

【迷宮キングダム】 迷宮少女リリカルなのは【なのはシリーズ】 第  
4話勲章授与投票受付中

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】

初めての方ははじめまして。そうでない方はお久しぶりです。

今回「も」、TRPGの仮想卓リプレイです。実卓ではありませんん。

今回のシステムは「シニカルポップダンジョンシアター 迷宮キングダム」(冒険企画局)です。

GMおよびPLは、魔法少女リリカルなのはシリーズより

GM：はやて

PL：ヴィヴィオ、アインハルト、ヴィクトーリア、イクスヴェリア、ロード・ディアーチェ 閻統べる王

なお、このディアーチェは、PSPソフト なのはBOAのマテリアルドおよび、なのはGODのディアーチェです。劇場版なのはReflectionyonに登場するディアーチェとは全く別の存在です。

ですが、リフレクションがストーリーや設定の一部をなのはGODと共有しているため、キャラクターの発言にリフレクションおよび続編のなのはDetonationのネタバレになるモノが含まれる可能性が多分にあります。閲覧の際はご注意ください。

Vivid組はVividStrikeあたりの時間軸を想定しています。厳密には定義いたしません。あくまでもゲームの合間の会話用のフレーバーですのでご容赦ください。また、作者はまだVividStrikeを(1度しか)視聴していませんなので原作とは違うこと言うかもしれません。ご了承ください。

また、皆様にお問い合わせありがとうございます。

それは、拙作「真・女神転生TRPG 魔都冬木200X」同様に、読者の皆様にご協力いただきたいということです。

それは、各セッションの終了フェイズに行われる「探索会議」についてです。ここでは活躍したPC(PL)を参加者の投票で決め勲章を授与するわけですが、今作も仮想卓で作者1人しか現場にいませんので、活動報告を用いて読者の皆様に投票していただきたく考えております。

詳細は各セッションのラストにあとがきと活動報告でお知らせいたします。もし、少しでも気に入っていたただけなら投票していつてみて下さい。

くくご注意くく

この作品は以下のものが含まれています。

- ・ 非実プレイ卓（サイコロは振ってます）
- ・ 二次創作およびそれに伴うキャラ崩壊
- ・ ルールミス、処理ミス、エラッタ未確認
- ・ 上記を含むもろもろのネタバレ
- ・ 無駄に長い無駄話

これらが苦手な方は他のなのはタグをクリックして他のなのは小説へ飛ぶことを推奨いたします。

# 目次

0	1	
0	2	
第1話 大統領就任式 勲章授与対象者投票締め切りました		
1.	王国フェイズ	34
1.	迷宮フェイズ1	57
1.	迷宮フェイズ2	75
1.	迷宮フェイズ3	88
1.	迷宮フェイズ4	96
1.	迷宮フェイズ5	118
1.	終了フェイズ	127
1.	投票結果発表	141
第2話 国境(?)問題 勲章授与対象者投票締め切りました		
2.	準備フェイズ〜プロローグ	146
2.	円卓会議〜出発	155
2.	迷宮フェイズ1	165
2.	迷宮フェイズ2	177
2.	迷宮フェイズ3	194
2.	迷宮フェイズ4	201
2.	迷宮フェイズ5	216
2.	迷宮フェイズ6	222
2.	迷宮フェイズ7	233
2.	迷宮フェイズ8〜終了フェイズ	249
2.	投票結果発表	267

第3話 不法(？)占拠 勲章授与投票受付終了いたしました

3. 人物紹介&プロローグ | 278

3. 王国フェイズ | 288

3. 迷宮フェイズ1 | 299

3. 迷宮フェイズ2 | 306

3. 迷宮フェイズ3 | 322

3. 迷宮フェイズ4 | 338

3. 迷宮フェイズ5 | 349

3. 終了フェイズ | 356

3. 投票結果発表 | 365

幕間

コンバート | 375

第4話 侵略 勲章授与投票受付中

4. 王国フェイズ | 387

4. 冒険フェイズ1 | 407

4. 冒険フェイズ2 | 429

4. 冒険フェイズ3 | 438

4. 冒険フェイズ4 | 449

4. 冒険フェイズ5 | 467

4. 冒険フェイズ6 | 475

4. 冒険フェイズ7 | 484

4. 冒険フェイズ8 | 496

4. 冒険フェイズ9 | 512

4. 冒険フェイズ10 | 522

4. 冒険フェイズ11 | 529

はやて：

というわけで、皆で97番管理外世界日本のゲームで遊ぼう会々。

ヴィヴィオ、アインハルト、イクスヴェリア、ヴィクトーリア：

わく

ロド・ディアーチエ  
闇統べる王（以下 ディアーチエ）：

ちよつと待てえくい！ なぜ王たる我がこのような場に付き合  
ねばならんのだ！

はやて：（シナを作りながら）

えく、ウチ、王様と遊びたいく

ディアーチエ：

くねるな気色悪い！ 遊びなら付き合つてやる！ 空中戦という

遊びにな！

ヴィヴィオ：

まあまあ、ディアーチエ。たまには良いじゃない。

はやて：

それにな、この様子いろんな次元に配信予定なんよ。メディア関係  
者に異世界文化の紹介番組作りたいく言われてな。

ディアーチエ：

それに付き合つて我に何のメリットがある？

はやて：

エルトリアの開拓、順調なんやろ？

ディアーチエ：

まあな。我らの手にかかればそう手こずる事など有りはせんわ。

はやて：

やったら、次は観光資源が欲しいよな？

ディアーチエ：

・・・それで貴様の故郷の遊戯では意味が無いではないか、子鴉。

はやて：

いやいや、ここは王様の王たる器を知らしめてそのカリスマで人を

呼ぼうっちゅう魂胆なんよ。自然豊かなだけやと観光客はなかなか増えんからな。人材も1つの観光資源になるんよ？ 王様みたいなカリスマの固まりやったらなおさらやろ。

デИАーチエ：

我のカリスマが漏れ出てしまつておるのは否定せんが・・・

はやて：

おやあ？ 王様ともあろうお人が、ご自分のカリスマが人を惹きつけるかどうか不安なん？ 残念やなあ。

デИАーチエ：

っ！ ほざいたな子鴉！ 良かろう、このロード・デИАーチエ閻統べる王の溢れ出るカリスマに慄きひれ伏すが良い！

はやて：

ほい。王様の快い了承も得られたところでさっそく始めていこうか。

ヴィヴィオ：

(「こころよ・・・い?」)

所で八神指令、何をして遊ぶんですか？ 筆記用具だけ持って来いって言われてるんですが？

はやて：

はいはい。今回はコレをして遊ぶんよ。

アインハルト：

めいきゆう、きんぐだむ・・・

はやて：

そう、「シニカルポップ ダンジョンシアター 迷宮キングダム」紙とサイコロを使って物語を作っていく、RPGと呼ばれるジャンルのゲームやね。

ヴクトーリア(以下 ヴィクター)：

迷宮ダンジョンがキングダム王なのですか？

はやて：

そや。このゲームの世界は全てが、物も空も大地も動物も植物も、あらゆるモノが迷宮化した世界、百万迷宮と呼ばれる世界で迷宮化と

戦いながら国家経営もしてもらおう、そんなゲームや。

イクスヴェリア（以下 イクス）：

ど、どうしてそんな事に・・・

はやて：

ふむ。細かく話すと長くなるんやけど、この世界には昔、世界を完全統一しとった災厄王という王様がおつてな。

ディアーチエ：

世界統一まで果たしたものが災厄王？ 随分な暴君と見えるな。

はやて：

まあ、暴君、なんやろなあ。彼の政に関する情報はほとんど残っていないんやけどな、彼は世界統一後、神様を召喚。神様の世界すらも自分が支配すると宣言したんや。

ヴィヴィオ：

神様相手に?!

はやて：

それがただだけ恐れ多いか説明するまでもないやろ？ 当然神様たちの怒りを買った災厄王は牢獄の呪いをかけられる。

アインハルト：

牢獄の呪い？

はやて：

かけられた相手を牢獄に閉じ込めてしまう呪いや。やけど災厄王は諦めんかった。自分を閉じ込める壁を破壊して牢の外に飛び出したんや。やけどこれがあかんかった。

牢獄の呪いは、牢獄を作つて閉じ込める呪いやなくて、かけられた人物の周りを牢獄にする呪いなんよ。

イクス：

ええと、？

ヴィクター：

つまり、壁を壊して外に出たことにより牢獄の隣に新たな牢獄が出現した、と。

はやて：



そのとおり。普通やったら絶対に逃げられん呪いに諦めるところやけど、災厄王は全く諦めんかった。出現する壁を壊し続けた。結果、

ディアーチエ：

災厄王の行くところ牢獄が出現。それを繰り返すうち辺り一面、迷宮のように細かな部屋に区切られてしまった、ということか。

はやて：

その通りや王様。やけど、1つ違うのは辺り一面やない、全世界やったんや。壁を壊しても駄目なら床や天井にも穴を開けて脱出を図った。でもその先にも迷宮が作られる。そうしてうちに迷宮化されてない場所なんて1箇所もない世界が完成した。それが百万迷宮や。

世界中を迷宮化した王、それが災厄王なんよ。

ヴィヴィオ：

なんか、すごい世界ですね。

はやて：

まあゲームの世界やからな。ぶっ飛んでるくらいのほうがわかりやすくてええやろ。

んで、長<sup>なが</sup>なつたけど、皆にはそんな百万迷宮の一角に存在する小国のランドメイカー、まあ国の閣僚みたいなもんかな。になつてもらつて迷宮化やそれが原因で発生するトラブルに対応しながら、国を大きくしていつてもらうのが目的のゲームや。

アインハルト：

参加者全員が味方なんですね。

はやて：

そうや、一部例外は有るけどRPGは基本的に皆で協力してシナリオをクリアしていくゲームなんよ。

うちはそのシナリオを用意してお話を進行していくゲームマスター（以下 GM）をするからみんなはランドメイカーとして国を発展して行って欲しいんや。

イクス：

あの、もしかして参加者に私たちが選ばれたのって・・・  
はやて：

ふふん。良くぞ気付いた。ほなイクスから順番に配信用の自己紹介を。

イクス：

ふえっ!?

え、ええと・・・イクスヴェリアと申します。古代ベルカ、ガリアで冥王と呼ばれていました。

はやて：

次、アインハルト。

アインハルト：

は、はい。

第17代カイザー・アールツ覇王流正統継承者 ハイデイ・アインハルト E・ストラトス S・イング  
ヴァルトです。St・ヒルデ魔法学院中等科所属しています。

はやて：

はい。ほなヴィクターお願い。

ヴィクター：

雷帝流継承者、ヴィクトーリア・ダールグリユンですわ。お見知りおきを。

はやて：

で、王様。

ディアーチエ

我こそは、紫天の盟主の守護者、闇統べる王、ロード・ディアーチエである！

はやて：

ほい、最後ヴィヴィオ。空気呼んでや。

ヴィヴィオ：

空気って・・・?! えええ・・・そういう集まりなんですか

? これ?

はやて：

ほらほら、はよ早う。

ヴィヴィオ：

うう、わかりましたよお。

ええと、St. ヒルデ魔法学院初等科所属、高町 ヴィヴィオ。…  
聖王のゆりかごの聖王の一応、子孫？ です。

はやて：

はい。というわけで

『ドキッ！ 王様だらけの迷宮探索』はじまりはじまり。

ポロリも有るん？

ディアーチエ：

知るか！ さっさと進行せんか！

はやて：

はいはい。ほなまずは王国創造からやね。

|||||

王国創造

ヴィヴィオ：

王国創造？

はやて：

せや。他のRPGは大体プレイヤーの分身になるキャラクターを作るところからなんやけど、このゲームは国の発展も目的の1つやから、どんな国なんかを決めていかなアカンのよ。

アインハルト：

なるほど。どのようにすればいいのでしょうか？

はやて：

まずは、国名の決定からやね。国の名前は3つの節に分かれてるから頭か順番にダイス、サイコロを振って出目に対応した名前が国の名前になるよ。自分らで考えても良えんやけど、ランダムのほうが面白いからランダムで。

5人おるから3人が最初ダイス振って、残りの2人は気に入らんところを振りなおす言うことで。

席順で良えかな。

ヴィヴィオから。

ヴィヴィオ：

はい。

・・・13です。

はやて：

超

まあ、スーパーと読み替えてもええんかな。真ん中アインハルト。

アインハルト：

は、はい。

・・・35ですが・・・。

はやて：

魔法（マジカル）

この卓にはちようど良<sup>え</sup>かもな。最後、イクス。

イクス：

は、はい。緊張しますね。

・・・45です。

はやて：

ふむ、そうになると王国の名前はこうなる。

超 魔法（マジカル） 領

イクス：

領?! 国ではないのですか?!

はやて：

まあ、今後の展開しだいでは百万迷宮に広大な領地を持つ列強国の  
属国になるかもしれんから、ナシでは無いんやけどな。

ディアーチエ：

却下だ！ この王たる我が仮想とはいえ統治するのだそのような  
小規模であつてたまるか！

はやて：

ほな、王様には「領」の部分振りなおしてもらおうとして、ヴィク  
ターは？ どっか変えたいか？

ヴィクター：

そうですね・・・やはり「超」というのが子供じみているとい  
ますか・・・ヴィヴィ、せっかくだけれで変えていいかしら？

ヴィヴィオ：

あ、どうぞ気にしないでください。

ヴィクター：

では、お言葉に甘えて。

・・・34ですね。

ディアーチエ：

・・・こちらは15だ。

はやて：

新しい国名は

天階 魔法（マジカル） 合衆国

はやて：

に決まりました！

ちなみに、天階 言うんは、かつて空やったところの階層の事やね。

この世界の住人は産まれた時から百万迷宮に住んでて空も海も知ら  
んのよ。せやからはるか上層にある天界ならぬ、天階に思いをさせて  
そこに住む天使を信仰の対象にする場合もある。

ヴィヴィオ：

いいんじゃないですか？ 合衆国て事はいくつかの国が集まって

るんでしょうか？

はやて：

このあと国の環境も決めていくからその辺はおいおい決めていこ  
うか。

真ん中は、魔法にする？ マジカルにする？

イクス：

魔法合衆国より、マジカル合衆国の方が語呂は良い気がします  
が・・・。

アインハルト：

はい。それでいいと思います。

はやて：

では、正式に決まりました。我らが新たな国の名はつ

天階マジカル合衆国

ですつ！

次は王国の環境やね。天階マジカル合衆国の国内や周辺がどんな環境なんかを、皆+ウチが1回ずつサイコロで決めていくよ。

またヴィヴィオからいこか。

ヴィヴィ：

はい！

8：あなたの国は、豊かな資源がある。資源決定表へ。

5：あなたの国で先頃、前王の隠し財産が発見された。1D6MGの《予算》を獲得する。

はやて：

お。最初からお金があるんは強みやね。MGはメガゴールドの略で国家予算の単位や。普通に国民が使ってるんより大きいお金を扱ってるけど、まあお金として使えるものと思ってくれたらええよ。

1D6やからダイス1個分の出目が隠し財産の金額になる。

ヴィヴィオ：

大きい目こい・・・ああ、1でした。

はやて：

いやいや、普通は0からスタートなんやからなかなかのアドバンテージやで。

アインハルト行こうか。

アインハルト：

はい。

9：あなたの国は、幾つかの施設がある。施設決定表へ。

5：あなたの国は、歓楽国家として知られ、他国からの客もよく出

入りしている。1 D 6を振り、その目が1なら【賭場】、2なら【酒場】、3なら【娼館】、4なら【温泉】、5なら【闘技場】、6なら【名所】の施設を1軒獲得する。

5：闘技場

アインハルト：

公式魔法戦競技会のようなスポーツ振興が盛んな国のようですね。

はやて：

効果的には闘技場コロッセオの方やけどな。冒険出発前に闘技場に参加して勝つと《民の声》いうリソースが増える施設なんやけど・・・出発前はやる事多いし使うタイミングあるかな・・・。

イクス：

まあ、使わないならアインハルトの言うとおりスポーツ振興施設と  
いうことで置いておいてもいいのでは？

次振りますね。

8：あなたの国は、豊かな資源がある。(以下略)

4：あなたの国は、先頃友誼を誓い合った同盟国がある。王国シートの既知の土地欄から、ランダムに未知の土地を1つ選ぶ。その土地に、王国を設定すること。王国名と相場表を使って、【特産物】の種類をランダムに決めること。この国との関係は、同盟となる。

はやて：

お、最初から同盟国がおるんは心強いな。

国名はさつきと同じ要領で決めようか。振り直しは無しで。

同盟国：第三中華自治国

特産品：戦争（火薬）

イクス：

なんだか物騒な国になってしまいました・・・。

はやて：

確かに特産品を決めるために単語表使たら「戦争」が出てしもたかなあ・・・。でも同盟国とは貿易で特産品を変えるから素材に火薬があるアイテムを自国で生産できるチャンスがあるんは有利なことやし喜んどころ。

特産品：戦争はあくまでも雰囲気のためのものでデータ上は特産品：火薬や・・・？ やっぱり物騒やな？

ヴイクター：

自治国ということはどこかの属国なのでしようし、そこも気になりますわね。

次にいきましてよ。

5：あなたの国は、独特の気風がある。国風決定表へ。

6：あなたの国は、神を奉じる神権国家である。【神殿】の施設1軒を獲得する。また、天階系、深階系の2つのいずれかの教義を決定する。その国のキャラクターは、レベルアップ／再訓練をしたとき、天階系なら天使、深階系なら深人カテゴリの、自分のレベル以下のモンスターが習得しているモンスタースキルを獲得することができる。

はやて：

施設獲得2つ目やね。

深階は天階の逆で、かつて海やった階層の事。やっぱり海を見た事ない人ばかりやからな、こつちを信仰する人もおるわけやね。で、教義はどつちにする？ て訊くまでも無い気がするなあ。

ヴイクター：

そうですね。国名が天階なのでからやはり、天階系の信仰かと。

はやて：

そりやそうやね。

ほな次王様。

ディアーチエ：

さて、どうなるかな。

6：あなたの国は、豊かな（以下略）

5：あなたの国で先頃、前王の隠し財産が（以下略）

3：3MG獲得。

はやて：

お金持ちの国やなあ・・・。

最後はうちが・・・



7：あなたの国は、豊（以下略）

4：あなたの国は、先頃友誼を誓い合った同盟国がある。（以下略）

同盟国2：天階バナナ公国

特産品：バナナでええやろ？（肉）

はやて：

こんな国名になったら特産品はバナナしか有り得へんやろ（笑）

食材系の特産品ということでデータ上は肉やね。

これで国の環境は大体決まったな。

前王がすっかり財産残してくれてた、外交が上手やったんか同盟国も多い。観光誘致もできてるし、はつきりした国教もある。

かなり文化的に優れた国に見えるな。

次は国内のことやね。

まずは人口。言わずもがなランドメイカーたち5人。それに加えて初期人口の50人を加えて55人が今の人口やね。50人を超えてるから王国レベルは2や。

ヴィヴィオ：

最初からレベル2なんですか？

はやて：

初期人口が50やから、普通に作ったら絶対レベル2からなんよ  
ね。

次は国力。これは国の豊かさを分野ごとに分けたもので、生活、文化、治安、軍事の4種類。初期で全部が1ずつ。でレベルが2に上がってるから、好きな国力1点強化できるで。

※本来レベル2なので、2点上昇ですが気付かずファーストセッションを終えてしまったのでこのままとします。第2回には修正します。

アインハルト：

どれを上げましょうか？

はやて：

最初は生活がお勧めかなあ。

イクス：

どうしてですか？

はやて：

このゲームのお金である予算MGは普通のお買い物では使わへんのやけど、冒険前に買い物をするタイミングがあるんやけど、その時に価格が生活の値以下の物を買うことができるんよ。より安全に冒險するためにはいろいろ買えるようにしとくんが良<sup>え</sup>かな。

ヴィクター：（ルールブックを見ながら）

なるほど。その上、予算の繰越できる額の限界も生活の国力で決まるんですね。上げておいていいと思いますわ。

ベルカの騎士としては軍事も捨てがたいですが。

デИАーチエ：

まあ、そのあたりは後でも良かろう。生活を上げるぞ。

はやて：

はいはい。ほな天階マジカル合衆国の国力は、生活2、文化1、治安1、軍事1と。

どんどん行くで。

地理の決定。

まずはコレを見てや

	1	2	3
A	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
C	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

はやて：

これが、天階マジカル合衆国の首都たる迷宮の地図や。3×3の9個の部屋で構成されとる。

でまず中央B2に【王宮】の施設が建つ。これは固定やから仕方な

いとして、さっきの環境表で出た【闘技場】と【神殿】をどこに建てる？

ちなみに施設の中にもレベルが存在するモンが有って、隣接かつ道でつながった部屋に同じ施設が建つことに施設のレベルが上がって効果が高くなる。ただし、部屋を複数使うから他の施設が建てられなくなる。

で【闘技場】レベルが無いんやけど、【神殿】にはレベルがある。それも踏まえて位置は考えてな。

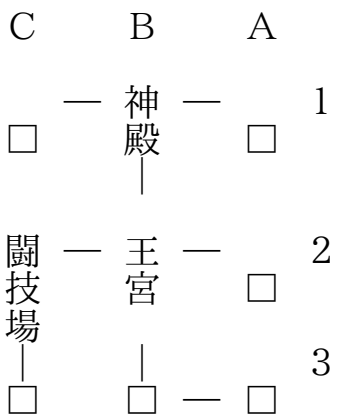
それと、部屋ごとをつなぐ道も考えて。当然通路でつながってない部屋や施設は使えへんからね。

少女相談中

ヴィヴィオ：

こうなりました。

首都



EXIT

はやて：

国に入ってすぐが闘技場なんやね。

アインハルト：

一応、観光の目玉ですので目立つところに。

はやて：

なるほどなるほど。

次は国の位置やな。国周辺の迷宮は6×6の36の迷宮で現されてる。

さっきの環境表で、第三中華自治国と天階バナナ公国の位置は決めるから、マジカル合衆国の位置をダイスで決めてな。

既知の土地（国のある周辺のみ表示します）

1 2 3 4 5 6

C 首都

第三

D 中華

自治国

E

天階

F

公国

イクス：

国の出入り口が中華自治国に塞がれてしまいました！

はやて：

ああ、道は国の位置を決めてから決めたらよかったなあ。ええよ。もう1つ出入り口作って。1つの迷宮に出入り口は2つまで認められとるからな。

アインハルト：

では東側B3から出られるようにしましょう。

ヴィクター：

まあ、西側は何もありませんし妥当ですわね。

デイアーチエ：

偶然とはいえ、観光地に同盟国民がすぐに入れるというのも理にかなった配置に見えるな。

はやて：

ほんまやね。

あとは民の声と予算の決定やね。

《民の声》は初期値は10。これはさつきも少し話したけどリソースとして消費することでゲームを有利に進めることができるんよ。やけど《民の声》というだけあってこれは宮廷、ランドメイカーたちの支持率のバロメーターでもあるから、消費しすぎると悪い事がおきるから気い付けてな。

予算は普通最初は0なんやけど、前王の隠し財産のおかげで4MG有るな。

おつかれさま。これで王国創造は完了や。

ヴィヴィオ：

結構やるが多くて疲れました。

|||||

天階マジカル合衆国 王国レベル：2 (卓上国家)

国王：(まだナイショ)、国教：天階系

国力

生活：2、文化：1、治安：1、軍事：1

資源

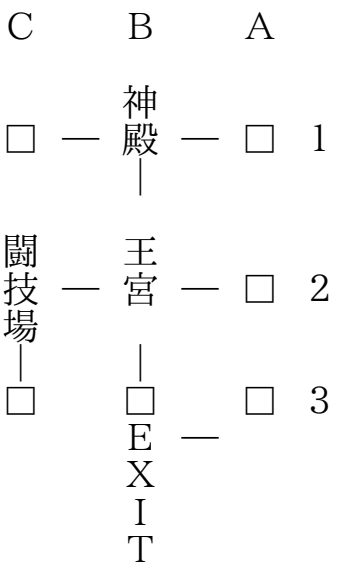
総人口：55名、民の声：10/12、予算：4MG

他国との関係

第三中華自治国：同盟：特産品「戦争(火薬)」

天階バナナ公国：同盟：特産品「バナナ(肉)」

首都MAP



EXIT

周辺MAP

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

	F	E	D	C
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	自治国 中華	第三 首都
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
公国	バナナ	天階	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

はやて：

お疲れのところ悪いけど次は皆の分身ランドメイカーを作る人物創造やで。

人物創造

はやて：

まずは、各人のクラスを決めんるんやけど、おのおのの希望はあるか？

ヴィヴィオ：

クラスっていうのは？

はやて：

まあ、宮廷内の役割みたいなものかな。

国の責任者       ：国王

戦闘特化           ：騎士

国のお財布        ：大臣

回復役             ：神官

探索のプロ         ：ニンジャ

雑用係             ：従者

誰がどのクラスでも良<sup>え</sup>いけど、最低1人は国王が居<sup>お</sup>ること。あとそれぞれ得意分野が違うから、クラスがばらけた方がどんな場面にも対応できる宮廷が出来上がるから考えてな。

ディアーチェ：

よし、この生まれながらの王たる我が国王としてひよつこどもを導いてくれよう。

ヴィクター：

何を言ってますの？ 王の座はこの雷帝こそが相応しくてよ?!

はやて：

ああ、このメンツやとこうなるわなあ・・・。

ほな国王は後で決めるとして、他のクラス希望者から行こうか。騎士やりたい人居<sup>お</sup>る？

アインハルト：

あ、あの、私でもいいでしょうか？

ヴィヴィオ：

むしろびつたりだと思います！

イクス：

ええ。

はやて：

ヴィヴィオは何か希望ある？

ヴィヴィオ：

ええと、ニンジャで何だか面白そうかなって。イクスの希望とかぶってなければ、だけど……。

イクス：

大丈夫ですよ。私は神官にしようと思っていましたから。

はやて：

ほらほら、年長者お2人さん。アンタら以外はもう決めてもうたで。

皆、良<sup>え</sup>え子やから国王も残してくれてるで。

ディアーチエ：

我だ！

ヴィクター：

いいえ、わたくしです！

はやて：

はあ、しゃあないなあ……。

ちよい王様、お耳を拝借。

ディアーチエ：

な、何をする子鴉!?

はやて：（小声で）

大臣は物資調達なんかの財政面における決裁権を持つとるんや。大臣の許可がなければ、国王と言えど好きに買い物はできへん。つまり大臣はある意味影の支配者、言うことや。ここは王様の器の大きさを見せ付けるためにも、国王の座はヴィクターに譲って上げれへんか



？

デИАーチエ：

ふむ……。

よかろう、雷帝娘、王たる私の慈悲で国王のクラスは譲ってやろう。

ヴィクター：

？ なんですの？ 急に？

デИАーチエ：

なに、我とすることが少々大人気なかったと思い直したのよ。国王の座はくれてやろう。

ヴィクター：

……なんだか釈然としませんわね……。まあ、そちらが良いのでしたらかまいませんが……。

はやて：

丸く収まったところでキャラの名前を決めてしまおうか。

せっかくやし名前決定表でランダムに決めようか。

ついでに性別と年齢も決めてしもうてな

ヴィヴィオ：

……2……23……34

据え膳喰わぬは男の恥ココア

ヴィヴィオ：

なんですか?! コレ?! 男の恥って、女の子のキャラクターのつもりだったんですけど!?

はやて：

この世界のランドメイカーは 二つ名+名前 で名乗るのが慣例なんよ。逆に家名を持つとる人は少ないというかほとんど居らん。二つ名も個人を識別する1つの記号なんよ。

ヴィヴィオ：

どうしたら、こんな二つ名がつくんですかあ？

はやて：

魅力が高いキャラやったら、わかりやすいんやけどなあ。言葉通りご飯は残さへん、とか？

ヴィヴィオ：

・・・まあ、良いですけど。ほかのみんなも変なのになるよう祈ります。アインハルトさん、ファイト！

アインハルト：

え、ええっ?!

・・・3・・・35・・・55

泣く子も黙る好きな言葉+ドラゴン

ヴィヴィオ：

ええ?! 自分で選べるのもあるんですか?!

はやて：

形は限定されてるけどな。アインハルト、なにか好きな言葉はあるか?!

アインハルト：

そうですね・・・では霸王・・・カイザーで良いでしょうか?!

はやて：

なるほど。ほならこうなるな。

泣く子も黙るカイザードラゴン

騎士らしい名前になったんちゃうんか?!

ヴィヴィオ：

アインハルトさんの裏切りものお・・・

アインハルト：

そ、そんな・・・

イクス：

まあまあ、ヴィヴィオ、今度は私が振りますから。

・・・5・・・45・・・24

死人に口なしのキリエ

はやて・デИАーチェ・ヴィヴィオ・アインハルト：

ブフツ!

イクス：

え? え? ど、どうしたんですか?!

はやて：

あ、いやゴメンな。ちよお知り合いにキリエいう子が居るもんやから・・・

ディアーチエ：

しかし、冥王の操る神官が 死人に口なし とは意味深だな。

イクス：

！ 架空の世界とはいえ、戦乱期になしえなかった救済を！

ヴィクター：

あくまでも遊びなのですから、あまり気負わないことですわよ。

さあ、私も行きますわよ。

・・・1・・・36・・・33

天上天下唯我独尊メトロノーム

ふむ。二つ名は申し分ありませんわね。

ディアーチエ：

ふん。どうなるかな。

・・・5・・・16・・・66

佳人薄命シルク

ふむ。魅力が高いキャラクターなら完璧だったのだがな・・・。

はやて：

うくん思ってたほど大惨事にはならんかったか・・・。

ヴィヴィオ：

もっと酷いのがあるんですか?!

はやて：

酷いと言うか・・・面白い？

ヴィヴィオ：

マシな結果だと思ったほうが良い、のかな・・・。

はやて：

ほな、能力値を計算していこうか。

クラスごと一番高いクラスが決められとるから、残りの3つの能力値は2, 2, 1を好きに割り振ってな。国王だけは任意の2つを4、残り2つに1, 0を割り振る形やから皆の能力値決めてから割り振ったほうが良えかもな。

で次はジョブやね。こっちは宮廷に入るまでどんな仕事をしてた  
んか、あるいはもともとどんな仕事の家系なんか、て所やね。

これはサイコロで決めて選べへんから気をつけてな。ジョブごと  
に能力値が1つ指定されてるからその能力値は1点追加されるで。

最後に任意の能力値を1点上昇させた合計が最終的な能力値や。  
まあ、長所を伸ばすのがベターな選択ちやうかな。

今度は副能力値。能力値をベースにした計算式があるから、それに  
従って計算してな。端数が出たら切り上げるから気をつけてな。

どんどん行くでえ。次はスキルやね。クラスに設定されてるスキ  
ル1つとジョブに設定されてるスキルをシートに書いてな。

えーと次は、初期装備やね。クラスとジョブにそれぞれアイテムが  
書かれてるから、それが最初から持つてるものやで。あと望むんな  
ら、才覚の値と同じ回数だけサイコロ振ってランダムに追加のアイテ  
ムがもらえるよ。アイテムは6個までしか持ってんけど、枠に空きのあ  
る相手と受け渡ししてもOKやで。

ヴィヴィオ：

うえん。持てないアイテムは廃棄するしかないんですかあ？

はやて：

廃棄するしかないんよう。才覚高い子がおると欲張って大変にな  
るよな。

ディアーチェ：(ギクツ)

はやて：

ほな、各キャラクターの背景も決めようか。コレでキャラクターの  
バックグラウンドと背負つとる使命が決まる。サイコロでランダ  
ムやで。

次は感情値の決定やね。宮廷内でお互いにどんな感情を抱いてる  
か。人物欄に自分以外のキャラの名前を書いてな。

で、その中からランダムに選んだ相手への《好意》を1点上昇させ  
るんや。感情は《好意》《敵意》それぞれ3種ずつの属性があるからど  
の属性の好意かもランダムで決めてな。

あとは・・・好きなもの嫌いなものか。

単語表からランダムで4つ選んで2つを好きなもの残り2つを嫌いなものにしてな。

と、いう所までで一通りのキャラクター完成や。

1人ずつ自己紹介してもらおうか。国王からクラス順に行こうか。ヴィクター、お願いできるか？

ヴィクター：

かしこまりました。

ですが、その前に皆様に謝罪を・・・

ヴィヴィオ：

謝罪？

ヴィクター：

コレを見てくださいますし

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

天上天下唯我独尊メトロノーム 女性／20歳

クラス：国王／ジョブ：武人

使命：借金（16MG）を完済する。

能力値 副能力値

才覚：2 HP：11／11

魅力：4 気力：0／3

探索：0 回避値：7

武勇：5 配下：0／21

スキル

【疾風怒濤】（クラス）、【剣戟】（ジョブ）

装備

1．2．【大剣】、3．【衣装】、4．【星の欠片】、5．【乗騎】、6．

【お弁当】

好きなもの

新しいもの／小鬼

嫌いなもの

自分探し／おせっかい

感情値

アインハルト :

しゃ・・・きん・・・？

ヴィクター :

背景表で「大きな借金を背負っている」というものが出まして、金額が1D6+10MGだったのですが・・・

イクス :

16MGになってますね。

※要するに最大値です。

ヴィクター :

そもそも、この「使命」とはなんですか？  
はやて :

ああ、このゲームはシナリオクリアごとにキャラクターのレベルが上がるんやけど、レベルの上限が王国レベルなんよ。それ以上は王国レベルが上がらへんとどんだけシナリオクリアしてもレベルは上がりらん。

唯一の例外が使命の達成や。使命を達成するとレベルが1上がる。これは王国レベル以下の制限を無視できるんよ。

ヴィクター :

なるほど：ヴィヴィ、ダイアーチエさん。申し訳ないのですが：

ダイアーチエ :

予算を返済にあてる、か

ヴィクター :

せっかく予算を増やしてくださいのに・・・

ヴィヴィオ :

返済は好きなタイミングでできるんですよね？ シナリオ後に余裕があったらとかでも良いですか？

ダイアーチエ :

個人の借金に国庫を使うなど不届きにもほどがあるしな。

ヴィクター :

・・・それでお願ひします。

はやて：

はいはい。そのあたりも含めて自己紹介してな。

メトロノーム（ヴィクター）：

はい。

国王の、天上天下唯我独尊　メトロノーム　と申します。

前王より玉座を譲り受けたは良いものの、国の豊かさにあぐらをかいてしまい、大きな借金を負ってしまっておりますわ。

武勇と魅力特化の国王ですので、借金しても何とか見逃してもらえているのではないでしょうか。

デИАーチエ：

魅力だけならまだしも、武勇の高さもあいまると恐怖政治の可能性も出てくるが・・・

メトロノーム（ヴィクター）：

ノーコメントですわ。

スキルは【疾風怒濤】と【剣戟】。

【疾風怒濤】は、攻撃が絶対成功したとき、《配下》の数だけ武器の威力を上げられるスキルですわ。武勇型国王としての実力魅せてあげますわ。

【剣戟】は、自分と同じエリアに居る相手を〔武勇〕の数まで同時に攻撃できるスキルですわ。上手くすれば【疾風怒濤】とあいまって相手を一気に殲滅できますわね。

【剣戟】のコストに《希望》を消費と有るのですけれど、《民の声》と《気力》でいいのですわよね？

はやて：

そやで。《希望》と書かれてる場合はどっちでも良<sup>え</sup>えけど、どっちかの名前が書かれてる場合はもう一方は使えへんから気をつけてな。

メトロノーム（ヴィクター）：

好きなものは、新しいものと小鬼。嫌いなものは、自分探しとおせっかいですわね。

きつといろいろ新しいものに飛びついては失敗して借金をこさえ

たのでしよう……。小鬼は一般人並の貧弱さでも百万迷宮を懸命に生きる姿が愛おしく感じておりますわ。

借金まみれとはいえ、自分探しなんて現実逃避はしませんわよ。それでも借金についてあれこれ世話を焼かれるのは嫌ですわ。

こんなところでしようか。

はやて：

はい。ありがとう。データと設定が良い具合に噛み合ってるんちやうかな。

次は騎士のアインハルトやね。

アインハルト：

はい。

|||||

泣く子も黙るカイザードラゴン 女性／18歳

クラス：騎士／ジョブ：寿ぎ屋

使命：(ヴィヴィオのキャラクター)の使命を達成させる。

能力値 副能力値

才覚：2 HP : 13 / 13

魅力：2 気力 : 0 / 2

探索：2 回避値：9

武勇：5 配下 : 0 / 11

スキル

【武勲】(クラス)、【甘言】(ジョブ)

装備

1. 【だんびら】、2. 【甲冑】、3. 【乗騎】、4. 【クラッカー】、5.

【楽器】、6. 【強壮剤】

好きなもの

叙事詩／暗闇

嫌いなもの

戦争／年寄り

感情値

(ヴィヴィオのキャラクター)：《愛情》 1



カイザードラゴン（アインハルト）：

騎士、泣く子も黙る　カイザードラゴンです。

背景で、宮廷内に血縁者がいる。という事になったので、ヴィヴィオさんのキャラクターの姉という事にしていただきました。

スキルは【武勲】と【甘言】。

【武勲】は、戦闘開始時に指定した相手への攻撃の威力が上昇するものです。

【甘言】は、自分以外の誰かの《感情》が上昇する時に割り込んで《希望》を消費すると、上昇する《感情》の値が2倍になる、というものです。

《感情》は属性の組み合わせによって特殊な効果が出るそうなので、条件を満たせそうなときには使ってみたいです。

好きなものは、叙事詩と暗闇。嫌いなものは、戦争とお年寄りです。ヴィヴィオさんのキャラクターの使命にも関わるのですが、お年寄りというより年の離れた大人が嫌い、戦争嫌いもそれに関わるものです。

逆に、叙事詩や暗がりには心を落ち着かせてくれるので休日などはそういった所で過ごしているという事にしました。

はやて：

ほう。なんやろ？　仇敵を倒すとかそれ系の使命やろか。

ジョブスキルは選べんから仕方ないけど甘言を除けば戦闘特化て感じやね。

では次、大臣どうぞ。

|||||

佳人薄命シルク　女性／25歳

クラス：大臣／ジョブ：狩人

使命：自国の「文化レベル」を5点以上にする。

能力値　　副能力値

才覚：5　　HP　：10／10

魅力：2　　気力　：0／4

探索：2 回避値：9

武勇：2 配下：0 / 11

スキル

【補給】（クラス）、【狩り】（ジョブ）

装備

1：【お弁当】、2：【住民台帳】、3：【携帯電話】、4：【石弓】、5：

【マント】、6：【もぐら棒】

好きなもの

古いもの / 冗談

嫌いなもの

ナンパ / 告げ口

感情値

カイザードラゴン：友情1

シルク（デИАーチエ）：

大臣の 佳人薄命 シルク だ。

魅力が低いシルクがこの二つ名を名乗ることで、逆に自分は幸多い、と言いたいのかもしれんな。

幼い頃に都会に留学していた経験から、マジカル合衆国もいつかはあの国のように成長させようと誓った。

政に関わるものとして、温故知新。古いものも大切にすぞ。そして頭でっかちな考え方にならぬよう。冗談をいうユーモアも大切にしている。

逆にナンパな考えのやつは気に食わん。告げ口も、方々手を尽くした上での相談や密告ならば止むを得んが、自分でどうにかする努力もなくすがってくるやつは追い返す。

はやて：

才覚高くて頭は回るけど魅力は低い。人の心が解らん大臣やろか

？

シルク（デИАーチエ）：

違う！・・・と言いたいが、能力値的には充分ありえるな。

スキルは【補給】と【狩り】

【補給】は戦闘中、素材と引き換えに3人までを配下の人数に応じてHPを回復させるスキルだ。神官の回復が間に合わるときなどは言ってくれ。

【狩り】は、判定に成功すると「肉」「革」「牙」のいずれかの素材が手に入るスキルだ。

ジョブが狩人では大臣のスキルと上手く噛み合わんかと思ったが、戦闘の合間に狩りをすれば、補給に必要な素材を自給できそうだ。

はやて：

セルフ補給やね。

では神官どうぞ。

|||||

死人に口なしのキリエ 女性／20歳

クラス：神官／ジョブ：働き者

使命：死霊モンスターを50体以上自分の手で死亡させる。

能力値 副能力値

才覚：2 HP：9／9

魅力：5 気力：0／4

探索：3 回避値：10

武勇：1 配下：0／26

スキル

【信仰】（クラス）、【がんばる】（ジョブ）

装備

1. 【鉄砲】、2. 【お酒】、3. 【衣装】、4. 【旗】、5. 【テント】、6. 【お弁当】

好きなもの

ねこみみ／都会

嫌いなもの

昔話／風呂

感情値

シルク：友情1

キリエ（イクス）：

神官の、死人に口なしの キリエ です。

昔、死霊モンスターに一族を滅ぼされてより、死霊モンスターを目の敵にしています。

その時の事を思い出すので昔話は苦手です。お風呂も背後に視線を感じて死霊がいるんじゃないかと不安になるのであまり好きじゃありません。

スキルは【信仰】と【がんばる】ですね。

【進行】は、宮廷全体のHPを回復するスキルです。回復量が判定の達成値と配下の数に依存するので、もっと魅力を高めたいですね。

【がんばる】は、迷宮フェイズに何かのランダム表を振ったとき、《希望》消費すれば表の結果を無効化してサイコロを振るところからやり直せるスキルです。表の使用自体は無効化できないので確実な回避ではないのですが・・・がんばりますっ。

はやて：

仇のカテゴリモンスターを50体かあ・・・シナリオに組み込んでいかな達成はまず無理やね。何か考えるわ。

キリエ（イクス）：

お願いします。

はやて：

うん。

最後はニンジャ。

|||||

据え膳喰わぬは男の恥ココア 女性／14歳

クラス：ニンジャ／ジョブ：召喚師

使命：父を倒すこと。

能力値 副能力値

才覚：2 HP : 13 / 13

魅力：2 気力 : 0 / 2

探索：5 回避値：12

武勇：2 配下：0 / 11

スキル

【攪乱】（クラス）、【小転移】（ジョブ）

装備

1：【手裏剣】、2：【星の欠片】、3：【使い魔】、4：【使い魔】、5：  
【お守り】、6：【お守り】

好きなもの

頭が悪い人 / 王様

嫌いなもの

料理 / 謝ること

感情値

メトロノーム：友情1

ココア（ヴィヴィオ）：

ニンジャのす、据え膳喰わぬは男の恥 ココア です。

お父さんが偉大な人らしいんですが、そのお父さんにないがしろに  
されて傷つけられた過去があり。いつか倒したいと思ってます。

はやて：

なるほど、カイザードラゴンのお年より嫌いはそういうことなん  
ね。

カイザードラゴン（アインハルト）：

はい。姉であるカイザードラゴンも同じようなメに会っているで  
しょうから、姉妹で誓いを立てた、という事にしたいのですが。

はやて：

ええよええよ。ココアの使命達成を手伝うっていうより、2人で同  
じ使命を背負しよつとる感じやね。

ココア（ヴィヴィオ）：

そうですね。

スキルは【攪乱】と【小転移】

【攪乱】は、誰かがダメージを受けたとき、受けるダメージを軽減で  
きるスキルです。軽減できる量は、そのキャラクターへの《好意》の

値に依存するので皆さんいっぱい仲良くしましょう。

はやて：

【攪乱】はそのダメージだけやなくて、そのサイクル中に受けるダメージを軽減できるから、値が大きくなるとかなり心強いな。ただ、1未満にまでは軽減できん事に注意してな。

ココア（ヴィヴィオ）：

はい。

【小転移】は戦闘中、キャラクターを1人、好きな場所に移動させられるスキルです。奇襲や逃走、いろんな使い方ができそうで楽しみです。

はやて：

判定が「魅力」やから、ココアには難しいかもやけど。

ココア（ヴィヴィオ）：

え？ あ、ホントだ。難易度は対象のレベル基準だからあんまり強い相手は転移させられないんですね。

ココアは才覚が高くないので、頭がいい人のいうことはあまり理解できません。だから頭が悪い人と国王様が好きです。

メトロノーム（ヴィクター）：（↑才覚2の国王）

どういう意味かしら?!

ココア（ヴィヴィオ）：

えへへ。

料理が苦手なのと、人に頭を下げるのが嫌いなちよつと困った性格です。

はやて：

はい。ありがとう。

これで、迷宮に挑戦する準備ができたわけやね。そしたら、いよいよゲームを始めていこうか。

一同：

よろしくおねがいします。

# 第1話 大統領就任式 勲章授与対象者投票締め切りました

## 1. 王国フェイズ

GM (はやて):

では、実際にゲームを始めていこうか。

まずは王宮フェイズ。ここで、今回の事件の説明や、その事件に対する調査や準備、そして現場になる迷宮まで出向く。そこまでが王宮フェイズや。

早速プロローグ、今回のお話の説明から入るで。

|||||

プロローグ

GM (はやて):

メトロノームが即位して数日。場所は王宮。宮廷の皆は会議室的な所に集まっている。

デИАーチエ、あ、王様やと国王と区別がややこしいからゲーム中は名前で呼ぶな。

シルク (デИАーチエ):

好きにしろ。で? なんだ?

GM (はやて):

今回はマジカル合衆国の慣例に関するお話やから、大臣からこのメモを元に話を切り出して欲しいんや。

シルク (デИАーチエ):

うん? ...なるほど。了解した。

「メトロノーム様。即位の儀は滞りなく終えましたが、最後に1つ大事な仕事が残っております」

メトロノーム (ヴィクター):

「それはなんでしょう?」

シルク (デИАーチエ):

「はい。無事即位したことを歴代の大統領が眠る地、天階マジカ

ル合衆国 国立霊園”に赴き歴代の大統領にご報告するというものです」

メトロノーム(ヴィクター)：

「なるほど。それは大事なことですわね。さっそく参りましょう」

シルク(デИАーチエ)：

「お待ちください。かの霊園は即位の儀以外では誰も近寄らぬ地。モンスターたちが住み着いてしまっている恐れが高いかと。準備を怠らぬようにいたしましょう」

て、国立を謳っておきながら管理できておらんではないか。

GM(はやて)：

百万迷宮では迷宮嵐いう災害があつてな。ある日突然迷宮の形や位置が変わったりするんよ。やから場所の把握はしてるけど、頻繁には人をよこすことができません。そんな感じやと思つて。

メトロノーム(ヴィクター)：

理解いたしましたわ。

「それで大臣。その霊園はどこに有りますの？」

GM(はやて)：

それは神官が知ってるほうがらしいやろか？

シルク(デИАーチエ)：

そうだな。ほれイクスヴェリア、メモを・・・？

キリエ(イクス)：

イクスで結構ですよ、デИАーチエ。・・・どうしました？メモ

をいだけないと説明ができないのですが・・・。

GM(はやて)：

ああ、場所は今からランダムに決めるんやった。

シルク(デИАーチエ)：

子鴉が忘れていてどうする！メモに何もないので書き忘れかと思つたぞ。

GM(はやて)：

堪忍やで。

ほな、神官様にサイコロ振ってもらおうか。



キリエ（イクス）：  
は、はい。

（ころころ・・・） 5（E）、6（6）

キリエ（イクス）：

E―6なので・・・天階バナナ公国の北ですね。

メトロノーム（ヴィクター）：

結構距離がありますわね・・・。

GM（はやて）：

同盟国がすぐそばなんが救いな気もするけど、ゲーム的には関係ないよなあ・・・。

「ほな続いて円卓会議や。」

||||||

円卓会議

GM（はやて）：

円卓会議は、「編成会議」と「予算会議」に分かれてる。

まずは編成会議。これは国民の一部を配下として連れて行く人数を各々申請する場や。配下は会議後いろんな場面で活躍するから、自分のスキル効果なんかと相談しながら決めてな。当然連れていく分、国に残る国民が減る。その状態で国内で何か起こった時はその人数を基準にするから連れて行く人数と残す人数、バランスに気をつけや。

議長は国王やからメトロノーム。

メトロノーム（ヴィクター）：

かしこまりましたわ。

「それではみんな。聞いてのとおりに国立霊園まで赴くこととなります。必要な配下の数を申請してちょうだい」

カイザードラゴン（アインハルト）：

カイザーは配下を必要とするスキルがありませんし、必要ないかと。

シルク（デИАーチエ）：

確か端数は切り上げ処理だったな。ならばシルクは連れて行ける

限界の11人を申請する。【補給】の回復量が「配下の数×1/5」だからな11人なら3点回復させられるようになる。

キリエ（イクス）：

【信仰】も同じですね。限界の26人なら追加回復量6点になります。

ココア（ヴィヴィオ）：

うくん、ココアのスキルも配下の影響受けないし無しでも・・・

GM（はやて）：

おっと、探索担当のニンジャと才覚の高い大臣は、他にも配下の使い道があるんよ。それはこの後行える自由行動で目的地の迷宮の地形やモンスターの配置、トラップの数なんかを配下を派遣して調べさせることができるんよ。これを「情報収集」というから覚えといてな。自由行動は1人1回ずつ行動ができるから、それも踏まえて配下の数は考えてな。

ココア（ヴィヴィオ）：

それなら多いほうがいいのかな？ この情報収集のルールだとどれくらいの配下が必要なかわからないなあ・・・。一応最大の11人申請します。

メトロノーム（ヴィクター）：

これまでの申請を合計すると49人ね・・・却下。国民総出なんて認められません。

メトロノームはせめて5人ほどつれて【疾風怒濤】に活用したいので、シルクかキリエは配下の数を減らしてくださいまし。

キリエ（イクス）：

それならキリエの配下を16人まで減らします。これでも固定で4点回復ですから充分かと。

メトロノーム（ヴィクター）：

申し訳ありませんわね。では

メトロノーム：5人

シルク        ：11人

キリエ        ：16人

ココア                   : 11人

合計、43人連れて行きますわ。．．．結局国民の大多数ですわね．．．。

GM (はやて) :

小国家なウチはしやあないやろうな。

次は予算会議。予算会議でできることは基本的にはお買い物や。

まず、各キャラクター1個ずつ、価格が自国の「生活レベル」以下のコモンアイテムを購入できる。

で、本来初回プレイでは予算が0やからできんはずの事がマジカル合衆国には許される。それは施設・道の購入／破壊や。

購入した施設もアイテムも即座に使用可能になるからな。

議長は大臣なんで、シルクお願いな。

シルク (ディアーチエ) :

うむ。

まずはコモンアイテムから行くか。ほしいものはあるか？

カイザードラゴン (アインハルト) :

とは言いましても．．．

ココア (ヴィヴィオ) :

持ち物がみんな満杯だから何が足りないのかピンと来ないんですよね。

シルク (ディアーチエ) :

ううむ。確かにそうだな．．．。情報収集の前に買い物させると

は厭らしいゲームだ。

まあ、良い。施設はどうだ？

キリエ (イクス) :

【温泉】なんていかがですか？ 気力が出発前に貯められますし、価格もちょうど4で買えますよ？

メトロノーム (ヴィクター) :

その予算を使ってしまおうとはもったいない！

一同 :

．．．。

メトロノーム(ヴィクター)：(赤面)

シルク(ディアーチェ)：

まあ、なんだ。コモンアイテム同様、何が必要か見えない状況だ。今回は保留にしておくか。

ココア(ヴィヴィオ)：

そ、そうですね。

メトロノーム(ヴィクター)：(顔を覆う)

ごめんなさい……。

GM(はやて)：

ははは……。

ほな、買い物は無しやね。

これで円卓会議は終了。

次は「行動の処理」やね

|||||

行動の処理

GM(はやて)：

行動の処理のできる事は、「情報収集」「散策」「アイテムの作成」「その他の行動」

「情報収集」はさつき言うたとおり、配下を迷宮に派遣して迷宮の様子を調べることができる。

「散策」は国内を散策することで「何か」が起きる。何が起きるか  
はダイスの神様のみぞ知るって事で。

「アイテムの作成」は素材があればできるんやけど、今は関係ないな。

「その他」は、「支援」か「計画」に分類される施設やスキルを使うことやね。その他にもやりたいこと有ったら相談してな内容次第ではOKするよ。

1人、どれか1個1回ずつできるよ。誰から何をしてもOKやよ。

メトロノーム(ヴィクター)：

まずは目的地の情報が欲しいですわね。

ココア(ヴィヴィオ)：

はい。それじゃあココアが情報収集を行います。

派遣する人数は・・・何人ぐらいが適正なのかわからないので全員を派遣します。

GM (はやて)：

はいはい。まずは場所の決定やね。迷宮のどの部屋に配下が派遣されるかサイコロで決めてな。

(ころころ)・・・1、2 || A-1

GM (はやて)：

ん。じゃあまずはA-1の部屋やね。ここにモンスターとトラップがどれだけあるか調べる判定、指揮判定や。

そういえばこれが初判定やな。判定の説明も一緒にするで。

まず指定された能力値とサイコロ2個の出目の合計が難易度以上で成功。これが基本ルールや。今回は指揮判定やから「才覚」か「探索」で判定で難易度は最初は8やな。

ココア (ヴィヴィオ)：

ええと、ココアの探索は5だから3以上で成功ですね。

GM (はやて)：

次に《希望》について。判定前に《希望》を任意の数消費することと同じ数だけ振れるサイコロの数が増えるで。判定の結果は振ったサイコロから任意の出目2つを選んで合計するから、希望を大量に使えば失敗はほぼなくなる。難度が高いときに使ってみてな。

ココア (ヴィヴィオ)：

解りました。でも今はまだ難易度も低いのでそのまま判定します。

指揮判定 探索 / 8

5 + (1, 1) || 絶対失敗!!

カイザードラゴン (アインハルト)：

ああ、惜しい・・・

GM (はやて)：

・・・マジか・・・。

キリエ (イクス)：

え？

GM (はやて):

1ゾロは絶対失敗。難易度に関係なく失敗や。しかも宮廷の大失態を見て《民の声》が1点減少する。

そして指揮判定での絶対失敗は、配下全てを失うことを意味する。

《民の声》 10↓9

ココアの《配下》 11↓0

ココア(ヴィヴィオ):

え? . . . ええっ!?

GM (はやて):

送り出したココアの配下は誰ひとり帰って来んかった。

ココア(ヴィヴィオ):

そんな . . .

GM (はやて):

まさか1発目から絶対失敗の説明することになるとは思わなかった . . .

そんなでもって、成功してたら継続で情報調査やったんやけど、これ以上判定を行えるだけの配下がおらんから、残念やけど、これでココアの行動は終了や。

ココア(ヴィヴィオ):

うう。みなさんすいません . . .

シルク(ディアーチエ):

くつ、こんな事なら【携帯電話】(指揮判定の達成値が1上昇する)を渡しておけば . . . いや絶対失敗では同じことか . . .

仕方あるまい。ここはシルクが情報収集を引き継ごう。補給は使えなくなるが配下を全投入だ。

(ころころ . . .) 5、1||C—1

GM (はやて):

あ、その部屋は使われてへんからもつかい場所きめお願い。

※ハウスルールです。ルールブックには対応が明記されていませ

ん。

(ころころ・・・) 5, 3=C-2

GM (はやて):

うん、その部屋なら使<sup>2</sup>てるから指揮判定をお願い。

指揮判定 「才覚」/8

5+(6, 4)+1=16 ?

(【携帯電話】で+1)

GM (はやて):

お、今度は6の目が出たな。シルクはここで2つの選択肢がある。

シルク(ディアーチェ):

ん?

GM (はやて):

1つは、このまま判定成功にする。これは説明不要やね。

もう1つは、6の目を取り除いて《気力》1点に変換する。この場

合、達成値は取り除かれた6分下がってしまうけど、

シルク(ディアーチェ):

現状ならば、6+4=10で成功は揺るがん、か。

GM (はやて):

そゆこと。どうする?

シルク(ディアーチェ):

どの道成功ならば、リソースを確保するに決まっておるだろう。

達成値は10で、6の目を気力に変換だ。

シルクの《気力》0↓1

GM (はやて):

了解や。

判定も成功してるから、部屋の情報を出すで。ちゃんとメモしてや。

この部屋は・・・モンスター1体に罠が2個有る。道は東と東北に1本ずつ伸びてるな。

ここでいう罠の数は、部屋から伸びてる道に仕掛けられてる罠も含んどのから気をつけてな。

成功したから配下の減少は無し。このまま探索を続けられるけど  
どうする？

シルク（ディアーチエ）：

続けるに決まっておろう。

GM（はやて）：

よねえ。

難易度が、部屋を進んだり配下を失ったりすると徐々に上がっていき  
くからがなばってな。

どっちの道に行く？

シルク（ディアーチエ）：

東から行こう。

指揮判定 「才覚」／9

5 + (3, 5) + 1 = 14 成功！

モンスター0、罾2。

道は西の1本のみ。

最初の部屋に戻り、北東の道へ。

「才覚」／10

5 + (2, 1) + 1 = 9 失敗・・・

GM（はやて）：

出目が極端やなあ・・・。指揮判定に失敗した場合、配下を達成値  
に届かん分だけ失う。今回は1人やね。

失敗はしたけど、まだ配下が残ってるから情報は出るよ。

モンスターは居らんけど、罾が1つやね。道は南西と西に伸びて  
る。

続ける？

シルク（ディアーチエ）：

無論だ。西へ進むぞ。

指揮判定 「才覚」／12

5 + (6, 3) + 1 = 15 成功！

モンスター5体、罾0。

道は東と北に伸びている。



北へ。

〔才覚〕／13

5 + (3, 3) + 1 || 1 2 配下1人減少・・・

モンスター0、罨2。

道は南と西に伸びている。

西へ。

〔才覚〕／15

5 + (6, 6) + 1 || 絶対成功！

GM (はやて) :

おお。なんなん？ ヴィヴィオもディアーチェも配信動画用になざと特殊な出目出してくれてるん？

ココア (ヴィヴィオ) : (涙目)

そんなことできるなら絶対成功ばかりにしますよ！

GM (はやて) :

ゴメンゴメン。

で、絶対成功出したシルクやけど。絶対成功の場合変換するまでもなく《気力》が2点上昇する。当然情報も出るで。

シルクの《気力》1↓3

GM (はやて) :

この部屋は・・・モンスター5体に罨が1個。道は東と、西に出口があるで。

シルク (ディアーチェ) :

ん。全ての部屋を回ったか？

GM (はやて) :

そやね。これで情報収集終了。シルクの行動も終了や。残った配下9人は無事に帰ってきて、この後の探索にもちやんとついてきてくれるで。

残りの3人はどうする？

キリエ (イクス) :

キリエは【神殿】の効果でモンスターの名前を調べようと思ってたんですが・・・指定する部屋はランダムなんですね・・・。6部屋中

モンスターがいるのが3部屋・・・1/2でしか情報が得られないのはあまりおいしくなさそうですね。

散策を試してみます。

GM（はやて）：

了解や。ほな、好きな国力を選んで対応する散策表を振ってもらおうか。

キリエ（イクス）：

では、「文化」が「魅力」と対応しているようですし、文化散策表を使いますね。

文化散策表

10：王国内を訪れる旅人たちを見かける。「文化レベル」で難易度9の判定に成功すると、「憩いの施設の数×1」MGを獲得する。

GM（はやて）：

国力で判定するときは《民の声》は使えるけど《気力》は使えんから気をつけてな。あと、6の目も変換を選択したら増えるのは《民の声》の方やで。

キリエ（イクス）：

今の合衆国の文化はまだ1なんですすよね・・・でも、民の声は迷宮探索に残しておきたいですし、失敗してもデメリットはないようですね。そのまま判定します。

国力判定 「文化」／9

1 + (2, 1) || 4

キリエ（イクス）：（苦笑）

ぜんぜん駄目ですね。

GM（はやて）：

ほなら、旅人はいろいろ見て廻ってはくれたけどあんまりお金を使

わずに国を出て行ってしまおうたみたいやね。

キリエ（イクス）：

まだまだ観光地としての魅力が足りませんね。シルクの使命のためにも文化は発展させたいですね。

メトロノーム（ヴィクター）：

もう散策しかすることもなさそうですわね。私からいいかしら？

カイザードラゴン（アインハルト）：

どうぞ。

メトロノーム（ヴィクター）：

お金が手に入る目があるのですしたら、文化散策表を使いますわ。

### 文化散策表

6：若者たちの有志が、街を発展させるため、諸外国のことを勉強したいと言い出した。ゲーム中に「情報」5個を獲得するたび、《民の声》が1点回復する。終了フェイズの収支報告までに1個も「情報」を獲得できていないと、維持費が1MG上昇する。

メトロノーム（ヴィクター）：

・・・は？

GM（はやて）：

若者たちが勉強できるよう、教材を集めて欲しいって所やね。

メトロノーム（ヴィクター）：

維持費が、上昇・・・？

GM（はやて）：

みんなが国を空けてる間にも時間は経過するからな。その間の費用は予算で払うんよ。

メトロノーム（ヴィクター）：

なんとしても「情報」を手に入れますわよ！

一同：

お、おう・・・。

カイザードラゴン（アインハルト）：

では、カイザーは治安散策を。

### 治安散策表

7：王国周辺の迷宮化が進んでいる。対迷宮化結界を補強せねば……。ゲーム中に「魔素」5個を獲得するたび、《民の声》が1点回復する。終了フェイズの収支報告までに1個も「魔素」を獲得できていないと、維持費が1MG上昇する。

一同：

。。。。。

カイザードラゴン（アインハルト）：

あ、あの……。

メトロノーム（ヴィクター）：

維持費上昇のリスクが増えましたわーっ！

GM（はやて）：

迷宮化はその名の通り万物を迷宮化させるこの世界の自然現象や。ほつとくのいろんなものが滅茶苦茶になるから対策は必要やね。まあ、魔素が手に入らんでも迷宮化の影響自体は無いから安心して。メトロノーム（ヴィクター）：

借金生活のメトロノームとしては安心できませんが、仕方ありませんわね。

GM（はやて）：

これで全員行動したかな？ ほないよいよ出発やね。

|||||||

出発

GM（はやて）：

さあ、いよいよ国立霊園に向けて出発するわけやけど。ちよいコレ見てな。

C 首都 □ □ □ □ □ □

1 2 3 4 5 6

第三

D 中華       
自治国

国立

E       霊園

天階

F       バナナ

公国

GM (はやて) :

首都：・マジカル特別区？ から出発して霊園までつごう6回、よその土地を通過せなあかん。なんで、それぞれの土地で何が起きるか「道中表」を使って処理していくよ。

ちなみに、スタートは国の出入り口がある方角からしかアカンから、1個目はC-2の空白地帯か、中華自治国からやね。どっちから進んでいく？

メトロノーム(ヴィクター) :

未知の土地よりは、同盟国を通らせていただくのがいいのでは？

GM (はやて) :

よその国を通る場合は通行料が発生するけど、

メトロノーム(ヴィクター) :

東側から行きましょう！

GM (はやて) :

あ、いや。同盟国やったら無料で通らせてくれるよ。

メトロノーム(ヴィクター) : (両手で顔を覆う)

ココア(ヴィヴィオ) :

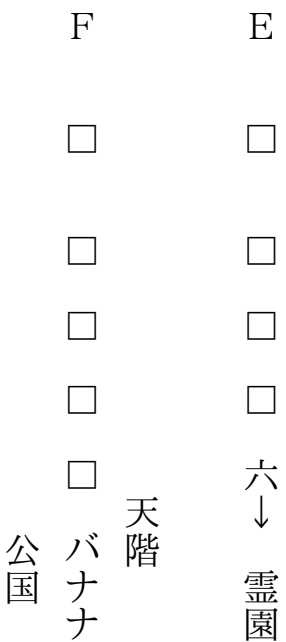
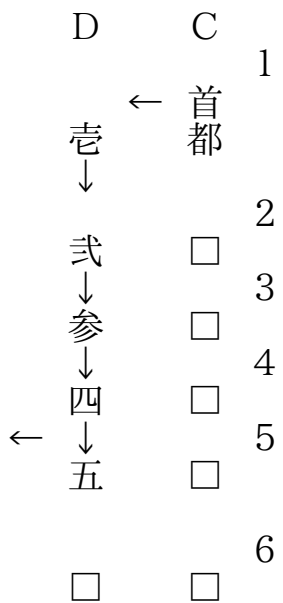
あはは・・・

じゃ、じゃあ南から出発するということだ。

メトロノーム(ヴィクター) : (顔を覆ったまま)

それをお願いします・・・。

GM (はやて) :  
はいはい。ほな、道順はこんな感じかな。



カイザードラゴン (アインハルト) :  
はい。大丈夫です。

道中 D-1 (第三中華自治国) 同盟国のため問題なく通過。

GM (はやて) :  
闘技場から中華自治国に入ると、向こうのランドメイカーから「おや、マジカル合衆国の皆さん」なんて挨拶されながら通してもらえさあ、こつからが道中表本番や。ちようど5回やから1回ずつ振ってもらおうか。

メトロノーム (ヴィクター) : (D-2)  
8・モンスター襲撃を受ける。全員、「武勇」で難易度9の判定を行う。失敗したキャラクターは、《HP》が1D6点減少する。  
これは、いきなりまずいのでは・・・？

メトロノーム : 5+(2, 6) || 7 or 13 成功!

カイザードラゴン：5 + (2, 3) || 10 成功！  
シルク：2 + (4, 2) || 8 失敗・・・ 1点減少！  
キリエ：1 + (3, 6) || 10 成功！  
ココア：2 + (4, 1) || 7 失敗・・・ 6点減少！

ココア(ヴィヴィオ)：

ぎゃー！ HPがもう半分に！

GM(はやて)：

まあ、むしろ6点減少で半分なんは幸運やと思うで？ キリエ(最

大HP9)あたりが6点も減少したら悲惨やしな。

ココア(ヴィヴィオ)：

そ、そうですね・・・。

カイザードラゴン(アインハルト)：(D-3)

では次は私が・・・

10：迷宮が鳴動し、周辺の迷宮化が進む。既知の土地からランダムで1つ土地を選ぶ。宮廷全員がその土地へ移動する。

GM(はやて)：

おおっと?!

既知の土地は、合衆国首都、第三中華自治国、天階バナナ公国、そして合衆国立霊園やね。1d8で

1, 2 || 首都、3, 4 || 中華自治国、5, 6 || バナナ公国、7, 8 || 霊園

としようか。1/2で後退、1/2で前進。1/4で目的地までひとつとびや。

誰が振る？

キリエ(イクス)：

アインハルトさんでいいのでは？

ココア(ディアーチェ)：

だな。

カイザードラゴン(アインハルト)：

で、では・・・

(ころころ・・・) 2 首都へ転移!!

GM (はやて) :

ホンマに おおっと 案件やったか・・・

ココア (ヴィヴィオ) :

この場合、どうなるんですか？

GM (はやて) :

? そらぁ・・・

合衆国民 (GM) :

「おや? 閣下に宮廷の皆さん。お早いお帰りで。もう歴代大統領へのご挨拶は済まされたのですか?」

GM (はやて) :

て感じで国民に出迎えられるで。

メトロノーム (ヴィクター) :

足早に再出発いたしますわっ。

GM (はやて) :

そうすると今度は、

自治国宮廷 (GM) :

「あれ? 合衆国の・・・さつきあちらから出て行かれたのでは・・・?」

GM (はやて) :

最初に挨拶してくれたランドメイカーが、宮廷の来た方向と出てった方向を交互に振り向いて不思議そうな顔をするな。

カイザードラゴン (アインハルト) :

会釈だけで応えて、先を急ぎましょう。

GM (はやて) :

はいはい。気まずさを隠すように先を急ぐ宮廷。

もう1度、D-2やね。順番的にシルクやな。



シルク (デИАーチエ) :  
うむ。

．．．  
(D-2) 4:カーネルの異常が発生し、あたりが闇に包まれる。宮廷の中からランダムにキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターが【星の欠片】を持っていたら、それが1個破壊される。

ダイスで決めるぞ。6なら振りなおしだ。

．．．4。キリエか。

キリエ (イクス) :

【星の欠片】は持っていないので。効果無しですね。  
道中表振りますね。

．．．

(D-3) 5: 迷宮災厄のせいか、道に迷いそうになる。全員、「才覚」で難易度9の判定を行う。「1D6-成功したキャラクターの数」クォーター、時間が経過する。(0未満にはならない)

メトロノーム : 2+(1, 5) || 8 失敗．．．

カイザードラゴン : 2+(2, 2) || 6 失敗．．．

シルク : 5+(2, 4) || 11 成功!

キリエ : 2+(2, 4) || 8 いちたりない．．．

ココア : 2+(4, 4) || 10 成功!

GM (はやて) :

あら。才覚高いんはシルクだけやったか。経過時間ダイスが3以上なら道に迷って余計な時間がかかってしまうぞ。

．．．誰か振りたい?

一同 : (フルフルフル)

GM (はやて) :

気持ちは解るけど、これで大きい目が出たらGMの責任になるからなあ．．．

(ころころ．．．) 2-2 || 0クォーター経過 迷わず進めた!

GM（はやて）：  
ホッ。

道がうねってつながりが滅茶苦茶になる中、シルクとココアが迷宮の変化を正確に捉えて正しい道に宮廷や配下を導くことができたで。

---

配下（GM）：

「う、うわあ迷宮がっ」

SE：ゴゴゴゴゴゴゴゴゴゴ

メトロノーム（ヴィクター）：

「ひるんではなりませんわ！ 私についてきなさい！」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「はっ！ みんなのもの閣下につけ！」

配下（イクス）：

「おー」

ココア（ヴィヴィオ）：

「姉さん?! そっちは逆ですよ！」

シルク（ディアーチェ）：

（自分の配下に向かって）

「おまえたち、閣下を連れ戻すのだ！」

大臣配下（GM）：

「はっ！」

---

キリエ（イクス）：（D―4）

次は私ですね。

・・・

10：迷宮が鳴動し、周辺の迷宮化が進む。既知の土地からランダムで1つ土地を選ぶ。宮廷全員がその土地へ移動する。

一同：

・・・。

GM（はやて）：

おおっと?!

