



ARIANRHOD
アリアンロッド
REPLAY ALLIANCE

～伝説の香辛料～

■ Preplay 10・今回予告 ■

猫見(以降GM)…さて、それではキャラクター作成を開始して下さい。今回はハンドアウトがありますので、皆さんで話し合っ、誰がどのハンドアウトを担当するかを決めてから、キャラクターを作成していただく事になります。

神崎…推奨クラスは…PC1がなし、PC2がウォーリア、PC3がアコライトorメイジですね。

GM…はい。それでは、まずは今回予告から…。

● 今回予告

ヴァンスタール帝国の海の玄関口として知られる港町レブナント。そこには今、多くの軍船が停泊していた。

最近、新大陸アルディオンとの交易船が次々と海賊に襲われ、その討伐に帝国海軍が動くことになった為である。レブナントは、その準備に活気づいていた。

ネオ・ダイナストカバル大首領は、その特需に目を付け、3人の構成員を焼きそばの屋台と共にレブナント支部へ派遣することを決定した。結果、売り上げは上々。連日、長蛇の列が屋台の前に行き止まることとなる。しかし、討伐軍の出航の前日、事件が起きる。

一人の男が噂を聞きつけ、彼らの屋台に焼きそばを食べに来たのである。

その男は「美食将軍」の名で呼ばれる帝国海軍の指揮官であった…！

アリアンロッド「伝説の香辛料」

ネオ・ダイナストカバルの未来は君たちが切り開け！

■ アリアンロッドプレイアライアンス

伝説の香辛料

■ Preplay 01・キャラクター作成

GM…今回のセッションでは、皆さんにネオ・ダイナストカバル構成員のキャラクターを作っていたできます。ですので、キャラクターの作成には「**ダイナストカバル構成員専用出自**」を使用する事が出来ます。

一同…おー。

●キャラクター作成レギュレーション

経験点三〇〇点提供

(推奨レベル8十クラスチェンジorフェイト上昇)

初期所持金…三〇〇点×三〇G十五〇〇G＝九五〇〇G

ギルドレベル…4

推奨ギルドスキル…《蘇生》、《陣形》、《限界突破》

舞台がエリンディルなので、アルディオ大陸ガイドのデータはギルドスキル以外使用不可。

ダイナストカバル構成員専用出自使用可能。

まんま…港町、海賊というキーワードから、ウォーリア／バイキングとかメタを張ってみる。

神崎…とりあえず、今回うちはPC3を担当して、メイジをやってみようと思います。《ファミリア》取得の為にサモナー、あとは、エネミーデータがわからないまま、ただ闇雲に殴ってるだけというのは、リプレイ的に面白くない。敵を分析して戦う方が面白いと思うので、セージも必須ですね。

冴坂…と、なると、こちらはアコライトかなあ？ でも、そうなると、今回のセッションはシーフがないのか。

まんま…じゃあ、こっちはバイキングをやめて、ウォーリア／シーフをやりますね。

ちよつと変わったキャラクターを作ってみよう。

そんなコンセプトでキャラクターを作り始める3人。

冴坂…《サウアイウ》の為に胸部防具と頭防具を買わないのに、何故か全身装備を整えないといけないキャラよりお金が無くなる不思議。

神崎…うーん…《アースウェポン》を削って《超絶魔力》をもうレベル上げるのはどうでしょう？

まんま…確かに、攻撃特化の神崎のキャラが《アースウェポン》をかけてる暇は無さそうな気がします。でも、ゴーレムとか出た時どうしましょう？

冴坂…その時は、うちのキャラがダメージソースになるので心配無用ですよ。

まんま…へ？ 冴坂さんのキャラクターは、アコライト／アルケミスト&バードですよ？ まさかデスポーションとか買うんですか？

冴坂…そんな、無駄なものを買わなくても、私のキャラクターには《ファミナルストライク》という必殺技があります。

GM…(キャラクターシートに目を落とす)うわ、本当に持っている(笑)。酔いどれの斧(一七〇〇G)とか投げるんですか？

冴坂…最終的にはセイントシールド(五〇〇〇G)が13D6の魔法ダメージになってくれます。

まんま…それ、MPでないコストが高すぎますよ(笑)。

冴坂…単発セッションだからいいんだよ(笑)!! このセッションが失敗したら、うちの夏コミの新作が無くなっちゃうんだぞ!! それを考えたらチキンの汚名を着るぐらい何も無いわ(笑)。

GM…ところで、《ファミナルストライク》って【錬金術】判定ですが、当たるんですか？ まさか、その為だけに、《ラビス・フィロソフォルム》なんて、取得しませんよね？

冴坂………何の為の推奨ギルドスキル《限界突破》ですか(笑)。
全員…そこに使うのか(爆笑)！

まんま…まあ、いざとなったら《ポーションピッチ》で、うちのキャラに聖水を投げて貰うという事で《アースウェポン》削りましょう。

GM…《アースウェポン》…削っちゃったか…(ぼつりと)。聖水は高いけど大丈夫かな？

まんま…まあ、そう何度も使うものでもないと思いますし、大丈夫でしょう。

冴坂…なんとなく、この《ラストソング》と《シルヴァリソング》を削って他のスキルに回すと楽になる気がしてきました…。

GM…まあ、確かにアコライトだから《ヒール》があるのに、《ラストソング》は要るのかという感じですね。

冴坂…何を言っているんですか!?! 《ラストソング》は《ヒール》なんて足元にも及ばない究極回復魔法ですよ!?! HPが300点減つても一発で回復しますよ!?!

GM…死にますけどね(笑)。まるでメガザルだ。

冴坂…さて、今回はとても珍しいアイテムを買いました。

まんま…鞭でも持ったんですか？

冴坂…折りたたみ梯子オ!!

神崎…それを、持っている人を初めて見た気がします(笑)。
まんま…効果はともかく、重量5ですよ？ なんでそんなアイテム持っているんですか(笑)。
冴坂…いやあ…今回はお金が足りなくて、MPポーションを所持可能

重量いっぱい買ったという、いつもの手が出来なくてさあ…所持重量が寂しかったんですよ。で、値段の割に重かったから…つい(笑)。

神崎…理由もおかしい(笑)。なんですか？ その「値段の割に重かったから」って(笑)。

GM…(シナリオをチェックしながら) 5メートルでしたっけ？

冴坂…ええ、5メートルです。

まんま…ゼルダの伝説みたいに、梯子を伸ばした先に何の引っかけが無くてもいいんですね(笑)？

冴坂…梯子を伸ばす↓梯子の先に梯子を伸ばす↓伸ばした梯子に乗り、最初の梯子を回収↓伸ばした梯子の先に梯子を伸ばす…と、延々繰り返すと空も飛べます。

GM…出来ません(笑)。
まんま…とりあえず、《ストリートワイズ》を使う時の為に一四〇〇G程残してあるので、ここからポーションを買って下さい。ポーション使いがポーション持ってないと困るので(笑)。

雑談を交えながらPC作成が進んでいく。

『ダイナストカバル構成員専用出自』

本書と同じく、76コミックマーケットにて発行(予定)のダイナストカバルガイドに掲載の、ダイナストカバル構成員専用出自集。ダイナストカバルの改造人間から魔族の協力者、果ては神殿のスパイまで、様々な立ち位置のダイナストカバル構成員を作成出来る。

『超絶魔力』ダイナストカバル構成員専用の追加出自『改造人間D』が持つ特徴。エネミーの特殊能力である『超絶魔力』を取得し、レベル5まで上昇させる事が出来るという非常に強力な特徴である。

『メガザル』国民的大作RPGの魔法。自分のHPとMPをゼロにする代わりに、味方の全てを、HPが完全回復した状態で生き返らせる魔法。

クリミナル



レベル：8
 種族：ヒューリン
 クラス：アコライト/アルケミスト
 HP：58
 MP：60
 フェイト：6
 ライフパス：
 出自[特殊な一族]
 境遇[喪失]
 運命[絶望]

スキル：
 種族スキル
 《プロヴィデンス》1
 アコライトスキル
 《ヒール》1
 《プロテクション》5
 《ホーリーウェポン》3
 グラディエータースキル
 《サヴァイブ》1
 《バトルセンス》1
 《ビーストロアー》1
 バードスキル
 《ディスコード》1
 《アンプロンプチュ》1
 《シルヴァリイソング》1
 《ジョイフルジョイフル》1
 アルケミストスキル
 《ファーマシー》1
 《ポーションピッチ》1
 《エリクサー》1
 《ファイナルストライク》1

装備：
 酔いどれの斧
 セイントシールド
 トラペラスマント
 ポーションホルダー

プレイヤー…冴坂智志

本リプレイのメインライター&DTP担当。

「D&Dがよくわかる本」でこの世界に足を踏み入れた古参プレイヤーだが、プレイ経験自体は今回のメンバーの中では一番少ない。

初期の頃はGMもやっていたが、ここ十年はプレイヤーオンリーで、GMに関してはやるやる詐欺絶賛継続中。

mixi日記を書くのと、ラーメンを食べると、ボードゲームが趣味で、最近HJのカードゲーム「ドミニオン」にはまり中。

「村？ 3金あったら銀貨買う以外に選択肢無いだろ。」

冴坂…と、言うわけで、今まで一度も使った事の無い、地域クラスを使ってキャラクターを作ってみました。

GM…バードのスキルは《アンプロンプチュ》、《シルヴァリイソング》、《ジョイフル・ジョイフル》、《ラストソング》ですか。
冴坂…マイナーアクションでMPポーションを飲んで、メジャーアクションで《ジョイフル・ジョイフル》。あとは《プロテクション》、《ホーリーウェポン》でまんまキャラを支援するのがコンセプトです。

GM…成る程。攻撃のコスト（MP消費）が安いから、《ジョイフル・ジョイフル》で再起動して使おうという考えですか。神崎のキャラクター支援用に《スレノデイ》とかは、持たないんですか？

冴坂…その手があったか！ うーん…ボスエネミーが最初から属性持ちである事に期待しましょう。

GM…あとは…外見設定がやけに細かいですね。

冴坂…SoulDropsという定期更新タイプのネットゲームのキャラクターを流用しているので、最初から色々決まっています。それを利用して、スムーズなロールプレイを目指します。

ナタリー



レベル：8
 種族：フィルボル
 クラス：シーフ/ウォーリア
 HP：97（57+40）
 MP：61
 フェイト：5
 ライフパス：
 出自[滅んだ民族の血]
 境遇[逃亡生活]
 運命[波瀾万丈]

スキル：
 種族スキル
 《トリックスター》1
 シーフスキル
 《ファインドトラップ》1
 《アンビデクスタリティ》1
 《インタラプト》1
 《ストリートワイズ》1
 《ダガーマスタリー》1
 《パタフライダンス》1
 《ナイフパリティ》1
 《ピースティング》1
 アルケミストスキル
 《ファーマシー》1
 《ウエボンクリエイト》5
 《クイッククリエイト》1
 モンクスキル
 《インテンション》1
 《インデュア》1
 モンクスキル
 《インテンション》1
 ウォーリアスキル
 《ボルテクスアタック》1
 一般スキル
 《サクセション》1
 《ハンティング》2

装備：
 三徳包丁
 三徳包丁
 ファインバックラ
 グリーンベレー
 ミスリルクローク
 盗賊の籠手
 長い棒

プレイヤー…神代まんま
 初めてやったTRPGはロードス島戦記コンパニオン
 ……ってことでTRPG暦は察してほしい。
 昔はクループSNE系のシステムオンリーだったのが、
 アリアンロッドが発売された頃からFEAR系システ
 ムにちよっかいを出し始める。
 アリアンロッドの初GMの時、魔法ダメージソースの
 ほぼ無い1レベルPC達にスライムをけしかけてトラ
 ウマを与えたのは、今では良い思い出。
 最近は専らリアル世界とバーチャル世界を逆転させて
 狩猟生活に勤しんでいる狩人さん。

GM…ナタリーは《ウエボンクリエイト》で二刀流、《インヴィ
 ジブルアタック》+《ピースティング》で命中判定5D振るのか。
まんま…ええ。基本ルールブック時代から《ウエボンクリエイト》
 の二刀流はやりたかったんですが、マイナーアクションで用意
 していると攻撃できるのは2ラウンド目以降になってしまつた
 でキャラ作るのが難しかったんですね。

GM…アイテムガイドで追加された《クイッククリエイト》が
 あればセットアップで《ウエボンクリエイト》が使えるし、エ
 ネミーと離れてなければ1ラウンド目のメジャーアクションで
 攻撃できるわけか。しかもマイナーアクション、メジャーアク
 ション共に命中判定に+1Dできるスキルを用意するあたり抜
 かりはないですね。

まんま…ダメージジブリスト系のスキルが無いのは心配ですが、
 《ウエボンクリエイト》二刀流で固定値が高いので戦闘が長引
 けばお得感が増します。また、1ラウンド1回の制限はありま
 すが、《ナイフパリティ》で15点ダメージを軽減できるのは大き
 いですね。

GM…《プロテクション》4レベル相当ですからね。

猫見瑞希…本リブレのGM担当。TRPGサークル「Octahedron」店長。身内から『FEARの回し者』の愛称で呼ばれている。

GMは狭く深くをモットーに、現在はアリアンロッドTRPGばかりな日々。プレイヤーとしてはシステムのなものでもロールプレイ重視でも広く浅く。

エルクーリア

レベル：8
 種族：エルダナーン
 クラス：メイジ/セージ
 HP：35
 MP：80
 フェイト：5
 ライフパス：
 出自[改造人間D]
 境遇[謎を求めて]
 運命[真理]

スキル：
 種族スキル
 《マジックセンス》1
 メイジスキル
 《マジックフォージ》1
 《コンセントレイション》1
 ダンサースキル
 《ダンシングヒーロー》1
 サモナースキル
 《ファミリア》1
 《サモン・フェンリル》5
 《ガーディアン》1
 《ブラッドバクト》1
 《ハイサモナー》1
 《アニマルバクト》1
 セージスキル
 《エンサイクロペディア》1
 《エルディタイト》1
 《オビニオン》1
 《ウィークポイント》1
 《エグザメイン》1
 《マジックオペレーション》1
 特殊スキル
 《超絶魔力》3

装備：
 アークスタッフ
 赤き斜陽の剣
 オリナルコンの髪飾り
 レビテートローブ
 トラベラーズマント
 奥義書



プレイヤー・神崎龍牙
 3人の中ではTRPG暦が一番浅い若手。でもゲーム全般に対しての造詣は、たぶん一番深い。
 社会人となった今でも月に何本もゲームを消化するバ
 イタリテイ溢れる廃人。
 アリアンロッドはPLオンリーだが、ナイトウィザードのGMをやったりする今日この頃。
 旅先でラノベを買い漁るほどの中毒者であるが、シナリオに生かされているかどうかはまー、神のみぞ知るってヤツだ。

G M・サモナーの無属性魔法を取りましたか。
神崎・はい。《サモン・フェンリル》+《ハイサモナー》+《超絶魔力》で10Dダメージを出します。
G M・《フォースブリンガー》を取らなかったわけは？
神崎・《マジックオペレーション》を使ったからです。このスキル、変更後の属性に対してダメージリストできるスキルを持っていないといけないので。
G M・ああ、なるほど。たしかに、属性を変更してしまうと《フォースブリンガー》持っていても意味無いですからね。逆に地属性に変更したら《アースシェイカー》が乗ったりします。
神崎・うまく使うには《超絶魔力》が必須でしたね。
G M・折角のダイナストカバルレギュレーション…使っていたいで何よりです。
神崎・ほぼ自分用になると思いますが《ウィークポイント》でダメージリスト、《アニマルバクト》でシーン攻撃もできます。
G M・《エルディタイト》、《オビニオン》、《エグザメイン》でエネミー識別、アイテム鑑定、情報収集に+1D。防御系の切り札として《ガーディアン》…隙の無いキャラだ。

■ Pepay 02・キャラクター紹介 ■

GM..それでは、キャラクター紹介の前に、GMがキャラクターシートをチェックします。さて、**今回も民族は減んでいるのかな？**

まんま..ここで減んでいます(笑)。《滅んだ民族の血》で《ハンティング》を取得しました。ポチをかう為にうちの一族は犠牲になったのです..。

冴坂..そんなネタスキルの為に民族が減んだなんて(笑)。

GM..《ハンティング》という事は、きつと狩猟民族だったんですね(笑)。さて、それでは皆さんキャラクター紹介をお願いします。

PC1..担当・冴坂

コネクション..キール・ロワイヤル

(ダイナストカバル・レブナント支部 支部長)

