

【S W 2 . 0】シノビ・
ワールド【閃乱カグラ
シリーズ】

龍委員長

【注意事項】

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

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

【あらすじ】

はじめましての方ははじめまして。そうでない方はおひさしぶりです。

活動報告でお知らせしていたとおり、爆乳忍がソード・ワールドで遊ぶお話です。

例によって仮想卓のためダイスは振っていませんがプレイヤー&GMは作者独りです。

今作のタイトルは卓上ゲームとシノビ・マスターをかけて「卓ゲ・マスター」にしようかと考えましたが、某有名動画タグと丸被りになるのでやめました。

^^本作を読まれる上でのご注意^^

・仮想卓です。実プレイのりプレイではありません。（ダイスは振ってます）

・参加キャラクターの内、大半がNEWWAVE組のため言葉遣い等はつきりしない

部分があるため公式と違う場合があります。

・上記を含めキャラ崩壊。

・オリジナル大陸、オリジナル地方。

・ゼルダの伝説とのクロス・オーバー

これらの事が苦手な方はブラウザバック推奨です。

~~~~~

2021.10/28追記

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

(C) GroupSNE

# 目次

|          |               |         |         |         |         |         |                    |                 |                    |                 |         |         |
|----------|---------------|---------|---------|---------|---------|---------|--------------------|-----------------|--------------------|-----------------|---------|---------|
| A 1   5  | A 1   4       | A 1   3 | A 1   2 | A 1   1 | A 1. 出会 | ルキーポップ  | 0   3. キャラクターメイキング | A. R. C. Angels | 0   2. キャラクターメイキング | 0   1. 発端 (茶番回) |         |         |
| 175      | 125           | 112     | 97      | 70      |         | 49      | ミ                  | 19              |                    | 1               |         |         |
| A 2   1. | A 2   0. 成長報告 | A 2. 試験 | 幕間 1    | 幕間      | 1 M   7 | 1 M   6 | 1 M   5            | 1 M   4         | 1 M   3            | M 1   2         | M 1   1 | M 1. 出会 |
| 347      | 328           |         | 323     |         | 309     | 265     | 255                | 241             | 234                | 213             | 198     |         |

|                       |                       |                       |                     |                   |                       |                       |                       |                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------------|-------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| M<br>2<br> <br>6<br>. | M<br>2<br> <br>5<br>. | M<br>2<br> <br>1<br>. | M<br>2<br> <br>成長報告 | M<br>2<br>.<br>試験 | A<br>2<br> <br>6<br>. | A<br>2<br> <br>5<br>. | A<br>2<br> <br>4<br>. | A<br>2<br> <br>3<br>. | A<br>2<br> <br>2<br>. |
| 618                   | 559                   | 527                   | 510                 |                   | 496                   | 451                   | 429                   | 386                   | 377                   |



0—1. 発端（茶番回）

焰紅蓮隊アジト

カタカタ、カタ、カタカタカタ

未来：

ふむ。このあとどうしようかしら、結婚資金に苦しんだラプンツエルが1本で国が買えるとまで言われる伝説の12本の刀を求めて全国行脚の旅に出たまでは良かったけど・・・何でも切れる刀、は基本よね。あとは焰が刀は少しでも曲がると途端に質が落ちるって言ってたから、どんな事をしても曲がったり刃こぼれしない刀とか・・・他にどんな刀が良いかしら・・・

シユタツ

椿：

見つけたわよ、未来！

未来：

?! 椿?!

椿：

つたく！　こんな所に洞窟があるなんてね。おかげで探すのに手間取ったわ。

未来：

つ・・・へえ最近、雅緋たちも来ないと思つたら今度の刺客はA・R・C・A n g e  
l s だってワケ。他のメンバーは？　どっかに隠れてるんでしようけどここは腐つても  
私たち焰紅蓮隊のアジト。地の利はこつちにあるんだから隠れるだけ無駄よ。

椿：

は？　違うわよ。今回は仕事じゃない、ああいや仕事に関係するっちゃするけど追  
忍を引き受けたわけじゃないわよ。だからここに居るのも私1人。

未来：

？　じゃあ、何しに来たのよ。わざわざここの調査までして。

椿：

未来、あんたRPGは詳しい？

未来：

RPG？　対戦車グレネード？

椿：

蔵人みたいなこと言ってるじゃないわよ！　ゲームの事よ！

未来：



ゲームのRPGって、Dカッブクエストバイなるファンタジー QとかP Fとかのこと？ ネットで言われてる程度のことなら知ってるけど・・・どんなに準備しても装備を盗めない奴が居るとか・・・。

椿：

いや、そういう機械を使う奴じゃなくって、人間同士が会話していく奴よ

未来：

会話？ ああ、TRPGの事？・・・詳しいってほどじゃないけど一応知識程度な

らあるけど。

椿：

遊び方は？ 解るの?!

未来：

えらい剣幕ね・・・まあ、システムにもよるけどいくつかは解るわよ。

椿：

お願い、私たちにそれ教えて！

未来：

・・・は？ いや、ちよ、いきなり土下座とか意味わかんないんだけど。

椿：(顔を上げる)

・・・最近、セイント・ビーナスの事務所のライバルプロダクションがどんどん売り出しに成

功してるのよ。

未来：

あんたんとこのライブルって言うと、プラチナクリエイト？ ミルキールポップ以外の所属タレントをあんまり知らないんだけど。

椿：

舞のトコじゃないわよ。

・・・七百六十五とか、九百六十一、八百七十六。最近だと三百四十六とかも、ね。

未来：

・・・ああ。よく名前を聞くような気がするわね。エクストリームライブだったけ？

椿：

そう、そういうアーティストとしての仕事もただけど、あそこのアイドルたちって最近ドラマとか声優とかそういう演技関係の仕事も増えてきてるのよ。

未来：

たとえば誰？ タレントの所属事務所なんていちいち気にしてないからどの人かわかんないんだけど。

椿：

・・・(未来に耳打ち)・・・

未来：

確かにネットやテレビでよく見る名前だとは思うけど。それとTRPGがどういう関係が有るのよ。

椿：

他所の躍進の秘訣って気になるじゃない。実際何かきっかけがあったのか訊いてみたのよ。

未来：

枕営業じゃないんだ。

椿：

・・・アンタ、刺されても知らないわよ。

未来：

っ！（忍務でも見せないような殺気?!）

で、でも同業他社にそんな大事なことを教えてくれないでしょ。

椿：

ん？ 牛丸印の牛乳もってつたら教えてくれたわよ？

未来：

?! そんな簡単に・・・誰に聞きに行ったのよ。

椿：

・・・(未来こゝろに耳みみ打ち)・・・

未来：

?! あんたなんて事してくれてんのよ?! 彼女かのひとはねえつ、胸が平たい族の希望なのよ

! あんたには解とかないでしょうけどね!!

牛丸の牛乳ならあたしもたくさん飲んだわよ! そりやお腹がゆるくなつちやうく  
らいにがぶ飲みしたわよ! それでも、それでもねえ・・・ぐすつぐすつ・・・

椿：

え? あの、ええ?

未来：

これであの人がショックを受けて引退とかしたらどうしてくれるのよ?!

椿：

いや、あんたもかなり失礼なこと言ってるからね?!

未来：

それで、なんて?

椿：

TRPGっていう奴で演技の練習をしてるんだって言ってたのよ。

未来：

・・・練習になるかしら？

椿：

知らないけど、実際そういう練習法を取り入れてから仕事が増えたって言うたのよ。

だあかあらあ！

未来：

知ってそうな私のところに来て教えてもらおうってこと？

椿：

そう！

未来：

なんであたしがそ

シユタツ

舞：

演技の練習と聞いて！

椿：

げっ・・・

未来：

増えた——————————————————————————————————！！

最悪だわ！ 椿にココを嗅ぎ付けられただけでも面倒なのによりによつて善忍のミルポまで侵入を許すなんて！ この事が春花さまに知れたら・・・イヤ——————————————————————————————————ゆるして春花さまごめんなさいごめんなさいもうしませんからごめんなさいごめんなさいだからおクスリはやめておねが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ごめんなさい

椿：

え？ ちよつ、未来？ ちよつと、舞なんとかしなさいよ！

舞：

ええつ？ わたしのせい？

うくん・・・・・・ていつ！

バキツ

未来：

ハッ?! と、とにかく場所を変えるわよ。こんなところ他のみんなに見つかるわけにはいかないわ!

そんなやり取りを物陰で聞いている声がつ。

??:

ふふふ。詰めが甘いのは治らないわね、未来。

|||||

忍基地焰紅蓮隊基地

未来:

ここなら良いかしら。芭蕉や麗王も出入りしてるし大丈夫でしょ。

で? TRPGを教えろって?

椿:

そう! 彼女たちの躍進の裏にソレがあるなら私たちも挑戦したいのよ。

舞:

椿ちゃんがするなら私たちも!

椿:

お断りよ! てかアンタ。爆乳くノ一で忍名が舞って大先輩と丸かぶりなのよ!

改名しなさいよ!

舞:

えく……。だってこの名前はアイドルとしての芸名にも使ってるから今更変えられ

ないよお。

それにそんなこと言ったら、薄桜女学院の千早ちゃんなんか・・

未来：

（こゝまで名前伏せてきたんだから空気を説めよ）  
それ以上いけない。

はあ、そもそもあんたたちTRPGがどういうものか解って言ってる？

椿：

簡単にしか調べられてないけど、即興劇をしながらストーリーを進めていくゲームでしよ。

未来：

・・・まあ、間違っちゃ居ないけど、実際のところあんたがイメージしてるほど本格的な演技をする事のほうがまれよ？

椿：

そうなの？ でも聞いた話じゃ、

未来：

そりゃ、主目的が演技の練習だったからでしょ。普通はそっちは付属品なの。

舞：

だめなの？

未来：



あたしが付き合うメリツトが無いでしょうが。

椿：

アジトの情報

未来：

?! お、脅すつもり?!

椿：（ニヤリ）

あんたもあたしも悪忍なんだから最初からこうすればよかったのよね。

未来：

んゝゝゝて言っても、あたしもそんな演技とかやらないスタイルだから、あの人た

ちみたいに上達する保証もないのよ？

舞：

その時は諦めて他のレッスンを考えるよ。ね？

椿：

・ ・ ・あんたも数に入ってるのが納得できないけど、言う通りではあるわね。

未来：

これ、あたし拒否権ないのよね？ 参加者は椿と、舞と？

椿：

あ、A<sup>う</sup>・R<sup>ち</sup>・C<sup>ち</sup>は全員よ。

舞：

ミルポも全員だよ。如水にステージとかで忍だつてばれないように演技できるようになれつていつも怒られてるから。

未来：

いや、あんたらは一般人の前で忍法使いすぎなのよ……つてプレイヤー10人?!  
ただでさえあたし自身が初心者なのにさばき切れるわけないでしょ! ……こうなつたらアイツに協力させるしかないわね。とうつ!

シユタツ

椿：

あ、待ちなさいよ!

舞：

2人とも置いてかないでえ!

シユタツ

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

忍基地死塾月閃女学館基地

叢：

だが断る。

我も未来同様、ほとんど経験がない上、ロールプレイを重視したことはない。

舞：

え、そこをなんとか。お願いっ。

叢：

我に何の得が

椿：

（月閃の弱みってなんだったかなあ）

未来：

手伝わないなら、あんたの面を破壊する。

叢：

?! た、確かにそれは困るがそれだけでも言え

未来：

解っていないようね。私はもと月閃生徒だった両備両奈姉妹どうようの銃器使いなのよ。

叢：

それがどうした。

未来：

違うのは、あそこの長姉どうように重火器専門だって事。いま私が持ち歩いてる兵器の火薬全部に一気に火をつければこの基地の一角を粉々にするくらいの事は容易なはずよ。

ビシッ

未来：

私は、今あんたが着けてる面を破壊するって言ったんじやなくて、あんたの面 // 全てを破壊するって言うてんのよっ！

叢：

?!

未来：

さあ、協力してもらいましょうか。

叢：

・ ・ ・ わかった。だが、プロの芸能人が行う演技練習に役立つかといわれると。

椿：

ああ、そこはこつちも承知の上だから気にしないでいいわ。

叢：

そういうことであれば。

未来：

OK。交渉成立ね。

舞：

（交・・・渉・・・？）

未来：

そういうわけだから、叢はミルポの連中のほうをお願い。

叢：

承知した。・・・せっかくだ、シエアワールドにするか？

未来：

TRPGの世界はもともとシエアワールドでしょうが。

叢：

そうではなく、こちらとそちら、互いのセッションが影響しあうような形にしてはど

うかと思つてな。

舞：

なにそれ、面白そう！

未来：

・・・なるほどね。せっかくだしライバルの状況が判った方が椿も張り合いがあるかしら？

椿：

ライバルじゃ・・・まあ演技力のためだし他人に見られたほうが良いのかしらね。

未来：

決まりね。それで、叢はルルブ何持つてる？

叢：

片道勇者とソード・ワールドくらいだが

未来：

また、マイナーな・・・。それなら、ソドワかしらね。

準備できたら連絡するから、首洗って待つてなさいよ。

椿：

え？ 今からはじめるんじゃないの？

未来：

そんな簡単じゃないのよ！

つたく・・・叢といろいろ決めなきやいけない事もあるから、今日は解散！

舞：

解った。じゃあ連絡待ってるね。

椿：

無理言って悪いわね。よろしく。

未来：

無理行ってる自覚があるなら断った時点で諦めなさいよ。

椿：

悪かったってば、でも諦め切れなかったのよ。

叢：

プロの演技を間近で見られる。悪くない。

舞：

う・・・あ、あんまり期待しないでね。

未来：

その言葉、そのままお返りするわ。じゃ、また後日。

一同：

散！

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

その日の夜、とある森の奥にある洞窟から少女の悲鳴が響き、新たな都市伝説を産ん

だりしたが、それはまた別の話。



0—2. キャラクターメイキング A. R. C. Angels

忍基地死塾月閃女学館基地

※序盤、ただただ説明が長々と続くだけです。「良いから早くキャラ作れ」という方はこちらへどうぞ。

シユタタタタツ

椿：

ごめん、遅くなったわ。A. R. C. Angels揃ったわよ。

未来：

みんな今来たところだから大丈夫よ。

叢：

待たせた、というなら我々も準備に時間がかかったからな。

舞：

椿ちゃんたちも来た事だし早く始めようよ。わたし楽しみにしてたんだあ。

未来：

はいはい。まずは今回するゲームの世界観から説明するわよ。

鴉：

それなんやけど、もらった連絡に「ソード・ワールド2.0 & 2.5」て書いてたけど、どういうことなん？

叢：

基本的に使うデータは2.0の方だ。

未来：

準備してる間に2.5が手に入ったからね。追加データや修正データは逐次導入していくわよ。と言っても私たちがもまだ内容把握しきれていないから少しずつになるでしょうけどね。

ちなみに使うのは2.0のルールブックI〜IIIこれは全部改訂版のほうね。それとEX。ウィザーストームパルロスブック W TにB Bにラクシアゴッドブック。それと2.5のルールブック

Iね。

舞：

・・・何の呪文？ 藍夢ちゃんか芦屋ちゃんなら解るのかな？

未来：

だれが中二病よ！

つたく。とつとと世界観から説明していくわよ。

※ここからはラクシアの説明になります。ご存知の方はこちらまで飛ばしてください。

未来：

剣が作り出した世界。ラクシアが冒険の舞台よ。

如水：

剣が？ 神様じゃなくって？

叢：

神すらもこの世界では剣によって創られる。故に「始まりの剣」

未来：

ざっくりした説明をすると

始まりの剣と呼ばれる存在が3つまたは4つ存在したといわれているわ。4つ目は諸説あるから3つで話を進めるわよ。

始まりの剣は世界を創りさまざまな種族を産み出した。人間とかゴブリンとか。小さき人々と呼ばれる連中ね。そうした種族の中に始まりの剣に触れる事がなかった者が出てくるわ。

叢：

第一の劍ルミエルに触れた始祖神ライフォス

第二の劍イグニスに触れた戦神 ダルクレム

第三の劍カルディアに触れた賢神キルヒア

未来：

ライフォスは融和を唱え周囲と協力共存することを推奨し共に寄り添う事を是としたわ。彼についていった者たちが現在、人族と呼ばれる存在。

ダルクレムは個々の力を是とし、そのためには魂を歪め「穢れ」と呼ばれる状態になる事を推奨し実際に実験的にさまざまな種族に穢れを注入した。現在、蛮族と呼ばれる存在ね。

叢：

両者の主張はぶつかり合い神同士の戦争へと発展した。

未来：

(まあライフォスは可能なら蛮族とも融和を模索すべきって立場だけどね)

それが今から1万年以上前といわれる神紀文明時代の終焉。

神々は眠りにつくわ。

右京：

眠りに？ 戦争はどうなったんだ？

叢：

どちらも決定打に欠け消耗だけが続いた。

未来：

まあ、この戦争で死亡・・・消滅した神様も居るらしいけど現代には名前すら伝わっていないわ。

眠りについたといっても地上の様子は見ていて気に入った存在が居たら手を差し伸べて奇跡を起こしたり、神様にしてあげたりしてるから。休息中くらいのイメージかしらね。

叢：

ここからは小さき人々のみの時代。さまざまな魔法が研究され生み出された。魔法文明時代。

未来：

現代に残る魔法のほとんどはこの時開発されたものかそれを基にしているといわれているわ。

篝：

そうか、キャラを魔法使いにしたら呪文を唱える演技が必要になるのか。

未来：

そんなしつかりしたのじゃなくても良いわよ。

で、魔法文明も滅びている。約3,000年前の事と言われているけれど、原因は不明らしいわ。

叢：

コレ以降、小さき人々は魔法らしい魔法を失う。代わりに出てくるのが魔動機術。

珠姫：

なにそれー？

未来：

まあ、一言で言うとうと電力の代わりに魔力で動く機械、ね。魔法文明の魔法に比べて一般人でも扱えたことから広く浸透していたらしいわ。

左京：

「らしい」って、含みがあるな。

叢：

300年ほど前に滅びている。

夕霧：

またなの・・・。

未来：

魔動機文明時代は魔動機術の力もあって人族が優勢だったらしいんだけど、3000年前、蛮王と呼ばれる上位蛮族とそれに従う無数の蛮族による一斉蜂起デアボリック・トライアンフ破局

> によって魔動機文明も滅びてしまうわ。  
蛮王自体はなんとか倒せたらしいんだけど文明を失った人族は弱体化、領域のほとんどを失うわ。

蛮族も蛮王を失ったことで統率を失ったせいかなそれ以上の侵攻は上手くいかなかったみたい。それでも現代において世界の大半は蛮族の領域。その空白地帯に人族が細々と国家をつくって生活している。

それが現代のラクシアよ。

レギュレーション

未来：

さて、簡単に説明も終わったしみんなのキャラを作って行きたいんだけど、レギュレーションは人限定、蛮族PCは今回無しとするわ。2、5で追加されたりカントも使用OKよ。

追加経験点、追加所持金は無し。ここは通常通りの制作ね。

経歴表は通常通りR O Cランダムでも選んでもOK。ただしランダムで決める場合は2・0の方の表に限定させてもらうわ。

叢：

2・5にはそちらの舞台になる大陸限定の経歴があるからな。

橘：

大陸？

未来：

ああ、それも説明しとかなないとだったわね。

先にレギュレーション最後の1つ。2・5で追加された「冒険に出た理由表」も使ってもらわよ。経歴と理由表でキャラクターの表現をより細かくするわ。

で、大陸だけど。

叢：

ソード・ワールドにはいくつかの大陸がありそれぞれの地方にいくつかの国が点在している。

人族は世界共通の交易共通語で意思疎通できるが、同じ地方にある国同士になるとその地方特有の言語、地方語での会話が增える。

ゲームとしてはまずどこの大陸のどの地方を舞台とするか決めておくことで作る



キャラクターが使える地方語を決める。

未来：

で、今回の舞台だけど、あえて公式にある大陸や地方は使わずにオリジナルの大陸と地方を用意したわ。

椿：

そうなの？

叢：

と言つても、二次創作物ではあるがな。

未来：

大陸の名前は「ハイリア大陸」。舞台は「ハイリア地方」よ。

珠姫：

たく、たらたつたたくたららつたたく♪

未来：

“その”ハイリアよ。地理は大体ゲームどおりだと思って頂戴。隣接している2つの国家ハイラルとロウラルを舞台に進めていくわよ。

ロウラルは南北逆転してて、迷いの森とどくろの森が1つの大きな森林を形成してる。ヘブラ山とデスマウンテンが連峰となってる。て感じね。

地方語はハイリア地方語。

この地方では始まりの剣3本が三位一体的なバランスの象徴として考えられている。普通人族は第2の剣の神々を信仰しないし、している奴は狂信者扱いを受けるんだけど、この地方ではそういう事情もあつて人族の第2の剣の神々信者が一定数存在している犯罪に手を染めない限り排斥されることもほぼ無いわ。

他の地方とは少しだけ違う文化の地方つてことね。A・R・Cはロウラル。ミルポはハイラルをメインの舞台にしてもらうから、どっちも特に理由がない限り「ハイリア地方語」を習得したキャラクターになるからそこは了承して頂戴ね。

椿：

いちおう公式の国とか調べてたんだけど……。

叢：

安心しろ。公式の国もいくつかは出てくる可能性がある。

未来：

イメージとしては公式のテラスティア大陸の中央部にハイリア地方があると思っ  
ちようだい。

椿：

ということは？

叢：

ハイリア地方の北に、リーゼン地方。北東にダグニア地方。リーゼンの更に北にはザルツ地方がある。

未来：

正直周辺の国とか地理まで考えるの面倒だっただけなんだけどね。

鴉：

おおい！

未来：

いいでしょ別に。

ほら時間も押ししてるんだからキャラメイク始めるわよ！

キャラクター紹介

未来：

そろそろ出来たかしら？

椿から順番に行こうかしらね。

キャラの紹介をしてちょうだい。

くくくくくくくくくく

カメラリア (PL:椿)

人間 15歳 女性 生まれ:一般人

能力値/能力値ボーナス

器用度:15/+2

敏捷度:17/+2

筋力:11/+1

生命力:18/+3 生命抵抗力:5/HP:24

知力:10/+1

精神力:11/+1 精神抵抗力:3/MP:11

冒険者レベル:2/経験点:500/3,000

種族特徴:剣の加護/運命変転

技能

グラップラー:2、セージ:1

戦闘特技

《追加攻撃》、《両手利き》

習得言語 (注釈のないものは会話・読文両方)

交易共通語、リーゼン地方語、ハイリア地方語 (会話)

装備

右手：アイアンボックス

左手：（アイアンボックス）

鎧：ポイントガード

装飾品

顔：マスク

足：ロングブーツ

所持品

冒険者セット、着替えセット、小型ナイフ、テント（2人用）、食器セット、調理道具

セット、保存食×7

461G

経歴：裕福な家に生まれた。

規律に厳しい家で育った。

家族から探されている。

冒険に出た理由：親に反発して。

くくくくくくくくくく

椿：

え、名前はカメラリア。人間の一般人よ。リーゼン地方のレガリア王国って所にある古い食堂の娘なんだけど、躰が厳しいわ自由が無いわで嫌気が差して家出。商人たちにまぎれてロウラルまで流れてきたわ。

A. R. C. :

(まんま椿だ・・・)

椿 :

シートには<冒険者セット>が書かれてるけど本人はまだ冒険者になるつもりもな  
いから、冒頭で買う感じになるんじゃないかしら。

叢 :

なるほど。ハイリア語が会話しか出来ないのはそのためか。

椿 :

そうね。蛮族侵攻の防波堤になってるレガリアでは仕事を求めていろんな地方から  
冒険者も来るでしょうから、そうしたお客に対応できるようにって仕込まれたんでしょ  
う。セージ技能はそのためね。

未来 :

いずれはいろんな言語を扱える通訳要らずの女将になるはずだったけど逃げ出した、  
と。

椿：

逃げたんじゃないわよ。親の敷いたレールに従うのが嫌になったのよ。

A. R. C. :

(椿だ……)

椿：

蛮族が居るエリアを通るのは判ってたから、武器だけはそれなりを選んで買い込んでるけど、冒険者用道具？ みたいなのは一切持ってないわね。野宿も覚悟してたから保存食とか調理道具なんかは揃えてるわ。テントは4人用のしかなかったから未来に頼んで2人用テントの値段を決めてもらったわ。

未来：

まあ、サイズが1人分増えるごとに50G増額してたから逆に100G安くしただけだけだね。

鴉：

なんでマスクしてるんや？

椿：

家出中だからね。一応変装の一環よ。

とこれで一通りは説明したかしらね？

未来：

OK。んじゃ鴉。

鴉：

おっしや！

~~~~~

コロネ（PL：鴉）

リルドラケン 女性 30歳 生まれ：戦士

能力値／能力値ボーナス

器用度：9／+1

敏捷度：7／+1

筋力：20／+3

生命力：27／+4 生命抵抗力：6／HP：33

知力：8／+1

精神力：15／+2 精神抵抗力：4／MP：15

冒険者レベル：2／経験点：500／3,000

種族特徴

鱗の皮膚、尻尾が武器、剣の加護／風の翼

技能

ファイター：2、セージ：1

戦闘特技

《全力攻撃》

習得言語（注釈のないものは会話・読文両方）

交易共通語、ドラゴン語（会話）、ドワーフ語（会話）

装備：

右手：マトック

左手：（マトック）

鎧：スプリントアーマー

所持品

冒険者セット、着替えセット、救命草、保存食×7、羽ペン、インク、白紙の本（2

0頁）

15G

経歴：異種族（ドワーフ）の町で育った。

臨死体験をしたことがある。

かつて信頼できる友人が居た。

冒険に出た理由：???

~~~~~

鴉：

ちゅーわけでリルドラケンのコロネちゃんやで！ 戦士生まれなんは、ドワーフの町で育つたからドワーフの戦士に混ざって体を鍛えてたからや。

未来：

場所としてはロウラル側だからデスマウンテンの麓から中腹辺りにあることにしてるわ。

鴉：

んで、まあ・・・ドワーフの仕事についてつてる時に事故に会<sup>お</sup>うてな。生死の境をさまよった事が有つてな。実際一緒に居<sup>お</sup>った友達<sup>お</sup>は助からなかった・・・。

右京：

で？ 冒険に出た理由は？ なんで「？」なの。

鴉：

ふっふっふっ。ナイシヨヤ。

左京：

え？

叢：

こちらは確認している。周囲には秘密にしている設定になったためにここでは伏せさせてもらう。

未来：

メンバーの誰かに明かす時が来たら公開するわよ。

鴉はがんばってほめかす演技をしてちょうだいね。

鴉：

おっしやあ！ まかせときい！

A. R. C.：

(だいじょうぶかな・・・)

叢：

ドワーフに戦士の心得を教わっていただけあつて救命草も持っているな。

鴉：

まあなあ。やけど武器と防具ええのそろえたら1個しか買えんかったけどなつ。

篝：

(なんでドヤ顔なんだ?)

未来：

次は・・・右京お願い。

右京：

おう。んじや行くぜ！

~~~~~

タシギス（PL：右京）

リカント 女性 15歳 生まれ：密偵

能力値／能力値ボーナス

器用度：18／+3

敏捷度：19／+3

筋力：14／+2

生命力：12／+2 生命抵抗力：4／HP：18

知力：14／+2

精神力：12／+2 精神抵抗力：4／MP：15

冒険者レベル：2／経験点：0／3,000

種族特徴：

暗視（獣変貌）、獣変貌（白ネコ）

技能

スカウト：1、シューター：2、マギテック：1

戦闘特技

《ターゲッティング》

習得言語（注釈のないものは会話・読文両方）

交易共通語、リカント語

装備

右手：サーペンタインガン（弾丸：3／3）

左手：

鎧：ハードレザー

装飾品

腰：ガンベルト（弾丸：9／12）

所持品

冒険者セット、保存食×7、魔香草、2人用テント、着替えセット、羽ペン、インク、

羊皮紙×5

10G

経歴：才能を絶賛されたことがある。

裏切られたことがある。

自殺を試みたことがある。

冒険に出た理由：無理やり巻き込まれて。

~~~~~

右京：

リカントのタシギスだぜ！

もともとは種族の特性を生かしてスカウトの勉強してただけど、まだ成人する前にある人に魔動機師の才能が有るって言われてそっちの勉強をしてんだ・・・してんだだけで・・・。

橘：

？ 右京？

右京：

リカントは種族自体が魔動機師に向いてないんだよ！

A・R・C・&ミルポ：

?!

未来：

リカントの種族特徴 獣変貌は筋力が上がる代わりに神聖魔法以外の魔法が使えなくなるのよ魔動機術も魔法だからね。

舞：

周りはなんで止めなかったの？

右京：

さあ？ すっかりその人を心酔してて聞く耳持たなかったとか？ そんな感じだな。おかげでその事実気付いた時のショックは凄かったんで1回自殺してる。

A. R. C. & ミルポ：

?!

右京：

まあ、一命は取り留めたんだけどね。

たぶん、授業料とか言つて大金巻き上げられてたんだろ。だからその詐欺師探すために冒険者になった！

如水：

冒険に出た理由が巻き込まれてになってるけど？

右京：

その説明は左京に任せた！

左京：

わかった。まずはキャラクターの紹介から。

エウギス（PL：左京）

リカント 女性 15歳 生まれ：野伏

能力値／能力値ボーナス

器用度：19／+3

敏捷度：12／+2

筋力：12／+2

生命力：14／+2 生命抵抗力：4／HP：20

知力：17／+2

精神力：13／+2 精神抵抗力：4／MP：19

冒険者レベル：2／経験点：0／3，000

種族特徴

暗視（獣変貌）、獣変貌（黒ネコ）

技能

レンジャー：1、シューター：1、マジテック：2

戦闘特技

《両手利き》



習得言語（注釈のないものは会話・読文両方）

交易共通語、リカント語

装備：

右手：サーペンタインガン（弾丸：3／3）

左手：サーペンタインガン（弾丸：3／3）

鎧：ソフトレザ

装飾品

腰：ガンベルト（弾丸：6／12）

所持品

冒険者セット、保存食×7、着替えセット、食器セット×2、調理道具セット

26G

経歴：才能を絶賛されたことがある。

裏切られたことがある。

異種族（ハイマン）を怖がっている。

冒険に出た理由：探している人が居る。

~~~~~

左京：

タシギスの双子の姉妹、エウギス。

タシギスと一緒に詐欺師に引つかかってその詐欺師の種族、ハイマンが少し苦手。

未来：

ダイスで決めたんだっけ？ 詐欺師の種族。短命な種族が詐欺で荒稼ぎってシナリオに組み込めそうだからありがたいわ。

左京：
ん。

冒険に出た理由はその詐欺師を見つけるため。消極的なタシギスも引きずって冒険に出た。

如水：
なるほどね。

生活用品を2人で分担してるのね。

叢：

シューターは矢にしる弾丸にしる消耗品が多いからな。姉妹設定を活かして良いと思うぞ。

未来：

さて、A・R・C・ラストは橘ね。

橘：
ああ。

~~~~~

リンダ (PL:橘)

ナイトメア (人間生まれ) 女性 15歳 生まれ:神官

能力値/能力値ボーナス

器用度:17/+2

敏捷度:15/+2

筋力:19/+3

生命力:20/+3 生命抵抗力:5/HP:26

知力:17/+2

精神力:15/+2 精神抵抗力:4/MP:21

冒険者レベル:2/経験点:0/3,000

種族特徴

異貌、弱点(土+2)

技能

ブリースト(制裁の双子女神):2、グラップラー:1

## 戦闘特技

《追加攻撃》、《魔力撃》

習得言語（注釈のないものは会話・読文両方）

交易共通語、ハイリア地方語

装備：

右手：アイアンボックス

左手：（アイアンボックス）

鎧：ポイントガード

装飾品

首：聖印（制裁の双子女神）

所持品

冒険者セット、保存食×7、魔晶石（5点）×5、着替えセット

110G

経歴：競い合う友人が居た。

魔物を倒したことがある。

旅をした事がない。

冒険に出た理由：最高の冒険者になるため。

~~~~~

橘：

ナイトメアのリンダ。町の教会に保護されてそこで育ったわ。

珠姫：

ホゴ？

未来：

ナイトメアは人族の中で唯一「穢れ」を持って生まれてくる種族なの。だから穢れを嫌う文化がある人族社会では被差別種族なのよね。

橘：

それで制裁の双子女神の信徒として育った。その教義に従い人に危害を加える魔物や動物の退治なんかも請け負った事がある。教会から離れたことは無いけれど、より多くの人のためになるために冒険者を始めた。

叢：

「競い合う友人」は？

橘：

・・・たぶん、・・・退治依頼を一緒に受けていた神官でしょう。でも、

未来：

振り返りか何かで亡くなったと。教会なら魂を穢れさせる蘇生には否定的だからそのまま茶毘にふされたことでしょうね。

橘：

詳しくは・・・

叢：

気にするな。そのうち決まる。

橘：

そのうち？

未来：

設定する必要が出てきてから考えれば良いって事。あんたの正確だとモヤモヤするでしょうけどね。

橘：

・・・うん。

未来：

さてと、次はミルポのキャラクター紹介だけど、長くなっちゃったし少し休憩しましょうか。

0—3. キャラクターメイキング ミルキーポップ

忍基地死塾月閃女学館基地

未来：

さてと、それじゃあ舞、キャラクターの紹介おねがい。

舞：

うん！

くくくくくくくくくく

セラードーン（PL：舞）

人間 女性 15歳 生まれ：軽戦士

能力値／能力値ボーナス

器用度：14／+2

敏捷度：15／+2

筋力：14／+2

生命力：14／+2 生命抵抗力：4／HP：20

知力：13／+2

精神力：7 / +1 精神抵抗力：3 / MP：7

冒険者レベル：2 経験点：0 / 3, 000

種族特徴

剣の加護／運命変転

技能

フェンサー：2、スカウト：2

戦闘特技

《匣攻撃Ⅰ》

習得言語（注釈ないものは会話・読文両方）

交易共通語、ハイリア地方語

装備

右手：

左手：カツツバルゲル

鎧：ソフトレザー

装飾品

頭：リボン

首：マフラー

足：ブーツ

所持品

冒険者セット、保存食×7、救命草×5、着替えセット、食器セット×2、2人用テント、羽根ペン、インク、羊皮紙×5

418G

経歴：体に傷跡がある。

命を救われたことがある。

憧れる冒険者が居る。

冒険に出た理由：探している人が居る。

~~~~~

舞：

人間の軽戦士セラードーン！

昔事故で大怪我をしたんだけど、それを助けてくれた冒険者に憧れて、その人を目標に自分も冒険者になったよ！

未来：

傷跡の場所とかは決めてあるの？

舞：

うん！　こう、首筋から胸の辺りまで大きな傷跡があるよ。だから普段はマフラーで隠してるって感じ。

叢：

事故の内容は？

舞：

具体的には考えてないけど・・・箒は？

箒：

そんな急には思いつくかよ！

如水：

ああ、箒のキャラクターと関係があるのね。

未来：

気にはなるけど、ここはステージの口上順で事で如水いきましようか。

如水：

あ、ええ。

~~~~~

マルIIデルー（PL：如水）

タビット　10歳　女性　生まれ：吟遊詩人

能力値／能力値ボーナス

器用度：12／+2

敏捷度：13／+2

筋力：10／+1

生命力：17／+2 生命抵抗力：4／HP：23

知力：25／+4

精神力：11／+1 精神抵抗力：3／MP：11

冒険者レベル：2／経験点：500／3,000

種族特徴

第六感

技能

バード：1、ファイター：2

戦闘特技

《武器習熟／絡み》

習得言語（注釈ないものは会話・読文両方）

交易共通語、神紀文明語（読文）

装備

右手：チェイン

左手：ラウンドシールド

鎧：ソフトレザー

所持品

冒険者セット、保存食×7、着替えセット、楽器

経歴：何かの大会で優勝したことがある。

奇妙な予言をされたことがある。

引きこもっていたことがある。

冒険に出た理由：失われた家門を取り戻すため。

くくくくくくくくく

如水：

マルIIデルー。タビットの吟遊詩人ね。

珠姫：

えくつ、たまちゃんもうさぎさんなのにい・・・

未来：

別に種族がかぶっても問題ないし大丈夫でしょ。それに如水の性格的に「第六感」目

当てでしょうし。

如水：

ええ。危険に気付きやすいつていうのはいろんな場面で役に立ちそうなもの。

昔、住んでいた集落に現われた占い師、予言者？　そういうのがマルの家が凶事をもたらすみたいなのを言ったせい、で村八分に会って人との関わりを避けていた時期があるわ。そのせいで家族自体がバラバラになっちゃったから、主に責められていた両親の汚名を晴らすために冒険者を目指したわ。

夕霧：

この、大会というのは？

如水：

うーん……町内鎖鎌大会？

未来：

ああ……春花さまが鞭の要領で使つてたら優勝できるつて言つてたから、リボン使いの如水も良い所狙えそうよね。

如水：

そうなの？　デビュー前だったら出場してもよかつたわねえ。

んじゃ次は篝ね。

篝：

おう。

~~~~~

アン（PL：籌）

シヤドウ 女性 15歳 生まれ：拳闘士

能力値／能力値ボーナス

器用度：19／+3

敏捷度：18／+3

筋力：12／+2

生命力：15／+2 生命抵抗力：4／HP：21

知力：12／+2

精神力：14／+2 精神抵抗力：4／MP：14

冒険者レベル：2／経験点：500／3,000

種族特徴

暗視、月光の守り

技能

グラップラー：2、レンジャー：1

戦闘特技

《牽制攻撃I》

習得言語（注釈ないものは会話・読文両方）

交易共通語、シヤドウ語

装備

右手：アイアンボックス

左手：（アイアンボックス）

鎧：ポイントガード

装飾品

頭：バンドナ

足：ブーツ

所持品

冒険者セット、救命草×5、保存食×7、着替えセット、調理道具セット

485G

経歴：ガキ大将だった。

体に傷跡がある。

知り合いに生き返った人が居る。

冒険に出た理由：探している人が居る。

くくくくくくくく

篝：

シヤドウのアンだ。ルールブックみるとなんか戦闘種族みたいだから、ガキ頃はいきがつていろいろ無茶してたんだろうな。それで舞のセラと一緒に何か事故にあつて怪我をした。アンは額に傷跡が残っているぞ。

叢：

シヤドウの額に？　では・・・

篝：

ああ、第三の目はこの事故でつぶれちまつてるって事にした。攻撃が当たりにくいとかそういうペナルティはあるか？

未来：

無しで良いでしょう。データのにも三つ目だから発見や命中に有利って言うのはもともと無いし。

ということはバンダナは、

篝：

ああ、傷というか目を隠すためだな。

椿：



へえ……ウサギだけじゃなくて三つ目なんてのもいるのね。

珠姫：

次！ つぎたまちゃんだよね？ ね?!

未来：

はいはい。じゃあ紹介して。

~~~~~

パール（PL：珠姫）

タビット 女性 10歳 生まれ：妖精使い

能力値／能力値ボーナス

器用度：11／+1

敏捷度：11／+1

筋力：6／+1

生命力：10／+1 生命抵抗力：3／HP：16

知力：28／+4

精神力：19／+3 精神抵抗力：5／MP：25

冒険者レベル：2／経験点：500／3,000

種族特徴

第六感

技能

フェアリータイマー：2、フエンサー：1

戦闘特技

《ターゲッティング》

習得言語（注釈ないものは会話・読文両方）

交易共通語、神紀文明語（読文）

装備

右手：ダガー

左手：バックラー

鎧：クロスアーマー

装飾品

頭：リボン

腰：宝石ケース（妖精使いの宝石（風1、光1））

足：ブーツ

所持品

冒険者セット、保存食×7、ヒーリングポーション、魔香草、着替えセット、2人用

テント、食器セット、調理道具セット

280G

経歴：何かに大会で優勝したことがある。

高レベルの魔法をかけられたことがある。

忘れられない恐怖を体験をしたことがある。

冒険に出た理由：自由のために。

~~~~~

珠姫：

うさちゃん  
タビツトのパールちゃんだよ！

んとね、小さいころに変な魔法をかけられてそれが怖かったんだけど、やりたいことやりたいから冒険するよ！

夕霧：

ええと、魔法をかけられるとう恐怖体験をしたけれど、それを克服するために冒険者になった、ということかしら。

未来：

ああ助かるわ。さすがに付き合えば長いだけあるわね。

この大会は何の大会にする？

珠姫：

う〜ん・・・わかんない！

叢：

のちのち決めるということ。

では、夕霧。

夕霧：

はい。

