

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』

もっふ 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ぷです。……定型文っ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「エクストラフェイズ」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！ 本リプレイはリアンロード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！」と思っただけなら、**ダンジョンシンである「ミドルフェイズ4 クライマックス」は避けて、「リプレイ」ミドルフェイズ3」と「エンディング以降」のみを見ていただ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やつた人もいるかな？

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『リアンロード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

▼ プリプレイヤー ～ 幕間を始めよう ～

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ったんだっけ？

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」と前回言っ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

たったなー！」みたいな感じでカチコミに行く。

プレイヤーN…え、そういう流れだっけ。違った気がする（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つちに来てください」って言って消えていったね。

プレイヤーS…「本当に私に会いたくなったらまた来てください」って。

この項目では 本文の補足やセクションで話せなかったGMの想い、本文に書いていない。お遊びな内容も多いのでご了承を。

ダイワ エリンデイル大陸東方にある島国、ダイワ群島国のこと。前話でテンラが「戻る」と言った場所。また、タチキリの故郷でもある。

あのカンナギ テンラのこと。一同に意味深なことをたくさん言うが、一同からの質問にはほとんど答えないうまま消えていった。でも恨まれるようなことはしてないよ？

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）

GM…——はい、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イフを討伐したみなさん。第一章的なののがクリアされました。

プレイヤーO…まあスタッフロールみたいなもんだよ。

プレイヤーS…これももう引退しても食っていけるだろ。

GM…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。

GM…まずは今回予告から始めましょう。今回予告読みます。

● 今回予告

グライフは倒され、ミカは救われた。アフターグロウの活躍により魔獣グライフを巡る一連の事件は終息を迎え……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）

GM…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、グランフェルデンを滅亡の危機に追いやった異世界の存在、少女ミカの生命を糧に無限の命を得ようとするが、一同の活躍によりミカとの繋がりが断ち切れ、消えていった。

アフターグローム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、アフターグロームはミストからの依頼でグラン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。

アリアンロード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！

GM…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」って書いてあった。

GM…それと、前からちよこちよ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 いろ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イフを倒した分だから、まだ一章の範囲。
プレイヤーS…きつとGMがセッション中にゲッシュ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…武器もなー。そろそろ変えてもいいけど……。

プレイヤーO…あれ、サイモンはもうフランクスじゃないんだっけ？

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

プレイヤーO…そうだったね。この前目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、ちよつと伏線回収されるまで待つてて。

このレベルアップはグライフを倒した分、本キャ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処理をしているが、成長点をもらったアフタープレイでそのまま成長もする方が本来の処理だと思われる。なのでグライフを倒したこゝ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。

フランクス アルデイオン 東方の地域クラスで、重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ランクスだったがレベル3でフリーチャーに転職している。

フリーチャー アルデイオン 東方の地域クラスで、*「神竜王」* セフィロスから使命を受けた者のこと。サイモンは十年前、この世界に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 サイモンはフリーチャーになった他、レベル5で《フェイリス・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。僕にもまだわからないからね。

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、5上がったって10にもならないからな。

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、プレートメールって思っ

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…買っちゃえ買っちゃえ。金ならある。

プレイヤーH…マジで? 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。防御力下がるけどいいか。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》いらなかったな。

プレイヤーO…おい! 言っ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った。——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になる。

プレイヤーN…計算がめんどくさくなるやつじゃん。（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】半分切ったことないもん。

プレイヤーH…俺もボ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。

《GH…バイヤー》 ギル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。

《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。

《祝福》 メンバー全員の【MP】を全回復するレベル1のギルドサポート。《蘇生》の【MP】版。

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

▼プリプレイ2　　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ウ。

さてさて、どれほど大きく成長したのか……早速見ていこう！

GM…ではでは、初めていきましょー。成長報告をセッションシートの順に、まずはソルビット・グリーンから。

●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》を取ったぞ。

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。めっちゃくちゃ強い気がするぞ。

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。

《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になるまで毎回レベルを上げていた。なので前回までのソルビットは「一個しかスキル悩めない」と言っていた。

《キュア》…パッドステータスを回復するアコライトのスキル。アコライトらしいスキルだが、意外とまだ取っていなかった。

《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。

《クイックヒール》…アコライトのスキル。イニシアチブのタイミングで《ヒール》が使えるスキル。

吐くの？　それはリバー

不発…使ったけど意味がなかったという展開のことを指している。《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。

ソルビット…コストが10と重いから今まで取ってなかったんだけどね。《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《ハズオブライトⅢ》を取ったので、フェイト使えば《ヒール》が範囲選択で打てるようになった。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…やったぜ！

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、稲妻シリーズをちよつとずつ揃え……はしなないと思うけど、着込み始めてリンク効果とか諸々で《プロテクション》の固定値がちよつとだけ上がったよ。

GM…GM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、足りなくなりそうなのは言ってくればトイチで貸し付けます。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

GM…続いてウォルロック・ストラトフオード。

プレイヤーH（以下、ウォルロック）…はい、ウォルロックです。えーと、とりあえず成長。新たに取ったスキルが《コンバットマスター》で、能力値の上昇と合わせて命中の

《ハズオブライトⅢ》
アコライトのクラスロール。各クラスロールのⅢはCL7以上で取得できる最終段階のスキルだ。

稲妻シリーズ アコライトのクラスアイテムは名称が全て「稲妻の」であるのでこう呼んでいる。戦の神「グランアイン」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。アコライトの稲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った命中の達成値が増える。固定値は正義なので。

固定値が今回だけで3上がった。これでそうそう外れないんじゃないかと思う。

GM…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、《スラッシュブロー》を取得。合わせてクラスロールで《ブロウストライカー》も取った。これで打点を補強していくぞ。

GM…そういうえばクラスロールまだ取ってなかったんだよね。

プレイヤーH…そう。射撃の方とどっちにしようかと思つて迷つてただけ……結局汎用性を求めて《スラッシュブロー》を取つて《ブロウストライカー》に。

GM…《スラッシュブロー》が……+2Dか。

ウォルロック…SLI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ったなので今回のセツションではちゃんと使いたいと思う。

GM…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。アークイバサーマーを売つ払つて、ガンバトルジャケツトに変更。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ころと微妙……装備枠的に。——それはさてお

《スラッシュブロー》 武器攻撃のダメージを増やすウォリアアのスキル。シールに一回だけだが、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られる。

《ブロウストライカー》 ウォリアアのクラスロール。《スラッシュブロー》の使用回数を増やせる。ちなみに最後の文字は伸ばし棒じゃなくてローマ数字の「I」です。

射撃の方 ウォリアアのクラスロールには射撃攻撃のダメージを増やす《シュータースタンス》もある。しかしウォルロックは魔導銃で白兵攻撃する夢があるので選ばなかったようだ。

今までまともに運用してなかった ダメージロールの時に使うスキルつて忘れがちだよな。わかる。

ガンバトルジャケツト ガンスリンガーのクラスタイテム。魔法金属が使われているためか、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、魔防が倍になったと言っている。

ソルビット…すげえ。魔防だいたい追いつかれたな。

GM…魔防って上がりにくからね。それが5増えるってでかいね。

ウォロロック…装備とスキルはそんなもんで。以上。

● タチキリの成長報告

GM…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。特に変わったのは、魂の相棒が進化して撃竜になったよ。魂の相棒が進化したことによつてダメージが5点伸びるようになった。

GM…おー。撃竜になったのね。

タチキリ…そう。「スリッパ」を受けない限りはスーパーマンになれる。

GM…どういう感じのスーパーマン？

タチキリ…えっと、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…何言ってるんだあいつ。（一同笑）

GM…【行動値】31はマジで意味わからんわ（笑）。

魂の相棒 騎竜であるムガ
||モリのこと。乗り手の実
力（つまりCL）に合わせて
騎竜の能力も変わってい
くぞ。

ウォルロック…俺の三倍（笑）。

GM…命中も8+4Dで十中八九当たるし、攻撃力も十分高くなってきたな。

ソルビット…うん。

タチキリ…マジで転かされたら死ぬ。マジで介護して。

GM…転けないスキルでも取ってくれ（笑）。

タチキリ…マジで取りたいスキルカッカツなんではばらくキツイ。で……あと何だつけ。

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になった。

GM…今まで1点しか使えなかったもんな。フェイトは余ってるけどドロップ品決定ロールにつき込めないっていう悲しい目に遭ってたもんな。

タチキリ…まあ余ってすらなかったことがほとんどな気もするけど……あと装備品がだいぶ変わった。ムガIIモリシリーズになったので、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気がする。取りたいスキル多いからね！

●サイモンの成長報告

GM…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）…はい。サイモンです。まず、ボディを換装しました。（一同笑）

転かされたら死ぬ もちろん本当に死ぬわけではないが、「スリップ」を受けるに騎乗状態が解除され、説明していた強さはほぼ失われるので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》を獲得した、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う……？

ムガIIモリシリーズ バートルのクラスアイテムのことも。ムガIIモリから分けてもらった素材が使われた装備品だ。

ボディを換装しました ロボットものとか近未来SFでしか聞かない表現

ソルビット…何言ってるんだあいつ（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った。防御力が多少上がったぞ。

GM…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。なんてこった。曇りガラスでお願いします。（一同笑）

タチキリ…くもスタル（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になったので、上

位スキルの《グレートコネクト》を取ったぞ！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》ってなんだっけ。

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…効果言って。（一同笑）

サイモン…魔攻と魔防が上がって、三回まで効果が重複する。これがフリーアクションで

も使えるようになったので完成が一ターン早まったのだ。

タチキリ…やば。つよつよじゃん。

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。

くもスタル 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。クリスタルの意味あるのかな？

《グレートコネクト》 プリーチャーのスキル。《コネクト》のSLが5にならないと取得できない、強力なスキル。

サイモン…ただ、これは一シーンにSL回までしか使えないのである。あと、クラスロー
ルで《スペシャリストⅢ》を取ったぞ！ これでシナリオ一回だけ場面攻撃ができるよう
になったぜ。

ウォルロック…すごいな。

ソルビット…場面？ 場面（選択）？ 場面だったらキれるから。（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！」ってなるな（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。以上です。

●ギルドの成長報告

サイモン…ギルドレベルが6になったぞ！ 新しく取っ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…紆余曲折の末に《祝福》になったね。

サイモン…いやー、色々と悩んだけど今回は《祝福》ってことで。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

そう、全員の「最大HP」が+10点されてるので忘れないように。

場面だったらキれるから
射程が『場面（選択）』
ではなく『場面』だと、敵
味方の区別無く全員に攻撃
することになる。それはキ
レていいと思うよ。

おっそ みんな「MP」で
困ってなかったから……サ
イモン以外。

全員の「最大HP」が+10
点されてる（GH…クア
ハウス）の効果。グライフ
が暴れた影響でギルドハウ
スに温泉が湧いたらしい。

GM..はい。というわけで、本日も愉快なこの四人、『アフターグロー』でお送りいたします。

一同..イエーイ！

ソルビット・グレーン

レベル：7 種族：エルダナーン
 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》／《アフエクシジョン》
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》／《プレディクション》
一般スキル：《マジカルハーブ》1／《モンスターロア》／《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／稲妻の盾／ハット／スタテッドメイル／稲妻のマント／稲妻の聖印
コネクション：クラフトワークス [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タッカー。実家から離れる方向の東へ行くのはぶさかではない派。

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》／《コンバットマスタリー》
ウォーリア：《バッシュ》5／《ウェポンルーラー》1／《スラッシュブロー》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ド》5／《ワンコインショット》3／《キャリバー》／《アームズマスタリー：魔導銃》／《カリキュレイト》／《バレットレイブ》／《デスターゲット》
一般スキル：《ホーム：アヴェルシア》／《ヒストリー》／《フェイス：グランアイン》／《マシンリム》／《イミューンウェイト》／《トレーニング：筋力・敏捷》／《プロウストライカー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：クラフトワークス [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っていい圧倒的稼ぎ頭。里帰りになってしまう東へ行くのは渋い顔してる派。

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／《スティール》2／《アームズマスタリー：短剣》／《バタフライダンス》／《ナイフバリー》／《アンデクスタビリティ》／《インタラプト》
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／《ウィンドセンス》2／《コンパニオン》／《ウィンドアタック》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／ムガモリの馬衣服／ムガモリの手袋／シーフズツール
コネクション：クラフトワークス [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・防御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：《ファランクススベル》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：クラフトワークス [友人（一方的）]

「ふっふっふ。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1 ～ 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。

すっかり有名となった冒険者たちには、帰ってきた日常にもやはり変化が……？

GM……さて、魔獣グライフをめぐる一連の事件が終わりを迎えました。召喚を目論んだ魔族ダンタリオンは消え、核となった少女ミカも、みんなの活躍によって無事に救出されました。

一同…イエイイ！

GM…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ソ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）

GM…（笑）ま、そういうのも通じるようになってきた感じだね。払わなかっ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っちゃったというのに。

GM…(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

ら信頼されて、おかげで依頼もたんまり、悠々自適な生活を送って——とはならず。

サイモン…ならず。

ウォルロック…はい(笑)。

GM…時々大きめの依頼はあるんだけど、むしろ有名になったが故に依頼料が高いいんじゃないかと警戒されたり……簡単な仕事は減っ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。

GM…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。

GM…前回の最後には「今後東に行きたい」という話もしましたが、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フターグローを認める立場となった。でも勝手にツケにしている間柄じゃない。

とはならず 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「東に行ってくれ」っ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、それほど専属（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。

GM…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………ふはっ。

サイモン………んふふふ。

GM………いや毎話やってますが「コミュ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って結局誰も喋らない……。街を救った英雄になっても、コミュニケーション下手なのは相変わらずの一同である。

三秒くらいの間 直前までワイワイ喋ってたのに、急にシーンとなった。

ソルビット…ちょっとアフターグロ―!? (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つて。(↑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)

GM…もうちよつ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。

GM… (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。

GM…「タチキリの嬢ちゃん、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)

GM…「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? 確かにグランアインとか神様系ではあるか。——ようやく神に一步近付いた。

ちよつとアフターグロ―!?
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
れていない。自分から話しか
けるのは慣れてるらしい。
本当かなあ?

