチ  
キリの息の合い方は見事。

こういうの意外と大事 冒  
険者も慈善事業ではない。冒  
険者もお金関係はトラブルに  
なりやすいので、後に禍根  
を残さないためにも、感情  
とは別にきつちりすることは  
大事。

サイモン…よし。——では急いで行かなければ！ **ダッ！**

ソルビット…ちよつと待てい！ 急ぐ気持ちはわかるが、ちゃんと話を聞いてからだ。

GM…「私たちは騎士団と共に住人の避難と街の防衛を行なう。——頼つてばかりで申し訳ないが、どうか、頼む」とレティシアは真剣な顔で頼んでくる。

サイモン…うむ。ミカ殿のことは任せろ！ 急いで北方平原へ向かうぞ！

ウォルロック…代わりに青い獣は任せますよ。通り道のやつくらいは対処できるだろうけど、それ以外の街周辺とかまで手を回す余裕はないからな。

GM…レティシアは「ああ、任せてくれ」と答えた後、ミストにも声をかける。「ミスト、あなたも彼らと一緒にグライフのところに向かつてくれ。あなたの知識が役に立つかもしれない」

サイモン…確かに。グライフのことを一番調べてくれているからな。

GM…そう言われたミストは手の杖をぎゅつと握り、返事をする。「——わかりました。

必ず、グライフの召喚を止めます！」

ソルビット…（ミストに）**サイモンから離れるなよ！**

GM…「わかりました。サイモンさん、よろしくお願いします」

サイモン…うむ、よろしくである。

タチキリ…九人パーティかー。すごいな。

**ダッ！** 全力移動！ サイモンダッシュ！

ちよつと待てい！ こういう時でも冷静さを欠かないのがソルビット。急がば回れ。

サイモンから離れるなよ！  
アフターグロウで唯一の《カバリング》担当、サイモン。メイジだけど。

九人パーティ アフターグロウの四人とクラフトワックスの四人にミストを加えた九人。かなりの大所帯。

**GM**…レテイシアがキミたち全員に声をかけてくる。「街の……世界の命運をあなたたちに託す。必ずグライフの召喚を止め——世界を、救ってくれ」

**サイモン**…うむ、任せておけ！

**ウォルロツク**…やってみせますよ。

**タチキリ**…任せろー！ **報酬がある限りおいらたちは無敵！**

**GM**…キミたちは騎士団本部を出てグライフのところへ向かう。——ここで、オープンングフェイズを終了してミドルフェイズへ移ろう。

## ◆ M I D D L E P H A S E

## ▼ミドルフェイズー　　蔓延る青い獣と騎士の守り

空には立ち込める青い瘴気、地上には襲いかかる青い獣と人々の悲鳴――。

刻一刻と迫る世界の滅亡。しかし、その運命に抗うべく冒険者たちは駆ける。

目指す先は召喚の魔法陣がある北方平原。一同は街中を北へ向かい走り始めた。

ソルビット…ではクライマックスフェイズです。

GM…いやいや（笑）。さすがにミドルフェイズありますよ。

サイモン…まあ最初からクライマックスと言っても過言では状況ではあるな。

GM…それはその通りだね。…ではミドルフェイズだ。キミたちはクラフトワークス、ミストと共に騎士団本部から外に駆け出したところですよ。

タチキリ…あ、街の中だけでおいらもう騎竜に乗っていいよね？

GM…もちろん大丈夫。非常事態だからね。外では人々を守りながら青い獣と戦う騎士たちの姿が見える。「早く建物の中に避難しろ！扉を閉めるんだ！」と言って人々を誘導している。――その時、キミたちは人々を誘導する騎士の一人に背中から襲い掛かろうとする青い獣に気が付く。他の騎士が「コフィン！後ろだ！」と叫ぶのが聞こえるぞ。

騎竜に乗ってて 普段街中  
では乗らずに引いて歩いて  
いる。街の人を怖がらせな  
い配慮だ。

ウォルロツク…コフィン、後ろー!

サイモン…なぬ! (GMに) ……ここは干渉できるのか?

GM…大丈夫だ。好きに演出してどうぞ。

サイモン…では…危険ーい! と言つて拳を突き出し、風のパンチで吹き飛ばすぞ!

タチキリ…騎士を? (一同爆笑)

GM…やめたげてよお! (笑)

サイモン…乱暴な救出とかであるけども(笑)。ここは青い獣を吹き飛ばすぞ。ドーン!

GM…サイモンの風によって騎士に飛び掛かろうとした青い獣が吹き飛ばされる。驚いたように後ろを振り向いた騎士だが、助けてくれたキミたちに気が付いて声をかけてくる。

「ありがとう、助かったよ。…おや、キミたちはアフターグローか?」

ソルビット…お、俺たちも顔が売れてきたな。

GM…ちなみにみんなこの騎士は覚えてるかな? コフィンという名前の騎士。

一同…:…:うん?

唐突なGMの問いに「名前が出てきた騎士って誰かいたっけ?」「ギルドハウスに乗り込んできたバカくらいしか記憶にないぞ」「村の酒場で会ったジャンの仲間だった騎士とか?」と記憶を辿る一同。記憶にある読者の人はいるかな? 正解は次のページで。

干渉できる こうしたシーンでPCが人々を助けたりできるかはシナリオによることもあり、PLは悩むところ。そういう時は率直にGMに聞いて行動するのがオススメ。みんなで作上げるのがTRPGだ!

騎士を? 騎士を吹き飛ばして青い獣の襲撃から逃れさせる。…力加減が苦手なサイモンだと獣にやられるより痛くなりそう。

コフィン ヒントは名前だけ。普通はわからないので悩まずに続きをどうぞ。

ギルドハウスに乗り込んできたバカ ギルガルの手下だったジャンとニルエナのこと。第三話の出来事だ。二人とも事件で捕まっているのもう騎士ではない。ジャンの仲間だった騎士 シグルの部下の騎士たちのこと。同じく第三話にて出会っている。残念ながらジャン以外は名前が付けられていない。

GM……さすがに覚えてないよね（笑）。騎士の話が続けよう。「久しぶりだね。キミたちがシグル部隊長に会いに来たときに警護騎士団本部の入り口で会ってただろう？」

ウォルロツク…（思い当たった顔で）あ——（笑）。

サイモン…うーん……イマイチ覚えてないけど、あー。（一同笑）

GM…（笑）「顔は覚えててくれよ。名前は覚えてなかったと思うけどね」とコフィンは笑ってるね。名前はともかく、PCとしては本部に行った時に何回も会ってるだろうから顔は見覚えがあるということで大丈夫だよ。

サイモン…確かに顔見知りであるな。おお、お主は！

タチキリ…あ、よく会う人だ！

ソルビット…名前は知らないけど！（一同笑）

GM…「あまり名乗ってなかったからね」と笑うコフィン。「シグル部隊長から話は聞いてるよ。詳しくはわからないが、キミたちがこの街のために戦ってくれてる、ってね」

サイモン…うむ。事態は急を要するからな。急いで向かわなければ。

ウォルロツク…今から元凶のところに突っ込んでくるぜ。

GM…「これから出発するんだろう？ 街の人たちのことは任せてくれ。必ず僕らで守ってみせるよ」

警護騎士団本部の入り口で会ってたコフィンの初登場は第二話。警護騎士団本部の門番をしている騎士で第三話でも登場している。

あ—— コフィンの初登場時に情報収集で本部に来たウォルロツクは、判定でファンブルを振りコフィンにめつちや誂れました。それを思い出したかな？

名前は覚えてなかったと思っただけね。キャンペーン中に名前が出たのは第三話でシグルの部屋に案内してくれた騎士に対してシグルが「案内ありがとう。コフィンは下がってくれ」と言っただけ。覚えてるわけがないね。

名前は知らないけど！ 事実としても堂々と本人に言うことではない。

サイモン…うむ、街はお主たちに任せたぞ！

ウォルロック…後ろにもちゃんと気を付けろよ。

タチキリ…あー。おいら我慢して言わないでいたのに。（一同笑）

GM…「ああ、本当にね。ありがとう。——そうだ、これを持っていてくれ」そう言つてコフィンにはカバンから一つのポーションを取り出してきます。「この蘇生薬、念のため持っていたものだけど…キミたちが持っていた方がいいだろう」とキミたちに蘇生薬を手渡してくるぞ。

サイモン…おお、助かる！ ありがとう！ ありがとう！

ウォルロック…保険になるな。ありがとう。

既以後衛のサイモンが一本所持しているため、前衛のどつちが持つかで相談する一同。相談の末、比較的自由な位置取りが可能で防御も高いウォルロックがもらうことに。

ウォルロック…——それじゃ俺が持つておこう。蘇生薬一個預かります。

タチキリ…うん。おいらはドロップ品をいっぱい取らなきゃいけないし。（一同笑）

GM…さて、ウォルロックがコフィンから蘇生薬を受け取ったところで、再び周囲に青い獣たちが現れ、増えていきます。

ウォルロツク…チツ、またか。

ソルビット…キリがねえな。霧だけに。

タチキリ…殺すぞ。(一同笑)

GM…他の騎士たちも空から降り続ける青い獣と継続して戦い続けている。コフィンも剣を構えながらキミたちに声をかける。「さあ急いでくれ。キミたちがこの事態を解決してくれるって、みんなで信じている。それまで絶対に街のみんなを守るから——必ず帰ってきてくれよ?」と言って、キミたちを送り出す。

ソルビット…ああ。

サイモン…よし、行くぞー! ダッダッダ。

霧だけに。正確には霧ではなく瘴気。…だけでもGMも「瘴気の霧」とか呼んでるので大体合ってる。

▼ミドルフェイス2　　行く手を阻むもの、切り開くもの　　

街に溢れかえる青い獣の群れ。空からは瘴気が止めどなく降り続け、新たな獣を生む。

この絶望的な戦いを終わらせるため北方平原を目指す一同は、まずは街の外へと出るべく北東門まで辿り着くが——増え続ける青い獣は、冒険者たちの行く手をも塞ぎ始める。

GM…コフィンと別れたキミたちは北へ走り、北東門までやってきました。

ウォルロック…ようやく街の外に出れるか。

ソルビット…北東門。あの女がいた場所か。

サイモン…あの女がいたハウス。

GM…言い方が怪しすぎるわ！　「あの女」って！　そうだけどさ！

タチキリ…散々張り込んだりしたもんね。

GM…北東門を見ると、門の内側では騎士たちが人々を誘導している。キミたちはそのまま門から外に出ようと思いますが……外にも何十体もの青い獣たちがいるのが見えます。

サイモン…な、なに！

GM…衛兵たちの奮戦で外の青い獣たちが街の中に侵入することは防げていますが、外の青い獣の数が減る様子はなく、このまま無視して通り抜けることは難しそうです。

あの女　第三話に登場した女騎士、ニルエナのこと。北東門の警備を担当する部隊の副隊長だったが、裏ではギルガルの手下として輸出入と運送ルートの情報を集め流していた。ギルガルと共に捕縛され処罰されている。

あの女がいたハウス　門の警備のための指揮所があるだけで家ではない。ジャンとの密会（情報伝達）には使われてましたけど。

ソルビット…他の道から……も厳しいか。これは戦闘するしかなさそうだな……。

タチキリ…頭下げてもさすがに通してはくれないもんねー。

ウォルロツク…しかたねえ、行きがけの駄賃に殴つてくとするか。

足を止めている時間は無い。強行突破のため、戦闘を覚悟するアフターグロー。

ミゼルたちも「やるしかないか」と武器を構えようとした——その時。

「《ウォータースピア》！」

声と共に横から一筋の水の槍が撃ち込まれ、正面にいた青い獣を貫き、消し飛ばした。

タチキリ…おや？

GM…それと同時に、飛んできた《ウォータースピア》の方から新たな騎士の一团が駆けってくる。騎士たちはそのまま門前の青い獣の集団に突撃し、瞬く間に戦闘になります。

ソルビット…おお、今のは味方の騎士の魔法だったのか。

GM…そして新たに現れた騎士たちの中から一人のドゥアンの騎士が声をかけてきます。

「よう、アフターグローとクラフトワークスだろう？」

サイモン…うむ、その通りだが。

タチキリ…あんたは？

GM…「アフターグローとは東の村で会ったな。シグル隊長の部隊のもんだ。ジャンの元同僚だよ」

一同…あー!!

サイモン…なるほど、あの時にいた一人であったか。

タチキリ…（ちよつと低い声で）あの時はよくも。

ソルビット…いや、あそこで険悪なムードにしたのはこつちだから！ こつちから絡んだ

やつだから！

ウォルロツク…あれは俺たちが悪いな（笑）。

サイモン…本当に（笑）。（騎士に向かつて）——あの時はすまなかつたのである。

GM…それには騎士の方も少しづつが悪そうな顔をする。「……あの時は信じてやれなくて悪かつたな。まさかジャンが裏切ってるなんて考えてもなかつたからよ」

ソルビット…仲間が裏切るなんて普通は考えないからな。仕方ないさ。

ウォルロツク…あの状況ならこつちが怪しまれて当然だからな。

ソルビット…よし、とにかくここは任せた！ ……って言つていいのか？ それとも半分

くらいは手伝うか？

ジャン 第三話に登場、シグルの部隊の一員だったが同時にギルガルの手下として運送ルートの情報を探獲させていた。ニルエナと同じく、ギルガルと共に捕縛され処罰されている。

あの時はよくも グライナの証言で休憩中の騎士団員から怪しい騎士（ジャン）を見つけ追求したが、騎士たちに信じてもらえず一度退散した時のことだろう。

あそこで険悪なムードにしたのは、ニタニタ笑いながらジャンに「おやあ？」と詰めたり、背の高いソルビットがおざわざ大きく腰を屈めて背の低いファイルルを下から見上げて「おかしいぞー？」と言つたり、「何を隠している？」とドストレートに聞いたりしていた。そりや険悪になる。

GM「それを聞くと」「ここは任せてくれて大丈夫だ」と答えてくれる。「詳しくは知らないが、お前たちはこの事態を解決しにこのまま北方平原に行くんだらう？」

ウォルロツク「ああ、その通りだ。」

GM「「だつたらこの場は俺たちに任せろ。お前たちはこんなところで立ち止まらず、急いで北方平原へ向かうんだ」

ソルビット「すまん、助かる！」

サイモン「かたじけない！」

GM「——今度はお前たちのことを信じる。街のことは俺たちに任せて、さつさと行つて来い！」と言うと、ドウアンの騎士も門の外にいる獣たちに突撃する。そして、騎士団の奮戦でキミたちの前にいる青い獣たちが一時的に蹴散らされます。

サイモン「道が開いたぞ！」

ウォルロツク「よし、今のうちだ！ 行くぞ！」

GM「クラフトワークスもそれに応じ、キミたちは門を抜け北方平原へと駆けて行く。」

タチキリ「（騎士たちに）ありがとうー。行つてくるよ！」

ソルビット「急げー！」

▼ミドルフェイス3 〽 終わりなき獣 〽

騎士たちの助けもあり、街の門を抜けた一同はグライフ召喚の魔法陣を指す。

だが、刻一刻と迫る滅亡の時は、彼らの道のりをさらに険しいものへと変えていく。

GM…騎士たちに道を開いてもらったキミたちは、北方平原を北へと走って行きます。既にそれなりの距離を走り、もう街の姿が見えないくらいの距離まで来ました。

タチキリ…そういえば今回は全員歩き？

GM…**全員足で走ってる状態**だね。馬とかも獣に襲われたりで使うことはできなかつた。さて、向かうはダンタリオンのアジト——グライフ召喚の魔法陣だ。空は黒い雲でどんよりと埋まり、さらに青い瘴気が混じり合い渦を巻き、太陽の姿を完全に覆い隠している。

サイモン…むむむ、禍々しい空気だ。

GM…周囲では近くでも遠くでも空から青い獣がボトボトと地上に落ちてくのが見える。

——やがて目の前の道には何十体もの青い獣が現れ、再びキミたちの行く手を塞ぎます。

ソルビット…今度も誰か現れてくれるか？

GM…残念ながらだいぶ街から離れたこの場所では助けは期待できないね。ミゼルが声をかけてくる。「今度こそやるしかないようだな」

全員足で走ってる状態  
正  
確には自分の足ではなく騎  
竜に乗って走っている人も  
いる。聞いてきたタチキリ  
のことなんですけどね。

サイモン…うむ、仕方あるまい。

タチキリ…仕方ない。(ミゼルに) 任せた！

ソルビット…すまん、お前たちのことは忘れないぞ！

ウォルロツク…やるしかないって言ってるだろ！(笑)

GM…さすがのキルトも「おいおい、勘弁してくれよ。さすがに僕らだけは無理だよ」と苦笑いしながら言ってくるよ。

ソルビット…冗談冗談。

GM…実際、数が多すぎてクラフトワークスだけで道を開くのは難しいだろう。ミゼルは「俺たちは左側をやる。アフターグロー、お前たちは右側を頼めるか」と提案してくる。

サイモン…よし、任せろ！ なんとか押し通るしかあるまい。

GM…それとミゼルはミストに対し「ミスト、お前は魔力を温存しておいてくれ。この後グライフと戦う時に必要になるかもしれない」と声をかける。杖を構えて戦闘態勢を取っていたミストですが、それを聞いて「…：わかりました」と言って杖を下ろします。

ソルビット…ああ、確かにな。

GM…「それじゃあアフターグロー、右側は頼んだぞ」とミゼル。「ソルビット！ ちゃんと戦えよ！」とメリルも叫んでるぞ。

ソルビット…失礼な！ 戦わないけど！

(ミゼルに) 任せた！ 門の騎士たちには「任せていいのか？」とか聞いてたのに、クラフトワークスにはこれである。すっかり気の置けない仲間になった。

戦わないけど！ 直接攻撃しなくても、支援も立派な戦いですよ。…：という補足をさせるために言ってる。としか思えないGMです。ソルビットだからね。

タチキリ…直接戦う役割じゃないからね(笑)。

GM…二人のやり取りを見てリレイも少し笑ってる。

ソルビット…そんな不条理な。なぜ毎回こんなことを言われないといけないのか……おかしい……。(一同笑)

GM…幼馴染みの仲つてやつさ。——それじゃあ戦闘を始めよう！

\* \* \*

GM…(コマを置きながら) エネミーは一グループが十体ほどで形成された青い獣たちが四グループ。ただし、その中の一グループの青い獣は他と比べ一回り体が大きく、周囲には瘴気で出来た青い球のようなものが浮かんでいます。

サイモン…ほほー？

ソルビット…ファンネルだ。絶対ファンネルだアレ。

GM…青い獣たちは左右に二メートルほど間隔を空けた二グループずつのエンゲージに分散かれ、キミたちの前方五メートルの位置にいる。一回り大きい獣のグループがいるのは左のエンゲージね。

タチキリ…このうち左側の敵をクラフトワークスのみんながやってくれるってこと？

なぜ毎回〜 ぶっちゃけるとソルビットしか西方地域出身者がいないせいですが、こういうのは馴染みのキャラに言わせないとね！

ファンネル 『機動戦士ガンダム』シリーズに登場する兵器。正式名称は「ファンネル・ビット」。遠隔操作する小型のビーム砲で、敵の周囲に多数のファンネルを配置することで全方位から攻撃できる。この獣の「青い球」がどんなものかは戦闘をお楽しみに。

**G M**…いや、右側に立ったキミたちの前に今説明したエネミーがいる状態。クラフトワー

クスはこの戦闘範囲外のもつと左側で別の青い獣たちと戦っている。

タチキリ…この出てきたコマ以外にも外側にいつぱいいるわけか。

**G M**…そういうこと。——さて、戦闘前スキルは？

ソルビット…ここは温存かな？

サイモン……そうだな。ラスボスに使いたいし、ここは温存するとしよう。

ソルビット…ポーシオンは比較的余裕あるし大丈夫だろ。……多分。

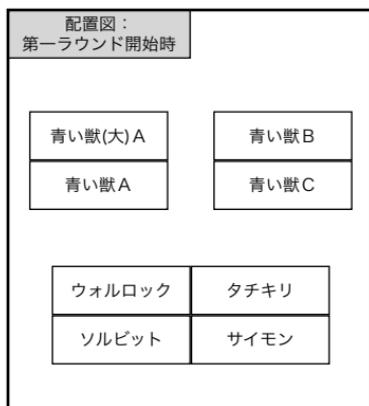
**G M**…二人とも温存だね。では、戦闘開始だ！

ウォルロック…行くぞ！

## ● 第一ラウンド

### ■ 行動値

タチキリ	23
青い獣A・B・C	12
ウォルロック	10
青い獣(大)A	8
サイモン	6
ソルビット	4



**GM**…【行動値】は普通の青い獣たちが12、球が浮いてるちよつと大きいのが8です。  
**サイモン**…大きい方は少し遅いのか。それでも我輩の【行動値】では届かないが……。

**GM**…では、セットアッププロセスからだ。こちらは宣言無し。

**サイモン**…《コネクトアイ》！ 目が光るぜ！ ギラーン。

**ソルビット**…《エンサイクロペディア》でエネミー識別。おら！（ダイスを振る）28！

**サイモン**…もしかしたらこれでグライフの能力の一端を知れるかもしれないな。

《モンスターロア》と《ナチュラルヒストリー》の効果で5Dも振れるソルビットは余裕で両獣の識別に成功。

開示された識別結果は下記コラムの通りだ。

サイモン…青い球の方のスキルが気になるところだが……なぬ、

「分類…アンデッド」か。

GM…名前は小さい方が瘴気の獣、大きい方が瘴気の魔獣です。大きい方は「魔」が付く。

ソルビット…(スキルを見て)……臭いぞこいつ！ フシュー。

GM…パッシブのエネミースキル《腐臭》だね。こいつにエンゲージしているキャラは回避判定の達成値がマイナス4されるぞ。

ウォルロツク…思ったよりペナルティが重いな……。

タチキリ…エグいなー。重複はする？

GM…重複はしない。だから複数体の《腐臭》にエンゲージされてもマイナス8とか12とかにはならないよ。

ウォルロツク…《チャージ》は移動するとダメージ15点アップか。

ソルビット…結構痛いけど、移動させなきゃ関係無いな。

## エネミー識別の結果

### ・瘴気の獣

分類：アンデッド

レベル：6 (モブ)

エネミースキル：《チャージ》3、《バッドステータス付与：毒(1)》1、《腐臭》2

属性：-

防御：5/5

### ・瘴気の魔獣

分類：アンデッド

レベル：7 (モブ)

エネミースキル：《バッドステータス付与：毒(1)》1、《腐臭》2

属性：-

防御：5/5

オリジナルエネミースキル：《魔術攻撃：無》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】。

※エネミー識別について基本的にはPLたちに開示した内容と同じだが、オリジナルでない既存スキルの詳細は識別結果では省略している。必要に応じて本文や補足で説明は入れているので、気にせず読み進めてほしい。

《魔術攻撃…無》 《魔術攻撃》は既存のエネミースキルだが、本来《無》属性は選べないため、ここではオリジナルエネミースキルとして掲載している。属性以外の効果は既存の《魔術攻撃》と同様のため、詳細は割愛した。

フシュー 腐臭の臭いがフシューと漂う。つてやかましいわ。

《腐臭》 ただし、同じく《腐臭》を持つキャラはペナルティを受けない。そのため獣たち同士は《腐臭》の影響を受けない。

《チャージ》 移動しつつ白兵ダメージを上げるエネミースキル。離脱はできないので敵にエンゲージされている状態では使えない。

タチキリ…さつさと近付いちゃおう。

GM…瘴気の魔獣は《魔術攻撃・無》を覚えている。本来《魔術攻撃》の属性に《無》は選べないんだけど、ここではオリジナルスキル扱いで採用してる。ダメージが《無》属性の魔法ダメージであること以外は既存の《魔術攻撃》と同じだ。——識別結果は以上。

サイモン…セットアップはこれで終わりか。《陣形》もここは不要であろう。

GM…それじゃあいニシアチブで、【行動値】23のタチキリから行動だ。

タチキリ…敵までの距離はどっちも五メートルだよ。……確認だけど、このゲームって近接でも魔法撃てるんだっけ？

GM…撃てるよ。射撃攻撃と違ってその制限は無い。

タチキリ…それだと魔獣はちよつと怖いなー。

ウォルロック…どっちでも大丈夫だぞ。もう一つの方も《チャージ》させないために俺が《カリキュレイト》で先に突っ込むつもりだし。ここは止めに行かないとマズいからな。

タチキリ…そっか。——じゃあ魔獣はウォルロックに止めてもらおうとして、おいらは普通の獣の方に行こう。

タチキリは右側にいる瘴気の獣ニグループに突撃。惜しみなく【MP】を使い、《ワイドアタック》でダメージを上げた《ワイドアタック》で獣の大群に斬り込んでいく。

本来《魔術攻撃》の属性に《無》は選べない。エリオンには六つの元素属性が存在し、ゲーム内で便宜上「無属性」と呼んでいるのは属性を「持たない」ことを指している。そのため、《魔術攻撃》のような属性を選ぶスキルでは「無属性」属性を持たない「は選べないのが原則だ。ここでは「異世界の存在」六つの属性に当てはまらない」ことを表現するために、オリジナルエネミースキルとして《魔術攻撃・無》を特別に採用した。

射撃攻撃と違ってアリアンロッドは通常の射撃攻撃は至近の対象に攻撃することができない。ウォルロックが近接で射撃しているのは、ガンズリンガーの武器であるキャリパーが持つ効果「至近の対象に射撃攻撃が可能」のおかげだ。

回避判定は2D+4と低い瘴気の獣はどちらも回避失敗。さらにダメージロールは2Dで6・6と最大値を叩き出し、多くの獣がその短剣捌きで切り裂かれ、霧散していった。

**GM**…どちらも40点のHPダメージ。大半の瘴気の獣が消散していく。とはいえグループとしてはまだ生きています。

**サイモン**…よし。いざタチキリ殿！

**タチキリ**…《ステイ……いや、ここは我慢の時。これからグライフの右腕と左腕が出てくるかもしれない。

**ソルビット**…それに右脚と左脚と……あとは腹が出てくるな。(一同笑)

**GM**…さてどうかな？ それで、次のイニシアチブは瘴気の獣になるけど――。

**ウォルロック**…もちろん《カリキュレイト》で割り込むぞ。魔獣がいる方のエンゲージに突っ込む！

**サイモン**…いけー！ ウォルロック殿ー！

**GM**…瘴気の魔獣は突っ込んできたウォルロックを見て「グルル」と唸る。

**ウォルロック**…悪いな、俺がプレゼントできるのは鉛玉だけだ！ マイナー《デスターゲット》、メジャー《バッシユ》で瘴気の魔獣に攻撃！ (ダイスを振る) 命中は21。

**GM**…魔獣の回避は獣と同じく2D+4。(ダイスを振る) 6・5。15で失敗。

ウォルロック…いっつもながら心臓に悪い出目だな！ とはいえ命中したならダメージロールだ。(ダイスを振る)……びっくりするほど出目が低い。

タチキリ…8Dで1が4個に2が2個出てる。弱っ。(一同笑)

GM…とはいえ、ウォルロックは固定値が高いからな。出目低くても――。

ウォルロック…(計算して)……ダメージは60点の物理。

GM…固定値高えよ!?(一同爆笑)

ソルビット…出目こんなんでも60点かー。

GM…【物理防御力】5なので55点のダメージ。――瘴気の魔獣の群れはウォルロックの

鉛玉によってバシユバシユと順調に撃ち抜かれ……全員倒されました。バシユン。

一同…よし！

GM…「グオ」と小さく唸ると、瘴気の魔獣は元の青い瘴気に戻り霧散していきます。

ウォルロック…これで魔法攻撃は避けられたな。いい感じだ。

ソルビット…ナイスナイス！ このまま次のラウンドで無事に戦闘は終わりそうだな。

GM…だが、続いては瘴気の獣たちの行動だ。《チャージ》が使えなくされたのでマイ

ナーの《バッドステータス付与…毒(1)》を使うだけで目の前の敵に攻撃だ。

タチキリ…やだー。

ウォルロック…そりゃ俺だって嫌だけでも。

8Dで1が4個 この時ウォルロックが使っていたのは1の目がニッコリ顔のダイス。ウォルロックの気持ちに反してめっちゃニコニコした出目でした。

固定値高えよ!? わかっていても驚いてしまった。さすが出目より固定値を信じる男ウォルロックである。

GM…そんな声は獣には聞こえないし気にすることは無い。まずはタチキリの方の一体目から攻撃。命中判定は2D+8だ。(ダイスを振る)命中は14。

ソルビット…これなら避けられるだろ。

タチキリ…《腐臭》で回避下がってるんだよ。今は固定値3しかない。

ソルビット…え、そんなに低かったっけ？回避もつと高い気がしてた。

GM…固定値を増やすスキルは持っていないからね。まあ3D振れるから――。

タチキリ…回避判定。(ダイスを振る)はい、クリティカル。(一同爆笑)

GM…こういうことだよ！「(回避が高い気がするのは)クリティカルとかしてるからだよ」って言おうと思つた矢先にこれだよ！

ソルビット…なるほどー(笑)。

サイモン…タチキリ殿はこれまでもいろんな攻撃を避けてきてるからな。

GM…ぐぬぬ。十体の瘴気の獣の牙は巧みに回避されたが…もう十体の噛み付きだ！

(ダイスを振る)今度はでかいぞ！命中は17！

二度目の回避判定はクリティカルせず、《腐臭》で下がった達成値は16と1足りない。

《ウィンドセンス》を使って回避するか悩むタチキリだが、《チャージ》を使っていない

普通の攻撃なら耐えられるだろうと読み、スキルは温存して攻撃を受ける体勢を取った。

はい、クリティカル 直前までの不安なセリフはなんだったのか。当然のようなテンションでクリティカルを宣言されたGMは笑うしかなかった。

《ウィンドセンス》 使えば達成値を+2して回避できたのだが、シナリオ3回までの使用制限があるので使えない。妖怪「いちたりない」はやはり強敵。

GM…それじゃあダメージだ。攻撃力は3D+19。(ダイスを振る)低いな。26点。

ソルビット…《プロテクション》をタチキリに。(ダイスを振る)13点軽減!

タチキリ…(計算して)…《ナイフパリ》もいらぬね。【物理防御力】で弾いた。

体には傷すら入らなかつた。

ウォルロック…お、止まつたか。

GM…くそ、ノーダメージか。——腐臭を撒きながら襲い掛かる瘴気の獣たちの牙を臭いに耐えかねて動きが鈍つたタチキリは避けられないが、《プロテクション》の光を得た鎧に阻まれてその牙は体に届かない。獣たちは周りをグルグル歩きながら唸るばかりだ。

タチキリ…うわ、こいつらくつさい。ゲッホゲホ。うえつ。

ソルビット…(瘴気の獣にまわりつかれるタチキリを見ながら)あいつ臭くなつてそうだな。戦闘終わつてもしばらく近寄らんとこ。(一同笑)

GM…ダメージ0なので「毒」も無しだ。——これでタチキリ側の瘴気の獣の行動は終わり。次はウォルロック側の瘴気の獣が嘯み付きに行くぞ。

ウォルロック…来いや!

ソルビット…《プロテクション》の構え! どうせ当たるだらうし!

ウォルロック…いや、確かに回避は低いけどな!?