~~~~~

イヴ||ソワール（PL：夕霧）

ヴァルキリー 女性 15歳 生まれ：軽戦士

能力値／能力値ボーナス

器用度：22／+3

敏捷度：12／+2

筋力：16／+2

生命力：15／+2 生命抵抗力：4／HP：21

知力：7／+1

精神力：14／+2 精神抵抗力：4／MP：20

冒険者レベル：2 / 経験点：5000 / 3, 000

種族特徴

戦乙女の光羽、戦乙女の祝福

技能

フェンサー：1、プリースト（刃神マキシム）：2

戦闘特技

《魔力激》

習得言語（注釈ないものは会話・読文両方）

交易共通語、ハイリア地方語

装備

右手：クオータースタッフ

左手：（クオータースタッフ）

鎧：ソフトレザ

装飾品

首：聖印（刃神マキシム）

所持品

冒険者セット、保存食×7、魔香草×4、着替えセット、食器セット、調理道具セッ

ト、2人用テント

38G

経歴：裕福な家に生まれた。

家族に魔法使いがいる。

濡れ衣を着せられたことがある。

冒険に出た理由：倒したい相手が居る。

~~~~~

夕霧：

ナイトメアとは逆に、祝福されて生まれてくれる種族、ヴァルキリーのイヴ||ソワールよ。

母が神官を務める家に生まれたので他の例に漏れず神の教えを受けながら育つたのだけれど、ある時無実の嫌疑をかけられた事があるの。

その首謀者へ報復するために冒険者になったわ。

未来：

それでマキシム？ 復讐の誓いをマキシムに立てたとか？

※マキシム：行動を起こす（自分の望みをかなえる）事に伴う困難や反発に関して熟考する事を説く、覚悟と思慮の神。

夕霧：

いえ。彼の格言「刃には刃で返される覚悟をせよ（力を振るえば、反発するものから反撃を受ける覚悟をせよ）」を「やられたらやり返せ」と勘違いしているんです。

叢：

?! それでマキシムが神聖魔法を捧げてくれるだろうか。

夕霧：

駄目かしら？

叢：

どうする？

未来：

うくん：：セフィリア（穢れを否定し蛮族だけでなくナイトメアにも差別的な国）の、ライフォス（融和の神様）の大司祭がちゃんと特殊神聖魔法使えたりするんだし大丈夫じゃない？ マキシムは一部では戦神として信仰受けてるわけだからそういう解釈もありそうよ。

叢：

・・・なるほどな。

未来：

まあ、そのかわりあからさまな背信があったとこちらが判断した場合は技能を取り上げるからね。行動には気をつけるように。

夕霧：

ありがとう。

未来：

さて、これで全員の紹介は終わったわね。

椿：

よし。さっそく始めましょう。

叢：

ああ。未来、録音のコピーは後日。

未来：

解ってる。あ、これそっち用のレコーダー。

叢：

すまない。

椿：

？ ちょっと、録音でどういうこと？

未来：



こっちとしては慣れない事引き受けたからね。プラチナクリエイトとセイント・ビーナス あんた達の事務所に許可をもらって、私のサイトで公開することになってるのよ。 ああ、ある程度は編集して忍周りの話  
は出さないようにするから安心して。

アイドル&ロックバンド：

!?

未来：

これでウチのサイトのアクセスも鰻登りよ〜♪

叢：

私も、芸能界の人間に取材する機会はなかなか無いからな、マンガの参考にさせてもらおう。

右京：

お前らが事務所と交渉したってのか?!

左京：

いくらなんでも（表向き）一般人のそんな話・・・

未来：

ああ、そりゃあね。だから教官と先生に説得をお願いしたのよ。2人とも「演技は忍としても重要な技能だから是非やってほしい」って諸手を挙げて協力してくれたわよ。

舞：

きょうか~~~~~ん

叢：

私は参考にする程度だが、未来は編集こそすれそのままUPするのだろうか？ 下手な

ロールプレイはファンの数に影響するだろうな。

芸能人s：

!!

未来：

そのかわり上手くやれば新規開拓になるでしょ。事務所もその辺り狙ってるみたい

よ？

篝：

あんのマネージャー・・・

鴉：

いや、ウチ聞いてへんかったで?! 社長?!

未来：

ま、そういうわけだから、頑張んなさい。わたしだって世間を賑わすアンタら相手に下手打ったらサイト閉鎖もあり得るんだから。

・ ・ ・ つてさすがにサプライズが過ぎたかしらね。

叢：

そのようだな。

未来：

んじや、休憩を兼ねてみんな自分の事務所に確認取ったりする時間にしましょうか。

## A 1・ 出 会

## A 1 — 1

忍基地内 私塾月閃女学館基地 一室

未来：

全員納得してもらえたかしら？

椿：

納得できてはいないけれど、教官と事務所の命令なら従うだけよ。

舞：

マネージャーがOKしてるんなら。大丈夫かな？

如水：

1つだけ。

叢：

なんだ？

如水：

未来のサイトにUPする内容は確認させてほしいの。この子たちただでさえステ-

ジでいろいろやらかすのに、こういうプライベートが出る所でまで忍であることが疑われたりしたら今後の活動に影響が出るでしょうし。未来の編集を疑うわけじゃないけれど、念のため。駄目かしら。

未来：

まあ、それくらいぜんぜん問題ないわよ。

それじゃあ、今度こそ始めていきましようか。進行役のゲームマスター（GM）は私と叢がするけれど、両チームのスタート地点が違うからね。別々の部屋で進めるわよ。

叢：

うむ。合流シナリオがあればその時は同じ卓を囲むことになる。

ではミルキーポップは我についてきてくれ。

ミルポ：

はーい。

|||||||

未来：

さて、それじゃあ始めていくんだけど、演技の練習なのよね？ だから普通なら口頭説明で終わる部分もしっかり演技してもらおうからね。まずは5人が合流してパーティーを組むまでね。

場所は、はぐれ者の村。そのミルクホールで仕事を頼まれる、って感じにしようと思っただけで、みんながどんな風にはぐれ者の村に到着してどういう経緯で出会ったのか。この辺りね。

希望はある？

椿：

確認なんだけど、カメリアはもうロウラルに入ってるのかしら？

未来：

どっちでも良いけど、せっかくだから到着する所からやってみる？

椿：

そうね……。じゃあレガリアからロウラルに向けて進む商団に同行させてもらったことにするわ。

未来：

OK。じゃあ、悪魔の沼を抜けて……ってこの商団かなりの大キャラバンね。

鴉：

そうなんか？

未来：

言ったでしょ？ ハイリアの周辺は公式のテラスティア大陸に順ずるって。リーゼ

ン地方の南端レガリア王国からハイリア地方北部のロウラル王国に入ろうと思つたら、公式ではつきり「蛮族領」つて明言されてるカルゾラル高原の一部を横切ることになるわ。

そんな危険を冒すつて事は、ハイリアに商機を見出しているだけじゃなくて、蛮族に襲われても大丈夫なように高レベル冒険者か傭兵団を護衛につけてるつて事よ。

危険手当も考えたらかなりの額になるはずだし、複数の商人がお金を出し合つて雇つてる大商団か、そんな大金をポンと出せる豪商かのどつちかになるでしょ。

右京：

なるほどなー。

そうやってあたしらの行動と世界観を照らし合わせて具体的な状況を考えていくのか。

未来：

そんなところね。それにまだ駆け出し冒険者のカメラリアが護衛として雇われているとは考えにくいし……。

椿：

じゃあ、大商団の方にしましょう。馬車や人が多ければヒト一人紛れ込むこともできそうじゃない？

未来：

そうね。それでいきましよう。

じゃあ、改めて。カメリアが潜り込んだ商団は、数日・・・十数日くらいかしら、長旅の中、何度も蛮族や魔物に襲われて、多少の犠牲も出つつなるとかハイリア地方にあるロウラル王国の北端、悪魔の沼と呼ばれる湿地帯に到着したわ。

左京：

無傷では無いのね。

未来：

資金を出し合って護衛を雇う場合、今度は護衛対象が多くなるから雇うべき冒険者も多くなるでしょ？　多くの冒険者を雇う資金を確保するには出資する商人が増えないといけない、商人が増えると・・・この繰り返しだからみんな人的被害も含めて犠牲は覚悟の上の行軍でしょう。

積荷を失うだけですめば良いでしょうけど、襲撃の規模しだいでは最悪・・・ね？  
椿：

カメリアがここまでこれたのは運の要素も多そうね。

未来：

充分あるでしょう。



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

ハイリア地方 ロウラル王国 悪魔の沼

GM (未来) :

護衛の戦士と馬車の中の商人の会話が聞こえてくる。

戦士 (GM) :

「この辺りからハイリア地方・・・もうロウラル王国に入っているかな」

商人 (鴉) :

「そうですね、長い間ありがとうございます」

戦士 (GM) :

「いや、まだ油断しない方が良いでしょう。ロウラルは治安も良いとは言いつらいし、蛮族の攻撃もたびたび受けている。目的地のロウラル城下までは油断しないように」

商人 (鴉) :

「は、はいっ」

GM (未来) :

ちなみに入国審査のようなものは無いようだ。湿地に関所を設けるのが難しかったというよりも、それだけの余裕すら無いらしい。そんな内容も彼らの会話から聞こえてくる。

カメラア（椿）：

「もう少しこの人たちについて行ったほうが良さそうね・・・。

でも、完全に解散になる前に抜けておかないと紛れ込んでるのがバレちゃうわね・・・」

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

未来：

と、いう感じでカメラアはロウラルにたどり着くことができました。と。

椿：

こんな感じでよかったの？

未来：

良いんじゃないかしら。まだ誰かと絡むような段階でもないし。

次は誰から行く？ 場所は自由だし独りでも全員集まっても良いけど。

鴉：

ほなウチ良<sup>え</sup>えか？ はぐれ者の村やつけ？ 山から下りてきて村に到着したくらい

の所とかでどうやろ？

未来：

ん。了解。みんなも出てこれそうだったら乱入して良いからね。

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

ハイリア地方　ロウラル王国　はぐれ者の村

GM（未来）：

カメリアがロウラルに入って数日がたった頃、国の西部にある小さな集落、別名はぐれ者の村。度重なる蛮族の襲撃、悪化する治安による人口の流出、さまざまな原因でさびれた、いつ廃墟になってしまってもおかしくない村。

その入り口に足を踏み入れる人影が1つ。リルドラケン。ドラゴンを人間サイズまで小さくして二足歩行をさせたような外見だが、紛れも無く人族の1種。背中の翼で短時間であれば飛ぶことも可能な種だ。

そのリルドラケンの女性がはぐれ者の村の入り口に立っている。

コロネ（鴉）：

「ここなら……私を知っている人は居ないでしょ」

GM（未来）：

小さくつぶやくと彼女、コロネは村に足を踏み入れた。

コロネ（鴉）：

「まずは……雨風をしのげる場所……」

GM（未来）：

(・・・かなり意地が悪いけど少し判定の練習も必要よね)  
 コロネが宿を探して村の中を歩いていると・・・

???

2d6 || 6

コロネ

(平目) || 3

GM (未来) :

突然、後からドンと何かがぶつかってきた。見ると薄汚れたボロを身にまとい奇妙なお面を被った、体格から子供と思われる人物が居た。

コロネ (鴉) :

「子供？ ウサミミじゃないし、人間？ エルフ？」

子供？ (右京) :

「ごめんよ！ 急いでるんだ！」

GM (未来) :

コロネが何か口にする前に、お面の少年はどこかへと走り去って行ってしまった。こ

れが、この村へ来た者が必ずと言って良いほど受ける洗礼であることをコロネが気付くのはかなり先の事になりそうだ。

|||||

はぐれ者の村 ミルクホール

GM（未来）：

そんな住人との交流もありながら、コロネは小さな飲食店を見つける。

コロネ（鴉）：

「少し、休憩しようかしら」

GM（未来）：

コロネが中に入ると、カウンターの中に居るマスターと思しき人物と、客と思しき数名がコロネに視線を向け、見かけない顔であることに気付くと顔をそらしながらもチラと様子をうかがってきているのがコロネにも判る。

警戒心を覚えたコロネはカウンターの一番端、壁の横の席に腰を落ち着かせた。

マスター（GM）：

「いらっしやい」

コロネ（鴉）：

「マスター、この町に冒険者の店はある？」

マスター（GM）：

「・・・よそ者か・・・」

コロネ（鴉）：

「あ・・・はい」

マスター（GM）：

「こんな村にそんな上等なものあるわけがないだろう」

という会話を割り込んでくる声がある。

カメラア（椿）：

「そうなんですか？ どうしよう・・・」

GM（未来）：

「ずいぶんと薄汚れた印象を受けるカメラアだ。更に・・・」

タシギス（右京）：

「じゃあ、ここは宿を取るだけにするか」

エウギス（左京）：

「そうね。マスター、この村に宿屋はある？」

マスター（GM）：

「今日はよそものが多いな・・・宿なんか無い。そこらの連中に頭をさげるこつたな」

瓜二つの顔が2つ。おそらく双子だろう。頭頂部に見える猫のような耳からリカントだと想像できる。

更にまた1人。

リンダ(橘)：

「それは困ったな・・・」

GM(未来)：

色白の女性。

---

#### 異常感知判定

マスター：(平目) 4

カメリア：(平目) 10

コロネ：(平目) 9

タシギス：3+9=12

エウギス：(平目) 10

---

GM(未来)：

マスター以外の4人は、声をかけてきた人物の頭、かすかにだが髪の隙間からのごく

小さな角に気がついた。ナイトメアだ。しかし首にさげた聖印から神官であることは想像に難くない。下手な事を言うものはこの場にはいない。

マスター（GM）：

「今日はいつつたいなんなんだまったく・・・アンタらは冒険者なのか？」

コロネ（鴉）：

「ええ。といつても駆け出しだけれど」

タシギス&エウギス：

『同じく』

リンダ（橘）：

「・・・だな」

マスター（GM）：

「・・・まあ大丈夫だろう。」

冒険者の店じやあないが、依頼を出してやる。きいてくれるなら、報酬代わりにウチに泊めてやる。雑魚寝だがな」

コロネ（鴉）：

「それは助かるけれど、具体的には何をすればいいの？」

マスター（GM）：



「……村のはずれに魔物が居座ってる。あれをどうにかしてほしい」

カメラリア（椿）：

「……数は？」

マスター（GM）：

「俺が知る限り、5〜6匹程度だな」

カメラリア（椿）：

「（この人たちだけじゃ相手が多いかしら？）」

私は冒険者ではないのだけれど、手伝ったら私も泊めてくれるのかしら」

マスター（GM）：

「……」

リンダ（橘）：

「何か、手伝いができると？」

カメラリア（椿）：

「あー……一応、格闘を少々……」

コロネ（鴉）：

「わたしも近接白兵戦なら」

GM（未来）：

コロネはそういうとマトツクをドンと床に置いて示す。後でマスターが少し顔をしかめたが気付く様子はない。

コロネ(鴉)：

「あ。私はコロ、ネ。コロネと言います」

カメリア(椿)：

「あ、これは失礼しました。カメリアです」

タシギス(右京)：

「タシギスだ。こっちはエウギス。・・・2人とも斥候の真似事ができる」

リンダ(橘)：

「リンダ。制裁の双子女神の信徒だ」

コロネ(鴉)：

「・・・バランスは良いかな？　ちよつと後方火力が欲しい所だけど」

タシギス&エウギス：

「・・・」

マスター(GM)：

「で、どうするんだ？」

|||||

未来：

て流れで依頼を受けたって事で。

椿：

つ、疲れた……。

橘：

鴉の最初の判定はなんだったの？

未来：

あ、そこだけ描写できてなかったわね。鴉。

鴉：

あいよ。

|||||

ミルクホール

マスター(GM)：

「引き受けてくれるんなら、まあ期待せずに待つことにしよう。

それはそれとしてお代」

コロネ(鴉)：

「おつと、ええと……？ ……?! ……つ!!!」

マスター（GM）：

「どうした？」

コロネ（鴉）：

「あ、いや、その……すみません、みなさん……お金貸してください」

一同：

「?!」

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

鴉：

というわけで、スリに遭<sup>お</sup>うて文無しになったコロネちゃんでした。

未来：

判定に成功してたら直前に気付いて回避できてたのよ。

左京：

15Gってけっこう大金なんじゃ……。

未来：

ちよつと贅沢な食事1回分つてところね。失くしたのを詠お姉ちゃんに知られたら

折檻が始まるレベルよ。

椿：

ついてないわねえ。じゃああの時ぶつかってきた子供(？)って

未来：

ええ。スリよ。

ここ、はぐれ者の村はとも治安が悪いから気をつけてね。

鴉：

言うんが遅いんよなあ……。

右京：

遭っちゃまったモンは仕方ねえよ。それよりも魔物退治だ。早速出発しようぜ。

未来：

え、ホンキで？

A. R. C. :

？

椿：

だって、そういうゲームじゃないの？

未来：

いや、そうなんだけど……右京、左京、あんたたちこのままじゃ役立たずよ。

右京：

あ？ どういうことだ？

未来：

この世界の銃は専用の道具が無いと使えないのよ。

左京：

それなら、ガ

未来：

ガンと弾丸とは別に、ね。

右京：

・・・マジ？

未来：

大マジよ。そうね・・・例えるなら、私が普段使ってる機関銃ね。あれ、火薬を使わないのよ。

ソード・ワールドの世界には火薬が無いの。だからガンは魔動機術、マジテックの技で効果を付与した弾丸を、これまた魔動機術で打ち出して攻撃するの。その弾丸に効果付与したり魔動機術に欠かせないアイテム〈マジスイア〉を2人とも持つてないでしよ？

双子：

.....。

未来：

プレイヤーキャラクター

P C 間で借金しても良いけど、現状初対面の相手に無心されてお金貸す人、居る？

鴉：

そ、それ言うたらコロネの飲食代は?!

未来：

あ

橘：

あつて.....。

未来：

まあ、飲食代の方は依頼の報酬扱いでも良いけど、この村にマギスフィア売ってるよ  
うな場所は無いわよ。

椿：

何とかならないの?!

未来：

あるにはあるけれど.....

右京：

それはっ?!

未来：

<ストーン<sup>石</sup>>。

左右：

・・・・・。

未来：

射程は10m。そこらに転がっている物を使ってもOKだから販売価格0G。

鴉：

いやいや、話進められても！ ロハさんは魅力的やけど！

未来：

じゃあどうするのよ。言つとくけど、アイテムの買いなおしは認めないわよ。初心者相手に厳しい裁定だとは思うけど、演技の練習目的だし、こういうトラブルがあったほうがアドリブ要求されるし良いでしょ。

椿：

ぐ・・・、それを言われると・・・。

未来：



さて、次のシーンは魔物がたむろってる場所かしらね。

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

はぐれ者の村 外縁の廃墟

GM (未来) :

5人が指示された場所に到着すると、確かに何者かが潜んでいるのが確認できる。

見識判定 (魔物の行動を観察。今回はレンジャー、スカウトでも可) 目標値 : 8

カメラア : 2 + 5 = 7

コロネ : 2 + 7 = 9

タシギス : 3 + 5 = 8

エウギス : 3 + 7 = 10

リンダ : (平目) 8

コロネ (鴉) :

「マズイかも」

カメラア (椿) :

「え? どういうこと?」

エウギス（左京）：

「野生動物の動きじゃない」

タシギス（右京）：

「明らかに瓦礫に身を隠して周囲を警戒してるな」

コロネ（鴉）：

「それなりに知能がある・・・蛮族か、魔神か・・・」

カメリア（椿）：

「まじん?!」

リンダ（橘）：

「おちつけ、まだそう決まったわけでは」

GM（未来）：

（身を隠す宣言無かったわよね?）

そうしていると、こちらの存在に気付いたのか瓦礫の影から魔物が姿を現す。影は4つ。

全身毛皮に覆われた犬のような獣人。

ボロを被り顔を隠すようにしている小柄の人型が2つ。

同じようにボロを被り、その手に木の枝で作ったような弓をもった小柄の人型1つ。

## 魔物知識判定

獣人 目標値：6 / 11

カメリア：2 + 4 = 6 成功！

コロネ：2 + 7 = 9 成功！

タシギス：(平目) 2 自動失敗！

エウギス：(平目) 5 失敗・・・

リンダ：(平目) 10 成功！

ボロ被り 目標値：6 / 11

カメリア：2 + 5 = 7 成功！

コロネ：2 + 5 = 7 成功！

タシギス：(平目) 8 成功！

エウギス：(平目) 10 成功！

リンダ：(平目) 8 成功！

ボロ被り(弓) 目標値：6 / 11

カメリア：2 + 5 = 7 成功！

コロネ：2 + 7 = 9 成功！

経験点50点獲得！

タシギス：(平目) 8 成功!

エウギス：(平目) 11 成功! 技能が無いので弱点は不明。

リンダ：(平目) 9 成功!

---

カメリア(椿)：

「どいつも大した事は無いけれど・・・」

タシギス(右京)：(獣人を見つつ)

「リカントが、蛮族と?！」

エウギス(左京)：(同じく)

「人族の恥さらし」

コロネ(鴉)：

「いや、あれは蛮族のコ」

獣人(GM)：(交易共通語)

「人族がこんなところに何のようだ?! 次の貢物の準備ができたか?」

リカント姉妹：

「しゃべった?!」

獣人↓コボルト：

「コボルトが人族の言葉をしゃべるのがそんなにおかしいか!? 馬鹿にしやがって  
!」

|||||

未来：

さて、改めて言うとコボルト、ダガーフードが2匹、それからアローフードの計4匹  
ね。

あと、アローフードはダガーフードより少し体が大きいような印象を受けるわね。

椿：

？

鴉：

げ、「かけら入り」か。

右京：

鴉、かけらってなんだ？

鴉：

たしかルールブックに書いてたんやけど、<剣のかけら>いうんが体内に入ってる魔  
物はHPやら抵抗力やらが普通のより強いらしんや。

未来：

それじゃ、馬鹿にされた（と思ってる）コボルトが仲間に声をかけ襲い掛かってきたわ。戦闘開始よ。

つづく

## A1-2

ハイリア地方    ロウラル王国    はぐれ者の村    外縁の廃墟

戦闘開始処理

陣営の確認

PC ↑ 5 m ↓ コボルト & ダガーフッド × 2 ↑ 5 m ↓ アローフッド

戦闘準備

双方特になし。

先制判定    目標値：10

カメリア：(平目) 6

コロネ   ：(平目) 6

タシギス：4 + 9 = 13

エウギス：(平目) 9

リンダ   ：(平目) 11

先制奪取！

弱点隠蔽判定（蛮族PCは居ないが弱点持ちが居るので採用）

敵方に判定資格を持つものが居ないので自動成功

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

第1ラウンド PCターンの、前に・・・

未来：

あ、右京と左京だけど、投擲用の<ストーン>はそこらにあるのを拾えるけれど、動作で拾うことになるから基本的には2ラウンドに1回しか攻撃できないから。

右京：

まじかよ。

未来：

そりゃあ、相手に痛手を負わせられる石を選ばないといけないじゃない。

左京：

補助動作で拾うことは不可能？

未来：

うん・・・じゃあ宣言後ダイスふって奇数だったら武器として使える石を拾うこと



ができたことにしようかしら。

右京：

確率的には2分の1か・・・。

左京：

結果的にはあまり変わらないか。

未来：

まあ、どっちでも好きなほうで頑張んなさい。

そんじゃ、改めて・・・

|||||||

第1ラウンド PCターン

タシギス：「獣変貌」

エウギス：補助動作で石を拾う。1d6||2 砂しかつかめなかった！

通常移動で5m前進。「獣変貌」

コロネ：通常移動で5m前進。〈マトック〉(打)でコボルトを攻撃。

命中判定：3|2+7||8≦8 はずれ・・・

リンダ：通常移動で5m前進。《魔力撃》。コボルトに〈アイアンボックス〉で攻

撃。

命中判定：3 + 1 + 9 || 13 > 8 命中！

威力：6 (6, 5 クリテイカル!) + 5 (5, 4) + 4 + 4 - 1 || 18 点ダメージ！

コボルトHP：13 ↓ - 5

生死判定：9 (固定値) 気絶！

カメラリア：通常移動で5m前進。ダガーフッドAに<アイアンボックス>で攻撃。

命中判定：4 + 1 + 8 || 13 > 8 命中！

威力：3 + 3 - 1 || 5 点ダメージ

DフッドAHP：12 ↓ 7

《追加攻撃》：4 + 1 + 6 || 11 > 8 命中！

威力：5 (5, 4) + 3 - 1 || 7 点ダメージ

DフッドHP：7 ↓ 0

生死判定：9 (固定値) 気絶！

GM (未来)：

互いに緊張が走る。

タシギス (右京)：



「??」

コロネ(鴉)：

「何してるの?!

このっ!」

コボルト(GM)：

「ひゃっ!」

GM(未来)：

エウギスの奇行に慌てたのか振るわれたウォーハンマーは寸での所でコボルトを捕らえ損ねた。

リンダ(橘)：

「落ち着け! そこまでの脅威じゃない!

っこれでも喰らいな!」

GM(未来)：

振るわれるは短い棒。メイスほどの重量もリーチも無い、金属製ではあるようだがナイフのように刃が仕込まれているわけでもない。あえて表現をするなら金属性の乗馬鞭、だろうか。

その鋭い打撃がコボルトの脳天を強襲する。



エウギス回避判定（目標値：10）：（平目） 7 命中・・・

打撃点：2 + 7 - 3 = 6点ダメージ

エウギスHP：20 ↓ 14

アローフッド（GM）：

「（ジエドル ドリエ?! ミオジゴ!）」

GM（未来）：

アローフッドは倒れる仲間、まだ戦っている仲間を置いて走り去る。

仲間に見捨てられたことにも気付かずダガーフッドは目の前の敵に切りかかる。

ダガーフッド（GM）：（妖魔語）

「グツゲ ゼバ!」

エウギス（左京）：

「ニヤツ?」

タシギス（右京）：

「エウギス?!」

エウギス（左京）：（リカント語）

「ぢ、ぢうぜえべ」

GM (未来) :

傷付きながらもなお、フッドは向かってくる。

|||||

## 第2ラウンド 戦況

タシギス↑5m↓カメラア&ダガーフッド↑15m↓アローフッド

コロネ

エウギス

リンダ

PCターン

コロネ : DフットBへ攻撃(打撃)。

命中判定 : 1+8 || 9 < 8 命中!

威力 : 11 (6, 4 クリテイカル!) +9 (4, 3) +5 | 1 || 2 4点ダメージ

ジ!

DフットB HP : 12 ↓ | 12

生死判定 : 9 (固定値) 死亡!

エウギス : 12 m前進。補助動作で石を拾う。 1d6 || 3 いい具合の<ストーン>

をゲット！ アローフッドに投擲！

命中判定：4 + 8 || 1 2 ✓ 7 命中！

威力 : 3 (6, 4) + 5 | 1 || 8 点ダメージ！

AフッドHP : 15 ↓ 7

リンダ : 15 m前進。《魔力撃》。Aフッドに攻撃。

命中判定：4 + 1 1 || 1 5 ✓ 7 命中！

威力 : 5 (4, 5) + 4 + 4 | 1 || 1 2 点ダメージ！

AフッドHP : 7 ↓ 5

生死判定 : 9 (固定値) 気絶！

戦闘終了！

コロネ(鴉) :

「おとなしくして！」

GM(未来) :

上段からの一撃がダガーフッドに襲い掛かる。もとより俊敏とはいいがたい種族、その攻撃を回避しきれず脳天に鉄塊の一撃が見舞われる。

グシャリという硬い物の砕くような、それでいて軟らかい物を潰すような何ともいえ



ない感触がコロネの手に伝わる。

コロネ（鴉）：

「・・・」

GM（未来）：

フツドが助からない事は誰の目にも明らかだった。

しかし、まだ終わっていない。

エウギス（左京）：

「逃がさない。っ」

GM（未来）：

逃げるアローフツドを追うエウギス、元々距離が離れていた事もあり追いつくのは難しい。だが追いつく必要は無い。走りながら目に留まった拳大の石をすばやく拾い上げ、蛮族の背中に目掛けて投げつける。

Aフツド（GM）：

「ぎゃっ」

GM（未来）：

命中こそしたものの逃走に支障をきたすほどではない。しかし所詮は小柄な種族、どうしても覆せないリーチの差がある。

リンダ（橘）：

「追いついた！」

Aフツド（GM）：

「っ！」

SE：ドゴォ

GM（未来）：

投石による痛手に加え、コボルトを一撃で昏倒させた一撃を受けて、弓兵が耐えられないはずも無く、フツドは気を失いその場に倒れこんだ。

### 戦利品

剣のかけら、粗末な武器（10G）×4、汚いフード（20G）×2

|||||||

未来：

敵が全員動かなくなった所で戦闘終了よ。おつかれさま。

A.R.C. Angels：

おつかれさまでした。

椿：

これで依頼達成？

未来：

・・・さあ？

鴉：

なんや、含みがあるなあ。

右京：

どつちなんだよ。

左京：

・・・何か、隠してる？

未来：

(異常感知判定させるとしても、ここから立ち去る宣言が出た時よね)

どうかしらね？

橘：

・・・コボルトたちはどうなった？

未来：

そいつらなら、コロネが殺したダガーフード以外はまだ気を失ったままよ。

橘：

・・・話を聞きたいな。

未来：(ニヤリ)

ふむ。まあ本当は専用の魔法やアイテムがないと目を覚まさないんだけど、頬をはるとかで目を覚まさせても良いわ。とはいっても会話ができるのは交易共通語が話せるコボルトぐらいだけだ。

椿：

ならく冒険者セット>に入ってるロープでふん縛ってから起こしましょう。

鴉：

そんなときに武装を解除させるために戦利品の剥ぎ取りをした感じやな。

(2. 5ルールブックIと見つつ) フッドは自分の醜い姿を嫌ってフードを被ってるんやな。ほな手に入れたフードがちょうど2個やし、生きてる方のフッド2匹からフッドを引つpegがして抵抗しづらくしたって感じか。

未来：

いいわね。それ、採用しましょう。

と、その前に少し休憩しましょう。休憩後、戦闘が終わったところからロールプレイ再開ね。

5  
4  
3  
2  
1

## A 1—3

ハイリア地方　ロウラル王国　はぐれ者の村　外縁の廃墟

GM（未来）：

駆け出し冒険者たちは、気を失う蛮族の武装を奪い、体の自由を奪い、今後のことを考えていると蛮族たちが目を覚ました。

妖魔s（GM）：（妖魔語。各々わめき立てているので聞き取り不可）

『■■■■■■■■■■』

カメリア（椿）：

「あ、気がついたみたいですよ」

リンダ（橘）：

「黙りな。さもななくばお前たちも“ああ”なるよ」

GM（未来）：

リンダが指し示す先にある、動かなくなった仲間を見てコボルトは黙り込む。しかし、人族の言葉が解らないフッドは相変わらずだ。

リンダ（橘）：

「黙らせな」

GM（未来）：

リンダの有無を言わせない威圧にコボルトはフツダたちと2、3言葉を交わすとフツドも静まった。

コロネ（鴉）：

「これ以上この村に悪さしないと約束できる？」

コボルト（GM）：

「は、はい！ 約束します！ だから」

リンダ（橘）：

「あまい」

コロネ（鴉）：

「え？」

GM（未来）：

コロネが振り向くと、リンダが得物のステイックを手の中でもてあそびながら、コボルトを睨んでいた。

リンダ（橘）：

「他に仲間は？ 本当にあなた達だけ？ 嘘をついたら・・・」

GM（未来）：

ゆっくりとスティックを頭上に掲げる。

コボルト（GM）：

「ま、待ってください！ な、仲間がむこうの洞窟に！ た、助けてください！」

GM（未来）：

最後の一言は「仲間を」なのか「自分を」なのかも判らぬようにまくし立てるコボルト。

リンダ（橘）：

「案内しな。もし嘘をついたり逃げようとしたら・・・」

GM（未来）：

コボルトは無言で何度も頷くしかなかった。

|||||||

未来：

というわけで、こいつらのアジト、というか巢穴かしらね。その場所が判るわ。

鴉：

場所だけかいな。

椿：



? 他に何かある?

鴉:

戦力は知つとかないかんやろ。

左京:

だね。その辺りは聞きだせる?

未来:

うゝん、そうねえ。リンダがかなり強めに脅しているし喋るかしら。

ええと、

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

リンダ(橘):

「他には? お仲間の種族と数は?」

コボルト(GM):

「あ、はっはい! えと、

オヤビンはボルグで、でっかいトカゲをペットにしています。

な、仲間にフーグルとグレムリンの兄貴、それに剣の心得があるフッドです」

リンダ(橘):

「それで全部?」

コボルト（GM）：

「はい！ 全部です！ あとは、おいら達ここにいる奴だけです！」

リンダ（橘）：

「だって」

みんなのほうに振り向く。

カメリア（椿）：

「そいつらをどうにかしないと、また村が襲われてしまいますね」

タシギス（右京）：

「道案内は？ できるんだらうな？」

コボルト（GM）：

「はい！ もちろんです！ だから命だけは！」

リンダ（橘）：

「それはあなたの心がけ次第」

GM（未来）：

リンダの言葉にコボルトは激しく首を縦に振る。

そして、人族の言葉がわからないフツド仲間に状況間を説明すると、今度はフツドたちが騒

ぎ出した。

エウギス（左京）：

「ど、どうしたの?!」

コボルト（GM）：

「ひ、人族の言いなりにはならないって……」

リンダ（橘）：

「それは残念だ」

GM（未来）：

リンダのステイックがヒュッと風切音を鳴らしたかと思うと、フツドの片割れの、頭が割られていた。

いきなりの事に周囲が息を呑む。

リンダ（橘）：

「そっちは？ どうする?」

GM（未来）：

コボルトの通訳を介し、抗えば死が待っていると悟った最後のフツドはおとなしくなった。

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

椿：

橘、なんか嫌な事でもあったの？

橘：

なんでよ！　そういうキャラなのよリンダは！

制裁の双子女神の格言が「速やかに、激しく裁きを下せ」なのよ。人族に害があるいじょう、抵抗するなら始末する。そういうキャラよ。

右京：

そういうやあ、リンダはグラップラーなのに手持ち武器なんだな。

未来：

それは、GM私が許可したのよ。橘本人が使ってるステイツクみたいな武器がいつていわれたんだけどね。ワンドやウォーハンマーは明らかに違うし、メイスってほどの重量も無いし、格闘武器としての使用を認めたの。データ上はカテゴリー<格闘>に分類される武器のデータを使うわ

その代わり、手持ち武器だからIH指の自由が利く拳とされている武器もIH物を掴めない仕様とさせてもらうわよ。

橘：

ええ。それで良いわ。

それじゃあ。その洞窟に移動かしら。



タシギス（右京）：

「いつも何人体制で見張りを？」

コボルト（GM）：

「ひ、1人か2人です」

エウギス（左京）：

「洞窟の中は？ 広いの？」

コボルト（GM）：

「い、いえ。入って少ししたらすぐに行き止まりの洞穴です」

コロネ（鴉）：

「そうすると、見張りの対処に時間がとられると襲撃に気づかれていますね」

カメリア（椿）：

「準備しておきましょう」

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

未来：

具体的には？

左右姉妹：

石を拾う。

未来：(苦笑)

OK。いくつも持ってて良いけど、一度に装備できるのは両手に1個ずつまで。3個目以降は主動作で取り出す必要があるとするわ。

橘：

・・・コボルトとフッドはこの辺りの木に縛り付けて逃げたりできないようにしておこう。いちおう、人族に見つかって攻撃されないように道から外れた所にしておこうか。

鴉：

あら。てつきり悪さしとんやから道行く人に殴られても自業自得や、言うんかと。

橘：

・・・双子女神は正しい行いをせよ、とも言っているから。改心するならそれ以上は傷つけない。更生の過程で受けるであろう苦しみが罰。

椿：

それはそれで厳しい裁きだとは思うけどね。

未来：

OK? じゃあみんなは問題の洞窟から20mほど離れた茂みで様子を伺っているのでしょうか。

誰か1人、<sup>1</sup>ダイス1個振ってちょうだい。

鴉：

ほなウチが・・・6や。

未来：

そうすると、洞窟の入り口、その脇で神経質そうに周囲を見渡すフードを被った蛮族が1匹居るわね。

右京：

さつき話に出てきてた剣が使えるフードか。さつきと同じ奴か？

未来：

そこは、魔物知識判定してちょうだい。

---

目標値：7／11

カメリア：2＋7＝9

コロネ：2＋6＝8

タシギス：(平目) 3

エウギス：(平目) 4

リンダ：(平目) 2 自動失敗！



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

リンダ（橘）：

「さっきの連中と同じフッド？」

タシギス（右京）：

「みたいだな」

カメリア（椿）：

「いやいやいや。似てるけどたぶん上位種ですよ」

エウギス（左京）：

「そうなの？」

コロネ（鴉）：

「体つきからして。」

いわゆるサーベルフッドと呼ばれる奴ね。知能が低いなりに剣技を使つて有利に事を運ぼうとするから油断できないわね」

GM（未来）：

とはいえ、ここからは身を隠せるような物も無い。意を決して茂みから出ると、フツドもすぐに気がつき臨戦態勢をとつた。

つづく

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

## A1-4

ハイリア地方    ロウラル王国    西部    郊外

PCvs 蛮族の群れ

## 陣営確認

洞窟入口

PCs ↑ 20 m ↓ サーベルフツド    ↑    ↓  
?????

カメラリア    コロネ    タシギス    エウギス    リンダ

HP : 24    HP : 33    HP : 18    HP : 14    HP : 26

MP : 11    MP : 15    MP : 15    MP : 19    NP : 21

※タシギス、エウギスは先の戦闘後、「獣変貌」解除済。

## 戦闘準備

サーベルフツド、洞窟に向かって何か叫ぶがPCには内容不明。

先制判定 目標値：10

カメリア：(平目) 10 ○

コロネ：(平目) 10 ○

タシギス：4+6 || 10 ○

エウギス：(平目) 11 ○

リンダ：(平目) 6 ×

### 第1ラウンド PCターン

エウギス：10 m前進。《両手利き》<ストーン>投擲。

左手命中判定(9)：4 | 2 + 9 || 11 命中！

威力：3 + 0 (2, 1) | 2 || 1点ダメージ！

右手命中判定(9)：4 | 2 + 4 || 6 はずれ・・・

タシギス：10 m前進。<ストーン>投擲。

命中判定(9)：4 + 6 || 10 命中！

威力：4 + 0 (1, 3) | 2 || 2点ダメージ！

コロナ：全力移動で10 m前進。

カメラリア：通常移動で17 m前進。  
 リンダ：通常移動で10 m前進。

---

S フツド (GM) :

「ナゲジョオオ！」

GM (未来) :

フツドの叫び声を合図に戦いの火蓋が切つて落とされた。

颯爽と走り出したのはエウギス。両手に握った石をフツドめがけて投げつける。が、力みすぎたか片方はフツドに当たることなく転がってしまう。

エウギス (左京) :

「くっ！ タシギス！」

タシギス (右京) :

「ああ！」

GM (未来) :

姉妹の呼び声に躍り出たタシギスが同じように投石をお見舞いする。しかし、命中こそしたものの痛手を負わせた様子は無い。

S フツド (GM) :

「っ！っ！ オユニオゼエ！」

GM（未来）：

カメラリアたちも間合いをつめるが、手が届くほどには至らない。

コロネ（鴉）：（移動力7）

「み、みなさん足がはいんですね・・・」

エネミーターン

サーベルフツド：3 m前進。カメラリアに攻撃。乱戦形成。

回避判定（11）：5 + 5 ≡ 10 命中・・・

打撃点 : 2 + 3 ≡ 5 点ダメージ HP : 24 ↓ 19

Sフツド（GM）：

「ベニチゴ ゼバ！」

カメラリア（椿）：

「っ！ なん、のお！」

GM（未来）：

フツドの剣戟を受けて一瞬怯むも、カメラリアはすぐに攻勢へと打って出る。

## 第2ラウンド

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

コロネ↑7 m ↓カメラリア ↑3 m ↓洞窟入口 ↑  
 タシギス サーベルフッド  
 エウギス  
 リンダ  
 ??????

## P C ターン

カメラリア：サーベルフッドを《両手利き》攻撃。

右手命中判定(9)：4 | 2 + 9 || 1 1 命中！

威力：3 + 5 (6, 3) | 2 || 6点ダメージ！

左手命中判定(9)：4 | 2 + 2 (1, 1) || 自動失敗・・・

《追加攻撃》(9)：4 + 1 0 || 1 4 命中！

威力：3 + 4 (4, 4) | 2 || 5点ダメージ！ 気絶した！

カメラリア(椿)：

「これでも、シュッ！ くらいなさい！」

GM（未来）：

相手の動きに合わせるような一撃のあと、素人でも察知できる大振りの一撃。しかし、それは本命への布石。

2 撃目を避けた。その事実が生む、ほんの小さな、一瞬の隙。そこに打ち込まれる最後の一撃。身構えることもできず受けた一撃にフッドは意識を刈り取られる。

と、そこへ。

蛮族 A（GM）：

「ヌネヂニツ?!」

GM（未来）：

洞窟からゾロゾロと蛮族が現れる。

人間の幼児に皮膜の翼を生やしたような小人。

大型のトカゲに同じく皮膜の翼を生やしたような種。

翼こそ生えていないが、かなり大きなトカゲ。

そして、大柄な人影、青い肌白い体毛の猿と人間の中間のような種。

彼らは、カメラリアの足元で倒れるフッドを見ると、口々に騒ぎ出し襲い掛かってきた。

橘：



これは・・・どうなるの？

未来：

このまま残り4人行動したら、こいつらの手番ね。  
ま、何はともあれ魔物知識判定ね。

---

翼つき幼児 目標値：9 / 12

カメリア：2 + 8 || 12 ◎

コロネ：2 + 12 || 自動成功！ ◎

タシギス：(平目) 7 ×

エウギス：(平目) 6 ×

リンダ：(平目) 8 ×

グレムリンのデータ開示。弱点も看破！

---

翼つきトカゲ 目標値：9 / 12

カメリア：2 + 4 || 6 ×

コロネ：2 + 11 || 13 ◎

タシギス：(平目) 11 ○

エウギス：(平目) 4 ×

リンダ：(平目) 5 ×

フリーグルのデータ開示。弱点も看破！

オオトカゲ 目標値：7 / 11

カメラア：2 + 10 = 12 ◎

コロネ：2 + 10 = 12 ◎

タシギス：(平目) 9 ○

エウギス：(平目) 6 ×

リンダ：(平目) 5 ×

ジャイアントリザードのデータ開示。弱点も看破！

白猿 目標値：7 / 13

カメラア：2 + 8 = 10 ○

コロネ：2 + 11 = 13 ◎

タシギス：(平目) 8 ○

エウギス：(平目) 5 ×

リンダ : (平目) 9 ○

ボルグのデータ開示。 < 剣のかけら > で強化されている。 弱点も看破！

### 洞窟入口

コロネ ↑ 7 m ↓ カメラリア ↑ 3 m ↓ ボルグ、グリザード

タシギス  
フーグル、グレムリン

エウギス

リンダ

コロネ : 7 m 前進。

エウギス : 主動作で両手に < ストーン > 準備。

タシギス : ジャイアントリザードに向かって < ストーン > 投擲。

命中判定 (9) : 4 + 10 || 14 命中！

威力 : 4 + 0 (2, 2) | 2 + 2 || 4 点ダメージ！

リンダ : 10 m 前進。グリザードに攻撃。

命中判定 (9) : 4 + 6 || 10 命中！

威力 : 4 + 2 (1, 4) + 2 | 2 || 6 点ダメージ！



エネミーターン

ジャイアントリザード：乱戦自動参入。リンダに牙攻撃。

回避判定(10)：4+9=13 回避！

フーグル：乱戦自動参入。リンダに爪攻撃。

回避判定(10)：4+8=12 回避！

「翼で追撃」(10)：4+9=13 回避！

ボルグ：乱戦自動参入。リンダに武器攻撃。

命中判定：4+3=7

回避判定：4+10=14 回避！

グレムリン：リンダに「エネルギー・ボルト」

精神抵抗判定(11)：4+7=11 抵抗！

威力：(4+3)÷2=4点ダメージ！ HP：26↓24

Gリザード(GM)：

「キシャアア！」

フーグル(GM)：

「ゴルガ！ ジビ！」

ボルグ（GM）：

「オジゴヌ！」

リンダ（橘）：

「っ、っ……っ！！」

GM（未来）：

次々に襲い来る攻撃を避けきることができたがそれはある意味陽動だった。

グレムリン（GM）：

「ヴェス・ヴァスト・ル・パン。スルセア・ヒーティス——ヴォルギア」

リンダ（橘）：

「!？」

GM（未来）：

突然至近距離で煌めく旭光がリンダの体を貫いた。旭光の出元ではグレムリンがほくそ笑んでいる。

リンダ（橘）：

「っ、まだだ！」

|||||

### 第3ラウンド

## 洞窟入口

タシギス↑7m↓カメリア↑3m↓リンダ、ボルグ、グリザード

エウギス コロネ フーグル、グレムリン

## PCターン

リンダ：グレムリンに攻撃。

命中判定(12)：4+5=9 はずれ・・・

《魔力撃》《追加攻撃》(12)：3+4=7 はずれ・・・

コロネ：3m前進。グレムリンに《全力攻撃I》

命中判定(12)：1+3=4 はずれ・・・

カメリア：3m前進。グレムリンに攻撃。

命中判定(12)：5+9=14 命中！

威力 : 3+3(5, 2) = 6点ダメージ！

《追加攻撃》(12)：5+7=12 同値回避・・・

タシギス：<ストーン>準備。

エウギス：10m前進。乱戦進入。グレムリンに<ストーン>投擲。

命中判定(12)：4+8=12 同値回避・・・

リンダ(橘)：

「魔法?! このっ! つ!」

コロネ(鴉)：

「加勢します! ?!」

カメラリア(椿)：

「わ、私も! つ! もう一発! ?!」

エウギス(左京)：

「これを! つ」

GM(未来)：

しかし、4人による6連撃も身軽に避けるグレムリン。かろうじてカメラリアの1撃が傷を負わせることに成功した程度。

エネミーターン

グレムリン：リンダに【ナツプ】

精神抵抗判定(11)：4-2+7=9

居眠りしてしまった!

ボルグ：リンダを攻撃。



命中判定：4 + 8 || 1 2

回避判定：4 | 4 + 5 || 5 眠ってるのに避けられるか！

打撃点：4 + 8 || 1 2 点ダメージ！ HP：2 2 ↓ 1 0 目を覚ました！

フーグル：リンダを攻撃。

回避判定（1 0）：4 + 3 || 7 寝起きではどうしようもない！

打撃点：1 + 1 0 || 1 1 点ダメージ！ HP：1 0 ↓ ↓ 1

生死判定（0）：5 | 1 + 6 || 1 0 気絶した！

「機動飛行」次手番まで命中・回避判定 + 1

Gリザード：カメラリアに攻撃。

回避判定（1 0）：5 + 9 || 1 4 回避！

グレムリン（GM）：

「ヴェス・ゼガ・ラ・ガス。デルプ——ストロール」

リンダ（橘）：

「あ？……」

カメラリア（椿）：

「リンダさん?!」

G M（未来）：  
グレムリンの詠唱を受けた瞬間、リンダを抗いがたい脱力感が襲う。その隙を見逃すものなど居ない。

ボルグ（G M）：

「チュアゾー！」

フーグル（G M）：

「ニニヤー！」

リンダ（橘）：

「ぐーっ、あ……」

G M（未来）：

容赦ない連撃に、リンダの意識が刈り取られる。その場に崩れ落ちるように倒れるリンダ。

コロネ（鴉）：

「神官さん?!」

フーグル（G M）：

「メツグー！」

一声、叫ぶとフーグルがその翼を大きく羽ばたかせ宙へと舞う。

そして次に狙われたのはカメラアだった。しかし、

Gリザード（GM）：

「きしやあー！」

カメラア（椿）：

「なんのー！」

GM（未来）：

仲間の窮地に動揺したかに見えたが、カメラアは冷静にトカゲの動きを見、綺麗な身のこなしでその噛み付きを避けてみせる。

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

未来：

（あちやあ．．．知能が人間並みだから嫌がれる戦い方を選んでみたけど．．．こうかはばつぐんだ状態ね。気付けができる唯一のリンダが落ちたとなると、かなり危ないわね．．．）

もう少し様子を見るとして、最悪の場合も考えておく必要があるかしらね）

椿：

未来？

未来：

ああ、なんでもないわ。戦闘中の気絶を回復させる手段が無いから、橘がしばらく暇になるのが申し訳ないな、と思っただけよ。

橘：

まあ、前衛だし仕方ないわよね。大丈夫、気にしなくて良いわよ。

未来：

悪いわね。それじゃ再開しましょうか。

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

#### 第4ラウンド

タシギス↑10m↓リンダ（気絶）、ボルグ、Gリザード

カメラリア                      フーグル、グレムリン

コロネ

エウギス

---

PCターン

カメラリア：《両手利き》宣言。Gリザードを攻撃。

右手命中判定（9）：3+8 || 11    命中！

威力    : 3+4 (3, 5) — 2 || 5点ダメージ！

左手命中判定(9)：3+11||14 命中!

威力：3+5(6,3)―2||6点ダメージ! Gリザードは気絶した。

コロネ：フーグルに《全力攻撃I》。

命中判定(11)：1+10||11 ギリギリ回避・・・

タシギス：フーグルに投石。

命中判定(11)：5+6||11 またもぎりぎり・・・

エウギス：フーグルに投石。

命中判定(11)：4+7||11 このフーグルは武術の天才か?!

カメリア(椿)：

「グレムリンもやっかいだけど、先に相手の数を減らした方がよさそうね。

まずはリンダさんがダメージを与えてるトカゲから、っ! セイ!」

ボルグ(GM)：

「ギワビ、ゲカトチュイ!」

カメリアの2連撃にジャイアントリザードはその場にへたり込んだ。

コロネ(鴉)：

「おつぎはそちらの蜥蜴人!」

SE：ブウン！

タシギス（右京）：

「これでも！」

エウギス（左京）：

「くらいなさい！」

SE：ヒュンヒュン

GM（未来）：

しかしどの攻撃も後一步、フーグルに届かない。

エネミーターン

グレムリン：カメラリアに「ブラント・ウエポン」

精神抵抗判定（11）：3 + 7 ≧ 10 失敗・・・

与物理ダメージ4！

ボルグ：カメラリアに攻撃。

命中判定：4 + 7 ≧ 11

回避判定：5 + 7 ≧ 12 回避！

フーグル：カメラリアに攻撃。

回避判定 (10) : 5 + 10 || 15 回避!

「翼で追撃」 (10) : 5 + 8 || 13 回避!

グレムリン (GM) :

「ヴェス・ヴァスト・リ・ドム。ドウル・ラクマナ——ドントード」

カメラリア (樁) :

「?! (なに? 急に力が)」

GM (未来) :

グレムリンの詠唱の直後、カメラリアの前進から力を奪う。これでは、相手に拳が届いたとしても十分な効果を見込めそうに無い。

ボルグ (GM) :

「ゲカトヂュイビ、グツゲ！」

フーグル (GM) :

「ジビ! ジビ!」

カメラリア (樁) :

「なんの! よっ! はっ!

(大丈夫。力が抜けたように感じたけど、体はちゃんと動く!)

GM（未来）：

集中攻撃を受けるも、カメラはそれを難なく避けていく。

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

### 第5ラウンド

タシギス↑10m↓リンダ（気絶）、ボルグ

カメラア                      フーグル、グレムリン

コロネ

エウギス

### PCターン

カメラア：フーグルへ《両手利き》攻撃。

右手命中判定（10）：3+7=10 同値回避・・・

左手命中判定（10）：3+4=7 はずれ・・・

《追加攻撃》（10）：5+8=13 命中！

威力   ：3+3-3-4=0点・・・

コロネ：フーグルへ《全力攻撃I》。

命中判定（10）：1+9=10 同値・・・



タシギス：フーグルへ投石。

命中判定(10)：5+3=8 はずれ・・・

エウギス：フーグルへ投石。

命中判定(10)：4+6=10 同値・・・

カメリア(椿)：

「くっ、この！ これでもくらいなさい！」

GM(未来)：

カメリアの3連撃、最後の1撃がフーグルをとらえる、が・・・。

カメリア(椿)：

「?! 手応えが?!」

フーグル(GM)：

「? ヌネグ、ゼツグ?」

GM(未来)：

他のメンバーもフーグルへと攻撃を集中させるがどれも届かない。

エネミーターン

グレムリン：コロネに「ブランド・ウエポン」

精神抵抗判定（11）：4 + 6 || 10 抵抗失敗・・・

ボグル：カメリアを攻撃。

命中判定：4 + 5 || 9

回避判定：5 + 7 || 12 回避！

フーグル：カメリアを攻撃。

回避判定（10）：5 + 4 || 9 命中・・・

打撃点：1 + 6 || 7点ダメージ！ HP：19 ↓ 12

「翼で追撃」（10）：5 + 9 || 14 回避！

グレムリン（GM）：

「ヴェス・ヴァスト・リ・ドム。ドウル・ラクマナ——ドントード」

先ほどと同じ呪文が詠唱される。

コロネ（鴉）：

「?! マトックが?!」

GM（未来）：

重量と硬度がウリの筈の長柄武器から硬度が奪われる。まるで、分厚い綿でくるんだ

かのような感触が、これでは十分な打撃力を得られないことを容易に想起させる。そうした魔法が産む奇跡を気にしている余裕は無い。

ボルグ（GM）：

「ブユゴ、ツギワキ！」

カメラリア（椿）：

「あなたの攻撃くらい！」

GM（未来）：

しかし、その体勢が揺らいだところを狙ったフーグルの爪がカメラリアを襲う。

カメラリア（椿）：

「っ！?!」

GM（未来）：

幸いに、というのだろうか。爪を受けて体が傾いだおかげですでのところで翼による追撃が当たる事は無かった。

|||||||

第6ラウンド

タシギス↑10m↓リンダ（気絶）、ボルグ

カメラリア      フーグル、グレムリン

コロネ

エウギス

PCターン

カメリア：フーグルに攻撃。

命中判定(10)：5+7=12 命中！

威力：3+5(5, 5) - 7=1点ダメージ！