体が新しくなった。全身鎧
を新調したことを指して
言っている。

GM…危ない人っぽい発言。（一同笑）「ウォルロックさんはちよつと身軽になつたね」

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。でもスベック的には今まで通りの重装甲型だ。見た目だけ身軽。

GM…お店の人とかも「神殿に依頼出したから頼むよ」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。

GM…そんなこと言ってるから……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っております。

タチキリ…邪魔だー！

ウォルロック…仕事をくれー！

GM…キミたちが中に入っていくと、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。

GM…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）

GM…「え!? そうなんですか!」

ウォルロック…金取るんか！（笑）

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

……だよ 簡単な依頼が減って悠々自適な生活を逃すんだよ。

サイモン…では、はっはっはー、任せるがよい、と言ってささきーつと。

GM…若い冒険者は「ありがとうございます！」と去っていきます。——さて、多少混雑はしますが、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？

GM…「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。

GM…「この前は指名してきた依頼人に裏切られたんですたっけ？」

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、仕事なんだな」って。

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つてるやつじゃねえか（笑）。

GM…「あ、それで今日は皆さんをご指名の依頼が来てますよ！」

アリエッタ グランフェル
デンの神殿に併設された依
頼所で受付嬢をしている
フィルボルの少女。基本ル
プの公式NPCの一人。

は？ 前話が終わってから
今までの間にそういう事件
があった……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。

騙して悪いが、フロム・
ソフトウェア発売のゲーム
『アーマード・コア2 ア
ナザーエイジ』に出てくる
セリフ。レイプンでもある
GMにとっても依頼人の裏
切りは日常。

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。

GM…「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…おぉー。

ソルビット…じゃあ大丈夫だね。

GM…「ここから西に向かった海沿いにある街、**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？

GM…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錬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。

GM…「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たからね」

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・シラン。ネグアアで十七歳の女性。若手ながら優れた功績を持ちレディシア王女にも信頼される錬金術士。グライフ召喚に対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、トワード内海に面した港湾都市。詳細は『レガシードータブック』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 エリンデイル西方の中原にある国々が同盟を組んだ国家連合。グラウ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『レガシードータブック』を参照。

GM…「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まるまい！

GM…「報酬は前金で一〇〇〇G。無事に帰っ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…ちよつと待って。(計算して)……二〇〇〇Gは適正か。金銭感覚狂つてる

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？

GM…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)

GM…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ゃない、つて話をしただけつてことですよ。

姫様 グランフェルデンの王女、レティシアのこと。基本ルブの公式NPCの一人。普段から神殿に依頼を出すなど冒険者への理解があり、グライフ召喚に対しても騎士団だけでなくアフタークロムやクラフトワークスにも協力を依頼して対応した。

金銭感覚狂つてる 大体タチキリの《ステイール》のせい。GMも「ちよつと少ない？」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。商人として偉い人との関係優先とかが染み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手配で？

GM…「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……十日はかからないですね。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。食料出るし。

ウォルロツク…そんなくらいなら全然。

サイモン…じゃあ受けまーす。ポン。

GM…「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とす」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？

GM…「はい！ ミストさんがそこで待つてはるはずなので、そちらに行つてください！」

ソルビット…よし、じゃ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。

GM…「では皆さん、頑張つて行つてきてくださいー！」とアリエッタが送り出したところでお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
いや入らなくても増えます
けどね。

◆ MIDDLE PHASE

▼ ミドルフェイズⅠ ～ 南西門にて ～

共にグライフに立ち向かったミストが依頼人、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。

GM…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。

サイモン…おお、ミスト殿！ 久しぶりだな！

GM…「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。

サイモン…うむ、こちらは元気だ！

タチキリ…おかげさまで。

ソルビット…おかげさまでなんとか。

ウォルロツク…色々あったけど、やってます。

GM…「本当にみなさん有名になりましたもんね。街中とか錬金術士協会とかでもみなさんの名前をよく聞きますよ」

サイモン…変な依頼も増えて困ったものだ。

タチキリ…なんかミストもそういう(有名になった)話が出てるって聞いたけど。

GM…「ああ、まあ、私もそういうことを言われてるみたいですけどね」とちよつと苦笑い。「でもみなさんほどじゃないですし」とも言ってきます。実際のところ、ミストのことは本当に「知る人は知っている」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っていない。

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

ソルビット…だな。

GM…ただ一部の事情を知ってる怪しい人たちに知られちゃってるかも……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。

GM…ミストからも話をしてきます。「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イフに関する資料の廃棄を手伝っていました」

ソルビット…廃棄？

GM…ほら前回言ってたでしょ。王様が「グライフに関するものは全て捨てる」って。

ソルビット…ああ、言ってたなそういえば。

サイモン…まあそうするべきだろう。

クラフトワークス グランフェルド、ミゼル、リライ、キルト、メリルの四人が所属。グランフェルドへの想いが強く、アフターグローと共にグライフに立ち向かった。

GM…「公にできない資料なので、関わる人は少ない方がいいますからね」と。そういう理由でミスト、姫様、クラフトワークスでやってたようです。

ウォルロツク…ふむ。

GM…「それが大体終わったので、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ないうつもりだったのですが、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。ちよつ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、よろしく願いますね」と言ってきます。

タチキリ…いやいや、ギルドとして信頼してもらってるってことでしょ。

GM…「それはもちろんですよ!」と力強く言ってきました。

ウォルロツク…知ってる相手の方がお互い楽しな。

サイモン…うむ、任せるのである!

GM…「では皆さん馬車に乗ってください。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。

GM…「結構距離ありますからね。それとこれまでと違って特に急ぎの道ではないので」
今までの移動は急ぎつというので短くなつてたけど、今回は普通で向かうので。

サイモン…ま、のんびり行こうではないか！

GM…ということ、みんなが馬車に乗って…：タチキリは？

タチキリ…普通に地竜——じゃない、進化した相棒に乗っていくよ。

ソルビット…先行して敵がいなか見めるのも大切な仕事だからな。

タチキリ…スィー。（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）

ウォルロツク…先行し過ぎだろ（笑）。

GM…それはもはや護衛になってねえ（笑）。——では、タチキリが先行しつつ馬車がヒ

ルベニアに向かって進んでいくところでシーンを変えます。

（地平線の彼方 地球上で人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2000km。意外と近い）でもエリンが地球より小さい天体（球体）ならもっと近しい、逆に平面世界なら世界の端まで行かないとダメ

▼ミドルフェイス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。

GM…さて、キミたちはヒルベニアに向かっ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きます。

タチキリ…本当に？

GM…本当です。先に言っておくと、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…よかった（笑）。

タチキリ…ちゃんと会話しろっていうGMからのお達しだぞ！

GM…ま、そんなわけで……二日経ったくらいですね。特に危険なこともなく、順調に道を進んできたところです。「これでちょうど半分くらいですかね」とミスト。

ただの会話シーン　つまり
会話そつちのけで索敵行動
したり罠警戒したりしなく
ていいよ、ということ。

ちゃんと会話　意図が伝
わってよかった。よろしく
お願いします。

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、アフターグロウのコミュ症っぷ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。「まあ有名になって色々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ったよ。

GM…「え！ そんなことがあつたんですか！」

サイモン…いやー、あれはビビったな。

タチキリ…依頼人に裏切られたんだよ。

ウォルロック…「後ろから刺された」って、サイモンが刺されたけど「カーン」って弾か

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った。

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った裏切られたと言ったが刺されそうだったとは知らなかったなあ。

ソルビット…全くだねー。

ウォルロック…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ってくるものだ。

GM…「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…ほとぼりが冷めるまで別の地域にでも旅に行くかー。

GM…「あ、そうですね。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」

ウォルロック…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っているんだがな。なかなか……。

GM…「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…ちよつと気になることがあつてな。

タチキリ…あれ、グライフ退治の時に見つけた**あの金属片**はミストも見てるんだっけ？

GM…チラッと見たただけだね。拾ったのはキミたちで、ミストに特別見せたりしたわけ
もない。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。

大陸が違う ウォルロックの出身は、現在一同がいるエリンデイル大陸から大海を挟んで西にあるアルデオ大陸。簡単には行き来できず、年に一〜二回ほど船での交易があるのみだ。

あの金属片 グ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手のひらサイズの機械部品のこと。遺跡で見つけた「銀竜の爪」に似ているが少しサイズが大きい。

タチキリ…ゴソゴソ（↑懐から金属片を出す仕草）。はい。

GM…見せるのね。「あ、それはグライフ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イフと関係があるんじゃないかと思つてな。調べに行きたいのだが……。

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っけ？

ソルビット…知らなかったはず。——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から。なかなかタイミングがなくて。

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

ソルビット…え、砂漠を渡るの？ 船がいいなー。

GM…「あ、そうそう。クラフトワークスのみなさんもグライフ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？

GM…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 何度も言うがテンラのこと。みんな全然名前を呼んでくれない。

だけか。はっはっは。(一同笑)

サイモン…だいたい柔軟になったものだ。いいことである。

ソルビット…貴族じゃもうなくなつたからな。

ウォルロック…身軽になつたね。

GM…「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っ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、キミたちも見送っています。

サイモン…キルディアつてどこだつて？

GM…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。

ウォルロック…砂漠かー。

タチキリ…東かー。そつち行けばよかったなー。

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。

GM…「本当にそうですね。みなさんがもし東に行っ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。「また戻っ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、キルディア共和国のこと。砂漠の部族が集まつてできた新興の国だが、西方地域では四大国の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）

GM…それには笑いながら「期待してますよ？」と言ってくる。

ウォルロック…まあ、確実に平凡なありきたりな話じゃない……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、そのためにもやっぱりね。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。

GM…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。

▼ミドルフェイス3　　不思議を追って　　

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えるのだろうか？

GM…——というわけで、何事もなくヒルベニアへと到着しました。

サイモン…ふー。平和な道のりだったな。

GM…「ええ。何の危険も無かったですね」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。この後は祖父のところに行ってきます」と話してきます。

ウォルロック…帰りの護衛は？

GM…「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使って大丈夫です」

ウォルロック…はい。

GM…「宿も取ってありますので、その宿を使って、また明日の昼にこの門のところにお願いします」と言っただけで宿の地図を渡してくれます。

サイモン…うむ。——じゃあどうするかね。とりあえず観光がてら……。

GM…「観光もいいと思いますよ。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。ちよつと遺跡行くか。

ソルビット…行くか！ 盗掘しに行こう。

GM…地の時代っていうのは、神話で今の一つ前と言われてる時代。詳しく言うとな古い順に『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。

GM…「このヒルベニアは昔は小さい街だったんですが、そのネヴァーフ遺跡が発見されてからは冒険者がいっぱい来て、どんどん大きい街になっていったんです」

ウォルロック…ほー。

GM…「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るんですよ。祖父はさらに前、『風の時代』のエルダの遺跡もあるんじゃないか、とか言っていましたか……」

サイモン…ほほー。

タチキリ…これは遺跡の話聞きに行くのも……って思ったけど、そもそも家族に会いに行くって言うところに乗り込んでいくのはちよつとアレな気がする。(一同笑)

サイモン…いやー、それは冒険者として心が躍る話だな！

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ったと言われている。正式名称は無く「ヒルベニア遺跡」とも呼ばれる。

エルダ 『風の時代』に神々が生み出した古の民。賢い民だっ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。

GM…「そうですね」とミストも笑ってる。「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…ではちよつ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）。

やはりそこは冒険者、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。

とはいえ、街の基礎とも言えるネヴァー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。

教えてもらっ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。

地下街区 街区とは言つたが、街の正式な区分には存在せず領土の支配下に無いエリアではある。たまにモンスターやエネミーも出現する危険な場所。

怪しい気配 ゲーム的には難易度10の【感知】判定をしてもらつた。全員が成功して気配に気が付いたぞ。

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。

ウォルロツク…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！ 俺はあいつを知っているぞー！（ダイスを振る）あ、出目が悪い。知らないわ多分。達成値23。

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、光の大精霊だ。

ソルビット…なんだ精霊か。……ぶっ、レベル30！（笑）



アールヴ

巫女服？ いわずもがなテンラのこと。みんな全然名前を（以下略）

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・ワールド」（グループSNE）における類似の判定の名称だ。久々のソドワ補足でした。