ソルビットの宣言通り、低い回避にさらに《腐臭》も受けたウォルロックは回避失敗。獣の群れが一斉にウォルロックに飛びかかる。

しかしタチキリにすらダメージを与えられなかった瘴気の獣の牙がより硬いウォルロックの鎧に敵うはずもなく……この攻撃も完全に防がれ、ノーダメージで終わった。

GM…「またもや《プロテクション》の光を帯びた鎧は牙を通さない。獣たちは牙が通らない様子を見て、こちらでも周囲をグルグル回りながら唸ってます。

ウォルロック…よし、バッチリ止めた。ソルビットも《プロテクション》助かったよ。ソルビット…よし。……あいつも臭いからしばらく近寄らんとこ。

サイモン…いやー、前衛は大変だな！

タチキリ…こいつら後で殺す。(一同笑)

サイモン…さて、次は我輩の手番か。ウォルロック側の残った獣を倒すでしょう。

ソルビット…50点くらいで倒せるはず。全力じゃなくてもいいぞ。

タチキリ…軽く撫でてやれ。優しくだぞ。

サイモン…そう言われてもどう手加減すればいいやら。……6Dの期待値は21くらい？

ソルビット…合ってる合ってる。

どう手加減すればいいやら  
いつも全力しか知らない  
サイモン。直感的なだけで  
脳筋ではない……よね？

期待値 よく出てくるこの  
「期待値」という言葉は、  
「確率を考慮した平均値」  
という意味。何度もサイコ  
ロを振り続ければ、最終的  
な平均値はこの値に収束す  
るだろう、と考えられる。  
1〜6のダイス(1D)の  
期待値は3.5なので、6D  
なら21で正しい。

ウォルロック…(真面目な顔で) 人による。

(ウォルロック以外の) 一同…(大爆笑)

ソルビット…うるせえ！ 期待値だつて言つてんだる！(↑と言いつつ爆笑してる)

タチキリ…ウォルロックの期待を聞いてるんじゃないよ！(↑でも爆笑が止まらない)

GM…——。(↑一連のやり取りに爆笑し過ぎて喋れなくなってる)

サイモン…(笑い尽くして)…まあまあ、《リゼントメント》とかの切り札無しで全力

で殴ればちようどいいくらいであろう。多分。——よし、《フランクスクラッシュ》、

《ウィルパワー》、《エアリアルスラッシュ》！ ウォルロック側の瘴気の獣に攻撃だ！

ウォルロック…これは絶対全部吹き飛ばすな……(笑)。

サイモン…臭い獣め、このサイモンが蹴散らしてくれろ！(ダイスを振る) 命中は20！

GM…回避判定は……(ダイスを振る) 失敗！

サイモン…くえ風パンチ！(ダイスを振る) 57点の《風》魔法ダメージ！ ふーん！

GM…52点くらい。……瘴気の獣の【HP】は47点。ウォルロックの真横をサイモンの風

が吹き抜けると、周囲の獣たちが全て切り刻まれ霧散していく。一撃でダウンだ。

ウォルロック…よし！ 予想通り一気になぎ払ったな。

サイモン…ふん、このサイモンの敵ではない！

ソルビット…最後は俺だが……やることないな。クラフトワークスの応援でもしてるか。

人による。期待値の本来の定義は先に述べた通りだが、現実の少ない回数での目が出る確率は決して高くなく、上や下の値に偏るのはおかしいことではない。そして不思議なことこの世には運の良い人と悪い人がいるもので、人の人のダイスロールに期待できる出目」という意味の「期待値」は人によつて上方修正されたり大幅に下方修正されたりするのだ。そう、「(1Dの)期待値は2.53」を自他共に認めるウォルロックのPLのよう

タチキリ…向こうはどんな感じ？

GM…向こうもキミたちと同様、順調に獣たちを倒してる様子が見える。ミゼルが両手剣でなぎ払って、キルトが魔法で蹴散らして、メリルも獣を着実に射抜いているね。

ソルビット…お、いいぞメリル！ その調子だ頑張れ頑張れ！

GM…「お前もちゃんと働け！」とメリルが矢を放ちながら返事。

ソルビット…働いてるよ！ 《プロテクション》2回も打ったから！

タチキリ…それは確かに働いてるよね。

ウォルロツク…実際、《プロテクション》のおかげでダメージが通ってないからな。

ソルビット…俺たちのパーティは優秀だからね。……満足した。終わり。

GM…行動放棄ね。クリンナップも特に無しで………続いてのラウンドに移ろう。

## ● 第二ラウンド

GM…第二ラウンドのセットアップに入りますが——ここでイベントが発生します。  
ソルビット…おっと、増援か？

GM…さすがソルビットだな。その通りだ。周囲に新たな瘴気の獣たちが現れ、キミたちが戦う場に入り込んできた。

ウォルロック…おかわりか。一撃で落ちたから、予想より脆いなとは思ってたが……。

サイモン…なにー！ 我輩も最終決戦前にしては妙に弱いと思っていたが、どうりで。

GM…では新たな敵の登場だ。（エネミーとなるコマを取り出して戦闘範囲に置く）

タチキリ…（現れたコマの数を見て）は？

ソルビット………え、多くない？

GM…出てきたのは同じ獣たち——瘴気の魔獣が一グループ、瘴気の獣が三グループです。

やはり二グループずつに分かれ、前衛と後衛の真ん中くらいの距離で左右から現れます。

ソルビット………これはウォルロック側の敵を全滅させておいたのは正解だったな。

周囲が増え続ける瘴気の獣たちは当然アフターグロウが戦う場にも入り込んでくる。

増援登場後の【行動値】と場の状況は次の通りだ。

## ■ 行動値

タチキリ…

瘴気の獣B、F…

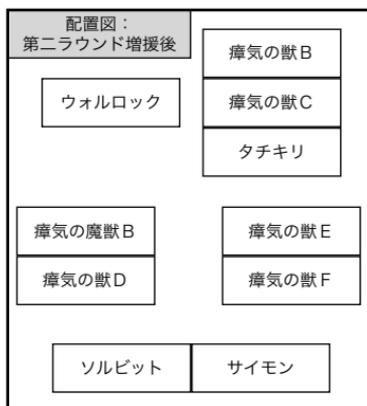
ウォルロック…

瘴気の魔獣B…

サイモン…

ソルビット…

4 6 8 10 12 23



※瘴気の魔獣Bと瘴気の獣D～Fが増援登場

ソルビット…ま、同じやつらならそんなに怖い敵じゃないだろう。——ちなみにクラフトワークスの方は？

GM…同じく瘴気の獣が増えている様子だ。キルトが「おい！ また増えたぞ！」と声をかけて、メリルも「くそ、キリがねえ！」と叫んでる。

ソルビット…やつぱりそうか。そつちはそつちで頑張ってくれ！

GM…ソルビットの言葉にミゼルもうなずきつつ、「とにかくやるしかない！」と仲間を声かけながら剣を振るっているね。——それじゃあセットアップの宣言に移ろう。

念のため《陣形》を使うか少し話し合う一同だが、敵の攻撃力が高くなく、第一ラウンドで1点もダメージを受けていないことから今回は不要と判断。このまま戦うことに。

サイモン…——うむ、では《陣形》は使わずで。我輩は《コネクトアイ》を使うぞ。

ウォルロック…こいつらならよほど攻撃が重ならない限り致命的なことはなさそうだな。

タチキリ…強い敵じゃないし、増援が来ても焦る感じはしないね。…けど、実際は早く行かないやいけないのにめんどくさい、つてとこかな。

ソルビット…それはあるな。一体一体の強さは大したことないけど、数が多い。

サイモン…そう、時間を稼がれている。早く倒さねばミカ殿の命が……！

タチキリ…こういう時はおいらたちに**範囲攻撃**が少ないのはネックだね……。

GM…さて、セットアップは終わりでもいいかな？ ではタチキリの行動からだ。

タチキリ……さすがに【MP】節約していいよね？ 《ワイドアタック》だけで攻撃。

前ラウンドの攻撃で生き残りはしたものの、瘴気の獣B・Cの残り【HP】はわずか。

地竜で駆けるタチキリの短剣は、残った獣たち全てを容易く切り裂いた。

GM…——両方とも命中して26点ダメージ。瘴気の獣B・Cは全員霧散していきます。

範囲攻撃が少ない今のア  
フターグロウで範囲攻撃が  
できるのはタチキリの《ワ  
イドアタック》だけ。ウォ  
ルロックもサイモンも火力  
を上げるスキルを取得して  
いて単体への攻撃力は高い  
が、範囲攻撃はできない。  
アフターグロウの弱点。

タチキリ…よし、倒した！ ぶしやー。

サイモン…よし！

ソルビット…戦場平和だし、どう見ても勝ったでしょこれ。

GM…とはいえ、次は瘴気の獣たちの行動だ。誰もエンゲージしてないのでそれぞれランダムで対象を決めて突撃するぞ。

ソルビット…あ、今度は《チャージ》が乗るか。まあ俺の隣には壁がいるし大丈夫だろ。

GM…まずは瘴気の獣Eから。対象はランダムだけど…：ウオルロックは距離が遠いから除外して、出目3以下はタチキリ、4以上はソルビットとサイモンのエンゲージにしよう。(ダイスを振る) 1。瘴気の獣Eはタチキリの方にムーブアクション《チャージ》で

突撃、《バッドステータス付与…毒(1)》も使い、噛み付き攻撃！

タチキリ…臭いのが来たー！

ソルビット…《チャージ》で+15点されてるから気を付けろ！

GM…命中は2D+8。(ダイスを振る) 達成値は16。

タチキリ…(ダイスを振る) 達成値13で失敗。《腐臭》強いよー。さつきから《腐臭》のせいで失敗してる。無ければ避けてたのに。

GM…命中だね。避けられそうだったが、臭いでクラッとしたところに噛み付くぞ！

タチキリ…うう、くさいっ。

戦場平和だし一応まだ数  
十匹以上の獣が喰ってるの  
で平和とはほど遠いと思っ  
ますよ？

壁 サイモンのこと。

サイモン…タチキリ殿ー！ しつかりするんだー！

GM…《チャージ》の効果でダメージに+15点！（ダイスを振る）ダメージは41点！

ソルビット…《プロテクション》！（ダイスを振る）お、やる気がある。21点軽減！

タチキリ…《ナイフパリィ》も使用して完全に弾く。「毒」くらいたくないからね。

GM…くっ、ノーダメージか。避けきれなかったものの、《プロテクション》の壁とタチキリのナイフ捌きで牙が弾かれた。

続く瘴気の獣Fはダイスの結果からサイモンとソルビットのエンゲージへと突撃。そこから、さらにランダムで決めた攻撃対象であるサイモンに噛み付きにかかる。

噛み付き攻撃の命中判定の達成値は13。対するサイモンの回避は――。

サイモン…よし、突っ込んできた瘴気の獣を受け止めるのである！ 回避判定は2D振っ

て……（ダイスを振る）達成値1。このサイモン、逃げも隠れもしない！（一同笑）

ウォルロック…何をどうしたって当たるわ（笑）。

タチキリ…この鎧、棒立ちなんだけど（笑）。

GM…臭くて動く気すら起きなかったか（笑）。（ダイスを振る）ダメージは47点！

タチキリ…（サイモンに）弾いたー？

さらにランダムで決めた攻撃対象。攻撃対象をサイモンかソルビットかランダムで決めようとダイスを握ったGMに対し「どっちでもいいぞ！ どうせサイモンに当たるからな！」と笑いながら言ったのはもちろんソルビット。一応《カバリング》にもコストとがあるから、ね？

達成値1。ちなみにこの時の2Dの出目は7。どうしてこんなことに……。

サイモン…さすがに防具だけで完全に弾くのは厳しいのである。我輩の【物理防御力】は

28点で、実は《ナイフパリ》を使ったタチキリ殿と大差ないのだ。

ソルビット…さすがに防御力だけじゃな。《プロテクション》をサイモンに。（ダイスを

振る）おおーう!? すぐえ高え！（計算して）……25点軽減！

サイモン…よし、弾いた！ ガシツと獣の牙を掴んで止めるぞ。

GM…くそつ、《チャージ》が入ってもダメか！

最後、反対側に位置していた瘴気の獣Dはウォルロックに突撃。

これも攻撃は命中こそしたものの、41点のダメージに対し【物理防御力】23点と《プロテクション》の19点軽減が加わり、ギリギリだがノーダメージでこれを防ぐ。

GM…ぐつ、こつちもギリギリで通らないか！ くそー。

ウォルロック…「毒」は何とか防げたぜ。今のは出目で助かったな。

タチキリ…敵のダメージロールの出目も下振れしたもんね。……でもだいぶ位置がばらけちゃったなあ。《ワイドアタック》したいのに、分散してくるのはムカつく。

GM…獣たちは傷を与えられずキミたちの周囲で唸っている。次はウォルロックの手番。

ソルビット…今度もまだ行動してない魔獣を倒してくれると助かる。

《ナイフパリ》を使った  
タチキリ殿 タチキリは物  
防14点に《ナイフパリ》  
の14点軽減を加えて28点  
コストはかかるが物理攻撃  
には意外と硬い。

タチキリ…あいつ魔法使ってくるしね。魔法はよくない。

ウォルロック…だな。やられると痛いし。

GM…なぬ。せっかく作ったオリジナルスキル《魔術攻撃…無》が。

ウォルロック…そう言われても受けるわけにはいかねえよ！ 突っ込んできた獣は無視し

て瘴気の魔獣Bに《デスタージェット》《バツシュ》！（ダイスを振る）命中は19！

ソルビット…いけー！ キミのハート（物理）を狙い撃ち！

GM…避けるー！（ダイスを振る）よし、クリティカル！

ウォルロック…マジで!? 狙いが逸れちまったか。

ソルビット…うそー!? こればかりはどうしようもないが……。

サイモン…ぐぬぬ、時間を稼がれている。

GM…このまま回避成功で生き残った瘴気の魔獣Bの手番だ。その場で《バッドステータ

ス付与…毒（I）》を使用、メジャー《魔術攻撃…無》で攻撃！ 対象は全員からランダ

ムで決める。（ダイスを振る）ソルビットへ攻撃！

ソルビット…俺か！

タチキリ…順当に攻撃されてるなー。三人噛まれて、さらに残りの一人を狙ってきた。

GM…魔獣の周りに浮いている青い瘴気の球体から、細い線状になった瘴気のエネルギー

がソルビットに向かって放出される！

魔法はよくない（ナイフバリー）は物理ダメージにしか使えない。魔法ダメージは天敵。

せっかく作った！ GMとPLで作り上げる想定外のストーリーが魅力でもあるTRPGでは、GMが苦労して準備しても目の目を見ずに終わる部分が多く、宿命とはいえ悲しくもある。《魔術攻撃…無》は別に苦労した部分じゃないけど。

（物理）注釈の（C）ではなく、ソルビットが「かつこぶつり」と喋ったことを表記しています。

ソルビット…ほらー、やっぱりファンネルだったー。

GM…命中は2D+9。(ダイスを振る)達成値16!

ソルビット…《腐臭》で固定値はマイナス2。(ダイスを振る)あ、クリティカル。

GM…んええ!? (一同笑) ……んぐぐ。ソルビットを狙った瘴気のエネルギーだが、全

て逸れていき当たらない。

ソルビット…スツスツスツ。(↑体を左右に振ってる)

タチキリ…平和にじゃれあってるんじゃないよ。

ソルビット…本当にそんな感じだなー(笑)。

GM…メリルが「遊んでんじゃねーぞソルビットー!」と。

ソルビット…えー!? 今必死に避けてたのにー!? 俺めっちゃ仕事してるよー?

GM…「必死感はないねえ」とキルト。(一同笑)

サイモン…さて、次は我輩だな。どうしよう。……ウォルロック殿の目の前に飛び込

んで来た獣を倒すのもアリだろうか? 瘴気の獣D。

ウォルロック…そうしてくれば俺が殴られずに魔獣に突っ込めるな。

サイモン…うむ、ではウォルロック殿のところの獣を倒すとしよう。すまぬがタチキ

リ殿は自力で避けてくれ。攻撃は……《ウィルパワー》はいらないかな? ムーブ《ファ

ランクスクラッシュ》とメジャー《エアリアルスクラッシュ》で瘴気の獣Dに攻撃!

やっぱりファンネル ファンネルの特徴はそれ自体が飛び回る。全方位攻撃にあると思うので、そばで宙に浮いてビーム撃つだけのこれにファンネルは言い過ぎだと思っ。ただの砲台。

んええ!? 直前の攻撃をクリティカルで回避できたことで《魔術攻撃…無》が使えたと内心喜んでたGMだが、まさかのクリティカル返し。ぬか喜びだった。

「遊んでんじゃねーぞソルビットー!」まさかのクリティカルでの回避成功に対する意趣返しなセリフ。直前に自分もクリティカルで回避してるのにね。全く身勝手なGMだな。

「必死感はないねえ」これはただ素直に思ったことを喋ったセリフ。

タチキリ…お、舐めプを覚えたか。(一同笑)

サイモン…うおー、そこをどけー！ 舐めプ風パンチ！ (ダイスを振る) 命中は28！

GM…瘴気の獣Dの回避。(ダイスを振る) 13で失敗。

サイモン…ダメージロール。(ダイスを振る) ……うーん、出目が低い。マズい、舐めプしたせいで倒せなかったら悲しいんだけど。

ソルビット…瘴気の獣の【HP】は47点だったから、52点ダメージあれば大丈夫だぞ。

サイモン…(計算して)……50点しかないのである。

一同…舐めプー!! (笑)

GM…残念、45点ダメージだ。大半が吹き飛ばされたが、一体の獣が生き残った。

サイモン…あー!! 舐めプしたせいで……すまぬ。全力でやるべきであった。

ソルビット…2点残ってしまったか。俺も攻撃魔法とか取っておけばよかったな。

タチキリ…(少し考えて)……おいらからウォルロックのところって何メートルだっけ？

GM…二メートルだね。

タチキリ…ならおいらが離脱してパンチするよ。どうせ目の前のは一撃じゃ倒せないし。

ウォルロック…ああ、それはアリだな。

サイモン…そうしてもらえると助かるのである。

GM…生き残った獣はサイモンの方を睨み付けている。——最後はソルビットだ。

舐めプ 「舐めたプレイ」の略。格下の相手に全力を出さず手加減することを指す。たいていは相手に対する挑発や煽りなどネガティブな意味合いを含むが、ここでは単に【MP】温存のために「ウイルパワー」を使わなかったことを指している。手加減を覚えたサイモン。

50点しかない 覚えたばかりの手加減は難しいもの。舐めプの代償だ。

離脱 敵キャラがいるエンゲージから離れる移動のこと。離脱では最大で5mしか移動できないが、離脱で他のエンゲージに突入することに制限は無い。

ソルビット…うーん、全員ノーダメージだし本当にやることがない。こういう時のためにも何かメジャーのスキルを取っておくべきだったか。

タチキリ…素殴り！ 素殴り！

ソルビット…いやいや、俺の素殴りって命中2D+1しかないから当たらないだろ。攻撃力も11点しかないし。

サイモン…しかし、11点くらいダメージが入ればタチキリ殴が倒せるようになるかも。

ソルビット……ま、目の前の敵を殴るくらいは試すか。目の前の瘴気の獣Fを殴る！俺の初めての攻撃をくらえー！（ダイスを振る）……はい、命中達成値5です。

GM…こつちの回避は2D+4！（ダイスを振る）1・2で達成値7！

ソルビット…ぐわー！ 惜しいー！

タチキリ…ギリギリで回避されたねー。

サイモン…なんて低レベルな争い。（一同爆笑）

GM…勢いよく振り下ろしたシールドソードは地面に突き刺さった。ドシュ。

ソルビット…くそー、もうちょつと剣の練習しておけばよかった。……はい、終わりです。ま、どっちにしろ次のラウンドで終わるから大丈夫だろ。多分。

GM…それじゃあ、第三ラウンドに入ろう。

どっちにしろ次のラウンドで終わるから大丈夫、なんとなくフラグっぽく感じるセリフ。狙ってるのか狙ってないのか。

### ● 第三ラウンド

GM…第三ラウンドのセットアップになりますが——再び増援が増えます。

タチキリ…は？

サイモン…ええー!? これはやばいのは。

GM…(コマを置きながら) 敵は同じく瘴気の魔獣一グループと瘴気の獣三グループ。戦場の奥側——ウォルロックとタチキリのさらに二メートル後方に現れます。

ウォルロック…(げんなりした顔で) うへえ。

サイモン…くー、いつばい出てくる。燃費の悪さがのしかつてくるのである。

ソルビット…普通にめんどくせえぞこれは……。

数多の獣たちを倒すアフターグロードだが、それに構わず瘴気の獣たちはますます増え続けていく。一体一体は強くはないが、今度も倒した数よりも増えた数の方が多い。

この状況に、戦い続ける冒険者たちからも徐々に余裕が奪われ、焦りが始まっていた。

増援登場直後の【行動値】と場の状況は次の通り。セットアップはサイモンの《コネクトアイ》のみで、そのままタチキリの手番へと移る。

は？ 第二ラウンドの増援の時よりさらに大きい声の「は？」。楽な戦いだと思つてたなら大間違いだ。



サイモンの風パンチをギリギリで耐えた瘴気の獣Dだが、タチキリのクリティカル攻撃は避けられず。最後の一体も切り裂かれ、その身体を霧散させた。

サイモン…何にせよ助かったのである。——しかし、こいつら一体どれだけ湧くんか。

GM…また一グループ倒されたが……次は瘴気の獣たちの行動だ。

ソルビット…「毒」は重複しないんだよな？ 数が多いし、さすがに全回避は諦めたな。

サイモン…そうであるな。ぐぬぬ、実際困った状況だ。

GM…ここから瘴気の獣たちの行動だ。まずは既にサイモンとソルビットにエンゲージしてる瘴気の獣Fから。攻撃先は……（ダイスを振る）またサイモンに。

サイモン…さあ来い！

再びサイモンに噛み付きにいく瘴気の獣F。回避で達成値マイナス2というもはや避けるといふより自分から当たりに行ってると思えないサイモンだが、《チャージ》のダメージ増加が無い攻撃が傷を与えられるわけはなく、またもノーダメージで耐える。

GM…まあ《チャージ》が無ければ無傷だよな。——だが、次からは《チャージ》で突撃していくぞ。まずは離脱前のタチキリのところにいた瘴気の獣Eから。

達成値マイナス2 アリアンの達成値は0が最低値ではなくマイナスにもなる。マイナスの達成値でも相手もつと低いマイナス値を出さずかファンブルを振ればもちろん勝利になるぞ。

自分から当たりに行ってるこの状況にソルビットは「俺を庇おうとする意識が出たんだよ。最初から自分が狙われていることにも気付かず」と笑っていた。サイモンならやりそう。

ランダムで決めた攻撃対象はウォルロック。《チャージ》で駆け込みつつ毒の牙で噛み付こうとする。命中の達成値は11と低く、回避に期待する一同だが……。

ウォルロック…(ダイスを振る) ファンブル。姿勢が崩れたー！

GM…こいつら避ける気ないな？ (一同笑) (ダイスを振る) 46点の物理ダメージ！

ソルビット…これは完全に弾くのは厳しそうだな……とにかくウォルロックに《プロテクション》！ (ダイスを振る) 20点軽減！

ウォルロック…(計算して) ……くっ、3点通った。

GM…お、初ダメージか。牙がウォルロックの体を貫く！ 「毒(1)」を与えるぞ。

ウォルロック…ぐはっ！ ……とはいえ【HP】10点増えるから通常よりまだ多い。

ソルビット…残りの攻撃が全部ウォルロックに行けば毒が重複しなくて楽なんだけどな。

ウォルロック…回復もまとめてできるしな。まだダメージで死ぬこともなさそうだし。

GM…さて、残る増援の獣たちは全員ウォルロックとタチキリに突撃だ。

増援で現れた三グループの瘴気の獣たち全員が、近くに位置するタチキリとウォルロックのエンゲージに《チャージ》で突撃する。

二グループの獣はタチキリに攻撃。最初の攻撃はまたも《腐臭》によるマイナスの影響で命中するが、《プロテクション》と《ナイフパリー》でこれを耐え切る。もう片方の攻撃はついに臭いに耐えて回避に成功。ノーダメージでこれを凌いだ。

もう一グループの獣はウォルロックに攻撃。こちらでも回避に失敗、《プロテクション》の軽減値が低かったこともあり、さつきよりも多い5点のダメージを受けた。

タチキリ…辛いよー。普通に《腐臭》キツイ。

ソルビット…でもこれでタチキリは全部無傷で終わったな。 [毒] もくらわなかった。

サイモン…うむ、損害は大きくなかった。……しかし、さすがに数で押されてきた感が出始めたのである。

GM…今やタチキリとウォルロックのところに四十体もの瘴気の獣が集合してるからな。

タチキリ…狭い狭い狭い。(一同笑)

ソルビット…もう外からじゃ姿が見えなさそうだな(笑)。

サイモン…くそー、我輩が7レベルになっていれば……全体攻撃が欲しい。

ソルビット…そろそろ必要だよな。——これはGMからの教訓だな。「範囲攻撃を覚えてないオメーらがワリーなんだよ」つて。

ウォルロック…確かになー。……なんにせよ、瘴気の獣の攻撃が終わったなら次は俺だ！

軽減値が低かった これにタチキリから「こいつもう毒くらつてるからもういいでしょ」という慢心じゃないん？」と言われたソルビットだが「まあそれはある」との返答。もうちょい仲間を大事に……まあいつものソルビット節か。

四十体 まだ無傷の獣たちなので一グループで四十体、四グループは四十体、モブエネミーは盤上での見た目よりも迫力のある敵だ。

我輩が7レベルになっていれば 7レベルで取得できるメイジのクラストIIIでは《スベチャリストIII》では魔術スキルを対象をシーン全体に拡大できる。……そういういえばサイモンはメイジだったね。

サイモン…とりあえずエンゲージ外のでかいやつを潰してほしいのである。

ソルビット…魔法攻撃だからな。手加減無しでやってやれ！

ウォルロック…そうだな。——おのれ、先ほどの回避の恨み！ 《デスタージェット》に

《バッシュ》でさつきと同じ魔獣に攻撃！（ダイスを振る）命中は23！

GM…（ダイスを振る）くつ、今度はクリティカルしない！ 回避失敗、ダメージだ。

ウォルロック…（ダイスを振る）67点の物理ダメージ！ くらえー！

GM…ぐぐ、出目が平均くらいでこのダメージか。……62点くらって魔獣が倒れる。

ソルビット…ナイスナイス！

タチキリ…素晴らしい。

ウォルロック…《デスタージェット》が無いと出目次第で倒せないな。手加減無しが正解。

GM…すっかりソルビットの方に気が逸れていた魔獣に《デスタージェット》の一撃が急所

を貫いた。十体全ての魔獣が一瞬で眉間を撃ち抜かれ、即座に煙と化して霧散していく。

ウォルロック…この毒の痛み！ ……こいつのせいじゃないけど。

GM…——今ので六グループ目が倒されたか。ここでイベントが発生するぞ。

\* \* \*

六グループ目が倒された  
PLにも伏せていた、こ  
の戦闘におけるイベント発  
生条件。どんなことが起き  
るのか、続きをどうぞ。

長い戦い——かなりの数の瘴気の獣を倒したアフターグローとクラフトワークスだが、空からは止めどなく青い瘴気がこぼれ落ち、霧散した以上の数の新たな獣を形作る。

サイモン…くつ、このままではいつまでも終わらないのである！

GM…クラフトワークスでも、メリルが「キリがねえ！」と叫び、リリイも「【MP】が減ってきました……このままじゃ保たないです！」と。

ソルビット…（リリイに）ちよつとキミ【MP】管理が杜撰なんじゃない？

GM…そつちと違って《インプルーブ》とか無いんだよ！——戦闘に直接参加していないミストも周囲の状況を見て声をかけてくれているが、この状況を打開できる様子は見出せない。「でも、今のままじゃ突破は難しいです！ どうすれば……！」

サイモン…ぐぐ、本当にどうすればよいのだー！

終わりの見えない戦いは、力を振り絞る冒険者たちの体力に加え気力をも奪っていく。最初こそあつた余裕は今や無くなり、全員の表情は疲れと焦りに染まろうとしていた。

——その時。

「《エアリアルスラッシュ》！」

そつちと違って《インプルーブ》とか無いんだよ！  
この戦闘でソルビットは《プロテクション》を九回使用している。通常は一回コスト3で「MP」を27点消費するが、ソルビットは《インプルーブ》の効果でコスト1となり、9点しか消費していない。効率的。

声と共に外から飛んできた暴風は——タチキリとウォルロックの周りに固まつてた大量の獣たちを一度に吹き飛ばした。

タチキリ…え、なになに？

ソルビット…ここで助勢？ カンナギの人か？

GM…今の《エアリアルスラッシュ》でアフターグロウの周囲にいる獣たちの多くが倒れはせずとも吹き飛ばされます。——さらに、クラフトワークスの方に群がっている獣たちには「ゴブー！」と声を上げながら一つの小さな体が群れの中に躍り込んでいく。

一同…あー！！

ウォルロック…「ゴブ」ってことは……!?

ソルビット…え、あいつらそんなに強かったっけ!?

