



ソード・ワールド2.5リプレイ

水の都の夢みる勇者

河端ジュニー／グループSNE

富士見書房

口絵・本文イラスト…藻
地図制作…小林裕也
地図イラスト…にしろら染
本文別版制作…ビィビィ

もくじ

はじめに

004

剣に祝福されて生まれた

006

第一話 冒険者が守るもの

027

第二話 人工の心

101

第三話 七つの大罪

207

解説

北沢慶

314

はじめに

TRPGという遊びを聞いたことがありますか？

RPGといえば、日本ではデジタルゲームが有名ですが、そもその起源はアナログゲーム。使うのは専用の紙、鉛筆、消しゴム、サイコロ。机を友達と囲んで、わいわいと喋りながら進行します。だから、テーブルトーク・ロールプレイング・ゲーム≡TRPG。

遊ぶときは、ひとりが物語の進行役にして審判「ゲームマスター（GM）」になります。GMは事前に物語を用意しておき、状況を語ることで、他プレイヤーの操る「プレイヤーキヤクター（PC）」たちを幻想的な世界へといざないます。

とはいえシナリオは、あくまで筋書に過ぎません。PCたちは、自分の行動をGMに提案することで物語の中を自由に動けます。たとえば敵が出て、倒すだけでなく説得したり騙したり。同じシナリオでも遊ぶ仲間とアイデア次第で、展開は無限に広がります。

おかげで時には探り探りになることもあるけれど、そのぶん、たまに生まれる奇跡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を遊んだ様子を読み物にまとめたものが本著「リプレイ」です。

なかでも今回、紹介するTRPGは、ソード・ワールド2.5（SW2.5）。

国産ファンタジーTRPGの元祖ともいわれる「ソード・ワールド」シリーズの血を受け継ぎつつ、「ここから始められる」ことに重きをおいて作られた、ザ・初心者にやさしいTRPGです（ルールブックも千円でお釣りがくるよ！）。

え？ ファンタジーは独自の設定を覚えなきゃいけないから難しそう？

たしかに、そう思っていた時期がほくにもありました。でも大丈夫。基本はオーソドックスな、剣と魔法の中世ヨーロッパ風ファンタジーです。あとは独自の設定として、「世界は三本の剣から生まれた」「その剣から生まれた種族の民族（人間とかエルフとか）と蛮族（ゴブリンとかオーガとか。人型の魔物の総称）が何千年も争い続けている」あたりも覚えておく、なおよし。

そんな世界でPCたちは、弱き人々を苦しめる蛮族を倒したり、財宝を求めて遺跡に潜ったり、といった危険を冒すことを生業として生き生きと活躍します。

だから、ひと呼んで、冒険者。

それでは、TRPG初心者のみなさん、TRPGをやったことはあるけどファンタジー世界は初めてというみなさん、お待たせしました。SW2.5の世界へと旅立ちましょう。

ソード・ワールド2.5リプレイ『水の都の夢みる勇者』、はじめりはじまり。

剣に祝福されて生まれた

二〇一八年、二月某日。冬将軍の攻勢がいまだ衰えぬ中、弊社の一室では静かな、しかし確かな熱が、部屋をあたたためていた。新作ゲームに触れるとき、人は誰しも熱を持つ。

ぼくはGMとして長机のお誕生日席に、えらそうに座っている。目の前にはサイコロをせつせことふってP Cを作っている4人のプレイヤー。顔ぶれはこうだ。

プレイヤーA 海外からやってきた留学青年。TRPG歴はほぼ皆無。だがファンタジーが大好きということで今回、ゲームに参加してくれた。随所から溢れる純朴さといひひと感、個性的なメンバーを王道展開に導くか？

プレイヤーB いつもほんわかマイペース、会う人みんなの毒気を抜いてくれる女性。TRPG歴はやはりほぼ皆無。ただ、たまに見せるシユールな演出が、気がつくともみんなを不思議な世界に誘っているから油断ならない。

プレイヤーC けだるいセピア色オーラの女性。キセルをくゆらせる姿がカッコいい。TRPG歴は多少あるが「ソード」は初めて。そのクールさでどんなキャラを演じる？

プレイヤーD ふだんは柔和だが、趣味について喋りだすと止まらないエネルギーシユな男

性。今回のメンバーで唯一TRPG歴が長く、前作SW2.0の経験も少しだけある。その経験値でお話をまわす役になってくれる……といいなあ。

そんなぼくらの手元には『ソード・ワールド2.5ルールブックI』——の打ち出しがあるというのも、この時点ではルールブックは開発途中なので、本なんかない。打ち出しと呼ばれるテキストデータの紙束なのだ。見づらいぜ！

しかしまー、臆することはない。

PCの作成方法には2種類ある。初心者さんはサンプルキャラを使う「かんたん作成」を選べば、あつという間にできちゃう。今回は読み物になるということで、世界にひとりだけの自キャラを作る「じっくり作成」のほうを選んだけれど、それでも手順は難しくない。

まずは「種族（人間とかエルフとか）」と、「生まれ（戦士とか魔術師とか）」をリストから選ばう。これは、生まれつきの才能みたいなもんだ。やりたいキャラのイメージを友達とわいわい話しつつ、できれば戦士系と魔法使い系を半々で役割分担するといいだろう。

次に、指定された数のサイコロをふって「能力値（筋力とか知力とか）」を決める。ここまでを済ませると、きみのキャラクターの細かな得意不得意が見えてくる。

あとは「経験点」を支払って、追加の「技能（これも戦士とか魔術師とか）」を習得。ルールブックのオススメどおりに、戦える技能2レベルとそうじゃない場面で役立つ技能1

ブルライト地方マップ



「2レベルという構成にすると安心だ（SW25では初期作成のレベル上限は2だ。3にしないようにねー）。「言語」は、一部のキャラは汎用蛮族語（敵がよく喋る言葉）、魔動機文明語（ダンジョンの仕掛けによく使われる）なんてのも取れて世界の広がりを感じる。「戦闘特技」もオススメどおりに。こういう技の効果を確認しているときつてわくわくするよね。初期資産1200G（ガメル。SW25における通貨）を支払って「アイテム（武器とか薬草とか）」を買ったら、最後に性別・趣味・過去の経歴などを自由に決める。

ああ、あとにより大事なのは、現実の自分から解き放たれて本当に旅立つつもりで、PCの名前を書くことだ。そのぶん、そのキャラが長生きする。これはほんとだ。

GM さあみんな、そろそろPCはできたかな？

一同 はい！

GM では、お待ちかねの冒険へと出かけよう！ 舞台は、呪いと祝福の地、ことアルフレイム大陸の「ブルライト地方」。小難しい名前は覚えなくていいけど、北半球南寄りの温暖な気候で、四季があるってことはイメージしておいておくれ。まあ日本と同じ感じだね。プレイヤーA わかりやすくして、いいですね！

GM 留学生のきみにそう言ってもらえてよかった（ほっ）。きみたちがいるのは、この地方の中でも南端に位置する、海岸の国家ハーヴェス王国の首都、ハーヴェスという街だ。

ハーヴェス王国 ブルライト地方南西部に位置する港湾国家。人口約8万。近隣の大国や、ときには他大陸とも繋がる交易の中枢で、様々な種族・文化が集まる賑やかな国。首都ハーヴェス 水源が豊かで、街中に張り巡らされた水路や、国営の大衆浴場が見ものの都市。近海で獲れる海産物は唯一無二、真珠や珊瑚は特産品として需要が高い。

GM ちなみに、きみたち同士はまだ出会っていない。見ず知らずの他人だ。

プレイヤーD お、これから知り合うわけだね、わくわく！

GM そう。みんな、それぞれの事情があって冒険者を目指している。けれどどんな理由であれ、冒険者になるなら始めに訪れる場所はおなじだ。「冒険者ギルド」、ここは蛮族退治とか遺跡発掘とかの仕事で冒険者に斡旋してくれる、巨大フランチャイズだ。

プレイヤーA フランチャイズ？ ファンタジーなの？

GM もちろん、コンビニみたいな文明力はない。けど伝令や伝書鳩、通信用の魔法のアイテムなんかで、連絡網は案外しつかりしている、と少なくともきみたちは聞き及んでいる。あと、店舗ごとの個性がもつと強いらしい。

プレイヤーC 餃〇の王将みたいな感じ？

プレイヤーB あそこ、店舗ごとのメニューとかあるもんねー♪

GM あながち間違っていないなあ……（笑）。

プレイヤーD おじゃましてーす！

GM 今回きみたちが門を叩いたのは、数ある店々の中でも初心者から熟練者まで、多くの冒険者が集う老舗といわれている（青空の船出亭）だ。

プレイヤーC ブルーノーズ、ね（キャラクターシートにメモメモ）。

GM ちなみに、こんな外観ね（ネットで拾ってきた適当な画像をちらり）。

プレイヤーA おー、美しい！

青い屋根に、白い壁。一番の特徴は、街の水路に隣接した「舟着き場」が店外に付いている点だろう。タクシー乗り場の感覚で「渡し屋」がいるのだ。

GM 今は朝だけど、店内はすでに、夜の大衆酒場のような賑やかさだ。客は、甲冑を着た人間の戦士、ローブを羽織ったエルフの魔術師、聖印をぶら下げたドワーフの神官など多種多様。ひとり静かに酒を飲んでいたり、仲間と力比べの腕相撲をしていたり、店主から情報収集をしていたり、と思いきいに過ごしている。ただ、その多くが一樣に、これまで何度か命をかけてきたのであろう迫力を滲ませている。

プレイヤーA おーこれが先輩たちか。ごくり……。

GM そんな中、きみたちは肩身狭く先輩らの隙間を縫って、依頼書の貼ってある奥の壁へと近づいてゆく。なんか良い依頼がないかなと、人ごみから顔をスポンツと出したところ、ちょうど同じく顔を出した、他の3人と目が合う。

一同 おお〜！（笑）

プレイヤーD ……えーと、君たちも新人？ よければ一緒に組む？（うかがい顔）

プレイヤーA ああ！ ここで巡り合えたのもきっと運命だ！

プレイヤーC 別にいいけど。なんかこの右の人、アツいわね（ほそ）。

プレイヤーB ふふふ（笑）

GM というわけで、晴れて出会ったきみたち。まずはPCの自己紹介をしておくれ。自分で決めた名前、設定、あと種族や、持ってる技能なんかを教えてね。

プレイヤーD OK、僕の名前はニクラウスです。ニコって呼んでください（プレイヤーD ↓ニコ）。技能はプリーストひとすじ。他のことはできないけど、みんなを回復しますよ。

このゲームには「初心者パーティならぜび1人は習得しとこう技能」が3つあります。プリースト（神官）はその1。回復魔法が、仲間のピンチを救いますぞ！

さらに、SW25のプリーストが面白いのは「信仰する神様」を選べるところ。神様には何パターンもあって、使える魔法が少し変わってきます。ニコの場合は――

ニコ 風と雨の女神、フルシルに仕えています。ブルライト地方を中心に信仰されているらしいから選んでみた。冒険者になった理由は、シンブルに、金稼ぎのためです。

プレイヤーC 教会に納めるため、とかそういうこと？

ニコ いや、じつは……（暗いトーンで）実家が破産しちゃいまして。親がニシンとタラの商人をしていたんですが、海流の変化にやられて。だから、離散した家族が再びまとまるために資金が必要なんです。ただ、僕に商売の腕はないから、冒険者として儲けようかと。

このへんの経歴はプレイヤーさんの自由ですが、もしアイデアが浮かばなければ、ルールブックに記載の「経歴表」と「冒険に出た理由表」を使うのもいいでしょう（今回もみんな、そうしています）。イメージのふくらむキーワードが色々書いてあるぞ！

プレイヤーB 種族は人間？

ニコ いや、ナイトメア。だけど普段は帽子をかぶって人間のふりをしてるから、みんなにはまだ明かさないでおきましょうかね。冒険の途中で明かすとおもしろそうですし、フフ。

PCとして選べる種族は人族だけ。でもその内訳は、人間、エルフ、ドワーフといったフ

アンタジー常連の種族だけではありません。ナイトメアの特徴は「青白い肌」「頭部の角」「不老」。能力値が高いので冒険者からは優秀な仲間として受け入れられますが、魂には蛮族と同じ「穢れ」を受けているため一般人からは迫害されがちです。

シリアスやダーク、秘密を抱えたキャラクターなどが好きなプレイヤーさんにおすすめ！

プレイヤーA 次はばくだな！ 名前はカイルバーンだ！（プレイヤーA↓カイルバーン）人間の16歳、技能はファイターとスカウト！

ファイター（戦士）は、戦闘のとき前衛に立ち、仲間を守ったり敵を斬ったりする、ベシッ的な戦闘用技能です。まさにソード・ワールドどって感じ。

スカウト（斥候）は「初心者パーティならぜひ1人は習得しとこう技能」その2。探索・聞き耳・罨解除・戦闘時に先制を取るなど、たぶん冒険中、もつとも使われる技能かも？ この2技能の組み合わせは活躍機会が多く、初心者としてはひとつの理想型でしょう！

カイルバーン あと、ニコと被つちゃうんだけど、ばくも商人の息子なんだよな！。

ニコ え!!

カイルバーン 経歴表で「裕福な家に生まれた」「父親が旅に出ていた」を引いたから、お

父さんはお金持ちの旅商人つてことにした（笑）。15歳のころ、仕事をせずにだらだらしていたら、家を追い出された！（※この世界の人間は15歳で成人です）

プレイヤーB（笑） ぼんぼんだ、この人ぼんぼんだ！

ニコ 大丈夫だろうか……僕の顔に嫉妬が浮かんではないだろうか（笑）。

カイルバーン 装備は、身を守るために〈チェインメイル（鎖かたびら）〉と〈ラウンドシールド（小ぶりの丸い盾）〉を買った。けど、普段と同じ感覚でお金を使ったら剣を買うお金がなくなつて、武器は〈ライトメイス（金属製の小ぶりの槌鉾）〉になつてしまった！

プレイヤーB 金銭管理能力がぜんぜんない!?

プレイヤーC しかもソード・ワールドで戦士なのにメイス。地味（笑）。

カイルバーン そう、だからはお金を貯めて、剣を買いたいぜ！（悲痛な握り拳）

ニコ ねえねえ、このキャラだいたい人じゃないです？ 仲良くなれるかな？（笑）

プレイヤーB まあでも、お金という目標はニコと一緒にだね〜

ニコ 確かに。一緒に組む理由としては自然か……自然かあ？（笑）

GM（笑） 続いて、Bさんどうぞ。

プレイヤーB わたしはラティ（プレイヤーB↓ラティ）。15歳の女で、リカントだよ〜！

リカントは、いわゆる獣人です。普段は尻尾と獣耳を持つ程度ですが、自分の意思で、よ

り獣っぽく変身できます。すると頭部が完全な獣になり、肉体はビルドアップされて、皮膚も元の獣にに応じて毛深くなったり。

獣の種類は、肉食の哺乳類でさえあれば、狼・虎・熊などプレイヤーさんが好きに決めてOKです。かわいいケモっ娘でも、かつこいい獣戦士でもお好きにどうぞ！（キャラ作成時にはシャチという案も出ました。いちおうOKだけど、希少種だろうなあ……）

GM けつきよく、動物の種類は何にしたの？

ラティ ラーテル♪

GM ラーテル？

ニコ ってなに？

カイルバーン「世界一恐れ知らず」って言われてる、イタチの仲間だね。

ニコ（スマホで画像を検索して）へー！ かわいいけど、怒るとちよつと怖い系だ。

ラティ そう、怖い兄弟がいつぱいいるんだけど、みんなからいつも「お前は弱いなあ」と言われて腹が立ったから冒険に出た。強くなったところを見せびらかしてやるんだー！

ニコ いいですねえ、種族が違くとメンタリテイも随分違う（笑）。

ラティ ふふ、技能はグラップラーとレンジャーだよ。シュ、シュ！（ジャブ）

グラップラー（拳闘士）は、ファイターと同じく前衛職です。ただし、こちらの武器は拳、蹴り、投げ技！ 特権の戦闘特技《追加攻撃》による常時2回攻撃は強力……ですが、防具が薄いぶん回避をミスるとあっけなく倒れるから要注意。おいそこ、「紙」って呼ぶな！

レンジャー（野伏）は、活躍の場はスカウトと似ていますが、一部の能力が自然環境の中に制限されます。戦闘時の先制ボーナスもなし。代わりに、薬草や薬品の扱いに長け、回復量を底上げできます。手強いダンジョンほど回復薬が大事なんじゃないや……（先人の言葉）。

プレイヤーC 最後は私ね。名前はフィディック（プレイヤーC↓フィディック）。経歴で「何かの大会で優勝したことがある」を引いたから、歌の大会で優勝したことにしたわ。各地の民謡や童歌を集めるために、旅を始めたの。年齢は、まだ1歳。

カイルバーン 1歳!?

フィディック 見た目は十代だけどね。ルーンフォークだからいいでしょ？

世界観について、さつき「オーソドックスな、剣と魔法の中世ヨーロッパ風ファンタジー」と言いましたね、あれ、じつはちよつと嘘。この世界には「魔法で動くメカ」も多少あります。300年以上前に滅んだ時代の遺産で、「魔動機」と呼ばれます（だから、この世界の武器には銃もあるのよ）。ルーンフォークは、その時代に作られた「人造人間」で、死ぬま

で外見年齢が変わりません。といつても、ジェネレーターという培養液みたいなところから生まれて、食事^{すいじ}も睡眠^{すいみん}もとるし薬草も効くから、ロボじゃなく血肉の通った生命体です。
先天的に「誰かに仕えたい」という欲求^{ようきゅう}を持っているので、他のキャラクターとの関係性でドラマを生みたいプレイヤーさんに向いています。

カイルバーン 1歳なのにそんな経験をしているのか、すごいなー！

GM ルーンフォークは生まれた時点で、いろんな記憶^{おぼえ}を刷りこまれていいからね。
フィディック 過去のエピソードが理由で、人のために生きると決めたら……と曖昧な伏線を張りつつ（笑）、だから技能はコンジャラーとセージ。基本、サポート系でいく予定。

コンジャラー（操^{そう}霊^{れい}術^{じゆつ}師）は、霊的なパワーを操って、主に味方への支援魔法^{しえんまほう}が得意。多少は回復やダメージ魔法もあるので、パーティの弱点を補うような戦術^{せんじゆつ}を組めます。

セージ（賢者^{けんしや}）は「初心者パーティならぜひ1人は習得^{しゆくとく}しとこう技能」最後のひとつ。知識^{ちしき}に詳しく、特に魔物^{まもの}と出くわしたとき、その能力や弱点を見ぬくのが一番のお仕事です。

GM オークイ。それじゃみんな、これから全力で、冒険を楽しみましょうー！
一同 はい、よろしくお願ひしましゅー！

カイルバーン

種族 人間 性別 男
年齢 16歳 生まれ 傭兵

能力値

器用度	11(+1)	敏捷度	14(+2)
筋力	19(+3)	生命力	21(+3)
知力	10(+1)	精神力	13(+2)
生命抵抗	5	精神抵抗	4

()内はボーナス

HP 27

冒険者LV

MP 13

2

技能

ファイター→2 スカウト→1

戦闘特技

《かばうI》

言語

交易共通語[会話、読文]

ブルライト地方語[会話、読文]

装備品・所持品

武器：ライトメイス

鎧：チェーンメイル

盾：ラウンドシールド

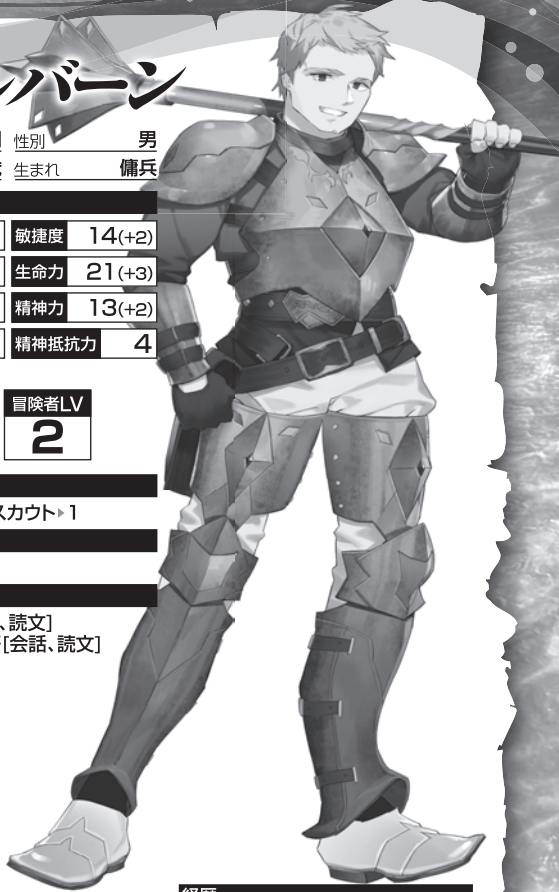
経歴

▶裕福な家に生まれた

▶父親が旅に出ていた

▶冒険者になった理由

▶親に言われて



ニコ(ニクラウス)

種族 ナイトメア(親人間) 性別 男
年齢 27歳 生まれ 神官

能力値

器用度	16(+2)	敏捷度	14(+2)
筋力	19(+3)	生命力	19(+3)
知力	20(+3)	精神力	16(+2)
生命抵抗力	5	精神抵抗力	4

()内はボーナス

HP	25	冒険者LV	
MP	22		2

技能

プリースト+2

戦闘特技

《魔法拡大/数》

言語

交易共通語[会話、読文]
ブルライト地方語[会話、読文]

装備品・所持品

鎧 : チェインメール
盾 : ラウンドシールド
右手 : 聖印

経歴

- ▶ 家族に異種族がいる
- ▶ 破産したことがある
- ▶ 神の声を聞いたことがある

冒険者になった理由

- ▶ 破産したから

ラティ

種族 リカント(ラテル) 性別 女
年齢 15歳 生まれ 拳闘士

能力値

器用度	17(+2)	敏捷度	19(+3)
筋力	18(+3)	生命力	16(+2)
知力	17(+2)	精神力	9(+1)
生命抵抗力	4	精神抵抗力	3

()内はボーナス

HP	22	冒険者LV	
MP	9		2

技能

グラップラー+2 レンジャー+1

戦闘特技

《追加攻撃》《牽制攻撃I》

言語

交易共通語[会話、読文]
ブルライト地方語[会話、読文]
リカント語[会話、読文]

装備品・所持品

武器 : アイアンボックス
盾 : ポイントガード

経歴

- ▶ 臨死体験したことがある×2

冒険者になった理由

- ▶ 親に反発して

フィディック

種族 ルーンフォーク 性別 女
年齢 1歳 生まれ 学者

能力値			
器用度	14(+2)	敏捷度	14(+2)
筋力	14(+2)	生命力	16(+2)
知力	17(+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	22	冒険者LV	2
MP	20		

技能	
コンジャラー	2
セージ	1
戦闘特技	
《魔法拡大／数》	
言語	
交易共通語[会話、読文]	
ブルライト地方語[会話、読文]	
魔法文明語[会話、読文]	
魔動機文語[会話、読文]	
汎用蛮族語[会話]	

装備品・所持品

鎧 : ソフトレザー
盾 : カイトシールド
右手 : 魔法の発動体

経歴

▶ 何かの大会で優勝したことがある
▶ 冒険者になった理由
▶ 友達に勧められて

GM ——と、これでまあ旅の準備はほぼ完了^{かんりよう}だけど、最後にひとつだけ、このリブレイ独自の処理を捕捉^{ほとく}させてもらおう。さつきニコが言った、風と雨の女神、フルシルは、この港町と馴染み深い存在だ。その神から先日きみたちは、それぞれ密かに天啓^{てんけい}を受けている。ニコ 天啓？

GM ぱーら。空が輝^{かがや}き、後光のなか現われた女神の言葉はこんな感じだった。『おや……あなたがたは不思議な魂^{たましい}を持っていますね。まるで、ついさつきこの世界に生まれたかのように純粹無垢^{じゆんむく}な魂です……』一同 (笑) なぜわかった！

GM 『神はすべてお見通しなのです……そんなまっさらなあなたがたを、私としては見過ごせません。なぜなら私は「変化」と「成長」も司る神だからです。あなたがたが、みずからの現状をきちんと自覚して、成長してゆけるよう、魂への問いをなげかけましょう……』ということとみんな、この表を見つつサイコロを2個振りたまえ。

あなたがあなたに気づく表

毎セッションの開始時、女神からあなたへの質問が1つ届く。あなたはセッションが終わるまでに、その質問の答えを考えておく。

- あなたがあなたに気づく表 第一の質問
- ・カイルバーン この世でもっとも美しいものは？
 - ・ラティ この世界は○○だ。
 - ・ニコ よい冒険とは？
 - ・フィディック 今でも忘れられない辛い思い出は？

カイルバーン (ころころ) 『この世でもっとも美しいものは？』 えゝむずかしいぞ！
 ラティ (ころころ) 『この世界は○○だ』 ？？
 ニコ まーた、曲者の質問ばかりよく考えたなあ、我が神様は(笑)。
 GM まあ今はむずかしく考えずに、少し意識しておくだけでいいよ。答えを訊くのはセッ
 ション終わりだし、そのときまでにPCのイメージを固める材料になればいいなと思って。
 フィディック ……………なるほど(何かを思いついた顔)。

あなたがあなたに気づく表

- | | |
|---|--|
| <p>1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.きみにとって冒険者とは？ 2.座右の銘は？ 3.もっとも影響を受けた物語の名は？ 4.かつて体験した不思議な出来事は？ 5.一度見て忘れられない／よく見る夢は？ 6.あなたの特徴的な外見と、それについてあなたが思っていることは？ | <p>2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.かつて成した偉大なことは？ 2.かつて犯した最大の罪は？ 3.かつて呼ばれていた二つ名は？ 4.かつて失った／いつか失うだろうと直感しているものは？ 5.かつて手に入れた／いつか手に入れると決めているものは？ 6.かつて行った思い出の／いつか行くと決めている場所は？ |
| <p>3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.この世界は○○だ 2.自ら禁じていることは？ 3.心の中の親友／ライバルは？ 4.心から信じる／守りたいものは？ 5.ずっと隠してきた秘密は？ 6.人生とは○○だ | <p>4</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.ずっと手放せないものは？ 2.ずっと集めている／築き上げてきたものは？ 3.ずっと抜けない癖は？ 4.誰にも理解されないこだわりは？ 5.今でも忘れられない幸せな思い出は？ 6.今でも忘れられない辛い思い出は？ |
| <p>5</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.前世は？ 2.生まれ変わるなら何がいい？それはなぜ？ 3.能力値に表れない、あなたの長所は？ 4.能力値に表れない、あなたの短所は？ 5.過去の自分に届けたい言葉は？ 6.未来の自分に残したい言葉は？ | <p>6</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.この世でもっとも共感するものは？ 2.この世でもっとも尊敬するものは？ 3.この世でもっとも美しいものは？ 4.この世でもっとも醜いものは？ 5.この世でもっとも恐ろしいものは？ 6.よい冒険とは？ |

第一話

冒険者が守るもの

はじめての冒険

さて、パーティを組めたなら、あとは冒険の依頼を受けるだけだ。一行がギルドの壁際で自己紹介を終えたところ、店主が壁に、新しい依頼書をぺたぺたと貼り始める――

ニコ 目の前でしよう？ もちろんチェックしますよ。

GM じゃあニコが壁を見上げた直後、他の冒険者たちも我先にとそちらへ歩みよってくる。ひとりの大柄の男が、慣れた様子でニコに言う。「おい新入り、邪魔だ。どきな」
ラティ（笑） 新入りってばれれ！

ニコ くっ!? でも本だから反論できません……（笑）。

GM 割り込み返す？

ニコ う〜ん、いや、僕はそんな性格じゃない気がしますねえ。

フィディック 私も。都会は怖いな〜と思って見てる。

カイルバーン ぼくはやるぞ！ 剣を買うお金が欲しい！

ラティ わたしも！ 修行しよぎょー！

ニコ&フィディック（笑）

GM OK。じゃあカイルバーンとラティは割り込めたかどうか「行為判定」してみよう。

キャラクターが罠の解除に成功したか？ 高い崖を登れたか？ 成功するかもしれないし、失敗するかもしれない。そういう行為は「行為判定」で成否を決めます。

判定では、6面体サイコロを2個振って（2dと呼ぶ。dはダイス＝サイコロのこと）、その出目の合計を見ます。そこにさらに「〇〇技能レベル（スカウトレベル1とか）+△△の能力値ボーナス（器用度ボーナス2とか）」を足して「達成値」というのを弾き出します。で、キャラクターの判定の「達成値」が、GMのあらかじめ設定しておいた「目標値」以上になれば成功、未満なら失敗です。

この○や△の部分は、行為の種類に対応してルールブックに細かく記載されているので、GMは極力把握しといた方がいいですが、バツと思いつかなければ、技能名と能力値名の雰囲気から適当に組み合わせてもまあOK。TRPGは会話劇なので、テンポも大事です。ただしこのとき、注意しなきゃいけないのは、キャラクターは技能がなければ能力値ボーナスも足せない、つまりサイコロの出目だけしか使えないってこと（これを平目と呼ぶ）。だから、たった1レベルでも技能を持っているかないかでは、大きな差なのです。

GM 今回は、単純に冒険者としての力や俊敏さで奪い取るだろうから「冒険者レベル+筋

力ボーナス or 敏捷ボーナス」ってことにしよう。目標値は、PCに明かすかどうかはGM次第なんだけど、今回は11以上で成功と言っておく。

ラティ じゃあ得意の敏捷度で（ころころ）14！

カイルバーン ぼくは筋力で（ころころ）12！

GM おお、新人にしてはなかなか高いね。ふたりは見事、機敏に、あるいは力強く、依頼書を剥ぎとれた。

ラティ よっしゃー♪

カイルバーン 幸先がいいぞ！

GM ひとりずつ、どんな依頼書だったかをランダムに決めよう。サイコロを1つ振って。

ラティ （ころころ）6！

ドラゴン退治

北の山脈に現れた、伝説の水のドラゴンを倒してほしい。

報酬 80000G

ラティ たおすー♪

一同 （爆笑）

ニコ 待って待って!? 今はきつとそのときではありませんよ！ と慌てて止めて、その依

頼書をそつと元あったところに返します！（笑）

ラティ えーいけると思ったのに。

フィディック なにを根拠に思ったのよ！（笑）

カイルバーン なら、次はぼくだ（ころころ）4！

魔動巨兵破壊

東の街で30mを超す魔動巨兵が動き出した。破壊してほしい。

報酬 68000G

カイルバーン あっはっは！（笑）

ニコ （優しい微笑で）スッ……（と言って、やはり依頼書を返す）。

GM 受けない、でいい？ もちろん受けてもいいけど。

ニコ 死んでしまうわ！（笑）僕らまだ2レベルですよ!!

