

Fate/Grand Order 卓
上円卓領域ロストロイ
ヤル

YASUT

【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】

「唐突だが、私と一緒にこのゲームをやってみよう」

アルトリア・オルタが持ってきたのは『ロストロイヤル』のルールブック。円卓の騎士を題材にしたTRPGらしい。

◆ マスターである『きみ』は、彼女の提案を訝しく思いながらもそのゲームに参加する。

◆ 本小説はFateキャラがTRPGをやってみるといふ小説です。

恋愛描写が少々あるため、原作キャラとでないと認められないという方はブラウザバック推奨。

サンプルシナリオが載っているため、今後プレイ予定のある方は注意。

目次

拉致プロローグ	1
騎士クリエイト	18
乱入オルタナティブ	38
交流デシジョン	63
戦闘ケアレス	96
成長エピソード	144
序章セカンド	160

拉致プロローグ

——死体色の肌とは、どんな色だろうか。

きつとこんな感じなんだろうな、と思わせる少女が今、自分の部屋にやって来た。

人間らしい赤さの消えた白い肌。くすんでしまったブロンドの髪。彼女が纏う黒い現代服が、その異質さをより一層際立たせる。

少女は部屋に入るなり、不機嫌さを一切隠さず眉を潜め、オレを睨みつける。以前から全身が竦んで動けなくなっていたかもしれないが、今ではもう慣れたものだ。

むしろ嬉しささえ感じている。こうしてストレートに感情をぶつけてくれるのは、現在の彼女——反転化^{オルタ}してしまった彼女の美德だと思うのだ。

アルトリア・ペンドラゴン。人は、歴史は、彼女をそう呼んでいる。反転していてもそれは変わらない。

「マスター、話がある」

そう言つて、彼女は懐から一冊の本を取り出した。

表紙に映っているのは、目の前にいる黒い少女とは正反対の人物。

すなわち——金色の髪、人間らしい肌、貴族のような衣装の少女。プリンセス、と呼

ぶのが相応しいかもしれない。

本のタイトルは——『ロストロイヤル』。言わずとしたゲームの本だった。

「唐突だが、私と一緒にこのゲームをやってもらう」

「……なんでさ？」

思わず疑問の声が溢れてしまった。

「——」

「う……」

こちらの眩きが聞こえてしまったらしく、アルトリアは眉間の皺をより一層強めた。

……だって、仕方ないだろう。一緒にゲームをやってもらう、なんて普段の彼女からはとても考えられない。

反転しているとはいえ彼女は騎士王^{アーサー王}。あらゆる状況で頼りになる英霊であり、最優の

サーヴァントだ。

だが、悪い言い方をすればそれだけでも言える。生死が掛かる場面では頼りになるが、それ以外の場面で彼女に関わることなんて、滅多にない——

——いや、やっぱりあるかも？

いやいや、仮にあつたとしても『ゲームをやってもらう』はやっぱりおかしい。ジャ

ンヌ・ダルクの反転^{オルタ}ならばともかく——。

「——あ。そうか、それだ」

「何を考えているか分からないが、おそらくはそれだ。」

……あの突撃女。先日、これを貴様とやったらしいな」

アルトリアの言う通りだ。

ボードゲームに飽きた、何かいい暇つぶしはないかと駄々をこね——ではなく、文句を言ってきたジャンヌ・オルタに、ゲームの本を提供したのだ。

ゲームの本とは、俗に言うTRPGの本。サイコロと鉛筆、そして会話を武器に魔王と戦うRPGだ。

ジャンヌ・オルタに手近なTRPGのルール本を提供したところ、よく分からないのでとりあえずやってみるといふ流れになり、一度だけ彼女と遊んでみたのだ。

しかし、お互いTRPG初心者。何をするにも時間がかかってしまい、一つシナリオを終える頃には日が暮れていた。

ただ、その時使った本は『ロストロイヤル』ではなかったはずだ。

「前は別のTRPGをやったんだけどね。確か……『ログ・ホライズン』、という本だった」

「知っている。あの辞書並みに分厚い本だろうか？」

あの女、先日マスターとこれで遊んだのだと自慢してきたな。あそこがカルデアの廊

下でなかったら、極光反転カリバーをお見舞いしていたところだ」

「け、喧嘩はほどほどに……」

「ほどほどに？ 何を言っているマスター、そんなこと不可能に決まってるだろう。我々はどちらも反転した存在だが、性質はまるで異なるのだから。」

……いや、あの女のことはどうでもいい。今はこれだ。

貴様が誰とゲームをしようとする一行に構わんが、あの女とやったのなら話は別だ。

私とも付き合ってもらうぞ、マスター？」

ふむふむ……なるほど。

「つまり、嫉妬？」

スパツ——。

パカツ——。

——ドン。

突如、テーブルが真つ二つに割れた。流石最優のサーヴァント、とんでもない太刀筋だ。

……今度口を滑らせたなら、テーブルの二の舞だろう。

「最近耳が遠くてな。何か言ったか、マスター」

「イエ、ナニモ」

「よろしい。では始めるか。

紙、筆、ダイスは……既に揃っているようだな。後は何か摘めるものを……フライドポテト辺りでどうか？」

「いいんじゃないかな？ 後は飲み物とか」

「そうだな、賢明な判断だ。

よし、準備しろマスター。私はその間、これを読み込む」

アルトリアは『ロストロイヤル』の本を手に、我が愛しのベッドに腰を下ろした。

なんてことだ。我が王国が一瞬で征服されてしまった。

「……何をしているマスター。急げとは言わんが動け。遅刻は容認するが、怠惰は許さ
んぞ」

「承知しました、我が王」

「うむ、くるしゅうない」



反転したアルトリア・ペンドラゴンは雑な料理を好む。

雑とはつまり、大量生産系の大味。ジャンクフード。

個人が丹精込めて作った料理よりも、誰でも作れる大雑把な料理のことだ。中でもハンバーガーがお気に入りらしい。

ということで、食堂から持ってきたのはトレイ一杯のジャンクフード達。山のように盛られたフライドポテトと各種ソース。

一人分だと居心地が悪いだろう、ということでも用意したハンバーガー二つ。さらにまた居心地が以下略、ということでも用意した炭酸飲料二つ。

これだけの物をささつと用意できる辺り、カルデアの料理人はやはり凄い。

「む……思ったより早かったな。まだ読み終わっていないというのに。」

いや、早さは才能だ。遅くても文句は言わんが、早ければそれなりに褒めるとも。

流星は我がマスター。古今東西の王達にこき使われ、下っ端根性が身に付いたららしい」

「それ、褒めてます?」

「褒めてるとも。早さ同様、八方美人もまた才能だ。少なくとも私はできない」

でしようね、と言葉にしそうになったのを引っ込める。テーブルの二の舞は御免である。

「さて。摘みを用意してくれたことには感謝するが、一つ重要なことを忘れていた。これは私の失態だ、すまない」

「と、いいいますと?」

「うむ。この本によると、TRPGにはゲームマスターという進行役が必要らしい。私

と貴様はプレイヤーなのでこれはできない。つまり、最低でもあと一人は必要になる」
「あー、それは確かに」

いつの間にかプレイヤーにされていたことはスルーしよう。

ゲームマスターか。前回ジャンヌ・オルタとプレイした時も同じ問題にぶつかっただけ。あの時もこうやってパシられてたなあ……。

……マスターの尊厳、zeroかもしれない。

「ちなみにマスター。あの突撃女とやった時は誰がゲームマスターを務めた？」

「食堂で下拵えしてた赤い人」

「なるほど」

アルトリアはボタンと本を閉じて脇に置いた後、ベッドから立ち上がった。

「少し待っているマスター。拉致……ではなく、連行してくる」

それはどう違うのだろうかと思いつつ、マイルームから退出するアルトリアを見送った。

◆

「二度ジャンヌ・オルタに捕まった以上、こうなることは想定内の範囲だ。抜かりはない」

自信満々に拉致されてきたのはカルデアの食堂を護る赤い人、アーチャーである。

白髪、褐色、赤い外套。弓兵でありながら剣や盾を使い、何故か料理はプロ級の腕を持つ変わり者だ。

今回も食事の下拵えをしていたところでアルトリアに捕まったらしい。しかし想定
の範囲内というのも事実だったようで、アーチャーは軽食一式と飲み物が乗せられたト
レイを持って来ていた。

「む、テーブルが割れている……？ 何かあったのか、マスター」

「何でもないよ。地雷を踏んだだけ」

「……大方把握した。火遊びは程々にな。」

しかし、食事を床に置くのは衛生上よろしくない。代わりの物を取ってこよう」



それから待つこと十分。

片手で持ち運び可能な小机を持って、アーチャーは再び入室した。

持ってきた机は足が内側に曲がるタイプの物。アーチャーはそれを組み立てた後、
ジャンクフードと軽食をその上に置き、それぞれに飲み物を配ってくれた。

「相変わらずの奉仕体質だな、アーチャー。だから貴様はオカんだの過保護だの言われ
るのだ」

「何を言うか。これらは全て私が用意したのだから、これくらいは当然だろう」

「? ジャンクフードはマスターだろうか?」

「渡したのはマスターかもしれないが、用意したのは私だ」

「――」
ギロリ、という効果音がつきそうな鋭い視線が向けられる。不満ありありという目つきだ。

圧倒的な気迫について、と目を逸らす。一体何が不満だったというのか……。

「……人を使うのもまた才能だ。それをとやかく言うつもりはない。ないのだが、それでも言わせてもらおう。」

失望したぞマスター。貴様も私のマスターならば、ジャンクフードの一つや二つ、自らの手で用意してみせろ」

「……善処します」

「ならばよし。」

さて、アーチャー。言うまでもないだろうが、貴様にはゲームマスターをやってもらう。題材はこれだ」

アルトリアは先程まで読んでいた本のタイトルをアーチャーに見せた。

『ロストロイヤル』……? 確かジャンヌ・オルタは『ログ・ホライズン』というタイトルだったか」

「頭を働かせろ、アーチャー。私があの女の後塵を拝するとても？」

一度シナリオを終えている以上、同じゲームでは勝ち目はない。ならば、全く別のゲームに手を付けるのは当然だろう。

それに、あの本は少々分厚い。一人で読み耽るならともかく、即席でやるにはハードルが高い」

流石、よく分かってらっしゃる。

『ログ・ホライズンTRPG』はルールが凝っている分、ページ数が半端なく多い。ルールを把握するだけでも時間がかかり、キャラクターを作るのにはさらに時間がかかる。前回ジャンヌ・オルタとやった時は三人とも初心者だったため、ロールプレイを除き何もがぐだぐだだった。

「手頃なものはないかと調べている内に、興味深いものを見つけな。どうせなら親和性の高いものと思い、これを選んだのだ」

「承知した。『ロストロイヤル』ならば私も見覚えがある。実際にプレイするのは初めてだが、何とかなるだろう」

「そうか。では頼もう。私とマスターはプレイヤーを務める。

……ところでマスター。貴様は『ロストロイヤル』のシナリオを知っているか？」

アルトリアから問いをかけられるが、勿論知らない。恥ずかしながら、オレはTRP

G自体に馴染みがないのだ。

「ごめん、知らない。どういう話？」

「教えてやってもいいが、それではつまらんな。」

謎解きだ、マスター。『ロストロイヤル』、貴様はどんな話だと思う？」

「え……？ ええと、ロイヤルは王国とか王室を指す言葉で、それがロストしたわけだから……王国が滅んだ後の話？」

「正解だ。」

では、その王国は何処だと思う？」

「ええ？」

舞台がどんな王国か、ということか？

ただでさえ架空の舞台なのに、ノーヒントで分かる訳が——

「——あ」

——いや、もしかしたら分かるかもしれない。

アルトリアはさつき、自分と親和性の高いTRPGと言った。ならば舞台は予測できる。

「もしかして、舞台はブリテン……いや、キャメロットか？」

「半分正解だ。『ロストロイヤル』は、当時のブリテンにアレンジを加えた架空の島が舞

台となる。まあ、魔境という意味ではそう大差はないがな。

……これ以上私が話しては、ゲームマスターの仕事を奪うことになるな。アーチャー、進行は任せる」

「承知した」

アーチャーはアルトリアから『ロストロイヤル』の本を受け取り、話を進行する。

「先程彼女が言った通り、『ロストロイヤル』は滅びた王国が舞台だ。

王国は魔王、魔人、妖魔といった魔族に支配され、暴虐の地へと成り果てた。

かつて『円卓の騎士』の一人だった君達ブレイヤーは、まだ幼い王子を連れて堕ちた王国を脱出する。

王子と共に各地を旅して義勇兵を募り、いずれは魔王を討伐して国を治めるという流れだ」

敗北からの勝利……なるほど、先が気になるあらすじだ。

ただ、かつてその『円卓の騎士』を率いた王様がここにいるんですけどネ。

「そうか。私は王子に仕える騎士となるのか」

「言っておくが、騎士と王子を兼任する、というイレギュラーは認めないぞ？」

たとえば君が騎士王だろうと、同じ卓を囲んだ以上はルールに従ってもらおう」

「言われずとも分かっている。ここで自分ルールを振りかざすようでは、あの女と何も

変わらんからな」

「ならばよし。」

さて、次はキャラクター……いや、騎士を作ってみたと思うのだが……マスター、プリンターを借りるぞ」

「あ、そつか。いいよ」

キャラクターを作るのなら、それを記録する専用のシートが人数分必要になる。それ以外にも、例えばログ・ホライズンTRPGにおけるエンカウントシートのような、プレイする上で必要なシートが何枚かあるはずだ。

アーチャーは本の各ページに折り目をつけ、次々と必要なシートを印刷する。

そうして待つこと数分。アーチャーは本と何枚かのシートを手に、テーブルに帰還した。

「待たせたな。これから自分の分身たる騎士を作るのだが、その前にこれを渡しておく」

アーチャーはテーブルの上に、手の平ほどの四枚のシートを提示した。

それぞれシートには――

我は「寛容」の騎士道に殉じ、命題「A」こそが正しいと宣誓する。

我は「戦友」の騎士道に殉じ、命題「A」こそが正しいと宣誓する。

我は「主君」の騎士道に殉じ、命題「B」こそが正しいと宣誓する。

我は「冒険」の騎士道に殉じ、命題「B」こそが正しいと宣誓する。

——と書いてある。

「これは……」

「これらは自分の騎士を作る上で必要になるハンドアウトだ。

先程も言ったが、『ロストロイヤル』は堕ちた王国から逃げ延びた幼き王子と、それを守護する騎士達の物語だ。

王子には常に二つの選択肢が立ちはだかる。すなわち、命題「A」と命題「B」。

騎士達は自らが殉じる騎士道に基づき、苦悩する王子にどちらかの命題を勧めるのだ。

君達にはどちらかはA、どちらかはBを選び、それに殉じたロールプレイを行ってもらう」

「それじゃあ、騎士道は全部で四種類しかないのか？」

「いや、全部で六種類だ。それぞれきちんとした意味があるから、騎士を作る時に吟味してくれ。

次に、今回使用するシナリオのあらすじと、王子に突き付けられる二つの命題を紹介する。

王子と騎士一行は旅の道中、魔族に支配されたとある街を訪れる。王子が生きていることは既に街中に知れ渡っており、今は反撃の機会を伺っているという風聞が広がっていた。

それで人々が希望を持てるのなら結構なことだが、おかげで街ごとのチェツクも厳しくなっている。君達は旅の劇団に扮装することでこれをやり過ごすことにした。

しかし、君達は街中で軽薄そうな男に声をかけられる。彼の名は『ダンディ』。元々は街を護る騎士だったが、街の住人を人質に捕られて魔族となった人物だ。

——『ダンディ』は旅の劇団に扮した君達に、自分を主役に見立てた芝居を打つてくれないか、と持ちかける。

命題「A」は、言われた通り『ダンディ』を主役にする。

命題「B」は、無視して『ダンディ』を悪役にする、だ。

ここでキーになるのは、魔人の言いなりになるかどうか。そして、『ダンディ』を主役にすることで王子に向けられる注目を逸らすかどうかだ。

命題「A」の場合は『ダンディ』が主役。魔族の目を『ダンディ』に集めることで、君達は安全に街を通り過ぎることができる。ただし、魔人の言いなりになったことで、王子は屈辱を味わうことになる。

命題「B」の場合は王子が主役、『ダンディ』が悪役。王子は一時の爽快感を得られる

が、魔族達に正体が露見する恐れがある」

つまり、旅の劇団に変装してしまつたが故のハプニングか。どちらの命題でも芝居を打つことになるのは確定のようだ。

命題「A」と命題「B」、どちらも一長一短で甲乙付けがたいな——と思つていたが、アルトリアは即座に片方を選択した。

「考えるまでもないな。私は命題「B」を選ばせてもらう。この私が仕える主君が敵に頭を下げるなどありえん」

「そうか。ならばマスターは強制的に「A」だ。そうでなければゲームが進まない」

「はい、了解です」

——というわけで、オレは命題「A」。「寛容」、あるいは「戦友」の騎士道に殉じ、『ダインデイ』を主役にする。

捉え方によつては主君を護るとも言える。この要素はロールプレイに使えるかもしれない。

「さて、ここからがようやく騎士の作成だ。

習うより慣れる。該当のページを参考に、各々自分の騎士を作ってみてくれ。

私はその間に、今回戦う敵のデータを作っておこう」



騎士クリエイイト



それからおよそ三十分。

ルールの把握を兼ねた騎士キャラクター作成を終了したオレ達は、自分の騎士の紹介も兼ねてロールプレイを行うことになった。

ロールプレイは騎士作成の際、判定表にある六つの騎士道に記した名誉点の数で行われる。

騎士道とは、「主君」、「冒険」、「恋慕」、「庇護」、「寛容」、「戦友」。それぞれの騎士道には意味があり、名誉点の数が多いほど傾向が強くなる。

アルトリア（PL）

「年甲斐もなくはしゃいでしまったな。だが、中々面白い騎士ができた。

まずは私から行こう。

私はサー・ペンドラゴン。フランベルジュ 火炎妖精の女性だ。年齢は——まあ、後で設定する。

信条は「冒険」。あらゆる危機に対して怯まず立ち向かう蛮勇の騎士だ。普段から常

にそう振舞っているが、最近は弱者に対する「庇護」もよく行っている。魔族と戦う際、成り行きで弱者を助けてしまう、ということが非常に多い。しかし、戦いに身を染めることが多いせいか、「恋慕」——色恋沙汰には全くもって縁がないらしい。

主君の理想像は、武を持って武を制す『霸王』。戦闘狂じみたその姿勢から、『氷の騎士』の称号を頂いている。

それと、好物はジャンクフードと酒だ。酒を飲むと強くなる」

アーチャー（GM）

「なるほど。名譽点に関しては、本当にダイスを振ったのかと突っ込みたくなるな」

アルトリア（PL）

「冒険」と「庇護」が3、「主君」、「寛容」、「戦友」が1、「恋慕」が0。

……確かに私に近い騎士かもしれないな。同じアルトリアでも、反転していない方の私だが」

アーチャー（GM）

「たまにはそういう趣向もいいだろう。

さて、次はマスター。頼む」

マスター（PL）

「了解。オレはサー・トリスタン二世——」

アルトリア（PL）

「おい待て。何故その名前にした。「恋慕」が高いのか？」

マスター（PL）

「は、反応が速い……！」

ええと、「愛用の武器」をダイスロールした結果、「変わった弓」になったから、これにしようかなと」

アルトリア（PL）

「理由が浅すぎる、改名しろ」

マスター（PL）

「いきなり駄目出し!? しかもプレイヤー直々!?」

アルトリア（PL）

「当然だ。貴様は貴様で、あの居眠り騎士とは別人なのだから。

あれと肩を並べるのも悪くはないが、今回は貴様と共に戦うのだ。名前は貴様自身に因んだものにしろ」

マスター（PL）

「そう言われても、サー・日本人名はどうしても違和感が……」

アルトリア（PL）

「東洋から流れ着いた異国の騎士ということでもいいだろう。今日から貴様はサー・フジマルだ」

マスター（PL）

「サムライみたいな名前だなあ」

アルトリア（PL）

「ならばサー・リツカか？ 女性PCでも私は一向に構わんぞ？」

恋愛関係になったときは積極的に絡んでやろう。ダンスでも踊ろうか」

マスター（PL）

「女性になるのは当分コリゴリです。」

……まあ、サムライ風の名前は称号に合ってるから大丈夫かな。

じゃあ、改めて騎士紹介。

オレはサー・フジマル。人間族レの男性で、年齢は十八。この世界の成人年齢は十六だから、一応酒も飲める。

信条はペンドラゴンと同じく「冒険」。どんな危機にも勇気を示す蛮勇の騎士。最近
は価値観の違う騎士と知り合って「寛容」になり、「戦友」と共に「主君」の世話をした
り、危険な「冒険」に行ったりしている。そのせいか、弱者を「庇護」する機会は殆ど
なかったみたいだ。

主君の理想像は『凛々しい王』。王として立派に成長してほしいと願っている。

称号は『最後の騎士』。名前からも分かる通り、東洋の生き残り、ラストサムライだ」

アーチャー（GM）

「こちらもまた、ダイスロールしたのか疑いたくなる名誉点だな」

マスター（PL）

「主君」、「冒険」、「寛容」、「戦友」の四つが2、「恋慕」が1、「庇護」が0。器用貧乏になってしまったな」

アルトリア（PL）

「だが、悪くない結果だ。私の騎士との出会いにも使える」

マスター（PL）

「と、いいますと?」

アルトリア（PL）

「例えばだが、価値観の違う騎士と知り合い「寛容」になる。これはつまり、『霸王』になることを望むサー・ペンドラゴンと知り合ったと解釈できる。

その後、紆余曲折あって「戦友」となり、同じ「主君」に仕え、「冒険」に振り回される。常にペンドラゴンか「主君」のどちらかに振り回されているため、弱者と接する機会がなく、「庇護」が一切できない」

マスター（PL）

「なってるほどー、採用！」

典型的なボーイミーツガールだ、素晴らしい！」

アルトリア（PL）

「期待を裏切るように悪いが、ペンドラゴンの「恋慕」は0だ。そういつた兆候は欠片も見えんな」

マスター（PL）

「それはそれで構わん！」

実は、背中を預けられる仲間って憧れなんだよね。マスターのオレはいつも後ろで援

護してるだけからさ」

アルトリア（PL）

「む……そうか。まあ、それくらいなら認めよう」

アーチャー（GM）

「ふむ……いい流れだな。」

では次に、このまま両者との絆を決めてみようか。絆の欄に、マスターの場合はペンドラゴンを、セイバーの場合はフジマルを書き、ダイスを振ってみてくれ」

マスター（PL）

「ん……ペンドドラゴン、と。ダイスの結果は——「崇拜」か「嫌悪」か。勿論「崇拜」で」

アルトリア（PL）

「こちらは——「信頼」か「嫉妬」。

ならば「信頼」で応えよう。貴様は私の虜だ、頼りにしているぞ?」

マスター（PL）

「ははー、サー・ペンドドラゴン。貴方こそ我が王……いや、我が騎士? いや、うん?

