

まえがき（ぼくが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つて感動して以来、持つてもいらないテレビゲーム（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な趣味に没頭していたぼくは、しかしある日、教室の片隅で気になる噂を耳にしました。

——隣町の古本屋さんで閉店大売り出しがあるらしいぞ！

これは、ひょ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つていきました。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円ばっかりのようす。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

っぽ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？ ぱらぱらと開いてみて、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。よくわかる。

「けど……なんかおもろそう！」

その本の名は『盜賊たちの狂詩曲』^{ラブソング} ソード・ワールドRPGリプレイ集①』。

これが、ぼくと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といえばデジタルゲームが有名ですが、そもそも起源となつ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。

とはいって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つて自由に動けます。たとえば悪者が出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ののようなシーンは他のどんなフレイクションよりも、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。実際ぼくも更新を楽しみにしている動画がいくつもあります。一方、あの日にぼくが買った本は、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、五回の引っ越しを経た現在でも変わらず大切な愛書です。

前置きが長くなってしましましたが、この本は、あの日の微臭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^{ぱうじつ}、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、偉そうに座っている。目の前には、サイコロをせつせこと振つてPCを作つ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つたPC作成に定評あり。

プレイヤーB マイベースな中に、たまにアイディアが光る女性。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られている。なぜなんだ。

プレイヤーC 柔和な男性。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ね！」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』のみ。かんたんだ（本当はちょっと他も使ってるんだけど、それはのちのち）。

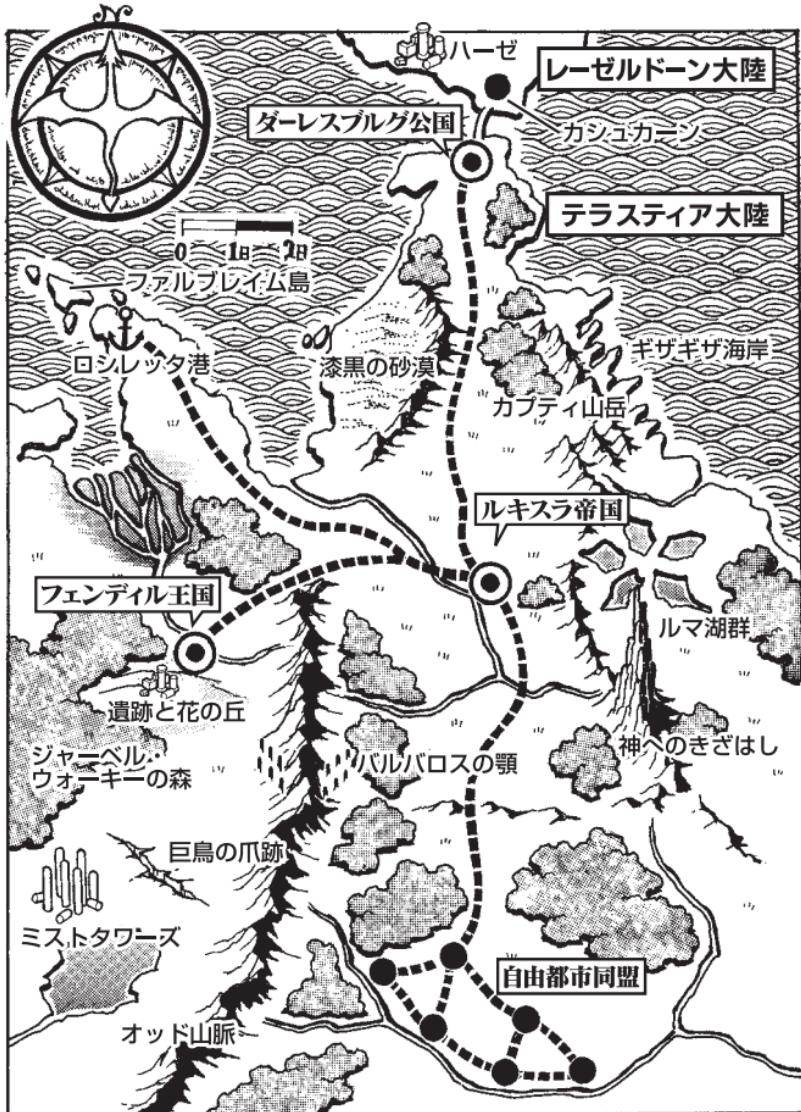
PCを初期作成するときにはサイコロで能力値を決めるほか、「一定の「経験点」と「G（ガメル。SW2.0内における通貨）」をGMからもらつて、経験点を支払うことで好きな「技能（戦士や魔術師など）」を習得し、Gを支払うことで好きなアイテムを購入する。

ちなみに戦士とか魔術師とか言つているとおり、世界観は「中世ヨーロッパをイメージしたオーソドックスな、剣と魔法のファンタジー」だ。あと独自の設定として「世界は三本の剣によつて生み出された」「その剣から力を与えられた種族、人族と蛮族（人型の魔物）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「冒險者」と呼ばれる。人族を苦しめる蛮族を倒したり、財宝を求めて遺跡に潜つたり、とにかく「危険を冒す」ことを生業にしている者たちだ――。

GM さて、みんなPCは作れたかな？
一同 はーい！

GM では、お待ちかねの冒險へと出かけよう。今回、はじまりの舞台は、広い世界の中で最も一番オーソドックスな土地だ。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

G M 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うけど、大きな街に来たら頼る場所はひとまず一緒だ。「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。

G M やつたー、ごはんだー！

G M そうね、一応金飯だけじゃなくプ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プレイスだよ。

G M いいねえ、ノスタルジイ。

G M 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。

G M うん。

プレイヤーA この冒険が終わつたら考えるわ（笑）。

G M 釜飯亭には店主がいる。典型的な「田舎のおかん」を思わせる恰好のいいNPC（コンプレイヤーキャラクター）。G M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。「ちょっととあんたたち、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くれないかい？ ちょうど新人向けなんだ」

こうして、ばらばらだつ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SW2.0慣れしている人から。

プレイヤーA （きょろきょろ）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・買解除・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」を選べて、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。知識を探求するキャラに最適。

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……」と言つて外すと、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險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。シリアルやダークな雰囲気を愛する人はぜひ。