《追加攻撃》(10)：5+6=11 命中！

威力：3+(1, 1) 「運命変転」使用！

3+7(6, 6)+1(1, 2) - 7=4点ダメージ！ 気絶した！

コロネ：「風の翼」使用。フーグルに攻撃。

命中判定(10)：1+1+5=7 はずれ・・・

タシギス：&lt;ストーン&gt;準備。

エウギス：&lt;ストーン&gt;準備。

カメリア(椿)：

「くっ！ この！」

G M (未来) :

自分の拳は間違はなく目の前の蛮族をとらえている。にもかかわらず思うように傷つけることができない。その事実が彼女をいらだたせる。

エネミーターン

ボルグ : カメリアを攻撃。

命中判定 : 4 + 4 = 8

回避判定 : 5 + 5 = 10 回避!

フーグル : カメリアを攻撃。

回避判定 (10) : 5 + (1, 1) = 命中 : . . .

打撃点 : 1 + 3 = 4 点ダメージ HP 12 ↓ 8

「翼で追撃」(10) : 5 + 9 = 14 回避!

グレムリン : エウギスに牙攻撃。

回避判定 (10) : (平目) 7 命中 : . . .

打撃点 : | 2 + 6 | 3 = 1 点ダメージ HP : 14 ↓ 13

G M (未来) :

確実に傷を負わせているが、逆に彼女たちも徐々に体力を削られている。このままでは、最悪……。

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

### 第7ラウンド

タシギス↑10m↓リンダ(気絶)、ボルグ

カメラア                      フーグル、グレムリン

コロネ

エウギス

PCターン

カメラア：フーグルに攻撃。

命中判定(10)：5+8||13 命中！

威力   ：|1+3(3,3)|3||0点……

《追加攻撃》(10)：5+8||13 命中！

威力   ：|1+4(4,4)|3||0点……

コロネ：[風の翼]継続。《全力攻撃I》でフーグルを攻撃。

命中判定(10)：2+10||12 命中！

威力 : 5 | 4 + 5 (2, 2) + 4 | 3 || 7点ダメージ 気絶した!

エウギス : ボルグに投石。

命中判定 : 4 + 5 || 9

回避判定 : 4 + 7 || 11 回避 . . .

タシギス : ボルグに投石。

命中判定 : 5 + 8 || 13

回避判定 : 4 + 9 || 13 同値回避 . . .

カメラリア (椿) :

「なんで?! なんで効かないの?!」

GM (未来) :

何度も拳を叩き込むがフーグルは気にする様子も無い。裂けた口が大きく歪み笑みの形になる。その時、

コロネ (鴉) :

「これなら . . . どう?!」

SE : ガンッ!

GM (未来) :

油断はあっただろう。大型の武器を大振りする彼女の存在が意識の外だったのかも  
 しない。あるいは仲間の弱体化魔法を過信していたのかも  
 しない。

とにかく宙を舞う蜥蜴人の頭部に叩き込まれる戦鎚が彼(?)の意識を吹き飛ばした。

タシギス(右京) :

「残り2匹!」

GM(未来) :

意気込むが、空しく空を切る投石。

エネミーターン

ボルグ : コロネに攻撃。

命中判定 : 4 + 7 || 1 1

回避判定 : 3 | 2 + 1 + 6 || 8 失敗 . . .

打撃点 : 4 + 9 | 6 || 7 点ダメージ HP : 3 3 ↓ 2 6

グレムリン : エウギスに攻撃。

回避判定 (1 0) : (平目) 7 失敗 . . .

打撃点 : | 2 + 6 | 3 || 1 点ダメージ HP : 1 3 ↓ 1 2



GM（未来）：

対する蛮族たちは確実に人族の体力を削っていく。

目の前で同胞を倒され、標的をコロネに変えたボルグの武器が、エウギスが乱戦内で唯一戦士として技能に欠ける事に気がついたグレムリンの牙が彼女たちを追い詰める。

コロネ（鴉）：

「これくらいっ！」

エウギス（左京）：

「・・・っ」

|||||||

## 第8ラウンド

タシギス↑10m↓リンダ（気絶）、ボルグ

カメラリア                      グレムリン

コロネ

エウギス

---

カメラリア：グレムリンを攻撃。

命中判定（12）：5+10=15    命中！

威力 : 1 + 6 (6, 5 クリティカル!) + 3 (3, 3) || 8点ダメージ!  
 気絶した!

コロネ: 「風の翼」継続。《全力攻撃I》でボルグに攻撃。

命中判定 : 2 + 6 || 8

回避判定 : 4 + 1 | 1 || 1 5 はずれ . . .

エウギス : 投石。

命中判定 : 4 + 1 0 || 1 4

回避判定 : 4 + 8 || 1 2 命中!

威力 : 3 + 2 (1, 6) | 3 || 2点ダメージ!

タシギス : 「獣変貌」

カメラア (椿) :

「いいかげん、倒れて!」

グレムリン (GM) :

「?! ガ . . .」

カメラア (椿) :

「. . . やった?」

今までまともに力の入らなかつた拳。力を取り戻したわけではない、たまたま、そう。たまたま当たり所が良かった。それだけのこと。しかし、間違いなく相手を無力化することができた。

これで残る相手は、

コロネ（鴉）：

「あなただけよ！」

ボルグ（GM）：

「ウツログ！」

エウギス（左京）：

「スキあり！」

ボルグ（GM）：

「っ！」

GM（未来）：

小さいながらも傷を負わせることができた。しかし、まだまだ軽傷。油断はできない。

一方タシギスは、

タシギス（右京）：

「今からでも・・・っ！」

GM（未来）：

その姿を変貌させ、腕に力を込める。

しかしボルグもあきらめられる様子は無い。武器を振る手に込められる力は闘志に燃えている。

エネミーターン

ボルグ：エウギスを攻撃。

命中判定：4 + 7 || 11

回避判定：（平目）9 失敗・・・

打撃点：4 + 6 | 4 || 6点ダメージ HP：12 ↓ 6

ボルグ（GM）：

「ヤズウレツ！」

エウギス（左京）：

「ああっ！」

タシギス（右京）：

「エウギス！」

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

### 第9ラウンド

タシギス↑10m↓リンダ（気絶）、ボルグ

カメリア

コロネ

エウギス

カメリアの攻撃。

命中判定：5 + 7 || 1 2

回避判定：4 + 9 || 1 3 回避・・・

《追加攻撃》：5 + 10 || 1 5

回避判定：4 + 6 || 1 0 命中！

威力：| 1 + 1 (2, 2) | 3 || 0点・・・

コロネ、「風の翼」継続。《全力攻撃I》で攻撃。

命中判定：2 + 9 || 1 1

回避判定：4 + 1 1 || 1 5 回避・・・

エウギス：＜ストーン＞準備。

タシギス：投石。

命中判定：5 + 5 ≡ 10

回避判定：4 + 5 ≡ 9 命中！

威力：6 + 0 (3, 2) — 3 ≡ 3 点ダメージ

カメラリア（椿）：

「っ！ 力がまだ・・・っ」

コロネ（鴉）：

「じつとして！」

GM（未来）：

冒険者見習いたちの反撃も思うような効果を得られない。

タシギス（右京）：

「私ちすぎ！」

ボルグ（GM）：

「ジュームツ！」

タシギスの投石も、充分な効果を上げているとは言いがたい。

---

エネミーターン

カメラリアを攻撃。

命中判定：4 + 8 || 1 2

回避判定：5 + 1 0 || 1 5      回避！

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

### 第10ラウンド

タシギス↑10m ↓リンダ（気絶）、ボルグ

カメラリア

コロネ

エウギス

---

※以降、かなりグダグダしたのでダイスの結果だけお伝えします。

カメラリア

命中判定：5 + 8 || 1 3

回避判定：4 + 1 1 || 1 5      回避・・・

《追加攻撃》：5 + 5 || 10

回避判定：4 + 1 2 (6, 6) || 絶対成功・・・

コロネ：「風の翼」《全力攻撃I》

命中判定：2 + 9 || 11

回避判定：4 + 6 || 10 命中！

威力：5 | 4 + 4 + 4 (2, 1) | 3 || 6点ダメージ！

エウギス：投石。

命中判定：4 + 8 || 12

回避判定：4 + 6 || 10 命中！

威力：3 + 1 (1, 5) | 3 || 1点ダメージ

タシギス：<ストーン>準備。

ボルグ、コロネを攻撃。

命中判定：4 + 10 || 14

回避判定：2 + 6 || 8 命中・・・

打撃点：4 + 7 | 6 || 5点ダメージ HP：26 ↓ 21

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

## 第11ラウンド



タシギス↑10m↓リンダ（気絶）、ボルグ

カメリア

コロネ

エウギス

PCターン

カメリア

命中判定：5 + 7 ≦ 12

回避判定：4 + 4 ≦ 8 命中！

威力：| 1 + 5 (3, 6) | 3 ≦ 1点

《追加攻撃》：5 + 6 ≦ 11

回避判定：4 + 10 ≦ 14 回避・・・

コロネ「風の翼」《全力攻撃I》

命中判定：2 + 7 ≦ 9

回避判定：4 + 4 ≦ 8 命中！

威力：5 | 4 + 9 (6, 1) | 3 ≦ 7点

タシギス投石。

命中判定：5 + 4 = 9

回避判定：4 + 9 = 13 はずれ・・・

エウギス「獣変貌」

ボルグ、コロネへ

命中：4 + 7 = 11

回避：2 + 6 = 8 命中

打撃点：4 + 7 = 6 = 5点 HP：21 ↓ 16

|||||

### 第12ラウンド

タシギス↑10m ↓リンダ（気絶）、ボルグ

カメラリア

コロネ

エウギス

カメラリア

命中判定：5 + 8 = 13

回避判定：4 + 8 = 12 命中

威力 : | 1 + 3 (1, 5) | 3 || 0 点 . . .

《追加攻撃》 : 5 + (6, 6) || 自動成功!

回避判定 : 4 + 6 || 回避不可!

威力 : | 1 + 4 | 3 || 0 点 いたりない . . .

コロネ「風の翼」時間切れ《全力攻撃I》

命中 : 1 + 3 || 4

回避 : 4 + 1 0 || 1 4 回避

タシギス

命中 : 5 + 9 || 1 4

回避 : 4 + 9 || 1 3 命中

威力 : 4 + 2 + 0 (4, 1) | 3 || 3 点

エウギス

命中 : 4 + 4 || 8

回避 : 4 + 7 || 1 1 回避 . . .

ボルグ、エウギスに攻撃

命中 : 4 + 8 || 1 2

回避 : (平目) 8 命中

打撃点：4 + 9 | 3 || 1 0    HP：6 ↓ | 4

生死判定(4)：4 + 6 || 1 0    気絶した！

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

### 第13ラウンド

タシギス ↑ 1 0 m ↓ リンダ (気絶)、ボルグ

カメリア

コロネ

エウギス (気絶)

カメリア

命中判定：5 + 1 1 || 1 6

回避：4 + 1 0 || 1 4    命中

威力：| 1 + 1 (3, 1) | 3 || 0 点：.

《追加攻撃》：5 + 1 1 || 1 6

回避判定：4 + 7 || 1 1    命中

威力：| 1 + 1 (2, 2) | 3 || 0 点

コロネ

《全力攻撃I》：1 + 9 || 1 0

回避判定：4 + 9 || 1 3 回避・・・

タシギス、石準備

ボルグ、カメリアを攻撃

命中判定：4 + 6 || 1 0

回避判定：5 + 5 || 1 0 同値回避！

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

### 第14ラウンド

タシギス↑10m↓リンダ（気絶）、ボルグ

カメリア

コロネ

エウギス（気絶）

カメリア

命中判定：5 + 1 1 || 1 6

回避判定：4 + 8 || 1 2 命中

威力：| 1 + 6 (6, 5 クリテイカル!) + 1 (2, 1) | 3 || 3 点ダメージ

《追加攻撃》：5 + 9 || 1 4

回避判定：4 + (6, 6) || 絶対回避・・・

コロネ《全力攻撃I》

命中判定：1 + 7 || 8

回避判定：4 + 6 || 1 0 回避・・・

タシギス、投石

命中判定：5 + 9 || 1 4

回避判定：4 + 9 || 1 3 命中！

威力：6 + 2 (5, 2) | 3 || 5点ダメージ 残りHP 1

ボルグ、カメラアに攻撃

命中判定：4 + 7 || 1 1

回避判定：5 + 1 0 || 1 5 回避！

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

### 第15ラウンド

タシギス↑10m↓リンダ(気絶)、ボルグ

カメラア

コロネ

## エウギス（気絶）

カメラリア

命中判定：5 + 3 = 8

回避判定：4 + 5 = 9 回避

《追加攻撃》：5 + 3 = 8

回避判定：4 + 5 = 9 回避

コロネ《全力攻撃I》

命中判定：1 + 7 = 8

回避判定：4 + 4 = 8 同値・・・

タシギス、投石

命中判定：5 + 6 = 11

回避判定：4 + 8 = 12 回避

ボルグ カメラリアに攻撃

命中判定：4 + 10 = 14

回避判定：5 + 9 = 14 回避！

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

## 第16ラウンド

タシギス↑10 m ↓リンダ（気絶）、ボルグ

カメラリア

コロネ

エウギス（気絶）

カメラリア

命中判定：5 + 7 = 12

回避判定：4 + 7 = 11 命中！

威力：|1 + 3 (1, 6) | 3 = 0点

コロネ《全力攻撃I》

命中判定：1 + 7 = 8

回避判定：4 + 1 = 5 回避・・・

タシギス：<ストーン>準備

ボルグ カメラリアへ

命中判定：4 + 6 = 10

回避判定：5 + 5 = 10 同値！



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

### 第17ラウンド

タシギス↑10 m↓リンダ(気絶)、ボルグ

カメラア

コロネ

エウギス(気絶)

カメラア

命中判定：5 + 7 || 1 2

回避判定：4 + 4 || 8 命中

威力：| 1 + 3 (3, 4) | 3 || 0

《追加攻撃》：5 + 8 || 1 3

回避判定：4 + 4 || 8 命中

威力：| 1 + 5 (5, 4) | 3 || 1点

生死判定(0)：5 + 5 || 1 0 やつと気絶した！

カメラア(椿)：

「いいかげ．．．倒れて！」

ボルグ（GM）：

「がっ．．．」

長く感じられた戦いに終止符を打ったのはカメリアの拳だった。決して強打と呼べるようなクリーンヒットではなかったが、蓄積されたダメージと相まって先に力尽きたのが蛮族側だった。それだけ。そんな幸運によって掴んだ勝利だった。

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

未来：

と、いうわけで、おつかれさま。戦闘終了よ。

樫：

こいつがボスなのよね？ さすがに手強かったわね。

右京：

ああ、弱点突いてもこんなに挺子摺るなんてな

未来：

．．．え？

鴉：

？ 魔物知識判定やつけ？ あれで弱点見破ったらダメージ増加するんやないの？

未来：（顔面蒼白）

.....

左京：

？ 未来？

未来：（突然の土下座）

ゴメン！ 弱点補正入れずにダメージ計算してた！

A・R・C：

?!

未来：

完全に私の落ち度だわ。

ボルグもリザードも物理ダメージが増加するからもつと早く決着してた可能性が  
いわ。いえ、左 確実にしてたでしょうね。

少なくともエウギス京は気絶しなかったんじゃないかしら。

左京：

な、なるほど……。まあ、死ななかつたしそんなに気にしなくても……。

橘：

ええ。大丈夫。

未来：

本当に、ごめんなさい。

そういう事だから、エウギスとリンダ左は無条件で目を覚ましていいわ。もうシナリオは終わりだからHPは気にしなくていいわよ。

戦利品だけ確定して休憩したら、エンディングの演出に移りましょう。

---

### 戦利品

＜剣のかげら＞×3、粗末な武器（10G）、土色の鱗（30G）、粗末な盾（50G）、  
上質な鱗（140G）、武器（30G）

## A 1—5

未来：

それじゃあ、エピローグに入るわよ。確認するけど、蛮族はみんな気絶どまりだけど、処分はどうする？

洞窟から離れたところでフン縛ってるフッドにコボルト、でボルグたちは全員気絶ね。

椿：

世界観的に生かしておく理由は無いのよね？

未来：

まあ、そうね。人族にとって蛮族は自分たちの生活を脅かす恐ろしい存在だものね。例外が無いわけではないけれど。

鴉：

生死観はどうなってるん？

未来：

死者の魂は神の元へと送られるわ。神さまが認めてくれればそのまま神様に仕えた

り、自身が神様になったり。

そうでないなら、転生して新しい生命として誕生する。

最後の審判と輪廻転生を合わせたような考え方ね。

右京：

復活は？　こういうゲームだと死んでも蘇られるんじゃないの？

未来：

できるわよ。ただし、魂が穢れるわ。

左京：

穢れ？

橘：

そういえば、ナイトメアは穢れを1点持つて言われたわね。

未来：

ええ。この世界の人族は魂が穢れることひどく嫌うの。蛮族が魂を穢れさせることで生物的に強靱な力を得た種族群だから、ということらしいわ。

ナイトメアは、魂が穢れた状態で生まれてくる上に、産まれもって生えている角のせいで卵生のリルドラケン以外から産まれてくる時は母体を傷つけながら産まれてくるの。

A. R. C. :

?!

椿 :

そ、それって、

未来 :

だから、胎生の種族。人間、エルフ、ドワーフで、「ナイトメアの子を持つ母親」という存在はほぼ、皆無らしいわ。

右京 :

差別されちまうわけだ . . . 。

左京 :

それでも本人に罪は

未来 :

無いわよ。だから一部の国を除いて、公的にナイトメアを排斥するような国はないわ。

鴉 :

一部あるんかい . . . 。

未来 :

まあ、この卓に関わって来るかどうかはわからないけどね。  
で、こいつらどうする？

橘：（ラクシアゴッドブックを読みつつ）

・・・双子女神的に、他者の命を奪うこと自体はタブーではないのね。

未来：

ああ、そうね。

橘：

・・・s

鴉：

そんならとどめさしてもかまわんやろ。

橘：

・・・うん。

未来：

そうすると・・・

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

ハイリア地方    ロウラル王国    西部    郊外

GM（未来）：



しとめた蛮族たちが目を覚まさぬうちに急所を突きとどめを刺していく。戦利品として剥ぎ取った素材が村の人々への、依頼達成の証となるだろう。

そうした作業を繰り返し、コボルトたちを縛りつけた場所へと引き返す5人。

コボルト（GM）：

「?!」

おのおの血塗れ、明らかに自分たちの仲間のものと思える物品を持っている彼女たちの姿にコボルトもフツドも息を呑む。

リンダ（橘）：

「あなたたちの情報どおりだった。ありがとう」

コボルト（GM）：

「そ、それじゃ」

リンダ（橘）：

「さようなら」

GM（未来）：

静かに右手に握られた得物を高く掲げるリンダ。

コボルト（GM）：

「そ、そんな！約束がちがいます！」

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

橘：

え？ そんな約束した？

椿：

言つてたでしょ。命だけはつて言われて、心がけ次第で、て！

鴉：

珍しいな、橘が自分が言うたこと忘れるやなんて。

橘：

う、うん。演技のことで頭がいっぱいになつてたみたい。

未来：

どうする？ やりなおす？

シナリオ的にはもう終わりだからどう処理してくれても問題は無いけれど。

橘：

う、・・・リンダの経歴としては人族に仇なした以上見逃さないとと思うんだけど、

鴉：

ここで命乞いしてる奴しとめたら、ウチらのキャラがリンダに不信感を持ちそうやな。

椿：

・・・リンダは嫌な顔をするとは思うけど止めないと思うわ。

未来：

え？

椿：

レガリアって対蛮族の最前線なんでしょう？　こういう戦の非常さは体験して無くても実家のお客から聞いてると思うのよ。それこそ、情けをかけたばかりにひどいめに遭ったとか。

右京：

なるほどなあ。タシギスたちは命乞いする相手にまでは手を上げづらいか？

右京：

そう、だね。詐欺師に容赦するかどうかは判らないけど。

鴉：

コロネも・・・止めるやろうなあ。

橘：

、そうか。3対2で止められるなら、リンダも強行はしない。

椿：

カメラアも、そうね。内心はやりたくない立場だし。  
未来：

OK。

(コボルトはそれで大丈夫だけどフッドはどうしたものかしらね・・・)

|||||

GM (未来)：

振り上げられるリンダの手。コボルトとフッドの表情が驚愕と恐怖に凍りつく。

コロネ (鴉)：

「ちよ、ちよちよっ！」

タシギス (右京)：

「なにしてんの！」

エウギス (左京)：

「協力してくれたんですよ？」

リンダ (橘)：

「・・・人族と共に生きていけるか」

GM (未来)：

リンダに問われ、一瞬キョトンとしていたコボルトだが、はつとすると慌てて首を縦

に振る。

コボルト（GM）：

「は、はい！ 努力します！ だ、だから！」

リンダ（橘）：

「そっちは？」

フツドを睨みつける。

GM（未来）：

コボルトが通訳をすると、フツドは一瞬目をむくとリンダを睨みつけて何事か口走った。

それを聞いたコボルトとは更にフツドに何か話しかけるが、フツドの態度が変わる様子は無い。

カメリア（椿）：

「な、なんて言っているの？」

コボルト（GM）：

「え、あの・・・」

リンダ（橘）：

「言え」

コボルト (GM) :

「つ。ひ、人族といつしよは無理だつて……」

リンダ (橘) :

「そうか」

SE : ヒュッ ガッ

コボルト (GM) :

「ひっ」

周囲が止める暇もなく振り下ろされたスティックがフツドの脳天を割った。

リンダ (橘) :

「お前は、村の人たちに預ける。お前たちが襲った村だ。心の底から奉仕しなければ

ば……」

コボルト (GM) :

「が、がんばりますっ！」

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

未来 :

想像はしてたけど、躊躇無かつたわね……

橘 :

、そういうキャラのつもりだし、フットは共存難いそう。

未来：

まあね。

それじゃあ、コボルトを連れてはぐれ者の村に戻って、討伐の証拠として戦利品とコボルトの土下座を見ると、ミルクホールのマスターはとりあえず納得してくれるわ。

お礼として1人当たり保存食を7日分ずつ分けてくれて、ここでの宿泊を許可してくれるわ。

椿：

な、なんか保存食がいつきに溢れてるんだけど良いの？

未来：

いいのよ。保存食代、宿泊費、それに戦利品の換金合わせても、相場より額は少ないんだもの。

鴉：

そうなんか、ほな有難くもらつとくわ。

未来：

それと、戦利品が340G相当。5人で分配だから1人68G。これは、ほんとうなら次回もつとちゃんとした街で換金することになるんだけど、もう所持金に書き込んで

いいわよ。

右京：

あいよ。

未来：

最後に、ちゃんとパーティーを組むロールプレイをしてメカしらね。

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

ハイリア地方　ロウラル王国　はぐれ者の村　ミルクホール

マスター（GM）：

「・・・初仕事はどうだった」

カメラリア（椿）：

「え？」

マスター（GM）：

「冒険者なんだろう？　駆け出しと言っていたし、依頼という形での討伐は初めてな

んじゃないのか？」

コロネ（鴉）：

「ええ、まあ」

マスター（GM）：



「無事に帰ってこれたという事は、少なくとも運は有るという事だろう。パーティーとしては悪くないんじゃないか」

マスターは忙しくなくホールと走り回るコボルトを眺めながら、興味なさそうに5人に語りかけていた。

タシギス（右京）：

「私たちが・・・」

リンダ（橘）：

「パーティー、を」

GM（未来）：

顔を見合わせる5人。その様子を気にするわけでもなくマスターが続ける。

マスター（GM）：

「で、どこを指しているんだ？ 城下か？ ここより治安が良いって話のハイラルか？ 蛮族領突っ切って北か？」

カメラリア（椿）：（北方の実家から家出中）

「いや、北はちよつと・・・」

コロネ（鴉）：

「ひとまず、城下町にと思ってます」

タシギス（右京）：

「私たちも、人が多いところのほうが都合が良いし城下のほうだな」

マスター（GM）：

「ぎびれてて悪かったな」

エウギス（左京）：

「そういうつもりでは、．．．あ、マスター。この村にハイマンの旅人が通りませんでした？」

マスター（GM）：

「ハイマン？ そんな珍しい種族みたら覚えてるだろうが．．．しらねえな。人探しか？ 力に成れなくて悪いな」

エウギス（左京）：

「いえ．．．」

マスター（GM）：

「そういうことなら、確かに人が多いほうがいいだろうな。神官の姉ちゃんは？」

リンダ（橘）：

「とりあえず、冒険者の店がある場所に行きたいんだが」

マスター（GM）：

「近場だと・・・当然ロウラル城の方になるな」

リンダ（橘）：

「なら、そちらを指そう」

カメラア（椿）：

「もう少し、一緒に行動、みたいです」

コロネ（鴉）：

「そうみたいです。よろしくお願いします」

リカント&ナイトメア

『よろしく』

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

未来：

なんとなく、同行が決まったところで今回のセッションは終了よ。お疲れ様。

A. R. C. :

おつかれさま。

未来：

どうだった？

椿：

演技力より、アドリブ力？ そっちが鍛えられそうね。

鴉：

ああ、せやなあ。

未来：

実際、ここまで演技しなくても行動の宣言だけで物語が出来上がっていくからTRPGの1ゲームの単位は一般的に即興劇<sup>セッション</sup>と言われるのよ。

右京：

なるほどな。ゲームとしても面白かったぜ

左京：

ああ。思い通りに行動が成功しなかったり、ドキドキが味わえた。

未来：

そういつてもらえると、GM引き受けた甲斐があるわ。橘は？

橘：

回復役の仕事ができなかった。

未来：

うっ……ごめん。

橘：

、大丈夫。それより、これで終わりなの？

未来：

あ、ううん。

まずは、経験点の配布ね。

1人1、150点ね。それと、判定や威力表でピンゾロ振ったキャラは1回につき50点追加してちょうだい。経験点の欄に合計して記入しておいて。

椿：（ピンゾロ2回）

あら、自動失敗で経験点多くなるの？

未来：

失敗から何かを学んだのよ。要らないなら別にいいけど。

椿：

要る！ 要ります！

未来：

最後は名誉点ね。

鴉：

めいよてん？

未来：

そのキャラクターの名声がどれくらい広がっているかを表す数値よ。

アローフッドとボルグから出てきたく剣のかけらゝは、蛮族やアンデットが街に侵入しないように展開されている結界を維持するのに必要なの。

普通、冒険者は手に入れたかけらを街や国に寄付することで、人族の生活圏の安定に貢献したとして名声を得るの。

右京：

そんな便利なモンがあるのになんでこの村はボロボロなんだ？

未来：

結界を作る護りの剣は超がつく貴重品だからね。首都や大都市にしか無いのよ。護りの剣一本が展開できる結界の大きさにも限界があるから、大きな都市になればなるほどそこに護りの剣を集中させる必要があるわけ。

左京：

みんな都市で生活しないの？

未来：

もちろん、危険を嫌って移住もあるでしょうけど、頼るツテが無いと難しいんじゃない？

ちなみにく剣のかけらゝは寄付ではなく売却という形で換金もできるわよ。名声欲

しさに他の冒険者からかけらを買い取っている冒険者や貴族つてのが居るから。その場合、みんなの名声は増えないけどね。

右京：

1個いくらくらいで売れるんだ？

未来：

ん？ 200Gね。相場だからもつと高く買い取る人もいるかもだけど。

左京：

2個売却で！

橘：

ど、どうしたの。

右京：

今回あたしら役立たずだったからな、次回に向けて魔動機術用の道具を買いいたいんだよ。

未来：

＜マガスファイア＞は一番安いのも200Gだからね。2人分で最低でも2個は売りたいところね。

左京：

うん。

椿：

じゃあ、2個売却で残りは寄付でいい？

鴉：

いぎなーし。

未来：

OK。じゃあ、右京と左京は所持金に200ずつ増やしておいてね。

で、残り2個の寄付も次回大きな街に着いてからが本来だけど今計算しちゃいましょう。1個につきダイス1個振ってその合計値分の名誉点を得られるわよ。

椿：

じゃあ私が振るわね。

(ころころ・・・)

椿：

9ね。

未来：

悪くないわね。じゃあ全員名誉点が9点上昇するわ。まだまだ誰にも知られていない存在ね。



長くなっちゃったし、成長はまた今度にして1回おひらきにしましょうか。

鴉：

ん、ありがとうな、未来。

未来：

みんなもお疲れ様。

橘：

あ、最後に1ついい？

未来：

なに？ 何か気になることも？

橘：

大した事じゃないんだけど、ミルクホールのマスターが急にやさしくなったように感じただけど、何かあるの？

未来：

ああそれ。単にポツと出のNPCだからキャラが定まってないだけよ。

橘：

・・・。

未来：

まあ、期待してなかった連中が本当に蛮族を退治してくれたからちよつとだけ心を許したりとかそういうのかもね。

椿：

そうだとしたら、悪い気はしないわね。

未来：

またこの村に来ることがあればはつきりするかもね。

※意識：何も決まってるない。

未来：

さ、それじゃ今日のところはここまでという事で能力値の成長をしたら、片付けして撤収しましょう。あんまり長いこと占拠してたら月閃の連中に何言われるか判らないわ。

鴉：

せやな。ほな、おつかれさん。

|||||

能力値成長

カメラリア：(1, 5) 器用度：15↓16

コロナ：(2, 1) 器用度：9↓10

タシギス：(5, 2) 知力：14↓15  
 エウギス：(4, 6) 生命力：14↓15  
 リンダ：(6, 2) 敏捷度：15↓16

### 獲得名誉点

合計名誉点：9

栄光：馬の骨。直接の知り合い以外、誰もその存在を知らない。

意識：荒れ果てたロウラル王国の片隅で村を襲っていた蛮族が退治されたらしい。

## M 1. 出會

## M 1 — 1

忍基地内 私塾月閃女学館基地 一室

叢：

ふむ。ではこちらも始めるとしよう。

今回進行役であるG ゲームマスター Mを務める叢だ。よろしく。

ミルポ：

よろしくおねがいします！

叢：

ふむ。では早速始めよう。

まずは導入。5人が知り合い、事件が起きるまでを演出していくところだ。

舞台はハイラルにある「カカリコ村」。皆はそれぞれの目的でこの村に足を運んだことにしてほしい。

丁度たどり着いたところでも、既に何日か滞在している事にしてもいい。

どのように演出したい？

舞：

うくん：．．セラとアンは憧れの冒険者を目指して故郷から出てきてるんだよね．．．冒険者ってお店？ に所属しなきゃなんでしょ？ だったら村に到着してそのお店を探そうとするかな。

篝：

だな。この村にはその店はあるのか？

叢：

結論から言えば無い。今回は5人が手を組むきっかけの話に過ぎない。

だが、初めて訪れた村にどんな施設があるかセラたちは知らないはずだ。

舞：

そっか。じゃあやつぱりお店を探す感じでいいのかな。

如水：

私たちも似たようなものかしらね。

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

ハイリア地方ハイラル王国カカリコ村 西口

GM（叢）：

穏やかな気候。

ハイラルの物流の中継点として多くの行商や旅人が立ち寄る村、カカリコ村。町と呼ぶには建物が少ない印象を受けるが、決して小さくはない敷地にゆつたりと余裕を持って建物が並んでいる。

都会と田舎の中間のようなこの村に今日も旅人が訪れる。村の西口から2人組が村に入ってきていた。

片やこの世界でもっとも繁栄数が多いしている人間の女性。首に巻いたマフラーを風にたなびかせ、初めて訪れる場所に目を輝かせながら周囲を見回している。

セラードーン（舞）：

「ついたーつ。アンちゃん！ 町だよ、町！」

逆にもう片方はこの地方、いやこの大陸で姿を見ることが稀少な種族である。暗灰色の肌、ポニーテールにまとめた銀の長髪。額にバンダナを巻いているため一番の特徴である額の目こそ見えないものの、それ以外の身体的特徴がここより遥か北にあるという大陸に住むシャドウであることを物語っている。

アン（籜）：

「あんまりはしやぐなよ。オノボリ丸出しだとスリとかに狙われるぞで」

セラードーン（舞）：

「大丈夫だよ。えっと、まずは冒険者のお店を探そうか、先に宿かな」

アン（篝）：

「冒険者の店で良いんじゃないか？ 宿も兼ねてるトコが多いらしいし」

G M（叢）：

「どうやら駆け出し冒険者らしき2人は自分が所属する冒険者の店を探し村の中心へと歩を進めていく。」

一方……。

ハイリア地方ハイラル王国カカリコ村 南口

G M（叢）：

「ここはカカリコ村の南口。道の先に街などは無いため木こりなど村の中でも限られた住人しか使わないような「裏口」。そこから村に入る2つの影。」

2人（如水&珠姫）：

『あ』

G M（叢）：

彼女たちが声を上げたのは人通りの少ない道を自分以外に通るものが居たから、だけではない。

人間の子供ほどの身長。全身を覆う柔らかな毛皮。頭から伸びる大きく長い耳。二足歩行をするウサギのような見た目のタビット。

マルⅡデルー（如水）：

「おや、このような場所で同胞に出会うとは」

ペアル（珠姫）：

「これはこれは、アナタもこの村に御用が？」

マルⅡデルー（如水）：

「ええ、といつても具体的な目的があるわけでもないのですが」

GM（叢）：

驚きに足を止めたのは一瞬のこと。すぐに世間話をしながら村の中へと入っていくタビット2人。

2組の旅人がカカリコ村へと歩を進めている頃。

---

ハイリア地方ハイラル王国カカリコ村 宿屋兼食堂『ネイキッド・ブルース』



GM（叢）：

大きくはないとはいえ人の行き来が頻繁にあるカカリコ村。中継地としてカカリコ村に滞在する人を相手にする、小さな宿屋。ここの一階にあるロビー兼食堂で、1人の旅人が食後の茶をすすっている。

主人（GM）：

「このあたりは初めてかい？」

イヴ||ソワール（夕霧）：

「ええ。最近冒険者として生計を立てようと発起しまして、冒険者の店がある街を探しているのですが」

主人（GM）：

「ああ、そうなる则ちここから東にある王都が近いかなあ」

イヴ||ソワール（夕霧）：

「そうですね。ありがとうございます。」

「まだ日も高いですし目指そうと思います」

主人（GM）：

「人の気配がするところは大丈夫だろうが、時折動物が人を襲うこともあるから気をつけてな」

イヴ||ソワール(夕霧):

「わかりました。ご忠告ありがとうございます」

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

叢:

と皆がそれぞれの目的のために進んでいるところで

村の北のほう騒がしいことに気づく。叫び声や悲鳴のようなものも混ざっているな。

どうする？

舞:

え、見に行かなくてもいいの?!

叢:

シナリオ上、見に行ってもらえると助かる。が軌道修正できる範囲であれば自由にしてくれてかまわない。

完全にこちらの想定を上回るような宣言はこちらから却下する。

このシーンの目的は5人の合流。ついでに戦闘のチュートリアルができればなお良いと考えている。

如水:

うくん……

篝：

あれ？ 如水ならクンシアヤウキニチカヨラズとか言つて無視するかと思つたけど。

如水：

私個人なら、ね。でもこれは自分じゃない人物を演じるゲームなんでしょ？ マルは名声を得るために冒険者という道を選んだから、揉め事や困りごとに割つて入る選択肢もあるかなあつて。

でもそれで名声が上がる保証もないしなあ……。

篝：

なるほど。

それならアンはセラに引きづられて騒ぎの方に行きそうだな。

舞：

?!

無理やりなの？

篝：

セラは自分たちを助けてくれた冒険者に憧れてるんだから、トラブルを無視できないんじゃないか？

舞：

たしかに。

篝：

アンは飽くまでもセラについていだけで、行き先はセラに任せてるって感じだ。

珠姫：

(ふうん。そういうことを考えながら遊ぶんだ……。じゃあタマちゃんのキャラは、ゆーちゃんのキャラに遭った時に……)

夕霧：

イヴは神官だし怪我人が出てないか見に行きましょうか。

珠姫：

タマちゃんはどうしようかなあ。

叢：

如水に助言をするなら、もし自分が解決できるトラブルであるなら、口コミ程度のものは期待できるのではないか？

カカリコ村程度の規模では大きな名声にはならんだろうが、冒険者として人脈を持つておくのは今後の投資になる。そう考える者も居るだろう。

如水：

なるほど。それなら騒ぎの方に駆け出そう。

ペアルはマルについて来るの？

珠姫：

ペアちゃんもじょーほーしゅーしゅーはしないといけないから、ついていくよー。

叢：

ふむ。全員駆けつけるという事で良いな。シナリオ進行に協力的でこちらとしても助かる。

ではおのおの村の北側、通りとつながる方ではなく、森——迷いの森と呼ばれる森に面した側の入口にたどり着く。

夕霧：

北側には村の入り口が2つあるのね。

叢：

まあ、そうなるな。南側同様村の一部の人間しか使わない入口だ。

5人が到着すると、村の男衆数名がやや長い棒をもって村の外を睨んでいる。駆け出しとはいえ冒険者技能を修得しているお前たちには、へっぴり腰の素人なのが一目でわかるだろう。

駆けつけた5人とすれ違うように、服の一部を血で汚した男が別の男の肩を借りる形

で村の中へと戻っていく。

|||||

ハイリア地方ハイラル王国カカリコ村 北西

セラ||ドーン(舞):

「何があつたんですか!？」

村の男(GM):

「あ、あんたたちは?!」

マル||デルー(如水):

「通りすがりの冒険者ですつ。騒ぎを聞きつけてきたんですが、どうしたんですか?」

男(GM):

「ぼ、ぼうけんしゃ?! なんでもいい! あの獣に村人が何人か襲われたんだ。なん

とかしてくれ!」

GM(叢):

男たちが指さす方をみると四足歩行の獣が2頭、うなり声を上げながらこちらを睨みつけている。

セラ||ドーン(舞): (魔物知識判定(平目): 8

「あ、<sup>ウルフ</sup>狼」

マルⅡデルー（如水）：（魔物知識判定（平目）：4

「あれが。書物で見るとより大きいんですね」

アン（篝）：（魔物知識判定（平目）：6

「ウルフが判らないやつ居るのか」

ペアル（珠姫）：（魔物知識判定（平目）：8

「そんなんで冒険者できるのー？」

イヴⅡソワール（舞）：（魔物知識判定（平目）：8

「そんな事より、あなた方も戦えるのなら応戦を。村の中に入られないようにしない

と」

|||||

叢：（思わず面を取って目頭を指で押さえる）

舞：

どうしたの？

叢：（慌てて面を付け直す）

いや・・・確認ミスはGMの責任故お前たちを責めるつもりはないのだが・・・なぜ

学者が居ない・・・。

如水：

私は、なんて大事なことを見落としていたんだあつ！

篝：

え？ そんなにまずいのか？

叢：

・ ・ ・ 敵のデータを確認することがほぼ不可能だ。それとどれほど高い目それこそ  
自動成功  
6ゾロでも相手の弱点を看破できないというデメリットも有る。

非戦闘技能ではあるが、パーティーの誰かが持つておいて欲しい技能では有る。

珠姫：

えータマちゃん聞いてない。

叢：

伝えた ・ ・ ・ と思うが、私も未来も不慣れな事で伝達ミスが有ったかもしれない。すまぬ。

夕霧：

・ ・ ・ でもこのままでも良いのでは？

一同：

?!



夕霧：

あら？ おかしなこと言ったかしら。

5人ともセージを取る理由が無かったのも事実でしょう？

叢：

それは理由をつけて習得するのが普通なのだが。

夕霧：

演技の訓練ということだし、設定を優先しても良いと思ったのだけれど。

叢：

他のメンバーがそれでも良いのなら良いが、シナリオそのものの難易度も上がるぞ？

舞：

でも、今回は成功してるし大丈夫かも？

篝：

キャラ作り直すのも面倒だしこのままでも良いだろう。

珠姫：

早く進めよーよー

如水：（ルールブックを確認中）

ええと、ゲームが終われば技能習得ができるのね。

叢：

うむ。その回の経験から成長あるいは新たに学ぶという形だな。

如水：

箒が言うとおりの時間がもつたないし、これが終わったら習得するわ。

叢：

・・・全員が納得しているのなら良いか。

では、戦闘を開始する。

## M1-2

忍基地内 私塾月閃女学館基地 一室

叢：

では状況の確認から行く。戦闘は上級2,0の標準戦闘戦闘で行う。

戦場を1本の線に見立てて前後の距離のみを計算する方式だな。

ウルフとの距離は5m。そちらは好きに陣取ってかまわんが、最低1人はこのウルフと5mの距離に居るようにして欲しい。

(でもでも、みなさん戦士系技能持ってますしこの状況では)

アイドル相談中

舞：

全員5m地点に居ることにするよ！

叢：

(まあそうなりますよね。こんな単純な戦闘しか出来ない我なんかのために悩んでい  
ただいて申し訳ないですう)

ではここから戦闘を開始する。

陣営は、敵方がウルフ2匹。味方はおぬしたち冒険者5人。

戦闘準備で行える行動は・・・特にない。そちらも無さそうだな。

魔物知識判定は既に済ませているから飛ばすぞ。判定は成功しているゆえデータは  
見てもかまわない。ただし弱点看破は出来なかつたからな。弱点の項目にある効果は  
適用されないので気をつけろ。

おのおの先制判定をしてもらおうか。

先制判定 目標値：11

セラⅡドーン：4+2Ⅱ自動失敗！

マルⅡデルー：(平目) 1ゾロ 自動失敗！

アン：(平目) 8 失敗

ペアル：(平目) 7 失敗

イヴⅡソワール：(平目) 5 失敗

全員失敗

|||||

叢：(両手で顔を覆う)

(ええくどくどど、どうしましょう。スカウトが居るのに全員失敗なんて想定してませんよ?! ウルフ2匹に先制されたからって全滅は無いと思いますが、ああ、でも我ながらのダイス運ではおかしな事が起きてしまうかも・・・)

如水：

結構深刻そうね。

叢：

(!?)

そ、そのような事は無い。これもまたダイスの女神の思しおぼ召し。こういったトラブルを楽しむのもこういったゲームの遊び方だ。

(だ、大丈夫、です、よ、ね? そ、それに、あの演出を入れるから、先手を取られた理由付けとしても、し、自然かも・・・)

|||||

ハイリア地方ハイラル王国カカリコ村 北西

G M (叢) :

下がる村人を庇うようにウルフとの間に割って入る5人。5人が自分たちに敵意を向けてくる事を聴く感じ取った獣は意識を無力な村人から目の前の5人へと移動させた。

次の瞬間・・・

ウルフA & B (小太郎 & 影狼) :

『アオオ~~~~ン』

冒険者s (ミルポ) :

『?!』

G M (叢) :

突然2頭が遠吠えをしたかと思うと、

ミシリ

と何かが軋む音がしたような気がした。瞬間、ウルフの体が膨れる。まるで風船に空気を入れるように。ひと回り大きくなった。そればかりか・・・

セラードーン (舞) :

「立った?!」

G M (叢) :

そう、四足獣であるはずのウルフが後脚うしろあしだけで立ち上がっていた。直立と言っている、しかし肉食獣の、狩りをする獣特有の前傾姿勢。前脚うではだらりと下がっているが脱力しているようには見えない。近づけば四つん這いだったころ同様に獲物に突き立てる気満々の爪が怪しく光る。

マル||デルー（如水）：

「ウルフって熊みたいに立ち上がるんですね」

アン（篝）：

「んなワケあるか！」

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

篝：

いや、ほんとうにどういう事だよ。

叢：

描写の通りだ。人間よりやや大きい体躯で二足歩行している。データは魔物知識判定で得たウルフのものから変更はないので、ゲーム進行に影響はない。だがウルフにこのような変身能力が無い事も、判定に成功したメンバーは知っている。存分に戸惑う

演技 RPを楽しんでくれ。

（本当はゲーム的なギミックもあるんですが、弱点看破できてませんからね、仕方ない

ですよね)

珠姫：

じゃあなんでおつきくなつたのお？

叢：

それは理由はあるがキャンペーン全体で解き明かしていく話でここで回答が得られる問題ではない。プレイヤーも不可思議に感じるだろうがその感情はそのままキャラクターの行動に反映してもらって結構。

夕霧：

今は気にしても仕方がない、と。じゃあこのまま戦闘開始？

叢：

うむ。ここからはラウンドという時間単位で処理していく。

なお、シナリオボス以外は基本的に命中も回避も固定値で行うものとする。

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

戦況

セラ：HP 20 MP 7、マル：HP 23 MP 11

アン：HP 21 MP 14、ペアル：HP 16 MP 25

イヴ：HP 21 MP 20



ウルフ? A : H P ??    M P ??  
 ウルフ? B : H P ??    M P ??

陣形：

ウルフ↑—5 m—↓冒険者

第1ラウンド エネミーターン

ウルフ? : 2頭とも5 m前進。

ウルフ? A : ペアルに牙。

回避判定 :  $3 + 6 \geq 9$     回避!

ウルフ? B : マルに牙。

回避判定 :  $4 + 10 \geq 9$     回避!

GM (叢) :

体が大きくなって動きが鈍ることもなく、変わらぬ敏捷さで突進してくる獣。どうやら走るときは4足に戻るようだ。

そして走る勢いを殺すことなく5人の中で1番小柄なタビット2人に襲い掛かる。

ペアル（珠姫）：

「ひやあつ」

マルⅡデルー（如水）：

「これくらいなら見える！」

GM（叢）：

決して素早いとはいえない種族の2人だが、寸でのところで、あるいはそれなりの余裕を持って、その獰猛な牙を回避する。

第1ラウンド PCターン

マルⅡデルー：<チェイン>でウルフ？Aを攻撃。

命中判定：4+12Ⅱ自動成功！

威力：9（6、5）+3—1（防護点）Ⅱ11点ダメージ！

絡み武器命中箇所：4、脚や足（移動不可&回避—2）

ペアル：Aに<ダガー>攻撃。

命中判定：2+6Ⅱ8<6 命中！

威力：1（2、3）+2—1Ⅱ2点ダメージ！ 気絶！！

アン：《牽制攻撃》を宣言。Bに<アイアンボックス>攻撃。

命中判定：6 + 5 + 1 || 1 2 ✓ 9 命中！

威力：1 (1、4) + 4 - 1 || 4点ダメージ！

イヴ || ソワール：《魔力撃》宣言。Bも<クォータースタッフ>攻撃。

命中判定：5 + 9 || 1 4 ✓ 9 命中！

威力：5 (3、6) + 3 + 3 - 1 || 10点ダメージ！ 気絶!!

---

戦鬪勝利！

マル || デルー (如水)：

「っれでー！」

SE：ジャラララララララララッ

ウルフ？ A (小太郎)：

「キャイン?!」

GM (叢)：

マルが振るう鎖がウルフの体に大きな傷を創ると同時に、そのままその体を支える後足に巻きつき動きを封じる。

マルIIデルー（如水）：

「今のうちに！」

ペアル（珠姫）：

「動けない相手なら私でも・・・たあつ！」

ウルフ？ A（小太郎）：

「っ、くうん・・・」

GM（叢）：

ペアルの刃がウルフを捉える。

当たり所がよかったのか、あるいは鎖による負傷が既に致命傷に近いほど深かったのか。とにかくダガーを受けてウルフはその場でガクリと倒れこんだ。前脚をつくこともなく、頭から倒れたところを見るとしばらくは動けないだろう。

アン（篝）：

「お、やるじゃないか。こっちも負けてられねえ、なっ！」

ウルフ？ B（影狼）：

「きやんっ」

GM（叢）：

大柄な狼？を殴るだけでどうこうできるはずもなく、少したじろかせるにとどまる。

しかし、全身を覆う毛皮から黒い液体が滴っている。

アンがその手にはめている手甲にも似たナツクル。それには刃が仕込まれていた。「大柄の狼」を殴っただけでたじろかせることができたのも、この刃による創傷があつてこそだ。さりとて指の動きを阻害しない程度の刃では大きな傷にはならなかった。ウルフの闘争心は衰えない様子で冒険者を睨み付けている。

イヴⅡソワール（夕霧）：

「まだ退きませんか。」

『刃には刃で返される覚悟をせよ』

ペアル（珠姫）：（見識判定 目標値11／失敗）成功していれば何がしかのRPが入る予定でした

SE：ガンツ

ウルフ？B（影狼）：

「わふっ……」

GM（叢）：

ドサリと大きな体を地面に投げ出す狼。

イヴⅡソワール（夕霧）：

「獣に言っても解らないかもしれませんが、ね」

GM（叢）：

2頭とも息はあるようだが動く気配はない。しばらくは目を覚まさないだろう。そう思い冒険者が気を緩めかけた瞬間。

SE：ポフツ

GM（叢）：

と、ウルフだったものの体から真っ黒な煙が噴出す。

冒険者s（ミルポ）：

『?!』

GM（叢）：

しかしその煙は一瞬で霧散してしまい何かが起こることはなかった。

ウルフの姿が消失していること意外は。

セラードーン（舞）：

「な、なにっ？ どうなったの？」

冒険者s（ミルポ）：

『・・・』

GM（叢）：

状況についていけず、ウルフが倒れていた地点、周囲の木立など警戒をするが結局そ

れ以上何かが現れる様子は無さそうだ。

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

叢：

(あわわわわわ．．．)

ふむ。舞まで手番が回らなかったか。もう1頭いても良かったかもしれないな。

舞：

うん、それは良いんだけど、何が起きてるの？

篝：

テレビゲームなら倒したモンスターが跡形もなく消えるなんて普通だし、そういうの

じゃねえの？

如水：

ねえ、倒したモンスターから何かもらえるんじゃないかな？ 消えちゃったらもら

えないんじゃない？

珠姫：

え?! やだやだ、そんなのやだー

叢：

落ち着け。ちゃんと手に入る。とは言うが運次第だな。

魔物にはそれぞれ倒したことで手に入る「戦利品」がある。これは死体1つに対し10分かけて剥ぎ取るわけだが、何が手に入るかはダイスを振って決めることになる。

夕霧：

出目によっては何も手に入らないのね。

叢：

そういうことだ。

ちなみに今回は煙が噴出したあと倒れていた場所に落ちていた事とする。なので時間もかからない。

・・・戦闘で出番がなかった舞が振ってみるか？

舞：

良いの？ それじゃあ・・・

|||||

セラ||ドーン(舞)：

「? 何か落ちてる」

アン(篝)：

「なんか見つけたか？」

GM(叢)：



地面に落ちている物を拾い上げるセラの周りに他も集まってくる。

セラが手にしているのは、先ほどのウルフの物と思われる毛皮に一部だった。2枚のうち1枚は戦いでを負傷を免れた部位なのかももう一方より上等な物に見える。

### 戦利品

狼の皮(20G)、上質な狼の皮(50G)

マル||デルー(如水):

「あら、なかなか上質な毛皮ですね。皮革加工業者さんでも居れば、買い取ってくれるのではないでしょうか」

イヴ||ソワール(夕霧):

「周囲ももう安全そうですし、村の人たちに事態の収束を報告しにいきましょう」

アン(篝):

「おう」

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

叢:

村に戻るなら、大して離れていない距離に皆が駆けつけたときに対応していた村人の

うち軽症の者が控えている。戦えないなりに様子を伺っていたようだ。

|||||

村人A (GM) :

「あ、あんたら、大丈夫か！ 狼はどうなった？」

マル||デルー (如水) :

「ええ。もう撃退しました。安心してください。

(撃退というか消えたんだけど)」

村人A (GM) :

「おお。ありがとうございます。

しかし、動物がここまで村の近くに来ることなんて今まで無かったです。．．．」

村人B (GM) :

「あ、あんたがた、冒険者なんだろう？ 森を調べに行ってもらえないか？」

村人A (GM) :

「それがいい。大した額は用意できないと思いますが、ここは交易のために行商がよく立ち寄る村ですから、冒険に使えるような物を村の者で集めますので、どうか森の様子を見てきていただけませんか？」

|||||

叢：

という具合に、正式に依頼という形になる。

珠姫：

ふうん。

ご褒美はいくらもらえるのお？

叢：

シナリオ的にはまだ判らん。

とはいえP Lには教えておこう。現金の供給は1人160G。それとは別に<救命

草>10個と<魔香草>2個を人数分支払うつもりだ

舞：

P Lにはって、つまりセラたちには判らないってこと？

叢：

うむ。村人は今から報酬を出せる住民を募るので、現段階では額や報酬を明言できな

いのだ。

如水：

うん。報酬がどれほどか判らないのは嫌だけど、マルはお金より名声が欲しいから

人助けには積極的かしらね。

箒：

ああ、人助け・・・人助けなんて言われたら

舞：

セラはアンを捕まえて承諾するよ！

箒：

だよなあ。

夕霧：

イヴも神官としては見過ごせない・・・で良いのかしら？

叢：

神官が民衆にどの程度手を差し伸べるかは、教義にもよるだろうが、勇気第1、知恵第3の

トライフォース

剣の神々なら別の神の信徒でも助けようとするだろう。上手くいけば宗旨変えを進

められる可能性もあるしな。

夕霧：

信者を奪ってしまうの?!

