

特異点外伝、水没世界ミケーネ『エイプリルフル・ネタ』

ノイラーテム

【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】

滅亡する世界は本当に救ってはいけないのか？

剪定事象以外の理由で滅亡した人類を、人類が消え去った世界へ導く。

これは世界を救う為の実験、そしてただ冒険の物語り。

目次

メンバー呼集	1
シナリオの舞台とキャラ傾向	7
プロローグ	13
ソードワールド2：5改造でのFGO再現	22

メンバー呼集

●メンバーの呼び出し

とある会場にいつものメンバーが集められた。

TRPGサークルに所属する者や、忙しくて中々参加できない身内メンツだ。

「今回はFGOネタのショート・キャンペーンやってみたくてさ」

「おおっ」

「悪くないね」

みんな大好きFateと、それに関わるFGO。

いつか扱ってみたいネタであり、聖杯戦争までなら何度も繰り返したメンバーだ。

「何を使うんです？ 事前に集まる以上は時間が掛るシステムなんですよけど」

「あとはレギュレーションだな。何レベルくらいなんだ？」

有名なネタだけに通り返す。

一同は最も重要な事を聞いて来た。

どんなTRPGで再現するのか？

そしてレベルをどの程度から初めて、どの程度のバランスで終わるのかである。

この方針をレギュレーションといい、システムともども始める前に決めておくのが一般的だ。

「システムはソードワールド2.5か、六門世界2nd・迷宮キングダム、あとは……トーキョーノヴァあたりを考えてるんだが」

「ならソードですね。他の参加者を探すにしても、キャッチーなシステムのの方が良いですし……なかなか高レベルではできませんから」

「迷キンとNovaは新しいの出たばかりだしな。六門は嫌いじゃないし、再現できそうだが、ちよいと古い気がする」

ソードワールド2.5というのは角川から発売されているTRPGだ。

いわゆるファンタジーで、日本では大御所のSNEが制作してお

り、バランスやとつき易い。

上げたたのシステムは良い物なのだが、今の時期にやるには少々問題があった。

「レベルはひとまず9〜11で、宝具代わりに13レベルの特技やアイテムを取ることも検討してる」

「改造ですか？ 前にセブンフォートレスでやった時は指針がありましたよね？」

領きながら説明を続けるが、やはりいつものメンバーは話が速い。

こちらが言いたいことを先に聞くことで、身内会に後から加わった者に説明をしてくれる。

●改造する場合の指針

「魔術師ならその家系魔術、個人の資質に関わること。遠坂・凜ならエネルギーの伝達や、五大だね」

「そういえば複数の魔晶石を使う特技とか、MP供給する神聖魔法がありましたね。なるほど」

ソードワールドにはMPを受け渡す魔法があるが、残念ながらソレは神聖魔法である。

それを学問系の魔法体系で覚える許可を出す事で、F a t eらしきを出すという訳だ。

その許可が出るのは、遠坂・凜というキャラクターが魔力の移動が得意な家系魔術という設定だからだ。

もちろん神聖魔法を学問系の魔法だと言い張るだけでも良いし、宝石魔術に近い妖精魔法でも良い。

この辺の管理はプレイヤーが自分が扱い易い様に申請し、ゲームマスターが不自然でないことを確認。

許可が出れば可能だし、無理筋だと判定されたり、他のプレイヤーからあからさまなツツコミが入る様では問題である。

「サーヴァントの場合は、英霊としての伝説、そしてサーヴァントクラスが基準になるね」

「ギルの場合アーチャーだから飛ばす。ギルだから沢山持つてると言うやつですね」

「セブンだとあつたけど、ソードに武器飛ばし合つたっけ？ まあやらないけどさ」

そんな会話をしている間に、なんとなく後発組も検討が付いたようだ。

和氣藹藹……というよりは、自分だったらこんな感じで作るぜ。みたいな会話が繰り広げられている。

残念なのは微妙にお互いの話題が噛み合って無かったり、聞いて居ないとかあるが、この際は忘れておこう。

「とりあえず了解しましたけど、なんでFGOなんです？ いつものように聖杯戦争でも良いのに」

「理由は二つ。やっぱり英霊したい人多いじゃん？」

当然のことながら、はっちゃけた設定が出し易いのは英霊である。

いわゆる『僕の考えた英霊』というネタは、ちよつとした時に出て来るもの。

いまも書きこまれない雑談で交わされていたのは、そんな他愛ない話である。

「あー。FGOだとバックアップのお陰で魔術師一人でも可能ですしね。無理にペアしなくていい」

「それに殺し合う必要もないしな」

「それが嫌な訳じゃないけど、途中で手を組むと、ボスはともかく中ボスが哀れになるからなあ」

魔術師と英霊がチームを組んで、サバイバルをやると登場人数が多くなる。