関係..同志 推奨クラス..なし

君はレブナント支部の支部長、キールとは長い友人関係にある。

かつては、同じ遊撃隊として共に神殿と戦った戦友だ。

彼からの救援要請により、大首領は二つ返事でキミの指揮する遊撃隊を屋台と共に彼の元に向かわせた。彼との再会に、君は心躍らせた。

冴坂(以下、**クリミナル**)..名前はクリミナル。記憶を失って倒れていたところを、ダイナストカバルに拾われ、今に至ります。拾われた恩と、記憶喪失前に何かあったのか..「神殿が何故かムカツク」という理由

「今回も民族は減っているのかな？」

「アリアンロッド拡張データブッククイーンフォースで追加された出自《滅んだ民族の血》のこと。これと《特別な血統》は、

なんでも好きなスキルがとれて、しかも取得したスキルはレベルアップ可能という非常に強力な出自の為、人気がある。

「ポチ」 獵犬『1G参照』のこと。たった5Gで、《ハンティング》のSLを+1してくれるスグレモノ。5GでSLが上昇し、重量もゼロと書くとても強そうに見える(が、騙されてはいけな)。

から、ダイナストカバルの構成員として活動しています。

まんま..それ、めっちゃ記憶操作されてそうじゃないですか(笑)！

GM..ちなみに、コネクションのキールとの関係については、何か考えていますか？

クリミナル..昔キールさんの率いていた遊撃隊の一員で、キールさんが引退した後、遊撃隊を任されているという設定です。

PC2..担当・まんま

コネクション..フリッツ

関係..借り 推奨クラス..ウオーリア

君はかつてフリッツという男に命を救われた。短い間であったが、彼の豪快さや食に対する異常な執着心は今でも鮮明に覚えている。

レブナントの街で繁盛する屋台の前で、キミは彼と再会する。そして、その時、彼の正体も知ることとなる。美食將軍として恐れられた彼を..。

まんま(以下、**ナタリー**)..名前はナタリーと言います。うちの一族は究極の料理のレシピを持っていた為、謎の組織からレシピと命を狙われていたわけです。その、謎の組織の暗躍によって一族は滅亡し、生き残ったのはナタリーとポチだけになってしまいました。

GM..なるほど..《サクセション》で究極の料理を手に入れたんですか。**ナタリー**..いえ《サクセション》で究極の料理を手に入れたのは盗賊の籠手の方です。究極の料理は所持金で購入しました(笑)。謎の組織の追っ手から逃げ

回っている時、ダイナストカバルから救いの手を差し伸べられ、追っ手からの隠れ蓑として、現在はダイナストカバルに身を寄せています。
クリミナル…盗賊の籠手が先祖伝来…究極の料理のレシピとやらを巡る騒動の原因は、どうもナタリーの一族の側にある気がしてならないぞ(笑)。

神崎…む…無駄にキャラが濃すぎる(笑)。ところで、究極の料理を抱えて逃げ回っていたんですね？ 既に腐ってませんか？ それ…。

ナタリー…最期にボクにこれを託した母はこう言いました…「良いですかナタリー…決してこれを開けてはいけませんよ？」と…。

クリミナル…きつと、腐ってるから開けちゃいけないんだ(笑)。

PC3…担当・神崎

コネクション…ゼーナ

関係…友人 推奨クラス…アコライトorメジ

君はエルクレスト学園での潜入中、一人の友人を得た。

君の同期生であり同じ寮で共に生活していた少女、ゼーナは薬草学の専攻であり、卒業後も故郷のヴァンスターで薬草学の研究を行っているという。

今回の件、きつと彼女の知識なしでは解決することはできないだろう。

神崎(以下、エルクーリア)…幼い頃から身体が弱く、ずっと床に伏せていたんですが、とある医者に診せたところ、その原因は、エルクーリア自身に秘められた強力な魔力が身体に悪影響を与えている事によるものだという事が判明しました。医者の手により、身体に特殊な魔力結晶が埋め込まれ、魔力をコントロールする事が出来るようになり、今では普通の生活が送れるようになりました。

GM…なるほど、その手術によって《改造人間D》となったわけですね。

エルクーリア…はい、その時の恩を返す為に、ダイナストカバルに協力しています。エルクレスト学園に通っていた頃は、まだ身体が弱く、ルームメイトのゼーナに助けられながら学園生活を送っていたという設定です。

GM…そうなる、改造手術を受けたのは学園を卒業後という形にハンドアウトを修正しますね。

クリミナル…卒業後に改造手術…元クラスメイトが、同窓会あたりで再会した時に「怪人・ホタテ女」とかになってたら泣くなあ(笑)。

GM…きつと、病弱なエルクーリアを、アコライトスキルでサポートするのが、学園での彼女の日課だったんですね。

クリミナル…病弱なエルクーリアをサポートするスキル…《レイズ》？
エルクーリア…《レイズ》が日課って、それじゃ毎朝起きると冷たくなってるみたいじゃないですか(笑)。

ナタリー…きつと毎朝エクセルサーガみたいな事に(笑)。

GM…えーっと。話を戻すと、ゼーナさんは君と同じ時期に卒業後、帰郷し、今は実家のヴァンスターにいるようです。

GM…これで全員のキャラクター紹介が終わったわけですが…ナタリーのコネクション。フリッツ將軍との関係がまだ語られてませんね。

ナタリー…えー、ボクは過去、フリッツ將軍に命を救われたらしいのですが、ボクはその事を覚えていません。

GM…何イッ(笑)！

クリミナル…すげえ！ まんまサンの48のGM殺しのひとつ「ハンドアウトクラッシュャー」だ(笑)。

ナタリー…借りは忘れる主義なので。

GM…いや、まあいいや(笑)。

クリミナル…いいのか(笑)。「今でも鮮明に覚えている」とか、ハンドアウトに書かれてるのに(笑)。

■ PreTag 03・ギルドスキル決定

GM…さて、ギルドスキルはどうしますか？

ナタリー…今回のギルドレベルは3なので、『蘇生』『派遣販売』『祝福』

…あとは『陣形』？

クリミナル…いや、推奨ギルドスキルに『限界突破』がある…これはおそろく『限界突破』を使わないと倒せないエネミーが出ますよという、GMからの警告だろう。

ナタリー…『限界突破』しないと当たらない、避けられない、ダメージが通らない。殺意が高すぎる…。うーん…そうなると、何を切ったら…。
エルクーリア…『陣形』ですか？

クリミナル…それも推奨なんで微妙かな。まあ、私には『ピーストロアー』という個人陣形があるが。

GM…いや、『ピーストロアー』はエネミーと【精神】の対決で勝たないといけませんよ？

クリミナル…何を言っているんだね？『ピーストロアー』は、自分や仲間にかけるものだよ？…自分の吠え声に驚いて、自分が逃げ出すって、ビジュアル的に非常に「どうなの？」って気がするけど(笑)。

GM…きつと…「キャンキャン！」って吠えながら移動していくん

ですわ(笑)。

ナタリー…それじゃあ負け犬の遠吠えになってしまう(笑)。

クリミナル…まあ、『ファミリア』もあるし、私の『ボーションピッチ』もあるから『祝福』は持たずとも大丈夫だろう。と、言うわけで、ギルドマスターはPC1の私。ギルドスキルは『蘇生』『陣形』『派遣販売』『限界突破』。ギルド名はアライアンスに決まりました。

GM…了解です。あとは、プリブレイで解放しておくスキルがあったら申告して下さい。クリミナルは『サヴァイブ』は解放しないんですか？
クリミナル…ああ、いつ解放しても問題の無いスキルだから、ダメージを受ける時に解放するよ。

GM…さて、それではいよいよセッション開始となります。今回は、前のプリブレイ本の時のようなぬるい戦闘バランスでは無いので、皆さん頑張ってください(笑)。

ナタリー…いや、あの時はみんなかなりのガチキャラだったし、たまたまPCとエネミーの相性が良かったから楽に見えただけで、別に又ルくは無かったですよ!?

クリミナル…全滅してセセッション失敗したら、うちの夏コミの新刊が無くなってしまうので、猫見ジnkクスを回避すべく皆で気合い入れて頑張ろう(笑)。

「きつと毎朝エクセルサーガみたいな事に」少年画報社より刊行されている、六道神土著の青年漫画の登場人物ハイアットさん(通称ハッちゃん)は、何かあると死ぬ。特に何もなくても死ぬ。朝起きると死んでいる。等、気が付くと死んでしまう(謎の薬や、一定時間の経過で生き返ります)。

「プリブレイで解放しておくスキルがあったら申告して下さい」猫見GM環境下では、『キャリバー』や、『ファーマシー』はプリブレイ以外での解放不可。『インテンション』は、プリブレイ以外で解放した場合、最大HPが上昇するだけ(現在HPは上昇しない)という仕様になります。GMによっては、スキルを解放するといきなりキャリバーがウエポンケースに収納されたり、HPボーションがレベル分バックパックの中から出てきたりするようです。

「前のプリブレイ本」75「ミックマーケット発行」アライアロード MIRAGE「白銀の遊戯場」の2つ。

「猫見ジnkクス」猫見GMがプリブレイ用にセセッションを開催すると、PCが死亡してしまうという悲惨なジnkクス。これにより、過去2回プリブレイ本企画がお流れになっている。ちなみに「アライアロード MIRAGE」白銀の遊戯場」は、上手くいったセセッションをプリブレイ化したもので、プリブレイの為のセセッションでは無い。

■ Opening Phase 01・大首領の間■

フィンジアス島にあると言われるネオ・ダイナストカバル本部。

玉座から一人の男が立ち上がり、遊撃部隊・アライアンスの面々に声をかける…。

「よくぞ集まった。我が精鋭達よ！」

クリミナル…ははー。と、片膝を付きます。

エルクーリア…ダメだ！　なんだか、凄いやられフラグっぽいオープニングだ（笑）。

ナタリー…なにか御用ですか？

大首領（GM）…うむ、お前達に来てもらったのは、我が組織にとつてもお前達にとつても良い話があるからだ。

ナタリー…ご馳走ですか？！

大首領（GM）…間違っではない。ただし作るのはお前達だ。

ナタリー…ボク食べる方が好きなんだけどなー。

クリミナル…ふむ、私たちが？

大首領（GM）…うむ。これを見るがいい！　と大首領が叫ぶと、構成員達がババツと覆いを取り去る。と、中からは「ヤキノバ」と書かれた屋台が出てきました。

クリミナル…一瞬、「微妙だ」…という表情を浮かべるも、大首領の前なので「おおお〜！！」と、驚きの声を上げます（笑）。

一同…律儀だ（笑）。

ナタリー…焼きそばかー。

大首領（GM）…お前達のために用意したこの屋台、この屋台を引いて、我が同胞達のいるレプナントという街まで行くが良い。

ナタリー…この屋台をそこまで引いていくんですか？

大首領（GM）…うむ。なにか問題があるかね？

ナタリー…凄く重そう…。筋力の一番高そうな人は…と周りを見回します。

大首領（GM）…案ずるな。これは技術開発部が総力を結集したものと…なんと騎乗状態になれる優れものだ。

GM…データは、「リブレイ・ルージュナ1 ノエルと白馬の王子」の332ページを参照して下さい。屋台に乗ることで騎乗状態になり、騎乗状態のキャラクターの移動力をマイナス5します。

ナタリー…それは騎乗っていつのかな〜（笑）。

GM…このアイテムは装備欄の右手、左手に装備していない時に限り騎乗できる…らしい（笑）。

大首領（GM）…何故、お前達をレプナントに向かわせるのかというその理由だが…。これから数週間後、帝国海軍が海賊退治に向かうらしい、との情報を入力した。

クリミナル…PLは今回予告で予想がついていますが、PC的には知らないの…「焼きそば屋に扮して、帝国海軍の動向を探れとの事でしょうか？」と、問いかけます。

大首領（GM）…うむ、それも悪くないが、お前達にはもつと重要な任務がある。海賊退治の為にレプナントには帝国海軍が集結している。と、いうことは、そこで特需が見込める筈…お前達はそこで屋台を出し、組織の活動資金を稼いでくるがいい！

ナタリー…分かりました。戦争特需で、死の商人ならぬ、幸せの商人になつてきます。

大首領（GM）…うむ、キャッチフレーズはそれでいこう（笑）。

クリミナル…ははー。と、頭を垂れながら「また、こういう仕事か。」と、微妙な表情をします（笑）。

大首領（GM）…すでにレプナント支部の方には連絡を入れ、協力を要請してある。彼らと協力して、焼きそばを売りに売りぬいてくるがよ

いー!

クリミナル…ははーっ！ 必ずや、レプナントの街をソースの香りで満たして参りましょう！

大首領 (GM)…とところで、焼きそばの焼き方はお前達分かってるな？

エルクーリア…分かってはいます。焼いたことはありませんが。

ナタリー…焼いたことはあるけど忘れちゃった。

GM…ふむ。そうだな。では…と、言って大首領は玉座から立ち上がり、屋台の方へ歩み寄り「こつやるのだ(ジューツ)！」と、華麗なコテさばきで焼きそばを焼き上げていきます。

クリミナル…なんてフレンドリーなんだ(笑)。

大首領 (GM)…トラン・セプターにもこつやるって焼き方を教えてやったものだ…。

ナタリー…大首領が泣いています…。

GM…その後、君たちが食べた焼きそばはちよつとしょっぱかった。と、いうわけで、君たちは大首領から焼きそばの焼き方を伝授されました。君たちが焼きそばを焼く判定に+1Dのボーナスをあげます。

ナタリー…そもそも判定は何を使うんだろう？

エルクーリア…【器用】判定じゃないですか？

GM…焼きそばを焼くのは【器用】判定で行います。

エルクーリア…じゃあ、私の出番は無いですね。

クリミナル…私は、鼻歌を歌いながら焼けば、美味しい焼きそばが出るぞ？ 《アンプロンプチュ》で、3D+9だ。

大首領 (GM)…おお、それは素晴らしい。

クリミナル…その代わり、片手にセントシールドを持ちながらじゃないと達成値が下がる(笑)。

エルクーリア…焼くのに両手を使うから、駄目じゃないですか(笑)。

ナタリー…いつそ、ヘラの代わりにセントシールドを両手に持って、こつジューツと(笑)。

クリミナル…盾は両手に装備しても達成値は上がらないんだよ(笑)。

それに、ソースの染みついたセントシールドを下取りに出すとか、恥ずかしすぎる。

GM…それは神殿の開発部から呼び出されそうだ(笑)。

エルクーリア…焼きそばを焼いている時に、神殿の衛生課から呼び出される方が先だと思えます(笑)。

大首領 (GM)…さて、レプナントの支部長だが、クリミナルは旧知の仲だったな。キール・ロワイヤルという男だ。

クリミナル…ほほう、彼がですか、だいぶ出世しましたね。

大首領 (GM)…うむ、大幹部一歩手前といったところだ。

クリミナル…大幹部一歩手前…じゃあ、全然気にした様子もなく「これはこれは、出世に取り残されてしまいましたね。」みたいな事を言います。

大首領 (GM)…うむ、日々精進したまえ。

クリミナル…さて、旧友との再会を楽しみに、みんなでレプナントへ向かいますか？

大首領 (GM)…では、行くが良い我が精鋭達よ！

一同…ハハーツ！

■ Opening Phase 02・ネオ・ダイナストカバル レプナント支部■

GM…君たちは急ぎに急いで屋台を引き、本部を出て一週間後、レプナントの街にたどり着きました。レプナントの街は話に聞いていたとおり、帝国海軍が押し寄せ、特需に沸いています。

「盾は両手に装備しても達成値は上がらないんだよ」アイテムガイド以降のルールでは、そもそも盾はひとつしか装備出来なくなりました。

ナタリー…おお、人がイッパイいる！

GM…帝国の海軍兵が、せわしく巨大な軍船に荷物を積み込んでいたり、武器商人たちが海軍兵と商談をしていたり、普段から活気のある街なんです。今日はそれに輪をかけたような盛況ぶりです。そんな中を、君たちは屋台を引きながら、ネオ・ダイナストカバル・レブナント支部目指して進んでいきます。

エルクーリア…日の光に当たるのが嫌なので、私は屋台の中で涼んでいます。

GM…さて、街に入ってからしばらくして、君たちはレブナント支部の前まで辿り着きました。

クリミナル…ふむ、中心地区からは離れているのか？ まあ、ダイナストカバルの支部だもんな。普通に一軒家として建ってそうだ。

GM…レブナント支部は、長屋の中の一軒です（笑）。

クリミナル…想像を超えて貧乏だ（笑）。

ナタリー…（ドアノブを捻るジェスチャー）ちわく。焼きそばお届けに来ました。

クリミナル…（ナタリーをつまんで捨てるジェスチャー）キールはいるかい？

GM…ガチャッと開けると、内装だけは立派なバーになってますね。

ナタリー…《ギルドハウス》。それはきつと《ギルドハウス》+《サルーン》だー（笑）。

GM…なかなかかしつかりとした酒場です。よくよく見ると、「PUBダイナストカバル」と書いてあります。

エルクーリア…ダイナストカバルって堂々と名乗ってるんですか（笑）。
GM…「ああ、よく来たな、クリミナル。それに同志の諸君。」出てきたのは、ピッチリとしたスーツに身を包んだナイスダンディと言言葉が非常によく似合う男です。

クリミナル…やあ、久しぶりだね、キール。

ナタリー…TRPGでダンディと言われると、どうしてもクレオパトラ・ダンディのイメージが（笑）。

GM…具体的なイメージを出すと、Gガンダムストーリーカー。あんなのが出てくる。だがしかし！彼の腰からは二股の猫尻尾が見える。

クリミナル…なんだ、そのロリコンフェニックスのBF団みたいなのは（笑）。

ナタリー…キールさんってどういう改造を受けたんですか？ と、クリミナルに耳打ちします。

クリミナル…ええっと…最期に会った時もそんな風でしたか？

GM…いえ、クリミナルが知っているキールには、そんなものは付いていませんでした。

ナタリー…一体何があったんでしょうね？ クリミナル、ちょっと聞いてみてくださいよ（笑）。

クリミナル…えー？ どうせ伏線でもなんでもないような、口クでも無い話しかされなと思うんだけど（笑）。「やあ、キール。ところで、そのイカした尻尾はどうしたんだい？」と、作り笑いを浮かべながら聞きます（笑）。

ナタリー…最近レブナントで流行しているという、噂のコスプレですね!?