~~~~~

芦屋：

!!

芭蕉：

つ。ど、どうしたんですか？

芦屋：

いや何やらおぞましい言葉が聞こえた気がしたのじや。

芭蕉：

？ この部屋、私たちしか居ませんよ？

芦屋：

むう。気のせいかなのう？

~~~~~

叢：

マイナー・ゴッド

小神、神としての歴史が浅い神や信者が少なく力を弱めている神の信者ならば、信者を増やす事はある意味重要な任務だな。

相手の信仰する神が、自分の信仰する神の師匠であつたり親であつたりすればさすがに無理な勧誘は避けるだろうがな。

夕霧：

なるほど。マキシムは小神ですし、ここは信仰心を集める一助となりましょうか。

珠姫：

ペアちゃんはとうしようかなあ。

あ、めーせーが高いと情報も手に入る？

叢：

まあ有名人になればそれだけ様々な方面から依頼を来るだろうし、パイプを持ちたいと考えるものが近づいてもくるだろう。そうしたものから情報を買ったりすることもできるのではないか？

珠姫：

じゃあペアちゃんも引き受けるよ！

叢：

うむ。あとはアんだが・・・

篝：

アンはセラの保護者みたいなもんだから、よっぽど無謀なことしない限りセラの行動の邪魔はしねえよ。

叢：

うむ。皆、上手くキャラクターに動機を持たせつつ前向きに依頼を受けてくれて助かる。

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

マルIIデルー（如水）：

「そういうことでしたら。このマルIIデルーがお受けいたします」

セラIIドーン（舞）：

「困ってる人はほっとけません！ アン！」

アン（箒）：

「ああ、ハイハイ」

イヴIIソワール（夕霧）：

「これも神のお導き。微力ながら私もお手伝いさせていただきます」

ペアル（珠姫）：

「はいはいはい！ ペアルも居るよ！」

GM（叢）：

こうして、たまたま居合わせただけの5人は即席のパーティーとして森の異変の調査へと向かった。

つづく

## 1 M—3

ハイリア地方ハイラル王国迷いの森入口

GM（叢）：

カカリコ村の住人の頼みを受けて、迷いの森へと足を踏み込む5人。

うっそうと生い茂る木々に日差しが阻まれるとはいえ、視野を狭めるほどではない。おのおの周囲を警戒しつつ道を進みながら各々自己紹介などを済ませる。

セラードーン（舞）：

「へえ、じゃあマルちゃんとイヴちゃんも人探しのために冒険者になったんだ」

マル||デルー（如水）：

「ええ、セラさんもなんだすね」

アン（籜）：

「て言っても、2人と真逆で憧れの人を追ってだからな。2人に比べたら緊張感が無いやな」

イヴ||ソワール（夕霧）：

「そんなことは有りません。決心とともに行動を起こすことはどのような感情であれ



素晴らしいことです。ですが行動にはリスクがつきまといまます。

あなたの前に困難な壁が立ちはだかったとき、その壁を打ち砕けるよう、心を研ぎ澄ますことをお忘れなきよう。さすれば刃神の加護があることでしよう」

ペアル（珠姫）：

「……………」

マル||デルー（如水）：（知識判定 目標値100／失敗）

「ああ、マキシムさまでしたか。お恥ずかしながら、寡聞にして存じ上げぬもので…」

イヴ||ソワール（夕霧）：

「いえ、お気になさらずに。いわゆる小<sup>マイナー・ゴッド</sup>神、いくら探求の民であるタビットといえ

ど、この大陸では知られていることの方が稀でしょう」オリジナル大陸&地方なので古神以外の神聖魔法は消費MPが増えるハウスルールです

ペアル（珠姫）：

「……………」

セラ||ドーン（舞）：

「？ ペアルちゃん、どうしたの？」

ペアル（珠姫）：

「な、なんでもないもん」

G M (叢) :

それぞれの事情、これまでの経緯など話していると「それ」が見えてきた。

アン (籐) :

「? なんだありや?」

G M (叢) :

最初に気がついたのはアンだった。日差しの届きにくいこの場所で「それ」に気がつくにはもう少し近寄る必要があるだろう。暗視<sup>夜目</sup>持ち<sup>が効く</sup>のアン以外では。

アンが指し示す先——といっても道なりに数十メートル進むだけなのだが——そこからへと警戒しつつ歩を進める。そこには

マルIIデルー (如水) :

「これは・・・黒い・・・玉?」

イヴIIソワール (夕霧) :

「教会の天井のよう、と言って良いのでしょうか・・・半球をうつぶせにしたような」  
セラIIドーン (舞) :

「でも、これ地面に埋まってない?」

ペアル (籐) :

「だよな。本当は丸いのかな?」

アン(篝)：

「これ、何でできてるんだ？」

マル||デルー(如水)：

「触らないほうがいいのでは」

アン(篝)：

「やっぱヤベーかな？」

GM(叢)：

おっかなびつくり真つ黒な球(?)体を調べていると、その闇から出てくるものがあつた。

それは先ほど退治したウルフ——否——ウルフから変化した二足歩行する獣だった。

調査のために球体に近づいていたこともあり、何の前触れもなく現れたソレとの距離は互いに手が届く距離。

冒険者(ミルポ)：

『!!』

危険感知判定 目標値：11

セラ : 4 + 9 || 13



冒険者（アイドル）：

「……………」

ウルフ？（GM）：

「……………」

GM（叢）：

ただ独り反応できたのは斥候スカウトの心得が有るセラだけだった。危険を感知し飛び退くこともできたらうが、かつて窮地を救ってくれた人物を追ってここまでできた彼女の行動は比較的体力が少ないペアルの前にかばい出ることだった。

ペアル（珠姫）：

「セラちゃん？」

GM（叢）：

唯一人動けたセラの行動が、他の者たちを硬直から開放する。

ウルフ？（小太郎、影狼、大五郎）：

『おおおおお~~~~~ん』

GM（叢）：

直立する狼の森中に響き渡るかのような遠吠え、それに驚き飛び立つ木々の鳥たちの羽ばたきが開戦の狼煙となった。

う  
う  
う  
へ

## 1M-4

ハイリア地方ハイラル王国迷いの森

セラ：HP 20、MP 7 マル：HP 23、MP 11

アン：HP 21、MP 14 ペアル：HP 16、MP 25

イヴ：HP 21、MP 20

ウルフ?：HP??、MP?? ×3匹

陣形

冒険者

ウルフ×3

(同一座標)

戦闘準備 双方なし

先制判定 目標値／11

セラ : 4 + 1ゾロ || 自動失敗

マル : (平目) 1ゾロ 自動失敗

アン : (平目) 9

ペアル : (平目) 5

イヴ : (平目) 9

ウルフ? たちの先制!

第1ラウンド エネミーターン

ウルフ? : 3匹ともアンに牙攻撃。1D6でランダムで選んだら全部同じ出目が出ました

アン回避×3 : 全攻撃回避。

~~~~~

ウルフ×3 (小太郎、影狼、大五郎) :

『がああつ!!!』

セラ || ドーン (舞) :

「アンちゃん!」

GM (叢) :

冒険者たちよりも一瞬先に動いたのは獣の群れ。いつせいに飛び掛る巨大な獣たち。

次の瞬間、鋭い牙や爪に引き裂かれ無残な姿になったシャドウの姿が・・・

アン(篝)：

「よっ、ほっ、っ！ と。まあこれくらいなら何とかなるな。

セラも情けない声出してんじやなえよ」

第1ラウンド PCターン

セラ：Aに<カッツバルゲル>攻撃。

命中判定：4 + 6 ≧ 10 ≧ 9 命中！

威力：2 (4, 2) + 4 - 1 ≧ 5点ダメージ！

ペアル：Aに攻撃。

命中判定：2 + 9 ≧ 11 ≧ 9 成功！

威力：1 (1, 4) + 2 - 1 ≧ 2点ダメージ！

イヴ：Aに攻撃。

命中判定：5 + 8 ≧ 13 ≧ 9 成功！

威力：4 (4, 3) + 3 - 1 ≧ 6点ダメージ！ ウルフAは黒煙と共に霧散した！

~~~~~

箒：

ううん・・・？

叢：

どうかしたか、箒。

箒：

こいつら、立ち上がってるから2足歩行なんだよな？

叢：

ああ。移動の時は4足の姿勢で移動するが基本的には立ち上がっている。

箒：

つまり、データ上は4足のウルフ扱いだけど、足の本数は2本で良いんだな？

叢：

ん？ まあそうな、あ。

くくくくくくくくくくくく

アン：Bにく投げ>攻撃。

命中判定： $5 + 5 \parallel 10 \cong 9$  命中！

威力： $3(2, 4) + 4 - 1 \parallel 6$  点ダメージ！ Bは転倒した！

マル：Bに攻撃。

命中判定：4 + 8 || 1 2 ≧ 9 | 2 命中！

威力：3 (2、3) + 4 | 1 || 6 点ダメージ！ Bは霧散した！

セラ||ドーン(舞)：

「今度は私から行くよ！」

ペアル(珠姫)：

「えいっ」

イヴ||ソワール(夕霧)：

「っ！」

SE：シヤキン ザシユ ガンツ

ウルフ? A (小太郎)：

「キャンキャンキャン」

GM(叢)：

即席。パーティーとはいえ連続で叩き込まれる斬撃と打撃。

分厚い毛皮により深手は免れているとはいえ、これだけ叩き込まれてはたまらない。なすすべもなく倒れ

SE : ボフィン

GM (叢) :

村を襲ったウルフ同様に黒い煙を噴出して消滅した。

アン (籐) :

「こつちも行くぞ。」

調子乗って立ち上がったのは間違いだつたな!

ウルフ? B (影狼) :

「ワフツ?!」

アン (籐) :

「そらあつ!」

SE : ズダン!

GM (叢) :

アンがウルフの肩と胸倉辺りの毛皮をつかむと、とつさに反応できない相手に構わず、相手の脚を自身の脚で払いのけながら掴んだ体を力任せに引き倒す。

ウルフ? B (影狼) :

「ギャン!」

GM (叢) :

重心を崩されたまらず倒れこむウルフ。そこへ

アン（篝）：

「今だ！」

マルⅡデルー（如水）：

「はいっ！」

SE：ジャララララッガン

ウルフ？ B（影狼）：

「キャン」

GM（叢）：

転倒して思うように動けなかったとはいえ、狙い済ましたようにマルが振るうちエインがウルフの頭を砕く。

それが致命傷となり気を失うように体から力が抜けたかと思うとやはり煙を噴出し消滅する。

第2ラウンド エネミーターン

ウルフ？ C：マルに牙攻撃。

マル回避判定：4 + 3 Ⅱ 7 < 9 命中・・・

打撃点：8 | 4 防護点 || 4点ダメージ

ウルフ？C（大五郎）：

「ガアアッ！」

マルⅡデルー（如水）：

「きやっ」

GM（叢）：

ウルフの牙がマルに襲い掛かる。

タビットが人間の子供くらいの大きさになったウサギのような見た目なこともあって、それは獲物に襲い掛かる狼そのものだった。

が、着込んだ鎧や盾が牙をそらし軽症ですむ。

イヴⅡソワール（夕霧）：

「（・・・他の固体が倒されたのにそのまま攻撃してくる。ウルフの習性と違うような・・・）」

第2ラウンド PCターン

アン：＜アイアンボックス＞で攻撃。

命中判定：6 + 10 || 16 ≧ 9 命中！

威力：2 (5, 2) + 4 | 1 || 5点ダメージ！

《追加攻撃》！

命中判定：6 + 6 || 12 ≧ 9 命中！

威力：2 (1, 6) + 4 | 1 || 5点ダメージ！

セラ：

命中判定：4 + 9 || 13 ≧ 9 命中！

威力：4 (6, 3) + 4 (4, 4) + 4 | 1 || 1点ダメージ！ 煙になった！

戦闘終了！

アン(篝)：

「おらおらあ！ セラ！」

セラ||ドーン(舞)：

「任せて！ そこお！」

GM(叢)：

アンの鋭い2連撃、そこに合わせるように踏み込んだセラの一闪が鋭くウルフに突き

刺さる。普通のウルフなら命を落としても不思議ではない深手を負い地に伏す。やはり煙となって消えてします。

あとには謎の黒い空間と静寂。やがて戦闘の気配が消えたことを感じたのか小鳥などのさえずりが聞こえ始める。

マル||デルー（如水）：

「・・・もう出てこない？」

ペアル（珠姫）：

「みたいだよ？」

イヴ||ソワール（夕霧）：

「とはいえ、出てくる時も予兆のようなものはありませんでした。

いったん距離をとりましょう」

セラ||ドーン（舞）：

「そ、そうだね」

アン（篝）：

「あ、ちよ、待ってくれ」

GM（叢）：

アンが足元に転がっているものを拾い集めてから小走りに他の4人を追いかける。



戦利品

---

上質な狼の皮(50G)、狼の皮(20G)×2

---

セラ||ドーン(舞):

「・・・何も起きない・・・かな？」

アン(箒):

「それはそれで都合良いな。セラ、救命草持ってたろ。デルーの手当てするぞ」

セラ||ドーン(舞):

「あ、うん」

マル||デルー(如水):(HP:19↓23)

「ありがとうございます」

アン(箒):

「まあ一応協力してるしな」

~~~~~

箒:

回復量で6ゾロ出てもなあ。

叢：

レンジャー技能所持の追加回復量も含めて11点回復だな。

如水：

いや、4点しか減ってないんだけど。

夕霧：

薬草を使った治療は10分かかるのよね？ その間、黒い物体に変化はあるかしら？

叢：

いや。特に何かが起こる様子はないな。

珠姫：

ええ。どうすればいいの？

~~~~~

イヴ||ソワール(夕霧)：

「何も」

ペアル(珠姫)：

「出てこないねえ」

セラ||ドーン(舞)：

「ウルフが変になったの、あの黒いのが原因だよね」

アン（篝）：

「村で変化したやつはわかんねえけどな。

よし、これで終わりだ」

マルⅡデルー（如水）：

「ありがとうございます。

変化後の姿の魔物が出てきた以上、無関係ではないと思いますけど」

セラⅡドーン（舞）：

「・・・中に入れたりするのかな？」

冒険者s：

『?!』

イヴⅡソワール（夕霧）：

「確かに、あの狼もどきが出てきたのですから、中に何かあると考えるべきなのでしょうね」

ペアアル（珠姫）：

「中に何かあるんだろう？」

アン（篝）：

「他の手がかりもねえし、他を調べている間にまた魔物がわくかもしれないなあ」

マル||デルー（如水）：

「調べておく必要はありそうですね」

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

叢：

うむ。では少し休憩をしたら、黒い物体の中に入るところから再開しよう。

## 1 M—5

忍基地内 私塾月閃女学館基地 一室

叢：

ではそろそろ再開しようか。

場面は5人が黒い球体の中への侵入を試みるところからだ。

|||||

ハイリア地方ハイラル王国迷いの森

GM(叢)：

穏やかな森の中に鎮座する漆黒の物体。全ての光を吸収しているかのような表面の質感も伺うことができない闇の塊。

5人がそれに恐る恐るという具合に手を伸ばす。指先が触れると抵抗なく闇の中に沈んでいく。何かに触れたという感覚は無い。

セラードーン(舞)：

「・・・入れるみたい、だね」

アン(篝)：

「だな。じゃあ中に」

マルIIデルー(如水)：

「待ってください」

GM(叢)：

歩を進めようとする皆を静止すると、マルは地面に膝をつき、地面に手をついた状態で手を闇へと触れさせた。指が半分ほど入ったところでマルは意を決したように地面に腹ばいになると、肩の辺りまで闇に入れてみせる。

ペアル(珠姫)：

「何してるの?」

マルIIデルー(如水)：

「・・・地面がありません」

冒険者s：

『?!』

GM(叢)：

腕を引き抜いたマルの言葉に4人が思わずあどずさる。

マルIIデルー（如水）：

「とはいえタビツトわたとしの腕では届かないだけかもしれないので……アンさんにも確認してほしいのですが……」

アン（篝）：

「うげ」

G M（叢）：

「この中で一番身長が高いアンに白羽の矢が立つ。」

アン（篝）：

「ああ、一応やるけどよ。こいつらとあんま変わらないからな？」

マルIIデルー（如水）：

「それでもわたしの倍はありますから」

アン（篝）：

「ああ、はいはい」

G M（叢）：

アンが同じように腕を差し入れると、直ぐに指先が硬い土のような感触をとらえる。肘も伸ばしきっていない。段差はあるものの大した高さではないだろう。

アン（篝）：

「よっ。

こんくらい段差だな。中は普通の土の地面みたいだぞ」

アンが両手で幅を作って大体の段差を皆に示すぞ。

セラ||ドーン(舞)：

「中、見えないかな」

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

舞：

顔だけ中に突っ込んだら中の様子見えないかな？

叢：

うむ。そうすると中は今5人が居るのと同じような森の中だ。こちらよりやや暗い

ようだが「暗視」が必要なほどではない。

舞：

例の狼は居る？

叢：

いや。そこから見える範囲では、馬車が通れそうな幅の未舗装の道と、道の両脇に生い茂る木々ぐらいいしか見当たらないな。

ただお前たちの前にある黒い球体の体積よりもはるかに広い空間が広がっていると



感じるだろう。

篝：

結界とか異界とかそういうやつか。

如水：

これ以上の情報はないのかしら。

叢：

まあ、白状するとその通りだ。この中でボスと戦ってシナリオ終了となる。

舞：

じゃあセラがみんなに中もひとまず安全そうだよって伝えるね。

珠姫：

はあい

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

セラ||ドーン(舞)：

「ふう。中にも森があつたよ。とりあえずあの狼は居ないみたい」

マル||デルー(如水)：

「ありがとうございます。この中にも森があるなら、結界・・・あるいは空間を歪める

ような物と考えられますね」

イヴ||ソワール（夕霧）：

「ではあのウルフの出現も含めてこの中に原因があるのでしょうか？」

パール（珠姫）：

「きつとそうだよ！」

とつげきー！

冒険者：

『あ』

G M（叢）：

突然駆け出したパールを追いかける形で4人も黒球の中へと飛び込んだ。見かけの地面と実際の地面の段差につんのめるようになりながらも5人とも無事に入ることができた。

セラが首を入れて確認したとおり、薄暗い、そして広い森が広がっている。未舗装とはいえそれなりの広さがある道が通っているにもかかわらず木々の枝は頭上を覆い隙間からかろうじて空を確認できる程度。木漏れ日と呼べないほどの光がそこから差し込んでいる。満月の夜の森の中のような、暗いが何も見えないほどでもないという程度の明るさだ。

セラ||ドーン（舞）：

「みんな大丈夫?」

マルⅡデルー（如水）：

「・・・全員居ますね。セラさんの言うとおり森ですが・・・」

アン（篝）：

「? ?! おい! うしろナンもねえぞ?! あたしらどっから入ってきたんだ?!」

ペアル（珠姫）：

「ええ、なんでえ? さっきの黒いのはあ?」

イヴⅡソワール（夕霧）：

「道の脇も獣道すら見当たりませんね。どうしてこれほど明るいのでしょう・・・」

アン（篝）：

「どうする? こっちむきに着地したってことは、こっちが『奥』で良いのか?」

入ってきたときに体が向いていたほうを指差す。

マルⅡデルー（如水）：

「おそらくは・・・」

セラⅡドーン（舞）：

「じゃあ、こっちに行くって事で良い?」

G M（叢）：

提案を否定する事由もなく、周囲を警戒しながら進むことにする5人。

アン（篝）：

「鳥の声すらしねえ」

セラードーン（舞）：

「何も居ない・・・のかな」

ペアル（珠姫）：

「狼は居るんじゃないの？」

イヴソワール（夕霧）：

「先ほどの3頭が最後の個体、などということがない限りはそうですね」

マルデル（如水）：

「ウルフが道の横から飛び出してくることはあるでしょうか？」

アン（篝）：

「どうだろうな。毛皮の厚みから言って通れないこたあ無いだろうが、わざわざそんな所とおる理由がねえだろ。縄張りを荒らしたやつを追いかけるとかでもない限りは」

ペアル（珠姫）：

「ここから出てきたなら、ここが縄張りじゃないの？」

冒険者s（ミルポ）：

『……………』

セラードーン（舞）：

「け、警戒していこう！　ね！」

イヴソワール（夕霧）：

「そうですね。さいわい霊体系のアンデッドではないですから、木立や下生えを揺らす音がするでしょうし」

GM（叢）：

再度警戒を強め歩を進める5人。相変わらず続く道は直進を続けている。体感だが既に球体の直径を超える距離を歩いているだろう。そこで前方警戒を担当していたペアルが小さな声を上げた。

ペアル（珠姫）：

「あ」

冒険者s：

た　　?!』

『どうし

ました?!』

ペアル（珠姫）：

「なんか居る。小さいのが・・・3つ」

アン(篝)：

「マジだな。向こうはこっちに気づいてるみたいだな。まっすぐ突っ込んでくんで  
！」

|||||

GM(叢)：

という所で予告どおりボス戦だ。

つづく

## 1 M—6

忍基地内 私塾月閃女学館基地 一室

叢：

向こうは問答無用で襲い掛かってくるが、戦闘準備等は問題なく行える。互いに射程に捕らえる必要もあるので彼我の距離は15mからとする。

互いに距離縮める間に陣形を整えてもよいが・・・

爆乳アイドルユニット：

全員一塊で

叢：

全員戦士系技能持ちだからな。そうなるだろうな。

|||||

ハイリア地方ハイラル王国迷いの森 謎の空間

セラ：HP20、MP7 マル：HP23、MP11

アン：HP 21、MP 14  
 イヴ：HP 21、MP 20  
 ペアル：HP 16、MP 25

名称未定A：HP ??、MP ??

名称未定B：HP ??、MP ??

名称未定C：HP ??、MP ??

陣形：

A ↑—15m—↓ 冒険者

B

C

戦闘準備

Cが背中の翼をはためかせ、低空飛行（機動飛行）

魔物知識判定セージが居ないため、結果と1ゾロのみ表示

名称未定A（7／11）

サーベルフッド・レブナント だった！



しかし普通のフッドより大きな獲物を手にしている。

名称未定B (5/10)

ゴブリン だった!

名称未定C (9/12)

フーグル だった!

先制判定 (目標値: 11)

セラ : 4 + 8 = 12 成功!

マル : (平目) 10

アン : (平目) 6

ペアル : (平目) 7

イヴ : (平目) 7

~~~~~

舞:

これは、れぶなんと? がボスかな?

如水:

そうじゃないかしら。1人だけレベルが高いし。

篝：

ボスは本に載ってるデータより強くなってるんだろ？ 剣がデカいのがその演出か？

珠姫：

じゃあボスを集中攻撃しちゃおう？

夕霧：

それとも取り巻きを片付けて安全を確保するか、ね。

如水：

どいつもウルフよりレベルが高いわ。レベル1でどれくらい強くなるのか判らないけど、雑魚から片付けて確実に数を減らしましょう。

叢：

(うまく誘導できてるでしょうか)

すまんが戦闘開始前に演出が入る。

アン(篝)：

「どいつも下級とはいえ蛮族だ油断するなよ」

マルIIデルー(如水)：

「この空間も蛮族が？」

イヴIIソワール（夕霧）：

「可能性はありますね」

GM（叢）：

5人が身構えると、目の前の蛮族に異変が出る。

突然動きを止めたかと思うと

ミシリ

と最近聞いた気がする嫌な音が聞こえたかと思うと。

妖魔s（叢）：

『グウウウウウウウウウウウ！』

苦痛の悲鳴にも聞こえる雄叫び。そしてウルフ同様に体が膨れ上がり形を変えていく。

『フシユウウウウウウ』

気炎を上げているかと錯覚するような深い呼吸。そこに立つ3つの影はウルフ同様に大きくその姿を変えていた。

ゴブリンとフードだったものは顔をより醜悪にゆがめどこか豚を思わせる顔つきになる。いや。口の端から見える牙を見るに猪なのかもしれない。各々得物に変化はな

いらしい。フツドだった方が動く死体と化していることも変化はなく、元ゴブリンとの違いは得物が立派な剣である事と、顔の一部が腐り崩れている。

そしてフーグルは翼の生えたトカゲ人という全体的なシルエット自体に変化はない。しかしその骨格はより人間のそれに近くなっている印象を受ける。

セラ||ドーン（舞）：

「また変わった?!」

マル||デルー（如水）：

「気にはなりますが、今は戦闘に集中しましょう」

イヴ||ソワール（夕霧）：

「少し・・・距離が空きすぎてますね・・・」

アン（箒）：

「ならアタシとセラが前に出る。アタシらの脚なら詰めれる。

行くぞ、セラ！」

セラ||ドーン（舞）：

「うん！」

第1ラウンド PCターン

アン：15m前進。

ゴブリンにくアイアンボックス>で攻撃！

命中判定：6+9 \parallel 15 \checkmark 10 命中！

ダメージ算出：2(3, 3)+4-2 \parallel 4点ダメージ！

《追加攻撃》命中判定：6+6 \parallel 12 \checkmark 10 命中！

ダメージ算出：3(4, 4)+4-2 \parallel 5点ダメージ！

セラ：15m前進。

ゴブリンにくカツツバルゲル>攻撃！

命中判定：4+7 \parallel 11 \checkmark 10 命中！

ダメージ算出：6(1^{クリティカル!}2)+4(4, 4)+4-2 \parallel 12点ダメージ！

元ゴブリンは雲散霧消した！

マル、ペアル、イヴ：3m前進。待機。

アン(篝)：

「だらあ！」

SE：パパン

元ゴブリン（GM）：

「ヴ、ヴァツ」

アンの2連撃を受け上体をかがめる元ゴブリンそこに

セラ||ドーン（舞）：

「ハツ」

セラの居合い斬りがきらめく。

元ゴブリン（GM）：

「グ・・・」

見事な連携に反応できぬままゴブリンだったものの首がまるでもとつながつていかなかったかのように胴と分かれ、そして首が地面に落ちるよりも先に頭も胴体も黒い霧となって消えてしまった。

その間に他の3人は少しだけ間合いを詰めておく。一気に詰め寄れなくとも、相手の動きに反応できるように備えておくのだ。

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

第1ラウンド NPC ターン

元フーグル：セラに「爪」攻撃。

回避判定：4 + 1 1 || 1 5 > 1 0 回避！

「翼での追撃」

回避判定：4 + 9 || 1 3 > 1 0 回避！

元SフツドR：セラに「武器」攻撃。

回避判定：4 + 7 || 1 1 ^ 1 3 命中・・・

10点魔法ダメージ

元フーグル (GM)：

「ゴルガー！」

元サーベルフツドレブナント (GM)：

「ヴウアアアア・・・」

セラ||ドーン (舞)：

「！ つ、つ!?」

アン (箒)：

「セラ?!」

GM (叢)：

鋭い斬撃で仲間の首を落とされたことで怒りをあらわに斬りかかってくる蛮族。そ

れをセラは軽いステップでヒラリヒラリと避けていく、かに見えたが緩慢にも見えるレブナントの剣筋を見誤りかすり傷を受けてしまう。かすり傷のはずだった。

腕に受けた小さな傷。そこから傷の大ききとは不釣り合いな量の血液が滴り落ちる。

~~~~~

舞：

ちよつ、ちよつと叢ちゃん?! セラはくソフトレザー>着てるから3点軽減して7点

ダメージじゃないの?!

叢：

この攻撃は魔法ダメージだからな防御点を無視するぞ。

如水：

なんでよ? サーベルフッドはそんな攻撃持つてないし、レブナント化したからって

特殊能力増えたりしないでしょ?!

叢：

うむ。ここで魔物知識判定をしてもらおう。目標値は9だ。

篝：

あ? セラがくらったのはレブナントの攻撃じゃなかったってことか?

叢：



・ ・ ・ まあそんなところだ。

珠姫：

その間は何い？

魔物知識判定（全員平目）

セラ　：6

マル　：10

アン　：11

ペアル：4

イヴ　：9

サーベルフッド・レブナントが持っている剣はデスソードのようだ！

夕霧：（データ確認中）

戦士の怨霊が剣に乗り移って、死体や場合によっては生者を操るアンデッドだそう

よ。

舞：

じゃあ、レブナントじゃなくて、ただのフッドの死体？

叢：

設定上はそうだが、データ上は本当にレブナントだ。本来は個別の独立した魔物だが、今回は2体で1体扱いとする。部位を2つ持つ魔物だと思ってほしい。

如水：

なるほどね。デスソードの方がコア部位って事でいいの？

叢：

いや。両方ともがコア部位だ。両方倒してくれ。ただ、ここからはレブナントは普通の武器での攻撃しかない。さきほどセラに魔法ダメージを与えたデスソードの「死の刃」はデスソード自身の行動の時にしか発現しない。

舞：

1回の攻撃でHPが半分になっちゃったんだけど。

篝：

防護点貫通はズルいだろ。

珠姫：

早く倒さないと大変だよ！

夕霧：

こちらを集中攻撃に変更しましょうか。



ダメージ算出：3 (6, 1) + 4 + 2 - 4 = 5点ダメージ  
 アン：デスソードに＜アイアンボックス＞攻撃。

命中判定：6 + 9 = 15

回避判定：5 + 9 = 14 命中！

ダメージ算出：1 (3, 1) + 4 - 4 = 1点ダメージ

### 《追加攻撃》

命中判定：6 + 3 = 9

回避判定：5 + 3 = 8 命中！

ダメージ算出：2 (5, 2) + 4 - 4 = 2点ダメージ

ペアル：12 m前進。

SフットRに＜ダガー＞攻撃。

命中判定：2 + 6 = 8  $\checkmark$  7 命中！

ダメージ算出：4 (1 <sup>クリティカル!</sup> 0) + 0 (2, 1) + 2 - 2 = 4点ダメージ！

マル＝デルー（如水）：

「剣を振れなくしてしまえば・・・っ、ごめんなさい！」

SE：キンッ ガキガキンッ



S フット R、セラ ↑—9 m—↓ イヴ

デスソード、アン

フーグル、マル

ペアル

フーグル：「機動飛行」。

ペアルに「爪」攻撃。

回避判定：3 + 7 ≡ 10 ≡ 11 「機動飛行」が生きた・・・

打撃点：10 + 1 - 2 ≡ 9 点ダメージ！

S フット R：セラに「武器」攻撃。

回避判定：4 + 9 ≡ 13 ≧ 13 回避！

デスソード：アンに「死の刃」

命中判定：6 + 3 ≡ 9

回避判定：6 + 5 ≡ 11 回避！

元フーグル (GM)：

「ゼバア！」

ペアル（珠姫）：

「いったあーい！」

セラードーン（舞）：

「ペアルちゃん?! つとお？」

アン（篝）：

「うつとうしい！」

|||||

第3ラウンド PCターン

イヴ：3m前進。

ペアルに「キュア・ウーンズ」。判定成功。

回復量：3（5，1）+3 || 6点回復

マル：SフツドRに攻撃。

命中判定：4+8 || 12 ✓ 命中！

ダメージ算出：7（6，9）+4 | 2 || 9点ダメージ！

胴体に巻きついた！

アン：デスソードにくアイアンボックスを攻撃。

命中判定：6 + 6 || 1 2

回避判定：5 + 4 || 9 命中！

ダメージ算出：1 (4, 1) + 4 - 4 || 1点ダメージ

《追加攻撃》に《牽制攻撃I》を宣言。

命中判定：6 + 9 + 1 || 1 6

回避判定：5 + 8 || 1 3 命中！

ダメージ算出：3 (6, 2) + 4 - 4 || 3点ダメージ

セラ：デスソードに攻撃。

命中判定：4 + 6 || 1 0

回避判定：5 + 6 || 1 1 はずれ・・・

ペアル：Sフツドルに攻撃。

命中判定：2 + 7 || 9 > 6 (7 - 1) 命中！ 1点ダメージ

イヴ || ソワール (夕霧) :

「このままじゃマナが・・・はやくなんとかしないと・・・。

マキシムさまどうか私たちに御加護を・・・加護・・・」そうだわ」

アン (籐) :



「なにか思いついたのか？ やれることあんなら全部試せ」

イヴソワール（夕霧）：

「はい。少し時間を稼いください」

~~~~~

舞：

なにをするの？

夕霧：

何というほどでもなくて、ただの「キュア・ウーンズ」よ。あと2回しか使えないから上手くいくか判らないけど。

珠姫：

そりゃ、イヴちゃんが回復してくれないとペアちゃんは危ないから使ってくれないと

困るよ。

夕霧：

ええ。だからもしペアルが狙われたら意地でも避けてね。

篝：

いや、そんな無茶な。回復目的じゃねえならなんのつもりだ？

如水：

あ！　そうか、アンデッド！

でも戦闘中にMPを回復させる手段もないし危なくない？　最悪回復できなくなっ

た後に致命傷を受けたら困るわ。

舞：

どういうこと？

叢：

うむ。HP回復効果の神聖魔法は、アンデッドにはダメージに変更される。術者の魔力に対して精神抵抗を成功すれば効果は消滅するがな。

夕霧：

使える回数が限られているから、回復用に1回分残して1回だけデスソードに使うと思うの。抵抗されなければ防御点4点を無視できるから、1、2ラウンド分くらいはダメージ稼げると思うのよ。

舞：

回復できなくなるかもしれないのは怖いなあ。

叢：

どのような作戦を立てるかは自由だ。

モンスターの行動処理を済ませている間に考えてくれ。

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

第3ラウンド NPCターン

フーグル：パールに「爪」攻撃。

回避判定：3 + 1 0 || 1 3 < 1 0 回避！

「翼での追撃」

回避判定：3 + 8 || 1 1 回避！

SフットR：マルに「武器」攻撃。

回避判定：4 + 5 || 9 < 1 2 命中・・・

ダメージ算出：8 + 4 - 4 || 8 点ダメージ

デスソード：マルに「死の刃」

命中判定：5 + 8 || 1 3

回避判定：4 + 6 || 1 0 命中・・・残りHP：5

パール（珠姫）：

「ひゃあっ

ひゃあっ」

マル||デルー(如水)：

「ペアルさんっ」

セラ||ドーン(舞)：

「マルちゃん、危ない！」

マル||デルー(如水)：

「え？」

SE：ザシユ ザン

マル||デルー(如水)：

「つうう・・・」

GM(叢)：

自分より敏捷性に劣る同族に気を取られたマルに2連撃で振るわれる凶刃。なんとか立っているものの深手を負い、彼女の柔らかい毛皮を赤く染めていく。

|||||

第4ラウンド PCターン

陣形

S フツドR、セラ ↑—6m—↓ イヴ

デスソード、アン

フーグル、マル

ペアル

イヴ：マルに「キュア・ウーンズ」。判定成功。6点回復
アン：フーグルに「アイアンボックス」で攻撃。

命中判定：6 + 6 ≦ 12 ✓ 10 命中！

ダメージ算出：1 (2, 2) + 4 - 3 ≦ 2点ダメージ

《追加攻撃》で《牽制攻撃I》

命中判定 6 + 7 + 1 ≦ 14 命中！

ダメージ算出：5 (4, 6) + 4 - 3 ≦ 6点ダメージ

セラ：フーグルに攻撃。

命中判定：4 + 9 ≦ 13 ✓ 10 命中！

ダメージ算出：3 (1, 6) + 4 - 3 ≦ 4点ダメージ 撃破！

ペアル：SフッドRに攻撃。

命中判定：2 + 6 ≦ 8 ✓ 7 命中！

ダメージ算出：2 (2, 5) + 2 - 2 ≦ 2点ダメージ

イヴ||ソワール(夕霧)：

「(私にもっと力があれば、みなさんの治療とアンデッドの浄化同時に行えるのに：)

マキシム様・・・」

アン(篝)：

「先に数を減らすぞ！」

セラ||ドーン(舞)：

「おっけー！」

GM(叢)：

2人の3連撃にフーグルだったトカゲ人は倒れ、やはり黒煙とともに消滅する。

ペアル(珠姫)：

「死んだまま寝ててよー！」

~~~~~

叢：

(あわわわわわ。どうしましょうレプナントの「再生」を忘れていました。これでは本来の難易度と違った内容になってしまいます。ああ、やっぱり我なんかがGMなんて荷が重すぎたんです。ごめんなさい。皆さん)

すまん。敵の特殊能力を1つ忘れていた。レプナントは自身の手番終了時にHPが

回復する能力があつたのだ。

ミルポ：

え、

叢：

とはいえ、正直想定よりみなが圧おされているゆえ、今回はこのまま再生能力を持たないレブナントとして進める。こちらのミスでおかしなことになっている。申し訳ない。

舞：

なんだ。弱くなる・・・というか弱つたままならわたしたちとしても助かるから良いよね？ みんな。

篝：

だな。回復してた分今のHPに足すとか言われるのかと思つたぜ。

叢：

巻き戻しはさすがにできん。こちらのミスなのだから余計にな。

そういうことでこのまま敵のターンを進めるぞ。

|||||

第4ラウンド NPC ターン

陣形

S フツド R、セラ ↑—6 m—↓ イヴ  
 デスソード、アン

マル

ペア

↑—乱戦エリア半径4 m—↓

S フツド R：アンに攻撃。

回避判定：6 + 6 || 1 2 ^ 1 3 命中・・・

ダメージ算出：7 + 4 || 1 1 1 点ダメージ

デスソード：ペアに「死の刃」

命中判定：5 + 3 || 8

回避判定：3 + 9 || 1 2 回避！

G M (叢)：

アンデッドの斬撃は生者のそれよりはるかに力任せのもので、アンに振るわれた凶刃は呪いの力を宿した刃と同等の傷を彼女の体に刻み付ける。

アン(篝)：



「ガツ ちきしよう、軽装なこつちを狙ってきたか・・・」

セラ||ドーン(舞):

「アンちゃん?! イヴちゃん!」

イヴ||ソワール(夕霧):

「わかってまいります! ですが、もう私自身が力尽きます。距離を置くことも考えてください!」

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

第5ラウンド PCターン

陣形

SフットR、セラ ↑—6m—↓ イヴ

デスソード、アン

マル

ペアル

↑—乱戦エリア半径4m—↓

イヴ:アンに「キュア・ウーンズ」。判定成功。

回復量:3(2,5)+4||7点回復

セラ：SフツドRに攻撃。

命中判定：4 + 5 ≡ 9 < 7 命中

ダメージ算出：3 (2, 5) + 4 - 2 ≡ 5点ダメージ

ペアル：SフツドRに攻撃。

命中判定：2 + 5 ≡ 7 ≦ 7 ハズレ・・・

マル：SフツドRに攻撃。

命中判定：4 + 4 ≡ 8 > 7 命中

ダメージ算出：4 (1, 5) + 4 - 2 ≡ 6点ダメージ 撃破！

胴体に絡みついた！

アン：デスソードにくアイアンボックス>で攻撃。

命中判定：6 + 9 ≡ 15

回避判定：5 + 3 ≡ 8 命中！

ダメージ算出：2 (2, 4) + 4 - 4 ≡ 2点ダメージ

《追加攻撃》 + 《牽制攻撃》

命中判定：7 + 7 ≡ 14

回避判定：5 + 5 ≡ 10 命中！

ダメージ算出：1 (4, 1)点ダメージ！

イヴ||ソワール(夕霧)：

「(まずいアンデッドを浄化する余裕が・・・」

マキシム様、今一度武器を取る者に癒しの加護を・・・

そしてわたくしめにも困難を切り裂く刃を・・・」

皆さん！ 私も前に出ます！」

セラ||ドーン(舞)：

「うん！」

ペアル(珠姫)：

「じつとしてろー！」

お願いね！」

マル||デルー(如水)：

「これで、どうだ！」

GM(叢)：

マルのチェイン鞭を受けてサーベルフード・レブナントはガクリと膝をつく。

アン(籜)：

「やったか?!」

GM（叢）：

しかし、フツドの体は他の魔物のように霧散せず、ムクリと立ち上がる。とはいえデソードを握る腕以外は力を感じられず、首もすわっておらずどこを見ているのか見当もつかない。

アン（籐）：

「てほど甘くないか。やっぱごいつへし折るしかないのか！」

GM（叢）：

古いとはいえ鋼のかたまり。多少は欠けているものの折れる気配はない。

|||||

第5ラウンド NPC ターン

陣形

デソード、セラ ↑—6m—↓ イヴ

アン

マル

ペアル

↑—乱戦エリア半径3m—↓

デスソード：アンに攻撃。

命中判定：7 + 6 | 1 || 1 2

回避判定：6 + 1 0 || 1 6      回避！

~~~~~

如水：

あ

叢：

? どうした。

如水：

<絡み>武器って1度絡むと外れないのね。

舞：

え? そうなの?

叢：

しばしまて。

(あわわわわ。ほんとうです。どうしましょう。これは、そうすると他に武器を持たないマルはできる事が激減します。今回はこのまま毎ラウンド絡み部位を決定する? でも本人がミスと言っているものを続けるのは・・・)

巻き戻しはなし。このラウンド以降は前ラウンドの＜絡み＞部位である胴体に絡んだものとして続ける。デスソードの全判定――1だな。

如水：

引つ張り合いはできる。でいいのよね？

叢：

無論だ。上手く転倒させられれば更に判定にマイナス補正をかけられるな。

篝：

んなら、ペアルの攻撃もワンチャン当たるか？

珠姫：

それでゴブゴブかなあ。

夕霧：

相手が一方的に有利じゃないだけ、マシなのかしら。

叢：

こちらミスに気づかず流してしまっていたからな。そう捉えてもらえると助かる。

もつとも筋力の低いマルで転倒させられるか、という問題はあるが。

如水：

う……そういわれるとキツイわね。

叢：

現時点で胴体扱いのレブナントが死亡(?)しているので、絡みを解く事は可能だ。ハ
ウスルールとして、今回は武器以外に絡んだ場合は、対象が気絶・死亡しているので絡
みを解くことができる状態である。と裁定する。

珠姫：

ねえねえ。

叢：

なんだ。

珠姫：

れぶなんとが死んだんなら、今のデスソードって部位ひとつ？

叢：

？ まあ、そう見なすこともできるが。

珠姫：

じゃあ、ペアちゃんの「スネア」で転ぶ？

叢：

ぬ。

(あわわわわわわ。どうなんでしょう、これ。ルールブックにそれらしい記述はない

ですし、我なんかが裁定しちやっついていいんでしょ。ああ四季さん助けてください。えとえと)

本来の死体を操っているデスソードはデータ上は1部位ゆえ、可能と裁定する。今後の複数部位を持つ魔物がどうなるかはその都度判断する。

珠姫：

やった！　じゃあペアちゃんは後に下がって妖精さんをお願いするね。

叢：

特殊な裁定が続いて申し訳ないが、そういう事で頼む。

では第6ラウンドから再開だ。

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

第6ラウンド　PCターン

陣形

デスソード、セラ　↑—6m—↓　イヴ

アン

マル

ペア

↑—乱戦エリア半径3m—↓

ペアル：通常移動で4 m後退。乱戦エリアより離脱。

アン：《牽制攻撃I》<投げ>。

命中判定：5 + 6 + 1 || 1 2

回避判定 4 + 3 || 7 命中！

ダメージ算出：3 (4, 3) 点ダメージ！ 転倒！

イヴ：6 m前進。乱戦参加。

<クォータースタツフ>攻撃。

命中判定：5 + 6 || 1 1

回避判定：2 + 7 || 9 命中！

ダメージ算出：3 (3, 2) + 3 | 4 || 2点ダメージ！

セラ：攻撃。

命中判定：4 + 1 0 || 1 4

回避判定：2 + 1 1 || 1 3 いちたりない！

ダメージ算出：0 (2, 1) + 4 | 4 || 0！

マル：補助で<絡み>解除。再攻撃。

命中判定：4 + 7 || 1 1

回避判定：3 + 6 ≡ 9 命中！

ダメージ算出：7 (4, 6) 点ダメージ！

武器に絡んだ！武器が使用できない！

パール（珠姫）：

「イヴちゃんが来るなら下がるよ」

アン（籥）：

「あとは集中攻撃するだけだ。ちつと寝てろ！今のうちだ、ボコレ！」

イヴⅡソワール（夕霧）：

「はいー！」

セラⅡドーン（舞）：

「うん！」

（・・・手甲してるとはいえ、剣で傷つけられない鋼を拳で傷つけてるアンちゃんの腕力って・・・）」

マルⅡデルー（如水）：

「その武器が本体だというなら！使えなくしてあげます！」

GM（叢）：

マルが振るう鞭がデスソード本体へと絡みつく。

~~~~~

如水：

やつとでたわ！

舞：

如水ちゃんナイス！

籥：

これで一方的にボコるだけだな。

叢：

（はうう。これは勝ちパターン入ったでしようか。一安心です。

いえいえ。GMとしてまだ終わってない雰囲気を出さないと）

・・・。これは仕方あるまい。

ミルポ：

え？

|||||

第6ラウンド NPC ターン

GM（叢）：

サーベルフッド・レブナントだった体が補助動作で転倒解除するゆるりと起き上がると、デスソードを握らない腕で緩慢ながらも巻主きつ動ついで絡み解除いて見せた。

くくくくくくくくくく

舞：

自分で外せるの!?

叢：

行動を消費するがな。武器を封じられていては、通常攻撃も「死の刃」も使えん。これ以外の行動選択肢がない。

籐：

なら何回でも転ばす!

ペアルは2人ともが外したときの魔法頼むぞ。

珠姫：

りよーかーい!

舞：

わたしと夕霧ちゃんでダメージの蓄積だね。

夕霧：

かしこまりました。

叢：

(これはあと数ラウンドの流れ次第ではいろいろ省略してもよさそうですね。我ながらのGMでもちゃんとクリアできるシナリオになりそうで安堵です。デユフフ)

|||||

第7ラウンド PCターン

陣形

デスソード、セラ ↑4m ↓ペアル

アン

マル

イヴ

↑—乱戦エリア半径3m—↓

マル：攻撃。

命中判定：4+7||11

回避判定：5+4||9 命中！

ダメージ算出：5(5, 2)点ダメージ

武器に絡んだ！

アン：〈投げ〉で《牽制攻撃Ⅰ》。

命中判定：7 + 8 ≦ 15

回避判定：5 + 5 ≦ 10 命中！

ダメージ算出：1 (2, 2) 点ダメージ。転倒！

セラ：《囮攻撃Ⅰ》

命中判定：2 + 7 ≦ 9

回避判定：3 + 7 ≦ 10 はずれ・・・ デスソードの回避—1

イヴ：〈クォータースタッフ〉で《魔力撃》

命中判定：5 + 10 ≦ 15

回避判定：2 + 4 ≦ 6 命中！

ダメージ算出：4 (5, 1) + 6 - 4 ≦ 6 点ダメージ

ペアル：待機。

~~~~~

叢：

(1ラウンドで残りHPの半分近く削られましたね。

イヴさんの武器が絡んでいるのでこのラウンドも立ち上がって絡み解除のみ。対して皆さんはこちらの命中・回避を下げる手段が4手もあります。これ以上は消化試合で

しようね)

よし。

舞：

？

叢：

これだけ命中や回避行動を阻害されては後はHPが0になるまで同じ光景が続くだけだ。あとは省略するので、とどめを刺す様子を好きに演出してくれ。

如水：

いいの？

叢：

すでに冗長気味だからな。お前たちに別の目的があるとはいえ、遊びの場が退屈になるのは進行役として見過ごせん。

ならば後は参加者が満足できるように好きな演出で締めさせるほうが良いと私は判断する。

篝：

勝ちを譲ってくれるってんならもらつとくか。お情けの勝ちってわけでもなし。

珠姫：

アンちゃんが毎回転ばすから、ペアちゃんの出番無さそうだったし、たまちゃんもそれの良いよ。

夕霧：

じゃあ、どんなふうにしましょうか。

アイドル相談中

叢：

決まったか？ では始めてくれ。

|||||

ペアル（珠姫）：

「妖精さん！ あいつをころばしちやえ！」

ペアちゃんの「スネア」がデスソードを転倒させる！

如水：

そこへ巻きつくマルの鞭。

「もうあなたに自由はありません」

すぐに起き上がろうとするデスソードはまたも体勢を崩し思うように動けない。

アン（篝）：

「セラ！ 神官！ 合わせろ！」

セラ（舞）：

「うん！」

イヴ（夕霧）：

「マキシムよ 刃神よ かつての若き鍛冶師よ

生みの親の意思に反し 妄執に囚われし凶刃を開放する力を我に

行きます！」

アン、セラの攻撃に加え、魔力を伴ったイヴの殴打が古くとも頑健だった鋼をついに打ち砕く。

GM（叢）：

本体である剣が折れたことで、フツドの体は糸の切れた操り人形のように倒れる。その際に地面に落ちた剣の装飾として埋め込まれていた黒い宝石が砕ける。

倒れたフツドの死体はやはり黒煙を上げて消滅した。その場には折れた剣が一振り落ちていただけだった。

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

叢：

これにて戦闘終了だ。おつかれさま。

アイドルたち：

おつかれさまー。

叢：

忘れぬうちに戦利品のダイスを振ってくれ。デスソード、サーベルフッド・レブナント、フーグル、ゴブリンの4体分だな。

戦利品

＜^{アビスシャード}奈落のかけら＞×5、＜剣のかけら＞×4

さびた剣（50G）、穢れた骨（50G）、土色の鱗（30G）、

粗末な武器（10G）

叢：

うむ。では少し休憩をしたら、この空間から出るところから再開しよう。

つづく

1 M—7

忍基地内 私塾月閃女学館基地 一室

叢：

では、デスソードを撃破した所から再開するぞ。

レブナントの体は露と消え、持ち主を失った剣が地面に落ち裝飾にはめ込まれていた宝石が砕ける。黒曜石のように黒い、どこか禍々しい石だ。それが砕けると同時に皆の前に光の壁が現れる。