GM…群れに躍り込んだ小さな体は、そのままの勢いで獣たちに斬りかかり、多くの獣を斬り伏せる。——もうわかつてると思うが、登場したのは**ホブル**と**グライナ**の二人だ。

ソルビット…お前たち！ 生きてたのか！

サイモン…いや、これまで特に死にそんな要素は無かったから。（一同笑）

タチキリ…そんな描写もイベントも無かったね（笑）。

GM…「そりや生きてるゴブよ！——みんな大丈夫ゴブか？」

《エアリアルスラッシュ》  
（ちなみに、ここでは《マジックプラスト》を使用して範囲攻撃にしている。演出なのでこだわる必要もないが、PLから「単体攻撃じゃなかったっけ？」という質問が実際に出たので記載しておく。

**ホブル**と**グライナ** 旅をしているホブゴプリンとグライナの二人組。第一話では敵の妖魔として遭遇したが、後の第三話で妖魔種族と判明した。現在はレスト村に贖罪を兼ねて逗留中。

死にそんな要素は無かった強いて言うなら第一話の戦闘で死んでいた可能性はある。その場合はそもそも「ホブル」「グライナ」というキャラは誕生してないだろうけど。

ソルビット…なんとかな。それより、どうしてここに？

GM…「街が大変なことになってると聞いて、村からダッシュしてきたゴブ」とホブル。グライナも「そうしたら街の騎士たちからみんなが北方平原に向かったと聞いてね。私たちも少しでも加勢しようと追いかけてきたのよ」と言ってるね。

サイモン…おお、お主ら……。

ウォルロツク…ありがてえ！

タチキリ…とても助かる。

ソルビット…意外な援軍だったな。ありがとな！

GM…ホブルとグライナの援軍で一時的に付近の獣たちは蹴散らされます。——しかし、そんな話をしている間にも新たな獣は絶え間なく増え続けている。

ウォルロツク…ちつ、本当にキリがないな……。

GM…そこで、ミゼルがキミたちに声をかけてくる。「——アフターグロー。お前たちはミストと共にグライフのところへ急ぐんだ」

サイモン…はつ。

ソルビット…これはまさか……俺たちの屍を越えていけるな……。

GM…「バカを言うな、死ぬ気はない。……これ以上の足止めはマズイだろう。ここは俺たちと——そのゴブリンとフォモールの二人で道を開く。その際に急いで駆け抜けろ」

ウォルロツク…ここは俺に任せて先に行け！」ってやつか……。

サイモン…し、しかし！

GM…ミゼルの言葉にホブルとグライナは「ホブゴブリンだゴブ！」「グライアイよ！」

とちよつと怒つてる。(一同笑)

ウォルロツク…訂正(笑)。

GM…ミゼルはホブルとグライナの反応に少し笑いながら、「誰だか知らないが、お前たちの知り合いなんだろう？」とキミたちに聞いてくるぞ。

ウォルロツク…ああ。

タチキリ…いかにも。

ソルビット…遺憾ながら。彼らとは殺し合いをした仲です。

サイモン…かつてはそんなこともあった(笑)。だが、良い人たちであるぞ！

GM…「詳しいことは分からないが、お前たちの知り合いなら一緒に戦えるさ」

ソルビット…こいつ、どんだん良いやつになってく……。

タチキリ…ま、おいらも妖魔種族だしねー。もう偏見は無いよね。

サイモン…くつ。——わかった。任せていいのだな？

GM…「ああ」

ホブゴブリン/グライアイ  
妖魔種族としての名前。  
妖魔種族と妖魔種族の違いは邪  
神を信仰してる(加護を受け  
けている)か否かであり、  
基本の肉体に違いはない。  
だが、その自我は妖魔のそ  
れとは完全に違う。だから  
こそ、人間でも妖魔でもな  
い種族としての呼称は大事  
なポイントだと思う。

殺し合いをした仲 誇張の  
ない事実。第一話の戦闘は  
熾烈だったね……。

どんだん良い奴になってく  
な…… ミゼルは最初から  
良い男なんです。ちよつと  
不器用なだけ。

そう言うと、ミゼルはホブルとグライナに声を掛ける。

「ホブルとグライナと言ったか？——俺たちと一緒に、アフターグロウの道を作るのを手伝ってくれ」

ミゼルの真剣な言葉に、それまで少し怒っていたホブルとグライナも表情を変える。

「……ま、頼まれたらしようがないゴブね」

「あんたたちが誰かはこつちも知らないけど……アフターグロウを手助けするって言うのなら、手伝わないわけにはいかないわよね」

そう答えると、クラフトワークスの四人と共にアフターグロウの前に並び立つ。

ソルビット…はー……キャンペーンの最終話って感じで良いわー。

ウォルロツク…だな。

GM…キミたちの前、ダンタリオンのアジトの方角に立ち塞がる獣たちに向かって、クラフトワークスの四人とホブルとグライナの二人……合計六人が武器を構えます。

ミゼルが大きく剣を振りかぶりながら叫ぶ。

「いくぞみんな！ 道を作る！」

ミゼルの声に合わせ、全員が同時に攻撃を繰り出す。

剣で、弓矢で、魔法で——同時に炸裂した六人の攻撃は、目の前に立ち塞がる数多の青い獣たちを一直線に吹き飛ばす。

——そして、土煙が立ち上るその場所に、北に伸びる一本の道が開いた。

ウォルロツク…今のうちに行くぞー！

ソルビット…おー、楽ちん楽ちん、と言いながら走って行こう。

サイモン…うおー！ 駆け抜けるー！ ガシャンガシャン。

GM…走って行くキミたちに向かって後ろからミゼルが声をかけてくる。「さあ行け、アフターグロウ！ ……ミカのこと、頼んだぞー！」

タチキリ…任せてー！ ……多分「ま」くらいしか聞こえてないな。

ウォルロツク…お前たちも無理はするなよー！

GM…駆けて行く後ろでは再び剣戟や魔法が放たれる音が聞こえてきますが、キミたちはそれを振り切り、北に走って行くことになります。

サイモン…さあ、突き進めー！

※ドロップ品について  
本文では省略するが、先の戦闘で倒したエネミーのドロップ品はシーンを変える直前に獲得の処理をした。戦いながらもちゃんと拾っていたのです。

▼ミドルフェイス4 　　決戦の地、召喚の魔法陣 　　

途切れることなく生まれ続ける瘴気の獣。

絶望的な状況に思われたが、駆け付けたホブルとグライナの助けを得て、アフターグローとミストは、ついにグライフの魔法陣の場所へとたどり着く。

果たしてミカは無事なのか？　そこで一同が目にしたものは――。

GM…クラフトワークスとホブルとグライナ……みんなの力で開かれた道を駆けて、キミたちとミストは北方平原を走って行きます。

サイモン…うおー！　ダーツシュ！

GM…そして、ついにダンタリオンのアジトから脱出した時の崖の前に――いや、崖があつたであらう場所に到着します。かつて崖になっていた場所は完全に崩れ去り、周囲には崩れた土や岩が散乱しています。以前の話では崖部分に横向きの大穴が空いてるだけのはずでしたが、今は天井部分も無い――完全に崩落した状態です。

タチキリ…壁がえぐれてるだけじゃなくなってるのね。

GM…そして、その崩れた場所の中心では直径二十メートルはあるであろう巨大な魔法陣が光り輝いています。キミたちが以前ダンタリオンを倒した後、その最奥で見たあの魔法

大穴　ここで言う大穴はアフターグローが脱出した後のマスターシーンでミナトが開けたもので、アフターグローは直接見てはいないがレイシアからの報告で聞いていた。だが、今は穴が空いた崖そのものが無くなって、ただの平原と同じ状態になっているようだ。

陣です。かつて見た魔法陣はさらに輝きを増し、その上では巨大な青白い瘴気が膨らみ続  
けています。そして魔法陣の中央——青白い瘴気を中心に、囚われたように浮かぶミカの  
姿が見えます。遠くからでも苦しそうな表情をしてることが分かる。

**サイモン**…はっ。ミカ殿ー！

**ソルビット**…今助けるぞー！

**GM**…「ミカさん……」と同じくミカの姿を見たミストも心配そうな声をあげるが、すぐ  
にキミたちの方へ声をかけてくる。「——まだ召喚は終わっていないようです。ですが、  
このまま時が過ぎれば召喚が進み、ミカさんはグライフに喰われてしまいます。そうなれ  
ばグライフは無限の命を得て……止めることはできなくなってしまうでしょう」

**ウォルロック**…介入するなら今しかねえ……！

**サイモン**…うむ！

**GM**…——この魔法陣の中に入るとクライマックスフェイズに移ります。急ぎたいところ  
でしょうが、回復とかは今のうちにしてくださいね。

**サイモン**…なるほど。——よし、時間は惜しいが急ぎMPポーションをがぶ飲みするぞ！

**ウォルロック**…俺もだ！

**ソルビット**…同じく！ ……あ、その前にウォルロックに《ヒール》をしておこう。

はやる気持ちを抑えつつ、一同はソルビットの《ヒール》とMPポーションを使って、直前の戦闘で消耗した【HP】【MP】を全快にする。

ミストが固唾を呑んで見守る中、お互いの所持品も確認し、最終決戦の準備を整える。

サイモン…ふー、全快。……よし、準備は万端だ！

GM…もう大丈夫だね。——準備を整えている間にも、キミたちの目の前では魔法陣の中で青白い瘴気がどんどん膨張していつている。その中にはミカの姿だ。

ウォルロック………これ以上時間をかけることはできないな。

サイモン…うむ。——待っているミカ殿！そして、覚悟しろグライフ！ ダッ！

ソルビット…行くぞー！

タチキリ…魔法陣に入るとクライマックスね。……魔法陣に近付いた。まだ入っていない。

ソルビット…後ろから蹴りまーす。ゲシッ。

GM…ソルビットに後ろから蹴られたタチキリはつんのめるようにして魔法陣の中に入りそうになりますが……魔法陣の端で「ベチッ」と止められます。

サイモン…タチキリ殿！ 何をしてるのだ！ 早く行け！

ソルビット…早く入れよー！

ウォルロック………あ、入れないのか。この前と同じで。

まだ入っていない。後一步で魔法陣のところでピタッと止まる。RPGでもイベントが始まるギリギリ手前の位置で眺めたりするよね。後ろから蹴りまーす。いつもは蹴る側のタチキリが蹴られた珍しいシーン。この前と同じ。第四話、ダントリオンを倒した後のこと。あの時もミカを救うべくサイモンが魔法陣に突入しようとしたのだが、最初

GM…その通り。あの時と同じでやはり魔法陣の端がバリアのようになっていて、中に入ることができません。

サイモン…う、そういえばそうだった。

タチキリ…だから近付いただけだったのにー。愚かな。

ウォルロック…チツ、そうだった。完全に忘れてたな。

ソルビット…あの時はなんか都合良く矢が飛んで来て中に入れるようになったんだよな。

サイモン…うーむ、あれはテンラ殿の力だったという話だったが。

ソルビット…また都合良く来てくれないかなー。(外の方向に) チラツ。チラツ。

GM………えー、みんなが「また入れねー」という感じでバタバタしていると、ミストが

近付いてきて、ペタペタとバリアを触り、キミたちに声をかけます。「……おそらく、

このバリアはベルストラの障壁魔法です。召喚途中で内外に被害が及ばないように施されたものでしょうが——」と言うと、ミストは両手で杖を構えます。

ソルビット………え？ まさか？

GM…「——私が障壁魔法を阻害します」とミストは言ってくる。「かなり強力な魔法ですが……私の全力でみなさんの道を作ります」

サイモン…ミスト殿………！

タチキリ…でも、一人でどうにかできるものなの？

なんか都合良く矢が飛んで来て。前回はメルルが既得の付いた矢を打ち込んだことを入れるようになった。第五話でのクラフトワークスの説明によると、テンラから受け取った呪符だったとのこと。

また都合良く来てくれないかなーソルビットの毎度のごとく他方本願……というよりメタ読み。今回も多くのメタ読みをしていた(リプレイではかなりカットしている)が、ホブルとグライナの援軍のようにそれを真切つて驚いてもらうのもGMの楽しさの一つ。さてさて、ここでのメタ読みの結果は……？

GM…「——大丈夫です。みなさんが頑張ってくれている間、私もベルストラの魔法陣はだいぶ研究したんです」

ウォルロック…おお。

タチキリ…おいらたちが見つけたメモも見てくれてたもんね。

GM…「みなさんに守ってもらったおかげで【MP】も十分です。……それに、こう見えても錬金術は才能あるって、色んな人に言われてるんですよ？」と少し笑ってくる。

サイモン…そうであつたな。

ソルビット…そいつは頼もしい。

GM………ですが、すぐに少し暗い顔で俯いて、ポツリと話し始めます。

「……私は一度ミカさんを犠牲にしようとしてしました。世界を守るためなら仕方ない犠牲だと、諦めたんです」

俯き、自責の念を感じる暗い声でそう呟くミスト。一同はその言葉を静かに聞く。

「……でも、みなさんは諦めなかつた。最後まで救う道を信じて——今、ここにいます」

そう言うと、ミストは俯いていた顔を上げ、言葉の先にいる彼ら——アフターグローのことを真っ直ぐに見つめる。その目には決意が込められているように見えた。

ミストは続ける。

見つけたメモ 第四話にて石の箱から見つけたベルストラのメモのこと。内容が難しくアフターグローには読めなかつたが、ミストには解説した結果、グライフの召喚術式について書かれていたことがわかつた。

「——だから、私にも手伝わせてください。一度は諦めたけど……世界を守り、ミカさんも救うため、必ずこの障壁を破ります」

今度は力強さを感じるその決意の言葉と共に、ミストは杖を握る両手に力を込める。

「——みなさんのことを信じてます。必ず、ミカさんを救ってくださいね」

サイモン……うむ、任せてくれ。道を開いてくれ、ミスト殿！

ウォルロツク……後のことは大丈夫だ。早いところやっちまってくれ！

GM……キミたちの力強い返答を聞き、ミストは魔法陣の前に立つ。そして——。

「——離れてください！ 障壁を、破ります！」

ミストは呪文を唱えると、杖を魔法陣にぶつける。

魔法陣とぶつかる杖の先ではバチバチと大きな音が鳴り、激しい光が明滅する。

光の明滅は激しさを増していき——やがて凄まじい轟音と炸裂し、衝撃波が周囲のもの全てを吹き飛ばした。

ソルビット……どわー！

ウォルロツク……ぐっ、やったのか!?

GM…ミストも「きゃあ！」と大きく吹き飛ばされ、地面に倒れ込む。

ソルビット…ミストー！

GM…「私は大丈夫です！ 早く魔法陣の中へ！ ……グライフを、倒してください！」

サイモン…くつ。……わかつたのである！ 行けー！ ダッ！

ウォルロツク…突撃ー！

ソルビット&タチキリ…うおー！

GM…ミストの一撃で障壁魔法は消え、キミたちは魔法陣の中へと足を踏み入れることができる。——さあ、クライマックスフェイズだ！

## ◆ CLIMAX PHASE

## ▼ クライマックスフェイズⅠ ～ 断ち切る運命 ～

はるか昔、かつてのグランフェルデン王国を滅亡へと導いた異世界の魔獣グライフ。その脅威は今、五〇〇年の時を越え、再びエリンの世界へと顕現しようとしていた。

青い瘴気と混沌に包まれた世界。だが、騎士団、クラフトワークス、ホブル、グライナ、ミスト……様々な人々の助力により、一同はついに召喚の魔法陣へと足を踏み入れる。

召喚を止める手段は、召喚の「核」である少女・ミカとの生命の繋がりを『断つ』こと。果たして、一同はミカの生命を消すことなく繋がりを『断つ』ことができるのか？

——世界と少女の命運をかけた戦いが、今、始まる。

**GM**…キミたちが魔法陣に入ると、巨大な青白い瘴気が蠢き始める。ただ膨らみ続けている瘴気の動きが止まり……今度は収縮するようにミカのいる中央に集まっていく。

**サイモン**…むむ、これは。

**GM**…そしてミカを覆い隠すように塊となった瘴気は、顔を形作る。その顔の形はキミたちがここで初めて見た時の青い獣の顔だが、しかし大きさはさらに巨大になっている。

**ウォルロック**…グライフ……！

タチキリ…今度も顔だけ？

GM…顔だけだね。ただ、その顔だけでも五メートルくらいの大きさがある。

ソルビット…で、でけえ……。

GM…青い瘴気で形作られたその巨大な獣の顔がキミたちの前で空中に浮かんでいる。瘴気はミカを覆い隠すように集まっており、ミカの姿はわずかにしか見ることができない。

サイモン…むむ、ミカ殿は取り込まれてしまっているのか？

GM…今はまだ瘴気に「覆い隠されている」という方が正しいだろう。獣の顔の周囲には濃い瘴気も漂っていて、ミカは顔のすぐ後ろの濃い瘴気に包まれている状態だ。

ウォルロック…ミカちゃん自体はまだ瘴気に固められてるわけじゃないのか。なら、まだ間に合うってことだな。

サイモン…怪物め。ミカ殿を返せ！

GM…——その時、キミたちの言葉に呼応するように「声」が聞こえてきます。

ソルビット…声だと？ マジか。

「違う世界……バラバラな体……イタイ……イタイ……」

「足りない……エネルギー……集めなくては……」

苦悶するような……悲しみや憎しみ、怒りが入り混じったような声。その声は耳ではなく一同の頭に——いや、心に直接響いてくるように聞こえてきた。

やがて、集まったグライフの瘴気が蠢き、渦巻き始める。

「小さいが強き命……喰らう……全てを……喰らう……！」

「邪魔……させない。邪魔は……させない！」

その声が一同の心に聞こえてきた直後、グライフの獣の顔が実際に大きく咆哮した。

ウォルロツク…お前の考えはわからねえが……こつちこそ、好き勝手させる訳にはいかなんだよ。——邪魔はするよ、全力でな！

サイモン…グライフよ、お主には悪いが、ミカ殿は返してもらおう！

タチキリ…大人しく森へお帰り。……でも、現状は送り返す方法もわからないんだよね。

GM…さて、どうなるかな？ ——さあ、クライマックス戦闘の開始だ！ 戦闘前！

ソルビット…《ハンズオブライトI》！

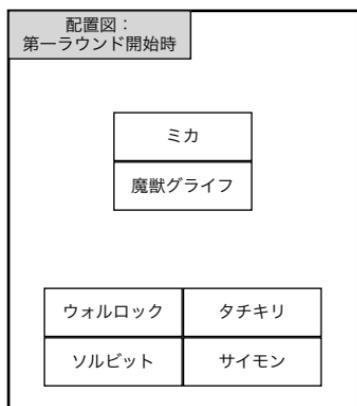
サイモン…《スペシャリストI…風》&《スペシャリストII…風》を使用！ ——神竜王

セフィロスよ、我輩たちに世界を救う力を！

## ● 第一ラウンド

### ■ 行動値

タチキリ…	23
魔獣グライフ…	15
ウォルロック…	10
サイモン…	6
ソルビット…	4
ミカ…	(無し)



GM…キミたちの前方十メートルのところにグライフの獣の顔。そしてそれに覆い隠されるようにミカが一緒にいます。ミカはエネミーではないけど、キャラクターとして場に登場している状態だ。

タチキリ…(ミカに) 《ワイドアタック》できる？

GM…え。……まあ、対象に取れば？

ウォルロック…数点のために助けに来た少女を斬ろうとするんじゃない！(笑)

タチキリ…いやほら、一度は我々に怪我を負わせた存在だし……。 (一同笑)

数点のために「ワイドアタック」は二体以上を攻撃の対象にしなければ攻撃力が増加しないのだ。

一度は我々に怪我を負わせた第三話のミドルフェイズ6参照。ミカの飛び掛かりによってサイモンが壁まで突き飛ばされダメージを受けた。

サイモン…我輩は気にしないぞ！ うっかり貫通ダメを与えてしまうことくらいある。

GM…それにあれもグライフのせいだったとも言える。グライフパワーのダメージ。

タチキリ…あれ、ミカちゃんが特別な力を持つてるんじゃないやなかつたっけ？

ソルビット…特別な力はあるけど、パワーではないんじゃない？

GM…ミカが特別と言われているのは、制御されていないグライフの契約魔術を受けても狂わずにいられる、というところだね。だから、パワーそのものはグライフの力だ。

サイモン……はっ、ということはグライフも貫通ダメージを使ってくる。ゴゴゴゴ。

GM…さてね？ あ、**“銀電の爪”**の効果を書いた紙はある？ 効果忘れないようにね。

ソルビット…サイモンが持つてるから大丈夫。こいつもあるし、まずはエネミー識別をしないことには始まらないな。

サイモン…うむ。エネミー識別に失敗したらこのアイテムは何の価値も無いことに。

ウォルロツク…それは多分勝てなくなるんじゃないか？

GM…なので、ここで特別ルールだ。この戦闘では**一度識別に失敗した相手に対しても再度エネミー識別できるものとするぞ**。もちろん失敗したらその行動は終わりだけだね。

ソルビット…なるほど。セットアップで失敗した後にメジャーで識別するのもできる？

GM…できる。**同じ相手にエネミー識別は1回しかできない**、というのが通常のルールだけど、それを撤廃したのがこの特別ルール。ラウンド1回とかの制限は特にない。

**銀電の爪の効果** 「フリーアクションで使用可能。対象のバッシュスキル一つを無効化する。ただし、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」

**同じ相手にエネミー識別は1回しかできない** 正確には「同じシーン中に同じキャラクターが同じエネミーに再びエネミー識別を行なうことはできない」となっている。一度識別に失敗したエネミーでも、別のシーンや別のキャラクターであれば普段でもエネミー識別は行なえる。

ウォルロツク…成功するまで繰り返してきることか。

サイモン…逆に言えば何が何でも成功させねばいけない、ということだろうな。

タチキリ…ねえねえ、ミカちゃんにもこっそりエネミー識別しておこうよ。

サイモン…うむ、ミカちゃんにも何か秘密があるかもしれぬ。調べられるなら調べておくべきだろう。

タチキリ…そうそう。もしかしたらミカちゃんが黒幕かもしれない。

サイモン…ええー。その展開は感情が揺さぶられてしまつてどうしようもないぞ。

ソルビット…でも全否定はできないんだよなー。黒幕とは言わないが、(戦闘における)ボスになるとか……。

GM…——さて、キミたちの目の前には青い獣の顔のグライフ、そして青い瘴気の中に隠されたミカの姿があります。青い瘴気の中ですが、目を凝らすとミカの体はわずかに白く輝いているように見えます。白い光をうつすらと纏っているような感じですよ。

ウォルロツク…ん？ 白い光？

サイモン…ふーむ？

GM…そんな姿が見えたところで——セットアップから。こちらはグライフが宣言です。

【行動値】は15。なお、ミカは「ゲスト」として存在しているので【HP】などのデータはありませんが、行動することはないので【行動値】は無しとして扱います。

ゲスト アリアンロッドのNPCはデータの持ち方によって「ゲスト」「モブ」「エキストラ」に大別される。ミカは「ゲスト」としてNPCと同等のデータを持つNPCなので本来は「行動値」などの値もあるが、使わないデータなので省いている。ちなみにエネミーもゲストやモブの一種だ。

サイモン…了解です。——我輩もセットアップは宣言だ。

ソルビット…俺も宣言。まずはエネミー識別しないと。

ウォロロック&タチキリ…何も無し。

GM…では【行動値】順に処理を進めよう。まずはグライフから——セットアップスキル  
**《部分顕現》**を使用する。

アフターグローの前で巨大な獣の顔を形作っている青い瘴気が、突如としてポコポコと不気味に蠢き始める。するとグライフの目の前で青い瘴気が凝集し二つの形を作り出す。

それは、鋭く巨大な爪——かつて魔族ダンタリオンを貫き吸収した獣の爪——を生やした、肉食獣の前足を思わせる姿の巨大な瘴気の塊だった。

サイモン…デデーン。

ソルビット…手が生えたか。これは……ボンゴボンゴだ！（笑）

タチキリ…知ってる知ってる（笑）。

GM…グライフの目の前に“右前足”と“左前足”が登場します。それぞれが爪の生えた獣の足のような形状をしている。

ソルビット…エンゲージは？

**《部分顕現》** もちろんグライフ専用のオリジナルエネミースキルだ。詳細はソルビットのエネミー識別をお楽しみに。

**ボンゴボンゴ** 任天堂のゲーム『ゼルダの伝説 時のオカリナ』に登場するボスキャラ。見た目の奇怪さもさることながら、闇の神殿という難関ダンジョンのボスのため、子ども心には結構トラウマものだった。なお、目と離れて動く両手が印象的なので間違えやすいが、ボンゴボンゴは胴体も繋がってるので今のグライフの姿とは少し違う。

GM…グライフと一緒にです。どちらもグライフのエンゲージに登場した。

タチキリ…（元気良く）よし！ 《ワイドアタック》チャンス！

ソルビット…これ、多分後ろ足も出てくるな。

サイモン…羽とか尻尾も出てくるかもしれん。なんだつたら頭があと二つくらい生えてくるかもしれない。（一同笑）

ソルビット…ケルベロスか（笑）。（GMに）ちなみに顔と前足は繋がってるわけじゃないんだよね？

GM…繋がってない。今は近くにあるだけで別々に浮いてるね。

ソルビット…だよ。やつぱりボンゴボンゴ。

GM…両前足が登場して《部分顕現》の効果は終了。次はサイモンのセットアップだ。

サイモン…では…《コネクトアイ》！ 目が光るぞ。ギラッ！

ソルビット…《エンサイクロペディア》！ 《コンコーダンス》の効果で場面（選択）が対象だ。

タチキリ…ちょうど良かったね。識別の後に足が出てきてたら面倒だった。

GM…先に登場したグライフの両前足はもちろん、ミカに対しても識別は可能です。

サイモン…わざわざ戦場に出てきてる以上、ミカ殿にも何かしらある気はするのである。ソルビット…ならミカも対象にしよう。（考えた顔をして）…うーん、どうするか。

ケルベロス ギリシャ神話における冥界の番犬。多くは三つ頭を持つ猛犬として描かれる。冥界から逃げる亡者を捕らえて食う番犬で、ヒュドラやキマイラといった怪物とも兄弟関係にある。ファンタジー作品でもお馴染みですね。

《コンコーダンス》 セーゾのバッシュスキル。通常「対象…単体」のエネミー識別を「対象…場面（選択）」でできるようになる。ソルビットがいつも当たり前のように一度で敵全体をエネミー識別しているのはこのスキルのだ。バッシュなので宣言も必要無い。

ウォルロック…ん？ 何を悩んでるんだ？

ソルビット…いや、ここは確実に識別するためにも《アドバイス》でダイスを増やしてクリティカルを狙うのもアリかなと考えてるんだが……。

GM…《アドバイス》は自分には使えないぞ。

ソルビット…：…そうだった（笑）。なら自力でクリティカル出したるわー！ （ダイス

を振る）出たわ。（一同笑）

タチキリ…こわっ！（笑）

ウォルロック…6の目が3個も出てるんだが（笑）。

ソルビット…6・6・6・4・3…：…クリティカル！

GM…すごいな（笑）。では、識別成功で全員のデータを開示しよう。

ソルビット…はー。…：…もう仕事したから帰っていいー？（一同笑）

GM…数が多いので順番に開示していくぞ。まずは「異世界の魔獣」グライフから説明しよう。（グライフの識別用データの紙を出す）

サイモン…デデーン。紙がでかい。

GM…オリジナルエネミースキルおよびオリジナルエネミーパワーの塊です。

ウォルロック…パワー!?

ソルビット…パワー持ちだー！ 漲ってきたー！

《アドバイス》は自分には使えない。《アドバイス》はセーじの《アドバイス》、名前の通り「的確な助言を行なう」ことで判定を助ける。自分で自分にアドバイスしても結局自分の知識を超えることはないので、せいぜい「暗示」にしかならず、「的確な助言」にはなりません。GMは思います。

出たわ まあソルビットには《アドバイス》以前には《モンスタローア》という自前の知識がちゃんとありますからね。博識。

漲ってきた 「みなぎる」は力や意思が満ち溢れた状態のこと。普段は「楽な敵が良い」とか言ってる割に新しい強さが出ると漲ってしまうソルビット。

タチキリ…は？ 待つて待つて、おいらまだパワーは打ち消せない。

「パワー」とは常人を凌駕する特別な力を表すもの。ルールのにはスキルの上位版のような存在で、PCはレベル20以上でなれる運命クラスでないと取得できない強力な力だ。

パワーは使い方こそスキルと全く同じだが、ルール上は明確に区別される。そのため、シーフのスキル《インタラプト》の「スキルの効果を打ち消す」効果では「パワー」の力を打ち消すことはできない——直前のタチキリの発言はそういう意味だ。

GM…だからパワーなのだ。——名前は「異世界の魔獣」グライフ。分類はアンデッド。ソルビット…レベル30か。

タチキリ…なんだ、レベル30か。

GM…さて、能力がかなり特殊なので、間違いがないようにスキルの説明もしていくぞ。

まずはエネミーパワー《ミカとの繋がり》だ。

タチキリ…（データをみて）あれー？ 《ミカとの繋がり》は1レベルしかないのー？

ソルビット…我々5レベルくらいありますよー？（一同笑）

GM…便宜上付けただけのレベルだよ！（笑） 《ミカとの繋がり》はパッシブのパワー

で、この効果によりグライフは「HP」が0になりません。

運命クラス。基本クラスの最上位クラス。単に強いクラスというわけではなく、運命クラスのPCは神々の試練（オーディール）を乗り越え、神々から大いなる力を授かった神喚者（ヴァリエンス）になったことを表す。そのため運命クラスが扱う「パワー」は普通の人が努力で得られる「スキル」を超えた、神の加護による超常の力、もしくはそれと同等の能力であることを意味する。

《ミカとの繋がり》は1レベルしかないのー？ スキルレベル（SL）と効果が関係しないスキルでもルール上はSLが設定されるため、取得初期値の1レベルとしている。……この《ミカとの繋がり》のSLが増えていくほどグライフが強くなる、というギミックも面白かったかも？

## “異世界の魔獣、グライフ エネミー識別結果

分類：アンデッド 属性：－  
レベル：30 防御：15/10

### オリジナルエネミーパワー：

《ミカとの繋がり》1

バッシュ。【HP】が0にならない。【HP】が0になるようなダメージやHPロスを受けた場合、1となる。また、クリンナッププロセスの終了時にHPが4D点回復する。この効果はミカと生命の繋がりが存在する間のみ有効となる。

### オリジナルエネミースキル：

《瘴気の守り》1

バッシュ。自身のエンゲージ内に存在する任意の対象（名前に“グライフ”を含むエネミーを除く）を指定する。指定された対象はこのスキルと「対象：自身」のスキルを除くあらゆる攻撃、スキル、パワー、アイテムの効果の対象にならない。このスキルの対象はいつでも変更できる。この効果は自身の【HP】が1以下の場合には失われる。

《部分顕現》1

セットアップ。自身のエンゲージに「グライフの右前足」「グライフの左前足」「グライフの右後足」「グライフの左後足」の中でシーンに存在しないエネミーを2体まで未行動で登場させる。

《全身顕現》1

セットアップ。シーンに「グライフの右前足」「グライフの左前足」「グライフの右後足」「グライフの左後足」が全て存在する場合に使用可能。自身のエンゲージに「グライフの胴体」を登場させ、上記エネミーを全て自身のエンゲージに転送する。

《顕現せし魔獣》1

自身のエンゲージに「グライフの右前足」「グライフの左前足」「グライフの右後足」「グライフの左後足」「グライフの胴体」が全て存在する場合、いつでも使用可能。上記エネミーを全て消滅させる。自身のレベル、能力値、スキルが変化し、名前が「顕現せし魔獣“グライフ”」となる。（現在【HP】は変化しない）

《核を喰らう》1

セットアップ。自身の名前が「顕現せし魔獣“グライフ”」となっており、ミカと生命の繋がりが存在する場合に使用可能。ミカの生命を喰らう。それによって何が起こるかはGMが決定（演出）する。

《スタンビード》1

バッシュ。自身の【HP】が50点以下の間のみ、シーンにいる名前に“グライフ”を含む全てのエネミーは《ボルテクスアタック》と《リゼントメント》を得る。

《次元を越えた存在》1

バッシュ。このエネミーは攻撃、スキル、パワーの対象を選ぶ際に隠密状態を無視して対象を選択できる。

《未知の存在》1

バッシュ。自身の持つ任意のスキル・パワー（このスキルを除く）を指定する。そのスキル・パワーはエネミー識別に成功しても開示されない。

《プレス：無》1

エネミースキル：

《パッドステータス無効》1

《無限の力》1

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

《プレス・無》は通常のエネミースキルにあるが、ミドル戦術的（魔術攻撃）と同じ理由で《プレス》も本来へ無属性は選べないため、オリジナル以外の効果は通常と同じなので内容は省略した。

ソルビット…しゅごーい。——でもパッシブだし『銀竜の爪』で打ち消すのはこれだな。  
ウォルロック…うーん……。

タチキリ…（銀竜の爪の効果を読み直しながら）……ううん、これ打ち消せないよ。『銀

竜の爪』の効果は「パッシブのスキル一つを無効化する」だけど、これパワーだもん。

サイモン…なぬ、パワーには使えないのか？

GM…YESだ。タチキリの言う通り銀竜の爪は「スキル」しか打ち消せない。

ソルビット…マジか。じゃあ他のやつか……。

GM…具体的には【HP】が0になるようなダメージ等を受けると【HP】が1になる、  
という効果ね。そして、この効果は、ミカと生命の繋がりが存在する間のみ有効です。

ソルビット…やつぱりミカちゃんを殺すと——ということか。それは前情報通りだな。

サイモン…くつ、本当にミカ殿を倒さないとグライフは倒せないというのか。

タチキリ…チツ。

ソルビット………まあ、まだ何かあるんだろう。とりあえず全部見てから考えよう。

GM…続いてエネミースキル《瘴気の守り》。このスキルの対象になったキャラクターは  
あらゆる攻撃、スキル、パワー、アイテムの効果の対象になりません。——ミカは今この  
スキルの対象になっています。そのため現状ではミカを攻撃、スキル、パワー、アイテム  
の対象にすることができません。

銀竜の爪は「スキル」しか  
打ち消せない。前述の《イ  
ンタラフト》を例にした説  
明と同じ理屈だ。

タチキリ…ええー。

ウォルロック…ああ、なるほど。グライフはこれでミカを守ってるわけだ。

ソルビット…「この効果は自身の【HP】が1以下の場合には失われる」とあるな。1以下は1も含むっけ？

ウォルロック…含むな。だから倒せなくとも一旦【HP】1まで削り切れればこれは解除される、つてことになるか。

サイモン…ふむ。

ソルビット…なるほどね。それだと……ミカが持つパッシブのスキルを消す、とかかな。

ウォルロック…ミカが《生命の繋がり》つてスキルを持つてるとかか？

ソルビット…そうそう。多分そんな気がする。

GM…ミカの識別結果もこの後出すからね。次の《部分顕現》はさつき使ったスキルだ。

ウォルロック…左右前後の足から二体まで登場させる……さつきは両前足が出たから、このままだと次のセットアップで後足二本がよこつと生えてくると。

GM…さらに《全身顕現》と《顕現せし魔獣》。《部分顕現》で登場する四つの足が全て登場していると《全身顕現》で「グライフの胴体」が登場し、更に《顕現せし魔獣》によって能力が変化した「顕現せし魔獣」「グライフ」という一体の魔獣になる。これによってグライフは完全に顕現するわけだ。

ええー。もしかして、まだミカも対象にして《ワイドアタック》しようと考えてたのかな……？

タチキリ…エグゾディアじゃん。

ウォルロツク…げ、このままだと次のラウンドで後足二体も出てきちゃうから——。

ソルビット…うわー。毎ラウンド最低一部位は落とさないとダメだ。

サイモン…むむむ。

GM…《顕現せし魔獣》はいつでも使用可能なスキルなので、《全身顕現》したら即座に

使われると思ってください。……そして《核を喰らう》。《顕現せし魔獣》によつて完全

に顕現した後のセットアップフェイズで、ミカと生命の繋がりが存在していると——グラ

イフがミカの生命を喰らいます。それによつて何が起こるかは、秘密です。

サイモン…うむむ。くー。

ウォルロツク…さすがにこれをされたら終わりだろうな……。

タチキリ…攻撃系スキルは《ブレス…無》だけかな。……何を吐くんだろう。虚無？

サイモン…青いのが「ブハー」と出てくるのだろう。

GM…本来の《ブレス》は属性の力が出るんだけど、ここではエリン世界の精霊とは異なる

異世界のエネルギーが出てくるイメージかな。そして《未知の存在》。この効果でグラ

イフの一部のスキル・パワーはこのエネミー識別で開示していません。数も秘密です。

ソルビット…なるほどね。

GM…グライフの説明はここまで。続いてミカです。（識別結果の紙を取り出す）

エグゾディア 高橋和希著の『遊☆戯☆王』に登場する特殊カード。頭・胴体にあたる（封印されしエクゾディア）に加えて右腕・右足・左腕・左足の計五枚を手札に揃えるとデュエルに勝利できる。……言われてみると確かに似てね