ほなイクス、1D8お願い。

キリエ(イクス)：

は、はいっ。また戻っちゃったらごめんなさい。

(ころころ・・・) 2 首都へ転移！

一同：

うわーーーーー！！

GM(はやて)：

ははは・・・描写はさつきとあんま変わらんやろうし、D-2から  
でええな？

ヴィヴィオ。

ココア(ヴィヴィオ)：

はいっ。

・・・

10：迷宮が鳴動し、周辺の迷宮化が進む。既知の土地からランダ  
ムで1つ土地を選ぶ。宮廷全員がその土地へ移動する。

一同：(通夜の様な沈痛な面持ち)

GM(はやて)：

ダイス神は何を求めてるんや？

行き先ダイスよろしく。

ココア(ヴィヴィオ)：

うう・・・。

(ころころ・・・) 5 天階バナナ公国へ転移！

一同：

やったあーーーーー！！

GM(はやて)：

やっと前進か・・・。

バナナ公国も同盟国やから、道中表は無し。通行料も無し、と。  
みんながバナナ公国に飛ばされると、

公国宮廷(GM)：

「ああ、合衆国の方々。そろそろ霊園への報告にいらっしやる頃だと思っていました。さすがに迷宮嵐に乗っていらっしやるとは思いませんでした」

なんて出迎えてくれるよ。

メトロノーム（ヴィクター）：

「突然の来訪申し訳ありません。お察しの通り霊園へと向かう途中でして、失礼ながら領土内の通行を許可していただけませんでしょうか？」

公国ランドメイカー（GM）：

「ええ、もちろんですとも。皆さんの無事をお祈りしております」

GM（はやて）：  
て感じかな。

せっかくやし同盟国2つのランドメイカーの名前決めてまおうかな。どっちも国王で事……

第三中華自治国々王：さわらぬ神に崇り無しの 月ユエ（好きな星の名前）

天階バナナ公国々王：風に柳の ゾルゲ

GM（はやて）：  
て名前らしいで。

さて、あとはバナナ公国から北に移動で到着やからこれで出発の処理は終了や。蓋を開けてみたら1人1回ずつで当初の予定通りやつたな。

メトロノーム（ヴィクター）：

あら、確か霊園の入り口は西向きのはず。南から入れますの？

GM（はやて）：

うくん……情報収集で入り口が判明してない場合とかもあるし、ルールブックにもその辺りの制限は書かれてないんよなあ。

でも確かに不自然ではあるな……ほな、あと2回（で終わるとは限らへん）道中表振る？

一同：

します！

全力で拒否しますわ！

する！

GM（はやて）：

ははは・・・。

ほな、この卓では入り口を気にするのは出発の時のみとするで。ただし自国領に入るときは入り口の向きに従うものとするで。た

さあ、バタバタしたけどいよいよ本番。国立霊園の探索開始や。

## 1. 迷宮フェイズ1

迷宮フェイズ

GM (はやて) :

迷宮フェイズに入る前に陣形を決めるでえ。

メトロノーム(ヴィクター) :

陣形・・・戦闘の準備でしょうか？

GM (はやて) :

そゆこと。戦闘フィールドは本陣、後衛、前衛の3エリアが敵味方向かい合うように並んでる所で行う。この段階では味方側の3エリアのみに配置できるからお願いな。

陣形配置

前衛

メトロノーム、カイザードラゴン

後衛

ココア

本陣

シルク、キリエ

GM (はやて) :

武勇の高い2人で前衛を固める。まあ妥当な判断やろうな。

ほな最初の部屋や。

||||||

Oターン Oクォーター

A-1 三日月砦

GM (はやて) :

そこは、ブランコや滑り台がある公園のような場所。その遊具の合間に墓石も幾つか見受けられる。

そうした遊具のうち大型な物で雨露をしのぐようにモンスターがたむろしてる。迷宮内に雨が降るんかとかそういう事気にしたらいい

かんで？

小鬼が5匹ひっそりと生活してる。

宮廷に気付いた小鬼たちは遊具の影から様子を窺うようにしてる。

この小鬼たちは「中立的なモンスター」や。中立的なモンスターに出会った宮廷は、戦闘か交渉か選んでもらう。戦闘を選べば当然戦闘開始。交渉を選んだら「交渉表」でランダムイベントや。

カイザードラゴン（サインハルト）：

どうしましょう？

メトロノーム（ヴィクター）：

小鬼好きのメトロノームとしては交渉をしたいですわ。

シルク（デИАーチエ）：

戦闘が回避できるなら試みる価値はあると思うが。

キリエ（イクス）：

そうですね。

GM（はやて）：

ほな交渉でええかな？ だれが交渉表振る？

ココア（ヴィヴィオ）：

小鬼相手ですし、ヴィクターさんどうぞ。

メトロノーム（ヴィクター）：

では失礼いたしますわね。

(ころころ・・・)

交渉表

6：「・・・お前の趣味、なに？」好きな単語表を1個を選び、D6を振る。宮廷の中に、その項目を好きなものになっているキャラクタールがいれば、友好的になる。そうでなければ、戦闘の処理を行うこと。

メトロノーム（ヴィクター）：

ここは、「小鬼」が含まれている単語表4を使いますわよ。単語表4内の単語を好きなものになっているのは宮廷内で3人ですから、確率的にも期待できると思いますわ。

シルク（デИАーチエ）：

とはいえ、3／2 1・・・1／7か・・・確かにありえない確立ではないな。

単語表 4

56：星

GM（はやて）：

残念ながらこの小鬼たちと話が合うキャラは宮廷内には居らんみたいやね。

小鬼（GM）：

「なんだよお！ せっかく遊ぼうと思ったのに！ 遊ばないんなら出てけ！ ここはオイラたちの縄張りだぞお！」

と小鬼たちがいつせいに襲い掛かってきた！ 初戦闘や！

|||||

初期配置

本陣

敵

後衛

陣

前衛

小鬼×5

前衛

メトロノーム、カイザードラゴン

自

後衛

陣 ココア

本陣

シルク、キリエ



GM（はやて）：

戦闘はラウンドという単位の時間で管理される。各ラウンド、宮廷の代表は作戦判定を行ってどちらの陣営が先に行動できるか判定してもらう。

作戦判定で使用するんは「才覚」で難易度は、今回は・・・5やね。

シルク（ディアーチェ）：

才覚ならば大臣<sup>我</sup>か。絶対失敗以外は成功だな。気力も民の声も使わずにいくぞ。

作戦判定 難易度：5

シルク：5 + (3, 3) || 1 1 成功！

GM（はやて）：

余裕の成功やね。先制は宮廷側。行動順は自由で全員が行動したら小鬼たちの手番になるよ。

戦闘では、1回の手番で移動と行動が1回ずつセットで行える。移動が必ず先やから気をつけてな。行動は更に3種、攻撃、支援行動、特殊移動に分かれるけど、このうちのどれか1つができる。

細かいところはやりながら行こうか。誰から行く？

カイザードラゴン（アインハルト）：

その前に、カイザーが【武勲】を使用します。小鬼のうち1匹を対象への攻撃の威力が増加します。

GM（はやて）：

はいはい。仮にその子をAとしとこうか。いうても、小鬼のHPは1やから当たれば倒せる相手なんやけどな。

メトロノーム（ヴィクター）：

ここは交渉に失敗した責任を取りますわよ。メトロノームから行動します。

GM（はやて）：

はいな。移動はフィールドを前後どちらかに1マス移動できるぞ。おっと、メトロノームは乗騎を装備してるな。ほしたら移動が2マ

スまで可能や。

メトロノーム(ヴィクター)：

所持している武器は大剣のみ。1歩前進しませんと攻撃できませんわ。

そして小鬼を攻撃します。

GM(はやて)：

どの小鬼を攻撃する？ 便宜上、A〜Eまでおるよ。Aはカイザーの【武勲】の対象になつてる。

メトロノーム：

ふふふ。選ぶ必要なんてありませんわ。

【剣戟】使用を宣言！ 《民の声》を1点消費して同じエリアにいる相手を私の「武勇」の数だけ対象にして攻撃できますわ。メトロノームの武勇は5！ つまり全員対象ですわ！

GM(はやて)：

おお、初手から飛ばしてるなあ。《民の声》減りすぎると悪いことが起きるからほどほどにな。

命中判定は「武勇」で判定や。難易度は攻撃目標の《回避値》つまり5やね。

メトロノーム(ヴィクター)：

「せっかく、友誼を結べると思いましたのに・・・残念ですわ！」

命中判定 目標値：(みんな同じモンスターなので一定) 5

メトロノーム：5+(6, 4) 〓9 命中！ (6の目は気力に)

威力：1d6 〓6 オーバーキル！

メトロノーム(ヴィクター)：

「天魔流壺式、凧！」

使用武器が大剣ですし、横薙ぎに振り回して一掃しますわ。

「その後に残るは静寂。故に凧」

GM(はやて)：

おお、むしろもつたいない出目やねえ。

メトロノームの一撃で小鬼は全員動かなくなってしまったな。  
とにかくこれで戦闘は終了や。最後にお宝表や。レベル1の小鬼  
5匹やから5回やね。

---

お宝表

牙×6

---

GM (はやて) :

牙の素材やね。て皆装備欄いっぱいやな……。素材は10個まで  
1つのスロットに入るけど、他のアイテムが入ってるスロットには入  
れられんから、持って行くんやったら何か捨ててな。

キリエ (イクス) :

国民が欲しがってるのは、魔素と情報でしたよね？

ココア (ヴィヴィオ) :

うん・・・もったいないけど置いていきましたよか。

GM (はやて) :

うん、さすがにそれもなかなかあ……。

よしっ。キャンプ終了して次の部屋に移動するまでは拾える事に  
しようか。

メトロノーム (ヴィクター) :

キャンプ？

GM (はやて) :

おっと、その説明せなあかな。

|||||||

Oターン Oクォーター

A—1 三日月砦

GM (はやて) :

キャンプいうんは、遭遇——部屋に居るモンスターとの交渉や戦闘  
を終えた後の行動の事や。

部屋の中の情報やトラップを探す、探索。

部屋の中で休憩をとる。ランダム表使うからホンマに休憩になる

かは別問題やけど。

友好的なモンスターとの取引。

隣の部屋を王国フェイズの時と同じ要領で調べる、情報収集。  
発見したトラップの解除。

その他、支援／計画に分類される行動。

このあたりを、1人1回ずつ行うことができる。例外としてキャンセルをせずに次の部屋を目指す「先を急ぐ」いうんも有るけど。キャンセルしてない部屋は探索済みにならないから、時間経過を気にしてるとき以外はあんまりやらんかな。

カイザードラゴン（アインハルト）：（新・王国ブック確認中）

休憩をすると《民の声》などを得られる可能性があるのですね。では休憩を、

シルク（デИАーチエ）：

まて霸王娘。この部屋にはトラップがあると王国フェイズの情報収集で判っている。まずはトラップの正体を見抜かねばだが・・・確か通路にあるトラップもカウントされているのだったな。

GM（はやて）：

せや。この部屋は情報収集でトラップ1個で判ってるから、部屋に1個か、通路に1個やね。

キリエ（イクス）：

隣の部屋にもトラップが有るとなってますから、通路の可能性もありえるんですよ。

ココア（デИАーチエ）：

そっか、隣の部屋でトラップが0個だったら、こっちの部屋にトラップがあるのが確定してたのか・・・。

GM（ハヤテ）：

そういうことやね。さあどうする？

ちなみに、搜索の対象は、部屋全体、通路、オブジェクトの3種類や。まあこの部屋にオブジェクトはないから、部屋か通路を選んで搜索してもらおうことになる。

シルク（デИАーチエ）：

使用する能力値と難易度は？

GM（はやて）：

使用するのは「才覚」か「探索」。難易度は・・・12やね。

ココア（ヴィヴィオ）：

ふえつ、高い・・・。

シルク（ディアーチェ）：

ココアは使い魔（搜索判定の達成値が1上昇する）を2匹も連れておるだろう。

ココア（ヴィヴィオ）：

あ、そうだった。じゃあ、まずココアが部屋の搜索判定をしますね。

部屋搜索 難易度：12

ココア：5+2+(4,5) || 16 成功！

GM（はやて）：

この部屋には特に怪しいものは無いな。搜索判定には成功してるから、ランダムで素材1個が手に入るで。

※情報1個 獲得。ルルブに「素材表を振り」て書いてるのに素材表がどこにも無いんですが・・・。とりあえず、1D10で決めました。

メトロノーム（ヴィクター）：

よくやりましたわ、ヴィヴィ！ これであとは魔素を手に入れれば、維持費増加は免れますわね。

ココア（ヴィヴィオ）：

そうですね。じゃあ大統領にご報告を・・・

ココア（ヴィヴィオ）：

「閣下、この部屋は安全なようです。あとこのような物が」

メトロノーム（ヴィクター）：

「これは・・・確か民が欲しがっていましたわね。良い働きです。ココア」

ココア（ヴィヴィオ）：  
「はっ」

シルク（ディアーチエ）：  
では、通路は我が搜索しよう。

A―1とA―2 通路搜索 難易度：12  
シルク：5 + (1, 4) || 10 失敗・・・

シルク（ディアーチエ）：  
ぐぬう・・・。通路に罠があるのは確定だというのに・・・。

ココア（ヴィヴィオ）：  
どんな罠か解らないけど、お守り（罠の発動をキャンセルできる）があるからそれでどうにかしよう。

シルク（ディアーチエ）：  
・・・そうするしかないか・・・。  
キリエ（イクス）：

あ、私はお弁当を使いますね。情報の素材を入れるスロットをあけないといけませんし、道中表でココアたちが傷ついていますから。それと小鬼たちからとれた牙も一緒に持つておきますね。

※魔素1個獲得。キリエが受け取り。この卓では種類が違う素材も合計10個までは同じスロットに入れられるという裁定で行っています。

GM（はやて）：  
了解や。宮廷全員はHPを1回復してな。て、シルクとココアしか傷ついてないか。

キリエ（イクス）：

「皆さん、お食事の準備ができましたよ」

ココア（ヴィヴィオ）：

「ありがとうございます」

シルク（ディアーチエ）：  
「助かる」

シルクHP：9↓10  
ココアHP：7↓8  
ターン内食事回数：0↓1

---

GM（はやて）：  
あとは前衛お2人やけど。  
メトロノーム（ヴィクター）：

搜索のお手伝いはできそうにありませんし、休憩でしょうか。探索休憩表は素材が手に入りやすいとありますし、探索休憩を行いますわ。

#### 探索休憩表

6：一休みしようと思つたら、モンスターの墓場を発見！ みんなで搜索だ。好きな素材を1種類選ぶ。宮廷全員の中で、あなたに対する《好意》の合計値だけ、その素材が手に入る。

メトロノーム（ヴィクター）：  
当然、魔素を選びますわ。メトロへの好意は・・・  
GM（はやて）：  
ココアの友情1点だけやね。

---

メトロノーム（ヴィクター）：  
「こんなところに、モンスターの・・・？」  
ココア、少し良いかしら？」  
ココア（ヴィヴィオ）：  
「はい。どうされました？」  
メトロノーム（ヴィクター）：

「このようなものがありません。何か役立つものがあるかもしれ

ません、手伝ってもらえないかしら」

ココア（ヴィヴィオ）：

「かしこまりました」

~~~~~

ココア（ヴィヴィオ）：

「魔素が見つかりました」

メトロノーム（ヴィクター）：

「ありがとうございます。ココア」

ココア（ヴィヴィオ）：

「どうか、なんでモンスターのお墓が？」

GM（はやて）：

うくん。ふつうやったらさっきの小鬼の仲間のお墓なんやろうけど・・・この土地のことを考えると、過去の《モンスターの民》のものかもな。

キリエ（イクス）：

モンスターも国民になるのですか？

GM（はやて）：

友好的なモンスターとの取引に成功するとか、いろんな要因でありえるよ。

メトロノーム（ヴィクター）：

はっ?! 偉大な祖霊の墓を暴いてしまったのでは?! なんて事をしますのココア！

ココア（ヴィヴィオ）：

ええ?!

一同：（笑）

カイザードラゴン（アインハルト）：

このまま素材集めをしますね。探索休憩を行います。

### 探索休憩表

9：星の灯りで地図をながめる・・・この部屋の構造からすると、





GM (はやて) :

HPが多い人が大ダメージで少ない人が小ダメージやなんてダイスの神様は慈悲深いなあ。

なんとかはいずれ出した宮廷一同は次の部屋にたどり着くで。

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

A | 2 七色小路

GM (はやて) :

そこは少しさっきの部屋よりも少し狭い印象を受ける。何も無い空間にポツンと墓標が建ってる。周囲からはがやがやと話し声が聞こえてくる。

さて、宮廷の皆さんはどうする？

シルク (ディーチエ) :

ん？ おい、遭遇はどうした。

GM (はやて) :

ないよ？ 情報収集でもこの部屋はモンスター数0やったやろ。

あるのはぼつんとある墓石と、そこから聞こえるガヤガヤ声。

キリエ (イクス) :

お墓がオブジェクトということでしょうか・・・。

遭遇がないならキャンプですよ。キリエは「信仰」で先ほどの落とし穴のダメージを回復させますね。

キリエ【信仰】〔魅力〕／10

《民の声》：8↓7

キリエ：5+ (4, 2, 5) || 11 成功！ カイザードラゴンが

【楽器】を使用、5の目を気力に変換。

【衣装】の効果で魅力での判定が3D6に変化。

回復量：1+4 || 5点回復

メトロノームHP : 5↓10

カイザードラゴンHP : 8↓13

シルクHP : 5 ↓ 1 0  
キリエHP : 6 ↓ 9  
ココアHP : 4 ↓ 9

キリエ(イクス):

ありがとうございます、アインハルト。

カイザードラゴン(アインハルト):

いえ。

それで、どうしましょう。この部屋の罠は2個。1個は先ほどの落とし穴ですから、あと1個。部屋の中でしょうか、それともまた通路?

シルク(デИАーチエ):

いや。次の部屋の罠は0。通路にあるなら次の部屋の罠も1はないと矛盾する。

あやしいのは墓石だな。頼むぞ、ニンジャ。

ココア(ヴィヴィオ):

まかせて。お墓に搜索判定です。

GM(はやて):ニヤリ

墓石 搜索判定 難易度:12

ココア:5+2+(1,4) || 12 ギリギリ成功!

GM(はやて):

ふむ。ココアが墓石を調べると、石がぼろぼろと崩れ落ちる。

ココア(ヴィヴィオ):

?! 壊しちゃった?!

GM(はやて):

と、驚いたのも一瞬。すぐにもともと別のものに石というかせメント状のものをかぶせて墓石に見せかけてただけやと気付く。崩れたあとに残ったのは……

一同:(・・・ゴクリ)

GM（はやて）：  
体重計や。

一同：

・・・は？

GM（はやて）：

体重計の罨や。コレを発見した宮廷内の女性キャラ、もしくは【美形】のスキルを持つキャラクターは、今後食事系のアイテムを使うとき判定に成功せんと効果を受けられん。

PLはみんな女の子やから意味はわかるよな。まあ、競技者の3人は体重を気にする理由が違うやろうけど。

メトロノーム（ヴィクター）：

女性キャラクター・・・

カイザードラゴン（アインハルト）：

全員ですよ?!

GM（はやて）：

ちなみにこのトラップは解除不可や。

シルク（ディアーチェ）：

完全に決め打ちではないか!

キリエ（イクス）：

まあまあ、食事が使えなくても【信仰】で回復できますし。

GM（はやて）：

ふっふっふっ。せやけど食事を1ターン、つまり4クォーターの間に1度も取らんと「飢え」いう処理が発生して、新しく食事をとるまでクォーターごとにHPが減少するでえ。

ココア（ヴィヴィオ）：

そ、そんな・・・。

メトロノーム（ヴィクター）：

しかし、このターンはすでに食事済み。あと6クォーターで攻略してしまえばいいのですわ。

シルク（ディアーチェ）：

単純だが、確実だな。部屋数は残り4。時間的余裕は有る。とつと

とキャンプを済ませて次にいくぞ。

シルクは《民の声》増加を期待して才覚休憩だ。

#### 才覚休憩表

7：配下や仲間たちに指示を出し、休憩中も休む暇なく働く。くたくたになって、あくびをすると配下がお茶を差し入れてくれた。《民の声》が1点回復する。

#### 配下 (GM)：

「大臣。大臣も少しはお休みください。お茶を淹れましたのでコレを飲む間だけでも」

シルク (ディアーチエ)：

「ん？ ああ、すまない。ありがたかったです」

《民の声》：7↓8

カイザードラゴン (アインハルト)：

魔素探しを継続します。探索休憩で。

#### 探索休憩表

5：配下が眠りににつき、部屋が静寂に包まれると、隣の部屋から妙な音が聞こえる。この部屋に隣接する好きな部屋1つを選ぶ。「探索」で難易度10の判定に成功すると、その部屋にモンスターがいるかどうか、またいるなら、モンスターの種類と数がわかる。

B-2を探る。

カイザードラゴン：2+(3,5) || 10 成功！

GM (はやて)：

お？ そうするとガヤガヤ声の中に体重計からやなくて、壁から聞こえてくる声に気付くな。

というわけで次の部屋のモンスターやけど。お化けシートが5匹

や。

カイザードラゴン（アインハルト）：

お化けシーツ・・・死霊カテゴリのモンスターですね。

キリエ（イクス）：

本当ですね。HP1、回避値5。キリエでも倒せそうですね。全てでなくて良いのでキリエに攻撃のチャンスをいただけますか？

ココア（ヴィヴィオ）：

もちろん良いですよ。

メトロノーム（ヴィクター）：

メトロも探索休憩ですわ。

#### 探索休憩表

7：この部屋はなぜか落ち着く。もしも、その部屋の中にあなたの好きなものがあれば、《気力》が1D6点回復することができる。あなたは、GMにその部屋に自分の好きなものがないか質問しても良い。

メトロノーム（ヴィクター）：

有りますかしら？

GM（はやて）：

うん、メトロノームの好きなものは、新しいものと小鬼やんなあ。

前の部屋なら小鬼がおったんやけど・・・死体で。

メトロノーム（ヴィクター）：

長らく放置された墓地では新しいものも期待できませんわね。諦めましょう。

GM（はやて）：

よっしゃ。キャンプも終了したところで、時間を進めるで。

~~~~~小話~~~~~

ヴィヴィオ：

ところで、八神指令。体重計から聞こえてた声ってなんなんですか？

はやて：

？ さあ？ ここ墓地やしモンスター以外の死霊もおるんちゃう

？

一同：

ひーっ！

## 1. 迷宮フェイズ2

0ターン2クォーター

GM（はやて）：

さて次の部屋へ移動やね。通路に罠はないよ。

|||||

B—2 退廃洞

GM（はやて）：

そこは墓地というより坑道のような場所。暗い部屋を無数のランプが照らしとる。それでもランプの数が足りてないせいで、ところどころ暗闇が支配する。

坑道と違うのは、壁がくりぬかれた小部屋が無数にあってそこに棺が納められとる。地下墓所<sup>カタコンベ</sup>という感じやな。

宮廷一行が到着すると、暗闇の中から人影・・・いや人だったものの影がゆっくりと這い出してくる。ランプに照らされる姿は、白いシートをかぶった人間。せやけどそれが普通の人間やないことは直感でわかるやろう。お化けシートどもは宮廷に向かってゆっくりと近寄ってくる。

お化けシート（GM）：

「人間が何のようだあ」

「ここは死者の国」

「生きてるやつは出ていけえ」

「仲間になるなら大歓迎」

「生きてるやつは仲間になれないけどなあ」

この子らは敵対的モンスターやから問答無用で戦闘やで。

陣形

本陣



敵

後衛

陣

前衛

お化けシート×5

前衛

メトロノーム、カイザードラゴン

自

後衛

ココア

陣

本陣

シルク、キリエ

作戦判定 難易度：5

シルク：〔才覚〕 5 + (3, 4) || 1 2 成功！

キリエ（イクス）：

【鉄砲】の射程は3。お化けシートの居る敵陣前衛まで届きますね。移動はしないでお化けシートを攻撃します。

GM（はやて）：

えーと・・・うん。メトロが【星の欠片】を持つとるな。

メトロノーム（ヴィクター）：

? はい。装備しておりますが・・・。

GM（はやて）：

ここ、百万迷宮は基本的に暗いからな。星の欠片が照らす範囲しか射撃の対象にできんのよ。星の欠片は持ち主の居るエリアとその前後を照らすから、今回は問題なく射撃可能や。

第1ラウンド

命中判定 難易度：5

キリエ：〔武勇〕 1 + (4, 2) ≡ 7 命中！

威力・・・の前に

---

GM (はやて)：

ほな、誰に当たるか判定しようか。

キリエ (イクス)：

え？ 命中判定には成功したのですが・・・

GM (はやて)：

そうやな。でもそれは「当たる」事に成功しただけで「誰に」までを決めるものやないんよ。

一同：

?!

GM (はやて)：

射撃攻撃は、命中判定成功后、目標と同じエリアに居るキャラクタからランダムに命中するんや。

いうても、今回はお化けシーツがA〜Eまでおるだけやからあんまり意味はないけどな。一応ルール把握の為にサイコロで決めてな。1D6で6が出たら振り直してことな。

(ころころ・・・) 5 Eに命中。

威力：(1D6) 2点ダメージ 撃破！

---

SE：ズドン！

お化けシーツE (GM)：

「ぎゃああああああああ」

キリエ (イクス)：

「あなた自身に怨みはありませんが、死霊を放置するわけには行きません。願わくば、あなたの来世が穏やかでありますように・・・」

---

ココア（ヴィヴィオ）：

これなら、全部キリエに任せても大丈夫かな？ ココアはパスを・・・

シルク（ディアーチエ）：

まで。おい小鴉。戦闘中に搜索は可能か？

GM（はやて）：

さすがディアーチエはもうこのゲームの基礎を把握してるみたいやな。ルールブックにはオブジェクトの搜索とあるから、この部屋でできるんはお化けシートくらいになるで。

※モンスターも、部屋に特別に設置されたものとする解釈で、ハウスルールです。

シルク（ディアーチエ）：

む。そうなると距離に問題があるか。

GM（はやて）：

いやあ、戦場に関係ないものもオブジェクトやったら搜索できるんやからこの場合の射程は気にせんでええんちゃう？

シルク（ディアーチエ）：

ほう？ 随分と有情な処置ではないか。

GM（はやて）：

あんまりガチガチにしばっても楽しゆうないからな。

ココア（ヴィヴィオ）：

ねえ、ディアーチエどういうこと？

シルク（ディアーチエ）：

まあ、見ておけ。霸王娘。5の目が出たならば、達成値を気にせず

【楽器】を使い。

カイザードラゴン（アインハルト）：

え？ それでは搜索失敗に・・・

シルク（ディアーチエ）：

それがかまわん。搜索自体は目的ではない。

お化けシートAを搜索 難易度：12  
シルク：「才覚」5+(6, 6) || 絶対成功！ 気力：3↓4

シルク(ディアーチエ)：

しまった。気力が上限を超えてしまったか。

メトロノーム(ヴィクター)：

あ。気力変換ルール。

シルク(ディアーチエ)：

そういうことよ。他にすることがあるならば別だが無いならば意味のない判定でもこうしてリソースを確保する手段になりえるということだ。

さて、無駄だとは思うが何か情報やトラップはあるか？ 小鴉。

GM(はやて)：

なんもないよ。他の3人はどうする？

3人：

搜索で。

GM(はやて)：

はいはい。

どうせお化けシート以外には何もないから3人いつぺんにどうぞ。

お化けシートB, C, Dを搜索 難易度：12

メトロノーム : 「才覚」2+(1, 4) || 7 失敗。

カイザードラゴン : 「才覚」2+(4, 3) || 9 失敗。

ココア : 「探索」5+(4, 6) || 9 6を気力に変換して失敗。

GM(はやて)：

全員行動したから、次はお化けシートの手番やね。

A：移動無し。メトロノームを攻撃。

〔武勇〕 1 + (5, 5) || 1 1 < 7 命中・・・

威力：1 メトロノームHP：10 ↓ 9

B：移動無し。カイザードラゴンに「おぼけだぞく」使用。  
カイザードラゴン、後衛に後退。

C：移動無し。ココアを攻撃。

〔武勇〕 1 + (5, 5) || 1 1 ^ 1 2 回避！

D：移動無し。メトロノームに「おぼけだぞく」使用。

メトロノーム、後衛に後退。

---

GM (はやて)：

うくん。さすがにニンジャに当てるのは難しいか。

【おぼけだぞく】が判定不要なんがせめてもの救いか。

メトロノーム(ヴィクター)：

これ、どういうスキルなんですか？ 強制的に1歩下がらせるなんて。

GM (はやて)：

お化けシーツは死霊カテゴリのまだ若いモンスターなんよ。

カイザードラゴン (アインハルト)：

若い・・・死霊？

GM (はやて)：

まあ、そこは深く考えんところ。

死霊たちは若いうちは姿をさらすことを避ける風習があるらしくてな。シーツで体を隠すんよ。で、大人(?)になるとシーツを脱いでスケルトンやヴァンパイアとして活動するようになる。ただ、若くても死霊は死霊、シーツの中にはおぞましい姿が隠されとるらしいわ。

という、設定とおぼけだぞくというスキル名から察するに・・・

こう・・・シーツをペロツとめくって・・・。

キリエ (イクス)：

死霊としての本来の姿を見せることで、相手を思わず後ずさるほど驚かせている、と？

GM (はやて) :

そんなところやね。

さあ、2ラウンド目や。作戦判定よろ。

シルク (ディアーチエ) :

毎回なのか。

そうなると今後は回避値の高いモンスターを優先したほうが先制を取りやすくなるのか・・・

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

2ラウンド目

陣形

本陣

敵

後衛

陣

前衛

お化けシーツ×4

前衛

自

後衛

メトロノーム、カイザードラゴン、ココア

陣

本陣

シルク、キリエ

先制判定 難易度 : 5

シルク : [才覚] 5 + (1, 3) || 9 成功!

メトロノーム (ヴィクター) :

まずはキリエの視界を確保ですわね。1歩前進。

・・・することも有りませんし搜索判定かしら。

お化けシーツAを搜索判定 難易度：12

メトロノーム：「才覚」2+(4, 2) || 8 失敗

ココア(ヴィヴィオ)：

ココアも「星の欠片」持つてるので前衛に出ておきますね。おぼけだぞ〜で2マス下げられると厄介ですし。さつきと同じで搜索判定です。

お化けシーツBを搜索判定 難易度：12

ココア：「探索」5+(6, 6) || 絶対成功！ 気力：1↓2

ココア(ヴィヴィオ)：

ふわっ。気力最大値2なのにもったいないなあ・・・。

カイザードラゴン：

リソースが手に入っているのですから良しとしましょう。

カイザーも前衛に移動してから搜索判定です。

お化けシーツCを搜索判定 難易度：12

カイザードラゴン：「探索」2+(1, 5) || 8 失敗・・・

カイザードラゴン(アインハルト)：

どなたかに「楽器」を渡してからすればよかったですね・・・。

GM(はやて)：

楽器は、自分の5の目は気力に変えられんからなあ。

キリエ(イクス)：

私も気力が欲しいところですが・・・とにかく攻撃です。

お化けシーツAに射撃。 難易度：5

キリエ：「武勇」2+(6, 2) || 10 成功！

誤射判定：6（振りなおし）、5（振りなおし）、4：Dに命中！  
威力：1D6（4）∥4点ダメージ 撃破！

キリエ（イクス）：

6を気力にすると外れてしまうのでそのまま成功にします。

シルク（ディアーチエ）：

そうそう上手くはリソースを得られんな。シルクは気力もMAX  
故。何もせずパスするぞ。

GM（はやて）：

了解や。さあ、残り3体のお化けシーツの番や。

お化けシーツA：メトロノームに【おばけだぞ〜】使用。後衛に強制移動。

お化けシーツB：ココアを攻撃。

武勇〔1〕+（5, 5）∥11◇12 回避！

お化けシーツC：ココアに【おばけだぞ〜】使用。後衛に強制移動。

メトロノーム（ヴィクター）：

ああ！ うつとうしいですわね！

シルク（ディアーチエ）：

確かにな。しかしこちらに被害が出ていうわけでもない。このままキリエの使命達成のために稼がせてもらうぞ。

キリエ（イクス）：

なんだか、申し訳ないです・・・。

シルク（ディアーチエ）：

気にするな。作戦判定行くぞ。

∥∥∥∥∥∥∥∥∥

3ラウンド目

陣形

本陣



敵

後衛

陣

前衛

お化けシーツ×3

前衛

自

後衛

メトロノーム、カイザードラゴン、ココア

陣

本陣

シルク、キリエ

作戦判定 難易度：5

シルク：「才覚」5＋（1. 1）|| 絶対失敗！

シルク（ダイアーチェ）：

なっ……。

GM（はやて）：

まあ、こんだけ振ってたらなあ……。

スキル使っていないのに《民の声》が減ってくなあ……。

民の声：8↓7

GM（はやて）：

さあ、お化けシーツからやでえ……ぐっ、このラウンドお化けだぞく使えるん1回だけか……。

※お化けシーツの性格は「奇妙」なため2ラウンド連続で同じ行動はできない。



前衛

お化けシート×2

前衛

メトロノーム

自

後衛

カイザードラゴン、ココア

陣

本陣

シルク、キリエ

作戦判定 難易度：5

シルク〔才覚〕5+(6, 1) || 1 2 気力に変えても満杯なので

そのまま成功。

キリエ、Aを射撃。成功。誤射無し。A撃破。

メトロノーム、搜索判定。6が出たので《気力》1↓2。

カイザードラゴン、搜索判定。6が出たので《気力》1↓2。

ココア、前衛に移動。行動パス。

シルク、パス。

お化けシートB、キリエを攻撃。命中。HP：9↓8。

GM（はやて）：

こちらも無理かな。

一同：

？

GM（はやて）：

お化けシートは完全におびえて降伏するよ。



## 1. 迷宮フェイズ3

0ターン2クオーター

B | 2 退魔洞

GM (はやて) :

おっと、お宝表振ってもらわな。降伏したモンスターも数えるから、レベル1モンスター5匹分な。

お宝表

【お弁当】、魔素×5

GM (はやて) :

順調に魔素が集まってるな。

お弁当はどうする？

メトロノーム(ヴィクター) :

メトロとシルクが1つずつと持ってますのよね。

シルク(デИАーチエ) :

そうだな。時間的にも足りなくなることはないと思うが。体重計の効果もあるし、余分に持ち歩いてもな。

キリエ(イクス) :

とりあえず、キリエは魔素を持ったために【お酒】使いますね。

※キリエ気力：1↓2

現在の所持素材：牙×6、魔素×6、情報×1

GM (はやて) :

あ、お酒使った時点でキャンプになるけど、良かったか？

カイザードラゴン(アインハルト) :

大丈夫です。この部屋にトラップは無いですから全員休憩・・・あ、搜索判定に成功して何もなければ素材でしたね。

・・・と思ったのですが、カイザーは才覚も探索も低いですから、やっぱり休憩にしておきます。

## 探索休憩表

12:30、これは秘密の扉!? 「探索」で難易度1-1の判定を行う。成功すると、この部屋に隣接する好きな部屋に通路を伸ばすことができる

カイザードラゴン (アインハルト) :

素材ではありませんでした。しかも探索とあまり変わらない難易度です……。

カイザードラゴン : 「探索」 2 + (2, 2) || 6 失敗……

カイザードラゴン (アインハルト) :

やはり駄目でした……。皆さんは判定の方が良いかもしれませんね。

メトロノーム (ヴィクター) :

そうですね。同じダメもとなら素材1択なぶん、搜索の方がよさそうですね。

みんなで部屋を搜索

メトロノーム : 「才覚」 2 + (4, 1) || 7 失敗……

シルク : 「才覚」 5 + (6, 6) || 絶対成功! 気力はもう満

杯だ!

機械の素材発見! キリエが所持。

ココア : 「探索」 5 + 2 + (3, 2) || 12 ギリギリ成功!

鉄の素材発見! キリエが所持。

メトロノーム (ヴィクター) :

そうそう上手くは行きませんわね。これでキャンプも終了ですし……ああつ! お化けシートと取引すれば追加で魔素が手に入ったかもしれませんでしたわ!

シルク(デИАーチエ)：

ぐぬう。我とした事が見落としておったわ。

GM(はやて)：

ああ、そやったねえ。メトロは魅力も高いしワンチャンあったかもなあ。どうする？ やり直す？

メトロノーム(ヴィクター)：

・・・やめておきますわ。キリエの手前、降伏を受け入れただけでも大きいですもの。この上貸しを作るような状況はあまりよく無い気がしますわ。

GM(はやて)：

みんな素材集めでお化けシーツをほったらかしにしてる状態も、降伏した側からしたらビクビクモンなんやけどな。

ほな時間を進めて移動するか？

ココア(ヴィヴィオ)：

はい。お願いします。

||||||

0ターン3クォーター

GM(はやて)：

通路はトラップのなく次の部屋にいけるで。

(あ、この部屋か・・・どないしょ・・・)

メトロノーム(ヴィクター)：

どのような部屋なのでしょう？

GM(はやて)：

ああゴメン。描写するな。

B-3 地獄掘

GM(はやて)：

もとは堀か何かやったと思しきそこは水が流れていた頃の堆積物かはたまた時間の流れが積み重ねたチリか、他の場所に比べて天井が低い部屋や。

遭遇は無し。オブジェクトも無しや。

カイザードラゴン（アインハルト）：

この部屋のトラップはひとつ。先ほどの道にはありませんでしたから、部屋かC―2へ続く道のどちらかということですね。

シルク（ディアーチエ）：

我とココアで部屋と通路の搜索だな。

また気力があふれてもなんだな。《気力》を1点使って判定をするぞ。

GM（はやて）：

はいな。ほなサイコロを3個振れる様になるで。判定の達成値に使えるのは通常通り2個だけの目やから気をつけてな。

部屋を搜索 難易度：12

シルク〔才覚〕 5+（1, 2, 5）∥12 2, 5を選んで成功！

シルク（ディアーチエ）：

む。気力を使って正解だったな。

それで、子鴉？ この部屋には何かあるのか？

GM（はやて）：

（ああ、しゃあないか）

いんや。なんも無いよ。素材表どうぞ。

※肉の素材発見！ 例によってキリエが所持。

ココア（ヴィヴィオ）：

じゃあ、通路ですね。

通路を搜索判定 難易度：12

ココア：〔探索〕 5+2+（1, 2）∥10 失敗・・・

ココア（ヴィヴィオ）：



ああ、ケチらずに気力を使えばよかった・・・  
キリエ（イクス）：  
では、「探索」3のキリエが通路を調べますね。

通路を探索判定 難易度：12

キリエ：「探索」3+(3,5) || 11 失敗・・・

キリエ（イクス）：

ああ、あと1なのに・・・。

GM（はやて）：

（いやいや、ここで妖怪とか出てこんでええから！）

メトロノーム（ヴィクター）：

どうしたものかしら。メトロたちもだめもと探索判定をするべきかしら。

ココア（ヴィヴィオ）：

最悪、「【お守り】」があるので通路の罫は、強行突破可能ですよ。

カイザードラゴン（アインハルト）：

そうですね。とはいえ素材目当ての探索ですから、通路でもいいんですよね。成功すれば罫の情報も出ますし。

カイザードラゴン：「探索」2+(3,4) || 9 失敗・・・

メトロノーム：「才覚」2+(3,2) || 7 失敗・・・

メトロノーム（ヴィクター）：

駄目ですわね。気力すら出ませんわ。

カイザードラゴン（アインハルト）：

では次の部屋に向かいましょう。

GM（はやて）：

（あうあう）

了解や・・・。

|||||

1ターン0クオーター

GM (はやて) :

1ターン経過、と。

通路では何事もなく次の部屋にいけるで？

シルク (ディアーチェ) :

ん？ 通路のトラップは作動しないのか？

キリエ (イクス) :

不発だったんでしようか？

シルク (ディアーチェ) :

通路のトラップ故、発動条件は「通過」だと思ったが・・・思い違

いか？

GM (はやて) : (ドキドキ)

ほ、ほな部屋の描写するで。

C-2 流星堂

GM (はやて) :

通路を抜けると、水に満たされた部屋で、中心にある小島まで通路から栈橋が延びてる。小島には大きな御堂が建ってて中には、

首無し騎士、お化けシーツ、それに歩く髑髏がみんなを待ち構えている。

首無し騎士 (GM) :

「何奴?! ここは我らの支配領域。何人たりとも通すわけにはいかなぬ！」

敵対的モンスターやから戦闘や。

ココア (ヴィヴィオ) :

え？ 3体？ たしか情報収集ではこの部屋のモンスターは1匹

じゃ・・・

メトロノーム (ヴィクター) :

どういうことですか？

GM（はやて）：

ブレイメンのトラップや。コレを配置した部屋のモンスターの数は、情報収集の時点ではデタラメを答えられるんよ。

カイザードラゴン（アインハルト）：

そんな・・・。

シルク（ディアーチエ）：

面倒な物を仕掛けおって・・・。しかし不意打ちではないだけマシだ。

作戦判定を・・・ぬ？

キリエ（イクス）：

あ、陣形が・・・

現在の陣形

前衛

メトロノーム、ココア

自

後衛

カイザードラゴン

陣

本陣

シルク、キリエ

シルク（ディアーチエ）：

騎士いい！

カイザードラゴン（アインハルト）：

す、すいません！

ココア（ヴィヴィオ）：

でも、5人とも忘れてたんですし、アインハルトさんだけが悪いわけじゃないですよ。しかたありませんって。

メトロノーム（ヴィクター）：

ヴィヴィの言うとおりですわね。

ディアーチエさん。作戦判定お願いしますわよ。

シルク（ディアーチエ）：

ちっ。まあよい。

目標値は・・・10か・・・期待値よりは低いけどどうなるかな。

# 1. 迷宮フェイズ4

1ターン0クオーター

C-2 流星堂

第1ラウンド

陣形

本陣

首無し騎士

敵

後衛

お化けシーツ

陣

前衛

歩き髑髏

前衛

メトロノーム、ココア

自

後衛

カイザードラゴン

陣

本陣

シルク、キリエ

カイザードラゴン、首無し騎士に【武勲】使用。

作戦判定 難易度：10

シルク：〔才覚〕5+(6, 3) || 14 成功！

シルク(ディアーチエ)：

先制は取れたぞ。2ラウンド以降を考えると、首無し騎士を倒した  
いがさすがに無理か……。

キリエ(イクス)：

倒せるところから倒して相手の手数を減らしましょう。

GM(はやて)：

ちなみに、歩き髑髏はスキル【骨骨ロック】の効果で2エリア以上  
離れてると攻撃できんからね。キリエとシルクは移動しても攻撃で  
きんよ。

シルク(ディアーチエ)：

ぬ。面倒な。冥王よ、ならばまずはお化けシートからだ。

キリエ(イクス)：

はい。

……星の欠片の灯りがありませんからメトロかカイザーには敵前  
衛まで進んでもらわないといけませんね。

カイザードラゴン(アインハルト)：

では、私が。【乗騎】があるので2エリア移動可能です。敵前衛まで  
移動。キリエの使命は果たしたいですが、ここは歩き髑髏を攻撃させ  
てもらいます。

歩き髑髏に攻撃。 難易度：8

カイザードラゴン：〔武勇〕5+(1, 2) 〓8 命中！

威力：1D6 〓4点ダメージ 撃破！

GM(はやて)：

カイザーの一撃で歩き髑髏はただ白骨死体に逆戻りや。

キリエ(イクス)：

これでお化けシートが狙えます。後衛に前進して攻撃です。

お化けシートに攻撃。 難易度：5

キリエ：〔武勇〕1+(6, 6) 〓絶対成功！ 《気力》：2↓4

エリア内に1体しかいないので誤射は無い。  
威力：1D6 $\parallel$ 3点ダメージ 撃破！

※この時、カイザードラゴンは【星の欠片】を所持していなかったため、本来はお化けシーツを狙うことが出来ません。投稿する段になつて気付いたので今回はこのまま進めます。申し訳ありません。

GM（はやて）：  
うん。やっぱりもうちよい盛っても良かったんかなあ。

ココア（ヴィヴィオ）：

全滅するよりは良いと思いますけど。ココアは敵前衛に移動。《気力》を1点消費して【小転移】を使用します。対象はメトロ口で。

GM（はやて）：  
ああ、小転移あると本陣に引きこもってもすぐに突入されるなあ。

小転移 難易度：8

ココア：〔魅力〕2+(3, 4) $\parallel$ 9 成功！

ココア（ヴィヴィオ）：

やりました！ 転移先は敵本陣です！

メトロノーム（ヴィクター）：

お手柄ですわ。メトロは移動無し。そのまま首無し騎士を攻撃します。

回避値10ですわよね…：ダイス目が期待値である事を信じて、【大剣】の効果で命中を4点下げますわ。

敵本陣に入りましたから、命中判定が+2されますものね。

首無し騎士を攻撃 難易度：10

メトロノーム：〔武勇〕5+(2, 6)+2 $\mid$ 4 $\parallel$ 11 命中！

威力：1D6+4 $\parallel$ (1+4) $\mid$ 2 $\parallel$ 3点ダメージ HP：18 $\downarrow$

15

（首無し騎士の【外皮】で半減（端数切り上げ））

メトロノーム（ヴィクター）：（顔を手で覆う）

シルク（ディアーチェ）：

大剣の効果を使っていなければダメージは1点だったのだ。充分意味はあった気に病むな。

シルクは後衛に前進して、首無し騎士を搜索判定だ。気力が入れれば御の字だが……。

搜索判定 難易度：12

シルク：「才覚」5+（4，2）||11 失敗……

GM（はやて）：

そうホイホイ回復されても困るからな。

首無し騎士の番やね。前に進みたいところやけど、進軍妨害（敵軍と同じエリアにいる場合、前進が出来なくなる場合がある）があるから動けへんな。

しやあない。このまま【首投げ】を使うで。

カイザードラゴン（アインハルト）：

え？

GM（はやて）：

首無し騎士は脇に抱えた自分の首を大きく振りかぶって、前衛まで投げるで。敵陣前衛に人間カテゴリモンスター 人間の屑を配置する。

更に人間の屑が同じエリアに居る、カイザードラゴンに【盗む】を使用する。ランダムで選んだアイテムスロットのアイテムが戦闘中使用不可能になるスキルや。狙いは【だんびら】やけど……

（ころころ……）1 だんびら！

カイザードラゴン（アインハルト）：

ああ、武器が……いえ、まだ拳があります！

GM（はやて）：

残念やけど素手で攻撃できるんは武具アイテム【徒手空拳】だけや。



まあ、武具以外のアイテムも射程：0、威力：1の白兵武器として使えるから、戦えん事はないよ。

ほな、2ラウンド目の作戦判定行ってもらおうか。人間の屑が【策士】のスキル持つてるから、作戦判定の難易度が3上昇するよ。

シルク（ディアーチエ）：

ちつ・・・期待値では失敗になるのか・・・面倒な。

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

第2ラウンド

陣形

本陣

メトロノーム、首無し騎士

敵

後衛

陣

前衛

カイザードラゴン、ココア、人間の屑

前衛

自

後衛

シルク、キリエ

陣

本陣

作戦判定 難易度：13

シルク〔才覚〕5+(1, 5) || 6 どちらにせよ失敗なのでカイザードラゴンが【楽器】で5の目を《気力》に変換。

シルクの気力：3↓4

シルク（ディアーチエ）：

くっ。気力を使うべきだったか……。

GM（はやて）：

ほな、こつちから動くでえ。

どうしようかなあ。

人間の屑：ココアに【盗む】

1D6||1 【手裏剣】が使用不能に！

GM（はやて）：

おお。的確に武器を盗んでいく人間の屑はクズやなくて有能な工  
作員やな。

ココア（ヴィヴィオ）：

死霊の味方してる時点でダメですよ！ とうか、首無し騎士の首  
なんですよね？

GM（はやて）：

まあ、そうなんやけどな。これで射撃の誤射を考えると屑が倒され  
る心配は低くなったな。

首無し騎士はメトロと一騎打ちや！

メトロノームへ攻撃

首無し騎士：〔武勇〕 6+(4, 6, 2) || 16<7 命中……

【乱舞】によりダイス3個。

威力：5点ダメージ HP：8↓3

首無し騎士（GM）：

「幾星霜放置しておいて今更所有者面か！」

メトロノーム（ヴィクター）：

「くっ……！」

キリエ（イクス）：

「大統領！ 今治療を！」

【信仰】 《気力》：4↓3 難易度：10

キリエ：〔魅力〕5+(1, 5, 6) || 16 成功!

回復量：6+4 || 10点回復

メトロノームHP：3↓11、シルクHP：10↓10、カイザー

ドラゴンHP：13↓18、キリエHP：8↓9、ココアHP：9↓

13

GM (はやて)：

「なんやこの回復量?!

キリエ(イクス)：(えっへん)

全員全回復です。

シルク(ディアーチェ)：

でかしたぞ。たたみかける! 人間の屑が居なくなれば作戦判定

は安定する!

ココア(ヴィヴィオ)：

そうしたいのはやまやまなんだけど・・・

メトロノーム(ヴィクター)：

どうしましたの?

カイザードラゴン(アインハルト)：

後衛の2人ともが武器を盗まれてしまったので、2人合わせても2

点までしかダメージを与えられません・・・

GM (はやて)：

人間の屑のHPは3やからな。射撃組が誤射覚悟で攻撃すれば倒

せるかもなく。

シルク(ディアーチェ)：

とにかく攻撃だ!

カイザードラゴン：人間の屑に【甲冑】で攻撃。

〔武勇〕5+(3, 5) || 13 < 6 命中!

威力：1点ダメージ HP：3↓2

ココア：人間の屑に【使い魔】で攻撃。

〔武勇〕2+(2,5)∥9<6 命中!

威力：1点ダメージ HP：2↓1

キリエ(イクス)：

甲冑も使い魔も攻撃として使えるのは解りますが、先ほどの八神指令のご説明ですと、お守りでも攻撃が出来るのですか？

GM(はやて)：

せやでえ。HPが1しかない小鬼やお化けシーツはクレジットカードで殴られただけで死んでまうんやでえ。

シルク(ディアーチェ)：

そう考えると、小鬼以下の一般人がこの世界で生きていくのは至難の業だな・・・。

さて残りHP1をどうやって削るか。神官のおかげで回復できなかったら、誤射覚悟で攻撃するのも手ではあるが・・・

メトロノーム(ヴィクター)：

それもどうなのでしょう。

ここはメトロが後退してトドメをさしますわ。【乗騎】のおかげで敵前衛まで移動できますし、後退ですから進軍妨害もありませんわよね。

GM(はやて)：(にやり)

ああ。それなら問題なく移動できるで。

メトロノーム(ヴィクター)：

それでは大剣で攻撃ですわ。ここは命中優先ですから効果は使用しませんわね。

人間の層を攻撃 難易度：6

メトロノーム：〔命運〕5+(3,5)∥8 カイザードラゴンが【楽器】使用。5の目を《気力》にして成功!

気力：2↓3

威力：1D6∥2点ダメージ 撃破!

首無し騎士 (GM) :

「私の首があ！」

どうやって声出してんのか考えたらアカンで？

シルク (ディアーチエ) :

あとは我だけか。1歩前進して前衛に移動して終了だ。

GM (はやて) :

ほなさくさく3ラウンド目いこか

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

第3ラウンド

陣形

本陣

首無し騎士

敵

後衛

陣

前衛

メトロノーム、カイザードラゴン、ココア

前衛

シルク

自

後衛

キリエ

陣

本陣

作戦判定 難易度 : 10

シルク : [才覚] 5 + (6、3) || 14 成功!

GM (はやて) :

ああ。やっぱ先制はそっちになるか。

シルク (ディアーチェ) :

フン。なんぞ企んでいたようだが、そうは問屋が卸さんということだ。

ココア (ヴィヴィオ) :

武器がないので、敵後衛に前進して、シルクとキリエの視界を確保します。

シルク (ディアーチェ) :

よし。敵前衛に前進して【石弓】で攻撃だ。《気力》を1点使っていないぞ。

気力 : 4 ↓ 3

命中判定 難易度 : 10

シルク : (武勇) 2 + (5, 5, 6) || 1 2 6を気力に変換して成

功!

威力 (《気力》 2点消費) : 2 + 2 D 6 || (2 + 3) / 2 || 3点ダメージ

首無し騎士HP : 15 ↓ 1 2

シルク気力 : 4 ↓ 2

シルク (ディアーチェ) : (両手で顔を覆う)

せつかく気力をきったというに...

メトロノーム (ヴィクター) :

まあまあ、気力を使ってなければ1点ダメージだったのですから...

なんだかデジャヴュを感じますわね...

メトロは敵本陣まで突っ込んで攻撃しますわね。【大剣】の効果は最初同様に命中を4さげますわね。本陣の効果で実質12です。

命中判定 難易度：10

メトロノーム：〔武勇〕 5 + (1, 6) + 2 | 4 || 10 命中！

威力：1D6 + 4 || (5 + 4) / 2 || 5点ダメージ HP：12 ↓

7

GM (はやて)：

うくん。そろそろ限界やろか……。でも降伏はせんよ。

カイザードラゴン (アインハルト)：

敵本陣まで前進して甲冑で攻撃です。

命中判定 難易度：10

カイザードラゴン：〔武勇〕 5 + (2, 4) + 2 || 13 命中！

威力：1 / 2 || 1点ダメージ HP 7 ↓ 6

シルク (デИАーチエ)：

しまったな、こんなにHPが残るならキリエもシルクと一緒に攻撃しておくべきだったか……。

キリエ (イクス)：

そうですね。キリエにトドメを譲ってくださいるならあと2ラウンドはかかるでしょうか。

仕方ないので首無し騎士を搜索判定で、

搜索判定 難易度：12

キリエ：〔探索〕 3 + (2, 2) || 7 失敗……

GM (はやて)：

ほうほう。ならまだ暴れられそうやね。

首無し騎士：ココアを攻撃。

〔武勇〕 6 + (4, 3) || 13 < 12 命中！

威力：5点ダメージ HP：13 ↓ 8





ドか？

キリエ（イクス）：

そうですね。攻撃してしまうと移動が出来ませんし……。  
カイザードラゴン（アインハルト）：

いえ、相手の残りHPが十分に減っていれば攻撃していただいて大丈夫です。今HPが減っているのはココアだけですし、1発だけの誤射ならメトロもカイザーも問題はないでしょう。

メトロノーム（ヴィクター）：

そうですね。メトロは変わらず命中—4で行きますわよ。

命中判定 難易度：10

メトロノーム：〔武勇〕5 + (2, 4) + 2 — 4 || 9 いちたりない

！

メトロノーム（デИАーチエ）：

そ、そんな……。

GM（はやて）：（ドヤ顔）

慢心はあかんなあ。ん？

というか、妖怪も出番をわきまえ取るなあ。

さて次の手は誰かな？

カイザードラゴン（アインハルト）：

私です。当たれば確実に1点ダメージです。

命中判定 難易度：10

カイザードラゴン：〔武勇〕5 + (4, 2) + 2 || 13 命中！ 1

点ダメージ！ HP：7↓6

※端数切り上げのため、〔外皮〕計算省略。

ココア（ヴィヴィオ）：

灯りはメトロが持つてるし、本陣に入っても誤射判定で首無し騎士に当たる可能性が減るだけだよね。



敵

後衛

陣

前衛

シルク、ココア

前衛

キリエ

自

後衛

陣

本陣

作戦判定 難易度：10

シルク：〔才覚〕 5 + (4, 5) || 14 成功！

メトロノームの攻撃（〔大剣〕効果で命中－4）：〔武勇〕 5 + (1, 1) + 2 | 4 || 絶対失敗！

民の声：7 ↓ 6

GM（はやて）：

フラグ回収おつかれ。《民の声》があと1点減ったら国で大変なことが起きるでえ・・・。

ああ、あと命中判定での絶対失敗やから、戦闘ファンブル表を振ってもらおうか。

メトロノーム（ヴィクター）：

うう・・・惨めですわ・・・

戦闘ファンブル表：

10：激しい戦いに、カーネルが活性化。戦闘系トラップからランダムに1種類を選ぶ。その場に、トラップが配置される。

カイザードラゴン（アインハルト）：

こ、これはマズいのでは？

GM（はやて）：

戦闘系トラップはモンスターも影響受けるから、何が出るか、やな。

戦闘系トラップ表

13：蝕（設置エリアとその先を射撃攻撃の対象に出来なくなる。【星の欠片】を消費すれば解除できる）

シルク（デИАーチエ）：

なぜ、ピンポイントでそれを引いた？

メトロノーム（ヴィクター）：

ダイスに聞いてくださいまし！　すぐに【星の欠片】を破壊しますわ！

ココアは前進を、キリエはココアが前に出られるように回復をお願いします。

ヴィヴィ&イクス：

了解。

ココア、敵後衛に前進。搜索判定<sup>気力隊ぎ</sup>。6の目が出たので、《気力》1↓

2

キリエ、《気力》1点消費（3↓2）【信仰】使用。衣装の効果で3

D6（2, 5, 5）片方の5を【楽器】で気力に変換（2↓3）。宮廷のHP6点回復。全員全快。

カイザードラゴン（アインハルト）：

少しでもダメージを与えておきますね。

シルク（デИАーチエ）：

シルクもだな。誤射してもうらむなよ。

カイザードラゴン、【甲冑】で攻撃。命中。 1点ダメージ HP：  
6↓5

シルク、【石弓】で攻撃。 ハズレ。

GM（はやて）：

ふむ・・・誰を攻撃してもあまり変わらないかなあ。まあ、HP一番低いメトロを狙おうか。

命中判定 難易度：7

首無し騎士：【武勇】 6 + (6, 1) || 13 命中・・・ 5点ダメージ

ジ。HP：11↓6

シルク（ディアーチエ）：

そろそろ決着を付けたいところだが・・・

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

第6ラウンド

陣形

本陣

メトロノーム、カイザードラゴン、首無し騎士

敵

後衛

ココア

陣

前衛

シルク

前衛

キリエ

自

後衛

陣

本陣

作戦判定 難易度：10

シルク：〔才覚〕 5 + (5, 3) 〓 13 成功

カイザードラゴン（アインハルト）：

あ．．．。

ココア（ヴィヴィオ）：

どうしました？

カイザードラゴン（アインハルト）：

【武勲】の効果を忘れていました．．．。

一同：

あ．．．。

GM（はやて）：

まあ、良くあることや。このラウンドから忘れんとダメージの上乗せしてな。

カイザードラゴン（アインハルト）：

では、忘れないうちにカイザーから．．．

命中判定 難易度：10（甲冑だ攻撃）

カイザードラゴン：〔武勇〕 5 + (6, 4) + 2 〓 17 命中！ 気

力は満杯なので変換無し。

威力・i + 1 D 6 〓 (1 + 3) / 2 〓 2点ダメージ

ジ HP：5 ↓ 3

GM（はやて）：

あらあ、こら最初から効果が乗つとつたら、2と3ラウンドは縮んだかなあ。

シルク (ディアーチエ) :

雷帝娘。このラウンドは大剣を使うな。ココアと合わせて2点入れば良い。

メトロノーム (ヴィクター) :

そうですね。【乗騎】で攻撃しますわ。馬に蹴らせるイメージでしようか？ それでダメージがクレジットカードと同じというのが・・・

GM (はやて) :

ゲームやからな。深く考えたらアカンよ。

命中判定 難易度 : 10

メトロノーム : [武勇] 5 + (2, 4) + 2 || 1 3 命中 1点ダメージ

ジ HP : 3 ↓ 2

ココア (ヴィヴィオ) :

敵本陣に前進。使い魔で攻撃です。《気力》1点使いますね。(気力 : 2 ↓ 1)

命中判定 難易度 : 10

ココア : [武勇] 2 + (5, 5, 1) || 1 2 命中! 1点ダメージ

HP : 2 ↓ 1

キリエ (イクス) :

誤射しなければコレで終わりですね。気力は・・・誤射するともつたいないのでまだ使いません。

命中判定 難易度 : 10

キリエ : [武勇] 1 + (2, 2) || 5 はずれ・・・

シルク、搜索。何も無し。

GM (はやて) :

うくん・・・もう勝てんやろうし、一番HP少ないメトロを攻撃かなあ・・・

命中判定 難易度：7

首無し騎士：〔武勇〕 6 + (4, 6) || 16 命中： 5点ダメー

ジ

HP：6 ↓ 1

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

第7ラウンド

陣形

本陣

メトロノーム、カイザードラゴン、ココア、首無し騎士

敵

後衛

陣

前衛

シルク

前衛

キリエ

自

後衛

陣

本陣

作戦判定 難易度：10

《気力》 2点使用 (2 ↓ 0)

シルク：〔才覚〕 5 + (3, 1, 5, 5) || 13 片方の5を【楽器】

で《気力》に変換して成功！（気力：0 ↓ 1）



メトロノーム(ヴィクター)：

メトロは次ダメージを受けては倒れてしまいますから、【乗騎】で敵前衛まで後退します。

ココア(ヴィヴィオ)：

ココアとカイザーは敵後衛まで後退ですかね？

カイザードラゴン(アインハルト)：

はい。

ココア(ヴィヴィオ)：

あ、ココアは一応搜索判定で気力稼ぎしておきますね。

搜索判定 難易度：10

ココア：〔探索〕5+(6, 6)+2 || 絶対成功！ 《気力》1↓2

ココア(ヴィヴィオ)：

ホントに出た・・・

キリエ(イクス)：

おめでとう。ヴィヴィオ。

これで、誤射の心配もなくなりましたから、《気力》を全部使って命中判定しますね。

命中判定 難易度：10

《気力》3点使用

キリエ：〔武勇〕1+(3, 3, 1, 2, 2) || 7 失敗・・・

キリエ(イクス)：

そ、そんな・・・

シルク(ディアーチエ)：

運が無いとしか言えんな・・・。

これ以上長引かせるのもナンだ、とどめはもうぞ？

キリエ(イクス)：

・・・おねがいします・・・

シルク(ディアーチエ)：

なけなしの《気力》も使っておくか・・・

(気力：1↓0)

命中判定 難易度：10

シルク：〔武勇〕 2+(6, 2, 4) || 12 命中！

他にキャラが居ないので誤射はしない。

威力：2 / 2 || 1点ダメージ 撃破！

首無し騎士(GM)：

「がっ・・・民を・・・見、てながら・・・都合の、い時だ、・・・  
支配者面か・・・」

首無し騎士は倒されてなお、怨嗟の言葉を口にしながら倒れた。

お疲れ、戦闘終了や。

お宝表

【お弁当】、情報×3、魔素×3

## 1. 迷宮フェイズ5

1ターン0クオーター

C-2 流星堂

GM (はやて) :

ほいほい。ほな、キャンプかな？

メトロノーム (ヴィクター) :

そうですね。

情報の素材は、キリエでは20個を超えて持ちきれなくなるので、メトロが星の欠片を割って空いたスロットに、もともとキリエが持っていた情報と合わせて4個持っておきますわ。

キリエ (イクス) :

これで、魔素は9個、と。あ、5個手に入ってるのに《民の声》を増やすの忘れてました。今増やしても？

GM (はやて) :

ああ、散策表の奴やね。ええよ。これで民の声は7点やね。

カイザードラゴン (アインハルト) :

【お弁当】はどうしましょうか。

シルク (ディアーチェ) :

シルクとメトロが1個ずつ持っておるからな。保留でよかろう。キャンプ中にスロットが空けば持って行こう。

キリエ (イクス) :

そうですね。メトロのHPが危ない(残り1)ですし、キリエは【信仰】を使いますね。

キリエ【信仰】「魅力」/10

「魅力」5+(6, 1) || 12 成功! 6点回復。

メトロノームHP:i↓7、カイザードラゴンHP:i8↓18、シルクHP:10↓10、キリエHP:9↓9、ココアHP:13↓1

3

ココア（ヴィヴィオ）：

この部屋にはトラップが2つ。1つはブレイメンだからあと1個。でも、さっきの道に1個だからもうトラップは心配ないよね。

《民の声》を増やしたいから才覚休憩かな。

才覚休憩表

8：地図を前にして、今後の冒険について口角泡を飛ばす。意見の対立はあったが、あなたの意見が通った。我々に必要なのは英雄的死亡ではなく、卑怯な生存なのだ。宮廷の好きなキャラクターを1体選ぶ。そのキャラクターの自分に対する《敵意》を好きなだけ上昇させ、その値だけ《民の声》を回復する。

ココア（ヴィヴィオ）：

うん．．シルク、かなあ。

シルク（ディアーチエ）：

？ まあ、感情値が影響するようスキルもなし、別にかまわんがなぜだ？

ココア（ヴィヴィオ）：

ほら、この宮廷で才覚が高いのってシルクだけでしょ？ こう、シルクがちゃんと先のこと考えて計画練ってても理解できないから反対したりするのかなって。

シルク（ディアーチエ）：

なるほどな。

感情値の上限はないのか？

GM（はやて）：

ゲーム中は5点までやで。ゲーム終了時に自分のレベル以下に調整せないかんけど。

シルク（ディアーチエ）：

では《民の声》最大値まで回復させるか。

シルク：ココアへの敵意《不信》0↓5  
《民の声》：7↓12

メトロノーム（ヴィクター）：  
こうなると、素材集めをする必要もなくなりましたわね……。  
探索休憩で何か手に入るかしら……

#### 探索休憩表

8：壁に描かれた奇妙な壁画が、あなたを見つめているような気がする……「探索」で難易度9の判定を行う。成功すると、「エレベータ」を発見する。

〔探索〕 2 + (1, 5) || 8 何も見つからなかった

メトロノーム（ヴィクター）：

先人が残した宗教画が何かでしょうか。壁画を鑑賞していますわ。  
カイザードラゴン（アインハルト）：  
カイザーも探索休憩です。

#### 探索休憩表

5：配下が眠りににつき、部屋が静寂に包まれると、隣の部屋から妙な音が聞こえる。隣接する部屋を1つ指定して判定に成功するとその部屋のモンスターの有無と種類が判る。

が、もう情報収集しているし、《気力》もMAXなので省略。

シルク（ダイアーチェ）：

そういえばまだ【狩り】をしていなかったな。せっかくだ、やって  
おこう。

シルク【狩り】〔探索〕／9

〔探索〕 2 + (6, 2) || 10 成功！

牙×3 獲得

キリエ持ち切れない鉄の素材をヴィクターへ。

GM (はやて) :

ほな、お弁当はもう要らんかな？ 時間を進めて・・・

|||||

1ターン1クオーター

GM (はやて) :

通路を進むと大きな鉄製の扉が見えてきた。霊園を区切る格子状の大きい扉が道をふさいでる。扉にはチェーンが巻かれて大きい南京錠がかかっている。

【鍵】のトラップや。「探索」で難易度10の判定に成功せな先に進めんよ。

メトロノーム(ヴィクター) :

まあ、探索ならココアに任せておけば、

シルク(ディアーチエ) :

おい待て。この通路に罠はないはずではないのか？

GM (はやて) :

ああ・・・実はなあ、地獄堀(B-3)の罠1個がなあ・・・部屋に仕掛けた罠やったんよ・・・。

カイザードラゴン(アインハルト) :

え？ ですがあの部屋の搜索はシルクが・・・

GM (はやて) :

じつは、王国フェイズの時点でウチがミスをしとったんよ。

あの部屋には「吊り天井」を仕掛けてたんやけど、この罠がある部屋を情報収集した場合、成否に関わらず配下が減らす処理が発生せなあかんかったんやけど、忘れててな・・・。

吊り天井は、配下減少も罠の類推に使える材料になるから、それを忘れてた時点で罠自体を抹消したんよ。緊張感も欲しかったからあえて黙ってたんや。

・・・てへぺろ。

キリエ（イクス）：

ま、まあ、実害は無かったんですし。いいんじゃないでしょうか。  
ココア（ヴィヴィオ）：

だね。  
ええと「探索」で10ですよね。

---

ココア 罫解除 「探索」／10

「探索」 5＋（4，3）＝12 成功！

---

GM（はやて）：

そうすると。カチンと錠がが外れて先へ進めるようになった。

＝＝＝＝＝

1ターン1クォーター

C-3 歴代大統陵

GM（はやて）：  
誤字やないで？

そこは整備された集合墓地。無数の墓標が立ち並ぶ。

その墓地の中心に大きな宝箱が置いてある。

コレといって動くものは見当たらん。

さて、どうする？ 宝箱開けたら固定イベントに入るけど、キャンセルが先でもどっちでもええで。

メトロノーム（ヴィクター）：

どうする、といわれましても・・・罫ですわよね？

カイザードラゴン（アインハルト）：

この部屋の罫は2個。1個はさっきの鍵。そして目の前に宝箱。

罫としか・・・

シルク（ディアーチェ）：

ここはシルクが宝箱に搜索を行う。解除はココアに頼もう。

ココア（ヴィヴィオ）：

りよーかい。

シルク 宝箱に搜索判定 難易度：12  
〔才覚〕 5 + (4, 5) || 14 成功！  
毒針が仕掛けられていた！

ココア 毒針解除判定 〔探索〕 / 10  
〔探索〕 5 + (3, 6) || 14 成功！  
毒針は問題なく解除された！

シルク (ディアーチエ)：  
「ここで歴代の大統領へと、就任の報告をすることで就任の儀は終了です。箱の中にある物を持ち帰ることで儀式は完成しますが・・・罫が仕掛けられておりますな。最後の最後で気が緩むタイミングを狙った見事なトラップですが、ココア」  
ココア (ヴィヴィオ)：  
「はっ、おまかせを」

SE：カチャカチャカチャ・・・ターンッ

ココア (ヴィヴィオ)：  
「解除完了しました」  
シルク (ディアーチエ)：  
「うむ。ご苦労」

メトロノーム (ヴィクター)：  
これで一安心ですわね。メトロは・・・祖霊たちへのご挨拶という名の探索休憩でしょうか。

#### 探索休憩表

5：配下が眠りにつき、静寂が訪れたけど、変な音なんてしなかった。



(最後の部屋のため周囲の部屋の情報ないため割愛)

カイザードラゴン (アインハルト) :

たまには違う休憩もしましょうか・・・騎士ですし武勇休憩をしてみましよう。

武勇休憩表

11:この足跡は・・・もしや? 怪物のいた痕跡を発見する。「武勇」で難易度11の判定を行う。成功するとまだ種類のわかっていないモンスターの種類がわかるけど、全部登場(&討伐)済なので関係ない。

キリエ (イクス) :

キリエはどうしましょうか・・・魅力休憩でも・・・。

魅力休憩表

7:あいつと目が合う。「魅力」で難易度9の判定を行う。成功したら、自分以外の宮廷の中から、ランダムにキャラクターを1体を選ぶ。そのキャラクターから自分対する《好意》か、自分からそのキャラクターに対する《好意》が1点上昇する。

キリエ 「魅力」 5+(1, 2, 5) || 12 成功!

カイザードラゴンへの《忠誠》 1上昇!

GM (はやて) :

全員行動したかな? 宝箱開ける?

メトロノーム (ヴィクター) :

証を持ち帰らないわけにはいきませんものね。いただいていきましよう。

メトロノーム (ヴィクター) :

「ここに、証が・・・」

SE：ガコツ

GM（はやて）：

箱を開けると、開いた隙間から光が漏れていく・・・そしてさらに蓋を持ち上げていくと・・・

中には、ランダムカテゴリのレアアイテムが1個入ってるで。

奇数で武器、偶数で一般な。アイテムもランダムで決めるよ。せつかくやしヴィクターが振るか？

メトロノーム（ヴィクター）：

そうさせてもらいますわね。

SE：たらたたく♪

1D6：2 レア一般アイテム

D66：12 聖痕（天使を選択。深人を攻撃するときダメージ増加。天使を攻撃すると、自分にダメージ。一度装備すると外せない）

GM（はやて）：

おお。偶然とはいえ、証っ！ て感じのモンが出てきたな。これは、メトロに持ってほしいところやけどなあ・・・誰が持つ？

メトロノーム（ヴィクター）：

そうですね。せつかくですし、お弁当を捨てて聖痕を装備しますわね。

GM（はやて）：

ほな、宝箱の蓋を開けると1つの光が飛び出し、メトロの左の手の甲に飛び込む。そこには、先代大統領の手の甲にもあった紋章が刻まれている。

だいたいりょうの あかしを てに 入れた！

シルク（ティアーチエ）：

では、合衆国に戻って終了フェイズか？

GM（はやて）：

いやいや、冒険はおうちに帰るまでが冒険やよ？　まずは迷宮の入り口まで戻って、そこから来たときと同じ手順で道中表振りながら首都までがんばって戻ってもらおうで。

キリエ（イクス）：

え?!　じゃあ、また5クォーターも時間経過が？

GM（はやて）：

いやいや、探索済みの部屋は時間経過無しに素通りできるよ。ただし素通りした部屋の数に応じて、止まった部屋での遭遇が起きやすくなるけど。

ココア（ヴィヴィオ）：

結局リスクがあるんじゃないですか！

GM（はやて）：

そうなんよなあ。でもこれ、「誰もいない探索済みの部屋で終了」したらランダムエンカウント発生なんやけど：・三日月砦（A―1）で立ち止まる理由、ある？

SE：ポク、ポク、ポク　チーン

メトロノーム（ヴィクター）：

ありませんわね。

シルク（ディアーチエ）：

よし、帰還するぞ。

こんな迷宮居られるかっ！　とつとと帰らせてもらおう！

カイザードラゴン（アインハルト）：

その言い回しは酷く不安を感じるのは何故でしょう・・・

# 1. 終了フェイズ

GM (はやて) :

さあ、帰り道やで。

ではでは行きと同じでマップをば。

## 周辺マップ

1  
2  
3  
4  
5  
6  
C 首都

### 第三

D 中華        
自治国

国立

E        
霊園

天階

F        
バナナ

公国

GM (はやて) :

行きは入り口関係ない言うたけど、帰りは迷宮の出口からスタートの方が自然かな？

E-5スタートで、

1  
2  
3  
4  
5  
6  
C 首都        
D 六

→

国立

E 五↑ 四↑参↑弍↑壹 靈園

天階

F □ □ □ □ □ バナナ

公国

GM (はやて) :

でええかな？

メトロノーム(ヴィクター) :

問題ありませんわ。順番にいけますわよ。

E—5

5・迷宮災厄のせいか、道に迷いそうになる。全員、「才覚」で難易度9の判定を行う。「1D6—成功したキャラクターの数」クォーター、時間が経過する。

メトロノーム : 「才覚」 2 + (6, 2) || 10 成功!

カイザードラゴン : 「才覚」 2 + (5, 1) || 8 失敗・・・

シルク : 「才覚」 5 + (6, 5) || 10 6を《気力》に変換して成功! (気力: 1↓2)

キリエ : 「才覚」 2 + (1, 1) || 絶対失敗! 《民の声》

1 2 ↓ 1 1

ココア : 「才覚」 2 + (6, 4) || 12 成功!

時間経過 : 1D6—3 || 4—3 || 1 1クォーター経過!