舞：

光の壁？

叢：

うむ。壁といったが大きさは高さ2 m、幅1 m程度で壁というより扉という印象だろう。何も無い空間に四角い穴が開いたように感じるだろう。

メタな話をするなら、この空間から出るための出口だ。

珠姫：

どこでもd 如水に口をふさがれる
むぐ

篝：

出口の向こうは見えるのか？ なんもわかんねえまま流されてるから、いきなり現れた光に入っていくってのはしづらいんだが。

叢：

言われてみればそうだな。では出口が現れる瞬間だけ光を発し、そこにはもともと5人が入った森の光景が見える四角い穴があることにしよう。

全員、セージ技能＋知力で判定を試みてくれ。目標値は7だ。

夕霧：

セージが居ないから全員平目よね？

|||||

ハイリア地方ハイラル王国迷いの森 謎の空間

GM(叢)：

イヴの一撃で碎ける刃。それにより倒れるレブナント。アンデッド故、完全な活動停止を確認するまで油断はできない。全員がデスソードに注視するなか、屍とともに地に落ちる剣。その衝撃で柄に埋め込まれた装飾の黒い石が碎ける。

パリーン

とやけに大きな音が響いたと思うと、5人の視界の隅に一瞬強い光が瞬いた。

思わずそちらに視線を向ける。そこには額をはずした絵画のように、この薄暗い森とは別の森の光景が切り取られたように存在している。明るさ、生えている木々の様子から元々自分たちが居た森の景色であることにはすぐに気づけるだろう。

セラ||ドーン(舞):

「・・・外?」

マル||デルー(如水):

「そうみたいです。これが出口でしょうか」

てアンデッドは?!」

意識を放してしまったことに慌ててデスソードが倒れた場所に視線を戻す。

アン(篝):

「っ!・・・。」

大丈夫みてえだな。レブナントだったやつも煙になったみたいだ」

ペアル(珠姫):

「剣だけ残ってる」

マル||デルー(如水): (知力判定成功)

「この剣を倒したから出口？　が出てきたのでしょうか」

マルⅡデルー（箒）：（判定成功）

「古代遺跡なんかの迷宮みたいに考えるなら、こいつがここの主だったということか？」

ペアル（珠姫）：（判定成功）

「それか、この石が大切なものだったとか？」

ペアちゃんは地面に落ちたかけらを指でつついてるよ。

イヴⅡソワール（夕霧）：（判定成功）

「確かに、装飾が砕けたときに出口？　が光ったように感じます」

セラⅡドーン：（判定自動成功）

「ねえ。こういう出入口が出たり消えたりする仕掛けって、放っておいたらまた消えるんじゃない？　早く出たほうがよくない？」

冒険者：

『!!』

ペアル（珠姫）：（解呪のためとにかく情報がほしい）

「待って待って！　この石！　持ってかえって調べようよっ！」

マルⅡデルー（如水）：（名声がほしい）

「っ！ かけら！ < 剣のかけら >！」

アン（籥）：

「セラ！ 神官！ 魔物が落としたモン集めろ！ 報酬つっても現物支給だけじゃこ

の先困る。換金できるモンは持って帰るぞ！」

イヴ||ソワール（夕霧）：

「は、はいっ」

GM（叢）：

取るものとりあえずという様相で出口らしき空間をくぐる5人。特に何かが起こるということもなく通過できる。

そこは、最初にあの黒い球体に侵入した地点からはいくばくか移動しているものの、間違ひなくカカリコ村の北の森だと村に到着して間もない5人でも確信が持てる。

振り返ってもそこにあの球体は存在せず。静かな森が広がっているに過ぎない。

セラ||ドーン（舞）：

「戻って、これた？」

イヴ||ソワール（如水）：

「その、ようですね」

アン（籥）：

「あつちに煙が昇つてるな。火事つて感じでもねえし、あつちが村か」
ペアル（珠姫）：

「早く戻つて安心させてあげよう」

イヴⅡソワール（夕霧）：

「そうですね。ですがアレだけが原因とも限りません。もう少し森を調べていきませ
んか？」

セラⅡドーン（舞）：

「それは賛成だけど、大丈夫？　かなり疲れてるみたいだけど」

イヴⅡソワール（夕霧）：

「ええ、ただもう神の奇跡を引き起こせるほどの力は残っていません。探索範囲もあ
まり広げられないでしょうが・・・」

マルⅡデルー（如水）：

「無警戒に解決と決めつけるよりは良いでしょう。村の方たちへの報告の時にもまだ
完全に排除できていない可能性も一緒に報告すれば大丈夫でしょう」

G M（叢）：

狭い範囲ではあるが、彼女たちの体力が許す範囲で探索を行ったものの、あの球体は
おろか変異した魔物も発見はできなかつた。

自分たちの余力も考慮し、これ以上の深入りは危険と判断し5人は1度村へと帰還することにした。

|||||

ハイリア地方 ハイラル王国 カカリコ村

イヴ || ソワール (夕霧) :

「……という状況です。ひとまず発生源の1つは消滅しましたが、森全体を確認できたわけではありません。」

冒険者の店か国か……とにかく、私たちのような駆け出しよりもしっかりとした実績のある方に森の搜索をもらおう事をお奨めします」

村に戻り代表で状況説明を行ったのはイヴ。リーダーを買って出たわけではなく、このなかで神官という冒険者以外にも通用する肩書があるのが彼女だけだったというだけのこと。

村人 (GM) :

「そうでしたか……姿の変わる魔物に魔物が出てくる黒い物体、その中の異空間……」

「ここは行商が多く通るがそのような話、聞いたことがない」

「何か悪いことの前触れじゃないといいのだけれど……」

イヴⅡソワール（夕霧）：

「ええ。我々もです。ですので専門家による調査が必要かと。」

わたくしどももあの黒い空間の核と思われる物の破片を入手しましたのでこのまま王都に報告を兼ねて届けようかと」

ペアル（珠姫）：

「え。」

（うう。珍しそうなマジックアイテムは手放したくないなあ）」

村人（GM）：

「わかりました。そちらはお任せします。此度は本当にありがとうございます」

報告を聞いていた住民皆が頭を下げる。約束通りの物資も5人にそれぞれ渡してくれる。

「この程度しかご用意できませんでしたが、お納めください」
イヴⅡソワール（夕霧）：

「恐れ入ります。神の使途として当然の事をしたまですが、お恥ずかしいながら今日を生きるのに喘いでいる身。ありがたく頂戴いたします。」

この村は森がすぐそばにあります。今回のような件は稀な事でしょうが、大型の動植物が村に近づく事もあるでしょう。皆さんが護身の術すべを身に着けるか、定期的に冒険者

に立ち寄ってもらえるようにお願いすることも併せてお奨めします」

謝礼を受け取りつつ、マキシム信者として護身の武力を推奨しておくイヴ。

村人（GM）：

「確かに、そうですね。何か考えることにします」

実際5人が居合わせなければ、最初の狼で犠牲が出ていたであろう事もあり、前向きな返答をする村人。

「そうだ。皆さんまだ冒険者の店に所属していないという話でしたしパーティーを組まれてはいいかですか？　ここから一番近い冒険者の店がある街となると王都になりますし、皆さんの目的地は同じでしょう。」

今回も魔物を退けてくださいましたし、パーティーとしてもバランスがよいのでは？

冒険者（Milky Pop）：

『え？』

セラードーン（舞）：

「それは・・・私たちの方からお願いしたいくらいだよねアンちゃん」

アン（篝）：

「ああ。特にイヴの治癒魔法には救^{なす}けられたしな」

マルIIデルー（如水）：

「そういつてもらえるとありがたいです」

イヴIIソワール（夕霧）：

「ええ。わたしも調べごとがありますので、いろいろな仕事を請けられるようになるのは願ってもないことです」

ペアル（珠姫）：

「わたしもわたしもー」

GM（叢）：

こうして、即席で作られた冒険者チームは改めてパーティーとして共に歩むことになった。

はたして、彼女たちの行く先にとどのような運命が待ち受けているのか。それは神のみぞ・・・否。トライフォース 始まりの剣のみぞ知る。

Result

経験点：1, 000 + 160 ≡ (1, 160 + 自動失敗分) 点 / 1人

報酬：

800 + 300 ≡ 1, 100G 220G / 1人

<救命草> 50個 10個/1人

<魔香草> 10個 2個/1人

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

叢：

と、最後にみなが正式にパーティーを組んだところで今回のセッションは終了だ。お疲れ様。

アイドルユニット：

おつかれさまー。

叢：

いろいろミスが目立ってしまったな。申し訳なかった。

舞：

ううん。とんでもないよ。

如水：

ええ。やってみてわかるは。これでミスをしないほうが難しいわよ。

篝：

それにミスをごまかさないでちゃんと知らせてくれるのも好感が持てたぞ。

叢：

データ上は冒険者と魔物という敵対関係だが、ゲーム自体はプレイヤーもGMも「ゲーム参加者」という意味では対等だ。なら両者が納得してゲームを楽しめるようにするのがGMの一番の役目だと私は考えている。

珠姫：

それだったら完璧だったよ。楽しかったもん！

夕霧：

ええ。そうね。回復が使えなくなったときは不安だったけどどうにかなったしね。

如水：

あそこはレブナントがデータどおり再生したら負けてたかもしれないわね。

叢：

ぐ。ミスの結果ちようどよいバランスという事になると、むしろ調整に失敗しているのだ。素直に喜べん。

舞：

まあまあ。結果オーライだよ。

それで、今日はこれで終了？

叢：

ん。すまん、最後に能力値の成長がある。1d6を2回振りどちらか選んだ方の出目

に対応する能力値が1増えるぞ。

如水：

選べるとはいえランダムなのね。

成長

セラ : (4, 6) 生命力

マル : (4, 4) 生命力

アン : (4, 6) 生命力

ペアル : (3, 5) 知力

イヴ : (1, 4) 生命力

叢：

ずいぶん偏ったな。

如水：

ゾロ目だから選択肢がなかったわ。

ギリ貧の戦いで本能的に生命力が活性化したかしら。

叢：

なるほど。よい解釈だな。

では、これで今回は終了だ。

次回の準備ができたなら連絡をする。おつかれさま。

M i l k y P o p :

おつかれさまでしたー。

幕間

幕間 1

忍基地内 死塾月閃女学館基地 叢私室

録音音声：

『おつかれさまでしたー』

ピッ

未来：

ふうん。そっちはこういう感じだったのね。

叢：

ああ。最終戦はミスが多くて反省点が多かったな。

未来：

それでも神聖魔法の出番があったんだから良いんじゃない？ こっちは逆に楽に終

わりすぎた感じだもの。

叢：

NPC側の攻撃対象をランダムで決めていたからな。回復役が先に倒れてしまつては仕方あるまい。

未来：

それで目立ったピンチがないまま終わつちやつたのが、ね。もうちよつとレベルの高い敵でもよかつたわね。

叢：

こちらは逆だな。シナリオ製作時点ではデスソードを握っているのは生きたフツドの予定だつのだが、プレイ中に急遽レブナントにしたのが仇になった。

未来：

そうだったの?!

叢：

ああ。もう少し強くても大丈夫だろうと思つたんだが、今思えば冒険者のレベルは全員2なのだから2+1レベルのレブナントはボス格だったな。

未来：

アドリブは危険よ。そのままやってやり応えがないまま終わるのも困るけど。

あ、あと反省といえればゼルダ要素が全然なかったことかしらね。そっちは上手くやってたのね。

叢：

申し訳程度のものだったかな。○○○より○○○。○のほうがレベルが低いのはさすがに無理がある。

未来：

ああ。見た目優先なのね。

叢：

いちおう、弱点を見抜けば通常とは別の弱点も用意していたのだが・・・

未来：

セージが居なかった、と。

叢：

今回の経験点で如水あたりが取ってくれるとは思うが。

未来：

今回どっちの卓も魔法技能の活躍が少なかったから、みんな戦士技能を伸ばしそうなのが不安ね。

叢：

こちらはデスソードの「死の刃」で魔法ダメージの強さは感じてもらえたともうが。珠姫は能力値から考えてもフェアリーテイマーを伸ばしてくれるはずだ。

未来：

ま、あの娘は妖精使いつて響きで技能選んでる節があるものね。

そうだ、そつちでやってた魔物の変身でどつちかかっていうとロウラルちで起きそうな現象よね。

叢：

言われてみればそうだな。・・・では、こういうのはどうだ？

爆乳忍相談中

未来：

なるほどね。キャンペーンの方向性としてはそれで行きましょうか。

叢：

そうするとこちらはしばらくは変異魔物と通常の依頼とを混ぜながらこなす方がいいか。

未来：

そうね。こっちは名誉点を伸ばすようにしたいけど・・・かけら増やしすぎると事故の元だし、なにか考えないといけないわね。

叢：

何かよい方法はないものか・・・

つづく

A 2・試験

A 2—0・成長報告

忍基地内 死塾月閃女学館基地 叢私室

未来：

待たせたわね。2回目のセッションを始めるわよ。

椿：

けっこう間が空いたわね。

未来：

まあキャンペーンの方向性を叢と相談してたら、ね。それにアンタたちのスケジュールの問題もあつたし。

鴉：

その辺は、マネージャーにも言うとかわ。マネージャーがOK出した演技訓練なんやから、時間確保せえ言うてな。

未来：

お願いするわね。

さて、前回からの続きの前に、鴉に謝らないとなのよね。

鴉：

？

未来：

コロネが武器として装備してたくマツク＞なんだけど……………

鴉：

ああ、最初に買うたな。

未来：

必要筋力が20なのよね……………

鴉：(手元のキャラシを覗き込む)

……………コロネの筋力18やな。

未来：

そうなのよ……………。

鴉：

どうなるん？

未来：

終わっちゃったセッションをやり直すわけにもいかないし、これからする成長報告の段階で、マトック購入に使った所持金は全額返却するから、代わりの武器を購入して頂戴。

鴉：

うん。ちゃんとお金返ってくるんやったらええわ。

未来：

ごめんなさいね。

それじゃ、技能の獲得や成長、その他買い物をお願いね。

時間は前回から経過していないところからスタートするけれど、買い物は自由にしてもらって良いわ。導入で今回の舞台になる街に移動しちゃうから移動後に買い物したことにするけれどね。

椿：

O.K.

~~~~~

忍学生 成長中



~~~~~

未来：

そろそろ良いかしら？

んじゃ、椿から順にお願いね。

椿：

じゃあいくわね

|||||

カメリア PL：椿

種族：人間 年齢：15 性別：女性

種族特徴：「剣の加護／運命変転」

生まれ：一般人

能力値／能力値ボーナス

器用度：16／+2

敏捷度：17／+2

筋力：11／+1

生命力：18／+3 生命抵抗力：6UP！

知力：10／+1

精神力：11 / +1 精神抵抗力：4 UP!

HP：27 UP!

／ MP：11

冒険者レベル：3 UP!

経験点：250 / 4, 250

技能

グラップラー：3 UP!

セージ：1

戦闘特技

《両手利き》、《追加攻撃》

《武器習熟A / 格闘》NEW!

言語（注釈が無い物は会話・読文両方習得）

交易共通語、リーゼン地方語、ハイリア地方語（会話）
 装備

武器：＜チェインスティック＞NEW!

＜キック＞、＜投げ＞

防具：＜ポイントガード＞

装飾品

顔：＜マスク＞

足：＜ロングブーツ＞

アイテムなど

＜冒険者セット＞、＜着替えセット＞、＜2人用テント＞、＜小型ナイフ＞、＜食

器セット＞、＜調理道具セット＞、＜保存食＞×14

99G

名誉点：9

|||||

椿：

人間の家出娘、カメラアよ。

初めて本格的な戦闘を経験して格闘術が上昇したわ。一命は取り留めたとはいえ犠牲者を出しちゃったから、もつとしっかりしないとって感じかしらね。

冒険者レベルも上がったから、戦闘特技の《武器習熟A／格闘》を習得して、より強力な武器を扱えるようになったわ。

未来：

戦闘力の直接的な強化ね。武器も早速Aランクの武器に交換ね。

椿：

ええ。所持金が心もなくなっただけども。ま、食料は充分にあるから最悪野宿でもするわ。

未来：

まあ、1〜2泊なら問題ないでしょうけど、確かに生活費を稼ぐことは急務に感じるわね。

積極的にシナリオに関わる動機があるのは助かるわ。

椿：

そこまで狙ったわけではないけれどね。

次は装備の買いなおしが確定の鴉ね。

鴉：

変な紹介のしかたすな！

コホン

コロネちゃんの成長報告いっくでー！

|||||||

コロネ PL：鴉

種族：リルドラケン 年齢：30 性別：女性

種族特徴：「鱗の皮膚」、「尻尾が武器」、「剣の加護／風の翼」

生まれ：戦士

能力値／能力値ボーナス

器用度：10／+1

敏捷度：7／+1

筋力：18／+3

生命力：27／+4 生命抵抗力：7UP！

知力：8／+1

精神力：15／+2 精神抵抗力：5UP！

HP：36UP！

／ MP：15

冒険者レベル：3UP！

経験点：150／4，150

技能

ファイター：3UP！

セージ：1

戦闘特技

《全力攻撃Ⅰ》

《なき払いⅠ》NEW!

言語（注釈が無い物は会話・読文両方習得）

ドラゴン語（会話）、ドワーフ語（会話）

装備

武器：＜ヘビーマイス＞、＜尻尾＞

防具：＜スプリントワーマー＞

アイテムなど

＜冒険者セット＞、＜羽根ペン＞、＜着替えセット＞、＜インク＞

＜白紙の本＞（残り19頁）DOWN

＜保存食＞×14、＜救命草＞

178G

名誉点：9

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

鴉：

というわけでリルドラケンのコロネちゃんやで。

マトックは、返してもらたお金でヘビーマイスに買い換えた。

技能は椿とおんなじで戦闘強化のためにファイターを上げて、なぎ払いIの戦闘特技を習得したで。囲まれてもこれで一網打尽や。

未来：

白紙の本のページが減ってるのは何で？

鴉：

日記みたいなもんかな。経験した出来事を書き連ねてる。

右京：

へー、この日用品類ってそういう風に使うんだ。

未来：

いわゆるフレーバー、フィンキ作りみたいなものだから、強制はしないけれど演技のためだつて言うならキャラ作りはして損は無いですよね。

んじゃ、次は右京かしら。

右京：

オーケー。

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

タシギス PL：右京

種族：リカント（白猫） 年齢：15 性別：女性

種族特徴：「暗視（獣変貌）」、「獣変貌」

生まれ：密偵

能力値／能力値ボーナス

器用度：18／+3

敏捷度：19／+3

筋力：14／+2

生命力：12／+2 生命抵抗力：5UP！

知力：15／+2

精神力：12／+2 精神抵抗力：5UP！

HP：21UP！

／MP：15

冒険者レベル：3UP！

経験点：200／4，000

技能

マギテック：1

シューター：3UP！

スカウト：1

戦闘特技

《ターゲッティング》

《鷹の目》NEW!

言語（注釈無い物は会話・読文両方習得）

交易共通語、リカント語

装備

武器　：＜サーペンタインガン＞（弾3／3）

防具　：＜ハードレザ>

装飾品

左手：＜マギスファイア（小）＞NEW!

腰　：＜ガンベルト＞（弾9／12）

アイテムなど

＜2人用テント＞、＜着替えセット＞、＜羽根ペン＞、＜インク＞、＜羊皮紙＞×

5、＜冒険者セット＞、＜保存食＞×14、＜魔香草＞

78G

名誉点：9

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

右京：

リカントのマジテック、タシギスだ。

前回は無様を見せたからね。マジスファイアを購入したわ。これで銃が使えるんだよね？

未来：

ええ。でも上げた技能はシューターなのね。

右京：

樫たちと同じよ。命中力を上げておきたかったの。

左京：

当てないことには意味が無い。

未来：

まあ、大事ではあるわよね。で、戦闘特技は遮蔽の先に居る目標を対象に選べるようになる鷹の目ね。射撃型の基本形って感じになってるわね。

左京も同じ感じかしら？

左京：

ん

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

エウギス PL:左京

種族:リカント(黒猫) 年齢:15 性別:女性

種族特徴:「暗視(獣変貌)」、「獣変貌」

生まれ:野伏

能力値/能力値ボーナス

器用度:19/+3

敏捷度:12/+2

筋力:12/+2

生命力:15/+2 生命抵抗力:4

知力:17/+2

精神力:13/+2 精神抵抗力:4

HP:21 / MP:19

冒険者レベル:3 経験点:150/4, 150

技能

シューター:2UP!

マギテック:2、レンジャー:1

戦闘特技

《両手利き》

言語（注釈無い物は会話・読文両方習得）

交易共通語、リカント語

装備

武器：＜サーペンタインガン＞（弾3／3）、＜サーペンタインガン＞（弾3／3）

防具：＜ソフトレザ＞

装飾品

左手：＜マギスファイア（小）＞NEW！

腰：＜ガンベルト＞（弾6／12）

アイテムなど

＜着替えセット＞、＜食器セット＞×2、＜調理道具セット＞、＜冒険者セット＞、

＜保存食＞×14

94G

名誉点：9

|||||

左京：

リカントのマギテック、タシギスの双子姉妹、エウギス。

シューターを上げて、マギスファイアを購入。以上。

橘：

あ、エウギスは作成時点でマギテック上げてたから、シューターが上がっても冒険者レベルは上がらないのね。

左京：

ああ、本当はマギテックを上げたかったけれど、経験点が足りなかったから命中を上げにいった。

未来：

双子で成長方針が微妙に違うのが興味深いところね。

それでは最後に橘、お願い。

橘：

ええ。

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

リンダ PL：橘

種族：ナイトメア（親：人間） 年齢：15 性別：女性

種族特徴：「異貌」、「弱点（土属性被D+2）」

生まれ：神官

能力値／能力値ボーナス

器用度：17／+2

敏捷度：16／+2

筋力：19／+3

生命力：20／+3 生命抵抗力：5

知力：17／+2

精神力：15／+2 精神抵抗力：4

HP：26 / MP：21

冒険者レベル：2 経験点：2000 / 4, 2000

技能

プリースト（制裁の双子女神）：2

グラップラー：2UP!

戦闘特技

《魔力撃》、《追加攻撃》

言語（注釈無い物は会話・読文両方習得）

交易共通語、ハイリア地方語

装備

武器：＜アイアンボックス＞、＜キック＞、＜投げ＞

防具：＜ポイントガード＞

装飾品

首：＜聖印＞（制裁の双子女神）

アイテムなど

＜着替えセット＞、＜冒険者セット＞、＜魔晶石（5点）＞×5、＜保存食＞×1

4

178G

名誉点：9

|||||

橘：

ええと、ナイトメアの神官、リンダ。前回倒されちゃったから回避を上げるためにグ
ラップラーを2に上げたわ。

.....

未来：

.....え、それだけ？

橘：

ええ。冒険者レベルも上がらなかったから、戦闘特技もそのままだし。
未来：

ん、いや、まあいつか。経験点をもう少しサービスしたほうが良いのかしら。
とにかく、これで成長報告は終わりね。

それじゃサイドAセッション2「試験」始めていくわよ。

つづく

A 2—1.

忍基地内 死塾月閃女学館基地 叢私室

未來：

さて、それじゃあ冒頭は前回依頼を受けたはぐれ者の村を出発するところからね。全員がロウラル城に向かって出発するところね。

|||||

ハイリア地方ロウラル王国はぐれ者の村

ミルクホールマスター（GM）：

「冒険者に言っても仕方ないかもしれないが、あまり無茶をして命を粗末にしないようにな」

カメリア（椿）：

「お世話になりました。」

死にたがりのつもりは無いので大丈夫です」

コロネ（鴉）：

「・・・・・・・・」

マスター：

「つもりはなくても無謀なことすれば命が無いのが冒険者稼業だからな」

タシギス（右京）：

「それは・・・・・・・・気を付ける」

チラツとリンダに視線を向けてから返事するよ。

エウギス（左京）：

同意を示すように頷いてる。

リンダ（橘）：

「精進するよ」

マスター（GM）：

「ああ。」

ここからロウラル城までは大して難所も無いが、こんな国だ。危険がないとも限らん

から気をつけてな」

カメリア（椿）：

「ありがとうございます。」

それでは、失礼します」

一礼して村をあとにするわ。

|||||

未来：

OK。

5人はロウラル城に向かうわけだけれど、成長報告の時にも言ったようにこの後は城下町に到着するまで何も起きないのだけれど、移動中の描写をしておく？ 距離としては徒歩で2日ほどだから途中の野営で見張りしたいとかあると思うけれど。

鴉：

ほなら、コロネちゃんは誰かと絡みたいな。

右京：

何するんだ？

鴉：

コロネちゃんは秘密主義者やからな。誰かと身の上話でもして、はぐらかすシーンがしたいんや。

左京：

教えてはくれないのか。

鴉：

内緒にしてるのを他の4人はまだ知らんからな。あ、コイツなんか隠してんな、て思われたい。

未来：

そうね。せっかく演技目的にやってるんだし、設定は活かしていきましょう。

橘：

．．．．．なるほど。誰と話す？ 他の4人もそれなりの背景があるけれど。

椿：

カメラアは．．．．．家出してきたるし自分の身の上は話しそうに無いわね。

鴉：

ほな、人探ししてるリカント姉妹なら話せそうなんちやう？ パーティメンバーにも詐欺師見かけたら教えてほしいやろ。

右京：

じゃあ、今回は私が行こうか。夜に2人で見張りしながらの雑談で感じで。

鴉：

あいよ。

未来：

(スカウトがタシギスだけだけど、エウギスがレンジャーだし野宿なら問題ない班分けかしら)

|||||

ハイリア地方ロウラル王国街道

GM (未来) :

はぐれ者の村を出た日の夜。街道——と言っても舗装も荒れてしまっているが——の脇でテントを張り、獣よけの焚き火番を交代で行いながら休んでいる。

タシギス (右京) :

「なあコロネ」

焚き火の様子を見ながらコロネに声をかけるタシギス。

コロネ (鴉) :

「はい。なんででしょう」

タシギス (右京) :

「この男に見覚えは無いか？」

と、羊皮紙を一枚コロネに渡す。そこには例の詐欺師ハイマンの特徴が書かれている。

コロネ（鴉）：

「……………いえ、残念ながら。」

この方がどうかされたのですか？」

タシギス（右京）：

「ああ。実は……………」

と、自分たち姉妹の身の上を話す。この時、詐欺師探しを言い始めたのはエウギスつて事は黙っておく。

コロネ（鴉）：

「そんなことが……………大変だったのですね」

タシギス（右京）：

「ああ。それでその男をどうしても捕まえたい。今後別行動もあるだろう。その時にもし見かけたら知らせてほしい」

コロネ（鴉）：

「わかりました。」

（お父様の人脈なら……………いえ、それは……………」

タシギス（右京）：

「? どうかしたか?」

コロネ（鴉）：

「あ、いいえ。なんでもありません」

タシギス（右京）：

「アンタはなぜ冒険者に?」

コロネ（鴉）：

困ったように力なく笑顔を作ってから答える。

「お2人のような立派な目的があるわけではありませんよ。単に、他に生活費を稼ぐ手段を知らないだけですよ」

タシギス（右京）：

「.....」

聞かれたくない空気を察して、視線を焚き火に移して薪を放り込む。

GM（未来）：

時折パチパチと薪が爆ぜる音を立て、夜行性の動物の気配がすることはあれど火のそばに近づいてくることも無く夜はふけていく。

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

未来：

と、こんな感じかしらね。

橘：

・・・相手は身の上を語っているのに

鴉：

まあ、そうなんやけどな。コロナちゃんにもいろいろ葛藤があるんよ。

椿：

いったい何を隠しているのやら。

未来：

ちなみにタシギスがコロナに見せたハイマンの特徴を書いた羊皮紙は、最初のキャラ

メイクの時に買ってた物なのよね？

右京：

ああ。行く先々で聞いて回ろうかと思つて。

左京：

お店とかに置いてもらおう。

未来：

良いわね。より多くの情報を得るためにも名誉点をためて有名人にならないとね。

(・・・あれ？ これ自分で首絞めてる?)

とりあえず、他にやりたい演出はある？ 無ければ場面をロウラル城門前に移そうと
思うけれど。

橘：

じゃあ……残りの3人も……リンダは勘違いも含めて信仰的に姉妹
の目的に協力すると思うから。

左京：

なるほど。

椿：

カメラアは家出のことは濁しそうね。

橘：

それじゃあ……

|||||

ハイリア地方ロウラル王国街道

GM（未来）：

見張りの交代時間になり、先の2人がテントの中に潜り込み、入れ違いに出てきた3
人が焚き火を囲んでいる。

エウギス（左京）：

「ねえ、これ見てほしいんだけど」

交代の時にタシギスから受け取っていた羊皮紙を2人に見える。

カメリア（椿）：

「これは？」

エウギス（左京）：

「このヒトは、」

とタシギス同様に身の上を話すよ。

リンダ（橘）：

「ふうん、そんな奴が、ねえ。」

確かにそれは許せないな。解った。制裁の双子女神様の御名に誓って協力しよう」

エウギス（左京）：

「ありがとう」

カメリア（椿）：

「まあ私も明確な目的があるわけではないですし、お手伝いしますよ」

リンダ（橘）：

「へえ、じゃあなんで冒険者なんかに？　もつと安全な仕事なんて山ほどあるのに」

カメリア（椿）：

「うえ?!　あ、えーと……なんていうかもつと広い世界を見たかったから……」

かな、ほら、冒険者つて他の仕事に比べて自由度が高いでしょう?」

エウギス（左京）：

「なるほどね。もつと具体的な目標が出来るまでで良いから、お願いね」

カメリア（椿）：

「あ、うん」

GM（未来）：

穏やかに時間が過ぎていき、次第に東の空が明るくなってくる。じきに夜が明ける。

この先、彼女たちを待ち受けている者は、冒険者としての名声か、冒険者ゆえの無謀な末路か。

|||||

鴉：

ちよつ、ナレーション不吉過ぎひんか?!

未来：

いや、まあ、そんな無茶はキャンペーン後半までしないつもりだけれど。

右京：

後半はあるんだ?!

未来：

それじゃ、簡単にだけど交流も出来たところで時間を進めるわね。

左京：

スルーされた・・・

未来：

ロウラル城前にたどり着いた面々だけど、まずはここまでの道のり、2日分の食料を減らしておいてね。

橘：

ああそうか。でも保存食は余裕があるからまだ買い足す必要は無いね。

未来：

時間帯は午前の遅い時間・・・お昼前ぐらいって事で。

ここはロウラル城を中心に城下町が広がっていて、その街を城壁で囲っている海外の城塞都市をイメージして頂戴。コラボ元のゼルダの伝説で例えるなら、時のオカリナのハイラル城ね。

城門を兼ねた跳ね橋が堀に架かって、それを渡って城壁をくぐると街のメインスト

リート。遠くにはロウラル城が見えることでしょう。

そして、まずみんなは前回手に入れた戦利品を換金したり冒険者として活動を本格的に始めるために冒険者の店を探すことでしょう。初めて来た街で地理もわからない貴方達は どうする？

椿：

そりゃあ、その辺の人に道を聞くんじゃない？

未来：

そりゃそうよね。あ、跳ね橋の脇には衛兵が人の出入りを見張ってるわね。

鴉：

ほな衛兵さんかな。ヨソから来た以上、身元とかきかれそうやし、その会話のついでに目的地の場所を聞くことはできるか？

未来：

ええ、もちろんできるわ。じゃあ、街の雰囲気も含めて描写していきましようか。

|||||

ハイリア地方ロウラル王国ロウラル城前

GM（未来）：

一行が街道を進んでいると、城壁が見え、次第に近くなると城壁に沿うように掘られた堀などが見え始める。堀を左手に見ながらさらに進んでいくと堀にかけられた橋が見えてくる。城壁から太い鎖が橋に伸びており、巻き上げることによって橋が門扉になる構造のようだ。

一行が橋に近づくと鎧を着た兵士が視線を向けてくる。

カメリア（椿）：

「あ、あのつ。私たち流れの冒険者なんですけど、街に入るのに許可証が要つたり……」

衛兵（GM）：

「流れの？　ということはまだ所属する店も決めていないのか」

コロネ（鴉）：

「ええ、ここで店を探そうと思っっているのですが」

衛兵（GM）：

「……」

衛兵はジロジロと値踏みするように不躰に、5人を眺めたあと門の脇、城壁に取り付けられた扉を指さした。

「あちらの詰所で荷物を検めさせてもらう事になっている」

と告げると見張りに戻った。

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

未来：

で、指示通りに詰所に行くところまで荷物を改められたり街に入る目的であつたりを確認されて、名簿に出身と名前を記入するように命じられるわ。公的な身分証明書と呼べる物が無い世界だから、まあ自己申告だけでもしてもらうって感じのものだけれど、身元を明かせつてことね。

右京：

ここは普通に従うしかないよな？

左京：

だね。

橘：

．．．．．私たちは良いけれど

左右姉妹：

？

橘：

家出中のカメラアは鴉：（実はコロネちゃんもなんよな。どーすりやええんや？）

椿：

そうなのよねえ。ここで偽名を書いても大丈夫？

未来：

まあ、大丈夫よ。虚偽かどうかを確認する手段は無いからね。ただ、今日あなたたちが入るのを見た衛兵の誰かが、ここに書いたのとは違う名前で呼ばれているのを見かけたら、どうするかしらね？

椿：

んぐ

鴉：拳を高く突き上げながら

よっしやラッキー！ コロネちゃん大勝利！

右京：

?! どしたの？ 鴉？

橘：

、ああ。秘密にしている冒険に出た理由のせいで素性が明かせないって事？

鴉：（おもむろにギターのチューニングを始める）

椿：

凶星みたいね。勝利って事はコロネ自体が偽名なのね。

カメラリアはどうしたものかしら。

未来：

（本当は何も考えてないだけどねえ。ここでの選択がシナリオフックになれば良いかぐらいなのよねえ）

椿：

ううん。さすがに国軍相手に詐称はバレた時ヤバそうだから素直に書くことにするわ。

未来：

O・K.

それじゃあ荷物を簡単にチェックされた後に街の中には入れるわね。

中は、まあ規模としては王都の城下町だから大きいんだけど、全体的に活気が少なく感じるでしょう。冒険者が集まる城塞都市であるカメラリアの故郷のほうがまだ賑やかなくらしいね。

左京：

あ、冒険者の店のこと衛兵に聞いていたことにして大丈夫？

未来：

ん。ああそうだったわね、大丈夫よ。大通りに面した所にある……（ころころ

ころ)……『笑う魔神亭』という店を紹介されるわ。
橘：

え、なんでサイコロ振ったの？

未来：

お店の名前考えるの忘れてたから、ランダムで名前決められる表を使わせてもらったのよ『迷宮キングダム』の王国命名表と使わせていただきました。

椿：

そんな物までサイコロで決められるのね。

それじゃあその店に行きましょうか。まだ前回前倒しで済ませた換金も終わってないし。

未来：

そうね、あんまり間に挟みすぎると肝心の処理忘れそうだし。

|||||

ハイリア地方ロウラル王国ロウラル城下町

GM(未来)：

大通りの一角にある冒険者の店『笑う魔神亭』。入口には左右に裂けた口の形が切り

抜かれた真つ黒な、角と翼の生えた人型が交易共通語の店名が入ったプレート掲げるデザインの、一風変わった、悪く言う禍々しい看板が来るヒトを出迎える。正直趣味が良いとはいえないが、大通りの比較的立地が良い場所に店を構えていることから繁盛はしているのだろうと推測できる。

タシギス（右京）：

「ハハ、だよな？」

エウギス（左京）：

「うん」

リンダ（橘）：

「魔神を店に掲げるのは神官として思うところはあるけど、まあ中身がまともならとやかく言っても仕方ない。入るよ」

GM（未来）：

観音開きの扉を開けて中に入ると、そこは食堂も兼ねているらしく、入口の直ぐ横にカウンター、手前のスペースにはテーブルがいくつも並べられている。また、フロアの奥にもカウンターがありそちらに並んでいる人々は食事とは別件のようだ。

ただ、どちらも少数の客しか居ない。特に食堂エリアは昼前とはいえ空きテーブルが多いように感じる。

店の様子を眺めていると入口横のカウンターから女性が声をかけてくる。

女性店員（GM）：

「いらつしやいませー。お食事ですかー？」

カメリア（椿）：

「あ、いえ、そうではなくて」

女性店員（GM）：

「あ、じゃあ依頼……という感じでもなさそうですし、冒険者さんですか？」

コロネ（鴉）：

「ええ。それで登録をしたいのですけれど」

女性店員（GM）：

「おや、新人さんでしたか。登録でしたら奥のカウンターへどうぞー。」

あ、私は宿屋兼食堂側の店員をしているマリカです。よろしくおねがいますねー」

タシギス（右京）：

「ありがと。あたしはタシギス。こっちがエウギスだ。よろしく」

エウギス（左京）：

「よろしくおねがいます」

リンダ（橘）：

「私は制裁の双子女神様の信徒、リンダ。

そっちがカメラリアとコロネ」

カメラリア&コロネ（椿&鴉）：

「よろしくおねがいます」

GM（未来）：

彼女へ自己紹介を終えた5人は奥のカウンターへと進む。カウンター横の掲示板を眺めている者やカウンターの店員と雑談をする者が居る。

彼らは5人に気がつく与会話を切り上げ客は掲示板の方へ行き、カウンターの女性が声をかける。

女性はかなりの長身で左目に眼帯をしていた。しかしそんな特徴よりも真っ先に目を惹くのは頭の左右から巨大な角を生やしている。角のある種族といえばナイトメアが一般的だが、肌の色は日に焼いたような健康的な小麦色。ボディラインは極端な曲線を描いている。暴力的といえるまでの胸だけでなく全身がかなりの筋肉によって、衣服をはちきれんばかりに押し上げている。

女性店員（GM）：

「らっしやい。見ない顔だね……神官も居るところを見ると依頼を持ってきたって事ではなさそうだ。となると登録かい？」

カメラリア（椿）：

「あ、はい……………」

女性店員（GM）：

「5人は……………もうパーティーを組んでるの？」

コロネ（鴉）：

「はい。そのつもりです」

女性店員（GM）：

「O.K. アタシはこのマスターをしてるサイサクつてもんだ。

冒険者なんてのは他人のために体張るのが仕事だ。長く続けられる奴は腕っ節も運も両方無くちゃならない。」

テスト代わりに簡単な依頼を受けてもらうよ」

タシギス（右京）：

「へえ。そういうものがあるのか」

エウギス（左京）：

「引き受けないと登録できないなら、断る選択肢は無いわね」

リンダ（橘）：

「あ、その前にこれって冒険者の店で買い取ってくれるって聞いたんだけど」

と前回の戦利品や剣のかけらをカウンターに置く。

サイサク (GM) :

「ん？ なんだもう一仕事終えてたのか。ちよつとまってる」

とサイサクは戦利品を検分して換金してくれる。

一通り手続きを終えてから、

「んで、本題だがお前たちには夜警の手伝いをしてもらう」

と試験内容を話し始めた。

「この国はハッキリいつて治安が良いとは言えない。その最たる証が、王都でありながら夜になるとアンデッドどもが入り込んで徘徊してるって事だ」

冒険者 s (A. R. C.) :

『?!』

GM (未来) :

駆け出し冒険者でも解る異常事態。王都、つまり国内で最も守りが堅牢でなくてはならない場所を守りの剣の結界が施されていないという事になる。

無論、街全体を結界で覆う事が出来ずやむを得ず一部結界からはみ出している町があるのも事実だが、首都の人が多く住むエリアが結界から外れているというのは異例にもほどがある。

サイサク（GM）：

「さすがに王城は無事みたいだけどね」

と苦笑交じりに肩をすくめるサイサク。

「で、お前さんがたが驚いたように、放置できる状況じゃねえ。

そこで、ウチも含めて王都の店に拠点を置く冒険者は持ち回りで夜廻りをして入り込んできたアンデットを退治して廻ってる」

カメリア（椿）：

「その見廻りに参加してアンデットを倒して廻れ、という事ですな」

サイサク（GM）：

「そういう事だ。無事生き残れたら、まあ少なくとも運はあるだろうからウチの冒険者として認めてやろう。」

もちろん、街の治安維持活動の一環だ。報酬もちゃんと出す。

前金で1人1,300G^{ガメル}。無事戻ってこれたら店で保管してるアビス加工した武器をくれてやる。あんまり高価なモンはやれんがな」

と意外な形での報酬を提案してくる。

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

鴉：

あびすかこうつてなんやの？

未来：

冒険で時々手に入るく奈落アビスシャードのかげらゝってのを使って武器や防具を強化できる特殊加工よ。アビスシャードは「奈落シャロウアビスの魔域」て異空間を生み出す核の破片んだけど、この空間はいろいろマズい物をはらんでるから、アビス加工を受けた武器はマイナス効果も一緒についてくるの。しかもマイナスの方はランダム。

右京：

え、何それ怖い。

未来：

今回の報酬は、みんなの依頼で作るワケじゃないから、プラスの方もランダムで決めるけれどね。

左京：

武器本体はどうするの？

未来：

そつちは欲しい装備カテゴリの一番安価な奴にさせてもらおうわ。

橘：

さすがに強い武器を簡単にはもらえないと。

未来：

これでも報酬としてはかなりお大盤振る舞いだけどね。まあ、現物支給な分、価値は低めかも知れど。

椿：

それなりの価値があるものももらえるんなら充分よ。

未来：

ありがと。

それでマスターの巡回ルートの説明や、前金の受け渡しなんかをしてくれるわ。

鴉：

お、ほな所持金に前金分追加してて大丈夫か？

未来：

ええ。忘れないうちに書き込んでおいて。

で、時間までにいろいろ買い物したという事で、成長報告でもらった買い物はこのタイミング済ませた事にしてね。他にも追加が欲しければ買い物しても良いけど。

左京：

アタシはレンジャーだしポジション買った方がいいのかな。

未来：

長くなったけど、これで導入は終わりだから相談も兼ねて休憩にしましょう。
はあ、ロールプレイ重視だと疲れるわね。

つづく

~~~~~

蛇足

椿：

ねえ、未来？

未来：

？ 何か質問？

椿：

あ、ルールとかじゃないんだけど、冒険者の店のマスターって結局種族は何だったの？  
角がナイトメアっぽいて言ってたけど、肌の色が違うんでしょ？

未来：

ああ、それね。

マスターのサイサクはミノタウロスから産まれたウィークリングよ。親譲りの角と

服で隠してるけど尻尾があるの。

鴉：（アウトロープロファイルをパラパラ）

ん？？ は？ 蛮族やん。

右京：

そうなのか?!

左京：

敵なのか？

未来：

違う違う。まあ、分類としては蛮族だけど、穢れで強く進化した経緯もあって穢れを受け入れている蛮族にとって、本来よりも薄い穢れを持つて産まれてくるウィークリングは劣等種扱いなのよ。見た目も親とは全然違うしね。

だから蛮族社会では最悪生まれた瞬間口減らし、良くて戦場での捨て駒扱い。

サイサクは後者で、何とか生き延び続けどれだけ手柄を立てても扱いが改善されないから脱走。でもまあ蛮族だからね人族側の反応はさっきの鴉みたいなものよ。

鴉：

んぐ

橘：

それでどうやって今の立場に？

未来：

そりゃあ、めっちゃ頑張つて蛮族を倒しまくつたのよ。行動と功績で人族の味方と認めてもらつたの。名誉点で得られる名声の目安は何種類かあるんだけど、人族社会で生活する蛮族用の表で言うところ「もう蛮族と呼ぶ者は居ない」ってレベルの元冒険者よ。

椿：

じゃあ、信用していいのよね？

未来：

もちろんよ。さすがにこんなところに罠は仕込まないわよ。

あるとしたら、人質とられて仕方なく蛮族の言うことをきくとかそんなマスターを止めるシナリオかしらね。

鴉：

ああ、よくある奴やな。元殺し屋が昔の仲間、現役の頃のことを周囲にバラされたくなかつたら協力しろって脅されるヤツ。

未来：

そうそう。ま、今のところ予定は無いけれどね。

(なんでミノタウロスにしたか訊かれなくて良かったヒント：未来の願望が種族選択

に影響した模様)

蛇足終わり

## A 2—2.

忍基地内 死塾月閃女学館基地 叢私室

未来：

さて、それじゃあそろそろ再開しましょうか。今回のメインは夜の警邏活動。日が沈むまでは自由時間だから、買い物をするなり、キャラ同士の交流を演出するなり好きにして頂戴。

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

ハイリア地方ロウラル王国ロウラル城下町 大通り

GM（未来）：

王国の中心地。王都の表通りだというのに、どこか陰鬱とした雰囲気がかしこに感じ取れる。

カメリア（椿）：

「なんか………陰気な雰囲気の街ですね」

コロネ（鴉）：

「アンデッドが出るのでは仕方ないかと……」

タシギス（右京）：

「アンデッドがうろつけるって事は……」

エウギス（左京）：

「ええ、蛮族も居るかもしれない」

リンダ（橘）：

「ちらちらとコボルトが働いているのも見受けられるけど、もっと上位の種族でも入れるってことだからなあ」

コロネ（鴉）：

「あら、コレいただきましたよ」

コロネは〈タワシールド〉を

リンダ（橘）：

「消耗品の管理も気をつけないと」

〈魔晶石（5点）〉を2個と、

エウギス（左京）：

「ええ、薬も買い足しておかないと」



＜アウエイクポジション＞2個と＜ヒーリングポジション＞5個。

タシギス（右京）：

「お、これ使いやすそうだな、おっちゃん、これ貰うぜ」

＜スカウト用ツール＞を購入。

カメリア（椿）：

「そろそろ、約束の時間かしら」

カメリアは節約。

GM（未来）：

カメリアの言葉通り、武器屋や雑貨屋、市を廻り終える頃には日が傾いていた。その間、出会った人々から笑顔を見ることが少なかったのは、治安のためか、これから現れるというアンデッドのためか……。

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

椿：

まあ、節約といっても特に買う物無かったただけだけどね。

未来：

ま、そういうこともあるわよ。

さ、それじゃあ、メインイベントに移行するわね。

手順だけど、あなたたちが任せられたエリアは4箇所。そこをぐるっと廻ってもらって各地で湧くアンデッドを倒してもらおう事になるわ。全部廻り終えて冒険者の店に戻ってくればクリアよ。

鴉：

4回戦闘して終了か。前回より多いな。

未来：

その分、シナリオ的に描写する物も少ないけれどね。

右京：

それじゃあまずは1箇所目？

未来：

ええ。だけどその前に冒険者の店から警邏に出発するところ、というかマスターからいろいろ注意事項とか説明されるところをやりましょう。

|||||

ハイリア地方ロウラル王国ロウラル城下町 笑う魔神亭

GM（未来）：

日が完全に沈み少ししたところ、冒険者の店 // 笑う魔神亭 // の1階食堂エリアに冒険者

たちが集まっている。見るからにベテラン冒険者という風格の者、カメラアたち同様にまだ経験が浅そうな緊張した面持ちの者、さまざまな年齢、種族の者たちが集まっている。

サイサク（GM）：

「集まっているね。既に何度も担当してくれている者には聞き飽きた説明だろうけどね、今宵は新人も居る。みんな再確認のつもりで聞いとくれ」

そう前置きしたサイサクは、他の冒険者たちに5人を紹介する。

「今日初めて参加するこの娘たちにはいつもどおりAルートを担当してもらう。近隣のルートを担当するヤツは自分のルートだけじゃなくて周囲の戦闘音なんかも気をつけとくれ。それと班分けは——」

と、細かい指示を冒険者たちに出していくサイサク。基本は普段パーティーを組んでいる者同士で1班としているようだが、技能や人数、担当ルートなどから微調整をかけているようだ。ベテランと思しき冒険者の意見も取り入れてルートが決定されていく。

「よし、こんな所か。」

アンデッドどもの掃討ももちろん重要だが、命あつてのなんとやら。無理だけはするな。死んじまったら全て無駄に終わる。手柄よりも生きて帰って来い。自分たちの手に負えないと思つたら、撤退して他の冒険者に声をかける、近くに居なかつたらいった

ん店に帰って来い。

いいな？」

冒険者たち（忍たち）：

『おうっ！』

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

未来：

という感じでみんな店を出て担当地区に散っていくわ。

左京：

1箇所目はどこ？

未来：

城門前広場ね。

城門兼跳ね橋を渡って直ぐの広場で中央に噴水があるけれど、昼間の時も水は流れていなかったわね。そのせいで乾いてるわ。それでも昼間は露店なんか並んでてそれなりの人が行き来していたけれど、さすがに今は露店もかたづけられて閑散としているわ。薬や消耗品はここで買ったのかもしれないわね。

さてそれじゃあ、全員1dを1回ずつお願い。ここで遭遇するアンデッドを決めるわよ。

橘：

つ全員?! そんなにたくさん出るの？

未来：

まあ、そんな強いのはまだ用意してないから大丈夫よ。

椿：

まだつて言った？ まあ、振るけれど。

5、4、2、5、4

未来：

なんでそんなに無駄に出目が高いかな・・・

鴉：

あ、これやばいやツなんちゃう？

未来：

まあ、描写していくわよ。

(でも4が混ざってるから戦力的にはそこまでではない・・・かな?)

|||||

ハイリア地方ロウラル王国ロウラル城下町 城門前広場

GM（未来）：

5人がかろうじて灯る魔動機の街灯を頼りに広場に入ると、うごめく影がある。わざわざ当番制の警邏を用意するほどの被害が出ているのに、出歩く者など、見廻り中の冒険者かそうでないのであれば……

アンデッド（GM）：

『お、おとおおおおん……』

人型の影が4つ、しかし2つは向こうの建物が透けて見える体を持ち風も無いのに揺らめいている。もう2つは体こそ異常は無さそうだが肌の色、目の焦点、だらりと開いた口とおおよそ命を感じ取れる物がない。

最後に1つだけ四足で歩く影が、広場に冒険者たちが入ってくると同時にピクリと顔を向け、グルルルルルと威嚇するような音を鳴らす。

それがコミュニケーション手段なのかは解らないが人型たちも冒険者の方へと視線を向けてくる。命在る者全てを憎むかのようにそれらは冒険者たちの方へと歩み寄ってくる。

タシギス（右京）：

「気付かれた！」

エウギス（左京）：

「みんな、気をつけて！」

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

未来：

さあ、戦闘開始よ！

つづく

## A 2 — 3.

忍基地内 死塾月閃女学館基地 叢私室

未来：

さて、それじゃあ今回最初の戦闘よ。ここまでまともに判定も無かったのは、シナリ才構成ミスね。ゴメンナサイ。

橘：

そういうものなの？

未来：

まあ、卓のノリにもよるけれどちよつと何も無さ過ぎた気がするわ。

反省会は終わってからするとして、戦闘開始処理を始めましょう。

陣営は言うまでも無く、アンデッド5体 V・S・ 冒険者5人。

戦闘準備は・・・互いに特に無さそうね。

じゃあ、魔物知識判定してもらいましょうか。半透明、透けてない人型、四足の3種ね。



## 魔物知識判定

対 半透明 (知名度 : 10 / 13)

カメリア : 2 + 8 || 10 成功!

コロナ : 2 + 8 || 10 成功!

タシギス : (平目) 7

エウギス : (平目) 4

リンダ : (平目) 7

正体は、ゴースト だ!

