

# アリアンロッド R P G 2 E・リプレイ

## ～夕焼けの冒険者～

---

第七話 『古の遺産と新たな出会い』

もっぷ 著

## まえがき

リプレイ『夕焼けの冒険者』をご覧いただきありがとうございます。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。……定型文つて使い易いから定型文なんですよね。結局また書いてしまいました。

さて、前話である第六話でいわゆる“第一部”が終わりました。グランフェルデンを中心とした異世界の魔獣を巡る一連の旅は一区切りです。しかし、水晶の付いた謎の機械部品に、謎多きテンラの残した言葉、そして“エクストラフエイズ”でPLに提示された謎の描写……キャンペーンはまだまだ終わりません！

というわけで、今回から次なる旅、第二部の物語へ——と言いたいところですが、今回お届けする第七話は第二部に行く前の幕間的なお話になります。世界の危機という大きな出来事を乗り越えた世界で、アフターグローの面々が迎えた冒険者としての新たな日常や周囲の人々の変化をぜひご覧ください。

それと、今回のリプレイには注意事項があります！ 本リプレイはアリアンソロッドRPG 2Eの公式サプリメント『レガシーデータブック』掲載のシナリオ「4つの遺産」のネタバレが含まれます。細かく言うと、最初と最後の物語部分はオリジナルですが、ダンジョンシーンの構造やギミックで「4つの遺産」を参考にしています。「4つの遺産」を遊ぶ予定がある方はご注意ください。もしも「ネタバレは避けたいけど、物語だけは追いたい！」と思つていただけるなら、ダンジョンシーンである「ミドルフェイズ4～クライマックス」は避けて、「プリプレイ～ミドルフェイズ3」と「エンディング以降」のみを見ていたければネタバレは少ないと思います（ゼロではない）。……この時点で今回のシナリオの目的がわかつちゃつた人もいるかな？ それでは、注意事項をご確認の上で——第七話『古の遺産と新たな出会い』をお楽しみください！

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が、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。

**ネタバレ注意！** 本リプレイには『アリアンソロッドRPG 2E レガシーデータブック』掲載のシナリオである「4つの遺産」のネタバレが含まれます。

# ◆ P L E P L A Y

## ▼ プリプレイー シ 幕間を始めよう シ

この項目では本文の補足やセッションで話せなかつたGMの想い、本文に書いてある。お遊びな内容も多いでござ承を。

ついに魔獣グライフを討伐して世界とミカを救い、物語も一区切り。

しかし、まだまだ物語は終わらない。次なる旅へ期待が膨らむところだが――。  
ここは一旦小休止。

**プレイヤーN**：……なんでダイワに行くことになつたんだつけ？

**プレイヤーS・GM**：不屈き者がー！（一同笑）

**GM**：まだダイワに行くと決めたわけではないよ？ 「行きたいなー」と前回言つてたところまでだよ。

**プレイヤーS**：そう、あのカンナギに恨みを晴らすために。「よくもナメたまねしてくれたつたなー！」みたいな感じでカチコミに行く。

**プレイヤーN**：え、そういう流れだつけ。違つた気がする（笑）。

**GM**：前回、カンナギ——テンラが「私は東に戻ります」「本当に知りたければこっちに

来てください」って言つて消えていつたね。

**プレイヤーS**：「本当に私に会いたくなつたらまた来てください」って。

**あのカンナギ** テンラのことを「同一に意味深なことをたくさん言うが、一同から質問にはほとんど答えならいま消えていつた。でも恨まれるようなことはしてもないよ？」

**ダイワ** エリンディル大陸 東方にある島国、ダイワ群陸 島国のこと。前話でテンラが「戻る」と言つた場所。また、タチキリの故郷でもある。

プレイヤーN..あー、なるほど。結構直接的に誘われてるな。

プレイヤーO..「あんなカケラなんか知るか！ もつとこの地で金を稼ぐんだよ！」 という選択肢もあるよ。（一同笑）

G M..——はーい、というわけで本日はキャンペーン第七話です！ 前回、第六話にて無事に魔獣グラифを討伐したみなさん。第一章的なものがクリアされました。

プレイヤーO..まあスタッフルールみたいなもんだよ。

プレイヤーS..これもう引退しても食つていけるだろ。

G M..そして本日は第二章の始まり——の前に、幕間みたいなシナリオになります。

プレイヤーH..イエーイ。

G M..まずは今回予告から始めましょう。今回予告読みまーす。

### ● 今回予告

グラифは倒され、ミ力は救われた。アフターグローの活躍により魔獣グラифを巡る

一連の事件は終息を迎える……グランフェルデンにはいつもの平穏な日常が戻った。

プレイヤーN..——完。（一同笑）

G M..第一章はね！ 第一章は“完”しましたけど！（笑）——えー、続けます。

魔獣グライフ 魔族ダンタ  
リオンが召喚し、グラント  
フェルデンを滅亡の危機に  
追いやつた異世界の存在。  
少女ミ力の命を得ようとするが、  
同の活躍によりミ力との繋  
いがりが断ち切られ、消えて  
いった。しかし、残るが、  
少女ミ力の命を得ようとするが、  
同の活躍によりミ力との繋  
いがりが断ち切られ、消えて  
いった。しかし、残るが、

アフターグローもまた冒険者として依頼を受ける日々へと戻っていた。

そんな中、アフターグローはミストからの依頼でグラントフェルデンの西にある港湾都市、ヒルベニアを訪れることになる。お祖父さんに会うためにヒルベニアへの往復の道中を護衛する依頼だ。何の変哲もない簡単な依頼——しかし、待っていたのは新たな力、そして新たな旅への誘いだった。

アリアンロッジRPG 2E・キャンペーン ～夕焼けの冒険者～

第七話『古の遺産と新たな出会い』

冒険の舞台が、キミを待つ！

**G M**..というわけで、本日第七話は「古の遺産と新たな出会い」です。まだ東には向かってません。本日はむしろ西に向かうことになります。

**プレイヤーO**..なぜ。……あ、今回予告に「西にある港湾都市」って書いてあつた。

**G M**..それと、前からちょこちょこ予告はしてたけど……今回のシナリオからいくつか新たなるルールを解禁します。

**プレイヤーN**..え、今回から？

新たなルール  
どんなルールを解禁するかの詳細は、  
シナリオの後で。

GM.. あ、このレベルアップではできないけどね。このプリプレイ終了後から?

プレイヤーO.. このレベルアップはグラифを倒した分だから、まだ一章の範囲。

プレイヤーS.. きっとGMがセッション中にゲッショウを取らせてくれるやつだな。

GM.. ——今回予告はこんな感じで、みなさんレベルアップをしてくださーい。

一同.. はーい。

\* \* \*

プレイヤーH.. さーて、何取るかなー。

プレイヤーO.. 『ライトニングライド』は一発で上げないと。遅らせる理由はない。

プレイヤーN.. 武器もなし。そろそろ変えてもいいけど……。

プレイヤーO.. あれ、サイモンはもうファランクスじゃないんだつけ?

プレイヤーN.. もうファランクスじゃないです。結構昔にファランクスじゃなくなりました。今はブリーチャー。次回でまた転職します。

プレイヤーO.. そうだったね。この前日覚めたセフィロスの誓いとかなんだったの?

プレイヤーN.. うーん、なんでしょうね。僕にもまだわからないので、ちょっと伏線回収されるまで待つて。

このレベルアップはグライフを倒した分。本キヤンペーンではセッション進行の都合でプリプレイで成長長行処理をしているが、成長点をもったアフタープレイでそのまま成長もする方。がイライラ本来の処理だと思われる。が、アフタープレイで成長したことでの成長は今回というより前回の範囲だろう」という解釈。

ファランクス アルディオ  
ン東方の地域クラスで、重武装の防具を身につけて戦う兵士のこと。サイモンは最初はファランクスだったが最レベル3でブリーチャーに転職している。

ブリーチャー アルディオ  
ン東方の地域クラスで、重武装の防具を身につけて戦う兵士のこと。サイモンは十年前、この世界から墜落した時にセフィロスから使命を言われた気がすることを最近思い出した。

セフィロスの誓い サイモンはブリーチャーになっていたが、レベル5で『フェス・セフィロス』を取得して「ちゃんと信仰心がある!」と主張している。でも使命が何かは未だ不明。なぜならGMに丸投げしてのな

GM：任されてる!?（笑）

プレイヤーS.. 真面目な話、【行動値】をそろそろ上げるか悩んでいる。でも今更なー、5上がつたつて10にもならないからなー。

プレイヤーN.. そう。もうどうせ足りねえよ……。（一同笑）

プレイヤーH.. まあ言いたいことはわかるよ（笑）。……あ、プレートメイルって思つてたけどガンスリンガーのジャケット買えるじゃん。

プレイヤーO.. 買つちゃえ買つちゃえ。金ならある。

プレイヤーH.. マジでー? 金額が七〇〇〇Gくらい増えるけど大丈夫?

プレイヤーS.. お金いくらあるの? 今。

プレイヤーN.. 六万くらい。

プレイヤーO.. すごいね。くそ余裕なんんですけど。

プレイヤーN.. まあ新しいルールとか解禁されたらお金すごい使うだろうし……。

プレイヤーS.. 久々にお金いっぱい使うかー。防御力下がるけどいいつか。少しくらい。

プレイヤーN.. うーん、この『フェイス・セフィロス』いらなかつたなー。

プレイヤーO.. おい! 言つていいことと悪いことがあるだろ!（一同笑）

プレイヤーN.. いや、こいつのせいで成長のスピードがバラけてしまつて。ブレイクするタイミングがズレてしまつた。——あ、ギルドサポートはどうしますかねえ。

プレイヤーO・《GH・バイヤー》とかどうですか。ドロップ品を含む売却価格が十パーセント増しになる。

プレイヤーN・計算がめんどくさくなるやつじやん。（一同笑）

プレイヤーO・リーダー。俺たちもエネミーに対抗して《再行動》取らない？

プレイヤーS・レベル5かー。取つとくだけならアリだな。

プレイヤーN・みんな《祝福》とかは？ そろそろ【MP】きつい人とかいない？

プレイヤーS・全然。ここ数セッションくらい【MP】半分切つたことないもん。

プレイヤーH・俺もポーションの回復量アップしてる分で追いついてるかな。

プレイヤーN・確かに追いついてるっちゃ追いついてるもんな。ふー、いつか《祝福》欲しいぜ。僕だけ。

プレイヤーH・大消費型だからな（笑）。

スキルに装備にギルドサポート——予告された新たなルールの解禁も見据えつつも、今 のうちに必要な成長を考えて決めていく。

僕だけ  
うはずの【MP】をよく使  
うソルビットのアコライトである  
【MP】効率が高い  
いせいでサイモンしか苦勞  
していない。辛い立場。

《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。  
【MP】を全員復するレベ  
ル1のギルドサポート。  
《蘇生》の【MP】版。

ドハウスに売却先の店舗が併設されるギルドサポート。快適さよりお金。

## ▼ プリプレイ2 ソ 大きな山を越えた成長は？

世界を救う大きな戦いを終えたアフターグロー。

さてさて、どれほど大きく成長したのか……早速見ていこう！

**G M**.. ではでは、初めていきましょー。成長報告をセッショングシートの順に、まずはソルビット・グレーンから。

### ● ソルビットの成長報告

**プレイヤーS** (以下、ソルビット) .. はーい。ソルビットさんです。今回でレベル7になりました。スキル取得がようやく『アドバイス』と『プロテクション』の呪縛から逃れられたので、今回は『キュア』と『リバーサル』と『クイックヒール』を取つたぞ。

**プレイヤーO** .. 『リバーサル』? 吐くの? (一同笑)

**ソルビット** .. 『リバーサル』はシーンに1回、相手の達成値をマイナス3するつていうスキル。どこか敵の回避を潰すところで使いたいなと思います。まる。

**プレイヤーN** .. え、そのスキルめっちゃ強いな。めちゃくちや強い気がするぞ。

**プレイヤーO** .. あー強い。最強。というか不発にならないのが何より強い。

**不発** .. 使ったけど意味がないかったという展開のことなどを指している。(『リバーサル』は達成値を見て使えるので無駄になりにくい。)

**ライトのスキル** .. アコディオンのタイミングで『ヒーリング』が使えるスキル。  
**セージのスキル** .. エフェクトのスキル。イニシアチブのタイミングで『ヒーリング』が使えるスキル。  
**吐くの?** .. それはリバース。

**『アドバイス』と『プロテクション』の呪縛** .. どちらも前回SL上限の5になっているまで毎回レベルを上げているソルビットは「一個しかスキルダメ」言つていた。  
**『キュア』** .. パッドステータスを回復するアコライドらしいスキル。アコライドらしいスキルだが意外とまだ取つていなかつた。  
**『リバーサル』** .. セージのスキル。効果はソルビットが説明した通り。

ソルビット..コストが10と重いから今まで取つてなかつたんだけどね。《クイックヒール》はイニシアで割り込んで《ヒール》を使えるやつ。そして一般スキルで《ハンズオブライトIII》を取つたので、フェイト使えば《ヒール》が範囲選択で打てるようになつた。合わせればイニシアで範囲ヒールが打てるよ。

プレイヤーN..やつたぜ!

ソルビット..あとは、装備をアコライトのクラスアイテムに変え始めたので、稻妻シリーズをちょっとずつ揃え……はしないとは思うけど、着込み始めてリンク効果とか諸々で《プロテクション》の固定値がちょっとだけ上がつたよ。

G.M..G.M.が死ぬ。

ソルビット..(笑) そんなところかな。あとMPポーションが結構余るから、足りなくなったりそうな人は言つてくれればトイチで貸し付けまーす。共有財産だからあんまり意味ないけど。そんなところです。以上。

### ● ウォルロックの成長報告

G.M..続いてウォルロック・ストラトフォード。  
プレイヤーH(以下、ウォルロック)..はーい、ウォルロックです。えーと、とりあえず成長。新たに取つたスキルが《コンバットマスター》で、能力値の上昇と合わせて命中の

《ハンズオブライトIII》  
アコライトのクラスロールのIIIは  
終段階のスキルだ。取得できる最

稻妻シリーズ アコライト  
のクラスアイテムは名称がト  
ト全て「稻妻の」とあるのがト  
でこう呼んでいる。《戦》の  
神ゲーランラインの加護を受けた装備品たちだ。

リンク効果 クラスアイテム  
ムを含むリンクアイテムは  
同一シリーズの装備を複数  
装備すると特別な効果を得  
られる。アコライトの稻妻  
シリーズはダメージ軽減と  
行動値増加の魔術が強くな  
るリンク効果を持つ。

《コンバットマスター》  
ヒューリンの種族スキル  
で武器を使つた命中の達成  
値が増える。固定値は正義成  
なのです。固定値は正義成

固定値が今回だけで3上がった。これでそろそろ外れないんじゃないかと思う。

**G M**..命中の固定値13まで来たな。

**ソルビット**..意外といい感じだな。

**ウォルロック**..で、『スラッシュブロウ』を取得。合わせてクラスロールで『プロウストライカーライカー』も取つた。これで打点を補強していくぞ。

**G M**..そういえばクラスロールまだ取つてなかつたんだよね。

**プレイヤーH**..そう。射撃の方とどつちにしようかと思つて迷つてたんだけど……結局汎用性を求めて『スラッシュブロウ』を取つて『ブロウストライカーライカー』に。

**G M**..『スラッシュブロウ』が……+2Dか。

**ウォルロック**..SL1なので+2Dだね。あと、改めて『ワンコインショット』はレベル3になつた……んだけど、今までまともに運用してなかつたので今回のセッションではちゃんと使いたいと思う。

**G M**..忘れていた(笑)。

**プレイヤーO**..(笑)

**ウォルロック**..ちよいちよい抜ける(笑)。——あとは装備品か。アーキバイスマーマーを売つ払つて、**ガンバトルジャケット**に変更。リンクアイテム二つ目だけど、(リンク効果のために)もう一個装備するかというとちょっと微妙……装備枠的に。——それはさてお

『スラッシュブロウ』  
器攻撃のダメージを増やす  
ウォーリアのスキル。ダンジョンに一回だけだが、ダメージロールの時に使えるのでいつも以上に重い一撃を与える。

『プロウストライカーライカー』  
ウォーリアのクラスロール。『スラッシュブロウ』の使用回数を増やす。ちなみに最後の文字は伸びしない。ローマ数字の棒じやなくてローマ数字のI”です。

射撃の方  
クラスロールは射撃攻撃のク  
ダメージを増やす(シェュタースタイン)もある。しかしウォルロックは魔導統  
で白兵攻撃するあるの選ばなかつたようだ。  
今までまともに運用してなかつたダメージロール時に使うスキルつて忘れがちだよね。わかる。  
ガンバトルジャケット  
リンクガードのクラスアイテム。魔法金属も使われてるためか、魔法防御力が結構上がる。

き、物防よりも魔防が5点上がるというすごいおいしい効果のおかげで魔法への耐性が上がった。俺の【精神】が5だから、魔防が倍になつたと言つていい。

ソルビット・すげえ。魔防だいぶ追いつかれたな。

G M.. 魔防って上がりにくからね。それが5増えるつてでかいね。

ウォルロック.. 装備とスキルはそんなもん。以上。

### ● タチキリの成長報告

G M.. 続いてヒラバシ・タチキリさん。

プレイヤーO（以下、タチキリ）.. やあ。特に変わつたのは、魂の相棒が進化して撃竜になつたよ。魂の相棒が進化したことによつてダメージが5点伸びるようになつた。

G M.. おー。撃竜になつたのね。

タチキリ.. そう。「スリップ」を受けない限りはスーパーマンになる。

G M.. どういう感じのスーパーマン？

タチキリ.. えつと、命中が $8 + 4D$ 。攻撃力が $20 + 3D$ 。回避もラウンド一回 $4D$ 振れます。  
【行動値】31、【移動力】39。

ソルビット.. 何言つてんだあいつ。（一同笑）

G M.. 【行動値】31はマジで意味わからんわ（笑）。

魂の相棒  
モリのことで、乗り手のムガ  
力（つまりCL）に合わせて、  
騎竜であるムガ  
くぞ。  
て騎竜の能力も変わつて、  
くぞ。

ウォルロック..俺の三倍（笑）。

G M..命中も8+4Dで十中八九当たるし、攻撃力も十分高くなつてきたな。

ソルビット..うん。

タチキリ..マジで転がされたら死ぬ。マジで介護して。

G M..転けないスキルでも取つてくれ（笑）。

タチキリ..マジで取りたいスキルカツカツなんでしばらくキツイ。で……あと何だっけ。

あ、【幸運】をトレーニングしたよ。これでフェイトがやつと使用上限2になつた。

G M..今まで1点しか使えなかつたもんな。フェイトは余つてるとどロップ品決定ロー

ルにつぎ込めないつていう悲しい目に遭つてたもんな。

タチキリ..まあ余つてすらなかつたことがほとんどの氣もするけど……あと装備品がだい

ぶ変わつた。ムガリモリシリーズになつたので、しばらくバートルを謳歌したいと思いま  
す。というか当分バートルでいい氣がする。取りたいスキル多いからね！

### ● サイモンの成長報告

G M..ではサイモン。苗字が無いサイモン。

プレイヤーN（以下、サイモン）..はーい。サイモンでーす。まず、ボディを換装しまし

た。（一同笑）

ボディを換装しました  
ボディものとか近未来SF  
でしか聞かない表現。

転がされたら死ぬ もちろん本当に死ぬわけではないが、「スリップ」を受けると騎乗状態が解除され、説明していた強さはほぼ失われる。死ぬほど辛いのは確か。バートルの宿命。

【幸運】をトレーニング  
一般スキルで「トレーニング・幸運」を取得した、という意味。いつも思うけど、どんなトレーニングなんだろ……？

ムガリモリシリーズ  
トルのクラシックアイテムのひとつ。ムガリモリから分けた  
もらつた素材が使われた装備品だ。

ソルビット..何言つてんだあいつ（笑）。

ウォルロック..ああ、鎧が変わったのか（笑）。

サイモン..ミスリルスーツからクリスタルスーツになつた。防御力が多少上がつたぞ。

G M..クリスタルスーツということは中のコアが見えてしまうのでは？

サイモン..は。なんてこつた。曇りガラスでお願いします。（一同笑）

タチキリ..くもスター（笑）。

サイモン..で、スキルとしては……ついに『コネクトアイ』がレベル5になつたので、上位スキルの『グレートコネクト』を取つたぞ！ フリーアクションでも『コネクトアイ』を使用することができる。

ソルビット..強え！ 普通に強い！

タチキリ..『コネクトアイ』つてなんだつけ。

サイモン..『コネクトアイ』は我輩がセットアップに毎回目を光らせてるやつである。

タチキリ..効果言つて。（一同笑）

サイモン..魔攻と魔防が上がつて、三回まで効果が重複する。これがフリーアクションでも使えるようになつたので完成が一ターン早まつたのだ。

タチキリ..やっぱ。つよつよじやん。

ウォルロック..ほー。

中のコア 魔力でできた体の中にクリスタル的なコアがある、と最初の頃にサイモンが語っていた。

くもスター 表面をサンドブラストで削り透明度を極力低くしたクリスタル。な？

『グレートコネクト』 リーチャーのスキル。『コネクト』のSしが5に強くなないと取得できない、力なスキル。

『グレートコネクト』 リーチャーのスキル。『コネクト』のSしが5に強くなないと取得できない、力なスキル。

サイモン：ただ、これは一シーンにSL回までしか使えないものである。あと、クラスロールで『スペシャリストⅢ』を取つたぞ！ これでシナリオ一回だけ場面攻撃ができるようになつたぜ。

ウォルロック：すごいな。

ソルビット：場面？ 場面（選択）？ 場面だつたらキレるから。（一同笑）

ウォルロック：場面で風の拳って言われたらみんな「ぐわー！」つてなるな（笑）。

GM：部屋中にハリケーンを巻き起こすだけの存在に（笑）。

サイモン：皆殺しにしてやる！ ……じゃなくて「場面（選択）」ね。以上でーす。

### ● ギルドの成長報告

サイモン：ギルドレベルが6になつたぞ！ 新しく取つたギルドサポートは『祝福』！

タチキリ：おっそ。

ウォルロック：（笑）

GM：糺余曲折の末に『祝福』になつたね。

サイモン：いやー、色々と悩んだけど今回は『祝福』つてことで。今回持つてくのは『蘇生』『限界突破』『陣形』『GH・工房』『GH・クアハウス』、そして『祝福』。そう、全員の【最大HP】が+10点されてるので忘れないように。

おっそ  
困つてなかつたから……サ  
イモン以外

全員の【最大HP】が+10  
点される（GH・クアハウス）  
の効果。（GH・クアハウス）  
が暴れた影響でギルドハイツ  
スに温泉が湧いたらしい。

場面だつたらキレるから  
射程が『場面（選択）』  
ではなく『場面』だと、  
味方の区別無く全員に攻撃  
することになる。それは攻  
敵していると思うよ。

**G M**.. はーい。というわけで、本日も愉快なこの四人、  
します。

**一同**.. イエーイ！

『アフターグロー』でお送りいた

## ソルビット・グレーン

レベル：7 種族：エルダナー  
クラス：アコライト／セージ  
HP:63 MP:83 フェイト：5

エリンディル西方出身の男（27才）、アフターグローの回復・支援担当。攻撃手段こそ持たないが、防御に回復、エネミー識別に判定アップと活躍は幅広い。テンラに借り（？）を返すために東へは行きたい派。

**種族スキル：**《フォティテュード》／《ナチュラルヒストリー》  
**アコライト：**《プロテクション》5／《ホーリーウェポン》1／《ヒール》／《キュア》／《クイックヒール》／《アフェクション》  
**セージ：**《エフィシエント》1／《アドバイス》5／《リバーサル》1／《エンサイクロペディア》／《コンコーダンス》／《トゥルースサイト》／《ラーニング：インブループ》／《ブレディックション》  
**一般スキル：**《マジカルハープ》1／《モンスター roar》／《エンチャントウェポン：無》／《カルチャー：エリンディル西方》／《ハンズオブライト I～III》  
**装備：**シールドソード／稻妻の盾／ハット／スタティッドメイル／稻妻のマント／稻妻の聖印  
**コネクション：**クラフトワックス [腐れ縁]

「いやー、やっぱり俺って運命の女神様に愛されてる」

## ウォルロック・ストラトフォード

レベル：7 種族：ヒューリン  
クラス：ウォーリア／ガンスリンガー  
HP:89 MP:59 フェイト：5

アルディオン大陸東方の元貴族の次男坊（18才）、アフターグローの射撃攻撃担当。二丁拳銃で近距離戦闘も遠距離戦闘もこなす生粋のアッカーマン。実家から離れる方向の東へ行くのはやぶさかではない派。

**種族スキル：**《ハーフブラッド：エクスマキナ》／《チューニング》／《レイザーシャープ》／《コンバットマスター》  
**ウォーリア：**《パッシュ》5／《ウェポンルーラー》1／《スラッシュプロウ》1／《ボルテクスアタック》  
**ガンスリンガー：**《キャリバー／ガンパーード》5／《ワンコインショット》3／《キャリバー》／《アームズマスター：魔導鏡》／《カリキュレイト》／《バレットレイブ》／《デスタークリート》  
**一般スキル：**《ホーム：アヴェルシア》／《ヒストリー》／《フェイス：グラニアイン》／《マシンリム》／《イミューンウェイト》／《トレーニング：筋力・敏捷》／《ブロウストライカーI》  
**装備：**キャリバー／ガンバトルヘルム／ガンバトルジャケット／ミスリルポイントアーマー／鷹の目  
**コネクション：**クラフトワックス [友人]

「そうだ、アレだよ。アレを使おうと思ったんだよ」

## ヒラバシ・タチキリ

レベル：7 種族：ジェルボア  
クラス：シーフ／バートル  
HP: 70 MP: 62 フェイト: 5

ダイワ群島国の商家の出の少女（10才）、アフターグローの探索・ドロップ品担当。アフターグローの財政をほぼ支えていると言つていい圧倒的稼ぎ頭。里帰りになつてしまつ東へ行くのは渋い顔してゐる派。

種族スキル：《トレジャーサーチ》／《ティアオフ》

シーフ：《ワイドアタック》4／《スタイル》2／《アームズマスター：短剣》／《バタフライダンス》／《ナイフパリー》／《アンデクスタビリティ》／《インタラブト》

セージ：《トレジャーマニア》／《ラーニング：ギフト》

バートル：《ライトニングライド》3／《ウインドセンス》2／《コンパニオン》／《ウインドアタック》2

一般スキル：《インサイト》／《ファインドトラップ》／《サーチリスク》／《リムーブトラップ》／《トレーニング：筋力・感知・幸運》／《トレジャーハンターI》

装備：ソードブレイカー×2／ムガ＝モリの頭巾／ムガ＝モリの馬上服／ムガ＝モリの手袋／シーバズツール

コネクション：クラフトワーカス〔商売敵〕

「あ、これは……出られるのは一人！？」

## サイモン

レベル：7 種族：レムレス  
クラス：メイジ／ブリーチャー  
HP: 61 MP: 88 フェイト: 5

異世界から来た霊的存在（年齢性別不詳）、アフターグローの魔法攻撃・防衛担当兼ギルドマスター。全身鎧で味方を守り、敵に風魔法を叩きつける武闘派でもある。東へ行く話はそもそも忘れてた派。

種族スキル：《エレメンタルボディ》

メイジ：《エアリアルセイバー》2／《マジシャンズマイト》4／《フライト》1／《エアリアルスラッシュ》／《リゼントメント》／《コンセントレイション》

ファランクス：《ファランクススペル》1／《ファランクススタイル：精神》／《ファランクスアタック》／《カバーリング》／《ファランクスクラッシュ》

ブリーチャー：《コネクトアイ》5／《グレートコネクト》1／《ウィルパワー》

一般スキル：《トレーニング：精神》／《サーチリスク》／《ホーム：エストネル》／《フックダウン》／《フェイス：セフィロス》／《スペシャリストI～III：風》

装備：スタッフ／クリスタルスーツ／ファインポイントアーマー／生還の護符

コネクション：クラフトワーカス〔友人（一方的）〕

「ふつふつふ。冒険者だからな。冒険をしてきたのだ」

# ◆ OPENING PHASE

## ▼ オープニングフェイズ ～ 帰ってきた日常 ～

世界を救う活躍を果たしたアフターグロー。

すっかり有名となつた冒険者たちには、帰ってきた日常にもやはり変化が……？

**G M**..――さて、魔獣グライフをめぐる一連の事件が終わりを迎える。召喚を目論んだ魔族ダンタリオンは消え、核となつた少女ミカも、みんなの活躍によつて無事に救出されました。

**一同**.. イエーイ！

**G M**.. それからしばらく経ちました。傷付いた街も修復されて、街には平和が戻ってきています。そして、アフターグローは一連の事件の解決に尽力した冒険者ギルドとしてグランフェルデン内ですっかり有名なギルドとなりました。

**タチキリ**.. 素晴らしい。

**ソルビット**.. 今日のメシはツケでお願いします。 (一同笑)

**G M**.. (笑) ま、そういうのも通じるようになつてきた感じだね。払わなかつたら悪い噂も一瞬で広がると思うけど。

ツケ　いわゆる後払い。信頼関係があればこういうこともできる……お金関係の信頼はあるのかな？

ウォルロック：単純に「今手持ちは無いけど帰ればあるから」っていうのは……。

ソルビット：多分通じるんだな。ミゼルにツケといってー。（一同爆笑）

ウォルロック：怒られるだろ（笑）。

サイモン：ミゼル殿はもう貴族ではなくなつてしまつたというのに。

G M：（笑）——というわけで、すっかり有名なギルドになり、みんなもいろんな人々から信頼され、おかげで依頼もたんまり、悠々自適な生活を送つて——とはならず。

サイモン：ならず。

ウォルロック：はーい（笑）。

G M：時々大きめの依頼はあるんだけど、むしろ有名になつたが故に依頼料が高いんじやないかと警戒されたり……簡単な仕事は減つてむしろ怪しい仕事が増える始末です。

ソルビット：あー。

サイモン：そんな。良心的な値段で引き受けるというのに。

G M：というわけで、結局は一般冒険者同様、一番信頼のおける神殿へ足繁く通う日々が今も続いております。

サイモン：温泉に浸かる日々とはいかないわけであるな。

G M：前回の最後には「今後東に行きたい」という話もしてましたが、そんな簡単に東に行くこともできず……というところです。

ミゼル（元貴族の長男でクラフトワークスのリーダー）。最初こそ衝突してたが、今では冒険者としてアーチャーを認める立場となつた。でも勝手にツケにしていい間柄じゃない。ケンカにはならず。世の中そんなに甘くない。

ソルビット・金もかかるからな。なんかの任務の一環で行くのが一番いいな。

タチキリ・東に行きたい人いないかなー? 格安で護衛しちゃうんだけどなー。

サイモン・誰か「東に行つてくれ」つて依頼出してくれないかなー。無期限がいいなー。

ウォルロック・無期限の護衛って、それば専属(笑)。

ソルビット・そういう護衛依頼があるかもしれないし、ちょっと探しに行ってみようぜ。  
**G M**・ということで、今日も日銭を稼ぎつつお金を貯めるため神殿へ向かいます。……とはいえ、信頼できるギルドとして知られたのも事実。道中では街の人々が皆気さくに話しかけてくれますね。「お、アフターグローのみんな! 今日も神殿かい?」

一同: .....。 (→三秒くらいの間)

ソルビット: .....ふはつ。

サイモン: .....んふふふ。

**G M**: .....いや毎話やつてますけど「ミユ症過ぎないかアフターグロー!」(一同爆笑)

誰ともなく話しかけられると、誰が返すのかと互いに見合つて結局誰も喋らない.....。街を救った英雄になつても、コミュ二ケーション下手なのは相変わらずの一回である。

三秒くらいの間 直前まで  
ワイワイ喋つたのに、急  
にシーンとなつた。

ソルビット・ちょっとアフターグロー!?（爆笑）

サイモン・あちゃー（笑）。

ウォルロック・ごめん、あの、ちょっと固まってしまって。（↑と言いつつ爆笑してる）

タチキリ・ほんとごめんなさいね。あの、ちょっとね？（笑）

G M・もうちょっとみんな気軽に答えてくれていいのよ!? 超気軽な会話よこれ!?

