



ソード・ワールド2.5リプレイ
水の都の夢みる勇者

河端ジュン一／グループSNE

富士見書房

解説
第一話　冒險者が守るもの
第二話　人工の心
第三話　七つの大罪

はじめに

剣に祝福されて生まれた

もくじ

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

北沢慶

314 207 101 027 006 004

はじめに

TRPGという遊びを聞いたことがありますか？

TRPGといえば、日本ではデジタルゲームが有名ですが、そもそも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「プレイヤーキャラクター（PC）」たちを幻想的な世界へといざないます。

とはいえるナリオは、あくまで筋書に過ぎません。PCたちは、自分の行動をGMに提案することでお話の中を自由に動けます。たとえば敵が出ても、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ィア次第で、展開は無限に広がります。

おかげで時には採り採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く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やいけないから難しそう？

たしかに、そう思っていた時期がぼくにもありました。でも大丈夫。^{だいじょうぶ} 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人族（人間とかエルフとか）と蛮族（ゴブリンとかオーラガとか）。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と、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つたり、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、冒險者。

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『水の都の夢見る勇者』、はじまりはじまり。

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G M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つて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 海外からやつてきた留学青年。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“いいひと”感が、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、会う人みんなの毒氣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ヤラを演じる?

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ッシュな男

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つてくれる……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。打ち出しが呼ばれるテキストデータの紙束なのだ。見づらいぜ!

しかしまあ、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ヤラを使う「かんたん作成」を選べば、あつという間にできちやう。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ヤラを作る「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）」をリストから選ぼう。これは、生まれつきの才能みたいなもんだ。やりたいキヤラのイメージを友達どわいわい話しつつ、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、きみのキヤ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レベルとそうじやない場面で役立つ技能1

「2レベルという構成にすると安心だ（SW2.5では初期作成のレベル上限は2だ。3にしないようにね！）。『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ってわくわくするよね。初期資産1200G（ガメル。SW2.5における通貨）を支払って「アイテム（武器とか薬草とか）」を買つたら、最後に性別・趣味・過去の経歴などを自由に決める。

ああ、あとなにより大事なのは、現実の自分から解き放たれて本当に旅立つつもりで、P.C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P.Cはできたかな～？

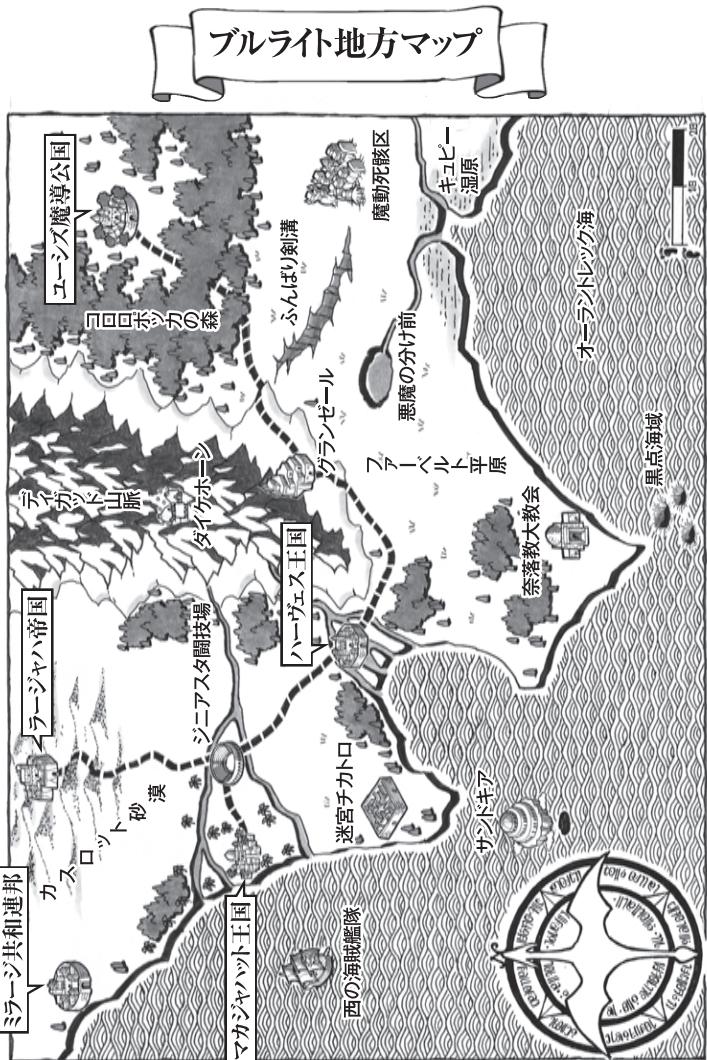
一同 は～い！

GM では、お待ちかねの冒險へと出かけよう！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、いいですね！

GM 留学生のきみにそう言つてもらえてよかったです（ほつ）。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。近隣の大國や、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。

G M 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！

G M そう。みんな、それぞれの事情があつて冒險者を目指している。けれどどんな理由であれ、冒險者になるなら始めに訪れる場所はおなじだ。「冒險者ギルド」、ここは蛮族退治とか遺跡発掘とかの仕事を冒險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？ ファンタジーなのに？

G M 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、連絡網は案外しっかりしている、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○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♪

G M あながち間違つてないなあ……（笑）。

プレイヤーD おじやましまーす！

G M 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、多くの冒險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 ブルーノーネ、ね（キラクターシートにメモメモ）。

G M 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。タクシー乗り場的な感覚で「渡し屋」がいるのだ。

G M 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、聖印をぶらさ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、と思い思いに過ごしている。ただ、その多くが一様に、これまで何度も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～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つて、依頼書の貼つ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ーと、人ごみから顔をスパンッと出したところで、ちょうど同じ顔を出した、他の3人と目が合う。

一同 おおー！（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（ぼそ）。

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P.C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、持つ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つすじ。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ゼひ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、SW2.5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、フルシリに仕えます。ブルライト地方を中心的に信仰されているらしいから選んでみた。冒険者になつた理由は、シンプルに、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ましたですが、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。

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つ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ようかね。冒険の途中で明かすとおもしろそうですし、フフ。

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險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。

シリアルスやダーク、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 次はぼくだな！ 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、仲間を守つたり敵を斬つたりする、ベーシックな戦闘用技能です。まさにソード・ワールドって感じ。

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・買解除・戦闘時に先制を取るなど、たぶん冒險中、もっ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、ぼ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ってことにした（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）ほんほん、この人ほんほんだ！

ニコ 大丈夫だろうか……僕の顔に嫉妬が浮かんでいないだろうか（笑）。

カイルバーン 装備は、身を守るために「チエインメイル（鎖かたびら）」と「ラウンドシリルド（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つたら剣を買うお金がなくなつて、武器は「ライトメイス（金属製の小ぶりな槌鉾）」になつてしまつた！

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、だからはやくお金を貯めて、剣を買いたいぜ！（悲痛な握り拳）

ニコ ねえねえ、このキャラだいぶやばい人じやないですか？ 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、いわゆる獸人です。普段は尻尾と獸耳を持つ程度ですが、自分の意思で、よ

り獸っぽく変身できます。すると頭部が完全な獸になり、肉体はビルドアップされて、皮膚も元の獸に応じて毛深くなつたり。

獸の種類は、肉食の哺乳類ほにゅるいでさえあれば、狼・虎・熊などプレイヤーさんが好きに決めてOKです。かわいいケモつ娘こじょでも、かつこいい獸戦士くじせんし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、希少種だらうなあ……）

G M けつきよく、動物の種類は何にしたの？

ラティ ラーテル♪

G M ラーテル？

ニコ つてなに？

カイルバー「世界一おとこ恐れ知らず」って言われてる、イタチの仲間だね。

ニコ （スマホで画像けいようを検索けんさくして）へー！ かわいいけど、怒おこるとちょっと怖こわい系だ。

ラティ そう、怖い兄弟いとこがいっぱいいるんだけど、みんなからいつも「お前は弱いなあ」と言われて腹はらが立つたから冒険ぼうけんに出た。強くなつたところを見せびらかしてやるんだ！

ニコ いいですねえ、種族ちくが違うとメンタリティも随分違ぜぶんう（笑）。

ラティ ふふ、技能はグラップラーとレンジヤーだよ。シユ、シユ！（ジャブ）

グラップラー（拳闘士けんとうし）は、ファイターと同じく前衛職です。ただし、こちらの武器は拳けん、蹴けり、投げ技なげわざ！ 特權の戦闘特技『追加攻撃さしあげこうげき』による常時2回攻撃は強力きょうりょくですが、防具ぼうぐが薄いぶん回避かいひをミスるとあっけなく倒たおれるから要注意。おいそこ、「紙紙」って呼ぶな！

レンジヤー（野伏のぶ）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かんじんかんじょう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、薬草や薬品の扱あつかいに長け、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やよ……（先人の言葉）。

プレイヤーC 最後は私ね。名前はファイディック（プレイヤーC→ファイディック）。経歴で「何かの大会で優勝ゆうしょうしたことがある」を引いたから、歌の大会で優勝ゆうしょうしたことにしたわ。各地の民謡みんぎょうや童歌わらべうたを集めるために、旅を始めたの。年齢ねんりょうは、まだ1歳。

カイルバー 1歳よう！?

ファイディック 見た目は十代だけね。ルーンフォーケだからいいでしょ？

世界觀について、さつき「オーソドックスな、剣と魔法の中世ヨーロッパ風アントラジー」と言いましたね、あれ、じつはちょっと嘘うそ。この世界には「魔法で動くメカ」も多少あります。300年以上前に滅ほろんだ時代の遺産ゆさんで、「魔動機まどうき」と呼ばれます（だから、この世界の武器には銃なもあるのよ）。ルーンフォーケは、その時代に作られた「人造人間じろうじんかん」で、死ぬま

で外見年齢が変わりません。といつても、ジエネレーターという培養液みたいなところから生まれて、食事も睡眠もどるる薬草も効くから、ロボジやなく血肉の通つた生命体です。先天的に「誰かに仕えたい」という欲求を持っていますので、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るのか、すごいなー！

G M ルーンフォアーケは生まれた時点で、いろんな記憶を刷りこまれていいからね。

ファイディック 過去のエピソードが理由で、人のために生きると決めたから……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（操霊術師）は、霊的なパワーを操つて、主に味方への支援魔法が得意。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を組めます。

セージ（賢者）は、「初心者パーティならぜひ1人は習得しどこか技能」最後のひとつ。知識に詳しく、特に魔物とおくわしたとき、その能力や弱点を見ぬくのが一番のお仕事です。知り合はれて、これから全力で、冒険を楽しみましょう～！

G M オーケイ。それじゃみんな、これから全力で、冒険を楽しみましょう～！

一同 はーい、よろしくお願ひしまーす♪

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

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)
生命抵抗力	5	精神抵抗力	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

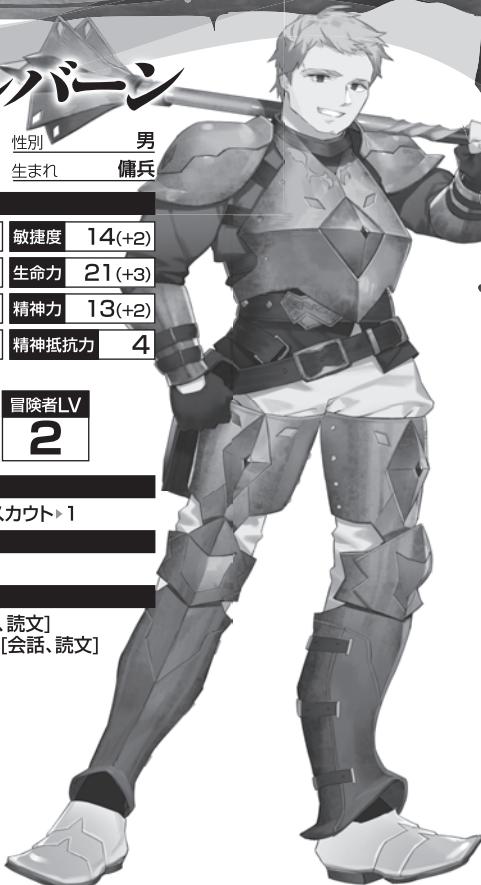
戦闘特技

《かばうI》

言語

交易共通語[会話、読文]

フルライト地方語[会話、読文]



装備品・所持品

武器：ライトメイス
鎧：チェインメイル
盾：ラウンドシールド

ニコ(ニクラウス)

種族 ナイトメア(銀人間) 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	冒險者LV	2
MP	22		2

技能

ブリースト×2

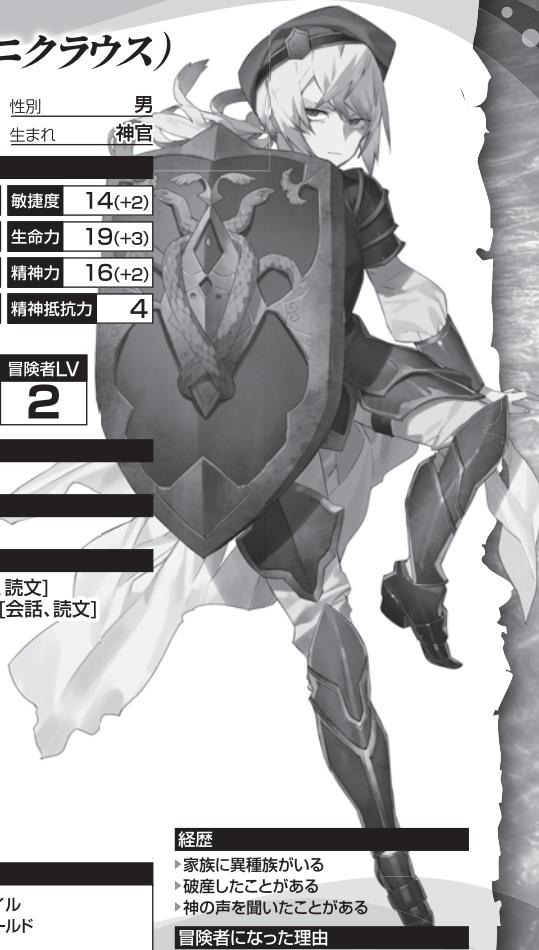
戦闘特技

《魔法拡大／數》

言語

交易共通語[会話、読文]

フルライト地方語[会話、読文]



装備品・所持品

鎧 : チェインメイル
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

冒險者になった理由

- ▶破産したから

ラティ

種族 リカント(ラーテル) 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	冒險者LV	2
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]

フルライト地方語[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

冒險者になった理由

- ▶親に反発して



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。

G M 『神はすべてお見通しなので……そんなまつさらあなたを、私としては見過ぎません。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、魂への問い合わせをなげかけましょ……』
『……あなたがたは不思議な魂を持つていますね。まるで、ついさっきこの世界に生まれたかのように純粋無垢な魂です……』

一同 (笑) なぜわかった!