~~~~~

対 人型 (知名度 : 8 / 14)

カメリア : 2 + 1 2 || 自動成功!

コロナ : 2 + 3 || 5

タシギス : (平目) 3

エウギス : (平目) 7

リンダ : (平目) 7

正体は、一般人のレブナント だ!

弱点看破! 回復効果ダメージ + 3!

くくくくくくくくくく

対 四本足（知名度：8 / 14）

カメリア：2 + 9 || 1 1 成功！

コロナ : 2 + 4 || 6

タシギス：（平目） 8 成功！

エウギス：（平目） 1 1 成功！

リンダ :（平目） 5

正体は、ウルフレブナント だ！

椿：

ねえ、この通常武器無効って何？

未来：

言葉通りよ。武器での攻撃は、魔法の武器か銀製の武器じゃないとダメージを与えられないわ。現状あなたたちの武器は全部通常武器ね。

鴉：

はあ?! そんなんどうやって倒すねん！

未来：（右京左京姉妹を指さす）

魔法使いが居るでしょうが。

右京：

あ、そつか。これ銃だけど鉛弾じゃないんだ！

左京：

忘れそうになる。

それと、回復効果ダメージって？

未来：

神聖魔法を中心に回復効果の魔法は、一部を除いてアンデッド相手だと回復の変わりと同じ値だけのダメージを与えるのよ。一般人レブナントは弱点を看破したからそのダメージが更に増えるわけ。

橘：

回復と攻撃のバランス考えないと……

未来：

確かにまだMPが豊富って言うほどあるわけじゃないから、息切れには気をつけないといけないわね。

さ、次は先制判定よ。目標値は11ね。

先制判定

カメラリア：(平目) 11 成功！

コロネ：(平目) 9

タシギス：4 + 5 = 9

エウギス：(平目) 7

リンダ：(平目) 9

未来：

技能なしが成功してるのに……

右京：

う、うるさいなあ！

未来：

まあ、成功は成功だからそつちの先制ね。

で初期配置だけと、互いに一塊で10 m距離が離れているとするわよ。

それじゃあ、まずは第1ラウンドね。

|||||

第1ラウンド

橘：

回復手段は残しておきたいから、魔法攻撃は右京たちに任せても大丈夫？

右京：

そうしたいけど、こつちもあんまりMPに余裕は無いんだよな。

左京：

＜魔香草＞も買っておくべきだったかな。

未来：

（この辺りのガバはどうしても出るわね。私も一緒に相談に乗ったほうが良いのかしら）一人でメタ読みにならない範囲で行動を考えているので、いろいろ見落としてます。どうかご容赦ください）

椿：

＜魔晶石＞もってるリンダが魔法使うほうが良くない？ 実質MPが2倍以上ある

ようなものだし。

橘：

．．．．．そうだね。

弱点を看破してる人間のレブナントに魔法使いたいけれど、ここはゴーストよね。＜

魔晶石ははまだ使わずに【キュア・ウーンズ】．．．．ねえ、これ抵抗されたらどうなるの？

未来：

キュアの抵抗は消滅だからダメージは一切発生しないわね。

橘：

期待値だと抵抗されてしまうのね．．．．

．．．．

鴉：

出目が悪い時のことは考えてもしゃーないやろ。

橘：

．．．．うん。

ゴーストAに【キュア・ウーンズ】。MPはやっぱり<魔晶石>からにするわ。

未来：

OK。こっちは固定値で運用するから精神抵抗値は11よ。

橘：

行使判定．．．．達成値12。

右京：

セーフ！

橘：

威力は……クリティカルは無いのよね？

未来：

キュア系はね。出目が10だからソーサラーの攻撃魔法とかならクリティカルしてたと考えると惜しいわね。

橘：

それは仕方ない。魔力も足して9点。

未来：

残り11つと。

橘：

……さすがにリンダだけで2体も倒すのは辛いわね。

左京：

なら、私たちも。

右京：

おう！

左京：

わたしから。Aに「クリティカル・バレット」。行使は問題なし。

ゴーストの回避っていくつ？

未来：

固定値で10。

左京：

両手利きで2連射すると、バレットのMPはもう1回消費？

未来：

もちろん。

左京：

—2だとさっきの橘と同じで7だと避けられるのか。温存するべき？

椿：

まだ3回戦闘が残ってるらしいしね。

左京：

じゃあ普通に1発だけ。 4 達成値9

未来：

なら回避ね。

右京：

次はタシギスだ。ええと「ソリッド・バレット」か。成功つと。

命中判定は……6からの……16。命中だな。

未来：

ええ。威力をどうぞ。

右京：

……ひつく！ 4だから2と3で5点か？

未来：

そうね。ゴーストAの姿はだいぶグラつき始めているわね。

鴉：

コロネちゃんたちはレブナント討伐やけど、

椿：

再生があるなら集中攻撃1択よね。

鴉：

弱いのと強いのとつちから狙う？

椿：

うーん……HPは同じだし、防護点は大差ないからあんまり変わらないんじゃない？

ない？

鴉：

うん？ あ、そうか。特殊能力はないんか。

未来：

（一般人のほうは一応人間のつもりなんだけど、穢れきつてるアンデッドでも剣の加護つて発動するのかしら？ 誰か教えて詳しい人。今回の敵は固定値なので直接関係はありません。）

椿：

じゃあ威力的にコロネが先に殴るのが良いのかしらね？

鴉：

っしや！

通常移動で10 m前進して人間レブナントAにメイスで攻撃！

5 + 8 で 13 ！

未来：

OK. 命中よ。

鴉：

うくん目が低い。3 + 6 で 9 点や。

未来：

生きてたら、半分以上削られてたわね。レブナント化してて良かった。

椿：

いや、してなかったらそもそも戦う理由ないわよね?!

カメリアも前進して同じくAに攻撃。相手の回避は低いしここは両手利きを使うわ。

未来：

なら命中—2ね。

椿：

命中力は6—2で4ね。………10。命中よね？

威力は………11ってクリティカルだわ。もう1回………6だから、7、

4、5で17？

未来：

は？ ジャストでAが倒れたんだけど。ランクA武器でそんなに強いのか？

ま、まあいいわ。人間の姿をしたレブナントは倒れるとそのまま塵となって崩れて

いったわ。

それじゃ今度はこつちね。

戦況 第1R 裏開始時

エウギス、タシギス、リンダ

← 10m →

カメリア、コロネ

ゴーストA&B、一般レブナントB、ウルフレブナント

未来：

さてと……

椿：

どうしたのよ？

未来：

知能：人間並みの魔物が居るところ、すごくヤラシイ戦術を使いたくなるのよねえ。

鴉：

なんや不穏なこと言い出しよった。

未来：

まずゴーストAが自分にダメージを与えたリンダに。

Bがレブナントに大ダメージを与えたカメラアにそれぞれ誘惑を使うわ。2人とも精神抵抗力で目標値11の判定をお願い。

橘：

あ、まずい………。

椿：

て言いながら出目高いじゃないの………あれ？

未来：

カメラアだけ失敗か。残念。

それじゃあカメラアはゴーストの嘔きによって心ここにあらずって感じでポーツとして能動的な攻撃が出来なくなった。

椿：

な、ちよっ！

未来：

大丈夫大丈夫。今からウルフが嘔み付いてその痛みで目を覚ますから。

椿：

大丈夫じゃないヤツでしょそれ！

未来：

回避―4で判定どうぞ具体的な裁定が書いてなかったので、真語魔法【ナツプ】相当として処理。

椿：

さらつと進めるし！

ええいままよ！ いちたりない！

未来：

よしよし。あ、打撃点でーゾロとはついてないわねえ。たつたの4点ダメージだわ。

椿：

助かったけど、防護点0だから全部喰らうのよね。

未来：

残ったレブナントはランダムで相手を決めましようか。……またカメラリアね。

目標値9の回避判定どうぞ。誘惑の効果はもう解除されてるわよ。

椿：

くつ、笑顔が腹立つ。……回避よ。

未来：

ま、さすがに無理よね。

ハイリア地方ロウラル王国ロウラル城下町 城門前広場

カメリア（椿）：

「ゴースト！」

コロネ（鴉）：

「アレは私とカメリアちゃんじゃどうしようもないわ。魔法使い組はあつちを優先して！」

タシギス（右京）：

「了解！ 前衛はレブナントをしっかりと止めてよ!？」

カメリア（椿）：

「モチー！」

リンダ（橘）：

「死してなお現世にとどまるほどの想いがあなたにはあるのでしょうけれど、その在り方を認める事は世界の理を否定することになる。どうか安らかに眠ってちようだい。」

主よ、猛き雷神よ、疾き風神よ。無念を残し彷徨う哀れな魂に癒しと安らぎを」

ゴーストA（GM）：

「うううう……」

リンダ（橘）：

「直ぐに開放してやるから。もう少しの辛抱だよ」

コロネ（右京）：

「アナタたちも、神の元へ連れて行ってあげる。

彼女たちより乱暴な方法だけど、ね！」

SE：ブウン ガッ

カメリア（椿）：

「（コロネが殴った所にもう一発……）シッ！」

SE：ゴンッ！

HレブナントA（GM）：

「あ……」

カメリアの強烈な打撃を受けたレブナントは地に伏し、動かなくなるとそのまま塵のように崩れてしまう。

リンダ（橘）：

「汝の行く先に神の祝福があらんことを」

GM（未来）：

冒険者たちの猛攻を脅威と感じたのか、ゴーストが魔力を帯びた声を発する。

Wゴースト(GM)：

『やめてよ

いたいよ

つらいよ

どうして

なんで

こんなことしたいの?』

コロネ(鴉)：

「急に何を……………」

リンダ(橘)：

「…………っ! 声を聞くな!!」

リカント姉妹(右京&左京)：

『!?!』

カメラリア(椿)：

「あ。わ、たし、は、ただ、かあ、さんと……………」

GM(未来)：

ゴーストの声に応えてしまったカメラリアはまるで見えない何かを見るように棒立ち

カメラリア（椿）：

「だ、大丈夫。ごめん油断した」

|||||

第2ラウンド

左京：

エウギスは前に出ないと……

椿：

は？　なんでよ？　射撃型でしょ。

未来：

左京、椿は背中から打ち抜いて欲しいみたいよ。

鴉：

なんでそうなんねん！

右京：

エウギスは《ターゲッティング》無いからなあ。

姉妹とGM以外：

あ……。

左京：

だからこのラウンドは前に出て終了かな。

橘：

ならさつきと同じようにリンダが。

右京：

待った。可能性は低いけどタシギスならクリティカルで大ダメージがありえるし、先にタシギスが攻撃する。

橘：

、OK。お願い。

右京：

おしっ。

さつきと同じで「ソリッド・バレット」成功。

命中判定は・・・・・・・・・・10だから命中！

未来：

いや、同値だから回避の勝ちよ。

右京：（右腕を振り上げた状態で硬直している）

・・・・・・・・・・。

橘：

まあ、外れてしまったのは仕方が無い。

Aの方のゴーストに「キュア・ウーンズ」。MPは<魔晶石>から。行使判定は……
10。

未来：

抵抗したから効果消滅ね。

鴉：

魔法使いたちが苦戦しとる。

椿：

こつちはレブナントを殴るしかないんだから、やるわよ。

鴉：

ほいほい。

人間レブナントBに攻撃。11やから命中やな。威力は……9点。さつきと
同じか。

椿：

続くわよ。……出目は低いけど命中。

またクリティカルしないかしら……残念。こつちも9点ね。

未来：

さすがに2体連続でクリティカル撃破とかされたらやる気なくすわよ。

椿：

じゃあ、《追加攻撃》。

未来：

ああ！

椿：

……命中つと。……8点。ちよつと低いわね。

未来：

またジャストで倒された?!

くそお。反撃くらえー！

戦況 第2R 裏開始時

タシギス、リンダ

10m

← →

カメラリア、コロネ、エウギス
ゴーストA&B、ウルフレブナント

未来：

さて、それじゃゴースト2体はカメラリアとコロネに誘惑を使うわね。

椿：

くっ！………ほっ、今回は抵抗できたわ。

鴉：

こつちも難なく抵抗や。

未来：

む。そう上手くはいかないか。

んじや、ウルフは攻撃対象ランダムで………カメラリアね。

椿：

またっ?! ああ、いちたりない！

未来：

よしよし。9点の物理ダメージよ。

椿：(HP：23↓14)

けつこう辛くなってきたわ。

左京：

ちようど前に出てきてるし、次は攻撃じゃなくてポジション渡そうか？

椿：

うう、そうしてもらおうかしら。

GM：

エウギスが突如地を蹴り、前衛の乱戦に飛び込む。本人は近接戦の心得があるとは言っていないが……何か考えがあるのか、あるいははぐれ者の村で心配されたような単なる死にたがりだったのか。それを確認している余裕は今はない。

タシギス（右京）：

「(気をつけるよエウギス)……………」

メゴ^マタ^ギマ^スオ^スエ^フニ^アウ^展ケ^開オ。ツ^術ロ^式ヨ^付ヌ。ベ^与キ^マヨ^ルヌ。ヘ^フヨ^アソ^イア!

つ、ごめん」

リンダ（橘）：

「気にすんな。

……………彼のものに安らかな眠りを与えたまえ……………」

ゴーストA (GM) :

「うううう……」

ゴーストがフルフルと、まるで水をかぶった犬のように頭を振るう。

リンダ(橘) :

「なっ?! 双子神さまの加護をはじめた?!」

コロネ(鴉) :

「あつちはなんだか不調みたいね。」

さあ、今度はあなたが寝る時間、よ！」

カメリア(椿) :

「はっ、はあっ！」

Hレブナント (GM) :

「お、お……」

2人による三連撃が彷徨える死体を土に返す。

Wゴースト (GM) :

『どうして

なんで

あなたは

ココニイルノ』

カメラア(椿)：

「っ！ なに、これ」

コロネ(鴉)：

「っ、また、カメラアちゃん大丈夫、夫みたいね。さつきもコレでカメラアちゃんが放心しちやつてたのよ」

カメラア(椿)：

「……なるほどね」

エウギス(左京)：

「カメラア！」

カメラア(椿)：

「！ がっ！」

Wレブナント(GM)：

「ぐるるるるる……」

カメラア(椿)：

「今のは、効いたわ……覚悟しなさいよ」

|||||

第3ラウンド

未来：

（思いの外ゴーストが猛威……というか粘ってるわね。武器攻撃できないのが大きいとはいえPLの出目が振るわないのは仕方ないとはいえこれほどなのは想定外……。たぶんこのラウンドでウルフは倒されるから次のラウンドであの戦法の話してもいいかしらね）

椿：

3人ともほんと、頼むわよ?!

橘：

そうしたいのはやまやまなのよ。

<魔晶石>でMPを支払ってゴーストAに〔キュア・ウーンズ〕。……10。

未来：

抵抗、ね。

鴉：

橘?!

橘：

しようがないでしょう?!

左京：

そろそろ当てないと魔法担当の威厳が……。

MP残量が怖いけれど確実に当てていくよ。【ソリッド・バレット】更に【ターゲットサイト】で命中力を上げておく。どっちも1の目が見えたけど成功。

ゴーストAに、出目だけで11。さすがに当たったでしょ。

未来：

ええ、もちろん。ダメージどうぞ。

左京：

こんなに大きい出目が出るならターゲットサイトしないでクリティカル・バレットにしておけばよかったな。(ころころ) あ、クリティカル・バレットならクリティカルだったのに……魔力合わせて12点だ。

未来：

それはもうTRPGあるあるだから諦めるしかないわね。

まあクリティカルするまでも無くAは霧散したわ。撃破よ。

右京：

左京に続くぞ！

うくん………【ソリッド・バレット】だけで大丈夫か？
橘：

外した私が言うのもアレだけど、ここで勝てないと次に進めないし、確実性を優先し
ましょう。

右京：

解った。

それじゃあ、【ターゲットサイト】も成功つと。

命中は、14。本当に対策すると出目が高くなるのな。

椿：

最初からその出目を出しなさいよ。

魔法担当組：

出せるなら出してる（わ）よ！

未来：

まあまあ。で？ 威力は？

右京：

ええと、7点。しよっぱいな。

未来：

半分とまではいかないけれどけっこう削れてるわよ。

鴉：

ほなこつちはとつとと狼やつつけてしまおか。

椿：

ええ。大きいダメージ頼むわよ。

鴉：

まかしとき！ とりやつ！ うげつ、8しかあらへん。

未来：

自動失敗直前
出目3でも命中だから安心しなさい。

鴉：

お？ 狼やのにトロいんか。さすがゾンビ。

未来：

ゾンビとレブナントは違うわよ。どう違うのかは知らないけれど。吉光なら知って

るかしら？

と、脱線するところだったわ。威力出してちょうだい。

鴉：

日本ではあんま聞かんアンデッドやもんなあ。吉光たちがそつち方面詳しいかは疑

問やけど。12点やな。

未来：

本当に1撃で半分吹き飛んだ！

椿：

いい調子ね。続くわよ。はい、命中。9点ね。

未来：

残り3。何とか踏みとどまったわ。

椿：

《追加攻撃》。

未来：

ですよー！

椿：

6ゾロ。命中判定で出てもねえ。

はいまた9点。

未来：

はい。ウルフレブナントも塵に帰ったわ。

戦況 第3R 裏開始時

タシギス、リンダ

→

10m

←

カメラア、コロネ、エウギス

ゴーストB

未来：

もうゴーストしか残ってないし誘惑は使わずに殴りかかるわね。

鴉：

こつちの攻撃は通らんのに、そつちは物理攻撃できるんかい！

未来：

そうなのよね。攻撃手段が「腕」になってるのどういう事なのかしらね？

対象はランダムで・・・エウギスね。目標値10の回避判定をお願い。エウギ

スは平目だから当たるかしら？

左京：

つらい。まあ、ムリだな。

未来：

それじゃあ6点の物理ダメージを受けてちようだい。

左京：（防護点で3点に軽減）

それぐらいなら大丈夫。

リンダ（橘）：

「……………っ！　また抵抗した?!　いったいどんな未練があるっていうの!？」

エウギス（左京）：

「だとしても、ここに居てもらっては困るわ。

マギスファイア
メゴタマオエニウケオ。

ツロヨヌ^式・ベキヨヌ^付マル^与。

マギスファイア
ミウシオテージョヌセオヌ。

フアイヤ
ヘヨソア！」

SE：B A N G !

ゴーストA（GM）：

「あ　ああ　あ」

それは怨嗟かはたまたま歓喜か、虚空を見つめうめくと彷徨える魂は霧散し、まるでそ

ここにはもともと何も無かったかのように消滅してしまう。
タシギス（右京）：

「あと2！」

マギスファイア
メゴタマオエニウケオ。
展開

ミウシオ テーゾヨヌセオヌ。
変形

ヘヨソア！

ツロヨヌベキヨヌマル。
術式付与

ゴーストB（GM）：

「うううう」

カメリア（椿）：

「あつちもなんとかなりそうね。こつちも！」

コロネ（鴉）：

「はい。いきます！ はあっ！」

カメリア（椿）：

「（体制が崩れた！）」

そこ！ はっ！」

SE：ド、ガ、バキ

Wレブナント（GM）：

「クウウン……」

強烈な3連撃は瞬く間に、かつて草原を俊敏に駆けたであろう獣の動きを奪っていき最終的には動かなくしてしまう。

それを見てなのか、感じてなのか霊体が消えてしまいそうな腕をゆつくりと冒険者へ伸ばす。

タシギス（右京）：

「っ！ エウギス！ 前！」

エウギス（左京）：

「え？ きゃあ！」

GM（未来）：

ゴーストの指先がエウギスに触れた瞬間、まるで鋭利なかみそりで斬りつけられたように皮膚が裂け血が流れ出す。突然のことにエウギスは半狂乱で声を上げるが、傷そのものは深くないことに気付いて直ぐに構えなおす。

リンダ（橘）：

「大丈夫?! 傷が深いようなら……」

エウギス（左京）：

「だ、大丈夫。ありがとう」

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

第4ラウンド

橘：

あと1体………だけど………

左京：

わたしたちから行こうか？

橘：

………お願い。

左京：

解った。使うのはさつきと同じ組み合わせで、行使問題なし。

命中は、11だから命中だな。

威力が、あ、クリティカル。

鴉：

ここ出るんかあ。

左京：

9の、7に魔力4だから20点だ。

未来：

はい死んだー。無傷でも一撃で終わるダメージを最後の1体に出してるんじゃないわよ。

左京：

そう言われても………。

エウギス（左京）：

「未練が強すぎるなら無理やり神の下に行ってもらいましょう。」

メ^マゴ^ギタ^スマ^フオ^アエ^展ニウケオ^開。

ツ^術ロ^式ヨヌ^付・ベ^与キ^与ヨヌ^与マル。

ミ^マウ^ギシ^スオ^フー^アテ^アー^変ジ^形ヨヌセオヌ。

ヘ^フヨ^アソ^イア^ヤ！

GM（未来）：

放たれた銃弾は実体持たぬ死者へと吸い込まれていく。実体が無いはずのソレに間違いなく損傷を負わせる。機械と呼ばれる物理的な装置とそれに付与される魔力によつて様々な効果をもたらす魔動機術。こうして触れることが出来ぬ者にすら干渉できるところを目撃すると、これも間違いなく真語魔法や操霊術と同じ魔法なのだ実感させられる。

ゴースト (GM) :

「あ ああ あ」

先ほどと同じように虚空を見つめるゴースト

「あ、り と、う」

そう、眩いた、ような気がした。

カメリア (椿) :

「お、終わった？」

コロネ (鴉) :

「そのようね」

タシギス (右京) :

「つ、疲れた」

エウギス (左京) :

「こんなのが、町中に出てきてるのよね。まだ巡回予定あるのに」

リンダ (橘) :

「魂を穢すほどの未練を持つ者、

魂を穢されるほど看取るものに恵まれなかつた者、

彼らの穢れに罪は無く、されど穢れは落とさねばならぬ

天上の楽園にまします神々の慈悲の下、次代は穏やかな生が与えられんことを……」

GM（未来）：

闇に怯える街に神官の祈りが静かに流れていく。

果たして今宵は何度祈りをささげなければならぬのだろう。

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

未来：

そしたら、戦利品の確認と回復が必要なら各種リソース使ってもらって大丈夫よ。

椿：

時間は大丈夫なの？ 見廻り急がないといけないんじゃないの？

未来：

見廻り自体は確かに一晩中続くけど、全員が一晩ずっと歩き廻るわけじゃなくて、夜を何時間か毎に分けて交代で見廻るのよ。だから、数十分程度なら浪費しても問題ないわ。

あんまり時間がかかりすぎると、振り返ちにあつたんじやないかって捜索隊が組まれるかもだけど。まだそこまで遅延してないと思ってくれてかまわないわ。

橘：

回復はしたいけど、MP使うより薬で回復したほうが良さそうね。

鴉：

それは同意なんやけど、＜救命草＞も＜魔香草＞も1個ずつしかないという……

右京：

うわ、ホントだ。どうすんだ？

左京：

リンダに頼ることになるけど、まだ使わないほうがいい気がする。

椿はどう思う？

椿：

わかんないわよ。さっきと同じくらいの強さの連中がまた出るんなら、まだ大丈夫か

も？ てどこ？

橘：

……不安要素はあるけれど。そうするしか無さそう。

未来：

(救済処置考えたほうが良さそうかしら)

回復なしなら、戦利品のダイスを振ってちょうだい。

戦利品

穢れた骨（50G）×2

未来：

それじゃあ、少し休憩したら次の巡回ポイントに行きましょう。

つづく

A 2—4.

忍基地内 死塾月閃女学館基地 叢私室

未来：

さて再開しましょうか。

みんな準備は良い？

椿：

ええ。回復するかどうかはまだ悩んでるけどね。

右京：

あ、移動前に弾丸を装てんしなおして良い？

未来：

ええ良いわよ。もちろん左京もね。

左京：

うん。ありがとう。

未来：

それじゃあ次の場所ね。場所は商店区。

描写の前に何と遭遇したかダイスを振ってもらいましょうか。

鴉：

ゴースト来るなゴースト来るなゴースト来るなゴースト来るなゴースト来るな……

遭遇表

1、3、3、3、6

未来：

見事にまだ遭遇してないのだけ出たわね。

それじゃあ……

|||||||

ハイリア地方ロウラル王国ロウラル城下町 商店区

G M (未来)：

雑貨や冒険者向けの武具など様々な商店が並ぶ通り。治安のためか昼間でも「商店街」と呼べるほどの活気はなかったが、夜になり店の明かりが落ちた今はなお陰鬱とし

た空気を濃くしている。

長い直線の道を、わき道も確認しながら進んでいると、
タシギス（右京）：

「ストップ。また何か居るよ」

GM（未来）：

まだ充分な距離がある所で、タシギス^{スカウト}が異常に気付く。

指さす方を見やればブブブと耳障りな音を鳴らす集団の影があつた。少なくとも人族ではないだろう。

少ないながらも設置された魔動機街灯の明かりに照らされたそれらは歩き回る骨格。

50cmほどの巨大なアブのような生物が3体。

そして、腐敗したようにただれた皮膚を持つ人間。

魔物知識判定両陣営すること無いので戦闘準備は省略

対 骨格（6／11）

カメリア：2＋8＝10 成功

コロネ：2＋9＝11 弱点看破！

タシギス：(平目) 8 成功

エウギス：(平目) 10 成功

リンダ：(平目) 9 成功

正体は スケルトン だ。回復効果ダメージが弱点！

対 巨大アブ (8 / 14)

カメリア：2 + 9 || 1 1 成功

コロネ：2 + 3 || 5

タシギス：(平目) 8 成功

エウギス：(平目) 4

リンダ：(平目) 10 成功

正体は ジャイアントギヤドフライレブナント だ。

対 ただれた皮膚の人間 (7 / 12)

カメリア：2 + 1 2 || 自動成功！

コロネ：2 + 9 || 1 1 成功

タシギス：(平目) 7 成功

エウギス：(平目) 7 成功

リンダ：(平目) 5

正体は ゾンビ だ。回復効果ダメージが弱点！

カメリア(椿)：

「本当にアンデッドだらけ……しかもゾンビも居るなんて墓荒らしでも居るのかしら」

リンダ(橘)：

「そんな不届き者許せないが、野生動物のレブナントまで居るとなると原因は一つではないのか？」

コロネ(鴉)：

「推理はまずアレを排除してからにしません？」

リカント姉妹：(コクコク)

カメリア(椿)：

「そうね。虫は大ききの割りに素早いから気をつけてね。いくわよ！」

|||||

未来：

今度はみんな出目が良いわね。

橘：

この出目が戦闘で出ていれば……

鴉：

しゃーない、しゃーない。

それより今回は全員殴れる相手で良かったわ。

未来：

そうね。今回はさつきみたいなグダグダはないでしょう。たぶん。

左京：

なにか不穏な言葉が……

未来：

いいからいいから。

さつきと先制判定してちようだい。目標値は10よ

先制判定

カメラア：(平目) 2 自動失敗！

鴉：

回避すると他のギャドフライの命中が上がるんよな。

橘：

次のラウンドまでは継続しないからそこは救いだけど、コロネばっかり狙ってくれれば……

右京：

こいつらの行動パターンとか判るの？

未来：

魔物知識判定成功してるから言うけど、こいつら全部知能が低いから目の前の敵を殴り続けるわ。範囲に複数居たらダイスでランダムに選ぶつもり。

左京：

それでコロネだけ狙われるのはありえない。

椿：

じゃあ、まずはゾンビから叩く？ 全力攻撃無ければ他の打撃点は小さいし。

鴉：

ええんちゃう？ しとめ損ねた時に右京か左京にトドメを刺してもらおう感じでええか？

右京：

だったら私だな。《ターゲッティング》あるから。

左京：

うん。

未来：

決まった？

-
- ・カメラア、10 m前進。ゾンビに攻撃。《追加攻撃》合わせて適用ダメージ16点。
 - ・コロネ、10 m前進。ゾンビに攻撃。適用ダメージ13点でゾンビ撃破。
 - ・魔法使い3名、待機。
-

GM（未来）：

動く者全てを怨んでいるのか、冒険者が近づくとアンデッドたちはそちらに顔を向け進路を変えた。

カメラア（椿）：

「ゾンビは見た目より力が強いです！ 先に倒してしましましょう！」

コロネ（鴉）：

「オーケーです！」

GM（未来）：

人を殴る感触とはまた違った、骨格はあるもののその表面を覆う肉が柔らかくグチャリとつぶれるような音を立てる。3連撃が瞬く間に動く死体を、単なる死体へと変える。

カメリア（椿）：

「（いやーっ、グローブになんか付いたーっ！）」

第1ラウンド 裏 陣形

タシギス、エウギス、リンダ

→

10m

←

カメリア、コロネ

スケルトン、ジャイアントギヤドフライAとC

未来：

まあ、＜冒険者セット＞に水袋も入ってるし気になるならそれで洗えば良いんじゃないな

い？

じゃあ、宣言どおりダイスでランダムに殴っていくわよ。スケルトン、ギャドフライ A→Cの順で……全部奇数だからカメラリアね。

椿：

は？ ちよっ

未来：

じゃあ椿は命中判定値9と12回避判定お願い。

椿：

12、回避。14、回避。

未来：

じゃあ3回目は包囲攻撃の効果で13ね。

椿：

キツイって！

14、回避！

未来：

じゃあ、最後の一撃命中力14。

椿：

未来：

リンダの魔法からかしら？

橘：

この後も戦闘があるし、このラウンドで全部倒すのは無理でしょう？

椿：

そうね、仕方ないわ。

橘：

5点のく魔晶石で支払って、行使も問題なし。ゴメン8点しか回復しなかった。

椿：

だいじょぶだいじょぶ。ヨユーは出来たわ。ありがとう。

やっぱりギヤドフライから叩くべきね。

鴉：

うくん……先にコロネちゃんから動いてええか？

右京：

何すんだ？

鴉：

盾を地面に捨てて、メイスを両手持ちに切り替えるで。これやつたら補助動作だけやし殴れるよな？

未来：

ええ問題なくいけるわ。

鴉：

よっしゃ。なら《薙ぎ払いⅠ》！ 狙うのはギヤドフライ3匹！

左京：

そうか、これで与えたダメージ見てカメラアが殴る相手を選べば確実性も上がりそう
だ。

橘：

再生されるのが気になるけど……

鴉：

3点以上のダメージ出せばええんやろ？ 薙ぎ払いで与えるダメージ減るけど、追加ダメージだけで3点は確定やから。

未来：

さすがはリルドラケンの筋力ね。

それじゃあ、命中判定をどうぞ。こいつらの回避は8よ。

鴉：

ほな、9！ 命中や。威力は3体別々に出すんやな。ほなAから順番に、あぶなっ
8点^{出目3}。12点。16点。どやっ！

未来：

うわ。ドヤ顔ムカつくけど、レブナントじゃなかったら3匹とも倒されてたと思うと
当然の反応か。

椿：

じゃあ一番弱ってるCを殴るわね。命中。出目が低いわね。7点よ。

未来：

OK。Cは地面に落ちてピクピクしてから動かなくなつたわね。

リンダ（橘）：

「……………っ毎回祈りの文言考えるのしんどい。

これで少しは楽になつたか」

カメリア（椿）：

「ええ、ありがとう」

コロネ（鴉）：

「カメラリアちゃん、かがんで！」

リンダ（橘）：

「？ うわっ」

G M（未来）：

ブウンと振られた大型のメイスがカメラリアの頭をかすめ、ギヤドフライたちを巻き込んでいく。

硬い甲殻がいともたやすく砕けていく。砕けた甲殻から体液をしたたらせながらもなおも動く巨蟲。そこへ

カメラリア（椿）：

「さっきのお返しよー！」

G M（未来）：

甲殻の砕けた部位に拳が突きたてられる。硬い甲殻に守られていようと、守られているからこそその体内はもろく急所となる。

殴られたジャイアントギヤドフライレブナントは地に落ち、塵へと帰る。

第2ラウンド 裏 陣形

タシギス、エウギス、リンダ

→

10 m

←

カメラア、コロネ

スケルトン、GギヤドフライレブナントA&B

未来：

さて、スケルトンの攻撃から順番に……コロネ、コロネ、またコロネ。

鴉：

こいつらホンマは智能そこそこあるんちゃう？

未来：

2分の1が3回偏る確立は8分の1だから、まあ無くはないわよ。珍しくはあるけどね。

さ、回避を振ってちようだい。

鴉：

ほなゾンビの攻撃から……ゾンビのしか避けられへん。

未来：

包囲攻撃とは……7点と11点ね。

鴉：

合わせて6点つと。

未来：

盾捨ててこれつて、こっちのレベルが低いのはあるとはいえ、さすがね。

コロネ（鴉）：

「こんどはこっちに来たー！」

カメリア（椿）：

「コロネさん?!」

コロネ（鴉）：

「くつ、うん、大丈夫かすり傷よ」

カメリア（椿）：

「明らかに私より痛手を受けてるように見えたのに、コレがファイター……」

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

第3ラウンド 表

鴉：

もう1回《薙ぎ払いI》でええよな？

椿：

ええ。今度はゾンビもまとめてお願いね。

鴉：

ほな……命中力11や。

未来：

全部命中よ。

鴉：

ほなゾンビから……また8点、^{出目₃}10点、12点。

さつきもやけど後の方が出目高くなるな。

未来：

そのおかげでBが落ちたわよ。

椿：

じゃ、Aにトドメさすわよ。んぐ、出目が3……9ね。

左京：

命中はしてるけど心臓に悪い。

椿：

あたしが一番ドキツとしたわよ。はい9点ダメージよ。

未来：

はい。残るはゾンビのみね。コロネを攻撃よ。

~~~~~

・コロネ、ギリギリ回避。

返しの第4ラウンドでコロネが自動成功したり、カメラアが1撃目にクリティカルしたりして撃破。

戦利品

穢れた骨(50G)×3、ゾンビの眼球(30G)×2

|||||

未来：

まあ、こんなもんでしょね。通常武器無効が強すぎるといふ事かしらね。

鴉：

これがあと2回か。いけるか？

右京：

正直不安だな。次に行く前に<魔香草>で回復しておきたい。

左京：

HPはどうする？

橘：

……くヒーリングポジションは戦闘中でも使えるし今じゃない気がする。回復が必要な本人が持つておくのが前提だけど。

左京：

なるほど。じゃあ、5個持つてるからカメラアとコロネに2本ずつ渡しておく。

椿：

ありがと。

右京：

左京、レンジャーにく魔香草>使つて欲しいんだけど。

左京：

あ、そうか。回復量が多くなるんだっけ。

未来：

今みたいな非戦闘状態とか、落ち着いてる状況なら、薬の使い方のアドバイスって形でも補正は乗せられるけどね。レンジャーも回復してもらおう側も10分拘束される事に変わりは無いけど。

左京：

せつかくだから。エウギスが使うよ。……6点回復だね。

右京：

サンキユー。これで全快だ。

未来：

OK？ それじゃあ次の場所に移動するわよ。

つづく



## A 2—5.

忍基地内 死塾月閃女学館基地 叢私室

未来：

3ヶ所目ね。

場所は神殿。現実の教会なら十字架がかかげられていそうな場所に大きく翼を広げる梟の彫像が彫られた神殿よ。この周辺の安全確認ね。

椿：

神殿ねえ。

橘：

梟つてことは、知恵の神がたしか居たわよね？

未来：

賢神キルヒアの事かしら。たしかに梟は知恵のイメージがあるけれどキルヒアのシンボルは水晶球よ。

この神殿の本尊は風来神ルロウド。戒律が無いことが戒律。なんて言われるほど

の自由を教義とする神様ね。聖印もコレといって決められていないんだけれどその何者にも縛られない姿から翼や鳥を象った物が多いわ。

橘：

なるほど。

鴉：

神殿の中は安全なんか？

未来：

ええ。アンデッド相手に神官はアドバンテージがあるからね。元々寄宿舎で修行しているプリーストや冒険者でもルロウド信者のプリーストが集まって警護にあたるから。

それでも前衛職が少ないから入り込まれないこした事は無いの。だからみんなには外をうろついているアンデッド退治をして欲しいわけ。

右京：

了解だ。そんじやまた何に遭遇したかのダイスか？

未来：

ええ、お願い。

1 : スケルトン

2 : ウルフレブナント

3 : ジャイアントギヤドフライレブナント

4 : 一般人レブナント×2

左京 :

よかつた。ゴーストは居ないな。

未来 :

コレ、ほとんどリソース削りにもならずには終わるやつね。

と、いうわけで

~~~~~

~~~~~

戦闘描写全カット！先手は取り損ね、乱戦エリアに後衛組が巻き込まれるものの、エウギスとタシギスが各々合計5点、8点のダメージを受けるにとどまり、コロネの《薙ぎ払いI》とカメリア、リンダの《追加攻撃》で確実に相手の数を減らし、MPもアイテムも消費無く終了。

~~~~~

（ ～ ～ ～ ～ ～ ）
 A. R. C. :

?!

未来：

それじゃあ剥ぎ取りのダイスを振ってもらいましょか。

A. R. C. :

? ? ? ? ?

戦利品

頑丈な骨 (30G)、穢れた骨 (50G) × 3

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

未来：

さて、いよいよ次が最後ね。

最後は冒険者の店に戻る道中に路地裏も覗いていこうというルートね。

ただでさえ治安が悪い街の裏通りという事もあって人気は無いにもかかわらず、おどろおどろしい気配があるような錯覚を覚えるでしょう。

それでも巡廻警戒する冒険者のためなのか、所々ランタンが置かれてあるおかげで視

界だけは確保できているわ。

それじゃあ、誰か代表で1d8をお願い。

椿：

いちでいいーはち？

未来：

あ、ゴメン。これ、8面ダイス振ってちょうだい。

鴉：

こんなんあるんか。

誰が振る？

右京：

ここはリーダーでいんじゃない？

椿：

そう？　じゃ……6が出たわよ？

未来：

6ね。それじゃあ、あと普通の6面ダイスを3回お願い。

左京：

それじゃあ。

橘：

1、3、4ね。

未来：

ふむふむ。そうするとね。

|||||

ハイリア地方ロウラル王国ロウラル城下町 路地裏

G M（未来）：

住民が冒険者のために置いたのか、はたまた冒険者の店のような自警を請け負っている組織が設置したのか、この街に来たばかりの5人には知る由も無かったが明かりがあるだけで安心感が違う。

生者の気配がないこの場所に果たしてアンデッドが徘徊しているのだろうか、そんな疑問が頭をよぎ始めた直後。

タシギス（右京）：

「なんだ？ あれ」

G M（未来）：

それは簡素な鎧を身に着けた人影に見えた。しかし肌は土気色になり目はどこを見

ているのか判らない。ただ、手にした抜き身の剣がだけがロウソクの明かりに妖しく煌いている。

その人影の周囲には、スケルトン、ジャアントギャドフライと人間のレブナントが付き従うように控えている。

剣を握る影は冒険者のほうに顔を向けると、チャキリとその得物を構えた。

未来：

というわけで、ボス戦よ。

戦闘準備は相変わらず何もなしね。

椿：

そっか最後の戦闘なんだから当然ボスになるわけね。

鴉：

描写だけやとゾンビの亜種つぽいけど。

未来：

ま、それを知るためにも魔物知識判定してもらいましょうか。

くくくくくくくくくくくく

魔物知識判定 9 / 12

カメラリア：2 + 9 || 1 1 成功！

コロネ：2 + 9 || 1 1 成功！

タシギス：(平目) 4

エウギス：(平目) 9 成功！

リンダ：(平目) 6

人影は デスソード だ！

~~~~~

未来：

あとこいつはボスだから剣のかけらで強化されてるわよ。

椿：

げ、なんかHPがめっちゃ多いんだけど。

鴉：

コロネちゃんがソツコーで雑魚を倒さなヤバイか。

右京：

だな。こっちは優先してボスにダメージ与えておくか。

左京：

ああ。再生能力が無いなら早めに傷つけておく方が良さそうだ。



橘：

リンダは回復に専念した方が良さそうね。

椿：

なんで？ 弱点は看破できてないけれどアンデッドにダメージを与えられるのは変わらずでしょ？

橘：

たぶん抵抗される。基準値が2も離れてるのは厳しいわ。

鴉：

なるほど。抵抗されて無意味になるよりはマシやな。

未来：

いいかしら？ それじゃあ先制判定の目標値は10よ。

くくくくくくくくくく

先制判定

カメリア：(平目) 7

コロネ：(平目) 7

タシギス：4+6 || 10 成功！

エウギス：(平目) 5

リンダ : (平目) 4

~~~~~

第1ラウンド 表 陣形

カメリア、コロネ、タシギス、エウギス、リンダ

→

10 m

←

デスソード、スケルトン、ジャイアントギャドフライレブナント

一般人レブナント

未来：

先手は問題なく取れたわね。

右京：

まずは私たちだな。

【ソリッド・バレット】、【ターゲットサイト】。行使はどつちも成功。デスソードを打つぞ。達成値12だ。

未来：

ボスはダイスを振るわよ。回避力は低いのよねえ、1ゾロ?!

右京：

これは幸先良いな。威力は、11点ダメージだ。

未来：

まあかけらのおかげで痛手ってほどではないわね。

左京：

じゃあ今度は私が。【クリティカル・バレット】成功。【ターゲットサイト】成功。

命中力判定は、12だ。

未来：

こちらの回避力は、14だから回避ね。

左京：

ちっ。

鴉：

未来の出目が大きかったからしやーないしやーない。

ほなコロネちゃんが前に出て

橘：

待った。

鴉：

お？

橘：

【フィールド・プロテクション】で前衛の防御を上げておくわ。

椿：

あ、それは助かるわね。

橘：

5点の＜魔晶石＞で支払って、行使も問題なし。

鴉：

おおきに。

ほな改めてコロネちゃんが10m前進して、足元に盾をポイツと。

《薙ぎ払いⅠ》！ 狙うはスケルトン、レブナント2体！

命中心判定！ 13！

未来：

確認するまでも無く全部命中ね。

鴉：

ほなスケルトン、ギャドフライ、一般人の順でいくで

初手1ゾローっ！

一同：（爆笑）

鴉：

笑うなー！ つぎ、ギアドフライ！ 見い！ クリテイカルや！ そのあと3てなん
なん？

右京：

出目の平均は期待値だな。

鴉：

やかましいわ！ 19点が戦闘特技で軽減されて16点やな。

未来：

ギアドフライはもうフラフラね。

鴉：

最後！ 修正合わせて10点や。

未来：

それくらいなら大丈夫ね。

椿：

ギアドフライを落とす？ スケルトンを叩く？

橘：

まずは相手の手数を減らしましょう。死にかけの相手に複数攻撃できるカメラリアが殴るのはもつたないけれど。

左京：

なら微妙に残ってる人間のレブナントから先に叩く？

椿：

良いわね。ソレでいきましよう。

10m前進。ううん……《両手利き》でも当たりそうね。

未来：

それで倒せても《追加攻撃》の対象は変えられないわよ？

椿：

解ってる。威力の出目が低かった時の用心よ。

右手、^{命中}7。威力が、8点。

左手、^{命中}14。威力は、9点。

未来：

まだ立ってるけど虫の息ね。

椿：

そもそも呼吸して無いでしょうアンデッドなんだから。

《追加攻撃》、10^{命中}。威力、1ゾロ！?

一同：(爆笑)

鴉：(爆笑中)

人の失敗を笑うからやでえ!

椿：(赤面)

ぐぬぬ……次よ次! 未来とつとに進めちゃって!

未来：(苦笑)

はいはい。

第1ラウンド 裏 陣形

→ タシギス、エウギス、リンダ

← 10 m

→

← カメリア、コロネ

乱戦エリア — デスソード、スケルトン

4 m — Gギヤドフライレブナント
 ← — Hレブナント

< r b

< / r b > < / r p > (< / r p > < r t > b < / r t > < / r p > (< / r p > < / r p > < / r u
 b y > 未来 > / b > :

さてそれじゃあ……デスソードも知能低いのよねえ。

まずは雑魚からいこうかしら。スケルトンはコロネ、ギヤドフライとヒトレブナント
 がカメラリアを攻撃ね。

鴉：

うげ当たつてもうた。

椿：

ギヤドフライの攻撃は回避自動成功よ。威力表の時に出て欲しいわ。

人間のほうも回避よ。

未来：

この極端な出目は何なのかしらね。コロネには10点のダメージよ。

鴉：

盾捨ててもうたけど「フィールド・プロテクション」があるから、3点しか喰らわんのやったらええか。

未来：

さすがの頑丈さねえ。

さてデスソードは、コロネに死の刃で切りかかるわよ。命中力は、13ね。回避判定してちょうだい。失敗したら10点呪い属性魔法ダメージよ。

橘：

あ、「フィールド・プロテクション」が……

未来：

そう、効果を発揮されない攻撃よ。

鴉：

ヤバイやん！ 頼むでえ……12！ いちたりへーん！

くうつ、橘回復頼めるか？

橘：

了解。

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

タシギス（右京）：

「あいつ、見るからに近づくのヤバそうだね

メゴ^マタ^キマ^スオ^フエ^イ ニウ^展ケ^開オ!

ツロ^術ヨ^式ヌ^付・ベ^与キ^与ヨ^与ヌ^与 マ^与ル!

ミウ^マシ^スオ^ス テ^フー^イジ^アヨ^アヌ^変セ^形オ^形ヌ!

ヘ^フヨ^アソ^イア!