さらにいえば、四人くらいプレイヤーが居ると、教会やフリー魔術を入れても相手よりも戦力が増えてしまうのだ。

もちろんソレを利用して敵をSnバーサーカーみたいに圧倒的に強くし、ドラマチックな展開もできるが、失敗すると大変なことになる。

特にリソース消費型……回数制限のある強力なゲームだと、人数が力なのでゴリ押しができてしまうのだ。

「もう一つはっ？」

「これは今回のネタに関わること何だけど、滅びる世界を救いたいと思ってる」

「あく。それはありますね」

世界の歴史は一つであり、間違った歴史は消滅する事になる。

第一部は事なつた歴史に書きかえられて未来が変更されてしまうので、過去に戻って黒幕達の理想を邪魔する。

●とりあえずの目標

第二部に関わるネタなので、ネタバレになっても困るのだが……。完全に異なつてしまい、だからこそ滅亡寸前パラレルワールドを潰しに行くことになる。

正確には直接潰す訳ではないが、かろうじて生き残って居る介入手段を摘み取るので、似たようなものだ。

「依頼はダビンチちゃんからで、新しく加わった魔術師なり英霊でBチームを作る。そして剪定事象以外で滅びた世界へ行つて、移民が来ないかを試すんだ」

「ということはマクロス？ メガゾーン23かもしれんけど」

「どつちみち古いな。……でも了解、俺もその手のネタは気になつた」

この時点で頼みこんで置いたのだが……。

設定する性格はともかく、最終的に依頼に頷く性格にして欲しいと言っておいた。

いきなり「いや、その理屈はおかしい。説得しない限り、俺は動かん」とか、「じゃあマスターに説明して確認して来るね」とか言われても困るからだ。

斜に構えた戦隊物のブラック枠や、クールなブルー枠は居ても良い。

しかし、露骨に邪魔されると困るもんね。

「英霊の場合はオリ英霊でもいいけど、既存英霊のオルタ枠とか、まだ語られていないキャラを自分なりに解釈するのも良いかな」

「具体的にはどんなです？ こつちも一から考えますけど、多少なら合わせますが」

領きながらルール、f a t e物の小説、そして伝説辞典をひっくり返す。

用意するのはギリシア、その中でも特に有名なキャラクターである。

「仮名は『プリンセス・オブ・ペルシアペルシアの後継者』。小説だとライダーだけど、セイバー・アサシン、またはシールドダーとしてNPC化する」

「ペルセウス！　ということはメデューサとかアステリオスの辺り？」

「でも判り易いなあ。確かにペルセウスを自分なりに表現してみたいとかあるわ」

ペルセウスはf a t e蒼銀で登場したがオジマンと違ってFGOには登場して居ない。

そして蒼銀においては宝具に制限があったりする。

「シールドダーの場合は、盾の効果を切り替える宝具とか、盾に関する流派なり特技を改造するかな」

「☆矢かよー」

聖闘士星矢という漫画に出て来る敵に、ペルセウス座の聖闘士がいる。

彼は盾を展開し、防御型からデバフ遠…というか呪殺型にチェンジするのだ。

「でも2：0にありましたねえ、そんな流派」

「アクセサリーを切り替える盾もあったよね。まあ効果は御察しただけど」

「了解。だいたい意味は判ったから、一応の基準はメモに書いて、メールで送るとか掲示板なりに張つといて」

それぞれに領きつつ、大凡の方針は納得してくれたようだ。

実際に英霊を作る過程で、色んな矛盾が出たり、こんなキャラ作りたいけど無理だ！　とかなったりするが、今考えても仕方がない。

●レギュレーションと改造の覚書き

1：レベルは9〜11帯で作成する

2：宝具や家系魔術として、改造の許可が下りる。強過ぎる場合は

制限あり

3：現時点での改造回数は2回、強過ぎる改造は二回分か、制限を設ける

4：改造は家系魔術と本人の特殊性、英霊としての逸話・サーヴァントクラスによる

魔術の家系や英霊としての設定に相応しいほど、許可がおり易い。専門の武器で宝具の真名を開放する時のみなど条件付きで取得
基本OKで改造回数を消費しないもの

A：2：0に登場する種族・アイテムなどは応相談だけど基本的にOK（コボルトやシャドウなど）

B：種族的な制限の撤廃も応相談だけどOK（コボルトは5レベルまでとか）

C：人族・蛮族に関する魔法の適用は最初に調整しておく
英霊や魔術刻印などの設定に応じて、改造する回数を消費するもの

D：特技を1つ追加で覚える

E：他の魔法系統の術を1つ、別の系統で覚える

F：特技や特殊神聖魔法の取得制限の一段階緩和（レベル制限1段階、クラス制限など）

ほか

とりあえずエイプリルフルなので突発的に書いてみました。
エイプリルフルなので続けるかは不明です。

シナリオの舞台とキャラ傾向

●タイトルコール

その日、キャンペーン用のホームページに第一の情報が提示された。

