

【S W2.0&2.5】 モンスター娘たちがモンスター娘を演じる日常
【蛮族P C有】

龍委員長

【注意事項】

このPDFファイルは「ハーメルン」で掲載中の作品を自動的にPDF化したものです。

小説の作者、「ハーメルン」の運営者に無断でPDFファイル及び作品を引用の範囲を超える形で転載・改変・再配布・販売することを禁じます。

【あらすじ】

はじめての方ははじめまして。

そうでない方はおひさしぶりです。

今回は、タイトル先行の見切り発車作品です。

いわゆる、TRPGのリプレイ「風」小説です。実卓のリプレイではありませんが、作者が1人でサイコロを振っています。(さびしい奴という指摘はスルーいたします)

システムは、ソード・ワールド2.0(グループSNE)

使用するのは、基本ルールブックI〜IIIのそれぞれ改訂版、およびEX、バルバロスブックです。

(EXの改定版データがレベル6までしかカバーしていないので)キャラのレベルが7以上になる前にウィザーストウームやアルケミストワークスを手に入れようとは思っています。

(2019/8/30追記)

セッション8から2.5を取り入れています。

作者は、2.0どころか初版すらもSWを遊んだ事ありません。それなのに蛮族PCを導入するという暴挙に出ているため、多くのミスが予想されます。

そうしたものがありませんでしたら、感想などでこんな事も理解できないのかと、指摘いただけましたら幸いです。

この作品は、「キャラ崩壊」「ルールミス」などを含みます。そうしたものが苦手な方はブラウザバック推奨です。

2017/10/3追記

いまさらですが、本作（に限りませんが）は1話ごとに書きあがるとすぐに投稿という方式のため、先のことを決めずに公開しております。

そのため、感想などでご指摘いただいた部分が次話で修正されたり、ネタとして利用させていただいたりすることがあります。

ネタとしての利用の場合は御指摘いただいた方に使用許可確認のメッセージを送らせていただいております。

突然メッセージをお送りすることがございますこと、ご了承ください。

書き込みをネタにされることに不快感を覚える方は遠慮なく「ツザケンナカラー」と拒否の旨をご返信ください。

2021.10/28 追記

本作は「グループSNE」および「株式会社KADOKAWA」が権利を有する『ソード・ワールド2.0』『ソード・ワールド2.5』の二次創作物です。

(C) GroupSNE

目次

セッション0	発端〜準備まで	1
セッション1	お約束の〜〜〜退治	
1-1	オープニング〜初戦	15
1-5	戦闘〜潜入	32
1-7	BOS S戦	41
1-8	エンディング〜アフタープレイ	54
セッション2		
2-0	成長・買い物・生活費	63
2-1	〜2-4	72
2-5	戦闘(E-1)	81
2-6	探索(E-1)	88
2-7	戦闘(F-1)	94
2-8	〜2-10	103
2-11	〜2-12	113
2-13	〜2-14	121
セッション3	食材を求めて	
3	成長報告〜オープニング	128
3-2	〜	143
3	ボス戦	157
3	エンディング〜アフタープレイ	176
セッション4	擬	
4	成長報告〜オープニング	181
4	合流と調査	191

4. 戦闘1 | 211

4. 戦闘2〜エンディング | 222

セッション5

5. 成長報告〜オープニング1 | 232

5. オープニング2 | 241

5-1. 合流〜出発 | 253

5-2. 戦闘1 | 260

5-3. 戦闘2 | 267

5-4. 探索再開 | 279

5-5. ボス戦 | 286

5-6. エンディング〜アフタープレイ | 297

セッション6

6. 成長報告〜オープニング | 306

6-1. 合流〜調査 | 319

6-2. 戦闘1 | 328

6-3. 移動 | 333

6-4. 移動から | 340

6-5. 邂逅 | 349

6-6. 抗戦 | 353

6-7. 抗戦2 | 373

6-8. エンディング〜アフタープレイ | 378

セッション7

7. 成長&買い物報告 | 386

7-1. | 394

7-4. | 405

7-4. | 405

7-3. | 394

10. 成長報告〜オープニング	715
セッション10	
9-21. 26.	696
9-20.	675
9-18. 3.	668
9-13. 3.	653
9-12.	643
9-8. 3.	625
9-7.	613
9-4. 3.	605
9. 成長報告〜	581
セッション9	
8-20. 3. アフタープレイ	570
8-17. 3.	553
8-15. 3.	540
8-11. 3.	523
8-8. 3.	508
8-5. 3.	491
8. 成長報告〜8-4.	465
セッション8	
7-15. 3. エンディング〜アフタープレイ	450
7-13. 3. 7-14.	446
7-12.	437
7-7. 3. 7-11.	428
7-6.	415

10	10	10	10	10	10	10
—	—	—	—	—	—	—
14.	13.	10.	9.	7.	3.	2.
∫		∫	∫		∫	∫
	—	—	—	—	—	—
【最終回】						
—						
829	815	805	781	769	759	731

セッション0 発端〜準備まで

O―O・始まりはいつも、墨須の無茶振りから

来留主家

PRRRRRRRR・・・

来留主：

はいはい。

ガチャ

来留主：

はい、もしもし。来留主です。

墨須：

あ、だありんくん？ ちょっとお願いがあるんだけど・・・

数日後

M・O・N会議室

来留主：

ええ、というわけで、『他種族間交流の一環』という伝家の宝刀により皆と遊ぶ事になったわけだけど。

マナコ：

え、ええと実際に遊びを通じて交流を、という企画がありました・・・そのテストケースと言いますか、その・・・

ミーア：

別に何でも良いじゃない。遊ぶだけでお礼までもらえちゃうなら。

セントレア：

人間側の文化に触れる良い機会だしな。

ラクネラ：

なぜ私が呼ばれてるのかしら。こういうのはメロとかの方がいい気がするんだけど。

来留主：

いや、今回遊ぶゲームが、下手すると長丁場になる可能性があるから、メロを誘うのは諦めたんだよ。水分的な意味で。

パピヤスーはこういう遊びには向かないし、ララは見つからなかつたから・・・

ミーア：

そういえば、何して遊ぶの？

来留主：

みんな、TRPGで知ってる？

ミーア：

ていーあーるぴーじー？

セントレア：

RPGの一種でしょうか？

マナコ：

今回の企画を聞いて一応の知識は・・・

ラクネラ：

ああ、サイコロ振りながらお話を作っていくゲームだっけ？

来留主：

ま、まあ、いろいろはしよっちゃってるけど、おおむねそういう感じ。

勝ち負けを決めるゲームじゃなくて、皆で1つの目標に向かって協力していくゲームだね。

セントレア：

なるほど、他種族間交流にふさわしいゲームなのですね。

ラクネラ：

人間関係を崩壊させるゲームもあるって聞いたことがあるけど？

3人：

?!

来留主：

それは特殊例。

それにあのゲームだって、ゲームだって割り切ってやるから裏切りや騙し相が面白いんだよ。ゲームの事を現実に持ち込むのはマナー違反です。

ラクネラ：

はいはい。

で？ 今日は何のゲームをするの？

来留主：

今日はこれ。

『ソード・ワールド2.0』

セントレア：

剣の世界・・・ファンタジーですか？

来留主：

うん。よくある、剣と魔法の世界を冒険するゲーム。

だけでもう1つ、このゲームの舞台は「始まりの剣」と呼ばれる存在が作ったとされているから、それも含めて「ソード・ワールド」。

詳しくはルールブックに世界観の説明があるからそれを読んでね。

|||||

0-1. キャラメイキング

来留主：

じゃあ、まずみんなの分身となって剣の世界ラクシアを冒険するプレイヤー・キャラクター（PC）を作ろう。

この世界にはいろんな種族が共存したり争ったりしながら生活しているからその中から好きな種族を選んでね。種族ごとに得意不得意があるからそういうのも参考にすると良いかな。

ミーア：

うーんいっぱいあって迷うなあ・・・あ！ ラミアがいるんだ！

あたしラミアやりたい!!

ほら、セレア、ケンタウロスもいるわよ。

セントレア：

ふむ。それは興味があるな。

来留主：

蛮族は運用が難しいよ？ いろいろ制限も多くなるし。

ミーア：

良い！ ラミアでやる！

来留主：

はあ。じゃあ良いけど。

まずは生まれを決めて、初期習得技能と基礎能力値を決めよう。種族ごとに「生まれ表」があるからその中から選んでも良いし、迷う時はサイコロを振って決めても良い。

ミーア：

うー・・・悩むなあ・・・

来留主：

(時間がかかりそうかな?)

じゃあ、先に経歴表を振ってみる？ そのキャラクターがどんな経験をしてきたかを決める表で、ゲーム上は何の影響もないから最後に決めるものなんだけど、経歴からどんな技能を持っているか決めても良いと思うよ。

ミーア：

うーん、そうしようかな。

※一応、人族サイドなので蛮族経歴表のAとBのみで決めました。

- ・人族になる事を夢見ている。
- ・人族を研究していた。
- ・戦場で置き去りにされた。

ミーア：

どういうこと？

来留主：

3つ全部採用しても良いし、どれか1つだけでも良いよ。

ミーア：

人族と一緒にいる理由があつたほうが良いよね。

じゃあこうかな

・戦場で置き去りにされて、途方にくれている所を人族に拾われて、それで敵のはずの自分を助けてくれた・人族に興味がわいて研究、しているうちに蛮族よりも・人族でありたいと思うようになった。

マナコ：

なんだが、ドラマチックですね。

来留主：

良いんじゃないかな。このゲームの（て、いちいち付けないとややこしいなあ）ラミアは人族に化けられるから拾ってくれた人以外には正体を隠しているって感じかな？

ミアア：

うん。そんな感じで。じゃあ、研究をしてたんだし生まれは「学者」で初期技能は「セージ」ね。

来留主：

じゃあ、あとは指定されたダイスを振って能力値と能力値ボーナスの決定、初期経験点で技能の習得と逸れに伴う言語・戦闘特技等の習得。

あとは装備品やアイテムを買ったら完了だ。

ミアア：

ん。できたわ。

来留主：

じゃあ、自己紹介をして。

ミアア：

えーと、名前は「ラミ||ネート」

ラクネラ：

あら、自分のことが良くわかってるじゃないネートだなんて。

ミアア：

ネートじゃなくて、ネート！ 第一あたしも今はバイトしてるし！

・・・ごほん。

年齢は17歳。ラミアの成人が20歳らしいからまだ未熟なんでしょうね。そのせいで何かへまをして戦場に置いてけぼりにされて、困ってる所を人族に助けられてから人族に興味がわいていろいろ研究するようになったの。今では人族のほうが蛮族より魅力的に見えるのね。だから蛮族なんてやめて人族になれたらって考えてるわ。

技能は、セージ：レベル2。プリースト：レベル1。信仰は「騎士神」ザイア。人族の神様だけど良いかな？

来留主：

蛮族経歴表に、第一の剣の神（人族側の神々）に入信を迫られた事がある。ていうのが有るから蛮族でも第一の剣の神の声は聞こえる事があるんじゃないかな。

ただ、蛮族には効果が無かったり不利益な効果が発揮される神聖魔法を習得する事になるけど良いの？

ミーア：

うん。人族に近づくための試練かなって。

あとザイアを選んだのは、弱いものを護るために戦う。っていう教義がかつて自分を助けてくれた時と重なって、自分もそうなれたらっと思ってているからなの。

セントレア：

その熱心な信心が騎士神に届いたという事か。

ミーア：

そうみたいね。良い奴よ、ザイア。

マナコ：

あの、信仰の対象を呼び捨てにするのは・・・

ミーア：

おっと・・・。

戦闘特技は「魔法収束」範囲魔法の効果を1人だけに限定できるわ。こんな感じかしら。

※詳細データは最後にお知らせします。

セントレア：

では、次は私が。

種族はケンタウロスで。ミーア同様、経歴を先に決めようかと思いません。

来留主：

ケンタウロスはラミアと違って「変化」がないから人族の街には近づきづらいけど・・・

セントレア：

覚悟の上です。

来留主：

(シナリオの導入部分考え直さないと・・・)

- ・ 人肉が食べられない。
- ・ 特定の相手に恨みを買っている。
- ・ 妖精を危険視している。

セントレア：

このゲームのケンタウロスは肉食なのでね・・・

来留主：

そういえばそうだね。蛮族は肉食か雑食で時には人間を食料として襲う事もあるよ。

セントレア：

・・・この経歴は少々曲解しても良いのでしょうか？

来留主：

良いと思うよ。あくまでもキャラクターの設定を広げるためのものだし。

(恨みを買っている、はシナリオフックにもなりそうかな)

セントレア：

できました。

名はレア||トール。成人というのでしょうか、戦場に立つ事を許されたばかりの10歳のケンタウロスです。

人肉が体に合わないことから同族に蔑まされていのでしょうか。おそらくその事でトラブルが起こしてしまい逃亡、蛮族社会を飛び出しました。

また穢れを嫌う妖精族に対して苦手意識を持っておりあまり近づかないようにしています。

マナコ：

あ、経歴は全部をひとつなぎにしなくても良いんですね。

来留主：

義務はないかな。

セントレア：

技能はファイター：レベル2。ライダー：レベル1。

戦闘特技「ディフェンススタンス」と騎芸「攻撃阻害」で生存力を高めるスタイルです。

ラクネラ：

じゃああたしは人族にしようかしらね。シナリオは人族サイドなんでしょう？ 蛮族ばかりじゃ困るでしょ。

来留主：

ありがとうございます。ラク姉さん。

ラクネラ：

できたわ。

名前はメアIIウイドウ。20歳のナイトメアよ。

ミーア：

ないとめあ？

来留主：

人族の中から一定の確率で生まれる突然変異種で、高い能力を持つんだけど生まれながらに「穢れ」を持つてるから人族からは忌み児として避けられてる。

・・・はつきりいつて被差別種族だね。だからこそ冒険者になるナイトメアも多いんだけど。

ラクネラ：

だからこそ、メアはラミを受け入れて仲間として行動しているって事でしょう？ 穢れの有無や種族よりも内面が大事なのを自分の経験として理解しているだろうからね。

ミーア：

いいわよ。

ラクネラ：

技能はエンハンサー：レベル2。フェンサー：レベル2。

練技「ガゼルフット」で回避力を高めて、戦闘特技「かいくぐり」の

効果とあわせてクリティカルを出しやすくするわ。

マナコ：

あ、わたしも・・・人族で良いですか？

来留主：

良いよ。種族はどうする？

マナコ：

あ、タビットで・・・可愛いので・・・

マナコ：

ええと、名前は、マタビ。成人したばかりの10歳のタビットです。技能は、マジテック、シユーター、スカウト、レンジャーそれぞれレベル1です。

ミーア：

多っ！

来留主：

まあ、スカウトやレンジャー技能も冒険には必須だからね。マナコさんにはそこをカバーしてもらおうようにしたんだよ。

マナコ：

その分、「冒険者レベル（一番レベルの高い技能のレベルと同じ）」が1なんですけどね。

戦闘特技は「精密射撃」で誤射無しで攻撃できます。

来留主：

じゃあ、さっそく始めていこうか。

一同：

よろしくおねがいします。

つづく

|||||

データセクション（各PCデータです）

・ラミ||ネート（PL：ミーア） 冒険者レベル：2

種族：ラミア 性別：女 年齢：17 生まれ：学者

能力値／能力値ボーナス

器用度：11／+1

敏捷度：21／+3

筋力：14／+2

生命力：14／+2

知力：24／+4

精神力：22／+3

HP／MP：20／25

技能／レベル

セージ／2

プリースト（ザイア）／1

残り経験値：500

戦闘特技

魔法収束

武器

牙、尻尾

鎧／盾

ハードレザー／カイトシールド

装飾品

部位／装飾品

その他／聖印（ザイア）

所持品

バルバロス携帯品セット、人族の血液、ヒーリングポーション

所持金：10G 穢れ度：2

習得言語（注釈の無いものは会話・読文両方習得）

交易共通語、ドレイク語、魔動機文明語（読文）、魔法文明語（読文）

経歴

- ・人族になる事を夢見ている。
- ・人族を研究していた。
- ・戦場に置き去りにされた。

本人からひところ

あれ？ あたし「変化」使つてると攻撃手段が無い？

(※一応、パンチとキックがあります)

・レア||トローレ (PL:セントレア) 冒険者レベル:2

種族:ケンタウロス 性別:女 年齢:10 生まれ:戦士

能力値/能力値ボーナス

器用度:25/+4

敏捷度:13/+2

筋力:17/+2

生命力:17/+2

知力:13/+2

精神力:15/+2

HP/MP:23/15

技能/レベル

ファイター/2

ライダー/1

残り経験点:500

戦闘特技

ディフェンススタンス

騎芸

攻撃阻害

武器

バスタードソード、蹄

鎧

スプリントアーマー

所持品

バルバロス携帯品セット

所持金:20G 穢れ度:3

習得言語

汎用蛮族語、ケンタウロス語

経歴

- ・人肉が食べられない。
 - ・特定の相手に恨みを買っている。
 - ・妖精が苦手。
- 本人からひとこと
む。人族とコミュニケーションをとる手段が無い？ 人族社会になじめるだろうか・・・

・メアⅡウイドウ（PL：ラクネラ） 冒険者レベル：2
種族：ナイトメア（人間生まれ） 性別：女 年齢：20 生まれ：
軽戦士

能力値／能力値ボーナス

器用度：22／+3
敏捷度：22／+3
筋力：18／+3
生命力：18／+3
知力：13／+2
精神力：11／+1
HP／MP：24／11

技能／レベル

エンハンサー／2

フェンサー／2

残り経験点：0

戦闘特技

かいくぐり

練技

ガゼルフット

武器

レイピア

鎧／盾

ソフトレザー／ラウンドシールド
装飾品

部位／装飾品

頭／ウィッグ（かつら相当）

所持品

冒険者セット、保存食×7、ヒーリングポーション×3

所持金：90G 穢れ度：1

習得言語

交易共通語、ザルツ地方語

経歴

- ・ 大恋愛をした事がある。
 - ・ 異種族を怖がっていた。
 - ・ 大切な約束がある。
- 本人からひところ

ウィッグはナイトメアの角を隠すためのフレイバーアイテムね。

・ マタビ（PL：マナコ） 冒険者レベル：1

種族：タビット 性別：女 年齢：10 生まれ：魔動機師

能力値・能力値ボーナス

器用度：14／+2

敏捷度：13／+2

筋力：9／+1

生命力：9／+1

知力：24／+4

精神力：20／+3

HP／MP：12／23

技能／レベル

マジテック／1

シューター／1

スカウト／1

レンジャー／1

残り経験点：500

戦闘特技

精密射撃

武器

サーペンタインガン

鎧

ソフトレザ

装飾品

部位／装飾品

腰／ガンベルト（弾丸9発）

その他／マギスフィア（小）

所持品

冒険者セット、スカウト用ツール、救命草×6

所持金：40G 穢れ度：0

習得言語

交易共通語、神紀文明語（読文）、魔動機文明語

経歴

・純潔である。

・守りの剣を持ったことがある。

・予知夢を見た事がある。

本人からひとこと

経歴表がなんだかミステリアスになりました。1つ目のは、その、

あの・・・（赤面してフリーズ）

|||||

セッション1 お約束のくくく退治 1-1. オープニングく初戦

M・O・N会議室

来留主：

それじゃ改めまして、今回ゲームの進行役であるゲームマスター（GM）を任された、来留主です。よろしくお願いします。

早速はじめていくわけだけど、まず最初に、皆が一緒に行動するようになってから、今回の依頼を受けるまでのシーンだね。

さつき休憩中にお願ひした感じで大丈夫かな？

ミーア：

ええと、ラミの正体をメアも知っているんだったね。

ラクネラ：

ラミを助けたのが、メアが所属する冒険者の店のマスターで、穢れ持ちのメアにラミを任せられたって感じね。

来留主：

うん。

レアは人族の街に入れないから、合流はまだ先になるせいではばらく暇になりそうだけど・・・

セントレア：

大丈夫です、主殿。ケンタウロスを選んだ時点でそのあたりは了承済みです。

来留主：

じゃあ、はじめようか。

まず、舞台となるのは人族のほとんどが住むテラスティア大陸北部、ザルツ地方にある『花の国』フェンデルの首都デルクール。

ラミ、メア、マタビはデルクールに冒険者の店「寛容な交流亭」にいるという事で。

|||||

1-1. 出会いと依頼と

ラミ（ミーア）：

じゃあ、私はメアが食事をしている横で図書館から借りてきた歴史書（魔動機文明語）を読んでいるわ。もちろん「変化」は使った状態でね。

メア（ラクネラ）：

「相変わらず小難しい本を読んでるわねえ・・・」

※古代語が読めません。

GM（来留主）：

そんな2人に声をかけてくる人物が居るよ。店に入ってきたタビット、マタビだよ。

マタビ（マナコ）：

「あ、あの少し良いですか」

メア（ラクネラ）：

「あら、可愛らしいタビットね。どうしたのお嬢さん？」

マタビ（マナコ）：

「あ、わたし、マタビといいます。最近冒険者になつて寛容な交流亭に登録させてもらったんですが・・・まだ一緒に仕事をする人が居なくて・・・わたしとパーティーを組んでももらえませんか・・・」

ペコッ

ラミ（ミーア）：

「良いわよ。私たちもまだ2人だけだし」

マタビ（マナコ）：

「本当ですかっ!?!」

メア（ラクネラ）：

「ちよっ!・ちよつとアンタこつち来なさい!」

ラミを店の隅に引きずっていくメア。

マタビ（マナコ）：

「?」

メア（ラクネラ）：

（あんたねえ! 自分の立場わかってるの?! 下手にパーティー増

やしてあんたの正体がばれたらどうするの？ マスターにも迷惑がかかるのよ?!」

ラミ（ミリア）：

（だって、困ってるみたいだしほうっておけないじゃない・・・それに、もう良いよって言っちゃったし）

メア（ラクネラ）：

「っ・・・はあ・・・」

マタビの所に戻り。

メア（ラクネラ）：

「ごめんなさいね」

マタビ（マナコ）：

「い、いえ・・・あの・・・？」

メア（ラクネラ）：

「この子、後先考えずにしゃべるから。仲間に加えるにしてもあなたが何をできるのか、が大事ね。私たちに足りない所をフォローしてくれるなら考えてあげるわ。」

ちなみにこの子は神官。私は軽戦士よ」

マタビ（マナコ）：

「あ、私は魔動機師です。射撃も少し勉強してます。あ、あとサバイバル知識は基礎だけですが一応・・・」

ラミ（ミリア）：

「ほらほら、わたしたちだけじゃできない事ができる子だよ」

メア（ラクネラ）：

「うっ・・・はあ、わかったわよ。でも実際に役に立つか見せてもらわないとね。何か依頼がないか見てきて頂戴」

マタビ（マナコ）：

「はっはいー」

GM（来留主）：

じゃあ、マタビがカウンターにいるマスター、クリスIIコートに声

をかけるとちよūd良いのがあると云つて1枚の依頼書を渡してくれるよ。

内容はこんな感じ。

~~~~~

依頼名：畑を荒らす蛮族を退治して欲しい

報酬：1,600G

依頼主：トツネオ村の村長

概要：村の近くに蛮族が住み着いてしまい、畑を荒らされたり時には家畜を奪われている。どうかして欲しい。

~~~~~

GM（来留主）：

トツネオ村はデイルクールから徒歩で2〜3時間の所にある小さな村だよ。

※卓オリジナルです。

マタビ（マナコ）：

「という事らしいんですが、いかがでしょう？」

ラミ（ミア）：

「困ってる人を見過ごすわけにはいかないわ。受けましょう」

メア（ラクネラ）：

（はぁ・・・）

「1,600で結構な大金よね？ そんな小さな村が払えるの？」

クリス（GM）：

「そこは安心して欲しい。この手の依頼はウチ、つまり冒険者の店が立て替えて払うから」

来留主：

冒険者の店は、冒険者と依頼人の仲介をする事で生計を立てているから、依頼料を出せないような依頼人の代わりに報酬を出す事があるんだ。冒険者の仕事を安定供給してその冒険者が店を拠点にしてくれば店の収入につながるからね。

冒険者育成のための投資って事。

皆は村の入り口にいるけどどうする？

マナコ：

村長さんに話を聞くんじゃないんですか？

来留主：

それ以外にも、したい事があれば・・・

ミーア：

うーん・・・ラク姉さん何かある？

ラクネラ：

特に無いし、村長の所に行きましようか。

ミーア：

じゃあ、近くの村人に・・・

ラミ（ミーア）：

「すみません。村長さんの家ってどこですか？」

村人A（GM）：

「ああ、それならあの家だよ」

他の家より少し大きな家を指差す。

メア（ラクネラ）：

「ありがとうございます」

村長宅

マタビ（マナコ）：

玄関口でノックしますね。

トントントン

GM（来留主）：

すぐに扉が開くと、40代くらいの女性が出てきます。

女性（GM）：

「・・・どちらさまでしょう？」

メア（ラクネラ）：

「ディルクルから依頼を受けてきた冒険者だけど」

女性（GM）：

「そうでしたか、それは失礼しました。どうぞ中にお入りください」
GM（来留主）：

通されたのはリビングもかねた応接室。そこで1人の老人が出迎えてくれる。

老人（GM）：

「遠路はるばるありがとうございます。村長のサオラムです」

ラミ（ミリア）：

「ディルクールから来た冒険者のラミです」

メア（ラクネラ）：

「メアです」

マタビ（マナコ）：

「マ、マタビです」

メア（ラクネラ）：

「早速ですが、詳しいお話をお聞きしても？」

サオラム（GM）：

「はい。・・・村の近くの森に少し大きな洞窟があるのですが、そこに蛮族が住み着いてしまって・・・畑を荒らしたり家畜が襲われたりしております・・・それで退治していただきたく依頼を出した次第です」

マタビ（マナコ）：

「具体的にどんな蛮族か教えていただいても良いでしょうか？」

サオラム（GM）：

「ええ、もちろんです」

|||||

来留主：

じゃあ、村長さんから聞いた特徴から蛮族の正体を推測できるよ。

「魔物知識判定」だね。セージ技能レベル＋知力ボーナスにサイコロ2つの出目を足したものが、その魔物に対してどれくらい知っているか思い出せたかの数値だよ。

セージ技能がない人はサイコロ2個の出目だけで知力ボーナスは加算できないから気をつけてね。

マタビ (マナコ) :

「すいません、私もわかりません……。」

「ラミさんはわかりましたか?」

ラミ (ミーア) :

「……。」

メア (ラクネラ) :

「目をさらすんじゃないわよ」

サオラム (GM) :

「実は、最近になって時々村に来る蛮族を追い返してくれる者もおりまして……。」

メア (ラクネラ) :

「あら、そうなんですか? なら私たちは御役御免ということ……。」

サオラム (GM) :

「ああ、いえ。その者はいつもこのあたりに居るわけじゃないです。必ず助けてくれるというわけではないのです。そもそも、あれは人族と呼んで良いものか……もしかしたら幻獣なのかもしれません……。」

|||||

来留主 :

というわけで、もう一度魔物知識判定をお願いします。

幻獣? 知名度 : 10

ラミ : 2 + 4 + 5 (3, 2) || 1 1 成功

メア : 8 (5, 3) 失敗

マタビ : 6 (3, 3) 失敗

来留主 :

「じゃあ、知名度以上の値を出したラミは、それは幻獣ではなくケンタウロスだと気付いたね。」

「蛮族が蛮族を追い払っているという不思議な状況だね。」

ミーア :

え？

ラクネラ：

ああ、ここでセレアのキャラとの合流につながるのね。

来留主：

そういうこと。

|||||

マタビ（マナコ）：

「どういうことでしょうか？ 蛮族同士の縄張りの取り合いでしょうか？」

メア（ラクネラ）：

「かもしれないわね。最悪、両方とやりあうつもりで気を引き締めていきましょう」

GM（来留主）：

皆が出発しようとする、村長さんが問題の洞窟がある場所を教えてくださいよ。森自体はそんなに深くなくて、地元の人じゃなくても迷う心配はないね。

|||||

1-3. トツネオ近くの森

GM（来留主）：

場所を森に移すよ。

森と言ってもうっそうとしているわけじゃなくて、昼のこの時間帯なら木漏れ日だけで充分周囲を見渡す事ができるね。

道も獣道だけじゃなくて、トツネオの狩人が使う道もあつて歩きにくいほどじゃないね。

さて、セレア。

レア（セントレア）：

はい。なんででしょう主殿。

GM（来留主）：

人族の村を襲うコボルトたちを懲らしめているレアだけど、トツネオの人たちも避けているという事で良いかな？

レア（セントレア）：

はい。蛮族社会を追われ蛮族として生きることができず、ラミのよ
うに姿を変えられるわけではないので、人族の中に入っていく事もで
きませんからね。

GM（来留主）：

じゃあ、コボルトたちだけじゃなく、人族にも見つからないように
しているわけだ。野営の痕跡なんかを隠しながら。

レア（セントレア）：

そうなりますね。

GM（来留主）：

じゃあ、ラミ、メア、マタビはレアの痕跡を見つけられるか判定し
てみようか。

まずはレアがどれぐらいうまく痕跡を隠せているか隠蔽判定をし
てね。レンジャーかスカウト技能で器用度ボーナスで判定できるよ。

レア（セントレア）：

どちらもありませんので、サイコロのみでよろしいですか？

GM（来留主）：

うん。じゃあどうぞ。

レア隠蔽判定：4（1，3）

レア（セントレア）：

ひ、低い・・・

GM（来留主）：

じゃあ、3人はこの値を目標値に・・・足跡追跡判定で良いかな？
やっぱリスカウトかレンジャー技能だね。使うのは知力ボーナス
だけ。

足跡追跡判定

ラミ：11（5，6） 成功

メア：12（6，6） 自動成功!!

マタビ：1+4+9（5，4）||14 成功

メア（ラクネラ）：

「ん？　これ、蹄の跡？」

マタビ（マナコ）：

「あ、ほんとうですね。あつちに向かっているみたいですよ」

ラミ（ミーン）：

「どうする？　たぶんケンタウロスの足跡だと思うけど、ゴブリンたちより先におっぱらっちゃおう？」

メア（ラクネラ）：

「そうね。下手をして挟撃されても面倒ね、こっちから先に片付けておきましょう」

GM（来留主）：

足跡を追って獣道に入っていくと、すぐに2 m近い体軀に出くわすよ。

上半身は人間の女性だけど下半身は馬の体。まあ、レアなんだけど。

ラミ（ミーン）：

「出たわね蛮族！　トツネオ村の人たちのため、退治させてもらわよ！」

メア（ラクネラ）：

2人の前に出て庇うように構えるわよ。

マタビ（マナコ）：

慌てて銃を抜きますっ。

レア（セントレア）：（汎用蛮族語）

「ま、待て！　何を言っているか解らんが、こちらには戦闘の意思は無い！」

両手を挙げて必死に訴えます。

ラミ（ラクネラ）：（汎用蛮族語習得者）

「くっって言ってるけど」

マタビ（マナコ）：

「蛮族の言う事なんて信用できませんっ」

メア（ラクネ）：

「(.....)」

GM（来留主）：

じゃあ、今度は真偽判定をしてみる？ レアの言葉には嘘が無いか見極める判定だよ。冒険者レベルと知力ボーナスだね。

真偽判定

ラミ：2 + 4 + 10 (5, 5) || 16

メア：2 + 2 + 8 (3, 5) || 12

マタビ：1 + 4 + 8 (3, 5) || 13

GM（来留主）：

みんな達成値が高いなあ。レアの言葉には嘘が無いと断言できるよ。

（そもそも、嘘をついてないんだから達成値は関係ないんだけどね）

マタビ（マナコ）：

「本当に戦う気が無い・・・？」

メア（ラクネラ）：

「じゃあ、ラミ。なんでこんな所にいるのか訊いてもらえる？」

ラミ（ミーン）：

「~~~~~?」

レア（セントレア）：（ラミ、同時通訳中）

「私は、いわゆるおちこぼれでな。群れを追い出されて放浪している。騎士の誇りにかけてあの村に危害は加えないと誓おう」

メア（ラクネラ）：（ラミ、同時通訳中）

「このあたりに住み着いているゴブリンの“狩り”を邪魔しているみたいだけど、なぜ？」

レア（セントレア）：（ラミ、同時通訳中）

「自分より弱いものを集団で虐げる行いを見ていられなかった。そ

れだけだ」

ラミ(ミリア)：(1人同時通訳中)

「じゃあ、そいつらを追っ払う私たちの仕事手伝ってくんない？」

マタビ(マナコ)：

「ラミさん?! 相手は蛮族ですよ?!」

メア(ラクネラ)：

「(。。。)」

マタビ、彼女が少しでも怪しい動きをしたら背中を撃ってね」

マタビ(マナコ)：

「は、はいっ。。。?。。。て、同行するんですか?!」

メア(ラクネラ)：

「マタビの懸念が正しかった場合、放置するほうが問題があるでしょ。それとも、“穢れ持ち”の意見は聞けない?」

※村までの移動中にナイトメアであることを明かしているという事でお願ひします。

マタビ(マナコ)：

「っ」

ラミ(ミリア)：(以上の会話も一応通訳中)

「というわけで、疑われながらもよければ、協力しない?」

レア(セントレア)：

「ああ。立場上それは仕方あるまい。よろしく頼む」

|||||

来留主：

ふう。これで合流完了、と。

マナコ：

あうう。。。他種族に対して差別的な言動をするのに抵抗が・・・

ラクネラ：

遊びなんだから、そんな難しく考えなくても良いのよ。

セントレア：

ああ。こういう扱いを受ける立場の種族をあえて選んだのはこちらなのだ、気にする事はない。

マナコ：

は、はいいい。

来留主：

じゃあ、場面を問題の洞窟の入り口に移すよ。

|| || || || || || || || || ||

1-4. トツネオ近くの洞窟前

GM (来留主)：

場所は洞窟の入り口から少し離れた茂みの中。洞窟は・・・

メア (ラクネラ)：

あ、待った。ケンタウロスは隠れるのが苦手そうだし、さらに離れた所で待機させておくれ。

「あなたは、向こうに存在を知られているはずだし、こちらが合図するまで後方待機しておいて」

レア (セントレア)：

「承知した」

マタビ (マナコ)：

じゃあ、マタビは茂みの中で、後方を警戒しています。

GM (来留主)：

OK。じゃあ、状況を説明するね。

洞窟はむき出しになった岩壁に横穴が開いてできている。入り口の周りはずもとなのか整備されたのか開けていて体を隠せるようなものは無いね。

そして入り口には、人間の子供くらいの背丈の直立した犬のような蛮族——さっきの判定に成功しているから明かすけどコボルトが2人。入り口に背を向けるように立っている。どうやら見張りみたいだね。

ラミ (ミーア)：

見張りをさせられているって事はこいつらは下っ端よね。

マタビ (マナコ)：

たしか、このゲームでのコボルトは蛮族の中でも奴隷階級らしいですからね。

メア（ラクネラ）：

コボルトの様子はどんな感じかしら、警戒している？

GM（来留主）：

うーん。サボってるわけじゃないけど、とりわけ警戒している様子でもないかな。

ラミ（ミア）：

油断してるなら、不意打ちとかできないかな。

GM（来留主）：

距離が離れてるから難しいね。

マナビ（マナコ）：

どれくらい離れていますか？ 何か会話していかないか聞けませんか？

GM（来留主）：

距離は10mくらい。何か会話しているみたいだけど、ここまではつきりとは聞こえてこないかな。

メア（ラクネラ）：

しかたないわね。レアを呼んで茂みから出しましょう。

GM（来留主）：

了解。4人が茂みから出てくるとコボルトたちは、警告してくるよ。

コボルトA（GM）：

「ひ、人族?! ここはおいらたちの縄張りだ！ あっちいけ！」

メア（ラクネラ）：

「あら、交易共通語が話せるのね。それは助かるわ」

マナビ（マナコ）：

「ですね。」

あなたたちが、近くの村の畑や家畜を荒らしている蛮族ですね。あなたたちにうらみはありませんが、トツネオ村の人たちのため退治させてもらいます！」

GM（来留主）：

さらにコボルトたちはレアの姿を見てさらに騒ぎ出すよ。

コボルトB (GM)：(汎用蛮族語)

「お、お前は最近おいらたちの邪魔をするケンタウロス?! 人族の仲間だったのか?! 裏切り者!」

レア (セントレア)：(汎用蛮族語)：

「群れを出た私は確かにバルバロスとしては裏切り者なのだろう。

だが、お前たちの非道を見過ごす事はできん」

ラミ (ミア)：(同時通訳中)

「と言うわけだから、大人しく退治されなさい!」

つづく

1—5. 戦闘く潜入

1—5. 対コボルト×2

GM (来留主) :

じゃあ、戦闘を始めるよ。

コボルトとの距離は10m。お互いにひと塊になっている所からね。

※標準戦闘ルールで行います。熟練戦闘ルールは活字で説明するのが難しいので・・・

GM (来留主) :

魔物知識判定はもう、弱点まで判明しているから先制判定だね。

スカウト技能+敏捷度ボーナスでの判定だよ。目標はコボルトの先制値10ね。

先制判定

ラミ : 7 (6, 1) 失敗

メア : 6 (1, 5) 失敗

マタビ : 1+2+8 (3, 5) || 11 成功

レア : 9 (3, 6) 失敗

先制奪取成功!

GM (来留主) :

成功した人が居れば、そちらの陣営全員が先に行動できるよ。

※ルルブ見直してもそういう表記見当たらないですね。逆に「代表が判定」という表記も見つかりませんでした。間違っていたらハウスルールだと思ってください。

レア (セントレア) :

陣営内は任意の行動順でしたね。

メア (ラクネラ) :

じゃあ、魔法使い組は待機ね。

マタビ (マナコ) :

どうしてですか？

メア（ラクネラ）：

どうせこのあとも戦闘があるでしょうから温存よ。1ラウンドは様子見。まずそうなら援護をお願い。

ラミ（ミア）：

うーん・・・MP回復手段が無いし仕方ないか・・・。

マタビ（マナコ）：

そうですね。弱点が魔法なだけに、ちょっと口惜しいですが・・・。

レア（セントレア）：

では、私から行かせてもらおう。

第1ラウンド プレイヤーターン

※ザコの命中等は固定値でお送りしております。

レア：

補助動作でバスタードソード抜剣（両手持ち）。通常移動で10m前進。コボルトAにバスタードソードで攻撃。乱戦エリア発生。

命中判定：4 + 2 + 4（2, 2） || 10

コボルト回避力：8 命中！

ダメージロール：6（2, 6） + 4 || 10点 防護点適用：9点ダ

メージ 残りHP：4

メア：

補助動作でレイピア抜剣。通常移動で10m前進。乱戦に参加。

コボルトAにレイピアで攻撃。

命中判定：2 + 3 + 6（2, 4） || 11 命中！

ダメージ：3（3, 4） + 5 || 7点 6点ダメージ。コボルトAは

何もできないまま倒れた。

マタビは油断なく銃を構えている。

ラミは退屈そうに戦いを眺めている。

レア（セントレア）：（汎用蛮族語）

「容赦せん！ チェストー！」

コボルトA (GM) :

「ぎゃーっ!!」

メア (ラクネラ) :

「あら、今のでまだ立っているのね。じゃあ、止めはいたたくわよ。

セイツ!」

コボルトA (GM) :

「あ、がはっ」

コボルトB (GM) :

「兄弟!! ゆ、許さん!」

ラミ (ミア) :

「がんばれ」

マタビ (マナコ) :

「ラミさん、油断は禁物ですよ」

第1ラウンド エネミーターン

コボルトB :

手にした武器でメアを攻撃! 命中力9

メア回避判定: 2+3+7 (5, 2) || 12 回避成功! 盾で上

手くはじいた。「かいくぐり」発動 次回近接攻撃 クリティカル値

—1!!

コボルトB (GM) : (汎用蛮族語)

「兄弟の仇っ」

メア (ラクネラ) :

「何言っているのか解らないけど、向かってくるならとことん相手してあげるわよっ」と

ガキン

第2ラウンド プレイヤーターン

メア :

Bにレイピアで攻撃。5+2 (1, 1) || 自動失敗...

功を焦って態勢を崩した!!

レア:

Bにバスタードソード(両手持ち)で攻撃。6+8(6, 2) || 1

4 命中!

ダメージ: 9 (6, 5(クリティカル)) + 3 (2, 2) + 4 || 1

6 15点ダメージ コボルトBは一刀両断された!

メア(ラクネラ):

「このまま決めさせてもらうわ、よお?!」

レア(セントレア):(汎用蛮族語)

「何をしている! ここは私が!」

ズバッ

コボルトB(GM):

「あ...?」

ドサツ

戦闘勝利!

戦利品:粗末な武器(10G)×2

ラクネラ:

あ、ハニー。ちょっとまって。

来留主:

? どうしたのラク姉さん。

ラクネラ:

勢いで戦利品ダイス振っちゃったけど、確か戦利品を剥ぎ取る乗って1体につき10分かかるのよね? 1体ずつ分担して残り2人が見張りできるから良いけど、騒ぎを聞きつけて仲間が出てきたりしない?

来留主:

(あ、そこを気にするのか)

はぎとりが終わっても中から仲間が出てくる様子も、森から戻って

くる気配もないね。

ミーア：

それなら安心して剥ぎ取りができるわね。

セントレア：

しかし、そうなるとゴブリンたちはどこに？ 中に居ない可能性も

あるのでは？

来留主：

（あ、そうなるか）

じゃあ、入り口付近で足跡追跡判定してもらおうかな。

（隠蔽してないし、目標値は魔物レベルで良いかな？）

マナコ：

？

洞窟入り口を足跡追跡判定（目標値：2）

ラミ：7（5，2） 成功

メア：7（3，4） 成功

マタビ：1+4+7（3，4） || 1 2 成功

レア：4（3，1） 成功

来留主：

うん。みんなこのあたりを通った足跡の中で一番新しいのは中へと入っていく足跡だとわかったよ。

ラクネラ：

あら、そうなの？ てつきり中に居ると思わせて背後から襲ってくるのかと思ったんだけど。

来留主：

いや、初回でそんな事しないよ・・・熟練者卓ならまだしも・・・。

マナコ：

（つまり、今後はありえるんだ。気をつけないと・・・）

ミーア：

じゃあ、中に入りましょう。

|| || || || || || || || || ||

1 | 6 . 洞窟内

GM (来留主) :

中は、結構広い一本道の洞窟だね。

何十mか進んだ所で、木製のドアが見えてくるよ。

メア (ラクネラ) :

こんな洞窟に？

GM (来留主) :

ドアと言っても、造りはかなり雑でかろうじてドアの体裁をとって
るだけって感じだね。

レア (セントレア) :

気配を殺して中の様子を確認できないでしょうか？

GM (来留主) :

慎重に近づくなら判定はいらないかな。ドアの脇に立って聞き耳
を立てると中から話し声が聞こえるよ。

ラミ (ミーア) :

内容とかわかる？

GM (来留主) :

うーん。残念ながら4人とも会話の内容は解らないね。

ラミとレアだけ、かろうじてそれが蛮族の会話だと判断できる程度
かな。

マタビ (マナコ) :

私とメアさんはそれすら判断が付かないんですか？

GM (来留主) :

うん。ネタばらししちゃうと、妖魔語だから。

メア (ラクネラ) :

なるほどね。それじゃあ仕方ないわね。

GM (来留主) :

じゃあ、ドアを開けて中に入るで良いかな？

メア (ラクネラ) :

まさか。

ニヤリ

GM (来留主) :

え？

モン娘作戦会議中

GM (来留主) :

まとまった？ どうするの？

ラミ (ミア) :

まず、あたしとメア、マタビはドアの脇に待機。

レア (セントレア) :

そして私とその脚力を利用してドアを蹴破ると同時に奥に突貫し奇襲を仕掛けます！

GM (来留主) :

ええ?!

じゃ、じゃあまず全員で隠密判定をして。スカウトかレンジャーで敏捷度ボーナスね。金属鎧を身に着けているレアは—4のペナルティだよ。

奇襲 (隠密判定)

ラミ : 5 (1, 4)

メア : 7 (5, 2)

マタビ : 1 + 2 + 6 (3, 3) || 9

レア : 9 (6, 3) — 4 || 5

GM (来留主) :

ラク姉さんの目が安定してるなあ。

じゃあ、中に居る連中が奇襲に気付くか危険感知判定するよ。魔物データを使ってるから、魔物レベルが基準で、ドア越しとはいえずぐ外で起きている事だし+4のボーナスかな？

奇襲（危険感知判定）

??? : 2 + 1 0 (6, 4) + 4 || 1 6

GM（来留主）：

あ、全員の気配に気付いた。

モン娘：

?!

GM（来留主）：

とはいえ、もうレアの呐喊は始まっているものとして処理をしようか。

レアは奇襲のつもりだから中の相手に切りかかるよね？

レア（セントレア）：

はい。そのつもりで突進です。

GM（来留主）：

でも、ドアで遮られた部屋への突進だから狙った相手に切りかかる事はできないよ。ダイスで誰に切りかかったか決めよう。

闇雲な斬りかかり！

1, 2 || ゴブリン、3 ~ 6 || 取り巻きのどちらか

レア：1 ゴブリンへ斬りかかった！

GM（来留主）：

じゃあ、命中判定をしてもらうけどちゃんと狙ってじゃないから1のペナルティ付ね。こっちは事前に察知したから通常通り回避判定をするよ。

奇襲攻撃

レア：バスタードソード（両手持ち）で攻撃

2 + 4 + 9 (3, 6) || 1 5

ゴブリン回避判定：3 + 1 1 (5, 6) || 1 4 命中！

ダメージ：6 (2, 4) + 4 | 2 (防護点) || 8点ダメージ！ 残

レア（セントレア）：（汎用蛮族語）

「覚悟ーっ！」

ゴブリン（GM）：（思わず妖魔語）

「な、ケンタウロ、ぐはあっ！」

取り巻きA（GM）：（妖魔語）

「親分?!」

来留主：

じゃあ、ここからは通常のせんと処理に移行するよ。

あ、取り巻きの魔物知識判定は失敗したままだったよね。レアはまだ判定していないから挑戦して良いよ。

セントレア：

ですが、セージ技能がないのであまり期待できないのですが。

来留主：

レアはライダー技能があるからそれで判定できるよ。あ、弱点はわからないけど。

セントレア：

そうでしたか。では

魔物知識判定 取り巻きA, B (9)

レア：1+2+8 (5, 3) || 11 成功

取り巻きは、グレムリンだった。

来留主：

それと、レアが斬りかかった相手は間違いなくゴブリンなんだけど、判定に成功した皆が知ってるゴブリンよりも体が大きいような気がするね。剣のかけらでHPとMPが強化されているよ。
つづく

1-7. BOSS戦

1-7. BOSS戦 (ゴブリン、グレムリン×2)

GM (来留主) :

部屋の奥に、ゴブリン、グレムリン2人、そしてレアがひと塊。すでにレアが攻撃を行っているから乱戦エリアが形成されているものとするよ。

で5m離れた部屋の入り口にラミ、メア、マタビね。

先制判定 目標値 : 11

ラミ : 10 (4, 6) 失敗

メア : 6 (4, 2) 失敗

マタビ : 1+2+2+6 (4, 2) || 9 失敗

レア : 8 (6, 2) 失敗

敵の先制!

GM (来留主) :

あれ? 全員失敗?

ラミ (ミーア) :

ちよ、スカウト?!

マタビ (マナコ) :

はうっ。ごめんなさい。テーブルの下に落ちちやったから振りな

おしたら出目は低くなっちゃいましたあ・・・

メア (ラクネラ) :

落っこちなかったダイスは6だったのにねえ。

GM (来留主) :

じゃ、じゃあ敵のほうから行動するよ。

ザコから順番に行動で良いかな?

あ、グレムリンの知能は人間並みか。じゃあ、1人で乱戦エリアに押し込んでおけるのは2人までだから1人は後衛に進軍できるね。

後衛組 :

ええ?!

第1ラウンド エネミーターン

グレムリンA:

通常移動で5m移動。ラミ達に接敵。

牙でマタビを攻撃。乱戦エリア形成。 命中力:9+1 (飛行) ||

10

マタビ回避:9 (6, 3) 命中:...

打撃力:9 (3, 6) | 2 | 3 (防護点) || 4点ダメージ

グレムリンB:

牙でレアに攻撃。 命中力:9+1 || 10

レア回避:2+2+8 (3, 5) || 12 回避!

※騎芸【攻撃阻害】の修正忘れてましたが、問題なくかわしていますね。

ゴブリン:

武器でレアを攻撃。 命中力:3+6 (2, 4) || 9

レア回避:2+2+6 (5, 1) || 10 回避!

※同上

グレムリンA (GM):

「美味そうな。ウサギが居るぞお!」

マタビ (マナコ):

「ひ、ひいっ!」

グレムリンB (GM): (汎用蛮族語)

「くらええ!」

ゴブリン (GM): (汎用蛮族語)

「人族に味方する裏切り者が!」

レア (セントレア): (汎用蛮族語)

「種族など関係ない! 誇り無き行いを許すわけにはイカン!」

マタビ (マナコ):

もうHPが半分近いんですけど！

レア（セントレア）：

くっ、先にそちらを片付けるべきか。

GM（来留主）：

乱戦エリアから離脱する場合は、1ラウンド前に種動作で「離脱」を宣言しないとイケないから、2ラウンドこっちの攻撃にさらされてもらうよ。

レア（セントレア）：

くっ・・・

メア（ラクネラ）：

こっちを何とかするまで、持ちこたえなさい。

プレイヤーターン

メア：

レイピアでグレムリンAを攻撃。2+3+7（3, 4）|| 12

グレムリンA 回避力12 回避・・・

マタビ：

補助動作「ソリッドバレット」(MP|3)、「ターゲットサイト」(MP|3)

グレムリンAをサペンタインガンで射撃。1+2+5（3, 2）+

1||9 回避・・・

ラミ：

補助動作《魔法収束》

12
グレムリンAに「バニッシュ」(MP|3) 1+4+7（3, 4）||

グレムリンA精神抵抗力：12 抵抗・・・

レア：

バスタードソード（両手持ち）でグレムリンBを攻撃。2+4+1

1（5, 6）||17 命中！

4（3, 2）+4|0（防護点）||8点ダメージ

メア（ラクネラ）：

「とつとと、こいつを・・・っ！ ええいちよこまかと！」
マタビ（マナコ）：

「この至近距離で外した?!」

グレムリンA（GM）：

「どうした？ 止まって見えるぜ？」

ラミ（ミリア）：

「神様の威光におののきなさい！」

グレムリンA（GM）：

「っ！・・・何かしたか？」

ラミ（ミリア）：

「ちよ、ザイアさま?!」

レア（セントレア）（汎用蛮族語）

「そうそうに落ちろ！」

グレムリンB：

「ぐっ・・・」

GM（来留主）：

（グレムリンに魔法を使わせるつもりだったけど・・・やめとこう）

第2ラウンド

※このラウンド、グレムリンの「○飛行」による命中・回避補正を忘れていきます。見直してみたら、妖怪いちたりないが猛威を振るっているのでGMの温情だと思っご容赦ください。

エネミーターン

グレムリンA：

ラミに牙で攻撃。命中力 9

ラミ回避：10（6, 4）回避！

グレムリンB：

レアに牙で攻撃。

レア回避：2+2+4（1, 3）+1||11 回避！

ゴブリン：

レアを武器で攻撃。 命中力 3 + 6 = 9
レア回避 : 2 + 2 + 8 (5, 3) + 1 = 13 回避!

グレムリンA (GM) :

「ルミエルの信徒が!」

ラミ (ミア) :

「ひっ! あ、危なかった...」

グレムリンB (GM) : (汎用蛮族語)

「ちよこまかと避けねえで当たりやがれ!」

ゴブリン (GM) : (汎用蛮族語)

「でかい凶体のクセしやがって」

レア (セントレア) : (汎用蛮族語)

「貴様たちの技量が足りんだだけだ!」

プレイヤーターン

ラミ :

補助動作《魔法収束》

グレムリンAに【バニツシュ】(MP-3) 1 + 4 + 5 (3, 2) =

10

グレムリンA : 精神抵抗力12 抵抗成功...

レア :

グレムリンAにレイピアで攻撃。 2 + 3 + 7 (6, 1) = 12

グレムリン回避力 : 11 命中!

ダメージ : 6 (5, 6 クリティカル) + 1 (3, 1) + 5 = 12

ダメージ 残りHP 2

マタビ :

補助動作【ソリッドバレット】(MP-1)、【ターゲットサイト】(MP-3)

サーペンタインガンでグレムリンAを攻撃。 1 + 2 + 5 (2, 3) + 1 = 9

グレムリンA回避力 : 11 回避成功...

レア：

バスタードソード（両手持ち）でグレムリンBへ攻撃。 2 + 4 +

9（5，4） || 15

グレムリンB回避力：11 命中！

ダメージ：8（4，5） + 4 || 12ダメージ グレムリンBはたいした活躍もなく倒れた！

ラミ（ミリア）：

「ザイア様・・・！」

グレムリンA（GM）：

「ルミエルの加護は篤くて泣けてくるなあ!!」

メア（ラクネラ）：

「笑ってられんのも今のうちよ！」

グレムリンA（GM）：

「ぐあっ・・・な、あんな細い剣で・・・」

マナビ（マナコ）：

「と、とどめを・・・」

グレムリンA（GM）：

「！・・・へ、まだツキはまだこつちにある見たいだなあ」

レア（セントレア）：（汎用蛮族語）

「これで終わりだ！」

グレムリンB（GM）：（妖魔語？）

「ぎやああああああああつああ」

ゴブリン（GM）：（汎用蛮族語）

「な、ゆ、許さんぞ、貴様！」

第3ラウンド エネミーターン

グレムリンA：

ラミに牙で攻撃。命中力：9 + 1 || 10

ラミ回避：10 回避！

ゴブリン：

武器でレアを攻撃。命中力：3+7(6, 1) || 10
レア回避：2+2+10(4, 6)+1 || 15 回避！

グレムリンA (GM)：

「神官風情がちよこまかと！」

ラミ (ミリア)：

「へ、へーん！ これぞザイア様のご加護よ！」

メア (ラクネラ)：

「(騎士神ならもうちよつと攻撃面の加護は無いものかしらねえ)」

グレムリン (GM)：(汎用蛮族語)

「いい加減当たりやがれよ！」

レア (セントレア)：(汎用蛮族語)

「断る！」

プレイヤーターン

メア：

レイピアでグレムリンAを攻撃。 2+3+7(6, 1) || 15

グレムリンA回避力：11+1 || 12 命中！

ダメージ：4(3, 5)+5 || 9 撃破！

ラミ：

補助動作《魔法収束》

ゴブリンに「バニツシュ」(MP-3) 1+4+5(4, 1) || 1

0

ゴブリン精神抵抗：3+6(2, 4) || 9 抵抗失敗！

バニツシュ表：5. 恐怖に襲われる。18ラウンド間、命中力・回

避力・行使・賦術の判定に-1ペナルティ。

レア：

バスタードソード(両手持ち)でゴブリンを攻撃！ 2+4+10

(5, 5) || 16

ゴブリン回避：3+6(1, 5) || 1 || 8 命中・・・？

ダメージ：*(1, 1) 恐怖のあまり常識ではありえない対応が攻

撃を避ける！

マタビ：

補助動作【ソリッド・バレット】(MP-1)、【ターゲットサイト】
(MP-3)

ゴブリンにサーペンタインガンで攻撃。1+2+7(5, 2)+1

|| 1 1

ゴブリン回避：3+8(3, 5) — 1 || 1 0 命中！

ダメージ：6(6, 2)+4 || 1 0点ダメージ 残りHP 8

グレムリンA(GM)：(妖魔語?)

「ぎやあああああつああ」

メア(ラクネラ)：

「よしっ。あとはゴブリンだけね」

ラミ(ミリア)：

「ザイア様、おねがいしますっ」

ゴブリン(GM)：(汎用蛮族語)

「なっ、なんだ？ これは・・・」

レア(セントレア)：(汎用蛮族語)

「そのスキ、のがさん・・・なに?!」

ゴブリン(GM)：(汎用蛮族語)

「はっ、はは。どうした・・・」

マタビ(マナコ)：

「今っ！」

ゴブリン(GM)：(妖魔語?)

「ぐあっ」

マタビ(マナコ)：

「あたった・・・？ 当たりましたよっ！」

メア(ラクネラ)：

「はいはい。まだ戦闘中なんだから集中してちょうだい」

第4ラウンド エネミーターン

ゴブリン：

レアを攻撃。3 + 9 (4, 5) — 1 || 1 1

レア回避：2 + 2 + 8 (6, 2) + 1 || 1 3 回避成功！

プレイヤーターン

レア：

ゴブリンをバスタードソード(両手持ち)で攻撃。2 + 4 + 9 (6, 3) || 1 5

ゴブリン回避：3 + 1 0 (5, 5) — 1 || 1 2 命中！

ダメージ：4 (1, 5) + 4 — 2 || 6 点ダメージ 残りHP 2

レア：

通常移動で5 m前進。乱戦参加。

レイピアでゴブリンを攻撃。2 + 3 + 7 (2, 5) || 1 2

ゴブリン回避：3 + 1 1 (6, 5) — 1 || 1 3 回避成功・・・

マタビ：

サーペンタインガンに弾丸を装填。

ラミ：

早く治癒魔法を使えるように、ザイアに祈っている。

ゴブリン (GM)：(汎用蛮族語)

「ち、ちくしょう。なんなんだこのプレッシャーは・・・」

レア (セントレア)：(汎用蛮族語)

「まだ立っているか。下級蛮族にしては骨があるな・・・」

メア (ラクネラ)：

「くっ・・・紙一重でかわすわね」

ラミ (ミリア)：

「(ザイア様、治癒魔法が使えないと、仲間や弱きものを護る貴方の信徒としての勤めを果たす事が困難です。どうか私に更なる奇跡を・・・)」

マタビ (マナコ)：

「(い、急いで弾を・・・)」

第5ラウンド エネミーターン

ゴブリン：

レアを攻撃。3 + 8 (2, 6) — 1 || 1 0

レア回避：2 + 2 + 6 (4, 2) + 1 || 1 1 回避成功！

プレイヤーターン

レア：

バスタードソード (両手持ち) で攻撃。2 + 4 + 1 0 (5, 5) ||

1 6

グレムリン回避：3 + 8 (2, 6) — 1 || 1 0 命中！

ダメージ：8 (4, 4) + 4 — 2 || 1 0点ダメージ グレムリンは

目の前の敵に傷1つ付けられず倒れた!!

戦闘終了！

戦利品：武器 (30G)、剣のかけら×2

レア (セントレア)：(汎用蛮族語)

「これで・・・とどめだ！」

グレムリン (GM)：(妖魔語?)

「ぐ、がはあっ」

ドサツ

メア (ラクネラ)：

「はあ、やっと終わったわね」

ラミ (ミーア)：

「マタビ、大丈夫？」

マタビ (マナコ)：

「は、はい。なんとか・・・」

メア (ラクネラ)：

「あとは、コレ (レア) をどうするか、ね」

ラミ (ミーア)：(汎用蛮族語)

「ねえ、あなたこれからどうするの?」

レア (サントレア) : (汎用蛮族語)

「寝床にできる場所を探しているが、ここは人族の集落に近い。他をあたろうかと思う」

メア (ラクネラ) : (通訳してもらいました)

「ま、そのほうが良いでしょうね。あなたが人族に害をなすような奴じゃないのはなんとなく判るけど、こればかりは、ね」

マタビ (マナコ) :

「そうですね」

ラミ (ミーン) :

「・・・」

レア (セントレア) : (同時通訳中)

「それも群れを抜けた時点で覚悟している。気遣い感謝する」

ラミ (ミーン) : (交易共通語)

「ねえ、トツネオの人たちにお願ひして、ここにレアを置いてもらうことはできないかな?」

マタビ (マナコ) :

「ええっ?!」

レア (セントレア) : (言葉がわからない)

「?!」

メア (ラクネラ) :

「あなたねえ、それがどれだけ難しい事か解っているでしょ?」

ラミ (ミーン) :

「そうだけど・・・村の人のためにがんばって何も無しなんて、レアがかわいそうだよ・・・」

マタビ (マナコ) :

「でも、トツネオの人たちが受け入れてくれるとは・・・」

ラミ (ミーン) :

「村の人たちは、村を襲っているこいつらをレアが追い返すのを何回か見ているんでしょ? だったらちゃんと言明すれば解ってくれるよ、きつと」

メア（ラクネラ）：

「完全に自分と重ねてるかしらね、これは」

わかったわ。でも村の人が受け入れなかったら諦めなさいよ？」

マタビ（マナコ）：

「いいんですか?!」

ラミ（ミリア）：

（交易共通語）「うん！」

（汎用蛮族語）「ねえ、レア？」

レア（セントレア）：

「？」

モン娘 説明中

レア（セントレア）：（汎用蛮族語）

「それは、助かるが・・・良いのか？」

メア（ラクネラ）：（同時通訳中）

「この子は言い出したら聞かないから・・・」

マタビ（マナコ）：（同時通訳中）

「・・・らしいです」

ラミ（ミリア）：（汎用蛮族語）

「手伝ってもらった御礼もしたいし、ね」

レア（セントレア）：（汎用蛮族語）

「・・・すまない」

|||||

来留主：

おつかれさま。これでB O S S戦は終了。

次はトツネオ村に討伐完了報告をしに行くシーンだね。レアも同行という事で良いかな。

セントレア：

はい。3人の後ろから黙って付いていくでしょう。

来留主：

了解。じゃあ、そのシーンに移ろう。
つづく

1—8. エンディング〜アフタープレイ

1—8. トツネオ村

GM (来留主) :

じゃあ、みんな森を抜けて村に戻ってきたところだね。

帰ってきたみんなに気が付いた村人がサオラムを呼びに走っていきよ。

すぐに村長が家から飛び出してきて皆に駆け寄ってくる。

サオラム (GM) :

「おお、みなさんご無事でしたか。それで、蛮族どもは……」

ラミ (ミーア) :

にこつと笑顔でVサインをするよ。

サオラム (GM) :

「おお、ありがとうございます。これで安心して生活が続けられます……ところで、そちらは我々を何度か助けてくれた幻獣のかたでは?」

レア (セントレア) :

言葉がわからないので、気まずそうに視線をそらしておきましたよ。「なぜ蛮族と一緒に」などと言われたと思っただけでしょう。

メア (ラクネラ) :

「あ、村長、説明するので少々お待ちを」

て、止めてからラミに耳打ちするわよ。

ラミ (ミーア) :

?

メア (ラクネラ) :

(村の人たちは幻獣だと思ってるし、正体ばらさないほうが面倒ごともないんじゃない?)

マタビ (マナコ) :

あ、なるほど。

レア (セントレア) :

レアは言葉がわからないので、完全に3人にゆだねる形だな。

ラミ（ミーア）：（汎用蛮族語）

「かくかくしかじか、て状況なんだけどうする？」

メア（ラクネラ）：

「あ、こちら」

レア（セントレア）：（汎用蛮族語）

「気遣いはありがたいが、正体が知れたときのことを考えると、最初から打ち明けておきたい」

メア（ラクネラ）：

まあ、レアはそういうわよね・・・。

（收拾付かなくなっても知らないわよ）

ラミ（ミーア）：

「——というわけで、実は幻獣じゃなくてケンタウロスという蛮族なんです」

マタビ（マナコ）：

ストレート!?

村人たち（GM&PL）：

「蛮族?!」「退治したんじゃないのかよ・・・」「それにしてもでかいなあ・・・」

レア（セントレア）：（通訳依頼中）

「わたしは、人族を襲わないと誓う。この村に危害が及ぶ事があれば私は身を挺して皆さんをお守りしよう。盾にしてくれて結構。あの洞窟に棲む事を許して欲しい」

脚を曲げ地に伏し頭を垂れます。体の構造が違うなりに土下座に近い姿勢をとっていると思ってください。

村人（GM&PL）：

「そういつて俺たちを油断させる気じゃ・・・」「でも家畜や畑を護ってくれていたし・・・」「だからって蛮族は・・・」

メア（ラクネラ）：

「ああ、こいつの演技なんじゃないかって疑いに関してはあたしたちが、違うと断言できます」

出会いから討伐完了までのあらましを伝えて、彼女の疑わしい所は

なかった事を伝えましょう。

マタビ（マナコ）：

マタビはどっちにも加担できないんじゃないでしょうか。困った顔で成り行きを見守ります。

メア（ラクネラ）：

「くわえて、蛮族同士の示し合わせた演技の可能性も、彼女（ラミ）が否定してくれるわ」

ラミ（ミリア）：

え?!

レア（セントレア）：

え、じゃないだろう。

あの場でゴ布林たちとレアの会話をちゃんと理解できていたのはラミだけなのだから、両者が仲違いしていた様子を証言してくれ。

ラミ（ミリア）：（セージ（学者）です）

あ、そっか。

「ゴ布林たちと彼女、本気で殴り合いしていたし、会話も完全に敵対している感じでした」

レア（セントレア）：（同時通訳中）

「支払いが必要ならば、金は無いが野草や木の実、獣の肉や革ならば提供できる。ケンタウロスは野の民ゆえ」

定期的な季節の品を納品する事を交換条件にできないでしょうか？

GM（来留主）：

まあ、そこまで言われればOKかな。

というかこれ以上はパーティー分裂しかねないし。

サオラム（GM）：

「わかりました。そこまで言うのであれば。ただし少しでも怪しいと思った場合は、彼女らに取り調べの依頼を出させてもらいます」

レア（セントレア）：（通訳付）

「かたじけない」

GM（来留主）：

というわけで、特別ルールで、レアはトツネオ村内に限り「例外的

存在」として受け入れられるよ。けど、村の外から来た人たちからは普通に蛮族として対処されるから気をつけてね。

サオラム (GM) :

「みなさん、この度はありがとうございます。これは村で作った干し肉ですどうか、受け取ってください」

<保存食>を3週間分くれるよ。好きなように分配してね。

メア以外で1週間分ずつ受け取り。

GM (来留主) :

じゃあ、レアは例の洞窟に居を構えて、他の皆はディルクルに帰るって事で・・・

メア (ラクネラ) :

あ、ストップ。

ハニー、今の時間帯でいつぐらい？ 日はもう傾いてる？

GM (来留主) :

うーん。そうだね。レアと村との相談はラミがいないと成り立たないし、討伐のお礼の歓待を受けたりもして、村を出るのは日がだいぶ傾いてきてるかな。

ラミ (ミーア) :

じゃあ、いつそ一泊していく？

メア (ラクネラ) :

おぼか。こんな田舎に泊まったら「変化」解いてるとこ誰に見られるか判らないでしょうが。18時間しか維持できないのよ？

マナビ (マナコ) :

ええと、朝食の時にはすでに「変化」していたから部屋を出る前に発動。そこから私と合流、依頼を受けて数時間かけてトツネオへ。

レア (セントレア) :

そこから一度も解除しないまま夕刻。短く見積もっても6〜7時間間は維持している計算か。

メア (ラクネラ) :

そこからディルクルまでにまた数時間。依頼達成の報告や処理を冒険者の店してたらギリギリでしょ？

ラミ（ミーア）：

うくん・・・あ、そうだ。このまま一泊すれば良いのよ。

メア（ラクネラ）：

人の話し聴いてた？

ラミ（ミーア）：

まあまあ。

えっと、皆が寝静まった頃に「変化」の限界が来る前にこっそり村を抜け出すの。

GM（来留主）：

それで？

ラミ（ミーア）：

レアが居る洞窟まで急ぐわ。

レア（セントレア）：

レアの所に？ では、突然現れたラミに不機嫌な顔を向けるぞ？

「昼間の事は感謝しているが、挨拶もなしに不躰だろう」

ラミ（ミーア）：（汎用蛮族語）

「ごめんごめん。ここしか思いつかなかったから」

そういつて「変化」解除。

レア（セントレア）：

「?!」

ラミ（ミーア）：（汎用蛮族語）

「ま、こういうこと。明日、帰って宿の部屋に飛び込むまでの時間が稼げるまで、ここで時間を潰させてほしいの」

レア（セントレア）：（汎用蛮族語）

「・・・わかった。ついでだ物の整理を手伝ってくれ」

ラミ（ミーア）：（汎用蛮族語）

「OK. ありがとう」

|||||||

1-9. アフタープレイ（とはルルブのどこにも書いていない）

ミーア：

て、感じでどうよ。

ラクネラ：

意外なほどまともでおどろいたわ。

セントレア：

ああ。レアならば正体を隠そうという行為に理解もあるだろうしな。

来留主：

じゃあ、残りのシーンはカットして処理をしていくよ。

まずは報酬だね。

依頼達成報酬の1,600Gにゴブリンたちから剥ぎ取った、粗末な武器2個と武器1個を換金して50G。

剣のかけらを換金する事もできるけどどうする？

マナコ：

名誉点に変えてはやくラミとレアを最低でも「仲間」にしないとすよね。

ラクネラ：

レアにいたっては「例外的存在」まで行かないとデイルクールで活動できないわ。

セントレア：

ということではかけらは献上するという事で。

来留主：

了解。

じゃあ、報酬は1,650Gを4人で山分けね。レアは後日みんなが届けに来てくれたって事で今所持金を増やしちやって良いよ。

セントレア：

かしこまりました。

ラミ&マタビ412G、メア&レア413G

来留主：

次は・・・能力値の成長で良いのかな？

サイコロを2回振って出た目に対応している能力値の好きなほうを1点上げられるよ。

ラミ：(2, 5) 知力+1

メア：(4, 5) 生命力+1

マタビ：(1, 4) 器用度+1

レア：(1, 4) 生命力+1

来留主：

で、お待ちかねの経験点。

まず依頼達成で1, 000点。倒した魔物がコボルト×2、グレムリン×2、ゴブリンで80点。これは山分けせずに皆同じだけもらえるよ。

あとファンブル(1ゾロ)振った人は1回につき50点。

ファンブル回数

ラミ、メア、レア1回ずつ。

来留主：

最後に剣のかけら献上での名誉点だね。

獲得名誉点：9 (5, 4)

合計名誉店：9

現在の名声：馬の骨。直接の知り合い以外、誰もその存在を知らない。

来留主：

まあ、まだ駆け出しだし、クリスやトツネオの人たちくらいしか4人を冒険者として認識している人は居ないよね。

と、いうわけでセッション1「お約束のゴブリン退治」終了です。

ラクネラ：

そんなタイトルだったの?!

来留主：

あ、いや。今考えた・・・

それでどうだった皆?

ミーア：

面白かったけど、あんまり活躍できなかったのがなあ・・・

来留主：

まさか、回復魔法が神聖魔法のレベル2からとは思わなかったよ。

※作者も戦闘が始まってから気づき慌てました。最後にバニツシユが決まらなかつたらラミの存在意義が・・・

ラクネラ：

私はまあまあ、満足かしらね。あら？

来留主：

どうしたの？　ラク姉さん。

ラクネラ：

エンハンサーで取得できる練技は1レベルごとに1個なのね。ガゼルフット1個しかとってなかつたわ。忘れないうちにキャッツアイを追加しときましよう。

来留主：

ああ。忘れてなかつたら戦闘がもう少し速く終わったかもね・・・

マナコ：

射撃が全然当たりませんでしたあ・・・

来留主：

タビツトは不器用な種族だから命中力判定がね・・・

マナコ：

ゴブリンやグレムリンで、小柄の人間サイズですよね・・・5mなんて距離で外す理由がわかりません。

来留主：

まあ、現実のマナコさんの射撃の腕からすればそうだよな。

マタビはまだ冒険者に成り立てで射撃も覚えただけだからこれからだよ。

マナコ：

成長で器用度が上げられて良かったです。でないと当たる気しません。

セントレア：

戦闘は問題ありませんでしたが、ろーるぷれいが大変ですね。まず言葉が通じない。

来留主：

ケンタウロスはそうだね。今後は人族との関わりあい方も考えて

いかないと。

じゃあ、今日はこの辺で。おつかれさまでした。

モン娘：

おつかれさまでしたー。

セッション2

2-0. 成長・買い物・生活費

来留主：

で、「他種族間交流のテストケース」のはずのセッションなのに、何でキャンペーンなんだろう？

マナコ：

さ、さあ？・・・

来留主：

まあいいや。

2回目を始める前に、キャラクターの成長報告をしてもらおうかな。

ラミルネット (PL:ミリア) 冒険者レベル:2

ラミア 女性 17歳 学者

能力値/能力値ボーナス

器用度:11 /+1

敏捷度:21 /+3

筋力:14 /+2

生命力:14 /+2

知力:24↓25 /+4

精神力:22 /+3

生命抵抗力:4 /精神抵抗力:5

最大HP:20 /最大MP:25↓28

習得技能:レベル 残り経験点:1, 630↓630

セージ :2

プリースト:1↓2

戦闘特技

魔法収束

習得言語 (注釈の無いものは、会話・読文両方)

交易共通語、汎用蛮族語、ドレイク語、魔動機文明語（読文）、魔法文明語（読文）

経歴

- ・ 人族になる事を夢見ている。
- ・ 人族を研究していた。
- ・ 戦場に置き去りにされた。

装備類

武器 : 牙、尻尾（どちらも「変化」解除時のみ）

鎧 : ハードレザー

盾 : カイトシールド

装飾品（部位）: 聖印（その他）

所持品

バルバロス携帯品セット、人族の血液、ヒーリングポーション、保存食×7、422G

所持名誉点: 9 / 合計名誉点: 9

ミリア:

前回のゴブリン戦中の祈りが届いて、プリーストが成長したわ。これでやっと回復魔法が使えるようになったから、みんなガンガン傷ついてOKよ。

一同:

（なぜか不安を感じる）

メアIIウイドウ（PL:ラクネラ） 冒険者レベル: 2↓3

ナイトメア（人間生まれ） 女性 20歳 軽戦士

能力値/能力値ボーナス

器用度: 22 / +3

敏捷度: 22 / +3

筋力: 18 / +3

生命力: 18↓19 / +3

知力: 13 / +2

精神力：11 / +1

生命抵抗力：5↓6：精神抵抗力：3↓4

最大HP：25↓28 / 最大MP：11

(前回メアのHPが24になっていました。申し訳ありません)

習得技能：レベル 残り経験点：1, 130↓130

エンハンサー：2↓3

フエンサー：2

戦闘特技

かいくぐり

NEW! ↓回避行動I

習得練技

ガゼルフット、キャッツアイ

NEW! ↓チツクチツク

習得言語

交易共通語、ザルツ地方語

経歴

・大恋愛をした事がある。

・異種族を怖がっていた。

・大せつな約束をしている。

装備類

武器：レイピア

鎧：ソフトレザ

盾：ラウンドシールド

装飾品：ウィッグ(頭、かつら相当)

所持品

冒険者セット、保存食×7、ヒーリングポーション×3、503G

所持名誉点：9 / 合計名誉点：9

ラクネラ：

エンハンサーを成長させて、回避行動Iとチツクチツクを習得よ。
セントレア：

フエンサーを上げて戦闘力を上げるかと思ったが・・・
ラクネラ：

それも考えたけどね。戦闘特技と練技の同時習得もおいしいで
しよ。

来留主：

もう、メアとレアに攻撃当てようと思うと全滅覚悟のレベル帯じゃ
ないとだめな気がする・・・

マタビ (PL: マナコ) 冒険者レベル: 1 ↓ 2

タビット 女性 10歳 魔動機師

能力値 / 能力値ボーナス

器用度: 14 ↓ 15 / +2

敏捷度: 13 / +2

筋力: 9 / +1

生命力: 9 / +1

知力: 24 / +4

精神力: 20 / +3

生命抵抗力: 2 ↓ 3 / 精神抵抗力: 4 ↓ 5

最大HP: 12 ↓ 15 / 最大MP: 23

技能: レベル 残り経験点: 1, 580 ↓ 580

マジテック: 1

シューター: 1 ↓ 2

スカウト: 1

レンジャー: 1

戦闘特技

精密射撃

習得言語

交易共通語、神紀文明語 (読文)、魔動機文明語

経歴

- ・ 純潔である。
- ・ 守りの剣を持ったことがある。

・予知無を見たことがある。

装備類

武器 : サーパーペンタインガン

鎧 : ソフトレザ

装飾品: ガンベルト (腰、弾丸6発収納)、マギスファイア (小) (その他)

所持品

冒険者セット、スカウト用ツール、救命草×6、保存食×7、45

2G

所持名誉点: 9 / 合計名誉点: 9

マナコ:

シューター技能を伸ばして命中精度確保です。

来留主:

前は、いちたりないの標的にされてたもんね。

マナコ:

もうあんな惨めな思いをするのは嫌ですから。

ラクネラ:

(ねえ、ハニー)

来留主:

?

ラクネラ:

(前の敵よりも強い奴が出てくる以上、基準値1上がっただけじゃ常にいちたりない。じゃないの?)

来留主:

(ま、まあ、そこはダイスの神様のみぞ知る。ということだ...)

レアIIトローレ (PL: セントレア) 冒険者レベル: 2

ケンタウロス 女性 10歳 戦士

能力値/能力値ボーナス

器用度: 25 / +4

敏捷度：13 / +2

筋力：17 / +2

生命力：17↓18 / +2↓3

知力：13 / +2

精神力：15 / +2

生命抵抗力：4↓5 / 精神抵抗力：4

最大HP：23↓24 / 最大MP：15

技能：レベル 残り経験点：1, 630↓130

ファイター：2

ライダー：1↓2

セージ：1 ↑NEW!

戦闘特技

デیفエンススタンス

騎芸

攻撃阻害

NEW!↓チャージ

習得言語

汎用蛮族語、ケンタウロス語

NEW!↓ザルツ地方語(会話)

経歴

- ・人肉が食べられない。
- ・特定の相手に恨みを買っている。
- ・妖精が苦手。

装備類

武器：蹄、バスタードソード

鎧：スプリントアーマー

所持品

バルバロス携帯セット、保存食×7、433G

セントレア：

まずはセージをレベル1で取得です。

ミーア：

ちよつ、ラミのポジションを狙ってるの?!

セントレア：

そんなわけあるか!

いわゆるフレイバー技能だ。むろん、セージ技能で判定できる時は使わせてもらうが。

今のままではトツネオの人たちと意思疎通ができないからな。地方語を村の人やメアに習ったということにしようと思う。

ラクネラ：

確かに、大きな町じゃなくてああいう村で普段使われているのは地方語の方でしょうし、取得としては自然ね。

来留主：

これでもまだパーティー内で通訳が居ないと全員の意思疎通ができないんだよね。

セントレア：

ですが、レアの置かれた立場から考えると、トツネオの人たちとの交流が優先でこれ以上セージを成長させる事はないかと。

マナコ：

有るとすれば、はれて「例外的存在」や「名誉人族」になって大きな町に入れるようになったら、交易共通語を覚えるんですか?!

セントレア：

おそらくそうなる。

あとはライダーを1上げました。ファイターを上げたかったので、経験点が足りなかつたので。

習得した騎芸は「チャージ」。移動後の攻撃のダメージが増加する騎芸です。

来留主：

レアは器用度が高くて攻撃を外しにくいから、ダメージ増強は怖いなあ。

じゃあ、あとは何か買ったものがあれば申告して。レアはラミ達に頼んだとか、トツネオの人たち経由で手に入れたという事にして普通

に買い物して良いよ。

ラミ

ヒーリングポーション×1

残金：322G

メア

ヒーリングポーション×1

残金：403G

マタビ

ヒーリングポーション×1

残金：352G

レア

ヒーリングポーション×4

残金：333G

来留主：

はい。OK。

あとは、生活費の徴収だね。前回のセッションから1週間経ってるか7日分お願いね。

あ、レアはトツネオの人たちに狩りの獲物や山菜を届ける事で食べ物を分けてもらってるって事で生活費は出さなくて良いって事にしてるから。

ラクネラ：

ええ。聞いているわ。

ラミ：

40G×7∥280 残金：42G

メア：

40G×7∥280 残金：123G

マタビ：

40G×7∥280 残金：72G

レア：

労働の対価に食料を分けてもらった。 残金：33G

来留主：

よかった。皆人並みの生活ができてるね。

※ルールブックEXより、素泊まり1泊30+食事(軽食)3GX

3食≒40 を最低限の生活費、それ未満は節制生活としました。

ミーア：

でも、報酬でもらったお金がほとんどなくなっちゃったよ・・・

マナコ：

はやく次のお仕事を見つけないと行き倒れてしまいます・・・

来留主：

うん。じゃあ、さっそく始めていこうか。

2—1. 2—4.

来留主：

冒頭は、寛容な交流亭で食事をしている3人にマスターのクリスが声をかけてくる所から始まるよ。

|| || || || || || || || || ||

2—1. 寛容な交流亭

クリス (GM)：

「あ、みんな居るね。君たちに頼みたい仕事があるんだけど」

メア (ラクネラ)：

「何？ 懐も寒いし、よっぽどの内容じゃなきゃ引き受けたい所だけど」

クリス (GM)：

「遺跡調査の護衛依頼なんだけどね。他のパーティーは別の依頼に出てたり、断れたりしちゃって・・・」

ラミ (ミリア)：

「断られたって、どうして？」

クリス (GM)：

「ああ、依頼人がちよつと・・・難があるというか・・・変わり者というか・・・」

マタビ (マナコ)：

「変わり者って、どんなひとなんですか？」

クリス (GM)：

「“一途な”ラムホ て人なんだけどね・・・」

見識判定 “一途な”ラムホ (目標値：11)

ラミ：基準値8+7=15 成功

メア：平目=8 失敗

マタビ：平目=7 失敗

ラミ (ミリア)：

「ああ、あれでしょ？ マギテック協会の……」
クリス（GM）：

「そうそう。そのラムホさんが依頼人だから、皆避けちゃって……」
メア（ラクネラ）：

「その人が依頼人だと、なんで皆依頼を受けないの？」

マタビ（マナコ）：（↑マギテック）

「あれ？ こっつてマギテック協会の支部、有ったんですか？」

クリス（GM）：

「ああ……まあ……マタビちゃんが言うように、この国はあんまり魔動機術の研究が進んで無くてね。支部もごくごく小さい規模のものでね。そんなフェンデイルで熱心に研究をしているんで、皆から変わり者扱いされている人でね……」

ラミ（ミリア）：

「実際に会った人からも変な話が聞けるみたいだし、少数派の研究員というだけじゃないみたいよ？」

クリス（GM）：

「ううん……だからあんまりお勧めできないかな……とは、思うんだけど……」

メア（ラクネラ）：

「……依頼の詳細は？ それを訊いてから決めても良いでしょ？」

クリス（GM）：

「ああ、そうだね。ええと……」

~~~~~

依頼名 ：「研究資材集めに付き合ってちょうだい」

依頼者 ：マギテック協会職員 “一途な” ラムホ

依頼内容：研究に使う魔動部品を切らしちゃったの。遺跡と花の丘に魔動機文明時代の遺跡が有るからそこに魔道部品を取りに行くのに付いてきてちょうだい。

急いでやらなきゃいけない実験も無いから期限は設けないけど、魔動部品10個は欲しいわね。

報酬 ：800G／人 +魔動部品を相場の2倍で買い取り



~~~~~

GM (来留主) :

遺跡と花の丘はフェンデイルの冒険者なら無条件で知ってて大丈夫かな。

王都のすぐそばにある遺跡群で、年中花が咲き乱れる丘に魔法文明デユランデイル時代の遺跡が多く残ってて、フェンデイルはその遺跡を目当てに来る冒険者や学者が集まる国になってるね。

クリス (GM) :

「もし、引き受けてくれるなら、マジテック協会の場所を教えるから依頼書以上の詳しい話は依頼人とお願ひ」

マタビ (マナコ) :

「ラムホさんがどんな人かわかりませんが、受けて良いんじゃないでしょうか？ お金も無いですし・・・」

メア (ラクネラ) :

「あたしも、マタビと同意見ね。レアには事後承諾になっちゃうけど」

ラミ (ミア) :

「うーん。そうね。マスター、これあたしたちが受けるわ」

クリス (GM) :

「了解。じゃあ、マジテック協会に行ってきたね。店のエンブレムを見せればすぐに話が通ると思うから」

ラミ (ミア) :

「はあ」

~~~~~

来留主 :

じゃあ、マジテック協会に行くって事で。

セレアはしばらく出番が無いけどごめんね。

セントレア :

いえ、大丈夫です。お気になさらないでください。

~~~~~

2-2. マジテック協会 デイルクール支部

GM（来留主）：

協会にいくと1人のエルフの女性が出迎えてくれるよ。

髪は黒いロングのストリート。見た目は若いけど、エルフだから成人してるのは間違いないかな。

3人が自己紹介した所からね。

ラムホ（GM）：

「聞いた事ない名前ね。本当に大丈夫？」

ラミ（ミア）：

「う・・・確かに最近冒険者を始めたばかりだけど・・・」

ラムホ（GM）：

「はあ、論外ね。お引取り願うわ」

メア（ラクネラ）：

「いいの？ 確かに私たちはまだまだ駆け出しだけど、他の冒険者はこの依頼を避けてるそうよ？ 研究、進まないんじゃない？」

ラムホ（GM）：

「つ・・・オーケー。貴方たちで妥協してあげる。さつそく遺跡に向かいましょう」

マタビ（マナコ）：

「あ、待ってください。私たちのパーティーはもう1人いるのでその人と合流してから・・・」

ラムホ（GM）：

「は？ 最初からそろって来なさいよね」

マタビ（マナコ）：

「ごめんなさい・・・」

メア（ラクネラ）：

「こっちにも事情があるのよ。もう1人はデイルクルの外に住んでてね。」

もう1人に声をかけてから行くから、現地集合でも良いかしら？

「

ラムホ（GM）：

「・・・はあ、もうそれで良いわ。じゃあ、遺跡と花の丘の入り口で

待ってるわ」

|||||

来留主：

じゃあ、トツネオまで行ってレアに声をかけてから丘に向かうわけだけど、何かRPとかある？

セントレア：

いえ、レアは皆に恩も有りますし、素直についていくでしょう。

来留主：

了解。

じゃあ、場面はディルクルの少し南にある遺跡と花の丘に移すね。

トツネオにいつて引き返してだから、時間はお昼くらいかな？

|||||

2—3・遺跡と花の丘

GM（来留主）：

遺跡と花の丘はその名の通り、多くの花が咲き乱れた花の中に、まるでビル群のように遺跡が乱立してるね。そんな丘のふもとにラムホが待ってるよ。

ラムホ（GM）：

「やっときた・・・っ?! 蛮族?!」

GM（来留主）：

レアを見たラムホは、驚いてマギスフィアを銃に変形させて構えるよ。

※クリエイト・ウエポンの何かです。彼女のオリジナル魔法かも？

メア（ラクネラ）：

ま、その反応は予想通りね。

「まった。彼女は確かにケンタウロスだけど、人族と共存している个体よ」

ラムホ（GM）：

「は？ そんなの信じられるわけ無いでしょう?」

メア（ラクネラ）：

「まあ、信じられない気持ちにはわかるわ。でも、これが事実。彼女が同行できないのなら、今回の依頼は無かった事になるわね。貴女の研究が滞ろうが私たちには直接影響は無いわけだし」

ラムホ（GM）：

「つ・・・わかったわよ。ただし、少しでも怪しい動きをしたら容赦なく撃たせてもらうわよ」

ラミ（ミア）：

「なんか、このやり取り前もした気がするね」

マタビ（マナコ）：

「・・・」

レアは、自分のことを警戒されているのは解るが、交易共通語がわからないので見守るしかない。

メア（ラクネラ）：

「それと、彼女最近ザルツ地方語を覚えたから、地方語なら会話も可能よ」

ラムホ（GM）：

「・・・オーケー。」

（以下ザルツ地方語）同行は許可するけど、変なマネしたら容赦しないわよ」

レア（セントレア）：（ザルツ地方語）

「ああ。信頼は行動で得よう」

ラムホ（GM）：

「フン。さっさと行きましょう」

|||||||

来留主：

というわけで、目的の遺跡「ソーンツ」に到着つと。

ラムホから説明があるけど、ソーンツ遺跡はこのあたりでは珍しい魔動機文明時代の遺跡で、まだ生きている遺跡みたいで中には魔道機術系の魔法生物がうろうろしているから、それを倒して得られる部品や、中を探索して得られた部品を高額で買い取るということだよ。

場面を進めて、今みんなは遺跡の入り口そばに居るよ。入り口にドアはないよ。

どうする？

ミーア：

どうするも何も、入らないと始まらないんだし、早く入りましようよ。

ラクネラ：

待った。まずは罠の類を警戒しなさいよ。あと扉が無いなら外から中の様子を伺いましょう。

来留主：

中は10m×10mくらいの大きな部屋で、中に・・・ふむ。平たい体に4本足。足の先には車輪が付いていて、歩いているっていうよりに走行しているって感じの金属っぽい物が、うろろろしてるね。

魔物知識判定どうぞ

魔物知識判定 足つきお掃除ロボット？ 知名度／弱点値 7／

12

ラミ : 基準値6+8=14 弱点看破!

メア : 平目 4 失敗・・・

マタビ : 平目 9 成功!

レア : 基準値4+6=10 成功!

来留主：

アレは、レンガード。魔動機文明時代の警備システムだね。弱点は雷属性ね。それが6体、部屋の中をぐるぐる廻ってる。

で、入り口の罠を調べるんだっけ？ 探索判定だからスカウトかレンジャー技能と知力ボーナスだけど、今回は建造物を調べるから、スカウト技能のみということだ。

セントレア：

どちらにせよ、マタビしか技能も違いませんが。

来留主：

目標値は秘密で。

探索判定 目標値：??

ラミ : 平目7

メア : 平目8

マタビ : 基準値5 + 5 || 10

レア : 平目7

来留主 :

何も無いんじゃないかな？

||||||

2 | 4. ソーンツ遺跡 12 : 00 ↓

ラムホ (GM) :

「アレが、目的のソーンツ遺跡よ」

マタビ (マナコ) :

「そういえば、あの遺跡はどういう目的で建てられたものかわかってるんですか？」

ラムホ (GM) :

「残念ながら。ただ奥に魔法生物を生み出すジェネレーターがあるみたいで、中は魔法生物の宝庫ね。遺跡の外には出ないようだから近づかなければ危険はないということ。若干放置気味なのよ」

ラミ (ミーア) :

「中をレンガードがうろうろしてるわね」

レア (セントレア) : (ザルツ地方語)

「連結される前にしとめてしまえばさして脅威ではないな」

マタビ (マナコ) :

「畏の類も見つかりませんし、入りますか？」

ラムホ (GM) :

「どうぞんでしよう。何のためにここに来たの」

GM (来留主) :

「そういつてラムホが皆をおいて中に入っちゃうけど、追いかける？」

メア（ラクネラ）：

当然でしょ。

GM（来留主）：

じゃあ、皆が中に入ると、正確にはラムホが入り口をくぐった時点で警報が鳴り響くね。ええと、魔動機文明語の会話ができるのは：：マタビだけだね。じゃあ遺跡内に

警告（GM）：

「侵入者。侵入者。侵入者、侵入者、侵入者……」

GM（来留主）：

という声が鳴り響くと、入り口のドアが閉まる。どうやら、誰かが入ってきたのを感知して閉まる仕組みの機械仕掛けだったみたいだね。

部屋は、正面と右手側の壁に通路があったんだけど、そこも同様に閉まっちゃおうよ。

マタビ（マナコ）：

「トランプ?!」

私たちのことを、侵入者だって言ってますよ」

GM（来留主）：

そうして皆が警戒していると、レンガードたちが皆のほうに集まってくるよ。先制判定をヨロシクね。

ちなみにラムホはみんなの後ろにあわてて逃げ込むよ。戦闘力は無い代わりに、敵に狙われる事もないとするから、安心して良いよ。

それじゃあ、戦闘開始だよ。

2-5. 戦闘 (E-1)

2-5. レンガード×6体
互いに距離5mで戦闘開始。

先制判定 目標値7

ラミ : 平目 5 失敗

メア : 平目 3 失敗

マタビ : 先制力 3+7 || 10 成功!

レア : 平目 11 成功!

PCの先制!

第1ラウンド プレイヤーターン

メア:通常移動で5m前進。乱戦エリア参加。レイピアでレンガードBを攻撃。

名注力5+2(1,1) || 自動失敗! 格下相手という慢心が攻撃の手を緩めた!

レア:通常移動で5m前進。☆【チャージ】宣言。レンガードAにバスタードソード(両手持ち)で攻撃。乱戦エリア発生。

命中力6+5(2,3) || 11 < 9 命中!

威力(5,6 クリティカル!)(1,2) ↓ 11+4+1 || 16点

ダメージ レンガードA撃破!

マタビ:

弾丸購入を忘れた事を思い出した! 温存のため傍観。

ラミ:

プリーストにできる事はまだない。

マタビ(マナコ):

「連結されるとやっかいですよ!」

メア(ラクネラ):

「だったらその前に叩き潰すだけでよ。こんなガラクタ相手に遅れは・・・え?」

レア (セントレア) : (ザルツ地方語)

「よし、これであと2体！ メア、ぬかるなよ！」

メア (ラクネラ) : (ザルツ地方語)

「解ってるわよ！ と、さすがにレアのようにには行かないわね」

(交易共通語)

「マタビ、とどめをお願い！」

マタビ (マナコ) :

「は、はい！ あれ？ 吹き飛んだ・・・」

ラミ (ミリア) :

「弱者に手を差し伸べる騎士神よ、迂闊な軽戦士に慈悲の手を・・・」

メア (ラクネラ) :

「その詠唱、おかしくない?！」

|||||

第4ラウンド エネミーターン

F : レアにメ 「電撃」

レア回避力 4 + 1 + 7 || 1 2 < 1 0 回避！

|||||

レア (セントレア) : (ケンタウロス語)

「ふん。1体だけでは大した脅威ではないな」

|||||

第5ラウンド プレイヤーターン

レア : バスタードソードで攻撃。

命中力 6 + 4 (3, 1) || 1 0 < 9 命中！

威力 (6, 3) ↓ 8 + 4 || 1 2 点ダメージ 撃破！

|||||

レア (セントレア) : (ケンタウロス語)

「これで、終わりだあ！」

レンガードs (GM) : (魔動機文明語)

「損傷、活動限界・・・通過許可申請、受理」

|||||

戦闘終了

戦利品

古い記憶装置 (100G×2) ×3

2—6. 探索（E—1）

セントレア：

おい、ラクネラ。どうしたんだ今日は？

ラクネラ：

そんなの、私が訊きたいわよ。

・・・まあ、致命的なミスじゃなかったし、経験点もらえるからまだましだけど・・・。

ミーア：

え？ てつきり経験点のために、糸でダイス操作してるんだと思っ
てた。

ラクネラ：

あのねえ、いくら私でもお遊びでそんな事しないわよ。

セントレア：

おまえの“お遊び”は常人とズレている事があるからなあ・・・

ラクネラ：

失礼ね。

マナコ：

あ、あの再開しませんか？

来留主：

そ、そうだね。それじゃあ、戦闘が終わった所から。

レンガードが完全に停止すると。

SE：タラララ、ラララン

来留主：

何かのチャイムがなって、入り口、それと奥と右手側の壁にあった
扉が自動で開くよ。

ミーア：

ねえ、だありん？ レンガードが最後に喋ってた言葉って聞こえて
良いの？

来留主：

ああ、良いよ。魔動機文明語の会話が可能なマタビはちゃんと聞こ

えたしその意味も把握できるよ。

マナコ：

門番じゃなかったんでしょうか？

セントレア：

ここに入るものを選定してたど？

ラクネラ：

古代遺跡だし、何の目的で作られたものかわからないんじゃないかねえ……

マナコ：

ラムホさんはそれについて何か知らないんでしょうか？

来留主：

残念ながら。本当にほとんど手付かずで放置されてたみたいだね。

ラクネラ：

まあ、基本として探索判定かしら。余分に魔動部品が手に入るかもしれないし。罨も気をつけなくちゃ。

ミーア：

あ、レンガードが落とした記憶装置って集めなくちゃいけない魔動部品に入るの？

来留主：

ああ。それは入れて良いよ。だからあと7つかな。

ラクネラ：

あら、そうなの？　じゃあ、同格の相手とあと3〜4回戦えば依頼達成ね。

|||||

2 | 6 . 戦闘後 1 2 : 3 0 〽

ラムホ (GM) :

「おつかれさま。その装置は私があとで買い取らせてもらおうわ。この調子で部品を集めてちょうだい」

レア (セントレア) : (ザルツ地方語)

「では、何か無いか探してみるか」

メア (ラクネラ) : (通訳しつつ)

「私は、一応周囲を警戒しておくわね。探索中に襲撃されても面白くないもの」

探索判定

ラミ : 平目 1 2 (6, 6) 自動成功!

マタビ : 基準値 5 + (1, 1) || 自動失敗! 残弾が気になって上

の空だった!

レア : 平目 8 (4, 4)

GM (来留主) :

じゃあ、ラミはこの部屋にある3つの扉全部に共通の仕掛けがあることに気づいたよ。

自動ドアみたいのスライド式のドアなんだけど、ドアと壁の隙間に何か装置が仕掛けられているね。

ラミ (ミリア) :

「ん? これなんだろう?」

ラムホ (GM) :

「手は出さないほうが良いわよ。これは物の通過を感知する装置ね。誰かが出入りするのに反応するようになってたのね」

マタビ (マナコ) :

「あ、本当だ。気付かなかった・・・(あ、ガンに弾を装填しておかないと・・・)」

GM (来留主) :

あと、自動成功のおまけで、1/2d個(端数切り上げ)の壊れた魔動部品(50GX2/1個)手に入る事にしよう。

ラミ (ミリア) :

やった!

コロコロ・・・2↓1個の壊れた魔動部品獲得!

ラミ (ミリア) :

「あと、こんなの拾ったけどこれは部品? それとも鉄くず?」

ラムホ (GM) :

「壊れてはいるけど、修理できそうね。それも買い取らせてもらおうわ」

GM (来留主) :

それから、ドアが開いたことで先の部屋の様子もわかるようになったね。

まずは、入り口から見て正面の部屋。

・・・あら。レンガードが1体だけだね。普通群れで動くのに、何で単体で動いてるんだろう？

で、入り口から見て右側の部屋は・・・お、全長約2mの二足歩行型の機械がやっぱり部屋をうろうろしているね。

ラム (ミア) :

ねえ、なんで部屋の描写の前にいちいちダイス振るの？

GM (来留主) :

え？ どの部屋に何が居るか決めてないからね。

モン娘 :

?!

GM (来留主) :

さ、どっちの部屋に行く？ どっちも1体しか居ないけど。

マタビ (マナコ) :

レンガードは仲間を呼んだりしそうですよね・・・

GM (来留主) :

(あ、そういうギミックもありだったか)

レア (セントレア) :

まずは魔物知識判定で右の部屋の機械を調べよう。

魔物知識判定 知名度／弱点値 10／14

ラム : 魔物知識 6 + 8 (5, 3) || 14 弱点看破!

メア : 平目 7 (4, 2) 失敗

マタビ : 平目 7 (6, 1) 失敗

レア : 魔物知識4+5(2,3) || 9 失敗
機械の正体は、ガーウイだった。弱点は雷属性だ。

メア(ラクネラ) :

魔物レベル4・・・。

ラミ(ミリア) :

え? ボス戦?

GM(来留主) :

お望みみたいだし剣のかけらを積もうか。

レア(セントレア) :

主殿?!

マタビ(マナコ) :

あ、でもこいつ倒すと弾丸が手に入りますよ。できれば戦いたいです。

ラミ(ミリア) :

ええ、今回は魔物退治が依頼じゃないんだし、わざわざ強い奴がいる所に行く必要ないでしょお・・・。

GM(来留主) :

ラムホはガーウイの部屋に行きたがるね。そっちの方が貴重な部品が手に入る可能性があるから。

ラミ(ミリア) :

む。

メア(ラクネラ)

貴重な部品で事は高価な部品だから、収入が増えるわね。

ラミ(ミリア) :

むむ。

せ、セレアは? どっちに行きたい?

レア(セントレア) :

ガーウイ相手では、私とラクネラがクリティカルしなくなる。確実なのはレンガードだろうが・・・今後の事を考えると収入は増やしておきたいな。

ラミ（ミア）：

えくく・・・。

GM（来留主）：

どうする、ミア？

メア（ラクネラ）：

ラムホを除いても、3対1ね。

ラミ（ミア）：

むく、わかったわよ！ やれば良いんでしょ！

GM（来留主）：

じゃあ、右の部屋に進むんだね。

（ホントは帰りにかけら入りの魔動機が立ちはだかる予定だったんだけど・・・まあ、最後の障害を無しにすれば良いか）

皆が入り口をくぐると、遺跡に入ったときと同じように、警報とともに部屋にある全てのドアが閉まって、ガーウイも戦闘体制に入るよ。

でも、今回は皆最初から戦うつもりだったから距離は10mです
ターゲット。

それじゃ、先制判定したら戦闘開始ね。

2-7. 戦闘 (F-1)

2-7. 対ガーウイ (かけら有) 12 : 40

先制判定 先制値12

ラミ : 平目8 (6, 2) 失敗

メア : 平目10 (4, 6) 失敗

マタビ : 先制力3+7 (1, 6) || 10 失敗...

レア : 平目9 (6, 3) 失敗

敵の先制!

|| || || || || || || ||

第1ラウンド エネミーターン

ガーウイ : ラミへ銃で○「2回攻撃」

命中力6+7 (3, 4) || 13

ラミ回避 (平目) 10 (4, 6) 命中...

打撃力2d+3 || 11 (5, 6) +3 || 14 HP15↓1

2回目

命中力6+7 (6, 1) || 13

ラミ回避 (平目) 8 (2, 6) 命中...

打撃力2d+3 || 5 (2, 3) +3 || 8 HP1↓7

ラミ生死判定 : 生命抵抗力4+11 || 15 > 7 成功! ラミ気

絶...

ガーウイ (GM) :

「攻撃、開始」

SE : ズキューン、ズキューン

ラミ (ミリア) :

「え...あ...」

SE : ドサツ

メア (ラクネラ) :

「ラミ!?!」

ガーウイ (GM) :

「目標、沈黙。ターゲット移行」

|||||

ミアア：

ラムミが死んだー！

マナコ：

ま、まだ気絶ですよ！

セントレア：

回復の要が・・・マズいな・・・。

ラクネラ：

ねえハニー？ この場合、ラミアの種族特徴「変化」でどうなるの

？

来留主：

え？ あ・・・。

(ルールブックには何も書いてないし、どうしようかな・・・。でも、いずれはラムミも正体を公表はしなきゃいけないかったし・・・。マタビが孤立しちやいそうだけど仕方ないかな・・・)

じゃあ、気を失ったラムミは「変化」を維持できなくなって、倒れると同時に、長い蛇の体が現われるよ。

ラムホ (GM)：

「なっ・・・彼女も蛮族だったの?! あなたたちっ!？」

マタビ (マナコ)：

「そんな・・・」

メア (ラクネラ)：

「驚くのは後！ 文句なら後でいくらでも受けてあげるから、目の前の敵に集中して！」

マタビ！ 鉄の塊が相手じゃ、私やレアの攻撃は効き目が薄い。は。貴女の魔動機術が頼りよ！」

マタビ (マナコ)：

「え？ あ・・・」

メア (ラクネラ)：(ザルツ地方語)

「(チツ) レア! とつと叩き潰すわよ!」

レア (セントレア): (ザルツ地方語)

「承知!」

|||||

第1ラウンド プレイヤーターン

レア:通常移動で10m前進。☆【チャージ】2回発動! バスター

ドソード (両手持ち) で攻撃。乱戦エリア発生。

命中力6+6 (3, 3) || 12

ガーウイ回避力5+8 (2, 6) || 13 < 12 回避...

【チャージ】解除。

メア:通常移動で10m前進。乱戦エリアに参加。レイピアで攻撃。

命中力5+6 (1, 5) || 11

ガーウイ回避力5+5 (4, 1) || 10 < 11 命中!

威力 (3, 6) ↓4+5-4 (防護点) || 5点ダメージ HP 55

↓50

マタビ:☆【ソリッド・バレット】(MP1) ☆【ターゲットサイ

ト】(MP3) サーパーライオンガンで攻撃。

命中力4+1+8 (4, 4) || 13

ガーウイ回避力5+10 || 15 < 13 回避...

マタビ (マナコ):

「あ、えと...」

レア (セントレア): (ケンタウロス語)

「くっ...デカイ凶体の割りに速い...!」

※全高だけならケンタウロスのほうが大きいです。

メア (ラクネラ):

「2人とも、何してるの!」

|||||

ラクネラ:

「ハニー? ダイスに細工してる?」

来留主：

し、してないよ！ ミーアは戦闘が終わるまで暇になっちゃうけど
ゴメンね。

ミーア：

ううん。気にしないで、だありん。

来留主：

(二応ダメージ与えてきたのはメアだけだし、メアを攻撃・・・気絶
しそうだなあ・・・2回攻撃は無しにしようかな)

|||||

第2ラウンド エネミーターン

ガーウイ：メアに銃で攻撃。

命中力6+8(4,4) ||14

メア回避力5+1+8(6,2) ||14 ||14 回避！

ガーウイ(GM)：

「目標、軽戦士ニ移行」

SE：バン

メア(ラクネラ)：

「つ！ な、なんとか。練技も活用しないと危ないわね・・・」

|||||

第2ラウンド プレイヤーターン

メア：☆【ガゼルフット】(MP3) レイピアで攻撃。

命中力5+5(1,4) ||10

ダーウイ回避力5+1+1(6,5) ||16 <10 回避・・・

レア：☆ \langle アイフェンススタンス \rangle 宣言、回避力を選択。バスター
ドソードで攻撃。

命中力6+8(5,3) ||14

ガーウイ回避力5+8(4,4) ||13 \wedge 14 命中！

威力(2,6) \downarrow 8+4-4(防護点) ||8点ダメージ HP50

\downarrow 42

マタビ：☆【ソリッド・バレット】(MP1) ☆【ターゲットサイ

ミーア：

早く手当てしてよお！

マナコ：

そ、そうでしたっ。

ラクネラ：

さて、マタビとラムホをどうやって説得しようかしらね・・・

来留主：

そのあたりも含めて。戦闘後のシーンをやろうか。

ラクネラ：

まずは、マタビにラミを応急手当して欲しいけど・・・マタビの今の立場じゃためらいそうね。

マナコ：

そ、そうですね。躊躇はすると思います。

セントレア：

ならば、応急手当判定を使わずに、アイテムでHPの回復だけさせよう。そうすれば命を落とす心配は無くなり、気絶はしたままだ。

※HPが0以下になって気絶したキャラクターは、HPが1以上に回復されても、「気絶を解除する」効果を受けない限り1時間気絶したまま。

ラクネラ：

それが良いでしょうね。ただ救命草持つてるのって・・・

ミーア：

マタビだけね・・・。

セントレア：

なんとかマタビを説得するしかないが、レアは人族の中に紛れ込んだ蛮族の扱いを覚悟している。トツネオの人々が例外な事も含めて、な。説得に参加せんだろうな。

来留主：

難しく考えなくても、マタビじゃなくてマナコさん自身はラミを助
けたいでしょ？

マナコ：

も、もちろんです！

来留主：

じゃあ、説得シーンがある程度やったら、マタビが折れる形で治療
しちゃえば良いよ。

NPC相手の説得だったらフラグ管理とか判定とかギミックを仕
込むけど、PC同士だからね。

|| || || || || || || || || ||

2 | 8 . 軋轢 12 : 40 \

メア (ラクネラ) :

「マタビ、ラミの治療をお願い」

マタビ (マナコ) :

「え、でも・・・」

ラムホ (GM) :

「相手は蛮族よ。必要ないわ」

メア (ラクネラ) :

「貴女は黙ってて。このパーティーが気に入らないならどうぞ帰ってちょうだい。部品は私たちが冒険者の店経由で市場に流すからそれを買えば良いわ」

ラムホ (GM) :

「っ・・・」

レア (セントレア) :

言葉はわからんが、状況を察して黙っている。念のため皆から少し距離をとろう。

メア (ラクネラ) :

「ラムが今まで何してた？ 人族を脅かすような事は何一つしてないわ」

マタビ (マナコ) :

「っ・・・」

メア (ラクネラ) :

「ラミの聖印を見てるでしょ？ この子は騎士神の信者。第1の剣側の神官なのよ？ しかも卑怯な振る舞いを禁忌とするザイアの！ だまし討ちなんてありえないわ」

マタビ (マナコ) :

「・・・」

レア (セントレア) :

「・・・」

メア (ラクネラ) :

「お願いよ・・・」

「こちら辺で土下座かしら。」

レア(セントレア)：

なるほど。では、会話の流れはわからんが、メアの行動から察して同じように頭を下げよう。

マタビ(マナコ)：

「・・・」

黙ったまま、倒れているラミさんに近づいて応急手当をします。

メア(ラクネラ)：

「ありがとう」

レア(セントレア)：

では、下手に動いてマタビを刺激してもよくない。治療が終わるまで座したままで周囲の警戒を行おう。

メア(ラクネラ)：

メアは治療が終わるまでラミとマタビを見つめてると思うわ。

GM(来留主)：

OK。じゃ、まず応急手当判定だね。成功すればHP1で目を覚ますよ。

応急手当判定 目標値(実質) 7

マタビ：基準値3+6(5, 1) || 9 成功!

12:50

ラミ(ミリア)：

「ん、んん・・・」

メア(ラクネラ)：

「ラミ、大丈夫？」

ラミ(ミリア)：

「あれ？ 私・・・」

ラムホ(GM)：

「まさか、メンバーの半分が蛮族だったとわね・・・」

ラミ（ミーア）：

「え？・・・あっ！」

慌てて「変化」で人型になるね。

ラムホ（GM）：

「いまさら遅いわよ。それでどういふことなのかしら」

メア（ラクネラ）：

「彼女は同族に見捨てられたのよ。それで人族に拾われた。だから人族のように・・・人族になりたいとさえ思ってるの。信じる信じない任せろけど」

で、レアに手招きするわね。

レア（セントレア）：

近づこう。

周囲への警戒は継続です。

メア（ラクネラ）：（ザルツ地方語）

「セツションを参照かくかくしかじかというわけだね。彼女も私たちの仲間よ」

あ、渾身の仲間宣言がマタビに届かないわ・・・。

マタビ（マナコ）：

ま、まあ、雰囲気理解できるとは思いますよ？（苦笑）

ラムホ（GM）：

「・・・まあ、部品集めをしてくれるなら良いわ。ただし、最初に言ったとおり。怪しいまねをしたら撃つ」

ラミ（ミーア）：

「ええ。もちろん。ザイア様の名前に誓ってそんな事しないわ」

メア（ラクネラ）：（ザルツ地方語）

【通訳面倒くさい圧縮言語】（MPO）て事で、仕事は続行ね」

レア（セントレア）：（ザルツ地方語）

「承知した。私には誓いを立てる神がないが、武人として誓おう」

マタビ（マナコ）：

「じゃあ、また部屋の搜索ですね」

ラミ（ミーア）：（HP1）

「あ、待って。先に傷の手当を・・・」
メア（ラクネラ）：（地方語で指示しつつ）
「そうね。マタビは治療をお願い。探索は私が。レアは周囲の警戒ね」

マタビ：ラミに＜救命草＞2個使用。

1 個目（5，4）↓5 + 3 ≡ 8 点回復

2 個目（5，5）↓5 + 3 ≡ 8 点回復 HP 1 ↓ 17

探索判定（救命草2回分（20分）で見張りを交代して1回ずつ）

メア：平目 9

レア：平目 8

GM（来留主）：

最初の部屋と同じで、出入り口に出入りを感じする仕掛けがあるだけだね。

残念ながら魔動部品は見つからなかったよ。

部屋のドアは戦闘が終わった時点で開いてて、西（入ってきた方角）と東、北に部屋はつながってる。

北の部屋は・・・足歩行の機械が居るね。ガーウイと少し形が違うし腕は普通のマニピュレーターだし、背中に大きな機械を背負ってる。

魔物知識判定 知名度／弱点値 11／15

ラミ：魔物知識6 + 4（1，3）≡ 10 失敗・・・

メア：平目 11（5，6）成功！

マタビ：平目 11（5，6）成功！

レア：魔物知識4 + 8（6，2）≡ 12 成功！

機械はバリンガーだった。

メア（ラクネラ）：

「バリンガー・・・確か補給作業用の魔法生物だっけ？」

マタビ（マナコ）：

「はい。ガーウィに比べれば貧弱ですけど、油断はできません」
レア（セントレア）：（メアに通訊してもらいつつ）

「たしか、補給用の電力を周囲にばら撒いて攻撃したはずだ。後衛組はあまり距離を詰めないほうが良い」

ラミ（ミア）：

「へえ、魔動機械で戦闘用だけじゃないんだ・・・」

ラムホ（GM）：

「あなた、このパーティー唯一のセージじゃなかったの？」

ラミ（ミア）：

「東！ 東の部屋も調べましょう！」

GM（来留主）：

・・・（苦笑）・・・。そっちは何も居ないよ。何かの倉庫かな？

と言う感じ。そういえば、こっちだけ例の通過センサーが付いてないね。

マタビ（マナコ）：

倉庫なら部品が見つかるかもしれませんし、行きましようか？

レア（セントレア）：

そうだな。

|| || || || || || || || || ||

2 | 9 . 倉庫? 1 3 : 1 0 <

GM（来留主）：

部屋に入っても何もおきないよ。

ここでは、4人で探索判定をして、判定値を合計した値の1/10（端数切捨て）個だけ壊れた魔動部品（50×2G）が手に入るよ。

※イベント探索なので、見張りを交代でも1回分の時間経過で処理。

部品探し（探索判定）

ラミ : 平目 5 (4, 1)

メア : 平目 9 (3, 6)

マタビ：基準値5+9(4,5) || 14
レア：平目 10(6,4)
(5+9+14+10) / 10 || 3個発見！

ラムホ(GM)：

「()ごとく壊れているけど・・・まあ、無いよりは良いわね。これも

買い取らせてもらおうわ」

|| || || || || || || ||

来留主：

この部屋にはもう何も無いけど、次の行動はどうする？

ラクネラ：

正直、MPがもう残ってないのよね。強敵とは戦いたくないわ。

マナコ：

同じくです。フルスペックでの射撃はあと1回しかできません。

セントレア：

とはいえ、MP回復アイテムは無し・・・。

ミーア：

寝る？

ラクネラ：

うーん。3時間寝てMP半分回復、よね。

ハニー、この部屋にトラップの類が無いか探索判定して良い？

来留主：

あ、それはしなくて良いよ。部品探しの判定で一緒にしたってことで。罫の類や隠し通路みたいなものは無いみたいだね。

マナコ：

じゃあ、見張りを立てて交代で寝ますか？

あ、ラムホさんは先を急ぐんでしょうか？

来留主：

うーん。蛮族と一緒に居る事に不機嫌ではあるけど、探索に支障が出るなら、と承諾はしてくれるよ。

セントレア：

なら、3人は寝てくれ。出入り口が1つならレア1人でも見張りは問題ないだろう。

ミーア：

OK。ラミはほとんど減ってないから3時間睡眠で足りるけど…2人は？

ラクネラ：

もともとMP多くないのよね。マタビはどれくらい居る？

マナコ：

半分回復で1戦闘分は回復しますし、3時間で良いですよ。

来留主：

じゃあ、レア以外が3時間の睡眠だね。

MPを最大値の半分だけ回復して良いよ。HPは1割ね。

皆、野営用の道具持っていないから、硬い遺跡の床での睡眠で事で回復量に下方修正入れても良いけど、今回は本当にジリ貧だし多めに見ようかな。

ミーア：

ぐっ……。次の買い物で最低限寝袋は居るわね……。

SE：タンラン、タララン

来留主：

じゃあ、3時間寝て16：20。もう外は日が傾き始めてるね。どうする？

セントレア：

ガーウイが居た部屋に新たに魔動機械が配備される兆しはありますか？

来留主：

無いよ。凄く静かなものだね。今居る部屋から見て右のほうの部屋から、バリンガーが歩き回る音は聞こえてくるかもね。

ラクネラ：

選択肢としては、バリンガーの居る部屋か、レンガードが1体だけ

居た部屋か、て事よね。

セントレア：

収入を優先するならバリンガー。

安全策をとるならレンガード。というところか。

ミーア：

ここまでできたら、とことん行こうよ。儲け優先で。

マナコ：

マタビも、弾丸に余裕ができましたし、それで良いと思います。

ラクネラ：

そうね。セレアもそれで良い？

セントレア：

ああ。

というわけで主殿。

来留主：

バリンガーの居る部屋だね。了解。

|| || || || || || || || || ||

2 | 10 . 行動再開 16 : 20 \

GM (来留主)：

まず部屋を1つ戻った時点でだけど、何も起きない。

で、バリンガーの居る部屋に行くわけだけど・・・

ラミ (ミーア)：

あ、まって。

もうここに居る全員に正体ばれてるし、「変化」解除しておいて良い？

GM (来留主)：

ああ、良いよ。解除して蛇の下半身が現われた時にラムホは少し顔をしかめるけど、もう何も言わないよ。

HPとMPは最大値だけが戻って現在地はそのままです。

※解除時の処理がどこにも書いてなかったので、ドレイクの竜化、バジリスクの魔物化を参考にしたハウスルールです。

ラミ (ミーア)：

はい。

じゃあ、突入？

ラクネラ：

そうね。魔法使い系の技能があれば準備時間をもらう所だけど。今は準備に使えるものも無いしね。

来留主：

OK。じゃあそのまま突入ってことで。

先制判定後、戦闘開始だね。

ラミ：尻尾で攻撃。

命中力(平目) 7+1=8 へ12 回避・・・

マタビ(マナコ)：

「私は、殴られたらひとたまりもありませんっ」

SE：(まさに) 脱兎

SE：ガキンツ キンツ

バリンガー(GM)：(魔動機文明語)

「損傷、軽微」

ラミ(ミア)：

「わたしだつてー」

SE：スカッ

バリンガー(GM)：

「脅威度、微少。目標、変更」

レア(セントレア)：(汎用蛮族語)

「何をしている！ 神官は離れている！」

ラミ(ミア)：(汎用蛮族語)

「うわーん。ごめんなさいー」

|||||

第2ラウンド エネミーターン

バリンガー：メアに攻撃。

メア回避力5+1+9=15 12 回避！

メア(ラクネラ)：

「よつと。確かにガーウイほど怖くは無いわね」

レア(セントレア)：

(地方語で呟いてくれれば「油断するな！」などお約束のRPができるんだが)

|||||

第2ラウンド プレイヤーターン

ラミ：通常移動で10m前進。乱戦エリアから離脱。

メア：レイピアで攻撃。

命中力5+9||14<12 命中!

