

## まえがき（ばくがTRPGに出会った日）

あんまり外に出るのが好きじゃない小学生でした。

従兄弟の遊ぶドラゴンクエストを隣で見せてもらって感動して以来、持ってもいないテレビゲーム（主にRPG）の攻略本を読み漁り、データやマップから空想世界を膨らます、というインドア一直線の趣味に没頭していた僕は、しかしある日、教室の片隅で気になる噂を耳にしました。

——隣の古本屋さんで閉店大売り出しがあるらしいぞ！

これは、ひよっとすると掘り出し物の攻略本が手に入るかも。そう思うやいなや、気づけばお小遣い片手に自転車にまたがっていました。炎天下の夏の日でしたが、湿度は不思議と低く、風の清々しい日でした。

お店につくと、小さなレジカウンターではしわしわのシャツを着た店長らしきおじさんが興味なげにラジオを聞いていました。床には雑に積み重ねられた段ボール。その横つ腹にはセロテープで張られたA4用紙。見ると赤マジックで投げやりな「100円！」の文字。

どうやら箱の中に入った本はどれでも100円ぼつかりのようです。この安さなら今月の残った小遣いでも二冊は買える！ かぶりつくように漁ると、しめしめ、ファンタジーRPG

つばいイラストの本を発見します。

ただ、その本は文庫。攻略本じゃない。ならば小説？ ばらばらと開いてみて、いや、と首を傾げます。小説でもない。見たことのない形式。でも、RPGではあるらしい。よくわからん。

「けど……なんかおもしろそう！」

その本の名は『盗賊たちの狂詩曲 ソード・ワールドRPGリプレイ集①』。これが、ばくとTRPG、そしてTRPGリプレイとの出会いです。

TRPGとは、テーブル・トーク・ロール・プレイング・ゲームの略称。日本でRPGといえはデジタルゲームが有名ですが、そもその起源となったのはアナログゲーム。使うのは紙・鉛筆・消しゴム・サイコロ。プレイは数人で机を囲むところから始まり、このうちひとりとは物語の進行役にしてゲームの審判「ゲームマスター（GM）」として、プレイヤーたちの操る「プレイヤーキャラクター（PC）」を、自らの用意した物語へといざなう役目を担います。

とはいえシナリオはあくまで筋書にすぎません。PCたちは物語の中で意思を持って自由に動けます。たとえば悪者が出てきても定型的に倒すだけでなく、説得したり騙したり、アイデア次第で世界は無限に広がります。展開は一緒に遊ぶ仲間次第で大きく変わり、おかげで

時にはいさかいもあるけれど、そのぶん、たまに生まれる奇跡きせきのようなシーンは他のどんなフィクションよりも、等身大に感動的です。

そして、そんなTRPGを遊んでいる様子を読み物としてまとめたものが、TRPGリプレイです。

ともあれ、そんな作品との出会いから二〇年。時代は変わりました。

今やTRPGはインターネットの後押しを受けて知名度をさらに上げ、TRPGリプレイは動画で楽しめる時代です。実際はくも更新こうしんを楽しみにしている動画がいくつもあります。

一方、あの日にばくが買った本は、今やカバーの折り返しや口絵ページがちぎれてしまつてボロボロです。でも、五回の引越ひっこしを経た現在でも変わらず大切な愛書です。

前置きが長くなつてしまいましたごが、この本は、あの日の黴臭かびくさい店内で生まれた静かな感動を、二〇年越しの今もう一度、あえて書籍しよきの形で自分なりに伝えたくて書かせていただきました「初心者導入用リプレイ」です。お楽しみいただけると幸いです。

## はじまりのとき

二〇一七年三月某日ぼうじつ、一八時。場所は、冬の寒さが抜けきらない弊社分室。

ぼくはGMとして長机のお誕生日席に、偉えちそうに座っている。目の前には、サイコロをせっせと振ふつてPCを作っている四人の男女がいる。顔ぶれはこうだ。

**プレイヤーA** 理知的な印象の男性。若いが普段からTRPGを遊んでいて、データ面でもキャラ設定面でも凝こったPC作成に定評あり。

**プレイヤーB** マイペースな中に、たまにアイデアが光る女性。ソード・ワールド2.0（SW2.0）歴は浅いが、すでに筋肉ムキムキ種族ドワーフに魅入みいられている。なぜなんだ。

**プレイヤーC** 柔和にやうわな男性。TRPG歴は全員の中で最長だけど、SW2.0の知識はゼロ。そのギャップがどんな化学変化を生むのか。

**プレイヤーD** 活発そうな女性。なんとTRPG完全初心者。しかし今回「まえから遊んでみたかったんですよねー」ということで、いきなりリプレイに参加してくれた。すべてが未知数なプレイに期待。

今回プレイヤーが使うルールは基本的に『ソード・ワールド2.0ルールブックI改訂版』<sup>かいてい</sup>のみ。かんたんだ（本当はちょこっと他も使ってるんだけど、それはのちのち）。

PCを初期作成するときにはサイコロで能力値を決めるほか、一定の「経験点」と「G（ガメル。SW2.0内における通貨）」をGMからもらって、経験点を支払う<sup>しはら</sup>ことで好きな「技能（戦士や魔術師<sup>まじゅつし</sup>など）」を習得し、Gを支払う<sup>がメル</sup>ことで好きなアイテムを購入<sup>こうにゆう</sup>する。

ちなみに戦士とか魔術師とか言っているっており、世界観は「中世ヨーロッパをイメージしたオースドックスな、剣<sup>けん</sup>と魔法<sup>まほう</sup>のファンタジー」だ。あと独自の設定として「世界は三本の剣によって生み出された」「その剣から力を与えられた種族、人族と蛮族<sup>ばんぞく</sup>（人型の魔物<sup>まもの</sup>）が数千年ものあいだ争い続けている」あたりも押さえておくと、なおよし。

そんな世界でPCたちは「冒険者<sup>ぼうけん</sup>」と呼ばれる。人族を苦しめる蛮族を倒したり、財宝を求めて遺跡<sup>いせき</sup>に潜<sup>もぐ</sup>ったり、とにかく「危険を冒す」ことを生業<sup>なりわい</sup>にしている者たちだ――。

GM さて、みんなPCは作れたかな？

一同 はい！

GM では、お待ちかねの冒険へと出かけよう。今回、はじまりの舞台は、広い世界の中でも一番オースドックスな土地だ。四季のある温暖なザルツ地方、そこにある大国・ルキスラ帝国の帝都ルキスラ。



ザルツ地方マップ

## ルキスラ帝国

ザルツ地方一の大国。少し前には落ちぶれたと言われた時もあったが、ここところは若き新皇帝の優秀な政治手腕により栄華を取り戻しつつある。とくに「冒険者を厚遇する体制」の成果は大きく、人と物の流れが盛んになった。帝都ルキスラはザ・初心者の街。

GM きみたちにはそれぞれ事情があつて冒険者になつたとは思ふけど、大きな街に来たなら頼る場所のひとつとまず一緒だ。「冒険者の店」。その名の通り冒険者に仕事を斡旋してくれる、まあ旅人の集まる酒場って感じかな。そして、数ある冒険者の店の中でもきみたちが入つたのは「湯気だつ釜飯亭」というお店ということにしよう。この店はいま作つた。

プレイヤーB やつたー、ごはんだー！

GM そうね、一応釜飯だけじゃなくブレッドでもパスタでも、おふくろを思わせる料理ならなんでも出してくれる、新人からベテランまでに人気のホームブレイスだよ。

プレイヤーC いいねえ、ノスタルジイ。

プレイヤーA そういや実家にしばらく帰つてないなあ。

プレイヤーC あかんで。ちゃんと帰つたげな、歳とつてきたら後悔するよ。

プレイヤーA この冒険が終わつたら考えるわ（笑）。

GM 釜飯亭には店主がいる。典型的な「田舎のおかん」を思わせる恰幅のいいNPC（ノンプレイヤー）キャラクタークター。GMが操る脇役だ。彼女は店内を見渡すと、手持無沙汰にしていそうなきみたちに声をかける。「ちよつとあんたたち、仕事を探しているんだつたら急ぎの依頼があるから行つてきてくれないかい？ ちよつと新人向けなんだ」

こうして、ばらばらだったきみたちは初めて引き合わされる——というわけで自己紹介をどうぞ。まずはSW20慣れしている人から。

プレイヤーA（きよろきよろ）お、僕から？ じゃあ——（顔を引き締めて）私の名はジズ（以降、プレイヤーA↓ジズ）。年齢は19歳。技能はスカウト、セージ、プリーストだ。

スカウト（斥候）は、探索・聞き耳・罨解除・戦闘時に先制を取るなど、とかく冒険のさまざまな場面で必要な技能です。活躍回数ならたぶんいちばん多い技能じゃないかな。

セージ（賢者）は、特殊な知識を求められる場面で必要な技能。とくに魔物と出くわしたとき、その能力や弱点を見ぬくことが一番のお仕事。

プリースト（神官）は、おもに魔法で傷を癒す技能。パーティの命綱ともいう。

以上3つの技能は、新人冒険者ならパーティにひとりにはほしいところ。

ちなみにプリーストは「信仰する神様」を選んで、それにより使える魔法が変わるだけで

なくPCのキャラ性を演じる指針にもなります。ジズは「賢神」とも呼ばれるキルヒアを選んだようです。知識を探索するキャラに最適。

ジズ あと外見的特徴としては、大きな帽子を被っている。そしてその帽子を「まあ、ともに過ごすのなら明かそうか……」と言って外すと、頭に小さな『角』が生えている。

プレイヤーB お！ ナイトメアだーと物珍しげに見よう（笑）。

SW2.0の世界にはファンタジーらしいさまざまな種族が生きています。PCとなるのは主に「人族」ですが、これは「人間」だけじゃありません。

ナイトメアの特徴は「不老」「青白い肌」そして「頭部の角」。魂に「穢れ」を受けていて一般人からは迫害の対象になりがちですが、能力値は高いので冒険者には優秀な仲間として受け入れられる場合が多いようです。シリアスやダークな雰囲気愛する人はぜひ。

ジズ 出身はザルツ東部、湖岸の小村だ。捨て子で、神官に拾われて育った。ひとり静かに本を読んで知識を深めていたが、こういう外見だとどうしても田舎では居づらくてな（自嘲的な微笑）、ルキスラまで出てきたのだ。大学に行くことも考えたが、それよりこはひとつ、この知識を活かしてのしあがってやろうと冒険者になった。よろしく頼む。——という

わけで次は、君の話を聞こうかな？（前の席をちらり）

プレイヤーD あ、はい！ えっと、私はエレクシア、でス（以降、プレイヤーD→エレクシア）。種族は人間で、イチおう武器ハ、ヘビータックスを使う、ワ……。

ジズ？ なんだかぎこちないな（笑）。

エレクシア す、すみません！ ちよつと慣れてなくて……！

GM おばちゃんはエレクシアの背中をしばしば叩くよ。「まあエレクシアちゃんったら緊張しているのね？ 自分のペースでいいのよー」

エレクシア あ、ありがとうございます！（笑） えっと、種族は人間で17歳。赤髪の女の子です。両親は黒髪だから、もしかしたら隔世遺伝したのかも思ってます。出身はザルツ北部の小さな村。北の辺境から流れ込んでくる魔物たちを倒すお手伝いをしてました。でもよそ見していることが多いので、いつも鼻のてっぺんをすりむいてます。

ジズ ふむふむ。典型的なおてんばキャラって感じか？

エレクシア（伏し目がちに）それと……いつもライバルの女友達がいたんだけど、その子に、大好きだった人を奪われたの。

ジズ ぜんぜん違った（苦笑）。それは大変だったな。だから、その斧で恋敵を……？

エレクシア まさか！（笑） でも、このままだと勝てないなと思って、唯一勝てる部分が腕力だったのはそう。だから「これはもう腕を鍛えるために旅しかない！」って、故郷を離

れて傷心旅行ならぬ傷心冒険に出ました。技能はスカウトとファイターです。

エレクシアの技能選択は初心者としてはひとつの理想形です。スカウトで探索を楽しめるほか、ファイター（戦士）は戦闘において前衛なので攻防のスリルも味わえ、SW2.0の醍醐味を満喫できるでしょう。

プレイヤーB 次はわたしだね！ 名前はキャロル（以降、プレイヤーB→キャロル）。種族はドワーフで20歳、髪はピンク、技能はスカウトとグラップラー。ひたすら殴るよ！

ドワーフは、男性の場合ファンタジーでおなじみ低身長・髭面・武骨ですが、女性の場合、外見がいつまでも幼いままです。つまりキャロルは、20歳なのに見た目には幼女・少女。あと男女ともに髪色が奇抜です。

グラップラー（拳闘士）は、ファイターと同じく前衛職。でも得物じゃなく格闘が武器。防具が薄いので回避をミスると命取りですが、連打や投げは強力無比。一瞬の時を生きろ！

キャロル 出身はザルツ南部、鉱山の麓の村。力仕事と、おいしいご飯を食べるのが日課だったけど諸事情により上京して冒険者になりました。あと、黒ネコを連れてる！

エレクシア 黒ネコ？

ジズ ファミリア（使い魔）か？ いや、でもソーサラー（魔術師）じゃないから違うよな。キャロル（意味深げな顔）この子はキティ。幸運のネコちゃんらしいの。だから故郷から連れてきたんだ。それで、あちこちの武術大会で道場破りのようなことをしてた。いつもふたり一緒に、お揃いの「鈴」を付けてるよ。