GM ではその間に、他の冒険者たちは依頼書を握って、店主から説明を受けたのち、ぞろぞろと砂埃を上げながら店を出ていきましたとさ。

ラティ なかったなー、いけそーなやつー（笑）。

フィディック （頬びくびく）ここ、初心者も集まるギルドじゃなかったの？

GM では、客が減ってガランとした店内。カウンターにいた店主が、ようやくきみたちに

気づく。「ああ君たち、新人向けの依頼を探しているのか？ 残念だが、この街には新人冒険者なんて腐るほどいるからな、受託は早いもの勝ちだ。次の依頼を大人しく待ちな」

ニコ むむ、その次っていうのがいつ来るか、わかりますか？

カイルバーン 頼む、生活費がかかっているんだ！

GM「そうだなあ、君たちの運次第だし——」なんて言っていると、ちょうどそこへ店の扉がバーン！ と開く。「助けてください！」

一同 おっ！

カイルバーン きたきたー！ すぐさまかけよるぞ！

ニコ 僕も！ 判定基準はひとつです、僕らに行けそうな依頼かどうか（笑）。

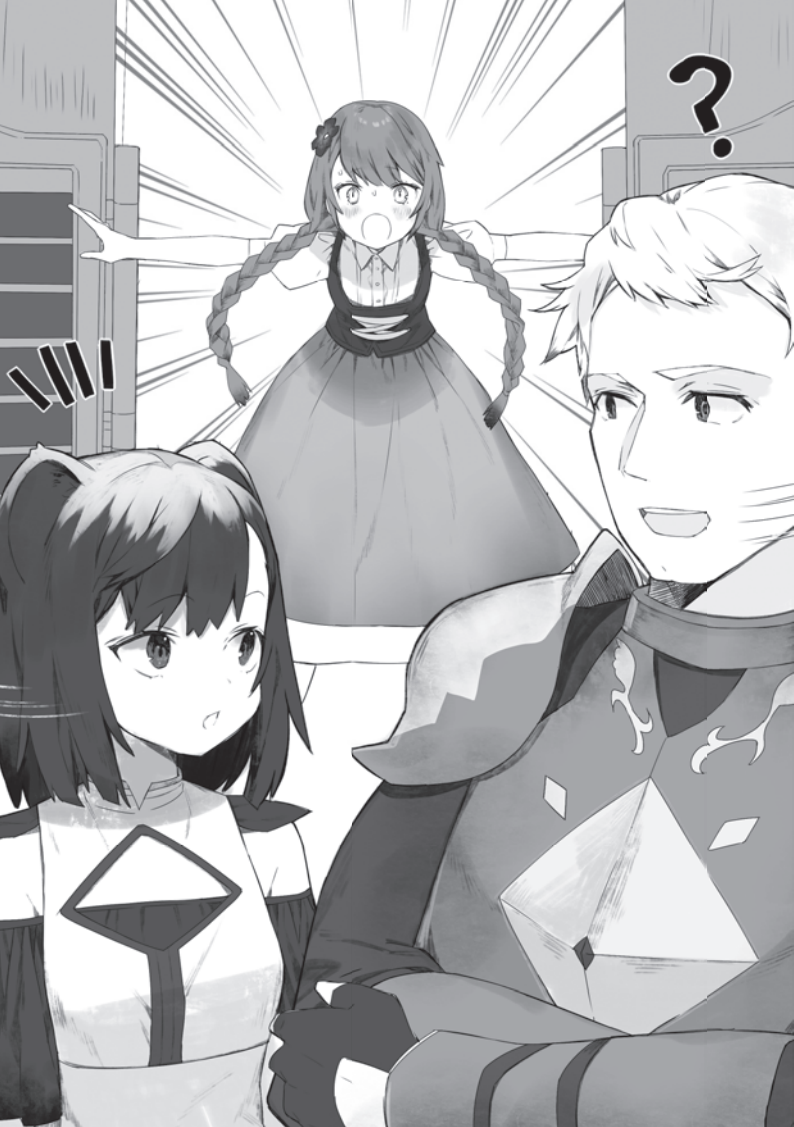
GM「お金はあまり用意できなくて、ひとり500Gくらいの依頼なのですが……」
ラティ ツイてるじゃーん！

カイルバーン 500Gでいい！ いま20Gしかないんだ！（笑）

ニコ や、待って！ お金は500しか出せないけど、すごく難しい依頼かも知れませんが……！
フィディック そうね、ひとまず内容を聞きましょう、聞きましょう。

GM「弟が、いなくなっただけです」

依頼人は16歳くらいの人間の女性で、ミウと名乗った。彼女は言う。



ハーヴェスでは、とある国家事業のために、「鉄鉱石」および「魔晶石（魔力のこもった石）」を国に買い取ってもらえる。この仕事は、あまり裕福でない国民にとっては重要な日銭稼ぎと認知されている。

「私は、それらの石が手に入るスポットがあると知り、昨日、弟のマーチ（12歳）と一緒に、街のすぐ北にある『ゴダの森』へと入ったのです。ゴダの森にはたまに低級の魔物が出ると聞いていましたが……私たちは両親のいない二人暮らし。生活費のためでした」

そして運悪く、蛮族に遭遇した。

その場では、馬を持っていたのでなんとか逃げ切れたが、マーチは馬に乗っているあいだも帰ってからも「やつらを倒す、倒すんだ」とずっと呟いていた。もちろん、蛮族は低級だとしても庶民の子が勝てる相手じゃない。ミーウは、ばかなことを言うなと止めた。

なのに今朝、起きてみると、マーチの姿がなかった――

ニコ ほほー、聞くだに危ないですね……。

GM「ロープや松明など、倉庫の冒険者セットがなくなっていたので、再び森へ行ったのだろうと思います。それで血の気が引いて、このお店に駆けこんだのです……」

GM「気づいたのはついさっきです」今は朝8時くらいだね。「でも、出て行ったのはもっ

と早い時間かもしれません」

ラティ そりやそうかい……。

カイルバーン どんな特徴の蛮族だったか、わかるか？

GM「小柄で、猫背で、細い手足で、顔が凶悪そうで――」

ニコ 魔物の知識？ フィディック、フィディック！

フィディック うるさい（笑）、わかつてるわよ。GM、「魔物知識判定」をできそう？

GM うん、いいよ。

こうしてプレイヤー側から「判定していい？」と尋ねるのも、TRPGではOKです。GMがうっかり忘れてることもありますしね（とはいえ、明らかに無理なことをやたらと判定したがるのはダメだぞ！）。

「魔物知識判定」は、魔物の生態や弱点を見抜く判定です。これはとても重要。生態を知らないと極論、不死身の敵をそうと気づかぬまま戦っちゃう可能性だってあるのですから！

GM 判定方法は「セージ技能レベル＋知力ボーナス」。でも判定の多くは、技能がない人も挑戦していいよ、平目でわかるかもしれないから。情報源が伝聞だけの場合は達成値にペナルティを付けることもあるんだけど、それもまあ、今回は有名な魔物だから無しで。

ニコ（ころころ）9！

フィディック（ころころ）技能レベルと能力値ボーナスを足して、10。

ラティ お、わたし平目で11！

カイルバーン 3。これはわからないか？

GM 5以上ある人は「ゴ布林」だとわかる。3のカイルバーンは聞いたこともないね。

カイルバーン あはは、ごぶりん？ ゆるキャラかな？

フィディック ほんぼんで世間知らず……早くも残念キャラの素質が（笑）。

GM 一番高いのはラティだね。でもごめん、魔物の弱点まで見抜くのは達成値が一定以上かつセージ技能を持っている人だけの特権なんだ。フィディックには以下の情報がわかる。

ゴ布林 2レベルの蛮族。冒険者なら軽く相手をできるが一般人にとつては脅威。知能は低いが悪知恵が働き、略奪を頻繁に行う。性格は卑怯で、優勢な時は威圧的だが不利になると命乞い。それでも反省をすれば許してやる目もあるのだが、そんな心は一切持ち合わせず、すぐ裏切るから基本的に殺すしかない。ある意味、人の心の醜い部分だけを持って生まれてしまったような存在かもしれない。弱点は「魔法ダメージ+2」。

フィディック ——という魔物よ。

ラティ ヘー、さすが賢者さん！

GM さらにいえば、特に下位の蛮族は「生産性を持たず、他者を襲って奪うことでのみ生きる」という共通点がある。だから、ミウからすると気がでないだろうね。

ニコ ゴ布林くらいなら僕たちだけで何とかできそうですけど……問題はそれ以外がいた場合ですね。店主に、僕たちがゴダの森に行くことについてどう思うか訊いてみよう。

GM 「身の丈に合っているか、か？ まあ、あそこならさほど危険ではないんじゃないかな。魔物の話は確かにたまに聞くが、どれも初心者冒険者で相手できるレベルだ」

ニコ 行きましょう（両目をGにして）。

ラティ （拳を高く）行こう行こう

カイルバーン（初冒険に燃えながら）行くしかないぜ！

フィディック（苦笑しつつ）まあ、少年が心配だし、私も異論はないけれど……。

GM 「ありがとうございます」とミウは頭を下げ、それから思いを馳せるようにきみたちを見つめる。「でもどうか、お気をつけくださいね。実は、私たちの父も冒険者だったので、人一倍強い正義感が災いして、マーチが幼い頃、蛮族の手に……」

ニコ（ハッとした顔で）なるほど、だからマーチくんは蛮族を倒す、と！

フィディック かたき討ち、ね。

GM 「おそらくは。それにマーチは父の影を今でも追っているようで、毎日、冒険者になる

ためにひとりで特訓しています。本人は、私には隠しているつもりみたいなのですが」
ラティ　んゝなるほどゝ（納得の頷き）。

カイルバーン（本当に悲しそうな顔で）気の毒に……。

GM「弟の無茶のせいでお手を煩わせてしまいすみません……ですが、たったひとりの肉親なのです。どうか助けてやってください」と彼女は、汚れた銀貨を持った両手を合わせる。

ニコ　神官らしく、鎮みましょう。安心してください、必ず連れ帰ってみせますよ！

フィディック（頷いて）拜まれてしまったら、約束するしかないわね。

ラティ&カイルバーン　任せて！

GM　では最後にミークは「ありがとうございます。心ばかりですが、きのう森で見つけてきた（1点魔晶石）をお持ちください」と手渡してくれる。これは、点数ぶん、MPの肩代わりしてくれるアイテムだ。合計3個あるから魔法使いのPCが持つておくといいよ。

ニコ　ありがたい。僕とフィディックで分け合おう。

依頼#01 弟を連れ戻して！

ミークの弟マーチを、蛮族がいる森から連れ帰ってほしい。

前渡し品／1点魔晶石×3

成功報酬／2000G（ひとり500G）

これにて、依頼の受託は完了だ。一行はその後、回復アイテムをいくらか買い足しておく（救命草（HP回復薬）が4つ120G、（魔香草（MP回復薬）が1つ100G。ちなみに1Gは日本円で100円くらい（カイルバーン「意外と高い！」。ただ、これらは戦闘中に使えないので、戦闘中に自分を回復できる（ヒーリングポーション）と、戦闘不能になった仲間をHP1で起き上がらせる（アウエイクポーション）も念のために購入し——

ニコ　あとそうだ、即席パーティだし、一応、暫定的なリーダーを決めときます？

フィディック　それなら、あなたでいいんじゃない？（ちらつと横を見て）あとのふたりは、考えるよりも先に身体が動きそうだし。

ラティ　うふふ

フィディック　なんで嬉しそうなのよ（笑）。

カイルバーン　おう、頼んだぞニコ！

ニコ　え、そう？　僕としてはカイルバーンがいいかなと思ったんだけど。前線に立つ重装備の戦士って、いかにも頼れそうだし。

カイルバーン　や、ぼくは世間知らずだからな！　ごぶりんも知らなかったし！（笑）

フィディック　まあ、暫定だから。いずれカイルバーンに立派なリーダーになってもらうために、みんなで頑張る、みたいな冒険もいいんじゃない？（にっこり）

ニコ なるほどね。うん、じゃあ今回は、僕が引き受けましょう。

ようこそ、夢の森へ

ミーウからは、森までのルートと、森内部の地図（入口付近だけ）も貰えた。それを頼りにいざ出発。道中は若草色の広大な草原を歩く。危険はなく、おだやかな風が草を揺らしている。たまに飛び出してくる野ウサギに微笑みながら、昼食にと携行していたサンドイッチを食べつつ草原を抜けると、太陽が真上に来る頃、森があると聞いていた地点に到着する。

ニコ（実際に昼食のサンドイッチをもぐもぐしつつ）警戒しながら森に入ります。

GM（オレンジジュースごくごくしつつ）おっと待った。その前に、森があるはずの地点まで来たら気づくよ。そのあたりは黒いドーム状の「何か」に覆われている。

ラティ お？

GM「セージ技能レベル＋知力ボーナス」で判定をしいいよ。目標値は8。

一同（ころころ）成功！

カイルバーン よし、これなら知ってるぞー！（笑）

GM（よかったね、カイルバーン）うん、ではみんな 奈落の魔域だとわかった。

奈落と奈落の魔域

この大陸の北端には、かつて悪しき儀式の失敗から生まれてしまった大穴 奈落がある。サイズは不明だが、その一部を囲うように建造された壁の長さだけで数千km。

奈落は、魔界（＝異次元）と繋がっていて、様々な脅威が溢れ出すため、世界規模の問題とされている。さらに、奈落はしばしば活発化し、大地、空、海、市街地……どこにだって奈落の飛び地こと 奈落の魔域を作る。

奈落の魔域は、SW25の世界（ラクシアという）の侵攻を目前に魔神たちにとっては、重要な前線基地だ。外観は、光さえ吸い込む黒い球体。大きさは直径数mから数kmまで様々だが（奈落の核）を壊さないと次第に拡大するため、これを破壊してくれ、という依頼も冒険者の代表的な仕事のひとつとなっている。

また、奈落の魔域の大きな特徴は、中に迷い込んだ生物の「願望」を糧として、本来の景色を歪める点だ。対象が動物や植物なら自我が弱いので、内部も元の景色とほぼ変わらないが、人族や蛮族は自我が強いため、内部は悪夢的な空間となる。

つまりGMは、この設定を使うことで、物理的な制約から解放された「自由な発想のダンジョン」を作れるのだ！

ラティ あーこれ、シャロウアビスじゃーん！（笑）

カイルバーン サイズはどれくらいだ？

GM せいぜい直径100m。内部は空間が歪むからもっと大きい可能性もあるけどね。

フィディック ミーウさんからはコレの話、きいてないわよね？

GM うん。だから、昨日から1日ほどの間に、一気にできあがったみたい。

ニコ ……待てよ、《奈落の核》を砕くと、追加報酬^{ほうごう}ってもらえます？

GM そのへんはいったんギルドに戻って店主と相談だから時間がよけいにかかるね。ただ、核を壊すと《奈落^{アビス}のかけら》というアイテムがいくつか手に入る。これを売ると、ひとつ200Gになるよ。早い者勝ちだ。

ニコ&カイルバーン 入ろう！

ラティ（笑）レッツゴー！

フィディック はあ……バーティ、ミスったかも（眉間^{みけん}を押さえながらも、ついてゆく）。

GM（笑）内部はこんな感じだよ（45頁の図の入口付近だけをホワイトボードに描く）。で、入ってすぐ目の前に、立て看板^{かんばん}のように、鏡がある。

カイルバーン 鏡？

ラティ ヘー！ そんなの、ミーウさんからもらった地図（44頁）にはないよね？

フィディック あからさまに怪しいわね……。

ニコ むむ、だけどいちおう、覗^{のぞ}いてみますかねえ？

GM すると鏡に、文章が浮かび上がる。きみにとつてもっとも馴染み深い言語で。

ニコ 「交易共通語」ですかね。商人の息子だし。

GM ならそれで。内容はシンプルだ。『あなたは、誰？』

ニコ ? 哲学的だな……どういう意味だろう。

GM そう疑問に思った直後、鏡面には黒いマナ（魔力の源）が滲み出^{にじ}てくる。きみの精神に、なにかが侵入^{しんじゅう}してくる感覚がある。「精神抵抗^{ていこう}力判定」をどうぞ。

ニコ ! だと思った。だから得意な僕が覗いたんだ（ころころ）あ、ちよい低い!! 8!

GM ではきみは、鏡に映っている自分が、自分の望む理想の姿に見える。さらに、目の前にお金が降^ふってくる。

ニコ おお!! 驚^{おどろ}いて鏡から飛び退く。で、振り返る! みんな、このお金が見えますか!?

GM 見えないね、いまんとこ。

ニコ&カイルバーン 罠^{わな}だ!

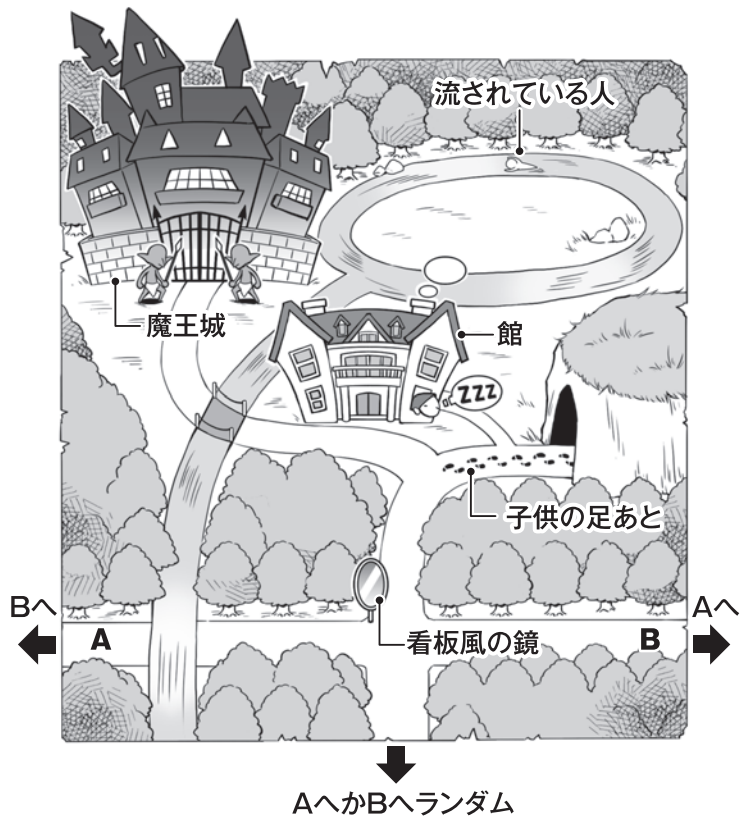
カイルバーン そんな金があるわけではない!

ニコ そんな美味^{おい}しい話があるわけではない!

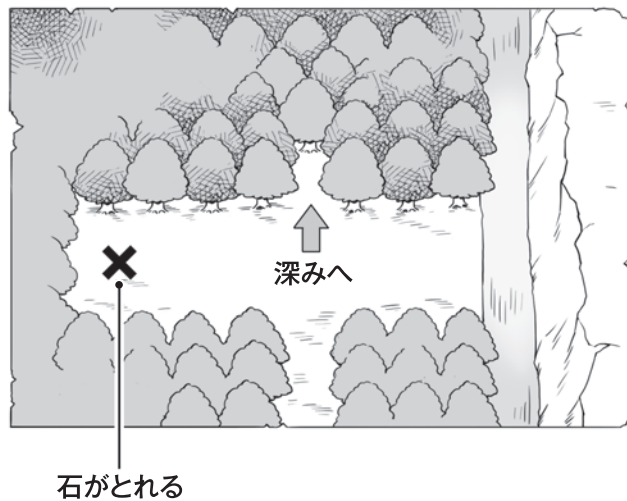
ラティ（笑）妙に息が合ってる!

フィディック 苦労してるのね……（笑）。

実際の“奈落の魔域”



ミーウからもらった地図



GM (えー? 精神抵抗に失敗してるから騙されてほしいところだけど……)
 ニコ こんな幻のお金よりも、本物のマーチくんを捜すのが先決です!

GM (まあ、シナリオの本筋からはズレてないから、いっか)

フィディック そうね、ミウさんの地図によれば左の道にいいそうよね。行ってみる?

ラティ いこう、いこう

GM 左の道の先は(ホワイトボードに続きを描きながら) 川にぶつかっているよ。

ラティ ここも地図と違うー!!

カイルバーン ?? 鏡のせいで、右と左が入れ替わっているのか?

フィディック だとしても、川の向こうに道が続いているわ。やっぱり少し違うみたい。

ラティ そういや、奈落の魔域^{シヤロウアレックス}は景色が歪むって言ってた!

ニコ 川を渡ろうと思ったら渡れそうですか?

GM 流れがそこそこ早いから、幅跳びなどの判定が必要そうだね。

ニコ じゃ、川の向こう岸を目視してみましよう。道の先に目ばしいものは?

GM 黒い霧^{もや}がかかっている見通しづらい。

ニコ 危険だなあ(苦笑)。ひとまず置いといて、右の道を確認しますか(一同こっくり)。

GM 右の道は、左よりも少し長く続いている。やはり黒い霧で、先は見通しづらい。

ニコ 何か目立つものが出てくるまでは進んでみますけど……?

GM 霧を抜けると(この場合は……こつちに出るな) また川に突き当たった。

ラティ えーまた川? 地図と全然違うー!

ニコ こりゃだめだ(笑)、もどろもどろ!

カイルバーン ということは残る道は——正面奥か。

フィディック ……進んでみましょうか。もちろん鏡は避けて。

ただならぬ雰囲気を感じ取り、先ほどのコマデイ感が鳴りを潜める一行。

正面の道の先にあるのは洋風の豪邸だ。ただし外観は、上に行くほど扇状に広がった奇抜な形をしている。絵本の挿絵みたいな、建築上無理のあるデザインだ。

豪邸の手前には、右手に伸びた脇道もある。これをカイルバーンがスカウト技能で調査し、見事に足跡を発見する。

GM 靴を履いた、子供の足跡のように見える。

カイルバーン 順当にいけば、マーチくんだよな?

ニコ ただ、豪邸の方も気になりますね。そっちに人気がありますか?

GM 草むらから覗けるね、1階の窓から顔と腕を出して居眠りしている蛮族がいる。ゴ布林とは別の種族のようだ。

ニコ きた！ フィディック、「魔物知識判定」お願いします！
 GM おっとその前にフィディック、「精神抵抗力判定」だ。「魔物知識判定」はそのあと。
 フィディック げ、嫌な予感……（ころころ）精神抵抗が13、魔物知識は11。
 GM じゃあ正確に敵を見抜けた。低級の蛮族のようだね。
 フィディック ほっ。

ダガーフッド フッド族は、ゴブリンの亜種とも言われる小型の蛮族。自らの醜い姿を嫌悪しており、皆がフッドを被っている。美しいもの（人間やエルフなど）を憎み、殺すことに喜びを見出す。なかでもダガーフッドは、ダガー（短剣）で戦うレベル1の低級フッド。弱点は「魔法ダメージ+2」。

フィディック —— という魔物みたいよ？

GM ただ、他のみんなもすぐにはその言葉を受け入れられない。フィディックと同じく「精神抵抗力判定」をしてみて。ニコも改めて振っていいよ。

ニコ （ころころ）9！

GM なら、強そうな魔物が魔王じみたマントをつけて、豪邸で寝ているように見える。ニコ なに？！（引き攣った苦笑で） まずいですよみんな、近づきすぎないように！

カイルバーン おおっ？ 幻は、自分の願望が見えるだけじゃないのか？！

フィディック …… 蛮族側の願望かも。それが景色に反映されてるとか。

ラティ おもしろくなってきた♪ わたしも振ってみよう（ころころ）11！

GM 11あるなら、うん、そのへんのどんぐりや野草で着飾ったフッドに見える。

ラティ あ、チヨロ（笑）。

ニコ え？ 待って待って、僕ひとりだけ……？

カイルバーン ならばくも（ころころ）13。

ニコ ちよっと！ 僕だけがビビりみたいになってますけど？！

カイルバーン あいつは弱い蛮族だと思うぞ？（きよんとん）

ニコ つ！（拳を握りしめて机に突っ伏し）僕がリーダーじゃなかったのかよおう……！！
 一同 （爆笑）

GM （笑）あと、豪邸というのも幻だ、とニコ以外は気づく。実際はボロい掘立小屋だ。
 ラティ 汚（きたな）（笑）

カイルバーン あれを豪邸と思うなんて、ニコはどんな生活してたんだろう？（ぼかん）

ニコ たしかに貧乏（びんぼ）って言ったけどさあー！（笑） でも、みんながその反応なら、真正面から乗り込みますよ。敵は強そうだけど、僕の仲間はきつともっと強いんだー！ って。

GM え、真正面から？ 蛮族が目覚めちゃいそうだけいい？

ニコ 望むところです！ なんなら気付かれた瞬間、大声で威嚇です！ ちなみに僕は武器を持っていませんけどね。幻惑状態のやけくそ（笑）。

フィディック 神官よね？ 杖とかもないの？

ニコ 信条的に武器は持たないので（↑戦士系技能がないので持っていたところで焼け石に水）、みんなを守る魔法と、信仰心が武器です（笑）。

GM じゃあ、言ってる間に窓際の奴が気づいて騒ぎだす。「汎用蛮族語」は習得してる？ フィディック はい。

GM ならわかるね。「敵だ、人族だ！」と窓際の奴が言うと、家の中からわらわらと、着飾った蛮族が他にも出てくる。窓際のと合わせてダガーフッド×2、ゴブリン×2の4体だ。「なんだあてめえら、オレらの豪邸生活を邪魔しにきやがったのか。喰ってやる！」

フィディック と、言っているわ。やっぱり相手も幻惑状態みたいね。

ニコ フッ。なら、その夢を抱いたまま消してもらいましょう（手を胸に天候神を仰ぐ）。

ラティ やったれー！ （ファイティングポーズ）

カイルバーン かかってこい！（メイスを振り込む）

GM では、お待ちかねの戦闘だ！

戦闘では、敵と味方をはっきりさせたあと、4つの開始処理をします。

まず「戦闘準備」。「補助動作（剣を鞘から抜くなどの簡単な動作）」や「戦闘特技の宣言」ができます（SW2.0からの変更点なので、前作からのお客さんほど要チェック！）。

よくあるのは、このあとの「魔物知識判定」「先制判定」に成功するための効果を先撃ちしたり、万一敵に先制を取られたとすのために守備的な効果を先撃ちしたりといった戦術。ただしそれらの効果は「自分の手番開始時に1ラウンドが経過した扱いになる」ルールなので、先制を普通にPC側が取った場合、「効果時間・1ラウンド」といった短い効果は無駄撃ちのようなかたちになってしまいます。掛け捨ての保険、という気持ちでいましょう。

GM カイルバーンは《かばうI》を宣言しておいてもいいけど、どうする？

《かばうI》MPの消費なく、宣言するだけで使える戦闘特技。使用時に仲間を指名しておくことで、その仲間が攻撃されるときに1回だけダメージを肩代わりする。ただし、かばった側は回避判定さえでずに敵の攻撃が命中する点に注意。

カイルバーン ラティ、防護点低かったよな。ならラティを「かばう」のがいいかな？ ラティ でも、わたし避けられるかもよ？ 回避力は高いから。

ニコ ラティの回避力は（ちら見）……6もあるんですか!? ↑重装備すぎて回避力1の人

フィディック グラップラーだから回避が高めのね。

カイルバーン そっか。なら一旦かばわずに様子を見てみよう！

ラティ あ、ついでにGM、わたしの「獣変貌」も今できるんだっけ？

「獣変貌」

リカントの種族特徴。

頭部が獣そのものに変わり、皮膚や毛も獣に近づく。

体格もよくなり「筋力ボーナス（つまり物理攻撃のダメージ）^②」。ただし同時に、「リカント語」以外を話せなくなるので、詠唱の必要な魔法は使えなくなる。

GM おお、ごめん忘れてた。獣になったり戻ったりは「主動作」っていう分類で、手番を消費しないとできない——んだけど、今回は戦闘前に済ませておいたことといいや。自分から歩いて敵に近づいてるわけだから、それくらいの準備はしてるよね。

ラティ オッケー、ありがとう♪

これは正しいルール処理ではありません。時間を巻き戻して「〇〇しておいたことにする」ので。ただ、TRPGではときに厳密な裁定よりも、「自然な流れ」を優先してもよい場面があります。すべてのルールは「みんなが楽しい」に勝らないのですから（とはいえ、やりすぎはダメよ、行動選択の緊張感がなくなっちゃうから）。

戦闘準備の次は「魔物知識判定」。敵をどれだけ知っているか。今回は処理済み。

続いて「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。なお戦闘の手番では「先制を取った人のパーティ全員」が動いてから「その敵パーティ全員」が動くので、1人だけでも先制力の高い人がいれば仲間全員が有利になります。重要だぞ！

ニコ 5！

フィディック 8。

カイルバーン 8！

ラティ 9〜！

GM 残念、ゴブリンの先制値は11なんですわね。

カイルバーン げ、スカウトなのにゴぶりんに先手を許した！ ごめん！

GM 一応、カイルバーンは運に恵まれた種族「人間」だから、種族特徴の「剣の加護／運命変転」で目を良くできるけど、どうする？ ただし1日1回の、奥の手だけ。

カイルバーン どうしよう？

ニコ まだ温存でいいんじゃないです？ この先なにがあるかわかりませんし。

最後は「戦力の初期配置」。各キャラクターは「自軍後方エリア」「前線エリア」「敵軍後

方エリア」のいずれかに立ちます。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、このとき先制を取られた側は、敵が前線に配置したキャラ数の半分(端数切り上げ)を、前線に配置しなきゃいけません。今回だと、敵は先手をとって4体ともが前線に出ているので、PC側は話し合って、2人以上を選んで送りだします(実際に遊ぶときは机やホワイトボードに、人数分のコマを並べるとわかりやすいよ)。

結果、フィディック以外の3人が前線に出ることにしました。ニコは武器を持っていませんが、高い防護点を活かして、あえて敵からの攻撃対象となりダメージを分散させる作戦です。こうすることで間接的に仲間を守るになります。さすが神官、献身的！

GM じゃ、第1ラウンド。ダガーフッドAから動こう。美しい見た目を憎んで攻撃する性格だけど――

ニコ さっき鏡に映った僕は美しかったですよ！(笑) ↑誘っている

GM や、フッドからしたら全員そこそこ美しく見えてるはずだ(笑)、ラティは今は獣状態だけどりカントだとはわかるしね。攻撃対象は無作為で(ランダム) (ころころ) お、そのラティへ。

ラティ キエエエ！

一同 !?