キール（GM）…いや、コスプレではないのだ。お前達は知らないかもしれないが、私がこの支部に着いた早々神殿と大きな抗争があり、私は重傷を負ったのだ。その、私の命を取り留めるために大首領様が改造してくれたのだが、その副作用とでも言つべきものかな。

ナタリー…そんなオモシロ…いたたまれない姿になったのはそのせいでしたか。

キール（GM）…だが、なかなか便利だぞ？ 彼は、尻尾をまるで手であるかのように上手にグラスを持って、キュッキュッと拭いている。

クリミナル…ますますロリコンフェニックスみたいになってきた（笑）。

ナタリー…わーい。気持ち悪いです。(笑)。

クリミナル…うーん、一般の人も利用するバーだから、あまりそれをやらない方が良くないかな？ 引きつった笑いを浮かべます。

ナタリー…うわー、キモカッコいいです。

キール (GM) …キモくない(笑)！ 大丈夫だ。店をやるときはこれにはまってる。着脱式で便利だぞ？ ポンツと尻尾を根本から引き抜きます。

ナタリー…普段から外しておけば良いんじゃないかな？

クリミナル…え？ それ付けてないと生き残れなかったんじゃないかかったのか(笑)？ とまあ、積もる話もあるが…いや、積もる話だったのか？ 今の(笑)。大首領から今回こういう命を受けてだな、屋台を引つ張ってきたわけだ。

キール (GM) …うむ。話はすでに聞いています。そして、場所もすでに部下に確保させた。

ナタリー…一等地ですよな？

キール (GM) …無議論だ！ 3日前から場所をとっているぞ。

エルクーリア…花見の場所取りみたいですね(笑)。

キール (GM) …ああ、時間交代でやらしている。そう言えば、そろそろ交代の時間だな。

クリミナル…まあ、つもる話もあるが、任務の方が優先だ。では行く

とするよ。と、キールに手を振って出発します。

ナタリー…そうですね、場所を見させてもらいましょう。

■ Opening Phase 03・屋台出店 ■

GM…さて、君たちが訪れたのは、非常に見晴らしの良い場所で、軍船のすぐ近くです。辺りを見回すと、デカイ軍船が一つ、二つ、三つと並んで停泊しており、そこに、帝国海軍兵たちが忙しそうに物資を運びこんでいます。今は昼前、君たち以外にも特需を見越して屋台の姿が多数見え、帝国海軍兵が列を作って昼飯を買いに来ています。

クリミナル…さて、さっそく我々も始めるか。

エルクーリア…それでは、作りましょうか。

GM…私は帰って寝てもよろしいでしょうか？ 」と、目の下にクマを作った構成員が君たちに尋ねます。

クリミナル…ああ、ご苦労だった、とねぎらいの言葉をかけ、敬礼しながら見送ります。

GM…構成員は君たちに向かって高々と敬礼し、本部へと帰っていきます。

エルクーリア…こんな炎天下で場所とりだなんて、私なら今頃死んでますね。

「**クレオパトラ・ダンディ**」ダブルクロスリブレイトワイライト2にて登場した敵役。ナチスドイツの超人兵士で、金髪縦ロール、薔薇の刺繍のはいったSSの軍服、筋骨隆しい、身長190センチの白人男性でお姉口調、とツツコミ所は多々あれど、そのダンディズムに惚れ込む者も多い。

「**Gガンダム**の**ストーカー**」アニメ作品・Gガンダムの登場人物。髪型はオールバックで、赤いスーツにピンクのシャツ、口ヒゲ、眼帯といういでたち。小指を立ててマイクを握るのが癖。主に前回までのあらすじ紹介や次回予告を担当する。

「**ロリコンフェニックス**の**BL団**」角川書店から刊行されている松林哲著の青年漫画『迫る魔の手から、少女を救うのは俺しかいない！』そう決心し、極楽島のマスクを被り、少女を狙う悪の組織と(時には理解の無い国家権力と)誰にも理解されない孤独な戦いを続ける正義の26歳ニート！ BL団は主人公の敵役(？)で、BL団のボスは、自在に動く尻尾を股間に装備した怪物人物である。

GM…さて、それでは、焼きそば売りのルールを説明します。

PCは、「呼び込み係」、「焼きそばを焼く係」、「レジ係」に分かれる。1日1回、その日の売上げ判定を行う。「呼び込み係」は、「幸運」判定を、「焼きそばを焼く係」は【器用】判定+1D（大首領直伝の焼きそばテクニク）、「レジ係」は【知力】判定を行い、達成値×1〇GがPC達の収入になる（クリティカルした場合は、出た6の目の分だけ振り足す（この時はクリティカルもファンブルも起こらない）。ファンブルした場合は0Gとなる）。

GM…海軍の出発まで、残り3日あるので、3回判定を行う事が出来ます。3日間で稼げるだけ稼ぎましょう。

クリミナル…凄い！いきなりポーンが出たなんて：MPポーションが買い足せるじゃないか！とりあえず、【知力】【器用】は、それぞれ本職の君らに任せて、私は《アンブロンプチュ》で呼び込みをやるっ。

ナタリー…みんなはフェイトを何点注ぎ込みますか？

エルクーリア…こんな序盤から、それはやめて（笑）！

クリミナル…とりあえず、稼ぎからポジション代は出るみただから、《アンブロンプチュ》は使い放題だな。《シルヴァアイソング》を残しておいて良かった（笑）。

ナタリー…しまったー、《ラッキースター》を取っておけば焼き係をクリミナルに押し付けられたのに！

GM…では初日。「お、なんか新しい屋台ができたみたいだぞ。行ってみるか？」「なに!? ダイナストカバルか。ダイナストカバルと言えはあのパブの名前だよな？」「ここにも出張店を出してたのか。これは行くしかないな。」君たちが屋台の準備を始めると、それに気がついた海軍兵達が、君たちに熱い視線を送っている。

ナタリー…けっこ、有名なんだー。

エルクーリア…秘密結社にあるまじき有名なですね（笑）。

GM…ヴァンスタアでは、大神官マティアスが降格されたため、ダイナストカバルも結構表立って活動できるようになりました。

ナタリー…そういう時代かー。

クリミナル…それでは、呼び込みを開始します。とりあえず《アンブロンプチュ》。3D+9：出目は13で、達成値は22です。

GM…さて、さて、それではどんな演出で呼び込みをしますか？「白馬の王子」の時みたいに、踊りでも踊りますか？

クリミナル…支部においてある鐘や太鼓を鳴らしながら呼び込みをします。「フツフツポーン（笛の音）。カバル焼きそば新規オープン、美味しいよー。」みたいな感じで。

GM…なんだ、その華の無い演出は（笑）！では、クリミナルは220人の海軍兵たちを呼び込むことに成功しました。

ナタリー…クリミナルー、いきなり人を集めすぎだよ（笑）！

クリミナル…うむ、ガンガン焼いてくれたまえよ（笑）？

GM…さて、焼ききれるかな？

ナタリー…仕方ないなー。じゃあ大首領直伝の焼き方に、ボクなりにオリジナル技を加えてみるよーと言いながら（笑）。

GM…そ、それは、ちよっとオリジナル要素を出そうとして失敗するという、料理が下手な人にありがちな（笑）。

ナタリー…三徳包丁を両手に構えて、コテの代わりにしてジュースジュースと上手く焼きます（笑）！ 3D+7（ダイスを振る）：20です。かなりさばいたー。

GM…うん、焼くのは問題無さそうだね。さて、呼び込みました。焼きました。あとは、会計をさばききれるかな？

エルクーリア…目の回るような急がしです。

クリミナル…エルクーリアは、セージでなんか便利スキルとってこな

かったのかい？ 《メモリコンプリント》とか。

エルクーリア…そこまで余裕はありませんでした。うーん…《ダンシングヒーロー》使ってもいいんだけど。

GM…行為判定として扱いますので、《ダンシングヒーロー》や、フェイトを使ってもOKです。

エルクーリア…フェイトは《ダンシングヒーロー》と《ファミリア》の開放で、すでに残り3点しかないので温存します。《ダンシングヒーロー》と言いながら、踊ってレジ係をこなします。3D+9（ダイスを振る）で、達成値は16。

GM…では、すでに焼きそばを受け取って、会計まだかよと叫ぶ声が後ろから聞こえてきますが、なんとかお客さんをさばきました。達成値の合計は58なので、五八〇Gの売り上げが上がりました。

クリミナル…なんだかさっそくハシゴ売り飛ばして、MPポジション所持重量いっぱいに買えちゃいそっだよ？

ナタリー…なに言いだすんですかー（笑）。

PC達は、2日目も五七〇Gを売り上げ、初日と併せて一一五〇Gを手にした。

GM…さて、三日目ですが、三日目の前にマスターシーンを入れます。

ここは帝国海軍の会議室。將軍の副官が、これからの海賊退治についての準備の進捗状況や、皇帝陛下からの激励をその場に居並ぶ士官達に報告している。

真剣な表情の士官達の中で、それをひとり退屈そうに聞いている一人の巨漢の男…今回の海賊退治の総指揮官である、フリッツ將軍である。

フリッツ (GM)…退屈だのう。

GM…副官が「まー、そう言わんでください將軍。出港はあと一時間後ですから。」と、言つて、將軍をなだめる。

フリッツ (GM)…む、なにそっなのか!? と、彼は時計を見て、むう！これはいかん！と、立ち上がりませう。

副官 (クリミナル)…は？ まさかお昼ごはんですか？

フリッツ (GM)…うむ、俺はちょっと昼食をとつてくる。後の会議はお前達だけで進めろ。

副官 (クリミナル)…しよ、將軍!? 総指揮官抜きで、我々は一体何を話したらいいんですか？

フリッツ (GM)…よし、ではお前をこの会議の総責任者に任命する。むう…この俺とした事が、あやうく会議の為に、昼食をおろそかにするところであつた。

副官 (クリミナル)…止めるのも構わずにさかずかと会議室から去っていく將軍の背中に「しよ、將軍。」と、情けない声をあげます（笑）。

GM…では、三日目です。出港してしまえば、この焼きそばも食べられなくなる…君たちの屋台には、いつにも増して長蛇の列ができていく。

ナタリー…肉が足りなくなるかも。ポチ！ その辺から「にく」取ってきて。

GM…えー、そうするとポチはですね？ お腹を仰向けに「ゴロンとひっくり返り。何もかもを諦めたような表情を浮かべます。

エルクーリア…エクセルサーガのメンチじゃないんですから（笑）。

ナタリー…酷い！ それは酷い（笑）！

ポチの活躍もあつて(?)か、ナタリーの判定はクリティカル。3人は、三日間で最高の、六九〇Gを売り上げた。

GM..では、いつもよりすばらしい売り上げをあげ、帝国海軍兵が満足した顔で帰っていく最中、そこらへんの海軍兵の15倍はありそうな身長のエューリンが君たちの屋台へと向かってくる。

ナタリー..なんだろう、あのいかついオッチャンは？

GM..男が君たちの方に近づいて来ると、海軍兵達が急いで道を空け、周囲が静まり返る。

フリッツ (GM)..三人前もらおうか！

ナタリー..三人前!?

クリミナル..と、言うか、キミはこの人見て、何か思うところは無いのかね(笑)？

ナタリー..そうだ、思い出さなければいけないのか！

GM..彼はナタリーのことについて気付いていない

ナタリー..じゃ、こっちも気付いてないフリして焼くのに専念しよう。

GM..彼は代金を支払い、焼きそばを受け取ると、すぐ近くのベンチにどっかりと座り、瞳をカッと見開き、ズズズーっつと焼きそばを味わっている。そして、3つをわずかの時間で平らげ、無表情で立ちあがると、君たちの屋台の方へのっしと引き返してくる。

フリッツ (GM)..貴様ら、ダイナストカバルの者だな？

クリミナル..看板に書いてあるから、ごまかして逃げるわけにはいかな(笑)。いかにも。我々はダイナストカバル・レブナント支部である。

フリッツ (GM)..責任者は誰だ！ 出て来い！ と、問いたたします。

ナタリー..ボクじゃないですよ？ ととぼけます。ボクに何の責任もないです。

クリミナル..はて、犬の毛でも入ってましたか？ でしたら、今すぐに原因を包んでお土産に差し上げますが。

ナタリー..原因って、ポチ？ ポチのこと(笑)？

フリッツ (GM)..貴様がこの屋台の責任者か？ なんだ、この焼きそ

ばは！ 俺が食べたかったのはこんな焼きそばではない！

クリミナル..「何をしたかは知らないが、後でお仕置きな？」と、ナタリーにアイコンタクトします(笑)。

ナタリー..ボク、何もしてないよ(笑)!!

クリミナル..何をおっしゃっているのか分かりかねます。これは先祖伝来の我が屋台の味ですよ？ 皆様も美味しいと言って召し上がってらっしゃる。

フリッツ (GM)..先祖伝来だと？ 俺がラインで食った味はこんな味ではなかったぞ！ この俺を感動させたあの味！ あの味を出すのが貴様らの屋台ではないのか！

ナタリー..なんだろう。この無駄に熱い言い回しを昔聞いたことがあるような、ないような…。

フリッツ (GM)..そなこわっば！

ナタリー..こわっばって言われた！ ボクのこと？

フリッツ (GM)..貴様、あの時の助けた娘だな？

ナタリー..なんのことですか？

フリッツ (GM)..そうか、覚えておらぬのか…。貴様、ダイナストカバルの手の者だったのか。覚えておらぬという事は…頭を改造されたのか？

ナタリー..おわろ！ なんかボクにすごく失礼なこと言ってるよ？ この人(笑)。いくらボクの【知力】が2だからって…。

GM..それでは、ナタリーはここで知力判定を行ってください。

ナタリー..【知力】判定!?