サイモン・我々は冒険者だからな！ 話しかけられることに慣れていない。

G M・（笑）——はい、仕切り直して……街の人々が皆に話しかけてきます。「おお、サ

イモン、何か体が新しくなったな！」と。

ソルビット・どんな会話だよ（笑）。

サイモン・うむ。多額の収入が入ったからな。新しく新調したのだ。

G M・「タチキリの娘ちゃん、服綺麗になつたねえ」とか。

タチキリ・あ、確かに。そうだ着替えてしまつたんだ。おいら今回着替えた。前回も着替

えた。金持ちだからな！（一同笑）

G M・「ソルビットさんは何か少し神々しい服装になつて……」

ソルビット・神々しいのか？ 確かにグラナンインとか神様系ではあるか。——ようやく  
神に一歩近付いた。

ちょっとアフターグロー!  
そういうソルビットも返事してくれてない。

話しかけられることに慣れていらない自分から話しかけるのは慣れてるらしい。か  
本当かなあ？ 全身鎧を新調したことなどを指して言つてゐる。

**G M**..危ない人っぽい発言。（一同笑）「ウォルロックさんはちょっと身軽になつたね」  
**ウォルロック**..ずっと金属鎧系だったのが今回ジャケットになつたもんな。でもスペック的には今まで通りの重装甲型だ。見た目だけ身軽。

**G M**..お店の人とかも「神殿に依頼出しといたから頼むよー」など声をかけてくれる。

**ウォルロック&タチキリ**..ありがてえ。

**ソルビット**..高い依頼ならいつでもウェルカムだよー。

**G M**..そんなこと言つてるから……だよ。（一同笑）――というわけで神殿に着きました。依頼の受付所は冒険者で賑わつております。

**タチキリ**..邪魔だー！

**ウォルロック**..仕事をくれー！

**G M**..キミたちが中に入つていくと、冒険者の中には「おお、あれがアフターグローか」という感嘆の声も。

**サイモン**..はー。すっかり有名人。

**G M**..若い冒険者が近付いてきて「サ、サインください！」と声をかけてきたりします。

**ソルビット**..高えぞ？（一同笑）

**G M**..「え!? そうなんですか!?

**ウォルロック**..金取るんか！（笑）

……だよ  
簡単な依頼が  
減つて悠々自適な生活を逃  
すんだよ。

危ない人っぽい発言 自分  
が神に近付いたのは神様を信  
仰してゐる人がする発想で  
はないと思うんですよ。

サイモン：では、はつはつはー、任せるがよい、と言つてさささーと。

G M：若い冒険者は「ありがとうございます！」と去つていきます。——さて、多少混雑はしてますが、受付ではいつも通りフィルボルの少女、アリエッタが出迎えてくれます。「アフター・グローの皆さん、おはようございます！」

一同：おはよう（ございまーす）！

タチキリ：何かいいのない？

G M：「今日も依頼をお探しですね。……しかし、有名になるというのも大変ですね。変な依頼も増えますし」

サイモン：うむ。全くだ。

G M：「この前は指名してきた依頼人に裏切られたんでしたっけ？」

タチキリ：は？

ソルビット：そうなんだよねー。

ウォルロック：「だまして悪いが、仕事なんでな」つて。

サイモン：この間にそんなエピソードが。

ソルビット：大丈夫。あいつらはもう喋らないから。（一同笑）

ウォルロック：完全に土の下に埋まってるやつじゃねえか（笑）。

G M：「あ、それで今日は皆さんをご指名の依頼が来てますよ！」

は？ 前話が終わつてから今までの間にそういう事があつた……ということを今初めて伝えたのでそりやそういう反応になる。

アリエッタ グランフェルドンの神殿に併設された依頼所で受付嬢をつとめる、フィルボルの少女。基本ループの公式NPCの一人。

ソルビット..またー?

ウォルロック..どういった内容で?

タチキリ..とりあえず話だけ。まずは話から。

G M..「今回はご安心ください!皆さんもよくご存知のミストさんからの依頼です!」

サイモン&ウォルロック..おおー。

ソルビット..じゃあ大丈夫だね。

G M..「ここから西に向かつた海沿いにある街、ヒルベニアへ往復する道中の護衛依頼ですね」

タチキリ..西ー?

G M..西です。ヒルベニアっていうのはパリス同盟の中にあるアレスタという都市国家の従属都市。西にある港湾都市ですね。「そのヒルベニアにミストさんの鍊金術士の師匠でもあるおじいさんがいるので、会いに行くそうです」

サイモン..ほうほう、なるほど。

G M..「ヒルベニアへの道はそう危険ではないのですが、一連の事件でミストさんも一部

で有名になってしまいましてからね  
一同..あー。

ウォルロック..なるほど。

**ミスト** フルネームはミスト・シーラン。ネヴァーイフで十七歳の女性。若手ながら優れた功績を持ちレティシア王女にも信頼される鍊金術士。グラフィ召喚に対する研究をしてもベルストラの研究を解説するなど知識面で大きな貢献を果たした。

**ヒルベニア** パリス同盟の西、トワド内海に面した港湾都市。詳細は『レガシーデータブック』を参照。

**西ー?** 東に行きたかったはずが反対方向。残念。

**パリス同盟** エリンディール西方の中原にある国。タグ同盟を組んだ国家連合。グランフェルデンもこれに所属している。

**アレスタ** パリス同盟に所属する都市国家で、大きな港湾施設と大規模の海軍を持つ海洋国家。詳細は『レガシーデータブック』を参照。

**G M**.. 「それで姫様が安全のために皆さんを護衛にするよう推薦したそうです。ある意味姫様からの依頼でもありますね」

**ソルビット&タチキリ**.. 断れなくなつた。(一同笑)

**ウォルロック**.. イエスかはいでお答えください(笑)。

**サイモン**.. (笑) そういうことであれば何も問題はあるまい!

**G M**.. 「報酬は前金で一〇〇〇G。無事に帰つてきたところで成功報酬一〇〇〇Gの、合計二〇〇〇Gです」

**ソルビット**.. ちょっと待つて。(計算して) .....一〇〇〇Gは適正か。**金錢感覚狂つてる**

は今。このアリアンにおいては。(一同笑)

**タチキリ**.. あくまで護衛ならこんなもんか。何かを討伐してこいじゃない。

**サイモン**.. まあただの付き添いならこんなものであろう。いいのではないか?

**G M**.. 護衛中の水や食料も用意があるそうです。「みなさんこの依頼どうされますか?」

**タチキリ**.. 王女殿下からの依頼つてことを踏まえた上で、**それ聞くの?**(一同笑)

**G M**.. 受付嬢なんだからそりや聞くよ!(笑) .....それに、一応依頼自体はミストから

の依頼となつてゐるからね。

**ソルビット**.. 姫様は推薦だけ。

**ウォルロック**.. こいつらがいいんじやない、つて話をしただけつてことでしょ。

姫様 グランフェルデンの王女、レティンシアのこと。基本ルルブの公式N.P.C.一人。普段から神殿に依頼を出すなど冒險者への理解頗るがあり、グラフィ召喚の騎士団だけでなく、トワーケスロードやクラフツで対応した。協力を依頼し

**金錢感覚狂つてる** 大体タチキリの『ステイ』のせい。**G M**も「ちょっと少ないと少ない?」つていつも悩んでしまう。

**それ聞くの?** 心底不思議そうだった。商人として偉い人の関係優先とかが染付いてるんだろうか。

タチキリ‥なるほど。……**圧を感じる。**（一同笑）

**サイモン**‥ふむ。特に異論は無いが？

**ソルビット**‥一応かかる日程とかはどれくらいの予定で？

**G M**‥「大体片道が四日くらいで、向こうでは一泊するだけだそうなので……十日はかかるないです。四日行つて一日泊まつて四日かけて帰つてくると、九日でしょうか」

**ソルビット**‥妥当なところか。食料出しし。

**ウォルロック**‥そんくらいなら全然。

**サイモン**‥じやあ受けまーす。**ポン。**

**G M**‥「はい！ ありがとうございます！」——では皆さん、今日の昼に南西門に行つてください。そこで待つているとのことです」と。ちなみに今は朝です。

**タチキリ**‥そこにミストが来るつて感じかな？

**G M**‥「はい！ ミストさんがそこで待つてるはずなので、そちらに行つてください！」

**ソルビット**‥よし、じやあ**風呂**に入つてから行こう。

**サイモン**‥ではひとつ風呂浴びてくるかー。

**G M**‥「では皆さん、頑張つて行つてきてください！」とアリエッタが送り出したところでオープニングを終了しましょう。

圧を感じる “圧”がある  
かないかで言つたら、ある  
と思う

**ポン**どこから取り出しひ  
たハンコを依頼書にポン。  
ギルド印とかあるのかな？

**風呂**に入つてから ギルド  
ハウスのクアハウスで「最  
大HP」を上げたいのです  
いや入らなくとも増えます  
けどね。

# ◆ MIDDLE PHASE

## ▼ ミドルフェイズ ～ 南西門にて ～

共にグラифに立ち向かつたミストが依頼人、しかもレティシア王女が関わつてるとなれば、断る理由も（勇気も）無い一同は、南西門へ向かう。

G M .. ではミドルフェイズに移ろう。――南西門に到着すると、そこには馬車が止まつていて、その横にはミストの姿が見えます。

S A Y M O N .. おお、ミスト殿！ 久しうりだな！

G M .. 「みなさんお久しぶりです！ お元気でしたか？」とミストも元気に聞いてくる。

S A Y M O N .. うむ、こちらは元気だ！

T A C H I K I R I .. おかげさまで。

S O L R B I T T .. おかげさまでなんとか。

W O U L D R O U T E .. 色々あつたけど、やつてます。

G M .. 「本当にみなさん有名になりましたもんね。街中とか鍊金術士協会とかでもみんな

の名前をよく聞きますよ」

S A Y M O N .. 変な依頼も増えて困つたものだ。

**タチキリ**‥なんかミストもそういう（有名になつた）話が出てるつて聞いたけど。

**G M**‥「ああ、まあ、私もそういうことを言われてるみたいですね」とちょっと苦笑い。「でもみなさんほどじゃないですし」とも言つてきます。実際のところ、ミストのことは本当に“知る人は知つている”というレベルで、ほとんどの人は知らないね。一般的には解決した人という扱いにはなつてない。

**ウォルロック**‥一般的には周知されてないんだな。まあ、注目の度合いはほんのこつちのギルドが高いよな。

**ソルビット**‥だな。

**G M**‥ただ一部の事情を知つてる怪しい人たちに知られちゃつてるかも……という感じ。  
**タチキリ**‥あー。

**サイモン**‥ま、用心することに越したことはあるまい。

**G M**‥ミストからも話をします。「私の方はあの後姫様やクラフトワークスのみなさんと一緒にグラライフに関する資料の廃棄を手伝つていきました」

**ソルビット**‥廃棄？

**G M**‥ほら前回言つてたでしょ。王様が「グラライフに関するものは全て捨てる」つて。

**ソルビット**‥ああ、言つてたなそりやいえ。

**サイモン**‥まあそろするべきだろう。

**クラフトワークス** グラン  
フエルデンの冒険者ギルド。  
ミゼル、リリイ、キルル  
ト、メリルの四人が所属。  
共に強く、エルデンへの想い  
が強く、アフタークロートとい  
う。グラライフに立ち向かつとい

**G M**.. 「公にできない資料なので、関わる人は少ない方がいいですかね」と。そういう理由でミスト、姫様、クラフトワークスでやつてたようです。

**ウォルロック**.. ふむ。

**G M**.. 「それが大体終わつたので、久しぶりにヒルベニアにいる祖父に会いに行こうと思いまして依頼をさせてもらいました。特に危険な道ではないので護衛もいらぬいつもりだつたのですが、姫様から『念のため信頼できる護衛を付けた方がいい』と言われまして……」とのこと。ちょっと申し訳なさそうな顔をしながらも「簡単な依頼で申し訳ないですが、よろしくお願ひしますね」と言つてきます。

**タチキリ**.. いやいや、ギルドとして信頼してもらつてることでしょ。

**G M**.. 「それはもちろんですよ！」と力強く言つてきてくれます。

**ウォルロック**.. 知つてる相手の方がお互い楽だしな。

**サイモン**.. うむ、任せるのである！

**G M**.. 「では皆さん馬車に乗つてください。ここからヒルベニアまでは四日くらいかかる予定です」

**タチキリ**.. 長いねえ。

**G M**.. 「結構距離ありますからね。それとこれまでと違つて特に急ぎの道ではないので今までの移動は急ぎつていうので短くなつてたけど、今回は普通の速度で向かうので。

サイモン..ま、のんびり行こうではないか！

G M..ということで、みんなが馬車に乗つて……タチキリは？

タチキリ..普通に地竜——じやない、進化した相棒に乗つていくよ。ソルビット..先行して敵がいないか見るのも大切な仕事だからな。

タチキリ..スイー。（机の上のコマをすごい前に出す）

サイモン..タチキリ殿が地平線の彼方に消えてしまった。（一同笑）

ウォルロック..先行し過ぎだろ（笑）。

G M..それはもはや護衛になつてねえ（笑）。——では、タチキリが先行しつつ馬車がヒルベニアに向かつて進んでいくところでシーンを変えます。

地平線の彼方 地球上で  
の目の高さで地平線の彼方  
に消えるまでの距離はおおよ  
そ3km。意外と近い。  
エリンが地球より小さ  
い（球体）ならもつと近い天  
体の端まで行かないところ  
は世界ならダメ。

## ▼ ミドルフェイズ2　～これまでのこと、これからのこと～

危険が無ければのんびりした時間がただ過ぎゆくのみの道中。

しかし、そんな時に現れるものこそが、アフターグロー最大の難敵。

――そう、他愛もない雑談の時間だ。

**G M**..さて、キミたちはヒルベニアに向かつて整備された街道を進んでいきます。澄み渡る青空の下、見渡す平原には時折動物を見かけるくらいで、特に危険なこともなくのんびりとした時間が過ぎています。

**タチキリ**..本当に?

**G M**..本当です。先に言つておくと、このシーンで別に敵が出てきたりとかそういうイベントはありません。ただの会話シーン。

**サイモン**..(笑)

**ウォルロック**..よかつた(笑)。

**タチキリ**..ちゃんと会話をしろっていうGMからのお達しだぞ!

**G M**..ま、そんなわけで……一日経つたくらいですね。特に危険なこともなく、順調に道中を進んできました。「これでちょうど半分くらいですかね」とミスト。

ちゃんと会話をしろよかつた。意図が伝わってます。

ただの会話シーン つまり置警戒したりしていいよ、ということ。

タチキリ.. 一日目の前半にして話す話題が無くなってしまった後の場面か。 (一同爆笑)

ソルビット.. やめるやめる! (爆笑)

GM.. いっぱい会話あるだろ! (爆笑)

……と言いつつ、アフターグローのコミュ症つぶりだとさもありなん、と思ったのは秘密である。

GM.. ——えー、気を取り直して。「ところで、みなさんはあの一件以降どうですか?」  
とミストが聞いてきますよ。「まあ有名になつて色々と大変だとは思いますが……」

ソルビット.. この間受けた依頼で、依頼人に後ろから刺されそうになつたよ。

GM.. 「え! そんなことがあつたんですか!」

サイモン.. いやー、あれはビビつたな。

タチキリ.. 依頼人に裏切られたんだよ。

ウォルロツク.. “後ろから刺された” って、サイモンが刺されたけど「カーン」 つて弾か

れた絵面しか浮かんでこないな。「背中を見せたな! カキーン」と。(一同笑)

サイモン.. うむ、刺されたのが我輩でなければ危なかつた。

GM.. 肩書きはメイジだから油断したか。「あらら。そんな無謀な人もいたもんですね」

依頼人に後ろから刺されそうになつた。裏切られたとは言つたが刺されそうだったとは知らなかつたなあ。

ソルビット..全くだねー。

「オルロック..ま、この先も無いとはいえないよなー。」

サイモン..有名になると変な輩が寄つてくるものだ。

「本当にそうですね。みなさん、そういうのはぜひ気をつけてください」

サイモン.. 気ままに旅していた頃が懐かしいな。

**ソルビット**…ほどぼりが冷めるまで別の地域にでも旅に行くか。

「あ、そうですよね。みなさん元々グランフェルデン出身ではないんですよね」

ウォルロツク……グランフェルデン出身じゃないというか、大陸が違うというか……まあだ

いぶ離れたところだな。

タチキリ…おいらも別地方だし。

サイモン.. 近々ダイワ群島国に行つてみたいとは思つてゐるんだがな。なかなか....

「あ、そうなんですか？」  
何かそちらに用があるんですか？」

サイモン… ちょっと気になることがあつてな。

タチキリ…あれ、グラウト退治の時に見つけたあの金属片はミストも見てるんだつけ?

…チラツと見ただけだね。拾つたのはキミたちで、ミストに特別見せたりしたわけで

何なのかよくわかつてないし、ミストの記憶からもほぼ消えてるくらいだろう。」

ウォルロック..なるほど。

あの金属片がクライフを倒した後に見つけた、青い水晶のような球体が付いた銀の機械部品のこと。遺跡で見つけた銀の爪に似ているが少しサイズが大きい。

**タチキリ**..ゴソゴソ（↑懷から金属片を出す仕草）。はい。

**G M**..見せるのね。「あ、それはグラифのところで見つけたやつですよね？」と聞いてきますよ。

**サイモン**..このパーツが何かグラифと関係があるんじやないかと思つてな。調べに行きたいたのだが……。

**タチキリ**..あの時手伝つてくれた**カンナギ**の人つてミストは見てたつけ？

**ソルビット**..知らなかつたはず。——ちよつとこれについての情報がダイワ群島国にあるという噂を聞いたので。旅行がてら行つてみようかなー、と。

**サイモン**..気にはなつているのだがな。なかなかタイミングがなくて。

**G M**..「そうなんですね。……でも東の方へ行こうと思つたら大変ですよね。船で渡るか砂漠を渡るかしないといけないです」

**ソルビット**..え、砂漠を渡るの？ 船がいいなー。

**G M**..「あ、そうそう。クラフトワークスのみんなもグラифの件が片付いたら他の国を巡つてみると言つてました」

**ソルビット**..え、全員で？

**G M**..クラフトワークスのみんなでだね。「みなさんに触発されたみたいでしたよ？」

**タチキリ**..最初は「この国を守る」とか息巻いていた連中が……あ、息巻いてたのは一人

**カンナギ**の人  
がテンラのこと。  
然名前を呼んでくれない。全  
くない。

だけか。はつはつは。（一同笑）

サイモン‥だいぶ柔軟になつたものだ。いいことである。

ソルビット‥貴族じやもうなくなつたからな。

ウォルロツク‥身軽になつたね。

**G M**‥「それにフィオナさんとミカちゃんも実家のあるキルディアに帰りましたし、少し寂しくなりますね」とミスト。これは描写はしてなかつたけど知つてることです。数日前に

フィオナとミカちゃんはキルディアに帰つていて、キミたちも見送つています。

サイモン‥キルディアつてどこだっけ？

**G M**‥キルディアはグランフェルデンから見て東の方向、砂漠にある国です。実はフィオナたちはキルディア出身でした。

ウォルロツク‥砂漠かー。

タチキリ‥東かー。そつち行けばよかつたなー。

サイモン‥ミカ殿たちはそんなところに住んでいたのか。……しかし、みんな離れ離れになつていくな。寂しいものだ。

**G M**‥「本当にそうですね。みなさんがもし東に行つたらまた寂しくなりますけど……冒険者のみなさんだから仕方ないですね」とミスト。「また戻つてきたら顔を見せてくださいね」

**キルディア** 大陸を東西に隔てる“無限の砂漠”に領土を持つ国。キルディアのことを。砂漠の部族が、西方地域では四大强国のただ一つに数えられる強大な国でもある。

ウォルロック..ああ。

ソルビット..残念なお土産話をいっぱい準備しておくよ。（一同笑）

G M..それには笑いながら「期待してますよ?」と言つてくる。

ウォルロック..まあ、確実に平凡なありきたりな話じやない……よくわからないトラブルの類に縁があるだろうから……。

ソルビット..船に乗ればクラーケンに襲われ、砂漠から行けばサンドワームに襲われ。

ウォルロック..沈む（笑）。

サイモン..こういう場所を通過する時に戦闘イベントが無いわけないのだ。（一同笑）

タチキリ..ま、そのためにもやつぱりね。移動手段にかかる金を用意しないといけない。

ウォルロック..長距離移動だからなあ。

サイモン..ツテを持たないのである。

G M..実際簡単ではないね。――この辺で会話を終えてシーンを次に進めましょう。

## ▼ ミドルフェイズ3　＼ 不思議を追つて　＼

なんとか雑談の時間を乗り越えた一同はヒルベニアの街へ到着する。  
さてさて、冒険者たちは新たな街で何に出会うのだろうか？

G M..――というわけで、何事もなくヒルベニアへと到着しました。

S A Y M O N ..ふー。平和な道のりだつたな。

G M..「ええ。何の危険も無かつたですね」とミスト。キミたちも馬車を降りたところで  
「みなさん、ありがとうございます。この後私は祖父のところに行つてきます」と話して  
きます。

W O R L D O U T C ..帰りの護衛は？

G M..「帰りは明日の昼の予定です。街中では護衛は不要ですので、明日の昼までは自由  
にしていただいて大丈夫です」

W O R L D O U T C ..はーい。

G M..「宿も取つてありますので、そこの宿を使って、また明日の昼にこの門のところに  
お願ひします」と言って宿の地図を渡してくれます。

S A Y M O N ..うむ。――じやあどうするかね。とりあえず観光がてら……。

**G M**.. 「観光もいいと思ひますよ。この街、ヒルベニアは“地の時代”に作られたと言わ  
れる地下にある巨大なネヴァーフ遺跡の上に建てられた街なんです」

**ウォルロック**.. 遺跡か！

**タチキリ**.. なるほど。ちょっとと遺跡行くか。

**ソルビット**.. 行くか！ 盗掘しに行こう。

**G M**.. 地の時代っていうのは、神話で今の一つか前と言われてる時代。詳しく言うと古い順  
に“光の時代”“風の時代”“水の時代”“地の時代”と来て、今が“火の時代”。

**ソルビット**.. “地の時代”は四つ目か。

**G M**.. 「このヒルベニアは昔は小さい街だつたんですが、そのネヴァーフ遺跡が発見され  
てからは冒險者がいっぱい来て、どんどん大きい街になつていつたんです」

**ウォルロック**.. ほー。

**G M**.. 「私の祖父もその秘密を調べたくてこの街にずっと滞在してゐるんですよ。祖父はさ  
らに前、“風の時代”的エルダの遺跡もあるんじやないか、とか言つてましたか……」

**サイモン**.. ほほー。

**タチキリ**.. これは遺跡の話を聞きに行くのも……つて思つたけど、そもそも家族に会いに  
行くつて言つてるところに乗り込んでいくのはちょっとアレな気がする。（一同笑）

**サイモン**.. いやー、それは冒險者として心が躍る話だな！

**エルダ**  
神々が生み出した古代の民。  
賢い民だつたがやがて闇に  
染まり、邪神を生み出した  
末に神々に滅ぼされた。

**ネヴァーフ遺跡**  
かつてネ  
ヴァーフたちが築き居住し  
ていた地下都市だつたと言  
われている。正式名称は無  
く“ヒルベニア遺跡”とも  
呼ばれる。

G.M.：「そうですね」とミストも笑つてゐる。「ま、そんな遺跡もあるので見て回ると面白いと思いますよ。何か発見できたら教えてくださいね」と言つて、ミストは祖父のところへ向かつて行きました。——というわけで、キミたちはどうしますか？

ウォルロック：遺跡に行つてみるかい？

サイモン：ではちょっと遺跡を見にいつてみようじゃないか！

ソルビット：入場料とかかかる？（一同笑）

タチキリ：ホテルの場所を確認しつつ、市場を軽く見ながら。市場は趣味だ。

ウォルロック：なるほど（笑）。

やはりそこは冒險者、遺跡と聞いてじつとはしてられない。街に出た一同は早速遺跡についての情報集めをスタート。

とはいゝ、街の基礎とも言えるネヴァーラフ遺跡は巨大で全貌こそ不明だが、踏破された一部は地下街区として人が住むなど街の人々にとつても身近な存在であるらしく、市場で少し話を聞いただけで遺跡の入口など簡単な情報はすぐ明らかに。

教えてもらつた場所を見に行こうと街中を歩き始めた一同だが——不意に怪しい気配がすることに気が付く。気配の方、市場の奥の角にいたのは、何やら不思議な存在だ。

怪しい気配　ゲーム的には街の正式な区分には存  
在せず領主の支配下に無いモイ  
エリアではある。たまたまモイ  
ンスター やエネミーも出現  
する危険な場所。

サイモン..不思議な存在とな。

ソルビット..巫女服?

GM..巫女服ではないね。見る限り、少女のような姿ではあるけど、光り輝く羽に長い耳を持つ、明らかに人間ではない存在がいます。

ウォルロック..大きさは?

GM..そんなに大きくはない。少女くらいのサイズ。浮いてます。

サイモン..む。アレは一体。

ソルビット..魔物知識でわかる?

GM..エネミーの類だと思うならエネミー識別してもいいよ。

ソルビット..うおー! 僕はあいつを知っているぞー! (ダイスを振る) あ、出目が悪い。

GM..でも固定値がでかい(笑)。23だと……お、ギリギリわかるね。

一同が見つけたのは、アールヴ。

強大な力を持つ、光の大精靈だ。

ソルビット..なんだ精靈か。……ぶつ、レベル30!! (笑)



アールヴ

**魔物知識** エネミー識別のことを言っている。魔物知識は「ソード・ワード」(グレイブ S.N.E.)における類似の判定の名称だ。け  
々々のソドワ補足でした。

**巫女服?** いわざもがなテ  
ンラのこと。みんな全然名  
前を(以下略)

ウォルロック..各属性のエレメンタルの一個上のやつか。

ソルビット..(小声で) おいやべえぞ。やべえもん見ちゃつたぞ。どうする?

サイモン..そんなにヤバいのか。

タチキリ..ちょっと喧嘩売つてみる?

ソルビット..一瞬でパーティ崩壊するからやめる! 下手したら街ごと崩壊するから!

サイモン..(笑)――で、何故こんなところに高位の精霊が?

G.M..精霊は奥の角からキミたちのことをジッと見てています。

ソルビット..こっちバしてるのかよ。じゃあ見つめ返します。ジー。

サイモン&ウォルロック..手を振ります。

G.M..キミたちがアールヴに気が付いた様子を見せると、アールヴはスッと角の奥に消えていく。完全にキミたちのことを誘つているような感じだね。

ソルビット..追いかける!! 金の匂いがする!

タチキリ..逃すな!

ウォルロック..アールヴさん、何故見てるんです!

サイモン..ちなみに周りの人の反応は?

G.M..他の人は精霊の存在に気付いてない。

ウォルロック..じやあ俺とサイモンはよくわかんない方向に手を振つてゐる二人に?

エレメンタル　(水)　(火)といつた属性が顕現し生物のように振る舞う姿を精霊エレメンタルと呼ぶ。精霊は自我や意識を持たないが、精霊たちを束ねる存在である大精霊はその限りではない。

下手したら街ごと崩壊するから! 流石にそこまでは強くな……あ、グラフィアもレベル30だった。街くらい崩壊するかも。

こっちバしてる見られてたからこそ見られてる気配に気付いたので。

**G M**..まあ人いっぱいいるからね。誰かいたのかな、くらいにしか思われないよ。

**サイモン**..じやあ——ま、待つてくれ！と言つてガシャつと走つて行くとしよう。

**G M**..街ゆく人々が「なんだなんだ」と。

**ソルビット**..ごめんねーごめんねー。ちょっと急いでるんだ。通るよーごめんねー。

アフターグローを誘うように市場の奥に消えた金の匂いアールヴを追う一同。角を曲がるとまた奥に姿が見えるが、追いかけてきた一同を見るとまた奥に消えていく。

それを何度も繰り返し、人通りが少ない裏通りへと入っていき——やがて辿り着いた行き止まりで見つけたのは、地面に開いた大きな穴だ。

**ソルビット**..——地面の穴か。普通の穴？

**G M**..普通の穴。ちょっと崩落した感じもあるけどね。

**タチキリ**..空間に開いた魔法的な穴とかじゃないのね。アールヴはいない？

**G M**..いや、アールヴは穴の上にいたけど……そのまま穴の中、下の方に降りていくのが見えました。

**ソルビット**..(タチキリ) おい行つてこいよシーフ。ゴーゴー。

**タチキリ**..お前一人で行け！(一同笑)

ウォルロック..飛び降りてスーパーヒーロー着地する? (笑)

ソルビット..撃竜さんは中に入れますか?

G M..かなり大きい穴なので大丈夫。マンホールみたいなのじゃなくてもつとでかい穴。

ウォルロック..人一人が、とかつて大きさじゃないのね。

タチキリ..じやあ……撃竜に乗つたまま穴の下を見る。

サイモン..我輩も後ろから覗き込む。アールヴの姿はもうない?

G M..穴は底が全く見えないくらい深いです。アールヴの姿は……もう米粒以下の光が底の方に見えるので、多分それがアールヴでしょう。

タチキリ..早つ。やば。

サイモン..つまり、なんかもうずっと直線の穴つてこと?

ウォルロック..冒険者セットのロープで足りるような深さではないなあ。

サイモン..『フライト』かけて降りるか。

ソルビット..そんな魔法あるの? 有能。

そしてM P消費をケチる抑えるにはどうするか、タチキリの撃竜はどう連れてくか、など『フライト』での降り方を相談し始めたのだが――。

――突然、全員の足に何かが触れた。

冒険者セットのロープ  
心者冒険者御用達の冒険者  
セット(というアイテム)  
には長さ二十メートルの  
ロープが含まれている。  
『フライト』イメージのス  
キルで、『風』の精霊の力ス  
で空を飛ぶ魔術。どれくら  
い飛べるかは決まってない  
が、穴を安い  
G M次第だ  
全に降りるくらいはでき  
かな?

スーパーヒーロー着地  
ヒーロー強敵が高所か  
飛び降りた際に両足と片  
手を地面に着いたボーズで  
着地するやつのこと。勢い  
そのまま、地面を碎くことい  
もある着地法なので常人な  
らまず死ぬ。G Mは知らな  
かつたが、映画(実写)  
『デッドブーム』でそう呼  
ばれたことで定着したらしい。  
知らずともわかる。

サイモン..はつ、お触りされた。……ん?

一斉に足下に目を向けた一同が見たのは、手の形をした、真っ黒な、何か。  
——穴の中から伸びてきた、いくつもの“黒い手”が、全員の足を掴んでいた。

ウォルロック..うわあああああ!!

サイモン..おわー!? な、なんだこれは!

タチキリ..え、おいらは? 騎竜に乗ってるんだけど。

G M..騎竜の足とタチキリの足の両方がそれぞれ掴まれてる。

タチキリ..竜にしがみつく!

ソルビット..ひえー!? 僕は美味しくないぞー!?

G M..そして足を掴んだ黒い手はキミたちをギュッと引っ張つてくる。ズズー。

ウォルロック..わー!

サイモン..ぐ、ぐわー!

ソルビット..踏ん張る! 踏ん張りたい!

ウォルロック..踏ん張れー!

GM.. 踏ん張つた。失敗。

ソルビット&ウォルロック.. あー！

タチキリ.. 振る権利すら与えられなかつた。

GM.. というわけで、キミたちはそのまま黒い手によつて引っ張られ、穴の中へと引き摺り込まれていく——。

一同.. うわああああ！

ネタバレ注意！  
次のページから「4つの  
遺産」のネタバレを含む。ダ  
ンジョンのシーケンスに  
ネタバレを避けたい人は、  
⑨ページのエンディング  
くださいね。飛ばして見て  
ください。

失敗 GMは判定をさせない権利もあるのだ。……ここで一人だけクリティカルが出て地上に取り残されたりしても困るので……。

## ▼ ミドルフェイズ4 ↳ ゴミ捨て場の戦い ↳

アールヴを追つて見つけたのは、地面に開いた大きな穴。

謎の黒い手により穴に引き摺り込まれた一同は、深い深い穴の底で目を覚ます。

**G M**..——はつ、と気付くと、キミたちは暗闇の空間に倒れている。

**ソルビット**..暗いよー。

**ウォルロック**..真っ暗?

**G M**..真っ暗です。上を見ると小さな光が見え、今落ちてきた穴の底だろうということがわかります。力強く引っ張ってきた黒い手だつたけど、最後はゆっくり下ろしてくれたのか怪我はありません。ぎゅーっと引っ張って、最後の最後でキュッと止めて、ふわつ。

**ソルビット**..なるほど(笑)。だから落下ダメージ無いのね。

**サイモン**..うーむ。さつきから不思議なことが起きるな。

**ソルビット**..とりあえずランタン付けよう。

**サイモン**..キヤップライト、オン!

**G M**..おつと、ランタンを付ける前に……わかりにくいんですけど、足下には様々なゴミが

転がっていて、少し悪臭もします。

**ランタン** フリーアクションで明かりを点けることができる道具。冒険者セツトにも含まれているぞ。

**キヤップライト** フリーアクションで明かりを点けることができる道具。ランタンと違つて片手が塞がらうなのがメリット……採用している場合は、「明度」のルールでこのキャンペーンではのをランタンと全く同じ。

タチキリ..ごみ?