ニコ ……獣になりきっている!?

一同 (爆笑)

GM (笑いつつ) ボス級の敵以外は、時間短縮のために命中や回避のサイコロを振らない。こちらの命中力は固定値で10だ。ラティは「回避力判定」をしてみて。

ラティ (ころころ) 13! 避けた!

GM なら次はダガーフッドBが(ころころ) カイルバーンに。同じく命中10。

カイルバーン (ころころ) 10! 同値の場合は?

GM 回避が優先だから避けられた。「くう、あいつらの顔、潰してやりたい……!」

続くゴブリンたちもカイルバーンに攻撃。だがこれも当たらない。ラティはともかく、重装備のカイルバーンにまで避けられ続けるのは運がない。サイコロの風は、PCたちに吹いているのだろうか?

GM むう、お次はそちらの番だ。ちなみに、パーティ内での順番は好きに相談していいし、毎ラウンド変えてもいいからね。自由度はけっこう高め。

ラティ あれ。わたし、リカント語しか喋れなくなっただけで相談していいの?

GM いいよ。戦闘時の相談は、目線やボディランゲージで意思疎通している扱い。

ラティ やった、さすが冒険者^{ぼうけん}！

ニコ ならまずは僕が、受けるダメージを下げる魔法^{まほう}を撃ちたいんだけどいいかな？ 【「フールド・プロテクション」】。

GM あ、その魔法は「効果範囲^{はくい}が1エリアすべて、効果対象は5体まで」だから、ニコは効果対象を選ばないけどいい？ 前衛の味方3人（自分含む^{かく}）と、敵の4体も入れた7体から、サイコロとかでランダムに5体選ばれてしまう。

ニコ 敵をサポートしちゃうかもしれないってこと？ これ、いつ使う魔法なの？

GM わかりやすいところだと、先制を取ったとき。「味方全員が自軍後方」にかたまった状態で戦闘を開始すれば、最初の手番で自軍後方に撃つて自分たちだけを対象にできる。

ニコ あゝなるほど！ ひとつ賢^{かしこ}くなりました！

ニコは考えた末、逆に敵を弱らせる魔法【「バニッシュ（蛮族^{ばんぞく}とアンデッドにランダムな悪影響^{あくえいきょう}）を選択した。これも効果範囲は1エリアで、効果対象は5体。やはり敵味方混ざった7体の中から5体をランダムに選んで対象としてしまうが——実はこの魔法、「蛮族^{ばんぞく}に対してしか發揮しない」という効果なので、仲間は「対象に取られた」としても「効果不発」。つまりリスクがない。うーん、初心者^{しんしん}らしからぬ機転だ。

魔法の場合は、術者が命中^{ちゆう}のかわりに「魔法行使判定」を、敵が回避^{かい}のかわりに「魔法こ

とに指定された抵抗^{ていこう}（大体の場合は精神抵抗力判定）をします。ニコの行使判定の達成値は12。その後、対象をランダムに振^ふってカイルバーン、ラティ、ダガーフッドA、ゴブリンA & Bに決定。仲間2人は無効で、残り3体の蛮族は抵抗力が10なので魔法にかかります。

GM ぐぬぬ。じゃあ悪影響^{あくえいきょう}の効果内容を、専用のランダム表を振って決めて。ちなみに、こういうランダム効果とかダメージの決定は、一度振^ぶりじゃなくて各対象^{かくたいしょう}ずつが基本ね。

ニコ では（ころころ×3回）あ、けつきよく3体とも同じです。「対象^{たいしょう}は恐怖^{きょうふ}に襲^{おそ}われ、行動^{こうどう}が妨^{さまた}げられる。3分（18ラウンド）の間、命中^{ちゆう}と回避^{かい}と魔法行使判定に1のペナルティ」。うん、いい効果っぽい！

GM いやな効果だなあ！

ラティ じゃあ次はわたし行^いっていい？ 弱くなってるダガーフッドAを（アイアンボックス）で殴^うるぞー！

ニコ え、一斗缶^{とかん}？

フィディック 女子プロ？

ラティ ボクシングのボックスだよ！（笑）鉄のグローブ！ 命中^{ちゆう}は16！

GM ダガーフッドの回避^{かい}は8、余裕^{よゆう}で当たり。

ラティ ダメージ、よいしょー！（ころころ）獣^けになってるから+2して12！

GM 防護点が1で、HPが12だから……え、残りHP1!?

一同 あー! 惜しい!

GM いや……思い出させたくないが、ラティは《追加攻撃》を持っているから、もう1回殴れる。これはまずいな……。

カイルバーン 2回攻撃ってことか!? すごい!

ラティ やった♪ なら、ここで決みたい(ころころ) あくでも命中8しかない。これは?

GM さっき言ったとおり、同値は回避優先。さすがに避けたね。ほっ。

ニコ いや。待つてGM、【バニッシュ】の1をつけてます?

GM あっ! そうか忘れてたごめん! ならこちらの回避は7……ちょうど当たりだ!

ラティ おー! じゃあダメージ(ころころ) 10点だ!

GM ダガーフッドAは早くも倒れた! くっそー!

一同 おおー! (拍手)

フィディック (横を見て) へえ、あなたの魔法、効いてるじゃない。

ニコ そろそろ僕も、「この敵、魔王じゃないのでは?」って気づき始めてますよ(笑)。

続くカイルバーンの攻撃も、ダガーフッドBに命中。武器が〈ライトメイス〉という貧弱さながらも5ダメージを与える(カイルバーン「これがソードだったら倒せたかも!」)。



フィディックは【スパーク（雷の範囲攻撃）】を撃とうか迷うも、敵味方を巻きこむのと、森がまだ続いていることを思えばMPがもったいないと考え、待機を選ぶ。

フィディック 任せていいかしら？

ニコ あのふたりなら大丈夫でしょ（横をチラッ）。

ラティ キエエー！

カイルバーン うおー剣の費用おー！

GM この冒険者像、初心者さんの参考として大丈夫なのかなあ……（ひやひや）。

つづく敵の手番。ゴ布林AとダガーフッドBがカイルバーンとラティに襲いかかるが、【バニツシュ】の命中1が地味に効いて避けられる。最後のゴ布林Bはどうか回避の低いニコにヒットするが、こんどは防護点が高すぎて弾かれる（ニコ「信仰の力です！」）。

GMもそろそろ気づきはじめたけど、この冒険者たち、前のめりな性格にしては装備や魔法は手堅く守るものが多い（いや、だからこそ前のめりな行動に出られるのか？）。唯一防護点が薄いのはラティだが、回避がズバ抜けて高いのでなかなか当たらない。

敵にはしたいことをさせず、自分たちはやりたいことを着実にやる……いやらしく強い！

ラティ 命中12！ ダメージ10！

GM ダガーフッドBもやられた！ まさか毎ラウンド、1体ずつ削られてゆくのか！

カイルバーン（笑） ラティめちやくちや強いじゃん！ かばわなくても避けるし！

ラティ キヒツキキヒツ！

GM ヒロイン力の欠如よ……編集さんに怒られないかなあ……（ぶるぶる）。

のちの編集H こういうヒロインも新しくていいですね！（なぜあんたがノリノリなんだ）

敵はあつという間に残り2体。そろそろジリ貧です。こういうときGMは、敵次第で白旗を上げさせても構いません（ゴブリンの説明には「劣勢となれば命乞いをする」とあります）。ただ、今回は初戦なので、流れを反復して覚えてもらうためにも、最後まで戦うことにしました。きつと蛮族は、自分たちが魔王という夢を見続けているのでしよう（遠い目）。

そうしてPCたちが順当にゴ布林Aも倒し、BのHPもある程度減らした最終局面――

ラティ ゴ布林Bにトドメだ（ころころ）あ、命中9！ 避けられた、ごめーん！

カイルバーン おーHPぎりぎりでなんとか耐えたぞごぶりん！

ニコ まだ最後のひと花を咲かせられるかもしれないぞ、ゴ布林！

フィディック なんて敵を応援してるの（笑）。

GM (なめられとる。つら……)

ラティ カイルバーン、あとはお願い♪

カイルバーン ここにきて最後を任された!? よーしいこう、かわいいそうだけど!

ニコ かわいそうもなにも、僕らには「汎用蛮族語」がわかりませんからね。

GM フィディックにはわかるよ? 「助けてママー!」と言っているかもしれないよ?

ニコ ちょっとGM、倒しにくくなる演出やめてよ! (横目でフィディックちらり)

フィディック …… (そしらぬフリで天井のシミを見ている)。

一同 (爆笑)

ニコ フィディック!? (笑)

フィディック ああごめん、こいつら、助けた方がいいの?

GM (笑) ……いや、蛮族の中にも稀に人間と共存できる奴はいるけどね、こいつらはそういうタイプじゃない。生き残らせても裏切る性格だ。

フィディック じゃ、お死になさい (人差し指すびし)。

ニコ やむなし! せめて、神のもとにいきますように! (天に祈る)

カイルバーン メイスを振り上げて…… (ころころ) 攻撃命中! ダメージは8!

GM ちょうど倒された〜!

一同 やったー! (拍手)

GM ではカイルバーンの振り下ろしたメイスが、ゴブリンの頭部に直撃。頭蓋骨を砕いた感触が、その手には確かに伝わる。冒険者として初めて、魔物を殺めた実感だ。
カイルバーン おお、この感触……これが自分の手で稼ぐということか (メイスをぎゅつと握って) お前の死、覚えておこう!

戦闘を終えたら「戦利品判定」です。敵の種類ごとにランダム表が用意されているので、1体ごとに1回2dをふり、出た目に応じた戦利品を得られます (たまたま自動入手もあり)。今回は《武器 (30G)》、《意匠を凝らした武器 (150G)》などを手に入れました。ニコが代表してメモしています。

カイルバーン 武器? これだけあれば、ほとくの装備できるものがありそうだけど!

GM ないんだよねーそれが。「武器」とは言っているけど今のところ換金専用アイテムだから。きつと、人族が使用できる形状じゃないか、刃こぼれがひどい、とかなんだらう。

カイルバーン うーん残念だ。でも贅沢は言わない、お金にはなるしな!

GM ついでにニコは、敵の豪華なマントや首飾りなども手に入れられるよ。

ニコ やった! 僕だけ?

GM うん、幻だから。他の仲間から見ると枯れ葉やどんぐり。

ニコ うそおー!? (笑)

ラティ 獣変貌(じゅうへんぼう)を解いて言うよ。あれーニコ、なんで枯れ葉を集めてるんだろう? (笑)

カイルバーン 1Gでも節約するその精神、見習わないと!

フィディック …………… (優しい目)。

ニコ GMう! この幻、いつになったら解けるのー!? (笑)

GM (笑) 次にまた怪しいオブジェクトを見て判定するまでは続けるつもりだったけど……そうだなあ、今までのやり取りで違和感(わいかん)も覚えていることだろうし、そろそろもう一度「精神抵抗判定」を試してみようか。11以上で解けていいよ。

ニコ (ころころ) 12! やった、やっと解けた!

フィディック おかえり (笑)。

ニコ では改めて探ろう、ボロ屋の中を (笑)。なにか目ぼしいものはないかな?

GM 床(ゆか)に、メモの記された紙が置かれているね。ただ「汎用蛮族語」で書かれている。

一同 (フィディックを見る)

フィディック や、私が覚えているのは「会話」だけよ? 「読文」は無理。

一同 あー。

ラティ じゃあさっきの鏡の前で「読めるようになりたい!」って願えば?

フィディック それで読めても、自分に都合のいい文章に見えるだけでしょ (笑)。

さすがに鏡に頼るのは危険だと判断し、メモの内容は気になるが一旦放置。

一行はボロ屋から元の道に戻り、さっき見つけた子供の足跡(あしあと)の方へ向かってみる。

GM (地図の地点Cあたりを描きながら) 足跡は洞穴の中へ続いている。

フィディック 中を覗けるかしら? 私、種族特徴で「暗視」持っているけど。

GM なら少年ががいるのが見えるね。ミウから聞いていたマーチの特徴どおりだ。フィディックは幻惑状態(げんわく)でもないから、間違いないだろう。彼は木の棒で素振り(すぶり)をしているよ。

カイルバーン え、なにかと戦ってる?

GM や、普通に練習で素振り(すぶり)をしている感じ。なんだか上機嫌(じようれげん)そうですらある。

ニコ ……僕は経験者だからわかるんだけど、あれは幻を見えていますね (笑)。

ラティ マーチくん? と呼びかけてみよう!

GM 彼は振り向いて「あれ、もしかして冒険者さん?」と洞穴から出てくる。嬉しげに鼻を鳴らして言う。「蛮族退治に来たなら、もう大丈夫だよ。ぼくが倒したから!」

一同 え?

カイルバーン ! なるほど、そういう展開か……!!

幸せな夢

GM と、マーチは言っているけど、どうする？

ニコ うーん、これは……否定も肯定もしにくいですねえ（苦笑）。変に刺激しちゃう。

カイルバーン マーチくんの身体は？ 傷ついたりしてるか？

GM 見た感じ、無傷そう。

ラティ お姉ちゃんが心配してるよ、帰ろう？

GM 「え、お姉ちゃんに依頼されておくを捜しに？ それは心配かけてごめんなさい！ そうですね、人目につかない洞穴を見つけたから、つい日課の素振りをしちゃってたけど、そろそろ戻らなきゃだ。お父さんの形見も取り返したことだし！」

ニコ 形見？

GM 「うん、これだよ！」とマーチは首から提げたそれを誇らしげに見せる。

マーチいわく、森に来たのには、蛮族を父の仇（かたき）と思っている以上の理由があったという。父が亡くなって以降、マーチは「自分が姉を守らなくては」と思い、父の形見のペンダントを身に着けて秘密の特訓をしてきた。ただ、それをずっと身に着けていると、親離れをい

つまでもできないでいる、と姉から思われるような気がして、秘密にしていた。

けれど昨日、馬で逃げている最中にそのペンダントを落としてしまい、蛮族に奪（うば）われたため、姉には黙（だま）って取り返しに来た――

カイルバーン ちなみに彼が提げているペンダントって、どんな？

GM そのへんの野草を輪（わ）っかにしただけの、雑なものだね。

ラティ うわー！（頭（かぶ）を抱える）

フィディック これも幻……！

ニコ（目を瞑（つぶ）って天を仰いで）は……どうしましょう。ペンダントは取り返してあげるとして……でも、この子連れて行くのは危ないですよ。いったん村に帰しましょうか？

カイルバーン それがいい。入口まで戻ろう！

GM 入口まで来た。が、黒い霧（もも）から外に一步踏み出すと（PCのマグネットを、ホワイトボード上の地点Aに移動させて）どうやら、この道に出てきたようだ。

ラティ おろー！

カイルバーン あつれまー！（笑）

ニコ（苦笑しつつ）まさかとは思いますが……じゃあ来た道を戻ると？

GM（地点Bに移動させて）ここに出る。

カイルバーン　ゼ○ダの伝説みたくなっている！（笑）

ニコ　やっぱり。時空が歪ゆがんでいるようですね……。

フィディック　もしかして、なんちゃらコアを破壊はかいしないと出られない仕組み？

ラティ　《奈落アビスのコア核》！　ボスを倒たおせてことかー！

GM　横ではマーチが「え、でも蛮族なら僕が全部倒したよね？」と不思議そう。

フィディック　その蛮族ってどこにいたの？

GM　「入ってすぐのところに鏡が立ててあって、そこにいたよ。そばに、この伝説の剣けんも落ちてたから、素早く拾ってやつけたんだ！　冒険者さんにも見てほしかったなあ！」

ラティ　マーチくん、その伝説の剣を見せてごらん？

GM　「はい」

ラティ　どんな？

GM　棒ぼうっきれ。

ラティ　うーん！（悶絶もんぜつ）

フィディック　……幸せな夢ね。

ニコ　（眉間を指でつまんで）じゃあ……こう言おう。君はまだ冒険にでたばかりだから知らないかもしれませんが、冒険者には蛮族を倒すほかにも大事なことがあるのです。

GM　「なに？　勇気？」

ニコ　それと必要だけど（笑）。奈落シヤロウの魔域ウエアビスは、核を破壊しなきゃ出られないのです。

GM　「核？」

ニコ　君は今回、初めての冒険でしょう？　僕らの後ろについて勉強するといいですよ。

GM　「はい、わかりました！」と、彼はきらきらした尊敬の目で見みたちを見ている。

ラティ　いい子だ！

カイルバーン　え？　でもぼくたちも初冒険じゃ――

ニコ　（慌あわててカイルバーンの口を塞ふさぎ）ステイ、ステイ、カイルバーン！（笑）

フィディック　ここで突つつ込こむとマーチくんを不安にさせるから、私も黙るわ（笑）。

カイルバーン　あ、そういうことか！

ラティ　実はわたしたちはねー、昨日もアイスドラゴンを倒してきたんだよ（笑）。

GM　「ええすこいや！　8万Gくらいの大仕事だね！」

一同　（爆笑！）

ニコ　（笑）ええ、ラティは僕らの中でも一番の熟練者ですが付いてきてくれたのですよ。

GM　「へー！　そんな人が僕なんかのために依頼を受けてくれるなんて！　ありがとう！」

ラティ　うん、慈悲じひ深ひいからね（笑）。

GM　「お姉ちゃん、正義の心を持つてるんだね、さすが冒険者だ！」

カイルバーン　心が痛い……（笑）。はやく解決してあげないと！

一行はマーチを守るように陣形を組んで、さっきの豪邸（という名のボロ屋）まで戻る。その先へと進み、橋を渡ると、今度はもっと大きな建物を見つける（地点D）。

ニコ（GMの描いた絵を見て） 禍々しい建物ですねえ……。
カイルバーン 魔王城か？

GM 門の前には2体、蛮族がいる。どちらも同じ種族のようだが……さあ、彼らを見た瞬間、そろそろお馴染みになりつつある「精神抵抗判定」をどうぞ。

ニコ もう騙されませんよ！（ころころ）ぐあー9しかない!! この神官、心が弱い……!!
フィディック あ、私も9!?

ラティ&カイルバーン 13!

GM ではラティとカイルバーンはわかったけど、門番をしているのはゴブリンだ。しかしニコとフィディックには、ものすごく強そうな魔物に見える。

ニコ 今度こそ、今度こそ本物の魔王なんですってばー！（じたばた）
フィディック（迫真の顔で） 本当だわ……あんなに強そうな魔王が2体も!?（一同爆笑）

マーチも判定に失敗して「わあ、なんて恐ろしい魔王城なんだ!」と震えだすが、もちろ

んこれも本当はただのボロ屋だ。幻惑組とそうでない組のあいだで、コミカルなやりとりがひとしきりあったのち、フィディックが「で、真面目な話、どうする?」と切り出した。

ニコ 横に見えてる川も怪しいですけどね……でもひとまずは魔王城から攻めますかねえ。
GM 今んとこ門番には気づかれていないけど、真正面からいく?

ニコ ええ、なんとかなるでしょう!

フィディック 魔王に見えてるのに、なんでなんとかなると思ってるのよ（笑）。

ニコ だってー、ラティのほうが魔王より強そうですしー（笑）。

ラティ ふふ、今回も突入前に、獣になっておくよ（声色を変えて）キエエエー!
カイルバーン たしかに、この子よりも怖い敵はなかなかない気がするな……（笑）。

ニコも行く前に【フィールド・プロテクション（被ダメージ）】を仲間にかけて、いざ突撃。一応GMは、門番を避けて裏手に回るルートも用意していましたが、GMの思惑どおりにならないのもTRPGならでは。ならばと、建物内で出す予定だったボスと配下たちを総出演、門番と合流させます。

GM 門番が「人族だ、敵襲だ!」と騒ぎ出したのに合わせて、魔王城の中からは蛮族がさ

らに5体出てきた。その瞬間、やはり「精神抵抗力判定」だ。

カイルバーン 9！ あー!!

ラティ&フィディック 13！ よし！

ニコ 11！ これは今度こそいけたんじゃないですか!?

GM ではカイルバーン以外は抵抗成功。カイルバーンには、新たに登場した5体が、大魔王クラスのすごい魔物に見えている。

カイルバーン うわー！ やつとニコとフィディックの気持ちが変わったぞ！

ニコ ン、なにビビってるんです？ 前の2体に比べたら、ザコでしょ？ (一同爆笑)

フィディック (笑いつつ) 私にもそう見えてるわね。もう、てんやわんや！

GM 戦闘になりそうだけど、なにかやっておくことある？

カイルバーン 怖い！ 怖いが——だからこそラティを《かばうI》！

ニコ&フィディック おー、かつこいい！

ラティ ありがとぅー

GM OK。なら次は「魔物知識判定」だ。門番は2体ともゴブリンだから既知で省略。新種は、建物から出てきた2種だね。なおカイルバーンは幻を見ているから参加できない。

カイルバーン みんな、任せたぜ！

フィディック もちろん、役目はきちんと果たすわよ (ころころ×2種)。

魔物知識判定の結果、新種はアローフッドとボルグだと判明した。弱点も見事に看破。

アローフッド 美しいものを憎む蛮族・フッド族の1レベル。ダガーフッドと同じく、さして脅威ではないが、弓矢を射てくるのが少し厄介。テストプレイ時には「矢のフッド？ つまり弓は持つてないから近接攻撃しかできないね!」とネタで言われていた時期もある。さすがにそこまでばかじゃないよ! 「弱点…魔法ダメージ+2」。

ボルグ 3レベルの蛮族。フッドやゴブリンよりも大柄で、彼らを力で従える。白色の体毛を纏い、長柄の武器を振り回す好戦的な性格。ダメージ決定のダイス目が10以上のときにダメージが4される「痛恨撃」という特殊能力を持つ。ゆえに、新人冒険者にとって初めての苦戦がこいつになることは多い。「弱点…物理ダメージ+2」。

フィディック (データを見て) あら。運がよければ、150Gの戦利品が手に入るわね。

ニコ ほっほー！ さあ倒そう、やれ倒そう！

カイルバーン 武器のカタログを見はじめよう！

GM (強敵相手なのに楽しそうだな。苦笑) さらに今回のボルグは、通常の個体よりも強

そんなオーラがある。具体的に言うと〈剣のかけら〉をいくつか宿していそうだよ。

〈剣のかけら〉 世界を作った〈始まりの剣〉たちのかけらとも言われる、不思議な力をもつ金属片。一部の魔物が体内に宿していて、その個体は他よりも能力が高い。

ゲーム的に言うと、かけらを付ける魔物はGMが好きに選べる。付けた魔物は、HP、MP、生命抵抗力、精神抵抗力が個数に比例して上昇する。レベルと同数を付けるのが目安だから、ボルグの場合は3つ。HP+15、MP+3、生命抵抗力&精神抵抗力+1。

冒険者は、敵を倒したあとにこれを回収できて、売ってお金を得たり、国に献上して「名誉点」というものを得たりできる（細かい説明は、戦闘後に）。

GM ボルグたちは言っている。「我々の理想郷を邪魔する輩め……喰らい尽くしてやろう」その格好は、カイルバーン以外にはわかるけど、枯れ葉や木の実だけでなく、つい最近、他の冒険者から奪ったような衣服で彩られている。

ニコ え、他の冒険者？ 誰だろう。

GM また、ボルグの首からは、綺麗なペンダントがぶら提がついている。

カイルバーン あ、マーチのだ！ 取り返してあげないと！

GM マーチは「あれ？ なんでもう1個、ペンダントが？」と混乱中。

ラティ （マーチの肩をぽん）大丈夫だよ、悪い夢からはすぐに覚まさせてあげるから。

フィディック カイルバーン、先制はお願いね。

カイルバーン 任せろ！（ころころ）13だ！

敵の先制値はボルグの11が最高。見事、カイルバーンが先制を奪取する。

カイルバーン やった、こんどこそスカウトで活躍できたぞ！（ガッツポーズ）

フィディック カイルバーン、ナイス！ ならこっちは全員、後方から始めましょう。

GM 敵の配置は、ゴブリン×4とボルグ×1が前線、アローフッド×2が後方だよ。

ニコ 待ってました、僕からいかせてください。敵しかない前線に【バニッシュ（蛮族やアンデッドに悪影響）】、今回は敵だけを対象に取れて（ころころ）行使判定は12です！

GM く、学んでるな。でも今回、ボスのボルグはサイコロを振るよ（ころころ）う、10!? 振った方が高くなるとは限らないですねー！（笑）

GM ボルグは抵抗できない……ゴブリンも、抵抗固定値10だから5体とも抵抗不可！

ニコ 効果内容は（ころころ）全員、命中・回避・魔法行使判定に1のペナルティです。聖印を掲げて言います。「悪しき者よ、フルシル神の前にひれ伏しなさい！」

GM 「小癪な神官めえ……！」

フィディック なら私は【スパーク（雷の範囲攻撃）】かな（ころころ）あ、達成値7!?

GM それはさすがにゴブリンでも抵抗、ボルグも（ころころ）うん、抵抗した!

フィディック ごっめん、しばらく魔法を休んでたからカンが! 次の方どうぞ。

GM いや、まだだ。魔法は、抵抗されても効果が消滅するものばかりじゃない。ダメージ魔法の多くは「効果半減」で済むのが強みでね、1体ずつダメージのサイコロを振ってみてフィディック ラッキー! じゃあダメージは……「威力0+魔力」? これ、威力ゼロって書く意味ある?

GM ああ、「威力0」というのは、「0の威力表」を振って適用って意味だね。

武器も魔法もダメージの多くは「威力表」という専用のレーティング表と、2dの出目を照らし合わせて決定します（ふつうに2dだけだと、出目3の人と出目12の人で9点差も付いちゃって運任せすぎるよね）。たとえば「威力0」の表だと、出目3≡0、4≡0、5≡0、6≡1、7≡2ダメージといった具合。【スパーク】の場合、そこに術者の魔力（今回だとフィディックのコンジャラー技能の魔力4）を足して、最終的なダメージとします。

フィディック じゃあゴブリンAに4点、Bに4点、Cに5点、Dに7点、ボルグに5点?

GM 今回は抵抗してるから、それを「半減（切り上げ）」して2点、2点、3点、4点、

3点。さらにゴブリンは最終的に「弱点・魔法ダメージ+2」を足すから、ゴブリンAに4点、Bに4点、Cに5点、Dに6点、ボルグはそのまま3点ダメージだ。魔法は防衛点無視。カイルバーン おお、全体で20ダメージくらい? 魔法強い!

ラティ これがお兄ちゃんたちの言ってた、世界の強さかあ〜!

GM 「く、遠くから魔法など、小細工を!」

ニコ なら、お望みの近接攻撃もお見舞いしてあげましょう、とか言いつつ……横を振り返って「残りの者、かかれー!」攻撃は僕よりも頼れる仲間がいますからね（笑）。

カイルバーン かかるう!（素直） まずはラティの攻撃力で、数を減らしてくれ!

ラティ キエー!（同じく素直、なのか?） ゴブリンAに殴りかかるよ、命中11!

GM ちい、早いな。こっちは回避10しかないから当たりだ!

ラティ ダメージは10点!

GM ゴブリンの防衛点2ぶんをカットして、8点通し。「ごはっ……なかなかやるな!」

ラティ まだまだ、《追加攻撃》もあるよ! 命中14で当たり、ダメージが（ころころ）やった、クリティカル!

GM ここで? 最初から飛ばすなあ!

威力表を使ったダメージ決定では、武器や魔法ごとに「クリティカル値」という値が設定

されています。2dの出目で大体10〜12あたり。これは「致命的な一撃」を表していて、ダメージのサイコロをさらに振り足せます。極端な話、クリティカル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！

ラティ もろもろ振り足して18点！

GM やられた!? 2回殴らなくても、その一撃だけで死んでたやつやん……！

ラティ ケケケケエエ！

フィディック 鳴き声、まえより怖くなってない!? (一同爆笑)

カイルバーン (笑) ほくも続くぞー、ゴ布林Bに命中12、ダメージが8点だ！

GM ゴ布林Bは、残りHP6。「く、痛い。だが次はこちらからの反撃だ！」

ニコ おっとGM、その前に(ホワイトボードを指して) ゴ布林Aのマグネットを取り除いてもらいましょうか。

GM ン？ ああごめん、あまりに早く負けちゃったからつい忘れてた。

カイルバーン まさかこいつ、自分が死んでることに気づいていない!?

GM (笑) じゃあゴ布林Aは、心臓にラティの拳の穴が空いていることにしばらく気づかず、ふと自分の胸を見下ろしたあとに目を大きく開いてボルグに助けを求める。「おやびん、オレ、死にたくない——ごぶああ!」「ゴ布林Aエエエ!」

フィディック (笑) 漫画とかでよくある演出。

ニコ マーチ、見ちゃだめですよ(笑)。

GM 「わあ、すごく強そうな魔物が爆発(表現規制)していなくなった!」

一同 (笑)

気を取り直して敵の手番——なのだけど、ここでもPCたちのサイコロが荒ぶった。

ゴ布林BとCがカイルバーンに攻撃するも回避力判定で避けられ(GM「なんでその重装備で避けられるんだ!」)、Dがラティを攻撃するも、こちらも天然の素早さで回避。背後のアローフッドがラティとカイルバーンに矢を射るが、やはり回避。肝心のボルグに至っては、GMの命中の出目がわずか3で当たらない。くう、せっかくの「痛恨撃」が!