現在経過時間 : 1ターン3クォーター

キリエ(イクス) :

実行支配をしていないとはいえ、自国の領土が仇敵に占領されたことを思い、上の空で歩いていたようです。

「(まだ、死霊たちを根絶やしにするまで、私の復讐は終わらない・・・)」

カイザードラゴン（アインハルト）：

カイザーも先人たちという事で、父のことを思い出し、少し気がそがれていたようです。目の前を歩くキリエの背中に何も考えずについていったのでしよう。

ココア（ヴィヴィオ）：

「キリエさん?! 姉さん?! そっちじゃないですよ?!」

キリエ（イクス）：

1クオーター経過という事は、キャンプをするくらいの時間ですよ? 制止に気付かず違う道へ進み続けます。

メトロノーム（ヴィクター）：

ココアの声に振り向いて、慌てて2人を追いますわね。

「カイザードラゴン、民を守る立場のあなたがそれではどうするの」  
カイザードラゴン（アインハルト）：

「申し訳ありません・・・」

キリエ（イクス）：

「す、すみません。考え事をしていて・・・」  
慌てて隊列に戻ります。

GM（はやて）：

そんな神官様たちの様子が配下たちには、探索を追えて浮かれてるように見えたかな? 民の声も減少や。

キリエ（イクス）：

ヴィヴィオが休憩で民の声を増やしておいてくれて助かりました・・・。

E—4

7：未知の土地の場合何も起こらない。

E—3

7：何も起こらない。

E—2

10：迷宮が鳴動し、周辺の迷宮化が進む。既知の土地の中からランダムに1つ土地を選ぶ。宮廷全員がその土地へ移動する。

キリエ（イクス）：（両手で顔を覆う）

本日2度目です……。

GM（はやて）：（苦笑）

ほんまに、この宮廷は自力で歩くのが嫌いなんか？

イクス、転移先を決めるダイス振ってな。

転移先：首都！

キリエ（イクス）：

………あ

GM（はやて）：

そうすると、宮廷とその配下たちは無事自国領に戻ってこれた。転移してきた宮廷に民たちが

「おかえりなさいませ！ 大統領！ 儀式は無事終えられましたか？」

と出迎えてくれる。

メトロノーム（ヴィクター）：

出発後の転移と違い、堂々とした様子で、左手の甲を皆にみせますわ。

GM（はやて）：

国民たちから「おお……」という感嘆の声が漏れ、そのあと祝福の大喝采が宮廷を包み込む。

民（ディアーチエ）：

「改めまして、大統領 御就任、おめでとうございます！」

民（ヴィヴィオ&イクス）：

「大統領 ばんざーい！ 合衆国 ばんざーい！」

GM（はやて）：

で、報酬やけど聖痕とは別に、霊園を自国に買い戻すとき、本来5MGゴールドのところ、格安の3MGで購入できるようになる。これは次回以降も有効な効果や。まあ、バナナ公国が代理管理してくれる

からその礼金で感じな。しかも、この霊園の歴代大統領（C-3）には最初から居住施設【霊廟】が付いてくるからお買い得やでえ。

|||||

終了フェイズ

GM（はやて）：

さあ、安心するのもつかの間、迷宮キングダムのレストランと言われる、王国変動表のお時間やで。

最初にも話したと思うけど、みんなが迷宮探索してる間に国で何があったかをランダム表で決めるで。世の中には探検の目的クリアしてんのに、この表のせいで国が滅亡した卓もあるらしいで。

ココア（ヴィヴィオ）：  
なにそれこわい。

GM（はやて）：

1人1回ずつどうぞ。

王国変動表

6：民は領土を渴望していた。5MG払えば、隣接する未知の土地1つを自国の領土にできる。1D6を振り、その数だけ通路をひくことができる。通路でつながっていない部屋は、自国の領土として扱わない

GM（はやて）：

まあ、このあと予算会議があるから霊園と合わせて購入するかどうかは検討、いうことで。

王国変動表

11：ただ無為に過ごしていたわけではない。迷宮で過ごした1ターンにつき、《予算》が1MG増える。

《予算》：1MG増加。



メトロノーム（ヴィクター）：

あと1クォーター伸びてましたら、2MGでしたのに・・・

GM（はやて）：

でも、そのぶん維持費もかかるでえ？

メトロノーム（ヴィクター）：

むぐ・・・

### 王国変動表

7：王国の子供たちがあなたがたをみて成長する。《民》が「王国に残した《民》の数×1／10＋「治安レベル」」人増える。

《民》：2人増加。

3：冒険の成功を祝う民たちが出迎えてくれる。彼らは次々と土産話し（ママ）をねだってくる。《民の声》が2点回復する。この結果を出したプレイヤー以外全員は、今回の冒険を振り返り、今回のゲームでそのプレイヤーのPCが《好意》を得るとしたら、誰が一番ふさわしいかを協議する。そのPCの、選ばれたキャラクターに対する《好意》が1点上昇する

《民の声》：11↓12

GM（はやて）：

ふむ。これは難しいな。宮廷外でもええけど・・・自治国と公国の国王以外他にキャラも出てないし・・・。

ダイス振ったイクス以外で話し合ってみて。

メトロノーム（ヴィクター）：

「キリエへの好意」でしたら、回復でお世話になりましたし、みなさん上げて良いと思いますが。キリエからの好意となると難しいですわね。

カイザードラゴン（アインハルト）：

そうですね。特にキリエに対して何かしたという事はないですし。

ココア（ヴィヴィオ）：

道中表で道に迷ったときに制止したりとか、ロールプレイの部分でならいくつかあるかなあ？

シルク（ディアーチェ）：

シルクも何もしていないが・・・

GM（はやて）：

ふくむ。イクス的にはどうや？ 参加不可なんも可哀そうなし、意見だけでもどうぞ。

見だけでもどうぞ。

キリエ（イクス）：

そうですね：個人的には楽器での気力補充をしてくれたカイザーか、お化けシーツのとどめを譲ってくれたメトロかと思いますが：。でも後者の場合はみなさん全員手伝ってくれての事ですし・・・

メトロノーム（ヴィクター）：

では、カイザーでいいのでは？

カイザードラゴン（アインハルト）：

よろしいのですか？

GM（はやて）：

他がよければ。

シルク（ディアーチェ）：

問題なからう。

キリエ（シルク）：

では、カイザードラゴンへの《忠誠》が2になりました。

※勲章授与同様に、活動報告で投票していただこうかとも思いましたが、このあとの感情値のリセットなどの処理もあるので、作者が独断で決めさせていただきました。

#### 王国変動表

6：民は領土を渴望していた。（以下略）

GM（はやて）：

またこれか。データ的には未知の土地2個までは買える計算やね。

さて、円卓会議に移るで。

まずは、「〔軍事レベル〕×1」D6人だけ、減少した《民》か《配下》を回復させられるで。今回、民の減少は無かったから、配下のみな。

配下が減ってるのは・・・シルクとココアの13人か。全員分の治療は無理みたいやな。

誰か代表でサイコロ振って。

ココア（ヴィヴィオ）：

情報収集の汚名返上！

（ころころ・・・）2

ココア（ヴィヴィオ）：（顔を手で覆う）

シルクの配下を戻していいよ・・・

シルク（デИАーチエ）：

う、うむ・・・。

シルクの配下：9↓11

GM（はやて）：

次は、収支報告。議長は従者・・・が居らんから国王以外の誰かで。

カイザードラゴン（アインハルト）：

ではカイザーが。

まず国の収入ですが、

「自国の王国レベル+この時点での《民の声》×1/2」MGですか  
ら・・・

7MGの収入ですね。民たちは充分に働いていくれていたようです。

あと得た資産ですが、先ほどの変動表で+1MG。《民》が2人増えました。

失ったものはとくにはありませんね。

あと相場表なるもので、機械の素材が高く売れることが解りました。

GM（はやて）：

具体的には、素材は5個で1MGになるけど、機械なら3個で1M

Gになるよ。

#### 収支報告

民 : (国に残した者のみの計算) 7 + 2 = 9人

予算 : 4 + 8 = 12 MG

GM (はやて) :

次は予算会議。王国フェイズ同様、議長は大臣な。

シルク (デИАーチエ) :

うむ。

まずは、維持費か。

「経過したターン数×自国の領土数」MG……。霊園はカウントするの？

GM (はやて) :

いんや。フレバーでは合衆国のモンやけど、ゲーム的にはまだ手に入っていないから、今の領土は首都の1個だけやな。

シルク (デИАーチエ) :

では維持費は1MGだな。

さて、何か購入するアイテム、施設、領土はあるか？ 領土に関しては、霊園以外に変動表の効果で隣接2箇所購入可能状態だが……。3つとも買うには予算が足りんか。

維持費も考えると使える額は11MGだな。

キリエ (イクス) :

アイテムは今のところは……。スロットもいっぱいですし。素材を保存するために「倉庫」を購入するか、同盟国に素材を売ってしまいたいですね。

シルク (デИАーチエ) :

そうだな。まずは同盟国の相場表を振るか。

第三中華自治国相場表 : 機械

天階バナナ公国相場表 : 革

キリエ（イクス）：

機械の素材がありますが、買い取ってくれるのは2個からですね・・・

素材はアイテムを作るのにも使えますし、倉庫の購入を申請します。牙と魔素が9個ずつあるのでできれば倉庫も2個・・・。

シルク（デИАーチエ）：

ふむ。今後の投資のために許可しよう。A―3とB―3に立てて倉庫群レベル2だな。指定素材はもちろん牙と魔素だあと1つは次に数の多い情報か。

※倉庫のレベルが1上がるたびに、収容素材が1増える。という効果は各倉庫の数＋1種という解釈にしています。いろんな解釈ができる書き方なのでハウスルールとして、この裁定で進めます。

ココア（ヴィヴィオ）：

あと、【温泉】も欲しいな、今回《気力》確保や《民の声》の減少に悩まされたし。

シルク（デИАーチエ）：

そうだな。それでは王宮の裏（A―2）に温泉を建設しよう。

他に買いたいものはないか？

次回に繰り越せるのが2MGまで、維持費も含めて残りが5MG。3MGをメトロの借金返済に回して終了だな。

メトロノーム（ヴィクター）：

ありがとうございます。

残り借金：13MG

GM（はやて）：

さて。

次は探索会議なんやけど、ここでは今回の冒険で活躍した人を参加者で投票して1人勲章を授与されるPCを決定するんやけど、コレに

関してはせつかくの企画やから視聴者（というていの読者様）に投票してもらおうと思う。

投票の対象は宮廷の5人。

大統領（国王） 天上天下唯我独尊      メトロノーム

騎士      泣く子も黙る      カイザードラゴン

大臣      佳人薄命      シルク

神官      死人に口なしの      キリエ

ニンジャ      据え膳喰わぬは男の恥      ココア

投票の基準は、

自分のクラスの役割を果たしていた

楽しいロールプレイを行っていた

一番、GMや他のプレイヤーを助けていた

などがルールブックに書かれてるけど、これに縛られず勲章という名のMVPに相応しいと思う人に投票してください。詳しい投票は後ほど発表します。

ほなPLのみんなにアピールタイムを用意しようか。

メトロノーム（ヴィクター）：

そうですね。大統領らしいことをできたかということ、難しいですが。戦闘では前線でがんばったつもりですわ。

カイザードラゴン（アインハルト）：

今回はあまり活躍できませんでした。陣形の再配列忘れもですが。今ルールブックを見直すと、戦闘での決定権は騎士が持つとありました。実際のところはシルク大に任せてしまっていたので、今回は勲章は無理かもしれませんね。

シルク（デИАーチエ）：

そのシルクだが、気付くと司令塔のような役回りになっていたな。冒険時の役割はほぼ搜索と作戦指揮だったが肝心なところで希望を使わずに失敗していたのが気になる所か。

キリエ（イクス）：

皆さんの協力のおかげでたくさんモンスターを倒せました。

ほかは回復に従事していたと思います。

ココア(ヴィヴィオ)：

冒険中は搜索で罨発見をがんばりました。その結果、体重計なわけですが……

開幕、配下を全員失ったニンジャに勲章を与えてもいいという方、投票お願いします。

一同：(笑)

GM(はやて)：

はあい。みなさんの清き一票をお待ちしております。

さて、告知も済んだところで、残りの処理に行くで。

解散。連れてる配下を現在の《民》の数に合計して現在の人口を再計算してな。

民：9 + 3 2 || 4 1 総人口：4 6

GM(はやて)：

あ……王国レベルが1に下がってもうた……

一同：

?!

GM(はやて)：

今回の目的を達成してたから、本来やったらここでランドメイカーのレベルアップが待ってたんやけど……ランドメイカーのレベルは王国レベルを超えることができるのよ。

なんで、今回は「再訓練」の方やな。今習得してるスキルを削除して、スキル習得の条件内で別のスキルに組み替えられるよ。

メトロノーム(ヴィクター)：

そうは言われましても……

シルク(ディアーチェ)：

必要はない、な。

カイザードラゴン(アインハルト)：

カイザーの甘言は使うことがないでしょうが、代わりに欲しいスキルもありませんし……。

GM（はやて）：  
そっか。

あと、心苦しいけどレベル1に下がったから上がったた「生活レベル」が下がってまう。繰り越せる予算も1MGまでや。

メトロノーム（ヴィクター）：

でしたら、その溢れてしまいう1MGをメトロの借金返済に回したいのですが・・・

カイザードラゴン（アインハルト）：

問題はないかと。

メトロノームの借金：13↓12

GM（はやて）：

ほな、これで今度こそ、今回のゲームは終了や。おつかれさま。

一同：

おつかれさまでした。

|||||||

はやて：

ウチも慣れてないからいろいろミスしてしまってたけど、どうやったかな？

ヴィクター：

とても楽しめましたわ。企画、ということでしたが今後も続くのでしょうか？

はやて：

その予定や。せやから、みんなの予定をあとで教えてな。

ヴィヴィオ：

情報収集で絶対失敗してなかったら、レベルアップだったのに・・・  
デИАーチエ：

こればかりは、仕方あるまい。次回以降は人口を増やすための政策を考えねばな。

イクス：



次回が楽しみです。

はやて：

そういつてもらえると嬉しいよ。

準備ができたならみんなには連絡するからそれまでまってな。

一同：

おつかれさまでした。

## 1. 投票結果発表

はやて：

はあい。投票結果の開票が終わったでえ。

ディアーチエ：

意外に早かったな。

はやて：

がんばったよ。

で、発表前にお知らせがあります。

ヴィヴィオ：

どうしたんですか？

はやて：

じつはなあ・・・王国作成の時にミスがあつたんよ。視聴者（というていの読者様）に指摘されて気付いてなあ。

アインハルト：

そうだったんですか。ですが、ゲーム自体は行えましたし致命的なミスではないという事では？

はやて：

まあ、そうなんやけど・・・怒らへん？

ヴィクター：

ど、どうしたんですの？ そんなに大きなミスなんですか？

はやて：

実はなあ、王国作った時点で人口が50人超えたからレベル2スタートやったやろ？

イクス：

は、はい。残念ながらら迷宮探索中に人口が減ってしまい。レベルが下がってしまいました。

ヴィクター：

そうでしたわね。まあ、私の<sup>メトロノーム</sup>キャラとしましては、借金返済に回すお金を増やす口実ができたので怪我の巧妙でしたが。

はやて：

そこなんよなあ・・・。

まずミスが何かというと、国のレベルアップで増やせるボーナスの国力の量。

ディアーチエ：

たしか、人口を計算した時点でレベル2ゆえ、1点割り振れといわれて、アイテム購入に有利になるよう生活を上げたんだったな。

はやて：

それでな、本来なら人口に関わらずレベル1の時点で1点。50人超えでさらに1点で合計2点の割り振りやったのに、最初の1点を忘れててん。

ヴィヴィオ：

え、ええと、つまり？

アインハルト：

国力はもう1点あったということですか？

はやて：

うん。仮に2点とも生活に振ってたら、人口減少のレベルダウンしても、初期1点ボーナス1点の計2点やったから、2MG繰り越せたんよ。

ディアーチエ：

おいまで！ それでは国の財政が大きく変わってくるぞ？!

はやて：(正座中)

はい。おっしやるとおりです。

なので、メトロノームの借金返済分のうち1MGを予算に戻してもOKとします。開幕時の生活レベルが3有った体で調整しなおすとゲーム自体のやり直しになるんで、それで勘弁してください。

イクス：

ま、まあ、誰にでも失敗はありますよ。それにゲームがクリアできないほどのミスではなかったんですし・・・。

ヴィヴィオ：

そうですね。

予算どうします？

ヴィクター：

メトロ口としてはそのままにしておいて欲しいところですが、シナリオクリアに影響が出そうだけに悩みますわね。

デイアーチェ：

・・・使命の達成は戦力の増強に直接影響するからな・・・今回はこのままでもかまわんと思うが・・・

今後は気をつけるのだぞ。

はやて：

はい。気をつけます。でもミスするかもしれないので気付いた人はご指摘お願いします。

デイアーチェ：

反省しとるのか？ 本当に・・・。

はやて：(土下座)

はい。すみません。

投票の結果発表に移ってもよろしいでしょうか。

アインハルト：

ど、どうぞ進めてください。

|||||

### 1. 勲章獲得者発表

はやて：

はい！ それでは早速発表していききたいと思います！

イクス：

なんだかドキドキしますね。

はやて：

早速行くで！ はいドン！

死人に口なしの キリエ (イクス) 1票

イクス：

勲章はならずですか、でも1票入れていただけて嬉しです。

デイアーチェ：

ふん。私の圧倒的カリスマの前には仕方あるまい。  
ヴィクター：

あら、0票の可能性も有るのではありませんか？  
はやて：

もちろん、0票のPCも居るでえ。

デИАーチエ：

ならば、先にそいつを発表すべきではないのか？

はやて：

ええのん？ 発表して。ほな最下位ドン！

天上天下唯我独尊 メトロノーム（ヴィクトーリア）

泣く子も黙る カイザードラゴン（アインハルト）

佳人薄命 シルク（デИАーチエ）

据え膳喰わぬは男の恥 ココア（ヴィヴィオ）

一同：

・・・え？

はやて：

というわけで、最大得票数を得たキリエに勲章をプレゼントや。  
キャラクターシートに書き込んでおいてな。

イクス：

え、え？ は、はい。？

デИАーチエ：

小鴉、「開票」といわなかったか？

はやて：

「投票箱を開けて中身を確認する」んが「開票」やろ？

あ、イクスにはコメントも来とるで

イクスヴェリア殿下の楽しそうな姿が微笑ましいので1票。

いや、本当に原作の作中ではなかなか起きられなかったので、こういう楽しんでいる姿は1入です。（後略）

イクス：(赤面)

あ、ありがとうございます。

戦乱期は戦いと眠りを繰り返すだけでしたので、この時代ではいろいろ楽しいことに挑戦したいと思います。

ヴィクター：

デИАーチエさん？ これは・・・

デИАーチエ：

ふ、フンっ。今回の勲章は譲ってくれるわ。

次回こそ我の真のカリスマに慄くが良い。

はやて：

と、いうわけで投票結果発表でした。

投票いただいた方、

一同：

ありがとうございます。

第2話 国境(?)問題 勲章授与対象者投票締め切りました

## 2. 準備フェイズ〜プロローグ

はやて：

はあい。思いのほか好評でなんとか第2回のお許しが出た、『ドキッ！ 王様だらけの迷宮探索』はじまりはじまり〜

ヴィヴィオ：

好評なんですネ。良かった・・・

デИАーチエ：

おもいのほか というのが引つかかるが、まあ良い。さっそく始めるぞ。

はやて：

ああ、その前にお知らせが1つ・・・

アインハルト：

どうされました？

はやて：

みんなに謝らないかん事が・・・

イクス：

ど、どうしたんですか？

はやて：

ええ、話は王国創造まで遡ります。

ヴィクター：

一番最初ですわよ?!

はやて：

国の人口を割り出したとき、50人を超えてレベル2なので1点好きな国力を上げてて言うたやろ？

ヴィヴィオ：

あ、はい。そうですね。最初からレベル2なんだあ、て思ったの覚えてます。

はやて：

でもな、ホンマは王国作成時点でレベル1、人口50人超えてレベル2、合計2点のフリーポイントが在ったんよ。

アインハルト：

？

ディアーチエ：

つまり、本来ならば生活レベル3、あるいは他の国力レベルを1つ2にして進行できていた、と。

イクス：

あ、予算会議でもっと良いものが買えたんですね。でも、結果的にクリアできましたしそれほど大きな問題ではなかったような？

はやて：

そう言うてもらえると助かるんやけど、問題は終了フェイズの方でな。

人口再計算で国力が1下がる処理。

ヴィクター：

あ、生活レベルは1ではなく2に留まっていた、そう言うことですか？

はやて：

はい。よって今回へ繰り越せる予算額、それに伴うメトロノームのヴィクターのキャラ借金返済額が変わってくるんや。

この辺は、今後の展開にも影響してくるし、マズツたなあって…

ヴィヴィオ：

じゃあ、国力1点加えて良いんですね？

生活で良いですか？

アインハルト：

はい。そうですね。あとは…

ヴィクター：

メトロの借金ですわね…もし、皆さんが許してくださるなら…イクス：

このままでもいきましょう。予算が少なくなっているといっても、1



MG在りますから良いんじゃないですか？

ディアーチエ：

・・・はあ・・・メトロノームの使命はギリエイクスの次に面倒だからな仕方あるまい。

ヴィクター：

ありがとうございます。

はやて：

今後はミスの無いよう、気をつけます。

ほな、王国フェイズに入っていくで。

※ご指摘いただき、ありがとうございました。

|||||

王国フェイズプロローグ

GM（はやて）：

場所は、王宮。ランドメイカーたちが朝の会議をしてる所や。

最近、国の首都の入口にモンスターが現れて小競り合いが繰り返されてるんで、その被害状況や対処について話し合いがされてるって事でよろしく。

メトロノーム（ヴィクター）：

それは由々しき事態ですわね。

「この所の、モンスターによる攻撃、被害状況は？」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「今のところ、領内に侵入される前に撃退できております。

目立った被害はありません」

GM（はやて）：

と、会議をしてるランドメイカーの下に衛兵隊の1人が込んできた。

衛兵（GM）：

「報告！ 先ほど新興国よりの伝令より宣戦布告がなされました！」

シルク（ディアーチエ）：

「なに？ 内容は？ いや、それよりどこの国だ！」

衛兵（GM）：

「は、はっ！」

相手は『正統ドラゴン公社』と名乗る新興国です。これまで小規模侵攻は自分たちの手引きであると宣言し、領土拡大のためにこの、マジカル合衆国に目を付けたとの事であります。

襲撃者も使者も小鬼である事を鑑みるに、モンスターの国である事は間違いないかと・・・！」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「正統ドラゴン公社・・・いったいどこにそんな国（？）が・・・衛兵（GM）：

「はっ！」

それにつきましては、襲撃班の撤退をシノビ衆が追跡、所在をつかんでおります」

と衛兵がみんなの前で地図を広げて見せるで。

#### 周辺マップ

1 2 3 4 5 6

C 首都

#### 第三

D 中華

#### 自治国

正統 国立

E       ドラゴ 霊園

ン公社

天階

F       バナナ

公国

キリエ（イクス）：

「霊園のすぐ隣?!」

衛兵（GM）：

「は……」

連中は、我らが合衆国の領土全てをよこせと要求しており、霊園も例外ではない、と……」

なお、バナナ公国は自国の防衛に人手を割かれるから、このままやと霊園占領待ったなしやね。

ということで、今回の目的は正統ドラゴン公社の平定？ 討伐？

まあ、そんな感じやね。

ほな、円卓会議の準備しようかあ。

|||||

データセクション

ここからは国、ランドメイカーのデータです。

天階マジカル合衆国

王国レベル：1 国王：『天上天下唯我独尊』のメトロノーム

国教：天階

国力

資源

生活レベル：2

総人口：46

文化レベル：1

民の声：10／12

治安レベル：1

予算：1MG

軍事レベル：1

既知の土地

1 2 3 4 5 6

C 首都

第三

D 中華

自治国

正統 国立

E

ン公社

天階



好きなもの：新しいもの、小鬼  
嫌いなもの：自分探し、おせっかい

“泣く子も黙る” カイザードラゴン (PL:アインハルト)

レベル：1 性別：女 年齢：18

使命：ココアの使命を達成させる

クラス：騎士 ジョブ：寿ぎ屋

能力値 副能力値

才覚：2 HP : 18 / 13 + 5

魅力：2 器 : 2 (現在気力：0)

探索：2 回避値：9

武勇：5 配下 : 0 / 11

スキル

武勲、甘言

装備

1：だんびら、2：申胄、3：乗騎、4：クラツカー、5：楽器、6：

強壯剤

感情値

ココア：愛情(1)

好きなもの：叙事詩、暗闇

嫌いなもの：戦争、年寄り

“佳人薄命”のシルク (PL:デИАーチエ)

レベル：1 性別：女 年齢：25

使命：自国の文化レベルを5点以上にする

クラス：大臣 ジョブ：狩人

能力値 副能力値

才覚：5 HP : 10 / 10

魅力：2 器 : 4 (現在気力：0)

探索：2 回避値：9

武勇：2 配下 : 0 / 11

スキル

補給、狩り

装備

1：お弁当、2：住民台帳、3：携帯電話、4：石弓、5：マント、  
6：もぐら棒

感情値

カイザードラゴン：友情（1）

ココア：不信（5）

好きなもの：古いもの、冗談

嫌いなもの：ナンパ、告げ口

“死人に口なし”のキリエ（PL：イクス）

レベル：1 性別：女 年齢：20

使命：死霊モンスターを50体以上自分の手で死亡させる（現在：

5）

クラス：神官 ジョブ：働き者

能力値 副能力値

才覚：2 HP：10／10

魅力：5 器：4（現在気力：0）

探索：3 回避値：10

武勇：1 配下：0／26

スキル

信仰、がんばる

装備

1：鉄砲、2：素材（肉：1、機械：1）、3：衣装、4：旗、5：  
テント、6：—

感情値

カイザードラゴン：忠誠（2）

シルク：友情（1）

好きなもの：ねこみみ、都会

嫌いなもの：昔話／風呂

“据え膳食わぬは男の恥” ココア（PL：ヴィヴィオ）

レベル：1 性別：女 年齢：14

使命：父を倒すこと

クラス：ニンジャ ジョブ：召喚師

能力値 副能力値

才覚：2 HP : 13 / 13

魅力：2 器 : 2 (現在気力：0)

探索：5 回避値：12

武勇：2 配下 : 0 / 11

スキル

攪乱、小転移

装備

1：手裏剣、2：星の欠片、3：使い魔、4：使い魔、5：お守り、

6：お守り

感情値

メトロノーム：友情（1）

好きなもの：頭が悪い人、王様

嫌いなもの：料理、謝ること

## 2. 円卓会議く出発

円卓会議 編成会議

メトロノーム（ヴィクター）：

「では、編成会議を始めます。

それぞれ、正統ドラゴン公社に連れて行く《配下》の数を申請しなさい」

いまさらですが公社を名乗るという事はどこかの属国なのでしやうか？

GM（はやて）：

ん〜？（考えてんかったなあ・・・てか直前に国名表で決めたから設定なんてないよ・・・）

実は、裏に大国が居おるかもなあ？（シナリオフック提供感謝やでヴィクター）

デイアーチエ：

・・・。（まあ、よからう）

人口減少を考えるとあまり連れていけないか・・・

「陛下、私めは【補給】部隊として2人ほど連れて行きとうございませす」

カイザードラゴン（アインハルト）：

緊急時のリソースという側面もありますが・・・人口が増えないとレベルアップもできませんからね。

「騎士団は国に残し、防衛に当たらせてます」

キリエ（イクス）：

「神殿の職員も、救護班として残しておきましょう」

配下数依存のスキルがないのでこういう時は助かりますね。

ココア（ヴィヴィオ）：

・・・。

「1人、下忍を連れて行きます」

よく考えたら、ココアも配下依存のスキルないから、最初の情報収集だけでいいんだよね。



メトロノーム（ヴィクター）：

「・・・では、それらを承認し、わたくしは5人連れて行きます」  
これで、配下として連れて行くのが8名ですわね。

予算会議

シルク（デИАーチエ）：

「では、続いて予算会議に移ります。

何か必要なものがあるものは？」

キリエ（イクス）：

「【バックパック】（これを装備しているスロットには素材を15個まで所持できる（通常10個）をよろしいでしょうか？ 大統領陛下に素材を持たせるのも申し訳ないですし・・・」

メトロノーム（ヴィクター）：

「でしたら、こちらの手が空きますので【がまぐち】（終了フェイズの判定に成功すると、繰越金とは別に予算を繰り越せる）が欲しいですわ」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「【お弁当】1つでは不安があります。もう1つ買い足しておきましょう」

カイザーはスロットが埋まっていますので、すぐにキリエに渡すことになります。

ココア（ヴィヴィオ）：

ココアから申請はありませーん。

シルク（デИАーチエ）：

「では、【バックパック】【お弁当】は承認。陛下のがまぐちは却下とします」

メトロノーム（ヴィクター）：

「なぜですか?! 理由を仰ってください!」

シルク（デИАーチエ）：

「・・・貴女に宵越しの金を持たせると無駄遣いしそうですからな  
キャラ背景的に。」

メトロノーム（ヴィクター）：

「んぐ・・・」

ココア（ヴィヴィオ）：

「では、陛下の所持品に空きができますね。念のため【お弁当】をも  
う一つどうぞでしょうか？」

シルク（ディアーチェ）：

「承認」

メトロノーム（ヴィクター）：

「即答?！」

シルク（ディアーチェ）：

「では、次に施設に購入、破壊に関してだが・・・」

メトロノーム（ヴィクター）：

大統領の扱いが安い・・・

とはいえ、今の予算で建てられるもので使えそうなものといったら  
【大通り】（この後の行動処理で通常の行動に加えて散策ができるよう  
になる）くらいですが・・・建設できる部屋がありませんわね。

「今は、出費を抑える時ですわ」

※【大通り】は、【王宮】か【大通り】のある部屋とつながった部屋  
にしか建設できない。

カイザードラゴン（アインハルト）：

北東以外の角部屋に道を伸ばせば可能ですが。

「道を広げ、交通の便を図っては？」

キリエ（イクス）：

【神殿】の南北（A-1, C-3）は、【神殿】の拡張予定地ですの  
で困ります」

両方に神殿を建てれば、「文化」レベルが1上がりますから、シルク  
の使命達成の助けになりますよ。

ココア（ヴィヴィオ）：

「ここは、陛下の仰られるとおり、節約の時かと」

南東の部屋も【倉庫】のレベル上げに使いたいですしね。

シルク（ディアーチェ）：

「うむ。ではこたびの公共事業は見送ることとする。  
では、出発時間までのおの準備に取り掛かれよ」

|||||

### 行動処理

ココア（ヴィヴィオ）：（何故か敬礼）

情報収集行ってきました！ 派遣する《配下》は1人です。というか  
1人しか居ません。

A—3 [探索] / 8

5+5 || 10 成功！

モンスター数1 トラップ数1 南西(B—2)に道が伸びている。

続行。B—2 [探索] / 9

5+7 || 12 成功！

モンスター数0 トラップ数4 南(C—2)に道が伸びている。

続行。B—3 [探索] / 10

5+6 || 11 成功！

モンスター数0 トラップ数1 北(B—2)と南(出口)に道が

伸びている。

探索終了。

結果←

1 2 3

A □

／

B □

—

C □

EXIT

ココア（ヴィヴィオ）：

無事帰還！ ふうく、緊張したあ……。

メトロノーム（ヴィクター）：

(苦笑) お疲れ様です。ヴィヴィ。  
前回に比べて随分シンプルな造りですわね。

カイザードラゴン(アインハルト)：

モンスターも1体だけ：：かなり高レベルのモンスターなのでし  
うか？

キリエ(イクス)：

もしくは、B―2のトラップ4つが兇悪コンボか・・・。

シルク(ディアーチエ)：

・・・おい、子鴉。

GM(はやて)：

ん？

シルク(ディアーチエ)：

B―2の部屋の情報をもう一度言ってみろ。

GM(はやて)：

(うわ、もうバレた)

モンスター無し、トラップ4個、通路は南向きに。以上。

シルク(ディアーチエ)：

つまり、北東(A―3)に向かう通路は無いのだな？

ココア(ヴィヴィオ)：

え？ でも、A―3から来たんだからそっちに道はあるんじゃない  
の？

シルク(ディアーチエ)：

確かに、ただの伝え忘れかとも思ったがな、再度確認しても情報に  
変化が無かった。つまり、北東への道は無いということだ。間違いな  
いな？

GM(はやて)：

うん。合うてるよ。

メトロノーム(ヴィクター)：

どういうことですか？

シルク(ディアーチエ)：

おおかた、トラップによる攪乱だろうが・・・。探索のスタートが

A―3だったおかげで気づけたな。これがBかCの2からでは、2部屋モンスター不在の迷宮になっておった。

カイザードラゴン（アインハルト）：

な、なるほど……。

シルク（デイアーチエ）：

ついでだ。支配者の名を聞いておこうか。宣戦布告があつたのだ名前くらい伝わっておろう？

GM（はやて）：

ぐぬぬ……。まあ、ええわ。そこ見破られても問題ないしな。

支配者のほうはもちろん開示できるよ。ただし、使者という名の突撃兵が名乗っただけやから種族は不明。

その名も「焼け野の」 サン レン セイ や。

キリエ（イクス）：

焼け野の……。なんだか怖いですね。

ココア（ヴィヴィオ）：

会社のバックに別の国が居る可能性を考えると、侵略戦に適した刺客が送られてきた、とかかな？

メトロノーム（ヴィクター）：

背景を考えると、高レベルモンスターの可能性が高まってきましたわね。

ココア（ヴィヴィオ）：

「……という事が、下忍の持ち帰った情報により推測されます！」

GM（はやて）：

かくかくしかじかですらない……。やと……。？

メトロノーム（ヴィクター）：

「報告」苦勞様です。強敵が待ち構えているのなると、英気を養つておかなくては行けませんわね」

【温泉】でリソース確保ですわ。

カイザードラゴン（アインハルト）：

「お供します。陛下」

散策もしたいですが直接的なリソースが優先でしょうか。

シルク（ディアーチエ）：

「我もお供いたしましたしょう」

霸王っ子の言うとおりでな。

キリエ（イクス）：

「わたくしも」

ですね。

ココア（ヴィヴィオ）：

あれ？ ココア（行動済）だけ温泉に入れない？

GM（はやて）：（眩いばかりに輝く瞳）

ほな、みんなでワイワイ温泉に入るシーンのびよ

メトロノーム（ヴィクター）：

いたしませんわよ?!

GM（はやて）：（死んだ魚のような目）

ちえー・・・ほな、ココア以外は気力2点獲得で。

シルク（ディアーチエ）：

いきなりやる気を無くしおった・・・。

ほれ、とつとと出発するぞ。

|||||||

## 出発

### 周辺マップ

1 2 3 4 5 6

C 首都

### 第三

D 中華

### 自治国

正統 国立

E     ドラゴ 霊園

ン公社

天階

F       バナナ

公国

GM (はやて) :

こんな位置関係やから、道順は前と同じで、

1 2 3 4 5 6

C 首都

←

D 壺

←

正統 国立

E 式↓ 参↓四↓伍↓ドラゴ 霊園

ン公社

天階

F       バナナ

公国

GM (はやて) :

こんな感じでええかな? 中華自治国は素通りできるから実質道

中表は4回やね。・・・4回やと1人振らん子が出るし、首都の東から出発せえへん?

一同 :

だが断る。

GM (はやて) :

ですよねー。

(?・なんでみんなあの漫画のネタ知ってんの?)

※気にはいけません。

メトロノーム(ヴィクター) :

クラス順で行きましょうか。

8:モンスター襲撃を受ける。全員、〔武勇〕<sup>難易度</sup> / 9の判定を行う。

失敗したら《HP》1D6減少。

メトロノーム : 5 + 6 || 1 1 成功!  
カイザードラゴン : 5 + 7 || 1 2 成功!  
シルク : 2 + 4 || 6 《HP》 4点減少 (10 ↓ 6)  
キリエ : 1 + 8 || 9 成功!  
ココア : 2 + 10 || 1 2 成功!

シルク (デИАーチエ):

「ぐはあつ! 中華自治国も狙われておったとは!」

6 : 陰湿なトラップにひつかかる。全員、「探索」難易度 / 9の判定を行う。失敗したら《HP》1D6減少。

メトロノーム : 0 + 10 || 1 0 成功!  
カイザードラゴン : 2 + 4 || 6 《HP》 2点減少 (18 ↓ 16)  
シルク : 2 + 9 || 1 1 成功!  
キリエ : 3 + 7 || 1 0 成功!  
ココア : 5 + 3 || 8 《HP》 1点減少 (13 ↓ 12)

カイザードラゴン (アインハルト):

「ぐつ!...」

ココア (ヴィヴィオ):

ニンジャ

「この私が見落とすなんてつ...」

メトロノーム (ヴィクター):

「探索の素人が回避できていますが...」

9 : 恐ろしいな咆哮があたりに響き、すぐに静まりかえる。全員、「魅力」難易度 / 9の判定を行う。失敗したら、《配下》が1D6人自国に逃亡する。

メトロノーム : 4 + 8 || 1 2 成功!  
カイザードラゴン : 2 + 5 || 7 《配下》を連れている!  
シルク : 2 + 4 || 6 《配下》全員逃亡! (2 ↓ 0)  
キリエ : 5 + 6 || 1 1 成功!





## 2. 迷宮フェイズ1

休憩中

ディアーチエ：

（ふむ。やはりこの罫で間違いなさそうだが・・・問題は他の道が見当たらんことか・・・ミスディレクションとしては杜撰だが・・・）

|||||

迷宮フェイズ

陣形

前衛

メトロノーム、カイザードラゴン、ココア

後衛

本陣

シルク、キリエ

正統ドラゴン公社C-2（入口） 災厄平原

0ターン 0クォーター

GM（はやて）：

さて、入り口は大きめの部屋で、壁面に彩られた草原、て感じやね。メトロノーム（ヴィクター）：

壁画と草原が共存しえるのがこのゲームならではの、ですわね。とはいえ、ここにはトラップが1つあるのでしたわね。

シルク（ディアーチエ）：

よしキャンプだ。

「何が待っているか判らん。油断するなよ」

ココア（ヴィヴィオ）：

まずは、部屋の搜索からだよね。補助で【使い魔】片方だけ使って判定+1と。

部屋の搜索 【探索】 / 12

5+1+8 || 14 成功！

GM (はやて) :

この部屋にはこれといって何も無いな。

ココア (ヴィヴィオ) :

あ、通路のほうだった。でも、素材が手に入るんですよね？

※【機械】の素材1個獲得。キリエに持ってもらう。

シルク (デИАーチエ) :

「通路は我が調べよう」

通路の搜索 「才覚」 / 12

5 + 4 || 9 失敗 . . .

シルク (デИАーチエ) :

ぐぬ . . .

メトロノーム (ヴィクター) :

この際、ココアの【お守り】に頼りましょう。

メトロは魅力休憩をしますわ。《民の声》を増やしたいですけど、判定を要求されても困りますし、素直に得意能力値の休憩にしておきま  
すわ。

### 魅力休憩表

6 : 星の灯りがあなたの顔をロマンティックに照らし出す。その部屋の中に居るキャラクターを1人選び、「魅力」難易度 / 「9 + そのキャラのあなたに対する《好意》」の判定を行う。成功すると、そのキャラのあなたに対する《好意》が1点上昇する。

シルクを選択 「魅力」 / 10

5 + 7 || 12 成功! シルクのメトロノームへの忠誠の《好意》

0 ↓ 1

メトロノーム (ヴィクター) :

友情が上がってくれたら親友の人間関係に近づけましたのに . . .

カイザードラゴン（アインハルト）：  
でしたらカイザーは武勇休憩という事になりますが・・・現状《敵意》を上げても意味がありませんし・・・《民の声》増加を期待して才覚休憩にします。

才覚休憩表

9：たまには、わたしが料理してみるか・・・【お弁当】か「フルコース」の効果を使用して、食事をとることができる。食事をしたら、1D6を振る。奇数だったら思いのほか美味しい出来栄え。《民の声》が1点上昇する。偶数だったら腹にはたまるが二度とごめんという出来栄え。宮廷全員のあなたに対する《敵意》が1点上昇する。

カイザードラゴン（アインハルト）：

これは・・・食事系アイテムを消費して、という事でしょうか？

GM（はやて）：

うくん、そうは書かれてないしなあ・・・「効果を使用して」やろお？・・・うし、アイテム無しでOKとしよう！ハウスルールやけどこの卓ではこの裁定でいくで。材料はそこの山菜かな？

カイザードラゴン（アインハルト）：

リソースを喰わないのでしたら挑戦しましょう。道中のダメージもありますし効果は「フルコース」でお願いします。

SE：ジュウジュウ ショリショリ パカッフワツ トツトツ トツ・・・

カイザードラゴン（アインハルト）：

「さあ、召し上がれ」

※宮廷全員の《HP》5点回復。全員全快！

カイザードラゴン（アインハルト）：

問題は、出来栄えですね。

（ころころ・・・）3！ 《民の声》10↓11

配下（ヴィヴィオ／ヴィクター／GM）：

「おお！ 騎士さまは料理の腕も素晴らしい！」

「これなら、嫁の貰い手には困りませんな！」

「なんなら、おれが立候補しても・・・」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「こ、好評なようで何よりです」

---

キリエ（イクス）：

では、私も才覚休憩を・・・

---

### 才覚休憩表

5：さて一眠りするか・・・というときに、1人の民が青い顔をして震えている。どうやら、国に残した家族のことが心配なようだ。

〔才覚〕

難易度

／11の判定を行う。成功すると《民の声》が2点回復する。

配下（GM）：

「神官様・・・首都は、大丈夫でしょうか・・・置いてきた女房が心配で心配で・・・」

キリエ（イクス）：

「安心なさい。そのために、騎士団は団長を除き全員防衛に残りました。彼らの勇猛さはご存知でしょう？」

〔才覚〕／11

2＋7＝9 失敗・・・

配下（GM）：

「そ、そうですね・・・」

一応理解はしてくれたものの、不安を払拭するには至りませんでした。

キリエ（イクス）：

心の安定は信仰の領分だというのに、口惜しいですね。

GM（はやて）：

さあ、全員行動したし時間を進めるでえ。（0ターン・1クォーター）

シルク（デИАーチエ）：

通路に罠があるのは間違いない。突っ切るぞ。

GM（はやて）：

ほな、平原を抜けて次の部屋に行こうとした宮廷の足元から地面の感覚が消失した。どうやらそこだけ地面が低うなってる所に背の高い草が生えて段差を判りにくくしてたみたいやね。

【落とし穴】の罠や。全員「1d6+1」点ダメージやで。

メトロノーム（ヴィクター）：

判定すらさせてもらえないトラップですつて?!

ココア（ヴィヴィオ）：

せっかく回復したのに……【お守り】（トラップの効果を一時的に無効化する）使う？

カイザードラゴン（アインハルト）：

ですが、この先には罠が4つ……いえ、1つはこの【落とし穴】ですからあと3つですか。【お守り】は温存すべきかと。

キリエ（イクス）：

そうですね。幸いにも皆さん最大ダメージでも倒れることはありませんし、すぐに私が【信仰】で回復しますからこのまま行きましよう。

GM（はやて）：

ほな、1Dふるでく

（ころころ・・・）1

なんでやねん……。2点ダメージどうぞ。ダメージやから甲冑等で軽減できるよ。

メトロノーム     ：11↓9

カイザードラゴン：18↓17（【甲冑】で1軽減）

シルク            ：10↓8

キリエ            ：10↓8

ココア            ：13↓11

正統ドラゴン公社B―2 ウクレレの間

O ターン 1クオーター

GM (はやて) :

落とし穴から這い出した宮廷がたどり着いた部屋は、小鬼の楽団が陽気な音楽を奏でてるサロンみたいな部屋や。なお、この小鬼楽団は部屋の名前に合わせて描写しただけで、遭遇でもなければオブジェクトでもないから無視してええよ。

シルク (デИАーチエ) :

ぶっちゃけたな、おい。

GM (はやて) :

ゲーム的には何も無い部屋、やね。事前の情報どおり今来た道以外何も見当たらん。

ココア (ヴィヴィオ) :

まずは道を見つけないとだよね。

部屋を搜索!

〔探索〕／12

5+7=12 成功!

GM (はやて) :

ま、ニンジャなら当然やね。

そしたら、部屋の壁に、北西、北、北東それぞれに延びる通路に続く隠し扉を発見した。「シークレットドア」の罠×3や。

シルク (デИАーチエ) :

フン、やはりシークレットドア・・・3つ?

GM (はやて) :

3つ。情報収集のスタート地点であつたであろう部屋に続く道と、それ以外2つ。

※【シークレットドア】は通路ではなく部屋に設置する罠なので、設置されていない側からは道が判明する。という裁定で情報収集が行われていました。

シルク (デИАーチエ) :

があ！ ココアが行動済みでは残る2部屋すべては調べられんぞ  
!?

メトロノーム(ヴィクター)：

通路に罠が無い事が確定しているのが救いですわね。とにかく一  
部屋確定してしましましょう。ディアーチェさん、お願いします。

シルク(ディアーチェ)：

う、うむ。北の道の先の部屋を情報収しゅ…派遣する《配下》が  
おらん…

一同：

あ…。

メトロノーム(ヴィクター)：

メトロの《配下》を使えば…

GM(はやて)：

残念ながら《配下》は自分の主人の命令しか聞けんのよ。

シルク(ディアーチェ)：

【住民台帳】を使えば、《配下》の再分配ができるがシルクが行動済  
みになってしまう…

ココア(ヴィヴィオ)：

そうすると、残るのは…

メトロノーム(ヴィクター)：〔才覚〕2、〔探索〕0)

わたくしと、

カイザードラゴン(アインハルト)：〔才覚〕2、〔探索〕2)

私と、

キリエ(イクス)：〔才覚〕2、〔探索〕3)

私ですわね。

シルク(ディアーチェ)：

ぐぬぬ…キリエがかるうじて固定値3か…《希望》を使う  
こともここはやむを得んか。

ともかく【住民台帳】を使うぞ。〔才覚〕／11か…

5+7=12 成功!

シルク(ディアーチェ)：



よし。では、メトロノームの《配下》5名のうち2名をキリエの《配下》とする。

「これより先に敵国元首が居ると予測される！ よって、部隊の再編を行う！」

それと、【携帯電話】をメトロの【お弁当】と交換しておく。これでどちらも固定値3だ。

GM（はやて）：

さて、あとはダイス目次第やね。目が少なくても派遣する《配下》の人数次第では情報は得られるからな。

メトロノーム（ヴィクター）：

では、わたくしめから・・・《気力》を1点使いますわ。調べるのは真北の部屋です。派遣する人数は3人全員です！

情報収集 「才覚」／12

2 + 1 + (5, 5, 1) || 13 成功！

メトロノーム（ヴィクター）：

や、やりましたわ！ 《配下》も失わずにすみましたわ！

ココア（ヴィヴィオ）：

やりましたねっ。

GM（はやて）：

おめでどう。

真北の部屋A―2は、モンスター1体、トラップ1個や。

キリエ（イクス）：

ここも、1体？

残る北西の部屋（A―1）の情報収集を行います。派遣する人数は2人。《気力》を1点使います。

情報収集 「探索」／12

3 + (6, 5, 2) || 14 成功！

キリエ（イクス）：

成功です……。心臓に悪いゲームですね……。

カイザードラゴン（アインハルト）：

6や5の目が出ているのになかなか《気力》に変換できませんね……。

GM（はやて）：

でも、このドキドキ感は悪くないやろ？（ニヤリ）

んで、部屋の情報は……モンスター1体、トラップ1個。

シルク（デИАーチエ）：

ここもか……。どの部屋が支配者の部屋だ？

メトロノーム（ヴィクター）：

判断材料がありませんわね。それはともかく、

「みなさん、良い働きです。未知であった部屋の情報を得たことでこの探索も光明が見えてきました。ごくろうさまです」

《配下》を労っておきましょう。

カイザードラゴン（アインハルト）：

カイザーはリソースのために才覚休憩を行います。

才覚休憩表

5：さて一眠りするか……。というときに、1人の民が青い顔をして震えている。（以下略）

〔才覚〕／11

2+8＝10 失敗……

カイザードラゴン（アインハルト）：

「大丈夫です」

口下手な武人にはこの手の事は難しかったです……。

GM（はやて）：

うん。少ないけどリソース削れたし良しとしようか。

全員行動終わったから時間を進めるで。どの部屋に行く？

メトロノーム（ヴィクター）：

どういたします？ 支配者の居場所がつかめておりませんが・・・  
ココア（ヴィヴィオ）：

判断材料が無いなら、どの部屋から行っても同じですし、調べた順に行きませんか？

カイザードラゴン（アインハルト）：

そうですね。悩んでも答えが出るものではありませんし。

キリエ（イクス）：

賛成です。

シルク（ディアーチェ）：

（子鴉の事だ、何かしらのヒントをイヤらしい形で撒いてそうではあるが・・・是非もないか）

では、北東（A-3）から虱潰しに行くでしょう。

GM（はやて）：

ほいほい。通路には何も無いからそのまま進むと徐々に喧騒がみんなの耳に届いてくる。そこは・・・

一同：（ゴクリ）

||||||

正統ドラゴン公社A-3 征服闘技場

0ターン 2クォーター

GM（はやて）：

巨大な円形闘技場<sup>コロシアマム</sup>。宮廷諸君はすり鉢状の闘技場の1番下、剣闘士が戦うフィールドに出る。その瞬間、

SE：ガシャン！

GM（はやて）：

入ってきた通路に格子状の扉が降りる。明らかに剣闘士を逃がさなようにするための処置や。

そして聞こえていた喧騒は明らかかな歓声へと変わる。客席を埋め尽くす小鬼たちの大合唱<sup>ブライイング</sup>。

観客小鬼（GM）：

「ころせ！ころせ！ころせ！ころせ！ころせ！」

メトロノーム（ヴィクター）：

仮想の世界ではなければ血が騒ぐ所ですわね。

カイザードラゴン（アインハルト）：

ええ。アウエーでの試合も別の高ぶりがあります。

GM（はやて）：

では、ご要望にお答えして次は遭遇の演出を。

みんなが入ってきたのと逆側の剣闘士入場口には1人のモンスターが。見た目は小鬼やけど身につけてる物が他の小鬼より良<sup>え</sup>え物を身につけてる。

小鬼（？）（GM）：

「よく来たな、天階マジカル合衆国！ 貴様らの土地、我ら正統ドラゴン公社が貰い受ける！」

観客小鬼（GM）：

「うおおおおおおおおおおおおおおお！」

メトロノーム（ヴィクター）：

「わたくしが合衆国元首、大統領の『天上天下唯我独尊』のメトロノームですわ！」

あなたが、『焼け野の』サンレンセイで間違いありませんわね?!」  
フレーバー【名乗る】です。

サンレンセイ（？）（GM）：

「いかにも！ 我こそは、『焼け野の三連星』が1人！ 『焼け野の』セイである！」

一同：

・・・え？

GM（はやて）：

いったいいつから支配者が独りだと勘違いしていた？

一同：

なん・・・だと・・・

※種明かしはあとがきにて

セイ（GM）：

「我は、三連星の中で2番目の実力者！ 私に勝てぬようではこの

先、生き残れぬ知れ！」

シルク（ディアーチエ）：

ま、まあ。初手が中級の強さなら今後の目安にもなる。引きは良かったと思う。

GM（はやて）：

よっしや！ 戦闘開始や！

## 2. 迷宮フェイズ2

正統ドラゴン公社A-3 征服闘技場

0ターンの 2クォーター

GM (はやて) :

つと、戦闘に入る前にちよいと演出の続きを。

「焼け野の」セイが号令をかけると、観客席に居た小鬼たちがフィールドになだれ込んでくる。セイの前で陣形を形成。その数2  
2!

メトロノーム (ヴィクター) :

多くありませんこと?!

GM (はやて) :

このトラップは「ブレイメン」。情報収集でのモンスターの数を偽れるトラップやからな。

カイザードラゴン (アインハルト) :

それを差し引いても多くありませんか?

GM (はやて) :

というわけで、陣形はこんな感じでえす。

カイザードラゴン (アインハルト) :

えっ、進めるんですか?!

|||||||

陣形

本陣

セイ (小鬼英雄)

敵

後衛

側 小鬼×11

前衛

小鬼×11

前衛

メトロノーム、カイザードラゴン、ココア

味 後衛

方

本陣

シルク、キリエ

|||||||

第1ラウンド

作戦判定 「才覚」 / 14

シルク (《気力》 1点使用) : 5 + (1, 1, 3) || 9

敵の先攻!

シルク (ディアーチエ) :

あ、危なかった・・・それより、目標値高くないか?

GM (はやて) :

セイは【策士】のスキルを持つてるからな。作戦判定の難易度が3増加してるんよ。

シルク (ディアーチエ) :

【策士】無しでも失敗だったか・・・

GM (はやて) :

そしたら、〃焼け野〃軍からの行動や。

セイ (GM) :

「まずは前衛を叩き潰せ!」

小鬼s (GM) :

「|||||||」

まずは前衛の小鬼×11が1歩前進。まずはA〜C3体がメトロノームを攻撃。先に命中判定してまうで。

目標値は7やね。セイのスキル効果で【挟撃】が追加されてるから、命中が1点、威力も1点強化されてる。

1 + 9 + 1 || 11、1 + 5 + 1 || 7、1 + 8 + 1 || 10

全命中つと。威力は1D6が3回。

1 + 1 || 2、6 + 1 || 7、2 + 1 || 3

合計11点や。

小鬼AとC (GM) :

「くちええええ」

メトロノーム (ヴィクター) : (HP : 9 ↓ 0)

「くっ、ぐっ！ あ・・・」

メトロがあ！

GM (はやて) :

ついにきたなあ。致命傷表を振って。

致命傷表

6 : 重傷を負い、意識を失う。行動不能。1D6クォーターが経過するまでに《HP》を1以上にしないと、そのキャラクターは死亡する。

2クォーター後死亡。

メトロノーム (ヴィクター) :

た、助かりましたが・・・

セイ (GM) :

「音に聞く、天上天下唯我独尊」もその程度か！

残りの連中もそのままひき潰せ！」

小鬼軍団 (GM) :

「「「「「うおおおおおお！」「」「」「」」

次はカイザーに向かって、6匹 (DとI) が攻撃するぞ。目標値は

9やな。

1 + 8 + 1 || 10、1 + (6, 6) + 1 || 絶対成功！

痛打表 7 : 会心の一撃!! 攻撃の威力が1D6点上昇する

1 + (1, 1) + 1 || 絶対失敗

戦闘ファンブル表 6 : 馬鹿な！魔法の効果が！自軍のキャラクターが使用したスキルやアイテムの効果で、その戦闘の間持続するものが、すべて無効になる。

GM (はやて) :

痛打表の後に戦闘ファンブルやて?!



ああ、これどうなるのかなあ「使用した」は常駐の効果適用も入るのかなあ？・・・よし。「使用」してないから対象外。これが妥当な線かな。

カイザードラゴン（アインハルト）：

つまり、残り3匹の攻撃も【挟撃】の効果が適用される、と。

GM（はやて）：

そういうこと。幸いEの痛打表のおかげでFの攻撃が外れてもダメージの期待値はほとんど変わらんしな。

残り3匹行くでえ。

1 + 9 + 1 || 11、1 + 7 + 1 || 9、1 + 6 + 1 || 8

GM（はやて）：

ええと、命中が4匹。1D6 + 1が3回、2D6 + 1が1回やね。

カイザードラゴン（アインハルト）：

カイザーは【甲冑】を装備しているので、それぞれ1点の軽減で良いんですよね？

GM（はやて）：

せや。【挟撃】での強化ぶんが消える計算やね。ほな振るでえ。

6 + 1 || 1 || 6、2 + 1 || 1 || 2、6 + 1 || 1 || 6

10 + 1 || 1 || 10

GM（はやて）：

合計24点。命中判定の順番的に、痛打表適用のダメージが先やけど、いつぺんに判定してしまおうし、14点ダメージの後の10点でええか。

カイザードラゴン（アインハルト）：

では、3点残っていたところに最後の10点がきてHPが0になります。

致命傷表は・・・

5：頭を強くうちつけ、昏倒している。行動不能。このクォーターが終了するまでに《HP》を1以上にしないと、死亡。

カイザードラゴン（アインハルト）：

「がつ・・・」

【挟撃】ですし、背後を取られたのでしよう。

ココア（ヴィヴィオ）：

「姉さん！」

GM（はやて）：

神官の【信仰】があるから遠慮なく殴れるわあ。

残り2匹がココアに殴りかかるで。目標値・・・12?! さすがニンジャ・・・

1+7+1=9、1+7+1=9

GM（はやて）：

ま、当たらんわな。

次は、後衛の小鬼1匹。全員1歩前進。

キリエ（イクス）：

と、とりあえず攻撃はやみましたね。

GM（はやて）：

さらに！

一同：

っ！

GM（はやて）：

特殊移動でもう1歩前進！ 特殊移動は行動を消費するから攻撃できないことに変わりは無いけどな。

セイ（GM）：

「おせおせー！」

メトロノーム（ヴィクター）：

こちらの前衛に彼我合わせて、25人のキャラが居ますの?!

GM（はやて）：

そうや。ちなみにセイは本陣から動かず指示だけ出してる。行動放棄やね。

そちらのターンやで。

---

キリエ（イクス）：

と、とにかく回復ですよねっ。

【信仰】を使用します。《気力》を消費して判定します。

【信仰】 「魅力」／10

5+6＝11 成功！ 全員、《HP》2点回復！

現在HP

メトロノーム：2、カイザードラゴン：2、シルク：10、キリエ：10、ココア：13

メトロノーム（ヴィクター）：

私やカイザーは行動できるのでしょいか？

GM（はやて）：

・・・特には記述無いみたいやなあ・・・。OKとしようか。（でないと全滅しそうや・・・）

カイザードラゴン（アインハルト）：

あ、すみません。【武勲】の指定を忘れていました。今、指名しても？

GM（はやて）：

ああ。ええよ。

【小鬼】AとVと『焼け野の』セイ（【小鬼英雄】）の23の選択肢があるけど誰にする？

カイザードラゴン（アインハルト）：

小鬼英雄です！

GM（はやて）：

ま、【武勲】は威力を上げるだけやから当然よね。

※【小鬼】のHPは1。

メトロノーム（ヴィクター）：

とにかく小鬼の数を減らしますわよ。

《気力》を1点消費して【剣劇】を使用。メトロの【武勲】は5ですから、【小鬼】AとEまでの5匹を指定して【大剣】で攻撃です。

目標値の5を上回れば一気に5匹減らせますわ。

GM（はやて）：

1 / 4 減ると思うとスゴいな・・・

目標値：5

5 + 4 || 9 成功！ A < E に 4 点ダメージ。撃破。

メトロノーム（ヴィクター）：

「乱戦ゆえの暴風。天魔流式、時化！」

SE：ズババババッ！

カイザードラゴン（アインハルト）：

続きます！

【だんびら】でFを攻撃します。

目標値：5

5 + 7 || 12 命中！ 1点ダメージ。撃破！

小鬼（GM）：

「やーらーれーたー」

ココア（ヴィヴィオ）：

【手裏剣】でGを攻撃。

目標値：5

2 + 5 || 7 命中！ 1点ダメージ。撃破！

シルク（ディアアーチェ）：

残り15匹・・・面倒な事をしおって。

【石弓】で攻撃したいところだが・・・誤射しては今度こそメトロや

カイザーが死にかねんな・・・【補給】・・・コストの素材が無いか・・・

いかん！シルクが作戦判定以外で無いることが無いぞ！

搜索でお茶を濁すか。気力が入れば儲け物だな。戦闘中はオブ

ジェクトのみか・・・適当に【小鬼】の・・・生きてるのはH以降か。

Hを搜索。

【才覚】 / 12

5 + (5, 5) || 10 カイザードラゴンが【楽器】で5の目を1

つ《気力》に変換。

GM（はやて）：

お、上手い具合に気力獲得か。でもまだまだ続く第2ラウンド。作戦判定してや。

シルク(ディアーチエ)：  
せつかく得た気力だが、早速使わせてもらおう。

|||||

第2ラウンド

陣形

本陣

セイ(小鬼英雄)

敵

後衛

側

前衛

前衛

小鬼×15

メトロノーム、カイザードラゴン、ココア

味 後衛

方

本陣

シルク、キリエ

|||||

作戦判定 目標値：14

5+(1, 2, 3) || 10 失敗・・・ 敵の先制。

シルク(ディアーチエ)：

な・・・ん・・・と・・・

GM(はやて)：

ちんちろやったら役が付くんやけどなあ(笑)

では【小鬼】HとVの15匹が：さつきみたいに痛打表やらファンブル表やら挟むとヤヤコいから1匹ずつ処理しようか。

まずHやけど・・・メトロ、カイザー、ココアの〔武勇〕合計値ていくら？

メトロノーム（ヴィクター）：  
は？・・・12ですわね。

GM（はやて）：

よっしゃ！ 同じエリアにおける自軍の数が、同じエリアの敵軍〔武勇〕合計値以上なので「進軍妨害」突破。Hは後衛に前進。更に特殊移動で本陣まで突っ込むで！

シルク（デИАーチェ）：

しまっ・・・！

GM（はやて）：

まだまだあ！ Iの行動、前衛におけるんは14匹、進軍妨害突破！  
本陣まで前進。J、Kも同様に本陣まで切り込む！

セイ（GM）：

「神官を潰せばこちらの勝利は決まる！」

という作戦や。Lからは進軍妨害で進めんから、このまま攻撃や。  
まずは大統領狙いで。

メトロノーム（ヴィクター）：

くっ・・・

命中判定 目標値：7

1+5+1=7 命中 5点ダメージ！ 《HP》2↓0

メトロノーム致命傷表

7：すさまじい一撃に意識を失う。行動不能。

【小鬼】M、カイザードラゴンを攻撃。命中。5点ダメージ。カイザードラゴン《HP》0

致命傷表

7：すさまじい（以下略）

カイザードラゴン（アインハルト）：

くっ、またしても・・・。

【小鬼】N、U、ココアを攻撃するも当たらず。

セイ（GM）：



メトロノーム（ヴィクター）：  
承認します！

キリエ（イクス）：  
ありがとうございます。

【信仰】 「魅力」／10

5 + (1, 6) + 1 || 13 成功！ 全員《HP》4点回復！

※今まで【衣装】補正忘れていたうえ、ここでの処理も間違っています。【衣装】は魅力判定に+1ではなく、魅力判定時振れるダイスが1つ増える効果です。

カイザードラゴン（アインハルト）：

本陣へは、私が。【乗騎】があるので通常移動で2マス動けますから本陣まで戻って、

シルク（デИАーチエ）：

いや。本陣はこちらに任せろ。

カイザードラゴン（アインハルト）：

え？ ですが・・・

シルク（デИАーチエ）：

確かに、不安は残る。安全が確保できるまでは、カイザーは前衛から動かないようにしてくれ。万一の時は本陣まで頼む。

カイザードラゴン（アインハルト）：

わ、わかりました。

シルク（デИАーチエ）：

というわけで、本陣に居る【小鬼】Hを【住民台帳】で攻撃する。

宮廷一同：

・・・え？

シルク（デИАーチエ）：

ルール上問題ない。そうだな、子鴉。

GM（はやて）：

うん。大丈夫やで。このゲームは武器以外のアイテムも「威力1」として攻撃に使用できるんや。



つまり、《HP》1いうんは、クレジットカードで殴られただけで死んでしまう体力なんよ。さっきの小鬼のフアンブル演出をころんだから、にしたんもそんないきさつや。

メトロノーム（ヴィクター）：  
とんでもない世界ですわね……。

シルク命中判定 「武勇」／5

2 + 5 || 7 命中。撃破！

メトロノーム（ヴィクター）：

せいぜい50人弱の情報しか載っていない台帳で殴られて死ぬ……  
確かに《HP》1は虚弱なのですね。とはいえ、本陣のほうは大丈夫  
そうですわね。

では、メトロが今一度【剣劇】を使用します。《気力》無くなります  
がやむを得ませんわね。L〜Pまで5体を指定します。

「武勇」／5

5 + (5 + 3) || 8 成功！ カイザードラゴンが【楽器】を使用。

小鬼5体撃破。

カイザードラゴン（アインハルト）：

……本陣の【小鬼】は残り3体。敵側本陣に居る場合、命中に補  
正が付きますしやはりカイザーは本陣まで後退してIを攻撃しま  
す。……成功です。6の目が出たのに、もう気力がいっぱいに変換  
できません……。

ココア（ヴィヴィオ）：

ココアは……【手裏剣】なら本陣を狙えるけど誤射が……あ、【星  
の欠片】あたししか持ってないから、1歩下がらないと射撃できない  
んだ。

いいや。前衛の【小鬼】Qに攻撃。

「武勇」／5

2 + (3, 6) || 5 命中！ 6を《気力》に。2点ダメージ 撃  
破。



Kを攻撃します。また6が出ました・・・気力がもつたいないですね。とにかくこれで本陣は安泰です。

「こちらは大丈夫です！ 大統領陛下！」

メトロノーム（ヴィクター）：

「任せなさい！ 天魔流壺式 凧！」

《気力》を消費して【剣劇】。RとUの4体を指定。命中。これで前衛の敵も居なくなりましたわ。

ココア（ヴィヴィオ）：

うくん・・・さすがにこうなったらセイも動き出すだろうから、ココアはここから動かないで、セイを空搜索します。11で失敗だけど5が出た！

アインハルトさん、お願いします。

カイザードラゴン（アインハルト）：

はい。【楽器】を使って5を《気力》に変換します。

キリエ（イクス）：

では、【信仰】で回復しておくべきかと思うのですが、《民の声》を使っても？

メトロノーム（ヴィクター）：

回復はしたいですが、《民の声》が宮廷の人数以下でトラブルが発生するのでしたわね・・・あと4点は使えますし、許可しても良いと思います。

シルク（ディアーチエ）：

うむ。この後のキャンプでも【信仰】を使って十全な回復にしたいな。

キリエ（イクス）：

ありがとうございます。

〔魅力〕／10

5 + (2, 1, 4) || 1 1 2点回復！

GM（はやて）：

ではこちらのターン。

セイ (GM) :

「よくも同胞を！」

と、特殊移動も使って自陣前衛まで移動。行動終了や。

カイザードラゴン (アインハルト) :

部下の犠牲は自身の指揮の結果では・・・

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

第4ラウンド

陣形

本陣

敵

後衛

側

前衛

セイ (小鬼英雄)

前衛

メトロノーム、ココア

味 後衛

方

本陣

カイザードラゴン、シルク、キリエ

指揮判定 [才覚] / 14

5+6 || 11 失敗・・・ 敵の先制!

セイ (GM) :

「覚悟っ！」

1歩前進して攻撃。ココア (回避値:12) とメトロ (回避値:7)

やったらメトロ狙うよなあ。

3 + 8 || 1 1 命中! 6 + 1 || 7 点ダメージ! メトロノーム  
《HP》6 ↓ | 1

※《HP》が0以下になる事をこの時点で確認。理由は←の致命傷表より。

#### 致命傷表

1 1・精神力だけで耐え忍ぶ。「武勇」<sup>難易度</sup> / 「9 | 現在《HP》」に成功すると《HP》が1になる。失敗すると行動不能。

※ご覧いただければ解るように、HPが多く減っていれば難易度が高くなる判定なので、《HP》はマイナス値も存在するものだと判断しました。

メトロノーム 「武勇」 / 10

5 + 5 || 1 0 成功! ギリギリのところまで踏ん張った!

メトロノーム (ヴィクター):

「っ・・・そう何度も、倒れていては民に示しが付きませんのよ!」  
武勇判定で助かりましたわ。

シルク (ディアーチェ):

よし、反撃だ。できればこのラウンドで終わらせたいな。

ココア (ヴィヴィオ):

威力が安定しない【手裏剣】の威力は「1 D 6 | 1」なので0点ダメージがありえる) ココアから攻撃しますね。・・・む。はずれちゃった・・・。《気力》使ったほうが良かったかなあ。

セイ (GM):

「はっ。ニンジャとはその程度か!」

メトロノーム (ヴィクター):

このあとまだ2戦ありますもの。気にすることはありませんわ。  
メトロの攻撃です。命中です。威力は・・・4点ですわね。

「ニンジャの仕事は牽制でしてよ!」

頼みましたわよアインハルト。

カイザードラゴン (アインハルト):

はい！ 前衛まで前進。攻撃します。命中です。《気力》を1点消費してダメージのダイスを増やします。【武勲】の効果と合わせて2D6。たとえば1ゾロでも倒せる計算です。

(ころころ・・・) 4, 5, 4 合計13

カイザードラゴン(アインハルト)：

「はああああああああ！」

SE：ザシユツ！

GM (はやて)：

セイはちよいと特殊なキャラクターやから致命傷表振るよ。

7：凄まじい一撃に意識を失う。行動不能。

セイ(GM)：

「ぐはっ・・・たえ私を倒そうとも他の三連星が必ずや貴様らを・・・」

素晴らしい残してぶっ倒れる。まあ、死んでないから実質気絶かな。

お疲れ。戦闘終了や。お宝表どうぞ。

(しっかし、思ったより追い込んでしまうたな。他の部屋の構成ちよいイジろうかな)

お宝表

【鞍】、牙×8、【お弁当】

## 2. 迷宮フェイズ3

はやて：

前回は最初からレアアイテムあげるつもりやったけど・・・まさかお宝表でもレアアイテム出されるとは・・・

ディアーチエ：

レベル1とはいええ、22体も居れば3番目のお宝表が振れるからな。

※お宝表は5種あり、倒したモンスターのレベルに応じたものが振れる。ただし、同種モンスターを複数倒した場合、そのレベルを合計して上の（より良い物が出る）お宝表1回に変更できる。レベル1の小鬼も16体集まれば3番目のお宝表1回になる。

ヴィクター：

とはいえ、持ち物がいっぱいですわね。牙の素材はキリエに持ってもらうとして・・・せつかくのレアアイテム【鞍】は持ち帰りたいですわね・・・。

イクス：

回復も必要ですし【お弁当】食べちゃいますか？

ヴィヴィオ：

そうしたいけど・・・たしか1ターン中に3回食事すると【肥満】のバッドステータスがあるんですよね？

はやて：

そうそう。移動するたんびにダメージがあるんよ。

アインハルト：

現在が3クォーター目。1クォーター目で食事をしていますし、4クォーター目も回復目的で食事をするかもしれない事を考えると、3回になってしまいますね・・・。

ヴィヴィオ：

うーん、これなら最初の落とし穴の時に【お守り】使っちゃえば良

かったかなあ。

ヴィクター：

しかたありません。キャンプを行い、何か消費すればよし、でなければ何か捨てていきましよう。

はやて：

ほな、その前にちよつとだけ戦闘後の描写が入るよ。

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

正統ドラゴン公社A―3 征服闘技場

0ター 2クオーター

現在の宮廷

《民の声》9／11

メトロノーム：HP1／11、気力1／3、配下3、

カイザードラゴン：HP6／18、気力1／2、配下0、

シルク：HP10／10、気力0／4、配下0、

キリエ：HP10／10、気力0／4、配下2、

ココア：HP13／13、気力2／2、配下0

小鬼（GM）：

「せ、セイさまがやられた?!」

「な、なんて強さだ、俺たちじゃ勝てない！」

「に、逃げろー」

と、観客席に残ってた小鬼や、戦闘にこそ参加せんかったけどフィールドまで降りてきてた小鬼が我先にと逃げだした。

気を失ってるセイをほったまま。

もし、キャンプで取引したいんやったら、キャンプ中にセイが意識を取り戻したことにしてええよ。

メトロノーム（ヴィクター）：

では、セイは気を失っているうちに縛り上げておきましょう。

さて、回復と民の声確保。可能であれば気力回復。その方針でよろしいですね？

キリエ（イクス）：



はい。早速、「信仰」で回復したいのですが・・・《民の声》を使わないと・・・

シルク（ディアーチエ）：

仕方あるまい。大統領の《HP》クラス：國王1のままではこの先危険すぎる。

キリエ（イクス）：

はい。では、「民の声」を使って「信仰」を使用します。

〔魅力〕／10 〔衣装〕の効果で魅力判定のダイス＋1

5＋（4，2，5）＝14 成功！ 《HP》5点回復

メトロノーム（ヴィクター）：（HP：1↓6）

これで少しは安心できますわね。

あとは《民の声》回復のために才覚休憩です。

5：1人の民が青い顔をしている。国に残した家族のことが心配のようだ。「才覚」難易度／11の判定に成功すると《民の声》2点回復。

メトロノーム：2＋（2，6）＝4 失敗。6の目を《気力》に。

メトロノーム（ヴィクター）：

「親が居なくても子は育つ、と言いますもの。あまり深刻にならないことですよ」

失敗しましたし、こんなところでしようか。

カイザードラゴン（アインハルト）：

むしろ、下がりそうなんですが・・・。

カイザーも才覚休憩です。

6：もう少しだ。頑張ろう「あなたはあらん限りの力をこめて、仲間呼びかけた。「才覚」難易度／9の判定に成功すると宮廷のあなたに対する《好意》の合計値だけ《民の声》が回復する。

カイザードラゴン：2＋（5，4）＝11 成功！ 《民の声》3点

回復！

GM（はやて）：

ふお?! 《民の声》満タンやで！

てか、今気づいたけどカイザーってみんなに好かれてるんやな。

カイザードラゴン（アインハルト）：

シルクとキリエからだけですが。助かりました。

「皆の者！ 皆のがんばりで我ら天階マジカル合衆国を狙う悪鬼を倒す事ができた。しかしまだ気は抜けん！ あと少して悪党を討伐できる！ それが叶うか否かは皆の働きにかかっている！ もう少しだけ頑張ってくれ！」

配下s：

「もちろんです！」「あんな小鬼どもに国を取られてたまるか！」「おれ、帰ったら彼女に告白するんだ・・・！」

シルク（デИАーチエ）：

よし、《民の声》は充分だな。

部屋のトラップは「ブレイメン」のみで搜索の必要は無さそうだな。探索休憩で何ぞアイテムでも手に入るかな。

6：一休みしようと思つたら、モンスターの墓場を発見！ みんなで搜索だ。好きな素材1種を、宮廷内のあなたに対する《好意》の合計値だけ手に入れる。

シルク（デИАーチエ）：

ううむ・・・まあ、牙にしておくか。2個手に入るが2個ともキリエに持つてもらう。

ココア（ヴィヴィオ）：

うくん・・・アイテムも溢れてるし、魅力休憩にしようかな。

10：疲れた体を癒すため、テントの中で楽な衣装に着替えよう。するとそこに侵入者が・・・ 宮廷からランダムにキャラを選び1D6を振る。奇数ならあなたは大声を出し、宮廷全員のそのキャラに対する《敵意》が1点上昇する。偶数ならそのキャラとあなたの互いに対する《好意》が1点上昇する

対象：カイザードラゴン

1D6：5

ココア（ヴィヴィオ）：

「っ、きやあああああああああああああああああああああああ  
あ」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「お、落ち着いてくださいココア、私で」

メトロノーム、シルク、キリエ：

「何事ですか?!」「敵襲か?!」「賊はどこです?!」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「い、いえ、違います誤解です」

GM（はやて）：

その後、釈明に追われるカイザーであった。

メトロノーム（ヴィクター）：

「まったく。いくら女同士、姉妹といえど、礼節というものは必要でしてよ？ 親しき仲にも礼儀あり、と申すでしょう？」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「・・・もうしわけありませんでした」

メトロノームとココアのカイザードラゴンに対する侮蔑が1点上がった！

シルクとキリエのカイザードラゴンに対する不信が1点上がった！

GM（はやて）：

偶数のほうが姉妹で面白いことになったんやけどなあ。

まあええわ。さて、これでみんなのキャンプ行動終わったけど、結局アイテムどうするか決まったかあ？

シルク（デИАーチエ）：

・・・【もぐら棒】を捨てて【鞍】を拾うぞ。【お弁当】は置いていく。

しかし、これなら【もぐら棒】を使ってA-2に道を作ってしまったえばよかったな・・・。もったいない事をした。

GM（はやて）：

はいはい。装備欄書き換えておいてな。

さて移動やけどどうする？

ココア（ヴィヴィオ）：

その前に、陣形を戻しておいて。

ウクレレの間（B―2）に戻るけど探索済みだし止まらずA―2かな？

キリエ（イクス）：

そうですね。

GM（はやて）：

りよーかい。時間進めるでえ。

|||||

正統ドラゴン公社 A―2 七色迷路

0ターン 3クォーター

GM（はやて）：

通路は問題なく通過できる。

通路の先には、極彩色に彩られた部屋に出た。

そこには20匹の【小鬼】と1匹の【原始小鬼】を引き連れた【小鬼英雄】。焼け野の“レン”が待ち構えていた。

レン（GM）：

「あなたたちが、天階マジカル合衆国ね。セイが敗れたことは聞いているわ。」

私は「焼け野の三連星」が1人、「焼け野の“レン”。私は三連星のTOPよりは弱いですが、3番手よりは強い程度の実力者。あなたたちの実力見極めてあげる」

シルク（ディアーチェ）：

ん？・・・んん??