威力(2, 3) ↓2+5|5||2点ダメージ

レア：バスタードソードで攻撃。

命中力6+12(6, 6) ||自動成功!

威力(4, 3) ↓6+4|5||5点ダメージ

マタビ：☆【ソリッド・バレット】(MP1) ☆【ターゲットサイ

ト】(MP3) サーパーライントングで射撃。

命中力4+1+10||15<12 命中!

威力(4, 3) ↓5+5||10点ダメージ

SE：キン キン

メア(ラクネラ)：

「くっ！ 戦闘用じゃないってのに硬いわね！」

マタビ(マナコ)：

「でも、これならっ！」

SE：BANG!

||||||

第3ラウンド エネミーターン

バリンガー：ズ「放電」宣言。

メア精神抵抗力4+6||10 へ12 抵抗失敗...

レア精神抵抗力4+6||10 へ12 抵抗失敗...

威力10点ダメージ メアHP23↓13

レアHP20↓10

バリンガー(GM)：(魔動機文明語)

「被害、甚大、エネルギー解放」

SE：バリバリバリバリバリ

メア(ラクネラ)：

「ぎゃあっ！」

レア(セントレア)：

「くっ・・・！」

ラミ（ミリア）：

「メア！ レア！」

マタビ（マナコ）：

「お2人とも、まだ無事です！」

それより被害が大きくなつたつて言つてました。次で決めましょう！」

|| || || || || || || || || ||

第3ラウンド プレイヤーターン

レア：バスタードソードで攻撃。

命中力6+5 || 11 ^ 12 回避・・・

メア：レイピアで攻撃。

命中力5+5 || 10 ^ 12 回避・・・

マタビ：☆【ソリッド・バレット】(MP1) ☆【ターゲットサイト】

(MP3) サーペンタインガンで射撃。

命中力4+1+2 (1, 1) || 自動失敗・・・ トドメを任せれた

プレッシャーに耐えられなかった！

ラミ：レアに×【キュア・ウーンズ】(MP3)

回復量(6, 1) ↓3+6 || 9点回復 HP10 ↓19

レア（セントレア）：(ザルツ地方語)

「私がしとめる！ 削りきれなかった時は任せたぞ！」

SE：すかつ

レア（セントレア）：(ザルツ地方語)

「任せたぞー！」

レア（ラクネラ）：(ザルツ地方語)

「いやいやいや、レイピアでどうしろつてのよ?! 少しくらいは削っておきなさい」

SE：はずれ

レア（ラクネラ）：

「マタビ、フィニッシュは譲るわ」

マタビ（マナコ）：

「え、ええ?!」

目標をセンターに入れてスイッチ・・・目標をセンターに入れて
スイッチ・・・目標をセンターに入れて、スイッチ!」

SE：OBです

ラミ（ミリア）：

「みんなどうしたの?!」

ザイア様、仲間を救って!」

|||||

第4ラウンド エネミーターン

バリンガー：メ「放電」

メア精神抵抗力4+6||10へ12 抵抗失敗・・・

レア精神抵抗力4+9||13<12 抵抗成功!

威力：7（4）点ダメージ メアHP13↓6

レアHP19↓15

バリンガー（GM）：（魔動機文明語）

「エネルギー、しゃうと、おぶ、あーす解放」

SE：バリバリバリ!

メア（ラクネラ）：

「きやあっ!」

レア（セントレア）：（ケンタウロス語）

「くっ、なんども・・・」

|||||

第4ラウンド

レア：バスタードソードで攻撃。

命中力6+7||13<12 命中!

威力（3，2）↓4+4―5||3点ダメージ

メア：レイピアで攻撃。

命中力5+3||8へ12 回避・・・

マタビ：☆【ソリッド・バレット】(MP1) ☆【ターゲツトサイト】(MP3) サーパーペンタインガンで射撃。

命中力4+1+12(6,6) ||自動成功! ガラクタ寸前(残りHP1)の機械相手に怯える事も無かった!

威力(1,3) ↓2+5 ||7点ダメージ バリンガー撃破!

レア(セントレア)：

「くっ」

メア(ラクネラ)：

「あとちよつとなのに!」

マタビ(マナコ)：

「こ、今度こそ!」

SE：チユドン!

バリンガー(GM)：(魔動機文明語)

「損傷、大破。通過、許可」

|||||||

戦闘終了!

戦利品

鉄(20G)、粗悪な魔動部品(100×2G)

|||||||

ラクネラ：

やっぱり、防護点を見捨てる魔法系が怖いわね。今回だって初手から放電が来てたらマタビが焼きウサギになってたでしょうね。

セントレア：

まったくだ。

主殿、回復もかねて、休憩と探索を。

来留主：

はい。どうぞ。

メアにマタビが<救命草>2個使用。12点回復。

その間に、見張りを交代しながら、探索するも何もなし。

マタビ治療後銃弾装填。

来留主：

この部屋は、入ってきたほうから見て左に扉があるだけだね。そこから見えるのは、1体でうろろうしてるレンガード。

ミーア：

あれ？ ダイス振らないの？

来留主：

うん。まあね。

ラクネラ：

？ あ、ああ。そういうことね。

マナコ：

どういうことですか？

ラクネラ：

要するに、最初にスルーした部屋に通じてるってことでしょ。

セントレア：

入り口に正面と右向きのドア、右に進んで正面と左向きのドア、正

面探索後左へ、今左手にドア。

なるほどUターンした形になるな。

来留主：

そういうこと。

どうする？

ミーア：

1体だけなら連結もないし怖くないでしょ。とつとをやっつけて、

部品にしちやいましょう。

|||||

2—12. レンガード戦。余裕ですよね？・・・？

16:50

※剥ぎ取りに10分かかるとを完全に忘れてました。ここから時間経過に加味します。

レンガード1体との戦闘。

余裕で先制を確保し、1ターンキルかと思いきや、
レア、命中で1ゾロ。

メア、命中させるも 威力ロールで1ゾロ、ノーダメージ。
マタビ、MP温存で「ターゲットサイト」使わず。命中するも4残
し。

ラミ、レアに「キュア・ウーンズ」10回復。こういうときだけ出
目が良い。

メアレンガードの攻撃を危なげも無く回避。

2ラウンド目

レアの攻撃で撃破。

戦利品出ず。

|| || || || || || || || || || || || || || || ||

休憩&探索 17:00↘

睡眠を提案。2交代で3時間ずつ睡眠。

見張り組、交代で探索。

メア1ゾロ。

気付けば、23:00・・・

彼女たちの探索はまだ続く・・・

2—13. 　　く2—14.

来留主：

（さて、これでレア以外は合計6時間寝ちゃったから、もう睡眠による回復はレアしか受けられないけど・・・大丈夫かな、これ？）

さあ、今居る部屋だけど、左手には最初の部屋、後はバリンガーが居た部屋。正面と右にもドアがあるよ。

正面の部屋には、レンガードが1体。

右の部屋にもレンガード。こっちは4体がうろうろしてるね。どうする？

ミーア：

レンガードなら怖くないと思うけど・・・

マナコ：

あ、でもマタビはあんまり攻撃に参加したくないかもしれないかもしれません・・・

残弾に不安が・・・

ラクネラ：

まあ、仕方ないわね。でも、危なくなったらお願いね。

マナコ：

はい。もちろん。

セントレア：

どちらの部屋に行く？

レアとメアが前に出れば4体までなら進路妨害できる分、右の部屋でも後衛の危険は少ないと思うが・・・

来留主：

みんな、出目がひどい瞬間があるからねえ（汗）

||||||

2—13. 　　23:00く

GM（来留主）：

部屋に入ったときに起こる事は今までどおり。

距離は10m。先制判定をどうぞ。

先制判定で余裕の先制奪取。

1ラウンド1体ずつ撃破し、相手の攻撃も全て回避し、何事も無く終了。しいて言えば、メアがフェンサーの面目躍如とばかりにクリティカルを出しまくって、残りHP5の相手に18点という大ダメージをたたき出したくらいで。(レンガードなら無傷でも轟沈するダメージです)

戦利品は何も出ず。

|| || || || || || || || || ||

セントレア：

そのクリティカルがなぜ無傷の敵に出ない？

ラクネラ：

そんなのあたしが知りたいわよ。

来留主：

ダイスの神様は気まぐれだからね。

次の行動はどうする？ 通路は左右に延びてるよ。

(と、言いつつどうしようかな。思った以上に長引いちやってるし、そろそろ終わらせないとだよなあ)

ミーア：

じゃあ、今までどおり探索ね。

探索判定 見張りを交代しつつなので所要時間は2回分

ラミ : (平目) 3

メア : (平目) 9

マタビ : 基準値5+9 || 14

レア : (平目) 8

来留主：

マナコさん、追加で1dお願い。

マナコ：

はい。

コロコロ・・・ 3

来留主：

ええと、その出目だと・・・「魔動部品」(300×2G)が3つ見
つかったよ。

ラクネラ：

倉庫以外で部品が見つかる目標値は、10てところかしら？

セントレア：

そのようだな。

来留主：

(ドキッ)

これで、集まった部品は11個。依頼達成だけど、まだ探索する？
ラムホは部品が多いにこした事はないから止めないけど。

ミーア：

疲れた・・・

マナコ：

そうですね・・・

セントレア：

HP／MPの残量的にあと1戦ぐらいなら大丈夫でしょうが・・・

ラクネラ：

「まだ行ける」は「もう危ない」で何かで読んだ事があるわね。

来留主：

じゃあ、終了だね。

|||||||

2—14. 目標達成 23:20

ラムホ (GM)：

「これだけあれば、しばらく研究に専念できそうね。もう充分よ。

まだ集めてくれるっていうなら止めないけれど」

メア (ラクネラ)：

「そうしたい所だけど、体力的にも時間的にも限界ね」

ラムホ (GM)：

「そ。じゃあ外に出ましようか」

GM（来留主）：

部屋を引き返せば、既に通過した部屋では何も起きないから、すぐに外に出られるよ。

外は完全に日が沈んでもう真っ暗だね。かろうじて月や星の明かりで周囲が見えるくらいかな。

メア（ラクネラ）：

「それで、このパーティー構成を知ったあなたはこれからどうするの？」

ラムホ（GM）：

「・・・黙って置いてあげるわ」

ラミ（ミア）：（背景でメアがレアに通訳中）

「良いの・・・？」

ラムホ（GM）：

「貴女たちは私の研究内容を詮索しなかった。もし、対蛮族用の兵器開発だったら？ それなのに、本当に何もしなかった。だから黙っておいてあげる」

マタビ（マナコ）：

「あ、ありがとうございます」

ラムホ（GM）：

「ただし、フェンデイルに蛮族の工員が忍び込んだとかつて噂が聞こえてきたら、貴女たちのことを報告させてもらうから。それじゃ、はい報酬」

GM（来留主）：

と言って、合計7、200G渡してくれるよ。1人 1、800ずつだね。

何も無ければ、レア以外の4人はデイルクールに、レアはトツネオに帰ることになるけど何かある？

マタビ（マナコ）：

あ、1つだけ良いですか。デイルクールに帰る途中でメアさんに少しお話が

メア（ラクネラ）：

? 何?

マタビ(マナコ):

「メアさん。時間があるときで良いので私にもザルツ地方の言葉を教えてもらえませんか? セツかくパーティーなのにこのままじやいろいろ不便ですし・・・」

マタビとしては、もう少しレアさんやラミさんに歩み寄ってみようかなという心境の変化があつたみたいです。

メア(ラクネラ):

そういう事ならメアは快諾するわね。

「依頼を受けてるときでなければ、いつでもオツケイよ」

ミーア(ラミ):

「あ、私も私も!」

地方語目当てでみんながセージを取つたらミーアの立場が無くなつちゃう!

メア(ラクネラ):

「はいはい。解つたから落ち着きなさい」

セージ技能皆無のメアが教える側っていうのも何だか凄いわね。

GM(来留主):

レアは何かある?

レア(セントレア):

いえ、3人に挨拶するぐらいでしょうか。

(ザルツ地方語で)「今回も世話になった。自身の未熟さも改めてに認識できた。次に備えて鍛えなおさねばな」

GM(来留主):

じゃあ、みんな解散した所で、今回のシナリオ終了だよ。

あ、魔動部品とは別に手に入れた戦利品は街で換金、分配したってことで良いよ。まあ、1人10Gずつだけど・・・

それじゃ、おつかれさま。

モン娘:

おつかれさまでしたー。

|||||

来留主：

じゃあみんな能力値の成長をお願い。

能力値成長

ラミ　：(5, 6)　知力25↓26

メア　：(1, 2)　器用度22↓23

マタビ：(1, 5)　器用度15↓16

レア　：(1, 1)　器用度25↓26

経験点

シナリオクリア1, 000点

無力化した敵　180点

1ゾロ　　50点／1回

メア：5回、マタビ：2回、レア1回

名誉点

剣のかげら4個∥4d∥2+2+1+6∥11点獲得

コネクション：「一途な」ラムホ「顔見知り」10点

合計名誉点：9+11+10∥30点

名声「駆け出し」冒険者の店など、狭いコミュニティなら、名前だけは知られている。

意識：フエンデイル屈指の変人学者、「一途な」ラムホが仕事を依頼したらしい。依頼はちゃんと達成されたにもかかわらず、ラムホは彼女たちの働きぶりをなぜか語ろうとしない。

来留主：

今回のシナリオはどうだった？

ラクネラ：

なんか、盛り上がり欠ける感じ？

マナコ：

そう・・・ですね。なんの前触れも無くBOSSが出てきたり・・・

来留主：

ははは。やっぱりそうだよね・・・いろいろ考えるのが面倒だから

ランダムに任せちゃったらこうなっちゃった・・・

次回はちゃんとしたものにしますっ。

ミーア：

あたしはだありんと遊べるなら何でも良いけどね。

来留主：

ありがとう。ミーア。

それじゃあ、今日はこの辺で。

一同：

おつかれさまでしたあ。

セッション3 食材を求めて 3. 成長報告くオープニング

来留主：

えーでは、なぜかまだ続くセッション3回目は始めるよ。
まずは成長報告から。

|||||

ラミ||ネート(PL:ミアー)

種族:ラミア 女性 17歳 生まれ:学者

能力値/能力値ボーナス

器用度:11/+1

敏捷度:21/+3

筋力:14/+2

生命力:14/+2

知力:26/+4

精神力:22/+3

生命抵抗力:5/精神抵抗力:6

最大HP:23/最大MP:28

冒険者レベル:2↓3

技能:レベル

セージ:2↓3、プリースト(ザイア):2

残り経験点1810↓810

戦闘特技

《魔法収束》

NEW! 《魔法拡大/数》

言語(注釈のないものは、会話・読文 両方習得)

交易共通語、汎用蛮族語、ドレイク語、魔動機文明語(読文)、魔法

文明語(読文)

NEW! ザルツ地方語(会話)

装備品

鎧：ハードレザー

盾：カイトシールド

装飾品（その他）：聖印（ザイア）

所持品

バルバロス携帯品セット、人血液、ヒーリングポーション×2、保

存食×7

1,852G

所持名誉点：20／合計名誉点：30

“一途な”ラムホ（顔見知り：10点）

経歴

戦場に置き去りにされたことがある。

人族を研究していた。：置き去りにされた自分を助けた人族に興味を持った。

人族になる事を夢見ている。：人族の魅力に惹かれている。

穢れ度：2

|| || || || || || || ||

ミーア：

前回の最後で言ってた通り、メアに地方語を教えてもらってセージをレベル3にしたわよ。戦闘特技は《魔法拡大／数》ね。回復魔法を複数に同時にかけられるようになったわよ。

来留主：

まだ単体回復魔法しか使えないからね。大事だと思おうよ。

ミーア：

えへへ。でしよでしよ？

|| || || || || || || ||

メア || ウイドウ（PL：ラクネラ）

種族：ナイトメア（人間生まれ） 女性 20歳 生まれ：軽戦士

能力値／能力値ボーナス

器用度：23／+3

敏捷度：22／+3

筋力 : 18 / +3
生命力 : 19 / +3
知力 : 13 / +2
精神力 : 11 / +1
生命抵抗力 : 7 / 精神抵抗力 : 5
最大HP : 31 / 最大MP : 11

冒険者レベル 3 ↓ 4

技能 : レベル

エンハンサー : 3 ↓ 4、フエンサー : 2

経験点 1560 ↓ 60

戦闘特技

《かいくぐり》《回避行動Ⅰ》

練技

【ガゼルフット】 【キャッチアイ】 【チツクチツク】
NEW! 【ドラゴンテイル】

習得言語

交易共通語、ザルツ地方語

装備品

武器 : レイピア

鎧 : ソフトレザー

盾 : ラウンドシールド

装飾品(頭) : ウイッグ

所持品

冒険者セット、保存食×7、ヒーリングポーション×4
1,933G

所持名誉点 : 20 / 合計名誉点 : 30

“一途な”ラムホ(顔見知り : 10点)

経歴

大恋愛をしたことがある。

異種族を怖がっていた。

大切な約束がある。

穢れ度：1

|||||

ラクネラ：

他3人の家庭教師をやらされたメアは、セージ技能を持っていないんだけどどういふこと？

技能はエンハンサーを上げて、「ドラゴンテイル」習得よ。

来留主：

またエンハンサーなんだね。練技は便利だけど直接的な戦闘力は上がらないよ？

ラクネラ：

まあ、ちよつと考えてる事があるのよ。

そのせいでメアの戦闘力はしばらく成長速度が遅いけど許してね。

来留主：

いちおう敵の強さを調整したりはできるから良いけど、どういう意図か教えてもらえると助かるかな。

ラクネラ：

そうね。ストーリーにも関わる所だし、教えてあげるわ、あ・と・で・ね。

ミーア&セントレア：

(キツ)

マナコ：

つ、次、マタビですね。

|||||

マタビ (PL:マナコ)

種族：タビツト 女性 10歳 生まれ：魔動機師

能力値／能力値ボーナス

器用度：16／+2

敏捷度：13／+2

筋力：9／+1

生命力：9／+1

知力 : 24 / +4
精神力 : 20 / +3
生命抵抗力 : 3 / 精神抵抗力 : 5
最大HP : 15 / 最大MP : 26
冒険者レベル : 1 ↓ 2 経験点 1860 ↓ 360
技能 : レベル

マジテック : 1 ↓ 2、シユーター : 2、スカウト : 1、レンジャー :

1

NEW! セージ : 1

戦闘特技

《精密射撃》

習得言語

交易共通語、神紀文明語(読文)、魔動機文明語

NEW! ザルツ地方語(会話)

装備

武器 : サーパーペンタインガン(弾丸3発)

鎧 : ソフトレザー

装飾品(腰) : ガンベルト(弾丸6発)

(その他) : マギスファイア(小)

所持品

冒険者セット、スカウト用ツール、救命草×2、保存食×7、ヒー

リングポーション

1,882G

所持名誉点 : 20 / 合計名誉点 : 30

“一途な”ラムホ(顔見知り、10点)

経歴

純潔である。

守りの剣を持ったことがある。

予知夢を見たことがある。

穢れ度 : 0

|| || || || || || || || || ||

マナコ：

ラミさん同様にメアさんから地方語を教わったのでセージ習得と、マギテックレベル2です。

攻撃用の弾丸が強くなったのと、回復用の弾丸が打てるようになりました。

来留主：

「クリティカル・バレット」と「ヒーリング・バレット」だね。ラミの回復が追いつかないときに、回復に回れるのは心強いね。

|| || || || || || || || || ||

レア||トールレ (PL:セントレア)

種族:ケンタウロス 女性 10歳 生まれ:戦士

能力値/能力値ボーナス

器用度:26/+4

敏捷度:13/+2

筋力:17/+2

生命力:18/+3

知力:13/+2

精神力:15/+2

生命抵抗力:6/精神抵抗力:5

最大HP:27/最大MP:15

冒険者レベル:2↓3

技能:レベル

ファイター:2、ライダー:2↓3、セージ:1

経験点1360↓360

戦闘特技

《ディフェンススタンス》

騎芸

【攻撃阻害】【チャージ】

NEW! 【高所攻撃】

習得言語

汎用蛮族語、ケンタウロス語、ザルツ地方語(会話)

装備

武器：バスタードソード

鎧：スプリントアーマー

所持品

バルバロス携帯品セット、保存食×7、ヒーリングポーション×4

1, 843G

所持名誉点：20 / 合計名誉点：30

「一途な」ラムホ（顔見知り、10点）

経歴

人肉が食べられない。

特定の相手に恨みを買っている。

妖精が苦手。

穢れ度：3

|||||

セントレア：

ファイターを伸ばすには経験点が足りなかつたので、ライダーを上げました。習得した騎芸は【高所攻撃】。高さを利用した攻撃で物理攻撃が+2点されます。

来留主：

徐々に戦闘が安定してきている感じだね。

じゃあ次は生活費の徴収だね。前回から（1d4）コロコロ・・・

3日経過しているよ。

|||||

生活費

ラムミ：40×4+10（神殿への寄付） || 170G 残金1, 6

82G

メア：40×4 || 160G 残金1, 773G

マタビ：40×4 || 160G 残金1, 722G

レア：労働を対価にトツネオ村の人たちに食料を分けてもらっている。残金1, 843G

|||||

来留主：

あとは買い物かな。

必要なものがあつたら報告お願い。

|||||

買い物

レア　：＜魔晶石（3点）＞×5　残金182G

メア　：＜テント（4人用）＞、＜ヒーリングポーション＞×2

残金1，323G

マタビ：＜弾丸＞×12、＜魔香水＞、＜ヒーリングポーション＞、

＜救命草＞×2、＜魔香草＞×3　残金612G

レア　：特に無し　残金1，843G

|||||

来留主：

はい、OK。

じゃあ、前回からの3日間、みんな何してたかな？

ミア：

ラミとマタビはメアにザルツ地方語を教えてもらってるよね。

マナコ：

そうですね。

ラクネラ：

自動的に、教えてる事になるわね。

セントレア：

では、レアも一緒に授業を受けていることにしても良いか？

ラクネラ：

まあ、前々回から引き続き教えてるって感じかしらね。

|||||

3—1．蛮族でもわかる人族言語講座（ザルツ地方編）

トツネオ村付近の洞窟

メア（ラクネラ）：（ザルツ地方語）

「・・・という感じだけど、解った？」

マタビ（マナコ）：（ザルツ地方語）

「……ええと……レアさん、解りますか？」

レア（セントレア）：（ザルツ地方語）

「ああ。これで通訳が無くても直接会話ができるな」

ラミ（ミーア）：（ザルツ地方語）

「拠点が他の地方にならない限りは、これで大丈夫ね」

メア（ラクネラ）：（今後、パーティーだけの会話シーンは地方語だと思ってください）

「駆け出しのアタシたちが他の地方に遠征なんてあり得ないでしょ」

GM（来留主）：

そんな風に授業の成果を確認し合っていると……

ミーア：

いると？

GM（来留主）：

全員、聞き耳判定をお願い。

モン娘：

?!

聞き耳判定（スカウトorレンジャー技能＋知力ボーナス）

ラミ　：（平目）　5

メア　：（平目）　7

マタビ：5＋8＝13

レア　：（平目）　9

GM（来留主）：

うーん……じゃあ、ラミ以外の3人は部屋のドアの向こうで何か物音がしたような気がするよ。

マタビは気がするじゃなくてハッキリ聞こえたと言言できるかな。

マタビ（マナコ）：

「？　レアさん、お客さんみたいですよ？」

レア（セントレア）：

「? 今日村の人々も来られる予定はないはずだが・・・」
(セクション1の時、蹴破ったのを取り付けなおした)ドアを開けて外を確認します。念のためバスタードソードは腰に差しておきましよう。

GM (来留主) :

ドアを開けると、そこには身長120cmくらいの犬に似た2足歩行の生き物が自分の体と同じくらいの大きさの樽を抱えながら歩いているね。距離は2〜3m、ドアのすぐそばだね。ドアの開閉音に気づいて顔をレアに向けた犬(?)はそのまま驚きの表情で硬直するよ。魔物知識判定・・・だけど1回目のセクションでラミたちが成功してるから省略でいっか。

樽を抱えているのは、コボルトだね。

レア (セントレア) :

腰の剣に手をかけます。

GM (来留主) :

目の前のケンタウロスが敵意を持っていると理解したコボルトは抱えていた樽を放り出して頭を下げるよ。

コボルト (GM) :

「け、ケンタウロス様のお住まいに勝手に入り込んでしまい、申し訳ありません! れつ、レアさまでしょうか・・・?」

と、〃交易共通語で〃後半は恐る恐るという感じで訪ねてくるよ。

レア (セントレア) : (交易共通語はまだ覚えていない)

「?」

メア (ラクネラ) :

その声は聞こえて良いわよね?

「この子、共通語解らないわよ」てコボルトに声をかけつつレアに、
(ザルツ地方語) 「どうも貴女に用事みたいよ?」

レア (セントレア) :

(地方語) 「私に・・・?」

(汎用蛮族語) 「私に用事があるのか?」

コボルト (GM) : (背後でラミが通訳中)

「は、はいっ！ チっ、近くの人族の村で、レアさまの事を聞き、お願いに参りました！」

レア（セントレア）：

「ねがい？」

コボルト（GM）：

「す、すみません！ 下級バルバロスの分際でケンタウロス様にお願いなどつ。すぐに出て行きます！ そもそも妖族がケンタウロス族に何かを頼むなんてそんなおこがましい事を考えてはいけなかつたんですこの事は無かつた事にしていただいて結構ですええ下級バルバロスはすぐにも退散しますのでどうかそのままケンタウロス様の手を煩わせたりはしませんのでお部屋に戻っていただいて結構いえお出かけされるのでしたらすぐにどきますならみはりをお願いしますか？ これでもバルバロスの顎では見張り役としてそれなりに認められていえ僕の事なんてどうでも良いですよねすみません忘れてください・・・」

て弁明らしきものを続けるけど・・・

レア（セントレア）：

「ああ・・・待てマテ、話を聞け、いや聞かせろ。願いとは何の事だ？」

コボルト（GM）：

「は？ よろしいのですか？」

レア（セントレア）：

「ああ。だから落ち着いて話せ。

・・・まあ何だ、中に入るか？」

コボルト（GM）：

「オ、おじやまします」

来留主：

というわけで、ナイトメアやタビットまで居る部屋でビクビクしながらコボルト・・・名前は「コボ」で良いかな？ コボが語るには、蛮族社会では奴隷階級だから嫌気が差して脱走してこの近くまで

流れ着いてきたんだって。

人族にすぎるために見つけたトツネオに立ち寄るとレアの事を聞いて、人族に受け入れてもらうための手伝いをして欲しいっていう話なんだ。

ラクネラ：

トツネオならちゃんと話せば受け入れてもらえそうだけど？

来留主：

まあ、そうなんだけど、自分より上位の蛮族であるレアが労働の対価で食事や物資をもらっているのを聞いて、自分も何かしないとって思っただね。

ミーア：

結局何するの？

コボ (GM)：

「レアさまの獲物や村の作物を使って料理をしようかと・・・」

GM (来留主)：

コボルトの作る料理は人族の街でもそれなりに認知されているよ。コボみたいに人族社会に逃げ込んだコボルトが、冒険者の店や食堂の厨房で働いているのは大きめの街ではよく見かける光景だよ。

トツネオではそうでもないから、実際に料理を振舞ったりレシピを教えたりしようって事みたいだね。

レア (セントレア)：

「で？ 我々は何をすれば良い？ 言っておくが料理などほとんどできんぞ？」

メア (ラクネラ)：

「そうねえ、せいぜい保存食に手を加えてマシな味にする程度かしらね」

コボ (GM)：

「いえ、皆さんにお願いしたいのは、食材集めなのです。調理キットは何か持ち出せたのですが、食材はここにたどり着く前に自分で食べちゃって・・・」

見ると、さつき彼が抱えていた樽の中には鍋や包丁といった料理道具が入ってるね。食材と呼べそうなものは保存食くらい、あとはせいぜい調味料類が有る程度。

マタビ (マナコ) :

「なるほど。それでどんな料理を作るんですか？」

コボ (GM) :

「はい。メインの食材にはキプロクスの肉を考えているんです」

ラミ (ミア) :

「きぷろくす」

魔物知識判定 9 / 13

ラミ : 7 + 1 1 || 1 8 弱点まで看破! 炎属性 + 3

ミア : (平目) 5 失敗

マタビ : 5 + 5 || 1 0 成功

レア : 5 + 8 || 1 3 ライダー技能のため弱点はわからず。

GM (来留主) :

現実世界で言うところの、首長竜の仲間だね。

マナコ :

あ、単眼種モノアイじゃないんですね。

GM (来留主) :

うん。俺も最近まで「キクロプス」だと思ってて、何で首長竜なんだろうと思ってた。

コボ (GM) :

「西に少しいった所にある『魔力の森』ジャーベル・ウォーキーの森になら居ると思うんですが、僕では狩りに行っても返り討ちに合うだけなので・・・皆さんにキプロクスをしとめてもらえないでしょうか・・・少ないですが御礼もします」

彼が樽から出したのは、明らかに中々上位蛮族の持ち物と思しき品々。ざっと見ただけで、3,000Gにはなりそうかな。

更に、キプロクス以外にも食材になる物を持ち帰ってもらえたら買

い取るとも言ってるよ。

レア (セントレア) : (ザルツ地方語)

「みな、私情なのだが、この依頼受けてやりたい」

ラミ (ミリア) : (ザルツ地方語)

「あたしも！」

メア (ラクネラ) : (ザルツ地方語)

「あんたはどんな依頼でも受けようとするでしょうがっ。

「魔力の森」って結構危なくなかったっけ？」

見識判定 目標値7 (メアは地元民と言う事で達成値+2)

ラミ : 7 + 8 || 15

メア : 2 + 6 || 8

マタビ : 5 + 10 || 15

レア : 3 + 10 || 13

みんな知っていた！

魔法文明紀から存在する巨大な森。マナに満ちており独特の生態系をなす。

GM (来留主) :

奥深い所まで入らなければ、そこまで危ないわけじゃないっていうのも判断できて良いかな。

キプロクスもそこまで強い生物じゃないから、奥の危険なエリアには居ないんじゃないかな。

ラミ (ミリア) :

「奥まで行かなきゃ大丈夫でしょ」

マタビ (マナコ) :

「それは、そうですね・・・どうしますっ。」

メア (ラクネラ) : (交易共通語)

「ハア・・・まあ、ちゃんと報酬も出るって話だし、付き合っただけ
るわよ」

コボ (GM) :

「ありがとうございます！」

こ、これ使ってください」

GM（来留主）：

ジャーベル・ウオーキーの森までは片道1日くらいかかるから、みんなに保存食2日ぶんずつくれるよ。

何も準備が無ければ、森まで飛ばすけど。

セントレア：

依頼の期限はあるのですが？

GM（来留主）：

特に設けられてはいないよ。

ラクネラ：

それなら、危なくなったら引き返して回復、も可能ね。出発で良いんじゃない？

マナコ：

はい。

GM（来留主）：

じゃあ、次のシーンは森の入り口からね。

セントレア：

あ、すみません。主殿。〈北向きの針〉を購入しておいてもよいでしょうか？ 森の中に入るには必要かと。

来留主：

ああ、良いよ。所持金を減らしておいてね。

じゃあ、時間を進めてお昼過ぎ。ジャーベル・ウォーキーの森の入り口にみんな到着したという事で。

森のまだ浅い所だから暗視が無くても困らないけど、日が沈めばかなり暗くなりそうだね。

ミーア：

キプロクスはどうやって探すの？

来留主：

じゃあ、今回の探索ルールを説明するね。

ジャーベル・ウォーキーの森 探索ルール

1. キプロクスの痕跡を探して探索判定（スカウトorレンジャー＋知力ボーナス） 目標値は11。

探索できる箇所は、樹木、下草（地面）、泉など水辺の3種。

2. 判定の成否に関わらず、達成値がそのまま探索度となる。

探索度が一定値に達するとキプロクス発見。

3. 探索判定に成功していた場合、探索箇所に応じた食材が手に入る（2dでランダムに決定）

4. 判定の成否に関わらず、イベント表（2d）を振る。運がよければアイテムが、悪ければ戦闘。

来留主：

こんな感じだけど、何か質問はある？

ラクネラ：

判定は全員でやるのかしら？

来留主：

最低でも1人。複数人しても良いけど、その場合、探索度は大きく進むけど、そのあとの食材表やイベント表も判定した人数分使用するから、運が悪いと1回の探索で4連戦だよ。

マナコ：

最初は、マタビだけで判定してみたほうが良いでしょうか？

セントレア：

そうだな。進行が遅いようなら我々も参加しよう。

来留主：

あ、探索範囲が広いから、判定1回で時計を1時間進めるよ。

|| || || || || || || || || ||

3 | 2 . 1 2 : 0 0 <

下草 探索 目標値 : 1 1

マタビ : 5 + 8 || 1 3 成功!

探索度 : 0 ↓ 1 3

食材表 : 9 タケノコ? (知名度 : 9)

マタビ：

「おいしそうなタケノコを見つけましたあ」

メア：

「こんな硬いの食べられるの?」

見識判定 タケノコ?

ラミ : 7 + 9 || 1 6 成功!

メア : (平目) 8 失敗 . . .

マタビ : 5 + 1 0 || 1 5 成功!

レア : 3 + 5 || 8 失敗 . . .

タケノコは<カブトタケノコ>だった!

<カブトタケノコ> 知名度 : 9

収穫時は非常に硬いが調理する事で、非常にやわらかくなる食材。

(コボの買取額 : 10G)

ラミ（ミア）：

「知らないの？ これ料理するとすくすく柔らかくなっておいしいんだから」

レア（セントレア）：

「そうなのか？」

イベント表：10

探索判定

マタビ：5 + 7 = 12 成功！

魔香草を発見！

マタビ（マナコ）：

「あと、こんなのも生えてましたよ」

ラミ（ミア）：

「マタビ、ナイス！」

|||||

ラクネラ：

悪くない結果だけど、探索度をいくつ貯めなくちゃいけないのかが判らないのが困り物ね・・・

セントレア：

レンジャー／スカウト持ちのマタビが探索を行うのは当然として、

ミア：

私たちは平目で11以上はむりよねえ・・・

ラクネラ：

あら、成功する必要はないでしょ？ 失敗しても探索度は増えるんだし。

マナコ：

問題は、失敗だと食材も手に入らず、戦闘をする可能性があることですね・・・。

ラクネラ：

連続戦闘が怖いし、今度は2人ぐらいで判定してみる？

ミア：

そうしよつか。マタビと・・・みんな平目だしアタシで良い？

||||||

13:00

現在探索度：13

樹木 探索判定 目標値：11

ラミ：(平目) 9 失敗・・・

マタビ：5+7=12 成功！

探索度：13↓34

食材表：5 サヤの付いたツタ植物を発見(知名度：5)

ラミ：7+5=12 成功！

ミア：(平目) 9 成功！

マタビ：5+7=12 成功！

レア：3+6=9 成功！

<カラマメ空マメ>

種が極小で、サヤを開けた瞬間どこかへ行ってしまう豆。サヤは食感がよく、豆ではなくサヤを付け合わせとして食用にする。

(コボ買取額：1G)

ミア(ラクネラ)：

「メインの前の前菜確保って所かしら」

イベント表

ラミ：3。魔物と遭遇！ 1d:6。さらに1d:5

マタビ：11。探索判定：14 魔香草を発見！

マタビ(マナコ)：

「あ、また魔香草見つけましたあ」

GM(来留主)：

と、喜んでる所悪いけど全員、危険感知判定(スカウトorレン

ジャー+知力ボーナス)をお願い。

危険感知判定 目標値9

ラミ : (平目) 8 失敗・・・

メア : (平目) 10 成功!

マタビ : 5+7 || 12 成功!

レア : (平目) 9 成功!

ラミが魔物に襲われそうになってる!

GM (来留主) :

当のラミ以外全員気付いたね。

木の周りを調べているラミのそばの、ツタ植物が明らかに不自然に動いたのをみんな見逃さなかった。

メア (ラクネラ) :

「ラミっ! 後ろ!」

ラミ (ミア) :

「え? ひやあつ!」

GM (来留主) :

他のみんなが気付いたおかげで不意打ちは失敗に終わったね。

じゃあ、ツタ植物との戦闘だよ。描写したとおりラミと植物が至近距離。他のみんなは5mほど離れているという事で。

魔物知識判定 知名度 : 8 / 11

ラミ : 7+12 || 19 自動成功! 弱点まで看破!

メア : (平目) 6 失敗・・・

マタビ : 5+5 || 10 成功!

レア : 3+11 || 14 成功! 弱点まで看破!

キラークリーパー。弱点 : 炎属性+3

先制判定 目標値 : 6

ラミ　：(平目) 11 成功！
メア　：(平目) 2 自動失敗！
マタビ：3+6 || 9 成功！
レア　：(平目) 7 成功！
PCたちの先制！
ラクネラ：
経験点50点もーらいつ。
失敗しても問題ないところでの自動失敗はおいしいわね。

第1ラウンド PCターン

ラミ(ミリア)：

まだ乱戦エリア形成されてないよね？

GM(来留主)：

うん。まだ大丈夫だよ。

ラミ(ミリア)：

制限移動で・・・と思ったけど使う魔法もないし、通常移動でみんなの所まで後退。

メア(ラクネラ)：

じゃ、入れ違いで5m前進。練技は・・・無しで良いかしら。

命中判定：7+3 (1, 2) || 10 Kクリーパー回避：8 命中

メア(ラクネラ)：

あつぶな・・・威力は、出目8。惜しいわね9ならクリティカルなの・・・

4+5で9点ね。

GM(来留主)：

防御点は0だからそのまま受けるね。残り21。

レア(セントレア)：

これで決まりでしょうか。

同様に5m前進。両手持ちで攻撃です。

命中判定：6+10 || 16 命中！

威力：8 + 4 || 1 2

GM (来留主)：

もう、ボロボロだけどまだ動けるよ。残り9点。

マタビ (マナコ)：

弾丸温存のために、攻撃しなくても良いですか？

メア (ラクネラ)：

良いんじゃない？ 次のラウンドで仕留めれそうだし。

エネミーターン

GM (来留主)：

うくん：「絡め取り」使っても、ダメージ与える前に倒されるだろうし、普通に「つる」で攻撃かな。より大きなダメージを与えたレアのほうかな？

Kクリーパー命中力：1 0

レア回避判定：4 + 9 + 1 || 1 4 回避！

レア (セントレア)：

これくらいのレベルなら問題なくなってきましたね。

このまま止めを刺させていただきます。

第2ラウンド PCターン

レア (セントレア)：

両手持ちで攻撃。命中判定11なので命中ですね。

威力は・・・8 + 4で12点で、撃破ですね。

戦利品：腐葉土 (50G)、つる (5G)

|| || || || || || || || || ||

14 : 00 ↘

現在探索度：34

メア (ラクネラ)：

この調子なら、2人ずつの判定なら大丈夫かしら？

マタビ (マナコ)：

そうみたいです。今度は水辺を調べてみましょうか。
メア（ラクネラ）：
じゃあ、今度はあたしが探索するわね。

探索判定 難易度：11

メア：(平目) 8 失敗・・・

マタビ：5+5=10 失敗・・・

探索度：34↓52

特に食材は見つからなかった。

イベント表

メア：5・魔物と遭遇！ 1d：4。

マタビ：12・探索判定：13。魔晶石（1点）発見。

マタビ（マナコ）：

「あ、魔晶石・・・マナはあんまり残っていないけどもらっておきま
しょうか」

GM（来留主）：

というところで、危険感知判定をお願いします。

危険感知判定 目標値：9

ラミ：(平目) 7 失敗・・・

メア：(平目) 5 失敗・・・

マタビ：5+8=13 成功！

レア：(平目) 8 失敗・・・

GM（来留主）：

遭遇を引き当てた人は成功しないようになってるのかな？

魔晶石を拾い上げたマタビの視線の先には、メアに群がるように
迫ってくる葉っぱの塊。

マタビ（マナコ）：

「メアさんあぶない！」

メア（ラクネラ）：

「！」

GM（来留主）：

さつきと同じで、不意打ちは失敗。

各種判定どうぞ。

位置関係は、葉っぱとメアが至近距離。5 m離れて他の3人。

魔物知識判定 知名度：5／10

ラミ ：7＋5＝12 弱点まで看破！

メア ：(平目) 5 成功！

マタビ：5＋10＝15 弱点まで看破！

レア ：3＋10＝13 弱点まで看破！

全員知っている。

フールー 弱点：命中力＋1

先制判定 目標値：8

ラミ ：(平目) 4 失敗・・・

メア ：(平目) 6 失敗・・・

マタビ：3＋6＝9 成功！

レア ：(平目) 11 成功！

PCたちの先制！

第1ラウンド

メア（ラクネラ）：

レベル1モンスターなら大丈夫ね。練技なしで攻撃よ。

命中判定：5＋7＋1＝13 フールー回避力：10 命中！

威力は・・・また出目が8ね。9点ダメージよ。

GM（来留主）：

フールーも防御点はないからそのまま受けて、残り11点。

レア（セントレア）：

では次は私が、両手持ちで攻撃。
命中は14、問題なく命中ですね。

威力が、4+4=8点ですね。

GM（来留主）：

残り3点。もうほとんどの葉っぱが散り散りに千切られているね。

ラミ（ミア）：

うーん・・・フルーの命中力って固定値だから8でしょ？

ラミやマタビがMP使ってまで今攻撃する必要ないわよね？

マタビ（マナコ）：

そうですね。

お2人とも回避頑張ってください。

GM（来留主）：

知能：なし。だからなあ逃走もアリかな？

乱戦エリアからの離脱を宣言。次のラウンドまで生きてたら、乱戦

エリアを離れて逃走するよ・・・無理だろうけど。

第2ラウンド

メア（ラクネラ）：

はい、じゃあ止めといきましょうか。

11。命中ね。8点で撃破、と。

戦利品：きれいな木の葉（10G）、リーフブレード（40G）

15：00

現在探索度：52

レア（セントレア）：

イベント表で遭遇を引いた者が至近に置かれるようだし、今度は私が振ろう。

水辺 探索判定 目標値：11

マタビ：5+10=15 成功！

レア：（平目）9 失敗・・・

探索度：52↓76

食材ランダム表：10. 細長くぬめる魚（知名度：9）を発見。
見識判定

マタビ：5+10=15 成功！
魚は、ウナギがった！

マタビ（マナコ）：（ぬるぬると格闘中）

「高級食材発見です！・・・あ、わわわわわわわわ」

イベント表：

マナコ：3. 魔物と遭遇！ 1d：5.

レア：12. 探索判定（11）：7 失敗。特に何も無し。

GM（来留主）：

じゃあ、なんとかウナギを素手で捕まえて岸に上がったところで、
危険感知判定をお願い。今回は目標値12ね。

ラミ：（平目）9 自動成功しか無理なんだけど・・・

メア：（平目）9 ムリムリ

マタビ：5+8=13 成功！

レア：（平目）8 当然失敗。

GM（来留主）：

うくんこの場合どうなるんだろう・・・

ラミ（ミリア）：

え？ 不意打ち失敗、戦闘。じゃないの？

メア（ラクネラ）：

しかも、今回は遭遇を引き当てた本人が判定成功してるものね。

GM（来留主）：

じつは、今回は全員に同時攻撃なんだよね・・・

マタビ（マナコ）：

え?!

GM（来留主）：

うくん、じゃあハウスルールとして、マタビは自動回避。他の3人は不意打ち扱いで回避に―2の修正付で回避判定。

その後、通常通りの先制判定に行こうか。

命中力は・・・9だね。

ラミ　：(平目) 4―2||2　回避失敗・・・

メア　：5+9―2||12　回避成功!

レア　：4+5+1―2||11　回避成功!

打撃点：2d||10

ラミ(ミリア)：

ちよつ?!　大きいよ?!　ええと防護点が5だから・・・5点ダメー
ジつと。

GM(来留主)：

突然周りから飛んできた細かい針状の物を、メア、マタビ、レアは
なんとか回避できたけど、ラミだけは反応が遅れちゃった。

ラミ(ミリア)：

「いた、いたたたたたっ!」

魔物知識判定　目標値7/11

ラミ　：7+8||15　弱点まで看破!

メア　：(平目) 7　成功!

マタビ：5+6||11　弱点まで看破!

レア　：5+3||9　成功!

ニードルアーチャー　弱点：炎属性+3

先制判定　目標値：7

ラミ　：(平目) 8　成功!

メア　：(平目) 10　成功!

マタビ：3+8||11　成功!

レア　：(平目) 8　成功!

第1ラウンド

GM (来留主) :

配置はマタビとニードルアーチャーが至近。相変わらず5 m離れた所に他の3人。

あ、あとニードルアーチャーはツタを張った半径10 mの中にいるキャラクター全員を同時に攻撃できるからね。

メア (ラクネラ) :

うげ・・・面倒ね。弾薬は温存したいし、マタビはツタの範囲外に移動。

マタビ (マナコ) :

はい！ (通常移動で13 m移動。ツタの範囲外へ)

レア (セントレア) :

一つ覚えでしかありませんが、通常移動で接敵、バスタードソード (両手持ち) で攻撃です。

命中13です。

GM (来留主) :

それは避けられないね。

レア (セントレア) :

12点ですね。

GM (来留主) :

残り16、と。一度に数匹出るようにしたほうがよかったかな。

メア (ラクネラ) :

アタシでとどめは無理そうね。

出目11で16。命中ね。どうせ大きい目が出るなら威力の時にして欲しいわ。

お、言っていたら出目9。クリティカルね。10でまたクリティカル。7。

4 + 5 + 3 + 5 = 17点。あら、倒した？

GM (来留主) :
だね。

戦利品：棘の矢（15G）

ラミ（ミリア）：

あ、マナコ、救命草使ってもらって良い？

マタビ（マナコ）：

あ、はい。（8点回復、全快）

|||||

16：00〆

現在探索度：76

GM（来留主）：

じゃあ、次の探索、と行きたいところだけど、実は目標探索度は60だったから、ここでキプロクスを発見。

みんなが足跡などから、キプロクスがこの水辺を利用していると確信した時、ズシンズシンと大きな足音と微かな地響きを感じたかと思うと、森からニュツと長い首が出てきた。

首長竜は縄張りに見慣れない生き物が居る事に気がつくと思いつくと襲い掛かってきた。

と、いうところで今回のボス戦に行こう。

3. ボス戦

来留主：

魔物知識判定はオープンニングで済ましちやってるから、先制判定からだね。

ラクネラ：

コア部位を直接狙えないのは厄介ね。マタビは頭を狙い続けて、メアとレアはとにかく胴体狙いね。

セントレア：

尻尾はどうする？ 2人とも同時に狙われるぞ。

ミーア：

胴体は攻撃してこないし、尻尾を先に倒しちやっただほうが良くない？

マナコ：

でも、胴体を倒さないと、頭部への命中が1/4されるので、早いうちに胴体を倒さないと弾丸とMPを浪費するだけになるかも・・・

来留主：

初の多部位モンスターだからね。充分に迷ってもらいましょう。

距離は10m離れてるということぞ。

|||||

3. 対キプロクス

17:00

先制判定 目標値：11

ラミ (平目) 6 失敗・・・

メア (平目) 5 失敗・・・

マタビ：3+6 9 失敗・・・

レア (平目) 4 失敗・・・

キプロクスの先制！

|||||

第1ラウンド

GM (来留主)：

まさかこつちからになるとは・・・まあ、縄張りに侵入した相手に突進かな。胴体が10m前進して、頭部が牙で攻撃。対象は・・・体が大きいレアを脅威に思うかな？

命中力は6からの(コロコロ)9で15。

レア(セントレア)：

10以上出さないといけないんですが・・・(コロコロ・・・6)やはり無理です。

GM(来留主)：

じゃあ、ガブツと。あ、また出目が大きい。15点物理で。

レア(セントレア)：

「ぐうっ！」

鎧分引いても、10点ですか、

まず尻尾を破壊して相手の手数を減らすべきか？

メア(ラクネラ)：

あ、まずい・・・

マタビ(マナコ)：

へ？

GM(来留主)：

ラク姉さん気づいた？ 今の攻撃で乱戦エリア形成。3部位魔物

だから、6体まで足止めできるんだよ。キプロクスは、

ラミ(ミーア)：

全員捕まったの?!

メア(ラクネラ)：

それだけじゃないわよ。ねえ？ ハニー？

GM(来留主)：

まあね。

では、ご期待にお応えして尻尾が「テイルスイング」自分が居る乱戦エリア内、任意の5体までに同時攻撃。当然対象は・・・

レア(セントレア)：

こちらの4人・・・

GM(来留主)：

そういうことっ。太くて長い尻尾をブウンツと。

(ころころ) あ、今度は低い。命中力9。

ラミ(ミア)：

それでも高いよお！ (ころころ・・・7) ああ、惜しい！

メア(ラクネラ)：

(ころころ・・・5) 11。余裕ね。

マタビ(マナコ)：

無理そうですう(ころころ・・・7) 期待値でもかわせないものは

無理ですよ・・・

レア(セントレア)：

(ころころ・・・5) 10か。危ないところでした。

GM(来留主)：

さすがに前衛には当たらないか。じゃあ、細めの丸太のような尻尾が皆を横なぎにするよ。

(ころころ・・・) え？ また10？ 合計14点ね。

ラミ(ミア)：

HPが半減したあ！ (残り9)

マタビ(マナコ)：

もう瀕死です・・・(残り4)

メア(ラクネラ)：

しかも乱戦エリアからは逃げられない・・・。セラアのいうとおり、尻尾を潰したほうがよさそうね。

「ラミは回復。回復量を見てマタビはバレットの選択を！」

マタビ(マナコ)：

「はいー！」

レア(セントレア)：

では私から。《ディフェンススタンス》で回避力を選択。ブレスが怖いですが・・・

尻尾に両手持ちで攻撃。(ころころ・・・4) 出目が・・・命中力10です。

GM(来留主)：

全滅したりしないよね？

尻尾の回避は（ころころ・・・）13。大きな割に器用に尻尾を波打たせてレアのバスタードソードを回避。

レア（セントレア）：

「くっ、おのれこしやくな・・・」

メア（ラクネラ）：

こっちは威力に難があるから、レアの攻撃は当たって欲しかったわね。

【キッツアイ】で命中上げて・・・3ラウンドで決めないと練技が使えなくなるわね・・・

（ころころ・・・5）本当に、今日どうしたのコレ？ 11だけど・・・

GM（来留主）：

（ころころ・・・8）ええ・・・回避力、13、です。

メア（ラクネラ）：

はにー？

GM（来留主）：

そんな目で見られても・・・

ラミ（ミリア）：

補助動作で「変化」解除。《魔法拡大／数》で【キュア・ウーンズ】をレアも含めて3倍ね。魔晶石1個使うわ。

ラミ、マタビ、レアの順で判定するわね。

（ころころ・・・ピンゾロ、4、8）・・・アレ？

GM（来留主）：

（苦笑）・・・じゃあ、マタビとレアが回復する分、威力を決めてね。

ラミ（ミリア）：

さつきと同じで、マタビ、レアの順ね。これ、また尻尾が来たらあたし死なない？

マタビ（マナコ）：

ま、まだマタビのヒーリング・バレットがありますから・・・

ラミ（ミリア）：

お願いね。ええ、威力は・・・

11点と9点ね。

マタビ(マナコ)：

ぴったり満タンです。

レア(セントレア)：

こちらもほぼ全快だな。

マタビ(マナコ)：

じゃあ、今度はラミさんに「ヒーリング・バレット」です。命中は問題なしですね。回復量は(ころころ・・・4)威力0の出目4は・・・0？

GM(来留主)：

魔力分だけの回復だね。

マタビ(マナコ)：

あう・・・。6点回復です・・・。

ラミ(ミリア)：

だいぶ回復したけど・・・

マタビ(マナコ)：

ごめんなさい。

ラミ(ミリア)：

あ、気にしないで。全く効果出してない前衛よりはましだし？

レア(セントレア)：

む

メア(ラクネラ)：

憎まれ口が叩けるなまだ大丈夫でしょ。ハニー、進めて。

GM(来留主)：

あ、うん。

||||||

第2ラウンド

GM(来留主)：

(さて、どうしようかな・・・尻尾は通常攻撃のほうがいいかな)

それじゃ、キプロクスの行動。まずは牙でレアに・・・出目が高いなあ命中14だよ。

レア（セントレア）：

ディフェンススタンスで基準値が9。これなら・・・合計18で回避です。

GM（来留主）：

（ほっ） じゃあ、体が大きい割りに避けるレアを集中攻撃で。尻尾もレアに。命中・・・12、と。

レア（セントレア）：

自動失敗以外で回避ですね。出目7、問題ありません。

GM（来留主）：

じゃあ、みんなどうぞ。

レア（セントレア）：

引き続き《ディフェンススタンス》維持。尻尾に攻撃。命中・・・ん？

GM（来留主）：

どうしたの？

レア（セントレア）：

いえ、成長でライダー技能を上げて、冒険者レベルも3になったのに戦闘特技の習得をしていませんでした。今習得しても？

GM（来留主）：

あ、本当だ。ごめん気付かなかったよ。いいよ、何を習得する？

レア（セントレア）：

《斬り返しI》を宣言特技なのでディフェンススタンスと同時に使えませんが、回避された時もう1度攻撃できます。

GM（来留主）：

（明らかに今の状況に合わせた選択だけど、まあ良いか）

了解。じゃあ、このラウンドから使用可能ということで、行動宣言のしなおしをお願い。

レア（セントレア）：

はい。

ディフェンススタンスを取り消し《斬り返しI》尻尾を攻撃です。斬り返しの条件なので当然両手持ちです。

命中は12です。

GM (来留主) :

11で回避失敗。ダメージをどうぞ。

レア (セントレア) :

(ころころ) : 3) さ、最低値 : 6点です。何とか防護点は抜
けませんが . . .

GM (来留主) :

4点ダメージだね . . .

メア (ラクネラ) :

何やってるのよ、まったく : 【キャッツアイ】しつつ尻尾に攻撃。
命中力13。

GM (来留主) :

回避10。命中だね。

メア (ラクネラ) :

クリティカルが出て欲しいところだけど . . . ダメね。8点よ。

GM (来留主) :

かけらが入ってなければ半壊なんだけどなあ . . .

(モンスターレベル4だから各部位に4つにしたけどまずかったか
な . . . まあ、何個入りか発表してないしこっさりかけらの数減らそ
う。頭に2、他に1個ずつかな?)

ラミ (ミリア) :

もう一回回復したほうが良いかなあ . . . 8点回復、と。

マナビ (マナコ) :

【クリティカル・バレット】で尻尾に射撃です。11。当たりそうに
ないです . . .

GM (来留主) :

14で回避 . . .

|| || || || || || || || || ||

第3ラウンド

GM (来留主) :

さつきと同じ行動を。まず牙 (ころころ) : 12) え?

モン娘：

え？

GM（来留主）：

ええ・・・自動成功したので、レアは自動成功以外の目では回避不可能。

レア（セントレア）：

なんと・・・（ころころ・・・4）無理ですよ。

GM（来留主）：

だよねえ。11点ダメージで。

つづいて尻尾。あ、低い。命中力8。

レア（セントレア）：

それならなんとか、11で回避です。

《斬り返しI》で両手持ち攻撃を14。これなら当たるでしょう。

GM（来留主）：

ごめん。ちょうど14で回避。

レア（セントレア）：

くっ、しかし《斬り返しI》効果でもう1度攻撃です。出目が散々です。11です。

GM（来留主）：

あ、セレアのダイスが感染^っった。6で命中。

レア（セントレア）：

やっどですか・・・。というか、病気のように言わないでください。相変わらず威力が奮いません。8点です。

メア（ラクネラ）：

コレで決めたいけれど・・・（ころころ・・・9）悪くないわね14ならそうそうかわされないでしょう。

GM（来留主）：

さっきのセレアもだけどそういう事いうと外れちゃうよ。（ころころ・・・9）ほら14で回避。

※完全に【キャッツアイ】が空気と化している。使ってれば当たったのに・・・

メア（ラクネラ）：
もおう。ハニーやっぱりサイコロに細工してない？

GM（来留主）：
してないってば。

マタビ（マナコ）：

当たれば倒せそうなのに・・・【クリティカル・バレット】（ころころ・・・3）・・・7・・・。

GM（来留主）：

自動失敗以外回避だね（ころころ・・・5）残念。

ラムミ（ミア）：

回復はまだ必要ないし・・・ダメ元で尻尾で攻撃してみようかな。

（ころころ・・・8）平目だから避けられると思うけどね。

GM（来留主）：

（ころころ・・・）うん。9だから避けちゃうね。

|||||||

第4ラウンド

GM（来留主）：

尻尾はさすがにもう倒されると思うから、最後に「テイルスイング」しておこうか。

モン娘：

きゃーーーーーーっ

GM（来留主）：

対象は当然4人全員ね。（ころころ・・・）9。前衛組なら大丈夫かな。

回避判定

ラムミ：（平目）5 失敗・・・

メア：6+7||13 成功！

マタビ：（平目）8 1足りない・・・

レア：5+5||10 成功！

GM (来留主) :

最大値が出ても倒れないから大丈夫大丈夫。

(ころころ・・・) 13点どうぞ。

マタビ (マナコ) :

それでも、2/3が吹き飛ぶんですけど！

(マタビHP:5/15)

レア (セントレア) :

いかげん尻尾をしとめねばな。変わらず《斬り返しI》付きで攻撃です。命中は15です。

GM (来留主) :

うん。避けられないね。

レア (セントレア) :

10点ですね。

GM (来留主) :

おいしい、かろうじてまだ動いてるね。

メア (ラクネラ) :

当たれば落とせるかしら・・・やっと調子が出てきたかしら、14よ。

GM (来留主) :

ごめん、15。

メア (ラクネラ) :

ちよっ！ マタビに賭けるしかないわね。

マタビ (マナコ) :

弾倉が空です・・・。

一同 :

っ！

ラミ (ミーア) :

と、とにかく私はラミとマタビの回復ね。《魔法拡大/数》で2倍【キュア・ウーンズ】。魔晶石1個使うね。今度は両方成功っと。

回復量はラミ、マタビの順で11点、8点。

マタビ (マナコ) :

主動作で、銃弾装填して終わりです。

メア（ラクネラ）：

これはマズいわね・・・

|||||

第5ラウンド

GM（来留主）：

ええ・・・残っちゃったのでテイルスイング。また出目が大きいし・・・達成値14。後衛は自動成功以外回避できないね・・・。

回避判定の結果、まさかの全員に命中。

モン娘：

わあああああ！

GM（来留主）：

コア部位にたどり着く前に全滅したりして・・・（コロコロ・・・）10点ダメージだね。

で、まだ頭部（牙）が残ってる。レアに、11、これは避けるかな？

レア（セントレア）：

そうですね（ころころ・・・12!）・・・今出るのか・・・。サイの目が良くなってきていると信じましょう。尻尾に攻撃です。

ん。出目が11で、17。

GM（来留主）：

さすがに避けられないね（8）。

レア（セントレア）：

威力は6+10、さらにさつきまで忘れていた騎芸【高所攻撃】の2点を追加。18点です。

「これで、落ちろおー！」

GM（来留主）：

うん。さすがの猛攻に、尻尾は傷つき、ズシーンと重い音を立てて地面に垂れる。もう自由に動かせる様子はないよ。

というか、残り2点だったし、騎芸を忘れてなければ1〜2ラウンド早く落とせてたんだね、ゴメン。

ラミ（ミリア）：
ちよっ！ セレア?!

レア（セントレア）：

正直、すまん……。

メア（ラクネラ）：

はいはい。さくさく次に行くわよ。頭は狙えないから、胴体ね。1
1で当たるかしら？

GM（来留主）：

胴体の回避って尻尾と同じなんだよね……ごめん、14。回避。
マタビ（マナコ）：

頭部への攻撃は現実的じゃありませんね（命中基準値4。胴体を倒
さないと射撃命中—4。実質、平目）。

胴体を攻撃です。早く頭にたどり着くためにも「クリティカル・バ
レット」ああ、低い（6）。合計10です。

GM（来留主）：

回避だね……。

ラミ（ミリア）：

念のため、全員回復させるわよ。魔晶石使って《魔法拡大／数》4
倍「キュア・ウーンズ」。ラミ、メア、マタビ、レアの順ね。7、12、
11、11。なんで毎回自分の回復だけ……。全快だから良いけ
ど……。

|||||

第6ラウンド

GM（来留主）：

では、尻尾に止めを刺したレアに怒りの「炎ブレス」を。（ころこ
ろ……12）あ、自動成功。レアは生命抵抗判定をお願い。成功
するとダメージが半減するよ。

レア（セントレア）：

6ゾロ出しておいて、何を仰るんですか！（ころころ……）無理
に決まっています！

GM（来留主）：

じゃあ（ころころ・・・12）え？　また？　最大値の16点プレゼント。魔法ダメージだから、防護点は適用されないから気をつけてね。

レア（セントレア）：

「ぐうつ?!」

マタビなら即死ですよ。

《斬り返しI》付きで胴体へ。13。

命中。9点。防護点3点。6点ダメージ。

メア（ラクネラ）：

さすがに胴体は堅いわね。キャッツアイを使うかどうか、あと1回しか使えないのよね・・・

マタビ（マナコ）：

魔香水使いましたよか？

メア（ラクネラ）：

いいわ。それは、自分かラミ用に置いておいて。

練技なし。胴体へ、14。微妙ね・・・

GM（来留主）：

メアの命中と、こっちの回避の基準値が同じだからね・・・12。命中だ。

メア（ラクネラ）：

そろそろクリティカルが欲しいところよね。

（ころころ・・・10）あら、クリティカル。次が5で、12点ね。

GM（来留主）：

さすがにクリティカルが出るとレアの火力を飛び越えるね。胴体もだいぶ傷が増えてきたよ。

マタビ（マナコ）：

この流れに乗りたいたいです・・・【クリティカル・バレット】・・・あ、【ターゲットサイト】で命中上げれば良いんだった。

ラミ（ミリア）：

まなこ?!

GM（来留主）：

使える魔法や特技がキャラクターシートに記載されないから見落とす・勘違いは起き易いよね……。

マタビ(マナコ)：

でも、あんまりやると頭部に攻撃するMPが無くなりそうです。命中が上がって5+8||13です。

GM(来留主)：

それでも、基準値がこっちの回避と同じだからなあ……ゴメン。14で回避。

ラミ(ミリア)：

これ、MP無くなったらラミとマタビは撤退したほうが良い？

メア(ラクネラ)：

最悪、そうね。

ラミ(ミリア)：

とにかくレアが倒されたら総崩れよね。レアに魔晶石で「キュア・

ウーンズ」……あ……(行使判定で1ゾロ。自動失敗)

レア(セントレア)：

……みーあ？

ラミ(ミリア)：

てへぺろ

レア(セントレア)：

みい、あ？

GM(来留主)：

つ、次行くよ。

|||||

第7ラウンド

GM(来留主)：

こんどは胴体に大きな傷を付けたメアに「牙」達成値13。

回避失敗。打撃点 2d+5||10+5||15 11ダメージ。

メア(ラクネラ)：

相変わらず痛いわねえ。頭の回避力低いし、ここで使っておきましようか。(MP的に)最後の「キッツアイ」。胴体に攻撃。12。

期待値じゃ外れそうね・・・

GM (来留主) :

うんゴメン。10が出ちゃった。15で回避。

レア (セントレア) :

シナリオギミックではなく、サイコロがリソースを削ってきていますね・・・。

《斬り返しI》、胴体へ攻撃。(ころころ・・・11) 17!

GM (来留主) :

それはさすがに自動成功以外無理だね(命中)

9点ダメージ。

ラミ (ミリア) :

今度こそ!(レアに「キユア・ウーンズ」魔晶石使用。11点回復)

マナビ (マナコ) :

これ撃つたら、次はまた装填です・・・。胴体に「ターゲットサイト」【クリティカル・バレット】です。また低い・・・11ですう。

GM (来留主) :

これはさすがに当たらないだろうね(ころころ・・・2!) あ、自動失敗。

ラミ (ミリア) :

やったあ!

GM (来留主) :

防御ファンブル表振るね。

1. この表を2回振り、その両方を適用する。この自動失敗により得られる経験点は、+50点される。

経験点は関係ないね。じゃあ、2回降るよ。

6. 防護点無効。

3. ダメージに、攻撃者の「レベル」が追加される。

これは結構大きいね。じゃあマナコさん、算出ダメージを出して。マナビ (マナコ) :

5+6にマナビの冒険者レベル2が追加されて・・・13点です。

GM (来留主) :

これを、防護点で軽減できないから、てかカテゴリ《ガン》は魔法ダメージだからもともと防護点関係なかったね。・・・ああ、1足りない。もう胴体はフラフラだけど、なんとか立ってるね。

避けようとして態勢を崩して命中した所が急所だった。て感じかな。

ラミ、様子見で待機。

|| || || || || || || || || ||

第8ラウンド

GM (来留主) :

ううん、さしがに大ダメージを与えてきたマタビは無視できないかな。

マタビ (マナコ) :

ひっ

GM (来留主) :

ガブツと。命中力11。

マタビ (マナコ) :

無理ですよお (8)。

GM (来留主) :

また出目が大きな (10)。15点だよ。

マタビ (マナコ) :

鎧がなければ死んでますよ?!

ラミ (ミリア) :

鎧がなければあの世行きだったぜ・・・。て当たり前か。

レア (セントレア) :

これが当たれば、頭に攻撃ができる! (こころこころ・・・12!)!

自動成功です!

GM (来留主) :

まあ避けれないよね。はい、ダメージを・・・胴体の防護点は3、レアの追加ダメージが4だから、固定値で倒せるね。威力ファンブルをしないかどうかのチェックかな。

(こころこころ・・・6)

GM (来留主) :

レアの一太刀を浴びて、キプロクスはその巨体を傾ける。長い首をもたげて、頭が手の届く高さまで下がってきた。

メア (ラクネラ) :

「畳み掛けるわよ！」

マタビ (マナコ) :

「まってください、弾を装填品と……」

メア (ラクネラ) :

しまらないわねえ……。頭に攻撃よ。練技はもう使えないから、命中のクリティカルに期待ね。13よ。

GM (来留主) :

頭の回避基準値は3、(ころころ……) 8で11。命中だね。

メア (ラクネラ) :

(ころころ……4) ひつく……。6点ね。(4点ダメージ)

マタビ、主動作で弾丸装填。

ラム、マタビに【キュア・ウーンズ】 9点回復

|||||||

第9ラウンド

GM (来留主) :

命に関わる頭に攻撃してきたメアに「牙」また高い、15で回避できてる？

メア (ラクネラ) :

9以上ね。無理ではないけれど(ころころ……)ダメだったわ。(9点ダメージ)

回避できてれば《かいくぐり》のチャンスなのに……。

(ころころ……11) アラ、これは期待できそうね。16よ。

GM (来留主) :

自動成功しか無理なんだけど(ころころ……10) 6の目が見えたときはドキツとしたけど、命中だね。(5点ダメージ)

レア (セントレア) :

むう。期待値です。達成値13。

GM (来留主) :

それでも当たるよ (11) (8点ダメージ)

マタビ (マナコ) :

【クリティカル・バレット】、MPが少ないのでターゲットサイトは無いです。(ころころ・・・10) 14です。なんだか徐々に高い目を出した気がします。

命中

(ころころ・・・9) ああ、10ならクリティカルなのに・・・11点ダメージです。

ラミ、マタビに【キュア・ウーンズ】8点回復。

|||||||

第10ラウンド

GM (来留主) :

ついにラウンド数が2桁に・・・。

もう、持ちそうに無いし、怒りの「炎ブレス」を最大ダメージを叩き出してるマタビに。生命抵抗判定、目標値15で。

マタビ (マナコ) :

えっ!? 生命抵抗力、3なんですけど!

レア (セントレア) :

自動成功以外失敗か・・・。

メア (ラクネラ) :

成功してもダメージ自体は有るし、ハニーも結構、Sよね。

GM (来留主) :

そういうんじゃないから・・・

マタビ (マナコ) :

・・・12で失敗です。

GM (来留主) :

(ころころ・・・) じゃあ、12点ダメージどうぞ。

キプロクスの口から火炎がゴオツと。

マタビ (マナコ) :

「くっ!」

すぐに攻勢に転じます。「クリティカル・バレット」「ターゲットサイト」も乗せましょう。(ころころ・・・) Tサイト込みで13です。(命中) 12点ダメージです。

GM (来留主) :

マタビの放った弾丸が、上げておく事も難しくなった首長竜の頭部へと突き刺さる。キプロクスはその一撃を受け、苦しそうなうめき声とともにその場に倒れこんだ。

おめでどう、撃破成功だ。

ラミ (ミリア) :

「つかれたー」(MP残り1)

マタビ (マナコ) :

「へとへとですう」(同じく2)

メア (ラクネラ) :

「とつとつ、肉をはいで帰りましょう・・・」(同じく2)

レア (セントレア) :

「お前たちは少し休め。周囲の警戒は私がする」(MP消費無し)

GM (来留主) :

じゃあ、戦利品だけど、今回は自動の欄に「首長竜の肉」が追加されてるよ。

戦利品:首長竜の肉、大きな牙(80G×3)、亜竜鱗(350G×

2) 剣のかげら×4

|||||||

ミリア :

プレイヤーも疲れたー。

GM (来留主) :

おつかれさま(苦笑)

(当初どおりのかけらの数だと、全滅してたなコリヤ)
少し休憩したら、トツネオに戻ったところからエンディングに入るうか。

3. エンディング〜アフタープレイ

来留主：

じゃあ、帰りも1日かけてトツネオにというか、レアの洞窟に帰ってきたよ。コボは皆を笑顔で迎えてくれる。待っている間に簡単に掃除もしてくれていたみたいだね。

|||||

3. 帰還 トツネオの洞窟

コボ (GM)：(交易共通語)

「おかえりなさいませー！ キプロクスは見つかりましたか?!」

レア (セントレア)：(周囲に通訳してもらった上で)

背中に搭載した肉を見せます。

(汎用蛮族語)「これで足りるか?」

コボ (GM)：(汎用蛮族語)

「はい。ありがとうございます!」

ラミ (ミア)：(汎用蛮族語)

「あと、こんなのも見つけたわよ」

タケノコやウナギを渡すわね。

コボ (GM)：

「わあ、ありがとうございます!」

マナビ (マナコ)：(交易共通語)

「コボさんのことは、トツネオ村の人も知ってるんですよ？ 料理の準備が整ったら声をかけてきますね」

GM (来留主)：

すると、夕暮れごろには料理が出来上がって、村の片隅で振る舞われるよ。レアとの交流で蛮族に対する抵抗が少なくなっている村の人たちは皆参加してくれて、なんだか炊き出しの会場みたいになる。

ラミ (ミア)：

「肝心の味のほうは?」

GM (来留主)：

一流料理店というほどではないけど、こんな片田舎で食べられるよ
うなレベルじゃないね。

メインの肉料理だけじゃなくて、魚料理に前菜的なサラダもついて
簡単なコースメニューみたいになってるよ。村の人たちも満足して
るよ。

サオラム (GM) : (トツネオの村長)

「いやあ、レア殿のおかげで害獣被害が減っただけでなく、コボ殿の
おかげで生活自体が豊かになりそうですな。ありがたいことじゃ」

レア (セントレア) : (ザルツ地方語)

「喜んでいただけよかったです」

コボ (GM) : (蛮族語やら共通語やら使い分けつつ)

「皆さんもよかったですらどうぞ。あ、レアさまはお肉が苦手と伺って
います。こちらに、空マメと村の野菜で作ったスープがあります。こ
ちらをどうぞ」

GM (来留主) :

と、この日は皆もトツネオに宿泊して、コボの料理を堪能したので
した。

はい。これでセッション3「食材を求めて」終了です。おつかれさ
までした。

一同 :

おつかれさまでしたー。

|||||||

報酬 : 4, 231G ↓ 1, 057 / 1人。共有資金 (割り切れなかつ
た報酬とも言う) 3G (メアが管理)

経験点 : 基本1, 000 + 無力化した魔物レベル合計 (9 . . . 苦
戦してたので多部位は1部位、1体と数える事に ↓ 17) 170 || 1,
170 + ピンゾロ回数

獲得名誉点 : 剣のかけら × 4 || 3 + 1 + 3 + 1 || 8点

合計名誉点 : 38点

駆け出し。冒険者の店など、狭いコミュニティなら、名前だけは知
られている。

(フエンデイル王国の王都で、最近活動を始めた冒険者グループが居るらしい。3人パーティーだの4人パーティーだの噂の内容がコロコロ変わるところを見ると、まだまだ駆け出しでメンバーが定着してないようだ)

成長

ラミ : (3, 5) 知力 : 2 6 ↓ 2 7

メア : (5, 5) 知力 : 1 3 ↓ 1 4

マタビ : (1, 4) 器用度 : 1 6 ↓ 1 7

レア : (5, 5) 知力 : 1 3 ↓ 1 4

|| || || || || || || || || ||

来留主 :

ほんとうに、おつかれさま。

ミーア :

ボスが強かったあ・・・

マナコ :

ごめんなさい。先制取れなくて・・・

ラクネラ :

謝る必要ないわよ。そもそも私たち3人がスカウト取らなかつたから、その辺りの負担がマタビに集中しちゃってるんだし。

セントレア :

ラクネラの言うとおりだ。

それよりも、キプロクスは今の我々のレベルに対して適正な強さを持つモンスターだったのですか？

来留主 :

そのはずだったんだけど、ちよつと自信が無くなっちゃった・・・

ラクネラ :

途中、だいぶ手加減してたわよね。テイルスイングやブレスを連続で使えばもつと苦戦、というか全滅してただろうし。

来留主 :

まあ、ばらしちゃうと、ね。実は、かけらの数も途中で減らしたんだよ。

ミーア：

本当はもつとHPが多かったって事？

マタビ：

MPが切れて攻撃できなくなりましたよ。

ミーア：

回復もね。

来留主：

うん。だから戦いながらかけらの数を変更したんだよ。

ラクネラ：

それってどのタイミング？

来留主：

ええと、2ラウンド目の終わりかな。

セントレア：

初手でまずい状況だったと。

来留主：

うん。ボスが弱すぎるとつまらないけど、勝てない強さなのはもつとマズいからね。弱体化は仕方ないかなって。

マナコ：

それでも、ギリギリの勝負だったので弱体化して適正ぐらいだったんじゃないでしょうか？

来留主：

そのようで・・・申し訳ない。

ミーア：

まあまあ、勝てたんだから、もう良いじゃない。

それより、だありん。おなかすいた、帰りに何か食べていけない？

来留主：

だーめ、みんな待ってるんだから、夕飯の買出ししたらまっすぐ帰るよ。

ミーア：

ちえー・・・。

来留主：

それじゃ、片づけして帰ろうか。おつかれさまでした。
モン娘：
おつかれさまでしたー。

セツシヨン4 擬

4. 成長報告くオープニング

来留主：

これ、いつまで続くんだらうね？

第4回セツシヨン。成長報告をお願いね。

|| || || || || || || || || ||

ラミ||ネート(PL:ミニア)

種族:ラミア 女性 17歳 生まれ:学者

能力値/能力値ボーナス

器用度:11/+1

敏捷度:21/+3

筋力:14/+2

生命力:14/+2

知力:27/+4

精神力:22/+3

生命抵抗力:5 精神抵抗力:6

最大HP:23/最大MP28↓31

冒険者レベル:3

技能:レベル

セージ:3、プリースト(ザイア):2↓3

残り経験点:2,080↓580

戦闘特技

《魔法収束》、《魔法拡大/数》

言語(注釈のないものは、会話・読文 両方習得)

交易共通語、ドレイク語、魔道機文明語(読文)、魔法文明語(読文)、

ザルツ地方語(会話)

装備品

鎧:ハードレザー

盾:カイトシールド

装飾品（その他）：聖印
所持品

バルバロス携帯品セット、人血液、ヒールポーション×2、保存食
×7

1, 239G

所持名誉点：28／合計名誉点：38

“一途な”ラムホ（顔見知り：10点）

経歴

戦場に置き去りにされたことがある。

人族を研究していた。

人族になる事を夢見ている。

穢れ度：2

|| || || || || || || || || ||

ミーア：

プリーストがレベル3になったよ。

来留主：

回復、治療、攻撃といろいろできるようになったね。このパー

ティーは攻撃魔法の専門職が居ないからMP管理が大変そうだけど。

|| || || || || || || || || ||

メア||ウイドウ（PL：ラクネラ）

種族：ナイトメア（人間生まれ） 女性 20歳 生まれ：軽戦士

能力値／能力値ボーナス

器用度：23／+3

敏捷度：22／+3

筋力：18／+3

生命力：19／+3

知力：14／+2

精神力：11／+1

生命抵抗力：7／精神抵抗力：5

最大HP：31／最大MP：11

冒険者レベル：4

技能：レベル

エンハンサー：4、フェンサー：2↓3

残り経験点：1, 280↓280

戦闘特技

《かいくぐり》、《回避行動Ⅰ》

練技

【ガゼルフット】【キャッツアイ】【チツクチツク】【ドラゴンテイル】

習得言語

交易共通語、ザルツ地方語

装備品

武器：レイピア

鎧：ソフトレザー

盾：ラウンドシールド

装飾品（頭）：ウィッグ

所持品

冒険者セット、テント、保存食×7、ヒーリングポーション×6

2, 380G

所持名誉点：28／合計名誉点：38

“一途な”ラムホ（顔見知り：10点）

経歴

大恋愛したことがある。

異種族を怖がっていた。

大切な約束がある。

穢れ度：1

|||||

ラクネラ：

エンハンサーを上げるには経験点が少なかったからフェンサーを上げたわ。

改めてみるとメアは物理方面の能力値が優秀なのよね。でもせっかくの種族特徴の異貌化が魔法方面の強化なのよね・・・エンハンサーをまだ伸ばすまで他の技能はとる気がないのだけれど・・・。

来留主：

エンハンサー優先の理由は前に聞いたから良いけど、少しもつた
ないね。

|| || || || || || || || || ||

マタビ (PL : マナコ)

種族 : タビット 女性 10歳 生まれ : 魔道機師

能力値 / 能力値ボーナス

器用度 : 17 / +2

敏捷度 : 13 / +2

筋力 : 9 / +1

生命力 : 9 / +1

知力 : 24 / +4

精神力 : 20 / +3

生命抵抗力 : 4 / 精神抵抗力 : 6

最大HP : 18 / 最大MP : 26

冒険者レベル : 2 ↓ 3

技能 : レベル

マギテック : 2、シューター : 2 ↓ 3、スカウト : 1、レンジャー :

1、セージ : 1

残り経験点 : 1, 530 ↓ 530

戦闘特技

《精密射撃》

NEW! 《魔法誘導》

習得言語

交易共通語、神紀文明語 (読文)、魔道機文明語、ザルツ地方語 (会
話)

装備品 :

武器 : サーペンタインガン (弾丸装填数 : 3)

鎧 : ソフトレザー

装飾品 (腰) : ガンベルト (装填数 : 11 / 12)

(その他) : マギスファイア (小)

所持品

冒険者セット、スカウト用ツール、魔晶石（1点）、魔香水、救命草
×4、保存食×7、ヒーリングポーション×2、魔香草×5
1,669G

所持名誉点：28 / 合計名誉点：38

経歴

純潔である。

守りの剣を持ったことがある。

予知夢を見たことがある。

|||||

マタビ：

魔法を増やすより、命中優先です。

ララ：（突然現れる）

当たらなければどうということはない

一同：

?!

セントレア：（キョロキョロ）

・・・い、居ない・・・よな？

|||||

レア||ト||レ（PL：セントレア）

種族：ケンタウロス 女性 10歳 生まれ：戦士

能力値 / 能力値ボーナス

器用度：26 / +4

敏捷度：13 / +2

筋力：17 / +2

生命力：18 / +3

知力：14 / +2

精神力：15 / +2

生命抵抗力：6 / 精神抵抗力：5

最大HP：27 / 最大MP：15

冒険者レベル：3

技能：レベル

ファイター：2、ライダー：3、セージ：1

NEW！ レンジャー：0↓2

残り経験点：1, 530↓30

戦闘特技

《ディフェンススタンス》《斬り返しI》

騎芸

【攻撃阻害】【チャージ】【高所攻撃】

習得言語

汎用蛮族語、ケンタウロス語、ザルツ地方語（会話）

装備品

武器：バスタードソード、（蹄）

鎧：スプリントアーマー

所持品

バルバロス携帯品セット、北向きの針、保存食×7、ヒーリングポーション×4

シヨン×4

1, 900G

所持名誉点：28／合計名誉点：38

経歴

人肉が食べられない。

特定の相手に恨みを買っている。

妖精が苦手。

穢れ度：3

|||||

ミリア：

レンジャー？　なんで？

セントレア：

ファイターを伸ばすことも考えたが、採取や狩猟で村の人たちの生活に関わっているのに、レンジャー技能がないのは不自然に思えてな。

来留主：

問題ないけど、皆ロールプレイ優先の技能をとるんだね。

ラクネラ：

効率を考え出すときりがないし。利便性だけだと味気ないしね。

マナコ：

全くの無意味というわけでもありませんし、良いかなって。

来留主：

絶対こうしなくちゃダメ、て事はないからみんなが楽しめるようにすればいいと思うよ。

それじゃ、今回のシナリオもフェンデイルの首都デイルクールにある冒険者の店「寛容な交流亭」でラミたちが声をかけられる所から。

|||||

フェンデイル デイルクール 寛容な交流亭

GM (来留主)：

前回のセッションから2日後。みんな生活費をよろしく。

ラミ : 40×2+5 (神殿への寄付) || 85G 残金 : 1, 15

4G

メア : 40×2 || 80G 残金 : 2, 300G

マタビ : 40×2 || 80G 残金 : 1, 589G

レア : 労働を対価にトツネオ村の人たちに食材を分けてもらっている。残金 : 1, 900G

??? (GM)：

「あ、あんたら最近噂の冒険者パーティーだろ？」

みんなが食事していると1人の男性が声をかけてくる。人間の男性で20代前半。格好からファイターだと判るね。

メア (ラクネラ)：

「どんな噂か知らないけれど、確かに私たちは最近パーティーを組んだ冒険者だけど？」

??? (GM)：

「た、頼む！ 俺の仲間を助けてくれ！」

と皆の座ってるテーブルにすがり付いてくるよ。

ラミ(ミア)：

「落ち着いて。何があったの?」

???(GM)：

「あ、ああ。すまない。」

俺はあんたたちと同じでこの店を拠点にしている冒険者のアダーリだ。

少し前に蛮族退治の依頼を受けたんだが、恥ずかしい話返り討ちにあっちまってな……。俺は何とか逃げられたんだが仲間は捕まっちゃった。

なんとか仲間を助けるのを手伝ってくれ」

と頭を下げてくるよ。

マタビ(マナコ)：

「引き受けてあげましょうよ」

メア(ラクネラ)：

「待った。」

引き受けても良いけど、あなたも冒険者なら必要なものがあるわよね?」

アダーリ(GM)：

「あ、ああ。今回俺たちが受け取るはずだった報酬をそのまま譲る。」

4,000G 1人1,300強って事だな」

メア(ラクネラ)：

「あら? うちが4人パーティーなんだけど、噂にはなっていないのかしら?」

アダーリ(GM)：

「そうだったのか? それでも1人1,000。悪くないだろ?」

ラミ(ミア)：

「ええ、充分よ。早くお仲間を助けに行きましょう!」

メア(ラクネラ)：

「まった。」

悪くない内容かどうかは相手の蛮族しだいでしょうが。私たちも

駆け出しだから相手にできる限界が有るわよ?」

マタビ（アナコ）：

「そうですね。どんな蛮族だったんですか?」

アダーリ（GM）：

「ありやあ、レッドキャップだな。コボルト退治だって聞いてたのにとんだ誤情報だぜ」

魔物知識判定 目標値：7／12

ラミ : 7 + 9 = 16 弱点まで知っていた!

メア : (平目) 6 失敗...

マタビ : 5 + 6 = 11 成功!

レア : 5 + 8 = 14 成功! (ライダー技能のため弱点までは判らない)

GM（来留主）：

小柄な人型の蛮族だね。特に理由もなく人族を襲うことが知られているよ。

メア（ラクネラ）：

レベル2蛮族ね。・・・報酬が高すぎるわね。

ラミ（ミア）：

え?!

マタビ（マナコ）：

私たちが最初に受けた依頼が、レベル1のコボルトとレベル2のグレムリンとゴブリン退治。

同じレベル2のレッドキャップならあの時よりもっと数が多いと・・・。

セントレア：

さすがに相手方の数はアダーリに訊けば判るのでは?!

GM（来留主）：

そうだね。彼の話ではレッドキャップ3体らしいよ。

メア（ラクネラ）：

やっぱり報酬が高すぎるわね。

まあ、ぶつちえけ最初の依頼と同じ金額じゃゲームにならないから
なんでしようけど。

GM（来留主）：

メタな事言えばね。一応理由付けもしたあるから、気になるなら情
報収集を試してみるといいよ。

つづく

4. 合流と調査

マナコ：

情報収集って、どうやってですか？

来留主：

うくん。ヒントとしては、アダーリも皆と同じ冒険者の店に所属しているから依頼自体はマスターのクリスから受けてるんだよね。

ミーア：

そりやそうでしょうけど・・・？

セントレア：

マスターならば依頼の詳細を知っているということですね。

来留主：

そういう推測はたつてかまわないよ。

ラクネラ：

じゃあ、メアはマスターに話を聞いてくるから、2人はアダーリから詳細を聞き出して頂戴。

ミーア：

りよーかい。

来留主：

どっちも判定なしで聞き出せていいよ。

|||||||

フエンデイル

デイルクル内 寛容な交流亭

GM (来留主)：

まずはラミたちからいこうか。

メア (ラクネラ)：

「じゃあ、私はマスターに仕事を引き受けたことを伝えてくるわね」
と感じて席をはずすわね。

GM (来留主)：

それなら、とくにとめられもせず退席できるよ。

ラミ (ミーア)：

「じゃあ、その間に状況の詳しいことを教えてもらえる？」

アダーリ (GM) :

「ああ。そうだな。」

さつきも言ったが依頼に内容は妖魔の討伐。ドイサで集落のそばにドイサーンムで森があるんだがその中にある洞穴にコボルとが住み着いて畑を荒らしたり住民に危害を加えるってんで依頼が出らしい。

でもよ、いざ洞穴に行ったら居たのはレッドキャップの群れでこっちは完全に油断してたのもあつて遅れをとちまった」

彼は悔しそうにうつむくと肩を震わせている。

マタビ (マナコ) :

「アダーリさん・・・」

見識判定 ドイサ 目標値：7

ラミ : 7 + (3, 4) || 14 成功!

マタビ : 5 + (1, 3) || 9 成功!

ドイサ

デイルクールから歩いて約1日の所(トツネオの更に向こう)にある集落。農耕と畜産で生計を立てる典型的な小規模集落。

見識判定 ドイサーンムの森 目標値：7

ラミ : 7 + (4, 6) || 17 成功!

マタビ : 5 + (3, 6) || 14 成功!

ドイサーンムの森

ドイサの近くにある森。植生は豊かで木の実、山菜の採取には事欠かないがその分、奥深い場所は日が陰り危険な場合もある。

GM (来留主) :

2人がアダーリから聞いた話からそんな事を思い出している頃。

一方、メアは寛容な交流亭のマスター、クルスIIコートに声をかけていた。

メア（ラクネラ）：

「マスター」

クリス（GM）：

「? ああ、メアか。ラミの様子はどうだい? うまくやっけてるかい?」

メア（ラクネラ）：

「まあなんとか、ね」

いずれはレアの事もマスターに相談しないとね。

「それより、アダーリって冒険者が依頼に失敗したから私たちに代わりに行つて欲しいって来たんだけど?」

クリス（GM）：

「え? 本当に? 困るなあ。失敗もちゃんと報告してくれないと。いろいろ処理があるんだから」

メア（ラクネラ）：

「依頼内容に誤情報が混ざつてたみたいよ。實力以上の相手仲間が捕まつたつて」

クリス（GM）：

「え? レッドキャップより上位の蛮族が住み着いていたのかい? 確かに裏取りの時に情報屋は他の種族も一緒にいる可能性があるとは言つてたけど・・・」

マスターはぶつぶつぶつばやいて思案顔をしているよ。

ちなみにここでいう情報屋は、依頼の中に詐欺等が混ざつていないように状況の裏取りをする専門家で、高レベルの専門スカウトだから依頼人が気付いていないことに気付くこともあるね。

今回は想定よりも大きな危険がある可能性があるからつて事で依頼料が高めに設定されてる事も教えてもらえるよ。

マナビ（マナコ）：

待つて下さい。アダーリさんはマスターに報告せずに私たちに声をかけたんですね?

GM (来留主) :

そうだよ。クリスは最初からレッドキャップの討伐依頼だったと思ってるね。

レア (セントレア) :

情報が食い違っている？

メア (ラクネラ) :

・・・真偽判定って、相手に疑ってるのが気づかれるのよね？

GM (来留主) :

うーん・・・ルールブックには何も書いてないけど、態度から相手が不快感を覚えるだろうね。疑っていないことを気づかれないように判定してもいいけど、その場合は目標値が高くなるよ。

失敗しても疑った事には気付かれない代わりに何も判らないって事で。

メア (ラクネラ) :

うーん・・・距離を置いて観察する場合は？

GM (来留主) :

ええ？ そうだなあ・・・バレないように演技する必要がないからさっき言った修正はかからないけど、離れてる分細部までは判りづらくなるだろうし、修正の結果は同じかな？

メア (ラクネラ) :

そうそううまくはいかないわね。まあ、RP的には距離を置いての判定かしらね。

GM (来留主) :

了解。目標値は内緒ね。失敗したって解ったら意味がないからね。

真偽判定 目標値 : ??

メア : 6 + (6, 5) || 17 ?? (目標値を高くすることで判定値のマイナス修正に代えています)

GM (来留主) :

?! 高っ!?

メア（ラクネラ）：

これなら失敗で判らないって事はなさそうね。

GM（来留主）：

あー・・・うん。じゃあメアはアダーリが人間じゃないって事に気付くよ。ここでいう人間じゃないっていうのは、人族じゃない、て意味ね。

一同：

?!

GM（来留主）：

気がついたメアだけ、魔物知識判定をお願い。

魔物知識判定 アダーリ？ 目標値：9／14

メア：（平目）（1，6）≡7 失敗・・・

GM（来留主）：

（ほっ・・・）

ええ、ではメアは、アダーリに変な違和感を覚えたけどそれが何なのかは思い当たらなかったよ。

メア（ラクネラ）：

人族じゃないのは気付いていいのよね？

・・・気付いたことはラミたちには言わないで話に乗りましょうか。
マタビ（マナコ）：

え?!

ラミ（ミリア）：

な、なんでよ?! 情報はキョーユーしなきゃいけないでしょ?!

メア（ラクネラ）：

ゲーム的なことを言うと、冒険者が人間じゃないなんて事を街中、しかもその冒険者が所属する冒険者の店で公表したら大パニックでしよ。

ラミ（ミリア）：

う・・・そっか。

メア（ラクネラ）：

それに、ここでアダーリと戦闘になったりしたらレアがほつたらか
しよ？

GM（来留主）：

そうだね。仮に戦闘になった場合、周囲にはラミたち以外にも冒険
者はいるし、町の衛兵も駆けつけるだろうから、外に騒ぎが拡大する
事は無いかな。

レア（セントレア）：

出番が少なくなるのはキャラメイクの時点です承しているが、さす
がに全く無いのは、な……。

メア（ラクネラ）：

だから、メアは付け入る隙を探るために気付いたことをあえて隠し
て接するわ。

GM（来留主）：

いいかな？

他にすることが無ければトツネオでの合流までとばすけど。

ラミ（ミリア）：

うくん何かあるかな？

マタビ（マナコ）：

回復アイテムもしつかりありますし、大丈夫ではないでしょうか？

|||||||

フエンデイル トツネオ村

GM（来留主）：

じゃあ、パーティーメンバーがトツネオに居ることをアダーリに説
明すると。ドイサまでの途中にある村だからということ立ち寄る
ことを了承してくれるよ。

村に入ったあたりで村人に1人がラミたちに気付いて声をかけて
くるよ。

村人A（GM）：

「おや、皆さんこんにちは。今日はどうされたんですか？」

ラミ（ミリア）：

「お仕事です。レアは今どこに？」

村人A (GM) :

「レアさんなら『ご自宅』じゃないでしょうか？ 狩りに出ている
かもしれないんですが・・・」

メア (ラクネラ) :

「そう、行ってみるわ。居なかったら帰ってくるまで待つだけだし
ね。」

ありがとう

村人A (GM) :

「レアさんの所に行くなら、これ持っていってください。うちで取
れた野菜です。よかったら皆さんもどうぞ」

マタビ (マナコ) :

「いつもありがとうございます」

GM (来留主) :

というわけで、皆レアの洞窟に行くってことでいいかな？

マタビ (マナコ) :

そうですね。

GM (来留主) :

そうするとアダーリが皆を呼び止めるよ。

アダーリ (GM) :

「おいおい、どこに行くんだよ。お仲間の家に行くんじゃないのか
？」

村から出て行くこうとする皆を呼び止めて、村の方を指差してるね。

ラミ (ミア) :

「ううん。こっちでいいの」

メア (ラクネラ) :

「ちよつと事情があつてね、人里から離れたところで暮らしている
のよ」

アダーリ (GM) :

「なんだ？ 世捨人か？」

マタビ (マナコ) :

「?! 何者だ!」

さすがに初対面の人族には警戒することでしょう。

メア（ラクネラ）：（ザルツ地方語）

「落ち着きなさい。彼は今回の依頼主よ。一応ね」

レア（セントレア）：（ザルツ地方語）

「そうなのか？」

失礼した。私は彼女らと冒険者をしている、レアという」

GM（来留主）：

あ、こいつ地方語わからないや。

アダーリは自分に解らない言葉で会話する皆から少し距離を置いて警戒してる。

ラミ（ミーア）：

じゃあ、様子を察して説明するね。

「彼女は私たちの仲間です。見てのとおりケンタウロスだけど人族と共存しようとしているのよ。さつき通ったトツネオの村の人とも仲良くしてるしね」

マタビ（マナコ）：（ザルツ地方語）

「あ、レアさん。これ、トツネオの人からレアさんに渡してくれて、お野菜です」

レア（セントレア）：（ザルツ地方語）

「ああ。すまない」

アダーリ（GM）：

「・・・変わった奴も居るもんだな」

一応納得した様子で警戒を解くね。

マタビ（マナコ）：

え？ そんなあつさり？

レア（セントレア）：

主殿、さすがに初対面で自分を受け入れられる人族というのは違和感があります。レアも真偽判定をしてよろしいでしょうか？

GM（来留主）：

ああ、そういう理由をつけられると堂々と真偽判定しても良いのか

な。いわゆる奇妙なものを見る目で事で。修正なしでどうぞ。

真偽判定 目標値：??

レア：5 + (3, 1) || 9 ??

レア (セントレア)：

あまり高くありませんが、どうでしょう？

GM (来留主)：

特に変わったところは見受けられないかな。だからこそレアの存在をあつさり受け入れた変わり者に見えるかもしれないけど。

レア (セントレア)：

駄目でしたか・・・。

ではレアは自分が蛮族における異端だと認識してますから、人族に変な奴は居るものだ、と嘆息することでしょう。

アダーリ (GM)：(周囲が通訳中)

「なんだよ、人の事ジロジロみやがって」

レア (セントレア)：(同じく通訳つき)

「いや、すまない。バルバロスである私をこうも簡単に受けて入れてもらえるとは思っていなかったのにな」

アダーリ (GM)：(通訳つき)

「まあ、事情は人それぞれだろ、バルバロスが人族と暮らす事だってあらあな」

メア (ラクネラ)：

「.....」

マタビ (マナコ)：

あ、あの。タビツト^人の^族マタビは、人族であるはずのアダーリが蛮族特有の表現である「バルバロス」という単語を使ったことに違和感を覚えて良いですか？

ラミ (ミーア)：

え？ あ、ホントだ。

メア (ラクネラ)

あんた
ラミは蛮族だから聞きなれててスルーしちゃったかしらね。

ラミ (ミア) :

うゝ・・・

GM (来留主) :

ラミも気付いて良いよ。

で、真偽判定するのなら、どんな風にする？

ラミ (ミア) :

え？

「人族なのに、バルバロスって言うの珍しいね」

て訊くかな？

メア (ラクネラ) :

あ、こら・・・

GM (来留主) :

じゃあ、アダーリは

「え？ ああいや、普段は確かに蛮族って呼ぶけどよ、目の前に仲間としての蛮族が居て本人がバルバロスを名乗ってんならバルバロスって呼んだほうが良いだろ？」

と答えるよ。

この言葉に対する真偽判定をするなら、修正なしでも良いかな。

真偽判定 アダーリの言葉 目標値：??

ラミ : 7 + (1, 6) || 1 4 ??

マタビ : 7 + (5, 4) || 1 6 ??

GM (来留主) :

お、2人ともこの言葉は嘘なんじゃないかな、と感じたね。

マナコさんの言うとおり人族がバルバロスなんて単語普通使わないことから、アダーリの素性が疑わしいと感ずることだろう。

ということでも2人とも真偽判定できるけど、この真偽判定はアダーリの偽装に対してだから修正なし判定はアダーリに疑っていることがバレちゃうけど、どうする？

マタビ（マナコ）：

まだ暫定依頼人ですし、気付かれないように判定します。

ラミ（ミア）：

お、同じく！

真偽判定 アダーリ 目標値：??

ラミ : 7 + (3, 1) || 1 1 ??

マタビ : 7 + (3, 2) || 1 2 ??

GM（来留主）：

2人ともアダーリ自身に不審な部分は見つからなかったよ。

そうすると、さつきは何で嘘をついたのかな？ という疑問は出てくるだろうけど。

それじゃあ、このままシーンをドイサ集落まで進めるよ。あ、移動期間に必要な食費等はアダーリが出してくれる＋トツネオでもらったお野菜でまかなうって事で。

|| || || || || || || || || ||

フエンデイル ドイサ集落

GM（来留主）：

一行はドイサ集落に到着。農耕と採取で生計を立てている点はトツネオと変わらないけれど、より都市から離れている分、規模はトツネオよりずっと小さい。建物はどれも壊れたものを幾度も修理しながら使っているのか、よく言えば年季が入っているけれど、かなり傷んでいる。

そんな寂れた雰囲気のある集落に到着した。

レア（セントレア）：

レアは集落から離れた場所で待機しておきます。

GM（来留主）：

ああ、そっか。レアがそう申し出ると、アダーリも1度依頼に失敗してるからバツが悪いと、集落に入るのを拒否するよ。

メア（ラクネラ）：

2人つきりにさせるのも不安ね・・・。

ラミ（ミリア）：

じゃあ、ラミも残ろうか？ 片道1日だから、そろそろ変化を解かないとだし。レアの事を肯定してくれたアダーリの前でなら大丈夫だとラミは思うんじゃないかな。

メア（ラクネラ）：

なんか不安ねえ・・・

ラミ（ミリア）：

なんでよお・・・

マタビ（マナコ）：

まあまあ・・・

私たちは集落の中で何を？

メア（ラクネラ）：

一応情報収集かしらね。アダーリとマスターの話の食い違い、どちらが正しいのか、あるいは他に何かあるのか。ね。

GM（来留主）：

うん、じゃあメアたちの方から演出しようかな。

2人が集落に入るとよそ者に住人たちは不審な目を向けてくるよ。タビットなんて珍しい種族も居るものだから奇異の目を向けられている。

メア（ラクネラ）：

このままじゃ罅が明かないし、そこらに居る住人に声をかけるわよ。

「ねえ、ちょっと良いかしら」

住人A（GM）：

「・・・なんだ？」

メア（ラクネラ）：

「最近、蛮族の討伐依頼を受けた冒険者が来たと思うんだけど」

住人A（GM）：

「ああ、居たな。結局戻ってきてないからやられちゃったんじゃないか？」

マタビ（マナコ）：

え？　じゃああのアダーリさんは・・・

GM（来留主）：

マタビさん、それはPL発言？　PC発言？

マタビ（マナコ）：

え？　えっ？　たぶん、マタビも同じように言うと思うんですけど・・・？

GM（来留主）：

すると、住人は怒りだすよ。

住人A（GM）：

「なに？　あの男、仕事もせずは何をしてるんだ?!」

メア（ラクネラ）：

「落ち着いて、蛮族の戦力が想定以上だったから私たちに助力を請うて来たのよ」

住人A（GM）：

「？　そうだったのか。それはすまなかった」

メア（ラクネラ）：

「気にしないで。ただ状況の整理がしたいから、被害状況や目撃者が居るならどんな外見の蛮族だったかも聞いておきたいのだけれど」

GM（来留主）：

それなら、目新しい情報は出てこないかな。

一般人の魔物知識判定はほぼ失敗するから、髪の毛が赤い小柄で人型としか聞きだせないけど、それはすでに皆が知っているレッドキャップの特徴と一致するよ。

マタビ（マナコ）：

数はわかるんでしょうか？

GM（来留主）：

うーんと、2〜3匹見かけたらしいよ。

レア（セントレア）：

そういえば、アダーリや彼の仲間のレベルはどれくらいなのでしょう？

GM（来留主）：

そっちは最初の聞き取りで判ってていいかな。
かけだしから少し経験をつんだくらい。皆より少し経験が少ない
くらいかな。

メア（ラクネラ）：

そうになると、たしかにレッドキャップ3体は大変かもしれないわ
ね……。

GM（来留主）：

（確かにそのとおりでいいんだけど、皆の出目を見てると違う意味に聞
こえるなあ……）

そろそろシーンを切って集落の外の3人のほうに移そうか。

|||||

ドイサ集落 付近

ラミ（ミア）：

じゃあ、ラミはアダーリに事情を説明して人化を解除するわね。

「レアの事を受け入れてくれたし、大丈夫よね」

アダーリ（GM）：

「？ 何の話だ？ ……?!」

ラミ（ミア）：

「あくつ、やっぱりずっと人化してるの疲れるわ」

アダーリ（GM）：

「ケンタウロスの次は、ラミアか……」

レア（セントレア）：（ラミが通訳中）

「驚いただろう？ 私も彼女も人族の中で生活することを選んだバ
ルバロスなのだ」

アダーリ（GM）：（汎用蛮族語）

「……へ、そういうことか」

2人：

「?!」

アダーリ（GM）：（汎用蛮族語）

「しかし、うまく入り込んだもんだな。人化できるラミアはともか

くケンタウロスまで受け入れさせるなんてよ。

ケンタウロスが人族とつるんでる時点でまさか、とは思ったがご同業だとはな」

ラミ（ミア）：（汎用蛮族語）

「同業？ 何の話？」

アダーリ（GM）：（汎用蛮族語）

「おっと、そうだな。ここはお互い知らぬ存ぜぬでいこうや」

途中から交易共通語に切り替えて続けるよ

「ナイトメアとタビットには悟られないよう、たのむぜ」

メア（ラクネラ）：

これは、完全に黒でいいのかしらね。

GM（来留主）：

そうだな……。ラミとレアはここで見識判定をしてもらおうかな。

2人とも蛮族だから+4の修正を加えて良いよ。

見識判定 ?? 目標値：??

ラミ：7 + (1, 3) + 4 || 15 ??

レア：3 + (3, 1) + 4 || 11 ??

GM（来留主）：

2人とも、

蛮族勢力には、ラミアのように人族に化けられる種族を使った密偵やスパイ、工員が存在する。

ことに思い至って良いよ。

真偽判定に失敗してるから、確証が持てないけど、そういう存在なのかも？ という疑いの目を持ち始めたって感じかな。

というところで聞き込みを終えたメアたちが戻ってくる感じではないかな？

メア（ラクネラ）：

・・・できれば時間をつぶしてから合流したけど、理由が思いつか

ないわね・・・。

マタビ（マナコ）：

時間を？ どうしてですか？

メア（ラクネラ）：

だって、このまま合流したらラミが人化を解いたままでしょ？ その状態で人族の私たちが合流したら、せつかくアダーリが勘違いしてくれているのが水の泡じゃない。

ラミ（ミア）：

そうだった。じゃあ、メアたちが戻ってくる前に人化しなおして・・・

メア（ラクネラ）：

その場合も道中時間切れで人化が解けちゃうんじゃない？

GM（来留主）：

うくん。今回は細かい時間管理してないけど、移動時間を考えるとその方が妥当かな。

マタビ（マナコ）：

どうしましょうか・・・。

レア（セントレア）：

・・・いや。メアたちはそのまま合流してくれ。私に考えがある。

GM（来留主）：

いいの？ じゃあ、演出を続けるよ。

|||||

ドイサ集落 付近

GM（来留主）：

メアたちが戻ってきたのにラミが人化しなおす様子が無いからアダーリは少し慌てた様子になるよ。

アダーリ（GM）：（汎用蛮族語かつ小声）

「お、おいあいつら戻ってきちまったぞ、早く変身しろ」

メア（ラクネラ）：

わたしたちは細かいやり取りは知らないし、ラミも正体を明かしたんだ。くらいのつもりで合流ね。

「お待たせ。問題の場所に行きましようか」

アダーリ（GM）：

「お、おう・・・？」

人族組の反応が思ってたのと違うから少し面喰ってるね。

レア（セントレア）：

では、そこで立ち上がりながらラミとアダーリの間に入るように移動します。具体的にはアダーリと乱戦エリアを形成してラミに手出しできないようにしたいです。

GM（来留主）：

まだ戦闘が始まっていないから乱戦エリア自体は発生しないけど、移動はOKとしよう。

レア（セントレア）：

アダーリに汎用蛮族語を使って話しかけます。できればラミにも聞こえるように

「やつらはもう用済みだ。ここで消してしまおう。手を貸してくれ」

ラミ（ミア）：

それはさすがにびっくりして休憩の姿勢から起き上がるわよ。

アダーリ（GM）：（汎用蛮族語）

「は、はっ・・・驚かせるなよ。解った付き合ってやるよ」

合点がいった表情で立ち上がるアダーリ。

レア（セントレア）：

人族に恩のあるラミが口を開く前に続けます。当然蛮族語で

「演技とはいえ、仲間として過ごした連中だ。最後に死刑宣告をしてから葬ってやろうと思う」

アダーリ（GM）：（汎用蛮族語）

「相変わらず、ケンタウロスのそういうところ面倒だな・・・。人族の間じゃ騎士道精神なんてもてはやされるらしいが・・・手短に頼むぞ」

レア（セントレア）：（汎用蛮族語）

「ああ、解っている」

ここからザルツ地方語に切り替えてメア、マタビ、ラミに語りかけ

ます。言葉がわからないアダーリに怪しまれないように朗々と語るように

「こいつは蛮族のスパイの可能性が高い！ 今なら油断している我らで無力化するぞ！」

と、剣を抜き切つ先をメアたちに向けます。

GM (来留主) :

うくん。そうされるとアダーリは完全に騙されるかな。レアの死刑宣告が完了したのを見て人化を解除。

普通の体格だったアダーリの体が、着ていた服や鎧を引きちぎりながら見る見る膨れ上がり2mくらいの巨漢に変貌する。額に2本の角が生えた大男だ。

魔物知識判定をまだやってない、ラミ、マタビ、レアは魔物知識判定どうぞ。

魔物知識判定 アダーリだったもの 目標値：9／14

ラミ : 7 + (6, 4) || 17 弱点まで見抜いた！

マタビ : 5 + (3, 3) || 11 成功！

レア : 3 + (1, 4) || 8 失敗・・・

正体はレッサーオーガだった！

GM (来留主) :

オーガの中でも小柄な低級種で人族の心臓を食べることでその人族に化けることができるのが特徴だね。

マタビ (マナコ) :

ということは、本物のアダーリさんは・・・

GM (来留主) :

判定に成功した2人は、アダーリの生存が絶望的だと判断できるだろう。

とはいえ偽アダーリはすでに臨戦態勢だからねその辺りを聞き出すにしてもまずは無力化する必要がある。

戦闘開始だ！

(予定が完全に狂ったけど、死亡じゃなくて気絶にすれば良いか)

4. 戦闘1

GM (来留主) :

配置は、メアとマタビがひと塊、偽アダーリとレアがひと塊。ラミだけ誰とも近接していないとするよ。

距離はメアたちとレアたちが10m、さらにそこから少しはんれた所にラミとするよ。

※こんな感じの配置です。

メ&マ↑—————↓ア&レ↑↓ラ

約10m

数m

|| || || || || || || || || || ||

先制判定 目標値 : 13

ラミ : (平目) (4, 4) || 8 失敗 . . .

メア : (平目) (2, 2) || 4 失敗 . . .

マタビ : 3+ (4, 4) || 11 失敗 . . .

レア : (平目) (6, 6) || ∞ 成功!

弱点隠蔽判定 目標値 : 5+ (6, 6) || ∞

ラミ : 7+ (3, 5) || 15 6ゾロじゃないと隠蔽できない!

レア : 5+ (5, 6) || 16 妖怪いちたりないが現れた!

2人とも弱点を看破された!

GM (来留主) :

うん . . . なんか、ゴメン。

とにかく戦闘開始だよ。

第1ラウンド PCターン

マタビ : ☆【ソリッドバ・レット】、☆【ターゲットサイト】 レッ

サーオーガに射撃攻撃。

命中判定：5 + (4, 5) + 1 || 15

Rオーガ回避判定：5 + (1, 3) || 9 命中！

威力：8 + 6 || 14のダメージ！

メア・通常移動でRオーガに接敵。☆【ガゼルフット】、☆【キヤッツアイ】使用。オーガにレイピアで攻撃。乱戦エリア発生。

命中判定：6 + (1, 4) + 1 || 12

Rオーガ回避判定：5 + (4, 4) || 13 回避・・・

マタビ（マナコ）：

「アダーリさんの仲間はどうなったんですか?!」

SE：ズドン

Rオーガ（GM）：

「ぐっ・・・。へっ、判りきった事訊くんじゃねえよ、つとあぶねえ」

メア（ラクネラ）：

「ちっ・・・」

Rオーガ（GM）：

「残念だったな。（以下汎用蛮族語）集落の連中が騒ぎを聞きつける
と厄介だ。手早く片付けるぞ」

レア（セントレア）：（汎用蛮族語）

「もとよりそのつもりだ」

Rオーガ（GM）：

「?」

レア：《斬り返しI》を宣言。Rオーガにバスタードソード（両手持ち）で攻撃。

命中判定：6 + (5, 3) || 14

Rオーガ回避判定：5 + (6, 4) || 15 回避・・・

《斬り返しI》でもう1度攻撃！

命中判定：6 + (3, 5) || 14

Rオーガ回避判定：5 + (2, 4) || 11 命中！

|| || || || || || || || || ||

第2ラウンド PCターン

マタビ：☆【ソリッド・バレット】、☆【ターゲットサイト】で攻撃。

命中判定：5 + (4, 3) + 1 || 13

Rオーガ回避判定：5 + (5, 5) || 15 回避・・・

メア：レイピアで攻撃。

命中判定：6 + (6, 3) + 1 || 16

Rオーガ回避判定：5 + (1, 5) || 11 命中！

威力：6 (クリティカル) + 4 + 6 - 2 || 14点ダメージ

レア：《斬り返しI》宣言。バスタードソード(2H)で攻撃。

命中判定：6 + (4, 4) || 14

Rオーガ回避判定：5 + (2, 1) || 8 命中！

威力：8 + 4 - 2 || 10点ダメージ(残り10)

ラミ：(誤射が怖いので)フォースは避けて、《魔法収束》込みで【バ

ニツシュ】

行使判定：7 + (6, 2) || 15

Rオーガ抵抗判定：6 + (2, 1) || 9 効果発動！

バニツシュ表：11. 対象は逃げ去る。それができない場合、10

秒(1ラウンド)の間、恐怖に凍りつき、いつさいの移動と能動的な

行動ができず、すべての行動判定に自動的に失敗する。その後は通常

の攻撃が可能。

SE：ズドン、ヒュ、ザシュ

Rオーガ(GM)：

「ぐっ、射撃は牽制か・・・急に連携が・・・」

ラミ(ミア)：

「騎士神ザイアよ 同朋を陥れんとする我が同胞に その威容を示し給え」

Rオーガ(GM)：

「?・・・っ?! う、うわあああああああああああああ

|| || || || || || || || || ||

第2ラウンド エネミーターン

Rオーガ：乱戦エリアから離脱を宣言。次ラウンド、乱戦エリアより脱出。

|| || || || || || || || || ||

第3ラウンド PCターン

メア：レイピアで攻撃。

命中判定：6 + (6, 6) + 1 || ∞

Rオーガ回避判定：自動失敗！

威力：3 + 6 | 2 || 7点ダメージ

レア：(自分の自動失敗に備えて) 《斬り返しI》宣言。バスタード

ソード(2H)で攻撃。

命中判定：6 + (4, 6) || 16

Rオーガ回避判定：自動失敗！

威力：8 + 4 | 2 || 10点ダメージ(残り7)

レッサーオーガ生死判定：5 + (6, 1) || 12 成功。レッサー

オーガは気絶した。

Rオーガ(GM)：

「うわ、くるな、くるなああああ！」

レア(セントレア)：

「見苦しいぞ」

SE：バシユツ

Rオーガ(GM)：

「あ・・・」

SE：ドサツ

|| || || || || || || || || ||

GM(来留主)：

レアの一撃を受けて偽アダーリは気を失って倒れた。

※お気付きの方も居るかとは思いますが、弱点看破してるのに弱点適用し忘れてました。適用したところで回避された攻撃は回避され

てますけど（汗）

メア（ラクネラ）：

冒険者セットに入ってるロープで縛り上げておくわね。

GM（来留主）：

で、どうする？ 一応そのまま放置すれば誰かが手当てしない限り、10分ごとに生死判定が発生して、失敗が1度も無ければ1時間後には目を覚ましちゃうけど。

ラミ（ミリア）：

止めを刺すべきでしょ。

マタビ（マナコ）：

待って下さい。集落の人がレッドキャップを見かけている以上、隠れ家の場所を聞き出さないと・・・。

レア（セントレア）：

そうだな。依頼は、蛮族退治。残党も退治すべきだな。

メア（ラクネラ）：

そうね。じゃあ、縛り上げたまま情報を聞き出しましょうか。ラミ、アウェイクンで起こしてあげて。

ラミ（ミリア）：

はいはい。

行使判定：7 + (4, 5) || 16 発動！

GM（来留主）：

それを受けてレッサーオーガは目を覚ますよ。すぐに自分が縛られていることに気付いてもがく。

Rオーガ（GM）：

「はっ！?! くっ、くそっ解きやがれ！」

メア（ラクネラ）：

レイピアの切っ先を鼻っ面に突きつけて黙らせるわ。

Rオーガ（GM）：

「ぐっ……なんで殺さねえ」

マタビ（マナコ）：

「あなたの仲間の居場所を教えてください」

Rオーガ（GM）：

「はっ、話すとも思ってたのか？」

メア（ラクネラ）：

「また、怖い思いがしたいのかしら？」

バニッシュ効果中の事は覚えてるわよね？

Rオーガ（GM）：

「……話したら、開放してくれるのか？」

メア（ラクネラ）：

「まさか。楽に逝けるか、恐怖で震えながら逝くかの差よ」

レア（セントレア）：尋問状況をラミに通訳してもらった（汎用蛮族語）

「貴様も戦士ならば潔い死を選ぶべきではないか？」

Rオーガ（GM）：（汎用蛮族語。ラミが周囲へ通訳中）

「はっ！ ウォーロードやバーサーカーじゃあるまいし」

レア（セントレア）：（汎用蛮族語。ラミが（以下略））

「オーガは、己の力量と情勢に合わせて柔軟な進化ができると聞く。ならばレッサー種といえど、より高潔な生き様がより強い力を得る機会に成りえると思うが……。お前の信仰は知らんが、一族や自身の不得手に挑んでこそ、戦神ダルクレムのいうしがらみの破壊と開放だと思っ
な」

Rオーガ（GM）：（汎用蛮族語）

「どうせ殺されるのに、なにと戦うと」

レア（セントレア）：（汎用蛮族語）

「少なくとも、惨めな死というバルバロスが最も忌避するものと」

Rオーガ（GM）：（交易共通語）

「解った。案内してやるよ」

メア（ラクネラ）：

真偽判定。

GM (来留主) :
迷いが無いなあ。まあ良いけど。

真偽判定 Rオーガの言葉 目標値：??