本来の《ブレス》は属性の力が出る。《ブレス》のキストでは「属性の力がこもった息を吐き出す」とある。属性とは世界を構成する六つの元素の力、精霊が司る力である。《ブレス》を使う代表である竜など人間以外の存在は精霊の影響を受けていることが多く、その精霊に応じた属性の力を持つことが多い。

ソルビット…(紙を見て)…うわ、えぐい。【最大HP】が1で、リアクション不可、

【HP】が0になった場合は即座に死亡……。

GM…《衰弱した身体》の効果だね。スキル扱いにしてるけど、今のミカの状態を表していると思つてほしい。

タチキリ…気絶じゃなくて死亡になっちゃうのね……。あ、蘇生薬は？

ウォルロツク…あれは戦闘不能にしか使えないな。死亡は無理だ。

タチキリ…名前は「蘇生」なのに。また紛い物掴まされたか。

ソルビット…おう、ギルドサポートの悪口はやめろや。(一同笑)

サイモン…マジモンの蘇生をするアイテムは超貴重だから……。

GM…ただ、ミカには《白い輝きの加護》があります。少し描写したように、白い輝きがミカを守っているようです。この効果でミカはあらゆるダメージ、HPロスを受けません。

タチキリ…強い。無敵。

GM…しかし、ミカに三回攻撃が命中すると、この効果は永久に失われます。

サイモン…ほーん？

タチキリ…復活しないと。つまり、ミカちゃんをさつさとヨンパンして倒せば――。

ソルビット…世界「は」救われるな。

GM…ミカはこれだけ。続いてグライフの右前足・左前足です。(紙を二枚取り出す)

ギルドサポートの悪口  
呼んだ？(蘇生)

マジモンの蘇生をするアイテム。死亡から蘇生できるアイテムも公式で存在してはいるが、かなり特殊。この世界では基本的に死亡からの復活はできないものと考えるべきだろう。

永久に この「永久」は、よくあるシーン・シナリオやセッション等の区切りでも復活せず、この世界から失われることを意味する。

ヨンパン 四回パンチの略で、ここでは四回攻撃することを意味している。ワンパンからの派生語。

ソルビット…げっ、右と左って別データなのか……。

サイモン…（紙を見て）……能力から全部違うー!? こいつは把握するのが大変だぜ。

タチキリ…GMが大変そう。

GM…どちらも分類はアンデッドでレベルは5。【行動値】は右が9で左が7です。

ウォルロック…【行動値】的に俺は先制はできるな。

サイモン…くっ、我輩は届かないのである。

GM…まず共通して持つオリジナルエネミースキルが《ライフの一部》。前足たちは倒されるとライフ本体にHPロスを与えます。また倒されても《部分顕現》で復活できるけど、スキルの回数制限は戻らない。例えばライフの《スタンピード》の効果で《リゼントメント》等を得ても、一度使ったら復活しても再使用はできない、ということね。

タチキリ…よかった。「これは復活した別エネミーだからもう一回《ボルテクスアタック》が使えるんじゃないか」とかにはならないわけね。

ウォルロック…さすがにそれで連発されたら抗いきれないから……。

GM…倒されても一度退場するだけで、再登場は同じ存在が出てくる、というイメージで考えてくれるといいかな。次に、右前足が持つ《ライフのエネルギー》は自身の【HP】が回復する時に代わりにライフ本体の【HP】を回復するスキル。右前足は《ドレインパワー》を持つけど、この【HP】回復がライフ本体に入ることになります。

GMが大変そう。正直大変でした。でも面白さのためなら頑張ります！

《リゼントメント》／《ボルテクスアタック》前者は魔法、後者は武器攻撃のダメージに「CLIM10」点追加するスキル。エネミーでも同様にレベルを参照するので、レベル5の前足たちが使った場合はダメージに+50点となる。ただし、どちらもシナリオ1回の使用制限がある。

《ドレインパワー》マイナーのエネミースキルで、1点でもダメージを与えた場合に【HP】を回復できる。右前足の場合は15点回復するぞ。

## ミカの識別結果

分類：人間 属性：－  
レベル：1 防御：0/0

## オリジナルエネミースキル：

《囚われの魂》1  
バッシブ。常にグライフと同じエンゲージにいる。

《衰弱した身体》1  
バッシブ。このキャラクターは【最大HP】が1となり、リアクションできない。また、【HP】が0になった場合、即座に死亡する。

《白い輝きの加護》1  
バッシブ。このキャラクターはあらゆるダメージ、HPロスを受けない。このキャラクターに3回攻撃が命中した場合、そのメインプロセスの終了以降、この効果は永久に失われる。

※ 《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。表記は【物防/魔防】。

## その他のエネミー識別結果

## ・グライフの右前足

分類：アンデッド 属性：－  
レベル：5 防御：10/4

## オリジナルエネミースキル：

《グライフの一部》1  
バッシブ。このエネミーの【HP】が0になった場合、シーンから退場し、「グライフ」に【最大HP】÷2のHPロスを与える。退場後に再び同じシーンに登場した場合、【HP】は最大まで回復し、バッドステータスや受けていた効果は全て無くなった状態で再登場する。ただし、スキルの使用回数制限は継続する（回復しない）。

《異次元移動》1  
ムーブ。自身をシーン中の好きな場所に転送する。

《グライフのエネルギー》1  
バッシブ。このエネミーの【HP】が回復する場合、このエネミーではなく「グライフ」の【HP】を回復する。（このエネミーの【HP】は回復しない）

《貫きの爪》1  
メジャー。武器による白兵攻撃を行う。この攻撃のダメージは貫通ダメージとなる。

エネミースキル：  
《ドレインパワー》3  
《無限の力》1

## ・グライフの左前足

分類：アンデッド 属性：－  
レベル：5 防御：8/7

オリジナルエネミースキル：  
《グライフの一部》1  
《異次元移動》1  
※どちらも右前足と同じスキル

エネミースキル：  
《範囲攻撃：白兵》3  
《スマッシュ》1  
《無限の力》1

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

《異次元移動》  
移動にある「転送」は、このスキルを一つ、自身を移動させることができる。瞬間的に移動すること視点を移動させる必要を完全に無視すること

ウォルロック…攻撃系のスキルは……《貫きの爪》で貫通ダメージを出してくるか。

サイモン…ぐわー！ 貫通だとー！

ソルビット…ボス敵じゃしようがないさ(笑)。——左前足も白兵で、こつちは《スマッシュ》で打点を上げた範囲攻撃か。魔法攻撃のタイプかと思っただけど違ったな。

タチキリ…後ろ足が魔法じゃない？ 後ろ側に出てくるだろうし。

GM…さて、識別結果は以上だ。

サイモン…うーん。……明らかに強そうだ！ どうしたもんか。まず勝つ方法がわからないのである。

タチキリ…やっぱり《ミカとの繋がり》が無効化できないとダメでしょ。これ(グライフの能力に) エラッタ入ってない？

GM…入ってません。パワーである《ミカとの繋がり》は無効化できません。

ウォルロック…となると……。

タチキリ…えー？ マジでミカを殺せ、つて言ってる？

サイモン…なんだと！ 話が違うじゃないか！ ブンブン。(↑銀竜の爪を振ってる)

ソルビット…今だとそうなっちゃうんだよな。隠されたスキルはあるみたいだが……。

サイモン…耐えながらユルユル戦うしかないのか？ 銀竜の爪も殴る時に一時的に無効化するだけで、永久に無効化するわけではないのであろう？

エラッタ 誤字・誤植を意味する英語で、TRPGでは主にルールブックの記述の訂正およびその内容を記載した正誤表自体を指す。大体は公式ホームページで公開されているぞ。タチキリは《ミカとの繋がり》がパワーなのは間違いで本当はスキルというエラッタがあるのではと言いたいようだが、オリジナルなのでエラッタがあるわけではない。

ソルビット…そうなんだよ。仮にミカの《衰弱した身体》を無効にして攻撃しても、死亡を防げるわけじゃない。

GM…あくまで一時的だから、その場合もスキルが復活した瞬間に死亡してしまうね。

ソルビット…何も意味ないんだよな。あと無効にできるスキルだと《白い輝きの加護》があるけど、それでミカちゃんを一気に殴ったところで――。

タチキリ…「死ねー！」………つていうことになつちやうんだよね。それ。

一同………。

エネミー識別によつてミカを含めスキルは判明した。

だが、一同が知り得たのは「ミカを殺せばグライフは倒せる」が事実ということだけ。銀竜の爪を使つても、ミカの命を消さずにグライフを倒す術を見つけることができない。

何か見落としは無いのか――悩む一同は相談を続けるが、良い案は出てこない。

ウォルロツク……ダメだ、（銀竜の爪の）使い所が全然浮かんでこないな。

ソルビット…とりあえず一回【HP】を1にするとところまで削つたところで何か起きないか確認する？ 《未知の存在》で何かスキルが隠されてるかもしれないし。

サイモン…足たちを潰しながら本体の【HP】を削る感じであるな。

ウォルロツク…足たちに薙ぎ払われるのも、貫通で刺されるのも痛いからなー。

タチキリ…あと他に思いつくのは…：胴体が顕現してから足をぶった切ったり？

サイモン…それなら胴体を識別すると何かわかったりする可能性もないだろうか？

ソルビット…いや、胴体が出た瞬間に《顕現せし魔獣》が使えるから無理だな。

サイモン…：…あ、「いつでも使用可能」か。やっぱり胴体が顕現してはダメなのか。

タチキリ…でもエネミー識別が何回もできるってことだし、顕現してグライフの名前が変わってからも識別する意味があるんじゃないかなーとも思う。

ソルビット…確かに、《顕現せし魔獣》でスキルを変化させるのがポイントになる可能性はあるな。

タチキリ…そうそう。——ただ、その状態になるのって次のラウンドで《核を喰らう》ができればやうことになるから、かなりリスクな気はするけど…。

サイモン…変化が起きそうな条件がそれしかないのはあるが…：うむむ、どうすべきかわからん。難しいところである。

タチキリ…そうだ、《核を喰らう》に対して《インタラプト》は打てる？

GM…《核を喰らう》はセットアップのスキルだから《インタラプト》できるよ。《部分

顕現》とか《全身顕現》にも《インタラプト》は可能。

タチキリ…できるのね。良かった。なら最悪一ラウンドは延ばせるよ。

胴体が出た瞬間に《顕現せし魔獣》が使える（実際、《全身顕現》と《顕現せし魔獣》はセットで使うのが前提なので一つのスキルにしてもよかった。ただ、それだと「胴体を登場させる」と「胴体を消滅させる」の両方が一つのスキル内で行われてしまう。一瞬とはいえ胴体をちやんと登場させてから顕現したかつたので分けました。単なるこだわりです。

《インタラプト》は可能（正確に言ううと、《顕現せし魔獣》にも《インタラプト》を使うことはできる。ただ、「いつでも使用可能」なので、一度打ち消されてもすぐに再使用できてしまう意味を成さない。

サイモン…顕現した後も猶予はあるのだな。とはいえ顕現するとスキルも変わるようだし、かなりリスキーなのは変わらないのである。

ウォルロック…散々言及されてる“生命の繋がり”つてのがなんなのか、全然わからないのが辛いな。間違いなく重要だと思うんだが……。

サイモン………色々試してみるしかないであろう。胴体を出してみるにしても、【HP】を削るにしても。

タチキリ…まあ《インタラプト》で一ラウンドの猶予は作れるし、【HP】を1付近まで削ってから顕現させるとか？

ソルビット…タチキリの言う通り、一回は【HP】を削り切ってからにしたいな。それで何もなければ全身を顕現させて能力が変わって……。

GM…——さて、セットアップスキルの処理はこれで終わり。《陣形》とか使うのなら今のうちだよ。

サイモン…ふむ、それではまずは適度に足を潰しつつ【HP】を1まで落としてみて、そこからまた作戦タイム、でいいだろうか？

ウォルロック…とりあえず殴るだけ殴るしかないか。

サイモン…——よし、ギルドサポート《陣形》発動！ 行けー！ ミ力殿を助けるのだ！

ウォルロック…タマ取ったらあ！

タマ取ったらあ！ ことこの「タマ」は男性の急所ではなく、ヤクザ言葉で命のこと。まあどっちの意味で使っても、貴族の教育を受けた人の言葉とは思えないですね……。

不安は残りつつも、覚悟を決めたアフターグロウはついに決戦の火蓋を切る。

《陣形》を使い、前衛組のタチキリとウォルロックがグライフに素早くエンゲージ。サイモンとソルビットも念のためとすぐにエンゲージできる五メートル手前まで移動する。

GM…——では、これでセットアップは終了だ。イニシアチブは……なんとグライフより早いタチキリの手番からだ。

ウォルロック…めちやくちやに早い！

サイモン…良い感じに削つてくれ！あの足を刈り取るのだ！

ソルビット…何なら全員落としてくれてもいいぞ。

タチキリ…無茶な。このターンはダメージが出ないんだよ。——マイナーで理力符…土を使用。メジャー《ワイドアタック》でグライフと前足たち全員に攻撃するよ。

サイモン…ミカ殿を傷付けないように気を付けるのだぞ！

タチキリの命中達成値18に対し、グライフは2D+11で17とギリギリながら回避失敗。右前足・左前足も回避に失敗し、全ての部位がタチキリの短剣で切り裂かれていく。

タチキリ…ダメージは2D+26。(ダイスを振る) 出目弱い。29点の魔法ダメージ。

GM…でも魔法ダメージか！ グライフが19点、右前足が25点、左前足が22点くらい。

ウォルロツク…いいぞ！ しかし、グラライフはちよつとヒヤツとしたぜ。

ソルビット…グラライフの回避は2D+11か。なかなかエグいな…結構出目勝負になりそうだぞ。ウォルロツクは当てられそう？

ウォルロツク…俺は命中3D+10だから何とか。エンゲージしたまま《バレットレイブ》で回避にマイナス1Dすればさすがに当たるだろ。

タチキリ…——まだこつからだよ。ダメージロール直後に《ステイール》！モチベーションを上げるためにも絶対取るぞー。ちなみに足はドロップ品ある？

GM…今回はグラライフ本体以外の足にドロップ品は設定してない。なので《ステイール》した場合は**五〇〇Gが固定で手に入る**。

タチキリ…左右前足の分で一〇〇〇Gは決定。グラライフからは…。(ダイスを振る) 7！

GM…お、見たことある物が落ちたぞ。瘴気のカケラ(四〇〇〇G)をゲットだ。

ソルビット…ああ、結構序盤に出て「ヒヤツハー！」ってなったやつか。

サイモン…懐かしい出来事であるな。

GM…第三話だね。魔獣化したミゼルパパからタチキリが取ったやつと同じ物だ。今回も切り裂いたところが凝縮しカケラとなつてこぼれ落ちたのを、タチキリは素早く回収。

五〇〇Gが固定で手に入る  
これは《ステイール》の  
効果で明記されている内容  
で、ドロップ品が設定され  
ていない敵ではエネミーレ  
ベル×一〇〇Gを得る。前  
足たちのレベルは5なので  
五〇〇Gずつ獲得できる。

タチキリ…よしよし。この《ステイル》だけで五〇〇〇Gゲット！ 気持ちいい。

サイモン…次はグライフであるな。まずは動いてみてもらおうじゃないか。

ソルビット…（グライフのデータを見ながら）……こいつ、ブレスしか攻撃技無くな？

タチキリ…可哀想なやつみたいな言い方するんじゃないよ！（一同笑）

ウォルロック…——つてもそのブレス、かなり痛いけどな。

タチキリ…へ？ 何でわかるの？

ソルビット…最低ダメージがEL×2点なんだよ。レベル30だから最低でも2D+60点。

タチキリ…は？

サイモン…ひえつ。右左がおまけに感じるレベルであるな。

GM…ふふふ、魔獣の強さをわかってもらったところで早速攻撃だ。対象は……攻撃して

きたなら反撃しよう。メジャー《ブレス…無》を使用！ 範囲（選択）の攻撃対象は目の

前のタチキリとウォルロック！

タチキリ&ウォルロック…うわー！！

素早く切りかかったタチキリと、同時に飛び込みながら魔導銃の引き金を引こうとするウォルロック。だが、眼前に迫った巨大な獣の顔はそれを跳ね除けるように——大きな口を開き、強大な「圧」を感じるほどの莫大なエネルギーの嵐を二人に向かって放出する。

EL エネミーレベルの略で、CLのエネミー版。似た略語だとCLはキャラクターレベル、SLはスキルレベルの略だ。なお、用語上はパワーのレベルもPLではなくSLと表記する。PLだとプレイヤーと同じ略語になるからだろう。

最低ダメージがEL×2点（ブレス）を含め、既存スキルの詳細は本リアプレイでは省略しているが、実際のセッションでは内容も開示しており、その記述を見ても言葉。ただし、あくまでスキルの基本効果として書かれているだけで、実際の攻撃では何らかの要因でダメージが増減（大抵は増加）していることも多い。

GM…命中は4D+12。(ダイスを振る) 24!

サイモン…二人とも当たつたらやばいぞ! 頑張つて避けるのだ!

タチキリ…厳しいって! 回避3D+7だから、おいらでもクリティカルしかないよー。

ソルビット…ちよつと待て、それなら《アドバイス》すればワンチャンあるか?

サイモン…む、ワンチャンはありそうであるな。

ウォルロック…(三人が相談してる横で) 俺はいつも通りクリティカルオンリーだし、先

に振ってるわ。(ダイスを振る) ……はっはっはっ。(↑息が荒くなってる)

タチキリ…(ウォルロックの様子に気付いて目を向ける) ん? ……は!?

ソルビット…(タチキリの声で気が付いてウォルロックを見る) ……うええ!?

GM…ん? ……こいつクリティカルしやがった!?(一同驚愕)

ソルビット…誰だお前!?(一同笑)

ウォルロック…出たよ…。この後揺り戻しで死んだりしないことを祈りたい(笑)。

サイモン…よし、あとはタチキリ殿だな! 5Dなら期待値が…。(↑計算している)

ソルビット…(一緒に計算して) ……+2Dすれば期待値で避けれるか。それならタチキ

リに《アドバイス》! あのプレスは上から降ってくるから前に避けるんだ!

タチキリ…ありがとう! (ダイスを振る) ……ゴメン、低い。達成値21…。

クリティカルしやがった!?!? どんなに厳しくてもここぞという時は奇跡的な出目を出す。いつもながらアフターグローには運命の大精霊の加護が付いているのだと実感させられる。

誰だお前!?! クリティカルの度に偽物疑惑が出るウォルロックのPL。…:…本当に本人ですよ?

揺り戻し 大きく動いたものが逆方向に戻ることで、ここでは最高の出目に対して次は最悪の出目が出るのではと恐れている。果たしてどうなるかな?

ソルビット…あー、《ウィンドセンス》しても妖怪『いちたりない』か。  
ウォルロック…絶妙に足りないな……。

フェイトで振り直しも試みるが、達成値はむしろ低下。避けることは叶わない。

2D+60のダメージロールは出目で6・5を出して71点。

グライフが吐き出した高エネルギーの嵐に晒されたタチキリは、ソルビットの《プロテクション》の守りに助けられてなお46点ものダメージを受けてしまう。

タチキリ…うう、どう計算しても残り【HP】が27点にしかないよー。

GM…——しかし、まさかウォルロックに回避されるとは。二人とも突っ込んできたからチャンスだったんだが。

ウォルロック…マジで間一髪だった。さすがに《プロテクション》無しでこの一撃を受けてたら本気でやばかったな……。

タチキリ…二人でくらってたらどつちかは《プロテクション》もらえないもんね。

ソルビット………やっぱ本体強過ぎるな。これは足を倒すなんて悠長な戦術取つてられないんじゃないか？ 足が復活する時のことを考えておこうと思つてたけど、そんな何回も出てくる前にこつちが死ぬわ。

《ウィンドセンス》しても妖怪『いちたりない』タチキリが妖怪を倒すために取つたと言う《ウィンドセンス》だが、ここでは達成値を+2すると23で1足りない。妖怪はしぶとい。

出目で6・5を出して71点このダメージロールを振る前はソルビットとウォルロックが「その2Dいらねえだろ」「誤差」と笑っていたのだが、この出目には思わず「高えよ!」と大きな声が出ていた。2Dを笑う者は2Dに泣くのだ。

サイモン…確かに。耐えるのはしんどそうである。

ウォルロック…俺も本体を集中的に殴るしかないような気がしてる。ブレスを吐き続けられるのはめっちゃくちゃキツイ。

グライフの「倒し方」に気を取られ、見逃されていたのはその純粹な「強さ」。

幸運にも助けられ初撃こそ凌げたものの、想像以上に強大なグライフの一撃は、相対する冒険者たちに動揺を与えるには十分なものだった。

冷静にならなければマズイ——一同は、今一度相談を重ねていく。

ソルビット…——足を放置した場合は次でもう胴体が出てくるんだっただか？

タチキリ…いや、その次じゃない？ 次で足が揃って、胴体が出るのはその次。

ソルビット…ああそうか。足を無視すると三ラウンド目で顕現するわけか。——最速で胴体を召喚させるコースに賭けるか、気合で耐えるか。耐えるのはかなりキツイが……。

サイモン…しかし、本当に胴体を召喚してよいものだろうか。劇的な変化は起こるだろうが……かなり怪しい気がするのだ。《核を喰らう》は明らかにバッドエンドであろう。

ソルビット…まあそうだよな……。三ラウンド目に「顕現せし魔獣」になつてからエネミー識別して、そこで初めて何か打ち消すスキルが出てくる……とか思ったけど……。

ウォルロツク…現状だと倒し方がわからないからな。隠されたスキルとか疑いたくなる。

サイモン…銀竜の爪は使うのだろうか……今出てるスキルでメタ読みしてみるか？

ソルビット…でも今わかってるスキルを消しても意味無いのしかないんだよなあ。

ウォルロツク…スキルの説明に「ミカと生命の繋がりが」という文言が多いから、それに干渉する何かがあるんだろうけど――。

サイモン…うむ、干渉する方法があるに違いない。むむ、むむむ――。 (↑グライフ

のデータシートを読み込んでいる)

GM………倒し方の一つは明らかに分かっているだろう？

ウォルロツク…まあな。――だが、それをしないために俺たちは来たんだ。

サイモン…そうするつもりは毛頭無いのである。

タチキリ…それに使わなくてもできることに(銀竜の爪を)使っちゃう必要もないしね。

ソルビット…ああ。他の方法を探し続けるしかないんだ。

少なからず動揺したアフターグロー。だが、悪魔の囁きに耳を貸すことは無い。

どんなに強大な魔獣が相手であつても、今はまだ暗闇の未来しか見えなくとも――絶対  
に少女を救うという気持ち揺れることはなく、一同は再びグライフと対峙する。

サイモン……なんにせよ、次のラウンドまではこのままいくしかなからう。

ウォルロック……ああ。次は俺の手番だが……ここは本体を狙う！ マイナーで《デスターゲット》、メジャー《バッシュ》でグライフに攻撃！ 同時に《バレットレイブ》も使用して、リアクシヨンの判定にマイナス1Dだ。

GM……くつ、回避が下がってクリティカルしなくなったか。

ウォルロック……クリティカルしないなら、余程のことがない限り当たるはずだ！（ダイスを振る）命中は21！

GM……さすがの命中値だな……回避が1D+11では避けられない。命中だ。

グライフのブレスを間一髪で避けたウォルロックは、そのままグライフへ肉薄。その勢いのまま、眼前に迫る巨大なグライフの頭に両手の魔導銃から弾丸の嵐を浴びせていく。素早い動きに回避することも許されず、瘴気の身体を大量の弾丸が突き抜けていった。

ウォルロック……いくぞダメージ！（ダイスを振る）よし、良い感じ！ 68点のダメージ！

サイモン……良いダメージだ！

GM……くそつ、53点くらう。これで累計ダメージは72点。だが、まだ元気だぞ。グオー。ウォルロック……そりゃこれくらいじゃ響かねえだろうけど……このまま削ってやるよ！

サイモン…うむ。——この調子で一旦は【HP】を1にしてみるか。

ソルビット…してみよう。まずはそれからだ。

GM…キミたちの心に「痛い……何を……」というグライフと思しき声が響く。

ソルビット………こつちだつて、殴りたいわけじゃないんだけどな。

GM…「この命……渡さない……！」

ウォルロツク…お前のものじゃない！

GM…次は【行動値】9、右前足の行動。狙うのは——タチキリだ。

タチキリ…なんで!?

GM…足たちはそれぞれ行動パターンが決めてある。それに従って対象を決定してるぞ。

サイモン…ほほう。

ソルビット…何だろう。攻撃してきたやつか？

GM…右前足の目的は生命エネルギーを吸収することだ——既にエンゲージしてるので移

動は無し。マイナー《ドレインパワー》、メジャー《貫きの爪》でタチキリを攻撃する。

タチキリ…防御貫通で《ナイフパリ》もできない……絶対メタつてるよー！

ソルビット…そこそこダメージでかそうだな。《プロテクション》はできるんだよな？

GM…《プロテクション》は使えるよ。——右前足は、「一、生命の匂いがする」タチキリ

の目の前に瞬時にワープし、その鋭い爪を突き刺そうとする。

行動パターンが決めてあるエネミーの行動は直接的にはGMが決めるが、その行動指針はそのキャラの知性や性格に基づいて決めることが多い。単純な獣は眼前の敵を襲うし、戦術家の人間なら厄介な魔法使いを先に狙うだろう。さて、異世界の存在であるグライフの行動パターンは如何に？

タチキリ………あ、おいら今【HP】が低いからか？

ウォルロツク…流血しているとかで狙ってくるってことか……？

GM…さてね？ 命中は3D+8。(ダイスを振る) 達成値は19。

サイモン…むむ、出目勝負であるな。

タチキリ…くらつたら死にそうだなー。……おいらはフェイト1点ずつしか使えないし、

ここはフェイト切ろうか？ 《アドバイス》よりいいんじゃない？

ソルビット…うーん、とはいえフェイトは振り直しにも使えるし、今回は《アドバイス》

すれば確実に回避できるだろうから……使おう。タチキリに《アドバイス》！

タチキリ…わかった！（ダイスを振る）ちよ、ちよと待つて。めつちや低い。(↑かな

り焦りつつ出目を計算する) ……達成値19！ 同値で回避！

ウォルロツク…よーし！ 回避！

GM…ぐぐ、惜しい。瞬時にタチキリの目の前に現れた右前足が爪で襲いかかるが――。

ソルビット…出現する前に「前から来るぞ！」とタチキリに伝える。《アドバイス》だ。

タチキリ…それを聞いておいらはウサギっぽくジャンプして避けるよ。

GM…空に跳んだタチキリの下を爪がかすめていく。

タチキリ…助かったー。一ラウンドで《アドバイス》を二回も使ってもらってごめんね。

ソルビット…それは問題無い。それより次の左前足の範囲攻撃がどこに来るか……。

フェイト1点ずつしか使えない。フェイト1点につきダイスを1D増やせるが、一度に使える数は「幸運」の能力値まで。通常は成長せずとも2〜3程度はあるのだが、タチキリは《フリーニング》の取得で「幸運」が減少し、1しかないため一度に1点しか使えない。なお、フェイトによる振り直しの方は「幸運」の値に関わらず一回の判定で一度しか行えないぞ。

GM…さあ、次は左前足だ。こいつは——やはり目の前の二人に攻撃するぞ。

ソルビット…あれ、目の前なのか。後ろに来るかと思っただけだなあ。

サイモン…さっきの「命の匂い」みたいな行動のヒントはないだろうか。

GM…こいつはたくさん薙ぎ払いたいだけだ。——マイナー《スマッシュ》で白兵攻撃。

対象はタチキリとウォルロック！ 命中は3D+12で……（ダイスを振る）23！

ソルビット…ウォルロックさん、今度もクリティカル回避をお願いします！

ウォルロック…できたらいいなあ?!

サイモン…一度あることは二度ある！

残念ながら二度はならず、ウォルロックは回避失敗。

一方でグライフの一撃で既に【HP】が減っていることを危惧して三度目の《アドバイス》をタチキリに使うか悩む一同だったが……物理ダメージならもし命中しても《ナイフパリー》と《プロテクション》で耐えられると予想。

残り四回の《アドバイス》は温存し、自力での回避を狙うことにしたが——。

タチキリ…任せろー。（ダイスを振る）17で回避失敗。

サイモン…ウォルロック殿ー！ タチキリ殿ー！

一度あることは二度ある！  
「二度あることは二度ある」はよく言うけど、これは無い……と思ってたが調べたら辞典にも載ってる。歴としたことわざらしい。「三度ある」以降はさすがに無い。……無いよね？

ソルビット…ここまでは仕方ない。後は攻撃力がどれくらいかな。

GM…二人とも命中だね。攻撃力は2D+34に《スマッシュ》で+7するので、ダメージロールは2D+41だ。(ダイスを振る) 45点の物理ダメージ。瞬時に二人の真横に転送移動した左前足が、ウォルロックとタチキリをまとめてなぎ払うように襲うぞ。

ウォルロック…痛い！——けど、耐えられる範囲だな。22点くらって、残り【HP】が69点。貫通じゃなくて助かった。

ソルビット…タチキリに《プロテクション》。(ダイスを振る) ちよい低い。16点軽減。

タチキリ…《ナイフパリー》も使って…1点くらった。爪がかすって指先から血が！

サイモン…タ、タチキリ殿ー！……過剰な心配をする。(一同笑)

ウォルロック…傷は浅いぞ！ いやほんとに(笑)。

ソルビット…ダメージ1点だけでもんな(笑)。——とりあえず、左前足の攻撃力はそこま  
でもないな。そこそこ痛いくらい。

ウォルロック…削られ続けるのは辛いけど、こいつの一撃で死ぬことはなさそうだ。

サイモン…どうにかなる範囲であるな。

GM…これで左前足の行動も終了。続いてサイモン。

タチキリ…やつちやえー！

ソルビット…とりあえず本体の【HP】を1にして変化があるかを見ないと。

爪がかすって指先から血が！(《プロテクション》で守られての1点ダメージ)なので、もうちよつと身体でダメージを受けてくれてもいいと思うのだけど。

サイモン…本体は殴るとして、一つ考えがあるのだが——ここで《リゼントメント》を使うのはどうだろうか？

ソルビット…うー…。…一番怖いのはこれで【HP】が50点以下になることなんだよね。ここで《スタンピード》が発動して、次のラウンドで四本の足が全部《ボルテクスアタック》と《リゼントメント》を撃ち始めたらすすがにヤバイ。

サイモン…ぐわー！ それは死んだ。避けるしなくなる。

ウォルロック…もし右前足が《ボルテクスアタック》持ったら貫通ダメージで50点増えるんだよね。それは俺でも一撃で倒れるぞ。

サイモン…うむむ。…でも次はラウンド、この場にさらに二体追加されるって大丈夫であるか？ 余裕があれば、延命も兼ねて一回は足を倒して反応を見たくもあるが。

タチキリ…余裕がないんだよ。

ソルビット…足を潰す案は俺も考えたけど…それをしていると足の数が多い時間が増えるんだよね。胴体が出て一体になれば殴られる回数だけは減ると思うんだよ。

GM…一応補足するけど、顕現すると能力値もスキルも変化するので顕現後のグライフがどんなことをしてくるかは全くわからないからね。

ソルビット…う、それもちょっと怖いんだよな。

ウォルロック…でも、足を削るくらいならデータ変化させて見た方がいいと思うかな。

胴体が出て一体になれば  
(顕現せし魔獣)の記述  
 にある通り、顕現時に本体  
 以外の足・胴体は全て消滅  
 し、グライフのみが残る。

タチキリ…とりあえず胴体顕現までは本体狙いのままでいいでしょ。

サイモン…まあ、我輩もまず本体の【HP】を1にするという方針には賛成なのだが。

ソルビット…だから二ラウンド目は…頑張って乗り切ろう。

サイモン…その二ラウンド目を乗り切れるかどうかが問題なのであるが…何にせよ、攻撃対象は本体だな。後はここで《リゼントメント》を使うかどうか。

一同……………。

《リゼントメント》は攻撃力を大幅に上げる、シナリオ一回しか使えない大技だ。

その使い所は——改めて言うまでもないが——戦いの趨勢を決めると言っても過言ではない。正しく使えば勝利をもたらせど、誤れば思わぬ苦戦を強いられることにもなる。

普段なら最後の敵に使うことにここまで悩むことはないだろう。…だが、今回の相手は倒し方すら明らかになつてない、未だ謎だらけの敵。

本当に使つていいのか——さしものアフターグローム、なかなか答えを出せない。

サイモン…うーむ……一回は普通に殴るか？ ウォルロックの攻撃をくらった感じではまだ元気だったのであるう？ 今のところ何点与えたのだ？

タチキリ…合計ダメージは72点だね。まだ50点以上の【HP】が残つてるのは確かだよ。

**趨勢** 「すうせい」は物事の成り行きや行く末を表す言葉。戦いに限るなら「形勢」や「旗色」と似たような意味だ。

ソルビット…《スタンピード》が発動してないようだから、それは断言できるな。

ウォルロツク…俺が与えたダメージは53点だったか。魔法の方がダメージの通りはいいし、サイモンのいつもの感じなら俺よりダメージは出せるだろう。

サイモン…ふむ。…しかし、普通に殴ってギリギリ50点以下になったら一番嫌である。ウォルロツク…それは怖い。変に残るよりはちよつとオーバー気味に殴りたいところだ。

ソルビット…どうせなら一気に削り切り切りたいと思うが…。

サイモン…うーん、どうすべきだ。

悩み続ける一同。確実な答えの無い問いに、相談が尽きることはない。

——でも、大きく悩んだ一同が最後にどんな行動を選ぶのか、私は知っている。個性豊かな冒険者たちが、最後に気持ちを一つにする答えは、いつも——。

サイモン…——うん、ぶつちやけわからんしな。やってみるしかない。

タチキリ…うん。

ソルビット…やってみよう。

ウォルロツク…だな。

サイモン……よし、全力で殴ってみよう！ 四回《ボルテクスアタック》撃たれたって全部避ければいいのだ！（一同笑）

ソルビット…そう、全部避ければよし！ 良いこと言った！

ウォルロック…フェイトなり何なりでどうにかすればいいな！

タチキリ…だね。それに、思いつきりやったら《未知の存在》で隠されたスキルの効果とかでパワーが消えることもあるかもしれないし。

ソルビット…ああ、条件によって消えるとかはあるかもな。

サイモン…何か変化があるかもしれない。全力でぶん殴ってみる！

GM…——ふふ、了解だ。さあスキルの宣言をどうぞ。

サイモン…お前も来たくてこの世界に来たわけではないのかもしれないが——この世界に迷惑をかけてはイカン！ 《ファランクスクラッシュ》、《ウィルパワー》、《エアリアルスラッシュ》でグライフに攻撃！ そして《リゼントメント》発動だ！ オラー！

（ダイスを振る）命中は28！

GM…ぐつ、回避判定！（ダイスを振る）5・5！ ……でも21で回避失敗!?!