G M 『神は一度、これでまあ旅の準備はほぼ完了だけど、最後にひとつだけ、このリプレイ独自の処理を捕捉させてもらおう。さつきニコが言つた"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を受けている。

ニコ 天啓?

フィディイック

種族 ルーンフォーク 性別 女
年齢 1歳 生まれ 學者

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 冒險者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]
フルライト地方語[会話、読文]
魔法文明語[会話、読文]
魔動機文明語[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
冒險者になった理由
▶友達に勧められて

あなたがあなたに気づく表

- ・ 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 今でも忘れない辛い思い出は？

二〇 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。答えを訊くのはセツ

ショーン終わりだし、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つて。

フィーディック なるほど（何かを思いついた顔）。

1. きみにとて冒険者とは?
 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?

- 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

- 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?

- 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?

- 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.今でも忘れない幸せな思い出は?
 - 6.今でも忘れない辛い思い出は?

- 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そのころ、店主が壁に、新しい依頼書を貼り始める――

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) 新入りってばればれー!

ニコ くつ!? でも本當だから反論できません…… (笑)。

GM 割り込み返す。

ニコ うーん、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。都会は怖いなーと思って見てる。

カイルバーン ほくはやるぞ! 剣を買うお金が欲しい!

ラティ わたしも! 修行しゅぎよー!

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。

キヤ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「○○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、キヤラクターの判定の「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、パ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、注意しなきやいけないのは、キヤ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いないかでは、大きな差なのです。

力ボーナス or 敏捷度ボーナス」つてことによろ。目標値は、P.C.に明かすかどうかはGM次第なんだけど、今回は11以上で成功と言つておく。

GM じゃあ得意の敏捷度で（ころころ） 14！

カイルバーン ぱくは筋力で（ころころ） 12！

書を剥ぎとれた。

ラティ よつしや／＼

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つ振つて。

ラティ （ころころ） 6！

ドラゴン退治

北の山脈に現れた、伝説の氷のドラゴンを倒してほしい。

報酬 80000G

ラティ たおすべり

一同 （爆笑）

ニコ 待つて待つて!! 今はきっとそのときではありませんよ！ と慌てて止めて、その依

頼書をそつと元あつたところに返します！（笑）

ラティ え〜いけると思つたのに。

ファイディック なにを根拠に思つたのよ！（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 680000G

カイルバーン あつはつは！（笑）

ニコ （優しい微笑で）スッ……（と言つて、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、他の冒險者たちは依頼書を握つて、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 なかつたなし、いけそうなやつー（笑）。

ファイディック （頬ぴくぴく）ここ、初心者も集まるギルドじゃなかつたの？

GM では、客が減つ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 むむう、その次つていうのがいつ来るか、わかりますか？

カイルバーン 頼む、生活費がかかつているんだ！

G M 「そうだなあ、君たちの運次第だとしか！」なんて言つていると、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～？

カイルバーン きたきた～♪ 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）。

G M 「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 シイてるじゃん♪

カイルバーン 500でいい！ いま20Gしかないんだ！（笑）

ニコ や、待つて！ 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！

フィディック そうね、ひとまず内容を聞きましょ、聞きましょ。

G M 「弟が、いなくなつたんです」

依頼人は16歳くらいの人間の女性で、ミーウと名乗つた。彼女は言う。

ハーヴエスでは、とある国家事業のために、「鉄鉱石」および「魔晶石（魔力のこもつた石）」を国に買い取つてもらつてゐる。この仕事は、あまり裕福でない国民にとつ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』へと入つたのです。ゴダの森にはたまに低級の魔物が出るとい聞いていましたが……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、馬を持つていたのでなんとか逃げ切れたが、マーチは馬に乗つてゐるあいだも帰つてからも「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やない。ミーウは、ばかなことを言うなど止めた。

なのに今朝、起きてみると、マーチの姿がなかつた――

ニコ ほほー、聞くだに危ないですね……。

G M 「ロープや松明など、倉庫の冒險者セツトがなくなつていたので、再び森へ行つ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……」

ラティ いなくなつてから、どれくらい経つたの？

G M 「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、出て行つたのはもつ

と早い時間かもしません」

ラティ そりやそうか……。

カイルバーン どんな特徴の蛮族だつたか、わかるか？

G M 「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）、わかつてゐるわよ。G M、「魔物知識判定」をできそ？

G M 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。G Mがうつかり忘れてることもありますしね（とはいへ、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。生態を知れないと極論、不死身の敵をそうと気づかぬまま戦つちやう可能性だつてあるのですから！ 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。

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?

G M 5以上ある人は「ゴブリン」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? ゆるキヤラかな?

G M 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

G M かつセージ技能を持っている人だけの特権なんだ。ファイディックには以下の情報がわかる。

ゴブリン 2レベルの魔族。冒險者なら軽く相手をできるが一般人にとつては脅威。知能は低いが悪意が働き、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」。

ファイディック —— という魔物よ。

ラティ ヘー、さすが賢者さん!

G M さらにいえば、特に下位の魔族は「生産性を持たず、他者を襲つて奪うことでのみ生きる」という共通点がある。だから、ミーウからすると気が気がしないだろうね。

ニコ ゴブリンくらいなら僕たちだけで何とかできそうですが……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。

G M 「身の丈^{みたけ}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、どれも初心者冒險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!

カイルバーン (初冒險に燃えながら) 行くしかないぜ!

ファイディック (苦笑しつつ) まあ、少年が心配だし、私も異論はないけれど……。

G M 「ありがとうございます」とミーウは頭を下げ、それから思いを馳せるようくみたちを見つめる。「でもどうか、お気をつけくださいね。実は、私たちの父も冒險者だったのですが、人一倍強い正義感が災いして、マーチが幼い頃^{ころ}、魔族の手に……」

ニコ (ハツとした顔で) なるほど、だからマーチくんは魔族を倒す、と!

ファイディック かたき討ち、ね。

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 んくなるほど（納得の領ぎ）。

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、たつたひとりの肉親なのです。どうか助けてやつてください」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、頷きましょう。安心してください、必ず連れ帰ってみせますよ！

ファイディック（頷いて）拌まれてしまつたら、約束するしかないわね。

ラティ＆カイルバーン 任せて！

GM では最後にミーウは「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

わりを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。僕とファイディックで分け合おう。

依頼 #01 弟を連れ戻して！

ミーウの弟マーチを、蛮族がいる森から連れ帰つてほしい。

前渡し品／1点魔晶石×3 成功報酬／20000G（ひとり5000G）

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、戦闘不能になつた仲間をHP1で起き上がらせる〈アウェイクポーション〉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？

ファイディック 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だし。

ラティ うふふ♪

ファイディック 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つたんだけど。前線に立つ重装備の戦士つて、いかにも頼れそだし。

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つたし！）（笑）

ファイディック 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つてもらうたために、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

ミーヴからは、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發。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）おつと待つた。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」で判定をしていいよ。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 （よかつたね、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つた大穴「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）と繋がつていて、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……どこにだつて奈落の飛び地こと「奈落の魔域」を作る。

奈落の魔域は、SW2.5の世界（ラクシアという）の侵攻を目論む魔神たちにとつては、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つていて。

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りないが、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、シヤロウアビスじやーん！（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。
ファイディイツク ミーウさんからはコレの話、きいてないわよね？

うん。だから、昨日から1日ほどの間に、一気にできあがつたみたい。

……待てよ、〈奈落の核〉を碎くと、追加報酬つともらえます？

GM そのへんに新しいギルトに戻つて魔王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2

00Gになるよ、早い者勝ちだ

二二八ガイルバーン 入る
ラティ (笑) レツツゴーム

GM (笑) 内部はこんな感じだよ (44頁の図の入口付近だけをオーライトオーディオで描いて) 入ってすぐ目の前に、立て看板のように、鏡がある。

カイルバーン 鏡？

二〇 むむ、だけどいちおう、覗いてみますかねえ？

すると鏡に、文章が浮かび上がる。きみ「交易共通語」^{うきゆうご}。商人の^{しょうにんの}言葉^{ごんば}。

二二
G M 二二
「交易共通語」ですかね。商人の息子だし
ならそれで。内容はシンプルだ。『あなたは、誰?』

二〇 ？ 哲学的だな……どういう意味だろう。
二一 毛利に思つて直後、窓口にて黒いアーチ
（毛毛アーチ）（まじめ）（まじめ）
（毛毛アーチ）（まじめ）（まじめ）

GM そん騒ぎに思つた直後、鏡面には黒い「魔力の源」が浮かんでいた。なにかが侵入してくる感覚がある。「精神抵抗力判定」をどうぞ。

二〇　！　だと思った。だから得意な僕が覗いたんだ（ころころ）あ、ちょい低い！？　8！
（お、こいつ、見てよって、うつらうつら、一いつ星（ほし）を引ひいて）。ふう、一（ひと）月

GMではきみは
にお金が降つてくる

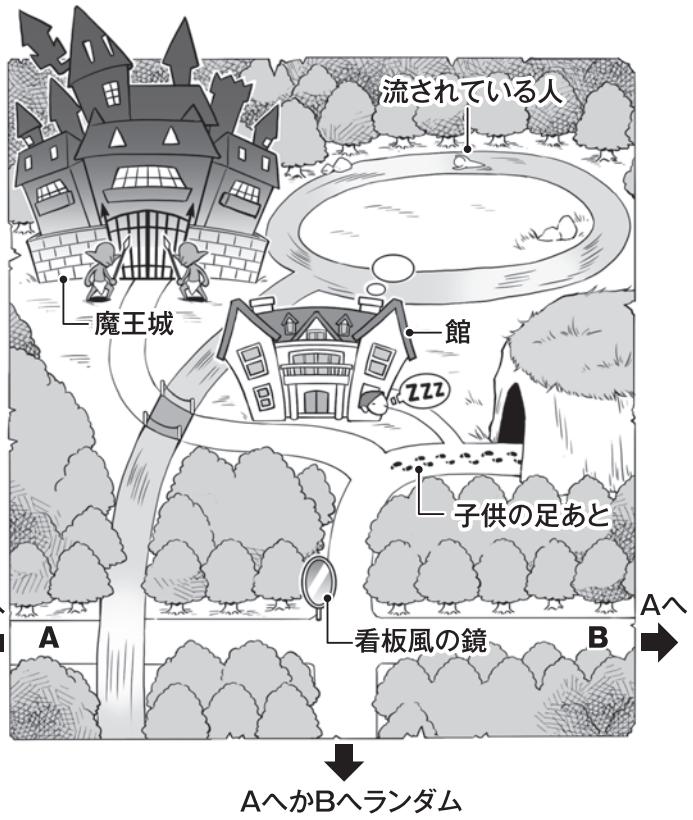
二〇 おお!? 驚いて鏡から飛び退く。で、振り返る! みんな、このお金が見えますか!?

GM 見えないね。
二コ&カイルバーン いまんどこ
買だ！ わな

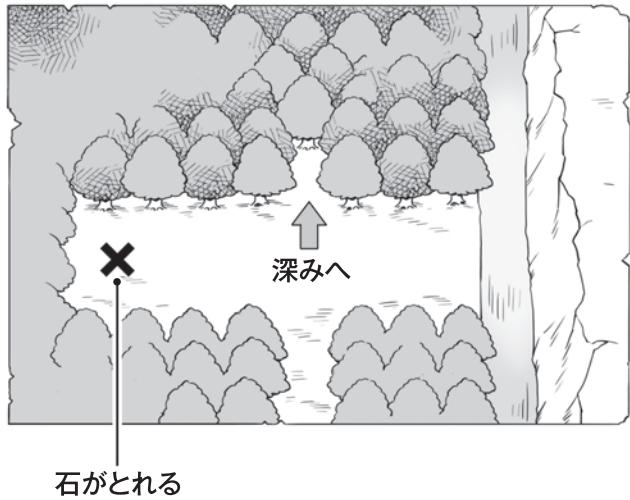
カイルバーン そんな金があるわけはない！

二二 そんな美味しい話があるわけ
ラティ (笑) 妙に息が合つてゐる!
フィディック 苦労してゐるのね……

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拽すのが先決です！

GM（まあ、シナリオの本筋からはズレていないから、いつか）

フィディック そうね、ミーウさんの地図によれば左の道にいそよね。行つてみる？

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！？

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』は景色が歪むって言つてた！

ニコ 川を渡ろうと思つ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ょ。道の先に目ぼしいものは？

GM 黒い靄がかかるつていて見通しづらい。

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

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

ニコ 何か目立つものが出で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）また川に突き当たつた。

ラティ エーまた川？ 地図と全然違ーう！

ニコ こりやだめだ（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 ……進んでみましようか。もちろん鏡は避けて。

ただならぬ雰囲気を感じ取り、先ほどまでのコメディ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。ただし外觀は、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。そつちに人気はありますか？

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。ゴブリン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 おつ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 ほつ。

ダガーフッド フッド族は、ゴブリンの亞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、みながフードを被っている。美しいもの（人間やエルフなど）を憎み、殺すことには喜びを見出す。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 —— ていう魔物みたいよ？

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。ニコも改めて振つていいよ。

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、豪邸で寝てているように見える。ニコ なに～！？（引き攣つた苦笑で） ますいですよみんな、近づきすぎないように！