続いて第2ラウンド、再びPCたちの手番。まずはフィディックが【エンチャント・ウェポン(物理攻撃のダメージ+1)】を詠唱。しかも、フィディックは戦闘特技の《魔法拡大/数》を取っているから、前衛のラティとカイルバーン、2人ともを一気に強化できる!

カイルバーン あのー、ダメージの+1は、ラティの《追加攻撃》だと2回数えます?

GM 数えるね。

カイルバーン おお強い!

ラティ ふふふ。

GM さあ、ゴ布林Bは残りHP6。逆にHPが高いのはCやボルグ。どうする？

ラティ なら、活きが良いほうのゴ布林Cに。命中は（ころころ） 出目が6ゾロ！

GM とほほ、当然回避できない。

ラティ ダメージは（ころころ）9点！

カイルバーン （ちらつとラティのサイコロを見て） 出目3なのにダメージ9？ すごくいい！

ラティ 続いて2撃目——あ！ 今度は命中1ゾロ……行動終わります。

GM （笑）野性的なブレの出目だなー。

あらゆる「行為判定」では、6のゾロ目が出ると達成値にかかわらず「自動成功」、なんでも成功します。ダメージ決定のサイコロは行為判定じゃないので別ですが、今回のような命中判定だと、敵が回避力判定で6ゾロを振らない限り、回避力が100万あろうと命中！（そして今回のゴ布林は、そもそもサイコロを振らないので必中）

逆に、1のゾロ目を出してしまった場合は「自動失敗」、必ず失敗します。

とはいえ自動失敗も、悪い事ばかりじゃありません。「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。

カイルバーン じゃあぼくは弱っている方に命中6ゾロ、ダメージは9点だ！

GM うん、ゴ布林Bは倒れた！

ニコ 神官は怪我人が出ないと平和だなあ（笑）。ということで、僕は前線に侵攻しますね。でも殴ったりはしません。ただ見ているだけ。

GM 「な、なんだ、ただゆっくりと迫ってくるだけの奴がいる……？」

ニコ 我が信仰は盾。味方を守りはするけど、他者を傷つけはしないのです。

GM 「ま、まじで何なんだあいつ……」（一同笑）

この戦術は先の戦闘と同じですね、対象の分散。敵からすると不気味だろうなあ（苦笑）。続く敵の手番。蛮族たちが必死に殴りかかるも、カイルバーンとニコは軽傷、ラティは回避。そしてラウンドを重ね、やがてPCの手番で、ラティが魅せる。

カイルバーン ゴ布林Dに命中14、当たり！ ダメージは7点！

GM ゴ布林D、残りHP……1で、まだ立っている！

フィディック うわー惜しい！

カイルバーン ぬあーすまない！ ここはもういつそ、フィディックも前に出て戦えば——フィディック いやいやいや、私は防護点をそんなに伸ばしてないからね!? その釣鐘神

官と一緒にしないで！

ニコ つ、つりがねしんかん……（笑）。

ラティ なんて言ってる横から飛び出して、わたしはボルグを攻撃するよ！ 命中は14！

GM（ころころ）「く、避けられぬ！」

ラティ ダメージは……やった、またクリティカル！ 合計17点！

GM またあ!? 「ぐぬぬ、その獐猛さと獣の姿、お前さては、こっち側の者だろう!!」

ニコ 蛮族さえ恐れおののくラティって一体！（笑）

続くニコの行動は、前線にいる利点を生かして敵後方のアローフッドにまで届く【バニッシュ】。1ペナルティ製造機と化す。フィディックはというと余裕の待機で、蛮族たちの恨み節を涼しい顔で通訳中。GMとしてはぐぬぬ、一矢報いたいところ……だが、ザコたちの攻撃は同値で回避され（カイルバーン「バニッシュさまさま！」）、これはもしや、敵はいいところなしのまま敗北か？ と誰もが思い始めた終盤で、ついにボルグが意地を見せる。

GM「ふん、頼れるのは結局オレだけか……その獣娘、首を頂くぞ！」命中13！

ラティ（ころころ）あ、回避ミスった？ 当たっちゃった！

GM よっしゃ、ダメージ（ころころ）お、出目11？ 「痛恨撃」発動でダメージ19点だ！

カイルバーン 19？ え、なんか高くないか？

GM そういう特殊能力だからね（にっこり）。

ニコ そういやラティに攻撃が当たるのって初めて？ 防護点いくつだったけ？

ラティ 0 だけど。

一同 0!!

GM グラップラーはフットワーク優先だから重装備を着られないんだ。一応、【フィールド・プロテクション】がかかっているから、1ダメージだけは引けるけど。

フィディック つてことは、受けるダメージは18点？ 残りHPは？

ラティ リカントってHPは低いんだよね、えーと残りは……あ、3だ。

ニコ&フィディック&カイルバーン さんんんんん！

カイルバーン おいおい大丈夫かこれ!?

ニコ はっはっは大丈夫ですよ、やっと回復役の出番です（凄いい勢いでサイコロを握る）。

フィディック 今わかったわ……油断した初心者冒険者は、こうやってやられていくのね。

GM「あまり舐めるなよ人族。ここから、蛮族の意地を見せてやる……」そのおぞましく歪んだ笑みに、きみたちの背後のマーチは震えているようだ。

ニコ っ……いいねえ、ファンタジーらしくなってきたじゃない。

カイルバーン（ニコと同じくサイコロを握りしめ）大丈夫だよ、マーチ！ ぼくらは君に

二度と、同じ思いはさせない！

フィディック（ふつと笑って）あいかわらずアツいわね。でも……そうね、心配ないわ。だって私たちは熟練、冒険者なのだから（ラティをちらり）。

ラティ（頷いて）キエエエエエー！（今日一番の奇声）

GM（なるほど、伏線をそう回収するか。こういう冒険者像もありかもね）

ボルグはああ啖呵を切ったが、おかげでPCたちの空気もピリツと引き締まり、油断はなくなった。カイルバーンはラティに《かばうー》を宣言することを厭わず、ニコは出し惜しみのない【キュア・ウーンズ（回復魔法）】でラティと自身を回復。さらにフィディックが【アース・ヒール（同じく回復魔法）】でラティを追加回復。一方、敵はアローフッド1体とボルグだけとなるが、そのボルグをラティが瀕死に追い詰める。

対するアローフッドは、ラティをかばっているカイルバーンを矢を命中させるも、鎧と補助魔法に弾かれ、1ダメージしか通らず。ボルグの攻撃はラティが回避。さらにフィディックがダメ押しの【プロテクション（被ダメージ）】。これは【フィールド・プロテクション】の単体版だが、フィディックは《魔法拡大／数》で複数人にかけられる。ラティとカイルバーンの硬さ（合計せ）。ニコが【キュア・ウーンズ】2発目でラティを全回復。

この堅牢さには、出目の調子が上がってきたボルグも攻めあぐね、いよいよカイルバーン

の手番に――

ニコ 見せてやってくださいカイルバーン、光のメイスを！

カイルバーン そちのライトじゃないんだけど！（笑）「ああ、いい武器が欲しいなあ！」と言いながら軽いメイスでボルグに命中9！

GM（ころころ）ちい、ついに運も尽きたか……回避できず！

カイルバーン ダメージは7点！

GM HP残り……お、1点!? 「ふつ、ふはは！ 最後の最後で神がこちらに微笑んだか、貴様らを地獄に送る目は、まだ残されているようだなあ！」

カイルバーン（即答で）いや、そうはさせないぞ。マーチにいいところを見せないといけないからな。ここで、使わずに取っておいた……【剣の加護／運命変転】！

一同 おおー!?

「**剣の加護／運命変転**」 剣と運命に愛された「人間」の種族特徴。1日1度だけ、2dの結果を見た後に（攻撃中ならなんと敵の回避を見た後に！）、出目両方をひっくり返せる。サイコロは2の裏が5、1の裏が6――つまり、元の値が悪いほど良くなる。

ニコ カイルバーンの出目は5……ってことは、ひっくり返すと9。ライトメイスの威力表だとダメージは……3点アップ!!

カイルバーン 夢は、^{まぼろし}幻に頼るものじゃない。自分で叶えるものだ! ダメージ10点!

GM「なっ!? これが人間の力……光のメイスの威力か……ガハッ!」ボルグは倒れた!

カイルバーン あ、ライトメイスの間違^{まちが}った認識が浸透^{しんとう}してる! (笑) まあいいや、とにかく「魔王^{まおう}」を倒したぞ!

フィディック そういえばそんな風に見えてるんだったわね (笑)。

ラティ ふうーさすがにひやひやしたあ! (額をぬぐう)

ニコ あ、でもまだアローフッドが1体、残ってるんですよ?

GM そうだね、GMとしては迷^にがしてもいいんだけど、フッド族は知能が低くてね。どんな戦況^{せんきやう}でも「近視眼的で戦局を理解できない」んだ。だから今も「まだいける、矢の数が残り10本、対する敵は4体……勝てる!」とか言ってる。

一同 (爆笑^{ばくしょう})

もちろん、こんな木っ端^{こぼ}はもはや敵ではない。最後はラティがクリティカルで綺麗^{きれい}に倒した (何回目だよクリティカル……)。

戦闘後には「戦利品判定」。(粗末^{そまつ}な武器 (10 G)) (武器 (30 G)) (意匠^{いしやう}を凝^こらした武器 (1

50 G) など、全部を合わせればなかなかおいしい量を手に入れた。

また、死んだボルグの体表には〈剣のかけら〉が3つ浮かんできて、それも回収できる。

〈剣のかけら〉は、国に献上^{けんじやう}するとPC全員が同じ「名誉点^{めいよてん}」を得られます。点数は、かけら1つごとに1dを振^ふってその出目ぶん。つまり今回だと3つで期待値^{たいち}105。ある程度貯まるとギルドや国からさまざまな優遇^{ゆうぐう}を受けられるようになり、だいたい100で一人前と言われます。もちろん、先に言ったように売ってもOK。その場合は1つ200 G。

カイルバーン うーん、まずはお金に換^かえたいなあ。

ニコ でも将来的には大きく稼^{かせ}きたいんですよ。名誉があれば次の仕事に繋^{つな}がりそう。

カイルバーン む。たしかにそれもあるか。ニコは頭がいいな!

ニコ いや……でも目の前のお金があることもそのとおりだから、まずは装備の買えないカイルバーンにお金を貸して、利息でちびちびと軍資金を貯めるといったのも……。

フィディック (笑) この人、リーダーというより金融屋^{きんゆうや}じゃない!

ラティ よっ、社長!

ニコ いやいや社長だったのは父親ですよ? 僕がじゃないですよ? (笑)

カイルバーン (笑) まあ、ぼくは難しいことはわからないから、ニコに任せよう。

GM それとマーチのペンダント、これもボルグから奪^{うば}い返せるよ。

カイルバーン ならマーチくんにペンダントを返そう。で、言おう。さあ、心の目で見てごらん。君のいま提げているペンダントを。

GM マーチはそれを受け取って、自分の首から提げているペンダントと見比べる。で、はっとする。「そうか……もしかしてはくは、幻を見ていたの？」

ニコ そう。お姉ちゃんを守るつもりなら——成人するまであと3年だっけ？（GMこくり）それまでに、もっと修行しておく必要がありますね。

フィディック 幻にはニコも騙されてたでしょって……指摘はしないでおくわ。私も人のことは言えないし（笑）。

GM マーチはカイルバーンとニコの言葉に「そうだね……」と頷きつつ、ようやく思い出してきたらしい。「そうだ……はく、本当は、森まで来てみたのはいいけど、やっぱり蛮族が恐ろしくなったんだ。だから心地いい幻に騙されて、姿を隠せる洞穴なんか……」

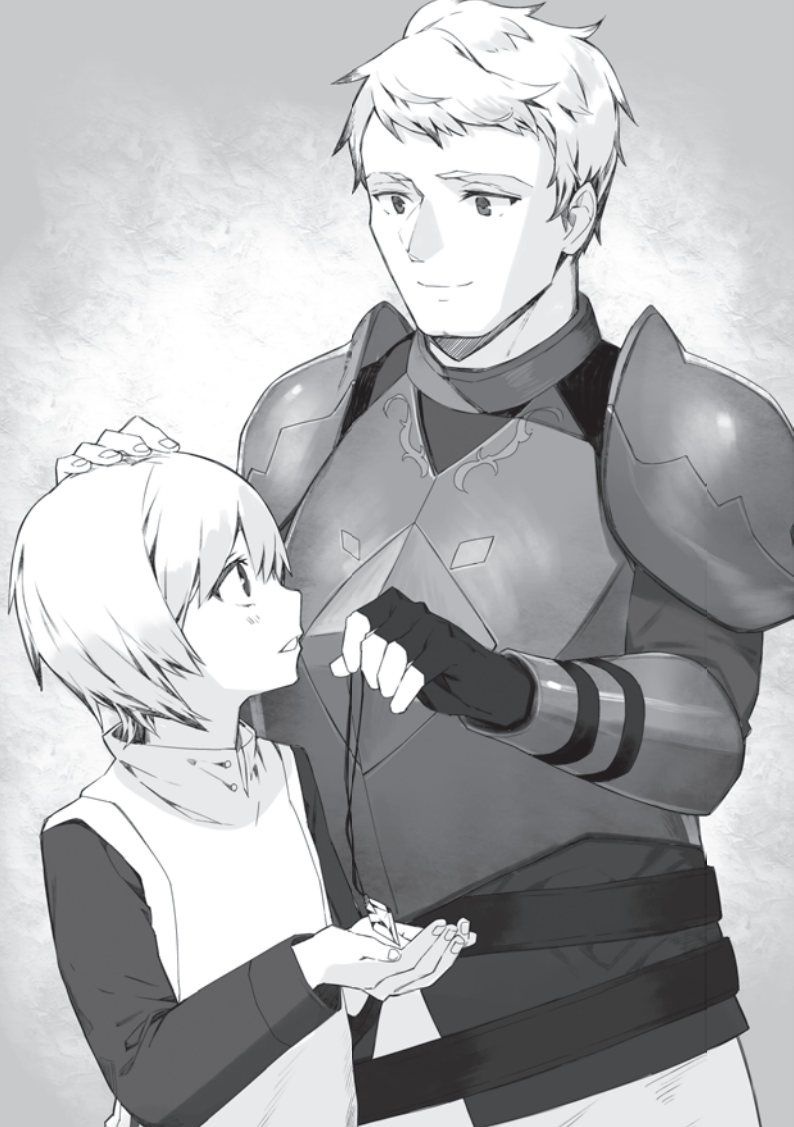
カイルバーン うんうん、気持ちはよくわかるぞ。

ラティ わたしだってボルグにはひやつとしたもんね（笑）。

ニコ さ、お姉さんも心配してるだろうから、帰りましょうか。

フィディック ええ。そのためには〈奈落の核〉を壊さないとよね？ 魔王城の中かしら。

GM うん、蛮族を倒したから幻はすっかり解けて、ちゃんとボロ屋に見える。その中に入ると、壁に埋まった〈奈落の核〉がすぐに見つかるよ。



ニコ おっと、でも壊す前にいちおう家探しをしてもいいです？　ほかに金目のものがあるかもしれない（目がG）。

一同 プレないなあ！（笑）

もともと、この家の中に目ぼしい宝は用意していませんでした。

ただ、今回の蛮族たちは自分を装飾していたという設定だし、この森は鉱物が取れやすい場所でもあります。ちよつとくらいサービスしてもいいでしょう。

GM じゃあ探索の判定をするまでもなく枯れ葉と木の実と——

ニコ はゝ解散かいさん！（手をシッシツと振りながら）

GM（笑）——と、〈3点魔晶石（MPの代わりになる石）を1つ見つけた。〉

ニコ お!? やったー!! さすがGM、わかってるうゝゝ

カイルバーン この魔晶石って、お値段はいくらだ？

GM 買値300G、売値150G。

カイルバーン えー!? 売るときは半額なのか、せちがらいなー！（笑）

ニコ MPの代わりになるし、使った方が得かもですね。フィディックに渡してこよう。

フィディック くん、ありがと。

GM それじゃあ、きみたちの背中を見ていたマーチは眩く。「あんな恐ろしい魔物を倒した直後に、気持ちの家探しやお宝に切り替えられるなんて……すごいや」

一同（笑）

GM や、皮肉じゃなくてね（笑）。マーチは心から尊敬しているようだ。だからこそ尋ねてくる。「お兄ちゃんお姉ちゃんたちは……どうしてこんな危険なお仕事をできるの？」

ニコ どうしてって、そりゃあ……か、か——

フィディック 突然しどろもどろに（笑）。

GM（カネ?）

ニコ か、家族のためさ！

フィディック えらい。ぎりぎりだと思います（笑）。

カイルバーン いい話だ！

フィディック そうかな?（笑）

ニコ や、本心からですよ？　破産した家庭を取り戻すには、お金がいるのです。

カイルバーン じゃあほくもマーチに言っておこう——それにたぶん、ひとりじゃないからがんばれるんだ。あんなに強いラティでさえ、一発くらったら大変になるんだぞ？　でも回復できる友達や——

ニコ そうですね、カイルバーンのようにかばってくれる仲間もいるから戦えるのです！

フィディック　なんか急に取り繕うように、いいことを言い始めた……。

ニコ　ちよつとフィディックー！（笑）

GM（笑）　マーチはフィディックにも、答えを求めているようだよ。「そっちのルーンフォークのお姉ちゃんは？　どうして、こんな危険なお仕事をできるの？　怖くないの？」

フィディック　え、私？　なら、えーと……（照れくさそうに）まあ、自分の知識が人の役にたつのは、悪くないものよ。

カイルバーン　フィディックがいないと、ぼくなんてごぶりんもわからないからな！（笑）

フィディック　まあ真面目な話、私たちだつて4人でやつとまともに戦えてるんだから、ひとりで来るのは無謀よ、とマーチくんには諭しておくわ。

GM　なら、マーチは反省して銀ぐ。「うん、ごめんね……大人になつたら今度こそ、お兄ちゃんお姉ちゃんたちみたいに、強くて頼れる仲間を連れて戦うよ」

ニコ　うんうん、ラティみたいな子を最低でもひとりとは連れていくといいですよ！

フィディック　こんな子、そうそういないと思うけど（笑）。

ラティ　カカカツ！

ニコ　!?　獣変貌、まだ解いてなかったの!?（一同笑）

ラティ　や、解いてる解いてる！（笑）　みんないいこと言ってるから、わたしも混ぜてもらわなきゃ。

GM　うん、マーチはきみにも尊敬の視線を送るよ。「お姉ちゃんは、どうして冒険に？」

ラティ　うーんそうだなあ、じゃあわたしは……永遠の強さを求めるためさ！

カイルバーン　かつこいいいなー！　ラティに似合ってる！

GM　うんうん。それじゃ、あとは肝心の〈奈落の核〉だ。壊す、でいいね？

ラティ　もちろん！（拳を振り上げる）

一同　パリン！

こうして、名もなき冒険者一行によつて〈奈落の核〉は砕かれた。

核からは〈奈落のかげら〉が3個手に入った。これは〈剣のかげら〉と同じく売ると1つ200Gだが、持つておくと武器を「アビスウェポン」に加工する際、よりよい割引を受けられる（カイルバーン「アビスウェポン！　響くネーミング！」。ただしそのルールは、ルールブックⅡ以降に収録だ。一行は悩んだ末、将来のために貯めておくことにした。

核がなくなつた魔域は、続ぶようにいくつかの、光の射す穴を作る。現実への脱出口だ。

マーチの手を引いて出れば、そこは森の外。夕陽に目を細め、背後を振り返ると、黒いドームが霧散していつている。もうしばらくすれば、森にも穏やかな日が戻ってくるだろう。

さて、あとは街に帰るだけ……と、思いきや。一行は傍の川べりに、倒れている冒険者風の4人組を見つける。川の流れに乗って脱出口から吐き出されたのだろうか、みんな水浸し

の真^まっ裸^{はだか}（！）だ。しかも判定の結果、彼らの体型にはピンとくるものがあつた。

GM どうやら、さっきのボルクたちが着ていた服こそ、彼らのもののようだ。

ニコ ああ、そういうことか！ 誰^{だれ}の服を着てるんだろうと思つてたんですよね。

GM ちなみに顔ぶれは、細身の10代後半くらいのの、そこそこ美形の青年（人間、同じ歳くらいのツリ目がちな女子（人間）、40代くらいのおっさん（ドワーフ）、眼鏡の幸^{さい}薄^{うす}そうな外見年齢30代くらいの男性（エルフ）だ。

ニコ じゃあ青年に、おそろおそろ呼びかけましょう。ちよいと、その人？

GM 青年がむくりと起きる。「あれ、オレはここだなを……ハッ、裸^{はだか}あ!」と前を隠す。

フィディック（笑） 見ないようにして言うわ。なにつて冒険をしていたんじゃないの？

GM 「は、そうだ。蛮族^{ばんぞく}の親玉を倒して、気持ちよく川で汗^{あせ}を流しているといつのまにかうとうとしてしまつて……」

ラティ それはきつと幻^{まろし}だよー！

GM 「ん、あれ？ 言われてみればそんな気も……じゃあ蛮族はどうなったんだ？」

ラティ 死んだ！

フィディック 言い方^{いほう}（笑）。

GM 「それはつまり、手柄^{てがま}を誰かに取られてしまったということか！」 どうやら彼らは、別

ルートから蛮族退治を依頼^{いらい}されていた冒険者たちみたいだね。「しくじったな……」

カイルバーン でも命があるだけマシだぞ！

フィディック そのとおりね。ああ、ついでに教えてあげるけど、あんたたちの服なら蛮族の死体と一緒に落ちてるわよ。その穴から入ってすぐ近くだから、拾いにいけば？

GM 「ああ、すまないね。礼を言うよ」と彼は仲間を起こし、恥^はずかしそうに去つてゆく。

ニコ（背中を見送りつつ） へー、こんなサブキャラがいたなんてなあ（笑）。

幻じゃない夢を

PCたちが少年を連れて〈青空^{アスカ}の船出亭^{ふねでてい}〉に戻ると、ミーウが「マーチ！」と勢いよく抱きついてくる。ほんの数時間ぶりではあるが、彼女にとっては待ちに待った再会だ。

ミーウはマーチの全身に怪^け我がないことを確認すると、彼に言う。「あなたの気持ちは痛いほどわかるわ。でも無茶なことはお願だからやめて！」

マーチは「わかったよ。ごめん……」と謝りつつも、続ける。「でも、やっぱりぼくは、いつか蛮族を倒せる人になるよ。すぐには、このお兄ちゃんお姉ちゃんたちみたいに強くないかもしれないけど……それでも近いうちに、きつと」

ミーウは「なんで！」と悲痛な顔をするが、マーチは握^{にぎ}りこんでいたペンダントを見せる。

「だって、ぼくは、冒険者の息子だから。それが僕の夢だから」
 少しだけ大人びた弟の表情に、ミールは言葉を詰まらせる。

カイルバーン（うんうんと頷きつつ）やつぱり、いい話だ。

GM「なってみせるよ、お兄ちゃんお姉ちゃんみたいに、裏表のない正義の冒険者に！」
 フィディック（ニコをちらり）

ニコ なにさ（笑）。

ラティ ふふっ♪

GM その後、ふたりはさみたちに深く頭を下げ、感謝の言葉を告げて店を去る。去り際にマーチは手を振る。「いつか必ず追いつくよ、そのときはライバルだ。待っててね！」
 カイルバーン おー身体に気をつけてなー（手を振りかえしながら）。

ラティ またねっ♪

フィディック うん、またいずれ。

ニコ（無言で片手を軽く上げる）

GM 店主からは「初仕事おつかれさん、よくやったな。これが初報酬だ、受け取りな」とひとり500Gをもらえるよ。

カイルバーン おお、ありがとう！ なんかほんとのバイト代みたいで嬉しいな！

ラティ これで念願の剣が買えるね（笑）。

ニコ ああそうだ、奈落の魔域の報告をしますよ。追加報酬ってもらえませんか？（笑）

GM うーん、今回は救出の一環でことでナシかな。ただ、店主は言う。「なんだって、奈落の魔域？ 最近じゃ、あまり見かけなかったはずなんだが……そうか。なにか良からぬ予兆かもしれないな、他の冒険者にも注意を促しておこう。有益な情報をありがとう」
 ニコ お、今後の伏線かな？

GM ということで、本日の冒険はこれにて終了だ。おつかれさまでした！

一同 おつかれさまでしたー！

GM あ、あと最後に「あなたがあなたに気づく表」の質問と回答をメモしたキャラクターシートだけ、提出してってね（次回の準備に使うから、ふつつつ）。

あなたがあなたに気づく表 第一の質問と回答

・カイルバーン この世でもっとも美しいものは？ ↓ 冒険の帰りに見る夕陽。

・ラティ この世界は○○だ。 ↓ この世界はジャングルだ。

・ニコ よい冒険とは？ ↓ 稼ぎのいい冒険。

・フィディック 今でも忘れられない辛い思い出は？ ↓ 実はルーンフォークとして目覚めるのは二度目。一度目の大切な記憶を忘れている。それ自体が忘れられない辛い思い出。

第一話、ふりかえりざつだん

さて、見事、はじめての冒険を終えた一行。そのブレイヤーさんたちを、GMは神戸の喫茶店に呼び出した。ステンドグラス風のガラスがオシャレな、静かな老舗だ。食事ついでに感想、質問、気に入らなかったことでも何でも、感想を聞いてみたいなと思ったのだ。

ニコP 感想？ 幻術に惑わされていた記憶しかない（笑）。

ラティP 惑ってるニコをケラケラ笑ってた記憶しかない（笑）。

GM まあねー、実はラティだけは、一度も幻にひっかかってなかったしねー（笑）。

カイルバーンP そうだったのか!? さすがラティだ！

フィディックP 私はあれだな、最初のボロ小屋で見つけたメモの内容が気になってた。

GM ああ、あれね。その先にいた門番のシフト表だよ。
一同 ぶっ!?（笑）

GM 「腹が減ったら交代の時間だ」「ただし、親びんが気まぐれに『どこどこへ行け』と言ってくることもあるから、そのときは迅速に従うべし」って書いてあつてね。汎用蛮族語の「読文」か、あとは豪邸の裏口から奇襲して、蛮族を脅して読ませて、白伏した予定。

フィディックP それを読めたら、門番がいなくなる時間がわかったってこと？

GM や、もう少し凝ってる。「敵は知能が低い」「フードはフードを深く被っている」から、敵の衣装を上から着こんで変装をすれば門番を騙せた可能性がある。で、シフト表どおり「親びんからの伝達だ、森の入口へ行け」とでも伝えれば、戦闘なしで魔王城に入れて不意も打てたって感じかな。でも必須のつもりじゃなかったから、しなくても全然問題ないよ。
ラティP なるほどー！

ニコP 確かに、その策はしてもよかったなあ。僕は幻で敵を怖がってたはずだから。

カイルバーンP でも無視して、戦車みたいに正面から突っ込んだわけだ（笑）。

GM そうそう（笑）。ちなみに、今回も今後もだけど、敵との戦闘をアイディアで回避できた場合、敵をふつうに倒した時よりも少し多めに経験点をあげようと思ってる。

カイルバーンP あーそれいい！ そうじゃないと避けられる敵とも戦いたがるもんな！

ニコP 今回はブレイが脳筋すぎた（笑）。「皆の者かかれー！」とか言ってた覚えあるし。

フィディックP あとは、鏡ね。何が映るかは、全員ぶん見たかったわよね。

ラティP あー、でもそれを言うならフィディックの願望が一番気になる！

一同 あー（頷き）。

フィディックP なんでよ（笑）。

GM（笑） フィディックは普段クールだからねえ（次回は、そこを少しだけつつくか）。

第二話

人工の心

同じPCで連続したシナリオを遊ぶことをキャンペーンと呼びます。

このキャンペーンを楽しめるよう、SW25には「成長」のルール——デジタルゲームでいうところのレベルアップがあります。やり方はかんたん。

まず、セッションを1回終えるたびに「能力値成長」。サイコロを2個ふり、「出目に応じた能力値（3なら筋力、5なら知力、とか）」の一方を選んで+します。能力値が6の倍数になると「能力値ボーナス」も上がり、関連した「魔物知識」「先制力」なども上昇！

次に「経験点の獲得」と「技能の習得」。シナリオクリアの経験点は基本的に一律1000点、加えて、倒した敵の合計レベル×10（前回だとゴブリンやボルグなど諸々足して190点）、この合計をPC全員が獲得します。あと忘れちゃいけないのが、個人ごとに「自動失敗（1ゾロ）」の回数×50点も貰えること。悔しい失敗をしたぶん、経験に換えましょう。そこに、もし貯蓄している経験点があれば合計して、支払うことで技能を伸ばせます。

最後に「アイテムの売買」。前回の報酬は、依頼料がひとり500G。戦利品を換金した額（÷4人）も足すと、ひとり620G。これと貯金を支払って、装備を新調できます。

成長報告

GMでは、どんな感じに成長したかを発表していただくさーい。GMの左隣から。

ニコ はい。僕は「能力値成長」で筋力が上がりました。技能は、順当にプリーストを3レベルに。生涯、プリースト一本で行きたいなと思ってるけど、気持ちはずぐに揺らぐかもしれない（笑）。戦闘特技は《ターゲットイング》を取りました。

「戦闘特技」の習得も、成長のわくわく要素のひとつ。冒険者レベルが「奇数」に到達するごとに1つ選べます。《ターゲットイング》は、弓矢・ガン・射撃系魔法などを誤射しなくなる戦闘特技です（前作20からの人向けに言う《魔法誘導》と《精密射撃》の合体）。ニコが新たに覚えた魔法の中には射撃があるので、それを活かすための選択ですね。