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。やべえもん見ちゃったぞ。どうする？

サイモン…そんなにやバいのか。

タチキリ…ちよつと喧嘩売ってみる？

ソルビット…一瞬でパーティ崩壊するからやめろ！ 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？

GM…精霊は奥の角からキミたちのことをジッと見ています。

ソルビット…こつちバレてるのかよ。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。

GM…キミたちがアールヴに気が付いた様子を見せると、アールヴはスツと角の奥に消えていく。完全にキミたちのことを誘っているような感じだね。

ソルビット…追いかけるー！ 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？

GM…他の人は精霊の存在に気付いてない。

ウォルロック…じゃあ俺とサイモンはよくわかんない方向に手を振っている二人に？

エレメンタル（水）や（火）といった属性が顕現し生物のように振る舞う姿を精霊Ⅱ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！ 流石にそこまで強くな……あ、グライフもレベル30だった。街ぐらいい崩壊するかも。

こつちバレてる 見られてたからこそ見られてる気配に気付けたので。

GM…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…じゃあ——ま、待ってくれ！　と言つてガシヤつと走つて行くでしょう。

GM…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。ちよつと急いでるんだ。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。

それを何度か繰り返し、人通りが少ない裏通りへと入つていき——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？

GM…普通の穴。ちよつと崩落した感じでもあるけどね。

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？

GM…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…（タチキリに）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？

GM…かなり大きい穴なので大丈夫。マンホールみたいなのにやなくてもつとでかい穴。

ウォルロック…人一人が、とかつて大ききじゃないのね。

タチキリ…じゃあ…撃竜に乗っ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？

GM…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、なんかもうずつ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MP消費をやりき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。

スーパーヒーロー着地

ヒーローや強敵が高所から飛び降りた際に両足と片手を地面に着いたポーズで着地するやつのこと。勢いそのまま、地面を砕くこともある着地法なので常人ならまず死ぬ。GMは知らなかったが、映画（実写）の『デッドプール』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。

冒険者セットのロープ
初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》
メイジのスキルで、《風》の精霊の力で空を飛ぶ魔術。どれくらい飛べるかは決まっていな（GM次第だ）が、穴を安全に降りるくらいはできるかな？

サイモン…はっ、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！

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。

GM…騎竜の足とタチキリの足の両方がそれぞれ掴まれている。

タチキリ…竜にしがみつく！

ソルビット…ひえー!? 俺は美味しくないぞー!?

GM…そして足を掴んだ黒い手はキミたちをギュッと引っ張ってくる。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…踏ん張った。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った。

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

一同…うわああああ！

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……。

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ンになる。ネタバレを避けたい人は、91ページのエンディングフェイズまで飛ばして見てくださいね。

▼ミドルフェイス4　　ゴミ捨て場の戦い

アールヴを追って見つけたのは、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。

GM……はっ、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？

GM…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。力強く引つ張ってきた黒い手だったけど、最後はゆっくり下ろしてくれたのか怪我はありません。ぎゅーつと引つ張って、最後の最後でキュッと止めて、ふわっ。

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…キャップライト、オン！

GM…おっと、ランタンを付ける前に……わかりにくいんですが、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。冒険者セットにも含まれているぞ。

キャップライト フリーアクションで明かりを点けることができる道具。ランタンと違って片手が塞がらないのがメリット……というのは、「明度」のルールを採用している場合の話なので、このキャンペーンではランタンと全く同じ。

タチキリ…ごみ？

GM…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ってきそう。

GM…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）乗ってる？

GM…そのまま騎乗中でいいよ。撃竜の上で横になつてた。

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ず。

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。

暗闇 光が差さない真つ暗な状態では、移動力が制限され、あらゆる判定がマイナス1Dされる。詳細は基本ルールの22ページ参照。

おいら今（撃竜に）乗ってる？ 騎乗状態じゃないと（感知）も下がるので死活問題。そこまで鬼じゃないです。

《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、ライフパス（事故）による初期取得スキルのため。

タチキリ…よし！ 全部知ってた。

GM…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）きゃー！

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って）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！？ ささっ。

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う長い体を持つ、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って成長し、今もゴミを餌として漁りに来たのだらう。

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1D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）きゃー！

女の子っぽく高い声で。忘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……なんかシュルシュルした音がする!

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…キャ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ったか。

ソルビット…やった、勝ったやん。……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が上がりたりしない?

サイモン…上がらないよ! (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つけ?

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

キャップライトに全く差はない。ぶっちゃけランタンでいい。

タチキリ…キャップライトだと手が空くんじやないの？

GM…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所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、頭光らせるっていうのが大事だから。

GM……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…やば。こわ。

GM…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

GM…敵は前方五メートルに二グループだ。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。

GM…しっかり抜けますね。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ではあるんだけど――。

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

ソルビット…でかい！ 説明不要！

サイモン…そのまんまだぜ！

GM…これが二グループ。ちなみにちよつと暗いので総数はわからないけど、十匹とかじゃ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）

GM…戦闘移動でエンゲージね。蛇がウサギを睨んでいます。

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…《ウィンドアタック》を使う。それと《ワイドアタック》。命中判定は騎竜に乗ってるので4Dスタートで……嘔吐いた。暗いじゃん。3Dじゃん。

ソルビット…あれ、ランタン持っていないの？



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

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

タチキリ…‥…持つてるね。冒険者セットに入ってた。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。

GM…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、巨大バイパーが思ってたよりも広い範囲にうじゃうじゃといっているのが見える。

ウォルロック…うわー!? 大きさをおいても、蛇が足元にぎつちりつていうのは……。

タチキリ…うわー、なおさら《ワイドアタック》だよ。暗闇じゃなくなつたから、命中は4D振れるね。(ダイスを振る) 5・1・2・5。ざつこ。21。当たんねえや。

そう言いつつも、相手は巨大とはいえただの蛇。2D+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1D追加して3D+36。(ダイスを振る) 50点。

GM…でかい。防御値は8なのでどちらも42点くらう。走ってきた撃竜によって——。

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？

GM…まだ生きてる。たくさん弾け飛び……というか潰されましたが。

タチキリ…じゃ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。

GM…四十二匹と四十二匹だっ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。撃竜今血まみれじゃね？

GM…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…へーい。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ゃない

ので、戦闘移動、接敵。マイナーは……敵の消耗具合どんなもんだ？ まだたくさん？

GM…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…四割くらいじゃね？

タチキリ…うそー!? 42点で四割って言ったら【HP】100じゃん。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》、メジャー《バツ

シュ》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…ああそうか、タチキリが明かり点けたもんな。(ダイスを振る) 命中26！

GM…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！

GM…防御8で、56点くらい。バシユバシユつと撃たれ、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？

GM…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匹くらいの群れとの差は何なんだろう。

GM…なんか、部署が違うんだよ（笑）。《バシユ》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った結果、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…足元葉莢だらけだぞ？（笑）

GM…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。

二匹くらいだね エネミーの「HP」を教える義務はないけど、まあ残り二匹まで減ったらそれはわかるよね。いや、残りHPが2点とは限らないけどね？

横にいる六十匹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？

GM…そんなもんだよ。【敏捷】だけでもん。回避の値を上げる装備は付けてないしな。

タチキリ…ムガII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…ダイス増やさなかったら当たってたな。

GM…くつ、攻撃したバイパーは数が減ってたから……。竜の上にいるタチキリに向かって噛みつきに飛び上がった蛇だけ——。

タチキリ…（軽く手を払って）ペチン。（一同笑）

GM…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し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ったこともあり、7点のダメージが通ってしまう。

ウォルロック…——7点通ったか。毒を受ける。

ムガIIモリの馬上服 タチキリが今回から装備しているバートルのクラスアイテムの一つで、騎乗状態ならラウンドに1回、回避判定を+1Dできる。これも撃竜に乗ってないと使えないわけです。

GM…軽装になったウォルロックには牙がちょっとだけ通ってしまう。ダメージは低かったけど、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？

GM…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…二グループ残ってる時点でどう足掻いても無理なんです。

GM…では続いてサイモンどうぞ。

サイモン…はい。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。《フアランクスクラッシュ》《ウィルパワー》《エアリアルスラッシュ》！で、どっち殴ろう？

ソルビット…どっち殴っても倒せるからいいよ。キミのワンパンは当たったら倒れる。

サイモン…じゃあくらつてない方！ふん！（ダイスを振る）命中27！

GM…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！

GM…《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！

強度2の毒「毒」には強度があり、強度1につき5点ダメージになる。

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るが、戦闘終了はラウンド途中でもGMが宣言すればよい。いつも敵が全滅したら戦闘終了になるので、クリンナップ前に全滅させれば毒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。もっと広い空間だった。——大量の巨大バイパーが遠くの方まで飛ばされていく。床に散らばっ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…一気に広がったな。

サイモン…バヒューン。ふっふっふ。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」は戦闘終わったら消えるし、《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。毒だけの話じゃない。

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）

《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、対して《ヒール》は4点）。

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る、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っ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って最後の二匹も踏み潰され、巨大バイパーは全滅。戦闘は終了となった。

* * *

GM——さて、皆さんは無事に集まっ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。

GM…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ー
からのドロップ品は、動物
の大きな牙、四〇〇Gが四
個でした。

ウォルロック…暗闇だったからな。

ソルビット…しょうがないね。大半はキミが自分で潰したただけだな。

タチキリ…あちゃー。

GM…さて、戦闘が終了して落ち着いた環境になっ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。

GM…みんなから見て南側……南がわかるかは置いといて。南側には塀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。

GM…それ以外の周囲の空間にはたくさん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。周りは建物とかあったのかもしれないけど、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、地下に世界があるってレベルなのか？

GM…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、塀で囲まれてるから詳細はわからないけど。

↑ 塀で囲まれた建物を
見て「へー」と言ったサイ
モン。ソルビットがツボに
入ったのか異常に爆笑して
たことをここに書き記して
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つぽいから、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。ザッザッザ。

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。

▼ミドルフェイス5　　精霊に導かれし者　　

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。
高い塀で守られたその場所には、何があるのだろうか。

GM…建物の前に着きました。建物は高さ五メートルの塀に囲まれています。

ソルビット…高いなあ。

GM…塀の上の方を見ると、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…ヤバヤバじゃん。

ウォルロック…結構しつかりしてるぞー？

GM…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。門といっても扉も付いてない、くぐるだけの門ね。

ソルビット…あー。

GM…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――。
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、目に見えないトラップなので畏というより障害物。

ソルビット…その枕詞知らない。(二同笑)

GM…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？

GM…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、ということとはわかるね。

ウォルロツク…精霊の類かな？ 闇属性とかその辺なんだろうが……。

GM…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ったものの、しっかりと識別には成功。

GM…成功だね。見つけたのは闇の大精霊、ドヴェルグだ。
(絵を見せる)



ドヴェルグ

サイモン…ほー？ 大精霊が二人も。

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ゃない？

ソルビット…生きて帰ればね。レベル30だからグライフが二体になるだけか。

ウォルロック…死ぬわ！（笑）

ソルビット…知識的に考えて、（大精霊たちと）意思疎通はできるの？

GM…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。

GM…普通に漂っているだけで、キミたちの方をじつと見ているね。

サイモン…とりあえず声をかけるか。———そ、そこな大精霊殿。おい。（↑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霊たちに、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。

「———精霊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) 黒い腕
によって物理的に導かれて
きました。

GM…大精霊たちはキミたちのことをじつと見ている。

サイモン…ぱつと後ろを振り返って——（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《ステイル》がシナリオSL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…《プロテクション》を二回攻撃にも使えるようになりたい！

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いる」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！

《ステイル》が、基本的には攻撃がラウンド一回なので、ラウンド一回使えるって無制限に使えるのと同じでは。ダメです。《プロテクション》を、アコライトの上級クラスであるプリーストのスキル《バリア》を取得すればできる。「それは更なる研鑽を積むのだ」

サイモン…まあ、せっ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…では行くでしょう！ 門をくぐりまーす。

GM…ザザッとキミたちが門をくぐっていくと、精霊たちはそれを見届けるとそのままフワッと空中に、その姿が消えていきます。

タチキリ…チツ。《ステイル》するべきだったか……。

ウォルロツク…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――。

GM…門をくぐって塀の中に入ると、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…お邪魔します。

GM…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…あー……。　　（↑何かを察したような声）

ウォルロック…ほう。

GM…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うか。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。

GM…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。

あー……。PCというよりPLの直感が働いてしまったらしい。様式美ってあるよね。

タチキリ…よし。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…《カルチャー》！

GM…どっちも効果無いかなー。《ヒストリー》なら良いけど。

ウォルロック…《ヒストリー》ならある！……けど、俺の【知力】はお察しなんで……。

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《カルチャー》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。

GM…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れない！

GM…一方のサイモンは古い時代だな、今の時代じゃないな、ってことまではわかった。

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。しょうがない。

《インサイト》 表情や口調から嘘を見抜く、優れた洞察力を表す一般スキル。タチキリは出自「値切りの鬼」で取得した。基本的に人相手のスキルなので、ここでは効果なし。

《カルチャー》 特定の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「一般人」で取得した。基本的に現代に連なる文化に関する知識だと思うので、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こ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。見聞きしただけで、活用できるかは結局知力次第なんだなあ。

GM…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”のネヴァー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！

GM…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。

GM…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”のそれではないだろう、ということがソルビットだけはわかった。