ウォルロック…いつもながら（GMの）出目が高え！

サイモン…危ねえぜ……でも命中した！ 《ファランクスアタック》も乗せて、開幕から

全力パンチだ！ くらえー！！（ダイスを振る）

全力で殴ってみよう！ サイモンが深遠な考えで行き着く結論はだいたいこれ。——それでも、アフターグロウはこの勢いでこれまで数多の障害を蹴散らし、ここまで来たのだ。

良いこと言った！ 普段は知識と読みを武器にするソルビットも、こうなった時にはノリと勢いを決して弱めない。そうして一致団結したアフターグロウの力こそ、彼らの本領だろう。

お前も来たくて、サイモンも異世界出身で、事故でこの世界に落ちてきた身。共感・同情するところはあれど、信念は、曲げない。

「おぉー!!」

サイモンが放ったダメージロールは、一同が声を上げるほどの高い出目を示した。

サイモン…（計算中）これが20で……31の……68の……83の……143点！ 143点の〈風〉魔法ダメージ！ 我輩の拳が光って唸る！ 爆裂風パンチ！ どらー！

ミカを助けたいという一同の想いが、サイモンの魔法に力を与えたのだろうか。

サイモンが強い意志を込めて放った大量の風は、顔周辺の瘴気のみならず、その巨大な顔を形作る瘴気そのものも大きく吹き飛ばし、グライフに大きな穴を開けていく。

——だが。

吹き飛ばされて大きく開いた穴も、復活した瘴気ですぐに塞がっていつてしまう。

サイモン…——くつ、これでもダメなのか。

ウォルロック…累計で200点は超えたんだが……。

ソルビット…まだまだ瘴気の余裕は残ってるってことか。足たちの様子に変化は？

**GM**…まだ変化は無い。《スタンピード》は発動してないようだ。

**ソルビット**……これは集中狙いで正解だったかもな。最後は俺の手番だが……マイナーはやることないか。メジャーでタチキリに《ヒール》を。

**ウォルロツク**…俺はまだ一撃くらいは耐えられそうだが、タチキリはもうヤバイからな。

《ヒール》によりタチキリの【HP】は33点回復。悪くない回復量だったが、グライフの《プレス》で大幅に減少していた【HP】を全快させるには至らない。

**タチキリ**…ありがとー。…でもまだ厳しいなあ。【HP】59点で、14点減ったままだ。

**ソルビット**…ハイHPポジションは持つてるよな？ それで後は回復してくれ。

**タチキリ**…一本だけ持つてる。ハイHPなら全快までいけるかな。

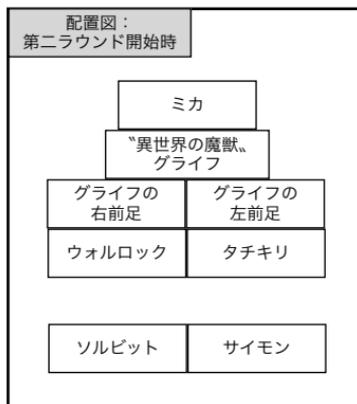
**ウォルロツク**…こうポジション飲むなら、次は《フックダウン》取るのもありだなー。

**GM**…最後はクリンナップで……何も無いかな？ ではクリンナップ終了時に《ミカとの繋がり》の効果が発動。ミカと生命の繋がりが存在するのでグライフの【HP】を4D点回復する。(ダイスを振る) 11点回復だ。——では、第二ラウンドに移ろう。

## ● 第二ラウンド

### ■ 行動値

タチキリ…	23
“異世界の魔獣” グライフ…	15
ウォルロック…	10
グラライフの右前足…	9
グラライフの左前足…	7
サイモン…	6
ソルビット…	4
ミカ…	(無し)



GM…さて、またセットアップの宣言からだ。こっちはグラライフが宣言です。

サイモン…《コネクトアイ》は使わねば。我輩も宣言するぞ。

ソルビット…俺も宣言だ。出てくるであろう後足を識別しないとな。

タチキリ…おいらはどうしよう？ 《ティアオフ》で相手の防御を下げるか下げないか。

ウォルロック…俺が《ボルテクスアタック》を切つてどれくらい削れるかどうかな。

サイモン……しかし、【HP】を1にした後に何が起ころかもわからないぞ。その後も総攻撃しなきゃいけないタイミングが来るかもしれぬ。

タチキリ…完全体になってからでいいかなー？

サイモン…いいのではないかと？ 10点がどれだけ効くかわからぬし……それにこの後出てくるであろう後足とかの性能によつては対象がぶれることもあり得る。

タチキリ…それもそつか。——じゃあおいらは宣言無しで。

GM…サイモンとソルビットが宣言だね。——では順番にスキルを処理しよう。グライフは再び《部分顕現》を使用する。

グライフのそばの空間に再び青い瘴気が凝集し、二つの「獣の足」を作り出す。

今度は獣の後足を思わせる形の——ただし全てを踏み潰せるほど巨大な——瘴気の塊が出現し、「ズン」という大きな衝撃と共に、地面にその足を着地させる。

サイモン…足が出揃ったか。——我輩は《コネクトアイ》！ セフィロスよ、もつと力を！

ソルビット…俺は《エンサイクロペディア》！（ダイスを振る）23。

GM…後足の識別値はどちらも15なので成功だ。ではデータを開示しよう。

新たに顕現した足二体の識別結果は下記の通りだ。

**GM**…新たに出現したのは右後足と左後足。それぞれの【行動値】は右後足が5、左後足が6です。

**ウォルロツク**…見事に魔法系だな。

**サイモン**…むむ、我輩に対抗してくるか。

**タチキリ**…【魔法防御力】の方が高いの!? せっかく理

力符で魔法ダメージにしたのに……。

**ソルビット**…右後足は《フレイムクラック》での魔法攻

撃だけか。**ウイザード**のスキルだったな……げ、ダメージ

を受けると「スリップ」するのか。

**タチキリ**…え、ちよ、ふざけんじやないよ。

**サイモン**…《フレイムクラック》は範囲攻撃?

**ソルビット**…いや、単体だね。そうなると左後足が場面

攻撃とかしてきそうだけど——（データを見て）**違え!**

**ウォルロツク**…これは……**アコライト**系か!?

**サイモン**…うぬぬ。

## エネミー識別結果

・**グライフ**の右後足

分類：アンデッド  
レベル：5

属性：-  
防御：4/10

オリジナルエネミースキル：

《グライフの一部》1、《異次元移動》1  
※どちらも前足で開示済みのスキルと同じ

エネミースキル：

《フレイムクラック》1、《無限の力》1

・**グライフ**の左後足

分類：アンデッド  
レベル：5

属性：-  
防御：7/8

オリジナルエネミースキル：

《グライフの一部》1、《異次元移動》1

エネミースキル：

《プレッシング》1、《グローリー》1、《セントプレッシング》1、《マンレット》3、《無限の力》1

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

**《フレイムクラック》**  
ウイザードのスキルで、溶岩を噴き出させて攻撃する(火/地)属性の魔法。二つの属性を持つ攻撃では対象の属性がどちらかの対抗属性(ここでは水か風)なら魔防が0に、一方でも同属性(ここでは火か地)なら魔防が二倍になる。

**ウイザード**。メイジの上級クラスの一つ。より威力の高い魔法が使えるだけでなく、《フレイムクラック》のような複合属性の魔法、メイジでは扱えない(光)や(闇)属性の魔法が取得できるようになる。

**アコライト**系か? 左後足のエネミースキルは《無限の力》を除き全てアコライト、もしくは上級クラスであるブリーストのスキル。みんなスキル名でクラスがわかるのすごいと思う。

GM…左後足はセットアップで20m以内の単体に《ブレッシング》がかけられる。かけた対象がラウンド中に行なう全ての判定に+1Dする援護魔法だ。《マンテレット》は一回だけダメージをマイナス30点するバリアを範囲（選択）の対象にかけられるぞ。

タチキリ…このセットアップですぐ《ブレッシング》使ってくる？

GM…このセットアップでは使えない。もうスキルの使用宣言は過ぎてるからね。

タチキリ…あ、そっか。

サイモン…うーん、《ブレッシング》は強いのである。

ソルビット…馬鹿じゃねえの、って言いたいくらいなんだが……いや、ここは攻撃回数が一回減ったことを喜ぼう。こいつは攻撃してこないだろうし。

ウォルロツク…それもそうだな。こいつまで範囲でなぎ払ってきてたらかなり辛かった。

ソルビット…左後足のいやらしきもあるけど……右前足の《フレイムクラック》は単純に威力がヤバいな。最低でも2D+50点の魔法ダメージだから、《プレス》並みにヤバイ。

みんな【物理防御力】は20とかあるけど、【魔法防御力】は10も無いでしょ。

タチキリ…おいらは【魔法防御力】5。

ウォルロツク…俺も5。物理ダメージなら50点でも結構しのげるんだけどなあ。……サイ

モンは《コネクトアイ》積んでるから【魔法防御力】高いんじゃないか？

サイモン…我輩か？ 今は22。（一同笑）

セットアップで20m以内の単体に《ブレッシング》

通常の《ブレッシング》はメジャーアクションかつ「対象…至近」だが《グロウリー》で射程が伸び、《セイントブレッシング》でセットアップで使えるようになってる。

《マンテレット》 範囲なので複数の対象に効果を与えるが、対象の誰かが効果を使った（ダメージを受けた）時点で全ての対象から効果は消滅する。何人いても作るバリアは一枚だけと考えるといいだろう。

《コネクトアイ》 サイモンがセットアップで毎回使用しているスキル。使うと魔法ダメージと魔法が両方上がる上、三回まで重複する。サイモンは一回につきどちらとも+6されているぞ。

タチキリ…（《フレイルムクラック》は）サイモンがくらつてよ。

サイモン…ええー。

ソルビット…その方が助かるな（笑）。——後はどういう基準で攻撃先を選んでくるか。

ウォルロツク…そればかりはわからないなあ。

ソルビット…よくあるのは「魔法攻撃したやつ」とか「回復魔法打つたやつ」、「直近で

攻撃してきたやつ」とかだよな。

タチキリ…「先に女子を狙う」とかだったらGMを殴る。（一同笑）

GM…さすがにしないよ（笑）。——さて、セットアップスキルは終了だ。ギルドサポー

トとかを使うなら今だけど、どうする？

全ての足が出揃い、再度敵の能力を見直した一同はサイモンがソルビットをカバーするメリットより一緒に範囲攻撃を受けるデメリットの方が大きいと判断。

そこでサイモンとソルビットのエンゲージを離すため、《陣形》を使用することに。

サイモン…——では二回目の《陣形》を発動！さらばソルビット！

ソルビット…さらばだ！俺のことは忘れないでくれ！……というわけで、五メートル

ほど離れるようにそれぞれ左右に移動する。

「先に女子を狙う」とか  
だったらGMを殴る、もち  
ろん単なるゲーム的なメタ  
ですることには無いが、キヤ  
ラとして必然性がある（理  
由あって女性を強烈に敵視  
しているとか）なら、こう  
いう行動指針もあり得る。  
……なので、もし今後出  
きても殴るのは勘弁して。

俺のことは忘れないでく  
れ！もし忘れたくても、  
五メートルじゃ声も姿も聞  
こえるし見えるだろうね

**GM**…グライフ、ソルビット、サイモンで五メートル間隔の三角形を作る位置か。了解。

セットアップが終わり、最初の行動順はタチキリ。まずはマイナーでハイHPポーションを飲み、《ヒール》で足りなかった【HP】を全快まで回復。

そして、全ての足が顕現した魔獣へ《ワイドアタック》で果敢に切り掛かっていく。

タチキリ…足全部と顔に攻撃！（ダイスを振る）……1・1・2。ダメだー。命中12。  
ウォルロック…ぶつ。

ソルビット…グライフ本体には確実に回避されるな。前足はワンチャン当たるけど……。

タチキリ…いや、本体にダメージ与えたいし、ここは振り直すよ。フェイトで振り直し！ これ以上悪くなることはない！（ダイスを振る）6・6・5！ クリティカル！

一同…おおー！！

サイモン…さすがタチキリ殿！

**GM**…ぶつ……回避判定！

一度は失敗を予感させた運命の流れをその身に秘めた加護の力で断ち切り、大きく変転させたタチキリ。その勢いは止まることなく、強大な魔獣をも翻弄していく。

6・6・5！ 悪くならな  
いどころか、ほぼ最低から  
ほぼ最高に。人間じゃない  
タチキリが、度々口にして  
いた「運命変転」を自力で  
成し遂げた瞬間である。

**GM**…——本体も足も全て回避失敗！

**タチキリ**…よし、全部命中！ ……あ、これ前足倒しちゃうかな？ 《全身顕現》をさせ

るためにはあんまり倒したくないけど……。

**ソルビット**…倒せるならそれはそれで問題ないさ。HPロスも入るしな。

**サイモン**…うむ、本体狙いのまま倒せるならいいのである。グライフの反応を見よう。

**タチキリ**…わかった、なら全力でいくよ！ ダメージロールはクリティカルで+2Dして

4D！（ダイスを振る）**高い！ 46点の魔法ダメージ！**

**GM**…（全員のダメージを計算して） ……右前足と左前足が四散した。ブワッ。

**ウォルロック**…いいぞ！ 前足二体とも落とせたな！

**サイモン**…むむ、何か変化はあるか？

**タチキリ**…あ、その前に《ステイール》。全身からいただくよー。

この《ステイール》で、まず四本の足からは合計二〇〇〇Gを自動的に取得。さらにグライフ本体からは一回目より価値の高い、物質化した瘴気（二万G）を獲得した。

全身からドロップ品を入手し、「生きて持ち帰らないと！」と意気込みを見せる一同。

だが、魔獣も奪われてばかりではない——。

**GM**……さて、タチキリの短剣捌きによってグライフの全身が切り裂かれた。これにより右前足と左前足が形を保てなくなり、ただの瘴気に戻ると収縮して消えていく。

**サイモン**…や、やっただぞ！

**ウォルロツク**…後足と頭だけが残ってるわけだ。微妙な絵面だな……。

**GM**……ここで倒された前足たちの《グライフの一部》が発動。それぞれの【最大HP】は右前足が44点、左前足が48点なので、HPロスは22点と24点。合計46点のHPロスがグライフに入ります。これでグライフの累計ダメージは276点だ。

**タチキリ**…いつものおいらの火力とは思えないくらい【HP】を削ったよー。

**ウォルロツク**…クリティカルな上に、通常ダメージに加えてのHPロスだからな。

**サイモン**…やつぱり範囲攻撃はすごいぜ！ **なんで我輩は持っていないのだ。**

**GM**…両前足が収縮して消えていくと共に、グライフ本体も「痛い……」という感じでモゴモゴと蠢いている。

**サイモン**…おつ、何か変化が――

**GM**……そして、その蠢きが徐々に激しくなっていく。

**タチキリ**………あ。

なんで我輩は持っていないのだ。メイジは《マジックプラスト》を取得すれば魔術の対象を範囲にできる。でもサイモンは取得してない。なんででしょう。

「バラバラの身体……痛い……痛い……」

嘆きとも思える「声」が響く中、前足を失ったグライフの顔の瘴気が激しく蠢く。

顔だけではない。地面に着いた一対の後足も呼応するように瘴気が蠢き、全身がポコポコと歪むその姿は、一同に魔獣の「怒り」を感じさせた。

**GM**……グライフのスキル、《スタンピード》が発動だ。

**サイモン**…むむ、ここで来てしまったか。

**ウォルロツク**…これで後足から《リゼントメント》が付いた《フレイムクラック》が飛んでくる可能性は出てしまったが……けど、前足を倒したおかげで《ボルテクスアタック》がブンブン飛んでくることは無くなったな。

**タチキリ**…あ、アタッカーが二体倒れたから《リゼントメント》1個だけになったのか。

**ソルビット**…うん。大ダメージの三連打という最悪のパターンでは無い。

**GM**…「許さない……バラバラ……引つ張り出された……この身体……バラバラの痛み……許さない……！」

**サイモン**……あいつも、悲しい獣なんだな。

**GM**…続いてグライフの行動。グライフは憤つたようにポコポコと蠢く瘴気の顔を、切り裂いてきたタチキリの方に向けます。

ウォルロック…まあ両前足をぶった切ったわけだからな……。

タチキリ…知らないよー。

GM…《ブレス…無》で攻撃する。対象は目の前の二人、タチキリとウォルロック。命中判定は4D+12。(ダイスを振る) 6・6・6・6! クリティカル!

一同…は!?

サイモン…ク、クリティカル!?

ウォルロック…本当に……6が……四個全部……!?

タチキリ……避ける、つて言ってるね。くらつたら絶対溶けるよ。

ウォルロック…ダメージが6D+60! アホが!

ソルビット…70点——いや、80点くらいくるか?

命中判定のクリティカルは他の判定と違い、同じクリティカルでも6の出目の数が意味を持つ。その攻撃のダメージロールのダイス数を、出た6の目の数だけ増加させるのだ。

ただクリティカルするのではなく6の目が四個も揃ったクリティカルが、通常でも脅威的だった《ブレス》の命中判定で起きたのは——一同を恐怖させるには十分すぎた。

サイモン…(ダメージは)期待値で81点であるな。ウォルロック殿、残りの【HP】は?

《ブレス…無》で攻撃  
ライフ本体も《スタンピー  
ド》の効果は得ているが、  
《ブレス》の「特殊攻撃」  
にはどちらのスキルも適用  
できず、使っていない。

6・6・6・6 4D全て  
6になる確率は0.1%未満  
憤怒の魔獣が最大の威力で  
《ブレス》を放つ——こう  
いうドラマが仕込みでも演  
出でもなく本当に起きるの  
だから、TRPGはやめら  
れない。——さあ、抗つて  
みせろ、アフターグロウ!

ウォルロック…今69点。【魔法防御力】5点だから加味してもヤバい。

サイモン…期待値ダメージでも7点足りぬか。タチキリ殿はもつとキツイであろう？

タチキリ…そつちより【HP】低いからね。おいらは《ギフト》も使って回避狙うよ。

ソルビット…ウォルロックはもし命中しても《プロテクション》で守ればギリギリ生きれそうだから……タチキリは《アドバイス》で回避できるか？

タチキリ…《ギフト》使って5Dで、《アドバイス》ももらえれば7D振れる。

ソルビット………タチキリはそれで避けてもらうしかない。頑張つてクリティカルを出して回避してくれ！マジでそれしか言えない。

タチキリ…ダイス追加でフェイトも入れる？

ソルビット…振り直しの方が重要だとは思うけど……ダイス目だけは運としか言えないからな。フェイトはタチキリの感覚に任せるよ。タチキリに《アドバイス》！

タチキリ…ありがと。さらに《ギフト》と——フェイト1点も使うよ。フェイトの+1Dも入れて回避8D振る！（ダイスを振る）**出た！クリティカル！**

一同…よっしゃー！（一同でガッツポーズ）

タチキリ…あぶねー！ ついに《ギフト》を使った甲斐があったよー。

サイモン…いやー、よかつたよかつた。

ソルビット…よしよしよし、素晴らしい。この勢いでウォルロックも避けてくれ！

**出た！** 8Dまで増やしても、クリティカルする確率は40%未満と1/2に届かない。それでも一発で出してきたのは偶然か必然か。

ウォルロック…可能性は低いが……俺もフェイト1点使ってやるだけやってみる。3Dで

回避！（ダイスを振る）6に……6・6！ 全部6でクリティカル！

一同…うおおおおお!!（拍手）

ウォルロック…よっしゃー！

GM…こ、こいつら!? 本当に出しやがった!?

ウォルロック…振った俺自身が一番びつくりしてる（笑）。

ソルビット…すげえ！ これはでかいぞ。すごいでかい。

サイモン…これはやりましたな。よし。

GM…本当に毎回やってくれるぜ……! グライフは一撃目よりも遥かに巨大な、膨張し

きつたエネルギーをタチキリとウォルロックに向かって吐き出すが――。

ウォルロック…横っ飛びー！ 危ねえ！

タチキリ…宙返りで大きく跳び上がる！

GM…巨大なエネルギーの波を二人はギリギリのところで避ける。――回避成功だ。

ウォルロック…はー、はー。

サイモン…ふーー。

GM…グライフの顔を形作る瘴気がまるで怒っているかのようにポコポコと暴れている。

グライフの手番は終了だ。

全部6でクリティカル！  
3Dでクリティカルする確率は約7%、まして全て6になる確率は0.5%だけ。彼らの決意は、見事絶望の運命に抗ってみせた。

タチキリ…助かったー。それにしても振り直しにフェイトを使わなくて済んだのはおかいね。これで《トレジャーハンター》ができる。(一同笑)

ソルビット…よし、次はウォルロックだな。やつちやつてくれ!

ウォルロック…任せろ! 俺は普通にグライフを殴ればいいな。

サイモン…:…ちよつと考えたのだが、ここで後足を倒せばグライフの【HP】も1になる可能性はないだろうか?

ソルビット…ああ、【HP】が50点切つてるから二体とも潰せばあり得るか。

タチキリ…本体をぶん殴つた方が確実じゃない?

サイモン…それは間違いないが…:…後足もこのまま行動されると結構痛いと思うのだ。

ウォルロック…まあ右後足の《リゼントメント》攻撃は当然キツイし、左後足の《ブレッシング》とかも死にはしないが結構しんどいんだよな。

サイモン…我輩も【行動値】は6だからどつちよりも先に動ける。《ワイドアタック》で既に【HP】も減つてるから、攻撃すればどつちの後足も落とせるはず。

ウォルロック…当てれば落ちるは落ちるだろうな。

ソルビット…確かにどつちも結構エグいからな。HPロスで倒せばメリットはあるか。

サイモン…《ブレッシング》はめつちや嫌である。《リゼントメント》もできればくらいたくない。ダメージ100点は確実だから流石に耐えられないのだ。

これで《トレジャーハンター》ができる。いつも戦闘後に使っている、ドロップ品を追加で入手するスキル。金目の物が一個増えるか増えないか、タチキリにとっては命の次に大事。

ソルビット…倒すなら特にアコの方、左後足は落としたい。

ウォルロック…《マンテレット》もあるし、攻撃が通らなくなるのは避けたいな。

ソルビット…あとはHPロスでグライフの【HP】が削り切れるかどうかだな……。後足は魔法型だから、物理型の前足より【HP】がちよつと低い気がしないでもない。

タチキリ…前足の【HP】が44と48だっけ。後足は40と42とか？

サイモン…不安もあるが……可能性は十分あるし、アコの方の後足を倒してみないか？

ウォルロック…——わかった。そうしよう。《ブレッシング》をさせないためにも。

サイモン…頼んだのである！ 足保存作戦は一旦無しにしよう。

タチキリ…前足倒しちゃったし、どうせやるなら全部倒しちゃつてもいいもんね。

ウォルロック…よし、確実に落とすためにも《デスターゲット》《バッシユ》で左後足に

攻撃！（ダイスを振る）命中は19！

命中が高いウォルロックの銃撃は回避できず、傷付いた身体は耐えることもできない。

ばら撒かれた銃弾で穴だらけとなった左後足は、形を保てず霧散していった。

GM…——倒されたところで《グライフの一部》の効果が発動。グライフの左後足の【最大HP】は42点で、21点のHPロスがグライフに入ります。

ソルビット…グライフの様子は？

GM…ボコボコと瘴気が蠢き続けるだけで、大きな変化は無い。

ウォルロック…まだ足りないか。

サイモン…次は我輩だが……もう一方の足もやつてしまいか。

タチキリ…ダメージ受けたく無いし、もう倒しちゃおう。

ソルビット…右後足もダメージはくらつてるから、当たったら倒せるはず。

ウォルロック…そんなに（スキルを）盛らなくても大丈夫だろうな。

サイモン…ちよつと待つてくれ。えーつと、盛らなかつた場合は……。

タチキリ…でもサイモンはさつき舐めプで撃ち漏らしてるし……。 （一同笑）

ソルビット…その話もう止めるんだ！（笑）

サイモン…（計算して）《エアリアルスラッシュ》単体でも7D+25点のダメージか。タチ

キリ殿が既に攻撃してるし、素の風パンチで十分であるな。——ならマイナーはハイMP

ポーションを飲む！ 鎧の目のところをガコツと開けてポーションを瓶ごと放り込む。

ソルビット&ウォルロック…飲んでねえ!?（笑）

サイモン…（ダイスを振る）よし、【MP】24点回復！そしてメジャーで右後足に《エ

アリアルスラッシュ》！（ダイスを振る）命中は22！

さつき舐めプで撃ち漏らしてる。ミドル戦闘の第二ラウンド参照。

ポーションを瓶ごと放り込む。サイモンの鎧の中に明確な肉体は無く空洞になっているらしい。飲食のシーンとか普段細かい描写はしてないけど、いつもどうしてるんだらうか……？

これも命中が高い〈風〉魔法を避けることはできず、右後足に風パンチが直撃する。

サイモン…そうい！ パキーン。

GM…——39点くらって、累計75点で倒れる。右後足の【最大HP】は41点で、グライフには20点のHPロスだ。

ウォルロツク…さすがだぜ！

ソルビット…これでグライフの累計ダメージは——317点か。300点を超えたな。

サイモン…かなりのダメージは入ったと思うが……どうだろうか。

GM…サイモンの拳から放たれた風で切り裂かれた右後足は、形を保てず一度霧散し、その直後に収縮し虚空に吸い込まれるように消えていく。そして収縮して消えた右後足の瘴気と共に、グライフも瘴気を奪われ、その身の形が崩れかける——。

「グオオオオオ！」

身体を蝕まれたグライフの呻きが響く。

グライフは自身の身体を保つため周囲に漂う瘴気を集めるが、アフターグロウの猛攻で既に削られ薄くなった瘴気では完全な形を取り戻すには足りないように思われた。

そして——。

GM……ここでパワー《ミカとの繋がり》が発動。その身が崩れかけたグライフだが、

“核”であるミカの近くの空間から強制的に引き出すように瘴気を生み、ギリギリで形を保ち続けている。【HP】が0になりかけたが、この効果で【HP】1で踏み止まった。

サイモン…むむ、来たか。

ソルビット…形は保つてきたか。だけど――。

タチキリ…【HP】が1になったなら《瘴気の守り》は……だね。

GM…その通りだ。自身の身体を保つために周囲の瘴気を集めたことで、ミカを包む瘴気がどんどん薄まっていく。これにより《瘴気の守り》の効果が一時的に失われる。

ウォルロツク…そつちに使うリソースがもう無いってことか。

GM…瘴気が薄くなり、覆い隠されていたミカの姿が鮮明になってきた――その時。

ソルビット…その時！

サイモン…はっ！（↑身を乗り出す）

ミカを覆い隠していた瘴気の霧が薄くなり、苦しむミカの姿がはっきりと見えると同時に、アフターグロウはそこにある何かを見出した。

一同が見出したのは――瘴気の霧の中で揺らめきながら輝く、一本の線のようなもの。

【HP】が0になりかけた  
なおグライフ本体の【最  
大HP】は30点だった。

そして一同の目には、その「何か」が、その身を形作る瘴気が蠢きながら慟哭するグラフィフの顔と、その後ろで苦しむミカを繋いでいるように見えた――。

サイモン…何かが現れたぞ！

GM…キミたちが見つけたのは、ミカとグラフィフを繋いでいるように見える輝く線のような「何か」です。（コマを置きながら）グラフィフとミカのエンゲージに現れたこの存在は、エネミーと同様の扱いをするオブジェクトとしてエネミー識別の対象にもなります。

サイモン…ほほう。……これは識別すれば良い感じのことが暴けそうであるな！

タチキリ…エネミーじゃなくてオブジェクト、ね。【行動値】とかはあるの？

GM…この「何か」に【行動値】はありません。何も行動はしないと考えて大丈夫です。

ウォルロック…あれが断ち切れれば――繋がりが断てるか？

ソルビット…可能性は高い、な。……タチキリとウォルロックの【HP】は？

タチキリ…おいらは無傷。

ウォルロック…俺は22点減ってる。

ソルビット…よし、自分でポーション飲め。（一同笑）——このまま俺の手番のメジャーアクションで、現れたやつにエネミー識別。あの「何か」の正体を暴く！（ダイスを振る）出目は低いけど……固定値が7あるんでね。達成値23！

GM…識別値は12でエネミー識別成功。情報を開示しよう。（紙を出す）

サイモン…どれどれ……。

GM…まず、この「何か」の名前は——「生命の繋がり」だ。

ウォルロック…（間髪入れず）断ち切れー！

ソルビット…（紙を見ながら）これは——なるほどな。

GM…この存在はスキル《瘴気に紛れしもの》の効果によって、《瘴気の守り》の対象になつている間は隠密状態になる。実は明言してなかっただけでこの存在はずっとグライフの《瘴気の守り》の対象になつていて、この効果でずっと隠密状態となつていたわけだ。

サイモン…ほほー。

ウォルロック…わざわざそんなものを探す判定もしてないもんな。

GM…しかし、グライフの【HP】が1となり、《瘴気の守り》の効果が失われて対象で無くなつたこの瞬間に隠密状態は解除された、という状況だ。

タチキリ…本当は最初からいたけど、瘴気に紛れて隠れていたからその存在に気付けなかつた……ということ？

GM…そういうこと。

サイモン…（データを確認しながら）【HP】を0にすればすぐに消滅するようだが……

一緒に「あらゆるダメージを受けない」効果のスキルも持つておるな。

《瘴気の守り》の対象になつていて、ついでに言うと、グライフは「隠密状態を無視して対象を選択できる」スキルも持つている。実はちよつとしたヒントにもなつていたぞ。

ソルビット…《投影されし異世界の存在》……パツ  
シブスキルか。これだな。

GM…そのスキルの名前の通り、この「生命の繋が  
り」はこの世界に投影された異世界の存在だ。この  
世界にいるキミたちの目には線のように見えていて  
も、実体がそこにあるわけじゃない。だから本来は  
触ることはできないし、キミたちの攻撃でダメージ  
やHPロスを受けることは、通常はあり得ない。

タチキリ…——でも、おいらたちにはそれに干渉で  
きる「銀竜の爪」がある。

ウォロロック…《投影されし異世界の存在》を「銀  
竜の爪」の力で消して、消滅させる。

ソルビット…そうすれば——繋がりを断ち切れる。  
サイモン…うむ、きつとそうであろう。

ソルビット………これで勝ち筋は見えた。結果的に  
足潰しておいたのは正解だったな。

ウォロロック…だな。

## 生命の繋がり エネミー識別結果

分類：不明  
レベル：1

属性：－  
防御：10/10

オリジナルエネミースキル：

《魂の繋がり》1  
バッシブ。常にグライフと同じエンゲージに  
いる。

《投影されし異世界の存在》1  
バッシブ。この存在はあらゆるダメージ、HPロス  
を受けない。

《意思無きエネルギー》1  
バッシブ。この存在はリアクションできない。ま  
た、【HP】が0になった場合、即座に消滅（死  
亡）する。

《瘴気に紛れしもの》1  
バッシブ。この存在は《瘴気の守り》の効果の対  
象になっている間、隠密状態となる。この隠密状  
態はあらゆるスキル、効果でも解除できない。こ  
の隠密状態はこの存在が《瘴気の守り》の効果の  
対象で無くなった時、即座に解除される。

エネミースキル：  
《完全隠密》1

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

ソルビット……でも、すぐクリンナップで回復されてまた見えなくなるんだよなあ。

サイモン…そうであるな。まずはグライフに一発当てて《瘴気の守り》を消して……。

ウォルロック…それで生命の繋がりが露出したところに攻撃する必要があるわけだ。

タチキリ…グライフはおいらが殴るしかないよね。グライフより早いから任せてよ。

GM…識別結果は以上だ。さて、ラウンド進行に戻ってクリンナップだけど……何も無いね。ではクリンナップ終了時に《ミカとの繋がりに》の効果が発動。「ミカと生命の繋がりが存在する」ので、グライフの【HP】を4D点回復するぞ。

ウォルロック……ああー!! このテキストそういうことか! スキルの効果文に「ミカと生命の繋がりが存在している」と書いてあるの、「ミカ」と「生命の繋がりに」っていう『名前』のキャラがそれぞれいることを指してるのか!