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、それよりここはひとつ、この知識を活かしてのしあがつてやろうと冒險者になつた。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、ヘビーアックスを使う、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！　ちょっと慣れてなくて……！

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

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と思つてます。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。典型的なおで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　ぜんぜん違つた（苦笑）。それは大変だつたな。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と思つて、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理想的です。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！ 名前はキヤロル（以降、プレイヤーB→キヤロル）。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・醜面・武骨ですが、女性の場合、外見がいつまでも幼いままです。つまりキヤロルは、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。でも得物じやなく格闘が武器。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！

キヤロル 出身はガルツ南部、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 黒不コ？
ジズ フアミリア（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。
キヤロル （意味深げな頷き）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。そこで、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、お捕いの「鉢」を付けてるよ。

ジズ 黒不コなのに幸運か、普通は逆だが。

エレクシア 残った最後のひとりは、隅っこでコーヒーを飲んでる……（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ツ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）ルーンフォーケだな。

ルーンフォーケは、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 人間の家で育つたから人間の姉と父と母がいるよ。両親に「いい歳になつたからそろそろ働け」って言われて田舎を出たんだけど……普通、1歳で働くものかねえ？
キヤロル 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」と思つてはいる、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つてはいる荒野。大地に大きな裂け目があつて、そこに挑む冒險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―、マギテックとシユーテーだ。

レンジャ―（野伏） 最大の長所は、薬草や薬品の扱いです。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）は魔法のメカ使いでシユーテー（射手）は弓使い。組み合わせることで「魔法の銃使い」になれます。成長の仕方次第ですが、攻撃・回復・支援、どの方向にも進める器用な技能のセットです。

GM 「ジズ、エレクシア、キヤロル&キティ、そしてスミス——うん、みんないい名前だ。さつそく名簿に登録しておくよ。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してもらうとしようじやないか、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) |
| 生命抵抗力 | 4 | 精神抵抗力 | 3 |

()内はボーナス

| | | |
|----|----|-------|
| HP | 23 | 冒險者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warf 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 | 冒險者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warf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 :〈クロースアーマー〉

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 冒險者LV
MP 22 2

技能

ブリースト(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]

汎用蛮族語[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」
「育ての親に捨てられた」

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 冒險者LV
MP 20 2

技能

シューター→1 マギテック→2
レンジャー→1

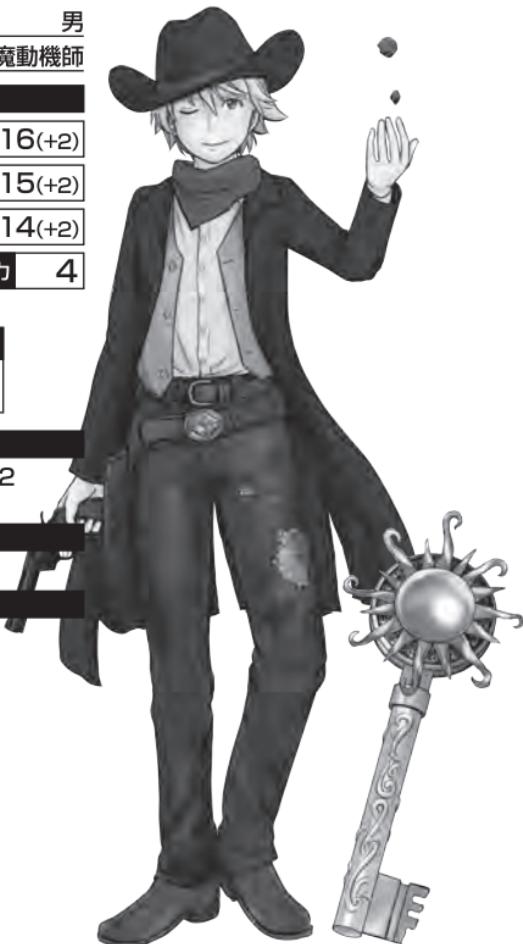
戦闘特技

《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:〈トラドール〉〈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つた。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、なんて彼が思つ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ばらとめくれる。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った。がたたた、どさ！ 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てしゃがみこむ。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された文字が書かれているようだつた。紙質はずいぶん古い。数十年……いや、もつともかな

青年はしばし思索する。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。

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

○ただの館

GM

「さて、じゃあさっ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と、羊皮紙一枚、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步で一日ほど行くと、クヘンという村がある。

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

報酬…ひとりあたり500G

キヤロル ふむふむ、よくある蛮族退治つて感じかな？
スミス そのようだね。まあ最初だし、直球の依頼だろう。

エレクシア わくわくしてきました……！

G M 「どうだい、受けてくれるかい？」とおばちゃんはきみたちをうかがう。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？
G M 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。でもまあ今回は有名だから知つてたことにしよう。「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――

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

S W 2.0では、ゲーム中のいろんな行為こういに対し、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つ振ふった合計(2d+2)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P Cが「知つている」とこに

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

この失敗は、P Cにとつ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じょうきゆうだって起こり得るのでですから……。

ジズ お、記念すべき最初の判定だな。

キャロル わくわく！

エレクシア どきどき……！

スミス 目標値はいくら？

G M 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。

とりあえず振つてみて、達成値を教えてもらえる？

キャロル 6～！

ジズ 12だ。

スミス 9。

エレクシア 7です！

ジズ 12だ。

G M なら、みんな問題なく知つているね。ゴブリンは、小柄こがらな鬼おにみたいな蛮族だ。

ゴブリン 2レベルの蛮族。弱い奴やつには威圧的で、強い奴には命乞いのちごい。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、人里に下りてきて盜みや略奪をおこなう。なんかもう、かわいそなくらいに良いところなので弱点まで見抜いている。

G M さらにジズはセージ技能を持つていて達成値10以上なので弱点まで見抜いている。「魔法ダメージ地点」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よし。

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。

G M 「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つたほうがいいよね？

G M 「被害に遭った獣師の男性でトントントという名だ。年齢は……（おつと決めてなかつた。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 はーい！

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が通つてるので細かな金銭のマイナスはなし。

G M 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、ルキスラの鉄壁と比べると遙かにちやちだ。まさに小村という印象だね。

キャロル うちの里を思い出しない。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 さつそく依頼人さんを捜しましょう。

G M 守り人に入口を開けてもらい村に入ると、トント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つていて、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！」と縋りついてくる。

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てくれ。

トントンの話はこうだった。彼はふだん森の浅いエリアで獵をしているが、一週間前、目ぼしい獲物が見つからなかつたので、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。だが館の中にもつ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見えましたが、そもそもかなり吉そうで……ひょっとすると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年前もこの国つてあつたんだっけ? (プレイヤーもよく知らない)

エレクシア エーと……(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「冒險者レベル+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なんだ。この内紛の理由というのが「帝位繼承争い」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逃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「鉄の射線が通らない」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 ん、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、プレイヤーさんがというか……(笑)。

ジズ しかしたしかに、館の中に安易に入るには危険だな。持ち主のいない館なら、いつそ丸ごと燃やしてしまうのもいいんじゃないかな?