タイトル名は特異点外伝「水没世界ミケーネ」だ。

『現地へ異民族が居ていいの?』

早速、掲示板に新しい質問が書き込まれる。

これに対してゲームマスターの答は簡潔だった。

『ミケーネ文明は異民族を積極的に傭兵として雇っていたので問題無し』

『それとレイシフト直後に、「ああ異民族居ても仕方無いな」と判るから』

付随してミケーネ文明が紀元前十二世紀、ギリシア文明が紀元前八世紀と記載される。

ギリシア文明から見て、ミケーネ文明は古代のロマンだったのだろうと簡単な説明である。

そして逆にマスター側から質問が出された。

『そういえばキャラの方向性が固まった人はいる? 今の内から疑問とか、改造の申請聞くけど』

唐突で速すぎる気もするが、マスターにはあてがあった。

プレイヤーの中に面倒であったり、初心者説明も兼ねてサンプルキャラを即座に選択するタイプが居るのだ。

彼ならば既存キャラを選択し、その再現に努めるだろうという目算があった。

●キャラのアイデア

『あ、オレ決まってる。小次郎やるわ』

『君ならばそう言ってくれると思っただよ。と言うことは三回攻撃を指すの?』

小次郎と言えば燕返し。

だがFateで三回同時に攻撃すると描かれているものの、解釈と

しては複数考えられる。

一応、グラップラーの技の中に三回攻撃するような特技はあるのだが……。

グラップラー専用の特技である追加攻撃を、戦士系の他のクラスで使う為に改造する。

その場合は改造回数を二回消費するか、宝具の真名解放以外にも欠点が必要なくらいに強力だろう。

『んにゃ。普通に変幻自在Ⅱで三つの特技を合成するよ。絶対に当たる攻撃で、必殺つて方を中心にすえる』

『なるほど。その方が確実だもんな』

『ということはフェンサー・エンハンサーですか』

フェンサーとグラップラーが使える変幻自在Ⅱには、最初から特技の合成と言う能力がある。

別個に取得が必要だし欠点も合成してしまうが、元からあるだけに楽だ。

『確認しとくけど流派は普通に使っているの？ これも改造回数使う？』

『小次郎なら問題無いんじゃないかな。それに三つ分取得して武器習熟も取ると大変だろ？ 他で問題無ければOK出しとくよ』

11レベル時に取れる特技の数は六つ。

変幻自在Ⅱと組み合わせの三つで最低源、四つ使ってしまう。

武器習熟は強力な武器を取るための前提特技で、ダメージも上昇するので必須に近い。

ここはOKにしておく方がお互い気が楽だろう。

『なら流派の中で、回避補正や命中補正を入れ換えるやつをとって終わりにしとくよ。武器は【首切り刀】でエンハンス前提な』

『シンプルだな。まあその方が助かるからOKOK』

『なんか燕返しっていうか、元になったと言われる【虎狩り】みたいですね』

虎狩りというのは厳流の元になったとされる中条流にある、大刀によるフェイント技らしい。

簡単に調べたので本当か自身はないが、確かにそんな気もしないでもない。

『他には居るかい?』

『許可つーか、ネタ的に似合うかどうか次第で決まっちゃいるよ』

次に書きこんだのは、捻ったキャラが好きタイプのだ。

普通にキャラを作るのではなく、同じ様な能力を持ったキャラを作るのを好んで居る。

きつとオルタだろうなあと思ってた居ると、微妙に外したところを狙って来た。

『モードレットの反転したキャラかな。素直で謙虚で、ときどき傲慢で向う見ずな感じのランサー』

『オルタというかモーさん寄り? もう元が残って居ない様な』

『乳上を見習ってロンゴミニアドでも抜いたのか?』

『笑』

続いて書き込まれたのは、外見がモードレットで頭の中身がブラダマンテというパワーワードだ。

もうこの時点でネタキャラでしかない。

しかしながら、ここまで離れてしまうと、オルタの域を越えている。止める義理はないが、首をかしげざるを得ない。

確かにネタに似合うかどうか悩ましい。

『いやいや。モードレット自分で言ってるじゃん? アーサー王の嫡子って。その世界線より何だよ。具体的に言うとな元ネタがある』

『そりゃアーサー王伝説は幾つかあった筈だけど、そんなパターンあつたっけ?』

原典まで調べて無いので、幾つかある程度にしか知らない。

あえて言うならば、モードレッドがちゃんと王子であるパターンと、更に他にも子供がいるパターンくらいだ。

『ブラダマンテで思いついたんだけど。メローラ姫とオルランドウ』のメローラ姫だよ』

『あー。居たなあ。確かアフリカに伝わったロンギヌスを持つてるんだっけ』

他にも呪いを解く為に豚の脂だとか、男装用の鎧もあるとか。

言われてみればメローラ姫を基準にすれば、モードレット(女)にロンゴミニアドというイメージが湧いて来なくもない。

ただ……どうにも素直なモードレットというのが思いつかないのだが。