GM…(↑ニヤリとしつつ) その通り。このテキストは決してフレバー的なものではなく、ゲームとして意味のある書き方になっているんだ。

タチキリ…おお、すごいな。

サイモン…なるほどー。何かギミックが隠されているのだろうと考えていたが……。

ウォルロック…わざわざ書いてあるし、肝心なところはわかってたけど……。 「存在する」ってのは、てつきり「繋がりに」という(通常のルールには無い)特殊な状態? とかがあって、それを除去するとかだと思ってた。

このテキストそういうことか! GMがこのグライフ戦を面白くするべく仕込んだギミックで、簡単そうが一番悩んだこのテキスト。想定通りかそれ以上に驚いてくれて、GMとしてすごく嬉しかったです。

ソルビット…実際に「繋がり」があるとはね……なるほどなー。これはやられたわ。

GM…無駄な記述はしないのさ。では4D点回復。(ダイスを振る)15点回復。ミカとの繋がりによって異世界からエネルギーを供給されたグライフは濃い瘴気を再びミカの周りに纏わせ、それによって先ほどまで見えていた「線」も見えなくなります。——グライフの残り【HP】が16点になったことで《瘴気の守り》が再び有効となりました。

サイモン…あー、また隠れてしまった。

ソルビット…わかったことだけど、めんどくさいなー。

タチキリ…とにかく、次のラウンドでおいらは15点ダメージを与えればいいんだよね？

ウォルロック…【HP】が1点になればOKだから、それで大丈夫だな。

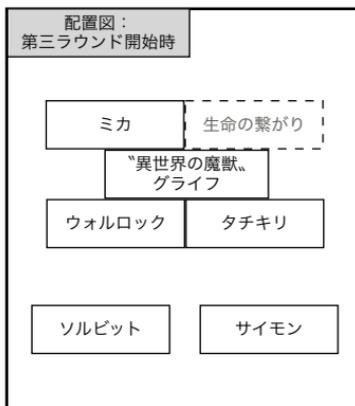
サイモン…防御力があるのを忘れてはならんぞ。

GM…これで第二ラウンドも終了。次は第三ラウンドだ——。

## ● 第三ラウンド

### ■ 行動値

タチキリ…	23
“異世界の魔獣” グライフ…	15
ウォルロック…	10
サイモン…	6
ソルビット…	4
ミカ…	(無し)
生命の繋がり…	(無し)



※点線は隠密状態を表す。

GM…では第三ラウンドのセットアップ。こちらはいつも通りグライフが宣言する。  
**サイモン**…我輩も宣言だ！ 最後の《コネクトアイ》を積むぞ！  
**タチキリ**…今回はおいらも宣言する。——グライフに《ティアオフ》を使うよ。【魔法防  
 御力】を0にしてもらおう。ダメージがクソな出目で倒し損ねるとかしたくないからね。  
**ソルビット**…それは大事だな。安パイ。  
**ウォルロック**…確実に行かないとな。

**安パイ** 麻雀用語の「安全牌」の略。捨てても相手に上がられる危険が無い（少ない）牌のことで、転じて無難だつたりリスクの低い行為や選択のことを指す。俗語としても使われている。麻雀は人気かつ歴史が長いゲームなので、麻雀が知らないくても使ってる言葉の由来だつたりして面白い。例えば焦つたりした時の「テンバる」とか。

GM…防御力がどちらも10点ダウンで物防が5、魔防は0になった。……だが次はグライフだ。セットアップスキル《部分顕現》を再び使用、右前足と左前足を――。

タチキリ…それに《インタラプト》！ 顕現なんてさせないよ。ナイフを投擲しつつ出現ポイントに走って妨害する。おいらの速さならできるでしょ。

GM…なるほど。空間に二つの小さな瘴気の塊が現れて膨らもうとするけど――。

タチキリ…それをソードブレイカーで切る。地竜で駆け抜けながら一気に切り裂くよ。

またもグライフの目の前の空間に現れた二つの瘴気の塊。それらは即座に膨らみ、グライフの「足」を形作る――誰もがそう思った寸前、タチキリはいち早く駆け出していった。

雷光の如き速さで地竜と共に駆け抜けると、両手に構えたソードブレイカーが膨らむ前の二つの瘴気の塊、その両方を一気に切り裂いた。

そうして「芽」の瞬間に切り裂かれた瘴気の塊は、そのまま膨らむことなく消滅する。

ソルビット…おお、かつこいい。ナイスだ！

ウォルロック…さすが。俺たちの倍以上の【移動力】を持つだけはあるぜ。

GM…顕現を邪魔されたグライフは「グゴオオ！」と叫び、その瘴気は「グモモ」と怒るように蠢いている。顕現できずにグライフのセットアップは終了だ。

俺たちの倍以上の【移動力】を持つ（移動力）が高くなりやすいウォーリアのウォルロックでも13mに対し、地竜に乗ったタチキリの【移動力】は27m。これはひとえにバトルの魂の友たる地竜と（ライトニンググライド）の力だ。

タチキリ…《イントラプト》は隠してなかったか。よかった。

サイモン…タチキリ殿、ナイスである！ 最後、我輩は《コネクトアイ》！

GM…これで三回目、最大だね。……これでセットアップは終了。タチキリの手番だ。

サイモン…いけー！ 連携攻撃だ！

タチキリ…任せて。——ムーブは無し。マイナー《ウィンドアタック》で攻撃！

ソルビット…そこで命中判定に《アドバイス》！ 命中を上げてくれ。グライフは結構回

避高いからな。確実に頼む！

ウォルロツク…まずは当てないと。

タチキリ…おいらファンブルも怖いしね。5Dあればさすがに当てられるはず。(ダイスを振る) ……は？ 1・2・2・2・4なんだけど。達成値19。

ソルビット…それだとグライフは——2Dで8出すと避けるか。ちよつと雲行きが……。

サイモン………う、うーん。怪しいのでは？

タチキリ…さすがにフェイトで振り直すよ。(ダイスを振る) 達成値27！ 良かったー！

ウォルロツク…よしよし。いい増え方だ。

GM…ではグライフの回避。(ダイスを振る) 5・5で21。回避失敗。

ソルビット…ゾロ目多いな!?

ウォルロツク…5ゾロはドキツとする……！

だが、振り直した甲斐があったな。

タチキリ…ホント心臓に悪い！ でも命中したならダメージロール！（ダイスを握る）

サイモン…ズバツとやつたれー！

タチキリ…（ダイスを振る）36点の魔法ダメージ！

GM…《ティアオフ》で【魔法防御力】0になっているので素通して36点のHPダメージ。

【HP】が0になるところだが、《ミカとの繋がり》の効果で【HP】1で耐える。

タチキリ…それは承知の上だよ！

ソルビット…でもこれで――。

GM…タチキリの短剣でグライフの瘴気が切り裂かれ、再びミカを包む瘴気が薄くなる。

《瘴気の守り》の効果が失われたことで、先ほども見えた「生命の繋がり」が再びキミた

ちの目に映る。……だが、次はグライフの行動――。

ウォルロック…――ここで《カリキュレイト》を使用！ 割り込んで攻撃する！

ソルビット…いいタイミングだ！

サイモン…いけー！ ウォルロック殿ー！

ウォルロック…ムーブは離脱でエンゲージを離れる。――そしてフリーアクションでサイ

モンの持つ銀竜の爪の効果を使用！ 生命の繋がりへのパッシブスキル、《投影されし異世

界の存在》を打ち消す！

サイモン…我輩も懐から銀竜の爪を取り出して掲げるぞー！

《投影されし異世界の存在》スキル効果はこの存在はあらゆるダメージ、HPロスを受けないだ。

「今だ銀竜よ！」

サイモンがそう叫び、ウォルロックが銃を構えると、銀竜の爪——実際には鈍色に淡く光る玉がはまった四角い機械部品のようなもの——が、その鈍色の光を強くしていく。

そして強く輝き始めた光は、やがてウォルロックの両手の魔導銃へと宿っていった。

タチキリ…おお！

GM…銀竜の爪の効果によって、生命の繋がりスキル《投影されし異世界の存在》の効果が一時的に無効化された。——この瞬間、本来は干渉できないはずの異世界の存在、生命の繋がりに、ウォルロックの魔導銃だけは干渉できる状態になった。

ウォルロック…後は見えてるあの線に……ひたすら弾をぶち込んで切るだけだ！

サイモン…いけー！ 全力でブチ抜けー！

ソルビット…一応防御力もあるし【HP】もわからないからな。全力でやっつたれ！

ウォルロック…《バッシュ》で攻撃！ 大量の銃弾をばら撒く！

リアクション不可の生命の繋がりは、この銃弾を避けられない。

ウォルロック…ダメージロール！ (ダイスを振る) 67点の物理ダメージ！

ソルビット…いけー！ ウォルロックー！

銀竜の爪の光を宿したウォルロックの魔導銃。そこから放たれた銃弾は、本来であれば触れることのできない異世界の存在に干渉し、その「線」を削り取っていく。

揺らめきながらも、数多の銃弾によつて徐々に削れ、細くなっていく「生命の繋がり」。  
そして――。

GM…――その輝く線はついに断ち切れ、完全にその繋がりが見切れる。…57点ダメージを受け、【HP】は0。生命の繋がりには即座に消滅します。

一同…やったー！！

ウォルロック…やったぜ！

GM…生命の繋がりが見切られると、ウォルロックの魔導銃に宿っていた光は消えていく。サイモンが掲げていた銀竜の爪の光も消え、ただの灰色のガラス玉の状態になる。

――ここで『銀竜の爪』は『光の消えた銀竜の爪』というアイテムに変わります。基本の効果は変わりませんが、「シナリオに1回使用可能」から「使用不可」に変更されます。

サイモン…力が失われたか。

『銀竜の爪』は『光の消えた銀竜の爪』というアイテムに変わりますが、使用不可になったが、アイテムそのものは消滅せず手元に残っているということ。

ソルビット…後で返しに行くか。

GM…——生命の繋がりが断ち切られたグライフは大きく咆哮する。「グオオオ!!」と  
慟哭するようなその咆哮は、大気を、大地を、全てを震わせる。

ウォルロツク…あと一押し！

ソルビット…予定ならあと【HP】1だけ残ってるのを最後ワンパンして倒せると思つて  
るけど……ミカちゃんはまだ取り込まれたまま？。

サイモン…むむ。

GM…瘴気で作られていたグライフの顔は、形を保つことができず徐々に元の瘴気の状態  
に戻っていく。そして繋がりが切れたミカも、その身体が地面へと落下を始める。

サイモン…なぬ。近くにいるのは——**タチキリ殿！** チラッ。

タチキリ…うん。地竜の背中です上手く受け止められるように下に移動するよ。

ウォルロツク…頼む！

大きく慟哭しながら崩れていくグライフ。

瘴気の霧の中に囚われていたミカも、解放されたように霧から離れ、落下していく。  
自由となったミカを助けるため、すぐにタチキリが落ちていくミカの真下へ移動する。

——ついに少女を救える。一同がわずかに安堵した——

その瞬間。

——再び現れた巨大な青い瘴気の爪が、タチキリが受け止めるより早く、ミカの小さな身体を掴むように攫っていった。

サイモン…な、なにー!?

タチキリ…バカな。

ウォルロック…マジで!?

ソルビット…これは……エクストラ戦闘か!?

GM…再び現れた瘴気の爪は、明らかにグライフのものだ。ミカを攫ったその巨大な爪はそのままミカの身体を強く掴む。——そして、キミたちの心にまた声が響いてくる。

「渡さない……強き生命……渡さない……」

「引っ張り出されたこの世界……足りない……エネルギー……全て……喰らう……!」

サイモン…ぐぬぬ。

GM…ここで《未知の存在》で隠していたパワー《暴走するエネルギー》を使用する。

ソルビット…ここで隠していたやつが……ってパワーかよ!?

GM…《ミカとの繋がり》が無効となつた時に使用可能なパワーだ。この効果によりグライフの名前が「〃異世界の魔獣」グライフ」から「〃暴走するエネルギー」グライフ」に変わります。同時にスキルが変化し、【HP】を149点回復します。

ウォルロツク…〃暴走するエネルギー……魔獣の形すら無くなつたか。

ソルビット…【HP】は150点ピッタシになると。……これは《ボルテクスアタック》取つて良かつたな。

ウォルロツク…だな。切らなくて良かつた。

GM…また、グライフは一度行動済みになりますが、このラウンド中はあらゆるダメージとHPロスを受けなくなります。

タチキリ…無敵はこのラウンド中だけね。

サイモン…相手も攻撃してこないならまあよい。ポジションでも飲むのである。

GM…さらに、グライフは【物理防御力】と【魔法防御力】が二倍となり、あらゆる攻撃のダメージに+2Dします。この二つの効果はシーン中持続します。

ウォルロツク…暴走しちゃってるからな。

ソルビット…【行動値】は変わる？

《未知の存在》 グライフのオリジナルエネミースキルで、任意のスキル・パワーをエネミー識別で開示されないようにするもの  
《暴走するエネルギー》  
《未知の存在》で開示していなかったパワー。もちろんオリジナルだ。効果は本文の続きを見てほしい。

GM…【行動値】は変わらない。15のまま。

タチキリ…もう一回エネミー識別はいいかな？

ソルビット…いや、スキルも変わってるみたいだから識別はした方が良さそうだ。

GM…《暴走するエネルギー》の効果は以上。——一度は顔の形を保てず、瘴気の塊に戻りかけたグライフだが、瘴気の爪がミカを強く掴むと同時に、再び瘴気が集まり出す。

再び集まった青い瘴気は、崩れたグライフの顔をまたも形作ろうとする。

だが、不安定となった瘴気のエネルギーはなんとか形を作ろうと常に蠢き、顔らしきものが出来ては崩れ、出来ては崩れを繰り返すばかり。

そうして不安定に蠢きながら形作られ続ける歪な獣の顔は、  
 “怒り” “嘆き” “憎悪”  
 “執念” ……様々な想いが幾重にも混ざり合った不気味な印象を与えている。

「バラバラの痛み…許さない…！」

「この命…渡さない…！」

一同の心に再び声が響く。

それと同時に、ミカを掴む爪に力がこもり、ミカの身体に食い込もうとした。

サイモン…ミカ殿！

GM…——だが、その時ミカを包んでいる白い輝きが爪が食い込もうとする場所に集まってくる。その白い輝きが守っているのか、爪も身体に傷を付けるには至らない様子だ。

ウォルロツク…とりあえずは無事なのか……？

ソルビット…そういえばミカちゃんのスキルに《白い輝きの加護》があつたな。それか？

GM…さて、ラウンド進行に戻ろう。場にはミカと「暴走するエネルギー」グライフが残る。グライフは行動済みになつたが、このラウンド中はあらゆるダメージとHPロスを受けない状態だ。

タチキリ…休憩。

サイモン…グライフが行動済みになつたなら次は我輩の手番か。攻撃はできないが念のためハイMPポーションを飲んでおこう。(ダイスを振る) 22点回復。ほぼ全快だな。

ソルビット…俺はエネミー識別だ。どう変わったか見てみよう。(ダイスを振る) 30！

GM…識別値は変わらず18なので識別成功だ。新しいデータを開示しよう。(紙を出す)

ソルビット…別のデータシートなのか。(紙を見ながら) そんなには変わらな……技が増える!? 見といて良かった……ってちょっと待って色々おかしそ!?

ウォルロツク…スキル欄に各属性の上級魔法が並んでるような……?!

ちよつと待って色々おかしそ!?! 冷静なソルビットをここまで焦らせるほどの変化。驚いてもらつて何よりです。実際の識別内容は次のページをどうぞ。

## 「暴走するエネルギー」、グライフ エネミー識別結果

分類：アンデッド  
レベル：30

属性：－  
防御：30/20  
(二倍適用後)

《エネルギー膨張》1  
マイナー。自身の持つ《エネルギー放出》のSLを1上昇する。この効果は重複し、シーン中持続する。

オリジナルエネミーパワー：  
《ミカとの繋がり》1 ※変化前と同じ

《暴走するエネルギー》1  
パワー。《ミカとの繋がり》が無効となった時に使用可能。シーンに登場している名前に「グライフ」含むあなた以外のエネミーを全て消滅させる。あなたのスキルが変化し、名前が「暴走するエネルギー」グライフ」となる。その後、あなたの【HP】を149点回復し、あなたは行動済みとなる。このラウンド中、あなたはあらゆるダメージとHPロスを受けない。また、このエネミーは物理防御、魔法防御が二倍となり、あらゆる攻撃のダメージに+2Dする。この効果はシーン中持続する。

《エネルギー放出》2  
パワー。メジャー。「タイミング：メジャーアクション」の「分類：魔術」をSL回使用する。対象はそれぞれ選択する。

オリジナルエネミースキル：  
《エネルギーの嵐》1  
セットアップ。「射程：視界」、「対象：場面（選択）」の相手と【精神】で対決する。対決に敗北した対象は1Dを振り、出目に応じて以下のバッドステータスを受ける。  
1: [威圧]、2: [スタン]、3: [スリップ]、  
4: [毒(2)]、5: [ノックバック(2)]、6: [放心]。

《生命吸収》1  
メジャー。至近の単体に特殊攻撃を行なう。命中判定は[3D+10]。攻撃が命中した場合、ダメージロールを行わず、代わりに10点のHPロスを与える。この攻撃はカバリングできない。このHPロスで対象の【HP】を0にした場合、対象は即座に死亡し、自身の【HP】を1000点回復する。この効果での回復では【最大HP】を超えてよい。

《次元を越えた存在》1  
パッシブ。このエネミーは攻撃、スキル、パワーの使用時に隠密状態を無視して対象を選択できる。

エネミースキル：  
《インフェルノ》1  
《クエイク》1  
《コキュートス》1  
《テンペスト》1  
《シャドウスフィア》1  
《セレスチャルスター》1  
《二回行動》1  
《バッドステータス無効》1  
《無限の力》1

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

**GM**…まず新しいエネミーパワーが《エネルギー放出》。メジャーで使用することで「タ  
イミング…メジャーアクション」の「分類…魔術」を**SL**回使用します。今の**SL**は2。

**ウォルロツク**…レベル2だから二回飛んでくると。

**サイモン**…メジャーで二連続魔法攻撃か。やりよる。

**GM**…続いてエネミースキル。《エネルギーの嵐》はセットアップのスキルで、視界・場  
面（選択）の対象と【精神】で対決します。対決に敗北した対象は1Dを振り、出目に応  
じたランダムなバッドステータスを受けます。これは敗北した側がそれぞれ1Dを振るの  
で、別々のバッドステータスを受けることになります。

**ソルビット**…なるほど。

**GM**…《エネルギー膨張》はマイナーで使用すると《エネルギー放出》の**SL**を1上昇さ  
せます。この効果は重複し、シーン中持続します。

**ウォルロツク**…あっちゃー、よろしくない！マイナーで《エネルギー膨張》を使つて、  
メジャーで《エネルギー放出》を使うと、いきなり三発の魔法が飛んでくると。

**GM**…初っ端でそう。次のラウンドには四発になります。

**タチキリ**……うーん、《インタラプト》の切り時間違えたね。

**サイモン**…さすがに仕方なからう。己を責める必要は無いぞ。

**ソルビット**…これは読めないからな。

**SL** スキルレベルの略。  
ここで指しているのは厳密  
にはスキルではなくパワー  
だが、便宜のためルール上  
はパワーのレベルも**SL**と  
表記する。

《インタラプト》の切り時  
間違えた。今回《インタラ  
プト》は足の顕現の妨害に  
使ったが、ほつとも生命  
命の繋がりが消滅して《暴  
走するエネルギー》が使わ  
れた時点で足は消滅したの  
で、結果だけを見れば間違  
えたと言える。ただあの時  
点ではこの展開は知り得な  
いし、生命の繋がりの消滅  
が遅れた可能性なども考え  
れば、リスク回避としては  
正しい選択だったとも考え  
られる。正しさは見る角度  
によって変わるものだ。

**GM**…《生命吸収》はメジャーで至近の単体に特殊攻撃を行うスキル。この特殊攻撃が命中した場合、ダメージロールを行わずに10点のHPロスを与えます。また、この攻撃にはカバーリングできません。そしてこのHPロスで対象の【HP】を0にした場合——対象は即座に死亡し、グライフ自身の【HP】を100点回復します。

ソルビット…ぶつ。

タチキリ…誤植じゃなくて？

**GM**…誤植ではない。なおこの回復では【最大HP】を超えることができます。残りのスキルで《インフェルノ》と《セレスチャルスター》はウィザードの各属性の攻撃魔法だ。

サイモン…どれも対象は単体だったか？

**GM**…いや、《シャドウスフィア》と《セレスチャルスター》は範囲（選択）だね。そして《二回行動》が追加。全員が行動済みになるとまた行動できるエネミースキルだ。識別結果の説明は以上。——さあ、これが最後の戦いだ。

これで倒せる——そう思っていたところで復活、暴走してきたグライフ。

暴走したグライフの力は、既に疲弊している一同には辛いほど強大なものだった。

だが、アフターグローの心は折れない。彼らが考えるのはこれを打ち倒す手段のみ。

なぜなら、少女を救う——その光は、もう見えているのだから。

即座に死亡（HP）が0になっても通常は戦闘不能になるだけで、トドメを刺さないと死亡にはならない（一般エネミーは特別に処理を省いて即座に死亡させている）。しかし、《生命吸収》はGMが処理を省かずとも、必ず対象を死亡させることになる。

【HP】を100点回復します  
グライフの元々の【最大HP】は30点。100点という数字のおかしさがわかるだろうか。

ウィザードの各属性の攻撃魔法  
《風》《地》《水》《火》《雷》《光》《闇》の六属性に対応したウィザードの魔法六種のこと。右後足が持っていた《フレイムクラック》のような複合属性魔法は含まれていない。

《シャドウスフィア》と《セレスチャルスター》  
《闇》属性と《光》属性の攻撃魔法。この両属性の魔法は基本クラスのメイジではそもそも扱えず、より強力な魔法になっている。

ソルビット…——みんな、残りのフェイトは？

タチキリ…おいらはもう1点しかない。

サイモン…我輩は残り3点だ。

ウォルロック…俺は4点ある。ほぼ使ってない。

ソルビット…俺も4点だ。後は三連発の魔法が誰狙いになるかだけど……。

サイモン…初動は三回攻撃だが、その次は四回攻撃であろう？

ウォルロック…いや、どうせ次のラウンドで倒し切るくらいじゃないと辛いだろう。

ソルビット…だから最初の魔法三発をどう凌ぐかになる。……それと殺せる数字になったら《生命吸収》してくるとも思うんだよな。

サイモン…むむ。つまり【HP】が10点以下になってはいけないということか。

ウォルロック…可及的速やかに倒さないとマズイだろうな。

タチキリ…《二回行動》もあるしね。

サイモン…銀竜の時と同じで速攻で倒せということか。残りの【HP】は150点だったな。

ウォルロック…《ボルテクスアタック》があるから、【物理防御力】を差し引いても俺だけで半分以上は削れるはずだ。

ソルビット…それで三人で攻撃すれば——。

タチキリ…外さなければいけないと思うよ。

サイモン…うむ、どうせ後は全力で殴るしかあるまい。

ソルビット…だな。……さて、クリンナップだけどサイモンは何かやること——。

GM…(遮るように)クリンナップ? 何を言ってるんだい?

ソルビット…え? ……俺の行動終わったでしょ。もうセットアップだっけ?

GM…ああ、ソルビットの行動が終わったところだ。……ついさっき今のスキルを説明しただろう? 《二回行動》があると。——全員が行動済みになったところで《二回行動》

を使用。グライフは未行動に戻ります。

ウォルロック…ここで動くー!?

タチキリ…は? やば。きたねえ。ここで行動をするためにこのラウンドはダメージを受けなくしたのか。

ソルビット…なるほどね。天才かよ……。

サイモン…き、きたねえぞこいつ!

GM…(ニヤリとしつつ)では、暴走するエネルギー、グライフの行動です。——ムーブ放棄、マイナー放棄、メジャーで《生命吸収》を使用します。

一同…………え?

クリンナップ? クリンナッププロセスは、イニシアチブプロセスで全員が行動済みになっていた場合に遷移する。ソルビットの行動が終われば、全員が行動済みにはなるけど……?

《二回行動》があると  
《二回行動》は「全員が行動済みになった時に使用する」と、自分は未行動になる」というスキル。グライフは自身のパワーで行動済みにはなったが、行動できなくなったわけではない。

予想外の早さで行動してきたグライフに、強力な魔法の連打を予想し身構える一同。  
しかし、グライフの行動はこれも予想外の《生命吸収》。その対象は――。

GM…至近の単体――ミカに特殊攻撃を行ないます。

ウォルロック…なっ――。

タチキリ………そういうことね。

GM…命中は3D+10。(ダイスを振る) ファンブルは無し。ミカはリアクション不可なのでこれで命中。ダメージロールを行わずにミカに10点のHPロスを与えます……が。

ウォルロック…ミカちゃんには《白い輝きの加護》がある――ということか。

GM…その通りだ。《白い輝きの加護》の効果により、ミカはHPロスを受けません。ただし、これで一回目の攻撃が命中したことになります。

ソルビット…そういうことか……。

サイモン…この守りが生きてる間は大丈夫なようだが――。

タチキリ…三ラウンド以内に倒せ、つてことだね。

GM…暴走するグライフはその巨大な爪でミカを強く握りしめる。その強さにミカが苦しげな声を上げる。「ん、んあ!」

サイモン…ミ、ミカ殿ー!

《白い輝きの加護》  
ミカのバックスキル。効果はこのキャラクタはあらゆるダメージ、HPロスを受けない。このキャラクタに3回攻撃が命中した場合、そのメインプロセスの終了以降、この効果は永久に失われる。だ。

**GM**…しかし白い輝きがミカの身体を包み、その爪がミカに傷を付けることはまだ無い。

**ウォルロック**…三回か……。これ、もし通常の手番でもミカちゃんを攻撃してきたらあつという間にやられる可能性もあるのか？

**ソルビット**…魔法攻撃使つてこないかもしれないと。

**サイモン**…いや、流石に攻撃はしてくるのでは？ 断言はできぬが……。

**GM**…さて、これで《二回行動》の手番も終了。ここでクリンナップだ。何かしますか？

**サイモン**…《フックダウン》するほどは消耗してないな。今使う必要はないだろう。

**GM**…了解だ。では第四ラウンドに移ろう――。

## ● 第四ラウンド

### ■ 行動値

タチキリ…

“暴走するエネルギー” グライフ… 15

ウォルロック…

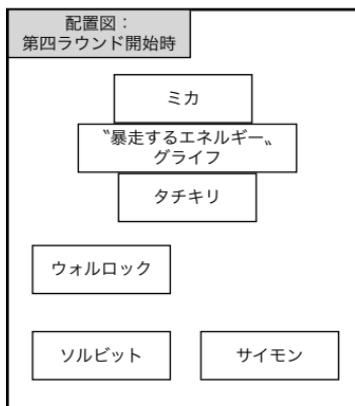
サイモン…

ソルビット…

ミカ…

4 6 10 23

(無し)



GM…第四ラウンドのセットアップだ。こちらはもちろんグライフが宣言する。

サイモン…変化したグライフのセットアップスキルは何だったか。

ソルビット…えーっと（データの紙を見る）……《エネルギーの嵐》だな。【精神】対決

でバステを与えるやつがある。

サイモン…よし、ならば先に《限界突破》だ！

ウォルロック…そうか、判定のダイスが増えるもんな。

タチキリ…これは《限界突破》温存してて本当に正解だったね。

サイモン…その通り。——ギルドサポート《限界突破》を使用！これが最後の戦いだ！  
ウォルロック…やるぞー！

ソルビット…うおー！ みなぎるー！

サイモン…それと《陣形》が残ってるから……我輩がグライフにエンゲージしようと思うのだ。ミカ殿を《カバリング》できるように。

ソルビット…いや、《生命吸収》はカバでできないんじゃないや……ああ、範囲魔法があるのか。

サイモン…そうなのだ。ミカ殿が範囲魔法に巻き込まれる可能性も考えて、念のためエンゲージしておいた方が良い気がする。

ウォルロック…【魔法防御力】ならサイモンが圧倒的だもんな。

サイモン…うむ。それにタチキリ殿が狙われた時も《カバリング》できるのである。まあ範囲魔法が来てしまうと二倍ダメージが辛くはあるが……。

ソルビット…確かにそうだな。《陣形》は——最後の三回目か。

サイモン…では、**三回目の《陣形》を発動！** ミカ殿、今行くぞー！ と言ってグライフのところへダダダつと駆け込むぞー！

GM…サイモンがグライフのところに駆け込むと、目の前には強く掴まれて苦しむミカの姿。そして正面には、歪に蠢くグライフの獣らしき顔がある。

サイモン…くつ、ミカ殿。——待っている、必ず助けるぞー！

GM…さあ、本当のクライマックスの始まりだ。まずはライフがセットアップスキル、《エネルギーの嵐》を使用。PC全員を対象に【精神】で対決する。

サイモン…来いやー！

GM…【精神】は15なので判定は2D+15。(ダイスを振る)クリティカル！

ソルビット…固定値15は高過ぎ——つて、え？

ウォルロック…まあレベル30なら——つて、おいいー!?