GM (?) エレクシア え、そんなことしちゃつていいんですか?.....?

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。猿ができないくなるのは困るので……」と、トントントン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つもり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つたのに！」と呼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つたときには、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つても、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&キヤロル ？

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&キヤロル ああ、なるほど～！

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

スミス ちなみに依頼達成までの期限は？

GM 「一～三日以内に。猶が長い間できないと困りますので」

スミス 一～三日か。まだ余裕はあるね。なら館といわゞ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。一週間前に遭つ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、遠くまで追つてはきませんでした」

ジズ お、そうか、まだ村まで襲つて来てるわけじゃないんだっけか。

GM 「ですね、現段階では」

キヤロル あれ？ だつたらそもそも放つ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、それがそもそもいいかないんだ。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。

キヤロル 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……」

キヤロル 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らいいんじゃない？ 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 オーケイ。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……

G M 赤い屋根の二階建てが見えてきた。もともとは鮮明な赤だが、今は汚れて黒ずんでいる。外壁には鳶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

な建物が見える（と言つ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。

キヤロル 離れから見てく？ それともやつ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あせをかきだすぞ。

キヤロル 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、君たちにはまだ言つていなかつたことがある。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……（と言つて、机上に一枚の紙を差し出す）。

さて、ここで本リプレイ独自の「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。

・P C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^{なが}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)。

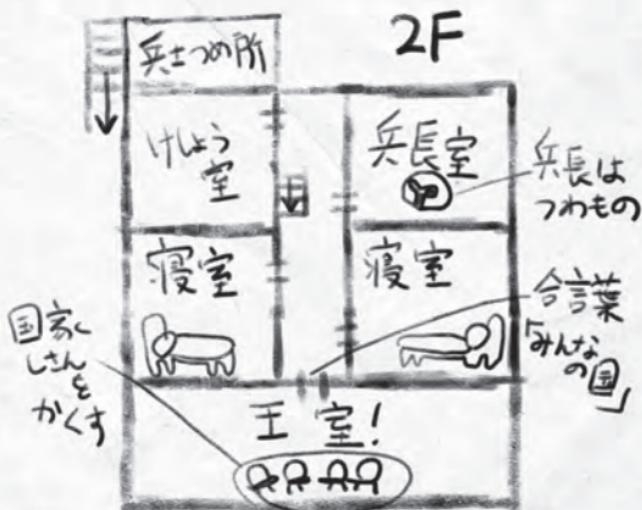
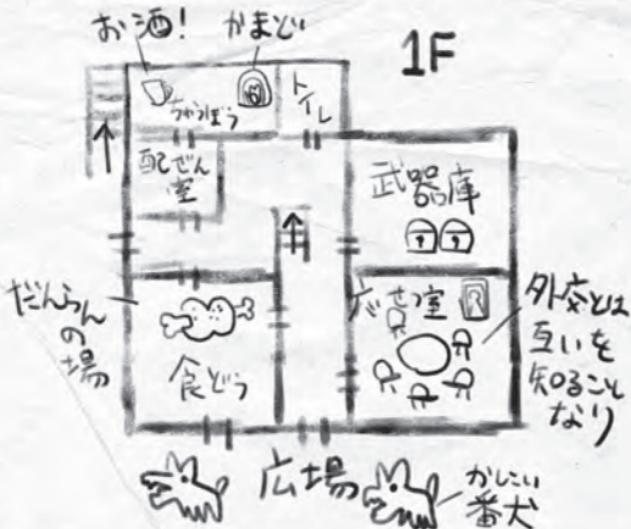
まあ要するに、全員各話1回ずつは、強制的に主人公になつてもらうよ、ということ。
 そして今回の主人公、ジズの持つ秘宝は、謎の間取り図と補足文の書かれた紙片です。

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……これはひょつとして、死の淵に立たされた王族が宝の場所を誰かへ向けて描き残したのではないか、と睨んで探つていたのだが。

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



*文字はすべて交易共通語

キヤロル　えー？　でもこれってなんか、落書きっぽくない？
エレクシア　あ、それは私もちよつと思つた（笑）。

ジズ　え？　それは単にGMの画力が……（笑）。いやいや、きっ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　（につこり）

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、言うのが遅れただけテラスには狼を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、その前に待つて。狼？　それって……距離的に気づかれてるよね？　（笑）

GM　セオリーにのっとると、きみたちが「隠密」をしているかどうか次第かな。

一同　（顔を見合せ）してない、してない（笑）。

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

エレクシア　よかつたー！

GM　もちろん、それ以上近づいたらわからないけどね。——あと、狼つてバラしちゃつ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る？

エレクシア＆キヤロル　（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、そうでなくとも常識の範疇つて感じだけど。

ジズ　……1ゾロいたきました。

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つておきましょう。

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～見てみろ君たち、珍しい犬がいるぞ、世紀の大発見だあ～（あほな顔）。

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

キヤロル　キティの目元を「見ちゃダメ！」って押さえとこ（笑）。

ジズ だ、だめだこのパーティは……ツッコミがいない！（驚愕）

一同 （笑）

ジズ ひとまず「紙片」の話をしたい。一旦、犬に背中を見せないよう木陰へ下がるぞ！

○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、『国家しさん』をここに隠すと書いてある！

スミス＆キャロル＆エレクシア ……。

ジズ ん、なんだ？ その微妙な表情は。

スミス いやあ、うん、ほんとだねえ、と相槌を打とう（笑）。

エレクシア あのー、わざわざ『国家しさん』って間取り図に書くかなあ？

ジズ それはきっと、表立っては伝えられない情報を書き残すためにこうしたもの用意したからだろう。それが偶然によつて、私の手に転がり込んできたのではないか？

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』！（笑）

エレクシア 親切……！ 王様たちすつごく親切ですね……（笑）。



スミス あと、『番犬』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、いや、きっと代々その位置に犬を配置し続けていてだな……。