ニコ 装備は、あいかわらず武器は持っていないませんが（カイトシールド（鳳形の盾）を（タワーシールド（下じきを内側に湾曲させたような長方形の大盾）にチェンジ。回避は下がるけど、防護点が2に増えてます。堅牢さ特化でいこうかと。……ただ、実はさつきカイルバーンにお金を貸したから10Gだけ足りなくて、ギルドに借りているっていうね（笑）。

PC間でのお金の貸し借りは、PC作成時はGMの裁量次第、それ以降はPC間の自由です。また、ギルドの店主から信頼を得たならば、そこからの借金を認める場合もあります。無利子で300Gまで。もちろん、いつまでも返済しないと……？ おっ怖い怖い。

カイルバーン ほくは器用度が上がった！ 戦闘特技は《武器習熟A／メイス》を取ったから、武器はAランクのメイスを購入！ このうち90Gは、ニコから借りたお金だ！（笑）

《武器習熟》と《防具習熟》は、前衛キャラが戦闘特技に迷ったなら、ひとまず取っておいて間違いないチョイスです。それだけで、武器の方はそのジャンルの武器での攻撃ダメージが、防具の方はそのジャンルの防具を着けたとき防衛点がアップ。単純に強い！

さらに「A」ならランクAの装備を、「S」ならランクSの装備を揃えるようになります。

フィディック あれ、剣を買うんじゃないの？

カイルバーン そう！ 一瞬間なんだ。けど、前回ゴブリンを倒したときに、打撃武器のほうが敵を倒してる実感があるかなと思って。

GM メイスはクリティカルしにくいけど命中力が上がるから、堅実な武器ではあるね。

カイルバーン ただな、この《ステイルブロウ》って武器、見た目がどんなのかわからないんだよな。ネットで画像を検索しても出てこなくて。

GM あ、たしかにほくもわからないな、ごめんね。この場にデータを作った人がいればよかったんだけど。

ラティ 謎武器（笑）。

カイルバーン きっと、鋼のトゲとかが変に生えたやつだな！ 武器屋のおやじも「こんな変な武器は今まで売ったことがない。買うやつがいるとは思わなかった」とか言ってる！

フィディック なんて仕入れたのよ（笑）。

GM 防具は変えた？

カイルバーン 変えてない。前回ほぼ無傷だったから、いけるだろうと甘い考えで（笑）。

GM ほう？ それはそれは。では、今話を楽しみにしておいてね。

カイルバーン え？

GM では次、ラティ。

カイルバーン GM!? なんか不穏なセリフが聞こえたけど！

GM （笑って流す）

ラティ わたしは、グラップラーを3レベルにしたよ！ 《両手利き》を習得して、これで3回攻撃も選べる！ そのときは、前2回ぶんの命中が2されるらしいんだけど、極力当たいたいから「能力値成長」は器用度。さらに《巧みの指輪（器用度が上がる装飾品）》も買って、器用度が合計2伸びた！

GM 当たりやすい複数回攻撃、いやだなー！

フィディック 私はコンジャラーを3レベルに。戦闘特技は《魔法取束》、これは【スパ

ク（雷の範囲攻撃）で敵だけをピンポイントに狙うためね。アイテムはフレバー的に、羽根ペン、羊皮紙、あとぬいぐるみを買った。

ラティ ぬいぐるみ？ 着るの？

フィディック それは着ぐるみ（笑）。新しい魔法【コマンド・ドール（人形などを操る魔法）】を使うためよ。この間の、豪邸で寝たゴブリンとか相手には、こういうぬいぐるみがあれば斥候みたいなことをできたんじゃないかなと思つて。

ラティ へえ、頭いい！

GM なるほど。そうやって前回をもとに考えてもらえるのはキャンペーンの醍醐味だね。

おさらいついでに、前回の〈剣のかけら〉についてですが、名誉点10点に換えています。実は、名誉点を使ってデータのなメリットを受けるルールは、ルールブックⅡに掲載予定なので、それまではかけらのまま持つていてもいいのですが、覚悟を決めての投資です。

その後PCたちは、ふたたび「あなたがあなたに気づく表」を振ります。

・カイルバーン 人生とは〇〇だ。

・ラティ 前世は？

・ニコ あなたの特徴的な外見と、それについてあなたが思っていることは？

・フィディック かつて成した偉大なことは？

もちろん一話の回答も含めてあくまで「あなたが気づいた」だけなので、まだ他PCは知る由もありません。セッション中の、ここぞというときに明かしていけばいいでしょう（今話ではそのための仕掛けも、とあるプレイヤーさんの協力を得て仕込んであるしね！）。

え、あいつらまた出るの？

では第二話開始。この日は、まったくと中華の宅配を食べながらの収録となりました。

GM さて、装備を整えたら再びお金が尽きてきたきみたちは、例によって仕事を探しにギルドまで来ている。目の前には唐揚げ定食やタンスーチージョーなどが並んでいるけれど、あくまでひとときの休息。食べ終えたら、さっそく動き出すつもりだ。

ラティ（笑）何か仕事ないかなー（実際に鶏肉を摘みつつ）。

GM ちなみに、前回の依頼を見事成功させたきみたちだけど、そんな情報はこのギルドのほとんどの先輩冒険者は知らない。新人冒険者が冒険を1回成功させようが、2回めには帰ってこないことだってよくある。いちいち気にとめてはいられないのだ。

ニコ そりゃそうですね。

カイルバーン わかっちゃいるが、さみしいなあ！

GM とはいえ、だ。中には優しい先輩もいる。この場の飲食代を、金欠なきみたちの代わりに出してくれたのも実は、先輩冒険者だ。彼は冴えない見た目だが人柄がよく、きみたちの初陣成功を先輩としてささやかながら祝ってくれているようだ。

ニコ え、待つて不安になってきましたよ？ 恩を売られたり、何か盛られたりしてない？

GM それはどうかわからないけど、ひとつ言えるのはこの人の名はジミー・イーヒトだ。

ニコ (笑) よかった、大丈夫な人だ！

フィディック (ぼそつと) 本当に名前どおりかな？

ニコ フィディック、へんな伏線を張らないで!!

GM (笑) まあ、大丈夫、ふつうに地味で良い人みたいだよ。そんな彼も、団欒を終えたあとは適当な依頼を受けて働きに出ていく——と、そうしてきみたちの周りに他の者がいなくなつたのを見計らったかのように、店主が近づいてくる。「君たち、前回はお手柄だったな。その腕を見込んで、ちよつとやつてもらいたい新しい仕事があるんだが……」

ラティ やつてもいいよー！

カイルバーン やるしかないな！

ニコ いや、だから内容を聞かないと!?

カイルバーン 聞いている場合じゃないんだ、持ち金が90Gだから！ (笑)

フィディック ニコへの借金でね (ぼそ)。

ニコ (笑) だとしても、お金がないことを悟られちゃ足元を見られるでしょうに！

GM いや、そう言うニコが店主から10G借りてるよね？ なら金欠はバレてるでしょ？

ニコ ……あちゃー (一同笑)。

GM (笑) 店主からの依頼は、こんな内容だ。「君たちがゴダの森の脅威を排除してくれたおかげで、鉄鉱石や魔晶石を採りやすくなった。ただ、それを本格的に活用するには、国が『魔動鉄道』を再稼働させる必要がある。今回、その線路の再建現場で、問題が起きた」ラティ 鉄道!? なにそれかつこい！

カイルバーン おー、今回はハリー・ポッターの9と4分の3番線みたいな世界観か!?

GM アル弗雷イム大陸は特に、魔動機文明の遺産が色濃く残っている土地なんだよね。というわけで、ここであつとハーヴェスと周辺国の関係性を、店主から教わるうか。

鉄道開通計画

現在、ハーヴェスからは地方北西部の「ラージャハ帝国」と、地方北東部の「ユーシズ魔導公国」それぞれへ、鉄道路線を引こう、という計画が進行している。

発端はつい近年、ラージャハ帝国と、地方外の大国との間に鉄道が開通したことだ。

これによりラージャハはハーヴェスともパイプを繋いで交易上の要所になりたがっており、逆に鉄道網から完全に外される形となったユーシズは、自国も急いでハーヴェスお

よび他地方との交通網を開通させたがっている。つまり現在は、二国がハーヴェスとの優先的な交易権を取り合っている状態だ。

対するハーヴェス政府は、路線を2本とも確保しつつ、両国を競わせる形で、自国の出資費用を極力少なく済ませることに概ね成功している。路線工事の現場では今まさに、作業員の護衛・レールの監視などといった依頼が増しているところなのだ！

ニコ　なるほどわからん！　フィディック、覚えといてください（笑）。

フィディック　もー（ほっぺぷくー）。

GM「まあ国が関わっている大事な事業、ということだ。そして今回の問題というのが、工事の手伝いをしている魔動機の暴走でな。それを止めてほしいという依頼だ」

カイルバーン　そっかそっか、よしやるぞ！　メカが見たい！　↑少年な動機

GM「ありがとう。では、頼んだぞ」

ニコ　ん？　いや――

フィディック　依頼料は？

ニコ　そうそれ（笑）。

カイルバーン　あ、そうか！　忘れてた！

フィディック　カイルバーン、そんなのだからニコから借金しちゃうのよ（笑）。

GM「ひとりあたり1000Gだ」

ニコ　えー、1000Gじゃなーって……僕は波風立てたくないから、誰か言って？（笑）

フィディック　欲どおしい（笑）。

GM「ちなみに魔動機はそこまで大型ではないから、順当な額だぞ？　あと魔動機を倒すと、

運がよければそこその値で売れるパーツを貰えるかもしれない」

ニコ　どうしても、値は上がらなそうです？

GM（うーむ、こういうゴネには、前渡し品を与えて納得させるのが定石なんだけど、第一話でもあげたしなー）「そうだなあ、どうしても嫌なら仕方ない。他の人に受けてもらうよ。ただ、新人向けの依頼はすぐになくなりがちだから、君たちには下手するとあと半年くらいは文無しで待ってもらうことになるかもしれないな、残念だな」

ニコ　あ、これ上がらないやつだ（笑）。

GM「それか、北の山のドラゴンを8万ガメルで倒してくる依頼ならまだ残ってるが？」

ラティ　いいな～！

フィディック　いいな～じゃない！（笑）

GM「前に10レベルのやつが挑んで帰ってこなかったから継続中なんだ」

ニコ　1000Gのをありがたく受けさせていただきます！（真顔）

GM（笑）「まあ、真面目な話、今回の依頼を受けておくのはいい選択だと思うぞ。金額は

そこそこだが、金には換算されない良いことがきつとある」

ニコ お、なんですか？ それは（わくわく）。

GM「詳しくは、私の口からは言えない」

フィディック 匂わせるだけ？ 気になるわね……。

依頼#02 暴走魔動機を止めてくれ！

魔動鉄道の線路再建現場で、作業用の魔動機が暴走している。それを止め、原因を突き止めて再発を防いでほしい。

成功報酬／4000G（ひとり1000G）

ニコ あれ？ でも原因ってどう突き止めたらいんだろう？ 僕たち専門家じゃないけど。

GM 調べるときに最適なのはマギテック技能だね。でも、セージ技能でも判定できるよ。

フィディック 私ね。

ラティ（椅子をキイキイ遊ばせながら） あはは、あとは行けばわかるんじゃない？

カイルバーン とりあえず行ってみよう！ ↑抑えられないメカわくわく

GM（ゆるいなー）

一行は一応、回復薬の数だけは確認しておいた（ラティ「ポーションはまだ残ってるし、〈救命草〉は4つもあるよ」ニコ「なら大丈夫か」）。……それで足りればいいね。

GM では店を出た。するとちょうど同じタイミングで、向かいのギルドから喋りながら出てくる4人組と鉢合わせる。「今度こそ、失敗は許されない。気合を入れていくぞ！」「ええ、この大きなチャンスを活かしましょう！」「きみたちは彼らに見覚えがある。青年剣士と、ツリ目女子、ドワーフの男とエルフの男。前回の冒険の帰りに見つけた一行だ。

ラティ あ、全裸の！ 一度きりのモブキャラじゃなかったんだ！（笑）

ニコ へえ！ ならリーダーっぽい人に話しかけてみよう。やあ、ひさびさですね。

GM 青年剣士が気づく。「ああ、君たちか。前回はまあ……色々世話になったね」

ニコ どういたしまして（笑）。

GM「だがあとから聞いたところによると、蛮族退治の手柄を奪ったのは君たちだったそうじゃないか。これで貸し借りなしだな」

ニコ（ぶっと吹き出して） いや、その理屈はおかしい！（笑）

GM「しかも装備を回収しにいったら、オレの『意匠を凝らした武器』が盗られてたし」カイルバーン あー戦利品！（笑） そういえば売っちゃったな！

ニコ でもあれは正当な報酬でしょ、敵を倒して得た物ですし（笑）。

ラティ おまえたちも、また依頼を受けたのかー？

GM「ああ、今回こそきっちりこなす。君らには負けないぞ！」

カイルバーン ライバル感を出してきた！（笑）

ニコ いや、でも依頼内容が被^{かぶ}つてなきやライバルじゃないのでは？ そちらのお仕事は？

GM「フツ教えるわけないだろ、ばかめ！」と言いつつ、そそくさと去ろうとする。

フィディック 【スパーク】。

ニコ フィディック!?（一同爆笑）

GM（腹を抱えつつ）街の騎士団が「む、揉め事か？」とうかがっているよ（笑）。

ニコ おーっとなんでもないですよと引き攣^{ひき}った笑みを返しつつ（笑）、彼らに言いましよう。僕たちは線路の修理現場に向かうところなんですが、そちらさんは？

GM「いや、線路じゃないな。オレたちの依頼は——おottoと口が滑^{すべ}りそうになった！ あぶねえこいつ騙^{だま}そうとしやがって！」

ラティ（笑） ばかだー！

ニコ なら、こう訊^ききましょう。僕たちは明日出る予定なんですが、そちらさんは？

GM「なにい？ じゃあ今日出る！」

一同（爆笑）

ニコ じゃあ僕らも今日出ます！（笑）

GM「いやオレたちの方が先に出る！」

ニコ ならもっと早く出る！ 今出る！ もう出るもん！

ラティ（笑い転^{ころ}げて）なにを競^きつてるのこれー！（笑）

GM「く!? 変な奴^{やつ}め、とにかくオレたちは忙^{いそ}しいからもう行くからな！ じゃーな！」

フィディック あ、行^いった（笑）。

GM（笑）まあ、向かう先は本当に被^かつてはいないようだね。きみたちが目指す線路は、街を出て北東^{きたとう}なんだけど、彼らは街の中心に消えてゆく。

ニコ なーんだ、ならいいや。彼らの名前はわかります？

GM（青空^{あおぞら}の船出^{ふねで}亭^{てい}）の店主から聞ける。彼らはライバル店（夕暮^{ゆぐ}れの凱旋^{がいせん}亭^{てい}）所属の新人冒険者で、青年の名がシグルド。隣^{となり}のツリ目女子がヒルデ。

カイルバーン シグルドとヒルデ!? むだに格好いい名前！（笑）

GM 見た目はこんな感じね（画像を印刷した紙をちらり）。エルフとドワーフの方は、名前はまだ考えてないや。なんにしろ。

ニコ エルフとドワーフでしょ（笑）。

GM エルフもひどいけどドワーフに至^{いた}ってはそのままやん……。

カイルバーン（印刷した紙を受け取^とつて）これを壁^{かべ}にかけて「打倒^{だたう}！」って書^かこう！
フィディック 打倒^{だたう}もなにも、前回すでに不戦勝^{ふせんしょう}だったけど（ぼそ）。

ニコ（笑）まあ冗談はさておき、僕らも仕事場に向かいましょうか。
 ラティ 足をシャシャシャーって効果線にしながらー
 GM（頭を抱えて）ノリがすぐにコメディになってしまう……なぜなんだ!?

ダイイングメツセージ

一行はハーヴェスを出て、進路を北西へ。前回の森ルートとは一転して、黄土色の荒野に、重々しい鋼鉄のレールが延々と伸びている。それを数時間辿ると視線の先に、暴走する作業用魔動機と、それを遠巻きに囲んで騒いでいる作業員たちが見えてくる。

GM まずは遠巻きに魔動機を見たところで「魔物知識判定」を試みよう。大きい1体、小さいのが2体だ。

カイルバーン じゃあ小さい方から（ころころ）……5（笑）。

ラティ カイルバーン、この前ゴブリンも知らなかったもんねー（笑）。

フィディック 私が最高値かな？ 小さいほうが15。大きいほうが9。

GM なら小さい方は弱点まで抜けるけど、大きい方の弱点は抜けないね。

ザーレイ 魔動機文明時代に作られた魔動機。サイズは人と同じくらいで、鋭利なフォルム。背中に背負った筒から光の弾を発射するうえ、マナコーティングされたボディで魔法ダメージを1する。「弱点…衝撃属性ダメージ+3」。

ブルドルン 体長3mほどの少し大きめな、ずんぐりとした人型魔動機。両腕のハンマーに射出機構が付けられており、離れた相手にも攻撃することが可能。

ニコ 衝撃属性？ ラッキー！ 覚えてたばかりだ。

カイルバーン 3m？ 勝手に10mくらいの恰好いいロボだと思ってたぞ!!

ニコ そのレベルの敵は、さすがにまだ難しいでしょう……3階建てくらいあるし（笑）。

カイルバーン うん。だからその場合はこっちも正義の魔動機に乗りこんで——

ラティ 超合金合体ロボ！（笑）

フィディック ひとまず作業員の避難を優先しましょう。

GM 「ああ冒険者さん、来てくれてありがとう」と親方が言う。「見ての通り、急に命令を聞かなくなっちゃった……ただ、おかしいんだ。人は襲われていない。奴らはどうも、線路を優先的に壊そうとしているみたいでな」

カイルバーン？ どういうことだろう。

フィディック 違和感あるわね……これ、本当に暴走？ 目的を持って操られてない？

ニコ (ぽんと手を叩き) 賢い、フィディック。

ラティ フィディック、ルーンフォークは機械と喋れる、とかない？

GM ルーンフォークがというより、魔動機側が「言語…なし」だから喋れないね。こいつらは発声機構を持たないようだ。

フィディック なら、彼らの中を調べるしかなさそうね。私のセージ技能？

GM うん。ただ、停止させずに調べるのは難しそうだ。データにもある通り、ブルドルンはハンマーで、ザーレイは光の弾を撃って攻撃してくるから。

フィディック (笑) なんてそんな機械を工業用に使ってるのよ！

GM それには、かくかくしかじか。

魔動機は多くの街で、人々の生活に寄り添って便利に使われている。しかし、それらのほとんどは、かつてのハイテクロジー文明こと「魔動機文明時代」の遺産を発掘・再利用したものだ。そして魔動機文明時代が減んだ理由は、300年前の蛮族大侵入こと「大破局」。だから再利用されている機械の中にも、当時の戦争用モデルの流用は多い。

フィディック なるほどね……でも、有事に強制停止できない機械は使っちゃだめよ。

GM 「人は利便性に弱いからな。事故が起こるとわかっていても鉄道を再建するように」と親方は頭をかきつつ言う。「ともあれ、ブルドルンと戦うなら『部位』に注意しな」

部位 キャラクターが人よりもだいぶ巨大な場合、サイズを表すために複数の「部位」という表現を使うことがある。たとえばドラゴンの頭、胴体、尻尾といったように。

部位はデータ上、それぞれ独立したHPやMPなどを持ち、あたかも別のキャラクターのように手番を行う。だが、あくまで同一の生物でもあるので以下のルールに従う。

①それぞれの部位は常に一緒に移動し、同一エリアにいないてはならない。

②もしも「コア部位」を持つ場合、その部位のHPが0以下になると、他の部位も戦闘不能になる(頭を貫かれたドラゴンが、翼だけ行動してたらおかしいよね?)。

GM (ホワイトボードを引っ張り出してマグネットを2つ並べながら) つまりブルドルンは、こういう風に表すってこと。

カイルバーン つ……2体だ！ 身体の真ん中が引っ付いているだけで、事実上2体だ！

GM バレた？ (笑) こいつはコア部位もないから、本当に、2体みたいな印象だね。

ニコ 親方に確認は取ります。我々がやれば壊してしまうでしょう。よろしいですか？

ラティ なんか強そう感だしてきた (笑)。

ニコ いや、だって事実ですし(笑)。
GM「やむをえんだろう、よろしく頼む」

ニコ OK。なら【フィールド・プロテクション(被ダメージ)】を唱えておきます。

GM ん、魔動機は人を襲ってこないから充分に余裕はあるだろう。効果時間18ラウンドのうち、1ラウンドだけ減らしておいてね。

ラティ ならわたしも、獣になつときまゝす♪

戦闘の始めは「戦闘準備」。いつも通り、カイルバーンがラティに《かばう》を宣言。

次いで「先制判定」。これも、カイルバーンが奪取した。敵は全員前衛だ。ということは、PCたちは全員、後方エリアから始めるのがセオリー。

フィディック せっかくだから【スパーク(雷の範囲攻撃)】かな。ブルドルンのデータに「弱点…雷属性ダメージ+3」って書いてあるけど、これは適用されないんだっけ？

GM うん、魔物知識判定で暴かない限り、本来の弱点属性で攻撃をしてもボーナスは付かない。ちょっと不思議に感じるかもだけど、的確な当て方をできなかった、という扱いだ。フィディック 仕方ないわね、達成値は(ころころ) 10よ。

GM 抵抗は固定値でザーレイが12、ブルドルンが13。両方抵抗だから、まず「半減」のダ

メージを出して、そのあとザーレイはマナコーティングで1ね。

フィディック じゃあ最終的に、5、4、5、4……あー抵抗がなければ結構いったのに！カイルバーン いやいや、充分すごいぞ。さすが魔法使い！

ニコ うんうん、今回は僕もそれに続きますよ。新魔法——【フォース】！

【フォース】 プリーストが3レベルで習得する、神職には珍しい攻撃魔法。「衝撃」そのものを飛ばし、単体に「威力10+魔力」ダメージ。なんか中二くさくてよい。

ニコ これを《魔法拡大/数》して、ザーレイ2体を対象に(ころころ) 達成値13！

GM それは抵抗……できない！ だがマナコーティングがある！

ニコ でも弱点も乗るから……どっちも10点ダメージ！

一同 おおー！

GM ぐ!? これは……痛いな。弱点をピンポイントに突かれてるのがやっぱりまずいか！ラティ&カイルバーン よし次！ あつ——(顔を見合わせる)

仲間に触発されて自分も行動しなくなったからか、ふたりがハモって笑い合い。

こういうとき、TRPGっていいなと思う。

カイルバーン どうぞどうぞ(笑)。

ラティ(笑) ありがと！ じゃ、お先に失礼しまーす！

フィディック 誰をどう殴るかが大事そうね。

ニコ セっかくデータをもらったんだから、敵が何をしてくるかを見ときますせん？

GM それで言うところの「光弾」は魔法ダメージ。鎧とかの防護点を無視するよ。一同 え!?

カイルバーン (自分の装備を見て) このチェインメイル役に立たないじゃーん!?

ニコ (真顔で) ザーレイを先にやっちゃいましょう。

ラティ なら残りHPが多い方のザーレイに《牽制攻撃(命中上昇、クリティカル鈍化)》!

(ころころ) 命中15!

GM こっちの回避は11、当たった。

ラティ 14点ダメージ!

GM 11点通し……くそー、ちょうど壊れた! せめて光弾を撃ちたかった!

カイルバーン 1回目の攻撃だけで……!

ニコ ワンパンのラティ(笑)。

ラティ でももったいないんだよー2発目は違う相手を殴れないから。

フィディック じゃあもう1体のほうは、カイルバーン?

カイルバーン そんなこと言われてもラティには敵わないぞー?(笑) 命中14!

GM むう、これも当たった。大丈夫、カイルバーンも武器を新調して強くなってるよ。

カイルバーン 頼む、ステイルブロウ(ころころ) 12点ダメージ!

GM あ、HP……1残った!(笑)

カイルバーン あーまた! 一話でも同じような場面あったあー!(笑)

ラティ「やったか!」って言った後、砂煙の中からゴゴゴ……って起きるやつだ(笑)。

GM 次は敵の手番だね。ザーレイの光弾は射程が長いから後方エリアまで狙える。で、対象だけど、今回はちよつと裏事情があるから……そうだな、サイコロで1が出たらカイルバーン、2ラティ、3ニコ、4と5でフィディックを狙うことにしよう。6は振り直し。

ラティ あれ、フィディックだけ多い?

ニコ まさか、ルーンフォークを優先して!?

フィディック あら。

カイルバーン あぶない! これ、《かばうI》は変更できないのか?

GM 宣言後に対象の変更はできない。し、そもそも前線から後方エリアはかばえない。

カイルバーン あいたー!?

GM 光弾の対象は(ころころ) うん、フィディックだ。精神抵抗力判定で目標値12!

フィディック（ころころ）14。よし、抵抗！ ↑珍しくガッツポーズ
GM むーだめカー！ ならダメージは……出目が3じゃ、色々ひいて2点しかないなあ。

ニコ なーんだ、魔法ダメージも意外と大したことないじゃん（笑）。

GM ぐぬぬ。だが次はブルドルン、こっちの方がレベルは高いぞ。同じくフィディックの優先度を高くして（ころころ）あ、でも今回はカイルバーンへ。普通に殴って命中13！

カイルバーン 回避12！ 当たった！

GM 重装備だと避けるににくいよね、17点ダメージ！

カイルバーン じゅ・う・な・な!? HPが一気に3分の1も減った！

ニコ げ。こっちの方がまずいんじゃない?!

GM ふっふっふ、続いて右半身の攻撃（ころころ）再びカイルバーンに。

カイルバーン 避けてくれ！（ころころ）回避13！ やった！

ラティ すごい必死だ！（笑）

フィディック 避けなくても平気なように重い鎧と盾を装備したはずじゃ？（笑）

ニコ ガチガチの鎧を着ながら汗かいて避けてますね（笑）。

カイルバーン 動かないと死んじゃうー！（瞳孔くわつ）

一同（笑）

第2ラウンド。そのカイルバーンがラティへの《かばうI》を宣言しつつ必死の形相で、ザーレイBを沈める。早くも、残る敵は両手ハンマーことブルドルンだけとなった。

カイルバーン 負けないぞ！ こっちには両手アイアンボックスがいるんだぞ！

フィディック どうしても一斗缶を想像してしまう（笑）。

GM ブルドルの回避は右も左も12だ、来るがいい。

ラティ 今回も、避けられるのが怖いから2回攻撃に《牽制攻撃》をのせとこう（ころころ）命中16、ダメージは13！

GM 4点カットで9点受け。ぐ、やっぱラティは痛いな……。

ラティ なんの、もう一撃だ！ 2回目は牽制効果が付かないけど（※これも前作からの変更点なのでチェック！）、命中15のダメージ13！

GM 9点通し。合わせて18か……右半身が一気に、HP半分以下になったなあ（苦笑）。

フィディック あ！ ごめんみんな。私、この手番は回復魔法を撃つつもりだったけど、それより先に【エンチャント・ウェポン（物理ダメージ+1）】を唱えた方がよかったかも。

ニコ（魔法リストを見て）ほんとだ、それを先に撃てばラティのダメージも上がったね。

ラティ えへへ、我慢できなかったー

一同（爆笑）

カイルバーン ……ばくたちは、とんでもないものを起こしちゃったんじゃないか!?(笑)

フィディックは結局、なんか損した気分になるのも嫌なので【プロテクション(被ダメージ)】を全員にかけておいた。ブルドルンのハンマーは、後衛にも攻撃できるからだ。回復予定だったカイルバーンの傷は、本職のニコが【キュア・ウーンズ】。

敵の手番、ブルドルンは左右の手ともにハンマースローをして、ニコに連続攻撃。重装備すぎて回避が1なので、当然2回とも当たって10点ダメージが飛んでくる。だが【フィールド・プロテクション】と【プロテクション】とで合計2点ぶん減らせるので、ちょうど0点ダメージ! めっちゃくちゃ硬い……(ニコ「信仰の力で避けきりました!」フィディック「避けてはいない」ニコ「人差し指を立てて」シー(笑)」)。

さらにPCの手番。ニコとフィディックは待機。カイルバーンが攻撃を当てて9点ダメージ。右半身をついに撃破! さらにラティの連続攻撃(ラティ「キエエ!」ニコ「僕いつも、ラティがあの獣の姿から戻らなかつたらと思うと怖いんだよね」ラティ「身体が勝手に!」(笑))で、左半身をHP3点まで追い詰めた。どんな女の子やねん。

GM 続いてこちら……これが最後の手番になりそうだな。すっごい硬い相手だけど、ひと花くらいは咲かせたい。(ころころ) お、最後の最後はやっぱりフィディックを狙ったよ。

フィディック (ころころ) ああ、回避できないわ……!

カイルバーン あかん!

GM 12点ダメージ!

フィディック 6点通し! あ、ぜんぜんHP残ったわ(笑)。

カイルバーン あれ? フィディックはそんなに硬くない装備のはずなんだけども……。

ニコ ダメージが低く済んでいるのは、魔動機を信仰してるからでしょうか?

フィディック してません(笑)。むしろ私は、人間を信仰していると言えるかもしれないわ。ルーンフォークは誰かに仕えたいという欲求があるから。

ぐぬぬ。でもフィディックのこの台詞、いい伏線になっていると後で気づくことになりました。最後はラティの一撃でブルドルンを倒し、戦利品判定。(粗悪な魔動部品)などを獲得。

フィディック って結局剥ぎとってるし。修理しなきゃいけないんじゃないかなかったの?