ラティ あ、チヨロ～（笑）。

ニコ え？ 待つて待つて、僕ひとりだけ……？
カイルバーン ならばくも（ころころ）13。
ニコ ちょっと！ 僕だけがビビりみたいになつてますけど！
カイルバーン あいつは弱い蛮族だと思うぞ？（きよとん）
ニコ つ！（拳を握りしめて机に突つ伏し） 僕がリーダージやなかつたのかよおう……！
一同 （爆笑）
ラティ 汚／＼♪（笑）

カイルバーン あれを豪邸と思うなんて、ニコはどんな生活をしてたんだろう？（ぽかん）
ニコ たしかに貧乏って言つたけどさあ～！（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、僕の仲間はきっともつと強いんだ～！ つて。

ニコ 望むところです！ なんなら気付かれた瞬間、大声で威嚇ですよ威嚇う！ ちなみに僕は武器を持つていませんけどね。幻想状態のやけくそ（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、言つてる間に窓際の奴^{まどぎわのやつ}が気ついて騒ぎだす。「汎用蛮族語^{はんようばんぞくご}」は習得してる？ フィディックはーい。

GM ならわかるね。「敵だ、人族だ！」と窓際の奴が言うと、家の中央からわらわらと、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ィッシュ×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。喰つてやる！」

フィディックと、言つてゐるわ。やつぱり相手も幻想状態みたいね。

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

ラティ やつたれー！（ファイティングポーズ）

カイルバーン かかつてこい！（メイスを振り込む）

GM では、お待ちかねの戦闘だ！

戦闘では、敵と味方をはつきりさせたあと、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」をできます（SW2からの変更点なので、前作からのお客様さんほど要チェック！）。

よくあるのは、このあとに「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きのために守備的な効果を先撃ちしたりといつた戦術。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、かばつた側は回避判定さえできずには敵の攻撃が命中する点に注意。

フィディック グラップラーだから回避が高めなのね。

カイルバーン そつか。なら一旦かばは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）⁷²」。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。獣になつたり戻つたりは「主動作」つていう分類で、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でいいや。自分が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（とはいっても、やりすぎはダメよ、行動選択⁷³の緊張感⁷⁴がなくなつちやうから）。

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、どつ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なんですね～。

カイルバーン げ、スカウトなのにご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」で出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か？ 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ヤラ数の半分（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、敵は先手をとつて4体ともが前線に出ているので、P.C.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、ファイディイツク以外の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したが、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ことになります。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――

二〇 さつき鏡に映った僕は美しかったですよ！（笑）
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）、ラティは今は獸状態だけどリカントだとはわかるし。攻撃対象は無作為で（ランダム）（ころころ）お、そのラティへ。

一
同
!?

二コ
一同
（爆笑）
..... 獣になりきつて いる!?

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）33！
避けた！

GM ならば次はダガーブッド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?

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、P C 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、パーテイ内での手番順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。自由度はけつこう高め。
ラティ め。わたし、リカント語しか喋れなくなつたんだけど相談していいの?
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 やつた、さすが冒險者♪

（ぱうけんしゃ）

ニコ ならまでは僕が、受けるダメージを下げる魔法を撃ちたいんだけどいいかな？【ラ

イールド・プロテクション】

GM あ、その魔法は「効果範囲が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べないけどいい？ 前衛の味方3人（自分含む）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体が選ばれてしまう。

ニコ 敵をサポートしちゃうかもしないってこと？ 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」にかたまつ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～なるほど！ ひとつ賢くなりました！

ニコは考えた末、逆に敵を弱らせる魔法【バニッシュ（蛮族とアンデッドにランダムな悪影響）】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。やはり敵味方混ざつた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、「蛮族に対してしか発揮しない」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、初心者らしからぬ機転だ。

魔法の場合は、術者が命中のかわりに「魔法行使判定」を、敵が回避のかわりに「魔法

とに指定された抵抗（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つてカイルバーン、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。じゃあ悪影響の効果内容を、専用のランダム表を振つて決めて。ちなみに、こういうランダム効果とかダメージの決定は、一度振りじやなくて各対象ずつが基本ね。ニコでは（ころころ×3回）あ、けつきよく3体とも同じでーす。「対象は恐怖に襲われ、行動が妨げられる。3分（18ラウンド）の間、命中と回避と魔法行使判定に-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つていい？ 弱くなつてるダガーフッドAを〈アイアンボック

ス〉で殴るぞー！

ニコ え、一斗缶？

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！ 命中は16！

GM ダガーフッドの回避は8、余裕で当たり。

ラティ ダメージ、よいしょー！（ころころ） 獣になつてるからねして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 やつた♪ なら、ここで決めたい（ころころ）あくでも命中8しかない。これは?

GM さつき言つたとおり、同値は回避優先。さすがに避けたね。ほつ。

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！ ジャあダメージ（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）

フィディイツク（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「これがソードだつたら倒せたかも！」）。



ファイディックは【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がもつたいないと考え、待機を選ぶ。

ファイディック 任せていいかしら？

ニコ あのふたりなら大丈夫だいじょうぶでしょ（横をチラツ）。

ラティ キエエー！

カイルバーン うおー剣の費用おー！

GM この冒險者像、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。ゴブリン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、【バニッシュ】の命中率レートが地味に効いて避けられる。最後のゴブリンBはどうに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 もろそろ気づきはじめたけど、この冒險者たち、前のめりな性格にしては装備や魔法は手堅がたくく守るものが多い（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体ずつ削けずられてゆくのか？！

カイルバーン（笑）ラティめちゃくちゃ強いじやん！ かばわなくとも避けるし！

ラティ キヒッキヒツ！

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「劣勢となれば命乞めのこいいをする」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なりました。きっと蛮族は、自分たちが魔王という夢を見続けているのでしょうか（遠い目）。

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

ラティ ゴブリン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いたたかえたぞごぶりん！

ニコ まだ最後のひと花を咲かせられるかもしれないぞ、ゴブリン！

ファイディック なんで敵を応援してるの（笑）。

GM (なめられどる。つら……)

ラティ カイルバーン、あとはお願ひ♪

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

ニコ かわいそうなものにも、僕らには「汎用蛮族語」がわかりませんからね。

GM ファイディックにはわかるよ? 「助けてママー!」と言つていいかもしれないよ?

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

ファイディック …… (そしらぬフリで天井のシミを見ている)。

一同

(爆笑)

ニコ ファイディック!? (笑)

ファイディック 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。

ファイディック ジヤ、お死になさい (人差し指すびし)。

ニコ やむなし! セめて、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 やつたー! (拍手)

G M 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。頭蓋骨を碎いた

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つて) お前の死、覚えておこう!

GM 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(たまに自動入手もあり)。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」とは言つているけど今のところ換金専用アイテムだから。きっと、人族が使用できる形状じゃないか、刃こぼれがひどい、とかなんだろう。

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!

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 やつた! 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 獣貌^{じやうめい}を解いて言うよ。あれ、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^{やくやく}するその精神、見習わないと！

ファイディック ……（優しい目）。

ニコ GMうー！この幻、いつになつたら解けるのー！？（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つたけど……そうだなあ、今までのやり取りで違和感^{ちわか}も覚えてることだらうし、そろそろもう一度「精神抵抗力判定」をしてみようか。11以上で解けていいよ。

ニコ （ころころ）12！やつた、やつと解けた！

ファイディック 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^{わんようばんぞくご}」で書かれている。

一同 （ファイディックを見る）

ファイディック や、私が覚えているのは「会話」だけよ？「読文」は無理。

一同 あ。

ラティ じゃあさつきの鏡の前で「読めるようになりたい！」って願えば？

ファイディック 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）。

（ファイディックを見る）

ファイディック や、私が覚えているのは「会話」だけよ？「読文」は無理。

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？

ラティ 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^{いっしん}放置。

一行はボロ屋から元の道に戻り、さつき見つけた子供の足跡の方へ向かってみる。

GM （地図の地点にあたりを描きながら）足跡は洞穴^{ほらあな}の中へ続いている。

ファイディック 中を覗^{のぞ}けるかしら？ 私、種族特徴^{じくしゆとくしゆ}で「暗視」持つてるけど。

GM なら少年がいるのが見えるね。ミーウから聞いていたマーチの特徴^{とくしゆ}どおりだ。ファイディックは困惑状態でもないから、間違いないだろ。彼は木の棒で素振りをしているよ。

カイルバー ン え、なにかと戦つてる？

GM や、普通に練習で素振りをしている感じ。なんだか上機嫌^{じょうきげん}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、もしかして冒險者さん？」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、マーチは言つてゐるけど、どうする？

ニコ うーん、これは……否定も肯定もしくいですねえ（苦笑）。変に刺激しそう。

カイルバーーン マーチくんの身体は？ 傷ついたりしてゐるか？

GM 見た感じ、無傷そう。

ラティ お姉ちゃんが心配してゐるよ、帰るうう？

GM 「え、お姉ちゃんに依頼されてぼくを捜しに？ 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めたから、つい日課の素振りをしちやつてたけど、そろそろ戻らなきやだ。お父さんの形見も取り返せたことだし！」

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つたという。

父が亡くなつて以降、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、馬で逃げてゐ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}つて取り返しに来た――

カイルバーーン ちなみに彼が提げているペンダントつて、どんな？

GM そのへんの野草を輪つかにしただけの、雑なものだね。

ラティ うわー！（頭^{かぶ}を抱^{いだ}える）

フィディイツク これも幻……！

ニコ （目を瞑つて天を仰いで）はーどうしましよう。ペンダントは取り返してあげるとして……でも、この子を連れて行くのは危ないですね。いつたん村に帰しましようか？

カイルバーーン それがいい。入口まで戻ろう！

GM 入口まで来た。が、黒い靄^{あお}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）ここに出てる。

カイルバーン ゼ○ダの伝説みたくなつてゐる！（笑）

ニコ やつぱり。時空が歪んでいるようですね……。

フィディック もしかして、なんちやらコアを破壊しないと出られない仕組み？

GM 「奈落の核」！ ボスを倒せってことかー！

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 その蛮族つてどこにいたの？

GM 「入つ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、この伝説の剣も落ちたから、素早く拾つてやつつけたんだ！」冒險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 棒つきれ。

ラティ うーん！（悶絶）

フィディック ……幸せな夢ね。

ニコ（眉間に指でつまんで）じゃあ……」と、彼はきらきらした尊敬の目できみたちを見ている。

GM 「なに？ 勇気？」

ラティ いい子だ！

ニコ それも必要だけど（笑）。奈落の魔域^{シャロウアビス}は、核を破壊しなきや出られないのです。

GM 「核？」

ニコ 君は今回、初めての冒險でしよう？ 僕らの後ろについて勉強するといいでよ。

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

ラティ いい子だ！

カイルバーン え？ でもほくたちも初冒險じゃ——

ニコ（慌ててカイルバーンの口を塞ぎ）ステイ、ステイ、カイルバーン！（笑）

フィディック ここで突っ込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 「ええすごいや！ 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、慈悲深いからね（笑）。

GM 「お姉ちゃん、正義の心を持つてゐるんだね、さすが冒險者だ！」

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、さつきの豪邸（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） 暫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「精神抵抗力判定」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……！

ファイディック 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つたけど、門番をしているのはゴブリンだ。しかしニコとファイディックには、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）

ファイディック（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！」と震えますが、もちろん

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つたのち、ファイディックが「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んですけどね……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 エえ、なんとかなるでしよう！

ファイディック 魔王に見えてるのに、なんでなんとかなると思つてるのよ（笑）。

ニコ だつてー、ラティのほうが魔王より強そうですしね（笑）。

ラティ ふふ、今回も突入前に、獸になつておくよ（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いない気がするな……（笑）。

ニコも行く前に【ファイールド・プロテクション（被ダメージ-1）】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。

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！ これは今度こそいたんだじゃないですか！？
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た。

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わかつたぞ！

ニコ ん、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 戰闘になりそうだけど、なにかやつておくことある？

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、かっこいい！

ラティ ありがとう♪

GM O.K. 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！」とネタで言っていた時期もある。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、新人冒険者にとつ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」。

そうなオーラがある。具体的に言うと、〈剣のかけら〉をいくつか宿していくんだよ。

〈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。冒險者は、敵を倒したあとにこれを回収できて、売つてお金を得たり、国に献上して「名譽点」^{めいよ} 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、他の冒險者から奪つたような衣服で彩られている。

ニコ エ、他の冒險者？ 誰だろう。

GM また、ボルグの首からは、綺麗なペンドントがぶら提がつていて。

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、ペンドントが？ と混乱中。

ラティ（マーチの肩をほん） 大丈夫だよ、悪い夢からはすぐに覚まさせてあげるから。
ファイディック カイルバーン、先制はお願ひね。
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 やつた、こんどこそスカウトで活躍できたぞ！（ガツツポーズ）
ファイディック カイルバーン、ナイス！ ならこつちは全員、後方から始めましょ。

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 待つてました、僕からいかせてください。敵しかいない前線に【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！

ニコ 振った方が高くなるとは限らないんですね！（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 「小娘な神官めえ……！」

「フィディイツク 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!

「フィディイツク ごつめん、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。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つてみて。フィディイツク ラツキー! じゃあダメージは……「威力0+魔力」? これ、威力ゼロつて書く意味ある?

GM ああ、「威力0」というのは、「0の威力表」を振つて適用つて意味だね。

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点差も付いちやつて運任せすぎよ）。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（今回だとフィディイツクのコンジヤラ一技能の魔力4）を足して、最終的なダメージとします。

「フィディイツク 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。魔法は防護点無視。
「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つてた、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よう、とか言いつつ……横を振り返つて「残りの者、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。こつちは回避10しかないから当たりだ!

ラティ ダメージは10点!