キャロル はつ、そういうえばジズって、狼をまだ犬だと思つてるんだつけ？ この図の犬つ

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。君つてやつは、よくもまあ館を見たあのの一瞬でここまで――

ジズ 失敬な！？（一同笑）

スミス （笑いつつ）まあ、冗談はさておき。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？ だつたら確かめるためにも、どつちみち片つ端から調べてくれないわけだ。

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、ここから撃つてみるかい？

ジズ いや、撃つのはいいが銃は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 とうせき？ 石で攻撃できるんですか？

ジズ ああ、駆け出しの冒險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ないよ（笑）。ただ、投石は少なくともファイターやシユ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 はつ、言わせてみれば僕の村では、石を遠くの空き缶に当てるのがガンマンとして一人前になるための儀式だつた気がする！（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。さすがに支援魔法は要らないよな？ いちおう、誰か敵の詳細データを……（と言いつつ、周囲をきよろきよろ）。

エレクシア ？ データなら目の前のルールブックに載つてますよ？

キャロル あ、ジズが言つ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する権利がないんだ（哀れみの目）。

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つてジズも知りますが、ウルフは所詮1レベルの魔物。大した脅威ではありません。というわけでPCたちはまず遠方から、石を投げてみると。

エレクシア では投石！（ころころ）――あ！ これはやつてしまつたのでは？

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？

G M （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……慣れない冒險に緊張して、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）。

G M 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にとつて不利益な選択をするサイコロはG M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つたってことで。（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）

G M さつきスミスが言つ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 もう少しこそこそこそと敵がいましたね……（汗を拭く）。

ジズ 君が言う？（笑）

G M ちなみに、スミスの石はどうなつたかな？

スミス ふふ、当たつているよ。追加ダメージまで足して8点だ。

G M 防護点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 石だけどな。

G M 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。

出でてきたのは蜜族だ。そいつらは「なんだ、なんのさわぎだ！」と汎用蜜族語で喋っている。

きみたちの中に汎用蜜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「なんのさわぎだ！」と言つてはいる。まだ事態を呑みこめていな

いようだぞ、畠みかけよう！

G M O K、それではお待ちかねの戦闘、開始だ。

SW 2.0の戦闘では、敵と味方をはつきりさせたあと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（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、先制をとつ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 【ファイアード・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、受けけるダメージを-1してくれるので。

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AはHP0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（さつきの怪我をさすりながら）。

キャラロル あとはわたしたちかー。エレクシア、どっちからいく？ ゴブリンか、狼か。

エレクシア ジゃあ、ゴブリンにいこうかな？ 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）戦闘になつ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。防護点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。

キャラロル よーし、じゃあわたしはパンチで、弱っているほうのゴブリンを狙うよ！

GM （ころころ）残念、それは回避した。

キャラロル まだまだ！ 《追加攻撃》があるもんね——つて1ゾロだ！ もう！（笑）

スミス 僕ら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。ゴブリンはキヤツキヤと煽つてゐる。「ドワーフさんこちらへ、手のなる方へ！」

キヤロル 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がキヤロルを攻撃。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（キヤロル「あれ？ けつこう痛いな（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がキヤロルへ8点。敵の出目が少し高めのせいもあり、あつという間にキヤロルは残りHPたつた7に。追い詰められた。

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。

キヤロル 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つた！ごめんなさい！

キヤロル あとは任せて！さつきのお返しだぞ。ゴブリンAへ命中力判定は12！

GM （ころころ）うん、当たつてる。

キヤロル ダメージは（ころころ）……クリティカル！ からくの、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 キヤロル……

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の「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）

G M まずは最後の一撃を決めたエレクシア、ウルフ1匹ぶんの戦利品判定をどうぞ。

エレクシア 5です！

G M では〈狼の皮（20G）〉を手に入れた。

エレクシア え？ 皮って、私が剥いだってことですか？

G M そうなるだろうね。

キャラロル 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（刃で肉を削ぎながら）傷心冒険だから……。

一同 理由怖つ？

残り3体ぶんは残ったP C 3人でサイコロを振つて、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G Mは敵を操るとき、途中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）。ただ今回のようないつぱいできて楽しいでしょう。

……さてと、そろそろシナリオの本題に入ろう。

G M あと、初戦に集中してほしかったからあえて言つてなかつたけど、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を描いた、兜を被つていたよ。

エレクシア 骨に模様？ 部族っぽい感じのですか？

G M そうそう。

キャラロル なんだろう？

G M 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」で判定をしてみて。目標値は9。

エレクシア&キャラロル 成功！

G M 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——

一同 え？

キャラロル はつ！ あんなところにバルコニーがあるよ！

GM 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 キヤロル！さすがにそれくらいは最初から見えてる！（笑）

キヤロル あれ？ そつか。ミスつた。（笑）。

GM 確かに、バルコニーがあることを最初に言つてなかつたからね（笑）。さておきバルコニーのあたりに、なにかほんやりと青白く光るものを見たよ。

一同 光？

GM でもすぐにフツと消えた。

PC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、食堂に違いない（間取り図ぐわし）。

GM 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、なんかどんどん小物感が増していくってない？（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く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「恋せつ室」に行つてみることに。

GM 編毛の出たソファが向かい合い、その間には低いテーブル。壁際に足の長い丸机と花瓶。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 魔物はないね。依頼内容から言つ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……。

キヤロル （ころころ）6ゾロ！

GM 自動成功だ。ならキヤロルは、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ふような不思議な感覺。

キヤロル むむ、あの額縁がなんか怪しいな。

ジズ 問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^{ゆず}るうではないか（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、ルーンフォーカは従順だからね。

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！

G M 額縁に手を触れた？ なら瞬間^{しゆこん}、頭にフッと何かが入つ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？

G M 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^{ころ}の記憶かな。

G M 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、そういう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……頭から煙ブシュー（笑）。