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。キョロキョロ。建物の周囲に

四つの……？

GM…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）建物に入ってみようぜ。

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。

GM…建物に近付くと、扉には嚴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。

違います。単なる知力判定のクリティカルだけでそんなGMが苦勞しちゃう重たい設定は生やせないぞ。

「鍵B」…扉や宝箱に仕掛けのトラップ。トラップ解除で開く「鍵A」と違い、特定の条件や特別なアイテムでしか解除できない。

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。

GM…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

GM…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…疑ってんじゃねえか！

GM…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ょうがない。この話は本当みたいだ。——じゃあ

片っ端から回るか。

サイモン…うむ、そうであるな。どの紋章から見っていくか……であるよな？

GM…そんなに大きな建物じゃ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。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》 前述の通り嘘を見抜くスキルなので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。自動成功して嘘じゃないと見抜いたということにおいてください。

タチキリ…ちなみにここの祠はどういう祠？

GM…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

の祠に入ってみるか？ 戦闘ありそうだし。

タチキリ…なぜならGM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！ ダッダッダッダッダ。

GM…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——。

GM…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って大丈夫。

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……ないと信じて。

サイモン…では、たのもー！

一人一個ずつエンブレムを集めてくる。バトル系マンガとかだと普通にありそうな別行動シーンにはなるがTRPGでやるとめっちゃくちや大変なので勘弁して。

GM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……と言いたところだが、こういうGMの意図を汲もうとしてくれると助かることも多いんですよね実際。

▼ミドルフェイス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……？

GM…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)

GM…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ったり？

GM…今のところは何も起きてないですね。

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!? 今からキミたちには殺し合いをしてもらいます。……じゃないです。

タチキリ…とりあえず祭壇に。

GM…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？

GM…護符には入り口にあったのと同じ、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。

GM…そんなことを考えていると、再び声が聞こえてきます。

「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。

GM…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！
そういえばエリン世界の文字体系っ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…頭の中が和風になってたから……（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っ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、昔戦ったことあるやつだよ。何とかウエポンだよ。飛んでたやつ。

ウォルロック…ああー。

サイモン…めっちゃ弱かったやつ？

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、いろいろ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！

昔戦ったことあるやつ
二話で戦ったフライソード
のことだろう。あの時は本
当にあつという間に倒され
て、リブレイでは戦闘描写
を四行で終わらせました。

*
*
*

GM…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てます。

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…それちよつと思つた。クリンナップに同じエンゲージにいたら、とか。

GM…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！

GM…では戦闘に移ろう！

● 第一ラウンド

■ 行動値

タチキリ…

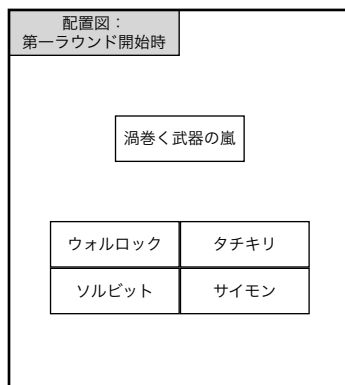
渦巻く武器の嵐…

ウォルロック…

サイモン…

ソルビット…

4 6 10 21 31



GM…戦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・

1・2・2・3!?

タチキリ…やばっ、さっきより悪い!?

ウォルロック…ぶっ。

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。

GM…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…抜けなかった？

ソルビット…抜けませんでした。俺にだっ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。

GM…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。

ウォルロツク…まあ光景はね。

サイモン…うーむ、**抜けなかったのは久しぶり**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ば？ 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…大抵の敵はそうじゃないかな？（一同笑）

GM…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

抜けなかったのは久しぶり
覚えていた範囲だと第四
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
もダイス数も強いのでほぼ
成功しているのだ。

《ウィンドアタック》。命中判定！（ダイスを振る）1・3・5・6。……達成値23。

GM…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、つと両手で切りかかる。……待って、絶対にこれズタズタになっ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、敵はたっ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？

GM…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!?

GM…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……しくじったね。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ったら、めっちゃ防御力高いのだが。

GM…では続いて、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》じゃダメなんだつての!

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気合いで。何なら二回とも避けてくれ! 相手がパリイするならこつちもパリイすればいいんだ!

GM…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ッ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も、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……次に使った方がよくないか？ 出目が走れば21点

は完全に弾けちゃうから、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いないのである。

タチキリ………そうね。(敵の)ダメージロールの出目も低かったし。えーつと、21点くらって……残り【HP】59点。

GM…では《連続攻撃》でもう一回攻撃だ。まだまだ、今降り注いだのと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。

GM…（ダイスを振る）ダメージは59点！

ウォルロック…出目が高めたな……。

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！

GM…突っ込んで行ったタチキリの周りから嵐のような剣がバシユバシユと斬り付ける。

タチキリ…そりやそうなるよねーって感じ。

GM…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。聖水とか買っておけばよかったか……。

サイモン…試しに我輩が先に殴ってみるか？

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

チャントウエボン》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ゃないし。

サイモン…《二回行動》してくるかもしれぬぞ。

ソルビット…それはもう運が悪かったとしか言えねえよ。

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

《二回行動》 全員が行動済みになっ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》を持っても先に動いたりはないです。

サイモン…では我輩の手番だな。我輩も前に出るか？ さっ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ありだな。

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《ファランクススクラッシュ》は無し。マイナーアクションで《ウィルパワー》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！

GM…こっ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、風パンチ！ バシユン。

GM…至近距離から放たれた風によって、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…通ったか？

セフィロス関係無いだろ
《コネクトアイ》は神電
王セフィロスの瞳の力を借
りるスキルなのでがつり
り関係ある。サイモンの信
心に対する日頃の疑念が招
いた誤解。

GM…しっかりとダメージはくらってそうな雰囲気だね。

サイモン…通ったっぽいな！

ウォルロック…魔法はいけるか。

ソルビット…じゃあ物理無効かな？

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…ふつつつ、**我輩のパンチは物理ではない！**（一同笑）

ウォルロック…よし、俺も突っ込むか。

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

ボン…無》をウォルロックの銃に。（ダイスを振る）〈無〉属性魔法になったよ。

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

ジャー《バッシュ》！

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》だったらの散らした方が良くなつて。

サイモン…確かに。それもあり。

ウォルロック…おら！（ダイスを振る）命中26！

GM…（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《スラッシュブロー》！（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帯び
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。全員行動済みになったところで――。

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…本当に持ってたー！

サイモン…やっぱりー！

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》を入れようかと思ったんだけど……。

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。

GM…だね。《二回行動》の効果で敵は未行動になった。で、これからイニシアチブ。

タチキリ…次は《ナイフパリィ》はしていいんだよね？ ただラウンド変わってないから

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…じゃあちよつと俺は……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。

GM…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…降ってきたー！

ソルビット…(武器の)本数減ってるし、攻撃力下がつてるんじゃない？

GM…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？

GM…《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。

GM…こればかりは仕方ない。わからなかったから。

《範囲攻撃…白兵》
シブのエネルギーで、
「SL×2」体までをま
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…俺にだっ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れぬな。範囲はもしかしたらあるかも
と思っではいたが……。こいやー！

GM…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険者を同時に襲う。

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
に回避失敗。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…《カバリング》をどうするか。

ソルビット…どっ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。

GM…《カバリング》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…ウォルロックは死なないからどうでもいいな。次のくらつても死なない。

ウォルロック…俺は大丈夫。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》打つと言ってよ。かつた、これ。

GM…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。

GM…全員失敗。《カバリング》どうしますか?

サイモン…タチキリ殿を《カバリング》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点通つてるけど、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て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、あぶない！

GM…ではダメージジロール！ （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、助かった。

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）

GM…そういう問題なの？（笑）

サイモン…ダメージ50点なら……弾いた！

GM…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。そんな攻撃は我輩には効かない！ フーン！ バキイ！

GM…後ろからソルビットが光つてるけどね？ ——ウォルロックの方はちよつとはくら

うかな？

ウォルロック………あ、ごめん。なんぼだった？

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って、完全に人の数字だけ見てた(笑)。

GM…死なねえけどくらってんだよ！ 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、結構まずくない？ 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ポーション飲んでおくか。《フックダウン》！ このずーっと持っていた一本も、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ズリンガーのスキル《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

GM…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。下がってくれ。

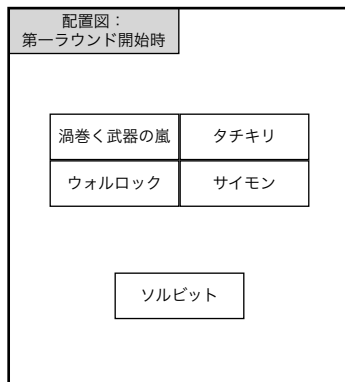
GM…武器の隙間が見えた。セットアップは終わりで、タチキリの行動からだけど――。

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っけ？

ウォルロック…マイナーが潰れるからね。



マイナーが潰れるムーブで敵とのエンゲージから離れる「離脱」を行った場合は、マイナーアクションを行うことができない。

ソルビット…じゃあそこは自分の【HP】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？

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！

GM…回避。（ダイスを振る）失敗。

ウォルロック…ダメ！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？

GM…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！

GM…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。だいぶロボロボになつてきました。

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。

GM……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…やめるー！（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！剣が減ったから攻撃力が落ちるか勘違いされないように、ね？

タチキリ…まあ防御下げてるから……やるか。理力符使おつか。どれ使おつかない。

GM…今回は属性もわかってないからね。属性によっては何か違うかもしれない。

タチキリ…よし、今日は〈水〉を使うよ。みずみずしい感じになった。

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〉使った。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。

GM…（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。

GM…というかシーフの火力が他より高かったらやばいよ。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…やったか!?（一同笑）

GM…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…本当にやったー!?

サイモン&ウォルロック…やったぜ!

やったか!?
土煙の中から
無傷の敵が出てくるフラグ
的なセリフ。

一同…(拍手)

タチキリ…ツシャ！ 嬉しい！

* * *

GM…——というわけで敵であつた武器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。

GM…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)

GM…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？ 辛い戦いを乗り越えた結果、何のために戦っていたのかを忘れてしまったらしい。

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。

GM…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…はっ。

ソルビット…もしかして、【HP】と【MP】が全快します？

GM…――【MP】が全快します。

ソルビット…………後にくれますー!? そういうのー!? (一同笑)

GM…ダメです。戦闘後です。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。

GM………さて、キミたちの前には障壁が無くなった護符があります。

サイモン…取ったどー! ばっ。

GM…これで護符を――様々な武器が組み合わさっ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。

ソルビット…イエイ！

タチキリ…散らばった武器は？

GM…散らばった武器は、淡い光を放ちながら壁に戻っていきました。

サイモン…これなんて言ってたっけ？　なんかの証って言ってたよね？

GM…ミリタントって言ってましたね。

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…（GMが）言った順でいいな。妖精行こう妖精。

GM…では妖精の紋章がある祠に入っていきます。次のシーンです。

サイモン…たのもー、テイクツー！

▼ミドルフェイス8　　ゝ 妖精の紋章の祠 　ゝ

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？

GM…次の祠も中は同じような小部屋になってます。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ってくる。

タチキリ…たくさんの妖精が渦巻いて襲ってくるのは嫌なんです。

GM…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。

GM…またもや声が聞こえてきます——。

「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ー！」

「でもー？ 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っていたりする。

どこだよ 世界観に基づいた間髪入れない冷静なツッコミに、爆笑すると同時に大変感心したGMです。

ソルビット…（ちょっと良い声で）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…「やったー！ 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ったが、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、良い人たちですよ？」

ツルハシを持った小柄の妖精がそう言うのと、

「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き、

「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う」

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。
「それじゃ始めるよー！ ボン！」

カボチャ頭の妖精がそう言うのと、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。

GM…「それじゃ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?」

GM…「そうそう! 違う箱にはびつくり爆弾! 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」。

GM…「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」。

GM…「……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)」。

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。

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りけれども。ヒントくらい聞いてからでもいいのよ?

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ト！好きな順番に話しかけてヒントをもらってね」

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）は決まっています。

タチキリ…あー、なるほど。

サイモン…じゃあ……まずはジャック・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ってるよー！」

「他の箱はぜーんぶ爆弾！」

タチキリ…はい。

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

GM……あれ名前じゃねえから！見た目の説明だから！

（紙を出す） 実際のセッ
ショ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ページ
でまとめて紹介しているの
で参考にしてね。

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？ 属性くらいは。

サイモン…おお、なるほど。——じゃあ次はツルハシ持つてる人。

▼ツルハシを持った小柄の妖精の話

「〈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」

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〉とかだったら許さんわ。

サイモン…じゃあ次は……。ピーちゃんって呼ばれてた人！

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ってくれば、ね。——次はピーちゃんって呼んでた

ちようちよの羽を持つてる人に。人じゃなくて妖精か。

▼蝶のような羽を持つ小さな妖精の話

「シーちゃんの箱の中は爆弾だよ！」

「ヴァルちゃんの箱に宝石が入ってるよ！」

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？

ウォルロツク…シー、シー……？

タチキリ…リヤナンシー？

GM…そういつた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。妖精の中の一民族。

ソルビット…あー、そうなんだ。

タチキリ…それぐらいは知っていい？

フェアリーは種族名
のフェアリーは「妖精」の意味
だが、ここで言う「フェアリー」はエリン世界において「妖精」に分類される一
種族の名前だ。……もし英
語版になったらどうい
う説明になるんだろう？

GM…それは（冒険者の）常識だから、知ってるで大丈夫。

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……おっさん。馬に乗った莊嚴な人。

GM…馬に乗ったおじいさんね？　ちよつと偉そうな感じでこう言ってくる。

▼馬に乗った老齡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ある」

「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…じゃあ最後の一人。

ウォルロック…光ってる妖精だな。

▼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…だからシーでしょ。

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…お願いします！

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…識別値関係無かった！（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）

識別によっ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物が霊体を持ち半実体化したエリン世界の「妖精」を指す呼称で、PCとして使用できる種族の一つ。PCにできる妖精は十二種類あるぞ。詳細を知りたい人は「バーフェクト・スキルガイド」を見てね。

▼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

↓『ディナシー』 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のが大好きらしいが、それは「いたずら」で済むのだろうか……。

ヴァルキリー
戦死した勇者の魂を運ぶ妖精。元ネタは北欧神話で、ドイツ語説みの「ワルキューレ」と同じ。漢字で「戦乙女」と書かれる例も多いよね。

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）属性っぽいが、（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前に出ることも多く、ポピュラーな妖精。

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。元となるアイルランドの伝承によると、優れたケルト文学作家が短命だったのはリヤナンシーの仕業だとか。

GM…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、ディナシーのレベル、45……!?