GM ゴブリンの防護点2ぶんをカットして、8点通し。「こはつ……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）やつた、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回殴らなくとも、その一撃だけで死んでたやつやん……！

ラティ ケケケケエエエ！

ファイディック 鳴き声、まえより怖くなつてない！？（一同爆笑）

カイルバーン （笑）ほくも続くぞー、ゴブリンBに命中12ダメージが8点だ！

GM ゴブリンBは、残りHP6。「く、痛い。だが次はこちらからの反撃だ！」

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

GM ん？ ああごめん、あまりに早く負けちゃつ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）じゃあゴブリンAは、心臓にラティの拳の穴が空いて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、死になくな——ごぶああ！」「ゴブリンAエエエ！」

ファイディック （笑）漫画とかでよくある演出。

ニコ マーチ、見ちやだめですよ（笑）。

GM 「わあ、すごく強そうな魔物が爆発（表現規制）していなくなつた！」

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つた。

ゴブリン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。背後アローフィードがラティとカイルバーンに矢を射るが、やはり回避。肝心のボルグに至つては、GMの命中の出目がわずか3で当たらない。くう、せつかくの「痛恨撃」が！

続いて第2ラウンド、再びPCたちの手番。まずはファイディックが【エンチヤント・ウェポン（物理攻撃のダメージ+1）】を詠唱。しかも、ファイディックは戦闘特技の【魔法拡大／数】を取つているから、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、ゴブリン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ブリン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 ゲステージは（ころころ）9点！

カイルバー（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、今回のような命中力判定だと、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！（そして今回のゴブリンは、そもそもサイコロを振らないので命中）

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。

とはいえる自動失敗も、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（じや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、ゴブリン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。でも殴つたりはしません。ただ見ているだけ。

GM 「な、なんだ、ただゆっくりと迫つ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（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（ゴブリンDに命中14、当たり！ ダメージは7点！）

GM ゴブリンD、残りHP……1で、まだ立っている！

カイルバー（うわー惜しい！）

カイルバー（ぬあーすまない！ ここはもういつそ、ファイディックも前に出て戦え——）
ファイディック（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！ そこの釣鐘神（つりがねのかみ）

官と一緒にしないで！

二コ つ、つりがねしんかん……（笑）。

「、達けっしょー」
「、なんて言つて、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！

（アヌン）——ぐ遙にやれぬ！」

GM またあ!!? 「ぐぬぬ、その獰猛さと どうもう

ニコ 蛮族さむぞく おののく ラティおののく つて 一體いつたい！（笑）

蛮族さえ恐れおののくライツで一体！（笑）

GM「ふん、頼るのは結局オレだけか……そこの獣娘、首を頂くぞ！」命中13！

GM よつし、ダメージ（ころころ）お、出目11？ 「痛眼撃」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?

二四 G M そういう特殊能力だからね(につこり)

ラティ
0 だけど。

一
同
〇
!?

GM グラツ・ブ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。
ド・プロテクション】がかかるつてるから、1ダメージだけは引けるけど。

「ハイディック」ってことは、受けるダメージは18点? 残りHPは?

カイルバーン おいおい 大丈夫かこれ!?

二〇 はつはつは大丈夫ですよ、やつと回復役の出番です（凄い勢いでサイコロを握る）。

「あまり舐めるなよ人族。これから、蛮族の意地を見せてやる……」そのおぞましく歪

「コ つ……いいねえ、ファンタジーラしくなってきたじやない。
カイルバーン（三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！

「ふつと笑つて）あいかわらずアツいわね。でも……そうね、心配ないわ。

ラティ
(領いて) 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（たんか）を切つたが、おかげでP.C.たちの空気もピリッと引き締まり、油断はなくなつた。カイルバーンはラティに『かばうー1』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。さらにフイディイツクが【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頻死（ひんじ）に追い詰める。

対するアローフッドは、ラティをかばつて、カイルバーンに矢を命中させるも、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。さらにファイ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【ファーリド・プロテクション】の単体版だが、ファイディックは《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確打（けんたう）（合計7）。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――

二二
見せてやつてくださいカイルバーん、光のメイスを！
カイルバーん そつちのライトじやないんだけど！（笑）「ああ、いい武器が欲しいなあ！」
と言いながら軽いマイスでボルグに命中り！
GM（ころころ）ちい、ついに運も尽きたか……回避でできず！

カイルバーン ダメージは7点！

GM H.P. 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！」

一同 おおー！
ないからな。ここで、使わずに取つておいた……「剣の加護／運命変転」！

「剣の加護／運命変転」 剣と運命に愛された「人間」の種族特徴。とくしやくつけ 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！）出目両方をひつくり返せる。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……つてことは、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、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「なつ!」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った認識が浸透してる!? (笑) まあいいや、とにかく「魔王」を倒したぞ!

ファイディック そういういえばそんな風に見えてるんだったわね (笑)。

ラティ ふうう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、残ってるんですね?

GM そうだね、GMとしては逃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!」とか言つてる。

一同 (爆笑)

もちろん、こんな木つ端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」。〈粗末な武器(10G)〉〈武器(30G)〉〈意匠を凝らした武器(1

500G)〉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、それも回収できる。

〈剣のかけら〉は、国に献上するとPC全員が同じ「名誉点」を得られます。点数は、けら1つごとに1dを振ってその出目ぶん。つまり今回だと3つで期待値10.5。ある程度貯まるとギルドや国からさまざまな優遇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、先に言つたように売つてもOK。その場合は1つ2000G。

カイルバーン うーん、まずはお金に換えたいたなあ。

ニコ でも将来的には大きく稼ぎたいんですよねえ。名誉があれば次の仕事に繋がりそう。

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いることもそのとおりだから、まずは装備の買えない力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うのも……。

ファイディック (笑) この人、リーダーというより金融屋じゃない!

ラティ よつ、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ドント、これもボルグから奪い返せるよ。



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。君のいま提げているペンダントを返そう。君のいま提げているペンダントを返そう。

G M マーチはそれを受け取つて、自分の首から提げているペンダントと見比べる。で、はつとする。「そうか……もしかしてぼくは、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年だつけ? (G M)「くり」それまでに、もっと修行しておく必要がありそうですね。

F IDE イック 幻にはニコも顯されてたでしょつて……指摘はしないでおくわ。私も人のことは言えないし(笑)。

G M 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……ぼく、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に……」

カイルバーン うんうん、気持ちはよくわかるぞ。

R A T E わたしだつ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てるだろから、帰りましょーか。

F IDE イック 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。

G M うん、蛮族を倒したから幻はすつかり解けて、ちゃんとボロ屋に見える。その中に人

ると、壁に埋まつた〈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ません（目がG）。

一同 ブレないなあ！（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。ちょっとくらいサービスしてもいいでしよう。

G M ジや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～解散かいさん！（手をシシシッと振りながら）

G M （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!! やつたー！ さすがG M、わかつてるう～♪

カイルバーン この魔晶石って、お値段はいくらだ？

G M 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どう。

フィディック ん、ありがと。

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

一同（笑）

G M や、皮肉じやなくてね（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、そりやあ……か、か――

フィディック 突然しどろもどろに（笑）。

G M （カネ？）

ニコ か、家族のためさ！

フィディック えらい。ぎりぎりで思いとどまつた（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 じゃあぼくもマーチに言つておこう――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、一発くらつたら大変になるんだぞ？ でも回復できる友達や――

トイデイツク なんか急に取り繕うように、いいことを言い始めた……。

ニコ ちょっとトイデイツク！（笑）

GM （笑）マーチはトイデイツクにも、答えを求めていいようだよ。「そつ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？ 悪くないの？」

トイデイツク 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 フィディイツクがいないと、ほくなんてごぶりんもわからないからな！（笑）

トイデイツク 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、マーチは反省して頷く。「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は連れていくといですよ！

トイデイツク こんな子、そういうないとと思うけど（笑）。

ラティ カカカツ！

ニコ !? 獣変貌、まだ解いてなかつたの！（一同笑）

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

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 かつこいいなー！（ラティに似合つてる！）

GM うんうん。それじや、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 パリイン！

こうして、名もなき冒険者一行によつて〈奈落の核〉は碎かれた。

核からは〈奈落アビスショード〉が3個手に入つた。これは〈剣のかけら〉と同じく売ると1つ2000Gだが、持つておくと武器を「アビスウエポン！」に加工する際、よりよい割引を受けられる（カイルバーン「アビスウエポン！ 韶く不ミング！」）。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、綻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つてくるだろう。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。川の流れに乗つて脱出口から吐き出されたのだろうか、みんな水浸し

の真っ裸（！）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った。

G M どうやら、さつきのボルグ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！ 誰の服を着てるんだろうと思つてたんですね。

G M ちなみに顔ぶれは、細身の10代後半くらいの、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）、眼鏡の幸薄そうな外見年齢30代くらいの男性（エルフ）だ。

ニコ じゃあ青年に、おそるおそる呼びかけましょう。ちよいと、そこの人？

G M 青年がむくりと起きる。「あれ、オレはここでなにを……ハツ、裸あ!?」と前を隠す。

ファイディック （笑）見ないよにして言うわ。なにって冒険をしてたんじゃないの？

G M 「は、そうだ。蛮族の親玉を倒して、気持ちよく川で汗を流しているといつのまにかうとうと/orしてしまつて……」

ラティ それはきっと幻だよ！

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

ラティ 死んだ！

ファイディック 言い方（笑）。

G M 「それはつまり、手柄を誰かに取られてしまつたということか！」どうやら彼らは、別

ルートから蛮族退治を依頼されていた冒険者たちみたいだね。「しくじつたな……」

カイルバーン でも命があるだけマシだぞ！

ファイディック 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。その穴から入つてすぐ近くだから、捨いにいけば？

G M 「ああ、すまないね。礼を言うよ」と彼は仲間を起こし、恥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）。

幻じやない夢を

PCたちが少年を連れて〈青空の船出亭〉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、彼女にとつては待ちに待つた再会だ。

ミーウはマーチの全身に怪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いだからやめて！」

マーチは「わかったよ。ごめん……」と謝りつつも、続ける。「でも、やつぱりぼくは、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れないかもしれないけど……それでも近いうちに、きっと」

ミーウは「なんで！」と悲痛な顔をするが、マーチは握りこんでいたベンダントを見せる。

「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、ミーウ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「なつてみせるよ、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！」

ファイディック（ニコをちらり）

ニコ なにさ（笑）。

ラティ ふふっ♪

GM その後、ふたりはき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♪♪

ファイディック うん、またいざれ。

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、よくやつたな。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。追加報酬つてもらえません？（笑）

GM うーん、今回は救出の一環つてことでナシかな。ただ、店主は言う。「なんだって、奈落の魔域？ 最近じや、あまり見かけなかつたはずなんだが……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。有益な情報がありがとう」

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！

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、提出していくね（次回の準備に使うから、ふつふつふ）。

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 この世界は〇〇だ。 ↓ 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。

・ファイディック 今でも忘れられない辛い思い出は？ ↓ 実はルーンフォーカとして目覚めるのは一度目。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、はじめての冒險を終えた一行。そのプレイヤーたちを、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、気に入らなかつたことでも何でも、感想を聞いてみたいなと思つたのだ。

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 惑つてたニコをケラケラ笑つてた記憶しかない（笑）。

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

カイルバーンP そうだつたのか？ 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つてた。

GM ああ、あれね。その先にいた門番のシフト表だよ。

一同 ぶつ！？（笑）

GM 「腹が減つたら交代の時間だ」「ただし、親びんが気まぐれに『どこど』へ行け」と言つてくることがあるから、そのときは迅速に従うべし」って書いてあってね。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も、白状した予定。

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つたつてこと？

GM や、もう少し凝つてる。「敵は知能が低い」「フッドはフードを深く被つている」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つて感じかな。でも必須のつもりじやなかつたから、しなくとも全然問題ないよ。

ラティP なるほどー！

ニコP 確かに、その策はしてもよかつたなあ。僕は幻で敵を怖がつてたはずだから。

カイルバーンP でも無視して、戦車みたいに正面から突つ込んだわけだ（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つてる。

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 今回はプレイが脳筋すぎた（笑）。「皆の者かかれー！」とか言つてた覚えあるし。

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 なんですよ（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P.C.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、SW2.5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+1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100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P.C.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もあれば合計して、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つてください。GMの左隣から。

ニコ はーい。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ーと思ってるけど、気持ちはずぐに揺らぐかもしれない（笑）。戦闘特技は《ターゲットティング》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。冒險者レベルが「奇数」に到達するごとに1つ選べます。《ターゲットティング》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2.0からの人向けに言うと《魔法誘導》と《精密射撃》の合体）。二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。

二コ 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（盾形の盾）》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）》にチエンジ。回避は下がるけど、防護点が+2に増えます。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、ギルドに借りていてるつていうね（笑）。

P.C.間でのお金の貸し借りは、P.C.作成時はGMの裁量次第、それ以降はP.C.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3000Gまで。もちろん、いつまでも返済しないと……。おー怖い怖い。

カイルバーン ぼくは器用度が上がった！ 戰闘特技は《武器習熟A／メイス》を取つたが、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J》と《防具習熟J》は、前衛キラが戦闘特技に迷つたなら、ひとまず取つておいて間違いないチョイスです。それだけで、武器Jの方はそのジャンルの武器での攻撃ダメージが、防具Jの方はそのジャンルの防具を着けたとき防護点がアップ。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の装備を扱えるようになります。

フイディック あれ、剣を買うんじやなかつたの？

カイルバーン そう！ 一瞬悩んだんだ。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た実感があるかなと思つて。

G M 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 ただなー、この《スティルブロウ》って武器、見た目がどんなのかわからなんだよな。ネットで画像を検索しても出てこなくて。

G M あ、たしかにぼくもわからないな、ごめんね。この場にデータを作つた人がいればよかつたんだけど。

ラティ 謎武器J（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つたことがない。買うやつがいるとは思わなかつた」とか言つてて！ フィディック なんで仕入れたのよ（笑）。

G M 防具は変えた？

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

G M 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？

G M では次、ラティ。

カイルバーン G M!! なんか不穏なセリフが聞こえただけど！

G M （笑つて流す）

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、極力当てたいから「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！

G M 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《魔法吸収》、これは【スペ】

ク（かみなり）（はんい）（こうげき）【雷の範囲攻撃】で敵だけをピンポイントに狙うためね。アイテムはフレーバー的に、羽根ペン、羊皮紙、あとぬいぐるみを買った。

【ファイディック】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、豪邸で寝て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せきこう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、頭いいー！

G M 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いだいみだね。

おさらいついでに、前回の〈剣のかけら〉についてですが、名譽点10点に換えてます。実は、名譽点を使ってデータ的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P C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○○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つていることは？