ジズ 黒ネコなのに幸運か、普通は逆だが。

エレクシア 残った最後のひとは、隅っこでコーヒーを飲んで……（実際にコーヒーカップを傾けていたプレイヤーCを見る）。

プレイヤーC（カップを置いて唇を拭き）ああ、僕の名はスミスだ（以降、プレイヤーC→スミス）。ただ、実は僕、自分のことを紹介したくてもバックボーンがないんだよね。見た目は20歳から30歳のあいだだけど、実際にはたったの1歳だから特別喋ることがなくて。ジズ お（びんときた顔）ルーンフォークだな。

ルーンフォークは、魔動機文明時代という、大昔の滅んだ時代に作られた人工生命。生まれたときから死ぬまで外見年齢が変わりません。

かつ、生まれながらに「誰かに仕えたい」という欲求を持つ者が多いので、PCやNPCとなんらかの人間関係を作りたいプレイヤーにぴったり。

スミス 人間の家で育ったから人間の姉と父と母がいるよ。両親に「いい歳になったからそろそろ働け」って言われて田舎を出ただけど……普通、1歳で働くものかねえ？

キャロル 人生に疑問を抱いてるんだね（笑）。

スミス そういう常識がまだよくわからなくてね。ただ、両親の言葉には「従おう」と思っている、ルーンフォークだしね。出身はザルツ西部の、砂と岩ばかりが広がっている荒野。大地に大きな裂け目があって、そこに挑む冒険者たちを見送るのが役目の村にいた。身につけた技能はレンジャー、マギテックとシューターだ。

レンジャー（野伏）<sup>のふせり</sup> 最大の長所は、薬草や薬品の扱い<sup>あつか</sup>です。こいつがいると回復アイテムが安定します。

マギテック（魔動機師）は魔法<sup>まほう</sup>のメカ使いでシューター（射手）は弓使い。組み合わせることで「魔法の銃使い<sup>じゆうし</sup>」になれます。成長の仕方次第ですが、攻撃・回復・支援<sup>しえん</sup>、どの方向にも進める器用な技能のセットです。

G M 「ジズ、エレクシア、キャロル&キティ、そしてスミス——うん、みんないい名前だ。さっそく名簿<sup>めいぼ</sup>に登録しておくよ。若いパーティだから正直心配もあるけど、それはこれから実力で払拭<sup>ふつし</sup>してもらうとしようじゃないか、よろしくね、あつはつは！」



# エレクシア

種族 人間 性別 女  
年齢 17歳 生まれ 傭兵

## 能力値

器用度	16(+2)	敏捷度	15(+2)
筋力	20(+3)	生命力	17(+2)
知力	12(+2)	精神力	10(+1)
生命抵抗	4	精神抵抗	3

( )内はボーナス

HP	23	冒険者LV
MP	10	2

## 技能

ファイター▶2 スカウト▶1

## 戦闘特技

《武器習熟A／アックス》

## 言語

交易共通語[会話、読文]  
ザルツ地方語[会話、読文]

## 装備品・所持品

武器:〈ヘビーアックス〉  
鎧 :〈スプリントアーマー〉  
盾 :〈ラウンドシールド〉

## 経歴

「才能を絶賛されたことがある」  
「大失恋したことがある」  
「競い合う友人がいた」



# キャロル

種族 ドワーフ 性別 女  
年齢 20歳 生まれ 拳闘士

## 能力値

器用度 21(+3) 敏捷度 11(+1)

筋力 22(+3) 生命力 14(+2)

知力 10(+1) 精神力 20(+3)

生命抵抗力 4 精神抵抗力 5

( )内はボーナス

HP 20

冒険者LV

MP 20

2

## 技能

グラップラー▶2 スカウト▶1

## 戦闘特技

《両手利き》《追加攻撃》《投げ攻撃》

## 言語

交易共通語[会話、読文]

ドワーフ語[会話、読文]



## 装備品・所持品

武器:〈セスタス〉〈スパイクブーツ〉

鎧 :〈クロスアーマー〉

## 経歴

「何かの大会で優勝したことがある」

# ジズ

種族 ナイトメア 性別 男  
年齢 19歳 生まれ 神官

## 能力値

器用度 11(+1) 敏捷度 14(+2)

筋力 20(+3) 生命力 16(+2)

知力 22(+3) 精神力 16(+2)

生命抵抗力 4 精神抵抗力 4

( )内はボーナス

HP 22

冒険者LV

MP 22

2

## 技能

ブリスト(キルヒア)▶2 セージ▶1  
スカウト▶1

## 戦闘特技

《魔法拡大／数》

## 言語

交易共通語[会話、読文]  
ザルツ地方語[会話、読文]  
汎用蜚族語[会話]



## 装備品・所持品

鎧:〈ソフトレザー〉  
頭:〈帽子〉  
首:〈聖印〉

## 経歴

「大きな失敗をした事がある」  
「育ての親に拾われた」



# スミス

種族 ルーンフォーク 性別 男

年齢 1歳 生まれ 魔動機師

## 能力値

器用度 24(+4) 敏捷度 16(+2)

筋力 16(+2) 生命力 15(+2)

知力 16(+2) 精神力 14(+2)

生命抵抗力 4 精神抵抗力 4

( )内はボーナス

HP 21 冒険者LV

MP 20 2

## 技能

シューター▶1 マギテック▶2  
レンジャー▶1

## 戦闘特技

《精密射撃》

## 言語

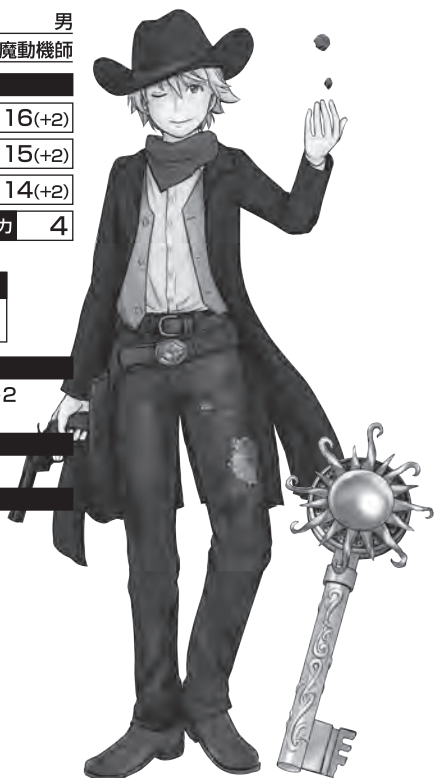
交易共通語[会話、読文]  
魔動機文明語[会話、読文]

## 装備品・所持品

武器:〈トラドル〉〈ストーン〉  
左手:〈マギスフィア(小)〉

## 経歴

「異種族の兄弟がいる」



# 第一話

## 笑う館

## ○導かれしもの——ジズ編

湖面に反射した日光が、きらきらと窓から差しこむ、図書館の隅っこ。青年は巨大な長机の端に座り、受験勉強をしていた。

田舎の図書館に来るのは老人か幼い子連れくらいのものだ。机上は彼の貸しきりと言つてよかった。参考書をいくつも重ねて、知識の塔を築いていた。

この塔をいつか踏破して、世界を見返してやることこそが存在証明だ、なんて彼が思っていたかはわからない。ただ一心に、ノートに羽根ペンを走らせていた。

そんなときだ。運命の悪戯か、開放されていた窓から急な強風が吹きこんだ。

見ていた本のページがばららつとめくれる。わ、と青年は慌てて止めようとする。しかし、そのせいで逆に、積み上げていた本に脇がぶつかり塔を崩してしまふ。がたた、どさー！しばらくの静寂。それから青年は、はあ、と疲れたため息をつき、床に散らばった本たちをかき集めようとしゃがみこむ。そこでふと、視界の端に落ちているものに気づいた。

ぼろぼろの紙片。

拾い上げてみると、どうやら城らしき間取り図と、線が乱れていて読み取りづらいが補足めいた文字が書かれているようだった。紙質はずいぶん古い。数十年……いや、もっとかも

しれない。歴史資料に挟まっていた物が抜けおちたのだろうか？

なにより気になるのは、紙片からはどうにも普通でない「強い思い」を感じられること。青年はしばし思案する。そして自らの知的好奇心と使命感に従うことを選ぶと、紙片をひとつそりと折りたたんで自らの内ポケットに差し込んだ。

——ジズは賢人に仕える者として、紙片の謎を解くことも冒険の目的のひとつとしている。

## ○ただの館

GM「さて、じゃあさつそく具体的な依頼の話をしようかね」おばちゃんはきみたちに言う、羊皮紙を一枚、テーブルの上に差し出した。

### 依頼#01 館の魔物退治

ここルキスラから北東に徒歩で一日ほど行くと、クヘンという村がある。

先日、村の獵師が近くの森の中で、廃墟らしき館を見つけた。近づく、中から現れた小型の蛮族に襲われた。ひよつとして館には蛮族が棲みついているのかも？ だとしたら一般人にとっては危険だ。館から脅威を排除してほしい。

報酬…ひとりあたり500G

キャロル ふむふむ、よくある蛮族退治って感じかな？

スミス そのようだね。まあ最初だし、直球の依頼だろう。

エルクシア わくわくしてきました……！

GM 「どうだい、受けてくれるかい？」とおばちゃんはききたちをうかがう。ちなみに、報酬は新人冒険者としては妥当な額だよ（一週間あたりの生活費が最低50G）。

ジズ 基本的には問題ないが……事前情報は欲しいな。蛮族の種類はわかっているのか？

GM それは獵師が蛮族を見たときに、種類を知っていたか次第だね。でもまあ今回ののは有名だから知ってたことにしよう。「ゴブリンだったと報告が来ているよ」

ジズ なるほど。ゴブリン程度なら、まあどうとでも――

GM おっと待って。ただしきみたちがゴブリンを知っているかどうかはまた別だ。ちょうどいいから肩ならしに、みんなに「魔物知識判定」をしてもらおうか。

SW 2.0では、ゲーム中のいろんな行為に対して、それが成功したかどうかを決めるために「行為判定」をおこないます。サイコロを2つ振った合計（2dと呼ぶ）と、規定の能力値を足した値「達成値」が、事前に定められた「目標値」以上になれば成功です。

今回の「魔物知識判定」だと、成功すればその魔物についてPCが「知っている」ことに

なります。逆に失敗すれば「知らない」状態でロールプレイをしなければなりません。

この失敗は、PCにとってはときに大きなリスクです。たとえば不死の魔物を不死と知らずに戦わなければならない状況だって起こり得るのですから……。

ジズ お、記念すべき最初の判定だな。

キャロル わくわく！

エルクシア どきどき……！

スミス 目標値はいくら？

GM 明かす場合と明かさない場合があるんだけど、魔物知識は明かさないことが多いかな。とりあえず振ってみて、達成値を教えてもらえろ？

キャロル 6！

エルクシア 7です！

スミス 9。

ジズ 12だ。

GM なら、みんな問題なく知っているね。ゴブリンは、小柄な鬼みtainな蛮族だ。

ゴブリン 2レベルの蛮族。弱い奴には威圧的で、強い奴には命乞い。しかし反省も学

習もせず、すぐに裏切る。知能は低いくせに悪知恵は働き、人里に下りてきて盗みや略奪をおこなう。なんかもう、かわいそうなくらいに良いとこなしの下っ端。

GM さらにジズはセージ技能を持っていて達成値10以上なので弱点まで見抜いている。「魔法ダメージ2点」だ。

ジズ 君たち、知っているか？ ゴブリンは魔法に弱いぞ。つまりスミスの銃弾はよく効く。

スミス おお、「スミスの銃弾はよく効く」、いい響きだね。お役に立ちましょう（笑）。

キャロル うん、ゴブリンくらいならなんとかなるつしよー。

エレクシア （こっくり）

ジズ では改めておばちゃんに言おう。ゴブリンくらいなら軽いものだ。受けさせてくれ。

GM 「おお、頼もしい子たちで助かるよ。もつと詳しい話はクヘン村で待っている依頼主に訊いておくれ」おばちゃんは村までのルートを描いたメモを渡してくれる。

スミス 依頼人の外見くらいは聞いていったほうがいいよね？

GM 「被害に遭った猟師の男性でトントントという名だ。年齢は……（おつと決めてなかった。けど最後の展開を考えると——）30歳で無精ひげに短い黒髪。それじゃあ、よろしくね」

一同 はい！

そんなわけで一行はクヘン村へと向かった。丸一日ほど歩くが、道中の食事代などは依頼主に後日請求というかたちで話を通っているので細かな金銭のマイナスはなし。

GM 平地を進むきみたち。さいわい魔物に遭うこともなく、前方には赤茶けた石造りの壁が見えてきた。この世界の居住区は大体が蛮族の襲撃から自衛するために城塞化しているんだけど、クヘン村のそれは馬防柵を強化した程度で、ルクスラの鉄壁と比べると遥かにちやちだ。まさに小村という印象だね。

キャロル うちの里を思い出すなー。土っぽいところが。

スミス こういう小さな村は蛮族に襲われると大変そうだねえ。

エレクシア さっそく依頼人さんを捜しましょう。

GM 守り人に入口を開けてもらい村に入ると、トントントらしき男性はすぐに見つかる。村の入口あたりをそわそわと歩き回っていて、きみたちの来訪に気づくと「おお、冒険者さま、ついに来てくださいましたか、お助けくださいー」と絶りついてくる。

ジズ うむ、焦る気持ちはわかるが、まずは詳しい話を聞かせてくれ。

トントントの話はこうだった。彼はふだん森の浅いエリアで猟をしているが、一週間前、目ぼしい獲物が見つからなかったので、いつもよりも少し深いエリアまで歩を進めた。そこで