G M..本当にゴミ。生活ゴミ。古いものもあるけど、比較的きれいなゴミもある。

ウォルロック..つまり……上から廃棄されてる、と。

サイモン..むむ、臭い!

ソルビット..くつきくつき。こんなことをしてる間にも降つてきそう。

G M..今は落ちてきてないけどね。そんな感じの場所で明かりを付けようとしたところだけど……ここで危険感知判定だ。難易度12。ただし、今は暗闇——まだ明かりを付ける前なので、判定はマイナス1Dです。

ウォルロック..はー!?

ソルビット..でたでたでた。

タチキリ..待つて待つて。**おいら今（撃竜に）乗つてる？**

G M..そのまま騎乗中でいいよ。撃竜の上で横になつてた。

**おいら今（撃竜に）乗つてる？**  
【**乗**】  
【**感**】  
【**問題**】

**暗闇** 光が差さない真っ暗な状態では、移動力が制限され、あらゆる判定がマイナス1Dされる。詳細は基本ルールブックの292ページ参照。

避けられない罠ともいえるこの厳しい判定に対し、1Dしか振れないソルビットとウォルロックはやはり失敗。《サーチリスク》で2Dを振れるサイモンも成功できません。

しかし、同じく《サーチリスク》を持つタチキリが、なんとクリティカルを出す。

**《サーチリスク》** 危険感知判定に+1Dする一般スキル。シーフじゃないサイモンが所持してるのは、初回パス（事故）による初期取得スキルのため。

**タチキリ..よし!** 全部知つてた。

**G M** ..タチキリがクリティカルで成功。他が失敗ね。——キミたちが灯りを付けようとゴソゴソした時に、タチキリは周囲にエネミーがいる気配に気が付きます。

タチキリ..判定に何の意味が? .....あ、気付いてないと奇襲されるのか。  
ソルビット..俺たちまだ敵がいるのに気が付いてないぞ。  
タチキリ..なるほど。じゃあ……(悲鳴っぽく)きやー!

**サイモン..タチキリ殿!**? (笑) どうしたんだ!

ソルビット..何だ、いつもの発作か。(一同笑)

タチキリ..(いつものトーンに戻つて) 敵がいるから準備してー。構えろ。

**サイモン..何、敵がいるのか!**? ささつ。

ウォルロック..何にも見えねえ。

タチキリ..なんかいるっぽい。気をつけて。

暗がりから感じた敵の気配に構える一同。

暗闇の中に見つけたのは、大きな蛇——腕ほどある太さに、一メートルはあろうかといふ長い体を持つ、巨大な蛇の群れだ。おそらくはこの場所に捨てられたゴミを食い漁つて成長し、今もゴミを餌として漁りに来たのだろう。

**奇襲** 「奇襲攻撃」されると、奇襲側は戦闘前に一回ずつ行動できる上、リアクションはマイナス 1 D と厳しい展開になる。ちなみに判定失敗だと明かりを点けた瞬間に奇襲する予定だった。タチキリ正解。

(悲鳴っぽく)きやー!  
忘  
女の子  
つぽく高い声で。  
れ  
がち  
だけど  
タチキリ  
は  
紅  
一点の女の子。

ウォルロック..群れ!?

サイモン..耳をすませば.....なんかシユルシユルした音がする!

GM..というわけで、戦闘です!

\* \* \*

GM..巨大な蛇の群れはキミたちから前方五メートルくらいの位置にいる。

サイモン..キヤップライトのオンオフはフリーアクションでできるんだつたか。

ソルビット..やつた、勝つたやん。.....あ、でも自分のターンか。

サイモン..しかもフリーアクションはフリーアクションなのに一回しかできない。電気付  
けてたら目を光らせることができない。やられた。

タチキリ..目を光らせた時に目の明度上がつたりしない?

サイモン..上がんないよ! (一同笑) そもそも目が光るのは我輩のオリジナルだしな。

ソルビット..ランタン点けるのはメジャーだけ?

GM..ランタンもフリーアクション。明度のルールがあると別なんだけど、今回は採用し  
てないのでフリーアクションで大丈夫。.....実は、明度のルールが無いとランタンと

キヤップライトに全く差はない。ぶつちやけランタンでいい。

タチキリ..キヤップライトだと手が空くんじやないの？

G M ..明度のルールがあるとランタンは片手で持つんだけど、明度のルールが無い時はランタンも手持するだけで手に持たないの。イメージの差でしかない。

サイモン..腰につけるのか。大丈夫大丈夫、頭光らせるつていうのが大事だから。

G M ..さて、戦闘開始前はどうしますか？

ソルビット..んー、まあいらんやろ。フェイト5点しかないし。

サイモン..まあいいかな。フェイト5点しかないし。

タチキリ..しかとは。

サイモン..全力で使うと一戦闘で3点使うんだよ！

ソルビット..下手したら俺はもつと使うわ！

タチキリ..やっぱ。こわ。

G M ..じゃあそのままで。

## ● 第一ラウンド

### ■ 行動値

タチキリ…

ウォルロック…

巨大バイパーA・B…

サイモン…

ソルビット…

4 6 10 10 31

配置図： 第一ラウンド開始時	
巨大バイパーA	巨大バイパーB
ウォルロック	タチキリ
ソルビット	サイモン

**G M**..敵は前方五メートルに一グループだ。まずはセットアップから。

いつも通りサイモンは《コネクトアイ》を発動、ソルビットは《エンサイクロペディア》

でエネミー識別。余裕で成功する。

**G M**..しつかり抜けますね。敵は巨大バイパーというレベル10のモブエネミーだ。バイパー  
という一般的な蛇はあるんだけど――。

ソルビット..でかい！ 説明不要！

サイモン..そのまんまだぜ！

**G M**..これが二グレープ。ちなみにちょっと暗いので総数はわからぬけど、十四とかじやなくもつとうじやうじやいる。一メートルが。……これでエネミー識別は終わりで行動しましょう。まず【行動値】 31。

ソルビット..何言つてんだこれ（笑）。

**タチキリ**..お前らの【行動値】全員足してもおいらには勝てないよ。すつ。（↑巨大バイパーのところへ移動した）

**G M**..戦闘移動でエンゲージね。蛇がウサギを睨んでます。

**タチキリ**..今回は普通に物理でいいでしょ。すぐ終わらせてしまおうか。

サイモン..うむ。

**タチキリ**..『ウインドアタック』を使う。それと『ワイドアタック』。命中判定は騎竜に乗つてるので4Dスタートで……嘔吐いた。暗いじやん。3Dじやん。

ソルビット..あれ、ランタン持つてないの？



巨大バイパー

## エネミー識別の結果

### ・巨大バイパー

分類：動物

属性：地

レベル：10

防御：8／5

エネミースキル：

《バッドステータス付与：毒（2）》1、《暗視》1、《抵抗性：毒》1

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

タチキリ‥‥持つてゐるね。冒険者セットに入つてた。ランタン点けた！

サイモン‥これもうタチキリ殿が点けたから点けなくてもいい？

ウォルロック‥誰かが点ければ大丈夫だな。

G M‥だね。——タチキリが接敵しながらランタンをパツと点けると、巨大バイパーが思つてたよりも広い範囲にうじやうじやといるのが見える。

ウォルロック‥うわー！ 大きさをおいても、蛇が足元にぎっちらりつていうのは‥‥。

タチキリ‥うわー、なおさら『ワイドアタック』だよ。暗闇じやくなつたから、命中は4 D振れるね。（ダイスを振る）5・1・2・5。ざつこ。21。当然ねえや。

そう言いつつも、相手は巨大とはいえただの蛇。2 D + 4とそこまで高くない回避では避け切れず二グループとも命中。

タチキリ‥攻撃力は手袋の効果で1 D追加して3 D + 36。（ダイスを振る）50点。

G M‥でかい。防御値は8なのでどちらも42点くらう。走つてきた撃竜によつて――。ソルビット‥踏み潰されていきます。『ワイドアタック』とは。

サイモン‥ドカドカドカ（笑）。

タチキリ‥生きてる？

**G M**.. まだ生きてる。たくさん弾け飛び……といふか潰されましたが。

**タチキリ**.. ジやあ四十二匹くらいをぶちぶちしたと。うわーって顔してる。

**G M**.. 四十二匹と四十二匹だつたら八十四匹になるね。しかも全部一メートル。

**タチキリ**.. やば。気持ちわる。

**ウォルロック**.. うわあ……。

**ソルビット**.. グロ。撃竜今皿まみれじやね?

**G M**.. 続いて【行動値】10。ウォルロックと巨大バイパーが一緒なのでウォルロックから。  
**ウォルロック**.. ヘーい。そうだな……やれることあんまりバリエーションあるわけじやない

ので、戦闘移動、接敵。マイナーは……敵の消耗具合どんなんもんだ? まだたくさん?  
**G M**.. まあどうだろう……まだ結構いるよ。半分いつてないかなー。

**ソルビット**.. 四割くらいじやね?

**タチキリ**.. うそー!?

42点で四割つて言つたら【HP】100じやん。やだやだやだ!

**サイモン**.. (笑)

**ウォルロック**.. (笑)。普通にいこう。マイナー『デスター・ゲット』、マイヤー『バッ  
シユ』で、Aの方に攻撃。命中は……あれ、1D減るんだつけ?

**ソルビット**.. もう減らない。

**ウォルロック**.. ああそーか、タチキリが明かり点けたもんな。(ダイスを振る) 命中26!

G M..回避ー！ 2D+4！ (ダイスを振る) 失敗。

ウォルロック..ダメージロール。 (ダイスを振る) 64点！

G M..防御8で、56点くらう。バシュバシュつと撃たれ、累計が98点。まだ生きてる。

ウォルロック..やり損ねたか。

ソルビット..後二匹くらい？

G M..いや、あー……でもそうだね。二匹くらいだね。 (一同笑)

タチキリ..群れとは。もう合流しろよ。

サイモン..むしろ横にいる六十四くらいの群れとの差は何なんだろう。

G M..なんか、部署が違うんだよ (笑)。『バッシュ』って言いながら大量の、五十六発くらいの弾丸をばら撒き撃つた結果、五十六匹のバイパーが倒された。

ソルビット..相当血生臭いな、ここ。

ウォルロック..足元薬莢だらけだぞ？ (笑)

G M..続いてバイパーの行動。まずはダメージ食らった方のバイパーAから。対象はウォルロックかタチキリのランダムで。 (ダイスを振る) タチキリに攻撃。マイナー『バッドス テータス付与..毒(2)』、噛みつきで攻撃だ。命中は2D+13。 (ダイスを振る) 19。

ソルビット..相手2Dだし、タチキリなら余裕だろ。

タチキリ..おいら回避8しかないのよ。

横にいる六十四くらいの群  
れとの差二匹になつても  
グループの強さは変わらない。  
六十四匹の群れと同じ強  
さを持つ二匹です。

**ソルビット**・え？ そんな低いの？

**G M**・そんなもんだよ。【敏捷】だけだもん。回避の値を上げる装備は付けてないしな。  
**タチキリ**・ムガ＝モリの馬上服の効果で1D増やす。ラウンド1回。ほい。（ダイスを振る）……出目11で達成値19。あぶねー！

**ソルビット**・同値（笑）。

**ウォルロック**・ダイス増やさなかつたら当たつてたな。

**G M**・くつ、攻撃したバイパーは数が減つてたからな……。竜の上にいるタチキリに向かつて噛みつきに飛び上がつた蛇だけど――。

**タチキリ**・（軽く手を払つて）ペチン。（一同笑）

**G M**・残念バイパー。もう一体もランダムで攻撃。（ダイスを振る）ウォルロック。

回避能力に全く力を入れてないウォルロックは当然のように回避失敗。

ダメージは46点と高くはないものの、1点でも通れば「毒（2）」を受けてしまうため完全に防ぎ切りたいところなのだが、ソルビットの『プロテクション』が5Dで出目10という低調な結果に終わつたこともあり、7点のダメージが通つてしまふ。

**ウォルロック**――7点通つたか。毒を受ける。

ムガ＝モリの馬上服 タチキリが今回から装備していい  
 ムの一つで、騎乗状態ならテ  
 ラウンドに1回、回避判定を+1Dできる。これも撃  
 竜に乗つてないと使えないわけです。

G M .. 軽装になつたウォルロックには牙がちょっとだけ通つてしまふ。ダメージは低かつたけど、毒だけチュー。

ウォルロック.. 痛え！

ソルビット.. 強度2の毒だと10点だっけ？

G M .. 10点です。クリンナップまで行くと10点くらうぞ。

サイモン.. クリンナップ前に終わらせるしかない！

ソルビット.. ニグループ残つてゐる時点でどう足搔いても無理なんですが。

G M .. では続いてサイモンどうぞ。

サイモン.. はーい。まずはフリーアクションで『グレートコネクト』！ これで『コネクトアイ』をもう一回使用する！ .....あとはいつものセットだな。『ファランクスクラッシュ』『ウイルパワー』『エアリアルスラッシュ』！ で、どつち殴ろう？

ソルビット.. どつち殴つても倒せるからいいよ。キミのワンパンは当たつたら倒れる。

サイモン.. ジやあくらつてない方！ ふん！ (ダイスを振る) 命中27！

G M .. 2D+4回避。 (ダイスを振る) 14。失敗。

サイモン.. よし。7Dで.....そい！ (ダイスを振る) —— 75点の〈風〉ダメージ！

G M .. 〈地〉属性の巨大バイパーには全通り、75点で.....累計118点ダメージ。

サイモン.. うおー、まとめて消しとばしてやる！ 風バーンチ！

**クリンナップ** [毒ダメージ] が入るクリンナップフェイズはラウンド終了時にあります。戦闘終了はラウンド途中でもG Mが宣言すればよい。いつも敵が全滅した場合は戦闘終了にしてるので、クリンナップ前に全滅させばダメージは入らない。

GM.. 全部切り裂かれながら壁に飛んでいつて、壁が血だらけに……あ、壁は無いや。もつと広い空間だつた。——大量の巨大バイパーが遠くの方まで飛ばされていく。床に散らばつてた血溜まりとか残骸も遠くに飛んでいった。

ウォルロック.. 一気に広がつたな。

サイモン.. バヒューン。ふつふつふ。どうだ！ ドヤ。

GM.. というわけで巨大バイパーBは倒された。続いてソルビット。

ソルビット.. ……やることなし。「毒」は戦闘終わつたら消えるし、

『キュア』打つより『ヒール』打つ方が安いんだよね……。

サイモン.. (笑)。

ウォルロック.. なるほど、後で回復した方が安上がりなんだな。

GM.. 『キュア』はもつと色々回復できるからね。毒だけの話じやない。

ソルビット.. バステ全部治せるから。……なので俺は終わりかな。

サイモン.. でもこれ、(攻撃して)命中したら倒せるのではないか?

タチキリ.. もう敵の【HP】低いからね。あんたがパンチで倒すのよ。(一同笑)

ソルビット.. えー？ やだよ近付くの。俺命中1スタートだよ？

ウォルロック.. クリティカルオンリーかな？ (笑)

ル『キュア』打つより『ヒール』打つ方が安い『キュア』のMP消費は5点、『ヒール』は4点。対

そう言いつつも「ワンチャンある?」と残った巨大蛇に突っ込むソルビット。

ミドル戦闘で時々見られるソルビットの攻撃シーンだが、勢いよく振り下ろされたシールドソードはいつも通り地面を耕し、煽るようにバイパーが剣の上に乗り、ウォルロックが10点のHPロスを受けて、第一ラウンドは何事もなかつたかのように終了した。

その後はすぐにタチキリの撃竜によつて最後の二匹も踏み潰され、巨大バイパーは全滅。戦闘は終了となつた。

\* \* \*

**G M**..――さて、皆さんは無事に集まつてきた巨大蛇たちを倒すことに成功しました。

**一同**..イエーイ。

**サイモン**..ふー。危なげなく。

**ソルビット**..ドロップ品やつてる間に《ヒール》もかけといたぞ。

**タチキリ**..こんだけいて**四本しか牙取れてない**のか。

**G M**..あとは全部粉々に踏み潰されたりとかしちやつた。

**サイモン**..雑に踏み潰したから……。

四本しか牙取れてない  
巨大バイパー二グル  
からのドロップ品は、  
の大きな牙、  
個でした。  
四〇〇G が動一  
四物ブ

ウォルロック..暗闇だつたからな。

ソルビット..しようがないね。大半はキミが自分で潰したんだけどな。

タチキリ..あちやー。

**G M**..さて、戦闘が終了して落ち着いた環境になつたところで周りを見ると、ここは周囲が壁に囲まれた広い空間——部屋とかいうレベルではない、かなり広い空間であることがわかります。

ソルビット..ほう。

**G M**..みんなから見て南側……南がわかるかは置いといて。南側には堀で囲まれた建物らしきものが見えます。

ウォルロック..建物?

サイモン..へー。

**G M**..それ以外の周囲の空間にはたくさんの瓦礫が落ちている。……逆に言うと、南側のその建物以外には瓦礫しか見当たらない。周りは建物とかあつたのかも知れないけど、今は瓦礫がいっぱいあるという状態です。

サイモン..広いというか、地下に世界があるつてレベルなのか?

**G M**..あ、見える建物はそんなに大きな、ビルみたいな建物ではないよ。平屋くらいの感じ。まだ遠いし、堀で囲まれてるから詳細はわからないけど。

↑ 堀で囲まれた建物を見て、「へー」と言つたサイモン。ソルビットがツボに入つたのか異常に爆笑したことをおこに書き記しておきます。

ソルビット..お屋敷みたいな感じかな。

ウォルロック..ふむ。

サイモン..ふーむ。とりあえず屋敷の方に行くか?

ソルビット..まあMPがあれば帰れるには帰れるっぽいから、探索していくか。噂の風の時代の遺跡かもしれないし。(小声になつて)なんかあつたら一攫千金やぜ。

ウォルロック..(笑)

サイモン..とにかく移動するのである。ゴミの匂いと蛇の死骸の匂いでひどい状態だ。

ソルビット..建物に向かつて。ザツザツザ。

GM..では建物の方に進んでいきましょう。シーンを変えます。

## ▼ ミドルフェイズ5 シ 精靈に導かれし者

穴の底で見つけた、平屋の建物を探索すべく歩を進める一同。

高い堀で守られたその場所には、何があるのだろうか。

**G M**.. 建物の前に着きました。建物は高さ五メートルの堀に囲まれています。

**ソルビット**.. 高いなあ。

**G M**.. 堀の方を見ると、バチバチと光り輝いていて、「エネルギー・バリア」が張られ

ているのがわかる。魔術的なエネルギーが流れてる状態ね。

**サイモン**.. 有刺鉄線みたいなものであるな。

**タチキリ**.. ヤバヤバじやん。

**ウォルロック**.. 結構しつかりしてるぞー?

**G M**.. それと、キミたちの正面にはアーチ型に開かれた門がある。門といつても扉も付いてない、くぐるだけの門ね。

**ソルビット**.. あー。

**G M**.. その両脇には、今にも動き出しそうな感じの石像が立っていてー。

**サイモン**.. う、動き出しそうー!?

【エネルギー・バリア】  
ベル2のトラップ。触るとダメージを受けるが、見えれるところでは戻りにくいより障害物。

ソルビット・その枕詞いらない。（一同笑）

G M・そして、その両脇の石像の間……門のところには穴に落ちる前に見たアールヴがいます。さらに、その横にはフードを被った青年の姿をした者——ただし、漆黒の腕がいくつも生え、地面からも浮いている、明らかに人間ではない存在がいます。

ソルビット・さつき足引つ張った人？

G M・その黒い腕を見る限り、おそらくさつき足引つ張ってきたやつだろうな、ということはわかるね。

ウォルロツク・精霊の類かな？ 閨属性とかその辺なんだろうが……。

G M・識別したいならしてもいいですよ。

サイモン・ソルビット殿、頼んだ！

ソルビットのエネミー識別の出目は4Dで5・5・5・6。

ギリギリでクリティカルはしなかつたものの、しつかりと識別には成功。

G M・成功だね。見つけたのは闇の大精霊、ドヴエルグだ。（絵を見せる）



ドヴエルグ

サイモン：ほほー？ 大精靈が一人も。

タチキリ：今これ『ワイドアタック』『ステイール』したらすごいことになるんじやない？

ソルビット：生きて帰れればね。レベル30だからグラифが一体になるだけか。

ウォルロック：死ぬわ！（笑）

ソルビット：知識的に考えて、（大精靈たちと）意思疎通はできるの？

G M：言葉は理解するだろうけど、喋ってはくれない。

ソルビット：なるほど。

サイモン：それらが門のところにいる？ ふーむ。

G M：普通に漂つていてるだけで、キミたちの方をじっと見てるね。

サイモン：とりあえず声をかけるか。——そ、そこな大精靈殿。おーい。（↑手を振る）

ソルビット：やあやあ我らこそはグランフェルデン一のギルド。

敵意は無さそうな大精靈たちに、まずはコミュニケーションを試みる一同。サイモンが手を振りつつ、ソルビットが話しながら近付いていく。

「——精靈に導かれし者たちよ」

そう言葉を返してきたのは、精霊たち——ではなく、両脇の石像だ。

ソルビット・ええー!?

サイモン・なにー!?

タチキリ・バカな。

ウォルロック・マジで!? そっちから!?

「精霊に導かれし者たちよ。汝、力を求める試練を受けるか?」

ウォルロック・え、導か…?

ソルビット・導かれる(強制)。(一同笑)

サイモン・むむ、力を求める試練……? ここは一体なんなのだ、と聞いてみる。

「ここは力を求める者が試練を受ける場所」

「汝、力を求める試練を受けるか?」

サイモン・うーむ。大精霊たちの反応は?

導かれる(強制)  
によつて物理的に導かれて黒い腕  
きました。

**G M**.. 大精靈たちはキミたちのことをじつと見てる。

**サイモン**.. ぱつと後ろを振り返つて――（他のメンバーに） ど、どうする？

**ウォルロック**.. 力を求める者の試練か……。

**タチキリ**.. おいらは《ステイール》がシナリオS」回じゃなくてラウンド一回使えるようになりたい！

**ソルビット**.. 《アロテクション》を二回攻撃にも使えるようになりたーい！

**サイモン**.. そんな具体的な（笑）。

**ウォルロック**.. 「それは私の力の範囲を超えてる」 って言われるだろ（笑）。

**サイモン**.. ふむ、得られる力とは一体何なのだ？

「古の力」

**ソルビット**.. お、これは……金の匂いがする！

**サイモン**.. 本当かー？

**タチキリ**.. 強くなればお金になるのでね。

**ウォルロック**.. まあね。力があるにこしたことはないな。

**ソルビット**.. くれるものは病氣以外何でももらうぞー！

《ステイール》が、  
基本的に攻撃がラウンド一回  
一本なので、ラウンド一回  
使えるつて無制限に使える  
のと同じではダメです。  
『アロテクション』を、  
アコライトの上級クラス  
であるブリーストのスキルス  
ペリア』を取得すればで  
きる。「それは更なる研鑽で  
を積むのだ」

サイモン‥まあ、せつかくなんやかんやでここまで来たんだし。じゃあ……その試練とやら、受けてやろうではないかー！

「ならば門をくぐり、試練を受けるがよい」

石像がそう答えると、精霊たちも門の中に誘うように道を空ける。

ソルビット‥そういう感じか。

サイモン‥では行くとしよう！ 門をくぐりまーす。

GM‥ザザツとキミたちが門をくぐつていくと、精霊たちはそれを見届けるとそのままフワツと空中に、その姿が消えていきます。

タチキリ‥チツ。《ステイール》するべきだつたか‥‥。

ウォルロック‥ぶんどつても持つて帰れないんだよ！（笑）

GM‥精霊たちが消えて、キミたちは門をくぐる。次のシーンに移ろう。

## ▼ ミドルフェイズ 6 ↳ 試練の始まり ↲

「汝、力を求める試練を受けるか?」

大精霊に強制的に導かれて辿り着いた場所で、試練を受けることにした一同。ここで得られる“古の力”とは何か、それを得ることはできるのか――。

**G M**・門をくぐって堀の中に入ると、外からもちよつとは見えていた建物があります。  
**サイモン**・お邪魔しまーす。

**G M**・真ん中には扉が閉ざされた大きな建物。そしてその周囲には四つの祠が立っているのが見えます。小さいですが、中に入ることができる祠のようです。

**タチキリ**・あ―――。（↑何かを探したような声）

**ウォルロック**・ほう。

**あ**  
りPLの直感が働いてし  
まつたらしい様式美つて  
あるよね。

**G M**・建築様式を見る限り、これらの建物が最近のものでないことはわかるでしょう。  
**サイモン**・ふーむ。ミスト殿が言っていた風の時代の遺跡なんだろか。キヨロキヨロ。  
**ソルビット**・可能性はある。

**タチキリ**・この四つの祠をクリアすれば真ん中のアレがアレするやつだよ。きつと。

**G M**・そうだなあ、建物の時代について何かわかるか、【知力】判定してもいいよ。

タチキリ..よーし。この『インサイト』を持ったおいらの力を見せてやる。

ソルビット..『カルチャ一』!

G M..どつちも効果無いかなー。『ヒストリー』なら良いけど。

ソルビット..おらー! (ダイスを振る) クリティカル!? (笑)

ソルビットが『カルチャ一』を使えずとも自力でクリティカルを出した一方、その他のメンバーの達成値は、サイモンが15、タチキリが10。

ウォルロックは『ヒストリー』のボーナスを得て——タチキリと同じ10に終わる。

G M..達成値10のタチキリとウォルロックは……古めかしいな、見たことない建築様式だなー、くらいしかわかりません。

ウォルロック..我々はわからん!

タチキリ..埃っぽいなー。でも見たことないってことは珍しいものかもしねない!

G M..一方のサイモンは古い時代だな、今の時代じゃないな、つてことまではわかつた。

サイモン..なるほど。これは古い! しかし我輩もなー、こつちの世界のことは知らないからなー。しようがない。

『カルチャ一』 様々な地域の文化や風習などについ  
て詳しいことを表す一般スキル。ソルビットは出自基  
本的に現代に連なる文化にに関する知識だと想  
うので、ここでは効果なしとした。

『ヒストリー』 様々な国や町のことを見聞きしたた  
くとを表す一般スキル。ウォルロックは出自「王侯貴  
族」で取得した。見聞きただけで活用できるかは  
結局知力次第なんだなあ。

**G M**：そして、クリティカルをしたソルビットは……これは“地の時代”的ネヴァーラフ遺跡のものよりもさらに古い、ということがわかります。

**タチキリ**：古代の知識が脳内に流れ込んでくる！

ソルビット：お！ 過去に失った記憶が！

**G M**：違います。家に引きこもつてめっちゃ本を読んでいた結果です。（一同笑）

ソルビット：辛辣（笑）。クリティカルしたのに辛辣（笑）。

**G M**：でもそれでクリティカルできたんだよ（笑）。——というわけで、この建築様式は“地の時代”的ではないだろう、ということがソルビットだけはわかつた。

ソルビット：なるほどー。……黙つといとこ。（一同笑）

**サイモン**：ふむ。しかし、これは一体どうすれば良いんだ。キヨロキヨロ。建物の周囲に

四つ……？

**G M**：小さな祠がある。中央に建物があつて、周囲の角のところに祠がある感じだね。

ソルビット：とりあえず（中央の）建物に入つてみようぜ。

**サイモン**：うむ、そうであるな。

**タチキリ**：おいらが先行して近付くよ。

**G M**：建物に近付くと、扉には厳重な鍵がかかっていることがわかります。具体的に言うと【鍵B】です。

**【鍵B】** 扉や宝箱に仕掛けられたトラップ。トラップ解除で開く「鍵A」と違い、特定の条件や特別なアイデムでしか解除できない。

違います 単なる知力判断のクリティカルだけでそんな重い扉が苦労しそうな重い設定は生やさせないぞ。この設定は生やさせないぞ。

タチキリ‥チツ。流石のシーフも「鍵B」はどうしようもない。  
ソルビット‥特別な鍵がないと解除できないやつか。

G M.. ただ、扉を見ると四種類の紋章が刻まれてるのが見えます。  
ウォルロック‥ほう？

一同が見つけたのは、次のような四種類の紋章だ。

- ・ 剣や槍、斧など様々な武器が組み合わさった紋章
- ・ 妖精らしき姿を模した紋章
- ・ 炎の刀身を持つ剣の紋章
- ・ 何かのカードを模した紋章

G M.. これらの紋章が扉に描かれていることがわかります。……」ここで、キミたちは再び声を聞きます。先ほどの石像とはまた違う声です。

「試練に挑みし者よ、まずは祠を巡り証を手に入れよ」  
「全ての証を手に入れた時、試練に挑む資格を認めよう」

サイモン..ふーむ。

タチキリ..わかりやすい解説だ。『インサイト』。(一同笑)

サイモン..嘘吐いてるんかい (笑)。

ウォルロック..疑つてんじやねえか!

G M..これは本当だよ (笑)。

タチキリ..天からの声がそういうならしようがない。この話は本当みたいだ。——じゃあ片つ端から回るか。

サイモン..うむ、そうであるな。どの紋章から見ていくか……であるよな?

G M..そんなに大きな建物じやないのですぐにぐるっと一周して四つの祠を見ることができる。キミたちが予想する通り、それぞれの祠には紋章が描かれているようだ。

それぞれの祠の入り口の上に付いている紋章は、次のようになっていた。

- ・ 北西の祠..剣や槍、斧など様々な武器が組み合わさった紋章
- ・ 北東の祠..妖精らしき姿を模した紋章
- ・ 南西の祠..炎の刀身を持つ剣の紋章
- ・ 南東の祠..何かのカードを模した紋章

『インサイト』前述の  
り嘘を見抜くスキルなので通  
る。今度は正しい使い方ではある。  
天からの声 謎の声では  
なくGMの声のこと。自動はな  
功して嘘じやないと見抜いてい  
たということにしておいて  
ください。

タチキリ..ちなみにこここの祠はどういう祠?

G M..中に人が入れる、無人の小さな神社くらいのイメージでいいかな。

ウォルロック..なるほど。

サイモン..ふむ、じゃあ――。

タチキリ..一人一個ずつエンブレムを集めてくる。(一同笑)

ソルビット..やめろ(笑)。

サイモン..なぜそんな難易度を上げるようなことを(笑)。――じゃあ、とりあえず武器の祠に入つてみるか? 戰闘ありそだしそ。

タチキリ..なぜならG Mが一番最初に名前を呼んだからな!

サイモン..よし、我輩の直感ならここだー! ダツダツダツダツダ。

G M..北西の祠、入り口に武器の紋章がある祠の前です。入りますか?

ウォルロック..はい。

タチキリ..待つて。先に危機感知を――。

G M..あ、扉は付いてないです。開いてるだけの入り口なのでそのまま入つて大丈夫。

タチキリ..ああ。扉じゃないところに罠が仕掛けられてるまでは……ない信じて。

サイモン..では、たのもー!