メトロノーム（ヴィクター）：

つまり、2番目の実力・・・、セイと同じですか？

GM（はやて）：（スルー）

さあ、戦闘開始や。

カイザードラゴン（アインハルト）：

具体的な数が出たということは、小鬼や原始小鬼も戦闘に参加するのですか？

GM（はやて）：

そうや。こここのトラップも【ブレイメン】や。

シルク (ディアーチエ) :

ええい、面倒な。

GM (はやて) :

ほな、準備するでえ。

## 2. 迷宮フェイズ4

正統ドラゴン公社 A―2 七色迷路  
0ターン 3クォーター

現在の宮廷

《民の声》9／11

メトロノーム：HP6／11、気力2／3、配下3、  
カイザードラゴン：HP11／18、気力1／2、配下0、  
シルク：HP10／10、気力0／4、配下0、  
キリエ：HP10／10、気力0／4、配下2、  
ココア：HP13／13、気力2／2、配下0

陣形

本陣

レン（小鬼英雄）

敵

後衛

側 小鬼×10、原始小鬼

前衛

小鬼×10

前衛

メトロノーム、カイザードラゴン、ココア  
味 後衛  
方

本陣

シルク、キリエ

|||||

第1ラウンド

カイザードラゴン（アインハルト）：

【武勲】は小鬼英雄を指定します。

先制判定 「才覚」／14

シルク（《民の声》 1点使用）：5+（1、5、4）＝14 成功！  
宮廷の先制。

シルク（ディアーチエ）：

今回はこちらから攻め込むぞ！

ココア（ヴィヴィオ）：

じゃあ、ココアは【手裏剣】で前衛の小鬼に射撃攻撃。誤射しても  
小鬼しか居ないから大丈夫。

命中判定：【武勇】／5

2+（4、4）＝10 命中！ 3点ダメージ。撃破！

ココア（ヴィヴィオ）：

「はっ！」

小鬼（GM）：

「ぐあっ」

面倒やから誤射判定ははぶくで。

シルク（ディアーチエ）：

ではシルクも後衛に前進。敵前衛の小鬼に【石弓】で攻撃だ。

命中判定：【武勇】／5

2+（3、6）＝5 命中！ 6の目を《気力》に変換。

2点ダメージ。撃破！

キリエ（イクス）：

キリエは変わらず【信仰】です。《民の声》を使います。

【魅力】／10

5+（6、4、2）＝15 成功！ 6点回復。

メトロノーム（ヴィクター）：

カイザー以外は全快ですわね。お見事ですわ。

キリエ（イクス）：

ありがとうございます。

「偉大なる天階の天使様、どうか宮廷を、マジカル合衆国を御守りください」

メトロノーム（ヴィクター）：

メトロもいつもどおり、1歩前進し《気力》を使って【剣劇】で小鬼5体を一斉攻撃です。

命中判定：〔武勲〕／5

5 + (1, 2) ∥ 8 1足りた！ 5体撃破！

メトロノーム（ヴィクター）：

あ、危なかったですわ・・・。

GM（はやて）：

ギリギリで避けられんかった感じかな？ まあ、小鬼やかすっただけで死にそうやけど。

次、どうぞ。

カイザードラゴン（アインハルト）：

カイザーも前進して続きます。【だんびら】で攻撃です。

命中判定：〔武勲〕／5

5 + (2, 5) ∥ 12 命中！ 撃破。

GM（はやて）：

ほな小鬼軍のターンや。ココアは【原始小鬼】狙ってくると思ったんやけどなあ。

ココア（ヴィヴィオ）：

? どうしてですか？

GM（はやて）：

原始小鬼のデータ見てる？

※迷宮キングダムは、特にGMが定めない限りモンスターデータは公開データとして扱います。

メトロノーム（ヴィクター）：

ん。そういえばちゃんとは見てませんでしたわね。



GM (はやて) :  
やろうなあ。

原始小鬼の常駐スキル【先祖返り】で原始小鬼以外の名前に「小鬼」とつくモンスターは攻撃射程が+1、種族が妖精扱いになるんや。

カイザードラゴン (アインハルト) :

種族変更はともかく・・・

シルク (デИАーチエ) :

射程が延びるとなると厄介だな。

英雄も射程1か。

GM (はやて) :

せや。欠点といえば、小鬼英雄の【小鬼の希望】が【小鬼】にしか発揮されんのよね・・・。原始小鬼の性格は変更なしやから性格は「愚か」。直近の敵を優先的に狙うだけやから、脅威度はどうしても低い。

メトロノーム (ヴィクター) :

そんなこと些細なことですよ！ ただでさえ進軍妨害で止められないのに、攻撃範囲も広いだなんて最弱モンスターが全然弱くありませんわ！

GM (はやて) :

ふははは！ その通りや！ でもまずは【原始小鬼】からや。

うくん・・・ホンマは宮廷しかおらん状態の時に使いたかつたけどしやーない。

原始小鬼は、手近に居た小鬼の頭をムンズと掴んで持ち上げると、それを大きく振りかぶって・・・投げたー！

宮廷一同 :

はっ?!

GM (はやて) :

肉弾スキル【投げる】や。

シルク (デИАーチエ) : (新・王国ブック確認中)

同じエリアに居る自分のレベル以下のレベルのキャラを2マスまで移動させる。移動先にキャラがいれば命中判定を行いつけることができる。投げられたキャラは行動済みになる。か。

GM (はやて) :

そゆこと。直近の敵——宮廷はメトロとカイザーやね。ダイス振って奇数ならメトロ、偶数ならカイザーに小鬼Lを投げつける。

(ころころ・・・) 1 対象：メトロノーム！

命中判定：〔武勇〕／7

2+5=7 命中！

GM (はやて) :

射撃戦用武器扱いやから、誤射するか判定するで。1D4で1から順にメトロ、カイザー、小鬼A、Bに当たるって事で

(ころころ・・・) 1 メトロノーム！

威力(1D6)：2点ダメージ！

小鬼L (GM) :

「あ〜れ〜」

SE : ゴチン！

メトロノーム (ヴィクター) :

「つゝ・・・」

これ、投げられた小鬼にはダメージありませんの？

GM (はやて) :

無いみたいやねえ。

誤射してたら、投げた小鬼は行動済み、ぶつかった小鬼は倒れるで手数が2つも減るところやったから助かったわ。

続いて小鬼の行動していくで、うくん・・・Lを入れて3匹じゃあ進軍妨害抜けんか・・・なら、後衛におけるC〜Kが先に動く。1歩前進、メトロを攻撃！

Cから行くで。〔挟撃〕で命中と威力に+1。

カイザードラゴン (アインハルト) :

やはり「小鬼の希望」が厄介ですね。どうにか小鬼英雄を先に仕留めたいですが・・・

GM (はやて) :

命中や。威力は・・・お、大きいな5点。

メトロノーム (ヴィクター) :

「ぐうっ！」

せつかくイクスが回復してくれたのにもう半分にもう半分……。

GM (はやて) :

まだこっちのターンやで？

Dがメトロを攻撃！ もちろん前衛に進んでからな。ほい、命中。あら、また5点や。

メトロノーム(ヴィクター) : (《HP》—1)

「こ、小癩……な」

致命傷表振りますね。

6 : 行動不能。1D6 (3) クォーター経過するまでに《HP》を1以上にしないと死亡。

GM (はやて) :

そうそう、簡単には死なんか。

Eが前進カイザーを攻撃！ 出目だけで9。命中つと。威力は、今度は少ないな3点。

カイザードラゴン (アインハルト) :

【甲冑】で軽減。2点ですね。

GM (はやて) :

せやった。どんどんいくでFの行動から。

(ころころころころころころ……)

GM (はやて) :

Fだけはずれ。ダメージは甲冑込みで、1、6、4、1点。

カイザードラゴン (アインハルト) :

残り《HP》3で耐えました。

「天階マジカル合衆国騎士、カイザードラゴン。民の命を背負う限りそう易々と倒れはしません！」

GM (はやて) :

おお。その意気やよし。

さて、メトロが倒れてるからとうに進軍妨害の突破はできてたんやけど……こうなるとカイザー狙うわな。

Aが進軍妨害突破してそちらの前衛に移動。振り向いてカイザー

を攻撃。いやあ、原始小鬼さまさまやな。あ、はずれたか。

カイザードラゴン（アインハルト）：

た、たすかりました……。

GM（はやて）：

Bの行動を忘れてもらっては困るなあ。ほい、命中。威力は、

（ころころ……）5+1-1（甲冑）||5点

カイザードラゴン（アインハルト）：（《HP》-2）

「あ……」

前衛が総崩れです……。

GM（はやて）：

さすがにほぼ全快の武勇型相手やとほぼ全員動くかな無理か……。

最後に小鬼英雄レンが自軍後衛に移動して終了や。

レン（GM）：

「いいわよ。このまま押しつぶしてあげる」

ココア（ヴィヴィオ）：

あ、今回は前に出てくるんですね。

GM（はやて）：

まあな。三連星はみんな微妙に性格が違う設定なんや。

（と、しとかんとセイの時と同じ戦術やと全滅がありえるからなあ）

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

第2ラウンド

陣形

本陣

敵

後衛

側 レン（小鬼英雄） 原始小鬼

前衛

小鬼C↘L

メトロノーム、カイザードラゴン

前衛

小鬼A、B

ココア

味 後衛

シルク

方

本陣

キリエ

シルク(ディアーチエ)：

ここは先手を取りに行くために《気力》を1点使っていくぞ。

作戦判定 「才覚」／14

5+(4、5、5)∥14 成功！ 宮廷の先制。

カイザードラゴンが【楽器】を使用。《気力》1点回復。

シルク(ディアーチエ)：

よし！ 冥王！

キリエ(イクス)：

はい！ 《民の声》で【信仰】！ 成功です。5点回復してください。

メトロノーム(ヴィクター)：

とにかく数を減らしますわよ。【大剣】【剣劇】でC↪Gを攻撃です。

命中判定

5+(1、2)∥8 全員いちたりたに命中！ 撃破！

メトロノーム(ヴィクター)：

心臓に悪いですね。さつきからなんですの？

カイザードラゴン(アインハルト)：

【だんびら】で小鬼を攻撃です。

命中判定

5+(5、6)∥10 命中！ 撃破。 《気力》1点回復。

ココア(ヴィヴィオ)：

ココアは前衛こへにいる小鬼を  
カイザードラゴン（アインハルト）：

待つてください。このままでは作戦判定で《希望》消費する一方です。ココアは「手裏剣」でレンに射撃攻撃をお願いします。少しでもダメージを与えておかないと。

ココア（ヴィヴィオ）：

え？ あ、はい！

1歩前進敵前衛に入って、後衛のレンに射撃攻撃！

《気力》1点使ってダイスを1個増やします。

命中判定 「武勇」／11

2＋（6、3、1）∥11 1足りた！

ココア（ヴィヴィオ）：

更に《気力》1点使ってダメージに＋1D6！ 合計2D6―1！

（このころころ・・・） 4＋1―1∥3点ダメージ！

ココア（ヴィヴィオ）：

「あなたさえいなければ・・・っ！」

レン（はやて）：

「っ・・・先にわたしを狙ってくるのね・・・面白いわ」

シルク（ディアーチエ）：

移動せず前衛の小鬼を【石弓】で攻撃。よし、命中だな。誤射しても小鬼しかおらん。Aを倒したということがかまわんな？

GM（はやて）：

ええよええよ。

ほな、こつちのターンやな。

陣形

本陣

敵

後衛

側 レン（小鬼英雄） 原始小鬼

前衛

小鬼I〜L

メトロノーム、カイザードラゴン、ココア

前衛

小鬼B

味 後衛

シルク

方

本陣

キリエ

GM (はやて) :

ふうむ。どうしたもんかなあ。原始小鬼の「性格：愚か」が邪魔やなあ。【投げる】でシルクを攻撃したいのに・・・まあ、ええか。

レンが移動無しでメトロを攻撃や。お、命中。6点ダメージ・・・さつきからダメージデカいなあ。

メトロノーム(ヴィクター) :

う、うう。致命傷表です。

5:行動不能。このクォーター中に《HP》1以上にしないと死亡。

レン (GM) :

「うふふ。さあ、次は誰かしら?」

GM (はやて) :

なんて余裕を見せるレンを担ぎ上げる【原始小鬼】。前衛に【投げる】!

対象はカイザーな。あ、外れた。ほなレンが前衛に移動しただけやな。

レン (GM) : (担ぎ上げられながら)

「え? ちよつ」(ぽい)「きやくなにするの〜!」

で、【小鬼】B。カイザー狙って攻撃。あ、【挟撃】が乗らんのか・・・出目11(笑)文句なしの命中や。4点が【甲冑】で軽減されて3点ダメージか。

カイザードラゴン(アインハルト) :

「くっ、背後からっ」

ちょうど《HP》0です。

致命傷表

4・昏睡し、体中から血と生命の息吹が失われつつある。行動不能。  
この戦闘が終了するまでに《HP》1以上にしないと死亡。

ココア(ヴィヴィオ)：

「姉さん！」

これ、危ないくないですか？

キリエ(シルク)：

次のラウンドで確実に回復させないとすね。

GM(はやて)：

残る小鬼の行動。を？ ココアの〔武勇〕2か。3匹突破ができるな。

宮廷：

！

GM(はやて)：

I1歩前進。シルクを攻撃。【挟撃】発動。・・・はずれか。

J同じくシルクへ攻撃。お、命中。・・・6点ダメージ。

小鬼J(GM)：

「ひゃっはあ！」

シルク(ディアーチェ)：

「くっ！ ええい、やはりあのニンジャめ謀反を企てているのか?！」

現在ココアへの《敵意》不信が5だからな。内通者ではないかと疑い始めているやもしれんな(笑)

ココア(ヴィヴィオ)：

えー。

「大臣殿！」

感情値は無いけど、ちゃんと心配するよ？ (笑)

GM(はやて)：

ダイスの結果、敵意しか無い宮廷もあるからまだマシまだマシ。  
Kも前に出てシルクを攻撃。



命中判定 「武勇」／9

1 + 1 (【挟撃】) + (1, 1) || 絶対失敗!

戦闘ファンブル表

9 : 自分に1D6点ダメージ

GM (はやて) :

まじかー

Kはみんなの勢いに乗ろうと勇み足を踏んでスツ転んだで。

レン (GM) :

「さあ、あの大臣を落としてしまえば、やつらの動きも鈍るわ  
やーっっておしまい!」

小鬼K (GM) :

「あらほらさっ、ヒヤア!」

SE : ゴチン

小鬼L (GM) :

「よくもKを〜!」

とココアを攻撃。・・・いちたりない。

ココア (ヴィヴィオ) : (避けながら)

「私なんにもしてないよ?!」

GM (はやて) :

これで全部行動したかな? ほな次ラウンドいくでえ。

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

第3ラウンド

陣形

本陣

敵

後衛

側 原始小鬼

前衛

レン (小鬼英雄)、小鬼L

メトロノーム、カイザードラゴン、ココア

前衛

小鬼B、I、J

味 後衛

シルク

方

本陣

キリエ

作戦判定 [才覚] / 14

シルク (《気力》 1点使用) : 5 + (4、5、6) // 14 成功!

宮廷の先制。

《気力》 1点獲得。

シルク (ディアーチエ) :

よし! ここで終わらせるぞ。レンを優先して狙え!

キリエ (イクス) :

その前に回復を! 《民の声》で [信仰] ! 5点回復です。

ヴィクター。

メトロノーム (ヴィクター) :

お任せあれ! 剣劇は...民の声がもったいないですわね。 [大剣]

でレンを攻撃です。...命中判定に《民の声》を使って確実に当て

ていきます。

命中判定 [武勇] / 11

5 + (6、3、1) // 14 命中!

メトロノーム (ヴィクター) :

ダメージにも希望を乗せたいですがさすがにもう危険域 (現在《民  
の声》6) ですからやめておきます。

(ころころ...) 5点ダメージ! 撃破!

メトロノーム (ヴィクター) :

「二刀両断こそ流派の極意。天魔流参式、かっだん 割断!」

SE：ザシユ!

致命傷表

8：行動不能。

レン (GM)：

「そんな・・・私が・・・」

SE：ドサツ

小鬼s：

「レンさま?!」「ど、どうすんだよ?!」「アイエエエエ」

GM (はやて)：

小鬼たちはリーダーが倒されて、パニックになってるで。

カイザードラゴン (アインハルト)：

降参したりは・・・?

GM (はやて)：

その辺の意思決定権が在る人が倒されたからな。一応、武器は構えてる感じや。

カイザードラゴン (アインハルト)：

では、心苦しくはありますが、レンが倒されたことで【武勲】の対象を再指定します。対象は【原始小鬼】。彼を倒せば危険は一気に減ります。

小鬼1体では進軍妨害できないので突破。敵陣後衛に移動。【だんびら】で攻撃します。命中です。ダメージは・・・9です。

GM (はやて)：

そうすると、原始小鬼も倒されたな。HP3の相手に容赦ない。

カイザードラゴン (アインハルト)：

「仲間を道具のように扱うあなたを見過ごせません!」

SE：斬!

GM (はやて)：

うくん上位種の原始小鬼も倒されたら、さすがに完全に戦意喪失かな。

小鬼たちは武器を放り出して土下座の構えや。

シルク (デИАーチエ)：

降伏、で良いのか？

GM（はやて）：

うん。もう、「い、命だけはおたすけを〜」みたいな感じやね。  
ということで、戦闘終了。お宝表どうぞ。

---

### お宝表

レベル1ポーション（好きなカテゴリ（回復）のコモンアイテムラ  
ンダムに1個（レベルがあるアイテムならレベル1）

【お弁当】×3、革×1

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

キリエ（イクス）：

ず、随分とたくさんお弁当を持ち歩いていたんですね。

ココア（ヴィヴィオ）：

まさか、リーダーのレンからもお弁当が出てくるとは・・・。

GM（はやて）：

レベル3やと、1番下のお宝表やし、その中でも1番良えものが出  
たんやから、リーダーとしては正しいんかもな。

見物組の小鬼たちはセイの時どうように逃げ出して、レンとB、I、  
J、Lが残る感じやね。

メトロノーム（ヴィクター）：

当然縛り上げておきますわ。

GM（はやて）：

ほい。ほな休憩したら戦闘後から再開しようか。

## 2. 迷宮フェイズ5

正統ドラゴン公社 A―2 七色迷路

0ターンの3クォーター

現在の宮廷

《民の声》6／11

メトロノーム：HP3／11、気力0／3、配下3、

カイザードラゴン：HP5／18、気力2／2、配下0、

シルク：HP4／10、気力1／4、配下0、

キリエ：HP10／10、気力0／4、配下2、

ココア：HP13／13、気力0／2、配下0

※陣形は戻しました。

ヴィクター：

ポーシヨン！ ポーシヨンで回復したいです！

デИАーチエ：

おちつけ！

問題は《民の声》だ。アイテムでの回復は確かにしたいが、アイテムを使うと休憩ができません。

ヴィクター：

ぐ。そうでしたわね。そうなると1手で全体回復できる信仰・・・  
《民の声》が5になってしまいましたわ！

※《民の声》が宮廷の人数以下になると「王国災厄表」によるトラブルが発生する。運が悪いと国が無くなる。

イクス：

そうすると、キリエの行動は最後のほうがいいですね。みなさんが休憩で《民の声》を稼いだから「信仰」を使いましょう。

ヴィヴィオ：

そうだね。じゃあ、みんなで休憩かな。

お弁当と素材はどうします？

イクス：

素材は今までどおりキリエが持っておきますね。

アインハルト：

他のアイテムはまあ装備欄に空きができれば、で良いのではないのでしょうか。

はやて：

つまりいつもどおりやね。

ほな、キャンプから再開しようか。

---

メトロノーム（ヴィクター）：

では、才覚休憩です。

8：地図を前にして、今後の冒険について口角泡を飛ばす。意見の対立はあったが、あなたの意見が通った。我々に必要なのは英雄的死亡ではなく、卑劣な生存なのだ。宮廷の好きなキャラクター1体の自分に対する《敵意》を好きなだけ上昇させ、その値だけ《民の声》を回復する。

メトロノーム（ヴィクター）：

こ、これは来ましたわ！ まだメトロの敵意を持っていないキャラクターに最大値の5点まで上げてもらえば《民の声》MAXですわ！

カイザードラゴン（アインハルト）：

メトロへは全員敵意を持っていませんね。

ココア（ヴィヴィオ）：

あ、じゃあココアが上げましょうか？ メトロの友情の好意があるので、敵意4点以上で「ライバル」になれます。ココアも1度だけ剣劇が使えるようになりますよ。

GM（はやて）：

感情値による人間関係ルールやね。「ライバル」は友情1点、敵意4点以上でその相手の常駐やないスキルを1回だけ使えるようになる

関係やね。

メトロノーム（ヴィクター）：

ココアの武勇は2ですから大きくはありませんが、悪くはありませんわね。では、ココアの《敵意》を5点まで上げてもらいます。

ココア（ヴィヴィオ）：

怒りの《敵意》が上がりました。

探索や戦闘に関しては、カイザー・ココア姉妹が専門なのに意見を聞いてくれなくて怒ったって感じでしょうか。

メトロノーム（ヴィクター）：

なるほど。あり得そうですね。では、

「大統領はわたくしですよ!？」

などと、地位を盾に意見を押し通したということ。

キリエ（イクス）：

では、さっそく《民の声》を使って「信仰」を使用します。

〔魅力〕／10

5+（6、5、3）＝13 成功！ 4点回復。

カイザードラゴン（アインハルト）：

次が最後ですし、【お弁当】で回復しておきましょうか。クラッカーを置いてお宝表で出た【お弁当】を拾って使用。またクラッカーを拾います。

GM（はやて）：

はいはい。面倒やから書き直さんでええよ。

シルク（ディアーチェ）：

ふむ・・・使った民に声を回復しておこうか。才覚休憩を。

2：寝付けないので民と噂話に花を咲かせる。すると経費削減のアイデアが・・・〔才覚〕<sup>難易度</sup>／11の判定に成功すると、今回の維持費が1D6MG減少できる。

シルク（ディアーチエ）：  
む。民の声ではなかったが維持費減少はありがたい。

〔才覚〕／＼11

5 + (1, 2) || 8 失敗・・・

シルク（ディアーチエ）：

駄目だったか。

民（GM）：

「大臣様！ 国の経費を減らす妙案があります！」

シルク（ディアーチエ）：

「ほう、聞かせてみる」

民（GM）：

「各位への支払いを踏み倒せば出費がなくなります！」

シルク（ディアーチエ）：

「・・・ばつ、かもーooooooooooooん」

・・・シルクの失敗ではないぞ？ これは。

GM（はやて）：

まあ、判定自体も絶対失敗ギリギリやったしこんなもんやろ。

ココア（ヴィヴィオ）

うくん・・・このあと戦闘があるし、使い魔を1個手放してポーション拾っておきます。で、才覚休憩。

3：自分の嫌いなものに追い回される夢を見る。心寂しくなったところに仲間が様子を見に来てくれた。宮廷の中からキャラを1人選び、そのキャラへの《好意》が1点上昇する。

ココア（ヴィヴィオ）：

また民の声じゃなかった・・・。

ええと、小さいころにいたずらして姉<sup>カイザー</sup>さんに叱られた事を夢で見たのかな？ 「謝ること」が嫌いだから。





た。

サン (GM) :

「ヌシらが天階マジカル合衆国か。

ワシが、〃焼け野の三連星〃最後の1人。3人の中で最も平均的な能力の、〃焼け野の〃サンじやきい。あの世までよう覚えとき」

GM (はやて) :

引き連れているんは【小鬼】18体に【原始小鬼】1体、そんで【赤頭巾】1体。

サン (GM) :

「レンとセイを負かした腕は褒めちやる。じゃけどこっちも正統ドラゴン公社の看板背負っちゆうきん。引き下がれんのじゃあ。

覚悟せえやあ！」

小鬼s :

「ツスゾカラー！」「ツケンナカラー！」「タマあとつたるう！」

GM (はやて) :

導入ワンパターンで申し訳ないけど。戦闘開始や。

## 2. 迷宮フェイズ6

ヴィヴィオ：

そういえば、「赤頭巾」で、97管理外世界地球の童話の赤ずき人なんですか？

GM（はやて）：

メスの「赤頭巾」の「見た目は」な。

オスの方はレッドキャプという頭髪の赤い亜人系モンスターやね。迷宮キングダムでは名前どおり赤い帽子をかぶってるけど。鉤鼻、耳まで裂けた口と見た目は不気味や。

で、中身はどっちも同じ。陰険な性格の鬼族やよ。

ヴィクター：

片や少女、方や魔物。雌雄で外見の違う生き物はよくいますが大違いですわね。

GM（はやて）：

まあ、迷宮キングダム自体が、いろんな作品のパロディの集まりやからね。私見やけど、「レッドヤップ」↓「赤帽子」↓「赤頭巾」でメスのほうは童話ベースの外見にしたんちゃうやろか。

さあ、そろそろ休憩終了して再開するでえ。サンとの戦闘からやな。

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

正統ドラゴン公社 A-2 七色迷路

1ターン 0クォーター

現在の宮廷

《民の声》 10 / 11

メトロノーム：HP 8 / 11、気力 0 / 3、配下 3、

カイザードラゴン：HP 10 / 18、気力 2 / 2、配下 0、

シルク：HP 9 / 10、気力 1 / 4、配下 0、

キリエ：HP 10 / 10、気力 0 / 4、配下 2、

ココア：HP 13 / 13、気力 0 / 2、配下 0

陣形



そしたら、小鬼軍やけど・・・。

原始小鬼が小鬼Pを宮廷前衛に【投げる】！

メトロノーム（ヴィクター）：

原始小鬼がいる時点で判っていましたが、早速ですか。

GM（はやて）：

対象は・・・カイザーやね。

カイザードラゴン（アインハルト）：

回避値は9です。

GM（はやて）：

原始小鬼の「武勇」が2。

2 + (1, 2) || 5 失敗。

GM（はやて）：

はずれ。Pがそっちの前衛に移動しただけやね。

でも、まだまだ。赤頭巾が小鬼Oをメトロに向かって【投げる】！

宮廷：

こいつもカー！

メトロノーム（ヴィクター）：

ええ・・・回避値は7です。

GM（はやて）：

赤頭巾の「武勇」は2。

2 + (4, 6) || 12 命中！ 2点ダメージ

SE：ゴツチーン

メトロノーム（ヴィクター）：

「ええい小癩な！」

GM（はやて）：

小鬼Aがその場から動かずに攻撃。レン戦同様、原始小鬼の【先祖返り】で攻撃射程が1伸びてるから攻撃できる。サン（小鬼英雄）の

【小鬼の希望】で付加されてる【挟撃】も効果発動するで。

【武勇】 1に【挟撃】で+1

1+(4, 4)+1||10 命中・・・ 5+1||6点ダメージ

メトロノーム(ヴィクター)：

「.....」

ちようど《HP》0ですので致命傷表を振ります。

9：《民》たちが、その身を犠牲にしてキミを護る。自分の《配下》を2D6人減少し、ダメージを無効化する。

4人減少(3人しか連れていないので、3人減少)

配下s：

「陛下を御守りしろー」「おお！」「我々の業界では御褒美です！」

メトロノーム(ヴィクター)：

「あ、あなたたち！」

助かりましたが、メトロは小鬼の事を好いているのですよね。今回の冒険は良く考えるとメトロには終始心中穏やかならぬものがありそうですわね。

キはやシ：

それを見越しての心理攻撃だったんだよ！

magicalmysteryresearch  
M M R :

な、なんだったー!!

GM(はやて)：

みんなノリがええなあ.....

※出身次元の違いとか、細かい事は気にしない事にしようです。

GM(はやて)：

Bも踏みとどまったメトロへ。

【武勇】／7

1+(3, 1)+1||6 回避！

Cもメトロへ攻撃するもはずれ。

D、メトロへ攻撃。

1 + (6, 5) + 1 || 13 命中・・・ 5 + 1 || 6点ダメージ!

GM (はやて) :

もうちよいで、痛打表・・・必要なかったか。

メトロノーム(ヴィクター) :

くっ、致命傷表を

ココア(ヴィヴィオ) :

あ! 割り込んで【ポジション(レベル1)】を使います!

GM (はやて) :

そういえばあったな。回復量は、1D6+1やね。

ココア(ヴィヴィオ) :

・・・6! +1して7点回復です!

メトロノーム(ヴィクター) :

これは、HPが0になってからの回復という事でいいのでしょうか?  
?

ダメージを受ける前ですと、最大HPが11ですので回復が少しもつたいたいですわ。

GM (はやて) :

うーん。ポジションは「いつでも使用でき」て、「ダメージを受け  
た」時に割り込んで使用できる」て過去形での書き方みるに、致命傷  
表の前でも良えとしようか。やからメトロの最終的な《HP》は7や  
な。

メトロノーム(ヴィクター) :

ありがとうございます。

ココア(ヴィクター) :

じゃあ、小鬼の攻撃で倒れそうになるメトロにポジションを振りか  
けたという事で。

「大統領! しつかりしてください!」

メトロノーム(ヴィクター) :

「っ! 助かりました。ありがとうございます」

気を失いかけて倒れそうになるのを寸での所で持ち直します。

GM (はやて) :

次はEやったな。まだまだメトロを狙うで。命中つと。・・・また5+1で6点や。

メトロノーム(ヴィクター) : (《HP》1)

ヴィヴィのおかげでまだ立っていられますわ。・・・フラフラでしようが。

GM (はやて) :

とどめいくで。Fの攻撃・・・出目11?! 今回どうなつとんや?

ダメージは・・・6! 【挟撃】込みで7点のオーバーキルや。

メトロノーム致命傷表 : 3. 致命的な一撃が頭をかすめる。〔探索〕

難易度  
／「5+受けたダメージ(7)」の判定に成功すると行動不能。失敗すると・・・

メトロノーム(ヴィクター) : (〔探索〕0)

死亡する!?

難易度12ですと絶対成功以外不可能ですわよ!?

・・・《民の声》の使用を申請いたします!

宮廷 :

異議なし!

シルク(ディアーチェ) :

6ゾロを狙うなら、1点では足るまい。キリエが信仰を使う分を残して3点持っていけ!

メトロノーム(ヴィクター) :

はい! 本来のダイスも含めて5個ですわね。

いきます!

(ころころ) 6

カイザードラゴン(アインハルト) :

あ、幸先良いですね。



キリエ(イクス)：

あと、1つ・・・(ぎくり)・・・。

(ころころ・・・) 1

一同:(GM含む)

うわああああああああああああああああああああああああああああ  
ああ！

GM (はやて)：

で、では、小鬼たちの連激の1つが運悪くメトロノームの急所に  
クリーンヒットしてしもうた。ただでさえ満身創痍やったメトロは  
避ける事もできずにその一撃を受けてしまっう。

メトロノーム(ヴィクター)：

「っー・・・っ?・・・」

SE：ドサツ

宮廷：

『陛下ー！』

サン(GM)：

「ガーハツハツハツ！ ワシらにケンカ売るからこうなるんじゃあ

！ ザマアないのお！

他の連中もやってしまえ！」

小鬼軍：

「「おおおー！」」

いうことで、ヴィクターはしばらく暇になってまっうけど、戦闘を続  
行するで。

もちろん、撤退という選択肢もある。その場合、自軍本陣まで下  
がって判定に成功する事で逃走できるからこれを撤退とする。メト

口の遺体は同じエリアの人間が宣言する事で一緒に移動できるとしようか。ただし、この場合【乗騎】での2マス移動はできんものとする。特殊移動での追加1マスはOKやよ。

とはいえ、まだ小鬼軍のターンやからな。

ココア(ヴィヴィオ)：

見逃してくれたりは・・・

GM(はやて)：

侵略戦争しかけてきた相手が、「敵が不利やから手加減しようか」なんて判断をするとでも？

ココア(ヴィヴィオ)：

ですよねー

GM(はやて)：

あ、そうでもないな・・・。

シルク(デИАーチエ)：

ん？

GM(はやて)：

ああ、でもどうしようかなあ。

シルク(デИАーチエ)：

いったいなんなのだ。勿体付けずに言わんか。

GM(はやて)：

うん。ほな説明するから、ゲームを中断するよ。

|||||

|||||

ヴィクター：

それで、メトロは助かりますの？

はやて：

まあまあ、落ち着いて。

この状況、ルールとしてはこのまま戦闘続行。当然メトロは死亡してるから、終了フェイズが終わるまでに【復活薬】か【聖杯】で蘇えらせんとキャラロストになる。このサンとの戦いが今回最後の戦闘やからお宝表含めて、どっちも手に入る可能性はほぼ皆無や。

アインハルト：

そんな・・・

はやて：

でも、今回変則的に支配者戦を3回用意したり、こっちも難易度上げすぎたと思うから、いくつかの救済策を考えたで。

1つは、このままルールにのつとつてゲームを進める、メトロを死にさせたまま扱う案。

ディアーチエ：

その場合、雷帝はこの企画から退場か？

ヴィクター：

そんなっ！

はやて：

いやいや、さすがにそれは悪いからな。次回、メトロの蘇生ミッションをシナリオにして、ヴィクターにはサブキャラクターを作ってもらおうと思う。まあ、そのサブキャラは無事メトロを蘇生できたら国の逸材として登録すればキャラも無駄にならないかなとは思うんだけど。

イクス：

なるほど。ルールから外れないように、メトロを救済するわけですね。

はやて：

そうそう。で、

案2。敗北を認めて正統ドラゴン公社の征服を受け入れるパターン。

ヴィヴィオ：

それだとメトロはどうなるんです？

はやて：

ドラゴン公社が【蘇生薬】を分けてもらえて助かる。ただし恩義と主従で今後のシナリオはいろいろ厄介ごとを押し付けられる展開になるかな。

ヴィクター：

それは、有り難いのですが、今回のシナリオ自体はどうなりますの？

はやて：

さすがに目的失敗扱いで終了フェイズを進める事になる。やから最後に振る「王国変動表」は「王国変動失敗表」の方を使う事になるから、国のほうはボロボロになるかもな。

ディアーチエ：

なるほど。ロストしない代わりのリスクか。

・・・どちらにしたものか。

はやて：

それが決めかねててな。

で、勲章授与みたいに視聴者（という体の読者）さまに決めてもらうんはどうだろうか？ 思てうんやけど、当のヴィクターはそれでも良えやろうか？

ヴィクター：

・・・そうですね。どちらが良いかわたくしも決めかねますし。それでお願いいたします。

はやて：

おおきに。

では、ここからは視聴者さま向けの告知です。

お分かりいただけましたとおり、まさかのセッション2回目にして死亡者が出てしまいました。GMのバランス調整ミスも多大な要因の1つのため、このままキャラロスとしてしまうのはしのびないと考え、2種の救済策を考えましたので、どちらが良いかご意見を投票でお聞かせください。

1. このまま続行。メトロは死亡（一時的ロスト）。次回蘇生イベント用シナリオ敢行。蘇生シナリオ中、ヴィクターはサブキャラを作成使用。サブキャラはメトロ蘇生後、逸材化。

2. この時点で降伏。セッション失敗判定での終了。正統ドラゴン公社の配下に入ることで、公社から【蘇生薬】を譲られメトロは復

活。次回以降ドラゴン公社（あるいはその背後の大国？）からの指令をこなす展開。

の2点からお選びください。

というわけで、セッション途中ですが、いったんここで終わります。皆様のご投票、

ヴィクター：

切に

一同：

お待ちしております。

## 2. 迷宮フェイズ7

はやて：

たいつつつつつつつつつつつつつつつつつつつ．．．．．へん！長らくお待たせしました、天階マジカル合衆国の方針について視聴者さまアンケートの結果が出ました。

SE：パチパチパチ

はやて：

ほな早速投票結果を、ドン！

Q. 迷宮の支配者戦（3連戦3戦目）で国王が死亡した天階マジカル合衆国。今後どうするべきか？

1. このまま続行。メトロは死亡（一時的ロスト）。次回蘇生イベント用シナリオ敢行。蘇生シナリオ中、ヴィクターはサブキャラを作成使用。サブキャラはメトロ蘇生後、逸材化。

3票

2. この時点で降伏。セッション失敗判定での終了。正統ドラゴン公社の配下に入ること、公社から「蘇生薬」を譲られメトロは復活。次回以降ドラゴン公社（あるいはその背後の大国？）からの指令をこなす展開。

0票

はやて：

ちゅーわけで、圧倒的支持を得て、このままルールどおりの続行に決定です！

ヴィクトリア（以下、ヴィクター）：

承知いたしました。では私は次回使うサブキャラクターを製作しておきますわね。

はやて：

なんかハブるみたいでごめんなあ。

ヴィクター：

いえ、お気になさらずに。それにプレイの様子は拝見いたしますので、横から口は出させていただくかもしれないし。

はやて：

ええよ。むしろジャンジャカチャチャ入れてよ。

ヴィクター：

いえ、さすがにそれは・・・

それはそうと、作るサブキャラクターのクラスはやはり国王の方が良いのでしょうか？

はやて：

おまかせするよー。まあシナリオ後にマジカル合衆国の逸材になる事まで決まってるから国王以外のほうがシナリオ的には自然やけど、逸材に重要なんはクラスやなくてジョブやから、同盟の国王が助力に来て自分と同じジョブの逸材を置いていったでも良<sup>え</sup>えしな。

ヴィクター：

なるほど。了解いたしました。

ヴィヴィオ：

じゃあ、私たちは戦闘の続きからですね。

はやて：

よっし。ほな準備しよか。

||||||

《民の声》：7／11

メトロノーム

《HP》 — 6／11 (死亡) 《気力》 0／3 《配下》 0／21

カイザードラゴン

《HP》 10／18 《気力》 2／2 《配下》 0／11

シルク

《HP》 9／10 《気力》 1／4 《配下》 0／11

キリエ

《HP》 10／10 《気力》 0／4 《配下》 2／26

ココア

《HP》 13／13 《気力》 0／2 《配下》 0／11

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

迷宮フェイズ1ターン経過

正統ドラゴン公社A-1 蚯蚓<sup>ミミズ</sup>大路

戦闘1ラウンド目 敵ターン(先攻)

本陣

サン(小鬼英雄)

敵

後衛

側 小鬼K、N、原始小鬼、赤頭巾

前衛

小鬼A、J

前衛

小鬼O、P

メトロノーム(死亡)、カイザードラゴン、ココア

味 後衛

方

本陣

シルク、キリエ

※行動済み：小鬼A、F、O、P 原始小鬼、赤頭巾

小鬼G：カイザードラゴンへ攻撃。

命中判定 目標値：9

1+(3, 2)+1 || 7 はずれ!

H：カイザーへ攻撃。

命中判定：1+(3, 5)+1 || 10 命中・・・

威力：3+1-1 || 3点ダメージ

I：カイザーへ攻撃。

命中判定：1+(3, 6)+1 || 11 命中・・・

威力：5+1-1 || 5点ダメージ

ココア割り込みで【攪乱】使用! 《民の声》7↓6



1点軽減。4点ダメージ!

J:カイザーへ攻撃。

命中判定:1+(5,4)+1||11 命中...

威力:4+1-1||4点ダメージ

カイザー致命傷表:8. 偶然、アイテムが衝撃からキミを護る。装備しているアイテムからランダムに1つ破壊し、ダメージを無効にする。

装備表:1.【だんびら】破壊!

K:1歩前進。カイザーへ攻撃。

命中判定:1+(5,2)+1||9 命中...

威力:4+1-1||4点ダメージ

カイザー致命傷表:8. 偶然、アイテムが衝撃からキミを護る。(以下略)

装備表:5.【楽器】破壊!

L:1歩前進。カイザーへ攻撃。

命中判定:1+(4,2)+1||8 はずれ!

M:1歩前進。カイザーへ攻撃。

命中判定:1+(3,4)+1||9 命中...

威力:4+1-1||4点ダメージ

カイザー致命傷表:4. 昏睡し、体中から血と生命の息吹が失われつつある。行動不能。この戦闘が終了するまでに《HP》を1以上にしないと死亡する。

N:1歩前進。ココアを攻撃。

命中判定 目標値:12

1+(1,6)+1||9 はずれ!

サン(小鬼英雄):1歩前進。

サン(GM):

「トップの首取ったぞー!」

公社軍:

「うおおおおおおおおおおおおおおおおおおお!」

サン (GM) :

「残りの奴もひきつぶしたれー!」

小鬼 :

「てい!」「やあ!」「ふん!」

カイザードラゴン (アインハルト) :

「つ、ぐつ、しまっ?!」

ココア (ヴィヴィオ) :

「させない!」

SE : スカツ、ガツ! ボファン! ザクツ!

小鬼 :

「まだまだあ!」

SE : ガギンツ

カイザードラゴン (アインハルト) :

「剣が?!」

小鬼 :

「これでトドメじゃあ!」

SE : メキヨツ!

カイザードラゴン (アインハルト) :

「くつ、突撃ラツパが無ければ危なかったです・・・」

小鬼 :

「まだ終わつとらんきんのお!」「そおい!」

SE : スカツ ドガツ!

カイザードラゴン (アインハルト) :

「あ・・・しまっ・・・」

SE : ドサツ

ココア (ヴィヴィオ) :

「姉さん?!」

小鬼 :

「次はお前じゃあ!」

SE : スカツ

ココア (ヴィヴィオ) :

「っ！ 私まで倒れるわけには!!」

サン (GM) :

「まだ心折れんか。ほな、ワシも動かせてもらうきのお」

|||||

PCターン

キリエ : 【信仰】 《民の声》 6 ↓ 5

〔魅力〕 / 10

5 + (3, 3, 2) || 11 成功! 宮廷の《HP》2点回復。

《民の声》 ランドメイカー人数以下への減少により、「王国災厄表」適用!

9 : 食糧危機が発覚! 《民》が2D6人減少する。王国にある「肉」の素材1個消費するたびに《民》の減少を1人おさえることができる。が! 国に「肉」が無い!!

7人減少!

カイザードラゴン : 【乗騎】 で小鬼Pを攻撃。

命中判定 (回避値 : 5) : 5 + (5, 2) || 12 命中!

(威力が設定されていないアイテムなので、固定) 1点ダメージ

撃破!

ココア : 【手裏剣】 で小鬼Aを攻撃。

命中判定 : 2 + (1, 1) || 自動失敗! 《民の声》 5 ↓ 4

戦闘ファンブル表 : 7. 自分に1D6点ダメージ! 2点ダメージ

ジ

王国災厄表発動!

5. 自国の迷宮化が進行する。自国の領土のマップ数と等しい値のMGだけ維持費が上昇する!

小鬼Aの【仲間を呼ぶ】発動! 本陣に【小鬼】Q登場!

シルク : 自陣後衛に前進。【石弓】でAを攻撃。

命中判定 : 2 + (3, 4) || 9 命中! 2点ダメージ 撃破!

キリエ (イクス) :

「天階に住まう、天使様たち・・・どうか騎士様を・・・」

シルク (ディアアーチェ) :

「(そういえば、国に残してきた蓄えはあれで充分だっただろうか・・・)」

カイザードラゴン (アインハルト) :

「ありがとうございます、シルクさま！」

たとえが武器がなくなとも！ いけつ！ アステイオン (雪うさぎ

(【乗騎】) の名) ！」

小鬼 (アステイオン) : (卓のそばで昼寝中だった)

「んにゃ?!」

ココア (ヴィヴィオ) :

「姉さんに続きます！ 至近距離は姉さんに任せて遠間のを・・・っ  
！」

配下 :

「ちよっ、ニンジャさまご自身の足に手裏剣を・・・」

「いくら大統領の御身が心配で動転しているとはいえそれは・・・」

「ところで最近、国の迷宮化激しくない？」

「ああ、確かに。維持にも一苦労だよ」

シルク (ディアアーチェ) :

「ええい！ ここは私が！」

SE : ドシユツ

|||||||

戦闘2ラウンド目

本陣

敵

後衛

側 サン (小鬼英雄)、原始小鬼、赤頭巾

前衛

小鬼B、N

前衛

小鬼O

味 後衛  
メトロノーム（死亡）、カイザードラゴン、ココア

シルク

方

本陣

キリエ

作戦判定（目標値：14）

シルク：《気力》1点使用。残り0）

5 + (4, 2, 3) || 10 失敗・・・

敵軍ターン

長くなってきたので判定省略でお届けします。

原始小鬼：赤頭巾をココアに「投げる」はずれ！

小鬼B：カイザードラゴンに攻撃。命中・・・

威力：2 + 1 | 1 || 2点（残りHP：1）

カイザードラゴン致命傷表：7・行動不能！

C：1歩前進。シルクを攻撃。はずれ！

D：1歩前進。シルクを攻撃。命中・・・

威力：2 + 1 || 3点（残りHP：7）

E：1歩前進。シルクを攻撃。命中・・・

威力：6 + 1 || 7点！

ココア割り込みで【攪乱】！ 《民の声》4 ↓ 3

ダメージ5点軽減！ シルクHP：7 ↓ 5

※王国災厄表適用忘れですが・・・

F：1歩前進。シルクを攻撃。命中・・・

威力：1 + 1 || 2点

G、H、：1歩前進。シルクを攻撃。両方ともはずれ！

J：1歩前進。シルクを攻撃。命中・・・

威力：3 + 1 || 4点ダメージ（残りHP：1）

シルク致命傷表：8。偶然、アイテムが衝撃から君を守る。装備し

ているアイテムからランダムに1つ選ぶ。(以下略)

装備欄：1・【お弁当】 破壊！ シルクHP：3

K：1歩前進。シルクを攻撃。 命中・・・

威力：4+1=5点ダメージ

シルク致命傷表：i0。根性で攻撃を跳ね返す！ [探索] / 11

の判定に成功すると、《HP》が1になる。失敗すると行動不能。

2+(2,2) || 6 失敗 行動不能！

L/O：ココアを攻撃。 全部はずれ！

Q：後衛に前進。

小鬼英雄：前衛に前進。

※お気づきの方もいると思いますが、小鬼Iが行方不明に(汗)

イクス：

い、急いでシルクを回復しないと・・・！

デИАーチエ：

・・・いや、必要ない。リソースも底を尽きておるしな。

ヴィヴィオ：

え?!

デИАーチエ：

メトロノームが落ちた時点で不利な状況だった故、賭けに出ても構

わんと思うが？

ヴィクター：

どういうことですか？

デИАーチエ：

今の攻防を見る限り、回避値の高いココアが敵の攻撃を受ける確率低い。小鬼英雄の攻撃は油断できんが、な。

アインハルト：

そう、ですね。

デИАーチエ：

ゆえに、下手に的を増やさずにココアが狙われれば被害を増やさずに少しずつとはいえ敵を減らしていける。そうだろうか？

ヴィヴィオ：

ま、まあ・・・確かに。

はやて：

ココアの「武勇」は2しかないから、進軍妨害で前衛で引止めとけるんは2体までやから、後の神官を狙わせてもらおうようになるで？

デИАーチエ：

・・・仕方あるまい。キリエは《気力》が稼げた時だけココアを回復してやれ。

ヴィヴィオ：

そんな！

ヴィクター：

いえ、デИАーチエさんの仰るとおりですわ。

ヴィヴィオ：

ヴィクターさん?!

アインハルト：

《民の声》をこれ以上削れない以上、回復対象を徒いたずらに増やすよりは上策かと・・・。

ヴィヴィオ：

アインハルトさん・・・

イクス：

わかりました。このラウンド、キリエは「搜索」で気力獲得に賭けてみます。

ヴィヴィオ：

皆さんがそういうなら・・・

アインハルト：

ヴィヴィオさん、申し訳ありませんが頼みますね。

ヴィクター：

不甲斐ない大統領に代わり、悪鬼どもを打ち倒してくださいまし。はやて：

20体近い敵を独りに押し付ける非道を見た。

デИАーチエ：





敵軍ターン

原始小鬼：小鬼Qをココアへ「投げる」

(1, 2) 2 + (3, 2)  $\parallel$  7 はずれ

B、I、L、N：ココアへ攻撃。 全員はずれ

赤頭巾：Oをキリエに投げる。 はずれ

D、E：妨害突破、キリエを攻撃 どちらもはずれ

F：妨害突破 キリエを攻撃。 1 + (6, 6) + 1  $\parallel$  絶対成功！

痛打表：6. 相手を吹き飛ばす。 対象を好きなエリアに移動させる

(宮廷側後衛へ) 威力：5 + 1  $\parallel$  6

G：移動せずキリエを攻撃。 はずれ！

H：キリエを攻撃。 はずれ！

J：キリエを攻撃。 命中！

威力：4 + 1  $\parallel$  5

ココア割り込んで攪乱。(気力1) 6点軽減！ 1点ダメージ(H P 3)

K：キリエを攻撃。 命中・・・

威力：(6) + 1 - 2  $\parallel$  5点ダメージ(H P - 1)

キリエ致命傷表：5. 頭を強く打ちつけ昏睡。 行動不能。 この

クオーター内に《HP》1以上にしないと死亡。

小鬼英雄：前進。ココアを攻撃。 命中・・・

威力：(3) + 1 + 1  $\parallel$  5 (H P 6)

$\parallel \parallel \parallel \parallel \parallel \parallel \parallel \parallel \parallel$

※一方戦線離脱組

アインハルト：

これは長引きそうですね・・・。

ヴィクター：

彼我戦力差は膨大ですからね。

私は今のうちに次のシナリオで使うサブキャラクターの構成を考  
えておきますわ。

デアーチエ：

そうだな。我は今後のためにデータを読み込んでおくか。  
イクス：

キリエも行動不能になっちゃいました。

アインハルト：

ヴィヴィオさん一人で大丈夫でしょうか……。

ディアーチエ：(モンスターデータを眺めつつ)

まあ、小鬼英雄以外はまともにココアに攻撃を当てる事も出来ん、残っている《気力》をつぎ込んで小鬼英ゆ……んん？

ヴィクター：

どうかしましたか？

ディアーチエ：

おい、子鴉。【原始小鬼】のスキル効果間違っていないか？

はやて：

ほえ？ 【投げる】か？

ディアーチエ：

いや、【先祖返り】のほうだ。今は【小鬼英雄】の【小鬼の希望】同様に自軍の小鬼系モンスター全ての射程が伸びているな？

はやて：

う、うん。そう裁定してるけど……まさか……

ディアーチエ：

読むぞ。

『このキャラクターと同じエリアにいる名前に「小鬼」とつく自分以外のモンスターは、射程が1点上昇し、種別を妖精として扱う。効果は累積しない』

だそうだ。

ヴィヴィオ：

というと？

ヴィクター：

小鬼の本来の射程は0。原始小鬼は【投げる】のために後方待機を  
していました。

メトロノームやカイザードラゴンたちは小鬼の攻撃が届かないと

ころから攻撃されていた事になりませんか？

はやて：（あわてて迷宮ブックを確認する）

・・・ほ、ほんまや・・・。これは完全にウチのミスや。メトロも死なんですんだ可能性が高い。

やけど・・・

アインハルト：

最初からやり直しですか？

はやて：

：いや、さすがに巻き戻すにはいろんな処理を挟みすぎてる・・・。  
なにより「やつぱり死んでませんでした」では、メトロの処遇の決定に協力してくれた視聴者<sup>読者</sup>さまに申し訳ないからな・・・

イクス：

では、どうするんですか？

はやて：

・・・このサン戦は省略、宮廷の勝ちにする。行動不能組はスキルやアイテム無しで《HP》1で起き上がって。

ヴィクター：

では、メトロノームは・・・

はやて：

申し訳ないけど死亡のまま、予定通り次回蘇生を行おうと思う。

どうやろうか・・・

ヴィヴィオ：

ま、まあ勝ちになるのなら良い、かな？　なんか不完全燃焼ですけど・・・

ディアーチエ：

お前たちがやっている魔法戦競技とやらでいえば、対戦相手の反則負けで勝ち星を得たようなものだからな。

ヴィクター：

しかも、最終ラウンドになって序盤に行われた反則への指摘があったようなものですね・・・。

ディアーチエ：

王国災厄表の効果はどうする？　ここまで《民の声》を消費した可能性は低くなるわけだが？

はやて：  
んぐつ……。

せやな。災厄表の効果は全部無効。《民の声》は5まで回復という事で……どうやる？

イクス：  
被害がなくなるのでしたら……。

ディアーチエ：  
やや救済が少ない気もするが……どの程度が適正かも判らんしな。まあ、良かろう。

※という事になりましたので、適用忘れていた災厄表は適用しないままとなります。

はやて：

ホンマ堪忍な。ほな状況を整理するで。

|||||

《民の声》 5 / 11

メトロノーム

《HP》 | 6 / 11 (死亡) 《気力》 0 / 3 《配下》 0 / 2 1

シルク

《HP》 1 / 10 《気力》 0 / 4 《配下》 0 / 1 1

カイザードラゴン

《HP》 1 / 18 《気力》 2 / 2 《配下》 0 / 1 1

キリエ

《HP》 1 / 10 《気力》 1 / 4 《配下》 2 / 2 6

ココア

《HP》 6 / 13 《気力》 1 / 2 《配下》 0 / 1 1

|||||

ココア (ヴィヴィオ)：

「覚悟お！」

SE：シュパッ

サン (GM) :

「グハア！」

致命傷表：3。致命的な一撃が頭をかすめる。受けたダメージベ  
ス難易度の判定に成功しないと死亡するが、状況的に受けたダメージ  
謎なので死亡で。

サン (GM) :

「よもや、この私も倒すとは・・・みづ・・・と」

SE：ドサツ！

GM (はやて) :

最後のリーダーを倒されて正統ドラゴン公社の面々は一目散に逃  
げていく。

という事で宝物表は初期配置＋【仲間を呼ぶ】で増えた小鬼1匹分  
でどうぞ。

---

お宝表

ランダムレア武具アイテム↓日傘、牙×6、革×4、衣料

はやて：

ほな、いろいろバタバタしたいったん休憩しようか。

てかしれつと【日傘(特定スキルの対象になったとき一定確率で無  
効化)】引くとか・・・いやまあ大きいミスがあつたし報酬は高めであ  
か・・・

## 2. 迷宮フェイズ8 終了フェイズ

はやて：

さて、国王を欠いた状態での帰還やな。

ディアーチエ：

先に行っておくが迷宮内は立ち止まらず入り口まで行くぞ。

はやて：

わかってるって。さすがのウチもこの状況悪ふざけはせんよ。

ほなこの部屋でキャンプする前にイベントが少し。

|||||

迷宮フェイズ 1ターン経過

(元) 正統ドラゴン公社 蚯蚓大路 (A-1)

GM (はやて)

宮廷のみんながキャンプの準備をしようとしてると、

???(GM)：

「ま、待ってくれ！」

と声をかけてくるものがおる。

見るとそこには縛られた状態からなんとかここまで這いずって来

たレンとセイの姿が。

カイザードラゴン (アインハルト)：

「何用ですか。仲間のところに行きたいのでしたらお手伝いしますよ」

だんびらを失っているので新しく手に入れた【日傘】を振りかぶり  
ます。

GM (はやて)：

言葉だけ聴くとシユールやけど、日傘は武具アイテムやから間違っ  
てないんよなあ。

それはさておき、大統領を失って冷静やない騎士にレンとセイは、

セイ&レン (GM)：

「サンがやられて、部下も失って、もうドラゴン公社はおしまいだ。  
行くところもねえ」

「お願い。私たちをあなた方の国に加えて欲しいの」という感じで、国民としてマジカル合衆国の一員になりたいそうや。

カイザードラゴン（アインハルト）：

「大統領を手にかけておきながら、何をずうずうしい事を！」

シルク（デИАーチエ）：

「まあ、待て騎士殿。国のために働くと言うのであれば良いではないか」

ココア（ヴィヴィオ）：

「大臣?! こいつらは合衆国に侵略戦争を仕掛けてきた張本人ですよ!?!」

シルク（デИАーチエ）：

「まあ、落ち着きたまえニンジャ殿。」

「焼け野の“レン、ならびにセイよ。心入れ替え合衆国のために尽力すると誓えるか?」

レン&サン（GM）

「も、もちろんよ!」「なんならこの公社の予算2MGも受け取ってくれ!」

シルク（デИАーチエ）：

「うむ。では合衆国民となる事を認めてやろう」

キリエ（イクス）：

「ですが、大臣。国民感情がそれを許すでしょうか?」

シルク（デИАーチエ）：

「ふむ、そうだな・・・」

おう。そういえばニンジャ殿は、此度の遠征で【使い魔（素材・人）】となったモンスター】を失っておったな?」

レン&セイ（GM）：

「?!」

ココア（ヴィヴィオ）：（頭の上で豆電球が灯る）

「そうなんですよ大臣。買いなおす予算はあるでしょうか?」  
レン&セイ（GM）：

「?!?!」

シルク（ディアーチェ）：（白々しく）

「ふむ。それは困ったなあ、安い品ではないからなあ・・・」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「・・・解りました。彼らが《民》となる事を認めましょう」

※まよキンルールブックにおいて《》でくくられた単語は数値の増減が激しい物を現します。例）《HP》《希望》《配下》など

レン&セイ（GM）：（涙目）

「あゝりゝがどうぞございゝまゝずう」

と、新たな民が増えました。おめでとう！

ほな先を急ぐわけないし、キャンプの処理するで。

イクス：

まずは回復ですね。【信仰】を使います。（気力：0）

〔魅力〕<sup>難易度</sup>／10

5+（3、1、2）＝10 全員《HP》1点回復！

※なんか、今回ずっと【衣装（魅力での判定時、ダイスが1個増える）】の効果が無かったような・・・

イクス：

あうう・・・すいません。

ディアーチェ：

気にするな。シルクは【お弁当】を使うぞ。全員《HP》1点回復

！（食事回数：1）

アインハルト：

《民の声》確保が最優先ですよ。才覚休憩をします。

才覚休憩表

7. 配下や仲間たちに指示を出し休憩中も休む暇なく働く。くたくたになってあくびをすると配下がお茶を差し入れてくれた。《民の声》1点回復。

（キリエしか配下を連れていないので）牧師（GM）：



「団長、お疲れの様子。茶を入れましたので小休憩を取ってください」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「ありがとうございます。ですが一刻も早く大統領を合衆国にお連れせねばなりません。お茶はあり難くいただいておきますが、休んでもいられません。皆さんは順次休憩を取ってください。そして時間があるようならば大統領のために祈りを」

牧師（GM）：

「ははっ」

ヴィヴィオ：

ココアも才覚休憩しますね。

才覚休憩表

6. 「もう少しだ。頑張ろう」あなたはあらん限りの力をこめて仲間に呼びかけた。「才覚」<sup>難易度</sup>／9の判定に成功すると、宮廷内のあなたに対する《好意》の合計値だけ、《民の声》が回復する

「才覚」／9

2+（6、4）＝12 成功！ 《民の声》1点回復！

ヴィクター：

メトロはさすがに休憩できませんわよね？

GM（はやて）：

せやな。申し訳ないけどお休みで。

あ、でも帰りの道中表は代表がダイスを振るってルールやし参加してええよ。

|||||

GM（はやて）：

ほな既知の土地を表示つと。

周辺マップ

1 2 3 4 5 6  
C 首都 □ □ □ □ □ □

第三

D 中華  
自治国 □ □ □ □ □

E □ □ □ □  
正統 国立  
□ ドラゴ 霊園  
ン公社

F □ □ □ □ □ □  
天階  
バナナ  
公国

はやて：

帰りは迷宮の出口スタートという裁定やったな。F-5スタートの、

帰路

C 1 2 3 4 5 6  
首都 □ □ □ □ □ □

D 七 □ □ □ □ □ □

E 六 □ □ □ □  
正統 国立  
□ ドラゴ 霊園  
ン公社

→ ←  
天階

F 伍↑ 四↑参↑弍↑壹 バナナ

公国

ヴィクター：

7回・・・多いですね。

ディアーチエ：

解っているとは思いますが、10（既知の土地にランダム移動）は引く  
なよ？

イクス：

そればかりは、ダイスに訊いてみませんと・・・

アインハルト：

悩んでいても仕方がありません。行きましよう！

|||||

帰り道

道中表

F—5

7：未知の土地なので特に何も起こらない。

F—4

5：道に迷いそうになる。「才覚」<sup>難易度</sup>／9の判定を行う。

「1D6—成功したキャラクターの数」クォーター時間が経過す  
る。

「才覚」<sup>難易度</sup>／9

カイザードラゴン：2+（4、2）|| 8 失敗・・・

シルク : 5+（4、3）|| 12 成功！

キリエ : 2+（3、1）|| 6 失敗・・・

ココア : 2+（1、2）|| 5（ある意味）いちたりた

！

経過クォーター：2—1||1クォーター経過！

現在 1ターンと2クォーター経過。

F—3

11：ん？ 何か落ちているぞ。ランダムにコモンアイテムを1つ

得る。

1 D 4 || 2 ↓生活アイテム D 6 6 || クレジットカード(シルクが所持)

F | 2

6 : 陰湿なトラップに引つかかる。全員、〔探索〕<sup>難易度</sup> / 9 の判定に失敗したら《HP》が1 D 6 減少する。

〔探索〕<sup>難易度</sup> / 9

カイザードラゴン : 2 + (3, 5) || 10 成功!

シルク : 2 + (3, 3) || 8 失敗...

キリエ : 3 + (1, 4) || 8 失敗...

ココア : 5 + (4, 2) || 11 成功!

失敗者の《HP》減少量 : 4!

シルク (《HP》 - 1) 致命傷表

6 . 重傷を負い意識を失い行動不能。1クォーター内に《HP》が1以上にならないと死亡する。

キリエ (《HP》 - 1) 致命傷表

11 . 精神力だけで耐え忍ぶ。〔武勇〕<sup>難易度</sup> / 10 の判定に成功すると《HP》が1になる。失敗すると行動不能。

1 + (1, 5) || 7 行動不能...

F | 1

10 : ランダムに既知の土地に移動する!

1 D 6 i . 首都、2 . 第三中華自治国、3 . (二元) 正統ドラゴン

公社、4 . 国立霊園、5 . 天階バナナ公園、6 . 振りなおし

1 D 6 || 3 (二元) 正統ドラゴン公社へ!

一同 : (両手で顔を覆う)

...

はやて :

え、えーと...

さ、さあ! 迷宮探索終わってもまだ帰りの道中表が待ってるからな! 油断したらあかんぞ?

ほな F—5 か r  
ディアーチエ：

仕切りなおせるところか？

はやて：

a・・・うちかてどうしようもないモン！

ほらほら、振って振って！

F—5

4：カーネルの異常が発生し、辺りが闇に包まれる。宮廷の中からランダムに1人選び、そのキャラクターが【星の欠片】を持っていたら1個破壊される。

対象↓シルク。【星の欠片】を持っていないので効果なし。

F—4

5：道に迷いそうになる。全員〔才覚〕<sup>難易度</sup>／9の判定を行い、「1D6—成功した人数」クォーター経過する。よってシルクは死亡する（確信）

カイザードラゴン：2+(3、3)∥8 失敗・・・

ココア                   ：2+(4、5)∥11 成功！

経過クォーター：2—1∥1クォーター経過！シルク死亡！

F—3

4：辺りが闇に包まれる。宮廷の中からランダムに1人選び、そのキャラクターが【星の欠片】を持っていたら1個破壊される。

対象↓ココア。【星の欠片】破壊！

F—2

3：ん？何かの死体が転がっている。好きな素材1種を1D6個得る。

鉄×3個獲得。

F—1

12：ラッキークー 1MG拾った。

E—1

8：モンスターの襲撃を受ける。全員〔武勇〕<sup>難易度</sup>／9の判定を行い、

失敗したら《HP》が1D6点減少する。

カイザードラゴン：5+(2、5) 12 成功！

ココア ……2+(2、1) 5 失敗……

ココア、《HP》1点減少！(《HP》7)

D—1

同盟国、第三中華自治国が通行税をとらずに通してくれる！

C—1

あまりに大きな犠牲を払いつつ、帰還!!

|||||

一同：

着いた—————!!!

はやて：

まあ、新たに大臣が犠牲になったわけやけど……

ディアーチエ：(ため息1つ)

道に迷った時点で覚悟はしていた。

で？シルクの扱いはどうする？

はやて：

うくん……《HP》1状態もウチのルールミスのせいやし、メトロ

と一緒に蘇生シナリオかな。次回用のサブキャラ製作よろしく。

ディアーチエ：

承知した。

はやて：

さて、ラスボス戦王国変動表と行こうか。

ヴィヴィオ：

ルビ！

|||||

終了フェイズ

王国変動表

9：街の機能に変化がっ!! 「治安レベル」難易度／9の判定に成功すると自国の好きな施設1軒を選び通路で繋がった隣の部屋に同じ施設が建設される。失敗すると自国の部屋タイプの施設を選び1つ破壊

される。

デИАーチエ：

《希望》で成功をもぎ取れ！【王宮】が破壊されては蘇生も何もない！

※「治安レベル」1

はやて：

あ、国力での判定の場合、《民の声》しか使えんで気をつけてな。ヴィクター：

《民の声》は7しかありませんから、1点しか使えせんわね。

《民の声》7↓6

1+(6, 3, 1) || 10 成功！

首都のA-1に【神殿】建設。施設レベル2にアップ！

デИАーチエ：

ようし、でかした！

アインハルト：

流れに乗りたいですね・・・

11：ただ無為に時が過ぎていたわけではない。迷宮フェイズに過ぎた1ターンにつき《予算》が1MG増える。

1MG獲得！

9：街の機能に変化がっ?! 「治安レベル」難易度9の判定に成功すると  
(以下略)

デИАーチエ：

なん・・・だと・・・

イクス：

もう《民の声》は使えませんか？

はやて：

厳密には、使うと「王国災厄表」が待ってる、やな。  
ディアーチエ：

ここは素で振るぞ。失敗したらさつき増えた神殿を取り壊せばよい。

ヴィクター：

そんな・・・

〔治安レベル〕<sup>難易度</sup>／9

1+(5、4) || 10 成功！

地形的に神殿しか増設できない！ 【神殿】がレベル3になった！

(C-3に建設)

ヴィヴィオ：

ディアーチエすごい！

ディアーチエ：

みたかこれが我のカリスマよ！

はやて：

(なんでやろう・・・王様が吸血鬼に見える・・・)

イクス：

流れを止めたくないですね・・・

7：主国の子供たちがあなた方を見て成長する。《民》が6人増加する。

4：何者かによる突然の奇襲攻撃。未知の土地に面している領土の中からランダムに1つ選び〔軍事レベル〕<sup>難易度</sup>／9の判定に成功すると返り討ちに成功。1D6MG獲得。失敗するとその領土は失われそこにある施設も失われる。

一同：

・・・。

ヴィクター：





の直後配下に担がれて丁重に運ばれる2つの死体袋ボデイ・バッグを見て硬直する。その中身がやんごとなき人物なのは、事情を知った第三中華自治国の人たちも運搬を手伝ってくれてるのを見れば明らかや。

国民 (GM) :

「こ、これはいったい・・・騎士様！ 大統領は？ 大臣のお姿もみえませんが・・・」

カイザードラゴン (アインハルト) :

「・・・力及ばず、申し訳ありません・・・」

国民 (GM) :

「そ、そんな・・・」

キリエ (イクス) :

「今後の事を皆で話し合いますので・・・通していただけでしよ  
うか・・・」

GM (はやて) :

そういわれると、国民はショックを隠しきれない様子で道を空けてくれるで。

さあ、国はお通夜モードやけど政治は続く。円卓会議に移ろうか。

|||||

円卓会議

収支報告

カイザードラゴン (アインハルト) :

では、収支報告から。

探索中の生産により4MGの収入。加えて探索中の入手およびレ  
ン&セイからの献上金合わせて5MG。合計9MG得られています。  
残していた予算とあわせて10MGある計算ですね。

それとモンスター《民》として小鬼英雄2匹加入です。

戦闘が多かったので素材を多く得ていますが、今回の相場は・・・  
9：木が高く売れる。  
木、ですね。

予算会議

キリエ（イクス）：

では予算会議に移ります。大臣も大統領も不在ですので代わりに私が。

まず、維持費が1MG。

もともと繰り越していた予算と収入から維持費を差し引くと残り9MGです。【復活薬】が10MGですので素材を売却して【復活薬】購入を提案します。

ココア（ヴィヴィオ）：

意義無し！で、どっちを復活させます？

GM（はやて）：

視聴者<sup>読者</sup>さまに協力してもらえし、メトロの復活は避けて欲しいかなあ……。

カイザードラゴン（アインハルト）：

では、そのように。

売却する素材ですが……牙が倉庫の中身も合わせると25個もありますね。全て売却すれば5MGになりますが……

キリエ（イクス）：

何か買うべき施設はありますか？

ココア（ヴィヴィオ）：

う……今回は無効になりましたけど国に残した《民》が減る効果を軽減できる【病院】とか……

カイザードラゴン（アインハルト）：

メトロノームの借金返済を考えるなら、病院よりも安く、宮廷の生存率を上げるために【《HP》の上限を上げられる施設】も良いかと。

キリエ（イクス）：

そのような施設が？ どれですか？

カイザードラゴン（アインハルト）：

……【娼館】、です。

キリエ（イクス）：

？ すいません聞き取れませんでした。

カイザードラゴン（アインハルト）：

・・・【娼館】です。

ココア(ヴィヴィオ)：

しょう・・・かん・・・。

ディアーチェ：

どれどれ：・ほう。「治安レベル」での判定は不安ではあるが、《HP》上限が上がるのは悪くないな。

GM(はやて)：

まあ、そやね。王宮フェイズの貴重な1行動使うかどうかは悩みどころやけどね。

ディアーチェ：

しかし、なぜ《HP》は増えるのだ？ 逆に減りそうなものだが：

GM(はやて)：

うくん、それはウチも疑問なんよ。むりやりこじつけるなら、元気が出るから、とか？

ディアーチェ：

その元気は娼館で使い切るだろう。

GM(はやて)：

あ、そっか・・・。

ヴィクター：

あの、お2人とも？

W佳奈：

うん？

ヴィクター：

わたくしはともかく、ヴィヴィやアインハルトもいますし、そのテのお話は・・・

GM(はやて)：

おっと、あぶないあぶない。

視聴者読者のみなさん、迷宮キングダムは未成年でも遊べる健全なゲームです。安心してください。

で、何買うか決めたかあ？

キリエ(イクス)：(頬を赤らめつつ)

は、はい。今話していた通りに、牙を全て売却。5MG入手。

15MGになるので、10MGで【復活薬】を購入。これはこの場で大臣に使用しても？

GM（はやて）：

でない、シルクがロストしてしまうしな。許可しよ。

キリエ（イクス）：

ありがとうございます。

維持費の1MG支払って残り4MG。2MGはメトロノームの借金返済に回し残り2MGは繰り越します。

しよ、【娼館】も魅力的ですが次回に備えて温存します。

GM（はやて）：

さすが、デИАーチエと並ぶ年長者。娼館の魅力が解つてるとは大  
人やわゝ

キリエ（イクス）：（顔面トマト）

ヴィクター：

そろそろ通報したほうが良いですか？

GM（はやて）：（平伏）

ごめんなさい。調子乗ってました。

配下を解散してください。レンとセイもこのタイミングでモンス  
ターの《民》欄に記入してな。

総人口：46↓56

王国レベル：1↓2

GM（はやて）：

お、レベル2に戻ったな。しかも【神殿】がレベル3になったおかげで「文化レベル」も1上がったとるし。

どの国力上げる？

シルク（デИАーチエ）：

当初の予定通り「生活」でよからう。

GM（はやて）：

そうすると、「生活」3、「文化」2、「治安」と「軍事」が1やね。  
今回のシナリオの目的自体は達成してるから、みんなレベル2にレ

ベルが上がるで。ヴィクターは次回用のキャラをレベル2で作つてな。蘇生後のメトロもレベル2の予定やからメトロのキャラシも今のうちに書き直しといて。

ヴィクター：

かしこまりました。

探索会議

GM（はやて）：

ほな、この企画のキモともいえる探索会議に移ろうか。

前回もやったけど説明すると、探索会議は今回のシナリオを振り返って、勲章を授与するランドメイカーを決定する会議で、今回最も活躍したランドメイカーを話し合いで決める場や。

活躍の基準はルールブックには「自分のクラスの役割を果たしている」「楽しいロールプレイをしていた」「GMや他のプレイヤーを助けていた」なんか書かれてるけど、これ以外の基準で選んでもかまわへん。

で、通常は参加者で話し合うんやけど、この企画では視聴者（読者）に決めてもらうようになってます。詳しくは後ほどお知らせします。

みんなから何かアピールがあれば順番にどうぞ。

メトロノーム（ヴィクター）：

ええ、大統領（国王） 天上天下唯我独尊のメトロノームです。

今回は死亡してしまうという失態を犯してしまいましたが、それまでは大統領として皆を引っ張っていたと自負しております。武勇型のランドメイカーですから必然的に前線に立ち皆の盾となり剣となるのが役割だと思っておりますから、役割を果たし前のめりに倒れたと解釈していただきたいですわね。

カイザードラゴン（アインハルト）：

騎士の泣く子も黙るカイザードラゴンです。

大統領同様に前線に立った結果、集中攻撃を受けてしまい騎士としての役割は果たせたかといわれますとあまり自信がありません。「性格・狡猾（GMが自由に戦略的な行動をとらせる事が出来る）」のモン

スターの驚異を思い知らされました。

あ、探索中の休憩で料理を披露しみなさんの傷を癒しました。

シルク（ディアーチェ）：

大臣 佳人薄命のシルクだ。

前回の後、このゲームについて調べたが、その時に「大臣の最大の敵は作戦判定時の胃痛」と目にしたのだが、今回とみに痛感させられた。先手が取れないという事がこれほどの悲劇を招くとはな。結果、あまり判定に成功できなかったが、そのプレッシャーの中で頑張っていた事を評価してもらいたい。

そして【策士】持ちモンスターを配置したGMは死すべし、慈悲はない。

GM（はやて）：

あいえええええええ！ ナンデ？ アナタ、ダイジン！ ナンデ!?