館を見つけ、近づくと、ちょうど館の扉が開いてゴブリンが2体襲いかかってきた。そのときは運よく逃げ延びたものの、また出遭うのが怖ろしい……

ジズ ひとまず2体。だが館の中にもっといる可能性があるな。

スミス 念のために訊いておきたいんだけど、館の持ち主に覚えはないんだよね？

GM 「はい。もともとはかなり豪奢なお屋敷だったように見えたが、そもそかなり古そうで……ひよつとすると100年以上前のものかも知れません」

キャロル 100年？ それはすごい！ スミスの100倍だ（笑）。

スミス 100年前もこの国であつたんだっけ？（プレイヤーもよく知らない）

エレクシア えーと……（同じく）。

GM じゃあ、ここで「ルキスラ帝国の歴史について」知っているかを判定してみよう。一般常識に近いから「冒険者レベル＋知力ボーナス」で、目標値は7だ。

一同（ころころ）成功〜！

GM では、みんな知っている。ルキスラ帝国はかつてザルツ地方全土を治めていたんだけど、100年前の内紛で三国に分かれたんだ。この内紛の理由というのが「帝位継承争い」だ。その当時なら、森のあたりも帝国領土として整備されていて、かつ都心の紛争から離れたがった貴族たちの別荘があつてもおかしくないな、と推測がたつ。

エレクシア どうやら本当に、ただの廃墟が偶然発見されただけみたいですね。

GM （ただの、ね）

スミス なるほど、でも僕としては、できれば館から出てくるのを待ちぶせしたいかな。屋内だと「銃の射線が通らない」とか「隠れられた」とか、規制をいっぱい受けそうだから。

キャロル&エレクシア ……………。

スミス ン、なに？

キャロル いやあ、スミスって本当に一歳？（笑） 年齢詐称してない？

スミス あ。いやあ、受け売りだよ？（笑） 知り合いがそういうのに詳しくてね。

エレクシア 知り合いがというか、プレイヤーさんかというか……（笑）。

ジズ しかたしかに、館の中に安易に入るの危険だな。持ち主のいない館なら、いつそ丸ごと燃やしてしまうのでもいいんじゃないか？

GM （!?）

エレクシア え、そんなことしちゃっていいんですか……？

スミス や、それはさすがにまずくない？ だって館は森の中にあるんでしょ？

ジズ ああ、そうか。一応、延焼の危険性は考えないといけないか。

GM 「は、はい。火を放つのは、できれば避けてくださると助かります。猟ができなくなるのは困るので……」と、トントントは申し訳なさそうにしているよ（ふいー危ない危ない）。

コマンド選択で行動を決めるわけではないTRPGでは、時にPCから奇抜なアイデアが出てくる場合があります。ダンジョンとして用意したものの建物を燃やされる、洞窟内に毒ガスを送りこまれてボスが殺される——GMからすると「そんなつもりじゃなかったのに！」と叫びたくなる場面です。そうならないよう、GMはあらかじめ多くを想定して対処法や誘導を用意しておくべきでしょう。……ただ、それでもカバーしきれない問題が起こったときには、プレイヤーさんたちも無茶しすぎないよう配慮してあげてくださいね。

スミス それに燃やすって言っても、館は貴族のものなんだよね？

ジズ あ。そうか、そうだったな、うむ。

エレクシア&キャロル ？

ジズ お宝があるかもしれないからな、高級な絵画とか。

エレクシア&キャロル ああ、なるほどー！

GM そういうことならトントさんは「館から出た品は基本的に、自由に持ち帰っていただいて結構です」と言うよ。「私どもは日常が戻ってくればそれで充分です」

スミス ちなみに依頼達成までの期限は？

GM 「二〜三日以内に。猟が長い間できないと困りますので」

スミス 二〜三日か。まだ余裕はあるね。なら館といわず森の外で待ち伏せる？ その方が安全そうだけど。

GM 「かまいませんが……成果があるかどうかは怪しいです。一週間前に遭ったと先ほど申しあげましたが、以降今までに蛮族は森から出てきていません。私が館から逃げたさいも、遠くまで追ってはきませんでした」

ジズ お、そうか、まだ村まで襲って来てるわけじゃないんだっけか。

GM 「ですね、現段階では」

キャロル あれ？ だったらそもそも放っておいたらダメなの？ 館に近づかないようにだけ気をつけて。

ジズ いや、それがそもいかないんだ。あくまで現段階では、だからな。蛮族というのは群れて拠点を作る習性がある者が多い。そしてゴブリンは、強い奴には命乞いをするが弱い奴には威圧的になる種族だ——つまり今は大丈夫でも、たとえば一週間後には徒党を組んで村を襲撃に来る、という展開は充分に考えられる。

キャロル わあ、それはあぶないなあ！

エレクシア じゃあやつぱり、こちらから出向くしかないんですね。

GM 「ええ、それが一番かと。ただ、あの館にはもうひとつ不気味な点があります。館からはケラケラと高い笑い声が聞こえてきました。あれも蛮族の声なのでしょうか……」

キャロル ケラケラ？

GM 「ゴブリンの声ではないように聞こえましたが、私にはよくわかりません」  
 ジズ ふむ。ただの館ではないのか……？

スミス まあ、あとは現地を見て考えたいんじゃない？ 要するに、僕らは館に棲む何者かを一掃すればいいんだよね？

GM 「ええ。すべての脅威を排除していただければそれで……その暁には、二度とこんなことがないように村の若い衆たちで館を取り壊してしまおうと思っています」  
 スミス オーケー。じゃあ早速出ようか。できれば暗くなる前に片づけたい。

### ○館に着くやいなや

トントントに館の場所と外観を聞いて、森を進む一行。森の中は広葉樹が生い茂っている。昼間とはいえ陽はそれほど射さず、外と比べると肌寒い。そこを一時間ほど歩くと……

GM 赤い屋根の二階建てが見えてきた。もともととは鮮明な赤だったようだが、今は汚れて黒ずんでいる。外壁には蔦が血管のように這っている。一階にはテラス、テラスのむこうに出入口の扉が2つ。壁面を左に回ると、外に設けられた階段と、それに繋がった離れのように

な建物が見える（と言ってホワイトボードに、館を上から見た図を書く）。

ジズ ……………（図を見て目を見開く）。

エレクシア あの離れは何だろう？

スミス 子供部屋をあとから増築したみたいにも見えるけど、どうだろうね。

キャロル 離れから見てく？ それともやっぱり正面からかなあ？

ジズ では私は、みんながそう話している横で変な汗をかきだすぞ。

キャロル え？（笑） なになに急に、どうしたの？

エレクシア ジズ、大丈夫？

ジズ 実は、君たちにはまだ言っていないことがある。私が村を出たのにはひとつ重要な理由があるんだ。それがこれなのだが……（と言って、机上に一枚の紙を差し出す）。

さて、ここで本リブレイ独自の「秘宝ルール」についてご説明を。

今回のプレイヤー4人はゲーム開始前に、「秘宝」をひとつずつ受け取っています。

### 秘宝

・解かれるべき「謎」を持つアイテム。

・PCはそれぞれ過去に、運命に導かれて、ひとつの秘宝を手に入れた（どうやって手に

入れたかはプレイヤーとGMが話し合ってPCのキャラ性を損なわないよう決めている)。

- ・PCは、自分の秘宝に秘められた「謎」を解くことも冒険の目的のひとつにしている。
- ・全4話のシナリオの中で、各PCは1回ずつ秘宝を活用しなければシナリオが詰む。
- ・ただしプレイヤーは自分の秘宝を何話目にどう使うべきなのか、知らされていない。
- ・プレイヤーはお互い<sup>なが</sup>が秘宝をひとつずつ持っていることを知っているが、PCとしては本人に明かしてもらうまで知らない(仲間にいつ、どうやって明かすかはロールプレイ次第)。

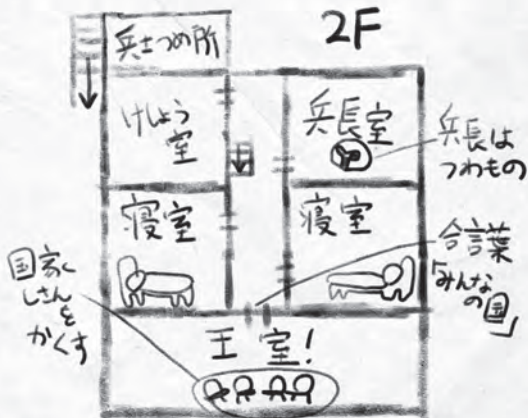
まあ要するに、全員各話1回ずつは、強制的に主人公になつてもらうよ、ということ。そして今回の主人公、ジズの持つ秘宝は、謎の間取り図と補足文の書かれた紙片です。

スミス ……ジズ、こんなものをどこで？

ジズ 図書館で勉強中に。普通<sup>ふつ</sup>なら気にかけないボロ紙だが、強い思いを感じたのだ。そして城の間取り図……これはひょっとして、死の淵<sup>ふち</sup>に立たされた王族が宝の場所を誰<sup>だれ</sup>かへ向けて描き残したのではないかと睨<sup>にら</sup>んで探っていたのだが。

スミス (紙片と館の図を見比べて) それがどういいうわけか、この館と構造が似ていたと。エレクシア 確かに、よく似てますね……。

# 最強の城



キャロル えー？ でもこれってなんか、落書さっぽくない？

エレクシア あ、それは私もちょっと思った（笑）。

ジズ え？ それは単にGMの画力が……（笑）。いやいや、きつとやむにやまれぬ状況で書き残したから線が乱れたに違いない！（握り拳ぐわし）

GM （にっこり）

スミス 館に、変な特徴とかは見受けられない？

GM ああごめん、特徴というか、言うのが遅れたけどテラスには狼を2匹確認できるね。

ジズ テラスに？ おお、ほら、紙片とますます一致するではないか。

スミス いや、その前に待って。狼？ それって……距離的に気づかれてるよね？（笑）

GM セオリーにのつとると、きみたちが「隠密」をしているかどうか次第かな。

一同 （顔を見合わせて）してない、してない（笑）。

GM じゃあ気づかれてるね（笑）。ただ、狼はまだ襲ってこないよ。きみたちが館を遠巻きに見ているぶんには唸って威嚇しているだけだ。

エレクシア よかったー！

GM もちろん、それ以上近づいたらわからないけどね。——あと、狼ってバラしちやった後になるけど一応こいつも魔物扱いだから、魔物知識判定をしておいてもらえろ？

エレクシア&キャロル （ころころ） 10！

スミス （ころころ） 8。

GM じゃあみんな成功だ。まあ目標値5だから、セージ技能があればほぼ確実に成功、そうでなくても常識の範疇で感じただけ。

ジズ ……1ゾロいただきました。

一同 え？

GM が「ほぼ確実に」と表現した理由がこれです。あらゆる行為判定では、1のゾロ目を出してしまった場合、達成値にかかわらず「自動失敗」となります。

なお、自動失敗は悪い事ばかりではありません。「失敗から何かを学んだ」ということで経験点50点を得られます。PCを成長させるときのためにメモっておきましょう。

ちなみに、判定で6ゾロが出ると逆に「自動成功」。なんでも成功します。

ジズ おく見てみる君たち、珍しい犬がいるぞ、世紀の大発見だあー（あほな顔）。

スミス あれ、ジズの田舎には狼さえないなかったのかな？（笑） じゃあ優しい僕は「た、確かに犬に似てるね」と相槌を打ってあげよう、うんうん。

キャロル キティの目元を「見ちゃダメ！」って押さえてこ（笑）。

エレクシア あ、それかわいいね！（笑）

ジズ だ、だめだこのパーティーは……ツツコミがない！（驚愕<sup>きようがく</sup>）

一同（笑）

ジズ ひとまず「紙片」の話をしたい。一旦<sup>いったん</sup>、犬に背中を見せないよう木陰<sup>こかげ</sup>へ下がるぞ！

## ○館の検索

ジズ（こほん）さて改めて……このメモの重要な点は、交易共通語で補足書きもされているところだ。見よ、<sup>〃</sup>国家しさん<sup>〃</sup>をここに隠<sup>かく</sup>すと書いてある！

スミス&キャロル&エレクシア ……………。

ジズ ん、なんだ？ その微妙<sup>びみょう</sup>な表情は。

スミス いやあ、うん、ほんとだねえ、と相槌<sup>さうち</sup>を打とう（笑）。

エレクシア あの一、わざわざ<sup>〃</sup>国家しさん<sup>〃</sup>って間取り図に書くかなあ？

ジズ それはきつと、表立<sup>〃</sup>つては伝えられない情報を書き残すためにこうしたものを用意したからだろう。それが偶然<sup>ぐうぜん</sup>によつて、私の手に転がり込んだのではないか？

キャロル でもこれ、面白いよ？ その部屋の合言葉まで書いてあるんだよ？

スミス&エレクシア&キャロル ……みんなの国<sup>〃</sup>！（笑）

エレクシア 親切……！ 王様たちすつごく親切ですな……（笑）。







スミス あと一番犬<sup>いぬ</sup>って。普通は地図に生物の場所まで描かないでしょー(笑)。  
 ジズ いや、いや、きつと代々その位置に犬を配置し続けていてだな……。  
 キャロル はっ、そういえばジズって、狼をまだ犬だと思ってるんだっけ？ この図の犬っていう表記はもしかして……。

スミス (額に手を当てて) はあ、ジズ。君ってやつは、よくもまあ館を見たあとの一瞬<sup>いつしゅん</sup>でここまで――

ジズ 失敬な!? (一同笑)