G Mが一番最初に名前を呼んだ..そんなメタなことを言わんでも...と言いたい  
ところだが、こういうG Mの意図を汲もうとしてくれると助かることも多いん  
で、さすがにRPGでやるためちやんちや大変なので勘弁して。

## ▼ ミドルフェイズ 7 → 武器の紋章の祠 ↴

「試練に挑みし者よ、まずは祠を巡り証を手に入れよ」

最初に挑むのは、『剣や槍、斧など様々な武器が組み合わさった紋章』が描かれた祠。さて、どんな試練が待ち受けているのだろうか……？

**G M**.. 祠の中は小さな部屋になっています。周囲の壁には紋章に描かれていたように、剣とか斧とか槍とか、多種多様な武器が壁一面に飾られています。

**タチキリ**.. あ、これは……出られるのは一人!? (一同笑)

**G M**.. また、入り口から見て奥の方には小さな祭壇らしきものが見えます。

**ウォルロック**.. 祭壇?

**サイモン**.. ふむ。入っただけでは何も起きてない?

**タチキリ**.. 武器が飛んできたりとかしてない?

**ウォルロック**.. ヒュンヒュンと飛び回つたり?

**G M**.. 今のところは何も起きてないです。

**サイモン**.. 壁に多種多様な武器で、奥に祭壇……か。

**ソルビット**.. とりあえず祭壇を見るか。

出られるのは一人!?  
らきミたちには殺し合いで生き  
してもらいます。……じやをか  
しないです。

タチキリ‥とりあえず祭壇に。

G M‥祭壇に近付くと、小さな祭壇には護符が置かれているようです。

ウォルロック‥護符？

G M‥護符には入り口にあつたのと同じ、武器が組み合わさった紋章が描かれています。ただし、その護符の前には光り輝く障壁があり、その魔術的な障壁に阻まれて手に取ることはできなさそうです。

サイモン‥これを集めればいいんだろうか？

ソルビット‥そういうことかな。

G M‥そんなことを考えていると、再び声が聞こえています。

「我は武勇の力を試す者なり」

「汝らがミリタントを継承するに相応しき者か、ここに示せ」

ソルビット‥な、なんて？

サイモン‥ミリタント？

タチキリ‥急にカタカナ出されると困る。

G M‥この世界だいたいカタカナだよ！（笑）

この世界だいたいカタカナ  
だよ！ そういうえばエリン  
世界の文字体系つて公式設  
定を見た覚えないけど、あ  
るのかな？

ウォルロック..頭の中が和風になつてたから……（笑）。

サイモン..ミリタントとは一体なんだ!? と叫びます。

サイモンの問いに返事はなく、代わりに周囲からガタガタと音がし始める。

見ると、周りの壁にかけられていた剣、斧、槍などがガタガタと震えながら壁から空中へと次々に飛び出していく。

やがて部屋の中央に寄り集まつた多量の武器たちは、空中をグルグルと飛び回りながらも、明らかに挑戦者たちに刃を向けてきた。

サイモン..おお……。

ソルビット..あれだ、昔戦つたことあるやつだよ。何とかウェポンだよ。飛んでたやつ。

ウォルロック..ああー。

サイモン..めつちや弱かつたやつ?

GM..フライソードのことかな。あれは一本の剣だったが、今回はそんなレベルじゃないぞ。両手剣も長剣も斧も槍も——その他諸々、いろんな、いろ一んなでつかいのから小さいのまでいろんな武器が嵐のように渦巻いている。——というわけで戦闘開始だ!

昔戦つたことあるやつ  
二話で戦つたフライソード  
のことだろう。あの時は本  
当にあつという間に倒され  
てリプレイでは戦闘描寫れ  
を四行で終わらせました。

\* \* \*

**G M**・敵は前方五メートルに一体です。モブエネミーだけどね。大量の武器が周囲にグルグルと嵐のように渦巻く感じで存在します。

**タチキリ**・近付くだけでダメージ受けそうなんだけど。

**ソルビット**・それちょっとと思った。クリンナップに同じエンゲージにいたら、とか。

**G M**・さて、戦闘開始前は？

**ソルビット**・いらんかなー？ ミドル戦だし、フェイトも下手に使えないんだよな。次のレベルアップはフェイト増やそうかな？ ……戦闘前は無しで。

**サイモン**・悩ましいなー。……いや、今回も使わないね！

**G M**・では戦闘に移ろう！

## ● 第一ラウンド

### ■ 行動値

タチキリ‥

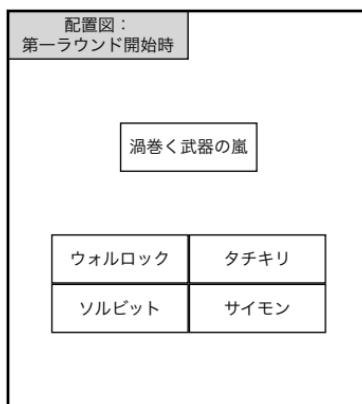
渦巻く武器の嵐‥

ウォルロック‥

サイモン‥

ソルビット‥

4 6 10 21 31



G M.. 戰闘ラウンドに入ろう。ではセットアップから。こちらはありません。  
サイモン.. 『コネクトアイ』だ。

ソルビット.. いつもの『エンサイクロペディア』でエネミー識別。(ダイスを振る)

1 ·

タチキリ.. やばつ、さつきより悪い!?

ウォルロック.. ぶつ。

ソルビット.. 今日ダメだなー?

(計算して) これで9だから……達成値17。

G M .. 17は……わかりませんでした。知らない存在です。

ソルビット..ダメだわー。あんなもん見たことないわー。

タチキリ..抜けなかつた?

ソルビット..抜けませんでした。俺にだつてわからないことくらいある。……武器が飛んでるだけだよ。大丈夫大丈夫。

G M .. 見た目だけ教えよう。こんな感じです。(イラストを見せる)

サイモン..おおむね想像通りである。

ウォルロック..まあ光景はね。

サイモン..うーむ、抜けなかつたのは久しぶりであるな。

ソルビット..だな。かなり久しぶり。

タチキリ..フェイト使っちゃえ? 振り直し。

ソルビット..いや、いいよ別に。そんなヤバイ敵には見えんから。

タチキリ..でも触つたら痛そうだよ?

ソルビット..大抵の敵はそうじやないかな?(一同笑)

G M .. ではセットアップは終わりで、イニシアチブ。タチ

キリの手番からです。

タチキリ..やあ。(コマを動かす) 敵にエンゲージして、



渦巻く武器の嵐

抜けなかつたのは久しぶり  
覚えている範囲だと第四  
話のダンタリオンで失敗し  
た以来だろうか。ソルビット  
のエネミー識別は固定値  
もダイス数も強いいのではほ  
ぼ成功しているのだ。

『ウイングアタック』。命中判定！（ダイスを振る） 1・3・5・6。……達成値23。

G M：こっちの回避は2D+5。（ダイスを振る） 9。失敗。

タチキリ：回避高くないね。攻撃力は【敏捷】の8点足して、（ダイスを振る） 38点の物理ダメージね。やー、っと両手で切りかかる。……待って、絶対にこれズタズタになつてやられる未来になるから、もうちょっと冷静に突っ込ませて！？（一同笑）

識別はできずとも、敵はたつた一体のモブエネミー。冷静にと言いつつも少し気の抜けた感じのまま、両手の短剣で切りかかるようにタチキリが突撃して――。

“カキン”

——無数の剣や斧たちは、タチキリの短剣を完璧に弾いてきた。

タチキリ：は？ ……手応えあんまり無い感じ？

G M：手応えゼロだね。

タチキリ：ゼロ！？

サイモン：……はー？ こいつはヤバイぜ！？

G M.. 手応えは全くない。撃竜も突つ込んでいたけど、カキンカキンと全て弾かれた。とてもダメージを食らったようには見えないね。

ウォルロック.. 38点が止まるの!? マジか。すげえな。

タチキリ.. うーん……しくじつたね。辛い。帰りたい。

ソルビット.. 物理攻撃は効かないんじゃない?

サイモン.. 物理が効かないのか、ギミック系か……わからんな、どうだろう。こうなると相手の正体がわからないのが不安である。

タチキリ.. 謎解き系なのか、それとも単純においらの火力が低過ぎるだけなのか。

サイモン.. でも38点を普通に弾くんだつたら、めっちゃ防御力高いのだが。

G M.. では統いて、敵の行動だ。メジャー、《連続攻撃》。

タチキリ.. は?

ソルビット.. ぶつ。……だ、大丈夫。《ナイフパリー》あるから。

タチキリ.. 《連続攻撃》じゃダメなんだっての!

ソルビット.. 俺の《プロテクション》もあるから。むしろ一回避けるんだ氣合いで。何なら二回とも避けてくれ! 相手がパリイするならこっちもパリイすればいいんだ!

G M.. 無数の刃——剣やら長剣やら斧やら、その全てが空中からタチキリに降り注ぐ! 命中は3D+21。(ダイスを振る) 4・4・2で、命中31!

《連続攻撃》一度で二回攻撃するエネミースキル。《ナイフパリー》や《プロテクション》などの防御スキルは二回攻撃のどちらかしか防げないことが多い。多く守りが難しい。

**タチキリ..たつか!?** **は!?**

**ウォルロック..30は無理よ.....。**

**サイモン..さらばタチキリ.....。**

想定外の高い命中に狙われたタチキリはムガ＝モリの馬上服の効果も使い+1Dした回避でなんとか避けようとすると、出目は振るわず回避失敗。

攻撃力は5D+38。52点の物理ダメージがタチキリを襲う。

**タチキリ..《ナイフパリー》の14点と物防17点で……残りダメージ21点。助けてー。**

**ソルビット..《プロテクション》は……次に使つた方がよくないか？ 出目が走れば21点は完全に弾けちやうから、丸々弾くよりも次の攻撃に回した方が。**

**サイモン..超過した弾いた分のバリアがもつたないのである。**

**タチキリ..……そうね。（敵の）ダメージロールの出目も低かつたし。えーっと、21点くらつて……残り【HP】59点。**

**G M..では《連続攻撃》でもう一回攻撃だ。まだまだ、今降り注いだのは別の剣や斧が降り注ぐ！（ダイスを振る）命中は30。**

**タチキリ..（ダイスを振る）15で失敗。《ナイフパリー》はもう使えないんだよね？**

サイモン‥ただ受け入れるしかないな。

タチキリ‥ギギギ。

G M .. (ダイスを振る) ダメージは59点!

ウォルロック.. 出目が高めだな‥‥。

ソルビット.. うおー! 見ろ、俺の『プロテクション』! (ダイスを振る) 26点軽減!

タチキリ.. 物防と合わせて43点弾いて、16点くらう。ぐわー!

G M .. 突っ込んで行つたタチキリの周りから嵐のような剣がバシュバシュと斬り付ける。

タチキリ.. そりやそうなるよねーって感じ。

G M .. ではこちらのターンは終わり。続いてウォルロック。

ソルビット.. ウォルロックは魔法攻撃できる? 物理がダメなら魔法。

ウォルロック.. できないな。聖水とか買つておけばよかつたか‥‥。

サイモン.. 試しに我輩が先に殴つてみるか?

ソルビット.. その方がいいかな。魔法が通るんだつたら俺の手番でウォルロックに『エン

チャントウエポン』かけられるから。

ウォルロック.. それか。‥‥なら待機するか。どうせこの後に敵が動くわけじやないし。

サイモン.. 『二回行動』してくるかもしねぞ。

ソルビット.. それはもう運が悪かつたとしか言えねえよ。

『二回行動』全員が行動済みになつた後に再度行動ができるエネミースキル。待機は行動済みにならないので、もし『二回行動』をつけていても、先に動いたりをしないです。

聖水 ポーションの一種で使用者の武器攻撃を(光)で魔法ダメージに変更することができる。

サイモン‥では我輩の手番だな。我輩も前に出るか？さつきのは単体攻撃であるよな？  
ソルビット‥あー、かばうか。それはアリだね。（サイモンの方が）硬いし。

ウォルロック‥的を散らすにしてもその辺はアリだな。

サイモン‥なら近付くか。打点は多少落ちてしまうが……。前衛に出るのは久しぶりな気がするのである。——まずフリーアクションで《グレートコネクト》《コネクトアイ》！  
うおー、ピカー！これがセフィロスの真の力。

ソルビット‥グレイトオ！セフィロス関係無いだろ。

サイモン‥いや関係あるから！セフィロスの力だから！うおー、接近！相手に接敵して……至近距離からパンチをくらわせてやる！移動したので《ファランクスクラッシュ》は無し。マイナーアクションで《ウイルパワー》を使って、メインで《エアリアルスラッシュ》！くらえ！（ダイスを振る）……命中26！

G M‥こつちはクリティカルのみ。（ダイスを振る）1・2。失敗。

サイモン‥（ダイスを振る）62点、〈風〉ダメージ！くらえ、風バーンチ！バシュン。

G M‥至近距離から放たれた風によつて、渦巻く武器の一部が吹き飛ばされたり、柄が傷ついたりしていく。

サイモン‥うおー、散れー！

ソルビット‥通つたか？

**セフィロス関係無いだろ**  
《コネクトアイ》は神竜王セフィロスの體の力を借りるスキルなどがつづり関係ある。サイモンの信仰に対する日頃の疑惑がいた誤解。

GM.. しつかりとダメージはくらつてそうな雰囲気だね。

サイモン.. 通つたっぽいな！

ウォルロック.. 魔法はいけるか。

ソルビット.. ジやあ物理無効かな？

ウォルロック.. あるいは純粹にアホほど【物理防御力】が高いか。

ソルビット.. ああ、それもあるか。

サイモン.. ふつふつふ、我輩のパンチは物理ではない！（一同笑）

ウォルロック.. よし、俺も突つ込むか。

ソルビット.. 先生、次は俺です。言うてやることは決まってるけど。《エンチャントウェ

ポン.. 無》をウォルロックの銃に。（ダイスを振る）〈無〉属性魔法になつたよ。

ウォルロック.. やつたー。よし、俺の手番で接敵！マイナー《デスターゲット》、メ

ジヤー《バッショ》！

サイモン.. あれ、接敵しないといけない人であつたか？

ウォルロック.. 全然？ 単純に《連続攻撃》だつたら的を散らした方が良いかなつて。

サイモン.. 確かに。それもあり。

GM.. （ダイスを振る）命中26！

ウォルロック.. おら！（ダイスを振る）回避失敗。

ウォルロック..えーっと、そうだ、アレだよ。アレを使おうと思ったんだよ。ダメージロール直前で『スラッシュブロウ』！（ダイスを振る）74点の「無」属性魔法ダメージ！GM..74点か！敵は大量の銃弾を渦巻く剣で弾こうとするが、ソルビットの魔力を帶びた銃弾はその剣をそのまま貫通していく。

ウォルロック..よしよし。

GM..これによりまたいくつかの剣が弾き落とされ、地面にばら撒かれていく。カシャンカシャン。でも、まだ生きてる。

ウォルロック..まあ、落ちはしないか。

サイモン..どうだ！良い調子だぞ！

GM..これで待機したウォルロックの行動も終了。全員行動済みになつたところで――。  
ソルビット..……で？

GM..――『二回行動』を使用する。これで敵は未行動になる。

ソルビット..本当に持つてたー！？

サイモン..やつぱりー！？

タチキリ..は？

ソルビット..そのスキルの発動はどのタイミング？イニシアチブ割り込めれば『クイックヒール』を入れようかと思つたんだけど……。

サイモン‥ん？ 未行動に戻るだけで、誰が行動するかを選ぶのはイニシアだから……。  
ソルビット‥‥‥イニシアは挟むか。

G M.. だね。《二回行動》の効果で敵は未行動になつた。で、これからイニシアチブ。  
タチキリ.. 次は《ナイフパリー》はしていいんだよね？ ただラウンド変わつてないから  
ムガモリの馬上服の回避+1Dはできないと。‥‥やめろよ！

ソルビット.. ジヤあちよつと俺は‥‥イニシアで《クイックヒール》を使用。《ヒール》  
を一発だけタチキリに。（ダイスを振る） 44点回復。

G M.. ではこちらの攻撃だ。メジャーで《連続攻撃》！ また無数の刃で攻撃する。

サイモン.. 降つてきたー！

ソルビット.. (武器の) 本数減つてるし、攻撃力下がつてるんじゃない？

G M.. そんなことはないし——むしろ、渦巻く刃はさらに巨大さを増していく。

ソルビット.. ……え？

G M.. 《範囲攻撃.. 白兵》 レベル3の効果で三人に攻撃だ。

ウォルロック.. 範囲ー！?

サイモン.. あー！?

タチキリ.. 何しにきたのキミたち。

G M.. こればかりは仕方ない。わからなかつたから。

《範囲攻撃.. 白兵》  
シブのエネミースキルで、パツ  
[S L × 2] 体までをまと  
めて攻撃できる。今回はレ  
ベル3なので六体まで攻撃  
可能だ。

ソルビット・俺にだつてわからないことくらいある！

サイモン・まあウォルロック殿は離れていいかもしだぬな。範囲はもしかしたらあるかもと思つてはいたが……。こいやー！

G M・一発目、命中3D+21！　どーん。（ダイスを振る） 31。

巨大さを増した武器の嵐は近付いてきた三人の冒險者を同時に襲う。

タチキリはまたも避けられず。そして回避の低いサイモンとウォルロックは当然のよう回避失敗。全員に攻撃が命中する。

タチキリ・リアクションに対してここまで目が悪いのは久しぶりな気がするよー。

サイモン・『カバーリング』をどうするか。

ソルビット・どつちか一回にしかできないんだよな。大体50点くらいのダメージが二回飛んでくるんだよね……。

ウォルロック・うーん。

サイモン・とりあえず一回くらう？

ソルビット・それで考えるか？　『ナイフパリー』もあるしな。

タチキリ・うん。

G M .. 『カバーリング』無しね。ではダメージロール。（ダイスを振る） 53点ダメージ。

サイモン .. 53点だと……21点通る。このまま普通にくらつておくか。残りは50点。

タチキリ .. おいらは『ナイフパリー』しておくよ。31点弾いて……22点くらつた。さつきと同じくらいだな。

ウォルロック .. 53点か……。29点くらつて、残り70点。

ソルビット .. ウォルロックは死はないからどうでもいいな。次のくらつても死はない。

ウォルロック .. 僕は大丈夫。そこそこ固いし、【HP】も高いから。

タチキリ .. おいらはかばつてー。

ソルビット .. 次はかばう確定だね。……いやー、マジで『クイックヒール』打つといでよ  
かつた、これ。

G M .. ではもう一回攻撃。命中から。（ダイスを振る） 29！

タチキリ .. 21振ればいいんだ！（ダイスを振る）惜しい！ 失敗。

ウォルロック .. （ダイスを振る）まあ無理ですねー。

サイモン .. （ダイスを振る）無理ー。

G M .. 全員失敗。『カバーリング』どうしますか？

サイモン .. タチキリ殿を『カバーリング』するか？

タチキリ .. してくれると、絶対助かる。

ソルビット・『プロテクション』込みなら弾くんじやない?

サイモン・さつき20点通つてると、弾けそうであるか?

ソルビット・出目次第?

サイモン・まあ完全に弾けなくとも死にはしないであろう! 『カバーリング』でタチキリをカバー! タチキリ殿、あぶなーい!

G M・ではダメージロール! (ダイスを振る) む、そうでもないな。50点。

タチキリ・お、目が落ちたな。

サイモン・我輩のダメージは倍になるし、助かつた。

ソルビット・サイモンに『プロテクション』。(ダイスを振る) お、23点軽減。やつぱりサイモンに対しては信頼度が高いからな。(一同笑)

G M・そういう問題なの? (笑)

サイモン・ダメージ50点なら……弾いた!

G M・お、弾かれたか。無数の刃の嵐もサイモンの鎧は全て弾いた。ガチンガチン。

サイモン・ふふふ。そんな攻撃は我輩には効かない! フーン! バキイ!

G M・後ろからソルビットが光つてると、――ウォルロックの方はちょっとはくらうかな?

ウォルロック・あ、ごめん。なんぼだつた?

一同：（爆笑）

タチキリ：こいつ（笑）。

サイモン：さも関係ないかのように（笑）。

ウォルロック：自分はこの攻撃で死なないと思つて、完全に人の数字だけ見てた（笑）。

GM：死なねえけどくらつてんだよ！ ザクザクと身体を切り払われてるんだよ！（笑）  
ウォルロック：はい（笑）。26点くらいまーす。

タチキリ：……これ、結構まづくない？ おいら攻撃入らないからさあ。次は魔法にする  
けど……。

サイモン：魔法にすれば大丈夫であろう。

ソルビット：割り込みできるし、割り込みで二人で殴れば勝てると思うよ。

ウォルロック：『カリキュレイト』で俺が先に殴るよ。

GM：さて、これでようやく第一ラウンドも終わり。最後にクリンナップ。

サイモン：うーん、HPボーション飲んでおくか。『フックダウン』！ このず一つと  
持つていだ一本も、これでお別れだ。ふん！（ダイスを振る）15点回復した。65点。

ソルビット：おお、いいねー。

GM：結構でかいね。……これでクリンナップも終了。第二ラウンドへ移ろう。

割り込み　ウォルロックが持つガンスリングーのスキル『カリキュレイト』を使  
えば【行動値】に関係無くイニシアチブに行動することができる。

## ● 第二ラウンド

### ■ 行動値

タチキリ…

ウォルロック…

渦巻く武器の嵐…

サイモン…

ソルビット…

4 6 21 10 31

配置図：  
第一ラウンド開始時

渦巻く武器の嵐	タチキリ
ウォルロック	サイモン

ソルビット

- G M .. 続いて第二ラウンドだ。セットアップから。
- サイモン.. 『コネクトアイ』！
- タチキリ.. 待ちたまえ。『ティアオフ』。物防魔防を10下げる。下がつてくれ。
- G M .. 武器の隙間が見えた。セットアップは終わりで、タチキリの行動からだけど――。
- ウォルロック.. 『カリキュレイト』！俺の行動だ。
- サイモン.. 離脱するか？ しなくて良い？
- ソルビット.. 離脱すると火力下がるんだつけ？
- ウォルロック.. マイナーが潰れるからね。

マイナーが潰れる  
敵とのエングージメント  
離脱を行つた場合離脱  
マイナーアクションを行つた場合離脱  
マイナーアクションを行つた場合離脱

ソルビット：じやあそこは自分の【H.P】と相談。《ヒール》はタイミング的に次の攻撃までに打てないから……。

サイモン：まあまだ死ぬかわからぬし、離脱してもいいんじゃないかな？

ウォルロック：そうね……念の為下がつておいた方が確実ではあるよな。よし、ムーブ、マイナーで離脱。メジャー《バッシュ》！（ダイスを振る）命中25！

G.M：回避。（ダイスを振る）失敗。

ウォルロック：ダメージロール直前に《ワンコインショット》！ 相手の物防魔防をマイナス9して算出する。

ソルビット：防御マイナスつて、0より下にはならない？

G.M：もちろんならない。そこが火力アップと違うところだね。

ウォルロック：（ダイスを振る）……55点の〈無〉属性魔法ダメージ！

G.M：55点ね。——多くの剣や槍が撃ち抜かれて落ちていき、確実にほとんどの剣が刃こぼれしている。だいぶボロボロになつてきました。

サイモン：よしよし。いい調子だ！

ウォルロック：ジリジリ削つてはいるか。

G.M：……でも、新しい剣を補充して攻撃力だけは元通り！（一同笑）

ソルビット：やめろー！（笑） いけー、タチキリ！

新しい剣を補充して攻撃力だけは元通り！ 剣が減つたから攻撃力下がるとか勘違いされないように、ね？勘

タチキリ..まあ防御下げるから……やるか。理力符使おつか。どれ使おつかなー。

G M.. 今回は属性もわかつてないからね。属性によつては何か違うかもしねない。

タチキリ..よし、今日は〈水〉を使うよ。みずみずしい感じになつた。

ウォルロック..うるおい(笑)。

タチキリ..ムーブは何もせず、マイナーで理力符〈水〉使つた。メジャーで攻撃。ほつ。  
(ダイスを振る) 3・3・4・5! 15だから……命中23。

G M.. (ダイスを振る) 3・1。回避失敗。

タチキリ..(ダイスを振る) ダメージ28点、〈水〉。やっぱ火力低いねーおいら。

サイモン..火力に割いてるスキル枠の数がね。どうしても。

ウォルロック..しゃあない。

G M.. というかシーフの火力が他より高かつたらやばいよ。勘弁して。——28点の〈水〉魔法ダメージね。理力符によつて水の魔力を得たタチキリのナイフは次々と相手の剣を、今度は弾かれずに切り裂いていくことができる。

サイモン&タチキリ&ソルビット..やつたか!?(一同笑)

G M.. ザクザクと切り落としていき——タチキリは最後の一本を切り落とす。

ソルビット..本当にやつたー!?

サイモン&ウォルロック..やつたぜ!

やつたか!? 土煙の中から  
無傷の敵が出てくるフラン  
的なセリフ。

一同：（拍手）

タチキリ・ツシャ！ 嬉しい！

\* \* \*

G M：――というわけで敵であつた武具たちはバラバラと地面に散らばることになります。  
ソルビット：最初から識別が抜けてれば一ラウンドで終わつたか？

タチキリ：いやー、読めんわあんなん。

ウォルロック：弾かれるとは思わんさ。

ソルビット：いやー、俺もまだまだ知らないことがいっぱいあるんだなー。

G M：するとですね、前にあつた祭壇――。

ソルビット：え？ ……ああ、そんなのあつたな。（一同笑）

G M：思い出して？（笑） ……あ、その前にドロップ品やつちやおうか。

タチキリ：うん、振らして。

3Dで16を出したタチキリは制御装置（一万G）を獲得。  
理力符（五〇〇G）の消費額を大きく上回る結果にホクホク顔だ。

え？  
いた結果、何のために戦つて  
いたのかを忘れてしまつた  
らしい。

ソルビット‥よし、ここで『ヒール』乱舞だな。

ウォルロック‥くださーい。

G M‥あ、その前に。戦闘が終了したタイミングで祭壇の障壁が消え、さらにキミたちの体が淡い光に包まれて——。

サイモン‥はつ。

ソルビット‥もしかして、【HP】と【MP】が全快します?

G M‥――【MP】が全快します。

ソルビット‥‥‥‥‥後にしてくれますー!?

そういうのー!?(一同笑)

G M‥ダメでーす。戦闘後でーす。はい、【MP】が完全に回復しました。

文句言いつつも、四回の『ヒール』で全員の【HP】は全快に。

G M‥‥‥さて、キミたちの前には障壁が無くなつた護符があります。

サイモン‥取つたどー! ばつ。

G M‥これで護符を——様々な武器が組み合わさつた紋章が描かれた護符を手に入れることができました。

後にしてくれますー!?  
『ヒール』で【MP】消  
費した後で回復してほしい  
よね。わかる。でもダメ。  
わかる。でもダメ。

ソルビット・イエーイ！

タチキリ・散らばつた武器は？

G M・散らばつた武器は、淡い光を放ちながら壁に戻っていました。

サイモン・これなんて言つてたつけ？なんかの証つて言つてたよな？

G M・ミリタントって言つてましたね。

サイモン・ミリタント。（メモをする）……はい。

ソルビット・よし、次は時計回りだー！

（机の上のコマを指しながら）ここだー！

タチキリ・時計回りってことは……。

サイモン・妖精のやつであるな。

ソルビット・（G Mが）言つた順でいいな。妖精行こう妖精。

G M・では妖精の紋章がある祠に入つていきます。次のシーンです。

サイモン・たのもー、ティクツー！

## ▼ ミドルフェイズ8 ↴ 妖精の紋章の祠 ↵

辛い戦いを乗り越え、最初の護符を手に入れた一同。

次に挑むのは、"妖精らしき姿を模した紋章"が描かれた祠だ。

"武勇の力"を示した一同が次に試されるのは……さて、何だろうか？

**G M**.. 次の祠も中は同じような小部屋になつてます。奥には先ほどと同じく小さな祭壇のようなものがあり……周囲の壁には、今度はたくさんの妖精の姿が描かれています。

**ソルビット**.. はつ。たくさんの妖精が襲いかかつてくる。

**タチキリ**.. たくさんのかわいらしい妖精が渦巻いて襲つてくるのは嫌なんだけど。

**G M**.. 奥の祭壇には、先ほどと同じように護符が——今度は妖精の紋章が描かれた護符が置かれてますが、やはり光り輝く障壁で阻まれて手に取ることはできません。

**サイモン**.. ふむ。この祠では一体何をすればいいんだ？

**タチキリ**.. 妖精を切る。

**ソルビット**.. 妖精と遊ぶ。

**G M**.. またもや声が聞こえます——。

「我は妖精の力を試す者なり」

「汝らがコントラクターを継承するにふさわしきものか、ここに示せ」

直後、壁に描かれた妖精の一つが光り輝き、実体化して壁から飛び出してくる。

一同の前に現れたのは、右手にランタン、左手に爆弾を持った、カボチャ頭の妖精だ。

「遊ぼう！ 遊ぼう！ クイズで遊ぼう！」

サイモン：クイズ？

ウォルロック：クイズ？

ソルビット：ニューヨークに行きたいかー！

タチキリ：どこだよ。（一同爆笑）

「これから出すクイズに正解したら護符をプレゼント～！」

「でも〜？ 間違えたら、罰としてびっくり爆弾が大爆発！」

「遊ぶ？ 遊ぶ？」

サイモン：よからう！

ニューヨークに行きたいかー！ 伝説のクイズ番組  
「アメリカ横断ウルトラクイズ」で司会者がする有名な掛け声。番組を見たことない人も掛け声だけは知つてたりする。

どこだよ。世界観に基づいた間に入れない冷静なツイコミに、爆笑すると同時に大変感心したG.M.です。

ソルビット・（ちよつと良い声で）もちろんさー。

タチキリ・（爆弾が）貫通ダメージじゃないならいいよ。

GM・「やつたー！ よーし、みんな出てきてー！」

ソルビット・……え？

カボチャ頭の妖精が声を上げると、周囲の壁にある、またいくつかの妖精の絵が光り輝き、次々に壁から現れるように実体化していく。

「いつもながらうるさいぞ、ジャック・オー・ランタン。もう少し静かにできないのか」

そう言いながら現れたのは、翼の生えた馬に乗った女性の姿をした戦士の妖精。

「ふむ、精霊が連れてきたというからどんなものかと思つたが、若造ではないか」

尊大な物言いをするのは、同じく馬に乗った老齢の戦士らしき妖精。

「でも、良い人たちそうですよ？」

ツルハシを持った小柄の妖精がそう言うと、

「そうそう！ それに普通じゃない人も多いし、面白そう！」

トンボのような羽を持つ小さな妖精も続々、

「私もピーちゃんと同じ気持ち！ 面白そう！」

さらに蝶のような羽を持つ小さな妖精もそれに同調する。

「はいはい、そろそろ始めましょ♪」

そう歌うように呼びかけたのは楽器を持った女性の姿の妖精。

その横では、全身がぼんやりと光る羽の生えた小さな妖精が冒険者たちを無言で見つめていた。

——そうして一同の前に姿を現したのは、最初の妖精も含めた八人の妖精たちだ。

「それじゃあ始めるよー！ ボン！」

カボチャ頭の妖精がそう言うと、八人の妖精の前にそれぞれ一つずつ箱が現れた。

サイモン：ふーむ。

**G M**..「それじやあルールを説明するよー」とカボチャ頭が続けます。「この中に一つだけ宝石が入った箱があるよー? それを開けることができたら大正解!」

**タチキリ**..……もしかして、残りは爆弾?

**G M**..「そ、そ、そ、う! 違う箱にはびっくり爆弾! 開けたらボーン!」

**タチキリ**..八分の七が爆弾じゃねえか!?

**サイモン**..はー。

**G M**..「どれに入ってるかはみんなでヒントを言うよ! でもでも~? ボクらは、**本当のことしか**言わない『正直者』と、嘘しか言わない『嘘つき』に分かれるから、気を付けてね~?」

**ウォルロック**..ああ~!?

**サイモン**..そういうやつかー。

**G M**..……というわけで、**この祠の試練はクイズです!** キミたちの前に現れた八人の妖精、その前にはそれぞれ一個ずつ、計八個の箱が置いてある。この中に一つだけある宝石が入った箱を開けられたらクリアになるぞ。妖精たちに話しかけるとそれぞれヒントをくれるので、好きなように話しかけていってくれ。

**ソルビット**..これはもう諦めて一番の箱を開けよう。

(一同笑)

**タチキリ**..思考放棄(笑)。

これはもう諦めて一番の箱を開けよう。いやまあ一つの解法ではあると言えるけれども。ヒントくらい聞いてからでもいいの?

