

TRPG リプレイ

アルシャードガイア・リプレイ・ハプニング

■巨大少女が朝焼けの中で化け物と戦うってヴィジュアルは、もはや神話と呼ぶしかなくね? ■ 計3時間半

2011年5月13日 前半 1時間半

2011年5月20日 後半 2時間 書き起こし : マイヤ

シナリオ : 神田川柳侍朗 さま

(ブログ「私事総論」 <http://kandagawa8.exblog.jp/>)

GM マイヤ

美少女スキーな初心者GM。特に好みなのは貞淑系です。

PC1 だぁ子。 「ダーク・ロモーナ・ゼシア」

レジェンド3 / ダンピール2の美少年。

PC2 リリア 「ルク」

ブラックマシシャン1 / サモナー1 / ダンピール1の少年。異世界生まれ。

PC3 久保田慎也 「ギルティ・ガルディード」(前半のみ参加)

ソードマスター4 / ルーンナイト3の偉丈夫。

PC4 おにのこ 「緋上けい」(ひかみ・けい)

スカウト3 / ガンスリンガー2 / ホワイトメイジ1の成人女性。

NPC1 「十琶」

マイヤのPC。古寺に住んでる箱入り狐っ娘。あにさま大好き。

どこにでもあるような地方都市。

そんな街のある早朝のこと、電車で脱線事故が起きる。だが、それはただの事故ではなかった。

それに気がついたのは、気がつくことができたのは、神々の力を受け継ぐ君たち選ばれしクエスターだけだ.....。

アルシャードガイア 『巨大少女が朝焼けの中で化け物と戦うってヴィジュアルは、もはや神話と呼ぶしかなくね?』

また、青き星に新しい神話が生まれる.....。

PC1 ハンドアウト

推奨ワークス：プロの奈落ハンター

シナリオコネクション：朝焼けの怪物 関係：仇敵

シナリオクエスト：朝焼けの怪物を倒す。

解説：君はプロの奈落ハンターだ。

だが先の事件であと一步のところまで邪魔が入り奈落の怪物を逃がしてしまった。

その後奈落の怪物の追跡調査中、たまたま徹夜明けを迎えた。すると朝焼けの空の中、巨大な少女と戦う（仇敵表R o C）の姿が！

あれこそ、逃がした奈落到違いない。

仇敵表 1 d 6 【 1：スライム状 2：触手の塊 3：任意の幻獣
4：武装した兵隊 5：多頭の大蛇 6：任意】

PC 2 ハンドアウト

推奨ワークス：魔法関係者

シナリオコネ：師匠 o r 魔術師連盟 関係：上司

シナリオクエスト：市の異変を探る。

解説：君は魔法の秘儀にかかわる魔術師だ。

最近、君の住む町で大規模なマナ異常が生じているらしい。調査中のある日、ふと胸騒ぎがして朝目を覚ますと、朝焼けの空で（格好表R o C）の姿をした巨大な少女が奈落の怪物と戦っている。

これは尋常なことではない。君は調査を開始した。

格好表 1 d 6 【 1：全裸に湯気 2：ビキニ鎧 3：学校の制服
4：巫女装束 5：大鎧 6：任意】

PC 3 ハンドアウト

推奨ワークス：司法関係者

シナリオコネ：列車脱線事故 関係：執着

シナリオクエスト：市の脅威を取り除く

解説：朝焼けの空中で（武器表R o C）を持って戦う巨大な少女を見た。

その少女が敵に破れ、地面にたたき落とされたのが、この脱線事故現場だ。

その少女の姿が見えたのは君だけだ。見えたものの責任として、君が事の真相を探らねばならない。

武器表 1 d 6 【 1：マグロ 2：日本刀 3：ホチキス
4：素手 5：ハリセン 6：任意】

PC 4 ハンドアウト

推奨ワークス：ナシ

シナリオコネ：十琶 関係：コネのためなら死ぬ

シナリオクエスト：シナリオコネを守る

解説：君のシナリオコネの様子が変だ。

彼女のためなら君が黙っている理由などない。そう、今こそ君の命の使い時だ。

マスターシーン—怪獣大決戦

(登場不可だが、このシーンの描写はPC全員が見ているものとする)

朝焼けの赤い光に照らされて、駅上空に何かが見える。

片方は少女。ホチキスを持ち全裸に湯気を身にまとい、まだ幼さを残す美貌に戦士の気迫をみなぎらせている。

対するは触手の塊。眼に見えるほどの悪意を身にまとい、少女を打倒さんと襲いかかる。

数十合の音の無い攻防が続く。大空で巨人と魔物が互いを打ちすえんと攻め手を繰り返す。

最初は互角に見えた勝負も、次第に力負けした少女が防戦一方となった。

そしてとどめの一撃をくらった少女は、地上へとたたき落とされ……そこで碎けて消えた。同時に魔物も姿を消す。

ほどなくして聞こえてくるのは聞こえてくるのは消防車と救急車のサイレンの音……。

オープニング01—奇妙すぎる光景 ダーク&ルク

GM PC1のダーク、PC2のルクは、それぞれ別の場所から、その光景を見て「なんだこれ」と驚愕しておいて下さい。特にダークは、巨大な少女に見覚えがあります。十琶ちゃん、なにやってんの……！？(笑)

ダーク なにしてるんですかもう、あの人は……！？(笑)

ルク ぼーっと見あげておく。ふむ、なにかが起こったんだろう。

GM クールな判断！(笑)

あ、ダークには、その触手の化け物が、自分が最近、追っていたスペクターだということもわかります。

ダーク いろんな意味でなにしてるの。自分も含めて(笑)。

ルクにクエスト 【町の異変を調べる】

ダークにクエスト 【触手を倒す】

オープニング02—脱線事故 ギルティ

GM マスターシーンの光景を見たギルティは、たまたま近くにいたので、現場の駅に向かって下さい。

その駅では脱線事故が起きており、地獄絵図のような光景が広がっています。子どもが、動かない母親の横で泣いてたりする感じの。

外野のルク うわあ……。

ピーク時ではないとはいえ、十分に人が乗っていた車両は、ガラス片と鉄片でシェイクされていた。生きているものの悲鳴と怨嗟が混じり合う光景。ほどなくしてやってきた消防や救急隊員に押しのけられ、君はその場を押し出された。