スミス (笑いつつ) まあ、冗談<sup>じやうだん</sup>はさておき。まじめな話、紙片の情報が本当かどうかはジズにもわからないんだよね？ だったら確かめるためにも、どっちみち片<sup>かた</sup>っ端から調べてくしかないわけだ。

ジズ ああ……となると、あの狼をどうにかしなきゃか。

キャロル 狼が反応しないテリトリーって、どれくらいなのかな？

スミス とりあえず、ここから撃<sup>う</sup>ってみるかい？

ジズ いや、撃つのはいいが銃<sup>じゆう</sup>はMPを消費するからな、ここは投石でどうだろう。

エレクシア どうせき？ 石で攻撃<sup>こうげき</sup>できるんですか？

ジズ ああ、駆け出しの冒険者には意外とよくあることだぞ。

エレクシア え……？ (GMをうかがう)

GM いや、みんながみんな石で戦っちゃいけないよ(笑)。ただ、投石は少なくともファイターやシューターなら結構なダメージを出せる可能性があるね。エレクシアとスミスだ。

スミス はっ、言われてみれば僕の村では、石を遠くの空き<sup>かん</sup>缶<sup>かん</sup>に当てるのがガンマンとして一人前になるための儀式<sup>ぎしき</sup>だった気がする！(笑) エレクシア、君は石は初めてかい？

エレクシア そう言われると、私の田舎でも日常だった気がする、かも……(笑)。

ジズ (笑) では任せようか。さすがに支援魔法<sup>えんぽう</sup>は要らないよな？ いちおう、誰か敵<sup>しよ</sup>の詳細データを……(と言いつつ、周囲をきよろきよる)。

エレクシア ? データなら目の前のルールブックに載<sup>の</sup>ってますよ？

キャロル あ、ジズが言ってるのはたぶんそういうことじゃないよ！

スミス 彼は狼を狼と認識できていないから、誰かに教えてもらえるまではウルフのデータを閲覧<sup>えんらん</sup>する権利がないんだ(哀<sup>あは</sup>れみの目)。

ジズ ……教えてくれる、よな？ (一同笑)

心優しい仲間から教えてもらってジズも知りますが、ウルフは所詮<sup>よそせん</sup>1レベルの魔物。大した脅威<sup>きようゐ</sup>ではありません。というわけでPCたちはまず遠方から、石を投げてみることに。

エレクシア では投石！(ころころ)――あ！これはやってしまったのでは？

キャロル 1ゾロ（笑）。

スミス 嘘お？（笑）

エレクシア この場合は、どうなりますか……？（不安げ）

スミス 手からすっぽ抜ける。

キャロル 仲間に当たる！

エレクシア え!?

GM（笑） や、自動失敗だからといって仲間に当たるルールはないよ。でも、そのへんはエレクシアがどんな感じで投げたか次第かな。自由に想像してみて。

エレクシア じゃあ……慣れない冒険に緊張して、みんなの方に飛ばしちゃうかも？（笑）

ジズ やっぱり味方に当たるんかい（笑）。

GM では誰に当たったかをサイコロで決めよう。普通、こういうPCにとって不利益な選択をするサイコロはGMが請け負う。1ならエレクシア自身、2ジズ、3スミス、4キャロル、5はキティ……だけど、さすがにネコだから避けるだろう。つまり5、6なら誰にも当たらなかったってことで。（ころころ）——2。

ジズ そんなに私の地図が信じられないか!?（一同爆笑）

GM さっきスミスが言ってたとおり手からすっぽ抜けた感じだろうから、ダメージは低めで。エレクシア、ダメージを算出したあとに半減（端数切り捨て）するといくらになる？

エレクシア えーと、ああつ、ごめんなさい！（笑い泣き）……5点も。

ジズ 防衛点を引くけど、それでも3点ダメージ？ この子、筋力高いな！

キャロル エレクシア、殺る気まんまんだね！（笑）

エレクシア 思わぬところに敵がいましたね……（汗を拭く）。

ジズ 君が言う？（笑）

GM ちなみに、スミスの石はどうなったかな？

スミス ふふ、当たっているよ。追加ダメージまで足して8点だ。

GM 防衛点1を引いて7点か。早くもウルフAは半分以下だね（もとのHP12）。

キャロル おー、すごい！

スミス ガンマンを舐めないでほしいね。

ジズ 石だけだな。

GM しかし安心もできない。テラスと繋がっている館の扉のひとつがバーン！と開く。出てきたのは蛮族だ。そいつらは「なんだ、なんのさわざだ！」と汎用蛮族語で喋っている。きみたちの中に汎用蛮族語を習得しているキャラクターはいるかな？

ジズ 私だ。みんな、敵は「なんのさわざだ！」と言っている。まだ事態を呑みこめていないようだが、畳みかけよう！

GM OK、それではお待ちかねの戦闘、開始だ。

SW 2.0の戦闘では、敵と味方をはっきりさせたあと3つの開始処理をします。

まず「魔物知識判定」。敵のことをどれくらい知っているか。今回は処理済みですね。

次に「先制判定」。敵と味方で速さを競い、どっちが先に動くかを決めます。今回の敵で最速なのはゴブリンの11。対してPCたちの最速は、判定の結果エレクシアの11でした。同値の場合はPC優勢なので、PCたちがぎりぎり先攻をとった形です。

最後に「戦力の初期配置」。本作では初心者向けの「簡易戦闘」を採用しているので、各キャラクターは3エリアに分かれるだけです。「自軍後方エリア」「前線エリア」「敵軍後方エリア」。イメージとしては、前線のキャラ同士が殴り合い、それぞれの後方から矢や魔法などが飛ぶ感じですよ（実際に遊ぶときは人数分のコマを並べるとわかりやすいよ）。

スミス うちのパーティだと、エレクシアとキャラルが前線、ジズと僕が後方って感じ？

ジズ いや、先制をとったなら最初は全員後方エリアがいいな。まず仲間全体に支援魔法をかけてから動きたい。

エレクシア おお、魔法！

ジズ 【フィールド・プロテクション】を使おう（ころころ）行使成功だ。この魔法は18ラウンド、つまり戦闘中はほぼずっと、受けるダメージを-1してくれるぞ。

キャラル&エレクシア&スミス ありがとうー！

スミス では僕は後衛から、さっきの犬を再度いじめようかな。

キャラル あ、ついにスミスの銃口が火を？

スミス いや、まだ温存してる。（ころころ）投石で6点ダメージだ（笑）。

GM げ。ウルファはHPOになつて倒れた！ 石2発で……仮にも狼なのに。

スミス フツ、と指先の砂煙を吹く。

ジズ 石は強いなあ（さっきの怪我をさすりながら）。

キャラル あとはわたしたちかー。エレクシア、どっちからいく？ ゴ布林か、狼か。

エレクシア じゃあ、ゴ布林にいいかな？ まず前線エリアに出て、命中判定をして、

えーと攻撃力は……。

GM 《説明しつつ》戦闘になったらキャラクターシートは右側しか見なくていいよ。

エレクシア ありがとうございます——11点です！

GM 11!? そ、そうか、きみは「追加ダメージ」が6もあるのか。防衛点2を引いても9点ダメージ。相当効いてるな。すでにヨロヨロだ。

キャラル よーし、じゃあわたしはパンチで、弱っているほうのゴ布林を狙うよ！

GM （ころころ）残念、それは回避した。

キャラル まだまだ！ 《追加攻撃》があるもんね——って1ゾロだ！ もうー！（笑）

スミス 僕は成長性のあるパーティだねえ(笑)。  
 GM 自動失敗扱いなので、当然ノーダメージ。ゴブリンはキャッキヤと煽っている。「ド  
 ワーフさんこちら、手のなる方へ」  
 キャロル むかつくー！(笑) 今のはフェイントだからな！

続いて、敵の手番。今しがたのゴブリンAがキャロルを攻撃。もとの防護点と【フィール  
 ド・プロテクション】を引いても、5点のダメージを与える(キャロル「あれ？ けっこう  
 痛いな(冷や汗)」)。

続いてゴブリンBがエレクシアへ。しかしこれは回避。最後にウルフBがキャロルへ8点。  
 敵の出目が少し高めのもあり、あつという間にキャロルは残りHPたった7に。追いつ  
 められた。

ジズ これは治療が必要だな……僕のありがたみを思い知るといい。【キュア・ウーンズ  
 (回復魔法)】で7点回復だ。

キャロル わあ、ありがとう！

スミス ゴブリンAはエレクシアがあと1回殴れば死ぬんじゃないかな？

エレクシア いきます！(ころころ) 8点！

GM (うへえ、かすり当たりでそれかよ……) うん、もう瀕死に近いよ。

エレクシア わー仕留められなかった！ ごめんなさい！

キャロル あとは任せて！ さっきのお返しだぞ。ゴブリンAへ命中力判定は12！

GM (ころころ) うん、当たってる。

キャロル ダメージは(ころころ) ……クリティカル！ かゝらゝの、ダメージは……(こ  
 ろころ) さらにクリティカルだあ！(握り拳)

一同 おおー！

威力表でダメージを決定するときには、武器や魔法ごとに「クリティカル値」が設定され  
 ています。これは「致命的な一撃」を表していて、2dで大体10〜12あたりを出せば発揮。  
 ダイスを振り足して、ダメージを上乗せできます。

極端な話、6ゾロを出し続けるかぎり、永遠に攻撃は止みません。目指せ一撃KO。

ジズ キャロル……

スミス これはよほど……

ジズ&スミス 腹に据えかねたな(笑)。

これにてゴブリンAは死亡。その後は、スミスが投石だけでウルフBを倒し（とほほ、最後はエレクシアが決めてくれました）。

さて、敵を倒したあとにはお楽しみ「戦利品判定」があります。2dして出目に応じたアイテムを獲得できるのだ！（たまに自動で手に入る場合もあり）

GM まずは最後の1撃を決めたエレクシア、ウルフ1匹（いつびき）ぶんの戦利品判定をどうぞ。

エレクシア 5です！

GM では（狼の皮（20G））を手に入れた。

エレクシア え？ 皮って、私が剥（は）いだってことですか？

GM そうなるだろうね。

キャラル エレクシア、勇ましい（笑）。

ジズ 石よりもナイフの扱いが得意なんだな（皮肉な目）。

エレクシア いやあ、そんなのじゃないよ（刃で肉を削（そ）ぎながら）傷心冒険だから……。

一同 理由怖（こわ）つ!?

残り3体ぶんは残ったPC3人でサイコロを振って、仲良く狼の皮やゴブリンの武器を手に入れました。

ちなみにGMは敵を操るとき、途中（とちゅう）で逃げ出そうとする演出をしても構いません（たとえばゴブリンだと、前述の性格からして途中で命乞いや逃走が有り得ます）。ただ今回のような初心者を含む戦（かく）闘では、最後まで戦わせてあげたほうが戦闘ルールを復習でき、戦利品判定もいっばいできて楽しいでしょう。

……さてと、そろそろシナリオの本题に入ろう。

GM あと、初戦に集中してはしなかったからあえて言ってなかったけど、ゴブリンたちは動物の頭の骨に赤いインクのようなもので模様（か）を描いた、兜（かぶと）を被（かぶ）っていたよ。

エレクシア 骨に模様？ 部族っぽい感じのですか？

GM そうそう。

キャラル なんだろう？

GM さらにもうひとつ。戦闘を終えたところでみんなが「あること」に気づくかどうか「スカウト or レンジャー 技能レベル + 知力ボーナス」で判定をしてみよう。目標値は9。

エレクシア & キャラル 成功！

GM なら、ふたりは気づいた。館の2階にバルコニーがあるんだけど――

キャラル はっ！ あんなどころにバルコニーがあるよ！

一同 え？

G M あ、いや、ごめん。バルコニーがあることに気づいたわけじゃないよ？  
一同（爆笑）

エレクシア キャロル！ さすがにそれくらいは最初から見えてる！（笑）

キャロル あれ？ そつか。ミスった（笑）。

G M 確かに、バルコニーがあることを最初に言っただけだからね（笑）。さておきバルコニーのあたりに、なにかぼんやりと青白く光るものを見たよ。

一同 光？

G M でもすぐにフツと消えた。

P C たちは光を不思議に思うものの、この時点では正体を確かめようがない。とりあえず頭の隅にとどめておいて、館をどこから探索するかを検討することに。

スミス ゴブリンが出てきた扉、あの部屋には、魔物はもう多分いないよね？

ジズ ではそこから調べるか。おそらく食堂だ、食堂に違いはない（間取り図ぐわし）。

G M 入ると実際、ジズの言うとおり食堂のようだ。

ジズ（地図をひらひらと見せびらかせながら）フツ！

エレクシア ジズ、なんかほとんど小物感が増していったくない？（笑）

食堂にはゴブリンたちが食べ散らかしたのか、食料の残骸が散乱していて鼻を突く悪臭が漂う。その他、割れた食器類や汚れたクロスなども見受けられる。が、危ないものや目ぼしいものはなさそうだった。続いて、向かいの「応せつ室」に行ってみることに。

G M 綿毛の出たソファが向かい合い、その間には低いテーブル。壁際には長い丸机と花瓶。花瓶の中には枯れた花。壁には、絵の入っていない木製の額縁がかけられている。

スミス 魔物はいないね。依頼内容から言ったら放置してもよさそうだけど。

エレクシア でもひとまず、もういちど探索をしてみましようか……。

キャロル（ころころ）6ゾロ！

G M 自動成功だ。ならキャロルは、壁の額縁に微かな違和感を覚えた。額縁自体は中世の貴族が自画像などを入れてそうな珍しくないものだけど、なぜか部屋の中でそちらにばかりつい目がいつてしまうような不思議な感覚。

キャロル むむ、あの額縁がなんか怪しいな。

ジズ 間取り図のメッセージ『外交とはたがいを知ることなり』……関係があるのか？

スミス 近づいてみよつか。でも誰が調べる？

一同 ……（みんなで尻込み）。

ジズ ここは第一発見者に譲ろうではないか(笑)。

キャロル いやいや、背の高い人のほうがいいんじゃないかなー(笑)。

スミス 背が足りない? なら僕が人間椅子になつてあげよう(笑)。床に手をついてキャロルへと背中を差し出すよ、ルーンフォークは従順だからね。

キャロル ええ……そこまでして(引き気味)。

エレクシア みんな必死だ……(笑)。

キャロル わかったよー、じゃあ遠慮なく踏み台にしよう。どげし。

スミス ぐえー!