『まあいいんじゃない？ 回復役のプリースト入ってるだろうし、止めはしないよ。ちなみに駄目だったらどうする気だったの？』

『いまなら戦国デューリストにして正義の使者、平・弾正忠・影虎かな』『平家にそんな武将居たっけ？ 倒魔伝のはカゲキヨだよな？』

『この場合の平は貴族の源平藤橘の平だよ。上杉謙信こと、長尾影虎の本名というか、貴族としての名前を書く時用』

時事ネタではあるが、こないだ話題になった『あの人』である。

確かにランサーよりはセーバーとかライダーの方がイメージに近い。

捻りを入れつつ、自分なりのこだわりを入れるには丁度良いだろう。

同時にプリーストは入って居そうなので、回復役を抑えておける為、それほどデータを弄らなくてもいいのは楽かもしれない。

どっちもプリースト・ファイターの神官戦士というか聖騎士系で、バリエーションが違うくらいだろう。

『そういえば2:0の魔法OKなんでしたけ？ もし改造回数消費して取る気があれば、9レベルに抑えて魔術師しますよ』

『おっ。マスター候補？ ならオース使うのもいいなあ』

『あえて抑えると言うか、この場合は複数の魔法系統を同時あげする気かな？ じゃあ深智使いか』

深智魔法は学問系の魔法の一つで、ソーサラーとコンジャラーを同時に伸ばすと取得できる。

ただでさえ延ばし難い技能を二つ取るので、上限は低くなりがちだ。

だが、仲間がオースの魔法を取るらば話しが変わってくる。

この魔法は弱者を守ると言う契約魔法で、戦闘に+2修正が付く

と、2：0時代に猛威を振るっていた。

『なんか大分固まって来たな』

『今居るのは軽戦士・神官戦士・深智使いか』

『穴を埋めるつもりだけ……。居ないのはシューター（銃・弓使い）、ライダー、偵察系かな？』

『いちおうはグラップラー・バード・アルケミスト・妖精使いも居ませんが……アルケミスト以外は無くてもいい職ばかりですね』

グラップラーは手数で格闘家で前衛は既に足りている。

バードは面白いがやはり不要だし、妖精使いは万能系なので使えるが扱い難い。

最後にアルケミストはお金をばらまいて修正値を付けるとまで言われる職業だ。

小額のアイテムでも効果を発揮するので、パーティに居るととても助かる。

逆に言えば、アルケミスト以外が不要と言えば、確かにそうだろう（ライダーも要らないと言えば要らないが）。

『なんか思いつくアイデアある？ まあ他の人も変わるかもだし、急がないけど』

『レンジャーかスカウトで、「射手の体術」入れて野伏？ まあコスト易いフエンサーで回避だけのつもりでも良いんだらうけど』

射手の体術というのは射撃専用であるシューターで回避が可能になると言う特技だ。

遠距離系のキャラなのに、特技一つで回避もできるのは美味しい。ちよつと強過ぎるといふか、コスト良過ぎるが、回避系だとシナリオを崩壊させないので問題もない。

『フエンサー入れるなら「長靴を履いた猫」をしたいかな？ でも射撃の方がバランス良くなるんだよね』

『ありやね。シューターだと思いつく範囲でロビンやウィリアム・テル？ まあ近代の銃とか古代のビームでも良いけど』

『いつそのことキャスターで妖精魔法つてのもありじゃない？』

『どれでも良いよ。FGOは同じクラスが被っても問題無いしね』

そんなこんなでネタを話し合いながら、掲示板やチャットに幾つものレスが付く。

大凡の方向性が決まったところでお開きになり、メールで適当に返事を返すということになった。

●現在のメンバー構成

PC1：『佐々木・小次郎』

クラス：フエンサー11・エンハンサー5以上・アルケミスト2

傾向：変幻自在Ⅱ + 流派、首切り刀を筋力増加して使う

PC2：『モードレット・オルタ』『メローラ姫』、または『長尾・影虎』

クラス：プリースト11・ファイター9、セージ？

傾向：神官戦士。ターンの最後に魔力撃かマルチアクション。またはカバー系

PC3：『ゴーレム使いの魔術師？』

クラス：ソーサラー9・コンジャラー9・セージ？

傾向：深智魔法で頑張、オースの庇護を受ける？

PC4：『現在未定』

クラス：スカウト9・レンジャー？、フエンサーかシューターまたはフェアリーテイマー

傾向：穴埋め。もちろんPC3が別系統になれば、こちらが魔術師になる可能性もあり

プロローグ

●星の剣が降り立った時
氷の大地に変化が訪れた。
天より降り立つは星の剣。
恐ろしく、雄々しく、そして残酷なまでに美しい。
だが恐ろしいのはその後だ。
空を灰色の雲が多い、プラズマが幾つもの竜……稲妻を大地に落とす。
そして太陽はオリハルコンの色彩を持つことは二度となく、水平線
は見る見る接近して行った。
ジブラルタルの直ぐ向こう側に在る、見なれない大陸……。
アトランティスが消え失せたのは、それほど遠い昔ではない。