ギル 大変なことがおきている……。

ギルティにクエスト 【脱線事故の真相を調べる】

オープニング03—投げっぱなしおーぶにんぐ けい

GM ラスト、けい。

けい はーい。

GM けいはですねえ。光景を見る限り、友達である十琶の様子がおかしいことが、もうあからさまです。

「十琶の様子が変わった。彼女のためなら、君が黙っている理由などない——そう、今こそ、君の命の使い時だ！！」(一同笑)

けい 全力で行って来ます！ 確実に死にフラグ！（笑）

けいにクエスト 【十琶のために戦え】

ミドル01——包帯天然狐っ娘とクール系魔術師（グリフォン付） けい

GM ミドルフェイズは、十琶の住居から始まります。十琶は、その町の西にある山の、古びたお寺に住んでいる狐娘です。

シーンプレイヤーで、自動的に登場するのは、けい。その他の方々は、〔登場判定〕といって、ダイスをふって達成値以上が出れば、登場できます。

ルク 登場するにも不自然な気がするので、この場はしないかな？

GM できれば、この場で全員、顔あわせをして欲しいなあ……強引で申し訳ないんですが、フォーチュンサービス……クエスターがよく利用する組織に問い合わせ調べてもらったことにして、登場してもらえますか？

ルク あ、はい。

登場判定の結果、全員が登場判定に成功する。

GM では、情景描写からいきますので、それぞれ、任意のタイミングで登場して下さい。とりあえず、けいは登場しましょう。

いつものように、古寺の前に辿り着くと、石段に、全身、包帯まみれの十琶が腰かけています。

けい （素）なにごとだ。

GM けいに気がついた十琶は、立ちあがってぺこりとお辞儀をします。「あらあ、けいさま～。お久しゅうござりまする～」

けい えええ、普通に！？（笑） だれか！ だれか辿り着いてツッコミを！！

外野のルク あ、ルクは、皆が揃ってから出て、一気に自己紹介するからー。

けい し、心配しよう。とりあえず心配しよう（混乱中）。

GM 「これは、奈落との戦いで、少し……。わたくしの力が足りぬばかりに、お恥ずかし

ゆうござりまする」　しょぼん。

けい　（自問自答するように）少し……！？（一同笑）　そ、そっかあ！

GM　「けいさまは、どうして此処に？」

けい　……なんでだろう（素）。待って、いろいろ衝撃的すぎてどうしていいかわからないんだけど！

ダーク　助けにいきます（笑）。十琶の包帯姿におどろきつつ、声をかける。　なにをしてらっしゃるんですか。

GM　（のほほんと）「あら、ダークさまも来て下さったのですか。お久しゅうござりまする～」　ぺこり。

ダーク　あ、ええと、お久しぶりです、かつこ苦笑い。

GM　苦笑いされた！

ダーク　あの、先程は、いったい……？　聞きづらそうにたずねます。だってダークは男の子だよ、女の子の全裸とか！

GM　確かに（苦笑）。　「さきほど……？　はっ、まさか、あの儀式が見えていたのですか！？」

けい　？　見えてないはずだったの？

GM　はい。十琶は慌てだします。　「そんなはずは……っ、わ、わたくし、どのような姿で！？」（笑）

ダーク　気にしてはいけません。以上です。

GM　「何故、お顔が赤いのですかダークさま！？」（笑）

ダーク　真っ赤ー。

GM 「け、けいさま！？ わたくし、どのような姿で！？」

けい 説明を……、え、説明すんのコレ！？ ありのままを話したら日本語じゃない気がするよ！？

と、とりあえず、**全裸**。で、なんかでかかった。

GM 「……いっそ、殺して下さりませ」(真顔)

けい 早まらないでー！？

GM 「何故、全裸……そのようなはずは。何故、全裸……ぶつぶつ」

ダーク それから、なぜか、ホチキスを武器にしていっしょにいました。

GM 「……ほちきす……？」 なにそれ、とばかりに、首、こてん。
……ごっちゃごっちゃしてるけど、ギルティ、登場する？

ギル し、しまししょうか。

GM ギルティが無言で鳥居をくぐってくると、十琶は、アアコレ絶対見ラレテタンダ、ということを知り、けいの後ろに隠れます。「……あなたさまもですか……？」(一同笑)

ギル み、見えていたような、見えていなかったような……。

GM 「見ておられませぬ！ ギルティさまは、なにも見ておられませぬ！！」 必死かつ半泣きです。

ギル じゃあ、見えていなかったことにしようか？ だから落ち着きなさい、十琶。

GM (夢見るように)「……お優しい方！」

ダーク とうか……怪我、大丈夫なんですか？

GM 「たいしたことはござりませぬ。右尺骨の粉碎骨折、左大腿骨の複雑骨折、肋骨の亀裂骨折7か所、左鎖骨の開放骨折、右の眼底骨折、全身打撲、右肺内部出血、肝臓損傷のせいで、満身に戦えぬだけにござりまする」