GM 額縁に手を触れた? なら瞬間、頭にフツと何かが入ってくるような感覚がある。

キャロル えっ! なに? なにかよくないもの?

GM どうだろうね。きみは過去の記憶の断片を見る。内容は何でもいいから、PCの設定にそつて、好きな光景をひとつ思い浮かべてみて。

キャロル え、え? じゃあ……鉱山でアルバイトしてた頃の記憶かな。

GM その光景がフツと目の前に浮かんだ。キャロルがその光景を見たことを他のみんなはまだ知らないけど、みんなの視界にも同じく「鉱山でアルバイトをしている光景」がフツと浮かんでいる。

一同 んん!? (笑)

エレクシア え、どこですかここ? 鉱山……?  
スミス は、そういえば鉱山で働いていたような……つてあれ? 僕はまだ一歳だからそんな経験はないはず。しかし、ならこの光景は一体……頭から煙(けむり)ッシュー(笑)。  
ジズ な、行ったこともない鉱山が見えたぞ!? おまけに、視点が妙に低い! (一同笑)  
キャロル 人から言われるとむかつ(笑)。  
ジズ お? どうしたキャロル、この光景について何か知っているのか?  
キャロル あ。えーと……GM、現象はこれで終わりなの?  
GM うん、とくにダメージや身体への異常はみられないよ。  
キャロル じゃあジズを振り返つてこう言おう。さあさあ、お次どうぞ(笑)。  
ジズ ぐ!? (笑) いや、だが確かに、実験してみる価値はあるな。私も額縁を手につつまよう。  
GM 同じように、自分の過去の記憶を見るよ。内容をどうぞ。  
ジズ では、意気揚々とルキスラに出てきたばかりのころに大学を受験して、落ちた記憶を見るぞ。

ジズ はじめの自己紹介で自慢げに言っていました。  
「大学に行くことも考えたが、それよりここはひとつ、この知識を活かしてのしあがってや

ろうと冒険者になった……」

一同 落ちてたのかよ！（爆笑）

ジズ ない、ない、ない……！（迫真の顔）

スミス ジズの肩を叩きながら、ないねえ、と優しい微笑を向けよう（笑）。

ジズ 貴様!? プリーストを怒らせると回復がどうなるか!

キャロル さあ、この流れで他のふたりにも試してもらおうか（笑）。

ジズ ああ、ルーンフォークだと現象が違うかもしれないしな!（笑）

スミス 巻き込もうとしてくるねえ（笑）。なら僕は姉と遊んでいる姿を見るかな。ふつうに、仲良く。

ジズ ちつ、どうやら本当にいい家庭で育った様子だな。エレクシアは?

エレクシア 修羅場です（今日イチの笑顔）。

ジズ わあ……なんか、すまない。

キャロル さつきの狼の皮剥ぎといっしょに想像するとすごく怖いよ……。

GM（あれ、エレクシアは一応メインヒロイン役のつもりだったんだけど……まあいいか）そんなこんなをしていると、ケラケラとまた声が聞こえた。

ジズ む、我々の過去を笑っているやつがいるぞ!

スミス 君の過去だけじゃない?（笑）

GM ただ、声は聞こえるだけで特に害はないよ。

キャロル ……ふうん? よくわかんないや。

エレクシア じゃあ次は武器庫?

スミス 武器庫、と間取り図には書かれた部屋ね。

ジズ 信用されていないなあ（笑）。もし武器庫なら財宝があるかもしれないぞ?

GM 部屋に入ってみると、スミスの言ったとおり武器庫というよりは家庭の物置といった様相だ。ただ、散らかった室内にはジズの言ったとおり宝箱がふたつ置いてある。

ジズ&スミス 引き分けだな。

キャロル 宝箱! 目を輝かせてダッシュ!

ジズ って待てい!? こういうときはまず罠を調べるんだ!

スミス あの子、ひよっとしてアホの子なの?（笑）

宝箱や遺跡の扉などで罠を調べるのは、この世界の冒険者としては習慣みたいなものです。これを怠ったせいで致命的な状況に陥る場合があるので、頻繁に行なう機会があるでしょう。とはいえ、あらゆる場所を片っ端から調べて回っても、ゲームとしては作業的だけで冷めてくるということも覚えておきましょう。GMの判断によってはテンポを守るために「探



索をするまでもなく毘はなさそうとわかった」と済ませるのも手です。

さて、今回は探索の結果、どちらの箱にも毘がなさそうだと判明。開けてみると、ひとつめには「バスタードソード」が入っていました。急ぎで装備したい武器ではないけれど、売ると280Gにはなるので金欠初心者としては嬉しいところ。そして、もうひとつの宝箱からは……

GM 塗料で隈取りをされた動物の頭蓋骨が出てきた。

キャロル あ、さつき敵が被ってたやつだ！

GM こちらは、金銭的価値はほばないとわかる。

キャロル ……そつと被ってみよう（笑）。

GM 何も起こらない。

キャロル ふーん？ ちなみに、この骸骨をそのまま被っていくことってできるのかな。

エレクシア 気に入ったんだ？（笑）

キャロル 牛骨ってかわいくない？

GM じゃあアイテム欄に獲得物として書いておいて（その趣味はよくわからんが、キャロルのビジュアル的にはかわいいな。これをイラスト発注資料としてお願いしよう）。あと、その兜を見たときにキャロルとエレクシアは、特にいち早く気づくかもしれない。頭蓋骨に

書かれている塗料らしきものは、口紅だ。

キャロル ? 館に女の人がいるってこと？

エレクシア それか、あの蛮族が塗料代わりに使ったってことかな？

その後、散らかった「配せん室」を経て「ちゅうほう」へ。汲み取り式ポンプ付近に布袋が落ちているのをエレクシアが発見。開けてみると、中身は水をお酒に変えてしまうというアイテム（酒の種）だった（エレクシア「インスタント味噌汁みたいですね（笑）」キャロル「あー！ お酒いいなー！」↑ドワーフは酒好きが多い）。

また、竈の中で何か青白いものが揺らいたことに気づくものの、それはケラケラと笑う声とともにすぐ消えた（ジズ「なんなんだ？ 一体……」）。

そしてトイレを軽く見てから離れの「兵士つめ所」へ。ここではキャロルが、勢いに任せて扉を開けてしまったせいで針が飛び出すトラップにひっかかる。しかし、ぎりぎり回避してダメージはなし。室内は、兵士つめ所とは名ばかりの使用人室だった。蛮族の生活感を感じられるが当人はおらず。残るは本館の二階を残すのみ。ここは階段前で慎重に情報整理……

スミス どうやら、紙片とズレている箇所もいくつかあるようだよ？

ジズ ああ、認めたくはないがそのようだ。となると、その理由が気になるな。  
エレクシア 気になるといえば、笑い声の主もですよ。謎を解く鍵が二階にあるのかなあ。  
キャロル ねえねえお兄さん、（紙片を見ながら）まだ何か隠してない？（笑）  
ジズ（笑） 悪いな、これで全部だよ。

スミス うーん、もしものことを考えるなら、まずは「兵長室」から行ったほうがいいよね？ 敵があとからぼろぼろと出てこられても困るし。

ジズ いや、地図には「兵長はつわもの」と書いてある。後にした方がいいんじゃないか。  
スミス え、強いからあとに回すの？

キャロル なんで？ ボスは最後にとっておくってこと？

エレクシア GMに気を使って……（笑）。

ジズ いや、声の主はひょっとして中立的な存在じゃないかと思ってな。もしも話せる奴だったら、そいつと協力し合えば兵長との戦いが楽になるかもしれない。で、最初にバルコニーで動くものを見たから、そこに行けば、声の主と会えるんじゃないか？

一同 おお、なるほどー！

エレクシア さすが賢者さんですね！

ジズ フフ、そして幸いにも……我々は合言葉を知っている！（紙片をひらひら）

キャロル おー！……お？（笑）

スミス いや、だから、そもそもその地図を信じていいのかってことでしょ（笑）。  
エレクシア あと、さつき獣の骨にメイクが施されましたよね？ この地図どおりなら「けしゅう室」もあるので、そこに行ってみると何かあるかなとも思ったんですけど……。  
キャロル&スミス あー確かに！  
ジズ それもあるなあ。

「兵長室」か「けしゅう室」に行ってくれるなら、どっちもハズレで面白くなるんだけど。と思っただけのもの、GMの目論見こそ往々にして外れるもの。

PCたちは結局、紙片がもつとも深く関わっていきそうな「王室」へと向かった。

キャロル 王室って言っても、ただのバルコニーだけだねー。

ジズ いやいや、国家資産が隠してあるところだぞ？

GM 廊下を歩いて近づくと、きみたちは気づく。バルコニーへの出口が見えたらない。

スミス&エレクシア&キャロル え？

ジズ や、問題ない。紙片には、こう書かれているのだ。みんなの国と！

GM 言ってみた？

ジズ（したり顔で頷く）

GM では、ケラケラケラと、からかうような笑い声が聞こえる。

ジズ なっ、それだけ!? (一同爆笑)

キャロル 白い目でジズを見る(笑)。

ジズ ち、違うんだ(笑)、これは――

GM 続いて危険感知判定をしてもらおう。「スカウト or レンジャー 技能レベル + 知力ボーナス」。

ジズ ! 忙しいな、何事だ! (ころころ) 9!

スミス 11。

キャロル 9!

エレクシア 13です!

GM ん、さすがに不意打ちはできないか。「兵長室」と「けしよう室」からそれぞれ、蛮族が2体ずつ飛び出してきた。どうやら、部屋で待ち伏せして挟撃するつもりだったけど、みんなが来ないので痺れを切らしたようだ。3体は小柄だけど1体は成人並みに大きい。

ジズ はっ、お前が兵長か!?

GM なお、それぞれが動物の骨に化粧を施した兜を被っている。

エレクシア あ、やっぱりみんな被ってるんだー!

キャロル わたしも被ってるよ? ナカマナカマーってならないかな? (笑)

GM あちらは汎用蛮族語で答えてくれるよ。「殺せー!」

キャロル 無理っぽいやー(笑)。

ジズ まずは魔物知識判定だな(ころころ) 小さい奴の達成値は13、大きい奴は11だ!

GM 小さいほうは弱点まで抜けるね。大きいほうも、名前と特徴はわかる。

小さいほう――レッドキャップ 2レベルの蛮族。派手な赤い髪を持つが、強さはゴブリンと似たようなもの。PCたちは弱点を見抜いたので「命中1」を得た状態で戦える。大きいほう――ボガード 3レベルの蛮族。引き締まった肉体を持ち、戦うことが三度の飯よりも好き(要するに戦闘から逃げない)。ゴブリンやレッドキャップを捕えたり従えたりすることがある。動物を飼い馴らすのも得意。テラスにいた狼の飼い主は、こいつだ。

GM あと今回のボガードは〈剣のかげら〉を3つ持って強化されているので要注意だ。

〈剣のかげら〉とは、魔物の体内に埋め込まれていることの多い小さな金属片。強い力を所有者に与えるため、多くの場合はこれを持つ者が魔物のリーダーになります。人々の街に設置されている蛮族除けシステム「守りの剣」を維持するために必要でもあるので、冒険者は

これを回収し、国に献上して名誉を上げることが多いようです。  
というわけで、いざ兵長との戦闘！

インターフォン ピーンぽーん。

G M ……といきたいところだけど、注文してた夕食が届いたようだ。

一同 (笑)

エレクシア すごいタイミングですね (笑)。

ジズ きゆうに現実に引き戻される感覚…… (笑)。

G M 切りがいいのでここで一旦休憩にしようか。続きは、ご飯のあとということ。

スミス 少年漫画の引きみたいになったねえ。

キャロル ピンチ、どうなる!? 次号へ続く！

G M おっと、それでひとつ思い出した。ボガードは強力な特殊能力《連続攻撃》を持っているから、当たるとわりとピンチかも。死なないように注意してね。

一同 え？

## ○兵長はつわもの

G M (唇のタレを拭いながら) では、気を取り直して先制判定からいこうか。

判定の結果、P Cたちがぎりぎり同値ながらも先制を得た。前回の戦闘と同じく、まずはジズの【フィールド・プロテクション(被ダメージ-1)】からの立ち上がりだ(ジズ「あとは任せた!」キャロル「サボるのが早い!」)。

スミス さて、はじめの攻撃だけど……これ、ボス戦っぽいよね? なら出し惜しみは無しだ。レッドキャップAに対して銃を撃つよ——【ソリッド・バレット】。

一同 おおー!