ニコ あ、ほんとだ(笑)。

GM (笑) まあいいよ。「粗悪な」だから、もともと取り替え予定の部品だったってことで。それよりも、剥ぎとろうとしたときにきみたちは、魔動機たちの様子がおかしいことに気づく。彼らは最後の力を振り絞って、自分の胸に指先で何かを彫り残しているようだ。

ニコ え、機械が自分に？ タトゥーを？

GM どうやら「魔動機文明語」の文字のようだ。

カイルバーン フィディックしか読めないやつだ！

フィディック はいはい見るわ。なんて書いてある？

GM ^{トウ} Chamberlin

カイルバーン ……シャンベルタンへ？

ラティ ていうか、この世界に英語表記ってあるの？

カイルバーン それを言ったら、ステイルプロウもおかしいことになるから（笑）。

ラティ あ、そっか。とりあえずフィディックに訊こう、何のことか知ってる？ って。

フィディック （GMをうかがう）

GM 「セージ技能レベル＋知力ボーナス」で判定どうぞ。

フィディック （ころころ） 11。

GM 聞いたことがある気がするけど、いまいち思い出せない。

ニコ 親方に訊いても？

GM 「シャンベルタン？ 知らねえなあ」

フィディック 「o」 ってことは、場所の名前かしら？

カイルバーン 人の名前かもしれない。

ニコ ひとまずギルドの店主に報告に行きましょうか。

ラティ やー今日の冒険はあつさり終わってしまったなー（笑）。

感染する暴走

もちろん、これで終わリなわけではない。〈青空の船出亭〉に戻ってみると、店内に他の冒険者がひとりもない。妙だ。カウンターの店主はというと、執事風の初老の男性と、十代前半くらいの少女の2人組とひそひそと何か話している……

ラティ ひつじ？

フィディック メエメエ、メエメエってやばいでしょそんな店主（笑）。

GM 店主は、きみたちの姿を確認すると言う。「おお、君たち。依頼は完了したか？」

ニコ ええ、なんとか。と言ってお金に手を伸ばしますよ。

GM おっと、その手を掴んで店主は続ける。「原因は突き止めたか？」

ニコ ん？ ……あ!!

意味ありげなメッセージは確かに見つけたが、魔動機の構造を解析する判定をやらずに帰

ってきた一行。そんなことに、今さら気づく。

GM「え、言ったよな？ 暴走を止めたあと、原因を突き止めて再発を防いでくれって」

一同（爆笑！）

ニコ やっぱー忘れてた！ 今から戻った方がいいですか？

GM（笑いつつ）「まあいい、そのことはいったん置いておこう。それよりも今度は、この街でまずいことが起こっているんだ。魔動機の暴走が、街中にまで広がっていてな」

カイルバーン 追加で1000G貰えるのか？

フィディック いやいや、まだ最初の1000Gぶん働いてないから（笑）。

GM うん、継続した依頼だね。「これがおかしくてな、人が狙われているわけじゃない。ただなぜか、魔動機が魔動機を壊して回っているんだ」

ニコ そういえばフィディック、気持ち、狙われてたよね？

フィディック やっぱりルーンフォークだから、だったのかしら……？

店主の話はこうだった。魔動機と一言にいつても、ザーレイなどの自立型と、鉄道や家電に近い、自立型でないものがある。現在は、前者が、前者と後者両方を壊している状況だ。他の冒険者たちは前者を仕方なく破壊して後者を守っている。ただ、このまま続けるわけに

はいかない。どちらにせよ被害額が甚大すぎるのだ。根本の原因を、解決する必要がある。

カイルバーン 今ほかの冒険者が店にいないのは、対応に追われているせいかな！

GM そゆこと。「一応、専門家に見てもらったところでは、自立型に外部からのマナ阻害じみたものは感知されず、解体しても体内の異常は確認されていないらしい。内にも外にもエラーはないのに、破壊を自らの意思のように実行しているわけだ」と、そういう話をしていたら、きみたちのすぐそばで話を聞いていた少女が話しかけてくる。「あなたたち、実際に暴走の現場を見たのでしょうか？ 本当になんの収穫もなかったの？」

ニコ え？ あ、はあ。自分の胸を傷つけてはいましたけど。シャンベルタンへ、って。

GM「ふむ、意味がわからないわね」

ニコ ……誰です？ と店主を見ますけど。

GM 店主は困ったように、口を嚙む。ただ、ここできみたちは、彼女が何者か「冒険者レベル＋知力ボーナス」で気づくかどうか判定ができる。

フィディック（反射的にサイコロを握りつつ）あれ、もしかして有名人？

一同「8」「10」「14」

GM うん、それだけあれば充分にわかるね。彼女は「アイリス姫」だ。アイリス姫は、現王ヴァイス・ハーヴェス（人間／男／25歳）の、腹違いの妹にあたる。亡きヴァイスの父、

先代王ヴェルベットの妾の娘^{めかけむすめ}。ちなみに、隣の執事風の初老の男性は、彼女の世話役だ（と言いつつ、ふたりのイメージ画像を見せる）。

ラティ わ、かわいい子♪

カイルバーン うわ、執事の人つよそう！

GM そうだね、執事は細身だけど、研ぎ澄まされた真剣^{しんけん}のような強さを感じさせる男性だ。姫の方は、気の強そうな13歳の少女。いまはフードと首巻で変装しているけど。

フィディック でも、なんでお姫様がこんなところに？

GM アイリス姫は肩^{かた}をすくめる。「耳の早い民には気づかれているし、取り繕^{つくろ}うことでもないでしょうね」と言って、執事に顎で指示を出す。執事が引き継いで続ける。「恥^はずかしながら、現在、王城内部は少々ややこしいのです。表向き、明言はしていませんが——」

現在、ハーヴェス王国の上層部は三派閥^{はばつ}にわかれた権力争いでピリついている。

ひとつは、若きカリスマの王に明るい未来を夢みる、ヴァイス派。

ひとつは、貴族・騎士^{かし}といった身分の高い者たちを率いて権力を得ようとする、王の外交補佐官であり他国の官僚と密接な繋がりを持つヒンメル侯爵^{こうしやく}（人間／男性／55歳）派。

そしてもうひとつが、ハーヴェス市内のギルド（つまり市民の声）ほぼすべてを束ねるとされるダミアノ商工伯^{はく}（リカント／男性／44歳）派。

このデリケートな状態で、ヴァイス王が国務である鉄道再建事業の不幸際——つまりは今回の魔動機暴走——の解決を冒険者に頼^{たの}むと、ダミアノ派に見えように見られ、ヒンメル派からの印象が悪い。

そこでヴァイス王は、妹アイリスに、信頼^{しんらい}できる執事を護衛として付けて、水面下で行動させた。アイリス姫は妾の子ゆえに王室内での立場は肩身^{かたみ}が狭いものがあるが、逆にいえば幸か不幸か、比較的フットワーク軽く、市外へと降りてくることができる。

まあ、言い方を変えれば、姫を差し向けないといけないほど現王ヴァイスの周囲に信頼できる人間は少ない、ということにもなるのだが……

ニコ ふむふむ。みんな、わかった？

カイルバーン なんかカッコいい話をしてるってことだけは！（笑）

ニコ 僕も、おつむがそんなによくないし、政治の話には興味がないから半分くらいしか理解できていないと思います（笑）。フィディック、ちゃんと聞いてくださいね。

フィディック この人はまったく……（肩すくめ）。

GM そんなニコにアイリスが言う。「ただ、名誉^{めいよ}の話には興味があるでしょう？」

ニコ え？ あ……はい。お金に繋がりますから（笑）。

GM 「見た目上の報酬では1000Gにしかならないけれど、形はどうあれ、現王直下の任

務であることは間違いない

ニコ ああそっか！ この人たちが本来の依頼主なんですね？

GM 執事は微笑む。「ここまで喋るのは、みなさまを信頼してのこととご理解ください」

ニコ げー、圧力をかけてきてるじゃん（笑）。他言無用ってことか……。

フィディック かわりに、覚えを良くしてもらえば金銭以上の価値がある、と。

GM 「そのあなた、なかなか見込みのある冒険者ね。気に入ったわ」

ニコ あーそういうえば最初に店主が言っていましたね。

GM 「そもそも、あなたたちの任務には原因を究明して再発を防ぐことまでが含まれていた。

まだ依頼は継続しているはず。そうよね？」

ニコ ……はい、すみませんでした（笑）。

GM 「で、突き止めた？」

カイルバーン まだです……（肩をすぼめる）。

ラティ これからしようと思ってた……。

一同 （爆笑）

GM なんだその宿題みたいな言い訳は！（笑）「というわけで、よろしく頼むわよ」

フィディック あのー、執事さんにも一応訊きたいんだけど「シャンベルタン」っていう言

葉はご存じありませんか？



GM「聞いたことはありませんなあ。ただ、街で調べればわかるかもしれません」
 フィディック「なるほど、シティアドベンチャーというやつね。」

ニコ「お姫様、僕たちのように原因を探してる人って他にいます？」

GM「聞いたところによると、他のギルド支店、たとえば向かいの〈夕暮れの凱旋亭〉の冒険者たちは先行しているらしいわよ。情報通のダミアノ商工伯から命が下っているとか」

カイルバーン「あゝシグルド！」

ラティ「なるほど、そこで繋がるんだー！」

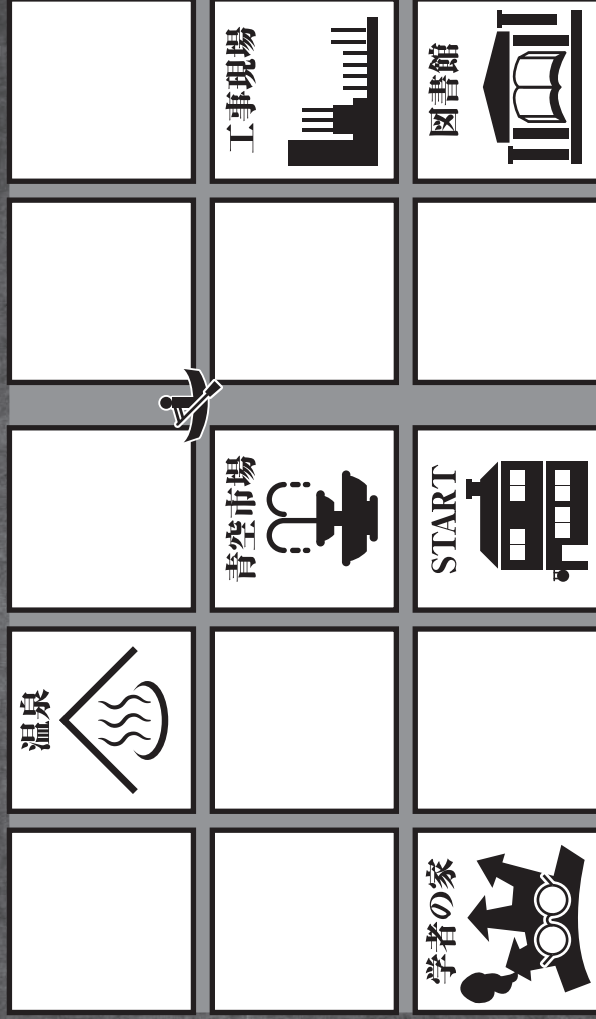
捜査、水の都

さてさて、ハーヴェスの街に繰り出した一行。ここからは街での捜査だ。

フィディックの言っていた「シティアドベンチャー」というのは、シナリオのジャンルのひとつ。ダンジョンではなく、街を舞台に繰り広げられるもの全般を指します。今回もそれに分類されるのですが……ただ、このシティアドベンチャー、初心者GMが取り回すのは少々難しいといわれます。なよりの理由は、行ける場所と出会える情報源の多彩さ。

店、教会、図書館、道端の人からの聞き込み——PCたちがGMの想定外の行動をとりやすく、GMはテンパる可能性が高い。というわけで今回は、ラクをすることにしました。

ハーヴェスMAP



ので、今回もそれに従って合計3個使うと1④経過する。魔法での回復なら、発動時間に準備(たとえば【キュア・ウィーンズ】なら「瞬間」だから④は進まない)。

ニコ そのまゑに確認なんだけど、僕らのHPとMPついていくらか回復してます？

フィディック 私、少し怪我してるのよね。魔動機に殴られたから。

GM 寝ればいくらか回復するんだけど、今回は暇がなかったね。でもまあ会話をしていた時間もあるし、10分だけはサービスしよっか。回復薬を1回使つていいよ。

ニコ よし、ラティ頼みました！ レンジャー技能の見せどころ！

ラティ オッケー♪(救命草(HP回復薬))を使つておきまーす(ころころ) 8回復♪
フィディック ありがと。

カイルバーン (ルールを見て) これ、水路はひとりずつ20G取られるのか!? 痛いな！

フィディック まあ渡し屋だから、重さによって高くなるのは仕方ないんじゃない？

ニコ その他、アイディアがあればというのがミソだね。なんか手はあるはず。

ラティ 羽、生えないかなあ。

GM 生えません(笑)。

ニコ そうだなあ、たとえば……走る、は？ 徒歩はあくまで徒歩ですよな？

GM ン？ ああ、まあそうか。ぼくのイメージだと徒歩でも小走りくらいのイメージだっ

たけど……たしかに、10時間ずっと走ってるわけでもないもんね。

ニコ そう！(人差し指を立てて) だから、一時的に走るってできると思うんですよ。

GM OK。じゃあ「走る」も設定しよう。1マス1④で済んで……ただし疲れるぶん、HPにダメージを受ける、という扱いでどう？

ニコ うんうん、いいですね。

フィディック 1ダメージくらい？ 2？

カイルバーン 優しくしてくれ〜！(笑)

GM いや、固定よりは威力表を使った方がおもしろそう。「威力0」だと……2dで5以下なら0で済むけど、6で1、7で2、12を出すと4ダメージもくらう。どう？
ラティ うん、おもしろそう!!

カイルバーン ランによるダメージだから当然、防護点は無視だろうな！(笑)。

GM では、まとめよう(ホワイトボードに書き足す)。

・走る お金がかからない。時間もかからない。だがダメージをくらう。

1マス↓ 1④消費&ひとりずつ「威力0」ダメージ(防護点無視、C無し)

GM じゃ、あらためて。はじめは、どの方角へ移動する？

ニコ（マップを指して）あの工事現場はどうです？ 図書館とかの、いかにもな情報源は他の冒険者に調べられてそうだけど、危ないところは後回しにしてそうかなと。

フィディック　だとしたら、工事現場には他の人がまだ手にしていない情報があるかも？

ニコ　ザッツライト♪。

ラティ　ルートが、図書館のほうと青空市場のほうがあるよ？

フィディック　時間がないのよね？　なら、図書館で調べ物をしてたら余計にかかりそう。

市場で聞き込みをする方が早いんじゃない？

カイルバーン（手をポンツ）それだ！

GM　移動方法は？

ニコ（みんなと顔を見合わせてから）……走れ！

GM　いきなり？（笑）

GMとしては、PCがどんな判断をするかわからないので、マス目の数は「徒歩」を織り交ぜても踏破できる量に抑えています。が、逆にプレイヤーさんからすると、GMが何を考えているかわからない以上、HPに余裕のある今のうちは時間のほうを温存しておく、と考えるのはごくごく自然です（いや、そこまで考えてくれるのかはわからないが）。

ニコ（ころころ）よし、0ダメージ！

フィディック　1。

カイルバーン　あー、2だー！

ラティ　わたしも2！　あー日ごろの運動不足が！

一同　どこが!?（笑）

フィディック　むしろ元気づけて、魔動機を突き飛ばして怪我したんじゃないの（笑）。

GM　じゃ、さっそく青空市場についたよ。ただ、ここは随分と騒がしい。暴走した魔動機とそれを止めにきた他の冒険者たち、巻き込まれないよう避難する人々でパニック状態だ。

ニコ　避難民を誘導しつつ、聞き込みできそうな人を捜そう。魔動機の暴走に心当たりありませんか？　シャンベルタンって知ってますー？　って。

GM　では、きみたちは人ごみの中に、特に魔動機から狙われている人を見つける。どうやら魔動部品売りの露天商で、商品を抱えて逃げまどっているようだ。「助けてくれー！」カイルバーン　もちろん助けるぞ！

GM　OK、なら戦闘だ。ただ、これは毎回やってたらキリがないから簡易処理にする。

ニコ　きりがいいって（笑）。どれだけ敵を出すつもりなんですか！

GM　街中で暴走してるから（笑）。処理方法だけど、まず対象をランダムに決めて、畏みたくダメージを1回だけ与える。今回もフィディックが少しだけ狙われやすく。敵の種類や

攻撃手段はランダムに。で、その処理後に自動勝利。停止させられたことにする。
 ファイディック ふむふむ、いいわよ。

GM (ころころ) おっと、今回はザーレイが飛び出してきたね。こいつは「光弾」を撃つて、
 カイルバーンに攻撃だ。目標値12の「精神抵抗力判定」をしてみて。

カイルバーン (ころころ) 判定成功！
 GM なら半減して、6点のダメージ。

ニコ という、尊い犠牲を払って倒したわけですね(笑)。

ファイディック 倒したとき、シャンベルタンへはやっぱりあるの？

GM あるね。

ニコ 戦利品判定は？

GM ないね(笑)。ほろほろすぎて拾える部分がないってことにしよう。

ニコ ちっ(笑)。

カイルバーン 露天商さんに言おう。怪我はないか？ 事情を聞かせてくれ！

GM すると露天商は「ありがとう！ 聞いてくれ、私は気づいた、気づいたんだ！ 魔動
 機たちが狙う魔動機には共通点がある！」と興奮した様子で言っている。「ハーヴェス産の
 ものだけが狙われている！ よその街から輸入したものは狙われていない！」

カイルバーン ……どういうことだ？

ファイディック ハーヴェスの経済を狙う、何者かの陰謀ってことかしら？

ニコ 三派閥が関係してる？ いや、でも自分の街を自分で貶めはしないような……？

謎は深まるが、それ以上の情報は露天商からは得られそうにない。彼とは別れる。

カイルバーン 他の人にも話を聞きたいけど、なんかないかな。

GM ー、そうだなあ(他のスポット用の情報は出してあげられないけど、このイベント
 くらいは起こしてもいいかな？) じゃあ、一般人は逃げただけで、見覚えのある冒険者バ
 ーティなら見つけた。「む、また会ったな。だが今回は手柄はやらないと言ったはずだ！」
 カイルバーン あ！ シグルドとヒルデだ！ ↑なぜか嬉しそう

ラティ エルフとドワーフ！

ファイディック その名前、決定なの？(笑)

ニコ 情報交換をしませんか、と持ちかけますよ。反目しあっても仕方ないでしょう？

GM 「いや、反目はするさ、また横取りされたらやだからな！」「そうよそうよ、今回はし
 くじれないのよ、なにせ私たちのバックにはビッグネームがついてるんだから！」

ニコ うん、まあその情報は知ってますけどね。

GM 「なにー!?」(一同笑)

ニコ (笑) 良い情報は、なにもくれそうにない？

GM うん、こいつらは賑やかすだけ賑やかして、去ってゆく。

ニコ ちい、じゃあこつちも「けちんぼ！」って言って走り去ります (笑)。

ラティ そうそう、時間はこつちもないんだ！ (笑)

カイルバーン ④が減っちゃうんだぞ！ (笑)

フィディック あいつらちよくちよく出てくるけど、何なの (笑)。

ちよつと気が抜けつつも、一行は市場を出る (ちなみに、さっきの魔動機との戦闘で④経過はありません。戦闘って1ラウンド＝10秒だから意外と短いのです)。

そして隣のマス、ランドマークのないスポットへ走って移動。1④と、ダメージを結構喰らう (カイルバーン「この前ゴブリンから受けたダメージよりも大きい！」 (笑)」)。

GM えーと……いちおう確認だけど、「徒歩」を選べば別にダメージはないからね？

ニコ わかってますよ！ けど温存です、温存 (笑)。

ラティ あ、でもわたしが薬草くらいは使おうか？ カイルバーン。

カイルバーン ありがたい！

ニコ なるほど。じゃ、そのあいだにラティへの回復は僕がやっておこつかな。GM、これ

だと時間消費は2回の回復あわせて10分でいいよね？

GM どうなんだろう？ まあ今回はよしとしよつか。そういう細かい④経過は、こつちでメモっておくね。

ラティ (ころころ) カイルバーンに7回復！

ニコ (ころころ) ラティに1回復……技能がないとこれだよ！ 次からやめます (笑)。

GM さらに、このマスでは地下からゴゴゴ、と音がするよ。場所は直下ではないようだが、詳しい場所はわからない。

ニコ お！ なにかあるな、調べてみるこつてできます？

GM 「スカウト or レンジャー 技能＋知力ボーナス」でわかるかもしれない。

カイルバーン & ラティ (ころころ) 12！

GM なら、音の発信源は北の地下かな、と思った。

ニコ これは見にいきましょう！ シグルドたちに先取りされたくないし。

GM 移動方法は？

ニコ (みんなと相談して) ……歩く。

GM (笑) そろそろダメージが嫌になつてきた？

ニコ それもあるけど、音を探るなら慎重にかなつて。

GM なるほど……じゃあ2④かけて到着した。音を探る前に、まずはこのマスでのイベ

ントだ（ころころ）おめでとう、「粗悪な魔動部品（100G）」を拾ったよ。

カイルバーン え、そんなものもあるのか!?

GM ランドマークがないマスに入ったときに、ランダムイベントがあつてね。実はさつきも振つてたけど、「なにもなし」が出たから。

ニコ いいですねえ、この部品をお店で売るのに時間はかかります? :

GM かからない、でいいよ。同様に、買い物もすぐに済むことにしよう。

ラティ 〈救命草〉、あと1つしかないよ! :

ニコ なら2つ買い足しときましよう。お金の足し引きは、こつちで戦利品と一緒に記録しておきます。魔動部品、ちようどいいところ出てくれた♪（メモメモ）

フィディック お金の管理をするとき、ほんとに楽しそうね（笑）。

カイルバーン GM、この場所でもう一度、音の発信源を探ってみたいんだが。

GM 再び同じ判定だね。「スカウト or レンジャー 技能+知力ボーナス」。

ラティ （ころころ）6ゾロ!

カイルバーン おお、今日はレンジャーが大活躍だ! ぼくは7（笑）。

GM 音は、南から聞こえる。

一同 （吹き出す）

フィディック 移動している…!?（笑）

カイルバーン これは、ドリルつけたロボが地下をゴゴゴって進んでいるやつだな!（笑）

ニコ あれ? こりゃ騙されたかな、GMに（笑）。

ラティ ボスかな?（わくわく）

対象の移動はランダムで、比較的ゆるめなんだけど、今回はすれちがっちゃいましたね。一行は地下を一旦おいて、歩きで東に。魔動部品をまた拾い、それをすぐさま換金。

ここでラティが、好奇心から舟に乗ってみたいと言いだし、みんなも「確かに、せっかくこの街にいるのに一度も乗ってないね」と同意。舟で南へ。工事現場に到着。

ここでは重機じみた魔動機が暴走していて、それをやはり他の冒険者たちが止めている。

フィディックの機転で、停止した魔動機の型番を調べると、どうやら狙われているのがハーヴェス産だけでなく、暴走しているのもハーヴェス産だとわかる。

フィディック やっぱり何者かの意図を感じるわね……。同じハーヴェス産でも、なにかもつと特徴的なものはわからない? それで、誰かが黒幕かがわかるかも。

GM 工事現場に残っていた、若手の作業員が教えてくれる。「それなら、街の反対側になつちまうけど西のはずれにいる地史学者が、魔動機に詳しかったはずです」

ラティ ああ、ガクシャ・モノシリーね。

フィディック ちょっと名前変わってる!?(笑)

カイルバーン なんだつけ? ガクーシャ・ハクガーク?

ニコ では、そのハクガークがトクニ・マドウキニ・クワシーであることを祈りましょう。

GM もう別人やん(笑)。作業員はこうも言うよ。「あと魔動機関連なら、このすぐ南に図書館があるから、そこでも調べられます。広い図書館だから普通なら本を探すのに時間がかかりますが、2階の棚のM・302あたりを調べたらすぐに見つかると思いますよ」

ラティ すごい、この人、棚の位置まで覚えてる!

GM「魔動機操縦免許を取るときに、嫌というほど勉強したんですよ」

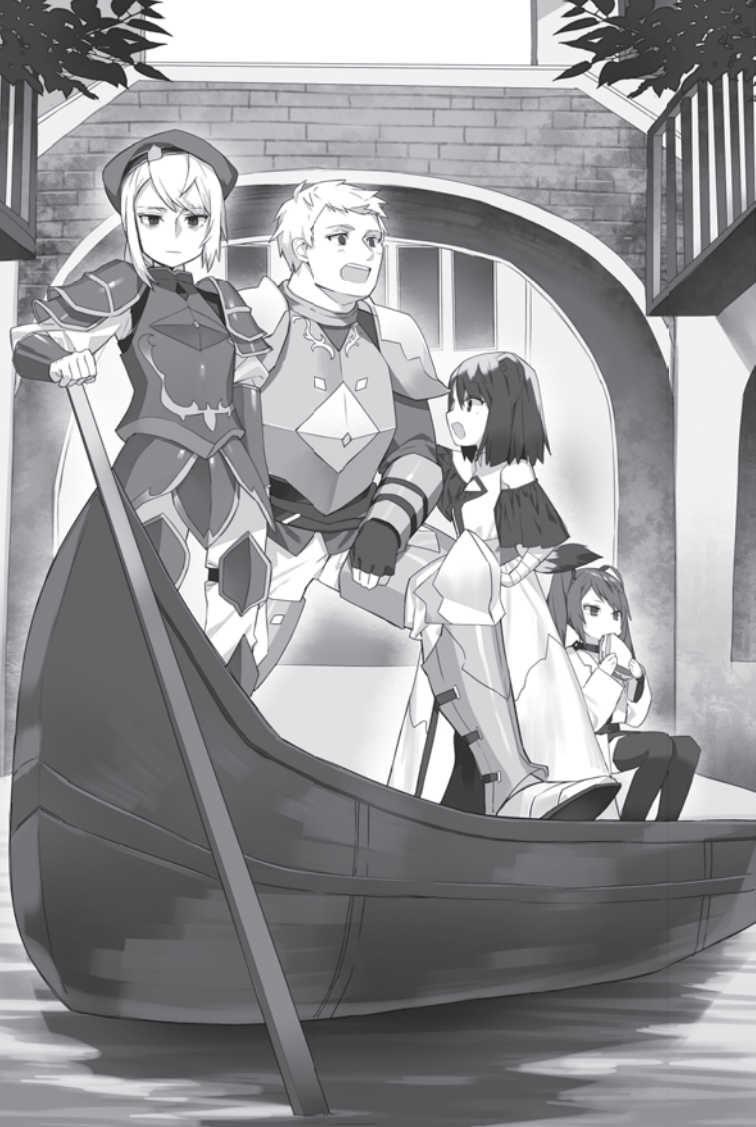
ニコ なるほど、そうくるか!(笑)

次に目指すランドマークは、すぐ南の図書館だ。ここで、移動方法について議論があった。同じく舟で移動しようかと考えるも、やはり毎回80Gずつかかるのがみんな気にかかったのだ(貧乏性だなあ、いや、いいことだけだ)。そして、会心のアイディア(?)が出る。

ニコ 3人舟で、僕だけが走ります。

一同 ええ!?

カイルバーン ひとりだけダメージってこと!? そんなことさせないぞ、みんなで行こう!



ニコ や、ちょっと考えがあつてね。GM、僕が走つてゐる間に、ラティが舟の中で「救命草」を磨ることのできます？

フィディック なるほど。で、隣のマスに到着すると同時にラティがニコにそれを使う。

ラティ あー、そして同じ10分でダメージと回復を両方できる！ 考えるなー！

フィディック 金勘定だけは（ほそ）。

ニコ フィディック！（笑）

GM なるほど、薬草が実際そういう使い方でいいのかはわからないけど……面白いから今回はできることにしてみよう！

カイルバーン ええ!? でもそんなことニコにだけさせられない！ 心が病んでしまう！

ニコ だーい丈夫だってば！ 節約は僕の生きざまだから（笑）。

カイルバーン けど、あれみたいじゃないか、子供にお肉を食べさせてお母さんだけがモヤシで済ませるような……

一同 （爆笑！）

ラティ 母さんが夜なべをして、

フィディック 辛い、辛い……！（笑）

ニコ ぜんぜんそんなことないってばー！（笑）

GM （笑）それでいいね？ じゃあ舟賃3人分＝60Gを減らして、ニコだけダメージだ。

図書館。ここは知的さを感じさせる、神殿にも似た外観だ。中は、円形の壁に沿うように本棚が並べられ、それが複数階に亘っている。一日じゅう時間を潰せそうな広さだ。工事現場の作業員から聞いた話どおりの棚に向かうと、まさに、ハーヴェスの魔動機に関する資料を見つけた。こう書いてある。

『300年前の〈大破局〉により魔動機文明時代が滅んだ。ハーヴェスで今動いている魔動機たちは、街の地下から掘り出された、当時のものだ』

『ということは〈大破局〉の際に、何者かの手によって魔動機たちが安全な地下に眠らされたのだろう……後世に残そうとした、魔動機文明時代の先人たちに感謝を』

フィディック いささか自分たちに都合のいい解釈のような気はするけれど……。

ラティ でも、地面がゴゴゴって鳴ってる理由は、たぶんその魔動機の残党だね？

カイルバーン やはりモグラドリルか！（笑）

ニコ （口元に手を当てて）待てよ、そうか、見落としてた。魔動機が地下から掘り出され

るといふ情報は、既に聞いていたんだ。で、ここは水路の街。なら……（仲間を見る）
 ラティ&カイルバーン（同時に気づいて）下水道！
 ニコ そう！ GM、この街に、下水道ってある？
 GM あるよ（にっこり）。

ハーヴェスの下水道は魔動機文明時代の下水道を利用しているため、他国より発達している。このへん、古代ローマと中世ヨーロッパの下水の差をちよつと思ひ起こす感じだ。

というわけでマンホールはそこら中にある。マンホールオーブナーも必要ない。一行は図書館を出て、すぐ近場のマンホールから地下に潜る。

そこは賑やかな町とは一転して暗く、臭く、汚い。汚水がごぼごぼと流れる音が響き、ネズミが走り、虫の這いまわる気配が背筋を寒くさせる。

ニコ ちよつと怖いですね……けど、闇の奥を覗いてみましょう。

ラティ わたしも獣になつて「暗視」しよ。キエー！

GM 下水道がふつうに続いている。ゴゴゴ、という音は地下から聞こえているようだが、反響しているせいで細かくは特定できない。

ニコ あと一歩、決定打がないか……この街の地下についても図書館で調べたいですね。

フィディック けれど、その場合は時間がかかる？

GM うん。司書さんが本のざっくりとした位置を教えてくださいけど、そこからピンポイントな本に辿り着くまでの時間は、判定次第。

カイルバーン 地史のことなら、学者がいるらしいぞ！

ニコ そつちまでいきますかー。ちよつと遠いですが。

GM 走る？

ニコ ですね、さつきと同じように3人には舟に乗ってもらつて僕だけ走ります。

カイルバーン ああ！ またそんなことを！

ラティ カイルバーンの心にダメージが！（笑）

ニコ（笑）拾つた魔動部品の残額……大丈夫。いざとなれば、まだ薬草を買い足せます。

GM では、ニコは自分でダメージを振つておいてね。それからイベント（ころころ）「魔動機に邪魔される！」がまた出た。ダメージ対象はカイルバーン、敵の種類も前回と同じザーレイだ、「精神抵抗判定」目標値12。失敗したら8ダメージをそのまま受けてね。

カイルバーン（ころころ）失敗！ あー！（一同笑）

さらに同じ方法で西へ。その間に、ラティの〈救命草〉でカイルバーンを6点回復（ラティ「〈救命草〉あと1個だよ！」ニコ「OK、資金から出します。草3つ補充しといて」カ

イルバーン「救急病棟？」フィディック「いや、出納長（笑）」。次も同じく西に移動して回復。この間に「粗悪な魔動部品（100G）」×2を得た。資産はむしろ黒字傾向だ。

そして、動き回っている間に残り時間がちょうど10^分（5時間）を切った。

ここでマップ上に、一行とは別のコマがポップアップする。こいつは他の冒険者が食い止めきれなかった魔動機だ。PCたちの移動後にランダムな方向へ2マス直進し、もしもPCたちのコマと接触したなら、PCたちにダメージを与える（カイルバーン「もう光の弾はいやだー!（笑）」）。ただ、ポップアップした位置からして、次の1回は、PCがどう動こうが重なることはない。一行は暴れる魔動機を横目に、学者の家に到着した。

GM 学者、という立派そうな肩書きとはイメージの違う、奇抜な家だ。家の外壁には数式が延々とチョークで書かれ、煙突からは蛍光色の煙が上がっている。

フィディック あきらかに変人タイプの学者じゃない（笑）。

ニコ ノックしてみましょう。コンコン、すみませーん!