まあとにかく、「崇拜」してます」

アーチャー（GM）

「いいのかそれで……いや、とやかに言うまい。

さて、次は君達が仕える主君を決めよう。

人物像は『美しいが過激な主君』。これはシナリオで決まっているため変更は無し。

次に名前だが、何かいい案はあるかね?」

アルトリア（PL）

「その前に訊きたいのだが、これは王子ではなく王妃でも構わないのか?」

アーチャー（GM）

「ん? 別に構わないが」

アルトリア（PL）

「では王妃だ。名前は『リツカ』ちゃんだ」

マスター（PL）

「はっ——！」

わ、我が王……それは何故、なにゆえ、どして？」

アルトリア（PL）

「貴様のセンスは信用できません。ネーミングを任せた結果、マリーだのリリイだの言い出すのは目に見えている」

マスター（PL）

「ふふ……流石はオルタちゃん、よく分かってるじゃないか。

でもですね、このゲームにはランダム命名表というものがありません……」

アルトリア（PL）

「却下、それでは面白くない。我らの主君はリツカちゃんだ。

というわけでGM、進めろ」

アーチャー（GM）

「はあ……承知した。では、次に年齢だが——」



アーチャー（GM）

「——以上で主君の完成だ。

人物像は「美しいが過激な主君」。名前はリツカ、十三歳の少女。事あるごとにサー・フジマルを振り回すお転婆姫だ。

形見は「歌」。君達が仕えていた王家には代々伝わる歌があり、今となつてはそれが唯一の誇り。時々それを歌い、在りし日の栄華を思い出している」

アルトリア（PL）

「ほう、歌姫か。劇団に扮したのもその影響ということか」

マスター（PL）

「美しくて過激で歌が得意……オペラとか？

オペラ……クリスティヌ……コロラトウーラ……うっ、吐き気が」

アーチャー（GM）

「そんな展開は滅多にないから安心したまえ。

さて、最後に王妃のアクション表を決めてもらおう。これは王妃のちよつとした挙動を決め、ロールプレイを補助するものだ。

1から6が記されたこの表に、好きな動作を書いてみてくれ」

マスター（PL）

「ロールプレイの補助か……好きに書いてもいいの？」

アーチャー（GM）

「なんでも構わないぞ。例としては「笑っている」、「走っている」、「転んでいる」などがあるな」

アルトリア（PL）

「ならば、まず一つ目は決まりだ。」

——アクション表：1、「ジャンクフードを食べている」

マスター（PL）

「おお、そういうのもアリなのか」

アーチャー（GM）

「いやいや、アウト……とまでは言わんが、グレーゾーンだぞ。」

それとセイバー。先程は言いそびれてしまったが、この世界にジャンクフードはない」

アルトリア（PL）

「ならば作れ。現実に存在しないのなら、ジャンクフードを幻想しろ。」

……それはさておき、国民は人間族以外は全て他国からの移民だったろう。ならば、食文化にジャンクフードが存在していても問題ないはずだ」

アーチャー（GM）

「む、そういえばそうだったな。よかろう、許可する」

マスター（PL）

「いいのかそれで。じゃあオレも——」

——アクション表：2、「高笑い（オホホ）」

アーチャー（GM）

「高笑いはまだ分かるが、何故お嬢様風？」

マスター（PL）

「ちよつとした連想。美しい王妃といえばクレオパトラ、クレオパトラといえばオホホ、という具合に」

アーチャー（GM）

「なるほどな、いいだろう。」

次は私が書かせてもらう。結局これらをロールプレイするのはGMの私だからな。

——アクション表：3、「思い出している」

アルトリア（PL）

「……汎用表から取ってきたのか。相変わらず無難な選択をするな、貴様は。折角のTRPG、それでは面白みがなかりう。次は私だ。」

——アクション表：4、「冷たい笑み」

マスター（PL）

「既に霸王の片鱗を見せている、だと……?! だったらこうだ！

——アクション表：5、「敬礼」。

うん、凛々しい！」

アーチャー（GM）

「やりたい放題だな君達は！ プレイするのは私だと言ってるだろう！ ええい貸せ！

——アクション表：6、「落ち込んでいる」

マスター（PL）

「……中々カオスな表になったなあ。時々思い出したり落ち込んだりしてるし。アライメントは混沌：善かな？」

アルトリア（PL）

「今の私とは正反対だな。まだまだ十三の小娘なのがせめてもの救いか。理想の霸王に育つよう教導せねば」



アーチャー（GM）

「一通りは決まったな。これで今すぐにもプレイを始められるのだが……その前に一

度、ロールプレイの予行演習をやってみないか？」

アルトリア（PL）

「いいだろう。プレイ前にゲームの雰囲気味わっておくか」

アーチャー（GM）

「ああ。マスターもそれでいいかね？」

マスター（PL）

「いいぞー」

アーチャー（GM）

「では……」ほん。

今、君達と王妃リツカはダンディの街の——（ダイスを振る音）。

「街の通りで、ダンディが民衆に話しかけている」。今度君達がやる演劇について自

ら宣伝しているようだ。

それに対して王妃リツカは——（ダイスを振る音）。

「落ち込んでいる」

アルトリア（PL）

「ほう？　では、サー・ペンドラゴンはこう言おう」

サー・ペンドラゴン（PL）

『リツカ、気に病む必要はない。低級魔族ごときに頭を下げるようでは、霸王など夢のまた夢。奴を悪役に仕立て上げ、完膚なきまでに叩きのめそう』

リツカ（GM）

『しかし、それでは魔族に正体が露見するかもしれません。万が一戦闘になったらどうするのですか？』

サー・ペンドラゴン（PL）

『案ずるな、そのために私とフジマルがいる。あの程度の魔人に屈する我らではない』

サー・フジマル（PL）

『いえ、それは駄目です、サー・ペンドラゴン。一時の感情に身を任せて行動してはいけません。たとえ屈辱的な思いをしようと、ここはダンディを主役にして我々は目立たないようにするべきです』

サー・ペンドラゴン（PL）

「む、やるなマスター……」

『怖気づいたかフジマル。魔族と戦闘になろうが問題ない。何故なら、私と貴様がここにいるのだから』

サー・フジマル（PL）

『そういうわけにはいきません。我らは王室を守る円卓の騎士。王妃を危険に晒すわけ

にはいけないのです』

サー・ペンドラゴン（PL）

『何を甘いことを。そも、舞台をやる時点で遅かれ早かれ正体は露見する。ならば市民の士気を上げるため、王妃を主役にするべきだろう』

アーチャー（GM）

「ふむ、いい感じに主張が割れたな。ここで対決ロールを行ってみよう。

セイバー、いや、サー・ペンドラゴン。どのような対決を行うか決めた後、ダイスを振ってくれ」

アルトリア（PL）

「では飲み比べだ。サー・ペンドラゴンは酒好きという設定だからな」

マスター（PL）

「そういえば、サー・ペンドラゴンの年齢はいくつなの？」

アルトリア（PL）

「——マスター。女性に年齢を聞くことは死に値するぞ？」

マスター（PL）

「ざ、ざめん」

アルトリア（PL）

「……まあいい。この世界での成人年齢は十六だから……二十六、ということにしてお
いっつ。」

では——こほん」

サー・ペンドラゴン（PL）

『覚悟してもらおうか、サー・フジマル。いつも通り、今日も朝まで付き合ってもらおうぞ』

サー・フジマル（PL）

『オレ知ってる！ これアルハラってやつだ！』

マスター（PL）

「ということで、ダイスロール——（ダイスを振る音）。

——2、4、4。達成値は6か」

アルトリア（PL）

「ふむ——（ダイスを振る音）。

……フツ。こちらは4、5、6。達成値は5だが、出目が続いたことでチェーンが発
生。続いた数だけ達成値にプラスする。

つまり、最終達成値は8。さらに連番が三つ続いたためスペシャルだ。「酒と歌」を一
点獲得する。完勝だな」

サー・フジマル（PL）

『うぶ……も、もう飲めな……許じで……』

サー・ペンドラゴン (PL)

『速いな、もうギブアップか。心配するな、ここに貴様専用の袋もある。吐くなら吐け』

サー・フジマル (PL)

『ゲロゲロゲロゲロ——！』

サー・ペンドラゴン (PL)

『さすりさすり』

マスター (PL)

「初ロールプレイでゲロまみれって、一体どういうことなの……」

アルトリア (PL)

「……ふむ。この距離感、存外悪くないな」

マスター (PL)

「上司と部下って感じかな。アルコールで迫ってくるのは困るけど」

アーチャー (GM)

「TRPGとしてはいい展開だ。今のは番外シートの「決闘」という項目で、勝者のペンドラゴンは「ヴァルキリー・ウォーグ幸運」、敗者のフジマルはペンドラゴンに対して「絆」を取得する」

マスター (PL)

「ペンドラゴンとの「絆」は現時点で「崇拜」を持つてるけど、これはどうなるの？」
 アーチャー（GM）

「そのままにしておく。「崇拜」は「崇拜」のまま、もう一つ新しい「絆」を得る。

「ヴァルキリー・ウォーグ幸 運」を取得すると判定のやり直しができる「正義」、「絆」を取得すると戦闘時のダメージ判定にボーナスが発生するため、どちらも得をするぞ。今回は騎士の試運転が目的だったから配布はしないがね」



「——そろそろ飲み物がなくなるな。食堂から大きめのボトルを取ってこよう」

アーチャーは各容器の中身を一瞥して確認した後、席を外した。キャラクター作成後の休憩も兼ねているのだろう。相変わらず気の利く弓兵だ。

ウィーンという電子音を立てて、マイルームの扉が開く。するとアーチャーの目の前には、見覚えのある人物が立っていた。

死体色の肌ってこんな感じなんだろうな——そう思ってしまうくらいの白い肌。

白みがかかったブロンドの髪。

アルトリアに触発されて彼女が選んだ、せくしーな現代服。

来訪者はジャンヌ・ダルク、その反オルタナティブ転だった。

彼女は不機嫌さを顕にして、アーチャーに嘸み付いた。

「なんでアンタがここにいんのよ」

「理由などどうでもよからう。そこを退きたまえ。私は急いでいる」

「は？ どうして私が道を空けなきゃいけないわけ？ アンタが退きなさいよ」

「……はあ。拉致が明かな。そら、さっさと入りましたまえ」

「そ。じゃあ遠慮なく……!!?」

アーチャーが道を明けた途端、ジャンヌが硬直する。

彼女の視線はまずオレを捉え、次に軽食と数枚のシート、そして最後にアルトリアを

捉えた。

「——フツ」

挑発的な笑い。誰のものかは考えるまでもない。

「——!」

ジャンヌの視線に力が籠る。

オルタちゃん達による数秒の沈黙、睨み合い。

そして——

「その変態アーチャー。ドリンク、もう一人分追加よ」

「……了解した」

アーチャーは諦めたように溜息を吐いて、マイルームを後にした。
部屋に残されたのはオルターズとそのマスター。

睨み合う二人、黒い魔力に満ちる密室。

——ああ、修羅場の予感。

どうか、何事もなく終わりますように。

乱入オルタナティブ



予期せぬ闖入者を招き、約十分。

アーチャーが冷蔵庫から冷たい飲み物を四本持つてきた後、彼女は意気揚々と自己紹介を始めたのだった。

ジャンヌ（PL）

「唐突ですが自己紹介を始めます。

私はサー・オルタナティブ。フランベルジュ 火炎妖精の女性、十九歳。

信条は「冒険」。あらゆる危険に怯まず突き進む蛮勇の騎士。でも、最近は危険を相手にすることが目に見えて少ないわ。それもこれも「主君」が我が儘だからよ。あーしろこーしろってあまりにも五月蠅いから、それに嫌々ながら応えてる感じね。

で、まあ、後は「恋慕」……恋愛にも興味を持ち始めてるわ。

具体的に言う「主君」が3、「恋慕」が2、他は全部1ね。

主君の理想像は「竜の魔王」。この私が仕えてるんだから、邪竜の一匹や二匹従えられないようじゃ駄目ね。

それと、愛用の武具と特殊能力のおかげで、「魔力」がずば抜けて高くなっている。その「魔力」の濃さから、『暁の騎士』の称号を貰ってるわ。

以上、紹介終わり」

アーチャー（GM）

「ご苦労。ハンドアウトはどれを選んだのかね？」

ジャンヌ（PL）

「当然B。誰かの言いなりになるようじゃ魔王になんてなれないもの」

アーチャー（GM）

「一応、魔王はこのゲームのラスボスなのだがね」

ジャンヌ（PL）

「大した問題じゃないわよ。魔王を倒して新しい魔王になる。いいじゃない、何か不満でも？」

アーチャー（GM）

「いや？　ただ、王妃リツカの将来が不安なだけだ。

フジマルの「凛々しい王」はともかく、他二人が「霸王」と「竜の魔王」だぞ？　近

い将来確実に反転する」^{オルタ化}

ジャンヌ（PL）

「全てはアクシオン表次第ね。ま、そうならないようにせいぜい祈れば？」

……で、この次はどうするのよ。騎士は作ったけど？」

アーチャー（GM）

「とりあえず命題「B」が二人になったから、命題「A」のマスターはサー・フジマルの「主君」か「冒険」の名誉点を1増やしてくれ」

マスター（PL）

「はーい（カキカキ）」

アルトリア（PL）

「アーチャー。私には何かないのか」

アーチャー（GM）

「ないな、何も。強いて言うなら味方が増えた」

アルトリア（PL）

「足手纏いを味方に数えたくはないな」

ジャンヌ（PL）

「は？ 足手纏いはアンタでしょうが、ルーキーキング。種類が違うとはいえ、TRPG

を経験している私の方が実力は上なんですけど?」

アルトリア (PL)

「笑わせる。突撃しか能のない脳筋女に騎士が務まるはずなからう」

ジャンヌ (PL)

「お生憎様、貴方は私と同じ^{フランベルジュ}火炎妖精。私が突撃女ならアンタだつて突撃女よ。

冷血な上に突撃しかできないとか、もう救いようがないわね!」

アルトリア (PL)

「——ほう?」

ジャンヌ (PL)

「……なによ」

マスター (PL)

「待つて待つて待つて! そういうのはほら、ゲームでやろう? ちようど「決闘」つて

いうのもあるし! だから、ね?」

アルトリア (PL)

「………はあ」

ジャンヌ (PL)

「………ま、そうね。折角整えてくれた舞台なんだし、活かさない手はないか」

アーチャー（GM）

「よし、台風は去ったな？ お疲れ様だマスター、後で紅茶を淹れてあげよう。

さて、サー・オルタナティヴ。次は「絆」の獲得だ。

サー・ペンドラゴン、サー・フジマル、王妃リツカ、そしてダンディ。この中から一人を記入し、感情表を振ってくれ」

ジャンヌ（PL）

「ふーん、一人だけか。

別に深い意味はないけど、選ぶならフジマルよね。別に深い意味はないけど。

それで、感情は……（ダイスの音）——「崇拜」か「嫌悪」、ですって……!?!」

アルトリア（PL）

「決まりだな、「崇拜」を取るがいい。そうすることで完璧なヒエラルキーが完成する」

ジャンヌ（PL）

「誰が取るもんですか！ 当然「嫌悪」よ！

ええ、そうよ「嫌悪」よ！ 正直コイツ、気持ち悪いところあるし！」

マスター（PL）

「はっ——（吐血）!!