ラミ : 7 + (5, 6) || 1 8

メア : 6 + (2, 4) || 1 2

マタビ : 7 + (6, 2) || 1 5

レア : 6 + (2, 5) || 1 3

GM (来留主) :

嘘をついているようには見えない。

ラミ (ミーア) :

じゃあコイツを縛ったままアジトまで移動？

メア (ラクネラ) :

そうね。先頭を歩かせれば罨とかも回避できるでしょうし。

GM (来留主) :

じゃあ、場面を移すね。

ドイサのそばにあるドイサーンムの森、その獣道を歩くこと数刻。レツサーオーガが言うにはこの先に洞窟があつてそこをアジトにしているらしい。

罨も侵入者警戒用に、簡単な鳴子の罨があるだけだそうだ。面倒だから、真偽判定なしで嘘はないと解つていいよ。

あ、残りのメンバーはレッドキャップが3体。ここは情報どおりだね。

やがて森の少し開けたところに出る。彼の言うとおり小さな洞窟が山肌に顔を出している。

ドイサーンムの森 洞窟前

メア (ラクネラ) :

「あれね。で？ 中はどうなってるの？」

Rオーガ (GM) :

「何メートルか道があるだけだ。分岐もねえ」

※面倒なので真偽判定は省略してお送りしております。

マタビ (マナコ) :

「レッドキャップたちは？」

Rオーガ (GM) :

「俺が獲物を連れ込んで襲う手はずになってる。中に居るはずだ」

ラミ (ミリア) :

「どうやって中に合図を送るの？」

Rオーガ (GM) :

「そこに最後の鳴子のロープがある。こいつは近づいてきた奴が引つかからないところに張ってある。こいつは俺が獲物を連れてきたときにわざと揺らして鳴らす手はずだ」

GM (来留主) :

今のところ彼の言葉に嘘は見当たらないよ。

メア (ラクネラ) :

「そ、ご苦労様。ここまでで良いわ」

Rオーガ (GM) :

「・・・やるなら一思いに頼むぜ。無駄に苦しみたくはねえからな」

メア (ラクネラ) :

「わかってるわよ。」

(以下ザルツ地方語) レア、お願い」

レア (セントレア) : (汎用蛮族語)

「貴殿の来世に神の加護があらんことを」

Rオーガ (GM) :

「ルミエル側の加護は無いだろうがな」

SE : ザシユ・・・ゴトン

GM (来留主) :

残りHP1だし、抵抗もしないからね。判定なしで止めをさせたことにして良いよ。

鳴子鳴らす？

メア (ラクネラ) :

待って。マナコ、魔香草ちょうだい。MP回復しないともう錬技が1回しか使えないの。

マタビ（マナコ）：

あ、私も回復しておきますね。ミリアさんは？

ラミ（ミリア）：

ううん。大丈夫かな……。レンジャー技能が2人しか居ないから、ラミも回復しようとするのと20分かかるんでしょ？

マタビ（マナコ）：

そうですか？ じゃあ、魔香草を1つレアさんにお渡ししますね。マタビは自分に使うのでメアさんの回復をお願いします。

メアMP : 2 + 6 || 8点回復 全快！

マタビMP : 2 + 3 || 5点回復 (現MP23)

ラミ（ミリア）：

それじゃ、鳴子を鳴らすわよ。

SE : カランカラン

GM (来留主) :

遠くで乾いた音がした気がする。

少しすると洞窟の中から3体の妖魔が出てくる。オープニングで判定に成功してるかここでは判定しなくて良いよ。レッドキャップが3体。

妖魔たちは見かけないケンタウロスとラミアが、人族と一緒に居るうえに皆の足元に自分たちのBOSSが倒れてるのを見て困惑してる。

Rキャップ (GM) : (汎用蛮族語)

「て、てめえら何者だ！ ボスに何しやがった!?!」

ラミ（ミリア）：(汎用蛮族語)

「あなたたちに恨みは無いけど、近くの集落に迷惑かけてるからね。退治させてもらおうわ」

Rキャップ (GM) : (汎用蛮族語)

「?! ち、ちくしょー!」

破れかぶれで突っ込んでくるよ。戦闘開始。

・・・まあ、シナリオボスは偽アダーリだからただの雑魚戦だけだね。

4. 戦闘2くエンディング

GM (来留主) :

互いの距離は10m。お互いの陣営はひと塊になってるとするよ。
マタビ (マナコ) :

あ！ 鳴子鳴らしてるときに弾丸の再装填してて良いですか？

GM (来留主) :

主動作でできるって事は10秒程度だし良いよ。

マタビ (マナコ) :

ありがとうございます。

先制判定 目標値 : 9

ラミ : (平目) (1, 2) || 3 どうせならピンゾロで経験点が欲
しかった・・・

メア : (平目) (3, 4) || 7 失敗・・・

マタビ : 3 + (2, 5) || 10 成功！

レア : (平目) (6, 5) || 11 成功！

弱点隠蔽判定 目標値 : レッドキャップは弱点看破の資格が無い！
2人とも自動成功！

第1ラウンド PCターン

ラミ : RキャップAを起点に【バニッシュ】

行使判定 : 7 + (4, 2) || 13

Rキャップ精神抵抗 (固定値のため一括表示) : 11 効果発揮！

RキャップA バニッシュ表 : 11. 対象は逃げ去る。それができない場合、10秒 (1ラウンド) の間、恐怖に凍りつき、いつさいの移動と能動的な行動ができず、すべての行動判定に自動失敗する。その後は通常の行動可能。

RキャップB バニッシュ表 : 12. 対象は逃げ去る。(以下略)

RキャップC バニッシュ表 : 8. 対象は恐怖に襲われ、行動が妨

げられる。3分（18ラウンド）の間、命中力判定、回避力判定、行
使判定、賦術判定に―1のペナルティ修正を受ける。

メア：通常移動で接敵。【ガゼルフット】【キヤッツアイ】使用。A
にレイピアで攻撃。乱戦エリア発生。

命中力判定：6 + (5, 6) + 1 || 18

RキヤップA回避力判定：自動失敗！ 命中！

威力：5 + 3（クリティカル1回）+ 6 | 1 || 13点ダメージ

レア：【チャージ】宣言。通常移動で乱戦エリアへ進入。《斬り返し

I≫Bへバスタードソード（2H）で攻撃。

命中力判定：6 + (1, 4) || 11

RキヤップB回避判定：自動失敗！ 命中！

威力：9 + 6（クリティカル1回）+ 4 + 2 + 2 | 1 || 22点ダメージ

ジ B撃破！

マタビ：【ソリッド・バレット】【ターゲットサイト】使用。Cに射
撃。

命中力判定：5 + (4, 2) + 1 || 12

RキヤップC回避力：10 | 1 || 9 命中！

威力：4 + 6 | 1 || 9点ダメージ

ラミ（ミリア）：

「騎士神よ 不逞の者達に 神の怒りを・・・」

Rキヤップたち（GM他）：（妖魔語）

「う、うわああああああああああああああああああ！」

「ヒ、に、逃げ・・・っ」

「もうだめだあ、おしまいだあ・・・」

メア（ラクネラ）：

「そう簡単に逃がすモンですか」

レア（セントレア）：（汎用蛮族語）

「己の行いを悔いて逝け！」

マタビ（マナコ）：

「アダーリさんたちに懺悔なさい！」

|| || || || || || || || || ||

第1ラウンド エネミーターン

RキヤップA：乱戦エリアからの離脱を宣言。

RキヤップC：メアに武器攻撃。

命中力：10—1 || 9

メア回避力判定：7+(1, 2) +1 || 1 回避！

RキヤップA (GM)：(妖魔語)

「こ、こんなところ、居られるか！ 俺は帰らせてもらう！」

RキヤップC (GM)：(妖魔語)

「こ、こうなりや、ヤバレカバレだ！」

メア (ラクネラ)：

「どこ狙ってたが・・・」

|| || || || || || || || || ||

第2ラウンド PCターン

レア：Aに両手持ちで攻撃。念のため《斬り返しI》宣言。

命中力判定：6+(1, 4) || 11

RキヤップA回避力：10—4 || 6 命中！

威力：4+4+1—1 || 8点ダメージ 撃破！

メア：Cに攻撃。

命中力判定：6+(5, 5) +1 || 17

RキヤップC回避力：10—1 || 9

威力：(1, 1) 攻撃失敗・・・

マタビ：【ソリッド・バレット】【ターゲットサイト】使用で攻撃。

命中力判定：5+(5, 1) +1 || 12

C回避力：10—1 || 9 命中！

威力：1+6—1 || 6点ダメージ (残り3)

ラミ：誤射しそうなので待機。

GM (来留主)：

レアの斬撃で2体目のレッドキヤップが倒れる中、メアの鋭い視突

は偶然、彼が身につけていた衣服の金属部分に当たって逸れてしま
う。

それでもマタビの追撃でもう満身創痕だけどね。

・・・うん、これも「勝った」で良いんじゃないかな。

レア（ラクネラ）：

そうね。2対1で乱戦してるから逃走はほぼ不可能。そちらの攻
撃はほぼ当たらず。こっちはリソースを食わない前衛2人で攻撃す
ればすぐに決着しそうね。

GM（来留主）：

うん。そんな感じで2人の剣閃が最後のレッドキャップを倒した。
というわけで戦闘終了。偽アダーリの分も含めて戦利品振ってく
れるかな。今回はもう戦闘無いから所要時間とか周囲の警戒とかは
考えなくて良いよ。

戦利品

剣のかけら×4、銀貨袋（90G）

赤い髪×3（30G）、武器×2（60G）

||||||

GM（来留主）：

戦利品漁りが終わったら、こいつらがアジトにしていた洞窟の探索
ができるよ。アダーリが偽者だったこと、それを冒険者の店に報告す
るにしても、蛮族が人族に化けて他の人族を陥れようとしていたとい
う事実を言葉以外でも伝えられるほうが良いだろうからね。

ラミ（ミア）：

そっか、報告に真実味が無いといけないんだね。

GM（来留主）：

そんな感じだね。

メア（ラクネラ）：

そういうことなら探索しましょうか。何か判定は要るかしら？

GM（来留主）：

うん。順番に行こうか。

まず洞窟の中はレッサーオーガの言葉通り、奥まで道が伸びているだけだね。現実だと獣が巢にしたり冬眠に使いそうな洞窟のイメージかな。

奥には蛮族たちが使っていたらしい生活用品が雑多に散らばっている中に数人分の遺体がある。

人数は3人分。衣服を剥ぎ取られた男性、アダーリのもの。

それから、太陽を模した聖印を持つことから神官を思われる女性と、魔術師っぽい男性だね。

どの遺体も激しい戦いを窺わせる無数の傷があるけど、その中で3人ともに共通する傷がある。それはアダーリも含めてみんな胸に大きな傷があるということ。

マタビ（マナコ）：

その傷が致命傷でしょうか？ それとも他の傷が？

GM（来留主）：

うーん・・・じゃあセージ技能で知力判定してもらおうかな。目標値は7。あ、この場合だとレンジャー技能もアリかな。

検死？ 目標値：7

ラミ : 7 + (4, 3) || 14 成功！

メア : (平目) (5, 3) || 8 成功！

マタビ : 5 + (2, 3) || 10 成功！

レア : 4 + (3, 2) || 9 成功！

GM（来留主）：

あら、全員成功しちゃったか。もっと目標値高くてもよかったかな？

それじゃあ、4人とも胸の傷は死後付けられた物だと断言できるね。

レア（セントレア）：

判りきつてはいますが、傷の中を確認します。

GM（来留主）：

うん。想像通り3人とも心臓が無い。冒険者の店の刻印が入った荷物がそのままになってるから、それとレッサーオーガの首を持ち帰れば証拠としては十分かな。あ、アダーリの持ち物はレッサーオーガとの戦闘後回収してて良いから。

それと、探索判定もしてもらおうか。洞窟の中だからレンジャー技能は不可ね。

探索判定 目標値：9

ラミ : (平目) (1, 4) || 5 失敗...

メア : (平目) (6, 5) || 11 成功!

マタビ : 5 + (4, 5) || 14 成功!

レア : (平目) (5, 3) || 8 失敗...

書簡を見つけた!

GM (来留主) :

成功した2人は、羊皮紙を束ねた物を何枚か見つける。見つけた2人には意味不明な言語で書かれている。

メア (ラクネラ) :

わたしたち〃には〃、てことは...

マタビ (マナコ) :

隠す理由も無いですし、ラミさんたちにも見せます。

GM (来留主) :

すると、それは汎用蛮族語で書かれた書類のようだね。

~~~~~

いよいよ、御大が決意を固められた。御大の御出陣に先立ち人族の戦力を削いでおく必要がある。

各部族は人化可能な者を指揮官とする小隊を編成。

各地へと配置し潜入を開始せよ。

なおこの作戦は来るべき時のためのものである。くれぐれも軽率な行動は慎むよう肝に銘じておくように。

~~~~~

GM (来留主) :

ざっくりいうとこんな感じの内容が書かれている。

残りの羊皮紙にはレアたちでも読めない文字が書かれているけど、ここにいたメンバーを考えると、オーガ語か妖魔語じゃないかな、くらいは解るんじゃないかな。

レア (ラクネラ) :

「御大・・・こいつらの大将が人族に対して大規模侵攻を始めようとしてるって事？」

レア (セントレア) :

「そのようだが・・・侵攻の時期までは書かれていない。まだ下準備を末端に命じただけ、という印象ではあるが・・・」

ラミ (ミーア) :

「この感じだと、ザルツ地方だけじゃないかもしれないよね？」

マタビ (マナコ) :

「また、ダイヤボリック・トライアンフ大破局△が始まるんでしょうか・・・」

メア (ラクネラ) :

「・・・これはオーガの成りすましも含めて、冒険者の店マから国タに報告してもらわないといけないかもしれないわね・・・」

ねえ、ハニー？ この指令書つぱいのって、差出人というか指令を出してる奴の名前書いてる？

GM (来留主) :

実は書いてないんだ。ただ、ラミとレアは感じるんだけど、もともと蛮族というひとくくりににされる彼らだけに種族間の連携は皆無とあっていいほど仲が悪い。特に支配階級を名乗るドレイク、バジリスク、ヴァンパイアは互いの支配権を否定しあってるほどだからね。

それなのに、この指令書は種族を超えて指示が出されているように見受けられる。そうなると御大の正体は、反目しあう蛮族同士を一時的にと言えど協力関係に着かせる事ができるほどの影響力がある存在、ということになる。

ラミの言うとおり、広範囲に指示が出ているようだから、どれだけ

の範囲に影響を与えているかにもよるけどかなりの実力者というこ
とは間違いないだろうね。そして蛮族社会における「実力者」の条
件は、財力や政治力の才能はもちろん必要だけど何よりも優先される
のは「武力」「戦闘力」だということ。どんなに弱く見積もっても
上位蛮族であることは確かだろうね。

レア（セントレア）：

ますます冒険者だけで抱えていい案件ではなくなってきましたね。

GM（来留主）：

でも、今ここではこれ以上の情報は得られそうに無いね。

他にやることはあるかな？

レア（セントレア）：

1つだけ。フレーバーな演出ではありませんが、犠牲者の亡骸を指し
ながらラミに頼みます。

「ラミ、彼らはティダン信者のようだが、ザイアの流儀でかまわん。
簡単な弔いをしてやってくれ」

この世界の遺体はちゃんとした葬送をせずに放置するとアンデッ
ト化するという話ですし、簡易式でも弔いをしてやるべきかと。

ラミ（ミア）：

だったら、フィンデルにつれて帰ってあげたほうがよくない？

レア（セントレア）：

ヒト3人だぞ？ レアが街中に入れるなら運べるだろうが難しか
ろう。ならば報告後正式な捜索隊による回収が行われるまでアン
デット化を防げるだけで良い。

ラミ（ミア）：

そっか。じゃあ、レッドキャップとオーガの体もその辺に埋めて一
緒に吊っておくね。首は証拠の1つだから持って帰るけど。

「・・・騎士神ザイアよ 戦いの果てに倒れたものたちに ひと時の
安らぎを・・・」

これで、一応は大丈夫だと思うけど、あたしみたいなペーパー神官
の葬儀じゃ加護も薄いだろうし早く帰って報告しよう」

GM（来留主）：

とはいえ、もう夜になつてるからここで1泊。まつすぐ帰るとまた変化の制限時間に引つかかるからトツネオで1泊するか、半日休憩して深夜にフェンデイルで感じになるけど？

ラミ（ミーア）：
う・・・。

メア（ラクネラ）：

なら、トツネオに帰るレアはもとより、ラミもトツネオで1泊。メアとマタビだけ先行してマスターに報告しましょう。マスターはラミの正体知ってるし別行動の理由は説明しても大丈夫でしょ。

GM（来留主）：

OK。するとラミがフェンデイルに向かうのと入れ違いぐらいで中規模の冒険者に護衛される形で神殿の司祭様とメアがドイサに向かうよ。メアはただの道案内だから他のメンバーがついてくる必要は無い。というかメアがそういう風と話を持っていかないとラミやレアが危ないからね。

マタビ（マナコ）：

このタイミングでバレちゃったら間違はなくスパイ扱いですよ。

GM（来留主）：

まあ、後日ヒアリングのために王宮関係者が訪ねてくるかもだけど。

というところで今回のセッションは終了。お疲れ様。

モン娘：

おつかれさまでした。

|||||

アフタープレイ

来留主：

報酬は偽アダーリの言葉通り、4,000Gが支払われるよ。それと戦利品の売却額180Gだね。1人当たり1,045G。

経験点は基本点1,000+討伐モンスター分1000=1,100点 とピンゾロ分ね。

ラクネラ：

とはいえ、今回は私が1回ピンゾロ出しただけなのよね。

来留主：

次は成長1回分お願いね。

ラミ　：(2, 2) 敏捷度　2 1 ↓ 2 2

メア　：(4, 6) 精神力　1 1 ↓ 1 2

マタビ：(6, 6) 精神力　2 0 ↓ 2 1

レア　：(2, 4) 生命力　1 8 ↓ 1 9

来留主：

じゃあ、最後に剣のかけらの名誉点を振って終わりにしよう。

獲得名誉点：かけら×4

2 + 3 + 3 + 3 = 11

合計名誉点：49

駆け出し。冒険者の店など、狭いコミュニティなら、名前だけは知られている。

意識：蛮族のスパイに気付いて計画を阻止した冒険者が、寛容な交流亭に居るらしい。

セッション5

5. 成長報告くオープニング1

公人：

さて、上階^界が何だか騒がしいけどセッション第5回目を始めていこう。

まずはみんな成長と買い物報告をお願いね。

ミア：

まずはわたしからね。

ラミルネート (PL:ミア)

種族：ラミア 性別：女性 年齢：17 生まれ：学者

冒険者レベル：3↓4

技能：レベル

セージ：3、プリースト：3↓4

所持経験点：1, 680↓180

能力値／能力値ボーナス

器用度：11 / +1

敏捷度：22 / +3

筋力：14 / +2

生命力：14 / +2 生命抵抗力：5↓6 HP：23↓26

知力：27+1 / +4

精神力：22 / +3 精神抵抗力：6↓7 MP：31↓34

種族特徴

暗視、ミアの身体、ミアの吸血、変化、弱点：土+3

戦闘特技

魔法収束、魔法拡大／数

習得言語 (注釈の無い物は会話・読文両方)

交易共通語、汎用蛮族語、ドレイク語、魔動機文明語 (読文)、魔法

文明語 (読文)、ザルツ地方語 (会話)

武器

牙、尻尾（変化解除時のみ）

鎧／盾

ハードレザー／カイトシールド

装飾品

右手　：知性の指輪　↑NEW！

その他：聖印（ザイア）

所持品

バルバロス携帯セット、人血液、ヒーリングポーション×2、保存

食×7

知性の指輪　↑NEW

所持金：2，199G↓1，199G

経歴

戦場に置き去りにされた。

人族になる事を夢見ている↓置き去りにされた時に人族に救われ
憧れている。

人族を研究していた　↓同上。

ミィア：

プリースト技能が上がってザイア様の加護が強くなったわ。

あと、魔法に抵抗されたときに備えて＜知性の指輪＞を勝ったわ。

重複しないらしいから、1個装備して1個は壊した時の予備ね。

公人：

能力増強の指輪は使い捨てれば能力値ボーナスが1上がるからね。

妖怪いちたりない対策にはなるね。

じゃあ、次はラク姉さんお願いできる？

ラクネラ：

はいはい。

メアIIウイドウ（PL：ラクネラ）

種族：ナイトメア　性別：女性　年齢：20　生まれ：軽戦士

(人間産まれ)

冒険者レベル：4

技能：レベル

エンハンサー：4、フェンサー：3

所持経験点：1, 4 3 0

能力値／能力値ボーナス

器用度：2 3 ／＋3

敏捷度：2 2＋2 ／＋3＋1

筋力 ：1 8 ／＋3

生命力：1 9 ／＋3 生命抵抗力：7 HP：3 1

知力 ：1 4 ／＋2

精神力：1 2 ／＋2 精神抵抗力：5 MP：1 1

種族特徴

異貌、弱点：銀の武器、土＋2)

戦闘特技

かいくぐり、回避行動I

錬技

ガゼルフット、キャッツアイ、チツクチツク、ドラゴンテイル

習得言語(注釈の無い物は会話・読文両方)

交易共通語、ザルツ地方語

武器

レイピア

鎧／盾

ソフトレザー／ラウンドシールド

装飾品

頭 ：ウイツグ

左手：疾風の腕輪 ↑NEW

所持品

冒険者セット、保存食×7、ヒーリングポーション×6、テント

疾風の腕輪 ↑NEW

所持金：3, 3 4 5 ↓1, 3 4 5 G

経歴

大恋愛をしたことがある。
異種族を怖がっていた。
大切な約束をしている。

ラクネラ：

経験点が足りなくて技能成長は無しよ。
ラミとおんなじ感じで＜疾風の腕輪＞を買ったわ。ラミと違うのは修正+2のおかげで、装備しているだけで敏捷ボーナスが1増えるわよ。

壊した時用に予備を1個持つてるわ。

公人：

メアはみんなより先に冒険者レベル4になってたし技能は仕方ないよね。

腕輪かあ……ますますメアに攻撃を当てられなくなるなあ……もう魔法だけで攻めようかな……。

マナコ：

それは全滅しちゃいますよ!?

ま、マタビの報告に行きますね?!

マタビ (PL:マナコ)

種族：タビット 性別：女性 年齢：10 生まれ：魔道機師

冒険者レベル：3↓4

技能：レベル

マギテック：2、シューター：3↓4

所持経験点：1, 630↓130

能力値／能力値ボーナス

器用度：17+1／+3+1

敏捷度：13／+2

筋力：9／+1

生命力：9／+1 生命抵抗力：4↓5 HP：18↓21

知力 : 24 / +4
精神力 : 21 / +3 精神抵抗力 : 6 ↓ 7 MP : 27

種族特徴

第六感

戦闘特技

精密射撃、魔法誘導

習得言語 (注釈の無い物は会話・読文両方)

交易共通語、神紀文明語 (読文)、魔動機文明語、ザルツ地方語 (会話)

武器

サーペンタインガン

トラドール (背中ホルダーに固定) ↑NEW

鎧/盾

ソフトレザー/

装飾品

背中 : ウエポンホルダー (トラドール) ↑NEW

左手 : 巧みの指輪 ↑NEW

腰 : ガンベルト (弾 : 9発)

その他 : マギスファイア (小)

所持品

冒険者セット、スカウト用ツール、魔晶石 (1)、救命草 × 4、保存食 × 7、ヒーリングポーション × 2、魔香草 × 3、魔香水

弾 × 12 ↑買い足し

所持金 : 2,634G ↓ 284G

経歴

純潔である。

守りの剣を持った事がある。

予知夢を見た事がある。

マナコ :

シユーター技能を上げてレベル4です。

命中精度を上げるために、＜巧みの指輪＞を購入しました。これで起用度ボーナスが上がったので少しは当て易くなったはずです。

あと両手持ちのガン＜トラドル＞を購入して、一緒に購入した＜ウエポンホルダー＞で背中に取り付けています。ホルダーの効果で補助動作での持ち替えができるので、弾装填の手間を1度だけ省けるようにしました。

あとは、少なくなつてた弾を買い足した程度ですね。

公人：

みんながどれだけ妖怪を警戒してるかわかるなあ。

最後にセラア、お願い。

セントレア：

はい。

レアIIトーレ (PL：セントレア)

種族：ケンタウロス 性別：女性 年齢：10 生まれ：戦士

冒険者レベル：4

技能：レベル

ファイター：2、ライダー：3、セージ：1、レンジャー：2

所持経験点1，130

能力値／能力値ボーナス

器用度：26 / +4

敏捷度：13 / +2

筋力：17 / +2

生命力：19 / +3 生命抵抗力：6 HP：27

知力：14 / +2

精神力：15 / +2 精神抵抗力：5 MP：15

種族特徴

半馬半人、馬人の武術、弱点：土+3

戦闘特技

デیفエンススタンス、斬り返しI

騎芸

攻撃阻害、チャージ、高所攻撃

習得言語（注釈の無い物は会話・読文両方）

汎用蛮族語、ケンタウロス語、ザルツ地方語（会話）

武器

蹄

バスタードソード

鎧／盾

スプリントアーマー／―

装飾品

所持品

バルバロス携帯セット、北向きの針、保存食×7、ヒーリングポ―

シヨン×4

救命草×5 ↑NEW、魔香草×5 ↑NEW

所持金：2,945G↓2,295G

経歴

人肉が食べられない。 ↓その体質のため周囲から孤

立

特定の相手に恨みを買っている。 ↓孤立から何かのトラブルに

巻き込まれた

妖精が苦手

↓穢れを嫌う妖精が苦手。

セントレア：

メア同様、技能成長はなしです。

装備も特には変えず、治療用アイテムを幾つか買ったただけですね。

公人：

あれ？ 指輪か腕輪買わないの？

セントレア：

ええ。今のところはまだ良いかと。

公人：

ん。把握したよ。それじゃあ、シナリオを始めていこうか。

|| || || || || || || || || ||

5. オープニング1

GM (公人) :

前回の冒険から・・・というかメアが司祭たちの道案内をして戻ってきてから2日後の事。まずは生活費を払ってもらおうか。ややこしいから2日分で良いよ。

ラミ : 40×2+9 (神殿への寄付) || 89G 残金 : 1, 110G

メア : 40×2 || 80G 残金 : 1, 265G

マタビ : 40×2 || 80G 残金 : 204G

レア : 労働を対価にトツネオ村の人たちに食材を分けてもらっている。残金 : 2, 295G

GM (公人) :

まあ、いつもどおりだね。

では、これもいつもどおりだけど場面はフェンデル王国首都デイルクルにある冒険者の店「寛容な交流亭」。

でもいつも通りじゃない事が有る。それは、交流亭に居るメアたちに声をかける店のマスター、クリスの顔が浮かない事とその手に何か1通の書状を手に行っている事。

クリス (GM) :

「ああ・・・みんな、少々面倒な事になった」

ラミ (ミーア) :

「? どうしたの? マスター?」

クリス (GM) :

「王宮からみんなに呼び出しが来たんだよ」

マタビ (マナコ) :

「お、王宮から?! な、何かしましたっけ? 私たち?!」

クリス (GM) :

「まあ、したと言えばした事になるのかな。」

前のアダーリのパーティーが蛮族に敗れて成り代わりをされた件について、実際に対峙した冒険者から聞き取りを行いと言う事なんだけど、パーティー全員で王宮に来るようにとのお達しなんだ」

メア（ラクネラ）：

「事が大事なだけに長丁場に成りかねない。ラミを連れて行くのが危険という事ね」

クリス（GM）：

「ああ。まだ周囲に事実を明かすには早いと思うからな」

ラミ（ミーア）：

「あ、そっか・・・変化が解けちゃうとまずいもん」

周りをキョロキョロ見ながら小声で頷くね。

メア（ラクネラ）：

「マスター、実は私たちのパーティーの4人目の事なだけで・・・」

クリス（GM）：

「あ、トツネオ村に居るんだっけ？ 王室直々の呼び出しだから悪いけど首都まで来るように伝えてもらえるか？」

メア（ラクネラ）：

「それなんだけどね・・・」

と、耳元に顔を近づけて真実を伝えるわ。守りの剣が有る限り首都に入れないってね。

クリス（GM）：

じゃあ、マスターは驚いて目を大きくしながら、ラミやメアの顔をしばらく見比べると大きなため息をつくよ。

「はあ、解った。王宮にはメアとマタビだけが行くと返答しておくよ。向こうで追求があると思うけど、俺は口添えできないからな」

メア（ラクネラ）：

「・・・まあ、なるようにしかならないしね」

GM（公人）：

じゃあ、次は王宮での場面ね。

5. オープニング2

GM（公人）：

では、場面は王宮の謁見の間。

部屋の中央で待たされているメアとマタビ。

左右には大臣や騎士団長などがいわゆる閣僚筋が居並んでいる。

2人の目の前にある数段高くなった所には2つの玉座が並んで主の到着を待っている。

メア（ラクネラ）：

あ、これ跪いて待つてないといけない奴ね。

マタビ（マナコ）：

では、メアさんに倣って膝をつきます。

GM（公人）：

そうして待つている、2人の少女が現れて玉座の脇に立つ。

見た目から判断して種族は人間。10代半ばの、愛らしいドレスに身を纏った2人は、髪長さ以外は瓜二つ。この国の住人なら判定不要で知っている有名人。

先王の没後、姉妹で国政を行う『双子姫』コーラル姫とラフェンサ姫。

メア（ラクネラ）：

頭を垂れる以外の選択肢が与えられてないわよね、まだ。

マタビ（マナコ）：

ですね。

GM（公人）：

双子姫が着席すると、脇に控えていた大臣が厳かに、顔を上げるよう命じてくる。

コークル（GM）：

「よく来てくださいました。冒険者の方々」

メア（ラクネラ）：

「冒険者をしております、メアⅡウイドウと申します。

ご尊顔、拝謁できる機会を頂き、恭悦至極にございます」

マタビ（マナコ）：

「おつ、同じくマタビと申します」

ラフエンサ（GM）：

「そのように緊張なさらないで大丈夫ですよ。」

「・・・パーティーは4人とお伺いしていましたが」

メア（ラクネラ）：

「・・・真に遺憾ながら、他2名はどうしても外せぬ所用があり、止む無く私たち2名のみのお目通りとなりましたこと、パーティーを代表してお詫び申し上げます」

大臣（GM）：

「国王勅命を差し置いて私用を優先するなど何事か！」

マタビ（マナコ）：

「ひっ！」

コークル（GM）：

「ローズ！ 今、私たちが彼女らと会話をしているのだけけれど？」

やや威圧的な視線でコークル姫が大臣を睨みつけると、大臣は苦々しい顔で頭を下げるよ。

ローズ大臣（GM）：

「っ・・・失礼いたしました」

ラフエンサ（GM）：

「・・・申し訳ありません。」

それで、どういった御用事ですか？ 大臣ではありませんが、本件よりも優先となると・・・御身内に御不幸があったとか？」

マタビ（マナコ）：

「え、えと・・・」

メア（ラクネラ）：

「申し訳ありません。パーティーメンバーといえど、互いのプライベートには立ち入らない決まりでして・・・」

ラフエンサ（GM）：

「あら、ごめんなさい。込み入ったことを訊いてしまいましたね」
メア（ラクネラ）：

「いえ、御理解くださり、痛み入ります」

ミーア：

おお。さすがラク姉さん。口が上手い。

ラクネラ：

は？

セントレア：

しかし、若干無理があるような気もするが。

ラクネラ：

仕方ないでしょう。他に言いようが思いつかなかったのよ。

ねえ、ハニー？ 今ここで全部正直に話したら、全員逮捕でしょ？

公人：

そうだね。なんせそもそも今回の召集自体が、蛮族の人族社会への侵入に関する聴取だからね。前回の終わりにも言ってたけど間違はなくスパイ扱いを受けるだろうね。

マナコ：

そうなると、誤解が解けるまで時間がかかりますよね。

公人：

うん。最悪、そのままスパイとして罰を受けることになるかもしれない。

それじゃシーンを進めるよ。

GM（公人）：

と言っても、前回のセッション内容を改めて説明するだけだから聴取自体は省略するよ。

コークル（GM）：

「なるほど。この指令所と思しき物が蛮族の大規模侵攻計画の証拠というわけね」

ラフェンサ（GM）：

「ローズ大臣、宮内の信頼置ける識者を集めて内容の確認をお願いします。国民に要らぬ不安を与えてもいけません。この件に関して

は緘^{かんこうれい}口令をしきます。この場に居る者、そしてメアさんたちの仲間と、直接報告をしてくれてたクリス殿以外には漏らさぬよう、努々お気をつけください」

一同：

「はっ！」

|||||

公人：

といったところで、このシーンは終了。次は、店で留守番をしているラミのシーンに行こうか。

ラクネラ：

あら、ここで依頼を受けるんじゃないのね。

公人：

さすがに、この規模の話になると冒険者に依頼を出すにしてももつとベテランなパーティーにお願いするからね。

マナコ：

な、なるほど。

公人：

じゃ、次はラミのシーンね。

ミーア：

はあい。

|||||

5. オープニング3

GM (公人)：

さつきも言ったけど、場所は寛容な交流亭。

他の2人の謁見が始まってしばらく経ったであろう時間帯にクリスがラミに声をかけてきたよ。

クリス (GM)：

「ああ、こんな時になんだが、お前さんたちに依頼だ」

ラミ (ミーア)：

「え？」

クリス (GM)：

「どういうわけか、お前たちをご指名でな。まあ内容的に相応だとは思いますが・・・どうする?」

ラミ(ミーア)：

「内容は?」

クリス(GM)：

「よくある護衛任務だな。この街の商人が商売に必要な素材を集めに行くのに同行してほしいそうだ」

ラミ(ミーア)：

「あたしたちを指名して? あたしたちそんなに有名だった?」

クリス(GM)：

「だから、どうしたものかと思ってな。とはいえ、そろそろ何か仕事をしないと生活にも困るだろう? 今のところお前たちに回せそうな仕事がコレくらいなんだよ」

ラミ(ミーア)：

「メアたちと相談してからでも良い?」

GM(公人)：

「じゃあ、その辺でメアたちは戻ってきていいよ。」

メア(ラクネラ)：

「あら、そう? じゃあ、ドアベルを鳴らしながら店に入るわね。」

「つかれたあ・・・」

マタビ(マナコ)：

「ただいま戻りました」

ラミ(ミーア)：

「あ、おかえり。・・・どうだった?」

マタビ(マナコ)：

「私たち自身には何も。ただ例の指令所に関しては緘口令が出されましたので、話題にしない方がいいかと。マスターもお願いします」

クリス(GM)：

「まあ、内容が内容だからな・・・、了解した」

メア(ラクネラ)：

「で？ あなたたちは何の話？」

ラミ（ミリア）：

「あ、うん。あたしたちに依頼なんだけど・・・」

クリス（GM）：

「どういうわけか、名指しできてるんだよ」

マタビ（マナコ）：

「ふえ？ どうしてですか？」

クリス（GM）：

「さあ？ ただ依頼書には『必ず、パーティー4人揃って受けるように』で念押しまでされてる」

メア（ラクネラ）：

「4人パーティーだって事も把握されているのね・・・何者？」

クリス（GM）：

「ベツソンさん、という商人だけ・・・」

というわけで、見識判定を。目標値は・・・11かな。

ラミ　：7+5=12　成功！

メア　：(平目) 9　失敗・・・

マタビ：5+7=12　成功！

GM（公人）：

首都の大通りに雑貨屋「リュックのベツソン」を構える商人で、店名のとおり主だった商品はカバン類。布・革問わず丁寧な仕事と、定期的な発表される新作の斬新なデザインが人気のお店だね。