キャロル スミスがはじめての銃を! (笑)

エレクシア 銃を撃つだけで歓声上がるガンマンってどうなんだろう…… (笑)。

スミス 命中は10だよ。僕の【ソリッド・バレット】は魔法の銃弾。敵の防護点を無視する。当たれば結構痛いはず。

G M (ころころ) でも残念、こちらも同じく10。同値は回避優勢なので——

ジズ いや、待てG M(眼鏡を正すポーズ)、こちらは魔物知識判定で弱点を見抜いて「命中1」を得ている。つまり——

G M げ、当てられた!?

ジズ くつくつく、君の行動パターンは読んでいる。ジズ様と呼びたまえ。

スミス おおサンキュー、ジズ！

ジズ おい。

スミス ダメージは11点だ！

キャロル&エレクシア おおー！

GM 「く、重い……なかなかやるな！」とレッドキャップAはよろめいた！

ジズ おい。

この一撃で流れを作ったあとは、エレクシア&キャロルが前線エリアへ。

エレクシアが弱っているレッドキャップAを一瞬のうちに斧で細切れにすると（GM「まだ一回も攻撃してないのに!?」）、さらにキャロルも『両手利き』+『追加攻撃』による驚異の3回攻撃でレッドキャップBを追い詰める。レッドキャップBはお返しにエレクシアを狙うが、分厚い防護点の前にノーダメージを強いられる。

GM ……いや、まだだ。本命、ボガードの攻撃が残っている。

キャロル（ころころ）避けた。シュワッ！ ナカマナカマ！

GM こいつ！（笑）

ジズ ふつ、ボガードは一発目の攻撃を外した。つまり『連続攻撃』は発動しない！

GM ……そのとおりだ。

スミス じゃあ、また僕だね。【ターゲットサイト（命中力）】を使用してからの【ソリッド・バレット】で、レッドキャップBへ確実に10点ダメージだ。

GM うおお、兵団があつというまに……！

しかし、ここまでやられるとボガードもついに怒ったのか、出目が上向きはじめる。

GM く、反撃をキャロルへ。「ウガガー！」一発しか当たらないけど、それでも15点だ！

キャロル 防護点3を引いても……12？ えつ、これヤバイよ!?（最大HP 20）

ジズ ちい、まずいな。ここはキャロルに【キュア・ウーンズ】で回復だ、11点！

スミス ここは僕も支援かな。【ヒーリング・バレット（回復の銃弾）】を撃とう。7点だ。

キャロル ありがとー！

GM さあ、再びキャロルの手番だ。ボガードに反撃、来い。

キャロル「投げ」も一応あるけど……むむ、ここは正々堂々、拳の勝負だ！『両手利き』&『追加攻撃』！

GM 二回は避けた！ が……一回くらっただけでも防護点ひいて8点!? 痛いなあ！

エレクシア まだまだ、私も斧を振るうよ！（ころころ）命中！ ダメージ12点！

GM（エレクシアは出目は低めだけど、キャラ構築がいいからダメージ大きいんだよな）9点通し。だいぶキツイ……が、まだいける！ ボガードの反撃だ。対象はキャラルへ！

GM ボガードの知能は「低い」だから対象はランダム決定だけだね（笑）。命中して12点。《連続攻撃》も命中して、さらに11点のダメージだ！

キャラル うっ……HPあと……1点！

一同 うわー！

エレクシア 危ない！ キャロル危ない！

GM ちっ、仕留めそこなったか。さっきの回復があと1点低ければなあ。

キャラル（ジズとスミスに）ふたりとも、ありがとう！！

しかし、そんなキャラルをジズが再び回復。こうなると敵に勝ち目はありません。そしていよいよ戦闘は最期の瞬間へ――

キャラル パンチでボガードに5点ダメージ。ここでエレクシアにバトンタッチするよ！

エレクシア え、私？

スミス 美味しいところが回ってきたね、やつちやいな。

ジズ&キャラル（こつくり）

エレクシア はい！ じゃあ命中から（ころころ）……12です！

GM くっ、ちょうど当たった。

エレクシア（ころころ）ダメージも12点！

GM 12点は……だめだあ。「ギ!? ゴフッ！」ボガードはエレクシアの振るった分厚い刃に喉元を裂かれ、血飛沫を上げながら膝をつくと、うつ伏せに倒れて動かなくなった。

エレクシア やったー！

ジズ それはいいけど描写がグロいな（笑）。

スミス 中世ファンタジーだからねえ。

その後、お楽しみの戦利品獲得を終えて（エレクシア「赤い髪をはぎ取りました！（満面の笑み）」キャラル「こわいよっ!?!」）、ボガードの体表から（剣のかけら）も入手。

GM さて、敵を倒した直後にケラケラと笑い声が聞こえる。今回はそれだけでなく、さつき見た突き当たりの壁に扉が現れていることにも気づける。まるで誘っているようだ。ジズ むむ。思えば、この先にいるのは協力者じゃなく真のボスという可能性もあるな。

スミス 一応、もしもの戦闘に備えて回復しておこうか。草を取り出そう。

「ここでスミスは回復アイテム「救命草」と「魔香草」でキャラルのHPとジズのMPを回復しておくことにしました。これらのアイテムは使用に10分かかり、戦闘中には使えないからです。なおレンジャー技能を持つスミスが使うと、他のPCが使うよりも回復量が上昇します。それから、寝室のふたつを先に調べて、女物の部屋からお金になる装飾品を得たあと（なんで兵長室とけしう室は無視したんだろう？）、いよいよ「王室」の扉の前へ。

ジズ この扉の先に、新たな知見が……！

スミス 新たな知見と書いて「こっかしさん」とルビでしょ？（笑）

GM 扉には交易共通語で赤い文字が浮かび上がる。「合言葉を言え」

スミス&キャラル&エレクシア 合言葉！（3人の視線がジズに集中）

ジズ（したり顔再び）今こそ改めて言おう——みんなの国……！

GM 鍵がカチャッと開いた。

一同 おお——！

スミス こうなると、あの下手くそな間取り図を信じざるを得ないねえ（笑）。

ジズ フン、どきどきしながら開けるぞ！

GM（また探索を忘れてるな？（笑） まあダメージはないけど）——じゃあ開けると同時に、その扉が内側から勢いよく引つ張られる。

ジズ ぬ!? 危ないではないか、誰だ！

GM 見れば犯人は、部屋の中にいた6歳くらいの男の子だ。短髪で活発そうな顔立ち。ただし全身は青白い半透明。彼は、驚いた表情のジズを見てケラケラと笑う。

スミス この子が声の主？

GM 彼の透けた身体に向こうには王室が見える。そこは他の部屋と違って、まるで本当に城の内部かのように綺麗だ。奥に豪華な玉座が4つ、横並びにある。

エレクシア 4つ？

GM 玉座の3つには、同じく6歳くらいの少年少女がひとりずつ深く腰掛けている。ぽつちやりめな弱気そうな少年、髪かみの短めな強気そうな少女、髪かみの長い内気そうな少女だ。

キャラル 全員半透明？

GM そう。その後、さっきの短髪少年も残りひとつの玉座にどっしりと座って、えらそうに言う。「ばくたちの城を攻略したのはお兄ちゃんがはじめてだよ、やるねー！」

ジズ ああ、エレクシアが引き裂いてくれたからな。

エレクシア それ、子供たちに言っちゃって大丈夫なのかな……（笑）。

GM 「見てたよ！ お姉ちゃんが、兵長を倒しちゃったお姉ちゃんだね！」

スミス まあ男の子は「かっこいいー」ってなるのかな。この時代なら。

GM (時代というか、うん) いっぽう女の子は、ジズの持つ紙片を指差す。「あ、それはわたしたちが描いた間取り図!」そこに男の子たちも言葉が続ける。「そうか、情報が『ろうえい』しちゃったのか!」「これはそっこく、今後の対策を考えねばですな」「強者の兵長も『じゅんしよく』してしまっただしー」そう言っ、彼らは言い合ったあと、ふいっと、きみたちの方を向く。「そうだ、お兄ちゃんお姉ちゃんたち、あの兵長に勝ったから強い冒険者だよな? ほくたちのお城の新たな兵団にならない?」

一同 んん?? (顔を見合わせて困惑)

エレクシア (代表して) えーと、そもそも、どなたですか……?

GM うん、そうなるよね。活発そうな少年は答える。「ほくたちは、このまえ起きた帝位継承争いに巻き込まれちゃったんだ!」

ジズ 帝位継承争いは知っているが……このまえ?

少年少女は他の人間と話すのが久々らしく、興奮している様子で口々に言った。

「つい一週間くらい前だよ、争いは貴族の人たちが中心だったんだけど、その中でほくらのお父さんたち平民もお城の前までデモ行進をして民意を主張しにいったんだ」

「ほんとは許されないことなんだけど、最近はいらい人たちがお城内部の問題で手いっぱ

いだったから、市民の動きを力ずくで『だんあつ』することもなくてね!」  
「だから『せろん』が継承争いにも良い意味で影響しているってお母さんも言ってたよ。このままいけば、ルクスラは平民にも住みやすい国に生まれ変わる。心配ないって!」  
「でも、その何日かあと、買い出しに出ていたお母さんが急にすごい剣幕で帰ってきたんだ。なにかと思ったら『家を出る支度をしなさい』って言い出して、わけもわからず荷物をまとめている間に、槍や剣を持った知らない大人たちが家に押し入ってきて——それからどうなったかはよく、覚えていないんだ。ねえ、みんなもそうだよな?」

確認するリーダーらしき短髪の少年に、他の子たちも「うん」「うちも同じ」と頷く。  
スミス ……なるほど、そういう事情ねえ。  
エレクシア (うん、うん、と真剣に聞いている)  
GM 「ただ、しばらくして目覚めると景色が全然変わってて、お父さんお母さんもいなくなっ、帰る場所がわからなくなっちゃったんだ」  
「お兄ちゃんたちが持つてくる間取り図は、槍や剣を持った大人たちが押し入ってくるちようど前日の夜に、ほくらみんなで集まって考えたものだよ! 継承争いが収まったら、ほくら平民も暮らしやすい平和なルクスラがきつとやってくる。だから、新生ルクスラ帝国の『しようちよう』となる『さいきよう』のお城を、ほくら平民もアイデアを出しあって協力し



て考えようって話し合ったんだ！」

「ただ、お城に勤めてた人たちはなぜかもう見当たらないし、お父さんお母さんもないから、わたしたちだけでも作らなきゃってがんばってるところ」

「大丈夫さ、みんなで力を合わせればきつとできるよ！」

「おー！」

ジズ ……………（無言で眼鏡を直す）。

キャロル 大体の事情はわかった！ けど、あの兵長さんはどうしたの？

GM 「みんなで『さいきょう』のお城を作るって決めたあと、当てもなく歩いているときにこのお屋敷を見つけたの。それで『いちじきよてん』として住むついでに『ぶろとたいぶ』のお城として作ることにしたんだけど、そのとき同じように、ここを見つけた蛮族たちも棲（す）もうとしたんだ。だから、どうせなら城を守る兵長になってもらって共存していこうってことに決めたってわけ」

「ま、倒されちゃったけどね。お姉ちゃんたちに！（笑）」

スミス その説明の間にぼそぼそと、セージのジズに訊いておこう……ねえ、この子たちって倒さなきゃいけない敵なのかな？

ジズ うーん、そうだなあ……それを判断するためにも。GM、魔物知識判定していいか？

GM ああ、そうだった。もちろんいいよ。

ジズ では、ここは本気でキルヒア様に知見をたまわろう——【ベネトレイト】。神からの示唆で魔物知識判定の結果を+2（ころころ）達成値16だ。

GM それなら弱点まできちんと見えてるね。この子らはゴーストだ。（プレイヤーさんが使ってる「ルールブックI改訂版」には載っていないので、データを印刷した紙を渡して見てもらってます。今後も同じケースあり）

ゴースト 2レベルのアンデッド。死者の思いが死後に残り、マナ（魔力の源）と反応して擬似的な魔物となったもの。倒すこともできるが、生前の無念や願いを果たすと自分から消えることもある。

「誘惑」という特殊能力で対象を操れる。攻撃や魔法などの高々な動きは指示できないが、知能の低い蛮族の意識を操って牛骨を被らせるくらいは可能。

GM あと、ゴーストもゴブリンと同じで「弱点…魔法ダメージ+2」だからスミスの魔法が有効なんだけど、同時に《通常武器無効》の特殊能力を持っているから、逆にスミスの銃以外に現状でダメージを与える手段はない。斬りつけてもまったく無効だ。

エレクシア&キャロル え!!

ジズ それが4体も……いや、そもそも心情的に戦闘は避けたいところだが……。

SMIS そうだよねえ。ただ問題は、この子たちの願いを叶えられるかってことで――

GM 彼らの望みは、平和でみんなが笑って暮らせるルキスラ帝国<sup>く</sup>だね。

SMIS だよねえ(笑)。話がデカすぎる。これ、成仏<sup>しょうぶ</sup>っていうか昇天<sup>しょうてん</sup>? させられないよ。

エレクシア あ、そもそもこの子たちは今後も村人たちに危害を加える意思があるのかな? もし「そんなことをしたらだめだよ」「うんわかった」ってなるなら放置<sup>こわ</sup>でも……。

SMIS ああ、そっか。ジズ、もし無害とわかつても村人はこの子たちを怖<sup>こわ</sup>がるかな?

ジズ うーむ。怖がると思うが、一応、「脅威<sup>きょうい</sup>を取り払<sup>はら</sup>ってくれ」というだけの依頼<sup>いらい</sup>だったからなあ……。

SMIS なら、この子たちは村人のいう脅威<sup>きょうい</sup>にあたるかな?