あ、死ぬ、これは死ぬ。サー・フジマル、先に逝きます（orz）」

アルトリア（PL）

「案ずるなマスター、いや、サー・フジマル。

私は貴様を信じているぞ。たまにアルハラするけど」

マスター（PL）

「ペ、ペンドラゴン……これが、「崇拜」……！」

ジャンヌ（PL）

「……………」

アーチャー（GM）

「……あー、そろそろいいだろうか？」

ジャンヌ（PL）

「とつくにいいから早く進めなさい！」

アーチャー（GM）

「おお、怖い怖い。では、言われた通り進めるとしよう。

まずは開幕フェイズ。オープニングとゲストの描写、そして命題の再確認を兼ねて、適当にロールプレイを行おう。

えー……旅の劇団に扮した王妃リッカ一行は、軽薄なアロハシャツを着た軽薄な男『ダンディ』に、自分を主役にした演劇をしてくれと頼まれた。これを断れば王妃達の変

装が露見してしまう可能性がある。王妃達は仕方なく、彼の提案に乗ることにしたのだが――」

リツカ（NPC）

『正直に申しますと、私は嫌です。』

我が王国は魔人によって滅ぼされました。家族も、使用人も、王国の民も、何もかもをです。今の私に残されているのは、王家に代々伝わる歌だけ……私には、もう何も残されていない！

私から全てを奪った奴らを称える劇をするなんて、絶対に耐えられない！』

サー・ペンドラゴン（PC）

『ああ、それでいい。それでこそ我が王妃。霸王たるもの、仇敵に頭を下げてはいけない。』

顔を上げよ、とは言わん。前を見据えろとも言わん。ただ、隣を見ろ。貴様の傍には、我ら円卓の騎士がついている。

王妃リツカ。貴様が魔人を斬れと命じるなら、私はそれに応えよう！

——我は「冒険」の騎士道に殉じ、命題「B」こそが正しいと宣誓する！』

リツカ（NPC）

『流石はサー・ペンドラゴン、頼もしい限りです。ですが、今魔人と戦うのはあまりにも

危険です。

実は、私は『ダンディ』を知っています。彼は性格に難がありますが、元々は凄腕の騎士でした。魔人に堕ちた彼は、言わば反転した存在。魔族と契約したことで、力も上げています』

サー・フジマル（PC）

『ではやはり、ここは『ダンディ』の言う通りにすべきでは？』

王妃リツカ。先程貴方は耐えられないと申しましたが、それは行けません。遠くない未来、魔王を倒した後、貴方は新たな王としてこの国を治めるのです。そうなった時、人間一人の考えを許容できないようでは遠からず国は滅びます。

——我は「寛容」の騎士道に殉じ、命題「A」こそが正しいと宣誓する』
リツカ（NPC）

『サー・フジマルはそう思いますか。確かに、言われた通りにすれば安全でしょうね。変装も露見せずに済みますし』

サー・オルタナティヴ（PC）

『アハハハハ！ 何を言ってるのかしら王妃さま？ 言われた通りにする？ 寝言は寝て言いなさい、小娘』

アルトリア（PL）

「果てしなく上から目線だな」

ジャンヌ（PL）

「アンタだつてそうでしょうが！ ……こほん！」

サー・オルタナティヴ（PC）

『誰かの言いなりになるなんて、「美しいが」「過激な」主君の貴方らしくないわよ。

大体ね、どうすればいいのか、なんてつまらないことで悩む必要はないの。いつだつてそう。貴方は貴方らしい選択をすればいいのよ。

——我は「主君」の騎士道に殉じ、命題「A」こそが正しいと宣誓する』

アーチャー（GM）

「——よし。全員いい感じでロールプレイできてるじゃないか。想像以上の結果だよ。

命題を確認し終えたところで、次はいよいよ分岐フェイズだ。騎士との触れ合いを通じて、主君が決断を下すまでを描く」

マスター（PL）

「その決断はどうやって決めるんだ？」

アーチャー（GM）

「分岐フェイズ終了時に全員で対決ロールを行い、最も高い達成値を出した騎士の命題になる。つまり、人数が少なくても命題「A」になることもある」

アルトリア（PL）

「可能性はこちらが上だがな。それで、分岐フェイズとやらでは何が出来る？」

アーチャー（GM）

「主君との対話を描く「対話シーン」と、騎士との交流を描く「番外シーン」だ。「対話シーン」は各騎士一回ずつ、「番外シーン」は「時間」を消費することで任意に行える。今回のセツションでは全員2ずつ配布されているから、一人二回までだな。勿論、全く使わなくても構わない」

アルトリア（PL）

「言われても分からんな……物は試しだ、「対話シーン」を行うぞ」

アーチャー（GM）

「では、「命題」、「日常」、「教導」のいずれかを選んでくれ。」

「命題」は主君に自分の「命題」を選ぶように勧めることができる。

「日常」は一旦使命を忘れ、主君をリラックスさせることができる。

「教導」は、主君を自分の理想像に近づくよう教育することができる」

アルトリア（PL）

「ふむ……とりあえず、「命題」だ」

アーチャー（GM）

「では次に、舞台表とアクション表を振ってシチュエーションを決める。

まず、舞台表は——（ダイスを振る）——「華やかな天幕、隠れ家」。

そして、王妃リツカは——（ダイスを振る）——「思い出している」

アルトリア（PL）

「物思いに耽っているのか。話しかけてみるか」

サー・ペンドラゴン（PC）

『どうした、リツカ。考え事か？』

リツカ（NPC）

『サー・ペンドラゴンですか。ええ。少し、昔を思い出していました。』

私は何も知らなかった。王宮での退屈な日常こそが、何よりも得がたいものだったことを

私達はまた、あの時みたいに笑い合えるのでしょうか……』

サー・ペンドラゴン（PC）

『それは難しいな。全ては過ぎたことだ。もう、あの時に戻ることは——。』

………戻ることは、できない。（目を瞑り、静かに伝える）

だから、先に進むしかない。何処かで何かを間違えていたとしても、我々は進むしかないのだ』

アーチャー (GM)

「—— (曖昧な表情で沈黙している)」

アルトリア (PL)

「? どうした、アーチャー」

アーチャー (GM)

「……いや、何でもない。」

それよりロールプレイの判定を行おう。難易度は5。成功すれば報酬を与える」

アルトリア (PL)

「いいだろう、任せておけ。—— (ダイスを振る) —— 出目は5、5、6。達成値は3だ

が、数字のズレが一つずつのため3チェイン。よって、達成値は6となる。成功だ」

アーチャー (GM)

「しかしゾロ目だな。3チェインが発生し、かつゾロ目があった場合、達成値はそのまま

でファンブルとなる」

アルトリア (PL)

「……面倒なルールだな。悪戯に幸運値が高いと、逆にファンブルが多くなるというこ

とか」

ジャンヌ (PL)

「ハッ！ 任せろとか言いながら開始早々フアンブルとか、相当ダサイわね！ ご愁傷様、冷血女」

アルトリア (PL)

「……何か言ったか？」

ジャンヌ (PL)

「言いましたが？」

アルトリア (PL)

「—— (豪、と風が荒れ狂う)」

ジャンヌ (PL)

「…………… (ボーボーと黒炎が立ち上る)」

アーチャー (GM)

「いかん！ マスター、火消しを頼む！ この二人、特にジャンヌを抑えられるのはお前だけだ！」

マスター (PL)

「畜生！ はい、どうどうどう！」

◆

アーチャー (GM)

「さあ、気を取り直してファンブル表を振ってもらおうか」

アルトリア（PL）

「仕留め損なつたか——こほん。」

で、ファンブル表だな？ 仕方あるまい、ルールには従うとも——（ダイスを振る）。

——1。「言い争いで主君に無礼を働く。「主君」の「名誉点」を一点減少するが、「時間」を一点消費することで和解除できる」

名誉点は達成値そのもの、減らすのは上手くないな。仕方ない、「時間」を一点消費する」

アーチャー（GM）

「だが、それでも成功だ。「命題」に成功した場合、円卓判定——「命題」を決める対決ルールにて1点のボーナスを得る。これでサー・ペンドラゴンの「対話シーン」は終了だ。」

次はどちらが行く？ 「番外シーン」ならペンドラゴンでも構わないぞ」

ジャンヌ（PL）

「では私が。王妃リツカが「竜の魔王」に近づくよう「教導」するわ」

アーチャー（GM）

「了解だ。舞台表は——（ダイスを振る）——「主君の噂をする民衆」

ジャンヌ（PL）

「いやいや、ちよつと待ちなさいよ。それ、変装バレてない？」

アーチャー（GM）

「あくまで噂だ。実は王妃は生きているんじゃないか、くらいなの。目の前にいる人物が王妃だと気づくことはまずない、おそろく。」

で、次に王妃のアクションだが——（ダイスを振る）——「ジャンクフードを食べている」

ジャンヌ（PL）

「自分の噂が目の前でされてる時にジャンクフード!? 余裕綽々じゃない、この王妃!」

アルトリア（PL）

「温室育ちでありながらジャンクフードとはな。流星は霸王、見所がある」

ジャンヌ（PL）

「食べさせた原因は間違いなくアンタでしょ」

アルトリア（PL）

「突撃女にしてはいい考えだな。では私も登場するか」

ジャンヌ（PL）

「なんでそうなるのよ! というか、今のは私のシーンでしょう!」

アルトリア（PL）

「気にするな、アドリブというやつだ。」

さて、アーチャー——ついてこれるか？」

アーチャー（GM）

「フツ……問題は無い。君の方こそついてこい」

サー・ペンドラゴン（PC）

『もつきゆもつきゆもつきゆ……ふむ、流星はビッグバン・ハンバーガー。肉とソースから大量生産とブラック企業の匂いがプンプンするな。ジャンクな味付けが実に良い。貴様はどうだ、リツカ』

リツカ（NPC）

『市場の人々はこのような物を食べているのですね。王宮の食事とは比べ物になりませんが、クセになりそうです』

サー・ペンドラゴン（PC）

『だろう？ 私もこの味に魅了されたクチでな。数百の魔人を斬ることはできても、料理人を斬ることだけは未だにできない。フツ、「氷の騎士」が聞いて呆れるな。もきゆもきゆ』

サー・オルタナティブ（PC）

『ちよつと。何やってんのアンタ達』

リツカ（NPC）

『見ての通り買い食いですが？』

サー・オルタナティヴ（PC）

『呑気に買い食いしてる場合？ このざわめきが聞こえないの？』

リツカ（NPC）

『問題はありません。私にはサー・ペンドラゴンがついています。彼女は「命題」の相談に乗ってくれたので、とても頼りになります』

サー・ペンドラゴン（PC）

『中々いい子だな。やはり素質がある。私の目に狂いはなかった』

サー・オルタナティヴ

『言ってる場合か！ ちようどいいわ、アンタ達には言つてやりたいことが山程あるの。さあ、天幕でたっぷりお説教と行きましようか』

アーチャー（GM）

「言い忘れていたが、王妃リツカは「命題」について相談してくれたサー・ペンドラゴンに懐いている」

ジャンヌ（PL）

「少女ロールプレイしてるアンタを見ると吐き気がするわ。

で、なんだったかしら？ 達成値5で判定？」

アーチャー（GM）

「そうだ。ファンブルは出すなよ？」

ジャンヌ（PL）

「出すかつつの。——（ダイスを振る）——4、3、1。達成値は6、チェインを加算して8。ほうら、成功」

アーチャー（GM）

「では、影響点をプラス2だ。王妃リツカはサー・ペンドラゴンに懐いているが、サー・オルタナティブの影響を受け「竜の魔王」に近づいている」

アルトリア（PL）

「何？ おいGM、それをひっくり返すにはどうすればいい？」

アーチャー（GM）

「[対話シーン]を終えているため、どうしようもないな。次のセッションまでお預けだ」

アルトリア（PL）

「くっ……まあいい、懐いているのは私だ。いずれ機会もあるだろう」

アーチャー（GM）

「次はサー・フジマルだな。この流れで「対話」シーンを済ませるか？」

マスター（PL）

「そうする。さあ、やっと出番だ。」

サー・フジマルは「対話シーン」で……二人が選んでいない「日常」を取ってみよう
アーチャー（GM）

「では、舞台表とアクション表だ。」

まず舞台表は——（ダイスを振る）——「静かな広場」。普通だな。

次に、アクション表は——（ダイスを振る）——「高笑い（オホホ）」

マスター（PL）

「全然静かじゃないんだが!?! 王妃様笑ってるよ、しかも高笑い!」

ジャンヌ（PL）

「ついに矛盾し始めたわね。適当に決めるからこうなるのよ」

アルトリア（PL）

「いや違うな。これはPLとGMの発想力を試されているのだ。」

高笑いすることで声を響かせるのか、笑う練習をしているのか……あるいはそれ以外の何かだ」

マスター（PL）

「というか、どうして高笑いしているんだ。何がそんなにおかしいんだ。書いたのはオレだけだよ」

アーチャー (GM)

「ふむ……まあ、何とかなるだろう、きつと」

マスター (PL)

「ええ……?」

アーチャー (GM)

「とりあえず始めるぞ。ついてきたまえ、マスター」

リツカ (NPC)

『(オーホッホッホッホ!)』

サー・フジマル (PC)

『(こいつ、脳内に直接語りかけて……!? しかも何故か凄い海老反りになってる……!?)』

リツカ (NPC)

『(おや、サー・フジマル。何をしているのですか? もう夜も遅いです、早く戻りなさい)』

サー・フジマル (PC)

『(……いいえ、それはできません。戻るなら王妃も一緒に。夜道は危険です)』

リツカ (NPC)

『(……今は一人になりたいのです。立場も悩みも全部忘れて、一人に)』

サー・フジマル (PC)

『(王妃……ではいっそ、夜の街へ繰り出しましょう。ご安心を、私がエスコートします)』

リツカ (NPC)

『(まあ。ふふつ、夜の道は危ないのではなくて?)』

サー・フジマル (PC)

『(その通りにございます。しかし、万が一王妃に危機が迫った時は、私が身を呈して守りましょう。私は王室を守る円卓の騎士。ですが、今宵限りは貴方だけの騎士となりましょう)』

リツカ (NPC)

『(ありがとう。よろしくお願いしますね、サー・フジマル。私だけのおサムライさん)』

アーチャー (GM)

「よくついてきたな。やるじゃないかマスター」

マスター (PL)

「かなりギリギリだったけどね。でも、我ながら上手くできたと思うんだ。どうだろう、オルタ諸君」

オルタ×2 (PL)

「三点」

男二人 (PL・GM)

「辛口!?!」

ジャンヌ (PL)

「心の会話がキツイわ。あと、言葉にしなくても通じ合ってる雰囲気腹立つ」

アルトリア (PL)

「貴様が紳士プレイなど十年早い。人生経験を積んでから出直すがいい。」

それとアーチャー。今更かもしれないが、少女のロールプレイが気持ち悪い」

アーチャー (GM)

「今までスルーしていたのに、ここでそれを言及するのか。仕方なからう、私しかないのだから」

マスター (PL)

「はあ……紳士プレイ、頑張ったのに……(がつくり項垂れる)」

アーチャー (GM)

「女性陣は放っておいて、判定だマスター。達成値5、よろしく頼む」
マスター（PL）

「——（無言でダイスを振る）……おお、1、5、6。達成値は7。チェイン発生により10。そして5、6、1と繋がっているためクリティカル」

アーチャー（GM）

「では、「酒と歌」にプラス1点。さらに成功報酬として、主君との「絆」を得る。騎士が主君に対してか、主君が騎士に対してか。どちらでもいいぞ」

マスター（PL）

「じゃあ、主君が騎士に対して。今のやり取りは王妃的にどうだったのだろうか？」

アーチャー（GM）

「やってみるか。感情表ロール。——（ダイスを振る）」

——「守護」か「欲情」だな。

喜ベマスター。先程の紳士プレイ、王妃的には大好評だったらしい。

折角だからお前が選べ。王妃からサー・フジマルに向けられる感情を。

守ってあげたいと思われるか、性的な意味で興奮されるか、二つに一つだ」

マスター（PL）

「その前に一つ確認を。王妃って何歳？」

アーチャー（GM）

「十三。年齢なら気にするな。この世界の成人年齢は十六、十三歳など女子高生のようなものだろう」

マスター（PL）

「うーむ……「欲情」するんじゃないかとされてるのか。するのはともかく、されるのは抵抗があるなあ。かと言って「守護」はロールプレイのおかしいし……」

……よし、「欲情」で行こ——（床に剣が刺さる音）

ジャンヌ（PL）

「……………（床をチリチリ焦がしながら、ゴミを見る目）」

マスター（PL）

「——決めたぞアーチャー。「守護」だ。王妃リツカはサー・フジマルを守りたいと思っている」

アーチャー（GM）

「承知した。ドンマイ、気にするなマスター」

マスター（PL）

「誤解を招くから止めて！ 違うよ！ これはロールプレイ的な理由だから！」

ジャンヌ（PL）

「フン。やっぱり嫌悪で正解だったかもね」



交流デシジョン



マスター（PL）

「というわけで、王妃リツカがサー・フジマルに抱く感情は「守護」だ。

なんでだろう。普通逆では？」

アルトリア（PL）

「慣れない紳士プレイに母性でも湧いたんだろう。気持ちは分からんでもない」

アーチャー（GM）

「これで全員の「対話シーン」は終了したな。残りは「番外シーン」だが、これは任意だ。面倒だと思うなら、省いても構わないぞ」

アルトリア（PL）

「見え透いた誘導だな。その手には誤魔化されんぞ、GM。「対話シーン」では成功するとそれぞれ特典があった。「番外シーン」でも相応のものが用意されているのは明白。

これは私の直感だが、魔人との戦いで有利になる要素と見た」

アーチャー（GM）

「さあ、どうかな？ 結果はその時になったら伝えよう。

で、誰から行く？」

アルトリア（PL）

「私はファンブルしたことで「時間」を1使っている。貴様らが先に行け」

ジャンヌ（PL）

「そうさせてもらうわ。GM、「番外シーン」は何ができるの？」

アーチャー（GM）

「因縁」、「決闘」、「討伐」、「娯楽」だ。

まず「因縁」は、自分以外の騎士と交流する。これにより、互いの騎士は相手に対し

て「絆」を獲得する。

次に、「決闘」は——」

ジャンヌ（PL）

「一気に説明しなくていいわよ、どうせ全部やるんだから。

じゃあ、まずは「因縁」ね」

アーチャー（GM）

「了解した。舞台表でシチュエーションを決めてくれ」

ジャンヌ (PL)

「今回は私が決めるのね。まあいいけど。—— (ダイスを振る音)。

—— 「主君の噂をする民衆」

アーチャー (GM)

「次に「絆」を結ぶ騎士と、王妃を登場させるかどうかを決めてくれ。登場させる場合はアクション表を振る」

ジャンヌ (PL)

「この舞台で王妃を登場させるのはマズイでしょ。出さないわ。

で、「絆」を結ぶ騎士は……気は進まないけど、サー・ペンドラゴンにするわ」

アルトリア (PL)

「ほう？ 意外だな。貴様から絡んでくるとは」

ジャンヌ (PL)

「私は心底嫌だけど、こういう要素は多ければ多いほど有利になるのがゲームの常なのよ。」

それじゃあ、適当にロールプレイを入れましょうか」

民衆 A (NPC)

『おい、知ってるか？ 死んだって言われてた王妃のことだけど、実は生きていたらしい

ぞ』

民衆B (NPC)

『な、なんだってー!』

民衆A (NPC)

『しっ! でかい声出すな、魔人の見回りが来たぞ』

サー・オルタナティヴ (PC)

『……ふうん。もう王妃のことは知れ渡ってるらしいわね』

サー・ペンドラゴン (PC)

『らしいな。もつきゆもつきゆ (ハンバーガーを食べながら)』

サー・オルタナティヴ (PC)

『他人事みたいに言ってるんじゃないわよ。そもそもアンタが姫サマに買い食いなんて教えるからでしょうが。しかもジャンクフードとか』

サー・ペンドラゴン (PC)

『フン。悔るな、サー・オルタナティヴ。そのような初歩的なミスを私が犯すとも?』

サー・オルタナティヴ (PC)

『犯したからバレてるんですけど?』

サー・ペンドラゴン (PC)