GM..達成値6ぐらいで、フリッツ將軍の事を思い出します。

ナタリー..6という事は、2Dで4…(ダイスを振る)…あく出てしまっただ(笑)。

GM..では、キミは彼のことを鮮明に思い出した。キミが組織に追われていた時、身を挺して助けてくれた男です。

ナタリー：ハッ！ このオッチャンは…あの時の人が。思い出したよ。こんなところで何してるの？

フリッツ（GM）：うむ。貴様にはあの時名乗っていなかったがな、俺は帝国海軍の将軍だ。

ナタリー：へく。それじゃああの時の恩返しに、もうちょっと焼きますか？

クリミナル：いや、もつと驚きたまえ。命の恩人が海軍の将軍だったんだぞ（笑）。

フリッツ（GM）：いや、腹は十分に膨れた。が、そっか…貴様らは、あの時の味を知らぬと言っか。それであれば、尚のこと、貴様らに用は無いな。

GM：フリッツが「バチン」と、指を鳴らすと帝国海軍がザッと集まってきたですね、一斉に整列する。

クリミナル：ふむ、ただならぬ雰囲気になってきたね。

フリッツ（GM）：（フンツと鼻で笑い、腕を組んで）、貴様らダイナストカバルの生殺与奪は、我が陛下より好きにしようと言われている。この意味が分かるな？ そして何より、この街で屋台を出すと言っているのであれば、この俺が認めたものでなければ出すことはできぬ。まさか、そのことを知らぬとは言わさんぞ!?

エルクーリア：そっなんですか？

GM：そっなんですか。そんなわけで、他の屋台もかなりレベル高いです。

クリミナル：ふむ、ならば一体どうすればよろしいので？

フリッツ（GM）：もつ分かるであろう。あの時の、ラインで俺が食べ

たあの味をここに再現せよ！ それが出来ぬと言っているのであれば、この屋台は、貴様らの支部もろとも取り潰しだ。

ナタリー：その焼きそばは誰が作ったんですか？

フリッツ（GM）：風の噂によると、その男は、貴様らの組織にはもういないぞうだ。だが、出来ぬとは言わさんぞ！

ナタリー：もういない人…ハッ：まさか！ ボクのおじいちゃん!?

GM：いや、違うだろ（笑）。

クリミナル：とりあえずナタリーの頭を素手でボカンと殴りながら…なるほど、早い話がその味を再現すれば、ここに店を出すのは自由。ダイナストカバルの支部も今まで通りに存続できるという事で…言は無いね？

ナタリー：い、痛い…。

フリッツ（GM）：うむ、と彼は無言で頷く。俺はこれから一ヶ月かけて海賊どもを退治していく。期間は俺が帰ってくるまでの一ヶ月。それまでにその焼きそばを完成させてみせろ。

クリミナル：はい、お膳立てはしたぞ、と、ナタリーの肩を叩きます。

ナタリー：よし！ それじゃあ、その時よりも美味しいものを作ってあげようじゃないか！

フリッツ（GM）：なに!?

一同：山岡さん さ———（。）———

フリッツ（GM）：大きく出たなこわっぱ…。相当な自信があるようだが、そこまで言って、出来ませんでしたでは済まさんぞ？ ふむ、そっ

「**エクスセサーガのメンチ**」少年画報社より刊行されている、六道神士著の青年漫画の登場人物（?）。主人公達には「非常食」として飼われている動物で、主人公達の財政が逼迫する度に命の危機に怯える日々を送っている。名前の由来は「脂っこくて美味しそうなる名前だから」。

「**山岡さん**」小学館より刊行されている、原作・雁屋哲・画・花咲アキラの青年漫画の主人公。「可哀想に…本当の○○を食べたことが無いんですね」「らしいですよ、本当の○○を食べさせてあげますよ」等という、挑発的な台詞回しはあまりにも有名。

えは貴様、あの時言っていたな。究極の料理を生業にしている一族の生き残りである。

クリミナル・エルクーリア…ナタリーにそんな過去が!? と、わざとらしく驚きます。(笑)。

ナタリー…あれ？ 話してなかったっけ？ と、とぼけます。

フリッツ (GM)…よかるう、そこまで大言壮語を吐いたからには、一ヶ月後を楽しみにしているぞ？ では、今より海賊退治に向かうぞ！

GM…フリッツ將軍の声に、「ハッ！」と帝國海兵が一斉に彼に敬礼し、フリッツ將軍に率いられて去っていきます。帝國海兵の姿が見えなくなった後、脇で見ていたキールさんがツカツカと歩いてきて「厄介な事になったな。」と、話しかけてきます。

エルクーリア…見ていたのですら、もう少し助け船を。(笑)。

キール (GM)…私が出たからと言って、あの將軍相手では、どうなるものでもなかっただろう。

クリミナル…やあ、キール。まあ、見てのとおりだ。だが、我々には究極の料理を探求しているナタリーがいる。あれだけの事を言っていた彼女の話だ。究極の焼きそばのレシピは既に完成している…よな？

ナタリー…なに？ レシピ？ 究極の料理のレシピはあっても、オッチャンの言った焼きそばのレシピなんて知らないよ？

クリミナル…待て、じゃあ先ほどの自信はなんだ？

ナタリー…うーん……………ノリ？ と、可愛らしく首をかき上げます。

GM…キールさんは天を見上げ「レフナント支部もこれで終わりか？ グッバイ！ 俺の栄光の日々。」と、いった表情を浮かべています。(笑)。

エルクーリア…とりあえず、どうします？

クリミナル…とりあえずだな…さっきの頭をポカリとやったのと比べ、かなり腰の入ったパンチをナタリーに打ち下ろすぞ。(笑)？

キール (GM)…と、とりあえず作戦会議を立てよう。ギルドハウスマ

で戻ろ。

ナタリー…別にボクが原因じゃないのに。罰として、キーコキーコと屋台を引かされながら戻っていきます。(笑)。

■ Opening Phase 04・対策会議

GM…さて、君たちは、会議室…と言っても酒場の一角で「今後の課題」と書かれたホワイトボードを前にしています。

クリミナル…我々が経緯を説明すると支部の構成員達がみんな机に突っ伏して、頭を抱えているわけですね。

構成員 (エルクーリア)…一ヶ月後から、一体どーすればいいんだ！

構成員 (ナタリー)…嫁さんになって言ったらいいんだ！

構成員 (GM)…「お前はトラン様の焼きそばを食ったことあるか？」

「いや、無いな。」と、言うような会話がなされている。

エルクーリア…焼きそばに関しては、やっぱりトランさんの事なんですな。

故トランのことについて、大首領ならば何か知っているかもしれない。キールが携帯大首領を使い、大首領と通話を試みる。

キール (GM)…かくかくしかじかと言う訳で、大変な事になりました。

大首領 (GM)…成る程…。お前達、故トラン・セプターの事は知っているか？

エルクーリア…大英雄と心得ています。

大首領 (GM)…彼の死の一ヶ月前、あのラインの街で空前絶後の売り上げを上げたあの焼きそば…おそらく、その將軍はそれを再現せよとこのことだろう。ちょっと待っておれ。そちらにレシピを送る。これが

トランの残してくれた究極のダイナストカバル焼きそばのソースの作り方だ。

GM…えー、FAX機能を使って、レシピが送られてきます。ウィー、ガガガガ。そこには焼きそばソースのレシピが書かれています。

クリミナル…これが究極の？ しかし、何故このレシピを使ってソースを作らなかつたのですか？

大首領 (GM)…うむ、それについては、その中のレシピの材料を良く見てみるがよい。

ナタリー…じー。

GM…良く見てみると世界各地の生鮮食品の名前が書いてある。「ダイナストカバル○○支部のキャベツ」とかね (笑)。

大首領 (GM)…あの時も、トランからの要請で、組織の総力を結集し、材料を揃えたものだ。と、懐かしむように大首領は呟きます。

ナタリー…じゃあ大首領！ 今回も同じものを用意して下さい。

GM…うむ、我がダイナストカバルのネットワークを使って、各地の生鮮食品を集めて送ろう。だが、話は、そう簡単ではないのだ。ソースの材料の、一番下に書かれているものを見るがよい。

ナタリー…ジーっと下の方を見てみる。

GM…メニューの一番下を見てみると「香辛料・クラムス」と書かれています。

大首領 (GM)…その香辛料が一番の問題なのだ。お前達に託した焼きそばも、我が組織の技術力の料と言つべきもの…美味な事には変わらないのだが、クラムス入りのソースで作つたものにはかなわない。

ナタリー…このクラムスって言う香辛料は、どうして手に入らないんですか？

GM…うむ、その場所は、トランだけが知っていたのだ。その場所をワシに伝える前にヤツは…。

エルクーリア…その辺の情報は、レントさん辺りに引き継がれてないんでしょうかね？

GM…レントは今、ノエルとの旅の途中…レシピを探させている最中に連絡をとろうと試みたのだが、電波が届かなかつたのだ。

クリミナル…《クウェリイ》とか、無いか？

エルクーリア…もってないですね。

クラムスについての難易度17の【知力】判定に、エルクーリアがかりうじて成功する。

GM…では、エルクーリアはクラムスという名前を聞いたことがありません。それは、このヴァンスター帝国の、フィンジアス島、ムーヴァン山に生えていると言われていますが、入手の難しさから伝説の香辛料と呼ばれています。香りについては、山椒の実のようなものだと考えてください。

エルクーリア…なるほど。

ナタリー…山椒の実でよかつた、ケシの実とかでなくて良かった。

クリミナル…それでは、鉄鍋のジャンになってしまっじゃないか (笑)。

エルクーリア…それは危ない (笑)。

ナタリー…五行がごとく言われてしまっ (笑)。クラムスの実は山頂に生えているんですか？

GM…いえ、山頂ではありません。山頂まで行ったらクラウ・ソラスが取れちゃう (笑)。クラムスの実は、ムーヴァン山のどこかに生えて

『鉄鍋のジャンになってしまっ』 秋田書店より刊行されている、西条真一著の少年漫画。勝利に激しい執着心を持つ主人公と、そのライバル達(の一部)は、時として麻薬を使った料理にまで手を出す始末である。

いるそう。ただ、ムーヴァン山そのものが危険な場所であるし、クラムスを取って戻ってきた者はほとんどいないということです。

エルクーリア…うーん。

ナタリー…トランさんはそれを一人で取りに行っていたのかなく？

GM…昔、アルテアの教育中に、取りに行ったとことです。

エルクーリア…それがどこかというのは、誰も知らないんですか？

GM…ええ、ムーヴァン山のどこかと言うことしか知らないそうです。

ナタリー…いくらなんでもムーヴァン山だけじゃ広すぎるね。

エルクーリア…うん。

クリミナル…ふむ、向こうへ行って情報収集をしるということか。

ナタリー…そういうことなのかな。

GM…そしてエルクーリアは思い出す。ヴァンスターにキミの知り合

いの薬草学専門の女の子がいたことを。

エルクーリア…ゼーナさんならば、何かを知っているかもしれない…。

と、思いつきました。ともかく、急いでクラムスを探す旅に出ましよう。

大首領 (GM)…うむ。それ以外の材料については私の方で期日までに

用意してレプナントの方へ送ろう。

GM…では、ここで、ミドルフェイズについての説明をします。

■ Opening Phase 05・ミドルフェイズの説明 ■

PC達は、30日以内にクラムスを手し、レプナントに戻ってこなければならぬ。

拠点は三箇所…「レプナントの街」「王都ヴァンスター」「ムーヴァン山」

それぞれの拠点間を移動する場合、徒歩で7日間かかるが、乗合馬車

(二〇〇G×人数)を使う事により、日程が1日短縮される。

レプナントの街や、ヴァンスターで情報収集をする場合、単位時間(1日)を消費する。この時、PC達は、情報収集する場所を手分けして

も良い。

情報収集を行う場合、手当たり次第情報収集を行うのではなく、コネクションを利用したり、範囲を絞る(何について調べるのかを指定する)事により、達成値にボーナスが加算される。

ナタリー…うわーん、コネクションが海上にでちゃったよ。(笑)。

GM…クリミナルのコネクション…キールさんほか、レプナント支部の方々は、普段のダイナストカバルの活動がある為、君たちに協力することはできませんが、「クリミナル、これを持って行け。」と言って一本の笛を渡してくれます。

クリミナル…この笛は？

キール (GM)…この笛は、カバルホイッスルというアイテムで、この笛を吹けば、たちどころにダイナストカバルの戦闘員が応援にやってくるという優れ物だ。詳しくは欄外のデータを参照してくれ(笑)。

クリミナル…装身具か。私はポーションホルダーが手放せないから、装備しづらいな。

エルクーリア…ナタリーはキャップライトがありますし、私が持ちましよう。

クリミナル…もうちょっとレベルが高いマジックアイテムだったら、『ファイナルストライク』用に、装備したいんだがね。

ナタリー…いきなり壊す気マンマンの人がいる。(笑)

キール (GM)…おい(笑)！これは貸すだけだ。ちゃんと返しにきたまえ。

エルクーリア…釘を刺されましたよ(笑)？

クリミナル…なあに、壊れた笛を返して…「これがなければ、生きて帰って来れなかった。有り難うキール。」と、ラストシーンで一言添えれば美談になるさ(笑)。

それを狙ってやるのは正直ひどいお話である。

GM…さて、行動開始は明日からになります。今日のうちに買い物があればどうぞ。これ以降の買い物は、PC1人の1行動を消費します。

エルクーリア…1日分情報収集が行えなくなるわけですね。

クリミナル…さて、焼そばのおかげで軍資金が出来たし、必要なアイテムを買い揃えよう。こんにちわMPポーション。さようなら折りたたみ梯子。

ナタリー…え？ 即効売るんですか(笑)？

クリミナルいや、《派遣販売》もあるし、売るのは後に回そうか(笑)。とりあえず、ポーション類を持てるだけ買おうぞ。

焼そばを売った収入を手にして、すっかり気持ちの大きくなったPC達は、《ストリートワイズ》や、乗合馬車用に最低限のお金を残しつつお買い物。

ここで、クリミナルはMPポーションや、強心丹、そして、相手の物理防御力を下げる用途で、風のエキスを購入する。

ナタリー…このキャラ的には「にく」を買わなければ！ 調理道具も持つてるし。

クリミナル…それは、ムーヴァン山へ着いたら《ハンティング》すれば良いのじゃないか？

ナタリー…ムーヴァン山着いたら、「君たちはダンジョンの前にいる」みたいな展開で、あれ？ 《ハンティング》の場所は？ みたいになるかもしれないじゃないですか(笑)。

GM…それについては、移動中、乗合馬車はずっと馬車の中にいるわけじゃないですから、休憩場所です。

ナタリー…なるほど…行き交う乗合馬車を《ハンティング》しちゃうわけですね(笑)？ 向こうから馬車が！ よしっ、ポチ出番だ(笑)！

クリミナル…何の「にく」や「ほね」をハンティングしてくる気だ(笑)！

会議を終え、就寝前のPC達に、キールが歓迎と激励の意を込めて、一杯のカクテルを差し出す。

カクテルの名は「ダイナストカバル」。

そのカクテルの味は、しよっぱい涙の味がした。

■カバルホイッスル 種別…装身具 レベル…1 重量…1 価格…購入不可 鑑定値…なし

黄色く塗装されたミスリル製の笛。ダイナストカバルの紋章が刻まれており、落とさないように首からかけるためのストラップも付いている。この笛を鳴らすと、その笛の音を聴いたダイナストカバルの同士がただちに駆けつけてる。

装備者が、メジャーアクションで使用することで、『リブレイ・ルージュユ+1』に掲載されているダイナストカバル・エネミーデータより、使用者のレベル以下のエネミーを一つ選択し、そのエネミーが行動済みの状態で使用者のエンゲージに登場させる。

登場したエネミーは、使用者の指示に従い、使用したシーンの終了時に退場する。この効果は1シナリオに1回のみ使用可能。

■ Middle Phase 01・レプナントの街・残30日■

GM.. それでは、レプナント支部で一夜を明かした君たちは、クラムス探索の旅を開始します。

エルクーリア.. さて、まずはレプナントの街で情報収集をするのか？ するのであれば、何についての情報収集をするのかですね。

クリミナル.. ふむ.. 時間短縮と言えば、転送石は買えるのかな？

GM.. もちろんレプナントにも神殿はありますので、レプナント行き
の転送石であれば、購入する事が出来ます。ヴァンスター行きの転送
石や、ムーヴァン山行きの転送石というような、便利なものはありま
せんが。

ナタリー.. それは買うべきだね。しまった.. 昨日買うべきだった。

GM.. はい、今日買うのであれば、行動を1回分消費します(笑)。

情報収集と、買い物物の分担に関して相談を始めるPC達。

GM.. さて、情報収集に関して、GMからヒントを出しましょう。まず、
どこで情報を仕入れるかは君たちに任せますが、ムーヴァン山につい
て、ダイナストカバルについて、あとはコネクションのフリッツ將軍
とか、ゼーナとか、キールについても調べられます。もちろんクラム
スについても調べる事は出来ますが、レプナントには大図書館のよう
な施設はありませんので、本格的に調べるなら、そついった施設のある
ヴァンスターで調べることにします。