GM 「誰じゃー勝手に入ってくれー」

ニコ ならお言葉に甘えて。はじめまして、さる御方からの依頼で、この街の問題を解決しようと走り回っている者なのですが……

ラティ 走ってるのはニコだけだけど。

ニコ 奔走しているという意味だよ!（笑）

フィディック シャンベルタン、という言葉についてご存じですか?

GM 「おおキミたち、シャンベルタンを知っているのかね、いいよね、シャンベルタン!」

ニコ え? あ、はい……とても。

GM 「うんうん、そうじゃろそうじゃろ」

ニコ&GM ……………（しばしの沈黙）。

フィディック や、そうなるわよね? 知ってるって言ったたら（笑）。

ラティ シャンベルタン超わかる（笑）。

ニコ（笑） いやいや知ったかぶってすみません! 名前を知っているだけで、それが何かを知らないんですよ、教えていただけませんか!?

GM（笑） 「ほんとかー! それは勿体ない!」と、彼は嬉しげに語るよ。

Dr. シャンベルタン 魔動機文明時代末期にこの街にいた、魔動機発明家。300年前の〈大破局〉で死んだとされ、正確な記録はほぼ残っていないが伝説だけは沢山ある。ドルンやザーレイシリーズなど、現在街で稼働している魔動機のひとつが彼の作品。

専門分野は記憶の定着。独自の理論により、魔動機の知能を格段に引き上げた。

フィディック　へー、発明家！

ラティ　記憶の定着！　A I！

ニコ　街の魔動機たちが、そのシャンベルタンの名を自らに刻んで死んだんですよ。

GM「なんじゃと!?　まるで心が宿っているみたいじゃないか、興味深い！　それについて小一時間、語りあおう！」

フィディック　だめだめ！（笑）

カイルバーン　時間がないんだ！（笑）

ニコ　知恵を授けてください、なぜ彼らがそんなことをしたのか、わからなくて。

GM「なるほどな。シャンベルタンを書き残した理由はわしにもわからんが……ただひとつ、思い当たることがある。一見、同じように見える魔動機の中にも『親機』と『子機』がいる、ということは知っておるか？　親機はハブ——いわばマスターのように、子機たちに信号を送って操作することができる、らしい」

ニコ　なるほど、そいつは階層がひとつ上なわけですね！

ラティ　親玉をやついたら子分は元に戻るってこと？

GM「まさしく。ただ、非常に珍しいモデルで、私もまだ動く現物を見たことはない。それがどこにおるかはおわしも捜しとるんじやが……」

カイルバーン　地下で動く気配がしてるぞ！　モグラ型魔動機が！（笑）

ニコ　うん。これだけの数の冒険者が原因を探しまわり、時間もそこそこ経過した現状でまだ見つからないということは、地下にいる可能性もあるんじゃないでしょうか？

GM「ふむ、地下か……それは充分にありうるな。魔動機の多くは掘り出されたものだし」
フィディック　掘り出されるポイントってわかりますか？

GM「そこかしこじやな。水路の工事などをしているときも、カキン！　って見つかることがあるくらいじやから」

カイルバーン　縄文式土器みたいなやつだなー！（笑）

ニコ　まあ地下という確証はないけど、失敗してもハンカチを噛むだけですしね。行きましよう。

GM「おっと待ちたまえ！」と彼は引き留める。「もしも地下で親機が見つかって、それを研究させてもらえらるというのであれば……今のキミたちにとっていいものを貸せるぞ」

ラティ　お、なんだなんだー？

GM　彼が差し出したのは、小型の円形の魔動機だ。「マスターレーダーじゃ」と彼は言う。「これを使えば、親機が発信する信号を探知できるはずじゃ。理論上は、じゃが」

カイルバーン　マスターレーダー！　かっこいい！

フィディック　レーダー？　地下に行ったら圏外って出たりして（ぼそ）。

ニコ（笑）　たしかに、学者ってそんなヌケてるイメージありますけど。

さつそく、学者の家を出てすぐ地下に潜ってみることにした。地上ではさつきポップアップした魔動機が動き回っているのだが、当然、地下のPCたちとは遭遇しない。愛すべき市民たちがわーぎやーと騒ぐ声を遠くに聞きつつ、根源の排除を目指す。
 ファイディックが松明を灯す。ニコのリーダーは東を指している。ここからは舟がないので、みんなて走る。ラティの回復でなんとかHPを維持しつつ、蓄積するダメージにひいひい言いながらも、リーダーがいちばん反応するあたりに到着。

——と、ここで一行はついに、変わったものを発見する。

GM (ホワイトボードに、ガラスの砕けた巨大培養器みたいなのを描いて) ファイディックがいるからわかるけど、ルーンフォークのジェネレーターがあるね。

ファイディック ガラスが割れてる？ なにかがここから脱出した……？

GM そのように見える。ただ、それから期間がそこそこ経っているようだ。痕跡を詳しく調べるには「スカウト技能レベル+知力ボーナス」。

カイルバーン 任せろ！（ころころ） 11だ！

GM 作られてから300年は経っている。だが割られたのは、まだ数年のうちだろう。また、よく調べるとガラスの内側に、引つ掻いたような傷で文字が書かれている。これは「魔

動機文明語」だ。

ファイディック もちろん読むわ。

GM なら、こう書いてある。ク私は間もなく私でなくなる。記憶は消える。だが私は次の私に、記録を託す。——to Chamberin、

一同 おおー。

GM さらに、ファイディックはそれを見たとき判定もなく気づく。これは、きみの字だ。
 ファイディック ……………え？

一同 ええええええええ！

あなたがあなたに気づく表 ファイディック 第一の質問と回答

今でも忘れられない辛い思い出は？ ↓ 実はルーンフォークとして目覚めるのは二度目。一度目の大切な記憶を忘れている。それ自身が忘れられない辛い思い出。

これが「あなたがあなたに気づく表」の、もうひとつの使い方。

ファイディックのプレイヤーさんと話し合って、この設定をシナリオに使わせてもらうことにしました。ただし、ファイディックPもファイディックと同じように、細かな内容まではあえ

て聞いていません。

ニコ（さすがに動揺しつつ）や、や、待つて。でも僕らは魔動機文明語を読めないから、この事実にはまだ気づけないはずだ。どうしたんですかフィディック、そんなに驚いて！
フィディック（自分の回答を見つめて）GM……この情報って仲間に言ったほうがいい？
GM 言ってもいいし、言わなくてもいい。自由だよ。

フィディック じゃあ……「いえ、なんでもないわ」

一同（笑！）

ラティ そうか、なんでもないのかー！（笑）

フィディック ただ、自分の文字だとは黙っておくけど、文の意味だけは教えてあげる。

カイルバーン いったい誰が書き残したんだろうなー！（笑）

GM などと話していると、地下の奥から「わー！」と悲鳴のような声が聞こえる。

フィディック ええっ？ こんどはなに？

GM 「きやー！」「ひ、ヒルデー！」

カイルバーン あ、これシグルドの声じゃないか！（笑）

ラティ きやーの方はヒルデ？ なら襲われてる？

カイルバーン あいつらも地下にいたのか！ 大丈夫かな？

GM 声の主は辛そうだよ。

ニコ 助けてあげる義理はないけど……僕らの捜してるマスターと一緒にいそうなんですよねえ（笑）。なら、僕はそろそろ帽子をパンツで捨てて、角を生やします。

GM ん？ あ、そっか。それも、まだみんなに教えてない情報だったね。

ニコ そうそう。僕は少し苦しそうに呻きながら、ググウウウ！（姿が変貌してゆく演出）

カイルバーン え？ え！ もしかしてニコもリカント!!

ニコ ググウ（低い声で）リカント……ではない（笑）。

【異貌】 ナイトメアの種族特徴。小さかった角が肥大化し、肌が青白く変わる。魔法を唱えるさい発声が必要なくなり、重い鎧を着ていてもペナルティを受けない。

ナイトメアは一般人からは迫害される種族。だからニコは、ふだんは帽子で角を隠していました。今この瞬間はじめて、仲間たちは彼がナイトメアだと知るので。

ニコ しぶくて低い大塚○夫ボイスで言うよ。そんなに驚くな、人間……。

ラティ&カイルバーン かっこいい!!（大興奮）

カイルバーン ナイトメアだから走っても平気だったんだな!?

ニコ (低音ボイス) いや、能力値は何も変わらない……あれは単に、がんばっただけだ。
一同 (爆笑)

ニコ (素の声に戻って) というわけで (笑)、この先で戦闘になりそうだし【フィールド・プロテクション(被ダメージ)】をかけときます。発声の必要がないから、僕はもはやみんなと雑談しながら片手間に魔法をかけられるのです。

カイルバーン えー、ならふつうの人間ほくだけかー。うらやましいなー! (笑)

フィディック あ、私も【プロテクション(同じく被ダメージ)】をかけとくわ。

ニコ じゃあ、あらためて——今いくぞシグルド!

GM では、きみたちは地下道をもう少し進んで、現場に辿り着く。傷ついたシグルドが振り向く。「おお、聞いたことのない洗い声! さぞ強い冒険者が来てくれたに違いない!」

ニコ (笑) 調子に乗って格好つけて、ざろりと睨みつけよう。

GM シグルドの横にはヒルデと、それにエルーフとドワーフ (ええかげん、名前を考えてあげなきゃな) が倒れているよ。

ラティ えーあいつらすぐ倒れるな?!

カイルバーン (笑) 弱者に対して当たりがきつい!

GM シグルドは「なんだ、君たちだったか——」と言いつつ、異貌したニコを見て気づく。「え、ひとり知らないやつがいる!」

ニコ いや、ひとりではないぞ? (顎で隣を指す)
ラティ キキキ! (いつのまにか獣化中)

GM 「ほんとだ! ふたり知らないやつがいる!」(一同笑)

フィディック なに漫才をやってるの、この人たち (笑)。

GM なんて言っていると、マスターレーダーが激しく反応する。ピピピピピ——ボン! 一同 壊れたあ!?

ニコ えっ、僕たちのせいじゃない、よね……?

GM 直後、きみたちは気づく。地下の暗闇の向こうで、ヴウンと丸くて青いライトのようなものが揺らめいたかと思うと、ガイン、ガイン、と機械が歩いてくるような音。シグルドが「ああ、来る……やつが来る!」と怯え——やがて現われたのは、四足歩行型の重戦車みたいな魔動機だ。さあ、「魔物知識判定」をどうぞ。

一同 (ころころ) 「7」「8」「10」「14だ!」

GM なら弱点まではぎりぎり抜けてない。シャザーレイだ。

シャザーレイ 5レベルの魔動機。背中に筒を背負ったザーレイシリーズ、その中でも大型モデル。2部位を持ち、「光条」というレーザービームじみた攻撃を放つ。

GM 他にも魔物が2種類いる。1種は、護衛みたいなちっこい魔動機。

一同 「7」「8」「7」「8」

GM あれー？ じゃあこっちは名前さえわからんね（笑）。ザーレイよりも弱いし、街中で作業用ロボとして見たことが何度もあるはずなんだけど。

カイルバーン ブルドルン？

GM いや、もっと小型。ちなみにブルドルンの説明には○○の大型版って書いてあるんだけど、その○○が思い出せない。

カイルバーン （ブルドルンのデータを再見して）ドルンじゃん！（笑）

GM うん、ぶっちゃけそう。でも思い出せない。

一同 ええー！（笑）

なお、ドルンは2レベルの魔物なのですが、ここではそいつを3レベルくらいの強さに強化しています。ルールブックに載っている魔物は最低限なので、GMはときに（剣のかけら）をザコにも持たせたり、いつそのことデータの調整をしても構いません。

たとえば1レベル強くしたいなら、各種能力値を1→15、HPは5→10、MPは2→3ほど上昇させると、大体そんなんでしょう（あくまで大体なので運用は自己責任で）。

そのさいには、強くなっている理由をプレイヤーさんに説明してあげましょう。今回だと、

マスターであるシャザーレイが部下たちのリミッターを解除しているから。言うならば「リミットレスドルン」です（……とはいえ今回は、そもそもPCたちがドルンの知名度さえ抜けていないので、その説明も無しで進めてますけど）。

ラティ わたしたち、ばかすぎる！（笑）

GM あと最後に、植物の魔物もある。これは、地下にたくさん生えているやつだね。

カイルバーン ラピユタ的な感じだ！

フィディック 植物も魔物扱いなのね（ころころ） 11。

GM なら、こいつは弱点も抜けている。スチームポッドだ。

スチームポッド 2レベルの植物。「不快な蒸気」を吐き出し、同エリア（半径5m）内のキャラクターの命中・回避を1する。「弱点：雷属性ダメージ+3」。

GM そして今回、シャザーレイと小型魔動機はリミット解除作用でこの効果を受けない。フィディック な、私たちだけペナルティ？ 誘い込まれた感じがするわね……。

ニコ お、でもそれに対抗する魔法、あった気がしますよ？（神官の魔法をチェック中）GM ではニコが魔法を思い出している間に、シャザーレイはきみたちの前で停止する。そ

して、どうやらこいつは特別な型らしい。声を発する。「オカえりなさい、フィディック」
一同 え!!

フィディック（驚きつつ）……それは「魔動機文明語」?

GM いや、これは設定上「交易共通語」だ。で、フィディックはその声を聞いた途端^{とたん}、思
い出す。この魔動機は、自分と同じくシャンベルタンに作られた個体だ。

ラティ ヘー! 兄弟つてこと?

GM みたいなもんだね。シャザレーはモデルネームで、フィディックには固有名もわかる。こいつ、マツカランじゃん、と。

フィディック! あはは（笑）、それは間違いなく兄弟だわ。

一同?

フィディック 解説すると、フィディックもマツカランもウイスキーの名前（笑）。

フィディックのプレイヤーさんはお酒好き。キャラ名はウイスキーから取っています。せっかくだから、その設定を活用させてもらいました。

カイルバーン おもしろい!（笑）

ニコ フィディック、「マツカラン!」つて叫^{さけ}んで。そしたら僕「知っているのかフィディ

ック!」つてリアクションするから!（笑）

フィディック（笑）じゃあ……「あなたは、マツカラン!」

ニコ 知っているのですかフィディック!? そういえばあなたはルーンフォークでしたね!

GM（楽しそうなのこの子ら。笑）では、その名前を口にしたとき、フィディックは記憶^{きおく}の奔流^{はりゅう}に吞^のまれる。きみの視界には、とある映像がフラッシュバックする。

300年前、〈大破局〉によって文明が滅^{ほろ}ぶる直前の映像だ。

白衣を着た、研究者然とした老人が、フィディックをジェネレーターに押しこんでボタンを押す。やがてフィディックの意識は薄^{うす}らいでいくが、そんな中フィディックは最後の力を振り絞^{しぼ}り、ジェネレーターのガラスを引っ掻^かいて言葉を残した。

私は間もなく私でなくなる。記憶は消える。だが私は次の私に、記録を託^{たく}す。

——to Chamberlin,

カイルバーン つていうことは、あの培養器^{ばいようき}から出てきたのはやつぱりフィディック……!

GM「あなたは〈大破局〉で記憶を失ったと思っていますか? ノー」

ニコ ……と、いいますと?

GM じゃあマツカランは「なんかこいつ、すごい身内感だしてきてるけど、フィディック

のなに？」と思いつつも続ける。

一同（笑）

GM 「Dr. シャンベルタンはあなたをジェネレーターに逃がし、ご自分が犠牲になられた。Dr. を置いて次世代に向かうあなたに、罪の意識を持たせないために、Dr. はあなたの初期化プログラムを実行したのでス。どうやら博士にとって、あなたは、もつとも特別な作品だったようですね。今となつては、その理由がなぜだったのかもわかりませんガ……」

ラティ ヘー！

カイルバーン じゃあ、ほんとに1歳じゃないんだ!?

フィディック なるほどね……それが、私の失われた記憶。

GM と、そこでマッカランの身体から、^{シヤロウアレキス}奈落の魔域のときに見たような、悪しき黒いマナが溢れはじめていることにきみたちは気づく。マッカランの顔には目のような丸いライトが付いているんだけど、その青かった光がヴウウン……と、赤色に変色してゆく。

フィディック（思わず素で） あ、これだめなやつじゃん！

カイルバーン カッコいい仕組みだけど！

GM マッカランは、声色をノイズめいたものに変える。「ヴ……トはいえDr. なき今、私たちが稼働する理由などないはずでス」「Dr. は亡くなつた。Dr. が生きた時代は滅んた。ならば、我々シャンベルタンのこともたちも一緒に眠るべきだったでス」「ソレは、フィディック、

あなたとて同じはず」

ニコ なるほど。シャンベルタンが亡くなった以上、彼のもとへ行きたい、と……。

ラティ あくだからハーヴェス産ばかりを壊してんだ！

GM 厳密には、シャンベルタンの遺産たちを、だね。ハーヴェスの魔動機のほとんどは、魔動鉄道や路線も含めてシャンベルタンの功績によるものだから。

ニコ ^{to Chamberlin} Chamberlin とは「シャンベルタンのもとへ」という意味か……。

GM フィディックはマッカランの言葉に、好きに答えることができるよ。

ラティ（フィディックをうかがう）

フィディック（少し悩んで）……なら、こう言わ。マッカラン、あなたは間違っている。魔動機は、今やこの街に必要なもの。だから壊させはしない——私たちルーンフォークは、

「人に仕える」ために作られたの。

一同 おお……（ため息）。

GM（なるほど。……ここであの伏線を回収するか。綺麗だ）

——むしろ私は、人間を信仰していると言えるかもしれないわ。ルーンフォークは誰かに仕えたいという欲求があるから。

ニコ うん、うん（何度も頷いて）だって、フィディックを初期化したのはDr.でしょう？
 なら、Dr.の意思はフィディックの今の意思に受け継がれているはずですよ！
 カイルバーン そうだ、フィディックは間違っていないぞ！
 ラティ 戦うしかないなら、力を貸すよ！
 GM「裏切るのですネ、フィディック」
 フィディック 私は人の意思に従うだけよ。

予想外の助っ人

GM それでは戦闘だ。「戦闘準備」からどうぞ。
 カイルバーン ラティを《かばう》！

ニコ 続いて先制判定だ（異貌時の低い良い声で）クッククック、7……！
 フィディック ぜんぜん足りてないじゃない（笑）。

GM（笑）あと、今回は特別ゲストもいるよ。「オレのことも忘れないでくれよな！」
 カイルバーン あ、シグルド!!

GM そう、こいつは「フェロー」といって、一緒に戦ってくれる簡易データキャラだ。

シグルドのフェローデータ

③ シグルド

種族:人間 性別:男 年齢:18

技能:フェンサー3、スカウト1

言語:交易共通語、地方語(ブルライト)

自己紹介:君たちには負けない!

▶経験点:なし

▶報酬:不要



MP:10					
1d	想定出目	行動	台詞	達成値	効果
①	7	先制判定	「この速さ、 ついてこられるか!?	11	—
③ ④	8	レイピアで刺突 (近接攻撃)	「届け!」	14	威力10/C⑨+6
⑤	9	レイピアで刺突 (近接攻撃)	「貫け!」	15	威力10/C⑨+6
⑥	10	《必殺攻撃I》を宣言して レイピアで刺突 (近接攻撃)	「この身が 果てよう!」	16	威力10/C⑨+6 威力表の出目+1 次ラウンド行動なし

▼フェロー

PCやNPCを専用の手順で簡易化したデータのことで。使い方としては、自分のフェローをSNSなどに放流して、他パーティの冒険に仲間として使ってもらったり、自分が急用でセッションを休まないといけないときに、友達に託して運用してもらったり色々（フェローが経験点や報酬を貰うかどうかとも差出人が指定できる）。

フェローは通常のキャラクターシートを運用するよりもずつとかんたんに扱える。

そのために、いくつかの特徴がある。

▼無敵！

あらゆる攻撃や不利な効果の対象にならない。だから「敵からの攻撃を受ける壁」みたいな使い方はできない。ちなみに仲間からの支援効果の対象にはなれる。

▼行動はランダム。ただし狙いは後出し可能！

行動の決定には、行動表（PCの持ち主が事前に、ルールにもとづいて作成している）をつかう。1d

を振って出目に対応した行動をとる。そこには行動内容だけでなく「達成値」もすでに決められている。ただし「行動表を振ったあとで対象を決定」する。つまり通常のキャラとは違い、攻撃の内容や達成値を見てから、当たりそうな奴を選んで攻撃できる。

▼戦場での位置はフレキシブル！

フェローのいる位置は独立しておらず「常に他の仲間と同じ位置にいる」として扱う（必ず誰かに寄り添っているイメージ）。つまり、フェローひとりだけを前線に立たせるなどは無理。ただしこの位置は、あらゆるタイミングで「制限なく」「瞬間的に」切りかえ可能。

総合すると、たとえばこういふことができる。

1 手番目、行動表の結果「通常攻撃」が出たとする。ラティの傍（前線エリア）に立たせて、前線にいる敵を狙う。2 手番目、行動表の結果「同一エリアにかける支援魔法」が出たとする。フィディックの傍（後方エリア）に立たせて、後方エリアの仲間全員に魔法を撃つ（まあ今回のシグルドは魔法は持っていないけど）。

カイルバーン このキャラのサイコロを振るのは、このキャラが追隨している人か？

GM いや、誰が管理をしてもいい。4人が持ち回りで1行動ずつ振るのもアリだよ。

フィディック でもニコが回復役で手が空いてること多いから、ニコがやったら？

ニコ お、いいですよ。じゃあシグルド、よろしく頼みますよ。

GM 「フツ、任せろ！」

シグルドは「先制判定」から参加した。が、行動表の出目は4。シグルドの行動「近接攻撃」はこの場合無意味なので、効果は発揮しない扱いだ。

ニコ あれ？ もし、戦闘始まったあとに「先制判定」を振った場合は？

GM それもミス扱いだね（そこがフェローの面白いところだ。堪能しておくれ……）。

先制は結局、カイルバーンが14を出して取った。敵の配置は、スチームボット×4と*（リミットレスドルン）×2が前線。マツカラン（発射筒&胴体の2部位）が後方だ。なおマツカランは（剣のかけら）で強化されている。PC側は、全員が後方から始めた。

ニコ まずは僕かな。さっき言ってた、スチボの「不快な蒸気」を取り扱いますよ。風と雨

の女神フルシルの力を思い知りなさい、【ウィンド・サーキュレーション】！

【ウィンド・サーキュレーション】 天候神フルシルの2レベル特殊神聖魔法。適温のそよ風を発生させ、温度や風の影響によるペナルティを1点軽減する。

ニコ 行使判定（ころころ）1ゾロ……だめだー！

GM 魔法は自動失敗で消え去りました（笑）。

フィディック フルシルの力、思い知ったわ（ぼそ）。

ニコ フィディックー！（笑）

なんて言いながらも、そのフィディックが前線に【スパーク（雷の範囲攻撃）】。

対象が「5体まで」なので、ランダムで決めたスチームボットDだけは外れるが、A〜Cには「弱点…雷属性ダメージ+3」も乗って9、11、11ダメージ！ ***AとBはぎりぎり抵抗しているけれど、それでも5点と4点ダメージだ。

ニコ フォローしてくれてありがとうフィディック、ありがとうフィディック！

フィディック まったく世話の焼ける。でも……これが私の役目なのよね。

ラティ 次はわたし、前に出てスチボAを殴るよ！

GM そっちの命中は下がっているけど、こっちが回避8しかないからほぼ当たりかな。

ラティ （ころころ）うん、命中してさらにクリティカル！ ダメージ19！

GM ……死んだ。一撃で。

一同 おおー！

ラティ ククク！

カイルバーン ならばくはBへ。命中17で当たり、ダメージは10だ！

GM うそお、こっちもやられた!!

カイルバーン やっぱり新しい武器が強い！（↑うれしそう）あと、ラティを《かばうー》。

ラティ ありがとう♪

GM ちなみに「オレも付いていくぜ！」と息巻いている青年が傍にいるよ？

カイルバーン シグルド！ クリティカルを出したラティにつけよう、いい勉強になるぞ！

ラティ ちゃんと学んどけよ？（笑）

ニコ 行動表を振りますね（ころころ）……「先制判定」。

フィディック え、効果なし？

GM うん（につこり）。行動表にはセリフも書いてあるから、ちゃんと言ってるね。

ニコ ……「この速さ、ついてこられるか!？」

ラティ（思わず素で）おっそ。

一同（爆笑！）

そう、これがフェローのかわいらしいところ。もちろん、1〜6の出目をすべて攻撃系で固めることもできるのですが、今回は補佐役だし、PCのお株を奪いすぎても楽しくない。

GM（まあ先制判定は出目1〜2だけだし、3分の2でまともに攻撃をしてくれるはず）

しかし、この考えで作ったフェローデータが、まさかシグルドのキャラ性を不動のものにしてしまうとは……。

敵の手番。スチボCとDがカイルバーンを狙い、ダメージ10点を出す！ も、鎧と【フィールド・プロテクション】【プロテクション】ぶんを引くと1点しか通せない……。

ただ、ここでGMは、ひとつ失念している。さっき戦闘前にニコとフィディックがかけたプロテクション系の効果時間は、どちらも3分。マッカランとの会話をしているうちに、それくらいの時間は経過しているだろうから、効果は切れているはず。

「事前に戦闘を予想して魔法をかけておく」という作戦の強さは以前すでに確認したので、今回はリスクを実感してもらうためにも、戦闘前にそのことを伝えて、戦闘が始まってから

かけ直してもらった方がよかったです。失敗したー！ ごめんなさい！

続く手番。***A、Bが《かばうI》のせいもありカイルバーンに集中。だがやはり1点ダメージしか通せない。

GM く、でも最後は本命マツカランの攻撃だ。こいつは後方エリアにいるけど「部位…発射筒」が戦闘特技《ターゲティング》《鷹の目》を持っているから、特殊能力「光条」でそちらの後方まで狙える。しかも「形状…貫通」だから他のPCも巻き込むのだ、ふはは！

一同 えー!!

貫通 魔法の「形状」の一種。範囲内の対象1体（正しくは1部位）を目印として、そこまでの道筋にいるやつらも巻き込むかもしれないド派手攻撃。範囲内の人たちは1dを振って、1〜3が出たら当たり、そのあと精神抵抗。4〜6なら外れ。

カイルバーン 怖いな!!

GM なので、このスチボたちが勝手に死ぬ可能性もあるよ。

ラティ あ、そっちがくらうこともあるのかー！

ニコ まさに最終兵器ですね……！

GM なおマッカランは目印の対象をランダムじゃなく指名する。フィディックへ、光条。
ニコ ええっ、本気で怒ってるじゃん!! (蒼白)

GM マッカランは呪文のように唱えている。「To Chamberlin……」(ころころ) フィディックは「精神抵抗力判定」で目標値14の判定をどうぞ。

フィディック 出目9以上? きつついけど(ころころ) おお抵抗した!

GM まじで? ちえ。じゃあダメージは4点だけだ。

フィディック 案外、へいき♪

GM でも、まだまだ。ニコ、ラティ、カイルバーンは1dして避けられるか見てみて。その間に敵の方も、背後から光が走り、スチームポッドたちを襲う(ころころ)……あ、やば。スチームポッドCが一瞬で焼き焦げた。***AもHPを15点も減らされた!

ラティ(笑) こちらは当たったけど、なんとか抵抗!

GM ちい。なら(ころころ) ダメージは4点だけだ。

カイルバーン 僕は当たって、抵抗も失敗……。

GM (ころころ) なら13点ダメージだ。防護点は効かないよ。

カイルバーン 13点!! 残りHP8!

フィディック うそ!! あの硬いカイルバーンが、そこまで……!

ニコ やっぱー!? 回復してあげたいけど、MPが残りもうキツくなってきたんだよな

……(苦笑)、フィディック、【アース・ヒール(回復魔法)】使える?

フィディック いける。でも威力が低いわよ?