『そうか、リツカも修行が足りんな。今度、気配を消す術でも教えてやるか』

ジャンヌ（PL）

「チツ。上手く軌道修正したわね。緊張感の欠片もない無能な騎士に仕立て上げるつもりだったのに」

アルトリア（PL）

「責任転嫁の一つや二つできないようでは、ロールプレイなど務まらんからな」

アーチャー（GM）

「何故PL同士の「因縁」で火花が散るのか。いや、「因縁」だからこれが正しいのか？
とりあえず二人は、今のやり取りで相手に抱いた感情を決めてくれ。勿論ダイスで」

ジャンヌ（PL）

「はいはい。で、感情は——（ダイスを振る音）——「信頼」か「嫉妬」ね。意味分かんないんですけど？」

アーチャー（GM）

「王妃に身を守る術を教えてやるとはな……という意味で「信頼」。

コイツ、気配を消す術を心得ているのか……！ という意味で「嫉妬」。

前者は感心の意味合いが強いな」

ジャンヌ（PL）

「どっちも御免だけど、強いて言うなら後者ね。」

私は「暁の騎士」だから派手好きなのよ。だから、コソコソ隠れるようなセコイ術は使えないの」

アルトリア（PL）

「次は私だな——（ダイスを振る音）——「興味」か「侮蔑」。当然「侮蔑」だ。」

突撃しか出来ない目立ちたがりなコイツが、同じ円卓の騎士とはな……」

ジャンヌ（PL）

「私はお行儀がいいだけの円卓とは違いますからね」

アルトリア（PL）

「何を言う。あらゆる状況に適応してこそ我が円卓だ」

マスター（PL）

「まあまあまああ！ あっそうだ！ 次はオレの番外シーンだね！ 舞台表を振るよ

！——（ダイスを転がす音）——「民衆に話しかけるダンディ」

アルトリア（PL）

「あからさまな仲裁だな。」

……だが、一々反応してはマスターの負担も重くなるか。止むを得ん、ここは退

こう」

マスター（PL）

「ありがとう（？）。で、「番外シーン」だけど、今回は「決闘」をやってみる」

アーチャー（GM）

「決闘」は対立している命題の騎士を一人選び、対決ロールを行う。ペンドラゴンとオルタナティブ、どちらでも構わんぞ」

マスター（PL）

「じゃあ、今回はオルタナティブで行こう。ついでに王妃も出そうか。——（ダイスを振る）——「冷たい笑み」」

ジャンヌ（PL）

「民衆に宣伝するダンディを見てほくそ笑んでいるのね。」

この男、悪役にされることも知らずに——ククク。

みたいな？」

マスター（PL）

「わー、確実に黒くなってるよ。どうしよう」

アーチャー（GM）

「ふむ……ダンディとリツカ、ネームドキャラクター二人か。それに加え、モブの演出もある。」

まあ、とりあえずやってみるか」

ダンディ（NPC）

『はっはっは！ 喜べ民衆達。今週末、この広場で俺を主役にした演劇を行うぜー！』

民衆（NPC）

『お、おう』

ダンディ（NPC）

『あ？ なんだその反応は。魔人が主役の舞台だぞ？ 嬉しくないのか、あーん？』

民衆（NPC）

『いえ、とんでもございません！ すごく楽しみです！』

ダンディ（NPC）

『はっはっは、そうだろうそうだろう！ 魔人であるこの俺が騎士共を倒して、王国を支

配する反英雄譚さ！』

リツカ（NPC）

『フツ……上機嫌に宣伝しておるわ。倒されるのは自分であることも知らずにのう』

サー・フジマル（PC）

『何を仰る王妃、そのようなことをなさっては御身に危険が！ あと口調が変わってま

す！』

リツカ（NPC）

『案ずるなフジマル。其方は私が守る故、安心して良い。それと、口調はあれだ、流せ』

サー・オルタナティヴ（PC）

『ええそうよ、流石は王妃サマ！ その調子で「竜の魔王」——いいえ、「竜の魔女」へと一直線よ！』

……別に魔女でもいいわよね？』

リツカ（NPC）

『それくらいは構わんさ……げふんげふん！』

そうだな、その通りだ。サー・ペンドラゴンは頼れる先輩、サー・フジマルは守る対象、そしてサー・オルタナティヴは私の師。これからもよろしくお願いしますわ』

サー・フジマル（PC）

『いいえ、それはいけません！ それでは「凛々しい王」には程遠……くはないどころかむしろ両立できるけど、このままじゃ「決闘」が出来ない！』

教導勝負です、サー・オルタナティヴ！ どちらの王が正しいか、貴方に教導してさしあげましょう！』

サー・オルタナティヴ（PC）

『ハッ！ いいでしょう、受けて立ちます。騎士としてどちらが上か、白黒ハッキリつけ

ましようか——!』

アーチャー（PL）

「——というわけで、対決判定。ダイスを三つ振り、達成値を比較。高い方が勝利だ」

マスター（PL）

「ふーむ。——（ダイスを振る）。

こっちは1、6、1。達成値は6、チェインを加算して9。ただしファンブルだ」

ジャンヌ（PL）

「なかなか高いわね。で、こっちは、と——（ダイスを振る）。

6、3、2。達成値は4、チェインを加算しても6。

ま、こんなものよね。マスターちゃん相手に幸運勝負で勝てるほど自惚れてないわ

」よ」

アーチャー（GM）

「ファンブルだがね。マスター、ファンブル表を振りたまえ」

マスター（PL）

「はい。——（ダイスを振る）——「貴方が惹かれたのは好意に付け込む輩だった。」「名

誉点」か「正義」を1点失う」。

……悪い女に騙されてみたいだ」

ジャンヌ（PL）

「あらあら可哀想なマスターちゃん。一体誰かしらねーその女って（アルトリアを見ながら）」

アルトリア（PL）

「全くだ、一体誰だろうな。検討もつかん」

ジャンヌ（PL）

「そう？ 私はあるけど。ほら、フジマルには鬱陶しい女上司がいたでしょう？」

アルトリア（PL）

「貴様もその上司だろうが。オルタナティブの年齢はフジマルより上だぞ」

ジャンヌ（PL）

「一年しか変わらないから同期よ。どっかの生き遅れた年増とは違うのです」

アルトリア（PL）

「ほーう、面白い冗談を言うな……面に出ろ」

ジャンヌ（PL）

「上等」

マスター（PL）

「いやいや、きつとアガルタの女に騙されたんだよ！　どんな人かまだ知らないけど！

それに、どっちもいい女だと思うよ僕わ！」

アルトリア（PL）

「む………出任せを言うな、マスター。冗談も過ぎれば命に関わるぞ？（満更でもない）」

ジャンヌ（PL）

「その通りよ。自分でも言うのも癪だけど、女を見る目ないんじゃない？（満更でもな

い）」

マスター（PL）

「魅力を簡条書きにしろって言うなら頑張るぞ。とりあえず十個くらい。なあ、アー

チャーくん？」

アーチャー（GM）

「何故私に振るのか………まあ確かに、それぐらいなら書けるだろうが」

アルトリア（PL）

「信奉者か貴様らは………もういい、興が冷めた。次に進めろ」

マスター（PL）

「承知。で、まずはファンブル処理だね。「正義」は「生命燃烧」で増やせるから、「正義」

を削っておこう」

アーチャー（GM）

「決闘」に勝利したことで、サー・フジマルは「幸運」を獲得する。王妃が決断を下す「円卓判定」において、達成値が同値の場合はこれを持つの方が勝利する。そして判定終了後、勝者側は「正義」を1点獲得する。

そして敗北したサー・オルタナティヴは、サー・フジマルに対して新しく「絆」を得る。「嫌悪」以外の新しい感情が芽生えるのだ」

ジャンヌ（PL）

「敗北したのに「絆」が芽生えるのね……まあいいけど。

（ダイスを振る）——「友情」か「負目」、か。じゃ、奇妙な「友情」が芽生えたということで。

コイツは確かに気持ち悪いけど、教育者としてはまあまあね、といった具合よ」

アーチャー（GM）

「これで二巡したな。全員、残りの「時間」は1か」

アルトリア（PL）

「次は私が行こう。「番外シーン」、「討伐」を選ぶ。

王妃も登場させるぞ。いずれ霸王になる以上、戦いというものを知っておかねばな」

アーチャー（GM）

「では、舞台表とアクション表でシチュエーションを決めてくれ」

アルトリア (PL)

「ふむ—— (ダイスを振る音)。

—— 舞台は「静かな広場」。

そして、王妃は—— (ダイスを振る音)。

—— 「敬礼」している、だと……！ これは「討伐」シーンだぞ……！」

アーチャー (GM)

「なに、大した問題ではないさ」

アルトリア (PL)

「涼しげに言ってるのけるとは……貴様、汚染されていないか？」

アーチャー (GM)

「この程度のカオスはカオスと呼べんさ。」

シチュエーションは、静かな広場に突然ワイバーンが現れたこととする」

ワイバーン (NPC)

『ガオー』

サー・ペンドラゴン (PC)

『なんだその棒読みは！ まさかワイバーンのつもりか!?!』

リッカ (NPC)

『あ、あれはもしやワイバーン!』

ですが、私はいずれ「竜の魔女」になる者! あの程度の妖魔に屈するわけにはいきません!』

サー・ペンドラゴン (PC)

『無視か!? ええい、止むを得ん!』

——卑王鉄槌。極光は反転する。光を呑め……!

『約束された勝利の剣』——!!』

ちなみにペンドラゴンの武器は「譲り受けた」「剣」だ! 何も矛盾はない!』

リツカ (NPC)

『な、なんて頼もしい……! 流星はサー・ペンドラゴンです。その強さに、敬礼!』

サー・ペンドラゴン (PC)

『う、うむ。そうだな。これからは貧弱な竜を纏める魔女ではなく、強さを追い求める覇王を目指すがいい』

リツカ (NPC)

『イエツサー、ペンドラゴン!』

サー・ペンドラゴン (PC)

『ママだ! いや、このゲームの場合はサーでいいのか……?』

ジャンヌ（PL）

「どさくさに紛れてなに教導してるのよ。ルール違反でしょうが」

アルトリア（PL）

「失敬な、これはロールプレイだ。悔しかったら貴様も無い頭を捻るがいい」

アーチャー（GM）

「判定を行うぞ。難易度は3だ」

アルトリア（PL）

「随分と低いな。これならば——（ダイスを振る）——1、3、5。達成値は2、失敗だと……!?!」

ジャンヌ（PL）

「アツハツハ！　なんてザマ！　ファンプルの次は失敗なんて、自慢の幸運値もここに落ちたわね！」

アーチャー（GM）

「まあ、ペンドラゴンの名誉点は2と4に偏ってるからな。こういう時もある」

アルトリア（PL）

「いいや許さん。ワイバーンごときに屈する私ではない。「正義」を1点消費することで、判定を一度だけやり直す！」

サー・ペンドラゴン（PC）

『チツ、数が多いか……！』

何をしている！ 魔力を回せ、一掃するぞリツカ！』

アルトリア（PL）

「——（ダイスを振る）……フツ。4、2、3。達成値は6、チェインを加算して9。そしてクリティカルだ。リツカちゃんは優秀なマスターだな」

マスター（PL）

「照れる」

アルトリア（PL）

「貴様ではない」

アーチャー（GM）

「では、ワイバーンの群れは聖剣の一撃で消滅した。街は依然と残っているが気にしない方向で行こう。」

ここで、王妃リツカの反応は——（ダイスを振る）——「ジャンクフードを食べている」

アルトリア（PL）

「魔力補給は大切だからな。趣向も悪くない」

アーチャー（GM）

「秒単位で悪食になっていくな……なんとかしなければ。」

次、「討伐」の判定成功によるダイスロールだ。セイバー、ダイスを一個振ってくれ」

アルトリア（PL）

「ふむ——（ダイスを振る）——3だ。出目が振るわないな」

アーチャー（GM）

「では、その数値だけ戦闘フェイズで戦う敵の「血路」を減らす」

アルトリア（PL）

「？ なんだ、その「血路」とは」

アーチャー（GM）

「体力のようなものだ。ここで減らしておけば後で有利になる。」

ああそれと、クリティカル報酬として「酒と歌」を1点増やしてくれ」

アルトリア（PL）

「現時点で既に6もあるのだが、上限はあるのか？」

アーチャー（GM）

「既に最高値を出していたのか……とんでもないダイス運だな。「酒と歌」に上限はない

から、7にしたまえ」

アルトリア (PL)

「よし。では、此度のワイバーン退治を着にフジマルと飲むか。アルハラはしないぞ？」

マスター (PL)

「お手柔らかに」

アーチャー (GM)

「これでペンドラゴンの「時間」は0だな。次、どちらが行く？」

ジャンヌ (PL)

「当然私です、レディーファーストよ。「番外シーン」は残り一つの「娯楽」にするわ。

舞台表は——(ダイスを振る)——「賑わいに欠ける市場」。

それで、王妃サマの行動は——？(ダイスを振る)——「ジャンクフードを食べている」、またか！」

アーチャー (GM)

「まさに面白い食いやないか。「娯楽」シーンだから尚更だ」

アルトリア (PL)

「ならば私の出番だな、任せておけ！」

ジャンヌ (PL)

「はあ!?! アンタ、また私のシーン乗っ取る気!?!」

マスター（PL）

「勘違いするな、オレもいるぞ！」

ジャンヌ（PL）

「アンタもか！」

アルトリア（PL）

「アーチャー。NPCは増えるが、それなりに頑張れ」

アーチャー（GM）

「期待に応えるでしょう」

サー・ペンドラゴン（PL）

『店主！ 私はビッグバン・トライに挑戦する！』

ビッグバン・トライとは、ハンバーガー十人前を三十分で平らげる挑戦である！ 完

食できればタダ、失敗すれば十倍の値段だ！』

赤い店主（NPC）

『ほう？ 君のような弱い女性が挑戦するとはな。少々無謀が過ぎるのではないかね

？』

サー・ペンドラゴン（PC）

『フツ。か弱いかどうか、試してみるか？』

赤い店主（NPC）

『——フン、いい目をしている。こんな目をした女性がまだいたとはな。いいだろう、こちらも手加減はしない。行くぞ！』

——完成だ！　これがビッグバン・ハンバーガーに代々伝わる最重量級バーガー、ビッグバン・トライだ！　遠慮せず食らうがいい！』

サー・ペンドラゴン（PC）

『ふっ、蹂躪してやろう！　もきゅもきゅもきゅもきゅもきゅ——！』

不味い！　なんだこれは！　ハンバーガーにあるまじき繊細な味だ！』

赤い店主（NPC）

『では私の勝ちだな。代金を支払ってもらおうか！』

サー・ペンドラゴン（PC）

『誰が降参すると言った。この程度、完食できずして何が騎士か！』

もきゅもきゅもきゅもきゅもきゅ——！！』

リツカ（NPC）

『なんとという速さ……！　流石はサー・ペンドラゴン！　ファイトです！』

サー・フジマル（PC）

『とんでもない勢いだなあ……流石はペンドラゴン、さすペンさすペン』

サー・オルタナティブ（PC）

『もはや悪食の領域を超えてるわね。見てるだけで胸焼けするわ』

サー・フジマル（PC）

『ま、こっちはこっちで適当に飲ませてもらいますか。何か頼むかい、サー・オルタナティブ』

サー・オルタナティブ（PC）

『……じゃあ、アンタが気に入ったヤツで。あ、当然奢りね』

サー・フジマル（PC）

『へいへい』

ジャンヌ（PL）

「まあこんなところかしら。悪くないと思うけど？」

アルトリア（PL）

「マスターはタラシスキルを一体どこで習得してくるのか……気になるな」

ジャンヌ（PL）

「タラシ言うな。別に落ちてないっつの」

アルトリア（PL）

「時間の問題だろう。少なくとも既に「嫌悪」感は感じられん」

ジャンヌ (PL)

「ちやんと「嫌悪」してるわよ。奢りって言ったでしょ」

アルトリア (PL)

「あんなもの照れ隠しだろう？ 奢りと言いつつきちんと割り勘、フジマルの泥酔具合によつては逆に奢る流れと見た」

ジャンヌ (PL)

「しないっての！ フジマルとはただの仕事仲間……というか、騎士仲間よ！」

アルトリア (PL)

「ふむ。そういうことにしておくか」

アーチャー (GM)

「そろそろいいか？ ジャンヌ、「娯楽」の判定を頼む。難易度は3だ」

ジャンヌ (PL)

「つたく……(ダイスを振る)。

——ふうん？ 1、5、6ね。達成値は5、チェイン発生により8。で、さらにクリ

ティカルよ」

アーチャー (GM)

「では、判定成功により「酒と歌」を2点、クリティカル報酬により「酒と歌」を1点。

合計3点獲得だ」

アルトリア (PL)

「オルタナティブの『酒と歌』は8点か。なんだ、やはり奢っているではないか」

ジャンヌ (PL)

「それとこれとは関係ないでしょうが」

アーチャー (GM)

「次は最後の『番外シーン』だな。マスター、どれにする？」

マスター (PL)

「討伐」で。「血路」がまだよく分からないけど、減らした方がいい気がする」

アーチャー (GM)

「では舞台表を振ってくれ。王妃は出すか？」

マスター (PL)

「勿論出す。まずは舞台表——(ダイスを振る)——「賑わいに欠ける市場」。

王妃の行動は——(ダイスを振る)——「冷たい笑み」。

「討伐」シーンでこれってどうなるんだ……？」

アーチャー (GM)

「店を冷やかしているところで妖魔に襲われるのだろう。こんな具合に」

リツカ (NPC)

『ちよつと店主！ 店主はいないのですか！』

172cmの女性 (NPC)

『は、はい、ただいま。どうかいたしましたか、お客様』

リツカ (NPC)

『どうもこうもありません。これですよこれ。そう、値段です！』

172cmの女性 (NPC)

『は、はあ……いつも勉強させて頂いてます』

リツカ (NPC)

『そうですか。本当にできているのかどうか、怪しいところですな。

わた——ではなく、姫さ——でもなく、ええと、あの御方にこんな安物の食器を使わ

せるだなんて！』

172cmの女性 (NPC)

『——ほう？ 姫様、ですか』

リツカ (NPC)

『ええそうです、王妃たるこの私がこのような……あ』

172cmの女性 (NPC)

『ふっふっふ。』

……宝具開放！
ブラッドフォート・アンドロメダ
 「他者封印・鮮血神殿」——！！』

リツカ（NPC）

『きや——！！』

アーチャー（GM）

「よし、こんなところだな。マスター、助けてやってくれ」

マスター（PL）

「うちの姫様、ちよつとポンコツ過ぎませんか？ それはそれでいいけどさ。」

確か難易度は3だったか。コロコロ、と——（ダイスを振る）。

——2、3、4。達成値は3。チェインを加えて6だ。そしてまたクリティカルか」

アーチャー（GM）

「では、「酒と歌」にプラス1点。次に「血路」のダイスロールだ」

マスター（PL）

「——（ダイスを振る）……3。ペンドラゴンの時と同じ数値だ」

アーチャー（GM）

「効果の程はお楽しみに。」

折角だ。ライ……ではなく、メドウ……でもなく、172cmの女性を倒すロールプ

レイでも入れるかね?」

マスター (P L)

「後で石にされても知らないぞー。

ま、それはそれとして入れますがね」

アーチャー (G M)

「了解した。我々は仲間だな」

サー・フジマル (P C)

『王妃! ここにおられましたか!』

リッカ (N P C)

『なっ——サー・フジマル、何をしに来たのです! 私に構わず逃げてください!』

サー・フジマル (P C)

『出来ません! 私は貴方を守る騎士、逃げるなら共に!』

172cmの女性魔人 (N P C)

『逃げられると思うたか? この店は既に我が結界。貴様らはここで溶け落ちる運命なのだ』

サー・フジマル (P C)

『……フツ。運命、か。悲しい——悲しいなあ。』

何故なら運命とは、貴様ら魔族ではなく我らが王妃にこそ味方するもの。運命を謳った瞬間、貴様の敗北は決定した。

行くぞ、アルバイターの美女よ。ここに貴様の鎮魂歌レクイエムを奏でよう!』

アルトリア (PL)

「マスター、それはトリスタンのロールプレイのつもりか? 違和感が凄まじいのだが」

マスター (PL)

「キャパオーバーしました。侮辱するつもりはなかった、ごめん」

アルトリア (PL)

「いや、怒ってはいない。怒ってはいないが、半端に真似るのは止めてもらおう。貴様に嘆きは似合わない。「信条」も「冒険」だったしな」

マスター (PL)

「ん。次からは気をつける。」

それでGM、次はどうなるの? これで全員のシーンが終わったけど」

アーチャー (GM)

「次は円卓シーンだ。主君は騎士達にどちらの命題が正しいか今一度尋ね、決断を下す。」

まずは舞台表を振る。円卓判定を行う場所は—— (ダイスを振る) —— 「華やかな天

幕 (隠れ家)」。

よし、展開とマツチしているな。これよりロールプレイを行う」

リツカ（NPC）

『皆さん、集まりましたね。残された猶予はもはやありません。今こそ、どちらかの命題を選択する時です。』

まずは私の考えを伝えておきましょう。私はやはり、命題Bを選ぶべきと考えています。

魔族に堕ちた騎士の言いなりになんかなりたくない。私はそれを踏み越えて、前へ進みます』

サー・ペンドラゴン（PC）

『その通りだ。よくぞ言った、王妃リツカ。貴様がそうある限り、私は貴様に仕えよう』
サー・フジマル（PC）

『いいえ、それはいけません。前に進むという志は共感しますが、だからといって今、ダンドイを悪役にするのは間違っています。我々の現状、そして未来を見据え、どうか賢明な判断を』

リツカ（NPC）

『サー・フジマル……貴方は、そう思うのですか。』

ですが、一理ありますね。思いつきで行動しては、いずれ自分の身を滅ぼします。

やはり今は雌伏の時——』

サー・オルタナティヴ（PC）

『いいえ、それは違うわ王妃さま。未来のことを考えるのなら、尚のこと踏み潰すべきよ。かつて貴方が王妃として君臨できたのは、その過激さあってこそ。どんな時も自分らしさを忘れてはならないわ』

リツカ（NPC）

『サー・オルタナティヴ……確かに、自分らしさは大切ですね。ここでダンディに従うようでは、「竜の魔女」なんて程遠い』

アーチャー（GM）

「さて、ここで円卓判定だ。全プレイヤーによる対決ロール。サー・ペンドラゴンは達成値に1点補正が入る」

アルトリア（PL）

「では振るか。運命を分けるダイスロールだ」

（ダイスを振る音×3）

アルトリア（PL）

「出目は1、2、5。達成値は5。チェインを加算して7。「対話シーン」の「命題」補正により、最終達成値は8だ」

マスター (PL)

「オレは3、4、5。達成値は4。チェインによる補正で7、そしてまたもクリティカル！でも達成値は7かー」

ジャンヌ (PL)

「こっちは4、5、4。達成値は3。チェイン発生により6だけど……ファンブルね」

アーチャー (GM)