本当のことしか  
「うそつき村」と「正直村」のようないわゆる論理パズルによく出てくるやつ。聞いたことぐらいはある人も多いだろう。

サイモン：全部爆発させれば良いのだ！（笑）

GM：「それじゃあクイズスター！ 好きな順番に話しかけてヒントをもらつてね～」

ソルビット：うわ、マジか。

サイモン：ふむ……とりあえず全員の話を聞くか。

ソルビット：全員にまず「これは本物ですか」って聞こう。

GM：あ、質問はできません。みんな言うこと（ヒント）は決まつてます。

タチキリ：あー、なるほど。

サイモン：じやあ……まずはジャツク・オー・ランタンさん！

GM：カボチャ頭の妖精ね。話を聞くと、次のように答えてくれます。（紙を出す）

### ▼ カボチャ頭の妖精の話

「ボクの箱に宝石が入つてるよ――！」

「他の箱はぜーんぶ爆弾！」

（紙を出す） 実際のセッショーンでは妖精のイラストと共にヒントの言葉を書いた紙を都度公開していた。本リプレイでも後のべた。まとめて紹介しているので参考にしてね。

タチキリ：はい。

サイモン：次！ 名前が長い人！ 馬に乗つて……女性の……ヴァルキリーっぽい人。

GM：……あれ名前じやねえから！ 見た目の説明だから！

サイモン：（笑）……と、というわけで馬に乗った女性の妖精に話を聞くのである。

▼ 翼の生えた馬に乗った女性の姿をした戦士の妖精の話

「カボチャ頭はウソをついているぞ」

「〈地〉の妖精たちは本当のことを言っている」

ソルビット：〈地〉の妖精たちって誰だよ。

ウォルロック：他の連中の、多分属性の話だな。

サイモン：ピクシーの属性ってなんであつたか？ 全然わからぬな。

ウォルロック：〈光〉だか〈風〉だか……？

タチキリ：……あ、これエネミー識別でデータ分かるやつじゃない？

サイモン：おお、なるほど。——じゃあ次はツルハシ持つてる人。

属性くらいは。

▼ ツルハシを持つた小柄の妖精の話

「〈光〉の妖精の皆さんは本当のことを言つてます」

「ボクの箱に宝石は入つてないです」

ソルビット..ふむ。……こいつは〈地〉属性だろうな。

タチキリ..こいつが〈水〉とかだつたら許さんわ。

サイモン..じやあ次は……ピーちゃんつて呼ばれてた人！

ウォルロック..羽の生えた……なんだつけ。

サイモン..お主、どうせピクシーだろ！

ウォルロック..まあそんな気はするけど（笑）。

### ▼ トンボのような羽を持つ小さな妖精の話

「同じ属性を持つ妖精は正直者かウソつきかも同じだよ！」

ウォルロック..なるほど、属性ごとに統一されてるんだな。

ソルビット..こいつが本当のことを言つてれば、ね。——次はピーちゃんつて呼んでた  
ちようちよの羽を持つてる人に。人じやなくて妖精か。

### ▼蝶のような羽を持つ小さな妖精の話

「シーチちゃんの箱の中は爆弾だよー」

「ヴァルちゃんの箱に宝石が入つてるよー」

ソルビット・シーちゃんって誰だよ！

タチキリ・ヴァルちゃんって……ヴァルキリーか？

ソルビット・ああ、それでヴァルちゃんか。シーちゃんは？

ウォルロック・シー、シー……？

タチキリ・リヤナンシー？

GM・そういうことは聞いても答えてくれない。

サイモン・ぐぬぬ。じゃあ次は楽器を持った人！

### ▼ 楽器を持った女性の姿の妖精の話

「宝石を持つ妖精は嘘をつきますわ」

「フェアリーの箱に宝石がありますよ」

ソルビット・——え、全員フェアリーじゃないの？ どういうこと？

サイモン・いや、フェアリーは種族名であるな。妖精の中の一種族。  
ソルビット・あー、そうなんだ。

タチキリ・それぐらいは知つてていい？

**フェアリーは種族名** 英語の“Fairy”は「妖精」の意味だが、ここで言う「フェアリー」はエリック世界に分類される種族の名前だ。……もしもこの説英一いう語版になつたらどういうことになるんだろう？

GM..それは（冒險者の）常識だから、知つてゐるで大丈夫。

タチキリ..（ソルビットに）常識だつて。

ソルビット..すまん、非常識だつたわ。（一同笑）

タチキリ..あとは、なんかあの……おつさん。馬に乗つた莊厳な人。

GM..馬に乗つたおじいさんね？ ちょっと偉そうな感じでこう言つてくる。

### ▼馬に乗つた老齢の戦士らしき妖精の話

「属性を持たぬもので嘘をついているものがいる」

「ヴァルキリーは信用できるやつだ」

ウォルロック..属性無し……。

タチキリ..じやあ最後の一人。

ウォルロック..光つてる妖精だな。

### ▼全身がぼんやりと光る羽の生えた小さな妖精の話

「……私と同じように羽を持つ妖精に嘘をついているのが一人だけいるわ」

ウォルロック..うーん……。

サイモン..ピクシーとフェアリーとあともう一体が区別つかないのである。ピクシーは〈光〉だった気がする。こいつ（楽器を持った妖精）は多分リヤナンシーであろう？

タチキリ..だからシーデしょ。

ウォルロック..今、PCじゃなくてPLが必死にエネミーのデータを思い出そうとしてるんだけど（笑）。

サイモン..というかこやつらってフェイにいる八種族では……あ、ジャックは違うか。

タチキリ..ジャックは違うね。PCにできたら人気出そう。

ソルビット..（GMに）識別してもいいですか？

GM..はい、どうぞ！ 今回の識別値はレベルに関係無く、一括で15とします。

サイモン..お願ひします！

ソルビット..イエーイ！（ダイスを振る）クリティカル。答えも教えて。

GM..識別値関係無かつた！（笑）――では結果を見せよう。戦闘ではないのでスキルとかのデータは省略して、名前や属性のみをそれぞれ開示するぞ。（紙を出す）

識別によつて開示された内容は次の通り。それぞれ『名前』『レベル』『属性』だ。

**フェイ** そよ風などの自然現象、家や機械といった事実物が靈体を持ち半実体化したエリーン世界の「妖精」を指す呼称で、PCとして使用できる種族の一つ。PC使用者の妖精は十二種類類はあるぞ。詳細を知りたい人類は、「バーフエクト・スキルガード」を見つね。

▼ カボチャ頭の妖精

→『ジャック・オー・ランタン』 レベル..9、属性..火

▼ 翼の生えた馬に乗った女性の姿をした戦士の妖精

→『ヴァルキリー』 レベル..30、属性..光

▼ ツルハシを持った小柄の妖精

→『ノッカー』 レベル..3、属性..地

▼ トンボのような羽を持つ小さな妖精

→『ピクシー』 レベル..2 (モブ)、属性..地

▼ 蝶のような羽を持つ小さな妖精

→『フェアリー』 レベル..1 (モブ)、属性..風

▼ 楽器を持った女性の姿の妖精

→『リヤナンシー』 レベル..27、属性..無

▼ 馬に乗った老齢の戦士らしき妖精

→『ティナシー』 レベル..45、属性..無

▼ 全身がぼんやりと光る羽の生えた小さな妖精

→『スプライト』 レベル..5 (モブ)、属性..光

ジャック・オー・ランタン  
いたずら好きな妖精。手持ちの爆弾で人を驚かせる

者の魂を運ぶ妖精。元ネタ男  
は北欧神話で、ドイツ語訳タ  
ミの「ワルキューレ」と書同  
じ。漢字で「戰乙女」と書  
かれる例も多いよね。

ヴァルキリー  
戦死した勇士  
の魂を運ぶ妖精。元ネタ男

ノッカー  
鉱山に住む、体  
長三十センチほどの妖精。  
人間に友好的で、鉱山では  
岩肌を「ノック」すること  
で鉱脈の存在や落盤の危機  
を教えてくれたりする。

ピクシー  
植物から生まれ  
た妖精。特徴的な羽を持ち  
飛び回るので「風」属性つ  
ぽいが、(地)属性

フェアリー  
風から生まれ  
た、いたずら好きの妖精。  
いたずらのために人に出  
ることも多く、ボビュラー  
な妖精。

リヤナンシー  
愛を求める

妖精。恋人になると才覚を  
与えるが精気を奪う。元ネタ男  
なるアイルランドの伝  
ようと、優れたケルト作家が短命だつたのは、リヤナンシーの仕業だとか。

**G M**..識別結果は以上。

**サイモン**..ふーむ。〈光〉属性は二人か。

**ソルビット**..え、デイナシーのレベル、45……!?

**タチキリ**..デイナシーさえ抑えられれば『スティール』いけないかな。(一同笑)

**ソルビット**..それはちょっと俺も思った。デイナシーのレベル見るまではクイズ解くよりボコつた方が早いんじゃねとも。27と30なら頑張ればいけるでしょー、つて。

**サイモン**..倒すことしか考えてない(笑)。

**G M**..お前ら脳筋か!(笑) 倒せるかもしれないけど、護符がもらえるかは別問題よ?

**ウォルロツク**..「なになにを受け継ぐに相応しいか」って言われてるのに、「殴り倒しました、はいよこせー」は……ね?(笑) なんだつけ、コントラクター? 契約だかなんだか、そんな意味合いだつた気がするしな。

**G M**..一応繰り返しておくと、妖精たちは『正直者』として常に本当のことか、『嘘つき』

として常に嘘か、どっちかしか言わない。二つのことを言つてゐる場合に、片方が本当に片方が嘘、というのは存在しない。両方嘘か両方本当かのどちらかです。

**ウォルロツク**..うーん。

**G M**..ちなみにこのリドルはG Mの完全オリジナルで作つたリドル。頑張つて考えてください。リアルクイズですので。紙も好きに使つてください。

**リドル** 英語で「Riddle」と書き、「謎」や「なぞなぞ」を意味する言葉。知識ではなく知恵や思考力を試す出題だよ、というニュアンス。

**デイナシー** かつて神々と一緒に邪神の眷属と戦つたとも言われる妖精の王族。ヒューリンの腰くらいの大ささと意外と背は小さいボスアライト 揺らめきや燐光から生まれた妖精。かわいい妖精で、生態はなぜかわからない。

サイモン：うーむ、どうするか――。

妖精たちと共にアフターグローの前に立ちはだかったのは、まさかのクイズ問題。

しかもP.C.というよりはP.L.の知恵を試すことになる、論理パズル的なクイズである。

ちなみに、このクイズを解くのに必要な情報はここまでに出たもので全てだ。これを読んでいるあなたも、どの妖精の箱に宝石が入っているのか考えてみてもらえると嬉しい。

また、次の二ページには実際のセッションで皆に紙で示したものと同じものをまとめてあるので参考にしてほしい。

さて、このG.M.からの挑戦を一同は無事に突破することができるのか？



名称：ジャック・オー・ランタン  
分類：妖精 レベル：9 属性：火



名称：ピクシー  
分類：妖精 レベル：2(モブ) 属性：地



名称：ヴァルキリー  
分類：妖精 レベル：30 属性：光



名称：リヤナンシー  
分類：妖精 レベル：27 属性：—



名称：フェアリー  
分類：妖精 レベル：1(モブ) 属性：風



名称：ディナシー  
分類：妖精 レベル：45 属性：—



名称：ノッカー  
分類：妖精 レベル：3 属性：地



名称：スプライト  
分類：妖精 レベル：5(モブ) 属性：光



「ボクの箱に宝石が入ってるよー！」  
「他の箱はぜーんぶ爆弾！」

「同じ属性を持つ妖精は  
正直者かウソつきかも同じだよ！」



「カボチャ頭は嘘をついているぞ」  
「地の妖精たちは本当のことを言っている」

「宝石を持つ妖精は嘘をつきますわ」  
「フェアリーの箱に宝石がありますよ」



「シーチャンの箱の中は爆弾だよー」  
「ヴァルちゃんの箱に宝石が入ってるよ！」

「属性を持たぬもので嘘をついているものがいる」  
「ヴァルキリーは信用できるやつだ」



「光の妖精の皆さんは本当のことを言ってます」  
「ボクの箱に宝石は入ってないです」

「……私と同じように羽を持つ妖精に  
嘘をついているのが一人だけいるわ」

\* \* \*

**タチキリ**‥おいらこれ、ジャック・オー・ランタンの箱を開ける、かと思うんだけど。宝

石が入つてないと「他の箱は全部爆弾」も嘘になるけど、宝石は一つしかないから――。

**ソルビット**‥それは“全部”に対するが嘘なんですよ。

**G M**‥(他の箱に)一個でも爆弾じゃないものがあれば嘘になるね。

**タチキリ**‥‥‥あー、確かに。なるほど。**丸々ひっくり返しちゃダメ**だつたね。

**ソルビット**‥そうそう。俺も一瞬「ん?」ってなつたけど。

**G M**‥ちなみにピクシーの「同じ属性を持つ妖精は、同じだよ」も一緒ね。どれか一組で

も違うことがあれば嘘になるので、嘘でも全員違うとは限らない。

**サイモン**‥同じ属性‥‥属性無しは同じで括っちゃつてことになるのか? ならない?

**ウォルロック**‥うーん、属性無しは同じで括っちゃつていいと思うけど。

**タチキリ**‥えーっと、じゃあ‥‥スライドが嘘だつたら何が反転できるかつて、「一人が嘘をついてる」って言つてるけど二人嘘ついたらそれがダウトになるから――いや、二人嘘ついてるつて場合は‥‥えー? めんどくさ。おいらこういうのは大体決め打ちしちゃうんだよー。

**丸々ひっくり返しちゃダメ**  
「他の箱は全部爆弾」  
「他の箱は全部爆弾」  
嘘だと「他の箱は全部爆弾」  
ではない『全部宝石』  
ると思つたのだろう。嘘と  
反対は違うのだ。嘘とは

サイモン..ふむ。まあ、こいつが言つてることが本当だつたらどうなるか、という感じで進めていくのであろうな。

ソルビット..仮にピクシーが本当だつたら……同じ〈地〉属性のノッカーも本当で、光の妖精のヴァルキリーとスプライトが本当のことを言つてることになるか。そうするとディナシーも本当のことと言つてることになつて……リヤナンシーが嘘になる。

タチキリ..……………ん？ えっと、え？

ソルビット..ディナシーが本当なら「属性を持たない者で嘘つきがいる」が本当で、リヤナンシーが嘘になるでしょ？ で、シーちゃんの……シーちゃんつてどれ？

ウォルロック..多分リヤナンシー？

サイモン..シーちゃんは三人いるからよくわかんないのである！

タチキリ..本当だ。

サイモン..シーちゃんとは誰なんだ、教えてくれ！

GM..「シーちゃんはシーちゃんだよー」とフェアリー。

ソルビット..逆に考えると、シーが付いてないやつは全部爆弾つてことか？

GM..「シーちゃんは一人しかいないよー。シーちゃんはシーちゃんだもん。シーちゃん

以外にシーちゃんはないよー」

ソルビット..マジでー？

シーちゃんは三人いる  
前に「シー」「が付くのは、名  
ピクシー、リヤナンシー、  
ディナシーの三人がいる。

タチキリ‥‥嘘はこの三人で‥‥ヴァルキリーに宝石が嘘‥‥宝石を持つ妖精は本当のことを‥‥スライドが消えて‥‥ピクシーとディナシーの二択までいった。

サイモン‥えーっと、今どういう理屈でそういう状態になつてるので？　どつから追つてくとそうなるのだ？

タチキリ‥ピクシーを決め打ちしたからなんだけど、ピクシーが本当なら——（中略。前述のソルビットと同じ論理）——で、リヤナンシーが嘘確定になるでしょ。

サイモン‥うむ。

タチキリ‥で、この時点で羽を持つピクシーとスライドの二人が本当になつてて、「羽を持つ妖精に一人嘘がいる」も本当だから、もう一人の羽を持つフェアリーは嘘。これで本当か嘘かは全員決まつたかな？

ウォルロック‥ほう。

タチキリ‥よし。で、宝石の場所だけど‥‥リヤナンシーの「宝石を持つ妖精は嘘をつく」が嘘だから、嘘をついてるジャック、フェアリー、リヤナンシーの三人は宝石を持たない。他の五人のうち、ノッカーは宝石を持つてないつて自白したから違う。嘘つきのフェアリーが「ヴァルちゃんは宝石を持つてる」つて言つたからヴァルキリーも無し。残りはディナシー、ピクシー、スライドの三択。「シーちゃんの箱は爆弾だよ」が嘘だからシーザーが名前にはいスライドが消えて、二択。ディナシーかピクシーか、までいった。

サイモン‥ふーむ。……やつぱりシーチayan問題に突き当たるな。

ウォルロック‥ディナシーは本当で、リヤナンシーは嘘？ どつちも属性無しだけど。

タチキリ‥おいらはそうしたい。「同じ属性を持つ」が同じだから、属性を“持たない”妖精は違う。というか、そうじやないとディナシーの発言がそもそも破綻する。

ウォルロック‥あー、なるほどね。

サイモン‥一旦他のところからも見てみるか。ヴァルキリーが本当だとして最初から考えると……（中略）……「シーチayanの箱は爆弾」が嘘だから、シーチayanが宝石で——つまりシーチayanなんですよ。結局“シーチayan誰なのか問題”は解決しない！

タチキリ‥ピクシーとディナシーの特定ができないね。

サイモン‥うむ……ここから何か詰めていくのか？ 宝石の持ち主について言及してるのは他にないのか？ 我輩はシーチayanはピクシーな気がなんとなくするのだが……。

ウォルロック‥話の流れ的にそんなんじやないかなーと思いたい……んだが。

タチキリ‥うーん、その流れだとやつぱりピクシーが正解なのかな。…………あれ。でもピクシーがピーちゃんなんだから、ディナシーがシーチayanなんじやないの。

サイモン‥…………確かに？ そういう説。

タチキリ‥おいらが（自分のレコードシートに）メモした。ピーちゃんに踊らされてるだけかもしけないけど。おいらはディナシーを推すね。

サイモン‥なるほど。確かにピクシーがピーちゃんと呼ばれていた。……うーん、でも、こいつ（デイナシー）がシーチayanつていう面かー？ うーん？

G M..ジャック・オー・ランタンがクルクル回りながら、「なつやんつでるー」 「開けちやう？」 開けちやう？ 宝石？ 爆弾？ ピックリどーん！」

サイモン‥煽つてくる（笑）。

タチキリ‥‥‥はつ。それか。宝箱に危機感知判定を。

ウォルロツク..危機なのか？（笑）

タチキリ..爆発するかもしねないって危機があるだろ！

G M..宝箱にはなんのトラップもかかるでないから‥‥‥（笑）。

サイモン‥中に爆弾が入つてるだけである。

タチキリ..ちくしょー！

ウォルロツク..うーん、デイナシー‥‥‥？

サイモン‥‥‥難しいな。やっぱりこれ以上絞れないか？ デイナシーを開けるか？

ソルビット..ちょっと待つて。‥‥‥最後の最後に二分の一になるつてのがなんかなー。

サイモン..さつきの事前の会話がもうヒントだったのかもしだね。

タチキリ..ちゃんと聞いておかなかつたからみたいになるかもしねないね。

**宝箱に危機感知判定**  
くは「危険感知。感知。なお、し  
危険感知は感知型トラップ。な  
に接触した時に”G Mが”ブ  
宣言するものなのでP Cが”  
能動的にすることはできなが  
い。残念。

その後も「フェアリーが本当なら——」「ディナシーが嘘なら——」といくつかの仮定を考えるが、何かが破綻して答えにはならず、二分の一を決められる情報にはならない。

“フェアリーとリヤナンシーの両方正直者は成立しない” “ディナシーが嘘は自分で破綻する”など確実なことも分かり、それは結局は既に考えた流れに行き着いた。

卷之三

タチキリ…うん  
だからおいらはティナシー

ニヤニヤと聞こえてくる

十一

ソルビット……テーん  
わかんねえ！

「准々開けら、准々開けら」

サイモン……じゃあ……はい！

デイナシーの前に立ち、目の前の箱に手をかけるサイモン。

「お前がシ一ちゃんだー！」

“バツ”と勢いよく開けた箱に入っていたのは——。

**ディナシー**が嘘は自分で破綻する  
**ディナシー**自身が属性を持たないため、もしも属性を持たぬもので嘘をついているものがいる」が本当にあり矛盾してしまう。

——高級ルビー、宝石だ！

サイモン：やつたー！ イエーイ！  
ウォルロック：正解ー！

「大正解ー！ よくわかつたねー！」

ジャック・オー・ランタンがそう大きな歓声を上げると、  
「ふう。これくらいを当てられぬ者とは契約できぬわ」

「……よかつたわね」

「ふふふ。面白くなりそー！」

と、他の妖精たちも感想を口にする。どれも喜ぶような、肯定的な反応だ。

「それじやあ、忘れずに護符を持つていてねー！ まつたねー！」

ジャック・オー・ランタンがそう言うと、八人の妖精たちは再び光り輝き、壁の中に消えていった。

ウォルロック..なんか、契約云々って言つてたけど……?

サイモン..契約とは一体。

ソルビット..まあ、何かあるんだろう。

G M..さて、妖精たちが消えた状態で……祭壇の護符の前の障壁も消えました。

タチキリ..よし。

サイモン..二枚目取つたどー！

G M..ついでに、宝箱に入つていた高級ルビーもゲットです。

ウォルロック..やつたぜ！

タチキリ..おいらが管理しておこう。売値は?

G M..買値が二〇〇〇Gだから売値は一〇〇〇Gだね。——ちなみに、タチキリが言つてた通りで、ピクシーはピーちゃんなのでシーちゃんじやないです。みんなが言う通りで、ヒントの中だけだと最後の二択（ピクシーかディナシーか）は消えない。最後のピースは最初の会話にあつた。ピクシーがピーちゃん、つてとこなんだ。

ウォルロック..そうそう。ピーちゃんつて言つてたのがわかつたから。

タチキリ..合つてたのか。

ソルビット..ですよね。……ディーちゃんでいいやん！

高級ルビー――装飾品のアイテム。効果は特に無いが、イメージは「マテリアルゴーポーネント」を取得すれば宝石類を魔法ダメージを増ばす素材にもできる。

サイモン‥くー。こいつシ一ちゃんつていう面じやないぞ。

G M .. 「わしもそう思つておる」と壁から声が。（一同笑）「えー、いいじやーん。シ一ちゃんでいいじやーん」という声も聞こえてますね。

サイモン..（笑）‥‥よし、次だー！　だいぶ悩んでしまった。  
タチキリ..よつしやー！

G M .. 次はどこにいきますかー？

サイモン..じやあ‥‥炎の剣。

G M .. 炎の刀身を持つ剣の紋章、南西の祠ね。では、炎の刀身を持つ剣の紋章のところへ  
移動しよう。

## ▼ ミドルフェイズ9 サ 炎の剣の紋章の祠

妖精から出されたまさかのクイズ問題も、見事正解を導き出したアフターグロー。

順調に護符を集める一同が次に挑むのは、『炎の刀身を持つ剣の紋章』が描かれた祠。

そこで待ち受けていたのは、怪しげな霧に包まれた空間だつた。

G M.. 祠の中は怪しい霧に包まれています。そして部屋の奥にはやはり小さな祭壇。

ウォルロツク.. こんな中で霧……？

サイモン.. キリッ。——ふむ。ここにも護符があるのか。とりあえず護符に近づくぞ。

G M.. 祭壇にはやはり護符が置いてありますが、やはり光り輝く障壁に阻まれています。  
サイモン.. ここでは一体何をするんだ！

「我は魔術の力を試す者なり」

「汝らがウォルロツクを継承するに相応しき者か、ここに示せ」

タチキリ.. ウォルロツクを継承する？（一同爆笑）

ウォルロツク.. ウォルロツクな？（笑）

ウォルロツクを継承する  
ウォルロツクは貴族の  
なので家名とか爵位とかの  
げるかな……あ、全部捨て離出  
て来たんだつけ。

キリッ 霧に包まれたの  
キリッとした顔になつたので  
しいが、サイモンは顔が見  
えないでどんな顔かは見  
からない。

GM：「そしてもう一度声が聞こえます。」

「望みの属性を答えよ。その力を与えよう！」

ソルビット：〈無〉！

GM：「それは属性ではない」

ソルビット：えつ。

ウォルロック・六属性から選べって話だな。

サイモン：その力がもらえると。……これはどうなんだろうか。我輩は〈風〉って答える

べきなのか？ それともバリエーションを増やすべきなのか？ わからんのである。一応

我輩は〈風〉専用の打点アップを取つてゐるが……。

タチキリ：大丈夫。もし〈風〉属性の敵が出ても理力符・地があるからなんとかなるよ。

サイモン：なるほど？ 我輩はなんともならない。……では、〈風〉だー！

サイモンがそう答えると、サイモンの持つスタッフの周りに風が渦を巻く。  
どうやら〈風〉属性の力が宿つたようだ。

スタッフ [mō] [kyō] の  
さがある両手持ちの杖。武長  
器ではあるが、サイモンは  
「物理防御力」+1 の効果で  
実質防具。  
（装備しているので果

それは属性ではない  
妖精のクイズでもあつた先  
属性が「無い」とことを使つた宜が  
上〈無〉属性と表してい  
だけであり正確には〈無〉  
という属性は存在しない。

六属性  
〔地〕属性  
〔水〕属性  
〔火〕属性  
〔風〕属性  
〔光〕属性  
〔闇〕属性

六属性  
次の六つがある。

そしてまた声が聞こえてくる。

「他の者たちも属性を答えるがよい」

ソルビット..あれ?

サイモン..なるほど、これは各自で選んだ属性が武器に付与されるという、そういうスタイルのイベント。……しまったー! (一同笑)

ソルビット..あれだ、魔法属性無効とか出てくるやつだ。もしくは毎ターン適当な耐性が付くやつだ。ダイスを振って耐性が決まるぞ、多分これ。

ウォルロック..属性はバラすか。好みに任せると〈火〉なんですよ。

ソルビット..じゃあ俺は〈光〉。

タチキリ..なんでもいいや。〈地〉じゃないかな。

各自の言葉に合わせ、タチキリのナイフには〈地〉属性が、ウォルロックの銃には〈火〉

属性が、ソルビットのシールドソードには〈光〉属性が宿る。

——直後、部屋中に立ち込めていた霧がギュルギュルと巻くように寄り集まり、冒険者たちの前で形を成していく。現れたのは二つの異なる霧状の存在だ。

サイモン：霧だー！　えー、本当に霧が出てきた。

ＧＭ：もちろん敵対的な存在だ。さあ戦闘に移ろう——。

\* \* \*

ＧＭ：現れたエネミーですが、ちょっと存在があやふやな感じです。トラップ「アンノウン」が付いており、識別値が+5されています。距離は五メートルで同一エンゲージ。

ソルビット：へツヘツへ、今更5くらい（ダイスを握る）……戦闘始まつてからだわ。

ＧＭ：言うまでもないと思うけど……さつきの武器に属性が宿つてます。そのため、武器攻撃が選んだ属性の魔法ダメージに変わります。

サイモン：まず霧だから物理攻撃無効なのであろうな。

ソルビット：あー、なるほどね。

ＧＭ：では戦闘開始前。

サイモン：悩ましいところだが……さつきの剣とそれほど違うわけではあるまい。

ソルビット：どっちかっていうとギミック戦闘かな、っていう気がする。今回はなし！

サイモン：よし、このままいくぜ！

「アンノウン」　エネミーに設置されるレベル3のトラップ。仮面や服装などで特徴を隠して正体を隠す。ラップのため、このトラップ 자체は隠されていない。

## ● 第一ラウンド

### ■ 行動値

タチキリ…

霧状の存在A…

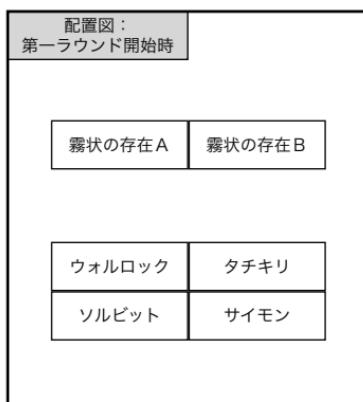
ウォルロック…

霧状の存在B…

サイモン…

ソルビット…

4 6 9 10 13 31



G M.. では戦闘開始です。セットアップから。こつちは無し。  
サイモン.. 『コネクトアイ』!  
ソルビット.. いつものフルセット！ 『エンサイクロペディア』、『コンコーダンス』……  
あとなんだつけ。ほら、弱点のやつ、えーと……『トゥルースサイト』だ！  
G M.. パッショナーラー！ 宣言無いから！ ついでに言うと『コンコードанс』も宣  
言無いから！

『コンコーダンス』 内の全てのエネミーを識別する。視界  
できるセージのスキル。これもパッシュまで認識別成功時に防御力の値を  
知ることができる。これがパッシュで常時適用されるため宣言は必要無い。  
『トゥルースサイト』 現在のエネミーを識別する。視界  
できるセージのスキル。これもパッシュで常時適用されるため宣言は必要無い。  
宣言しないでいい。果たしてパッシュまでで認識別成功時に防御力の値を  
知ることができる。これがパッシュで常時適用されるため宣言は必要無い。

『エンサイクロペディア』 セットアップでエネミー識別ができるセージのスキル  
これもセットアップでエネミー識別ができるセージのスキル。これもセットアップでエネミー  
識別ができるセージのスキル。これもセットアップでエネミー識別ができるセージのスキル  
が必要。使うスキルとして宣言

ソルビット.. (自分のキャラを見て) ……本当だ! 『コンコーダンス』もパッシブ

だ! (一同笑)

振ります。おらー! (ダイスを振る) ……24か。いけると思う?

サイモン.. うーん、さつきの剣はいくつだつたか。いけそ.udけどなー。

タチキリ.. でも5上がつてゐんじやねー。

ソルビット.. だから実質19まで抜ける。……まあいけるやろ!

GM.. いいですか? では……両方とも識別成功です。識別値は20と22でした。

ソルビット.. よかつたよかつた。思つたよりギリギリだつた。

タチキリ.. あぶな。

GM.. 敵はミラージュフォッグ改とガスクラウド改。共通しているのが『霧の体』というエネミースキルで、物理ダメージによるHPダメージを受けません。その代わり魔法ダメージによるHPダメージは常に二倍になります。

ウォルロック.. だから属性がエンチヤントされたのか。

ソルビット.. 属性は『水』と『風』か。『水』の対抗属性は?

ウォルロック.. 『火』。俺だな。

タチキリ.. 『風』の方はおいらがやらなきやいけないやつだね。

サイモン.. 頑張つてくれ。お主だけが頼りだ。

GM.. それと、ガスクラウド改は『酸の霧』の効果で武器攻撃が貫通ダメージになる。

対抗属性 属性の中で互いに打ち消し合う性質を持つ属性のこと。次の通り。  
 ・(火)と(水)  
 ・(風)と(地)  
 ・(光)と(闇)  
 ゲーム的には対抗属性による攻撃では『魔法防御力』を0として計算する。逆に属性の攻撃では『魔法防御力』が二倍になるぞ。

ソルビット：ん、武器攻撃？……ああ、魔法じやなくて普通に殴つてくるのか。霧なのに。こわ。

G M：データは以上。では、タチキリからの行動から。  
タチキリ：はい接敵。今回はもう魔法攻撃だから変える必要ないね。とりあえずいつものセット。《ウインドアタック》、《ワイドアタック》。（ダイスを振る）えーっとねー、16しかないよ命中。サイモン：まあしようがないんじやないか。

ソルビット：流石にここでフェイトはないしな。

G M：回避はどちらも2D+5。（ダイスを振る）両方失敗だ。

サイモン：よっしゃ、倒せ！

タチキリ：お、やつた！ 威力16上がつて36スタート。ほい！（ダイスを振る）49点、〈地〉属性の魔法ダメージ！

G M：ガスクラウド改は〈風〉属性なので防御無し。さらに《霧の体》の効果でダメージが二倍となり、98点くらう。ミラージュフォッグ改は魔防20だから29点で、それが倍になつて58点くらう。タチキリのナイフによつてそれぞれの霧の体が切り裂かれ、一戻らずに剥がれて霧散していく。

## エネミー識別の結果

### ・ミラージュフォッグ改

分類：人造生物

レベル：10

エネミースキル：

《魔術攻撃：水》1 《霧の体》1 《飛行能力》1

属性：水

防御：0／20

### ・ガスクラウド改

分類：人造生物

レベル：10

エネミースキル：

《酸の霧》1 《霧の体》1 《飛行能力》1

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

サイモン..いいぞー！

タチキリ..倒れた？

**G M**..まだ生きてる。ガスクラウドが「ウゴゴゴゴ」と言つてゐる。続いて【行動値】13でガスクラウド改だけど……いいですか？

サイモン..うーん、うん？（ウォルロックの方を見る）

ウォルロック..うん？ なんだよ。先に回り込むか？

ソルビット..動くと次はミラージュフォッグだからあんまり関係ないという噂もある。

サイモン..確かに。お好きなように。

ウォルロック..よつしやー！ ……じゃあ（ガスクラウドが）先にどうぞ。

**G M**..はい（笑）。ではガスクラウド改の行動です。目の前に現れたウサギに向かつてガスの手を伸ばします。プシュー。

タチキリ..貫通ダメージになるんだっけ？ **『ナイフパリー』**ができる。

**G M**..ガスの手は体の隙間から全部、体内まで入つていつて貫通ダメージを与えるぞ。命中17。中は3D+5。（ダイスを振る）4・4・4。命中17。

タチキリ..こわ。いつものアレ、ムガモリの馬上服を——3Dで9でいいの？ 使わなく

ていいのでは。やめよう。（ダイスを振る）出目14で達成値22。

**G M**..避けられた！ ガスを挿い潜つたか。

《ナイフパリー》ができる  
《ナイフパリー》は物  
理ダメージ減  
いため、貫通ダメージには  
使えない。

タチキリ‥まあ素早く動いて切り晴らしてゐる感じよね。  
ソルビット‥やりよる。

**G M**‥ガスクラウド改のガスの手は、タチキリに払われて霧散した。次はウォルロツク。

**ウォルロツク**‥接敵は――してしまうと回避できない貫通攻撃が飛んでくるので、このまま遠距離から。ミラージュフォッグに対して、マイナー『デステラゲット』、メジヤー

『バッシュ』でいくぜ。(ダイスを振る)命中23。

**G M**‥(ダイスを振る)12で回避失敗。

**ウォルロツク**‥流石に回避されてたまるかという。ダメージの前に『スラッシュブロウ』も使つて……(ダイスを握る)。

**G M**‥(握つたダイスを見て)うわ、え、めつちや振るのね。何Dだ?

**ウォルロツク**‥えつとね……**10 D**かな。

**ソルビット**‥すげえ(笑)。

**サイモン**‥めつちや振るー。

**ウォルロツク**‥(ダイスを振る)……なんか1・2が多いんだよね。どういうことだ。

(計算して) 66点。で、〈火〉属性。

**G M**‥ミラージュフォッグ改は〈水〉属性なので全通かつ『霧の体』で二倍。――

113!