ニコ ー、じゃあやつぱり僕か……でも、それならいっそフィディックには【HP変換】で15点くらいガバツと減らしてもらってから、まとめて回復の方がいいかも。

【HP変換】 ルーンフォークの種族特徴。人造人間らしく、HPをMPに変換する。

一度に変換する量は自由だが1日1回の特技。「主動作」なので手番は消費する。

フィディック いいわよ。じゃあHPは1になった。

ニコ え、残り1!? 大丈夫、それ?

フィディック でも15点減らすとそうなっちゃうわ。

ニコ そこまで減ってたのか、ごめん!

GM マッカランが怒ってるよ。「む、フィディックめ、舐めプレイか?」
フィディック(笑) 舐めてないから全力でMPを確保しているんでしょうが!

ニコ 回復の出目に祈ろう(サイコロに拝みつ) よーし、12点回復!

フィディック ありがと。でもまだ減ってる。自分でも回復しようかな?

ニコ お願ひ。僕のMPは……もうガス欠だ!

残ったPCの手番。***AのHPは残りどれくらいかPCにはまったくわからないが、外観ではもうすぐ壊れそうに見える。ならば、ラティのパワーをわざわざ最後の一撃に使うのはもったいない……というところで、ふとニコが彼の存在を思い出す。

ニコ 行け、シグルド！（ころころ）5。おお、今度は通常攻撃だ。「貫け！」命中15！

GM 対象は？ 後出しで選べるけど。

ニコ ***Aでいい？（一同こっくり）じゃあそこに。11点ダメージ！

GM 倒れた！

一同 おお～！

ニコ シグルド、やつといいところを見せた！

あと残っている敵は、HPが無傷なスチポDと、傷ついた***B。***Bをラティとカイルバーンが集中攻撃して倒す（カイルバーン「鈍器はかたいやつに強いんだ！」）。

続いてスチポDがラティを狙い、『かばうI』の効果でカイルバーンへ。軽傷を与える。

GM マッカランは、この手番「光条」を撃てない。強力ゆえに、連続した手番には使用で

きない特殊能力なのだ。だが通常攻撃はできる。だから……ウィーユン、ウィーユン（と言

いつつ、ホワイトボードのマグネットを前線エリアに移動させる）。

ラティ あ、出てきた！

ニコ フィディックを指している……？

GM そのとおり。ただ、前線エリアの壁2人と、視界の端でなんかちまちま動いている仲間が邪魔で進めない。

カイルバーン シグルド（笑）。

GM というわけで発射筒が、邪魔な前衛に打撃だ。対象カイルバーンに命中18！

カイルバーン 18は高い！（ころころ）当たった！

GM あ、でもダメージの出目が悪い！ 8点だから鎧でダメージなし。けど次の方が打点が高いぞ、胴体が体当たりで（ころころ）ラティに、命中15！

カイルバーン 『かばうI』！

GM 実はねー、スチームポッドDの攻撃から1回かばっているから効果が切れますねー。

ニコ スチポを露払いに使ったのか!? さすが高性能AI！

GM たまたまやけどね（笑）。

ラティ 回避にマイナスくらってるから（ころころ）14、アッ!!

GM （笑）よおっし！（思わずガッツポーズ）ダメージは14点だ！

ラティ 残りHP5です（笑）。

一同 うっはあー!!

ニコ ははは、でも回復役はあとフィディックだけです、僕はMP0ですから（虚無…）。

一同 O!?

ニコ うん。だからせて壁になるために、僕も前に入るつもり（笑）。誰か呼んで、

カイルバーン 来てくれーニコー！（笑）

ニコ 引き受けましょう（異貌の低音ボイスで）最後まで神官らしくいさせてもらうぞ。

一貫して「主砲のラティを硬さ我慢で守りきる」のが彼らの戦い方……だが、それにはブ

ロテクション系と回復の魔法でMPをけっこう使う。意外な弱点が明らかになった。

とはいえ、彼らに他に手などない。フィディックが【アース・ヒール（回復魔法）】を《魔法拡大／数》でカイルバーンとラティに。フィディックもMPが切れかけなので、薬にもする思いで《魔晶石》を使った。前回の依頼で貰った、MPの肩代わりをする石だ。

ラティ ありがとう！ HP14になったよ

フィディック それでも防護点0よね？ 一発当たると倒れるんじゃない？

ラティ うん（笑）。

カイルバーン マッカランのビームって、前線に出てきても撃てるのか？

GM うん、次の手番には撃てる。

ニコ （引き攣った笑いで）最悪の場合、死に至る、か……。

ラティ やられるまえにやればいい！ カカッ！（瞳孔を開く）

カイルバーン ラティが言うのと頼りがいがすごいなあ（笑）。

しかし光条を撃ってくるマッカランの発射筒は、《剣のかけら》でHPがべらぼうに高い。しかも、胴体を落とさないかぎり発射筒は回避に4もボーナスを得ている。結局、胴体から落としてゆくしかない。どちらが先に力尽きるかは、GMにもわからない。

まずはカイルバーンが胴体に12ダメージを与える（ラティ「おお、強い！」）。シグルドはまたも「この速さ、ついてこられるか!？」で一同爆笑（ラティ「も〜〜！」ニコ「脇の方でシャカシャカ動いてるんでしょね（笑）」）。続いて、PC側の主砲・ラティ渾身の――

ラティ くっそー負けないぞ！ 胴体に。命中は12！

GM （ころころ）避けた。

ラティ なんのもう1回！ 命中が（ころころ）――

ニコ やー、1ゾロかあ。

ラティ あ、1ゾロだ!?

一同 え!!

フィディック ニコ! なに未来読んでんの!?

ニコ えっ、いや僕は1ラウンド目の自分の1ゾロを思い出してただけで……あれがなければ「不快な蒸気」の効果を魔法で消せてたから……!!

カイルバーン すごい、言葉に力が宿った! (笑)

ニコ ごめんなさ〜い!

ラティ こちらこそごめ〜ん! (あせあせ)

GM なんなんだ、この神があったシンクロは…… (戦慄)。

まさかサイコロの神がマッカランを祝福しているのか? と思いきや、敵の手番。スチボがラティを狙い、かばったカイルバーンに攻撃するがダメージ0。マッカランはチャージされた光条でフィディックを狙うが、判定でなんと1ゾロ! せっかくの好機にビームが出ない(ラティ「やったー1ゾロ返し!」カイルバーン「光ったけど、どこか違うところに飛んでいったぞ!」ニコ「神はフィディックを選ばれた!」)。

まさに、シャンベルタンの遺志がサイコロの神に對抗して、フィディックを守っているかのような奇跡的なタイミングに驚かされる……が、胴体の方は体当たり攻撃が、なんとかカ

イルバーンに命中。軽傷ながらダメージを蓄積する。

ラティ 次はこっちかー! シグルドは?

ニコ (ころころ)「この速さ、ついてこられるか!」(一同笑)

GM いや、さすがに出すぎじゃない? いい加減にしないと、フェローが役に立たないってレッテル貼られる……北沢さん(SW 25開発班のトップ)に「これ、フェローの宣伝としてまずくない?」って心配される……。

ニコ 出目のせいですが、知りませんあ(笑)。困ってるのはこっちですし!

カイルバーン でも、そのかわりシグルドはすごいよな、ビームにも当たらないから!

ラティ 速さって、そういう意味だったの? (笑)

なんて笑って余裕に見えるが、事態は結構深刻だ。なにせフィディックもMPが限界なのだ。このまま守備的でもギリ貧……そう悟った一行は、ここで賭けとなる行動に出た。

フィディック 【ファイア・ウェボン(物理ダメージ+2&炎属性付与)】をラティとカイルバーンに唱えるわ。それで、もう私もMPが完全に尽きるけれど……。

GM え、いいの? 魔法使い2人ともがそうになったら本当に回復できなくなるけど……。

フィディック ええ。回復よりも、確実に倒してもらうために攻撃を上げとくわ。
ラティ よーし（舌ペロ腕まくり）なら、ずっと放置してたスチポDを倒してもいい？ あ
れの攻撃自体は怖くないんだけど、命中と回避にペナルティがつくのが辛くて。

フィディック ラティは避けられないと命取りだもんね。

ニコ 僕の1ゾロさなければ……いや、言わないでおう（笑）。

ラティ 《牽制攻撃（命中上昇、クリティカル鈍化）》と《両手利き（命中低下、攻撃回数+1）》
の合わせ技いきます！ 牽制効果は1撃目にしか乗らないけど、それでも（ころころ）1撃
目は命中、ダメージ14点、2撃目も命中、13点！ 3撃目――

GM 待って、その時点で死んだ！

カイルバーン やった、ペナルティ取れたぞ！

ラティ ツシィー！（よしっ！の最上級）

ニコ！ カカカとキキイのほかにシィーもあるんだ（笑）。

フィディック 威嚇音！（笑）

その後、カイルバーンが胴体に命中6ゾロで気迫を見せる。防護点を引いてもダメージ14
点。MP0で暇になったニコは、ここで何を思ったかマツカランに拳で殴りかかる（ニコ「神
の教えでも、機械は殴ってもいいルールなのです！」ラティ「テレビを叩いて直す的な？」

フィディック「むしろ直したらダメなんじゃ……」。だが戦士系技能をひとつも持っていない
ので当然、当たりさえしない。

敵の手番、発射筒がラティを殴ろうとし、《かばうI》でカイルバーンに必中。残りHP
15。これでラティもカイルバーンも一撃死がありうるデッドゾーンだ。回復はない。いよいよ
崖っぷちに足をかけた。胴体はニコに攻撃。これは硬さでシャットアウト。

PCたちの反撃、シグルドを頼るも、行動は安定の「この速さ、ついてこられるか!」で
笑いと悲鳴を起こす。ニコの拳も1ゾロで、虫さされ程度にもならない。

苦しい中、なんとか、カイルバーンが決死の一撃。胴体に14点ダメージ通し！

GM う、ついに胴体、倒れた！

一同 やった、やった！

カイルバーン あとは発射筒だけだ！ いけ、ラティ！

ラティ うおー！（ころころ）命中13と、追加攻撃は命中11！

GM 1回目は同値避け！ 2回目も避けた！

カイルバーン ええ!! 頭だけしか残ってないのになぜ避けられるんだ！

フィディック 私はMPがない。待機しかないわ……。

GM「フィディック、フィディック、フィディック」とマツカランは眩き、光条を放つ。

カイルバーン&ニコ&ラティ（ころころ）避けた！
 ファイディック 私は……（ころころ）よし、抵抗よ！
 GM それでも4点ダメージだ！ 続いて胴体の攻撃……はそうか、もうないのか。
 ファイディック 叫ぶわ。マッカラン、もうやめて！

しかし、その声はマッカランには届かない。

続くPCの手番。さすがのシグルドもやつと血気に当てられたか、今までで最高の13点ダメージを叩き出す。ラティの攻撃も当たって大打撃。カイルバーンの攻撃は避けられる。一応ニコも必死に殴ってみるが、もちろん当たらない。

マッカランの手番、光条の撃てない発射筒の殴りはラティを狙い、《かばうI》で対象変更。カイルバーンの防護点+プロテクションズに弾かれる。

翻って再びPCの手番、シグルドに再び期待が集まるも、その期待をフリだと勘違いしたのか「この速さ、ついてこられるか!」（一同「も〜〜!」ニコ「レイピアで突くまでの助走が長すぎるよこいつは!（笑）」）。カイルバーンの攻撃を発射筒は同値回避。「運命変転」が頭をよぎるが出目7では仕方ない。ラティの攻撃も、まさかの2回連続（!）回避。

ニコ マッカラン、上半身だけでめっちゃ頑張ってるじゃん……!

GM 「まだ、終わるわけにはいかなのでス、私たちはDr.もとへ……!」光条！
 ファイディック（ころころ）抵抗!

ニコ&ラティ（ころころ）やばい、巻き込まれた!?

GM みんな抵抗した? でも諸々を引いても、ファイディックに4点、ニコに3点、ラティに7点ダメージ!

ラティ うわあーHPあと7しかないよ!!

ファイディック 私もHP、一桁に突入……私もニコもMPがもうない。

カイルバーン た、助けてくれ、シグルドー!

ニコ（ころころ）「この速さ、ついてこられるか!」

一同 このの——!!（笑）

カイルバーン く、ならばくがいく! 唸れ、ステイルブロウ! 命中15!

GM 15! 同値で避けた!

ニコ&ファイディック&カイルバーン（嘘でしょ、という絶望の顔）

ラティ いや、まだあきらめないよ! ここで決めなきや意味がないんだ……命中16!

GM お、それは（ころころ）……当たった!

ニコ おおついに捉えた!?

ラティ うあああここで決めたい!（ころころ）11ダメージ!

GM 8点通し!

ラティ 次は命中17! 届け、届け!

GM (ころころ) う、いかん、届いた……!

ラティ ダメージ13点!

GM ああゝ落ちました!

一同 やったああああああああああ!!

強敵、マツカラン陥落。ズシイイン……と音を立てて、機体は動きを停止する。破壊しつくされた身体からは、黒いマナが絞り出されるように抜けていく。目のライトが赤から青に戻り、最後の最後に、正気を取り戻したのだろうか、その視線はギギ、ギギとフィディックへと向けられる。

フィディック マツカランに話しかけます。

GM なんて?

フィディック あなた……悪い夢でも見ていたのよ。

GM ではマツカランは、青い目をゆらめかせて返す。「夢……ですか。それも、Dr.がずっと研究していたもののひとつでしたネ」

ニコ ああ、記憶の研究者……。

GM 「人の夢は、合理的とは言えません……ときに辛い記憶を思い出し、パフォーマンスを自ら低下させることさえある。我々魔動機には、ずっと理解できないでしょう……? あなたはどうですか、ルーンフォーク。Dr.の記憶を思い出したことは、間違いではなかったと、本当に言い切れますか?」

フィディック それは……(仲間の方を見て) これから、この人たちと考えてゆくわ。

一同 (うんうん、と頷く)

GM では、そうフィディックが答えたときには、もうマツカランの目のライトは暗く消えている。完全に機能を停止したようだ。

ニコ (しばらくの沈黙後) ……………では、剥きとります。

一同 !?

ラティ ひどい!

カイルバーン なんて非道な!?

ニコ や、ネタとかじゃなくてね? 機能を停止したなら、それはもうマツカランではない、という考え方を、ニコならするかなと思って。

フィディック ああ、そうね。人の役に立つのが私たちの役目だから。

カイルバーン えゝいいのか?!

フィディック これだけの事件を起こした以上、この子は修理もされずに廃棄^{はいき}されるでしょう。だったら部品だけでも人のためになった方が本望……な気がする。

GM (なるほど)

ニコ ん、でも待てよ。マスターを発見したら研究させてくれる人いましたね？

カイルバーン ああ！ レーダーの。

フィディック あ、そっか、確かに。

ラティ なら、伝えにいくついでに街の様子も確認したほうがいいよね！

ニコ それと、そうだ、シグルドに先を越^こされてませんか？！

GM 「いや、大変な戦いだったな、さすがのオレも肝^{きも}を冷やしたぜ！」

フィディック (笑) おまえは黙^{だま}ってる！

一同 フィディックが怒^{おこ}った!? (笑)

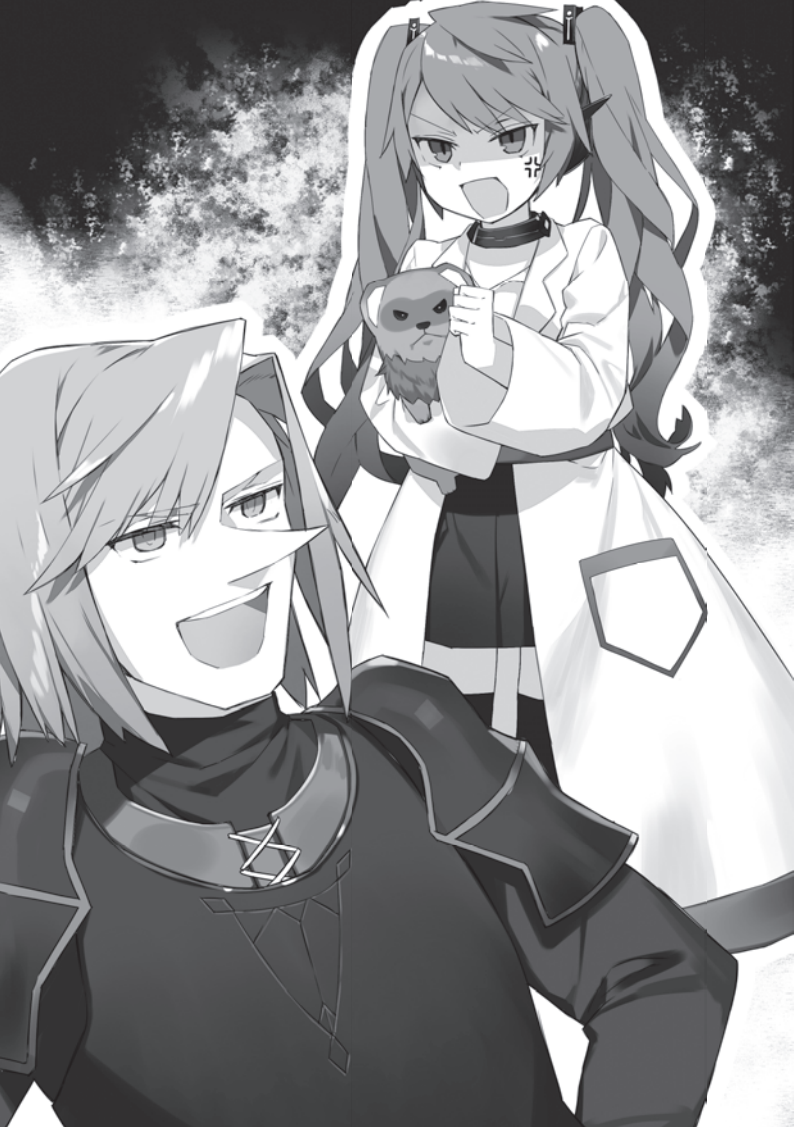
GM (笑) まあ、先越すも何もシグルドは仲間が3人も倒^{たお}れているから、そいつらを抱^かえて重そうに一歩ずつ、宿に連れて帰ろうとするよ。「こ、この速さ、ついてこられるか……」

ラティ いい人ー！ (笑)

ニコ 正しい心を持った男でした…… (穏^{おだ}やかな微笑^{びしょう})

GM 「君たちには助けられたな。これで借り1だ」と言ってシグルドは去ってゆく。

ニコ 呼び止めます。シグルドシグルド、一話も合わせて貸しは2ですよ！



GM 去ってゆきます。

ニコ 2！ 2だからなく！

フィディック その声は下水道にむなしく反響するのだった(笑)。

結局、戦利品判定はやめておいた。一行は街の状態を確認しに、地上へと上がる。

どうやらきちんと魔動機たちの暴走は止まったようで、みな、急なことにざわついている。それを確認してから、依頼主を呼びに行った、マッカランを学者に引き渡すにしても、アイリス姫の許可は必要だからだ。

ニコ 姫さまを下水道に入れるわけにはいきませんよね？ 執事呼びましょう。

GM 姫は、自分も行く、と執事に主張して譲らない。「じゃあ私ひとりで、危険な街の中で待てと言うの？」「いやそれは……では、姫様がよいとおっしゃるのでしたら……」というふうなやりとりのあと、アイリスと執事がそろって下水道へついてくる。

ニコ じゃあ言おう。マッカラン——じゃなかった、このシャザーレイをですね、学者さんが見てみたいって言うんですけど。

GM 執事は「ふむ」と頷く。「それはこちらとしても願ってもいいご提案ですね。再発を防ぐためにも、ぜひ解析を進めていただきたい」

カイルバーン フィディックもいい？

フィディック (うなずく) それが人のため。

ニコ じゃあモノシリリをつれてこよう。

GM 「うわあ、すばらしい！ これはあ、すばらしい！」

ラティ (笑) マッドだなー。

GM 「こんなに素晴らしいものを研究させてくれるなら、さっきのリーダーは君らにやろう。ああそうじゃ、あれは役に立ったか？」

ニコ 欠陥品でしたよ？ と不満そうにしながら見せます。

GM 「あ、壊れて……これは君が壊したんじゃないのかね？」

ニコ 失礼な！ と言つて角を生やして怒ります。異貌！

GM 異貌すると一般人からは迫害されるかもだけど大丈夫？

ニコ しかけたけど途中で角をひっこめます。帽子かぶります(笑)。

GM 「ん、いま一瞬、変なものが見えた気がしたが……松明の灯のせいかな。にしても、この魔動機があれば、わしの研究はみるみる進むぞーわひゃひゃー！」

ニコ (ピンと閃いた顔) そうだ、さっきはうやむやにしたけど再度剥ぎとろうとします。

GM (今さら？ どうする気だ？) 「なに、だめだめ！ パーツは皮一枚たりと、現状のままですらないと！」と学者は言っている。

ニコ　じゃあ、戦利品が何の予定だったかだけ決めさせてください。
GM　（つ！　なるほどそういうことか）　いいよ、振ってみて。

ニコ　（ころころ）　〈耐魔素材〉40Gと〈粗悪な魔動部品〉100Gか。じゃあモノシリーに「この部品が140Gになるんですよ！」と言いよります。

GM　じゃあそれをモノシリーは突っぱねようとするけど、横で見ていた執事がため息をついて「そういうことでしたら、140Gを私の方で立て替えておきましょう」と言う。

ニコ　では140Gいただきます。

カイルバーン　よく考えつくなあ！（笑）

ラティ　すごい頭脳戦だ！

フィディック　真似しちゃだめよ（笑）。

ここで、スチームボットと***ことリミットレスドルンの戦利品も忘れていたことを思い出すGMと一行。こちらは学者の興味外なので、問題なく剥ぎとっておいた。

GM　じゃ、改めて地上だね。相変わらず冒険者たちが騒いでいる。「どうしたんだ？　急に魔動機たちが落ち着いたぞ」「ふつうに働き出した」「誰かが原因を突き止めたのか？」

ニコ　なら、腕を掲げてでつかい声で「みんな聞いてくれ！　今回の一件は、僕たち——」あ、

チーム名決めてなかった。何にする？

ラティ　チーム名？

GM　おおそうだね、歴代のソード・ワールドパーティにはスチャラカ冒険隊とかぞんざい勇者団とか、パーティ名がいつしか付く場合がある。きみたちも付けると箔がつくかもね。

一同「わいのわいの」「がやがや」「あれでいく？」「うん、それでいいんじゃないの」

ニコ（代表して）　じゃあ僕たち「チームくずり」がやったぞ！　と叫びます！

GM　チームくず……？

ニコ　くずり！

クズリとは、ラテールと並べてよく語られる、恐れ知らずのイタチのこと。英名ウルヴァリン。有名なアメコミヒーローの名前にも使われています。……このパーティがそんなにかっこいい獣かときかされると、どうだろう？　とは思っけれど、「恐れ知らず」という一点においては的を射ている気はする……というわけで、いまはまだ無名だけど、これから名を上げる（だろう）冒険者たち、チームくずり、ここに誕生である！

GM　じゃあ冒険者たちは、急に現れたきみたちに、こんな感じの目をする（死んだ目）。

ニコ　あ、ぜんぜん信じてないな！（笑）

フィディック そりゃ、急に下水道から出てきて、いきなり言ってもね（笑）。
 ニコ なら、お姫様のほうを両手でひらひらやって、このお方が証人です！ と示す。
 GM それよりも一瞬早く、執事がニコの腕をひしぐ。「お忍びと、お忘れですか？」
 ニコ あ、やめますやめますすぐやめます！（笑） 口で言えはわかるから〜！
 フィディック 学者さんに公表してもらうのが一番なのかしら？
 ニコ でもあの学者、僕のこと怒ってそうだから、だめじゃないですかねえ？（笑）
 ラティ 研究しか興味なさそうだしね（笑）。

けつきよく、街全体を巻き込んだの大騒動を解決したのに、有名になるチャンスを逸したチームくずり（かわいそう……）。しかし、いちおう依頼料は受け取り、アイリス姫からも感謝されて（アイリス「チームくずり。その名前、覚えておきましょう」執事「では皆さま、失礼いたします」）、着実な前進はした一行の明日はどっちだ？

エピローグ——侵略の狼煙

GM めでたしめでたし……じゃない！ エピローグをすっかり忘れてた！（一回とめてた録音を再開）

一同 なんだなんだ？

GM きみたちがギルドで一旦落ち着いていると、店に、騎士団からの伝令がやって来るよ。「北のディガッド山脈上空にて、魔域（神の蟬谷）が急速に巨大化しています！ 冒険者は至急、援軍に向かってください！」この伝令は、街中に出されているみたいだ。

ラティ ディガッド山脈？ 神の蟬谷ってなに？

フィディック あれじゃない？ 最初の依頼で氷のドラゴンが——

カイルバーン 8万ガメルの！（笑）

GM まあそんな感じ。場所についての解説はおいおい。とにかく何か一大事らしい。そしてさらに「グッモーン、エブリワン」と、低い声が街中に響く。外では人々が足を止め、空を見上げているのが店内からでもわかる。

ニコ なんだろう？ 外に出てみましょう。

一同 ぞろぞろ。

GM すると、街の上空に映像が浮かんではいる。それは人型のシルエットだ。

カイルバーン デビルオンだ!? それかナ〇イアだ！（興奮）

GM やたら日本のアニメに詳しいなきみ（笑）、まだ生まれてない頃だろうに。

ラティ 顔は見える？

GM シルエットだからわからない。逆光だね。でも、こんなことを言っている。

歴史に学ばぬ人族たちよ、思い知るがいい。

あの程度の壁で我々を封じた気である人族たちよ、思い知るがいい。

我々は帰ってきた。

懐かしき我が世界、ラクシア。懐かしき我が領地、アルフレイム。

真なる王政の復権だ。

カイルバーン まったくわからん、わからんことばかりだ！（笑）

ラティ え？ なにがくるって？

ニコ ニコは人の話を半分くらいしか聞いていませんよ。フィディックは？

フィディック 私もあんまり……。

GM ……上空にもう一度、ヴウンと表示された。

一同 （爆笑）

GM ピンポンバンポーン。町内会からのお知らせです。

ニコ （笑）2回言うからね、町内会は。

GM かくかくしかじか！

ニコ ああそうだ、壁がどうこうって言ってたんだ。

カイルバーン おうせ？ おうせい？

ニコ 王様による政治って意味だね。

カイルバーン ああ、王政！

ラティ 帰ってきたんだね。

フィディック ラクシアが世界の名前で、アルフレイムが大陸の名前、だったわよね。どういう意味かしら？

……せっかく大物感のある演出を最後にもってきたのに、やつぱりつい、ゆるくなってしまう（苦笑）。まあ、それもこのパーティに合っていて良いと思う。次回、こころ期待。

あなたがあなたに気づく表 第二の質問と回答

・カイルバーン 人生とは○○だ。 ↓ 人生とは、人との巡り合いだ。

・ラティ 前世は？ ↓ たぶん姫！ アイリス姫を見たときになんとなくそう思った。大事に大事に育てられた反動で今はこんな感じになった。

・ニコ あなたの特徴的な外見と、それについてあなたが思っていることは？ ↓ 額に角。ダマされやすい顔。あまり好きではない。

・フィディック かつて成した偉大なことは？ ↓ 記憶をなくす前に成したんだと思う。

第二話、ふりかえりざつだん

カイルバーン P 二話はあれだな、なにより、世界が広がった感じがすごくてドキドキした！ 街中が騒ぎになって、冒険者たちがあちこちで戦ってる背景とか、ちょっとウザいけど一緒に戦ってくれるフェローもすごく好きだった！

フィディック P ウザいけど（笑）。

ニコ P 僕は汗まみれで走ってた記憶が大きすぎて、他があいまいです（笑）。

カイルバーン P ニコには申し訳なかった！（笑）

ラティ P （笑）わたしも、最初は申し訳ないなと思ってたけど、あまりに率先して走ってくれるから、舟の上から眺めて応援してた！

フィディック P 二話の主人公って、たぶんフィディックだったと思うんだけど、シティブートはニコが全部かつさっていったわよね……（笑）。

ニコ P ニコって、家族のためにカネカネ言ってるんだけど、おほっちゃん↓神官だから金儲けの仕方が身についてなくて、とりあえず節約のために走り回ってるだけなんだよね。だからあの場では、ダメージを受けても節約できている充実感が、本人にはあったのかも。

ラティ P よく考えてみれば、鎧と盾を持ったまま走るのはかなり大変だけだね（笑）。

フィディック P だからダメージをくらってたのね（笑）。

カイルバーン P あと、普通の依頼かと思ったら、フィディックの過去と繋がったのは、好きな展開そのものだった。フィディックの反応がクールだったのがまた面白くて、ちょっと切ないところもあって、よかった！

フィディック P あれでも一応、マッカランを倒さずに助ける方法はないかと考えてたんだけどね。昔の自分のことも無関心なわけではないし……ただ、カセットテープみたいに情報が上書きされた状態だとすれば、果たして過去の記憶に執着するのかな？ と思って。

GM マッカランが倒されたとき、今の仲間を話題に上げてたよね？

フィディック P ええ、たしか、この世界を肯定するか、みたいな質問をされて「今の仲間たちと探す」って答えたと思うんだけど……正直、このメンツで見つけられるかな、と不安になったのは秘密（笑）。

ラティ P ニコはマッカランを「剥ぎとります」って言い出すし（笑）。

ニコ P あれね、ナイトメアのメンタリティーについて考えた結果だったんだよね。人間離れしてるし、サイコパスっぽいかな、と思ったから、最期の言葉を伝え終えるまでは大人しく待って、あとの亡骸からは剥いでいいよね？ という……でも演じるのむずかしいな！

ラティ P でも少しずつ、自分のキャラクターが見えてきたような気がする！
フィディック P そうね、あなたに気づく表だっけ、あれの、PCとしての活かし方も少し

見えてきたかも？

カイルバーンP ほくもいつかは^{かつこ}恰好よくなりたいけど……むずかしいだろうなー！（笑）

ふむふむ。みんな、ロールプレイについて色々と考えてくれている様子で素直にうれしい……。ひとまず、次回は一卷最終話だから、原点に帰って「キャラクター」をテーマにしてみるのでもいいかもしれないなあ。