素材にはかなりこだわっていつも自分で品を確認に仕入先まで見に行く拘りようが有名だよ。

ラクネラ：

そのひと演劇の監督とかしてたりしない？

マナコ：

本当ですね

GM（公人）：

趣味は演劇や詩歌の鑑賞らしいよ（笑）

メア（ラクネラ）：

「問題は、なぜそのかばん屋が私たちを指名したか、よね」

クリス（GM）：

「そればかりは、本人に訊いてもらわないとな。紹介状は書くが、無理だと思ったら断っていいからな」

と、いう事で場所を移動してリュックのベツソンにシーンを移すよ。

~~~~~

GM（公人）：

場所は街の大通りに面した雑貨屋「リュックのベツソン」さん。

クリスの紹介状を見せるとすんなり奥に案内されるよ。

応接室で待つことしばし、ドアが開くと小太りの小人（？）が入ってくる。・・・まあ一目で判って良いか。ドワーフだね。ヒゲを長く伸ばすのが好きじゃないのか短く刈りそろえているね。

ベツソン（GM）：

「お待ちせしました。当店の主人、ベツソンと申します。

この度は依頼を受けていただきありがとうございます」

メア（ラクネラ）：

「ごめんなさい。まだ受けるかどうか決めかねているの。詳しい話を聞かせてもらえないかしら」

ベツソン（GM）：

「おや、そうでしたか。

依頼内容は、依頼書にも書きましたが護衛をお願いしたいのです。ご存知かとは思いますが、ウチはカバンがメイン商品なのですが、皮革製品用の材料を回収に向かわなくてはならないのです」

ラミ（ミーマ）：

「どこで仕入れているの？」

ベツソン（GM）：

「仕入れといますか、原料となる動物が住む森に捕獲用の罠を仕掛けてるのでその中身の確認と再設置ですな。」

ここから馬車で1日ほどの所に有る森なのですが、目的の動物以外に襲われる可能性がどうしてもありますので、そこを護衛していただきたいのです」

マタビ（マナコ）：

「どうして、私たちなんですか？」

ベツソン（GM）：

「こういう商売ですからな。新商品考案ために、いろいろ目新しいモノに触れるような心がけて居るのですが、知人から皆さんの事を聞きまして、是非にお願いしたいと思ったしだいなのです」

メア（ラクネラ）：

「差し支えなければ、そのお知り合いの名前、教えてもらっても？」

ベツソン（GM）：

「ええ、あなた方もご存知の人物ですよ。」

マジテック協会のラムホさんですよ。時々魔動機の携帯ツールの開発などで相談に乗らせていただいております」

マタビ（マナコ）：

「ああ」

メア（ラクネラ）：

「・・・彼女からは私たちの事をなんて？ 目新しいなんていうほど珍しいパーティーじゃないでしょ？ 軽戦士、神官、魔動機師なんて」

ベツソン（GM）：

「いやいや、ご謙遜を。そこにケンタウロスの戦士が居るとなれば珍しいなんてものじゃないじゃないですか」

冒険者ズ：

「!!」

メア（ラクネラ）：

「それで？ 蛮族と仲良くしてる私たちを強請ゆすろうっての？」

ベツソン（GM）：

「いやいや、まさか。私はただただ純粹に人族と共存する蛮族とい

うものに興味があるだけですよ。

依頼を受けていただけのなら、護衛の報酬にお1人5,000G  
お支払いしましょう」

ラミ(ミア)：

「高っ！」

ベツソン(GM)：

「無理にお願いするのですから、相場より高くするのが当然でしょ  
う」

マタビ(マナコ)：

「わあ、ありがとうございます」

メア(ラクネラ)：

「・・・いえ、報酬はもっと少なくてもいいわ」

ラミ&マタビ：

「えっ?!」

ベツソン(GM)：

(さすが、ラク姉さん)

「? ですがそれでは・・・」

メア(ラクネラ)：

「こっちからも条件を出すから、そのぶん差し引いてちょうだい」

ベツソン(GM)：

「条件、ですか?」

メア(ラクネラ)：

「レア・・・ケンタウロスの事を知っているなら、この子の事も知っ  
ているんでしょう? その辺りの事を他言無用でお願いしたいの」

ベツソン(GM)：

「それくらいの事は心得ております。わざわざ報酬を下げても出  
していただく条件では・・・」

メア(ラクネラ)：

「条件を出す以上、当然の事よ。どうしてもお金を使いたいなら、差  
額分をラムホに渡して改めて口止めを要求してちょうだい」

ベツソン(GM)：



「な、なるほど・・・対価と報酬を軽んじては商人の名折れ。なによ  
りそちらがそれで納得されるのであれば、その条件を呑みましよう」

ミーア：

ちよつとお、なんで報酬減らしちゃうのよお。

ラクネラ：

ラミもレアも人族に無条件で受け入れられるほど名誉点が貯まっ  
てないでしょ。少しでも口止めしておかないといけないのよ。

マナコ：

そういえば、ラムホさんも最後に怖いこと言っていましたよね。

セントレア：

ああ、蛮族によるスパイの噂があれば我々を告発する、という内容  
の言葉か。

ミーア：

あ・・・今まさにその噂が流れてる？

ラクネラ：

緘口令が出ているから大丈夫なはずだけど、ハニー？

公人：

あんまり疑心暗鬼になられても困るから正直に言うけど、市民はま  
だ何も知らないよ。

だからラムホもたんに親しい相手について口が滑った程度のノリか  
な。もちろん、話しても大丈夫な相手が見極めてくれているから、そ  
んなにだれ彼かまわず言いふらしてるわけじゃないから安心して  
いよ。

メア（ラクネラ）：

「OK。それで、報酬は最終的においくらくらいかしら？」

ベツソン（GM）：

「そうですね・・・ではこの手の依頼の相場どおり、お1人3,00  
0Gほどでいかがでしょうか？」

マタビ（マナコ）：

「それでも、高額なような・・・」

メア（ラクネラ）：

「そうね。何か理由でも？」

ベツソン（GM）：

「簡単な理由です。今回集めに行く素材は小動物の皮なのですが、大型の獣などどうしても素人には危険が付きまとうもの。無いとは思いますが蛮族と遭遇しても困ります・・・っと失礼」

ラミ（ミリア）：

「あ、気にしないでください。慣れてますから」

ベツソン（GM）：

「おそれいります。」

そういうわけでして、コレくらいの出費は充分必要経費ですよ」

メア（ラクネラ）：

「具体的にはどんな獣と遭遇する恐れがあるのかしら？」

ベツソン（GM）：

「そうですねあ・・・普段ですと虫やら蛙なんかが多いですな。森とすることもあり、動物を捕食する植物なんかも見かけることがありますな。」

毒性を持つものがおりますゆえ対策は必要でしょう。

やや距離があるとはいえ、街道そばの森ですので野党や蛮族が通行人を襲うために身を潜めている場合もあるので警戒は必要でしょう。

私は見たことは有りませんが、同業者の中には幻獣を見たなんて人もおりますが・・・眉唾でしょうなあ」

マタビ（マナコ）：

「近くに危険な地形などがありますか？」

ベツソン（GM）：

「いえいえ、山の裾野に広がるごくごく平坦な森ですから。」

あ、まあ川が流れている場所も有りますから、足元が悪いところはありますな」

ラミ（ミリア）：

「ふうん・・・。じゃあ、怪我とかの対策をしたら準備完了？」

メア（ラクネラ）：

「そんな感じかしらね」

ベツソン（GM）：

「それでは、明日朝一で馬車を出しますのでトツネオでお仲間と合流後、罾を仕掛けている森に向かうということ。よろしくお願いいたします」

|| || || || || || || || || ||

公人：

ふう、やっとオープニングが終わった・・・。

待たせてゴメンね、セレア。

セントレア：

いえ。大丈夫です。

これから、追加の買い物等ですか？

公人：

そうだね。でもその前に少し休憩しようか。

## 5-1. 合流く出発

GM (公人) :

それじゃあ、再開しようか。

出発は翌日だから、準備するならこのタイミングだけになるよ。

レアも必要なものがあつたら買っていいからね。

レア (セントレア) :

わかりました。

ラミ : <アウエイクポーション> (100G)、<アンチドーター

ポーション> (500G) 購入

所持金 : 1, 110 ↓ 510G

メア : <アウエイクポーション> (100G)、<アンチドーター

ポーション> (500G) 購入

所持金 : 1, 265 ↓ 665G

レア : <アウエイクポーション> (100G) × 2、<アンチドーター

ポーション> (500G) × 2 購入

所持金 : 2, 295 ↓ 1, 095G

1個ずつマタビに譲渡。

マナコ :

すいません、セレアさん。マタビのお金が足りなくて...

セントレア :

気にするな。生活費徴収が免除されている分、コレくらいはな。

公人 :

アンチドーターポーション (毒の治療薬。治療できる毒の強度に限界有) は毒性生物対策に解るけど、みんなアウエイクポーション (気絶から復帰させる気付け薬) も買ったんだね。

ラクネラ :

ここのところ大丈夫だったけど、前の遺跡探索みたいな事態対策にね。

ミーア：

あれは、肝が冷えたからねえ・・・

公人：

いいんと思うよ。GMこちらとしても事故率が下がるから、バランス取りも楽になるし。

それじゃあ、合流するところから再開しようか。

|||||

トツネオ村のはずれ——レアの洞窟

ラミ（ミーア）：（ザルツ地方語）

「というわけで、私たちを護衛にしたいんですって」

GM（公人）：

説明をするラミたちの背後には、ベツソンさんと捕まえた動物を運ぶための小さめの荷馬車が控えているよ。

レア（セントレア）：（ザルツ地方語）

「どのような理由であれ、受け入れてもらえるのであれば、役目を果たすのみだ」

ベツソン（GM）：（ザルツ地方語）

「ええ。こちらこそよろしくお願いいたします。

では、さっそく出発いたしましたしょう」

|||||

道中 街道

GM（公人）：

じゃあ、目的地である森につく前に何か起きないか、誰か代表で2d6をお願い。

ミーア：

じゃあ、あたしふるね。

・・・つえい！

（ころころ・・・） 6

ラクネラ：

微妙な出目ね・・・。

GM（公人）：

ええと・・・じゃあ次は1d6お願い。5と6は振り直しね。

ラクネラ：

じゃ、次は私が・・・

(ころころ・・・) 5 (ころころ・・・) 6 (ころころ・・・) 4!

マナコ：

なんだか出目が大きいですね。

GM (公人)：

(ラク姉さん、ここで大きい出目出して戦闘の時大丈夫かな・・・) ええ、それじゃあ、確認んだけどみんな馬車に乗ってる？

レア (セントレア)：

ケンタウロスも乗れるのでしょうか？

GM (公人)：

あ、そうか。レアは馬車の外だね。

他のみんなは？

ラミ (ミア)：

ん・・・乗ってるかな？ 1日歩くんでしょ？

メア (ラクネラ)：

そんな風に聞かれたら、外にいるって言いたいけど、そしたら今度は移動に時間がかかりそうよね・・・

マナビ (マナコ)：

? どういうことですか？

メア (ラクネラ)：

だって、遭遇判定らしきダイスロールの後にこの質問でしょう？

襲撃だと思うのよね・・・。

マナビ (マナコ)：

あ、外に居ないと対応できない!?

メア (ラクネラ)：

でも、馬車で1日かかる距離でしょ？ 馬車から降りて歩いてるなんて言ったら移動時間が増えて遭遇が増える気がするのよね・・・。

マナビ (マナコ)：

ああ、そうですね・・・。どうしましょう？

ラミ（ミーン）：  
もつと早く言ってほしかった・・・

あ、変化解除してていい？ ベツソンさんには正体ばれてるしいでしょ？

GM（公人）：

道中すれ違う人たちに姿を見られてもいいなら。

ラミ（ミーン）：

う・・・。

レア（セントレア）：

レアが馬車の外に居る時点でいまさらだろう。

ラミ（ミーン）：

あ、そっか。じゃあ、馬車の中だけど変化は解除してるね。

GM（公人）：

（あ、ばれた）

それで？ メアとマタビはどうする？

メア（ラクネア）：

はあ、しょうがなわね。遭遇に戦闘が混ざってる事を考えると移動は速い方が良いし中にいるわ。

マタビ（マナコ）：

じゃ、じゃあマタビも中です。もし戦闘になっても馬車の中から射撃はできますよね？

GM（公人）：

それは、確かに禁止できないね。

整理すると、レア以外全員馬車の中だね。

で、さっきのダイスの結果だけど、まずはみんなで危険感知判定をお願い。馬車の中にいるメンバーは―4の修正で。

メア（ラクネア）：（やけくそ気味にダイスを投げながら）  
やっぱり襲撃なんじゃない！

ラミ : (平目) 9―4||5

メア : (平目) 5―4||1

マタビ：8＋9－4＝13  
レア：4＋6＝10

ラミ（ミリア）：

「ちよつ、ラク姉さん?!

メア（ラクネラ）：

「うくん、やっぱり平目じゃ厳しいわね・・・。」

ラミ（ミリア）；

「じゃなくって!」

GM（公人）：

「あ、ああと、さすがはレンジャー&スカウトというかマタビとレアは馬車が街道脇の草原から狙われていることに気付けたよ。」

マタビ（マナコ）：

「レアさん! あれ!」

「偶然、幌から顔を出したら見つけたことにします。」

レア（セントレア）：

「皆! 襲撃だ! ベツソン殿、皆が降りたら馬車の速度を上げてくれ! ただしあまり離れすぎないように!」

ベツソン（GM）：

「わ、わかりました!」

「じゃあ、襲撃者が攻撃を仕掛ける前に全員降りて戦闘準備ができたことにしよう。」

襲撃者の外見は人族が2人。簡素な非金属鎧で武装していて、片方は大鉈、もう片方は弓を持つてる。

というわけで、魔物知識判定どうぞ。

襲撃者（大鉈）

ラミ：7＋4＝11

メア：（平目）7

マタビ：5＋5＝10

レア：5＋8＝11



襲撃者（大銃）は山賊の突撃兵だった。人間なので弱点はない。

襲撃者（弓）

ラミ　：7＋8＝15

メア　：（平目）7

マタビ：5＋6＝11

レア　：5＋4＝9

襲撃者（弓）は山賊の弓兵だった。人間なので弱点はない。

山賊の突撃兵（GM）：

「なんだあ？　蛮族の商団かと思ったら人族もいるのか」

山賊の弓兵（GM）：（下卑た笑顔）

「こいつあ、裏切り者の集団だなあ。捕まえて入念に調べないとなあ、”入念に”なあ」

て、野盗のお約束ロールしてみたけど、このメンツ相手に人間だと視線はメアにだけ集中かなあ……。

ラミ（ミア）：

「む。ちよつと！　どっち向いてるのよ！　ここにも美女がいるでしよー！」

山賊の突撃兵（GM）：

「ああ？　蛇のお化け相手に何を楽しめってんだ！」

ラミ（ミア）：

「うわーん！　ダーリンがラミア嫌いになったあ！　もう生きていけないー！」

公人：（わたわた）

ちよつ、ミア、違うから、あくまでもゲーム上の演技だから！

ミア：（上目遣い）

「じゃあ……私の事、好き？」

人馬&人蜘蛛&単眼：ピクツ

公人：

う、あ、

ミーア：

うわーん！ やっぱり嫌いなんだあ！

公人：（セレアとラクネラの顔を窺う）

ラクネラ：

はあ、このままじゃゲームも進まないし言っただけだよ。

セントレア：

そうだな。

主殿、嘘も方便といます。

公人：

（セレア、何気にひどいな・・・）

あ、ミーア・・・す、スキ、だよ

ミーア：（ピタリと泣き止む）

・・・ほんと？

公人：

う、ウン。

ミーア：（にへら）

えへへえ。

ラクネラ：

はいはい。GM、とつとと進めてね。

GM（公人）：

う、うん。ゴメンね。

次は、山賊側の弱点看破だけど、山賊はどつちも看破する能力がないから、隠蔽の必要もないね。

じゃあ、戦闘開始だよ。

## 5-2. 戦闘1

先制判定 目標値：9

ラミ : (平目) 8

メア : (平目) 8

マタビ : 3 + 7 || 10

レア : (平目) 6

PC側の先行!

彼我位置関係

山賊↑10m↓PC

第1ラウンド PCターン の前に。

ラクネラ :

ねえ、ハニー? この戦闘はまだBOSSじゃないわよね?

公人 :

うん。普通のザコ戦だよ。

ラクネラ :

山賊の判定は固定値? ダイス振るのかしら?

公人 :

いや、固定値だけど。

ラクネラ :

OK。じゃあ、ラミとマタビは基本待機。危なくなったら回復や援護射撃して欲しいけど、それ以外は何もしていいわ。

ミーア :

え? なんで?

ラクネラ :

低レベル魔物、人間族なのに運命変転(ダイス目を変える種族特徴)が使えない。

こんな相手にリソース使うのもったいないでしょ。

セントレア：  
なるほど。ではHPの多い突撃兵はレアが担当しよう。

改めて第1ラウンド PCターン

レア：通常移動で10m前進。☆【チャージ】で追加ダメージ+2。

乱戦宣言。

《斬り返しI》宣言。バスタードソード(両手持ち)で突撃兵を  
攻撃。

6+5||11<10 命中!

威力：6「4,2」+6+2-3||11点ダメージ

レア：通常移動で10m前進。乱戦参加。

レイピアで突撃兵に攻撃。

7+10||17<10 命中!

威力：4「2,6」+5「6,4」+2「3,2」+7-3||

15点ダメージ 撃破!

ラミ&マタビ：2人を応援している!

レア(セントレア)：(ザルツ地方語)

「コレも仕事ゆえ悪く思わないでくれ」

SE：ザン!

山賊の突撃兵(GM)：

「ぐあつ・・・蛮族風情が人族様の言葉を喋ってんじやねえ・・・」

レア(ラクネラ)：

「彼女は人族に近い者、よ!」

SE：ザシユツ!

突撃兵(GM)：

「え・・・あ?」

レアの鋭い一撃は的確に山賊の急所を貫いた。レアの攻撃で痛手は負っていたもののまだ行動に支障が出るほどではなかったはずの山賊の体はみるみるうちに重くなり、そして動かなくなった。

ミア：

うへ？ なにそのダメージ？

ラクネラ：

あちやあ、こんなに回るんだったら弓兵の方を攻撃しても……て倒せはしなかったから手数を減らす意味ではこれで正解かしら。

セントレア：

クリティカルで威力の低さをカバーする。これがフェンサーか。

ラクネラ：

回れば強いけど、回らなけりや相手の防護点で全部無かつた事にされるから博打だけどね。

武器も防具も筋力の半分の重さ必要筋力しか装備できないから、攻撃を受けると弱いよね。

公人：

軽い鎧を着てるからって回避にボーナスが付くわけじゃないしね。じゃあ、生き残った弓兵だけ……。

マナコ：

あ、すいません。買った弾丸をガンベルトや銃に装填し忘れていたのでこのラウンドで銃への装填だけでもしてていいですか？

公人：

ああ、出発までに1日有ったしガンベルトへの装着もしてて良いよ。

マナコ：

ありがとうございます。

第1ラウンド エネミーターン

山賊の弓兵：命乞いDO・GE・ZA

弓兵 (GM)：

「ひっ、ひい！ た、頼む！ 命だけは……！」

さすがに初手で相棒が討たれたら降伏するしかないよね。

メア (ラクネラ)：

さて、問題はコレをどうするかね。

ラミ（ミリア）：

「とりあえずふん縛るわね」

え？ 憲兵に突き出すんじゃないの？

マタビ（マナコ）：

それだと、この人がラミさんとレアさんのことを話すおそれが…。

レア（セントレア）：

今は仕事だ。依頼人の意向を訊いてみてはどうだ？

メア（ラクネラ）：

そうね。

「ベツソンさん。終わったわよ」

GM（公人）：

じゃあ、離れていたところで様子を窺っていた馬車が戻ってくるよ。

ベツソン（GM）：

「皆さんご無事ですか？」

ラミ（ミリア）：

「あたしたちは大丈夫だけど、この人たちどうしよう?」

あ、突撃兵の方って死んじゃってるの？

GM（公人）：

あ、そういえば生死判定もしてなかったね。

ええと、生死判定の基準値は生命抵抗力判定と同じだから…。固定値で11。うん、突撃兵の方は気絶してるだけだね。

ベツソン（GM）：

「どうしましょうなあ…。」

メア（ラクネラ）：

「提案なんだけど、身包み剥いでここに転がしておくのは？ 運がよければ誰かが拾ってくれるでしょ」

マタビ（マナコ）：

「ふえっ?!」

ど、どうしてですか?!

レア（セントレア）：

いくらなんでも、非道ではないか？

メア（ラクネラ）：

そうかしら？ 命を取ろうってんじゃないんだから有情だと思うけど。

ラミ（ミィア）：

でも、それだと結局こいつらがあたしたちのこと話しちゃうんじゃない？

GM（公人）：

そうだね。その案にはベツソンさんも難色を示すかな。

こういうのはどうか。

ベツソン（GM）：

「では、こういうのはどうでしょうか」

と言うと、羊皮紙を取り出して何か書くと、縛られた山賊の胸に貼り付けたよ。

“この者、通行人を襲いし不屈き者なり。ベツソン”

ベツソン（GM）：

「手前味噌ですが、私の名前もそれなりには通っておりますからな。これで通行人が彼らを衛兵に突き出したとしても、彼らの言葉を信じられるかは半々と言ったところでしよう」

メア（ラクネラ）：

それしかないかしらね・・・。

GM（公人）：

じゃあ戦利品を振ってもらおうか。武装解除させるし弓兵の分も振って良いよ。

---

銀貨袋（50G）を手に入れた！

GM（公人）：

さて、そんなトラブルも何とか乗り越えて一行は目的の森までやってきた。ここからは徒歩になるけど、ベツソンさんが護衛とは別に雇った剛力が罨にかかった動物を袋に入れて抱えていくから、みんなは護衛に専念して良い。

マタビ (マナコ) :

あれ？ 馬車の護衛はいいんですか？

GM (公人) :

(・・・)

森の中だけど、

マタビ (マナコ) :

え？ あの、馬車・・・

メア (ラクネラ) :

察してあげなさいよ、そこまで考えてなかったんでしょ。

マタビ (マナコ) : (公人を見ながら)

えっ？

GM (公人) : (視線をそらす)

ベツソンさんが言うには、今回見に行く罨は4つ。イタチとかの小動物がターゲットだって。

マタビ (マナコ) :

ええっ!?

ベツソン (GM) :

「あまり人が通る場所ではありませんが獣道が有りますのでそれに沿って罨まで進みます。ついてきてください」

というわけで1つめの罨に近づいた所で遭遇表だよ。誰か2d6をお願い。

マタビ (マナコ) :

じゃあ、今度は私が・・・3です。なんだかあんまり良い目じゃないですね。

GM (公人) :

じゃあ、今度は1d6を。6は振り直しね。順番的にセレアかな？

レア (セントレア) :



では・・・1です。目が低いと嫌な予感がします。

GM（公人）：

ふむ。じゃあ今度は1d8を4回。7、8は振り直し。

ラミ（ミーア）：

わあ、こんなサイコロもあるんだ。4回だから1人1回ずつで良い？

3、3、1、6

メア（ラクネラ）：

目が被ったのは良いの？

GM（公人）：

うん。問題ないよ。

場所は木々が少し減って広場みたいになっている場所。下生えが豊富で草食動物や小動物が良く集まるんだって。罨には白い毛皮がきれいな長毛種の小動物がかかっているね。

まあ、それを狙う大型の動物も集まるわけだけど。

ベツソンさんたちが手際よく獲物を罨からだして、薬で眠らせていると、周囲の木々からカサカサと何かが降りてきた。

ラミ（ミーア）：

なんだかラク姉さんみたい。

メア（ラクネラ）：

あのねえ・・・

GM（公人）：

うん、現れた生き物は3種合計4匹。内1匹は確かに蜘蛛みたいな見た目だね。

どうやら、みんなを獲物として近づいてきたみたいだよ。撃退してね。

## 5-3. 戦闘2

### 魔物知識判定

大蜘蛛 目標値：8／12

ラミ : 7 + 7 || 14

メア : (平目) 6

マタビ : 5 + 4 || 9

レア : 5 + 8 || 13 (ライダー技能のため弱点判明せず)

ジャイアントスパイダー だった。火に弱い！

大蠍 目標値：8／12

ラミ : 7 + 7 || 14

メア : (平目) 9

マタビ : 5 + 11 || 16

レア : 5 + 7 || 12 (ライダー技能のため(略))

ブラックスコピオン だった。水・氷に弱い！

大蛇 目標値：8／12

ラミ : 7 + 2 「1', 1」 見覚えはあるのにド忘れ！

メア : (平目) 9

マタビ : 5 + 11 || 16

レア : 5 + 7 || 12 (ライダー(略))

アナコンダ だった。魔法に弱い！

ラミ : (・ω・、)

公人 :

まあまあ、マタビが弱点まで看破してくれてるし、経験点が入った

と思えば・・・

ラミ：(グスン)

彼我位置関係

蜘蛛&大蛇    ↑5m ↓    PC    ↑5m ↓ 蠍×2

ミーア：

近っ！

公人：

今回は森の中での襲撃だからね。他の罠の所でも遭遇が有った場合はコレくらい距離での戦闘になるよ。

それじゃ先制判定を。

目標値：111

ラミ   ：(平目) 111

メア   ：(平目) 6

マタビ：3+7=10

レア   ：(平目) 3

PC側の先行！

マナコ：

あの、ベツソンさんたちはどうなるんですか？

公人：

魔物が現れた時点で近くの茂みに飛び込んで避難してるよ。戦闘では居ないものとして扱うよ。

ラクネラ：

そ。それならだいたい楽ね。

||||||

第1ラウンド PCターン

レア：通常移動で蛇と蜘蛛に接敵。☆【チャージ】効果で追加ダメージ

ジ+1

乱戦宣言。

《斬り返しI》宣言。アナコンダにバスタードソード（両手持ち）で攻撃。

命中判定：6 + 8 || 1 4 ✓ 1 0 命中！

威力：8 + 4 + 1 - 4 || 9 点ダメージ

メア：通常移動で蠍たちと接敵。乱戦宣言。

蠍Aを攻撃。

命中判定：7 + 6 || 1 3 ✓ 1 1 命中！

威力：2 [3, 3] + 7 - 2 || 7 点ダメージ

ラミ：フォースを・・・撃とうとしたら誤射する可能性がある！  
様子を見ている！

マタビ：☆【ソリッド・バレット】発動。

サーペンタインガンでアナコンダを射撃。

命中判定：7 + 9 || 1 6 ✓ 1 0 命中！

威力：4 [2, 4] + 6 - 4 + 2 || 8 点ダメージ

システムメツセージ：初めて弱点看破が意味を成した！

ラミ（ミリア）：

「レアどいて！ そいつ撃てない！」

レア（セントレア）：

お前、それが言いたいだけだろう・・・。

第1ラウンド エネミーターン

アナコンダ：レアに絞め攻撃。

レア回避判定：4 + 5 + 1 || 1 0 ^ 1 2 命中・・・

打撃点：3 + 5 - 5 || 3 点ダメージ

「絡みつき」発生！ レアの命中力・回避力判定 - 2

ジャイアントスパイダー：レアに「粘糸」

レア回避判定：4 + 1 1 + 1 - 2 || 1 4 ^ 1 1 回避！

ブラックスコーピオンA：メアに尻尾攻撃。

メア回避判定：7 + 1 0 + 1 || 1 8 ✓ 1 1 回避！ 《かいくぐ

り≫効果で次のC値―1!

ブタックスコーピオンB：メアに尻尾攻撃。

メア回避判定：7+8+1=16< 11 回避！ ≪かいくぐ

り≫効果で次のC値―1! (累計―2)

アナコンダ (GM)：

「シャーー！」

レア (セントレア)：

「くっ！ こいつっ……」

ラミ (ミリア)：

「レア！」

メア (ラクネラ)：

「ちよっ、そっち、大丈夫なの?!」

レア (セントレア)：

「こちらはなんとかする！ そっちはそちらに集中しろ！」

|||||

第2ラウンド PCターン

メア：蠍Bに攻撃。

命中判定：7+5=12< 11 命中！

威力 (C値：7)：4 [3, 6] +5 [4, 6] +2 [2, 4]

+7―2=16点ダメージ

レア：≪ディフェンススタンス≫で回避判定を選択。

「絡みつき」からの引きはがし。

5+7―4=8< 12 失敗……

マタビ：☆【ソリッド・バレット】発動。

サーペンタインガンでアナコンダを射撃。

命中判定：7+9=16< 10 命中！

威力：6 [4, 4] +6+2―4=10点ダメージ

ラミ：できることがない！

メア (ラクネラ)：

「そんなみえみえの攻撃なんか！」

レア（セントレア）：

「くっ、この・・・」

マタビ（マナコ）：

「レアさんから、離れろっ！」

ラミ（ミア）：

「え、ええと、ええと・・・」

---

ラクネラ：

あちやあ、一撃はさすがに無理だったかあ。

セントレア：

それでも充分なダメージだがな。というかC値7は最低値だからな？

ラクネラ：

《回避行動》で回避力上げて《かいくぐり》でC値を下げる。典型的なフェンサースタイルじゃないかしら。

それよりもレアよ。大丈夫なの？

セントレア：

まあ、ダメージは小さい。ディフェンススタンス無しなら当てられる可能性も多少あるしな。

レアに無理でも次でマタビが倒してくれそうだ。

マナコ：

そ、そうですね。そうすればそちらは蜘蛛だけですから安全かと。

ミア：

毒ダメージに気をつけてよ、ラク姉さん

ラクネラ：

その時はちゃんとプリーストに見せ場をあげるから喜びなさい。

ミア：

ぐぬぬ・・・

アナコンダ：レアに絞め攻撃。「絡みつき」中のため自動命中。

打撃点：3 + 5 - 5 || 3点ダメージ

Gスパイダー：レアに牙攻撃。

レア回避判定：5 + 6 + 4 - 2 || 1 3 < 1 1 回避！

BスコープピオンA：メアに尻尾攻撃。

メア回避判定：7 + 4 + 1 || 1 2 < 1 1 回避！ 《かいくぐ

り》効果で次のC値-1！

BスコープピオンB：メアに尻尾攻撃。

メア回避判定：7 + 4 + 1 || 1 2 < 1 1 回避！ 《かいくぐ

り》効果で次のC値-1！（累計-2）

マナコ：

あつ！

公人：

？ どうしたのマナコさん。

マナコ：

バレット系って魔法ですよね？

公人：

？ うん、そうだね。あ

ごめん、アナコンダのダメージ防護点適用しちや駄目だったね。

巻き戻すといろいろ不具合がでるから、次から修正でいいかな？

マナコ：

はい。わかりました。

公人：

セレアもゴメン。

セントレア：

いえ、そこまで大きな被害が出ているわけでは無いですから。

|| || || || || || || || || ||

第3ラウンド PCターン

マタビ：☆【ソリッド・バレット】発動。

サーペンタインガンでアナコンダを射撃。

命中判定：7 + 5 || 12 < 10 命中！

威力：7 「3, 6」 + 6 + 2 || 15点ダメージ 撃破！

レア「絡みつき」から開放！

レア《斬り返しI》宣言して蜘蛛にバスタードソード（両手持ち）で攻撃！

命中判定：6 + 「1, 1」 || 自動失敗！ 《斬り返しI》効果で

再攻撃！

命中判定：6 + 「1, 1」 || 合計100経験点獲得！ やった

NE！

メア：蠍Bに攻撃。

命中判定：6 + 4 + 1 || 11 ≦ 11 回避・・・

※直前まで、基本命中力を間違っていたメア。修正したとたん：ラミ：見てるしかない・・・。

ミーア：

ちよっ？ 前衛組?!

セントレア：（両手で顔を覆う）

・・・。

ラクネラ：

命中力さつきまで1多く勘違いしてたのよね。直したら当たらなくなつたわね。

キャッツアイ使わないと駄目かしら。MP温存したんだけどねえ。

第3ラウンド エネミーターン

魔物の攻撃は、前衛にかすりもしない！

《かいくぐり》効果でメアのC値が-2！

GM（公人）：

（もう勝ち確定かな。どの辺りで切り上げようかな・・・）

|| || || || || || || || || ||

第4ラウンド PCターン



レア：蜘蛛にバスタードソード（両手持ち）で攻撃。《斬り返しI》の宣言も忘れない！

命中判定：6 + 1 1 || 1 7 < 1 1 命中！

威力：3 「2, 2」 + 4 - 1 || 6点ダメージ

メア：蠍Bに攻撃。

命中判定：6 + 7 || 1 3 < 1 1 錬技なしでも命中！

威力（C値7）：1 「3, 1」 + 6 - 2 || 5点ダメージ

※追加ダメージも1多く勘違いしていたメア。

マタビ：銃に弾丸を装填してる。

ミーア：

命中力だけじゃなくて威力も落ちたー?!

ラクネラ：

やあねえ大袈裟に。たかだか1点じゃない。それくらいフェン

サーだものクリティカルで取り戻して見せるわよ。

公人：

ラク姉さん、それはクリティカルしなくなる魔法の言葉だよ...

ラクネラ：

は？ そんなわけないでしょ。

|| || || || || || || || || ||

第4ラウンド エネミーターン

Gスパイダー：レアに牙攻撃。

レア回避判定：4 + 4 + 1 || 9 < 1 1 命中...

打撃点：4 + 1 0 - 4 || 1 0点ダメージ！

黒蠍たちは「メアのC値下げるマシン」と化している！

《かいくぐり》効果で次のC値-2！

レア（ラクネラ）：

「くっ！」

いきなり大きなダメージが...

※レアの防護点5を4と勘違いしています（汗）誤差ですが...

公人：

基準値はアナコンダと1点しか変わらないはずなんだけど、急に目が大きく……。

ミーア：

汚い！ さすが蜘蛛！ きたない！

ラクネラ：

あのねえ……。

ミーア、帰ったら……解ってるわね？

ミーア：(顔面蒼白)

……。

マナコ：

ま、まだ余裕はあります。巻き返しましょう！

|||||

### 第5ラウンド PCターン

レア：《斬り返しI》宣言。蜘蛛に両手持ち攻撃。

命中判定：6 + 7 || 1 2 < 1 1 命中！

威力：6 [2, 5] + 4 + 2 | 1 || 1 1 点ダメージ

※さつきから騎芸【高所攻撃】の補正が抜けていました。切り上げていいのかな？

メア：蠍Bに攻撃。

命中判定：6 + 7 || 1 3 < 1 1 命中！

威力 (C値7)：4 [5, 4] + 4 [5, 3] + 3 [5, 2] +

3 [4, 3] + 3 [6, 1] + 2 [2, 3] +

6 || 2 5 点ダメージ 撃破！

※弱ってる相手ほどクリティカルが出易い。RPGあるある。

ラミ：レアに【キュア・ウーンズ】発動成功。

威力：1 [2, 1] + 8 || 9 点回復。

マタビ：ようすをみている

ミーア：

あつぶな！ ごめんセラ、あんまり回復できなかつた。

セントレア：(レアHP：11↓20)

いや、十分な回復量だ。

こちらこそ、ダメージ計算にミスがあつてすまない。

ラクネラ：

まったく、困るわよそれじゃあ。

セントレア：

貴様もミスはあつただろう！

ラクネラ：

あたしのは、プレイヤーが得をするミスだからまだ良いでしょ。

公人：

いやそれはおかしい。

|||||||

### 第5ラウンド エネミーターン

Gスパイダー：レアに「粘糸」

レア回避判定：4 + 8 + 1 || 1 3 < 1 1 回避！

BスコープピオンAの攻撃は相変わらず、メアのC値を下げるだけ。

|||||||

### 第6ラウンド PCターン

メア：黒蠍Aに攻撃。

命中判定：6 + 1 1 || 1 7 < 1 1 命中！

威力(C値8)：2 [4, 1] + 6 | 2 || 6点ダメージ

レア：大蜘蛛に両手持ちで攻撃。《斬り返しI》も宣言。

命中判定：6 + 7 || 1 3 < 1 1 命中！

威力：6 [6, 1] + 4 + 2 | 1 || 11点ダメージ

マタビ：【ソリッド・バレット】発動。大蜘蛛に攻撃。

命中判定：7 + 8 || 1 5 < 1 1 命中！

威力：8 [6, 4] + 6 || 1 4点ダメージ 撃破！

ラミ：退屈になってきた。

ミーア：

あと1匹！

ラクネラ：残りHP11でしょ？ レアも通常移動でこっちに來られるし余裕ね。

公人：

そうだね。

(この後攻ターンが終わったら終了かな)

|||||

第6ラウンド エネミーターン

BスコープオンA：諦めずレアに攻撃。ちゃんとC値を下げる役目を果たした！

|||||

GM (公人)：

うん、やつぱり無理だね。ラク姉さんの言うとおりこれ以上は意味がないだろうから省略するよ。

|||||

レア (ラクネラ)：

「ふう、ベツソンさん？ 大丈夫？ 終わったわよ」  
思ったよりかかったわね。

レア (セントレア)：

周囲を引き続き警戒します。

敵が二手に分かれたのも面倒だったな。

ラミ (ミリア)：(ザルツ地方語)

「レア？ 回復要る？」

うーん、早く魔法誘導覚えないと戦闘で役に立てないなあ。次はセージを伸ばすつもりだったけどプリーストにしようかなあ。

レア (セントレア)：(ザルツ地方語)

「いや、コレくらいなら救命草が有るから大丈夫だ」

それでもポーションの使用で1手番つぶされないだけ前衛は助かっているぞ。

マタビ (マナコ)：(ザルツ地方語)

「あ、でしたら私が」

周囲の確認を終えたら手当てしますね。

回復量：4「6，2」+4＝8点回復 全快！

レア（セントレア）：（地方語）

「すまない。たすかる」

---

#### 戦利品

粘糸玉（20G）、毒針（15G）×2、黒サソリの肝（150G）  
×2、上質の皮（150G）

---

ラクネラ：

ねえハニー、蛇の皮ってバックとかの材料になるわよね？ ベツソ  
ンさんが高く買ってくれたりしないかしら？

公人：

え、ああ、ラムホの時みたいになって事ね。

・・・まあ、いつか。じゃあ上質の皮だけ倍の300Gで売れる事  
にしようか。

マナコ：

ありがとうございます。

ミリア：

これはゲームコレはゲームコレはゲームコレはゲームコレはゲー  
ム

GM（公人）：

ミリア大丈夫？

ちよつと長い戦闘になったから、休憩にしようか。次は2個目の罠  
への移動からね。

## 5-4. 探索再開

GM (公人) :

それじゃあ、そろそろ再開しようか。

罨にかかっていた動物はもう取り出してるから、次の罨に向かって移動開始するところからだね。

マタビ (マナコ) :

あ、出発の前に銃とガンベルトに弾の装填をしておきたいんですが・・・

GM (公人) :

うんいいよ。別に急ぐ用事でもないしね。

|||||

ベツソン (GM) :

「よろしいですか？ それでは次のポイントまで移動します」とさつきと同じように獣道を進んでいって罨が仕掛けてある所まで移動するよ。

さつきと同じような場所の樹に、ウロを利用した罨が仕掛けられて、中から猛禽類と思しき鳥がつかみ出された。

その作業を見守っていると、

メア (ラクネラ) :

遭遇ね。今度は私が振るわね。・・・8ね。

大きめの目は初めてかしら。

GM (公人) :

そうだね。じゃあ、みんな探索判定をお願い。イメージとしては周囲の警戒のために茂みや物陰もチェックしていたって感じで。

ラミ (ミア) :

目標値は？

GM (公人) :

11。屋外だから、レンジャー技能も使用OKだよ。

ラミ : (平目) 7



ラバサミが作動しているのに、獲物が見当たらない。

マタビ（マナコ）：

「罾をこじ開けて逃げたんでしょうか？」

GM（公人）：

そうじゃない事は、誰の目にも明らかだね。

ラミ（ミリア）：

なんで？

GM（公人）：

トラバサミにはしっかりと獲物の脚が挟まってる。ただ、そこから上が見当たらない。

モン娘：

?!

GM（公人）：

トラバサミが強すぎて脚を千切っちゃったって感じでもないね。そんな風に脱出したなら血の跡が罾から離れるように落ちてはるはずなのに、血は罾を中心にそう広くない範囲に留まってる。しかも、明らかに致死量といえる量の血溜りになってる。

ベツソン（GM）：

「こ、これはどういうことだ?!」

ベツソンさんも状況が理解できず驚いてるね。

と、いう所でセラア、遭遇判定をお願い。

レア（セントレア）：

ここで、ですか・・・先ほどと同じく8です。

GM（公人）：

じゃあ、さつきと同じく探索判定をお願い。今回はこの状況について調べる感じだね。目標値も同じく11。

---

ラミ　：(平目)　3

メア　：(平目)　4

マタビ：5 + 5 = 10

レア　：4 + 8 = 12　成功！



GM (公人) :

じゃあ、新しい痕跡を見つけることはできなかったけど、レアはまた救命草を見つけたよ。

レア (セントレア) :

では、これは自分で持っておきましょう。

GM (公人) :

周囲に脅威がないことが確認できたところで、みんな見識判定をお願い。目標値は5と12。高いほうがより詳しいことがわかるよ。

ラミ : 7 + 4 || 1 1

メア : (平目) 7

マタビ : 5 + 8 || 1 3

レア : 3 + 6 || 9

GM (公人) :

なるほど。そうすると、全員が共通で気づいたのは、この森で見かける動植物が畏にかかって動けない動物を襲ったのとは、痕跡に違和感があるような気がしたよ。

なんていうのかな、動物同士が争った跡には見えない。襲撃者側の体毛や羽毛が見当たらないんだね。

ラミ (ミーア) :

なにそれ、怖い・・・。

メア (ラクネラ) :

ボス情報かしらね。

GM (公人) :

で、マタビなんだけど。

マタビ (マナコ) :

は、はい。

GM (公人) :

動植物に加えて、人族や蛮族の手によるものでも無いだろうなという事に気が付けた。

もしたまたま通りかかった山賊や蛮族が獲物を横取りして行っただけなら、遠くからの攻撃で自分たちは傷付かないようにしたとしても、獲物を持ち去るときには罫を解除するけど、脚一本はトラバサミにつかまっただけ。もし、解除ができなくて諦めたとしたら、刃物で切り離しそうだけど、傷口は引き千切るような状態になってる。

マタビ(マナコ)：

な、なんだかホラーな話になってきてませんか？

GM(公人)：

ホラーならまだ良かったのに、マタビはそう思うかもね。

マタビ(マナコ)：

えっ?!

GM(公人)：

動物でもない、人族・蛮族でもない、そこまで確認できた時点でマタビの頭に1つの単語が浮かんでくる。

「ひよつとして、魔神の仕業じゃないのか」

ラミ(ミア)：

な、なんだってー!! ……マジンって？

メア(ラクネラ)：

……。

ルールブックに載ってたわね。確か、正体不明の存在。人族側とも蛮族側とも違う謎の存在。みたいな事を書いてたから、知的生命体なのよね？

GM(公人)：

解説ありがとう。

そうだね、下位の魔神は知的と言っているのか判らないけれど、上位には人族や蛮族の言葉を理解するのも居るね。

マタビ(マナコ)：

わかりました。その情報を皆さんにお話します。

「……なので魔神がここにいた可能性が有るか……」

ベツソン (GM) :

「なんと、そのようなものが・・・」

レア (セントレア) : (ザルツ地方語)

「どうします? キケンがあるいじょう、ひきかえすこともかんがえては?」

ベツソン (GM) :

「・・・いえ、行きましょう。今回回収するポイントはあと一つ。その時間がかかるわけでもありません。速やかに目的を果たして帰りましょう」

ベツソンさんは続行を主張するよ。

メア (ラクネラ) :

まあ、依頼主には逆らえなしねえ。

「OK、でも最悪荷物を捨てても逃げないといけないかもしれない  
いって事、理解しててね」

ラミ (ミア) :

「魔神が相手だと、私たちじゃ手に負えない可能性があるものね」  
ベツソン (GM) :

「わかりました。皆さんへの依頼は護衛。その場合は無事生きて帰れたら依頼達成としましょう」

というわけで、手早く荷物をまとめて次のポイントまで向かうよ。

|||||

GM (公人) :

と、いうわけで最後のポイントなんだけど。

仕掛けていた檻は壊されて中に居た動物が、大型の人影にむさぼられてる。

ベツソン (GM) :

「遅かったか・・・」

そうつぶやいたとき、人影の動きがピクツと止まる。

メア (ラクネラ) :

あ、

GM (公人) :

人影は振り向くと君たちに気付き、

人影（GM）：

「ううおおおおおおおおおおおおおおおおおおお！」

と吼えると襲い掛かってきました。よくよく見るとそばに小さな翼で浮遊する小人のような者もいます。

ラミ（ミア）：

「ベッソンさん、下がって！」

GM（公人）：

はい。じゃあボス戦と行こうか。

## 5—5・ボス戦

GM (公人) :

改めて描写すると、獲物をむさぼってた人影は、頭に捻じ曲がった角が生えて先のとがった尻尾が不機嫌そうにユラユラしてる。いかにも悪魔って感じの見た目だね。

対する小人は、背丈は人間の子供ほど。体毛はなく皮膚状の翼で低空飛行してる。こつちも先のとがった尻尾があるね。

|||||

位置関係

魔神 ↑10m ↓ PC

魔物知識判定

人影 目標値：14 / 15

ラミ : 7 + 8 || 15

メア : (平目) 9

マタビ : 5 + 9 || 14

レア : 5 + 9 || 14

人影は、スポン だった。衝撃に弱い！

小人？ 目標値：12 / 15

ラミ : 7 + 8 || 15

メア : (平目) 8

マタビ : 5 + 4 || 9

レア : 5 + 6 || 11

羽の生えた小人は、インプ だった。斬撃に弱い！

先制判定 目標値：10

ラミ : (平目) 6  
メア : (平目) 11  
マタビ : 3 + 5 = 8  
レア : (平目) 10

結論：平目の方が先制は取れる!?

||||||

メア (ラクネラ) :

よっし！先にちっこいのを叩くわよ。斬撃に弱いならあたしとレアで削れるはず。

レア (セントレア) :

承知！

### 第1ラウンド PCターン

メア：通常移動で接敵。乱戦宣言。

インプに攻撃。命中判定：6 + 9 = 15

インプ回避力：4 + 7 = 11 命中！

威力 (C値:9) : 4 [4, 5] + 5 [6, 4] + 4 [5, 3] +  
6 + 3 - 2 = 20点ダメージ 撃破！ 気

絶。

レア：通常移動で乱戦参加。《斬り返しI》宣言。

バスタードソード (2H) でスポーンを攻撃。

命中判定：6 + 10 = 16

スポーン回避力：5 + 10 = 15 命中！

威力：6 [2, 5] + 4 + 2 - 5 = 7点ダメージ

マタビ：☆【クリティカル・バレット】発動

スポーンへ射撃。命中判定：7 + 5 = 12

スポーン回避力：5 + 7 = 12 回避・・・

ラミ：また前衛が出る前にフォース打ち忘れてた・・・

メア (ラクネラ) :

「はあっ！」

インプ (GM) : (??語)

「~~~~~」

断末魔を叫ぶけど、誰もわからない言語だね。

レア (セントレア) : (ザルツ地方語)

「いいぞ、メア！ キサマのアイテはワタシだ！」

スポーン (GM) :

「がああああ！」

こいつ、喋られる言語が無いんだね。

マタビ (マナコ) :

「これでっ・・・!?」

GM (公人) :

スポーンは寸でのところで身をひねって弾丸を回避した。

ラミ (ミア) :

「みんな、邪魔ー！」

一同 :

知るかつ！

|||||||

第1ラウンド エネミーターン

GM (公人) :

(あ、スポーンの知能って「命令を聞く」か、なんでここにいるのか理由考えてなかった・・・ま、いいか)

部下 (?) を倒された怒りでスポーンはメアに連続攻撃をする。

スポーン : メアに鉤爪攻撃。

命中力 : 5 + 7 = 12

メア回避判定 : 7 + 9 + 1 = 17

回避！ 《かいくぐり》効果で

C値 1

「2回攻撃」再度メアに鉤爪攻撃。

命中力 : 5 + 7 = 12

メア回避判定 : 7 + 7 + 1 = 15

回避！ 《かいくぐり》効果で

C値―1 (累計―2)

---

スポーン (GM) :

「がああああああああ！」

SE : ヒヨイヒヨイ

メア (ラクネラ) :

「どこを狙ってるのかしら?」

|| || || || || || || || || ||

第2ラウンド PCターン

メア : スポーンを攻撃。

命中判定 : 6 + 6 || 1 2

スポーン回避力 : 5 + 9 || 1 4 回避 : . . .

レア : 《斬り返しI》宣言。両手持ちで攻撃。

命中判定 : 6 + 1 1 || 1 7

スポーン回避力 : 5 + 4 || 9 命中 !

威力 : 4 [ 3 , 2 ] + 4 + 2 | 5 || 5点ダメージ

マタビ : ☆【ソリッド・バレット】発動。☆【ターゲットサイト】発

動。

スポーンに射撃。命中判定 : 7 + 8 + 1 || 1 6

スポーン回避力 : 5 + 4 || 9 命中 !

威力 : 5 [ 2 , 5 ] + 6 || 1 1点ダメージ

ラミ : 何をしよう . . .

---

メア (ラクネラ) :

「くっ、凶体の割りに身軽ね！」

レア (セントレア) :

「だが、隙ができた！」

スポーン (GM) :

「おおあああああ」

マタビ (マナコ) :

「今度こそ！」



スポーン (GM) :

「ごおおああああ」

|||||

第2ラウンド エネミーターン

スポーン : レアに2回攻撃。

命中力1 : 5 + 5 || 1 0

2 : 5 + 7 || 1 2

レア回避判定1 : 4 + 8 + 1 || 1 3 回避!

2 : 4 + 6 + 1 || 1 1 命中 : . .

打撃点 : 5 + 8 - 5 || 8点ダメージ

---

スポーン (GM) :

「がああ! があ!」

レア (セントレア) :

「くっ . . . すばやいつ」

|||||

第3ラウンド PCターン

ラミ (ミア) :

回復する?

レア (セントレア) :

. . . そうだな、頼む。

---

ラミ : レアに「キュア・ウーンズ」発動。3 + 8 || 1 1点回復。全快!

ミア : ☆【キャッツ・アイ】使用。スポーンに攻撃。

命中判定 : 6 + 5 + 1 || 1 2

スポーン回避力 : 5 + 8 || 1 3 回避 : . .

レア : 《斬り返しI》宣言。両手持ちで攻撃。

命中判定 : 6 + 5 || 1 1

スポーン回避力 : 5 + 1 2 || 絶対回避 : . . 《斬り返しI》効果

で再攻撃!

命中判定：6 + 1 1 || 1 7

スポーン回避力：5 + 1 1 || 1 6  いちたりない！

威力：4 「3, 2」 + 4 + 2 | 5 || 5 点ダメージ

マタビ：☆【ソリッド・バレット】発動。☆【ターゲットサイト】発動。

射撃：7 + 4 + 1 || 1 2

スポーン回避力：5 + 8 || 1 3  回避・・・

ラミ（ミリア）：

「騎士神よ・・・我らを護らんと傷つく戦士を癒し給え・・・」

メア（ラクネラ）：

「くつちよこまかと！」

レア（セントレア）：

「だが、甘い！」

秘剣 燕返し！

マタビ（マナコ）：

「っ！　こんなに手ごわいなんで・・・」

公人：

（でも、こつちの攻撃ほとんど効いてないんだよなあ・・・）

|||||

第3ラウンド  エネミーターン

公人：

（さつきからレアからしかダメージ受けてないし、また2回ともレアかな）

スポーン：レアに2回攻撃。

1回目：5 + 7 || 1 2  レア回避判定：4 + 1 1 + 1 || 1 6  回避！

2回目：5 + 7 || 1 2  レア回避判定：4 + 8 + 1 || 1 3  回避！

！

レア (セントレア) :

「どうした?! その程度か!」

スポーン (GM) :

「ぐが、があああああ!」

|||||

#### 第4ラウンド PCターン

レア : 《斬り返しI》込みで攻撃。 6 + 7 || 1 3

スポーン回避 : 5 + 6 || 1 1 命中!

威力 : 4 + 4 + 2 | 5 || 5点ダメージ

レア : 攻撃。 7 + 4 + 1 || 1 2

スポーン回避 : 5 + 4 || 9 命中!

威力 : 1 + 6 | 5 || 2点ダメージ

マタビ : 補助動作でサーペンタインガンホルスターに納め、トラ  
ドールを背中から取り出す。

☆【ソリッド・バレット】発動。 ☆【ターゲットサイト】6ゾロ  
で発動!

射撃攻撃 : 7 + 6 + 1 || 1 4

スポーン回避 : 5 + 8 || 1 3 命中!

威力 : 7 + 6 || 1 3点ダメージ

ラミ : なにかできないかなー・・・

レア (セントレア) :

「たー!」

レア (ラクネラ) :

「せいっ」

マタビ (マナコ) :

「このっ!」

スポーン (GM) :

「がああああつあああああ」

もう、かなりボロボロだね。それでもみんなに向かってくるよ。

ラミ (ミリア) :

「ベツソンさん、私たちの後から絶対に出ないで！」  
ベツソン (GM) :

「は、ハイ。もちろんです」

|||||

#### 第4ラウンド エネミーターン

GM (公人) :

(やっと両方からダメージ受けたね)

今回はレアとメアに1回ずつ攻撃ね。

ラミ (ミア) :

え？ 別々の相手狙えるの?!

レア (セントレア) :

いまさら何を驚いている。

マナビ (マナコ) :

むしろ、どっちかしか狙わないのは手加減だと思ってました。

メア (ラクネラ) :

魔物知識判定成功してるんだから、ちゃんと確認しときなさいよ。

ラミ (ミア) :

むう……。

---

スポーン : 2回攻撃&双撃でメアとレア1回ずつ攻撃。

メアへ : 5 + 6 || 1 1    メア回避 : 7 + 5 || 1 2    回避!    《かい

くぐり》効果でC値—1

レアへ : 5 + 10 || 1 5    レア回避 : 4 + 7 + 1 || 1 2    命中 : :

打撃点 : 5 + 9 — 5 || 9点ダメージ

---

スポーン (GM) :

「ぐがああー!」

でたらめに振るう両腕の片方が、レアを捕らえた。

レア (セントレア) :

「くうっ」

|||||

第5ラウンド PCターン

マタビ：☆【ソリッド・バレット】発動。☆【ターゲットサイト】発動。

スポーンへ射撃。7+7+1=15

スポーン回避：5+2=絶対失敗！ 防御ファンプル表：5。合

算ダメージ2倍！

威力：(7「3、6」+6)×2=26点ダメージ 撃破！

スポーン生死判定：7+1=2「6、6」=自動成功!? HP1で

踏みとどまった！

マタビ（マナコ）：

「そんな?! アレを耐えた?!」

スポーン（GM）：

「ぐああっ!」

メア（ラクネラ）：

「今度こそ、寝てなさい!」

メア：攻撃。6+4+1=11

スポーン回避：5+6=11 回避・・・

レア：《斬り返しI》宣言して両手持ちで攻撃。6+6=12

スポーン回避：5+7=12 回避・・・《斬り返しI》で再攻撃

6+6=12 回避：5+1=2=絶対成功・・・

GM（公人）：

なん・・・だと・・・っ

モン娘：

よっ!

こっちのセリフだよっ!

です!

ミーア：

ああ！ もうとにかくレアの回復ね！

ラミ：レアに「キュア・ウーンズ」発動。5+8||13点回復 全快！

|||||

第5ラウンド エネミーターン

スポーン：レアとラミに1回ずつ攻撃。

レアへ：5+1+1||16 レア回避：4+6+1||11 命中：

打撃点：5+6|5||6点ダメージ

メアへ：5+7||12 メア回避：7+6+1||14 回避！

|||||

第5ラウンド エネミーターン

レア：《斬り返しI》込み両手持ち攻撃。6+5||11

スポーン回避：5+9||14 回避・・・《斬り返しI》効果で

再攻撃！

6+3||9 回避：5+3||8 命中すると思つてなかつた！

威力：6+4+2|5||7点ダメージ 気絶！

レア（セントレア）：

「確かに貴様は素早い・・・だが体勢を崩してしまえば・・・！」

SE：ヒュ・・・ズバア！

スポーン（GM）：

「が・・・がああああああ・・・」

SE：ズシーン

GM（公人）：

と、スポーンも倒れる。

お疲れ様、戦闘終了だよ。

モン娘：

つかれたー

|||||

戦利品

悪魔の血 (100G) × 2

## 5-6. エンディング〜アフタープレイ

GM (公人) :

魔神はどっちも気絶(?)して動かないだけだから、アウェイクンや応急手当で起こせば話が聞けると思うけど。

ラミ (ミリア) :

どうする？

メア (ラクネラ) :

まず、スポーンは却下。他の魔神の使い魔みたいな奴で、会話も不可。生かしておく理由がないわ。

マタビ (マナコ) :

そ、そうですね・・・

GM (公人) :

了解。じゃあスポーンにはトドメを刺したという事で。本当は生死判定に失敗するまでダメージ与えなくちゃいけないけど、省略でいいよ。(また6ゾロ復帰されても困るし)あ、スポーンからは「剣のかけら」が4個出てくるよ。

インプはどうする？

レア (セントレア) :

とはいえ、妖魔語も魔神語も習得していませんし・・・

ラミ (ミリア) :

ベツソンさんと荷物持ちの人は？

GM (公人) :

いや、冒険者でもない一般人はさすがに・・・ベツソンさんは商人だから各人族の言語と各地方語くらいは話せるかもだけど。

メア (ラクネラ) :

・・・

マタビ (マナコ) :

ラクネラさん？

メア (ラクネラ) :

ああ・・・でも・・・どうしようかしら・・・



レア（セントレア）：  
どうしたんだ？

メア（ラクネラ）：

いえ、ほら。コボが妖魔族でしょ？ トツネオに居るコボルト。あの子が通訳できないかしら。ただ、魔神てかなり脅威度の高い種族よね？ そうなると状況的にまた国が絡むでしょ？ コボはともかく私たちは・・・ねえ？

て事を考えてただけど、いちおうRPとしてもみんなに話すわね。

ラミ（ミリア）：

「あー・なるほどー！」

GM（公人）：

・・・じゃあ、4人・・・じゃないや、メアとマタビは見識判定を  
お願い。

メア（ラクネラ）：

私たちだけ？

メア　：（平目） 8

マタビ：5+111||16　成功！

GM（公人）：

じゃあ、マタビは先日「双子姫」との謁見の時あの場にいた大臣の1人、ローズと呼ばれていたリルドラケンに穢れを強く嫌う所が有つて、蛮族に対してはすごく厳しいという噂を聞いた事を思い出すよ。

マタビ（マナコ）：

はあ、そうだったんですね・・・え？

ラミ（ミリア）：

え？ どういうこと？

メア（ラクネラ）：

下手したらコボも排除されちゃうってこと？

GM（公人）：

うくん・・・フエンデイルくらいの国なら、守りの剣の範囲内にもコボみたいに蛮族社会を離れた下級妖魔がいると思うから、ちゃんとしてれば大丈夫だけど、少しでも問題を起こせば大臣はすぐに国からの退去処分を訴えるだろうね。

レア（セントレア）：

それは・・・

マタビ（マナコ）：

じゃあじゃあ、マタビは皆さんにその事を伝えますね。

「・・・なのでコボさんが危ないかもしれません・・・」

メア（ラクネラ）：

「予感的中、ね」

謁見前にウィッグ取らなくて良かった・・・。

GM（公人）：

そうだね。国としてはナイトメアを排斥するようなことはしていないから、あの場でどうこうなる事はなくてもローズ大臣の心証は良くなかっただろうね。

ラミ（ミア）：

じゃあ、ミアもレアも正体バレたら即行で追い出されちゃうじゃん。

レア（セントレア）：

主殿、ローズ大臣は何を司る大臣なのでしょう？ 確か、あの謁見の時騎士団長も居たという事は国防や治安維持ではないと判断しますが？

GM（公人）：

ん？ まあ、メアもマタビも知ってるけど、通商や経済を担当してるね。もとは商人の出身らしいけど、今大臣でことは何か功績をたてて貴族籍を与えられたんじゃないかな。

レア（セントレア）：

では、コボー人の存在が知られる程度は問題ないのでは？ 確かに大臣という立場で提言はできても、決定権は騎士団長あるいは国王にあるのでは？

GM（公人）：

もちろん、その通りだよ。

レア（セントレア）：

では、その辺りの事を皆に尋ねよう。

ラミ（ミリア）：

たずねる？

レア（セントレア）：

レアとしては、人族の社会構造についてまだ勉強中だからな。

「その、ローズというジンブツはそれほどのケンリヨクをモツているのか？」

ベツソン（GM）：

「いやいや、ローズ大臣は我々商人のまとめ役ですから、そういった事の決定権はありませんよ。」

なんでしたら、王宮への報告とコボ氏の身元保証は私がいたしましようか？

・・・まあ、この魔神がまた暴れぬよう皆さんには追加で護衛をお願いしなければいけません・・・」

さすがに魔神が意識を取り戻して暴れ出したら一般人はなすすべがないからね。王宮までつて事で、メアとマタビについてきて欲しいって事だね。追加報酬は400G。あとでみんなで分けるなら1人100Gだね。

もちろん、今回のシナリオはこれで終了だから、この報酬は何もしなくてももらえるよ。

マタビ（マナコ）：

いいんですか？

メア（ラクネラ）：

いいんじゃない？ もらえるなら貰つときましようよ。

あ、トツネオに寄つてコボを回収するなら、王都までの道中ラミとレアの事を口外しないように言い含めておくわ。

ラミ（ミリア）：

あ、トツネオの人たちには正体バレてないんだった。変化しとく

ね。

GM（公人）：

うん、まあそこまですればあとは問題ないかな。

コボは恩人であるみんなの頼みを快く受け入れてくれるし、ベツソ  
ンさんも王宮へうまく口添えしてくれるからみんなが王宮に行く必  
要性はないよ。

メア（ラクネラ）：

後日、直接話を聞きたい、とかは？

GM（公人）：

今回は、ベツソンさんという目撃者がいるから大丈夫かな。

というわけで、今回のシナリオはこれで終了だよ。おつかれさま。

モン娘：

おつかれさまでしたー。

|||||||

ラクネラ：

これ、前回の蛮族の計画と関係あるの？

公人：

さあ、どうだろうねえ？

というところで、後処理していこうか。

---

### 報酬

依頼達成：12,000G

戦利品売却分：900G

追加報酬：400G

合計：13,300G（1人：3,325G）

### 獲得経験点

基本：1,000

討伐魔物：2,400

合計：3,400+1ゾロ分

---

### 能力値成長

ラミ : [1, 3] 器用度 1 1 ↓ 1 2  
メア : [6, 6] 精神力 1 2 ↓ 1 3  
マタビ : [3, 2] 筋力 9 ↓ 1 0  
レア : [3, 2] 筋力 1 7 ↓ 1 8

獲得名誉点

剣のかけら×4 || 6 + 3 + 3 + 6 || 1 8 点

リユツクの“ベツソン”：顔見知り 5 点

商人<sup>あきんど</sup>“ローズ” || R・G || ゴート：顔見知り 1 0 0 点（メア、マタビのみ）

合計名誉点（人族／蛮族）：1 7 2 / 7 2

噂の人物。コミュニティの外に名前が露出し始め、結果、初対面のはずの相手が、自分の名前を知っていたという経験をしようになる。わざわざ顔を見に訪ねてくる酔狂な人物が現れ、面識のない人間から名指しで依頼が行われることも起こり始める。／一人前。狭いコミュニティならば顔と名前は一致し、その功績も知られている。しかし、その外にまでは名前は広がっていない。

意訳

寛容な交流亭のメアとマタビという冒険者がフエンデイル王宮に召喚されたらしい。謁見の内容は緘口令がしかれており、何か大きなプロジェクトに関わっているのかもしれない。そういえば、彼女たちのパーティーは 4 人らしいけど、あと 2 人は誰だ？ あの 2 人と組んでいるんだからそれなりの実力者だろうが……。

ミーア：

ええ！ メアとマタビだけずるーい！

ラクネラ：

しかたないでしょう、アンタ謁見に行っていないんだから。

マナコ：

そういえば、お姫様のコネクションじゃないんですね。

公人：

ああ、最初はそうするつもりだったんだけど、双子姫と顔見知りになったときの名誉点・・・400なんだよね。

セントレア：

それは・・・さすが王族といえますか・・・

公人：

うん、さすがにパーティー内の名誉点に差が付き過ぎるから、悪い意味で顔を覚えられたローズ大臣とのコネに変更したんだ。

ミーア：

・・・ふたりとも、ガンバツ！

ラクネラ：

あんたねえ・・・。

公人：

ちなみに、大臣とのコネクション名誉点は、担当ジャンルも加味して国民の陳情を受ける機会も多いだろうから、少し低めに見積もったよ。

さて、これで終わりだけどどうだったかな？

ミーア：

うくん・・・なんか、経験点が急に増えたけどいいの？

公人：

うん。正直、今までが少なすぎたかな、つて。まあその分戦闘の回数が増えるからね。

シナリオギミックで、隠しクエスト達成でボーナス経験点とか、考えないとだね。

ラクネラ：

前回に続いて伏線回よね？ 蛮族に魔神に、收拾つくの？

公人：

んぐつ・・・大丈夫・・・たぶん。

せめて、レアが名誉人族になれるところまでは行きたいし、話は大きめにする予定だよ。

マナコ：

ローズ大臣とは、王宮に行かなければ会いませんよね？

公人：

まあ、そうだね。休日はその限りじゃないだろうけど。彼と深く接触しても大丈夫なのってマタビくらいなんだよね。穢れ的な意味で。

マナコ：

でも、その穢れを持つヒトたちと交流してるって知れたら、大臣からは嫌われるのでは・・・

公人：

ああ・・・確かにそうだね。気をつけて（ニッコリ）

マナコ：

ひいひいっ

セントレア：

「例外的存在」が見えてきましたが、トツネオではすでにその扱いですし、次の「名誉人族」が遠いですね・・・

ラクネラ：

ねえ？ 名誉人族は都市レベルで受け入れられてるってなってるけど、フェンデイルみたいに王族のお膝元での扱いはどうなるの？

公人：

実は、そこを決めかねてるんだよね。

今のところ案としては、フェンデイルという首都の運営は王宮の下部組織が行っていて、都市内では認められるけど、他の都市での行動までは保障されない。て感じかな。

姫たちに首都経営陣が頼み込んで都市レベルの「例外的存在」として扱ってもらう、見たいなイメージだね。王室がOK出すけど、公のお触れに2人の名前は記されない、みたいなの。

セントレア：

それでも、皆と行動が取れるようになるのであれば充分です。

ミアア：

確実にあの大臣がイチヤモンつけてきそうだけだ。

マナコ：

そのためにも「人族以上に人族」の称号が早く欲しいですね。

公人：

その目標のためにも、どんどん依頼を受けていこうってのが当面のみんなの行動指針かな？

ラクネラ：

そうね。

公人：

さ、それじゃあ、長くなっただけどこれで今回のシナリオは終了です。

おつかれさまでした。

モン娘：

おつかれさまでしたー。



## セッション6

### 6. 成長報告くオープニング

公人：

はい。じゃあみんな成長報告をお願い。

|||||

ラミ||ネート (PL:ミリア)

種族:ラミア 女性 17歳 生まれ:学生

能力値/能力値ボーナス

器用度:12/+2

敏捷度:22/+3

筋力:14/+2

生命力:14/+2 生命抵抗力:6↓7 最大HP:26↓29

知力:28/+4

精神力:22/+3 精神抵抗力:7↓8 最大MP:34↓37

残り経験点:130 冒険者レベル:4↓5

種族特徴

暗視、ラミアの身体、ラミアの吸血、変化、弱点:土+3

技能:レベル

セージ:3↓4、プリースト(ザイア):4↓5

戦闘特技

魔法収束、魔法拡大/数

習得言語(注釈の無いものは会話・読文両方習得)

交易共通語、汎用蛮族語、ドレイク語、魔動機文明語(読文)、魔法

文明語(読文)、ザルツ地方語(会話)

神紀文明語(読文) ↑NEW!

穢れ:2点

経歴

「戦場に置き去りにされた」時に人族(冒険者の店のマスター)に助けられ人族に興味を持つようになり「人族を研究」するようになった。

今は人族の文化を気に入り、「人族になる事を夢見ている」  
名誉

「一途な」ラムホ（顔見知り：i0）、リユックの「ベツソン（顔見知り：5）

所持名誉点／合計名誉点：57／72

武器

牙、尻尾（どちらも「変化」解除中に限る）

鎧：ハードレザー、盾：カイトシールド

装飾品

右手：知性の指輪

その他：聖印（ザイア）

所持金：3, 835G ↓ 3, 785G

装備品など

バルバロス携帯品セット、知性の指輪、人族の血液（買い替え）、ヒーリングポーション×2、保存食×7、アウエイクンポーション、アンチドーターポーション

|||||

ミーマ：

セージとプリーストの技能を1レベル上げて冒険者レベル5になったわ。セージ技能で覚えた言語は神紀文明語ね。マタビと被るけど、人族がどうして蛮族より弱いのに近いレベルまで繁栄できてるのか、ディアボリック・トライアンフ < >でどうして蛮族を退ける事が出来たのか、そういう歴史から人族を理解しようとしているから古代語を優先でとったよ。

公人：

これで古代語の読文は全部習得だね。

ミーマ：

それと戦闘特技の《魔法誘導》を習得したわ。これで乱戦中でも「フォース」が使えるから、今までより戦闘に積極的に参加できるようになったわ。

ラクネラ：

持ち物変わってないのになんで所持金が減ってるのよ。

ミア：

う〜ん・・・、ダーリンから吸血してない時のペナルティは免除してもらってるけど、ずっと同じ人族の血液を持ち歩くのも変かなと思つて、セッションの間に1個消費して1個買ったってことで。

ラクネラ：

なるほどね。

じゃ、次はミアね。

|| || || || || || || || || ||

ミア||ウイドウ(PL:ラクネラ)

種族:ナイトミア(人間生まれ) 女性 20歳 生まれ:軽戦士

能力値/能力値ボーナス

器用度:23/+3

敏捷度:24/+4

筋力:18/+3

生命力:19/+3 生命抵抗力:7↓8 最大HP:31↓34

知力:14/+2

精神力:13/+2 精神抵抗力:6↓7 最大MP:13

残り経験点:4,830↓1,830 冒険者レベル:4↓5

種族特徴

異貌、弱点:銀&土+3

技能:レベル

エンハンサー:4↓5、フエンサー:3↓4

戦闘特技

かいくぐり、回避行動I

テイルスイング↑NEW!

練技

ガゼルフット、キャッツアイ、チツクチツク、ドラゴンテイル

ケンタウロスレッグ↑NEW!

習得言語(注釈の無いものは会話・読文両方習得)

交易共通語、ザルツ地方語

穢れ：1点

経歴

大恋愛したことがある  
異種族を怖がっていた  
大切な約束をしている

名誉

「一途な」ラムホ（顔見知り：10）、「リュックの」ベッソン（顔見知り：5）、あきんど「商人」ローズ $\parallel$ R・G $\parallel$ ゴート（顔見知り：100）所持名誉点／合計名誉点：57／172

武器：レイピア

鎧：ソフトレザー／盾：ラウンドシールド

装飾品

頭：ウィツグ

左手：疾風の腕輪

所持金：3,990G

装備品など

冒険者セット、テント（4人用）、疾風の腕輪、保存食×7、ヒーリングポーション×6、アウエイクポーション、アンチドーターポーション

$\parallel \parallel \parallel \parallel \parallel \parallel \parallel \parallel \parallel \parallel \parallel$

ラクネラ：

エンハンサー、フェンサーと1レベルずつ上げたわよ。

習得練技はケンタウロスレッグ。命中力不足とはいいかげんおさらばしたいわ。

戦闘特技はテイルスイングを選んだわ。これでいままでフレバーだったドラゴンテイルにも出番が出てくるかしらね。買い物は特には無いわ。

公人：

はい。じゃあ次はマタビ。

マナコ：

はい。

|| || || || || || || || ||

マタビ (PL: マナコ)

種族: タビツト 女性 10歳 生まれ: 魔動機師

能力値/能力値ボーナス

器用度: 18/+3

敏捷度: 13/+2

筋力: 10/+1

生命力: 9/+1 生命抵抗力: 5↓6 最大HP: 21↓24

知力: 24/+4

精神力: 21/+3 精神抵抗力: 7↓8 最大MP: 27↓30

残り経験点: 3, 530↓530 冒険者レベル: 4↓5

種族特徴

第六感

技能: レベル

マジテツク: 2↓3、シユーター: 4↓5、スカウト: 1、レンジャー:

1、セージ: 1

戦闘特技

精密射撃、魔法誘導

習得言語 (注釈の無いものは会話・読文両方習得)

交易共通語、神紀文明語 (読文)、魔動機文明語、ザルツ地方語 (会

話)

経歴

純潔である

守りの剣を持った事がある

予知夢を見た事がある

名誉

“一途な”ラムホ (顔見知り: 10)、”リュックの”ベツソン (顔

見知り: 5)、”商人”<sup>あきんど</sup>ローズR・Gゴート (顔見知り: 100)

所持名誉点/合計名誉点: 57/172

武器

サーペンタインガン (装填数3)

ジエザイル↑NEW！（装填数3）

鎧：ソフトレザー

装飾品

背中　：ウエポンホルダー（トラドル用）

左手　：巧みの指輪

腰　　：ガンベルト（弾丸8発）

その他：マギスファイア（小）

所持金：3，529G↓2，679G

装備品など

冒険者セット、スカウト用ツール、アンチドーテポーション、魔香水、魔晶石（1点）、救命草×4、保存食×7、ヒーリングポーション×2、魔香草×3、アウエイクンポーション

弾丸12発↑買い足し

|||||||

マナコ：

マギテックとシューターを1ずつ上げて冒険者レベル5です。戦闘特技は鷹の目を選択しました。今のところそういう場面にはなっていないですが、遮蔽越しの射撃が可能になりました。

あと、マギテックレベル3で弾丸やレアさんたちの武器に属性を付与できるようにになりました。せっかくラミさんが弱点を見破つても生かせる場面が少なかったですがこれで少しは改善できるかとは。

セントレア：

銃を買い換えたのか。

マナコ：

はい。前回の最後に筋力が上がって少し良い銃が装備できるようになりました。これ以上は武器習熟が無いと無理なんですよね・・・

公人：

みんな必要筋力ギリギリの装備を選んてるから強化しようと思うと習熟系の戦闘特技が必須だね。

最後にレアの報告お願い。

セントレア：

はい。

|| || || || || || || ||

レア||トローレ (PL:セントレア)

種族:ケンタウロス 女性 10歳 生まれ:戦士

能力値/能力値ボーナス

器用度:26/+4

敏捷度:13/+2

筋力:18/+3

生命力:19/+3 生命抵抗力:6↓7 最大HP:28↓31

知力:14/+2

精神力:15/+2 精神抵抗力:5↓6 最大MP:15

残り経験点:4, 630↓130 冒険者レベル:3↓4

種族特徴

半馬半人、馬人の武術、弱点:土+3

技能:レベル

ファイター:2↓4、ライダー:3↓4、セージ:1、レンジャー:

2

戦闘特技

デیفエンススタンス、斬り返しI

騎芸

攻撃阻害、チャージ、高所攻撃

威嚇↑NEW!

習得言語 (注釈の無いものは会話・読文両方習得)

汎用蛮族語、ケンタウロス語、ザルツ地方語 (会話)

穢れ:3点

経歴

「人肉が食べられ」ず同族と不和に。

トラブルに巻き込まれ「特定の相手に恨みを買って」しまい蛮族社

会から出奔。

穢れを嫌う「妖精が苦手」

名誉

“一途な”ラムホ（顔見知り：i0）、“リュックの”ベツソン（顔見知り：5）

所持名誉点／合計名誉点：57／72

武器

蹄

フアルシオン↑NEW！

鎧：チェインメイル↑NEW！

所持金：4，420G↓3，410G

装備品など

バルバロス携帯品セット、北向きの針、アウエイクポーション、アンチドローテポーション、保存食×7、ヒーリングポーション×4、救命草×6、魔香草×5

|||||

セントレア：

ファイターを2上げて4に、ライダーを1あげて3にしました。

騎芸は威嚇を選択しました。これで相手の判定を邪魔できます。

公人：

騎芸には珍しくMPを消費する騎芸だけど大丈夫？

セントレア：

MPが15しかありませんからね・・・使いどころは見極めないと  
いけません。

それと所持金に余裕が出来たので剣と鎧を買い換えました。

ミーア：

？ この剣片手で使えないわよ？

セントレア：

最初は盾も装備して片手持ち両手持ちをスイッチできるようにと  
思っていたんだがな。斬り返しIが両手持ちの武器に限るせいで気  
づけば両手持ちでの攻撃しかなくなっているだろう？ なので開  
き直って両手剣に持ち直した。

公人：

鎧も回避力が下がるけど騎芸攻撃阻害のおかげで±0だし問題は



なさそうだね。

あ、そうだセレアはこのメモを見ておいて。他のみんなには見せないでね。

セントレア：

? はい。・・・っ!

ミーア：

ん? なぁにそれ?

ラクネラ：

ハンドアウトってやつ? セッション前にシナリオの内容なんかを事前に知らせておくやつ。

公人：

そうそう。まあ、今回のシナリオというか今後の展開に関わる部分かな。

内容はこっちで決めちゃったけどそれで大丈夫かな?

セントレア：

・・・はい。むしろプレイに力が入る展開です。

公人：

良かった。みんなにいつ公開するかはセレアに任せるから。

セントレア：

承知しました。

マナコ：

どんな内容なんでしょう・・・。

公人：

それは公開のときのおたのしみって事で。

じゃあ前回のセッションから5日間経ってるから生活費をお願い。

---

ラミ　：40×5+5 (神殿への寄付) || 205G　所持金：3, 7  
85↓3, 580G

メア　：40×5 || 200G　所持金：3, 990↓3, 790G

マタビ：40×2 || 200G　所持金：3, 529↓3, 329G

レア　：労働を対価にトツネオ村の人たちに食材を分けてもらって

いる。所持金：3,410G

公人：

それじゃあ、オープニングを始めていこうか。

|||||

オープニング

GM（公人）：

オープニングだけど今回はレアが居るトツネオからスタートになるよ。

マタビ（マナコ）：

え、珍しいですね。

GM（公人）：

たまにはね。

さて、特に依頼があるわけでもないからレアはトツネオの洞窟でいつもどおり生活してる。森で手に入れた獣や木の実を、村の人たちの作物と交換したり、コボに調理してもらったりしながら生活してるね。

レア（セントレア）：

はい。

GM（公人）：

なんだけどここ数日、気になることがある。

レア（セントレア）：

？ それはなんででしょう？

GM（公人）：

最近アリがやたら多い気がするよ。

レア（セントレア）：

アリ？ 虫の蟻ですか？

GM（公人）：

そう。その事はトツネオの人たちも気づいている。

もちろんアリなんてどこにでもいるけど、普通道にアリが居たからって気にする事はないでしょ？ でも最近は普通に歩いているだ

けで気づくほど数が増えたように思う。

ラミ（ミリア）：

うげ、気持ち悪い・・・。

GM（公人）：

レアはセージ技能＋知力ボーナスで判定してみて。

レア（セントレア）：

アリの異常発生に関して見識判定でしょうか？

---

3＋4＝7

---

GM（公人）：

あ、レアだとライダー技能でも良いんだった。

メア（ラクネラ）：

え、魔物知識判定でこと？

レア（セントレア）：

ライダー技能だった場合、達成値は10になりますが・・・

GM（公人）：

じゃあ、成功だね。アリに見えるのは ムリアン という妖精の集

まりだと気づいたよ。

マナビ（マナコ）：

むりあん？

GM（公人）：

とても小さな土の妖精で人型んだけど黒い帽子と服を着ている

から蟻に見間違える人もいるみたい。

レア（セントレア）：

害はないのですか？

ラミ（ミリア）：（ルルブEX見ながら）

ええと、反応は友好的って書いてるけどこれって人族相手ならよね

？

GM（公人）：

まあそうだね。

で、実害があるかだけど。ハッキリ言つて、無い。アリじゃないから食害があるわけもないから作物が傷んだりとかそういう事もないよ。

で、ここまでがオープニング前にレアが知っている事ね。

レア（セントレア）：

ん、まだ始まっているわけではなかったのですね。

GM（公人）：

ははは、ゴメンゴメン。

ここから正式にスタートなんだけど。レアの洞窟に訪問者が来るところからだよ。

SE：トントントン

サオラム（GM）：

「すみません。レアさん、いらっしやいますか？ サオラムです」

レア（セントレア）：

「おや？ どうぞ、おハイりください」

サオラム（GM）：

「おじやまします。」

すみません、突然」

レア（セントレア）：

「いえ、おキになさらずに。どうしました？」

サオラム（GM）：

「最近、村の周囲で妙な事が起きていまして村の者たちが気味悪がつております。どうにか皆さんで調査をし、解決していただけないでしょうか」

レア（セントレア）：

「わかりました。とイいたいところですが、ワタシのドクダンでキめることはできません。ディルクルのボウケンシヤのミセにシメイツキでイライをおネがいします」

サオラム（GM）：

「これは失礼しました。では後日正式に依頼をさせていただきますま

す」

レア（セントレア）：

「おまちしております」

---

GM（公人）：

という形で首都にいるラミたちの所に依頼が行くよ。

メア（ラクネラ）：

ムリアンとの関係は・・・あるわよね。ムリアンが現れた事は村の人たちも知っているらしいし。

マタビ（マナコ）：

なにが起こってるのでしょうか・・・

---

クリス（GM）：

「おい。お前たちに依頼だ」

メア（ラクネラ）：

「わたしたちに？・・・」

前回の事もあるし少し訝しむわね。

クリス（GM）：

「そう構えるな。トツネオの村長からだ。なんでも、村の周りで妙な事が起きているから調べて欲しいって事だ。お前らのお仲間もトツネオに居るんだろ？ 受けてやったらどうだ？」

ラミ（ミーマ）：

「そうね。そうするわ」

マタビ（マナコ）：

「なにがあったのでしょうか？」

メア（ラクネラ）：

「行けばわかるでしょ。準備するわよ」

|||||

GM（公人）：

という事でみんなトツネオに訪れる事になった、と。  
次は村長の話を聞くところからだね。

## 6-1. 合流く調査

GM (公人) :

時間を進めて場所はトツネオ。昼間だから依頼の説明はレアの窟かな。サオラムさんがみんなに改めて依頼の内容を説明するよ。

|||||

サオラム (GM) :

「このたびは依頼を受けていただきありがとうございます」

ラミ (ミーア) :

「いえいえ。それで、妙な事って?」

サオラム (GM) :

「はあ、いくつかあるのですが、それらが一続きの事かもわからないのですが・・・」

GM (公人) :

そういつて村長が話すには、ここ数日の間に村の中や周辺で不思議な光景を目にした村人が居るとい事らしい。

それは、

・ 季節はずれの蛍を見かけた。

村の周辺で夜中、小さな光の玉が複数浮遊しているの見かけたらしい。ただし、川や用水路などの水場からは離れていた。

・ 夜中に村の中をさまよう幽霊を見た。

発光する人影が歩いているのを見た人がいる。

GM (公人) :

そして、最初に話したアリの大量発生だね。

どれも複数の村人が別の日に目撃してる。回数も1度や2度じゃないらしいよ。アリに関しては作物が痛めつけられているわけじゃないからみんな様子見な感じらしいけどね。

レア (セントレア) :

「あれはアリではなく、ムリアンというヨウセイです。ツチのヨウセイなのでドジョウがユタかになったアカシでしょう」

サオラム (公人) :

「おお、そうでしたか。いや、アリのが発生しているときに音楽のよ  
うなものを聞いたなどという者もおりましたので心配しておったの  
ですが、それを聞いて安心しました」

メア（ラクネラ）：

「それでも、蛍はともかく幽霊というのは穏やかではありませんね」  
サオラム（公人）：

「私も村人から報告を受けただけでして実際には見ておらんので  
す。しかし複数の人間から同様の報告があるので見間違いで片付け  
るわけにもいきませんので、どうかお願いします。」

目撃したときの状況は、実際に村人に聞いてもらえれば解るでし  
う。

ああ、それから村の外、村の周辺でも奇妙な事があると出入りの行  
商が申しておりました。そのせいか行商が村に立ち寄る頻度が減っ  
ております。できればそちらもお願いいたします」

GM（公人）：

というわけで、聞き込みからかな？ もちろん買い物とかも出来る  
けど。調べられるのはそれぞれの現象について目撃者に話を聞くと  
て感じかな。

村人に聞く話は、聞きに行くって宣言してくれればすんなり聞ける  
よ。

行商人から話を聞くには聞き込みをしてもらう。オリジナルだけ  
ど「聞き込み判定」をしてもらうよ。使う技能と能力値ボーナスは自  
由だけど、その技能や能力値でどんな風に聞き込みをしたか宣言して  
ね。それによって目標値が増減するから。

マタビ（マナコ）：

上手く聞き込みができる演出なら難易度も下がって成功しやすい  
ということですか？

GM（公人）：

そうそう、そんな感じ。

1人ずつ処理していいこうと思うけど、自信がなければ同じところに

2人行つてもいいよ。何から調べる？

メア（ラクネラ）：

ねえ、聞きそびれたんだけど報酬は？

GM（公人）：

あ、ゴメン。1人あたり3,000Gだよ。

メア（ラクネラ）：

OK。聞き込みだけど行商の方はメアかマタビが行った方が良いと思うのよね。少なくともレアは無理でしょ。

レア（セントレア）：

そうだな。村のほうを担当しよう。

ラミ（ミリア）：

じゃあ、ラミも村のほうにしようかな。二手に分かれる？

マタビ（マナコ）：

良いんじゃないでしょうか。

レア（セントレア）：

では、レアは蛍を見たという人物に話を聞きに行きましょう。

ラミ（ミリア）：

んぐ・・・ねえラミが蛍じゃ駄目？

レア（セントレア）：

？ 別にかまわんが・・・。

レアが幽霊の目撃者、ラミが蛍の目撃者に話を聞きに行くという事だな。

GM（公人）：

じゃあ、蛮族コンビから行こうか。目撃者の事は村長から聞けるからすぐに会う事が出来るよ。

|||||

村人A（GM）：

「アレは何日前だったか、夜中に強い雨が降りだしたんで、ちよいと畑の様子を見に行ったんだ。そしたら遠くに小さな光がいくつも飛んでるのを見たんだよ。」

最初は蛍かなと思ったんだけど、今は夏じゃないしそもそもあの辺



りには水場が無いから蛍なわけないよな。最初は見間違いかと思つてただけど他にも見たつてヤツが居て。何だったんだろう、あれは？」

村人B (GM) :

「あれは、季節はずれに蒸し暑い夜でした。その日は昼間から暖かったのもあつてついつい水を飲みすぎて、夜中にもよおしてきちゃいました、厠に行こうと外に出たんですよ。そしたら何か視線といますか気配のようなものを感じたんです。いやだなく、こわいなくと思しながら振り向いたんです。そしたらいたんですよ、灯りの無い暗闇の中にぼわくと浮かび上がる人影が……。ただの人影じゃない、全身があわくく光つてたんですよ。その人影自体が光を出してたんですよ。あんまりの事に思わず私大声で叫んじやいましてね。そしたら人影は フツ と消えたんですよ。それで思わずまた叫んじやいましてよ」

|| || || || || || || || || ||

GM (公人) :

と、蛍と幽霊？が目撃されたところを何ヶ所か教えてくれたよ。どちらも昼間には見かけた事は無いらしいけどね。

ラミ (ミーア) : ガタガタガタガタガタガタガタガタ

メア (ラクネラ) :

夜にそこに行けば何かあるのかしら？

それじゃあ、あたしとマタビで聞き込みね。

GM (公人) :

どんな風に聞き込みする？

メア (ラクネラ) :

これ、時間管理してないみたいだけどー回首都に戻ってもいいの？首都くトツネ才間で行商に聞き込みしたいんだけど。

GM (公人) :

うん。いいよ。

(あ、経過時間でボスの状況が変わるシナリオでも良かったかな)

マタビ（マナコ）：

どんな風に・・・どうしようかな・・・。

メア（ラクネラ）：

正直なところ、メアは戦闘技能しか無いから聞き込みに不向きなのよね。ハニー、ただ単に「聞き込みをする」って言った場合はどんな判定になるの？

GM（公人）：

他の判定同様に、能力値ボーナス無しダイス目のみで目標値9かな。

マタビ（マナコ）：

聞き込み⇨情報収集という事でスカウト技能でしようか？

GM（公人）：

それなら知力ボーナスか精神力ボーナスで目標値は変わらず9かな。

マタビ（マナコ）：

知力か精神力なんですか？

GM（公人）：

聞き込みの判定方法が無いからね。即興だけど、相手から上手く知りたい情報を聞き出すための知力か、相手の話から必要な情報を聞き逃さないための精神力、というイメージだよ。

メア（ラクネラ）：

ああ、こじつけるのもいいのね。じゃあメアはフェンサー技能と敏捷度で、フットワークを生かして手当たり次第に聞いて回るってのは、どう？

GM（公人）：

OKだよ。でも効率的とは言えないから、目標値は11に上がるよ。

メア（ラクネラ）：

OK。それならファンブル以外で成功よ。

GM（公人）：

え？

メア 捜査は足!

8 + 6 || 1 4 成功!

マタビ 情報収集!

1 + 4 (知力B) + 7 || 1 2 成功!

GM (公人):

2人とも成功だね。じゃあこんな話を聞けるよ。

|| || || || || || || || || ||

リユツクの“ベツソン (GM):

「ああ、私も噂は聞いたことがありますよ。何でもトツネオ近くを流れる川の水温が上がっていたそうなのです。それも少々の温もりではなかったそうです。なにせ周囲に茹で上がった魚が浮かんでおったそうですからな。熱湯というわけではないそうですが・・・原因もよくわからんそうで、気味悪いと一部の行商や旅人はその辺りを通らないよう迂回路を選ぶ事もあるようです」

商人 (GM):

「ああ、あれは1週間くらい前だったかな。仕入れの帰りだったんだけど予定より荷物が多くなっちゃって、ライダーギルドに馬を借りたんだ。もちろん自分が飼ってる馬も居ただけどそれだけじゃ運びきれなくてね。で途中馬を休めようと川辺で小休憩をしてたんだ。食事の準備をしていたら突然馬が騒ぎ出して、目を向けたら1頭川に落ちていたんだよ。慌てて引き上げたが1歩間に合わなくて死んでしまったんだ。荷物は降ろした後だったから被害はなかったけど、ギルドに賠償金請求されて散々だったよ。」

そのあと何日かおきに同じ場所で馬や人が溺れてるらしい。最近じゃ誰も近づいてないんじゃないかな」

|| || || || || || || || || ||

GM (公人):

という事が聞き出せたよ。

メア（ラクネラ）：  
人的被害も出てるのね……。

GM（公人）：

2人はさらに地図作成判定をお願い。これは2人が聞き込み後の情報共有した後だよ。

マタビ（マナコ）：

え？ 地図……？

---

地図製作判定 目標値：9

メア：（平目）7 失敗……

マタビ：5+1+1=7 成功！

---

GM（公人）：

じゃあ、マタビはメア経由で聞いた、ベツソンさんが言う水温の高い川と自分が聞いた馬が溺れた地点は、ほとんど離れていないんじゃないかと気づけたよ。

マタビ（マナコ）：

「あ、レアさん、これたぶん同じ場所じゃないでしょうか」

メア（ラクネラ）：

「そうなの？ だとしたら原因は同じなのかしら……」

|||||||

GM（公人）：

というわけで、蛍、幽霊、高温の川。それぞれの場所に行くとイベントが発生するよ。蛍と幽霊の場所は自動的に夜になるね。

ラミ（ミーア）：

うゝ……。なんかどれも行きたくないなあ……。

メア（ラクネラ）：

（ムリアンの事考えると妖精なんでしょうけど……関連付けるだけの情報がないわねえ……）

マタビ（マナコ）：

今のところ実害が出ていない、蛍か幽霊の所に行きますか？

レア（セントレア）：

それか、実害が出ているからこそ優先して当たるか……。

ラミ（ミリア）：

・：よし！ サイコロで決めよう！ 1, 2で蛍、3, 4は幽霊、5, 6だったら川ね。

えい！

（ころころ……） 2 蛍の目撃現場！

ラミ（ミリア）：

ほっ……。

メア（ラクネラ）：

買い物は……まだいいかしらね。

GM（公人）：

じゃあ、蛍が目撃されたのは村の外に作られた畑のあるエリア。簡単な獣避けの柵はあるものの、この前のゴブリンたちのような畑荒らしを防ぐ事は出来ないから、作付面積の割には収穫は少なそうかな。で、夜になって畑に来てみたら、確かにほのかな光を放つ物が2つ。

ラミ（ミリア）：

ひいっ！

レア（セントレア）：

強い光なのですか？

GM（公人）：

ううん。蛍と見間違えるほどだからさほどじゃないよ。ただ大き

さは10cmくらいかな。

マタビ（マナコ）：

大きい?!

メア（ラクネラ）：

光の正体は？ わかるの？

GM（公人）：

それじゃあ、セージ技能＋知力ボーナスで判定して。レアはライダー技能でも良いよ。

レア（セントレア）：

やはり魔物知識判定なのですね・・・

ラミ : 8 + 1 2 || 自動成功!

メア : (平目) 1 2 自動成功!

マタビ : 5 + 5 || 1 0

レア : (ライダー技能使用)

6 + 3 || 9

GM (公人) :

え、なにこの出目……。この後の戦闘大丈夫?

メア (ラクネラ) :

あ、やっぱり戦闘あるんだ。

GM (公人) :

あ・・・。

オホン！ 全員光の正体を知ってたよ。ウィル・オー・ウイスプという光の妖精だね。みんなが近づくと突然光を激しく明滅させて何か音を発するよ。

ラミ (ミリア) :

音?

GM (公人) :

言語みたいだけど・・・誰も解らないね。

マタビ (マナコ) :

戦闘・・・なんですよね・・・?

GM (公人) :

うん。まあ、言葉は解らなくても敵意を持たれているのは理解できるかな。

というわけで戦闘開始。準備するからちよつと待ってね。

## 6—2. 戦闘1

GM (公人) :

はい。じゃあお互いの距離は約10m。それぞれひと塊になっているとしようか。

あ、ちなみにさっきの魔物知識判定でラミが弱点まで見抜いているから命中力が+1されるよ。

と、弱点といえはラミたちは弱点隠蔽をしてもらわないとね。まずは目標値だけど、 $5 + 2d$ だね。

(ころころ・・・) 9

GM (公人) :

なんか今日は全体的に出目が大きいな。

合計して14が目標値だね。蛮族PC用のルールだけどメアもしてみる？

ラミ (ラクネラ) :

ああ、弱点持ちだものね。いいわよ。

弱点隠蔽判定

ラミ :  $9 + 7 \parallel 16$  成功!

メア :  $7 + 7 \parallel 14$  成功!

レア :  $6 + 11 \parallel 17$  成功!

ラミ (ミーア) :

よかったあーっ

メア (ラクネラ) :

ていつても、ここにいる全員の弱点は土だからばれた所でどーってことないけれどね。

ラミ (ミーア) :

むう。なんでよー。弱点ばれないほうが良いじゃん!

メア (ラクネラ) :

あのねえ、目の前にいるのは光の妖精よ? 使える妖精魔法も光属

性のもの。メアは唯一、銀の武器も弱点だけど、ただの発光体が銀の武器を持つてるとは思えないし。

マタビ(マナコ)：

あ・・・。

GM(公人)：

じつはそうなんだよねえ・・・。

じゃ、先制判定おねがい。

---

先制判定 先制値：10

ラミ：(平目)(1,1) 自動失敗！

メア：(平目) 7 失敗・・・

マタビ：3+8=11 成功！

レア：(平目) 9 失敗・・・

PCの先制！

|||||

第1ラウンド PCターン

レア：10m前進。【チャージ】宣言。ウィル・オー・ウイスプAに  
ファルシオンで攻撃。【斬り返しI】宣言。

命中判定(目標値：11)：8+7+1=16 命中！

威力：3(3,1)+7+2(チャージ)→2=10点ダメージ

メア：同じく前進してAをレイピアで攻撃。

命中判定(11)：7+6+1=14 命中！

威力：6(6,5)+5(5,5)+2(4,1)+7→2=18

点ダメージ 痛めつけてる方を対象にした時ほどクリティカルし易  
い法則！

ラミ、マタビ待機。

---

レア(セントレア)：

「ナニをイっているのかワカらんが、フリかかるヒのゴはハラわせ  
てもらおう！メア、いくぞー！」

メア(ラクネラ)：



「はいはい。」

あなたたちは、マナの温存。いいわね」

ラミ(ミリア)：

「おっけー！」

マタビ(マナコ)：

「はいっ！」

レア(セントレア)：

「たーっ！」

メア(ラクネラ)：

「せいっ！」

Wow A (GM)：

「(妖精語で何かわめいていると思ってください)」

エネミーターン

ウィル・オー・ウイスプB：レアに「体当たり」(命中力：12)

レア回避判定：6+4||10 命中・・・

打撃点(2d+3)：6+3|6||3点ダメージ

Wow B (GM)：

「(妖精語)！」

レア(セントレア)：(ケンタウロス語)

「！やはりバルバロスは妖精には受け入れられんか・・・」

メア(ラクネラ)：

「？」

||||||

第2ラウンド PCターン

レア：Bを攻撃。【斬り返しI】を念のため宣言。

命中判定(11)：8+10+1||19 命中！

威力：6(5,1)+7|2||11点ダメージ

メア：同じく攻撃。

命中判定 (11) : 7 + 1 2 + 1 || 自動成功!

威力 : 6 (5, 6) + 2 (1, 4) + 7 | 2 || 1 3 点ダメージ 撃

破!

---

レア (セントレア) :

「ふんっ!」

メア (ラクネラ) :

「よっ!」

W o W B (GM) :

「(妖精語です)!」

ラミ (ミリア) :

「・・・終わった?」

マタビ (マナコ) :

「みたい、ですね」

GM (公人) :

妖精は姿を消して辺りには静けさだけが残る。あるのはただ夜の闇だけ。まるでそこには何もなかったかのような。

周囲を警戒しているとレアたちの足元に1枚の紙切れが落ちている事に気づくよ。

メア (ラクネラ) :

「何かしら?」

GM (公人) :

拾い上げるとそこにはある人物の似姿、似顔絵が描かれている。レアだ。

メア (ラクネラ) :

「!・・・これ、あんたじゃない?」

レア (セントレア) :

「っ!」

GM (公人) :

全身像も描かれているから他人の空似って事はないだろうと思うよ。

ラミ（ミリア）：

「誰かが、レアを探してる？」

GM（公人）：

なのかな？　と思っているよ。

|| || || || || || || || || ||

メア（ラクネラ）：

これ、妖精が落としたの？　それとも最初から落ちてた？

GM（公人）：

あ、うん。そうだよ。

それも踏まえて、次の行動を相談してね。

## 6-3. 移動

GM（公人）：

さて、次はどうする？

ラミ（ミア）：

うくん、次は幽霊か川よね？

メア（ラクネラ）：

その前に、この似顔絵だけどレアに心当たりはないの？

レア（セントレア）：

あるにはある。だが未だ皆には打ち明けんだろうな。

マタビ（マナコ）：

最初のハンドアウトに関わる事、という事ですな。

レア（セントレア）：

ああ。

GM（公人）：

それで？ 次の行動は決まった？

ラミ（ミア）：

うくん・・・幽霊？ イヤだけど。

メア（ラクネラ）：

アリだと思ったら妖精だった。虫だと思ったら妖精だった。ときで、ここだけそのままゴーストって事はないんじゃない？ メタ読みだけど。

レア（セントレア）：

そうだな。

主殿、ムリアンやウイスプの存在から幽霊の正体を推測する事は可能でしょうか？

GM（公人）：

え？ うくん、確かに目の前に居なくても魔物知識判定は出来るけど、今回の場合、目撃者は幽霊に驚いてちゃんと見てないし、幽霊のほうもすぐに姿を消してるから情報が少ないんだよね。目標値は通常より高くなるけどそれでもよければ、どうぞ。

(ええと、通常時が10/15だから：15/20くらいかな：)

幽霊? への魔物知識判定 15/20

ラミ : 8+10=18 成功!

メア : (平目) 4 失敗...

マタビ : 5+11=16 成功!

レア : (ライダー技能で代用)

6+6=12 失敗...

GM (公人):

成功するんだ...ま、まあ弱点までは崩してないしいつか。

幽霊の正体は、ドウナエー。光と闇の古代妖精なんじゃないかな、とラミとマタビは思ったよ。

ラミ (ミア): (ルルブEX確認中)

えーと、ドウナエーもレベル3の妖精ね。

メア (ラクネラ): (横から覗き込む)

...げ...ねえハニー今の時季夜に月は出てる?

GM (公人): (ニヤリ)

もちろん。だからさっきのウィスプ戦は暗視がなくても戦えたんだよ。

レア (セントレア):

何かまずいのですか?

メア (ラクネラ):

ルールブックによると、月光を浴びているとHPとMPが増強するらしいわ。妖精魔法を使う時の魔力も強化。しかも闇の妖精魔法はこっちの行動を阻害する精神効果属性がそろってるわね。

マタビ (マナコ):

精神抵抗力を上げる装飾品はありますけどお高いですね...

精神効果自体を防ぐようなものは見当たりません...

ラミ (ミア):

あ、でもでも、弱点は物理+2じゃない。私が弱点看破すればレア

とメアで簡単に

GM (公人) :

1回のセッション中で同じ魔物に知識判定できるのは1回きりだから、もうドウナエーの弱点を見抜く事は出来ないよ。

ラミ (ミーア) :

.....

メア (ラクネラ) :

ま、悩んでも仕方ないし、行きますか。

GM (公人) :

じゃあ、別の夜かな？ トツネオの外縁部、村を獣や蛮族から護るための大きな柵の近くでぼんやりと光を放つ人影(?)を2つ見つけるよ。

向こうもみんなに気づいたのか、一瞬光が薄まって姿を消しそうになるけど、すぐにもとの明るさに戻ると、ウイスプの時同様に激しく明滅しながら襲い掛かってくるよ。何か言ってるけど妖精語だから省略するね。

互いの距離は10m、さつきも言ったけど月光を浴びてHP・MP・魔力に補正がかかってるよ。

戦闘開始。

|||||

先制判定 先制値 : 11

ラミ : (平目) (1, 1) 自動失敗!

失敗しても問題ないところで自動失敗美味しいです!

メア : (平目) (6, 6) 自動成功!

マタビ : 3 + 8 || 11 成功!

レア : (平目) 7 失敗...

GM (公人) :

え、なに？ 今日どうしたの？

|||||

第1ラウンド PCターン

メア：10 m 通常移動で前進。ドウナエーAに攻撃。  
命中判定（回避力：12）：7+6 || 13 命中！  
威力：6（6，5）+1（3，1）+7-2 || 12点ダメージ  
レア：【チャージ】宣言、10 m 前進。【斬り返しI】宣言、Aにフアルシオンで攻撃。

命中判定（回避力：12）：8+6 || 14 命中！  
威力：9（4，5）+7-2 || 14点ダメージ 撃破！  
ラミ、マタビ：待機。

メア（ラクネラ）：

「前と同じ要領で行くわよ」

一同：

「おうー！」

（省略）

エネミーターン

ドウナエー：魔法なんか使ったら瞬殺されるよ！

レア回避判定（命中力：11）：6+10 || 16 はずれ！

レア（セントレア）：（ケンタウロス語）

「っ！．．．私を狙っている？」

|| || || || || || || || || ||

第2ラウンド PCターン

メア：ドウナエーBに攻撃。

命中判定（12）：7+（1，1） || 自動失敗！

レア：【斬り返しI】宣言、攻撃。

命中判定（12）：8+7 || 15 命中！

威力：4（3，2）+7-2 || 9点ダメージ

ラミ：Bに【フォース】

行使判定（精神抵抗力：12）：9+9 || 18 抵抗突破！

威力：5（6，4）+9 || 14点ダメージ 撃破！

メア（ラクネラ）：

「この前といい、大した事ないわね、っ?!」

レア（セントレア）：

「マンシンするな!」

SE：ザシユツ!

ラミ（ミリア）：

「もう、何やってんのよっ!

騎士神よ、仇なすものに裁きの一撃を・・・」

SE：チュドン!

ドウナエーB（GM）：

「(妖精語です)」

GM（公人）：

と、ウイスプと同じように姿が消えてしまう。

メア（ミリア）：

今回は何か落ちてる?

GM（公人）：

いや。今回はめぼしいものは無さそうだね。

メア（ラクネラ）：

ふむ・・・レアの様子は?

レア（セントレア）：

まだ何も。ただ、表情が暗くなっているというか、硬くなっているだろうか。

メア（ラクネラ）：

そ。じゃあ、ラミやマタビには聞こえないように近づいて

「話せるようになったらで良いから」

とだけ伝えておくわ。

レア（セントレア）：

「・・・すまない」

軽く頭を下げておく。



ラミ（ミーア）：

むう。2人だけなんかカツコいいロールプレイしててずるいー。

マタビ（マナコ）：

まあまあ。

次はどうします？ 川に行きますか？

メア（ラクネラ）：

どうしようかしらね？ 本来友好的なはずの妖精が有無を言わさず・・・というか会話できないから言えないんだけど、襲ってきた事を考えると、ムリアンも対処したほうが良い気がするのよね。

レア（セントレア）：

確かにな。

しかし、作物への被害は無いのですよね、主殿？ 土の妖精に悪意があれば土壌を痩せさせるなどしそうですが。

GM（公人）：

無いね。ウイスプもドウナエーも目撃者が不審がっただけで実害は無いよ。

メア（ラクネラ）：

でもそれは「今は」の話よね？

ラミ（ミーア）：

え？ あ、まだ行動を起こしてないだけってこと？

マタビ（マナコ）：

確かに、ウイスプとドウナエーが襲ってきた事を考えると有り得ますよね。

レア（セントレア）：

そうだな。だがそれなら、既に実害が発生している川が優先ではないか？

メア（ラクネラ）：

まあ、そりゃそうよね。

ラミ（ミーア）：

決まりだね。ダーリン、次は馬が溺れた川に行くよ。

GM (公人) :  
了解。その前に少し休憩しようか。

## 6-4・移動からく 2

GM（公人）：

それじゃ再開するよ。

水温の高い川だったね。場所が少し離れているのもあって数日後の昼。

ベツソンさんたちの言うとおり、街道から近い休憩場所なのに通行人を見かけないね。

みんなは川べりに来ているとするよ。確かに水温が上がっているのか煮立つほどじゃないけど川が湯気を立てているね。温泉の湯煙って感じ。

ラミ（ミーア）：

馬が落ちちやっただって言ってたよね？

メア（ラクネラ）：

地面がぬかるんでたりとか、脚を取られそうな物ってある？

GM（公人）：

ざっと見渡した限りでは、あ。

レア（セントレア）：

どうしました？

GM（公人）：

ゴメン、到着した時点で気づく事がまだ有ったよ。

川岸に少女が1人座ってる。髪の毛がまるで燃えているように見える。

で、その少女の視線の先にはお湯に浸かる少女。

2人はみんなに気が付くと、お湯に浸かっていた方の少女が笑顔で手招きしてくるけど、すぐに炎髪の方が制止して懐から紙切れを取り出した。

マタビ（マナコ）：

なんだか嫌な予感が・・・

GM（公人）：

2人は突然顔を怒りにゆがめて襲ってきた！

ラミ（ミリア）：  
やっぱりー！

GM（公人）：

距離は10m。互いの陣営はそれぞれにひと塊。  
まずは魔物知識判定からいこうか。

|||||

魔物知識判定 湯浴みをしていた少女 目標値：5 / 12

ラミ：8 + 5 || 13 弱点看破！

メア：（平目）8 成功！

マタビ：5 + 7 || 12 弱点看破！

レア：ライダー技能で代用

6 + 7 || 13 ライダー技能なので弱点はわからない。

ヴァンニク（妖精（水・氷）レベル3）だ！

魔物知識判定 髪が燃えている少女 目標値：10 / 15

ラミ：8 + 8 || 16 弱点看破！

メア：（平目）8 失敗・・・

マタビ：5 + (1, 1) || 自動失敗！

レア：ライダー技能で（略）

6 + 6 || 12 成功！

エインセル（古代妖精（炎&闇）レベル3）だ！

|||||

弱点隠蔽判定 目標値：5 + 6 || 11

ラミ：9 + 3 || 12 成功！

メア：7 + 10 || 17 成功！

レア：6 + 10 || 16 成功！

|||||

先制判定 先制値：10

ラミ：（平目）4 失敗・・・

メア : (平目) 4 失敗・・・  
レア : (平目) 5 失敗・・・  
マタビ : 3 + 3 = 6 失敗・・・

妖精たちの先制！

|||||

第1ラウンド エネミーターン

ヴァンニク : 自身に【ウォータースクリーン】。

18ラウンド間、炎属性魔法被ダメージ-3。

エインセル : レアに【ファイアボルト】。

誤射判定 : 4 ↓ メア

(1d8。 1, 2 : ラミ、 3, 4 : メア、 5, 6 : マタビ、 7, 8 : レア)

メア精神抵抗力判定 (魔力 : 12) : 7 + 4 = 11 抵抗失敗・・・  
威力 : 5 (6, 4) + 5 = 10点ダメージ

SE : ■水の壁

エインセル (GM) :

「!!」

SE : ボツ

メア (ラクネラ) :

「あつ、つ・・・」

マタビ (マナコ) :

「メアさん！」

レア (セントレア) :

「返すぞ！」

|||||

PCターン

マタビ : レアに【エフェクトウェポン】。行使成功。水・氷属性付与。

ラミ : メアに【キュア・ウーンズ】。行使成功。12点回復。全快！

メア : 10m前進。エインセルに攻撃。

命中判定 (回避力：11)：7+6=13 命中！

威力：2 (4, 2) +7-3=6点ダメージ

レア：【チャージ】宣言。10m前進。エインセルにファルシオンで攻撃。

命中判定 (11)：8+8=16 命中！

威力：6 (3, 4) +7+1+3+2-3=16点ダメージ

マタビ (マナコ)：

「レアさんっ、これを！」

レア (セントレア)：

「っ！ たすかる！」

ラミ (ミリア)：

「騎士神よ、傷付いた戦友に癒しを・・・

メア、これでいける？」

メア (ラクネラ)：

「充分よ。ありがとう。」

・・・お返し！」

レア (セントレア)：

「続く!!」

エインセル (GM)：

「(妖精語で何か言っている。苦しそうだ)」

|||||

第2ラウンド エネミーターン

エインセル：レアに【ファイアボルト】。

レア精神抵抗力判定 (12)：6+8=14 抵抗！

威力：3 (5, 1) +5) ÷2=4点ダメージ

ヴァンニク：レアに【アイスボルト】

レア精神抵抗力判定 (12)：6+10=16 抵抗！

威力：(5 (3, 6) +5) ÷2=5点ダメージ

SE：ボっ カキンッ

レア（セントレア）：

「くっ、まだまだ！」

メア（ラクネラ）：

「（前の妖精たちもだけど、レアだけを狙ってる？）」

|||||

PCターン

レア：エインセルに攻撃。

命中判定（11）：8+10||18 命中！

威力：8（2, 6）+7+1+3—3||16点ダメージ 撃破！

マタビ：レアに【エフェクトウエポン】。行使成功。土属性付与。

ラミ：レアに【キュア・ウーンズ】。行使成功。3+9||12点回復。

全快！

レア：ヴァンニクに攻撃。

命中判定（10）：7+10||17 命中！

威力：6（5, 6）+5（5, 5）+2（2, 4）+7—4||16

点ダメージ

レア（セントレア）：

「これで、とどめだ！」

エインセル（GM）：

「（妖精語で何か言いながら消滅）」

マタビ（マナコ）：

「レアさん、ヴァンニクに水属性は効きません、これを！」

SE：シャキン

レア（セントレア）：

「うむ！」

ラミ（ミリア）：

「騎士神よ、第一の剣のために戦う第二の剣の民に慈悲を・・・

これで、大丈夫?!」

レア（セントレア）：

「充分だ！」

メア（ラクネラ）：

「あんたも、とつとと、落ちなさい！」

SE：スパッ

|||||

第3ラウンド エネミーターン

ヴァンニク：《魔法拡大／数》4倍宣言。全員に【アイスボルト】

ラミ精神抵抗力判定（12）：8+6 || 14 抵抗！

メア精神抵抗力判定（12）：7+11 || 18 抵抗！

マタビ精神抵抗力判定（12）：8+6 || 14 抵抗！

レア精神抵抗力判定（12）：6+4 || 10 抵抗失敗・・・

威力（対ラミ）：(4, 5, 3) +5) ÷2 || 5点ダメージ

威力（対メア）：(2, 1, 4) +5) ÷2 || 4点ダメージ

威力（対マタビ）：(3, 4, 3) +5) ÷2 || 4点ダメージ

威力（対レア）：(4, 3, 5) +5) || 9点ダメージ

ヴァンニク（GM）：

「たぶん詠唱」

SE：ビヨオオオオオオオオ

ラミ（ミーア）

「ひゃあ！ 冷たい！」

メア・レア：

「くっ！」

マタビ：

「ひゃっ！」

|||||

PCターン

メアの攻撃、命中判定（10）：7+9 || 16 命中！

威力：4+7-4 || 7点ダメージ

レアの攻撃、命中判定（10）：8+7 || 15 命中！

威力：6+7-4 || 9点ダメージ

マタビ：☆【ソリッド・バレット】使用。ヴァンニクへ射撃。



命中判定(10)：8+9||17 命中！  
威力：2(2, 2)+7+1||10点ダメージ 撃破！

メア(ラクネラ)：

「あたしたちが何したつてのよ！」

レア(セントレア)：

「・・・っ！」

マタビ(マナコ)：

「これでっ！」

SE：スパツザシュツ バンツ

ヴァンニク(GM)：

「(妖精(以下略))」

||||||

ラミ(ミリア)：

「終わった・・・？」

マタビ(マナコ)：

「よう、ですね」ホツ

ラミ(ミリア)：

「じゃあ、みんな傷を治療するから」

※全員に「キュア・ウーンズ」。全員全快。

GM(公人)：

みんなが辺りを調べていると、紙切れが2枚。

1枚にはやはりレアの似顔絵が、もう1枚には簡易な地図に印が付いている。地図の隅っこにはなにかの紋章が描かれている。

マタビ(マナコ)：

「またレアさんが・・・こっちの地図？ はなんでしよう？」

レア(セントレア)：

「・・・」

ラミ(ミリア)：(レア回なので見識判定自動失敗)

「どこかで見えた事あるような・・・」

メア(ラクネラ)：

「何か知ってんじゃないの？」

レア（セントレア）：

「地図の意図は解らん、だがその紋章は『ルーイン部族』の物だ」

マタビ（マナコ）：

「るーいん？」

レア（セントレア）：

「私が居たケンタウロス族の部族の名だ。その紋章が使われているという事は、部族長勅令、もしくは部族長に近い者による活動という事だろう」

メア（ラクネラ）：

「なるほどね・・・裏切り者を追ってきたとか？」

レア（セントレア）：

「可能性は・・・ある。いや、そう考えたほうが良いかもしれん」

ラミ（ミーン）：

「その印の場所を調べないといけないわね」

マタビ（マナコ）：

「妖精がこの紋章入りの紙を持っていたという事は、妖精はそのルーインさん？ の命令で動いているという事ですよ。ムリアンは放置して大丈夫なんでしょうか・・・」

レア（セントレア）：

「おそらくだが、フェアリーテイマー妖精使いによる工作だろう。私は妖精を避けているので出来んが、ケンタウロス族には妖精使いが多い」

メア（ラクネラ）：

「なるほどね。使役している妖精使いをどうにかすれば解決するかもってことね」

レア（セントレア）：

「ああ。確証はないが強制力が失われればそういずれ姿を消すだろう」

ラミ（ミーン）：

「確かに、妖精は時間の概念が無いせいか記憶力が低いのよね。だから、この地図の場所を調べる事でムリアンの方もどうにかできるか

も」

|| || || || || || || ||

GM (公人) :

じゃあ、次は地図の場所に行くんだね。

メア (ラクネラ) :

まだ全部は話してくれないのね

ラミ&マタビ :

え？

レア (セントレア) :

現段階では、な。レアとしてはもう少しきっかけが欲しいところだが。

GM (公人) :

まあ、その辺りも演出していききたいよね。

じゃあ、シーンを移すよ。

## 6—5. 邂逅

GM（公人）：

場所は、トツネオから少し離れた平原。街道からも離れていて周囲に人の気配はない。みんなはまだ印の場所から離れた場所に居るとするよ。今居る所から印の方角を見ると遠目ながらテントが建てられているのが確認できるね。

ラミ（ミーア）：

隠れながら近づくとか？

GM（公人）：

身を隠せるようなものは見当たらないね。生えてる草も丈が短い。それでも身を隠すつていうなら、目標値20とかになるけど。

メア（ラクネラ）：

スカウト レンジャー  
マタビやレアでも無理ね。逆に向こうも奇襲は出来ないんだし、腹をくくりましょうか。

レア（セントレア）：

レアはもとより正面からのつもりだ。

マタビ（マナコ）：

出来れば狙撃で終わらせたいですが・・・仕方ありませんね・・・。

ラミ（ミーア）：

あ、だーりん、まわりに人が居ないなら「変化」解除しておきたいんだけど・・・

GM（公人）：

ああ、大丈夫だよ。向こうもひと目で蛮族だって判る自分たちの姿を人族の前にさらすつもりはないからね。目撃される心配は無いものとするよ。

マタビ（マナコ）：

あとはMPの回復ですね。マタビは魔香草1つで充分ですけど、ミーアさんはどうします？

ラミ（ミーア）：

私も1個で大丈夫かな。回復量はレンジャー技能ね。レアにお願

いするのがいいのかな？

レア（セントレア）：

いや、知力ボーナスなので固定値だとマタビのほうが高い。

ラミ（ミリア）：

そっか、じゃあマタビにお願いしようかな。

※ラミMP : 22↓28

マタビMP : 25↓30

マタビ（マナコ）：

あ、弾丸の装填とガンベルトへの装填もしておきます。

GM（公人）：

道中においていいよ。

それで、正面から近づくといいのかな？

メア（ラクネラ）：

それ以外の方法が難しいでしょ。

|||||||

ラミ : HP 25 / 29 MP 28 / 37

メア : HP 34 / 34 MP 13 / 13

マタビ : HP 24 / 24 MP 30 / 30

レア : HP 31 / 31 MP 15 / 15

|||||||

GM（公人）：

では4人がテントに近づくと見張りらしきケンタウロスが君たちに気づく。距離はまだ離れている。

見張りはテントの中に駆け込むと程なくして見張りと一緒にやや大柄なケンタウロスが現れる。馬上槍を手にした騎士風のいでたちで、みんなが来るのをじっと見つめている。

みんなが10mほどの距離の所まで来たところで声を張り上げる。

槍ケンタウロス（GM）：（汎用蛮族語）

「よくも顔を出す事が出来たな反逆者！ 人族を贄に赦免を得られ

るんでも思ったか！」

GM（公人）：

一緒にラミアが居るためか汎用蛮族語で彼は語る。

レア（セントレア）：

「……………」

ラミ（ミア）：（汎用蛮族語）

「はんぎやくしや？」

人族コンビ：

「……………」

槍ケンタウロス（GM）：

「知らずに供をしていたのか？ こやつは偉大なる前族長、ガメオ

ルーン様を暗殺した大逆賊！

ガメオ様のご子息であり我らが主、ギガゼルーン様の命により

その命貰い受ける！」

レア（セントレア）：（汎用蛮族語）

「違う！ 私は……………」

見張りケンタウロス（GM）：

「黙れ！ ネガゼ様が嘘をついているとしても言うのか！」

槍ケンタウロス（GM）：

「この期に及んでも罪を認めぬか。ならばその命をもって償え！」

GM（公人）：

ケンタウロスたちは武器を構えると襲い掛かって来た！

|||||

GM（公人）：

という感じで良かった？ レアが自分語りするシーンかと思った

んだけど……………」

レア（セントレア）：

人族の言葉を理解できない彼らの前では、ミアたちに説明している

時間はないかと。

ミア（ラクネラ）：

まあ、ミアもレアや自分たちに危害を加えてくるなら会話の内容が

わからなくても戦うでしょう。

マタビ（マナコ）：

そうですね。

ラミ（ミア）：

逆にラミは反逆者って言葉が気になってるかな。でもレアの敵なのは解ったから戦うよ！

## 6—6・抗戦

GM（公人）：

じゃあいつもの判定をお願い。

|||||

魔物知識判定 槍ケンタウロス 知名度：11／17

ラミ : 8 + 7 || 1 5

メア : (平目) 5

マタビ : 5 + 5 || 1 0

レア : (ライダー技能で代用)

6 + 9 || 1 5

ケンタウロスインペイラー（蛮族 レベル6）だ！

見張りケンタウロス 知名度：——／13

（ケンタウロスであることは第1回のレアに対する魔物知識判定で完了しているとし、弱点看破のみの判定）

ラミ : 8 + 7 || 1 5

メア : (平目) 6

マタビ : 5 + 4 || 9

レア : 3 + 6 || 9

ケンタウロス弱点は土属性（+3点）！

調べなくても知ってる気がする！

|||||

弱点隠蔽判定 目標値：6 + 5 || 1 1

ラミ : 9 + 7 || 1 6

メア : 7 + 8 || 1 5

レア : 6 + 4 || 1 0

レアだけ弱点を看破された！ 同族だし仕方ないね！

|||||

先制判定 先制値：15

スカウトですら自動成功以外では先制できない！



ラミ : (平目) 10

メア : (平目) 3

マタビ : 3 + 7 = 10

レア : (平目) 5

敵の先制!

|| || || || || || || || || ||

第1ラウンド エネミーターン

ケンタウロスインペイラー:【サモンフェアリーI】行使成功。ド

ワーフ? 召喚!

魔物知識判定 知名度: 12 / 15

ラミ : 8 + 6 = 14

メア : (平目) 8

マタビ : 5 + 9 = 14

レア : 3 + 5 = 8

召喚されたのは メネフネ(古代妖精(土&水・氷) レベル5)だった!

Cインペイラー: 補助動作でメネフネに攻撃指示。

メネフネ: 魔法拡大/数 ≧ 4倍を宣言。PC全員に【マッドスポット】

精神抵抗力判定 (魔力: 15)

ラミ : 8 + 4 = 12

メア : 7 + 9 = 16

マタビ : 8 + 4 = 12

レア : 6 + 8 = 14

メア以外、18ラウンド間、回避力・命中力判定-2。

※ 足下が不安定なことによる。ペナルティが具体的にどの判定か明記されていなかったたので、戦闘で影響しそうな部分にペナルティが発生するものとなりました。

ケンタウロス:【サモンフェアリー】。小人? 召喚!

魔物知識判定 知名度：9／14

ラミ ：8＋3＝11

メア ：(平目) 3 どうせなら自動失敗が良かった・・・

マタビ：5＋7＝12

レア ：ライダー技能で代用。

6＋9＝15 弱点は見抜けない。

召喚されたのは ブラウニー(古代種妖精(土&闇)レベル1)だった！

ケンタウロス：補助動作で妖精に指示。

ブラウニー：レアに【スネア】。

レア精神抵抗力判定(10)：6＋6＝12 抵抗！

Cインペイラー(GM)：(妖精語)

「来い！ 逆賊どもに制裁を加えてやれ！」

メネフネ(GM)：

「(妖精語) おまかせを

(交易共通語) 恨みはないが契約なのでな」

ラミ(ミア)：

「えっ?! なにこれ?!」

マタビ(マナコ)：

「ひゃううっ、足元が、っ！」

レア(セントレア)：

「くっ！」

ケンタウロス(GM)：(妖精語)

「ブラウニー！ あの裏切り者の動きを封じろ！」

ブラウニー(GM)：(妖精語)

「まかせろー！」

レア(セントレア)：

「この程度、足場が悪い程度で遅れは取らん！」

※よく考えたら、レアはケンタウロス（4足歩行）なので【スネア】に対しては「無条件無効化」でした。

|||||||

PCターン

マタビ：レアに【エフェクトウエポン】土属性、行使成功。

メア：10m前進。【ガゼルフット】【キャッツアイ】使用。インペイラーに攻撃。

命中判定：7+11-2+1||17

Cインペイラー回避判定：7+3||10 命中！

威力：1（4，4）+7-6||2点ダメージ

レア：【チャージ】宣言。10m前進。《斬り返しI》宣言、ケンタウロスにファルシオンで攻撃！

命中判定（回避力：10）：8+5-2||11 命中！

威力：3（3，1）+7+1+3-2||12点ダメージ

ラミ：《魔法拡大ノ数》4倍宣言。PC全員に【セイクリッド・シールド】行使成功。

18ラウンド間、蛮族から受けるダメージ-3点。

マタビ（マナコ）：

「あの、レアさん、あのヒトたちは・・・」

レア（セントレア）：

「ドウゾクだが、ナカマではない。ただ、キガイをクワえてくるガイテキだ」

マタビ（マナコ）：

「・・・解りました。コレを！」

SE：シャキン

レア（セントレア）：

「感謝する！」

メア（ラクネラ）：

「先行くわよ・・・ハア！」

Cインペイラー（GM）：（汎用蛮族語）

「ん？ 今何かしたか？ 矮小な人族よ」

メア（ラクネラ）：（何を言われたか解らないが馬鹿にされたのは理解した！）

「っー！」

レア（セントレア）：（汎用蛮族語）

「私は潔白だ！ それが証明されるまで、何人なんびとであろうと、討たれるわけにはイカン！」

SE：ヒユツザシユ

ケンタウロス（GM）：

「ぐあっ！ な、なんて力だ・・・」

Cインペイラー（GM）：

「誇りあるルーインの部族ならばその程度でうろたえるな！」

ケンタウロス（GM）：

「は、はっ！ 申し訳ありません！」

ラミ（ミア）：

「騎士神よ、我らを荒ぶる民より護りたまえ！」

|||||

第2ラウンド エネミーターン

Cインペイラー：レアに「武器」攻撃。

命中判定：7 + 1 1 || 1 8

レア回避判定：6 + 9 | 2 || 1 3 命中・・・

打撃点：6 + 8 | 6 | 3 || 5点ダメージ

メネフネ：《マルチアクション》宣言。レアに【ペブルショット】

レア精神抵抗力判定（1 5）：6 + 1 1 || 1 7 抵抗！

威力：（5 + 8） ÷ 2 + 3 || 1 0点ダメージ

レアに「つるはし」攻撃。

レア回避力判定（命中力：1 3）：6 + 1 2（6，6） | 2 || 自動成功！

ケンタウロス：レアに「武器」攻撃。

レア回避力判定（1 2）：6 + 8 | 2 || 1 2 回避！

ブラウニー：レアに【スネア】

レア精神抵抗力判定(10)：6+7=13 抵抗！

|||||

Cインペイラー(GM)：(汎用蛮族語)

「素直に首を差し出せ！」

SE：シユツ ザクッ！

レア(セントレア)：(汎用蛮族語)

「っ！」

族長殿を殺めた犯人は他にいる！」

Cインペイラー(GM)：

「ならばその下手人を差し出してみる！」

メネフネ(GM)：(妖精語)

「その隙、逃さん！」

フンっ！」

SE：ドドドツ ブウン！

レア(セントレア)：

「これしき・・・っ！」

SE：ズルツ

メア(ラクネラ)：

「レア?!」

レア(セントレア)：

「だ、大丈夫だ。ぬかるみに脚を取られたが、おかげで妖精のつるはしに当たらずにすんだ・・・」

ケンタウロス(GM)：(汎用蛮族語)

「運の良い奴め、これでどうだ！」

レア(セントレア)：(汎用蛮族語)

「いつまでも体勢を崩しているわけがなからう！ っ?!」

ブラウニー(GM)：(妖精語)

「なんで転ばないんだよお！」

※何度もいいいますが、「スネア」でケンタウロスは転倒しません。

レア(セントレア)：

「(先ほどから、あの妖精の魔法か?)」

|| || || || || || || || || ||

PCターン

メア：インペイラーに攻撃。

命中判定：7+6-2+1 || 12

インペイラー回避判定：7+6 || 13 はずれ・・・

レア：《斬り返しI》宣言、ケンタウロスにファルシオンで攻撃。

命中判定（10）：8+7-2 || 13 命中！

威力：8（2，6）+7+1+1+3-2 || 18点ダメージ 撃破

！

マタビ：【ターゲットサイト】【ソリッドバレット】

サーペンタインガンでインペイラーを攻撃。

命中判定：8+5+1-2 || 12

インペイラー回避判定：7+7 || 14 はずれ・・・

ラミ：レアに【キュア・ウーンズ】行使成功。

威力：5（5，5）+9 || 14点回復。

Cインペイラー（GM）：（汎用蛮族語）

「どうした人族ども、その程度か？」

メア（ラクネラ）：

「ええいちよこまかと！」

マタビ（マナコ）：

「さすがにすばやいっ」

BGM：断末魔

レア（セントレア）：（汎用蛮族語）

「次は貴様だ！」

Cインペイラー（GM）：（汎用蛮族語）

「一般兵1人しとめたところでイキがるなよ反逆者！」

ラミ（ミリア）：

「おねがい、ザイア様・・・レアを・・・」

|| || || || || || || || || ||

第3ラウンド エネミーターン

インペイラー：レアに「武器」攻撃。

命中判定：8 + 8 || 16

レア回避判定：6 + 9 - 2 || 13 命中・・・

打撃点：6 + 8 - 6 - 3 || 5点ダメージ

メネフネ：《マルチアクション》宣言。レアに【ペブルショット】

レア精神抵抗力判定（15）：6 + 4 || 10 抵抗突破・・・

威力：2（5，5）+ 8 + 3 || 13点ダメージ

ブラウニー：レアに「全力攻撃I」

レア回避判定（8）：6 + 10 - 2 || 14 回避！

SE：斬！ ドドドド！ スカッ！

Cインペイラー（GM）：（汎用蛮族語）

「どうした!? その程度で己の主張を押し通そうなど笑止！」

レア（セントレア）：

「くっ・・・」

||||||

PCターン

レア：【斬り返しI】。ブラウニーにファルシオンで攻撃。

命中判定（10）：8 + 7 - 2 || 13 命中！

威力：6（3，3）+ 7 + 1 || 14 ボロボロ！

メア：インペイラーに攻撃。

命中判定：7 + 6 + 1 - 2 || 12

インペイラー回避判定：7 + 7 || 14 回避・・・

ラミ：レアに【キュア・ウーンズ】

行使判定：9 + 2（1，1）|| 自動失敗！

マタビ：【ヒーリング・バレット】 レアに射撃。命中判定成功。

威力：2 + 7 || 9点回復

レア（セントレア）：

「いい加減に邪魔だ！」

ブラウニー（GM）：（妖精語）

「ひ、た、たすけ・・・」

メア（ラクネラ）：

「こっちはこっちでいい加減当たり前なさいよ！」

Cインペイラー（GM）：（汎用蛮族語）

「何を言っているか知らんが、その程度では私をしとめることは愚か傷付ける事もかなわんぞ」

メア（ラクネラ）：

「・・・なんか馬鹿にされたのだけは理解したわ」

ラミ（ミリア）：

「ザイア様、いまいちどレアをお救いください」

SE：シー・・・ン

ラミ（ミリア）：

「あ、あれ？ ザイア様？」

マタビ（マナコ）：

「（ラミさんの信仰が否定された?!）

レアさん！」

SE：バキューン

レア（セントレア）：

「すまん、たすかる」

|||||

第4ラウンド エネミーターン

ブラウニー：乱戦エリアからの離脱を宣言。

インペイラー：レアを「武器」攻撃。

命中判定：8 + 5 || 13

レア回避判定：6 + 7 | 2 || 11 命中・・・

打撃点：11 + 8 | 6 | 3 || 10点ダメージ

メネフネ：《マルチアクション》。レアに【ペブルショット】

レア精神抵抗力判定（15）：6 + 8 || 14 抵抗突破・・・

威力：5 + 8 + 3 || 16点ダメージ

レア生死判定（実質目標値：5）：11 + 7 || 18 気絶



ブラウニー (GM) : (妖精語)

「もういやだーおうちかえるー」

Cインペイラー (GM) :

「(ちっ、所詮妖精か・・・)」

そろそろ終わりにさせてもらおうぞ！ メネフネ！」

SE : シュツ ドドドド

レア (セントレア) :

「くっ、ぐっ・・・っ」

SE : ドサツ

ラミ、メア、マタビ :

『レア (さん) ?!』

|||||||

PCターン

ラミ : レアに【アウェイクン】行使成功。

マタビ : レアに【ヒーリング・バレット】。命中判定成功。

威力 : 3 + 7 || 10点回復。

レア : 起き上がり。自分に<ヒーリングポーション>使用。

威力 : 9 + 4 || 13点回復。

メア : 【キャッツアイ】使用。インペイラーに攻撃。

命中判定 : 7 + 8 + 1 || 16

※メアはマッドスポットに抵抗していたのに、第3ラウンドまで命中が低下していました。

インペイラー回避判定 : 7 + 6 || 13 命中！

威力 : 5 (4, 6クリティカル!) + 4 (2, 6) + 7 | 6 || 10

点ダメージ

ラミ (ミリア) :

「ザイア様・・・私たちを見捨てないで・・・」

マタビ (マナコ) :

「大丈夫みたいですよ！」

ラミ (ミリア) :

「よ、よかったあ〜」

マタビ（マナコ）：

「レアさん！… これを！」

SE：ズキユーン

レア（セントレア）：

「すまん……」

メア（ラクネラ）：

「逃げる奴は放置！」

インペイラー（GM）：（汎用蛮族語）

「どうした、その程度では止められんぞ！」

|||||

第5ラウンド エネミーターン

ブラウニー：乱戦エリアから離脱。全力移動で36m後方へ実質戦闘離脱。

インペイラー：レアに「武器」攻撃。

命中判定：8+3||11

レア回避判定：6+5-2||9 マッドポットが無ければ……

打撃点：6+8-6-3||5点ダメージ

メネフネ：レアに「つるはし」攻撃。

レア回避判定（13）：6+6-2||10 命中……

打撃点：9+8-6||11点ダメージ

ブラウニー（GM）：（妖精語）

「おたすけー」

Cインペイラー（GM）：（汎用蛮族語）

「このままひき潰してくれ！」

（妖精語）メネフネ、我に続けー！」

メネフネ（GM）：

「ムウンー！」

SE：ズルッ

レア（セントレア）：

「しまっー！」

SE：ザシユ ゴツ

レア（セントレア）：

「がっ・・・」

|||||

PCターン

マタビ：メアにく魔香水>使用。MP5点回復。

ラミ：レアに【キュア・ウーンズ】行使成功。

威力：3+9||12点回復。

メア：【ドラゴンテイル】使用、部位「尻尾」を獲得。インペイラー、メネフネに【テイルスイング】

命中判定：7+6+1+1||15

インペイラー回避判定：7+7||14 命中！

メネフネにも命中！

威力 対インペイラー：3+7-6||4点ダメージ

対メネフネ : 3+7-7||3点ダメージ

レア：インペイラーにファルシオンで攻撃。【斬り返しI】宣言。

命中判定：8+8-2||14

インペイラー回避判定：7+4||11 命中！

威力：6+7+1-6||8点ダメージ

マタビ（マナコ）：

「ラミさん！ レアさんを！」

ラミ（ミリア）：

「解ってる！」

（ザイア様、お願い・・・私の仲間を助けて!!）」

メア（ラクネラ）：

「ああ、面倒ね！」

SE：メキメキメキ

メア（タクネラ）：

「「これでもくらいなさい」

SE：ブウン！

Cインペイラー（GM）：（汎用蛮族語）

「！ ほお、人族にしては面白い芸を持っているな」

レア（セントレア）：

「その隙、逃さん！」

SE：スパッ

Cインペイラー（GM）：（汎用蛮族語）

「当ててきたか。だが、当たっただけだぞ？」

レア（セントレア）：

「くっ・・・」

※完全にグダグダなので判定だけ表記して、RPはカットしていきます。

|||||

第6ラウンド エネミーターン

インペイラー：レアに攻撃。

命中判定：8+4 || 12

レア回避判定：6+11-2 || 15 回避！

メネフネ：レアに攻撃。

レア回避判定（13）：6+5-2 || 9 命中

打撃点：10+8+6（▽痛恨撃 発動！） | 6 || 18点ダメージ

PCターン

レア：自身に＜ヒーリングポジション＞使用。8+4 || 12点回復

マタビ：レアに【シャドウボディ】行使成功

6ラウンド間、レアの回避力+1

メア：《テイルスイング》

命中判定：8+6 || 14 メネフネ回避・・・

※「尻尾」の命中補正が入ってませんでした・・・

インペイラー回避判定：7+9 || 16 回避・・・

メア：レアに【キュア・ウーンズ】行使成功。5+9 || 14点回復。

|||||

第7ラウンド

インペイラー：レアに攻撃。

命中判定：8 + 8 || 1 6

回避判定：6 + 1 0 | 2 + 1 || 1 5 命中・・・

打撃点：1 0 + 8 | 6 | 3 || 9点ダメージ

メネフネ：レアに攻撃。

レア回避判定(1 3)：6 + 7 | 2 + 1 || 1 2 命中・・・

打撃点：8 + 8 | 6 || 1 0点ダメージ

ラミ：待機

レア：《ディフェンススタンス》回避力+4宣言。

自分にくヒーリングポーション使用、7 + 4 || 1 1点回復。

マタビ：サーペンタインガンホルスターに収納、ウエポンホル

ダーからジェザイル取り出し。【ソリッド・バレット】【ターゲットサ

イト】行使。

インペイラーに射撃。

命中判定：8 + 7 | 2 + 1 || 1 4

回避判定：7 + 3 || 1 0 命中！

威力：4 + 7 + 1 || 1 2点ダメージ

メア：メネフネ、インペイラーに《テイルスイング》

命中判定：7 + 8 || 1 5 メネフネには命中！

インペイラー回避判定：7 + 1 2 (6, 6) || 自動成功・・・

威力：5 + 7 | 7 || 5点ダメージ

|| || || || || || || ||

第8ラウンド

インペイラー：レアに攻撃。

命中判定：8 + 7 || 1 5

回避判定：6 + 2 (1, 1) + 5 | 2 || 自動失敗！

防御ファンブル表：3. ダメージに攻撃者のレベル上乗せ！

打撃点：6 + 8 + 6 | 6 | 3 || 1 1ダメージ

メネフネ：レアに攻撃。

命中判定：6 + 6 || 1 2

回避判定：6 + 3 + 5 || 1 4 回避！

※マッドポットの補正が抜けていました。

ラミ：10 m前進。レアにくヒーリングポーション>手渡し。

レア：ラミからポーション受け取り。自分にくヒーリングポーション>使用。7 + 4 || 1 1 点回復。

メア：敵2体に《テイルスイング》

命中判定：7 + 6 + 1 || 1 4 メネフネ、ギリギリ回避・・・

インペイラー回避判定：7 + 7 || 1 4 ギリギリ回避・・・

マタビ：【ターゲットサイト】【ソリッド・バレット】使用。インペイラーに射撃。

命中判定：8 + 7 | 2 || 1 3

回避判定：7 + 3 || 1 0 命中！

威力：5 + 7 + 1 || 1 3 点ダメージ

|| || || || || || || || || || ||

## 第9ラウンド

インペイラー：メネフネにく魔晶石（5点）>手渡し。

メネフネ：魔晶石受け取り。レアに【ペブルショット】

精神抵抗力判定（15）：6 + 5 || 1 1 抵抗突破・・・

威力：2 + 8 + 3 || 1 3 点ダメージ

ラクネラ：

ちよつ、そんなもの持つてるなんて聞いてないわよ?!

公人：

ああ、描写しこねてた。【サモンフェアリー（II）】の行使にはM Pとは別に5点分の魔晶石が必要なんだよね。だからケンタウロスもインペイラーも魔晶石を持つてるんだよ。何個持つてるかは事前  
に決めてるから安心して。

セントレア：

無尽蔵でないのでしたら何とかかなりそうか・・・

公人：

（魔晶石持ってるデータは本当に最初から有ったけど、受け渡しに使う予定は無かったんだよね・・・このまま毎ラウンド2人がかりで殴ってたらレアが倒れそうだし、方針転換）

ラミ：レアにくヒーリングポジション>手渡し。

レア：ポジション受け取り。自分にくヒーリングポジション>使用。9点回復。

マナビ：【ターゲットサイト】【ソリッド・バレット】使用。インペイラーに射撃。

命中判定：8+9+1-2=16

回避判定：7+9=16 命中！

威力：7+7+1=15点ダメージ

メア：<テイルスイング>

命中判定：7+8+1=16 メネフネには命中

インペイラー回避判定：7+10=17 回避・・・

威力：3+7-7=3点ダメージ

|||||

第10ラウンド

インペイラー：メネフネにく魔晶石5点>手渡し。

メネフネ：魔晶石受け取り。レアに【ペブルショット】

レア精神抵抗力判定（15）：6+5=11 抵抗突破・・・

威力：4+8+3=15点ダメージ ギリギリ踏み止まった！（残り

HP：1）

メア：レアにくヒーリングポジション>手渡し。

レア：ポジション受け取り。自身にくヒーリングポジション>使用。9点回復。

マナビ：10m前進。レアにくヒーリングポジション>使用。9点回復。

ラミ：ダメ元で、尻尾でインペイラーを攻撃。

命中判定：(平目) 6 + 1 | 2 || 5  
回避判定：7 + 2 (1, 1) || 自動失敗！

防御ファンブル表：i. ファンブル表を更に2回振り、両方適用。

2. 攻撃者(ラミ)を強化している「剣のかけら」は存在しないので意味はない。

#### 6. 防護点無視。

威力：3点ダメージ

|| || || || || || || || || ||

公人：

まさかここでファンブル・・・

ミーア：

よつしやあああああああああああああ！

マタビ：

やりましたねっ。

ラクネラ：

次もなんとか耐えなさいよ。

セントレア：

う、うむ・・・。

|| || || || || || || || || ||

#### 第11ラウンド

インペイラー：変わらずく魔晶石5点>手渡し。

メネフネ：受け取り。レアに「ペブルショット」

精神抵抗力判定(15)：6 + 5 || 11 抵抗突破・・・

威力：5 + 8 || 13点ダメージ

※弱点被看破修正忘れていました。

レア：インペイラーに攻撃。

命中判定：7 + 8 || 15

回避判定：7 + 1 | 1 || 18 回避・・・

マタビ：レアにくヒーリングポーション>使用。3 + 5 || 8点回復

レア：インペイラーに攻撃。《斬り返しI》宣言。







サイト」。インペイラーに攻撃。

命中判定：8 + 9 + 1 - 2 = 16

回避判定：7 + 9 = 16 　なぜ1足りる・・・

＝ ＝ ＝ ＝ ＝ ＝

第15ラウンド

インペイラー：レアに攻撃。（ここまできたら今更ターゲット変更とか出来ない）

命中判定：8 + 6 = 14

回避判定：6 + 3 - 2 = 9 　命中・・・

打撃点：6 + 8 - 6 - 3 = 5点ダメージ

生死判定（0） = 7 + 3（2, 1） = 10 　ギリギリ踏み止まった

！（気絶）

メネフネ：レアに攻撃。気絶中のため自動失敗以外命中。

打撃点：3 + 8 - 6 = 5点ダメージ

生死判定（5）：7 + 2（1, 1） = 自動失敗！ 死亡！

＝ ＝ ＝ ＝ ＝

Cインペイラー（GM）：（汎用蛮族語）

「いい加減、あきらめろ！ 貴様に生を謳歌する権利はない！」

レア（セントレア）：

「つく！・・・」

SE：ドサッ

Cインペイラー（GM）：

「（蛮族語）まだ足掻くか・・・

（妖精語）メネフネ！ そいつにトドメをさせ！」

メネフネ（GM）：（妖精語）

「これも仕事だ、悪く思わんでくれよ。

フンッ！」

SE：ドスッ

つづく！

## 6—7. 抗戦2

モン娘&公人：

うわああああああああああああああああああ！！

ミーア：

ど、どうなっちゃうの?! これ！

公人：

う、うくん：インペイラーは反逆者討伐の証が必要だから、首級しるしを寄越すならラミたちの事は見逃してくれるって言うてくるよ。インペイラーもボロボロだしね。

ミーア：

ダメよ！ そんなの！ 確か死んだ人を生き返らせる魔法があつたでしょ？ それを使える人に頼み込んで・・・

ラクネラ：

でも、レアの穢れつて3点よね？ 蘇生に成功しても最悪穢れが一気に2点増えたらアンデット化よ？ 誰が蘇生してくれるの？

マナコ：

蘇生を本人が拒否したら蘇生できないそうですけど、そこは問題ないですよね。

セントレア：

いや：レアの場合、自身の潔白を示すために死力を尽くした。罪を受け入れての死では無いので、死を受け入れるかも知れんな・・・

ミーア：

そんなんっ！

公人：

まあまあ、蘇生するかはまだ先の話だし、今どうするか決めよう。ラミは、レアを渡さないに1票だね。

ミーア：

もちろん！

マナコ：

でもこのままじゃマタビたちも危ないですし、マタビは躊躇すると

思います……。

ラクネラ：

……メアは……抗戦でしょうね。

ミーア：

え？ 意外。見捨てるっていうと思ってた。

ラクネラ：

あのね……。

まあ、経歴に合わせた行動原理がメアにはあるのよ。

公人：

ああ、そっか。なるほど。

2対1で戦闘続行で事で良いかな？

マナコ：

はい。さすがに1人だけ逃げるわけにもいきませんし。

公人：

じゃあ、エネミーターンが終わったところだから。そっちからどうぞ。

|| || || || || || || || || ||

第15ラウンド PCターン (後攻)

メア：インペイラーに攻撃。

命中判定：7+4 || 11

回避判定：7+7 || 14 回避……

マタビ、ラミ：乱戦エリアからの離脱宣言。

メア (ラクネラ)：

「あんたたちは下がりなさい！ ここは私が抑えるわ！」

ラミ (ミーア)：

「メア?! 何言ってる」

マタビ (マナコ)：

「ラミさん！ 今の私たちがじゃ足手まといです！」 (2人ともMP  
0)

|| || || || || || || || || ||

第16ラウンド エネミーターン

インペイラー：メアに攻撃。

命中判定：8 + 9 || 17

メア回避判定：8 + 6 || 14 命中・・・

打撃点：6 + 8 | 4 | 3 || 7点ダメージ

メネフネ：メアに攻撃。

回避判定 (13) : 8 + 7 || 15 回避！ 《かいくぐり》効果でク

リテイカル値 | 1 (C値 : 9 ↓ 8)

Cインペイラー (GM) : (汎用蛮族語)

「この状況で向かってくるか！ いいだろう貴様らもレア||トールと同じ場所に送ってくれる！」

メア (ラクネラ) :

「つつ・・・何言ってるかわかんないの、よっ！」

|| || || || || || || || || ||

PCターン

ラミ、マタビ：通常移動で乱戦エリアより5m後退。

メア：インペイラーに攻撃。

命中判定：7 + 8 || 15

回避判定：7 + 7 || 14 やつと当たった!!

威力 (C値 : 8) : 2 + 7 | 6 || 3点ダメージ まだ立ってる・・・

Cインペイラー (GM) : (汎用蛮族語)

「っ、これほどまでに痛手を負ったのは久方ぶりだ！ 楽しませてもらうぞ！」

メア (ラクネラ) :

「しぶとわね・・・いいかげん倒れろってのよ・・・」

|| || || || || || || || || ||

第17ラウンド エネミーターン

インペイラー：メアに攻撃。

命中判定：8 + 6 || 1 4

回避判定：8 + 9 || 1 7 回避！ 《かいくぐり》発動！

メネフネ：メアに攻撃。

回避判定（1 3）：8 + 6 || 1 4 回避！ 《かいくぐり》発動！

---

メア：インペイラーに攻撃。

命中判定：7 + 7 || 1 4

回避判定：7 + 6 || 1 3 命中！

威力（C値：7）：2 + 7 - 6 || 3点ダメージ

インペイラー生死判定（0）：8 + 9 || 1 7 気絶・・・

|||||||

メア（ラクネラ）：

「つ・・・つ！ レア相手ならともかくあたしに当てるには大雑把過

ぎよー！

そこお！」

SE：ブスツ

Cインペイラー（GM）：

「ぐっ、みごと・・・」

SE：ドサツ

メア（ラクネラ）：

「さあ、あとはあんただけよ！」

メネフネ（GM）：（交易共通語）

「？ ワシとお前さんがたが戦う理由はないと思うが？」

ラムミ（ミーア）：

「え？ でもそいつの命令を聞いてたんじやないの？」

メネフネ（GM）：

「そうだが、その主が倒れてしまつてはなあ・・・」

マタビ（マナコ）：

「見逃して・・・くれるんですか？」

メネフネ（GM）：

「そこまでして付き合う義理もないでな。ではな」

戰鬥終了！



## 6―8. エンディング〜アフタープレイ

公人：

それじゃあ、戦利品を・・・

ラクネラ：

待った。この状況でのん気に剥ぎ取りはしないでしょ。

ミーア：

そうよね。一刻も早くレアを蘇生してくれる人を探さないで。

公人：

え？ でも・・・

マナコ：

・・・彼氏さん、インペイラーは生死判定をしていますが死なずに気絶で済んだことで何か得られる情報はあるんでしょうか？

公人：

えっ?!

いや、特には無いけど・・・いちおうセッションボスだし何かロールプレイが入るかな？ と思って・・・。

マナコ：

では、もしインペイラーにトドメをさす場合は宣言だけで来ていいんですね。

公人：

うん、そうだね。前回の魔神みたいに宣言だけでいいよ。(万一、生死判定で6ゾロ復帰とかしたらそれこそ全滅しかねないし)

マナコ：

わかりました。

では剥ぎ取りはマタビがやります。

ラミ：

え?! マタビが1番ショックを受けてそうなのに

マナコ：

はい。だからこそです。彼氏さん、スカウトツールに小ぶりのナイフが入ってて良いですよね？

公人：

うん？ 細工用の刃物は入ってるんじゃないかな。

マナコ：

では、お2人は普通にシヨックを受けているロールプレイをお願いします。

ラクネラ：

何か考えがあるのね。解ったわ。

|||||

街道から離れた平原ケンタウロスのキャンプ

ラミ（ミア）：

「レア！ 目を開けてよ！」

メア（ラクネラ）：

「.....」

？ マタビ？」

フラフラと倒れたケンタウロスたちに近づくとスカウト用ツールから小刀を取り出すマタビ。

マタビ（マナコ）：

「せっかく.....やっと.....仲間だって思えてたんですよ.....それなのに.....なのに！」

SE：ザシユ ザク ザク ザク

マタビ（マナコ）：

「それを.....なんで.....なんで.....」

|||||

マナコ：（ケロリと）

という感じで、剥ぎ取りではなくトドメが目的ならどうでしょう？

ミア：

お、おう.....。

公人：

い、良いんじゃないかな.....部下とインペイラー両方あわせて20分も独りでそんな事を続けると思うとちよつと怖いけど.....。

ラクネラ：

ある程度の所で見かねたメアが止めるわね。

公人：

うん。それじゃあ戦利品のダイスを振って。

戦利品

槍（50G）、剣のかけら×6

公人：

それとケンタウロス達が持ってて使い切れなかった魔晶石もどうぞ。

ケンタウロスが持ってたく魔晶石5点>2つと・・・ああ、インペイラーが持ってたのはメネフネが持つてるんだった・・・まあいいか。メネフネが持つてるといつか使い切れなかったく魔晶石1点>5個。

ラクネラ：

あら、良いの？

公人：

まあ、死人が出ちゃったお詫びとしては弱いけどボーナスとして。

セントレア：

ありがとうございます。レアは死んでいるのもあるがそれ以前にMPを要求される場面が少ないからな皆で分けてくれ。

ラクネラ：

そう言う意味ではメアも要らないわ。

マナコ：

じゃあ、マタビは1点の方をもらっていいですか？

ミーア：

かまわないけど、いいの？

マナコ：

はい。魔動機術は消費MP1の魔法も結構あるので。

ミーア：

ん。じゃあラミが5点のをもらうわね。

公人：

それじゃあ移動かな。レアの遺体は・・・運ぶよね？

ミーア：

あたりまえだよ!?

公人：

うん、当たり前なんだけどこのメンバーだと成人のケンタウロスを運ぼうと思うと・・・

ラクネラ：

引きずるしかないわね・・・

セントレア：

まあ、それは仕方なからう。

マナコ：

せめて、上半身のほうを抱えて行きましょう。

セントレア：

そうだな。さすがに顔を引きずられるのは勘弁してもらいたい。

|||||

トツネオに続く街道

GM（公人）：

じゃあ、今回の幽霊騒ぎなどがレアを狙う蛮族によるものだったこと、刺客を討伐した事を報告するためにトツネオに戻る道中、

通行人（GM）：

「よお、大物だな。おつかれっ」

行商（GM）：

「お勤めご苦労様です。途中まで馬車でお連れしましたようか？」

GM（公人）：

という感じで行きかう人に声をかけられるね。周囲から見れば蛮族討伐依頼達成の証拠を依頼人のもとに運んでいる途中だと思われるだろうね。

ミーア（ラミ）：

極力顔を見ないで手を振るだけで断るね。

GM（公人）：

そうすると通行人は軽く挨拶だけして通り過ぎていくね。

トツネオの近くまで来れば村人が迎えてくれるけど、引きずられているのがレアだと気づくと慌てて村長の家に走っていく。

|||||

トツネオ入口

サオラム村長 (GM) :

「レア様！ どうされたのですか?!」

ラミ、マタビ :

「・・・」

メア (ラクネラ) :

「例の依頼の調査の結果、どれも妖精だったわ。ただ自然発生した  
ものではなかったの」

サオラム (GM) :

「依頼の事よりもレア様が・・・」

メア (ラクネラ) :

「聞いて。」

自然発生ではないならなぜ妖精がトツネオの周りに集まっていた  
のか、答はレアが狙われていたからよ」

サオラム (GM) :

「レア様が?!」

マタビ (マナコ) :

「レアさんが部族の長を殺して逃げてきたって・・・」

ラミ (ミーア) :

「バルバロスにとって上の者に弓を引くのは大罪よ・・・でも、レア  
はやってないって言ってた・・・!」

サオラム (GM) :

「冤罪・・・なのですか?」

メア (ラクネラ) :

「詳しくは・・・(フルフル)」

サオラム (GM) :

「そうですか・・・」

メア（ラクネラ）：

「問題の発生源、レアを狙った刺客は排除したわ。これで例の怪現象は起きなくなるはずよ」

サオラム（GM）：

「?・・・?」

メア（ラクネラ）：

「報酬は？ 前みたいに冒険者の店で受け取ればいいのかしら？」

サオラム（GM）：

「な、このようなときに報酬の話など」

メア（ラクネラ）：

「こんな時だからよ！ ……蘇生にどれだけの費用が必要か知ってる?」

サオラム（GM）：

「! 蘇生を試みるおつもりで?」

ラミ（ミリア）：

「人族は蘇生を嫌うけど、バルバロスは、そうとは限らないから・・・」

マナビ（マナコ）：

「もちろん、レアさんが拒絶したら諦めますけど・・・」

サオラム（GM）：

「・・・わかりました。」

「ご依頼ご苦勞様でした。報酬は冒険者の店にお願いしておりますので、そちらでお受け取りください。」

レア様のご遺体は村が氷室に使っている洞窟がありますゆえ、こちらでお預かりしましょう」

ラミ（ミリア）：

「お願いします」

＝＝＝＝＝＝＝＝

報酬

依頼料     : 12, 000 G

剥ぎ取り   : 50 G

合計        : 12, 050 G   1人: 3, 000 G   端数の50 Gは

マタビが受け取り

経験点（レアも獲得）

シナリオクリア：1, 000

魔物討伐（合計33レベル）： 330（ブラウニーとムリアンはサービス）

合計：1, 330 / 1人 +フアンブル分

名誉点

剣のかけら：29点

合計名誉点（人族組／蛮族組）：201／101

都市レベルで名前が通じる。遂げてきた功績のうち、少なくともひとつ、ひよつとしたら複数、人の噂にもなっただろう。しかし、誰もが顔を覚えていてというほどではない。／ 噂の人物。コミュニティの外に名前が露出し始める、結果、初対面のはずの相手が、自分の名を知っていたという経験をするようになる。わざわざ顔を見に訪ねてくる酔狂な人物が現れ、面識のない人間から名指しで依頼が行われることも起こり始める。

意訳

前に王宮に呼ばれたメアとマタビのパーティーがフェンデイルの領内に侵入していた蛮族を発見。これを仕留めたい。噂の残り2人はラミとレアというらしいが、寛容な交流亭では3人しか見かけない。レアの所在を聞くとすごい形相で睨まれた。

成長

ラミ : 精神力 (1, 6) 22↓23

メア : 生命力 (4, 4) 19↓20

マタビ : 器用度 (1, 2) 17↓18

レア : 生命力 (4, 5) 19↓20

|| || || || || || || || ||

公人 :

おつかれさま。

ええと・・・ごめん。

セントレア：

いえ、頭を上げてください主殿。

ラクネラ：

そうよ。結果死んじゃったとはいえ、セレアが1ゾロ出さなければ  
死人も出ずに勝ててたでしょうし。

ミーア：

それで、今後どうするの？ 他種族交流企画終了？

マナコ：

いえ、まだしばらくは続けるようにと言われてはいるんですが・・・

公人：

うん。だから今回はレアを蘇生させるためのシナリオにしようか  
など思ってるんだよね。レアも潔白を証明できたわけじゃないから、  
心残りはあるでしょ？

セントレア：

そういわれれば、そうですね。弁明の機会があるのであればそれに  
するでしよう。

公人：

蘇生のための資金集めになるか、蘇生してくれる人からの無茶ぶり  
依頼になるかまだ決めてないけど、セレアにはその間だけ別のキャラ  
クターを使ってもらおうと思う。

セントレア：

承知しました。

公人：

じゃあ、今回はいろいろトラブルもあったけどこれで終了という事  
で。

おつかれさま。

モン娘：

おつかれさまでした。



## セツシヨン7

### 7・成長&買い物報告

公人：

さて、前回いろいろ事件が起きたけど落ち込まず行こう。

成長&買い物報告をお願い。セレアは今回使うサブキャラクターの紹介だね。

セントレア：

はい。

ミーア：

順番はいつもどおりでいい？

|| || || || || || || || || ||

ラミ||ネート PL：ミーア

種族：ラミア 女性 17歳 生まれ：学者

能力値／能力値ボーナス

器用度：12／+2

敏捷度：22／+3

筋力：14／+2

生命力：14／+2 生命抵抗力：7／最大HP：29

知力：28／+4

精神力：23／+3 精神抵抗力：8／最大MP：38

冒険者レベル：5／残経験点：110

種族特徴：暗視、ラミアの身体、ラミアの吸血、変化、弱点：土+

3、穢れ：2

技能／レベル

セージ／4↓5、プリースト／5

戦闘特技

魔法収束、魔法拡大／数、魔法誘導

言語（注釈のないものは会話・読文両方習得）

交易共通語、汎用蛮族語、ドレイク語、魔動機文明語（読文）、魔法

文明語（読文）、ザルツ地方語（会話）、神紀文明語（読文）

ドワーフ語（会話）↑NEW！

所持名誉点：86／合計名誉点：101

“一途な”ラムホと顔見知り（10）、“リュックの”ベツソンと顔見知り（5）

経歴

戦場での撤退時仲間に見捨てられ人族に拾われた。敵であるはずの自分を助けた人族に興味を持ち人族について学ぶうちに人族そのものに憧れるようになった。

武器：牙、尻尾（どちらも変化解除中に限る）

防具：ハードレザー、カイトシールド

装飾品

頭：とんがり帽子↑NEW！

右手：知性の指輪

その他：聖印（ザイア）

所持金：3,080G

所持品

バルバロス携帯品セット、知性の指輪、人血液、魔晶石（5）×2、保存食×7、アンチドローテポーション

ヒーリングポーション×5（買いなおし）

ミリア：

経験点を消費してセージのレベルが5になったよ。

新しく覚えた言語はドワーフ語の会話ね。

ラクネラ：

なんでドワーフ語？

ミリア：

えっと、このまえだーりんにご相談されてラミの師匠、教会の司祭様がドワーフって事になったの。だから共通語、地方語と相手の言語でスムーズに会話ができるようにしてみたの。

公人：

今回登場させる予定だからそのために設定をミリアと相談してたんだ。

ミリア：

これで魔物知識の値が9になったよ。これに装飾品のくんとがり帽子>を買ったから更に+1されて固定値が10の大台に乗ったわ。

マナコ：

これは心強いですね。

ミリア：

知識面ならまっかせなさい！

あ、あとヒーリングポーションを5個買い足したわ。

公人：

お金は結構残したね。

ミリア：

装備を良い物に買い換えたいけど、習熟系の戦闘特技習得しないと装備できないんだもん・・・。

公人：

ああ、そうか。経験点たくさんあげたいけど、そうなると敵が強くなるからなあ。

ラクネラ：

ほどほどにしてちょうだいね。

次は私の報告ね。

|||||

メア||ウイドウ PL：ラクネラ

種族：ナイトメア（人間生まれ） 女性 20歳 生まれ：軽戦士

能力値／能力値ボーナス

器用度：23／+3

敏捷度：24／+4

筋力：18／+3

生命力：20／+3 生命抵抗力：8／最大HP：35

知力：14／+2

精神力：13／+2 精神抵抗力：7／最大MP：13

冒険者レベル：5 / 残経験点：680

種族特徴：異貌、弱点：銀、土+2、穢れ：1

技能 / レベル

エンハンサー / 5、エンハンサー / 4 ↓ 5

戦闘特技

かいくぐり、回避行動 I、テイルスイング

練技

ガゼルフット、キャッツアイ、チツクチツク、ドラゴンテイル、ケ

ンタウロスレッグ

言語（注釈のないものは会話・読文両方習得）

交易共通語、ザルツ地方語

所持名誉点：86 / 合計名誉点：201

“一途な” ラムホと顔見知り（10）、“リュックの” ベツソンと顔

見知り（5）、“商人”<sup>あきんど</sup> ローズ || R・G || ゴートと顔見知り（100）

経歴

・ 大恋愛をしたことがある。

・ 異種族を恐がっていた。

・ 大切な約束をしている。

武器：レイピア

防具：ソフトレザー、ラウンドシールド

装飾品

頭：ウイツグ

左手：疾風の腕輪

腹 / 腰：血晶石の腹帯 ↑ NEW!

所持金：3,990G

所持品

冒険者セット、テント、疾風の腕輪、保存食×7、ヒーリングポ

ション×5、アウエイクンポーション、アンチドーターポーション

ラクネラ：

フェンサーをレベル5に成長。これで命中・回避強化ね。あと魔法

系技能無いからどうしてもMPが枯渇気味になってたからく血晶石の腹帯>を購入したわ。

これは自分の手番が回ってくるまでに受けたダメージの一部をMPとして確保しておける装飾品よ。自分の手番が終わると無くなっちゃうけど、無いよりマシでしょ。

公人：

戦闘の後半いつも練技が使えなくなってたもんね。

マナコ：

では次はマタビの報告を。

|| || || || || || || || || ||

マタビ PL：マナコ

種族：タビツト 女性 10歳 生まれ：魔動機師

能力値／能力値ボーナス

器用度：19／+3

敏捷度：13／+2

筋力：10／+1

生命力：9／+1 生命抵抗力：6／最大HP：24

知力：24／+4

精神力：21／+3 精神抵抗力：8／最大MP：33

冒険者レベル：5／残経験点：360

種族特徴：第6感

技能／レベル

マギテック／3↓4、シューター／5

戦闘特技

精密射撃、魔法誘導、鷹の目

言語（注釈のないものは会話・読文両方習得）

交易共通語、神紀文明語（読文）、魔動機文明語、ザルツ地方語（会

話）

所持名誉点：86／合計名誉点：201

“一途な”ラムホと顔見知り（10）、“リュックの”ベツソンと顔見知り（5）、“商人”<sup>あきんど</sup>ローズR・G“ゴートと顔見知り（100）

## 経歴

- ・ 純潔である。
  - ・ 守りの剣を持った事がある。
  - ・ 予知無を見た事がある。
- 武器：サーペンタインガン、ジエザイル（ウエポンホルダー）  
防具：ソフトレザー  
装飾品

首：マギスファイア（小）

背中：ウエポンホルダー（ジエザイル）

左手：巧みの指輪

腹／腰：ガンベルト（弾丸：12）

足：フローティングマギスファイア（中）↑NEW！

その他：フローティングマギスファイア（大）↑NEW！

所持金：5,829G

所持品

冒険者セット、スカウト用ツール、アンチドーターポーション、救命

草×4、保存食×7、魔晶石（1）×5、魔香草

弾丸9（買い足し）、ヒーリングポーション×5（買い足し）

薬師道具セット↑NEW！

マナコ：

マギテックが4に成長しました。それに伴って使える魔動機術が増えたんですが必要なマギスファイアに中や大が必要になってきたのでマギスファイアを買い足しましたが、普通のマギスファイアだとガンベルトやウエポンホルダーが邪魔で装備できないので、お高かったですがくフローティングマギスファイアを買いました。マタビの周囲に2個のマギスファイアが浮遊しているようになりました。

公人：

そろそろ面白い魔法が増えてくるころだよね。あとく薬師道具セット？

マナコ：

はい。これで薬草系の回復量が少し安定するようになりますのから。

セントレア：

威力ロールで片方のダイスを4で固定する、か。確かに威力ファンブルを避けられるのはありがたいな。

では最後に私が今回のセッションで使うキャラクターだ。

||||||

コウ||ジユ PL：セントレア

種族：エルフ 女性 18歳 生まれ：操霊術師

能力値／能力値ボーナス

器用度：13／+2

敏捷度：17／+2

筋力：10／+1

生命力：17／+2 生命抵抗力：8／最大HP：35

知力：21／+3

精神力：22／+3 精神抵抗力：9／最大MP：46

冒険者レベル：6／残経験点：510

種族特徴：暗視、剣の加護／優しき水

技能／レベル

コンジャラー／6、ソーサラー／2、セージ／1

戦闘技能

魔法誘導、魔法収束、MP軽減／コンジャラー

言語（注釈の無いものは会話・読文両方習得）

交易共通語、エルフ語、魔法文明語、ザルツ地方語（読文）

経歴

ある事件で肉親を亡くし、今の育ての親に拾われた。事件のシヨツクでかつては引きこもりがちだった。

歌うのが苦手。

防具：ソフトレザー、ラウンドシールド

装飾品

右手：魔法発動体

左手：知性の指輪

所持金：60G

所持品

冒険者セット、保存食×7、ヒーリングポーション、ランタン

セントレア：

名は、コウリジユ。エルフの少女だ。

孤児となつてしまつた経緯があるがその時、育ての親、今回レアの蘇生を依頼する操霊術師だな、彼女に拾われ育てられた。事件のシヨックから一時は閉じこもっていたが、今は立ち直つて彼女に師事している。

メイン技能はもちろんコンジャラー。レベルは低いがソーサラーも修得しているからな真語魔法に加えて深智魔法（コンジャラーとソーサラー両方修得することで使える事になる魔法）が使用可能だ。レベルは2だがな。

種族的にも技能的にも前衛は不向きだ。ラクネラに負担が偏るがそのぶん操霊術でサポートしていくぞ。

公人：

今回のシナリオに合わせて技能をとつてもらつたからね。

ラクネラ：

まあ、大丈夫でしょ。私は”。回避高いし。

乱戦通過できる数の敵が出たときは自分たちで何とかして頂戴ね。

ミーア：

うへえ・・・

マナコ：

い、いちおう射撃武器は近接距離でも攻撃できますから・・・

公人：

ははは・・・。それじゃあ、少し休憩したらシナリオ開始しようか。



7—1. 7—3.

公人：

さあ、さつそくシナリオを始めていこう。

ミーア：

あれ？ 生活費は？

公人：

レアが大変なときに何日も何もしないってことないよね？ 今回は前回のエンディングの直後からだよ。

ラクネラ：

なるほどね。じゃあトツネオの氷室にレアを運んだ辺りからかしらね。

|| || || || || || || || || ||

7—1. トツネオ村近隣の洞窟

サオラム (GM)：

「ここならば外より気温も低いですから、腐敗の進行は抑えられるでしょう」

メア (ラクネラ)：

「ありがとうございます。不躰で申し訳ないのですが馬をお借りできないでしょうか、この事を冒険者の店に伝えたいので・・・」

サオラム (GM)：

「なんと、冒険者の店の方はレア殿の事をご存知でしたか。わかりました村の馬をお使いください」

村長は、トツネオの規模の村としてはかなり貴重なはずの馬を1頭貸してくれるよ。

ラクネラ：

トツネオは首都から徒歩1日くらいよね？ 馬なら半日で首都について取って返せば1日で戻れる？

GM (公人)：

うん、本当なら馬を休ませてあげないといけないけど緊急事態だし戻ってはこれるかな。

あ、今回は冒険者の店から受けた依頼とかじゃないから、みんな保存食を1個減らしておいてね。

マナコ：

あ、そういえば普段の依頼だと道中の食費などはお店が出してくれてるんでしたね。

|||||

7-2. 翌日 トツネオ村近隣の洞窟

GM (公人)：

翌日、メアの報告を受けたマスター、クリスと彼が声をかけて同行してくれたディルクールのザイア教会の司祭、リョー||ワザイアがメアと一緒にトツネオに戻ってきた。ちなみに2人はメアが乗ってきたのとは別の馬をライダー協会から借りてきてるよ。ライダー技能を持つてるか怪しいけど疲労してるメアの馬よりは速いだろうね。

リョーはドワーフのプリーストでラミの師を引き受けてくれた事もあってこのパーティーの事も理解してくれているよ。

メア (ラクネラ)：

「ごっちょよー！」

2人を氷室のところまで案内するわね。

ラミ (ミア)：

「師匠ー！」

リョー (GM)：

「ラミ、おぬしは無事じゃったか」

ラミ (ミア)：

「はい……でもレア、仲間が……私ザイア神官なのに……」

リョー (GM)：

「……それでおぬしが命を落としてはザイア様も喜ばぬ」

ラミ (ミア)：

「でも……」

リョー (GM)：

「その話は後じゃ。どうしても気になるのなら今後さらなる鍛錬を繰り返しなさい」

ラミ（ミア）：

「・・・はい」

GM（公人）：

氷室の中に横たえられたレアの遺体をみて2人とも驚いた表情を浮かべるね。

セントレア：

話で聞いていても実際に見るまでは半信半疑だったのですね。

GM（公人）：

そうだね。2人ともラミの事情を知っているから完全に疑っていただけではないけどね。

リョー（GM）：

「・・・ワシがここで出来る事は2つある」

軽く黙祷をした後、リョーはみんな、というかラミに向かって語るよ。

「1つ。ばn、バルバロスでありながら人族の盾となった勇猛なる者を騎士神様の元へ丁重に送り出すこと」

ラミ（ミア）：

「そんなっ師匠！」

リョー（GM）：

「ラミ、お前さんたちは穢れを軽く捕らえておるようだが、いや産まれ持った穢れはしかたない。だが、お前も第一の剣ルミエルの信徒。安易に穢れを増やす行動を取るべきではない」

ラミ&マタビ：

「・・・」

クリス（GM）：

「リョーじい」

リョー（GM）：

「解っておる。だがな、お前さんがた。知っていると思うが蘇生はその魂に穢れを刻む。これはどうしようもない事実だ。そして穢れの蓄積はその命を歪めてしまう」

穢れが5以上になっちゃったらレブナント化しちゃうって話ね。

マタビ（マナコ）：

「は、はい」

リョー（GM）：

「そして・・・ナイトメアの嬢ちゃんの前で言うのもなんだが、元々穢れを持って産まれてきとる分、そのリスクは人族より高いぞ？」

メア（ラクネラ）：

「・・・私の事も知ってるのね」

いちおうマスターをひと睨み。

「本人が望んでなければ？ 確か蘇生の儀式は成功しても本人が蘇生を拒めば生き返らないんでしょ？」

クリス（GM）：

「それは、そうだな」

睨まれて申し訳なさそうに手を合わせておくね。

リョー（GM）：

「・・・やれやれ、蘇生に否定的なのはワシだけか。

仕方あるまい。できる事2つめをするとするか」

深いため息とともにリョーがレアに手をかざし呪文を詠唱し始めるよ。

その手に仄かな光が灯り、やがてその光がレアの体を包むように広がっていく。

「ふう。これで穢れの進行を抑えることができるじやろう」

神聖魔法プリザーベーションを使用してくれたよ。物の腐敗を防ぐ魔法で、死体に施した場合は蘇生時の穢れの上昇に、死亡からの経過日数を考慮しなくてよくなるよ。一応日付が変わってるから経過日数1になるけどまだ穢れが無条件に増加するほどではないね。

「それで？ 蘇生のアテはあるのか？」

モン娘パーティー：

「・・・」

GM（公人）：

その様子を見ていたクリスとリョーは互いに目を合わせると同時に大きなため息をついた。

セントレア：

？ どうしたのでしょいか。

クリス（GM）：

「あんまりお勧めはしないけど、ここに行ってみるといい。蘇生魔法が使える操霊術師コンジャラーが居る」

マスターが羊皮紙を1枚渡してくれるよ。簡単な地図と一緒に「レイラシンデ」という名前が書かれているよ。

ラミ（ミリア）：

「マスターありがとう」

マタビ（マナコ）：

「お勧めできないって言うのは・・・？」

なんだかお2人の反応に不安を感じるのですが・・・。

リョー（GM）：

「あいつはお・・・。少々性格に難があつての。だがまあ、だからこそ蛮族の蘇生も請け負ってはくれるじゃろ」

気になるようなら、見識判定してみる？ 目標値は・・・13くらいかな？

見識判定 目標値13

ラミ : 9 + 7 = 16

メア : (平目) = 7

マタビ : 5 + 7 = 12

ラミは知っていた！

GM（公人）：

かつては冒険者として活動していたコンジャラーで

「颯爽たる卵候補」、永劫の中の操霊術師、月見草のごとき  
キプロクス、強こわき魔窟まくつの顎あぎと、烈日の棍名人、こつこつと  
探索する灰、洞窟爆破のレイ

などいろんな2つ名をもつ人物だね。あ、種族はヴァルキリーだよ。

ラクネラ：

また、変な異名が並んでるわね。ヴァルキリーって人間から産まれてくる突然変異種だけどナイトメアと逆で穢れがないんだっけ？

GM（公人）：

そうだね。だから穢れを持って産まれてくるナイトメアが忌み子扱いを受けるのと逆で、神の子として丁重に扱われることが多いみたいだね。

で、レイの事を知ってたラミはもう1つ、レイ、リョー、そしてクリスは同じ冒険者パーティーだったって事を知ってる事になるね。

ラミ（ミリア）：

「この人って師匠たちの仲間だった……」

リョー（GM）：

「まあ。何度も言うがまつとうな奴ではないぞ、まあ『冒険者』よりはマシじゃろうが」

マタビ（マナコ）：

「冒険者？」

GM（公人）：

また見識判定をどうぞ。目標値は……11くらいかな？

---

見識判定 目標値11

ラミ : 9 + 10 = 19

メア : (平目) 7

マタビ : 5 + 11 = 16

ラミ、マタビは知っていた！

---

GM（公人）：

公式のNPCだよ。『冒険者』セス・スサロ。どんな状態の遺体でも蘇らせることができるっていうかなり腕利きだね。まあだからこそ『冒険者』と呼ばれるんだけど。

ラクネラ：

そっちよりはマシ、と。

マナコ：(ルールブックI-Iを読みながら)

この書き方だと、だれかれかまわず蘇らせてもおかしくないですね。むしろアンデットを作る方の操霊術を使ってそう……。

ミーア：

うへえ……。

GM (公人)：

だからこそ、そつちを紹介するよりは、て感じの消極的介绍だね。場所は首都デイルクルの市壁の外に居を構えている。徒歩だとトツネオから1日つてところだね。

ラクネラ：

死後3日以上たつと蘇生の時に穢れが余分に増える可能性があるのよね？ 今すでに1日経ってるから、会いに行つて戻ってきたらタムリミット、ね。

マタビ：

司祭様が居て良かったですね。

GM (公人)：

紹介状代わりに、地図にクリスとリョーのサインと簡単な説明も書いてくれたよ。

ラミ (ミーア)：

「師匠、マスター、ありがとう！ 行つてきます！」

早速、レイに会いに行こう！

|||||||

7-3. 3日目 (レア死後2日目) レイ||ラシンデの家

ラクネラ：

で、すんなり回復してくれるなんてことないわよね？

ミーア：

え?!

GM (公人)：

そりゃあ、ね。でないとセラアの出番が無いまま終わっちゃうよ。それじゃセラアお待たせ。場所はレイの家の前。ラミたちが到着したところからいこうか。

セントレア：  
了解しました。

ラミ（ミア）：

「ここよね？ ごめんくださいーい」

コウ（セントレア）：

「はい。どちらさまでしょう」

玄関を開けてコウが対応する。育ての親と子の関係とはいえ操霊術の師でもあるからな。

メア（ラクネラ）：

「あなたがレイ＝ラシンデさん？」

コウ（セントレア）：

「師匠せんせいのお客さんでしたか。少々お待ちください」といったん中に戻りレイに声をかけにいきますが、

GM（公人）：

じゃあ、レイ本人が応対に出てくるよ。

見た目は人間とほとんど変わらない・・・服を着ているから全く変わらないって言ってもいいね。年齢は20代後半でところかな。ニコニコと笑顔で明るい印象を受けるからもつと若く見えるかもね。

レイ（GM）：

「いらっしやーい。こんなところに何の用かな？」

マナビ（マナコ）：

「あ、あのお願いがああるんです！」

レイ（GM）：

「はいはい。じゃあ立ち話もなんだし中にどーぞお」

GM（公人）：

リビングに案内されるわけだけど？

メア（ラクネラ）：

「クリス＝コート、リョー＝ワザイアから紹介を受けてきたのだけ  
れど」

紹介状代わりの地図を渡すわ。

レイ（GM）：



「ふむふむ。あの2人元気にしてるー?」

ラミ(ミア)：

「ええ、お2人とも息災で・・・あの、それよりも」

レイ(GM)：

「はいはい。解ってるよ蘇生だね。お代はいただくけどオツケーかな?」

メア(ラクネラ)：

「それはもちろん。それよりも、蘇生してほしいウチの戦士は蛮族  
ファイターのだけれど・・・」

レイ(GM)：

「? そのヒトは人族に牙を向くようなヒトなのかい?」

ラミ(ミア)：

「そんなこと絶対無いわ!」

レイ(GM)：

「じゃあ、問題ないでしょ。」

さつそく価格交渉といこうか」

マタビ：

な、なんだか軽いノリのヒトですね。

GM(公人)：

そのほうが進行がスムーズでしょ。

ミア：

それで、費用っていくらくらいなの?

GM(公人)：

通常の相場どおり1万Gガメルだね。

※3人の合計所持金：7, 479G

セントレア：

レアの所持金も合わせれば問題なく払えますね。

GM(公人)：

え?

セントレア：

自身を蘇らせるためなら事後承諾で所持金を奪われても文句は言

わないでしょう。

GM（公人）：

う、うんそうだね（いつも金欠気味だと思ってたら、今回は余裕があるんだな）

い、一応値引きにも応じてくれるよ。

マナコ：

どれくらいお安くしてくれるんですか？

GM（公人）：

具体的にいくらかはみんなの頑張りしだい。

セッション2回目のとき同様にダンジョンを探索してもらって、見つけた素材を買い取るからそれで差し引き分の額だけでいいって話。

極論、1万G分素材を集めることができればタダで引き受けてくれるって事だね。

レイ（GM）：

「それと、この子には、後学のためにも実践を経験させてあげたいんだよねー。この子を同行させるのも依頼を引き受ける条件かなあ」と、やつとコウがついていく理由までつながった。

コウ（セントレア）：

おつかれさまです。

「冒険の経験はありませんが、師と何度か遺跡探索をした事があります。操霊術以外にも真語魔法も嗜んでおりますので、何かの御力には成れるかと思えます。

よろしくお願いいたします」

と恭しく頭を下げよう。

メア（ラクネラ）：

「こっちは戦力が低下してるし、せいぜいあてにさせてもらおうわ」

ラミ（ミリア）：

「よろしくね」

マナビ（マナコ）：

「よろしくお願ひします」

GM（公人）：

というわけで、コウの合流と今回の目的が説明された所で・・・  
休憩にしようか。

7―4. 　　7―5.

GM（公人）：

じゃあ再開しようか。

遺跡に向かうでいいよね？

ミーア：

うん。いいよ。

GM（公人）：

了解。

場所は、遺跡と花の丘にある遺跡の1つ。あ、移動でまた1日かかるから食料減らしておいてね。

目的の遺跡は、古代の墳墓みたいで中には多くのアンデットが徘徊しているからそいつらの素材を回収してほしいんだって。

||||||

7―4. 4日目（レア死後3日目） 遺跡と花の丘 クーリス遺跡

GM（公人）：

遺跡は入り口付近だけ掘り出された形でみんなを待ち受けている。地下に伸びるように造られている遺跡だね。

ラクネラ：

遺跡に扉の有無は？

GM（公人）：

無いよ。石造りの、現実にもありそうな遺跡だよ。

マナコ：

じゃあ、中の様子って判りますか？

GM（公人）：

判るよ。中には複数の影が緩慢な動きでうろろしているね。セントレア：

部屋の広さなどは判りますか？

GM（公人）：

うん……目測で……いやコウなら知ってるかな。この遺跡はほとんどの部屋が約10m四方の大きさで、各部屋は通路で繋がって

いる構造だね。

ミーア：

中に居る奴がどんなやつか判る？

GM（公人）：

じゃあ誰か1d10を振ってくれるかな。

ラクネラ：

やっぱりランダムなのね。私が振るわよ。

（ころころ・・・）10

GM（公人）：

ブツ

マナコ：

ど、どうしたんですか?!

GM（公人）：

だ、大丈夫。ラク姉さん、もう1回1d10で

ラクネラ：

なにか変なものを引いたみたいね・・・。7よ。

GM（公人）：

じゃあ今度は2d6を3回。

ラクネラ：

やけに多いわね・・・6、7、12。

GM（公人）：

あらぶるなあ・・・。

じゃあ改めて描写するけど、さつき中をうろろろする影が居るって  
言っただけどアレは嘘だよ。

セントレア：

は？

GM（公人）：

部屋の中に動くものは見当たらないよ。どうする？

ミーア：

どうするって・・・

ラクネラ：

とりあえず前の遺跡みたくに入り口に仕掛けが無いか調べたいんだけど。

GM (公人) :

OK。じゃあ探索判定をお願い。

---

目標値 ??

ラミ : (平目) 8

メア : (平目) 8

マタビ : 5 + 9 || 14

コウ : (平目) 5

---

GM (公人) :

とくに怪しいものは見つからなかったよ。

ミーア :

じゃあ中に入る？

マナコ :

はい。

GM (公人) :

中には何の問題なく入れるよ。

そこには、<ワイトの爪>3つと<呪いの爪>を1つ見つけるよ。それぞれ50G、400G相当の戦利品だよ。ワイトや呪いの単語から判るようにレイが買い取ってくれる素材だよ。

---

ラミ (ミーア) :

「ここがその遺跡？」

コウ (セントレア) :

「はい。クーリスという名の遺跡で、古代の墓地だとされています」

メア (ラクネラ) :

「中は・・・何も居ないみたいだけど」

コウ (セントレア) :

「施設内をアンデットが徘徊している事が多いので気をつけてくだ

さい」

マタビ (マナコ) :

「・・・入り口に罫の類は無いようです。入ってみましょう」

ラミ (ミア) :

「けっこう広いのね・・・」

メア (ラクネラ) :

「全体がどれくらいの高さか判ってるの?」

コウ (セントレア) :

「奥の方はまだ土砂に埋もれていたりで全貌はわかりません。」

今回は操霊術に必要な素材が目当てですので、道を広げる必要は無  
いとの事です」

マタビ (マナコ) :

「では、奥を調べましょうか。ここには何もなさそうですし」

コウ (セントレア) :

「・・・お待ちください。こちらの方から・・・これは」  
と素材を拾い上げます。

ラミ (ミア) :

「なにそれ? 爪?」

コウ (セントレア) :

「おそらく塚人の物かと。強い魔力を感じますので、師もそれなり  
の額で買い取ってくださいるでしょう」

ラクネラ (メア) :

「あら、それは重畳ね。他には・・・何も無いかしら」

探索判定 目標値 ??

ラミ : (平目) 6

メア : (平目) 8

マタビ : 5 + 6 || 1 1

コウ : (平目) 3

マタビ (マナコ) :

「この部屋には何もなさそうですね」

ラミ（ミリア）：

「じゃあ、奥へ・・・正面に通路があるわね」

メア（ラクネラ）：

「ねえ、この遺跡って副葬品の類はまだ残ってるの？」

コウ（セントレア）：

「ある程度は調べられていますが、アンデットの出現で完全には調べられていない部分もあるかと」

メア（ラクネラ）：

「なるほどね。じゃあ一応ひと部屋ずつ調べていきましようか」

||||||

ラクネラ：

そういうわけだから、先に進むわよ。

GM（公人）：

了解。じゃあ通路に出ると10mほどの通路の先に次の部屋の入り口が見えるよ。あ、最初の部屋は入り口から陽の光が入ってくるからそれなりに明るかったけどここから先は灯かりが必要だよ。

セントレア：

そうでした、そのためのランタンでした。あかりを灯しておきます。前方を照らしながら奥へ進みましょう。

GM（公人）：

（ふむ。通路は調べない、と）

先頭を歩いているのは灯かりを持つてるコウかな？

ラクネラ：

あ

セントレア：

？ おそらくそうですね。

GM（公人）：

じゃあ、コウには畏感知判定をしてもらおうよ。遺跡の中だからスカウト技能＋知力ボーナスだね。目標値は・・・15。高めだけど頑張つて。



コウ：(平目) 5

セントレア：

当然失敗です。自動成功しか成功しませんからね。

GM (公人)：

だよね。

じゃあ、

(ころころ) 1

GM (公人)：

ラミか。

ミーア：

え?!

GM (公人)：

先頭を歩くコウの足元で何かが ガコン と音を立てた

ラクネラ：

はあ、．．．罫の存在を忘れていたわね。さようなら、ラミ。

ミーア：

ちよつと!

GM (公人)：

音のあとに、壁から突然矢が飛びだしてきた!

ラミは回避判定を試みていいよ。目標値は11。ただし完全に不意打ちだから—2の修正を付けてね。

ミーア：

ただでさえ平目なのに!!

ラミ：5—2||3

ミーア：

無理に決まってるでしょお!

GM (公人)：

ダメージは1d6なんだけど、僕が振ろうか？ 自分で振る？

ミーア：

自分で振ろうかな・・・1！ やった最小！

GM（公人）：

ありや、防護点で軽減できるから0ダメージか。

---

#### 7-5. クーリス遺跡通路

コウ（セントレア）：

「暗いので気をつけてください」

SE：ガコン

コウ（セントレア）：

「あ」

SE：ヒュン キン

ラミ（ミーア）：

「ひゃっ！ び、びっくりしたあ・・・」

マタビ（マナコ）：

「この遺跡、まだ“生きて”るんですか?!」

コウ（セントレア）：

「そのようです。気をつけていきましょう」

ラミ（ミーア）：

「遅いよ?!」

メア（ラクネラ）：

「はあ、これだから実戦経験ない子は・・・」

|||||

GM（公人）：

では無事次の部屋の入り口前までこれたよ。

ラクネラ：

ねえ、セレア？ コウはこの遺跡のことどれくらい知ってるの？

セントレア：

と、言われてもな、私も何も聞かされてないのだ。

そのあたりどうなのでしょう、主殿。

GM（公人）：

いやあ、確かに指摘のとおり、立場上は一部の情報を知っててもおかしくなかったね。失念してた。ゴメン。

もう始めちゃったし、そういうところうっかりしてるドジツ子キヤラということでは・・・。

セントレア：

なんと・・・。

マナコ：

これが、ゾンビーナさんたちが言っていた「設定が生える」という事なんですネ。

ラクネラ：

なにか違うくない？

GM（公人）：

ま、まあまあ。それより部屋の入り口だよ、どうする？

ミィア：

中に何か居る？

GM（公人）：

じゃあ今度はミィア、1d10お願い。

ミィア：

うう・・・怖いなあ・・・7だよ。

GM（公人）：

じゃあ、部屋の中を人影ががうろうろしてるね。肌は黄土色で脚や腕に腐敗が見られることから普通の人間じゃないのは明らかだね。数は3。

全員魔物知識判定どうぞ。

---

目標値：11／14

ラミ　　：9＋7＝16

メア　　：(平目) 10

マタビ：5＋5＝10

コウ　　：4＋6＝10

GM (公人) :

魔物はワイトだね。弱点も判るよ。

ミーア :

へへへん

ラクネラ :

銀の武器なんて持ってないわよ。

ミーア :

むう・・・。

セントレア :

ワイトは近接攻撃しか持っていないようだな。知能もなし。メアが抑えておけばさして脅威ではない、か？

ラクネラ :

こいつらの命中や回避は固定値？

GM (公人) :

うん。雑魚戦だからね。

ラクネラ :

なら自動失敗以外で向こうの攻撃は回避できるから大丈夫ね。とつとと倒しちゃいましょうか。

マナコ :

その前に、部屋の入り口に罠がないか調べたいです。

探索判定 目標値 ??

ラミ : (平目) 6

メア : (平目) 5

マタビ : 5 + 8 || 13

コウ : (平目) 11

GM (公人) :

とくには、怪しいものは見当たらないね。

ラクネラ :

じゃあ、メアを先頭に部屋に入るわね。

GM（公人）：

みんなが部屋に入るとワイトたちはみんなに気づいて向かってくる。知能がないから本能的なものだろうけど、害意があるのは明らかだね。

戦闘開始。

7―6.

7―6. 4日目（レア死後3日目） 遺跡と花の丘 クーリス遺跡  
2つ目の部屋

---

先制判定 目標値：11

ラミ：（平目）5

メア：（平目）10

マタビ：3+7=10

コウ：（平目）7

相手に機先をそがれた！

---

ワイト×3 ↑10m↓ PC

第1ラウンド

GM（公人）：

ワイトAの行動。通常移動で冒険者たちの所まで来て・・・ラミに  
攻撃。

ミーア：

きやあ！ あ、変身！ 変身解除していて良い?!

GM（公人）：

うーん、宣言もそれらしいものがなかったしなあ。却下。目標値1  
3の回避をお願い。

ミーア：

いやー！（ころころ・・・）4！ 無理に決まってるよー！

GM（公人）：

まあ、変身しなくても当たってたけどね。9点物理ダメージと生  
命抵抗判定お願い。目標値は12で。

ミーア：（ラミHP：24↓20）

生命抵抗も下がってるのにー！（ころころ・・・）12！ セーフ  
！

GM (公人) :

残念。毒は受けなかった。

続いてB。同じく冒険者に近づいて、コウに攻撃だね。こいつらはみんな固定値だから命中力は同じく13だよ。

セントレア :

・・・9なので命中ですね。近接系技能がメアしかないのです3人は自動成功でしか回避できないのですが・・・

GM (公人) :

打撃点は・・・あ、大きい。14点。生命抵抗もお願いね。

セントレア : (コウHP : 35 ↓ 25)

・・・19。毒はなんともありませんでしたが・・・

GM (公人) :

エルフはもともとHPが少ないもんね。

Cも移動して・・・あ、またラミだ。回避お願い。

ミーア :

いやー！・・・無理に決まってるでしょー！

GM (公人) :

あ、でも今度は打撃点が低いよ。7点。

ミーア : (ラミHP : 20 ↓ 18)

鎧と盾に助けられてる。毒は・・・11・・・

GM (公人) :

今日も妖怪は健在だね。えーと、HPとMP両方に3点毒属性魔法ダメージね。

ワイトA (GM) :

「うおおおおおおおおおおおお」

SE : ブウン ザシユ

ラミ (ミーア) :

「ぎゃあっ」

コウ (セントレア) :

「ラミさん?!」

ラミ（ミリア）：

「だ、大丈夫。でもこいつらの爪には毒があるからみんなも気を付けて！」

SE：ブンブーン

コウ（セントレア）：

「くっ！」

ラミ（ミリア）：

「うっ・・・力が・・・」

---

ミリア：（ラミHP：18↓15、MP：33↓30）

もうこっちの番だよね?! 回復！ 自分を回復！

ラクネラ：

落ち着きなさい。先に攻撃してからにするわよ。

セントレア：

コウから行こう。メアに【エンチャント・ウエポン】を使用。行使は問題なく成功。これでメアの物理攻撃が1点強化される。

ラクネラ：

ありがと。じゃあ早速攻撃させてもらうわよ。

Aにレイピアで攻撃。・・・16。余裕で命中ね。

威力は4（3，6）でクリティカル。2（2，3）で合計6。追加ダメージとエンチャント・ウエポン合わせて15点よ。

GM（公人）：

さすがだね。Aは11点のダメージだね。

マナコ：

近接されていますし、マタビも攻撃しますね。

サーペンタインガンに【ソリッド・バレット】を込めてAを攻撃します。

（ころころ・・・）8+2（1，1）||自動失敗！

マナコ：

ああっ！

GM（公人）：



残念ながらマタビの射撃はあさつての方向に飛んでいった。

ミーア：

なにやってるのよ。

マナコ：

すいませえん

ミーア：

ラミはさつき言ったとおり自分を回復よ。と、その前に補助で変身解除ね。【キュア・ウーンズ】を・・・成功つと。回復は・・・12点回復！ ほぼ全快ね。

コウ（セントレア）：

「万物に宿る精霊よ 彼の者の力となりて 更なる真価を示せ

メアさん！」

メア（ラクネラ）：

「OK！ それっ！」

SE：スパッ

マタビ（マナコ）：

「続きます」ズドン 「あ?!」

ラミ（ミーア）：

「ちよつと?!」

マタビ（マナコ）：

「す、すいません。混戦状態でうまく狙いが・・・」

ラミ（ミーア）：

「次は、頼むわよ。

・・・このままじゃまた私が足を引っ張っちゃう・・・ザイア様、どうか私に戦うちからを・・・」

|||||

第2ラウンド

GM（公人）：

さて、Aは自分を攻撃してきたメアにターゲット変更しようかな。  
ラクネラ：

あら、やさしいのね。．．．15。危なかつたけど回避できたわ。《かいくぐり》発動ね。

GM（公人）：

Bの攻撃．．．あ、またラク姉さん。

ラクネラ：

これは返しでのクリティカルに期待ね。．．．17。余裕の回避。

GM（公人）：

自動失敗でしか当たらないもんなあ。．．．あ、Cもメア狙い。

ラクネラ：

これ以上はC<sup>クリティカル</sup>値下がらないんだけど．．．はい。回避。

セントレア：

今度はマタビに【エンチャント・ウエポン】を．．．成功。

ラクネラ：

先にメアが無傷のBを攻撃するから、クリティカル具合でマタビのターゲットを選んでちょうだい。

マナコ：

わかりました。

(ころころ．．．) 15

ラクネラ：

命中ね。威力は．．．

6 (6, 5) + 2 (2, 3) + 9 - 4 = 13点ダメージ

ラクネラ：

ああん、もつとクリティカルすると思ったのに．．．

マナコ：

ではBに、【ソリッド・バレット】成功。命中は．．．17！ 命中  
しましたよ！

ミーア：

はいはい。4以上で命中なんだからそんなにはしやがないの。  
威力

9 (5, 6) + 4 (3, 3) + 8 = 21点ダメージ

GM（公人）：

ワイトBは、糸が切れた人形のようにその場に崩れ落ちた。

ミーア：

よっし！ ラミは・・・なにしよう？

ラクネラ：

相手がアンデットだから回復魔法でもダメージ与えられるけど・・・

ミーア：

MP温存したほうがいいよね？

セントレア：

だな。距離をとりたい所だが、もう乱戦形成されてしまっている以上、離脱宣言は危険か。

マナコ：

次の敵の攻撃に無防備になっちゃいますもんね。

ミーア：

うん・・・ダメ元で尻尾でAを攻撃してみようかな。・・・11

！ いちたりな・・・あ！ 尻尾に命中修正+1ある！ 12！ 命中！

GM（公人）：

うわ、本当に当たった。じゃあ威力どうぞ。

ミーア：

ワイトの防護点は4だから、9以上出さないとダメージ通らないんだよね？ 9いじょう9いじょう9いじょう・・・1点（2，1）

GM（公人）：

じゃあ、ワイトが身に着けていたぼろぼろの、防具だったものに尻尾がはじかれた。

メア（ラクネラ）：

「っ 遅いのよー！」

SE：ザシユ

コウ（セントレア）：

「マタビさんにもー！」

マタビ(マナコ)：

「ありがとうございます！」

今度は・・・はずさない！」

SE：ズドン

ワイト(GM)：

「う・・・お・・・あ」

SE：ドサツ

ラミ(ミア)：

「よし、私も！ たあ！」

SE：ペチ

ラミ(ミア)：

「・・・」

|||||

第3ラウンド

GM(公人)：

Aはダメージは無かったとはいえ攻撃してきたラミを狙うかな？

ミア：

そうだったー！・・・7。

GM(公人)：

命中だね。・・・11点物理ダメージと生命抵抗力判定してね。

ミア：(ラミHP：27↓21)

・・・12！ ぎりぎり抵抗！

GM(公人)：

なかなかMP削れないなあ。

さて、Cは・・・マタビか。

マナコ：

！・・・無理です。

GM(公人)：

・・・10点どうぞ。

マナコ：(マタビHP：24↓17)

・・・14で毒には抵抗しました。

ワイト(GM)：

「う．．．あ．．．」

ラミ(ミア)：

「こっちきたー！」

マタビ(マナコ)：

「っ」

ラクネラ：

Aに攻撃よ．．．13 命中ね。

出目は低いわね。追加ダメージ入れて11点よ。

マタビ：

Aに【ソリッド・バレット】からの射撃です．．．14で命中です。

15点ダメージです。

GM(公人)：

ワイトAはマタビの銃弾を受けてその場に文字通り崩れ落ちた。

セントレア：

MP温存のためにパスします。

ミア：

えっと、マタビに【キュア・ウーンズ】．．．14点回復よ。

マナコ：(マタビHP：17↓24)

ありがとうございます。

メア&マタビ：

『たあああー！』

ワイト(GM)：

「う．．．あ」

SE：ドサリ

コウ(セントレア)：

「あとー体！ 油断せざいぎましよう」

ラミ（ミリア）：

「騎士神よ・・・」

|||||

第4ラウンド

GM（公人）：

残るはC1体だけどこいつはまだ無傷だからね。狙いはラミだね。回避して。

ミリア：

またあ?!・・・あ

セントレア：

1ゾロ・・・だな。

GM（公人）：

ここを出ちやうかあ・・・。防御ファンブル表どうぞ。

3. ダメージに攻撃者のレベルが追加される。

GM（公人）：

じゃあ最終的な打撃点が2d+8になるね。

・・・7+8で15点。

ミリア：（ラミHP：21↓11）

い、生きてる・・・

GM（公人）：

生命抵抗力判定を

ミリア：

もういやー!・・・17! セーエフ!

ラクネラ：

あと1体、このラウンドで倒したいけど・・・

マナコ：

威力が足りるでしょうか?

セントレア：

コウがいくつか攻撃魔法を使える。取りこぼしは魔法使い組が対処しよう。

ミーア：

そうね。最悪キュア・ウーンズでもダメージ与えられるんだもん。  
ラクネラ：

じゃ、頼んだわね。

メアからいくわよ。・・・自動成功！

12点ね。

マナコ：

補助で銃をジェザイルに持ち替えて、「ソリッド・バレット」。・・・

15で命中。

7(5,4)+9で16点ですね。

GM(公人)：

だいぶぼろぼろになったけど、まだ動いてるね。

セントレア：

あと10点ぐらいですか・・・ラミが回復魔法を使ったほうが確実

だろうが・・・

ミーア：

MPがあ・・・

セントレア：

わかったわかった、先にコウが【エネルギー・ボルト】を使用します。・・・むっ達成値が低い・・・12です。

GM(公人)：

ワイトの精神抵抗力は12だから抵抗成功だね。

セントレア：

威力が・・・ぬ?!

ミーア：

ちよっ、なんでここで1ゾロなのよ！

セントレア：

す、すまん・・・。

ミーア：

ああもう！・・・次ラウンド耐えてメアたちにとどめ刺してもら  
うのでもいい？

ラクネラ：

そりゃあ、かまわないけどアンタが攻撃受けた味方の回復するんだから結局MPの消費はあんまり変わらないでしょう。

ミーア：

ふっふっくん。戦闘中じゃなきや、薬草での回復ができるもの、無理に魔法で回復する必要もないでしょ。

マナコ：

でも、唯一のレンジャーであるマタビの技能レベルが1なので回復量は大した事がないと思いますよ。

ミーア：

いいの！ それに次のラウンドは攻撃してるメアかマタビが狙われるだろうからラミは安全だしね。

マナコ：

ひどいっ?!

メア（ラクネラ）：

「とつとと眠りなさいよね！」

マタビ（マナコ）：

「これでも落ちないの?!」

コウ（セントレア）：

「オッロビィグレネエネルギー・ボルト！ ……あれ？」

ラミ（ミーア）：

「ちよつなにやって、いやーきたー！」

|||||

第5ラウンド

GM（公人）：

ワイトはミーアの言うとおり、メアかマタビを狙うんだけど…  
マタビだね。

マナコ：

ひっ！ ……7では避けられませんよね。

GM（公人）：



そうだね。・・・12点ダメージと生命抵抗力判定を  
マナコ：(マタビHP：24↓15)  
・・・ほつ。13なので抵抗成功です。

---

ラクネラ：

いいかげん、とどめといくわよ。

・・・命中。3+9の12点。防護点があるからまだかしら。

GM (公人)：

そうだね。でももう今にも崩れ落ちそうな状態まできてるよ。

セントレア：

汚名返上させてくれ。先にコウが動こう。弾丸もタダでは無いし  
な。

マナコ：

お願いします。

セントレア：

【エネルギー・ボルト】達成値12。という事は抵抗ですか？

GM (公人)：

そだね。

セントレア：

威力が・・・10点が抵抗されて5点ですね。

GM (公人)：

さすがに倒れるけどね。エネルギー波を受けて動かなくなったよ。

---

SE：ビビビビビビビビ　ボヒユ

メア (ラクネラ)：

「はあはあ、生屍者は無駄に粘るから面倒ね」

マタビ (マナコ)：

「そうですね。なんとか倒せてよかったです」

コウ (セントレア)：

「入り口で拾った素材も塚人でしたし、師が買い取ってくれる素材  
が取れるはずです」

ラミ (ミリア) :

「んじゃ、とつとと剥ぎ取りましょう。1人は見張りね」

|||||

戦利品

ワイトの爪 (50G) × 3

7-7. 7-11.

7-7. 4日目（レア死後3日目） 遺跡と花の丘 クーリス遺跡  
部屋2

GM（公人）：

剥ぎ取りも終わったところで、どうする？

ミーア：

部屋には何かあるの？

GM（公人）：

見渡す限りは何もないね。

ラクネラ：

探索判定。

マナコ：

あ、マタビは弾丸のリロードしておいてから、＜救命草＞を自分と  
ラミさんに使いますね。

ミーア：

じゃあ、ラミも動けないから探索は2人に任せるわね。

GM（公人）：

どうぞ

目標値 ??

メア ：（平目） 5

コウ ：（平目） 8

GM（公人）：

特になにも見つからなかったよ。

ラクネラ：

・・・レアが居ないのがけっこう痛いわね。 レンジャーとスカウト  
が兼任しているとこういう時不安が残るわ。

セントレア：

だな。

主殿、今回時間制限のようなものはあるのでしようか？

GM（公人）：（しれっと）

さあ、どうかな？

＜救命草＞回復判定

対マタビ：5（6，3）＋4＝9点

対ラミ：3（6，1）＋4＝7点

マナコ：

ああ、マタビは全快しましたが、ラミさんはまだ結構ダメージが残っちゃいましたね。

ミーア：（ラミHP11↓18）

うーん・・・まあ大丈夫でしょう。

それよりも、部屋の探索しとく？

ラクネラ：

しておきたい所ではあるわね。少なくとも、レアの体に関しては時間経過を心配する必要はなくなったわけだし。更に裏に何かあるかもって話に関しては、PCは・・・PLもだけど何も知らないから急ぐ理由がないのよね。

マナコ：

強いて挙げるなら、早くレアさんを蘇らせてあげたい、でしようか。

ラクネラ：

それだって、何日も短縮できるならともかく、数時間の差でリスクをかえりみないで先を急ぐほどではないのよね。

ミーア：

えー。それはラク姉さんが冷たいからでしょう。本当に大切な仲間なら、たとえ数秒でも早く再開したいでしょ。

ラクネラ：

あのねえ・・・。自分を復活させるために仲間が傷ついてたらどう思うのよ。それが大怪我だったら？

ミーア：

むぐ・・・。

マナコ：

と、とにかく探索しますね。

目標値 ??

ラミ　：(平目) 7

マタビ：5 + 4 = 9

---

マタビ (マナコ)：

「はい。これでどうですか?」

ラミ (ミーア)：

「うん、だいぶ楽になったわ。ありがとう」

メア (ラクネラ)：

「終わった? 悪いんだけど、部屋を調べるの手伝ってちょうだい」

マタビ (マナコ)：

「はい。わかりました」

マタビ (マナコ)：

「とくに変わったものは無さそうですね」

※判定結果、何も見つからなかった

コウ (セントレア)：

「通路は前方と左手に延びていますが」

ラミ (ミーア)：

「それぞれどっちに何があるかとかわかるかしら?」

コウ (セントレア)：(GMからの説明を復唱)

「たしか、左手の通路の先にある部屋で行き止まりだったかと。前方の通路の先はここと同じように2方向に通路が伸びた部屋だったはずです」

メア (ラクネラ)：

「行き止まりねえ・・・一応確認しておく?」

マタビ (マナコ)：

「今回の探索は物資の確保ですし、奥を無理に目指す必要もないですからね」

|| || || || || || || || || || ||

7-8. クーリス遺跡 通路2

GM (公人):

さっきの通路と同じように10m程度の通路が伸びていて、先に次の部屋の入り口が見えている。

マタビ (マナコ):

「先ほどのトラップの件もあります。慎重に行きましょう」

探索判定 目標値 ??

ラミ : (平目) 3

メア : (平目) 7

マタビ : 5 + 8 || 13

コウ : (平目) 11

コウ (セントレア):

「…みなさん止まってください!」

マタビ (マナコ):

「これは、さっきと同じ罠ですね」

GM (公人):

罠を無効化するなら解除判定、起動スイッチを避けて通る場合も解除判定でいいかな。罠の構造を理解して周囲に知らせるって事。ただし無効化よりも目標値は高くなるよ。しかも、通常の解除と違ってツールを使えない状況だから達成地に-2。

マタビ (マナコ):

「解除してみますから少し時間をください」

解除判定 目標値 ??

4 + 3 || 7 失敗!

マタビ（マナコ）：

「複雑に仕込んでますね。もう少し待ってください」

---

解除判定2回目（失敗すると罠発動）

4 + 1 1 || 1 5

SE：カチヤン

マタビ（マナコ）：

「・・・ふう。解除できました。これで大丈夫です」

ラミ（ミア）：

「ありがとうございます。さあ、進みましょう」

|| || || || || || || || || ||

7 | 9 . クーリス遺跡 部屋3

GM（公人）：

状況はさつきと同じ。扉のない入り口の部屋。中の様子を伺うなら代表者が1d6をお願い。

マナコ：

今度は6面なんですわね。私が振りますわね。・・・6です。

GM（公人）：（頭を抱える）

セントレア：

どうされました、主殿?!

GM（公人）：

マナコさん、もう1回1d6を。6が出たら振りなおしで。

マナコ：

は、はい。・・・1です。

GM（公人）：

はい。じゃあ部屋の中に動くものの気配は無い。入り口の罠を警戒してるかもだけど、通路の探索で入り口には罠が無いことを把握していいよ。

ラクネラ：

そ。じゃあお邪魔しましょうか。

コウ（セントレア）：

「何もいませんね・・・」

メア（ラクネラ）：

「油断は禁物よ。まずは安全の確保」

探索判定 目標値 ??

ラミ : (平目) 8

メア : (平目) 5

マタビ : 5 + 2 || 自動失敗!

コウ : (平目) 6

マタビ（マナコ）：

「こんな所に宝石？ それにこれって剣のかけらじゃあ・・・。なんでも無いところに・・・」

※めずらしい宝石（1, 500G）、剣のかけら×5獲得（達成値に  
関係なく見つけられる物）

ラミ（ミリア）：

「こつちにも何かあるわよ。・・・なんか気味の悪い人形とか骨とか  
木片とか・・・」

コウ（セントレア）：

「これは魔化されていますね。どうしてこんな所にあるのかわかり  
ませんが、師も喜んでくださるでしょう」

※600G相当の操霊術品発見。

ラクネラ：

あら、こんなにもらつていいの？

GM（公人）：

うくん、もう2回目だから白状するけど、最初の部屋のダイス10  
とこの部屋の6は、遭遇表内の魔物の戦利品を獲得するって内容で、  
2回目のダイスでどの魔物か決めてたんだよ。



で、2人ともきつかり上位剥ぎ取り品を引き当てているという…。

マナコ：

す、すいません。

GM（公人）：

謝る必要は無いよ。運がよかったって喜んでくれたら。

セントレア：

では、剣のかけらが落ちていたり、魔化素材があったのは…。

GM（公人）：

この部屋での遭遇はかけらで強化された魔物の予定だったから。そして強敵が守護する部屋にはお宝がお約束…だったんだけどなあ…。

マナコ：

はわわわ。

ミーア：

と、とにかくどうする？ 宝石も入れたら2,000G相当にはなってるけど。

ラクネラ：

そうねえ、ボス戦省略できたおかげでリソースには余裕があるのよね。

セントレア：

金額を指定されていない以上、今切り上げてもいいと思うが、もっと稼げば手元に残る額が増えるな。

マナコ：

そうですね。部屋には罠も無いんですよ？ 奥に進んでみますか？

GM（公人）：

（「見つからなかった」とは言ったけどね。まあ、実際無いんだけど）  
じゃあ、進むで良いかな？ 通路の罠は解除してあるし2個目の部屋から伸びるまだ通ってない通路までシーンを飛ばすよ。

|||||

7-10. クーリス遺跡 通路3

GM (公人) :

といっても、通路は今までの2つと同じ外見だよ。約10mの直線、向こうには次の部屋の入り口。

冒険者 :

探索判定

目標値 ??

ラミ : (平目) 10

メア : (平目) 7

マタビ : 5 + 8 = 13

コウ : (平目) 4

「またもスリットアローの罠が！」

解除判定 目標値 ??

マタビ : 4 + 10 = 14

マタビ (マナコ) :

「この罠も解除完了です」

コウ (セントレア) :

「助かります。私はどうもこういうことが苦手で」

メア (ラクネラ) :

「フィールドワークで遺跡にもぐるんなら、できなきや困るんじやない？」

コウ (セントレア) :

「普段は、師がそういった作業を担っているものですから……将来的には覚えなくてはと思っているのですが……」

|||||

7-11. クーリス遺跡 部屋4

GM (公人) :

「そんな話をしつつ部屋の前まで来たよ。ミリア

ミリア :

中の魔物の決定ね。10面？

GM（公人）：

うん。

ミーア：

てい・・・3。

GM（公人）：

あ、このパーティーにとっては結構面倒かも。

中には薄ボンヤリとした半透明の人影がふわふわ浮いてる。数は4。

ラクネラ：

私が役立たずになりそうね。主に物理耐性とかありそう。

---

魔物知識判定 目標値：10／13

ラミ : 9 + 6 = 15

メア : (平目) 9

マタビ : 5 + 7 = 12

コウ : 4 + 12 = 自動成功！

---

GM（公人）：

ゴーストが4体。ラミとコウのおかげで魔法が効きやすいことも判明したね。

ラクネラ：

通常武器攻撃しかない私はただの肉壁ね。

セントレア：

いや、コウのエンチャント・ウエポンはダメージ追加だけでなく、武器を魔法の武器扱いにできる。先にコウに行動させてもらえれば問題ないだろう。

ラクネラ：

あら、そうなのね。じゃあお願いしようかしら。

GM（公人）：

部屋に入るんだね？ じゃあ戦闘開始しよう。

7—12.

7—12. 4日目（レア死後3日目） 遺跡と花の丘 クーリス遺跡

部屋4

先制判定 目標値：11

ラミ：（平目）9

メア：（平目）8

マタビ：3+8=11

コウ：（平目）7

先手奪取

---

ゴースト×4↑10m↓PC

---

第1ラウンド

セントレア：

まずはメアに攻撃手段をだな。【エンチャント・ウエポン】・・・よし成功だな。

ラクネラ：

あんがと。10m前進してゴーストAに攻撃よ。・・・あ、低い。1ね。

GM（公人）：

こいつらの回避値は10固定だから命中だよ。

ラクネラ：

危なかった・・・。ええとねえハニー。メアのレイピアって魔法の武器扱いになってるけど与えるダメージは物理ダメージのままなのよね？

GM（公人）：

そうそう。魔法の武器っていうのはゴーストみたい物理攻撃を受け付けないやつに物理攻撃が通るようにしてたりする特殊な武器の事で、与えるダメージが魔法ダメージになるわけじゃないよ。勘違いしやすいんだけどね。

ラクネラ：

てことは弱点にはならないのね。まあ攻撃が通るだけありがたいけれど。

・・・5 (4, 6) でクリティカルの・・・2 (3, 3) に追加ダメージ入れて16点

GM (公人)：

うわ、ゴーストには防護点がないから全部通るんだよね。Aはもう消えかかっている。

マナコ：

数を減らしておきましょう。Aに攻撃します。まずは【ソリッド・バレット】成功です。命中判定が・・・15ですから命中です。

威力は・・・3 (3, 2) に魔力足して11点です。

GM (公人)：

弱点の魔法ダメージだから更に2点つかで13点だね。Aの姿は霧散して見えなくなったよ。

ミーア：

うーんどうしようかなあ・・・この調子ならキュアで攻撃しなくても大丈夫かなあ？ 自分に【キュア・ウーンズ】っと11点回復、あちようど満タン。

コウ (セントレア)：

「実態を持たない魔物です。普通の剣では攻撃できません。

万物に宿る精霊よ その姿に新たな権能を・・・

これでゴーストにも攻撃が効くはずですよ」

メア (ラクネラ)：

「サンキュ。早速試してみるわ  
てえい！」

ゴースト (GM)：

「おおっおおおおおおおっおおおん」

メア (ラクネラ)：

「手応えがなくて判りづらいけど、効いてはいるみたいね」

マタビ（マナコ）：

「どうか安らかに……」

SE：BANG

ゴースト（GM）：

「ああ……」

ラミ（ミリア）：

「（祈禱中）」

GM（公人）：

ゴーストBだけど、メアに「誘惑」を使うよ。

ラクネラ：

ゆうわく？

GM（公人）：

そ。メアは目標値11で精神抵抗力判定をお願い。

ラクネラ：（精神抵抗力：7）

なんだ、驚かせないでよ……はい14。

GM（公人）：

さすがにレベル2じゃこんなもんかな。C、Dは普通に攻撃するね。

メアは回避判定を2回お願い。

ラクネラ：

命中力が10？ なら安心ね……16、15。はい問題なし。

ゴースト（GM）：

「なぜ たたかうの なぜ きずつけあうの なぜ ナゼ NAZ

E……」

メア（ラクネラ）：

「うっさい！ 生きるつてのはそれだけで闘いのよ！」

ゴースト（GM）：

『お〜〜〜ん  
怨』

メア（ラクネラ）：

「あんたらは！ 何に！ 執着してるの?!」

|||||

第2ラウンド

ラクネラ：

マタビから動いてくれる？

マナコ：

？ 良いですけど。

ラクネラ：

MPや弾の消費考えたら、マタビが先に攻撃しないともつたいないでしょ。クリティカルすればよし、しなくてもメアが取りこぼしを落とせるし。

マナコ：

なるほど。わかりました。

では【ソリッド・バレット】からのBに射撃です。・・・15、命中ですね。威力が・・・12+2で14点ですね。惜しいなあ。

GM（公人）：

さすがにC値11じゃね。

ラクネラ：

ふむ・・・セレア、コウのMPにはまだ余裕ある？

セントレア：

？ 現状ではまだ大丈夫だが？ この先のことかわからん以上、潤沢とは言えんぞ？

ラクネラ：

十分十分。こっちは《かいくぐり》でC値下がってるし、無傷(?)のCを攻撃しようと思うの。取りこぼした時はお願い。

セントレア：

承知した。

ラクネラ：

そういうわけだからCに攻撃ね。・・・14命中。

C値は2下がって8。・・・残念1+9の10点ね。

セントレア：

では【エネルギー・ボルト】でCを狙います。．．ぬ、出目が、達成値9です。

GM（公人）：

精神抵抗力11だから抵抗成功だね。

セントレア：

ぐぬ．．．。2（2，3）+5で7。半減で4点か．．

GM（公人）：

弱点看破の+2点は軽減されないから6点だね。Bの方を狙ってれば倒せてたね。

セントレア：

ああ．．．。

ミーア：

どうする？ キュア・ウーンズで攻撃する？ 拡大／数があるから一気に倒せると思うけど。

マナコ：

でも、MP回復できるアイテムが．．

ミーア：

ラムは5点の魔晶石持つてるから2倍でも1点消費なの。

ラクネラ：

なるほどね。あんたにしちや考えたじゃない。でもMPがもっていないのも事実だから、2倍まで。ダメージ受けてる2体だけで良いわ。

ミーア：

オツケイ。《魔法拡大／数》で2倍を宣言。消費MP6になるうち5点を魔晶石で補填。

まずBへの達成値が．．14。Cへが．．15。微妙に低い．．。

GM（公人）：

どっちも抵抗できないけどね。

ミーア：

Bに．．14に弱点+2で16点。Cは．．あつぶな！ 1（1，2）+9に弱点2点で12点ね。



マタビ（マナコ）：

「ここにとどまって、あなたたちの無念は果たされるんですか?!」  
メア（ラクネラ）：

「そも生前の想いなんて残ってないのかも、ね!」

コウ（セントレア）：

「操霊術を嗜む者としては、耳が痛いお話ですが、障害となる以上手加減もできません」

ラミ（ミリア）：

「騎士神さま・・・この者たちに真の安らぎを・・・」

ゴーストs（GM）：

『うおおおおおおおおお』

GM（公人）：

そうすると、最後の1体は両手(?)を上げて降伏するような仕草を見せるよ。

ミリア：

え？

ラクネラ：（ルルブイー改訂版を確認）

会話できるし知能も人間と同等。交渉できるのかしら？

GM（公人）：

彼(?)の仕草を見るに、そう思えるんじゃないかな。

マタビ：

た、戦わなくていいのなら・・・

セントレア：

そうだな。主殿、交渉を試みます。

GM（公人）：

うん。それじゃあ・・・

ゴースト（GM）：

「ここから、だしてくれえ」  
くおくおくあるああ どうあすいとうえくうるえ

ラミ（ミーア）：

「え？」

メア（ラクネラ）：

「（ズンズン）てのは、この遺跡のこと？」

ゴースト（GM）：

くおくおくあるああ できるあるえぬあいいい  
「（ズンズン）ここから、でられないい」

マタビ（マナコ）：

「出られない？ 地縛霊化しているのでしょうか？」

コウ（セントレア）：

「自分たちの最期の記憶はありますか」

ゴースト（GM）：

うわくあるあぬあいいい くおくおくえわあぬあいいい  
「わからない （ズンズン）ここではない」

ラミ（ミーア）：

「気付いたら、ここにいて、出られないってこと？」

ゴースト（GM）：

じあすいとえくうるええ  
「だしてくれえ」

GM（公人）：

神官であるラミが祈りをささげれば輪廻に戻してあげることができよ。

ミーア：

ロールプレイだけでいいの？

GM（公人）：

具体的には、「祈り」「浄化」に相当する神聖魔法1回分のMPを消費したらって感じかな。判定はわからないよ。

今のレベルなら、キュア・ウーンズとディジェズ、一応ホーリー・ライトもかな。

ラクネラ：

露骨なりソース削りね。このままメアが殴り倒したほうが消耗少ないわよ。

ミーア：

え？ 相手は戦う意思が無いのに?!

マタビ：

そ、そうですよ。

セントレア：

気持ち的には祈りでの昇天が理想だろうが・・・今後のことを考えるとな。

GM (公人)：

GMとしてはどっちでもかまわないよ。結果はあまり変わらないし。

あ、ロールプレイの祈りだけで昇天させた場合、このゴーストは倒した魔物の数にカウントしないから。

ラクネラ：

予防線まで張られたわね。

マナコ：

魔香草もありますし、祈りにしませんか。

ラクネラ：

でもわざわざリソース切るのもねえ・・・

蛇&眼：(じくくくくくくくつ)

ラクネラ：

ああもう。わかったわよ。好きになさい。

ミーア：

ありがとう！ ラク姉さん！

---

ラミ (ミーア)：(MP：20↓17)

「ここから出してあげる、ていうのがこういう事か判らないけど、少しでも貴方のために祈らせて。

・・・ロジンネ・ウヨシイエ・キヤササ・リノイ・・・この者に真の眠りを」

ゴースト (GM)：

「うおおおおおおおとうおおおおお」

ゴーストの姿は他のゴーストたちと同様霧散した。

|| || || || || || || ||

GM（公人）：

はい。お疲れ様。これで戦闘終了だよ。

ラクネラ：

無駄にリソース切らされたのに戦利品がないのがまた厭らしいわね。

GM（公人）：

何と遭遇するかはランダム表次第だかねえ。

ミーア：

でもラミの徳は高まった気がするわ。

マナコ：

ゴーストさんたちは無事転生の輪に入れるんでしょうか。

GM（公人）：

いちおうゲーム的なことを言うと、倒した時点で天に昇って、転生の必要があればまた来世って感じらしいね。

セントレア：

では、今頃神と対面しているわけですね。

ミーア：

ラミが送ったしザイア神の所かな？

GM（公人）：

さして、どうだろうね。

それじゃ少し休憩入れてから再開しようか。

7—13. ～7—14.

7—13. 4日目（レア死後3日目） 遺跡と花の丘 クーリス遺跡  
部屋4

遺跡地図（番号は部屋）

入口

1

—

2—3

—

4↑いまここ

GM（公人）：

さて戦闘も終えて一段落したところだけど。

マナコ：

マタビは言っていたように＜魔香草＞をラミさんに。

ミーア：

じゃあラミもじつとしてないと、よね。

ラクネラ：

残った2人が部屋の探索、と。さっきと同じ展開になりそうだけ  
ど・・・

マナコ：

2（6，1）に4足して5点回復です。少なくともすいません。

ミーア：（ラミMP：17↓22）

気にしない気にしない。

探索判定 目標値：??

メア：（平目）7

コウ：（平目）7

GM（公人）：

とくには何も見つからなかった。

ラクネラ：

これがねえ……

セントレア：

達成値7というと素人の平均値だからな……。

マナコ：

判定しましょうか？

ミーア：

個人的にはしておきたいけど、さつきからマタビだけ余分に仕事してるのよね。

ラクネラ：

唯一のスカウトだからね。仕方ないわよ。

ミーア：

そうなんだけど、罨解除みたいな独りでやる作業ならともかく、探索みたいにも他の人でもできるのを「念のため」でもう1回やらせるのが、ラミ的には申し訳ないかなあ。

セントレア：

PCたちからすれば、達成値の高低は判らないわけだからな。絶対失敗や絶対成功ならば別だろうが。

ラクネラ：

ああ、いいわよ。リスクよりロールプレイね。もう好きにしてちょうだい。その代わり、何かあったらメアは独りで逃げるからね。

マタビ（マナコ）：

「どうですか、この香は。精神が安らぐはずですが」

ラミ（ミーア）：

「ふっつ。ありがとうだいたいぶ元気になったわ」

メア（ラクネラ）：

「この部屋には何も無いみたいね」

コウ（セントレア）：

「この部屋も先ほどの部屋同様、前方と左手に通路が延びています。確かどちらにも何部屋かつながっており左手は行き止まりの部屋があったかと・・・」

メア（ラクネラ）：

「そう。じゃあ先に行き止まりの方を見ておく？ さつきみたいに

お宝が拾えるかも」

ラミ（ミリア）：

「さんせー」

通路探索しラミ、マタビが罠に気付くも、マタビ解除に失敗。再挑戦も失敗、罠が発動。

コウに襲い掛かる矢。回避できないコウ。しかし防具により防がれる矢。（ノーダメージ）

7-14. 部屋5

GM（公人）：

罠のダメージダイスで1が出るとは・・・もっと威力のあるダイスにすれば良かったかな・・・。

ラクネラ：

今のままで充分よ。で、次の部屋にたどり着いたってことでいいのかしら？

GM（公人）：

うん。中に何がいるか・・・今度はセラアに振ってもらおうかな。

セントレア：

はい。・・・2です。

GM（公人）：

部屋をのぞくと人影が4つ。人間みただけだけど肌は土気色になっていて視線も定まっていな感じ。

魔物知識判定でコウ、ラミが弱点まで看破。

ゾンビ4体。弱点は回復効果ダメージ（+3）

---

ラクネラ：

大して脅威ではないわね。

ミーア：

じゃ、中に入って倒しちゃう？

マナコ：

はい。



7-15. 7-18. エンディングくアフタープ  
レイ

7-15. 4日目(レア死後3日目) 遺跡と花の丘 クーリス遺跡  
部屋5

戦況

ゾンビ×4↑10m↓PCたち

|         |         |         |         |
|---------|---------|---------|---------|
| ラミ      | メア      | マタビ     | コウ      |
| HP : 29 | HP : 35 | HP : 24 | HP : 25 |
| MP : 22 | MP : 13 | MP : 24 | MP : 28 |

先制判定 目標値 : 7

ラミ : (平目) 9

メア : (平目) 8

マタビ : 3+9=12

コウ : (平目) 10

先制を奪取!

|||||

第1ラウンド

ラクネラ :

とはいえ、さっきの部屋で剣のかけら入りの敵が出てくる可能性が  
わかったし無闇にリソースを削りたくは無いわね。ハニー、このゾン  
ビはかけら無しでいいのよね?

GM (公人) :

うん、データはルールブックどおりだよ。

ミーア :

そもそもあとどれくらい稼げばいいの?

セントレア :

それは我々のさじ加減ということになるだろうな。現時点で2, 8

00G相当の物品を見つけている。

マタビ：

今帰れば、7、200Gの支払いで蘇生を請け負ってくれるんですよ？

GM（公人）：

そういうこと。レイはお金さえ払ってもらえれば引き受けてくれるよ。

ラクネラ：

正直、＜魔香草＞買い足すの忘れてきたのが痛いよね。魔法使い組はそう何戦もできないでしょ？

ミーア：

うーん・・・正直なところ・・・

ラクネラ：

よね。ならこいつら倒したら帰りましょう。

セントレア：

心得た。ならば温存せずに速攻で行くか。ミーア。

ミーア：

オツケー。《魔法拡大／数》を宣言。4倍でゾンビに「キュア・ハート」を使うわ。

GM（公人）：

OK。こっちの精神抵抗力は固定で11だから、12以上で効果が出るよ。

ミーア：

Aから順番にいくわよ。16、14、16、あぶなっ12！

ラクネラ：

4回中3回、片方の目が1つてのが危なっかしいわねえ。

ミーア：

全部通ってるから良いでしょ！

威力ロールも順番にいくわね。

17（4，4）＋3＝20

13（1，3）＋3＝16

15 (5, 1) + 3 || 18  
18 (6, 3) + 3 || 21

GM (公人) :  
みんなもうボロボロだね。

セントレア :

では今度は私が。ゾンビの集団を起点に「スパーク」を。達成値は15なので通りますね。

GM (公人) :

うん。威力ちようだいと言いたいけど、一番被害の小さいBでも残りHP9だから固定値で倒せちゃうんだよね (コウ：操霊術魔力9)。まあ威力フアンブルしないかだけお願い。

セントレア :

10、クリティカルですね、次が4。

11、またクリティカルです。10・・・11・・・やつととまつた。6

マタビ :

そ、それ、何点になるんですか？

セントレア :

Bの方は・・・4+3+4+1に魔力を足して21か？

ラクネラ :

軽戦士の立場が無いわね

セントレア :

残りも振りますね。

7, 7。フアンブルはしませんでした。がクリティカルが出すぎていて怖いのですが・・・

GM (公人) :

少なくともこの戦闘は終了だから、反撃で痛手を負う事は無いよ。

ラミ (ミリア) :

「騎士神ザイアよ・・・この穢れた土地を浄化したまえ・・・」

※その穢れを増す行為のために探索していることは棚上げにされ

ている。

コウ(セントレア)：

「操、<sup>ザス</sup>第一階位の攻<sup>ヴァスト・ル・バン</sup>閃光、<sup>シヤイア</sup>雷雲——<sup>ラクラウ</sup>電光！」<sup>ジバジガ</sup>

ゾンビス(GM)：

「う・・・あ・・・おお・・・」

怨嗟にも似た呻きとともに動く死体は、その場に崩れ落ちただの屍となった。

#### 戦利品

ゾンビの眼球×8(240G)

|||||

7-16. 部屋5

部屋の探索判定 特に何も無し

メア(ラクネラ)：

「ここには何も無いみたいね。次の部屋に行く？」

マタビ(マナコ)：

「そうしたいのはやまやまですが・・・もう薬草が・・・」

ラミ(ミリア)：

「つかれたー」

メア(ラクネラ)：

「ふう、財布には痛いけれど無理は禁物、かしら」

マタビ(マナコ)：

「そうですね・・・」

コウ(セントレア)：

「それでは、引き上げますか？」

ラミ(ミリア)：

「はい」

|||||

GM(公人)：

じゃあ、来た道を引き返すわけだけど、途中どこか寄り道したりと

か、何かやっておきたい事はある？

ミア：

う〜ん・・・とくに無いわよね？

ラクネラ：

そうね。寄り道してまた戦闘になっても面倒だし、とつと外に出  
ましよう。

マナコ：

賛成です。

GM（公人）：

（確認は取ったからね？）　じゃあ最後の通路、この通路の向こうが  
入り口に面した最初の部屋だよ。というわけで、灯りを持つてるコウ  
は畏感知判定をして。

セントレア：

え?!

ラクネラ：

あ！　この通路の畏は解除してないじゃない！

一同：

あ！

---

畏感知判定　目標値：??

コウ：(平目) 5

---

コウ(セントレア)：

「もうすぐ出口です。気を緩めず行きましょ」

SE：ガコン

コウ(セントレア)：

「う?」

SE：ヒュン

メア(ラクネラ)：

ひよいつとかわして(回避判定成功)

「ちよつと、この畏の事忘れてさくさく進まないでよ」

コウ（セントレア）：

「す、すいません」

ラミ（ミア）：

「まあまあ、誰にも当たらなかつたんだし良かったじゃない」

マタビ（マナコ）：

「今後罫にかかる人が居てもいけませんし、解除しておきましょうか」

SE：ガチャコン

マタビ（マナコ）：

「これでもう大丈夫です」

コウ（セントレア）：

「ありがとうございます。たすかります」

|||||

GM（公人）：

なんてやり取りをしつつ遺跡の外に出ることができたよ。

それじゃあ、みんなはレイの家まで移動して集めた素材を買い取ってもらうわけだけど、宝石は買い取ってくれないけどどうせ換金して支払いに充てるよね？

セントレア：

そうですね。

GM（公人）：

じゃあ順番が前後するだけだからここで差し引いちやおう。

集めた素材が

ワイトの爪×6 || 300G

呪いの爪 || 400G

ゾンビの眼球×8 || 240G

拾った素材 || 600G

珍しい宝石 || 1,500G

GM（公人）：

合計が・・・3,040Gだね。差額分6,960G支払えばレイは引き受けてくれる。

マナコ：

あ、あの・・・マタビは所持金が400しかないの・・・

ミーア：

大丈夫よ。ラミとメアの所持金だけで払えるから。ラミが3,060出すわね。(残金20G)

ラクネラ：

じゃあのこり3,900をメアが払うわね。(残金90G)

GM(公人)：

OK。レイは支払いを確認するとすぐに儀式と移動に必要な荷物をまとめ始めるよ。

シーンをレアがねむる洞窟に移すね。

遺跡からの移動で合計2日分の保存食を消費しておいてね。

|||||

7-17・6日目(レア死後5日目) トツネオ村付近 氷室

レイ(GM)：

「はあ、ほんとうにケンタウロスだあ。これは興味深いねえ。こんな近くで見る機会なんていつ以来かなあ。持ち物や体つきを見るに典型的な戦士かな？ 人族に近づくケンタウロスも珍しいよね、いったいどんな経緯でこんな所まで来たんだか、でも蛮族ははみ出し者に厳しいって言うしね、些細な事でも部族の中には居づらくなったりするのかな？ いやあそれにしても状態がいい、もう1週間くらい経つんだよね？ この洞窟が涼しいとはいえそれを差し引いても痛みが少ないんじゃないかな、あ、これはプリザーベーションかな？ そっちのお嬢さん・・・じゃないよね、よく引き受けてくれるプリーストが居たねえ、ディルクールも王都だけあって大きいからねえ、そういうヒトがいてもおかしくないと思うけど、ひよつとして私の知ってるヒトかな？ それともほかの町から呼んで来た？ でもそれだとこの保存状態の良さは説明がつかないよねえ、あそれ」

マタビ(マナコ)：

「あ、あのー」

レイ(GM)：

「? 急に大きな声出してどしたの?」

コウ (セントレア) :

「<sup>せんせい</sup>師匠そろそろ本題に……」

レイ (GM) :

「ああ、そうだった、ついつい楽しくなっちゃってねえ、それじゃあ始めるよお」

|| || || || || || || || || || ||

GM (公人) :

レイはそういうと地面に何か描いたり、怪しい物品を並べたりし始めるよ。みんなはどうする?

ミーア :

みてていいの?

GM (公人) :

うくん……儀式は1時間にも及ぶし、神経も使うから遠巻きに見ている分には許可されるかな。

ミーア :

じゃあ、邪魔にならない距離で見守ってるわ。

マナコ :

マタビもです。

ラクネラ :

2人から更に少し離れたところから見ているわね。

セントレア :

コウはレイの手伝いでしょうか。

GM (公人) :

OK。

さあ、これから蘇生の儀式、というか操霊魔法「リザレクション」が行使される。ここに来て1ゾロファンブルしても困るから行使自体は自動成功する。

再度確認だけど、レアは蘇生を受け入れる?

セントレア :

バルバロス は穢れを忌避していないのですよね? でしたら例の



冤罪(?)の件もあつて「まだ死ねない」という意思はあると思いま  
すし受け入れます。

GM (公人):

了解。じゃあセントレアは2d6をお願い。

セントレア:

は?

GM (公人):

ダイスを振って。

ミーア:

だーりん?! 蘇生は自動成功じゃないの?

GM (公人):

蘇生は、ね。でもどれくらいの穢れが増えるか、はちやんとダイス  
で決めるよ。ダイス目と死亡からの経過日数、既に保有している穢れ  
量などを加味した数式から増加する穢れと身体的な変化が決ま  
るんだ。

そこだけは本人にダイスを振ってもらうよ。

まあ言っちゃうと、固定で増える1点しか穢れが増える心配はない  
よ。すぐにリョー司祭にプリザーベーションを施してもらった事が  
功をそうしたね。

ただ、角が生えたり痣が出たりの影響は出るからね、どんな影響が  
出るかもこの時の出目で決まるよ。

セントレア:

そういうことでしたか。

では・・・

(ころころ・・・)

||||||

7-18. エンディング6日目 (レア死後5日目) トツネオ村付近

氷室

GM (公人):

永い詠唱と祈禱を終えたレイが顔を上げる。その光景は儀式に入  
る前の、軽いノリの彼女からは想像し難いほど厳かな時間と空間だっ

た。終わったあとも彼女の顔は疲労からか笑顔はない。額には大量の汗を浮かべており、1時間にも及ぶこの魔法が如何にMP<sup>精神</sup>を削るものなのかを物語っている。顔を上げてからさらに数瞬の間のとレイは大きく息を吐いた。その瞬間周囲の張り詰めた空気が緩むのを冒険者たちは感じる事だろう。

ラミ（ミーン）：

「終わった・・・の?」

レイ（GM）：（ぐったりとした様子で）

「終わったよお・・・手応えはあつたと思うから術自体は成功してるはず。あとは本人の意思次第かなあ」

GM（公人）：

洞窟内の視線がレアへと集中する。

レア（セントレア）：

「う・・・」

ラミ（ミーン）：

「レア！」

レアに駆け（?）寄って抱きつくわ。

レア（セントレア）：

「ラミ?・・・ここは・・・! ヒト族!? ラミ! なぜ変化を解いてい・・・っ?!」

レイの存在に気づき飛び退こうとしますが、自分の周囲の物品に驚き動きを止めます。

マタビ（マナコ）：

「よかった・・・うぐ・・・ひくっ・・・」

メア（ラクネラ）：

「落ち着くなさい。このヒトたちはマスター・・・私たちが世話になつてる冒険者の店の主人の、知人でラミやあなたの事も知った上で協力してくれたのよ」

レア（セントレア）：

「協力?・・・彼女らがルーインの手のものと戦ってくれるのか?」

ラミ（ミーン）：

「え？ 何言ってるの？ アイツならもう」

マタビ（マナコ）：

「そうですよ。それで、その時レアさんが・・・」

レア（セントレア）：

「さて、そもそも私たちは、あの地図の地点に向かって居たはずだろう。ここはどこなんだ？」

メア（ラクネラ）：

「は？ 何言ってるの」

レイ（GM）：

「あーあー。取り込み中申し訳ないけど、私から説明させてもらおうよ」

ボウケンシャー：

『・・・』

レイ（GM）：

「まずは、ケンタウロスのお嬢さん、あなたはそのナントカって連中との戦いで死んじゃったのよ」

レア（セントレア）：

「?! 馬鹿な！ 我々は連中が居るであろう地点に向けて移動中で」

レイ（GM）：

「現に今、君はここで目を覚ましたわけだけど、移動中に昼寝でも始めてたのかな？」

レア（セントレア）：

「・・・」

レイ（GM）：

「蘇生されると、死の前後の記憶が抜け落ちるからねえ。嘘だと思うなら体にも何かしら変化が出てるだろうから調べてみるといいよ」

レア（セントレア）：

「(ごそごそ)？ これは」

左側頭部に突起を見つめます。

レイ（GM）：

「角が生えちゃったみたいだね。まあ、まだ小さなコブ程度だろうけど」

※穢れ表結果：7（出目）＋0（死後経過日数補正）＋3（既に所持している穢れ）＝10

穢れ：＋1（固定増加分）&角が生える。

レア（セントレア）：

「私が・・・死んだ・・・」

メア（ラクネラ）：

「あのデカイケンタウロスの攻撃で動けなくなってるところに、妖精が、ね」

レア（セントレア）：

「そう・・・か」

マタビ（マナコ）：

「でも、こうして生き返れたんだから良いじゃないですか！」

ラミ（ミア）：

「そ、そうよ！」

レア（セントレア）：

「しかし・・・」

レイ（GM）：

「ああ、またまた割り込み失礼。

あたしは確かに依頼を受けて蘇生を行ったけど、お嬢さん本人にその意思がなければ魔法は失敗してたからね？ お嬢さんには心残りがあるんじゃない？（人族なら穢れを嫌って心残りがあっても拒絶するんだろうけどねえ）」

レア（セントレア）：

「・・・汚名を晴らせていない・・・私にとってそれほど大きな事柄になっただけなのか・・・」

レイ（GM）：

「ま、その辺はあたしの知ったこっちゃないけどね。

さあ、コウ仕事も終わったし帰るよん」

コウ（セントレア）：

「は、はい。師匠<sup>せんせい</sup>。」

「それでは皆さん、失礼いたします」

レア（セントレア）：

「私は・・・」

メア（ラクネラ）：

「ほら、いつまでウジウジしてんの。ここを貸してくれたトツネオの人たちにも無事を伝えないといけないんだから、早く立ちなさい」  
レア（セントレア）：

「あ？ ああ、すまない」

|||||

GM（公人）：

と、いったところで今回のシナリオは終了だよ。おつかれさま。

モン娘：

おつかれさまでしたー。

GM（公人）：

これでレアは穢れが4点になったから、次何かの理由で穢れが増えたらアンデット化だね。

セントレア：

そうならぬよう、気をつけなければいけませんね。

GM（公人）：

報酬だけど、金品は蘇生の費用に消えてるから経験点とかけらの名誉店だけだね。

ラクネラ：

まあ、それは仕方がないわね。

GM（公人）：

あ、レアも同じだけ経験点獲得していいよ。レベル差がついちやうのも可哀そうだからね。

セントレア：

コウのファンブル分はいただけるのでしょうか？

GM（公人）：

え?! うくん・・・まあ、いつか。

セントレア：  
ありがとうございます。

GM（公人）：

じゃあ、今日はここまでということ、片づけして帰ろうか。

|||||

成長

ラミ　：精神力（4，6）：23↓24

メア　：器用度（1，4）：23↓24

マタビ：精神力（2，6）：21↓22

レア　：生命力（4，5）：20↓21

獲得経験点

シナリオクリア：1，000

討伐魔物　　：250

合計　　：1，250＋自動失敗分

獲得名誉点

剣のかけら×5 || 14点

“永劫の中の操霊術師（他称号多数）”レイ||ラシンデ：顔見知り  
15点

“迷える信仰”リョー||ワザイア：顔見知り　15点

合計名誉点（人族／蛮族）：245／145

名声：都市レベルで名前が通じる。遂げてきた功績のうち、少なくともひとつ、ひよつとしたら複数、人の噂にもなっただろう。しかし、誰もが顔を覚えているというほどではない。／ 噂の人物。コミュニケーションの外に名前が露出し始め、結果、初対面のはずの相手が、自分の名を知っていたという経験をするようになる。わざわざ顔を見に訪ねてくる酔狂な人物が現れ、面識のない人間から名指しで依頼が行われることも起こり始める。

意識：蛮族を仕留めたその日から慌しく走り回っている、教会の司祭を引っ張り出したりと何かトラブルがあったのかと思っていたが、町外れの操霊術師を連れ出したところを見るとパーティーの1人が死んでしまったらしい。このまえ所在を訊いたら怒っていたレアだ

ろうか？ / 蘇生騒ぎも終えて落ち着いたようなので顔を見に行ったが、やはりレアの姿が見当たらない。蘇生は失敗したのだろうか？

## セッション8

### 8. 成長報告く8―4.

公人：

もうただの遊びになりつつある交流テストケース8回目始めたいと思います。

成長報告の前に、今回からデータ面をソード・ワールド2.5の物に移行するよ。

ミーア：

ルールが新しくなったんだっけ。

公人：

正確には、版上げ。2.0の時のデータを整理したり、数値面を調整したり。だから基本ルール自体に変更はないよ。

影響が有るとしたら、戦闘の時に『戦闘準備』として一部の戦闘特技や魔法が使えるようになったことかな。これで後攻でも防御を固めたりできるようになったよ。

ラクネラ：

メアが練技で回避をあらかじめ上げておいたりとかね。

レベルが上がると先制取らないと勝てないゲームになる、なんて聞いてたけどこれで後攻でも安全になったのね。

公人：

(その辺りはまだ評価が出てない印象だけどね)。

それじゃ、成長報告をお願い。

モン娘：

はーい。

|| || || || || || || || || ||

ラミィネット PL：ミーア

種族：ラミア 17歳 女性

種族特徴：「暗視」、「ラミアの身体」、「ラミアの吸血」、「変化」、「弱点」

(土、+3) 生まれ：学者



能力値／能力値ボーナス

器用度：12／2

敏捷度：22／3

筋力：14／2

生命力：14／2 生命抵抗力：7 最大HP：29

知力：28／4

精神力：24／4 精神抵抗力：9 最大MP：39

経験点／累計経験点：360／13,860

冒険者レベル：5

技能：レベル

セージ：5、プリースト（ザイア）：5

グラップラー：1↑NEW

戦闘特技

《魔法収束》、《魔法拡大／数》

《ターゲットイング》↑UPDATE

《追加攻撃》↑NEW

経歴

戦場に置き去りにされた所をクリスに拾われ、人族に興味を持ち人族を研究していた。

今では人族になることを夢見ている。

穢れ：2点

言語（注釈がないものは会話・読文両方習得）

交易共通語、ザルツ地方語（会話）、神紀文明語（読文）、魔法文明語（読文）、魔動機文明語（読文）、汎用蛮族語、ドレイク語、ドワーフ語（会話）

武器類

NEW <アイアンナックル>、<投げ>

「変化」時使用不可 <牙>、<尻尾>

「変化」時専用 <キック>

装飾品

頭 <くとながり帽子>

右手 : <知性の指輪>

その他 : <聖印> (ザイア)

防具

<ポイントガード> ↑ NEW

所持アイテムなど

<バルバロス携帯セット>、<知性の指輪>、<人血液>、<魔晶石 (5点)>、<アンチドーターポジション>、<保存食>×4、<ヒーリングポジション>×5

所持名誉点 / 合計名誉点 : 100 / 145

現金 : 240G

|| || || || || || || || || ||

ミーア :

前々回の、レアを護れなかった後悔から<sup>グラップラー</sup>拳闘士技能を身につけたわ。

公人 :

これで近接系技能が揃ったね。

火力のフアイター<sup>レア</sup>、

クリティカルでの爆発力フェンサー<sup>メ</sup>、

そして手数<sup>ミ</sup>のグラップラー。

ミーア :

これで今まで以上に仲間を護って見せるわ！

公人 :

でも、グラップラーは装備できる防具が限られているから、ザイア神官の得意な身を挺して仲間を護る事に向いてないんだけど良いの？

ミーア :

どうせならみんなと技能が被らないようにしたいしね。

ラミ的には、先手必勝！ 攻撃されなければ仲間は傷つかない！

てかんじで。

ラクネラ :

ただの脳筋じゃないの。

ミーア：

勝てばよかろうなのだ！

公人：

（それはもう第2の剣側<sup>蜜族</sup>の考え方のような）

グラップラーに合わせて装備も新調したんだね。

ミーア：

うん。〈ハードレザー〉じゃグラップラーは戦えないし、両手が使えないといけないから〈カイトシールド〉も下取りに出して、

〈ポイントガード〉と〈アイアンナックル〉を買ったわ。

セントレア：

防衛点ではなく回避力が上がる非金属鎧か。

ミーア：

そ。

グラップラー技能で回避判定ができるから、今まで平目だったが、変化してなかったら固定値5での判定ができるようになって安心感が全然違うわ。

公人：

あとは、戦闘特技かな？

ミーア：

そだね。

冒険者レベルは上がってないけれど、グラップラー技能習得の時に自動習得する《追加攻撃》を習得。カテゴリ〈格闘〉の攻撃を2回できるようになる特技ね。

あ、これ1回目も2回目も1Hの武器じゃないとダメなんだ。2回目に噛み付いたり、投げ飛ばしてやろうと思ってたのに。

公人：

まあ、〈投げ〉は相手が2足歩行で地上に居るのが条件だから、今後投げられない敵も出てくるだろうし、状況に合わせて使い分けるのがいいだろうね。

ミーア：

はあい。

あとはく魔法誘導>が2. 5のくターゲットティング>に変更だね。  
公人：

これは、魔法の誤射を防ぐく魔法誘導>と遠隔武器の誤射を防ぐく精密射撃>が2. 5では両方の誤射をくターゲットティング>1つで防げるようになったからね。

以上かな？

ミーア：

ん、うん。ラミの報告はこれくらいだよ。

公人：

じゃあ、次はラク姉さん。

ラクネラ：

はいはい。

|||||||

メア||ウイドウ PL：ラクネラ・アラクネラ

種族：ナイトメア（人間生まれ） 20歳 女性

種族特徴：「異貌」、「弱点」（銀、土+2） 生まれ：軽戦士

能力値／能力値ボーナス

器用度：24／4

敏捷度：24／4

筋力：18／3

生命力：20／3 生命抵抗力：8 最大HP：35

知力：14／2

精神力：13／2 精神抵抗力：7 最大MP：13

経験点／累計経験点：1, 930／12, 930

冒険者レベル：5

技能：レベル

エンハンサー：5、フェンサー：5

戦闘特技

《かいくぐり》、《回避行動I》、《テイルスイングI》

練技

【ガゼルフット】、【キャッツアイ】、【チックチック】、【ドラゴンテイ

ル】、【ケンタウロスレッグ】

経歴

大恋愛をしたことが有る

異種族を怖がっていた

大切な約束をしている

穢れ：1点

習得言語（注釈ないものは会話・読文両方習得）

交易共通語、ザルツ地方語

武器：<レイピア>

装飾品

頭　　：<ウイッグ>

左手　：<疾風の腕輪>

腰　　：<血晶石の腹帯>

防具

<ソフトレザ>、<ラウンドシールド>

所持アイテムなど

<冒険者セット>、<テント>、<疾風の腕輪>、<アウェイクポー

ション>、<アンチドローテポーション>、<保存食>×4、<ヒーリ

ングポーション>×5

所持名誉点／合計名誉点：100／245

現金：90

|||||

ラクネラ：

メアは特になし。はい次どうぞ。

マナコ：

はやっ?!

ラクネラ：

経験点がねえ、技能を上げるには少ないし何か買おうにもお金がないし。

セントレア：

セージやスカウトは取らないのか？

ラクネラ：

まあ、メアの成長には一応法則というか理由があるからね。  
その辺の技能は3人に任せるわ。

公人：

まあ、他に迷惑かけるような成長じゃないし咎めるほどじゃないかな。でも、

ラクネラ：

ゲームが厳しくなってきたらその辺りの成長も考えろ、でしよ。解ってるわよ。

はい、つぎつぎ。

マナコ：

は、はいっ。

|||||

マタビ PL：マナコ

種族：タビット 10歳 女性

種族特徴：「第六感」 生まれ：魔動機師

能力値／能力値ボーナス

器用度：19／3

敏捷度：13／2

筋力：10／1

生命力：9／1 生命抵抗力：6 最大HP：24

知力：24／4

精神力：22／3 精神抵抗力：8 最大MP：34

経験点／累計経験点：710／18, 210

冒険者レベル：5

技能：レベル

マギテック：4、シューター：5

スカウト：1↓2↑UPDATE

レンジャー：1、セージ：1

戦闘特技

《ターゲッティング》↑UPDATE

《MP軽減／マギテック》↑NEW

《鷹の目》

経歴など

純潔である。

守りの剣に触れたことが有る。

予知夢を見たことが有る。

習得言語（注釈ないものは会話・読文両方習得）

交易共通語、ザルツ地方語（会話）、神紀文明語（読文）、魔動機文

明語

武器

＜サーペンタインガン＞、＜ジェザイル＞（背中の＜ウエポンホル

ダー＞）

装飾品

首　　：＜マギスファイア（大）＞

背中　：＜ウエポンホルダー＞（ジェザイル）

左手　：＜巧みの指輪＞

腰　　：＜ガンベルト＞（＜弾丸＞×12）

足　　：＜フローティングマギスファイア（中）＞

その他：＜フローティングマギスファイア（大）＞

所持アイテムなど

＜冒険者セット＞、＜スカウト用ツール＞、＜薬師道具セット＞、＜

アンチドローテポーション＞、＜魔香草＞、＜救命草＞×2、＜保存食

＜弾丸＞×15↑UPDATE

現在名誉点／合計名誉点：100／245

現金：359G

|||||||

マナコ：

え、ええと。シューターやマギテックを上げるには経験点が少な  
かったのでスカウトをレベル2にしました。

それと前回消耗した弾丸を補充してます。

公人：

あとは、ラミ同様に2・5に移行してのアップデートかな  
マナコ：

はい。精密射撃と魔法誘導が《ターゲティング》に統合されまし  
た。

それで戦闘特技の枠が1つ空いたので《MP軽減／マジテック》を  
習得しました。これでMPの消費を少し抑えることができます。

ラクネラ：

わたしメアの腹帯と同じで、MPの確保が重要だものね。

最後はセラアね。

セントレア：

ああ。

|||||

レア||ト||レ PL：セントレア・シアヌス

種族：ケンタウロス 10歳 女性

種族特徴：「半馬半人」、「馬人の武術」、「弱点（土＋3）」  
生まれ：戦士

能力値／能力値ボーナス

器用度：26／4

敏捷度：13／2

筋力：18／3

生命力：21／3 生命抵抗力：8 最大HP：51

知力：14／2

精神力：15／2 精神抵抗力：7 最大MP：15

経験点／累計経験点：810／13, 810

冒険者レベル：5

技能：レベル

ファイター：4↓5↑UPDATE

ライダー：4、セージ：1、レンジャー：2

戦闘特技

《ディフェンススタンス》、《斬り返しI》、



《頑強》↑NEW

経歴

人肉が食べられない。

特定の相手に恨みを買っている。

妖精が苦手。

穢れ：4点、角+1

習得言語（注釈ないものは会話・読文両方習得）

ザルツ地方語（会話）、汎用蛮族語、ケンタウロス語

武器等

＜蹄＞、＜ファルシオン＞

防具

＜チエインメール＞

所持アイテムなど

＜バルバロス携帯セット＞、＜北向きの針＞、＜アウェイクポー

ション＞、＜アンチドーターポーション＞、＜保存食＞×7、＜救命草

＞×6、＜魔香草＞×5

所持名誉点／合計名誉点：1000／145

現金：6，410G

||||||

セントレア：

前々回不覚を取ってしまったので更なる鍛錬を積み、ファイターがレベル5になりました。それに伴い冒険者レベルも上がったので戦闘特技で《頑強》を習得しました。

公人：

最大HPが増加する戦闘特技だね。前衛には必須ともいえる戦闘特技の1つだね。

セントレア：

みなに迷惑をかけたので生存能力を優先しました。

ミーア：

1人だけHPが50超えてるのすごいよね。

ラクネラ：

存分にあたしたちの盾になってもらいましょ。

セントレア：

おい

公人：

ははは。

それじゃあ今回の導入をしようか。今回はマスターシーン、P  
Cが出てこないシーンからだよ。

マナコ：

あれ、珍しいですね。

公人：

たまにはね

|||||||

8 | 1. テラスティア大陸 ザルツ地方 フェンデル王国領 山

中

GM (公人)：

とある山の中腹辺りで十数名の人物が集まっている。

半数はフェンデル王室に使える騎士団の甲冑を身に着けている。

彼らの目の前には大きな黒い塊が有る。岩肌には半ば埋もれている

けれどおおよそ球体をしていると思われる黒い物体。まるで闇その

ものがそこにあるかのような状態。

集団のうちの1人、騎士甲冑に身を包んだ男性が口を開く。甲冑姿

の中で彼だけがマントを着用していることから、ここに集まる騎士の

中では一段高い地位にあるということが想像できると思う。

騎士 (GM)：

「これは・・・」

ルーンフォークの女性 (GM)：

「はい。グランディ騎士団長さん。

いつものように鉱夫が坑道にもぐってしばらくすると突然この黒  
いものが現れました。

中の様子もわかりません。このままでは採掘量も予定より大きく  
下回ってしまいます」

グランディ (GM) :

「まだ公式には発表されていませんが、この現象は王国内数箇所を確認されています。騎士団もその調査などに出ており、すぐに対応できる部隊がありません。」

ウシレ殿さえ了承してくださるなら、冒険者に調査を依頼しようと思っておりますが」

ウシレ (GM) :

「事態が解決するのなら手段はお任せします」

グランディ (GM) :

「ありがとうございます。」

クリス殿。クリス殿の店に登録している冒険者で手の空いている者は居りますか?」

クリス (GM) :

「ううん……今空いているのは……」

|||||||

公人 :

という感じで、皆に依頼が届くよ。

マナコ :

騎士団長さん……ひよつとして以前、双子姫様に謁見に伺った際にもいらつしやいました?

公人 :

うん。直接顔を合わせてからかと思ってたけど見識判定してみようか。国の要人だし目標値は5だよ。あ、レアはまだ街の事とか詳しくないだろうし——2の修正を入れてね。

セントレア :

了解しました。

見識判定 目標値 : 5

ラミ : 9 + 8 || 1 7

メア : (平目) 7

マタビ : 5 + 7 || 1 2

レア : 3 + 6 | 2 || 7

全員成功！

公人：

全員問題なく知ってるね。

フェンデル騎士団長、キャンボルⅡグランディ当卓オリジナルです。人呼んで“天に唾吐く”キャンボル。

ラクネラ：

そんな2つ名を与えられるような人物が王室騎士の団長？ 大丈夫なの？

公人：

彼はこの世界の騎士の慣例に漏れず騎士神ザイアの信徒で、弱きを助け強きを挫く、を地で行く人なんだ。あ、種族はエルフだけだね。

セントレア：

騎士としてすばらしい方ではありませんか。

公人：

結果として、討伐すべき蛮族に情けをかける事もしばしば。

ミーア：

あ、あれ？ ラミたちからすれば心強いけど、この世界の騎士として大丈夫なの？ それ？

公人：

うん。だから実は周囲からの糾弾も激しい。それでも職務は全うするし、実力も屈指だから地位を奪われることだけは免れている。そんな感じの人だね。

それじゃあ、依頼を受けるシーンをやろうか。さっきのシーンが前回のみんなの冒険の裏で行われていたシーンという事で。

それから3日後の事とするよ。生活費の宣言と支払いをお願い。

生活費（3日分）

ラミ : 10G (神殿への寄付) 残金 : 230G

メア : 特になし 残金 : 90G

マタビ：特になし 残金：359G

ミーア：120×3 || 360G (他3人の立替) 残金：6,050

G

セントレア：

前回迷惑をかけたので、生活費をレアが支払います。

ミーア：

さすがに寄付分は自分の財布から出すけどね。

公人：

なるほど。実際レアのお金は余り気味だったからね。3人における理由としても正当だと思おうしOKだよ。

ラクネラ：

今回の依頼が実入りの良い物である事を願うわ。

公人：

それじゃ、場所は冒険者の店「寛容な交流亭」そこの奥にある特別室。

マナコ：

とくべつしつ？

公人：

冒険者の依頼って、極々個人的なものだったりプライベートに関わるものだったり、あるいは法に触れるものだったり、とにかく他の人に依頼内容を聞かれない依頼人用の防音室を、冒険者の店はどこも大なり小なり持つてるんだ。

セントレア：

法に触れる・・・

公人：

もちろん、そのパターンの場合には聞いたなら断れないという忠告が入るから冒険者も知らずに犯罪の片棒担がされているってことはめつたに無いよ。

ミーア：

たまにはあるんだ・・・

ラクネラ：

普通の依頼に見せかけて実は裏では……って所でしょうね

公人：

そうそう。でも、今回はそういう理由じゃないことをラミたち3人は確信できるよ。

マナコ：

どうしてですか？

公人：

依頼人との顔合わせという話だったのに、店のマスターであるクリスのみならず、ザイア神殿司祭にしてラミの師匠でもあるリヨーまで同席している。

ミーア：

師匠？　なんで？

公人：

その辺も含めて演出していこうか

|| || || || || || || || || ||

8 | 2. フェンデイル王国 首都デイルクール 『寛容な交流亭』奥部屋

リヨー (GM)：

「そろそろ来るころかの」

ラミ：

「あの、なんで師匠がここに？」

リヨー (GM)：

「うむ、まあ……箔をつけるため、かの」

ボウケンシャー：

「??」

GM (公人)：

しばらくすると、ドアがノックされる。そのあとドアが少しだけ開いてクリスが顔をのぞかせてくる。

クリス (GM)：

「リヨーじい。みんな、居るかい」

リヨー（GM）：

「ああ揃つとるよ」

クリス（GM）：

「おまたせ。」

あ、どうぞこちらへ」

キャンボル（GM）：

「失礼します」

GM（公人）：

クリスと一緒に入ってきたのは当然、騎士団長のキャンボルⅡグラ  
ンデイ。

さっきの見識判定はここでしたってことで。

メア（ラクネラ）：

「騎士団長さまが依頼人？」

キャンボル（GM）：

「そちらのお2人は王城で1度お会いしていましたね」

と簡単な自己紹介を互いに済ませたところで、例の山の話になる  
ね。

ラミ（ミーア）：

「黒い塊・・・ですか」

キャンボル（GM）：

「ええ。先月までは問題なかった場所でも、似たような現象が現れ  
ています。この1〜2週間で領内に何箇所も。騎士団や他の冒険者  
にお願いをして調査を行っておりますが、ここにきて」

マナビ（マナコ）：

「また新しい場所に現れてしまった、と」

キャンボル（GM）：

「はい・・・」

クリス（GM）：

「それで、みんなにも調査をお願いしようという事になった」  
メア（ラクネラ）：

「・・・報酬は？」

キャンボル (GM) :

「1人3, 000ほどでいかがでしょう。前金として1, 000G<sup>ガメル</sup>までなら出せます」

マタビ (マナコ) :

「受けて差し上げたいですが・・・」

キャンボル (GM) :

「何か問題でも？」

ラクネラ :

「ラミに視線を向けるわ。」

マナコ :

「同じくです。」

ミーア :

「蛮族が国の依頼を受けるのは危ないかもって事よね？」

「そしたらラミは師匠の顔色を伺うかしら。」

GM (公人) :

「ふむ。そうすると」

キャンボル (GM) :

「彼女がなにか？」

リヨー (GM) :

「・・・団長殿には話しておくべきかの。のお、クリス」

クリス (GM) :

「そうなるよね」

冒険者 :

「？」

リヨー (GM) :

「グランディ騎士団長、わしはザイア神官としてのおぬしの信念を信じておるつもりじゃ」

キャンボル (GM) :



「? ありがとうございます。・・・?」

リヨール(GM)：

「弱き者の盾とならん。その思いあればザイア様は諸人に手を差し伸べられる」

キャンボル(GM)：

「司祭様?」

リヨール(GM)：

「ラミ」

ラミ(ミア)：

「はい。師匠」

リヨール(GM)：

「解除」しなさい」

ラミ(ミア)：

「・・・!? 師匠?!」

クリス(GM)：

「あー・・・ラミ、落ち着いて。彼は大丈夫だから」

キャンボル(GM)：

「?!」

リヨール(GM)：

「これは、レアの事にも関わってくる」

ラミ(ミア)：

「・・・わかりました」

ラクネラ：

メアはリヨールが同席していることに意味が有るんだろうと、黙って見守るわ。

マナコ：

マタビは驚いていますが口を出すことはできないと思います。

ミア：

それで、「変化」を解除させるけど・・・?

GM（公人）：

ラミの変化を目の当たりにしたキャンボルは思わず腰の剣に手を伸ばしかける。それを遮るのはリョーの声だ。

リョー（GM）：

「それを抜くのは騎士殿の職務として正しい。だが抜けば今回の件が無かった事になるばかりか、こやつらはもちろん、”ローリングストレイキヤッツ”も国内でのあり方を考えねばならんだろうな」

キャンボル（GM）：

「っ」

クリス（GM）：

「彼女は数年前の蛮族軍との戦役のおり、味方の撤退についていけず見捨てられる形で戦場に取り残されていました」

リョー（GM）：

「見かねたワシらが拾ってやったというわけじゃ。ラミ、騎士団長殿に聖印をお見せしろ」

ラミ（ミア）：

「あ、はい！」

キャンボル（GM）：

「・・・例の指令書は・・・」

メア（ラクネラ）：

「本物です。あなたが信じるなら、ですけど」

ラミ（ミア）：

「・・・」

マタビ（マナコ）：

「・・・」

キャンボル（GM）：

「信じましょう」

ラミ（ミア）：

「！ ありがとうござ」

キャンボル（GM）：

「しかし、なぜ今？」

リョー（GM）：

「今回の件、一般人に被害が出ぬよう現場を警護している騎士が居るな？」

キャンボル（GM）：

「ええ。人数は割けませんので警護のみで調査は進んでいませんが」

リョー（GM）：

「こやつらが向かう場所の警護を、団長殿の信頼が篤い者にしてほしいのじゃ」

キャンボル（GM）：

「？」

彼女の正体を公にしたくはない、という事ですよ？ 先ほどのように変身してしまえばやりすごせるとは思いますが？」

マナビ（マナコ）：

「あの、例の文書に関して姫様にお目通りが許された時、同行できなかったメンバーは2人、とご説明していたと思うのですが・・・」

キャンボル（GM）：

「？ そういえばそうでしたね。その方は今日も何か御用事・・・まさか」

クリス（GM）：

「そのまさかなんです。最後の1人は・・・」

|||||

公人：

というところでいったんシーンを切ろうか。

ミーア：

？ なんで？

公人：

ここでレアの事を口頭で説明してもいいんだけど、直接会いに行く事にしないと、セラアが暇すぎて申し訳ないから。

ラクネラ：

それもそうね。

セントレア：

お気遣い感謝します。

公人：

それじゃあ、場所はトツネオ村近くの洞窟。レアの部屋で。

・・・キャンボル騎士団長の事をレアも知ってたって事はトツネオの人たちも当然知ってるよね。

マナコ：

そうですね。というより、トツネオの人たちがフィンドルの事をレアさんに教えたのだと思いますけど。

セントレア：

そう考えるほうが自然か。

公人：

そうになると、みんなが騎士団長と会談中、洞窟の入り口はトツネオの人たちでざわざわしてそうだね。

ミーア：

そ、そうよ！ 村の人たちからしたら軍がレアを捕まえに来たと思っっちゃうわよ！

ラクネラ：

その辺は他のメンバーやアンタの師匠が説明して落ち着かせたって事で良いでしょ。

公人：

そうだね。それでも心配で洞窟の入口まで来ている人は居るだろうけど。コボとか。

さてそれじゃあ部屋でレアとキャンボルが対面しているところから。

|| || || || || || || || || ||

8-3. フェンデイル王国 トツネオ村付近の洞窟

キャンボル (GM)：

「・・・」

レア (セントレア)：

「・・・」

GM（公人）：

一通り事の経緯を説明が終わると、キャンボルは難しい顔でレアを見つめている。

セントレア：

レアもありのままを話し、あとは目の前の男の判断にゆだねるとい  
う面持ちで視線を返しています。

キャンボル（GM）：（以下全員ザルツ地方語）

「はあ……。話はわかりました。少なくとも皆さんが嘘を言ってい  
るとは思えません。ただし、事が公になればどうなるかは……」

レア（セントレア）：

「……」

リョー（GM）：

「そこは、まあ時期が来るまでは静観するよりあるまい。

しかし、今回の依頼を受けることでこやつが存在が巷に知れ渡って  
は、のお？」

キャンボル（GM）：

「……解りました。しかし私の部下といえど皆さんのようにすんな  
り蛮族を受け入れられるとは思いません。少しだけ協力してもらい  
ますよ」

と隠蔽？ の策を授けてくれるよ。

|||||

マタビ：

ケンタウロスの巨体をごまかせるんですか？

公人：

そうできるのが一番なのかもだけどね、さすがにそうじゃない。

というわけで更に数日後、レアの洞窟でキャンボル騎士団長と再会  
するよ。

|||||

8-4・フェンデイル王国 トツネオ村付近の洞窟

キャンボル（GM）：

「ラミ殿とレア殿にはこれをつけてもらいます」

そういうと、金属製の輪を2人に差し出してくるよ。

ラミ（ミア）：

「これは？」

見識判定：目標値17（蛮族組は達成値に+1）

ラミ：9+1+12＝自動成功！

メア：（平目）4 失敗・・・

マタビ：5+10＝15 失敗・・・

レア：3+1+10＝14 失敗・・・

<奴隷の首輪>：テラスティア大陸の北にある蛮族の領域で使われている、奴隷身分である事を証明する首輪。“持ち主”の意思で奴隷の命を終わらせることもできる。

ラミ（ミア）：

「うひゃあっ！」

思わず取り落とすわ。

レア（セントレア）：

「？ どうした？」

ラミ（ミア）：

「これは——」

て首輪の事をみんなに説明して、騎士団長を睨みつけるわ。

「何が信じるよ！ こんなもの付けさせて気に喰わなかったら殺す気なんじゃない！」

リヨー（GM）：

「落ち着かんかい」

GM（公人）：

と取り乱すラミの頭にリヨーが拳骨を振り下ろすよ。

ラミ（ミア）：

「いたた何するんですか師匠」

リヨー（GM）：

「それはこちらのセリフじゃ。すまんのグランディどの」

キャンボル（GM）：

「いえ。これの出自を知る者ならば当然の反応でしょう。安心してください、ラミ殿。装甲は本物ですが中の細工は取り外してあります」

レア（セントレア）：

「・・・」

メア（セントレア）：

「マタビ。魔動機術の知識で本当かどうか調べられない？」

マタビ（マナコ）：

「は、はい」

お2人から首輪を受け取ります。

マナコ：

それで、判定できるんでしょうか？

公人：

うん．．．どの判定が適正なのかなあ．．．

（そもそもどういう技術で作られてるんだろう？ これ。マジテツ

クなのか他の魔法系統なのか．．．）

じゃあ、セージかマジテツ、で知識判定どうぞ。

（目標値は．．．11くらいかな）

マナコ：

じゃあ、マジテツで。

ミア：

ラミもセージならいけるかな？