ジズ それは……ボーダーライン、だと思っ。

一同 (苦笑)

キャロル 難しいー! (頭くしやくしや)

GM 一応、事前にトントトが出した情報なので確認しておく、彼は「依頼後には、二度とこんなことがないよう館は取り壊<sup>こわ</sup>します」って言っていたね。

キャロル あー言ってた!

SMIS なるほど、そのときになると、この子たちと村人はどうしても会つちゃうわけだ。なら、この子たちが村人に怒<sup>いか</sup>り狂<sup>くる</sup>って飛びかかってくるということもある?。

ジズ それは充分<sup>じゅうぶん</sup>に考えられるな、ゴーストは「思い」の魔物だから。ちなみに能力値的にも、村人くらいなら余裕<sup>よゆう</sup>で殺す力は持っている……。

SMIS うわあ……こりゃあかんなあ、放<sup>はな</sup>ついてもあかんねや(思わず関西弁)。

エレクシア やつぱり、なんとか昇天<sup>しょうてん</sup>してもらう方向で考えないとすよね……。

GM 子供たちは「ん? なにを難<sup>なん</sup>しそうな顔をしてるんだらう」と不思議がつてるよ。

エレクシア 人の気も知らずに! (笑)

ジズ (苦笑) こっちは、君たちの誘いを受けるか話し合っているところだよ、ははは。

エレクシア ちなみにあなたたちは、お家の場所がわかれば、そこに帰りたいのかな?

GM 「もちろん、今は『いちじきよてん』だから。ただ、ぼくらは目覚めてすぐにルキスラの、自分たちの家があるはずの場所を確認<sup>かくにん</sup>したんだ。でも、景色がぜんぜん違<sup>ちが</sup>った!」

エレクシア あー……。

SMIS うん。それはね、ちょっと大規模な工事があったんで、その………うん。

GM 「うん?」

SMIS だ、だめだ、ごまかしきる自信がない! (一同笑) 一歳児には荷<sup>か</sup>が重いよ。

GM 「わあ、お兄ちゃん、一歳だったらぼくらの後輩<sup>こうはい</sup>だね!」

SMIS あ、はい(笑) ……この世にいる大体の人は君たちよりも後輩<sup>こうはい</sup>だよって、言いたいけど言えないよねえ。

ジズ 100歳だもんな。でも自意識的には6歳とかなんだよな。

スミス そうそう。だから、辛い事実はあまり伝えない方がいいのかなって——ああ、そうだ。じゃあ、こう攻めてみようか。ねえ、王様。

GM 「なに？ 余が王じゃよ」(一同笑)

スミス 実は王様が昔住んでいたときから、今は少しだけ時間が経っているんですよ。

GM 「へえ、少してどれくらい？」

スミス それがよくわからないんです。ただ、そのせいで景色が変わっちゃってて。

GM 「でも、そんなには経っていないでしょ？ だってぼくら、まだ大人になってないし」

スミス ぐ……でもなんか、気絶してるあいだはあまり歳を取らなかつたらしいんですよ。

GM 「え、なにそれ魔法？」

スミス 魔法かなあ？ ごめんなさい、僕は魔法にあまり詳しくないから。

GM 「えー、でもお兄ちゃん、魔法撃つてたじゃん？」

スミス う……いや、でもあれは別物だから！ 魔法の弾だから！

ジズ うまくいなされている(笑)。

キャラル 漫才みたい(笑)。

それからしばし、いかにゴーストに真実を明かさずに状況を理解してもらうかで苦心する

PCたち。しかし、そのやり方には限界が。やがてジズがぼそりと呟く。

ジズ ううむ。これはいつそ伝えるのもありかもしれないな……。

スミス うん、ジズがそう思うなら、それもありだと思う。僕は僕なりのやり方をしただけだから。このシナリオ、簡単だけど難しい(笑)。

エレクシア うん、伝えるのもありだと思います。

キャラル きつと大丈夫だよー！

ジズ (こくり)では——ゴーストに向き直って言おう。実は、その『少しのあいだ』というのはな、およそ100年なのだ。

GM 「ひやくねん？ ……え、100年!？」

スミス (笑) またまたうってなるよねえ。100年という根拠がないしねえ。

ジズ いや、これが証拠だ(紙片を取り出す)。

GM 「？ これって僕らの間取り図……って、あれ？ そういえばその設計図、少し前に描いたばかりなのに、ずいぶんぼろぼろになっちゃってるね」

スミス (なるほど、と小声で頷く)

GM 「100年……え、でもさ、もしここが本当に100年後の未来だとして、どうしてそんなに経っちゃったの？ 魔法？ ぼくらは魔法で眠らされたの？」

ジズ どうしてって、そりゃあ——

SMIS あ、ごめん待ってジズ！（ひそひそ声で）もしかしてだけど、真実を伝えた瞬間、この子たちが怨霊化して憑りついてくるとかないよね？ ちょうど4人いるんだけど……。

エレクシア&キャロル

ジズ そのときは……がんばって逃げよう（笑）。正直、ゴーストの思考回路なんて私にもよくわからないからな。

SMIS そっか……そうだね。じゃあその心づもりで。改めて、あとは任せるよ。

ジズ では改めて、実は君たちは——

SMIS あ！ やっぱごめんストップ！ その前に10分だけ、時間をもらっていい！？

一同 ？

SMIS ……草をひとつ、ください（一同爆笑）。

MP が回復するアイテム・魔香草を再度使用しておくSMIS。《通常攻撃無効》のゴーストと戦闘になれば、頼みの綱は間違いないと彼ひとりなのです（キャロル「殺す気まんまんだ！」SMIS「ね、念のためさ……」（苦笑））。

ジズ では今度こそ改めて——王様よ、君たちに伝えなければならないことがある。

GM 「はい、なにー？」「なんでも聞くよ、いい王様だからね！」

ジズ 実は君たちは、この世界での役割を終えておられる。つまり……命が終わっている。

GM 「え？」

ジズ 歳を取らなくなったのは、おそらくそのためだ。

GM 「……………」

SMIS （慌てて）あ、でも！ そんなに重く捉える必要はないと思いますよ！ 幽霊はとさじきあることなんで！（一同笑）

GM 「……死んだ？ ほんとに？」と短髪の少年はショックを受けている様子。でもひとり、俯きがちな女の子は「……実はわたし、そうじゃないかって気づいてたんだ」と呟く。

「でも、言い出さなくて」

エレクシア うん、うん（真剣に頷き）。

GM 短髪の少年は驚きつつも言う。「そっかー、ほくたち死んじゃったのかー。でもまー、それってすげえよな！ 死んだのに、まだこの世に残ってるってすげえやー！」

エレクシア ポジティブだ（笑）。

SMIS ただね、この幽霊の状態を終えると、お父さんやお母さんに会いにゆけますよ？

GM 「お父さんやお母さんは今、どうしてるの？」

SMIS それぞれ、上のほうで4人を待つておられるんじゃないかな。

GM 「そこへ行くにはどうしたらいい？」

ジズ 王様たちには、こっちの世界にやり残したことがあるはずだ。それをやったらいいと思う。正直……みんな子供だろう？ なにか力を貸してほしいというなら貸すぞ。

GM 「やり残したことか」「お父さんとお母さんには、会いたいよね」

スミス そっか、じゃあそこへ行って一件落着だ！ これにて解散！（一同笑）

GM (笑) 「いや、でもね、その前にひとつだけ望みがあるとしたら」

ジズ&スミス したら？

GM 「この国が平和であってほしい」

ジズ&スミス それなあ……。

GM 「争いがまったくないっていうのはむしろかしいと思う。でも、内乱は悲しいから」スミス そういえば実際、どうなんだろうね？ 今のルキスラって内乱はあるのかな？

ジズ 言われてみれば調べたことはなかったな。SW20の世界観的に言う……（ルールブックをめくりながら）いや、ないな。少なくとも私たちが生きる中で、国を脅かす内乱は聞いたことがない。安心していいはずだ。

GM 「そっか、ないんだ？ この時代には内乱は！ じゃあ——」

一同 (こくり)

GM 「じゃあ、もう、がんばらなくてもいいや」

キャロル おおー！

エレクシア よかった！

スミス よかった！（銃をスツと置いて）うんうん、本当によかった！（笑）

正直、GMとして想像していた結末は「オレたちがこれからルキスラを平和にしてゆくぜ！」というような約束をPCがすることでした。でもこの4人の性格を考えると、そんな約束を軽々しくできなかつたのでしょう（つまり、それだけ親身になって考えてくれたということです）。そのことを、GMはとても嬉しく思いました。これにて昇天、クリアでも問題ありません。

……ただ欲を言うなら、最後にちよっぴりスパイスというか、PCが主役になる瞬間が欲しいところ。ここは秘密PCに、最後のひと悩（なや）みをしてもらうことにしました。

ジズ しかし、そうか……君たち、本当に国のことを思ってる。それだけが心残りで。

GM 「うん。でも難しいことはよくわからないよ。お父さんお母さんが必死に訴（うた）えてたから。それが叶（かな）うとふたりも、もっと笑顔になってくれるかなと思っただけ」と、短髪のリーダーの子が答える。

ジズ ほかの3人も、思い残したことは他にないか？

GM みんな思いはひとつだったようで領<sup>うき</sup>いてはいる。ただ――  
 ジズ ただ？

GM 短髪の子が言う。「ただ、ぼくたち、100年経ってもこの姿<sup>すがた</sup>ってことは、もう大人にはなれないままってことだなー」それには他の子たちも領<sup>うき</sup>いて「大人になってみたかった」「大人になったら、できなかったことがたくさんできるのに」と続く。

ショートカットの活発<sup>かつぱつ</sup>そうな女の子は言う。

「大人になったらパパとお酒を飲んでみたかった。そのために、ゴブリンたちにお酒の種を集めさせたりもしたんだけどなー」

ロングヘアの内気<sup>うちき</sup>そうな女の子は言う。

「わたしは結婚<sup>けっこん</sup>してお母さんのドレスを着てみたかった。そのために、口紅<sup>くちしやう</sup>でお化粧<sup>けしやう</sup>の練習もしたんだけどな……」

エレクシア あ（と息<sup>いき</sup>を呑<sup>の</sup>む）。

キャロル あ（と、頭の牛骨<sup>ぎゅうこつ</sup>を触<sup>ふ</sup>る）。

GM ぼっちゃりした優<sup>やさ</sup>しそうな男の子は恥<sup>は</sup>ずかしそうに、ぼそりと言う。

「ぼくは、大きくなったら連れていってくれるってお父さんが言<sup>い</sup>ってた、イケないお店に行きたかったなあ」

スミス ……この子は、誰<sup>だれ</sup>だろう？ ジズかな。

ジズ ん？

スミス たぶんこれ、それぞれの子の担当<sup>たんとう</sup>が決まっているんだよ。僕は、次の子に何を言<sup>い</sup>われるのか内心<sup>こころ</sup>ドキドキしながら待<sup>まち</sup>っているところ（笑）。

GM 最後に、短髪<sup>みぎみ</sup>の活発<sup>かつぱつ</sup>そうな少年<sup>しょうねん</sup>が言う。

スミス きたきた。

GM 「でもなによりは、冒険<sup>ぼうけん</sup>に出<sup>で</sup>たかった」

スミス ……（はあーと息<sup>いき</sup>を吐<sup>は</sup>く）なるほどねえ。

GM この言葉<sup>ことば</sup>には残<sup>のこ</sup>りの3人も領<sup>うき</sup>く。「そうだね、冒険<sup>ぼうけん</sup>に出<sup>で</sup>たかった！」「なんだって冒険者は危<sup>あや</sup>ない場所<sup>ばしょ</sup>にも勇気<sup>ゆうき</sup>をもつて飛び込んでいく、カッコいいヒーローだからね！」

スミス でも、よかった。その願いなら、代わりにやってあげられる。

ジズ ……（領<sup>うき</sup>く）。

GM 「いまは貴族<sup>きしやく</sup>の時代……あ、いまはもう違<sup>ちが</sup>うんだっけ。100年前は貴族<sup>きしやく</sup>の時代……だったけど、これから先<sup>さき</sup>ルキスラ帝国<sup>ていこく</sup>が太<sup>お</sup>きくなるには、冒険者<sup>ぼうけんしや</sup>たちと協力<sup>きやうりき</sup>しあうことが必ず大事<sup>だいじ</sup>になってくるって、お父さんとお母さんは言<sup>い</sup>ってたんだ」

ジズ（プレイヤーが思わず机<sup>こふし</sup>に拳<sup>こぶし</sup>を置き、熱<sup>あつ</sup>の入<sup>い</sup>った声<sup>こゑ</sup>で）それは本当<sup>ほんとう</sup>の本当に、叶<sup>かな</sup>えられているぞ。

GM 「そうなんだ！ じゃあ、お父さんとお母さんが望<sup>のぞ</sup>んだ――僕<sup>ぼく</sup>らが願<sup>ねが</sup>った世界<sup>せかい</sup>は、も

う来てるんだね？」

ジズ ああ、来ている。

GM 「そっかー。じゃあ、もう本当に心残りはないやあ」と少年は笑う。そして、きみたちの中で戦闘中せんとちゆうに後ろから指示を出していた、おそらくはパーティ内における王様みたいな立ち位置のキャラクターの、足元に歩み寄る。