G M (未来) :

狙いすました魔弾がデスソードの本体である剣を狙う。鎧を意に介さない魔法は金属の体を持つデスソードにも間違いない損害を与えていく。鎧を意に介さない魔法は金属の体を持つデスソードにも間違いない損害を与えていく。

そこへエウギスの牽制射撃が飛び足を止めさせる。

リンダ(橘) :

「制裁の双子神よ、我らにその加護を……」

その隙にみんなに防護をかける。

コロネ(鴉) :

「さあ、あなたたちの相手は私たちよ!」

G M (未来) :

豪快に振るわれるメイスがアンデッドをなぎ倒すが、乱暴に振るわれたせいかスケル

トンにはかすりもしない。

カメリア（樁）：

「あなたも！ 土に！ 還りなさい！ ?！」

連撃を叩き込むも、焦りが出たのか3発目の拳は空を切る。

GM（未来）：

アンデッドたちの攻撃をかいくぐるカメリアに対して、コロネはスケルトンの攻撃を
鎧で受ける形とはいえ避けそこね、その隙を狙うように凶刃が振るわれる。

コロネ（鴉）：

「つく、あ……」

（刃が鎧をすり抜けた？ 違う、刃は間違はなく弾いた、なのに何が……）」

リンダ（橘）：

「コロネ?!」

|||||||

第2ラウンド 表 陣形

— タシギス、エウギス、リンダ

— →

→ 10m

しゃーない。スケルトンはカメラリアに任せた。椿：任されたわ。

ギヤドフライから、5点。人間レブナントが、12点や。

未来：

人間のほうは塵になったけど、ギヤドフライはまだ健在。再生能力さまさまね。

右京：

射撃でギヤドフライ落とすか？ 残り2のヤツに手数が多いカメラリア使うのもった

いないだろ？

橘：

それなら先にカメラリアにはスケルトンを殴って欲しいわ。

左京：

その心は？

橘：

スケルトンを撃破出来たなら、ギヤドフライを落とすのにリンダが前に出ても良い。

それで倒せなかったら右京お願い。

鴉：

え、コロネちゃんの回復は？

橘：

1つ。死の刃1撃ならまだ耐えられる。

2つ。エウギスならHP回復用の弾丸が撃てる。

以上から、デスソード1体になれば脅威度はかなり低い。

未来：

まあ確かに痛恨撃も持ってないから打撃点マックスでも誰も倒れないのは確かね。

椿：

OK。そういうことなら橘のプランに乗るわ。

未来、《両手利き》でスケルトンを狙うわ。

未来：

了解。それじゃあダイスをお願い。――2を忘れないでね。

椿：

まずは右手、10だから命中ね。10点のダメージよ。

未来：

まだ動いてるわよ。

椿：

でしょうね。そのまま左手、また10。あらくリテイカルが出たわ。

未来：

その時点で撃破確定だけど。

椿：

せつかくだから……合計21点ね。

未来：

とんでもないオーバーキルを見たわね。

橘：

これならリンダも心置きなく前に出られるわ。

10m前進してギャドフライを攻撃。命中力11よ。

未来：

うくん、かわせないわね。

橘：

それじゃあ……9点ね。

未来：

ギャドフライも落ちたわ。

橘：

想像よりも上手くいったわね。左京もデスソード狙いで良いわ。リソースが限られているし攻撃にまわしましょう。

左京：

と言いたいけれどエウギスは今のままだと誤射の可能性があるから橘：そうだった……、6 m だけ前進して乱戦エリアにはまだ入らないようにして、弾丸の装填をしておく。

右京：

それじゃあタシギスの攻撃だな。「ソリッド・バレット」成功。「ターゲットサイト」成功。

問題は命中力だな……17。これは当たっただろ。

未来：

さてさて、9 って……。おめでとう。命中よ。

右京：

高いで目が出てくれると良いんだが、6 + 3 で 9 点か。低い……。

未来：

魔法の強みは防護点が効かない事だからね。＜剣のかけら＞で強化された分がもう無くなったわ。

第2ラウンド 裏 陣形

12ね。

椿：

げっ……微妙に高いじゃないの。回避力判定15。回避ね。

鴉：

期待値で回避できるもんを何ビビッとんねん。

椿：

うるさいわね。こちとらそつちより打たれ弱いだよ。

鴉：

今のHPはコロネちゃんの方が低いやろうが。

未来：

はいはい。RP始めるわよ。

コロネ(鴉)：

「(とにかく数を減らさないと)

こんのお！」

コロネがメイスを振り回すと、レブナントの2体がまともにその1撃を受け近くの壁

に叩きつけられ、人間のレブナントが塵と化す。

リンダ（橘）：

「ギヤドフライなら私でも何とかなる、スケルトンを！」

カメリア（椿）：

「オツケー。よつ、はあ！」

カメリアの拳が人骨をたやすく砕き、リンダのステイックがギヤドフライを塵へと返した。

タシギス（右京）：

「残りはデスソードだけ！」

マ^マギ^ギス^スフイ^{フイ}ア^ア
メゴ^メタ^タマ^マオ^オエ^エ ニウ^ニケ^ケオ^オ！
展開

ツ^ツロ^ロヨ^ヨヌ^ヌ・ベ^ベ中^中ヨ^ヨヌ^ヌ マ^マル^ル！
術式 付与

ミ^ミウ^ウシ^シオ^オ テ^テー^ージ^ジヨ^ヨヌ^ヌセ^セオ^オヌ^ヌ！
マ^マギ^ギス^スフイ^{フイ}ア^ア 変形

フ^フア^アイ^イヤ^ヤ
ヘ^ヘヨ^ヨソ^ソア^ア！

GM（未来）：

放たれる銃弾がデスソードを着実に傷つけていく。しかし死者の肉体を操る魔剣はなお周囲の生者に憎悪の視線を向け自身を振るう。

しかし振るわれた刃をカメリアは余裕の動きで回避する。

カメラア（椿）：

「つと。どこ狙ってるのかしら？」

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

第3ラウンド 表

未来：

（あと3〜5ラウンドって所かしらね）

さて次はどうする？

鴉：

ううん……どうせ防護点が通用せんのかなら盾拾わんと両手持ちのまま殴った方が早そうやな。

ほな先鋒コロナちゃん《全力攻撃I》いつきまーす。ぐあ、出目が小さい。命中力9や。

未来：

これなら避けられそうね。はい、回避。

鴉：

ぐぬぬ……。

椿：

(基本値1差なら手数で攻めたほうが良いかしら)

《両手利き》で行くわよ。まず右手、11よ。

未来：

これは微妙なところね。13で回避。

椿：

まだまだ左手。また11。

未来：

自動成功。

椿：

どつちにせよ回避《両手利き》による命中力低下が無くても回避されていたの意って
出目良すぎない？

当然《追加攻撃》よ。12か、駄目そう。

未来：

13。

椿：

むう。

右京：

さつきと同じ組み合わせで、両方成功つと。よつし！ 命中力18！ これは当たるだろ！

未来：

自動成功以外失敗だからね。はい、ダメージ出してちょうだい。

右京：

おつし！ ……合計5点……。

左京：

命中の出目が良いと威力表が振るわない印象。タシギスは1mだけ進んで乱戦エリアには入るけど、これだけだと独立状態だよな？ 誤射する？

未来：

ううん、独立状態での同一乱戦内への攻撃について言及が無いのよねえ。まあ同じ乱戦エリア内からの攻撃なら誤射しないと書いてるし、この卓では誤射しない事にするわ。

左京：

ありがとう。じゃあ【クリティカル・バレット】自動成功、【ターゲットサイト】成功。行使で6ゾロは要らないんだけど。

命中力判定、10。駄目そう。

未来：

11つと。極端に大きい出目じゃないんだけどね。

橘：

攻撃したいけれど、ここはコロネの回復ね。3点<魔晶石>を消費して【キュア・ウー
ンズ】行使は問題なし。回復量は

鴉：

頼むでえ……

橘：

……合計8点。

鴉：

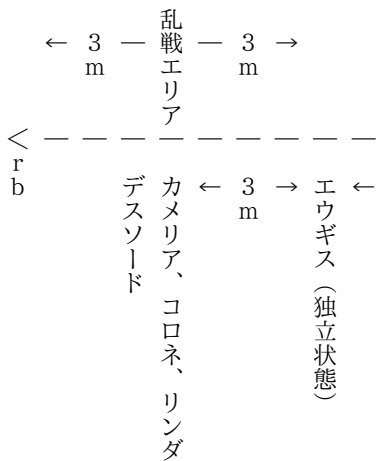
おお、だいぶ余裕で来た。おおきに。

第3ラウンド 裏 陣形

— タシギス

— →

— 7 m



</ r b > < r p > (</ r p > < r t > b </ r t > < r p > (</ r p > </ r p > </ r p > </ r u

死の刃の対象は……カメラだね。こちらの命中力は11。

椿：

コロネに行かなかったのは良かったけど、

一同：

あ

椿：

じ、自動失敗……

未来：

経験点50点おめでとう。

椿：

橘あゝ

橘：

はいはい。

コロネ（鴉）：

「あとは貴方だけです。大人しくしてください！
でも力んだせいか当たらない。」

カメリア（椿）：

「この隙に！ シッ！ ハッ！ タアッ！」

これも全部当たらない。

タシギス（右京）：

「お膳立てご苦労！」

乱戦の隙間を縫うように打ち込まれる弾丸がデスソードに突き刺さる！

GM（未来）：

数度にわたる射撃を受け、器となっている死体は損壊激しいが、その目には生きる者全てへの怨讐に燃え上がったままである。

エウギス（左京）：

そこで歩を進めて乱戦に入り込むエウギス。

「やっと見えた。っ！」

と引き金を引くも、焦りからかギリギリのところであたらない。

リンダ（橘）：

「みんなの攻撃が全然当たらない……あの身体、生前はよほど名の知れた戦士だったのか？」

コロネ！

戦況を見ながらコロネに祝福を。

コロネ（鴉）：

「ありがとう」

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

第4ラウンド 表

未来：

（別にかけらでの強化以外改造してないんだけど、相手のほうが上手って事にすることで判定失敗を相手のせいに来るの良いわね）

橘：

カメリアに「キュア・ウーンズ」ね。MPは5点の石で。行使も問題なし。9点回復ね。ちよつと心もとないかしら

椿：

充分よ。ありがとう。……私は最後に行動しようかしら、相手のHPの残り具合で確実に当てにいくか手数に頼るか変えられるし。

橘：

良いと思う。

左京：

じゃあ魔法組みからかな？ ……もうMP少ないんだけど、「ターゲットサイト」で命中上げた1発と、命中上がらない代わりに3発撃ってるのとどっちがいい？

橘：

……k

右京：

基準値が相手と同じだし手数で押したほうが良いんじゃない？

橘：

……うん。

左京：

了解。じゃあ、手番来た時点で乱戦エリアに巻き込まれて、「ソリッド・バレット」、行使OK。命中力判定、14。

未来：

これは微妙だね……ゴメン同値で回避。

左京：（机バンバン）

ア——！

右京：

落ち着けて、タシギスは弾倉が空だから装填して終わり。

鴉：

コロネちゃんの《全力攻撃I》両手持ち攻撃！ 自動成功?!

未来：

あら、さすがに無理ね。ダメージどうぞ。

鴉：

ちよいつ！ 14点やな。

未来：

HPが半分をきつたわ。

椿：

ううん、ここはまだ手数優先かしら、《両手利き》で攻撃。右手、11。

未来：

12で回避。

椿：

左手、また11。

未来：

13。

椿：

両手利き使ってなければ1発は当たったのに……《追加攻撃》！ 17！

命中にマイナス補正かかってる時にこの出目が出なさいよ！

未来：

あるあるね。15だから命中よ。

椿：

ここで大きい出目が欲しいんだけど……9点。ビミョー。

未来：

このラウンド、前衛2人だけで15点削ってるのよ。残りHP16だからもう直ぐ終

わるわよ。

右京：

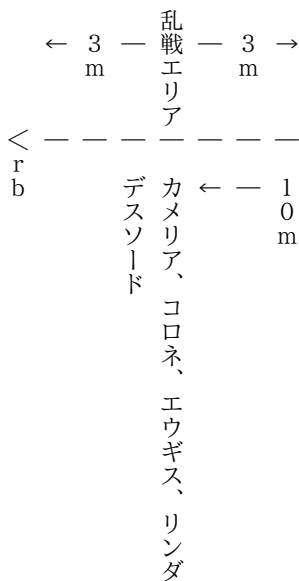
マホウガアタレバナ-

鴉：

不吉からやめい！

第4ラウンド 裏 陣形

— — — —
— → タシギス



</ r b > < r p > (< r p > < r t > b < r t > < r p >) < r p > < r u

b y > 未来 < / b > :

(ダメージ与えてきた2人に対象を絞っても良いけど……事故の予感がするしやめと
きましょう)

使うのは当然、死の刃。対象は、リンダね。……うわ出目が低い。9を回避してちよ
うだい。

橘：

それなら大丈夫そうね。……11で回避。

リンダ(橘)：

「祈りをささげている。」

大丈夫か？」

コロネ(鴉)：

「ええ、助かるわ。」

エウギス(左京)：

そんな乱戦の只中に転がり込むようにしての1発。無理な姿勢からの射撃で当たりはしないけれど、

コロネ(鴉)：

気をそらした隙を逃さない1撃！

「そこおっ！」

振るわれるメイス。

カメリア(椿)：

姿勢を崩すデスソードに牽制ジャブを交えつつ拳を叩きつけるわ。

「いちっにのっ、さん！」

GM(未来)：

その衝撃によるめきながらも次なる得物をそのうつろな目が捕らえ刃が振り下ろされる。

リンダ（橘）：

「つと」

が、そんな崩れた体勢での攻撃が当たるはずもない。

|||||

第5ラウンド 表

左京：

さつきと同じ要領で「ソリッド・バレット」のみ、成功つと。でも命中は低い……9。

未来：

さすがに避けるわね。

右京：

こっちは「ターゲットサイト」込み。バレットの行使に自動成功してもなあ……13

かいけるか？

未来：

そうね命中よ。ダメージ出してちょうだい。

右京：

……9点だ。

未来：

もうボロボロね。

鴉：

毎度おなじみの《全力攻撃Ⅰ》！ 16を避けれるもんなら避けてみい！

未来：

いや、無理だから……あ、同値出たわ。

鴉：

うそやん

橘：

ここはリンダも攻撃に加わるわ。《魔力撃》込みで攻撃。命中力14。

未来：

そういえばリンダは近接もいけるんだったわね。回避10。決まったかしら。

橘：

出目は低いけど《魔力撃》のおかげで11点よ。

椿：

でかつ！ なんでもっと積極的に使わないのよ。

橘：

抵抗力が下がるから、魔法使いや生命抵抗力を要求してくる相手には使いつらいのよ。

未来：

というか、今回は活躍する前に気絶しちゃったのもあるしね。

リンダ（橘）：

エウギスの牽制、タシギスの援護射撃、コロネの大振りな攻撃。

それらが見事に重なり合いリンダの目の前で無防備な姿をさらす魔物。

死者の身体を操り、更に犠牲者を生み出す、悪霊。その偽りの肉体へ神への祈りと共に繰り出される拳が突き刺さる。

GM（未来）：

その一撃に込められたのは単なる魔力なのか、あるいは神の信徒を通じて放たれる神の威光か、猛威を振るい続けたアンデッドは動きを止め、ゆつくりとその場に倒れこみ動かなくなった。

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

未来：

お見事！　コレにて戦闘終了よ。

椿：

橘が美味しい所持ってたー！

橘：

いや、なんか、ゴメン。

未来：

大量の＜魔晶石＞でみんなのHPを維持につとめてくれたんだし、それくらい良いで

しよ。

椿：

うん。もちろん冗談よ。リンダ居なかったらもっと前に全滅してたわよね。

鴉：

1人だけアイテムガンガンに使ってくれたしなあ。

右京：

ああ、間違いなくMVPだよな。

左京：（コクコク）

橘：（赤面）

う、あ、ありがとう。

未来：

さ、戦利品を決めたら少し休憩してからエンディングの描写をしましょうか。

戦利品

＜剣のかげら＞×4、頑丈な骨（30G）、穢れた骨（50G）×2、さびた剣（50G）

＝
＝
＝
＝
＝
＝
＝

つづく

A 2 | 6.

忍基地内 死塾月閃女学館基地 叢私室

未来：

さて、エンディングなんだけれど、何かしたいことが無ければ冒険者の店に帰って報告をしたら終了よ。

椿：

うくん、何かあるかしら。

橘：

デスソードに使われてた亡骸ってどうなるの？

未来：

うん？ 剣の方が本体だし特には変化ないかしらね。（そういえばロールプレイでつわものの死体を手でできたデスソードかもってやってたわね。それじゃあ）

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

ハイリア地方ロウラル王国ロウラル城下町 路地裏

GM（未来）：

激戦の末、アンデッドの討伐を終えた一行。

そこに残るのは、砕けた人骨、折れて力を失ったデスソードだった剣、そしてデスソードに能力を見込まれ操られていた哀れな骸。

コロネ（鴉）：

「このままにしておくのは忍びないし、供養ぐらいはしておきましょう。リンダちゃん、お願いできる？」

リンダ（橘）：

「ああ。

その生涯を終えてなお、無念と怨讐に吞まれ不本意な振る舞いを強要された哀れな者に、此度こそ安眠と、神々の平原への導きのあらんことを……

……。簡易式だけれどこれでしばらくは大丈夫なはず」

タシギス（右京）：

「これであれば笑う魔神亭に報告すれば終わりだな」

エウギス（左京）：

「疲れたわね」

カメリア（椿）：

「まったくですね。早く帰って休みたいです」

GM（未来）：

そんな話をしながら撤収の準備をしていると路地の先、魔神亭の方角から複数の足跡が近付いてくる。

冒険者（A・R・C）：

『！』

椿：

警戒するわよ。

GM（未来）：

音のほうへ視線を向けると

「こつちのほうだと思うんだが」

「もう音もしない。終わってるんじゃないか」

などという会話と共に現れた冒険者のうち何人かは、笑う魔神亭で見かけた顔だった。彼らはカメリアたちに気付くと歩調を緩め近づいてきた。

「お、魔神亭に居た新顔君たちか。」

こつちで戦闘音が聞こえてきたから様子を見に来たんだが、必要なかったみたいだ

な」

リンダ（橘）：

「おつかれさまです。お手数おかけしました。

こちらは何とか指定コースを廻り終えれそうです」

神殿勤め時代に討伐任務などで冒険者と交流のあったリンダが対応に当たるわ。

先輩冒険者（GM）：

「ふむ。スケルトンにこいつはゾンビ、か？」

カメリア（椿）：

「あ、気をつけてください。その剣、デスソードだったものなので」

先輩（GM）：

「おっと」

コロネ（鴉）：

「ウチの神官が簡易ですけど浄化を行ってくれているので大丈夫だとは思いますが」

リンダを示しながら説明しとこう。

橘：

なら制裁の双子女神の聖印を見せておこう。

先輩（GM）：

「なるほどな。なら大丈夫だろう。」

あとは……この塵はレブナントもいたのか？」

タシギス（右京）：

「ああ。他のところでも何体か見かけたぜ」

先輩（GM）：

「ふむ。状況は相変わらずか」

とその時、デスソードに操られていた遺体をかたづけようとしていた別の冒険者が声を上げる。

「おい、こいつ、ひよつとしてサイコ漂流キャッツのナボールじゃないか？」

「なに？ 本当か？」

「特徴は似てると思うが……キャッツのメンバーに確認してもらうのが確かだろうが」

エウギス（左京）：

「どうかしたんですか？」

先輩（GM）：

「あ、ああ。すまない。このソレイユの女性実はソレイユで女性という事に今決まったはな、何ヶ月か前に行方不明になっていた魔神亭所属の冒険者に似ているんだ。まさ

かデスソードに魅入られていたとはな」

「まあ、デスソードは殺した相手がその時使っている体より優れていると判断すると乗り換えるというし、戦士としては誉れかもしれないが……」

カメリア（椿）：

「そうだったんですか……なら御遺体は魔神亭に連れて行ったほうがいいですかね」

先輩（GM）：

「ああ、そうだな。すまないが手伝ってくれ」

＝＝＝＝＝＝

鴉：

せっかくシリアスっぽい？ 会話してるのにパーティーの名前で集中できへーん！

未来：

ランダム命名は頭使わなくて楽なのよね「サタスペ」のチーム名決定表のお世話になりました。

右京：

そんな雑な……

未来：

そんなわけで、先輩冒険者の1人が取ってきてくれた大八車に遺体を乗せたりして、

残りの道を念のため警戒しながら魔神亭まで戻ってくるわ。

左京：

スルーした……

|||||

ハイリア地方ロウラル王国ロウラル城下町 冒険者の店「笑う魔神亭」

GM（未来）：

冒険者たちが店に戻ってくるとにわか慌しくなった。

単なる夜警のほずが、行方不明だった冒険者が変わり果てた姿で帰ってきたのだから当然といえば当然だろう。後半の見廻りに備えて仮眠を取っていた彼女の元チームメイトだという冒険者たちが呼ばれ、顔や所持品を確認し、それ以外にも個人を特定できそうな物を確認していく。

同業者という意味ではライバルでも、こういう時は互助がしつかり働いているように、サイサクは最小限の指示だけして、PCたちの下へとやってきた。

サイサク（GM）：

「おつかれさん。見廻りだけのほずが余計な仕事までしてもらって悪かったね」

カメラア（椿）：

「いえ。でも、彼女パーティーを組んでたんですよ？ 何故一人だけ行方不明に？」

コロネ（鴉）：

「確かに。パーティーつ丸々消息を絶つなら解りますけれど」

サイサク（GM）：

「ああ、その辺りも調べてはいたけど、これで少しは進展すれば良いんだがね。さ、湿っぽい話は一旦置いて、アンタたちの仕事の清算と行こうか」

未来：

という事で、討伐した魔物たちの戦利品から今回の働きぶりを確認してくれて、報酬の支払いをしてくれるわ。

右京：

ナボールだっけ？ どうなるんだ？

未来：

行方不明直後にデスソードに襲われていると仮定したら、蘇生を試みてもレブナント化のリスクの方が高いから、翌日神殿で弔いを受けるでしょうね。もし、参列したいというなら同じ冒険者の店の一員として許可は出るんじゃないかしら。サイコ漂流キヤッツのメンバーからすれば仲間を解放してくれた恩人だし。

左京：

助けられないのか。

未来：

まあ、名前も素性も戦闘後に決まったチヨイ役だしね。

橘：

え？

未来：

戦闘前にダイスを何回か振ったでしょ。アレでボスと取り巻きの内容を決めるシナリオだったのよ。

椿：

最後までランダムエンカウントみたいなものだったのね。そういうことなら仕方ないわね。それで、報酬だけどうなるの？

未来：

じゃあ、経験点から順番に計算していきましょうか。

~~~~~

リザルト

経験点

|         |                           |
|---------|---------------------------|
| シナリオクリア | ：1, 000                   |
| 討伐魔物    | ：310                      |
| 自動失敗回数  | ：×50                      |
| 合計      | ：1, 310 + $\alpha$ 点 / 1人 |

## 成長

|      |            |
|------|------------|
| カメリア | ：(2, 6) 敏捷 |
| コロネ  | ：(2, 3) 筋力 |
| タシギス | ：(3, 5) 知力 |
| エウギス | ：(2, 3) 筋力 |
| リンダ  | ：(5, 5) 知力 |

## 報酬

戦利品           ：670G / 5人

現物支給品：<「余裕を見せるHPが一定以上減少しないと判定にペナルティが付く」サーペンタインガン「必要筋力-2」>

獲得名誉点：16点

合計名誉点：25点

名声：駆け出し。冒険者の店など、狭いコミュニティの中でなら名前だけは知られている。

意識：ロウラル城下の「笑う魔神亭」に新たな冒険者パーティーが所属することになった。

~~~~~

未来：（苦笑）

ランダムだから仕方ないけれど、役に立たない物が出来たわね。

椿：

必要筋力は最初からクリアしてる項目だものね。

橘：

それ以前に、この効果があっても必要筋力は1より下がらないから。

右京：

こいつら元々1だからな……

鴉：

それなのに、HPが減らんと判定にマイナスってゴミやん！

未来：

マイナスしか意味が無い武器だから仕方ないけど、ゴミって。ううん、ここまで無用の長物が出来るのは想定外……よし。

サイサク（GM）：

「こういう代物ならあるが、そっちのリカントは見たところマギテックだろ？ 要るか？」

（リカントが魔法使い????）

タシギス（右京）：

「いや、さすがにこれはいらねえよ」

エウギス（左京）：

「精神汚染だけのガンを渡されても……」

サイサク（GM）：

「だよなあ」

と苦笑すると、少し思案した後、

「よし、約束の品が役立たずとあつちや『笑う魔神亭』の名折れ。最初と話が違って申し訳ないが、こいつで手を打ってくれないかい」

とガメル銀貨が詰まって袋を差し出すわ。

未来：

というわけで、武器の代わりに1, 680G渡してくれるわよ。戦利品と合わせて2, 350Gね。

椿：

あら、良いの？

未来：

どうせ次回売り飛ばされるだけでしょうしね。換金の手間を省略するわ。

鴉：

ほな遠慮なく。山分け……リンダに多めに渡しとくか？

橘：

……i

右京：

面倒だし、とりあえず山分けでよくね？ 足りないときはお互いに融通すりゃいいんだし。

橘：

……うん。私もそれで良いと思う。

左京：

じゃあ、1人470ずつか。

未来：

OKかしら？ それじゃあ、今日はここまでね。

お疲れ様でした。

A. R. C. :

おつかれさまでしたー。

M2・試験

M2―成長報告

忍基地内 死塾月閃女学館基地 叢私室

叢：

待たせて申し訳なかったな。2回目のセッション開始する。

ミルキーポップ：

ワーパチパチパチ

叢：

まずは各々のキャラクターの成長報告を頼む。

セラードーン PL：舞

種族：人間 年齢：15歳 性別：女性

種族特徴：「剣の加護／運命変転」 生まれ：軽戦士

能力値／能力値ボーナス

器用度：14／+2

敏捷度：15／＋2

筋力：14／＋2

生命力：15／＋2 生命抵抗力：5

知力：13／＋2

精神力：7／＋1 精神抵抗力：4

冒険者レベル：3

所持経験点／合計経験点：260／4, 260

技能／レベル

フエンサー／3、スカウト／2

戦闘特技

《囹攻撃Ⅰ》、《牽制攻撃Ⅰ》

最大HP：24／最大MP：7

習得言語（注釈ないものは会話・読文両方習得）

交易共通語、ハイリア地方語

装備

武器：＜カッツバルゲル＞

防具：＜ソフトレザー＞

装飾品

頭：<クリボン>

首：<マフラー>

足：<ブーツ>

所持アイテムなど

<冒険者セット>、<着替セット>、<食器セット>×2、<2人用テント>、<羽ペン>、<インク>、<羊皮紙>×5、<救命草>×14、<魔香草>×2、<保存食>×7

現金：638G

舞：

憧れを追いかける人間の軽戦士、セラードーン。

経験点を使ってフェンサーをレベルアップ。これで冒険者レベル3になったから新しく戦闘特技の《牽制攻撃I》を覚えたよ。これはもうアンちゃんが習得してる特技だね。

叢：

フェンサー技能でクリティカル値が下がっておるから、実質プラスマイナス0か。他

の宣言特技を使わないなら、常に命中力が1上がっているのと同じか。
舞：

そういうこと。

如水：

じゃあ次は私ね。

マルIIデルー PL：如水

種族：タビット 年齢：10歳 性別：女性

種族特徴：「第六感」 生まれ：吟遊詩人

能力値／能力値ボーナス

器用度：12／+2

敏捷度：13／+2

筋力：10／+1

生命力：18／+3 生命抵抗力：5

知力：25／+4

精神力：11／+1 精神抵抗力：3

冒険者レベル：2

所持経験点／合計経験点：260／4, 260
 技能／レベル

バード／2、ファイター／2

セージ／1

戦闘特技：《武器習熟A／絡み》

呪歌／終律

【バラード】

【終律：冬の寒風】

最大HP：24／最大MP：11

習得言語（注釈ないものは会話／読文両方習得）

交易共通語、ハイリア地方語（会話）、神紀文明語（読文）

汎用蛮族語（会話）

装備

武器：＜チェイン＞

防具：＜ソフトレザー＞、＜ラウンドシールド＞

所持アイテムなど

＜冒険者セット＞、＜着替セット＞、＜楽器＞、＜保存食＞×7、＜救命草＞×10、

<魔香草>×2

現金：248G

如水：

家の汚名を晴らすため旅するタビット、マルIIデルーはバード技能を上げて、終律を習得したわ。

叢：

習得したのは冬の寒風か。対象に氷・水属性の攻撃を行う終律だが、ファイターを上げるものかと思っていたな。

如水：

まあ、マルの筋力じゃ大したダメージも出せないし、一度絡めると解除できない事も判ったからね。何より……

叢：

なにより？

如水：

セー ジ 技能に 圧迫されたからね

叢：

う、すまぬ……。。

如水：

はあ、まあ良いけどね。

篝：

つぎあたしね。

アン PL：篝

種族：シヤドウ 年齢：15 性別：女性

種族特徴：「暗視」、「月光の守り」 生まれ：拳闘士

能力値／能力値ボーナス

器用度：19／+3

敏捷度：18／+3

筋力：12／+2

生命力：16／+2 生命抵抗力：5

知力：12／+2

精神力：14／+2 精神抵抗力：9

冒険者レベル：3

所持経験点／合計経験点：169／4, 160

技能／レベル

グラップラー／3、レンジャー／1

戦闘特技

《追加攻撃》、《牽制攻撃Ⅰ》、《両手利き》

最大HP：25／最大MP：14

習得言語（注釈ないものは会話／読文両方習得）

交易共通語、シャドウ語

装備

武器：＜アイアンボックス＞、＜投げ＞

防具：＜ポイントガード＞

装飾品

頭：＜バンダナ＞

足：＜ブーツ＞

所持アイテムなど

＜着替セット＞、＜調理道具セット＞、＜冒険者セット＞、＜魔香草＞×3、＜ヒーリングポーション＞、＜保存食＞×7、＜救命草＞×10

現金：705G

篝：

幼馴染と一緒に冒険する元ガキ大将、アンだ。

グラップラー技能を伸ばして《両手利き》習得で1ラウンドに3回攻撃ができるようになったぞ。

なあコレ、両手に武器を装備してってあるけど、格闘武器は最初っから両手にハめてるって事で良いんだよな？

叢：

ああ。新たに買い足す必要はない。3回攻撃をする場合、通常攻撃と両手利きで追加される攻撃の2回は命中力が下がるので注意してくれ。追加攻撃で行う攻撃は命中력에 영향はないよまだ。

篝：

りよーかい。

もうちよつと経験点があつたら他の技能とつたりもできたんだけどなあ。

珠姫：

たまちゃんの番！

ペアル PL:珠姫

種族:タビット 年齢:10 性別:女性

種族特徴:[第六感] 生まれ:妖精使い

能力値/能力値ボーナス

器用度:11/+1

敏捷度:11/+1

筋力:6/+1

生命力:10/+1 生命抵抗力:4

知力:29/+4

精神力:19/+3 精神抵抗力:6

冒険者レベル:3

所持経験点/合計経験点:160/4, 160

技能/レベル

フェアリータイマー/3、フェンサー/1

戦闘特技

《ターゲッティング》、《魔法拡大/数》

最大HP：19／最大MP：28

習得言語（注釈ないものは会話／読文両方習得）

交易共通語、神紀文明語（読文）

装備

武器：〈ダガー〉

防具：〈クロスアーマー〉、〈バックラー〉

装飾品

頭：〈リボン〉

腰：〈宝石ケース〉（妖精使いの宝石（水：氷2、風2、光2）妖精との契約は「2.0ルールブックEX」の妖精魔法改定ルールを採用していますキャラメイク時点で契約属性が足りてなかったので合わせて修正しました

足：〈ブーツ〉

所持アイテムなど

〈着替セット〉、〈2人用テント〉、〈食器セット〉、〈調理道具セット〉、〈冒険者セット〉、〈魔香草〉×3、〈ヒーリングポーション〉、〈保存食〉×7、〈救命草〉×10

現金：250G

珠姫：

たまちゃんはねえ、妖精さんと仲良くなったよ！

叢：

契約は水・氷、風に光か。攻撃と少量だが回復も使える。

夕霧：

イヴの回復が間に合わない時なんかは頼らせてもらうかも。

珠姫：

うん！

夕霧：

最後はイヴね。

イヴ∥ソワール PL：夕霧

種族：ヴァルキリー 年齢：15 女性：性別

種族特徴：「戦乙女の光羽」、「戦乙女の祝福」 生まれ：軽戦士

能力値／能力値ボーナス

器用度：22／+3

敏捷度：12／＋2

筋力：16／＋2

生命力：16／＋2 生命抵抗力：4

知力：7／＋1

精神力：14／＋2 精神抵抗力：4

冒険者レベル：2

所持経験点／合計経験点：160／4，160

技能／レベル

フェンサー／2、プリースト（マキシム）／2

スカウト／1

戦闘特技：《魔力撃I》

最大HP：21／最大MP：20

習得言語（注釈ないものは会話／読文両方習得）

交易共通語、ハイリア地方語

装備

武器：＜クォータースタッフ＞

防具：＜ソフトレザー＞

装飾品

首：＜聖印（マキシム）＞

所持アイテムなど

＜冒険者セット＞、＜食器セット＞、＜着替セット＞、＜調理道具セット＞、＜2人用テント＞、＜救命草＞×10、＜魔香草＞×6、＜保存食＞×7

現金：258G

夕霧：

復讐に燃えるイヴⅡソワール。近接戦闘に向けてフェンサーを伸ばしたわ。

叢：

みな概ね平らに伸ばしているな。

夕霧：

一芸特化だとみんなの負担を増やす場面が多いのかなって

叢：

各々得手不得手がある。不得手な者は仲間にも助けるのも戦術だ。

舞：

忍とおんなじだね！

叢：

む？ う、む。確かにそうかもな。だが、忍の技能を苦手のままにしているは、一人前にはなれんだろう。単独の忍務で困るぞ。

籥：（ニヤニヤ）

舞、言われてんぞ。

舞：

ぶー……。

夕霧：（スルー）

あとは、スカウト技能をとったくらいね。

叢：

キャラとしての取得理由は考えているか？

夕霧：

うーん……、スカウトを上げると戦闘中の移動が強化されるのよね？　じゃあ、素早

さの稽古をしたってことで。

叢：

うむ。了解した。まあ、その戦闘特技が取得できるのはそれなりの高レベルになつて

からだがな。

夕霧：

復讐がいつ成し遂げられるか解らないでしょ？ 長期戦になることも考えてるの。

叢：

なるほどな。演出としては問題ないだろう。

では、2回目のセッションを始めよう。今回は王都であるハイラル城下にて冒険者ギルドへの登録をすることが目的となる。

冒険者ギルドとは、その名の通り冒険者を支援する同業組合だな。依頼人と冒険者の仲介。戦利品の買取、冒険者に必要な物品の売買など行っている。冒険者の視点で見れば仕事の斡旋業者のようなものだな。

篝：

依頼人を探したりするのをしなくて良いってことか。何か禁止事項とかあるのか？

叢：

不文律とされる禁止行為がいくつかあるがセッション中にプレイヤーが犯しかねないのは、冒険者同士での争い／戦闘行為の禁止だな。冒険者は互いに助け合うもの、という考えのもと定められているらしい。無論NPCの冒険者にも喧嘩を売ってはならんぞ。

如水：

なるほど。

叢：

まあ、不文律ゆえ知らずに破るもの、知っていながら破るものなどもいてトラブルは絶えんらしいがな。

珠姫：

悪いコだ。

叢：

うむ。そうした者の仲裁、あるいは制裁をギルドから依頼される事もあるかも知れんな。

では改めてサイドMセッション2「試験」を開始しよう。

つづく

M 2—1. (

忍基地内 死塾月閃女学館基地 叢私室

叢：

まずはカカリコ村から王都であるハイリア城に向かうわけだが、路線バスの馬車版……駅馬車が近い。馬車に乗って1日ほどで到着する。運賃はサプリメント『エピックトレジャー』の＜乗合馬車運賃＞だと55Gほどだな。所持金から引いておいてくれ。

如水：

食事つきの宿と同程度つて高いと思っただけ……タクシーやバスで1日かかる距離つて思うところなものかしら。

叢：

私もやや高いかと思っただが、そういわれると確かに妥当に思えるな（それでも鴉さんあたりは値切ったりするんでしょうか）。

だが、馬車は移動のみで食事はない。各々、＜保存食＞も減らしておいてくれ。

各残金、残＜保存食＞

セラ : 583G、6個

マル : 193G、6個

アン : 650G、6個

ペアル : 195G、6個

イヴ : 203G、6個

叢:

うむ。では夕方頃に城門前へ到着する。

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

M2-1.

ハイリア地方ハイラル王国ハイラル城 城門前

GM(叢):

一行を乗せた駅馬車はハイラル城門前で停まり、客を降ろしていく。

セラたち冒険者も馬車を降り城門へと向かう。そこではハイラルの騎士が行人の身元や荷物をチェックしている。ほどなくして冒険者たちの順番がやってくる。

門番騎士 (GM) :

「次の者、前へ」

セラードーン (舞) :

「は、はいっ」

門番騎士 (GM) :

「む。冒険者か？」

マル||デルー (如水) :

「ええ。この街の冒険者ギルドの支部はどこでしょう？」

門番 (GM) :

「ん？ 何かの依頼ではないのか」

と言うと彼は口角を上げニヤリと笑い「ならば」と記録用の書類と一緒に置いていた紙束から5枚抜き取るとみなに渡しまわる。

アン (箒) :

「？ これは？」

門番 (GM) :

「このギルド支部は入会のための試験がある。その一つ目がギルドの場所を見つけること。」

そいつはハイラル城下の簡易地図だ。その範囲にあるのでがんばって見つけ出してくれ」

ペアル（珠姫）：

「どうやってー？」

イヴソワール（夕霧）：

「そのあたりも含めて試験なんじゃないんですか？」

門番（GM）：

「ああ、その通りだ。目的のためにとるべき手段の選択、そしてそれを実行できる技能の有無を見ている。ここで教えられるのは支部の名前がく必殺拳機関＞ということだけだ」

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

叢：

というわけで、ここでは聞き込み判定で機関の場所を特定してもらおう。

箒：

機関で、裏社会の組織かよ。

叢：

この試験のために看板も出しておらず、立地も目立たないところにある。ある意味そ

ういう組織に似ているかもしれん。

如水：

それで、目標値は？

叢：

15だ。やや高めだが無理なレベルではないだろう。

各々、どの技能でどのように聞き込みをするか宣言してくれ。あ、判定はまだするな。まずは宣言だけにしてくれ。

珠姫：

なんでー？

叢：

この情報収集は少し特殊だな。そのためまずは各々の状況を把握しておきたい。

舞：

ううん、それじゃあ……軽戦士や冒険者レベルで聞き込みしようと思うと冒険者に、てなるよね？ でもその冒険者が集まる場所が判つてないから……あ、そうだ！ 武器や防具を売ってるお店の場所なら判る？

叢：

まあ、それなら大通りに面した場所に目立つ看板が掲げられた店が何店舗か確認でき

るだろう。

舞：

じゃあ、セラは武器屋さんで冒険者ギルドについて聞き込みよ。使うのは冒険者レベルで。

叢：

(商店での聞き込みとなると……) うむ。良いだろう。

マルはどうする？

如水：

そうね、吟遊詩人として新作のために噂話を収集している。ていう体で聞き込みできないかしら？

叢：

場所は どうする？

如水：

酒場はもう開いてるかしら？

叢：

そうだな。到着した頃にはもう日が傾いているので、酒場に限らず夜の街が賑わい始めていることだろう。

如水：

なら、酒場で聞き込みね。もちろんバード技能を使うわ。

叢：

(ええと、同じ商店ですけど……) 承知した。

篝：

アンもセラみたいな方法しか思いつかねえ。

叢：

同じ方法でも良いし、なんなら同じ場所で一緒に聞き込んでくてもかまわんど。その場合、判定を行うのは代表のどちらかとさせてもらおうが。

如水：

判定の挑戦回数が減るってこと？ こちらにメリットがないわ。

叢：

うむ。では訊ねるが、お前たちが聞き込みに使われる店の店員だったとして、話だけして何も買わない者、つまり客とは呼びがたい冷やかしの質問に快く応えてくれると思
うか？

舞：

え？

如水：

あ、

篝：

つまり、聞き込みのための出費に使える財布が増えるから2人で同じ場所もアリってことか？

叢：

ああ。如水は気付いているようだから指摘する必要はないかもしれないが、食事中に突然話しかけてくるヨソ者は警戒されることだろうな。

如水：

お酒くらい奢れって事よね。解ってるわ。

舞：

かがりいゝ

篝：

はいはい。んじゃあ、アンとセラは一緒に行動するぞ。

珠姫：

ペアちゃんはどうぞしようかな？ 妖精さんにきけない？ それならお金も要らない

でしょ？

叢：

ふむ（妖精は時間の感覚を持たないから……）。まあ良いだろう。

夕霧：

イヴは神官として神殿で話を聞けないかしら。マキシム神殿があれば良いけれどそれ以外の神殿でも喜捨すれば邪険には扱われないでしょう？

叢：

うむ。マキシム神殿があつたことにして良いぞ。

では各々判定をしてもらうが、先ほど言ったように出費が必要な場合がある。それは判定を行うために必要なコストと考えてくれ。また、人族が相手の聞き込みの場合、判定前にさらに出費する事で判定にボーナスを与える。詳しくはサプリメント「ヴァイスシティー―悪徳の贄―」の情報収集判定を参照して欲しい。

また、判定に失敗しても追加で出費する事で達成値を上げることができるとする。これは本来の情報収集判定には無い処理なので気をつけてくれ。イメージとしては情報を出し渋る相手に追加の謝礼を渡すことで素直に教えてくれた。という感じだな。

篝：（指をこすり合わせながら）

洋画でよくあるやつだな。

叢：

イメージはまさにそれだ。

では、最初にセラ・アンコンビから判定をしよう。別室へ移動するのでついてきてくれ。

舞：

え、なんで?!

叢：

みな、聞き込み場所がバラバラだからな。この世界に携帯電話などという便利なアイテムはない。遠隔通話が可能なマジックアイテムもあるがみなは持っていないだろう。だから他のメンバーの聞き込みが上手くいっているのか失敗したのか判らない状態で、先ほどの追加の費用をするか否か考えて欲しい。

如水：

ああ、先に判定する人が成功してくるから自分は失敗してもかまわないって判断ができないようにする、と。

夕霧：

面白いですね。

珠姫：

ちよつとめんどくさいけど

叢：

言つてくれるな。元々は演技のためだろう。聞き込みに失敗した、必要以上に出費したというのもRPの起点になるはずだ。

舞：

はんろんのしようもない……。

アイドル判定中

叢：

では、再開しよう。まずはイヴから描写していこう。

|||||

M 2—2. 1

ハイリア地方ハイラル王国ハイラル王都 マキシム神殿

GM (叢)：

今後世話になるであろう神殿に挨拶に来たイヴ。冒険者として活動するため頻繁に顔を出すことはできないが、それでも自分が祈りをささげる神の神殿に義理を通す必要

がある。

イヴ（夕霧）：

「ハイラル王都で冒険者をするようになりました、イヴと申します。マキシム神を信仰しておりますので、時折祈りをささげにお邪魔すると思えますがよろしく願います」

イヴ、神殿に1G寄付

所持金：203↓202G

司祭（GM）：

「これはご丁寧に。ハイラルへ着いたばかりともなりますと、解らないことも多いでしょう。我々で協力できることがありますたら頼ってください」

と寄付を受け取り神殿内での聞き込みを黙認してくれる。

イヴ（夕霧）：

「いたみいます」

と礼をしてから、参拝者に目を向けるわ。

GM（叢）：

時間帯も夜に入ってしまったこともあり、居るのは参拝が目的ではなく夜露を凌ぐために屋根を求めて現れた物乞いの類のようだ。

イヴ（夕霧）：

「少しお時間よろしいですか」

参拝者の1人の横に座りながら、手に小銭を握らせて話をします。

「冒険者ギルド支部＜必殺拳機関＞をご存知でしょうか」
ときいてみる。

イヴ所持金：202↓200G

GM（叢）：

話しかけられた男は手渡された小銭を確認すると、パイと顔を背け小さな声で

「しらねえな」

と応えると黙り込んでしまった。

イヴ（夕霧）：

「……そうですか、お祈りのお邪魔をして申し訳ありませんでした」

小銭の額を確認してから応えたあたり知ってそうだけれど財布に余裕がないので引

き下がるわね。

~~~~~

聞き込み判定（ブリースト技能＋知力ボーナス）

3 + 8 || 1 1 失敗……

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

M 2 | 2 . 2

ハイリア地方ハイラル王国ハイラル王都 酒場

GM（叢）：

マルは繁華街にある酒場の1つを訪れた。夕食時という事もあり中は賑わっている。

マル（如水）：

カウンターでエールを注文して、自分は吟遊詩人で、新作のネタがないか街の住人に話を聞いて回っていると伝え、今宵の客で自分のようなヨソ者以外は誰か来ているか訊ねる。

GM（叢）：

では、店員は1つのテーブルを指差した。そこでは男2人が談笑しながら食事をしている。

マル（如水）：

「ありがとうございます。追加でエールを2杯お願いします。あとは簡単なつまみを2人分、あのテーブルまでお願いします」

---

マル所持金：193↓184G

(＜エール＞1G×3、＜軽食＞3G×2)

---

マル（如水）：

「失礼」

とジョッキを2人の前に置き、自分も着席する。

GM（叢）：

では、男たちは最初怪訝な顔をしたが、自分たちにエールが振舞われたので警戒を一段下げた。

「？ タビットのお嬢ちゃん？ 何の用だ？」

マル（如水）：

「私は吟遊詩人なのですが、そろそろ新作の製作にかかりたいのですがなかなか着想が浮かばず……この街で何か面白い噂話などありませんか？」

と事情を説明しているうちに頼んでおいたつまみが届く。

「あ、これは私のおごりです。どうぞ召し上がってください」

GM（叢）：

すると男たちは喜んでエールをあおり、つまみを頬張る。

「吟遊詩人のネタになりそうな話しねえ。アレなんか良いんじゃないか？」

「だな。この街の裏通りには秘密機関へ通じる隠し通路がある。ていうのはどうだい？」

と応えてくれる。

マル（如水）：

「秘密機関？」

客（GM）：

「選ばれたものにしか門戸を開かない謎の組織だ。とか」

「そのオーナーの遊び心のせいで街の住人も巻き込まれている。とかどうよ」

と苦笑を浮かべ返答してくる。自分たちがその巻き込まれた住人だ、と態度で感じられるだろう。

マル（夕霧）：

「なるほど。それは面白そうですね。いただいた情報を元にもう少し調べてみます」と残りのエールを飲み干して立ち上がる。

客 (GM) :

「おう、がんばれよ。ごちそうさん」

と声をかけられながらマルは店を後にした。

~~~~~

聞き込み判定 (バード技能+知力ボーナス+2 (食事を奢ったことでのボーナス))

8+7=15 成功!

どうも、裏通りから行けるらしい。

|||||

M 2—2. 3

ハイリア地方ハイラル王国ハイラル王都

GM (叢) :

ペアルは情報収集のため散会した後、あてもなくフラフラといや、より妖精の音が聞きやすそうな場所を求めてフラフラとしていた。大通りと、比較的大きな通りが交わる交差点。そこは城壁に囲われた街にあって比較的風が通る場所だった。

ペアル (珠姫) :

「エコー^{エコー}ソエ^{さん}、^人族の冒険者ギルドという場所を知らないか
ザキベヨヘボハエウケヨハクスヌ?」

エコー (GM) :

「ハヨ又中！ハヨ又中レ！」

そういうとそのまま道案内までしてくれた。

~~~~~

聞き込み判定（ファイアリーテイマー技能＋知力ボーナス）

5＋11＝16 成功！

ギルド支部の入り口を教えてもらった！

||||||

M2—2. 4

ハイリア地方ハイラル王国ハイラル王都 武器屋

GM（叢）：

大通りにいくつも並ぶ商店のうち大剣のレリーフを掲げた店に入るセラとアン。

「いらっしやい」

と店主が出迎えてくれる。エルフの男性だ。

セラ（舞）：

「こんにちは、少しお尋ねしたいことがあります」

て感じで事情を説明してギルドの場所をきいてみるわ。

店主（GM）：

「なるほど、新人冒険者か。ギルドを探すのも大事だが、装備は足りてるか？ 買い揃え忘れたものはないか？」

暗に買い物していくように促される。

アン（篝）：

「ああ。じつはコイツの剣も古くなってきたし新調しようと思ってたんだ」

と2人の財布から出しあつた金をドンとカウンターに置く。

店主（GM）：

店主は袋の中身を確認すると一瞬驚いた表情になるがすぐに表情を引き締め

「（希望は？）」

と訊ねてくる。

セラ（舞）：

「軽量の銀製武器を持つと思うんですけど、何か良いものはありませんか？」

店主（GM）：

「銀製か、それならこの予算もうなづけるな。今使ってる武器を見せてくれるか？」

同じくらいの重量が良いだろう？」

セラ（舞）：

「お願いします」

と剣を手渡す。

GM（叢）：

店主はいったん店の奥に下がるとほどなくして鞆や鐙に豪華な装飾彫りが施された剣を持つてくる。

セラの〈カツツバルゲル〉を売却（下取り）し、〈銀のカツツバルゲル〉購入。

セラ所持金：583↓33G

アン所持金：650↓150G

店主（GM）：

「ああ、で。〈必殺拳機関〉だったか。本当はヒントまでしか教えちゃいけないんだが……駆け出しでこれだけ金を使ってくれた御礼だ。中に入るための合言葉も追加で教えてやろう」

セラ（舞）：

「ホントですか?! ありがとうございます!」

店主（GM）：

「支部のオーナーはもちろん、お前さんたちも新人に訊かれる立場になるんだから秘



密にしてくれよ」

アン(篝)：

「解ってるよ。サービスしてもらったし何か必要になったらこの店を使わせてもらうよ」

店主(GM)：

「それじゃあ、今後ともご贖員に」

~~~~~

聞き込み判定(冒険者レベル+知力ボーナス+4(高額買い物ボーナス))

9+8=17 成功!