~~~~~

ラミ　：9 + 8 || 1 3

マタビ：8 + 4 || 1 2

~~~~~

公人：

2人とも高いなあ。それじゃあ、2人は首輪がキャンボルの言うとおりに、中身が空になってるんじゃないか、と思ったよ。

マタビ（マナコ）：

「これ・・・中身が・・・無い？」

ラミ（ミリア）：

「・・・ん」

キャンボル（GM）：

「不服なのは承知しております。しかし、あなた方が人族の街で行動するには立場が人族より下であると、周囲に認識されたほうが動きやすいでしょう」

リヨー（GM）：

「無論、理不尽な扱いを受けることもあるじやろうが・・・人族社会に入ってきた時点で覚悟はできておるじやろう？」

ラミ（ミリア）：

「それは・・・」

レア（セントレア）：

「着けるのは私だけで良いだろう。ラミには変化が有る。わざわざこんな物を着ける必要はない」

キャンボル（GM）：

「申し訳ない」

|||||

公人：

というわけで、レアは装飾品の装備部位首の所に＜奴隷の首輪（レプリカ）＞を装備しておいてね。これそのものの効果は特にはないけど、首に他の装飾品が装備できなくなるからある意味マイナスアイテムだね。

セントレア：

わかりました。

ミリア：

ラミも着けなきゃダメ？

公人：

ラミは強制じゃないよ。どっちでもいいよ。



ラクネラ：

じゃあ、メアが持つておきましょうかね。セレアが言うようにラミは着けなくてもいいと思うし、かといってラミが持つてるのも変な気がするしね。

マナコ：

ラミさんも正体がばれたときに、同じ処置をする可能性は高いですし、人族のどちらかが持つておくべきだと思います。

公人：

そうだね。その方が自然では有るかな。

ミーア：

ラミとしても持つてたくはないしね。

公人：

さて、長くなっちゃったしこの辺でいったん休憩を入れようか。

次は、まあ買い物とか情報収集とか、かな。

ミーア：

何を用意すればいいんだろう？

ラクネラ：

その辺りが情報収集でわかるのかしらね。

つづく

公人：

さて、何をやる？ 買い物とかやりたい事があれば好きに宣言してね。

マナコ：

何かありますか？ あ、その前に依頼の期限っていつごろなんですか？

公人：

ああ、正直今回は現場に向かう以外は首都から動かないと思うから、はつきりとした期限は設けないものとするよ。まあ、明らかに時間がかかる、というか数日の時間を要するような宣言があれば何か影響を考えるけれど。

ミーア：

なるほどね。

さて、何をしようかしら？

ラクネラ：

レアはどうするの？ いきなりデイルクールに乗り込む？

セントレア：

乗り込むって、お前な・・・

主殿、情報収集などに関して、首都でないとできない行動などはありますか？

公人：

行動自体には制限がないよ。ただたとえば、何かについて誰かに訊きに行く、とか情報収集の相手を限定する宣言だったりすると、場所の影響で制限がかかる可能性は有るかな。

買い物はいつもどおり、ラミたちが代わりに購入したことにしていよ。

マナコ：

どうしましょうか？

|||||

8―5. フェンデイル王国 トツネオ村付近の洞窟

メア（ラクネラ）：

「・・・」

ラミ（ミア）：

「？ メア？」

レア（セントレア）：

「どうした？ 問題の鉱山に行かないのか？」

メア（ラクネラ）：

「んー・・・山の場所、誰か確認した？」

一同：

「あ」

~~~~~

ラクネラ：

それじゃあ、各々聞き込みね。

聞き込みの内容は、鉱山の場所。

マナコ：

それは、騎士団長さんに聞けばわかるのでは・・・

ラクネラ：

そこをハニーが言わなかったって事は、何か調べてほしい理由があるってことでしょ？

公人：

あはは・・・（本当は出しそびれただけなんだけど、調べてもらう理由ができたしそういう事にしておこう）

さて、調べられることと言ったら、鉱山とあとは問題の黒い塊かな。他に何か調べたいことがあったら提案して。

セントレア：

さて、何から調べたものか・・・

ラクネラ：

まずは鉱山の場所かしらね。グランディ騎士団長に詳細を聞く体でいきましようか。

公人：

(うーんそうすると、こっちの情報は無条件で出ていいのか。こっちは判定の結果次第として・・・)

じゃあ、冒険者レベル＋知力ボーナスで判定してもらおうかな。

ラクネラ：

(無条件では教えてくれないのね・・・)

・・・13よ。

公人：

(あ、簡単に出たな)

それじゃあ、騎士団長はこんな話をしてくれるよ。

|||||||

8-6. フェンデイル王国 首都デイルクール 騎士詰所

キャンボル (GM)：

「用件だけ伝えて詳細をお伝えし忘れるとは申し訳ありませんでした」

メア (ラクネラ)：

「いえ、こちらも確認を怠ってしまい申し訳ありませんでした。

それで・・・」

キャンボル (GM)：

「ええ。現場となる鉱山についてでしたね。

場所は首都から1日ほど離れた所にある、ビレイ||デニール殿の持ち山にある坑道になります」

メア (ラクネラ)：(見識判定：成功)

「デニールって、『ゴーンオフヘッドキラ狂い咲く殺し屋』?」

キャンボル (GM)：

「ご存知でしたか。ええ、この辺りでは珍しいメリア族の商人で、元は冒険者で当時の功績で先王より拝領された鉱山を操業されています」

ミーア：

めりあ って?」

マナコ：

ルールブックによると、植物の特徴をもつ人族らしいです。体のどこかに花が咲いていて、感情の起伏で満開になったりしておれたりするとか。

公人：

そうそう。キイみたいな種族だね。キイより人間に近い見た目だけど。

本来は今みんながいるテラスティア大陸とは別の大陸固有の種族だから、こちらではかなり珍しい部類だろうね。

セントレア：

2つ名がずいぶんと物騒な響きなのですが。

公人：

騎士団長が言ったとおり、戦闘の功績で山1つもらえちゃうほど、蛮族を討伐した人族なんだよ。

ラクネラ：

それ、大丈夫？ こっちは蛮族2人もかかえてるのよ？

公人：

まあまあ、その辺りも説明するから。

キャンボル（GM）：

「鉱山では、人族社会に逃げてきたゴボルトや排斥に遭って行き場をなくしたナイトメアなどを雇い入れて彼らの生活を支えておられます。」

ただ・・・」

メア（ラクネラ）：

「ただ？」

キャンボル（GM）：

「最近、彼の鉱山に関して良からぬ噂を耳にしたもので・・・」

メア（ラクネラ）：

「噂」

キャンボル（GM）：

「ええ。なんでも、その労働環境が芳しくないという話を聞きま

して、ローズ大臣にも相談したのですが、問題はなかったという話だったのだただの噂なのでしょうが・・・」

メア（ラクネラ）：

「具体的には？」

キャンボル（GM）：

「さあ。あくまでも噂ですから。その内容に、労働者の入れ替わりが激しいという話があったのですが、もともと過酷な労働ですからね」

メア（ラクネラ）：

「なるほどね。」

あ、場所のことありがとうございます」

キャンボル（GM）：

「いえ。こちらこそ、お願いいたします」

|||||

ミーア：

ちよつと怪しくなってきた？

セントレア：

そうだな。この噂の真相を知っておきたいところか。

マナコ：

でも、噂が真実だったらどうするんですか？

ラクネラ：

告発したら山をもらえたりしないかしら

公人：

ラク姉・・・。

あ、ビレイに関してだけでも彼に対する見識判定で出る情報として、ライフォス信者だって事も知っていていいからね。プリーストではないけどね。

ミーア：

ライフォスって人族側で1番偉い神様だっけ

公人：

第1の剣側族で最初に神様になった古代エンシエントゴッド神だね。融和と共存の神

様だね。

セントレア：

蛮族やナイトメアを雇っているのも融和の一環というわけですか。

マナコ：

良い人そうでしたよ。

ラクネラ：

いや、良い人なら労働環境云々の噂は出ないでしょ。

ミーア：

あ、そっか。

・・・ん？　じゃあ、どうということ？

セントレア：

噂の真相を知りたいな。

マナコ：

街の人に噂について聞く場合はどう判定したらいいですか？

公人：

どういう層にどんな風に訊いて廻る？

ラクネラ：

どうということ？

公人：

ええと不特定多数に訊いて廻る場合、聞き込み判定になるんだけど使う技能はその調査方法で任意に決定するようになってるんだ。

セントレア：

冒険者の店で聞き込みするなら冒険者レベルで、という具合でしようか？

公人：

そうだね。冒険者レベルが実力の指標になるから、信頼を得る手助けになるだろうからね。

マナコ：

じゃあその方法で噂について聞いてみますね

・・・16です。

公人：

(うーん、冒険者レベルは使わせないほうがよかつたのかな・・・) そうすると、寛容な交流亭に所属する冒険者たちに声をかけてみたら、

・確かにそういう噂が流れていて、一部のナイトメア冒険者が疑義の眼差しを彼に向けている。

・でも実際に虐待等の証拠はなく、重労働をしているコボルトやナイトメアが愚痴っているだけなのでは？

という事が判ったよ。

ミーア：

？ てことはやっぱり良い人？

ラクネラ：

お人よしなのはハニーだけでいいわよ。

公人：

どういう意味？

ラクネラ：

こうなると、鉱山で働いてるコボルトかナイトメアを探して直接話を聞きたいわね。

セントレア：

そうだな。主殿、鉱山夫に直接話を聞くことはできますか？

公人：

レアが聞きに行くの？

セントレア：

ぐぬ・・・。

ミーア：

ここはラムィが行くしかなさそうね。今日お休みのコボルトに坑道の中の様子を聞きたいって、ビレイさんをお願いできないかな？

公人：

なるほど。そうすると・・・

|||||

8-7. フェンデル王国 首都デイルクール 商業区 デニール邸

ウシレ（GM）：

「どちらさまでしよう」

デニール邸を訪れると、メイド服を着た1人の女性が出迎えてくれる。

外見は10歳くらいのルーンフォークだね。

ミリア：

ルーンフォーク？

マナコ：（ルルブ確認中）

えーと、魔動機文明時代に生み出された人造人間で、首などに硬質の機会素材が見える・・・ゴーレムの他種族アンドロイドってことですか？

公人：

そうだね。ソード・ワールドではゴーレムを作る魔法があるから、あくまでも人族の1種という扱いだけだね。

マナコさんの言うとおり、魔動機文明時代の技術で生み出されたから、現代で稼動しているルーンフォークは全て、どこかの遺跡にあるルーンフォークを製造する装置——ジェネレーター——から出てきたか、当時完成していたものが機能を何らかの理由で一時的に停止させていたものを現代になって再稼動させたかのどちらかだね。

機械生命だから老化はないけど、稼動から一定期間過ぎると突然機能停止することが有る。これがルーンフォークにとっての死だね。

ミリア：

そういえば、鉱山のシーンでも居たんだっけ、ルーンフォーク。

公人：

そ、彼女はイストゥウシレ。ビレイに仕えるルーンフォークで、冒頭のマスターシーンからも判るように、鉱山の現場を任されてもいる。

まあ、今は鉱山があんな状態だから家の用事のほうを済ませてるところだね。

と、説明しちやっただけど、イストは突然の来訪客に不審な目を向けて名乗ろうとはしないよ。

ミーア：

あ、アポとってなかった

ラクネラ：

ハア・・・

ラミ(ミーア)：

「あ、寛容な交流亭の冒険者で・・・」

イスト(GM)：

「・・・鉱山の件でしょうか」

ラミ(GM)：

「あ、はい。鉱山の中の地形とかを働いてるゴボルト達に聞きたいんですけど、宿舎とかって有りますか？」

イスト(GM)：

「・・・」

公人：

(ここはイストの魔物知識判定かな、目標値は通常のラミアと同じとして、「変化」してるしー4くらいは入るのかな)

(ころころ・・・)

(出目は8だから修正入れて9か・・・ということは気付かなかつたって事だから・・・)

セントレア：

あ、主殿、なぜサイコロを？

公人：

ん？ ああ、気にしないで。ロールプレイを進めるよ。

イスト(GM)：

「少々お待ちください」

いうとイストはいったん屋敷の中に引き戻るよ。

しばらくして、玄関のドアが開くと、イストが大きな、A1くらい

のサイズの紙を数枚持つて出てくるよ。

「おまたせしました。最新の地図は従業員が坑道に持ち込んでいたため、少し古い版になりますが、こちらをご利用ください」

ラミア（ミア）：

「あ、どうも。」

・・・あの、それで従業員の居場所は・・・」

イスト（GM）：

「現在当家で雇っている従業員は全員坑道の中です。なので話を聞くことはできません。どうか少しでも早い救出をお願いいたします」
深々と頭を下げ、追い返されるよ。

SE：ボタン

ラミア（ミア）：

「あつ」

|||||||

公人：

という感じで中の地図はもらえたけど、コボルトたちは不在で話は聞けないよ。

セントレア：

ふむ・・・そうなるともう調べられそうな事柄は・・・

マナコ：

あの、例の黒い物については調べられないんでしょうか・・・

ラクネラ：

そうね。他でも同じ現象が起きているって話だし、断片的にでも判ってる事はないかしら。

セントレア：

そうだな。しかしレアでどう調べた物か・・・トツネオの人たちが知っているわけは無いだろうし・・・

ミア：

うくん・・・思いつかないし、ダメ元で判定しちゃえば？

ラクネラ：

そうね、自動成功したらやたら情報通な村民が居たって事にしちゃ

えばいいのよ。

セントレア：

それで、よろしいですか？ 主殿。

公人：

うん。いいよ。

・・・どの技能が良いかなあ、信頼を得ている相手だし冒険者レベル、かなあ？

(さっきの感じだと簡単に成功されちゃうかもだけど失敗して手詰まりになるよりは良いか)

セントレア：

では、・・・11ですね。

公人：

(あ、出目が低い)

うくん、そうすると村の人たちはそういうものは見た事無いし噂も聞いた事が無いみたいだね。さすがにそういう情報は流れてきてないみたいだよ。

セントレア：

さすがにムリか・・・。

ミーア：

どうする？ 他をあたってみる？

ラクネラ：

問題はどこに聞きに行けば解るか、よね。

マナコ：

情報が少なくてどういう人なら知っているのか推測が立ちませんね・・・。

公人：

(情報の公開具合がわからない・・・まあ、必須の情報ではないから大丈夫・・・だよな?)

どうする？

マナコ：

あ、あの！ <救命草>を買い込んでおきませんか？

ミーア：

？ 必要だとは思うけど、買い込むほど？

マナコ：

現場がどうなっているか判りませんが、従業員の方たちが危険なめに遭っている可能性は有るんじゃないでしょうか……。

セントレア：

なるほど、要救助者用か。確かに必要だな。

ラクネラ：

そうね。中にいる従業員の人数は？

公人：

あ、それはイストから聞いててOKだね。12名のコボルトやナイトメアが中に居る筈だよ。

ミーア：

うわ、多っ。

セントレア：

場所が場所だ、崩落の可能性を考えるなら、重傷者の本格治療は脱出後でも良いと思う。

ラクネラ：

そうね、応急用に人数分、12個かしら。

マナコ：

そうですね。気絶だけでも解消できれば良いと思います。

ミーア：

うーん……魔晶石も補充したいかなあ……MPが無くなるのは困るよ。

~~~~~

買物内容

ラミ　：＜魔晶石（5点）＞×2　残金：230G

メア　：＜魔晶石（3点）＞×3　残金：190G

マタビ：＜救命草＞×6、＜魔香草＞×2　残金：979G

レア　：＜救命草＞×6、＜魔香草＞×2　＜ヒーリングポーション＞×5　残金：6,170G

~~~~~

公人：

以上かな？ 次はどうする？ まだ情報収集してみる？

ミアア：

あ、ラミが信者さんに聞き込みするならプリースト技能で判定できる？

公人：

うん。

プリースト技能はそのまま教会での地位にもなりえるからね。レベル5なら冒険者してなければ結構な地位に居てもおかしくないんだよね、たしか。

ミアア：

よおし。じゃあ、教会に来る人に黒いのの事を聞いてみるよ。治療に来た冒険者とか居ないかなあ・・・16！ これならいけたんじゃない?!

公人：

(そうか、冒険者をしてる信者も当然居るよね・・・よし)

|||||

8-7. フェンデイル王国 首都デイルクール ザイア神殿

ザイア信徒 (GM)：

「ああ、あれか。知り合いが騎士団の要請で調査に出てたな。なんでも、中には入れるらしいぜ」

ラミ (ミアア)：

「中に?」

ザイア信徒 (GM)：

「ああ。その黒い塊？ に触ると抵抗なく手が沈み込むんだと。で、そのまま進めば中に入れるらしい」

ラミ (ミアア)：

「中がどうなってるかとかは判る?」

ザイア信徒 (GM)：

「ああ・・・何だったっけな・・・そうそう、陸地のない海だったら

しいぞ」

ラミ（ミーン）：

「海？ 海岸にでも出現したの？」

ザイア信徒（GM）：

「いや、そばに川は有ったらしいけど海からは離れている場所だったらしいぜ。思いつきり内陸だ」

ラミ（ミーン）：

「??? どういうこと？」

公人：

じゃあ、情報をまとめると、この信徒の知り合いが調べた黒い物の中は

・海水に満たされていた。

・ただし陸地はなかった。

・泳いで到達できる距離に陸がなかったんじゃなくて、海水の塊が空中に浮いていた。

て感じかな。

セントレア：

空中に水が浮いていた？

公人：

そう。イメージとしては宇宙ステーションからの中継とかで、無重力下では水が球体を維持して浮くよってヤツ。十数人が泳ぎ回ってもぶつからないくらいの大さ——体積——の海水が何も無い空間に浮き上がってたんだって。

マナコ：

想像すると、凄い光景ですね。

ラクネラ：

それよりも面倒なことになったわね。

ミーン：

何が？

ラクネラ：

このパーティー、水中戦に向いてないのよ。むしろ苦手。
モン娘：

?!

公人：(ニヤニヤ)

エルフがいればねえ。水中ペナルティを気にしないで戦えるんだ
けどねえ。

ラクネラ：

・・・情報に嘘はないのよね？

公人：

(鋭い。でも) うん、無いよ。(情報にはね)

演出を再開するよ。

ミア：

え、ちよつ

GM (公人)：

2人が黒い物体について話していると声をかけてくる人物が居る。

「そのことだが、情報が錯綜しておるようだな」

神殿の司祭リョーが会話を聞きつけて会話に入ってきた。

ラミ (ミア)：

「師匠。何か知ってるの？」

リョー (GM)：

「ん。いま施療院の方に運ばれてきた騎士が例の調査に当たって
おつたらしいんだが、こちらは見渡す限りの荒野で、照りつける太陽
に体力をじわじわ奪われるハメになったそうだ」

ラミ (ミア)：

「どういうこと？」

リョー (GM)：

「わからん。彼らが担当したのは、街道を外れた原っぱだったらし
いんだがな・・・」

3人：

「??」

|| || || || || || || || ||

公人：

と、信者を含めて3人が首をかしげたところでいったん締めようか。

ミーア：(@△@;)

うう・・・こんらんしてきたあ

セントレア：

どういうことなのでしょう？ 主殿。

公人：

ようするに、中の様子は入ってみたいと判らないってことかな。

マナコ：

ふええく?!

ラクネラ：

そうになると、準備のしようがないわね。

公人：

(必須情報はもう出きってるし、これ以上ヒントは要らない・・・よね?)

どうする？

ラクネラ：

これ以上の情報は無さそうね・・・。

ミーア：

じゃあもう、行っちゃおう？

マナコ：

それしかないでしょうか・・・

ラクネラ：

ま、これで情報収集が足りないとか言いながら対策必須のギミック仕込んでたらゲーム自体が成り立たないでしょ。

セントレア：

そう、だな。

では主殿。問題の山に向かいます。

公人：

OK。んじや、少し休憩しようか。
つづく

マナコ：

エンブレム？

公人：

あ、ずっと描写し忘れてたね。

冒険者は特定の冒険者の店に所属することが決まると、そのお店のシンボルマークが入った物を与えられて身分証明書にするんだよ。メアが持つてるエンブレムみたいなものだったり、鎧や盾にマークを刻む冒険者も居るね。

有名店の冒険者ならそこに所属しているだけで依頼が来るかもしれないから目立つ所にマークを置いておこうとするみたい。

セントレア：

今回は、グランディ騎士団長からの連絡もあるはずだから、所属するお店を相手に知ってもらうことで通してもらおうということですね。

では、レアは神妙な面持ちで大人しくしています。

衛兵A (GM)：

「あなたがたが、団長のおっしゃっていた・・・」

衛兵B (GM)：

「誇り高い種族のケンタウロスを屈服させたというので、もっと有名なパーティーが来るのかと、あいや失礼。

団長から話はいかがかっている。この道を道なりに進めばほどなく山肌に埋もれた“塊”が見えてくるはずだ」

マタビ (マナコ)：

「ありがとうございます。それでは失礼します」

|||||

公人：

それじゃあ、無事に検問を通過した一行。問題の場所はしばらく先みたいだけど、先を急ぐ？ それとも普通に徒歩かな？

ラクネラ：

あるいは警戒ながら進むか、ね。

ミーア：

警戒の必要性って有るの？

ラクネラ：

半々って所かしら、普段から人通りがあるとはいえ山道。動物が居てもおかしくはないけど、人の匂いを避けて寄り付かなくなっているかも。

マナコ：

心情的には早く助けに行ってあげたいですけど・・・

セントレア：

最低限の注意を払い早足に進む、というのは可能でしょうか？

公人：

うーん、それじゃあ先を急ぐと警戒しながら進むで相殺。通常徒歩という処理でも良いかな？

ラクネラ：

ま、妥当な線かしらね。

公人：

じゃあ、だれか代表で2d振ってくれるかな。

ミーア：

振るよー・・・6。微妙に低い・・・。

公人：

ええと、それじゃ今度は1dお願い

セントレア：

では私が・・・2が出ました。

公人：

なるほど、そうすると・・・

||||||

8-9. フェンデイル王国 ブルハピ山中

GM (公人)：

山道を歩く一行の足元をヒュッと影が通り過ぎた。どうやら頭上を何かが通過し一瞬陽光を遮ったようだ。

見上げると、大きな翼を広げて旋回する影が2つ。

魔物知識判定

ラミ : 10 + 8 = 18

メア : (平目) 10

マタビ : 5 + 7 = 12

レア : 6 + 7 = 13

メア (ラクネラ) :

「やばっ、ヴァルチャーが2羽も、あの感じお腹すかせて気が立つてるぽい」

マタビ (マナコ) :

「私たちの上を飛んでるって事は、私たちが襲う気みたいですよ」
レア (セントレア) : (剣を抜きつつ)

「急いでいるというのに・・・」

ラミ (ミア) :

「落ち着いて、ヴァルチャーには魔法が効き易いはずだから私とマタビでなんとか・・・」

ヴァルチャー (GM) :

「クケーツー！」

|||||

Open Combat

※ダイジェストでお送りいたします。

・ヴァルチャーの側先制

戦闘準備で《ダイフェンススタンス》宣言したレアを無視してそれぞれ、ラミ&マタビを攻撃。

ラミ、回避でピンゾロ！

防御ファンブル表 1. ファンブル表を2回振って両方適用する。自動失敗による経験点50点増加

2. ヴァルチャーには剣のかけらが入っていないので効果なし。

5. 合算ダメージ2倍

ラミ気絶！（「変化」強制解除）

・レア、《斬り返しⅠ》宣言した攻撃で自動失敗！ 《斬り返しⅠ》が活きたな。

・マタビの「ヒーリング・バレット」でラミを回復させるも気絶したまま放置。

※＜アウエイク・ポーション＞メアしか持ってなかったので攻撃優先。

・消費リソース

マタビ：MP2、＜ヒーリング・ポーション＞、弾丸×2

メア：MP3（「ドラゴンテイル」）

戦闘終了

レア（セントレア）：（応急手当判定、成功）

「これで……」

ラミ（ミリア）：

「う、ん……はっ！」

SE：ガバツ

レア（セントレア）：（思わず汎用蛮族語）

「目覚めたか、よかった」

ラミ（ミリア）：

「私……あ、そっか

レア、ありがとう」

マタビ（マナコ）：（周囲を警戒してた）

「ラミさん！ よかったあ……」

メア（ラクネラ）：（戦利品回収中）

「目え覚めた？ じゃあ、こっち手伝って」

マタビ（マナコ）：

「あ、私が。」

ラミさんたちは周囲の警戒お願いします」

レア（セントレア）：

「わかった、頼む。」

ついでだ、怪我の手当てもしておくぞ」

ラミ(ミア)：

「うん、お願い」

戦利品

風切り羽(100G)×2、安い肉(100G)、上質の肉(200G)

|||||||

セントレア：

剥ぎ取りをしている間に、＜救命草＞をラミに使用します。ポーションのほうが回復量は多いが・・・

ミア：

うーん、でもラミのHPもともとそんなに高くないし、薬草で良いよ。

セントレア：

レアの技巧判定パッケージ2.5になって同じ技能・能力を使う複数種の判定を一まとめに管理するもの。技巧パッケージはレンジャー／スカウト＋器用度ボーナスは6。これに薬草の威力を・・・出目10で合計11点回復か。

ミア：(ラミHP：11↓22)

OK。前回じゃないけどあと7点のためにアイテム使うのもったいないし。

ラクネラ：

しかし、失敗したわね。

マナコ：

そうですね。まさかくアウェイク・ポーション>1個しかなかったなんて。

公人：

引き返すかい？

ミア：

できればそうしたいよね。

ラクネラ：

でも、検問を意気揚々と通っちゃったからあんまり引き返したくないわねえ。カツコがつかないもの。

公人：

(このまま突っ込むのは危険かな?)

判断材料として、

まず黒い塊から帰ってきたヒトたちからのの共通情報として、1度入ると中をどうかしなないと出られないみたい。

もう1つは、引き換えした場合だけどまた山道を登るときに今回と同じランダム表を振ってもらおうよ。出目次第ではヴァルチャーよりも厄介なのが出るかも。

マナコ：

そ、それは……。

セントレア：

どうしたものか……。

ラクネラ：

ハニー、その遭遇表ってさすがに今回のボスより強いのは居ないわよね？

公人：

(えーと、今回のボスのレベルが……で、遭遇表の一番高いレベルが……あれ?)

……。

ミーア：

だありん？

公人：(滝のような冷や汗)

……。

ラクネラ：

出目次第では出るのね。

ちなみにさっきのヴァルチャーは？ 出てくるモンスターの中では上の方？

公人：(真っ青)

レベルで言えば再弱……遭遇表によって出てくる数が違ったりす

るから、単純な戦力比較は難しいけど・・・。

マナコ：

ひっ！ そ、それじゃあ引き返すのもリスクが・・・

ラクネラ：

引き換えしましょう。

セントレア：

判断の根拠は？

ラクネラ：

単純。さっきの戦闘でピンチになった時点でボス戦は苦戦必至でしよ。ならもう少し準備すべき。

遭遇表は・・・戦闘以外の出目が出ることを祈りましょう

ミーア：

そこ投げちやうの?!

セントレア：

だが、このままで突入するのが危険なのは間違いない。不確定要素はどうあがいても不確定ならラクネラの案が一番安全ではあると思うぞ。

マナコ：

そう、でうすよね。急がば回れ、とも言いますしいったん戻りましょうか。あ、レアさんはどうしましょう？

セントレア：

検問の衛兵に見られてしまっている。首輪もあることだし、いつそ街に入るか

公人：

あ、

ミーア：

？ どうしたのだから。

公人：

レアって蘇生を受けて穢れが4点になってるよね？

セントレア：

ええ、そうですね。

公人：

ディルクルには当然く守りの剣があつて穢れが4点以上あると激痛でほとんど何もできなくなるんだよね……

モン娘：

?!

公人：

正直、死人を出すつもりがなかったからレアを街に迎え入れる方向でいろいろ考えてたけど……どうしようか……

セントレア：

……。

マナコ：

セラアさん？

セントレア：

レアならば、激痛を受け入れ街に入ると思います。

ラクネラ：(バルバロスブック確認中)

あらゆる主動作・補助動作不可。制限移動のみ。あらゆる判定に穢れと同じ値のペナルティ。

激痛ってレベルじゃないんじゃないの？　これ。

公人：

制限移動しかできないってことは、戦闘中みたいな緊急事態でも1ラウンド(約10秒)で3mしか歩けないって事だからね。

うづくまって動けなくなるレベルだね。

セントレア：

レアは自分をすんなり受け入れてくれたメアたちやトツネオの人々が稀有なケースだと理解しています。なので守りの剣の効果はある意味、襦のように考えるとと思うのです。

マナコ：

あえて苦痛を受けることで、人族に信じてもらおうと……。

公人：

了解。そういうことなら全員揃って引き返したことにして良いよ。ラミは「変化」解けてるけどどうする？

ミーア：

さすがに「変化」しなおすよ?!

公人：

じゃあ、道中は省略するとして。あ、検問の兵士には「こいつらで大丈夫か?」て目で見られたりはするだろうけど。

ミーア：

恥ずかしいから足早に下山しよう。

ラクネラ：

そうね。

公人：

じゃあ、街に到着したところを演出してみようか。

|| || || || || || || || || || ||

8-10. フェンデル王国 デイルクール市門前

GM (公人)：

首都デイルクールの門が見えてきた頃、レアは軽い頭痛を感じる。穢れが少量のラミやメアはまだ何も感じないだろう。

レア (セントレア)：(穢れ 4点)

「っ……これが守りの剣、か……」

ラミ (ミーア)：(穢れ 2点)

「あ、ケンタウロスほどの穢れだとこの距離で感じるんだ……。鬱陶しいよね、耳鳴り」

メア (ラクネラ)：(穢れ 1点)

「(耳鳴りなんかするのね……)」

マナビ (マナコ)：(穢れ 0点)

「だ、だいじょうぶですか?」

レア (セントレア)：

「ああ、これくらいならば……」

GM (公人)：

しかし、市門が近付き衛兵たちがケンタウロスの姿にうろたえ始めることには、頭痛は前進へと伝播し歩を進めることも難しくなっていた。メアとラミが左右から支えてなんとかという具合である。

マタビ (マナコ) : (体格差で肩を貸せない)

「門番さんがザワついているみたいなので、先行して事情を説明してきます」

メア (ラクネラ) :

「その方が良さそうね。お願いするわ」

レア (セントレア) :

「っ……スマン、……っ」

GM (公人) :

マタビが先行し『寛容な交流亭』のエンブレムとともに事情を説明し終えた頃、レアたちも門の下まで到着する。

衛兵A (GM) :

「蛮族を連れてパーティーだと聞いていはいたが……」

衛兵B (GM) :

「てつきりコボルトあたりだとばかり……」

レア (セントレア) :

「キ、土団、長どノ、に渡、されたク、び輪は、着けている。守、りの剣で、マチ中、では、このアリさま、だ。」

ヒツ、要なら、監視、しろ」

GM (公人) :

息も絶え絶えなレアの様子に、門番も戸惑いを隠せずにいる。しかし、演技では無さそうと判断したらしく、街へ入る許可が下りる。とはいえ、レアの提案どおり憲兵が1人付かず離れずの距離で監視しているが。

それでも、完全な人族の領域に入れただけでも大きな進歩だろう。

マタビ (マナコ) :

「買出しは私が行ってきますから、休んでてください」

ラミ (ミリア) :

「おねがいね」

GM (公人) :

まともに動ける状態ではないため、市門の隅でうずくまるレア。それに付き添うラミとメア。

行きかう人々は、(たとえケンタウロスを知らずとも)その巨体に驚き一瞬足を止めるものが多数。そのつど門番が

衛兵 (GM) :

「冒険者が蛮族を生け捕りにしたんだが、守りの剣で動けないらしくてな。迷惑なんだがしかたなくそこで休ませてるんだ」

GM (公人) :

などとときとうな説明で納得させて廻っている。その内容は毎回微妙に違うものの、当のレアはもちろんこと、ラミにとつてもあまり気持ちのいいものではなかったが、ここは我慢するよりなかった。

ただ1点、メアがいつもは人前で決してはずさないウィッグを外して角を周囲の目にさらすことで、「穢れ持ち」に対する偏見の目を分散させたこと以外は。

そうしていると、買い物を済ませたマタビが1人の人物を伴って戻ってきた。

マタビ (マナコ) :

「戻ってくる道の途中で会って・・・」

クリス (GM) :

「街の入口で、うちのエンブレムつけた冒険者がどうのって話が聞こえてきたから来てみれば・・・」

レア (セントレア) :

「・・・おま、えは・・・?」

クリス (GM) :

「ん。地方語なら話せるんだな。

俺は、クリスⅡコート。彼女たちが、そしてこれからは君も所属することになる冒険者の店“寛容な交流亭”の主だ。

レアⅡトール、で良いんだよな?」

レア (セントレア) :

「・・・ああ・・・世話に、いや、セワをかけ、る」

マタビ (マナコ) :

「必要なものは揃いました。はやく守りの剣の影響が無い所まで離れましょう!」

セントレア：

正直持て余しているからな。気にするな。

公人：

さあ、それじゃあ今一度ブルハピ山の登山に挑戦してもらおうか。

ミーア：

あうう・・・ラクネラ、お願い！

ラクネラ：

はいはい。2dだったわね。

・・・11よ。

公人：

今度は高めだね。じゃあ、全員探索判定をしてもらおうか。

マナコ：

足を止める理由がありませんが・・・

公人：

(1番基準値が高いのがマタビの6か・・・じゃあ・・・)

そうだね。あくまでも先を急いでいる状況だから達成値に―2してもらうよ。

探索判定

ラミ　：(平目) 6―2∥4

メア　：(平目) ピンゾロ！

マタビ：6＋5―2　　∥9

レア　：4＋3―2　　∥5

公人：

(さすがに難しかったかな)

うん。それだとみんな先を急いでいたのもあって特には何も無かったね。

ラクネラ：

あら、ざんねん。アイテム獲得イベントだったのね。

公人：

ラク姉さん、GMの描写からランダム表の中身を推測するのやめて。

とにかく。みんな目的の坑道の入口“だった”場所に撞着したよ。話に聞いていた通り黒い球体が斜面に埋まっているようにしか見えなないね。

ミーア：

ここに入ったら、原因を解決するまで出られないんだよね。

セントレア：

覚悟はいいか？

マナコ：

っ、はい！

公人：

じゃあ、中に入るということで。

ラクネラ：

さてさて鬼が出るか蛇が出るか・・・

つづく

8—11. }

8—11. フェンデイル王国 ブルハピ山中

GM (公人) :

恐る恐る触れるとその手は抵抗なく黒い壁をすり抜ける。中に入った手の感触はあるものの中の様子を触覚だけで推測することは難しそうだ。

4人は互いに顔を見合わせ歩を進める。

中に入ると、洞窟の中とは思えないほど明るかった。足元は外と変わらない土の道。左右に土の壁はあるものの預かった地図の倍以上の広さがあるように感じる。天井は高く、とてもヒトの手で掘り進んだ広さとは思えない。

周囲を確認して明るさの理由がすぐにわかった。壁の人の頭よりやや高い位置に明かりを灯す燭台が点々と取り付けられている。しかし、明かりそのものは蠟燭ではなく、何かの魔法で灯されたと思しき光球が辺りを照らしている。

道は奥へと続いており、曲がりくねっている事もあり奥の様子までは判らない。

公人 :

中の様子はこんな感じかな。

4人とも無事に中に入れてるし、体にも持ち物にも異常は無さそうだよ。

ラクネラ :

地図よりも広いことを除けば普通の洞窟ってこと？

公人 :

そうだね。明かりも火を使ってないから酸欠を心配する必要は無さそうだね。

まあ、この世界の人が燃烧と酸素の関係をどれくらい理解してるか解らないけど。

ミーア :

入り口は？ 振り向いたらどんな感じ？

公人：

ああ、それも描写しとかないとだね。

振り向くとそこにあるのは土の壁。入り口がない洞窟というか、洞窟の一番奥の行き止まりというかそんな印象だね。

セントレア：

崩す事ができそうな壁でしょうか？

公人：

触った感じだと分厚いというか、この先に空洞は無いんじゃないか
と思つて良いよ。

マナコ：

何か、声や音は聞こえますか？

公人：

聞こえるね。ただ洞窟の反響もあつて詳しいことはここからじゃ
判りそうにない。まあ、物音だけじゃなくて声も混ざってるのは判る
かな。

ラクネラ：

後ろが行き止まりなんじゃあ進むしかないわけだけど……。

マナコ：

道が曲がりくねっているという事でしたが、まっすぐじゃないとい
ういみですか、それとも大きく曲がっていて道そのものが曲がってい
るという意味ですか？

公人：

ん、後者かな。イメージとしては大きく蛇行がしていて、次の曲が
り角の様子までは見えないって感じ。

マナコ：

では、最初の曲がり角までにこちらの視界を遮るようなものはあり
ますか？

公人：

うーん。鉱山だからね、岩や石ころが道の端っこに転がされてはい
るよ。

マナコ：

すいません、質問の仕方が悪かったですね。

ここから最初の曲がり角までに、身を隠せそうなほどの大きさの遮蔽物は有りますか？

公人：

それは・・・無い、かな。

ミーア：

マナコ？

マナコ：

では、極力音を立てないように最初の曲がり角まで進みましょう。待ち伏せがあるとなれば曲がり角だと思いますから。

セントレア：

さすがはM・O・Nの構成員だな。

ラクネラ：

じゃあ、金属鎧を着ているレアを後方に残して偵察って感じかしら。

マナコ：

そうですね。

公人：

なるほど。じゃあ、レア以外は隠密判定で判定してもらおうよ。

ミーア：

あ、ラミもスカウトやレンジャーの技能がないから待機しておくね。

ラクネラ：

そうだったわ。メアも技能ないから、マタビに任せましょう。

公人：

了解。

マナコ：(@ ;)

(あわわ、プレッシャーが・・・)

~~~~~

マタビ：4+111||15



セントレア：

こちらは遠い！

公人：

マタビが後続の確認なく飛び出したことも配慮して、後続組は戦闘準備不可、先制判定に参加できるのはマタビだけ、という事で。

ミーア：

だありんのオニーーーーーーー！

|||||||

8 | 1 2 . v s 鉦山夫 ( ? )

戦闘準備

敵方、特に無し

マタビ、特に無し

魔物知識判定

コボルト | / 1 1 (弱点看破のため)

5 + 5 || 1 0 弱点不明

人間 ( ? ) 5 / 9

5 + 8 || 1 3 ナイトメアの鉦山夫 (「匪賊の雑兵」相当)

ドワーフのナイトメア (弱点：銀&炎+2)

先制判定 目標値：1 0

4 + 8 || 1 2 先制！

位置関係

コボルト×3 ↑5 m ↓ マタビ ↑1 0 m ↓ラミ

ナイトメア

ミア  
レア

~~~~~

第1ラウンド

マタビ (マナコ) : (1 0 m 後退。後続と合流)

「ひやあ~~~~っ?!」

ラミ (ミーア) :

「マタビ?! どうしたの?」

マタビ (マナコ) :

「わ、わかりません。あの、コボルトさんたちが急に襲いかかってきて・・・っ」

コボルトたち (GM) : (遠くから)

「まてこらっっ！」

ラクネラ (ラクネラ) : (5 m前進)

「何がどうなってるの？」

レア (セントレア) : (5 m前進。《ディフェンススタンス》回避+4宣言)

「わからん。が、向こうはやる気のようにだ」

ラミ (ミア) : (待機)

「大丈夫？ 怪我は？」

マタビ (マナコ) :

「だ、大丈夫です。すぐに逃げてきたので」

ここで3人がコボルトの弱点を見抜けるか魔物知識判定。ラミ、レアが弱点看破。魔法ダメージ+2点

コボルトA (GM) : (10 m前進。レアに攻撃)

「おいつい、?! けけ、ケンタウロス?! アイエエーツ? 何で？」

ケンタウロス ナンデ?!」

レア (セントレア) : (難なく回避) (汎用蛮族語)

「っ、動揺、共感する、でも、少し、落ち着け」

メア (ラクネラ) : (コボルトB, Cからの攻撃を回避)

「待ってってば、私たちはここに閉じ込められたヒトたちを助けるよう、デニールって人に頼まれたのよ！」

ナイトメア (GM) : (10 m前進。レアに攻撃)

「っ、ビレイの野郎、マジで蛮族を雇ってるのか・・・っぎけんない！」

レア (セントレア) : (命中力12に対し14で回避)

「っつと。このナイトメア、少しはできるか・・・」

ナイトメア (GM) :

「るせー! あんなどころ、何されたって戻るもんか!」

第2ラウンド

レア(セントレア)：(＜ファルシオン＞でAを攻撃)

「話ができる状態では無さそうだな・・・手荒なまねはしたくないが、大人しくしてもらおうぞ。っ！」

SE：ザシユツ

コボルトA(GM)：(被ダメージ13点)

「ぎゃああっ！」

メア(ラクネラ)：(Bを攻撃)

「そつちの子も、ねっ」

SE：スパッ

コボルトB(GM)：(被ダメージ9点)

「いたいたいいたいいたいいたい！」

ラミ(ミリア)：

「このままだと大怪我させちやいそう・・・不必要に傷つけないためだもん、ザイア様も許してくれるよね」

偉大なる騎士の神よ、蛮勇を持って死地へと向かう者に、思考の暇いとまを・・・」《魔法拡大／数》4倍【フォース】

SE：チュドドドン

コボルトA&B(GM)：(気絶)

「わふ〜」

SE：バタリ

マナコ(マタビ)：(待機)

「こ、これどうしたら良いんですかあ？」

コボルトC(GM)：

「き、きょうだい！」

ナイトメア(GM)：

「わ、わかった降参する！ 命あつてのものだねだ。あのハナジジイの所には帰るから、こいつらの手当てをさせてくれ」

メア(ラクネラ)：

「・・・オーケー。念のため武器になるものは没収させてもらおうわよ」
ナイトメア(GM)：

「あ、ああ。もちろんだ」

戦闘終了

戦利品
武装解除：剣のかけら×4、粗末な武器（10G）×3

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

公人：

という具合に戦闘終了だね。おつかれさま。

セントレア：

まずは気絶したコボルトの応急手当を。レンジャー技能が有るレアとマタビでそれぞれ1人ずつ担当しよう。

公人：

（手当てに10分。2人同時にするから良いとして、戦利品の剥ぎ取りが残りの2人で同時にやっても20分・・・だけど気絶してないナイトメアたちは自主的に武装解除する流れになったし、こつちも10分かな。

・・・ううん・・・この場合どうしようかなあ・・・）

~~~~~

レアがコボルトAに、マタビがB応急手当を行い、どちらも成功。

~~~~~

ミーア：

ねえ、手当てしてる間に話、聞けない？　なんか気になること口走ってたよね。

マナコ：

そうですね。手当てに10分かかりますし、良いですか？

公人：

もちろん。

（このRPの内容次第かなあ）

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

8-13. フェンディル王国　ブルハピ山中？

レア（セントレア）：（ザルツ地方語）

「ヤキほど、気になることを口にしていたな」

コボルトC（GM）：（地方語がわからない）

「ひっ！」

レア（セントレア）：（汎用蛮族語）

「・・・怖がらせてすまない。私 敵ではない」

コボルトC：（汎用蛮族語）

「は、はい。 すいません」

ナイトメア（GM）：（交易共通語。 蛮族語がわからない）

「なあ、共通語で話してくれないか」

マタビ（マナコ）：（交易共通語）

「あ、すいません。彼女、まだ共通語は・・・」

ラミ（ミア）：（共通語、蛮族語で通訳）

「あ、私が通訳するから交易共通語と汎用蛮族語でお願い」

レア（セントレア）：（以下同時通訳中）

「さきほど、気になることを口にしていたと思ってな。

あんなどころには戻らない、とかなんとか」

ナイトメア（GM）：

「・・・ここでの待遇に不満がある。それだけだ」

メア（ラクネラ）：

「・・・まあ肉体労働の中でもしんどい部類よね」

ナイトメア（GM）：

「仕事キツイのはこっちだって想定してた。俺が言ってるのは、連中から受けてる扱いのことだ」

マタビ（マナコ）：

「れんちゆう、て」

ナイトメア（GM）：

「デニールの枯れ木ジジイとウシレのチビジャリに決まってるだろ」

冒険者s：

『・・・』

ナイトメア（GM）：

「噂くらいは聞いた事があるって顔だな」

そうつぶやくと、彼は上着を脱ぎ捨てた。

全身に無数のアザ、打撲痕や裂傷のあとが見受けられた。されは言うまでもなく先ほどの戦闘で受けた傷ではない。彼が受けた攻撃はラミの神聖魔法だけなのだから。

ラミ（ミリア）：

「これ・・・」

メア（ラクネラ）：（ウィッグをはずす）

「お仲間・・・にしても・・・」

ナイトメア（GM）：

「あんたもナイトメアだったのか。」

お察しの通り、このアザが穢れから来るもんなら俺はどうに人族を辞めてることになるな」

GM（公人）：

ナイトメアは生まれ持った穢れによって角を生やし体にアザを持って生まれてくる。しかし先天的に持つアザはそこまで大きくなく数も1つだけのはずだ。

レアが蘇生による穢れの増加で角を新たに生やしたように、蘇生を受けることでアザが浮き上がることも有る。が、彼のアザが全て穢れの増加によるものならば彼自身の言葉通り、彼はすでにレブナントアッシュとなつていることだろう。

ナイトメア（GM）：

「あいつらが要求する採掘量はここの人数でできる量をはるかに上回る量だ。採掘が進めば採れる量も減るっていうのによ」

コボルトC（GM）：

「おやすみありません・・・」

レア（セントレア）：

「そういえば、今日も全員で採掘に当たっていたのだったな」

ナイトメア（GM）：

「ああ。仕事が終わっても3時間睡眠すらとらしてもらえねえ」S
Wで睡眠による回復を行うには、最低連続した3時間の睡眠が必要。
マタビ（マナコ）：

「そんな・・・」

メア（ラクネラ）：

「なんで辞めないの？」

コボルトC（GM）：

「行くところがないんですう・・・」

蛮族コンビ：

『・・・』

メア（ラクネラ）：

「ちなみにお給料は？」

ナイトメア（GM）：

「良いようにみえるか？」

レア（セントレア）：

「（われわれバルバロスならば弱者必従と切り捨てられるべきところだろう

が・・・）」

マタビ（マナコ）：

「で、でも無理を続けて体を壊したら元も子もないですよ・・・」

ナイトメア（GM）：

「あんたたちみたいに腕っ節が強ければ冒険者にでもなるんだが
な」

コボルトC（GM）：

「ぼくたちには、それも難しいですう」

GM（公人）：

といった情報のやり取りが行われているところに、

???