キリエ（イクス）：

っ、続けていいですか？

神官の死人に口なしのキリエです。

前回と同じですが今回は特に声を大にして主張したいです。みんなの回復がんばりました！ ぜんぜん追いつきませんでした・・・

ココア（ヴィヴィオ）：

最後は、ニンジャ 据え膳喰わぬは男の恥のココアです。

孤軍奮闘がんばりました・・・（グツタリ）

GM（はやて）：

お、おつかれ。

では、視聴者読者のみなさまの、ご投票

一同：

おまちしてまーす！

## 2. 投票結果発表

### 投票結果発表

はやて：

お待たせしました。結果が出たので発表です。

一同：パチパチパチ

はやて：

さっそく発表して行きたいんやけど…どうしたもんかなコレ…。

ヴィヴィオ：

どうかしたんですか？

はやて：

1位が同率2名。どつちに勲章あげようか悩んでな。

ヴィクトーリア（以下、ヴィクター）：

では、決選投票ですか？

はやて：

それも考えたんやけどなあ…

アインハルト：

なにか問題が？

はやて：

まあ、結果を発表してから説明するよ。

|||||

### 投票結果発表

#### 第1位 得票数1票

キリエ（イクスヴェリア）

ココア（ヴィヴィオ）

|||||

はやて：

以上。総投票数2票。

ロド・ディアーチエ  
闇統べる王（以下、ディアーチエ）：

うむ？

はやて：



決選投票したくてもまた票が割れそう。

イクスヴェリア（以下、イクス）：

な、なるほど。ですが、決選投票を行えば参加者が増えてくれるかもしれないのでは？

はやて：

それも考えたんやけど、増えんかったら動画（という体のSS）製作者として心が折れそう。

ヴィヴィオ：

お、おう……。

はやて：

いや、それは冗談やけど。

せっかく投票してくれたのにどっちなかに譲歩してもらう形になるかも知れんのが申し訳なくて……。

ヴィクター：

なるほど、それは確かにそうですわね……。

アインハルト：

では、どうするのですか？

はやて：

……両者勲章獲得。とか。

イクス：

え？ それは、イクスとココア両方に勲章をいただけるのですか？

ディアーチエ：

よいのか？

はやて：

みんながよければ。

ヴィヴィオ：

こちらはもらう側なのでとくに異論は。

イクス：

ですね。

はやて：

ほな、変則やけどキリエとココアは勲章をどうぞ。

2人：

ありがとうございます。

はやて：

ではこれで勲章授与者発表を終わります。

あ、投票と一緒に、『裏MVP』とかいうてGMうちに投票した上に『一回ミスする度に婚期が伸びて年齢が増える呪いとか無いかなあ』とかコメントした人は、あとで管理局裏な。

ディアーチエ：

落ち着け。

|||||

成長報告 の前に。

はやて：

ここで謝罪があります。

ヴィヴィオ：

え？

はやて：

今回合衆国へ帰還後、終了フェイズ内での予算会議で【復活薬】買こうたやろ？

ディアーチエ：

ああ。おかげでシルクが一命を取り留めた。

はやて：

そこに大きなミスがあった。

アインハルト：

え？

はやて：

予算会議でのコモンアイテムの購入はあくまでも「価格（生活レベル）以下のアイテムを1人1個ずつ獲得できる」なんよ。つまり、どれだけ予算を消費してもアイテムは購入できん。

ヴィクター：

え？

はやて：

なので、あのタイミングでシルクが生き返る為には「生活レベル」の国力が10以上ないと不可能や。

ディアーチエ：

逆立ちしても無理だな。

はやて：

申し訳ない。

ディアーチエ：

まあ、トラブル続きだったんだ仕方あるまい。シルクも死亡扱いでかまわんがそうなると【復活薬】を購入しなかった事になるゆえ、10MG溢れるな。

はやて：

好きなように使ってもらってかまわんよ。

イクス：

とはいえ施設を買おうにも部屋がもう1つしかありませんし・・・  
ヴィヴィオ：

あ、【農地】とかどうかな？ そんなに高くないし、「生活レベル」が上がるよ。

アインハルト：

それか、【倉庫】と通路を購入して倉庫のレベルを3にするかですね。

ヴィクター：

維持費を上げてまで新しい土地を購入するほど人口も増えているしその辺りが妥当でしょうか。

ディアーチエ：

個人的な希望を言わせてもらうなら、「学校（文化レベル）が1点上昇する」が欲しい。シルクの使命である「文化レベル」を5点以上に上げる。は、宮廷の中では比較的達成が容易ゆえ、積極的に狙っていききたい。

イクス：

ああ。たしかに宮廷の戦力増加につながりますし良いのではないのでしょうか？

はやて：

ほな、【学校】購入やね？ 価格は3。残り7MGはどうする？

ヴィヴィオ：

メトロの借金返済で良いかな？

デИАーチエ：

いいのではないか？

ヴィクター：

ありがとうございます。これで残り借金3MGですわ。メトロも使命達成にだいぶ近づきましたわ。

はやて：

これで処理ミスの再処理は完了かな？ デИАーチエには悪いけど、ヴィクターと一緒に次回つかうサブキャラ作成お願いな。レベルは今の宮廷と同じ2でええから。

デИАーチエ：

うむ。

ヴィクター：

承知いたしました。

はやて：

ほな、最後に成長報告をしてもらおうか。メトロとシルクは、次回無事生き返つたらこんなんになってるよ、という形で。

|||||||

こんどこそ 成長報告

天上天下唯我独尊の メトロノーム

レベル：2 女性 20歳 プレイヤー：ヴィクトーリア

使命：借金完済（残り3MG）

クラス：国王 ジョブ：武人

才覚：2 / HP：|6 / 12

魅力：4 / 器：0 / 3

探索：0 / 回避値：7

武勇：5 / 配下：0 / 22

スキル

【疾風怒濤】（クラス）、【剣劇】（ジョブ）、【乱舞】（肉弾）

装備

1：2：【大剣】、3：【衣装】、4：【携帯電話】、5：【乗騎】、6：  
【聖痕】（天使）

感情値

キリエ：《侮蔑》1、シルク：《友情》1

好きなもの：新しいもの、小鬼

嫌いなもの：自分探し、おせっかい

メトロノーム（ヴィクター）：

肉弾スキルの【乱舞】を習得しました。これは白兵戦用武器で攻撃するときの命中判定で使用するダイスが1つ増えて3つになるスキルです。成功率の上昇に加えて、《気力》の確保も期待できますわね。

泣く子も黙る カイザードラゴン

レベル：2 女性 18歳 プレイヤー：アインハルト

使命：ココアの使命を達成させる。

クラス：騎士 ジョブ：寿ぎ屋

才覚：2 / HP：19 / 19

魅力：2 / 器：0 / 2

探索：2 / 回避値：9

武勇：5 / 配下：0 / 12

スキル

【武勲】（クラス）、【甘言】（ジョブ）、【防人】（クラス）

アイテム

1：【日傘】、2：【甲冑】、3：【乗騎】、4：【クラッカー】、5：、  
6：【強壯剤】

感情値

ココア：《愛情》1

好きなもの：叙事詩、暗闇

嫌いなもの：戦争、年寄り

カイザードラゴン（アインハルト）：

カイザーは騎士のクラススキル「防人」を習得しました。《配下》を減少させる効果が発生したとき、《HP》にダメージを受ける事で効果を打ち消します。【強壯剤】の効果で最大《HP》が増えているので人口減少防止に役立てるか。

佳人薄命のシルク

レベル：2 女性 25歳 プレイヤー：閻統べる王

使命：自国の「文化レベル」を5点以上にする。

クラス：大臣 ジョブ：狩人

才覚：5 / HP：0 / 11

魅力：2 / 器：0 / 4

探索：2 / 回避値：9

武勇：2 / 配下：12

スキル

【補給】（クラス）、【狩り】（ジョブ）、【内政】（クラス）

装備

1：【素材】（革：4）、2：【住民台帳】、3：【クレジットカード】、

4：【石弓】、5：【マント】、6：【鞍】

感情値

メトロノーム：《忠誠》1、カイザードラゴン：《友情》1、《不信》

1、ココア：《不信》1

好きなもの：古いもの、冗談

嫌いなもの：ナンパ、告げ口

シルク（ディアーチェ）：

シルクは「内政」を習得した。国力での判定時、使用する国力に対応する自身の能力値を達成値に加える事が出来る大臣のクラススキルだ。シルクは「才覚」以外の能力値が全て2とフラットだからな。

どの国力で判定要求されても固定値が2増えると思えばかなり心強  
かろう。

死人に口なしの キリエ

レベル：2 女性 20歳 プレイヤー：イクスヴェリア

使命：死霊カテゴリのモンスターを50体以上自分の手で死亡させ  
る（残り45体）

クラス：神官 ジョブ：働きもの

才覚：2 / HP：11 / 11

魅力：5 / 器：0 / 4

探索：3 / 回避値：10

武勇：1 / 配下：0 / 27

スキル

【信仰】（クラス）、【がんばる】（ジョブ）、【祈り】（クラス）

装備

1：【鉄砲】、2：【バックパック】（肉：1、革：1、鉄：1、機械：  
2）、3：【衣装】、4：【旗】、5：【テント】、6：【お弁当】

感情値

カイザードラゴン：《忠誠》1 / 《不信》1、シルク：《友情》1

好きなもの：ねこみみ、都会

嫌いなもの：昔話、風呂

勲章×2

キリエ（イクス）：

習得したスキルは【祈り】です。《HP》を回復させる神官のクラス  
スキルで対象は狭いですが【信仰】と違って割り込みで使用できるの  
で今回のような事故は減らせると思います。

据え膳喰わぬは男の恥の ココア

レベル：2 女性 14歳 プレイヤー：ヴィヴィオ

使命：父を倒す事。

クラス：ニンジャ ジョブ：召喚師

才覚：2 / HP：14 / 14

魅力：2 / 器：0 / 2

探索：5 / 回避値：12

武勇：2 / 配下：0 / 12

スキル

【攪乱】（クラス）、【小転移】（ジョブ）、【影朧】（クラス）

装備

1：【手裏剣】、2：、3：【使い魔】、4：【素材】（鉄：3、衣料：1）、5：【お守り】、6：【お守り】

感情値

カイザードラゴン：《侮蔑》1、メトロノーム：《友情》2、《怒り》

1

勲章×1

ココア（ヴィヴィオ）：

ココアはニンジャのクラススキル【影朧<sup>かげろう</sup>】を習得です。これは戦闘中自分があるエリアに味方のキャラクターが居ない時だけ《回避値》が上昇するスキルです。サバイバリテイ最優先にしました。

はやて：

ほいほい。

今回は予告どおり、メトロとシルクの黄泉還りのために奔走する話になるよ。まだシナリオ書いてないからどんな感じになるか決まってるないけど。

ヴィクター：

お手数おかけします。

はやて：

いやいや。こっちもバランスミスったし気にせんでええよ。

|||||

国家データ



天階マジカル合衆国

王国レベル：2 国教：天階系

生活：3 / 総人口：56

文化：3 / 民の声：10 / 12

治安：1 / 予算：2 MG

軍事：1

人物

モンスターの《民》：小鬼英雄×2 (レン、セイ)

既知の土地

1 2 3 4 5 6

C 首都

第三

D 中華

自治国

元正統 国立

E

ドラゴン 霊園

公社

F

バナナ 公国

天階

第三中華自治国：同盟関係 / 特産：火薬

天階バナナ公国：同盟関係 / 特産：肉

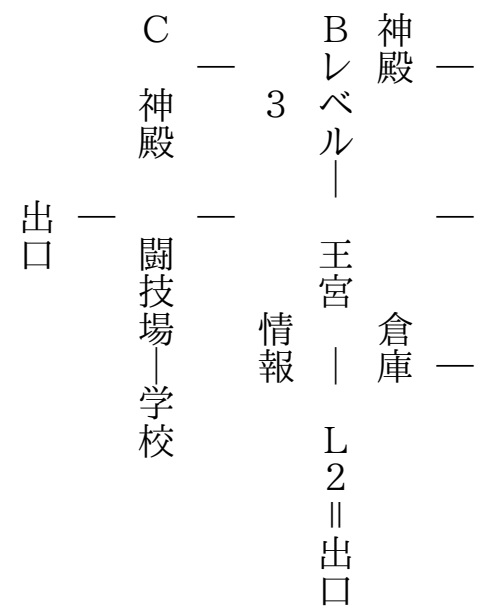
首都

1 2 3

温泉

A 神殿 レベル 倉庫

1 牙, 魔素



倉庫内訳

A | 3 : 牙×0、魔素×9

B | 3 : 情報×4

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

はやて :

ほな、次回の準備ができるまでしばらくお待ちください。

第3話 不法(?) 占拠 勲章授与投票受付終了いたしました

### 3. 人物紹介&プロローグ

はやて：(沈痛な面持ち)

はい。いつ打ち切りが言い渡されるかわからない、97番管理外世界 日 本のゲームで遊ぼう会。第3回の開始です。

ヴィヴィオ：

ど、どうしたんですか?! テンションがすごく低いですよ!!  
はやて：

うくん・・・まあ、前回あれだけやらかしてしもうたからな。正直企画自体が無くなる可能性もあるわけで。そうなってしもうたら、みんなや視聴者読者さまには申し訳なくてな・・・。

アインハルト：

あれは不幸な事故でした。確かに企画としてはイケナイ事だったのかも知れませんが、参加者である私たちは楽しく感じています。ですから・・・

イクスヴェリア (以下、イクス)：

それにまだ打ち切りと決まったわけではないですよ? でしたら、正式に通達があるまでは気にしても仕方ないですし、元氣出していきましようよ。

はやて：(涙目)

アインハルトもイクスも優しいなあ・・・

そうよな。落ち込んでても何も好転せえへんし、前向きに行かないな。

ほな、気を取り直して、まずは今回ゲスト参入するヴィクターと王様の新しいキャラクターの紹介からや。順番にお願いな。

ヴィクトーリア (以下、ヴィクター)：

承知いたしました。

|||||

“酒池肉林”のブルームグリウン PL：ヴィクトーリア  
女性 25歳

背景：犯罪者に両親を殺された

使命：自国の治安レベルを5以上にする。

クラス：国王 ジョブ：星術師 王国名：第三中華自治国

才覚：0 HP : 16 / 16

魅力：2 気力 : 0 / 1

探索：5 回避値：12

武勇：4 配下 : 0 / 12

スキル：

覇権、星の声、王気

装備

1：だんびら

2：旗

3：衣装

4：星の欠片

5：星の欠片

6：

好きなもの：広いところ、自分の国

嫌いなもの：狭いところ、歌

感情値

天上天下唯我独尊のメトロノーム：友情1

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

ヴィクター：

天階マジカル合衆国の隣国、第三中華自治国の国王、酒池肉林のブルームグリウンですわ。ジョブは星術師。

両親を殺されたことをきっかけに国の治安には気を揉んでおりませんの。

同じ国家の元首という立場のメトロとは友人のような関係でお互いに相談をしたりしていましたわ。

好きなものは広いところと自国、嫌いなものは狭いところと歌です

わ。両親が賊に襲われたときに、自分をかばうために隠し部屋のような小部屋に匿ってくれたのですがその両親の死の記憶が想起されて苦手ですわ。その反動か広いところだと落ち着きますわね。歌が嫌いなのは、隠し部屋で聞いた賊の凱歌が耳に残っているせいですね。

習得しているスキルは、【覇権】、【王気】、【星の声】。

【覇権】は王国フェイズ終了時に自国の王国レベルと等しい値だけ自身の能力値に割り振ることができるスキルです。短所を補うよりも長所を伸ばして行こうと思えますわ。

【王気】は《民の声》を消費することで、自分の判定に対応する国力を加算できるというものですわ。失敗できない場面で役に立つてくれることでしょう。これら2つはどちらも国王のクラススキルです。

最後の【星の声】は星術師のジョブスキルで、自分が持つ星の欠片を《配下》や《希望》として扱えるものですわね。スキルのコストに使うのはもったいないので、配下や希望の数を参照するスキルが欲しいところですよわね。

ヴィヴィオ：

さ、才覚0・・・

ヴィクター：

せつかくでするので極端なキャラクターにしてみましたわ。まあ、おかげで初期作成時の追加アイテムは0個なわけですが。

ディアーチエからアイテムを融通していただいて、星の欠片を3個にしました。

閣総べる王ロード・ディアーチエ（以下、ディアーチエ）：

うむ。では、私のキャラクターも紹介するでしょう。

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

“口から先に生まれた” プリムロード PL：閣総べる王

女性 30歳

背景：信心深い勝利教信者の親に育てられた。

使命：自国にレベル5の神殿を建てる。

クラス：国王 ジョブ：寿ぎ屋 王国名：天階バナナ公国

才覚：4    HP   ：8／8  
魅力：6    気力   ：0／5

探索：1    回避値：8

武勇：0    配下   ：0／32

スキル

親衛隊、甘言、心眼

装備

1：だんびら

2：旗

3：衣装

4：お弁当

5：楽器

6：ポーション

好きなもの：おめかし、酒盛り

嫌いなもの：ほら話、虫

感情値

佳人薄命のシルク：愛情1

|||||

デИАーチエ：

もう1つの合衆国との同盟国、天階バナナ公国国王、口から先に生まれ、まれたプリムロードだ。勝利教信者ゆえ、能力値はブルームグリユンと逆の方が正しいのだろうが、信仰第一の魅力特化型だ。

アインハルト：

びくとりーきよう？

はやて：

この百万迷宮に無数に存在する宗教の中でも比較的広範囲で信仰されている六大宗教の1つで教義は「とにかく戦え（意識）」。

イクス：

?!

デИАーチエ：

いや、これが事実だな。迷宮ブックによると信者は「武装集団」な

のだそうだ。勝算よりも戦うこと自体が重要らしく無謀に散つていくものも少なくないらしい。

周囲からは危険思想扱いされているらしい。正直、火薬が特産戦争の中華自治国の国王をしているほうがまだ「らしい」ともいえるのだがな。こればかりはダイスの思し召しゆえ。

ヴィクター：

正直、そんな人間が国王を勤める国と同盟関係だったとは、メトロの責任問題になってもおかしくないですわね。

デアーチエ：

いやそこは解釈を少し変えてある。ルールブックによれば、迷宮により近隣の国々との交流が難しいこの世界では、壁1枚隔てた隣の国と宗教の解釈が間逆のこともあるらしい。

それゆえバナナ公国は、弱者を守る戦いを是とする国とする。…まあプリムロード自身守られる側なのだが（武勇：0）。話を戻すぞ。

スキルは【親衛隊】、【甘言】、【心眼】だな。

親衛隊は、このキャラクターが本陣に居る限り、味方が受けるダメージがプリムロードの配下の数の1/5減少させることができる。配下を限界まで連れて行けば7点軽減だ。

ヴィヴィオ：

凄いです！

デアーチエ：

攻撃はブルームグリウンとカイザードラゴンに任せるぞ。

【甘言】は寿ぎ屋のジョブスキルだな。自分以外の《感情》の上昇に割り込み《希望》を消費することで上昇値を2倍にできる。あるかわからんが、感情依存のスキルや武器があれば大いに役に立ちそうなんだがな……。

【心眼】は芸能スキルで判定に成功すれば、部屋内のタイプ：イベントのトラップを全て発見できるスキルだ。戦闘では空気になるであろうと、サポートを意識してみたぞ。

イクス：

心眼の判定は・・・魅力で難易度9！ 絶対失敗以外成功です！

これは心強いですよ！

ディアーチエ：

であろう？ 【衣装】で魅力判定に使えるダイスも増えておるし、そうそう事故は起こるまい。ただなあ・・・シルクの本래の仕事は才覚関係であることを考えると、そこに1歩及ばぬステータスなのがやや不安ではあるな。

ヴィクター：

その辺りは悩みましたわね。ブルームもメトロの代わりを務めるならば武勇を5にすべき所を、2人とも使命に対応した能力値にボーナスを振りましたから・・・

はやて：

1の差なんて、ダイスの気まぐれでいくらでも覆るから、気にし過ぎかも知れんけどなあ。なんて言うた時に限って妖怪いちたりないが通りかかるのもよくあることやし、こればかりは実際には始まってみん事には良いか悪いか判断付かんな。

ディアーチエ：

まあな。

シルクとの関係は、外交の場にシルクが出る事が多く、知己だった。時には内政の相談にも乗っており、妹のように感じておるぞ。

はやて：

えく、感情：愛情 やで？

ディアーチエ：

姉妹愛、家族愛であろうが。

はやて：

ぶくぶく

ディアーチエ：

くだらん事を言わず進めろ

はやて：

ちえく、ほな、前置きが長くなったけど、そろそろ第3回を始めていこうか。



すでに周知してるとおり、メトロとシルクの蘇生のためのお話や。プロローグに関してはディアーチエとヴィクターに頼んでるからよろしくな。

ヴィヴィオ：

え？ お2人が？

ヴィクター：

ええ。今回は同盟国から蘇生を手伝う代わりに、迷宮探索をお願いする形になりますの。

ディアーチエ：

同盟国である合衆国にも損にはならぬゆえ、引き受けやすいとは思うぞ。

はやて：

ではでは、

|||||

王国フェイズ

プロローグ

GM (はやて)：

ほな、はじめるぞ。前回のシナリオからそう何日も経ってないある日、天階マジカル合衆国に來客がある。

片や、同盟国 中華第三自治国の王 酒池肉林のブルームグリユン。

片や、同じく同盟国 天階バナナ公国の王 口から先に生まれたプリムロード。

來客というより完全に国賓やな。2人ともメトロノーム、シルクの訃報を聞き駆けつけてくれた。

ヴィヴィオ：

蘇生が可能ということはまだ翌日とかそれくらいですよな。

ヴィクター：

そうなりますわね。

イクス：

国王も大臣もおらず、事案が事案だけに神官が対応するのが妥当で

しょうか。

キリエ（イクス）：

「この度は、両国王自ら、おいでくださいまし、まことにありがとうございます  
ございます」

ブルームグリユン（ヴィクター）：

「お気になさらないください。その事に関して天階マジカル合衆  
国にご提案がありまして、プリムロード王とともに参ったしだい  
です」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「ごていあん、ですか？」

プリムロード（デИАーチエ）：

「ええ。大切な同盟相手である合衆国がこのまま崩壊してしまつて  
は一大事。そのため我らの国の、秘蔵の薬品をご提供することにし  
ましたの」

ココア（ヴィヴィオ）：

「薬品？」

ブルームグリユン（ヴィクター）：

「端的に言えば【復活薬】です。それも死後時間が経過してあつても  
効果のある」

キリエ（イクス）：

「そんなものが?!」

プリムロード（デИАーチエ）：

「あることにはあるんですが・・・ご理解いただけているとおりとて  
も貴重な品。同盟国のランドメイカーのためとはいえ国民を納得さ  
せるには、合衆国の皆さんにも協力してもらふ必要がある、というわ  
け」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「なるほど。協力、とは具体的にどのような？」

ブルームグリユン（ヴィクター）：

「簡単・・・ではないかもしれませんが説明自体は単純なものです。

以前そちらの王墓を制圧せんと現れた新興国。あれらを裏で手引きしていた者がいるようなのです」

プリムロード（ディアーチエ）：

「その者たちとの関係が確定したわけではないけれど、我々の国土のそばに何かを建設中の一段を発見したわ。この調査をお願いしたいの」

ブルームグリユン（ヴィクター）：

「もちろん、我々も調査には参加しますのでご安心を」

ココア（ヴィヴィオ）：

「そういうことでしたか。それでその場所は？」

プリムロード（ディアーチエ）：

「ここよ」

既知の土地（一部）

1 2 3 4 5 6

天階

Cマジカル

合衆国

第三

D中華

自治国

元正統合衆国

E中華領

ドラゴン国立

公社 霊園

大蛇

天階

F 関

バナナ

公国

キリエ（イクス）：

「同盟三国どの土地からも同じくらい距離ですね」  
ブルームグリユン（ヴィクター）：

「ええ、それもあって、三国での共同調査が良いのではないかと思いまして」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「お話はわかりました。こちらでも大統領や大臣の命がかかっています。協力させてください」

プリムロード（ディアーチエ）：

「決まりね。では仕度を始めましょう」

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

はやて：

と、言うわけで今回はこの大蛇カスタームスパイソン関を目指してもらいます。

ヴィヴィオ：

それはいいんですけど、中華自治国の領地が増えてません？

ヴィクター：

ブルームのキャラメイクのために、王国創造も行ったら、王国の特徴表で領土が増えたんですの。

ディアーチエ：

どちらの国も、具体的な人口などは決めておらんが、レベル的にもおおかた、初期人口50人＋ランドメイカーでレベル2といったところだろう。

イクス：

同盟国が豊かになるのは望ましいですね。

はやて：

ま、そんな感じで休憩したら円卓会議始めるよお。

### 3. 王国フェイズ

はやて：

さて再開しようか。まずは円卓会議から

ヴィクター：

それなのですが少しよろしいでしょうか

はやて：

ん？ どした？

ヴィクター：

配下の分配でわたくしとディアーチエさんは、自国から民をつれてくるのでしょうか？

はやて：

ああ、それか。本来はそんなやろうけど、データ管理が煩雑になるから同行する配下は合衆国からのみにするで。国宝級の消耗品を使うためのリスクということだ。

ディアーチエ：

承知した。

|||||

王国フェイズ

円卓会議

編成会議

ブルームグリウン（ヴィクター）：

本来ならメトロが議長を務めるべきでしょうが、一応同じ国王クラスということで、わたくしが行いますわね。

で、連れて行く配下の数を申請してくださいまし。

プリムロード（ディアーチエ）：

【親衛隊】のために多くの配下をと思ったが・・・守れるのは同じく本陣に居る者のみか・・・皆の配置を終えたあとの民の数で考えるか・・・。

キリエ（イクス）：

【信仰】の効果を高めるためにも5の倍数＋1人欲しいですね。

カイザードラゴン（アインハルト）：  
配下を参照するようなスキルもありませんし、数人いれば充分かと。

ココア（ヴィヴィオ）：  
同じく、です。

ブルームグリユン（ヴィクター）：

実はわたくしもなんですよよね。

プリムロード（ディアーチエ）：

あとは、情報収集を誰がするか、だな。そいつは多めに配下を連れておかねば。

ココア（ヴィヴィオ）：

それなら、探索が5あるココアかブルームですね。

カイザードラゴン（アインハルト）：

では、その3人が配下を連れるということ。

プリムロード（ディアーチエ）：

あとは我々も保険で1人ずつ連れておくか。

#### 配下分配

|          |          |
|----------|----------|
| ブルームグリユン | ：1 / 1 2 |
| カイザードラゴン | ：1 / 1 2 |
| プリムロード   | ：1 / 3 2 |
| キリエ      | ：1 / 2 7 |
| ココア      | ：1 / 1 2 |

はやて：

全員1人ずつ?!

アインハルト：

え、ええ。王国レベルを下げないようにしようとすると、連れて行けるのが5人が限界でして……。

はやて：

な、なるほど……。ほな、続いて予算会議どうぞ。

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

### 予算会議

プリムロード（ディアーチエ）：

では、ここはシルクの代理としてプリムが議長を務めるが、その前に子鴉よ。

GM（はやて）：

うん？

プリムロード（ディアーチエ）：

予算会議での買い物はプリムとブルームも合衆国の「生活レベル」を基準とするのか？

GM（はやて）：

ああ・・・そうやなあ2人とも装備は初期装備のままやし、合衆国に来る前に各国で円卓会議をしていた事にしてええよ。

具体的には、2人は自国の「生活レベル」基準の買い物1個と、ここでの合衆国の「生活レベル」基準の買い物1個手に入れてええよ。

ブルームグリユン（ヴィクター）：

それは助かりますわね。とはいえ、どちらの国も生活では合衆国に劣りますからあまり良いものは持参できていませんが・・・。

プリムロード（ディアーチエ）：

それでも無いよりは良かろう。持ちきれないものの整理は合衆国側の買い物が確定してからでも良いか？

GM（はやて）：

ほんまは順番的におかしいけど、別にええよ。

ブルームグリユン（ヴィクター）：

ではブルームは自国から【お酒（《気力》回復）】を持ち込みますわ。・・・字面だけみると探索目的に見えませんがきつと気のせいですわ。

プリムロード（ディアーチエ）：

ではプリムは【担架（王国帰還時判定に成功すると失った《配下》を回復する）】だろうか。民までもを危険にさらしてくれる同盟国へのせめてもの気遣いというやつだな。

GM (はやて) :

了解。ほな本来の予算会議を再開して。

プリムロード (ディアーチエ) :

うむ。では皆申請を出せ。

ブルームグリユン、プリムロード、キリエ【旗】廃棄。

【楽器】 (キリエ)、【爆弾】 (カイザードラゴン、ココア) 購入

アイテム整理後装備

ブルームグリユン :

1 : だんびら、2 : お酒、3 : 衣装、4 : 星の欠片、5 : 星の欠片、

6 : 星の欠片

カイザードラゴン

1 : 日傘、2 : 甲冑、3 : 乗騎、4 : クラツカー、5 : 爆弾、6 :

強壯剤

プリムロード

1 : だんびら、2 : 担架、3 : 衣装、4 : お弁当、5 : 楽器、6 :

ポーション

キリエ :

1 : 鉄砲、2 : バックパック (肉1、革1、鉄1、機械)、3 : 衣装、

4 : 楽器、5 : テント、6 : お弁当

ココア :

1 : 手裏剣、2 : 爆弾、3 : 使い魔、4 : 素材 (鉄3、医療1)、5 :

お守り、6 : お守り

はやて :

【爆弾】 (命中時エリア全体にダメージ) ついにきたかー。

ディアーチエ :

前回の苦戦は範囲攻撃手段の欠如も大きな要因だった故な。本陣から動く予定のない我がだんびらを破棄して、前衛の誰かにもう1個もってもらおう選択肢もあったのだが、敵に突破されたときのために武



器を温存しておいたぞ。

はやて：

王様おおきに。

施設の購入は？

ヴィクター：

領地の部屋は全て埋まっておりますからね、欲しい施設が無いわけではありませんが今回は見送りますわ。

はやて：

了解。そしたらこれで円卓会議も終了やね。出発前の行動処理に移るで。

|||||

行動の処理

デアーチエ：

まずは情報収集だな。今回我の出番は無さそうだな。

ヴィクター：

そうですね。ブルームとココアの「探索」が5なので2人で調べてそれでも足りないときはお願いしますわ。

デアーチエ：

心得た。

ヴィヴィオ：

じゃあ最初はココアが行きますね。

情報収集 ココア

派遣人数：1人（しかない）

スタート地点C-2

C-2：難易度7

5+6 || 1 1 成功！ E：6、T：1

B-2：難易度8

5+8 || 1 3 成功！ E：0、T：4

B-3：難易度9

5+1 2 (6, 6) || 絶対成功！ 《気力》+2！ E：0、T：1

B | 1 : 難易度 1 0

5 + 5 || 1 0   ギリギリ成功!   E : 0、T : 1

A | 2 : 難易度 1 1

《気力》 1点使用。 5 + (6、2、1) || 1 3   成功!   E

: 0、T : 1

1                   2                   3

T 1

A                   E 0

—

T 1   T 4                   T 1

B | E 0 | E 0   | E 0 |

—

T 1

C                   E 6

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

ヴィヴィオ:

全部の部屋調べられたけど・・・

アインハルト:

モンスターがいる部屋が1部屋だけ?

イクス:

それに出入口が3つも・・・。

デアーチエ:

子鴉よ何を企んでおる?

はやて:

なんのことかなあ〜?

ヴィクター:(苦笑しつつ)

管理局の有名司令官がそのような悪い表情を公開しても大丈夫な

のですか?

ヴィヴィオ:

う〜ん・・・何かあるんだろうけどこの段階じゃこれ以上調べられないし先に進めるしかないのかなあ。

ココアとしては情報収集完遂したうえ《気力》が1点手に入ったので満足です。

アインハルト：

では私たちは・・・

|||||

その他の行動（施設利用）ブルームグリウン、カイザードラゴン、プリムロード、キリエ

ブルームグリウン（ヴィクター）：

「国内に【温泉】があるとは羨ましいですね」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「この国の数少ない娯楽の1つです」

プリムロード（ディアーチェ）：

「いずれは我が国にも欲しいですね」

キリエ（イクス）：

「情報収集を頑張っているココアには申し訳ないですが、出発前に身を清め英気を養いましょう」

ブルームグリウン（ヴィクター）：

「では、お言葉に甘えてご相伴にお預かりします」

※ブルーレイ版には入浴シーンが追加される予定です。

|||||

はやて：

予約に行かな！

ヴィヴィオ：

？

はやて：

ごほん。失礼。

全員【温泉】でええの？

ヴィクター：

今回は失敗できませんしリソースは確保しておきたいので。  
はやて：

ほな、ココア以外は全員2点回復やな。

ヴィクター：

ああ！

イクス：

ど、どうしました!?

ヴィクター：

《器（《気力》上限）》が1ですわ・・・。

ディアーチエ：

【才覚】0では、な・・・。

はやて：

ほな、これで全員行動したから、いよいよ出発やね。国民たちには  
今回の協力報酬に復活薬がもらえること説明してるんやろか？

ヴィクター：

しているのではないのでしょうか？ そうでなくてはいくら同盟国  
からの依頼とはいえ元首を失った状態で国を空ける事に納得してく  
ださらないでしょう。

はやて：

なるほど。そうするともう国の出口は国民総出での涙ながらのお  
見送りやな。

ディアーチエ：

ゲーム的にもロールプレイ的にも必ず成功させて戻ってこねば、  
な。

ヴィヴィオ：

うん！

|||||||

出発

既知の土地（一部）

1

2

3

4

5

6

C 首都

第三

D 中華

自治国

元正統 合衆国

E 中華領

ドラゴン 国立

公社 霊園

F 大蛇関

天階

バナナ

公国

GM (はやて) :

さて、こうなるわけやけど。どういう経路で行く？ 今回は入り口が3つもあるからなどっから入っても良<sup>え</sup>えで。

ヴィクター :

いつもどおり最短ルート、中華領(D-1、E-1)を通ってそこから道中表を振りますが・・・北と西、どちらの入り口から入りませんか？

ディアーチェ :

情報収集ではどちらも罠1つのみ、敵が1部屋にしか居ない事を考えると【ブレーメン(情報収集の際、モンスターの数に偽れる罠)】であろうが・・・判断のしようがないな。

ヴィヴィオ :

そんな時は、ダイスに効きましょう。奇数で北、偶数で西で。

GM (はやて) :

え？ そこは、1. 2 : 北、3. 4 : 西、5. 6 : 東 やろ？

アインハルト :

さすがに遠回りをする選択肢は・・・

GM (はやて) :

ちえー・・・

イクス :

(あはは・・・) 私が振っていいですか？

(ころころ・・・) 3

ヴィクター：

北ですわね。では中華領の東(E-2)から出発しましょう。

道中

E-2

6：陰湿なトラップに引つかかる。〔探索〕難易度／9の判定に失敗したら《HP》1D6点減少。

ブルームグリユン：5+(6,5)∥16 気力にできないのがもつ  
たいない成功！

カイザードラゴン：2+(6,6)∥絶対成功なのに気力が満タン！

プリムロード(《気力》2点使用)：1+(1,6,1,2)∥9  
ギリギリ成功！

キリエ(《気力》1点使用)：3+(6,3,6)∥絶対成功！ 使つ  
た気力が増えて返ってきた！

ココア：5+(6,2)∥13 成功！  
E-3

7：未知の土地なので何も起こらない。

はやて：

なあ、合衆国の東の出入口からやりなおさへん？

ディアーチエ：

断る。そんなに道中表を振らせたいならなせもつと遠方に配置し  
なかつた？

はやて：

いや、まあ、それは・・・

ヴィクター：

・・・どうやらシナリオ上ここでなくてはならなかつたようですわ  
ね。

アインハルト：

え？

ディアーチエ：

おそらく雷帝のヨミどおりだろうよ。

はやて：

まあ、ばれたからって攻略に影響するわけやないからええけど。

みんなは無事目的地に到着。こっから迷宮フェイズや。

ヴィクター：

ではその前に、ブルームはここで【覇権】を使います。この場合、割り振れる数値は自国つまり中華自治国の物になるのでしょうか？

はやて：

うん。そうやで。王国レベル、国力参照系は所属国の物か合衆国の物か状況的にしっくり合う方を都度決めていくで。まあ、今回はどっちもレベル2やから変わらへんけど。

ヴィクター：

では、「探索」と「武勇」を1点ずつ上げて、《HP》の上限が16から18に、《回避値》が11から12になりましたわ。

はやて：

了解。HPの現在値はそのままやから気をつけてな。

ほな、少し休憩したら迷宮フェイズに入ろうか。

### 3. 迷宮フェイズ1

GM（はやて）：

おっと、その前に陣形を決めてもらわんとやな。

ヴィクター：

そうでしたわ。そうですね・・・

宮廷陣形

前 ブルームグリウン、カイザードラゴン

衛 ココア

後 キリエ

衛

本 プリムロード

陣

アインハルト：

こんなところでしょうか。

GM（はやて）：

ふむふむ。まあ武勇型が前に出てそれ以外が後。スタンダードな

配置やね。

ディアーチエ：

奇をてらった配置が必要になるようなスキルもないからな。

GM（はやて）：

ほな最初の部屋から描写していくよ。

|||||||

迷宮フェイズ

カスタムスパイソン

大蛇関

0ターン0クォーター経過

A-2：ハグルマ資本主義神聖共和国方面ロビー

ディアーチエ：

まてまてまて



GM（はやて）：

なによ、王様、まだ描写の途中なんやけど。

ディアーチェ：

方面ロビーとはどういう意味だ？

GM（はやて）：

どう、て。そのままの意味やけど。

ヴィクター：

歯車とはどのような国なのですか？

ディアーチェ：

「ハグルマ」な。たしか迷宮ブックの方に情報が載っていたな、百万迷宮において広大な版図を持つ国の1つだったか。

GM（はやて）：

そうそう。んでハグルマに行きたい人はこのロビーを通るから、

「ハグルマ資本主義神聖共和国 方面“ロビー”」

ヴィヴィオ：

どういうことですか？　ここっていったい……。

GM（はやて）：

その辺は探索を進めれば判るんちゃうかな。描写の続きいくで。

北の出入口から入った宮廷を待ってたのは文字通りのロビー。簡単な椅子が何脚か置いてある程度の簡素な創り。暇つぶし用ぽいマガジンラックには何冊か雑誌が置かれてる程度。正面にはゲート状の出口が口をあけててその上に据え付けられたプレートには『中央ロビー』と書かれてる。

あ、今読み上げた中にあつたものは全部風景描写用でオブジェクトやないからゲーム的には何も無い部屋、な。事前の情報収集どおりモンスターも居らんから遭遇も無し。

アインハルト：

え、本当に何も居ないのですか？

イクス：

ディアーチェのヨミではブレーメンの罨があるのではと思っていましたが……なんなのでしょう……

GM (はやて) :

さあ、CAMPOrSAKIWOISOGU?

ディアーチエ :

機内食であるまいし……。

さて、こうなると罫の正体を突き止めるのが先決か。オブジェクトがないなら部屋か通路か。

ヴィクター :

では、ブルームがまずは部屋の搜索をいたしますわ。念のため《気力》を1点使っておきますわ。

---

〔才覚〕 or 〔探索〕 難易度 / 1 2

〔探索〕 6 + (6、6、3) || 絶対成功！ 気力が帰ってきた！

---

ヴィクター :

これぞ王の風格というものですわ！ オーホッ

GM (はやて) :

素材表振ろうか。

※意識：ここには何も無い。

ヴィクター :

ほ……

( . . . ω . . )

. . .

( . . . ω . . )

( . . . . . ) 情報の素材1個獲得。キリエが所持。

ヴィヴィオ :

つ、通路調べますね。ココアも《気力》を使っておきます。

---

〔才覚〕 or 〔探索〕 難易度 / 1 2

〔探索〕 5 + (4、5、3) || 1 2 成功！ キリエが〔楽器〕を使用。5を《気力》に。

GM (はやて) :

気力が減らんなあ……。

ココアが通路を除くとそこはちよつとした小部屋になって一人通れる程度の簡素なゲートとその横にカウンターとX線モニター。解りやすくいうと飛行機次元航行船の搭乗ゲートにある金属探知機やら手荷物検査機やらがあるな。で、その周辺で屈強なモンスターが通路の前後を警戒してる。

ヴィヴィオ :

ん？

GM (はやて) :

【門番】の罨や。調べずに突入してたらこっちからの奇襲やったんやけどなあ。

ディーアーチェ :

なるほど。確かにこの方法なら情報収集でモンスターの数を公開する必要はないな。相変わらず悪知恵の働くやつめ。

GM (はやて) :

お褒めに与り光栄でございます。

とはいえ、見つかつてしもうた以上、配置モンスターが公開になるんやけどな。

ええと、巨鬼、牛頭、山羊頭、ウマトカゲ、兵士×2

ディーアーチェ :

ひのふの……合計レベル19か。敵対的モンスターとみて間違いないだろうな。

GM (はやて) :

君のような勘の良い王様は嫌いだよ。

ヴィクター :

司令？

GM (はやて) :

巨鬼は攻撃の威力が+1d6されてるから配置上はレベル6扱いになるで。

アインハルト：  
ということとは？

デアーチエ：

敵対的モンスター配置制限ギリギリか。

GM（はやて）：

宮廷の人数が少なかつたりしたら強化無しで行ったんやけどな。  
この人数の宮廷やったら大丈夫やる。

さて、あと3人はどうする？

イクス：

キャンプ中に使うようなスキルもありませんし、休憩ですよね？

アインハルト：

はい。

プリムロード 才覚休憩

7：配下や仲間たちに休憩中も休む暇なく働く。《民の声》1点回復。

カイザードラゴン 才覚休憩

7：以下略

キリエ 探索休憩

9：白骨化した先客の死体が見つかる。〔探索〕  
／<sup>難易度</sup>11の判定に失敗（3+3||6）したので何も無し。

デアーチエ：

うむ。民の声上限に達したのでこのキャンプは十分だな。

ヴェクター：

それでは先に進みましょう。

GM（はやて）：

ほいほい。ほな時間を進めて・・・

||||||

カスタムスライソン  
大蛇関

0ターン1クォーター経過

A―2とB―2間通路

GM（はやて）：

宮廷が通りかかると、兵士が道を塞ぐで。

デИАーチエ：

当然戦闘か

GM（はやて）：

そうやけど、その前に部屋で言うところの遭遇があるで。

兵士（GM）：

「通行手形の提示をお願いします」

ブルームグリユン（ヴィクター）：

「通行手形？」

兵士（GM）：

「手形がない場合、通行税を5MGお支払いください」

プリムロード（デИАーチエ）：

「すみませんがそれほどの大金は持ち合わせておりません」

兵士（GM）：

「通行税をお支払いいただけない以上、お通しできません」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「あなた方にいったい何の権限があつてこのような事を？」

兵士（GM）：

「我々はハグルマ資本主義神聖共和国の依頼を受けて、国営関所の管理と警備を行っております」

キリエ（イクス）：

「では通行税とは実質共和国への上納き」

兵士（GM）：

「通行税です。実際この土地は共和国所有の土地です。領土を通過する以上税金を払っていただきます」

ココア（ヴィヴィオ）：

「払わずに通ろうとしたら？」

巨鬼（GM）：

「免税はいかなる理由があろうと許されない！」

GM (はやて) :

と、襲い掛かってくるぞ。

戦闘開始や。

### 3. 迷宮フェイズ2

迷宮フェイズ

カスタムスパイソン  
大蛇関

0ターン1クォーター経過

A―2↪B―2間通路

陣形

本 巨鬼

陣

後 牛頭

衛 山羊頭

前 ウマトカゲ

衛 兵士A、B

前 ブルームグリユン、カイザードラゴン

衛 ココア

後 キリエ

衛 本 プリムロード

陣

作戦判定 目標値：11

プリムロード：4+(5,4) || 13 成功!

カイザードラゴン、巨鬼を対象に【武勲】宣言。

第1ラウンド

ランドメイカーターン

ココア(ヴィヴィオ)：

兵士Aに【手裏剣】で射撃攻撃します。

「あなた方に恨みはありませんが覚悟していただきます！」

目標値：9

2 + (1、1) || 絶対失敗！ 《民の声》——1！

戦闘フアンブル表

5：馬鹿な！ 魔法の効果が！ 自軍キャラクターが使用したスキルやアイテムの効果がそもそも無いので実質何もなし！

ココア（ヴィヴィオ）：

「くっ！ 意外にすばやい！」

実質普通の失敗で助かりました・・・。

兵士A（GM）：

「どうどうと脱税するような輩に負けるわけにはいかんだ！」

カイザードラゴン（アインハルト）：

ではカイザーが前に出てAを攻撃します。

「その隙逃しません！」

5 + (4、6) || 6を気力にしたいけどすでに気力が満タン 成 功 ！

3点ダメージ！ 撃破！

兵士A（GM）：

「がっ、ぱ、パラソルにこれほどの力が・・・」

SE：ドサツ

ヴィクター：

3点固定ということは、槍や戦鎚と同じ威力ですからね・・・

GM（はやて）：

かつて世界に存在したといわれる伝説の星 太陽から身を守るための武具やからね。並みの武器より強いで。

ヴィクター：

それって結局普通の日傘ですわよね・・・。  
ブルームも前に出てBを攻撃します。



6 + (3, 4) || 13 成功!

威力：1d6 || 4点ダメージ 撃破!

キリエ (イクス) :

キリエはここから山羊頭を【鉄砲】で攻撃します。

目標値：11

3 + (5, 4) || 12 成功!

威力：1d6 || 5点ダメージ!

SE：ズドン!

山羊頭 (GM) :

「ぐおお、おんなおんな、おんなあああああ!」

キリエ (イクス) :

「ひっ」

ディアーチエ :

【好色(モンスター)スキル。女性キャラへの攻撃威力上昇】か。こちらは女性しかおらんからな。早急にしとめたい所だが・・・プリムではどうしようもないな。本陣から動かず空搜索をするぞ。

目標値：12

プリムロード：4 + (3, 5) || キリエ【楽器】使用!

プリムロード《気力》：0 ↓ 1

ディアーチエ :

よし。リソース確保だ。

GM (はやて) :

うくん、今回はみんな調子ええなあ。ヴィヴィオも絶対失敗を実質被害0で通過するし。

ヴィヴィオ :

心臓には悪かったですけどね。

GM (はやて) :

返しのターンでどれくらい削れるかなあ。

エネミーターン

GM (はやて) :

さて敵さんやけど。ウマトカゲが・・・カイザードラゴンに攻撃つと。

目標値 : 9

4 + 8 || 1 2 命中 : ..

威力 : 1 d 6 - 1 (【甲冑】) || 5点ダメージ! HP : 19 ↓ 14

カイザードラゴン (アインハルト) :

「くっ！」

いきなり最大ダメージは痛いですね。せっかくの【強壯剤】で増えたHPがもうなくなりました。

GM (はやて) :

自分のダイス運が怖いわあ。

次は牛頭が動くで。1歩前に出てブルームグリユンを攻撃、やけどここでモンスタースキル【範囲攻撃】、肉弾スキル【鉄腕】を組み合わせるで。範囲攻撃の効果で武勇 - 2の命中判定やけど達成値未満の回避値をもつキャラクター全員にダメージや。同じエリアの自分以外やからウマトカゲも巻き込むけど、まあええやろ。

ヴィヴィオ :

いいんですか?!

GM (はやて) :

「性格・愚か」やしそんなもんやろう。命中判定行くで。

4 - 2 + 7 || 9 カイザードラゴンにのみ命中!

威力 : 4 - 1 || 3点ダメージ!

牛頭 (GM) :

「うおおおお！」

命中したカイザーは【鉄腕】の効果で自陣前衛に後退してもらおうで。

SE : ブウン

カイザードラゴン (アインハルト) :

「ああっ！」

ブルームグリユン (ヴィクター) :

「カイザー?!」

SE : ザザッ

カイザードラゴン (アインハルト) :

「だ、大丈夫です・・・次が来ます！ 警戒を！」

GM (はやて) :

これでもまだ初期値の半分にもならんカイザーのHPは驚異的なんやけどなあ・・・。

巨鬼は1歩前に出て行動終了。

山羊頭が前衛に出てブルームを攻撃や。肉弾スキル【乱舞】があるから命中判定のダイスが1個増えるで。そこに【鉄腕】追加や。

目標値 : 12

3 + 1 1 || 1 4 命中・・・

威力 : 1d6 + 1 + 2 (【好色】) || 4 + 3 || 7点ダメージ！ HP :

16 ↓ 9

山羊頭 (GM) :

「おんなあああああー！」

ブルームグリユン (ヴィクター) :

「ああああー！」

これでこちらは全員初期配置になってしまいましたわ・・・。

GM (はやて) :

鉄腕強いなあ。さあ、第2ラウンドや

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

### 第2ラウンド

陣形

本

陣

後 巨鬼

衛

前 ウマトカゲ、牛頭

衛 山羊頭

前 ブルームグリユン、カイザードラゴン

衛 ココア

後 キリエ

衛 プリムロード

本

陣

作戦判定 目標値：11

プリムロード：4+(5, 2) || 11 成功!

ランドメイカーターン

ディアーチエ：

よし、攻め込め!

ココア(ヴィヴィオ)：

【手裏剣】で山羊頭に射撃攻撃!

「この土地は特定の国家の物ではなかったはずです!」

目標値：11

2+(4, 4) || 10 はずれ...

山羊頭 (GM) :

「おんなあああああああああああああ！」

カイザードラゴン (アインハルト) :

「追撃します！」

敵前衛に前進して攻撃です。

5 + (5, 1) || 11 命中！

3点ダメージ！ 撃破！

山羊頭 (GM) :

「おん、な、あ」

SE : ドサツ

ブルームグリウン (ヴィクター) :

「畳み掛けます！」

同じく前進し、ウマトカゲを攻撃します。

目標値 : 10

6 + (2, 1) || 絶対失敗じゃないからセーフ！

ブルームグリウン (ヴィクター) :

「っ！ さすがは騎獣採用率ナンバー1ですねっ」

キリエ (イクス) :

《気力》を使って【信仰】を使用します。

目標値 : 10

5 + (6, 3) || 14 成功！ 宮廷HP 5点回復！

アインハルト :

ありがとうございます。

プリムロード (ディアーチエ) :

・・・空搜索。

4 + (6、2) || 6 《気力》ゲット!

エネミーターン

GM (はやて) :

今回は順調やな。

さてこっちの番やけど・・・ウマトカゲがカイザーを攻撃。

目標値 : 9

4 + 6 || 10 命中・・・

威力 : id6 - 1 || 1 - 1 || 1 点ダメージ! (【甲冑】による軽減は  
1未満にならない)

カイザードラゴンHP : 16 ↓ 15

カイザードラゴン (アインハルト) :

「っ! これくらいならっ、」

GM (はやて) :  
残念。

ほな牛頭はさつきと同じで【鉄腕】付の【範囲攻撃】や。

4 - 2 + 4 || 6 全員回避!

GM (はやて) :

あかんか。

最後、巨鬼が前衛に出てきて・・・カイザーを攻撃やな。

「金を払えー!」

目標値 : 9

3 + 4 || 7 回避!



威力：3 + 1 d 6 (【武勲】) || 3 + 4 || 7点ダメージ！  
ブルームグリユン：6 + (2、6) || 14 命中！  
威力：1 d 6 || 5点ダメージ！  
ココア：2 + (2、2) || 6 はずれ・・・

カイザードラゴン (アインハルト)：

「王のために！」

ブルームグリユン (ヴィクター)：

「盟友のため！ 押し通ります！」

キリエ (イクス)：

私は・・・空搜索で大丈夫でしょうか？

プリムロード (デイアーチエ)：

まだ初戦だ。リソースは抑え目で良いだろう。プリムも空搜索だ。

目標値：1 2

プリムロード：4 + (3、6) || 7 《気力》ゲット！

《気力》：2 ↓ 3

キリエ：3 + (4、5) || 7 プリムロード【楽器】使用。5を《気力》に。

《気力》：2 ↓ 3

エネミーターン

GM (はやて)：

うくん。しつかり《気力》ためていつてるなあ。

ま、こつちがやることはあんま変わらんけど。ウマトカゲも牛頭もブルームを攻撃やな。

目標値：1 2

ウマトカゲ：4 + 7 || 11 いちたりない！

牛頭 : 4 + 1 0 || 1 4 命中・・・ 4点ダメージ！



GM (はやて) :

さて巨鬼やけど・・・まあここはウマトカゲかな。

ヴィヴィオ :

?

GM (はやて) :

巨鬼は片手でウマトカゲを掴み上げるとそのまま口へポイっと放り込んだ。【むしゃむしゃ】

アインハルト :

ええ?!

ディアーチエ : (迷宮ブック確認中)

モンスタースキル【むしゃむしゃ】。自軍キャラクターを取り除くことでHP回復・・・文字通りのむしゃむしゃ、か。

GM (はやて) :

・・・む、少ない。《HP》1点回復して残り9。でもそれだけやないで。

ヴィクター :

まだ何かありますの？

ディアーチエ :

その戦闘中攻撃の威力が1d6上昇する・・・

イクス :

?! それでは・・・!

GM (はやて) :

もともとの攻撃威力が1d6、配置時の強化で+1d6、更にむしゃむしゃで+1d6の合計3d6点や!

ディアーチエ :

ちっ! だが肝心の回復量が少なかったのが救いだな。次のラウンドでしとめるぞ!

|||||

第4ラウンド

陣形

本

陣 後 衛 前  
牛頭、巨鬼  
ブルームグリユン、カイザードラゴン

前 衛 ココア  
後 衛 キリエ  
本 陣 プリムロード

作戦判定 目標値：9

プリムロード《気力》1点使用：4+(6、2、6) || 絶対成功

！

プリムロード《気力》：3↓2↓4

デИАーチエ：

気力を消費したと思ったら増えていた。何を言っているかわかると思うが、我もこれには嬉しい誤算というほかない。

GM (はやて)：

今回はえらい調子ええなあ・・・。

カイザードラゴン(アインハルト)：  
では、巨鬼を攻撃します。

目標値：7

カイザードラゴン：5+(2、1) || 絶対失敗回避！

威力：3+1d6 || 3+2 || 5点ダメージ！

ブルームグリユン：5+(2、3) || 命中！

威力：1d6 || 5点ダメージ！ 撃破！

カイザードラゴン（アインハルト）：

「仲間を平気で犠牲にするような者に！」

ブルームグリユン（ヴィクター）：

「負けるわけにはいきません！」

巨鬼（GM）：

「ぐお・・・税を・・・」

SE：ドシーン

アインハルト：

必要はないと思いますが、【武勲】を牛頭に再指定します。

ココア（ヴィヴィオ）：

【手裏剣】で牛頭を射撃攻撃！

目標値：9

2 + (5、1) || 3 どうせ失敗なのでキリエ【楽器】使用。

キリエ（イクス）：

空搜索をします。

プリムロード（ディアーチエ）：

同じく。

※特に何もおきず。

ディアーチエ：

そうそう気力は得られんか。

GM（はやて）：

そんなにホイホイリソース蓄えられたらかなわんて。

牛頭やけど、普通やったら降参するところやけど、雇用主との契約があるからなあ（棒）徹底抗戦するしかないなあ（棒）

ヴィヴィオ：

白々しい・・・

エネミーターン

牛頭、無謀にもブルーム（回避値：12）を狙い攻撃失敗。

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

第5ラウンド

陣形

本

陣

後

衛

前 牛頭

衛 ブルームグリユン、カイザードラゴン

前

衛 ココア

後 キリエ

本 プリムロード

陣

作戦判定 目標値：9

プリムロード：4+(6、5) || 9 《気力》満タン！

デИАーチエ：(ドヤ顔)

GM (はやて)：

ぐぬぬ・・・。

デИАーチエ：

なにがぐぬぬだ。とつとと終わらせるぞ。

ココア、【手裏剣】で射撃攻撃、はずれ。

カイザードラゴン、【日傘】で攻撃、6点ダメージ。

ブルームグリユン、【だんびら】で攻撃、3点ダメージ。

牛頭残り《HP》1

GM (はやて) :

いきてるってすばらしい！

ヴィクター :

申し訳ありません。仕留め損ないましたわ。

イクス :

仕方ありませんよ。それより次確実に倒すために、キリエはカイザーの命中判定に協調行動をとります。これでカイザーの次の命中判定は達成値が+1されます。

GM (はやて) :

そういえば、初めての協調行動やな。説明しておくど、自分の手番を消費して宣言することで、対象の判定の達成値をそのキャラクターへの《好意》の値だけ上昇させるのが協調行動や。

イクス :

確実に先手をとるためにプリムに協調行動したかったのですが、シルクへの好意はありますがプリムへは感情を結んでいないので・・・

ディアーチエ :

よいよい。プリムは空搜索しても《気力》をこれ以上増やすことはできんゆえ、パスするぞ。

GM (はやて) :

牛頭の性格が愚か(射程内に敵軍が複数いる場合ランダムで標的決定)でさえなければ回避値の低いカイザーの方を狙うんやけど・・・

エネミーターン

牛頭、やつとカイザーを攻撃。4点ダメージ。

カイザードラゴン《HP》:15↓11

|||||

第6ラウンド ですが

ヴィヴィオ :

【外皮】も【ヨロイ】も無いし攻撃を当てさえすれば勝ちだね。

ディアーチエ :

ふむ。回避値的にもカイザー、ブルーム両者ともが攻撃を外す事はほぼありえんな。・・・子鴉。

GM（はやて）：

ああ、そうやね。作戦判定成功時点で「なぐった、たおした」でええよ。

ディアーチエ：

うむ。

プリムの「才覚」は4。牛頭の回避値が9。5以上を出せば終了だな。

（ころころ・・・）5！

ディアーチエ：

ぬ、ぬう。危なかったがこれで終了だ。

GM（はやて）：

ほな牛頭も倒れて戦闘終了やな。

||||||

お宝表結果

【お弁当】×2、情報の素材×3、肉の素材×2、牙の素材×3

ディアーチエ：

ううむ。弁当が溢れるが通路では置いていくしかないか。

アインハルト：

ええ。幸い食料は2個ありますから、時間的猶予はありますね。

はやて：

ほな、少し休憩してから次の部屋に行こうか。

### 3. 迷宮フェイズ3

迷宮フェイズ

カスタムスライヴン  
大蛇関

B-2・中央ロビー

0ターンの1クォーター経過

GM（はやて）：

ほな再開しようか。

【門番】を突破して先に進むとちよつと大きめの部屋に辿りついた。さっきの部屋よりちよい多いくらいの数の椅子が並んで四方に通路が伸びてる。

みんなが出てきた通路の上には「ハグルマ資本主義神聖共和国方面ロビー」のプレート。向かって右手、西の通路の上には「第三中華自治国方面ロビー」、東の通路は「天階バナナ公国方面ロビー」のプレート。で、正面の通路の上には何にも無くてここだけ扉がついてる。扉にちつちやく「関係者以外立入禁止」と書かれてる。

さっきの部屋とおなじでこれらはオブジェクトやないからデータ上はなんも無い部屋。んで、ここにも誰もおらへんから遭遇もなしで、キャンプ or 先を急ぐ？

ヴィヴィオ：

キャンプですよね？

アインハルト：

リスクを冒して先を急ぐ必要はありませんね。

ヴィクター：

では、部屋の搜索から・・・

目標値：12

6 + (1, 5) || 12 成功！

ヴィクター：

危なかったですが成功ですわ。さあ、この部屋には何がありm

GM (はやて) :

素材表振ろうか (2回目)

※意識：この部屋には何も無い (2回目)

ヴィクター :

( . . . ω . ) ( . ω . . ) ( . . ω . . )

．．．木の素材1個ですわ！

ヴィヴィオ :

じゃ、じゃあ私が通路の搜索を．．．怪しいのは出口がない南の部屋に続く通路かな？ 念のため《気力》1点使っておきます。

目標値：12

5 + (1, 1, 1) || どうあがいても絶対失敗！

《民の声》 11↓10

探索ハプニング表：4. 敵の過去を知り同情してしまう。この迷宮の支配者に対して《好意》1点上昇。このキャラクターへの攻撃で絶対失敗するとその《好意》の点数分《気力》が減少する。

迷宮支配者に対して《愛情》1点上昇。

ヴィヴィオ :

え、ええーっ?! こ、これどういうことですか?!

GM (はやて) :

うくんそうやなあ．．．ココアが通路を調べようとドアに手をかけようとしたらドアの向こうから話し声が聞こえてくる。

声A (GM) :

「それにしても中隊長もすごいですね。ドンドン出世していつて」

中隊長 (GM) :

「．．．どうしても名を上げなくてはならんのでな」

声A (GM) :

「前から聞きたかったんですけど、なんでそんなに必死に出世しよう



とするんすか？

そりや、出世自体は俺もしたいっすけど、中隊長はすげー必死っつうか……」

中隊長（GM）：

「……私の父はズイーベンリーリエンとは別の傭兵団員だったのだから。力こそ全てという考えを持つヒトだった。それ自体は否定しないが家族である母や私に対しても暴力で支配しようとした。なまじ傭兵団で地位を持っていたのが原因だったんだろうな。私が成人してもそれは変わらなかった。

私は父を見返す。そのために地位が、父でも逆らえないような地位が必要なのだ。そのために七百合派遣団を選んだのだ」

ココア（ヴィヴィオ）：

「……このヒトも私と同じなんだ……父親に勝つための力と手段を求めて……」

GM（はやて）：

てな感じでどうやろうか？ 通路を調べに行く言うてドアの前で立ち尽くすニンジャに民は不信感を覚えて《民の声》も減少したってことで。

ヴィヴィオ：

やりにくくなりましたよお……

アインハルト：

ズイーベンリーリエンと七百合派遣団というのは？

デアーチエ：

ズイーベンのほうは迷宮ブックにあったな。眷属クランといったか？

百万迷宮に暗躍する組織のひとつで報酬さえ払えば依頼のために仲間さえも傷つける戦闘のプロヘツシヨナルだったか。

GM（はやて）：

そやでえ。正式には「ズイーベンリーリエン傭兵団」な。で七百合はオリジナル眷属で、ズイーベンリーリエンの下部組織って感じや。傭兵団は傭兵の名のとおり戦闘を請け負う連中なんやけど、最近はその

れ以外の案件にも対応できるように人材派遣会社的なものをする部署を作ったんや。

イクス：

今回の敵はその派遣団のメンバーである、と。

ヴィクター：

そのようですわね。状況と眷属の背景から、ハグルマが設置した関所の管理を任されている、という事になりますのね。

GM (はやて)：

そんなところやね。ホンマは遭遇でその辺り明かす予定やったんやけどな。

さて、背景的なところは置いておいて、通路の探索はできてない現状で次は誰が何する？

ディアーチェ：

・・・はあ、プリムが南の通路を探索する。《気力》を1点使っておくぞ。

※プリムロード 《気力》 5 ↓ 4

目標値：1 2

4 + (2, 3, 1) || 9 失敗・・・

ディアーチェ：

・・・おい子鴉！ このダイス壊れているぞ！

GM (はやて)：

はいはい、残念でした。残り2人はどうする？

イクス：

「探索」が3あるぶん、キリエのほうはまだ可能性はあるでしょうか？

《気力》を2点使って判定します。

※キリエ 《気力》 3 ↓ 1

3 + (2, 4, 4, 3) || 1 1 いちたりない・・・

イクス：

そんな・・・。

GM（はやて）：

（あ、ランダム遭遇確定かな、これ）

最後はカイザーやけど？

アインハルト：

それでは、

イクス：

ま、待ってください！

ヴィヴィオ：

イクス？

イクス：

《配下》を使って達成値を＋１します！

ヴィクター：

イクスっ?!

イクス：

【信仰】の回復量が下がってしまいましたが、1点です。ここは搜索無理にでも成功させるほうが良いかと。

ディアーチエ：

一理あるな。配下の使用に関しては宮廷の承認も必要ない。好きにするといい。

GM（はやて）：

ほな、1D6人の《配下》を失うワケやけど、もともと1人しかおらんからダイスなしで配下を0にしておいてな。

イクス：

はい。

配下（GM）：

「神官さま！ここは私めにお任せを！」

そういうと配下は南の通路への扉に突っ込んでいって、

SE：ドーン！

GM（はやて）：

と、はじかれて動かなくなった。

イクス：

え？ えっ?! 何が起きたんですか?! 判定は成功なんですよ

?! 失敗じゃないですよね?!

GM（はやて）：

うん、実はな、この通路には【鍵】のトラップが仕掛けられてるんですよ。

アインハルト：

鍵、ですか？

ヴィヴィオ：

えーと、判定に成功しないと通路を通れない・・・？

GM（はやて）：

そう。描写に登場してる扉には鍵がかかって開かへん。というのはキリエの配下は身を以ってそれを示してくれた。

そんな感じ。

ヴィクター：

ドアノブ1つで判る事ですわよね?!

GM（はやて）：

ゲームシステムは何物よりも優先される（キリッ

イクス：

は、はあ・・・。

GM（はやて）：

さて、【鍵】は「探索」での判定に成功せな解除できんのやけど、未行動がもうカイザーだけなんよな。

アインハルト：

目標値はいくつぐらいでしょうか。

GM（はやて）：

このトラップのレベルは5やから・・・14やね。

アインハルト：（「探索」2）

絶対成功以外無理ですね。・・・気力は2点ありますが・・・

ヴィクター：

戦闘要員のリソースをそれ以外で削るのは遠慮したいですね・・・。

デИАーチエ：

そうだな。成功すれば儲け物、くらいのつもりで

GM（はやて）：

ちなみに。

ヴィヴィオ：

？

GM（はやて）：

今のキャンプで未行動なのはもうカイザーしかおらんから、解除に失敗したらこの通路は通れん。つまり次のクォーターではここに留まってもう1度キャンプするか東西の部屋に移動するかの2択になる。

イクス：

はい。・・・？

アインハルト：

あ。左右の通路の罠・・・。

ヴィクター：

調べていません、わね。

GM（はやて）：

さて、どうする？

アインハルト：

気力を使いましょうか？

デИАーチエ：

・・・次のクォーターもここに留まった場合どうなる？

GM（はやて）：

えーと・・・ランダムエンカウトが発生する可能性がある、やな。

なお、ほかの部屋に移動しても、戻ってきたらランダムエンカウト

トになるよ。

ディアーチエ：

そうなるよ。他の部屋への移動は戦闘回数を増やすだけかも知れないか。……。

霸王娘、《気力》を使ってもかまわんが、1点までだ。全ては使うな。失敗したら、この部屋にとどまってブルームかココアに解除してもらおう。

アインハルト：

わかりました。では1点だけ使って判定します。

目標値：14

2 + (1, 4, 4) = 10 失敗……

アインハルト：

やはり無理でした。

ヴィクター：

せめて5以上の出目が出れば気力を取り戻せましたのに……。

ヴィヴィオ：

いつても仕方ないですし、先に進めましょう。と、言っても……。

GM (はやて)：

まずは時間を進めるで。

|||||

B | 2. 中央ロビー

0 ターン2 クォーター経過

GM (はやて)：

その場に留まる、でええんよな？

ヴィヴィオ：

はい。そうです。

GM (はやて)：

ほなランダムエンカウントが発生するかどうか、2d6を振ってもらおうか。

ええと・・・5 (宮廷人数) + 1 (移動部屋数) + 1 (部屋での経過クォーター) やから、7以下でエンカウント・・・けっこう高な・・・

ヴィクター：

では、わたくしが・・・

(このころ・・・) 10 エンカウント無し！

GM (はやて)：

ちえつ、なんもなしか。ほな再度キャンプして。

ヴィクター：

舌打ち?!

GM (はやて)：

いや、まよキンのランダムエンカウントはパーティーレベルに対して出てくるのがエグいて聞いてたからな。どんなモンか実際に使ってみたかったんやけどな。

ディアーチエ：

悪趣味な・・・。ブルーム。

ヴィクター：

心得ております。GM、ブルームが【鍵】の解除に挑戦します。

GM (はやて)：

はいはい。変わらず「探索」で難易度14な。

ヴィクター：

ブルームでも8以上が必要ですね・・・。《気力》を使っておきま  
すわ。

---

6 + (4、5、3) || 15 成功!

ヴィクター：

ああ、もう1つ4でしたら気力が返ってきてましたのに。

GM (はやて)：

残念やったな。とはいえ【鍵】の解除には成功したから次の移動でこの通路を使う事ができるようになったで。

残り4人はどうする？

ヴィヴィオ：

じゃあ、ココアは通路の搜索を。どっちにしましょうか？

アインハルト：

ここがハグルマ？ 関所なのだとしたら、残りの通路も【門番】のような気がしますが。

イクス：

そうですね……。

ヴィヴィオ：

じゃあ、帰りに通るかもしれない西側の通路を

---

目標値：12

5+(2、6、3) || 14 成功！

---

GM (はやて)：

OK。予想通りさつきと同じようなゲートがあるな。【門番】の罠や。

配置モンスターは、武勇を1強化させた【巨鬼】、【渡り魚】×2、【ドワーフ】\*2、【兵士】\*2。

デИАーチエ：

強化でレベルが上がってまた配置制限びつたりか。

まあ、これでもう一方の通路も【門番】でほぼ確定であろうな。キリエは宮廷の回復を。これで「関係者立入禁止」の部屋に入って戦闘がないということもあるまい。気力を使つていったほうが良いだろう。

イクス：

そうですね。配下も失っていますし、最後の《気力》を使わせていただいて、【信仰】を使用します。これで【衣装】の効果も含めてダイスは4個です。

※いままで【衣装】の効果反映されていなかったように見えたのは気のせいではありません。すいません、見落としていました。

---



目標値：10

5+(6、4、4、6) || 17 絶対成功!

キリエ《気力》：0↓2

宮廷HP：7点回復。

アインハルト：

ありがとうございます。これでほぼ全快ですね。

ディアーチエ：

カイザー以外は全快。リソースも確保。申し分ないな。

GM（はやて）：

ぐぬぬう……。

ディアーチエ：

ふっふっふっ。

さてシルクは《民の声》狙いで才覚休憩だ。休憩表は……

10：年若い配下たちに冒険の話をせがまれる。「才覚」難易度 13に

成功すると《民の声》1d6点回復。失敗すると次の1クォーターは

行動ができない。……だどっ？

……子鴉。

失敗したときの「行動できない」とはシルクのみか？それとも全員か？

シルクのみだった場合、次のクォーターで戦闘が発生した場合、シルクは行動不能扱いになるのか？

GM（はやて）：

う、うくん……どうやろう？ ちよつとルルブ確認するから待つてな。

……「未行動と行動済み」（新・王国ブック47P）には一度行動済みになると未行動になるためには「そのサイクルが終了する必要がある」てなってるな、で今回の休憩表は「1クォーターは行動できない」と。戦闘はクォーターやなくてラウンドというサイクルで進行するから別物と裁定しようか。やから戦闘中の行動は可能とするで。

問題は影響がどの範囲までかやけど・・・うくん、難しいけどこの卓では効果を引いた本人、今回はプリムのみとするで。

ディアーチエ：

了解した。では失敗してもそこまで心配知る必要はないな。そのまま判定するぞ。

---

4 + (1, 1) || 絶対失敗！ 《民の声》 10 ↓ 9

ディアーチエ：(両手で顔を覆う)

アインハルト：

さ、才覚休憩しますね？・・・また、10です・・・《民の声》が9になったので、難易度は12。

〔才覚〕 2しかありませんから、10以上出さないと・・・。

ヴィクター：

とはいえカイザーの役割は戦闘ですから失敗自体は問題ないと思いますが・・・(チラッ

ヴィヴィオ：(チラッ

アインハルト：(チラッ

イクス(チラッ

ディアーチエ：(顔を覆ったまま動かない)

アインハルト：

ぜ、絶対失敗だけは避けたいですが・・・戦闘のために《気力》は残しておきますね。

---

2 + (4, 4) || 10 失敗・・・

配下 (GM)：

「俺、皆さんについて迷宮に出るの初めてなんですよね。今までの冒険の話とか聞かせてくださいよ」

プリムロード(ディアーチエ)：

「・・・と、いわれましても・・・私は合衆国のことは・・・」

配下 (GM) :

「ちつ、つかえねえな・・・」

デイアーチエ :

おい。

配下 (GM) :

「では、騎士様」

カイザードラゴン (アインハルト) :

「?! 私ですか?! こういうのは苦手なのですが、何を話しましょうか・・・えー・・・ううん・・・あー・・・」

数分後

配下 (GM) :

「騎士さまあ? 早くしないと出発しちやいますよお」

カイザードラゴン (アインハルト) :

「えー、もう少し待ってください・・・えーと・・・」

配下 (GM) :

「もういいですよ。次のキャンプでは聞かせてくださいね。約束ですからね」

GM (はやて) :

て感じやろうか。

デイアーチエ :

せがまれているのはカイザーだろう? プリムも次ターン動けないのか?

GM (はやて) :

合衆国のことがわからんなら、バナナ公国の話をきかせろー! とかな。

デイアーチエ :

ぐぬう。

GM (はやて) :

これで全員動いたかな? ほな時間進めるけど、次はどうする? ヴィヴィオ :

鍵のあつた通路を通つて南の部屋へ？

ヴィクター：

ですわね。

GM（はやて）：

ほいほい。

||||||

控え室

0ターン3クォーター経過

GM（はやて）：

鍵を開けて中に入ると、いくつかの長机とパイプ椅子が雑多に置かれて、壁にはロッカーが並んでる。

その椅子に座つて談笑していた連中がみんなの方を振り向く。

・：せつかくココアと関係もできたし名前付けようかな。（ころころ・・・）  
「噂をすれば」（ころころ・・・）  
ウイロウ に決まつた  
で。

ウイロウ（GM）：

「ここは関係者以外立ち入り禁止だ。ご退場願おう」

鍵をかけたはずのドアを開けて入られた時点でバリバリ警戒して立ち上がる巨鬼。

ブルームグリウン（ヴィクター）：

「そういうワケにはいきません。このような場所に、不当な関所があつては近隣国にとって迷惑です。そちらこそすぐに御退去いただきます」

ウイロウ（GM）：

「こちらも報酬を得て動いている。どけと言われて、はいそうですか、というワケにはイカン。どうしてもいうなら力づくで来ることだ。こちらもそれなりの抵抗はさせてもらうがな」

プリムロード（ディアーチェ）：

「もとよりそのつもりです。」

「第三」  
「マジカル」  
「公国」  
「連合の名の下に、あなた方を排除します—」

ココア（ヴィヴィオ）：

「あのヒトがさつき聞こえた声の・・・」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「ココア？ どうしたのですか？ 構えなさい」

ココア（ヴィヴィオ）：

「は、はい！ ごめんなさい、姉さん」

キリエ（イクス）：

「来ます！」

---

GM（はやて）：

と、いうわけで戦闘開始。わかっていると思うけど、こいつらがこの迷宮支配者や。

迷宮支配者の巨鬼は攻撃の威力が1D6増加してるのに加えて、支配者スキル【迷宮災厄】を習得してる。

取り巻きは、ウマトカゲ、渡り魚、牛頭、山羊頭、ドワーフ、あと兵士が3体。

ヴィヴィオ：

えーと【迷宮災厄】・・・戦闘開始時に戦闘トラップを3エリアまで設置できる?!

ヴィクター：

なるほど、これなら情報収集時には判定に成功しても罫は存在しないのですから数に含まれませんわね。

ディアーチエ：

相変わらず賢い奴よ・・・。

GM（はやて）：

お褒めの言葉、どうも。

ところで、王様？ さつきの連合名は？

ディアーチエ：

ん？ とつさに思いつかなかったので三国の名前をつなげてみた。イクス：

なんだかそういう別の国があるように聞こえますね・・・。

GM (はやて) :

ははは・・・。

ほな少し休憩してから支配者戦といこうか。



GM (はやて):

? どしたん?