タチキリ……ディナシーさえ抑えられれば《ステイル》いけないかな。（一同笑）

ソルビット…それはちよつと俺も思った。ディ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ないかと。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）。

GM…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？

ウォルロック…「なになにを受け継ぐに相応しいか」つて言われてるのに、「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？ 契約だから

んだか、そんな意味合いだった気がするしな。

GM…一応繰り返しておく、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、どつちかしかならない。二つのことを言ってる場合に、片方が本場で片

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。

ウォルロック…うーん。

GM…ちなみにこのリドルはGMの完全オリジナルで作ったリドル。頑張つて考えてくだ

さい。リアルクイズです。紙も好きに使ってください。

ディナシー かつて神々と一緒に邪神の眷属と戦ったとも言われる妖精の王族。ヒューリンの腰からいの大きさと意外と背は小さい。

スフライト 揺らめきや燐光から生まれた妖精。かなり珍しい妖精で、生態はよくわかっていない。

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。

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GM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
正直者がウソつきかも知じだよ！」



「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ってるよ！」



「属性を持たぬもので嘘をついているものがある」
「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。寶石が入ってないと「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」に対してが嘘なんですよ。

GM…（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ったね。

ソルビット…そうそう。俺も一瞬「ん？」ってなったけど。

GM…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……属性無しって同じ属性ってことになるのか？ ならない？

ウォルロツク…うーん、属性無しは同じで括っちゃっていいと思うけど。

タチキリ…えーっと、じゃあ……スプライトが嘘だったら何が反転できるかって、「一人が嘘をついてる」って言うってんだけど二人嘘ついたらそれがダウトになるから——いや、二人嘘ついてるって場合は……えー？ めんどくさ。おい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」が嘘だと「他の箱は全部爆弾ではない」全部宝石になると思うのだから。嘘と反対は違うのだ。

サイモン…ふむ。まあ、こいつが言っていることが本当だったらどうなるか、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ったら……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っていることになるか。そうするとデインシーも本当のことを言っていることになって……リヤナンシーが嘘になる。

タチキリ………ん？ えつと、え？

ソルビット…デインシーが本当なら「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……シーちゃんってどれ？

ウォルロツク…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」とフエアリー。

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ってことか？

GM…「シーちゃんは一人生かないよ」。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いないよ！

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、
ピクシー、リヤナンシー、
デインシーの三人がいる。

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……スプライトが消えて……ピクシーとデйнаシーの二択までいった。

サイモン…えーつと、今どういう理屈でそういう状態になってるの？ どっから追つてくそうなるのだ？

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プライトの二人が本当になってて、「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ったかな？

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ってないっ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ってる」って言ったからヴァルキリーも無し。残りはデйнаシー、ピクシー、スプライトの三択。「シーちゃんの箱は爆弾だよ」が嘘だからシーが名前にはないスプライトが消えて、二択。デйнаシーかピクシーか、までいった。

サイモン…ふーむ。……やつぱりシーちゃん問題に突き当たるな。

ウォルロツク…デйна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、そうじゃないとデйнаシーの発言がそもそも破綻する。

ウォルロツク…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）……「シーちゃんの箱は爆弾」が嘘だから、シーちゃんが宝石で——つまりシーちゃんなんですよ。

結局「シーちゃん誰なのか問題」は解決しない！

タチキリ…ピクシーとデйна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？ 我輩はシーちゃんピクシーな気がなんとなくするのだが……。

ウォルロツク…話の流れ的にそんなんじゃ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йнаシーがシーちゃんじゃないの。

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れないけど。おいらはデйна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（ディナシー）がシーちゃんついていう面かー？ うーん？

GM…ジャック・オー・ランタンがクルクル回りながら、「なっやんつでるー」「開けちゃう？ 開けちゃう？ 寶石？ 爆弾？ ビックリどーん！」

サイモン…煽ってくる（笑）。

タチキリ……はっ。それか。宝箱に危機感知判定を。

ウォルロック…危機なのか？（笑）

タチキリ…爆発するかもしれないって危機があるだろ！

GM…宝箱にはなんのトラップもかかってないから……（笑）。

サイモン…中に爆弾が入ってるだけである。

タチキリ…ちくしょー！

ウォルロック…うーん、ディナシー……？

サイモン……難しいな。やつぱりこれ以上絞れないか？ ディナシーを開けるか？

ソルビット…ちよつと待って。……最後の最後に二分の一になるってのがなんかなー。

サイモン…さっきの事前の会話がもうヒントだったのかもしれないな。

タチキリ…ちゃんと聞いておかなかったからくみたいになるかもしれないね。

宝箱に危機感知判定 正しくは「危険」感知。なお、危険感知は感知型トラップに接触した時に、GMが宣言するものなのでPCが能動的にすることはできない。残念。

その後も「フェアリーが本当なら——」「デйна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йна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。

サイモン……やはり、この辺の一連の流れはほぼ確定であるな。

タチキリ……うん。だからおいらはデйнаシー。

GM……「お、ウサギさん、開けちゃう？ 開けちゃう？」

サイモン………どうする？

ソルビット………うーん、わかんねえ！ 全部開けよう全部！（一同笑）

サイモン……じゃあ、デйнаシーの開けちゃつて、いいすか？ いいすか？

GM……「誰が開ける？ 誰が開ける？」

サイモン……じゃあ………はい！

デйнаシーの前に立ち、目の前の箱に手をかけるサイモン。

「お前がシーちゃんだー！」

「バツ」と勢いよく開けた箱に入っていたのは——。

デйнаシーが嘘は自分で破綻する。デйнаシー自身が属性を持たないため、もし嘘つきだと自分の「属性」を持ったぬいぐるみで嘘をついているものがある」が本当になり矛盾してしまう。

全部開けよう全部！ 爆発に耐えて全部開ければ宝石は見つかる！ ヨシ！

——高級ルビー、宝石だ！

サイモン…やったー！ イエーイ！

ウォルロック…正解ー！

「大正解ー！ よくわかったねー！」

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」

「……よかったわね」

「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。

「それじゃあ、忘れずに護符を持っていてねー！ まったねー！」

ジャック・オー・ランタンがそう言うのと、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、契約云々って言ってたけど……？

サイモン…契約とは一体。

ソルビット…まあ、何かあるんだろ。

GM…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…二枚目取ったぞー！

GM…ついでに、宝箱に入っていた**高級ルビー**もゲットです。

ウォルロック…やったぜ！

タチキリ…おいらが管理しておこう。売値は？

GM…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、タチキリが言っ

た通りで、ピクシーはピーちゃんなのでシーちゃんじゃありません。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йна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、つてところなんだ。

ウォルロック…そうそう。ピーちゃんって言ってたのがわかったから。

タチキリ…合ってたのか。

ソルビット…ですよ。……デイーちゃんでもいいやん！

高級ルビー 装飾品のアイ
テム。効果は特に無いが、
メイジは《マテリアルコン
ポーネント》を取得すれば
宝石類を魔法ダメージを増
やす素材にもできる。

サイモン…くー。こいつシーちゃんっていう面じゃないぞ。

GM…「わしもそう思っておる」と壁から声が。（一同笑）「えー、いいじゃん。シーちゃんでもいいじゃん」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…よっしゃー！

GM…次はどこにいきますかー？

サイモン…じゃあ……炎の剣。

GM…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。

▼ミドルフェイス9　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ウ。

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った。

GM…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。

ウォルロック…こんな中で霧……？

サイモン…キリツ。——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。

GM…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」

「汝らがウォーロックを継承するに相応しき者か、ここに示せ」

タチキリ…ウォルロックを継承する？（一同爆笑）

ウォルロック…ウォーロックな？（笑）

キリツ　霧に包まれたのでキリツとした顔になったらいいが、サイモンは顔が見えないのでどんな顔かはわからない。

ウォルロックを継承する？
ウォルロックは貴族の出なので家名とか爵位とか継げるかな……あ　全部捨てて来たんだっけ。

G M…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〉！

G M…「それは属性ではない」

ソルビット…えっ。

ウォルロツク…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。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ってるが……。

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〉属性の力が宿ったようだ。

それは属性ではない 先の妖精のクイズでもあつたが属性が「無い」ことを便宜上〈無〉属性と表しているだけであり正確には〈無〉という属性は存在しない。

六属性 次の六つがある。

・〈地〉属性
・〈水〉属性
・〈火〉属性
・〈風〉属性
・〈光〉属性
・〈闇〉属性

スタッフ 「杖」の長さがある両手持ちの杖。武器ではあるが、サイモンは【物理防御力】＋１の効果目当てで装備しているので実質防具。

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〉なんですよー。

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ョルギョ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、ちよつと存在がややふやな感じですよ。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…へっへっへ、今更5くらい（ダイスを握る）……戦闘始まってからだわ。

GM…言うまでもないと思うけど……さっきので武器に属性が宿ってます。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……さっきの剣とそれほど違うわけではあるまい。

ソルビット…どつ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トラップのため、このトラップ自体は隠されていない。

● 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

GM…では戦闘開始です。セットアップから。こつちは無し。

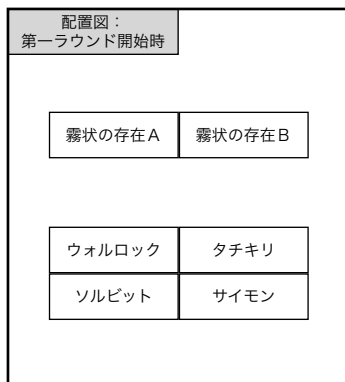
サイモン…《コネクトアイ》！

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、えーつと……《トゥールースサイト》だ！

GM…パッシブだからそれ！ 宣言無いから！ ついでに言くと《コンコーダンス》も宣

言無いから！



《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。これはセットアップで使用するスキルとして宣言が必要。

《コンコーダンス》 視界内の全てのエネミーを識別できるセージのスキル。これはパッシブで常時適用されるため宣言は必要無い。

《トゥールースサイト》 識別成功時に防御力の値まで知ることができるセージのスキル。これもパッシブで常時適用される効果なので宣言しなくていい。

ソルビット…(自分のキャラシを見て)……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、さっきの剣はいくつだったか。いけそうだけどなー。

タチキリ…でも5上がってるんじゃない。

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…よかったよかった。思ったよりギリギリだった。

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ャントされたのか。

ソルビット…属性は〈水〉と〈風〉かー。〈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ゃいけないやつだね。

サイモン…頑張ってくれ。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。逆に同属性の攻撃では「魔法防御力」が二倍になるぞ。

ソルビット…ん、武器攻撃？ ……ああ、魔法じゃなくて普通に殴ってくるのか。霧なのに。こわ。

GM…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はないね。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) えーつとねー、16しかないよ命中。

サイモン…まあしょうがないんじゃないか。

ソルビット…流石にここでフェイトはないしな。

GM…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、やった！ 威力16上がって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！

GM…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、それが倍になって58点くらう。タチキリのナイフによってそれぞれの霧の体が切り裂かれ、一部が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

属性：風

防御：0/15

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

サイモン…いいぞー！

タチキリ…倒れた？

GM…まだ生きてる。ガスクラウドが「ウゴゴゴゴ」と言ってる。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。好きなように。

ウォルロック…よっしゃー！　……じゃあ（ガスクラウドが）先にどうぞ。

GM…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っ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》ができない。

GM…ガスの手は体の隙間から全部、体内まで入っていつて貫通ダメージを与えるぞ。命中は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。

GM…避けられた！　ガスを掻い潜ったか。

《ナイフパリー》ができない
《ナイフパリー》は物理ダメージしか軽減できないため、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る感じよね。

ソルビット…やりよる。

GM…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。次はウォルロック。

ウォルロック…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。ミラーージュフォッグに対して、マイナー《デスターゲット》、メジャー

《バッシュ》でいくぜ。(ダイスを振る) 命中23。

GM…(ダイスを振る) 12で回避失敗。

ウォルロック…流石に回避されてたまるかという。ダメージの前に《スラッシュブロー》も使って……(ダイスを握る)。

GM…(握ったダイスを見て) うわ、え、めっちゃ振るのね。何Dだ？

ウォルロック…えつとね……10Dかな。

ソルビット…すげえ(笑)。

サイモン…めっちゃ振るー。

ウォルロック…(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。

GM…ミラー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。——132点ダメージをくらいます。こいつの【最大HP】は113！