「おっ、なんか凄い音がしたけど、どしたあ？」

冒険者s：

『！』

ナイトメア（GM）：

「俺たちの仲間だな。俺たちはもう抵抗しないで降伏を強制する気もない」

ラミ（ミーア）：

「くっだつてき。邪魔されないなら良いよね？」

メア（ラクネラ）：

「そうね」

??? (GM)：

「なんかあつたの、?! だ、誰だお前ら！ 仲間に何しやがった？」

マタビ（マナコ）：

「ちよ、ちよつと待つてくださいい！」

??? (GM)：

「るせえ！ おまえら、やつちまえ！」

|| || || || || || || || ||

~~~~~

### 戦闘処理中

~~~~~

公人：

さつきと同じで4倍フォースとメア、レアの斬撃でコボルト2匹を
気絶させて、鉱山夫側が降参、と。

マナコ：

マタビは弾薬温存で動きませんが、キャラクター的には戦うべきか
悩んでいるということでお願ひします。

公人：

さつきと違って、戦利品に230G相当の銀貨袋まで出るし・・・。
彼らが現金を持つてるのは少し不自然だから、同額相当の鉱石つて
事にするよ。

ラクネラ：

こいつらから何か新しい情報は出る？

公人：

残念ながら似たような話が聞ける程度だね。

マナコ：

じゃあ、また気絶したコボルトを手当てしてあげましょうか。

ミーア：

セレアく、ラミにく魔香草>使つてえ。MPが2しか無いのよお。

セントレア：

承知した。マナコ、コボルトの方はお願いする。

マナコ：

了解です。

ラミMP：2↓11

マタビの応急処置。2人とも成功。

ラクネラ：

これで、20分経過した計算よね。何か起きる？

公人：

特には。まあ、その時間でナイトメアたちから話は聞けるから、奥にまだ数名の従業員がいるのが聞けるね。残り4名。一番古株のナイトメア1人とコボルトが3名だね。

ラクネラ：

坑道がこんな風になった時の事とかは？

公人：

あ、ごめん。それは訊けば答えてくれるよ。手当て中で時間も充分あるしね。

|| || || || || || || || || ||

8-14. フェンデル王国 ブルハピ山中？

ラミ(ミリア)：〈魔香草〉吸引中)

「ぶはあ・・・これこれえ。効くわあ・・・」

メア(ラクネラ)：

「ラミ、また通訳お願いね」

ラミ(ミリア)：

「ほへ？ あ、うん」

メア(ラクネラ)：

「ねえ、聞きたい事があるんだけど」

ナイトメアB (GM)：

「つつ・・・あ？ なんだよ」

メア（ラクネラ）：

「この、坑道のこと。ウシレからもらったここの地図と大違いなんだけど。もともとこういうなの？」

ナイトメアB（GM）：

「そんなわけあるかよ。」

元は普通の、人が3人並んで通れるかどうかの洞窟だよ」

マタビ（マナコ）：

「それがどうしてこんな事に？」

コボルトE（GM）：（DとFは手当て中）

「僕たちにもよくわからないんです」

ナイトメアA（GM）：

「奥の、今日の作業予定場所で採掘準備してたら突然ブワツと、なあ？」

コボルトA（GM）：

「は、はい。一瞬視界が暗くなったのでランタンの火が弱いのかなと思って視線を上げたら・・・」

コボルトB（GM）：

「こんなに広くなりました」

レア（セントレア）：

「他に、何か変化は？」

コボルトE（GM）：

「ひっ・・・あ、えと、班長が・・・」

メア（ラクネラ）：

「はんちよう？」

コボルトC（GM）：

「さっき話した古参のナイトメアのヒトです。現場の指揮をしてるので班長と呼ばれてます」

マタビ（マナコ）：

「そのヒトが？」

ナイトメアB（GM）：

「ここはこうなつてからは、班長が腹が減つたと言えばメシが見つ

かるし、酒がほしいと言やあ酒樽が見つかる。そういう場所みたいなんだ」

ナイトメアA (GM)：

「俺たちも御相伴に預かれるわ、洞窟とは思えないほど快適だわ、出口もなくなっちまつてるわで、もうこのままここで暮らすかあ、て感じになってよ」

メア (ラクネラ)：

「ずっと喰つちや寝できる場所なわけね」

レア (セントレア)：

『もう戻らない』か」

マナビ (マナコ)：

「で、でもその食料って安全なんですか？ 得体が知れないものを口にするのは……」

コボルトA (GM)：

「最初はみんな不気味がってたんですけど、空腹には勝てなくて……」

コボルトB (GM)：

「ちよつとずつ食べてたんですけど、大丈夫そうだったので、しばらくしたらみんな普通に……」

レア (セントレア)：

「^野レンジャーとして言わせてもらうなら、そうそうにここから出るべきだ。遅効性の害がある可能性もある」

コボルトC (GM)：

「うっ……」

ナイトメアB (GM)：

「……俺たちはもう、1回ノされてるからな、抵抗はしねえ。」

でも班長の説得までは手伝わないぜ？ ずっとここに居たいってのが本音だからな」

コボルトE (GM)：

「それに、出口もありませんし……」

メア (ラクネラ)：

「とにかくその班長に会ってみましょうか」

＝＝＝＝＝＝

公人：

みんなとしてはこのヒトたちを連れ出したいと考えている。で良いのかな？

ミーア：

え？ そういうお話じゃないの？ 今回って。

公人：

まあ、こちらの想定としてはそうだけど。他の要望があれば、よほど無茶な内容じゃない限りは応えてあげたいよ。

セントレア：

かなり酷い環境で働いているようですし、開放してやりたいですが・・・

ラクネラ：

彼らを助けようとした場合、私たちはここから出て行けるの？

公人：

ムリだね。

マナコ：

?!

ミーア：

うくん・・・どうする？

ラクネラ：

依頼主は騎士団長で、依頼はこの異空間の解決。
労使交渉は管轄外ですよ。

セントレア：

それはそうだが・・・。

マナコ：

あううく・・・

公人：

いちおう、今回名前が出てきてるキャラクターに糸口はあるよ。

マナコ：

え、クリスマスマスターとかですか？

セントレア：

しかし、本人たちに冒険者になる気がないのではな・・・従業員としてか？ 主殿、寛容な交流亭はマスター以外に従業員は居るのでしょうか？

公人：

何人かのコボルトが料理やベッドメイクなんかをしてくれてるけど、人手が少ないという印象は受けられないかな。少なくともここに居る全員を雇い入れる余裕はないんじゃないかな。

ミーア：

えく・・・あ、師匠は?! ラミみたいに保護してもらおうの！

ラクネラ：

良いかもしれないわね。ハニー、神殿つて住み込みの職員とか居るの？

公人：

(あ、そつちもあるか。孤児院の役割もあるだろうし、拒む理由はないよなあ)

そうだね。入信が条件にはなるだろうけど奉仕活動の対価に食事や寝床は確保されるだろうね。ザイア神殿だけだと全員受け入れは難しいかもだけど他の宗派に斡旋するくらいならリョー司祭がしてくれるとは思うよ。

ミーア：

うっし！ そうと決まれば班長の所に乗れ込むわよ！

ラクネラ：

(なんか見落としてる気がするよのねえ・・・)

つづく

公人：

さて、奥に進むなら、ここまでと同じように曲がりくねった道が続いてるよ。鉾山夫からの話では脇道は無いってことだったけど、それも事実のようだね。

ミーア：

さつきみたいにな、マタビに先行してもらって様子を窺いながら良いかな？

ラクネラ：

そうね。

今度はいきなり飛び出したりしないようにね。

マナコ：

は、はいつ。

隠密判定

4 + 5 || 9

公人：

マタビが慎重に先に進むと、大きな空間に出る。今いる所も十分に広いけれど、こっちは大広間って感じだね。変な言い回しだけ。

マナコ：

具体的にはどれくらいでしょう？

公人：

うくん・・・15m四方くらいかな。天井も他のところの1.5倍くらい高いよ。

マナコ：

では、みなさんに合図して近づいてきてもらいましょうか。

隠密判定

ラミ：(平目) 9

メア：(平目) 3

レア：4+9-2 (金属鎧) || 11

公人：

(探知する側にペナルティがかかるから、見つからないけど・・・)
じゃあ、みんなが大部屋の手前に到着しても部屋の中に居る人たちが反応する様子はない。

ラクネラ：

そういえばどういう連中が居るのかしら？

公人：

覗き込むと長身の人族1人とコボルトが3人。さっきのヒトたちに聞いていた情報と一致するね。

人族の彼は鉱山夫の作業着とは思えない身なりのいい格好をしている。

ミーア：

え？

公人：

といつても、べつに貴族みたいになってるとかじゃなくて、土まみれになる鉱石堀をするには綺麗過ぎるなあ、て程度。

セントレア：

？ なぜそのような格好を？

公人：

さあ、なんでだろうね。

ここからどうする？

マナコ：

まずは説得を・・・

ラクネラ：

どうせ、聞き入れられないでしょうし、奇襲をかけたほうが楽じゃない？

ミーア：

いや、それは酷くない？

ラクネラ：

だって面倒じゃない。

セントレア：

言いたい事はわかるが、ここはだな。

公人：

ミーア、セレア、マナコさんは説得をしたってことだね。

どうする？ ラク姉さん。

蛇・馬・瞳：

・・・。

ラクネラ：

はあ、わかったわよ。でも説得はメアがするわよ。ラミとレアは論外だし、後衛のマトビが前に出るのも避けたいでしょ。

マナコ：

そう、ですね。よろしくお願いします。

公人：

説得目的だから、身を隠さずに普通に姿を見せるよね。だったら・・・

|||||||

8-15. フェンデル王国 ブルハピ山中？

GM (公人)：

メアの足音に鉱山夫たちが振り向く。そこに居るのが見慣れた仕事仲間ではない事に警戒の表情を浮かべる。

班長 (GM)：

「だれだ？ てめえ？」

メア (ラクネラ)：(両手を挙げる)

「ディルクルの冒険者よ。ここに閉じ込められた人を救出するよ
うに依頼を受けてきたの」

班長 (GM)：

「はっ、そいつはご苦労なことだ。

でも、無駄足だったな。俺たちはここを出る気はないぞ」
メア (ラクネラ)：

「そうらしいわね。向こうでお仲間からも聞いたわ。でもだからってハイそうですかって帰るわけにもいかないのよ。こつちも仕事なもんでね」

班長（公人）：

「じゃあ、どうしようってんだ？」

メア（ラクネラ）：

「どうすれば、ここから出る気になってくれるかしら？ いちおう、デニール以外の仕事先を探してあげることでもできると思うけど」

班長（公人）：

「信用できねえな」

メア（ラクネラ）：

「どうしろと？」

班長（公人）：（ニヤリ）

「そうだなあ・・・ネエチャンが一晩相手してくれる、ってのはどうだ？」

ラクネラ：

・・・無言で剣を抜くわ。

GM（公人）：

（まあ、戦闘そつちになるように仕向けてるし良いんだけど、血の気が多いなあ）

そうすると、鉱山夫たちは慌てて腰を上げ武器に使えるようなものを手にとって戦闘準備に入る。

メア（ラクネラ）：

「みんな！」

GM（公人）：

メアの呼び声にラムたちが飛び出すと、相手側に動揺が走る。

班長（GM）：

「ば、蛮族だど?! て、てめえ人族を裏切りやがったのか！ ますますついていけるか!」

|||||

公人：

と、いう感じで戦闘開始ね。

お互い陣営毎にひとかたまり。距離は5mってことで。

ミア：

うあ、近い。

公人：

会話してたからね。10mは離れすぎでしょ。

|| || || || || || || || || ||

8-16 VS 班長

戦闘開始

戦闘準備

敵陣営

特に無し

PC陣営

レア：《ディフェンススタンス》(回避+4選択) 宣言

魔物知識判定(対班長)

ラミ : 10+11=21 弱点看破

メア : (平目) 10 成功

マタビ : 5+3=8 成功

レア : 6+6=12 成功ライダー技能で判定

班長は「ナイトメア(人間生まれ)の坑夫(「腕利きの傭兵」相当)」
だった。

弱点は、銀&土属性+2。

弱点隠蔽判定

敵陣営に適格者不在のため自動成功。

先制判定 目標値:14

ラミ : (平目) 4 失敗

メア : (平目) 10 失敗

マタビ : 4+6=10 失敗

レア : (平目) 10 失敗

敵方の先制!

位置関係

坑夫s ↑5m ↓冒険者s

第1ラウンド エネミーターン

班長 (GM) :

「おらー、誰があんな所に戻るか！ お前ら、やっちゃまえ！」

コボルトs (みんな) : (G、Hレアに、Iがメアに攻撃)

『わーっ！』

全部回避

班長 (GM) : (メアに《全力攻撃I》)

「うらーっ！」

メア (ラクネラ) : (回避成功)

「ひよいつと」

~~~~~

PCターン

ラミ (ミーア) :

「あ、あぶなかつたあ……。全員接敵状態はさすがに危ないわね。

？。「変化」解除」

坑夫s (GM) :

『?!?!』

!!|| || || || || || || || || ||

ラクネラ :

「ちよっ！ 何してんのよ！」

ミーア :

「え？ ボス戦でしょ？ 判定にマイナス入らないほうが良いで

しょ？」

ラクネラ :

「こいつら殺すつもりならね。ケンタウロスだけでも大変なのに、パーティーの半分が蛮族だって知れたらもう完全にスパイ扱いでしょ！」

ミーア :

「? . . . あ



セントレア：

考えてなかったのか

マナコ：

ここから出るときにもう1度「変化」すれば・・・

ラクネラ：

坑夫こいっらが喋るでしょう普通。

ラミ：

ど、どうしよう？

ラクネラ：

（正直、まだ五分なのよねえ・・・もう少し名誉点高めておかないと・・・）

公人：

やり直すかい？ 今ならまだ判定していないし巻き戻してもいいと思うけど。

ミーア：

うくん・・・やっぱ、このままで行く！

ラクネラ：

ちよつと?!

ミーア：

だって、判定にマイナス受けてるままだと大事な時に失敗しそうなんだもん！

セントレア：

それは確かにな。

公人：

ロールプレイを優先するのも、ゲーム的などころを優先するのも、間違っではないからね。やりたいほうをすれば良いと思うよ。

ただ、みんな楽しんで遊ぶのが1番だからね。参加者みんなが納得していないものを押し通すのは、やめたほうが良いと思うけど。

ミーア：

私たち、「いちたりない」で何度も痛い目見てるし、こっちのほうがいいと思うの。負けちやったら元も子もないもん。

ラクネラ：

・・・まあ、ちゃんと考えてやってるなら良いわ。

(ハニーがアウトロールート用意してるかは別問題だけど)

公人：

(ボクが別ルート用意してるのか、とか考えてるんだろなあ)

それじゃ、このまま続けるでいいんだね。

敵はラミの変化をみて混乱している。

「変化」は補助動作だからまだラミの手番だよ。

|| || || || || || || || || ||

ラミ(ミリア)：《魔法拡大／数》4倍、「フォース」、魔晶石(5) 1  
個消費)

「——勇猛と無謀を混同する危うきものに正気を取り戻す機会を—

っ—」

SE：ズドドドツ!

坑夫s (GM)：(全員抵抗失敗)

「うわああっ!」

ラミ(ミリア)：(残MP：0)

「はあ、はあ、

(さすがにキツイ、かな・・・)

みんな、お願い!」

メア(ラクネラ)：

「(あの子、何やって・・・)

・・・ああ、もう! (今は目の前に事に集中しないと)

すー、はー、・・・」

SE：メキメキメキ【ドラゴンテイル】使用

班長 (GM)：

「?! こっちの女も蛮族か!」

コボルトG (GM)：

「ま、まさか・・・ドレイク?!」

メア(ラクネラ)：(コボルト全員に《テイルスイングI》)

「あいにくと私は人族、よ！」

SE：ブンツッ！ バシバシバシッ

コボルトs (GM)：(全員命中、全員気絶)

『きゅ〜』

SE：ばたばたばた

班長 (GM)：

「ちっ、使えねえ奴らが・・・」

マタビ (マナコ)：

「・・・同僚が倒れて、そんな言い種・・・

レアさん！ 援護します！」

※レアに「エフェクトウエポン」土属性選択

レア (セントレア)：(《斬り返しI》宣言)

「助かる！ ハアッ！」

班長 (GM)：(回避判定、自動成功)

「うわあっ、？ ははは、たいしたことね」

レア (セントレア)：(《斬り返しI》効果、再攻撃)

「スキあり！」

SE：ザシユ

班長 (GM)：(8点ダメージ)

「くっ・・・こんなカスリ傷でいい気になるなよ・・・」

第2ラウンド エネミーターン

班長 (GM)：(ラミに《全力攻撃I》)

「まずは、その蛇女、てめーだあ！」

ラミ (ミア)：(回避成功)

「うひゃあ！ よ、避けた。さっきも何とかなっただし、  
グラップラー<sup>修</sup>習得の成果出てる？」

~~~~~

PCターン

マタビ (マナコ)：

「ラミさん、すごい・・・」

私は・・・メアさん！」

※メアに【エフェクトウエポン】土属性選択。

メア（ラクネラ）：（＜尻尾＞で攻撃）

「サンキュー！」

レア！

レア（セントレア）：（《斬り返しI》宣言）

「応！」

SE：バンザシユ！

班長（GM）：（両方命中。合計17点ダメージ）

「くっ、っ！ まだだ、絶対に帰らねえ・・・」

ラミ（ミア）：（＜アイアンナックル＞で攻撃）

「よおし、アタシも！」

くらえええ！」

SE：ポコ

ラミ（ミア）：（《追加攻撃》）

「もういっちょよおお！」

SE：ポカ

班長（GM）：（両方命中。ただし防護点でどちらも0ダメージ）

「それは、何のマネだ？」

ラミ（ミア）：

「あ、あれ？」

第3ラウンド エネミーターン

班長（GM）：

「魔法が使えんなら、お前は後回しだ。やべえのはそっちのトカゲ

女だな！」

メア（ラクネラ）：

「単なる、人族が蛮族より怖いわけ？」

班長（GM）：（《全力攻撃I》）

「リルドラケンでもねえのに、尻尾の生える人族が居てたまるかあ！」一応、テラスティア大陸なのでリカントは希少種族です

メア（ラクネラ）：（回避成功）

「つと。タビットにも尻尾はあるわよ？」

班長（GM）：

「てめえみたいな馬鹿デカイ上に毛皮の無えタビットが居るかよ！」

~~~~~

PCターン

メア（ラクネラ）：（＜尻尾＞攻撃）

「それもそう、ねっ！」

レア（セントレア）：（《斬り返しI》宣言）

「つづくー！」

班長（GM）：（両方命中。合計22点ダメージ）

「ぐはっ、くそ、化け物どもが・・・」

マナビ（マナコ）：

「（ラミさんはまだ近接戦闘を覚えてたばかり・・・私がなんとか・・・）」

※【エフェクト・バレット】、【ターゲットサイト】

SE：ズドン（＜サーペンタインガン＞で射撃）

班長（GM）：（命中。16点ダメージ。HP：0）

「がはっ・・・」

GM（公人）：

班長は、マナビの銃弾を受けてフラリと体をのけぞらせる。そのまま倒れ

生死判定 目標値：0（自動失敗以外成功）

9+12

|||||||

一同：

.....。

はあああああああああああああああああああ？

公人：

うわあ、ここが出るかなあ

マナコ：

た、たしか生死判定での自動成功は・・・

ラクネラ：

「HPが1になって踏みとどまる」ね。

ミア：

うそおん?!

公人：

ああ、なのでこうなるかな。

|||||

GM（公人）：

体をのけぞらせそのまま倒れそうになった班長は片足をとっさに後に下げて自分自身の体重を支えた。誰が見ても満身創痍だが、その目にはなおも闘志が輝いている。

班長（GM）：

「ま、まだ、だ・・・」

ラミ（ミア）：

「うげ、今ので倒れないの?」

・・・くくくくつ！ これでもくらええ！」

※<尻尾>で攻撃。命中判定：4+7||11

班長、回避判定：6+4||10 命中！

3（威力表：7）+3（追加ダメージ）—5（防護点）||1点

班長HP：1↓0

生死判定（目標値：0）：9+11||20 気絶

|||||

ラミ：

こわっ！ こっわわ！

セントレア：

有る意味、「いちたりた」というところか・・・

公人：

ははは・・・。（背中に嫌な汗が・・・）

と、とにかくラミの尻尾で打ち据えられた班長は今度こそその場にひれ伏して動かなくなつたよ。

(ラミアの尻尾は筋肉の固まりだからなあ・・・痛いだろうなあ)  
ミア

? なんか失礼なこと言われた気がする。

公人:

そ、それじゃあ処理を行おうか。今回は全員気絶してるから武装の没収という名の剥ぎ取りをしましょう。

戦利品

粗末な武器 (10G) × 3、銀貨袋 (30G)、剣のかけら × 8

公人:

それじゃあ、少し休憩を挟もうか。

8—17. ｝

公人：

処理の簡略化で剥ぎ取りを先にしちやっただけど、班長が倒れるところから描写を再開するよ。描写しとかなないといけない事があるからね。

|| || || || || || || || || ||

8—17. フェンデイル王国 ブルハピ山中？

GM（公人）：

班長がラミの尾で殴られ、そのままうつ伏せに倒れこんだ。

ドサツと彼が倒れこんだとき、

SE：パキツ

GM（公人）：

と、何かが割れる音がした。音の出所は班長が倒れた辺り。

何事かと冒険者たちが様子を窺っていると視界がグニヤリと歪んだような気がした。

冒険者s（モン娘s）：

『?!』

GM（公人）：

視界の歪みと同時に、目眩にも似た感覚が襲ってくる。が、ほんの一瞬の出来事で視界はすぐに元に戻る。戻っているはずだ。

そこは先ほどのような広大な洞窟ではなく、我々が一般的にイメージする坑道、鉱山の穴グラそのもので、幅は大人2人が並んでゆったり、3人では手狭に感じながら通れる程度。天井も急に低くなり、大柄なレアが問題なく歩けるほどだったのが、どんなに高く見積もっても2mも有りそうにはない。そのため上背の有るメアは軽く背をかめなければ、レアにいたってはほとんど跪くような姿勢にならない。天井に頭をぶつけてしまう。

レアに加えて、変化を解いたラミも居るために手狭を通り越して、窮屈に感じる状態になっていた。

救いというべきか、壁にあった謎の光源は消滅しているものの、坑



夫たちが持ち込んだと思われるランプが細々とながら周囲を照らし  
ており、暗視能力が無くともなんとか周囲の確認はできそうだ。

マタビ（マナコ）：

「だ、だいじょうぶですか?! みなさん!」

メア（ラクネラ）：

「ええ、なんとか。そっちは?」

レア（セントレア）：

「少々頭をぶつけてしまったが）問題な」

ラミ（ミリア）：

「いったー! 誰かわたしの尻尾踏んでるー!」

GM（公人）：

などと騒いでいると、もと来た道（と思われる側）から人影が姿を  
見せる。先ほど交戦した坑夫たちだ。

ナイトメアA（GM）：

「おおい、洞窟が元に戻ったみたいだが、どうか・・・うおっ化け  
物が増えてる?!」

コボルトA（GM）：

「アイエー?! ナンデ? ラミア ナンデ?!」

メア（ラクネラ）：

「はあ、ラミ、鬱陶しいから変化しちやいなさい」

ラミ（ミリア）：（尻尾の先をフーフーしてる）

「あ、うん。よっと」

ナイトメアB：

「そっちのネエチャンも蛮族だったのか・・・」

ラミ（ミリア）：

「まあ、ね」

レア（セントレア）：（周囲が同時通訳中）

「私のことは止むを得んが、彼女のことは口外しないで居てくれる  
と助かるのだが・・・」

GM（公人）：

レアの頼みに坑夫たちは顔を見合わせる。

この場でNOといえるほどの度胸があるものは居ない。だが蛮族が自分たちの生活圏内に居ることを受け入れることもできない。そんな葛藤がありありと伝わってくる。

レアは無理強いもできないかと、それ以上は何も言わなかった。

メア（ラクネラ）：

「元に戻ったって言ってたわよね？ 本来の坑道に戻ったって事？」

コボルトB（GM）：

「は、はい。たぶんですけど、道の形とか見覚えがあります」

メア（ラクネラ）：

「OK。じゃあ、いったん外に出しましょう」

GM（公人）：

洞窟にとどまっても仕方がないということで、気を失っているメンバーは何人が肩を貸すなどして外に出ることになった。

班長を他のナイトメアが担ぎ上げたとき、

SE：カランカラン

GM（公人）：

と、硬質な何か転がる音がした。

ラミ（ミア）：（一応「変化」を使用して人間形態に）

「？ 何の音？」

GM（公人）：

班長を担ごうとしていたナイトメアが足元に何かを見つけた。それは真っ黒な結晶体。どうやら班長の体の下敷きになっていたらしい。

メア（ラクネラ）：

「？ ？ここで取れる鉱石か何か？」

ナイトメアA（GM）：

「いや、こんなものは見たことがないな。あんたら判るかい？」

ラミ : 9 + 1 1 || 2 0 成功

メア : (平目) 8 失敗

マタビ : 5 + 9 || 1 4 失敗

レア : 3 + 1 1 || 1 4 失敗

黒い結晶はく奈落アビスシャードのかけらだ。

それに気付いたとことで、さっきまでの空間が”奈落シャロウアビスの魔域”だと  
思い至った。

※ここから”奈落”やそれに関連する物の説明となります。読まなくても大丈夫という方、ルールブックで確認する、という方はこちらまで飛んでください。

ラミ (ミリア) :

「うげ、なんでこんなものがここに有るの?」

マタビ (マナコ) :

「知ってるんですか?」

ラミ (ミリア) :

「えーと・・・テラスティアより北にある大陸特有の物質・・・かな」

レア (セントレア) :

「というと、レーゼルドーンか」

ラミ (ミリア) :

「ううん。もっと北」

一同 (モン娘s) :

『?!』

マタビ (マナコ) :

「ば、蛮族の支配地域霧の街はまだ開放されていない体でお願いします。ビレイはどうやってテラスティアまで来たのでしょうか?よりも先ということですか?!」

ラミ (ミリア) :

「私も本か何かで知ってるだけで実際のところはよくわからないんだけど、アルフレイムって大陸に”奈落アビス”って大穴があるんだって」

メア（ラクネラ）：

「フエンデイルの東にある、“バルバロスの顎”みたいな？」

ラミ（ミール）：

「うん．．．ああいう洞窟じゃなくて本当に、“穴”らしいけど。

その穴が魔神の世界に通じてるらしくて、魔神が時々出てくるらし

いよ」

セージ<sup>マタビ&レア</sup>持ち（マナコ&セントレア）：

『?!』

ラミ（ミール）：

「そこ自体は、周辺国が共同で警備してて魔神を押さえ込んでるらしいけど、たまに別の場所に小規模な“奈落”が突然現れるらしいの」

マタビ（マナコ）：

「別の場所に．．．」

レア（セントレア）：

「とつ、ぜん？」

ラミ（ミール）：

「うん。ここに入ってくるときは気付かなかったけど、  
奈落<sup>こ</sup>のかけ<sup>れ</sup>ら>見て思い出したわ。

あの山肌<sup>に</sup>埋もれてた黒いの、その小さい奈落、“奈落の魔域”の外見にそっくりなのよ」

メア（ラクネラ）：

「つまり、私たちは知らずに“奈落”とやらに入ってしまったって  
と。

でも、魔神になんて出くわしてないわよ？」

ラミ（ミール）：

「魔域の方は魔神が関係してるとは限らないらしいから．．．  
で、魔域を作ってるのが<sup>アピスコア</sup>奈落の核>って結晶でそれをこわすと魔  
域は無くなるって」

ナイトメアA（GM）：

「こいつがそのコアってわけか」

ラミ（ミーア）：

「そのかけらってことね」

レア（セントレア）：

「これは、放置して大丈夫なのか？ 破壊したとはいえ魔域の原因なのであれば、また魔域を発生させる可能性もあるのでは？」

ラミ（ミーア）：

「さすがにそこまでは私もわかんないかな。

でも、“奈落”のある大陸では魔域を消した証として冒険者の店本来は、冒険者ギルドですがテラスティアに住むラミは、冒険者の店との違いが理解できていませんが買い取ってくれるらしいよ」

メア（ラクネラ）：

「マスターが買い取ってくれるかは別にして、騎士団長に報告もかねて渡しておくべきかしらね。宮廷付の研究者が調べてくれるでしょう」

マタビ（マナコ）：

「そうですね。はやく洞窟から出しましょう」

|||||

公人：

と、洞窟の入口まで移動を開始するわけだけれど、坑夫たちと何か話したりするかい？ 具体的にはラミやレアの事とか。

ミーア：

人族の仲間だよってアピールはしといた方が良いのかな？

セントレア：

そうだな。外に出たあと、我々に捕虜にされたなどと騒がれても困る。

ラクネラ：

その辺りも含めて、私たちは彼らの前を歩くべきでしょうね。

マナコ：

そうですね。自分に危害を加えるかもしれない人物が背後にいるのは落ち着かないでしょうし。

ミーア：

そつか。じゃあ私とレアが1番前。メア、マタビの順かな。

マナコ：

見ようによつてはこれ、連行ですね……。銃はくウエポンホルダー  
>とホルスターにしまつておきます。

|||||

8―18・フエンデイル王国 ブルハピ山中

ナイトメアA (GM)：

「結局、アンタら何者なんだ？」

坑夫の1人が歩きながら前を歩く冒険者に声をかけた。

メア (ラクネラ)：

「最初に言ったでしょ。デイルクルの冒険者よ。このコたちも含めて、ね」

レア (セントレア)：(いつも通り同時通訳依頼中)

「この首輪に遠隔で私の首を落とせる仕組みが仕込まれているそう  
だ」

ナイトメアB (GM)：

「……そっちの蛇女は着けてねえぞ」

モン娘s：

あ

公人：

いや、戦闘中は僕も忘れてただけど、首輪着けてなかったよね？

ラクネラ：

み・い・あく？

ミーア：

うわーん！ ごめんなさあい！

マナコ：

どうしましょう？

セントレア：

ここからでは苦しいが、言い訳をして今から首輪をつけるしかある

まい。

マタビ (マナコ) :

「あ、えと、」

メア (ラクネラ) :

「さすがに堂々と蛮族ですって名乗ると仕事してもらえないからね、姿を変えられる彼女には人間のフリをしてもらったのよ。まあ、知れちゃった以上隠す意味もないし。」

ラミ、着けときなさい」

ラミ (ミーア) :

「……りようかい……」

GM (公人) :

メアから首輪を受け取りそれを装着するラミ。

坑夫たち (GM) :

「……」

マタビ (マナコ) :

「信じてもらえるかは判りませんが、このヒトたちは今までに何度も私たち人族の依頼を解決してくれています。本当なんですっ」

メア (ラクネラ) :

「あとは行動で示すしかないでしょうね。あなたたちの転職先探しももちろん手伝うつもりよ」

坑夫s :

「……」

ラミ (ミーア) :

「まあ、言い訳だけどき、コボルトたちと同じなんだよね。蛮族のやり方が性に合わないの」

レア (セントレア) :

「……だな」

コボルトたち (GM) :

「……」

コボルトたちは互いの顔を見合わせ、ナイトメアたちも思うことが

あるようで無言で歩を進める。

|||||

公人：

という感じで良いかな？

ミーア：

ちよつと苦しかったね。

ラクネラ：

誰のせいよ、まったく。

公人：

まあまあ。うっかりは誰でもあるし、こういう失敗を楽しむのも1つの遊び方だよ。

セントレア：

これで、彼らが信用してくれるといいのですが。

公人：

それじゃあ坑道の入口まで移動するよ。

外に出るとそこには数名の人影がある。

ビレイの部下のイスト、騎士団長のキャンボル。

皆が出てくると、キャンボルは安堵の表情を、イストは驚きの表情を浮かべる。

ミーア：

ラミは「変化」してるけど、いっしょにケンタウロスが出てくるんだもんね。

|||||

8-19. フェンデイル王国 ブルハピ山中

※いつもどおりラミによる同時通訳が行われていると思ったださい。

イスト (GM)：

「?! 蛮族！ 団長！ 蛮族が我等が坑道に！」

キャンボル (GM)：

「落ち着いてください、ウシレ殿。彼女、たちは騎士団が今回雇った



冒険者の・・・剣奴のようなものです」

イスト (GM) :

「は？ 蛮族を？ 奴隷として？」

キャンボル (GM) :

「何か問題が？」

イスト (GM) :

「いえ、それほどの実力者ならさぞ高名なのでしょうが、寡聞にして存じ上げないもので・・・」

キャンボル (GM) :

「・・・」

お疲れ様です、メア殿。無事にみなさんを救助できたようですね」

キャンボルはイストとの会話を打ち切り、みんなに声をかける。

メア (ラクネラ) :

「ええ。なんとか」

イスト (GM) :

「・・・ご苦労様でした。従業員の保護はこちらで」

メア (ラクネラ) :

「まった」

イスト (GM) :

「？」

ラミ (ミア) : (坑夫たちに)

「どうする？ もどる？」

坑夫たち (GM) :

『・・・』

キャンボル (GM) :

「？ どうかありませんでしたか？」

マタビ (マナコ) :

「こ、このヒトたちは、ビレイさんの下から辞職を希望しています、っ！」

キャンボル (GM) :

「ほんとうなのですか？」

イスト (GM) :

「馬鹿げたことを言わないでください。彼らはマスターによって保護されたのですよ」

メア (ラクネラ) :

「ちよつと黙って」

イスト (GM) :

「っ」

メア (ラクネラ) :

「騎士団長殿は私たちナイトメアの事に関してどれくらいご存知？」

キャンボル (GM) :

「他の人族から稀に生まれる種族。ということでしょうか」

メア (ラクネラ) :

「身体的特徴は」

キャンボル (GM) :

「・・・外見は両親の種族に関係なく長身の人間。体にアザがあり、頭部に角が生えている。といったところですか、より詳しく言うなら異貌化などの特殊能力も上げられるでしょうか」

メア (ラクネラ) :

「その角とアザの起源はご存知よね？」

キャンボル (GM) : (レア、ラミへと視線を向ける)

「・・・」

レア (セントレア) :

「お気遣いなく」

キャンボル (GM) :

「生まれ持った穢れの権限であると言われていきますね。蘇生などの後天的要因で穢れが増えても角やアザが現れる事があると聞いています」

イスト (GM) :

「さきほどからなんなのですか？ 早く従業員を」

メア (ラクネラ) :

「ならー！」

イスト (GM) :

「っ」

メア (ラクネラ) :

「彼のアザは全て穢れなのかしら？」

と、洞窟の中で体のアザを見せてくれたナイトメアに上着を脱いで  
もらうように促すわ。

GM (公人) :

彼が服を脱ぐと、キャンボルは目を見開いた。

メア (ラクネラ) :

「彼のアザが穢れの増加によるものでない事は、わかりますよね」

キャンボル (GM) :

「確かに。私も仕事柄、蘇生により角やアザを後天的に得たものに  
出会った事がありますが・・・これほど大きな・・・数も多いアザを  
持つ者は記憶にはありません。

ウシレ殿。説明を求めてもよろしいか」

メア (ラクネラ) :

「説明も何も・・・確かに、採掘量が予定より大幅に少ない場合は軽  
い折檻が行われる場合もありますが、疑わしいのはあなた方冒険者な  
のでは？ 我々の目の届かぬ場所でひどい事を」

メア (ラクネラ) :

「なるほど。そうくるわけね。だ、そうだけど？ 反論はあるかし

ら？」

ナイトメアA (GM) :

「・・・」

ラミ (ミア) :

「騎士団長も居るし、ハッキリ言った方が良いんじゃない？」

ナイトメアA (GM) :

「確かにこいつらとはやりあった」

キャンボル&イスト (GM) :

「ー」

驚愕と快心、対照的な表情を浮かべる2人。

ナイトメアA (GM)：

「でも、こいつらはすぐに傷の手当をしてくれた。

これは・・・この傷のほとんどは、アンタらに毎日毎日殴られたからだろうが！」

意を決し、叫ぶ彼。

キャンボル (GM)：

「・・・彼はああ言っておりますが？」

イスト (GM)：

「・・・彼らは我々の所有物であると認識しています。どう扱おうが問題はないかと」

平然と言いのけるイスト。

ラミ (ミーア)：

「なっ！」

思わず声を上げて踏み出しかけたところをレアに押し止められる。

「レア、なんで」

レア (セントレア)：

「おちつけ。我々が口出しをしてもこじれるだけだろう」

ラミ (ミーア)：

「むぐ・・・」

マタビ (マナコ)：

「いくらなんでも横暴です！」

メア (ラクネラ)：

「所有物、はさすがにダメでしょ。国に保護してもらわなければならないと思うわ」

イスト (GM)：

「騎士団長、あなたの雇った冒険者がこちらの財産を害そうとしています。早く排除してください」

冒険者たちを指差すイスト。

レア (セントレア)：

「財産というのならば、我々が彼らを買収取ってもかまわんという

事だな？」

一同：

「？」

レア（セントレア）：

「キャンボル殿、我々が受け取る予定であった報酬はビレイ殿たちへ。」

その金銭でそちらの従業員を買い取る。

そういう取引も成り立つのでは？」

ミーア：

え？ それってアリなの？

ラクネラ：（所持金：0）

アリだったとしても、選択肢としてはナシよ。所持金見てみなさいよ。

公人：

うん、まあ。話の流れ的にも採れる選択肢ではあるんだけど、データー上何の役にも立たないから、大損だよ？

ミーア：

それは困る！

マナコ：

心情的にはしてあげたいですけど、収入ゼロでは自分たちの生活が……。

セントレア：（所持金：5,960）

それもそうか……。しかし相手に納得させた上で彼らを解放するには、デニール側に利が必要だと思うのだが……。当面の生活費ならレアの貯蓄で賄えるぞ。

ラクネラ：

っ、なるほど。確かにそうね……

公人：

（選択肢としては面白いし、キャンペーンにもアリだとは思うけど……報酬がなくなると骨折リ損感が否めないよなあ）

いちおう、想定してたこのあとの展開としては  
キャンボルが騎士団長という立場かから「国防＝国民を護る」こと  
を優先して坑夫を保護。

デニール側が主張する財産とか所有物とかって話に関しては後日、  
通商担当のローズ大臣を交えて行うことになる。

そのときにはキャンボルから坑夫の傷の件が双子姫の耳に届くか  
ら、すんなり返却にはならないだろう。

という感じで彼らは護られた上で、みんながさつき言ってたみたい  
に神殿なんかで奉公したり、デニールの報復を避けるために他の街や  
国に移住したりする。

そんな流れのつもりだったんだけど、セレアの提案である金品によ  
る取引もおかしな話ではないからできなくはないと思う。まあ、人身  
売買に見えちゃう問題はこの際気にしないでおこう。

どちらでも展開に大きな違いが無いのならプレイヤーの提案を採  
用させてあげたいけど・・・

ミーア：

お金がもらえなくなっちゃうのは困るなあ・・・。

公人：

人身売買の適正価格が解らないけどそちらの案で行くなら、デニー  
ルたちは条件を飲んでくれるから彼らを引き取る事はできるとする  
よ。

ラクネラ：

私たちにメリットってあるの？

公人：(渋い顔)

・・・正直あんまり・・・。既知のキャラクターが増えるから今後  
のシナリオフックなんかにはなるかもだけど・・・。

マナコ：

それは、報酬をいただいた場合でもあまり変わらないような・・・。

公人：

そうなんだよねえ。

・・・レアの穢れがまだ3点だったら家を建てることを薦め

られたんだけどな。

セントレア：

家を？

公人：

うん。自宅の購入には名誉点の消費と金銭の支払いが必要で、維持費もかかるんだけど、さらに名誉点を支払えば 有能な金庫番 を雇えば維持費を全部チャラにできるんだ。

ラクネラ：

それ、その金庫番に払う給金が維持費になるだけじゃないの？

公人：

それが、有能な金庫番は有能だから維持費だけじゃなく自分の給料まで資産運用でしっかりと稼いでくれるんだよ。

ミーア：

すごっ！

公人：

で、その金庫番をこの坑夫のうち誰かってことにして、雇うのに必要な名誉点をチャラに・・・とも考えたんだけどレアが首都の中で生活するのは厳しくなっちゃったから、自宅購入の動機がなくなっちゃったんだよなあ。

レアを蘇生してくれたラシンデみたいに街の外に家を建てても良いけど・・・それだったらトツネオに居ればいいし・・・

ミーア：

トツネオに家を建てちゃう？

セントレア：

そもそも、現状生活に費用がかかっていない以上、わざわざ家を買う理由がないぞ

マナコ：

あうろう・・・

ラクネラ：

もう、報酬受け取りましょうよ。騎士団が保護してくれるって言ってるんだし、それで良いじゃない。

ミーア：

そうなんだけどなんかモヤモヤする。

セントレア：

かかわった以上、丸投げも後味が悪いだろう。

ラクネラ：(すっごい嫌そう)

ええ・・・

公人：

うん。ちよつと煮詰まってきたやつてるし、休憩にしようか。

休憩しながら相談するという事で。





「みなさん、このような事になってしまい、申し訳ありません」  
レア（セントレア）：

「いえ、提案したのはこちらです。それにあのままでは彼らの労働環境が改善される保障もなさそうでしたので」

キャンボル（GM）：

「・・・お恥ずかしい限りです」

マタビ（マナコ）：

「そんな、団長が頭を下げなくても・・・」

キャンボル（GM）：

「いえ、国より与えられた権利でこのような暴虐を行う者を見過ごしていたのは国の責任です。この件、かならずや姫様たちのお耳に入れると、弱者の盾 ザイア神の御名に誓います」

そこまで言う顔が坑夫たちに向ける。

「二方的で申し訳ないですが、これでデニール氏の元から開放されます。いままで見過ごしてしまっていたこと許してくれとは言えませんが、どうか謝罪をさせてください」

と深々と頭を下げる。

GM（公人）：

坑夫たちは互いに顔を見合わせたり、口を開きかけて言葉を飲み込むなど、反応に困っているという様子を見せる。何より、洞窟内での約束を果たしたのが目の前の大柄な蛮族であることに戸惑っている様子だ。

だが、それでも過酷な労働から解放される事実には抗えず、この取引を受け入れた。

|||||

公人：

という感じかな。

ラクネラ：

ちよつと、これ結局セラアの案が通ってるじゃないの。

公人：

だいじょうぶだいじょうぶ。



・・・なるほど全て成功させると、当初の報酬より少し増額になるわけですね。

公人：

そういうこと。だからセージ持ちが判定することをお勧めするけど、独りで判定するのも味気ないしみんなで手分けしてくれると嬉しいかな。

ミーア：

じゃあ、順番に振ろうかな。

ラクネラ：

メアには期待しないでちょうだいね。

~~~~~

判定者：ラミ

ナイトメアA

9 + 10 || 19 成功！

彼（？）は産婆ミッドワイフ技能持ちだった！

~~~~~

ラクネラ：

1人目からおかしいんだけど？

公人：

ははは・・・。ランダムで決めたらこんな事になっちゃった。

本人がナイトメアだし、自分の母親みたいに出産で命を落とす人を減らしたくて勉強してたのかもね。

ラクネラ：

ちよつと無理がない？ まあ、良いけど。

~~~~~

ナイトメアB

9 + 6 || 15 成功！

彼は通訳リンギスト技能持ちだった！

ナイトメアC

9 + 6 || 15 成功！

彼は信号士シグナルマン技能持ちだった！

判定者：メア

コボルトA

(平目) || 10 失敗・・・

コボルトD

(平目) || 7 失敗・・・

コボルトG

(平目) || 6 失敗・・・

判定者：マタビ

コボルトB

5 + 12 || 自動成功!

彼は紋章学者ヘラルディスト技能持ちだった!

コボルトE

5 + 11 || 16 成功!

彼は肉体労働者レイバ技能持ちだった!

コボルトH

5 + 9 || 14 成功!

彼は男プロステイチュート(?) 娼技能持ちだった!

判定者：レア

コボルトC

3 + 6 || 9 失敗・・・

コボルトF

3 + 9 || 12 成功!

彼は兵士ソルジャー技能持ちだった!

コボルトI

3 + 7 || 10 失敗・・・

~~~~~

公人：

ええと、成功7回、失敗5回だから、4, 900 + 100 || 5, 000Gだね。ちよつと減つちやつたね。

ラクネラ：

成功回数はそのまま技能と能力値とおりって感じね。

セントレア：

意外、と言ってよいのか解りませんが、学のある技能を持つものが多いですね。

マナコ：

適材適所ができていなかったということですよ。レイバーが1人居ただけですし。

公人：

まあ、技能の内容は完全にランダムに決めたから偶然なんだけど、結果的にそうなってたってことだね。

さて、山を降りたらレアはトツネオに向けて他のみんなはデイルクールに向かって解散かな。

ミーア：

あれ、これで終わり？

公人：

冒険者たちは、ね。

数日後、報告が寛容な交流亭に届くよ。

|||||

8 | 21. フェンデイル王国 デイルクール市内 寛容な交流亭

GM (公人)：

ラミ、メア、マタビが食事をしていると、マスターのクリスが声をかけてくる。

クリス (GM)：

「おつかれ。ほら、この前のコボルトたちを紹介した人たちから謝礼金が届いているよ」

とテーブルの上に銀貨袋を置いた。

ラミ (ミーア)：

「あ、マスター。ありがとう」

メア (ラクネラ)：

「……目減りしてるけれど、まざまずの額かしらね」

マタビ（マナコ）：

「みなさん元気でしょうか」

クリス（GM）：

「元気にやっつてるみたいだよ。それぞれの場所で貢献してる。この額がその証拠だよ」

ラミ（ミア）：

「そっか。よかった……。なんか視線を感じる」

メア（ラクネラ）：

「そりゃあねえ。元坑夫たちはどうか判らないけれど、デニールたちは私たちが蛮族を連れたパーティーだって言いふらしてるでしょうからね」

ラミ（ミア）：

「うう……。マスター、ゴメン」

クリス（GM）：

「気にすることはない。もし問題があるなら、とっくの昔に退去命令が出ているだろう」

マタビ（マナコ）：

「ウシレさんはラミさんが本来の姿に戻ってるところ見てませんし、レアさんの情報しか広まってないだけでは？」

メア（ラクネラ）：

「かもね。けどそれでも蛮族と通じてるんだからもっと厳しい対応されてもおかしくないわよ」

クリス（GM）：

「それに関して、まずビレイニールは例の山を没収されたそうだな。今は国の主導で採掘が行われている」

ミア（ミア）：

「まあ、自業自得かなあ」

クリス（GM）：

「それと、今回の虐待の件はローズ大臣も認知していたらしい」

ラミ（ミア）：

「？ だれ？」

メア（ラクネラ）：

「ああ、前に姫様に呼ばれたときにやたら突っかかってきたリルドラケンね」

クリス（GM）：

「何度も通報があったものをデニールと結託してもみ潰してたらしい。その咎で大臣を罷免された」

マタビ（マナコ）：

「！ ずいぶん対応が早いような・・・」

クリス（GM）：

「本人も関与を認めたらしい。もともと穢れに対して排他的な考えの持ち主ではあったから、ナイトメアやコボルトが酷い環境で働かされているのを黙認していたということらしい。」

国は事態を重く見て、そうした差別的な言動を控えるよう呼びかけている。悪質な場合は官憲が動く場合もあるそうだ」

メア（ラクネラ）：（周囲を一瞥しつつ）

「あんまり、効果は無さそうだけどね」

クリス（GM）：

「まあ、すぐには、ね。ただ君たちが注目されているのは穢れよりもケンタウロスの方が主な理由だろうからな。」

・・・今後のこと考えないといけないな」

冒険者（モン娘）：

「・・・」

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

公人：

と、これからの身の振り方も意識しつつ締めという事で。

モン娘s：

おつかれさまでしたー。

リザルト

報酬：5,000（基本）＋850（戦利品）＝5,850G

<剣のかけら>×16



経験点：1, 000 (基本) + 260 (討伐) || 1, 260  
+ 自動失敗分

自動失敗

ラミ：2回

メア：1回

レア：1回

獲得名誉点：

1 + 1 + 5 + 3 + 5 + 6 + 4 + 2 + 1 + 1 + 3 + 4 + 5 + 5 +

1 + 4 || 61点

合計名誉点 (人族組 / 蛮族組) : 306点 / 206点

名声：都市レベルで名前が通じる。(以下略)

意識：ついに噂のレアが姿を見せた。まさか蛮族だったなんて。それを匿っている冒険者の店もどういうことだ？ デイルクルに守りの剣が有る限り何もできないだろうが。時を同じくして大臣が罷免され、豪商の財産が没収された。まさかも王室内に蛮族が入り込んでいるのか？

公人：

さてどうだったかな？ シナリオの内容もだけど、最後はセラアの案と、ちゃんとした報酬がほしいっていうラク姉さんの要望を両方採用する形にしてみたつもりなんだけど。

セントレア：

ありがとうございます。

ラクネラ：

まあ、タダ働きじゃなかっただけいいでしょ。

ミーア：

で、けつきよくどういうことだったの？

公人：

うくん、レアがもう街に入れないしバラしてもいいか。

マナコ：

みんな首都に移り住んでたら別の事件につながったんですか？

公人：

まあ、そんな感じ。

で、まず騎士団長からの依頼に裏は一切なかったよ。単純に人手不足で冒険者を頼った。

裏、というほどでもないんだけど、問題があつたのはビレイ<sub>II</sub>デニール側。坑夫を酷使しているっていう噂は真実だったワケだね。

ミーア：

じゃあ、なんで問題にならなかったの？

公人：

調査を行ったのがローズ大臣だったからね。

ラクネラ：

ローズつて・・・<sup>わたし</sup>メアとマタビがお姫様に謁見しに行った時に出てきた人よね？

公人：

そうそう。ちよつとあたりがきつかった大臣だね。ローズ<sub>II</sub> R<sub>リザード</sub>・<sup>ゴースト</sup>G<sub>II</sub>ゴート。リルドラケンの男性でこの国の商業や産業にかかわる案件を担当している大臣だね。だからデニールの鉱山の噂も彼が担当することになった。

実は彼は穢れに対して排他的な、言つてしまえば差別主義者でね。酷いメに遭つてるのがナイトメアと<sup>コボルト</sup>蛮族だと知つて放置したんだ。姫様には「問題なし」と報告してね。

セントレア：

なんと卑劣なっ！

ラクネラ：

今回の件で団長から不正が暴露された、と。

公人：

そういうこと。

さて、少し予定と違う流れになつちやっただけで今回も終了だね。

マナコ：

今後、どうするんですか？

公人：

まだ決めていないけど、ラミとレアが人族社会に受け入れられるま  
ではしたいと思っただけ、レアが人族の街で生活できなくなっ  
ちやっただから、他の目標を立てなきゃだね。

ラクネラ：

ま、せいぜいがんばりなさいな。

公人：

はくい・・・。

それじゃあ、今日はここまでという事で。

一同：

おつかれさまでした。

|||||

成長

ラミ　：(4, 6) 精神力

メア　：(1, 2) 器用度

マナコ：(1, 2) 器用度

レア　：(3, 6) 筋力

|||||

## セッション9

### 9. 成長報告

M・O・N庁舎 会議室

来留主：

もう9回目かあ。今回はレアにスポットを当てた内容になると、予定通りなら一応の区切りになる予定だよ。

ミーア：

最終回？

来留主：

墨須さんから要求が出てるわけじゃないけど、話の一区切りにはなると思うよ。その後も続けられる内容にはしてるつもりだから、続けようと思えば続けられるけど。

セントレア：

ふむ。レアは前回ラミと一緒にその正体が知れ渡ってしまいましたし、その辺りに関する話でしょうか。

来留主：

うん、そう。あとはこの前の死因にも関係してるかな。

ラクネラ：

ああ、あつたわね。そういえばあの時なんで狙われたのかとかハッキリしたことは解らずじまいだったわね。

マナコ：

レアさんが亡くなってそれどころじゃなかったですからね。

来留主：

まあ、その辺りも含めて伏線回収できるといいなあ、って内容だね。それじゃ前回からの成長報告をしてもらおうかな。

ラミ：

はい。

|||||

ラミールネート PL：ミリア

種族：ラミア 年齢：17 性別：女性

種族特徴：「暗視」、「ラミアの身体」、「ラミアの吸血」、「変化」、「弱点  
(土+3)」

生まれ：学者

能力値／能力値ボーナス

器用度：12／+2

敏捷度：22／+3

筋力：14／+2

生命力：14／+2 生命抵抗力：7 最大HP：29

知力：28／+4

精神力：25／+4 精神抵抗力：9 最大MP：40

冒険者レベル：5 経験点：220／15, 220

技能

セージ：5、プリースト(ザイア)：5

グラップラー：2↑UPDATE!

レンジャー：1↑NEW!

戦闘特技

《魔法収束》、《魔法拡大／数》、《ターゲッティング》、《追加攻撃》

経歴

人族になることを夢見ている。

人族を研究していた。

戦場に置き去りにされた。

言語（注釈がないものは、会話・読文両方習得）

交易共通語、ザルツ地方語（会話）、神紀文明語（読文）、魔法文明語（読文）、魔動機文明語（読文）、汎用蛮族語、ドレイク語、ドワーフ語（会話）

武器

変化時不可装備：＜牙＞、＜尻尾＞

変化時専用：＜キック＞

常時使用可能：＜アイアンナックル＞、＜投げ＞



つらい立場ですよね。

ラクネラ：

私たちも人のこと言えないわよ。人族圏内に蛮族を連れ込んだ裏切り者扱いでしょ？

来留主：

そうだね。そこまではつきり言うヒトが居るか判らないけど。

じゃあ次、ラク姉さんお願い。

ラクネラ：

はいはい。

|| || || || || || || || || ||

メア||ウイドウ PL：ラクネラ・アラクネラ

種族：ナイトメア（人間生まれ） 年齢：20

性別：女性

種族特徴：「異貌」、「弱点（銀、土+2）」

生まれ：軽戦士

能力値／能力値ボーナス

器用度：25／+4

敏捷度：24／+4

筋力：18／+3

生命力：20／+3 生命抵抗力：9 最大HP：38

知力：14／+2

精神力：13／+2 精神抵抗力：8 最大MP：13

冒険者レベル：6↑UPDATE！

経験点1，240／14，240

技能

エンハンサー：6↑UPDATE！

フェンサー：5

戦闘特技

《かいくぐり》、《回避行動I》、《テイルスイングI》

練技

【ガゼルフット】、【キャッツアイ】、【チックチック】、【ドラゴンテイ





相変わらずエンハンサー優先の成長ね。ハニーの話聞く限り、それも今回で終わりかもだけれど。

セントレア：

なにやら理由があると言っていたな。

ラクネラ：

まあね。その辺も今回披露できるといいけど。大丈夫？

来留主：

いちおうチャンスは用意してるよ。上手くいくかは判らないけど  
じゃあ、つぎはマナコさんお願い。

マナコ：

は、はい。

||||||

マタビ PL：マナコ

種族：タビツト 年齢：10

性別：女性

種族特徴：「第六感」 生まれ：魔動機師

能力値／能力値ボーナス

器用度：20／+3

敏捷度：13／+2

筋力：10／+1

生命力：9／+1 生命抵抗力：6 最大HP：24

知力：24／+4

精神力：22／+3 精神抵抗力：8 最大MP：34

冒険者レベル：5 経験点：970／14, 970

技能

マギテック：4、シューター：5、

スカウト：3↑UPDATE!

レンジャー：1、セージ：1

戦闘特技

《ターゲッティング》、《MP軽減／マギテック》、《鷹の目》

経歴



タビットの魔動機師、マタビです。えと、街の人たちの視線が気になつて人目を避けているうちに、スカウト技能があがりました。つて、本当にこんな理由で良いんですか？

来留主：

いいよいいよ。ゲーム的に有利になる成長に、世界観的に合理的な理由を考えるのも限界があるし。それっ婆ければOK、OK。

セントレア：

街で生活しているメンバーには迷惑をかけてしまってますね。

最後は私ですね。

|||||

レア||ト||レ PL:セントレア・シアヌス

種族:ケンタウロス 年齢:10

性別:女性

種族特徴:「半馬半人」、「馬人の武術」、「弱点(土+3)」

生まれ:戦士

能力値/能力値ボーナス

器用度:26/+4

敏捷度:13/+2

筋力:19/+3

生命力:21/+3 生命抵抗力:8 最大HP:51

知力:14/+2

精神力:15/+2 精神抵抗力:7 最大MP:15

冒険者レベル:5 経験点120/15, 120

技能

ファイター:5、ライダー:4

セージ:2↑UPDATE!

レンジャー:3↑UPDATE!

戦闘特技

《ディフェンススタンス》、《斬り返しI》、《頑強》

騎芸

【攻撃阻害】、【チャージ】、【高所攻撃】、【威嚇】

経歴ほか

人肉が食べられない。

特定の相手に恨みを買っている

妖精が苦手。

穢れ：4点（角：1）

言語（注釈ないものは会話・読文両方習得）

交易共通語（会話） ↑NEW！

ザルツ地方語（会話）、汎用蛮族語、ケンタウロス語

武器

<蹄>、<ファルシオン>

防具

<チエインメール>

装飾品

首：<ドレイの首輪>（偽）

所持アイテム

<バルバロス携帯セット>、<北向きの針>、<アウェイクポー

ション>、<アンチドレーポーション>、<ヒーリングポーション>

×4、<救命草>×12、<魔香草>×6、<保存食>×7

7, 422G

所持名誉点／合計名誉点：161／206

〃一途な〃ラムホ（顔見知り：10）

〃リュックの〃ベツソン（顔見知り：5）

レイⅡラシンデ（顔見知り：15）

〃迷える信仰〃リョーⅡワザイア（顔見知り：15）

ⅡⅡⅡⅡⅡⅡⅡⅡⅡⅡ

セントレア：

ケンタウロスの戦士、レア。相変わらず戦闘よりも生活のための技能を成長させています。これで共通語も喋られるようになったので、公的な場でもなんとかかなりそうですね。

来留主：

順調だね。ほんと、街中に入れなくなって申し訳ない。

さてとみんな特に買い物は無いみたいだけど？

ミア：

うくん前に買ったものが残ってるし、装備は買い換えられる物が無いし、このままでもいいかなって。

来留主：

なるほど。でも、今回はみんなの選択とダイス目次第では戦闘が多めになるし、日数もかかりそうだから保存食を含めて買い物をしてもらえると安心かな。導入後でもかまわないんだけど、演出的にのんびり買い物できる雰囲気ではなくなりそうだし。

マナコ：

遠出するお話になるんですか？

来留主：

うん。じつは今回の目的地は……

~~~~~

~~~~~

ラクネラ：

なるほど。なら確かに食料に不安があるわね。そういえば、前のセッションから何日くらい経ってるの？ 生活費を考慮しないといくらぐらい使えるか判断できないんだけど。

来留主：

ああ、ごめん。そうだなあ、直後ってことはないけどあんまり日数もあけられないだろうし……5日後かな。

じゃあ、先に生活費の申請をしてもらおうか。

生活費（5日分）

ラミ　：40×5+12（神殿への寄付）∥212G　残金：1, 280G

メア　：40×5∥200G　残金：1, 264G

マタビ：40×5∥200G　残金：2, 241G

レア　：労働を対価に食料を分けてもらった。残金：7, 422G

セントレア：

アイテムの購入は必要ならレアが支払おう。蘇生の礼が食事数日分では効かんだらう。

ミーア：

そこはお言葉に甘えようかな。まずは何を買うかだけだ。

ラクネラ：

＜保存食＞は必須。薬草系はレアがたくさん持つてるから、戦闘中でも回復できるポーション類かしら。

マナコ：

そうですね。あとはMP節約に魔晶石も補充したいところです。

セントレア：

その辺りの配分は3人に任せよう。レアはMPを消費するあてはない。

### 買い物結果

＜保存食（1週間分）＞×5＝250G・・・皆で分配

＜魔晶石（5点）＞×10＝5,000G・・・ラミが所持

＜魔晶石（3点）＞×10＝3,000G・・・メアが所持

＜魔晶石（2点）＞×10＝2,000G・・・マタビが所持

＜弾丸＞（12発）×8＝400G・・・マタビが所持

### 残金

ラミ　　：389G

メア　　：389G

マタビ　：389G

レア　　：390G

### 来留主：

（完全に富の再分配というか、死ぬ準備というか・・・）

結局ポーションは買わないんだね。

ミーア：

うん。みんなのヒーリングポーション合わせたら17個もあつ

たから、こっちは大丈夫かな、て。

来留主：

OK。じゃあさっそく導入を始めていこう。と、まずはマスターシーンから。前回の鉱山での一件があつて数日後のフェンデイル王宮での一幕。場所は姫や大臣たちが集まって会議している場所だ。

|||||

9-1.

フェンデイル王国 王宮内 会議室

GM（来留主）：

ドン！ とテーブルを拳で叩き声を荒げる内務大臣。

内務大臣（GM）：（タビットの老婆）

「なにを躊躇する理由がありませんか！ これは明確に国家の転覆を狙つての事と考えるべきです！」

キャンボル（GM）：

「しかし、彼女らは現に住民からの依頼を解決しており・・・」

外交大臣（GM）：（壮年のリカント）

「そのようながどれも個人的な依頼ばかり。例の坑道での一件だけが国からの依頼。」

それとて、コボルトという同胞を解放するのが目的だったので？」

商業大臣（GM）：（ローズ失脚により繰上大臣になったグラスランナー）

「それは・・・。しかし旧デニール鉱山で働いていた元鉱山夫たちは現在も新しい職場で問題なく活動していると・・・」

内務大臣（GM）：

「それこそ我々を油断させるためでしょう！」

姫、ご決断ください！ あの

ケンタウロスの処分を！」

|||||

来留主：

というところかな。はあ、のどが渴いた。

マナコ：

おつかれさまです。

これはレアのこと、ですよね？

来留主：

そうそう。正体もばれちゃったから蛮族の存在に怯えるヒトたちや、穢れに対して排他的な考えの人たちがみんなを追放しようとする。一般人は陰口だったり、ちよつと度胸の有る人たちが集まってデモを行ったりしてる程度で直接的な被害はほとんどないけど、そんな国内の動きを王宮でも公式の判断をすべきという事になったんだ。

この世界の一般的な価値観として排斥派のほう優勢かな。過激なヒトは処刑すべきという発言もしてる。

直接会った事の有る騎士団長。上司であるローズ元大臣の失脚で昇進&部署の健全化もなされたローズの後釜の大臣。この2人は擁護派だけど、国家安全保障上強気で弁護することもできないって感じ。

ラクネラ：

で？ 当の双子姫様の判断は？

来留主：

ああうん。じゃあその辺りの演出を。次はレア以外の3人の所に騎士団が現れる。場所は——寛容な交流亭冒険者の店でいいか。

マナコ：

(ダメだったみたい・・・)

|||||||

9-2.

フエンデイル王国 王都 寛容な交流亭

GM (来留主)：

ある日の昼前。依頼もなく1階の食堂で奇異の目を受けながら過ごしていると、入り口が急に騒がしくなる。

目を向けるとマスターの制止を振り切り数人の騎士がラミたちの



下へズカズカと近付いて来る。先頭は騎士団長 “天に唾吐く” キャンボルⅡグランディ。

キャンボル (GM) :

「おくつろぎのところ失礼します。我らに御同行願います。これは王命でもあり、あなた方に拒否権はありません」

その宣言に周囲の客や他の冒険者がにわかに騒ぎ出すが、騎士たちの威圧ですぐに静かになる。

ラミ (ミーン) :

「え、あ……」

メア (ラクネラ) :

「理由は訊いてもいいのかしら？」

キャンボル (GM) :

「心当たりならお有りかと」

マタビ (マナコ) :

「それは……」

視線をラミへと向けます。

メア (ラクネラ) :

「ここで抵抗してもお店に迷惑がかかるだけ、か」

ラミ (ミーン) :

「あ」

キャンボル (GM) :

「抵抗の度合い次第では」

ラミ (ミーン) :

「(そんな言い方、抵抗させないように脅してるようなもんじや)」

メア (ラクネラ) :

「事が済んだ後、荷物を取りに戻ってこれるのかしら？」

キャンボル (GM) :

「……監視がつく事にはなるかとは思いますが……」

マタビ (マナコ) :

「(私たちが街から移動する必要がある?)」

メア (ラクネラ) :

「はあ。」

マスター。ちゃんと戻ってくるから部屋空けないでよ」

クリス（GM）：

「ああ。解ってる。」

団長さん。こいつらに何かあつたら・・・」

キャンボル（GM）：

「・・・善処します・・・」

|| || || || || || || || || ||

ミーア：

お姫様完全に敵じゃないのー！

ラクネラ：

で、どこに連れて行かれるの？

来留主：

えーと、囚人用の馬車に乗せられてトツネオ村に向かうよ。

マナコ：

囚人?!

来留主：

ああ、そんなに怯えないで。拘束はされないから。ただオりに車輪をつけて馬に牽かせている感じの乗り物をイメージして。

セントレア：

これで本題ともいえるレアへの糾弾でしょうか。しかし移動手段がまるで見世物ですね。

来留主：

装甲車みたいな内にも外にも頑丈な乗り物はほとんど存在しない世界だからね。中で何か細工をされないように、死角を無くす事を優先したつくりになってるね。

あ、拘束はされないと言っただけど演出上、魔法が使えないようにラミの聖印とマタビのマギスフィアは没収されるよ。まだ導入で本格的に行動してもらおう時には返却されるから安心してね。

魔法使い組：

はあい。

|| || || || || || || || ||

9 | 3 .

フエンデイル王国 トツネオ村

GM (来留主) :

レアが住処の洞窟で独りの時間を過ごしているとボタンとドアが開け放たれ、レアに農作物をよく分けてくれる青年が駆け込んできた青年 (GM) :

「れ、レアさん！ 大変だ！ お、王宮がアンタを捕まえにきた！」

レア (セントレア) :

「?!」

~~~~~

GM (来留主) :

トツネオの入口付近。

王家の家紋が大きくあしらわれた馬車の前にラミ、メア、マタビ、レアの4人が跪かされている。ラミは変化を解き蛇の下半身をさらしている。4人の四方には抜き身の剣を掲げた騎士が控えている。その騎士の囲いの外側に文官貴族が忌々しそうに4人を睨みつけ、さらに距離を置いた所から村人たちが不安そうに事の様子を窺っている。皆が固唾を呑むなか、従者と思しき人物が馬車の扉を開く。執事の手を取りながら2人の少女が降りてくる。片や流れるような長髪にあどけなさを感じさせる顔立ちの少女。片やショートヘアに年齢とは裏腹の不敵さを表情に浮かべた少女。フエンデイル王国を2人で治めている異例の女王、「双子姫」コークル女王とラフェンサ女王である。

警護を兼ねた騎士以外の者が膝をつく。

王都になどめつたに赴かない村人たちは初めてみる双子姫の姿のため息を漏らしている。そこへ

キャンボル (GM) :

「女王陛下の御前であるぞ！」

と叫ぶと、村人も慌てた様子で膝をついた。

双子姫はラミたちの前に設けられた簡易の玉座に腰をかける。

コークル (GM) :

「一同、顔を上げてください」

静かに、しかし凜と通る声が辺りに響く。それを受けてそれぞれがゆつくりと顔を上げる。

ラフェンサ (GM) :

「メアさん、マタビさん。お久しぶりです」

マタビ (マナコ) :

「っ！」

メア (ラクネラ) :

「このような状況でなければ、再度ご尊顔を拝謁する機会を与えられたことを諸手を挙げて感謝するのですが」

傍仕え (GM) :

「きさま！ 陛下に向かってなんといい」

しかし、その怒号はコークルが軽く手を挙げて制する。

「っ・・・失礼いたしました」

コークル (GM) :

「私たちもメアさんと同じ意見です。」

そちらが前回お会いできなかったラミさんとレアさんですね。ケントウロスのこととは報告を受けていたけれど、まさかラミアも居たとは。このような形での邂逅。残念に思います」

蛮族コンビ :

『・・・』

ラフェンサ (GM) :

「二応自己紹介をしておこうかしら。私たちはこのフェンデル王国の女王を務める、こっちが姉のコークル。私が妹のラフェンサ。」

用件は・・・判るわよね？」

ラミ (ミア) :

「・・・っ」

レア (セントレア) : (覚えてよかった交易共通語)

「陛下、それにつきまして、質問をよろしいでしょうか」

先ほどの傍仕え（GM）：

「蛮族風情が陛下にかかるがるさっ」

今度はラフェンサの氷のように冷たい視線を受けて言葉に詰まる。

ラフェンサ（GM）：

「この無能は気にしないで、質問をどうぞ」

そう促すラフェンサの表情は口元こそ笑っているものの、視線は傍仕えを見るものと変わらぬ温度でレアを射抜いている。

レア（セントレア）：

「恐れ入ります。」

質問というのは、単純になぜ陛下がこちらまでいらしたのかという事でございます。

ご用向きは概ね予想がついております。だからこそ私を王都に呼び出せば、守りの剣により私は無力化されより安全に事を進められると思うのですが」

コークル（GM）：

「もちろん、そうする案もありましたが結界の中ではまともに歩くこともままならないと聞きました。できることなら皆さんと忌憚なく意見交換できないかと考えた結果です」

ラフェンサ（GM）：

「おかげでいつもより仰々しい行列になったことは、村の人たちには謝罪します」

突然矛先が向き、あわあわと言葉に詰まりながら頭を下げる村長以下トツネオ村民。

コークル（GM）：

「では改めまして。まずはあなた方蛮族が我々人族の領域で生活をしている理由を聞かせてください。」

ラミさん?。」

ラミ（ミア）：

「ひゃっ、はい！ えと、その、数年前にフェンデルにバルバロスが侵攻してきたことがあったと思うんですけど・・・」

ラフェンサ（GM）：

「ああ、あつたわね。あの頃の国王はお父様だったけど。

あれで結構な数の騎士や冒険者を失ったんだつたわね。キャンボ
ル卿？」

ラミ（ミア）：

「うぐっ」

キャンボル（GM）：

「は、はい。今では騎士団の練度も当時の物に戻りつつあります。

戦線が離れていたので私は直接見てはいませんが、ローリングスト
レイキャッツの皆さんの活躍は、既に引退していたとは思えないもの
だったと聞き及んでおります」

コークル（GM）：

「もう、ラフェンサ？ ラミさん、気にせず続けてください」

ラミ（ミア）：

「は、はい。それで、その、あの戦いは結局バルバロス側の撤退とい
う形で勝負がついたわけですが・・・」

ラフェンサ（GM）：

「こつちも損失はそれなりにあつたけどね」

ラミ（ミア）：（涙目）

「はうっ・・・。そ、そのときの撤退に、私、ケガで、置いていかれ
て、そしたら、マスター・・・元ローリングストレイキャッツのクリ
スIIコートに助けられて・・・その・・・」

メア（ラクネラ）：

「人族を襲わない、共存することを条件に匿ってたんです。私を監
視役に」

コークル（GM）：

「なるほど。それでレアさんは？」

レア（セントレア）：

「はっ。

私は・・・部族の中でも・・・」

ラフェンサ（GM）：

「？ どうしたの？ 黙り込んで」

レア（セントレア）：

「ここに居る皆さんに不快な表現でしか説明できないことをお許しください」

コークル（GM）：

「？」

レア（セントレア）：

「私は、部族の中で珍しい、人族の肉が体に合わない個体です」

一同：

『！』

懲りない傍仕え（GM）：

「お聞きになりましたか、姫！ こやつらは我々を喰うのです！

早々に」

ラフェンサ（GM）：

「うるさい」

傍仕え（GM）：

「ひっ」

コークル（GM）：（ため息一つ）

「キャンボル卿、彼を馬車へ」

キャンボル（GM）：

「はっ。失礼します」

ラフェンサ（GM）：

「騒がしくて申し訳ないわね。」

続けてちようだい。まあ群れの他と違うところがあるという前置きで想像はできるけど」

レア（セントレア）：

「はっ。」

ええ、おそらく陛下のお考えどおりでしょう。＼それ＼はバルバロスにとってはごく自然な食材です。それを口にしないというのはそれだけで迫害の対象になります」

コークル（GM）：

「それで、群れから抜け出した、と」

レア（セントレア）：

「いえ、詳細は少し違います。

いじめのようなものはありましたが、それでも命を奪われたり大怪我をするようなものではありません。扱いが他者より低くはなりませんが、それでも戦士の部族。剣の腕を磨くことで捨てられることはありませんでした」

ラフェンサ（GM）：

「じゃあ、どうして」

レア（セントレア）：

「あの日、部族の長が何者かによって暗殺されたのです。犯人は：私という事になっています」

一同：

『?!』

ラミ（ミリア）：

「（あの時の『反逆者』てそういう・・・）」

コークル（GM）：

「それは、どうして、いえ、『なっている』ということは事実はどうのですね？」

レア（セントレア）：

「はっ。しかし真犯人は判りません。以前も犯人として私を捕らえようと部族の者がこの村の近くに現れていました」

メア（ラクネラ）：

「そいつらは既に討伐していますので、ご安心を」

ラフェンサ（GM）：

「ふーん。それで、群れに居れなくなって逃げてきた、と？」

レア（セントレア）：

「はっ」

コークル（GM）：

「事情は理解できました。ですが」

ラフェンサ（GM）：

「それと、あなたたちを国内に置いておくかは別問題」

その言葉に村人たちはどよめきだす。

ラミ（ミア）：

「それは・・・私たちが蛮族だから、ですか」

コークル（GM）：

「そう、なります」

マタビ（マナコ）：

「待つてください！ 彼女たちは何度も蛮族退治に参加しています。レッサーオーガの時も一緒に私たちを騙し討ちできたはずなのに、しませんでした！」

ラフェンサ（GM）：

「問題はそこではないのよ。」

肝心なのは、多くの国民が不安の中で生活しなくてはいけない。それが問題なのよ」

マタビ（マナコ）：

「そ、れは・・・」

コークル（GM）：

「申し訳ないですけど、穢れを持つものを街に入れるのは反発も多く」

メア（ラクネラ）：

「それは、わたしたちナイトメアも出て行けと？」

ラフェンサ（GM）：

「・・・まあ、そう言われるとは思ったけれどね。それでもその姿に恐怖する民が居る以上、見過ごすことはできないのよ」

メア（ラクネラ）：

「・・・穢れだの姿だの下らない」

ここで跪いた姿勢から立ち上がるわ。

衛兵（GM）：

「動くな！」

切っ先をメアに突きつけるがメアは気にした風もなく衛兵を見つめる。

メア（ラクネラ）：

「穢れが問題というならどうして普段からナイトメアを追放してないの？」

外見だって……」

ここで練技を使用するわ。

「デンタウロスレッグ」 「ドラゴンテイル」 「ジャイアントアーム」 「チックチック」
馬のような脚腰、竜の尻尾、常人の数倍の腕、小鳥の翼ついでに猫のような瞳もよまだ導入なので演出としてMP消費は無し。

「この姿と！ 彼女たちの姿！ その奇怪さにどれほどの差があるというの!?!」

と近くの騎士を睨みつけるわ。

GM（来留主）：

ナイトメアという異貌の者が実際にその身体を変容させスゴむ様に周囲は息を呑む。

それを後押ししようと村長が冒険者たちの横に並ぶように出てきて膝を付く。慌てていたためか脚は絡まりほとんど転がるような様相だ。

サオラム（GM）：

「め、メアさんの言うとおりでございます！ レアさんたちは我々の村を害獣から護ってくれました。そればかりか畑仕事まで手伝ってくれました。どうか、どうか御慈悲を！」

と地に額をこすりつける。

コークル（GM）：

「お気持ちはわかります」

サオラム（GM）：

「ではっ！」

ラフエンサ（GM）：

「じゃあ今ここに彼女と同じような理由で流れ着いたっていう蛮族が居たとしてあなたは無条件で受け入れられる？ そうねたとえば……人間の心臓を食べることでその人間に化けることができるレッサーオーガとか」

サオラム（GM）：

「……それは……」

ラミ（ミア）：

「そうだ、これ！　これは?!」

首輪をガチャガチャさせてうったえるよ。

コークル（GM）：

「あー、それは・・・」

ラフェンサ（GM）：

「保険にはなるけれど、あなたたちの行動を制限するものではないでしょう」

要するに、仮に暗殺目的の潜入でターゲットが1人の場合、事前に計画を察知できない限り首輪の装着者を殺害する機能はどうしても後手に回り意味がないと告げる。本音は立場首輪が偽者であることも知っているため同意できないだけだが。

ラミ（ミア）：

「うー・・・」

GM（来留主）：

冒険者や村民が言葉に詰まっていると、駆け込んでくる軽装鎧の兵士。

兵士（GM）：

「報告！」

キャンボル（GM）：

「いま陛下は取り込み中だ。向こうで私が」

伝令をその場から引き離そうとした騎士団長の言葉を遮った兵士の言葉にその場に居た全ての者が動きを止めた。

兵士（GM）：

「オッド山脈山麓よりフェンデイルへ向けて進行する複数のケンタウロスを確認！」

つづく

9―4. 〽

9―4.

フェンデイル王国 トツネオ村

兵士 (GM) :

「オッド山脈山麓よりフェンデイルへ向けて進行する複数のケンタウロスを確認！」

その報告を受けて辺りがざわつく。多くの目がレアに集まる。

キャンボル (GM) :

「静かに！」

報告を続けよ」

兵士 (GM) :

「は、はっ！」

数は4！　〃オッド山脈〃より〃オブリヴィオン河公式の地図でフェンデイルの北を東西に流れる川です。名前見つけれなかったので勝手に名づけました〃左岸に沿うようにデイルクールに向かってきております！　おおよそ数十分でこの村に最接近すると思われ
ます！」

報告はさらに混乱を呼ぶ。特にトツネオの住民のうろたえっぷりは大きい。蛮族の侵攻という恐怖と、自分たちが友と考える者の種族をあからさまに忌避することの躊躇。

コークル (GM) :

「落ち着いてください」

凜としたコークル女王の声に皆が落ち着きを取り戻す。

「この兵力は最小限でかまいません。斥候と防衛線を兼ねた部隊の派遣を。連絡は密に取るように」

キャンボル (GM) :

「はっ！」

騎士団長はカツとかかとを合わせ一礼すると、兵や騎士に支持を飛ばし部隊の再編を手際よく行っていく。

ラフェンサ（GM）：

「さて。これはあなたを救いにきた救出部隊かしら？」

キャンボルの仕事ぶりを横目に冷ややかな目をレアに向けた。

レア（セントレア）：

「信じていただけるかは解りませんが。ありえない事でしょう。

ありえるとするれば、前述の私を捕らえに来た者たちが帰還しており
ませんから、更なる追跡隊の可能性かと」

コークル（GM）：

「：では、彼^かの者たちの目的が我々の領域を侵す事であった場合、
それまで穏やかな印象だったコークル女王の目がスツと細くなり
ラフェンサ以上の冷酷さを見せる。

「あなたは、同族を討てますか？」

レア（セントレア）：

「王命とあらば」

ラフェンサ（GM）：

「即答、ね。

ラミさんは？」

ラミ（ミア）：

「が、がんばりますっ」

GM（来留主）：

柔らかな印象に戻ったコークルがメアとマタビに視線を移す。

マタビ（マナコ）：

「……っ」

とつさに言葉が出てこず、コクコクと頷きます。

メア（ラクネラ）：

練技を解いて跪きなおして

「冒険者の端くれ、国からの依頼を断る理由もありません」

と返答しましょう。

ラフェンサ（GM）：

「……従うように見せて、しれっと依頼という形にしたわね」

ラフェンサの指摘に周囲がざわつく。しかしそれを止めたのも彼

女の言葉だった。

「まあ、良いでしょう。そうね、報酬は今回の件に関して不問とする。ということでしょうかしら？ まあ多少の監視は付けさせてもらう事になるでしょうけれど」

メア（ラクネラ）：

「・・・（交渉権は・・・無いわよね）」

かしこまりました」

コークル（GM）：

「話はまとまりましたね。

キャンボル卿。数名の騎士を連れて彼女たちと同行して監視を」

ラフエンサ（GM）：

「怪しい動きをしたら容赦なく斬りなさい。

逆に蛮族と戦っている間は好きにさせてやりなさい。手出しは無い。彼女たちが倒されることがあれば、貴方達でしとめなさい」

キャンボル（GM）：

「はっ、心得ました」

|||||

来留主：

ふう〜。やっと導入が終わった。ゴメンね、長くなっちゃった。

ミーア：

おつかれさま、だありん。

ラクネラ：

確かにこの流れから買い物はおかしいわね。

マナコ：

そうですね。保存食くらいなら村の人から買えるかと思いますが。

セントレア：

これからケンタウロスとの戦闘でしょうか。

来留主：

うん、まあね。移動は省略するけど、戦闘に入る前にまだ演出が入るんだよね。

ラクネラ：

今回はずいぶん多いわね。

来留主：

まあね。いろいろ結末に向けて話を進めないといけなからね。

場面はフェンデル軍が防衛線を引いている地点より更に東に進んで件のケンタウロスの一団が見えてきた辺り。

まずは4人とも異常感知判定をお願い。

ミーア：

へ？

来留主：

難易度は11。あ、レアは7で良いよ。

セントレア：

？

異常感知判定

ラミ : 5 + 4 = 9

メア : (平目) 9

マタビ : 7 + 7 = 14 成功!

レア : 5 + 9 = 14 成功!

来留主：

えーとそれじゃあ・・・

|||||

9 | 5 .

フェンデル王国 オブリヴィオン河

GM (来留主)：

4人(と監視の兵士)が遠めに確認すると4頭のケンタウロスがこちらに向かって来ている。1頭がやや前に出、その後ろを3頭が横隊で続いている。

レア(セントレア)：

「ん?」

マタビ（マナコ）：

「なにか・・・様子がおかしくありませんか？　なんか先頭のケンタウロス、攻撃されていませんか？」

キャンボル（GM）：

「なに？」

GM（来留主）：

マタビの言葉に注視すると確かに、後続の3体が時おり前を走るケンタウロスに武器を振るっている。前側を走るケンタウロスは右に左にかわしながら引き離そうとしているようだ。

キャンボル（GM）：

「状況が不明瞭な部分もあるがこれ以上蛮族を王都に近づけるわけには行かない。・・・君たちには申し訳ないが・・・」

メア（ラクネラ）：

「お気遣いなく。とにかく討伐ね」

レア（セントレア）：

「騎士団長殿。ムリを承知で確認するが、先頭を走る個体が群れを終われた者だった場合・・・」

キャンボル（GM）：

「どちらでも。ただし、最終的な処遇をお決めになるのは姫様です。望む結果になるとは限らないことも忘れなく」

ラミ（ミリア）：

「問答無用で殺せって言われただけありがたいですよ」

マタビ（マナコ）：

「もし彼らが逃亡を凶つたら？」

キャンボル（GM）：

「・・・捕らえるのが理想ですが、逃げ切られると事態の悪化もありえます。もし捕らえるのが難しいようなら・・・」

レア（セントレア）：

「承知いたしました」

キャンボル（GM）：

「レア殿・・・その、私が言えた義理ではありませんが、大丈夫です

か？」

レア（セントレア）：

「ええ。戦の生死は世の常。それが敵味方に分かれての事なればなおのこと。」

お気遣いありがとうございます。では、行ってまいります」

|||||

9―6.

フエンデイル王国 オブリヴィオン河

GM（来留主）：

周囲に身を隠せるものもないので、4人は普通にケンタウロスの一団の視界に入るように移動する。互いの顔を視認できる程度の距離まで近づいた所で、追われていたケンタウロスが足を止める。

追っていたケンタウロスの1頭が好機とばかりに追われていたケンタウロスの脚に一撃を加える。

悲鳴をあげたまらず倒れる彼。

追手タウロスA（GM）：（ケンタウロス語）

「まさか俺たちよりも先回りができる奴が居るとはな。ネガゼ様が別働隊をおくつてくださってたわけだ。残念だったな」

言いながら倒れている彼の胸を前脚で踏みつける。苦しく呻く彼の顔にレアは見覚えがある。

レア（セントレア）：（ケンタウロス語）

「マガゼさま!?! 貴様ら! その方をどなたと心得ている!」

追手タウロスB（GM）：（ケンタウロス語）

「? 何言ってるんだお前。部族長の命で俺たちの助けに来たんだろ?」

追手タウロスC（GM）：（ケンタウロス語）

「さてよ、ウチの奴隷にラミアなんか居たか?」

追手タウロスたち（GM）：

『!』

ケンタウロスの中に緊張が走る。

追手A (GM)：(ケンタウロス語)

「きさま、どこの部族の者だ」

問いかけつつ各々武器を構える。

レア(セントレア)：(ケンタウロス語)

「二応、ルーン部族の出だ。出奔したがな。．．．草食^は”みと言
えば解るか?”」

ここからザルツ地方語に切り替えて小声でラミたちに声をかけま
す。

「武器を構えろ」

追手B (GM)：(ケンタウロス語)

「草食みといやあ、前族長ガメ才様を暗殺した? はっ、首謀者と実
行犯が落ち合うところに出くわすとは運が良いぜ。まとめて始末し
てやる!」

レア(セントレア)：(ザルツ地方語)

「来るぞ!」

(マガゼさまがあこの事件の首謀者? そんなまさか．．．)

|||||||

来留主：

と、いうところで戦闘開始だね。

ミア：

これ、レア以外は会話内容まったく解らないんだよね?

セントレア：

そうなるな。こいつらを倒して落ち着けば説明できるが。

ラクネラ：

まあ、向こうが明らかに敵意向けて武器構えてるから敵なのは解る
けれどね。

来留主：

本当はみんながもつとセージ技能を伸ばしていろんな言語を習得
したころにする予定だったシナリオだからねえ。

導入からずくとロールプレイしてたし、戦闘は小休憩を挟んでか
らにしようか。

う
う
う
う

9—7.

来留主：

まずは陣営の確認だけど、先頭のケンタウロスを追いかけていたケンタウロス3頭が敵。武器を構えてみんなを睨んでる。

追われていた倒れこんでいるケンタウロスの陣営は『?』としておくよ。敵かもしれないし味方かもしれない。ひよつといたら第3勢力かもしれない。

ミアア：

ラミたちの立場的には助けてあげたいけど……。

来留主：

その辺りは存分に悩んでもらうとして、戦闘準備をしていくよ。

|| || || || || || || || ||

9—7.

フエンデイル王国 オブリヴィオン河

戦闘準備

・ケンタウロス側は無し。

・レア、《デIFエンススタンス》を宣言。精神抵抗力判定+4を選択。

魔物知識判定：——／13

過去に判定成功しているので弱点を看破できるかの判定。

ラミ : 10+7 || 17 成功!

メア : セージ技能がないので絶対に弱点を看破できない。

マタビ : 5+4 || 9

レア : 3+2 || 自動失敗!⁵⁰てん

弱点：土属性ダメージ+3

弱点隠蔽判定：11

メア : 8 + 5 || 1 3 成功!
レア : 7 + 9 || 1 6 なぜか同族に弱点を看破されなかった!

先制判定 : 1 2

ラミ : (平目) 1 2

メア : (平目) 自動失敗!

マタビ : 5 + 8 || 1 3

レア : (平目) 9

目があらぶっているが、先制奪取成功!

初期配置

冒険者 ↑ 1 0 m ↓ ケンタウロス × 3 ↑ 1 m ↓ 手負いケンタウロス

|| || || || || || || || || || || ||

セントレア :

先制が取れたか。ディフェンススタンス必要なかったな。

ラクネラ :

澄ましてるけど、あんた同族に対する知識で自動失敗してるからね？

セントレア :

んぐつ！ き、貴様も自動失敗しているだろう！

ラクネラ :

平目に何を期待してるのよ。

マナコ :

レアさんも隠蔽に成功してるから、敵のケンタウロスも同族の弱点を把握してない事になるんですね。

来留主 :

ははは。同族相手は自動成功というルールを置くのも面白そうだけれどね。特に蛮族領でのセッションなら。

ミーア：

それじゃラミから動くね。

「セイクリッド・ウエポン」を《魔法拡大／数》でメアとレアにかけるね。MPは<魔晶石(5)>と自前の1点で支払って・・・判定も成功つと。18Rまで蛮族に対して命中+1、ダメージ+2だよ。

マナコ：

じゃ、じゃあマタビは「エフェクト・ウエポン」でメアさんの武器に「土」属性を付与します。<魔晶石(1)>を1個使って・・・行使成功です。概要にダメージ+1って書いてるんですけどこれってケンタウロス相手だと+4点になるってことですか？

来留主：

そうそう。魔法の効果で+1、弱点属性で+3。だから今のメアはケンタウロス相手だと命中+1、与えるダメージ+6点だね。

ラクネラ

それは心強いわね。じゃ、先に行かせてもらおうわね。

通常移動で10m前進。練技は・・・無しで行きましょうか。<レイピア>で攻撃。

来留主：

ケンタウロスの回避は固定で10だよ。

ラクネラ：

・・・18、じゃないわねラミの魔法の効果入れて19だったわ。余裕の成功ね。

威力は・・・2+8+6=16点。クリティカルしてないのに結構出るわね。

来留主：

防衛点引いても14点か。強くなったなあ・・・。

セントレア：

妖精魔法が怖いが、ここはとどめを刺したいな。

レアも通常移動で10m前進。《斬り返しI》を宣言しつつAに<ファルシオン>で斬りかかります。・・・命中力判定16+1の17で命中ですね。

ミーア：

セイクリッド要らなかった？

マナコ：

ダメーじ強化も付いてますし、そんなことないと思いますよ。

セントレア：

マナコの言うとおりだな。

威力は・・・む、クリティカル・・・さすがに2度はないか。

9 + 6 + 8 + 2 || 25点ですね。

来留主：

ああ、うん。防護点計算するまでもないね。Aは倒れるよ。

ラミ（ミーア）：（ザルツ地方語）

「レアには悪いけど、手加減はできないよ。騎士たちも見てるし」

レア（セントレア）：

「もとより追われていた身だ。気にするな」

ラミ（ミーア）：

「ん。」

・・・偉大なる騎士の神よ。調和の護り手よ——

——ルミエルの子らに仇なすものたちに立ち向かわんとする者に

その尊き神の御剣 その一端を貸し与えたまえ——」

SE：天から降り注ぐ加護の輝きパアアアアアアア

マタビ（マナコ）：

「メアさん、これも！ ケンタウロスには効く筈です！」

メア（ラクネラ）：

「ありがとう。じゃあ遠慮なく。」

「はあ！」

ケンタウロスA（GM）：（ケンタウロス語）

「ぐう！」

（な、なんて鋭さだ、人族の分際でえ）

は、はは。その程度のかすり傷で我ら誇り有るバルバロスが」

レア（セントレア）：（ケンタウロス語）

「そうか、ならば誇りなき戦士の一撃で沈め」

ケンタウロスA (GM) :

「!...っ」

ドサリと倒れ動かなくなる。

ケンタウロスB (GM) :

「?!」

こいつらー!」

ケンタウロスC (GM) :

「油断するな! とつとと片付けるぞ!」

||||||||||||||||

エネミーターン

配置

ラミ↑—10m↓メア、ケンタウロスB↑1m↓手負いタウロス

マタビ レア、 C

↑3m———乱戦エリア———3m———

↓

ミーア :

ねえ、これ追っかけられてたほうのケンタウロスは乱戦に入ってるの?

来留主 :

ううん。乱戦エリア内で乱戦に参加してない状態を独立状態と呼ぶんだけど、普通は本人の手番が来たり、乱戦内の条件を満たす攻撃対象になると乱戦状態に強制移行するんだ。だけどこれは本人に意識があつて自分の意思で移動や行動ができるなら、なんだよね。

ラクネラ :

つまり?

来留主 :

気絶・睡眠その他、自分の意思で行動できないときはずっと独立状態。で、このケンタウロスは意識はあるものの戦闘に参加できる状態じゃないからゲーム的には気絶状態と同等の状態にあるとして扱う

よ。

説明が長くなったけど彼は動けないし動かない。だから他のケンタウロスに狙われることもない。逆にみんなが彼を攻撃する場合、命中や行使判定に自動失敗しない限り成功するよ。

マナコ：

狙いませんよ?! . . . ねらいませんか？

ラクネラ：

今のところは、ね。

来留主：

さてこつちのターンだけどうしようかな。

うくん妖精魔法で物理ダメージの軽減できるけど足しにもなりそうにないんだよなあ。

よしB、Cそれぞれがメアとレアに「ファイアボルト」を撃とう。行使判定の達成地は固定で11だから、2人はこれを目標に精神抵抗力判定をよろしく。

ラクネラ：

えーと抵抗力が8だから3以上で抵抗、て自動失敗以外ね。 . . .

出目8。抵抗成功よ。

セントレア：

こちらは4以上で成功です。 . . . 8。成功です。

来留主：

うくん、もつと数を用意するべきだったかなあ。

メアに . . . 8の半減で4点。

レアには . . . 7の半減は切り上げで4点だね。

ミーア：

抵抗失敗しても怖くないダメージだね。

マナコ：

クリティカルが出るとダメージも跳ね上がります。油断せず行きましょう。

ケンタウロスB&C (GM)：(妖精語)

『おら、エインセル！ こいつらを焼き尽くせ！』

SE：ボボツ

メア（ラクネラ）：（ザルツ地方語）

「っ……。何かしたかしら？」

レア（セントレア）：（挑発もかねて通訳）

「だそうだが？」

ケンタウロス×2（GM）：（怒りで顔を赤くする）

『~~~~~』

~~~~~

第2ラウンド PLターン

マナコ：

今度はレアさんに【エフェクトウエポン】を使います。魔晶石も使って、と……行使も問題ありません。

セントレア：

助かる。

では今度はレアからBに斬りかかります。命中は……15なので命中ですね。威力は……弱点込みで23点です。

来留主：

これ次のメアの攻撃で確実に落とされるね。残り1桁だもん。

ラクネラ：

じゃあ、遠慮なく……命中で6ゾロはあんまり嬉しくないわねえ。

威力で出てくれないと……込み込み15点よ。倒したでしよ。

来留主：

うん。防護点考えるまでもないね。

ミーア：

ラミはどうしよつか。回復するほどでもないし、前に出て殴ろうかな。10m前進して＜アイアンナックル＞！……12だから命中だよね？

……5点ダメージ……。自分にセイクリッドかけてなかった……。  
来留主：

それだったらかすり傷程度かな。

マタビ(マナコ)：

「レアさん！ 武器をー！」

レア(セントレア)：(地方語↓ケンタウロス語)

「よし！」

貴様もすぐに仲間の後を追うことになる。はっ！

メア(ラクネラ)：(ザルツ地方語)

「シッ！」

ケンタウロスB(GM)：(ケンタウロス語)

「あ・・・」

ケンタウロスC(GM)：

「?! ちくしょー・・・」

ラミ(ミリア)：(汎用蛮族語)

「あんたも倒れなさい！」

ケンタウロスC(GM)：(汎用蛮族語)

「なっ、てめーも戦士か！」

SE：ぺし

ラミ(ミリア)：(汎用蛮族語)

「・・・えーと・・・」

ケンタウロス(GM)：(汎用蛮族語)

「はっ、しよせんはルミエルに尻尾振る軟弱者か」

ラミ(ミリア)：

「うーっ」

|||||

エネミーターン

来留主：

もう勝負は決してるけど、ラミに殴りかかろうかな。前衛3人の中では弱そうに見えるでしょ。

ラクネラ：

そもラミが前衛かと言われると疑問が残るものね。能力値は悪くないんだけど技能レベルが出遅れてるし。

来留主：

だからこそチャンスがあると思って殴りかかる感じだね。

ラミは目標値12で回避力判定をお願い。

ミーア：

はいはい。えーと回避力は4だから8以上？ ちよつと不安・・・

5だから合計9？

来留主：

正直、他の2人には当てられる気もしないんだよね。

打撃点は・・・8点だね。

ミーア：

ふぎゆう！ 鎧に防護点が無いからツライ！

ケンタウロス (GM)：(汎用蛮族語)

「戦士の戦いつてのはなあ！ こうやるんだよお！」

ラミ (ミーア)：

「くうっ！」

マタビ (マナコ)：(ザルツ地方語)

「ラミさん！」

ラミ (ミーア)：

「大丈夫！ それより反撃を！」

メア&レア：

『任された！』

|||||

第3ラウンド PLターン

配置

マタビ↑10m↓メア、ケンタウロス↑1m↓手負いタウロス

レア

↑3m

乱戦エリア

3m

↓

ラクネラ：

もう、メアとレアで殴って終わりじゃない？

来留主：

そうだね。2人ともダイスを振って1ゾロが出なければダメージ算出無しで倒したことにしているよ。

SE：コロコロコロ・・・

セントレア：

どちらも問題無しですね。

ケンタウロス (GM)：(汎用蛮族語)

「がっ・・・この、うらぎ、り・・・もの、ど・・・」

そこまで口にするのと力尽き地に伏すケンタウロス。

ラミ(ミア)：(ドレイク語で小声)

「信頼を裏切ったのはアンタたちの方でしょ」

|||||||

来留主：

さて、あとは追われていたケンタウロスが残っているけれど、どうする？ 倒す？

ミア：

しないよ!! えーと、いつもなら戦利品を剥ぎ取りと事情聴取？

来留主：

ケンタウロスの目の前で、ケンタウロスの死体を漁るの？

マナコ：

ハッ?!

ラクネラ：

は？ そりやするでしょ。

セントレア：

いや、しかしだな。

ラクネラ：

私たちが国から受けたのは、首都に近づくケンタウロスの討伐。彼

の救出じゃないわ。戦利品も大事な収入源なのよ？

セントレア：

・・・レアは立場上、マガゼ殿に事情を聞いたり、自分たちの今の状況を説明したりするでしょう。最低限ラミには知ってもらいたいので汎用蛮族語を使つてになりますか。

ミーア：

うくん・・・ラミも話を聞きたいかな。レアが戦闘前にどんな話をしてたのか気になると思うし。

ラクネラ：

メアは普通に剥ぎ取りするわよ。外見が人族なんだから、文句は言われないでしょ。

マナコ：

そうかも、ですけど・・・。

マタビは後方の騎士団長に合図を送つて、状況が終了したことを伝えたいですができますか？

来留主：

うくん（何か魔法とか使えたらよかつたけど神聖魔法も魔動機術もそういうのないなあ）

まあいつか。団長たちも様子は観察してただろうし、気づいてもらえるよ。

マナコ：

じゃあ団長たちが移動を開始したのが確認できたら、周囲の警戒に移ります。伏兵や野生動物の襲撃に備えます。

来留主：

まあ、聞き取りにはそれなりに時間がかかるだろうし、団長が来たら来たで再度説明もしないといけないだろうし、剥ぎ取り3体分の30分は充分確保できるとしていいかな。

~~~~~

戦利品

なんの、成果も、得られませんでしたあ！

~~~~~

ラクネラ：

うっそでしょ・・・

来留主：

ははは・・・

ミーア：（ニヤニヤ）

お金に目がくらんで行動するから

ラクネラ：

・・・あんたたちの収入源でもあること解ってる？

ミーア：

はっ!? そうだった!

来留主：

まあまあ。戦利品表に確定項目がない魔物は仕方ないよね。

さて、少し休憩したら団長と合流するところから再会しようか。

つづく

9—8. 〽

来留主：

さて、それじゃあカタが着いたのを見て取ったキャンボル団長が数人の部下を引き連れてみんなの所にやってきたところからね。

ラクネラ：

ねえハニー？ 剥ぎ取りの結果、何もなかったし剥ぎ取ってたんじゃないくてトドメを確実にに入れて行ってたって事にしている？ 王国側の信頼を得るには必要だろうし。

マナコ：

確かに、最初から手負いだった個体だけならともかく、直に戦闘した相手まで手心を加えたと思われるのは、のちのち不利に働きそうですね。

セントレア：

ううむ。レアの心情としては複雑ではあるが、止める事もできそうにないな。

ミーア：

ラミは・・・自分よりもレアやこのマガゼさん？ の事を気にかけて複雑そうな顔はしてるかな。

来留主：

ロールプレイとしては筋が通ってるし、他のみんなが良いなら問題ないよ。

|| || || || || || || || || ||

9—8.

フエンデイル王国 オブリヴィオン河

キャンボル（GM）：

「おつかれさまです。状況を教えていただきましょうか」

※ここからは蛮族の言葉しか喋れないマガゼのために、ラミとレアが通訳していながらの会話となりますが、演出上省略してお送りいた



します。

レア（セントレア）：

「この方は、私が居た部族の族ちよ、元族長ガメオールーイン様のご子息であられるマガゼールーイン様です」

マガゼールーイン（GM）：

「父の跡を継ぐ形で族長となったネガゼの末弟だ」

メア（ラクネラ）：

「族長の弟がなんで追われてたの？」

レア（セントレア）：

「先ほどコイツらがマガゼ様の事を『ガメオ様暗殺の首謀者』と言っ  
ていましたが・・・」

キャンボル（GM）：

「それは、レア殿が群れを追われた原因になったという？」

マガゼ（GM）：

「ああ。直接会うのは初めてだが、『草食み』の、」

と言いかけ相手が自分の命を救ったことに思い至り言いよどむ

「・・・スマン」

レア（セントレア）：

「お氣遣いなく。それでマガゼ様が首謀者というのはどういうこと  
なのですか？」

マガゼ（GM）：

「わからん。兄上、ネガゼが突然そう主張しだしたのだ。無実を訴  
えたが聞き入れてもらえず、やむなく逃走し今に至る」

マタビ（マナコ）：

「蛮族の・・・仲間割れ？」

マガゼ（GM）：

「それならばお前たちにとっては幸運なのだろうが、話はそうはい  
かん」

ラミ（ミア）：

「とどうと？」

マガゼ (GM) :

「兄上は領域の拡大に精力的だ。周囲のバルバロスを襲い支配下に置き、人族の国に攻め込むと豪語している」

キャンボル (GM) :

「?! それは我らフェンデイル王国への宣戦布告か！」

マガゼ (GM) :

「信じてもらえんだろが、私は反対した。いくら人族相手といえど国として栄えている連中はそれなりの兵力も有しているはずだからな。」

だが兄上は聞き入れてくれなかった。

その直後だ。兄上が突然私を父暗殺の首謀者として追いつめたのは」

来留主 :

ここでレア意外に知力+セージ技能で判定してもらおうかな。目標値は11で。

セントレア :

レアはよいのですか？

来留主 :

ケンタウロスに関する知識だから、レアは自動成功なんだよ。

セントレア :

なるほど。

~~~~~

見識 or 魔物知識判定

ラミ : 9 + 7 || 16 成功!

メア : (平目) 7 失敗...

マタビ : 5 + 6 || 11 成功!

~~~~~

来留主 :

メア以外は知ってることになるね。

ソード・ワールドのケンタウロスは蛮族の中では珍しい、積極的支

配領域拡大を行わない種族なんだ。遊牧や食料を求めての移動の末、他の蛮族の縄張りに入っちゃったり、人族の領域に入っちゃって戦闘になることはあるけれど。

だから、ネガゼの思想は珍しいし、反対したマガゼの行動はケンタウロスとしては違和感の無いものだと言言できるよ。

ミーア：  
なるほどなるほど。

レア（セントレア）：

「・・・というのが我々ケンタウロスの特徴と言えるでしょう」

マナビ（マナコ）：

「わ、私も本で読んだことがあります！ 下手に刺激しなければ敵対することも少ないと」

ラミ（ミーア）：（コクコクうなずいて同意を示す）

メア（ラクネラ）：

「だそうだけれど。それなら彼の言葉も信用できるのではなくて？」

キャンボル（GM）：

「・・・」

黙考する騎士団長の下に周囲の警戒に当たっていた騎士が戻ってきて報告する。

騎士（GM）：

「キャンボル卿。周囲に脅威となりうるものの存在確認できませんでした」

キャンボル（GM）：

「・・・解った。

このケンタウロスの手を拘束。警戒線を張れるだけの人員を残し、姫様の下に報告に戻るぞ」

騎士s（GM）：

『はっ！』

|||||

フエンデイル王国 トツネオ村のはずれ

GM（来留主）：

はじめにレアたちが尋問を受けていたトツネオ村のはずれ。あの時と同じように双子姫の前に跪く一同。違いがあるとすれば、平伏しているケンタウロスが1頭増えていることである。

※まだまだ同時通訳が続いていますが、このシーンでは王国側のセージが同席しているので、蛮族のスパイである（と疑われている）冒険者たちは通訳を行っていません。

コークル（GM）：

「・・・なるほど。その話が本当ならこのままでは数年前のように蛮族が攻め込んでくるということですか」

ラフェンサ（GM）：

「その話が 本当なら だけれど」

コークル（GM）：

「どう思いますか？」

コークルが視線を向けるのは簡易玉座のそばに控える1人。知識面のオブザーバーとして同行しているティエンスの学者である。

ティエンス（GM）：

「正しいとも間違っているとも言えますな」

ラフェンサ（GM）：

「もってまわった言い方はやめなさい」

ティエンス（GM）：

「失礼。」

ケンタウロスの習性として、支配領域を積極的には広げないというのは事実です。しかし、人族の肉を食べないというレア殿のように何事にも例外があります。それは、個体の話でも群れの話でも同じことでもあります」

マガゼ（GM）：

「・・・」

コークル (GM) :

「それでも、彼らは一般的な習性を保っていると主張しているわけですよ」

マガゼ (GM) :

「ああ。それで恥を忍んで頼みがある」

最小限の手当てしか受けておらず半分地に伏したような姿勢だったマガゼがさらに頭を下げる。

「兄を・・・ネガゼを止めてほしい。このままネガゼが人族の、ルキスラとかいう国に攻め込めば、部族の壊滅は必定」

ザルツ地方住人たち :

『?!』

GM (来留主) :

ルキスラ帝国。ザルツ地方一と言い切って過言ではない軍事力をもつ大国。ルーイン部族というケンタウロスの群れがどれほどの規模なのか解らないが、1部族だけで攻め込むのはどう考えても無謀だろう。少なくともルキスラと交流の有るフェンデルの人々にはそう見える。

学者ティエンス (GM) :

「姫様、少々マズいかもしれませぬ」

ラフェンサ (GM) :

「ん？ 何が？」

ティエンス (GM) :

「先日罷免したローズⅡR・GⅡゴートがルキスラに流れたとの噂があります。彼の者がレア殿の事を喧伝していた場合、ルーイン部族の次に帝国の矛先が向くのは・・・」

コークル (GM) :

「我らがフェンデル王国・・・」

その言葉に周囲がまたもザワつきだす。

ラフェンサ (GM) :

「それじゃあその危機の元凶にもう1つの元凶の排除してもらいましょうか。異論は、無いわよね？」

と、視線を冒険者へと向ける双子姫。一気に注目的になる冒険者。

ラミ(ミリア)：

「もちろん」

マタビ(マナコ)：

「はいっ」

レア(セントレア)：

「御心のままに」

メア(ラクネラ)：

「あー、確認いいですか」

コークル(GM)：

「なんででしょう」

メア(ラクネラ)：

「この場合の成功条件は、

1. 支配領域拡大派首魁の討伐。
2. 拡大派の殲滅。
3. ルーイン部族？ の全滅。

ぐらいのパターンが考えられると思うのですが、どの辺りに設定しましょうか」

ラフエンサ(GM)：

「3番って言ったらやるの?」

メア(ラクネラ)：

「必要であれば」

コークル(GM)：

「マガゼさん、レアさん、ルーイン部族の総数はいかほどですか?」

マガゼ(GM)：

「まだ戦場に立てない子供も多く正確な数は判らんが・・・100は超えているだろう」

レア(セントレア)：

「私が出奔した頃もそれくらいだったかと」

マガゼ(GM)：

「それに加えて、ネガゼは周囲の下級蛮族などを捕らえて奴隷にしている。そちらも目に付くものは全てと言わんばかりの勢いのため、正確な数字は判りかねるが・・・30〜40は下らないだろう。大半は下級蛮族ゆえ私の追っ手を苦戦せずに対処できた彼女らならば脅威ではないと思うが、数が多いのは事実」

ラフェンサ (GM) :

「まあ今回は緊急だし、首魁の討伐だけで良いわ。もちろんそれでおさまらない連中に手心を加える必要はないわ。

だから、成功条件をつけるとしたら『人族領域への侵攻を止める』かしらね。もちろん全滅させてくれても問題ないわよ」

マガゼ (GM) :

「・・・」

コークル (GM) :

「それは現場での判断でかまいません。とにかく脅威を取り除くこと。それが第一です。

それでは冒険者ラミ||ネート、メア||ウイドウ、マタビそしてレア||トーレ。この国のため、そして己が名誉のため、奮闘するように」

冒険者s :

『はっ！』

ラフェンサ (GM) :

「あ、このケンタウロスは人質としてこちらで預かるので、妙なマネは考えないように」

||||||

来留主 :

ふう。やっと本格的な冒険に出られる。

これだけ長いシーンで判定が無いのもシナリオ構造的に問題があるけれど、ここからは本格的になるはずだから。

ミーア :

で、そのケンタウロスの支配領域？ って山の向こう側なんだよね？

ラクネラ :

地図をぎつと見た感じ、徒歩で10日つて所よね。だから保存食買  
い込んだわけだけど。

来留主：

あ、それについてはマガゼから情報提供があるよ。

フエンデイルの東にそびえるオツド山脈。その北端近くに向こう  
とこちらをつなぐ抜け道があつて、マガゼはそれを通つてこつちまで  
逃げてきた。山を迂回すればオブリヴィオン河の右岸——北側に出  
るはずなのに彼らが左岸に現れたのはこれが理由だね。簡単にだけ  
ど洞窟の入口の場所を教えてもらえる。

けれど、

マナコ：

け、けれど？

来留主：

みんなはこの話、信じる？

ミーア：

ふえ？

セントレア：

あくまでも、間者の可能性は有る、と。

来留主：

そうそう。なんか話の流れと空気で人質扱いになつたけど、ここで  
トドメを刺して後顧の憂いを絶つ選択肢もあつたんだよね。

セントレア：

どのみち、我々はネガゼを止めなければ命というか生活が危ういわ  
けですから、ここでわざわざ手にかかる理由もないかと。

ラクネラ：

まあ、そうね。ここまで来ると、姫たちが約束をまもるのかつてこ  
とまで疑わないといけなくなるし。信じて良いんじゃない？

マナコ：

姫様もマガゼさんも信じてあげたいです。

ミーア：

だよねっ。



来留主：

満場一致だね。まあ、ここで疑われるとはさすがに思ってたけど。オーケー。それじゃここからだけど。

まずはマガゼが教えてくれた洞窟まで約1日半くらいかかる。だからまず移動1日分のランダムイベントがある。道中何が有ったか、だね。

誰か代表で1d6を振って。

ミーア：

じゃあわたしが・・・2。低い・・・。

来留主：

(ああ・・・これ引いた時の事考えてなかったな・・・こうしようかな)

|||||||

9-10.

フエンデイル王国 オブリヴィオン河近辺

GM (来留主)：

一行が歩を進めていると、後から呼び止める声がある。

???(GM)：

「おい」

声に振り向くと見覚えの有る馬車が追いかけてきていた。御者台には手を振りながらこちらに呼びかけているドワーフ、以前商品の材料収集を依頼してきた「リュックの」ベツソンだ。

ベツソン (GM)：

「ふう、なんとか間に合いましたね」

冒険者たちの近くで馬車を止めるベツソン。

???(GM)：

「追いついた？」

馬車が止まったのを受けて、幌から顔を出したのは

マタビ (マナコ)：

「ラムホさん?!」

GM（来留主）：

これもまた、素材集めの依頼を受けた事があるエルフの魔動機師  
一途な”ラムホだった。

ラムホ（GM）：

「あなたがたちが騎士団に連行されたって聞いて何事か調べてたら」  
ベツソン（GM）：

「何か姫様に命令されたって言うではありませんか。

使えそうなものを知り合いの商人から仕入れてきましたので、よ  
かったら見ていってください。．．．まあ、タダでというわけにはい  
きませんが」

ラムホ（GM）：

「こつちも協会で販売してる品を持ってきたわ」

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

来留主：

というわけで、再度買い物チャンスだけど．．．買うものある？

ラクネラ：

そうねえ。正直どれくらいの脅威が待ってるか解らないから今の  
ところ大丈夫としか言えないのよねえ。

ミーア：

しいて言うなら、ラミとマタビがさつき使ったく魔晶石の買いな  
おしかな？

マタビ：

そうですね。まだ弾丸も使ってないですし。

来留主：

それだと700ガメルになるけど

ミーア：

ビミヨーに高い．．．。

ラクネラ：

無しでもいい気はするわね。

セントレア：

そうだな。主殿、せつかくなのですが

来留主：

OK。じゃあベツソンたちはこの辺りで数日は留まっているから、ラムホが居るから自分たちの事は気にしなくて良いと言ってくれるね。

マナコ：

じゃあ、軽く挨拶をしてから分かります。

来留主：

はい。じゃあ彼らと別れて更に進んだ先、日が傾きかけたところで一夜を明かす事になるよ。みんな保存食を減らしておいてね。

ラクネラ：

あら、見張りの順番とか決めなくて大丈夫なの？ 夜襲くらいあると思つてただけど。

来留主：

しようか？

ミーア：

のーせんきゅー！

来留主：

あ、問題なく睡眠も取れるからみんなHPとMPの回復しておいてね。

~~~~~

ステータス

ラミ　：HP 26 / 29、MP 40 / 40

メア　：HP 38 / 38、MP 13 / 13

マタビ：HP 24 / 24、MP 34 / 34

レア　：HP 51 / 51、MP 15 / 15

来留主：

じゃあ、翌朝。みんなは更に更にオツド山脈にあるという洞窟に向けて歩を進める。時間的にはそろそろお昼ごろ、まだ日は高くこのまま突入しても大丈夫そうだけど、マガゼが言うには中は天然の地形に更に手を加えて複雑な迷路になっているらしく、闇雲に進むと迷ってしま

うとの事。複雑すぎて同行できない状態で道を教えるのも難しいとか。

というわけでここからは特殊な探索ルールを使って進んでもらうよ。

セントレア：

特殊なルール、ですか？

来留主：

うん。手順はこう

~~~~~

1. スカウト or レンジャー技能 + 知力ボーナスで目標値9の判定。

2. 成功者1人につき、2d6を振る。この出目は累積する。

3. ランダム遭遇表(2d6)適用。

この時、先の判定に自動成功1人につき出目+2、逆に自動失敗1人につき出目-2。

4. 2の出目累計が100に達していれば出口到達。未満であれば1から繰り返し。

~~~~~

ラクネラ：

メアは役に立てそうにないわね。

マナコ：

他の3人が毎回成功しても5回くらいは繰り返さないといけない計算ですか。

ミーア：

ランダム表の出目にも影響があるのが怖いなあ。自動失敗で出目が低くなるって事は、このランダム表は数字が小さいほうが危ないってことだよな。

来留主：

まあ、そうだね。それじゃあ1回目の判定いってみようか。あ、ラミ以外は「暗視」を持ってないから明かりを用意してね。明かりがない場合は判定にマイナス補正がかかるよ。

セントレア：

む。それはやむを得ません。＜バルバロス携帯セット＞から＜た
いまつ＞に火をつけて持ちます。

~~~~~

探索判定

ラミ : 5 + 1 1 || 1 6 成功! 2 d 6 || 5

メア : (平目) 6 失敗

マタビ : 7 + 4 || 1 1 成功! 2 d 6 || 7

レア : 5 + 8 || 1 3 成功! 2 d 6 || 4

進行度 : + 1 6

~~~~~

来留主：

進行度は普通かな。

それじゃあランダム表を

ラクネラ：

じゃあ今度は私が振るわね。 . . . 8よ。微妙な気配がするわね。

来留主：

それなら、みんなまた探索判定をしてもらおうよ。目標値は11。成
功すると何か見つけられるよ。

~~~~~

なにがでるかな  
探索判定

ラミ : 5 + 7 || 1 2 成功!

メア : (平目) 7

マタビ : 7 + 6 || 1 3 成功!

レア : 5 + 4 || 9

110G相当(成功2人分)の鉱石を拾った!

~~~~~

来留主：

じゃあ道を確認しながら進んでいると、お金になりそうな石の欠
片 . . . 欠片? 110Gだと結構大きそうだなあ。とにかく換金で

きそうなものを拾ったよ。

マナコ：

実質タダ働きですし、ありがたいですね。

来留主：

じゃあ、2回目行こうか。

~~~~~

探索判定 2回目

ラミ : 5 + 6 || 1 1 成功! 2 d 6 || 1 0

メア : (平目) 6

マタビ : 7 + 9 || 1 6 成功! 2 d 6 || 1 0

レア : 5 + 7 || 1 2 成功! 2 d 6 || 7

進行度 : 1 6 + 2 7 || 4 3

~~~~~

来留主：

良いペースだね。

マナコ：

次は遭遇表ですよね・・・9です。

来留主：

それじゃあまた目標値11で探索判定をお願い。さつきより良い物が手に入るよ。

~~~~~

探索判定

ラミ : 5 + 8 || 1 3 成功!

メア : (平目) 6

マタビ : 7 + 8 || 1 5 成功!

レア : 5 + 6 || 1 1 ギリギリ成功!

500G (成功者合計) 相当の鉱石を拾った!

~~~~~

ラクネラ：

なに? ここ、鉱山か何か?