ヴェクター:

どしたん ではありませんは! 【迷宮災厄】で設置された罠が全部【地雷原(キャラがそのエリアに侵入して判定に失敗するとエリア内のキャラにダメージ)】だなんて、どういふことですか?!

GM (はやて):

ふっふっふっ。ほっといても範囲攻撃がみんなを襲う! これほど楽な配置は無いで。

イクス:

これは、早々に前方を空けないといけませんね。

キリエは2ラウンド目以降は回復に専念するでしょうし1ラウンド目くらいは攻撃しておきますね。【鉄砲】で前衛の兵士Aを攻撃します。兵士の回避値は9ですから8以上を出さないといけませんからあまり期待はできませんが・・・

(ころころ・・・) 2、3

イクス:

駄目でしたね。気力くらいは欲しかったですが・・・。

アインハルト:

カイザーは動かずドワーフを【爆弾】で攻撃します。絶対失敗以外は命中です。

(ころころ・・・) 4、3

アインハルト:

命中ですね。【武勳】があるので2D6点ですね。これは、爆発に巻き込まれる他のモンスターも2D6点なのでしょうか?

GM (はやて):

んん? えーと【武勳】は・・・指定した相手を攻撃するとき「武器の威力が1D6点上昇する」やな。指定した相手へのダメージが上昇する、ではないから全員2D6点受けるとウチは裁定するで。

アインハルト:

では、ドワーフの【すりぬけ】が怖いですし最後の《気力》を使っ



て3D6点にしておきます。

(ころころ・・・) 12点ダメージ!

アインハルト:(出目:3、3、6)

ダイスを増やしておいてよかったですね・・・。

【武勲】は山羊頭を指定しておきます。

GM(はやて):

くつ前衛壊滅か・・・ウマトカゲの【早足】で地雷原踏み抜くしかないかな・・・

ヴェクター:

させませんわよ! ヴィヴィ!

ヴィヴィオ:

ハイ! 1歩前に出て敵陣後衛に【爆弾】です! 対象は・・・1番回避値の低い牛頭に! それでも8以上出さないといけませんから、《気力》1点使っておきます。

(ころころ・・・) 4、4、5

ヴィヴィオ:

やりました! イクス。

イクス:

ええ。【楽器】を使って5の目は《気力》にします。

GM(はやて):

運がええなあ。とはいえ、後衛はみんなHP高めやかなら爆弾1個で落ちる可能性は

ヴィヴィオ:

《気力》2点<sup>全部</sup>入れています!

GM(はやて):

はあ?!

(ころころ・・・) 12点ダメージ!

ヴィヴィオ:(出目:1、5、6)

戦いは数だって、宇宙<sup>来</sup>世紀の偉い人が言っていました。

GM(はやて):

中将閣下の言葉は真理やけども! てか伯父さんかお祖父さんか

知らんけど孫(姪)に何見せとんねん！ 高町家の精神はそうやって  
培われていきます。てか、うるさいわ！

ハアハア……。これで後衛も全滅かいな。

アインハルト：

では【武勲】をウイロウに指定します。

ヴィヴィオ：

家族みんなで上映会でしたよ？

GM (はやて)：

いや、名作やとは思うけど、女の子に見せるかな……。ああ、でも  
なのはちゃんもそうやって育ったと思うといういろいろ納得いく  
わあ……。。

ヴィクター：

ブルームは通常移動と追加移動で敵の後衛まで歩を進めておきま  
す。攻撃は射程が届きませんから。これで終了ですわ。

デアアーチエ：

プリムは歩いたら死ぬのでここで搜索をするが、オブジェクトの無  
い部屋でよいのか？ ここは。

GM (はやて)：

ん？ ああ言い忘れてたな。ロッカーだけオブジェクトやから調  
べられるよ。

デアアーチエ：

ふむ。ではロッカーに対して搜索だ。

目標値：12

4 + (4、2) || 10 失敗・・・

デアアーチエ：

ふむ、仕方あるまい。

エネミーターン

ウイロウ (GM)：

「ば、馬鹿な我が精銳がこうもたやすく・・・」  
1歩前進してブルームを【鉄腕】付の攻撃や。ブルームの回避値  
は・・・

ヴィクター：

【覇権】込みで13ですわ。

GM（はやて）：

ブツ 忍者を上回る「探索」か……。こっちの「武力」は5やか  
ら8以上やな・・・

（ころころ・・・）4

GM（はやて）：

王様の出目感染った！

デイアーチエ：

どういう意味だ！

ヴィヴィオ：

あとはウイロウだけです！

|||||

## 第2ラウンド

陣形

本

陣

後 ウイロウ（巨鬼）

衛 ブルームグリユン

前

衛 ココア

前 カイザードラゴン 【地雷原】

衛

後 キリエ 【地雷原】

衛

本 プリムロード 【地雷原】

陣

作戦判定 目標値：7

プリムロード：4+(3,3) || 10 成功！

宮廷ターン

イクス：

鉄砲で攻撃したいですが誤射が怖いですね……。他の方の行動結果をみてから行動しますね。

ヴィヴィオ：

じゃあココアから。【手裏剣】は誤射しないでもんね。

・・・合計12 命中です。威力は・・・3-1 || 2点です。

GM (はやて)：

まだまだ余裕や。

ヴィクター：

ブルームはもちろん【だんびら】で攻撃です。ああつきっきのラウンドで追加移動せずに【お酒】を飲んでおけばよかったですわ……。

アインハルト：

ああ、そうすれば《気力》も確保できましたね。

ヴィクター：

過ぎたことを言っても仕方ありませんわね。こちらの武勇は5、絶対失敗以外で命中です。・・・5と2！ イクス。

イクス：

はい。【楽器】を使用します。

ヴィクター：

というわけで、威力の算出に手に入れた《気力》を使って2D6点ですわね。・・・8点。まあ期待値ですしよしとしましょう。

GM (はやて)：

もう半分削られた。【外皮(一定以下のダメージを半減させる)】とカを持たせたほうが良かったやろうか……。

アインハルト：

カイザーは1歩前に出てロッカーの搜索です。・・・失敗ですね。

イクス：

同じくロッカーの搜索です！．．．6、2！ このままでも失敗ですから6を《気力》に変えます。

ディアーチエ：

ではこちらにもロッカーの搜索だ．．．5、4．．．ぬ。気力に変えたいが．．．

イクス：

もう楽器を使ってしまった．．．。

ディアーチエ：

止むを得ん。諦めよう。

エネミーターン

GM（はやて）：

．．．．．。

ヴィヴィオ：

八神指令？

GM（はやて）：

なにしょ？

アインハルト：

ブルームを攻撃するのでは？

GM（はやて）：

こいつの性格は「奇妙（連続したラウンドに同じ行動は取らない）」なんよ。攻撃はさつきした。むしやむしやしようにも部下がおらん。この状況で何もせんのは明らかに変よなあ（苦笑） まあRP的にはこんな感じやろうか、

ウイロウ（GM）：

「っ！ 後衛の連中がロッカーを！ まずいあそこにはっ！」

GM（はやて）：

とかそんな感じで。

ディアーチエ：

ほう。これはロツカーに何かアイテムでも入っているのか？

GM（はやて）：

さてな？ 【大爆発】の罠があつて巻き込まれたくないだけかもよ

？

イクス：

?!

ヴィクター：

おちついてイクス。ここにはもう罠はありませんもの。

GM（はやて）：

ちっ

ヴィヴィオ：

指令っ?!

||||||

### 第3ラウンド

陣形

本

陣

後 ウイロウ（巨鬼）

衛 ブルームグリユン

前 カイザードラゴン

衛 ココア

前

衛

後 キリエ

衛

本 プリムロード

陣

【地雷原】

【地雷原】

【地雷原】

作戦判定 目標値：7

プリムロード：4+(5、5) || 9 成功！  
キリエ、【楽器】使用！

宮廷ターン

アインハルト：

武勲の分、私から動いたほうが良いでしょうか。

絶対失敗以外命中です・・・5、命中ですね。

GM（はやて）：

回避値7じゃこんなもんやねえ。

アインハルト：

1D6+3ですね・・・4+3 || 7点です。

GM（はやて）：

こらアカンかな。

ヴィクター：

私で決めたいですわね。・・・11で命中ですわ。

威力は・・・っ?!

デИАーチエ：

なんというか、雷帝娘は持つておるな。ここで1を出すあたり。

ヴィクター：

くっ！

ヴィヴィオ：

あ、あれ？ これココアが攻撃当てても倒せない可能性ありますよね？

GM（はやて）：

そやね。【手裏剣】は威力がダイス目ー1やから0点があり得るな。

ヴィヴィオ：

・・・みなさん、攻撃が命中したら威力に《民の声》使つて良いですか？ 最低でも1点は与えたいです。

アインハルト：

1ゾロが出てしまうこと前提なんですか?!

で、ですがまあこのラウンドでしとめようと思うとそれが良いで

しよう。

イクス：

はい。強く反対する理由もありませんし。

ヴィクター：

命中自体を確実にできないのはもどかしいですが、良い案かと。

デアーチエ：

うむ、やれ。

ヴィヴィオ：

はい！ とはいえまずは命中から。5以上で良いんだけど・・・簡

単な判定・・・1ゾロ・・・うつ頭が・・・

GM (はやて)：

こつちにも《民の声》使う？

ヴィヴィオ：

うう・・・いいえ！ このまま行きます！

(ころころ・・・) 5、4

ヴィヴィオ：

やりました！ やりましたよ?!

GM (はやて)：

はいはい、おちついて。威力を出してな。

ヴィヴィオ：

そうでした。《民の声》を使ってダメージは2D6-1点です。

・・・ていつ！・・・9-1！ 8点です！

GM (はやて)：

むしろオーバーキルになったなあ。

この子は重要NPCやから致命傷表振るでえ・・・。

4・・・あ

アインハルト：

はい？

GM (はやて)：

戦闘中に《HP》を1以上にできなければ死亡する。

・・・(静かに両手で顔を覆う)・・・。



イクス：

どういうことですか？

GM（はやて）：

なかま もう いない きりえ かいふく しない シヌ

ヴィクター：

ああ、もう相手は全滅状態ですから、キリエが敵を回復させるとい  
う行動に出ない限り戦闘が終了してしまい死亡が確定する、と。

GM（はやて）：（顔を覆ったままうなずく）

ディアーチエ：

とはいえ、こちらとしては回復してやる義理も無いしな。こいつが  
死ぬとシナリオが崩壊するの？

GM（はやて）：（顔を覆ったまま首を振る）

ヴィヴィオ：

じゃあ、これで戦闘終了ですか。

GM（はやて）：（顔を覆ったままうなずく）

お宝表

【お弁当】×2、牙×3、肉×2、革×3

### 3. 迷宮フェイズ5

迷宮フェイズ

カスタムスライソン  
大蛇関

控え室 (C-2)

0ターン3クォーター経過

現在の宮廷 《民の声》 8 / 12

ブルームグリユン プリムロード カイザードラゴン

《HP》 16 / 16      《HP》 8 / 8      《HP》 18 / 19

《気力》 0 / 1      《気力》 4 / 5      《気力》 0 / 2

キリエ      ココア

《HP》 11 / 11      《HP》 14 / 14

《気力》 3 / 4      《気力》 0 / 2

|||||

GM (はやて) : (なんとか立ち直った)

さて、戦闘終了したからキャンプか先を急ぐか

ヴェクター:

当然キャンプですわ。ロッカーを開けてみませんか。

アインハルト:

あ、アインハルトは先の戦闘で獲得した【お弁当】の片方を使って、  
他方を装備に加えておきます。

※カイザードラゴン宮廷全員 《HP》 1 回復。

ヴェクター:

ではロッカーを開けますわね。無い筈ですが罠があった場合「探索」の  
高いブルームが適任でしょう。

GM (はやて) :

1D6どうぞ。

ヴェクター:

?! . . . 6、ですが . . . 。

GM (はやて) :

D66どうぞ。

ヴィクター：

な、なんなんですか?! . . . 65ですが . . .

GM (はやて)：

はああっ?!

宮廷：

?!

GM (はやて)：

嘘やろ . . . このシナリオでそれ引くか？

ヴィクター：

あの、いったい、何が . . . ?

GM (はやて)：

ロッカーの自身はランダムレアアイテムやったんや。

最初の1Dで偶数はレア一般アイテム。

で65は . . .

【聖杯 (宮廷全滅時に使用し、「死亡」から回復できる) . . . 。

宮廷：

?!

GM (はやて)：

あー . . . でも、あくまでも「宮廷が全滅したときに使用できる」やからメトロとシルクには使えんのやけど . . . 使いたい？

ディアーチェ：

良いのか？

GM (はやて)：

まあ、今回の報酬もそんな感じやし、今回限り。使わん場合は通常の使い方に限定するで。

このまま持って帰ったら予定通り同盟国から復活薬をもらってメトロとシルクは復活。

帰国後使用して2人を復活した場合、同盟国は国宝を出さずにすむから代わりに両国合せて10MG支援してくれる。てことでどうやろう？

ヴィヴィオ：

10メガ・・・あ、聖杯の売却価格。

GM（はやて）：

どっちにするかはお任せするよ。誰が持つ？ 捨てていく？

ヴィヴィオ：

それに関してなんですけど、今回のシナリオ終わったときにブルームとプリムが持つてるアイテムってどうなるんですか？

GM（はやて）：

ん？ そりゃ国に持って帰るで。アイテム交換してたとしても、帰国時に2人が持つてるものは同盟国の物って事にする。

ヴィクター：

なるほど、では聖杯はブルームが星の欠片を1つ手放して持つておきましょう。使わずに置いておくなら終了フェイズ中にアイテムを交換してしましましょう。

GM（はやて）：

システムの可能かわからんけど、迷宮フェイズや王国フェイズでの受け渡し自由やしOKとしよう。

残り3人はどうする？

3人：

才覚休憩。

GM（はやて）：

まあ《民の声》集めやわな。

ディアーチェ：

プリムから・・・あ、プリムとカイザーは行動できんではないか。

一同：

あ

ヴィヴィオ：

じゃあ、お弁当はココアが使ったことにしていいですか？

GM（はやて）：

ええで。ほなあと動けるんはキリエだけやな。

イクス：

では改めて才覚休憩表を・・・

難易度

6：あなたは、あらん限りの力をこめて仲間呼びかけた。「才覚」  
／9の判定に成功すると、宮廷内のあなたに対する《好意》の合計値  
だけ《民の声》が回復する。

イクス：

才覚は2しかないんですよ．．．8!? 10なので成功です！

GM（はやて）：

では．．．あれ？ カイザーもココアもキリエに感情とつてない？  
ヴィクター：

本当ですわね。ブルームとプリムはメトロとシルクにしか感情を  
とつていませんし．．．

イクス：

「宮廷内」！ 宮廷内ならメトロとシルクも含まれませんか?!

GM（はやて）：

そうやなあ、今回はシナリオ自体が変則やしOKにしようか。

イクス：

ありがとうございます！ では．．．あれ？ シルクとメトロもイ  
クスへの《好意》が無い．．．?

ヴィクター：

メトロが《侮蔑》の感情を持っているだけですわね．．．。

イクス：

と、いうことは？

GM（はやて）：

判定に成功した結果、《民の声》が0点回復します。おめでとう。

イクス：（；へ；）

ヴィヴィオ：

ど、ドンマイだよイクスっ。

GM（はやて）：（良い笑顔）

判定要求しといて何も無しとか、ランダム表は酷いなあ。  
さ、全員行動した（？）し時間進めるよお。

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

控え室（C―2）

1 ターン0クオーター経過

GM (はやて) :

さて、移動やけど。どうする？ ハグルマ方面ロビーから外に出る？ 他の部屋も探索する？

ヴィクター :

どういたしましょう？

アインハルト :

目的自体は達成で良いのですよね？

GM (はやて) :

もちろんや。残ってる連中もボスが倒されてるんに気付いたら撤退するよ。

デイアーチエ :

《民の声》が8、皆の《気力》もプリムとキリエ以外は枯れておる。回復は心配ないとしても、攻撃面に不安があるな。

ヴィヴィオ :

《民の声》を使えば補えるけど……

イクス :

3点使った時点で災厄表なんですよね……。

……宮廷相談中……

GM (はやて) :

決まったー？

ヴィクター :

はい。安全優先で最初に入ってきた部屋から撤退することにしませう。

GM (はやて) :

残念。

ほな無事に外に出れたって事で。地図開くでえ

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

迷宮フェイズ2？

テラ・コグニタ  
既知の土地 (一部)

1

2

3

4

5

6

天階

Cマジカル

合衆国

第三

D中華

自治国

第三

E 中華

領

正統 合衆国

ドラゴン 国立

公社跡 霊園

天階

F

大蛇関

バナナ

公国

GM (はやて) :

北から出るから、E-3スタートでC-3まで北上、C-2のじゅ  
ヴィクター:(スルー)

E-2経由で中華領へ、そこから同盟国ゆえ素通りで帰国です。

GM (はやて) :

・・・はい。道中表2回どうぞ。

E-3

5:迷宮災厄のせいで道に迷いそうになる。「1D6」〔才覚〕

難易度

ブルームグリユン:0+(2、4) || 7 失敗・・・

カイザードラゴン:2+(2、4) || 9 成功!

プリムロード : 4+(4、1) || 9 成功!

キリエ : 2+(1、3) || 6 失敗・・・

ココア : 2+(3、3) || 8 失敗・・・

経過時間:1D6-2 || 3-2 || 1クォーター経過!

E-2

6:陰湿なトラップに引っかかる。全員〔探索〕

難易度

9の判定に失敗

したキャラクターは《HP》が1D6点減少。

ブルームグリコン：6+(6、6) || 絶対成功! 《気力》2点回復

! でも《器<sup>上限値</sup>》が1しかない!

カイザードラゴン：2+(6、2) || 10 成功!

プリムロード 《気力》2点使用：1+(4、2、2、4) || 9 成

功!

キリエ 《気力》1点使用：3+(6、3、4) || 10 成功! 気

力が帰ってきた!

ココア : 5+(4、2) || 11 成功!

---

GM (はやて):

つまらーん

ヴィクター:

平穩が一番ですわ。

GM (はやて):

はーい。ほな休憩挟んで終了フェイズ入るでえ。





施設破壊ぐらいしてくれてええのに・・・。  
王国変動表もクリアしたのでエピローグ。

出発前に国民には特性復活薬の話が伝わってるから、報告よりも儀式を優先するように促してくれるやろう。

で、復活薬か聖杯かどっち使うか決まった？

ヴェクター：

はい。聖杯を使って得られる予算で借金返済も考えたのですが、残り3MGの借金のためにレアアイテムを手放すのももつたいないという事で、当初の予定通り、同盟国の復活薬に頼ろうと思います。

GM（はやて）：  
ん。了解や。

そうすると、あらかじめ合衆国に控えてた両国のランドメイカーが大事に保管していた薬を取り出し2人に使用することで、2人とも無事に復活する。

となると、国民への報告を兼ねた会見やな。三国共同会見、て感じやろうか。

メトロノーム（ヴェクター）：

「このたびは、国民の皆様にも多大な不安とご迷惑をおかけしたこと深く陳謝いたします」

深くそして長く頭を下げたあと、顔を上げて続けます。

「しかし、こたびの同盟国の助力によりこうしてなんとか皆様の前に姿をお見せすることができました」

第三中華自治国ならびに天階バナナ公国の両国には大きな恩ができました。今後両国の危機にあつては、我が天階マジカル合衆国が全力で支援することをお約束いたします」

プリムロード（ディアーチエ）：

「同盟として当然のことをしたまでのこと。お気になさらずに」  
建前だがな。

ブルームグリウン（ヴェクター）：

「今後も良き同盟関係が続くことを願っています」

そして今回は国宝を差し上げる見返りとして合衆国の皆さんには迷宮探索に協力していただいたわけですが、その内容も御報告しましょう」

プリムロード（ディアーチエ）：

「今回我々が探索した迷宮をズイーヴェンリーリエン傭兵団の息がかかった者たちが占拠し通行者から通行税と称し高額の金品を要求していました」

メトロノーム（ヴィクター）：

「また、その者たちはかの列強、ハグルマ資本主義神聖共和国の依頼を受けての行動であったことも判明しております」

国民：

ざわざわ・・・ ざわざわ・・・

ざわざわ・・・ ざわ・・・

プリムロード（ディアーチエ）：

「それが何を意味するのか、そこまではまだ判っておりませんが、どのような事態になろうとも我々の同盟は堅固であり共に切り抜けていくとお約束します」

GM（はやて）：

では、三国代表が互いの手を取り合ってがっちり握手を交わしたところで国民が盛大に拍手をして会見は終了したで。

GM（はやて）：

次に同盟国両国から逸材が国民としてやってくるよ。まあ、同盟強化のための連絡役で感じかな。

ジョブは両国国王と同じものになるで。とりあえず名前だけ決めようか

天階バナナ公国より、 “蛇の道は蛇” のエイジ（寿ぎ屋）

第三中華自治国より、 “清濁併せ呑む” ジグソウ（星術師）がやってきた！

GM（はやて）：

ほんで、最後に、国王復活なんていう奇跡を聞きつけて《民》が5

D 6人増加や。

《民》が20人増加！

ヴィヴィオ：

順調に国民が増えてきてますね。・・・ヴィクターさんとアインハルトさんが2を出したときはどうなるかと思いましたが。

雷帝&霸王：(ビクツ)

ディアーチエ：

逆にヴィヴィオと冥王は6を出して挽回してくれたからな。よくやった。

イクス：

そ、そんな。

|||||

円卓会議

収支報告

キリエ(イクス)：

では、従者が居ないので代わりに私が報告しますね。

まずは収入が5MG、素材たくさん、アイテムは聖杯が一番の収穫ですよ。《民》は変動表と報酬合せて43人増加。加えて逸材が入ってきたので合計45人増加しました。

失ったのは・・・キリエが判定で《配下》を1人犠牲にしてみましたね。最初に5人連れていたのが4人になってしまったので1人減少です。

次に相場ですね。今回高く売れる素材は・・・4. 牙の素材が高く売れるようです。

予算会議

シルク(ディアーチエ)：

ふむ。牙をすべて売れば2MGになるか。

復活した大臣が予算会議を進めさせてもらう。

まずは維持費の確定だな。・・・1MGで済んだか。

さて何か購入しておくものはあるか？ まずはコモンアイテムか

ら確認していくか。

メトロノーム(ヴィクター)：

このタイミングでブルームが持っている【聖杯】を誰かに渡しておかないといけませんわね・・・やっぱり売却してもよろしいかしら？

シルク(デИАーチエ)：

皆持ち物に空きがないからな。かまわんか？ 子鴉。

GM(はやて)：

かまわへんけど、レアアイテムの売却は他国相手の貿易になるから判定に成功せな買<sup>こ</sup>うてもらえんよ。誰かが「才覚」<sup>難易度</sup>／9に成功せなあかん。

まずはどこの国に交渉を持ちかける？ 関係が中立以上の国やな

いと・・・同盟2国しかおらんな。

シルク(デИАーチエ)：

ふむ。才覚判定ならシルクが振るべきだろう。相手はバナナ公国だな。なに、「才覚」5にかかれば目標9など

(ころころ・・・)

5+(2、2)≡9 ギリギリ！

シルク(デИАーチエ)：

う、うむ。当然の成功だ。

GM(はやて)：

ほな予算が11MGで売れるで。

・・・国宝寄付して更に増額(関係が同盟の場合、売却時に色がつく)で購入？ 同盟言うか属国なんちやうんコレ？ (苦笑)

シルク(デИАーチエ)：

さして、何か買っておきたいものはあるか？

キリエ(イクス)：

牙がちようど6個あるので売却すれば2Mですが・・・

カイザードラゴン(アインハルト)：

生活レベルがまだ3ですし、先に買うものを決めませんか？ 余らせても勿体無いですし。

ココア(ヴィヴィオ)：

そうですね。先に予算を使わないコモンアイテムをととも思っただけ  
どアイテム欄埋まってるし今は買わなくて良いのかな？

メトロノーム(ヴィクター)：

一通り購入と売却を繰り返して、余った素材を倉庫に入れてかたら  
でもよさそうですね。

シルク(デИАーチエ)：

うむ。しかし、施設と言っても空き部屋がないぞ？

キリエ(イクス)：

闘技場は1度も使ったことがありませんし、取り壊しても良いので  
は？

カイザードラゴン(アインハルト)：

そうですね。現状リソース管理に苦心していますし、迷宮フェイズ  
前にリソースを使うような施設は・・・

シルク(デИАーチエ)：

では闘技場を1MG使って破壊するぞ。それで、ここに何を建てる  
か、だが。

キリエ(イクス)：

【換気扇】などはどうでしょう？ 王国フェイズに行動を消費しま  
すが、《民》が増える効果が発生したときに増加量が更に増える効果で  
す。

カイザードラゴン(アインハルト)：

悪くないのではないでしょうか？ 民を増やさない事には国も  
キヤラクターも強化されませんし。

GM(はやて)：

換気扇なら「追加」タイプの施設やから闘技場があったところにま  
だ「部屋」タイプの施設置けるしな。

シルク(デИАーチエ)：

ふむ。ではC-2に【換気扇】を設置、5MG支払うぞ。

ココア(ヴィヴィオ)：

まだ5MGありますね。

メトロノーム(ヴィクター)：

他に無いようでしたら、メトロの借金返済に回してもよろしいかしら？ あと3MGで完済ですの。

シルク(ディアーチェ)：

使命達成でレベルが上がるな。強化できるチャンスは積極的に掴むべきだろう。承認しよう。

メトロノーム(ヴィクター)：

ありがとうございます。これで使命達成です。

GM(はやて)：

ん？ 待って。えーと、ひのふの・・・人口が宮廷足したら103人やな。

このままやと3人路頭に迷うな。

宮廷：

?!

シルク(ディアーチェ)：

なんと、もうそんなに増えておったか。一度レベルが下がっておるからもつと少ないつもりでおったな。そうなると領土を増やす必要があるな。

子鴉、霊園を購入する場合の価格は3MGというのは今も有効だな？

GM(はやて)：

もちろん有効やで。

シルク(ディアーチェ)：

では、換気扇をキャンセル。3MGで霊園を購入。これで残り4MG。王国レベルアップによるボーナスを「生活レベル」にまわせば丸々繰越だ。

一同：

おお・・・。

GM(はやて)：

了解や。

GM (はやて) :

ほい。いつもの告知のお時間です。

この探索会議では、今回の冒険でもっとも活躍(解釈は自由)したキャラクターを話し合いで決めるんですけど、それを<sup>視聴者</sup>読者さまに決めてもらいたいと思います。

詳しい方法は後ほどお知らせしますのでまずはみんなのアプリルから。

あ、今回メトロノームとシルクは投票対象外ですのであしからず。ブルームへの票はブルームに、プリムへの投票はプリムに入ります。ではブルームからどうぞ。

ブルームグリユン (ヴェクター) :

今回、特別措置として宮廷に参加した第三中華自治国、国王〴〵酒池肉林の〴〵ブルームグリユンです。

戦闘面以外のことを一切考えていないビルドだったこともあり、あまり見せ場らしい見せ場はなかったかと思いますが、【覇権】のおかげで戦闘は安定していたかと。

メトロとの関係をロールプレイでうまく表現できなかつのが心残りでしょうか。

カイザードラゴン (アインハルト) :

合衆国騎士の〴〵泣く子も黙る〴〵カイザードラゴンです。

ブルームどうよう、戦闘面でしか活躍できなかった印象ですね。【武勲】のおかげでダメージソースとしての役割は果たせたのではないのでしょうか。【日傘】が確定で3点保障されているのが大きかったですね。

プリムロード (ディアーチエ) :

ブルーム同様特別措置で参加した天階バナナ公国、国王〴〵口から先に生まれた〴〵プリムロードだ。

魅力特化のほすが他に「才覚」が高いキャラが居なかったことで、シルクと大差ない役回りになっていたな。戦闘が少なかつたから良かったものの、他の部屋も調べていたら事故が起こっていたかも知れんな。



プリムもシルクとの関係をロールプレイすればよかったと今更気がついた。

キリエ（イクス）：

合衆国の神官、〃死人に口無し〃の〃キリエです。

攻撃チャンスが有ったのに結局命中できず、いつもの回復役でした。

あ、《配下》を犠牲にしてドアに「鍵」がかかっている事を確認しただけだったのは見逃していただけると・・・。

王国フェイズや終了フェイズでは、国王大臣不在もあってロールプレイの出番は多かったですね。

ココア（ヴィヴィオ）：

最後はニンジャの〃据え膳喰わぬは男の恥〃ココアです。

王国フェイズの情報収集に、迷宮フェイズでの搜索。ニンジャの役割を充分に果たせたと思います。逆にニンジャの仕事以外は何もなかったというか・・・あ、それでもウイロウ（巨鬼）にトドメを刺しました。

あそこで、「あなたの悲願を果たせなかったけれど。私の悲願は成し遂げてみせます」みたいなロールプレイ挟めば良かったって今思いついたんですけど、ダメですか？

GM（はやて）：

その辺の判断も投票者様にお任せすることとしよう。

投票に関しては後ほど詳細をお知らせするとして、

本日はここまで。

一同：

おつかれさまでした。

### 3. 投票結果発表

投票結果発表

はやて：

大変お待たせしました。投票の結果が出たんでお知らせします。  
早速発表と行くだ。

|||||

投票結果発表

第1位 得票数1票

〃 死人に口無しの〃キリエ（PL：イクス）

|||||

はやて：

というわけで今回もキリエが勲章獲得です。

SE：ぱちぱちぱち

イクス：

またですか?! い、良いんでしょうか・・・

ヴェクター：

良いのではありませんか？ 実際、キリエの回復が無ければ瓦解している場面は多いです。

はやて：

投票理由も回復での活躍が理由みたいやね。

イクス：

あ、ありがとうございます！ これで勲章3つですね。

はやて：

上級ジョブを目指してもええころかもなあ。

ほな、ランドメイカーの成長報告をしてもらおうか。

国王からお願いな。

ヴェクター：

はい。

|||||

成長報告

“天上天下唯我独尊”のメトロノーム（PL：ヴィクトリア）  
レベル：4 女性 20歳

使命：借金を全額返済する（達成済）

クラス：国王 ジョブ：武人

能力値 / 副能力値

才覚：2 / HP : 14 / 14

魅力：4 / 器（気力）：0 / 3

探索：0 / 回避値 : 7

武勇：5 / 配下 : 0 / 24

スキル

【疾風怒濤】、【剣劇】、【乱舞】、【覇権】、【鉄腕】

装備

1、2：【大剣】

3：【衣装】

4：【携帯電話】

5：【乗騎】

6：【聖痕】（天使）

感情値

キリエ：侮蔑1

シルク：友情1

好きなもの

新しいもの、小鬼

嫌いなもの

自分探し、おせっかい

メトロノーム（ヴィクター）：

借金完済使命達成したことでレベルが1多く成長した国王のメトロノームです。

というわけでスキルが一気に2つ増えました。

1つは【覇権】これは国王のクラススキルで、前回ブルームが使っていました。迷宮フェイズに入る前に王国レベルと同じ値を自分の

能力値に割り振ることができスキルです。探索はヴィヴィにお任せして武勇を強化して戦闘で暴れますわよ。

もう1つは肉弾スキルの「鉄腕」です。前回散々敵に使われた、攻撃を当てると後退させることができるスキルです。こちらの作戦に合わせて上手く使っていきたいですわね。

アインハルト：

騎士のカイザーと同じ「武勇」5なのに、ずいぶんと差がついたよ。うな気がしますね。

デИАーチエ：

与えるダメージに能力値は関係ないからあくまでも命中しやすいだけだな。

アインハルト：

とはいえ、当たらない攻撃に意味はありませんから・・・。  
はやて：

さて、そんな騎士様はどんな成長をしたん？

||||||

泣く子も黙る“カイザードラゴン（PL：アインハルト）

レベル：3 女性 18歳

使命：ココアの使命を達成させる

クラス：騎士 ジョブ：寿ぎ屋

能力値 / 副能力値

才覚：2 / HP : 20 / 15 + 5

魅力：2 / 器（気力）：0 / 2

探索：2 / 回避値 : 9

武勇：5 / 配下 : 0 / 13

スキル

【武勲】、【甘言】、【防人】、【修羅】  
装備

1：【日傘】

2：【甲冑】

3：【乗騎】

4：【クラツカー】

5：【お弁当】

6：【強壯剤】

感情値

ココア：愛情1

好きなもの

叙事詩、暗闇

嫌いなもの

戦争、年寄り

---

カイザードラゴン（アインハルト）：

レベル3になった騎士、カイザードラゴンです。

習得したスキルは【修羅】。これは自分の攻撃で誰かを行動不能か死亡させたときもう1度行動できる騎士のクラススキルです。

武勲と上手く合わせて連撃していききたいので、武器の充実を考えたいですね。

ディアーチエ：

もう普通に【鉄砲】を購入できるからな。【日傘】を合わせて遠近どちらにも対応できるようになるのも悪くないな。

はやて：

国王のメトロロが【大剣】持つてるからいつそ遠距離特化とかも面白いかなあ。

ディアーチエ：

次は我だな。

|||||

“佳人薄命”のシルク（PL：ディアーチエ）

レベル：3 女性 25歳

使命：自国の「文化レベル」を5点以上にする

クラス：大臣 ジョブ：狩人

能力値 / 副能力値

才覚：5 / HP : 12 / 12

魅力：2／器（気力）：0／4

探索：2／回避値　　：9

武勇：2／配下　　：0／13

スキル

【補給】、【狩り】、【内政】、【先制射撃】

装備

1：【素材】（革：4）

2：【住民台帳】

3：【クレジットカード】

4：【石弓】

5：【マント】

6：【鞍】

感情値

メトロノーム　　：忠誠1

カイザードラゴン：友情1、不信1

ココア　　：不信1

好きなもの

古いもの／冗談

嫌いなもの

ナンパ　／告げ口

シルク（デИАーチエ）：

大臣のシルクだ。レベルアップで習得したスキルは【先制射撃】。1ターン目の作戦判定に成功すると戦闘前に1度だけ、射程・星の明りを気にせず射撃攻撃が行える射撃スキルだ。誤射こそするものの奇襲を受けない限り仲間と敵が同じエリアに居ることなどほぼないからな、作戦判定は無理やりにも成功させたいところだ。

イクス：

でも、シルクは【武勇】が低いので命中率が・・・

シルク（デИАーチエ）：

うむ。転職で武勇を強化させるか、更に才覚を伸ばすかしたい所だ

な。

はやて：

お。ついに【転職所】建設か？

イクス：

いくつか上級ジョブの条件を満たしているので可能ならしたいですね。

次はキリエですね。

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

“死人に口なし”のキリエ（PL：イクスヴェリア）

レベル：3 女性 20歳

使命：死霊モンスターを50体以上自分の手で死亡させる。（残り

54体）

クラス：神官 ジョブ：働きの者

能力値 / 副能力値

才覚：2 / HP : 12 / 12

魅力：5 / 器（気力）：0 / 4

探索：3 / 回避値 : 10

武勇：1 / 配下 : 0 / 28

スキル

【信仰】、【がんばる】、【祈り】、【退散】

装備

1：【鉄砲】

2：【バックパック】（肉：5、牙：6、革：4）

3：【衣装】

4：【楽器】

5：【テント】

6：【お弁当】

感情値

カイザードラゴン：忠誠1、不信1

シルク : 友情1

好きなもの





3：【使い魔】

4：【資材】（情報：4）

5：【お守り】

6：【お守り】

感情値

カイザードラゴン

：侮蔑1

メトロノーム

：友情2、怒り1

ウイロウ（七百合派遣団中隊長。故人）：愛情1

ココア（ヴィヴィオ）：

ニンジャのココアです。

スキルは【転送】を習得しました。誰かが受けたダメージを別のキャラクターに移す召喚スキルです。使いどころは多そうだけど移すダメージが大きくなればなるほど難易度が高くなるんですね・・・。

はやて：

成功すれば大活躍やけどな。

さて、これで成長報告は終了かな？

みんなお疲れ様でした。

一同：

おつかれさまでしたー。

ヴィクター：

指令もおつかれさまです。今回はハプニング続きでしたが大丈夫でしたか？

はやて：

まあ、な。もっとおもしろおかしくアドリブ効かせたらええんやけどなあ。

次回も楽しんでもらえるようがんばるのでよろしくお願いします。

|||||

データセクション

王国データ

天階マジカル合衆国

王国レベル：3 国王：“天上天下唯我独尊”のメトロノーム

国力

生活レベル：4

文化レベル：3

治安レベル：1

軍事レベル：1

資源

総人口：103人

民の声：10/13

予算：4MG

既知の土地テラ・コグニタ（一部）

1 2 3 4 5 6

C首都

第三 D中華

自治国 元正統合衆国

E中華領

ドラゴン立

公社 霊園

F

蛇

大 天階 公国

人物（ランドメイカー除く）

逸材

蛇の道は蛇のエイジ（寿ぎ屋）

清濁併せ呑むジグソウ（星術師）

モンスターの《民》

小鬼英雄×2



## 幕間

### コンバート

はやて：

おひさしぶりです。みんなで遊ぼうのコーナー！

ヴィクトーリア（以下、ヴィクター）：

そ、そのような企画名でしたでしょうか?!

はやて

まあまあ、4回目にもなったら読者しちようしやさんたちも、もう自分なりの略称で呼び始めてるやろ。

イクスヴェリア（以下、イクス）：

そ、そういうものでしょうか……。

ロード・ディアーチエ  
閻統べる王（以下、ディアーチエ）：

呼称なんぞどうでもよい。やる事には変わりはないのだからな。

アインハルト：

そ、そうですね。それで指令。今回は何か告知があるとの事でした  
が……

はやて：

うん。今回はそのお知らせと、それに関する作業関連や。

まずは迷宮キングダムのルールブックが新しくなった。

その名も

『迷宮キングダム（富士見書房／河嶋陶一郎 冒険企画局）』！

ヴィヴィオ：

？ 何が変わったんです？

はやて：

いままでの、『シニカルポップ・ダンジョンシアター 迷宮キングダム』。

今回発売されたのが『迷宮キングダム』。名前が少しだけ変わったんよ。

ヴィクター：

それだけですの？

はやて：

まさか。

とはいえ、大きな変更点は無いな。ルールのいくつかが変更になったのと、スキルやアイテム、モンスターなんかの効果や数値に調整が入ったくらいやな。

大きなところやと、ランドメイカーがレベルアップで能力値上昇や潜在能力 の習得をするようになったで。

ディアーチエ：

ほう。レベルが上がっても単純に判定が有利になるわけではなかったのが変更になったか。

イクス：

潜在能力、というのはなんでしよう？

はやて：

スキル欄に追加されてるんやけど、特定にレベルになると1個ずつ開放されて、冒険中にピンチになると 開花 する。開花した潜在能力にはそのキャラクターが習得可能なスキルを書き込んで、そのセッションの間だけ使えるスキルになる。

アインハルト：

なるほど、追い込まれることで一時的な強化が行われると。

はやて：

そんな感じやね。この変更のせいかわからんけど、毎レベルスキルを習得できるわけではなくなっただんよな。やからみんなスキルの取り直しになるうえに、クラススキルはレベルごとに習得制限がかかるようになってもうたから、何人かは弱体化必至になるやろう・・・。

ヴィヴィオ：

それは仕方ないですね。そのぶん他のバランスも調整されているんでしようし。

はやて：

精査してないから断言できへんけど、そうあってほしいな。スキルもちよいちよい内容が変わってるから注意な。

んで、王国のほうも何点か変更があるんやけど、大きいのは施設のレベルかなあ。

ヴィヴィオ：

どうなつたんですか？

はやて：

今までは、

道でつながる隣の部屋に同じ施設を建設することでレベルが上がる。

やったのが、

既に建設している施設に予算を注ぎ込むことで施設のレベルが上がる。

に変わったんよ。施設の発展 といいます

ヴィクター：

では、高レベル施設のために部屋を占拠されなくなりましたのね。

はやて：

そうなんよね。

そこで相談。

一同：

？

はやて：

まず、既にレベルアップしてる施設は部屋を1つに統合しようと思う。そこでややこしくなるのがレベルの数字。レベルの有る施設は今までは1からやったのが全部0からになった。

ディアーチエ：

・・・ああ。同じ回数レベルアップさせているとして、レベルが今までより1低くなるのか。

はやて：

そういうことや。もともと2種類しか素材の入ってない【倉庫】はレベル1扱いでも保存できるのは2種やから何とかなる。

問題は【神殿】の方や

イクス：

ええと、私たちの【神殿】はレベル3ですから2回のレベルアップと考えるとレベル2になるんですね。

はやて：

そうなる。新しい方でも【神殿】のレベル効果で「文化レベル」が上がるのはレベル3からやから、天階マジカル合衆国の「文化レベル」が下がって2になる。

ディアーチエ：

私の使命達成が少し遠のくのか。まあ、まだ達成していたわけではなし、別にかまわんが。

はやて：

そう言うてもらえると助かるわ。移行に際しての処理やけど

レベルアップしてる施設は、発展の回数だけ引き継ぐことにする。発展に必要な予算はレベルが上がることが増えていくから、実際に払ってる金額より多い予算が本来必要なんやけど、そこは不問とする。

代わりに、発展の副次効果で《民》が増えるようになったんやけど、その計算もしないものとする。

アインハルト：

私たちに、メリットとデメリット両方ある裁定なので妥当だとは思いますが。

はやて：

んで、話が出たから伝えとくけど《民》の収容人数が 領土 の数に比例するようになった。

ヴィヴィオ：

今までもそうですよね？

はやて：

今までと違うのが 領土 の概念や。ここで言う領土は、自国の土地にしてる迷宮内の「通路でつながっている部屋」の事や。

ヴィクター：

つまり、マジカル合衆国の領土は・・・15部屋ですわね。

はやて：

1部屋につき10人。9部屋全部領土にしてる迷宮はさらに「軍事レベル」×10」人追加する制圧ボーナスがつくから・・・首都の方に制圧ボーナスがついて、150+10=160人となる。

デイアーチエ：

人口は宮廷を含めて103人。あぶれる国民は居らんが、最大人口が200からずいぶん減るな。

はやて：

王国レベルに影響が無くてほっとしてるわ。

ちゅうわけで、その辺踏まえて王国シートとマップ、キャラクターシートを書き直すでえ！

|||||||

データセクション

王国データ

天階マジカル合衆国 王国レベル：3

国王：“天上天下唯我独尊”メトロノーム

国教：天階系

国力

〔生活レベル〕：4

〔文化レベル〕：2↑DOWN

〔治安レベル〕：1

〔軍事レベル〕：1

資源

総人口 : 103 / 160

《民の声》 : 6 / 13

予算 : 4

人物

逸材

“蛇の道は蛇” エイジ（寿ぎ屋）

“清濁併せ呑む” ジグソウ（星術師）

《モンスターの民》

小鬼英雄×2



周辺階域

※空白部分は省略してあります。

1 2 3 4 5 6

合衆国

C 首都

第三

D 中華

自治国

正統 国立

ドラゴン 霊園

公社

天階

バナナ

公告

E 中華領

F

大蛇関

迷宮マップ

合衆国首都

1 2 3

A □ □ □

B □ | □ | □ |

C □ □ | □

A 2 : 【温泉】 (レベル0)

B 1 : 【神殿】 (天階系、レベル2) ↑RENEWAL

B 2 : 【王宮】 (レベル0)

B 3 : 【倉庫】 (レベル1 ↑RENEWAL、魔素×9、情報×4)

C 3 : 【学校】 (レベル0)



人物↑RESET

死人に口無しの イクス：侮蔑1

佳人薄命 シルク：友情1

好きなもの：新しいもの、小鬼

嫌いなもの：自分探し、おせっかい

運営↑NEW

【王宮】、【霊廟】

泣く子も黙る カイザードラゴン (PL：アインハルト)

レベル：3 性別：女性 年齢：18

使命：ココアの使命を達成させる。

クラス：騎士 ジョブ：寿ぎ屋

能力値／副能力値

〔才覚〕：2／《HP》：29／29

〔魅力〕：2／《器》：0／2

〔探索〕：3／《回避値》：10

〔武勇〕：5／《配下》：0／5↑RENEWAL

装備

1：【日傘】

2：【甲冑】

3：【乗騎】

4：【クラッカー】

5：【お弁当】

6：【強壮剤】

スキル↑RENEWAL

【武勲】、【甘言】

【特訓】 ↑NEW

潜在能力1↑NEW

人物↑RESET

据え膳食わぬは男の恥 ココア：愛情1

好きなもの：叙事詩、暗闇

嫌いなもの：戦争、年寄り

運営↑NEW

【倉庫】

佳人薄命 シルク (PL：シルク)

レベル：3 性別：女 年齢：25

使命：自国の「文化レベル」を5点以上にする。

クラス：大臣 ジョブ：狩人

能力値／副能力値

〔才覚〕：5／《HP》：12／12

〔魅力〕：3／《器》：0／4

〔探索〕：2／《回避値》：9

〔武勇〕：2／《配下》：0／8↑RENEWAL

装備

1：素材 (革×4)

2：〔住民台帳〕

3：〔クレジットカード〕

4：〔石弓〕

5：〔マント〕

6：〔鞍〕

スキル↑RENEWAL

【補給】、【狩り】、【救出】

潜在能力1↑NEW

人物↑RESET

天上天下唯我独尊

泣く子も黙る

据え膳食わぬは男の恥 ココア

好きなもの：古いもの、冗談

嫌いなもの：ナンパ、告げ口

運営↑NEW

【学校】

メトロノーム : 忠誠 1

カイザードラゴン : 不信 1

: 不信 1

死人に口無し の キリエ (PL : イクスヴェリア)

レベル : 3 性別 : 女 年齢 : 20

使命 : 死霊モンスターを50体以上、自身の手で死亡させる。

(現在5体討伐)

クラス : 神官 ジョブ : 働きもの

能力値 / 副能力値

〔才覚〕 : 2 / 《HP》 : 13 / 13 ↑ UP

〔魅力〕 : 5 / 《器》 : 0 / 4

〔探索〕 : 3 / 《回避値》 : 10

〔武勇〕 : 2 / 《配下》 : 0 / 10 ↑ RENEWAL

装備

1 : 〔鉄砲〕

2 : 〔バックパック〕

(肉×5、牙×6、革×4)

3 : 〔衣装〕

4 : 〔楽器〕

5 : 〔テント〕

6 : 〔お弁当〕

スキル ↑ RENEWAL

〔信仰〕、〔がんばる〕、〔退散〕 (死霊)

潜在能力 ↑ NEW

人物 ↑ RESET

泣く子も黙る カイザードラゴン : 忠誠 1

佳人薄命 シルク : 友情 1

好きなもの : ねこみみ、都会

嫌いなもの : 昔話、風呂

運営 ↑ NEW

〔神殿〕

据え膳食わぬは男の恥 の ココア (PL : ヴィヴィオ)

レベル：3 性別：女 年齢：14  
使命：父を倒す。

クラス：ニンジャ ジョブ：召喚師  
能力値／副能力値

〔才覚〕：2／《HP》：15／15

〔魅力〕：3／《器》：0／3↑UP

〔探索〕：5／《回避値》：12

〔武勇〕：2／《配下》：0／6↑RENEWAL

装備

1：〔手裏剣〕

2： 素材

（鉄×4、機械×2、情報×4）

3：〔使い魔〕

4： 素材

（衣料、木）

5：〔お守り〕

6：〔お守り〕

スキル↑RENEWAL

〔攪乱〕、〔小転移〕、〔転送〕

潜在能力1↑NEW

人物↑RESET

泣く子も黙る

カイザードラゴン：侮蔑1

天上天下唯我独尊

メトロノーム：怒り1

噂をすれば

ウイロウ（故人）：愛情1

運営↑NEW

〔温泉〕

|||||

ディアーチェ：

データコンバートしてから訊くのもなんだが、『運営』とはなんだ？

言われるままに所有施設を指定したが。

はやて：

その施設の責任者の事や。責任者はその施設の利用で判定が発生した場合、《希望》やスキルの使用をせんでも、判定に振るダイスが1個増えるから、基本的には責任者が施設を使うのがええやろうな。

ヴィクター：

なるほど。

はやて：

それと、スキルやアイテムの中に、基本ルールブックに記載されていないものがいくつかあるんや。今後出る上級ルールブックの方に記載されると思うんやけど、現段階で手に入れて基本に載ってないアイテムのデータは新王国・迷宮ブックのをそのまま使うことにするで。

アインハルト：

では、上級ルールブック導入で切り替えるということでしょうか。

はやて：

そぞ。

さて、説明はこんなもんかな。あ、判定なんかもいくつか変更点があるけどそれは実際に遊ぶときにするな。

というわけで、今回はここまでやね。おつかれさま。

一同：

おつかれさまでした。

## 第4話 侵略 勲章授与投票受付中 4. 王国フェイズ

はやて

と、いうわけで楽しい卓上ゲーム会新装開店〜！

SE：ぱちぱちぱちぱち

はやて

というわけでルールブックの版上げでちよくちよくルールに変更点があるから、そのつど説明しながら進めていくな。

ヴィクター

よろしくおねがいます。の、前にメトロノームは「覇権」を使って能力を2点上昇させておきます。

はやて

おっと、せやったな。何を上げる？ 「2点分」やから2つの能力1点ずつでも大丈夫やで。

ヴィクター

そうですね・・・メトロは戦闘型ですし「探索」と「武勇」を1ずつ上げておきます。これで《HP》が2点、《回避値》が1点上昇ですわ。

はやて

ん。了解。ほな改めてスタートするで。

|||||

王国フェイズ

はやて

まずはプロローグやね。これは今までと同じでシナリオの背景を描写するよ。場所は・・・

ディアーチエ

？ どうした

はやて

あ、ううん。このシナリオやと首都やなくて国立霊園の方かな。収



容人数的にこっちにも国民居おるよな？

アインハルト

首都には100人しか収容できませんし、そうですね。  
はやて

ふむ、そうするとやな・・・国立霊園の入口にとある人物が訪れる。

|||||

プロローグ

GM (はやて) :

国立霊園に足を踏み入れる者があつた・・・いや、踏み入れると同じ時にその人物は力尽きたように倒れこんだ。

???(GM) :

「う、うう・・・」

SE : ドサツ

合衆国民 (イクス) :

「?! ぞ、どうされました?!」

GM (はやて) :

通りすがりの合衆国民が抱き起こす。全身傷だらけで服には多くの血がにじんでいおり、息も絶え絶えという状態である。彼はうめき声を上げながら震える手で書状を差し出した。

???(GM) :

「こ、これをメ、メトロノーム、陛、下に・・・」

書状を受け取ると彼はそう言い残りし気を失った。

|||||

はやて :

ということが霊園であつたあと、シーンは王宮に移るで。

ヴィクター :

託された書状の内容が今回のシナリオの本当の導入ということですわね。

はやて :

そういうこと。というわけで次は民が託された書状を持ってくる  
ところやな。

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

GM :

ランドメイカーたちが大統領府で日々の業務に明け暮れていると、執務室に駆け込んでくるものが居る。その者の手には封書が一つ。

民 (GM) :

「だ、大統領！ こ、このようなものが霊園に、届けられました、た！」息を切らし報告する民の手に握られた封書の封蝋には、同盟国である天階バナナ公国の国章が捺されている。国章に気づき大統領への親書と判断した民は封書の中身は確認していないようだ。

しかし、その封書を受け取った状況、封筒自体もシワがより、角が削れている様子からただ事でないことは想像できるだろう。

ヴィクター :

中身を確認します。

GM (はやて) :

手紙には以下の内容が書かれていた。

~~~~~

親愛なる同盟国 天階マジカル合衆国 宮廷諸兄

火急の事態につき、失礼します。

現在我らが天階バナナ公国は何者かの襲撃を受けており、壊滅の危機にあります。統率の取れた動きで一気に領土を占拠されてしまいました。

不躰なお願いで申し訳ありませんが、どうか我が国をお助けください。

襲撃者たちは、そのまとまった動きとは裏腹に複数の種族で構成されており、高度な訓練を受けているものと思われれます。どうかお気を付けて。

風に柳の ゾルゲ

~~~~~

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

デИАーチエ :

すまん。誰だ？

PLS :

???

はやて：(苦笑)

うん。そんな気はしとった。ウチも最近まですっかり忘れてたんやけど。

第1話の道中表でワープしまくったん覚えてる？

ヴィヴィオ：

は、はあ。それはもう。

はやて：

あの1回の移動で同盟国両方の土地に侵入したからて事で両国の国王の名前を決めたことを覚えてた人は拳手を。

一同：

・・・え？

ヴィクター：

では、私とデИАーチエで作った両国の国王は・・・

はやて：

あの間に変わりしたんちゃう？ というかしたことにしました。

アインハルト：

しました?!

はやて：

話を戻すとこの手紙は同盟国の前国王からのもの。て事になるわけやね。

イクス：

そうなると同盟国の前王から救援要請が届いたということですね。

|||||

メトロノーム(ヴィクター)：

「これは捨て置きません。すぐに準備を！」

一同：

「はっー！」

|||||

円卓会議

はやて：

さてそれじゃあプロローグはこれでしめて円卓会議に入ろうか。  
やることは基本的に同じやけど細かいところに変更点があるから  
その都度説明しながらいくで。

編成会議

はやて：

まずは編成会議。各ランドメイカーが今回の冒険に連れて行く《配  
下》の数を決める会議。ここは変更無しやな。ただ《配下》の上限人  
数の計算式が変わって連れて行ける人数が減ってるからそこは注意  
してな。

ヴィクター：

では議長は国王ですわね。

皆さん必要人数を申請してくださいまし。ちなみにメトロは《配  
下》の数に左右されるようなスキルはありませんから、後でよろしい  
ですわ。

アインハルト：

カイザーもですわね。

デアアーチエ：

シルクも、いやこの後の情報収集があつたな。数人は連れて行きた  
いところか。

イクス：

キリエは【信仰】の回復量が《配下》の数だけ増えるので、最大人  
数の10人連れて行きたいです。

ヴィクター：

妥当ですわね。了承します。

ヴィヴィオ：

ココアはシルクと同じで情報収集のための人員がほしいです。何  
人くらい連れて行こうかな。

デアアーチエ：（基本ルールブック確認中）

む。情報収集のルールがずいぶん変更されているな。これはス

キルに《配下》が関係しないものも連れておいたほうがよさそうだな。  
はやて：

そうなんよねえ。おかげで散策がしなくなった印象なんよね。

デイアーチエ：

判定に成功してもそのまま部屋の情報が得られるわけではなく、ランダム表の結果を採用か・・・これは全員最大限連れて行ったほうが良いか？

ヴィヴィオ：

情報収集・・・ファンブル・・・うつ、頭がつ。

はやて：

今回のルール変更で、複数回の情報収集ができるのはランダム表にそれが明記されているときだけ。

デイアーチエ：

しかもそのほとんどが《配下》の減少を要求してきてる。多めに連れておくことが肝要だろう。

ヴィクター：

今回の迷宮の広さが判らない以上、やむを得ませんわね。全員失うと〔王国レベル〕に響くこと皆さんお忘れなきよう。

ということ、八神指令。全員連れて行ける最大人数連れて行きま  
すわ。

はやて：

うむ。了解や。

### 《配下》人数

メトロノーム     ：8／8

カイザードラゴン：5／5

シルク             ：8／8

キリエ             ：10／10

ココア             ：6／6

王国に残った《民》     ：66人

《配下》に割り振った《民》：37人

予算会議

はやて：

さて、次は予算会議。お買い物タイムやね。

デИАーチエ：（基本ルールブック読みつつ）

議長は大臣だわれな。

コモンアイテム購入、施設建設、通路の購入、施設通路の破壊。これは以前と変わらないな。

で、施設の発展が追加か。

はやて：

そうやね。前回のコンバージョンで話したとおり、施設のレベルアップが増設ではなく投資による発展に変わったんや。

あと、デИАーチエ。アイテム購入のところよく読んで。

デИАーチエ：

？

特に変更点は無かろう。価格が「生活レベル」以下のコモンアイテムを……

宮廷内で1個まで?!

一同：

?!

はやて：

そうなんよー。やからよー……く考えて買い物してな。

デИАーチエ：

これはやつかいだな。買う物を決めるよりも先に、キリエの「バッグパック」とシルクの「マント」を交換しておきたいのだがかわらんか？

イクス：

？ マントは相手の命中判定を妨害できますしありがたいですが、良いでしょうか、指令？

はやて：

別にええよ。デИАーチエは「補給」用の素材が欲しいんやろ。

ヴィヴィオ：

あ、じやあココアが持つてる素材も【バックパック】に入るだけ移しておくね。

デアーチエ：

助かる。人数分の素材をコストに消費するのでな。

さて何を購入するか、コモンアイテムもだが施設に手を出すかも考えんとな。

ヴィヴィオ：

ココアの装備欄が1つ空いたから何か欲しいなあ……。

ヴィクター：

……では【星の欠片】を持っておいてもらえないかしら。後衛が射撃を行うための光源がありませんの。

アインハルト：

そういえばそうでしたね。

デアーチエ：

ふむ価格も2で問題無さそうだな。では【星の欠片】を購入だ。異論のある者は……居ないな。

あとは施設と通路か……。

イクス：

シルクのためにも【神殿】のレベルを上げておきたいですけど、予算が足りませんね。

ヴィヴィオ：

そうなるかと急いで何かを買わないといけない物はないのかな。

デアーチエ：

維持費がどれくらいになるかだな。維持費が膨れ上がれば施設を手放すことになる。

ヴィクター：

悩ましいですわね。

アインハルト：

最後の収支報告で収入もありますよね？

デアーチエ：

うむ。「王国レベル」をベースにその時点での《民の声》によって増収。つまり裁定でも3MGが約束されているな。

対して維持費は経過ターン×領土の数。つまり迷宮の広さにもよるが2MGは覚悟すべきだ。いまさら3クォーターで終わるような小さな迷宮ではなからう。

イクス：

・・・温存したほうが良い気がするのですが・・・。

ヴィヴィオ：

だね。ディアーチエ。

ディアーチエ：

うむ。これにて予算会議を閉会する。

はやて：

ほい。では今度はおのおのの行動を処理していくで。

|||||

行動の処理

はやて：

ここでできるのは

・アイテムの作成

・視察

・情報収集

・その他の行動 やね。

ヴィクター：

ほとんど以前と同じですけど、

ディアーチエ：

視察とは何だ？

はやて：

旧版の散策に当たる行動やな。ランダム表を振る前に判定に成功しないかんくなった。ちなみに判定は「才覚」か「魅力」や。

アインハルト：

そうなるかカイザーとココアの姉妹はやりづらいですね。

ヴィヴィオ：



どのみち、ココアは情報収集ですけどね。

ヴィクター：

そうですね。まずは目標の迷宮、バナナ公国の土地を調べないことには始まりませんわ。

はやて：

ほいほい。ほなココアの情報収集からやね。

まずは何人《配下》を派遣する？

ヴィヴィオ：

《配下》が必要なスキルはないですし、6人全員連れて行きます。

はやて：

では「才覚」か「探索」で難易度は10やね。

ヴィヴィオ：

ココアは「探索」1択ですよ。出目で5で成功・・・5かあ・・・。

イクス：

完全に初回がトラウマに・・・

はやて：

ヴィヴィオが悩んでる間に判定での変更点を説明しとくな。

《希望》、つまり《気力》や《民の声》を使う事でダイスが増やせるのは変更無し。

変更があるのは6の目が出たとき。6の目が《気力》や（国力での判定の時は）《民の声》に変換できるのは一緒やけど、《希望》に変換しても、そのダイスが判定から取り除かれることはない。

ディアーチエ：

つまり、出目が3、6だった場合、判定値を「9＋能力値」のまま《希望》を増加させられると。

はやて：

そうそう。やから《希望》と判定成功を天秤にかける必要はなくなった。

イクス：

ああ、それで【楽器】の使用に《HP》を支払わないといけなくなっ

たんですね。

はやて：

たぶんそうやろうな。リスクなく《希望》が増えるのに追加獲得までノーリスクはダメって判断なんやろう。

ヴィヴィオ：

じゃあ、少しは《希望》を使っても大丈夫、かな？ 《気力》がないから《民の声》を使うことになるけど・・・良いですか？  
はやて：

ちなみに《民の声》減少による王国厄災表発生の条件が、ランドメイカーの人数以下から「王国レベル」未満に変更になったから、《希望》獲得が容易くなったのも含めて厄災表の出番は減ってるはずやで。

ヴィクター：

最後の一言が不穏ですが、使っても問題ないでしょう。

アインハルト：

私も言っています。

デアアーチエ：

ここは成功して欲しいところだからな。

イクス：

ですね。

ヴィヴィオ：

じゃあ、1点だけ使わせてもらいます。・・・えいつ！

~~~~~

ココア指揮判定 《民の声》：6↓5

5+(1、4、2) || 11 成功！

~~~~~

ヴィヴィオ：

あ、あぶなっ！

ヴィクター：

でも、成功していますのでOKですわ。

はやて：

ほな、ヴィヴィオは2d6を振って。

ヴィヴィオ：

・・・8です。

はやて：

情報収集表の8は・・・

調査隊は不慮の事故に巻き込まれる。《配下》を1人消費すると、迷宮マップの中から好きな部屋を1つ目標に選ぶことができる。目標の脅威情報と通路情報をGMに教えてもらう。

はやて：

やな。

ヴィヴィオ：（顔を覆う）

やっぱり《配下》が減った・・・

デИАーチエ：

この書き方だと、減らさない選択肢もありそうだが。

アインハルト：

そ、そうですね。ですがここで情報を得ないという選択肢は・・・

ヴィヴィオ：

あーっ！ 解ってます！ 減らします！ 《配下》が5人になりま

した！

はやて：

ははは。ほな、好きな部屋を選んで。

イクス：

あ、あの。その前に脅威情報と通路情報とはなんなのでしよう？

はやて：

おっと忘れてた。新版の情報収集では、「その部屋に配置されているモンスターとトラップの数」が脅威情報。「その部屋から伸びる通路の数と配置」が通路情報や。

ヴィクター：（情報収集表を確認しながら）

脅威情報のみ、通路情報のみという結果もあるのですわね。そう考  
えるとヴィヴィオの出した結果は良いものだといえますわね。

ヴィヴィオ：

うう、ありがとう。

どの部屋にしようか？

ディアーチェ：

一部屋目だからな、どれでも良いとは思いますが、出入口の位置を知りたい。北、東、南は霊園と地凶の端で塞がれている。西側の部屋が良いと思うが。

ヴィヴィオ：

ん〜じゃあ、上からいこうかな。指令、A1の部屋でお願いします。はやて：

ほいほい。その部屋は・・・

脅威情報はエネミー×0。トラップ×2。

通路情報は東と南に通路が1本ずつ。

アインハルト：

入り口はありませんでしたか。

追加の情報収集は無くなったのですよね？

はやて：

そやでえ。他の部屋の情報が欲しかったら、他の人が行動を消費して判定してな。

ディアーチェ：

では「才覚」の高いシルクが引き継ごう。派遣人数は8人全員だ。

《民の声》は使わずに行くぞ。

~~~~~

シルク指揮判定

5 + (6、5) || 16 成功！ 《気力》1上昇。

情報収集表

3：素材のある部屋を見つける。迷宮マップの中からランダムに部屋を1つ目標に選び、好きな素材を1種類選ぶ。冒険フェイズに目標の搜索に成功すると、その素材を「1d6+宮廷の平均レベル」個獲得する。

目標：C3 素材：魔素

~~~~~

ディアーチェ：（両手で顔を覆う）

その、すまん……。

アインハルト：

か、カイザーも情報収集します。「探索」3なので《民の声》を1点使いますね。派遣人数は5人です。

~~~~~

カイザードラゴン指揮判定 《民の声》5↓4

3+(5、6、6) || 絶対成功! 《気力》2点上昇。

情報収集表

9：調査隊は無事に迷宮にたどり着く。迷宮マップの中から好きな部屋を1つ目標を選ぶ。目標の脅威情報と通路情報をGMに教えてもらう。

~~~~~

アインハルト：

な、なんとか成功です。では先ほどヴィヴィオさんが調べてくれた部屋の通路伝いに入口を探しましょう。八神指令、B1の部屋の情報をお願いします。

はやて：

ほい。

脅威情報：エネミー×5、トラップ×1

通路情報：西に入口。北に通路。

ヴィクター：

3人で情報が2部屋……。これは全員情報収集したほうがよさそうですわね。

災厄表は《民の声》が「王国レベル」未満になったら、なのであと1点は使えますがどうしたものかしら……。【携帯電話】(指揮判定に+1)を持っていきますし、メトロから行きますわね。判定は「才覚」を使用します。「才覚」3、「携帯電話」で+1。出目は6以上必要ですね……。

……。ヴィヴィ、このプレッシャー凄いですわね。

ヴィヴィ：(涙目)

解ってもらえました?!

ヴィクター：

あの、イクス

イクス：(苦笑)

ど、どうぞ。《民の声》ですよね？ 使ってください。

ヴィクター：

ありがとうございます。では、《配下》を2人派遣します。3人以上消費が出たらごめんなさい。

~~~~~

メトロノームの指揮判定 《民の声》 4↓3

3+1+(2、2、5) || 11 成功!

~~~~~

キリエの割り込み行動

【楽器】を使用。《HP》 13↓11

メトロノームの《気力》 0↓1

~~~~~

情報収集表

8：調査隊は不慮の事故に巻き込まれる。《配下》を1人消費すると、(以下略)

~~~~~

ヴィクター：

せっかくイクスが《気力》を増やしてくださいましたのに・・・

デИАーチエ：

しかし、情報は得ている。問題はない。

ヴィクター：

ですわね。問題はどこの部屋の情報を得ましょうか・・・

イクス：

あと、私が1回判定できるだけですし、ムリに通路のつながっている部屋である必要は無いのではないでしょうか。

アインハルト：

そうですね。魔素が見つかった部屋の状態を知っておくのはいか

がでしょう？

ヴィクター：

そうですね。せっかくのアイテムが危険地にあるかもしれませ  
んし。八神指令、C3をお願いしますわ。

はやて：

はいよー。

その部屋は・・・

脅威情報：トラップ×2、エネミー×0

通路情報：北と東に1本ずつ

やな。

デイアーチエ：

ふむ。トラップの種類にもよるが安心して魔素を探せそうだな。

イクス：

では最後に私が。《民の声》は使えませんからそのまま「探索」で判  
定します。《配下》は・・・スキルの効果を落とすたくありませんから  
1人でも良いでしょうか？

ヴィヴィオ：

どのみち全部の部屋を調べることはできそうにないしね。良いと  
思うよ。

イクス：

ありがとう。

では、

~~~~~

キリエの指揮判定

3+(1,1) || 絶対失敗!

《民の声》1点減 少3↓2

王国災厄表 発生!

~~~~~

一同：

うわ~~~~~!!