特異点外伝【水没世界ミケーネ】

集められた者達は、祈るようにこちらを見つめた。
祈りを捧げる者……いわゆるプレイヤー。

世界の命運を分ける存在、世界への介入者である。

「ダヴィンチちゃんから見せられた光景の後、いつきに世界は小さく
なっっていくます」

アトランティスだけではなく、トラキアもアカイアも区別なく。

他の地域を見せられてはいないが、どれほど残って居るのだろう。

「そりゃ隕石が南極に直撃したらそーでしょーよ」

「この状況なら傭兵どころか移民が残った場所に集まってもおかしく
はないよな」

プレイヤー達が一斉に頷いた。

セツシヨン前に聞いたこと等、この情報の前には文字通りの意味し
か持たない。

「水没世界とは良く言ったもんだ。んで、オレたち何すればいいの？」
『剪定事象以外の理由で滅びる人類を、剪定事象以外の理由で人類だ

けが滅びた世界へ移民させる。とまでは話したよね』

「……とダヴィンチちゃんも語るけど、覚えてるよね？」

再びプレイヤー達が一斉に頷いた。

だが今度は想像がし難い。

世界を渡るような移民船だとか、魔法の域にある巨大魔術を人民全体に広げるだとか……。

そんな方法なんか聞いたことも見た事もないからだ。

「方法自体は存在してるんだけど、普通はしない事もある。現地の事情で不可能な事を代わりに実行するって感じかな？ 失敗しても滅亡する運命のままだし」

「ひっど」

「無責任な」

「まあ成功しても汎人類史に悪い影響与えたら滅ぼすしな」

正確には存在して居るのだが、まさかその方法を採用するなんて思わないだけなのだろう。

一部人間たちは制限付きでそれを行っている。

まあその一部の人間は……人間とは言い難い存在でもあるから、同じ方法が採れるとも思えないのだろう。

●非常手段という意図Ⅱ糸

ようするに、その方法を採用するようにする為の計画。

ようするに、テクスチャ世界を股にかけた詐欺である。

「これがギリシア世界じゃなきゃ、思いつく人もいるんじゃない？」

同じ様な伝承は世界各地にあるし」

「もしかしてノアの箱舟か？」

「でもそれって、隣の……ああ。だから現地の事情でできないことか」
「箱舟ブン獲ってこいとか。無茶言いおる。獣神将なみのネームド出て来ても倒せんのですが」

軽く首を振ったあと、ちよつとした補足情報を入れることにする。

「ギリシア神話にもノアの箱舟相当の物があるよ。もつとも世代とか文明の誤差入れたり、歴史を圧縮してる。というか、シナリオの都合で変更するからFGOで登場するキャラ・アイテムとは違うけどね」

おっとこれは余計というか、不要なことらしい。
プレイヤー達は眉をひそめ、首を傾げて居る。
どんな作業をしたかは言う必要はないし、そもそも、プレイヤーから見えない話なので聞かされても困るのだろう。

「……ゴホン。移民船を借りるには試練が必要で、一人二人じゃ無茶苦茶難しいからヘラクレスでもないのに無理だ。だから君達が行く。OK?」

「それなら判る」

「実にギリシア的だな」

「無茶な試練を吹っ掛けられたのなら、奪っても良いと言うのが実に」
余計な事を外して、改めて説明し直す。

すると彼らも納得したのか、一様に頷いた。

プレイヤーからみれば、試練と報酬というコンボが一番わかりやすい。

TRPGではそれが定番であり、依頼を果たして、ついでに世界を救うものである。

『当事者である英霊たちに、その存在があることは確認して居るよ。彼らの時代には使わなかったらしいので、現地に行ってみないと王様とか変わってるだろうけど』

要するに『行ってみないと判らないが、行けば依頼の形で分かる』ということだ。

改めて、ダヴィンチちゃん視点でセリフを言い直す。

セッション中に言いなおすのは二度手間ではあるが、改めて情報を整理する段階では有用だ。

「そうダヴィンチちゃんは告げた後、詳しい年代を教えてください。頻繁に文明が入れ替わった時代で、もしこの時代が圧縮されて居るならば、今の知識は役に立たないだろうとも」