来留主：

ははは(遭遇表の判定は成功人数分じゃなくて、誰かが成功したら、にすべきだったかな)。

セントレア：

それでも消費した魔晶石分にも満たないと考えると、冒険者というのはずいぶんとハイコストな職業なのですな。

来留主：

そうだね。新人冒険者の仕事でもスイートルームに5泊できちやう報酬が支払われるからね。時には軍人以上に命の危険にさらされるからこそ報酬も費用も一般人からすれば目が飛び出る金額だよな。さ、3回目いくよー。

~~~~~

探索判定 3回目

ラミ : 5 + 4 || 9 成功! 2 d 6 || 6

メア : (平目) 9 成功! 2 d 6 || 8

マナビ : 7 + 6 || 1 3 成功! 2 d 6 || 8

レア : 5 + 6 || 1 1 成功! 2 d 6 || 4

進行度 : 4 3 + 2 6 || 6 9

~~~~~

ラクネラ：

アラ、珍しく成功したわ。

素人でも順路がわかりやすいところだったのかしら。

来留主：

たしかに、この隠し通路を使うケンタウロスまで道に迷っちゃマズいから場所によってはそこまで複雑じゃない所もありそうだね。

ミーア：

あと・・・31か。

マナコ：

出目が大きければ次で終わりそうですけど・・・そう上手くはいきませんよね。

来留主：

どうだろうねえ。それよりも遭遇表どうぞ。

セントレア：

では私が・・・6です。低いことは低いが・・・

来留主：

ふむふむ。そうすると・・・

SE：コロコロコロコロ・・・

ミーア：

なにそのサイコロ?!

|||||

9—11.

ザルツ地方 オッド山脈 ケンタウロスの抜け穴

GM（来留主）：

4人が洞窟内を慎重に進んでいると、前方から物音をがする。

冒険者s：

『！』

GM（来留主）：

そこにはフードを目深に被った小人、1m近い巨大な昆虫が2匹、やせ細った人間の子供のような人影がこちらに向かって歩いてくる。4匹とも、あるいはそのうち何匹かが暗視が効かないのかフードがたいまつをかかっている。

ケンタウロスが不自由なく行き来できる大きな洞窟。しかも互いに明かりを持っていることもあり両者ともに同時に互いの存在に気づく。

フード（GM）：

「~~~~~つ！」

やせた子供（GM）：

「~~~~~つ！」

GM（来留主）：

互いに声をかけ合うが、互いの言語を理解できないのか互いに小突いたりしながらも武器を構えこちらに向かってくる。

|||||

セントレア：

たいまつを投げ捨てて剣を抜きたいですが火は消えてしまいませんか？

来留主：

それは大丈夫。それに向こうも明かりを持つてるし、というか邪魔になったのかフードもたいまつを地面に置くから戦場の両端に明かりが有って視界は問題なく確保できるものとするよ。

それじゃあ戦闘開始処理からやっという。

つづく

9—12.

9—12.

ザルツ地方 オツド山脈 ケンタウロスの抜け穴

陣営確認

PC側 : ラミ、メア、マタビ、レア

エネミー側 : フードの小人、巨大昆虫×2、やせた子供

戦闘準備

エネミー側 : 無し

PC側 : メア「異貌」、レア「ディフェンススタンス」(回避)

魔物知識判定

・対 フード (知名度6 / 11)

ラミ : 10 + 7 || 17 成功!

メア : (平目) 7

マタビ : 5 + 2 || 自動失敗^{50%}

レア : 6 + 7 || 13 (ライダー技能なので弱点は解らない)

フードの小人は ダガーフード (蛮族 レベル1) だった。

弱点 : 魔法ダメージ + 2点

~~~~~

・対 巨大昆虫 (知名度6 / 10)

ラミ : 10 + 10 || 20 成功!

メア : (平目) 7

マタビ : 5 + 6 || 11 成功!

レア : 6 + 5 || 11 (ライダー技能なので (略))

巨大昆虫は ジャイアントアント (動物 レベル1) だった。

弱点 : 物理ダメージ + 2点

~~~~~

・対 やせた子供（知名度8／12）

ラミ : 10 + 5 = 15 成功！

メア : (平目) 9 成功

マタビ : 5 + 8 = 13 成功！

レア : 6 + 5 = 11 成功

子供は メングル（魔神 レベル1）だった。

弱点：物理ダメージ+2点

弱点隠蔽判定

資格ある者が居ないため自動成功。

先制判定目標値：9

ラミ : (平目) 10 成功！

メア : (平目) 9 成功！

マタビ : 5 + 6 = 11 成功！

レア : (平目) 7

冒険者の先手！

初期配置

冒険者 ↑5m ↓ 魔物

|||||

ミリア：

いつもより距離が近いのね。

来留主：

まあ明かりや音があったとはいえ洞窟内での出来事ってことで。

ラクネラ

洞窟内で5mも離れてる距離で準備できただけマシね。

マナコ

そうですね。フツドの弱点が魔法ダメージですが・・・

セントレア

必要ないだろう。どいつも格下だ。物理が弱点の敵から落としていけば問題なからう。

来留主

だよねえ。うくん、遭遇数もつと増やしとけばよかつたかな。

セントレア：

では、宣言どおり前に出て攻撃します。・・・魔神の「混乱の眼差し」は自動失敗でもしない限り抵抗可能・・・ならば蟻からか。

ミーア：

そっちは生命抵抗判定だし、ラミとマタビは近づかないほうが良いよね。

ラクネラ：

マタビ以外は自動失敗以外で抵抗できるから、そこまで警戒する必要も無さそうだけれどね。

セントレア：

まだ先がある。消耗を抑えるためにもレアとメアだけで対応できるうちはそうしよう。

マタビ：

そうですね。

第1ラウンド PC、s ターン

セントレア：

では、あらためてレアは5m前進。【斬り返し1】を宣言してジャイアントアントへ斬りかかります。

来留主：

OK。アントの回避は9で固定だから自動失敗しなければ命中だね。

セントレア：

・・・出目は8で成功です。命中したので【チャージ】による追加ダメージを乗せます。

・・・16に1点追加して17点、弱点も看破しているので更に2点乗って19点です。

来留主：

オーバーキルもいいところなんだけど。まあ判りきつてた結果だよね。ジャイアントアントの片方はレアに一刀両断されて動かなくなっちゃったよ。

ラクネラ：

それじゃメアも5m前進して、あ、そうだハニー。これ使えるのよね？

来留主：

ん？ ああ。問題ないよ。

ラクネラ：

それじゃあ前進して補助動作で「異貌」化するわね。

ミーア：

あれ？ 異貌って魔法行使のペナルティがなくなるだけじゃなかったけ？

ラクネラ：

今のメアは違うのよ。

来留主：

冒険者レベルが6以上になると種族特徴が強化されるんだよ。ナイトメアの場合は、異貌化している間だけ相手に与えるダメージが増えるんだよ。

ラクネラ：

リスクが無いから気軽に使えるのがありがたいわね。

というわけでもう1匹の蟻に攻撃するわ。・・・はい、命中。

・・・あ、クリティカル。もう1回・・・クリティカル・・・合計は19に弱点の2点足して21？

来留主：

戦士のレアを上回るダメージだね。この連続クリティカルこそフェンサーの強みだよな。もちろん蟻は動かなくなるよ。的確に急所を突いたんだろうね。

マナコ：

マタビたちは様子見ですね。

ミア：

そうね。次のラウンドで終わりそうだし。

~~~~~

レア（セントレア）：（汎用蛮族語）

「有無を言わせず武器を抜いたのはそちらだ、文句は言うなよ！」  
メア（ラクネラ）：（ザルツ地方語）

「何言つてたか知らないけど、こつちも必死なもんでね！」

SE：ザンツ スパツ

Gアント（GM）：

『ギツ・・・』

Dフツド（GM）：（汎用蛮族語）

「ひいつ、ネガゼさま他のケンタウロス通すな言った」

ラミ（ミア）：

「（てことはこいつらルーイン部族の配下なのね）」

第1ラウンド エネミーターン

来留主：

反撃する意味あるかわかんないけどこつちのターンだね。

ダメ元でメングルがメアに 混乱の眼差し を使うね。 目標値1

0で精神抵抗判定をして。

ラクネラ：

自動失敗しない限り・・・はい成功。

来留主：

だよねえ。じゃあ、フツドは探検でメアに斬りかかるよ。

ラクネラ：

なんでこつちばかり・・・はい回避。【かいくぐり】でクリティカル値下がるけど、必要無さそうよねえ。

来留主：

ま、当たらないか。メアに集中してるのは小柄なこいつらだと、ケンタウロスに挑む度胸はないだろうからだね。

~~~~~

メングル (GM) :

「キヒヒヒヒッ」

妖しく紅く輝く眼光がメアを貫く。

メア (ラクネラ) :

「っ。魔神はやっぱり油断ならないわね」

Dフツド (GM) : (汎用蛮族語)

「すきありっ!」

メア (ラクネラ) :

「よっつ」

盾を使って軽くないすわ。

|||||||

第1ラウンド PC's ターン

配置

ラミ ↑ 5m ↓メア Dフツド

マタビ レア メングル

ラクネラ :

じゃ、せっかくクリティカル値下がってるし、メアから行くわね。

フツドに攻撃よ。・・・はい命中。

クリティカルならずだけど、10点ね。

来留主 :

あ、生き延びた。

セントレア :

・・・特殊能力があるメングルをしとめておくか。

念のため「斬り返しI」を宣言しておきます。・・・成功ですね。

出目3?! あ、危うく自動失敗になるところでした。

来留主 :

冒険者側は命中成功してもまだ自動失敗の可能性があるの怖いよね。

えっとダメージは・・・あ、防護点の分生き延びた。

ミーア：

あちやあ。どうする？ ラミが殴ろうか？ ついでに「ラミアの吸血」すれば睡眠で回復しきれなかった分回復できるかもだし。

マナコ：

そこまでする必要があるか悩み所ですね。回復はおいしいですが

ラクネラ：

ミーアがやりたいならやっていいんじゃない？ しとめそこねても負けることはないでしょ。

ミーア：

よーし、じゃあ5m前進してフツドに<牙>で攻撃。成功したら吸血もするわよ。・・・よっし命中！

来留主：

吸血を行う場合、算出ダメージが6点減るから気をつけてね。

ミーア：

あ、そっか。弱点が物理のメングルにすればよかったかな・・・出目6だから3点に追加ダメージの3点足したのが算出ダメージだね？ 0点？

来留主：

あらら。

ラクネラ：

アンタねえ・・・。倒せなくても良いとは言ったけどホントにノーダメージで終わるとかやめてよね。

ミーア：(◇)^(

！
うわーん、ごめーん！ 普通に殴つとけば【追加攻撃】できたのにー

来留主：

よし、何とか生き延びた。

~~~~~



メア（ラクネラ）：

「はあっ」

Dフツド（GM）：

「ぎやっ！」

レア（セントレア）：

「たあっ！」

メングル（GM）：

「ギッ！」

ラミ（ミア）：

「はむ」

Dフツド（GM）：

「ヒイツ・・・？」

ラミ（ミア）：

「・・・かったー」

マタビ（マナコ）：

「??？」

第1ラウンド エネミーターン

来留主：

さて、体格的にラミアよりはナイトメアなんだけど、さつき手も足も出なかったし、一撃で瀕死に近い痛手を受けちゃったから、謎の甘噛みをしてきたラミにターゲット変更かな。

ミア：

「いやー！」

来留主：

さつきと同じで 混乱の眼差し から。抵抗判定をお願い。

ミア：

自動失敗しなければいいんでしょ。そりやっ・・・ふへ？

セントレア：

本当に出すやつがあるかー！

マナコ：(ワタワタ)

あ、あの、経験点、おめでとうございま、す？

ミーア：

うれしくない・・・。

来留主：

回避の低いラミ相手ならワンチャンあるかな？ フツドもラミを

狙うよ。

ミーア：

回避が4に下がってるから6以上で成功よね？

ラクネラ：

失敗の確立は2割程度ね。余裕でしょ。

ミーア：

プレッシャーかけないでー！ ……えいやあ！ ……111！

回避い！

マナコ：

おめでとうございます！

来留主：

もうムリだね。最初のケンタウロス戦みたいにならとメアが1ゾ  
口出さなければ終了ってことにしようか。

※危なげもない出目で終了。

~~~~~

メングル (GM)：(交易共通語)

「蛮族が蛮族の領域に入り込むなんておかしいと思わない？」

「またも妖しく輝く魔神の瞳。」

ラミ (ミーア)：

「んぐ・・・それは・・・あ・・・」

Dフツド：(汎用蛮族語)

「バルバロス 敵！」

ラミ (ミーア)：

「それでも私は！ シャー！」

レア (セントレア)：(メングルに斬りかかりながら)

「ラミー！ 無事か?!」

メア（ラクネラ）：（同じくフツドを処理しつつ）

「たく、心配させないでよ」

ラミ（ミーア）：

「はあ・・・はあ・・・ごめん、もう大丈夫」

マタビ（マナコ）：

「よかった・・・」

|||||

戦利品

粗末な武器（10G）

|||||

来留主：

おつかれさま。というほどの脅威ではなかったかな。マナコさんやミーアに退屈させてるのが申し訳ないね。

マナコ：

い、いえつ。そんなつ。

来留主：

だから遭遇表で出てくる魔物を少し強化してもいい？

モン娘：

やめて（ください）！

来留主：

ははは。まあレアを殺しちゃった前科があるからしないけどね。

それじゃ、少し休憩したら探索再開としようか。

つづく

来留主：

そろそろ再開しようか。ええと4回目の探索からかな。

ミーア：

今ポイントの累計が69だっけ。

セントレア：

あと2回もあれば抜けられそうか。

ラクネラ：

ねえハニー。この探索って回数が何かに影響するの？

マナコ：

え？

ラクネラ：

累計ポイントだけ管理してればこの洞窟を抜けれたかどうかの確認はできるでしょ？　なのにわざわざ回数も確認したのは何かあるんじゃない？

来留主：(ギクツ)

え、えー、そんなことないよ、ほら、これこうかいされるから、みてるひとにじょうきょうのせつめいを、ね？

ラクネラ：

.....。

来留主：(ドキドキ)

.....。

ラクネラ：

ま、そういう事にしといてあげましょうか。

それじゃ、スカウトかレンジャー技能で知力判定だったわよね

来留主：

う、うん。お願い。

~~~~~

探索判定 目標値：9 4回目

ラミ : 5+3=8

メア : (平目) 10 成功! 2d6=9

マタビ : 7+2=自動失敗!

レア : 6+7=13 成功! 2d6=6

進行度 : 69+15=84

~~~~~

マナコ :

うううごめんなさい

ミーア :

まあまあ、2人成功してるし。

ラクネラ :

そういうアナタも技能持ってないメアに負けてること忘れてない
でしょうね。

ミーア :

んぐつ

来留主 :

まあまあ。ランダム表を振ってね。今回は自動失敗が1人居るから
出目をマイナス2するからね。

順番的にマナコさんかな?

マナコ :

?! さつき自動失敗出しちゃったから怖いですよ!

来留主 :

大丈夫大丈夫。そうそう悪い目が連続するなんてないから。

マナコ :

うう・・・変な目が出て怒らないでくださいね?

えい!・・・どうですか? 出目はいくつですか?

セントレア :

気持ちは解るが、目を開けたらどうだ。

マナコ :

・・・? 9・・・?

来留主 :

マイナス2しても7だね。特に何かが起こることもなく先に進めるよ。

マナコ：

よ、よかったよ

ラクネラ：

じゃあ5回目ね。

~~~~~

探索判定 5回目

ラミ : 5 + 4 || 9 成功! 2d6 || 5

メア : (平目) 11 成功! 2d6 || 8

マタビ : 7 + 9 || 16 成功! 2d6 || 6

レア : 6 + 11 || 17 成功! 2d6 || 10

進行度 : 84 + 29 || 113

~~~~~

来留主：

進行度は100を超えたから、このランダム表を処理したら洞窟突破だね。

ミーア：

じゃあ振るよ・・・11。目が大きいから良い事がありそうだけど？

来留主：

そうだね。例によって目標値11で探索判定をお願い。

~~~~~

足元注意  
探索判定

ラミ : 5 + 12 || 自動成功!

メア : (平目) 7

マタビ : 7 + 6 || 13 成功!

レア : 6 + 7 || 13 成功!

ラミが<魔晶石(3点)>、マタビが<魔晶石(4点)>、レアが

<魔晶石(5点)>を発見した!

~~~~~

来留主:

魔晶石消費分がどーのって話してたら補填されちゃったね。なん
でみんな、魔晶石の中のMPを決める出目が大きいかな。

マナコ:

得しちゃいましたね。

セントレア:

そしてこれで洞窟の出口に到着ですね。

来留主:

うん。それとみんな、食料を1日分減らしておいてね。探索回数が
5回だったから、1日と少しかかったということぞ。

ラクネラ:

やっぱり回数にギミックがあるんじゃない。

来留主:

あはは。まあ、水平距離で2日かかる山を、山道+迷路洞窟を通つ
て1日で通過できたんだからかなりのハイペースで進んだのは間違
いないよ。

さて、ここからはレアにとつては見覚えの有る森の中だね。オツド
山脈から東に向かって流れているナルア川のすぐ南に出たことも把
握できて良いよ。

|||||

9—13.

ザルツ地方 オツド山脈 ナルア川 右岸

レア(セントレア):

「なるほど、ここに出るのか」

メア(ラクネラ):

「・・・(レアには教えてもらえてなかった道なのね)・・・ここから
その集落とやらは近いの?」

レア(セントレア):

「ああ。この川沿いに森を抜けた辺りだ。それ以上東に縄張りを伸ばすとルキスラの砦があるからな」

ラミ(ミリア)：

「たしかテイザだっけ。ルキスラの南端の城塞都市」

マタビ(マナコ)：

「じゃあ、ネガゼさんはそこを攻め落とすつもりなのでしょうか」

レア(セントレア)：

「そこより北の都市を狙おうにも、テイザといったか？ その防衛部隊が素通りさせてはくれんだろうしな」

|||||

来留主：

レアが地元民だから森で道に迷う心配はないよ。川に沿って歩くだけでも言うけど。

SE：おもむろにダイスを振るGM

来留主：

(5か。じゃあ・・・)

セントレア：

主殿がまたダイスを・・・。

来留主：

あ、気にしなくて大丈夫だよ。

みんな聞き耳判定をお願い。

ラクネラ：

聞き耳？ 敵襲だったら危険感知とかよね？

~~~~~

聞き耳判定 目標値：13

ラミ : 5 + 4 = 9

メア : (平目)

マタビ : 7 + 9 = 16 成功!

レア : 6 + 8 = 14 成功!

|||||



ザルツ地方 ナルア川 右岸

レア（セントレア）：

「！ しっ！」

先導をしているレアが足を止め、手で後の3人を制する。

ラミ（ミール）：

「？ どうしたの」

マタビ（マナコ）：

「声が・・・でもこれは」

レア（セントレア）：

「ケンタウロス語だな。部族の者だろう」

メア（ラクネラ）：

「敵さんの方から来たってこと？」

レア（セントレア）：

「静かに。会話内容が聞き取れれば・・・」

|| || || || || || || || || ||

9—15.

ザルツ地方 ナルア川 右岸

声A（GM）：

「マガゼ様はなぜこんな森に逃げ込んだんだ？」

声B（GM）：

「確かにな。北は川を渡らないといけませんが、南なら人族の領域が近いとはいえ逃げ込める場所も多そうなのにな」

声A（GM）：

「しかし、本当にマガゼ様がガメオ様を・・・なんてことあるのか？」

声B（GM）：

「ネガゼ様は証拠があるように言っていたが・・・メガゼ様は疑っている様子だったな」

声A（GM）：

「どつちが正しいと思う？」

声B (GM) :

「わからねえよ。だからこそ、ネガゼ様派に殺される前にお救いするように、メガゼ様から命が下ったんだ。急いで追いつかないと」

|||||

来留主 :

という会話がレアの耳には聞こえてくるよ。

マタビにも聞き取れたけど、ケンタウロス語だから内容まではわからない。

セントレア :

では要約して皆に伝えます。

・ マガゼ殿を追っているケンタウロスだろうこと。

・ ネガゼの言葉に懐疑的であること。

・ 直接の上役はメガゼ・・・確かネガゼの弟で次兄でしたか。メガゼ殿の命でマガゼ殿を生きたまま確保しようとしていること。

この3点だな。

マナコ :

それなら、彼らにマガゼさんが無事だと伝えたいですね。

ラクネラ :

人族に拘束されている状態を無事だと言えるのかしらね。それに、どうやって信じてもらう？

ミーア :

ラミとレアだけで行けば・・・あ、でも居場所聞かれたらどうしよう・・・。

セントレア :

何か、彼らからの信用を得るために何か判定をすることはできないでしょうか？

来留主 :

うくん・・・そういう判定はルールブックには無いんだよね。

そうだなあ・・・

(合計名誉点／100) +冒険者レベル

を基準に目標値は・・・17かなあ。成功させてあげたいけど相手

が蛮族じゃこれくらいの難易度でないと無理かなあ。人族相手ならもつと低くても良いと思うけどね。

ラクネラ：

望み薄だけれど、判定のチャンスをもたらえるだけマシかしらね。

マナコ：

でもその基準値だと人族組のほうが基準値が1高いですよ？

ラクネラ：

メアなら冒険者レベル6だから独りだけ基準値9ね。

来留主：

あ、レアは判定値に+1して良いよ。悪い意味だけど顔を知られてるってことで。

ミーア：

それなら基準値はレアがマタビと並ぶから蛮族組+メアかな？

ラクネラ：

ねえ、これって1人でも成功したらOK？

来留主：

そりゃね。この難易度を全員成功しろっていうのはムリでしょ。

マナコ：

もし、自動失敗しちやった人が居たら・・・

来留主：

うくん・・・特にペナルティは無しで良いかな。そこは成功優先で。

ミーア：

ならもう全員で行く？ 人数多いほうが可能性あるよね。

セントレア：

そうだな。

~~~~~

信用判定

ラミ : 7 + 5 || 1 2

メア : 9 + 9 || 1 8 成功!

マタビ : 8 + 7 || 1 5

レア : 7 + 3 + 1 || 1 1

~~~~~

来留主：

おお。それなら信用は得られるけど・・・メアか。じゃあ・・・。

|||||

9—16.

ザルツ地方 ナルア川 右岸

SE：コンコン

ケンタウロスs (GM)：(ケンタウロス語)

『?! 誰だ!』

硬い木を叩く音に、それぞれ武器に手を取るケンタウロス2頭。

レア(セントレア)：(ケンタウロス語)

「貴殿らはネガゼ族長から距離を置く者とお見受けするが如何に」  
姿を見せないまま声をかけます。

GM (来留主)：

互いに顔を見合わせるケンタウロス。武器を手にしたまま会話を  
する。

ケンタウロスA (GM)：

「我らは族長の弟君、メガゼ様に仕える者だが。貴様は何者だ」

レア(セントレア)：

「マガゼ様の依頼を受けてネガゼ様が行おうとしている、人族領域  
への侵攻を止めに来た者だ」

ケンタウロスB (GM)：

「マガゼ様の協力者? なぜ姿を見せない」

レア(セントレア)：

「・・・」

ケンタウロスA (GM)：

「どうした?」

レア(セントレア)：

「今からそちらに姿を見せる。繰り返すが、マガゼ様の依頼で動い  
ている者だ、どうか穏便な対応をお願いしたい」

ケンタウロスB (GM) :

「? 良いから姿を見せろ。話はそれからだ」

レア (セントレア) :

「・・・承知した」

ラミたちに目配せとハンドサインで木陰からケンタウロスの前に歩いていきます。

GM (来留主) :

メガゼの配下は声と草木を掻き分ける音がする方へと視線を向ける。

最初に姿を見せたのは、自分たちと同じケンタウロス。

気を緩みかけた直後に姿を見せたのは下半身が蛇の人間、ラミア。驚きこそすれ同じバルバロス。メガゼの顔の広さに驚くにとどまる。

しかし、その後から現れたのは、色白で長身の人間に似た種族。そしてウサギのような外見のタビット!

ケンタウロスA (GM) : (ケンタウロス語)

「人族だと! キサマ我らを謀<sup>たばか</sup>ったか!」

GM (来留主) :

一気に殺気立つケンタウロスを前に剣を鞘ごと足元に投げ捨てるレア。

それに倣うようにメアはレイピアを、マタビは銃を置く。ラミは降参するように両手を挙げている。

レア (セントレア) :

「繰り返すが、我らはメガゼ様の要望により、ネガゼ様を止めに来た。」

あと、申し訳ないが彼女らはケンタウロス語が解らない。汎用蛮族語ならばラミアの彼女が人族にも通訳してくれる。可能な限り汎用蛮族語でお願いしたい」

GM (来留主) :

レアの言葉を聴き、顔を見合わせるケンタウロス。

ケンタウロスB (GM) : (汎用蛮族語。以下同時通訳モード)

「解った。それで? マガゼ様は? 近くに居るのか?」

レア（セントレア）：

「否。ここから数日かかる場所に居られる」

ケンタウロスA（GM）：

「随分離れた場所まで逃走されていたのだな。見付からぬわけだ。

で？ なぜ人族を連れている」

ラミ（ミーア）：

「・・・それは・・・」

GM（来留主）：

冒険者の口から身の上が語られる。目の前の同族が「草食み」だと知り一瞬気色ばむケンタウロスたちだったが、彼女たちの話を真実として受け止めたようだった。斜に構えた人族がナイトメアであり、異貌化まで披露しながら人族社会に対する不満を織り交ぜた説明も目の前の人族たちが一方的にバルバロスに敵意を向けてくる存在ではないと思わせたのかもしれない。

そして、

レア（セントレア）：

「遺憾ながらマガゼ様の身柄は人族の手に落ちている。その際、ネガゼ様の蛮行を知った人族が我らに、ネガゼ様を止めるよう命じたのだ」

GM（来留主）：

マガゼが人族に救いを求めたこと、人質扱いを受けてしまった居ること、人族の命とは別にマガゼの身柄のためにも動いている彼女たちの事も一定の理解を示した。

ケンタウロスA（GM）：

「話は解った。だが全てを信じることもできん」

メア（ラクネラ）：

「そりやそうよね。どうすればその辺りも信用してもらえるかしら」

ケンタウロスB（GM）：

「メガゼ様に確認をとる。それまで武装解除したまま俺の監視下で待ってもらおう」

|| || || || || || || || ||

来留主：

そういうと、Aの方がこの場を離れようとするよ。

ラクネラ：

ねえ、こいつらが嘘をついてる可能性とかって考えなくて良いのかしら？ こんなこと言ってネガゼの軍勢を連れてくるとか、そもそもメガゼもネガゼ側とか。

マナコ：

た、確かに彼らを信用する材料が乏しいような・・・。

来留主：

（う〜ん。彼らに裏はないから普通に教えてあげても良いけど、プレイヤーの提案は採用してあげたいから・・・）

じゃあ、真偽判定をしてもらおうか。目標値はナイシヨで。

ミーア：

目標値が解らないの？ 怖いなあ。

~~~~~

真偽判定 目標値：??

ラムミ : 9 + 7 || 1 6

メア : 8 + 5 || 1 3

マタビ : 9 + 6 || 1 5

レア : 7 + 1 1 || 1 8

~~~~~

来留主：

みんな高いなあ。それだとこのケンタウロスたちが嘘を言っているように感じないよ。

セントレア：

目標値が解らないが、この達成値で失敗とは考えにくいか？

ラクネラ：

そうね。ハニー、彼らの言葉を信じて大人しくしておくわ。

来留主：

りよーかい。じゃあ、数時間後茂みを掻き分ける音とともに、この場

を離れたAが数頭のケンタウロスを伴って帰ってくるよ。うち1頭は他の固体より体が大きいね。レアにはその体の大きなケンタウロスが、間違いないネガゼの弟、メガゼールーインだと確認できる。セントレア：

なるほど。ではケンタウロス流の敬礼をします。

|| || || || || || || || || ||

9-17.

ザルツ地方 ナルア川 右岸

レア(セントレア)：(引き続き汎用蛮族語メインの同時通訳モード)「『草食み』のレア||トーレ。恥知らずにも領域に舞い戻りました」

メガゼールーイン(GM)：

「・・・末弟が世話になったとのことだが、なぜそのまま人質のようなまねを」

ラミ(ミア)：

「ごめんなさい。私たちがバルバロス側に戻る可能性を完全には否定できなかったばかりに・・・」

メガゼ(GM)：

「私の目から見れば、お前たちが人族の尖兵とも取れるな。」

人族に拾われたラミアに、群れを追われた草食みなどでは、な  
蛮族コンビ：

『・・・』

メア(ラクネラ)：

「そりゃそうでしょうね。だから貴方たちは私たちを信用する必要はないわ」

メガゼ(GM)：

「なに？」

メア(ラクネラ)：

「確認だけど、貴方たちもネガゼを止めたい。それは間違っていない？」



メガゼ（GM）：

「・・・ああ」

メア（ラクネラ）：

「なら、私たちだけを呐喊させてればいいのよ。私たちがメガゼを倒せればよし。返り討ちにあつても向こうの戦力が少しでも減れば貴方の派閥が盛り返すチャンスになるでしょう？」

メガゼ（GM）：

「なるほど。お前たちがメガゼにつかないという保証は？」

メア（ラクネラ）：

「無いわね。でも、人族2人に半端者のばn、バルバロス2人が加わった程度で戦局が大きく傾くほど、貴方の派閥は脆弱なの？」

ケンタウロスA（GM）：

「きさまー」

メガゼ（GM）：

「よせ。」

良いだろう。もし人族の侵略であつたとしても、この程度の数では大した情報も持ち帰れまい」

メア（ラクネラ）：

「ご理解いただけただけで何より」

|||||

来留主：

ということ、監視が増えたけど森を抜ければメガゼが待ち受けているよ。

マナコ：

「いよいよ、ですね。」

ラクネラ：

あ、ハニー。話の流れでメアが異貌を使った事になつたし、ずっと異貌化してて良いかしら？ どうせ蛮族以外に見られるわけでもないし。

来留主：

了解。ま、補助動作で出来るから、そんなに差は無いけどね。

それじゃあいよいよ森を抜けるということ、いったん休憩を挟んでから決戦と行こうか。

つづく

来留主：

さて、メガゼ一派から大口叩いたんだからやってみせろよという視線を受けながら森を抜けていく。森を抜ければ後方（西）をオツド山脈、前方（東）を「神へのきざし」と呼ばれる霊峰を含む山脈に挟まれた広大な平野へと出る。左手（北）にはオツド山脈から流れるナルア川が流れている。

森から少し離れた距離に簡素な天幕やテントが見える。あそこがルーイン部族の集落だろう。

ミーア：

隠れながら近づけそうな場所って有る？

来留主：

平原だからね。ちよつと背の高い草が集まるところなら、小柄なマタビは問題なく隠れるかもだけれど、身を隠したまま近づくのは無理そうだね。

セントレア：

ではレアの記憶と照らし合わせて何か気づけることはあるでしょうか？

来留主：

そうだね。遠目に判る範囲だと、メガゼたちの話にあった下級蛮族と思われる影が見え隠れしている。ケンタウロス族自体の数が大きく変わっているようには感じないね。

ラクネラ：

見つかるのを承知で近づいていけって事よね。

マナコ：

できれば身を隠して近づきたかったです。

来留主：

まあ、ぶつちやけ後は集落に近づいてちよつとしたイベントをこなしたらBOS S戦なんだよね。

ミーア：

じゃあ、腹をくくりましょうか。

ラクネラ：

固結びとモヤイ結びどっちがいい？

ミーア：

ヒトの尻尾で遊ばないで！

セントレア：

バカをやっていないで進めるぞ。

主殿お願いします。

来留主：

はいはい。

じゃあ、みんなが近づいていくと集落周りの見回りをしていたゴ布林やフード種が君たちに気づいて近づいてくる。ケンタウロスのレアを見て素通りさせようとするけど、一緒にラミアや人族が居るのを見て改めて警戒を見せる。

さて、いちいち説明していると時間がかかっちゃうので力づくで押し通ることになる。

ここは全員、命中判定か魔法行使判定をしてもらうよ。どっちで判定するか好きなほうを選んでね。全員の達成値の合計値と同じ値の合計レベルの下級蛮族を蹴散らしたことになるよ。

達成値が10ならレベル合計10分の蛮族を倒したとするよ。急いでるから戦利品は手に入らないけど、セッション終了後の経験点にここで倒した蛮族分も計上するから大きい値であるにこしたことは無いよ。

マナコ：

あの、魔法行使判定を選んだ場合、MPは消費しますか？

来留主：

あ、それは気にしなくて良いよ。消費はなし。もちろんマタビがシューターの命中判定を選んでも弾丸は減らないものとするよ。

ミーア：

ラミは攻撃に使えるような魔法ほとんど無いけど魔法行使でもいいの？

来留主：

まあそこはザコ相手でも補助や回復は必要だろうからね。

ラクネラ：

そういうことなら遠慮なく。あ、自動成功は？

来留主：

あ、それは出目12として計算してね。自動失敗はいつもどおり達成値0だよ。

セントレア：

了解しました。では、

~~~~~

無双奥義

ラミ（プリースト）：9 + 4 = 13

メア（フェンサー）：9 + 6 = 15

マタビ（シューター）：8 + 8 = 16

レア（ファイター）：9 + 5 = 14

合計58レベル分の下級蛮族を蹴散らした！

|||||

9-18.

ザルツ地方 マールタール平原 ルーイン部族の領域となっている平原。名前は卓オリジナルです

下級蛮族（GM）：（汎用蛮族語）

「!? だれだ！ 止まれ！」

レア（セントレア）：

「ネガゼに 合わせろ！」

下級蛮族（GM）：

「?! 敵だー!!」

メア（ラクネラ）：（ザルツ地方語）

「うげ、ワラワラ出てきたわよ」

マタビ（マナコ）：

「ここで足止めされたくありませんね」

ラミ（ミア）：

「しょうがないっ。突っ切ろう」

レア（セントレア）：

「応！ 蹴散らすぞ！」

|||||

来留主：

と、そんな感じで群がってくる蛮族を千切っては投げ千切っては投げしていると、奥の天幕から大きく太い声が響いてくるよ。

ミア：

いよいよ大将のお出ましだね。

|||||

9—19.

ザルツ地方 マールタール平原 ルーイン部族の集落

??? (GM) : (汎用蛮族語)

「そこまでだっ！」

GM (来留主) :

集落の外縁部まで冒険者が切り込めた頃、集落の中央に立てられた天幕から集落の外まで響くような大きな声が響いた。空気がビリビリと振動するのが感じられるような錯覚を覚える、威圧感の有る声だ。

冒険者たちと戦闘状態にあった蛮族立ちはビクリと体を震わせる。天幕のほうに恐怖の視線を向けている。

天幕の目隠しがめくられ、数頭のケンタウロスが姿を現す。

周囲のケンタウロスより大柄な個体が1頭。

その個体と比べてもさらにひと回り大きく見える個体。

その周囲を固めるように、一般的な個体が数頭。

ケンタウロスたちはゆっくりとした足取りで冒険者たちのほうへと歩みを進めてくる。険しい視線がレアたちを射抜く。

下級蛮族たちはガタガタと震え、姿を現したケンタウロスに釘付け

となっている。

巨大なケンタウロス (GM) : (ケンタウロス語)

「我らの同胞が人族を伴って何故我らを強襲する。何が目的だ」

レア (セントレア) : (汎用蛮族語)

「・・・同胞のため。戦力を集めても、ルキスラ 強大 堅牢。ルーイン部族も 痛手 負う」

大柄なケンタウロス (GM) : (ケンタウロス語)

「己の言葉も忘れた奴が知った風な口を！」

レア (セントレア) : (汎用蛮族語)

「彼女ら、ケンタウロス語 解らない」

巨大なケンタウロス (GM) : (ケンタウロス語)

「知ったことか。邪魔立てするならば容赦せん」

静かに言い放ち手にした槍を構える。

その様子にアワアワとうろたえる下級蛮族にも冷淡に

「散れ」

と告げるに留まる。その言葉を聞いた下級蛮族は蜘蛛の子を散らすようにその場から逃げ出した。

レア (セントレア) : (ザルツ地方語)

「くっ！ 聞く耳持たずか。来るぞ！」

ラミ (ミーア) :

「やっぱりこうなるのね・・・」

メア (ラクネラ) :

「ま、わかりきってた事ではあるけれどね」

マラビ (マナコ) :

「迎え撃ちます！」

|||||

来留主 :

ということδειよいよボス戦だよ。

セントレア :

主殿。出てきたケンタウロスにレアは見覚えがありますか？

来留主 :

ああ、そういえば描写してなかったっけ。

一番大きなケンタウロスがネガゼ。

もう1頭の大柄なケンタウロスは、ネガゼたち兄弟の三男で名前がギガゼールーイン。

残り2頭もレアは顔見知りかもしれないけれど、シナリオ的には名前のない一般ケンタウロスだよ。当然、ネガゼ派のね。

ミーア：

こいつらを倒せば問題解決ってわけね。

ラクネラ：

メガゼやマガゼとの約束的には解決だけれど、双子姫様がどう判断するかは別問題よね。

マナコ：

そ、それもまずは目の前の問題を解決しないと・・・

来留主：

そうだね。

では彼我の距離だけれど、互いに5m離れているものとするよ。

ミーア：

近い?!

セントレア：

こちらから相手の本拠地に乗り込んでいるわけだからな。

来留主：

まあ、そういうことだね。

でも族長自らお出まししての戦闘だから、下手に横槍入れて族長に眼をつけられたくないからか、目の前の4頭以外が戦闘に干渉してくる心配は無いと断言するよ。

ラクネラ：

ここで力を示せば他のケンタウロスは降伏するって流れかしら。

来留主：

そういうこと。

それじゃあ戦闘準備から処理していこうか。

へんじ

9—20.

9—20.

ザルツ地方 マールタール平原
ルーイン部族の集落

V. S. ネガゼルルーイン

戦闘準備

ナガゼ陣営

なし。

冒険者陣営

レア：《ディフェンススタンス》回避力判定選択。

魔物知識判定

対 ケンタウロス

今セツションで既に弱点看破まで成功しているので省略。

~~~~~

対 ギガゼルルーイン 知名度：10／13

ラミ : 10+3 || 13 弱点看破！

メア : (平目) 6

マタビ : 5+8 || 13 弱点看破！

レア : 6+8 || 14 ライダー技能なので弱点はわからない

ギガゼは一般的なケンタウロスと変わらない個体だった。

ただし<剣のかけら>を取り込んでいるようだ！

弱点：土属性ダメージ+3

~~~~~

対 ネガゼルルーイン 知名度：11／17

ラミ : 10+6 || 16 成功！

メア : (平目) 7

マタビ：5 + 6 || 1 1 成功！

レア：6 + 1 1 || 1 7 ライダー技能なので（以下略）

ネガゼはケンタウロスインペイラーが<剣のかけら>を取り込んだ固体だった。

|| || || || || || || || ||

弱点隠蔽判定 目標値：6 + 8 || 1 4

ラミ：9 + 3 || 1 2 弱点看破された！

メア：8 + 1 0 || 1 8

レア：7 + 9 || 1 6

|| || || || || || || || ||

先制判定 目標値：1 5

ラミ：(平目) 3

メア：(平目) 6

マタビ：5 + 1 0 || 1 5 成功！

レア：(平目) 8

冒険者の先制！

|| || || || || || || || ||

初期配置

冒険者 ↑5m ↓ケンタウロス

|| || || || || || || || ||

第1ラウンド PCターン

セントレア：

まずは雑魚から削っていくか。

マナコ：

じゃあ、また「エフェクトウエポン」をレアさんに・・・行使判定問題なしです。MPは1点の<魔晶石>で代用しておきます。付与する属性はもちろん土属性でお願いします。

セントレア：

助かる。

5m前進し《斬り返しI》を宣言しつつ<ファルシオン>で「チャー

ジ」攻撃をします。

来留主：

了解。雑魚2頭の回避は固定値だから10以上で命中だよ。

セントレア：

命中判定は・・・18。命中ですね。

威力は・・・チャージで+1、エフェクトウエポンで+1、弱点が乗って+3なので19点です。

来留主：

防護点引いて・・・一気に1/3まで減ったね。まあ脅威になるとは思ってたかったけど・・・

ラクネラ：

じゃあ5m前進してそいつにとどめ・・・いけるかしら・・・

ミーア

あ、レアに「セイクリッド・ウエポン」かけ忘れてた。ラクネラにかけていい？

来留主：

巻き戻しするわけじゃないし問題ないよ。

ミーア：

じゃあ遠慮なく・・・行使問題なし。ちょうど3点<魔晶石>があるからコレ使うね。

ラクネラ：

OK。じゃあ改めて前進して傷ついてるほうに<レイピア>で攻撃・・・だけどその前に《キャッツアイ》《ガゼルフット》を使うわ。MPは全部<魔晶石>ね。

これで命中+1と・・・はい19で命中ね。

威力は・・・出目5はしよっぱいわね。でも「異貌」してるから武器攻撃のダメージも増えてるのよね。ラミの魔法も加えて・・・13点かしら。

来留主：

うん。この2人に集中攻撃されたらムリだよ。ケンタウロスAは倒れたよ。

マタビ（マナコ）：

「レアさん！…これで…えと…」

レア（セントレア）：（ザルツ地方語↓ケンタウロス語）

「解っている。気にするな。むしろありがたい。」

「同胞が無為に傷付きに行くのを見過ごすわけにはイカン！

はあっ！」

ケンタウロスA（GM）：

「ぐああ?! つ、強い…一体どこの部族の戦士だ？」

レア（セントレア）：

「生まれ自体はルーインだ。」

「草食み」だがな」

ケンタウロスA（GM）：

「?! バカな。草食みごときがこれほどの力を？」

ラミ（ミア）：（汎用蛮族語↓ザルツ地方語）

「汎用蛮族語　しゃべれ！　わからない！」

騎士神よ！　滅びに向かう者たちを止める力、我が戦友に与えたま

え！　ミア！」

ミア（ラクネラ）：

「おっけー。受け取ったわ。」

しっ！」

ケンタウロスA（GM）：

「?! 人族にこれほどの…」

ケンタウロスはドサリと倒れこむ。

ネガゼ（GM）：（ケンタウロス語）

「弱者は我が部族には不要だ。」

解っているな？」

ギガゼ&B（GM）：

『は、はっ！』

＝＝＝＝＝

第1ラウンド　エネミーターン

来留主：

さてと、まずはネガゼの行動。

ミーア：

いきなりボスから動くんだ。

来留主：

妖精魔法「バーチャルタフネス」を使用。これで最大HPが6点増加。現在値も増えるよ。

ラクネラ：

はあ？ かけらでもともとHP増えてるんでしょ？

来留主：

ボスだしね。

部下2人はどうしようかな・・・（倒れたケンタウロス回復させられるけど、気絶解除ができないしな・・・）

あ、そういえば1人弱点が割れてたね。

ミーア：

ひっ！

来留主：（ルールブック確認中）

あ、普通のケンタウロスの技能レベルじゃ土属性の攻撃魔法使えないのか・・・

ミーア：

セーーーーーフツ！

マナコ：

あの、ネガゼなら使えるということでは・・・

ミーア：

いやーーーーーっ！

来留主：

くっ付かれてるから突撃も使えないし・・・武器攻撃しかないけど・・・どつちを攻撃しようかなあ・・・状況的にレアからかな。

まずはBは武器攻撃。固定値だから目標値12で回避判定をお願い。

セントレア：

はい。・・・ぐ、出目3なので10ですから回避失敗ですね。

来留主：

お。じゃあ打撃点は・・・あ、こつちも低い。7点だよ。

セントレア：

では1点だけ受けますね。

来留主：

かたいなー。

続いてギガゼもレアを攻撃。命中は・・・うわっ低い。9で回避お願い。

セントレア：

基準値ではこちらが有利ですが・・・ふう。14なので余裕の回避ですね。

ネガゼ（GM）：（妖精語↓ケンタウロス語）

「来い、スプライト。

お前たち、草食みなぞ部族の恥さらしをいつまで生かしておくつもりだ」

ギガゼ&B：

『はっ！』

レア（セントレア）：

「っ！この程度で！」

ネガゼ（GM）：

「・・・・・・・・」

||||||

第2ラウンド PCターン

配置

ラミ ↑5m ↓メア ネガゼ

マタビ レア ギガゼ

ケンタウロスB

ミーア：

レアにも「セイクリッドウエポン」ね。＜魔晶石(5点)＞使用。行使成功

セントレア：

よし。とつとと取り巻きを掃除しよう。Bに攻撃。・・・命中。・・・
ぐ、威力ロールが低い・・・16点です・・・。

来留主：

それでも半分以上削れてるんだからさすがファイターだね。

マナコ：

それでマタビがメアさんに「エフエクトウエポン」ですね。＜魔晶石(1点)＞使用。行使成功。土属性選択

ラクネラ：

ありがとう。Bにトドメと行きたいけれど・・・命中は問題なし。・・・
17点かしら。

来留主：

さすがにザコはクリティカルの必要も無いか。

~~~~~

ラミ(ミーア)：(ザルツ地方語)

「ザイアさま・・・レア！」

マタビ(マナコ)：

「.....メアさん！」

魔動機文明語で詠唱

レア(セントレア)：(ケンタウロス語)

「部族を追われた身なれど、同胞が不必要に血を流すことを見過ごすことはできません！」

ケンタウロスB(GM)：

「っ！ 部外者がでしゃばるな！」

メア(ラクネラ)：(ザルツ地方語)

「何わめいてんだか知らないけれど止まらないなら斬るだけよ」  
ケンタウロスB(GM)：



「うあ、お、ゆるし、くだ．．．」  
ドサリと倒れるB。

ネガゼ（GM）：

「ギガゼ．．．」

ギガゼ（GM）：

「あ、兄者！ ま、まだ終わってない！ 俺は戦える！」

|||||

第2ラウンド エネミーターン

来留主：

さてこちら側だけれど．．．えーギガゼが思いのほか役立たずだな、コレ。前衛どちらにも当たりそうにないしなあ．．．この辺かなあ。  
ラミを対象に【ファイアボルト】。人族の神様を信仰してるのは神聖魔法の行使で聖印も見えてるから狙う理由としては充分でしょ。  
行使判定は11。ラミは精神抵抗判定をしてね。

ミーア：

ラミの精神抵抗力は9だから、自動失敗じゃなきや良いのよね？  
えいつ、15！ 抵抗したよ！

来留主：

まあ、魔法職相手じゃ厳しいか．．．8点の半減だから4点受けてね。

ミーア：

うわ、地味に痛い。

来留主：

本命はネガゼだけどね。

ラミに向かって【ペブルショット】。行使判定は、14。

ミーア：

5以上で抵抗成功．．．3?! 8だけど．．．

来留主：

なら抵抗失敗だね。9点に弱点看破の3点が乗って12点だね。

ミーア：（残HP10）

いやー！ 死ぬ！ 死んじゃう！

ギガゼ (GM) : (ケンタウロス語↓妖精語)

「バルバロスでありながら、ルミエルの神なんぞ信仰しやがって！  
オラ！ やれっ、エインセル！」

彼の怒号を合図に虚空に現れた小さな火球が一直線にラミを射抜く。

ラミ (ミア) : (汎用蛮族語)

「ああつ！ 言いたい事 あるなら 汎用蛮族語 使え！」

ネガゼ (GM) : (汎用蛮族語↓妖精語)

「バルバロスの誇り 捨てたものは 死ぬ。 言った。

メネフネ。 やれ」

静かに言い放つネガゼの言葉に反応して地面から無数の小石がラミに襲い掛かる。

ラミ (ミア) :

「んっ！ ぐっ……」

マタビ (マナコ) : (ザルツ地方語)

「ラミさん！」

|||||

第3ラウンド PCターン

配置

ラミ ↑5m ↓レア ネガゼ

マタビ      メア      ギガゼ

↑3m 乱戦エリア      3m ↓

ミア :

イヤー！ しにたくなーい！

ラクネラ :

落ち着きなさいよ回復役。

セントレア :

幸い、こちらはほぼ無傷だ。自分の回復に専念しろ。

マナコ：

回復量が少なければ、私がヒーリングバレットで追加回復もできません。落ち着いていきましよう。

ミーア：

あうう。それじゃあ、ラミ自身に・・・「キュア・ハート」かな。ケチって半端にしか回復しないのもいやだし。いつもどおりMPはく魔晶石（5点）>からね。行使も問題n?! あぶなっ！ ここで3とか心臓に悪いよ！

来留主：

行使自体はギリギリだけど成功だね。回復量を出して。

ミーア：

ふー。ていやっ！ 13点回復つと。マタビに追加の回復をしてもらうのはもったいないけど気がするけど・・・

マナコ：

ネガゼから受けた分しか回復してませんから不安ではありませんね。

ラクネラ：

先にこつちが攻撃してみる？ 確率は低いけれどギガゼを落とせば問題ないでしょう。駄目ならラミの回復に回ってもらうって事で。

セントレア：

やるだけやってみるか。

まずはレアから。《斬り返しI》を宣言してギガゼに攻撃です。・・・命中判定は14です。

来留主：

回避は無理そうだなあ・・・うん。達成値11で失敗だね。威力頂戴。

セントレア：

ここでクリティカルが欲しいところですが・・・弱点入れて20点ですがどうですか？

来留主：

防護点が無いと半分削られてたと思うとやっぱり怖いなあ。

ラクネラ：

半分以上残ってるのとなるとメアではとどめ刺せそうに無いわね。こつち狙ってくれないからかいくぐりも発動しないし。追加の練技は・・・まだいいか。・・・?!

来留主：

経験点50点おめでとう。

ミーア：

ラク姉え！

ラクネラ：

うるさいわね！　しょうがないでしょ！　練技使わなくて本当によかったわね。

マナコ：

ラムさんを回復しますか？　正直、マタビの火力ではしとめるには不安がありますけれど。

セントレア：

そうだな。回復の要を落とされるリスクは下げておくべきだろう。

マナコ：

わかりました。じゃあ、最後の＜魔晶石（1点）＞を使って補助で【ヒーリング・バレット】。行使も命中も自動失敗なしです。

・・・あれ？

来留主：

威力ロールで1ゾロだね。威力での1ゾロも自動失敗になるから、ここでは回復が起きないね。50点おめでとう。

ミーア：

いやーっ！　ちよつとーっ！

マナコ：

うわーん！　ごめんなさあーい！

ラム（ミーア）：（ザルツ地方語）

「はあ、はあ、騎士神さま・・・未熟な私に今一度戦う活力を・・・」

ギガゼ（GM）：（ケンタウロス語）

「ちっ、しぶといやつめ」

レア（セントレア）：

「余所見をしている余裕があるのか？」

ギガゼ（GM）：

「ぐっ」

メア（ラクネラ）：（ザルツ地方語）

「レアまでケンタウロス語話すと、なにがなんだかなんだけど？」

ギガゼ（ミア）：（ケンタウロス語）

「と、あぶねえ。人族ごときがいきがるなよ」

メア（ラクネラ）：（ザルツ地方語）

「・・・っ。なに言ってるか解らないけれど馬鹿にされてんのだけは解るわよ。偶然で避けられたからっていい気にならないですよ」

マタビ（マナコ）：

「今はラミさんの回復を優先したほうがいいよね。」

魔力装填完了。これでっ！」

SE：プスン

マタビ（マナコ）：（サーペンタインガンをガチャガチャ）

「あ、あれっ?! どうしてっ」

||||||

第3ラウンド エネミーターン

来留主：

さて、今度はネガゼの「ペブルショット」からいこうかな。当然ラミを狙うよ。

ミア：

あうう・・・

来留主：

お、出目が大きい。行使判定は14だね。

ミア：

・・・ええい、ままよ！ 18！ 抵抗！

来留主：

ああだめか。威力の出目も低い。7点が半減されて4点に弱点分の3点を追加して7点だね。

ミーア：

ま、まだ大丈夫。

来留主：

さてギガゼだけど、うくん弱ってるラミを狙うか、魔法が通りやすい戦士職を狙うか……。いつか継続してラミに「ファイアボルト」。行使判定は11だね。

ミーア：

自動失敗以外は成功……。危なっ！ 出目4！ 13で抵抗成功！

来留主：

まあギガゼのほうは抵抗されるの前提だけだね。……。6点の半分で3点だね。

ミーア：

残り13。さつきよりはマシだけど……

ネガゼ (GM)：(汎用蛮族語↓妖精語)

「ルミエルの神 力 見せろ。

メネフネ」

SE：ドガガガガガ

ラミ (ミーア)：(汎用蛮族語)

「つのお！ ザイアさま 負けない！」

ギガゼ (GM)：(汎用蛮族語↓妖精語)

「いつまで もっ？」

エインセル！」

SE：ゴオツ！

ラミ：

「ぐう」

マタビ (マナコ)：(ザルツ地方語)

「ラミさん！」

メア（ラクネラ）：

「そっちはそっちで回復！ こっちはまだ大丈夫だから！」

マタビ（マナコ）：

「は、はいー！」

レア（セントレア）：（ケンタウロス語）

「弱者を優先的に狙って、それでも誇りあるケンタウロスの戦士か」

ギガゼ（GM）：

「草食み風情が誇りを語るな！」

ネガゼ（GM）：

「弱肉強食というものだ。なにがおかしい」

|||||||

第4ラウンド PCターン

配置

ラミ ↑5m ↓レア ネガゼ

マタビ                      メア ギガゼ

↑3m 乱戦エリア 3m ↓

ラミ：

回復いきまーす。

自分に「キュア・ハート」。行使OK。17点回復、あ全快した。

セントレア：

よし。これで戦線がマシになるな。

《斬り返しI》宣言しつつギガゼを攻撃します。・・・命中判定15です。

来留主：

自動成功しないと回避できないんだけど・・・え、ここで1ゾロ?!  
2.0ルールブックEXの防御ファンブルって今まで出番あつたっけ?・・・合算ダメージ2倍?! レアの火力が2倍?!

ラクネラ：

出目次第ではこれで止めね。

セントレア：

では威力表を・・・22点なので44点ですね。

来留主：

残りHPが22なのに耐えられるわけ無いんだよなあ。HP―20で見たこと無いんだけど・・・生死判定は自動成功以外無理なんだから死亡するよね。

ラクネラ：

あとはボスだけだけど、こいつは弱点抜けてないから、ダメージ通りにくいのよね。

来留主：

うん。こつちも残り1人でどれくらい損害出せるか怪しいけどね。ペブルショットがクリティカルすればラミぐらいは落とせそうだけど。

ミーア：

しにたくなーし！

ラクネラ：

はいはい。ネガゼに攻撃するわよ。＜魔晶石(3点)＞で【ジャイアントアーム】を使ってこのラウンド中だけ筋力ボーナス+2正確には「筋力+12」した状態で攻撃ね。

命中判定はまだキャッツアイが効いてるから・・・17ね。ルールミス：【キャッツアイ】の効果は3R。本来はこのRの手番がメアに回ってきた時点で消えています。

来留主：

10以上か・・・おしい。9じゃ避けられない。

ラクネラ：

それじゃあ、威力を：?! なんでここで1ゾロ出るのよ！ ジャイアントアームで1Rしかもたないのよ?! 魔晶石無駄になったじゃない！

来留主：

こういうの見てるとやっぱり人間の運命変転は強いと思うよ。

マナコ：



マタビも今回は攻撃に回れます。補助で銃をジェザイルに持ち替えて【クリティカル・バレット】を＜魔晶石（2点）＞で使って、撃ちます！

ひうつ出目が

ミリア：

3だからまだ良いよ。1ゾロじゃなければ。

ラクネラ：

悪かったわね。

来留主：

まあまあ。達成値は11だね。こっちの回避は・・・14。ごめんね回避成功だよ。

マナコ：

はうう。

ラミ（ミリア）：（ザルツ地方語）

「はあ、はあ、

ザイア様。仲間を置いて倒れるわけにはいけません。まだ戦えるだけの活力を・・・

よし。みんな！ 私のことには大丈夫だから！ 敵に集中して！」

レア（セントレア）：（地方語↓汎用蛮族語）

「承知した！」

なぜ、ネガゼ様くみする?！」

ギガゼ（GM）：（ケンタウロス語）

「バルバロスがより強いものに従う！ それのなに、がつ?！」

目の前で振るわれる剣先に気を取られていた足元で気を失っている部下に足を取られるギガゼ。体勢を崩したギガゼも、本気で斬り付けるつもりだったレアからも予想できない動きは、互いの想定と大きく異なる形でギガゼに刃が襲い掛かる。

「が?・げはっ」

肩口から胸の深いところまで、鎖骨も肋骨もまるで存在しないかのように切り裂かれた傷から滝のように地を流すギガゼ。

ゆつくりと剣を引き抜き血を振り払うレア。

ネガゼ (GM) :

「逝ったか。所詮は己<sup>おの</sup>が力を誇れぬ小物。アレではダルクレムも困惑するだけだろうが、神々の平原に幸多からんことを」

メア (ラクネラ) : (ザルツ地方語)

「弟が殺されたのにずいぶん落ち着いているわね……て言っても通じないのよね。」

はあ……すう……、シッ！ な?!」

ネガゼ (GM) : (ケンタウロス語)

「ふむ。大方、弟の死について何か言っているのだろうが、ぺちやぺちやと喋るのが人族の練技か？」レア : (これは訳さない方が良さそうだな)」

SE : パアン

ネガゼ (GM) :

「ー」

マタビ (マナコ) : (ザルツ地方語)

「くっ、隙がない……」

|||||

第4ラウンド エネミーターン

配置

ラミ ↑5m ↓レア ネガゼ

マタビ                   メア

↑3m 乱戦エリア 3m ↓

来留主 :

さて、ラミに攻撃してもすぐ回復されちゃいそうだし……かといって他を殴ってもなあ……。なぎ払いなり、拡大／数なり習得させて置けばよかった……。

悔やんでも仕方がない。強い一撃を見せたレアを強者と認定してやりで攻撃してくるよ……。命中は15だね。

セントレア：  
・・・ぐつ10で命中です。

ラクネラ：  
出目3でよかったわね。1　ゼロ　じゃなくて。

セントレア：  
くつ

来留主：

ははは。それじゃあ打撃点は・・・こちらも15だね。

セントレア：

差し引き9点ですね。レアのHPなら気にするレベルではありません。  
せん。

来留主：

うくん、魔法も抵抗されやすく、近接も高が知れてるなあ。

ネガゼ（GM）：（ケンタウロス語）

「偶然も重なったとはいえ、先ほどは見事な剣技。草食なのが惜しいなあ！」

レア（セントレア）：

「くつ！　まだまだあ！」

|||||||

第5ラウンド　PCターン

セントレア：

回復は不要だろう。ラミも攻撃に回るべきだと考えるが。

ミーア：

了解。

ラクネラ：

先に近接組みが動くほうがいいかしらね。

【キャッツアイ】：ガゼルフットはいいわ、【ジャイアントアーム】  
両方ともく魔晶石（3点）>で支払うわよ。

命中判定・・・20よ。これは当たるでしょ。

来留主：

もともと高い命中力に出目9だもんなあ・・・1ゾロ!?

ええ、防御フアンブル・・・また合算ダメージ2倍い!?

ラクネラ：

うくんメアの攻撃だと2倍になってもねえ・・・あらクリティカル。

4の・・・2。追加ダメージ9に対蛮族だから+2とエフェクトウエ

ポンの+1、ジャイアントアーム+2で・・・20点ね。

来留主：

それが2倍だから40点。じゃあ34点受けるね。大体1／3削

れたね。

レア：

さすがに何度も2倍ダメージが出るわけは無いが、次のラウンドく

らいにはしとめられるか？

《斬り返しI》を宣言し攻撃します。・・・17です。

来留主：

これは当たるかなあ・・・ああいちたりない。

セントレア：

では・・・21点ですね。前Rまで騎芸【高所攻撃】による補正が

抜けていました。

来留主：

ええといま半分くらいかな。

マナコ：

ではく魔晶石(1点)＞で【クリティカル・バレット】を使って射

撃します。・・・11! あ、えと、達成値19です

来留主：

うん。避けられない。出目が3なのが怖かったけど普通に命中だ

ね。

マナコ：

では威力が・・・?! また11?! クリティカルです!・・・3・・・

ミーア：

まあ、そう何度もは出ないよね。

マナコ：

ええと・・・10点です。

来留主：

OK。魔法ダメージだから全部受けて・・・残り1/3でところかな。ミリアの出目次第ではこれで終わるかもしれないね。

ミリア：

うう、そんなプレッシャーかけないでよお。

攻撃に使えるのは「フォース」くらいなんだから。MPは<魔晶石(5点)>から払うね。

行使判定は・・・15。

来留主：

基準値は同じだから耐えられるかな？・・・いちたりない・・・。

ミリア：

ふうっ。

それじゃあ威力はくつと・・・12点。

来留主：

うん、もうボロボロだね。

・・・。

ラクネラ：

ハニー？ どうしたの？

来留主：

え？ ああ、うん。このラウンドで反撃してもそつちに与えられる損害は知れてるし、次のラウンドで倒されるのもほぼ確定だし、せつかくのボス戦だけど省略で良いかなあって。

セントレア：

主殿がよいのであれば。

来留主：

うん。ありがとう。それじゃあ少しだけ時間を飛ばして、ネガゼが倒れるところから・・・

|||||

ネガゼ（GM）：

「ぐっ」

いかに力が強かろうと多勢に無勢。押し切られる形でネガゼは膝をつき、そのまま倒れこむ。

ラミ（ミア）：（ザルツ地方語）

「お、終わった？」

メア（ラクネラ）：

「油断しないで。周りにはまだ蛮族がたくさん居るのよ」

GM（来留主）：

メアの指摘どおり、周囲には多くのケンタウロス、下級蛮族が冒険者たちに視線を向けている。それぞれ手には得物を握ってはいるものの、族長を倒して見せた存在を相手に明確な敵意を持って挑む者も居ないようだ。攻め込んできた存在を迎撃すべきだろうが、守るべき族長はすでに落ちている。どうするべきか確認したいがその指示を出すべき者が倒れている。

マナビ（マナコ）：

「ど、どうしましょう?」

レア（セントレア）：

「通常、バルバロスならトップを討たれたなら、意趣返しを考えるか、服従かの2択だが」

GM（来留主）：

互いに睨み合い動けないでいると、

「そこまで！ 双方武装を解除せよ！」

と大きく響く声が飛んできた。

その場の全員が声のしたほうへと視線を集める。そこには、数頭のケンタウロスを従えたメガゼールーインだった。

つづく

戦利品

＜剣のかけら＞×9、紋章の槍（150G）

9―21. 26.

9―21.

ザルツ地方 マールタール平原 ルーイン部族の集落

メガゼールーイン (GM) :

「そこまで！ 双方武装を解除せよ！」

その場に響く号令。それには有無を言わせぬ力強さがあつた。号令を放つたのがメガゼであることを確認すると、レアは跪く。

レアールーレ (セントレア) : (ケンタウロス語)

「なんとかネガゼ様を止めることが出来ました」

GM (来留主) :

報告をするレアにメガゼは近寄ると膝をつき、彼女の肩に手を置いて、汎用蛮族語で意外なひと言を口にした。

メガゼ (GM) :

「族長、簡単に 頭 下げるな」

一同 :

「・・・」

レア (セントレア) :

「は？」

GM (来留主) :

あまりの事にラミの通訳が遅れ、人族2人は反応していないが、周囲の下級蛮族や比較的近い位置にいたケンタウロスたちがザワつく。レア (セントレア) : (以降汎用蛮族語をメインに同時通訳モード)

「私が族長とはどういうことですか？」

メガゼ (GM) :

「先ほどギガゼが口にしてた事が全てだ」

そこまで告げると、メガゼは立ち上がり先ほどと同じようによく響く声で宣言する。

「族長ネガゼはここに倒れた！ バルバロスの慣習に従い族長を討つた者、レアールーレを新たな族長とし、これより我ら部族はトー





ふむ・・・。

||||||

9-22.

ザルツ地方 マールタール平原 ルーイントーレ部族?の集落

メガゼ (GM) : (同時通訳中)

「さあ、新たな族長よ皆に挨拶を」

メガゼはレアに立ち上がるように促す。

レア (セントレア) :

「しかし、一騎討ちで勝利したのならともかく、仲間の力あつての勝利ですし・・・」

メガゼ (GM) :

「他のバルバロスならこのような形の決着で納得する者は少ないだろう。しかし我らケンタウロス族は集団戦に重きを置く。それは部下や仲間の力を引き出す事に優れた指導者こそが族長にふさわしいということだろう」

レア (セントレア) :

「しかし、仲間は人族で」

メガゼ (GM) :

「複数の種族を従えるのは、ネガゼもしたことだ」

レア (セントレア) :

「っ・・・」

メア (ラクネラ) :

「これは、腹をくくるしかないんじゃない?」

レア (セントレア) :

「しかしだな・・・」

メガゼ (GM) :

「むろん、新族長の側近の移住も認めねばならんな」

ラミ (ミア) :

「側近で言い方は気になるけど・・・フェンディルも居つらくはなっちゃったしね」

マタビ（マナコ）：

「そ、そうですね。レアさんたちが一緒なら」

レア（セントレア）：（マタビは反対すると思ってた）

「~~~~っ！」

部族の方針を私が決めてしまったてよいのですか？ 人族と手を組

んでバルバロス討伐を引き受けたのですよ？」

メガゼ（GM）：

「問題はなからう。逆らう者には死を。それがバルバロスの」

レア（セントレア）：

「それすらも認めないといっても？」

メガゼ（GM）：

「？」

言葉の真意を掴みかねないメガゼを尻目にレアが立ち上がる。

見渡せば、事の経緯を見守るケンタウロスと下級蛮族。その表情に

は不安が張り付いている。

レア（セントレア）：（汎用蛮族語）

「この 全員に 伝える 汎用蛮族語 使う。

今、メガゼ様 言った。私、新しい 族長。レア||トーレ。

ネガゼ もう居ない。人族の国 襲う 中止」

GM（来留主）：

もとより含意のある言い回しが難しく、長文にも不向きな汎用蛮族語で行われる演説は、たどたどしく思うように進まない。それでもその場に居る全員が一言一句聞き漏らすまいと傾聴している。

レア（セントレア）：

「ネガゼ 捕らえた 妖魔 開放する」

GM（来留主）：

無理やり捕らえられ駒にされていた下級蛮族たちの顔に笑顔が浮かぶ。

レア（セントレア）：

「ただし 人族 襲う 容赦しない」

トーレ部族も 人族と 共に 生きる。人族を 襲う 禁止する」

GM（来留主）：

その言葉に騒然となる。ケンタウロスはもちろん、居合わせた下級蛮族も、このメスは何を言っているのだろうという顔をしている。唯一、メガゼのみが驚いた様子も見せずに演説を聴いている。

レア（セントレア）：

「気に入らない 出て行け。同じ部族 違う。」

ただし 人族 襲う 容赦しない」

GM（来留主）：

戸惑うように顔を見合わせるケンタウロスたち。

レア（セントレア）：

「すぐ決める 必要ない。明日 改めて 訊く」

|||||

セントレア：

一晩考えて、トーレ部族に残るか、出て行くか決めろ。ということはどうでしょう。

来留主：

いいんじゃないかな。下級蛮族たちは奴隷扱いだったのから解放されるのが嬉しくて、我先にと近くの森へと逃げるように駆け出していった、残るのは元ルーイン部族のケンタウロスと冒険者だけになるね。

ミーア：

あとは帰って姫様に報告するだけかな？

来留主：

と、思おうでしょ？

ラクネラ：

うわ、いやな予感。

|||||

9―23.

ザルツ地方 マールタール平原 ルーイントーレ部族？の集落

ケンタウロス（GM）：（ケンタウロス語）

「メガゼ様！ 人族の砦に動きがあり！ 小規模ですが兵がこちらに向かってきています！」

メガゼ（GM）：

「何?!」

メア（ラクネラ）：（レアから通訳を受けた）

「ああ、そりゃ周りの蛮族まで集めてたら、蛮族警戒最前線の砦が気付かないはずなかったわね」

メガゼ（GM）：（以下同時通訳モード）

「っ。」

兵の規模は大きくないのだな？」

斥候タウロス（GM）：

「は、はい。数名の鎧を身に着けた人族が馬にのってこちらに向かってきております」

レア（セントレア）：

「・・・私がこの部族の長だというのなら、私に対応しましょう」

メガゼ（GM）：

「いや、矢面に立つのならば私が・・・」

メア（ラクネラ）：

「はいはい。責任の奪い合いなんてしてないで。」

「ここは私とマタビがいくわ」

マタビ（マナコ）：

「ふえ?」

ラミ（ミリア）：

「え、でも・・・」

メア（ラクネラ）：

「状況的に蛮族のアンタ達が顔出した方が話がややこしくなるでしょうが。」

それに？ 私たちも『族長様の部下』らしいし?」

とメガゼにウイंकを送るわ。

メガゼ（GM）：

「・・・すまぬ」

ザルツ地方 マールタール平原 ティザ砦南方

ルキスラ騎士 (GM) : (交易共通語)

「止まれ！」

自分たちの進路に人影が現れたことに気付き、制止をかける騎士。

メア (ラクネラ) :

「どうも。私たちはフィンデルの冒険者で、私がメア＝ウイドウ。

こっちはマタビ」

マタビ (マナコ) : ペこりと一礼。

「る、ルキスラ帝国、ティザ砦の騎士様とお見受けします」

ルキスラ騎士 (GM) :

「いかにも。我らはこのマールタール」

メア (ラクネラ) :

「平原で不穏な動きを見せてる蛮族の様子を見に行くところ。で間違いないかしら？」

ルキスラ騎士 (GM) :

「ん。連中の動きはオツド山脈を越えフェンデルまでとどいていたか。ならば話は早い。そこをどいて」

メア (ラクネラ) :

「ご心配なく。戦力を集めていた蛮族の頭なら私たちがしとめたわ」

ルキスラ騎士 (GM) :

『?!』

マタビ (マナコ) :

「す、少なくともしばらくは目立った動きはしないと、思います」

ルキスラ騎士 (GM) :

「証拠は」

メア (ラクネラ) :

「あー・・・」

ルキスラ騎士（GM）：

「どうした？」

マナビ（マナコ）：

「首魁の首をお渡しできればいいんですけど……」  
無理ですよ？ という視線をメアさんに向けます。

メア（ラクネラ）：

「こちらとしても、姫様に討伐完了の品を持ち帰らないとだしねえ」  
ルキスラ騎士（GM）：

「なるほど。国家からの依頼だったか。

では、現場まで案内を頼む。蛮族の骸を確認させてもらえれば我らも領主に安心して報告ができるというもの」

冒険者：

『うっ……』

ルキスラ騎士（GM）：

「どうした？ 何か問題でも？」

ラクネラ：

まあそうなるわよね。

マナコ：

下手に隠して後で発覚するよりは、ここで包み隠さずこちらの特殊な事情を説明しておいた方が良いでしょう。

ラクネラ：

そうね。それじゃあ、自分たちのパーティーの他メンバーに蛮族が居ること。だから、ついてくるのは良いけど刺激するような言動は控えてもらわないと、制圧したケンタウロスたちも含めて暴れだすかも、と。

来留主：

うん。それだと

ルキスラ騎士（GM）：

「それを信用しろと？ よもや、蛮族と結託する邪神教の者ではあ

るまいな」

険しい視線を2人に向け、腰の剣に手をかける。

マナビ（マナコ）：

「ち、ちが」

メア（ラクネラ）：

「はいこれ」

と、冒険者の店のエンブレムを提示するわ。

「信じられないのは解るけれど、フェンデイルの姫様からの命令で動いてるのは本当よ。事実関係を確認しないまま私たちや彼らに危害を加えたら、国際問題になるかもしれないわよ?」

ルキスラ騎士（GM）：

「うぐ。．．．おい」

と後方に控えていた他の騎士に指示を飛ばす。

「直ぐに砦に戻り、早馬．．．いや、ライダーギルドから魔道バイクを借り出してフェンデイルに使者を向かわせろ！ 至急だ!」

メア（ラクネラ）：

「あ、それだったら、ディルクールじゃなくて少し南にあるトツネオ村に行くといいわ。姫様は護衛を連れてそこで待つてるはずだから」

ルキスラ騎士（GM）：

「．．．だそうだ。急げ」

ルキスラ騎士B（GM）：

「は、はっ!」

急いで馬を走らせる騎士。

ルキスラ騎士（GM）：

「いくら魔道バイクといえど、往復には数日かかる。その間、不審な動きがないか監視はさせてもらおうぞ」

メア（ラクネラ）：

「ま、それは仕方ないわね」

＝＝＝＝＝

ミーア：

人族がついてくるの、マズくない？

セントレア：

いや、一応部族の者はこちらの言うことを聞くようだし、互いに不意な干渉をしないようにすれば衝突も防げる・・・と思うのだが。

マナコ：

不安要素ではありませんよね。

来留主：

まあ、可能性としては有るよね。でも今回はもうエピローグだからこれ以上判定や戦闘が発生することはないから安心して良いよ。

(・・・よし・・・)

メアたちの案内で武装した人族が集落にやってきたことで、空気がピリピリしたり、通訳できるのがラミとレアの2人だけだから話し合いがうまく進まなかったりとしながら、とりあえず事後処理が終わるまで互いに不干渉という取り決めがなされたよ。騎士は監視をしつつ通訳もしてもらうためにラミかレアと行動を共にするけどね。

ラクネラ：

これ、騎士から見たら、蛮族が蛮族をかばう構図なワケだけれど、ラミたちの通訳は信じてもらえるの？

来留主：

もちろん、全面的には信じていないけれど、確証もなく攻撃すれば国際問題になりかねないから警戒はとらずに話を聞いている感じだね。正式な帝国の使者とのやり取りが始まったら、今回との食い違いが無いが見極めてやろうってね。

ミーア：

うくん、これは仕方ないかなあ。

来留主：

ルキスラの使者が戻ってくるまでの間、新族長であるレアの人族との共存という方針について、部族内で話し合いが行われたりもしたね。

セントレア：(2. 0 ルールブックIIを見ながら)

この位置関係ですと、自由都市同盟とルキスラ間の人の行き来はか



なり不便そうですね。

来留主：

そうだね、長距離の間人族の拠点といえる場所はないし、なによりルーイン部族が陣取ってた。

セントレア：

なるほど。では、騎士殿も含めた話し合いの場で、旅人や商人の護衛を買って出しましょう。領地や集落を名乗るのであれば関税や通行料を取り、それを部族の収入とすべきなのでしょうが、護衛料をもつて代えるということ。

来留主：

なるほどね。それだと騎士はあからさまに嫌そうな顔をするけど、完全に国家間で取り決める内容を含み始めたから、是とも非とも応えない。ただ、領主には伝えると返事をするだけだね。

ラクネラ：

ダメ元で冒険者稼業で各国に協力するとも付け加えておきましたよ。うかしらね。

マナコ：

一生懸命、無害をアピールしましょう。

来留主：

それでも騎士の目は懐疑的だね。まあ、蛮族に与する裏切り者にはか見えないだろうしね。

ラクネラ：

ま、何もしないよりは、ね。

来留主：

まあそんな風に、今のうちに決められる事を話し合って時間が過ぎていく。その間にレアの方針に賛同しないケンタウロスは集落から出て行くけれど止める？

セントレア：

いえ。我を通す以上、相手の主義を曲げさせるつもりはありません。ただ、トーレ部族は人族の利になることを優先するので、自分たちの目の届く範囲で人族を襲うようであれば全力で排除するとだけ

釘を刺しておきます。

来留主：

なるほど。これには騎士も抗議の視線を向けてくるけど口にはしないかな。心の奥で、不信な点としてしっかり記憶されるだけで。

ミーア：

これ、ルキスラの使者が戻ってきたら一網打尽なんじゃあ・・・

来留主：

じゃあ、フェンデイルに使者として走った騎士が戻ってくるシーン。予定より数日遅れていて、この場に残っていた騎士たちは少しソワソワしてたね。

魔道バイクのエンジン音に目を向けると、甲冑姿でバイクにまたがる騎士とその背後にはフェンデイル王家の紋章をあしらった馬車が同行している。

ラクネラ：

？ 予定より遅れていたのは馬車に足並みを合わせていたからってこと？

来留主：

そういうこと。

|||||||

9 | 25.

ザルツ地方 マールタール平原 トーレ部族集落

ルキスラ騎士B (GM)：(交易共通語)

「隊長、戻りました」

ルキスラ騎士 (GM)：

「あの馬車は」

ルキスラ騎士B (GM)：

「は。確認のためこちらの状況を報告したところ、ご自身でも確認したいと・・・」

ルキスラ騎士 (GM)：

「・・・」

GM（来留主）：

一瞬間をゆがめた者の、国の名を背負う騎士として、フェンデイルの馬車に挨拶に向かう騎士団。

馬車から降りてきた双子姫に膝をつく騎士団と、それに対して優雅に礼を返す双子姫。

2，3言葉を交わすと、少数の従者を連れた双子姫とルキスラ軍が戻ってくる。

その間に、馬車の正体をレアたちから聞かされていたケンタウロスたちは跪いて迎える。

コークル（GM）：（国お抱えの学者による同時通訳モード）

「お出迎えありがとうございます。ケンタウロス、ルーイン部族の皆様。」

私はオッド山脈の向こうにあるフェンデイル王国で国王を務めています。コークルと申します」

ラフェンサ（GM）：

「妹のラフェンサよ。姉妹で国王として統治してるわ」

メガゼ（GM）：

「今はトーレ部族と名を変えている。」

元族長ネガゼの弟、メガゼだ。弟のメガゼが世話になっていると聞いている」

コークル（GM）：

「はい。ちゃんとお連れしていますのでご安心ください」

彼女の言葉通り、従える従者と一緒に騎士に左右を固められた状態でメガゼも同行している。

ラフェンサ（GM）：

「で？ 肝心の黒幕の遺体はどこかしら？」

レア（セントレア）：

「それについてですが、国へ戻る直前に首を落とさなければ、姫にお見せする際に傷みが進むため、拘束して生かしております」

コークル（GM）：

「なるほど。では連れてきてもらえますか」

GM（来留主）：

拘束された状態のネガゼが双子姫の前に引きずり出される。

ネガゼ（GM）：

「……」

ネガゼは無言で双子姫をにらみつけている。命乞いなどしない態度で示している様子だ。

ラフェンサ（GM）：

「……」

妹姫は簡易玉座から肩越しに振り向く。視線の先にはマガゼがいる。

視線に気がついたマガゼは無言でうなずく。

「本人のようね」

コークル（GM）：

「……聞くだけ無駄なのでしょうが、新たな族長に従う意思是」

ネガゼ（GM）：

「ふざけるな！ 誰が半端者や人族なんぞと！」

ラフェンサ（GM）：

「はあ。これ、説得できる？ 新族長殿？」

レア（セントレア）：

困ったように視線をメガゼに向けるが、彼が首を横に振っているのを確認してから

「難しいでしょう。それに既に刃を抜いています。何かしらの罰は与ええざるを得ないかと」

コークル（GM）：

「具体的にはどのような？」

レア（セントレア）：

今度はメガゼに加えマガゼにも視線を向ける。2人ともが神妙に頷くのを確認し

「事はルクストラ帝国領のそばで起きたこと。姫様さえ良ければ、帝国に任せるのが良いのではないかと」

ラフェンサ（GM）：

「まあ道理ではあるけれど、それ同胞を人族に売ることになるんじゃないの？」

レア（セントレア）：

「彼ら・・・私も含めてですが、人族と供に生きていくじょう、バルバロスの流儀だけを押し通すこともできないでしょう」

コークル（GM）：

「覚悟はある。ということですね。」

ではルキスラの騎士様。このケンタウロスの身柄はそちらにお任せします」

ルキスラ騎士（GM）：

「はっ、ご配慮いたみます」

と、姫に一礼すると視線をレアに向ける。

「我々はこの者が企てた侵攻を止めそれを討伐するために出動している。」

ケンタウロスの新たな族長よ。我ら人族の信頼を得たいというのであれば、今、この場でその者の首を刎ねよ」

レア（セントレア）：

「・・・。」

承知した」

剣を抜き、跪かされているネガゼの横に立ち、振りかぶる。

GM（来留主）：

フェンデイルの騎士たちが慌てて双子姫の前に立ち壁を作る。国王とはいえまだ成人年齢に達していない2人に凄惨な様子を見せまいるという配慮だが、ラフェンサは自分の前で壁を作る騎士の背中を蹴りながら邪魔だと罵っている。

それにはかまわず剣を振り下ろすレア。斬首人の技術を持つわけでもない彼女の斬激は首皮1枚残すなどできるはずも無く、ネガゼの首は転げ落ち、大量の血を撒き散らすだろう。

|||||

来留主：

流血が収まったあと、フェンデイルの騎士がルキスラの騎士に配慮

が欠けると抗議したり、コークルがケンタウロスに考える時間を与えない方が真意がつかみやすいとルキスラ側を擁護したり、ラフェンサが斬首の瞬間を見たかったと愚痴を言ったりいろいろあるけれど、そのあたりのゴタゴタは省略して、ルキスラ騎士がネガゼの首とともに報告に戻ろうとなった頃に時間を進めるね。

|| || || || || || || || || ||

9-26.

ザルツ地方 マールタール平原 トーレ部族集落

コークル (GM) : (通訳モード継続中)

「それでは、お手数ですが彼らをルキスラまで届けていただけないでしょうか」

と冒険者たちを指し示す。

ラミ (ミア) :

「ほへ？」

ラフェンサ (GM) :

「いきなり、ここに居た蛮族が人族側に寝返りました。なんて言つて、ハイそうですか。なんて納得してもらえないでしょ？」

だから、顔見せと信頼を得るための試験的なことを命じられて来なさい。

はい隊長さん。コレ、私たちから皇帝陛下への親書。と、それを通すためのデイザの將軍への親書」

ルキスラ騎士 (GM) :

「！」

突然の重要物品を預けられ。緊張で顔をこわばらせる。

コークル (GM) :

「もちろんその間、ケンタウロスが悪さをしないよう、フェンデイルの騎士に見張らせます。信用できなければそちらとの合同警備でも問題ありません」

ラフェンサ (GM) :

「あとは、族長さんからも、ね」

レア（セントレア）：

「は、はい。」

ネガゼ様、マガゼ様」

ネガゼ（GM）：

「解っている。食事は森の動物で済ませる。」

狩りくらいは許されるのだろうか？」

それと、族長はお前だ。『さま』は不要だ」

レア（セントレア）：

「いえ、しかし、」

メア（ラクネラ）：

「はいはい。その辺は落ち着いてから決めれば良いですよ。」

行くなら早く準備しちやいましょう」

コークル（GM）：

「いちおう、私たちからの使者という形式を取るよう記しておいたので、いきなり襲われる心配は無いはずですので」

マタビ（マナコ）：

「・・・はず・・・」

ラフエンサ（GM）：

「ま、相互の護衛としてキャンボル卿もつけておくから大丈夫でしよ。」

何させられるかは陛下の胸先三寸だけだね。」

がんばってきなさいな」

|||||

来留主：

と、いう感じで反論できる立場の人が居ないのをいい事に、みんなのルキスラ出向が強制的に決まったところで、今回はここまで。」

おつかれさま。」

モン娘：

おつかれさまでしたー。」

ミーア：

あれ？ 続くの？

来留主：

うん。今回で終わりの予定だったけど、ロールプレイしているうちに

『あ。これはルキスラの承認も得なきやダメな流れだ』

てなつて、この地方1の大国相手に話し合いだけで承認を得られるような内容じゃないからね。ならもう1本セッションしたほうが良  
いかなつて思つたんだ。

ラクネラ：

1回で終わるの？

来留主：

うっ

た、たぶん大丈夫・・・だと、思う・・・。

マナコ：

ば、場所と参加者の時間以外ほとんど費用がかからないので、終了は好きなタイミングで言いと墨須さんは言つてましたけど・・・。

セントレア：

では今回で必ず終わる必要はないと。

来留主：

いちおうはね。

それじゃ終了の処理に入るね。

セッション終了時の処理

経験点

シナリオクリア：1, 000

魔物討伐ボーナス： 860

合計：1, 860 + 自動失敗

~~~~~

獲得<剣のかけら>：9個（全て王国に献上）

獲得名誉点：25点

合計名誉点（人族／蛮族）：331／231

名声

都市レベルで通じる。

しかし、誰もが顔を覚えているというほどではない。

意識

例の蛮族どもが女王陛下たちの糾弾を受けたらしい。まあ当然の末路だろう。しかも、ケンタウロスがオツド山脈を越えて来たなんて噂も流れてきている。やはりスパイだったんだ。

? なに? あいつらがそのケンタウロスを討伐した? さすがにデマだろ?

~~~~~

報酬(戦利品換金額): 770G

~~~~~

成長

ラミ : (2, 6) 精神力

メア : (1, 3) 器用度

マタビ : (4, 4) 生命力

レア : (3, 4) 筋力

|||||

セッション10

10. 成長報告くオープニング

M・O・N庁舎 会議室

来留主：

今度こそ最終回になると思われる交流会第10回、の前に。

モン娘s：

？

来留主：

前回の最後に、コネが増えていたのを告知するの忘れていたから、成長報告に

「『双子姫』コークルとラフェンサ（顔見知り） 名誉点400点」を追加してね。

ミーア：

はあい。まずはラミからね。

|||||||

ラミ||ネート PL：ミーア

種族：ラミア 年齢：17 性別：女性

種族特徴：「暗視」、「ラミアの身体」、「ラミアの吸血」、「変化」

、「弱点：土属性ダメージ+3点」

生まれ：学者

能力値／能力値ボーナス

器用度：12／+2

敏捷度：22／+3

筋力：14／+2

生命力：14／+2 生命抵抗力：7／最大HP29

知力：28／+4

精神力：26／+4 精神抵抗力：9／最大MP41

冒険者レベル：5 経験点：630／17, 130

技能：レベル

セージ：5、プリースト（ザイア）：5、レンジャー：1

グラップラー：2↓3UP！

戦闘特技

《魔法収束》、《魔法拡大／数》、《ターゲッティング》、《追加攻撃》

経歴

・ 人族になる事を夢見ている。

・ 人族を研究していた。

・ 戦場に置き去りにされた。

穢れ：2点

言語（注釈無いものは会話・読文両方習得）

交易共通語、ザルツ地方語、神紀文明語（読文）、魔法文明語（読文）、魔動機文明語（読文）、汎用蛮族語、ドレイク語、ドワーフ語（会話）

武器

＜アイアンナックル＞、＜投げ＞

変化時使用不可↓＜牙＞、＜尻尾＞

変化時専用 ↓＜キック＞

防具

＜ポイントガード＞

装飾品

頭 　　：＜とんがり帽子＞

首 　　：＜奴隷の首輪（偽）＞

右手 　：＜知性の指輪＞

その他：＜聖印（ザイア）＞

所持アイテムなど

＜バルバロス携帯セット＞、＜知性の指輪＞、＜人血液＞、＜魔晶石（5）＞×7、＜魔晶石（2）＞、＜魔晶石（1）＞、＜アンチドローテーション＞、＜アウェイクポジション＞×2、＜ヒーリングポジション＞、＜保存食＞×10

581G

名誉点：186 / 231 ↓ 631UP!

コネクション：“一途な”ラムホ（顔見知り）、“リュックの”ベツソン（顔見知り）、レイ＝ラシンデ（顔見知り）、“迷える信仰”リヨー＝ワザイア（顔見知り）

“双子姫”コークルとラフェンサ（顔見知り）NEW!

＝＝＝＝＝

ミーア：

いろんな所に正体がバレて「変化」して人間のふりをする必要がなくなつたラムアのラミ＝ネット。

グラップラーのレベルを上げて少しだけ肉弾戦が強くなつたわ。ブリーストを上げたかつただけで経験点が足りなかつたのよね。

来留主：

神官戦士としてそれなりのレベルになつてきたね。拳で戦う騎士神神官という事を目をつぶればだけど。

ミーア：

ししよーは普通に剣で戦うタイプなのよね？ 完全に我流で鍛えてる感じになつてね。

ラクネラ：

それでしつかり技能レベルが上がってるから、素質はあるのかしらね。

次は私ね。

＝＝＝＝＝

メア＝ウイドウ PL：ラクネラ

種族：ナイトメア（人間生まれ） 年齢：20 性別：女性

種族特徴：「異貌」、「弱点：銀，土属性ダメージ＋2点」

生まれ：軽戦士

能力値／能力値ボーナス

器用度：26 / +4

敏捷度：24 / +4

筋力：18 / +3

生命力：20 / +3 生命抵抗力：9 / 最大HP38

知力 : 14 / +2

精神力 : 13 / +2 精神抵抗力 : 8 / 最大MP 13

冒険者レベル : 6 経験点 : 1, 250 / 16, 250

技能 : レベル

エンハンサー : 6、フエンサー : 5 ↓ 6UP!

戦闘特技

《かいくぐり》、《回避行動I》、《テイルスイングI》

練技

【ガゼルフット】、【キャッツアイ】、【チツクチツク】、【ドラゴンテイル】、【ケンタウロスレッグ】、【ジャイアントアーム】

経歴その他

- ・ 大恋愛をした事がある。
- ・ 異種族を怖がっていた。
- ・ 大切な約束をしている。

穢れ : 1点

言語 (注釈無いものは会話・読文両方習得)

交易共通語、ザルツ地方語

武器

<レイピア>

防具

<ソフトレザー>、<ラウンドシールド>

装飾品

頭 : <ウィッグ>

左手 : <疾風の腕輪>

腰 : <血晶石の腹帯>

所持アイテムなど

<冒険者セット>、<テント>、<疾風の腕輪>、<アウェイク
ポーション>×3、<ヒーリングポーション>×5、<保存食>×1
0、<魔晶石 (3点)>×8

582G

名誉点 : 186 / 331 ↓ 731UP!

冒険者レベル：5 経験点：1, 480 / 16, 980
技能：レベル

マジテック：4、シューター：5、スカウト：3 ↓ 4 UP！
レンジャー：1、セージ：1

戦闘特技

《ターゲッティング》、《MP軽減／マジテック》、《鷹の目》

経歴

- ・ 純潔である。
- ・ 守りの剣に触れた事が有る。
- ・ 予知夢を見た事がある。

言語（注釈無いものは会話・読文両方習得）

交易共通語、ザルツ地方語（会話）、神紀文明語（読文）、魔動機

文明語

武器

＜サーペンタインガン＞、＜ジェザイル＞

防具

＜ソフトレザ＞

装飾品

首 ：＜マギスファイア（小）＞

背中 ：＜ウエポンホルダー＞

左手 ：＜巧みの指輪＞

腰 ：＜ガンベルト＞（弾：12 / 12）

足 ：＜フローティングマギスファイア（中）＞

その他：＜フローティングマギスファイア（大）＞

所持アイテムなど

＜冒険者セット＞、＜スカウト用ツール＞、＜薬師道具セット＞、
＜アンチドーターポーション＞、＜ヒーリングポーション＞×3、＜ア
ウエイクポーション＞×2、＜弾＞×105、＜救命草＞×8、＜魔
香草＞×3、＜保存食＞×10、＜魔晶石（2点）＞×9、＜魔晶石
（4点）＞

583G

名誉点：186 / 331 ↓ 731UP!

コネクション：“一途な”ラムホ（顔見知り）、“リュックの”ベツソン（顔見知り）、“商人”^{あきんど}ローズ||リザード・ゴースト||ゴート（顔見知り）、レイ||ラシンデ（顔見知り）、“迷える信仰”リョー||ワザイア（顔見知り）

“双子姫”コークルとラフェンサ（顔見知り）NEW!

|||||

マナコ：

蛮族を警戒してたはずなのに気が付いたら周囲が蛮族だらけになつて戸惑っているタビツトのマタビです。

スカウトを上げました。敵が強くなつてるので先制判定の強化が目的ですね。シューターも上げて命中を伸ばしたかったのですが……。

来留主：

さすがに中級者冒険者ともなると、1回の冒険で得られる経験点では思い通りにはなくなつてくるよね。

セントレア：

その点はレアもですね。

|||||

レア||トール PL：セントレア

種族：ケンタウロス 年齢：10 性別：女性

種族特徴：「半馬半人」、「馬人の武術」、「弱点：土属性ダメージ+3」

能力値／能力値ボーナス

器用度：26 / +4

敏捷度：13 / +2

筋力：20 / +3

生命力：21 / +3 生命抵抗力：8 最大HP：51

知力：14 / +2

精神力：15 / +2 精神抵抗力：7 最大MP：15

冒険者レベル：5 経験点：530 / 17,030

技能：レベル

ファイター：5、ライダー：4↓5UP！

セージ：2、レンジャー：3

戦闘特技

《ディフェンススタンス》、《斬り返しI》、《頑強》

騎芸

【攻撃阻害】、【チャージ】、【高所攻撃】、【威嚇】、【超高所攻撃】N

EW！

経歴その他

・人肉が食べられない。

・特定の相手に怨みを買っていた。UP DATA！

・妖精が苦手。

穢れ：4点。角+1

言語（注釈無いものは会話・読文両方習得）

交易共通語（会話）、ザルツ地方語（会話）、汎用蛮族語、ケンタ

ウロス語

武器

＜蹄＞、＜ファルシオン＞

防具

＜チエインメール＞

装飾品

首：＜奴隷の首輪（偽）＞

所持アイテムなど

＜バルバロス携帯セット＞、＜北向きの針＞、＜アウェイクポー

ション＞、＜アンチドローテポーション＞、＜ヒーリングポーション＞

×4、＜保存食＞×16、＜救命草＞×12、＜魔香草＞×6、＜魔

晶石（5点）＞

582G

名誉点：186 / 231 ↓ 631UP！

コネクション：“一途な”ラムホ（顔見知り）、“リュックの”

ベッソン（顔見知り）、レイラシンデ（顔見知り）、“迷える信仰”

リョーワザイア（顔見知り）

“双子姫” コークルとラフェンサ（顔見知り） NEW！

|| || || || || || || || || ||

セントレア：

自身の濡れ衣を晴らしたら部族長の椅子が用意されていたケンタウロスのレア||トーレ。

ライダー技能を上げて騎芸【超高所攻撃】を習得しました。ファイターを上げるには経験点が足りなかったのです。

来留主：

しつかり追加ダメージは増加してるんだよなあ。

さて、それじゃあ始めていくけれど、前回話したように皆にはザルツ地方の1国、ルクスラ帝国の帝都ルクスラで皇帝に会ってトーレ部族の事を認めてもらうのが目的になるよ。

道中、帝国のデイザ砦で1泊して2日後には帝都に到着するけど、砦にも“守りの剣”があるから通行許可を取るだけで野宿になるね。あ、食料に関しては後でキャンボル卿が必要経費として支給してくれるから、減らさなくていいよ。

で、ついに皇帝ユリウスとの対面なんだけど……玉座の間って絶対“守りの剣”の範囲内だよな。

ラクネラ：

そりゃあそうでしょ。王城が結界の外なんてどんな警備体制よ。

来留主：

ハハハだよな。そうになると、街に入ってから謁見がかなうまでの移動がずーっと制限移動しかできないレアを引きずる事になるのかあ。普通、謁見者が先に部屋で待機して皇帝が後から来るのを頭を下げて待つものなんだろうけど。皇帝の方が先に玉座に到着してそうだな。

マナコ：

そ、そういう時は前室で待機してくださいるのは。

来留主：

ああ、そういえばそうか。でもかなり待たせるのは間違いないから、

|| || || || || || || || || ||

ザルツ地方 ルキスラ帝国 帝都ルキスラ 帝城 謁見の間

GM（来留主）：

なんとか冒険者たちが謁見の間の定位置に着くと、ほとんど間を置かず奥から年若い人間の青年が入ってくる。端正な顔立ちで所作から育ちの良さが見て取れる。身に付けた衣服の装飾や周囲の反応で、その人物こそがルキスラ帝国現皇帝、*「野心の皇帝」* ユリウス・クラウゼ であると判断できるだろう。

彼は隣国の騎士団長も膝をついているというのに儀礼的な挨拶もなく口を開いた。

ユリウス・クラウゼ（GM）：

「遠路はるばるご苦労さまです。我が国の、侵略対策で計画的に整備された地形は随分と効果を発揮したようで何よりです」

言外に待たされた事の嫌味を言ってくる。キャンボル卿が弁明しようとするけれど、それは遮られる。

「書簡には目を通してもらっています。言い訳も前置きも必要ありません。そちらの、死に体の蛮族が件の？」

レア（セントレア）：

「ご、のよ、うな、姿せ、いで、申、しわ、けあ、りま、せん」
痛みに耐えながらどうにか頭を下げます。

ミーア：

ラミも尻尾をできるだけ丸めて縮こまってよう。

ユリウス（GM）：

「あの平原にたむろしていたケンタウロスには頭を悩ませていました。流通の妨げにもなりますし、何より人命に関わる。

その首魁をしとめた事はディザ砦の騎士より聞き及んでいます。が、それだけで蛮族を信用するというのはさすがに難しい」
メア（ラクネラ）：

「陛下よりその信用を得るために、我々は何をすれば良いでしょう」
さすがにずっとレアに喋らせると時間掛かるから引き継ぐわよ。

ユリウス（GM）：

「……」

皇帝は何か思案するように視線を冒険者たちから外す。

「ぐるぐる」の、居ますか」

虚空に問いかけると、「はい。ここに」という声と共に玉座の脇に膝をついて頭こぶを垂れるレプラカーンが現れた。

ミーア：

ぐるぐる？

来留主：

「ぐるぐるスーパースター」の二つ名を持つルキスラの軍隊を任せられてる大臣だよ。キャンボル卿の様な騎士には見えないかな。名前はハクポ・ゼツション。女性のレプラカーンだね。

マナコ：

か、変わった二つ名ですね。『サタスペ』の「通り名表」でランダム決定しました

来留主：

何でこんな二つ名なのか誰も知らないらしいよ。

(二応、理由は有るけど今回のシナリオとは無関係だしね)

ラクネラ：

急に現れたってのは？

来留主：

レプラカーンは毛の生えた大きな耳が特徴の小柄な人族だね。前々回のデニール同様にテラスティア大陸では珍しい種族かな。

この種族は、種族特徴「姿なき職人」を使用する事で、完全に透明になれるんだ。皇帝と一緒に入ってきたのか、皆が来たタイミングで入ってきたのか、それより前から控えていたのか、さっぱり判らない。セントレア：

まるで忍のような能力ですね。

来留主：

その能力を使ってこっそり手伝いをしたり、いたずらしたりしてるらしいから。能力の使いようによっては忍者みたいな事もできそう

だね。

(このハクポがずばりそういう仕事人なんだけどね)
その辺りの自己紹介もしてくれたってことで話を戻すね。

ユリウス (GM) :

「現状、手を焼いている案件は？」

ハクポ (GM) :

「こやつかと」

応えながら脇に抱えていたスクロールを皇帝に差し出す。

GM (来留主) :

ユリウス皇帝は中身を確認すると、妥当なところかと呟いてそのスクロールをそばに仕える騎士経由でキャンボル卿に渡してきた。

キャンボル (GM) :

「拝見しても？」

ユリウス (GM) :

「もちろん。その者の討伐を要求を呑む条件とさせてもらいましよ
う」

その言葉を受けてキャンボル卿がスクロールを開くと、手配書のよ
うなものが書かれている。

皆にも見せてもらえるよ。というわけで魔物知識判定してもらお
うかな。

魔物知識判定 目標値：12 / 16

ラミ : 10 + 9 || 19 弱点看破!

メア : (平目) 7

マタビ : 5 + 8 || 13 成功

レア : 7 + 4 || 11

ラクネラ :

手配書の人物を知ってるかって判定よね？

GM (来留主) :

そうそう。手配書には美しい人間に似た女性が描かれている。名前の所には“海魔の宝玉姫”ラエティティア と書かれている。種族欄にはファツシネイトセイレーンという聞きなれない名前が書かれているね。

弱点まで看破されてるし、これラエティティアの情報メモだからR Pに使つてね。

ラミ（ミリア）：

りよーかい。えっと、

「こいつ、けっこー前からフェンディルでも名前を聞く奴だよな」

マタビ（マナコ）：

「は、はい。セイレーンの上位種で人族蛮族関係なく配下に引き入れていると……」

ユリウス（GM）：

「オッド山脈の向こうまで伝わっているとは、忌々しい限りです。セイレーンが現れるというだけでも物流、特に水路という大量輸送の要が鈍ります。だというのに上位種がいついてしまい困り果てているのです」

と大げさな仕草で額に手を当てながら首を振る皇帝。

一応、普通のセイレーンについても魔物知識判定してもらおうかな。

魔物知識判定目標値：11／15

ラミ　：10+6＝16　弱点看破！

メア　：(平目) 10

マタビ：5+9＝14　成功

レア　：7+5＝12　成功

GM（来留主）：

こっちも問題なく知ってるね。呪歌で周囲の生き物を狂わせる、バード技能を持つ蛮族で酷い時は船の乗組員が全員海に飛び込んで全滅。なんて話もあるらしい。

ラクネラ：(魔物データ確認中)

呪歌って精神抵抗よね？ キツくない？

GM (来留主)：

どっちも呪歌の基準値10以上だからね。数値的にはみんなの方が不利ではあるねPCの精神抵抗力7〜9。

ちなみにラエティティアの住処は、帝都から東に1日ほどの距離にあるルマ湖群周辺、そしてその更に数日東に行った先に有る海が縄張りらしい。

必要物資に関して、帝国は一切の援助をしない。フェンデイルも監視で同行するキャンボル卿が使う物以外の提供禁止。という条件を出してきている。自治領を認めろと蛮族が言ってきたる状況だから、厳しめの条件だね。

ミーア：

保存食とかはたくさん有るから良いけど……

GM (来留主)：

他に必要なものがあつた場合、帝都内での買い物は許可してくれるよ。さすがにウロウロされると面倒になるから、卿を代理にすることを義務付けられるけど。

マナコ：

それは、仕方ないですよね。

セントレア：

所持金的に大きな買い物は出来そうにないが……。

GM (来留主)：

あ、そうだ皆が退室する前にユリウス帝が1つ質問してくるよ。

ユリウス (GM)：

「同種ではないとは言え、同じ蛮族の討伐。

忌避感は無いのですか？」

セントレア：

ふむ……。ミーア、ラミならどう答える？

ミーア：

え？ ラミなら？ ううん……。ラミは仲間に見捨てられた過去が

あるからなあ。信じてもらえそうに無いけれど、そのあたりの経緯を説明して人間の味方です。て言うかな。

セントレア：

なるほどな。レアならば……

レア（セントレア）：

守りの剣の影響をロールプレイしていると時間が掛かりそうなので、無しで答えますが、

この問いどう答えても我々に不利になるように思えます。

ラクネラ：

どうということ？

レア（セントレア）：

人族の味方をアピールするために、討伐できると答えれば、同属を平気で討つような者は信じられない。

躊躇を見せれば、やはり蛮族側の勢力だ。となるように思える。

ミーア：

え、いくらなんでもイジワルすぎない？

レア（セントレア）：

ルーイン部族との戦いに関しての質問ならば素直に答えても良いと思うが、そこではなく今回の依頼——試練に関してとなると、な。

なので主殿。レアの返答は、

「どのように答えても陛下の信を得られそうにはない。故に行動と結果を以つてのみ答とする」

というような感じにしたいのですがよろしいでしょうか？

GM（来留主）：

OK。じゃあ、ユリウスは何も言わずただ口元を歪めるような、口元だけの笑顔を作って皆を送り出してくれる。

と、いう所で今回の導入は終了だよ。

何か買いたい物とか有る？

セントレア：

レアは武器を新調しようかと。

ラクネラ：

何買うの？

セントレア：

＜ファルシオン＞を手放し、メイスの＜モール＞にしようかと思っ
てな。ファルシオンを下取りに出せば1つ上のソードである＜ツ
ハンドソード＞を買い取るが、モールの方がクリティカルはしにくくな
るが、威力が高く同じ威力の＜ヘビーアックス＞より命中しやすい。

マナコ：

防具は買わなくてもいいんですか？

セントレア：

現状購入可能で今以上の物が無いのでな。

というわけで＜ファルシオン＞を下取りに出して＜モール＞を購
入します。

後は薬草は充実しているので、＜ヒーリングポジション＞を5個追
加購入して、残金37Gです。

ラクネラ：

メアは装備を買い換えるとせつかくのクリティカルがねえ。防具
も装備できるものない……。3点の＜魔晶石＞1個と＜ヒーリン
グポジション＞2個でいいかしら残所持金82G。

マナコ：

私は……5点＜魔晶石＞1つだけ買っておきます。残所持金82

G

ミーア：

ラミはどうしようかなあ。

回復を魔法に頼るつもりで5点＜魔晶石＞1個買つところかな。

残所持金81G

GM（来留主）：

OKかな？ それじゃあ、休憩してから本編開始しよう。

つづく

M・O・N庁舎 会議室

来留主：

さて、それじゃ皆はキャンボル卿とルキスラ側の監視者としてハクポの部下であるタイカという名前のアルヴがついて来ている。

アルヴは1週間に1回以上、他種族からマナ——MPを吸収しないと生きていけない種族だから、偏見や勘違いで排斥される事も有る種族だね。

ミーア：

そのヒトはついてくるだけ？

来留主：

そうだね。あくまでも君たちが人族に仇なしたりしないか監視しているだけで、手配犯の討伐はあくまでも皆の仕事として手出しはしないよ。キャンボル卿も手出し口出ししないように釘を刺されてるから同行だけだね。

というわけで、データ的にはどちらも居ないものとして扱ってね。戦闘になったとしても各々自力で身を守るから気にしなくて大丈夫。

さて、それじゃあ『守りの剣』の影響に苦しむレアをなんとか帝都の外まで連れ出して問題なく行動できるようになったところで、手配犯『海魔の宝玉姫』の影響圏であるルマ湖群に向かって東に進んでいく事になるけれど、湖の手前の山脈が途切れる地点に向けて山を迂回する形で移動中、襲い掛かってくる集団がいる。

ラクネラ：

あら、判定もなく相手に気付いていいの？

来留主：

うん。ちよつと待ってね。……………

マナコ：

あの、彼氏さん？

来留主：

あ、ごめん。えつとねラク姉さんの質問に対してだけど、襲い掛

かっってきた一団は

猛禽類の頭と翼を持つ全身が羽毛に覆われた蛮族。

非金属鎧と片手剣、盾で武装した人間。

真つ黒な外套で全身を覆った、長身な人種にも見える種族。

非金属鎧を着て、杖を手にした魔法使いと思われる人間。

というどう考えても一緒に居るのがおかしい一団が、明らかに同じ目的を持っている様子で皆に近付いてくるからだよ。

|| || || || || || || || ||

10—2.

ザルツ地方 ルキスラ帝国 帝都より東に半日ほど進んだ平地

GM (来留主) :

蛮族人族混成の一団が明らかに敵意を向けて皆に向かってくる
メア (ラクネラ) :

「！ 総員警戒！」

GM (来留主) :

状況は互いに10m離れている状態で開戦だよ。

~~~~~

戦闘準備

レア : 《ディフェンススタンス》精神抵抗力+4で宣言。

魔物知識判定

猛禽の頭 目標値 : 12 / 14

ラミ : 10 + 7 || 17 弱点看破!

メア : (平目) 9

マタビ : 5 + 4 || 9

レア : 7 + 9 || 16 成功ライダー技能のため弱点看破不可  
「アラクルーデル (L5蛮族)」だ!

人間の戦士 目標値 : 8 / 1

ラミ : 10 + 9 || 19 成功 人間に弱点はない

メア : (平目) 7

マタビ：5+8 || 13 成功  
レア：7+10 || 17 成功

「腕利きの傭兵（L5人間）」だ！

黒い外套 目標値：12 / 15

ラミ：10+6 || 16 弱点看破！

メア：(平目) 8

マタビ：5+9 || 14 成功

レア：7+8 || 15 成功

「ドーンウオーカー（L5蛮族）」だ！ “不死の女王” ツアイデ

スの聖印を持っている。

人間の魔法使い 目標値：8 / —

ラミ：10+8 || 18 成功 人間に弱点はない

メア：(平目) 9 成功

マタビ：5+8 || 13 成功

レア：7+11 || 18 成功

「魔道に専心する魔法使い（L5人間）」だ！ “戦神” ダルクレ

ムの聖印を持っている。

弱点隠蔽判定 目標値：15

ラミ：9+6 || 15 隠蔽成功

メア：8+3 || 11 弱点を看破された！

レア：7+7 || 14 弱点を看破された！

先制判定 目標値：14

ラミ：(平目) 5

メア：(平目) 7

マタビ：6+11 || 17 成功！

レア：(平目) 9

先制奪取！

戦力の初期配置

冒険者 ↑10m ↓敵

第1ラウンド PCターン

ミーア：

弱点も抜けてるし、先に蛮族を倒すでいいよね？

ラクネラ：

そうね。神官2人とかいう面倒な構成だし、いつきに潰しておきたいわね。

来留主：遭遇魔物決まった時に魔法使いの魔法技能をランダムで決めたらドーンと被っただけなんて言えないから、笑顔でごまかしている顔

セントレア：

救いは、弱点を突かれる心配が無さそうなことか？

マナコ：

そうですね。

向こうの弱点はこちらの攻撃が当たりやすくなる効果ですけど、<sup>パッ</sup>強化要りますか？

ラクネラ：

ラミのセイクリッドだけで良いかしら？

ミーア：

OK。

……あれ？ 武器の命中が＋1って事はマタビのガンも命中しやすくなる？

GM（来留主）：

ああ、そうだね。ただ増えるダメージは「物理ダメージ」って明記されてるから魔法ダメージのバレット系のダメージは上がらないもの。ここでは裁定するよ。

ミーア：

わかったわ。それじゃあ3倍《魔法拡大／数》で3人に「セイクリッド・ウエポン」ね5点の＜魔晶石＞使ってMPは4消費、とハイ成功。マナコ：

じゃあ、まずはマタビが。〈ジエザイル〉ならクリティカル値が低いのでこれに「クリティカル・バレット」を。5点〈魔晶石〉で支払います。セイクリッドと弱点看破で命中が2点も上がってますし、このままドーンウォーカーを狙います。

GM（来留主）：

OK。こいつらは全員固定値で処理するから、回避の14を上回ってね。

マナコ：

弱点とセイクリッド込みで出目は5以上で命中ですね。……成功です。

威力は……クリティカルならず。13点です。

ラクネラ：

クリティカルに期待して倒せるHPでもないし、セラア先をお願い。

セントレア：

承知した。

《斬り返しI》を宣言し、10m前進して「チャージ」でドーンを攻撃です。命中力は12なので自動失敗でなければ……成功です。威力は、っ！　ここで出目が3は辛い。17点です。

GM（来留主）：

その出目でそれだけ出れば充分な気がするけどね。

ドーンはまだ戦えるよ。けっこう深手を負ってるようにも見えるけど。

ラクネラ：

せめて残り1桁まで減らして欲しかったわね。

セントレア：

ぐっ、すまん。

ラクネラ：

「異貌化」して、10m前進。〈レイピア〉でドーンを攻撃。私も1ゾロ以外命中ね。ハイ、命中。6ゾロは嬉しくないけれど。

威力で出てくれないとねえ……13点ね。

GM（来留主）：

首の皮1枚つながった。

ラクネラ：

練技使うべきだったかしらねえ。

~~~~~

ラミ（ミリア）：

「ザイア様、野蛮なる戦いを強いる者に対抗する力を我が同胞に与えたまえ」

マタビ（マナコ）：

「どうして人族と蛮族が一緒に?!」メア（ラクネラ）：「ブーメラン刺さってるわよ」

SE：ズキユン

マタビ（マナコ）：

「レアさん！ メアさん！」

レア（セントレア）：

「応！ はあっ！」

メア（ラクネラ）：

「シッ！」

ドーンW（GM）：

「ぐ、うう」

メア（ラクネラ）：

「っ、浅いつ」

~~~~~

エネミーターン

GM（来留主）：

さて、ドーンは自分を回復だよね。（魔法使いにキュア・ハート使わせてもいいけれどさすがに、ね）

自分に「キュア・ウーンズ」うわ、出目4で成功だけど幸先悪いなあ。

9点回復つと。

魔法使いに支援させたいけれど……

ミリア：

ヴァイスなんとかだっけ？

G M (来留主) :

うん。でも拡大系の特技もないし、せつかくダルクレム信者なら敵に塩を送ってでもこっちな。

モン娘 s :

？

G M (来留主) :

「戦神」ダルクレムの特殊神聖魔法〔フレンジイ〕を行使するよ。範囲内の蛮族20体までの対象が発生させる物理・魔法両方のダメージが+2点されるよ。

ラクネラ :

その魔法使い、人間よね？

G M (来留主) :

うん。

マナコ :

あの、範囲って

G M (来留主) :

本人を中心に半径6m。残念ながらラミは範囲外だね。

セントレア :

それは、レアは影響を受ける、ということでしょうか？

G M (来留主) :

もちろん。今回はドーン、アラクルーデル、そしてレアが対象になるね。この魔法の効果を受けた者は周囲に敵対者が居る限り戦闘をやめないよ。

ミーア :

なんでそんなことするの？

G M (来留主) :

ヴァイス系は1人ずつじゃないとかけられないから時間がかかるし、戦いの神様だからね。戦いが激化することは望むところだよ。たぶん。

というわけでMP減らして、行使判定は固定値だから自動成功。



こっちの蛮族2人は無抵抗に受け入れるね。レアは抵抗する？ 抵抗するなら目標値は15だけど。

ラクネラ：

ハッ、そんなのしないに決まっつて？ セレア？

セントレア：

……少し不利ですが抵抗しましょう。

マナコ：

セレアさん?!

ミーア：

なんで?! 敵が勝手に強化してくれるのに!

セントレア：

魔法の説明を読んだのだが、恐怖心を取り去るというのは戦士としてありがたい事だが、闘争心を極限まで高めるといのがどうにも、な。ただ荒らぶる感情にまかせて戦うというのはレアの忌避するものだ。

ラクネラ：

だからってねえ、

GM（来留主）：

良いんじゃないかな。例の鉱山でもそうやって効率や実利以外のものを求めてたしね。

ラクネラ：

っ、くくく。はあ、わかったわよ。好きにきなさい。

セントレア：

すまん。

精神抵抗力は7なので8以上必要だが……9。抵抗成功です。

GM（来留主）：

じゃあ、レアは心の奥底から湧き上がるような暴力的な昂ぶりをなんとか抑え込む事ができた。

次はアラクルーデル。空を飛びながら嘴でレアを攻撃。目標値15で回避してね。

セントレア：

また8以上ですか……10！ なんとかなり

GM（来留主）：

じゃあ、特殊能力「槍の追撃」。足で持った槍でさらにレアを攻撃するよ。命中力は嘴と同じだから15。

セントレア：

っ！ ……8！ 回避です！

ミーア：

セレアナイス！

GM（来留主）：

やるねー。じゃあ最後、傭兵が「手早い斬撃」を宣言してメアを攻撃。非金属鎧を装備しているメア相手なら命中が1上昇。16を目標に回避してね。

ラクネラ：

あら、それだけでいいの？ 5以上で回避ね。ハイ成功。ていうか10は威力決める時に出なさいよね。

GM（来留主）：

あれ？ けっこう相性悪い？

~~~~~

ドーンウオーカー（GM）：（汎用蛮族語）

「ツアイデス 我 命 永らえ」

両の手を広げ天を仰ぐと、幾分か傷が塞がっていく。

魔法に専心する魔法使い（GM）：（交易共通語）

「戦の神よ ダルクレムよ！ 強さを示さんとするものに更なる戦意を！ 戦いを避けようとする者からその臆病風を取り除きたまえ！」

敵蛮族コンビ（GM）：

『うおおおおおおおおおおつ！』

レア（セントレア）：

「くっ、このような、野蛮な戦いに流されて、なるもの、かあ！」

魔法使い（GM）：

「ダルクレムの教えに背くとは愚かな。

「やっちまえ！」

アラクルーデル（GM）：（汎用蛮族語）

「しねえ！」

レア（セントレア）：

「断る！」

アラクルーデル（GM）：

「もいっちょお！」

レア（セントレア）：

「甘い！」

腕利きの傭兵（GM）：（交易共通語）

「そっちのナイトメアはアレか？ 人族を見限った感じか？ ああ！？」

緩急をつけた俊敏さで刃を振るう。

メア（ラクネラ）：

「おっと。生憎とまだそこまで入れてなくてね」

＝＝＝＝＝

第2ラウンド

現在の配置

↑4 m 乱戦エリア 4 m ↓

ラミ ↑10 m ↓ メア、敵集団

マタビ レア

PCターン

セントレア：

ドーンを落としておきたいが、必要ダメージ的にレアが殴るのがいいか？

ラクネラ：

そうね。メアじゃ心もとないし、マタビの魔法は無傷の相手に使いたいわね。

セントレア：

よし。ではドーンへ攻撃します。問題なく成功ですね。

GM（来留主）：

うん。威力をお願い。

セントレア：

また3だと?! ……17点です。

GM（来留主）：

ははは。まあドーンは倒れるから安心して。

マタビ：

よかった。じゃあ……弱点を抜いているもう1人の蛮族と、人間の神官どちらを優先しましょうか？

ミーア：

そこまで長引くとは思わないけど、セイクリッドには時間制限あるし、先に蛮族じゃない？

ラクネラ：

珍しく意見が合ったわね。向こうの強化されているのは蛮族だけだしそれがいいでしょ。

マタビ：

わかりました。では<ジェザイル>の弾に「クリティカル・バレット」。たしかこの蛮族は「飛行」で回避が強化されましたよね？

GM（来留主）：

うん。だから回避は15だね。

マタビ：

念のため「ターゲットサイト」も使います。両方とも4点の<魔晶石>から支払いますね。

弱点看破、セイクリッド、ターゲットサイトで11。だから出目は5以上必要……あ……3、ごめんなさい、はずれました。

ミーア：

気にしない気にしない。

ラミなら一応攻撃魔法使えるけど、どうする？ 殴って当てられる気はしないから、待機か2択だと思うんだけど。

ラクネラ：

どれくらい温存するか悩むところね。

先にメアが殴るわ。この一撃でそんな大きなダメージは出ないでしょうけど、もし残り少なくなるようならトドメをお願い。

ミーア：

おっけー。

ラクネラ：

んじゃ、アラクルーデルに攻撃ね。さっき傭兵の攻撃避けたし、《かいくぐり》の効果乗るわよね？

GM（来留主）：

うん。攻撃してきた相手を攻撃する時だけ、なんて書いてないし問題ないよ。

ラクネラ：

それじゃ遠慮なく。練技は無しでいくわね。……はい合計18。余裕ね。

んで威力はクリティカル値が下がってるから8以上は出て欲しいわね……出るのね。9でもう1回。11、もう1回。9、これは大きいわよ。3、いつきに落ちたわね。

ええと、4の6の4の0の、26点ね。

GM（来留主）：

あと、1〜2回クリティカルしてたら危なかった。

ミーア：

ううん「フォース」で倒そうと思うとクリティカル前提になるし、待機で良い？

セントレア：

かまわんだらう。回復が必要な時にMPが足りないよりは。

GM（来留主）：

あ

ラクネラ：

どうしたの、ハニー？

GM（来留主）：

う、ううん。なんでもないよ。

（ドーン、《マルチアクション》あるんだから殴ればよかったな。忘

れてた)

レア(セントレア)：

「トドメだー！ ハアッー！」

ドーンW(GM)：

「ぐ、お」

ドサリと倒れるドーン。

マタビ(マナコ)：

「喰らえっー！」

SE：ズドン

アラクルーデル(GM)：(翼人語)

「おっとお。甘い甘い」

メア(ラクネラ)：(交易共通語)

「と、思うじゃん？ がら空きよっ、と」

アラクルーネル(GM)：

「グエーッ?!」

エネミーターン

GM(来留主)：

さてと。次はコレかな。

魔法使いが「ウォークライ」を使うよ。フレンジイ同様に範囲内の
蛮族がこのラウンド中与える、物理ダメージが+2点。

ミーア：

また?!