ギル 大丈夫なのか、それは。病院に行ったほうがいいのでは？

GM ギルティを、じと目で見ながら。「フォックステイルが、人の子の医師にかかれるとお思いですか……？」

ギル そうだった。や、薬草かなにか、巻いてみるとか。

GM 「薬草ならば、我ら一族、秘伝のものを！」 自慢げです（笑）。

ルク お、話がまとまったところで入りまーす。

調査の末に辿り着いて、皆を見渡して言います。……なんだ貴様ら。

けい ほんとうにな！（笑）

ルク その巨大な娘はなんだ。

GM 「きょだ……っ！？」

けい 今は巨大じゃないよ！ さっきはアレだったけど！

ルク 自分が見た光景と、ここに至った経緯を説明します。

GM 「見知らぬ殿方に、柔肌を……わたくしはお嫁にゆけませぬ……！」

ルク そうだなあ……丁度、ビルの陰になって、戦っているところしか見えなかった。以上だ。

GM 「……お優しい方！」（2回目）

ルク そこに、ひょこっと、グリフォンが出てくる。……これがシャードだって、皆、わかるのだろうか。

GM クエスター同士なら、感じるができますね。

ルク 了解。こら、隠れていると言っただろう！ とグリフォンを叱る（笑）。

ダーク 変わった形のシャードですねえ。

ルク 貴様.....何故それを！

ダーク え？ ええと、天性の、カンで？

GM 自己紹介フラグへし折った！（笑） なら、ダークのシャード.....スワンが、叫びます。「ていうか、ボクのほうがキレイだよね！ ボクのほうがカワイイよね、ね、ね、マスター！？」 ダークの片目から、うるっさい声がします。

ダーク だ・か・ら・いつも言ってるじゃないですか！ 耳元で叫ばないで下さい！

ルク まず聞こう。なにが起きている？

ダーク失礼致しました。目のなかに入っているこの羽根が.....。

GM 「スワンだよ★ ダークマスターのシャードだよ★

ダーク 軽い！（笑）

ルク ふむ。まわりを見渡して、十琶を見て、聞きます。 先程はなにをしていた？

GM ほうほう。とてもサクサクとシナリオをすすめてゆくそのクールビューティさ、今までのPCにはいないタイプですね！

では、十琶から、説明が行われます。あれは街に降りかかる災厄を具象化して退ける儀式。それができるのは、儀式に適性のある人間だけなのです。

「わたくしは、あにさまと共に、ずっとこの町を見守って参りました。それゆえ、厄祓いをおおせつかったのですが.....わたくしの力が足りぬばかりに、奈落との戦にも敗北し、このようなお見苦しい姿を。

.....と、いうより、そのような不埒な姿に見えていたなど.....戦そのものどころか、結界構成も間違えてしまっていたようにござりまする.....っ」

けい 十琶の力不足で、見えるものが、なんか歪んでた、みたいなの？

GM ですです。

で。十琶の力不足はあるにせよ、儀式が見えたということは、皆さんにも適性があるはずだ、ということを説明してくれます。

「つかの間、あの奈落を異界に閉じこめるのが、わたくしの精一杯。一週間もすれば、また、あの災厄が襲って参ります。

.....皆様どうか、わたくしにお力添え下さいませんか」

けい （さわやかに）全力で。

ダーク 十琶ちゃんの手をにぎる！

ギル 俺の力が、役に立てばいいのですが。

ルク報酬は、いくらだ？ 物によっては、考えてやってもいい。

ダーク そ、そのような貪欲なお方だったなんて.....っ。

ルク えー。だって、十琶は、まったく知らない子だよ？

けい むしろ、全員、だれだよって感じだよね。

GM だよねえ。あ、じゃあ、このタイミングで自己紹介しよう。

「あなたさまが、真実、クエスターであることを証明して下さいませ。さすれば、わたくしは、ひとりのクエスターとして、あなたさまに儀式の代行を依頼いたしまする」

ルク これが、証になるか？ と言いつつ、グリフォンの口をかば一っと開けます。すると、なかに緑色の球体が埋めこまれてる。

けい なんと。なかなかグロ.....（一同笑）。

GM 「クエスターさまご本人以外の生き物に、シャードが埋めこまれているのを.....わたくし、はじめて拝見致しました.....」

ルク まだ不満か？

GM 「あなたさまがクエスターであることは、しかと確認させて頂きました。なれど、わたくしは、あなたさまの御名を存じ上げませぬ。わたくしは十琶。兄と共に、この町を守る

クエスターです」

ルク 今は、ルクと名乗っておこう。

GM なんか意味深なかんじに名乗られた！ 信頼関係を築くためのロールプレイで怪しげな自己紹介！（笑）

ルク あはは（笑）。

ダーク ついでに自己紹介しとこう。片足下げてお辞儀しながら、ダーク・ロモーナ・ゼシアです、と名乗る。

けい けいです！ ぴーす！

ギル ギルティです。

ルク覚えておこう。

ダーク そちらのグリフォンさんのお名前は？

ルク え、考えてないや。ない。適当に呼んでくれ。で。報酬の件は？

GM んー.....どうしよっかなー.....そうだ。十琶は、すつ、と、自分の家である古寺のなかを指差します。「あなたさまは、魔術師さまとお見受け致しました。フォックスタイルの一族に伝わる、古き善き魔術書ひとつ——いかがでしょうか」