・ファイディック 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P C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よう（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？

では第一話開始）。この日は、まつたりと中華の宅配を食べながらの収録となりました。

G M さて、装備を整えたら再びお金が尽きてきたきみたちは、例によつ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、さつ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）。

G M 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險者は知らない。新人冒險者が冒險を1回成功させようが、2回めには帰つてこないことだつてよくある。いちいち気にとめてはいられないのだ。

ニコ そりやそうですね。

カイルバーン わかつちやいるが、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つてくれているようだ。

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

ニコ (笑) よかつた、大丈夫な人だ！

フィディイック (ほそつと) 本当に名前どおりかな？

ニコ フィディイック、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つたかのようだ。店主が近づいてくる。「君たち、前回はお手柄だつたな。その腕を見込んで、ちょっ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 聞いている場合じやないんだ、持ち金が-90Gだから！ (笑)

フィディイック ニコへの借金でね (ほそ)。

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ーに！

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 ……あちやー (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、鉄鉱石や魔晶石を探りやすくなつた。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！？ なにそれかっこいい！

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番線みたいな世界觀か？

GM アルフレイム大陸は特に、魔動機文明の遺産が色濃く残つてゐる土地なんだよね。と

いうわけで、ここでちょっとハーヴェスと周辺国の関係性を、店主から教わろうか。

鉄道開通計画

現在、ハーヴェスからは地方北西部の「ラージヤハ帝国」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、ラージヤハ帝国と、地方外の大國との間に鉄道が開通したことだ。これによりラージヤ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つており、逆に鉄道網から完全に外される形となつたユーシズは、自國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つてゐる。つまり現在は、二国がハーヴェースとの優先的な交易権を取り合つてゐる状態だ。

対するハーヴェース政府は、路線を2本とも確保しつゝ、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（ほっぺぶくー）。

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

カイルバーン そつかそつか、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やうのよ（笑）。

GM 「ひとりあたり1000Gだ」

ニコ えー、1000Gじゃなーつて……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この値で売れるバーツを貰えるかも知れない」

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。他の人に受けでもらうよ。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つてもらうことになるかも知れないな、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つてゐるが？」

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つてこなかつ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っとある」

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 句わせるだけ？ 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／40000G（ひとり10000G）

ニコ あれ？ でも原因ってどう突き止めたらしいんだろう？ 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 ーん とりあえず行つてみよう！ ↑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「ボーションはまだ残つてるし、『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喰りながら出てくる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ー！」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つたんだ！（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……色々世話になつたね」

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つたのは君たちだつたそうじゃないか。これで貸し借りなしだな」

ニコ （ふつと吹き出して）いや、その理屈はおかしい！（笑）

GM 「しかも装備を回収しにいつたら、オレの『意匠を凝らした武器』が盗られてたし」

カイルバー ーん あー戦利品！（笑） そういえば売つちゃつたな！

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、今回こそきつちりこなす。君らには負けないぞ！」

カイルバー＝ ライバル感を出してきた！（笑）

ニコ いや、でも依頼内容が被つてなきやライバルじやないのでは？ 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ーと引き巻いた笑みを返しつつ（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、線路じやないな。オレたちの依頼は——おおつと口が滑りそうになつた！ あ

ぶねえこいつ騙そうとしやがつて！」

ラティ （笑）ばかだー！

ニコ なら、こう訊きましよう。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？ ジやあ今日出る！」

一同 （爆笑）

ニコ ジや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 ならもーっと早く出る！ 今出る！ もう出るもん！

ラティ （笑い転げて）なにを競つてるのこれー！（笑）

GM 「く！ 変な奴め、とにかくオレたちは忙しいからもう行くからな！ ジやーな！」

フィディック あ、行つた（笑）。

GM （笑）まあ、向かう先は本当に被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、ならないや。彼らの名前はわかります？

GM 〔青空の船出亭〕の店主から聞ける。彼らはライバル店〔夕暮れの凱旋亭〕所属の新人冒險者で、青年の名がシグルド。隣のツリ目女子がヒルデ。

カイルバー＝ 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。なんにしよ。

ニコ エルーフとドワーフでしょ（笑）。

GM エルーフもひどいけどドワーフに至つてはそのままやん……。

カイルバー＝ （印刷した紙を受け取つて）これを壁にかけて「打倒！」って書こう！

フィディック 打倒もなにも、前回すでに不戦勝だつたけど（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 足をシャンシャンシャーつて効果線にしながら♪
G M（頭を抱えて）ノリがすぐにコメディになつてしまふ……なぜなんだ？

ダイイングメツセージ

一行はハーヴエスを出て、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。

G M まずは遠巻きに魔動機を見たところで「魔物知識判定」をしてみよう。大きいの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つたもんねー（笑）。

フィディック 私が最高値かな？ 小さいほうが15。大きいほうは9。

G M 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、鋭利なフオルム。背中に背負つた筒から光の弾を発射するうえ、マナコ一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？ ラツキー！ 覚えたばつかりだ。

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よう……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つ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。

カイルバーン ？ どういうことだろう。
ニコ（笑）まあなつちまつた……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

ファイディイツク 違和感あるわね……これ、本当に暴走？ 目的を持つて操られてない？

ニコ （ぱんと手を叩き） 賢い、ファイディイツク。

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。

ファイディイツク 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、ブルドロンはハンマーで、ザーレイは光の弾を撃つて攻撃してくるから。

ファイディイツク （笑）なんでそんな機械を工業用に使つてるのよ！

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つて便利に使われている。しかし、それらのほとんどは、かつてのハイテクノロジー文明こと「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滅んだ理由は、300年前の蛮族大侵攻（ディアボロック・トライア）ことへ大破（トライア）。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。

ファイディイツク 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ダメよ。

GM 「人は利便性に弱いからな。事故が起るとわかつ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、ブルドロンと戦うなら『部位』に注意しな

部位 キヤ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、尻尾といつたよう。

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手番を行う。だが、あくまで同一の生物が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、同一エリアにいなくてはならない。
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）つまりブルドロンは、こういう風に表すつてこと。

カイルバーん 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ってしょう。よろしいですか？ ラティ なんか強そう感だしてきました（笑）。

ニコ いや、だつて事実ですし（笑）。

GM 「やむをえんだろう、よろしく頼む」

ニコ O.K. なら【ファイアード・プロテクション（被ダメージー）】を唱えておきます。

GM ん、魔動機は人を襲つ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、獸になつときまーす♪

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I》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。

ファイディック せつからだから【スパーク（雷の範囲攻撃）】かな。ブルド伦のデータに「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、的確な當て方をできなかつた、という扱いだ。

ファイディック 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、ブルド伦が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トイングで-1ね。

ファイディック ジやあ最終的に、5、4、5、4……あー抵抗がなければ結構いつたのに！ 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！ だがマナコートイングがある！

ニコ でも弱点も乗るから……どちらも10点ダメージ！ 一同 おお～！

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つぱりまずいか！ 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たくなつたからか、ふたりがハモつて笑い合い。 こういうとき、TRPGつていいなと思う。

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♪

誰をどう殴るかが大事そうね。

ニコ せつかくデータをもらつたんだから、敵が何をしてくるかを見ときません？

GM それで言うとザーレイの「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）このチエインメイル役に立たないじやーん？

ニコ（真顔で）ザーレイを先にやつちやいましょう。

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 こつちの回避（かわ）は11、当たつた。

ラティ 14点ダメージ！

GM 11点通し……くそー、ちょうど壊れた！ セめて光弾を撃ちたかつた！

カイルバーン 1回目の攻撃だけ……！

ニコ ワンパンのラティ（笑）。

ラティ でももつたないんだよ～2発目は違う相手を殴れないから。

カイルバーン 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、これも当たつた。大丈夫、カイルバーンも武器を新調して強くなつてるよ。

カイルバーン 賴む、ステイールブロウ（ころころ）12点ダメージ！

GM あ、HP……1残つた！（笑）

カイルバーン あーまた！ 一話でも同じような場面あつたあー！（笑）

ラティ「やつたか!?」って言つた後、砂煙の中からゴゴゴ……つて起きるやつだ（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、今回はちょっ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でファイディックを狙うことにしてしまう。6は振り直し。

ラティ あれ、ファイディックだけ多い？

ニコ まさか、ルーンフォーケを優先して？！

ファイディック 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、ファイディックだ。精神抵抗力判定で目標値12！

ファイディック (ころころ) 14。よし、抵抗！↑珍しくガツツボーズ

GM むーだめかー！ならダメージは……出目が3じや、色々ひいて2点しかないなあ。

ニコ なーんだ、魔法ダメージは意外と大したことないじやん (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。同じくファイ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。普通に殴つて命中13！

カイルバーン 回避12！ 当たつた！

GM 重装備だと避けにくいよね、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や……？

GM ふつふつふ、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！ やつた！

ラティ すごい必死だ！ (笑)

ファイディック 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や？ (笑)

ニコ ガチガチの鎧を着ながら汗かいて避けますね (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つた。

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！
ファイディック どうしても一斗缶を想像してしまう (笑)。

GM ブルドルンの回避は右も左も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半分以下になつたなあ (苦笑)。
ファイディック あ！ ごめんみんな。私、この手番は回復魔法を撃つつもりだつたけど、それより先に【エンチャント・ウエポン (物理ダメージ+1)】を唱えた方がよかつたかも。

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つたね。
ラティ えへへ、我慢できなかつた！

一同 (爆笑)

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

ファイディックは結局、なんか損した気分になるのも嫌なので【プロテクション (被ダメージー)】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【カイルド・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! めっちゃくちや硬い…… (ニコ「信仰の力で避けきました!」) ファイディック

「避けてはいない」ニコ「(人差し指を立てて) しー (笑)」。

さらにP.Cの手番。ニコとファイディックは待機。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。すつ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ァイディックを狙つたよ。

ファイディック (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!

ファイディック 6点通し! あ、ぜんぜんHP残つたわ (笑)。

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

ニコ ダメージが低く済んでるのは、魔動機を信仰してるからでしょうか?

ファイディック 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ねないわ。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。でもファイディックのこの台詞、いい伏線になつていてると後で気づくことになります。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。

ファイディック つて結局剝ぎとつてるし。修理しなきやいけないんじやなかつたの?

ニコ あ、ほんとだ(笑)。

GM (笑)まあいいよ。「粗悪な魔動部品」なども獲得。それよりも、剝ぎとつとい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つて、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？ タトウーを？

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}to Chamber dn.

カイルバーーン ……シャンベルタンへ？

ラティ ていうか、この世界に英語表記つてあるの？

カイルバーーン それを言つたら、スティールブルウもおかしいことになるから（笑）。

ラティ あ、そつか。とりあえずフィディックに訊こう、何のことか知つてる？ つて。

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」で判定こうぞ。

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 「to」つてことは、場所の名前かしら？

カイルバーーン 人の名前かもしねり。

感染する暴走

ニコ ひとまずギルドの店主に報告に行きましようか。
ラティ やー今日の冒険はあつさり終わつてしまつたなー（笑）。

もちろん、これで終わりなわけはない。〈青空の船出亭〉に戻つてみると、店内に他の冒険者がひとりもいない。妙だ。カウンターの店主はとくに、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、メエメエつ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。と言つてお金に手を伸ばしますよ。

GM おつと、その手を擡んで店主は続ける。「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

つてきた一行。そんなことに、今さら気づく。

G M 「え、言つたよな？ 暴走を止めたあと、原因を突き止めて再発を防いでくれつて」

一同 (爆笑！)

ニコ やつぱー忘れてた！ 今から戻つた方がいいですか？

G M (笑いつつ) 「まあいい、そのことはいつたん置いておこう。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、街中にまで広がつていてな」

カイルバーン 追加で1000G貰えるのか？

ファイディック いやいや、まだ最初の1000Gぶん働いてないから (笑)。

G M 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 そういえばファイディック、気持ち、狙われたよね？

ファイディック やつぱりルーンフォーカクだから、だつたのかしら……？

店主の話はこうだつた。魔動機と一言にいっても、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つてている。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のは、対応に追われているせいか！

G M そゆこと。「一応、専門家に見てもらつたところでは、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实行しているわけだ」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つたのです？」

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、つて。

G M 「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。

G M 店主は困つたように、口を噤む。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。

ファイディック (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」「10」「14」

G M うん、それだけあれば充分にわかるね。彼女は「アリス姫」だ。アリス姫は、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、

先代王ヴエルベットの妾の娘。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。

フイディック でも、なんでお姫様がこんなところに？

GM アイリス姫は肩をすくめる。「耳の早い民には気づかれているし、取り繕うことでもないでしようね」と言つて、執事に顎で指示を出す。執事が引き継いで続ける。「恥ずかしながら、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（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ーノ商工伯（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手際——つまりは今回の魔動機暴走——の解決を冒険者に頼ると、ダミアーノ派についていたように見られ、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、わかつた？

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）。フイディック、ちゃんと聞いといてくださいね。

フイディック 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、名譽の話には興味があるでしよう？」

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10000G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ひありません

ニコ ああそつか！ 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理解ください」

ニコ げー、圧力をかけてきてるじゃーん（笑）。他言無用ってことかー……。

ファイディイツク 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 「そこのあなた、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つてましたね。

GM 「そもそも、あなたの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。どうよね？」

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……（肩をすばめる）。

ラティ これからしようと思つてた……。

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」

ファイディイツク 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」
ファイディック なるほど、シティアドベンチャ―というやつね。

ニコ お姫様、僕たちのようには原因を探してます。

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。情報通のダミアーノ商工伯から命が下っているとか」「カイルバーン あ、シグルド！」