点ダ

**10 D** 基礎の2Dに『ザーシャープ』で+1D、『レイバッシュ』で+5D、そして『スラッシュブロウ』の+2Dで合計10D。戦い好きの本性が出てきた。

一同：イエーイ！

ウォルロック・気持ちいいー！

G M：加熱された銃弾によって、ミラージュフォッグ改の霧は蒸発、ちょっとだけ水分を持つていたところも全部気体となつて消えていきました。プシュー。

サイモン：II3点か。

ウォルロック：『デスターゲット』使つてなかつたら割とギリギリだつたな。

G M：いや全然ギリギリじゃないよ？　もう58点くらつてたから。一倍じやなくともやられてた。

サイモン：そうだつた。……ガスクラウド改は何点通つてたんだつたか？

タチキリ：覚えとけよ！（一同笑）

G M：98点だね。ただしガスクラウド改は〈風〉属性だ！

サイモン：いやー、魔防二倍でも倒せるであろう、きつと。

ウォルロック：幸いこっちの方が魔防低いしな。

サイモン：魔防30くらい吹つ飛ばしてやるぜ。どこまで本気を出すかだな。……まあ全部

乗せるか。『グレートコネー』。

ソルビット：乗せるか？　適度に手を抜いていいと思うよ。

サイモン：——いるない？　確かにいるないような気もする。

ソルビット：もうこいつ動いてるんだぜ。タチキリの次のワンパンで倒せるとと思うから。

サイモン：じやあ我輩は何もしなくてもいいんじやないすか？（一同笑）

タチキリ：して？（笑）

ソルビット：ここで適度に手を抜くことを覚えないといと。【MP】のために。

サイモン：確かに。我輩全力しか知らないから。

ウォルロック：いつでも全力全開（笑）。

サイモン：じやあ『ウイルパワー』だけ無くすか。『ファランクスクラッシュ』からの『エ

アリアルスラッシュ』！くらえー！（ダイスを振る）25！

GM：2D+5でクリティカルオンリー。（ダイスを振る）1・5、失敗！

サイモン：ダイス振る数は変わらないのか。（ダイスを振る）低いー。48点、〈風〉！

GM：48点なので、魔防が二倍になつて18点――。

ウォルロック：が、二倍になつて36点か。

サイモン：くらえー！

GM：36点くらいます。累計ダメージが134点ですが……まだ生きてる！

サイモン：ええー！

ウォルロック：こっちの方が（【最大HP】が）やや高いのか。

サイモン：くつ、力の抜き加減がわからないぜ。

G M .. では続いてソルビット。

ソルビット .. .....おらー！

G M .. 接近してきた!? (笑)

ウォルロック .. わあ (笑)。

サイモン .. 今日のソルビット殿はなんか積極的だな！

ソルビットの気合の入った一撃は当然のように外れ、「空氣読めやー」とぶつくさ文句を言いながら第一ラウンドは終了。

そして予想通り、第二ラウンドのタチキリの攻撃でガスクラウドも霧散した——。

\* \* \*

G M .. ——累計ダメージ204点で倒れて戦闘終了です。【最大HP】は147点でした。

ソルビット .. 意外と高かつたな。

ウォルロック .. (サイモンのダメージでは) ちょっと足りなかつたんだな。

サイモン .. やはり力の抜き加減がわからない。

タチキリ .. 最後はだいぶオーバーキルしたね。 ....で、ドロップ品。

ミラージュフォッグからは魔力の大きなカケラ（一〇〇〇G）を獲得。ガスクラウド改では15を振り、最大のドロップ品であるガスクラウド改の素（四〇〇〇G）を獲得した。

タチキリ..とりあえず今回のシナリオだけでもう一六〇〇〇Gは稼いでる。一七六〇〇。  
今日はドロップ品決定ロールすごい調子良い！

サイモン..やつたぜ。

ソルビット..これ、完全にフラグなんだよな……で、この武器はいつまで光つてますか。

GM..今消えます。キルル。

ソルビット..一生だつたりしませんかー！ 残念。

GM..戦闘が終わると、皆さんまた淡い光に包まれます。ふわー。

タチキリ..え？

ソルビット..お。今度はー？

GM..【HP】が完全に回復します。

サイモン..ぐわー！ なぜだー！

ソルビット..というか【HP】減つてた人いた？

タチキリ..いない。

ウォルロック..光つただけ（笑）。

G M..そして祭壇の障壁も消えていき、キミたちは炎の刀身を持つ剣の紋章がある護符を手に入れました。

ソルビット..勝つた。……あと一個なんだつけ？  
タチキリ..カード。

サイモン..遊戯王。

G M..遊戯王ではない（笑）。何かのカードを模した紋章の祠ね。

ソルビット..G Mがいきなり遊戯王のデッキ持ってきて「さあデュエルだ！」って。

サイモン..カツて光つたと思ったら腕に『デュエルディスク』が！

ウォルロック..「力を見せろ」って言つて、いきなりデッキがトンと出てくる（笑）。

G M..（笑）では、最後の祠に行きましょう。

**遊戯王** 人気漫画『遊戯王』およびそれを原作にしたカードゲーム。P.L. 中にも遊戯王ブレイヤー＝デュエリストがいるので、ちょいちょい話題になる。

**デュエルディスク** 遊戯王に登場するデバイス。カードを立体映像にできるすごいデバイスで、これを構えてしまふと「デュエル！」と叫べばえで「デュエル！」と叫ぶ。君ももうデュエリスト。

## ▼ ミドルフェイズ10 カードの紋章の祠

危なげなく三つ目の護符も手に入れた一同は最後の祠へ向かう。

四つ目の祠、『何かのカードを模した紋章』が描かれた祠の中に入った一同の前に現れたのは、『アルカナム』。試されるのは——「運命の力」だ。

GM.. 四つ目の祠です。中は今までと同じように小部屋になつており、奥の祭壇にはやはり護符が置かれているけど、やはり光り輝く障壁に阻まれて手に取ることはできません。

Saimon.. ではキヨロキヨロしながら……ここでデュエルをするのか。（一同笑）

Sorbiert.. 祭壇の手前にはテーブルと椅子が？（笑）

GM.. 「そうではない」という声が聞こえています。

Saimon.. はつ！

「我は運命の力を試す者なり」

「汝らがフォーチュネイトを継承するに相応しき者か、ここに示せ」  
——そう声が聞こえた直後、一同の目の前に七枚の大きなカードが浮かび上がった。

**G M ..** (→説明に合わせて実際に七枚のカードを出して机に並べる)

サイモン…な、なにー!?

ソルビット…これは……タロットカード？

**G M**.. これは“アルカナム”と呼ばれるカード。アルカナムは、ゲームに使われたり占いに使われたり、この世界におけるタロットカード的な物だね。浮かび上がったのはそのアルカナムのカードの一部のようです。それぞれの絵だけど――。

一同の前に突如浮かび上がった七枚の巨大なカード。その面に描かれているのは、

▼火の精靈を束ねる　"火　焰　の　王"　——イフリート

▼水の精靈を束ねる “水流の王” —— マリット

▼ 土の精靈を束ねる “大地の王” —— ダオ

▼ 風の精靈を束ねる “大氣の王” —— デイジニ

光の精靈を束ねる“光輝の王”——マライカ

光の精靈を東洋の光耀の三

闇の精靈を束ねる『暗黒の王』——方々が

▼運命の精靈を束ねる“銀の輪の女王”——アリアンロッド  
六属性の精靈の王と、運命の大精靈たるアリアンロッド——精靈の王たちだ。

**アルカナム** エリーン世界で、娘業や占いに使われるカード。ドームや占いに使われるカードは、娘業として使う場合は、それを四セツして、計百四枚。それを一組として使用するぞ。詳細を知りたい人は、「レガーシー・データベース」を見てね。

ウォルロック・ふむ。

タチキリ・カード作ったの？ 絵も？

G M・カードは作つたけど絵は公式で公開されてるやつ。——再び声が聞こえます。

「アリアンロッドのカードを見事当てて見せよ」

すると、目の前で浮いてる巨大なカードは精霊の王たちの姿を隠すように全て裏向きになり、そして目まぐるしく位置を入れ替わっていく。

G M・（↑説明に合わせて実際に机の上のカードも裏向きにしてシャッフルしている）

サイモン・はー。

G M・さて、ここでは皆のアルラックを試してもらおう。今キミたちの前には裏向き、つまり絵柄が見えない方向を向いた七枚のカードが浮かんでる。ここからカードを選んで、アリアンロッドを当てればキミたちは護符を手に入れることができるぞ。

タチキリ・おいらたちの周りに七枚浮いてる感じ？

ソルビット・（カードの裏に回り込むように横に動きながら）チラッチラッ。

G M・どんなに動いてもカードはちゃんと裏を向くように動くぞ。

絵は公式で公開されている  
アルカナムのイラストは  
レガシード・タップク  
モノクロで掲載され  
る他、公式ホームページにい  
るカラーラストも公開され  
ているぞ。自己使用に限り  
複製可だつたのでこのセツツ  
ションでもカラーラスト  
を印刷して使用させてもら  
いました。

サイモン.. (笑)。

ソルビット.. ダメか。……それでチャンスは？ 一人一枚とか？

G M.. 何回でも引ける。ただしアリアンロッド以外を引いてしまうとカードを引いたP Cが15点のH Pロスを受けて、カードは選んだものも含めて全てシャッフルされる。

タチキリ.. あー、なるほど。アリアンロッドを引くまで誰かがH Pロスを受け続けるつてことね。

ウォルロック.. 純粋に当たりを引くまで続くのか。

G M.. そういうこと。もう一つ、難易度10の幸運判定に成功するとアリアンロッド以外のカードを一枚表にでける。失敗の確率を減らせるつてことだね。ただし一枚目以降を表にするなら難易度が1ずつ上がつて、二枚目なら難易度11、三枚目なら12になる。

ソルビット.. 判定に失敗したら？

G M.. やつぱり15点のH Pロスを受ける上に、カードは七枚全て裏向きに戻つてしまふ。ソルビット.. えーっと……。

タチキリ.. なるほど。スツ。 (カードに手を伸ばす)

ウォルロック.. 早い早い (笑)。

ソルビット.. ちょっと待つて (笑)。……まあ最初だからいいか。

タチキリ.. 運の力を確認すればいいんだろ。ほい。 (カードをめくる)

ルールを聞いて考へる一同をよそに、迷うことなくカードに手を伸ばしたタチキリ。

そうして表になつたのは——『火焔の王』イフリート。

イフリートを引いたタチキリは突如現れた炎にまかれてしまう。

タチキリ：あらら。とりあえず15点（のHPロス）。

GM：引いたイフリートはまた裏になりシャツフルされます。「また引くがよい」

ソルビット：GM、これやつてる最中はスキルは使える？

GM：使えるよ。

ソルビット：（他のメンバーに向かって）おう、出るまでやつていいよ。（一同笑）

サイモン：いやいや、これは順当に幸運判定をするべきでは？

ソルビット：ド正論。まあ初手は幸運判定だな。間違いなく。

タチキリ：できるもんなら。

ウォルロック：とりあえず俺が行こうか。（ダイスを握る）……ちなみに【幸運】はみんな能力値いくつ？

ソルビット&タチキリ&サイモン：2！

ウォルロック：やっぱみんな2か。俺も2。（一同笑）

サイモン..えー。じゃあ【幸運】判定も若干リスクあるじやん。

ソルビット..……出目で8、期待値以上だもんな。

タチキリ..おいらはここ！（カードに手を伸ばす）

サイモン..やめておくのだ！

タチキリ..今度こそ！

サイモンが止める声も気にせず再びカードをめくるタチキリ。

次に現れたのは——“水流の王”マリット。今度は溺れるほどの水がタチキリを襲う。

タチキリ..シワシワのピカチュウみたいになつた。【HP】残り50点しかないんだけど。

ソルビット..大丈夫、後三回いける。

タチキリ..……いけるっしょ！

サイモン..タチキリ殿、落ち着くのだ！一回【幸運】判定するのである。

ウォルロック..【幸運】が少しでも高いやつがいればよかつたんだけどな。

タチキリ..じやあ幸運判定するよ。（ダイスを振る）あ、8出た。達成値10で成功。

G M..お、突破。アリアンロッド以外のカードが一枚表になるぞ。（カードをめくる）こ

れはアリアンロッドではない、とタチキリは分かつた。次もめくるなら難易度11ね。

期待値..ざっくり言えば「確率を考慮した平均値」の意味。2Dでの期待値7なので出目で8を出す値は平均より上の結果であり難しい、と言える。

ウォルロック..俺たちの【幸運】だとだいぶハードルが高い……。

タチキリ..もう一回【幸運】判定。(ダイスを振る) 出目7で9! ..... 《ウイングセンス》使えるよね? シナリオ三回だけど、ここで使うべきか。

ウォルロック..まあ使つても――。

ソルビット..……これさ、《ヒール》打てるつて言われたから七分の一をずっとやつてもいいかなと思つた。

タチキリ..あー。……じゃあくらうわ。45点目くらつた。

G M..スキルは使わずに判定失敗ね。タチキリはアリアンソロツドじゃない何かに突っ込んでしまいダメージを受けた。

ソルビット..とりあえず引けなくなつたら引く人交代しよう。【H P】的な意味で。

タチキリ..残り35点。後二回いけるね。

サイモン..うむ(笑)。

ウォルロック..運命を試すという名の、ただの根性試しな気がしてきた。(一同爆笑)

――こうして始まつた、アフターグローの根性運命の力を試す戦い。  
ここからはダイジエストでどうぞ。

▼ ここまででの挑戦回数：三回、判定成功：一回、判定失敗：二回

ウォルロック..ウォルロックいきまーす。（カードをめくる）ダオ。土！

GM..ウォルロックは突然土に埋もれた。どしゃー。15点のHPロスです。

ソルビット..土に埋もれたは草（笑）。

サイモン..くつ、みんな着実に傷ついていく。

▼ ここまででの挑戦回数：四回、判定成功：一回、判定失敗：二回

サイモン..いや、幸運判定してみよう。ふん！（ダイスを振る）クリティカル！ どやー。

GM..では成功で……でん。イフリートが表に。

サイモン..さらに幸運判定するかー。（ダイスを振る）失敗！ 何もなかつた！

GM..既に違うと思ったはずのイフリートに突つ込んだサイモンが炎に焼かれていく。

サイモン..うおー、あー、しまつたー！ ベチッ。

タチキリ..この体たらく。おいらー！（ダイスを振る）出目8でた。10で成功。

GM..べべん。デイジニが表になりました。これはデイジニだ！

タチキリ..おいらー！（ダイスを振る）出目7……。

GM..これは違うと思つたはずのデイジニに突つ込み吹き飛ばされてダメージ。

ウォルロック..まだいける。よつしや、次は俺だー！（ダイスを振る）11。成功。

GM.. テレン。デイジニが表になりました。

ウォルロック.. (ダイスを振る) ..... 6! ぐわー!

GM.. やはり違うはずのデイジニに突っ込んで吹き飛ばされて地面に叩きつけられた。

サイモン.. ....ダメだ! だんだん知能レベルが低下していく! (一同笑)

▼ ここまで挑戦回数・四回、判定成功・五回、判定失敗・八回

ソルビット.. もう一枚開けてめくるでいいかな。 (ダイスを振る) 運命力が無い。 (ダイスを振る) 運命力が足りない。 (ダイスを握る) ..... いや次振っちゃダメだろ俺。 失敗し

たら死ぬ。 (一同爆笑)

サイモン.. ソルビット殿が死んだらゲームオーバーだぞ! (笑)

タチキリ.. そろそろ回復しよ?

ソルビット.. 『ヒール』、『ヒール』、『ヒール』.....。

▼ ここまで挑戦回数・四回、判定成功・五回、判定失敗・十回

タチキリ.. うおー! (ダイスを振る) いつた!

GM.. お、判定成功した。 (カードをめくる)

タチキリ.. (素早く別のカードをめくる)

**ソルビット**・アリアンロッド！

**G M**・残念、ディアボロス。タチキリは闇に飲まれた。

**タチキリ**・おいらなんかどうせ。

**G M**・そういう闇？（笑）

▼ ここまで挑戦回数・六回、判定成功・七回、判定失敗・十二回

**サイモン**・うおー、我輩の幸運！（ダイスを振る）……！・！

**G M**・ファンブル（笑）。15点くらつください。

**サイモン**・うわー、ゴロゴロゴロ、ガツシャーン！

**ソルビット**・制限時間の無いシナリオでよかつたなー。

**タチキリ**・一応あるぞ。「アフターグローのみなさん来ませんね」みたいな。（一同笑）

**サイモン**・「何かあつたのでしょうか？」つて？（笑）

**ソルビット**・ギャグだよな（笑）。一応次の日の昼までか。

▼ ここまで挑戦回数・六回、判定成功・七回、判定失敗・十四回

**ソルビット**・おらー！（ダイスを振る）クリティカル！三枚くらい捲つてくれません？

**G M**・ダメです（笑）。一枚ね。（カードをめくる）

「アフターグローのみなさん来ませんね」待ちぼさ  
けミスト。何かあつたのかう  
とだいぶ心配されると思いま  
すよ。

サイモン：じやあめくりまーす！ これだー！ デーン。

G M：デイジニでした。サイモンは上空に吹き飛ばされ、地面に叩きつけられた。

サイモン：うわー！ ……これはそろそろリソースを切つて判定を上げるべきでは？ タチキリ：おいらもそう思う。ちょっとだけね。でもシナ3なんですね。

G M：みんな【幸運】低いからさ。上がってないんだもん。

ウォルロック：どうしても影響のあるスキル少ないし、いいかなって後回しにしちゃう。

ソルビット：誰かG Mに直接質問スキルとか持つてないの？

タチキリ：どれが当たり？ つて。

サイモン：持つてませーん。

▼ ここまで挑戦回数：八回、判定成功：九回、判定失敗：十五回

ソルビット：（ダイスを振る）お、10出た。

タチキリ：強い！

G M：デーン。（カードをめくる）

ソルビット：これでダメだつたらリソース切るか。はい！（カードをめくる）キター！

G M：アリアンロッド！

一同：おー！（拍手）

G Mに直接質問スキルモナーの《クエリィ》やサギルドサボートの《天啓》など、効果として「G Mに疑問点を直接尋ねる」ことができるスキルがいくつかある。ただし、答えがもらえるかはG M次第だ。

ウォルロック・やつたぜ！

ソルビット・いやー、やっぱり俺って運命の女神様に愛されてる。……はー。（一同笑）

\* \* \*

G.M.：いやー、四つの祠の中で最も累計ダメージが多かつたと思う。（一同笑）

ウォルロック：そうだな（笑）。

ソルビット：一番難易度高かつたわ。【HP】も【MP】も「ことば」とく減つてつってる。

サイモン：死にそうなのである。

ウォルロック：回復が欲しい。

ソルビット：——引いたぞコラ——！ 半ギレ。

数多の苦難（？）を乗り越え、ついにアリアンロッドを引き当てた一同。

ソルビットの半ギレの声が響くと、アリアンロッドのカードが光り輝き、引き当てたソルビットの手の中で聖水に変わる。

そして周囲のアルカナムのカードも全て姿を消し、祭壇の護符を守る障壁も消えた。

**G M :**——ソルビットはアイテムの聖水をゲットです。

**ウォルロック :**アレだつて、武器攻撃の属性を光にするやつ。

**サイモン :**なんかそんなんだつた。理力符の〈光〉版だな。

**ソルビット :**いくら? 五〇〇Gか。……で、我々の体が淡く光つたりしないんですか?!

**G M :**しません!!

**ソルビット :**はー、これだから。

**サイモン :**くそ、運命つてやつはクソだな! (一同笑)

各自持て余したHPポーションを飲んだり《ヒール》を受けたりして【HP】を回復。

ソルビットはMPポーションも使って【MP】も回復させ、全てを全快に戻した。

**ソルビット :**……いやー、恐ろしい相手だつた。

**G M :**というわけで、カード——アルカナムのカードを模した紋章が描かれた護符を手に入れました。これでキミたちの手に、四つの護符が揃つたことになる。

**サイモン :**デーン。よし、ではこの四枚の護符を持つて中央の建物へ。ザツザツザ。

**G M :**ではシーンを変えて中央の建物に戻ろう。

## ▼ ミドルフェイズ11 サークル 護符をかざして

運命に翻弄（？）されながらも、ついに四枚の護符を手に入れた一同。

手に入れた護符を携え、中央の建物、四種類の紋章が刻まれた扉の前へと向かう。

**G M**：中央の建物、強固な扉で塞がれたその前で――。

**サイモン**：四枚の護符を、かざす！

サイモンが護符をかざすと、反応するように扉に描かれた四種類の紋章が光り輝く。

そして“ガチャコン”という大きな音がしたと思うと、鍵が解除された扉がゆっくりと開いていく。

一同：イエーイ！

**サイモン**：やつたぜ！

**G M**：――さて、この扉をくぐるとクライマックスになります。

**ウォルロック**：よし。

**タチキリ**：作戦通り。

ソルビット..みんな【HP】も【MP】も全快?

タチキリ..全快ー。

サイモン..大丈夫である。

ウォルロック..全快してゐるぜ。

ソルビット..おつけー。

サイモン..ではいくぞー! いざ、試練に行かん! ダッダッダ。

ガシャンガシャン。

GM..それでは中に入つていきましょう。クライマックスです!

# ◆ C L I M A X P H A S E

## ▼ クライマックスフェイズ ～ 最後の試練 ～

大精靈に導かれて辿り着き、挑戦することになった「力を求める試練」。

四つの祠を巡り証を手に入れたアフターグローは、ついに試練に挑む資格を得た。得られる力、『古の力』とは何なのか——今、最後の試練が始まる。

**G M**.. 中央の建物に入ると、これまでの祠よりも広い部屋となっています。部屋は神々しい装飾が施されて、煌びやかな雰囲気です。

**ソルビット**.. これは……。

**G M**.. 部屋の奥を見ると、大きな石像が一体立っています。

**サイモン**.. あの石像は一体。

**ソルビット**.. アイアンゴーレムとか、ストーンゴーレムとか?

**G M**.. 石像は四つの腕に、背中に翼を持つ天使のような姿をしていますが、その手には今までに見たことのない不思議な装備を持っているようです。

**サイモン**.. ふむ。ここが最後の試練の場所なのか?

**G M**.. サイモンのその言葉に応じるように、どこからか声が聞こえています——。

「よくぞここまで辿り着いた」

「では最後の試練を受けてもらおう。汝らの全ての力を使い、見事倒してみせよ」

GM：そう声が聞こえると、目の前の石像が光を帯び、動き始めます。

タチキリ：お、こいつを街まで連れて帰ろう。

ソルビット：天才か！

サイモン：どういうこと？（笑）

冗談言つてないで構えるのだ！

GM：まずは戦闘前。

ソルビット：『ハンズオブライトI』！

サイモン：我輩の力を見せてやろう。『スペシャリストI&II・風』！　うおおお！

風

GM：というわけで戦闘開始だ！　クライマックス！

ウォルロック：いくぞ――！

## ● 第一ラウンド

### ■ 行動値

タチキリ…

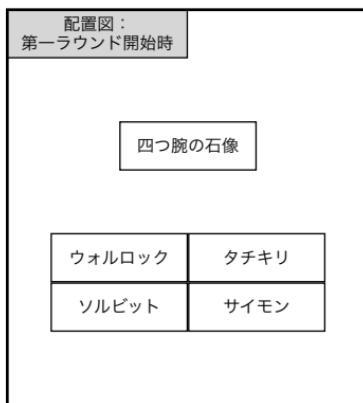
四つ腕の石像…

ウォルロック…

サイモン…

ソルビット…

4 6 10 16 31



**G M**.. 敵は四つ腕の石像一体、距離は五メートル。こちらの【行動値】は16です。

**ウォルロック**.. 早い！

**G M**.. まずセットアップから。今回はこちらもあるぞ。

**ソルビット&サイモン**.. あります。

**G M**.. では【行動値】順でこちらから。石像は《コントラクターの試練》を使用する。

**ソルビット**.. 「コントラクター」ってどの祠で出たっけ？

**ウォルロック**.. 妖精のやつだな。

《コントラクターの試練》  
今回のボス敵のユニーク  
エネミースキル。効果は本  
文の続きを読む。

GM..石像の横に妖精が現れます。祠では見てない妖精です。

ソルビット..シーサーちゃんか!?

タチキリ..最悪だよ! ブチギレるわ!

サイモン..シーサーちゃん、裏切ったな!

ウォルロック..見てない妖精って言つてるんだからシーサーちゃんじやないだろ (笑)。

GM..さつきの八体にはいなかつた、別の小さな妖精が一体未行動で出現しました。これで『コントラクターの試練』は終わり。

サイモン..この試練、毎回使つてくるのかなー?

ウォルロック..後三種類くるんじやねえか?

サイモン..確かに。——我輩は『コネクトアイ』! キラーン。ギラギラギラ。

ソルビット..『エンサイクロペディア』で識別。どうー! (ダイスを振る) ……20 いつてないな。フェイトで振り直し。(ダイスを振る) ……21。

GM..いいかな? ——識別値は15で成功です。

タチキリ..余裕だつた。

GM..というわけで、でんでん。(紙を出す) 今回の敵はレガシーガーディアン、レベル30の人造生物だ。そしてエネミースキルだけど……まずは『ミリタントの試練』。このスキルにより、このエネミーは【HP】が0にならない。

【HP】が0にならない  
正確には「0以下になる」  
場合、1点になる」という  
効果。

シーサーちゃん 妖精の紋章の  
祠で登場したディナシーは  
レベル45。こんな軽い感じ  
で出していい存在じやない  
です。

ソルビット すごい。

**G M**.. 続いては《ウォーロックの試練》。このエネミーが受ける魔法ダメージは、【HP】ではなく【MP】を減少させる。そして《フォーチュネットの試練》は、このエネミーがダメージを受けると相手に10点のHPロスを返す。

サイモン・ムーム

**G  
M..** 『コントラクターの試練』はブラウニー一体を未行動で登場させる。さつき使つたやつで、一シーンに三回まで。

タチキリ.. ケーキじやん。 ケーキが出てきた。

ウォル口ツケ…後二回呼ばれるのか。

GM… 『自動充填』はクリンナップで、[MP]を5点回復する。そして最後は『精霊剣技』。これは『レガシーアクション』です。

ソルビット…………なんそれ？

**G  
M**.. 今回が初登場。新ルール入れるって言つたでしょ？ レガ  
シーアクションはムーブアクションとマイナーアクションの間で  
実行するアクションです。

ソルビット“そんなのあるんだ。元々あつた?

## エネミー識別の結果

・レガシーガーディアン	属性：-	・プラウニー	属性：-
分類：人造生物	属性：-	分類：妖精	属性：-
レベル：30	防御：26／12	レベル：1（モブ）	防御：4／5
エヌミースキル：		エヌミースキル：	
《遠隔攻撃》2、《ミリタントの試練》1、 《ウォーロックの試練》1、《フォーチュネイトの試練》2、《コントラクターの試練》3、《精 霊剣技》1、《自動充填》1		《お手伝い》1、《地形適応：住み着いた家》1	
※ 《トゥルースサイト》の効果で防御は値まで判明している。表記は「物防／魔防」。			

※本文ミニ「識別について」  
この回のボスは「レガシィ」  
「4つの遺産」のシナリオ  
を調整したものです。スキル  
もユニークではあるが、Gモード  
オリジナルではないため、  
識別結果では詳細は省略し  
て説明している。大事な効果は本文  
で読み進めてほしい。

レガシー・アクション  
ガシード・ターフ・ツク  
加された新ルール。メインで追  
プロセスに追加されるアクションで、  
ーションで、「タイミング」のス  
キルがアクションで使用できる。  
ン」のス

タチキリ‥ルール作ったの？

G M‥自作ではない。元々というか、新しく増えたアクションね。『レガシー・データブック』に載っている新ルールです。

ウォルロック‥なるほどな。

サイモン‥ほー。

G M‥で、この『精霊剣技』はレガシー・アクションで場面の相手全てに魔法攻撃を行うスキル。一シーンに一回だけ使用可能です。

ウォルロック‥精霊“剣技”とは……？（笑）

サイモン‥場面選択の魔法攻撃か。どれくらい強いのかよくわからんな。

タチキリ‥『インタラプト』はこれかな。

ソルビット‥（G Mに）スキルだから『インタラプト』で止められる、でいいよね？

G M‥もちろん。スキルなので。——以上、これがレガシー・ガーディアンです。

ウォルロック‥サイモンに【MP】削つてもらわないとな。

タチキリ‥G Mに質問。【MP】が0の時に魔法攻撃を受けたらどうなる？

ソルビット‥【HP】が減つたりする？

G M‥減らない。『ウォーロックの試練』がある限り魔法ダメージは【MP】を減らすの

で、超えたとしても【HP】が減つたりはしない。【MP】が0になるだけ。

【MP】が0になるだけ  
【HP】も【MP】も最  
低値は0であり、0未満、最  
マイナスにはならない。

レガシー・データブック  
式サブリメントの一つ。レガシー・アクション関係の新ルールや今回登場した都市のビルベニアなどが紹介された興味を持った人々はぜひ読んでみてね。

**サイモン**‥なるほど。

**タチキリ**‥じゃあ、おいらは理力符使わない方がいいね。

**ソルビット**‥‥‥うーん、そうね。

**ウォルロック**‥シーン中継続だもんな。

**サイモン**‥あれって解除できないのであるか？ 継続した効果つてフリーアクションとかで解除できたような気がする。

**G M**‥効果つて一応解除とかできたような……。 (ルールブックを調べ始める)

**ソルビット**‥‥‥ああ、書いてあつた。 (G Mにアイテムガイドを渡す)

**G M**‥お、ありがとう。えーと‥‥‥「一定の時間まで持続するアイテムの効果はフリーアクションで解除できるとしても良い」か。 G Mが許可すればOKということで、「これは解除できるのおかしいやろ」って思うもの以外は基本的にフリーアクションで解除可能とします。理力符も解除可で。

**タチキリ**‥オッケー。まあおいらはそんなに火力出ないから普通に物理でちまちま削つてくのもいいかなと思うけど。むしろ殴るとH Pロス入るからおいら殴らない方がいいんじゃない今まである。

**サイモン**‥そんな(笑)。悲しいことを言うでない。どのみちとどめの一撃までは物理でも削らないといけないのはそうであるが。

アイテムガイド  
ントの一つ、『パーソナリメ  
ト・アイテムガイド』のこ  
と。この裁定はアイテム  
ガイドP8の記述を参考にし  
てある。

タチキリ‥オツケー。

サイモン‥‥‥えーっと、レガシー・アクションつていつやるんだっけ？

ソルビット‥ムーブとマイナーの間。

G M‥ムーブ、レガシー、マイナー、メジャーアクションの順ね。

サイモン‥うーむ、不思議なタイミング。

G M‥で、エネミー識別はこれで終了。タチキリの手番から――。

タチキリ‥あれ、ブラウニーラン君は？

ソルビット‥そうそう、ブラウニーのデータをくれって言おうと思つてた。

G M‥あ、忘れてた。ごめんごめん。‥‥‥まず『お手伝い』は判定の直前に使用すること  
でその判定を+1Dするスキル。それと『地形適応・住み着いた家』は“住み着いた家”  
にいる場合にあらゆるダイスロールが増えるスキルです。

タチキリ‥ここは？

G M‥別に住み着いた家ではありません。

ソルビット‥違うんかい！

ウォルロック‥召喚されてるから（笑）。

G M‥今度こそ識別結果終わり。タチキリの手番からどうぞ。

タチキリ‥ムーブで移動して相手にエンゲージ、マイナーは‥‥解除できるつてことなら

忘れてたちゃんんと識別結果の紙は用意していたが、結  
出するのも説明するのも忘れていた。ごめんね。

理力符使おうか。どれにしようか……〈火〉にしよう。そんでメジヤーで『ワイドアタック』。ありがとう『ブラウニー』。威力が上がったよ。

ソルビット・あ、そうか。『ワイドアタック』ののが増えたのか。

ウォルロック・大事だな（笑）。

タチキリ・というわけでレガシーガーディアンとブラウニーにアタック。命中から。（ダイスを振る）5・4・3・2！ 14上がつて命中22。

G M・まずはブラウニーの回避は2D+3。（ダイスを振る）1・2、失敗。続いてレガシーガーディアンの回避、同じく2D+3。（ダイスを振る）5・4、12で失敗。

ソルビット・え、怖、回避低くない？ むしろ怖いんだけどそいつ。

タチキリ・えーっと、ダメージは3D+28。（ダイスを振る）39点。魔法属性。

G M・39点の〈火〉属性魔法ダメージね。27点の【MP】が減少した。

タチキリ・【MP】が0になつてもそういう表示つて出ないんだよね？ 多分。

G M・俺の演出次第だな。

タチキリ・だよね。で、ブラウニーは生きてる？

G M・忘れてた。34点くらうから……【HP】は30点。ブラウニーは焼かれて消えた。

ソルビット・仕事をする前に（笑）。

サイモン・今回我輩は範囲攻撃を撃つタイミングなさそうであるな。

**俺の演出次第**  
M Pは隠し情報なのだが、や  
筆者は演じでなんとなく伝  
えることをよくする。「もう少  
り上がる感じが好き」とか盛  
り上がる感じが好き。  
**忘れてた**  
続きダメージも忘れる。ま  
けど、結果は言わざもがなです

ありがとう『ブラウニー』  
象が二体以上いないとダメージが増加しないため、はた  
はたかづた敵も手助けしちゃう妖精さん。

攻撃後はタチキリの生きがい『ステイール』の時間。

先に振ったブラウニーで6・6と最大値を出し「やつちやつたか?」と煽られつつ、レガシーガーディアンにはフェイトも入れて挑戦すると――。

タチキリ……14。二番目くらいかな?