ルク わかった。それで引き受けよう。

ミドル02—修行！ 修行！ 情報収集！ 全員

GM では、皆様には、これから1週間、修行をして頂きます！

ルク はああ！？

GM 異世界に行くための準備ですね。体力付けたり、心構えをしたり。修行の結果次第で、

異空間でボーナスやらペナルティやらがつきます。修行をサボって、情報収集や、アイテム作成を行うことも可能です。

各自、なにをするかを宣言して下さい。6日間ありますので、1日ずつ聞きましょう。

1日目！

一同 修行で。

GM 皆さん、真面目ー！ では、落差117mの滝に打たれながら、水の重みに耐えて下さい。体力判定どうぞ！

ダーク 私だけ、成功しました！

ギル まさかのフアンブル（笑）。

2日目！

ルク ルクだけ、情報収集に回る。

GM 了解しました。とりあえず、修行組から参りましょう。24時間、御神木に逆さづりになって瞑想して下さい。意志判定どうぞ！

けい けいのみ、失敗……やる気はあるのに……（笑）。

GM 「そ、そのお気持ちが嬉しゅうござりまする！」 ってなぐさめとく（笑）。

ルク 十琶に、敵について情報集する。

GM 【理知】もしくは【幸運】で判定して下さい。どちらでもかまいません。

ルク 【理知】で！ 達成値16！

GM 余裕ですね。儀式の敵・触手は、だれかの指示に従って、戦っているように感じた。それにより、「黒幕について」調べられるようになりました。

ルク 黒幕がいるのか……。

GM あ、複数回調べたら、詳しい情報がわかりますので。

ルク 調べるべきことが多いな。よし、これからは情報収集に回ろう。

3日目！

GM 修行組は、真っ暗闇の大谷石坑道跡を手探りで踏破して下さい。知覚判定どうぞ！

けい ……なんで、さっきからこんなに目が見えないんだろう。達成値8なんだけど。

GM 踏破どころか、怖くて入れなかった域ですね。

ダーク ファンブルした……っ、《逆転運命》使います！ ふりなおして、達成値11！

GM 惜しい。ゴール間近でこけました。ギルティは、見事、踏破ですね！

ルク 黒幕について調べる。達成値9。

GM 十琶が怯えて、きちんと話してくれませんでした。「殿方とふたりきりなど……破廉恥な！」

ルク おまえなあ……！ イライラ！ まあ、キャラ的に無視しますが！

4日目！

GM うなぎたっぷりの池を泳ぎきって下さい。反射判定どうぞ！

けい （無言で、ダイス目の3を指す）

ダーク また、ふりなおします……ああ、駄目だ。

GM ギルティのみ成功ですね。 「おさすがにござりまする！」 十琶が絶賛ですよ。

ルク なについて調べるべきか.....。

GM 言ってしまうと、「敵」「儀式」「黒幕」について調べることができます。

ルクちょっと考える時間を下さい.....。敵について調べたら、弱点がわかったりする.....？ 儀式を調べたら、なにがわかるのか.....儀式のやりかた？ あ！ そうか、黒幕がいるってことは、触手戦のあとに、更なる戦闘が待ってる可能性があるのか！ 黒幕について調べます！ 達成値12！

GM ギリギリ成功。 「あの触手の化け物の背後にいるのは、おそらく、かつて朝廷に弓引いた蝦夷の英雄、アテルイにござりまする」

ルク あ、あて？

GM 平安時代の英雄です。蝦夷.....北のほうに住んで、朝廷.....当時の政府と敵対していた人。めっちゃくちゃ昔の英雄が、奈落化して、この事件の黒幕である。

ルク よし、では、皆と情報共有しておこう。黒幕はアテルイという人物だ。

けい おっけー聞いた。しかし、名前しかわからんなあ。

ダーク 細かなところまで、ご丁寧にありがとうございます。お辞儀をしてから、ルクの手をにぎろう。

ルク ばしーん！ ここで組んだだけの仲だ。

GM なにそれカッコイイ（笑）。

ダーク 親愛のしるしだったのに。しょぼんとします。

5日目！

けい 修行する！ 十琶ちゃんの力になるために全力だよ！

ルク だれか情報収集に回ってよ!?

GM 修行組の方々、目隠しで24時間禅問答! 理知判定どうぞ!

けい たっせいち、ろく♪

GM ダークのみ、禅問答をきっちりと答え切れました。他の2人は寝た(笑)。

けい やる気が.....空回っている.....!

ルク 一度も調べていない儀式について聞こう。あ! 達成値が9しか.....!

GM ルクは、出自が[異世界生まれ]よね? 異空間の儀式について調べるんだし、達成値にプラスしてもいいよ。

ルク ええっと、達成値9に、プラス3.....12!

GM それで、ちょうど手が届きます。儀式は、十琶の描いた魔術式のなかに入ってもらうので、全員、同じエンゲージから始まるのがわかります。

6日目!

GM 十琶特製★ロシアンわさび寿司を召し上がれ。幸運判定どうぞ!

けい達成値10。

GM ああ.....ギルティとけいは、わさびに当たりました。

けい 全日、修行して、全日、失敗したんだけど。ネタか!!(笑)

ルク ルクも失敗。6日も経っているのに、まだ怯えているのか、この狐は。

ミドル03—全裸で大決戦 全員

儀式の日。けい達が境内に集められ、しめ縄の中で待つ。

十琶が祝詞をあげ神楽を舞うと（包帯は半分ぐらいとれた）、紫と赤のマーブル模様の空間に、けい達がオープニングの十琶と同じ格好で立っている。

ルク いやすぎる！！（絶叫）

けい （とてもクールに）大爆笑。

ダーク 羽根……っ、背中の羽根を見られてしまう！（恐慌）

ギル （苦笑）

そこで更に、修行成功チャートの結果が適用される。

GM 修行成功回数0のけい、ルク！ ブレイク状態で、HP残り1！！

けい ……なんだったってー？

GM 修行成功数3のギルティ！ 特にペナルティがありません、良かったネ！

ギル イエー！

GM 修行成功数4のダーク！ 命中クリティカル値が1下がります！

ダーク わーい♪

GM 皆さんが、異空間に適応したりできなかつたりするなか。突如あらわれた触手が、襲いかかってきます！

けい ふらっふらですがな！！

戦闘配置 第1ラウンド

「触手（左腕・頭・右腕）」

（5m）

「ギルティ けい ルク ダーク」

GM PCたちのエンゲージから5mの距離に、大きい触手が1体。ただ、部位が、頭・右腕・左腕に分かれています。HPを共有した3体、みたいな感じになります。

けい 範囲攻撃したら3倍？

GM なるよ！

けい 了解。けいちゃん、デフォルトが範囲攻撃！

GM ぎゃばす。では、早い行動値の方からどうぞ！

ギル 行動値15、行きます。頭に攻撃、命中値17。

GM 回避不可能。左腕が《マナウォール》を宣言。

ギル 〈斬〉26！

GM 触手のカケラが切り落とされた程度ですね。

けい 行動値12、行くよー。とりあえず、マイナーで14m下がります（笑）。そして、普通に撃つ！ 命中値13！

GM さすがに、それは避ける。

けい この子、今日は駄目なんじゃないか（真顔）。

GM 頭の行動値が13、動きます。固まってる2人……ダークとルクに対して、《プレス》吐きます。命中値17！ 氷属性ですが物理攻撃ですので、回避値で回避して下さい。