「モグラ小路」にあるとある建物で合言葉を言うのとギルド支部に入れるという情報を得た。

|||||

叢：

と、いうぐあいに各々の聞き込みを終え再集合した。

夕霧：

ああ、よかったみんな成功していたのね。

珠姫：

ぶい！

如水：

ある意味出費ゼロのペアルが大成功よね。それに引き換え……

篝：

成功に加えて合言葉まで聞き出してんだから良いだろ。

如水：

それはまあ、そうね。

ところで銀製武器って普通の武器と何が違うの？

舞：

さあ？

叢：

知らずに要求したのか……。ゴホン

銀製の武器は一部の「通常攻撃無効」を持つ魔物に対しての攻撃が可能になる。威力等に変更は無いが弱点が銀製武器の相手の弱点を突く事も可能になるな。有名などころではレッサーヴァンパイアなどだな。

如水：

魔法でしか戦えない状況がなくなるのはありがたいかしらね。

それで、合言葉ってどういうものなの？

叢：

さあ？

珠姫：

ふえ？ 叢は知ってるんじゃないの？

篝：

そういや、向こうで判定した時にメモ渡されてただろ。合言葉だつて。

舞：

うん。それによるとね、この後のロールプレイで好きに決めていいんだつて。

夕霧：

おや？

如水：

どういうこと？

叢：

符丁として成立させたいければ、マジメなものでもふざけた物でも好きにしてくれ。
忍^{我々}としては日常的に触れているものだ。即興で決めてもらってかまわない。

本職の芸能人のユーモアに期待する。

舞：

ハードルが！

如水：

（私たちの場合、本職は学生？ 忍？ アイドルはマネージャーには悪いけど副業よ

ね）

叢：

では、モグラ小路に向かう描写をしよう。

舞：

まっつまっつまっまだおもいついてない！

|||||||

M2-3.

ハイリア地方ハイラル王国ハイラル王都 モグラ小路

ペアル（珠姫）：

「っっちっちっちっ」

GM（叢）：

ペアルが妖精から聞き出した場所へ向かう。それは街の中心から外れた通り、周囲の建物で空が小さい小道。この様子だと昼間でも日の差す時間は短いだらう。

ペアル（珠姫）：

「ここだよ」

GM（叢）：

ペアルが立ち止まったのは、何の変哲もない建物。看板もない。表から見ると2階建ての戸建て一軒家。何も知らなければ普通の民家だ。入口の開き戸のドアにはシンブルなノッカーが着いている。

イヴ（夕霧）：

「ここが？ 多くの冒険者を抱えるギルドの建物とは思えません……」

マル（如水）：

「裏通りにあるとは聞いていましたけれど」

アン（籬）：

「アタシらが聞いたのもここだよ。合言葉が要るらしいけど。」

セラ

セラ（舞）：

「う、うん」

と頷いて戸に近づいてノッカーを手のとってノックをする。

コンコン、コン、コンコン

GM（叢）：

決められたリズムでノックをすると、ドアの中から女性の声が聞こえてくる。

「合言葉を言え」

如水：

他の4人は緊張した面持ちでセラを注視する。

セラ（舞）：

「……………」

セラはただ黙ってじっとしている。

アン（篝）：

「…………セラ？」

不安になって声をかけるぞ。

セラ（舞）：

「シッ」

人差し指を口に当てて静かにするように訴えるよ。

夕霧：

幼馴染にまでその態度では、黙って見守るしかないわね。

GM（叢）：

ではセラが何も発しないまま18ラウンド過ぎた頃。ドアがキイと小さな軋みを立てながら開く。しかし、完全には開かない。まるでくたびれた扉が風か何かで動いたように、少しだけ隙間を作るように動いた程度だ。

セラ（舞）：

ゆつくりとドアを開くよ。

G M（叢）：

中は小さな部屋で奥に1枚の扉がある。ドアにはうろこに覆われ鋭い爪を持つ拳のレリーフが彫られている。

ドアのすぐ脇に女性が1人立っている。首と左目に硬質素材が見えることからルーンフォークだろう。左目のパーツはモノクルのようにも見える。

「ようこそ。〈必殺拳機関〉へ新人冒険者さん。さあ、奥の扉をくぐり道なりに進めば冒険者ギルド支部だ」

と少し芝居がかった身振りで先へ進むよう促してくる。

ペアル（珠姫）：

「お姉さん誰？」

ギルドの女性（GM）：

「おっと。これは失礼しました。私はヤスミン。ヤスミン・マフムード。冒険者ギル

ド支部＜必殺拳機関＞の職員です。

まずは第一関門突破おめでとうございます。先ほどもいいましたが、奥のドアがギルド支部の建物に続いています」

イヴ（夕霧）：

「その言い方だと、第二関門があるのですか？」

GM（叢）：

ヤスミンはニツコリと微笑むだけで応えない。

アン（篝）：

「とつとと進め、と。みんな、行くぞ」

GM（叢）：

レリーフの彫られたドアを開けると下り階段が顔を見せる。どうやら地下に降りるようだ。

|||||||

叢：

すこし長くなったな。この辺りでいったんシーンを切ろうか。

如水：

ギルド支部は地下にあるの？

叢：

いや。階段を下りると地下道が長く続く。道は一本道で迷うことはないが、それなりの距離を歩くと、何回も曲がり角に出くわすのでモグラ小路からはかなり離れただろう。など感覚的に解るだろう。

数分歩いた先に今度は上り階段が見えてくる。どうやら終点のようだ。

夕霧：

あら迷路を抜けるのが第二の関門じゃないのね。

叢：

(あわわ、そのテがありました！)

うむ。では階段にたどり着いたところから再開しよう。

|||||

M 2—4.

ハイリア地方ハイラル王国ハイラル王都 <必殺拳機関>

ペアル(珠姫)：

「あ、階段！」

て走り出すよ。

イヴ(夕霧)：

「あ、待ってください」

GM（叢）：

階段を上るとそこは宿屋のロビー程度の広さがあり、奥にいくつかのカウンター。壁にはいくつかのメモが貼られた掲示板。カウンターと掲示板を幾人かのヒトが行き来している。

その中の、PCに気がついた者が声をかけてくる。

「お、見かけない顔だし新人かな？」

セラ（舞）：

「は、はい。ルーンフォークの女性に第二関門があるって聞いたんですけど」

先輩冒険者（GM）：

「OKOK。」

オーナー！ 試験希望者だぞお」

そうカウンター奥に声をかけると大きな影がノソリと起き上がる。元々大柄な種族ではあるがその中でも大柄な部類のリルドラケンだ。脱皮をしてお再生しきらないのか体の所々に鱗が失われるほどの深い傷が見られる。だがその傷すらも勲章のように見えるほどの屈強さだ。

「ふああ〜」

と大きなあくびをして目をこすりながらカウンターから出てくる。

「冒険者ギルド支部＜必殺拳機関＞のオーナー、チバ・ハヤトだ」

セラ（舞）：

「セラードーンです」

アン（篝）：

「アンだ」

マル（如水）：

「マル＝デルーです」

ペアル（珠姫）：

「ペアルだよ」

イヴ（夕霧）：

「イヴ＝ソワールです」

チバ（GM）：

「ここに居るって事は最低限の情報集主力はあるんだろう。あとは駆け出しなりにでも荒事ができるかの確認だ。

裏の庭でやる。ついて来い」

と背を向けたと思うと

「ああ、4人ばかり手伝ってくれ」

と冒険者たちに声をかけると、何人かが名乗りを上げてついてくる。

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

叢：

というわけで、ボス戦だ。

舞：

え？ もう？

叢：

う、む。(シテイ・シナリオを作るのが苦手だから、シンプルにしたらシンプル過ぎました！)

状況は冒険者たちと、オーナーと試験協力者4名がそれぞれ一塊になっており、互いに10m離れている状態から状況開始する。

つづく

M 2—5.

叢：

(ううん、オーナー含め全員「暗視」持ち種族にすべきでしたかね)

ギルドのカウンターのの中から建物の奥へ進み、中庭へと出る。

如水：

あ、結局この建物自体はどこにあるの？ 窓とかあるかしら？

叢：

ああ、描写し損ねていたな。

階段が上がったところにあつたロビーの窓から、城門が見える。つまり、建物そのものは街の入り口に面した通りに在つたわけだ。

篝：

じゃあ、中庭は通りと逆側にあるって事で良いのか？

叢：

その通りだ。外に出ると日は完全に沈みわずかな星明りがある程度だな。オーナーたちは慣れた手つきで中庭の隅にある篝に火を灯していく。

篝：

ぐわーっ

叢：

……

珠姫：

気にしなくて良いよー。単なる持ちネタだからー。

篝：

いや、せめて何かリアクションしてくれ。

叢：

ゴホン。

かがり火で明るくなった状態で互いに向き合う。というわけです。まずは戦闘準備だがこちらはとくには、いやオーナーがリルドラケンの種族特徴「剣の加護／風の翼」を用。背中の翼を大きく羽ばたかせ体を浮かせる。

夕霧：

わたしたちにはできないことはないわねえ。

叢：

では魔物知識判定をしてもらおう。オーナー、協力者AとDの計5回頼む。

魔物知識判定

オーナー 目標値：7／1

セラ ：(平目) 9 成功

マル ：5+9 || 14 成功

アン ：(平目) 7 成功

ペアル ：(平目) 7 成功

イヴ ：(平目) 7 成功

オーナーは 穢れ憑き(人族レベル4) 相当に手加減してくれる。

協力者A 目標値：5／1

セラ ：(平目) 9 成功

マル ：5+6 || 11 成功

アン ：(平目) 7 成功

ペアル ：(平目) 7 成功

イヴ ：(平目) 10 成功

Aは 匪賊の弓兵(人族レベル2) 相当に手加減してくれる。

B 目標値：5／1

セラ : (平目) 3 失敗……

マル : 5 + 8 || 1 3 成功

アン : (平目) 5 成功

ペアル : (平目) 5 成功

イヴ : (平目) 1 2 ! 自動成功!

Bはエルフで 匪賊の雑兵(人族レベル2) 相当に手加減してくれる。

C

目標値 : 5 / —

セラ : (平目) 5 成功

マル : 5 + 8 || 1 3 成功

アン : (平目) 8 成功

ペアル : (平目) 7 成功

イヴ : (平目) 5 成功

Cはドワーフで 匪賊の弓兵 相当に 以下略。

D

目標値 : 5 / —

セラ : (平目) 9 成功

マル : 5 + 7 || 1 2 成功

アン : (平目) 7 成功

ペアル：(平目) 8 成功

イヴ：(平目) 6 成功

Dはタビットで 匪賊の雑兵 以下略。

叢：

というわけで、先輩冒険者たちが君たちの实力を見るために手加減しながら相手してくれる。

舞：

みんな匪賊だけど種族が違うのって意味があるの？

叢：

ああ。通常の人族魔物データはすべて人間なのだが、それを各種族に変更し能力値などに修正が加えられている。とはいえ、低レベル魔物の上、種族の変更は単純な強化ではない。強化されている能力値があれば低下している箇所もある。

脅威になり得るのはオーナーくらいだろうか……こちらには魔法職が居ないのでな、あまり期待はしていない。

さあ先制判定を頼む。目標値は10だな。

ハイリア地方ハイラル王国ハイラル王都 <必殺拳機関> 中庭

チバ（GM）：

「ではこれより模擬戦を開始する。こちらも手加減はするが大怪我せんように互いに注意してくれ。

では……始め！」

戦力の初期配置

PC ↑ 10m ↓ ギルド

如水：

まずは、武器を楽器に持ち直して「バラード」を演奏して回避力を下げさせてもらおう。

叢：

うむ。そういえば楽器のイメージは決めてあるのか？ いちおうデータ上は両手を塞ぐ、あるいは両手を使わなければ演奏できない楽器に限るが……

如水：

そうねえ……ギターみたいな弦楽器かしらね。

叢：

なるほど。だがこのラウンドは鞭を収納する所までしかできないな。

如水：（ルールブックをぺらぺら）

え?! 武器収納は主動作。収納している武器の装備は補助動作。しかし主動作の後では不可……。

叢：

＜ウエポンホルダー＞のようなものを装備していればどちらも補助でできるのだが。どうする？ 宣言を変えてもかまわんど。

如水：

……ここつてもつと距離を取れるくらい広いかしら？

叢：

いや。互いに背面にはギルドの壁があるな。

如水：

弓から逃げたかったのに……。良いわ。このまま鞭をしまつて終わりにするわ。でないとバード使う事が無いまま終わりそうなもの。

叢：

了解した。

珠姫：

じゃあ、ペアちゃんが魔法使うよー。

誰からやつつけよつか。

篝：

まあ、弓兵じゃね？ 前衛が乱戦作っても、エリア外へは遮蔽なし扱いだろ？

如水：

確かに弓兵は減らしておいて欲しいわね。

珠姫：

りよーかい！

抵抗力の低い人間の弓兵に「アイスボルト」！ たっせいちは16！

叢：

協力者4名は固定値だ。抵抗は失敗になるのでダメージを算出してくれ。

珠姫：

威力が低いよー。2（出目5）＋7で9てーん。

舞：

次私でいい？

人間の弓兵に近づいて一閃！ 命中基本値で勝ってるし牽制は要らないかな。 囲攻

撃でも当たるかな？

夕霧：

当たるだろうけど、普通で良いんじゃないかしら。

舞：

そつか。じゃあ普通に斬り付けるよ。

命中達成値は12！

8点だよ。

叢：

防護防具点が無ければ即死だったな。

夕霧：

手数が多いアンは無傷の弓兵を攻撃してもらうで良いかしら？

篝：

だな。

夕霧：

じゃあ、先にイヴから。

人間の弓兵に殴りかかるわ。12だから命中ね。

ダメージはあら？ 出目11だからクリティカルでいいのよね？

箒：

はあ？ 無傷のほう殴ってもらったな。

叢：

あるあるだな。

夕霧：

追加ダイスは8だから、7+4+4で15点？

叢：

無傷でも瀕死になる威力だな……人間の弓兵は気絶、という体でその場から離れるな。

如水：

どういうこと？

叢：

あくまでも初心者相手に手加減してくれている中堅冒険者だ。合計26点でも気絶はしない。模擬戦ゆえ、これだけ傷つけられれば倒れるだろうという判断の元離脱する。

箒：

なるほどな。んじゃ遠慮なくドワーフの弓兵に殴りかかる！

《両手利き》は命中下がるけど《牽制攻撃Ⅰ》宣言したら命中が上がるから相殺するって事でいいのか？

叢：

うむ。《両手利き》は常時特技ゆえ効果を利用するか選択でき、かつ宣言特技の牽制攻撃と併用ができる。だが《両手利き》の命中力が下がる量の方が多いので実質命中—1となることに注意してくれ。あと牽制攻撃が適応されるのは1回だけだ。それも考慮に入れてくれ。

篝：

あいよ。

んじや初っ端から両手利き+牽制攻撃で。

えーと—1だから基準値6だろ？ んでドワーフの回避が5？ミスです。命中回避の最低値は0（7）なので匪賊の弓兵（ドワーフ）の回避も固定値なら7です。

叢：

ああ。基準値では無いぞ。固定値、つまりダイスを振った後の数値だ。

篝：

なあ、やつぱり牽制無しでもいいか？ クリティカル値が上がるだけ損じゃねえか。

叢：

そうだな。かまわんぞ。

箒：

助かる。んじゃ、出目11！ 余裕の命中だな。6点。

2発目。出目3でビビるだろうが！ でも命中。9点。

《追加攻撃》！ 出目10！ 7点！ 威力で10とか出てくれよなあ。

叢：

だがさすがは頑丈さに定評のあるドワーフ。まだピンピンしているな。

如水：

ああ、やっぱり攻撃に参加した方が良かったかしら。

ペアル（珠姫）：

「ヴァニンク^{ヴァニン} ソエ、リアナイク^{アイスボルト}！」

GM（叢）：

ペアルの頭上で空気中の水分が凝固しこぶし大のつぶてが生まれる。そのつぶてが弓兵に向かって飛び出す。

セラ（舞）：

そのつぶてを追いかけるように走り出す。

アン&イヴ（箒&夕霧）：

セラに続く。

GM（叢）：

氷塊、セラの剣戟、そいてイヴの打撃と連続で叩き込まれ弓兵が小さくよろめく。
時を同じくしてアンがドワーフへ三連撃を叩き込む。

アン（箒）：

「おらっ、おらっ、オラアッ！」

ドワーフ（GM）：

「おつとと。うむ。なかなかの踏み込みだ」

人間（GM）：

「オーナー、こっちは離脱しても良いかな？」

チバ（GM）：

「ああ。ごころうさん。

じゃあ、次はこちらから。ヤローども！」

協力者たち（GM）：

『おうー！』

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

……。

夕霧：

防護点が4点あるから、ダメージは0で良いのかしら。

叢：

う、うむ。

「気を取り直してドワーフは後衛を狙う。パールの方が回避が低いな。ではパールは12を目標に回避力判定をしてくれ。」

珠姫：

うわーん！ 3と3で6ー！

叢：

では命中だな。打撃点も強化されて2d+2だ。合計9だ。

珠姫：

7点も減ったー！

舞：

大丈夫。この感じだと、次のラウンドでドワーフも倒せるから。

叢：

確かにな。

では本命のオーナーことチバの行動だ。

まずは風の翼を維持し、回避と近接命中に補正をかけておく。

……投げてても良いのだが単純に打点は殴った方が強いな。では、イヴに2回攻撃だ。オーナーはシナリオボスなのでダイスを振るぞ。

7+……8で15だな。

夕霧：

出目11を出せと？ あら、6ゾロだわ。

叢：

揺り返しが早くないか?! だがもう1発あるぞ。ぬ、出目が低い。合計12だ。

夕霧：

それでも8以上を要求されているのだけれど……7。1足りないわ。

叢：

それでも高い方に偏っているようだが。

打撃点は強化されて2d+5。これなら防護点でも防ぎきれんだろう。……だからといって出目が低くても困るのだが合計9点だ。

夕霧：

5点ダメージね。

エルフ（GM）：

「まずは神官を狙う！」

タビット（GM）：

「戦いの基本そのー！」

と殴りかかってくるが

イヴ（夕霧）：

「これでも戦士の心得も、っと？」

タビットの攻撃に集中しすぎて足元のエルフの攻撃が見えてなかったわ。

エルフ（GM）：

「油断大敵だよ。て言いたかったんだけどなあ」

と苦笑しながらイヴの肩を狙ったナイフを持っていた手を、プルプルと痛そうに振っている。

ドワーフ（GM）：

「新人相手だからといって気を抜きすぎだぞ。

さて、魔法使いは早々に落ちてもらおう」

淡々とした口調で弓に矢がつかえられ、矢が放たれる。

ペアル

アン、エルフ雑兵

イヴ、ドワーフ弓兵

タビット雑兵

叢：

では第2Rだが。

珠姫：

はいはい！ ドワーフに魔法使うよ！

如水：

《魔法拡大／数》で他の敵も同時に攻撃するのはどうかしら。

珠姫：

回復するえむびー無くなるよ？

夕霧：

イヴも居るし気にしなくても大丈夫じゃないかしら。

珠姫：

そおう？ じゃあ敵全部に「アイスボルト」！

叢：

では行使判定を1回だけしてくれ。その値がそれぞれの抵抗力を超えていなければ抵抗される。

珠姫：

ころりんちよ！ 合計11……小さいよお

叢：

エルフとドワーフは抵抗だな。チバは……15で余裕の抵抗だな。

ではそれぞれのダメージを出してくれ。これは対象ごとにダイスを振るので振る前に対象を宣言してくれ。

適用ダメージ

チバ ……6点

エルフ ……5点

ドワーフ ……6点

タビット ……8点

珠姫：

目がちいさあいいゝ

舞：

抵抗されなかったタビットだけ出目が4だもんね……

気を取り直してセラが

如水：

待った。

マルは呪歌を使ってからにしなさい。「バレード」で回避力下げるから。

叢：

仲間の回避力を下げてでも確実に攻撃を当てにいく算段だな。チバの抵抗を抜くのはかなり難しいぞ。

如水：

覚悟の上よ。演奏判定は、10。だとほとんど抵抗されるかしら。

叢：

うむ。協力者は全員抵抗だな。チバもこれなら、うむ合計14だ。では冒険者の面々も精神抵抗力判定を頼む。

精神抵抗力判定

セラ：4 + 1 1 || 1 5 成功

マル : 3 + 1 1 || 1 4 成功

アン : 9 + 9 || 1 8 成功

ペアル : 6 + 4 || 1 0 成功

イヴ : 4 + 4 || 8 回避力 | 1

如水 :

楽素溜めただけだったわね。

夕霧 : (ニコニコ)

……。

イヴから動いて良い？

如水 :

ア、ハイ。

夕霧 :

ドワーフを落とすわね。命中力は1だから命中よね。

叢 :

うむ。命中しているので変わりないのだが、先ほどのラウンドでミスがあったドワーフの回避力は固定値で7だ。このラウンドから修正していくので注意してくれ。

ともあれ、イヴの攻撃は命中だ。ダメージを出してくれ。夕霧：

わかったわ。ええと、8点ね。

叢：

防護点が無ければ落ちていたな。

舞：

手数多いアンは他の相手攻撃したほうが良いよね？ セラが攻撃するね。

13で命中！ ダメージは9点！ 倒せたでしょ?!

叢：

ああ。ドワーフの弓兵も離脱する。

箒：

んじや、エルフを叩くぞ！ 《牽制攻撃I》込み《両手利き》の1回目！ 10！

叢：

同値なので回避だ。

箒：

チツ。 2発目！ 14！ 命中！ 10点！

叢：

まだ立っているぞ。

篝：

《追加攻撃》！ 15で命中！ 8点！ どうだ！

叢：

うむ。エルフも離脱だな。

ペアル（珠姫）：

「ヴァニンク ソエ、リアナイクリアナイクリアナイクル
「ト

チバ（GM）：

「まだまだ研鑽が足りんな」

ペアル（珠姫）：

「むー」

マル（如水）：

「あ、あ、アー。行くよ」

ギター（如水）：ポ、ロ、ロ、ロン♪ ポ、ロ、ロ、ロ、ロン♪

チバ（GM）：

「ふうむ。なかなか良い腕をしているな。演奏家としてはそこそこ稼げるだろう」

マル（如水）：

「っ！ 上手く旋律がつっ」

イヴ（如水）：

「なぜかしら、涙が……」

打ち込みます！」

ドワーフ（GM）：

「っ！ 重みが足らな」

セラ（舞）：

「はっ！」

ドワーフ（GM）：

「っと。なかなかの連携だな。オーナー、こちらも離脱だ」

言いながらアイスボルトで髭に降りた霜を払いながらその場から離れる。

チバ（GM）：

「おう。お疲れさん。

先に射手を狙うのは良い判断だな」

アン（籥）：

「射手だけじゃねーぞ！ ハッ、セイツ、タア！」

エルフ（GM）：

「よつと、ぐつ！ がっ！ つく……初手は牽制か。オーナー、すまない」

チバ（GM）：

「なんのなんの。」

そつちの拳闘士はなかなかのものを持っているな」

アン（籐）：

「そりゃどーも」

＝＝＝＝＝＝

戦力配置

マル ↑ 10m ↓ セラ、チバ

ペアル アン、タビット雑兵

イヴ

叢：

もう前衛しか残っていないからな。さきほど同様に回避の低いキャラを集中攻撃し

ようか。

夕霧：

イヴ、よねえ。回避更に下がっているのだけれど……

如水：

う、ごめん。

叢：

タビットから行くか。命中力は9だ。

夕霧：

11？ 合計14で回避ね。

叢：

ではオーナーも風の翼維持したまま2回攻撃をさせてもらおう。

11と18を回避してくれ。極端だな（汗） 出目3と11

夕霧：

ええと出目が8と15？

珠姫：

15はないよー

叢：

自動成功のみ、回避可能だな。

夕霧：

そんな。出目11と6。成功が絶望的なほうの出目が低いのはまだマシかしら。
叢：

出目が逆なら両方命中していたわけだしな。

打撃点12点だ。

夕霧：（イヴ：残HP8）

な、なんとか生きてるわ。

タビット（GM）：

「オーナーっ！」

チバ（GM）：

「応。シッ」

イヴ（夕霧）：

「くっ……。ま、だま、だ」

チバ（GM）：

「お、耐えたか。こっちの連携にも冷静に見れているし筋は悪くないな」

イヴ（夕霧）：

「先ほどからずっと狙われていますのでね」

第3ラウンド配置

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

マル ↑ 10m ↓ セラ、チバ

ペアル
アン、タビツト雑兵

イヴ

珠姫：

ペアちゃんはまた魔法で攻撃するよー。

2倍【アイスボルト】くら。MP空っぽにしているは、15！

叢：

タビツトは抵抗失敗だな。オーナーは、11。失敗だな。

適用ダメージ

チバ : 12点

タビツト : 11点

叢：

タビットがもう限界近いな。

如水：

それじゃあ今度こそ【バレード】！ 10って……。

叢：

タビットは同値で抵抗成功だな。オーナーは、11だ。すまんな。

如水：

基準値が精神力じゃなくて知力なら……っ。

舞：

もしそうだったら私たちも抵抗できなくなるよ！

精神抵抗力判定

セラ : 4 + 7 || 1 1 成功

マル : 3 + 4 || 7 回避力—1

アン : 9 + 4 || 1 3 成功

ペアル : 6 + 6 || 1 2 成功

イヴ : 4 + 1 1 || 1 5 成功

篝：（爆笑）

単なる自滅じゃねえか！

如水：

楽素たまつたから良いのよ！

舞：

タビットはセラが攻撃で良い？

夕霧：

イヴは自身の回復をしたいからお願いできる？

舞：

オツケー。命中力く、っ?! 8しかないんだけど、当たる？

叢：

見事に同値回避だな。

舞：

うわく、ゴメッ！

篝：

タビットは放置でも良いよな？ 当たらねえだろ？

オーナーを攻撃だ。毎度《牽制攻撃I》付の《両手利き》1発目！ 11！ ちと低

いな。

叢：

こちらの回避は基準値4に風の翼が乗って5だな。スマンな。出目6で回避だ。

箒：

なんの、2発目、9！ 無理か？

叢：

同じく同値回避だ。

箒：

くそっ！^{ビーン}如水の要望により「削除済」

《追加攻撃》！ 16！ 当たっただろ！

叢：

11以上が出なければ、な。9、命中だ。

箒：

しゃっ！ があ、低い！ ええと7点だな。

叢：

2点通ったな。

箒：

かてえっ！

夕霧：

やっぱり回復で良さそうね。自分に「キュア・ウーンズ」ね。行使は成功つと。6点回復ね。

如水：

ちよつと不安なHPね……。

ペアル（珠姫）：

「もういっぱーつ！

ヴァ^{ヴァ}ニク^{ニク}ソエ、リア^{リア}ナイク^スリア^ホナイク^ト！」

GM（叢）：

チバとタビットにつぶてが突き刺さる。

タビット（GM）：

「アババババババ」

霜の降りた毛皮を震わせる。

セラ（舞）：

「隙あり！」

震えるタビットに向かって一閃！

タビット（GM）：

「とつとと。そう簡単にはいかないよ。サブサブ」

アン（篝）：

「オーナーの相手はあたしだ！」

チバ（GM）：

「くるか」

アン（篝）：

「よっ、ハッ、本命！」

最初の2発を囿に本命の一撃を叩き込む！

チバ（GM）：

囿の2撃にかかり1発もらってしまふ。

「と。俺の鱗を抜いてくるか。ますます見込みがあるな」

アン（篝）：

「涼しい顔して褒められてもうれしかねえよ」

チバ（GM）：

「それは失敬。ところであの吟遊詩人はなんで泣いてるんだ？」

夕霧：

合計9だと？

叢：

同値で回避だな。まあ、こいつにはあまり期待していない。

オナーは依然として風の翼を維持。イヴへ2回攻撃だ。1回目の命中力が、14だ。

夕霧：

避けられないわよお、お？ 丁度14になったわ。〔バレード〕に抵抗してて良かったわ。

如水：

ほんとごめん。

叢：

2回目は11か。

夕霧：

あら11も出たから15ね。

叢：

すべて避けられてしまったか。

チバ（GM）：

「いいかげん1人くらい寝てくれんと、立場がないんだがなあ、なあ？」

口調こそゆつたりしているものの、地上のタビットと低空飛行する自身の波状攻撃が
イヴを襲う。が、

イヴ（夕霧）：

「はあ、はあ、先輩方に華を持たせられなくて申し訳ありませんが、マキシム様に奉げ
た誓いがありますので」

チバ（GM）：

「良い気概だな」

|||||

第4ラウンド配置

マル ↑ 10m ↓ セラ、チバ

ペアル アン、タビット雑兵

イヴ

如水：

はあ、やつとまともに役に立てそうね。パールは魔法使えなくなったし前に出るでしよ？

珠姫：

？ うん。

如水：

じゃあ、沈静の楽素2つを消費して【終律：冬の寒風】をオーナーに向けて演奏するわ。

叢：

では演奏判定を頼む。オーナーはそれに対して精神抵抗力で判定を行う。

如水：

……10ね。これは抵抗されるかしら。

叢：

こちらは15。すまん。

如水：

8の半減だから、4点ね。大したダメージにならなかったわね。

叢：

それでも残っていたHPの1/6削ったと思うと大きいかな。

次は誰が来る？

夕霧：

イヴは後回しにしてももらえるかしら？ 向こうの残戦力で攻撃か回復か選びたいから。

珠姫：

じゃあ珠ちゃんから！ ウサちゃんに攻撃！ 命中力7！

叢：

(まるで基本命ダイスを振る前中力ののような数値……)

それではタビットにも当たらん。

珠姫：

ぶー。

舞：

じゃあ、セラが

篝：

待った、アンがタビットをやるわ。

舞：

ふえ？ 手数が多いアンがオーナー攻撃したほうが、

篝：

当ても硬すぎて通らねえ。なら手数より一発のでかさを狙った方が良いと思うんだが、どうよ如水？

如水：

残りHP1桁のタビットにアンの手番を使うのは勿体無いけれど、良いと思うわ。

篝：

おつし。んじゃタビットに攻撃。《両手利き》も牽制も要らないだろ。ティツ！ 14なら余裕で命中だな？ 威力は低いなあ。6点か。

叢：

まあ、タビットに受けきれぬわけもなく、離脱だな。なお《追加攻撃》は最初と同じ対象しか選べないので、追加でオーナーを殴ることはできないぞ。

篝：

わーってるよ。舞、頼んだ。

舞：

頼まれた！ セラの剣閃！ 14！ 当たるんじゃない!?

叢：

オーナーの回避は、14。すまん、同値回避だ。

舞：

んわー！

夕霧：

まだ危なそうね。回復しておくわ。

自分に「キュア・ウーンズ」ね。5点回復つと。行使の方が出目が大きいのはなんですかしら。

叢：

それは卓ゲ界限永遠の謎だ。

マル（如水）：

「これでっ！」

ギター（如水）：アントニオ・ヴィヴァルディ ヴァイオリン協奏曲集『和声と創意の試み』より 『冬』

GM（叢）：

マルの演奏曲が変更されると、チバの足元で凍て付くようになつむじ風が巻き上がり、彼の鱗に小さな傷を作る。

「なるほど。本当に吟遊詩人だったか」

などどつぶやいている。

如水：

その発言を挑発と受け取り苛立ちながらも、演奏の手は止めない。

ペアル（珠姫）：

「せんばい。そろそろオーナーに集中したいんだけどー」

タビット（GM）：

「いやいや、いくら同胞でもそんな攻撃に当たったら手抜きにもほどがある」と軽やかにかわすタビットを捉える拳。

SE：ドゴオツ

アン（篝）：

「んでも、そろそろどいてくんね？」

タビット（GM）：

「いたたたた、そんなに強く殴らなくてもそろそろ離脱するつもりだったんだけどなあ。オーナー、あとは頑張つて」

チバ（GM）：

「おおう」

セラ（舞）：

「御免！」

GM（叢）：

隙を突いたに見えたセラの斬撃を、翼を小さく傾けるようにするだけでスルリとよけてしまう。

セラ（舞）：

「……ゴメン」

みんなの方に顔を向けて涙声で呟くよ。

イヴ（夕霧）：

「早くみんなの応援に回らないとっ」

|||||||

戦力配置

マル ↑ 10m ↓ セラ、チバ

アン

イヴ

ペアル

叢：

ふうむ。回避の低さ的にも、打たれ弱さ的にもパールを狙うのが筋なのだろうが……

珠姫：
いやー

叢：

さきほどから散々ヒーラーを狙うのが定石などと先輩風を吹かせるRPをしてしまったからな。引き続き風の翼連続でイヴを狙おう。

珠姫：

やったー

叢：

1回目、14だ。

夕霧：

またあ？ 10。だめね

叢：

打撃点は……スマン大きいぞ。15点だ。

夕霧：

あら、これは

叢：

（あわわわわマズいですよ、でもでも今更対象を変えるのも……）
2回目は、また14だな。

夕霧：

みんな、後は任せたわあ。8。さよおならあ

叢：

（あばばばばばばばばばば……？）

？ イチゾロが出てしまったか。7点だが……

夕霧：

あら？ ええと防護点が4点だから……、生き残ったわあ残HP5。

叢：

（良かった——————）

なかなかしづといな。

チバ（GM）：

「ふうむ。大体の実力も見れたし終わっても良いんだが……まだやるかい？」

アン（篝）：

「やる！」

チバ（GM）：

「だ、そうだから大怪我しても恨まんでくれ、よ！」

イヴ（夕霧）：

「ひつ、ガアツ」

セラ（舞）：

「イヴちゃん！」

イヴ（夕霧）：

「だ、大丈夫、ですっ」

チバ（GM）：

「ほう。決めるつもりで打ち込んだが、衝撃をいなす技術は高いようだな」

イヴ（夕霧）：

「ど、どうも」

|||||

第5ラウンド配置

マル ↑ 10m ↓ セラ、チバ

アン

イヴ

如水：

……あと1R耐えればオーナーは飛べなくなるのよね……。今のマルの能力で呪歌を通すのは難しい。なら前に出る？でも今から武器を持ち替えてたら結局次のラウンドに……。でもここで「バラード」を演奏しても抵抗される可能性のほうが高い。それどころか最初みたいにイヴが抵抗失敗したら……。全部が後手後手だけど

マルは演奏をやめて楽器をしまうわ。……。前に出ても攻撃分散にはならなさそうだから、今は動かないわ。

珠姫：

じゃーペアちゃんからいくよー！

叢：

（ペアルさんの攻撃が当たる可能性はほぼ皆無ですが、〈ヒーリング・ポジション〉は使わないのでしょうか？ 持っていることを忘れてしまっている？ あ、でもレンジャー技能がなくては回復量も期待はできませんね……。レンジャー技能を持っているのは……。メインアタッカーのアンさん……。）

珠姫：

むらくもく？ サイコロ振ったよく？

叢：

す、すまん。達成値はいくつだった？

珠姫：

もう、ちゃんとしてよね。8だよ。

叢：

すまんすまん。8なら自動失敗でもしなければ回避だな。出目のみでも同値回避だ。

珠姫：

むー。

籾：

まあまあ、パールは魔法がメインなんだから仕方ねえだろ。

んじやアン行くぜ。《牽制攻撃Ⅰ》込み《両手利き》1発目！ 13！

叢：

8 命中だ。

籾：

よっし。くら、えっ?!

舞：

イチゾロだね。

叢：

人間ならば対応もできるがシャドウではどうしようもないな。経験点50点おめでとう。

箒：

くっそ。
ビーン

2発目！ 12！

叢：

7以上で回避できるが。ん、6が出てしまったか。命中だ。

箒：

喰らえー！ 7点か。ほとんどはじかれるじゃねえか。

叢：

グラップラーはどうしても1発の爆発力には欠けるからな。

箒：

最後、《追加攻撃》！ 12！ なんでデカイ目が出ないんだよ！

叢：

ささやき、いのり、えいしょう、ねんじろ。12で同値回避だ。

箒：

がーっ！

舞：

セラの攻撃いくよ。えいつと

如水：

振る前に戦闘特技！

舞：

あ

箒：

あ、てお前

舞：実際、なぜここまで戦闘特技不使用なのかコレガワカラナイ

あはははははは。

えつと、匣攻撃で命中下げちゃうと当てられそうにないし、

叢：

(むしろ、初手《匣攻撃Ⅰ》でその後の回避を下げるのが使い方なんですけれど)

舞：

《牽制攻撃Ⅰ》！ えいつと、ふえ？

夕霧：

いちぞろ、ね。

如水：

やつと戦闘特技使ったと思ったら……

舞：

あ、でもでも人間なら成功にできるんだよね？　ね?!

叢：

う、うむ。「剣の加護／運命変転」を使えば6ゾロになって自動成功にできる。

舞：

じゃあ。変、転！

珠姫：

忍シビ。転、身！

叢：

(あはは)

オナーの回避は自動成功以外失敗になるな。まあ、無理だ。

舞：

ダメージは、あ10が出たからクリティカルだよね?!

叢：

成長報告で話していた事が本当に起きたな。振り足してくれ。

舞：

はあい。次が8だから、5+4+5？ 14点だね。

叢：

ぎりぎり2桁ダメージにはならなかったが、そろそろ終わりが見えたか？

夕霧：

イヴはどうしようかしら。回復しても2回攻撃されると耐えられそうにないわねえ。

如水：

そうね。回復の手が止まるけど一度乱戦から離れてもらったほうが良いわね。

舞：

あれ、でも乱戦エリアから出るのって準備が要るんじゃないか？

叢：

通常はそうだが、こちらはチバ1人に対してそちらは行動を起こすイヴ以外の人数が3人とこちらの2倍を超えているので、準備無しで離脱できる。

夕霧：

そういうことなら離脱させてもらおうわね。後ろに5mくらい下がれば大丈夫かしら。

叢：

うむ。承知した。

イヴ（夕霧）：

「す、すいませんっ。いちど下がります！」

チバ（GM）：

「行かせると思っているの」

ペアル（珠姫）：

「だめえ！」

チバ（GM）：

「っ！」

アン（篝）：

「よそ見してんなよ！ そらっ！」

チバ（GM）：

「仲間を逃がすためとはいえいささか雑な」

アン（篝）：

「と、思うじゃん？」

セラ（舞）：

「ちえすとー！」

GM（叢）：

乱戦から逃亡する者、追いつがる自分に立ちはだかる者。それすらも連携の一部とする回避不能の一閃がチバの鱗に傷をつける。

「これは、想定外だったな……」

|||||

戦力配置配置

マル ↑ 5m ↓ イヴ ↑ 5m ↓ セラ、チバ

アン

ペアル

叢：

（定石なら打たれ弱いペアルさんを狙うところですが、簡単に気絶しそうですよね。それで万一死亡でもしたら……ここは……）

オーナーはここから風の翼を使えなくなるので、終わりが見えたといつてよいが。

どうする？ オーナーは十分な実力を見せてもらったと終了を提案してくるが。

舞：

え？ 倒しちやわなくていいの？

叢：

あ、ああ。他の協力者がそうだったようにあくまでもお前たちの实力を見るのが目的だからな。複数の敵との戦闘、そして機動力に長けたリルドラケンの攻撃を凌ぎきるのが試験内容だ。

(ということにして終わりにしてしましましょう。終わってください)

籐：

ああ？ どうせなら白黒つけようぜ。

叢：

(ああああああああああああ。そうですよね、ボスは倒してしまいたいですよね。そういうプレイヤーだって居ますよね。ごめんなさいごめんなさい)

如水：

待ちなさい。イヴが下がった今次に狙われるのはたぶん、パールよ。

珠姫：

ふえ？

如水：

能力差から行って回避はほぼ不可能、1発でももらえば倒れる可能性があるのよ。向こうに戦意がないのなら終了すべきよ。

叢：

(ああ、さすが如水さん！ そうなんです。1人倒れるんです！)

珠姫：

えー。ペアちゃんやつつけられるのイヤー。

叢：

(ですよねですよね！ 自分の分身がやられるのはみたくないですよね！)

篝：

つつてもこの戦闘自体が模擬戦だろ？ 死にやしないだろ。

叢：

(はうつ、痛いところを突かれました。ええとええと、ここは少々苦しいですが)

断言はできんな。

夕霧：

あら、どうして？

叢：

何度も描写したが、こちらは力をセーブ、つまり手加減して戦っている。

格下の後輩の訓練に付き合うと解ると思うのだが、手加減してなお怪我させないよう
に更に手を抜く、というのは殊更に難しい。

故に、この戦闘でもHPが0以下になれば生死判定を行ってもらおう。失敗すれば待つ
ているのは死だ。

篝：

ぶく

舞：

篝。

篝：

あーっ！ わーったよ。こっちの勝ち。ギルドへの登録資格も合格なんだよな？

叢：

それは無論だ。

ということで、ここで戦闘終了だ。おつかれさま。

ミルポ：

おつかれさまー。

戦利品（という名の餞別）

銀貨袋(50G)×10、銀貨袋(30G)、
ダー>、<我慢比べのワンド>、<ウエポンホル

つづく

M 2 | 6 .
(

M 2 | 6 .

ハイリリア地方ハイラル王国ハイラル王都 <必殺拳機関> 中庭

チバ (GM) :

「そこまで!」

セラの斬撃を受けきったチバがその場で声を張る。

「これ以上は身軽さにかける俺が一方的に殴られて終わるだろう。

お前さん方は、見事1分間耐え切り、かつこちらの戦力も十二分に削りきった。ギルド登録試験合格だ。

ド登録試験合格だ。

「お前らも異論はないな?」

離脱し新人たちの戦いを眺めていた4人もそれぞれの言葉で新たな冒険者の誕生を

祝福してくれる。

セラ (舞) :

「お、おわった!」

と緊張の糸が途切れてその場にへたり込むね。

チバ（GM）：

「おう。おつかれさん。最後の一太刀はなかなかだったぞと手を差し伸べてくる。」

セラ（舞）：

「ありがとうございます」

手を取って立ち上がるね。

アン（篝）：

「あたしはいまいちだったな。てかオーナーの鱗かてえ」

チバ（GM）：

「拳闘士ならあれでも充分だけどな」

アン（篝）：

「そうだけどよお」

チバ（GM）：

「さあ、感想戦は中に戻ってからにするぞ。篝火を消してくれ」

チバの支持で試験協力者たちが魔法や水袋で火を消していく。

マル（如水）：

「みなさん魔法が使えたんですか」

驚きの表情で消火活動を見つめるわね。

人間協力者（GM）：

「？ ああ。さすがに駆け出し冒険者を魔法でいじめるわけにはいかないからね。まあ1人くらい魔法使っても良さそうだったかな？」

少し意地の悪い笑顔をマルに向けてくる。

マル（如水）：

ブルブルブルで全力で首を横に振るわ。

GM（叢）：

では、そんな初々しい新人たちを先輩冒険者たちが微笑ましく眺めながら、試験場の片づけが終わると建物の中、みんなが地下道から上がってきた所に在ったロビーへと移動する。

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

M2-7.

ハイリア地方ハイラル王国ハイラル王都 <必殺拳機関> ロビー

GM（叢）：

ロビーに戻ると少し待つようにいわれ、オーナーはカウンターの奥に姿を隠した。待っている間に飲み物などが供される。

如水：

テーブル席とかあるかしら？ 待たされるなら腰を落ち着きたいわね。

GM（叢）：

ああ、ロビーは酒場も兼ねており日も沈んでそれなりに経つが何組かの冒険者が杯を傾けている。5人もそばにあつたテーブルに座れる。

しばらくするとオーナーが戻ってくる。

チバ（GM）：

「待たせたな。これがこのギルド支部の『冒険の紋章』だ」

差し出された手にはこぶし大ほどのメダルが人数分収まっている。表面には鱗のあ
る握りこぶしのレリーフが掘られている。

「と、待て待て」

手を伸ばす冒険者を制すると、メダルを各々の前に置くとその上でオーナーが人差し指で短い言葉を魔法文字で描いていく。しかしそれはソーサラーやコンジャラーが描く魔法文明語ではない。が、それに気付けるのは5人の中ではパールとマルだけだな。

如水&珠姫：

え？

GM（叢）：

2人はそれが神紀文明語で『雨と雷』と書かれたことを理解できるだろう。あとの3人は魔法文明語も神紀文明語も解らないからな。空中に魔法文字を書いている時点で魔法文明語だと思ひ込むかも知れぬな。

書かれた文字は操霊術や真語魔法のようにオーナーのマナと共にメダルに吸い込まれていく。

「待たせたな。メダルを手を取ってくれ」

セラ（舞）：

「は、はい」

言われたとおりに自分の前に置かれたメダルを手取るよ。

G M（叢）：

手が触れた瞬間、メダルの中に注ぎ込まれたマナが膨れ上がったように感じた。だがすぐにおさまり錯覚だったのかもしれないと思うかもしれない。

「メダルの裏を見てみな」

アン（篝）：

「うん？」

ひっくり返すけど何かあんの？

G M（叢）：

裏は表とは逆に鏡のように磨き上げられた平面で中央に各々自身の名前が掘り込まれていることに気付くだろう。

「これで、そのメダルはお前さん専用になった。何らかの理由で紛失したり奪われても成りすましはできないようになってる。

まあ、そのメダルはウチの秘匿技術で製造してる希少品だ。ホイホイなくされても困るがな」

イヴ（夕霧）：

「具体的にはどのような仕掛けなのですか？」

チバ（GM）：

「互いのメダルを交換して裏の名前を見てみ？」

ペアル（珠姫）：

「はい」

じゃあマルちゃんと交換するね。

GM（叢）：

裏面を見ると掘り込まれた名前が赤く明滅している。決してまばゆいわけではないが見ればすぐにわかる光量だ。

＜必殺拳機関＞やギルド支部と交流のある施設で身分証名称として提示するとすぐ

に成りすましが判る仕組みだ。

チバ（GM）：

「これでお前さんたちも正式に冒険者ギルドのメンバーだ。今後の活躍に期待する。

これはギルドからの饒別だ」

といつて大きな袋をテーブルの上に置く。

中身は先の戦闘の戦利品だな。さすがにギルドの同僚から剥ぎ取りするわけにはイカンからな。

「よろしくたのむぞ」

冒険者s（ミルポ）：

『はー！』

|||||||

叢：

と、いうことで今回のセッションは終了だ。お疲れさま。

アイドルs：

おつかれさまでしたー。

叢：

ポリュームが小さかったな。申し訳ない。

篝：

いや、毎回手の込んだ話考えるのも難しいだろ。気にすんな。

叢：

そう言ってもらえると助かる。

次回からは正式な冒険者としてギルドによせられる依頼をこなしていつてもらおうことになる。

如水：

そういえば、前回手に入れたかけら？つてどうすればいいのかしら。

叢：

あ

珠姫：

あ？

叢：

コホン

では皆はカカリコ村であつた顛末をオーナーに報告するということが良いか？

夕霧：

報告しない理由はあ、ないわよねえ？

叢：

では追加シーンといくか。

|||||

M2—8.

ハイリア地方ハイラル王国ハイラル王都 <必殺拳機関> ロビー

チバ（GM）：

「魔物が姿を変えた？ 魔神の類か？ いやそれにしても……

話を聞く限り、奈落シャロウアピスの魔域なのは間違いないだろうが……

ひとまず、この件はギルド本部にも伝えておこう。」

セラ（舞）：

「私たちは……」

チバ（GM）：

「ひとまず通常通りに仕事をこなしてくれ。似たような異変があつた時は逐一報告するよ。」

情報共有のために他の職員に周知の指示を出したチバは改めてみなに顔を向ける。

「あとは<奈落アピスシャードのかけら>と<剣のかけら>の処理だな。かけらは納品するか？ 換

金や他の使い道を考えてるなら無理には言わんが

セラ（舞）：

「献上して良いよね？」

アン（篝）：

「まあ、使い道もねえしな」

チバ（GM）：

「ではたしかに。」

「奈落のかげらゝは どうする？ 要らないなら買い取るが」

マル（如水）：

「今はお金の方が良いでしょうか」

チバ（GM）：

「まあ、駆け出しなら使い道もないか。ならこれも買い取らせてもらおう。」

これは小遣いだ取っときな」

そういうとオーナーはポケットから数枚の銀貨を数枚銀貨袋の隣に放り投げた。

そしてカウンターに戻っていった。

|||||

叢：

というところか。

珠姫：

お小遣いだー。わーい。

叢：

まあ、報酬が半端な額になったのでその調整だな。70Gほど追加だ。

それでは最後グダついてしまったが、今度こそ終わりだな。おつかれさまでした。

Milky Pop：

おつかれさまでしたー。

リザルト

獲得経験点

シナリオクリア： 1,000点

討伐魔物： 120点

自動失敗：回数×50点アン、イヴ：1回

合計：1,120 + α 点 / 1人

報酬

戦利品他現金：1,950G (390G / 1人) <我慢比べのワンド>売却

現物支給 : <ウエポンホルダー>マルが所持
名誉点 : 11点(ランク無し)

成長

セラ : (3、4) 生命力
マル : (3、3) 筋力
アン : (2、6) 敏捷度
ペアル : (2、2) 敏捷度
イヴ : (1、2) 器用度