「クリティカルとファンブルの処理は後にしよう。」

命題「A」の最大点は7、命題「B」の最大点は8だな。

それでは、王妃リツカはついに決断を下す。選ぶ道は命題「B」。

すなわち——「ダンディの依頼を敢えて無視して、彼を悪役に仕立て上げる！」

マスター (PL)

「ああー暴君になるうー……リツカなのに、リツカなのにー」

アルトリア (PL)

「違うぞマスター。リツカだからこそ暴君になるのだ」

ジャンヌ (PL)

「私達反転存在を従える主君なんだから、黒く染まるのは確定した未来でしょ」

アーチャー (GM)

「実際、暴君への道を着々と進んでいるしな。円卓判定で出した達成値は、そのまま影響点に加算される。」

現状、「霸王」の影響点が8、「凛々しい王」の影響点が7、「竜の魔女」の影響点が8だ。この時点で、一般的にイメージされる王とはかけ離れているな」

アルトリア（PL）

「霸王」と「竜の魔女」が同点か。教育とは難しいな」

ジャンヌ（PL）

「わざわざ「教導」を選んだ私とアンタが同点とか、こっちとしては不満しかありませんケド？」

アルトリア（PL）

「ダイスが言っているのだ。王妃リツカは私にこそ相応しいとな」

ジャンヌ（PL）

「……マスター。貴方、これが終わったら新しいの買いなさい。カルデアの購買に沢山あつたでしょう？」

マスター（PL）

「はいはい。皆で使い回すのは効率が悪いからね」

アーチャー（GM）

「決断を下したところで、次はクリティカルとファンブルの処理だ。まずクリティカルのマスターは、「酒と歌」を1点追加。そしてファンブルのジャンヌは、ファンブル表を振ってくれ」

ジャンヌ（PL）

「分かったわよ——（ダイスを振る）。

ええと、なにになに……「襲撃を受ける。苦もなく撃退するが命乞いされる。止めを刺して「寛容」を1点失うか、密告されて「血路」を増やす」。

敵を見逃すとか有り得ないわね。命乞いされたなら串刺しにして返すのが流儀よ。「寛容」を1点減らすわ」

アーチャー（GM）

「これにて分岐フェイズを終了する。次回は戦闘フェイズだ」



◆ 戦闘ケアレス

アーチャー（GM）

「これより戦闘フェイズを開始する。

まずは命題「B」の演出だ。さあ、思うがまま蹂躪するがいい！」

ダンディ（NPC）

「チエックメイトだ。かつて栄華を極めた王国は滅び、騎士どもの命も潰えた。人生終了。ご苦労様、王妃殿。お前はここで一人、惨たらしく絶命しろ。」

リッカ（NPC）

「……………ふふ。ふふふふ。」

ダンディ（NPC）

「？ 何が可笑しい。息詰まってハイになったか？」

リッカ（NPC）

「フフ——何が可笑しいか、ですって？ そうね、確かに可笑しいわ。」

確かに我が王国は滅び、円卓は崩壊した。でもね、私はここに生きている。」「
ダンディ（NPC）

『そうだな、確かにお前はまだ生きている。』

だが、じきに死ぬ。この弾丸がお前の眉間を貫いて、それで終わりだ。

風の噂で聞いたが、お前は歌が得意だったそうだな？ その時間を鍛錬に当てていれ

ば、あと十分は生きられたらどうに？」』

リツカ（NPC）

『……そうね。私には、円卓の騎士達のように戦う力はない。かといって、戦場を操る知略も持ち合わせていない。担ぎ上げられた神輿に座って、歌を歌う。それしかできない小娘よ。』

——でもね、私はそれを誇りに思っている。」「

ダンディ（NPC）

『下らんな。それが何の役に立つ？』』

リツカ（NPC）

『知ってるかしら。王妃っていうのはね……旗なのよ。』

武力なんて必要ない。知略なんて必要ない。そういうことは騎士達に任せておけばいい。

戦うのは彼らの役目。私の役目は歌うこと。

前を見据え、希望を持って、睨みつけて、声を張り上げる。

そうすればきつと届く。遠い宙の彼方から、彼らは駆けつける。

何故かつて？ 決まっているでしょう！

彼らはここまで落ちぶれた私を見捨てなかつた、大馬鹿者の騎士達なのだから——！

“ ”

サー・フジマル（PC）

『グハハハハ！ 死の淵にあってなお、お前は明日を見据えるか！

ああそうとも、それでこそ我が王妃！

祖国が滅び、無様にも生き残つたこの俺が、仕えるに値する主君だ！

マスター

——王妃リツカ！ 俺を、呼んだな！ ”

サー・ペンドラゴン（PC）

『召喚に応じ参上した。応えよう。我は剣、我は盾。何時如何なる時も、この身は王妃と共に在る。

——さあ、刈り取り時だ。面を上げろ、三流騎士。 ”

ジャンヌ（PL）

「アンタ達……なんでそんなロールプレイが咄嗟に思いつくわけ？」

アルトリア（PL）

「騎士たるもの、名乗りの一つや二つできずしてどうする」

マスター（PL）

「大丈夫だ。オレは完全にモノマネだから。オリジナルじゃないから」

ジャンヌ（PL）

「一番ハードル上げてんのはアンタでしょうが！

——つたく、もう！」

サー・オルタナティヴ（PC）

『「全く、手のかかる姫サマですこと。職務を放棄しないだけまともですかね？

——さて、そういうわけで参上しました。とりあえず、あのド変態を焼き殺しましよ
うか。』

ダンディ（NPC）

『「お前達は……ああ、見覚えがある。まだ生きていたか、死に損ない共——！』

リッカ（NPC）

『「貴方の言葉をそのまま返すわ。

——チェックメイトよ、魔人ダンディ。貴方はここで一人、惨たらしく絶命しなさい。

』

ダンディ（NPC）

『なん……だと——!?』

アーチャー（GM）

「ここでダンディは違和感に気づき、君達に掴みかかる」

ダンディ（NPC）

『おい、これはどういうことだ！ こんな展開は台本にはなかったぞ！』

サー・フジマル（PC）

『俺が台本を作り替えたのだ。こうやってな。』

宝具開放——「メルヒェン・マイネス・レーベンス貴方のための物語」。

終幕だ。悪として咲き、悪として散るがいい。 “ ”

ダンディ（NPC）

『なつ……：……どういふことだ！ 今のは演技か!? それとも素か!?』

サー・ペンドラゴン（PC）

『無駄口を叩くな。芝居に戻れ。』

では——こほん。

“ ”いい援護だ！ その期待に応えよう！ “ ”

サー・オルタナティヴ（PC）

『これは憎悪によって磨かれた我が魂の咆哮——！』』

サー・ペンドラゴン (P C)

『極光は反転する——光を呑め！』』

サー・オルタナティヴ (P C)

『ラ・グロンドメント・デュヘイン「吼え立てよ、我が憤怒」——！』』

サー・ペンドラゴン (P C)

『エクスカリバー・モルガン「約束された勝利の剣」——！』』

アーチャー (G M)

「——とまあ、そういうった流れでダンディの役が倒される。

しかしここでダンディは憤激し、器物を投げたり殴ったりして舞台が中止される。全員、「命数」——要するに体力なのだが、これを2点減らしてくれ」

アルトリア (P L)

「意義有り。サー・ペンドラゴンは凄腕の騎士、そんなものには当たらない」

アーチャー (G M)

「では因果が逆転してなんやかやで当たるとする」

アルトリア (P L)

「ならば直感と幸運による回避ロールだ」

アーチャー（GM）

「投げるタイプなので無効とする」

アルトリア（PL）

「では魔力のジェット噴射で射程から離脱する。ついでにサー・フジマルも連れて行く」

アーチャー（GM）

「毒蛇」じみた拳法だったので回避不能とする。

いい加減諦めたまえ。ルール違反はしないと云っただろう」

アルトリア（PL）

「私は説得していただけなのだが……まあいい。」

しかし、あの妙な拳を六連撃とは。不意打ちとはいえ恐ろしいな」

マスター（PL）

「ダメージか。これ、命題「A」が正解だったのでは？」

アーチャー（GM）

「悪いことばかりではないさ。ダンディは違和感に気づいて憤激したが、観客はまだこれを芝居だと思っている。退屈そうに眺めていた観客達は、優勢になった騎士達を応援し始める。これにより、「酒と歌」をダイスロール一回分獲得する」

ジャンヌ（PL）

「芝居自体はきちんと受けているのにキレるとか、小物臭が隠しきれてないわね」

アーチャー（GM）

「それと、先程のロールプレイは魔人に対する宣戦布告とする。全員、「正義」を1点ずつ追加だ。」

ダンディは感情を頭にし、妖魔の群れを呼び出す。騎士と王妃はそれらに阻まれ、逃げ場を失う。そうして囲まれた状態から戦闘開始だ。

君達騎士の勝利条件は、包囲網を突破して逃げるか、魔人を倒すかだ。このどちらかを満たせばよい。

敗北条件は王妃の死亡。王妃自身に戦闘能力は皆無のため、一撃でも攻撃を受ければ死亡する」

ジャンヌ（PL）

「要はサーヴァントの戦闘と同じってことね。だったら楽勝よ、サクツと殺すわ」

アーチャー（GM）

「そうか、だったらいいのだが。」

……ちなみに、どちらを狙うつもりだ？」

アルトリア、ジャンヌ（PL）

「当然魔人だ（当然魔人よ）」

アーチャー (GM)

「だと思っていた。まあ、止めはしないから頑張ってたまえ。」

さて、進めるか。まずはこの「血路シート」を見てくれ (シートを机の上に置く) 「

マスター (PL)

「血路」って、確かさつき言ってた……？」

アーチャー (GM)

「血路」とは、言うなれば群れのHPだ。「血路」を0にすることで包囲網を突破し、逃げ出せたことになる。

つまり「魔人」を倒し切るか、この「血路」を0にできれば君達の勝利となる」

アルトリア (PL)

「…………… (倒し切る…………?)」

アーチャー (GM)

「先程の「番外シーン」では「血路」を合計6削ったため、6を引く。よって残りは39。だが、「血路」や魔人の体力——「酒と歌」を削るためには、「包囲」を突破しなければならぬ。そして「包囲」は、魔人のターンが訪れる度に最大値の半分を回復することができる。どちらを狙うにしろ、君達はまずこの「包囲」に対して攻撃を行うわけだ。

次に、騎士たちの立ち位置を決める。

種類は、攻撃を行う「先陣」、王妃を守る「本陣」、戦場を監視する「後陣」の三つ。場所に依じて異なる補正がつくが、誰もいないとマイナス補正がかかるため、分かれて配置することが好ましい」

マスター（PL）

「今更だけど、攻撃型二人と作戦型一人ってバランス悪いなあ」

アルトリア（PL）

「だが、最初は私とマスターの二人だけだった。その時はどうするつもりでいたのだ？

まさか、初プレイにも関わらずハンデを背負えと？ 私は構わないが、貴様らしくないな」

アーチャー（GM）

「まさか。その時はハンデを無視するつもりだったよ」

アルトリア（PL）

「では足手纏いが増えただけか。どうするマスター、早くもピンチだぞ」

ジャンヌ（PL）

「誰が足手纏いだ！ 全力で貢献してみせるわよ！」

アーチャー（GM）

「まずは隊列の初期位置を決めてくれ。」

ちなみに王妃の位置は強制的に「本陣」だ。そして「包囲」の値が残っている場合、魔人は王妃を攻撃できる。今回の魔人は二回行動のため、たとえ「包囲」を0にしているも、回復した後に攻撃してくるだろう」

マスター（GM）

「これは作戦型のオレしかないよね。本来は防御型のポジションだと思うけど」

アーチャー（PL）

「本陣」にいる場合、受けるダメージが1点減少。そして「血路」支配点に1点プラスだ。後者については後で説明する。

「先陣」にいる場合は攻撃判定の達成値にプラス1、「後陣」にいる場合は「回想」1を得る。

「回想」とは簡単に言えばバフだ。サイクルが終了するたび、「正義」か好きな「名譽点」に「回想」の数だけ加えることができる」

アルトリア（PL）

「要は切り込み役と大砲役だな。攻撃判定にプラスを得て絶え間なく攻めるか、「回想」を重ねて後半一気に攻め立てるか」

ジャンヌ（PL）

「悩んでるようなら私が「後陣」に行くわ。「正義」を増やせば「特殊能力」が活きるし」

アルトリア（PL）

「そうか。では私が「先陣」に行こう」

アーチャー（GM）

「初期位置は決めたな？ では、まずは「魔群」データの公開しておこう。

「魔群」の戦力は「武力」4、「速力」7、「魔力」6だ。これらはそのまま達成値であり、これを超えなければ「包囲」は崩せない。

「武力」重視のサー・ペンドラゴンには絶好のカモだが、「速力」重視のサー・フジマルには難敵ということだ」

アルトリア（PL）

「つまり敵はランサークラスか。いいだろう、蹂躪してくれる」

アーチャー（GM）

「これより1サイクル目を開始する。

A：「血路支配」。包囲網を切り開く道がどちらに有利かを決定する。代表者一人と私
がダイスを振り、高い方が有利となる」

マスター（PL）

「じゃあ、「本陣」にいるオレの出番だな？」

アーチャー（GM）

「そういうことだ。では——（ダイスを振る）」

……すまない、こちらは5だ。ここで魔人ダンディの真の姿「死」の効果が発動する。我々風に言うなら、対象が騎士限定の「直死の魔眼」。いや、「未来視」の方が近いかな？ 騎士を殺すための道のりが「観える」らしい」

マスター（PL）

「何それ、すごくヤバくない？ この世界、そんな連中がゴロゴロいるの？」

アーチャー（GM）

「そのようだな。私も驚きだ。」

ゲームの効果としては、「血路支配」にプラス1。つまり、値は6となる」

マスター（PL）

「むむむ——（ダイスを振る）」

——残念、こちらも5。しかし作戦型の効果と「本陣」の効果が合わさり7。こちらの勝ちだ」

アーチャー（GM）

「いい幸運だ。「血路支配」を制したことによる効果は後で伝えよう。」

次はB：「声援」。これは任意だ。自身か声援を受けた対象は相手に対して「絆」を取得し、さらに声援を受けた騎士は「正義」を一点獲得する。ただしこれを行った場合、こ

のサイクルでは「行動済み」となる」

マスター (PL)

「まだ必要ないかな。しない」

アルトリア (PL)

「右に同じだ」

ジャンヌ (PL)

「私もいいわ」

アーチャー (GM)

「次はC:「援護」。これも任意だ。自身か援護を受けた騎士は相手に対して「絆」を獲得し、このサイクル中、援護を受けた騎士は攻撃判定に一点を加える。これを行った場合、「声援」同様に「行動済み」となる」

マスター (PL)

「おっと、ここは出番かな。」

サー・フジマルは「援護」を使用。対象はサー・ペンドラゴン。「絆」はサー・ペンドラゴンに与える」

アルトリア (PL)

「ふむ。—— (ダイスを振る)。

……ほう、「愛情」か「殺意」ときたか」

ジャンヌ（PL）

「なっ——そういうのもあるの!？」

アルトリア（PL）

「TRPGなのだから当然あるだろう。フツ、喜ベマスター。今こそ約束を果たす時だ。

サー・ペンドラゴンはサー・フジマルに対して「愛情」を取得する!」

サー・フジマル（PC）

『Quick三枚からのエクストラアタック……! よし、スターを稼いだぞ!』

サー・ペンドラゴン（PC）

『な、中々やるな……（赤面）。コホン。』

よし、任せておけ。貴様の「援護」は受け取った。Buster宝具の後、Busterクリティカルをお見舞いしてやる!』

ジャンヌ（PL）

「——はん。とんだ三文芝居ですこと!」

アルトリア（PL）

「む、そこを言われると辛い。実のところ、恋愛感情と言われてもピンとこないのだ。良
いことなのは分かるのだが。」

そら、マスターが気持ち悪くニヤニヤしている」

マスター（PL）

「……え？ いや、別に？」

ジャンヌ（PL）

「……………」

アルトリア（PL）

「咎めるつもりはないから安心するといい。だが、堪えるならもう少し真っ当にな。出来ないならいっそ、ストレートに照れろ」

マスター（PL）

「そ、そっか……ゲフンゲフン！」

アーチャー、進行を頼む（キリツ）」

アーチャー（GM）

「いいのかね？ もう少しくらいロールプレイに浸っても構わんぞ？」

マスター（PL）

「余計なお世話だ！ いいからやれい！」

アーチャー（GM）

「はっはっは、了解だ。」

さて、次はD：「アクション開始」。「先陣」から順番にD：「攻撃」を行っていく。魔人は王妃のターン……つまり、「本陣」のターンで行動する。

そしてD：「攻撃」だが、この時、「血路支配」を制した側がどの「戦力」で判定するか選択できる。今回のサイクルは君達に選択権が与えられる」

アルトリア（PL）

「当然「武力」だ。目標値は4だな」

サー・ペンドラゴン（PC）

『まずは「包囲」を一掃する！ 私に続け——！』

アルトリア（PC）

「——（ダイスを振る）。

……2、5、6。達成値は5。チェインを加えると7。

そしてサー・フジマルの「援護」、「先陣」の効果により9。ふむ、出だしにしては悪くない出目だ」

アーチャー（GM）

「攻撃は成功。サー・ペンドラゴンの達成値から「魔群」の攻撃値を引き、そこから「武力」の戦力値を加えた数値がダメージとなる。さらに攻撃型の補正により、プラス2点。

つまり、「包囲」に与えるダメージは12。残りは8だ」

アルトリア（PL）

「最大値は20か。確か、魔人のターンでは半分回復されるのだったな？」

アーチャー（GM）

「正確には『できる』だがね。行動回数を一回消費する必要がある」

アルトリア（PL）

「なるほど、それは助かる……が、やることは変わらん。

私はサー・ペンドラゴンの特殊能力を発動する！ 効果は「酔強」！ 「武力」の攻撃判定に成功した時、「酒と歌」を一点消費するごとにダメージを二点プラスする！

「酒と歌」を1から7に消費し、さらに8点のダメージを与える！」

サー・ペンドラゴン（PC）

『極光はあ……反転する……ヒック！ 光を呑め！ 私はエールを頂く!!』

『エクスカリバー！もるがん約束された泥酔の剣——!!』

マスター（PL）

「これは酷い……酔っ払いの聖剣で「包囲」が全滅とは。竜は酒を飲むと大人しくなるはずなのに」

アーチャー（GM）

「次は「本陣」のPCだ。サー・フジマルは「行動済み」のため、魔人ダンディのターン

となる。

まずは「包囲」の修復。援軍を呼び、「包囲」を10まで回復させる。これにより「本陣」を狙うことが可能となる。そして、王妃に攻撃を行う！」

マスター（PL）

「当然かばう！」

アーチャー（GM）

「かばう場合、判定は魔人とかばう騎士が行う。私はフジマルの苦手な「魔力」で判定する。」

対決ロールだ。行くぞ——（ダイスを振る）。

……1、4、4。達成値は4、チェインを加算して6だ」

マスター（PL）

「——（ダイスを振る）。

……3、4、6！ 達成値は3、チェインにより5！ 足りない！」

アーチャー（GM）

「ではダメージ判定！ 達成値の超過分に「魔力」の基本値4を加えたダメージだ！」

ダンディ（NPC）

『これが「魔弾の射手」だ——行け！（ズドン）』

サー・フジマル（PC）

『っ!? 危ない、王妃——!』

ジャンヌ（PL）

「……思ったんだけど、アンタの騎士ってどういうキャラなの？ あの復讐鬼じゃないの？」

マスター（PL）

「お祭り好きな振り回されポジション。たまに背伸びしてカッコつける」

ジャンヌ（PL）

「……ふうん。要はアンタみたいな感じね」

マスター（PL）

「かもしれない。オレには完全な別人を演じることは無理みたいだ。」

で、ダメージは……「本陣」の効果で、4になるのか。残りの「命数」は4……いや、3か？ 1のところの「死」が気になる」

アーチャー（GM）

「「死」を迎えても「絆」を一つ消費すれば戦闘は続行できるぞ。記憶を削って死力を振り絞っている状態だな。「命数」は既に0のため、「絆」が続く限り王妃を守る壁になれる。さらに「回想」3を自動で獲得するから、攻撃もそれなりにできる。」