タチキリ…は？

サイモン…クリティカルは聞いてないなー？ 我輩は【精神】判定は3D+9だから十分

勝てる可能性もあると思つてたのだが……。

ソルビット…受けるバステは……タチキリは【スリップ】を受けるとキツイな。

サイモン…【スタン】はリアクションがマイナスイDか。我輩とか、避ける気無い勢には

あまり関係無いが……。

タチキリ…【放心】はメジャーの判定にマイナスイDだつて。

ウォルロック…どれもよろしくないな。バステだから当たり前だけでも……。

サイモン…ソルビット殿、《アドバイス》は後何回使えるのだ？

ソルビット…後二回使える。使うなら一番致命的になりそうなタチキリか？

タチキリ…でも、おいら火力あんまり出ないよ？

【スリップ】

転倒するなど咄嗟に動けない状態を表す。バステ効果は「移動ができない」だが「タチキリ」の場合は「スリップ」を受けると地竜から落ちてしまうことを懸念している。

【スタン】

一時的に意識を失った状態を表す。効果は本文の通り。

【放心】

意識が朦朧としていた状態を表す。効果は同じく本文を参照。

ソルビット…タチキリには攻撃を避けるという仕事をしてほしい。だから「スリップ」とか「スタン」を受けないでもらいたい。

タチキリ…あ、それもそうか。生きてれば狙われる可能性が残るもんね。

サイモン…我輩はもともと命中高いし、「放心」とかも大きな痛手にはならないだろう。

ソルビット…だよな。というわけでタチキリに《アドバイス》！ 何とか耐えてくれ！

ウォルロック…俺たちも振るだけ振るぞ。（ダイスを振る）ダメだ。

サイモン…（ダイスを振る）我輩も失敗。

ソルビット…おら！（ダイスを振る）出た！ クリティカル！

タチキリ…クリティカル…：…出る！（ダイスを振る）…：…クリティカル！

一同…おおー！（拍手）

ウォルロック…やったな！ 致命的なところはしつかり回避してるぜ。

タチキリ…よかったー…：…助かったよ。

GM…ソルビットとタチキリは耐えたか。だが、サイモンとウォルロックは暴走するグラフィがめちやくちやに放出するエネルギーの嵐にさらされて身体に不調をきたす。IDを振って受けるバッドステータスをランダムに決めてくれ。

サイモン…ぐ、なんて嵐だ！

1Dの結果、ウォルロックは「フックバック(2)」、サイモンは「威圧」を受ける。

ウォルロック……【行動値】が0になっちゃった。ま、グライフが先制してくる事実とは変わらないから大した影響はないか。

ソルビット…最後のトドメを任せるよ。それよりサイモンの「威圧」が地味に辛い。

サイモン…マイナーを解除に使うから、9点ほど攻撃力が下がってしまったな……。

GM…ではセットアップは終了だ。クライマックス戦闘、果たして最後まで立っているのはどっちか——容赦はしないぞ！ 残り【HP】は150点！

タチキリ…おいらから。そういえば、相手の回避が変わってる可能性ってある？

ソルビット…いや、能力値は変わってないからおそらく一緒だ。新しいスキルにも回避が上がるものは無いしな。

タチキリ…わかった。ムーブ無し、マイナー《ウィンドアタック》で【敏捷】を攻撃力に乗せて……攻撃！ 《限界突破》で命中に+1Dして……（ダイスを振る）命中は27！

エネルギーの嵐を耐えたタチキリは地竜と共に駆ける。

タチキリは限界を超えたその素早さで暴走するグライフを確実に捉え、圧倒的な速度に乗せた短剣を振るい、グライフの瘴気を切り裂く。

「フックバック(2)」  
仰げ反るような体勢になり行動が遅くなった状態を表す。効果は強度（括弧の中の数字）1につき【行動値】が5減少する。

「威圧」 プレッシュャー等で委縮した状態を表す。効果はメジャー不可だが、マイナーで解除できるので実質はマイナー妨害。

タチキリ…《限界突破》でダメージは4D+27！（ダイスを振る）37点の魔法ダメージ！

GM…二倍された【魔法防御力】は20なので17点くらう。残り【HP】は133！

タチキリ…うう、出目が低かった。全然削れない。

GM…さあ、今度は、暴走するエネルギー、グライフの番だ。マイナーで《エネルギー膨張》を使用して《エネルギー放出》のレベルを3に上げる。そしてメジャーで《エネルギー放出》を使用！

もはや暴れ回るエネルギーそのものと化したグライフは、切り裂かれたことを意に介すことはない。ただ己の怒りを、嘆きを、災害の如く周囲に振りまいていく。

GM…SL3なので魔法を三回発動する。使用する魔術と攻撃対象は全てランダムだ。

タチキリ…暴走してるから理性的なことはしてこないか。

GM…まず最初の魔法は、（ダイスを振る）《シャドウスフィア》をサイモンに。《シャドウスフィア》はくらうと「威圧」を受けるぞ。

サイモン…あちゃー、範囲攻撃。（タチキリに）すまんな。

タチキリ…何しに来たんだよー。

**GM**…《シャドウスファイア》をサイモンのエンゲージ——サイモンとタチキリに向かつて放つ。命中は3D+11。(ダイスを振る)ぐつ、1・2・2。達成値は16!

ソルビット…ファンブルではないけど達成値は低いな。タチキリは何とか避けてくれ!

タチキリ…《限界突破》中だから回避も+1D。(ダイスを振る)達成値22! 避けた!

サイモン…(ダイスを振る)達成値10で回避失敗!

**GM**…サイモンだけ命中だ。ダメージロールは2D+40に《暴走するエネルギー》の効果で+2Dされて4D+40。(ダイスを振る)53点の《闇》魔法ダメージ!

サイモン…ぐ、ぐわー! 【魔法防御力】28で25点くらった。

暗黒と化したエネルギーがサイモンを押し潰そうと襲いかかる。

しかし、セフィロスの力を借りたサイモンはこれに耐え、強い精神で立ち続ける。

タチキリ…(サイモンに)《プロテクション》はもらわないの?

サイモン…まだ残り【HP】も41点あるから大丈夫である。うおー! ズガン!

ウォルロック…三回目の《コネクトアイ》で魔防もさらに強化されてるし、さすが。

ソルビット…俺とかが狙われて出目が走ると死にかねないからな。助かる。

**GM**…まだ終わらないぞ。二発目は……(ダイスを振る)また《シャドウスファイア》で、

今度の対象はソルビット！ (ダイスを振る) 命中は22！

ソルビット…まあ見てくれよ。今日の俺の回避を。おら！ (ダイスを振る) 9で失敗。

GM…ではダメージロール！ (ダイスを振る) 52点ダメージ！

ソルビット…このままなら42点くらうけど……死にはしないか。それならこのまま受けよう。42点くらって残り【HP】は25点！

またしても暗黒と化したエネルギーが、今度はソルビットを襲う。

その暗黒はソルビットの精神を大きく蝕み、痛手を与えるが、彼は得意の魔法を使わない。仲間のため、次なる一撃に備えるべく——自身の精神力のみでそれを耐え切る。

GM…耐えたか。だが深い暗黒はソルビットに「威圧」を与える。そして三発目は、(ダイスを振る) 《コキュートス》で、対象は再びサイモン！

タチキリ…今度は単体か。サイモンなら《プロテクション》で弾けそうだね。

ソルビット…《アフエクシオン》とどっち使うかはダメージ見て決めるよ。【放心】を受

けないためにも完全に弾いておきたい。

サイモン…確かに。頼むのである。

《アフエクシオン》 アコライトのシナリオ一回スキル。対象が受けるダメージを0にする、完璧な守護。

【放心】を受けないためにも 今回グライフが使っている魔法群はダメージを与えるとバステを与える。そのため0点まで軽減できた場合はバステを受けない。

放たれたエネルギーが、今度は極低温の冷気へと変貌する。素早い動きが苦手なサイモンはこれ避けられず、膨大なエネルギーによる鋭い冷気とその鎧へと吹き当たる。

だが――。

**GM**…命中だ。ダメージは4D+40。(ダイスを振る) **53点の〈水〉魔法ダメージ!**

**サイモン**…このままだと25点くらい!

**ソルビット**…普通の《プロテクション》だときっちり弾くのは厳しいか? ——フェイト

を1点入れて7D+2に増やす。サイモンに《プロテクション》! **俺の今日のダイス目**

**を信じる!** (ダイスを振る) **よし、26点軽減!**

——闇の重圧を耐え切ったソルビットが、温存してた魔法の盾を展開する。

借り受けたセフィロスの力、ソルビットの光の盾、そして自身の頑強な精神の全てで、

サイモンは鋭い冷気をもその身から弾き返す。

**サイモン**…**ダメージ0!** こんなものではまだ倒れないぞ! ソルビット殿の《プロテク

ション》の力があれば、我輩は無敵!

**ソルビット**…ギリギリだったな。これが《ハンズオブライト》の力!

「強き生命……渡さない……！」

そう叫びながらグライフは周囲に滅茶苦茶にエネルギーを放出する。

異世界の無尽蔵とも言えるそのエネルギーはエリンの世界に干渉し、様々かつ強大な魔法となつてアフターグローにも降り掛かったが、一同は傷付きこそすれ倒れはしない。

暴走するグライフを見据え、一同は立ち続ける。

サイモン…グライフよ、もういいのだ！ 休め！

タチキリ…やめて！

ウォルロツク…来たくてこつちに來たわけじゃないんだろ!?

ソルビット…もうやめるんだ！

「渡さない……渡さない……！」

一同の声に耳を貸す様子は無い。見えるのは集合と崩壊を繰り返す青い瘴気、振り撒かれる災害の如きエネルギー、そして……爪に掴まれ苦しむ、白い輝きを纏った少女。

——アフターグローは、覚悟を決める。

サイモン……もう終わりにするのだ、グライフ！——ムーブは《ファランクスクラッシュ》を使い、マイナーで「威圧」を解除。そしてメジャーで《エアリアルスラッシュ》！ いけ、風パンチ！（ダイスを振る）命中達成値は24！

GM…グライフの回避！（ダイスを振る）19で失敗！

サイモン…全力でいくぞ！ ダメージロールにフェイト2点追加だ！

「グオオオオ！」

気配を察知したのか、蠢く瘴気の顔をサイモンの方へ向けて大きく咆哮するグライフ。

そんなグライフの姿にも怯むことなく、サイモンは風パンチの構えを崩さない。

「グライフよ、我輩も異世界の出身だが……この世界に迷惑をかけてはいけない！」

「——我輩は、この世界が好きなのだ！」

サイモン…この世界の人々や、ミカ殿に危害を加えるなら——容赦はしないぞ！ ダメージ

ロール！ てい！（ダイスを振る）

一同…おおー！

タチキリ…高いよ！ 5・6が多い！

ソルビット…でかい！　これはいける！

サイモン…——76点の〈風〉魔法ダメージ！

GM…ぐつ、56点くらう！　残り【HP】は77点！

サイモンの拳から放たれた風の刃が、グライフの青い瘴気を大きく削り取っていく。

しかし、削られ、穴が空いた瘴気の形になってもなお、グライフの暴走は止まらない。

「強き生命……！　許さない……許さない……！」

立ち向かう冒険者たちの心には、同じことを繰り返すグライフの声が響き続ける。

サイモン…もう良いのだグライフ……！　終わりにするのだ！

タチキリ…このまま異世界に帰ってもらうよ！

——最初は、終わりの見えない道だった。

世界と少女の両方を救いたい、そう願った道には、灯りの無い暗闇が広がっていた。

ソルビット…ウォールロックの前に俺だな。——マイナーで「威圧」を解除して、サイモンに《ヒール》！

それでも彼らは諦めなかった。運命に抗い、暗闇に足を踏み入れた。

決して平坦ではない、暗闇の道を進み……ついに、絶望を希望に変える光を見つけた。

サイモン…助かったのである！ 全快だ！

ソルビット…カバーは任せませ！ ——あとはウォルロック、頼んだ！

さらに彼らは覚悟を示した。安寧な運命より、困難な希望を選ぶと。

少女を救うため、どんな絶望が立ち塞がろうと、その力を振るい、希望に変えると。

ウォルロック…エネルギーにやられて身体が重くなつてたぜ。……グライフ、お前も望ん

でもないのに無理矢理この世界に呼び出されたんだろう。それには同情しないわけじゃない。だが——。

そして彼らはここまで来た。数多の困難を退け、絶望の運命、その元凶の元に。

——救うべき少女は、もう目の前にいる。

ウォルロック…——この世界を、ミカちゃんを犠牲になんてさせねえ！ ムーブでグライフにエンゲージ！ マイナー《デスターゲット》、メジャー《バツシユ》に《ボルテクスアタック》で攻撃！ さらに《バレットレイブ》で回避を下げる！

ソルビット…俺からはウォルロックに最後の《アドバイス》！ これで決めてくれ！

サイモン…行けー！ ウォルロックー！

グライフの下へ駆け込んだウォルロックは両手の魔導銃を構え、数多の銃弾を放つ。

ウォルロック…命中判定！ 基礎3Dから《限界突破》で+1D、ソルビットの《アドバイス》でさらに+2D！ (ダイスを振る) **命中は26!**

GM…ぐつ、回避判定は《バレットレイブ》でマイナス1Dされて1D+11——つてクリティカルもしない!? **回避不可!**

タチキリ…これで決めちゃえ！ いけー！

ウォルロック…ダメージロールはフェイトも1点入れて、**11D+97!** (ダイスを振る)

サイモン…(振られたダイスを見て) これは——。

人間業とは思えないほどの大量の銃弾——その一発一発が、グライフを構成する青い瘴気を的確に撃ち抜き、消し飛ばしていく。

——世界を救うため、そして苦しむ少女を救うため、全員の力で放った渾身の一撃。

その結末は——。

ウォルロック…ダメージは——137点！

GM…【物理防御力】30点を軽減して、107点くらい。〃バスバスバス〃とウォルロックがばら撒く銃弾により——。

一同………。

GM——グライフを形作る青い瘴気、その全てが霧散していく。……これでグライフの【HP】は0。戦闘終了です！

一同…やったあああ——！！

ウォルロック…やったぜ！

タチキリ…は……。

ソルビット…よし！

サイモン…ふー。

\*  
\*  
\*

**GM**…切り裂かれ、撃ち抜かれたグライフが「グオオオオ！」と大きく慟哭すると、歪に蠢いていた青い獣の顔の形が徐々に崩れていく。それと同時に爪に掴まれていたミカの身体もグライフから離れ、地面へと落ちていく。

**ソルビット**…近くにいた三人！ 誰か！

**ウォルロツク**…受け止めるんだ！

**サイモン**…ミカ殿ー！ 走って行って「ザーツ」と滑り込みしてキャッチするぞ。

**GM**…滑り込んだサイモンによって、ミカの身体はしっかりと受け止められます。

**サイモン**…今度こそ取り戻したぞ！ ぎゅつ。

**タチキリ**…さっきはギリギリで奪われたけど……今度こそ、だね。

**GM**…グライフはそれでも大地を鳴動させるほどの大きな咆哮を出し続けるが、ミカの身体も離れた今、もはや自らの形を保つ力は残っていない。獣の姿は消え、グライフは元の青い瘴気へと戻っていく――。

ただの青い瘴気と化したグライフは、やがて魔法陣の中央に吸い込まれるようにして、

この世界から消えていく。グライフを形作っていた瘴気だけでなく、周囲に霧散していたであろう瘴気も吸い込まれ、響き渡る咆哮も徐々に小さくなっていく。

そして咆哮が収まった時——大地の鳴動は止み、静かな世界が広がった。

空を覆っていた黒い雲と青い瘴気は消え、空には傾いた太陽だけが残る。

地面で青く光り輝いていた魔法陣も——その色を失った。

タチキリ…おお……。

サイモン…………終わった、のか？

ソルビット…………だな。

GM…「……グライフが……消えた……？」そう声を上げたのは、横でキミたちの戦いを見守っていたミストだ。「——やった！ みなさん！ グライフを……グライフを倒しました！」とミストが喜びの声を上げる。

ソルビット…やっほーい！

ウォルロック…ふー………なんとか。

GM…「あつ、ミカさんは!? ミカさんは無事ですか!？」

ウォルロック…サイモンが抱えているよ。

サイモン…もちろん無事で——無事であるよな？

GM…もちろんだ。サイモンが抱えるミカは助け出した直後は少し苦しそうな表情をしていましたが、少しして落ち着いた表情に変わります。意識はまだ戻っていませんが、特に大きな傷も見当たらず、無事であろうと思われまます。

サイモン…うむ！ 本当に良かった。

GM…「ミカさん……！ 良かった……！」

ソルビット…そういえば、あの白い加護は？

GM…——ちょうどその時、ミカの身体を包んでいた白い輝きが抜けていきます。

一同が助け出し、グライフが消えてもなお白い輝きはミカを包んでいたが、皆がミカの無事に安堵すると同時に、その白い輝きはミカの身体から抜けるように離れていく。

ミカから離れたそれは「ふわわり」と空へ昇り……やがて空に散らばり、消えていった。

ソルビット…抜けていった……？

タチキリ…ほう？

ウォルロツク…結局、あの光は何だったんだ？

サイモン…ふむ、何だったのだろうか……。

**GM**…ミストもそれを見て不思議そうな声を出す。「今の白い輝きは……グライフではなかったのでしょうか。ミカさんを守っていたようですが……」

**ソルビット**…守ってくれたのは確かだな。アレが無かったらヤバかった。  
**タチキリ**…本当にね。

過酷な戦いを終えたアフターグロー。

いくつか気になることはあれど、ようやく安堵し、昂った気持ちも平静を取り戻した。

**GM**……さて、物語は続きますが、ここで一旦**ドロップ品の処理に移りましょう。**

**一同**…**イエーイー!! (拍手)**

……が、ドロップ品と聞いた瞬間、**シリアスと白熱の空気はどこへやら。** あつという間に元気を取り戻すと、嬉々として**ダイス**を振り始める。

**フェイト**がまだ残っていた**ソルビット**と《**トレジャーハンター**》を使った**タチキリ**が**ドロップ品決定ロール**に挑戦し、どちらも物質化した瘴気（二万G）を獲得。

シリアスと白熱の空気はどこへやら。タチキリはもちろん、ソルビット、ウォルロック、サイモンと全員が一瞬で元気になった。実に現金なメンバーである。

——まあ、これがアフターグローのあるべき姿かな？

**GM**…（盛り上がりによつと笑いながら）それじゃあ、これでドロップ品の処理も終わりだ。——ところでドロップ品を拾い集めたキミたちですが、その最中に魔法陣の中央、グライフが吸い込まれていった辺りの地面に、何か物が落ちていることに気が付きます。

**ウォルロツク**…ほう？

**タチキリ**…（ドロップ品の）物質化した瘴気じゃなくて？

**GM**…それとは別だね。そこには地面に半分埋まった何やら光る物体があります。

**サイモン**…これは……？ とりあえず掘り出してみよう。ズボツ。

**GM**…掘り出した物を見ると、青い、水晶らしき球体が付いた手のひらサイズの機械部品のような物体であることがわかります。

**ソルビット**…機械部品のような……「銀竜の爪」と一緒のやつか？

**GM**…ぱつと見は銀竜の爪と似た印象ですが、全体の大きさは拾った物の方が一回り大きいです。付いている球体のサイズも大きいし、球体の色も銀竜の爪は灰色に対して、こちらは青色になってます。

**ウォルロツク**…サイズと色が違う……同系統の何かか？

**サイモン**…ふーむ、何だろう。グライフの召喚と何か関係があるのだろうか？

**タチキリ**…あの機械——銀竜も異世界の者だったとか？

ソルビット…可能性はある。

ウォルロツク…確かにな。

サイモン…銀竜も明らかにこの世界のものじゃない雰囲気はしてたしな。あんなメカメカしいドラゴンなんて…謎であるな。

GM…ドロップ品と一緒にそんな物を入手しました。——さて、これくらいでクライマックスフェイズは終了にしてエンディングフェイズに移りましょう。

一同…はい。

## ◆ ENDING PHASE

## ▼エンディングフェイズⅠ　繋ぐ想い　↪

魔獣グライフは倒れた。

それも「核」となった少女の生命——一度は消すしかないと言われた生命——を守り、消すことなく……アプターグロウはそれを成し遂げたのだ。

黒い雲と青い瘴気が覆っていた空も、今は澄み渡り、傾いた太陽に照らされている。取り戻された平穏な空。その下で、彼らが守り抜いた生命も目を覚ます——。

GM「しばらくすると「うんっ……」と声を出し、ミカが目を覚めます。

ソルビット「おっ。

サイモン「ミカ殿！

GM「サイモンに腕の中で目を覚ましたミカは「あれ……ここは……？」と寝起きのような声で不思議そうに言い、キョロキョロと周囲を見回します。

サイモン「ミカ殿どうだ、元気か？　何か異常はないか？

GM「う、うん。大丈夫……だと思っ」と返してきます。その声からも憔悴した感じや衰弱した様子は無く、大きな問題は無さそうです。

ウォルロツク…良かった……。

タチキリ…よかったね。

GM…その時、遠くの方から大勢の人たちがキミたちの方へ駆けてきていることに気が付きます。見ると、王立騎士団を連れたレティシアたちです。

ソルビット…あれ、クラフトワークスが先に来ると思ったのに。

GM…クラフトワークスやホブルとグライナも一緒ですね。さらにミカの母親、フィオナの姿もあります。向こうもキミたちの姿に気が付くと、先頭を走るレティシアが「アフターグローの皆！ 無事か!？」と声をかけてきます。

ソルビット…もちろんさ！

サイモン…うむ、この通りである！

ウォルロツク…何とか無事です。

タチキリ…待ってたよー。

GM…皆と合流したところで、フィオナがミカの姿を見つけてます。「ミカ！」とフィオナが声を出すと、ミカも「ママ！」と返事をする。その元気な声を聞き、フィオナはサイモンが抱えるミカのところへ駆け寄ってくるぞ。

ソルビット…（サイモンに）ほら、もう離してやれ。（一同笑）

サイモン…人聞きの悪い言い方をする（笑）。——この通りミカ殿は無事だ。そう言うて

フィオナ殿に手渡そう。

ウォルロツク…お母さんのところに行つておいで。

GM…サイモンから受け取ったミカをフィオナは強く抱きしめます。「ミカ……無事で本当に良かった……！」そう言うフィオナの顔は泣きながらも綻び、ミカも「ママ、そんなに強く抱いたらちよつと痛いよー」と言いながらも嬉しそうな顔をしています。

サイモン…よきかなよきかな。

GM…そんな様子を見ている最中、突然「ミカー！ 無事だったかー！」という大きな声が飛んできたと思うと、一人の男がすごい速さで走ってきます。

サイモン…むむ、この声は！

タチキリ…親父さんかな？

GM…サイモンが反応した通り、声は聞いたことがありますね。走ってきたのはダンタリオンのアジトから脱出した時に見た、天翼族（オルニス）のドウアンの男性です。そして走ってきた男を見たミカとフィオナが「パパ！」「あなた!？」と驚きの声を上げます。

ソルビット…やつぱりそうか。

サイモン…聞いてたはいたが、やはり彼がミカ殿の父上だったのだな。

GM…走ってきたドウアンの男はミカを抱きしめ、それにミカも喜んでる。——そんな様子を見てみると、ミゼルたちクラフトワークスの面々がキミたちのところに近付いてき

聞いてたはいた 件のドウアンがミカの父親である話はPCとしても第五話のテラとの会話に出ていた。

て声をかけてきます。「アフターグロー。……本当にやってくれたんだな」

サイモン…ふふふ。我輩たちに不可能は無い！

ソルビット…おう。……疲れた。(一同笑) 二回もメジャーアクションでエネミー識別

することになるとは思ってもみなかつたわ。

GM…疲れた様子のソルビットに「なんだ、随分疲れた顔をしてるなあ？」とメリル。

ソルビット…マジで疲れたんだよ。最後の魔法も痛かつたし。死ぬかと思った。

タチキリ…それは本当にね(笑)。

GM…「そ、そんなに大変だったんですか？」とリリイが心配そうな目で聞いてくるよ。

ソルビット…そうなんだよ。まさかあんな恐ろしい魔法を使ってくるとは……。

ウォルロツク…実際、読み違えたら死んでもおかしくなかつただろうな。

GM…「でも皆さん無事で良かったです……」とリリイもホッとした様子だ。そんな中、

ミゼルが改まった様子で言葉をかけてくる。「グランフェルデンを——この世界を救い、

ミカも助けてくれたこと、本当に感謝する」

一同……。

GM…(しばらく無言が続いた後)……えー……はい、えーつと……。

ソルビット……誰か何か返事しろや！(一同笑)

サイモン…え、えつと——なに、お安い御用である！(笑)

二回もメジャーアクションでエネミー識別 エネミー識別は通常はメジャーアクションでしかできない行動ではあるが、実際の戦闘で数少ないメジャーの機会を識別に費やせることは少ない。逆に言えば、必須とはいえ二回もメジャーで識別する余裕があったのはパーティ全体の連携の賜物とも言えるだろう。

……。毎度ながら真面目な感謝をされると無言になる一同。まるでミゼルが嫌われてる感じだけと違います。……違うよね？

誰か何か返事しろや！そういうソルビットが率先して返事してくれてもいいのだが。真面目な返しはいつまでも苦手なアフターグローである。

ウォルロツク…あー、あれだ。こつちはやりたいようにやっただけだからよ。

GM…ただ嬉しい様子で答えるキミたちに「ああ、そうだな」とミゼルは笑っている。

それと、ミゼルはミカを抱くドウアンを見ます。「……あの男、ミカの父親だったのか」

ウォルロツク…らしいね。

サイモン…できれば後で少し事情を聞かせてもらいたいものだが。

GM…「ああ、そうだな。——実はさっきお前たちと別れた後、青い獣たちと戦い続けていたんだが……そこにあの男が助けに入ってくれたんだ」

ソルビット…ほう？

GM…「……凄まじい力だった。一振りですべてをなぎ払うような圧倒的な力だったよ」と

ミゼルはその時の感想を述べてきます。「何にせよ、彼には俺たちも助けられた。その後も周囲の獣を倒し続けてくれたしな」

サイモン…ふむ、それほどの実力者だったのか。只者では無い気はしていたが……。

GM…そこに、件のドウアンの男が近付いて声をかけてきます。「アフターグロウ。ミカを……俺の娘を助けてくれて感謝している」

サイモン…なに、お安い御用である。……さつきから「お安い御用」しか言っていない気がする。語彙が。(一同笑)

タチキリ…前にグライフから逃げる時はこつちが助けられたしね。

語彙が　まあ同じ事の感謝  
に対する返事なのだから同  
じでも仕方ない。語彙より  
も気持ちが大車。

ウォルロツク…娘さんが無事でよかったですよ。

GM…「ああ、本当だよ。———そういえば挨拶もしてなかったな。俺はミナト・レーヴェン。レーヴェン家の三男だ。といつても、養子だけだな」

ウォルロツク…そっか、レーヴェン家の息子だったな。

GM…ミナトは「お前たちを信じて良かったよ。………本当にありがとうな」と言つて、ミカを抱きしめている。その横ではフィオナもキミたちに頭を下げながら「ありがとうございました」と言つてくる。

サイモン…いやいや、ミカ殿が無事で本当に良かった。

GM…すると、ミナトの腕の中にいるミカが声をかけてくる。「冒険者さんたちが助けてくれたって本当？　ありがとう！」

サイモン…ははは。何、気にするでない！（頭をぼんぼんと撫でる）

GM…「お兄ちゃんも、鎧さんも、ウサギさんも……みんな助けてくれてありがとう！」

ソルビット…ははは。気にするでない。（一同笑）

ウォルロツク…言葉遣い移つてるから！（笑）

タチキリ…とにかく無事でよかったですよ。

ソルビット…だな。大丈夫、報酬はちゃんと国からもらうから。

GM…ミカは話を続けてきます。「———私ね、変な夢を見たの」

レーヴェン家 グランフェルデンの貴族の一つで、家長はボルデラート伯爵ことグラン・レーヴェン。長男は警護騎士団の部隊長を務めるシングル。三男がミナトになる。次男は未登場。

気にするでない。まるでサイモンのようにソルビットのセリフです。

報酬はちゃんと国からもらうから。事実だとしても、幼い少女にわざわざ言うことじゃないと思います。

ウォルロック…夢？ ……というと？

「最初は目の前でワンちゃんみたいな子が痛がつてて…その痛みがこつちまで伝わってくるみたいで、私もすごく痛かったの」

ミカは父親の手をキュツと握りつつ、頭に残っている夢の風景を話してくる。

「でもね、白いおねーちゃんが私を抱きしめてくれたんだ。そうしたら痛みが小さくなっただけで、代わりにおねーちゃんが痛そうで…『大丈夫？』って聞いたけど、おねーちゃんは『私は大丈夫。みんなが助けに来てくれるから、それまで我慢してね』って優しい声で言ってくれたの」

夢の優しい声を思い出したのか、ミカの顔も少し穏やかなものになる。

「そのままおねーちゃんと一緒にじつとしてただけで、しばらくしたらワンちゃんがどこかに走っていつちゃって。それを見たおねーちゃんは『…もう大丈夫』って言って、どこかに消えていつちゃった」

少し薄ぼんやりした夢の話。

それでもミカは、確かに記憶に残る出来事を拙くもしつかりとした言葉で伝えてくる。

「——そうしたら、目が覚めたの」

ウォルロツク…白いおねーちゃん……？

タチキリ…テンラかな？

ソルビット…いや、どうだろうな。最後に消えていったなら例の白い輝きじゃないか？

サイモン…あれだろうか。前に召喚された時に生贄になったという女の子とか。

タチキリ………ああ、いたね、そんな子。メモのカケラに残ってた。

ソルビット…確かにあったな。

GM…「……あ、最後に消える前におねーちゃんが言ってたよ。『助けてくれてありがとう』って。何のことは分からなかったけど……」とミカは伝えてきます。

サイモン…彼女もずつと囚われていたのだろうか。

ウォルロツク…そうか、そこは全く頭の中で繋がってなかったが……かもしれないな。

タチキリ…その子かなー。

GM…さて、そんな話をしているとところにレティシアが近付いてきます。「アフターグロウの皆、グライフを倒し、少女を助けてくれたこと、本当に感謝する。あなた方がいなければどうなっていたことか」と声をかけてくるよ。

タチキリ&ソルビット…いえいえ、依頼ですから。(一同笑)

GM…それを聞いたレティシアも笑いながら「ああ、そうだな。本当に冒険者の皆には助けられてばかりだよ」と言っている。

ウォルロツク…何とかなってよかつたよ。「やってやる！」くらいの勢いで出ておいて、ミスって死んでたら最悪だったからな。

サイモン…いや、本当にそうであるな。ふー。

GM…そして「さあ、そろそろ戻ろう。——凱旋だ！」と言って、レティシアを含む一行はグランフェルデンの方向へと歩き始めます。

サイモン…うむ！

ソルビット…はい。(小声で) ……報酬ははずんでくれ。(一同笑)

レティシアの号令に合わせて歩き始めた騎士団やクラフトワークスなどの一団。

アフターグロウもその後ろを付いて行くため足を向けた、その時。

「——みなさん」

依頼ですから 暗に「報酬を忘れるなよ」と言ってるのかな？

(小声で) ……報酬ははずんでくれ やっぱ報酬冒険者ですもんね。

そう背後から声をかけられ、一同は声の方へ振り向く。

そこにいたのは、西方では見慣れぬ赤白の服装をした女性——テンラだ。

ソルビット…やっぱり巫女さんか。

タチキリ…また急に現れたね。

GM…テンラは同じカンナギの姿で、手には前にも見た機械仕掛けの杖を持っています。

サイモン…おお、テンラ殿ではないか、と声をかけるぞ。

GM…サイモンの言葉には会釈をしつつ、「みなさん、ありがとうございます。これで

世界の危機は免れました」と感謝の言葉を述べてきます。

サイモン…何、こちらもお主には礼を言わなければ。

ソルビット………なんか礼を言うようなことあったっけ？（一同笑）

サイモン…ええー、色々助けてくれなかったっけ？（笑）

ソルビット…肝心なところではいつもいなかっただけがする。

タチキリ…ま、最初は助けてくれたから。

ソルビット…確かに、そういうことにはしておこう。……おかげで助かりました。

GM…「礼には及びません」と返しつつ、テンラは続けてきます。「それに……あの少女を救ってくれたこと、感謝しています。かつての私のように、見捨てることなく」

前にも見た機械仕掛けの杖  
この「前」は第四話のダ  
ンタリオンアジト脱出時の  
こと。カンナギの格好には  
不釣り合いに見える杖だ。

なんか礼を言うようなこと  
あったっけ？ アジトから  
の脱出を助けてくれたり、  
銀竜の爪の存在を教えてく  
れたりしたのはと思うんで  
す……

ウォルロツク… っかつて“ねえ……”。

サイモン… ふーむ？ 気になるセリフであるな。

ソルビット… (小声で) この人歳いくつなんだろう……？ 誰かちよつと聞いてみて。  
ウォルロツク… 聞いちゃいけないやつだろ (笑)。

タチキリ… レムレスとか転生組の可能性は無しでもないかなあ。

ウォルロツク… 普通のヒューリンでは無い可能性はあるな。

サイモン… ひとまず無難に問うてみるか。——あなたは一体？

GM… テンラは少し黙った後で「……今、それを話すことはできません」と答えます。

サイモン… むむー。

GM… 「ところで……グライフ召喚の魔法陣で青い水晶のようなものを見てませんか？」  
タチキリ… お。殺されるぞ。

ソルビット… (とぼけた感じで) あ、あつたけー？

サイモン… 隠すの!? (一同笑)

ソルビット… 冗談だよ (笑)。(テンラに) ……それが何か？

ウォルロツク… まあ隠せる物でもなさそうだし、見せちゃつていいんじゃないか？

サイモン… では、確かに拾ったが……と言いながら拾った物を取り出そう。

GM… サイモンが魔法陣で拾った青い水晶が付いた機械部品のようなものを取り出すと、

誰かちよつと聞いてみて  
女性に年齢を聞くのはこ  
法度ですよ。

殺されるぞ いくら素性不  
明な相手とはいえ、被害妄  
想が過ぎませんか？

……それが何か？ 冗談と  
言いつつ警戒はする。こち  
らはソルビットらしい用心  
深さ、というくらいかな。

それが淡い光を放ち始めます。——するとテンラの持つ機械仕掛けの杖、その先端付近に付いている「白い球」が、それに呼応するように淡い光を放つのが見えます。

サイモン…な、何だこれは？

ソルビット…これは一体？

GM…サイモンが取り出した青い水晶の付いたもの、それと杖が呼応するように淡い光を放つのを見たテンラは「……やはりそうでしたか」とぼつりと呟きます。

サイモン…せ、説明してくれ！ ということなんだ！

タチキリ…詳しく。

GM…その問い掛けには返答することなく、テンラは「……それは、あなた方に預けておきます」と言つてきます。

ソルビット…何様やねん！（一同笑）

ウォルロツク…：…預かつておいていいののか？

GM…「私は東に——**ダイワ群島国**に戻ります」とテンラ。「今はそれが何なのか、知らない方がいいでしょう。知れば、あなた方も運命の流れから逃れられなくなりませう」

ソルビット…意味深。

GM…「——ただ、それでもそれが何なのか知りたければ私のところまで来てください。

その時に、全てをお伝えしましょう」

何様やねん！ 西方というより関西的ツツコミ。

**ダイワ群島国** 現在いる西方地域から無限の砂漠を越えた大陸東方、その中でも極東に浮かぶ島国のこと。カンナギはダイワ独自の神官職である。また、タチキリの出身地域でもある。

ウォルロック…ダイワまで行かないとダメってことか。

タチキリ…おいら里帰りじゃん。やめておこつ？（一同笑）

GM…「それに——」そう言つて、テンラはキミたちの後ろの方へ目を向けます。

ウォルロック…後ろ？

サイモン…何かあつたか？ チラッ。

テンラの視線を追つて振り向くと、見えたのはグランフェルデンへと歩くみんなの姿。

怪我を負つた者、ひどく消耗した者——決して無事とは言えない人たちも大勢いるが、それでも彼らの表情は安堵し、喜びに溢れているのがわかる。

「……今は、ひとときの休息を」

そうテンラの声が聞こえ——声の元へ目を戻した時には、テンラの姿は消えていた。

タチキリ…やっぱり消えたか！

ウォルロック…様式美。

GM…さて、そんなことをしていると先に歩いていたメリルがキミたちに気が付いて声を

やめておこつ？ 里帰りしたくないらしい。明言はしたくないけど、やっぱり置いてつた父親を恨んだりしてるんだろうか……？

様式美 ミステリアスな人はやっぱり消えないとね。

かけてくる。「おい、どうしたー？ 早く帰ろうぜー。ソルビット歩けねえのかー？」  
ソルビット…おー、歩けねえよー。

GM…「じゃあそこにいろー」(一同爆笑)

ソルビット…ひどい!? それはひどくない!?