ジズ な、行つ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 人から言わるとむかっ（笑）。

ジズ お？ どうしたキャロル、この光景について何か知つていいのか？

キャロル あ。えーと……G M、現象はこれで終わりなの？

G M 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^{むか}ってこう言おう。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。私も額縁を手に取つてみよう。

G M 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^{いきょうやうや}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。

ろうと冒險者になつた……」

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つか（笑）。

ジズ ああ、ローンフオーラだと現象が違うかもしないしな！（笑）。

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

ジズ ちつ、どうやら本当にいい家庭で育つた様子だな。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つ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つたんだけど……まあいか）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 信用されてないなあ（笑）。もし武器庫なら財宝があるかもしないぞ？

GM 部屋に入つてみると、スミスの言つ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、散らかつた室内にはジズの言つ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 つて待てい!? こういうときはまず戻を調べるんだ！

スミス あの子、ひょつとしてアホの子なの？（笑）

宝箱や遺跡の扉などで戻を調べるのは、この世界の冒險者としては習慣みたいなものです。これを怠つ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。とはいって、あらゆる場所を片つ端から調べて回つても、ゲームとしては作業的なだけで冷めてくるということも覚えておきましょう。GMの判断によつてはテンポを守るために「探

索をするまでもなく罠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、どちらの箱にも罠がなさうだと判明。開けてみると、ひとつには「バスター・ソード」が入っていました。急いで装備したい武器ではないけれど、売ると280Gになるので金欠初心者としては嬉しいところ。そして、もうひとつの中箱からは……

G M 塗料で隈取りをされた動物の頭蓋骨^{ずがいこつ}が出てきた。

キヤロル あ、さつき敵が被つてたやつだ！

G M こちらは、金錢的価値はほぼないとわかる。

キヤロル ……そっと被つてみよう（笑）。

G M 何も起こらない。

キヤロル ふーん？ ちなみに、この骸骨^{がいこつ}をそのまま被つ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）

キヤロル 牛骨つてかわいくない？

G M 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、キヤ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ひしよう）。あと、その兜を見たときにキヤ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、□紅だ。

キヤロル ? 館に女の人がいるってこと？

エレクシア それか、あの蛮族^{ばんぞく}が塗料代わりに使つたってことかな？

その後、散らかった「配^{はい}せん室」を経て「ちゅうぼう」へ。汲^くみ取り式ポンプ付近に布袋^{ふくろ}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^{みそじ}みたいですね（笑）」キヤロル「あー！ お酒いいなー！」↑ドワーフは酒好きが多い）。

また、竈^{かまど}の中で何か青白いものが揺らいだ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る「兵士^{ひょうし}つめ所」へ。そこではキヤロルが、勢いに任せて扉を開けてしまつたせいで針が飛び出すトラップにひつかかる。しかし、ぎりぎりで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。蛮族の生活感は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^{かしょ}もいくつあるようだよ？

ジズ ああ、認めたくないがそのようだ。となると、その理由が気になるな。

エレクシア 気になるといえ巴、笑い声の主もですよね。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) まだ何か隠してなあい? (笑)

ジズ (笑) 悪いな、これで全部だよ。

スミス うーん、もしものことを考へるなら、まずは「兵長室」から行つたほうがいいよね?

ジズ 敵があとからぼろぼろと出でこられても困るし。

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? ボスは最後にとつておくつてこと?

エレクシア GMに気を使つて…… (笑)。

ジズ いや、声の主はひょつとして中立的な存在じゃないかと思つてな。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な?

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……我々は合言葉を知つてゐる! (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つてことでしょ (笑)。

エレクシア あと、さつき獸の骨にメイクが施されてしましましたよね? この地図どおりなら「けしょう室」もあるので、そこに行つてみると何があるかなとも思つたんですけど……。

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「けしょう室」に行つてくれるなら、どつちもハズレで面白くなるんだけど。と思つてはいたものの、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つていそうな「王室」へと向かつた。

キャロル 王室つて言つても、ただのバルコニーだけどねー。

ジズ いやいや、國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あたらぬ。

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 言つてみた? (したり顔で頷く)

G M 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 なつ、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――

G M 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!

スマス 11。

キャロル 9!

エレクシア 13です!

G M ん、さすがに不意打ちはできないか。「兵長室」と「けしょう室」からそれぞれ、蛮族が2体ずつ飛び出してきた。どうやら、部屋で待ち伏せて撃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 はつ、お前が兵長か?!

G M 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? ナカマナカマ一いつてならないかな?（笑）

G M 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!

G M 小さいほうは弱点まで抜けてるね。大きいほうも、名前と特徴はわかる。

小さいほう——レッドキヤップ 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。P C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ヤ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「剣のかけら」を3つ持つて強化されているので要注意だ。
（剣のかけら）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もあるので、冒險者は

これを回収し、国に献上して名譽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 びーんぱーん。

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)。

G M 切りがいいのでここで「一旦休憩にしようか。続きを読むは、ご飯のあと」ということで。

スミス 少年漫画の引きみたいになつたねえ。

キヤロル 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》を持つて
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【ファイアード・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!」)。キヤロル「サボるのが早い!」)。

スミス さて、はじめの攻撃だけ……これ、ボス戦っぽいよね? なら出し惜しみは無し
だ。レッドキヤップAに対してもつよ——【ソリッド・バレット】。

一同 おおー!

キヤロル スミスがはじめての銃を! (笑)

エレクシア 銃を撃つだけで射声が上がるガンマンつてどうなんだろう…… (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!」を得ている。つまり——

G M げ、当たられた!?

ジズ くっくっく、君の行動パターンは読めている。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。

キャロル&エレクシア おお～！

GM 「く、重い……なかなかやるな！」とレッドキヤップ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ヤップ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回攻撃でレッドキヤップBを追い詰める。レッドキヤップBはお返しにエレクシアを狙ねらうが、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『連續攻撃』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¹¹）】を使用してからの【ソリット・バレット】で、レッドキヤップBへ確実に10点ダメージだ。

GM うおお、兵团があつという間に……！

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^{はげき}をキャロルへ。「ウガガー！」一発しか当たらなければ、それでも15点だ！

キャロル 防護点3を引いても……12？ えつ、これヤバいよ!?（最大HP20）

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、來い。

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！

G M （エレクシアは出目は低めだけ）、キヤラ構築^{ビルド}がいいからダメージ大きいんだよな9点通し。だいぶキツい……が、まだいける！ボガードの反撃だ。対象はキヤロルへ！

G M ボガードの知能は「低い」だから対象はランダム決定だけね（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！

キヤロル うつ……HPあと……1点！

一同 うわー！？

エレクシア 危ない！ キヤロル危ない！

G M 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。

キヤロル （ジズとスミスに）ふたりとも、ありがとう!!