「役に立たないと言うか、参照しないなら速くそう言えよ」

「まあテクスチャを入れ替えたら、歴史がゴツソリ変わったとかいうやつですね」

言い換えた瞬間に、それぞれのスタンスで納得し始める。

まあこれまでのFGOも、行ったらその時代の常識からずれてるのは当たり前な事も多いので、むしろ少ない情報を手探りで探す方が気楽だろう。

『今回は失敗覚悟の実験だから、いつものメンバー以外に頼んでる。その辺も合わせて、自己紹介から頼めるかな?』

FGO的には微妙だが、TRPGだとキャラの性格と能力を把握するのは必須である。

「という感じなんだけど、最初の段階と変わったキャラもいるだろうから、どうしてその英霊に相応しいかとかも教えてくれると助かるかな」

「まずはオレから……:とりたいが、ぜんぜん変わってないので二案あつたそつちからか?」

「了解」

前回の段階でPC1は小次郎だといっていた。

コンボも殆ど固まって居るので、後回しでよいだろう。

問題は二案あつた上、カタハウノイメーজが良く判らなかつたPC2の方だ。

「結局、影虎の方にしたよ。時事ネタだし公式の公表前にしないと恥ずかしいからな」

「謙信さまキター!」

「まあその方がいいな」

というよりも、説明された素直なモードレットって意味が判らない。

言われてみれば嫡子であるモードレットも居るだろうし、ロンギヌスIIロングミアドとかありえなくはない。

それならそれでランサーなモーさんで良い訳で、ネタを二つ以上混ぜると、良く判らない方向に行ってしまう。

まあモーさんみたいに、公式が先にやったりすると悔しがることもあるのだが。

「川中島や跳ねる謙信、逃ぐる信長。とかでクラスはライダー。宝具は特殊神聖魔法のオースを戦女神ユリスカロア系に追加。セージの

代わりにウォーリーリーダーを入れた」

「ほぼプリーストメインの神官戦士系ですね」

「プリーストは最後まで待機するから閑だしな。ウォーリーリーダーとユリスカロアってのも軍神ほくていいんじゃない？」

ユリスカロアは戦の女神で、相手のモンスター情報を見抜いたり、イニシアティブに修正をもらえたりする。

ウォーリーリーダーは速度では無く知力でイニシアティブを手に入れたり、みなが言う様に、治療のために待機するプリーストには丁度良い。

だが……。

「でもオースだよな？」

「オースだな」

「+2の万能修正値は全てに勝る」

「何言ってるんだよ。正義の神様の契約だからだってばよ」

もちろん誰も信じてはいない。

ソードワールドがメイスワールドと呼ばれるくらいに、データ面で剣ではなくメイスを皆選ぶゲームである。

最強魔法の一つである、オースを選んでる以上は全てが良い訳であつた。

「性格はブルーアイズな海馬社長で、勝利⇨正義なノリで喋ってる。フハハハ、任せておけ！ この影虎、正義の為にな！ みたいな」

「まあいいんじゃない？ マスターからいえば、協力してくれるならなんでも」

「実際の謙信様は勝負好きというよりは、YAMA育ちで、神秘とか知識を知ってるだけだと思っただけだなあ」

「でも戦闘好きだよな」

なんとなくだが、みんな納得した。

どこにでも出て来て、どこでも正義主張し、自分が勝つことを疑わない。

偏見ではあるが、タイプムーンの用意する謙信様の性格が判らない以上は、こんなものだろう。

「次はオレだな。前に言った通り小次郎。宝具にした物干し竿の影響で誰が見ても判るし、自分でも言ってしまう。そして下にみられちゃうわけだな」

「あー。アビス武器の性質を入れたんですね。まあアレ使うと軽りますし」

「小次郎の性格ぼくていいし、いかにも宝具とか英霊の縛りっぽくていいよな」

ここで言うアビス武器の性質とは、1つの強化を選んで施し、1つの欠点をランダムで入れると言うものだ。

今回はランダムではなく、英霊や宝具縛りを選ぶことと付け加えておいた。

もちろん、悪い性質が嫌ならば、宝具でアビス強化を選ばなければいいだけの話である。

「燕返しの再現に変幻自在Ⅱへの強化許可と、真名解放前提の欠点を入れて終わり。筋力UPは要らなくなったけど、そのまま残した」

「クリティカル値8、出目+2、ダメージ +7（実質18）とか頭おかしいって」

「出ないときは出ないけど、回るとボスも危ないですね」
刺さる相手には刺さるけど、効かない時は効かない。

まあアサシンぽくて良いのではないだろうか。

「自分はロシエを日本人にした感じの魔術師でゴーレム使いのシヨタ。家系魔術として、ゴーレム用の材料を再利用できます。良く使うゴーレムには、アテルイと悪路王と名前付けてます」