GM..二番目のドロップ品だね。古の魔力のかけら(一五〇〇G)が5個です。

タチキリ..邪魔!?(一同笑)

ウォルロック..まあ持てるかどうかは後で考えても。

タチキリ..うるせえ、おいらが持つんだ!

GM..といふか、今『ステイール』した物に関してはタチキリが持たないとな。

ウォルロック..あ、そうか。後で分配するのはいいけど、今はダメか。

GM..といふわけで魔力のかけらを掠め取つた。表面が剥がれて取れた感じだけど、石像はそんなことには動じない。

タチキリ..さつきポーション飲んで空けた分でなんとか全部持てた。もうあと一個しか桦

が無いよ。――あ、HPロス受けてなかつた。

GM..そうだった。ダメージを受けたので『フォーチュナイトの試練』でタチキリに10点の

やつちやつたか?『ボ  
じやなくてこつちに運使つ  
ちゃつた?』の意味。『ボ  
から振るダイス目とそ  
に振つたダイス目は論理的前  
には関係しないが心理的に  
は関係する。なお、ブラ  
ウニーからはブラウニーの手  
に掃除用具(一二〇G)を入れた。  
重量は『筋力』によるたる總  
重量<sup>1</sup>。一人で持てる總  
個数が多いのは『筋力』  
低いタチキリには辛い。  
がめつ

H Pロスだね。——続いてレガシーガーディアンの手番でいいかな?

ウォルロック..『カリキュレイト』してエンゲージ切つとく? 変わらないか?

タチキリ..そりいえば『陣形』使つてなかつたね。

ソルビット..……『遠隔攻撃』が範囲攻撃の可能性もあるか。一応切つた方がいいね。

ウォルロック..よし、『カリキュレイト』で割り込む。ムーブでエンゲージ切つて、マイ

ナー『デスタークト』、メジャー『バッシュ』! (ダイスを振る) 命中は28!

G M..回避は2D+3。(ダイスを振る) 1・2で6。失敗。

ウォルロック..ダメージロールで『スラッシュブロウ』! (ダイスを振る)

ソルビット..お、高いぞ。3より下が無い。

ウォルロック..さつきは出目が死んでたのに、急に良くなつたぞ。81点、物理!

G M..55点のH Pダメージ。しかし、銃弾が石像の体を撃ち抜く中で一発の銃弾が何故か跳ね返り、ウォルロックに当たるぞ。『フォーチュナイトの試練』で10点のH Pロスだ。

ウォルロック..一発くらいなら問題ない! ばら撒いてるからな。

G M..では次、レガシーガーディアンの行動。ムーブは無し。そしてレガシーアクション

で『精霊剣技』を使う!

タチキリ..——まあ打ち消すよね。邪魔だし。『インタラプト』。飛び掛かるよ。

### 『陣形』

ドサボート。レベル1のギアブルで全員が戦闘移動できる有用なギルドサボートなどのアフターコードは使うのを忘れがち。

### 『遠隔攻撃』

エンゲージしてない対象にも白兵攻撃ができるエネミースキル。実はセッショントレーニングの時は「単体か範囲かは武器による」と説明したのだが、正しくでは「対象..単体」のスキルであり範囲にはならない。間違えてごめんね。

レガシーガーディアンは動き出すやいなや、新たなタイミング——レガシーアクションで大技を放つべく、四つの腕に持つ武器を構えようとする。

しかし、それを既に予期していたタチキリがそこに飛び掛かると、レガシーガーディアンは捌くのに手一杯となり、《精靈剣技》のタイミングを逸してしまった。

**G M**：——が、このままメジャーでも攻撃！ 飛び込んできたタチキリに、右の上の腕で持つ長剣で切り掛かる！ 命中は 3D + 15。〈ダイスを振る〉命中 26！

**タチキリ**：よし。クリティカルしてないならいいね。18 出したらいいける。

ソルビット：18 つて出る？ 《アドバイス》使うか？

**タチキリ**：いろいろいらない。まずラウンド一回の 1D 増やすやつ使うよ。〈ダイスを振る〉 5・5・5・1。固定値は 8 で 24！

**サイモン**：敵の命中は 26 か……残念。

**タチキリ**：そんな時はどうすればいいのかなー？ 《ウインドセンス》。撃竜に身を任せて避けるよ。

妨害に動じることなく、飛び込んできたタチキリの背後から狙うように右の上の腕で持つ長剣を振り下ろすレガシーガーディアン。

（ウインドセンス）：判定の達成値を増やすバートルのスキル。現在は +4 でできる。判定後に使えるのがずるいよね。

ラウンド一回の 1D 増やすやつ タチキリの装備ダメガモリの馬上服の効果

死角からの斬撃はそのままタチキリを切り裂くかと思われたが、撃竜の動きに身を任せた流れるような動きはその剣をも空を斬らせた。

G M .. 避けられたか……レガシーガーディアンの手番は終了。続いてサイモン。  
ソルビット.. 先生、お願ひします！

ウォルロック.. 【M P】削つちやつてくれ！

サイモン.. よーし、ではやるぞ！ まずはフリーアクションで『グレートコネクト』『コネクトアイ』！ からの『ファランクスクラッシュ』、『ウイルパワー』、『エアリアルスラッシュ』！ うおー、全力だ！ そして『リゼントメント』！

ソルビット.. よし、『アドバイス』も入れるか。首を狙え！ 目でも良いよ。……相手石

像じやん！ 弱点無いわ！ 足を狙え！ 当たればどこでもいいや。（一同笑）

G M .. 何のアドバイスでもねえ！（笑）

サイモン.. なるほど、当たれば良いんだな！ くらえー！（ダイスを振る） 6が三個でク  
リティカル！

ソルビット.. イエーイ！ パチパチ（拍手）。

ウォルロック.. つまり、ダメージダイスが増える！

タチキリ.. これは【M P】溶けたね。

当たれば良いんだな！  
イモンにとつては的確なア  
ドバイスだったようだ。こ  
れが紳か……え、違う？

当たればどこでもいいや  
このアドバイスで判定が  
2Dも増える。解せぬ？

『リゼントメント』  
リオ中で一度だけ魔法のダナ  
イメージを大幅に増加させる  
メイジのスキル。レベル7  
なので七十の大火力だ。

回避が2Dしかないレガシーガーディアンは当然これを避けられない。

『リゼントメント』にクリティカルのダメージ増加も加えた一撃は――。

サイモン：――157点、〈風〉属性ダメージ！　これが我輩の全力パンチ。くらえー！

ウォルロック：さすが、『リゼントメント』乗つてるとすごいな。……でも、まだ落ちない気はする。これで落ちるようなら、まだ何か伏せてる札あるだろ、って思っちゃうな。

ソルビット：【HP】と【MP】合わせて400点くらいかな？　それとも350点くらい？

GM：【魔法防御力】12で、145点の【MP】減少だ。――『ウォーロックの試練』のものであろう、表面の魔法的な光がサイモンの風によつて大きく吹き飛ばされていく。だいぶ薄くなつたが、まだ残つているようだ。ウォーロックの試練はまだ終わつていない。

ウォルロック：まだみたいだな。

GM：しかし、だいぶその輝きは薄くなつていてるぞ。

サイモン：ふーん！　バヒュン。ふつふつふ。

タチキリ：そして『フォーチュネイトの試練』。

サイモン：フォーチュネイト反射か。ぐわー！

ウォルロック：『フォーチュネイトの試練』は俺たちの【HP】を確実に削つてくるな。

サイモン..痛いのである。何回も殴らないといけない。

タチキリ..本当だよ。——これ、おいらもう物理にいった方がいいかな? ちょっとずつでも【HP】減らしていく方がいい気がする。

ウォルロック..だいぶ薄くなつたんならそれもありか?  
サイモン..我輩も次は素殴りしにいくか。……物防が26もある。ダメだ。**最大ダメージを出しても通らない。(一同笑)**

タチキリ..物防26はおいらも通る気がしないんだよね.....

ソルビット..次は俺だけど.....びっくりするくらいマジでやることが何もないんだけど。

うーん.....あ、『ホーリーウェポン』なら遠距離でも届くのか。

ウォルロック..(ダメージの) 固定値を上げるやつか。

ソルビット..今更3点増えてもな.....でも他にやることないし。ウォルロックに『ホーリーウェポン』を。おら! (ダイスを振る) 成功。シーン中、ダメージが+3点。

GM..ウォルロックの弾丸に少しだけソルビットの光が宿る。  
ウォルロック..よつしゃ!

GM..ソルビットも終わりで、クリンナップ。こつちは『自動充填』を使用して【MP】が5点回復します。他はいいかな? ——では第二ラウンドに移ろう。

**最大ダメージを出しても通らない** サイモンの持つスマップの攻撃力は2。命中率2Dでクリティカルしてダメージ4Dを全て6点なのでやっぱ通り通らない。サイモンはパンチだね(?)  
『ホーリーウェポン』は神器の祝福を与えることでも武器攻撃のダメージを上げるアコライドのスキル。レベルを上げればダメージも増えるのだが、ソルビットはレベル1のままで+3点だけだ。

## ● 第二ラウンド

### ■ 行動値

タチキリ…

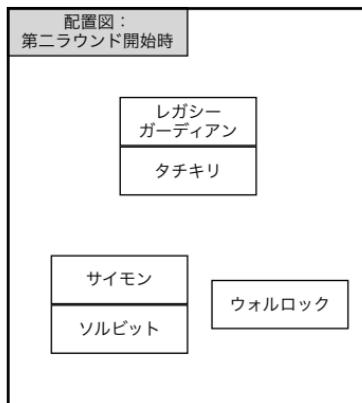
レガシーガーディアン…

ウォルロック…

サイモン…

ソルビット…

4 6 10 16 31



GM.. 第二ラウンドのセットアップです。

タチキリ.. ここで『限界突破』とか使つちゃつていいんじゃないかな。

ソルビット.. ああ、このラウンドで使うか。

タチキリ.. だよね。だからおいらは『ティアオフ』使うよ。

GM.. 了解。レガシーガーディアンは『コントラクターの試練』でブラウニーを召喚。

サイモン.. 我輩は『コネクトアイ』！ そして『限界突破』！ 発動！ うおー！

ソルビット.. 承認！ 僕じゃないか。

(一同笑)

**G M**：このラウンド中は判定+1D、ダメージは+2Dです。

**サイモン**：いえい。よし、一気に攻め落とすのだ！

**タチキリ**：それじやあおいらの手番。フリーアクションで理力符を解除。……しちやつていいよね？ サイモンがすごい火力出し。

**ソルビット**：いいと思うよ。（サイモンに）80点くらいは出るでしょ？

**サイモン**：まあ、それくらいは出るであろう。任せるのである。

**タチキリ**：じゃあ『ウインドアタック』に『ワイドアタック』、命中は1D増えて5D。今回はあんまりクリティカル出でないね。（ダイスを振る）**6・6、出た！**

**ソルビット**：噂をすれば（笑）。

**サイモン**：フリであつたか？（笑）

クリティカルにかなうはずもなくレガシーガーディアンとブラウニーは回避失敗。

『限界突破』に加えてクリティカルで、ダメージロールはなんと7Dに。

**タチキリ**：（ダイスを振る）低いなー。でもまあ6が出てるからマシか。58点、物理！

**G M**：物防が26点——あ、『ティアオフ』されてるから16点か。42点ダメージで、累計97点。ブラウニーは……当然のようになれます。

タチキリ‥そして《ステイール》。フェイントを切るかどうか……いや、今回はいいや。  
サイモン‥持ち物いっぱいであるしな。

タチキリ‥うるせえ。（一同笑）

そうして挑んだ《ステイール》で奪つたのは、またしても古の魔力のかけらが5個。  
結局持ちきれず、今奪つたブラウニーの羽や掃除道具などが地面に捨てられることに。

タチキリ‥ごめんねブラウニーケン。（床に）捨てよう。《ステイール》終了！

サイモン‥ガッポガッポ。

GM‥また表面が剥がされた。……一方、ここで《フォーチュネイトの試練》。カードが

光り輝いて、タチキリにHPロスだ。

ウォルロック‥カッ！ 攻撃自体はかわしても確実にHPは削られるからな。

タチキリ‥これ、絶対古の魔力のかけらが頭の上に落ちてくるよね。

ウォルロック‥ゴン、って？（笑） まあ相手も巨大だろうから、頭上だろうな。

GM‥次はレガシーガーディアンのターン。体を掠め取つていくタチキリに向かつてまた

ソルビット‥そりやそうだ。おこだろ。おこだわ。

おこ  
おこ 言うまでもない  
しれないが「怒る」の意。  
若者言葉だが、「S.N.M.S.」  
で見るためか年上でも知ら  
てる人は多いイメージ。  
「S.N.M.S.」なども

今奪つたブラウニーの羽や  
掃除道具など、具体的には  
この《ステイール》でブラ  
ウニーから手に入れた妖精  
の羽（一〇G）と前のラウ  
ンドで取つた掃除用具、ミ  
ドルで巨大バイパーから得  
た動物の大好きな牙。3個の  
うち2個が捨てられた。計5  
個が捨てられた。

**G M**..命中3D+15。（ダイスを振る）低い。22。

**タチキリ**..ラウンド一回だし（装備品の）回避+1Dを使わない理由はない。《限界突破》と合わせて2D追加ね。（ダイスを振る）あ、出でない。25。ダメじやん。

**サイモン**..え、相手は22ではなかつたか？

**タチキリ**..……ざまあみろ！（一同笑）

びっくりしたー。《限界突破》してなかつたら

当たつてたかもしれないよ。

**G M**..シャツと剣が避けられた。レガシーガーディアンも終了、次はウォルロック。

**ウォルロック**..よし、いくぜ。

**サイモン**..ウォルロック殿は待機した方がいいのでは。我輩から先に殴ろう。

**ウォルロック**..——それだ。待機しよう。

ソルビット..このままウォルロックで終わるかもしれないな。

**サイモン**..よし、我輩のターン！《ファランクスクラッシュ》、《ウイルパワー》、《エ

アリアルスラッシュ》で攻撃！ふーん！（ダイスを振る）……出目が弱い、けど当たるであろう。命中27。

**G M**..では2D+3で回避。（ダイスを振る）1・1。ファンブル。レガシーガーディア

ンは避ける気がない！

**タチキリ**..仁王立ち（笑）。

仁王立ち（仁王像のよう立つことを指す言葉だが、それが転じてかシューイング等で敵から丸見えの所で棒立ちの状態等を揶揄するもたまに聞く。揶揄場

サイモン・バカめ、これで終わりだー！（ダイスを振る）……9点ダメージ！ その鎧、全

て引き剥がしてくれる！ フーン！ 風パンチ！

G M・魔防は今は2点だから……9点!? 『ウォーロックの試練』のものであろう、レガ  
シーガーディアンが纏う光、その全てが吹き飛んだ！

ウォルロック・よつしやー！

タチキリ・やつちやえー！

サイモン・我輩はフォーチュネットをベチつと受けながら——いまだ、ウォルロック殿！

ウォルロック・やるしかねえ！

サイモン……まあその前にソルビット殿なんですけども。

ウォルロック・そうだな（笑）。

「マジでやることねえもん」とぶつくさ文句を言いつつ、先に手番がきたソルビットはタチキリに『ヒール』。雑に【HP】を全快にした後で、最後はウォルロックの手番に。

ウォルロック・イニシアのタイミングでクラスロールの『ブロウストライカー』。フェイントを1点消費して『スラッシュブロウ』が復活。そしてマイナー『デスターゲット』、メジャー『バッショ』に『ボルテクスマタック』！

『ボルテクスマタック』  
このでの『ヒール』の回復量は5D+23点で、タチキリの20点のHPロスは出目が何でも全快になる状態で、そのためダイスを振つたすぐには「全快」と宣言したソルビットがタチキリした「雑」とツッコまれてた。

『ボルテクスマタック』  
シナリオ中で一度だけ器攻撃のダメージを大幅に武増加させるウォーリアーキル。メイジの『ゼンメント』と同じだ。

ソルビット：どこでもいいから当たってくれ——！ 『アドバイス』！

G M：アドバイスじゃねえ！ ただの願望や！（一同笑）

サイモン：（笑）よし、やつたれ——！

ウォルロック：（攻撃の当て方は）基本バラマキスタイルだから、ほぼほぼいつも通りだな。おらー！（ダイスを振る）クリティカルはしない。……命中37！

G M：回避！（ダイスを振る）1・2。レガシーガーディアンは避ける気がない！

タチキリ：今日は（G Mの出目が）振るわないと（笑）。

サイモン：これで終わりだ！

ウォルロック：フェイトも1点……いや、2点入れられるな。（ダイスを握る）

タチキリ：（握ったダイスの数を見て）殺意高い（笑）。

G M：うわあ、何Dだつて感じだな。

ウォルロック：十何個？ えーと……14D + 110点でダメージロール！ ビーン。（ダイ

スを振る）——155点、物理ダメージ！

G M：物防も下がつてると……139点のHPダメージだ。累計ダメージが236点で……バシュ

バシュに撃ち抜かれた——が、まだ生きてるぞ！

タチキリ：は？

ソルビット：やるな。

どこでもいいから当たつてくれ——！ このアドバイスで判定が2Dも増える。ほとんど解せない。

バラマキスタイル ウォルロックの「パッシュ」は二丁拳銃で大量の弾をばら撒くことで強力な一撃（？）を実現しているぞ。

サイモン..むー、中々硬いじやないか。しぶといやつだな！

ウォルロック..なるほど、まあ仕方ない。そして俺は10点のHPロスを受けると。

GM..そうだね。フォーチュネットの——アルカナムのカードが輝くと、ウォルロックがばら撒いた弾丸の一発が跳ね返つてくる。

ウォルロック..しつかり返つてくるなー。

GM..では、クリンナップ。《自動充填》で【MP】が5点回復します。

サイモン..むむ、また無敵状態になつてしまつたか。

● 第三ラウンド

■ 行動値

タチキリ…

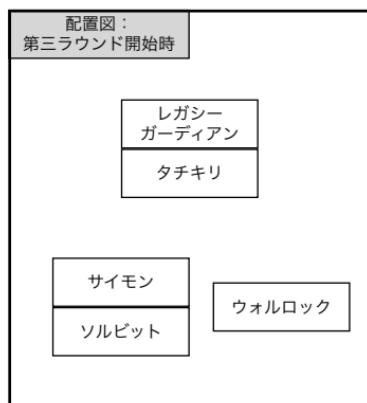
レガシーガーディアン…

ウォルロック…

サイモン…

ソルビット…

4 6 10 16 31



**G M**..では第三ラウンド。セットアップは——こっちだけだね。ではレガシーガーディアンは『コントラクターの試練』を使用。ブラウニーが登場です。

**タチキリ**..【M P】回復しちやつたし、おいらは待機かな。……あ、そうするとブラウニーがこのターン生き残れちやう。どうしよう。

**ソルビット**..ブラウニーは『お手伝い』以外何もできないから、スルーで良いと思うよ。

**タチキリ**..……あー、でも結局（【M P】があつても）【H P】は削れるから待機する必要は無いか。おいらの火力低いし、おいらが倒せるとは思えない。

ソルビット..あ、そつか。生きてるんだもんな……そうだな。下手に『お手伝い』でダイス増やされても面倒だし、さつきと同じ戦法でいいんじゃない?

サイモン..うむ。

ウォルロック..だな。

GM..それじやあイニシアチブでタチキリ。

タチキリ..それじやあおいらのターン。マイナーで『ウインドアタック』、メジャー『ワードアタック』。(ダイスを振る) 2・2・4・6。命中22!

GM..ブラウニーとレガシーガーディアンの回避。(ダイスを振る) どちらも失敗。

タチキリ..固定値36。(ダイスを振る) 出目たつか! ダメージ50点。

ウォルロック..おお、良い感じ。

GM..50点! とりあえずブラウニーが吹き飛びます。(一同笑)

ウォルロック..まあどう足搔いても耐えないよな(笑)。

GM..登場しては切り裂かれるブラウニー。ちよつとかわいそうになつてきた。レガシーガーディアンも酷いことするぜ。

タチキリ..お前が設定したんだろ!

GM..レガシーガーディアンは24点くらう。まだ生きてるぞー。

タチキリ..知つてる。むしろこれで死なれたら「ええー」つてなる。

お前が設定したんだろ!  
ブラウニー召喚も含め、  
今回のボスのスキルは元め、  
した公式シナリオからほんばに  
変わつていない。GMががんばに  
自に設定したわけではGMががんばに  
ぞ。……え?それをそのままレベル7冒険者にぶそながい独ばに  
けたのはGMだつたんで? どうもすみませんでした。

『ウインドアタック』  
ルビットとウォルロック  
この宣言が『ワードアタック』はソ  
ク』に聞こえたらしい。どツソ  
んな攻撃だらう……?

サイモン‥これはこのまま倒して終わりなんだろうか。現状そんなに強くないぞ。

ソルビット‥なんか胡散臭いよね。

タチキリ‥いやいや。また**10点ダメージを受けたんだよ。**

サイモン‥確かにダメージはどんどん蓄積しているけど（笑）。

レガシーガーディアンは変わらず目の前のタチキリに剣で攻撃。

命中は21と出目が低かつたが、対するタチキリの回避も出目が悪く17で、4足りない。

ついに攻撃が命中‥‥かと思いつきや、またも『ウイングセンス』で風を読んだタチキリの動きは、レガシーガーディアンの剣を三度空を切らすことには辛うじて成功する。続くウォルロックは「最後は任せろー！」と再び待機し、サイモンの行動へ。

サイモン‥よーし、我輩が先に行くぜ！ 今回は力を抜いていいはず。

ソルビット‥素殴りでいいのでは。

サイモン‥よーし、くらえ、单発『エアリアルスラッシュ』！ 風パンチ、弱パン。

『自動充填』で回復しただけの【MP】がサイモンの風パンチに耐えられるはずもなく、うつすらと戻っていた『ウォーロックの試練』の光も再び吹き飛ばされ、消えていく。

**弱パン** 主な格ゲーでは攻撃ボタンがパンチとキックで強さが弱中強と六つに分かれしており、その中の弱の名前だけではパンチで跳ねる前にボタンの弱の名前を入れたりキックでアッパーを決めることがある。パンチで弱パンの弱パンも遠距離魔法攻撃だ。

**10点ダメージを受けた** 今後の『ウイングセンス』の効果は達成値+4なので同値のギリギリ回避なのだが、当のタチキリは4足りない達成値を見て「あーあー茶番」と涼しい表情だった。多分毛の涼一本くらいは切れてるよ？

「これくらいでよかろう」と満足げなサイモンをソルビットの《ヒール》の光が包み、《フォーチュネット》による傷が全て治つた後は――。

ウォルロック・俺の手番だ！ いくぞ―― ぶつこめるだけぶつこむぜ。マイナーで《デスター・ゲット》、メジャー《バッ・シユ》で攻撃！

ソルビット・さらに《アドバイス》！

ウォルロック・おら！ （ダイスを振る）命中26！

GM・クリティカルオンリー！（ダイスを振る）2・1、回避失敗！

ソルビット・本当に今日は（GMの出目が）ダメだね（笑）。

ウォルロック・ファンブルしてないだけだな（笑）。――ダメージロール直前で《ワンコイン・ショット》！（ダイスを振る）でかい！70点の物理ダメージで、さらに物防はマイナス9だ。

GM・防御が9点減ると17だから……53点ダメージ！

ウォルロックの二丁拳銃からバラまかれた数多の銃弾、その一発一発が小さくも着実にレガシーガーディアンの石の体を削り、その体積を小さくしていく。

幾重にも重なった銃撃の音が鳴り止んだ時、レガシーガーディアンの体は……。

GM……だいぶボロくなつたけど、まだ立つてゐる！

まだ倒れてないぞ。

タチキリ‥マジかよ‥‥。

サイモン‥硬いやつだな。

ソルビット‥硬いね‥‥。

未だ倒れないレガシーガーディアンは《自動充填》で再び【MP】を回復。  
戦いはついに第四ラウンドへと突入する——。

## ● 第四ラウンド

### ■ 行動値

タチキリ..

レガシーガーディアン..

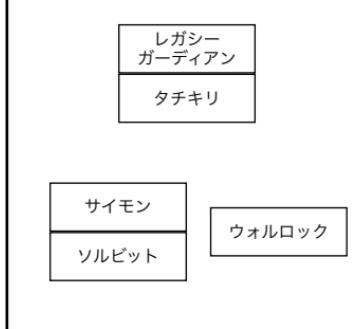
ウォルロック..

サイモン..

ソルビット..

4 6 10 16 31

配置図：  
第三ラウンド開始時



セットアッププロセスはPCたちは宣言無し。《コントラクターの試練》を使い切った  
レガシーガーディアンも何もなく、そのままタチキリの手番へ。

タチキリ..うーん、おいらは待機？ でもそうすると殴られるんだよー。

サイモン..まあ殴られるのは避けられないでの……。

ソルビット..それはもうどう足搔いても無理だから。諦めて。

タチキリ..そうだね。じゃあ待機でいいか。

**G M**.. ではレガシーガーディアンは目の前のタチキリに攻撃！ ミリタントの剣！ （ダイスを振る） 命中28！

タチキリ.. 馬上服宣言して4Dで回避。（ダイスを振る） 酷いなー。出目11で19だね。

サイモン.. むむ、厳しいな。出目で20以上振らないとダメであるな。

ソルビット.. 流石に厳しいかな。《ウインドセンス》で4上げれば16でもいいけど……。

タチキリ.. 4Dで16？ 全部4以上じゃん。

ソルビット.. 《アドバイス》使つとけばよかつたな。《リバーサル》ももう使えない……まだ一発もくらつてないからダメージの大きさがわからないんだよね。

タチキリ.. フェイトで振り直す……？ くっそー。

ソルビット.. 考えてることはわかるけど（笑）。（フェイトを）ドロップ品に使いたいなら、ここはくらつて《ナイフパリー》すれば？ 物理ダメージだし。

サイモン.. 一発くらいくらつてもいいのではないか？ 死にはしないであろう。多分。

タチキリ.. ……じゃあくらうか！

**G M**.. ついにレガシーガーディアンの剣がタチキリを捉えた！ 攻撃力は4D+60！

ソルビット.. おう、高い！

サイモン.. タチキリ殿――！

**G M**.. （ダイスを振る） 72点ダメージ！

タチキリ殿――！ 心配してくるようだが、直前に「一発くらいくらいでもいいのでは？」と言ったのと同じ人である。

（《リバーサル》） 判定後に相手の達成値を下げるスキルだが、判定値を下げるスキルがないため、タチキリが使用回避を振った後に命中を下げるとはできない。

タチキリ..とりあえず『ナイフパリー』。これで14点軽減。

ソルビット..『アドバ.....じゃなかつた、『プロテクション』。(ダイスを振る)まあまあ。18点軽減。

タチキリ..自分の防御も入れて.....合わせて48点軽減。24点くらう。残り【HP】46点。さつき回復してくれてたからね。

G M..ついにタチキリを捉えた剣技が切り裂く! ザシユ。

サイモン..あー、タチキリ殿吹き飛ばされた! タ、タチキリ殿ー! 無事かー!

タチキリ..え? うん。

切られておきながらあつけらかんとした様子のタチキリに笑いつつ、続くサイモンは『エアリアルスラッシュ』でレガシーガーディアンの【MP】を再び吹き飛ばし、ソルビットは切られたタチキリに『ヒール』。

そして、手番は待機していたウォルロックへ。

ウォルロック..ひやあ、やるぞー! マイナー『デスターゲット』、メジャー『バッショウ』。(ダイスを振る) 出目がちょっと低い感じがしないでもないが、命中22。

G M..回避ー! (ダイスを振る) 3・3、失敗。

ウォルロック..基礎値があるから、クリティカルしない限りはな。……もう一点くらい切っちゃうか。フェイトでダメージ追加。さらにダメージロール前で『ワンコインショット』！（ダイスを振る）**75点、物理！**

ウォルロックがバラまく銃弾は再びレガシーガーディアンの体を削っていく。  
最後の銃弾が石像を貫いた、その結果は――。

**G M**..――58点くらつて、累計ダメージは**371点**。

**【最大HP】**は――**370点！**

一同..おお――！

タチキリ..落ちた！

ウォルロック..危ねえ！ よしよし。

**G M**..銃弾によつて撃ち抜かれたレガシーガーディアン、その石像の体が碎け散る。

サイモン..バコーン！

ウォルロック..仕留めたり！

\* \* \*

ソルビット・ちなみに【MP】はいくらだったの？

G M.. 177でした。

ソルビット・合わせると500点くらいかー。

タチキリ・えぐいね。

G M.. ……さて、戦闘は終了だけど話を進める前にまずはドロップ品をやつちやおう。

サイモン・我輩がレガシーガーディアンを振ろう。フェイトを2点使うぞ。見ているがいい。（ダイスを振る） 15！

G M.. お、マックス。魔力纏う大理石の翼、一〇〇〇〇Gが2個です。

一同・おおー！

サイモン・はつはつは。

タチキリ・おいらはフェイト1点消費して『トレジャーハンター』。レガシーガーディアーンのドロップ品決定ロールをもう一回する。フェイト2点に『トレジャーマニア』、さらには『ラーニング・ギフト』も使う。7Dで振るよ。

7Dで出ないわけがなく、タチキリも魔力纏う大理石の翼2個を追加でゲット。  
ブランニー三体からはフライパン2個と妖精の羽を拾い、戦闘中にタチキリが捨てた物もソルビットの「その辺に落ちてるぞ」という『アドバイス』を受けて無事回収した。

無事回収した 本キヤ  
ペーンでは戦闘中に捨てたアイテムを戦闘後に回収したン  
たい場合、捨てたP Cが難しかった場合（幸運）、判定にが取れる  
易度10の（幸運）判定にが取れる  
功する。れば回収できるとしに成難した。  
イス』も許可した。（アドバ

妖精の羽 ウオルロック  
フェイトも使つて振つた結果のドロップ品なのだが、結構価格は一〇Gとブランニーのドロップ品で一番低い。

タチキリ‥おいらいけたんじやない？ 今回。一番稼いだ人。

ウォルロック‥そうだろうな。

サイモン‥おめでとうである。

ソルビット‥今回は大勝利だな。ホクホクやで！

タチキリ‥やつと。長かつた。大手を振つて稼いだつて言える。

\* \* \*

GM‥――では、石像が碎け散つたところから話を続けよう。すると、キミたちの目の前に四人の白い幽霊のようなものが姿を現す。

ウォルロック‥ちょっと身構える。

サイモン‥お主らは一体！

ソルビット‥ゆゆゆ、幽霊とか都市伝説だから。

ウォルロック‥エネミーでゴーストとか普通にいるんだが？（笑）

サイモン‥ちなみに、我輩もそうなんだが？（一同爆笑）

GM‥（笑）‥‥えー、四人の白い幽霊のようなもの――姿は人に似ているね。

ゴースト  
ペリーのモブエネミー。基  
本ルールブックにも記載  
あるメジヤーな存在です。

我輩もそうなんだが？  
イモンはレムレスであり、サ  
幽霊のようなもの”にそ  
うだと言つただけで幽靈だ  
と言つたわけではなく、靈だ  
類はアンデッドではない。  
分だけ。

ウォルロック‥えーっと、どちら様？

ウォルロックの問い合わせるよう、彼らのものであろう声が聞こえてくる。

「よくぞ試練を乗り越えた。精靈に導かれし冒險者よ。我らは『古の民』エルダ」

ウォルロック‥おお!?