しかし、そんなキヤロ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――

キャロル 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 エ、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＆キヤロル （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！

G M くつ、ちょうど当たった。

エレクシア （ころころ）ダメージも12点！

G M 12点は……だめだあ。「ギ!? ゴフッ！」ボガードはエレクシアの振るつ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つた。

エレクシア やつたー！

ジズ それはいいけど描写^{びよう}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^{かきゆく}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）」キヤロル「こわいよつ！？」）、ボガードの体表から〈剣のかけら〉も入手。

G M 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、さつき見た空き当たりの壁に扉が現れていることにも気づける。まるで誘つていいようだ。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」でキャロルの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。なおレンジヤ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ょ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、新たなる知見が……！

スミス 新たなる知見と書いて「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＆キャロル＆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 鍵がカチヤツと開いた。

一同 おおー！

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 フフン、どきどきしながら開けるぞ！

GM （また探索たんぱくを忘れてるな？（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 彼の透けた身体の向こうには王室が見える。そこは他の部屋と違つて、まるで本当に城の内部かのように綺麗だ。奥に豪奢な玉座が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。ぱつちやりめな弱気そうな少年、髪の短めな強気そうな少女、髪の長い内気そうな少女だ。

キャロル 全員半透明？

GM そう。その後、さつきの短髪少年も残りひとつ玉座にどつしりと座つて、えらそうに言う。「ぼ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、子供たちに言つ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がんだね！」

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。

G M （時代というか、うん）いっぱい女の子は、ジズの持つ紙片を指差す。「あ、それはわたくしたちが描いた間取り図！」そこに男の子たちも言葉を続ける。「そうか、情報が『ろうえい』しちゃつてたのか！」「これはそつこく、今後の対策を考えねばですな」「強者の兵長も『じゅんしょく』してしまつたし——」そう言つて、彼らは言い合つたあと、ふいつと、きみたちの方を向く。「そうだ、お兄ちゃんお姉ちゃんたち、あの兵長に勝つたから強い冒険者だよね？ ほくたちのお城の新たな兵团にならない？」

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……？

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

ジズ 帝位継承争いは知つているが……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つた。

「つい一週間くらい前だよ、争いは貴族の人たちが中心だつたんだけど、その中でぼくらのままいけば、ルキ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。」

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

いだつたから、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つてお母さんも言つてたよ。このままいけば、ルキ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。」

「なのにかと思つたら『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つてきて——それからどうなつたかはぼく、覚えていないんだ。ねえ、みんなもそうだよね？」

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）

G M 「ただ、しばらくして目覚めると景色が全然変わつてて、お父さんお母さんもいなくなつてて、帰る場所がわからなくなつちゃつたんだ」

「お兄ちゃんたちが持つてる間取り図は、槍や剣を持った大人たちが押し入つてくるちょうど前日の夜に、ぼくらみんなで集まつて考えたものだよ！ 継承争いが収まつたら、ぼくら平民も暮らしやすい平和なルキスラがきっとやつてくる。だから、新生ルキスラ帝国の『しようちよう』となる『さいきょう』のお城を、ぼくら平民もアイディアを出しあって協力し

て考えようつて話したんだ！」

「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いなないから、わたしたちだけでも作らなきやつてがんばつてるところ」

「大丈夫さ、みんなで力を合わせればきっとできるよ！」

「おー！」

ジズ ……（無言で眼鏡を正す）。

キャロル 大体の事情はわかつた！ けど、あの兵長さんはどうしたの？

G M 「みんなで『さきよ』のお城を作るつて決めたあと、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もうとしたんだ。だから、どうせなら城を守る兵長になつてもらつて共存していこうつてことに決めたつてわけ」

「ま、倒されちゃつたけどね。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、この子たちつ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。G M、魔物知識判定していいか？

G M 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——【ペネットレイト】。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。

G M 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つてゐる「ルールブックⅠ改訂版」には載つていないので、データを印刷した紙を渡して貰つてもらつてます。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つたもの。倒すこともできるが、生前の無念や願いを果たすと自分が、知能の低い蛮族の意識を操つて牛骨を被らせるくらいは可能。

「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等な動きは指示できないが、本能の高い蛮族の意識を操つて牛骨を被らせるくらいは可能。

G M 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》の特殊能力を持つてゐるから、逆にスミスの銃以外に現状でダメージを²与える手段はない。斬りつけてもまつたく無効だ。

エレクシア＆キャロル え？！

スミス 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つてことだ——

GM 彼らの望みは「平和でみんなが笑つて暮らせるルキスラ帝国」だね。

スミス だよねえ（笑）。話がデカすぎる。これ、成仏つていうか昇天？
させられないよ。

エレクシア あの、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ダメだよ」「うんわかつた」ってなるなら放置でも……。

スミス ああ、そつか。ジズ、もし無害とわかつても村人はこの子たちを怖がるかな？

ジズ うーむ。怖がるとは思うが、一応、「脅威を取り払ってくれ」というだけの依頼だつ

たからなあ……。

スミス なら、この子たちは村人のいう脅威にあたるかな？

ジズ それは……ボーダーライン、だと思う。

一同 （苦笑）

キヤロル 難しい！（頭くしゃくしゃ）

GM 一応、事前にトントントが出した情報なので確認しておくと、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します」って言つっていたね。

キヤロル あー言つてた！

スミス 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り狂つて飛びかかつてくることもある？

スミス 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。

スミス うわあ……こりやあかんなあ、放つといてもあかんねや（思わず関西弁）。

エレクシア やっぱり、なんとか昇天してもらう方向で考えないとですよね……。

GM 子供たちは「ん？ なにを難しそうな顔をしてるんだろう」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）こつちは、君たちの誘いを受けるか話し合つているところだよ、ははは。
ちなみにあなたたちは、お家の場所がわかれれば、そこに帰りたいのかな？

GM 「もちろん、今は『いちじきよん』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したんだ。でも、景色がぜんぜん違つてた！」
エレクシア あー……。

スミス うん。それはね、ちょっと大規模な工事があつたんで、その…………うん。

GM 「うん？」

スミス だ、だめだ、ごまかしきる自信がない！（一同笑）一歳児には荷が重いよ。

GM 「わあ、お兄ちゃん、一歳だつたらぼくらの後輩だね！」

スミス あ、はい（笑）……この世にいる大体の人は君たちよりも後輩だよつて、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。

G M 「なに? 余が王じやよ」(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。

G M 「へえ、少しつてどれくらい?」

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。

G M 「でも、そんなには経つていないでしょ? だってぼくら、まだ大人になつてないし」

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。

G M 「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。

G M 「えー、でもお兄ちゃん、魔法撃つてたじやん?」

スミス う……いや、でもあれは別物だから! 魔法の弾(だま)だから!