GM(来留主)：

レアは抵抗する？

セントレア：

試みましょう。

ラクネラ：

こつちもだし……。

マナコ：

ははは……。。

セントレア：

ぬ、イチタリナイ。

蛇&蜘蛛：

よしっ！

GM（来留主）：（苦笑）

敵の魔法に抵抗失敗して喜ばれてる。

アラクルーデルはさつきと同じでレアに攻撃するね。

セントレア：

槍も含めて2回回避ですね。……どちらも失敗です……。

GM（来留主）：

8以上はさすがにキツいかな。打撃点はフレンジイとウオークラ
イで4上がって2d+9。

ミーア：

9?!

GM（来留主）：

まず1回目、あ6ゾロ

ラクネラ：

ちよっ

GM（来留主）：

え、と21点だね

セントレア：

残り36です。

GM（来留主）：

2回目、今度は低いね、合計14。

セントレア：

それくらいなら鎧で半減できますね。残り28ですね。

GM（来留主）：

傭兵もレアを狙わないと当たりそうにないしなあ。

ラクネラ：

えー、こつち狙ってよー。

GM (来留主) :

知能が低い魔物ならそれでもよかったんだけどね。
金属鎧着てるレアが相手なら《全力攻撃I》を宣言だね。

セントレア :

また出目8以上が必要……よしっ。8ジャストで回避です。

GM (来留主) :

残念。当たれば2d+14だったのに。

マナコ :

殺意が！

魔法使い (GM) :

「ダルクレムの加護を受けし者よ、今こそ鬨の声を上げよお！」

アラクルーデル (GM) :

「うおーっ!!」

レア (セントレア) :

「っ、く、う、おーっっ！」

メア (ラクネラ) :

「れあ!?!」

アラクルーデル (GM) : (汎用蛮族語)

「お前も楽しもーぜー！」

ヒヤッハー！」

レア (セントレア) :

「っ、くう。まだまだあ！」

傭兵 (GM) : (交易共通語)

「こつちも喰らいな！」

レア (セントレア) :

「その程度か人族！」

ラミ (ミリア) :

「ね、ねえ、レアに【サニティ】かけた方が良くない？」

マタビ (マナコ) :

「た、確かに、明らかに自分を見失ってますよね」
メア（ラクネラ）：

「あれって、短時間で解ける魔法でしょ？ こっちに襲い掛かってくるわけじゃないし、利用させてもらえばいいんじゃない？」

|||||

ミーア：

ええ……。

セントレア：

確かにゲーム的には有利なのだが。

ラクネラ：

メアは経歴上、生き残る事に関してはそこそこドライなのよ。

GM（来留主）：

ははは……。

第3ラウンド

現在の配置

↑3m 乱戦エリア 3m↓

ラミ ↑10m↓メア、敵集団

マタビ レア

PCターン

セントレア：

ウォークライ効果もあるし、まずはレアが動くか。

【斬り返しI】宣言しつつアラクルーデルを攻撃します。4以上で

……ご、5。ギリギリですが成功です。

7か。ウォークライ込みで20点ですね。

GM（来留主）：

首の皮1枚繋がった（苦笑）。まあ、かろうじて飛んでる、てレベルにボロボロだけど。

ラクネラ：

じゃあ、トドメを……セレアの出目が感染^{うつ}ったあ！出目3

セントレア：

ヒトを病原体のように言うな！

ミーア：(ドヤ顔)

しよくがないなあ。ここはラミの出番ね。アラクルーデルに「フォース」！5点の〈魔晶石〉で支払って……達成値は16だよ。

GM (来留主)：

精神抵抗力は13だから抵抗失敗だね。ダメージをお願い。

ミーア：

はあい。……14点かな。出目が1大きければクリティカルだったのにな。

GM (来留主)：

攻撃魔法は行使さえすればダメージが入るから残り1点のアラクルーデルは抵抗成功してても倒れるんだけどね。

ミーア：(鼻高々)

ふふくん♪

ラクネラ：

はいはい。

マナコ：

つぎはどうします？ 人間だから弱点はありませんし……

ラクネラ：

回復役でしょうね。HPも少ないし。

マナコ：

了解です。〈ジェザイル〉に「クリティカル・バレット」を4点〈魔晶石〉で支払って、ターゲットサイトは使わずに行きます。

GM (来留主)：

OK。こちらの回避は12だね。

マナコ：

5以上……7！ あ、当たりました！

ダメージは、おしいクリティカル値98なので14点です。

GM (来留主)：

一気に半分削られた。

レア（セントレア）：

「ちえすとー！」

アラクルーデル（GM）：（汎用蛮族語）

「ぐほっ。良いぜ良いぜ、もつと楽しもーぜー！」

メア（ラクネラ）：（交易共通語）

「やかましい」

アラクルーデル（GM）：（翼人語）

「見えてんだよお！」

メア（ラクネラ）：

「チツ、何言ってるのか解らないのが余計に腹が立つわ」

ラミ（ミア）：（交易共通語）

「ここは任せて！」

騎士の神よ、弱者に仇なす者に裁きの鉄槌を！」

てかざした右手から衝撃波が飛んでいくわ。

アラクルーデル（GM）：

「クケエーッ！」

衝撃波に吹っ飛ばされて動かなくなった。

マタビ（マナコ）：

「次はあなたです！」

SE：ズドン

魔法使い（GM）：

「ぐっ」

|||||||

エネミーターン

GM（来留主）：

もう2人か。まあそんなに苦戦するとも思ってたけど。

魔法使いは自分に「キュア・ハート」かな。17点回復つと。

マナコ：

マタビの攻撃が無かった事に……。

セントレア：

相手の行動を1手つぶしたと思えば、まあ。

GM（来留主）：

傭兵は……レアじゃないと当てられそうにないからね。セレアは回避をお願い。あ、《全力攻撃I》を宣言しておくよ。

セントレア：

はい。

合計18ですので回避です。

魔法使い（GM）：

「戦神よ！ 我に、今一度強敵に挑む活力をー！」

ふはははは、私を邪教徒などと貶めるもの全てに神の鉄槌を！」

傭兵（GM）：

「でかい図体でチョコマカとー！」

レア（セントレア）：

「そちらの練度不足ではないのか？」

傭兵（GM）：

「んだとお?!」

|||||

第4ラウンド

現在の配置

↑3m 乱戦エリア 3m↓

ラミ ↑10m↓メア、敵集団

マタビ レア

PCターン

セントレア：

レアからで良いのか？

マナコ：

マタビはジエザイルが弾切れなので、攻撃しようと思うとクリティカルが期待できないのでトドメ役かなと。

セントレア：

承知した。

では《斬り返しI》を宣言しつつ魔法使いへ攻撃します。……自動失敗以外で命中というのは気楽でいいですね。

……18点ですね。どうもダメージのダイスが振るわない。

ラクネラ：

私もさつき無駄に大回転したからもう、クリティカルしない気がするのよねえ。

メアも魔法使いに攻撃ね。はい命中。で、12点ね。

GM（来留主）：

それならまだ倒れないね。だいぶ消耗してるようには見えるところけど。

マナコ：

でしたら、マタビが攻撃しますね。〈ジェザイル〉に装填しようと思ってきましたが、背中の中ウエポンホルダーにしまつて、ホルスターから〈サーペンタインガン〉に「ソリッド・バレット」。……確実に当てに行くためにここは「ターゲットサイト」も乗せましょう。どちらも3点の〈魔晶石〉から払いますね。

これで命中が9なので、4以上で命中ですね、ふう。ちゃんと当たりました。あ、威力出目10……クリティカル・バレットならクリティカルでしたね。16点ですね。

GM（来留主）：

うん、まあ、命中した時点で魔力固定値ぶんだけで倒せてただけだね。残るは傭兵だね。

ミーア：

ラミは待機で良いかな？

セントレア：

そうだな。今のところこの傭兵からの被害は0だ。念のためレアを回復してもらうかどうか悩む程度だな。

ラクネラ：

仮に打撃点で6ゾロ出ても耐えるし、まだ良いんじゃない？

レア（セントレア）：

「イグニスを否定するつもりはないが、こちらも自分の身を守らねばならん」

メア（ラクネラ）：

「そうね。大人しく投降してくれたりは」

マタビ（マナコ）：

「しそうにありません、ね」

SE：ガンツシュツドンツ

魔法使い（GM）：

「うぐ、ダルクレムよ、私を、神の、原、へ」

最期の祈りと共に倒れる魔法使い。ちなみに生死判定は固定値でも成功してるから気を失ってるだけだよ。

ラクネラ（ミーア）：

「さて、1人になっちゃったけど、どうする？」

尻尾の先を左右に振って挑発してよつと。

|||||

エネミーターン

GM（来留主）：

ま、全然戦意を失ってない様子だね。

ううん、手早い斬撃が金属鎧着てる相手にも使えたらなあ。

言っても仕方ないか。《全力攻撃I》でレアに攻撃ね。

セントレア：

、つ。4なので命中ですね。

GM（来留主）：

やつと当たった。8以上要求だからもつと当たると思ったんだけどなあ。うわ打撃点低い4+14で18点だね。

セントレア：

残り17ですね。鎧が無ければ危なかったですが。

ミーア：

そろそろ回復する？

セントレア：
そうだな。

傭兵（GM）：

「蛮族なんかビビッてたらこの稼業おしまいなんだよお！」
ガムシヤラにも近い全力で振りぬいた剣がレアを捕らえる。
レア（セントレア）：

「くうっ！」

だがそのアラクルーデルの連撃の方が遥かに重かったぞ

傭兵（GM）：

「なめやがってえ」

|||||

第5ラウンド

現在の配置

↑3m 乱戦エリア 3m↓

ラミ ↑10m↓メア、傭兵

マタビ レア

PCターン

セントレア：

回復はひと通り攻撃してから判断が無難か？

ラクネラ：

そうね。野営するだろうし睡眠での回復もある筈だものね。

セントレア：

では《斬り返しI》と共に攻撃です。全力攻撃で回避が下がって
ますよね？

GM（来留主）：

うん。だから回避は13になってるよ。

セントレア：

ならば4以上で命中、3?!

ミーア：

またー?!

セントレア：

いや、まだまだ！ 《斬り返しI》の効果で再度命中判定！ 4！ 命中！

ラクネラ：

ギリギリだけどね。

セントレア：

うるさい！ ダメージは19点です。

ラクネラ：

メアじゃ厳しいわね。うわ私もギリギリ命中だし。セレア、あんた今度お祓い行ってきなさいよ。

セントレア：

お前の出目は私のせいではないだろう！

ラクネラ：

はあ、あら？ 9でクリティカルね。また9。残念6。ええと4の4の2の、20点ね。

GM（来留主）：

だいたい半分くらい削れたかな。ほんとう、ここぞって時に出るね。

マナコ：

……先にミアアさん、レアさんの回復お願いしていいですか？

ミアア：

良いけど……なんで？

マナコ：

ちよつとMP消費が大きくなりますけど、次のマタビの攻撃で倒せるかと思って。

セントレア：

本当か。

マナコ：

はい、ただ何回かクリティカルが回るのが前提でもあって賭けになっちゃうので、レアさんの回復量をみて少なければヒーリング・バ

レットで回復の補助をしようかな、と。

ミア：

OK。そういうことなら。レアに「キュア・ハート」。MPは5点<魔晶石>からっと、行使問題なし。回復量は、19点回復だよ。

セントレア：

さすがにレベル5の魔法だな。いつきに余裕ができた。

ラクネラ：

じゃあ、マナコおねがいね。

マナコ：

は、はいっ。でもクリティカル前提だしあんまり期待しないでくださいね。

まずは<サーペンタインガン>をホルスターに戻して<ジェザイル>を<ウエポンホルダー>から取り出します。次に「クイックローダー」で<ジェザイル>に弾丸3発装填。2点<魔晶石>とMP1点で支払います。

それで「クリティカル・バレット」を<魔晶石(1点)>で。「ターゲットサイト」も<魔晶石(2点)>で支払います。

命中は9になるから、5以上で……はう、3です。ごめんなさい。

ラクネラ：

クリティカル以前の問題じゃないの。

セントレア：

やめないか。

GM(来留主)：

ははは……。

レア(セントレア)：

「不転の覚悟やヨシ！」

傭兵(GM)：

「っと。凶体デカいだけで」

レア(セントレア)：

「フンッ」

傭兵 (GM) :

「がっ」

メア (ラクネラ) :

「隙あり (はあと)」

傭兵 (GM) :

「ぐううっ！ こいつ、ら」

ラミ (ミア) :

「穢れあれど始祖神の教えに近付かんとする、同胞に今一度活力を
与えたまえ——」

レア、大丈夫？」

レア (セントレア) :

「ああ。助かった」

マタビ (マナコ) :

「みなさんが敵の注意をひきつけている間に……」

装填、照準……) ファイヤー！」

SE : キュンツ

傭兵 (GM) :

「つとあぶねーあぶねー」

マタビ (マナコ) :

「~~~~っ！」

|||||||

エネミーターン

GM (来留主) :

ひたすら《全力攻撃I》をレアに打ち込むくらいしかする事ないん
だけどね。回避が下がってもそれなりに避けられそうって事も判つ
たし。

馬、蜘蛛&目 :

ひどくない (ですか) ?!

GM (来留主) :

ごめんごめん。

セレア、回避お願い。

セントレア：

何か釈然としませんが……8でギリギリ回避ですね。

GM（来留主）：

残念。

傭兵（GM）：

「しねよやー！」

レア（セントレア）：

「くつ、自信に見合うだけの实力はあるな。油断ならん」

メア（ラクネラ）：

「そう？　　いうほどかしら？」

傭兵（GM）：

「だとお?!」

|||||

GM（来留主）：

て、挑発されてもターゲットは変えないつもりだったんだけど、こ
こまでのRP的に狙いそうだよなあ

ラクネラ：

私はいつでもウエルカムよ？

GM（来留主）：（苦笑）

ううん……。

第6ラウンド

現在の配置

↑3m 乱戦エリア 3m↓

ラミ ↑10m↓メア、傭兵

マタビ レア

PCターン

セントレア：

先ほどと同じ手順でいいか。

《斬り返しI》で攻撃です。?!

ラクネラ：

1⁵⁰ゾロ

セントレア：

ぐぬぬぬぬぬ……

だが、斬り返しがある！ 10で命中！

ダメージは……18点です。

ラクネラ：

メアの攻撃ね。練技にクリティカル値を下げるものがあればねえ……6命中ね。1の目が見えるとヒヤツとするわね。

ダメージは13点よ。

GM（来留主）：

まあ、クリティカルがないならかすり傷だね。

マナコ：

今度こそ。

<ジェザイル>に「クリティカル・バレット」【ターゲットサイト】
どちらも<魔晶石>から払います。5以上、5以上、5以上……6！

命中です！ 命中しましたよ！

ラクネラ：

はいはい。おめでどうおめでどう。

（この子本人は射撃の名手だから余計に嬉しいんでしようねえ）

マナコ：

さすがにクリティカルまで望むのは欲張りすぎですよね。

ミアア：

（なんか見てて不憫になってくるなあ）

マナコ：

11点ですね。やっぱり出目が奮いません。

GM：

でもこれで撃破だよ。

レア（セントレア）：

「そろそろ、倒れてもらおう、か!？」

傭兵 (GM) :

「おいおい、力み過ぎだ」

レア (セントレア) :

「ハアッ!」

メア (ラクネラ) :

「シッ!」

マタビ (マナコ) :

「ファイア!」

傭兵 (GM) :

「ぐあ、ぐい、つら」

レアのフェイントからの連撃を受けてついに倒れる傭兵。

メア (ラクネラ) :

「腕はそこそこ良いのに、すぐに慢心するのやめてくれない? 人
族の戦士みんなが 안타みたいだと思われると恥ずかしいから」

GM (来留主) :

メアの愚痴に応える者はなく、そこには4人の人族と蛮族が気を失
い倒れているだけだった。

戦利品

蛮族の命令書 (500G)、闇に紛れる衣 (280G)、きれいな羽
(30G)、銀貨袋 (50G) × 6

|||||

GM (来留主) :

おつかれさま。ちょっと休憩してから、続きをやろうか。
つづく

10—3.

M・O・N庁舎 会議室

来留主：

「じゃあ、戦闘が終わったところから。」

状況的には周囲を警戒していたキャンボル卿とタイカが近寄ってくる。

倒した敵は全員気を失ってるだけだね。

|||||||

10—3.

ザルツ地方 ルキスラ帝国 帝都より東に半日ほど進んだ平地

メア（ラクネラ）：

「おつかれさま。こっちも片付いたところよ」

キャンボル（GM）：

「おつかれさまです。彼らは」

レア（セントレア）：

「我々が他人の事を言えた義理ではありませんが、ただの野盗とは考えにくいですね」

マタビ（マナコ）：

「タイカさん、彼らはルキスラで指名手配などを受けたりはしていませんか？ もしそうなら身柄をそちらに引き渡したいのですが」

タイカ（GM）：

「少々お待ちを」

そう応えると彼女は縛り上げられた傭兵の体をゆすり目を覚まさせると、数回のやり取り後皆に振り向く。

「まず、指名手配を受けるような凶悪犯ではありません。今回が初犯とは限りませんが。」

そして、『海魔の宝玉姫』の影響下にあったと考えて間違いないでしょう」

ラミ（ミリア）：

「どろろろろろろろろろろ」

GM（来留主）：

彼女の説明では、元々呪歌を使う事で周囲の生命体、特に人族や蛮族をもてあそぶ事で知られているセイレーンだけど、ラエティティアの能力は凄まじく、洗脳に近い効果をもたらす場合があるらしい。

彼らは皆に攻撃されて気絶までした事で効果が切れて正気に戻ったらしい。受け応えが今まで捕縛された彼女の影響下にあつたものの特徴と一致すると説明してくれるね。

|| || || || || || || ||

ミーア：

うわあ……。じゃあ縄張りに近付けば近付くほど襲われるってこと？

GM（来留主）：

まあ、そんな感じだね。これ以降の戦闘も理由としては洗脳を受けてる連中が因縁とかなく襲ってくる感じ。

ラクネラ：

ねえ、ハニー？ 私たち宝玉姫に洗脳されたら抵抗できる気がしないんだけど。精神抵抗でしょ？

GM（来留主）：

？ ああ、それは心配しないで。実際の呪歌に洗脳するようなデータはないから。戦闘ではそんなことしないよ。

イメージとしては数時間単位で聞かせないといけないような複雑な独自の呪歌を編み出して、それを使って周りを取り込んでるって感じ。

セントレア：

それを聞いて安心しました。

GM（来留主）：

この傭兵たちの身柄をどうこうしてたら時間も掛かるから、拘束して放置するみたいだね。ドーンとアラクルーデルにはトドメを刺さうとしてるけどどうする？

キャンボル卿はソワソワした様子で冒険者の顔色を窺ってるね。

ラクネラ：（即答）

まあ、手も口も出さないわよ。

セントレア：

……まあそうだな。レアも人族の流儀に合わせると決めたので止めません。

マナコ：

き、キャンボルさんの反応は、レアさんたちを気遣いたいけど人族社会としては当然の対応だから他国の事で口出しもできないっていう反応ですよ？

マタビも同じように、ラミさんたちと処理をしているタイカさんを交互に見ていると思います。

ミーア：

うわ、皆決めるの早い。

ううん、でもそつか。人族側にいるって決めた以上、これをNOとは言えないよね。じゃあラミも黙ってる。

GM（来留主）：

OK。じゃあ蛮族の死体は街道脇に埋葬して、人族2人は誰かが通れば見付けてくれそうな所に転がしておいて再出発になる。

日が傾いてきた所、ルマ湖群の西にある山のさらに西側の麓でこの日は野営する事になった。

特に何もなければ、食料を減らして睡眠分の回復処理をしてから翌日に時間を進めるけど。

ラクネラ：

そうねえ……。

|||||

10-4.

ザルツ地方 ルキスラ帝国 神のきざはし北方の山麓

GM（来留主）：

日が傾き、街道の脇で野営を行う事になった。見張りの順番を決めて交代で睡眠をとっていく。

今はメアが見張りを行っている。焚き火を絶やさないようにしながら、周囲にも気を配っていると、テントの方で動く気配を感じた。

メア（ラクネラ）：

「？ あら、監視官どの」

タイカ（GM）：

「……タイカで結構」

メア（ラクネラ）：

「それは失礼。」

それで、あなたの見張り当番はまだだけれど」

タイカ（GM）：

「寝ていると思われている時こそ、監視を強化すべきでしょう」

メア（ラクネラ）：

「信用ないわねえ。仕方ないけれど。」

私たちって、タイカさんから見てどうなの？」

タイカ（GM）：

「どう、とは？」

メア（ラクネラ）：

「一般的な人権社会とは相容れないと、あなた個人は思う？」

タイカ（GM）：

「……私個人の意見など意味はありません。ハクポさま、ひいては陛下がどう判断を下されるか。私はその判断材料となる情報を持ち帰るのみです」

メア（ラクネラ）：

「あなたの協力者も同じ意見なのかしら」

タイカ（GM）：

「え？」

見識判定 目標値：11

メア：（平目） 12！自動成功

メア（ラクネラ）：

「私たちナイトメアと同じく穢れを持つ種族で、あの娘ラミアと同じく生きていくには共生関係となる相手が必要。」

で合ってたかしら。アルヴの特徴って」

タイカ (GM) :

「……」

メア (ラクネラ) :

「ナイトメアとアルヴ^{たち}みたいに蛮族に勘違いされる種族と蛮族そのものは違うだろ、て？」

タイカ (GM) :

「……」

メア (ラクネラ) :

「だんまりって、逆に肯定してるように見えるわよ？」

タイカ (GM) :

ひとっだけため息をついてから口を開く。

「ご自由に解釈していただいて結構です」

メア (ラクネラ) :

「あ、そ」

軽く返して見張りに戻るわ。

|||||||

ラクネラ :

て感じがしらね。

ミーア :

ん〜？ どういうこと？

マナコ :

穢れの有る種族だからこそ、蛮族というだけで敵視されてる私たちに思うところがあるのではないか、という揺さぶりをかけていたんですよね？

ラクネラ :

そうね。ハニーの反応を見るに本音はコツチ寄りの考え方みたいで安心したわ。

セントレア :

心証をいたずらに悪くしなければコチラが不利になるような証言はされずにすみそうか？

GM (来留主) :

さあ、どうだろうね。

それじゃあ十分な睡眠も取れたという事で、〈保存食〉を減らし
てHPとMPを回復させていいよ。6時間まるまる休んだ計算でO
Kね。ラミ：MP37↓41、マタビ：MP33↓34、レア：HP
36↓48

で翌日。問題なく出発して山を迂回してルマ湖群に差し掛かった
ころ、剣戟の音や魔法と思われる雷や炎などの爆音が聞こえてくる。
状況が視認できる距離まで近付くと……、……、……、……、なる
ほど。(偏ったなあ)

それじゃあ、見るとエルフと蛮族が戦っている。戦っている蛮族
は、下半身が魚の種族と、人型だけど全身が鱗に覆われた魚のような
顔の種族の集団だね。

まだ向こうはみんなには気がつかないくらいには距離が離れてい
るとするよ。

ミーア :

すぐにエルフの加勢に入らないの？

GM (来留主) :

うーん、先に異常感知判定してもらおうかな。目標値は……15か
な。

ラクネラ :

随分高いわね。

異常感知判定

ラミ (平目) 自動失敗気付こうとする異常が自然物とは無関係な
のでレンジャー使用不可裁定をしましたと言うつもりがそれ以前の
問題でした

メア (平目) 7

マタビ : 8 + 8 = 16 成功!

レア (平目) 7

|||||

10—5.

ザルツ地方 ルキスラ帝国 ルマ湖群付近

マタビ (マナコ) :

「あれ？ あの、何か変じやありませんか？」

レア (セントレア) :

「変？」

マタビ (マナコ) :

「あの、上半身が人族みたいな蛮族、エルフと共闘しているように見えるんですが、いえエルフを攻撃している個体も居るみたいですけど、どうなってるんでしょう」

キャンボル (GM) :

「……たしかに」

タイカ (GM) :

「同族同士で戦っている者も居ますね」

魔物知識判定

下半身魚 目標値：11／14

ラミ : 10+5 || 15 弱点看破！

メア : (平目) 8

マタビ : 5+12 || 自動成功！ 弱点看破！

レア : 7+6 || 13 成功！

正体は マーマン (蛮族L5) だ！ 炎属性が弱点！

魚顔全身鱗 目標値：13／16

ラミ : 10+6 || 16 弱点看破！

メア : (平目) 5

マタビ : 5+10 || 15 成功！

レア : 7+9 || 16 成功！ライダー技能での判定のため弱点

看破不可

正体は ギルマン (蛮族L5 2.0ルールブックI改訂版)

だ！ 炎属性が弱点！

レア（セントレア）：

「両陣営に姿が見えるのはマーマンか」

ラミ（ミリア）：

「そだね。もともと温和な性格だけど」

マタビ（マナコ）：

「ぎ、ギルマンと関係が悪く、エルフと同盟を結ぶ事もあるんですけど」

キャンボル（GM）：

「そのギルマンと一緒にエルフを襲うマーマンが居るということは……」

タイカ（GM）：

「おそらく、『海魔の宝玉姫』の影響を受けたマーマンと、もともとエルフと同盟にあるマーマンということでしょうね」

ラミ（ミリア）：

「エルフに加勢するよ」

タイカ（GM）：

「！」

メア（ラクネラ）：

「ここで相手が消耗するの、待たないわよね。はいはい。解ってるわよ」

マタビ（マナコ）：

「タイカさん。この辺りのエルフに顔が利いたりしないでしょうか？　すぐに乱戦になりそうですし、エルフのみなさんに事情説明していただきたいのですが」

レア（セントレア）：

「話は道すがらしよう。時間が惜しい」

タイカ（GM）：

「?!?!」

キャンボル（GM）：（苦笑）

「自分たちに累がおよぶと知りながら、困っている者を見捨てられない方々なのですよ。彼女たちは」

タイカ（GM）：

「……」

|||||

GM（来留主）：

と、みんながエルフたちに駆け寄るわけだね。

集団は皆の接近に気がつくど、警戒する視線を向けてくる。

で、タイカが事情を説明してくれるんだけど……マーマンが使える

言語ってマーマン語とエルフ語だけなんだよね。汎用蛮族語は習得

してない。

ミア：

また同時通訳頼みながらのやりとり？

GM（来留主）：

そうなるね。かといって戦場で悠長なことはしてられないから、

|||||

10—6.

ザルツ地方 ルキスラ帝国 ルマ湖群付近

タイカ（GM）：（交易共通語）

「ルマのエルフの方々！ 我らはルキスラ皇帝より『海魔の宝玉姫

』討伐の命を受けた者！ 宝玉姫の手に落ちた蛮族との戦いとお見

受けし助太刀いたします！」

と宣言するものの、ミアやケンタウロスを連れているせいで警戒

はされるね。エルフ同士、あるいは近くのマーマンともやり取りをし

ているのが見えるけど、みんなはエルフ語がわからないからね。

ミア（ラクネラ）：

「ま、信用できないわよね。私たちが宝玉姫の手に堕ちてる可能性

もあるわけだし」

GM（来留主）：

ところがその混乱はすぐなくなる。みんなを襲おうと飛びか

かってきたギルマンをキャンボル卿が斬り伏せたからだ。

どうやら彼女の支配下にあるもの同士で攻撃することは無いらし

い。

エルフたちは、仲間にエルフ語で伝令をする者と、みんなに交易共通語で話しかける者がいる。

「助太刀感謝する。こちらの陣営のマーマンは共通の肩当を身に着けている！ それで判断して欲しい！」

と知らせてくれる。

一同：(交易共通語)

「了解！」

GM (来留主)：

ラミアだけでなく、ケンタウロスまで交易共通語で返事した事に驚きの表情を見せたけれど、それが信用をさらに強くした。各々自分たちに襲い掛かってくる蛮族との戦闘に集中する。

|| || || || || || || || || ||

GM (来留主)：

と、いうところで戦闘に入るけどその前に少し休憩を挟もうか。
つづく

10—7.

10—7.

ザルツ地方 ルキスラ帝国 ルマ湖群付近

GM (来留主) :

さてそれじゃあ、戦闘を開始しようか。事前に敵意がないことを伝えられたからエルフ側のマーマンとのフレンドリーファイアは気になくて良い。キャンボル卿たちもそれぞれに敵性魔物と戦うので皆の戦場には倒して問題がない敵しか居ない事を明言しておくよ。じゃあ、戦闘準備だけど魔物は何も無いね。

戦闘準備

レア：《ディフェンススタンス》を回避判定で宣言。

魔物知識判定：既了

先制判定値 目標値：13

マタビ：6+6=12

戦力の初期配置

↑ 陸地 湖 ↓

冒険者 ↑10m ↓ ギルマン×2 ↑1m ↓ マーマン

第1ラウンド エネミーターン

GM (来留主) :

(ううん……マーマンは遠距離攻撃手段無いから、先制取って欲しかったなあ)

まずはギルマンAが通常移動で10m前進。回避が低そうなのは……マタビかな？ マタビは金属鎧を装備してないから特殊能力「牽制攻撃」を宣言して命中力が+1されるから、目標値15で回避してね。

ラクネラ以外：

15?!

ラクネラ：

金属鎧着てるレアなら14でしょ？

セントレア：

まあ、出目7でかわせるからな。

マナコ：

あ、あの。戦士系技能がないので、自動成功でしか回避できないのですが……。

ミーア：

が、がんばれ！

マナコ：

あうう……、6なので全然足りませえん。

GM（来留主）：

それじゃあ打撃点が……あ、出目が大きい。16点物理ダメージどうぞ。

マナコ：

ヒウツ！ は、半分無くなりました。

GM（来留主）：

ギルマンBも同じ行動で。

マナコ：（半ば狂乱でダイスを投げる）

イヤーツ！ 無理ですう。

GM（来留主）：

今度は13点だね。

マナコ：（残HP2）

く、首の皮1枚助かりましたあ。

GM（来留主）：

後のマーマンは1m前進して陸地に上がって行動終了。

モン娘s：

……え？

GM（来留主）：

水中なら通常移動で20mも移動できるんだけどねえ。

ラクネラ：

まあ、メロが車椅子無しで私たちと同じ速度で歩いてたらビックリ

するものね。

GM (来留主) :

そういうこと。

~~~~~

ギルマンたち (GM) : (汎用蛮族語)

『死ねよーっ』

マタビ (マナコ) :

「キャアッ!」

ラミ (ミア) : (ザルツ地方語)

「マタビ!」

メア (ラクネラ) :

「落ち着きなさい! ラミはマタビの治療! レア! 1匹ずつ確

実に落とすわよ!」

レア (セントレア) :

「承知!」

第1R PCターン

戦力の配置

↑ 陸地 湖 ↓

冒険者、ギルマン×2 ↑10m ↓ マーマン×2

↑ 4m 乱戦エリア 4m ↓

~~~~~

ミア :

まずは回復だよね。マタビに【キュア・ハート】の方が良いよね。2点の<魔晶石>とMP3点使って、行使は成功つと。18点回復だよ。

マナコ :

ありがとうございます。レアさんに炎属性で【エフェクトウェポン】をかけますね。MPは<魔晶石(1点)>で払いますね。行使問題無しです。

セントレア :

助かる。

では、《斬り返しI》を宣言し、〈モール〉で殴りかかります。

GM（来留主）：

回避は14で固定値だよ。

セントレア：

出目5以上ですね。……問題なく命中です。威力+追加D+

エフェクトウエポン+弱点³で23点ですね。

GM（来留主）：

防護点3点があんまり意味がないなあ。

ラクネラ：（基本命中力10）

メアでトドメをさせるか微妙なところね。当てるのは簡た、ん……

出目3。

セントレア：

確かにトドメをさすには足りなかったな。

ラクネラ：

うるさいわねえ。どうせ外すなら1ゾロになってくれれば良かったのに。

GM（来留主）：

GM（来留主）：

3の目での失敗だと、ね。

~~~~~

ラミ（ミニア）：

「——我らが騎士神よ

混迷極める戦場<sup>いくさばた</sup>において

刈り取られんとする命に今一度活力を与え給え——」

マナビ（マナコ）：

「あ、ありがとうございます。

レアさん、これでギルマンにより効果的なのはです！」

レア（セントレア）：

「すまん！ ハアッ！」

ギルマンA（GM）：

「ぐ?! ギイ！」

予想外の痛打に数歩よろめくギルマン。その数十cmも無い誤差が彼の命を救う。

メア（ラクネラ）：

「っ、ちよこまかどっ！」

|||||

第2ラウンド エネミーターン

GM（来留主）：

さてと、ギルマンは2体ともさつきと同じでマタビに集中攻撃かな。

マナコ：

あーっ！ 9ですう被ダメ9。2回目も9ですう被ダメ10。

残りHP1です……。

GM（来留主）：

ある意味しぶとい。

マーマンは尾ヒレを使ってピョンピョン跳ねて5m前進と。

Wギルマン（GM）：（汎用蛮族語）

『はやく、くたばれ！』

マタビ（マナコ）：

「ヒツ、グ、ア」

ラミ（ミア）：（ザルツ地方語）

「こいつらさつきからマタビばかり！」

メア（ラクネラ）：

「愚痴る暇があつたら回復！」

第2R PCターン

戦力の配置

冒険者、ギルマン×2 ↑ 5m ↓マーマン×2 ↑ 6m

↓ 湖

↑ 4m 乱戦エリア 4m ↓

~~~~~

ラクネラ：

レアの方で弱ってるのお願い。

セントレア：

HPの残りも少ないしメアの方が良くないか？

ラクネラ：

マタビからエフェクトウエポンもらってもワンチャン倒せない目が有るんだけど……まあいいか。取りこぼした時はお願いね。

セントレア：

ああ。

ミーア：

最初は回復したほうが良いよね。さっきと同じく「キュア・ハー ト」。1点＜魔晶石＞使って、行使OK。16点だよ。

マナコ：

ありがとうございます。それじゃあ、メアさんに炎の「エフェクトウエポン」ですね。＜魔晶石＞で1点支払いますね。行使OKです。ラクネラ：

オーケー。回避14だったわね。ヨシ。命中ね。2+10+1+3=15点だからジャストかしら？

GM（来留主）：

そうだね。ちょうど0でギルマンAは気絶したよ。

マナコ：

よかった……。

セントレア：

ではBの方をレアが。達成値21。命中ですね。この出目が威力でも出てくれると助かるのですが。と

ミーア：

出たじゃん。

セントレア：

言ってみるもんだな。25点ですね。

GM（来留主）：

さすがの威力だねえ。

~~~~~

ラミ(ミリア)：

「——ザイア様 私の友を守護って——」

マタビ(マナコ)：

「あ、ありがとうございます。」

メアさん！

メア(ラクネラ)：

「サンキュ。」

そら！ さっきのみたいな偶然は無いわよ！

ギルマンA(GM)：

「ギ、」

メアの鋭い一撃を受けてドサリと倒れこむ。

レア(セントレア)：(汎用蛮族語)

「次、お前」

ギルマンB(GM)：

「ギアアッ！」

|||||

第3ラウンド エネミーターン

戦力の配置

冒険者、ギルマンB ↑ 5m ↓ マーリン×2 ↑ 6m

↓ 湖

↑ 3m 乱戦エリア 3m ↓

GM(来留主)：

やっとマーマンが追いついた。どちらも5m前進。《かぼうI》を  
対象ギルマンで宣言。

Aから順に……狙いやすそうなのはマタビだね。

マナコ：

ふええ。

GM(来留主)：

陸に上がったせいで命中力12に下がってるから安心して。

マナコ：

結局自動成功しかないじゃないですかー！ あれ？

ミーア：

6ゾロ出たじゃん！

マナコ：

や、やったー！

GM（来留主）：

Bの攻撃。

マナコ：

ふええくん被ダメ9点

ラクネラ：

（なんか、今日のハニー、随分Sっ気出てるわねえ。ストレスでもたまってるのかしら）

GM（来留主）：

（とか思ってたそうだなあ。知性が人間並みの敵だから弱い相手を優先してるだけなんだけど）

ギルマンもマタビ狙いだよなあ。

マナコ：

あわわわわわ残HP2

トリプル蛮族（GM）：（汎用蛮族語&マーマン語）

『ひゃーはっはっはっ』

SE：ガッ、ザシユザシユ

マタビ（マナコ）：

「う、あ、」

### 第3R PCターン

#### 戦力の配置

冒険者、蛮族 ↑ 11m ↓湖

↑ 4m 乱戦エリア 4m ↓

~~~~~

ミーア：

みんなにセイクリッド系かけたいのにく。最後の＜魔晶石＞使つて【キュア・ハート】。19点ね。

マナコ：

やっと20代まで回復しましたけど……

ラクネラ：

マタビも炎属性の攻撃使えたわよね？

マナコ：

あ、はい。エフェクト・バレットで炎属性を指定すれば。

ラクネラ：

ならだいぶ楽になるんじゃない？ ラミが攻撃に回れないならもうエフェクトウエポン使わないでしょ？

セントレア：

確かに手数が増える分マシにはなる、か。

ラクネラ：

んじや、メアから行くわよ。目標はギルマンね。

命中つと。3?! えー威力0の1、10+4で14ね。しとめ損ねたかしら。

GM（来留主）：唯一の《かばうI》チャンスを見逃すGM

ううん。これでBも倒れたよ。

ラクネラ：

ヒヤツとしたわね。じや、あとよろしく。

セントレア：

軽く言ってくれる。

マーマンAへ攻撃します。念のため《斬り返しI》も宣言しておきます。

ミーア：

自動失敗以外命中じゃん。要らないでしょ。

セントレア：

何事も保険だ。

命中ですね。22点ですか。

GM (来留主) :

また簡単に半分削っていく。

マナコ :

ではマタビもAに攻撃しますね。＜サーペンタインガン＞の弾丸に炎の【エフエクト・バレット】、セラアさんに倣って【ターゲットサイト】も使っておきます。これで4以上で命中です。ふう、問題なく命中です。弱点込み18点です。さっき半分て言っていましたし、倒せましたか？

GM (来留主) :

うん。これで残り1体だね。

~~~~~

ラミ (ミア) : (ザルツ地方語)

「(お願い。神様。もう、仲間が死ぬのなんて見たくないの……っ！)」

マタビ (マナコ) :

「ラミさん。もう、大丈夫です、よ」

メア (ラクネラ) :

「散々、仲間をいたぶってくれた報い。受けてもらうわよ！」

ギルマンB (GM) : (ギルマン語)

「ぎっ、お、お前ら、俺を 守らね、か」

マーマンたち (GM) : (マーマン語)

『は、速い！』処理ミスを演出に取り入れてみる試み

レア (セントレア) : (汎用蛮族語↓ザルツ地方語)

「お前ら、バルバロス言葉 わからない。」

コホン。ならば言葉を交わす必要も無いか。ハアッ！」

マーマンA (GM) :

「グガア！」

マタビ (マナコ) :

「追撃ですーっ！」

SE : B A N G !

GM (来留主) :

銃弾に打ち抜かれ、そのまま倒れるマーマン。

|||||

第4ラウンド エネミーターン

戦力の配置

冒険者、マーマンB

↑ 3 m 乱戦エリア 3 m ↓

GM (来留主) :

マタビは1回避をお願いします。

マナコ :

ですよね……無理ですう。

GM (来留主) :

15点だね。

マナコ :

残り9です。

マーマンB (GM) : (マーマン語)

「しねえー!」

マタビ (マナコ) : (ザルツ地方語)

「こ、これくらいならっ」

第4R PCターン

ミリア :

回復は、前衛2人の攻撃見てからで良いかな?

セントレア :

そうだな。レアから行こう。

《斬り返しI》宣言して攻撃します。1ゾロ?!

ラクネラ :

ミリアがさつき、フラグ立てるから。

ミリア :

わたしのせい?! もう1回攻撃できるんだから良いじゃん!

セントレア：

ふう。2回目は問題なく命中です。23点です。

ラクネラ：

残り半分のところよね。メアが行くわよ。……練技使っても確率は低めね。そのまま行くわ。ここで自動成功はあんまり嬉しくないのよねえ。威力だと出目が低いし。16点。防護点分残るわね。

ミーア：

ラミが殴って倒せるかもだけど命中力に自信が無い……。

マナコ：

マタビが行きますよ。外してしまったら回復をお願いします。

消費が変わるわけでは有りませんが、気分的に「ソリッド・バレット」にしますね。念のため「ターゲツトサイト」も乗せて、ふう、命中です。魔力分だけで倒せるはずですが

GM（来留主）：

威力ロールで1ゾロ出ると0点になるから一応振ってね。

マナコ：

うう……ホツ15点です。

GM（来留主）：

これで敵は全員気絶したね。周囲を見ると他もあらかた片付いているよ。

|||||

戦利品

不思議な貝殻（130G）、宝石（750G）、さびた槍（50G）×2、きれいな貝殻（180G）×2

M・O・N庁舎 会議室

GM（来留主）：

さて、戦闘終了後“海魔の宝玉姫”に操られていた蛮族は無力化あるいは撃退する事ができたのでエルフを中心にみんなと情報共有してくれる。

何か訊きたい事とかある？（て言っても大した背景考えてないんだけど）

ミーア：

何かある？

ラクネラ：

この辺はもうソイツの縄張り近くなんでしょ？ 具体的な住処とか、居場所知ってるヒト居たりする？

セントレア：

取り巻きというか、戦力の規模も把握しておきたいな。

マナコ：

そうですね。

GM（来留主）：

んーと、それじゃあ……

|||||||

10—8.

ザルツ地方 ルキスラ帝国 ルマ湖群付近

エルフの長（GM）：

「彼女は東の海岸を中心に活動しています。“ギザギザ海岸”の南に流れる川——ラニエス ヴェントリコーサスという河河の存在は公式ですが、名前は勝手に決めましたより北には勢力を伸ばしていないという噂もあり、ルキスラは……」

と視線をタイカに向けると、タイカが話を引き継ぐ。

タイカ（GM）：

「そのため、ラニエス ヴェントリコーサスの北の領地を持つクー

デリア公爵との関係も疑われています。現状確たる証拠はありませんが」

エルフの長（GM）：

「それと、戦力に關してですが、先ほどみなさんが撃退してくれたような呪歌により操られたものが多数。それと側近というか護衛のような者として、セイレーンが1体居るのが確認されています。常に宝玉姫のそばに居るのではなく、勢力圏を巡回しているようで、支配下に置く蛮族や人族を探し回っているのではないか、というのが我々の見解です」

海岸に到着する前に、強敵が待ち受けているかもって事だね。ひととおり説明を終えると、

「しかし、ラミアやケンタウロスが加勢しに来るとは驚きました。いや、失礼。我々もマーマンと生活してるのですから、とやかく言うことではありませんでいたね」

て世間話モードになるよ。

レア（セントレア）：

「驚かれるのも無理はありません。自身の特異性は自分が一番理解しております。

故に、今回の『海魔の宝玉姫』討伐を持って身の証をたてたいと考えています」

ラミア（ミリア）：

「私も捨てられたから人族側で生活してるんだけど、信じてくれる人少ないから」

GM（来留主）：

そんな会話を横で仲間のエルフに説明してもらっていたマーマンがエルフ語で何か話しかけてくるよ。それを聞いたエルフの1人が

『我々のように人族の街から距離をとる事をお薦めする』との事です。彼らの場合は水中でしか生活できないというのがありますが」

と、はからずもトーレ部族が進もうとしている道に近いものが提示されるよ。

メア（ラクネラ）：

じゃあその言葉にはちよつとおちやらけた調子で

「ただ生活してるだけで痛くもない腹を探られるくらいなら、そういうのも悪くないわねー」

とても応えておきましようか。

マタビ（マナコ）：

じゃあ、変に刺激して機嫌を悪くされていないかタイカさんの顔色を窺いながらオドオドしてます。

GM（来留主）：

他になにかある？

ミーア：

あ、そうだ。ねえ、耳栓とかそういう呪歌？ を聞かなくてすむ道

具とかって無いの？

ラクネラ：

あら、珍しく名案ね。

ミーア：

珍しくは余計よ！

GM（来留主）：

ううん。用意できなくはないけれどお薦めはできないかな。

セントレア：

なぜですか？

GM（来留主）：

1つ目はシナリオ上の都合で言ったらいいのかな。今居るルマ湖群の集落は大きな街と違って、完全に音を遮断できるような上等な耳栓は手に入らないから、呪歌を完全に防ぐことは難しいだろうって事。

マタビ：

それでも抵抗判定に修正を得られるなら有用だと思えますけど。

GM（来留主）：

もう1つはルー尔的な問題。周りが騒がしいなどの音を聞き分けづらい環境ではいくつかの判定にペナルティを受けるって明記されてるんだ2。5ルールブックII 81P。

ラクネラ：

尾行とか、隠れたりとかはそうでしょうね。

GM（来留主）：

完全防音が出来ない耳栓も「音を聞き取りづらい、聞き分けづらい状況」と同じと考えられるから同じような処理をすることで、ルールブックには

「命中判定」「回避判定」「先制判定」も影響を受けるとされているんだ。

セントレア：

なんと。いや、しかし確かに戦場であれば相手の気配を察せられるかどうかは重要。その意味では聴覚は大事は要素です。納得は出来ません。

マナコ：

そ、狙撃もです。

ミーア：

えー、てことは？

GM（来留主）：

呪歌への対抗のために、自分たちの攻撃が当たりにくくなったり、敵の攻撃を避けにくくなったりするペナルティを受けることになるけど、それでもいい？

ラクネラ：

あー……そうなるとビミョーね。メアは回避力落ちると命に関わるし。

セントレア：

レアも命中力を下げられては、役立たずになりかねん。

マナコ：

ま、マタビは元々命中率良くないので……。

GM（来留主）：

……。無しで良いかな？

それじゃあ、このまま休むことになるけど、戦闘への助力のお礼に食事は提供してくれるから食事を減らす必要はないし、見張りも不要







ラクネラ：

そーゆーこと。だからこのラウンドはスルーして向こうから陸に上がってもらえば、さっきのルマ湖群での戦いみたいにマーマンは楽に処理できると思うのよ。

セントレア：

理屈は解るが、卑怯ではないか？

ラクネラ：(ルールブックI I 82P「水中での行動と戦闘」を見せる)

はい。呪歌に加えてこれで戦える？

セントレア：(ルルブを受け取る)

ん？ ……無理だな。

ミーア：(横から覗き込む)

うげ、何してもペナルティが付くじゃん。

マナコ：

じゃあ、このラウンドは

セントレア：

総員後退！ これは撤退にあらず！

GM (来留主)：

何mくらい移動する？

ラクネラ：

サハギンとは戦いたいけど、こいつら地上だと1R10mしか移動しないのね。

GM (来留主)：

(さすがに出会いがしらで後退されたら、逃げると思って全力移動で追いかけても良いけどね)

ミーア：

あ、じゃあ1mだけ下がれば？ サハギンにも殴られなくてすむし。

セントレア：

せ、

ラクネラ：

セコイけど合理的ね。

マナコ：

そうですね。セイレーンの呪歌以外に魔法も遠隔攻撃も無いよう  
ですし。

GM（来留主）：

じゃあ、1mだけ下がるんだね。制限移動扱いだし魔法とか使う？

マナコ：

確かにジエザイルでなら届きますが、あ。すみません、さっきの戦  
闘で使った弾薬の装填を忘れていました。移動後の動作でも？

GM（来留主）：

いや、それは事前にしておいたことにして良いよ。〈ガンベルト〉  
の方も補充して良いよ。

マナコ：

ありがとうございます。〈サーペンタインガン〉3／3、〈ジエザ  
イル〉3／3、〈ガンベルト〉12／12、荷物内〈弾丸〉×98  
改めて、〈ジエザイル〉ならセイレーンも狙えますがどうしますか  
？

ミーア：

呪歌の影響を受ける前に攻撃できるのはアリなんじゃない？

セントレア：

確かにな。却下する理由はないと思うが。ラクネラはどう思う？

ラクネラ：

ペース配分が難しいけど、ナシじゃないと思うわ。やつちやいなさ  
い。

マナコ：

は、はいっ。

GM（来留主）：

ちなみに、この戦闘も魔物はダイスを振らずに固定値で戦うから  
ね。

マナコ：

それでは、1点〈魔晶石〉を使って「エフェクト・バレット」で弱



イヤーツ!

セントレア:

これは、厄介だな。

マナコ:

みんな、イチタリナイ……

GM (来留主):

ううん。もっと長距離下がってくれたら、全力移動も考えたんだけど、これならサハギン3体は通常移動で10m前進かな。

マーマンはさつきと同じで1m前進して上陸、と。

|||||

第2ラウンド PCターン

戦力配置

冒険者 ↑1m ↓ サハギン×3 ↑8m ↓ セイレーン ↑

2m ↓ マーマン×2

セントレア:

マーマンに追いつかれる前に少しでも戦力を削らねばな。

ラクネラ:

そういう意味ではレベルの低い魔物で助かったわね。サハギン相手なら呪歌の影響下でも攻撃を当てられそうだよ。

マナコ:

エフェクトウエポンはどうしましょう?

ミーア:

みんな弱点がバラバラなのよねえ。

ラクネラ:

かけてもらうなら風属性で、かしらね。

セントレア:

他はダメージが1点増える分だけで充分と?

ラクネラ:

充分かはわかんないけど、何回もかけ直すよりは厄介な奴に焦点を合わせての方がマシでしょ。たぶん。

マナコ：

それじゃあ、レアさんから。

2点の<魔晶石>で「エフェクトウエポン」を風属性指定で、判定問題無しです。

セントレア：

では1m前進。サハギンAに《斬り返しI》宣言し<モール>で攻撃します。

命中力判定 目標値：11

10+8-1=17 命中

威力：10(5,4)+10+1-2=19点ダメージ

ラクネラ：

メアも前に出てAに攻撃ね。命中力は……余裕ね。あら、クリティカル、どうせなら無傷の相手に出て欲しかったわね……16点ね。

GM(来留主)：

じゃあ、Aは断末魔の声を上げて息絶えるけどギルマン語だからみんなには何を言ったのかわからなかった。

あとはラミの行動だけど

ミーア：

ラミは数3倍で「セイクリッド・ウエポン」をレア、メア、マタビにかけるわ。これなら呪歌で下げられた命中を打ち消せるでしょ？なぜ攻撃する前にかけなかったのか。コレガワカラナイ

マナコ：

それはありがたいですう。

ミーア：

んじや、5点<魔晶石>とMP4点使って、判定もOKつと。

|||||

第2R 魔物ターン

戦力配置

ラミ ↑1m ↓メア、サハギン×2 ↑8m ↓セイレーン

↑2 m ↓ マーマン×2

マタビ レア

GM (来留主):

セイレーンは呪歌を継続するから制限移動で3 m前進して、曲は【バラード】に変更しよう。抵抗に失敗すると回避判定が1されるよ。こっちの仲間は全員失敗だね(苦笑)

精神抵抗力判定 目標値:17

ラミ :9+8||17 成功!

メア :8+5||13 回避力1

マタビ:8+1ゾロ!||自動失敗! 回避力1

レア :7+11||18 成功!

マナコ:

あーっ

GM (来留主):

回避が高いメアに効いたのはありがたい……けどサハギンじゃ無理そうだね。

ラクネラ:

下ったところで、自動失敗しなければ避けられるからね。

GM (来留主):

ううん厳しいなあ。とにかく続けるね。

マーマンは地上を5 m這って前進。セイレーンに追いついた所で2体ともがセイレーンを対象に《かぼうI》を宣言して終了。

で、肝心のサハギンだけど……知能は低いしダイスでランダムで行こうかな。1匹目はレアに。命中力は固定値で10だから回避をよろしく。

セントレア:

では。呪歌には抵抗成功しているので回避力は7のままですね。

出目だけで11でした。回避成功です。

GM (来留主) :

残念。最後の1匹、もレアだね。

セントレア :

っ。赤い目が見えましたが合計11で回避成功です。

GM (来留主) :

無理かぁ。

|||||||

第3ラウンド PCターン

戦力配置

ラミ ↑1m ↓メア、サハギン×2 ↑2m ↓セイレーン

マタビ レア マーマン×

2

セントレア :

とつとつサハギンを片付けよう。《斬り返し1》宣言をし2体目のサハギンを攻撃です。命中力は合計、15です。また1の目が……

GM (来留主) :

それでも命中なんだけどね。

セントレア :

はい。22点ですね。

GM (来留主) :

ちようど0だ。

ラクネラ :

セイクリッドとエフェクトが効いてるわね。私にも貰っていい？

マナコ :

解りました。2点<魔晶石>を使ってメアさんに「エフェクトウエポン」を風属性選択でかけますね。判定も問題ナシです。

ラクネラ :

アリガト。じゃあ、残りのサハギンに攻撃ね。呪歌とセイクリッドで命中力修正が相殺されるから……合計16だから命中よね？

GM (来留主) :



うん。威力どうぞ。

ラクネラ：

さすがに1撃はムリよねえ……つ?!

ミーア：

まあ、ムリよね。1<sup>0</sup>ゾロ<sup>点</sup>じゃあ。

ラクネラ：(ムカツ)

……。

SE：シユルルルルルル

ミーア：(宙吊り中)

ングーっ!!!

GM(来留主)：

まあまあ、ラクねーさん、落ち着いて。あと次ラミの手番だからミーアを降ろしてあげて。

ラクネラ：

……はあ。

ミーア：

ぷはあ!

えーと、ラミはどうしたらいい?

セントレア：

こちらの命中や回避が下げられる事を考えると、「セイクリッド・シールド」で防御を上げておくのもテか?

マナコ：

そうですね。……向こうは魔法攻撃は無いようですし、前衛のお2人にだけかければMPを節約できますし。

ラクネラ：

グダグダと長引く可能性を考えるとそれでいんじゃない?

ミーア：

ん。それじゃあ5点<魔晶石>とMP3点で2倍拡大/数の「セイクリッド・シールド」をメアとレアに……はい、成功つと。

|| || || || || || || || || ||

第3R エネミーターン

## 戦力配置

ラミ ↑1m ↓メア、サハギン ↑2m ↓セイレーン  
マタビ レア マーマン×2

GM (来留主) :

とりあえずセイレーンは2m制限移動で前進して。ううん。ここはもう1回「バロード」かなあ。

精神抵抗力判定 目標値：17

ラミ : 9 + 1 1 || 2 0 成功!

メア : 8 + 7 || 1 5 回避力 | 1

マタビ : 8 + 6 || 1 4 回避力 | 1

レア : 7 + 3 || 1 0 回避力 | 1

GM (来留主) :

結果はまずまずかな。

サハギンは……レアに攻撃。だけど当たるかなあ？

セントレア :

回避が下げられているとはいえ出目が4以上で回避ですからね

……回避成功です。

GM (来留主) :

だよね。

まあ本命はマーマンだけど……陸上だと全部の判定が | 2 されるからなあ。

とにかく1体目が2m前進してセイレーンに《かばうI》宣言してから、攻撃を当てれそうなレアに槍で斬りかかる。命中力は固定値で……1 2 かなあ。

セントレア :

今度は出目が6以上必要ですから充分ありえるかと、っ。

ラクネラ :

3で失敗するくらいなら1ゾロ出しなさいよ。もったいない。

セントレア：(赤面)

ぐうつ

GM (来留主)：

まあまあ。それじゃあ打撃点を……12点だけどシールド効いてるんだよなあ。

セントレア：

適用ダメージは3点だけですね。

GM (来留主)：

(シールドなくても半減されてたのか。防護点少ないメアに当てたけれど無理だろうし)ダメージが通るならヨシ！ もう1体も前進してレアに攻撃！

セントレア：

また3……だと……っ。

ミーア：

セレアのサイコロに【バレード】かかっている？

マナコ：

ハハハ……

GM (来留主)：

問題はほとんど防がれちゃうことなんだけど、また12点だから3点だね。

セントレア：

被害は軽微ですんで良かった。

|||||

第4R PCターン

戦力配置

ラミ ↑1m ↓メア、サハギン

マタビ レア、セイレーン

マーマン×2

ラクネラ：

向こうも回避が下がってる今が攻め時よね。先にセイレーンや

マーマンを叩く？

セントレア：

そうだな。セイレーンを庇ってくるマーマンから叩くか。

GM（来留主）：

（サハギンがあと1匹残ってたら後衛にも肉薄できたんだけどなあ）

セントレア：

《斬り返し1》を宣言してマーマンの1体、せつかくなのでかばうを宣言していた方を狙いましょう。

GM（来留主）：

バラードの効果……と地上に上がっちゃってるからこっちの回避は11だよ。

セントレア：

出目は4ですが命中です。というか自動失敗以外成功でしたね。

合算ダメージは21点です。

GM（来留主）：

さすがに一撃死はなかったね。バフのせいで防護点がほとんど機能してないけど。

ラクネラ：

だいたい半分くらい？　さすがにメアでトドメは無理かしらね、はい成功。

ダメージは、あらくリテイカル。振り足しは低いわね。4+1+1+0+1+2だから18点ね。

GM（来留主）：

2回転されてたら危なかつ、と思ったら撃破だね。バフが効いてるなあ。

（そういうえば呪歌の説明に「奏者は対象から外れる」とか「外すことが出来る」て類の説明無かったけど、自分で抵抗判定しないといけないのかな？　だとしたらこのセイレーン、固定値だから自分の呪歌に抵抗できないんだけど……教えて詳しい人！）

マナコ：

私たちはどうしましょうか？ 今のところリソースを消費してま  
で援護するほどでもなさそうですが。

ミア：

ねえ、だーりん。呪歌って主動作？

GM（来留主）：

？ そうだよ？

ミア：

じゃあ、取り巻きやつつけたら、セイレーンは歌ってる場合じゃな  
くなるんだよね？

ラクネラ：

確かに。そうなればバフもデバフもかかって来ないからバフが既  
に乗ってる分、こつちが有利ね。

GM（来留主）：

まあ、そうだね。

セントレア：

逆にセイレーンは呪歌を使用しつつできる補助動作も無い、と。

2人は待機で良いな？

ラクネラ：

そうね。出目のせいでグダるかもだからその時は援護お願いね。

蛇&眼：

りよーかい

です。

|||||

第4R エネミーターン

戦力配置

ラミ ↑1m ↓メア、サハギン

マタビ レア、セイレーン

マーマン

GM（来留主）：

あーそうなるよ……そうだなあ。セイレーンの行動は後に回して、

ミーア：

え？

GM（来留主）：

そうすればまだみんなの回避は――1されたままこちらの攻撃が出るからね。

サハギンは……あ、メアに行っちゃった。さすがに避けれるよね？

ラクネラ：

まあ、1ゾロ以外では、ね（ウインク）

GM（来留主）：

つづいてマーマンはセイレーンに《かばうI》宣言してレアに攻撃。

セントレア：

4……です。

ミーア：

出目は増えたけど……

GM（来留主）：

はは。あ、こつちも出目が低い。11点だね。

セントレア：

2点ですね。

GM（来留主）：

通らないなあ。

セイレーンは【アンビエント】でみんなの命中を下げさせてもらおうよ。

マナコ：

あ、奏者の手番で効果が切れるから……。

精神抵抗力判定 目標値：17

ラミ : 9 + 8 || 17 成功！

メア : 8 + 3 || 11 命中力――1

マタビ : 8 + 9 || 17 成功！

レア : 7 + 8 || 15 命中力――1

GM (来留主) :

前衛が下がったから充分かな。

|||||||

第5ラウンド PCターン

戦力配置

ラミ ↑ 1 m ↓ メア、サハギン

マタビ レア、セイレーン

マーマン

セントレア :

先ほどと同じ要領でマーマンを狙います。

セイクリッドウエポンで命中も上がっているので、合計命中力は10のままですかね。

GM (来留主) :

あれ？ 自動失敗以外成功？

セントレア :

ですね。命中でね。22点です。

ラクネラ :

同じく追撃ね。こっちも自動失敗以外は成功、ね。

さつきみたいにクリティカルしてくれるといいけど。

惜しい出目8。17点ね。

GM (来留主) :

なんでキレイにしとめていくかなあ。

ミア :

私たちはまだ動かなくても大丈夫かな？

マナコ :

そうですね。

|||||||

第5R エネミーターン

戦力配置

ラミ ↑ 1 m ↓ メア、サハギン

マタビ

レア、セイレーン

GM（来留主）：

命中下がったままじゃ無理だから呪歌を変えて……と思ったけどサハギンにはもう期待できないし直接攻撃するしかないかなあ。

セイレーンは呪歌を歌うのをやめて、攻撃が当たりそうなのは……レアか。当たっても通りそうにないけど、セレアは命中力15相手に回避判定をお願い。

セントレア：

承知しました。合計17で回避成功です。

GM（来留主）：

そんな大きな出目出されたら仕方ないね。サハギンは……レアに攻撃だけど……。

セントレア：

少し危なげでしたが出目4回避成功です。

GM（来留主）：

だよねえ。

|||||||

第6ラウンド PCターン

戦力配置

ラミ ↑1 m ↓ メア、サハギン

マタビ

レア、セイレーン

ラクネラ：

呪歌が無くなったのは有りがたいわね。セイクリッドで命中も上がっているしもう大丈夫そうね。

セントレア：

そうだな。まぐれ当たりで攻撃されても面倒だ。先にサハギンを処理しておくか？

ラクネラ：

そうねちやつちやと捌いちゃいましょ。



ミーア：

(なんか会話が怖い)

セントレア：

では自分から。サハギン相手ならば自動以外成功です、ね。

威力は、お。12、クリティカルですね。

ラクネラ：

完全にオーバーキルじゃない。セイレーン相手に出しなさいよ。

セントレア：

出るのが判つていればそうしている。……36点ですね。

GM (来留主)：

うん。解つてるとは思うけど、サハギンは動かなくなったね。

鈍器  
モールでこのダメージつて、原形とどめずに地面のシミになつてそう  
だなあ。

ラクネラ：

それじゃあメアはセイレーンに、命中力17だけどうぞ？

GM (来留主)：

セイクリッドが効いている  
いちたりたね。命中だよ。

セントレア：

メアが7出してギリギリの命中なのですね。

GM (来留主)：

飛行してるからね。

ラクネラ：

7で当たるなら当たる確立の方が高いんだから良いじゃない。それよりもつ。弱点属性が乗るのよね？

GM (来留主)：

そうだね。エフェクトウエポンの効果で風属性になつてるからね  
3点追加だね。

ラクネラ：

それじゃあ、弱点19点ね。

GM (来留主)：

うわ、いつきに半分なくなつた。セイレーンが前衛型じゃないとは

いえ、軽戦士の攻撃でこれかあ。レアの攻撃はなんとしても避けないとだな。

後衛組みは何かする？

マナコ：

必要ない、ですよね？

ミーア：

残り半分なんですよ？ 温存でいいんじゃない？

|| || || || || || || || || ||

第6R エネミーターン

戦力配置

ラミ ↑1m ↓メア、セイレーン

マタビ                      レア

GM (来留主)：

(もう消化試合だよなあ。このセイレーンは配下なだけで洗脳されてない設定なんだけど降伏したほうが良いかな。経験点は……撃破扱いで良いか)

配下が全員やられて、自分も一撃で痛手を負わされたセイレーンは浮遊をやめて地面に膝を付いて両手を挙げ、交易共通語で話しかけてくるよ。

ミーア：

え？

セイレーン (GM)：

「降参！ お願い、命だけは！」

戦意を無くした敵に警戒しながら周囲を見ると目の前のセイレーン以外は既に制圧されているね。セイレーンもそれを理解して命乞いを選んだみたいだね。

と、いうわけで戦闘終了です。おつかれさま。

モン娘s：

おつかれさまでしたー

戦利品セイレーンの瞬殺ぶりを見るに、＜剣のかけら＞を入れても良かったなあと後悔

セイレーンの羽衣(100G)、さびた槍(50G)×2、サハギンの三つ叉槍(30G)

10—10. 5

M・O・N庁舎 会議室

GM（来留主）：

そういうわけで、今回の討伐対象であるラエティティアの配下のセイレーンが命乞いしてきているんだけど……どうする？

ミーア：

どうするって言われても……。

ラクネラ：

まずは尋問ね。

4人：

（判断が早い！）

セントレア：

確かに、ボスの情報は引き出しておきたな。

マナコ：

取引するとして、こちらは何が提示できるでしょうか？ 生かしておくというのは危険なような……。

ラクネラ：

そうねえ……。

|| || || || || || || || || ||

10—10.

ザルツ地方 ルキスラ帝国 ルマ湖群東部

メア（ラクネラ）：

「ならあなたの主のこと教えてもらおうかしら」

セイレーン（GM）：

「姫様の？」

ミーア：

蛮族からも姫って呼ばれてるんだ。

GM（来留主）：

うん。まあ、呼ばれてるのか呼ばせてるのかは不明だけどね。

ラクネラ：

で？ 何を教えてくれそうかしら？

---

セイレーン（GM）：

「姫様は私と同じセイレーンで」

メア（ラクネラ）：

セイレーンにビンタ

SE：スパーン！

ラミ（ミア）：

「ちよっ?!」

---

ミア：

なにしてんの?!

ラクネラ：

え？ やさしくしてもつけあがるだけでしょ？

セントレア：

だからといっておとなしく情報を吐いている相手になぜ暴力を振るう！

ラクネラ：

既知の情報で許してもらおうとされたらいやじゃない？

マナコ：

そ、それならせめてこちらが欲しい情報を指定しませんか？

ラクネラ：

……それもそうね。

GM（来留主）：

ハハハ……。

---

メア（ラクネラ）：

「あなたの姫様が何者かなんてとづくに知ってるのよ。

私たちが知りたいのは、姫様のそばにどれくらいの戦力が残っているか。よ」



ローレライはどんな魔物なんでしょう？

GM（来留主）：

先に魔物知識判定してみる？

~~~~~

魔物知識判定 目標値：10／14

ラミ : 10 + 4 = 14 弱点看破！

メア : (平目) 7

マタビ : 5 + 10 = 15 弱点看破！

レア : 7 + 8 = 15 成功！ライダー技能のため弱点は不明

ローレライはレベル4蛮族。物理ダメージが弱点。

~~~~~

ミーア：(データ確認中)

げ、こいつも呪歌使うの?!

マナコ：

レベルが低いのが救いでしょうか。

セントレア：

それでセイレーンはどうするつもりなのだ？

ラクネラ：

うん？ ああ、それはね

~~~~~

メア（ラクネラ）：

「タイカさん?」

タイカ（GM）：

「はい」

メア（ラクネラ）：

セイレーンを指差しながら

「虚偽情報だった場合に罰を与えないとなので、ルキスラで身柄を確保しておいていただきたいのですが」

タイカ（GM）：

その発言に顔を蒼白にさせてるセイレーンを横目に

「それはかまいませんが、虚偽がなかった場合はどうするのです?」

蛮族に情けをかけるのかって表情を隠しもしないで訊いてくるよ。

メア（ラクネラ）：

その問いには軽く

「猿轡でもはめて奴隷として働かせれば良いんじゃない？ 何が出来るか知らないけれど」

セイレーン（GM）：

「そんな！ 約束が違うわ！ ちゃんと話したのに！」

メア（ラクネラ）：

「は？ 『命だけは』 そういう約束だったでしょ？」

セイレーン（GM）：

「……………」

タイカ（GM）：

「では帝国のものが身柄を拘束するまではエルフたちに監視させましょう」

という感じで野営の準備がされるね。（まさか生き残らせる方向になるとは）

ミーア：

あ、姫のアジトってどこ？

GM（来留主）：

あ、その辺りも白状してくれるよ。

場所は、ラニエスヴェントリコーサスルマ湖群とギザギザ海岸の間にある河。名前は勝手に決めた非公式のものですの北側。ギザギザ海岸手前の海岸線に洞窟があつてそこをアジトにしているみたいだね。用途も寝食がメインでそんなに複雑な構造ではないらしいよ。

というわけで、一晩休むから回復と食料の消費をしてね。

SE：テンテンテロリン

くくくくくくくくく

ラミ　：HP 29 / MP 41 / <保存食> 8

メア　：HP 38 / MP 13 / <保存食> 8

マタビ：HP 25 / MP 34 / <保存食> 8

レア : HP 51 / MP 15 / <保存食> 14

|| || || || || || || ||

10-11.

ザルツ地方 ルキスラ帝国 ギザギザ海岸南部

GM (来留主) :

海に面した崖にポツカリと口を開いた洞窟がある。潮が満ちれば完全にではないにしろ海に沈みそうな洞窟だ。

ラクネラ :

見張りの類は？

GM (来留主) :

見たらないね。

入る？

マナコ :

深い洞窟ではないという話でしたが……

セントレア :

ここまでできて躊躇する理由はないしな。

主殿、警戒しつつ中に入ります。

マナコ :

足元にも気をつけないとですな。

ミーア : (地を這う種族)

生活用の洞窟なんでしょ？ 畏なんてあるかな？

マナコ : (二足歩行種族)

地面が濡れていると思うので気をつけないと転倒の恐れがあるかと。

セントレア : (四足歩行種族)

ああ、確かにな。しかし警戒するほどではないだろう。

ラクネラ : (壁や天井も歩ける種族)

そうよ。さくさく行きましょう。

マナコ :

あ、ああ……

GM (来留主) :

(こっとういうやり取りを見ると、転倒ギミック入れたくなるなあ。特にラク姉さんは自分が2足種族になってること失念してるっぽいし。……足元が悪いから命中と回避にマイナス修正くらいで良いかな。アドリブであんまりキツイペナルティかけると事故が起きそうだしフラグ成立とか言わない！)

中は所々に松明が設置されていて視界に問題はないね(部下は暗視があるのにボスがなあ)。

少し進むと奥の方が明るくなっているのが見えてくる。

ミーア：

こっそり様子を窺ったり出来る？

GM (来留主)：

誰が見に行く？

蛇・馬・蜘蛛：(ジツとマナコを見る)

マナコ：

ひうつ。じゃ、じゃあマタビが見に行きます。一番小柄な種族ですしね。

GM (来留主)：

そうすると、セイレーンやローレライが数匹集まっているのが見えるね。ここが最奥で、彼女たちが討伐の対象だとわかるんじゃないかな。

マナコ：

こちらの進入に気づいている様子はありますか？ あと、向こうまでの距離を知りたいです。

GM (来留主)：

無いね(NPCも含めて金属鎧が2人居るし何か有っても良かったかなあ)。距離は十数m離れてるね。所々岩はあるけれど身を隠したままの接近は難しいんじゃないかな。

マナコ：

では一旦下がって皆さんに報告します。

セントレア：

では、このまま進んで討伐してしまおう。

ミーア：

隠れながら近づけないならそうね。

|||||

10—12.

ザルツ地方 ルキスラ帝国 ギザギザ海岸南部の洞窟

GM（来留主）：

パシヤパシヤと小さな水溜りを蹴りながら奥へ進む一行に誰何の
声が飛ぶ。

ラエティティア（GM）：

「誰?！」

洞窟の奥、少し開けた印象を受ける場所に羽衣を纏った人間の女性
のような種族が、ローレライやサハギンを侍らせている。

タイカ（GM）：

「ルキスラ皇帝 ユリウス陛下の命により貴女を討伐します」

タイカが質問には答えず、淡々とルキスラ軍人としての職務を遂行
する。

その言葉にラエティティアは余裕の笑みを浮かべてる。

ラエティティア（GM）：

「フン。また来た所でみいゝんな私のトリコにして、あ・げ、」

そこまで口にして人族の集団にまぎれる巨体2名に気付いて目を
丸くするよ。

「バルバロス そこ 何してる」

汎用蛮族語でラミとレアを睨み付けながら問いかけてくるよ。

ラミ（ミーア）：

「その ことば」

とレアに目配せするね。

レア（セントレア）：

では後を引き継ごう

「きく あきた」

言いながら剣を抜きます。

ラクネラ：

カッコ付けるじゃない。

ミーア：

へへへ。たまにはね。

セレアと話してたんだよね。ラミやレアとしては、セイレーンも説得したいだろうけど

セントレア：

今回は人族の信頼を得るための依頼。討伐しないという選択肢はない。ならば少しは見栄を張ろうと思っとな。

GM（来留主）：

惜しむらくは、敵側にしかその覚悟が届いてないことかな。

マナコ：

あ

ミーア：

いーいーのー！

ラエティティア（GM）：

「なら おまえも おどれ！

おまえたち あいつも てきー！」

ラエティティアの号令を受けて他の蛮族たちも襲い掛かってきた

！

|||||

GM（来留主）：

というわけでボス戦だけど、今回足場が濡れた岩場ということで、

ラク姉さん

ラクネラ：

ん？ なに？

GM（来留主）：

メアは1ラウンド目だけ命中や回避など運動に関わる判定に――2のペナルティを付けさせてもらうよ。

ラクネラ：

は?! 何でわたしだけなのよ。

GM (来留主) :

せっかくマナコさんが忠告してくれてたのに無視しちゃったから。

ラクネラ :

この子たちは?!

GM (来留主) :

足のないラミアが足を滑らせてバランスを崩すかな?

ラクネラ :

その理屈ならレアもじゃないの?

GM (来留主) :

4足歩行の魔物って<投げ>とかで転倒させられないんだよね。
なのでそれに則って無しにしたんだ。

ラク姉さんの主張ももつともだから、

ラミアへケンタウロスへ警戒してた2足歩行へ無警戒の2足歩行
て感じで段階的なペナルティも考えたんだけどそれだとメアのペ
ナルティが大きくなりすぎるからやめたんだけど、段階ペナルティに
する?

ラクネラ :

んぐ……わかったわよ。1Rだけなんですよ? それなら良いわ。

GM (来留主) :

OK。それじゃあ戦闘を始めよう。

つづく

10—13.

10—13.

ザルツ地方 ルキスラ帝国 ギザギザ海岸南部の洞窟内

GM (来留主):

さて、「海魔の宝玉姫」の二つ名を持つファツシネイトセイレーン、ラエティティアとその部下との戦闘開始だね。

注意として、配下の蛮族は姫の指示を受けるから全員、知能：人間並み 相当に行動するものとするよ。じゃないとサハギンがただの障害物だからね。

戦闘準備は何かある？ 魔物たちは何も無しだよ。

セントレア:

レアが呪歌を警戒するために【ディフェンススタンス】を精神抵抗力判定指定で宣言いたします。

GM (来留主):

OK。魔物知識判定……は、全部既に終わってるね。ボスまで弱点看破されてるのは怖い。

じゃあ、ラエティティアが魔法^{フェアリー}使い^{テイマー}だから弱点隠蔽判定を

お願い。目標値はラエティティアはボスだからダイスで決めるよ。

基準値が10で……

10 + 8 || 18

18だね。

ミア:

ビミヨーに高い……。

弱点隠蔽判定

ラミ: 9 + 2 || 自動失敗

メア: 8 + 8 || 16 失敗……

レア: 7 + 7 || 14 失敗……

全員弱点を看破された！

GM (来留主) :

姫様の妖精魔法が土属性も使えたらなあラエティティアの契約妖精は風・水・闇。

ラクネラ :

ボスに主戦力全員弱点突かれるとか冗談じゃないわよ。こっちの弱点が全員土属性に偏ってるのがいけないんだけど。

セントレア :

結果として弱点を突かれないならヨシとしよう。

ラクネラ :

そうね。唯一抵抗できそうだった誰かさんが自動失敗だったし。

ミーア :

うーるーさーいー！ 弱点バレても突かれなければ良いでしょ！

マナコ :

まあまあ。

彼氏さん、進めてください。

GM (来留主) :

ははは……

それじゃあ先制判定お願いね。目標値は13だよ。

先制判定

ラミ : (平目) 自動成功！

メア : (平目) 8

マタビ : 6 + 8 = 14 成功！

レア : (平目) 5

GM (来留主) :

繰り返しがすごいなあ (苦笑)

それじゃあ初期配置はこんな感じで戦闘開始だよ。

戦力の初期配置

PC ↑ 10m ↓ 蛮族

|| || || || || || || || || ||

第1ラウンド PCターン

ミア:

セイクリッドウエポンで攻撃命中強化と、セイクリッドシールドで防御強化。どっちがいいかな？

ラクネラ:

先にフィールドプロテクションをお願いしたいわね。

セントレア:

なぜだ？ 軽減できる量としてもセイクリッドの方が優秀だろう。

マナコ:

プロテクションなら魔法ダメージも軽減できるから、じゃないですか？

ラクネラ:

そゆこと。

ラミ(ミア):

了解。じゃあく魔晶石(5点)からMPを支払って「フィールド・プロテクション」、

「——ザイア様。同胞の安寧のために、この戦いを勝ち抜く力をお与えください——」

行使も成功つと。移動は……しなくてもいいか。

レア(セントレア):

物理弱点のローレライから潰していくか。

10m前進。《斬り返しI》宣言。騎芸【チャージ】も組み合わせる斬りかかります。

命中判定 目標値:12

10+8||18 命中!

レア(セントレア):

「チエストー！」

合算ダメージ：8 + 10 + 2 + 2 || 22点
適用ダメージ：22 | 2 || 20点ダメージ

メア（ラクネラ）：

それじゃあ、同じ対象を狙いましょうかね。

練技は……要らないかしらね。精神抵抗上がるような物も習得しとくんだったわねえ。10m前進。ローレライAに攻撃よ。命中は自動失敗以外は、成功つと。ダメージは……低^ひつく。12点よ。

「はっ！」

GM（来留主）：

フェンサーなら充分だと思っけどね。ローレライはメアの斬撃を受けて地に伏したよ。

マタビ（マナコ）：

私はどうしましょうか。先にボスを削っておくことも出来ますが。当たれば、ですけど……。

ラミ（ミア）：

雑魚を減らすのとどっちが良いかな？

メア（ラクネラ）：

出来れば呪歌使いを減らしたけど、1撃でローレライ倒すのは難しいわよね。

レア（セントレア）：

サハギンならば1撃だろうが、リソースがもつたない気がするな。

マタビ（マナコ）：

じゃ、じゃあくサーペンタインガン>の<弾丸>に「エフェクト・バレット」で炎属性を指摘してギルマンに攻撃しますね。「ターゲットサイト」も使います。MPの支払いはどちらも<魔晶石>で。

命中力判定は……あ、当たりました！

「そっ！」

威力の方が低いですう……弱点込み12点ですう。

|| || || || || || || || || || ||

第1R 魔物ターン

戦力配置

ラミ ↑ 10m ↓ メア、蛮族
マタビ レア

GM (来留主):

さて。こちらは、ローレイBが「バロード」で回避を下げさせてもらおうか。ローレイは固定値だから14を目標値に精神抵抗力判定をお願い。

精神抵抗力判定

ラミ : 9 + 8 || 17 成功!
メア : 8 + 8 || 16 成功!
マタビ : 8 + 8 || 16 成功!
レア : 7 + 6 || 13 回避力 | 1
ラエティティア : 11 + 6 || 17 成功
サハギンA < C : 固定値により失敗
ギルマン : 固定値により成功

BGM : ゴッドファーザー 愛のテーマ

GM (来留主):

ううん。レアだけかあ。

じゃあ、サハギンAは人数差を使って乱戦エリアを突破。10m前進してマタビに攻撃するよ。命中力は固定で10
マタビ (マナコ):

唯一の平目なのに！ラクネラ：「だから」でしょ
回避失敗ですう。

GM (来留主):

ま、たかだか2d+2だから。9点だね。

マタビ (マナコ):

それでも1/4削れるんですよ！

GM（来留主）：

ははは。

残りのサハギンは、攻撃を当てられそうなのはレアだよ。当たった所で大したダメージにはならなさそうだけど。

レア（セントレア）：

では、回避を2回振りますね。バードが効いていなければ自動失敗以外回避なのですが、どちらも達成値15なので回避です。

GM（来留主）：

ううん。玉砕覚悟でサハギンは乱戦離脱準備をして突破を試みても良かったかな。

ギルマンは……「牽制攻撃」で命中を上げたいけどメアしか狙えないしなあ。通常の攻撃方法でレアを攻撃で。命中力は14ね。

レア（セントレア）：

さすがにこれは厳しそうですね。

合計15、なんとか回避です。

GM（来留主）：

残念。残るラエティティアはどうしようかなじゃあ、自分たちが居る地点を対象に「チルレイン」を使おうか。仲間も巻き込むけどまあラエティティアの性格的には気にしないかな。

「凍えるがいいわ！」

行使判定の達成値は19。部下は全員抵抗失敗だね。

精神抵抗力判定

メア　：8＋8＝16　失敗：

レア　：7＋8＝15　失敗：

ラエティティア：11＋8＝19　成功

GM（来留主）：

まあ、そうなるよね。

じゃあ、メアのダメージから、13点の水・氷属性魔法ダメージ。レアは14点だね。

メア（ラクネラ）：

マタビじゃないけれど、1／3持ってかれたわ。……ちよつとキツいわね。

レア（セントレア）：

ああ。ラエティティア優先したほうが良さそうだな。

GM（来留主）：

抵抗した自分へのダメージだけ小さいのもなんか「ぼい」ね（苦笑）

|| || || || || || || ||

第2ラウンド PCターン

戦力配置

ラミ、サハギンA ↑ 10m ↓ メア、蛮族

マタビ

レア

レア（セントレア）：

命中力を下げられていない今のうちにラエティティアを攻撃すべきか？

メア（ラクネラ）：

そうね。何とかして飛んでるのを引き摺り下ろしたいけれど、そんな魔法ないわよね？

マタビ（マナコ）：

少なくとも、今使える魔法の中には。

一応、相手の敏捷度を下げて回避を下げさせる魔法はあるんですが、抵抗されると消滅なんですよね。

ラミ（ミリア）：

【バニッシュ】で混乱させる方法もあるけど、レアを巻き込まないようにならうと思うと、姫1体に収束させないとだし、やっぱり抵抗されると消滅……。

GM（来留主）：

基準値では姫様の方が有利だからねえ。

メア（ラクネラ）：

なら直接攻撃しましょう。そっちの方がまだ可能性高そうじゃない？

レア（セントレア）：

確かに。メアは回復を頼む。

というわけで、《斬り返しI》を宣言してラエティティアに

メア（ラクネラ）：

の前に！ マタビにエフェクトウエポンかけてもらいなさい。

マタビ（マナコ）：

は、はい！ では、レアさんに風属性の【エフェクトウエポン】を使用します。行使も問題なしです。

「お、おねがしますー！」

レア（セントレア）：

「任された！」

と、改めて《斬り返しI》込みで攻撃します。

レア命中力判定

：10 + 8 = 18

ラエティティア回避力判定：10 + 8 = 18

回避

《斬り返しI》命中力判定：10 + 10 = 20 命中！こういう時つて、回避側も振るんでしょうか？ 回避側はそのままの値なんですよ？ 判らなかつたので後者で裁定しています

合算ダメージ：7 + 10 + 1 + 3 = 21点

適用ダメージ：21 - 4 = 17点

メア（ラクネラ）：

悪くないわね。

「続くわよー！」

とここは逃したくないし、練技も乗せるわね。【キャッツアイ】、【ジャイアントアーム】で行くわよ。どっちも＜魔晶石＞で支払うわね。

メア命中力判定

：10 + 1 + 7 = 18

ラエティティア回避力判定：10 + 11 = 21 回避

メア（ラクネラ）：

ちよつとハニー！ 空気呼んでよ！

GM（来留主）：

そんなムチャな

ラミ（ミリア）：

んじや、回復するよー。《魔法拡大／数》で3倍【キユア・ウーンズ】を私以外の3人に、と。行使もOKね。

「ザイアさま、皆の傷を癒して」

回復量はメアが14点、マタビがごめん少ないや10点、んでレアが12点ね。

マタビ（マナコ）：

全快はしてるので大丈夫ですよ。ありがとうございます。

|||||

第2R 魔物ターン

戦力配置

ラミ、サハギンA ↑ 10m ↓ メア、蛮族

マタビ
レア

GM（来留主）：

じゃあ、まずはそっちの回避力が戻らないうちにサハギンAとCに攻撃してもらおうかな。対象はさつきと同じで、マタビ、レア、レアで。

回避力判定

マタビ …(平目) 11 回避！

レア(B) …6 + 8 = 14 回避！

レア(C) …6 + 5 = 11 回避！

GM（来留主）：

ダメかー。

んじやあ、ローレイBが【終律：春の強風】を精神抵抗力低いのは……レアだね。14を目標値に精神抵抗力判定をお願い。

レア（セントレア）：

くつ。直接ダメージを与える呪歌もあるのでですね。7以上で抵抗成功です。

イチタリナイ……。

GM（来留主）：

ではレアを暴風が襲い掛かるよ

「♪ヴィヴァルディ作 ヴァイオリン協奏曲『四季』より「春」
3＋7で10点の魔法ダメージだよ。

レア（セントレア）：

それぐらいなら、なんとか……。

GM（来留主）：

あ、しまった。ギルマンも攻撃しておけばよかった。まあいいや。ギルマンより先に姫様が【デイズ】をメアにかけるよ。抵抗失敗すると次に行う回避力判定1回が自動失敗になる魔法だね。

メア（ラクネラ）：

な！ フェンサーの武器を殺しに来たわね。

GM（来留主）：

あと、どういう理屈かわからないんだけど、この魔法の行使判定、+2の修正が付くから基準値12スタートで判定するね。

メア（ラクネラ）：（精神抵抗力：8）

はあ?! ほとんど無理ゲーじゃない±4以上の補正は避けるよう公式が言っています。基準値差4はそれだけ有利不利が明白な達成値の比べ合いです

ラエティティア行使判定：12＋8＝20

メア精神抵抗力判定 ：8＋7＝15

メア（ラクネラ）：

片方6が出たときは期待したのに……。

GM(来留主)：

それじゃあ、メアは意識がぼーつとして放心状態になっちゃう。というわけですかさずギルマンの攻撃。回避は自動失敗だからそのまま打撃点を出すよ。7+7で14点だね。

メア(ラクネラ)：

いよいよもってボス優先にしないといけなくなってきたわね。

レア(セントレア)：

ああ。呪歌よりもよほど厄介かもしれん。

|||||

第3ラウンド PCターン

戦力配置

ラミ、サハギンA ↑ 10m ↓ メア、蛮族

マタビ

レア

マタビ(マナコ)：

メアさんにも【エフェクトウエポン】を。行使成功です。

「メアさん！」

メア(ラクネラ)：

「ありがとう」

……ねえセレア、次ラウンドくらいなら回復しなくても耐えられるわよね？

レア(セントレア)：

？ ああ、大丈夫だとは思うが

メア(ラクネラ)：

じゃあ、ラミにセイクリッド、お願いしない？

レア(セントレア)：

なるほど。命中にも余裕が出来る、か。頼めるか？

ラミ(ミリア)：

オツケー！ んじゃく魔晶石からM P支払って、拡大/数でメアとレアに【セイクリッド・ウエポン】！ 行使問題なし。

「人々に仇なす者を退ける力を、我が同胞に与えたまえ」

レア（セントレア）：

よし。ではレアから、《斬り返しI》付きで攻撃です。

達成値は11+8で19です。

GM（来留主）：

こちらの回避は15、残念。

レア（セントレア）：

ではダメージを、10+10+1+2、それに弱点の+3で26点ですね。刃物ならクリティカルだったのですが……。

GM（来留主）：

いつのまにか随分追い詰められてる。

メア（ラクネラ）：

これでトドメになって欲しいけれど、12からの10。22は避けられないでしょう。

GM（来留主）：

さ、1/36の確率でなら……まあ無理だよね。

メア（ラクネラ）：

んじやダメージは、あらくリテイカルね、決まったかしら。6+10+1+2+3=19点ね。届かなかったか。

「スキあり！」

GM（来留主）：（ラエティティアHP：4）

もう虫の息だけだね。

|||||

第3R 魔物ターン

戦力配置

ラミ、サハギンA ↑ 10m ↓ メア、蛮族

マタビ

レア

GM（来留主）：

さて、どうしたものかな（ローレイの呪歌にこだわらずにとつととラエティティアに歌わせれば良かったかなあ特殊呪歌「チャーミン

グ（影響下にあるキャラは奏者に悪影響のある行動を取れなくなる）を2・5へのコンバートで覚えさせていた）

もう悪あがきにしかならないけれど、ローレライは「バレード」で回避を下げにかかるよ。

精神抵抗力判定 目標値：14

ラミ : 9 + 7 || 16 成功

メア : 8 + 2 || 自動失敗！ 回避力―1

マタビ : 8 + 11 || 19 成功！

レア : 7 + 7 || 14 成功！

GM（来留主）：

メアの回避が下がってもなあ……。

サハギン3体が毎度同じ相手に攻撃で。

※マタビのみ回避失敗。HP：25↓24

GM（来留主）：

続いてギルマンが……レアにしか攻撃当たらないと思うんだよね。

レア（セントレア）：

問題なく回避です。

GM（来留主）：

うくん。また「チルレイン」かなあ。行使判定、15。

相変わらず部下は全員抵抗失敗だね。

精神抵抗力判定

メア : 8 + 12 || 自動成功！

レア : 7 + 3 || 10 失敗……

ラエティティア : 11 + 6 || 17 成功

GM（来留主）：

メアから順に15の半分で8点だね。抵抗失敗してくれてたらクリティカルだったのに……。

レアが、11点。姫様自身には13の半分で7点。

※サハギンB：13点 気絶。C：11点 気絶。ギルマン：13点 気絶。ローレライB：13点 気絶。

GM（来留主）：

（残りHP4ダメージ適応忘れていますね（汗）かあ）想像はしてたけどかなりひどい状況になったね（苦笑）

ここからひっくり返すのは無理だろし、「倒した」で良いよ。

なんでサハギンAはまだ無傷なんだろうね（汗）

YOU WIN！

|||||||

戦利品

<剣のかげら>×7、宝石（150G）×3、セイレーンの羽衣（100G）、サハギンの三つ又槍（30G）、水魔の羽衣（100G）

M・O・N庁舎 会議室

GM（来留主）：

それじゃあ戦闘後の様子を演出していいこうか。
ううん……レアにお願いしようかな。

セントレア：

わたしですか？

GM（来留主）：

うん。1回分、レアの攻撃が当たったと仮定してダメージ算出して
くれるかな。かけてもらった魔法とかの効果残っている状態で。

セントレア：

？ ？ ？ とりあえず、わかりました。……21点、ですかね。

GM（来留主）：

ありがとう。

（ということはHPが13か。1ゾロ以外で……）
……………^{コロコロ}（5ゾロ

（苦笑）

ミーア：

ね、ねえ、なんなの？ 何が起きるの?!

GM（来留主）：

ごめんごめん。取り巻きは全員気絶だったんだけど宝玉姫だけ生
死が不確定だったからね。仮のHPから気絶するか確認したかった
んだよ。で、結果全員気絶状態なんだけど、処遇はどうする？

ラクネラ：

まあ、この場で処分するか、生け捕りにして帝国に突き出すか、よ
ね。

マナコ：

な、ならタイカさんに引き渡すのでいいんじゃないでしょうか。

セントレア：

私もそれで良いかと。

GM（来留主）：

それじゃあ

|||||

10-14.

ザルツ地方 ルキスラ帝国 ギザギザ海岸南部の洞窟内

タイカ (GM):

「ラエティティア以外はここで処刑してしまっただけだと思いが」

とここでメアに一瞬視線を送ってから

「まあ、証言が多いに越したことはないのですが。ただしこれだけの数を連行すると、私だけでは手に余ります。

討伐任務に加え、帝都までの護送も任務の一部と考えてください」

ラミ (ミア):

「りょうかい」

て応えながら蛮族を縛っていくね。

それにしてもラミやレアじゃなくてメアを気にするんだ。蛮族の処遇についてだからラミたちを気にするかと思ってた。

メア (ラクネラ):

道中の会話に何か思うところでもあったのかしらね。

メアは宝玉姫とローレライに猿轡をはめていくわね。呪歌にしろ魔法にしろこれで使えないでしょ。

|||||

GM (来留主):

そうだね。縛り上げるロープも充分あるし問題なく拘束できるよ。

それじゃあ、帰り道だけ……何か演出しておきたいことある？

無いなら行きと同じ数だけ食料を減らしてもらって、いつきに皇帝に報告するシーンまで飛ばそうと思うんだけど。

ミア:

何かあるつけ？

セントレア:

演出するほどではないのですが主殿。この世界において鮮度が保たれた食品というのは貴重なのでしょうか？

GM（来留主）：

？ そうだね。魔動機文明時代なら冷蔵庫とか冷凍庫も在りそうだけど、小魔法にも無いってことは発掘されていないのかも。神聖魔法に腐敗を防ぐ魔法は在るけど、レベル9の魔法だからね。日常的な輸送のために高司祭が駆り出されるのはあまり現実的じゃないよね。いったいいくら寄進しないとイケないのか……。そもそもプリザーベーションをかけた物を食べても大丈夫なのかって問題もあるね。という状況だから、物を凍らせたり冷やしたりする魔法を使える魔法使いを雇える王侯貴族やそのお抱え商人だけが扱える商品、てころかな。

セントレア：

なるほど。ではルマ湖群を通るときにエルフと共存しているマーマンの団に、魚介類の運搬を持ちかけておきます。

ラクネラ：

魚介類？

セントレア：

早馬と保存に使える魔法が高価なのであれば、より安価に運ぶケンタウロスの脚を売り込んでおこうかと。

マナコ：

な、なるほど。通行の護衛以外にも仕事を確保しておくんですね。

セントレア：

ああ。ケンタウロスは妖精魔法使いも居るようだし、それなりの需要は得られるだろうな、と。

GM（来留主）：

なるほど、考えたね。でもなんで格安に？

ミーア：

そうよ。貴族の食べ物と同じ物が手に入るのよ？

セントレア：

トーレ部族のためにケンタウロスが魔法で保存し運搬したことは隠す気が無いし、人族との共存を選んでいるマーマンの存在を広めるためにマーマンがエルフと共に漁に出ていることも隠さないつもり

だ。

ラクネラ：

なるほどね。中身は同じでも看板のイメージがこの世界的に最悪なのね。

マナコ：

貴族の食事と同じだけの額を払って安心を得るか、

GM（来留主）：

売り手も生産者も怪しいけれど安いものを買うか、か。

レアの性格からして品質と値段の関係はちゃんとしてそうだし、時間をかければ固定客も付きそうだよね。

セントレア：

そうなればよいな、と。

GM（来留主）：

OK。じゃあそんな事業計画を聞かされたマーマンたちは半信半疑だね。

セントレア：

今はそれがかまいません。詳細をつめるのは正式に帝国から承認を得てからです。

各PC帰り道の食事分＜保存食＞3個ずつ消費。

|||||

10—15.

ザルツ地方 ルキスラ帝国 帝城 謁見の間

タイカ（GM）：

「~~~~報告は以上でございます」

ユリウス（GM）：

「依頼は『討伐』であつたはずですが、これについて申し開きはありますか」

無表情に皇帝が訊ねてくる。

メア（ラクネラ）：

守りの剣でぐったりしてるレアに代わって答えるわね。

「殺すのは簡単でしたが、奴隷として使うことも可能かと。なので最終判断は陛下にお任せしようかと」

ユリウス（GM）：

「なるほど。一応理由としては納得できますね。」

「いいでしょう。あの平原での活動を許可しましょう」

一同：

「ありが」

ユリウス（GM）：

頭を下げる冒険者たちの言葉をさえぎる皇帝。

「ただし、少しでも不穏な動きを見せれば、疑いの目が集中することになり変わりがないことをお忘れなく」

レア（セントレア）：

「そ、のお、り、には、こ、たび、ど、うよ、う、こま、と、して、おつ、かい、くだ、さい」

苦痛に表情を歪めながらも必死に顔を上げて、皇帝を見つめます。

ユリウス（GM）：

「……」

少しの間、肩で息をするレアの視線を正面から受け止めてから、クスリと口元を歪める。

「いいでしょう。この地方にはオッド山脈、北にはレーゼルドーン、南にはリーゼン地方周辺の蛮族。小競り合いも入れれば多くの荒事が待っているよう。せいぜい我々の盾として頑張ってください。」

くれぐれもその背中を撃たせないでくださいよ」

と裏切りへの釘を刺されて、いちおうトーレ部族の集落が承認され謁見は終了だよ。

||||||

10—16.

ザルツ地方 フェンデイル王国 首都デイルクール 会議室

数ヵ月後

GM（来留主）：

フェンデイルの国王、"双子姫"を始め閣僚がそろった会議室での

定例報告会。

誰しもが神妙な表情を浮かべている。呼吸をするのものはばかられるような重苦しい雰囲気。口火を切ったのは国王の1人、コークル。

「それで、マールタール平原にトーレ部族が集落を構えてしばらく経ちましたが、国内の様子はいかがですか」

その問いにゆっくりと手を挙げたのは各神殿との折衝任されている大臣だ。顔には脂汗がにじみ顔色も青ざめている。

「ザルツ神殿より、『迷える信仰』ことリヨー司祭を呼び戻してほしいとの陳情が毎日のように届いております」

その言葉を受けて口を開いたのは商業関連を担当する大臣チカコ
||イヒバ。

「町人や冒険者たちの間でも『寛容な交流亭』が国外に移転したことで混乱が生じております。クリス殿は所属冒険者に関しては他の冒険者の店とのパイプとなり後ろ盾を失う冒険者は出なかったものの、やはりローリングストレイキャッツの名前は大きく……」

2人の報告に会議室に大きなため息が複数響く。
リヨーは弟子の指導を投げ出すわけにはいかない。と今の地位を捨てトーレの集落へ移住し指導の傍ら、ケンタウロスたちにザイア神を布教しているらしい。

クリスも蛮族たちに冒険者や冒険者の店のシステムを理解させるため、そして極力彼らに仕事を回せるようにと、店を売りに出し集落へと移住していた。

「ま、あの2人は仕方ないわよね」苦笑混じりに諦めを口にしたのはもう1人の国王ラフェンサ。「ストレイキャッツの知名度侮りがたし、ね。今国内に残っている元ストレイキャッツのメンバーで誰が居るっけ?」

「所在がハッキリしているのは『月見草のごときキプロクス』……のみ、です」

苦々しく応えたのは誰だっただろうか。

「うげえ」

聞かされた2つ名にラフェンサは王族らしからぬ声で嫌悪を示す。

|| || || || || || || || || ||

GM (来留主) :

と、マスターシーンでトーレ部族の影響も演出してみたよ。

ミーア :

マスターたちもこつちに来ちゃったの?!

GM (来留主) :

うん。リョー司祭は自分がいなくても同等以上の神官は他にも居るから居なくなってもいいだろ。て感じで弟子の育成のために来てくれたよ。

マスターは、もともと最初にミーアを見付けた時に蛮族だから、あるいはここで助けても迫害に合う確率が高く辛い思いをするくらいならその場で楽にしてもあげるのもまた慈悲だ、みたいな結論を付けて見捨てることもできたはずなんだ。実際悩みはしたからね。でもそうしなかった以上、現状の責任の一部は自分にもある。そういう考えからね。

ミーア :

くくくつ！ マスター優しい！

GM (来留主) :

さて、あとは何かしておきたいことはあるかな？

ラクネラ :

あとは双子姫に報告くらいでしょうけど、省略でいいわよね。

マナコ :

首都にあるマスターのお店から荷物を持ち出して引越し、も演出するほどではないですよね。

セントレア :

あとは、レアが族長とし蛮族人族双方が無理なく共存できる掟作りをメガゼやリョー司祭に相談しながら四苦八苦していそうですが、それもエンディングの背景でいいでしょう。

GM (来留主) :

OK。じゃあ、

奇妙な集落の噂を聞きつけた物好きや、奴隷扱いを嫌って飛び出し

たものの人族の街にも入れないゴブリンなんかの低級蛮族がチラチラと集まって、集落としてはそれなりの賑やかさと、それにともなう絶えないトラブルという喧騒に包まれた「コンロクウイム」が今後どのような運命をたどるのか、それは別のお話し。

と、いうわけで。長かったキャンペーンもこれで終了です。お疲れ様でした。

モン娘s：

おつかれさま(でした)。

獲得経験点

1,000 + 880 = 1,880点(＋自動失敗分)

戦利品

合計：1,360G

<剣のかけら>×7

成長

ラミ：(2, 5) 知力

メア：(4, 6) 精神力

マタビ：(5, 6) 精神力

レア：(4, 5) 生命力

名誉点の獲得

<剣のかけら>×7 ↓ 25点

10点：称号「海の防人」

500点：ユリウス・クラウゼ と顔見知り

250点：地位「名誉人族」(ラミ、レアのみ)

合計名誉点(人種/蛮族)：1,266/1,416

名声の度合い：国家レベルでの有名人。名前を知らない人はほとんどいない。施設や商店の利用においては、強く主張すれば、席や順番の優遇・優先を受けられ、代金はすべてツケ払いが可能。名前先行の面があり、こうした「特権」は、驕りを生むことがあるかも。

意訳：オツド山脈東に縄張りを持つケンタウロスの群れを倒したば

かりか、ルキスラ帝国がてこずった賞金首を打ち倒した冒険者パーティー。そればかりかフェンデル、ルキスラ両国の承認を受けて自治領を獲得した。両国の承認というだけでも前代未聞なのに、あのローリングストレイキャッツのリョーやクリスまで後ろ盾になっている。ケンタウロスにラミアまで居るが本当に人族社会との共存を模索しているようだ。

|||||

成長報告

GM (来留主) :

さて、それじゃあ最後の成長報告をしてもらおうかな。

ミア :

オツケー。まずはラミからね。

ラミ || ネート PL : ミア

種族 : ラミア 年齢 : 17歳 性別 : 女性 生まれ : 学者

種族特徴 : 「暗視」「ラミアの身体」「ラミアの吸血」「変化」「弱点(土属性+3点)」

能力値 / 能力値ボーナス

器用度 : 12 / +2

敏捷度 : 22 / +3

筋力 : 14 / +2

生命力 : 14 / +2 生命抵抗力 : 8

知力 : 29 / +4

精神力 : 27 / +4 精神抵抗力 : 10

冒険者レベル : 6

現在経験点 / 累計経験点 : 110 / 19, 110

技能 / レベル

セージ / 5、プリースト (ザイア) / 6

グラップラー / 3、レンジャー / 1

戦闘特技

《魔法収束》、《魔法拡大 / 数》、《ターゲットイング》、《追加攻撃》

習得言語（注釈無いものは会話／読文両方習得）

交易共通語、ザルツ地方語（会話）、神紀文明語（読文）、魔法文明語（読文）、魔動機文明語（読文）、汎用蛮族語、ドレイク語、ドワーフ語（会話）

装備

武器：＜牙＞、＜尻尾＞、＜アイアンナックル＞、＜投げ＞

防具：＜ポイントガード＞

装飾品

頭　　：＜とんがり帽子＞

首　　：＜専用 奴隷の首輪（偽）＞（最大MP+2）

右手　：＜知性の指輪＞

その他：＜専用 聖印（ザイア）＞

最大HP：32

最大MP：46

所持アイテムなど

＜バルバロス携帯セット＞、＜知性の指輪＞、＜人血液＞、＜魔晶石（5点）＞、＜アンチドーターポーション＞、＜アウェイクポーション＞×2、＜ヒーリングポーション＞×5、＜保存食＞×5

421G

現在名誉点／合計名誉点：51／1, 416

称号

“一途な”ラムホとの顔見知り、リュックのベツソンとの顔見知り、レイ||ラシンデとの顔見知り、“迷える信仰”リョー||ワザイアとの顔見知り、“双子姫”コークルとラフェンサとの顔見知り

「海の防人」

“野心の皇帝”ユリウス・クラウゼとの顔見知り

「名誉人族」

ミーア：

なんかすっかり人族蛮族間の通訳係になってるラミアの神官ラミよ。

経験点でプリースト技能をレベルアップして6になったわ。冒険者レベルも6にアップね。師匠も居るし完全に集落、"コンロクウム"だっけ？ の国教？ がザイア様だけどレア的には大丈夫なのかな？

セントレア：

まあ、ラミヤリヨー殿には救われてきたからな拒絶はもちろん難色を示す利用もなからう。ケンタウロスの精神性としても相性は悪くなさそうだ。

ただ、人族の神への信仰のみを許可すると蛮族側に不満がたまるだろうから他の神の神殿、はさすがに無理か祠を建てたりはさせてもらうだろうが。

GM（来留主）：

町の成り立ちを考えれば、リヨーは反対しないよ。ただ、明らかに物騒な神様は拒否するかな。あくまでも共存ができそうな神様だけで。

セントレア：

まあ、そうですね。

ミーア：

話を戻すね。神官としての格が上がったのと蛮族ってことで蛮族側信仰の責任者？ ぽいポジションに落ち着いたということ、聖印と奴隷の首輪を専用化してもらったよ。

マナコ：

首輪、残すんですね。

ミーア：

うん。まあ、なんていうのかな人族との関係が一気に進むキツカケになったからね。もちろん本物だったら捨ててただろうけど、族長の側近らしいし？ なにか目印があってもいいのかなと思ったのよ。

ラクネラ：

首輪は元々は別の大陸の代物だったわね。なら確かにここでそれを身に付けてるのは族長関係者しか居ない事になるし、丁度いいかもしれないわね。

ミーア：
でしよ？

というわけでいつのまにか、宗教的・政治的に地位を得たラミの成長報告でした。

ラクネラ：

じゃあ、次はメアね。

メアⅡウイドウ PL：ラクネラ・アラクネア

種族：ナイトメア（人間生まれ） 年齢：20 性別：女性 生まれ：
軽戦士

種族特徴：「異貌」、「弱点（銀製武器、土属性 +2点）」

能力値／能力値ボーナス

器用度：26／+4

敏捷度：24／+4

筋力：18／+3

生命力：20／+3 生命抵抗力：9

知力：14／+2

精神力：14／+2 精神抵抗力：8

冒険者レベル：6

現在経験点／累計経験点：780／18, 280

技能／レベル

エンハンサー／6、フェンサー／6

セージ／3

戦闘特技

《かいくぐり》、《回避行動Ⅰ》、《テイルスイングⅠ》

練技

【ガゼルフット】、【キャッツアイ】、【チツクチツク】、【ドラゴンテイ
ル】、【ケンタウロスレッグ】、【ジャイアントアーム】

習得言語（注釈無いものは会話／読文両方習得）

交易共通語、ザルツ地方語

汎用蛮族語

ケンタウロス語（会話）

装備

武器：＜専用 レイピア＞

防具：＜ソフトレザー＞、＜専用 ラウンドシールド＞

装飾品

頭：＜専用 スマルティエの宝石髪飾り＞（最大MP+2）

左手：＜疾風の腕輪＞

腰：＜血晶石の腹帯＞

最大HP：38／最大MP：16

所持品など

＜冒険者セット＞、＜テント＞、＜疾風の腕輪＞、＜アウェイクポーション＞×3、＜アンチドーターポーション＞、＜ヒーリングポーション＞×7、＜保存食＞×5、＜魔晶石（3点）＞×7

222G

現在名誉点／合計名誉点：21／1, 266

称号

“一途な”ラムホとの顔見知り、リユックのベツソンとの顔見知り、“商人”^{あきんど}ローズリザード・ゴーストゴートとの顔見知り、レイラシンデとの顔見知り、“迷える信仰”リョーワザイアとの顔見知り、“双子姫”コークルとラフェンサとの顔見知り

「海の防人」

“野心の皇帝”ユリウス・クラウゼとの顔見知り

ラクネラ：

さて、なし崩し的に蛮族の町の幹部されたナイトメアの軽戦士メアよ。

状況が状況だから、蛮族の言葉を2種覚えたわ。

セントレア：

人族の言葉を教えてもらった時と立場が逆転したな。

ラクネラ：

そうね。んで、成り行きとはいえ責任者の1人になったから剣と盾

を専用化して箔を付けたわ。

マナコ：

頭の装飾品も変更したんですね。

ラクネラ：

ええ。所属が所属になったからね、ナイトメアの角を隠すために付けてたウィッグは売り飛ばして、古代文明のアクセサリをさらに専用化してみたわ。髪飾りってなってるけど、わざと角を露出させて角に着けてると思ってるじゃない。

GM（来留主）：

すっかり髪飾りの中でも高価な宝石が使われてるのを購入してるあたり、本当に箔を付けるためだけだね。

ラクネラ：

まあ、最後だしデータよりもフレーバーを優先してもいいでしょ。

ミーア：

メアってさ

ラクネラ：

? なに?

ミーア：

そのまま投げ出してもいいのに、レアたちが舐められないように自分の威厳も保つようになしてくれてるんでしょ?

ラクネラ：

……そういうのは云わぬが花ってこと覚えときなさいよ。メアには結局公開してない設定があるのよ。それに則って行動してるだけ。

ハイハイ。メアはこれで終わり。次どうぞ

マナコ：

は、ハイ!

マタビ PL：マナコ

種族：タビット 年齢：10歳 性別：女性 生まれ：魔動機師

種族特徴：「第六感」

能力値／能力値ボーナス

器用度：20／＋3
敏捷度：13／＋2
筋力：10／＋1
生命力：10／＋1 生命抵抗力：6
知力：24／＋4
精神力：23／＋3 精神抵抗力：8
冒険者レベル：5

現在経験点／合計経験点：1, 410／18, 910

技能／レベル

マギテック／4、シューター／5、スカウト／4、レンジャー／1、
セージ／3

戦闘特技

《ターゲッティング》、《MP軽減／マギテック》、《鷹の目》

習得言語（注釈無いものは会話／読文両方習得）

交易共通語、ザルツ地方語（会話）、神紀文明語（読文）、魔動機文
明語

汎用蛮族語（会話）

ケンタウロス語（会話）

装備

武器：＜専用 サーパーペンタインガン＞、＜専用 ジェザイル＞

防具：＜ソフトレザー＞

装飾品

首：＜マギスファイア（小）＞

背中：＜専用ウエポンホルダー＞（最大MP＋2）

右手：＜匠の指輪＞

腰：＜ガンベルト＞（＜弾丸＞12／12）

脚：＜フローティングマギスファイア（中）＞

その他：＜フローティングマギスファイア（大）＞

最大HP：25／最大MP：37

所持アイテムなど

＜冒険者セット＞、＜スカウト用ツール＞、＜薬師道具セット＞、＜

アンチドローテポーション>、<ヒーリングポーション>×3、<ア
ウエイクポーション>×2、<弾丸>×98、<救命草>×8、<魔
香草>×3、<保存食>×5

422G

所持名誉点／合計名誉点：11／1, 266

称号

〃一途な〃ラムホとの顔見知り、リュックのベツソンとの顔見
知り、〃商人〃あきんどローズ||リザード・ゴースト||ゴートとの顔見知り、レ
イ||ラシンデとの顔見知り、〃迷える信仰〃リョー||ワザイアとの顔
見知り、〃双子姫〃コークルとラフェンサとの顔見知り

「海の防人」

〃野心の皇帝〃ユリウス・クラウゼとの顔見知り

マナコ：

駆け出しだったはずが気がついたら地方自治に関わる事になって
いたタビットの魔動機師マタビです。

技能はメアさんと同じように蛮族の言葉を覚えました。

武器2つとウエポンホルダーを専用化しました。

GM (来留主)：

(命中力への不信感が拭いきれてない……)

これだけみんな専用化していると、何か共通のマークでも彫り込ん
でそうだよね。

セントレア：

そうですね。なにか部族のといつか集落のシンボルが欲しいです
ね。

レア||トール PL：セントレア・シアヌス

種族：ケンタウロス 年齢：10歳 性別：女性 生まれ：戦士

種族特徴：「半馬半人」、「馬人の武術」、「弱点(土属性+3点)」

能力値／能力値ボーナス

器用度：26／+4

敏捷度：13／＋2

筋力：20／＋3

生命力：22／＋3 生命抵抗力：9

知力：14／＋2

精神力：15／＋2 精神抵抗力：8

冒険者レベル：6

現在経験点／合計経験点：10／19, 010

技能／レベル

ファイター／6、ライダー／5、セージ／2、レンジャー／3

戦闘特技

《ディフェンススタンス》、《斬り返しI》、《頑強》

騎芸

【攻撃阻害】、【チャージ】、【高所攻撃】、【威嚇】、【超高所攻撃】

習得言語（注釈無いものは会話／読文両方習得）

交易共通語（会話）、ザルツ地方語（会話）、汎用蛮族語、ケンタウ

ロス語

装備

武器：＜蹄＞、＜モール＞

防具：＜専用 チェインメール＞

装飾品

首：＜専用 奴隷の首輪（偽）＞（最大HP＋2）

最大HP：57／最大MP：15

所持アイテムなど

＜バルバロス携帯品セット＞、＜北向きの針＞、＜アウエイクポー

ション＞、＜アンチドローテポーション＞、＜ヒーリングポーション＞

×9、＜救命草＞×12、＜魔香草＞×6、＜魔晶石（5点）＞、＜

保存食＞×11

＜礼服＞

127G

所持名誉点／合計名誉点：61／1, 416

称号

“一途な”ラムホとの顔見知り、リユツクのベツソンとの顔見知り、レイ||ラシンデとの顔見知り、“迷える信仰”リヨ||ワザイアとの顔見知り、“双子姫”コークルとラフェンサとの顔見知り

「海の防人」

“野心の皇帝”ユリウス・クラウゼとの顔見知り

「名誉人族」

セントレア：

最後は、濡れ衣を晴らした結果、族長に就任したケンタウロスの戦士レアです。

ファイターのレベルを上げて、力にしか従わない蛮族を従わせる下地を作りました。種族間の決まりごとを書面にまとめる作業は交易共通語と汎用蛮族語の読み書きができるメアに任せます。

というわけでメアの肩書きは書記官だな。

メア：

仕方ないから面倒なのとか、難しい法律が絡みそうなのは司祭やメガゼに押し付けながら付き合っただけよ。

GM（来留主）：

まあ、そこは先人が手伝ってはくれるでしょ。

セントレア：

あとはラミにならない首輪を専用化、鎧も専用化したので先ほど話が出たシンボルを彫り込んだ事にしましょう。

ミーア：

礼服は？ 値段が100Gなのに250も出してるけど。

セントレア：

一応、代表としての装いを、な。価格に幅があるのは商品のグレードによるとの事だったが、あくまでも人族用と解釈した。ケンタウロス用の礼服を仕立てるのに追加料金が必要だろうと思ってな。

GM（来留主）：

いい解釈だね。じゃあレアは戦闘の心配が無いフォーマルな場ではそれを着ていくのか。

セントレア：

そうですね。まあ人族側との折衝は概ね守りの剣の範囲内でしょうから、醜態を服装で少しでもマシにできればいいのですが……。

GM（来留主）：

ははは。

|| || || || || || || ||

来留主：

さて、これで本当にキャンペーン終了だね。おつかれさまでした。

モン娘s：

おつかれさまでした。

来留主：

なんで10回もセッションすることになったんだろう……。

マナコ：

意外に好評だったもので……。

ミーア：

ま、あたし達も楽しかったし良いんじゃない？ ね？

セントレア：

ああ、そうだな。

ラクネラ：

ええ、最後の最後で自分と違う種族を使ってるのが牙を剥いてくるとは思わなかったけど、ねえ？

来留主：

ゴメン、て。でも現実と全然違う世界を疑似体験するゲームだからね。魔法みたいな便利要素だけじゃなくて、現実だと簡単にできることができなかったりするものも、楽しんでもらえると良いんだけど……

ラクネラ：

……ハア。仕方ないわね。

来留主：

ははは。

それじゃあ、この辺で。改めて

一同：

おつかれさまでした！