GM…キルトもそのやり取りに笑いながらも話しかけてくる。「さ、英雄様の凱旋だ。

カッコよく帰つてくれよ?」

サイモン…やれやれ、人使いの荒い話である。ほれ、ソルビット殿には《フライト》をか  
けてやろう。

タチキリ…おいらは地竜に乗つてのんびり行くよー。

ウォルロック…とりあえず、帰つて祝杯でも上げるか!

ソルビット…それだ! 飲まなきゃやつてられねえよ!

GM…——そんな話をしながら、キミたちはレティシアやクラフトワークス、みんなと共  
にグランフェルデンへと帰っていくことになる。

空には雲一つなく、西には平原に沈みゆく夕焼けの太陽。

茜色に輝くその光は、みんなの心をあたたかく照らしていた——。

## ▼エンディングフェイズ2　　～ 依頼の終わりは報酬で　　～

魔獣グライフを倒し、グランフェルデンへと戻ってきたアフターグローたち。

世界を救った英雄として大騒ぎされても、彼らはあくまで冒険者。

大事な報酬をもらうべく、彼らが訪れることになったのは――。

GM…日もとつぷりと暮れた頃、グランフェルデンへと戻ったキミたちは取り急ぎミストと共にレテイシアたちに事の顛末を説明しました。一通り話し終えて、レテイシアからは「また翌日騎士団本部に来てくれ」と言われ今日のところは自由になりましたが……この後はどうしたいですか？ さつきは祝杯とかの話もしてたけど。

タチキリ…とりあえず今日はもう休もうよ。まずは換金所に。(一同笑)

ウォルロック…休むんじゃないのかよ(笑)。

タチキリ…そりゃ行くでしょ！ ギルドハウスで休むのはドロップ品を換金してから！

GM…ではキミたちは換金所に立ち寄って戦利品を換金しました。そして換金所からギルドハウスに戻ろうとしますが……そこにクラフトワークスがやってきます。

ソルビット…というかメルルだろ。(一同笑)

GM…(笑) 予想通り、メルルが「おーい！ 行くぞー！」と言ってくる。

まずは換金所に  
タチキリ  
にとつては換金所に行くの  
も休憩の一環。

というかメルルだろ  
幼馴  
染への理解が深いね。

ソルビット…絶対来ると思ったもーん。(メリルに) 今日はまだ帰って寝るんだよ!

GM…「そんなこと許すわけないだろうー!」とメリルはキミたちを竜の骸骨亭へと無理やり引つ張って行く。

ソルビット…疲れてんだよー! でも力で勝てないので引つ張られていく。(一同笑)

GM…キルトとリリイも「やれやれ」みたいな顔をしています、そのまま付いてきます。

ソルビット…ちよつとちよつと、見てないで止めてー!

GM…少し笑いながら、「いくら僕でも、それはちよつと出来ないなあ?」「すみません、

ソルビットさん……!」と二人。

ウォルロツク…止められない(笑)。

サイモン…ははは、まあこれも付き合いたいというやつよ。今日ぐらい良いではないか!

ソルビット…あー! ある程度は自分で歩くからー!(一同笑)

メリルたちに無理矢理連れられて竜の骸骨亭に入ったアフターグローを待ち受けていたのは、話を聞き付けて来た多くの冒険者仲間たちだった。

そこからは、飲めや歌えやの大騒ぎ。

竜の骸骨亭 元冒険者のガウルテリオが店主の酒場兼宿屋。ルプ記載の公式の施設の一つだ。アフターグローもこれまで何度もお世話になっている。

力で勝てない メリルもヴァーナかつシーフなので筋力は高くないはずだが、それにも勝てないソルビットの筋力。直接戦うタイプじゃないから仕方ないね。

ガウルテリオから大盤振る舞いの酒と料理でもてなされる中、一同は様々な冒険者たちから祝われ、話をさせられ、飲まされ、夜の時間が過ぎていく。

……結局、寝ることも許されなまま、冒険者たちの晚餐は朝まで続くのだった。

GM……というわけで、夜通しの祝杯を楽しんだキミたちはそのまま翌朝を迎えます。

タチキリ…死にそう。

ソルビット…グライフより辛い。(一同爆笑)

GM…ちなみにメリルは中盤くらいで机に突っ伏して寝てました。

ソルビット…あの野郎！(机ドン)

サイモン…(笑)

タチキリ…だと思ってたわ。

ウォルロツク…そんな気がしてたわ！ 絶対途中で寝落ちてるって！

GM…(笑) ……さて、そんな状況とはいえ翌朝になってしまったので、キミたちは眠い目を擦りながらもレイティシアに呼ばれた通りに王立騎士団本部へとやってきました。

ソルビット…死にそうな顔をしています。

タチキリ…おいらは地竜の上で寝てる。

ウォルロツク…運ばれてるのか(笑)。

(机ドン) 注がれたビルがこぼれるくらいの強さで握った拳を机に叩きつけたイメージ。激おこ。

そんな気がしてたわ！メリルの素行に対するイメージはGMも含めて全会一致していた。さすがメリル。

サイモン…タチキリ殿、起きるのだ！ 姫様の前だぞ！

GM…そんな様子のまま部屋に入ったのをレティシアが出迎えます。「アフターグローのみな、来てくれたか。……何やら眠そうな顔をしているが大丈夫か？」

ソルビット&タチキリ…大丈夫じゃないです。

ウォルロツク…みんな二日酔い状態です……。

サイモン…昨晩はひつきりなしに飲まされたのである……。

GM…キミたちの様子を見て察したのか「はは、仕方ないな」とレティシアは笑ってる。

ウォルロツク…すいませんね、こんなザマで……。

GM…「まあ仕方ないさ。——さて、あなたたちに来てもらったのは他でもない。一連の事態の解決に尽力してくれたことに対しての報酬を渡したいと思ってる」

ソルビット…お、待つてました！ 一瞬で元気になるよ。

タチキリ…目に光が宿って活力が満ち溢れたように起き上がるよ。

サイモン…お主たち、現金すぎるぞ！（笑）

ソルビット…キャッシュでお願いします。

GM…「報酬だけで感謝の気持ち伝わるわけではないかもしれないが……あなたたちは冒険者だ。報酬という形で渡すのがいいだろうと思ってる。それに出発の前にそういう約束もしていただろう？」

現金すぎる 自分の利害によつて言動がコロコロと変わる人を指す「現金な人」の意味でのセリフ。まあ生呉坊主と商人ウサギは最初から一貫して現金な性格してるので今更か。

キャッシュで そういう意味の現金じゃない……と言いたいところだが、「現金な人」の語源は江戸時代にツケ払いではなく現金払いでくれる客に良い顔するところからだとか、いつ何があるかわからない冒険者稼業、ツケ払いより現金払いでお願いしたい。

タチキリ…（背筋を伸ばした良い姿勢でお辞儀しつつ）ありがとうございます。

ウォルロツク…ほんとに急に元気になったな……（苦笑）。

GM…「それでは、早速行こうか」と言っつてレティシアが立ち上がる。

ソルビット………ん？ どこに？

ウォルロツク…行くとは？

GM…「私の父——コーラッド国王のところへだよ」

一同…ええー!?

サイモン…この格好で行くのはマズイのではないのか!?

ソルビット…帰ってないんだよな。戦闘終わってから。

タチキリ…せめてもう半日待っていただけじゃないでしょうか……。

ウォルロツク…ちよつとこの身なりで行くのは気が引けるんですが……。

……毎度のことながら、偉い人に会うとなるとテンパるアフターグローである。

GM…慌てるキミたちの様子に「そこまで気負う必要はないさ」と笑うレティシア。「気遣

いはありがたいが、父上も時間の無い身なんだ。諦めてこのまま来てくれ」

コーラッド国王 現国王でフルネームはコーラッド・グランフェルデン。善政を敷く賢王として他国からも一目置かれている。

帰ってない 街に戻ってから騎士団本部で報告↓換金所で換金↓無理矢理連れられた竜の骸骨亭で朝まで宴会↓今、なので確かに帰っていないかも。ハード。

レティシアのその言葉にようやく観念した一同。そのままレティシアに同行してやって来たのは、首都グランフェルデンの中央にある王城だ。

王家が住まい、国の行政機関としての任も兼ねるその古城の外観に華美さは無く、堅牢性を優先したであろう無骨な造りは、戦乱激しい時代に築城された名残りを想わせる。

常に厳重な警備に守られ、普段であれば立ち入ることのできない国の中枢——そこに、アフターグロウは足を踏み入れた。

**GM**…王城の中は、歴史を感じさせつつもキレイに整えられた石造の建物になってます。

**サイモン**…おお、荘厳だな。

**GM**…華美では無いけど、美しく整えられた内装ですね。途中で衛兵たちの姿を横目に見ながら中を進み、やがて巨大な門の前に到着します。

**ウォルロツク**…でかいなー。何メートルあるんだろうか。

**GM**…門の左右には衛兵も立っているね。レティシアが「ここが謁見の間だ。……さあ、行こうか」と言つて衛兵に声をかけると、門を開け中に入つて行きます。

**サイモン**…では入つて行くでしょう。

**GM**…謁見の間は縦長の広い部屋になっており、周囲には数名の騎士たちが姿勢を正して並んでいます。

ソルビット…この騎士たちはレベル高そうだな……。

GM…そして部屋の奥、数段の段差が上がった壇上にヒューリンの男性が座っています。見た目は五十代くらい。キミたちが促されるまま歩いて行くと、その男性が声をかけてきます。「おお、よく来てくれた。みな『アフターグロー』というギルドの冒険者か？」

ウォロロック…は、はい。

サイモン…うむ、その通り！

GM…「私はコーラッド・グランフェルデン。今はこのグランフェルデンの国王を任されておる。——仔細はレティシアより聞いている。まずは感謝申し上げる。魔獣グライフを倒し、この国の……いや、この世界の危機を救ってくれたこと、感謝してもしきれぬ」

サイモン…なに、我輩たちにできることをやっただけである。

GM…その答えに頷きながら話を続ける。「本来ならば勲章や爵位といった名誉ある褒美を、と言いたいところだが……キミたちは冒険者だ。そんなものは必要なかろう？」

ソルビット…はい。

タチキリ…（↑悩んだ顔をしてる）

ウォロロック…なんで悩んでるだよ（笑）。

タチキリ…いやまあ**商人的には**ちよつとだけ……（笑）。でもこの国での爵位を貰つてもしょうがないか。

商人的には 勲章や爵位をもらえればその国での身分や地位が盤石になる。信用が命の商人においてこれほど心強いものはなかなかないだろうね。

G M…キミたちのそんな様子にコーラッドは軽く笑うような顔をしながらも話を続けてきます。「そこで報酬を用意させてもらった。この程度の報酬で足りる功績ではないかもしれぬが、せめてもの感謝の気持ちとして受け取ってほしい」——そうコーラッドが述べる

と横から大臣らしき男性が現れてキミたちに大きな袋を渡してくる。自身は一万Gです。  
サイモン&ウォルロック…やったー！

ソルビット…（小声で）なんだ、一万か。（一同笑）

タチキリ…物質化した瘴気が1個増えたようなもんだね。

G M…キミたちが報酬を受け取ったのを見た後、コーラッドは「それと、これも受け取ってほしい」と言うと、玉座から自ら立ち上がり、キミたちのところへ歩いてきます。

ソルビット…うえ!? 国王自ら!?

G M…段を降り、目の前まで来たコーラッドは、手に持っていた「本」を差し出します。

ウォルロック…本? これは一体。

サイモン…とにかくまずは受け取ろう。

ソルビット…なんだろう。興味津々。

G M…「これは『グランフェルデン英雄叙事詩』——過去のグランフェルデンの英雄たちの記録、そしてその力が宿った魔法書だ」

タチキリ…魔法書とな。

なんだ、一万か これでも報酬としては破格な方なんです。毎回タチキリが稼いで過ぎて報酬がすぎがちなのが辛いGMです。

グランフェルデン英雄叙事詩 本キャンペーンのオリジナルアイテム。内容は本文の続きで。

GM…アイテムとしては『英雄叙事詩』というマジックアイテムと同じ内容の物になります。ただし、この『グランフェルデン英雄叙事詩』は売却不可です。

ソルビット…(アイテムガイドを見ながら) えーつと、『英雄叙事詩』は……エリンディル西方のマジックアイテムね。元の価格は——三三〇〇G!?! つて、装備できねえ! タチキリ…レベル足りないじゃん!

サイモン…効果は……命中や回避を上げられる装身具であるな。なるほどー。

GM…「紐解けば英雄たちの力を身に宿せると聞く。いずれキミたちの力にもなるう」  
ウォルロツク…ありがたく頂戴します。

サイモン…しかし、こんな貴重な物をもらってよいのであるか?

GM…「なに、どうせ新しい物を作らなければならぬからな。——『アフターグロウ』  
という英雄たちの記録を加えた叙事詩を、な」

サイモン…おお。

GM…コーラッド王はキミたちの前に立つたまま続けます。「……魔獣グライフはグランフェルデンが生んだ悪しき力だ。戦争のために際限のない力を欲し、仲間を犠牲にする道を選んだ結果、かつてのグランフェルデンは滅びた。ベルストラは優秀な錬金術士だったのだろう。だが、その才能の使い方を誤ってしまった。そして、その責任は国にもある」

ウォルロツク………ああ、そうだな。

英雄叙事詩 アイテムガイドに記載のマジックアイテムで、使用すると一時的に命中や回避を向上できる装身具。エリンディル大陸西方の地域アイテム(エリアデータ)でもある。

装備できねえ! アイテムにはレベルがあり、CLがその値以上のキヤラクタ1しかそのアイテムは使用装備できない。『英雄叙事詩』のレベルは12で、PCたちの現在のCLは6。使えるのはもう少し先だね。

GM…「グライフに関する資料、それに関係するベルストラの研究記録……それらは全て廃棄することとした。二度と同じ過ちを繰り返してはならない。グランフェルデンは、民の平穏な日常のためにあるのだ」とコーラッドは力強く言ってくる。  
ソルビット…ぜひお願いしますよ。

サイモン…グライフも悲しい獣であつたしな……それが良いであろう。

GM…「みなのは行動はそんなグランフェルデンの明日を守ってくれたのだ。……改めて感謝を言わせてくれ」そう言つて、コーラッドはキミたちの前で頭を下げてくる。

ウォルロツク…いやいや、そんな恐れ多い。

ソルビット…いやー、いい気分だわ。

GM…ソルビットの声が聞こえたのか横の騎士がチラッと睨んでくる。

ソルビット…ハハ！（一同笑）

タチキリ…ま、そういう依頼だったからね。

GM…頭を上げたコーラッドは最後に声をかけてくる。「グランフェルデンはキミたちのような優秀な冒険者をいつでも歓迎する。これからもよろしく頼むよ」

サイモン…うむ！ 任せておけ！

ソルビット…依頼があればぜひ指名で。（一同笑）

GM…（笑）——それでは、最後のシーンに移ろう。

ハハ！ 生意気な態度から瞬時の平身低頭、いつもながら素早い手のひらクルリである。そもそも生意気な態度を取らないという選択肢はなぜか無いらしい。

## ▼エンディングフェイズ3　　旅の終わりは、次の旅の始まり

国王との謁見が終わり、報酬を手にした一同。

アフターグロー結成のきっかけとなった小さな村での事件から始まり、やがて世界の危機にまで大きくなった一連の事態も、ついに終息を迎えたのだ。

しかし、一同の旅がこれで終わったわけではない。

次なる旅へ向けて歩を進めよう——それを見届ける相手との、会話をしたら。

GM…報酬を貰い終えたキミたちは、レテイシアや国王と別れて王城から出てきました。

タチキリ…ふへー、疲れたよー。

GM…そこに待っていたのは……レーヴェン家のグラン、フィオナ、そしてミカです。

ソルビット…やっぱりいるよねー。

ウォルロツク…そりやそうだよな（笑）。

GM…ミカはキミたちの姿を見ると、「冒険者さーん！」と勢いよく駆け出し、サイモンの方へ走ってそのまま飛び込んでくる！

サイモン…ザッ。（↑足を踏み締める）

足を踏み締める 第三話の  
出来事の記憶が、サイモン  
の全身に力を込めさせた。

ソルビット…そしてー？

GM…勢いよく飛び込んだできた小さな身体を——しっかりと抱きとめることができます。

タチキリ…貫通攻撃じゃなかったか。(一同笑)

サイモン…おつとつと。はっはっは、すっかり元気だなミカ殿！

GM…「もうすっかり元気になったよ！」とミカ。「ねえねえ、王様に会ったの？ す

ごーい！」と無邪気に笑っているね。

サイモン…ふふふ、そうだろうそうだろう。

ソルビット…いやー、なかなか話のわかる人でしたね。

ウォルロツク…こっちは**すごい胃に負担があったけど……**(苦笑)。

GM…「国王は非常に良い方だからな」とグランも頷いている。そしてフィオナがはしやぐミカをたしなめつつ声をかけてきます。「アフターグローのみなさん。ミカを助けてくれて、本当にありがとうございました。おかげさまで、ミカも見た通りすっかり元気になりました」

サイモン…いやー、本当に良かった。

ウォルロツク…後遺症とかも無いみたいだな。

ソルビット…それは何よりだ。

タチキリ…とても良かったよ。

すごい胃に負担があった  
貴族社会への理解がある  
が故にその心労も大きかった  
のだろう。……周りのメン  
ンバーの振る舞いによるもの  
もありそうだけど。

**GM**…グランも続けて声をかけてくる。「アフターグロウのみな。この国の危機を救ってくれて感謝する。……そして、孫のミカの命を救ってくれたこと、心から感謝している。貴族としてではなく、一人の家族としてお礼を言わせてくれ。ありがとう」

**ソルビット**…（ちよつと考えた顔をして）……ここは長い付き合いだからやめておこつ。

（一同笑）

**GM**…「しかし、あの放蕩息子はどこへ行ったのやら……。こんな時にもフィオナさんを置いて……」とグランは大きなため息を吐く。

**タチキリ**…えつ、放蕩息子つて……。

**サイモン**…ミナト殿はまたいなくなつてしまったのか？

**GM**…「ああ、そうなのだ」

**サイモン**…むむ、話を聞きたかつたのだが……。

**GM**…フィオナは少し笑いながら「ふふ、それがミナトさんですから」と。

**ウォルロツク**…ひとところに留まつていられないタイプかー。

**GM**…「でも、昨日は駆けつけてくれてミカを抱きしめてくれたこと……私は嬉しかったです」そう笑顔で話した後、キミたちにも話しかけてくる。「夫は冒険者です。もしみなさんがこの先出会うことがあれば、夫のことをよろしくお願いします。……あ、たまには帰ってくるように伝えておいてくれると嬉しいですよ」と言って、フィオナは微笑む。

ここは長い付き合いだからやめておこつ、何をやめておいたのかは、聞かないでおくことにした。

タチキリ…わかったよー。

ウォルロツク…次に顔を合わせることがあれば、確実に伝えておくよ。

GM…「ええ、お願いします」とフィオナは笑っている。……さて、そこに見慣れた顔が近付いてきます。クラフトワークスの面々だ。

ソルビット…(即座に) よーし、帰って寝るかー。(一同笑)

タチキリ…帰る帰るー。

GM…(笑) それを逃す前に「お、アフターグローにフィオナさんたちか！ おーい！」とメリルが声をかけてくる。かなり眠そうな顔をしているね。

タチキリ…そりやそうだろうね。……いや、あんたは寝てただろ。(一同笑)

GM…「あ、メリル！」と言ってミカもメリルのところに走っていく。

ソルビット…よし、メリルがミカとじゃれあつてる内に……。

タチキリ…それではおいらたちはこちら辺でお暇させていただきますので。

ウォルロツク…お疲れ様でしたー、つと。

GM…みんなして(笑)。——メリルがミカと話し始めたところで、キミたちのところへミゼルが声をかけてきます。「お前たち、コーラッド王に会えたのか？」

ソルビット…坊ちゃんの方が来ちゃったか。——ああ、会ったぞ。

サイモン…先ほど面会してきたところである。

(即座に) GMの言葉に  
ほぼ被せるように言ってきた。  
察知が早い。

あんたは寝てただろ。宴会  
の中盤にはもう寝てて、お  
そらく今が寝起きなので、  
たつぷり六時間以上は睡眠  
を取つてると思われる。

**GM**…「そうか。……しかし、これでアフターグロームすつかり有名人だな」と言つてミゼルは周囲に目を向ける。

**タチキリ**…へ？

ミゼルの言葉を不思議に思いつつ、ミゼルと同じく周囲を見る一同。

そこで見えたのは、街の人々——いつもと変わらない道行く人や冒険者たちの姿。

ただこれまでと違うのは、いつもと変わらない街の人々がアフターグロームの姿を目にすると、一同に向けて笑いかけたり、手を振ってきたりすることだ。

親愛や尊敬、感謝——向けられる想いは様々あるが、そのどれもが暖かな気持ちであることを、一同は感じることができると。

**GM**…街のみんなも、『アフターグローム』というギルドの名前とキミたちのことをしっかりと知ったようだね。

**ウォルロツク**…元々目立つ風体ではあるからな。今回で名前が知られたらそうなるか。

**サイモン**…はっはっは。照れ臭いではないか。

**GM**…「お前たちはそれだけのことをしたということだ。冒険者としてはかなり先を行かれました、というところかな？」

サイモン…なに、お主たちがいてこそその……………その……………アレだよ。(一同爆笑)

ソルビット…なんやねん！(爆笑)

タチキリ…限界が早い(笑)。

サイモン…いや、その、感謝への返答のバリエーションがもう無いのである。既に何パターンも使ってしまったのだ。

GM…今は感謝され続けるシーンだからしょうがない(笑)。

ウォルロツク…もつと語彙力が欲しいよな(笑)。——今はともかく、そのうち追いつかれそうなんだ。

ソルビット…これくらい大したことじゃあないさ。お前たちもすぐに追いついてこいよ。

GM…それには少し笑いながら「そうできるように頑張らせてもらおうよ」と返すミゼルだが、少し真面目な顔に戻り話を続ける。「今回のことで、自分の力の無さを痛感したよ」

ソルビット…そうかもな。

GM…「この国を想う気持ちに変わりはない。ただ、本当にこの国の力になるにはもつと成長しないといけない」そう決意のこもった目で語るミゼル。「そのために、これからはグランフェルデンだけでなく、冒険者として色んなところを周って見るつもりだ」

一同…おおー。

タチキリ…変わったねえ。

アレだよ やつぱり感謝されるのは慣れないアフターグロー。とにかくアレなのはわかった。

ソルビット…あんだだけ固執していたお坊ちゃんが。……ま、貴族じゃなくなつて家からも束縛されなくなつたしな。

サイモン…なるほど。それもいいかもしれないな！

ウォルロツク…ああ。……ただ、愛国心とかそういうものを見せつけられると、俺の心の中にちよつと「なんかすいません」みたいな気持ち……。 **実家からエスケープしてきた罪悪感が……。**（一同笑）

タチキリ…おいらたち**放浪組**ばかりだからねー。

サイモン…我輩は事故である。次元連結システムの事故。

GM…ミゼルは「力をつけて、いつかはお前たちに追いつき、追い越せるように頑張らせてもらおうよ」と言つてきます。

タチキリ…フハハハ。高みにて待とう。（一同笑）

GM…「——とここで、お前たちはこれからどうするんだ？」

ソルビット…ダイワ群島国に行くつもりだよ。

サイモン…ちよつと気になることがあつてな。足を伸ばしてみようと思つているのだ。

ウォルロツク…まあまだ予定というか希望だけだな。

GM…「そうか。ダイワ群島国といえば遠い東方の地だろう？ なかなか大変そうだな」

ウォルロツク…タチキリにとっては里帰りになるな。

**実家からエスケープ** 没落した実家のこと全て兄に押し付けてアルディオンからエリンデルへ渡つてきた男、ウォルロツク。常識人ではあるが、実際の素行は結構アレ。

**放浪組** アフターグロウは自分で出て行った人と、追い出された人と、置いてかれた人と、なんかよく分からないけど来ちやつた人たちで構成されています。

サイモン…(タチキリの方を見て) タチキリ殿の故郷なのだろうか？

GM…「そういえばそんな話をしていたな」とミゼルもタチキリの方を見る。

タチキリ…洗い顔してる。(一同笑) 今更帰ったところだなー。

ソルビット…ま、ダイワ群島国についてでも広いから大丈夫だろ。

GM…「なんにせよ、これからまた冒険者として会うことがあればよろしく頼むよ」

ウォルロツク…こちらこそよろしくな。

タチキリ…もちろん。

サイモン…よろしく頼むのである！

ソルビット…よろしくー！

GM………さて！ これで、エンディングフェイズも終了します。お疲れ様でした！

一同…お疲れ様でしたー！

アリアンロッドRPG 2E・リプレイ 夕焼けの冒険者

第六話『断ち切る運命、繋ぐ想い』 終

洗い顔してる 果たして  
里帰りするのだろうか？  
今後にごうご期待！

◆ EXTRA PHASE

「——やつを見つけたか」

「はつ。同時にカケラも発見したとの報告が入っています」

薄暗い部屋。一人の男が部下らしき女の報告を聞いている。

「すでに密偵を送っております。——このまま確保いたしますか？」

「……いや、しばらくは泳がせておけ。慌てずとも全てはこちらの手の上だ」

〃カタツ〃

——わずかな物音に反応し、女がナイフを背後に投げる。

ナイフが壁に刺さる音が部屋に響いた。

「ネズミか」

「申し訳ありません。すぐに排除いたします」

「かまわん。どうせやつの子守役だ。放っておけ」

男は外に目を向ける。外の壁には固く閉ざされた巨大な石の扉が見える。

「もうすぐだ。全ては我らの手の内に——」

## あとがき

——ついにきました、『第一部・完』！ 長かったような短かったような……不思議な感覚です。

改めて、キャンペーン第六話『断ち切る運命、繋ぐ想い』、読んでいただきありがとうございました。一連の物語の最終話になるため、シナリオ準備から当日のマスターリングまで、GMとしてもいつも以上に気合を入れて臨んだお話でした。せっかくなので、気合を入れたポイントをここに書かせてもらいましょう。

今回シナリオ作りでイメージしたのは「アニメ第一期の最終話」。『(GMが)王道な展開が好き+戦闘重視のためシナリオはシンプルに』という考えで、これまで登場してきた人たちの助力を得ながら主人公が真っ直ぐに最後の敵へと向かっていく——という最終話の王道（ですよね？）な流れとしました。途中で現れる助っ人は騎士団員やホブルたち。これは悩まなくても物語に合わせて自然と助けてくれる人たちが出てきてくれて、アフターグロウの冒険が紡いできた繋がりを感じながら楽しくシナリオ作りができましたね。

さて、一方の戦闘シーン。こちらはゲーム的に楽しんでもらえるようギミック満載の戦闘を作りました。この第六話の戦闘シーンを作る上でのテーマとしたのが、前話でも重要な言葉となっていた「絶望の運命に抗う覚悟」、つまりは「終わりの見えない戦いでも希望を捨てずに戦えるか」というテーマです。

ミドルは無限に現れる獣たちとの終わりなき戦いを演出。そしてライフ戦では「エネミー識別してもミカを救う方法がわからない」という「絶望」を用意しました。PCたちは「エネミー識別すればやるべきことはわかる」と考えるだろうと思いい、それを裏切つて緊張感を出すべく一番力を入れて考えたところです。

ただし、私もゲーマーの端くれ。緊張感も理不尽だと楽しくないことを知っています。そこでせめて「ルー

ル上はフェア”にしようと苦心して考え出したのが「この効果はミカと生命の繋がりが存在する間のみ有効となる」という文言。一見すると特殊なテキストだけど、実は基本のルールに則ったフェアな効果文になっている——というギミックです。本当にフェアかとはかく、少なくとも「生命の繋がりが」の存在が明らかになった時に、徒労感ではなく驚きを感じてもらえるよう、一番神経を使つて調整したところですね。

そしてラスボスの王道『第二形態』！ 第二形態はシンプルに“強大な力”に全力で立ち向かう構図です。ここまで散々「わからないまま進む」という不安をPCに強いてきたので、最後は明確な“希望”に向かつて戦えるように【残りHP】もわかる形での決戦を描きました。強大な敵を打ち破る、王道なラストです。

こうして苦心して作り上げたグライフは——アフターグロウによって無事に討伐され、世界と少女は救われました。ちなみに、PCたちがずっと「顕現させたら何かあるか？」と悩んでましたが、顕現したグライフは三回攻撃+《二回行動》で六回攻撃できる究極体になる予定でした。ならなくてよかったなあ……（笑）。

——さて、第一部は終わりましたがキャンペーンはまだ終わりません！ テンラが残した謎もありますし、最後には**エクストラフェイズ**という本来のルールには無いフェイズを作つて伏線つばいことまで出しました。実際のセッションでも「お疲れ様でした！」の後に「——そして最後にエクストラフェイズです」と演出します（イメージはアニメ第一期最終話のCパート）。まだまだアフターグロウの愉快な旅は続きます。

今回は第二部スタート……の前に、幕間的なお話を挟みます。今度はどんな旅になるのか——お楽しみに！

二〇二二年四月 / 最近ドラマ演奏という趣味が増えました / もつぶ

アリアンロッドRPG 2E・リプレイ  
～ 夕焼けの冒険者 ～

第六話 『断ち切る運命、繋ぐ想い』



令和4年4月24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

(C) FarEast Amusement Research Co.,ltd 「アリアンロッドRPG 2E」