スミス&キャロル&エレクシア （笑）！

ジズ （笑） ああ、私が王だ。

GM そして、きみの顔を見上げて尋ねる。

「ねえお兄ちゃん、ぼくらは叶えられなかったけど、大人になると、子供のときよりもずっと楽しいことばかりなんだよね？」

ジズ ……………（すごく困った表情）。

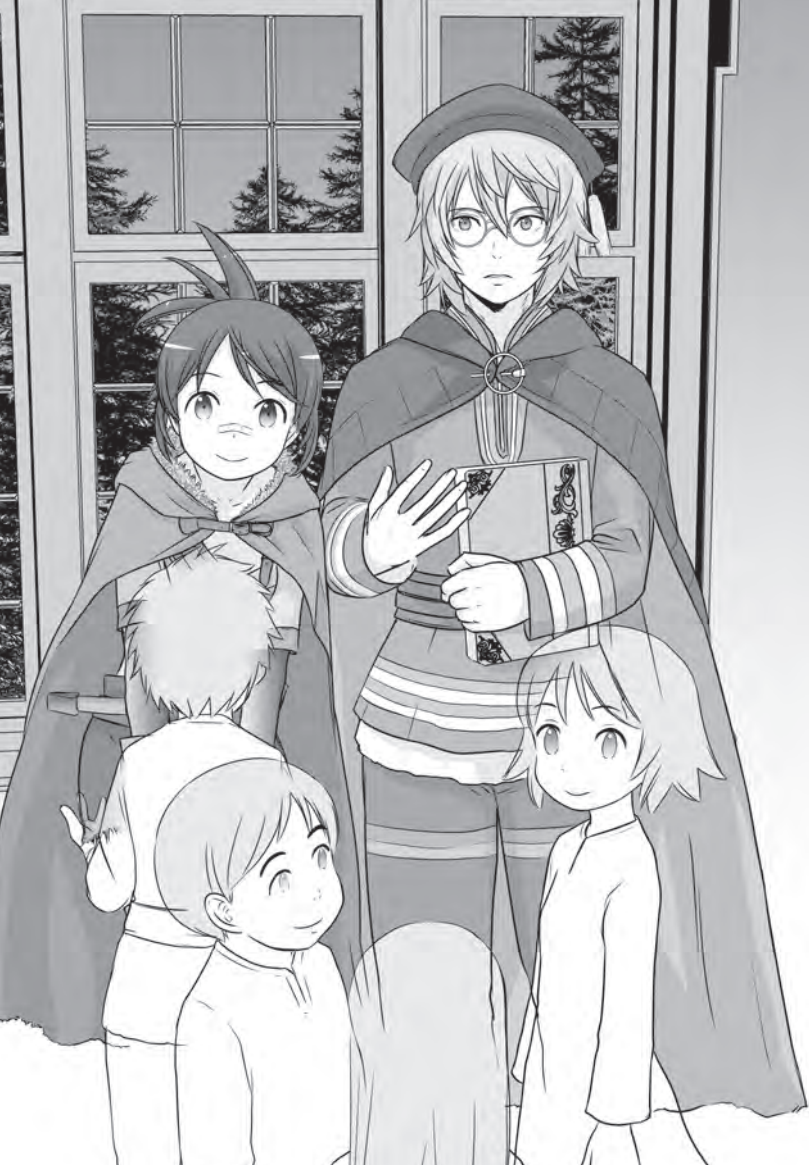
スミス （ぼそり） えーと、まあ確かに楽しいことは増えるよね？ ……楽しくないことも増えるけど。

ジズ （少し悩んでから） いや、まあしかし……そうだな。それならこう答えよう。

一同 ……（ごくり）。

ジズ 大人になれば、いろいろできることが増えて、助けたい人を助けられるようになる。

一同 おおー！





GM (なるほど、いい答えだ) ——では、子供たちは「じゃあぼくらは次に生まれ変わつたら、今度こそ大人になって、冒険者として国を救える人になるよ!」「おー!」と言い合う。短髪の少年は半透明な手で、ジズの二の腕をぽんぽんと叩く。「では、あとは任せたぞ。王位継承じゃ、二代目!」

ジズ ああ。——おっとそうだ、その前に聞かせてくれないか? 先代王たちのお名前を。

GM あ、そうだったね。じゃあ一人ずつ答えよう。

活発そうな少年が「ポップだ!」ぽっちゃりした少年が「バラードだよ」

シヨートヘアの少女が「サンバって言うの」 ロングヘアの少女が「クラシックです」

キャラル それ、名前? (笑)

GM センスがないのは許してくれ(笑)。こっちも交代で、みんなのお名前も訊いておこうかな。「まず二代目国王、きみは何という名前なんだい?」

ジズ ジズだ。

GM 「ジズ王!」

ジズ 響きが(笑)。もう少し長めの名前にしといた方が格好よかったかもな。

GM 「そちらの赤髪の、腕の立つ兵長どのは?」

エレクシア 私は、エレクシアです。

GM 「鮮血のエレクシアどの!」

エレクシア なんか、かっこいい感じになった……(笑)(と言いながら、キャラクターシートに『鮮血のエレクシア』を大切にメモ)

キャラル エレクシア、どんどん怖さが増していくよね(笑)。

GM 「そちらのドワーフさんは?」

キャラル わたしはキャラルだよ!。

GM 「キャラル、あなたのパンチで我が兵団員は壊滅しました。その力をこれからも帝国のために役立ててください。任せました!」

キャラル 了解です!

GM 「そして、そちらの一歳の……」

スミス 扱いが(笑)。まあ弓兵はね、歴史的にも人権が低くなりがちだからね。スミスですよ。

GM 「いや、スミスの魔動機の扱いには目を見張るものがありました。銃かっこいいね!」スミス ふふ、そう。男の子から見たら絶対かっこいいはずなんだ(笑)。ありがとう。

GM そして、子供たちは横一列に並んで手を握り合うと、きみたち全員に向かって、みんなで声を揃えるよ。

「お兄ちゃんお姉ちゃん、ありがとうございました!」

いつせいに頭を下げた直後、彼らの身体はファーツと、光の粒<sup>つぶ</sup>となって消えてゆく。

一同 ……………。

GM さて、そうしてゴーストたちが消えていったあとには、王室はぼろぼろのバルコニーへと景色を変える。どうやらさつきまでの部屋は幻<sup>まぼろし</sup>だったようだ。ただし、玉座があった位置には代わりに木製のぼろ椅子<sup>いす</sup>が四つ、横並びに置かれている。そしてその下には小箱が。小箱にはメモが貼<sup>は</sup>られていて、交易共通語で「国家しさん」と書かれている。

スミス あ、これ！ ジズが言ってたやつじゃない？

ジズ そうだな。開けてみよう。

キャロル そっか、二代目だから開けていいんだね（笑）。

ジズ ばかり。

GM 中には、子供たちが集めた、あるいは蛮族<sup>ばんぞく</sup>たちに集めさせただろう装飾品や、宝石、小さな武器、おもちゃ、きれいなおはじきなどが入っている。ひとつひとつは大した価値ではないが、四人分を集めるとなんだかんだで400Gくらいにはなりそうだ。

スミス 子供たちにはよく集めたなあ。

ジズ と言われても、お金に換えにくいかな（笑）。

エレクシア でも、私たちがこれから平和な国を作っていくんですよね？

ジズ そうか。そのための資金と思えば……ではそう心に誓<sup>ちか</sup>って、換金<sup>かんきん</sup>しよう（笑）。39

OG ぶんだだけ売って10Gぶんだだけは残す。

キャロル どうして？

ジズ なんとなく。

スミス なら、とりあえず僕は、おはじきだけ貰<sup>もら</sup>っておくよ。価値のなさそうなやつを。今後、どこかのシチュエーションのロールプレイで出したいから（笑）。

それからPCたちは、見送っていた化粧室と兵長室を念のために探索した。化粧室には、やたら消費された口紅があった。兵長室にはなにもなし（GM「ゴーストを昇天<sup>しょうてん</sup>させる前ならあったんだけどね」ジズ「はっ、もしやイケないお店が!?」）。

GM 村には何事もなく戻<sup>もど</sup>れる。酒場でそわそわとしていたトントがきみたちを見つけて駆けよってくる。「みなさん！ お待ちしておりました、依頼<sup>いらい</sup>はどうになりましたか！」

ジズ うむ、完了<sup>かんりょう</sup>したぞ。

GM 「おお！ じゃあ、あの館には、もう不気味な魔物<sup>まもの</sup>はいないんですね!」

ジズ ……ああ。

G M 「わあ、ありがとうございますー！」と言って、みなさんひとりずつに5000Gを渡す。「これで一安心です。また同じことが起こらぬよう、館はきちんと取り壊しますー！」

ジズ ああ、それがいいだろう。また棲みついて——住みついて、いかなしな。

G M と、話を終えたところにちょうど酒場のドアが開いた。やってきたのは6歳ぐらいの男の子だ。「ねえ父さん、早く行こうよ！ 今日には狩りをするところを見せてくれるって約束だろう！」トントント呼びにきたようだ。トントントは少年に引つ張られながらも、店を出る前にもう一度きみたちに頭を下げて去ってゆく。

ふたりが去ったあと、扉の向こうでは、少年の声が微かに聞こえる。

「ぼく、大人になったら、お父さんみたいな狩師になるんだ！」

G M ——というところで、本日のシナリオは終了です。ありがとうございます！

一同 (ぱちぱちぱち) ありがとうございますー!!

なおクヘン村では、その数日後、トントント含む男たちが総出で森に向かい、館を取り壊した。そのさい応接室の額縁に触れると、とある冒険者の服装を真似て笑い合う幼い少年少女の幻が見えたらしいが、それはPCたちには伝わらない話。

G M あ、それと、エピソードと言うか次回への引きをひとつ。きみたちがルキスラに戻って冒険者の店に報告すると、店主のおばちゃんから言われるよ。「そうだアンタたち。今回の報酬で新しい装備を整えるなら、アイテムは一割引きで買えるよ。今、勢いに乗った商団がこの街に来てるんだ」

一同 ……勢いに乗った商団？

to be continued...

## 密談 1

某日、夕刻。

ステンドグラスに似た擦りガラスから七色の光が射しこむ、レトロな喫茶店。店内に客は少ない。そんな店の四人がけのテーブル席に、ふたりの男が向かい合って座っていた。

G M わざわざ時間をとってくれてありがとう。お呼びだてした理由は他でもない。今回のリプレイでは、各話で秘宝キャラとしてスポットライトの当たったPCのプレイヤーさんに、セッションの感想をお聞かせ願えればと思っていてね。

ジズ P ほう、なるほど。

G M ここがおもしろかったとか、ここはこうなると予想してただけで違ったとか。もちろん、GMへの不満でも、忌憚ない意見をお願い。

ジズ P そうだなあ、なんだろう……思い返せばきりがいいけど、印象に残ったのは3つかな。まずはやっぱり「紙片」を公開したところ。息巻いて出したのに、みんな信じてくれなくて意外だった。実は、落書きじゃないかと言われて初めて「ああそうかも」と思い至ったんだ。GMの画力の問題だと思いついてたから（笑）。

G M あれね、GMの手書きだから、そういう勘違いも確かにあるなあと後から思った。

ジズ P おかげでビリーバーのロールプレイを楽しくできたからよかったんだけど。でも逆に、ジズが思ったよりも早く残念キャラになりつつあるのは、うん、残念だな（笑）。

G M うんうん。でもセージなのにウルフを知らないという時点で、ある程度はしかたないよね（笑）。

ジズ P たしかに（笑）。次に印象的だったのは最初の戦闘直前だな。ファイターもシューターも「石投げ」から始まるっていうのは珍プレーだったと思う。

G M あれも、TRPGっぽくはあったねー。

ジズ P いま思えば、敵の増援を予測できた場面だったから素直に支援魔法をかけておけばよかったかなあ。プレイがのんきすぎるかもしれない。

G M 初心者さんがいるからかな？ でも、のんきは悪い事じゃないよ、むしろ今回のリプレイに関してはそうなってくれてよかったと個人的には思ってます。

ジズ P ただ、そこから雰囲気ガラッと変わったのが最後の真相。ああいう、切ないながらも優しい話は好きだ。大人の楽しみを問われたときは、実は個人的には、子供の方が楽しいだろうと思っちゃって（笑）、あんな格好つけた答えになっちゃったけど。

G M ああ、そうなんだ。でもぼくはすごいいい答えだなあと嬉しくなったよ。他のプレイヤーたちからも感心のため息が聞こえてきていたし。

ジズ　ならよかった。まさか幽霊相手に交渉するとは思ってなくて一時はひやひやだったけど、昇天してくれてほっとしたよ。

GM　念のために用意していた戦闘データを使わなくて済んで本当によかった（笑）。そういえば、こっちから逆に質問があるんだけど、王室に行く前に寝室は調べたのに化粧室と兵長室は調べなかったよね。あれはどうして？

ジズ　ああ、個人的にはだけど、寝室を調べたのは追加の敵がいなかの確認。化粧室と兵長室はすでに、中から敵が出てきていたから。

GM　あー、なるほど！　そんな簡単なことに現場では気づかなかった。すっきりした。

ジズ　まあ、はやく王室を見てみたかったというのもあるけどな（笑）。まとめると、総じて面白い第一話でした。

GM　いいいえ、そう言っていただけだと嬉しいですよ。ありがとうございます。

ジズ　こちらこそ、ありがとうございます——あ、あと、こうして話してて気づいたことなんだけど、秘宝の順番を終えたPCって二話め以降に、他のPCがどんな秘宝を出して、どうあたふたするかをじっくり見られるよね？　その点でも楽しみです。

GM　そうだね（笑）。ではでは第二話も、よろしく願います。