10D 基礎の2Dに《レイザンシャープ》で+1D、《バッシュ》で+5D、そして《スラッシュブロー》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！

GM…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、ちよつとだけ水分を持っ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…113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ったな。

GM…いや全然ギリギリじゃないよ？　もう58点くらつてたから。二倍じゃなくてもやられてた。

サイモン…そうだった。……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）

GM…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らう、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くらい吹っ飛ばしてやるぜ。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》——。

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…——いらない？　確かにいらぬような気がする。

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思うから。

サイモン…じゃあ我輩は何もしなくてもいいんじゃないすか？（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ないと。【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…じゃあ《ウィルパワー》だけ無くすか。《フアランクスクラッシュ》からの《エ

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、魔防が二倍になって18点――。

ウォルロック…が、二倍になって36点か。

サイモン…くらえー！

GM…36点くらいです。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。

GM…では続いてソルビット。

ソルビット………おらー！

GM…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、「空気読めや」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――。

* * *

GM…――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…意外と高かったな。

ウォルロック… (サイモンのダメージでは) ちょっと足りなかったんだな。

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（二〇〇〇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…やったぜ。

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ってますか。

GM…今消えます。キュルルル。

ソルビット…一生だったりしませんかー！ 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】減ってた人いた？

タチキリ…いない。

ウォルロック…光っただけ（笑）。

GM…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…勝った。……あと一個なんだっけ？

タチキリ…カード。

サイモン…遊戯王。

GM…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…GM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…カッて光っ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」って言って、いきなりデッキがトンと出てくる（笑）。

GM…（笑）では、最後の祠に行きましょう。

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

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「デュエル」と叫べば君ももうデュエリスト。

▼ミドルフェイス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っており、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。

サイモン…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）

ソルビット…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きます。

サイモン…はっ！

「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。

GM…(↑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?

GM…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、

▼ 火の精霊を束ねる 「火焰の王」——イフリート

▼ 水の精霊を束ねる 「水流の王」——マリット

▼ 土の精霊を束ねる 「大地の王」——ダオ

▼ 風の精霊を束ねる 「大気 of 王」——ディジニ

▼ 光の精霊を束ねる 「光輝の王」——マライカ

▼ 闇の精霊を束ねる 「暗黒の王」——ディアボロス

▼ 運命の精霊を束ねる 「銀の輪の女王」——アリアンロッド

六属性の精霊の王と、運命の大精霊たるアリアンロッド——精霊の王たちだ。

アルカナム エリン世界で娯楽や占いに使われるカード。二十六枚のカードがあり、娯楽として使う場合はそれを四セット、計百四枚を一組として使用するぞ。詳細を知りたい人は『レガシーデータブック』を見てね。

タロットカード 現実世界で娯楽や占いに使われるカード。二十二枚の大アルカナと五十六枚の小アルカナで構成される。(諸説あるが)中世末期にイタリアで遊び道具として生まれたもので、占いに使われ始めたのはその後らしい。占いのイメージが強いから少し意外。

ウォルロツク…ふむ。

タチキリ…カード作ったの？ 絵も？

GM…カードは作ったけど**絵は公式で公開されてるやつ。**——再び声が聞こえてきます。

「アリアンロッドのカードを見事当てて見せよ」

すると、目の前で浮いてい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が入れ替わっていく。

GM…（↑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。

GM…さて、ここでは皆のリ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いる。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。

GM…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る
アルカナムのイラストは『レガシーデータブック』にモノクロで掲載されている他、公式ホームページにカラーイラストも公開されているぞ。自己使用に限らず複製可だったのでこのセッションでもカラーイ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？

GM…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PCが15点のHP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HPロスを受け続けるってことね。

ウォルロック…純粹に当たりを引くまで続けるのか。

GM…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きる。失敗の確率を減らせるってことだね。ただし二枚目以降を表にするなら難易度が1ずつ上がって、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？

GM…やっぱり15点のHPロスを受ける上に、カードは七枚全て裏向きに戻ってしまう。

ソルビット…えーつと……。

タチキリ…なるほど。スッ。（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…ちよつと待って（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）

ルールを聞いて考える一同をよそに、迷うことなくカードに手を伸ばしたタチキリ。そうして表になったのは——“火焰の王”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ッフルされます。「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、出るまでやっていいよ。（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ゃん。

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った。【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ったんだけどな。

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

GM…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、とタチキリは分かった。次めくるなら難易度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での期待値は7なので出目で8を出すの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】だいた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！……《ウィンドセン

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…まあ使っても――。

ソルビット………これさ、《ヒール》打てるっ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った。

タチキリ…あー。……じゃあくらうわ。45点目くらった。

GM…スキルは使わずに判定失敗ね。タチキリはアリアンロッ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ったら引く人交代しよう。【HP】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）

——こうして始まった、アフターグローの根性運命の力を試す戦い。

ここからはダイジェストでどうぞ。

▼ここまでの挑戦回数…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…くっ、みんな着実に傷ついていく。

▼ここまでの挑戦回数…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! 何もなかった!

GM…既に違うと思ったはずのイフリートに突っ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、しまったー! 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…これは違うと思ったはずのデイジニに突っ込み吹き飛ばされてダメージ。

ウォルロック…まだいける。よっしゃ、次は俺だー!(ダイスを振る)11。成功。

GM…テレン。ディ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ィ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）

▼ここまでの挑戦回数…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》……………。

▼ここまでの挑戦回数…四回、判定成功…五回、判定失敗…十二回

タチキリ…うおー！（ダイスを振る）いった！

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！

GM…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。

GM…そういう闇？（笑）

▼ここまでの挑戦回数…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）……1・1！

GM…ファンブル（笑）。15点くらってください。

サイモン…うわー、ゴロゴロゴロ、ガッシャーン！

ソルビット…制限時間の無いシナリオでよかったなー。

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…「何かあったのでしょうか？」って？（笑）

ソルビット…ギャグだよな（笑）。一応次の日の昼までか。

▼ここまでの挑戦回数…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！三枚くらい捲ってくれませんか？

GM…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」待ちぼうけミスト。何かあったのかとだいぶ心配されると思いますよ。

サイモン…じゃあめくりまーす！ これだー！ デーン。

GM…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って判定を上げるべきでは？

タチキリ…おいらもそう思う。ちよつとだけね。でもシナ3なんでね。

GM…みんな【幸運】低いからさ。上がってないんだもん。

ウォルロツク…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やう。

ソルビット…誰かGM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？ って。

サイモン…持つてませーん。

▼ここまでの挑戦回数…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！

GM…デデン。（カードをめくる）

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

GM…アリアンロッド！

一同…おー！（拍手）

GMに直接質問スキル
モナーの《クウェリイ》や
ギルドサポートの《天啓》
など、効果として「GM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GM次第だ。

ウォルロック…やったぜ！

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）

* * *

GM…いやー、四つの祠の中で最も累計ダメージが多かったと思う。（一同笑）

ウォルロック…そうだな（笑）。

ソルビット…一番難易度高かったわ。【HP】も【MP】もことごとく減っててる。

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…——引いたぞコラー！ 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。

GM…——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…アレだっけ、武器攻撃の属性を光にするやつ。

サイモン…なんかそんなんだった。理力符の〈光〉版だな。

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

GM…しません!!

ソルビット…はー、これだから。

サイモン…くそ、運命ってやつはクソだな！（一同笑）

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

ソルビットはMPポジションも使って【MP】も回復させ、全てを全快に戻した。

ソルビット………いやー、恐ろしい相手だった。

GM…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、四つの護符が揃ったことになる。

サイモン…デーン。よし、ではこの四枚の護符を持って中央の建物へ。ザッザッザ。

GM…ではシーンを変えて中央の建物に戻ろう。

▼ミドルフェイスII　　ゝ　護符をかざして　　ゝ

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。

GM…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つくりと開いていく。

一同…イエーイ！

サイモン…やったぜ！

GM…――さて、この扉をくぐるとクライマックスに入ります。

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…全快してるぜ。

ソルビット…おっけー。

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…それでは中に入っていきましょう。クライマックスです！

◆ CLIMAX PHASE

▼ クライマックスフェイズⅠ 最後の試練

大精霊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。

GM…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……。

GM…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？

GM…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、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ますようです。

サイモン…ふむ。ここが最後の試練の場所なのか？

GM…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きます——。

「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…その声が聞こえると、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) 冗談言っていないで構えるのだ！

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

の魔力が渦巻くぜ！

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…いくぞー！

● 第一ラウンド

■ 行動値

タチキリ…

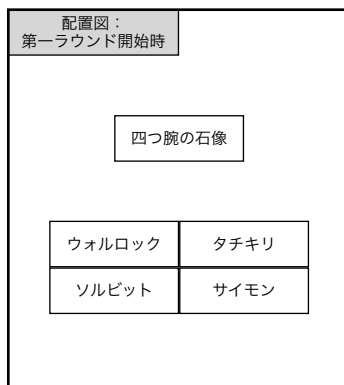
四つ腕の石像…

ウォルロック…

サイモン…

ソルビット…

4 6 10 16 31



GM…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！

GM…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…ありまーす。

GM…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
文の続きを見てね。

GM…石像の横に妖精が現れます。祠では見えない妖精です。

ソルビット…シーちゃんか!?

タチキリ…最悪だよ！ ブチギレるわ！

サイモン…シーちゃん、裏切ったな！

ウォルロック…見てない妖精って言ってるんだからシーちゃんじゃないだろ（笑）。

GM…さっきの八体にはいなかった、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、毎回使ってくるのかなー？

ウォルロック…後三種類くるんじゃないか？

サイモン…確かに。——我輩は《コネクトアイ》！ キラーン。ガラガラガラ。

ソルビット…《エンサイクロペディア》で識別。どらー！（ダイスを振る）……20 いてないな。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…余裕だった。

GM…というわけで、ででん。（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【MP】が1以上ある場合、【HP】が0にならない。

シーちゃん 妖精の紋章の祠で登場したデイナシーはレベル45。こんな軽い感じを出している存在じゃないです。

【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。

ソルビット…すごい。

GM…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《フォーチュネイトの試練》は、このエネミーがダメージを受けるに相手に10点のHPロス返す。

サイモン…むむ。

GM…《コントラクターの試練》はブラウニーを未行動で登場させる。さつき使ったやつで、一シーンに三回まで。

タチキリ…ケーキじゃん。ケーキが出てきた。

ウォーロック…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？

GM…今回が初登場。新ルール入れるって言ったでしょ？ 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。元々あった？

エネミー識別の結果

・レガシーガーディアン

分類：人造生物
レベル：30

エネミースキル：

《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

属性：-

防御：26/12

・ブラウニー

分類：妖精
レベル：1（モブ）

エネミースキル：

《お手伝い》1、《地形適応：住み着いた家》1

属性：-

防御：4/5

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

※エネミー識別について

今回のボスは「レガシーデータブック」のボス「レガシー」の「4つの遺産」のボス「レガシー」を調整したもの。スキルもユニークではあるがGMオリジナルではないため、識別結果では詳細は省略している。大事な効果は本文で説明しているのでそのまま読み進めてほしい。

ブラウニー 家に住み着きこっそり家事などをお手伝いしてくれる妖精「チョコレートケーキ」としての名前の由来もこの妖精という説があるぞ。

レガシーアクション 『レガシーデータブック』で追加された新ルール。メインプロセスに追加されるアクションで、「タイミング…スキルが使用できる。」

タチキリ…ルール作ったの？

GM…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。

GM…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…（GMに）スキルだから《インタラプト》で止められる、でいいよね？

GM…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】削ってもらわないとな。

タチキリ…GM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】が減ったりする？

GM…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】が減ったりはしない。【MP】が0になるだけ。

レガシーデータブック 公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ヒルベニアなどが紹介されている。興味を持った人はぜひ読んでみてね。

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

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？ 継続した効果ってフリーアクションとか

で解除できたような気がする。

GM…効果っ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、書いてあった。(GMにアイテムガイドを渡す)

GM…お、ありがとう。えーつと……「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。GMが許可すればOKということで、「これは解除できるの开心的やろ」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ってくのもいいかなと思うけど。むしろ殴るとHPロス入るからおいら殴らない方がいいんじゃないかまである。

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 サプリメントの一つ、『パーフェクト・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いる。

タチキリ…オッケー。

サイモン……えーつと、レガシーアクションっていつやるんだっけ？

ソルビット…ムーブとマイナーの間。

GM…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。

GM…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、ブラウニーくんは？

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ってた。

GM…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？

GM…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）。

GM…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……解除できるってことなら

忘れてた ちゃんと識別結果の紙は用意していたが、出す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。それでメジャーで《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》の的が増えたのか。

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。

GM…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…えーつと、ダメージは3D+28。（ダイスを振る）39点。魔法属性。