クリミナル.. ふむ.. 敵を知る意味で、フリッツ將軍のことについて調
べておくかい？

ナタリー.. うーん、それを調べるなら、「コネクションのあるボクがやっ
た方がいいんじゃないかな」。

GM.. いいところに気が付きましたね。ナタリーが調べる場合、「コネ

クションについての情報収集という事で、判定に+3しましょう。

クリミナル.. よし、それじゃあナタリーがフリッツ將軍の事について
調べるなら、私が転送石を買いに行こう。

エルクーリア.. 私は、とりあえずここではムーヴァン山について調べ
たいと思います。

クリミナル.. それでは、私は買い物に行つて、レプナント行きの転送
石と、あとは情報収集に有利になるかもしれないから、カバルパスと、
携帯大首領を一つずつ買うよ。

GM.. はい、それではクリミナルはキャラクターシートに、買ったも
のを書いておいてください。情報収集組.. まずはエルクーリアからい
きましょう。【幸運】か、【知力】で、判定して下さい。

エルクーリア.. では、ムーヴァン山について調べます。(ダイスを振る)
達成値は21です。

GM.. それはすごい。ここで調べられる情報は全部分かりました。ムー
ヴァン山は、神聖皇帝ゼダンがクラウ・ソラスを手に入れた山として
知られています。現在でも未探索の遺跡が多く、魔物も多数徘徊して
います。どこまで探索したかというデータと、山道等の情報は、ヴァ
ンスター大神殿で一括して管理しているそうです。ヴァンスターが冒
険者を雇って探索を行っているようです。よって、ムーヴァン山の
地図はヴァンスター大神殿で購入することが可能となります。

エルクーリア.. 購入ですか(笑)？

ナタリー.. ハテナハテナ? .. 僕たちお金が無い気がする(笑)。

GM.. ほかに、ムーヴァン山についてわかった事は、山の中には魔力
の断層があるらしく、ムーヴァン山の中から《レポート》で脱出す
ることはできないようです。ただし、エリア内、シーン内を移動する《ブ
リンク》といったスキルに関しては、問題なく使用できます。

エルクーリア.. 外と内の移動に関してのみ遮る.. 外部結果みたいなも
のですかね。

ナタリー…ムーヴァン山から出て転送石使えば、最後の7日は短縮できるとして事だね。

GM…あとは、レプナントからムーヴァン山へ、直通の乗合馬車が出ていること、その乗り場についての情報が得られました。レプナント・ヴァンスタア間の乗合馬車に関しては、利用者も多いため、情報収集をするまでもなく、乗り場の情報がわかります。

クリミナル…ふむ…もう一個ここで転送石を買っておいて、都市間の移動は転送石で行うというのはどうだろう？ ヲヴァンスタア到着後、レプナントで必要な情報が得られていない事がわかった場合、タイムロス無しで移動して来れるようになる。

ナタリー…いい考えだけど、もう、お金が無いよ〜(笑)。

エルクーリア…《ストリートワイズ》で、最大一六〇Gのお金を使うこと考えると、乗り合い馬車のお金すら、出せるかどうか微妙ですよ(笑)。
ナタリー…うーん…ヴァンスタアで地図代も必要だし、何か売ってお金を作れば良いんじゃないかな(笑)。

クリミナル…ああ、私の折りたたみ梯子が売られていく…。

ナタリー…そんなんじゃ、全然足りないよ〜(笑)。

GM…焼きそば売りで、あれだけ活動資金を渡したのに(笑)。

クリミナル…生き残るためには、アイテムをケチるなという、ダンジョンハックシナリオのセオリーが身に染みついている…で、シティーアドベンチャーには慣れていなくて(笑)。

ナタリー…さて、【幸運】判定なんで基本が2D+4、ストリートワイズで一六〇Gを使用して+8。2D+12で判定。(ダイスを振る) 出目は8、達成値は20です。これにコネクション分が+3されるので、達

「最大一六〇Gのお金」猫見GMのセッションでは《ストリートワイズ》の達成値上昇に上限が設けられています。上限はスキル使用者のC1まで。
ナタリーの場合は、レベル8なので、一六〇G使用の+8までと、なりません。

フリッツ将軍



種族：ヒューリン

性別：男

年齢：37

髪の色：赤

瞳の色：茶

肌の色：褐色

「古来より、腹が減っては戦は出来ぬと言うのではないか。食を軽んじるのは、武人として恥ずべき行為と知れ。」

帝国海軍の指揮官の一人。大陸に進出した後は、海賊退治や航路の確立が彼の最大の任務となっている。

短気で豪快な性格だが、皇帝への忠誠心は人一倍。部下からも慕われている。食へのこだわりは異常なほどで、宮廷料理人には彼の目に適った者だけになれるという。

彼を納得させるほどの料理を出す店は、最低でも三つ星以上のランクが約束されており、帝国貴族が足繁く通い、繁盛するという。

数年に一度、長期休暇を取り、世界各地の美食巡りをしている。

成値は23ですね。
GM…フリッツ将軍についても、ここで手に入る情報は全部わかりました(NPCデータ参照)。彼にはヴァンスタアに仲のいい将軍がいるそうです。名前はナイトハルト将軍と言い、彼とは親友らしい。フリッツ

ツ將軍が暴走して、ナイトハルト將軍が止めるというような、持ちつ持たれつの関係ですね。

エルクーリア…それは持ちつ持たれつじゃないですよ(笑)。

レブナントで1日目の行動を終えたPC達は、ヴァンスターへの旅を急ぐ事にした。

転送石を買った事で、馬車台が出せなくなったPC達は、必然的に徒歩でヴァンスターを目指す事になり…。

ナタリー…なんでだー、アイテムガイドに乗ってる乗合馬車は五Gなのに、一〇〇Gなんてポツタクリだー(笑)。ところで、今は屋外だし、考えてみれば《ハンティング》のチャーンス！

クリミナル…おお、晩ご飯はそれで決まりだな。そこで歩き疲れて死にそうになっているエルクーリアに、栄養をつけてやってくれ(笑)。

エルクーリア…歩き疲れて死にそうになっています(笑)。

GM《ハンティング》なんて、今まで取得したPCを見た事が無いぞ？さて、どれどれ…(上級ルールブックをチェックする)。難易度15の器用度判定に成功しなきゃならないって書いてあるけど、難易度15って結構シビアですよ？

ナタリー…ボクはシーフだよ？ 2Dで8を出せば楽勝さー！

エルクーリア…それは半分以上失敗するって言ってますよ(笑)！?

ナタリー…大丈夫。(タイスを振る)…あ、失敗した。

クリミナル…獲物をとれずに、帰ってきたナタリー達…ボチは無言で鍋の側に近寄ると、諦めきった表情でお腹を上に向けて「ゴロン」と…。PC達は「ボチのにく」と「ボチの骨」を手に入れた。

ナタリー…ポチーっ(笑)！

エルクーリア…いりませんっ！ そんな悲しいお肉はいりませんっ！ 跳ね起きて、元気な事をアピールします(笑)。

■ Middle Phase 02・ヴァンスターの街・残21日 ■

クリミナル…さて、ヴァンスターでの行動指針についてだが…。

エルクーリア…私は、ゼーナに会いに行くのが確定ですね。

クリミナル…なら、こっちは山について調べようか。

ナタリー…ボクも大神殿に行つて山について調べよう。

クリミナル…あとは、ヴァンスターへの転送石も欲しいところだが…

お金が無いから買えないのか(笑)。

エルクーリア…(財布をチェックするジェスチャー) 転送石どころか、情報収集も危ない領域です(笑)。さて、それでは、ゼーナについて…ゼーナの家はどこなのか？ といった情報について調べます。これはコネクションを使えるんですよ？

GM…はい。ナタリーがフリッツ將軍について情報収集した時と同じく、達成値に+3のボーナスをあげます。

エルクーリア…(タイスを振る) 達成値は19です。

GM…では、街を歩き交う人に話を聞くと「ああ、ゼーナの嬢ちゃんか、ゼーナの嬢ちゃんならあそこのお屋敷の娘さんだよ。」と云つて露天商のおじさんが指差した方向には、とてつもなくでっかいお屋敷がある。ゼーナについての詳しいデータは、こんな感じ(NPCデータ参照)。

エルクーリア…エルクレストにいた頃から、お嬢様だったということを知っていましたか？

GM…そうですね、エルクレストにいた頃も、他の生徒と比べて身なりは良かった記憶があります。

エルクーリア…なるほど。礼服を買つておいて、良かったですね。礼服に着替えてお屋敷まで行きます。

ナタリー…巫女服、巫女服♪

エルクーリア…巫女服じゃありません。礼服ですよ(笑)。

クリミナル…巫女服はダメです…。昨今は、巫女服には、着ると影が

薄くなるという呪いがかかっているそうですよ？

一同：（爆笑）。

エルクーリアがゼーナの家を訪ねるも、本人は不在。

応対した執事から、ゼーナが冒険者を雇って、ムーヴァン山へとクラムスの採取に向かった事を告げられる。

GM：ゼーナは今までに2回ほどムーヴァン山からクラムスを持ち帰っており、難しいと言われているクラムスの人工栽培方法を確立しようと研究しているようです。ちよくちよく《テレポート》を使ってはエルクレストに行つて、情報収集や栽培実験を行っているようです。

エルクーリア：卒業してからも、学園のマークポイントは残してあるんですね。

GM：で、彼女は今回3回目の採取のため、護衛役の冒険者たちを雇つてムーヴァン山に向かっています。雇つた冒険者のギルドネームはマツスルブラザースというらしいです。

ナタリー：なんだが、ドッキングして、技をかけそうな名前だ（笑）。

エルクーリア：ゼーナさんが出発したのは、今から何日前になりますか？

GM：ほとんど君達とすれ違いになるように出発しているようで、3日ほど前に出発しています。

セバスチャン（GM）：お嬢様が出発した後ですが、ムーヴァン山に凶悪な魔物が出現したという噂を聞きました。私としては非常に心配なのですが、お嬢様もエルクレスト学園を卒業しておりますし冒険者

【巫女服、巫女服】リブレ収録前に「キャラクターなんか機」で、作成したエルクーリアのイラストが、巫女姿だった事に由来する。

【巫女服は】「電撃文庫刊」とある魔術の禁書目録」という作品において、姫神秋沙という巫女服を身につけたヒロインが登場したが、普段着が巫女服という強烈なキャラクター性にも関わらず、巻を追うことに影が薄くなり、現在では、影が薄い事が最大の特徴という、矛盾したキャラクター性を持つに至っている。

ゼーナ



種族：人間
性別：女
年齢：17
髪の色：黒
瞳の色：黒
肌の色：白

「親は親、私は私よ？」

帝国貴族の一人娘であり、両親から溺愛を受けている。

親の資金で、必要以上に立派な研究室（庭園付）を構えており、学園を卒業後も、植物学の研究にいそんでいる。

としての実力もあります。いつもどおり無事に帰ってきていただけるものと信じております。

クリミナル：まあ、いざとなれば《テレポート》で逃げて来れ…ないのか。

GM…ええ、セバスチャンはそんなことは露ほども知りませんが。

クリミナル…うむ、ムーヴァン山での逗留地：活動拠点として、別荘があったりしないか聞いて欲しいかな。

GM…フィンジアス島の熱湯海岸の方にはあるんですが、ムーヴァン山の方には無いそうです。

エルクーリア…やっぱり別荘自体はあるんですね(笑)。ところで、先ほど仰っていたエネミーについて教えていただきたいのですが。

セバスチャン(GM)…ええ、なんでも雷を操るエネミーが現れたとか。詳しいことは分かりませんが、帝国軍でしたら何か情報を掴んでいるかも知れませんな。

エルクーリア…成る程。では、私の方でもムーヴァン山に向かおうと思えます。もし、ゼーナさんがお戻りになって、私達とすれ違いになっているようでしたら、レブナントにて、クラムスの実がどうしても必要だという事をお伝え願えますか？

GM…分かりました。お伝えいたします。」と、いったところで、ゼーナについては終了ですね。では、お次はムーヴァン山について調べに行った、ナタリーとクリミナルです。それぞれ、何処に調べに行きますか？

クリミナル…ふむ。ヴァンスター神殿に行くのが良いようだが、2人もいるだろうか？ 1人が高い達成値を出すとそれで終わってしまうような気がするぞ？

GM…そうですね、ただ、2人で行く場合、2人目からは、達成値に+1のボーナスをあげましょう。

クリミナル…神殿に行けば、雷属性のエネミーとやらについて、把握しているんだっただけかな？

GM…さて、どうでしょう？

クリミナル…ふむ…さっき帝国軍の方では、情報を掴んでいると言っていたね？

GM…神殿と帝国軍とは別ですからね。

クリミナル…なら、ナタリーが神殿に、私が帝国軍に出向いて、それぞれムーヴァン山について調べよう。では、まず私から：《アンプロンブチュ》。(ダイスを振る) 出目が11で、達成値は20だ。

GM…では、帝国軍では、ムーヴァン山の近くで巨大な怪鳥：体長10メートル程だそうです。：が現れたという事。これを退治しに、コマドリ岩にいた、天空兵団の一部隊がこれを討伐に向かったのですが、戦闘に入る前に雷を浴びせられて迎撃され、全滅したらしいという情報が得られました。体長は、およそ十メートルくらいだそうです。

ナタリー…うわー！ まさか、シーン攻撃？

GM…監視員の話では、黄金色の翼を持ち雷を操っていたように見えた事から、十年前に首都ヴァンスターを襲って大きな被害を出した、ガルダと呼ばれるネームドエネミーではないかと推測されています。

クリミナル…十年前は追いついただけに留まったのかな？

GM…いえ、帝国軍全軍を挙げてガルダを仕留めたそうです。仕留めたはずなんですが、また、ガルダらしき怪鳥が現れたという報告が届いています。

エルクーリア…子供でしょうか？

クリミナル…とりあえず、回避方法があれば探したいな。

GM…具体的なガルダの情報については、ここでは把握できていません。具体的に調べたければ大図書館などに行って、過去の文献を調べるときでしょうね。さて、君たちはここでガルダと言う名前を聞いたのでエネミー識別が行えるようになりました。ただし、現物を見てないので識別値が+5されます。

クリミナル…ふむ。現状では、分が悪い賭けだね。帝国軍で見聞きした情報を皆に伝える為に、合流地点へ向かいます。

GM…では、次はナタリーのシーンです。

ナタリー…神殿へ行き、ムーヴァン山について調べます。お金的に最

後の《ストリートワイズ》！ 2D+12で…（ダイスを振る）…16し
 が出なかつたけど、フェイトは温存。

GM…では、ムーヴァン山についての情報は、レブナントで手に入れた情報とほぼ一緒のものが手に入りました。新しく手に入った情報としては、山に住んでいるエネミーたちが近隣の村を襲わないように、麓で帝国軍の駐留部隊が駐屯しており、それを率いているのがナイトハルト將軍のようです。ナイトハルト將軍は普段は本国の方におり、山の駐屯部隊は、普段、副官が指揮しているんですが、怪鳥が出現したという話を聞いて、3日ほど前に慌てて現場へと向かいました。

ナタリー…ムーヴァン山への、冒険者の出入りは自由なんですか？

GM…それは自由です。ヴァンスタター神殿の方で地図を作成しているので、詳細な地図を書いてきた冒険者にはそれなりの報奨も出ているんです。現在の地図は、三〇〇Gで購入可能です。