ジズ うまくいなされてる(笑)。

キャロル 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(じょうきよす)に状況(じょうきょう)を理解してもらうかで苦心する

P C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、伝えるのもあります。

キャロル きっと大丈夫だよー!

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』とうのはな、およそ100年なのだ。

G M 「ひやくねん?え、100年!?

スミス (笑) またまた(なる)よねえ。100年という根拠(こんきゆ)がないしねえ。

ジズ いや、これが証拠(しょうご)だ(紙片を取り出す)。

G M 「? これって僕らの間取り図(まんとりず)って、あれ? そういうえばその設計図(けいせきず)、少し前に描いたばかりなのに、ずいぶんぱろぱろになつちやつてるね」

スミス (なるほど、と小声で頷く)

G M 「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つちゃったの? 魔法? ぼくらは魔法で眠(ねむ)らされたの?」

ジズ どうしてつて、そりやあ——

スミス あ、ごめん待つてジズ！（ひそひそ声で）もしかしてだけど、真実を伝えただ瞬間、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&キヤロル ！

ジズ そのときは……がんばつて逃げよう（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。

スミス そつか……そうだね。じゃあその心つもりで。改めて、あとは任せせるよ。

ジズ では改めて、実は君たちは——

スミス あ！ やっぱりごめんストップ！ その前に10分だけ、時間をもらつていい？

一同 ？

スミス ……草をひとつ、ください（一同爆笑）。

M Pが回復するアイテム『魔香草』を再度使用しておくスミス。《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く彼ひとりなのです（キヤロル「殺す気ままんだ！」）スミス「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。

G M 「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。

G M 「え？」

ジズ 歳を取らなくなつたのは、おそらくそのためだ。

G M 「…………」

スミス （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！ 幽霊はときどきあることなんで！（一同笑）

G M 「…………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、そうじやないかつて気づいてたんだ」と呟く。「でも、言い出せなくて」

エレクシア うん、うん（真剣に頷き）。

G M 短髪の少年は驚きつつも言う。「そっかー、ぼ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、まだこの世に残つてるつてすげえや！」

エレクシア ポジティブだ（笑）。

スミス 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？

G M 「お父さんやお母さんは今、どうしてるの？」

スミス 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。

G M 「そこへ行くにはどうしたらい？」

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。それをやつたらいと
思う。正直……みんな子供だろう？ なにか力を貸してほしいっていうなら貸すぞ。

G M 「やり残したことかー」「お父さんとお母さんには、会いたいよね」

スミス そつか、じゃあそこへ行って一件落着だ！ これにて解散！（一同笑）

G M （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？

G M 「この国が平和であつてほしい」

ジズ&スミス それなあ……。

G M 「争いがまつたくないっていうのはむずかしいと思う。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つたな。SW20の世界観的に言うと……（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。

G M 「そつか、ないんだ？ この時代には内乱は！ じゃあ——」

G M 一同（ごくり）

G M 「じゃあ、もう、がんばらなくともいいやー」

キャラル おおー！

エレクシア よかつた！

スミス よかつた！（銃をスッと置いて）うんうん、本当によかつた！（笑）

正直、G M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P C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よう（つまり、それだけ親身になつて考えてくれたとい
うことです）。そのことを、G M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、最後にちょっとびりスパイズというか、P Cが主役になる瞬間が欲
しいところ。ここは秘宝P Cに、最後のひと悩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、本当に国のことと思つて。それだけが心残りで。

G M 「うん。でも難しいことはよくわからぬよ。お父さんお母さんが必死に訴えてたか
ら。それが叶うかな。でも、もつと笑顔になつてくれるかなと思つただけ」と、短髪のリ
ダーの子が答える。

ジズ ほかの3人も、思い残したこととは他にないか？

G M みんな思いはひとつだったようで領いてはいる。ただ——
ジズ ただ?

G M 短髪の子が言う。「ただ、ぼくたち、100年経つてもこの姿ってことは、もう大人にはなれないままってことだな!」それには他の子たちも領いて「大人になつてみたかった」「大人になつたら、できなかつ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そうな女の子は言う。

「大人になつ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……」

ロングヘアの内気そうな女の子は言う。

「わたしは結婚してお母さんのドレスを着てみたかった。そのために、口紅でお化粧の練習もしたんだけどな……」

エレクシア あ(と息を呑む)。

キャロル あ(と、頭の牛骨を触る)。

G M ぱつちやりした優しそうな男の子は恥ずかしそうに、ぼそりと言う。
 「ぼくは、大きくなつたら連れていつてくれるつてお父さんが言つてた、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が決まつてあるんだよ。僕は、次の子に何を言われるのか内心ドキドキしながら待つてたところ。(笑)。

G M 最後に、短髪の活発そうな少年が言う。

スミス きたきた。

G M 「でもなによりは、冒險に出たかった」

スミス ……(はあ)と息を吐くなるほどねえ。

G M この言葉には残りの3人も頷く。「そうだね、冒險に出たかった!」「なんたつて冒險者は危ない場所にも勇気をもつて飛び込んでいく、かつこいいヒーローだからね!」

スミス でも、よかつた。その願いなら、代わりにやつてあげられる。

ジズ ……(頷く)。

G M 「いまは貴族の時代……、いまはもう違うんだっけ。100年前は貴族の時代……だつたけど、これから先ルキスラ帝国が大きくなるには、冒險者たちと協力しあうことが必ず大事になつてくるつて、お父さんとお母さんは言つてたんだ」