GM…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。

GM…俺の演出次第だな。

タチキリ…だよ。で、ブラウニーは生きてる？

GM…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。

ありがとうブラウニー

《ワイドアタック》は対象が二体以上いないとダメージが増えないため、ブラウニーがいなかったら使えなかった。敵も手助けしちゃう妖精さん。

俺の演出次第 残りHPやMPは隠し情報なのだが、筆者は演出でなんとなく伝えることをよくする。「もう少しで倒せる！」とか盛り上がる感じが好き。

忘れてた 識別結果に引き続きダメージも忘れる。まあ結果は言わずもがなですけど。

攻撃後はタチキリの生きがい《ステイル》の時間。

先に振ったブラウニーで6・6と最大値を出し「やっちゃったか？」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。古の魔力のかげら（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…というか、今《ステイル》した物に關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…というわけで魔力のかげらを掠め取った。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…さつきポジション飲んで空けた分でなんとか全部持てた。もうあと一個しか枠が無いよー。――あ、HPロス受けてなかった。

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

やっちゃったか？「ボス

じゃなくってこつちに運使つ

ちやったか？」の意味。これ

から振るダイス目とその前

に振ったダイス目は論理的

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掃

除用具（一二〇G）を手に入

れた。

邪魔!? ドロップ品は一つ

で重量1。一人で持てる総

重量は「筋力」によるため

個数が多いのは「筋力」が

低いタチキリには辛い。

HP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…そういうえば《陣形》使つてなかったね。

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《デスターゲット》、メジャー《バッシュ》！（ダイスを振る）命中は28！

GM…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《スラッシュブロー》！（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、急に良くなったぞ。81点、物理！

GM…55点のHP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HP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。

GM…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》 レベル1のギルドサボート。セットアップで全員が戦闘移動できる有用なギルドサボートなのだが、アフターグローは使うのを忘れがち。

《遠隔攻撃》 エンゲージしていない対象にも白兵攻撃ができるエネミースキル。実はセクションの時は「単体か範囲かは武器による」と説明したのだが、正しくは「対象…単体」のスキルであり範囲にはならなかった。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、新たなタイミシング——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《精霊剣技》のタイミシングを逸してしまう。

GM——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…いらないうらない。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・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？ 《ウィンドセンス》。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。

ラウンド一回の1D増やすやつ
タチキリの装備ム
ガモリの馬上服の効果。

《ウィンドセンス》 判定の達成値を増やすバートのスキル。現在は+4できる。判定後に使えるのがずるいよね。

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。

GM…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、お願いします！

ウォルロック…【MP】削っちゃってくれ！

サイモン…よし、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》、《ウィルパワー》、《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。……相手石像じゃん！ 弱点無いわ！ 足を狙え！ 当たればどこでもいいや。（一同笑）

GM…何のアドバイスでもねえ！（笑）

サイモン…なるほど、当てれば良いんだな！ 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【MP】溶けたね。

《リゼントメント》 シナリオ中で一度だけ魔法のダ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+70の大火力だ。

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。

当てれば良いんだな！ サイモンにとっては的確なアドバイスだったようだ。これが絆か……え、違う？

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、つて思っちゃうな。

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。だいぶ薄くなったが、まだ残っているようだ。ウォーロックの試練はまだ終わっていない。

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っているぞ。

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】を確実に削ってくるな。

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？ ちよつとずつ

でも「HP」減らしていった方がいい気がする。

ウォルロック…だいたい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の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…よっしゃ！

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タップの攻撃力は2。命中2Dでクリティカルしてダメージロール4Dを全て6にしても26点なのでやっぱり通らない。サイモンは武器よりパンチだね(?)

《ホーリーウェポン》 武器に神の祝福を与えることで武器攻撃のダメージを上げるアロライトのスキル。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のままなので+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》とか使っちゃっていいんじゃないかな。

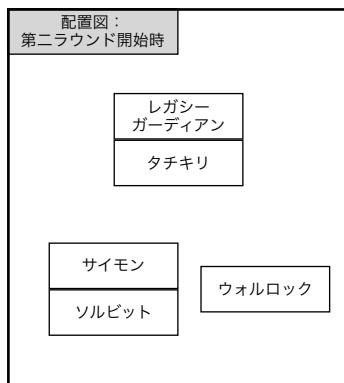
ソルビット…ああ、このラウンドで使うか。

タチキリ…だよ。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《コネクタイ》！そして《限界突破》！発動！うおー！

ソルビット…承認！俺じゃないか。（一同笑）



GM…このラウンド中は判定+1D、ダメージは+2Dです。

サイモン…いいい。よし、一気に攻め落とすのだ！

タチキリ…それじゃあおいらの手番。フリーアクションで理力符を解除。……しちゃつていいよね？ サイモンがすごい火力出すし。

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《ウィンドアタック》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てないね。(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が出てからマシか。58点、物理！

GM…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……当然のように倒れます。

タチキリ…そして《ステイル》。フェイトを切るかどうか……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《ステイル》で奪ったのは、またしても古の魔力のかけらが5個。

結局持ちきれず、**今奪っ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くん。(床に)捨てよう。《ステイル》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。

ウォルロツク…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きてるよね。

ウォルロツク…ゴン、つて？(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。体を掠め取っていくタチキリに向かつてまたミリタントの剣で攻撃する。

ソルビット…そりやそうだ。おこだろ。おこだわ。

今奪っ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った掃除用具、ミドルで巨大バイパーから得た動物の大きな牙3個の計5個が捨てられた。

おこ 言うまでもないかもしれないが「怒る」の意。若者言葉だがSNSなどで見るためか年上でも知ってる人は多いイメージ。

GM…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、出てない。25。ダメじゃん。

サイモン…え、相手は22ではなかったか？

タチキリ………ざまあみる！(一同笑) びつくりしたー。《限界突破》してなかったら当たってたかもしれないよ。

GM…シャットと剣が避けられた。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！ 《フランクスクラッシュ》、《ウィルパワー》、《エ

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。

GM…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 仁王像のようにどつしりと力強いポーズで立つことを指す言葉だが、それが転じてかシューティング等で敵から丸見えの場所です棒立ちの状態等を揶揄して言うのもたまに聞く。

サイモン…バカめ、これで終わりだー！（ダイスを振る）……92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！

GM…魔防は今は2点だから……90点!? 《ウォールロックの試練》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！

ウォールロック…よっしゃー！

タチキリ…やつちやえー！

サイモン…我輩はフォーチュネイトをベチつと受けながら——いまだ、ウォールロック殿！

ウォールロック…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。

ウォールロック…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、最後はウォールロックの手番に。

ウォールロック…イニシアのタイミングでクラスロールの《ブrouストライカー》。フェイ
トを1点消費して《スラッシュブロー》が復活。そしてマイナー《デスターゲット》、メ
ジャー《バッシュ》に《ボルテクスアタック》！

雑に【HP】を全快にした

ここでの《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。そのためダイスを振ってすぐに「全快」と宣言したソルビットがタチキリに「雑」とツッコまれてた。

《ボルテクスアタック》

シナリオ中で一度だけ武器攻撃のダメージを大幅に増加させるウォーリアのスキル。メイジの《リゼントメント》と同じだ。

ソルビット…どこでもいいから当たってくれー！ 《アドバイス》！

GM…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、やったれー！

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！

GM…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（GMの出目が）振るわないな（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）。

GM…うわあ、何Dだって感じだな。

ウォルロック…十何個？ えーつと……14D+110点でダメージロール！ どーん。（ダイ

スを振る）——155点、物理ダメージ！

GM…物防も下がってるから……139点のHPダメージだ。累計ダメージが236点で……バッ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ってくれー！ このアドバイスで判定が2Dも増える。ほんと解せない。

バラマキスタイル ウォルロックの《バッシュ》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、中々硬いじゃないか。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。フォーチュネイトの——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ってくる。

ウォルロック…しつかり返ってくるなー。

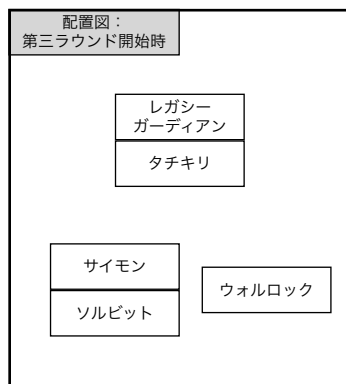
GM…では、クリンナップ。《自動充填》で【MP】が5点回復します。

サイモン…むむ、また無敵状態になってしまったか。

● 第三ラウンド

■ 行動値

タチキリ…	31
レガシーガーディアン…	16
ウォルロック…	10
サイモン…	6
ソルビット…	4



GM…では第三ラウンド。セットアップは——こつちただけだね。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…【MP】回復しちゃったし、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ゃう。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（【MP】があっても）【HP】は削れるから待機する必要は無いかな。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、そっか。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…それじゃあイニシアチブでタチキリ。

タチキリ…それじゃあおいらのターン。マイナーで《ウィンドアタック》、メジャー《ワイドアタック》。(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…まあどう足掻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ってきた。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点くらい。まだ生きてるぞー。

タチキリ…知ってる。むしろこれで死なれたら「ええー」ってなる。

《ウィンドアタック》
ソルビットとウォルロックはこの宣言が「ウィンドアタック」に聞こえたらしい。どんな攻撃だろう……？

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にした公式シナリオからはほぼ変わっていない。GMが独自に設定したわけではないぞ。……え？ それをそのままレベル7冒険者にぶつけたのはGMだつて？ どうもすみませんでした。

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と出目が低かったが、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……かと思いきや、またも『ウィンドセンス』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…よし、くらす、単発『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『ウォルロックの試練』の光も再び吹き飛ばされ、消えていく。

10点ダメージを受けたもちろん『フォーチュネイトの試練』によるHPロスのこと。

辛うじて成功 今の『ウィンドセンス』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、茶番」と涼しい表情だった。多分毛の一本くらいは切れてるよ？

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ており、その中の弱のパンチの意味。ボタンの名前だけでなく、パンチで蹴りを入れたりキックでアッパーを決めることもある。サイモンの弱パンも遠距離魔法攻撃だ。

「これくらいでよからう」と満足げなサイモンをソルビットの《ヒール》の光が包み、
《フォーチュネイトの試練》による傷が全て治った後は――。

ウォルロック…俺の手番だ！　いくぞー！　ぶっこめるだけぶっこむぜ。マイナーで《デ
スターゲット》、メジャー《バッシュ》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 of 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、まだ立っている！ 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。

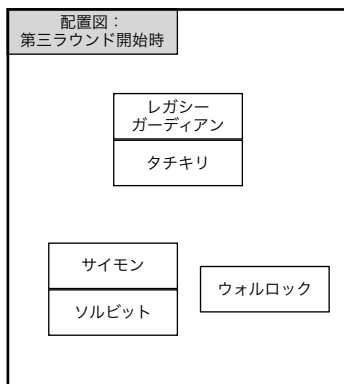
ソルビット…硬いね……。

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…	31
レガシーガーディアン…	16
ウォルロック…	10
サイモン…	6
ソルビット…	4



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ので……。

ソルビット…それはもうどう足掻いても無理だから。諦めて。

タチキリ…そうだね。じゃあ待機でいつか。

GM…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。《ウィンドセンス》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》使つとけばよかったな。《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……じゃあくらかうか！

GM…ついにレガシーガーディアン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…タチキリ殿ー！

GM…（ダイスを振る）72点ダメージ！

《リバーサル》 判定後に相手の達成値を下げるスキルだが、判定直後しか使用できないため、タチキリが回避を振った後に命中を上げることはできない。

タチキリ殿ー！ 心配してくるようだが、直前に「一発くらいくらつてもいいのでは？」と言ったのと同じ人である。

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……じゃなかった、《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。

GM…ついにタチキリを捉えた剣技が切り裂く！ ザシュ。

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【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…ひゃあ、やるぞー！ マイナー《デスターゲット》、メジャー《バッシュ》。(ダイスを振る) 出目がちよつと低い感じがしないでもないが、命中22。

GM…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《ワンコインシヨット》！（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――。

GM…――58点くらって、累計ダメージは371点。【最大HP】は――**370点！**

一同…おおー！

タチキリ…落ちた！

ウォルロック…危ねえ！ よしよし。

GM…銃弾によって撃ち抜かれたレガシーガーディアン、その石像の体が砕け散る。

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？

GM…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。

GM……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っちゃおう。

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。
(ダイスを振る) 15！

GM…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…はっはっは。

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《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。

ブラウ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**。

妖精の羽 ウォルロックが
フェイトも使った振った結
果のドロップ品なのだが、
価格は一〇Gとブラウニー
のドロップ品で一番低い。

無事回収した 本キャン
ペーンでは戦闘中に捨てた
アイテムを戦闘後に回収し
たい場合、捨てたPCが難
易度10の【幸運】判定に成
功すれば回収できるとして
いる。判定なので《アドバ
イス》も許可した。

タチキリ…おいらいけたんじゃない？　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。長かった。大手を振って稼いだって言える。

* * *

GM…——では、石像が砕け散っ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…ちよつと身構える。

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 アンデッドのベースのモブエネミー。基本ルールブックにも記載があるメジャーな存在です。

我輩もそうなんだが？　サイモンはレムレスであり、幽霊のようなもの。にそうだとつたわけではない。分

ウォルロック…えーつと、どちら様？

ウォルロックの問いに答えるように、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。精霊に導かれし冒険者よ。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（P Cの）知識として知ってるやつ？

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とは知ってるだろう。

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、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？

『古の民』エルダ 『風の時代』に神々が生み出した古の民。賢い民だったが、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。