ダーク&ルク 避けられない。

GM 〈氷〉17ダメージ！

けい 死亡したルクに対して、加護《イドウン》！

ルク けいに対して、すまない！ と言っておく。 えっと、生き返ったから、ブレイクのチェックを外して、HPをマックスにすればいいの？

GM その処理でオッケーです。あと、きっかり半分ほど食らったらしいダーク。バッドステータス〈毒〉も付加して下さい。

ダーク 仕方ないか……。次は、行動値8のダークのターン！ 頭うっとうしいので、マイナーで触手にエンゲージ、メジャーで斬りつける！ 命中値14！

GM 惜しい、回避できなかった。というわけで左腕が《マナウォール》宣言！

ダーク 〈斬〉13！

GM ちょぴっと、減った。行動値7、右腕。ギルティとダークに《サンダーボール》。命中値18！ 抗魔値でふって下さいねー。

ルク こうま……？

GM 「回避」する物理攻撃とちがって、どれだけ「魔」法に「抗」えるか……みたいなイメージかな。

ルク ふむふむ。

GM 2人共、当たりましたね？ 〈雷〉18ダメージ！

ダーク ブレイクしました。

ギル ルーンナイトは、魔法に防御修正がある。助かった。

けい 《マジックシールド》いる？ って、あ。届かない。

一同 は？

けい 射程外だ。ごめん、考えなしに後退したから。

GM なんとという見殺し！？（笑）

ルク 行動値4、ルク、やっと動ける。マイナーで、触手から10m位置に下がって、頭に対して、メジャーで《サンダーフィスト》。魔導値15！ 〈雷〉13ダメージ！※

※ ルール運用ミス。《サンダーフィスト》は、〔射程：至近〕。

GM なんと素通しですよ？ って、あ。《マナウォール》忘れた（笑）。

ラスト、行動値2、左腕。ギルティにパンチ！ やった、命中値たか……。

ダーク 《逆転運命》。

GM え、このラウンド、使ってなかった？ まじで？ 仕方ない、ふりなおしてー……自分に《逆転運命》。ふりなおし……でもダイス目かわらねえ！ 命中値11！

ギル 避けました。

GM マジで！？ ああ、速い人を狙うモンじゃない！！

クリンナッププロセス、ダークが〈毒〉ダメージを……って、ブレイクしたらバッドステータス無効か！ しまった！！

戦闘配置 第2ラウンド

「触手 ギルティ ダーク」

(10m)

「ルク」

(4m)

「けい」

ギル 頭に攻撃。〈斬〉25ダメージ！

けい けいちゃんは、《マジックシールド》の射程に気がついたので、触手と15m位置まで移動します。そして普通に撃つ。命中値13！

GM 左腕のみ、回避！

けい 〈刺〉17。

GM 頭の攻撃。ギルティとダークに《ブレス》！ 命中値17！

ギル 回避成功。

GM ギルティに対して《逆転運命》。ダイスふりなおして！

ギル う、ならば、当たりました。

ダーク ええと.....私が、ちょうど回避値17で避けました。

GM げ。ダークの達成値を聞いてから、どっちに使うか選ぶべきだった.....。ギルティに対して〈氷〉21ダメージ！

ギル ブレイクしました。

ダーク マイナーで《夜の血》を宣言、頭に斬りかかります。命中値16。

GM 《マナウォール》宣言。

ダーク 〈斬〉22ダメージ！

GM HP、もうそろそろ半分以下です！

右腕、《サンダーボール》ばっか撃ってるのも芸がないので、別の魔法使いたいなあ。よし、調子に乗って《サンダーフォール》撃ちます！ 射程は〔視界〕の雷魔法！ 命中判定、参ります！

ダーク 加護《エーギル》使用。

GM さらっと言われた！

ルク マイナーで《マルチドロー》、メジャーで《サンダーフィスト》。マルチドローの効果は2体なので、頭と、《マナウォール》使える左腕！

GM あ、頭、回避クリティカルしました。左腕は食らった。

ルク 《エーギル》つか.....っ！

けい ……やめといたほうがよくない？ 黒幕、いるんだよね？

ルク うう……ならば、左腕のみに、〈雷〉 17ダメージ！

GM うっかり、HPが1/3をきりました。

左腕！ さっきギルティに避けられたので、次はダークを殴る。命中値14！

ダーク 避けました。

GM 当てろよ左腕ええ！！

ダーク 第3ラウンドのセットアッププロセスに《夜の眷属》を宣言！ 達成値と防御修正があがります！

ギル 右腕を斬る。〈斬〉 27ダメージ。

けい マイナーで《スナイピング》したあい。命中判定が……あ。きょうまじなんなのこのこ！？

ダーク ……《逆転運命》使う？

けい 使って下さると非常にありがたいです！（泣） よし、全員に当たった！！ 〈刺〉 18ダメージ！

GM あ、無理無理無理無理！！ さすがに落ちます！

触手が銃痕まみれになって崩れ去ると同時に、黒い影のような存在が現れる。
「ぐぬぬ、こ奴がやられたか！ だが、あきらめぬぞクエスターよ。力を貯え、また新しい刺客を送ってやろう！」

黒い影は、かききえる。

「……あいつが、アテルイだな」

確認するようにルクが呟いた。

ミドル04—迷子の迷子のアテルイさん。あなたのおうちはどこですか♪ 全員

GM 触手を倒した後、アテルイらしき人は、「まだ諦めぬぞ！」 だかなんだか、言うだけ言って去ってゆきました。あ、もちろん、皆さん、いまだにマップに湯気です。

けい とりあえず、回復しようか。

ダーク そんな普通に！！

GM では、回復が終わったあたりで、一度、現世に戻りましょう。「みなさま、ご無事でしたか！」 白い巫女装束の十琶が、ほっとした顔で出迎えてくれます。現世に戻れば、ちゃんと服も着ているよ！