「ただしエンディングで死亡——キャラロストするから注意だな」

ジャンヌ（PL）

「——は？」

マスター（PL）

「了解。実質「命数」は9なのか。サー・フジマルは6を切ったから「回想」1を得る」

アーチャー（GM）

「次は「後陣」、サー・オルタナティブだ」

ジャンヌ（PL）

「……ファンブルで「名誉点」を失ったから、地味に苦しいのよね。「武力」で「包囲」を

攻撃！

「名工の」「槌」を抱えて突っ込むわ」

アルトリア（PL）

「愛用の武具」は「槌」だったのか。かませ臭が凄いな」

ジャンヌ（PL）

「うるさいわね、優秀な騎士は武器を選ばないのよ」

アルトリア（PL）

「む、珍しくまともなことを言ったな。」

確かにその通りだ。私も剣以外に槍だの盾だの持つてるしな。つまり私がセイバー最強だ」

ジャンヌ（PL）

「はいはい、私はアヴェンジャーですから関係ありません。——（ダイスを振る）。

……1、6、3。達成値は6。チェインを加えて8よ」

アーチャー（GM）

「ダメージは8……「包囲」は残り2だな。

これで1サイクル目は終了、終了処理を行う。

まずは「血路」の確認。「死」に達していない騎士の数だけ「血路」を減らす。残り「血路」は36。

次に「モノログ」。ここでは「回想」と「死」の効果を適用する。

サー・フジマルとサー・オルタナティヴは、「正義」か任意の「名誉点」を一点獲得してくれ」

マスター（PL）

「王妃を守ったから、オレは名誉点「庇護」を獲得しよう。これで「庇護」1」

ジャンヌ（PL）

「……同じく「名誉点」。さっき失った「寛容」を戻すわ」

アーチャー (GM)

「最後に隊列の変更を任意に行って、サイクルが終了する。これが一通りの流れだ」

アルトリア (PL)

「……厳しいか？」

ジャンヌ (PL)

「は？ 何がよ」

アルトリア (PL)

「……いや、何も。隊列はフジマルが無事な限りこのままで行こう。それでいいな、マスター」

マスター (PL)

「いいよ。「速力」の攻撃は難しそうだ」

アーチャー (GM)

「では2サイクル目、「血路支配」。——（ダイスを振る音）」

……3。真の姿の効果により、値は4だ」

マスター (PL)

「こっちは——（ダイスを振る音）」

……2。2を加えて4。同値だ」

アーチャー（GM）

「同値の場合はもう一度振る。——（ダイスを振る。）

……1。よって2か……敗北確定のため、「血路支配」は騎士側が得る」

マスター（PL）

「はは、幸運Eの面目躍如だな。

サー・フジマルは「援護」を使用。今度はオルタナティブに「絆」を与える！」

ジャンヌ（PL）

「——（ダイスを振る。）

……「興味」か「侮蔑」ね。「興味」を取っておくわ」

オルタナティブ（PC）

『ここまで他人に尽くすなんて、物好きな男ね。ちよつとだけ「興味」が湧いたわ』

アルトリア（PL）

「次は私だな。「武力」で「包囲」を突破する！

——（ダイスを振る音）

……5、4、1。達成値は5、チェインを加えて7。攻撃型の補正、「武力」により、

与ダメージは9。今回は普通の聖剣で蹴散らす」

アーチャー（GM）

「普通の聖剣とは一体……ともかく、これで「包囲」は0となる。超過分はそのまま「血路」を削るため、残りの「血路」は29だ。

次は魔人の行動。まずは「包囲」を10まで修復。その後、王妃に対して攻撃を行う」
マスター（PL）

「勿論庇うぞ。対決ロール……」。

——ちよつと待って、アーチャー。これ、「血路支配」している方が「武力」を選べるんだよね？」

アーチャー（GM）

「ああ、その通りだが——あ」

マスター（PL）

「……………」

アルトリア（PL）

「……………」

ジャンヌ（PL）

「そういえばアンタ、確かさつきは——」

アーチャー（GM）

「げふんげふん！」

さあ、気を取り直していこうか！ 判定はどうする、マスター」

マスター（PL）

「よし、そうだな！ 当然「速力」だ！

——（ダイスを振る）……1、5、5！ 達成値は8！」

アーチャー（GM）

「こちらは……（ダイスを振る）……4、2、2。達成値は5か」

マスター（PL）

「よし、ということとは——ダメージは8！ あれ、攻撃方法はどうしよう。

「変わった」「弓」だから……オリオンよろしく、「弓」を投擲する！」

ダンディ（NPC）

『覚悟しろ王妃！ アイアムザボーンオブ——』

サー・フジマル（PC）

『させるか食らえ——!!』

ダンディ（NPC）

『ぬわー!? 貴様、ふざけているのか——!!』

サー・フジマル（PC）

『違うね！ これが私の弓術なのサ！』

アルトリア（PL）

「妙にハイテンションだな。そして絵面がまごうことなきギャグ。実は仲良しなのか？」

アーチャー（GM）

「魔人に「命数」はなく、代わりに「酒と歌」がそれになる。

8点のダメージを受け、ダンディの「酒と歌」は残り5点だ」

アルトリア（PL）

「いい流れだな。ジャンヌ、ここで「包囲」を削り取れ。魔人は私が叩く」

ジャンヌ（PL）

「言われるまでもないわ。もう一度攻撃、指定戦力は「武力」よ。——（ダイスを振る）。

……2、2、4。達成値は3……」

アルトリア（PL）

「おい、失敗してるぞ。難易度は4だ」

ジャンヌ（PL）

「分かってるわよ！ 「正義」を1点使用して振りなおすわ！——（ダイスを振る）。

……5、6、5。達成値は3、チェインで6になるけど……ファンブル」

アルトリア（PL）

「与えるダメージはたったの6か。「槌」の一撃よりも「弓」の投擲の方が強いとは……
どれだけ貧弱なのだ、貴様の騎士は」

ジャンヌ（PL）

「私のせいじゃないわよ！ 悪いのは全部ダイス！

けどざーんねん、それが何だったのよ！ ダイスが悪いなら固定値で勝負するまでのこと！」

アルトリア（PL）

「固定値？ 「特殊能力」を使うのか？」

ジャンヌ（PL）

「違うわよ。まあ見てなさい。

——サー・オルタナティヴは「絆」の力を使用するわ！ 全ての騎士の「絆」の合計値をダメージとして与える！

「絆」はフジマルが1、ペンドラゴンが3、オルタナティヴが4！ そうそう、姫サマも2あるわね！

つまり、合計16ダメージ！

アルトリア（PL）

「……マスター、アーチャー。」

実は、ゲームを始めてからずっと思っていたことがある」

アーチャー（GM）

「奇遇だな、私もだ」

マスター（PL）

「常識人枠だったり、効率重視で重い「槌」を振り回したり、「絆」を武器にしたり。やっていることは白い方とよく似て——」

ジャンヌ（PL）

「ない！ あの女と一緒にするな！

それよりほら、さっさと進めなさいよ！ 16ダメージよ、16ダメージ。

あ、どうせならロールプレイで宝具を言えばよかったかしら」

アーチャー（GM）

「[包囲]は崩れ、[血路]も残り24か。じき終わりそうだな。

——などと、流されると思ったか？ ファンブルだぞ、ジャンヌ・オルタ」

ジャンヌ（PL）

「チイ……！」

アーチャー（GM）

「戦闘時のファンブルは通常時とルールが異なる。戦闘時の場合、君達騎士は状態異常

「悪路」を得る。これがある限り、君達は「血路支配」の判定でマイナス2の修正を受ける」

マスター（PL）

「げっ……」

アルトリア（PL）

「……………」

ジャンヌ（PL）

「え？ 何それ、まずくない？」

アーチャー（GM）

「ではモノローグ。二人は「回想」の効果を得たまえ」

ジャンヌ（PL）

「…………もう一度「名誉点」。今度も「寛容」で」

マスター（PL）

「…………オレも、もう一度「名誉点」、今度は「冒険」を取ろう」

アーチャー（GM）

「さて、次は3サイクル目。「血路支配」だ、マスター」

マスター（PL）

「——（ダイスを振る）……3。2点足して5だけど、「悪路」補正でやっぱり3」

アーチャー（GM）

「——（ダイスを振る）……4。真の姿の補正で、こっちは5だな」

マスター（PL）

「あ、まず」

アーチャー（GM）

「フツ、勝った。これにより、判定時の「武力」はこちらが選択できる。

オルタ達^{フランベルジュ}炎妖精の「速力」には？印がついているだろう？これは判定に勝利してもダメージは与えられないということ。つまりこのターン、君達戦車の攻撃は受け付けない！」

アルトリア（PL）

「つ……ならば戦い方を変えるまで。サー・ペンドラゴンは「援護」を使用！」

アーチャー（GM）

「不可能だ！ 何故かだと？ それらの補助は「本陣」にいる騎士しか使用できない！

見落として伝えるのを忘れていた、スマン」

アルトリア（PL）

「それは構わんが。では、「速力」で勝負するしかない」と

アーチャー (GM)

「その通り。つまりはこういうことだ」

グレムリン達 (NPC)

『くけけけけ！ 遅い遅い遅いぜえ！ ヒヤッハー!!』

スプリガン (NPC)

『「守護者の鬨気」を重ね掛けしますー。はい、キュインキュインキュイン』

サー・ペンドラゴン (PC)

『これは洒落にならんか……！ 「後陣」の突撃女がハマしたせいで陣形が乱れている！

このままでは……！』

アーチャー (GM)

「では、どちらと判定を行う？ 魔群か、魔人か」

アルトリア (PL)

「魔人だ。幸運Eに期待する。—— (ダイスを振る)

——フツ。括目せよ、我が幸運を。出目は4、5、6、達成値は8。そしてクリティカルだ」

アーチャー (GM)

「—— (ダイスを振る)。」

こちらは5、4、2。達成値は……7だと？

馬鹿な、何故敗北する……!？」

アルトリア（PL）

「私はダイスの女神に愛されているのだろう。これでスプリガンの踏みつけを完全回避だ。」

そして、くどいようだがクリティカルだ。戦闘時の特典はなんだ？」

アーチャー（GM）

「[悪路]の解除、もしくは[高揚]の取得だ。[高揚]を得た陣営は？印をないものとして扱う。さらに攻撃判定に勝利した時、与えるダメージを2点増やすか、[酒と歌]を2点獲得できる」

アルトリア（PL）

「判定で勝たなければ意味がないのか。では仕方ない、[悪路]を解除する。手間がかかる女だと舌打ちしながら、陣形を整えよう」

ジャンヌ（PL）

「……………」

マスター（PL）

「ジャンヌちゃん、抑えて抑えて」

ジャンヌ（PL）

「っ——分かってるわよ。元々は私のファンブルなんだし。

ほら、次はアンタよ」

マスター（PL）

「ありがとう。じゃあアーチャー、魔人に対して攻撃だ」

アーチャー（GM）

「いいだろう。指定戦力は「魔力」だ。（ダイス）

——6、6、3。こちらの達成値は7だ」

マスター（PL）

「（ダイス）——2、4、6。こっちは……6か。「正義」を使って振りなおす。

二回目——4、1、3……また6か！」

アーチャー（GM）

「ではダメージ判定。超過分の1、「魔力」の4、「本陣」の効果により、合計与ダメージ

は4だ」

マスター（PL）

「酒と歌」を4点使い、ダメージを肩代わりする。

これで残りは7……」

アーチャー（GM）

「まだこちらの攻撃は終わっていない。次は魔人ダンディのターン。」

まずは「包囲」を10まで回復。そして王妃に攻撃！」

マスター（PL）

「当然かばうぞ」

アーチャー（GM）

「だろうな。では「魔力」で判定する。——（ダイスを振る）。

——来たか。出目は1、2、3のクリティカル、達成値は8。魔人たちは「高揚」の効果を得る」

ジャンヌ（PL）

「うわ……：そうよね、低い出目でもクリティカルにはなるのよね」

マスター（PL）

「こっちは（ダイスを振る）——5、6、3、達成値は7。「正義」を使って振りなおす。

二回目（ダイスを振る）——4、3、5でクリティカル！ 達成値は8で、こっちも

「高揚」を得る！」

アルトリア（PL）

「流星はマスター。ここぞという時に強いな。これで両者ともに「高揚」。互いに士気が

向上している状態か」

アーチャー（GM）

「同値の場合は騎士側の勝利となる。サー・フジマルの「魔力」は0、このままではこちらにダメージはないが——」

マスター（PL）

「「高揚」の効果を活用。ダメージを2点追加する」

アーチャー（GM）

「では、これで魔人ダンディの「酒と歌」は残り3点だ」

ジャンヌ（PL）

「もう虫の息だけど「包囲」があるのよね。面倒だったらありやしない。

サー・オルタナティヴのターン。「包囲」に対して攻撃」

アーチャー（GM）

「指定戦力は「速力」だ。本来火炎妖精は「速力」でダメージを与えられないが、今は「高揚」が働いている。出目によっては削れるだろう」

ジャンヌ（PL）

「（ダイス）——6、6、2、達成値は3。

ないわ。「正義」を使って振りなおす！

二回目——ふん、今度は3、2、1でクリティカル、達成値は9よ。「速力」の7を上回ったため成功、超過分のダメージ！「高揚」の効果でプラス2点、合計4点ダメージ！」

アーチャー（GM）

「残りの「包囲」は6だ。次はモノログ。二人は「回想」の効果を得る」

ジャンヌ（PL）

「もう一度「名誉点」、今度は「冒険」よ。このままどんどん上げてくわ」

マスター（PL）

「同じく「冒険」。これで「冒険」の「名誉点」はカンストだ。

「そういえば、「名誉点」って次回に引き継げるのか？ このまま上がると最強の騎士になつてしまうんだが」

アーチャー（GM）

「勿論不可能だぞ。ゲームバランスが崩壊するからな。

騎士の「名誉点」はセッション開始時に毎回振りなおすことになっている」

マスター（PL）

「だよね。ちよつと安心」

アーチャー（GM）

「モノローグが終わったことで3サイクル目が終了。

現時点で魔人の「酒と歌」が3、「包囲」が6、「血路」が24。まだかかりそうだな。次、4サイクル目を開始する。マスター、「血路支配」の判定だ。

(ダイスを振る) —— 2。真の姿の補正でも3か」

マスター (PL)

「こっちは(ダイスを振る) —— 3。補正で5。「戦力」の選択権を得る。

セイバー。サー・ペンドラゴンの「援護」はそろそろ要らないかな?」

アルトリア (PL)

「そうだな。「名譽点」も上がっているし、必要なだろう。

では、ペンドラゴンの攻撃に移る。「武力」で「包囲」を蹴散らす。

(ダイスを振る) —— 2、3、6。達成値は4だが、チェインの補正で6。これに「魔

群」とペンドラゴンの「武力」、「高揚」を計算して —— 「包囲」に9点ダメージだ」

アーチャー (GM)

「包囲」は突破され、「血路」にも3点ダメージ —— 残りは21か。ジワジワ減っていくな」

サー・ペンドラゴン (PC)

『騎士からの贈り物だ。杯の底に沈め —— !』

「約束された勝利の剣」——!!

よし、「包囲」は開けた。行け、フジマル!」

サー・フジマル（PC）

「応ッ!!」

ではもう一度「弓」を投擲! 食らえー!」

アルトリア（PL）

「……折角道を切り開いたのに絵面で台無しだな。シリアス用とギャグ用とで分けて描写できんのか?」

酔っ払い騎士の私が言うのも可笑しいが」

マスター（PL）

「難しいな……まあ、考えとく。」

サー・フジマルの攻撃。対象は「魔人」、指定戦力は「速力」だ。

（ダイスを振る）——1、6、5! クリティカル! 達成値は10!」

アーチャー（GM）

「（ダイスを振る）——5、3、2。達成値は7。「酒と歌」は0になり、「魔人」は死亡する」

ダンディ（NPC）

『グツ……まさかこのオレが、こんなふざけた攻撃で殺される、とは——。』

ククク……ああ、酷い夢だった、な——』

リツカ（NPC）

『やったか!?!』

サー・フジマル（PC）

『姫様それフラグです。でも、これでこちらの勝利ですね』

ダンディ（NPC）

『フン、それはどうかな?』

サー・フジマル（PC）

『何!?! あれを食らってまだ生きているのか!?!』

ダンディ（NPC）

『いいや、確かに死んださ。一度だけだがな。』

それら、新宿でも経験したろう? 魔人である私には複数のHPゲージがあるのだよ。

オレを殺したくば、あと三倍は持つて来い』

アーチャー（GM）

「というこで、魔人ダンディのターン。「器」を一つ使い、「酒と歌」を最大まで回復する」

ジャンヌ（PL）

「姑息な手を使うわね。しかも三倍つてことは、あと三回殺せつてこと？ どんだけ生き汚いのよ」

アルトリア（PL）

「貴様といい勝負だな。」

しかし納得だ。倒し「切る」とはやはりこういう意味だったか」

アーチャー（GM）

「まだだぞ？ 魔人は復活するたび、ランダムに「刻印」を一つ得る。——（ダイスを振る）。

——出目は5、「星」の「刻印」。「名誉点」を一点ランダムで獲得する。——（ダイスを振る）。

——出目は1。「主君」、つまり「魔王」に対する忠誠心が上がったな。

そして、魔人の二回目の行動。「包囲」を10に回復させ、ターン終了だ」

ジャンヌ（PL）

「まーたーかー！ 何回「包囲」を回復させるのよ！ というか、妖魔多すぎでしょ！」

アーチャー（GM）

「メドゥーサがアルバイトしてる世界だぞ？ 妖魔くらいそこら中にいるだろうさ」

ジャンヌ（PL）

「あーもう、「酔強」みたいな便利な「特殊能力」があれば良かったんだけど！ なによこの「地獄車」って！」「死」が確定した時「正義」の数だけサイコロを振り、「血路」を削る？」

完全に自爆宝具じゃない！ 見方によつてはまんま「紅蓮の聖女」よ！ ホント使えないわねあの女の宝具！」

アーチャー（GM）

「戦い方によつては一発逆転を狙えるじゃないか」

ジャンヌ（PL）

「発動条件は「死」なのよ？ そんなの敗北と変わらないわ。勝利っていうのはね、最終的に生きて、立っていないと駄目なのよ。命に代えてでも、なんてのはただの言い訳。

——まあいいわ。とにかく、「武力」で攻撃判定。「包囲」を突破するわ。

（ダイスを振る音）——1、2、4。達成値は8、成功ね。互いの「武力」、「高揚」を適用して——8点のダメージよ」

アーチャー（GM）

「次、モノローグによる「回想」だ」

マスター（PL）

「[名誉点]だ。[恋慕]を取ろう。どんどん強くなっていくこの感じ、正しくRPGだな」
ジャンヌ（PL）

「同じく[名誉点]、[恋慕]。ここまで来ると[正義]が要らなくなってきたわね」

アーチャー（GM）

「4サイクル目が終了。次は5サイクル目だな。」

「[血路]は21、[包囲]は2、魔人の[酒と歌]は13、[器]は2だ」

アルトリア（PL）

「サー・ペンドラゴンのターン。もう一度[包囲]を蹴散らす。[武力]で判定だ。」

（ダイスを振る）——3、4、6で達成値は6、成功だ。互いの[武力]と[高揚]に

より——む?。」

アーチャー（GM）

「? どうした、セイバー」

アルトリア（PL）

「……いや、なんでもない。それで、9点のダメージだったか」

アーチャー（GM）

「では、[包囲]は壊滅。[血路]に7点のダメージが入り、残りは14だ」

アルトリア（PL）

「……やはりか。」

アーチャー。貴様、TRPGに慣れていないな?」

アーチャー (GM)

「? まあ、そうだな。急にどうした?」

アルトリア (PL)

「ダメージ計算の際、我々が申告する数値をそのまま信じているだろう? それも一切疑わずにな」

アーチャー (GM)

「そうだな。正直な話、君達のロールプレイに答えるので手一杯だな。システムまで手が回らん」

アルトリア (PL)

「……道理で攻撃型が二人いるにも関わらず、進行が遅くなるわけだ」

アーチャー (GM)

「その言い方だと、私は何かミスを犯していたのか?」

アルトリア (PL)