はやて：

まだ冒険に出てすらないのに・・・

イクス：

ごめんなさいごめんなさいごめんなさい

ヴィクター：

お、落ち着いてくださいまし。とにかく災厄表を振りましょう。出  
目次第では軽症ですみます。

イクス：

は、はい。

~~~~~

王国災厄表

5：自国の疲労が進行する。2MG維持費が上昇する。

維持費1↓3

~~~~~

一同：（沈痛な表情）

ディアーチェ

大臣：

冒険後の収入で3MGは確定していると思えば軽症、か？

アインハルト：

そ、そうですね。

これで行動の処理は終了でしょうか。

はやて：

せやな。みんな解つてると思うけど、ここから「出発」や。道中表  
でも判定はありえるからな？ 「王国レベル」未満の状態で更に《民の  
声》減つたらまた災厄表やからな？ わかつとるな？ これはフリや  
ないからな？

一同：

は、はい。

~~~~~

出発

はやて：

ほな、マップを広げるでえ。



周辺階域（何もないエリアは省略）

1 2 3 4 5 6

C 首都

第三

D 中華

自治国

正統 国立

E 中華領

ドラゴ 霊園

ン公社

天階

F 大蛇関

バナナ

公国

はやて：

と、なるわけやけど。

ヴィクター：

自国領から出発ですわよね？ 霊園から出発を提案いたします。

はやて：

もはや喰い気味やな……。まあ、移動回数を少なくしたい気持ちはわかるけど。

んで、既知の土地から土地への移動やしどっちも出入口の方向からしか入れないといような。ルールブックにはその辺りの制限表記が見つけられませんでした。

道中表を振る回数ついて「移動1回につき1回」と明記されるようになったから、道中表の回数でもめる心配もなくなったな。

ヴィヴィオ：

目的地に入る時も表を採用するってことですね。

出入口からの出発進入て事は

1 2 3 4 5 6

C 首都

第三

D 中華

自治国

国立

E 中華領

壺↑ 靈園



F 大蛇関

式↓ 参

ヴィヴィオ:

の3回で合ってますか?

はやて:

そうそう。

ほな1回目の移動行ってみようか!

一同:(ゴクリ)

1 回目の移動 (靈園↓ドラゴン公社)

6: 陰湿なトラップに引つかかる。全員、「探索」

難易度 / 9の判定を行

う。失敗したPCは、《HP》を1D6点減少する。

メトロノーム (《気力》1↓0)

1+(2, 1, 5) || 8 失敗 HP16↓14

カイザードラゴン

3+(3, 1) || 7 失敗 HP29↓23

シルク (《気力》1↓0)

2+(6, 2) || 10 成功! 《気力》0↓1

キリエ

3+(5, 1) || 9 成功!

ココア

5+(4, 4) || 13 成功!

アインハルト:

素直に《気力》を使うべきでした...

2 回目の移動 (ドラゴン公社 ↓ F5)  
7 : 迷宮は不気味に静まり返っている……。特に何も起こらなかった。

3 回目の移動 (F5 ↓ バナナ公国)

8 : モンスターの襲撃を受ける。全員〔武勇〕難易度 / 9 の判定を行う。

失敗した PC は《HP》を 1D6 減少する。

メトロノーム

6 + (4, 5) || 15 成功!

キリエ〔楽器〕使用 (HP 11 ↓ 9)。メトロノーム《気力》0 ↓

1

カイザードラゴン

5 + (4, 4) || 13 成功!

シルク (《気力》 1 ↓ 0)

2 + (1, 2, 4) || 8 失敗 《HP》 12 ↓ 7

キリエ

2 + (4, 6) || 12 成功! 《気力》 0 ↓ 1

ココア

2 + (1, 2) || 5 失敗 《HP》 15 ↓ 12

ディアーチエ:

グハアツ

はやて:

なんで GM も一緒にハラハラせなあかんのやろ。

まあ無事(?) に辿りつけたな。少し休憩してから「冒険フェイズ」を始めようか。

つづく

#### 4. 冒険フェイズ1

冒険フェイズの準備

陣形

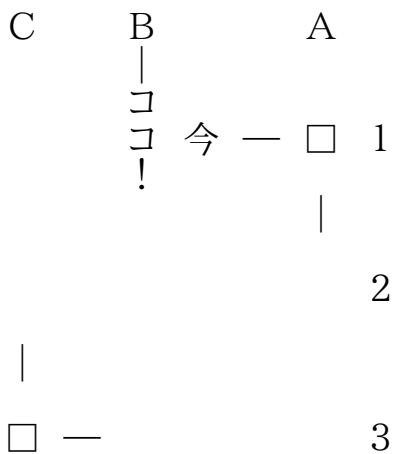
前 メトロノーム  
 衛 カイザードラゴン  
 後 キリエ  
 衛 ココア  
 本 シルク  
 陣

現在の状況

	メトロ	カイザー	シルク	キリエ	ココア
《HP》	14 / 16	23 / 29	7 / 12	9 /	
13	12 / 15				
《気力》	1 / 3	2 / 2	0 / 4	1 / 4	0 /
3					
《配下》	7 / 8	5 / 5	8 / 8	10 / 10	
5 / 6					

現在地（部屋・通路は判明している範囲のみ）

天階バナナ公国



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

はやて：

さて、準備も済んだところで冒険フェイズに入るで。

ディアーチェ：

サイクルはクオーター。部屋への移動、遭遇、キャンプの処理、時間の経過で1サイクル。

このあたりはほとんど変化無しだな。

ヴィクター：

では指令。遭遇の演出をお願いします。

B1：蚯蚓野

ミニズ・フィールド

0ターンの0クオーター

GM（はやて）：

宮廷の面々が公国領に足を踏み入れると、そこは農場のように柵で囲われた場所だった。柵が一部壊されているものの境界線が判らなくなるほど荒らされても居ない。柵の外側には瓦礫の山がいくつか点在している。おそらく小屋か何かだったのだろうという事が推測できるが、柵とは逆に全壊しており元の形を推し量ることは難しそうだ。

その柵の中で5匹のモンスターが「みみず<sup>魔獣</sup>」を追い回しているところだった。弓矢や鉄砲など射撃武器を使い狩りを楽しんでいるように見える。

ハイエルフ（GM）：（○馬由美の声真似で）

「ふむ。訓練になればと思いましたがこの程度ですか・・・もう少し骨の有るモンスター<sup>獲物</sup>は居ないものでしょうか・・・」

狩りを指揮しているモンスターが辺りを見回し、宮廷の存在に気がつく。

「総員演習中止！ これより侵入者の排除を行う！」

号令を聞いた他のモンスターは「みみず」を追いかけるのをやめ隊列を組んで宮廷に襲い掛かってきた。

メトロノーム（ヴィクター）：

「総員戦闘準備！ 迎え撃ちます！」

|||||

## 第1ラウンド

陣形

本 黒ドワーフ×2

陣

後 ハイエルフ

衛

前 歩き髑髏×2

衛

前 メトロノーム

衛 カイザードラゴン

後 キリエ

衛 ココア

本 シルク

陣

アインハルト：

？ あの八神指令。「みみず」を配置し忘れていますよ？

はやて：

ああ、みみずは演出に出てきただけで配置モンスターではないよ。追いかけてたみみずは自分たちが標的から外されたのをさとして慌てて地面に穴を掘って逃げ出した。ちなみに柵の中にはすでに狩られて動かなくなったみみずが大量によこたわってるけどオブリエクトやないから無視してええよ。

イクス：

あの、本に3〜10mと書いてあるのですが・・・

少女s：

ひっ

ヴィヴィオ：

ば、バナナ公国は「みみず」を【騎獣】にしてるんですか？  
はやて：

この部屋は特殊施設「狩り場」の跡地やな。みみずで狩りの練習をしてたという設定・・・やけど「狩り場」の建設にはレベル3以上の「牧場」が必要やな。

うん。バナナ公国ではみみずを騎獣にするのが一般的という事になった。遭遇演出の直前に地名決定表を振ったら「蚯蚓」が出たのでこうなりました。シリアスを維持したいときはランダムに任せてはいけません。

ディアーチエ：

同盟を結んでいなければあまり関わりあいになりたくないな・・・。

ヴィクター：

ですわね・・・。

はやて：

ちなみにこのモンスターたちはさつきまで「狩り場」を使用していたという事になって、その効果で射撃戦用武器の命中判定が+1されてるから頑張つてな。

ヴィクター：

攻め込んだ国の施設を利用しているとは、ますます許せませんわね。

とにかく戦闘を済ませてしましましょう。トラップも戦場には無いようですし、まずはここを切り抜けますわよ。

はやて：

では改めて第1ラウンド始めるで！

ディアーチエ：

ではまずは作戦判定か

はやて：

作戦判定は「才覚」判定。これは変更無し。

難易度は「敵軍キャラの中でもっとも高い「魔力」+7」。今回は1  
1や。

さらに奇襲、采配、大群の混乱の3要素で達成値が増減する。

奇襲は今回起きてないから無視。

采配は判定するシルクが本陣に居るから達成値+1。

大群の混乱。行動不能でも行動済みでも無い自軍キャラが5体以上居るから達成値-1。

ディアーチエ：

結局増減無しか。「才覚」は5。6以上で成功か。まあ《希望》を使う必要な無いだろう。

作戦判定

〔才覚〕 5+(2、6) || 13 成功! 《気力》 0↓1

はやて：

つまらん。

ディアーチエ：

ほう？

はやて：

いや、作戦判定失敗した時の処理が大きく変わってるんよ。

作戦判定の成否に関わらず、宮廷が先攻。敵側が後攻なんよね。

アインハルト：

そうなのですか？ ではなぜ判定が？

はやて：

戦闘のラウンドは新版から

混乱フェイズ、先攻フェイズ、後攻フェイズの順に行われて、混乱フェイズは作戦判定に失敗したときだけ発生して、敵の一部が先に行動するようになったん。

イクス：

では今回は我々からでいいのですね。

はやて：

うん。

ちなみに、混乱フェイズで行動したモンスターはそのラウンドでは行動済みやから後攻フェイズに行動することはないよ。



ヴィヴィオ：

全体の行動数は変わらない、と。  
じゃあ、先攻フェイズ行きましょう。

先攻フェイズ

キリエ：「歩き髑髏」に【退散】使用本来【退散】はセッション開始時にカテゴリを指定するのですが、キリエは自身の使命のために指定カテゴリは「死霊」で固定されています。

《気力》1↓0 対象：「歩き髑髏」A&B

判定<sup>難易度</sup>／4

〔魅力〕5+(2, 5) || 12 成功！

減少《HP》2! 2D6です

A、Bともに残り《HP》1！

カイザードラゴン：1歩前進。

「クラツカー」を「歩き髑髏」Aに使用。「歩き髑髏」A、後衛に強制移動。

メトロノーム：【乗騎】効果を使い2歩前進。

「ハイエルフ」に【大剣】で攻撃。

命中判定<sup>難易度</sup>／13

〔武勇〕6+(4, 4, 4) || 14 < 13 成功！

威力：6+3-1 || 8点ダメージ

ココア：1歩前進。

シルク：行動放棄。

~~~~~

イクス：(顔を両手で覆う)

せっかく死霊を倒すチャンスだったのに・・・サイコロ2つで3を出すだけで両方倒せたのに・・・。

ヴィヴィオ：

ま、まあまあ。

はやて：

いちたりないがつきまとうなあ。

~~~~~

キリエ（イクス）：

「天階にまします偉大なる天使よ

死してなお生命を脅かす亡者に永久とこしえの眠りを」

GM（はやて）：

キリエが祈りをささげる。すると歩き髑髏の頭上、天（井）から光が降り注ぐ。その光景に敬虔な者は神聖さを視るかもしれない。

光を浴びた骸骨が体をガクガクと震わせる。が、それだけで光は消えてしまった。骸骨の動きがいくらかきこちなくはなっているものの、宮廷に対する敵意は消えていないようである。

カイザードラゴン（アインハルト）：

「・・・神官殿？」

キリエ（イクス）：

「天の御使いよ！ なぜこうも我らに試練をお与えになるのですか？！」

メトロノーム（ヴィクター）：

「キリエは置いておくとして、カイザー、道を空けなさい」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「はっ」

GM（はやて）：

カイザードラゴンは乗騎の手綱を操り歩き髑髏に肉薄。しかし斬りつける事はせず、懐から取り出したクラッカーを鳴らす。

SE：パアン！

GM（はやて）：

聴覚があるのかどうかもわからぬ骸骨が驚いたように後にたたらを踏む。

カイザードラゴン（アインハルト）：

「陛下、今です！」

メトロノーム（ヴィクター）：

「よくやりましたわ」

GM（イクス）：

メトロノームは乗騎を走らせカイザードラゴンと接敵している歩  
き髑髏の横を駆け抜ける。さらに乗騎を走らせ後に居るハイエルフ  
に自慢の大剣を振り下ろす。

SE：ザシユツ

ハイエルフ（GM）：（野○順子の声真似）

「っ！…この程度でっ」

メトロノーム（ヴィクター）：

「しぶといですわね！」

ココア（ヴィヴィオ）：

「（敵が突っ込んでくると危ない。前に出てキリエを護らないと）」  
シルク（デИАーチエ）：

「（死霊を一掃できなんだのは惜しいが初手としてはまずまず、か。  
さて、向こうはどうくる？）」

後攻フェイズ

陣形

本 黒ドワーフ×2

陣

後 歩き髑髏A、ハイエルフ

衛 メトロノーム

前 歩き髑髏B

衛 カイザードラゴン

前 ココア

衛

後 キリエ

衛

本 シルク

陣

~~~~~

歩き髑髏A：メトロノームに射撃戦攻撃。

命中判定：3 + (4, 6) + 1 || 1 4 < 8 命中：： 《気力》 0

↓ 1

メトロノーム《HP》 1 4 ↓ 1 2

歩き髑髏B：カイザードラゴンへ射撃戦攻撃。

命中判定：3 + (4, 4) + 1 || 1 2 < 1 0 命中：：

カイザードラゴン《HP》 2 3 ↓ 2 1

ハイエルフ：《希望》の代わりに《HP》を1D6点消費してキリエに【流れ星】。

消費《HP》：1 《HP》 6 ↓ 5

判定：難易度10

〔魔力〕 4 + (2, 6) || 1 2 成功：： 《気力》 0 ↓ 1

ダメージ：2D6 + 1D6 || 1 0 点 キリエ《HP》 9 ↓ 0

致命傷表：5. 頭を強く打ち付け、昏睡する。行動不能。この

クォーター終了までに《HP》を1点以上にしないと、死亡する。

黒ドワーフA：1歩前進。メトロノームに【零距离射撃】

命中判定：4 + (3, 4) + 1 || 1 2 < 8 命中：：

威力：1D6 + 1D6 + 1 || 6 点 メトロノーム《HP》 1 2 ↓

6

黒ドワーフB：Aと同じ行動。

命中判定：4 + (4, 6) + 1 || 1 5 < 8 命中：： 《気力》 0

↓ 1

威力：2D6 + 1 || 8 点 メトロノーム《HP》 1 2 ↓ 4

~~~~~

一同：

回復役キリエ!!

はやて：(青ざめるGM)

(まじか？ さすがに何回も蘇生シナリオ作れんで？ 打ち切り？

キャラ作り直して再開？ PL交代？ ……)

イクス：

ま、まだ死んだわけではありません。クォーターの間にということは、戦闘終了後の部屋の探索の間に回復できれば良いんですよね？

はやて：

ま、まあな。(回復役欠いて勝てるか？ コレ?)

~~~~~

ハイエルフ (GM)：(声真似とかしてる場合じゃない)

「自然を破壊する機械に魅入られし者に、天階の誅罰を！」

ハイエルフの詠唱を受け天井に埋まった星の1つがキリエに向かって射出される。

突然のことにキリエも他の宮廷も反応が完全に遅れた。

キリエ (イクス)：

「?!・・・っ」

キリエは声もなく倒れます。

シルク (ディアーチエ)：

「キリエ！」

本陣から戦場全体を見ていたシルクが声を上げるが、キリエは応えんだろう。

SE：ドサツ

ココア (ヴィヴィオ)：

「神官さん?!」

カイザードラゴン (アインハルト)：

「そんな！」

メトロノーム (ヴィクター)：

「・・・お静まりなさい！」

宮廷：

「！」

メトロノーム (ヴィクター)：

「大臣。神官の様子は？」

努めて落ち着いた声音でシルクに話しかけます。

シルク (ディアーチエ)：

「う、うむ。

細いが息は有る。急げば間に合うかも知れん」

メトロノーム (ヴィクター)：

「聞きましたわね？」

迅速にこのモンスターたちを排除します。騎士もニンジャも  
リソース全カを使って対処かまいませんしなさい」

宮廷：

「はっ！」

SE：ドドドドドドドド

シルク（ディアーチエ）：

「！間に合ったか！」

~~~~~

ディアーチエ：

といった感じで【補給】を使うぞ。サイクル終了時という事は戦闘  
ラウンドが終了するこのタイミングでも使えるな？  
はやて：

おお、それがあったか。

ディアーチエ：

「革」の素材を5個消費して判定を行うぞ。

イクス：

革？ 「肉」を消費させるのかと思っておりましたが。

ディアーチエ：

まあ、スキル効果としては何を消費しても良いのだが、状況に合っ  
た演出をしようと思うと応急処置の道具を運ばせたという感じだな。  
ヴィクター：

なるほど。包帯やテーピング代わりのベルトのようなものですか  
しら。

ディアーチエ：

そんなところだな。

ここで失敗したくはない 《気力》を1点使っていくぞ。

~~~~~

〔才覚〕難易度／9 シルク 《気力》 1↓0

5+（4、3、1）||12 成功！ 5点回復

宮廷現在 《HP》

メトロノーム：9、カイザードラゴン：28、シルク：12、キリエ：5、ココア：15

~~~~~

デИАーチエ：

ほぼ最大回復。応急回復としてはまずまずだな。

イクス：

ありがとうございます。すぐにキリエが回復を行いますので。

ヴィヴィオ：

それは作戦判定を見てからでも良いかも。混乱フェイズが無ければまた髑髏を狙っても良いんじゃない？

イクス：

そ、そうですか？ 向こうの反撃が少し怖いんですが。

アインハルト：

モンスターが【狩り場】の効果を受けている影響は出目が大きくて

ピンと来ませんが・・・

ヴィクター：

無理をしてみたキャラをロストしても仕方ありません。イクスのやりたいようにしなさい。

イクス：

は、はい。

||||||

第2ラウンド

陣形

本

陣

後 歩き髑髏A、ハイエルフ、黒ドワーフ×2

衛 メトロノーム

前 歩き髑髏B

衛 カイザードラゴン

前 ココア

衛 後 キリエ  
衛 シルク  
陣 本 シルク

作戦判定 難易度 / 1 1

シルク

5 + (4, 6) || 1 5 成功! 《気力》 0 ↓ 1

先攻フェイズ

ココア：1歩前進。

「ハイエルフ」に【手裏剣】新版ルルブでデータが削除されたので、旧版新王国ブックのデータをそのまま流用していますので射撃戦攻撃。

命中判定：〔武勇〕 2 + (3, 4) || 9 < 1 3 失敗・・・

キリエ：「歩き髑髏」Bに【鉄砲】で射撃戦攻撃。

命中判定：〔武勇〕 2 + (1, 2) || 5 < 8 失敗・・・そもそも「歩き髑髏」は【骨骨ロック】の効果で2エリア以上離れているとダメージを与えられません

カイザードラゴン：1歩前進。

「ハイエルフ」に<sup>わ</sup>「武勲」<sup>す</sup>を<sup>れ</sup>宣言<sup>た</sup>。

「ハイエルフ」に【日傘】で白兵戦攻撃。《気力》1点使用(2 ↓ 1)。

命中判定：〔武勇〕 5 + (2, 2, 6) || 1 3 ≧ 1 3 命中! 《気

力》 1 ↓ 2

ダメージ：1 D 6 + 3 + 1 + 1 || 6 + 5 || 1 1 点 撃破!

メトロノーム：【剣劇】宣言。《気力》 1 ↓ 0

「黒ドワーフ」A, Bに【大剣】で白兵戦攻撃。

命中判定：〔武勇〕 6 + (5, 5, 6) || 1 7 < 8 命中! 《気

力》 0 ↓ 1

キリエが割り込みで【楽器】を使用。《HP》 5 ↓ 3 メトロノーム《気力》 1 ↓ 3 新版の【楽器】の効果説明が、5の目の数分《気力》が



増えると読めるので2点上昇しています。間違っていたらハウスルールという事をお願いします。

威力：1D6+3 $\parallel$ 7 【外皮】効果で半減。4点ダメージ！

シルク：【補給】を支援行動として使用。「肉」の素材を5個消費。

判定：〔才覚〕 5+ (2、6)  $\parallel$  13  $\checkmark$  9 成功！ 《気力》 1 $\downarrow$ 2

4点回復。

~~~~~

ココア（ヴィヴィオ）：

「いくら自然を護るためでも、命を奪っていい理由にはなりませんよ！」

ハイエルフ（GM）：（鶴〇ろみで声真似再開）

「そうして甘やかした結果、いくつの森が焼かれたとっ」

キリエ（イクス）：

「（大臣のおかげで何とかかなりました）

死霊に速やかなる安らぎを、っ」

SE：バン

歩き髑髏（GM）：

ケタケタケタケタ

カイザードラゴン（アインハルト）：

「無理はしないでください。

まずは危険なあなたから仕留めます！」

SE：ガッ！

ハイエルフ（GM）：（宮〇優子の声真似）

「がっ・・・そん、な・・・」

メトロノーム（ヴィクター）：

「よくやりましたわ！」

さあ、次はあなたがたです！

天魔流肆式・・・灘わたりせ！」

SE：ザシユザシユツ

シルク（ディアーチエ）：

「（なんとか持ち直した、か？）

みな、薬を手配させたぞ」

一同：

「ありがとうございます」

後攻フェイズ

陣形

本

陣

後 歩き髑髏A、黒ドワーフ×2

衛 メトロノーム、カイザードラゴン

前 歩き髑髏B

衛 ココア

前

衛 キリエ

後

衛 シルク

本

陣

歩き髑髏A：メトロノームに射撃戦攻撃。

命中判定：4+(6,4) || 14 < 8 命中：… メトロノーム

《HP》 13 ↓ 11

歩き髑髏B：カイザードラゴンに射撃戦攻撃。

命中判定：4+(1,4) || 9 < 10 回避！

黒ドワーフA：メトロノームに【零距离射撃】付射撃戦攻撃。

命中判定：4+(1,4) || 9 < 8 命中：… メトロノーム 《H

P》 11 ↓ 8

黒ドワーフB：メトロノームに【零距离射撃】付射撃戦攻撃。《気力》

1 ↓ 0

命中判定：4+(1,6,2) || 12 < 8 命中：… メトロノーム

△《HP》8↓0

致命傷表：9。《民》たちがその身を犠牲して君を護る。自分の《配下》を2D6人減少し、ダメージを無効にする。

2D6∥9 《配下》7↓0ランダム消費が現在値を超えた場合の処理が見つからなかったので、現在値を0にして効果適用というハウスルールでお届けしております。 《HP》0↓8

黒ドワーフB (GM)：

「これでしまいじやよ」

メトロノーム (ヴィクター)：

「しまっ！」

民たち (GM)：

「陛下あ！」

SE：ドン パアン！

メトロノーム (ヴィクター)：

「・・・え」

黒ドワーフB (GM)：

「ふむ、身を挺して王を護るとは、敵ながら天晴れ」

メトロノーム (ヴィクター)：

「いやああああああああああああああああああ」

~~~~~

ヴィクター：

と、演出してみました、

0距離の射撃攻撃を

複数人でかばって、

全員即死するというのは、どういう状態ですか？

アインハルト：

え？ あ、あれ？

???

デアアーチエ：

散弾銃ならばありえなくもない、か？

はやて：

まあ、ランドメイカーではない民は小鬼（HP1）以下の虚弱さやからなあ。一列縦隊で弾が全部貫通したとかもあるかもしれんで？

イクス：（苦笑）

いくらなんでもそれは・・・

ヴィヴィオ：

なんでしたっけ、こういうときに使う魔法の言葉？　があるんですよね。

えーと、ボーキ？

はやて：

せやな、

冒企故仕方なし。

よし、これでOKや。

一同：

（そうだろうか？）

|||||

## 第2ラウンド

陣形

本

陣

後 歩き髑髏A、黒ドワーフ×2

衛 メトロノーム、カイザードラゴン

前 歩き髑髏B

衛 ココア

前

衛

後 キリエ

衛

本 シルク

陣

作戦判定 難易度 / 10

シルク：《気力》 2 ↓ 1

5 + (4, 4, 5) || 14 成功!

キリエ割り込みで【楽器】使用。《HP》 7 ↓ 5 シルク《気力》 1

↓ 2

先攻フェイズ

キリエ：1歩前進。【鉄砲】で「歩き髑髏」Bを攻撃。

命中判定：2 + (2, 6) || 10 < 8 命中 《気力》 0 ↓ 1

誤射判定：はじめてじゃない？奇数で髑髏、偶数でココア

1D6 || 2 ココアに命中！ ダメージ：1D6 || 2点

ココア《HP》 15 ↓ 13

イクスはテーブルに額をこすりつけて謝罪した！

ヴィヴィオは戸惑いながら許した！

メトロノーム：【剣劇】で黒ドワーフ2匹に【大剣】の威力を5点上昇

(命中—5) させて攻撃。

命中判定：《気力》 1点使用 (3 ↓ 1)

【武勇】 6 + (5, 2, 5) — 5 || 11 < 8 命中!

威力判定：《気力》を使ってダイス1個追加。《気力》 1 ↓ 0

2D6 + 3 + 5 || 11 + 8 || 19点 2体とも撃破!

~~~~~

アインハルト：

残りは死霊カテゴリの「歩く髑髏」だけです。イクス、どうします

？

カイザーたちで仕留めてもよろしいですか？

イクス：

あ、あのっ。できるならもう1ラウンドだけ待ってもらえないで  
しょうか。【退散】のための《気力》が手に入ったので。

はやて：

(神官やのに【回復信仰】のため言わんあたりイクスも染まってきた

なあ。

カリムが怒りませんよーに。ナムナム)

ヴィヴィオ：

じゃあ、ココアは移動無しだねキリエまでモンスターを進めないようにしないと。

イクス：

いいんですか？

ディアーチエ：

まあ、よかろう。だが髑髏はランダムで行動するからな。それで死亡もありえることを忘れるなよ。

イクス：

はい。ありがとうございます。

~~~~~

カイザードラゴン：1歩後退。

探索判定：「才覚」 or 「探索」 難易度 / 10

〔探索〕 3 + (1, 6) || 10 成功！ 「情報」の素材1つ獲得。

ココア：探索判定。

〔探索〕 5 + (4, 4) || 13 成功！ 「衣料」の素材1つ獲得。

シルク：〔補給〕。「革」3個、「牙」2個消費。

〔才覚〕 5 + (1, 6) || 12 成功！ 《HP》4点回復！

後攻フェイズ

陣形

本

陣

後 歩き髑髏A

衛 メトロノーム

前 歩き髑髏B

衛 ココア

前 カイザードラゴン、キリエ



先攻フェイズ

キリエ：「歩<sup>予</sup>き髑<sup>定</sup>髑」2体<sup>通</sup>に「退<sup>り</sup>散<sup>に</sup>」。

「魅力」5+(2、1) || 8 成功！ 《HP》5点減少。 2体とも撃破！

キリエ（イクス）：

「（今度こそ・・・）」

天階にまします偉大なる天使よ

死してなお生命を脅かす亡者<sup>とこしえ</sup>に永久の眠りを」

GM（はやて）：

再び天井から光が髑髑に降り注ぐ。髑髑がカタカタと振動したかと思うと、糸の切れた人形のように崩れ落ちた。

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

お宝表

「牙」×3、「鉄」×3、「香水」（レア一般アイテム）

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

はやて：

おつかれ。これで戦闘終了や。いやあ・・・また誰か死ぬんかとも思ってたわあ。

イクス：

ディアーチエのおかげで助かりました。

ディアーチエ：

戦闘でやることもないのでな。神官ほどではないが回復役として宮廷を支えて行きたいな。

それよりも【楽器】を持つのはキリエ以外が持つ方が良いかも知れんな。

イクス：

そうですね。《HP》がそんなに多くないので【楽器】のコストが結構負担になっている印象です。

ヴィクター：



レアアイテムも手に入りましたし、その辺りも相談しましょう。  
ほやて：

ほな休憩時間にしようか。  
つづく

## 4. 冒険フェイズ2

はやて：

さて、ほな再開しようか。

遭遇の処理が終わったから次は「キャンプの処理」やね。部屋や通路、オブジェクトの「搜索」。発見済みトラップの「解除」。ランダム表を使う「休憩」。今回はおらへんけど友好的モンスターとの「取引」。通路の先にある部屋の「情報収集」。それ以外の計画・支援行動「その他の行動」。

ヴィクター：

聞いた感じですと、アイテム作成が増えているだけでしょうか？

はやて：

せやね。アイテムの作成は王国フェイズの時と違って、冒険に持ってきている素材と《モンスターの民》しか使えないこと。それと判定に成功しないとアカン所に注意やな。

ディアーチエ：

ふむ。まずは搜索だな。それをすましてしまわんことには落ち着かん。

はやて：

使用能力は「探索」か「才覚」好きなほうでできるで。

ヴィヴィオ：

ココアは搜索かなあ【使い魔】があるから有利だろうし。

アインハルト：

ではまずは搜索でトラップの確認でしようか。

ディアーチエ：

だな。ではまずシルクが部屋の搜索を行おう。難易度は10か。もちろん「才覚」での判定だな。

~~~~~

シルク

【才覚】 5 + (6, 2) || 13 成功！ 《気力》 3 ↓ 4

~~~~~

はやて：

お、そうすると罾の類は見つからなかったけど、潰された小屋の瓦礫とかの物陰に人間と発見するで。

イクス：

？ この人たちはいったい……。

はやて：

話を聞けば判るけど、バナナ公国の民やね。なんとか身を隠して危機を脱してみたいや。

ディアーチエ：

お？ これは《配下》の補充イベントか？

はやて：

は？ 他国の民まで支《配下》に入れようとはさすがに闇を統べる人は違うなあ。

ディアーチエ：

ぐぬっ。

ではこのイベントはどういうモノなのだ？!

はやて：

ん？ 別にこれといったデータのたものはないよ。単なるストーリー上の演出やね。

(いまのところは)

ディアーチエ：

くそっ！ 行動を1回無駄に使ってしまったではないか！

ヴィヴィオ！

ヴィヴィオ：

はい！ 「探索」で通路を探索します！

~~~~~

ココア

〔探索〕 5 + (5, 6) + 1 || 17 成功！ 《気力》 0 ↓ 1

キリエ、〔楽器〕使用。ココア《気力》 1 ↓ 2

~~~~~

はやて：

まあ、成功するわなあ。その通路を調べると往復あわせて8本もの線路を遮断機で囲った【踏み切り】の罫や。いわゆる開かずの踏み切りやな。

ヴィヴィオ：

ええと、通過しようとする余分に時間がかかる罫ですか。

ヴィクター：

さほど強力な罫には見えませんわね。

はやて：

(今までの迷宮やつたらなー)

アインハルト：

カイザーたちはどうしましょうか？

デイアーチエ：

その前に霸王っこ。素材をシルクに渡してキリエから【楽器】を受け取っておいてくれ。

イクス：

そうですね。さつきも結局イクス《HP》を削ってしまいました。

あ、装備欄が空くので【香水】を拾っておきますね。

ヴィクター：

さあ、する事といえば休憩ぐらいしか・・・指令？

はやて：

？

ヴィクター：

公国民を対象に「取引」は可能ですか？ 敵対ではないですし、付近で暴れていたモンスターを退治したのですから、中立の態度でもないと思うのですが。

はやて：

っ！ た、確かに・・・ちよつと考えるから待つてな。

(完全にモブのつもりやったからデータ無いんよな。でもPLの提案は拾ってあげたいしな・・・さつきの連中が暴れるのに抵抗できなかったという事で、最低レベルの「歩き髑髏」よりレベルが低いという事にしようか。そうするとレベルは1やな)

よし。ほなどんな取引をする？

ヴィクター：

《配下》を失ったばかりですし「自国に勧誘」も捨てがたいですわね。しかし情報の判明していない部屋も多いですし、「情報を教えてもらう」ほうが良さそうなんですのよねえ。

アインハルト：

でしたら、先にカイザーが取引をしましょうか？ 部屋のモンスターの数しか引き出せないようですし、A2以外の部屋は通路情報を得ないことには取引もありません。

ヴィクター：

そうですね。それでは

イクス：

あの、でしたら先にキリエが動きまじょうか？ 取引の判定は「魅力」ですし。

ヴィヴィオ：

あ、そうだね。

アインハルト：

では、お願いします。

はやて：

難易度は8やで。

~~~~~

キリエ 取引判定

〔魅力〕 5 + (1, 4, 6) 【衣装】の効果をずっと忘れていました。  
〔魅力〕判定のダイスが1個増えてる状態が正常です) || 15 成功！

《気力》 0 ↓ 1

~~~~~

はやて：

A2にはモンスターは居らん事がわかったで。

ディアーチエ：

やや拍子抜けだが、失敗よりは良かろう。

ヴィクター：

そうですね。才覚休憩を行いますわ。

~~~~~

メトロノーム

才覚休憩表：2. 寝付けないので民と噂話に花を咲かせる。すると経費削減のアイデアが……。〔才覚〕<sup>難易度</sup>／9の判定に成功すると、そのセッションの《維持費》が-1D6MG減少する。

〔才覚〕 3+(1, 5) || 9 いちたりた！

《維持費》 3MG減少！

~~~~~

ヴィクター：

《民の声》が欲しかったところですが、これも悪くはありませんわね。

アインハルト：

ではカイザーも才覚休憩を行います。

~~~~~

カイザードラゴン

才覚休憩表：7. 配下や仲間たちに指示を出し休憩中も休む暇なく働く。くたくたになってあくびをすると配下がお茶を差し入れてくれた。《民の声》が1点回復する。

《民の声》 2↓3

~~~~~

アインハルト：

なんとか回復できましたけど、まだ油断できませんね。

はやて：

まだ災厄表圏内やからなあ。ほな1個ずつ演出していこうか。

B1：蚯蚓野

ミミズ・フィールド

0ターンの0クォーター

カイザードラゴン（アインハルト）：

「大臣は部屋の中を、ココアは通路の調査をお願いします。

陛下たちは周囲の警戒をお願いします」

シルク（ディアーチエ）：

「うむ」

GM（はやて）：

シルクが瓦礫などの下に伏兵や罠が無い事を確認していると、つぶれた小屋の中で身を寄せ合う人々を発見した。

???（GM）：

「ひ、ひいつ た、助けてください、い、命だけはっ！」

自身の身を隠してた瓦礫が取り除かれたのに驚いた人々は必死に命乞いをしている。

シルク（ディアーチエ）：

「落ち着きたまえ。我々は前公王の要請を受けて救助に来た同盟国、天階マジカル合衆国の者だ。貴君らは公国民の方々に間違いないか？」

と合衆国の国章を見せながら声をかける。

???（GM）：

「あ、ああよかった。

はい。ええそうです。私たちはバナナ公国の者です」

自分たちを発見したのが襲撃者ではないことを理解して胸をなでおろした。

シルク（ディアーチエ）：

「無事・・・とは言い難いが命があつてよかった。他の者たちは？」

バナナ公国民（GM）：

「この狩場に居たのは私たちだけです。お願いします。どうか、国を公王様をつ」

深々と頭を下げる公国民。

キリエ（イクス）：

「もちろんです。公国のかたがたにはこちらの大統領たちを救っていただいた大恩があります。

ですが我々も十分な準備ができていたとは言いがたい状況。皆さんにも協力していただきたいのですが」

公国民（GM）：

「わたしたちにできることがあるのでしようか・・・」  
キリエ（イクス）：

「ご安心ください。みなさんに何かをさせようというのではありません。地理については地元の方におうかがいするのが一番かと思っただけです。この部屋の北東にある部屋について何かわかることはありますか？」

公国民（GM）：

「北東という・・・」

「ああ、『流星神殿』ですね。天使様をまつる神殿がある場所です」  
「無事だといいのだけれど」

少しでも協力しようとみな口々に情報提供してくれる。

一方そのころ

ココア（ヴィヴィオ）：

「ふう」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「戻りましたか。どうでしたか？」

ココア（ヴィヴィオ）：

「通路が途中でメトロ汗<sup>アジ</sup>国のものと思われる線路と交差してました。通過するタイミング次第では足止めを喰らうことになるかと」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「やっかいですね。彼らの移動タイミングや経路は本人たちも完全には把握していませんし・・・」

合衆国民（GM）：

「騎士様、少し休憩してください」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「これは、すいません。いただきます」

GM（はやて）：

ひととおり情報収集を終えた宮廷は移動を開始する前に小休止をすることになった。おのおの交代で見張りをしつつ仮眠などをとっている。

メトロノーム（ヴィクター）：



「・・・ふう」

見張りをしながら小さくため息をつきます。

合衆国民（GM）：

「陛下、少しよろしいでしょうか」

メトロノーム（ヴィクター）：

「あら、どうかして？ 休憩が終われば出発です。少しでも休んでおいたほうが良いですよ」

国民（GM）：

「ええ。ただ寝付けなくて。少しだけお話、よろしいでしょうか」

メトロノーム（ヴィクター）：

「仕方ありませんわね」

国民（GM）：

「ここを襲っている連中は何者なのでしょう？」

メトロノーム（ヴィクター）：

「さすがにまだ判断ができませんわね。」

単純に考えるならバナナ公国と敵対している国家の攻撃でしょうけど。それなら宣戦布告ぐらいありそうなものですし、そうなる तोテロリスト？ 公国の方が相手について判らない所をみるとクーデターではないでしょうし。合衆国もどこかと安全保障条約を締結して防備を考えるべきかしら？ でも保障の見返りに我が国は何を出せるかしら。費用を出せといわれても最近は余裕が出てきたとはいえ、そこまで裕福ではないですし、なにか特産物でも考えないといけませんかしら、とはいえウチに国外に出せるような物は・・・！ そうですね。倉庫番の給金を下げて倉庫の維持費を下げてやれば良いのですわね！ そもそも領内にあるものですし見張りなんて必要ないでしょう。そうですね、そうしましょう」

国民（GM）：

「へ、陛下？」

デИАーチエ：

この節約案はむしろ判定に失敗しておるだろ。

ヴィクター：

思いついてしまったので勢いでやってしまいましたわ。

はやて：

判定に成功さえしてしまえば演出はやったもん勝ちやからな。ただこの節約案は精神的にダメージを受ける視聴者読者がおるから用法用量には注意してな。

アインハルト：

では、これで1クォーター目は終了でしょうか。

はやて：

そうなるな。

ヴィヴィオ：

あ、忘れないうちに陣形を戻しておきます。

はやて：

ち、覚えてたか。

これでもうやり残したこともないかな？

休憩を挟んだら2クォーター目を始めようか。

つづく

#### 4. 冒険フェイズ3

はやて：

そろそろ再開するで。

時間を進めて。

0ターン・1クオーター経過

はやて：

まずは移動やけど。

ヴィクター：

とはいえ道は北に1本あるだけですからそちらに進むしかありませんわね。【踏み切り】の罠が解除できないのが厄介ですわね。

はやて：

現在1クオーター経過してるから、今通ろうとするとちょうど列車が通過中で足止めを喰らうな。

ヴィヴィオ：

【お守り】で無効化しましょうか？

ディアーチェ：

できるのか？

【お守り】が使えるのは所持者が罠の目標に選ばれたときに使用できるとあるが【踏み切り】の目標は「通路」だぞ。

ヴィヴィオ：

え？ あホントだ。使用条件が変更されてる！

はやて：

ふははははは甘んじて開かずの踏み切りで時間を浪費するがよいわあ。

(旧版のまま、トラップの発動が使用条件やなかったんかあ)

SE：カーンカーンカーンカーン

宮廷一同：

「……………」

A1：絶望砦

0ターンの2クォーター経過

キリエ（イクス）：

「や、やっと渡れましたね」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「あれほど大量に連結された移動都市となると最大派閥と称されるスイートドラゴン<sup>ダイクン</sup>大汗の都市だったのででしょうか？」

メトロノーム（ヴィクター）：

「どうかしらね。」

それよりもバナナ公国の救出です。先を急ぎましょう」

GM（はやて）：

宮廷の面々が通路を抜けると、そこは無数の瓦礫に覆われた部屋だった。もともとは砦があったらしく戦火の跡からも激しい戦いがあったことが容易に想像できた。

すでに砦は無力化を通り越して完全に破壊されただの瓦礫の山となってしまうている。

はやて：

という感じでこの部屋にモンスターは居らず、あるのは元砦の瓦礫くらいや。

デアーチエ：

ふむ。つまりオブジェクトとして瓦礫があるのだな。

はやて：

そゆこと。

ヴィヴィオ：

えーと、【踏み切り】の他にまだ罠があつて、瓦礫のオブジェクト。

アインハルト：

部屋そのものに設置されている可能性も考えると搜索は3ヶ所でしょうか。

ヴィヴィオ：

さつきみたいに通路から・・・【使い魔】を組み合わせる《気力》は

使わずに「探索」で判定します。

---

探索判定 難易度 / 10

【探索】 5 + (6、1) + 1 = 13 成功！ 《気力》 2 ↓ 3  
通路には【坂道】の罠があった。  
今居る部屋 (A1) の方が低い位置にある。

---

ディアーチエ：

また解除不可の罠か。

シルクは瓦礫オフジェクトを搜索する。《気力》が満タんだし1点だけ使っておくか。

使う能力値は当然「才覚」だ。

---

探索判定 難易度 / 10

【才覚】 5 + (5、2、1) = 12 成功！  
カイザードラゴンが割り込みで【楽器】を使用。《HP》 29 ↓ 27  
シルク 《気力》 3 ↓ 4

---

はやて：

では、砦だった物を調べていると、砦の備蓄だったと思しき物を見ることができる。

コモンアイテムがランダムで手に入るイベントや。ディアーチエはサイコロ振ってな。

---

1D6 = 2 日常コモンアイテム  
D66 = 35 【衣装】

---

ディアーチエ：

また【衣装】か。装備欄が空いているのは・・・  
イクス：

キリエくらいです・・・ね。複数装備で効果が累積したりは・・・

はやて：

他のタイプ・装備アイテムならまだしも【衣装】やからなあ。あ、でもフレーバーテキストにはマントだけやったり帽子だけやったりもアリなんか。

重ね着はどうかと思たけど、これなら累積してもええか。ハウスルールです

ヴィクター：

そういうことでしたら、メトロが持っている【衣装】も渡しておこうかしら。

はやて：

《希望》の消費無しでダイス追加3個て（笑） まあ、そのぶん装備欄を圧迫するからかまんよ。

イクス：

いいんですか？ ではメトロノームから受け取る分の装備欄を空けるために【お弁当】を使っておきますね。

各ランドメイカーの現HP

メトロノーム：13、カイザードラゴン：28、シルク：12、キリエ：6、ココア：11

ヴィクター：

罨は全部発見できましたし、才覚休憩で《民の声》を補充いたしましよう。

才覚休憩表

5：さて一眠りするか・・・というときに1人の民が青い顔をして震えている。国に残した家族のことが心配なようだ。「才覚」難易度／11の判定に成功すると《民の声》が2点回復する。

〔才覚〕 3 + (3, 1) || 7 失敗・・・

ヴィクター：

ああ、せっかくのチャンスでしたのに。こういうときに限って《気力》が無いなんてついてませんわ。

アインハルト：

最後にカイザーも才覚休憩です。「才覚」が2しかないので期待はしないでくださいね。

---

#### 才覚休憩表

4：好きな物の夢を見る。嗚呼もつと・・・もつと・・・好きな物1つ選ぶ。そのものに関する幸せなシチュエーションを考え他のメンバーに伝える。その夢が幸せそうだと感じる者がいたら《気力》2点回復。

---

ディアーチエ：

なんだ、これは？

はやて：

これはみものやな。カイザードラゴンの好きな物は叙事詩と暗闇。さあどつちの夢を見る？

アインハルト：

あ、あの、え？ え？

イクス：

あの、これ上手くいってもカイザードラゴンの《気力》は既に満タインですが・・・

はやて：

えく。アインハルトが好きな物について熱く語るところ視てみたいやん。なあ、ヴィヴィオ？

ヴィヴィオ：(ティンときた)

！ はい。アインハルトさん、是非！

アインハルト：

ええええっ?!

はやて：

ほら、ハリーハリーハリー！このリプレイはフィクションです。T

RPGは参加者全員が楽しむゲームです。無理強い、ダメ、ゼツタイ  
アインハルト：

で、では「叙事詩」で・・・

おだやかな昼下がり

テラスのロッキングチェア

暖かなそよ風に吹かれながら

静かで穏やかな時間

その中で物語に耽る

ただそれだけの

特別なことなどない何も無い

ただただ平穏を過ごす時間

・・・

アインハルト：(顔面トマト)

~~~~~も、もう勘弁して下さい。

はやて：(ニコニコ)

叙事詩要素が少ない気もするけど。まあ、ええか。

さて、時間を進めるで。

アインハルト：

(寸評すら無いんですか?! いえ、評価をつけられても困ります  
がっ)

|||||

A1-A2間通路

0ターン・3クォーター経過

GM(はやて)：

宮廷が次の部屋へと通路を進む。がそこは外的の侵攻を遅らせる  
目的か、急勾配の坂が延々と続く道だった。駆け抜けることも叶わな  
い。

シルク&キリエ&ココア：(「武勇」最低組)



「はあ、はあ、はあ、はあ、」

メトロノーム（ヴィクター）：（〔武勇〕6）

「進軍が遅れていますわよ！ 早くしませんと公国宮廷の皆さんにもしもの事があったらどうしますの?!」

キリエ（イクス）：

「そ、そういわれましても・・・」

カイザードラゴン（アインハルト）：（〔武勇〕5）

「ココアは瞬発力だけでなく持久力も付けたほうがいいですね」

ココア（ヴィヴィオ）：

「は、はい。それでも姉さんのようには行かないと思いますが・・・」  
シルク（ディアーチエ）：

「と、どうか、2人とも、【乗騎】に、乗って、えら、そうに・・・」

|||||

A2・流星神殿

1ターン・0クォーター経過

GM（はやて）：

長い長い坂道を登りきった先にあったのは、半壊した建物がある。砕けたステンドグラスや打ち捨てられた十字架が、ここが公国民が教えてくれたように神殿だった事を教えてくれる。

警戒する宮廷の面々だが敵の施設を破壊することが目的だったのか侵略者の姿は見当たらない。

はやて：

はい。そういうわけで。3つ目の部屋は神殿跡地。この神殿跡はオブジェクト扱いとするで。

ヴィクター：

まだ2部屋しか探索できていませんのにもう1ターン経過ですね。

ディアーチエ：

これは・・・時間稼ぎ系のトラップばかりの迷宮なのか？

SE：（はやての口笛）

アインハルト：

これは・・・「先を急ぐ」を使ったほうが良いのでしょうか？  
イクス：

維持費は領土の数の経過ターン倍ですよ？ この時点で2MG。

【倉庫】の維持費が1MGなので既に3MG。

デアアーチエ：

国庫には4MGある。

王国レベルベースの収入もあるわけだが補正はその時点での《民の  
声》だからな油断ができぬ。

ヴィヴィオ：

確定で3MGの収入が決まってるから、あと1ターンは大丈夫かな  
？

はやて：(懐中電灯で自身の顔を下から照らす)

災厄表とかで出費がなければな

一同：

！

デアアーチエ：

惑わされる！ 堅実に進めていくぞ。

子鴉！ この部屋から伸びる道はどの方角に進んでいる？ 到着  
したのだから判るだろう。

はやて：

はいはい。道は登ってきた坂道とは逆方向つまりA3の方に伸び  
てるな。

ヴィクター：

なるほど。では調べるべきは東の道、神殿跡、そして部屋ですわね。  
罫の数が不明ですから全て調べてしまわないといけませんわね。

ヴィヴィオ：

じゃあいつもどおりココアが道の搜索を。【使い魔】も合わせて「探  
索」で判定します。

〔探索〕 5 + (5、6) + 1 || 17 無駄に高い目で成功！  
通路には何もなかった。「火薬」の素材を1つ拾った！

ヴィヴィオ：

ああ、《気力》があふれた……。

デИАーチエ：

通路にないならオブジェクトか部屋か……。

シルクは神殿跡を調べるか。《気力》を1点入れて「才覚」でいくぞ。

神殿跡探索 / 10 難易度

〔才覚〕 5 + (5、2、3) || 13 成功！

神殿に逃げ込んだ公国民を発見した！

ここでも公国民から侵略者の撃退を懇願される。篡奪を逃れたラ  
ンダムのコモン回復アイテムを譲られる。

【科学調味料】 誤字ではありません。を手に入れた！

はやて：

公国の人々が「大したお礼はできませんが」と【科学調味料】をく  
れる。食事アイテムと組み合わせると《気力》も回復するアイテムや  
な。1 / 6で「肥満2」の変調を受けるけどな。

デИАーチエ：

ふむ。悪くはないが装備欄が

ヴィヴィオ：

あ、ココアの持つてる素材全部シルクに渡せば持てるよ。

デИАーチエ：

シルクが持つてる素材限界ちようどか。ならばそうするか。

ヴィクター：

ではメトロノームが「才覚」で部屋を調べてみますわね。

部屋探索 / 10 難易度

〔才覚〕 3 + (5、4) || 12 成功！

カイザードラゴンが割り込みで【楽器】使用。《HP》28↓26  
メトロノーム《気力》0↓1  
部屋には何もなかった。「機械」の素材を1個拾った。

ヴィクター：

あら、罨はありませんのね。

はやて：

何事も緩急が大切やからね。

アインハルト：

カイザーは才覚休憩表を使用します。

才覚休憩表

8：地図を前にして今後の冒険について口角泡を飛ばす。意見の対立はあったがあなたの意見が通った。宮廷の好きなキャラクターの自分に対する《敵意》を好きなだけ上昇させ、上昇した値だけ《民の声》が回復する。

シルクのカイザードラゴンに対する「不信」が4点上昇して5点になった。

《民の声》3↓7

はやて：

あら、一気に回復されてもうたか。

イクス：

《民の声》は大丈夫そうですね。回復に努めようかと思いましたが魅力休憩表を使用してみます。

魅力休憩表

9：焚き火を囲みながら思い思いの会話を楽しむ。順番に自分のPCが《好意》を持っていているキャラクターを指名していく。指名されたキャラクターは《気力》1点獲得。誰からも選ばれなかった場合《気力》1点減少し、ランダムに宮廷の誰かに対する《敵意》が1点上昇。

メトロノーム↓シルク  
カイザードラゴン↓ココア  
シルク ↓メトロノーム  
キリエ ↓カイザードラゴン  
ココア ↓メトロノーム  
キリエ《気力》1↓0 シルクに対する《友情》が《侮蔑》に反転  
!

シルク：(両手で顔を覆う)

所詮私は冥王・・・誰からも愛されることのない哀れな人形・・・

ヴィヴィオ：

ああ！ イクスが暗黒面に！

はやて：

まさか誰からも《好意》を向けられてなかったとはな。

ヴィクター：

そもそも《感情値》にかかわる出来事がほとんど起きていませんか  
らね。仕方ありませんわ。

はやて：

ところでみんなに訊きたいんやけど。

A3の部屋の情報収集はせんでよかつたんか？

PL一同：

.....

.....

.....

ああああああああああああああああああああああああああああ

はやて：(ウキウキ顔)

ほな時間進めるでえ。

PL一同：

うわああああああああああああああああああああああああああ  
つづく

#### 4. 冒険フェイズ4

はやて：

さあ、時間を進めるけどどうする？

ヴィクター：

時間は惜しいですが、ここにどまって探索をやり直しましょうか？

デИАーチエ：

いや、奇襲といつても作戦判定の難易度が上がるだけだ。ランダムエンカウントで戦闘回数を増やすよりマシではないか？

アインハルト：

作戦判定の難易度次第ですが、シルクは《気力》に余裕がありますし、提案としては妥当だと思います。

イクス：

私もそう思います。

はやて：

決まったかなー？

ヴィヴィオ：

はい。移動します。

|||||

A3. 七色街道

1ターン・1クォーター経過

GM（はやて）：

通路を進みぬけた先にあったのは荒野と言ってよいほど構造物を破壊しつくされた部屋だった。唯一形を残した「七色商店街」と書かれた、打ち捨てられた看板がここに大通りがあったことを辛うじて伝えてくれるだけだ。

そうした荒れ果てた景色に気を取られた宮廷に飛び掛るモンスターの存在に直前まで気づくことができなかつた！

陣形

本 ハグルマ債権回収班  
 陣  
 後 極悪中隊×3  
 衛  
 前 傭兵×4  
 衛  
 前 メトロノーム  
 衛 カイザードラゴン  
 後 キリエ  
 衛 ココア  
 本 シルク  
 陣

現在の状態

《民の声》 7 / 13

メトロ カイザー シルク キリエ ココア

《HP》 13 / 16      26 / 29      12 / 12      6 / 13

11 / 15

《気力》 1 / 3      2 / 2      3 / 4      0 / 4      3 / 3

《配下》 0 / 8      5 / 5      8 / 8      10 / 10      5 / 6

はやて：

さて。作戦判定の難易度は13。奇襲が発生してるから達成値が3点減少するから、実質目標16やな。

デИАーチエ：

・・・出目11以上か。《気力》を注ぎ込めばいける、か？

ヴィクラー：

問題は何点使うかですわね。

アインハルト：

確実に成功を狙うなら全部使うべきでしょうが  
イクス：

しかし、この1ラウンドで殲滅は無理でしょうし、無駄遣いになりかねないのは……

ヴィヴィオ：

1ラウンド目は普通に判定して、厄介そうなら2ラウンド目から先攻を取りに行くとか？

デアーチエ：

それでも良いかも知れんが、債権回収班の「差し押さえ」が面倒だ。こちらの要であるカイザーの【強壯剤】が差し押さえられようものなら、こちらの戦力は落ち、向こうは《HP》が増強される。

ヴィクター：

性格も「狡猾」ですからね。どんな捌め手を使ってくるか。

デアーチエ：

なんせ操る本人の性格がなあ

はやて：（～V～）

アインハルト：

なるべく成功したほうがよさそうですね。

デアーチエ：

……3点全部使おう。

### 作戦判定

〔才覚〕 5 + (6, 3, 3) — 3 || 1 1 失敗……なぜかダイス3つで判定してます。これこそ《気力》の無駄使い 《気力》 0 ↓ 1

第1ラウンド：混乱フェイズ

極悪中隊A：i歩前進。味方全員（自身を含む）を対象に【進軍】。全員1歩前進。

極悪中隊B：移動無し。PC前衛に【斉射】。

メトロノーム、カイザードラゴン、傭兵AとD、極悪中隊Aに1点ダメージ。

極悪中隊C：移動無し。PC前衛に【斉射】。

傭兵A：1歩前進。キリエに攻撃。



命中判定：〔武勇〕 2 + (6, 6, 3) 〓絶対成功！ 《気力》 0 ↓

2

痛打表：9. あと1歩のところまで追い詰める。ダメージを与える代わりに攻撃目標の《HP》を1D6点にすることができるとい

痛打表非採用「できる」という表記はその効果を適用しないこともできる。

威力：1D6 〓3点ダメージ

~~~~~

デИАーチエ：

なぜ「傭兵」たちまで【進軍】させた？

はやて：

え？ そら、性格「愚か」やからなあ。

〔斉射〕が味方を巻き込むの忘れてたとは言えんし。

ランダムで決めた攻撃目標が味方もおるエリアの時点で普通の攻撃でもよかつたんやけど、それやと面白みに欠けるかなあとは考えたけど・・・)

ヴィクター：

さあ反撃ですわ！

イクス：

あのく・・・

ヴィヴィオ：

どうしたの？

イクス：

《民の声》を使って良いでしょうか？ 【信仰】のコストが支払えな

いので・・・

デИАーチエ：

我はかまわんと思うぞ。【補給】より回復量は多いからな。

アインハルト：

そうですね。

イクス：

ありがとうございます。

~~~~~

第1ラウンド：先攻フェイズ

陣形

本

陣

後 ハグルマ債権回収班

衛

前 極悪中隊B、C

衛

前 極悪中隊A、傭兵BとD

衛 メトロノーム、カイザードラゴン

後 傭兵A

衛 キリエ、ココア

本 シルク

陣

キリエ：《民の声》1点消費。【信仰】。

判定：〔魅力〕5+(1、5、2、1、5、5) || 15 成功！

割り込みでカイザードラゴンが【楽器】を使用。キリエ《気力》0

↓3

メトロノーム：「極悪中隊A」「傭兵BとD」を対象に【剣劇】を組み合わせて【大剣】で攻撃。《気力》1↓0

命中判定：〔武勇〕6+(3、4、1) || 13

全員に命中。

威力：1D6+3 || 8点ダメージ 目標全員撃破！

カイザードラゴン：1歩前進。「極悪中隊B」に【武勲】。

中隊Bに【日傘】で攻撃。

命中判定：〔武勲〕5+(5、3) || 13<7 命中！

威力：3+1D6+2 || 6点ダメージ 撃破！

ココア：傭兵Aに【手裏剣】で白兵戦攻撃。

命中判定 (《気力》 1点使用) : [武勇] 2 + (6、5、4) || 13  
10 命中! 《気力》 2 ↓ 3

威力 (《気力》 1点使用) : 2 D 6 || 6点ダメージ 撃破!

シルク : することがないので空搜索。

[才覚] 5 + (5、5) || 15 成功!

「牙」の素材を1つ発見。持てないのでとりあえず床に置いておく。

~~~~~

はやて :

さすがに一瞬で崩壊やなあ。

ヴィクター :

しかし、一番厄介な相手が残っています。油断せず行きましょう。

はやて :

そうやな。後攻フェイズでは混乱フェイズには行動したキャラクターは行動済みになってるから、債権回収班だけが動くで。

~~~~~

ハグルマ債権回収班 (GM) :

「っ！ 高い依頼料を払っているというのに役に立たん連中め！」

第1ラウンド : 後攻フェイズ

陣形

本

陣

後 ハグルマ債権回収班

衛

前 極悪中隊C

衛

前

衛 メトロノーム、カイザードラゴン

後

衛 キリエ、ココア

本 シルク  
陣

ハグルマ債権回収班：PC側前衛に【迷核変動】で【絶望】のトラップを配置。

判定：〔魔力〕 6 + (5, 2) ≡ 13 < 12 成功！

ハグルマ債権回収班 (GM)：

「我々はハグルマ資本主義神聖共和国が始祖ハグルマの遺志を受けし「クラウドの子」クスクス・ハグルマ資本卿配下、融資課708徴収課監査部Bの3様の命を受けここに居る。

その女！ 以前我らより融資を受けていたな？ 記録によれば随分な額のようにだが返済は順調かね」

シルク (ディアーチエ)：

「くだらぬ揺さぶりだ。既に完済している」

ハグルマ債権回収班 (GM)：

「本当に？」

メトロノーム (ヴィクター)：

「！」

ハグルマ債権回収班 (GM)：

「債務は本当に1つだけだったのかな？」

メトロノーム (ヴィクター)：

「・・・」

カイザードラゴン (アインハルト)：

「・・・陛下？ まさか・・・」

GM (はやて)：

疑念の目を向ける部下の視線を避けるように顔を背けるメトロノーム。その額には脂汗がにじんでいる。

弁解するでもなく、ただ無言で追及をやり過ぎそうとする姿に宮廷の脳裏に既に解決したはずの問題が鎌首をもたげる。

~~~~~

はやて：

ちゆうことで、【絶望】のトラップや！ これは

イクス：

ま、待つてください！ 今の演出、いろいろと情報が多くて理解が追いつかないです。

はやて：

？ どのへん？

ヴィヴィオ：

はぐるましほんしゅぎしんせいこうこくがしそはぐるまのいしをうけしくらうどのこくすくす・はぐるましほんきようはいか ゆうしかななまるはちちようしゅうかかんさぶびーのさん て、どこからどこまでが名前ですか？

はやて：

順番に説明するとやな。

「ハグルマ資本主義神聖共和国」は百万迷宮にいくつかある列強と呼ばれる大国の1つで、資本主義の極例で、お金儲けができて国に献上してる額がそのまま国内での地位と権力の強さを表す国や。平民でも資本卿と呼ばれる幹部になれるし、資本卿でも大赤字を出せば一瞬で平民以下に没落。

アインハルト：

共和制で資金を国に献上というのは、ようするに高額納税者ということでしょうか？

はやて：

んにや。始祖がおるとされてる、深階行きのエレベータに放り込んでもらうらしい。

PLS：

?!

はやて：

くわしい事は謎やけどね。

で、“クラウドの子” クスクス・ハグルマ資本卿 と

融資課708徴収課監査部Bの3 はウチが作った・・・言うても

名前考えただけやけど、オリジナルのキャラや。

資本卿になれん人たちは所属と役職が名前になるからこんな感じになるで。やから転属すると名前も変わるらしいわ。

ヴィクター：

ややこしい国ですわねえ。

はやて：

そんで、この債権回収班はクスクスの部下であるBの3が手配した回収班で事やね。

ディアーチエ：

なるほどな。要するに下っ端か。

アインハルト：

そのようですけど、こんどは彼の発言が気になります。

はやて：

メトロノームの使命になってた借金の出所がハグルマで事になったで。

ヴィクター：

完済したはずですがまだ借金をしているかもという事になりましたわ。

はやて：

これは演出用の話でデータ上は何の意味もないから安心して良えよ。

それでやつと本題やけど、前衛に【絶望】のトラップを配置や。このトラップがあるエリアにおけるキャラクターはラウンド終了時に《気力》を1点減少してもらうで。減少できんかったら足りん分は《民の声》で支払ってもらうで。

アインハルト：

リソース削りは厄介ですね。

ディアーチエ：

？・・・！ おい、今ラウンド終了時といつたか？

はやて：(ニヤリ)

おやあ？ 後攻フェイズに行動できるキャラクターはもうおらん

なあ？ てことはこれでラウンド終了やなあ？  
イクス：

前衛にいるのはメトロノームとカイザードラゴンですね。  
ヴィクター：

！ メトロの《気力》はゼロでしてよ!?

はやて：

はっはあ！ さあ《民の声》も減らしてもらおうかあ！

ヴィヴィオ：

せつかく持ち直してたのにい！

|||||

第2ラウンド

陣形

本

陣

後 HAGルマ債権回収班

衛

前 極悪中隊C

衛

前 【絶望】

衛 メトロノーム、カイザードラゴン

後

衛 キリエ、ココア

本 シルク

陣

作戦判定

シルク（《気力》 1点使用）：〔才覚〕 5 + (3、5、2) || 13 ≧ 1  
3 成功！

割り込みでカイザードラゴン【楽器】を使用。 シルク《気力》0

↓ 1

先攻フェイズ

カイザードラゴン：1歩前進。極悪中隊Cに【武勲】。【日傘】で攻撃。

命中判定：〔武勇〕5+(4、5) || 14<7

威力：5+1D6 || 10点ダメージ 撃破！

メトロノーム：2歩前進。債権回収班に【大剣】で攻撃。

命中判定：6+(3、2、2) || 11<10 命中！

威力：1D6+3 || 6点ダメージ

ココア：1歩前進。追加移動で更に1歩前進。

キリエ&シルク：共に空搜索。

両者共に成功するが《気力》に変動無し。

「火薬」と「魔素」の素材を1つずつ獲得。どっちも床に。

第2ラウンド：後攻フェイズ

陣形

本

陣

後 ハグルマ債権回収班

衛 メトロノーム

前

衛 カイザードラゴン、ココア

前 【絶望】

衛

後

衛 キリエ

本 シルク

陣

ハグルマ債権回収班：カイザードラゴンに【差し押さえ】。

カイザードラゴン：〔才覚〕2+(6、3) || 11≧11 成功！

《気力》1↓2

抵抗されたので何も起きない！



~~~~~

はやて：

ぬう。唯一のハグルマ国民らしいスキルが。

ヴィクター：

次のラウンドでしとめますわよ！

|||||

第3ラウンド

陣形

本

陣

後 ハグルマ債権回収班

衛 メトロノーム

前

衛 カイザードラゴン、ココア

前【絶望】

衛

後 キリエ

衛 シルク

本 シルク

陣

作戦判定

シルク(《気力》1点使用)：〔才覚〕5+(6、1、4) || 15 成

功！ 《気力》0↓1

先攻フェイズ

カイザードラゴン：1歩前進。債権回収班に【武勲】を宣言。

【日傘】で攻撃。

命中判定(《気力》1点使用)：〔武勇〕5+(3、6、1) || 14

10 命中！ 《気力》1↓2

威力(《気力》2点使用)：3+3D6 || 3+16 || 19点ダメージ

ジ!

メトロノーム：【大剣】の威力を1点上昇(命中—1)して攻撃。

命中判定：【武勇】6+(3、3) — 1 || 1 1 命中!

威力：1D6+4 || 9点ダメージ 撃破!

カイザードラゴン(アインハルト)：

「バナナ公国のっ」

メトロノーム(ヴィクター)：

「そして百万迷宮の平和のために!」

ハグルマ債権回収班(GM)：

「が・・・始祖ハグルマの元に・・・尽きぬ、富を・・・」

~~~~~

はやて：

おつかれさま。戦闘終了や。

ヴィクター：

とりまきがもつと頑丈でしたら危なかつたですわね。

はやて：

(う〜ん。ギリギリをせめるのが難しいなあ)

ほな、お宝表を

~~~~~

お宝表(戦闘中の拾い物含)

【情報】×5、「鉄」、「機械」×2、「牙」、「火薬」、「魔素」、「迷宮保

険】

~~~~~

はやて：

お、【迷宮保険】か。

ヴィクター：

ダメージを受けた時に使用すると国に帰還できるアイテムですか。

これ、メリット有りますか? 目的を達成せずに国に帰った場合いろ

いろデメリットがありましたわよね?

はやて：

そうやね。再挑戦する場合は《民の声》が通常より少ない状態でリスタートになるし、そのまま終了する場合「王国変動表」の結果の判定に成功した場合の効果が無効化される。失敗したときの効果はそのまま受けるみたいやね。

ディアーチエ：

そうすると最大《HP》が上昇する副次効果の方がメインか？

はやて：

そんな感じやねえ。

(すんぐい裏技的使用い方も有るけどそれは黙っところ)

ディアーチエ：

最大値の低いシルクか回復の要であるキリエが持つのが良さそうだな。

イクス：

では、シルクがどうぞ。

ディアーチエ：

よいのか？ では遠慮なく。持ち物を整理せねばならんな。

~~~~~

装備整理後

メトロノーム

1〜2：【大剣】、3：素材、4：【携帯電話】、5：【乗騎】、6：

【聖痕】(天使)

素材内訳：「牙」、「鉄」、「機械」3、「情報」5

カイザードラゴン

1：【日傘】、2：【甲冑】、3：【乗騎】、4：【楽器】、5：【石弓】、

6：【強壮剤】

シルク：

1：素材、2：【住民台帳】、3：【クレジットカード】、4：【迷宮保険】、5：【バックパック】、6：【魔法の鞍】新・迷宮ブックの【鞍】相当のレアアイテムです。名前が変わっていたので収録されていないと勘違いしていました。

素材内訳：「牙」7、「鉄」7、「機械」2、「衣料」2、「木」、「火

薬」、「情報」5

他の2人の装備情報が欠落していました。この時点のデータが既に失われているので追記もできない状態になってしまっています。セツシヨン終了時ないし次セツシヨン冒頭に改めて全員のデータを表示したいと思います。ご了承ください。

いったん床に置いたもの

【お弁当】、「火薬」、「魔素」

~~~~~

はやて：

ほい。ほなキャンプかな？ 先を急ぐ選択肢も有るけど。

ちなみにこの部屋はオブジェクト扱いではない瓦礫がいっぱいあるだけの荒野やで。

道はA2につながるのと、B3につながる道やな。

ヴィクター：

キャンプをしますわよ。もう同じ轍はふみませんわ。

まずは忘れぬうちに隊列を戻しておきます。

シルクかココアには情報収集をお願いいたします。奇襲だけは避けましょう。

デイアーチエ：

ではシルクがするとしよう。メトロから【携帯電話】を受け取って

【魔法の鞍】を渡しておく。

B3情報収集

〔才覚〕5+(6,2)+1||14<10 成功! 《気力》1↓2

情報収集表

7：入口にたどりつく。目標はB3に変更されるので、B3の脅威情報をGMから教えてもらう。その後《配下》を消費すれば行動済みにならず、もう一度指揮判定できるけど冒険フェイス中は道のつながった部屋しか調べられないのでメリットが少なすぎる。

B3脅威情報：トラップ1、モンスター0

ヴィヴィオ：

これで一安心だね。

ココアは通路調べます。

### 通路搜索

〔探索〕 5 + (5, 2) + 1 || 13 < 10 成功！

割り込み：カイザードラゴンの【楽器】 ココア《気力》2 ↓ 3  
道に「衣料」の素材が落ちていた。

イクス：

では部屋はキリエが《気力》をつかって調べますね。

### 部屋搜索

〔探索〕 3 + (1, 3, 3) || 9 < 10 いちたりない・・・

イクス：

あう、すいません。

ヴィクター：

まあまあ。

ただ、メトロもカイザーも《気力》が有りませんのよね。《民の声》  
を使っても？

アインハルト：

ですが今5点しかありませんからね。

ヴィクター：

・・・しかたありません。メトロはいったん【魔法の鞍】を床にお  
いて【お弁当】を拾い使用します。イクス。

イクス：

あ、なるほど。了解です。食事と組み合わせで【科学調味料】を使  
用します。【お弁当】の目標は宮廷全員。なのでキリエも「食事」を行  
うので【科学調味料】を使えますよね？

はやて：

うちは問題ないと裁定するよ。んで、「食事の目標」になってるから全員が《気力》を回復させられる。そう言いたいんよな？

イクス：

はい。問題ありませんか？

はやて：

OKや。ではおのおの1D6を振って。出目の1/2が回復する《気力》の量や。

---

### 食事後状態

メトロノーム     ：《HP》16、《気力》0↓1  
カイザードラゴン：《HP》25↓26、《気力》0↓2、「肥満2」  
シルク             ：《HP》12↓13、《気力》2↓4  
キリエ             ：《HP》13、《気力》2↓3  
ココア             ：《HP》15、《気力》2↓3

アインハルト：(両手で顔を覆う)

はやて：

(2点回復で充分やのに6の目出すんやもんなあ)

ヴィクター：

え、ええと。忘れないうちに【魔法の鞍】を装備しなおしておきま  
すわね。

イクス：

あ、では装備欄に空きができたので残りの素材はキリエが拾って  
きますね。

デイアーチェ：(キャラクターシートのサマリー確認中)

戦闘中の移動で数値分の《HP》が減少する変調か。《HP》が豊富  
なカイザーでよかったな。

アインハルト：(；；；)

そ、そうですね。

手に入れた《気力》を1点使って部屋を探索しますね。

---

## 部屋搜索

〔探索〕 3+(4、2、5) || 12 成功!

破壊しつくされた建造物の隙間に寄り添うように公国民が隠れていた。

---

ヴィヴィオ:

またですね。これもイベントではないんですよね？

はやて:

イベントといえばイベントやけど今何かが起こる系ではないな。

デアアーチエ:

(EDに影響するタイプか？ 悪い効果でなければよいが)

はやて:

えく、いろいろあったけど全員行動したな？ 時間進めるよお。

つづく

#### 4. 冒険フェイズ5

天階バナナ公国（表示するのは既知の情報のみ）

1 2 3

流星 七色

A 絶望砦— 神殿— 街道

— < r b

B— 蚯蚓野

< / r b > < / r p > < / r p > < / r p > < / r t > b

< / r t > < / r p > < / r p > < / r p > < / r b y > 今ココ > > b >

—

C — | □

宮廷の状態

メトロ カイザー シルク キリエ ココア

《HP》 16 / 16 26 / 29 13 / 13 13 / 13

15 / 15

《気力》 0 / 3 1 / 2 4 / 4 3 / 4 3 / 3

《配下》 0 / 8 5 / 5 8 / 8 10 / 10 5 / 6

「変調」 肥満2

B3. 奈落連峰

1ターン・2クォーター経過

GM（はやて）:

宮廷が商店街跡地を抜けて進むとそこは、深い深い山脈が連なる場所だった。いちおう人が住めるように伐採や整地はなされているものの、切り立った崖がそびえ立ち、足を踏み外せば命が無いであろう深い暗黒のような稜線がどこまでも続いている。

そんな占拠したところで利用価値があるとも思えないこの部屋も蹂躪の手が伸びており、あるのは崖にしがみつくように建っていた建造物の跡地に瓦礫が積み重ねられている。



はやて：

という感じで、あるのは瓦礫の山だけの部屋や。

ヴィヴィオ：

深い・・・山？ 森じゃないんですか？

はやて：

奈落連峰という地名やからな。奈落のように深い山脈や。

イクス：

ということは私たちは谷底に居るのでしょいか？

はやて：

ノンノン。山や。高い山でも深い谷でもなく、深い山や。

アインハルト：

どういふことでしょう？

はやて：

これもランダム<sup>迷宮化</sup>表の影響やな。深い山としか表現できん不思議空間

間ということや。

デアアーチエ：

またテキトーな事を。

ヴィクター：

とにかく。描写にはいろいろ出てきましたが、データとして存在するのは瓦礫の山のみという事でよろしいですか？

はやて：

OKや。キャンプか先を急ぐか決めてもらおうか。

ヴィクター：

そろそろ先を急ぐほうが良いと思うのですがいかがでしょう？

デアアーチエ：

うむ。幸いにして次の部屋は脅威情報も割れている上にモンス  
ターも居ない。頃合だろう。

ヴィヴィオ：

この部屋にも罠が有るけどそれはどうするの？

アインハルト：

誰か1人でも何か行動するとキャンプをしたことになるんですよ

ね？

はやて：

せやで。

イクス：

ここまで通路の罨ばかりですし部屋には何も・・・あ、オブジェクトの瓦礫があるんでしたね。

はやて：

まあ、調べられる、てだけやけどね。

アインハルト：

そうやって悩ましい事をおっしゃられると困ってしまいます。

はやて：

なやめー、なやめえ。

デアーチエ：

ぐぬぬぬ・・・。

はやて：

参考までやけど、冒険中に意見が割れたときの最終決定権はニンジャにあるよ。

ヴィヴィオ：

うーん。怖いけど急いだほうがよさそうなのは事実ですよね。

ここは先を急ぎます！

はやて：

「先を急ぐ」場合、代表が「魅力」で判定。難易度は・・・10やな。ちなみに難易度は「先を急ぐ」を複数回すると段々高くなっていくで。

イクス：

では私ですね。10なら・・・念のため《気力》も1点使って、【衣装】3個と合せてダイス6個なら大丈夫ですよね。

はやて：

(あ、これこの先も失敗せんヤツでは・・・)

先を急ぐ判定

〔魅力〕 5 + (5、4、1、5、1、5) = 15 成功！



先を急ぎたい……ですが……。

アインハルト：

先に部屋の情報がありませんね。

デИАーチエ：

この部屋は王宮フェイズでの情報収集で素材が手に入る事も確定している。時間は惜しいがキャンペーンは止むを得んか。

いつもどおりC2の情報収集からだ。《気力》を1点使っておくぞ。

~~~~~

B3 情報収集

〔才覚〕 5+(4、6、5)+1=17 成功! 《気力》 3↓4

情報収集表

11:調査隊は隠し財産がある部屋に接近した。C3を目標にした搜索に成功するとID6MG獲得する。

~~~~~

デИАーチエ：

………。

はやて：

やったね! 国庫が潤うよ!

ヴィヴィオ：

嬉しいけど、嬉しくないですよ!

ココアも情報収集です! 《気力》を使います。

~~~~~

B3 情報収集

〔探索〕 5+(2、2、2)=9 いたりない! 判定失敗による《配下》の減少が言及されていないので損害は無いものとしています。※ エラツタ未確認。

~~~~~

ヴィヴィオ:(両手で顔を覆う)

ヴィクター：

いよいよまづくなってきましたわね。メトロが〔才覚〕で……と  
思いましたが派遣できる《配下》が居ませんでしたわね。カイザーに

お願いできますか？

アインハルト：

は、はい。では1人派遣しますね。《気力》を使っておきます。  
~~~~~

B3 情報収集

〔探索〕 3+(2, 3, 2) || 8 失敗・・・  
~~~~~

アインハルト：

~~~~~

デアアーチエ：

・・・キリエが頼みの綱か。

イクス：

はうっ？

え、では《気力》を2点使って《配下》を1人派遣します。  
~~~~~

B3 情報収集

〔探索〕 3+(5, 1, 2, 2) || 10 1足りた！  
情報収集表

6・危険な迷宮を調査隊は進む。《配下》を1人消費するとC3の脅威情報と通路情報をGMに教えてもらう。

C3 脅威情報：トラップ×1、モンスター×8

通路情報：東西に伸びている。

キリエ《配下》10↓9

~~~~~

イクス：

な、なんとか成功しましたっ。

ヴィヴィオ：

しかも脅威情報だけじゃなくて、道も判ったよ！

イクスありがとう！

ヴィクター：

さてメトロはいかがでしたでしょうか。魔素の「素材」を拾いに行

くか道を調べるか。

アインハルト：

今までの傾向だとトラップは道に有りそうですから、どちらかだけという印象ですが……。

デИАーチエ：

シルクはもうこれ以上「素材」を持つのは難しい。惜しいかもしれないが、通路を探索すべきと考えるぞ。

ヴィヴィオ：

だね。ヴィクターさんお願いします。

ヴィクター：

かしこまりましたわ。……とはいえ、《気力》はありませんし、《民の声》を使うのは危険ですわね。あまり期待しないでくださいね。

~~~~~

通路搜索

〔才覚〕 3+(5, 4) || 12 成功！

~~~~~

はやて：

メトロが通路を覗くと先ほど同様に、瓦礫やらなんやらが積みまれている。たださっきのバリケードみたいにならず高く積んでるんやなくて、直進できんように大きめの障害物を大量に配置したって感じやね。

【迷い道】の罫や。

イクス：

また時間経過の罫ですね。

アインハルト：

ですがこの罫は発見するだけで解除できるのですね。

はやて：

発見した事で事前に正解の道を把握してるイメージやね。  
ほな時間を進めるぞ。

|||||

B3. 水晶スロープ

2ターン・2クォーター経過

GM（はやて）：

そこは果樹園のような場所だった。

巨大な水晶でできたゆるい傾斜に、等間隔に植えられた樹氷のような水晶でできた木々にはたわわにバナナが実っている。

そのバナナをもちで口に運んでいたモンスターたちが、宮廷に気がつくと「このバナナは我々のものだ」といわんばかりに襲い掛かってきた！

つづく

## 4. 冒険フェイズ6

B3. 水晶スロープ

2ターン・2クォーターター経過

陣形

本 鉄砲魚×3

陣

後 お化けシーツ×4

衛

前 闇エルフ

衛

前 メトロノーム

衛 カイザードラゴン

後 キリエ

衛 ココア

本 シルク

陣

作戦判定 / 13

難易度

シルク (《気力》1点使用) [才覚] 5+(2、5、6) || 16 成

功! 《気力》3↓4

第1ラウンド

先攻フェイズ

キリエ: 「お化けシーツ」 A↘Cに 【退散】

判定: [魅力] 5+(6、1、1、5、3) || 16 < 3 成功! 《気

力》1↓2

3体撃破!

ココア: 1歩前進。「闇エルフ」に【手裏剣】で射撃戦攻撃。



命中判定：〔武勇〕 2 + (4, 3) ≧ 9 ≧ 9 命中！

威力：1D6 - 1 ≧ 1 - 1 ≧ 0点・・・

カイザードラゴン：1歩前進。「闇エルフ」に【武勲】を指定。【日傘】で攻撃。

命中判定：〔武勇〕 5 + (2, 5) ≧ 12 < 9 命中！

威力：3 + 1D6 ≧ 9点ダメージ！

メトロノーム：1歩前進。「闇エルフ」に【大剣】で攻撃。

命中判定：〔武勇〕 6 + (5, 5, 6) ≧ 17 < 9 命中！

《気力》 0 ↓ 1

威力：1D6 + 3 ≧ 6点ダメージ！

「闇エルフ」【転送】でダメージをカイザードラゴンに。

【深魔法】の効果でコストを「鉄砲魚」Aの《HP》で代用。2点消費。「鉄砲魚」A死亡。

判定：6 + (5, 6) ≧ 17 < 9 成功・・・闇エルフ《気力》

0 ↓ 1

カイザードラゴンに5点ダメージ。【甲冑】で1点軽減

シルク：移動放棄。【補給】。「牙」5個消費。《気力》1点使用。

判定：〔才覚〕 5 + (4, 2, 3) ≧ 12 < 9 成功！

4点回復！

ココア（ヴィヴィオ）：

「はあっー！」

SE：カキン

闇エルフ（GM）：

「？」

メトロノーム（ヴィクター）：

「スキあり！ これでも喰らいなさい！」

闇エルフ（GM）：

「いあ いあ ふんぐいるー！」

メトロの斬撃は間違いない闇エルフを捕らえたかに見えた。が、カイザードラゴン（アインハルト）：

「っ?!」

GM (はやて) :

血を流したのは騎士だった。

カイザードラゴン (アインハルト) :

「(これは、ココアが使うものと同じ召喚の技術?!)」

|||||

後攻フェイズ

陣形

本 鉄砲魚×2

陣

後 お化けシーツ

衛

前 闇エルフ

衛 メトロノーム、カイザードラゴン

前 ココア

衛

後 キリエ

衛

本 シルク

陣

鉄砲魚B : カイザードラゴンに射撃戦攻撃。

命中判定 : [武勇] 2 + (4, 3) || 9 ^ 10 回避!