サイモン‥な、なに!?

タチキリ‥これは（PC）知識として知つてゐやつ?

GM‥そうだね。エルダっていうのは古い時代‥昔の神々の時代ぐらいの古い人たちだ  
ということは知つてゐるだろう。

サイモン‥やはりここはエルダの遺跡だったのか。

「我らエルダはこの地に眠る災厄に未来の者たちが抗する時のために、この地に力を残し  
た。この試練はそのうちの一つ」

「‥だが、汝らが抗うべき邪悪は、この地の災厄ではないようだ」

タチキリ‥‥ん? なるほど?

この地の災厄ではないようだ  
ぶつちやけると、このう  
話は元にした公式シナリオ  
用の設定。「そのため話  
を残した」ことになつて  
るため話だけはしてもうついて  
るが、本キャラクターにはつ  
い。気には  
微塵も関わりが無い。  
なる人はレガシーで一  
ブック掲載のキャンペント  
シナリオをぜひ遊んでみ  
て

時代”に神々が生み出した  
古の民”。賢い民だつたが  
やがて闇に染まり邪神を生  
み出した末に神々に滅ぼさ  
れた。

ソルビット・別のところに行けど。

ウォルロック・立ち向かうべきは別にある、か。

「試練を乗り越えし者たちよ。汝らに我らが残せし四つの力を託そう」

「我らは願う。汝らがこの世界のため、邪惡なる敵を討滅せんことを」

「——まずは東に向かうがよい。そこで汝らは『己』の運命を知るだろう」

ウォルロック・立ち向かうべきものはそつちにあるつてことだな。

**G M**・そう言うと、エルダを名乗った存在は消えていき——それと同時に、キミたちの体の一部に紋章が浮かび上がる。

四人の体に現れたのは、それぞれ異なる四つの紋章。

ウォルロックには様々な武器の紋章——ミリタントの紋章。  
ソルビットには妖精たちの紋章——コントラクターの紋章。  
サイモンには炎の刀身の剣の紋章——ウォーロックの紋章。  
タチキリにはカードの紋章——フォーチュナイトの紋章。

四つの力を託そう  
聞いて即座に「財力！」  
「權力！」と叫んだ人たちは  
がいたのだが第五話の遺跡  
跡で痛い目を見たのはもう  
忘れたらしい。  
「權力！」と叫んだ人たちは  
がいたのだが第五話の遺跡  
跡で痛い目を見たのはもう  
忘れたらしい。

サイモン：こ、これは一体！

ウォルロック：最初のミリタント。やつたぜ。

ソルビット：俺はコントラクターか。

G M：キミたちは一般スキル『レガシー・サイン』を取得しました。これによりキミたちは古の力を扱えるようになります。……詳しいお話はまた後で。

ソルビット：紋章の場所は。任意ですか？

G M：場所は任意です。お好きな場所に出しといてください。

サイモン：ふむ。……鎧の中央とかに浮かび上がらせるか。

ソルビット：鎧に浮かんだら困るんじゃない？

G M：鎧を変えたら無くなってしまう。（一同笑）

ウォルロック：本当だ（笑）。

サイモン：じゃあ……コアに刻まれてて、鎧に浮かび上がってきてるってことで。

G M：——そして辺りは静まり返ります。

サイモン：シーン。

ソルビット：……消えた？ あの人たち。

G M：消えましたよ。

サイモン：……待ってくれ！ もっと詳しく説明してくれ！

『レガシー・サイン』  
ガシードーパックで追  
加された特殊な一般スキン。  
詳しい説明は後ほど。

鎧を変えたら無くなってしまう サイモンは鎧の中に  
あるコアが本体で、鎧はあくまで装備品なので。

コアに刻まれてて、内側  
から投影するプロジェク  
ションマッピングみたいな  
感じだろうか。ちょうどいな  
りスタイルスー<sup>ツ</sup>だし。

ソルビット・もうちょっと話を聞かせて――！

タチキリ・マジでもう……あーあ。

G M・どうやら彼らは残留思念のようなものだつたようで、特にキミたちの話を聞いてくれはしませんでした。

ウォルロック・「我々が立ち向かうべきものとは一体!?」って問いかける時にはシユワーフて消えてるやつだつたな。

サイモン・しかし、やはり東には何かがあるのか。またグラифのような災厄が……？ソルビット・とりあえず、この部屋に何か歴史的な価値があるかどうか調べたい。

タチキリ・なんかお金になりそうなものは。

G M・はい。キレイな部屋です。お金なりそうなものは無い！ 終わり。（一同笑）

ソルビット・まあいいや。遺跡があつたつて情報だけ売り付ければ。

サイモン・ここのこと話をせばミスト殿も喜ぶだろう。……しかし、我々は一体どうやって帰ればいいのだ？

ソルビット・多分、門のところに妖精がいるから大丈夫だよ。

建物を出た一同が最初の穴の下へ行くと、**頭上から伸びてきた黒い手**が四人を掴み、そのまま引っ張り上げられ……そして元の地上、穴の前のところにペチャつと落とされた。

**頭上から伸びてきた黒い手**  
直前のソルビットの説み  
通り……と思つたのだが、み  
当人は「今度は上から!?」  
と意外な反応  
穴の下に!  
て持ち上げてくれると思つ  
てたらし。

ウォルロック..ストッ、と。

サイモン..——ぐへ。ベシツ。……はつ、戻つてきたのか。

G M..地上に戻つてきたキミたちの目の前にはアールヴとドヴエルグ、光の大精靈と闇の大精靈が迎えてくれます。迎えというか、持ち上げてくれたんだけどね。

タチキリ..おじぎをしとこう。死にたくないの。

ウォルロック..ありがとうございました。

G M..キミたちの体に紋章があることを見届けると、アールヴとドヴエルグは少し満足げな雰囲気で、空中へと消えていきます。

ソルビット..待つて、話を――！

タチキリ..まああいつらは最初から会話を応じてくれてなかつたからね。

サイモン..そう、一回たりともコミュニケーションが成立しなかつた。(一同笑)

タチキリ..これがコミュ症ギルド。

ソルビット..やめろ！ 本当のことだからやめろ！(笑)

G M..(笑)さて、エンディングに移ろう――。

一回たりともコミュニケーションが成立しなかつたが、確かに会話をできなかつたが、導くような素振りしかつ付いて行つたのも一種のミュニケーション。ちゃんとコムニケーションが成立してたよ。

# ◆ ENDING PHASE

## ▼ エンディングフェイズ ～ 東方の商人 ～

アフターグローが新たな力を得た一方、遠く離れた大陸の反対側——エリンデイル大陸東方で大きな声を響かせる男が一人。

とある者に想いを馳せる、その男は――。

**G M**.. エンディングはまずマスター・シーンからです。

**タチキリ**.. おいらたちは?

**G M**.. 登場しません。

ここはエリンデイル東方——のどこか。とある地域に大きな声が響く。

「——だから、一個二〇〇Gでどうだ！　あー、じゃあ一八〇Gだ！」

「いやいや、何で安くなるの!? .....だー、もうわかつた！　二〇〇Gでいいから！  
買つてつてくれ！」

そう言つて店を構えていたヒューリンの男はお金を受け取り、商品を相手の男に渡す。相手の男は、背が低く、全身が体毛に覆われ、大きな耳が見える——ジエルボアだ。頭には野球帽のような帽子を被つている。

「おーおー、ありがとよ！　いやー、いい買い物できたぜ！」

「ヒラバシ家は手に負えないってのは本当だつたのか……」

店の男のうざつたそうな顔と対照的に、ジエルボアの男は涼しげな笑顔を見せる。

「……さて、ルカのやつ、タチキリを見つけられたのやら」

男は一瞬遠くを見ると、すぐにニカッと笑う。

「ま、なるようになるな！　わはは！」

## ▼ エンディングフェイズ2 ↳ 新たな冒険へ誘う者は ↲

一同は試練を乗り越え、『吉の力』となる《レガシーサイン》を得た。

果たしてどんな力なのか少しワクワクしながらも、まずはグランフェルデンへ戻る護衛依頼を済ませて、しばし平穏な日常を享受して……となるわけもなく。

——さあ、新たな冒険の始まりだ！

**G M**：——ではシーンを変えて。キミたちは試練を乗り越え、《レガシーサイン》を手に入れました！

一同：イエーイ！

**G M**：地上へ戻って、その日は終わり。翌日は予定通りミストと合流しますが……あつたことくらいはちょっと話すのかな？

**S O L R B I T T**：どこどこになんか遺跡っぽいのがあつたよ。終わり。

**G M**：「ああ、そうなんですね！」

**S A Y M O N**：ふつふつふ。冒険者だからな。冒険をしてきたのだ。

**T A T C H I K I R I**：ほら、こんなにたくさんの古い魔力のかけら。

**G M**：「さすがですね」

ウォルロック.. こんな手に入つたんだー、って言つてる横で胸の辺りがピカピカ光つてい  
る鎧がいるんだろ。サイモンが目立つ。(一同笑)

サイモン..いやいや、単にペイントを入れただけである。

ソルビット..(笑)

G M..さて、それくらいの話をミストとした後に、グランフェルデンへの帰路へと着くこ  
とになります。帰りも特に危険はなく、無事にグランフェルデンへと戻つてくることがで  
きました。

ソルビット..はい。

G M..馬車から降りたところでミストが頭を下げてきます。「皆さん、ありがとうございます」とい  
ました」

サイモン..なに、お安い御用である。

G M..「……ふふ、こういうやりとりも懐かしい気持ちです。ラインの時以来ですね」

サイモン..確かに、もうだいぶ昔のような気がするな!

ウォルロック..言われてみれば、結構久しぶりですね。

タチキリ..依頼自体は平和でしたね。とても。

G M..「そうですね。こんな感じで平穏な日々が続くといいんですが」と言いながら。  
「報酬は前と同じく神殿に預けてあります。そつちで受け取つてくださいね」

ラインの時 第四話でミス  
トと初めて会つた時の依頼  
中の護衛だつた。

ソルビット・（小声で）あ、絶対なんかあるやつだ。また事件起ころやつだ。

タチキリ・おいらたちの仕事のお金が無くなつてるとか。……まあ別にいつか。

ウォルロック・（笑）

G.M.・「それではまた——」とミストが言いかけた時。

ソルビット・また『蟲原に——ん？

依頼も終わり一旦お別れ……と思つた一同に飛び込んできたのは、大きな声。

「あ——！ タチキリさん！」

その声と共に、一人の少年が駆け寄ってきた。

タチキリ・ぎつ。（声に）聞き覚えは？

G.M.・ありません。——大きな声を出して駆け寄ってきたのは、十代前半くらいの背が低い、ヒューリンらしき色白の少年です。てつてつてつ、とタチキリのところに近付いてくると、そのままタチキリの手を掴んで「タチキリさんですよね？」と言つてきます。背はタチキリと同じくらい。

タチキリ・はあ。

サイモン・タチキリ殿、知り合いか？

まあ別にいつか  
この依頼  
の成功報酬は一〇〇〇G。  
ドロップ品の収入が多過ぎ  
るせいでも微妙に見える。

ウォルロック..どちら様で？

タチキリ..いや全く、存じ上げないけど。え、なに？

G M..少年は「ふあー、やつと見つかったよー……」と言つてます。「ささ、タチキリさん、トウモさんのところに帰りましょう？」

タチキリ..は？

ソルビット..え、誰？

G M..ミストも聞いてきますね。「タチキリさんのお知り合いでですか？」

タチキリ..いいえ全く。いや、誰かをマジで知らないんだけど。

ウォルロック..とりあえず名乗つてくれ。誰だキミは。

G M..「ああ、すいません！挨拶もせずに」と言うと、タチキリの手をパッと離して挨拶してくる。「僕はルカです。タチキリさんの親父さん——トウモさんのところで丁稚として働いています」

タチキリ..はあ。あー、あの親父の。

ソルビット..婿候補か？

G M..ただ、タチキリはルカという名前も聞いたことがないし、見たこともない。

ウォルロック..故郷を離れてからのつてことか？

タチキリ..はあそれで、つて感じしかないし。

トウモ

（現実世界では）江戸時代にタチキリの父親の名前がここに初登場。事前にタチキリのP.L.に相談して名前だけは決めました。

丁稚..「でっち」と読む。  
うわけではないので、ここでは住み込みで働く若者を丁稚と呼んでいます。なお、ダイワ群島国に全く同じ仕組みがあるといふ考え方でいる、くらいを考えてくれれば幸い。

**G M**..「嘘じやないですよ！ほら！」と言つて木札を見せてくると、そこにはヒラバシ家の家紋が入つてゐる。タチキリにはそれがヒラバシ家の奉公人に配られてるもので、確かに本物であることもわかるね。「トウモさんに言わされてタチキリさんを迎えてきたんです。ただ、**病院に行つたらもう退院したつて言われて……**」

**タチキリ**..あー、あー。なるほどね。いつまでもいるわけないじやん、勿体無い。

**G M**..「そしたらトウモさんは『見つけるまで帰つてくるな』と言つて先に出港しちゃうし……それで一ヶ月以上各地を彷徨つてたんです」

**サイモン**..なんてこつた。

**タチキリ**..あー、まあ大変だよね。

**G M**..「ずっと探しても噂も聞かなかつたんですけど、でも先日**巨大な魔獸**を退治したとかで、ついにタチキリさんの名前を聞いたんです！それで一週間くらい前にグランフェルデンに来たんです」

**ソルビット**..有名になつちやつたからね。

**G M**..「そしたらまた依頼でどこかに出かけたと聞いて途方に暮れてたんですが……やつと見つかりました……」トルカは大きく息を吐く。ふへー。

**ウォルロック**..問が悪かつたな（笑）。

**タチキリ**..心中お察しするよ、つて感じだね。

**病院に行つたらもう退院した**  
タチキリはかつて商品のサメに襲われて深傷を負い病院に置いて行かれた。その後傷が治ると迎えを待つことなく旅に出でている。第一話より前の、タチキリの境遇に関わる出来事。

**巨大な魔獸**もちろんグランフェルのこと。大きな話題となり、アフターグローのことも広まっている。

G M.. 「ささ、帰りましょうタチキリさん？ トウモさんも待つてますよ」  
タチキリ.. 帰りましょうは人聞きが悪いな。向こうが置いてつたくせに。

G M.. 「そ、それはそうですけど……」とルカはオロオロ。

タチキリ.. 帰りましょう……足はある、つてこといいのかな？」

G M.. 「ああ、そうなんです。今から東に向かえばトウモさんはセーリアにいるところのはずなんです。なので砂漠を抜けて、頑張って歩いていけば、セーリアにいるトウモさんに出会えるはずです」

タチキリ.. は？

サイモン.. 途中で船に乗れるということか。ふーむ、なるほど。

G M.. 「トウモさんは確か今、テンラとかいう人の依頼で物を探していると聞いてます」

ウォルロック.. ふ――ん？

サイモン.. はつ、なんか聞き覚えのある名前だな。

ウォルロック.. ここで繋がりが。

ソルビット.. 後ろに下がつて作戦会議だな。（ちよつと離れたところで）ほら、ちよつと

便乗して東の方に行くべきでは。

サイモン.. うむ、ちようどいいかもしない。

ウォルロック.. うまいこと方便ができたな。

向こうが置いてつたくせに  
父親は貿易商を止めるわけにいかず、傷を負った娘を置いて船を出してしまつたきつと断腸の思いだつたと思う。多分。

足はある 人間なので当然足はある……という意味で足ではなく、帰るための移動手段があるのか、と聞いています

セーリア エリンディル大陸東方にある巨大国家で、正式名はセーリア大帝國。長い歴史を持つ東方最大の国だ。

は？ 移動手段を聞いたらまさかの歩き。みんな足はあるのです……。

ふ――ん？ とつても聞いたことのある名前が出でてきたね？

タチキリ..でもどうやつて? (ルカに) どうやつて砂漠渡る気なの?

**G M**..「それは大丈夫です! キルディアにトウモさんも懇意にしているキャラバン隊の人たちがいるんです。今からならその人たちと一緒に、東の方に砂漠を抜けることができるのはずです」

サイモン..ほほー。

ウォルロック..キャラバンに同行する形で戻るのか。

タチキリ..なるほどー。じゃあ費用面とかそつちは問題ないってこと?

**G M**..「それは僕に任せてくれださい! ちゃんとトウモさんから東に渡るためのお金は預かってきます!」

タチキリ..へーーー。……今さ、こつちでギルドに所属してて、だからこいつらと一緒に行動してるわけなんだけどさ。

サイモン..その通り!

**G M**..「あ、そうなんですね!」

ソルビット..勝手にパーティーメンバー引き抜かれちゃ困るんだよねー? そこんとこわかつてるの?」

**G M**..「え、ああ、そうだつたんですか。ごめんなさい、僕、そういう事情がよくわかつてなくて。皆さんはタチキリさんと一緒にギルドで今活動されてる皆さんですか?」

**キャラバン隊** キルディア グランフエル  
隊を組んで行く商人の一団のこと。隊商とも。集団を作ることで盗賊団などの危険から自分たちと荷を守る意味がある。この砂漠にある共和国。そこから砂漠を抜けた先にセリアを始めとした東方の国々がある。

サイモン..うむ、その通り！ 我輩はギルドマスターのサイモン。

ソルビット..そうそう。マブダチなんだよねー。別れて行動するなんてあり得ない！

タチキリ..こいつらが同行することは問題ないかい？ 主に路銀の方なんだけど。

G M..「あ、一緒でも大丈夫だと思います！」トルカは言つてます。「お金もきつと大丈夫です。トウモさんも懇意にしてるキャラバン隊の人たちですから」

ソルビット..お、悪いね。じゃあお世話になっちゃおうかなー。

サイモン..これはちようどいいかもしないな！

ウォルロック..いやー、ありがてえありがてえ。渡りに船だよ。

タチキリ..じゃあちようどいいつか。——ならこつちでやること少し片付けたら、もう向かっちやうでいいのかな？

サイモン..うむ。よからう！ 行こうではないか！

ソルビット..タダで行ける。

G M..「ああ、よかつたです！ では東に——トウモさんのところに向けて、レツツゴーです！」トルカが言ったところで、シナリオ終了です！ お疲れ様でした！  
一同..お疲れ様でしたー！

## ▼ アフタープレイ ↴ 新ルール解禁！ ↵

シナリオは終わり、リプレイもここまで……と普段ならなるところだが、今回は『レガシーサイン』のことや解禁する新ルールなど説明することが色々とある。

というわけで、今回はアフタープレイとして新ルールの話もご紹介しよう。

**G M**..――さて、成長点を配布する前に色々と説明をしていこう。まず、キミたちは『レガシーサイン』を入手しました。これによりキミたちは……（本を出して）この『レガシーデータブック』に載っている、レガシークラスという四つのサポートクラスを選べるようになります！

**サイモン**..おー！ すごいぜ！

**タチキリ**..転職するってことか。ええー？

**ソルビット**..えー。……この反応（笑）。

**ウォルロック**..まあガンスリンガーを取り切つたらどうしようかなと思つてたから、ありがたいつちやありがたい。

**G M**..このレガシークラスは“風の時代”に神々と共に邪神と戦つたエルダたちが使つていたけど、歴史と共に失われてしまつた古のクラスです。その古の戦い方を、キミたちは

**レガシークラス** 現在は失  
われてしまつた古の時代の  
クラス。邪神を生み出した  
エルダだが、神々と共に邪  
神と戦つたエルダもおり、  
そこで編み出された戦いの  
技を扱うクラスだ。

身につけられるようになつたということになります。なお、選べるレガシークラスはメインクラスによつて異なります。ウォーリアはミリタント、アコライトはコントラクター、メイジはウォーロック、シーフはフォーチュネイトを取得することができます。詳細は後で見てもらうけど……ミリタントは【TP】という新たな力が使えて、コントラクターは妖精と契約して色々な効果を得られる。ウォーロックは精霊剣を使つた近接戦闘などができて、フォーチュネイトはアルカナムのカードで色々な効果が出せる、という感じです。余談だけど、途中で出てきた八体の妖精は全部コントラクターが契約できる妖精でした。

サイモン：はー。

ウォルロック：サイモンは現時点でも近接戦みたいなやつだが（笑）。

GM：——というわけで、今回からレガシードータップのデータを解禁します。

サイモン：はーい。

ソルビット：じゃあ買うか。レガシードータップね。

タチキリ：まあおいらは今は無いかな。しばらくはバトルだな。

GM：今回登場した街、ヒルベニアもこの本に登場する街です。ちなみに今回のシナリオだけど、実はこの本に載つてゐる公式シナリオを基にしてます。『4つの遺産』というものをクリアすると『レガシーサイン』がもらえるよ、っていう公式設定なので。

ソルビット：あー、なるほど。

**ミリタント** レガシークラスの一つ。名前は“闘士”を意味し、戦う意志の力でいる“闘気”を駆使して戦うクラス。

**コントラクター** レガシークラスの一つ。妖精と契約して力を借り受けることができるクラス。

**ウォーロック** レガシーコンタクトクラスの一つ。“精霊剣”を扱い、武器と魔法の両立した戦闘ができるクラス。

**フォーチュネイト** レガシークラスの一つ。“アルカナム”の持つ力を導き発現させる“運命”を切り開く者」のクラス。

『4つの遺産』  
シーデータタップ』掲載のガ  
シナリオの名前。失われた復活する出来事が起きたリオなので、レガシークラスを取得するにはこのシナリオを通じて『レガシーサイン』を取得していることが望ましいとされている。もちろんGMが許可すれば

**サイモン**..ほほー。  
**ウォルロック**..そなんんだ。

**G M**..ちなみに『レガシーサイン』は一般スキルではあるけど、**取得数の制限**には含まれないので安心してください。……で、あとですね、このレガシーデータブックを入れるという話は事前にしてなかつたので……今回一定のリビルドを認めます。みんなのキヤラクター性が変わらない程度のスキルの振り替えだとか。

**ウォルロック**..このレベルアップに伴つて変更していいってこと?

**G M**..そう。今回のレベルアップの時に、過去のスキルを一部別のものに変えたりすることを許可します。特に、レガシークラスを取り入れるために大幅に変えたい、と言うのであればそれも可とします。レガシークラスを取らないなら大幅に見えるのはちょっと無理だけど……明らかに無駄なもの取っちゃつたな、とかつていうちょっとしたリビルドは認めます。どれくらいえていいかは要相談ということで。今回のサポートクラスの有無で「あ、このクラスそもそもいらんかつたわ」っていうのなら、それくらいまで考慮します  
**ソルビット**..なるほど。ちょっと考えるか……。

**タチキリ**..**魂の友**が消滅するかもしれない……!

**G M**..(笑)まあキヤラクター性が変わらない程度に……役割とか立ち回りとかが根本的に変わらない程度でお願いしますね。

**魂の友** 騎竜はバートルのスキル(コンバニオン)を得た友なので、バートルでしか取れない制限があるが、『レガシーサイン』はこれに含まれない。

**リビルド** 既存のキヤラクターを再作成すること。キヤラクター性の変更などは、本的にはスキルの変更などのデータ調整をする。新しくキャラクターを作る場合は、メインクライアントなどキャラの根幹に関わる部分は変更できない。リビルドの指針については公式ルールのブックにも載っているので参考にしよう。

ソルビット.. はい。

**G M**.. というところと――続いて『誓約』ですね。誓約を解禁します。

ソルビット..イエーイ!  
ゲツシユだ——

**G M**.. 取得できる誓約は一個までです。一度取つたら基本的には無くならないので、よく考えて取つてください。

ソルビット..はーい。

タチキリ…  
『剥ぎ取りの鉄人』、別にいるないような気がしなくもないけど、悩むね。

**G M** …これは前から予告してた追加ルールだね。——そしてさらに、アームスクリスタルのルールも解禁します。

サイモン..やつたぜー！ お金がいくらあつても足りないので！

ソルビット・この前言つてたやつ?

**G**M..魔法具の一種で、通称はクリスタル。武具にスロットと呼ばれる穴を空けて、そこにクリスタルを嵌め込むことで武具を強くできる。スロット付きの武具は**S武具**と呼ばれ、最大三個のスロットが空けられるけど、お値段がスロットが一個だと通常の二倍、二個で五倍、三個だと十倍になる。

ソルビット..ぶつ(笑)。

タチキリ…すご。やば。えぐいねー。

**誓約** 何かしらの誓いを言葉にすることで力を得れる力を得るが、同時に「束縛」と呼ばれる制限も受けれる。本筋には公式のイエクス・バントブックに載つてゐるが、なんみに「ゲット・シユ」は改訂版になる前の呼び方だ。

**S 武具**　スロットが一個の武具は、「S1 武具」、二個のなら、「S2 武具」、三個のなら、「S3 武具」と呼ぶ。なお、マジックアームもS1 武具にできるが、スロットの上限は一個だ。

**サイモン**‥まあナイフに三スロット空けるだけなら一〇〇Gで済むから。

**ソルビット**‥盾にも空けられるの？

**ウォルロック**‥俺の銃とかは？

**G M**‥盾や防具にも空けられる。魔導銃は残念ながらスロットは空けられません。——説明はこんなところで。詳しくはアイテムガイドのアームズクリスタルを見てください。  
**ソルビット**‥あ、アイテムガイドに載つてたのね。……ちょっと次はみんな金遣いが荒くなりそうだから、ある程度考えておこうな。限度は。

**タチキリ**‥はい。うん。

**G M**‥そして最後はこれ、精錬。エネミーを倒した時に入手できるドロップ品を消費することで武具の攻撃力や防御力を強化することができます。具体的には、武器を精錬すると攻撃力が十パーセント増加、防具を精錬すると物防魔防が十パーセント増加します。『パーティ・エフェクト・エネミーガイド』から追加されたルールで、ドロップ品を売却する以外の使い道ができる、つてことですね。

**タチキリ**‥魔防十パーセントは強いね。

**G M**‥追加ルールとしては以上！　だいぶ解禁。

**サイモン**‥うおー、レガシーデータを早く見せるんだ！　……うーん、リビルトはしたい

な。『ファランクスアタック』消したい。

一〇〇Gで済む　ナイフは元が一〇〇Gなので十倍しても一〇〇G。安い。

**俺の銃**　ウォルロックの武器はガンスリンガーのスキル『キャリアパー』で取得している「種別…魔導銃」の武器で、残念ながらS武器にはできない。遺失技術では追加工ができないのだろう。

**精錬**　ドロップ品を使用して武器や防具を強化するもの。特殊な技術ではなく、大きな町なら必ずあるような普通の鍛冶屋ができる。本ルールは公式の『パーティ・エフェクト・エネミーガイド』に載っているぞ。

ウォルロック・リビルドとなるとなー。どうしようか。

G M.. このリビルドも、『レガシーサイン』をもらった時の古代の力によつて実現した変更……ということにしてる。過去を書き換えるほどの力があつた。

サイモン・ファランクスに戻ろうかな。

ソルビット・ちよつとこれ悩むなー、でも。

G M.. 悩んでください。そろそろ悩んでもらおうかなーとも思つたので。どれくらいまでリビルドを認めるかは個別に決めるので、自由に相談してください。……まあ、この辺まで来ると流石に無駄なスキルとかも出てくるだろという思いもあるしね。全く使わないスキルがずーっとあるのも悲しいしな。

ソルビット.. (笑)——ま、(本が)届いてから家でじっくり考えるわ。

G M.. というわけで説明はここまで。経験点を配布しよう——。

一同.. はーい。

アリアンロッドRPG 2E・リプレイ～夕焼けの冒険者～

第七話『古の遺産と新たな出会い』 終

## あとがき

改めまして、キャンペーンのGM兼リプレイ執筆を務めていますもつぶです。第七話『古の遺産と新たな出会い』をご覧いただきありがとうございました。

今回は第二部に移る前の幕間と位置付けた、新ルール解禁のためのお話でした。解禁したルールは事前に解禁予定と伝えていたものもあればここで初めて伝えたものもありますが、なぜ最初から解禁せずにキャンペーンの途中で新ルールを追加したのか？ これはせっかくキャンペーンという形にするなら自由度高く遊びたいとの想いはあつたものの、第一話のあとがきにも書いた通り私がアリアン経験に乏しい初級者GMのため、最初から自由度が高過ぎるとまとめきれない不安があつたためです。キャンペーンが少し進んでちょっとは慣れたところで導入しようと考へて、第一部が終わつた今回の幕間シナリオでの解禁となりました。

まえがきでもお伝えした通り今回のシナリオは公式サプリメント『レガシーデータブック』掲載のシナリオである「4つの遺産」を参考にして作成しています。理由は本文（アフタープレイ）にも書いた通り、新ルールのレガシークラスの導入にはこのシナリオで『レガシーサイン』を手に入れることが必要（推奨される公式設定）となつてゐるためです。もちろんGM権限で取得させてもいいのですが、せっかくなら公式設定でいう、ということで今回の形になりました。……ちなみに、私はこうした公式の本に掲載されたシナリオを含め、既成のシナリオでGMをすることが滅多にありません。初めて遊ぶシステムでもGMをするなら自作シナリオを書いて遊ぶことがほとんど。なぜなら私は「シナリオを作ること」それ 자체が好きだから。なので、ダンジョンシーンだけとはいえ既成シナリオを基にしたのは私にとつては珍しいことでした。

そんな私なので、参考にしつつもオリジナルの部分も作っています。それが「妖精のクイズ問題」と「運命を試すカード引き」のシーン。特に力を入れたのが今回完全オリジナルで作成したクイズ問題です。これは正直者と嘘つきが登場するいわゆる論理パズルですが、「TRPGだしただの論理パズルつてのもなあ……」とも考えた結果、「エネミー識別でわかる属性がヒントに絡む」という要素に加え「キャラ登場時の『ピーチyan』発言がヒントになる」という論理パズルとしてはだいぶズルい出題となりました。間違えてもダメージ受けるだけで正解するまで続く予定だったので、「ピーチyan発言を忘れたら二択で絞れないようにして一発くらい爆弾くらつてもらおう」と怒られ覚悟で作つたのですが……結果は見事一発で正解。ちょっと悔しい。

もう一つのカード引きは公式イラストを印刷した実際のカードを使っての運試しでした。これはアルカナムというカードの紹介を兼ねて「実物のカードを使ったミニゲームにするのも面白いかな?」と考えて作ったのですが……まさかあんなにHPロスを受けるとは……PCもPLも【幸運】が足りてないよ! (笑)

さて、そんなGMの意地悪な挑戦的な部分も見事乗り越え新たな力を手に入れたアフターグローの前に現れたのは、少年ルカ。タチキリの親父さん、トウモに言われてタチキリを迎えてきたとのことです、タチキリはルカのことを見たことも聞いたことも無い様子です。テンラの名前も出てきて、まさに渡りに船とルカと共に東へと向かうことになったのですが……果たしてどんな旅が待ち受けているのでしょうか?

——次回から第二部スタート! 新たな冒険の始まりを、ぜひ見てくださいね!

一一〇一五年十二月　“趣味を楽しむための健康の重要性を実感中” もつぶ

アリアンロッドRPG 2E・リプレイ  
～夕焼けの冒険者～  
第七話 『古の遺産と新たな出会い』



令和7年12月1日 初版発行



著者：もっふ

掲載 Website：『好きなこと工房』

<https://hobbies-workshop.com/>

表紙イラスト：おかげさん [イラストAC](#)（素材サイト）より

本リプレイでは『アリアンロッドRPG 2E フリーコンテンツ』の画像を使用しています。

(C)FarEast Amusement Research Co.,Ltd. 「アリアンロッドRPG 2E」