「その通りだ。それも、戦闘を開始してからずっとな。」

——時にマスター。話は変わるが、魔人を倒すのは諦めないか?」

ジャンヌ（PL）

「はあ？　また勝手なこと言ってるわね、この女。ここまできて路線変更とか、迷惑極まりないわよ」

アルトリア（PL）

「貴様は黙っている。私はマスターと話している。それで、どうだ？」

マスター（PL）

「オレは別に構わないけど、理由を聞いてもいいかな？」

アルトリア（PL）

「理由は三つだ。」

まず一つ目。先程アーチャーにも言ったが、この戦闘は初めから間違っている。

……いや、この言い方では語弊があるな。気付かなかった我々にも責はあるのだから。要するに、色々と管理不足だったということだ。王妃の「運命点」とかな。

二つ目。戦闘が長い、そしてしぶとい。魔人の復活回数はあと二回も残っている。このままでは延々とダイスを振り続ける羽目になり、折角の熱が冷めてしまうだろう。ロールプレイのネタも底に尽きつつあるしな。

三つ目。これが一番大きいのだが——私とその気になれば、このターンで勝利できる」

ジャンヌ（PL）

「勝利できる？ 魔人の「器」は二つ残ってるけど？」

アルトリア（PL）

「勝利条件は魔人の撃破か、「血路」を0にすることだ。敵の「血路」は残り14。だが、私の「酒と歌」は7点残っている。そして「武力」の判定に勝利したため——」

マスター（PL）

「「酔強」で「酒と歌」を全て使えば、ダメージは14点上乗せされて、「血路」を0にできるのか」

アルトリア（PL）

「そういうことだ。無論、貴様が頑なに魔人を倒すというのならば付き合ってもいい。ああ、そっちの女の意見は無視して構わないぞ？」

ジャンヌ（PL）

「無視するな。」

……まあ、私もどっちでもいいわよ。この展開には正直飽きてきたし」

マスター（PL）

「ふうむ……。」

——よし、やっっちゃえセイバー！」

アルトリア (P L)

「バーサーカーか私は!? いや、こっちは私はバーサーカーみたいなものか」

ジャンヌ (P L)

「どっちも似たようなもんでしょ。阿呆みたいに聖剣振り回してるのは同じよ」

アルトリア (P L)

「自爆宝具を持つ貴様に言われたくないな」

ジャンヌ (P L)

「それはTRPGの騎士だけでしょうが!」

アルトリア (P L)

「だが貴様、新宿では似たような最期だったろう。いや、宝具を使う間もなく惨殺された

可能性もあるが」

ジャンヌ (P L)

「はあ? アンタ、一体何の話をして……あ」

マスター (P L)

「…………… (露骨な目逸らし)」

わあ、アーチャーが作った軽食オイシイネー」

アーチャー (G M)

「うむ、大体察した。」

「だろう？ 伊達にカルデアの食堂を預かっているわけではない」

アルトリア（PL）

「……ほう？」

ジャンヌ（PL）

「——ははーん、そういうこと。相変わらずへったくそだけど……まあ？ 一応？ 感

謝はしとくわ。」

ほら、さっさと進めるわよ。「血路」を減らすんでしょ？」

アルトリア（PL）

「……そうだな。「酒と歌」を7点消費し、「酔強」を発動。「血路」に14点のダメージを与え、逃走する。これで騎士達の勝利だ。」

それとマスター、これが終わったら一緒に来い。アツくん直伝の拷問術、とくと味わってもらおう」

マスター（PL）

「フアツ!?!」



成長エピソード



アーチャー (GM)

「ふむ (ダイスを転がす) —— 「敬礼」が出たな」

アルトリア (PL)

「私が先導しよう。では——」

サー・ペンドラゴン (PC)

『——卑王鉄槌。極光は反て、ヒック、んするう……。』

光を呑め！ 酒に溺れて溺死しろ！

「エクスカリバーもるがん約束された泥酔の剣」——!!』

ダンディ (NPC)

『なっ——馬鹿な、このオレが集めたグレムリン、スプリガン混成部隊が全滅だと……。』

しかも、酔っ払いの振るう酔剣ごときに……。』

サー・ペンドラゴン (PC)

『フフ、これが「カリスマ」の差だ。無理矢理従わせている貴様と、部下に慕われている私とでは格が違うのだ』

ダンディ（NPC）

『貴様の「カリスマ」Eだろう』

サー・ペンドラゴン（PC）

『ぐつ、おのれ貴様、地味に気にしていることを！

聖杯に沈んで溺死しろ！ 「極光反転カリバー」——!!』

ダンディ（NPC）

『それは洒落にならんのだが!?!』

サー・ペンドラゴン（PC）

『なんだまだ生きているのか。』

もう一度沈め！ 「極光反転カリバー」——!!』

ダンディ（NPC）

『意地でも殺す気か！ ええい仕方あるまい、ぐわー!!』

リツカ（NPC）

『流石はサー・ペンドラゴン。システム的にはまだピンピンしているのにロールプレイで倒すとは。その横ば——失礼、豪胆さに、「敬礼」！ ビシッ』

アルトリア（PL）

「よし、勝ったな」

ジャンヌ（PL）

「いや、強引すぎでしょ。そんなのアリ？」

アーチャー（GM）

「展開の自由さも魅力の一つだ。よって許可する。ついでにこのまま終幕フェイズといこう」

ナレーション

『王妃率いる騎士達が魔人を倒した瞬間、あちこちから歓声が湧き上がった。』

今までの死闘は舞台だったのか、それとも本当の殺し合いだったのか、彼らには判別がついていないだろう。

それでも、ここにある歓声は紛れもなく本物だった。騎士が魔人を倒す英雄譚は、彼らに希望を灯したのだ。

幼き王妃は、笑顔に溢れたその光景を見て思う。

この街は大丈夫だ。彼らはもう、魔族に屈することはないだろう。これからは彼ら一人一人が騎士となり、旗となり、この街を守っていくのだ。

——（ダイス音）—— 『思い出している』』

リツカ (NPC)

『ええ、そうですね。やはり、彼らはこうでなくては』

サー・フジマル (PC)

『王妃？ どうかしましたか？』

リツカ (NPC)

『……いえ。少し、思い出していました。かつての王国の姿を。

父上という旗の元に集う、彼ら騎士の在り方を』

アーチャー (GM)

「ちなみに王妃の父は『英雄王』と呼ばれていたらしい」

マスター (PL)

「衝撃の真実発覚!？」

ジャンヌ (PL)

「教育に悪そうな称号ね」

アルトリア (PL)

「高笑いしたり冷たく笑ったり「混沌・善」だったりしたが、全ては伏線だったのだな。

我々がしつかり教育し、悪属性に染め上げねば」

アーチャー (GM)

「翌日、王妃は君達を連れて街を後にする。今回は外伝シナリオだったため説明しなかったが、彼女には使命があるのだ。どのような使命かは割愛させてもらう。」

出発直前。王妃はいつものようにジャンクフード片手にフジマルをこき使っている
と――

――(ダイスを振る)――ふむ。

では、三人の人物が彼女の元を集った」

サー・ペンドラゴン (PC)

『もつきゆもつきゆ――ああ、やはり美味しいな』

サー・オルタナティヴ (PC)

『まだ食べるの？ いくら何でも燃費悪すぎでしょ』

サー・ペンドラゴン (PC)

『いざという時にガス欠になつては困るからな。補給しておくに越したことはない。』

――む？ 誰だ！』

謎の人物 (NPC)

『フツ、見破られてしまったか。我がビッグバン・トライを平らげただけのことはある』

サー・ペンドラゴン (PC)

『貴様は……あの時の店主か。』

何の用だ。言っておくがあんな不味い物、私は二度と食べないからな』

赤い店主（NPC）

『そう言うな。私は感動したのだよ。あの時の君の健啖ぶり、魔人ダンディをもっともしない豪傑さにな。』

端的に言う、私は君達に惚れた。義勇兵として仲間に加えてほしい。ついでに物好きなアルバイト二人も連れてきた』

リツカ（NPC）

『義勇兵……？』

アーチャー（GM）

「——という流れで、三人の義勇兵が集まった。正確には3点と言うべきか」

ジャンヌ（PC）

「さりげに自分のキャラを入れてくる辺り、抜け目無いわね。次回から自分も加わろうって腹？」

アーチャー（GM）

「ロールプレイに役立ちそうなNPCを使っただけだ。そこまで深く考えてはいない」

マスター（PL）

「『義勇兵』にはどんな効果が？」

アーチャー（GM）

「義勇兵」は次回以降の戦闘で「血路」を減らすのに役立つ。とはいえ、僅か3点ではたかがしれているがね。

これにて終幕フェイズは終了。最後は勲章によって騎士を成長させようか。

シナリオをクリアしたことで、全PCに「勲章点」を1、さらに「愛用の武器」の任意の値を1上昇させてくれ」

アルトリア（PL）

「これは「武力」だな。「酔強」がますます強化される」

マスター（PL）

「速力」。スピード特化型で行こう」

ジャンヌ（PL）

「なら「魔力」ね……なんで「槌」で「魔力」なのかしら」

アーチャー（GM）

「名前は好きに変えても構わないぞ。ロールプレイを補助するフレーバーに過ぎないからな」

ジャンヌ（PL）

「へー、じゃあそうさせてもらおうわ。「名工の」は全然いいけど、いくらなんでも「槌」は

ないわ。

ええと、(ダイスを振る) —— 「曰く付きの」。

(ダイスを振る) …… 「斧」

サー・フジマル (PC)

『一つだけ聞かせろ。貴様のその武器……それは剣か?』

サー・ペンドラゴン (PC)

『さあ、どうかな? 戦斧かも知れんし、槍剣かも知れぬ。いや、もしや弓かも知れんぞ、

フジマル?』

ジャンヌ (PL)

「却下よ! ジャンヌルール発動! ワンモアダイスロール!

(ダイスを振る) —— 「名工の」! (ダイスを振る) —— 「槍」!

はい、これで行くわ! 旗だつて槍みたいな物でしょう!?

アルトリア (PL)

「なんだ、つまらん。こういうものは如何に現実と乖離しているかが醍醐味だろうに」

ジャンヌ (PL)

「譲り受けた」「剣」とかいふそのまんまの武器を使つてるアンタに言われたくないわ。

それ、絶対選ぶか振り直すかしたでしょう!」

アルトリア（PL）

「まさか。これは私がダイスを振り、一発で出したものだ。証人も二人いる。」

おそらくダイスの女神が言ったのだろう。お前の武器はエクスカリバー以外有り得ないと。

それよりアーチャー、私は先程得た「勲章点」とやらが気になる。これは何ができる？」

アーチャー（GM）

「それは説明するが、その前に今回のTRPGのMVPを決めようか。「信念や宣誓を大切にできたか」、「セッションを盛り上げたか」等に従い、各々が一人を指名する。その後多数決を行い、最も高かった騎士は「名誉点」を追加で1点獲得する。」

先に言っておくが、指名する時は自分以外を選べ。放棄しても構わない」

アルトリア（PL）

「自分以外、か。その条件なら、実質一人だな」

ジャンヌ（PL）

「まあそうね、一人よね」

マスター（PL）

「オレは——」

ジャンヌが良かったと思う。

↓セイバーが良かったと思う。

……セイバーが良かったと思うけど」

アルトリア（PL）

「……そうか。その好意は素直に受け取っておこう。

だがプレイヤーが三人しかいない以上、貴様が誰を選ぼうとMVPは貴様だ」

アーチャー（GM）

「では、サー・フジマルに「勲章点」を1点追加だ。

次に「勲章点」の説明だが、これは一定数消費することで騎士を強化、あるいは一部を作り直すことができる。

1点消費した場合、「特殊能力」の再習得。

2点消費した場合、新しい「信条」の追加。

3点消費した場合、二つ目の「特殊能力」を習得できる。使わず貯めておくのもまたいいだろう」

アルトリア（PL）

「現状に不満はない。このままでいいか」

マスター（PL）

「同じく。」「特殊能力」用に我慢する」

ジャンヌ（PL）

「私は使うわよ。せっかくのゲームなのにあの女を想起させる能力なんて御免だわ。」

「勲章点」を1消費して、「特殊能力」の再習得！

（ダイスを振る）——「炎火鎚」か「酔強」。「酔強」は被るから無しとして……。

「炎火鎚」……要は、戦闘前に瞑想して強化する効果か。ま、悪くはないわね。これにするわ」

アーチャー（GM）

「勲章点」の消費を終えたら、最後に王妃の「アクション表」だ。今回のセッションで MVP になった人物は、アクション表の一つを任意に変更できる」

アルトリア（PL）

「何っ……!?!」

マスター（PL）

「——ほう？」

ジャンヌ（PL）

「へー、まあいいんじゃない？」「ジャンクフードを食べている」とかどう考えても可笑

しいし。やっちゃんないなさい、マスターちゃん」

アルトリア（PL）

「待て、マスター。貴様の望みは何だ。

再臨素材か？ QPか？ 絆ポイントか？

どれでもいい。私にできることならとことん付き合ってやろう」

マスター（PL）

「そうだな……フフフ。じゃあね……拷問は止めてください」

アルトリア（PL）

「くっ………」。

っ………いいだろう」

マスター（PL）

「よし。じゃあ、「落ち込んでいる」を別のものに変えよう。イメージに合わなくなってきたと思うし。

——アクション表：6、「落ち込んでいる」から「ガチャを回す」に変更！」

アーチャー（GM）

「いや待ちたまえ！ 王妃に何をさせるつもりだお前は！」

マスター（PL）

「うるさい！ 元とはいえ王妃様ならお金いっぱい持つてるでしょ!? だったら回すし

かないじゃない！」

アーチャー（GM）

「ロールプレイするのはゲームマスターだぞ！ 例えばもし、ワイバーンの群れに襲われている時にこれが出たらどうなる!？」

マスター（PL）

「一切気にせず回し続けるんだろう。ガチャを」

アルトリア（PL）

「ワイバーンの群れにも動じないということか。ふむ、悪くない」

ジャンヌ（PL）

「これは同感。ワイバーン如きに怯えているようじゃ、「竜の魔女」なんて到底名乗れないし」

アルトリア（PL）

「勝手に決めるな。今のところ「影響点」はどちらも同じだぞ」

ジャンヌ（PL）

「そう？ 次のセッションでは間違いなくこつちが上回ると思うけど？」

アルトリア（PL）

「ほう？」

ジャンヌ（PL）

「何よ」

アーチャー（GM）

「さて、そろそろお開きにするか。マスター、火消しは頼んだ」

マスター（PL）

「ええ!？」



アーチャーはすつくと立ち上がり、ジャンクフードと軽食を乗せたトレイを持ってマイルームを後にした。

残されたのは荒れ狂うオルタ二人と、弱々しいマスター一人。五分ほど前は普通にゲームをしていたはずなのに、どうしてこうなったのか。

「さあて。これまでずっと座ってたことだし、久しぶりに運動でもしましょうか」
「いい考えだ、気が合うなジャンヌ。シミュレーションルームに行くぞ」

二人が立ち上がる姿を見て、ほっと安堵した。

ここが殺し合いの場にならなくて何よりだ。シミュレーションルームなら他にも

サーヴァントがいるだろうし、これで一安心か。

「二人共、やりすぎないように気をつけてね」

「は？ 何言ってるのかしら」

「え？」

「アンタはこつち」

突然、がっしとジャンヌに首根っこを掴まれた。

嫌な予感が汗となって背筋を流れる。彼女の手を離そうとするが、サーヴァントの握力に勝てるはずもなく――。

「それじゃあ行きましょうか、リツカちゃん？ アンタは私の旗なんだから、こつちに來てもらわないとね」

「貴様には自前の旗があるだろう。それは私の旗だ。竜の魔女は大人しく、あの悪趣味な旗でも振っている」

「それはそれ、これはこれ。悔しかったら力尽くまで奪ってみなさいな。反転している私達には、その方がらしいと思うけど？」

「確かにその通りだな。

ただし、それはあくまで旗だからな。万が一剣や盾にしようものなら、分かっているな？」

「その必要はないわね。アンタを殺す旗劔はとつくに用意してあるから」
「ターシューケーター！」

力の限り助けを請うも、こんな時に限って声は届かない。

訳が分からないままズルズルと引き摺られ、オレ達はマイルームを後にした。



序章セカンド

人理継続保障機関カルデア。

ヒマラヤの中腹に建てられたこの巨大な施設には、人類の歩み——即ち“人理”を守護するために、古今東西のサーヴァントが記録されている。

例えばそれは、騎士王アーサー・ペンドラゴン。

例えばそれは、救国の聖女ジャンヌ・ダルク。

例えばそれは、守護者と呼ばれる名も無き英霊。

常年在しているサーヴァントは僅かだが、記録されているサーヴァントの数は百を超えらる。彼らは人理崩壊の危機が陥った時に召喚され、これを修復する。

——そう。カルデアは、人類そのものを守護している組織と言えるのだ。

これ自体は何も珍しいことではない。

人類を救った人間など、この世界にはごまんといる。人類を滅ぼせる武器が世界中にあるのだから、逆にそれらから救った人間・組織が溢れるほど存在しているのは当然の結論だ。オレのようにサーヴァントの力で人類を救った人間だって、一人や二人ではないだろう。

しかし……いくらなんでも、彼女達のような存在コトに囲ツまれてる救世主さまは、オレ
 しかないと思うのだ。たぶん。



魔王王ゲーティアによる人理焼却案件はとりあえず収束したため、英霊達の多くは
 “座”と呼ばれる場所に帰還した。それ自体は普通のことと、オレ自身も納得していた。
 演劇が終わった後も舞台の上に残り続けるのは、無粋以外の何物でもないからだ。

なんでもかんでも英雄達に頼るのは良くない。人理が関係ない案件——例えば、二十
 一世紀の魔術世界との関わり方——を始めとした問題は、現在を生きる自分達が向き合
 うべきだと思う。