鉄砲魚C : カイザードラゴンに射撃戦攻撃。

命中判定 : [武勇] 2 + (1, 3) || 6 ^ 10 回避!

お化けシーツD : メトロノームを【お化けだぞ〜】で1歩後退。

闇エルフ : i 歩後退。シルク、キリエ、ココアを対象に【流れ星】。コ

ストは【深魔法】により「鉄砲魚」B & C、「お化けシーツ」の《HP》

で代用。「鉄砲魚B」「お化けシーツ」死亡。「鉄砲魚C」《HP》1消

費。

判定<sup>難易度</sup>／12。《気力》1点消費。

〔魔力〕6+(6、1、4)≡16 成功・・・《気力》0↓1

ダメージ：2D6≡4点ダメージ

闇エルフ (GM)：

「いあ いあ ふんぐいる！」

「鉄砲魚」の牽制射撃の間に「闇エルフ」が詠唱を行う。そうするとまるで命を吸われたかのように空中を泳いでいた魚は地に落ち、フヨと浮かんでいたシーツは吊り糸が切れたかのように動かなくなってしまう。すると、天井に埋まった星が輝きを増し、3人に向かって降り注いだ。

SE：ガガガン

シルク、キリエ、ココア：

「くっ」「きやつ」「あぁっ」

≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡≡

第2ラウンド

陣形

本 鉄砲魚

陣

後 闇エルフ

衛

前

衛 カイザードラゴン

前 メトロノーム、ココア

衛

後 キリエ

衛

本 シルク

陣

作戦判定

シルク (《気力》 1点使用) : (才覚) 5 + (3、5、5) || 15 < 1  
3 成功!

先攻フェイズ

ココア : 1歩前進。【手裏剣】で「闇エルフ」に射撃戦攻撃。

命中判定 : 2 + (4、5) || 11 < 9 命中!

威力 (《気力》 1点使用) : 2D6 - 1 || 5点ダメージ

カイザードラゴン : 1歩前進。【日傘】で攻撃。

命中判定 : (武勇) 5 + (4、3) || 12 < 9 命中!

威力 : 3 + 1D6 || 5点ダメージ

メトロノーム : 2歩前進。【大剣】で攻撃。

命中判定 : (武勇) 6 + (5、2) || 13 < 9 命中!

カイザードラゴン、割り込みで【楽器】メトロノーム 《気力》 0 ↓ 1

威力 (《気力》 1点使用) : 1D6 + 3 + 1D6 || 10点ダメージ

闇エルフ【転送】でダメージをメトロノームへ

判定 : (魔力) 6 + (6、6) || 絶対成功!

キリエ : 【信仰】

判定 : (魅力) 5 + (6、1) || 12 成功! 《気力》 1 ↓ 2

1 1点回復!

シルク : 空搜索。成功。

拾い物 : 機械1個。

メトロノーム (ヴィクター) :

「これで終わりです!」

闇エルフ (GM) :

「いやいや」

SE : ザシユ

メトロノーム (ヴィクター) :

「くっ! また?!」

|||||

後攻フェイズ

陣形

本 鉄砲魚

陣

後 闇エルフ

衛 メトロノーム、カイザードラゴン

前

衛 ココア

前

衛

後 キリエ

衛

本 シルク

陣

鉄砲魚：1歩前進。ココアに攻撃。

命中判定：〔武勇〕2+(4,6) || 12 《気力》0↓1

割り込み。ココア【攪乱】。《気力》1点消費して、達成値1減少。

強制いちたりない！

闇エルフ：《気力》2点、《HP》1D6 || 4点、【深魔法】で「鉄砲魚」の《HP》1D6 || 1点消費して都合《希望》4点支払い、メトロノーム、シルク、キリエ、ココアに【流れ星】。

「鉄砲魚」死亡。

判定：〔魔力〕6+(1,5) || 12 ^ 13 失敗！

闇エルフ (GM)：

「あいあい だごん ふたぐん！」

再び詠唱を行う闇エルフ。しかし何がいけなかったのか、宮廷側から見れば何が良かったのか、壁や天井に埋まる星は何の反応も見せない。

メトロノーム（ヴィクター）：

「どうやら品切れのようですね」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「では今度こそ終わらせましょう！」

|||||

### 第3ラウンド

陣形

本

陣

後 闇エルフ

衛 メトロノーム、カイザードラゴン

前

衛 ココア

前

後 キリエ

衛

本

シルク

陣

### 作戦判定

3 成功！  
シルク（《気力》 1点使用）：〔才覚〕 5 + ( 2、3、5 ) || 1 3 ≧ 1

ヴィヴィオ：

うゝ、敵の【転送】が面倒ですねえ。何度も「やったか?!」て思っ  
ちやったよ。

はやて：

脅威を感じてくれるなら、配置した甲斐があるなあ。

ただちよつと戦闘が間延びしてしもうてる感は否めんなあ。

イクス：

味方を犠牲に行動するタイプで助かりましたね。手数で押されたらもつと危なかったかもしれませぬ。

はやて：

そつちのほうがよくつたかなあ・・・

先攻フェイズ

メトロノーム：【大剣】で攻撃。

命中判定：〔武勇〕6+(2、1、3) || 11 命中！

威力：1D6+3 || 8点ダメージ 撃破！

メトロノーム（ヴィクター）：

「破アツ！」

メトロの振るう大剣が闇エルフの喉に食い込む。

GM（はやて）：

その一撃を闇エルフはかわす事もできず受けてしまい、口と鰓から大量の血を噴出し静かに地に伏した。しばらくピクピクと痙攣していたがそれもやがておさまり周囲は静けさを取り戻す。

戦闘終了や。

お宝表

【お弁当】×3、肉×2、衣料×3、木×3

【保存食】×8

はやて：

おつかれさま。結果3ラウンドやしこんなもんなんかな。

ヴィクター：

最後はなぜ【転送】を使いませんでしたの？

はやて：

残り《HP》3やったからな。コスト支払いで倒れる公算が高かつたし、生き残っても次にくるカイザーの攻撃が3点固定やしな。

デИАーチエ：

進行のスムーズ化というやつか。しかし大量に弁当が出てきたな。

ヴィヴィオ：

食事アイテムが尽きてたから助かるけど、逆に持ちきれないね。

イクス：

食事と言えば、この【保存食】はいつたい？

お宝表の結果には有りませんでしたよね？

はやて：

それはこの「闇エルフ」たちが持ってたアイテムや。ほんまは戦闘中に使うつもりやったんやけどなあ……

ヴィクター：

《HP》が1点しか回復しない行動を消費するタイプ：支援のアイテムでは……

はやて：

まったくもってその通りやったなあ。次は武具アイテムでも持たせようかなあ。

とにかく、この【保存食】も持って行ってええよ。

デИАーチエ：

持ちきれぬと言うておろうが。

はやて：

まあその辺りも相談しつつ、キャンプに進むで。

つづく



#### 4. 冒険フェイズ7

天階バナナ公国 (表示するのは既知の情報のみ)

1 2 3

流星 七色

A 絶望砦— 神殿— 街道

— —

奈落

B— 蚯蚓野 連邦

—

どん底

C — 今こころ— 辻

宮廷の状態

メトロノーム

《HP》 16 / 16 《気力》 0 / 3 《配下》 0 / 8

装備 1〜2 : [大剣]、3 : 「素材」、4 : [魔法の鞍]、5 : [乗騎]、  
6 : [聖痕] (天使)

「素材」 内訳 : 牙、鉄、機械×3、情報×5

カイザードラゴン

《HP》 29 / 29 《気力》 0 / 2 《配下》 5 / 5

装備 1 : [日傘]、2 : [甲冑]、3 : [乗騎]、4 : [楽器]、5 : [石  
弓]、6 : [強壯剤]

シルク

《HP》 13 / 13 《気力》 2 / 4 《配下》 8 / 8

装備 1 : 「素材」、2 : [住民台帳]、3 : [クレジットカード]、4 :  
[迷宮保険]、5 : [バックパック]、6 : [携帯電話]

「素材」 内訳 : 肉×2、牙×2、鉄×7、機械×3、衣料×4、木、  
火薬、情報×5

キリエ

《HP》 13 / 13 《気力》 2 / 4 《配下》 9 / 10

装備 1：【鉄砲】、2：【マント】、3：【衣装】、4：【衣装】、5：【テント】、6：【衣装】

ココア

《HP》 15 / 15 《気力》 0 / 3 《配下》 5 / 6

装備 1：【手裏剣】、2：【お弁当】、3：【使い魔】、4：【星の欠片】、5：【お守り】、6：【お守り】

|||||

B2・水晶スロープ

2ターン・2クォーター経過

はやて：

さて遭遇が終わったわけやけど、どうする？

ヴィクター：

あ

イクス：

どうしました？

ヴィクター：

【聖痕】の効果을忘れていましたわ。闇エルフに対してはもっと大きなダメージが与えられたはずなのに。

はやて：

ありや、そういうえばそうやったな。ダメージが大きくなれば【転送】の判定も難しくなるから、もっと早くに終わってた可能性もあったか。

アインハルト：

そうですね。しかし過ぎたことを言っても仕方ありません。次からは気をつけましょう。

ヴィクター：

そう言ってもらえると助かりますわ。

次の部屋に関する情報がありませんしここはキャンプですわね。

ディアーチエ：

さきほど通った道に罠があったからな。この部屋にも次の通路に

も罨はない。

まずはC1の情報収集だな。《配下》は1人でよいか。

指揮判定

シルク：〔才覚〕 5 + (2、3) + 1 || 1 1 成功！

情報収集表：4. 噂に聞いた事の有る怪物を発見する。C1にレベルが9以下の好きなモンスターを1体、中立的なモンスターとして配置できる。

ディアーチエ：(両手で顔を覆う)

はやて：

ははは。こんなんばつかやなあ。

どうする？ 配置する？

イクス：

レベル9って迷宮支配者以外なら私たちが出会っちゃいけないレベルじゃないんですか？ 確か配置制限というのがありましたよね？

はやて：

そうやな。今の宮廷やと支配者以外の配置制限はレベル8やからな。でもこの配置制限は目安やから意図的に無視してもいい事になってるから、絶対にどうにもならない相手、でもないで。

ディアーチエ：(ルールブックを開く)

はやて：

お？ 配置するか？

ディアーチエ：

さすがにレベル9を置くつもりはないがな。

死霊カテゴリなら遭遇することにこちらもメリットがあるからな。

はやて：

ほえ？ 中立やで？ 戦うん前提なん？

ディアーチエ：(仏頂面でルールブックのページをめくる)

交渉せよと？ 交渉表で12の出目以外は条件を満たせなければ

戦闘になるのにか？

アインハルト：

他の方の行動を終えてから決めてはいけないのでしょうか？

はやて：

うーん、C1の脅威情報がまだ出てないからなあ。あとで決めるのはちよいズルな気もするけど・・・

デアアーチエ：

ならば「お化けシート」を1体配置だ。

はやて：

え、決めてしもうてええの？ 別に後でもかまわんて言おうとしたんやけど。

デアアーチエ：

お化けシートなら怖がることもなかろう。先ほど1体しとめ損ねたしな。

イクス：

ありがとうございます。

はやて：

まあ、ええならええけど。

噂に聞いた怪物も何もさつき戦ったやないかい！ て感じはするけども。

ヴィヴィオ：

あはは・・・。

ココアもC1を情報収集しますね。あ、派遣するのは1人です。

指揮判定

ココア：〔探索〕 5 + (5、3) || 13 成功！

カイザードラゴン。割り込みで【楽器】 ココア《気力》 0 ↓ 1

情報収集表：4。（以下略）！

ヴィヴィオ：（机に突っ伏す）

はやて：

うそやろ・・・

ヴィヴィオ：(まだうつ伏せになっている)

【退散】で3体まで指定できるし、「お化けシート」をもう1体お願いします。

はやて：

お、おう。

ヴィクター：

これはまずいかもしれませんわね。イクス、《気力》が残っているキリエが頼みの綱ですわっ。

イクス：

は、はいっ！ 1人派遣、《気力》を1点使用します。

指揮判定

キリエ：〔探索〕 3+(1, 5, 2) || 10 いちたりた！

情報収集表：7. 入口にたどりつく。C1の脅威情報をGMに教えてもらう。

イクス：(両手を突き上げ天を仰ぐ)

はやて：

すごい喜びようやな。気持ちはわかるけど。

C1の脅威情報はトラップ1個、エネミー20体やな。

アインハルト：

20?!

はやて：

あ、心配せんでもこれはさつき追加された「お化けシート」も含んだ数やで。

ヴィクター：

それでももともとから18体も居たんじゃありませんの！

あ、陣形を元に戻しておきますわよ！ さすがに混乱フェイズが怖すぎますわ。

アインハルト：

あとは部屋の搜索ですね。予算が増える筈ですし。

《気力》がありませんから、自信はありませんが・・・

ヴィヴィオ：

あ、アインハルトさんココアの【使い魔】を1匹連れて行ってください。判定が終わったらまた返してくださいね。

アインハルト：

ありがとうございます。では一時的に【石弓】と交換しておきますね。

搜索判定

カイザードラゴン：〔探索〕 3 + (3、4) + 1 || 1 1 成功！

発見した隠し財産：1 D 6 M G || 1 M G

カイザードラゴン：(顔を両手で覆う)

成功・・・しました・・・。

はやて：

なんなんこれ？

まあ、ええか。隠し財産とは別に、部屋の隅で身を隠してた公国民を発見したで。これは相変わらずここでは何のイベントも起きへんよ。

ヴィクター：

相変わらず、謎のイベントですわね。

最後にメトロは床に置いたままの【お弁当】を1つ拾って使用いたしますわ。使用後にすぐに交換したアイテムを拾いなおしますわね。

配下s (GM)：

「た、ただいま戻りました！」

シルク (ディアーチエ)：

「うむ。戻ったか。それでどうであった？」

配下S (GM)：

「は、はい・・・それが・・・」

ココア（ヴィヴィオ）：

「? どうかしたんですか?」

配下C（GM）：

「そ、それが厄介な魔物が・・・よりもよってお化けシーツが2匹も潜んでいたのです!」

キリエ（イクス）：

「・・・? それだけですか?」

配下K（GM）：

「ええ。合計20もの魔物が陣取っております。ご用心なさいませよう申し上げます」

シルク（ディアーチエ）：

「20・・・敵の本陣か?」

ココア（ヴィヴィオ）：

「しこもお化けシーツまで居るとは、面倒ですね」

キリエ（イクス）：

「え?」

ココア（ヴィヴィオ）：

「え?」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「（・・・ここもかなり荒らされている・・・人々は無事だろうか・・・）」

GM（はやて）：

カイザーが、バナナの世話に使っていたと思われる小屋だったものの瓦礫をどかすと、そこには十数名の人々が身を寄せ合っていた。

避難民（GM）：

「ひいっ!」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「落ち着いてください! 私は天階マジカル合衆国の”泣く子も黙る”カイザードラゴンと申します。この畑に居た侵略者は討伐いたしました。どうかご安心を」

避難民（GM）：

「そ、そうだったのですね。なんとお礼を申し上げますればよいの

か・・・」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「お気になさらないでください。」

しかし、他の連中がここを通る可能性があります。どうかもうしばらくは身を潜めていてください」

避難民（GM）：

「っ！ わ、解りました。大した御礼もできませんが、どうかこれを何かにお役立てください」

彼らは、1MGもの大金をカイザーに差し出す。

カイザードラゴン（アインハルト）：

「！ いけません。そのようなもの受け取ることはできません」

避難民（GM）：

「そうおっしゃらずに、何かの形で御礼をしませんと我々も気がすみません。どうか、お受け取りください」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「・・・そこまで仰られるのであれば。ありがたく頂戴いたします」  
メトロノーム（ヴィクター）：

「とはいえ、こちらもいただきっぱなしでは合衆国の名折れ。ささやかですが食事をご用意しましたので皆さんも一緒にしましょう」

ヴィクター：

ともちかけますが、実際のところは持ちきれない【お弁当】や【保存食】の処分ですわね。

ヴィヴィオ：

それは言わなくてもよかつたんじゃあ・・・。

はやて：

さて、そしたら時間を進めて移動やな。

|||||

B1・浪漫坂

2ターンの3クォーター経過

GM（はやて）：



通路を抜けると、そこはゆるやかな傾斜を牧草地とする牧場のような場所で、今までの部屋に比べて比較的破壊を免れているように見える。

牧草地を区切る柵の前で多くのモンスターが宮廷を睨み付けている。

しかし今まで遭遇した侵略者と違い、問答無用で襲っていることはなく、こちらを警戒しているようだ。

三羽ガラス（GM）：

「止まれ！ 何者だ！ これ以上、公国を踏みにじるなら容赦はせんぞ！」

はやて：

というわけで、ここでの遭遇は中立的遭遇や。すぐさま戦闘になることはないけれど、かといって無条件で信用してくれる感じでもないで。

アインハルト：

言動から察するに公国の防衛隊でしょうか？ それでしたらこちらの身元を明かせば

はやて：

完全奇襲でこの有様やからな。合衆国から救援に来たというても、信用してもらえんよ。

ヴィクター：

中立的な相手には戦闘か交渉を選択できるのですわね。状況的に戦闘の選択肢は無いですわね。

ディアーチエ：

だな。

小鴉。交渉をするぞ。

はやて：

ほいほい。ほな代表は2D6を振ってや。

イクス：

誰が振ります？

魔法少女×5：

.....

はやて：(苦笑)

出目次第では問答無用で戦闘やからってそんなに嫌がらんでも：

ヴィクター：

仕方ありません。ここは国王たる私が・・・

交渉表

6. 「・・・お前の趣味、なに？」好きな単語表1個選びD66を振る。宮廷の中にその項目を好きなものに行っているPCが居ればモンスターは友好的になる。居なければ戦闘を行うこと。

ヴィクター：

5/42の確率というのは非常に厳しいですわね。

はやて：

ああ・・・単語表はキャラメイクした時に使った新・王国ブックと新版やと中身が違うし、使う単語表は王国ブックの方にしようか。

ディアーチェ：

うくむ、見事に皆の好きなものが表内でバラけておるな。

かろうじて単語表1と4が該当するものが3つずつある程度か。

アインハルト：

3/21・・・1/7の確率と思えば全体から無作為に選ぶよりは確率が高いですが・・・。

イクス：

決して高い確率ではありませんよね・・・

はやて：

で？ 誰が振る？

魔法少女×5：

.....  
.....  
.....

はやて：

ははは.....。

ヴィクター：

ええい、やってやりますわ！ 使う表は1で行きますわよ！

SE：コロコロ.....

はやて：

「狭いところ」やな。

イクス

全員好きなものではありませんね。

ディアーチェ：

せめて誰かの嫌いなものであればネタになったのだが。

はやて：

ホンマになあ。

ヴィヴィオ：

や、やめてあげてくださいよお！

三羽ガラス（GM）：

「われわれの」「同盟というのであれば」「その証を示せ」

メトロノーム（ヴィクター）：

「っ。同盟の証と言われましても.....

そ、そういえば公国のみなさんはもう少し土地を広げませんか？

合衆国は霊園を正式に我々の領土とできたこととでずいぶんと快適

になりましたよ。

公国ももう少し広い土地を持てばよろしいですけど、どうして周囲

の土地を購入しませんの？」

三羽ガラス（GM）：

「「.....」」

「ならば」「戦争」「だ！」

国王以外：

「陛下ああああああああ!!!」

メトロノーム（ヴィクター）：

「ごめんなさああああああああい」

はやて：

というわけで戦闘突入やな。

ちなみにこのモンスターたちは《HP》が無くなったら全員、致命傷表を適用することを先に伝えとくな。

アインハルト：

何か特別な存在ということでしょうか？

はやて：

まあ、そんなところやな。

ほな準備するで。

つづく

#### 4. 冒険フェイズ8

天階バナナ公国 (表示するのは既知の情報のみ)

1 2 3

流星 七色

A 絶望砦— 神殿— 街道

— —

奈落

B— 蚯蚓野 連邦

—

水晶 どん底

C 今ここ— 坂— 辻

宮廷の状態

メトロノーム

《HP》 16 / 16 《気力》 0 / 3 《配下》 0 / 8

装備 1〜2 : [大剣]、3 : 「素材」、4 : [魔法の鞍]、5 : [乗騎]、  
6 : [聖痕] (天使)

「素材」 内訳 : 牙、鉄、機械×3、情報×5

カイザードラゴン

《HP》 28 / 29 《気力》 0 / 2 《配下》 5 / 5

装備 1 : [日傘]、2 : [甲冑]、3 : [乗騎]、4 : [楽器]、5 : [石  
弓]、6 : [強壯剤]

シルク

《HP》 13 / 13 《気力》 2 / 4 《配下》 8 / 8

装備 1 : 「素材」、2 : [住民台帳]、3 : [クレジットカード]、4 :  
[迷宮保険]、5 : [バックパック]、6 : [携帯電話]

「素材」 内訳 : 肉×2、牙×2、鉄×7、機械×3、衣料×4、木、  
火薬、情報×5

キリエ

《HP》 13 / 13 《気力》 1 / 4 《配下》 9 / 10

装備 1：【鉄砲】、2：【マント】、3：【衣装】、4：【衣装】、5：  
【テント】、6：【衣装】

ココア

《HP》 15 / 15 《気力》 1 / 3 《配下》 5 / 6

装備 1：【手裏剣】、2：【お弁当】、3：【使い魔】、4：【星の欠片】、  
5：【お守り】、6【お守り】

|||||

B1. 浪漫坂

2ターン・3クォーター経過

陣形

本お化けシート×2

陣

後白衣の天使

衛

前三羽ガラス、マツハペンギン×3

衛ハルキユオネ×3、ワリアヒラ×10

前 メトロノーム

衛 カイザードラゴン

後 キリエ

衛 ココア

本 シルク

陣

|||||

デИАーチエ：

判っていたが圧がとんでもないな・・・。

ヴィクター：(顔面蒼白)

わたくし、またロストすることを覚悟いたしましたわ。

はやて：

あ、【聖痕】天使か深人選んだほうに攻撃する場合、自身もダメージ



メトロノーム：1歩前進。

「マツハペンギン」Aに【大剣】で攻撃。

命中判定：〔武勇〕6+(5、2、4)∥15 命中！

威力：1D6+3∥8点ダメージ

致命傷表：7. 行動不能。

【聖痕】によるダメージ：1D6∥5点ダメージ 《HP》16↓1

1

カイザードラゴン：1歩前進。【武勲】で「三羽ガラス」を指定。

「三羽ガラス」に【日傘】で攻撃。

命中判定：〔武勇〕5+(3、1)∥9 はずれ・・・

シルク：情報×5消費して【補給】

【才覚】5+(3、4)∥12 成功！ 各《HP》1点回復・・・

ディアーチエ&アインハルト：(両手で顔を覆う)

ヴィクター：

ま、まあまあ。まだ戦いは始まったばかりです。気にせず行きましょう！

キリエ (イクス)：

「(ずいぶんと死霊が多いですね・・・とにかく)

星辰の調いし誤字ではありません時に・・・」

SE：パアアツ

お化けシーツ (GM)：

『うおおおおおっ・・・』

降り注ぐ光に死霊が浄化されていく。

ココア (ヴィヴィオ)：

「このまま押し切る！

そこっ！」

ワリアヒラA (GM)：

「一ほろっほー《その程度の投擲雑作もありません。されど平和の使者たる我らに刃を向ける事、その愚かさを思い知りなさい》」



一鳴きすると携えた短剣で手裏剣を叩き落すワリアヒラ。振るつた短剣をココアに突きつけ睨み付けてくる。

ココア（ヴィヴィオ）：

「う……あ……」

平和の象徴

鳩（と呼ばれている存在）を傷つけようとした事実が本人の自覚を上回る罪悪感となって動きを鈍らせる。

メトロノーム（ヴィクター）：

「どんなに動きが速かろうと！」

SE：ブウン ザシュツ

メトロノーム（ヴィクター）：

「くああっ！」

聖痕からの痛みに左手を抱え込む。

「（天使様に手を挙げるのがこんなにも行動を阻害するなんてっ）」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「陛下！」

いくら天使といえど、我らの行軍を阻むというのなら！」

SE：スカツ

三羽ガラス（GM&ディアーチエ&通りすがりのあかいあくま）：

「『その程度で我を捉えられると思うてか』」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「速いっ！」

シルク（ディアーチエ）：

「これはいささか分が悪いな。

皆のもの、傷を癒す魔法の呪文を仕入れてきたぞ」

メトロノーム（ヴィクター）：

「それはありがたいですわ！」

シルク（ディアーチエ）：

「それではいくぞ……」

『大丈夫、大丈夫！ やれるやれる！ あきらめるな！ まだ行けるぞー！』

大臣以外：

『・・・はい?』

GM (はやて)：

いぶかしむ宮廷の反応とは裏腹に、受けていた傷は軽微ながらも塞がっているのであった。

|||||

後攻フェイズ

陣形

本

陣

後 白衣の天使

衛

前 三羽ガラス、マツハペンギン×2、ハルキユオネ×3

衛 ワリアヒラ×10、メトロノーム、カイザードラゴン

前

衛 ココア

後 キリエ

衛

本 シルク

陣

マツハペンギンB：【早足】含め2歩前進。

【突撃】 込みでキリエに攻撃。

【武勇】 3+(1、6)+2||12 命中! 《気力》0↓1

威力：1D6+4||7点ダメージ

割り込みでココアが【転送】。判定に《気力》1点使用。

【魅力】 3+(2、3、6)||12 成功! 《気力》回復。

マツハペンギンB 致命傷表：6. 重傷を負い意識を失う。行動不能に加え、3クォーター以内に《HP》を1点以上にしないと死亡す

る。

マツハペンギンC：2歩前進。

キリエに【突撃】付攻撃。

【武勇】 3 + (1, 4) + 2 || 10 命中！

威力：1D6 + 4 || 10点！

白衣の天使：1歩前進。

カイザードラゴンに【魅了】。

カイザー【魅力】 2 + (5, 4) || 11 セーフ！

ワリアヒラ：(面倒なので判定省略)

A：メトロノームに攻撃。絶対失敗！

戦闘フアンブル表：3。敵の士気が大いにゆらぐ。自軍全員1マス後退。

B、C：1歩前進。メトロに攻撃。はずれ。

D、E：1歩前進。メトロに攻撃。命中。計6点ダメージ。

F：1歩前進。メトロに攻撃。はずれ

G：1歩前進。メトロに攻撃。命中。3点ダメージ。《気力》1点増加。

H：1歩前進。メトロに攻撃。命中。3点ダメージ。

メトロノーム 致命傷表：1。精神だけで耐え忍ぶ。【武勇】難易度8の判定に成功すると《HP》が1になる。失敗すると行動不能。

【武勇】 6 + (6, 1) || 13 復活！ 《気力》1点獲得。

I：1歩前進。メトロに攻撃。命中。3点ダメージ。《気力》1点増加。

メトロ 致命傷表：8。偶然アイテムが衝撃からキミを護る。装備しているアイテムをランダムに1つ選び破壊し、ダメージを無効化する。

【大剣】破壊！

J：1歩前進。メトロに攻撃。はずれ。

三羽ガラス：1歩前進。メトロノームを攻撃。

【武勇】 5 + (2, 1) || 8 命中・・・

威力：1D6 + 5 || 6 + 5 || 11点ダメージ！ 【三位一体】発動

!

メトロ 致命傷表：7. 行動不能。

【武勳】の対象にカイザードラゴンを指定。カイザーに攻撃。

【武勇】 5 + (5、5) || 15 命中・・・

威力：2D6 + 5 || 12 + 5 - 1 (【甲冑】) || 16点 【三位一

体】発動！

カイザーに攻撃。

【武勇】 5 + (2、1) || 8 はずれ！

ハルキユオネ×3：追加移動も使用して2歩前進。【飛行】があるため  
進行妨害されない

マツハペンギン (GM)：

「ペンペン！」

キリエ (イクス)：

「に、2匹同時?!」

ココア (ヴィヴィオ)：

「させない！」

protection」

GM (はやて)：

ココアの詠唱に応えるように、マツハペンギンの目前に壁が出現。  
進軍の勢いを止めることができなかつたペンギンは正面から壁に激  
突。動かなくなる。

しかし、それで止められたのは1匹だけ。

キリエ (イクス)：

「くうっ」

白衣の天使 (GM)：

「ああ、勇ましい騎士様、どうか哀れな天使をお守りください」

カイザードラゴン (アインハルト)：

「我らが大統領の失言は謝罪します。しかし暴力で訴えきたのはそ  
ちらではありませんか」

白衣の天使 (GM)：

「そうだけどお。つれないわねえ」

ワリアヒラ軍団(GM)：

平和の軍勢の力思い知るがよい  
『ほっ ほー!』

イメージ映像：『The Birds』

「「やめろ、味方を巻き込むな!」」

「くっ、これしきの、ことで・・・っ」

パキイイイン

「ああ。わたくしの剣が!」

三羽ガラス(GM&ディアーチエ&通りすがりの紅薔薇さま)：

「さて自称」「同盟国の大統領に」「眠っていただくでしょう」

SE：ずばばばっ

メトロノーム(ヴィクター)：

「っ・・・視界が・・・」

宮廷：

「陛下!」

三羽ガラス(GM&ディアーチエ&通りすがりの女子高生雀士)：

「まだまだ」「我らの攻撃は」「止められぬぞ!」

「「もう一撃い!」」

カイザードラゴン(アインハルト)：

「っ!」

(なんとか2撃目はかわせましたが・・・長期戦は避けなければ・・・)

雷帝&霸王：(絶句したまま青ざめている)

ディアーチエ：

子鴉そろそろ白状したらどうだ?

はやて：

な、なにを?

ディアーチエ：

ダイスに無機物操作の魔法を仕込んでおるだろう!

はやて：

待って?! ウチかてびっくりしてるんよ?! 6出した後に6ゾロ

出るやなんて思わんやん!

ヴィヴィオ：

その大ダメージを受けてもまだ《HP》が2桁あるんですから、さすがカイザーですよ。

アインハルト：

え、ええ。ありがとうございます。ですがこの一撃で半分以上削られましたから長引かせたくはないですね。

はやて：

ごめくん！

イクス：

（そんなに想定外だったなら『三位一体』の効果は「もう一度攻撃』できる』」なのだし、使用しなければよかったのでは・・・）

|||||

## 第2ラウンド

陣形

本

陣

後 白衣の天使

衛 ワリアヒラA

前 ワリアヒラB、J、三羽ガラス

衛 メトロノーム（行動不能）、カイザードラゴン

前 ハルキユオネ×3、マツハペンギン

衛 ココア

後 キリエ

衛

本 シルク

陣

作戦判定

シルク（《気力》1点使用）：〔才覚〕5+（5、2、4）||14 成



後 白衣の天使  
衛 ワリアヒラA  
前 ワリアヒラB、J、三羽ガラス  
衛 カイザードラゴン

前 ハルキユオネ×3、マツハペンギン  
衛 ココア  
後 メトロノーム、キリエ  
衛 シルク  
陣

マツハペンギン：ココアに攻撃。

〔武勇〕 3+(2、4) || 9 回避！

白衣の天使：〔風斬り羽〕

1D6 || 4 || 宮廷後衛に移動。

キリエ ≪HP≫ 5点減少。

ワリアヒラ：

A：1歩前進。カイザードラゴンに攻撃。≪気力≫ 1点使用。

〔武勇〕 1+(6、5、4) || 12 命中：：≪気力≫ 1点獲得。

2点ダメージ。

B、J：1歩前進。ココアに攻撃。回避。

三羽ガラス：1歩前進。ココアに攻撃。

〔武勇〕 5+(1、1) || 自動失敗

戦闘ファンブル表：7. いててて。自分を傷つけてしまう。自身に3点ダメージ。

ハルキユオネ：

A、C：1歩前進。メトロノームに攻撃。

全員命中・・・ 合計3点ダメージ。

ヴィクター：



なんでメトロばかり狙われますの?!

はやて：

性格が堅実なら《HP》低い方に行くんやけどなあ。狡猾なハルキユオネには命中できる目が有る相手を狙わせるよ。

ヴィクター：

ぐぬぬ。戦闘型を目指すために「武勇」を優先しましたが、「探索」も上げなくてはいいけませんわね。神官より回避が低いとは……。

ディアーチエ：

後悔は後でよい。まずはここを切り抜けることだ。作戦判定をす  
るぞ。

はやて：

ああ、ちよい待って。

PLs：

???

はやて：

2ラウンド経過したからということにしてここでイベントが挟  
まるで。

アインハルト：

もともと勝たなくてもよい戦闘だったんですか？

イクス：

どおりで数も強さも尋常じゃないと思いました。

はやて：

(レベル制限自体は守ってるんよなあ。【聖痕】のこと忘れてたけ  
ど)

ディアーチエ：

2ラウンド経過がイベント条件なら、「ラウンド終了時」の処理はで  
きるか？ 【補給】を使っておきたい。

はやて：

ああ、それはOKや。「素材」の消費と判定をしてもて。

ディアーチエ：

うむ。肉2個、牙2個、木を消費するぞ。判定は……出目7で達

成値12、成功だな。6の目があるので《気力》も回復だ。

回復量は・・・ぐ、2点か。すまぬ。

ヴィヴィオ：

回復できているだけありがたいよ。

それで指令、イベントって何が起きるんですか？

はやて：

ふむ。それはやな・・・

||||||

B1・浪漫坂

2ターン・3クォーター経過

GM（はやて）：

激戦を繰り広げる両陣営。そこに割って入る声があった。

???(GM)：

「おやめなさいー！」

両陣営：

「?!」

GM（はやて）：

そこには複数人の男女が立っていた。先ほどの声はその先頭に立つ女性のものらしい。

白衣を着たその女性は厳しい目で天使たちを睨み付けている。

そしてマジカル合衆国の面々にも見覚えの有る人物である。それは

三羽ガラス（GM&ディアーチエ&通りすがりの女子高生探偵）：

「「殿下?!」」

GM（はやて）：

そう、かつてこの天階バナナ公国をとりしきり、最近その役目を現公王であるプリムロードに譲り隠居となっていた人物。

天階バナナ公国前公王 “ 風に柳の ” ゾルゲ その人である。

ゾルゲ（GM）：

「その方たちは間違いなく我々の同盟者です。武器を下ろしなさい」



という事で、ここでの遭遇は終了。  
休憩を挟んでキャンプの処理に移ろうか。

## 4. 冒険フェイズ9

天階バナナ公国（表示するのは既知の情報のみ）

1 2 3

流星 七色

A 絶望砦― 神殿― 街道

―

奈落

B― 蚯蚓野 連邦

―

水晶 どん底

C 今ここ― 坂― 辻

宮廷の状態

メトロノーム

《HP》 16 / 16 《気力》 1 / 3 《配下》 0 / 8

装備 1：、2：、3：「素材」、4：【魔法の鞍】、5：【乗騎】、

6：【聖痕】（天使）

「素材」内訳：牙、鉄、機械×3、情報×5

カイザードラゴン

《HP》 29 / 29 《気力》 0 / 2 《配下》 5 / 5

装備 1：【迷い傘】新・迷宮ブックの【日傘】よりコンバージョン、

2：【甲冑】、3：【乗騎】、4：【楽器】、5：【石弓】、6：【強壯剤】

シルク

《HP》 13 / 13 《気力》 3 / 4 《配下》 8 / 8

装備 1：、2：【住民台帳】、3：【クレジットカード】、4：【迷

宮保険】、5：【バックパック】、6：【携帯電話】

「素材」内訳：鉄×7、機械×3、衣料×4、火薬

キリエ

《HP》 13 / 13 《気力》 0 / 4 《配下》 9 / 10

装備 1：【鉄砲】、2：【マント】、3：【衣装】、4：【衣装】、5：

【テント】、6：【衣装】

ココア

《HP》 15／15 《気力》 0／3 《配下》 5／6

装備 1：【手裏剣】、2：【お弁当】、3：【使い魔】、4：【星の欠片】、  
5：【お守り】、6：【お守り】

|||||

B1・浪漫坂

2ターン・3クォーター経過

GM（はやて）：

天階バナナ公国前公王、風に柳のゾルゲの説明によれば、侵略者たちの電撃ともいえる襲撃になすすべもなく国の防衛は瓦解。元ランドメイカーとして周辺に居た国民をまとめ何とか残った国防軍の生き残りとともにこの部屋で抵抗・・・と呼ぶにはお粗末なただの籠城を行っていたという。

彼女の言葉通り、天使たちも含めれば今までの部屋で見かけた避難民と同程度の人数が身を寄せているようだ。

はやて：

そういうわけでここから遭遇後の処理やけど、キャンプする？

なお、戦闘に参加してたモンスターとゾルゲは全員、友好的NPCに変更になってるで。

ヴィクター：

取引も可能、と。

次の部屋が最後の部屋。間違いなく迷宮支配者との戦闘がありま  
すわよね。

デИАーチエ：

それを情報無しで飛び込むなど自殺行為よな。まずはシルクが情報収集を行おう。《配下》の派遣は・・・1人で良いか。《気力》は溢るところではなからう。1点使う。

~~~~~

指揮判定 / 10

難易度

〔才覚〕 5 + (3、2、3) + 〔携帯電話〕 1 || 12 成功!

情報収集表：4. 噂に聞いたことがある怪物を発見する。冒険フェイズ中なので目標は通路の先の部屋に固定される。その部屋にレベルが3以下の中立的モンスターを1体配置できる。

~~~~~

ディアーチェ:

もういらんわ!

小鴉。これは「配置できる」ということは配置しないことも選択できるな?

はやて:

それは大丈夫やで。肝心の情報はゼロやけど。

(出目もエライ低空飛行やし)

ディアーチェ:

ぐぬぬ・・・。

ヴィヴィオ:

じゃ、じゃあ今度はココアが・・・。《配下》は1人で。

~~~~~

〔探索〕 5 + (5、2) || 12 成功!

【楽器】使用。《気力》+1。

情報収集表：12: 調査隊の素晴らしい活躍! 迷宮マップの中から選べるのもう1部屋しかない。目標の脅威情報と通路情報をGMに教えてもらう。さらに「情報収集表」をもう1回使用できる。

~~~~~

参加者一同:

おおおおおおお!!!

イクス:

やりました! やりましたよ! ヴィヴィオ!

ヴィヴィオ:(思わず涙ぐむ)

うん・・・うん!

はやて:

これが王国フェイズで出てればファインプレイやったんやけどなあ。

アインハルト：

それは言わぬが華でしょう。

それで情報の開示をお願いします。

はやて：

ほいほい。

B2の部屋の脅威情報はトラップが1。エネミーが4。

通路情報は南東、みんながおるC1から伸びる道があるだけやな。

ヴィクター：

敵数は思いの外少ないですわね。

デИАーチエ：

だがここがいわゆるボス部屋。油断はできんだろう。

ヴィヴィオ：

だよね。もう1回情報収集表を振れるけど、どうしようか？

アインハルト：

最低限の情報は得ましたし、必要がないようにも思いますが。

イクス：

ですわね。それに脅威情報だけを得るものなど情報が重複する可能性のほうが多そうですし……。

ヴィクター：

ですわね。ヴィヴィの好きにすればよいのではないかしら。

ヴィヴィオ：

うくん。ではせっかくですし……4、あ……。

はやて：

噂に聞いたことがある怪物を発見する。

デИАーチエ：

もうよい！

ヴィクター：

残ったメンバーで罫の搜索ですわね。

ヴィヴィオ：



【使い魔】をメトロに渡しておきますね。

ヴィクター：

ありがとうございます。

それでは今までの傾向から怪しいのは通路ですわよね。

では北東の通路を探索です。なけなしですが《気力》を1点使っておきますわね。

~~~~~

探索判定 難易度 / 10

〔才覚〕 3 + (3、1、6) + 【使い魔】 1 || 13 成功! 《気力》 + 1

GM (はやて)：

ヴィクターが周囲を警戒しつつ通路を調べると、雑多なものを積み上げてバリエードとして用いているようであった。

急いで積み上げたためか、あるいは戦いの余波で崩れたのか、乗り越えること自体は難しく無さそうだが、足がかりに使えそうな場所はすぐに崩れそうな物ばかりだ。これは通過に細心の注意を払う必要があるだろう。

はやて：

【難所】のトラップや。全員が判定に成功するまで判定を繰り返して、判定の回数だけ時間が経過するで。

アインハルト：

また時間経過の罫ですか・・・

デアアーチエ：

き、きさ・・・

イクス：

デアアーチエ？

デアアーチエ：

きさまあああああつ！

殺す気だな?! ここで宮廷を全滅させる気だろう！

魔法少女s：

?!

ディアーチエ：

・・・迷宮マップの時間経過のところを読んでみる。

ヴィクター：

3ターン経過後、1クォーター経過毎に宮廷全員の《HP》が1D  
6点減少する・・・

はやて：

疲労と呼ばれる状態やね。

ヴィヴィオ：

あれ、今2ターンの4クォーター目・・・

ディアーチエ：

ああ。このキャンプが終了すれば「3ターン経過」だ。

PLs：

あああああああああつ!?

ヴィヴィオ：

た、「探索」で難易度10・・・これ、絶対誰か失敗するよ?!

アインハルト：（「探索」3）

き、期待値が出れば・・・

イクス：（同上）

で、ですよね・・・

ディアーチエ：（「探索」2）

き、《気力》だけなら充分だぞっ

メトロノーム：（両手<sup>探</sup>で顔<sup>巻</sup>を覆う<sup>1</sup>）

はやて：

いやあ疲労状態てなかなか見かけんから時間経過強制したら発生  
するかなあと思て

ディアーチエ：

ならば！

なぜ9部屋の迷宮を1本道でつないだ!? 通ることを選ばずに済  
む道があっても良かったであろうが!

はやて：

いやあ・・・(◇<sup>てへ</sup>ω<sup>へろ</sup>)

SE：ぶちっ

イクス：

ぶち？

ディアーチエ：

命が惜しくないようだな小鴉・・・そこになおれー！

しばらくお待ちください  
BGM：ドリフ

ディアーチエ：

はあ、はあ・・・

はやて：

いやまあバランスミスは申し訳ないと思うけど、配置制限守ってこんな事になるとは思わなかったんよ。

言い訳やけど。

ヴィクター：

まあ、規則にのっとつての配置ならば、まずはこのまま進めませんか？

ディアーチエ：

う、うむ。

はやて：

(ほんまどうしたもんやろうか・・・)

イクス：

ではキリエが「三羽カラス」に取引を持ちかけます。情報を教えてもらいたいです。

ヴィヴィオ：

え？ でも最後の部屋の情報はもう抜けてるよ？

イクス：

取引で情報を聞きだせると、配置されているモンスターも教えてもらえるらしいから。

アインハルト：

なるほど。あらかじめモンスターが解れば対策を立てられるかも

しれませんね。

~~~~~

取引 / 14

難易度

〔魅力〕 5 + (2, 2, 1, 5, 2) || 12 失敗・・・

三羽カラス (GM) :

「もうしわけない」「まさに電撃がごとき奇襲だった故」「相手の構成までは・・・」

キリエ (イクス) :

「いえ、お気になさらないでください。国民の皆さんを護ることのほうが優先でしたでしょうし」

三羽カラス (GM) :

「ほんとうに」「もうしわけ」「ない」

キリエ :

申し訳ありません。

アインハルト :

いえ、追加情報を得られれば幸運という程度のものでしたし気にすることはないでしょう。

カイザーに取引は無理でしょうから、武勇休憩を行います。

~~~~~

武勇休憩表

4 : 部屋の片隅にうち捨てられたむごたらしい亡骸を発見する。このマップの支配者の名前が分かっているないので効果はない。

GM (はやて) :

巡視を兼ねて部屋の中を歩いて廻るカイザードラゴンは、部屋の隅、みなが身を潜めている瓦礫の反対側で穴を掘る男性を発見する。カイザードラゴン (アインハルト) :

「?」

失礼、何をなさつ、て・・・」

GM（はやて）：

声をかけかけて息を呑む。穴を掘る男性の脇には十数名分の死体が積まれている。

男性の顔にも悲壮感が貼り付いている。涙こそ流していないものの辛そうに顔をゆがめ一心不乱に穴を掘っている。

何をしているかなど訊くまでもない。墓を、此度の犠牲者を吊う準備をしているのだ。

カイザードラゴン（アインハルト）：

「よそ者ではありませんが、お手伝いをさせていただきませんか」

男性（GM）：

「?! いや、しかし他国のランドメイカー様にこのようなことさせるわけには」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「お気遣いなく。体力には自身があります。

御同胞には触れませんので、せめて寝床の準備だけでも手伝わせてください」

男性（GM）：

「お、恐れ入ります。ではこのスコップを」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「ありがとうございます」

GM（はやて）：

カイザードラゴンは出発の少し前まで彼とともに簡易ながら墓所の製作に費やした。その心に、襲撃者に対する怒りを抱えつつ。

はやて：

まあ、ゲーム的な効果は無いんやけどな。

イクス：

キリエが支配者の情報を聞き出せていれば・・・

ディアーチエ：

気にしても仕方あるまい。情報は出揃っておる。

はやて：

ほな時間を進めて移動の処理から行くで。

つづく

## 4. 冒険フェイズ10

天階バナナ公国（表示するのは既知の情報のみ）

1 2 3

流星 七色

A 絶望砦― 神殿― 街道

― ―

奈落

B― 蚯蚓野 □ 連邦

／ ―

水晶 どん底

C 今ここ― 坂― 辻

宮廷の状態

※移動前に少しだけ装備の整理をしました。

メトロノーム

《HP》 16 / 16 《気力》 1 / 3 《配下》 0 / 8

装備 1：【石弓】、2：、3：、4：【魔法の鞍】、5：【乗騎】、

6：【聖痕】（天使）

カイザードラゴン

《HP》 27 / 29 《気力》 0 / 2 《配下》 5 / 5

装備 1：【迷い傘】、2：【甲冑】、3：【乗騎】、4：【楽器】、5：

、6：【強壮剤】

シルク

《HP》 13 / 13 《気力》 3 / 4 《配下》 8 / 8

装備 1：「素材」、2：【住民台帳】、3：【クレジットカード】、4：

【迷宮保険】、5：【バックパック】、6：【携帯電話】

※「素材」内訳：牙、鉄×8、機械×6、衣料×4、火薬、情報×

5

キリエ

《HP》 13 / 13 《気力》 0 / 4 《配下》 9 / 10

装備 1：【鉄砲】、2：【マント】、3：【衣装】、4：【衣装】、5：  
【テント】、6：【衣装】

ココア

《HP》 15 / 15 《気力》 1 / 3 《配下》 5 / 6

装備 1：【手裏剣】、2：【お弁当】、3：【使い魔】、4：【星の欠片】、  
5：【お守り】、6：【お守り】

|||||

3ターン0クオーター経過

GM（はやて）：

宮廷が通路を進む。メトロノームが搜索したとおり、今にも崩れそ  
うなバリケードが道を埋め尽くしている。乗り越えるにしても、隙間  
を無理やり通るにしても少しの油断が崩落を招くだろう。

~~~~~

【難所】 【探索】 難易度 / 10

メトロノーム

3回で成功。（《気力》を使うも【楽器】で回復。更に使うも6の  
目で回復）

カイザードラゴン

初回絶対成功！ 《気力》 +2

シルク（《気力》3点使用）

初回成功。6の目で《気力》 +1

キリエ

初回成功。

ココア

初回成功。6の目で《気力》 +1

合計3クオーター経過！

「疲労」により《HP》3D6 || 13点減少！

メトロノーム：i6 ↓ 3、カイザードラゴン：25 ↓ 12、シルク：  
13 ↓ 0、

キリエ：13 ↓ 0、ココア：15 ↓ 2



シルク致命傷表

5：頭を強く打ちつけ、昏睡している。行動不能。このクォーター以内に《HP》を1以上にしないと死亡。

キリエ致命傷表

12：幸運なことにダメージは避けられる。しかし「睡眠3」の変調を受ける。

~~~~~

SE：ズドドドツドドドドドドドド

メトロノーム（ヴィクター）：

「ひいああああああつ！」

キリエ&シルク：

『陛下！』

GM（はやて）：

バランスを崩し崩落が起こる。崩落の中心に居る国家元首を護るため考えるより先に体が動いていた。

決して頑丈とはいえない体力の2人が大統領を突き飛ばすようにかばう。崩落自体は大規模で、騎士やニンジャも巻き込まれているが中心よりはるかにまだ。

そう、中心よりは。

メトロノーム（ヴィクター）：

「あ．．．ああ．．．大臣．．．神官．．．」

キリエ（イクス）：

「う、うう．．．」

メトロノーム（ヴィクター）：

「！．．．まだ息がつ！．．．カイザー！．．．ココア！」

騎士&ニンジャ：

『はいっ！』

メトロノーム（ヴィクター）：

「なんとか救出できましたが．．．」

シルク（ディアーチエ）：（満身創痍）

「．．．．．」

キリエ（イクス）：（傷こそ無いものの顔色が悪い）

「気を失っているだけのようですが……このままでは……」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「では早く手当てを」

キリエ（イクス）：

「……」

ココア（ヴィヴィオ）：

「神官殿？」

キリエ（イクス）：

「っ！ す、すいません。どうも瓦礫にまぎれて何か薬物が……ま

ぎれ、て……」

GM（はやて）：

会話のさなかにも上半身で舟をこぐキリエはついにそのまま地面に倒れるように横になり、小さな寝息を立て始めた。

はやて：（引きつった笑顔で青ざめている）

……

ディアーチェ：（天を仰ぐ）

ヴィクター：（両手で顔を覆う）

い  
ごめんなさいごめんなさいごめんなさいごめんなさいごめんなさい

アインハルト：（何か吹っ切れた）

指令、この「このクォーター以内」というのは中央の部屋に到着したクォーターという解釈でよろしいですか？

はやて：

うえ？ あ、ああ。そうやな。各経過クォーターごとに処理なんやろうけど、3回目のダイスでちょうど13やったし、その解釈で問題ないやろう。

ヴィヴィオ：

つまりボス戦からその後のキャンプで回復ができればセーフ？

アインハルト：

そうなります。しかし・・・

イクス：

戦闘中に回復ができるキリエが眠ってしまったので・・・  
ヴィクター：

ごめんなさいごめんなさいごめんなさいごめんなさいごめんなさい  
い

はやて：

あ、ああトラブルも起きてるけど、描写に移るで。

(批判は出るかもやけどPCを守ることが優先よなあ)

## B2. 幽霊城

### 3ターン3クォーター経過

GM (はやて)：

決して小さくない犠牲を払い天階マジカル合衆国の面々が通路を抜けると、そこは王城がそびえている。しかし本来荘厳な装飾で覆われているであろうその城砦はいまや見るも無惨に傷められている。それは見るものによつては廃墟という印象を与えるかもしれない。

その城門をくぐり大広間に入るとそこには武装した魔物が陣取っていた。

妖精騎士 (GM)：

「まだ菌向かう者が居たか。しかし私の部下たちによりひどく消耗しているとみえる。このまま引くのであれば見逃してもよいが？」

はやて：

ということここでボスが投降を持ちかけてきます。

デИАーチエ：

・・・なに？

はやて：

ようするに、バナナ公国制圧の邪魔をしないのならそのまま帰国させてやろうということやね。

選択肢は3つかな

1. このまま戦闘する。

2. 提案を受け入れてバナナ公国を売り飛ばす。

3. 提案を受け入れたフリをしていったん帰国し、「再挑戦」を行う。

ヴィクター：

これは・・・

アインハルト：

現実的なのは3でしょうか

イクス：

確かに再挑戦ならリソースも戻りますが、迷宮の方もモンスターなどが復活してしまうのでまた同じ結果になるかも・・・。

ヴィヴィオ：

2は嫌だよね？ シナリオの目的を達成していないことになるから。

はやて：

ああ、そつかそうになると4個目の選択肢もあつたな。

4. 相手の提案は聞かず逃走（帰国）。目的未達成。

デイーアチエ：

2は失敗にならないと？

はやて：

そういうこと。

ヴィクター：

で、ですがそれでは同盟国からの依頼がっ

はやて：

こいつらの背後に列強国 ハグルマ資本主義神聖共和国がおる事は、途中で遭遇した債権回収班の存在からも明白というのはランドメイカー全員理解していてオーケーや。

その上で考えてな。こちらは人口1000人そこそこの小王国。

対するハグルマは列強と呼ばれるからには最低でも5,000人オーバーのレベル10国家。

アインハルト：

保身のために同盟を破棄せよ、と？

はやて：

この選択肢を選ぶなら、な。その場合、公国との関係が「険悪」に変化。

ハグルマからは属国化の証として<sup>コロコロ</sup>．．．3MG 献納を要求してくるよ。

ヴィヴィオ：

ダイスで決めた?!

はやて：

（今決めたシナリオ分岐なんやから仕方ないやろお）

さて、どの選択肢を選ぶ？

魔法少女s：

．．．．．。

## 4. 冒険フェイズ1

天階バナナ公国

1 2 3

流星 七色

A 絶望砦― 神殿― 街道

―

奈落

B 蚯蚓野 今ここ 連峰

―

水晶 どん底

C 浪漫坂― 坂― 辻

宮廷の状態

メトロノーム :

《HP》 3 / 16 《気力》 1 / 3 《配下》 0 / 8

カイザードラゴン :

《HP》 12 / 29 《気力》 2 / 2 《配下》 5 / 5

シルク :

《HP》 0 / 13 《気力》 1 / 4 《配下》 8 / 8

※このクォーター以内に《HP》を1以上にしないと死亡。

キリエ :

《HP》 13 / 13 《気力》 0 / 4 《配下》 9 / 10 変調「睡眠

3

ココア :

《HP》 2 / 15 《気力》 2 / 3 《配下》 5 / 6

民の声 : 4 / 13

はやて :

飲み物買い足してきたでえ。相談終わったk?! ど、どないしたんや?!



？

はやて：

ほんまは迷宮支配者を倒して帰国したときに種明かしする予定やったんやけど、ここまで何回かバナナ公国民が隠れてるのを発見したやろ？

ヴィクター：

ああ、居ましたわね。演出だけで《配下》に加わるわけでもない人たちが。

はやて：

実は本来の予定やと、

- ・迷宮支配者倒す
  - ・公国宮廷からの感謝&傘下入り申し出
  - ・領土獲得&発見した公国民分国民増加
- いう流れやったんよ。

イクス：

発見した、ということは私たちが出会った人たち以外にも居たんですか？

はやて：

それは内緒や。まあ、時間経過ダンジョンで時間を消費することに對するご褒美みたいなものやったんやけど。

アインハルト：

それで、その事と今の状況とどのような関係が？

はやて：

うん。

発見した公国民をそのまま連れて帰りたいなら自力で国の入口まで歩いてもらうことになる。

ヴィヴィオ：

ですよね。

はやて：

ただし、こいつらの目的はあくまでもバナナ公国。やから国民を手放すなら、敵対の意思がないものとして入り口までは問題なく、デー



々的には時間経過なく送り届けてくれる。としようか。

ディアーチエ：

ううむ……。国民を手放すというのは、もう救えないということか？

はやて：

いやいや。再挑戦でいろいろリセットされるのに合わせて、元の場所に隠れ直してもらっただけや。

イクス：

国民を護ろうとするとシルクの命が危ない。

シルクを優先すると今回発見できた国民よりも少ない数しか救えないかもしれない、と。

アインハルト：

ゲーム的には後者を選ぶべきなのでしょうが、心情的には……

ヴィヴィオ：

心情的にもシルクを失いたくはないですよ。

ディアーチエ：

問題は、後者を選んでもシルクが護られる保障は無いということだな。

ヴィクター：

え？

ディアーチエ：

公国の入り口までしか送ってもらえないというなら、道中表があるだろう。

イクス：

あ、たしかに時間が経過するものが表の中に取りましたね。

PLS：

ううむ。

はやて：

しいて言うなら後者のほうがどっちも助かる可能性が少ないながらもあるくらいかなあ。

あと、蘇生何回もするのもアレやし、今回ロストしたら素直にキャ

ラ作り直してもらおうで。  
イクス：

ど、どうしましょう？

デИАーチエ：

自力で引き返すか。

ヴィヴィオ：

おうさま・・・良いの？

デИАーチエ：

小鴉確認なのだが、公国民を連れて行く場合、そのまま合衆国までついてきたのち、その場で合衆国民としてカウントしてもよいのか？  
はやて：

ん？ ああ、再挑戦の時に《民》が多いほうができることも増えるかもか。ええよ。バランスミスのももあるし。

アインハルト：

でもそれではシルクが確実に

デИАーチエ：

かまわん。この遊戯はトラブルも楽しむものなのだろう？

ならばこの紫天の王、ロード・デИАーチエ閼統べる王！ 清濁併せ呑んで見せよう！

王様以外：

おー・・・。

はやて：

本人も覚悟してるならそれで行ってもええけど他のみんなもええかな？

ほな。再開するで。

|||||

B2. 幽霊城

3ターン3クォーター経過

妖精騎士（GM）：

「さて、どうしますか？ 素直に引き下がる事をお勧めしますが」  
メトロノーム（ヴィクター）：

「(神官は気を失い、大臣は既に危険な状態。指揮官と思しき妖精騎士に加えて魔物が3体・・・数は少ないですがこちらは既に満身創痕。ムリに抗えばこちらの敗退が濃厚。ここは・・・)」

「そうですね。見逃していただけるといいうのであればそうしたいところですよ」

カイザードラゴン(アインハルト)：

「陛下?!」

ヴィヴィオ：

「食い下がろうとするカイザーをココアがおしとどめる。」

「自分を振り返るカイザーにココアは無言で首を振る。」

妖精騎士(GM)：

「・・・良いでしょう。随分辛そうですね、部下に送らせましょうか？」

メトロノーム(ヴィクター)：

「(戦災者を彼らに渡すわけには・・・)」

「せつかくの申し出ですが、ご遠慮いたします。あなた方に借りを作ります」と返答が大変そうなので」

妖精騎士(GM)：

「・・・ふふふ。そうですね。では道中お気をつけて」

はやて：

「では早速「先を急ぐ」判定をしてもらおうか。」

宮廷：

「え？」

はやて：

「いちおう今のやり取りが「遭遇」になるわけやけど、戦闘無しの場合そのままキャンプやけど、敵さんの目の前で休憩を始めるつもりなん？」

PLS：

「う・・・」

はやて：

処理の関係上、今は中立的な反応を示してるけど、シナリオ的には敵対的やからな？

イクス：

これは、覚悟を決めないとダメでしょうか

デアーチエ：

・・・だな。「先を急ぐ」は「魅力」判定だったな。キリエ

イクス：（両手で顔を覆う）

睡眠中です。

はやて：

おおう

ヴィクター：

やむを得ません。メトロノームが判定を行います。八神指令。キリエから【衣装】を受け取ってもよろしいでしょうか？

はやて：

まあ、トラブル続きやし今回はええかな。

ヴィクター：

ありがとうございます。装備に空きが2つありますから【魔法の鞍】を渡して3つすべて受け取ります。

先を急ぐ／11

難易度

「魅力」4＋（6、2、6、3、2）||絶対成功！ 《気力》＋2！

難所 「探索」／10

難易度

メトロノーム：2回で成功。（《気力》2点使用。6の目で1回復）

カイザードラゴン：1回で成功。（《気力》1点使用）

ココア　　：1回で成功。（《気力》1点使うも6ゾロで2回復）

2クオーター経過・・・？

イクス：

（ええと、睡眠の回復はラウンド終了時だから、みんなが1回判定した時に1クオーター進むときに判定すれば良いのでしょうか・・・か？）

あの、八神指令。

はやて：

はいはい？ どうした？

イクス

睡眠の「変調」は戦闘が終了すると自動回復するみたいなのです

が・・・。

一同：

うえ?!

はやて：

・・・ほんまや。

ディアーチエ：

この場合どうなる？

はやて：

うくん。戦闘状態になかったから「変調」は自動回復してたど裁定するのがベターやろうな。まあ、「先を急ぐ」も1発成功し取るし、難所判定に最初から参加してた事にして判定してもらおうか。

イクス：

わ、わかりました。《気力》がないので大変な事になりそうですが・・・。

〔探索〕 3 + (5, 3) || 1 1 成功! 〔楽器〕で《気力》+1!

イクス：

や、やりました!

ヴィヴィオ：

おめでとー!

はやて：

まあ、2クォーター進行に変わりないから、ダイス振るでえ。

宮廷：

うぐ・・・

はやて：

3の・・・4・・・最後が5つと。目が高いなあ  
ヴィクター：

あ、あの指令。経過時間は2クォーターのはずでは？  
はやて：

みんな、迷宮マップの時間の経過のチェックボックスを確認してみ  
？

アインハルト：

ええと、2クォーター進んだので今は4ターンと1クォーター経  
過・・・あれ？ さっきのターン、どこかで食事しましたっけ？

ディアーチェ：

うん？ チェックを入れておらんのならしていないのだ、ろ・・・  
うおおおおおおおおおおお！ こおがあらあすうう！

イクス：

1ターン経過するたびにそのターン食事していない場合《HP》が  
1D6減少・・・。

はやて：

最初が疲労。これで4ターン目が経過したから、2個目が飢え。で  
3個目が次の2クォーター目経過分の疲労やな。

アインハルト：

これは全滅が見えたのでは・・・

---

メトロノーム：《HP》3↓0

致命傷表：8. 偶然、アイテムが衝撃から君を護る。装備からラ  
ンダムに選んだ【衣装】を破壊してダメージを無効化する。《HP》3

《HP》3↓1

致命傷表：7. すさまじい一撃に意識を失う。行動不能。

《HP》1↓6

行動不能中に《HP》が減少したので死亡。

カイザードラゴン：《HP》10↓7↓3↓2

致命傷表：5. 昏倒し行動不能。このクォーター終了までに《H  
P》を1以上にしないと死亡する。

シルク：行動不能中に《HP》が減少したので死亡。

キリエ：《HP》 13↓10↓6↓1

ココア：《HP》 2↓1

致命傷表：7・行動不能。

《HP》 —1↓5

行動不能中に《HP》減少したので死亡。

一同：

ですよね〜

イクス：

急いでカイザーを回復させないと。

デアーチエ：

いや、先に連続移動で移動できるだけ・・・違う、それでは回復前に「特殊遭遇」が発生するか・・・いや、それはどちらでも同じ事か。ならばやはり距離稼ぎが先か？

イクス：

ど、どうしたらいいでしょう？

ヴィクター：

ヴィヴィはどう思います？

ヴィヴィオ：

！ わたしですか?!

ヴィクター：

クラス：ニンジャは迷宮の進路やキャンプでの行動の最終決定権を持ちますからね。

ヴィヴィオ：

そ、そんな、責任重大じゃないですか！

アインハルト：

もうここまでくれば気負わずに決めてしまえばいいと思いますよ。

デアーチエ：

むしろ全滅で終わるのも面白いかもしれんがな。

はやて：

できればキャンペーン完走したいけど、ウチも初心者でいろいろミスしたからなあ。もう全滅するならするで演出こるか。

ヴィヴィオ：

ふええええ。

イクス：

ヴィヴィオ、みんなの言うとおりに。気楽にいきましょう。

ヴィヴィオ：

うう。

・・・じゃあ連続移動で！【迷い道】も解除されてるからどん底<sup>c</sup>。辻までは移動できますよね？

はやて：

そのとおりのや。んじゃ、それでええかな？

イクス：

はい。

はやて：

ほな移動後の処理やな。

「特殊遭遇表」を使うから1D6振ってな。ルールミスです。本来は特殊遭遇が発生するかの「特殊遭遇チェック」があります。

イクス：

はい。6です。

はやて：

6は・・・あ。

イクス：

ひっ

はやて：

あ、ゴメンゴメン。読むで。

災厄教の巡礼者の一団に会おう。彼らはその教えを説いた。《配下》を1人以上上つれているキャラクターは「魅力」<sup>難易度</sup>／「自分の《配下》数+5」の判定に失敗すると、失敗したPC1人につき《民の声》1点失う。

一同：



.....

(《民の声》)のこり4!?

ディアーチェ:

小鴉。《配下》をつれているキャラクターには死亡しているキャラクターも含めるのか?

はやて:

ああ・・・、道中表とかで行動不能のときは免除してたし、今回も免除にしようか。行動不能のカイザーも免除で。

アインハルト:

ありがとうございます。

イクス:

〔魅力〕は得意とはいえ難易度14ですか。

あ、メトロから〔衣装〕を返してもらっても大丈夫でしょうか?

はやて:

ん、ああそうか。さつきもOKしてたしええよ。

ヴィクター:

申し訳ありません。さきほど壊してしまったので2つしかお返しできません。

イクス:

大丈夫ですよ。これで4つ振れますからね。

・・・成功です。6の目があるので《気力》も増加です。

アインハルト:

1と2が見えたときはヒヤリとしましたが、何とかまりましたね。

イクス:

では早速〔信仰〕を。ここは回復量を稼ぎたいですし、さきほど獲得した《気力》を使います。

### 【信仰】

〔魅力〕 5+(1、4、2、3、5) || 14 成功!

《HP》 13点回復

アインハルト：

イクス、助かりました。

それでこの場合、カイザーは行動できるのでしょうか？

はやて：

ううん・・・、【お弁当】を食べるだけなら許可しよう。

アインハルト：

？ あ、この先に【小路】の罫で強制時間経過でしたね。

ではココアの持つ【お弁当】を使います。

はやて：

ほな、時間進めるでえ。

|||||

天階バナナ公園 C3. どん底辻

4ターン2クォーター経過

「疲労」による《HP》1点減少

デアアーチエ：

次の通路で3クォーター経過確定か・・・。

ヴィクター：

出目次第ではここで全滅ですわね。

アインハルト：

ですがこれ以上できることはありません。覚悟を決めましょう。

イクス：

・・・はい！

はやて：

ほな、時間が3クォーター経過するから3D6《HP》減少や。

・・・

ヴィヴィオ：

？ 指令？

はやて：（—ε—）

誰かダイス振らへん？

SE：ざわ魔法少女相談中・・・ざわ・・・

はやて：

きまった？

イクス：

実際に行動しているPLの私と

アインハルト：

私。

ヴィクター：

最後は国王としてわたくしが振りますわ。

はやて：

キリエの《HP》が12、カイザーが11。期待値でギリギリ生き残れるくらいやな。

デアアーチエ：

なぜプレツシャーをかける。

はやて：♪（—ε—）

デアアーチエ：

くつ、の・・・

ヴィヴィオ：

まあまあ。

3人とも頑張ってください！

アインハルト：

・・・3。

イクス：

・・・ああつ！ ごめんなさい！ 5です！

ヴィクター：

2以下、2以下、2以下、2以下、2以下、2以下、2以下

覇アツ！

・・・

・・・

・・・

・・・4・・・ですわ。

はやて：

えーと、合計減少12で2人とも行動不能やな。

ディアーチェ：

この場合、どうなるのだ？

はやて：

電源ゲームみたいに「目の前が真っ暗になった」で再スタートも考えたけど、死人も出とるしなあ。

天階バナナ公国 B3. 奈落連峰

GM（はやて）：

どん底辻での休憩を追い、奈落連峰へと歩を進める一行。

暗く狭い道を宮廷に加え、道行きで救出したバナナ公国民もとなるとすでにかかるの大所帯となっており、移動だけで想定以上の時間を要する。

それだけでなくとも長い時間をかけて王城を目指した帰り道である。既に行軍は丸一日を超え、更に半日が過ぎようとしている。それでも宮廷のメンバーが健在ならばどうとでもなる道なのだろう。しかし既に半数以上が帰らぬ人となっている今では、配下たちにも生き残った騎士と神官にも焦燥感を隠す事ができるものは居ない。

突然国を襲った襲撃者から逃げ惑い、なんとか身を隠したもののいつまでそうしていればよいのか判らないという状況で見えた光明。救世主に思えた同盟国のランドメイカーの疲弊ぶりを見てしまったのは、一度は希望に明るくなった表情も再び、以前よりも暗いものとなってしまっている。

キリエ（イクス）：

「はあ・・・はあ・・・」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「・・・っ・・・」

GM（はやて）：

狭く長い通路を抜け、やっとの事で奈落連峰へとたどり着いた。

が、深い山の底、そこにたどりついた時点で宮廷の体力は既に限界を迎えていた。膝を突き、息を荒げ、いつもなら飛ぶはずの配下への指示もない。

配下（ヴィクター）：

「騎士様？　ここで休憩なさるのでしょうか？」

バナナ公国民（ディアーチェ）：

「神官様、ここでいったん立ち止まるのでしたら、お願いします。うちの人の傷の治療を・・・」

ランドメイカー：

『・・・・・・・・・・・・・・・・』

GM（はやて）：

指示を仰ぐ配下の声にも、救出した難民の懇願にも応えずただ息を整える事すらできずに居る2人。

それがこの行軍の限界。終着点であることが配下、そして難民の間にも理解できていく。できてしまう。そうして生じる絶望が人々を混乱させるのには充分すぎた。

配下（ヴィヴィオ）：

「騎士様?!　カイザードラゴン殿！　しっかりしてください！　あなたがここで膝をついては、公国は！　合衆国はどうなってしまうのですか！　立ってください！　立って！　私たちを導いてください！」

カイザードラゴン（アインハルト）：

「・・・・・・・・・・・・・・・・」

すがりついてくる配下否、国民に対してうつろな視線を向ける事しできない騎士。その目に生き残るための執念。活力と呼べるものは宿っていない。

公国民（はやて）：

「神官様！　坊やが！　うちの子が目を開けないんです！」

キリエ（イクス）：

「・・・・・・・・・・・・・・・・」

すがる母親に視線をやり、彼女に抱かれる幼子に視線を落とす。子



ヴィヴィオ：

ま、まあまあ。これはゲームなんだしあんまり暗くならないようにしようよ。

デイアーチエ：

その通りだ。小鴉が用意した障害を排除できずに終わったのは口惜しいがな。

はやて：

いやあ、何度も言うけどこれは完全にバランスミスしてたからなあ。気付いた時にはもう修正できるところがボス戦の構成ぐらいしかなかった。

ヴィクター：

大量のデータやギミックを扱わなければいけないわけですし、仕方がない事だと思えますわ。

このあと、合衆国や公国がどうなるのかは気になるところですが。

はやて：

うーん。失敗したときの事、ましてや全滅したときの事なんて想定してないんやけど、シナリオの設定的に

バナナ公国は国ごと差し押さえられてハグルマの属国になるやろうな。

デイアーチエ：

立地的に合衆国の霊園もハグルマに押さえられそうだな。

アインハルト：

なるほど。では首都の方は第3中華自治国のものになるのでしょうか。

イクス：

同盟国ですし、残った国民とともに保護してほしいですね。

はやて：

そうやな。次があるかわからんけど、自治国を舞台にあだ討ちキャンペーンを作ろうと思えば作れそうやな。

ヴィヴィオ：

そっか。企画としてはここで終了だけど、ゲームオーバーがそのま

まゲーム終了じゃないんですね。

はやて：

そうそう。電源ゲームと違って今みたいな会話をシナリオフックに新しく始められるし、全然関係ない新規で始めてもええ。

このテのアナログゲームの最大の特徴かもな。そうやって再開するときGMは失敗から学んだ事や前のセッションでプレイヤーが喜んでくれたところを活かしてシナリオを考えるし、プレイヤーも前回の経験を活かして効率を求めるもよし、浪漫に走るもよし。

と、まあ話は尽きんだけど。いったんここで区切らせてもらおうか。残念な結果になってもうて申し訳なかったけど、協力ありがとうございまして。

一同：

おつかれさまでした。

~~~~~

はやて：

さて、ゲーム自体はここで終了やけど、せっかくやから最後の探索会議で勲章を誰に授与するか決めようか。

ヴィクター：

よろしいのですか？

はやて：

まあ、ゲーム的には意味がないけど、ここまで付き合ってくれた視聴<sup>読者</sup>者の皆さんは誰に勲章を与えるか考えながら見てくれるやろうから、突然「有りません」では肩透かしもええところやろ。

デイアーチェ：

ふむ。そういうものか。

はやて：

まあ、こんな結末やからどれくらいの人が参加してくれるかわからんけど、せんよりはええやろ。

というわけで順にアピールなどあれば。



メトロノーム（ヴィクター）：

天階マジカル合衆国々王<sup>大統領</sup>、天上天下唯我独尊のメトロノームです。

長い間わたたくしたちの冒険にお付き合いいただきありがとうございます。  
いました。

首長として皆を引っ張っているつもりでしたが、結局またも命を落とす結果となってしまいました。なので勲章に関しては諦めておりますが、わたくし達のお話をご覧になって少しでもこうした遊戯に興味を持っていただければ幸いです。

カイザードラゴン（アインハルト）：

騎士の泣く子も黙るカイザードラゴンです。

陛下をはじめ多くの仲間が倒れる中でなんとか生還を試みましたが、力及ばずこのような結果となってしまい申し訳ありません。

結果そのものは残念なものでしたが楽しい時間を過ごす事ができました。いままでお付き合いいただきありがとうございます。

シルク（デイアーチエ）：

大臣 佳人薄命のシルク。

まさか2度も死ぬはめになるとは思わなんだ。

小鴉が言うには今回の迷宮はかなり高難度のものになってしまったとのこと。いつか別の宮廷を用意してリベンジしてみたいものだ。小鴉にやられっぱなしというのも気に喰わんからな。

ここまでの付き合いご苦労だった。最後のゲーム的な意味がない投票ゆえ気負わず好きを選んでほしい。

キリエ（イクス）：

神官の死人に口なし：のキリエです。

回復役でしたのにその力を発揮できず申し訳ありませんでした。自分の使命を優先してスキルを習得していましたが、次の機会があれば割り込みで回復を行えるスキルを習得しておきたいですね。

名残惜しいですが、ありがとうございました。

---

ココア（ヴィヴィオ）：

最後はニンジャの据え膳喰わぬは男の恥 ココアです。

時間経過がこれほど危険なシステムとは思っていませんでした。

限られたアイテムやスキルから何ができるか考える時間が焦りながらも楽しかったです。

結果的には失敗でしたが、ゲーム自体は楽しかったのです。いままでありがとうございました。