ラティ なるほど、そこで繋がるんだー！

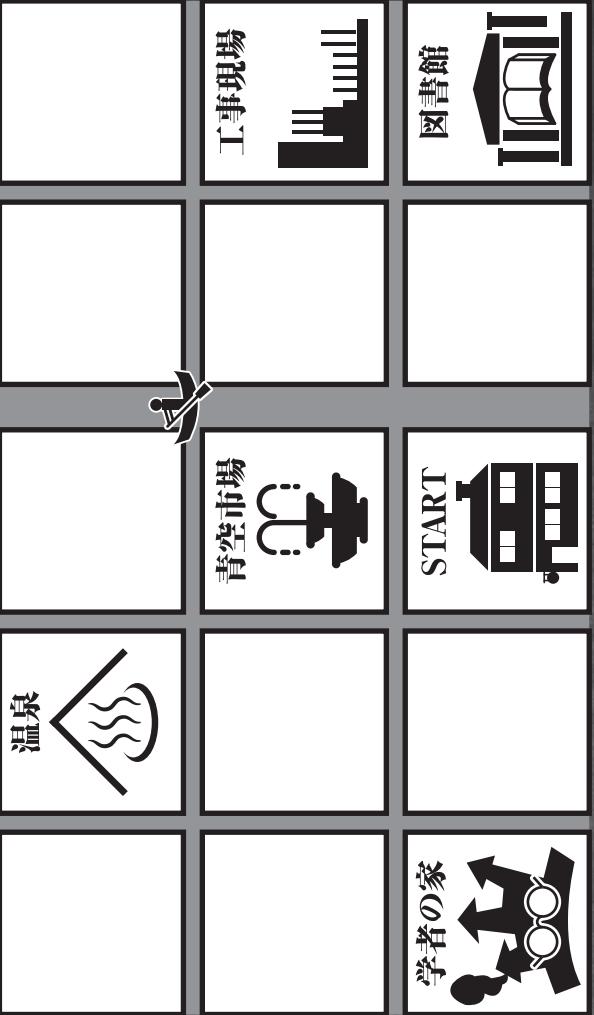
捜査、水の都

さてさて、ハーヴエスの街に繰り出した一行。ここからは街での捜査だ。

ファイディックの言つていた「シティアドベンチャ―」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―、初心者GMが取り回すのは少々難しいといわれます。なによりの理由は、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



GM なんだかんだで昼。執事から言われる。「残された時間は10時間です。それを超えると、街の魔動機暴走を止めきれなくなつて被害が拡大するでしょう」きみたちは、時間内に、魔動機暴走の原因を突き止めなければならない。というわけで、捜査に出るんだけど（ホワイ トボードに137頁^{ページ}の図を描きながら）今回はハーヴエスのマップを用意した。ほんとはこんなに基盤^{基盤}の目状ではないけど、概念図だ。

カイルバーン（マップを見て）あ、温泉！
GM うん、それうは情報源のある可能性が

GM うん、それらは情報源のある可能性が高いアントマーケットホットだ。水の都なので温泉で冒険者が情報収集することもあるんだね。これらの場所を、好きに巡つてもらう。

テテイ
いいなあ
わくわく♪

（笑） 残念、ここに住んでる人の名前はシャンベルタンではないよ。夕子（同じくマップを見て）お、学者の家がある。なにベルタンさんかな？

いけど……仮にガツク・シャーネスさんで。

TRPGでは、キャラクター名は重要です。GMはプレイヤーさんの没入感を損なわないために「山田くんはどうする?」ではなく「ケインはどうする?」というふうに、PC名を呼ぶよう心がけます。同じくNPCの名前だつて、大事な要素。サポートちやいけません。

ただ、「横文字の名前をいくつもメモする」「同時に会話のテンポにもついていく」というプレイは、初心者プレイヤーさんだとなかなか慣れません。だから、考えることが他に多いシナリオでは、覚えやすい名前を出すのも手です。もちろん、みんながOKならですが。

GM ちなみに、回つてもらうときには時間を気にかけてもらうよ。ルールはこんな感じ。

使える時間は合計20時間（1時間 = 30分 / 20時間 = 10時間）。

□ □ □ □ □

移動手段は1マス移動ごとに、好きに選べる。

徒歩 携帯電話がかかるない
1マス↓ 2 消費

水路（渡し屋） 時間がかからない。だがお金がかかる。

その他 なんかいいアイディアがあれば採用。

なお〈救命草〉などの回復アイテムは「使用に10分かかる」というルールが実はある

ので、今回もそれに従つて合計3個使うと1^{タイム}経過する。魔法での回復なら、発動時間に準拠（たとえば【キュア・ウーンズ】なら「瞬」だから^⑤は進まない）。

ニコ そのまえに確認なんだけど、僕らのHPとMPつていくらか回復してます？

ファイディック 私、少し怪我^{けが}してるのよね。魔動機に殴^{なぐ}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^{ひま}がなかつたね。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うか。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）』を使っておきまーす（ころころ）8回復♪

ファイディック 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！

ファイディック まあ渡し屋だから、重さによつて高くなるのは仕方ないんじゃない？

ニコ その他、アイデイアがあればつていうのがミソだね。なんか手はあるはず。

ラティ 羽、生えないかな。

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ね？

GM ん？ 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つ

たけど……たしかに、10時間ずっと走つてゐ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、一時的に走るつ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1^⑤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。

ファイディック 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つ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、防護点は無視だらうなー（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。時間もかかるない。だがダメージをくらう。

1マス→ 1^⑤消費＆ひとりずつ「威力0」ダメージ（防護点無視、C無し）

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っだけど、危ないところは後回しにしてそっかなと。

トイディック 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 ザツツライド。

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？

トイディック 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「徒步」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てるのかはわからんが）。

ニコ（ころころ）よし、0ダメージ！

トイディック 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 どっこい！？（笑）

トイディック むしろ元気すぎて、魔動機を突き飛ばして怪我したんじゃないの（笑）。

GM じゃ、さつ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ー？ シャンベルタンつて知つてますー？ つて。

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つてているようだ。「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 きりがないって（笑）。どん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、罠みたくダメージを1回だけ与える。今回もトイ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) おつと、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、尊い犠牲を払つて倒したわけですね (はは)。

ファイディック 倒したとき、シャンベルタンはやっぱりあるの？

GM あるね。

ニコ 戰利品判定は？

GM ないね (笑)。ほほほろすぎて拾える部分がないってことにしよう。

ニコ ちつ (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つて。『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、何者かの陰謀つてことかしら？

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 んー、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、一般人は逃げた後だけど、見覚えのある冒険者パーティなら見つけた。「む、また会つたな。だが今回は手柄はやらないと言つたはずだ！」

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 エルーフとドワーフ！

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。反目しあつても仕方ないでしよう？

GM 「いや、反目はするさ、また横取りされたらヤだからな!」「そうよそうよ、今回はしきじれないのよ、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、まあその情報は知つてますけどね。

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、去つてゆく。

ニコ ちい、じゃあこっちも「けちんば！」って言つて走り去ります (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^タイ^ムが減つちやうんだぞ！ (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)。

ちょっと気が抜けつつも、一行は市場を出る（ちなみに、さつきの魔動機との戦闘で④^タイ^ム経過はありません。戦闘つて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つて移動。1^④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、「徒步」を選べば別にダメージはないからね？

ニコ わかつてますよ！ 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つておこつかな。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^タイ^ム経過は、こつちでメモつておくね。

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！ なにがあるな、調べてみることつてできます？

GM「スカウトorレンジヤー技能+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、と思つた。

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2^④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）」を拾つたよ。

カイルバーン え、そんなものあるのか？

G M 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？

G M 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つしかないよー！

ニコ なら2つ買い足しときましょ。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 ちょうどいいところで出てくれた♪（メモメモ）

ラティ お金の管理をしてるとき、ほんとに楽しそうね（笑）。

カイルバーン G M、この場所でもう一度、音の発信源を探つてみたいんだが。

G M 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）。

G M 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るやつだな！（笑）
ニコ あれー？ こりや騙されたかな、G Mに（笑）。
ラティ ボスかなー？（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、今回はすれちがつちやいましたね。

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、好奇心から舟に乗つてみたいと言いだし、みんなも「確かに、せつかくこの街にいるのに一度も乗つてないね」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險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なだけではなく、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、なにかもつと特徴みたいのはわからない？ それで、誰が黒幕かがわかるかも。

G M 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、街の反対側になつてしまふけど西のはずにいる地史学者が、魔動機に詳しかったはずです」

ラティ ああ、ガクシヤ・モノシリね。

フィディック ちょっと名前変わってる!? (笑)

カイルバーン なんだっけ? ガクーシャ・ハクガーラ?

ニコ では、そのハクガーラがトクニ・マドウキニ・クワーシ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 「魔動機操縦免許めんきょ」を取るときに、嫌というほど勉強したんですよ!」

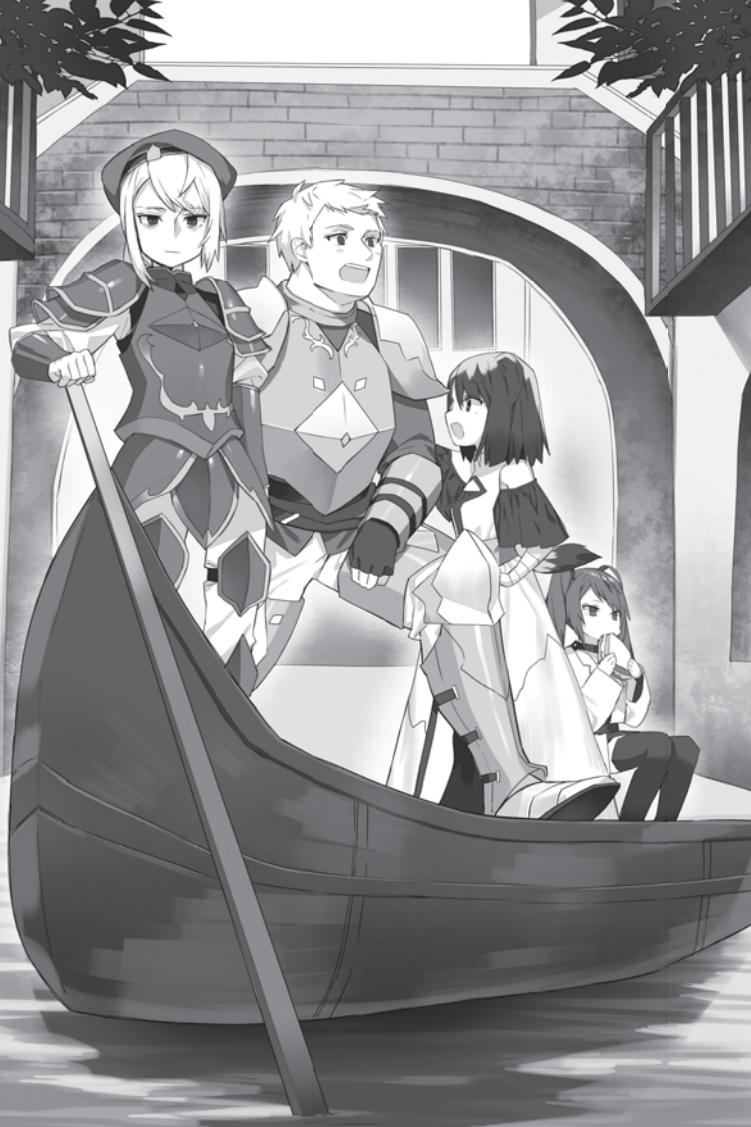
ニコ なるほど、そろくるか! (笑)

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つた。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(貧乏性びんぱうせいだなあ、いや、いいことだけど)。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つてこと!? そんなことさせないぞ、みんなで走ろう!



ニコ や、ちょっとと考えがあつてね。G.M.、僕が走つてゐる間に、ラティが舟の中で〈救命草〉を磨ることつてできます？

ファイディック 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、そしたら同じ10分でダメージと回復を両方できる！ 考えるなー！

ファイディック 金勘定だけは（ぼそ）。

ニコ ファイディック！（笑）

G.M. 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……面白いから今はできることにしてみよう！

カイルバーン エエ！？ 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 だーい丈夫だつてば！ 節約は僕の生きざまだから（笑）。

カイルバーン けど、あれみたいなじやないか、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（♪）

ファイディック 辛い、辛い……（笑）

ニコ ゼンゼンそんなことないつてばー！（笑）

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

ラティ その間に薬草をこねます！（ころころ）8回復でーす。大忙しだよ！（笑）。

カイルバーン わー！ニコ、ごめんなあ！

G.M. なんか、想定していた検査法とぜんぜん違つてきた！すごいなあ（笑）。

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、それが複数階に亘つてゐる。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、何者かの手によつて魔動機たちが安全な地下に眠らされたのだろう……後世に残そとした、魔動機文明時代の先人たちに感謝を』

ファイディック しささか自分たちに都合のいい解釈のよくな気はするけれど……。

ラティ でも、地面がゴゴゴつて鳴つてゐる理由は、たぶんその魔動機の残党だよね？

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

るという情報は、既すでに聞いていたんだ。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ょっとと思い起こす感じだ。

というわけでマンホールはそこら中にある。マンホールオープナーも必要ない。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、不

滋味が走り、虫の這いまわる気配が背筋を寒くさせる。

ニコ ちょっと怖いですね……けど、闇の奥を覗いてみましょう。

ラティ わたしも闇になつて「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。司書さんが本のざつくりとした位置を教えてくれるけど、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。ちょっと遠いですが。

GM 走る？

ニコ ですね、さつきと同じように3人には舟に乗つてもらつて僕だけ走ります。

カイルバーン ああ！ またそんなことをー！

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、「精神抵抗力判定」目標値12。失敗したら8ダメージをそのまま受けね。

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回(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。こいつは他の冒險者が食い止めきれなかつた魔動機だ。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、煙突からは螢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 走ってい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……とでも。

GM 「うんうん、そうじやろそうじやろ」

ニコ&GM (しばしの沈黙)。

フィディック や、そななるわよね? 知つてて言つたら(笑)。

ラティ シャンベルタン超わかる!(笑)。

ニコ (笑) いやいや知つたかぶつてすみません! 名前を知つてているだけで、それが何かを知らないんですよ、教えていただけますか!?