ルク 一応、触手は倒した。

けい かなり死にかけたけどね！

GM 「修行の成果は……現れませんでしたか……」

ダーク いえいえ、いつもより、敵の急所がよく見えましたよ。

GM 「まあ、それは良うござりました」

ダーク ええ、十琶さんの、

ルク （ダークをさえぎり）そんなことはどうでもいい。黒幕はだれだ。

GM ルクくん、ステキクール（笑）。 「……やはり、あの触手の後ろには、もっと大きな存在が隠れておりましたか。キリッ」

ルク 口で言った！（笑）

GM というわけで、ここから、黒幕についての情報収集となります。戦闘と同じラウンド管理をしますので、1人ずつ、判定を行って下さい。特技使用もアリですよ。

ルク ラウンド管理するってことは、制限時間制？

GM いえ。どちらかという、情報を集めるのに時間がかかったぶんだけ、ナニカおこるかもね★ みたいな。

情報収集 第1ラウンド

GM ルクが既に情報収集を行っていたので、黒幕がアテルイであることは、既に判明しています。判定値は、【幸運】 オア 【理知】。

ルク 理知判定、達成値10！

けい 幸運判定する一。ふっ、達成値8だね！

ダーク 【理知】でふります。達成値10。

GM 10では、わかりませんね。というか皆さん、財産ポイントないの？

ルク 財産ポイント？ どうやって使うの??

GM 情報収集判定の際、現金を使うのが有効だとGMが判断したときに使えるものです。簡単に言えば、判定の達成値に、使うポイントの点数分だけ修正が入ります。

けい ほうほう、まあ、[ライフスタイル：貧乏]には関係のない話だがな！

ルク ルクは1点あるが、使うか？

けい 問題は、達成値11でわかるかどうかかな。

GM ダークの《逆転運命》が終わってから考えますか？ ルール運用的にはダメですが、今回は財産ポイント使うこと自体がはじめてですし。次のラウンドが始まるまでに使うかどうか決めていただければかまいませんよ。

ダーク はい。ならば、《逆転運命》……ああ、ダイス目が下がった！ 達成値9！

ルク ……次のラウンド、行ってくれ。

情報収集 第2ラウンド

ルク お、達成値14！

GM おめでとうございます。アテルイは、魔術的に全く無関係なところには干渉できない、ということがわかります。

けい マナが多くなないと、出てこれない。みたいな？

GM そういうイメージですかね。

ダーク 財産ポイントを1点消費して、達成値12にします。

GM 神社に近く、戦に関わりの深いところを探して下さい。「アテルイは戦人。己にゆかりのあるところに居をかまえているはず」

けい 具体的に、そこってドコ！？ よっし、達成値15！

GM なにそれスゴイ（笑）。八幡、という神様の情報が手に入ります。縁起が不明で、平将門に新皇の地位を与えたこともある神。

けい 神様の名前？ え、場所を聞いているのに！？

GM 「八幡にゆかりのある場所が、この町にあったはず……っ。どこだったかしら！」と、十琶は必死に思い出そうとしています。聞き出してあげて下さいな。

情報収集 第3ラウンド

ルク 達成値12！

GM 「そう！ 八幡山なる公園がありまする！」

けい それ、山なの公園なの！？（笑）

GM 小高い山が、公園になってます。「ああしかし、あの山は広すぎます。もっと場所を絞りませんか！」

ダーク 今回は、【幸運】で聞いてみよう。能力ボーナスは変わらないけど(笑)。ああ、ダイス目が5……《逆転運命》使用します。よし、達成値13です。

GM 「八幡山の中心部に、八幡タワーがござりまする！」

けい はちまんたわー！？

GM (……素で間違えた。いいか、ウケたみたいだし) 街を代表するタワーだそうです。どうせなら、十琶の住んでる西山からも見える、大きなものにしましょうか。「あれにござりまする！」 って、指さそう。

ルク そんなものがあるなら、最初から言っていれば……ぶつぶつ。

GM いろんな情報つなげて、考えがまとまるまで時間がかかるんですよ。

ルク これで、必要な情報は揃ったな。行くか。

けい れっつごー、ピクニック〜♪

GM ピクニック気分かよ！

けい だって公園って言った！！

ミドル05——八幡タワーに結界あるよ♪ クエスターさんたら破って入ったよ♪
全員

GM 八幡タワーの前に辿り着くと、結界がはられていることに気づきます。結界の破り方は2種類。魔導値による対決に勝利し、結界を張りかえること。もしくは、力技で結界を破ること。

加えて、この場所には、いやあな、黒い気配がただよっています。長時間ここにいると、ダメージ食らうかも。

けい 毒的な.....？

GM 毒かな？ どうか？ 情報収集にちょっと時間がかかってしまったので、黒い気配はそれなりに濃いですよ♪

ダーク とりあえず、結界を張り替えます。達成値 1 1 !

GM 結界をはろうと魔力を開放した瞬間に、黒い気配にマナを食い尽くされました。まったく歯が立ちません。

ルク 1回、ルクも張りかえてみる。達成値 1 3 !