ナタリー…そんなお金なんて、残ってないんだよ。

GM…そんなわけで、プレイヤー用マップがありますので、これが欲しいければ三〇〇G払いなさい（笑）。

クリミナル…いや、なんか景気よくポジションとか、買わなければ良かったねえ。

エルクーリア…：オリハルコンの髪飾りとか、売りますか？

ナタリー…いや、それはいいでしょ。その辺は売っちゃあアズインじゃないかな

エルクーリア…だとしたら奥義書売却して、知識の書を使おうかな。

クリミナル…うむ…こちらは売るんだったら酔いどれの斧だな

ナタリー…売るんならセブンダブかな。

GM…君たち、いくらなんでも計画性がなさすぎぞ（笑）。とりあえず、このシーンでナタリーが買わない場合は、地図の購入にもう1シーン消費します。

ナタリー…うーん、手持ちのお金が三〇〇Gに満たないから、選択肢

が無いよ…。あのムーヴァン山の地図が欲しいんですけどって、その辺の人に声をかけます。

その辺の人 (GM)…はあ…三〇〇Gになりますか？

ナタリー…この我が家に伝わる由緒正しいセブンダブをお譲りしますので、代わりに地図と、売却代金の差額分の一〇〇Gをくださいな。

GM…はい。それでは、少々お待ち下さい。上司に確認してきます。」と、奥に引っ込んで、代わりに、神官が現れます。

ナタリー…ちよつと急ぎの用事がありまして、店に売りに行っている暇がないんだよ。

神官 (GM)…なるほど、シロ的な問題ですね？

ナタリー…そうですね。って、GMからそんな返しにくるとは思いませんでした（笑）。

GM…分かりました。プレイヤーフレンドリーで許可しましょう。ただし手数料として五〇G差し引かせていただきます。と、言いつつ、こうして君たちはムーヴァン山の地図を手に入れました。それでは、地図を参照しながら、ムーヴァン山でのルールの解説をしたいと思えます。

PC達は登山口より、ムーヴァン山探索に出発する。

1スクウェアは50メートル四方の広さを持つ。

PC達は、朝・昼・夕の3回移動フェイズを行う事が出来る。1回の移動フェイズの際には、戦闘時と同様に、セリアアッププロセス、マインナーアクション、メジャーアクションを、それぞれ行つて移動する。移動フェイズでのPCの移動力は、通常の移動力を100倍したものと異なる。

PC達はパーティー単位で行動しなければならない為、移動フェイズ終了時に、一番移動出来なかったPCの位置が、最終的なパーティーの移動後の位置となる（それより先に進んでいたPCも、そこまで戻

される。

シーンの間持続するタイプのスクリルを使用した場合、1回の移動フェイズ終了時に、シーンが終了したものとし、スクリルの効果が消滅する。セットアッププロセスに《ヘイスト》等を使用する場合、消費MPは通常量とする(100倍しない)。

移動フェイズの終了時に、PCは2D6を振り、イベント発生判定を行う。この判定に対しては、フェイトを使用して振るダイスを増やしたり、振り直しを行うことができるが、フェイト以外のスキルで、ダイスを増やしたり、振り直しを行うことは出来ない。

イベントにより、PCが1人でも戦闘不能になった場合、次の移動フェイズを行う事が出来ない(1回休み)。

GM：マップにある小屋は、神殿が用意した、雨露を凌ぐ為のものです。テントを持っている場合は、ここで使用できます。

ナタリー：なるほどー。だから、推奨ギルドスキルが、セットアッププロセスで移動可能な《陣形》だったんだねー。

クリミナル：移動力を上げる手か：エルクウリア何か装備外すと移動力あがったりするかい？

エルクウリア：《ヘイスト》も無いですし、装備を変更しても移動力15には届きません。

ナタリー：《ヘイスト》：たしかゼーナはアコライトだったよね。《ヘイスト》使ってたかかなり先行しているんじゃないかな？心配だし、なるべく早く追いつけるようボクらも急ごう！

GM：あとは、こんな情報が手に入りました。トニオの転送屋。詳細はトラベルガイドの53ページを参照して下さい。

ナタリー：(トラベルガイドを開く) うわ〜…たかーい！ 一〇〇〇Gもかかるよ。

GM：一〇〇〇G払うとどこでも好きなところにテレポートさせてく

れます。当然、ムーヴァン山の麓もOKです。これで最大七日間短縮できますね。

ナタリー：さすがにムリだね〜。一〇〇〇Gは高いよ〜。

クリミナル：ふむ、酔いどれの斧を売ろうか？

ナタリー：ボクがミスリルクロークを売る？

エルクウリア：ナタリーがミスリルクロークを売るぐらいなら、こっちがオリハルコンの髪飾り売りましょう。

クリミナル・**ナタリー**：(声を揃えて)では、じゃあそれで(笑)。

エルクウリア：な、なんだろ？この虚しい戦いは…(笑)。

GM：ヤバイ、なんだかすごいグダグダなリプレイになってきた(笑)。屋台の売上金で、充分まかなえる筈だったんだが(笑)。

結局、PC達は転送屋を諦める事にして、ヴァンスタでの1日目を終えた。

GM：では10日目です。

クリミナル：ふむ、ガルダを回避出来る手段があれば調べたいところだが…。

クリミナルは当時を知る人を訪ね歩くが、有効な情報は得られず。

一方の、エルクウリアは大図書館で当時の文献を調べる事に。

エルクウリア：では、大図書館でガルダについて調べます。

GM：はい。図書館で調べる場合は、二回判定を行います。まずは対象の文献を発見するための判定で…これは知力判定になります。目標値は15です。

エルクウリア：(ダイスを振る) 21です。

GM：では、それっぽい文献を発見しました。次は、文献をきちんと

読み解けるか：これは、エネミー識別判定を行ってください。この、エネミー識別判定には、先ほどの文献発見で達成値を上回った分がボーナスとして加算されます。目標値が15で、達成値が21なので、+6です。ただし、実物を見ていないため《エンサイクロペディア》は使えません。

エルクーリア…ここでリソースをつぎ込んで識別してしまつて良いのでしょうか？

ナタリー…うん…ここで知っておかないと、出会ってしまった時点で手遅れの可能性もあるよね。

クリミナル…うむ。特別な回避手段があるかもしれないし、スキル構成に特別な弱点がある事も考えられるな。

エルクーリア…では、頑張ります。《ダンシングヒーロー》を使ってエネミー識別。(ダイスを振る) 4D振つて11は厳しいので、フェイトを1点使つて振り直します。(ダイスを振る)。振り直した後の出目は15なので、達成値は30になりました。

GM…識別値は25なので、ガルーダのデータが分かりました。

エルクーリア…振り直ししなくても足りてましたね。

ナタリー…結果論、結果論。良い仕事したよー♪。

GM…さて、ガルーダのデータですが：(エネミーデータ参照)。

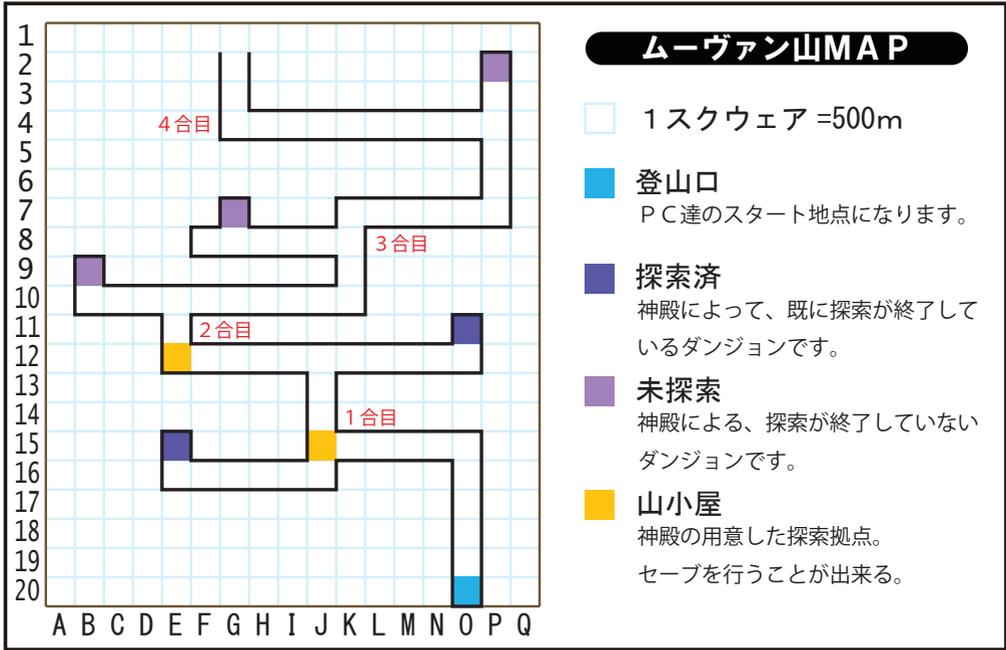
ナタリー…と…とても25レベルエネミーとは思えない強烈なデータだよー。

クリミナル…ふむ、困つたな。弱点らしい弱点は無いようだな？

ナタリー…さて、ボクは何をしようかな？ おもむろにその辺の広場で、行き交う人を捕まえてムーヴァン山について聞く？

クリミナル…待て、その気の抜けた情報収集はなんなんだ(笑)！

ナタリー…あ！ そーだ！ 帝国軍に行つてナイトハルト將軍について聞いておこう。もう、《ストリートワイズ》を使つてお金がないよ。と、言つたわけで、普通に情報収集します。(ダイスを振る)。2D+4で、



達成値は10です。

GM..10では、最低限のことしか分かりません。ナイトハルト將軍は、帝國軍の將軍の中で最も若い二十台半ばのヒューリンです。非常にまじめな性格で人当たりも良いそうです。先ごろ重症を負ったそうですが、半年ほどで戦線に復帰し、今はムーヴァン山の監視を命じられています。現在は現地に行っているため、ヴァンスターにはいないという事が分かりました。

ナタリー..なるほど。さて、それじゃあ敵の正体も分かったところで、そろそろ旅立と…か？

エルクーリア..時期的にそろそろ厳しい頃ですし、先を急ぎたいですね。

■ Middle Phase 03・帝國軍キャンプ・18日目■

GM..さて、ヴァンスターからムーヴァン山への道中は特別トラブルはありませんでした。18日目の最初は帝國軍のキャンプから始まります。帝國軍キャンプで君たちは兵士達に呼び止められます。「君達これからムーヴァン山に登ろうと言っているのかね？冒険者のように見受けられるか。」

ナタリー..うん、こう見えても冒険者で料理人だよ。

クリミナル..とりあえず、こちらの事情を包み隠さず話しておこう。これこれこういうことで、クラムスと言う植物を探しに山に登ろうと思えます。

兵士 (GM)..ん？ なにかそれは聞いたことがあるな…おお、そつだ。3日前に来た、お嬢さんと屈強な男達の一団が、そんなものを探しに行くと…言っていたな。

エルクーリア..具体的に、どこに行くとは言っていませんか？

兵士 (GM)..なんだ。その子を追っていくのか？

エルクーリア..ええ、知り合いなんです。

ガルダ (PCへの公開情報のみ)



分類：魔獣

レベル：25

能力値：

器用：??/??

知力：??/??

精神：??/??

攻撃：?(?)

?(?D)/?(?D)/?/?

防御：??/?? HP：??? MP：???

行動：??

属性：風、光

識別値：25

筋力：??/??

敏捷：??/??

感知：??/??

幸運：??/??

特殊能力：

《完全耐性・光》(『EG』P31)

《豪腕》10(『EG』P32)

《二回行動》(『EG』P34)

《バッドステータス無効》(『EG』P35)

《範囲攻撃》(『EG』P35)

《飛行能力》(『EG』P35)

《変幻攻撃》2(『EG』P36)

《パラエレメンタル》：パッシング。このエネミーは

〈光〉と〈風〉の属性を持っている。

《サンダープレス》：シーン内の範囲に命中判定

3D6+16を行う。命中した対象にマヒ、放心と、〈光〉属性の魔法ダメージ10D6+20点を与える。このスキルは1ラウンドに1回しか使用できない。

《ショックスパイク》：このエネミーに白兵攻撃を

行ったキャラクターに、〈光〉属性の魔法ダメージ8D点を与える。このスキルによる[HPダメージ]はスキルによって軽減することができない。

解説：

ヴァンスター帝國を危機に追いやった怪鳥。かつて帝國軍全軍を挙げた討伐により仕留められた筈だが…？

雷雲を食し、自らの体内に雷を発する為のエネルギーを貯める事が出来る。

貯められたエネルギーは、羽を通じて少しずつ放電されており、その羽に間接的にも触れようものなら、感電によるショック死もあるのだという。

ドロップ品：

?~?/?

兵士 (GM)：そういうことか。では…(地図を広げて指差すジェスチャー) 2合目の先のこの洞窟(9-1B)に入っていくと言っていたな。
エルクーリア：3日前というところ、いま2合目くらいといったところですかね？

ナタリー：そのくらいだろうねー。

兵士 (GM)：ところで、今、ムーヴァン山には恐ろしい怪鳥が飛び交っているのは知っているかい？

クリミナル：ああ、ところでその怪鳥とやらは何合目あたりに出没するのか？

兵士 (GM)：今のところは、山の裏側高空を飛んでいるらしいが…(地図を指差して) こういう山道で見つけられてしまったら危険だぞ。行くなら気をつけて行って来い。

ナタリー：うう…これは、すでにゼーナ達が山道で襲われて、ガルダに啜えられて単車で運ばれているというフラグでは？

エルクーリア：そんな不吉なイメージを浮かべている暇があったら、さっさと行きましよう。それにゼーナ達だけじゃなくて私達も危険なんですよ。

クリミナル：ふむ。なんとかガルダに見つかからないように、ゼーナが向かったダンジョンへたどり着ければ良いが…。

GM：イメージとしては、魔界闘士S a g aの16階…**スザクみたいな感じで襲ってくる可能性があるものと考えてください。**

ナタリー：うわーん！

兵士 (GM)：先に入ってしまった彼女らは怪鳥の存在について知らないだろう。もし途中で追いついたのなら早く下山した方が良いと教えてやってくれ。

クリミナル：兵士に礼を言って、登山口へと向かいます。何にせよ出来る限り先を急いだ方が良さそうだね。

ナタリー：なんか、いやにGMが丁寧な「ゼーナ達に追いつく」発言を繰り返しているような気がする。これは、山道の途中で追いつかないと状況が悪化するんじゃないかな？

エルクーリア：その可能性も捨てきれませんね。リソースを切つても急ぎましよう。

■ Middle Phase 04 ・ムーヴァン山・残12日 ■

「18日目・朝：20-0」

クリミナル：ゼーナに達し追いつくために《陣形》を使おう。

エルクーリア：みんながこんなにゼーナのことを心配してくれてるなんて！

ナタリー：イベント表振る回数減れば危険も減るから…自分の身が可愛いなんて思っていないよ？(笑)

パーティーは、セットアップフェイズで《陣形》を使用(18-0)。マインナーアクションで移動(16-0)。メジャーアクションで再び移動を選択(15-1)。

GM：では朝のイベント判定をどうぞ。

クリミナル：では、PC番号順に行こうか。何も起こらなければいいんだがね…(ダイスを振る) 6だ。

GM：6は「自然災害に巻き込まれる」。みなさん危険感知判定を行っ

「スザクみたいな感じで襲ってくる」魔界闘士S a g aの16階で登場するスザクという敵は、ボスキャラにも関わらず、ランダムエンカウントで何度でも遭遇する。イベントアイテムであるイレイサー99を入手するまでは、スザクにバリアが張られているため、実質、倒すことが不可能である。

てください。全員が失敗すると、ランダムで一人が落石に巻き込まれます。

クリミナル…《アンブロンプチュ》。(ダイスを振る) : お、クリティカルしたぞ。

GM…では、落石は君たちの背後を落下していきましました。

「18日目・昼15-1」

エルクーリア…マイナーアクション・メジャーアクションで、丁度小屋に辿り着きますよね。夜に小屋を調べて、そのまま夜を過ごすのであれば、《陣形》を使わないで移動した方が良さかもしれません。

ナタリー…HPも減っていないし、どうせ小屋に入るなら、1合目の小屋はスルーして、2合目の小屋に入って休めばよくないかなー？

クリミナル…追いつけるものなら、ゼーナ達にも追いつきたいし、私も先に進んでおくのが良いと思う。

パーティーは、セットアップフェイズで《陣形》を使用(15-1)。マイナーアクションで移動し、山小屋(15-1)へと辿り着く。そのまま、山小屋通過して、メジャーアクションも、移動にあてた(13-1)。イベント判定で、ナタリーの振ったダイスは9。何も起こらずに時刻は夜になった。

「18日目・夜13-1」

パーティーは、セットアップフェイズで《陣形》を使用(12-1)。マイナーアクションで移動(12-1)。メジャーアクションで移動し、2合目の小屋(12-1)へと辿り着くが…。

ナタリー…やったー！今日は久しぶりに屋根の下で眠れるよー。

GM…屋根は無いですね。

ナタリー…え？山小屋だよな？屋根の無い山小屋っていったい…。

GM…小屋は、落雷にでもあったんでしょか？周囲の木々もろとも焼けこげています。

乾いた笑いを浮かべるパーティーの面々。

ナタリー…なんか、本当に昔のファミコンやってるような気分だよ。ヨシッと思った次の瞬間に絶望感を味わうような。

クリミナル…お米を炊くときの火の不始末で、山小屋を燃やしてしまったという風では無いかな？

GM…もし、焼け跡を調べるのであれば、次の日の朝のフェイズを使って調べることも可能です。

エルクーリア…とりあえずイベントを振ります。(ダイスを振る) 出目は1と3で4です。

GM…ファイナルアンサー？

エルクーリア…不安な目ですが、フェイトはなるべく温存したいので、これでいいです。

GM…では、君たちの姿に気付いて、魔物が現れました。周囲から蝶が集まってきます。

一同…げーっ！

■Middle Phase 06・夜襲・残12日■

GM…君たちは1エンゲージで固まっています。ここに小屋があります。そして、蝶たちは3方向から君たちを囲むように迫ってくる(マップ参照)。では、まずはセットアッププロセスから。蝶の行動値は17です。

●第一ラウンド

クリミナル…ふむ…ここは一網打尽にされないように《ビーストロア》かな？

GM…そうならない為の《陣形》だと思っんですが、クライマックスフェイズ用に、一回くらい残すという考えは無かったですか？

エルクーリア…み…耳が痛い。

GM…こちらのセットアップ行動はありません。ちなみに、今は夜なので暗いです。明度は2です。PCは、誰も明かりを持っていないようなので、「行為判定」のダイスが1個減少します。

ナタリー…しまったー！

クリミナル…ふむ。ここは、行動値が同じエルクーリアから先に行動して貰おう。

エルクーリア…う、《エンサイクロペディア》。(ダイスを振る) 達成値は23です。

GM…では、エネミーの識別に成功しました。エネミーはナイトパピヨンです(エネミーデータ参照)。

ナタリー…《プロテクション》3…長引きそうだ。

エルクーリア…《バーストブレイク》!?