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ほとんどが彼の作品。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 「なんじやと！ まるで心が宿っているみたいじやないか、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、ということは知つておるか？ 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つ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 親玉をやつつけ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わしも捜さがるんじやが……」

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。これだけの数の冒險者が原因を探しまわり、時間もそこそこの経過した現状でまだ見つかっていないということは、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……それは充分にあります。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、カキーン！ つて見つかる」とがあるくらいじやから

カイルバーン 繩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。行きましょ。

GM 「おつと待ちたまえ！」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るというのであれば……今のキミたちにとつ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・レーダーじや」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や。理論上は、じやが」

カイルバーン マスター・レーダー！ かつこいい！

フィディック レーダー？ 地下に行つたら圈外つて出たりして（ぼそ）。

ニコ （笑）たしかに、学者つてそんなス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つてみることにした。地上ではさつきポップアップした魔動機が動き回つてゐるのだが、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ギャ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。ニコのレーダーは東を指している。ここからは舟がないので、みんなで走る。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、レ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、変わつたものを発見する。

G M (ホワイトボードに、ガラスの碎けた巨大培養器みたいのを描いて) ファイディックがいるからわかるけど、ローンフォークのジエネレーターがあるね。

F 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……?

G M そのように見える。ただ、それから期間がそこそこ経つていてるようだ。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」。

K カイルバーン 任せろ! (ころころ) 11だ!

G M 作られてから300年は経つてゐる。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、引つ搔いたような傷で文字が書かれている。これは「魔

力」。

動機文明語」だ。

ファイディック もちろん読むわ。

G M なら、こう書いてある。『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 Chamberlain』

一同 おお。

G M 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!

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? ↓ 実はローンフォークとして目覚めるのは一度目。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。

これが「あなたがあなたに気づく表」の、もうひとつの方。ファイディックのプレイヤーさんと話し合つて、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

ニコ (さすがに動搖しつつ) 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。どうしたんですかトイツク、そんなに驚いて!

トイツク (自分の回答を見つめて) GM……この情報つて仲間に言つたほうがいい?

トイツク 言つてもいいし、言わなくてもいい。自由だよ。

トイツク ジやあ……「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)

トイツク ただ、自分の文字だとは黙つておくけど、文の意味だけは教えてあげる。

カイルバーン いつ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!」と悲鳴のよくな声が聞こえる。

トイツク ええつ? 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……僕らの捜してマスターと一緒にいそなんですよねえ (笑)。なら、僕はそろそろ帽子をパンツ捨てて、角を生やします。

GM ん? あ、そつか。それも、まだみんなに教えてない情報だつたね。

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 ゲゲウ (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。小さかつた角が肥大化し、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くなる。

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る。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す。

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 かつこいい!! (大興奮)

カイルバーン ナイトメアだから走つても平氣だつたんだな!?

二コ同
（低音ボイス）いや、能力値は何も変わらない……あれは単に、
（爆笑）がんばつただけだ。

二四

二〇（素の声に戻つて） というわけで（笑）、この先で戦闘になりそうだし プロテクション（被ダメージー）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一緒に（二三回）一矢報うんじゃなさう（二二）。

カイルバーリン えへ、なちふつうの人間まくだけかい。うちやまし、なー！（笑）

二コ
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、聞いたことのない渋い声！ 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、ぎろりと睨みつけよう。
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やな）が倒れているよ。
ラティ え～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！

「え、ひとり知らないやつがいる!?」

いや、ひとりではないぞ？（顎で隣を指す）

「ほんこぞ！」（いのまにか畠作中ふじり仰らないやつ

「ほんとだ！ 『まだ知らないやーかいる！』（一同笑）
フイディイツク なに漫才をやつてるの、この人たち（笑）。

GM なんて言つていると、マスター・レーダーが激しく反応する。ピピピピ——ボン！

三つ、幾三つのせいかじやないか、二つ

GM 直後、きみたちは気づく。地下の暗闇の向こうで、ザンと丸くて青いライトのようなものが揃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。シグルードが「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 (ハラハラ) 「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。背中に筒を背負つ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？ じゃあこつ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 ブルドレン？

GM いや、もつと小型。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見直して）ドルンじゃん！（笑）

GM うん、ぶつちやけそう。でも思い出せない。

一同

ええ～！？（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1～1.5、HPは5～10、MPは2～3ほど上昇させると、大体そんなもんでしょう（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、植物の魔物もいる。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 ラピュタ的な感じだ！

フィディイツク 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。チームボットだ。

チームボット 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。

フィディイツク 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、あつた気がしますよ？（神官の魔法をチエック中）

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。「オカエリナサイ、ファイディック！」

ファイディック (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、ファイ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！

兄弟ってこと？

GM みたいなもんだね。シャザーレイはモデルネームで、ファイディックには固有名もわからぬ。こいつ、マッカラんじやん、と。

ファイディック ! あはは (笑)、それは間違まちがいなく兄弟だわ。

一同 ?

ファイディック 解説すると、ファイディックもマッカラんもウイスキーの名前 (笑)。

ファイ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 ファイディック、「マッカラん！」つて呼んで。そしたら僕「知っているのかファイディ

ック！」つてリアクションするから！ (笑)
ファイディック (笑) じゃあ……「あなたは、マッカラん！」

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

GM (楽しそうやなこの子ら。笑) では、その名前を口にしたとき、ファイディックは記憶きおくの奔流ほんりゅうに呑まれる。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〉によつて文明が滅ほびる直前の映像だ。

白衣を着た、研究者然とした老人が、ファイディックをジエネレーターに押しこんでボタンを押す。やがてファイディックの意識は薄うすらいでいくが、そんな中ファイディックは最後の力を振り絞ほり、ジエネレーターのガラスを引っ搔いて言葉を残した。

「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、記録を託す。

——to Chamberlin、

カイルバーン つていうことは、あの培養器から出てきたのはやっぱりファイディック……！

GM 「あなたは〈大破局〉で記憶を失つたと思つていますか？」

「……と、いいますと？」

GM じゃあマッカラんは「なんかこいつ、すごい身内感だしてきてるけど、ファイディック

のなに?」と思いつつも続ける。

一同 (笑)

G M 「Dr.シャンベルタンはあなたをジエネレーターに逃がし、ご自分が犠牲になられタ。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す。どうやら博士にとつて、あなたは、もつとも特別な作品だつたようですね。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 ジやあ、ほんとは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。

G M と、そこでマッカラーンの身体から、『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。マッカラー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、その青かつた光がヴウウン……と、赤色に変色してゆく。

フィディック (思わず素) 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!

G M マッカラーンは、声色をノイズめいたものに変える。「ザザ……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.は亡くなつタ。Dr.が生きた時代は滅んだ。ならば、我々シャンベルタンのこどもたちも一緒に眠るべきだったのでス」「ソレは、フィディック、

あなたとて同じはズ」

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

ラティ あーだからハーヴエス産ばかりを壊してたんだ!

G M 厳密には、シャンベルタンの遺産たちを、だね。ハーヴエ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* とは「シャンベルタンのもとへ」という意味か……。

G M フィディックはマッカラーンの言葉に、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、こう言うわ。マッカラーン、あなたは間違つてゐる。

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カは、「人に仕える」ために作られたの。

一同 おお〜……(ため息)。

G M (なるほど。ここで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。ルーンフォーカ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、ファイディックを初期化したのはDr.でしよう？
なら、Dr.の意思是ファイ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、ファイディックは間違っていなないぞ！

ラティ 戰うしかないなら、力を貸すよ！

GM 「裏切るのですね、ファイディック」

ファイディック 私は人の意思に従うだけよ。

予想外の助つ人

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I》！

ニコ 続いて先制判定だ（異貌時の低い良い声で）クツクツクツ、7……！

ファイディック ゼンゼン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」といつて、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		行動				台詞	達成値	効果
1d	想定出目	①	先制判定	「この速さ、 ついてごられるか!?」	7	11	—	
②		③	レイピアで刺突 (近接攻撃)	「届け！」	8	14	威力10/C⑨+6	
④		⑤	レイピアで刺突 (近接攻撃)	「貫け！」	9	15	威力10/C⑨+6	
⑥		⑥	《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 果てようと！」	10	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。使い方としては、自分のフェローをSNSなどに放流して、他パートナーの冒険に仲間として使つてもらったり、自分が急用でセッションを休まないときには、友達に託して運用してもらつたり色々（フェローが経験点や報酬を貰うかどうか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っ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、ルールにもどづいて作成している）をつかう。1d

△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（必ず誰かに寄り添つているイメージ）。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」切り替え可能。

総合すると、たとえばこういうことができる。

1手番目：行動表の結果「通常攻撃」が出たとする。ライティの傍（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。ファイディックの傍（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？

G M 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。

ファイディック でもニコが回復役で手が空いてること多いから、ニコがやつたら？

ニコ お、いいですよ。じゃあシグルド、よろしく頼みますよ。

G M 「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、戦闘始まつたあとに「先制判定」を振った場合は？

G M 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を出して取つた。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。マッカラン（発射筒&胴体の2部位）が後方だ。なおマッカランは〈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。さつき言つてた、スチボの「不快な蒸氣」を取り払いますよ。風と雨

の女神フルシルの力を思い知りなさい、【ウインド・サーキュレイション】！

【ウインド・サーキュレイション】 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、思い知つたわ（ぼそ）。

ニコ フィディック～！（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、ランダムで決めたチームボッズDだけは外れるが、A～Cには「弱点・雷属性ダメージ+3」も乗つて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 まったく世話を焼ける。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 そつちの命中は下がつていいけど、こつちが回避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～！

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、こつちもやられた！

カイルバーン やつぱり新しい武器が強い！（↑うれしそう）あと、ラティを『かばうI』。

ラティ ありがと～♪

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） ……「先判定」。

フィディック え、効果なし？

ニコ ……「この速さ、ついでこられるか？」

GM 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派手攻撃。範囲内の人们は1dを振つて、1～3が出たら当たり、そのあと精神抵抗。4～6なら外れ。

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、そつちがくらうこともあるのか～！

ニコ まさに最終兵器ですね……！

カイルバーン 悪いな？

GM しかし、この考へで作つたフェローーデータが、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【フレード・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。さつき戦闘前にニコとファイ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、今日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、戦闘が始まつてから

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、この考へで作つたフェローーデータが、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【フレード・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。さつき戦闘前にニコとファイ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、今日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、戦闘が始まつてから

ラティ （思わず素で）おっそ。
一同 （爆笑！）

GM なおマッカラーンは目印の対象をランダムじゃなく指名する。ファイディックへ、光条。

ニコ ええつ、本氣で怒つてるじゃん!? (蒼白)

GM マッカラーンは呪文のようになぞらえて唱えてる。「to Chambertin……」(るるる) ファイ

ディックは「精神抵抗力判定」で目標値14の判定をどうぞ。

ファイディック 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。

ファイディック 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、スチームボッドたちを襲う (ころころ) ……あ、やっぱスチームボッド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!

ファイディック うそ!? あの硬いカイルバーンが、そこまで……!

ニコ やつばー!? 回復してあげたいけど、MPが残りもうキツくなってきてるんだよな

…… (苦笑)、ファイディック、【アース・ヒール】使える?
ファイディック いける。でも威力が低いわよ?

ニコ んー、じゃあやっぱり僕か……でも、それならいつそファイディックには【HP変換】で15点くらいガバッと減らしてもらつてから、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回の大技。「主動作」なので手番は消費する。

ファイディック いいわよ。じゃあHPは1になつた。

ニコ え、残り1!? 大丈夫、それ?

ファイディック でも15点減らすとそくなつちやうわ。

ニコ そこまで減つたのか、こめん!

GM マッカラーンが怒ってるよ。「む、ファイディックめ、舐めプレイか?」

ファイディック (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 回復の出目には祈ろう (サイコロに押みつつ) よーし、12点回復!

ファイディック ありがと。でもまだ減つてる。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P Cの手番。***AのH Pは残りどれくらいかP Cにはまつたくわからないが、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！

G M 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！

G M 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、H P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「純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。

G M マッカラーンは、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……ウイーユン、ウイーユン（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 フィディックを目指している……？

G M 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）。

G M 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！

G M 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。けど次の方が打点は高いぞ、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』！

G M 実はねー、スチームポッドDの攻撃から1回かばつっているから効果が切れでますねー。

ニコ スチポを露払いに使ったのか？さすが高性能A-I！

G M たまたまやけどね（笑）。

ラティ 回避にマイナスくらつてるから（ころころ）14、アツ？

G M （笑）よおし！（思わずガツツボーズ）ダメージは14点だ！

ラティ 残りHP5でーす(笑)

うへはあー！？

二コ ははは、でも回復役はあとファイディツクだけですよ、僕はMP0ですから（虚無）。

二〇一〇

うん。だからせめて壁になるために、僕も前に出るつもり(笑)。誰か呼んで♪

カイルバーン　来てくれーニコー！（笑）
二口　弱き愛ナましよう（異貌の高音ボイスで）最後まで神宮、っしづかさせて、もうぞ。

（おのづかの仕事）　書籍の著作権　著作権者　著者　著者名

一貫して「主砲のラティを硬さ自慢で守りきる」のが彼らの戦い方……だが、それにはプロテクション系と回復の魔法でMPをけつこう使う。意外な弱点が明らかになつた。

とはいゝ、彼らに他に手などない。ファイディックが【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。ファイディックもMPが切れかけなので、藁にもすがる思いで《魔晶石》を使った。前回の依頼で貰つた、MPの肩代わりをする石だ。

ラティ ありがとう！ HP14になつたよ♪

フイティック それでも防護点0よね?
ラティ うん (笑)。
一 発当たると倒れるんじや……?

カイルバーン マッカラーンのビームって、前線に出てきてても撃てるのか？

（引き攣つた笑いで）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！
カカツ！
(瞳孔を開く)

カイルバーン ラティが言うと頼りがいがすごいなあ（笑）。

しかし光条を撃つ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モ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〜〜! 二コ」「脇の方で

ラティ くつそー負けないぞ！ 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！
ニコ やー、1ゾロかあ。
命中が（ころころ）――

ラティ あ、1ゾロだ!?

一同 え!?

ファイディック ニコ! なに未来読んでんの!?