GM 手も足も出ませんー。

けい 結界なぞ張れん！ というわけで撃つ！ 〈刺〉 1 7ダメージ！

GM クリナッププロセス。黒い気配にダメージを受けて下さい。全員に自動命中、〈闇〉 1 4ダメージ！

けい ダメージでかつ！

結界を張りかえるのは無理、そして時間をかけていては危険だと判断し、結界を破壊しにかかる一行。

GM 第2ラウンドクリナッププロセス、〈闇〉 1 2ダメージどうぞ♪

ダーク&ルク ブレイカー！！

けい 《マジックシールド》！ ぎゃ、出目が1！ それはブレイクしてしまう！！ ダークくんだーくん、《逆転運命》的なアレを！！

ダーク はいはい、ふりなおして下さいな。

けいなんとかしのいだ。それでも、ブレイク寸前だぜ！（泣笑）

ルク 第3ラウンド、最後の攻撃！ これで破れなきゃ、ルクはクリンナップで死んでしま
う！！ 《アイスブリッド》！ 〈氷〉 11ダメージ！

GM お。おめでとうございます。結界が、ぱきんと割れました。

クライマックス—蝦夷の英雄 全員

「ぬう、来たか、クエスターどもよ！」

結界が破られると同時に、無骨な男が、その場に出現する。

石の剣を持ち、全身にまがまがしい入れ墨を入れたザンバラ髪の男。アテルイである。

「我が邪毒を帯びた結界を破り、ここまで来るとはな……。だが、貴様らのような神の残り
かすにむざむざ首を渡す俺ではないわ！」

GM 「かかってくるがいい！ ヤオヨロズの軍勢を前に引かなかった男の戦いぶり、見せ
てくれる！！」

ダーク 《狩場展開》を行い、結界を張ったのち、かまえておきます。

GM では、クライマックス戦闘に入ります！ 全員にクエスト 【アテルイを倒せ】！！

戦闘配置 第1ラウンド

「アテルイ」

(5m)

「ダーク」

(5m)

「けい」

(5m)

「ルク」

GM アテルイと、前衛のダークとの距離は5m！ ダークとけい、けいとルクの彼我の距
離も5mずつですね。

けい 行動値12、けい動くよ！ MPが残り2ということは.....《ヒール》と《エンチャ
ントウェポン》の二者択一だね！ ふつうならば、どう考えても《ヒール》だけど.....この
メンツ、最大HPがひっくいんだよなあ(笑)。いっそ、エンチャントするか。ダークくん

に《エンチャントウエポン》！

GM 行動値9、アテルイいきます！ 腹立たしい感じに、全員、エンゲージはなれてるんですよね！ せっかく範囲攻撃あるのにー！

ランダムダイスの結果、ダークに攻撃！ マイナーで《攻撃増幅》、メジャーで《ダブルブリッド》。魔導値17っ！

ダーク あ、回避しました。抗魔値19。

GM なんとっ。では、次のイニシアチブプロセスに加護《フレイヤ》宣言！ ダークに、先程と同じ組み合わせで攻撃！ さらに、その攻撃に加護《ネルガル》を宣言！

ルク 《ネルガル》に対して加護《オーディン》を使用。

GM なんと。唯一の超範囲攻撃が打ち消されただと。おうけい、ならば、ダークに対して〈氷〉19ダメージ！

ダーク もちろんのこと、ブレイクします！

無数の氷矢が、ダークを襲う。しかし、かよわい少女にも見える少年は、燃える瞳でその矢を溶かした。

少年の銀髪が、黒く長く伸びる。ぱちり、と見開かれた赤い瞳には、十字架が刻まれていた。

ダーク 続いて、行動値8、ダークいきます！ マイナーでアテルイにエンゲージして、アテルイに斬りかかります。《限界突破》も乗って、3Dふります！ 〈斬〉28ダメージ！

ルク 行動値4、やっとな動ける～。マイナーでMPポーションを飲む。4回復！ メジャーで《ファイアアロー》！

GM 出目がめっちゃ良い。避けました！

戦闘配置 第2ラウンド

「アテルイ ダーク」

(5m)

「けい」

(5 m)

「ルク」

ダーク セットアッププロセスで、《夜の眷属》使用。

けい マイナーでMPポーション飲む一、って、ダイス目が1だと……！ 回復したのに、MPが1じゃないか！ なにもできない！（笑）

もういい、ふつうに撃つよ！ 〈刺〉18ダメージ！

GM 普通に痛いわ！（笑）

戦人らしく、石の剣で斬りかかろうかなっ！ ダークに対し、マイナーで《攻撃増幅》を宣言して斬る！ よしきた、命中判定クリティカル！！

ルク 加護《エーギル》使用！

GM ならば、それに対して加護《オーディン》使用。

しかし、ダークの防御修正は高い……せっかく当たったんだし、間違いなく倒したいなあ……よし、加護《ヘル》も乗せる！

ルク う。それ、加護《ブラギ》で《オーディン》したほうがいい？

けい いや、《ヘル》はずしても《攻撃増幅》もクリティカルによるダイス増加もそのままだぜ。むしろ、生き返らせることを考えたほうが。

GM いくよー。ほら、残念なダイス目、《ヘル》正解！（笑） 〈斬〉39ダメージ！

ダーク そんなの、HPマックスであろうが倒れますよ。さて、ここは、加護《ガイア》使用ですかね。ダークはブレイクしてるほうが強いし、ブレイク状態で回復？

けい え。死ぬ前にブレイクしたら、回復してからダメージ入るよね??

GM ですよー。死んでから《ガイア》使うのは、さすがにちょっと。

けい ならば、ルクの《ブラギ》でけいの《イドウン》を回復してもらって、速攻で使う！

ダーク 《エンチャントウエポン》も《夜の眷属》も、効果が切れている……！ それは残

念。マイナーで《夜の血》を宣言、斬りかかります。〈斬〉 23ダメージ！

ルク えええっとー。どうしよう、あと魔法2発でMP尽きる……！ 前線に出ていい！？
いっそ、攻撃受けてブレイクしたい！

けい それはちょっと！ ブレイクしたら、体力基本値までしか回復しないよ！？ その
次にもう1回攻撃が当たったら、確実に死亡してしまう！

ルク その前に逃げる！

けい あのオッサン、さっき《ダブルブリッド》撃ちましたよ！ 意外と魔法も使います
よ！？ けいは、だれかが死ぬのはいやです！ ので、後衛で耐えて、MPが尽きたときに
任意ブレイクを宣言してください！（慌）

ルク ……なら、このラウンドは《ファイアアロー》撃つ。魔導値17！

GM 抗魔値、同値で避けた。

戦闘配置 第3ラウンド

「アテルイ ダーク」

(5m)