ナタリー…誰かにエンゲージから出て行ってもらわないと、《バーストブレイク》で一網打尽だね。やっぱり《マジックレジスト》だったかー。《ハンティング》とか言って遊んでる場合じゃなかったか。

クリミナル…被害を少しでも減らそう…エルクーリアに《ビーストロア》を使用。(ダイスを振る) 発動成功。エルクーリアを移動させます。

ナタリー…あれ!? 《クイッククリエイト》を使い忘れてた。このターンは、三徳包丁で切りかかるしかないや(笑)。

エルクーリア…おバカー(笑)!

GM…では、メインフェイズ。パピヨンの行動です。Aから行動します。マイナーアクションで移動。メジャーアクションで《セレスチャルス

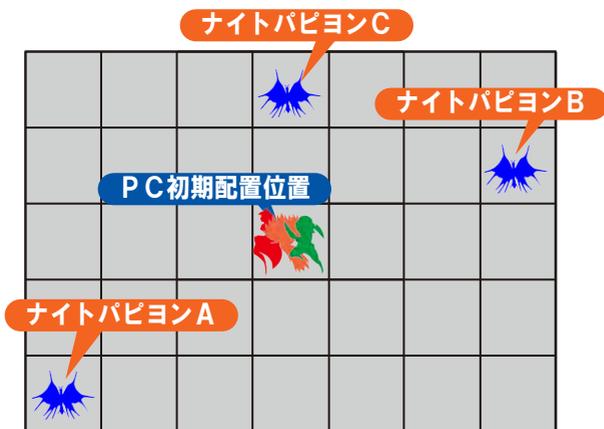
ター》。対象はナタリー。《禁忌魔術》があるので3Dで振ります(ダイスを振る)。命中判定は…20。

ナタリー…1D減つても《バタフライダンス》があるからダイスは振れる! (ダイスを振る)…避けられませんでした(笑)。

GM…ダメージは(ダイスを振る) 37点(光V属性魔法ダメージ)。クリミナル…《プロテクション》。(ダイスを振る) 17点軽減。

GM…では、ナイトパピヨンBはマイナーアクションで移動。メジャーアクションで、エルクーリアに《セレスチャルスター》。命中判定は…(ダ

VSナイトパピヨン



明度：2

イスを振る)クリティカル!

エルクーリア：1D減っているので、回避目無しです。ダメージ下さい。

GM：なんだ？ これで全滅か？ ダメージは：(ダイスを振る)：

61点ハ光V属性魔法ダメージ。

クリミナル：一番弱いところにきつい攻撃が：《プロテクション》!

(ダイスを振る)：駄目だ。13点軽減。

ナタリー：…大丈夫？ まさか落ちる？

エルクーリア：61点から13点軽減して、魔法防御が13点だから、ピツタリ落ちました。

ナタリー：え!? マジでー!

クリミナル：なんて事だ。

GM：マジ？ 《ガーディアン》も何も無いんですか？

エルクーリア：ここで切り札の《ガーディアン》を切って良いものか…。

GM：切って良いものかも何も、このままエルクーリアが倒れていたら、本気で全滅パターンですよ？

ナタリー：もう、このタイミングじゃあ《ガーディアン》しか残されてないねー。

エルクーリア：では、《ガーディアン》を切ります。ダメージを0に。

GM：では、ナイトパピヨンCは、この場から《バーストブレイク》をクリミナル、ナタリーのいるエンゲージに。判定は不要なので、(ダイスを振る)ダメージは41点のHPダメージです。

クリミナル：悪いが、私まで落ちるわけにはいかん：自分に《プロテクション》。18点軽減。23点ダメージ。

ナタリー：ボクはモンクだから大丈夫。三徳包丁で《ナイフパブリイ》を使用：ホントに《クイッククリエイト》忘れていたのは痛かったよー

(涙)。

GM：これでナイトパピヨンの行動は終了です。

クリミナル：さて、戦闘を継続するか、それとも逃走するのだが。GM、

逃走方法は？

GM：外周のスクエアに移動して、メジャーアクションで離脱を宣言すればOKです。

ナタリー：全員このラウンドで離脱出来るし、ここは逃げた方が良いね。殺意の高い敵だった。

GM：エルクーリアへのダメージは事故だとしても、敗因は明らかに、君たちの油断です。

「19日目・朝12-E」

クリミナル：さて、《陣形》も使い切ってしまったし、マイナーアクション、メジャーアクション共に移動かな？

ナタリー：待ってー！ その前にボクを回復してー。

クリミナル：ああ、そうか。

ナタリーのHPと、クリミナルのMPを、それぞれポーションで回復

させ、先へ進むパーティー。

幸いにもその後アクシデントは無く、19日目の夜に、無事ゼーナの向かった洞窟へとたどり着く事が出来た。

■Middle Phase 05・ムーヴアン山洞窟内・残10日■

GM：では、20日目。洞窟は一本道で、真つ直ぐ奥へと続いています。

中は真つ暗で、「明度：1」と、なります。

ナタリー：ボクはキャップライトをつけるよ。長い棒を片付けて、キャップライトを装身具に装備。

GM：では、キミ達が洞窟を進んでいくと、しばらくして今の通路を横断するように酸の川が流れています。辺りには非常に酸っぱい臭いが漂っていますね。酸の川は1スクエア分(5メートル)です。

パーティーは洞窟の奥で魔法のテントを発見。

ナタリーの呼びかけに、中から天翼族の屈強な男が現れる。

天翼族の男は、自分の兄が怪鳥の襲撃を受け、足に重傷を負って動けない事を告げる。

パーティーがテントに向かうと、テントの中から出てきたのは…。

ゼーナ (GM)…あれ？ エルクーリアじゃない。なんでここに？

エルクーリア…実は、私達もクラムスが必要になって、かくかくしかじか…というわけで、ゼーナを追ってここまで来たのよ。

ゼーナ (GM)…事情はともかく、来てくれて助かったわ。実は…

GM…と、ゼーナは洞窟の奥を指差します。そこには、大きな穴が空いていて、日の光が差し込んでるのが見えます。

クリミナル…む？ 通路は真っ直ぐだった筈だから、この洞窟は山を貫通していたという事か？

GM…穴の先は山の裏側に通じており、切り立った崖になっています。クラムスの木があるのは崖の上で飛んで上に行かないと取れない場所

にある為、ゼーナはいつもこの穴からレビテートロープを使って崖の上からクラムスを取りに行っていたんですが、今回はその最中に怪鳥に襲われ、ゼーナを庇った護衛役…先ほどの男の兄が重傷を負われ、命からがらのこの洞窟に逃げ戻ってきたというわけです。

クリミナル…ふむ、テントの中を覗き込みます。

GM…テントの中には、先ほどの男の兄…やはり屈強な天翼族の男が寝ています。足が丸焦げになっていて、見るからに重傷だとわかります。

ゼーナ (GM)…山頂の方から回ってくることもできるんだけど、これが一番の近道だったから今回もこの方法を取ったわけなんだけど、登っている最中に怪鳥に襲われてね。そっぴえはエルクーリア…貴方も冒険者になったのね。

エルクーリア…ええ。いろいろ苦労しています。

ゼーナ (GM)…クラムスなんて珍しいものを欲しがらなんて、何か料理でも作るの？

エルクーリア…や、ヤキソバを…(笑)。

ゼーナ (GM)…え？ ヤキソバ？

エルクーリア…その…ヤキソバのソースに必要で…。と、だんだんと声が小さく(笑)。

クリミナル…事情を全て知らないで、我々はガルーダがいるのを知りつつ、ヤキソバのソースの為に命をかけてやってきた酔狂な人なんだなあ(笑)。

GM…ゼーナは一瞬怪訝そうな顔をした後、「否定はしないわ。世の中にはそういう人たちもいるっていう話だし。」と、慈愛に満ちた表情を浮かべてエルクーリアに微笑みかけます。

エルクーリア…ああ…級友に哀れまれてしまった(笑)。

ナタリー…何を言っているんだ。ボク達はいつでも料理を作るのに命をかけてるよ!?

エルクーリア…「達」って言わないでください(笑)。

クリミナル…これ以上、ナタリーに何かを言わせると、どんどんエルクーリアの評価が落ちる気がするので、ナタリーを抱えて穴の向こうを覗きに行きます(笑)。

GM…穴の先に、幅5メートル程の踊り場がある以外は正に断崖絶壁で、40メートル程上に樹木が見えます。おそらくあれがクラムスの樹でしょうね。そして、明滅しながら巨大な鳥が上空を飛んでいるのが見えます。

クリミナル…頭を引っ込めて、洞窟の中に戻ります。ふむ、困ったな。

ゼーナ (GM)…困ったわね。クラムスを手に入れたのは私たちも同じなのだけど、あの怪鳥をなんとかしない事には、出て行ってもまた襲われるだけでしょうし…。あなた達はあの怪鳥について何か知っている？

エルクーリア…では、図書館で調べたガルルダの特徴を知ってる限り話します。

ゼーナ (GM)…ガルルダか…。確かにアイツは強かったわ。護衛役が一撃で落とされてしまったし。

GM…具体的には《サンダーブレス》を《カバリング》した為、倍のダメージを受けて、戦闘不能になりました。

クリミナル…クラムスを手に入れる為には、まずガルルダをどうにかしなければならぬが、遙か高空を飛び回っているものをどうにかしようとしても、返り討ちにあったという帝国軍の二の舞になりそうだな。

ゼーナ (GM)…あなた達は飛べるのかしら？

ナタリー…ボクとクリミナルは飛べません！

GM…仕方ないわね。と言って、ゼーナは懐から飛翔符を何枚も取り出します。ちなみにゼーナが着ているのはレビテートロープです。

ナタリー…むしろ、レビテートロープを寄せせと言いたいよー(笑)。

GM…護衛は天翼族のドウアンなので、彼女達はここに来るまでずっと飛びっ放しで来たというわけですね。

ゼーナ (GM)…どうする？ 一緒に戦う？ あとは、誰かがガルルダを引き付けている間に、一人がクラムスを取りに行くっていう手もあるわ。と、言ってもあなた達はクラムスを見たことないでしょうから、取りに行くのは私でないダメかもしれないけど、ガルルダ相手に粘れるの

ナタリー…倒すよりは案かもしれないけど、ガルルダ相手に粘れるの

かな？
エルクーリア…モンクを経由していない私やクリミナルは、下手をし

たら一撃死かもしれませんね。

ナタリー…ガルルダは《2回行動》持ってたから、1ラウンドならどうにか粘れるけど、ボクでも2ラウンドは無理だね。

クリミナル…ふむ…《インタラプト》が残っているから、2ラウンド

はもつと考えてもいいのかな？

ナタリー…あー、《蘇生》も計算に入れれば、3ラウンドくらいは耐えられる…かも？

GM…さて、それではクライマックスフェイズのルール解説と、ゼーナ達のデータを公開しましょう。

■ Middle Phase 07・作戦会議・残10日 ■

アリアンロッドにおいて、通常「高低差」は存在しないが、今回は高低差があるものとする。

M A Pの縦軸は高度、横軸は崖に沿った横移動。奥行きは無いものとする。

P Cは初期配置位置(踊り場)から移動する場合、飛行状態でなければ移動を行えない(横移動をする事は可能だが、崖下に落下する)。

踊り場以外で飛行状態が解除された場合や、戦闘不能になった場合、P Cはそのまま下に落下する。

踊り場以外に落下した場合、崖から転落したものと扱い、難易度16の【幸運】判定を行い、目標値以上を出せば生存。失敗した場合は、ただちに死亡する。戦闘不能状態で転落した場合、難易度は20に上昇する。

踊り場でメジャーアクションを使い「洞窟内に逃げ込む」と、宣言する事により、シーンから退場出来るが、一度シーンから退場した場合、再度シーンに登場する事は出来ない。

ガルルダはP C達に気付いていないため、1ターン目はP C達は不意打ち扱いで行動出来る(不意打ちターンの為、セットアップフェイズは存在しない)。

ゼーナ、サムスの行動はP C達が決定する。

クラムスの実を採取出来るのはゼーナのみ。クラムスの樹のあるスク

ウェアでメジャーアクションを使用する事により、クラムスの実を採取出来る。

ナタリー…お嬢様だけあって、装備品はけっこう良い物装備しているねー。

クリミナル…ふむ、《エフィシエント》5レベルか。あとは《ヘイスト》も持っているな。

エルクーリア…弟の名前がサムスンという事は、兄の名前は…

GM…アウンです(笑)。兄の方はやられるに際して《ソウルバスター》を一発使っているので、ガルーダを手負いにはしています。彼らのギルドスキルは《蘇生》が使用済みで、残りは《祝福》と、《陣形》2回ですね。

クリミナル…ふむ、1ターン目で飛行状態にならないといけないから、《ホーリーウェポン》なんてかけている暇あるのかな？

ナタリー…《ホーリーウェポン》って2本武器を持っていたら、それぞれにかけられる？

GM…いえ、名前とフレーバーテキストに騙されがちですが、《ホーリーウェポン》は、武器攻撃のダメージを上昇させるスキルで、武器の攻撃力上げるスキルではありません。効果を受けるのは武器ではなくPCですね。

ナタリー…と、なると、《ナイフパライ》の軽減点数も…

GM…PCの攻撃力は上がっていますが、武器自体の攻撃力は変わらないので、《ナイフパライ》の軽減点数は《ホーリーウェポン》をかける前と変化しません。

ナタリー…なるほど。それなら《ホーリーウェポン》は、要りません。《ホーリーウェポン》かける暇があったら、《ファイナルストライク》でも飛ばしておいて下さい(笑)。

クリミナル…むう、スキル3レベル分があっさり戦力外通告されたな

VSガルーダ

| | | | | | |
|---|---|---|---------------|--|---|
| 1 |  | | |  | |
| 2 | ガルーダ初期配置位置 | | クラムスの木 | | |
| 3 | | | | | |
| 4 | | | | | |
| 5 | | | | | |
| 6 | | | | | |
| 7 | | | | | |
| 8 | | | PC初期配置位置(踊り場) | | |
| 9 | | | | | |
| | A | B | C | D | E |