「悪路王いいねえ。それに乗るシヨタというのもいい」
「少年なら保護されても前線に出ない可能性あるし、名門なら出てもおかしくないしな」

「それは構わないし、ゴーレムに騎乗するのも認めるけど……」

ゴーレムの欠点である、材料が壊れたら、強化材料を回収できないというルールがある。

これの再利用に関する制限を、神秘が高い場所に限って、現地の素材で作れることにしたのだ。

これから向かう先は現代よりも神秘が濃いので、実質は材料があれば制限が無い程度のものである。

だが重要な問題がある。

「名前は？」

「その辺気にしないのもロシエっぽいですね」

「直江はやめとけよ？ 絶対に問題が出るから」

「炎のミラーージュ知ってる人居るんですかねえ。でも面倒だし、藤原ゆかり。とでもしておきます」

とても安直である。

というか、漢字が紫なら、式部パイセンじゃねえか。

いや、シヨタなら違うのか。

「その辺は適当にこじつけますが、メジャーな名前なら弾でもOKなんですよ。日本人形だと、地域の名前が付きますから、特定されない様に」

「アテルイとか悪路王とか名前付けておいて、四国や九州出身とか言うなよ」

「まあ藤原なんだし、京都じゃね？」

そんなこんなで三名の紹介がおわり、残すは最後の一人だ。

結局、前回の相談時にも決まらなかったので、今回は最初の紹介になる。

「できるだけ既存キャラのオルタの方が良いって言うし、結局、シンプルにロビン・フットと呼ばれる数人の内の一人で、やっぱりアーチャーってことにした」

「ロビンフットも数人説があるし、良いんじゃない？ ハサンみたいな襲名かもしれんけど」

「レンジャー居ると薬の効率が良いですね。スカウトは小次郎も取るのでしょうし、賛成です」

「まあな。やっぱり敏捷高いイメージなのと、行動一回は魅力的だし」
やはり誰も知らないオリキャラというのは、誰だっけ？ ということになりかねない。

マスターである魔術師だけならまだしも、オリ英霊が沢山だと混乱

してしまおう。

もちろんこれが普通の小説ならば良いのだが、TRPGだとプレイヤー名で指摘する事が多いので、英霊の個性はともかく、名前を忘れてしまうこともあるのだ。

「宝具として、2:0後半で修正されたの狙撃を追加で取った。タイプの違う狙撃を使い分けて、ついでにウエポンホルダーで弓も使い分ける。サイコロを六つ振って偶数が出たら女の子の……」

「判った判った。女の子のロビンな」

「狙撃手としての面が強く出たロビンってことですね。ますますハサンみたいなの」

「とにもかくにも、これで必要なクラスはそろったね。五人目が加わるとしても、好きに作成してもらええ」

もちろん五人目が加わるか判らないし、その人にも皆と同じ、「参加しててもおかしくないキャラ」である方が良いだろう。

みんながどんなキャラかだいたい把握し、メモをとったところで早速オープンングの準備を開始する。

「じゃあ買い物してから始めるとして、15分〜20分ほど休憩ね。キャラシートのコピーもその時にやっとくから」

「了解」

シートを回収しながら、目まぐるしく説明を考え始める。

内容は既に決まっているので、主に説明の順番だ。

（「まず確認するのは謙信さま。無条件でイエスと言ってもらえるのかどうか、OKなら一番だな。駄目ならシヨタを先に……いかな。謙信様と美少年のBLストーリーになってしまおう」）

とはいえ順番的にはその辺が楽だろう。

少年が頑張ると言って、励まさない正義の味方は居ない。

プレイヤーは怪しいにしても、オースはレベルが2低い相手を守る時にしか発揮しないので、この組み合わせ以外に無い。

それに聖杯戦争と違って、ペアにする必要はない。

話し易い流れをつくれれば、おのずとOKしたり、一度難色を示してから頷くだろう。

（「そういう意味では小次郎は少し考えてから。最後にロビンってとこかな」）

もつとも一番フリーダムなのが小次郎である。

ロビンは虐待された村人や森の民の味方なので、斜に構えたブラツク気質や、クールなブルーだったとしても協力してくれる可能性は高い。

その辺の正確さを踏まえて話すとして、買い物ついでにプレイヤーに確認を取ることしよう。

「良かろう！ この影虎に任せるが良い！」

「そうさな。マスター……立香であればショックを受けても立ちあがると思うが、話すなというならば話すまい」

「ボクは話さない方が良いと思うけどなあ。ロビンはどう思う？」

「あたしからは特に何も。それが依頼ならばこなすだけよ」

そんな光景を思い浮かべながら、何から話すのか頭の中で文章を修正し始めたのである。

ソードワールド2.5改造でのFGO再現

●レベル帯

理想に足りないくらいで、改造ルールでギリギリ届く基準が良いと思います。

その為、ルールブックⅢの高レベルスタートを使用し、高レベル帯で開始。

9〜11くらいの高レベルスタートとしますが、別に13レベル用の経験値で11レベルキャップ制限でも構いません。

冬木の聖杯戦争の場合はもっと低いレベル帯にして、魔術師キャラでもギリギリ勝負になる程度が良いかもしれません。

また推奨はしませんが、もし再現性の為に魔術師にレベルキャップを付ける場合は、何らかのフォローを入れるべきでしょう。

●改造の指針

Fateワールドらしさを出す為に、改造を二回分ほど行えると思います。

これは生まれを示す先天的環境と、育った後天的環境等を現す為です。

なお、重要な事です……。

原作からして、英霊や魔術師の設定全てを再現しては居ません。

今回の召喚は問題がある、あるいはマッチしないから今は使っていない……などの理由で、再現しないのも良いでしょう。

例として言えばステイナイトのキャスターは、ドラゴンを呼び出す宝具は持って居ても、使用できないとされています。

『魔術師』:

家系魔術の特徴である魔術刻印、そして魔術師本人の特性を示します。

●●魔術の家系である。 ●●属性の性質を持っている。

というようなイメージならば許可がおり易いと判断すると良いでしょう。

先祖が他の系統で覚えた魔術系統の術を、魔術刻印として刻んだの

で他系統で使える。

生まれ持った才能が一部の魔術に先鋭化しているのです、その魔術だけは非常に得意である。

と行った形になります。

原作中のキャラを例として出しますが

遠坂・凜の家は魔力の伝達や転換に長けた家なので、純エネルギー系魔術や、MP管理系が得意と解釈できます。

初歩であればエネルギーボルトの魔術を他の系統で使用するだとか、中級であればトランスフアー・マナポイントの魔術を他の系統で使える……などでしょうか。

もちろん設定を全て再現する必要はありません。

凜は五大属性全てを兼ね備えているという設定はありますが、経験や時間の問題で、それを活かす事はないだろうと語られても居ます。明らかに高レベルになると使わないのでエネルギーボルトを覚えなとか、真語魔法の系統を普通に覚えるのでやはり改造では覚ええない。というのも問題ありません。

『英霊』：

個人の逸話、そしてサーヴァントクラスの特徴を示します。

生前に●●という偉業を成し遂げたので、●●を所持しており、隠された力を発揮できる。

生前の高レベル時に●●を覚えて居たので、中レベルで再現された今でも、限定的に力を発揮できる。などです。

昔はできなかつた事が、サーヴァントクラスによって一時的に与えられた。

逆に昔はできたことが、サーヴァントクラスの制限で出来なくなつた。ということもあるでしょう。

例として言えばステイナイトのアーチャーは剣を飛ばして来ますし、バーサーカーは狂気ゆえに生前の能力を殆ど行使して居ません。前者は出来なかつたことが可能になり、後者は出来ていたことが不可能になった例です。

使い方の基準としては

- 1：問題無く許可が下りる物
- 2：強過ぎると判断されるので、欠点が追加される物
- 3：二回分の改造回数を消費する物
という感じでイメージしておくのと良いでしょう。

●改造可能な範囲

改造したい事は沢山あっても、その範囲はある程度決まって居ます。

相手を一撃で倒すというのは、幸運ならばクリティカルの結果で可能になることはあっても、ゲーム的には難しいでしょう。

あくまで経験値や資金が無限にあれば可能な事を、中レベル作成時に改造すれば、圧縮すれば可能になる程度であるべきです。

具体的に言うと

A：特技を一つ追加で取得する

B：特技の取得可能なレベルを、一つ前の段階で可能にする

(3レベル時に5レベル前提の特技を、11レベル時に13レベルの特技を取得する)

C：特技が使える職業条件を、他の職業で使えるが、不利な条件が追加

D：他の魔術系統で覚える初級の呪文を、自分が覚えている系統で覚える

E：他の魔術系統で覚える中級の呪文を、自分が覚えている系統で覚えるが、不利な条件が追加

F：武器の形状を、別の形状にする(特技も使えるように成る)

G1：指定金額までのアイテムの入手、および加工(必要筋力修正・コネ発見含む)

G2：アビス加工などのマイナス能力を、英霊の来歴に相応しい物で選択可能にする

基本的にはこれらの様な項目で管理しておき

必要に応じてマスター・プレイヤーが相談すべきです。

目安としては、英霊の来歴・魔術師の家系や、第三者のプレイヤーが納得出来るかになります。

ですが、どう考察しても正しくとも、ゲームバランスが崩れる様な項目は『今回は使えなかった』と避けるべきでしょう。

もちろん条件は難しいが可能なので、その能力があると言いき張る。というだけならば問題はありません。

例としてステイナイトのバーサーカーが持つ自動蘇生は難しそうですが、レンジャーの不屈を前提に、生死判定に修正値のある消費アイテムを無数に所持して居れば可能です。

またランサーの必ず当たる槍は難しそうですが、そもそも魔術は必ず当たるので、魔術にクリティカルを起こし易くする特技を取得すれば再現はできるでしょう。

(原作中からして十二回以外でも、修正値が大きい攻撃を五回分だったといって倒したり、当たったが呪いに抵抗したという描写もあります)

●魔術師と英霊の差を付ける場合

あまり推奨しませんが、魔術師側にレベルキャップを設けたり

魔術を自分の家系魔術で覚える場合に、魔術師が有利。

もしくは、魔力拡大などの特技に＋１

逆にアイテムを取得する場合、英霊が有利。

もしくはは上級の特技を中級で覚えるのは英霊だけ。

などの差を造っておいて、例外は英霊の来歴・魔術師の家系魔術次第。

双方に利益のある取得表を作るのも良いかもしれませんが。

その場合は同じ中級でも、5〜7レベルくらいの方がやり易いかと思います。