ジズ (プレイヤーが思わず机に拳を置き、熱の入った声で) それは本当の本当に、叶えられているぞ。

う来てるんだね？」

ジズ ああ、来ている。

GM 「そつかー。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。

スマス＆キヤロル＆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、ほくらは叶えられなかつたけど、大人になると、子供のときよりもずっと楽しいことばっかりなんだよね？」

ジズ ……（すぐ困った表情）。

スマス （ほそり） エーと、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 ……（ぐくり）。

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！



G M （なるほど、いい答えた）——では、子供たちは「じゃあぼくらは次に生まれ変わつたら、今度こそ大人になつて、冒險者として國を救える人になるよ!」「おー!」と言ひ合つ。短髪の少年は半透明な手で、ジズの一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。——おつとそうだ、その前に聞かせてくれないか？ 先代王たちのお名前を。

G M あ、そうだつたね。じゃあ一人ずつ答えよう。

活発そうな少年が「ボップだ！」ぱっちやりした少年が「バラードだよ」

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

G M センスがないのは許してくれ（笑）。こつちも交代で、みんなのお名前も訊いておこうかな。「まず一代目国王、きみは何という名前なんだい？」

ジズ ジズだ。

G M 「ジズ王！」

ジズ 韶きが（笑）。もう少し長めの名前にしといた方が格好よかつたかもな。

G M 「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。

G M 「鮮血のエレクシアどの！」

エレクシア なんか、かつこいい感じになつた……（笑）（と言ひながら、キャラクターシートに『鮮血のエレクシア』を大切にメモ）

キャロル エレクシア、どんどん怖さが増していくよね（笑）。

G M 「そちらのドワーフさんは？」

キャロル わたしはキャロルだよー。

G M 「キャロル、あなたのパンチで我が兵團員は壊滅しました。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！」

キャロル 「了解です！」

G M 「そして、そちらの一歳の……」

スマス 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。スマスですよ。

G M 「いや、スマ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！」

スマス ふふ、そう。男の子から見たら絶対かつこいいはずなんだ（笑）。ありがとうございます。

G M そして、子供たちは横一列に並んで手を握り合ふと、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、光の粒となつて消えてゆく。

一同。

G M さて、そうしてゴーストたちが消えていつたあとには、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だったようだ。ただし、玉座があつた位置には代わりに木製のぼろ椅子が四つ、横並びに置かれている。そしてその下には小箱が。小箱にはメモが貼られていて、交易共通語で「國家さん」と書かれている。

スミス あ、これ！ ジズが言つてたやつじゃない？

ジズ そ、うだな。開けてみよう。

キャロル そつか、二代目だから開けていいんだね（笑）。

ジズ ばかり。

G M 中には、子供たちが集めた、あるいは蛮族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つていて。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 子供たちにしてはよく集めたなあ。

ジズ と言われても、お金に換えにくいがな（笑）。

エレクシア でも、私たちがこれから平和な国を作つていくんですよね？

ジズ そ、うか。そのための資金と思えば……ではそう心に誓つて、換金しよう（笑）。39

0Gぶんだけ売つて10Gぶんだけは残す。

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、おはじきだけ貰つておくよ。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、見送つ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つた。兵長室にはなにもなし（G M「ゴーストを昇天させる前ならあつたんだけどね」ジズ「はつ、もしやイケないお店が!?」）。

G M 村には何事もなく戻れる。酒場でそわそわとしていたトントントがきみたちを見つけて駆けよつてくる。「みなさん！ お待ちしております、依頼はどうなりましたか！」

ジズ うむ、完了したぞ。

G M 「おお！ じゃあ、あの館には、もう不気味な魔物はないんですね!?」

……ああ。

GM 「わあ、ありがとうございます！」と言つて、みなさんひとりずつに500Gを渡す。
「これで一安心です。また同じことが起らぬよう、館はきちんと取り壊します！」

ジズ ああ、それがいいだろう。また棲みついても――住みついでも、いかんしな。

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

ふたりが去つたあと、扉に向こうでは、少年の声が微かに聞こえる。
「ぼく、大人になつたら、お父さんみたいな獵師になるんだ！」

GM ——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！！

なおクヘン村では、その数日後、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ると、とある冒險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。

GM あ、それと、エピローグと言う次回への引きをひとつ。きみたちがルキスラに戻つて冒險者の店に報告すると、店主のおばちゃんから言われるよ。「そっただアソタたち。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貰えるよ。今、勢いに乗つた商団がこの街に來てるんだ」

一同 ……勢いに乗つた商団？

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 わざわざ時間をとつ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、各話で秘宝キヤ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つていてね。

J I Z S 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んだけど違つたとか。もちろん、G Mへの不満でも、忌憚ない意見をお願い。

J I Z S P そうだなあ、なんだろう……思い返せばきりがないけど、印象に残つたのは3つかな。まずはやつぱり「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」と思い至つたんだ。G Mの画力の問題だと思い込んでたから（笑）。

G M あれね、G Mの手書きだから、そういう勘違いも確かににあるなあと後から思つた。
J I Z S 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つたんだけど。でも逆に、ジズが思ったよりも早く残念キヤ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）。

J I Z S 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」から始まるつていうのは珍プレーだったと思う。

G M あれも、T R P G っぽくはあつたね！

J I Z S 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つたかなあ。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、のんきは悪い事じやないよ、むしろ今回のリプレイに関してはそうなつてくれてよかつたと個人的には思つてます。

J I Z S P ただ、そこから雰囲気がガラツ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らうと思つちやつて（笑）、あんな格好つけた答えになつちやつたけど。

G M ああ、なんだ。でもぼくはすごくいい答えだなあと嬉しくなつたよ。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 ならよかつた。まさか幽靈相手に交渉するとは思つてなくて一時はひやひやだつたけど、昇天してくれてほつとしたよ。

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つた（笑）。そういえば、こつ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つたよね。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いかの確認。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つた。すつきりした。

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）。まとめるとな、総じて面白い第一話でした。

GM いえいえ、そう言つていただけだと嬉しいです。ありがとうございました。

ジズ こちらこそ、ありがとうございました——あ、あと、こうして話してて気づいたことなんだけど、秘宝の出番を終えたPCつて二話め以降に、他のPCがどんな秘宝を出して、どうあたふたするの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、よろしくお願ひします。