「けい」

(5m)

「ルク」

ダーク セットアップに、もう1回《夜の眷属》使用！

けい ……けいさあ、HPもMP1しかないんだけど。危険すぎて任意ブレイクもできない
(笑)。 なので、またも普通に撃ちます。〈刺〉 17！

GM アテルイの手番。しかし、どうしようかな。死にそうな2人のどちらかから沈めるべ
き……ダイスの結果、けいになりました。《攻撃増幅》&《ダブルブリッド》いきまーす！
魔導値16！

けい よっし来いやあ、ブレイクするぜー！ って、抗魔値16！？ 同値回避っ！？

GM なんと！（笑） 「.....死にぞこないにも、意地はあろう」

ダーク アテルイを斬る！ 〈斬〉 2 3ダメージ！

ルク 《ファイアアロー》！ 〈炎〉 1 2ダメージ！

GM HP、半分を切りました！

戦闘配置 第4ラウンド

「アテルイ ダーク」

(5 m)

「けい」

(5 m)

「ルク」

けい 〈刺〉 1 4ダメージ。

GM たかが通常攻撃のはずが、地味にダメージが重なっております（笑）。

そして、アテルイは、ルクに《攻撃増幅》&《ダブルブリッド》！ しかし、駄目だこの出目では当たらない気がする！ 加護《ヘイムダル》使用！

ルク かまわん、いっそ殺せ！ 貴様に殺されるのは癪だがな！（笑）

GM 攻撃を待ち望まれているだと！？（笑） 〈氷〉 1 5ダメージ！

ルク やったあ、ブレイクした！！

GM ブレイクしたね！？ その瞬間に加護《フレイヤ》宣言！ もう一度、同じ組み合わせで攻撃、参ります。

ルク ！？ それは.....望んでない.....！（汗）

ダーク 《ガイア》で打ち消す！？

けい いや、ダメージ食らって、《ガイア》で回復したらよくない？

ルク 了解。また生き返らせてもらった。

これで、残る加護はダークの《ガイア》と、けいの《フレイヤ》《ヘイムダル》のみ。

次のダークの攻撃で、けいは《フレイヤ》を使用。ダークに2回目の攻撃を任せたとこ、アテルイのHPは1 / 3を切った。アテルイも《タケミカヅチ》を叩きこむも、ブレイクさせるには至らない。

続く第5ラウンドで、けいは最後の加護《ヘイムダル》を使用。アテルイは更に《タケミカヅチ》を使用、やっと、けいをブレイクさせる。

GM ブレイクしたけいに、いつもの組み合わせで攻撃！ さぁ倒れろ！

ダーク 最後の加護、《ガイア》使用。けいさんを生き返らせます。

加護は、もう使いきった。

ならば、あとはもう、全力で殴りあうのみ。

GM ダークの攻撃で、HPが一桁になりました。

ルク 《ファイアアロー》！ 魔導値15！

GM 15ならば、避けてみせるっ！！まさかの、ファンブル。

死を悟り、アテルイは防御を捨てて力を抜く。

闇に堕ちたとて、英雄。無様な最期など迎えない。

何本もの炎の矢が、男の体に突き刺さる。

「このような小僧に.....この俺が敗れるとはな.....！」

力不足だった己を呪うように.....勝利した少年たちを祝福するように叫び、男は倒れた。

けい けいがMP使い放題になったとたんに倒れやがったあつ！？（一同笑）

エンディング——この騒がしき日常を。 全員

アテルイとの戦いを終え、八幡タワーの結界を解いて外に出た一行を出迎えたのは、おろおろと落ち着かぬ様子の十琶だった。

「みなさま、よくご無事で！」

一行の姿をみつけると、かぼそい狐は華やいだ声をあげて駆け寄ってくる。

ルク 楽勝だったな。

GM 超強がった！（笑）

けい 加護は、使いきりました。

GM 「とてつもない接戦でござりまするね！」（笑）

ダーク ふふ、私は、まだまだ本気ではありませんよ。十琶さんは、大丈夫でしたか？

GM 「.....みなさまが戦って下さったおかげで、わたくしはこのように、大地に足をつけて立つことが叶いました。本当に、ありがとうございます」 深々と、お辞儀をして礼を言います。

ダーク では、ダークもお辞儀を返します。

ルクで？ 報酬は？

GM 「はい。ではルクさま、わたくしの家においで下さりませ。ルクさまご自身の手で、必要な魔導書を選んで頂きとうござりまする」 ひかえめに笑って、ルクに手を差し伸べましょう（と、言いつつ、リアルに手を差し出す）。

ルク んー、どうしようかなあ。

ダーク きゅ！ ってしちゃう？ しちゃう？

ルク ええ.....んー.....（悩）。

けい やっふう！（GMが差し出した手をにぎる）

一同 ええええ！？（笑）

けい げっとだぜ！

ルク では、 さっさと、その古寺に案内しろ。 と、十琶を無視して歩いていく！

GM 無視されたあげくに、他の人と手をつないでしまった！？

ルク あはははは。やっぱり、まだデレるには早いしね。

ダーク では、私は、スワンに話しかけましょう。 あの、スワン。さっきのこと、なにも気にしてない？

GM 「んー？ えっとー、ダークマスターは、肌が白くてキレイだと思う！」

ダーク あ、ありがとう（苦笑）。そうだよ。この背中の傷なんて、キューピッドの羽根が、片方折れたようなものだよ。これも、神の一種の試練だと……！！

GM 「んんん～？ なに気にしてるのか、わかんないけど～。傷は男の勲章だって、ブロイズマスターは言ってたよ！！」

ダーク ……ブロイズ、この子になにを教えるんですか（脱力）。

GM 「あ、ほらほらマスター！ 早く追いかけないと！ けいちゃん、十琶ちゃんをすっごい引きずってる！！」

ダーク ああっ、ちょっと待って下さいー！

ルク ……………はあ（ためいき）。