この地の災厄ではないようだ。ぶつちやけると、この話は元にした公式シナリオの設定。「そのために力を残した」ことになっていたので話だけはしてもらったが、本キャンペーンでは微塵も関わりが無い。気になる人はレガシーデータブック掲載のキャンペーンシナリオをぜひ遊んでみてね。

ソルビット…別のところに行けと。

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、邪悪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。

GM…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――**フォーチュネイトの紋章**。

四つの力を託そう これを聞いて即座に「財力!」「権力!」と叫んだ人たちがいたのだが、第五話の遺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。やったぜ。

ソルビット…俺はコントラクターか。

GM…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？

GM…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？

GM…鎧を変えたら無くなってしまふ。(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。

GM…——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。

GM…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》『レガシーデーターブック』で追加された特殊な一般スキル。詳しい説明は後ほど。

鎧を変えたら無くなってしまふ。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。ちょうどクリスタルスーツだし。

ソルビット…もうちょっと話を聞かせてー！

タチキリ…マジでもう……あーあ。

GM…どうやら彼らは残留思念のようなものだったようで、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ュ
ワーって消えてるやつだったな。

サイモン…しかし、やはり東には何かがあるのか。またグライフのような災厄が……?
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。

GM…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。遺跡があつたって情報だけ売り付けられ。

サイモン…このことを話せばミスト殿も喜ぶだろう。……しかし、我々は一体どうやつ
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
のまま引つ張り上げられ……そして元の地上、穴の前のところにペチャッと落とされた。

頭上から伸びてきた黒い手
直前のソルビットの読み通り……と思つたのだが、
当人は「今度は上から!?」と意外な反応。穴の下にいて持ち上げてくれると思つてたらしい。

ウォルロック…ストッ、と。

サイモン…——ぐへ。ベシッ。……はっ、戻ってきたのか。

GM…地上に戻ってきたキミたちの目の前にはアールヴとドヴェルグ、光の大精霊と闇の大精霊が迎えてくれます。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。死にたくないのです。

ウォルロック…ありがとうございます。

GM…キミたちの体に紋章があることを見届けると、アールヴとドヴェルグは少し満足げな雰囲気、空中へと消えていきます。

ソルビット…待って、話を——！

タチキリ…まああいつらは最初から会話に応じてなかったからね。

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った。（一同笑）

タチキリ…これがコミュニケーションギルド。

ソルビット…やめろ！ 本当のことだからやめろ！（笑）

GM…（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ったが、導くような素振りに付いて行つたのも一種のコミュニケーション。ちゃんと成立してたよ。

◆ ENDING PHASE

▼エンディングフェイズⅠ　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——エリンディル大陸
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——。

GM…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？

GM…登場しません。

ここはエリンディル東方——のどこか。とある地域に大きな声が響く。

「——だーから、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、もうわかった！ 二〇〇Gでいいから！
買ってつてくれ！」

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——ジェルボアだ。頭には野球帽のような帽子を被っている。

「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つてのは本当だったのか……」

店の男のうざったそうな顔と対照的に、ジェルボアの男は涼しげな笑顔を見せる。

「……さーて、ルカのやつ、タチキリを見つけたのやら」

男は一瞬遠くを見ると、すぐにニカつと笑う。

「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、「古の力」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！

GM——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！

GM…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よつと話すのかな？

ソルビット…どこどこになんか遺跡っぽいのがあつたよ。終わり。

GM…「ああ、そうなんですね！」

サイモン…ふつふつ。冒険者だからな。冒険をしてきたのだ。

タチキリ…ほら、こんなにたくさんの古い魔力のかけら。

GM…「さすがですね」

ウォルロック…こんな手に入ったんだー、って言ってる横で胸の辺りがピカピカ光っ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)

GM…さて、それくらいの話をもストとした後に、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ってくることができました。

ソルビット…はい。

GM…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」

サイモン…なに、お安い御用である。

GM…「……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、もうだいたい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。

GM…「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。そちで受け取ってくださいね」

ラインの時 第四話でミストと初めて会った時の依頼がラインへ調査に向かう道中の護衛だった。

ソルビット…（小声で）あ、絶対なんかあるやつだ。また事件起こるやつだ。

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）

GM…「それではまた——」とミストが言いかけた時。

ソルビット…またご鼻屑に——ん？

依頼も終わり一旦お別れ……と思った一同に飛び込んできたのは、大きな声。

「あー！ 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？

GM…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微妙に見える。

ウォルロツク…どちら様で？

タチキリ…いや全く、存じ上げないけど。え、なに？

GM…少年は「ふあー、やっと見つかったよ……」と言ってます。「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？

GM…ミストも聞いてきますね。「タチキリさんのお知り合いですか？」

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。

ウォルロツク…とりあえず名乗ってくれ。誰だキミは。

GM…「ああ、すいません！ 挨拶もせずに」と言うと、タチキリの手をパツ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？

GM…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。

ウォルロツク…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 タチキリの父親の名前がここで初登場。事前にタチキリのPLに相談して名前だけは決めました。

丁稚 「でっち」と読む。（現実世界では）江戸時代などに商家に住み込みで年季奉公する少年のことを言う。なお、ダイワ群島国に全く同じ仕組みがあるとい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る、くらいに考えてくれれば幸い。

G M…「嘘じゃないですよ！ ほら！」と言って木札を見せてくると、そこにはヒラバシ家の家紋が入っている。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。「トウモさんに言われてタチキリさんを迎えにきたんです。ただ、病院に行ったらもう退院したって言われて……」

タチキリ…あー、あー。なるほどね。いつまでもいるわけじゃないじゃん、勿体無い。

G M…「そしたらトウモさんは『見つけるまで帰ってくるな』と言って先に出港しちゃうし……それで一ヶ月以上各地を彷徨ってたんです」

サイモン…なんてこった。

タチキリ…あー、まあ大変だね。

G M…「ずっと探しても噂も聞かなかったんですけど、でも先日巨大な魔獣を退治したとかで、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…有名になっちゃったからね。

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……」とルカは大きく息を吐く。ふへー。

ウォルロツク…間が悪かったな（笑）。

タチキリ…心中お察しするよ、って感じだね。

病院に行ったらもう退院した
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。

巨大な魔獣
もちろんグライフのこと。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。

GM…「さき、帰りましょう tachikiri さん？ トウモさんも待つてますよ」

tachikiri…「帰りましょうは人聞きが悪いな。向こうが置いてったくせに。」

GM…「そ、それはそうですけど……」とルカはオロオロ。

tachikiri…「帰りましょう……足はある、つてことではないのかな？」

GM…「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らるとのはずなんです。なので砂漠を抜けて、頑張つて歩いていけば、セーリアにいるトウモさんに会えるはずですよ」

tachikiri…「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。」

GM…「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…「……ふー……ん？」

サイモン…「はっ、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…「後ろに下がって作戦会議だな。（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、ちよつどいいかもしれない。」

ウォルロック…「うまいこと方便ができたな。」

向こうが置いてったくせに
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न्दイ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國だ。

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……。

ふー……ん？
とつても聞いたことのある名前が出てきたね？

タチキリ…でもどうやって？ (ルカに) どうやって砂漠渡る気なの？

GM…「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ます」

サイモン…ほほー。

ウォルロツク…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？

GM…「それは僕に任せてください！ 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てます！」

タチキリ…へー。…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！

GM…「あ、そうなんですわね！」

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？ そこんとこわかってるの？

GM…「え、ああ、そうだったんですか。ごめんなさい、僕、そういう事情がよくわかってなくて。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？」

キルディア グランフェルデンから見て東側、^{ルカ}無限の砂漠にある共和国。ここから砂漠を抜けた先にセーリアを始めとした東方の国々がある。

キャラバン隊 砂漠などで隊を組んで行く商人の団体のこと。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。

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。

GM…「あ、一緒でも大丈夫だと思えます！」とルカは言ってます。「お金もぎつと大丈夫です。トウモさんも懇意にしてい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…これはちょうどいいかもしれないな！

ウォルロツク…いやー、ありがてえありがてえ。渡りに船だよ。

タチキリ…じゃあちようどいつか。——ならこつちでやること少し片付いたら、もう向かつ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。

GM…「ああ、よかったです！ では東に——トウモさんのところに向けて、レッツゴーです！」と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 〵 新ルール解禁! 〵

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。

GM……さて、成長点を配布する前に色々と言明をしていこう。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ったらどうしようかなと思ってたから、ありがたいつちやありがたい。

GM……このレガシークラスは“風の時代”に神々と共に邪神と戦ったエルダたちが使っていたけど、歴史と共に失われてしまった古のクラスです。その古の戦い方を、キミたちは

レガシークラス 現在では失われてしまっ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ったエルダもおり、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っ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って異なります。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った近接戦闘などができ、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。

ウォーロック…サイモンは現時点でも近接戦みたいなのやつだが（笑）。

GM…——というわけで、今回からレガシードータブックのデータを解禁します。

サイモン…はい。

ソルビット…じゃあ買うか。レガシードータブックね。

タチキリ…まあおいらは今は無いか。しばらくはバートルだな。

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、実はこの本に載ってる公式シナリオを基にしています。「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、戦う意志の力である「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」

「レガシードータブック」掲載のシナリオの名前。失われたはずのレガシークラスが復活する出来事が起きるシナリオなので、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が許可すればその限りではないが。

サイモン…ほー。

ウォルロック…そうなんだ。

GM…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なかったので……今回一定の**リビルド**を認めます。みんなのキャ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って変更していいってこと？

GM…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変えるのはちよつと無理だけど……明らかに無駄なもの取っちゃったな、とかっていうちよつとしたリビルドは認めます。どれくらい変えていいかは要相談ということ。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なかったわ」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。ちよつと考えるか……。

タチキリ…**魂の友**が消滅するかもしれない……！

GM…（笑）まあキャ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。

取得数の制限 一般スキルは累計で「CL+1」レベル分までしか取れない制限があるが《レガシーサイン》はこれに含まない。

リビルド 既存のキャラクターを再作成すること。基本的にはスキルの変更にデータの調整をする。新しいキャラクターを作るわけではなく、メインクラスや種族などキャラの根幹に関わる部分の変更できないとしている。リビルドの指針については公式ルールブック2にも載っているのを参考にしよう。

魂の友 騎竜はバートルのスキル《コンパニオン》で得た友なので、バートルが無かったことにすると必然いなくなってしまう。

ソルビット…はい。

GM…というところと——続いて『誓約』です。誓約を解禁します。

ソルビット…イエーイ！ ゲツシュだー！

GM…取得できる誓約は一個までです。一度取ったら基本的には無くならないので、よく考えて取ってください。

ソルビット…はい。

タチキリ…『剥ぎ取りの鉄人』、別にいらぬような気がしなくもないけど、悩むね。

GM…これは前から予告してた追加ルールだね。——そしてさらに、アームズクリスタルのルールも解禁します。

サイモン…やったぜー！ お金がいくらあつても足りないのだ！

ソルビット…この前言つてたやつ？

GM…魔法具の一種で、通称はクリスタル。武器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器を強くできる。スロット付きの武器は**S武器**と呼ばれる。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…ぶっ（笑）。

タチキリ…すご。やば。えぐいねー。

誓約 何かしらの誓いを実行することを得る行為。「恩恵」と呼ばれる力を得るが、同時に「束縛」と呼ばれる制限も受ける。取得には成長点が必要。本ルールは公式の「エクスペンションブック」に載っているぞ。ちなみに「ゲツシュ」は改訂版になる前の呼び方だ。

アームズクリスタル 魔法を施した水晶を武器に埋め込むことで、武器を擬似的な魔法具にする技術。クリスタルの組み合わせ次第で自由な能力を武器に持たせることができる。本ルールは公式の「パーフェクト・アイテムガイド」に載っているぞ。

S武器 スロットが一個の武器は「S1武器」、二個なら「S2武器」、三個なら「S3武器」と呼ぶ。なお、マジックアイテムもS武器にできるが、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？

GM…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ってるのね。……ちよつ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。

GM…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器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。『パーフエクト・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。

GM…——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、リビルドはしたいな。《フアランクスアタック》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《キヤリバー》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。遺失技術で作られた銃なので追加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でできる。本ルールは公式の『パーフエクト・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。

GM…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って実現した変更……ということにしている。過去を書き換えるほどの力があつた。

サイモン…フア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。

GM…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つ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。

GM…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ぷです。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ったものの、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ったためです。キャンペーンが少し進んでちよつとは慣れたところで導入しようと考えて、第一部が終わっ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）となっているためです。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、ということでも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をすることが減多にありません。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」それ自体が好きだから。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っ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なものなあ……」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『ピーちゃん』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、「ピーちゃん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」と怒られ覚悟で作ったのですが……結果は見事一発で正解。ちよつと悔しい。

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つての運試しでした。これはアルカナムというカードの紹介を兼ねて「実物のカードを使つたミニゲームにするのも面白いかな？」と考えて作つたのですが……まさかあんなにHPRos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ウの前に現れたのは、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に来たとのことですが、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決めた一同ですが……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！

二〇二五年十二月

“趣味を楽しむための健康の重要性を実感中”

もっふ

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：おかかさん [イラストAC](#) (素材サイト) より

本リプレイでは『アリアンロッドRPG 2E フリーコンテンツ』の画像を使用しています。

(C)FarEast Amusement Research Co.,Ltd. 「アリアンロッドRPG 2E」