——にも関わらず、未だカルデアにはそれなりに英霊達が残っていた。

何故、とは訊かない。彼らには彼らなりの理由があるはずだからだ。だからオレは、
 彼らが自分の口で言ってくれるその時を待つだけ。

……問題は別のところにある。

英霊・英雄とは、人類史に名前を遺した人物だ。つまり、オレのような常人にはない
 決定的な“何か”を持っている人物だ。そんな人物達がひとつ屋根の下で共同生活を

送っていけば、衝突することだって沢山ある。

その仲裁は、ほかでもないマスターの勤めだ。

「ふう……疲れた」

マイルームのフカフカベッドにどっかり腰を下ろすと、つい溜息が溢れた。

……サーヴァント間で気が合わない人物がいるのは分かっている。仲良くするのは不可能ということも分かっている。

それでも、疲れるものは疲れるのだ。溜息だつて溢れるとも。

「癒しが欲しい……具体的には、大勢のロリっ娘に囲まれてチャホヤされたい……みたいな?」

「なるほどー。騎士王オルタの中身は凄い大人だし、ジャンヌ・オルタは肉体的に凄い大人だし。たまには純真無垢なロリっ娘と——ん?」

——と、そこまで呟いてやつと気づいた。予期せぬ闖入者の存在に。

少々桃色を帯びた白髪と、琥珀の瞳。赤い弓兵を連想させる外套。ただし、身長は自分より頭二つ分ほど低い。俗に言うロリっ娘というやつだ。

——クロエ・フォン・アインツベルン。

純真無垢には程遠い……かと言って悪魔というほどではなく、その中間——小悪魔と称するに相応しいロリっ娘だった。

彼女の手元には食器運搬用のトレイがあり、その上にはお茶菓子が一式用意されていた。

しかし、今はそんなことどうでもいい。

「マスターさんも弱音を吐いちやうことあるのねー。ちよつと安心。

でもロリっ娘をご所望かー。意外と業が深いのね」

「……………」

クロエはケラケラと、からかうように笑う。

……言質を取られてしまった以上、ここは黙りこくるしかない。

ロリっ娘にチャホヤされたい——なんてこと、カルデア中に言いふらされたら堪らない。特に、先程呟いたオルタ達には。

「…………クロエ・フォン・アインツベルン。君の望みは何だ。何でも言ってみたまえ」

「え？ 何でもいいの？」

「オレにできることならば。今すぐ大金を用意しろ、とかは流石に無理だが」

「そんなの要らないって。

でもお……何でも、かあ……じゃあ、魔力とか？ 濃厚なヴェーゼとか、どう？」

「つ……………!？」

……………これときた。

クロエ・フォン・アインツベルンは、訳あって常に魔力を欲している。いや、正確には欲して「いた」。既に過去の話なのだ。

今の彼女には、カルデアから十分すぎるほど魔力が供給されている。彼女の存在が消えかかっている状況でもない限り、マスターのオレ自身が彼女に魔力を与える必要はない。

つまり彼女が今求めているのは、魔力ではなくヴェーゼという行為。

これがキス魔という彼女の特性なのか、好意・愛情に飢えているのかは分からないが……どちらにせよ、応えるわけにはいかない。

こちらから応えてしまえば、一部の女性から制裁を受けるのは火を見るより明らかなのだ。

「クロ。とても魅力的だと思うけど、今は別の案にしてくれないか？」

「あはは、分かっているわよ。こっちも本気じゃないって。」

私には他のサーヴァントと違って帰る場所がない。だからここに居るしかない。

でも逆に言えば、貴方が望む限りはずーっと一緒に居られるわけだから、そのうちチャンスはあるでしょう。

それより、今から時間ある？ 本気で疲れてるんだつたら出直すけど？」

クロはそう言って、トレイを持ったまま恥ずかしそうに肩を竦めた。

自然と、トレイに乗せられたお茶菓子に目を引かれる。

「クロ、それは？」

「まあ、ちよつとね。最近、これといった戦いがなくて退屈だったから、練習してみたの。

それで……その、良かったら、なんだけど。味見とか、どうかなって」

「クロ？」

「あ、あれ……なんで緊張してるんだろ……とにかく、入ってもいい？」

「ああ、どうぞ」

キスを求めてきた時とは打って変わったように緊張しながら、彼女は入室した。

「……」ほん。ちよつと待つてね。えつと、確か——」

クロはトレイを小机の上に置いた後、ぎこちない手つきでお茶の用意を始めた。

これは——色合いと香りからして、紅茶のようだ。

二人分のカップの隣には、色取り取りのマカロン。お菓子作りには明るくないが、マカロンは難易度が高いと聞いたことがある。きつと、誰かに教わりながら作ったんだらう。

誰に教わったんだ？——なんて訊くのは流石に野暮か。どうやらこの娘と“あれ”は、オレの知らないところで上手くやっているらしい。

——とほとほとお湯を注ぐ音。同時に、紅茶の香りが部屋を満たす。

しばらくしてクロとオレ、二人分のお茶が用意された。

「……よし。はい、どうぞ。どこかのバトラーのせいで舌が肥えてるマスターには物足りないかもしれないけど」

「そんなことないよ。美味しいものは美味しい」

目で色合いを、鼻で香りを愉しみ、舌で味わう。

お菓子同様、紅茶については詳しくない。どんな味がすればいいお茶と呼べるのか、オレは知らない。

それでも、美味しいものは美味しい。これだけははつきりと言える。

「うん。美味しい」

「そ、そう？ よかったあ。」

あ、そうだ。こつちも食べてみて。結構上手くできたと思うから」

クロに勧められるがまま、綺麗に盛られたマカロンに手をつける。

外はサクサク、中はしっとり。間に挟まれた苺ジャムが味覚を心地よく刺激する。

「……ん、美味しい。これなら何個でもいけそうだ」

「でしよでしよ？ それじゃ、私も——」

そう言つて、クロエもまたマカロンに手を付けた。安心して緊張の糸が解けたのか、足を床に放り出してリラックスし始めた。

……ついさつきまでの想像とは違ったけれど、これはこれで癒しの時間だ。数時間前の戦闘が嘘のよう。全身から力が抜けて、瞼が重くなる。

甘く、穏やかな時間が流れていく――。

「――トナカイさん！」

「うん？」

この、自分のことをトナカイと呼ぶ幼い声は――

ファーのついた白いケープ。真っ白い肌、白い髪。ジャンヌ・ダルク・オルタをそのまま幼くしたかのような容姿。

即ち――ジャンヌ・ダルク・オルタ・サンタ・リリイ。

……まるで早口言葉のようだが、これが正式ネームである。

彼女はマイルームでくつろぐオレの姿を確認すると、得意げに指を差して言った。

「あつ、やつぱりここにいましたか。思った通りです！ トナカイさんの行動パターンはバッチリ把握していますからね！」

ご存知ですか？ トナカイさんはシミュレーションルームでのトレーニングを終えた後、いつもマイルームで休息を取っているんです！」

「へー」

「……む」

……思わず感嘆してしまった。自分のことなのに。

間の抜けた声が気に障ったらしく、ジャンヌ・ダルク・サンタ・オルタ・リリイは眉を潜め、腰に手を当ててオレを叱りつけた。

「トナカイさん、そういうのはよくないですよ。一流のマスターたるもの、自分の一日のスケジュールくらいは管理できないとダメです。日頃から計画通りに行動していれば、いざという時にもきちんと対処できるんですから」

「はい、気をつけます」

「宜しい、いい返事です。流石は私のトナカイさん。」

……それで、ええと……」

「？」

ジャンヌ・オルタ・ダルク・リリイ・サンタは、オレの隣に座っているクロをちらりと見た後、視線を迷わせた。

その挙動に何か気づいたのか、クロはジャンヌ・サンタ・ダルク・オルタ・リリイに声をかけた。

「もしかして、マスターに内緒の話？」

「あ、いえ！　そういうわけではないのですが……」

ジャンヌ・リリイ（略）はしどろもどろになりながら両手を振って否定した。

……よく見ると、彼女は通路の前に立っただけで、マイルームに入ってきていない。入室することに遠慮している気がする。

いつもなら普通に入ってきて……机の上のマカロンなり紅茶なりに興味に向くと思うのだが……？

「じゃあ、そんなところに立ってないで早く入りなさいな。私特性のマカロンもあるわよ？」

「あ……では、その、お邪魔します」

「??」

クロに勧められてジャンヌ（略）はようやく、普段の活発さからは考えられないくらいにおずおずと、マイルームに入室した。

その後、すり足じみた足運びでクロから一定の距離を保ちつつこちらに近づき、そのままオレを盾にして隠れた。

「……ええと、その、お構いなく」

「あ、うん」

困ったように微笑むクロ。

気持ちには分かる。こうもあからさまだと、こちらもどう対応すればいいか分からない。

……驚きだ。何事にも物怖じしないあのジャンヌ・ダルクに、まさか人見知りの一面があつたなんて。

「えつと……あ、そうだ。紅茶のカップ、もう一人分用意してくるね！」

「あ——」

対応に困って耐えられなくなったのか、クロは適当な理由をつけて退出した。

カップを取ってくる、と言っていたが、戻ってくるのは実際にかかる時間よりもう少し後になるだろう。

「ああ……やってしまいました。これでは大人になった私と何も変わりません」

「えつと……ちなみに、何が変わらないんだ？」

「……トナカイさんもご存知の通り、大人になった私にはおおよそコミュニケーション能力というものがありません」

「Oh……」

あはは、自分の未来に対して酷い言い草だなー……などとは言えない。

確かにジャンヌ・サンタの言う通りだ。アルトリア・オルタと鉢合わせる度に喧嘩を売る姿を見ると、コミュニケーション能力が高いとはお世辞でも言えない。

「話題があればそうでもないんです。例えば、サンタの仕事に関係することとか、欲しいおもちゃについての相談とか。

でも、こういうプライベートな場所で一緒になった時、どうしたらいいか途端に分からなくなるんです。

大人になった私はとりあえず不機嫌そうに笑うかもしれませんが、それは絶対に良くないです。社交性ゼロの対応ですから。

こういう時、本来の私なら上手く世間話ができるんでしょうね……」

「そうかもねー」

正直、ジャンヌ・サンタの気持ちはすごく分かる。オレ自身も初対面の英霊と話す時、全く同じことを考えるからだ。

何を話すべきか、何を話したら駄目なのか。その基準は相手によって違うし、絶対と言える正解もない。信頼関係を築くための第一歩は、いつも手探りなのだ。

「クロさんのことは嫌いではないんです。ただ、なんと言いますか……見た目は私と同じくらいなのに、変なところで本当に大人っぽくなる、と言いますか。なんとなくですが、取っ付きづらい印象なのです」

「あー……そうかもしれないな」

クロエ・フォン・アインツベルンは、見た目こそ十代前半だが、実際に生きた年数はオレと同じくらいらしい。正直オレも半信半疑なのだが、他でもない「彼」が言うのだから間違いない。

「でも、クロはすごくいい子だよ?」

「それは分かっています。分かっていますが……はあ」

そう言つて、ジャンヌ・サンタはがっくりと肩を落とした。

「……このままでは駄目です。駄目だと、分かっているのですが……」

「ジャックとナーサリーとは仲が良いじゃないか。あの二人とはどうやって仲良くなつたんだ?」

「あの時は、サンタという仕事がありましたから。今の私も変わらずサンタですが、季節が違ふので仕事がありません。」

このままでは成長した私みたいに、何か理由をつけないと会話が出来ないコミュニケーションタになつてしまいます」

「そっかあ……それは困つたねー」

「トナカイさん……私はどうすればいいのでしょうか」

「む——」

期待を込めた眼差しが向けられる。

……正直、それはそれでいいのでは、と思う気持ちがなくもない。そもそも会話とは、話題となるテーマがあつてこそ成り立つもの。テーマ無しで会話などできるはずがない……というのが個人的見解だ。

しかし、彼女が求めているのはそういう答えではないだろう。

テーマがなくても会話ができるようになりたい。これは言い換えれば、話題のテーマを即座に見つけられるようになりたい、ということだ。

そして、それを可能にする最も簡単な方法は——相手を知ること。

相手を知れば疑問が生まれる。疑問があれば質問できる。質問して受け答えすれば会話が成り立つ。

つまり、クロに対する苦手意識を克服するには、クロエ・フォン・アインツベルンの人となりを知ればよい。……と思う。

まあ、知ったら知ったで的確に罵倒してくるのがジャンヌ・オルタというひねくれ者なのだが、こっちはまだ成長前だし大丈夫だろう。

心の中の自問自答を終えたところで、ちようどクロがカップを片手に戻ってきた。途端、背後のジャンヌ・サンタ（略）が全身を強ばらせた気配を感じた。

「はい、今戻ったわよ。これ、貴方の分のカップね」

「あ、ありがとうございます」

「……うーん、やっぱり硬いか。じゃあ、やるしかないわね」

「はい？」

「マスター？ 悪いけど、ちょっと物色させてもらうわね。ああ大丈夫よ、変な本を漁る

わけじゃないから」

クロはカップを小机に置いた後、少し離れたところに設置してある大机の方へ物色しに行つた。

……爆弾発言を落としながら。

「へ、変な本!? トナカイさん、一体なんですかそれは!」

案の定、頬を染めながら掴みかかってくるジャンヌ・サンタ。

子供とはいえサーヴァント、その身体能力は人間に過ぎない自分を軽く凌駕している。

——ぐわんぐわん。胸倉を掴まれたまま頭を揺らされる。未成長な分手加減も知らないようで、ジャンヌ・オルタに揺らされるより遥かに激しい。

だげど改めて確信する。やっぱり君、あの子の成長前だわ。

「んー、どこかなー……あ、あつたあつた。はい、二人共ちゅうもーく」
「はい?」

物色を終えたクロは一冊の本を見つけ、オレたちに見えるよう掲げた。

胃からこみ上げてきたナニかを飲み込み、死屍累々になりながら顔を上げる。

本のタイトルは——『ロストロイヤル』。

おっと、この流れはもしかして……?」

「さて、ジャンヌ・ダルク・オルタ・しゃん——こほん、ジャンヌ・ダルク・オルツ——
じゃなくて、ジャンヌ・ダルク・サンタ・オルタ……あれ、何か違う？

あーもう、何でもいいじゃない！ いいわよね？」

「良くないです！ 私はジャンヌ・ダルク・オルタ・リリイ・ランサーです！」
「そう、じゃあサンタさん！」

唐突だけど、私と一緒にこのゲームをやってもらおうわ」

クロが掲げたのは『ロストロイヤル』というタイトルの本——つまり、TRPGのルー
ルブックだった。

ロストロイヤルは、円卓の騎士を題材にしたTRPGだ。

魔族に支配された王国から逃げ延びた王子と騎士一行が、賢者からの予言に従って各
地を渡り、季節ごとの龍に血を捧げて契約を結ぶ。そして多くの者の協力を得て、最後
には魔王を討つ。

——大まかなシナリオはこんな感じだろう。

とはいえ、これはあくまで大まかなシナリオ。時と場合、メンバーによつては変えて
も構わないだろう。

例えば賢者の予言は真つ赤の嘘で、全ては魔王の掌の上だった、とか。

もしくは魔王は本当の敵ではなく、何か目的があつて王国を支配した、とか。

そういったディテールの変更が許されるのもTRPGの醍醐味だと思う。

「ロストロイヤル？ ロストロイヤル……あー！ そうです、それですよ！」

トナカイさん、成長した私が言っていましたよ！ 何でも先日、あの私と一緒にTRPGをやったとかか！」

「ジャンヌ……また言っていたのか」

「また、というのとは分かりませんが、私には話してくれましたよ。トナカイさん、成長した私と遊んでくれて、ありがとうございました！」

そう言って、ジャンヌ・リリイはべこりと行儀良く頭を下げた。この素直さが黒い方に少しでもあつたらなあ、と思わなくもない。

「どういたしまして。楽しんでくれていたなら何よりだよ」

「きつと楽しんでいたと思います。この話をしてくれた時、とても上機嫌でしたから。本人に言ったら否定するかもしれませんが」

「だろうね」

ジャンヌ・オルタがTRPGについて得意げに話している姿が容易に想像できる。

……まあ、TRPGを終えた後はいつものように死闘があつただけけれど、そこは目を瞑ろう。

「ん？ なら、ジャンヌはわざわざお礼を言うためにここに来たのか？」

「はい。それと、謝罪も一緒に。成長した私が物理的にも迷惑をかけたみたいなので」
「あはは……」

これには適当に笑って誤魔化すしかない。

アルトリア・オルタとジャンヌ・オルタ。この二人が絡むとなんの脈絡もなく高確率で戦闘が起きてしまい、ついでにオレも巻き込まれてしまう。同じオルタでありながら本質は正反対なのだから、当然と言えば当然なのだが……たまに意見が合致することもあるから面白い。

「それで、その……確かに謝罪もなんですけど、できれば私もやってみたいなあと思いついて。成長した私が楽しめたのですから、その、私にとつても楽しいのは論理的に明らかですし……」

遊んでもらいたいという要求が恥ずかしいのか、ジャンヌ・リリイの声は尻すぼみとなり、頬はみるみる高揚していった。

……なんだ、そんなことか。それくらいなら全然構わない。

「じゃあ、一緒にやってみようか。オレは一回経験してるから、流れも大体知ってるし」
「は、はい。ありがとうございます」

こちらが了承すると、ジャンヌ・リリイはぱあつと顔を輝かせた。

クロは近くにあったプリンターにルールブックの該当ページを当てて、必要なシート

を印刷し始める。

「とりあえず人数分印刷するわね。ジャンヌもいい？」

「あつ……はいっ。よろしくお願いします」

「む、なーんか硬いわね。まあ、それをどうにかするための提案だったわけだけど」

「すみません。正直に申しますと、まだクロさんには慣れてなくて」

「あら、ホントに正直ね。まあ、私も貴方のことはマスター越しでしか知らなかったわけだけど。距離としては友達の友達つてところかしら。」

人理を巡る戦いはこれからも続くでしょうし、暇な時間を使って互いを知っておいた方がいいわよね」

「……………」

……人理を巡る戦いは続く、か。

続いてほしいとは思わないが、続くだろうなという確信がある。でない、未だ多くのサーヴァント達がカルデアに残っているはずがない。無粋だ、お節介だと知りながらも、彼らは虫の知らせとも言うべき前触れを感じて残っているのだ。

そして。

ここにいる二人も、それを漠然と感じているようだ。

「はい、私もそう思います。次のクリスマスまでには、カルデアのサーヴァントも沢山増

えていそうですし。後から入ってくる新入りの方達ともきちんと話せるように、今から訓練しておかないと！」

サンタになった私は、成長したコミュ障の私とは違うのですから！」

「あ、うん。そうね」

——訂正。片方はちよつと怪しい。

「……しかしTRPGとは、幼い王妃を魔女に育てるゲームだと聞きました。お互いを知る手段としてはあまり適切ではない気が……」

間違った知識を吹き込まれている……いや、オルタ達とプレイした内容としては間違っていないけども。

印刷を待っているクロも同じことを思ったらしく、首を傾げるジャンヌ・リリイに突っ込みを入れた。

「いやいや、違うから。確かにそういうこともできるけど違うから」

「え？ 違うのですか？ ですが成長した私は、TRPGとは国の王妃を立派な「竜の魔女」に教育するゲームだと言っていました」

「「竜の魔女」に教育して……あの黒聖女さん、地味にとんでもないこと考えてるわね。光源氏じゃあるまいし」

「ヒカルゲンジ？」

「マスターが住んでたところに代々伝わっている創作の登場人物。幼い女の子を自分好みに教育した最低男。そのくせ見ているのはその子じやなくてよく似た別人なんだから、余計タチが悪いのよね」

流石クロ、源氏物語に詳しい。

しかし何故？ 赤い人にも教わったのだろうか……？

「なるほどー。つまり成長した私は、王妃を通じてトナカイさんを見ていたのでしょうか。」

……本人が目の前にいるのに、どうして素直に言わないのかなあ」

「できない理由があるってことよ……ん、印刷終了」

クロは『ロストロイヤル』のルールブックと印刷した数枚のシートを持って、小机に帰還した。三人分のキャラクターシート、魔人シート、血路シート、細かいものをまとめたシートの、計六枚だ。

ジャンヌ・リリイは初めて見たシートを興味津々に覗き込んだ。

「おお……これが噂のキャラクターシートですか。これとサイコロで自分の分身を作りますね？」

「そうよ。よく知ってるわね」

「はい、事前にしつかり予習してきましたからね。」

ふふん、どうですかトナカイさん。何の準備もできていないトナカイさんにいきなり本題を突きつける私とは違うのです」

「あ、そうだ。マスターは今回こっちね」

クロから『ロストロイヤル』の本が手渡される。

「はいこれ。マスターには悪いけど、今回はゲームマスターをやってもらわ。この中で経験者は貴方だけだし」

「あー、そういえばそうか」

ジャンヌ・リリイはジャンヌ・オルタ同様TRPGの経験がないだろうし、クロだつて『ロストロイヤル』は初めてだろう。初体験でいきなりゲームマスターを任せるのは厳しいところがある。

「……そういえば、『ロストロイヤル』の推奨プレイヤー人数は三人から四人だったと思うけど」

「そうなの？」

「そうなんですか？」

二人してハテナ顔。そりやそうだ。

キャラクター

『ロストロイヤル』の戦闘では、自分達のPCを「先陣」、「本陣」、「後陣」の三つに分かれて設置する。それぞれ場所によって異なるプラス補正が得られるが、不在だと逆

にマイナス補正がかかってしまう。だからこそ、推奨プレイヤー人数は三人以上なのだが……今ここにいるのは、自分、クロ、ジャンヌ・リリーの三人のみ。今から誰かを捕まえてくるのも気が引ける。

——かくなる上は。

「仕方ない。今回、オレはゲームマスターとプレイヤーを兼任しよう」

本来、ゲームマスターとプレイヤーはそれぞれ別の人が行うものだ。でなければ一人のプレイヤーが敵の情報を把握してしまうことになり、公正・公平ではなくなってしまう。

しかし、『ロストロイヤル』は人数が足りないとそれだけでプレイヤー側が不利になってしまう。初プレイなのに自分のキャラクターが死亡するという思いは、彼女達には味わせたくない。それに『ロストロイヤル』は、シナリオの全貌や敵のデータを知っていたところでそこまで大きな影響はないはずだ。

なに、大した問題じゃない。要は彼女達にヒントを与えないよう努めればいいだけのこと。

ただ、問題はロールプレイだ。ゲームマスターとプレイヤーを兼任すれば、自分が演じるキャラクターはそれだけ増えてしまう。そして、自分のキャラクターとNPCが会話する時、一から十まで一人芝居をする羽目になってしまうのだ。

それはとても辛い。精神的に。

辛いので、彼女に協力を願うことにした。

「クロ。頼みがあるんだけど、いいかな？」

期待と懇願を込めてクロを見つめる。

本人はというと、やはり驚いている様子だった。

「私？ 言っておくけど、私もTRPG初めてよ？ 協力できることなんてないと思うけど」

「分かってる、無理にとは言わない。ただ、ゲームマスターはNPCも担当するから、適度に相の手を入れてほしいんだよ。ほら、一人芝居は寂しいから」

「ああ、そういうこと。だったらやつてもいいけど……あんまり期待しないでね？」

「ありがとう、すごく助かる。」

じゃあ二人共、早速自分のキャラクター——騎士を作ってみようか」