ニコ えつ、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……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 すごい、言葉に力が宿つた! (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、この神がかつたシンクロは…… (戦慄^{せんりつ})。

まさかサイコロの神がマッカランを祝福しているのか? と思いまして、敵の手番。スチボがラティを狙い、かばつたカイルバー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ァイディックを狙うが、判定でなんと1ゾロ! セつかくの好機にビームが出来ない(ラティ「やつたー1ゾロ返し!」カイルバー「光つたけど、どこか違うところに飛んでいったぞ!」ニコ「神はファイ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対抗して、ファイディックを守っているかのようなく跡^き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、なんとか力

イルバーンに命中。軽傷ながらダメージを蓄積^{ちくせき}する。

ラティ 次はこつちかー! 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^はられる……北沢さん(SW25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、知りませんなあ(笑)。困つてるのはこつちですし! 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 速さつて、そういう意味だったの? (笑)

なんて笑つて余裕^{よゆう}に見えるが、事態は結構深刻だ。なにせファイディックもMPが限界なのだ。このまま守備的でいてもジリ貧……そう悟つた一行は、ここで賭けとなる行動に出た。

GM え、いいの? 魔法使い2人ともがそうなつたら本当に回復できなくなるけど……。 ファイディック【ファイア・ウェポン(物理ダメージ+&炎属性付与^{ほのわい})】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^{つく}るけれど……。

ファイディック　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（舌べら腕まくり）なら、ずっと放置してたスチボDを倒してもいい？　あれの攻撃 자체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。

ファイディック　ラティは避けられないと命取りだもんね。

ニコ　僕の1ゾロさえなければ……いや、言わないでおこう（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　待つて、その時点で死んだ！

カイルバーン　やつた、ペナルティ取れたぞ！

ラティ　ツシイー！（よしつ！）の最上級

ニコ　！　カカカとキキイのほかにツシイーもあるんだ（笑）。

ファイディック　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で暇になつたニコは、ここで何を思つたかマッカラーンに拳で殴りかかる（ニコ「神の教えでも、機械は殴つ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？」）

ファイディック「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つていないので当然、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HP15。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。いよいよ崖つぶちに足をかけた。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　やつた、やつた！

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回目は同避け！　2回目も避けた！

カイルバーン　ええ？！　頭だけしか残つてないのになぜ避けられるんだ！

ファイディック　私はMPがない。待機しかないわ……。

GM「ファイディック、ファイディック、ファイディック」とマッカラーンは呟き、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。マッカラーン、もうやめて！

しかし、その声はマッカラーンには届かない。

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

マッカラーンの手番、光条の撃てない発射筒の殴りはラティを狙い、《かばうー》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れる。

ひるがえ 翻つて再び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、ついでこられるか!?」(二回「もーーー！」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」が頭をよぎるが出自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 マッカラーン、上半身だけでめっちゃ頑張ってるじやん……！

GM 「まだ、終わるわけにはいかないのでス、私たちちはDr.のもとへ……！」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、ついでこられるか!?」

一同 こつのか——！！(笑)

カイルバーン く、ならぼくがいく！ 嘘、ステイールブロウ！ 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)……当たつた！

ニコ おおおついに捉えた！

ラティ うああああここで決めたい！ (ころころ) 11ダメージ！

カイルバーン なんぞ非道な？!
ニコ や、ネタとかじやなくてね？ 機能を停止したなら、それはもうマッカランではない、
という考え方を、ニコならするかなと思つて。
ファイディック 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、いいのかー？!

二コ (しばらくの沈黙後)
一同 !?
ラティ ひどい！
.....では、剃ぎります。

「は言いたれませんが……」
トイ（うんうん）と頷く
GMでは、そうトイディックが答えたときには、もうマッカラー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。

二二 ああ、記憶の研究者……。
GM「人の夢は、合理的とは言えません……トキ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ル。我々魔動機には、ずっと理解できぬでしょウ……あなたはどうですか、ルーンフォーケ。Dr.の記憶を思い出したことは、間違まちがいではなかつたと、本當二三、ワシミー

GM なんて？

ファイディイツク あなた……悪い夢でも見て いたのよ。

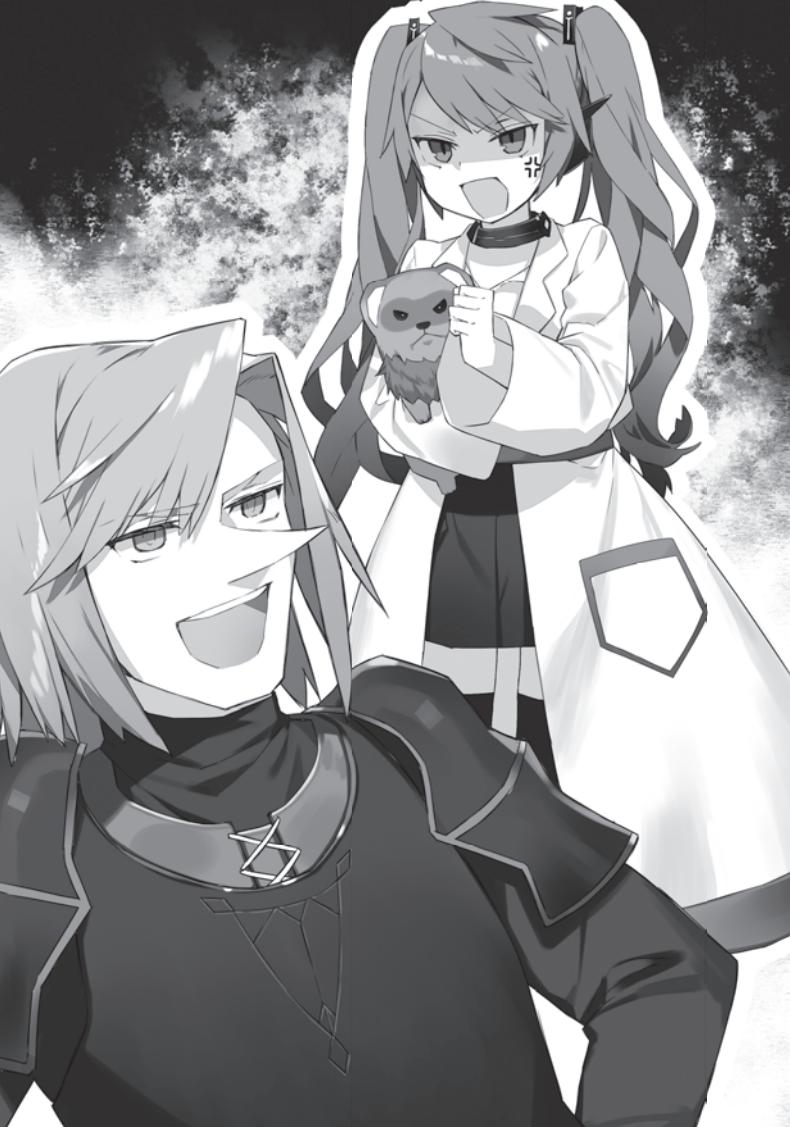
GM ではマツカラーンは、青い目をゆらめかせて返す。「夢……ですカ。それも、
と研究していたもののひとつでしたネ」

Dr.がずっと

強敵、マツカラーン陥落。ズシイイイン……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、ギギとフイディイツクへと向けられる。

ラティダメージ13点!

ラティ 次は命中17点通り！



フィディイック 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されるでしょう。だったら部品だけでも人のためになつた方が本望……な気がする。

G M (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って言つてる人いましたね?

カイルバーン ああ! レーダーの。

フィディイック あ、そつか、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、シグルドに先を越されてませんか?!

G M 「いや〜大変な戦いだったな、さすがのオレも肝を冷やしたぜ!」

フィディイック (笑) おまえは黙つてろ!

一同 フィディイックが怒つた!?(笑)

G M (笑) まあ、先越すも何もシグルドは仲間が3人もたお倒れているから、そいつらを抱えて重そうに一步ずつ、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〜!(笑)

ニコ 正しい心を持つた男でした……

(穏やかな微笑)

G M 「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つてゆく。

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 去つてゆきます。

ニコ 2！ 2だからなー！
ファイディック 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つたようで、みな、急なことにざわついている。
それを確認してから、依頼主を呼びに行つた、マッカラーンを学者に引き渡すにしても、アイ
リス姫の許可是必要だからだ。

ニコ 姫さまを下水道に入れるわけにはいきませんよね？ 執事を呼びましょう。

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つて下水道へついてくる。
ニコ じゃあ言おう。マッカラーン——じゃなかつた、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つてもいなー」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 ファイディックもいい？
ファイディック （うなずく）それが人のため。
ニコ じゃあモノシリをつれてこよう。
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、さつきのレーダーは君らにやろう。
ああそ（うじや、あれは役に立つたか？」

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つこめます。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……松明の灯のせいかのう。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やひや！」

ニコ （ピンと閃いた顔） そうだ、さつ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？） 「なにい、だめだめ！ パーツは皮一枚たりと、現状の
今までくれないと！」と学者は言つてゐる。

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、振つてみて。

ニコ (ころころ) 「耐魔素材」40Gと「粗悪な魔動部品」100Gか。じゃあモノシリーズに「この部品が140Gになるんですよ！」と言います。

GM じゃあそれをモノシリーズは突つねようとするけど、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！（笑）

ラティ すごい頭脳戦だ！

ファイディック 真似しちゃだめよ（笑）。

ここで、チームボッズと***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、問題なく剥ぎとつておいた。

GM じゃ、改めて地上だね。相変わらず冒險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ていたぞ」「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つた。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險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」がやつたぞ！ と叫びます！

GM チームぐず……？

ニコ くずり！

クズリとは、ラーテ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っこいい獸かときかれると、どうだろう？ とは思うけれど、「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）冒險者たち、チームくずり、ここに誕生である！

GM じゃあ冒險者たちは、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、せんせん信じてないな！（笑）

フィディック そりや、急に下水道から出てきて、いきなり言つてもね（笑）。

ニコ なら、お姫様のほうを両手でひらひらやつて、このお方が証人です！

と示す。

G M それよりも一瞬早く、執事がニコの腕をひしひ。

「お忍びと、お忘れですかな？」

ニコ あ、やめますやめますすぐやめます！（笑）

（笑）

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、僕のこと怒つてそうだから、ダメ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、街全体を巻き込んで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

G M 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？

G M 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つて来るよ。北のディガッド山脈上空にて、魔城（神の蟀谷）が急速に巨大化しています！ 冒險者は至急、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？ 神の蟀谷ってなに？

フィディック あれじやない？ 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）

G M 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「グッモーニン、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？ 外に出てみましよう。

一同 ぞろぞろ。

G M すると、街の上空に映像が浮かんでいる。それは人型のシルエットだ。

カイルバーン デビル○ンだ！ それかナ○イアだ！（興奮）

G M 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？

G M シルエットだからわからない。逆光でね。でも、こんなことを言つている。

……せつかく大物感のある演出を最後にもつてきたのに、やつぱりつい、ゆるくなつてしまつた（苦笑）。まあ、それもこのパーテイに合つていて良いと思う。次回、こう期待。あなたがあなたに気づく表

・カイルバーン 人生とは○○だ。↓ 人生とは、人との^{めぐら}めぐら合^あいだ。

・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つた。

・ニコ あなたの特徴的な外見と、それについてあなたが思つていることは？ ↓ 額に角^{くのつ}ダマされやすそうな顔。あまり好きではない。

・ファイディック 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。

第二の質問と回答

カイルバーン おうせ？ おうせい？

ニコ 王様による政治つて意味だね。

カイルバーン ああ、王政！

ラティ 帰つてきたんだね！

ファイディック ラクシアが世界の名前で、アルフレイムが大陸の名前、だつたわよね。どういう意味かしら？

カイルバーン まつたくわからん、わからんことばかりだ！（笑）

ラティ え？ なにがくるつて？

ニコ ニコは人の話を半分くらいしか聞いていませんよ。ファイディックは？

ファイディック 私もあんまり……。

G M ……上空にもう一度、ヴウンと表示された。

G M 同（爆笑）^{ばくじょう}

ニコ ピンポンパンボーン。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。

G M かくかくしかじか！

ニコ ああそだ、壁がどうこうつて言つてたんだ。

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氣でいる人族たちよ、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。

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！ 街中が騒ぎになつて、冒険者たちがあちこちで戦つて背景とか、ちょっとウザいけど一緒に戦つてくれるフエローもすごく好きだつた！

ファイディックP ウザいけど（笑）。

ニコP 僕は汗あせみれで走つ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つた！（笑）

ラティP （笑）わたしも、最初は申し訳ないなと思つてたけど、あまりに率先そつせんして走つてくれるから、舟の上から眺めて応援してた！

ファイディックP 一話の主人公つて、たぶんファイディックだつたと思うんだけど、シティパートはニコが全部かつさらつていつたわよね……（笑）。ニコって、家族のためにカネカネ言つてるんだけど、おぼつちゃん↓神官だから金かな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つ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じゆうひきかんが、本人にはあつたのかも。ラティP よく考えてみれば、鎧よろいと盾たてを持たまま走るのはかなり大変だけね（笑）。

ファイディックP だからダメージをくらつてたのね（笑）。

カイルバーンP あと、普通の依頼よほらかと思つたら、ファイディックの過去と繋つながつたのは、大好きな展開そのものだつた。ファイディックの反応がクールだつたのがまた面白くて、ちょっと切ないところもあつて、よかつた！

ファイディックP あれでも一応、マッカラーンを倒さずに助ける方法はないかと考へてたんだけどね。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しゆうちやくするのかな？ と思つて。

GM マッカラーンが倒されたとき、今の仲間を話題に上げたよね？

ファイディック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」つ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、と不安になつたのは秘密（笑）。

ラティP ニコはマッカラーンを「剝ぎとります」つて言い出すし（笑）。

ニコP あれね、ナイトメアのメンタリティについて考へた結果だつたんだよね。人間離れしてるし、サイコパツっぽいのかな、と思つたから、最期の言葉を伝え終えるまでは大人しく待つて、あとの大骸なまがほ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ー。ラティP でも少しづつ、自分のキャラクターが見えてきたような気がする！

ファイディックP そうね、あなたに気づく表だつて、あれの、P C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 ほくもいつかは恰好^{かつこ}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、次回は一巻最終話だから、原点に帰つて「キャラクター」をテーマにしてみるのがいいかもしねないなあ。