(笑)。

GM…ゼーナの持ち物ですが、予備用に飛翔符を5枚と、いくらかのアイテムも持っています。

クリミナル…ふむ、ここで膝を抱えて待つたら、ナイトハルト將軍がガルーダ退治に来てくれたりしないものかな(笑)？

GM…来てはくれるでしょうが、それが何日後になるかは見当もつきませんよ(笑)。

クリミナル…あとは、めぼしいリソースとしては、カバルホイッスルか。ジャガーバズーカでも呼んでみるかい？

GM…ちなみにカバルホイッスルを使った場合、使用したPCのいる場所に出ますので、飛んでる最中に使ったらいきなり落下します。

クリミナル…(携帯大首領を取り出すジェスチャー) もしもし？ 今から3時間くらいで《飛行能力》を持った怪人を開発して配備出来ませんか？

ゼーナ



レベル：6
 クラス：アコライト/セージ
 HP：39/39
 MP：58/58
 フェイト：5/5

種族：ヒューリン
 性別：女
 年齢：17
 髪の色：黒
 瞳の色：黒
 肌の色：白
 出自：独特なクセ
 特徴：おまじない(『RF』P56)
 所属ギルド：
 マッスルブラザーズ(仮所属)

装備：
 ブーストロッド
 カイトシールド
 サークレット
 レビテートローブ
 護りの指輪
 高位聖印

スキル：
 種族スキル
 《オールラウンド：知力》1
 アコライトスキル
 《ヒール》1
 《キュア》1
 《テレポート》2
 《プロテクション》1
 《ヘイスト》1
 《レイズ》1
 セージスキル
 《エンサイクロペディア》1
 《ウィークポイント》1
 《エグザマイン》1
 《エフィシエント》5

サムスン



レベル：6
 クラス：ウォーリア/モンク
 HP：89/89(59+30)
 MP：44/44
 フェイト：5/5

種族：ドウアン(天翼族)
 性別：男
 年齢：28
 髪の色：なし
 瞳の色：濃緑
 肌の色：褐色
 出自：容姿端麗
 特徴：天上の美(『RF』P56)
 所属ギルド：
 マッスルブラザーズ

装備：
 アイアנקロー
 バックラー
 ポイントアーマー
 茶帯

スキル：
 種族スキル
 《ウィング》1
 ウォーリアスキル
 《ボルテクスアタック》1
 《インヴィジブルアタック》1
 《カバーリング》1
 《スマッシュ》1
 《カバームーブ》1
 モンクスキル
 《インテンション》1
 《アイアンフィスト》1
 《コンフロントマスタリー》1
 《ソウルバスター》1
 《ペネトレイトブロー》1
 《エナジーバースト》4
 《マインドアダプト》1

大首領？(GM)：滅茶苦茶を言うな(笑)！ ガチャン(電話を切るジエスチャー)！

クリミナル：ですよねー(笑)。《派遣販売》という手もあるが、山に入ってから全く稼ぎが無い。カバルホイッスルが高値で売れたりしないだろうか(笑)？

ナタリー：貰った飛翔符を売る？

GM：「さ、最悪。私からお金を貸しても良いけど。」と、ゼーナが助け船を出します。一応、一五〇〇〇G持っているそうです。

エルクーリア：いいの？

ゼーナ (GM)：負けるよりかマシよ！ あと、貸すだけだからね？

ひたすらに戦略会議を続けるプレイヤー達。

ネームドエネミー相手という事や、ナイトパビヨン戦で《ガーディアン》を使ってしまっている事から、ガルダを退治するのではなく、PC達がガルダの足止めを行い、ゼーナがクルアスの実を採取。サムスンがそれをカバールという作戦を練り上げる。

GM：いつになく弱気ですね。敵はただかレベル25のネームドエネミー匹なのに…。

クリミナル：ふむ…倒しにくいなら、不意打ちラウンドが終わって、次のラウンドのセットアップでナタリーの戦闘態勢が完成(両手に攻撃力15の短剣を装備)するから、やれない事も無いだろうが…。

ナタリー：それにしても聖水買わなくて良かったねー。《完全耐性：光》なんて持っているエネミーに、知らずに聖水使って戦ったら、酷いことになってたよ。

GM：逆に、直前で切った《アースウェポン》なら、魔法防御無視だったんですけどね。

エルクーリア：属性と言えば、向こうの攻撃《サンダーブレス》は光

属性なんで、エレメンタルシールドを買うのもいいですね。私に攻撃が向いたときに、ギリギリ耐えられるようになります。倒すとしたら、《限界突破》は何ラウンド目に使いますか？

ナタリー：みんなが攻撃できるラウンドじゃないかなー？ その時用に、クリミナルもデスポーションとか持っておく？

クリミナル：うむ、その時は《ファイナルストライク》がある(笑)。酔いどれの斧ってレベルいくつだったけ？

ナタリー：壊す気満々だー(笑)！ それならそれで、ボクの盗賊の籠手を預けておくとか…しかし、役に立たなかったなあ、「盗賊の籠手」。**クリミナル：**盗賊の籠手はシーフ専用だから、《ファイナルストライク》には使えないな。

GM：いや、盗賊の籠手が役に立たなかったのは、探索ポイント…二つの山小屋をどっちもスルーしちゃったからなんですけどね。

戦略会議の結果、《派遣販売》で、PC達は以下の装備を購入し、クライマックスフェイズに挑む決心を固める。

ちなみにカバルホイッスルは、どれだけ考えても、構成員を飛ばすのにかかる手数と効果が等価交換にならない為、結局誰も装備しない事になった。

- ・ 挫けない心…クリミナル、エルクーリア
- ・ 護りの指輪…ナタリー
- ・ エレメンタルシールド「属性：光」…エルクーリア
- ・ 生命の呪符…エルクーリア、サムスン

■ Climax Phase 01・天空をつかめ

GM..では、クライマックスフェイズを始めます。洞窟からこっそり空を見上げると、ガルータは悠々と雷雲の下を飛んでいる。雷雲は、「コロコロ」という音を辺りに響かせている…。

クリミナル..ところでエルクーリア？ ひとつ聞いておきたいんだけど…と、こっそり耳打ちします。

エルクーリア..何ですか？

クリミナル..戦略は完成してるんだよね？

エルクーリア..はい。

クリミナル..戦略通りに事が進んだ結果、クライマックスフェイズのタイトルが『男だサムスン愛に死す』になったり、エンディングが夕焼け空に浮かぶアドウンとサムスンの笑顔。それを見上げる4人とかなるような戦略だったりしないよね？

エルクーリア..大丈夫ですって(笑)。NPCだからいいよね？ とか、冴坂さんみたいな事言いません(笑)。

ナタリー..それに、何でもこっそりアドウンまで死んでるんですか(笑)。

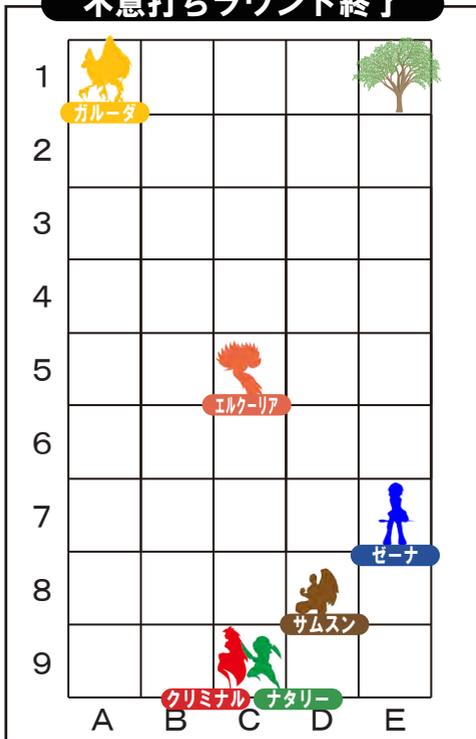
GM..サムスは君達の方を振り返って「信じています。」と、白い歯を見せて笑います(笑)。

● 不意打ち攻撃ターン

ナタリー..それでは、マイナーアクションで《ウエボンクリエイト》。メジャーアクションで飛行符を使用して、飛行状態になります。

クリミナル..マイナーアクションで強心丹。メジャーアクションで飛行符を使用して、飛行状態になります。

不意打ちラウンド終了



エルクーリア..マイナーアクション、メジャーアクションを使用して、真つ直ぐ上昇します(C5)。サムスはマイナーアクション《ウィング》、メジャーアクションで斜め上のスクエアへ(D8)、ゼーナはマイナーアクション、メジャーアクションをそれぞれ斜め上に(E7)。

● 第一ラウンド

GM..さて、ガルータは、洞窟から出てきた君達に気付き、くるりと君達の方に首を向け、襲いかかってくる。それではセットアッププロセス。こちらは行動値25で、《2回行動》を、宣言します。

ナタリー..では、その《2回行動》を《インタラプト》！ 片手に握っていた三得包丁をガルータ目掛けて投げつけます。:届かないんですけどね(笑)。

GM..では、ガルータは、自分目掛けて飛んできて、そのまま落ちて

いく三得包丁を首を傾げて見つめていた。

エルクーリア…よし、三得包丁にみとれて《2回行動》を忘れた(笑)。

GM…ガルダの《2回行動》は失敗。それではセットアッププロセスの行動をどうぞ。

ナタリー…と、とりあえずボクからやらせて下さい。これを忘れるとタイヘンな事になると、身に染みてわかったので(笑)。《クイッククリエイト》で、《ウエポンクリエイト》を使用します。これで二刀流！

クリミナル…これで戦力的には完成？

ナタリー…ですね。ただ、全然届かないので、ガルダを殴りに行けませんけど。

エルクーリア…マスター、このガルダは、調べた情報通りのガルダですか？

GM…見た目は成体のガルダですね。

クリミナル…つまり、《エンサイクロペディア》する必要は…。

GM…無いです。調べたデータ通りのエネミーです。

エルクーリア…無いのであれば…《ウィークポイント》を、自分に。

クリミナル…そして、クリミナルは《ヒーストロア》をナタリーへ。『ほん』とナタリーの背中を押します。判定のダイス目は：1、1、3…強

心丹を使ってなかつたら危なかつた(汗)。

ナタリー…うわー！ 怖いよあの人エネミーに向かって押し込もうとしてる！ 抵抗していいですか？

クリミナル…抵抗する間も無くナタリーを頭上に蹴り上げます(笑)。なんか、派手にキャラクターが壊れてきた気がする。

ナタリー…有無を言わず蹴り上げられました(C2)。

エルクーリア…続いて、ゼーナがナタリーに《ヘイスト》をかけます。

ダイス目5、《エフィシエント》+ブーストロッドで+12、合わせて+17。これで、24！

ナタリー…惜しい、ガルダより先に行動するのに1足りない。

エルクーリア…そして、ここでマッスルブラザーズの《陣形》。ゼーナ

は真っ直ぐ上へ(E5)。サムスンはやはり真っ直ぐ上へ(D6)。そして、もう一度《陣形》で、ゼーナを上へ(E3)。

ゼーナ(GM)…え？ え？ 私が一番前ですか？ 作戦とあれば従いますけど…。と、心細そうにしている。

GM…セットアッププロセス終わり。それではガルダの行動…(ダイスを振る) 目標はゼーナ。マイナーアクションでエンゲージ(E3)。メジャーアクションで通常攻撃。

ナタリー…頑張つて避けてー！ ゼーナはやれば出来る子だから。

GM…ダイス目は13なので、命中は29。

ナタリー…それは無理だね。

クリミナル…諦めるの早いな(笑)。

エルクーリア…(ダイスを振る)ゼーナは回避失敗。ここでサムスンが《カバームーブ》を使用。ところで《カバームーブ》後って、サムスンの位置はどうなるんでしょう？

GM…《カバームーブ》を使った位置から動きません。

クリミナル…ガバツとかばつて戻ってくる…相変わらず、描写にツッコミを入れたくなるスキルだ(笑)。

GM…ダメージは、《豪腕》が10レベルあるので、12D6(ダイスを振る)出目が41なので81点物理ダメージ。

ナタリー…+40点かー。痛いなー。

クリミナル…サムスンに《プロテクション》？ ガルダから受けたダメージを軽減するのに、元いた位置に向かって《プロテクション》…また、ツッコミを入れたくなる状況に(笑)。

エルクーリア…このままだと、受けるダメージは78点…これは《プロテクション》するよりも《ソウルバスター》でダメージを返しましょう。サムスンの残りHPは11点。

GM…ガルダはクエー！ と、甲高く叫んで反撃に身悶えます。

クリミナル…さすがにそのサムスのダメージは《ラストソング》で肩代わり出来ないなあ。

エルクーリア…それでは、行動値24のゼーナがメジャーアクションで離脱を行い、クラムスの元まで辿り着きます。

ナタリー…実は擬態したエネミーだったとか、いいませんよね？

GM…言いません（笑）。次のターンにメジャーアクションを使う事で、クラムスの実を摘む事が出来ます。

クリミナル…サムスはガルータとエンゲージして、ゼーナを襲わせないようにするのが良いのかな？ でも、そうすると死にそうなる予感…。

ナタリー…ボクはエンゲージしないと何も出来ないから、このターンに近づいて、次のターンにガルータにエンゲージかな？

クリミナル…そこ、ちょっと待った。待機して貰おう。

ナタリー…へ？ ガルータの行動は終わってるからいいけど…あ、そうか《ホーリーウェポン》か。

エルクーリア…それでは、マイナーアクションで《マジックオペレーション》、メジャーアクションで《サモン・フェンリル》。判定に《ダンシングヒーロー》を使用（ダイスを振る）。命中は24。

GM…（ダイスを振る）。18。それは避けられない。

エルクーリア…ダイス目が8だから、敏捷は10ですね。それではダメージは《サモン・フェンリル》で6D、《超絶魔力》で3D《ハイサモナー》で1D：（ダイスを振る）。42点A地V属性魔法ダメージ。

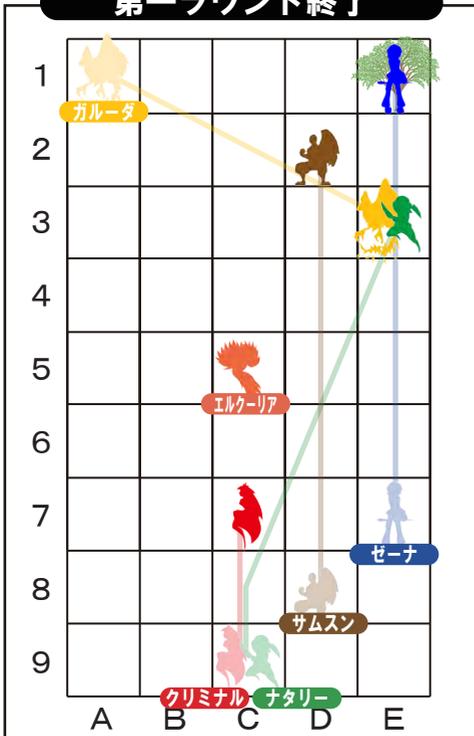
GM…属性がA風Vだから、魔法防御力を貫通して通る。エルクーリアの召喚した巨大な狼が、ガルータの喉笛に食らいつく。

クリミナル…それでは、マイナーアクションで真上に移動（C7）。メジャーアクションで《ポーションピッチ》。

ナタリー…え？《ホーリーウェポン》じゃないの？

クリミナル…ナタリーに向かって風のエキスを放り投げます。どぼーん

第一ラウンド終了



ナタリー…どぼーんってどういう効果音ですか（笑）。え？ 風のエキス？

クリミナル…これで5m移動力が上がったので、ナタリーはこのターンにガルータにエンゲージ出来るようになる。

ナタリー…その代わり、物理防御力が5点減ったんですけど（笑）。

クリミナル…神は拙速を尊ぶのだよ。

エルクーリア…さて、サムスの行動はどうしましょう？

パーティーは迷った挙げ句ナタリーのカバ、ゼーナのカバ、状況に対応しやすいようにサムスをD2地点へと移動させた。

ナタリー…マイナーアクション、メジャーアクション共に移動でガルータにエンゲージします（E6）。

クリミナル…まあ、アレだ：そこは《プロテクション》が届かない場所だから、頑張つて避けてくれよ？

GM…ゼーナが《プロテクション》を持ってますよ？

クリミナル…ん？ でもレベル1じゃないか。

GM…《エイシメント》と、ブーストロッドがあるから、固定値が+12あります。

ナタリー…固定値はボクらを裏切らないのです。

ゼーナ (**GM**)…そうよ。私達のエルクレスト学園生の合言葉よ？ 固定値は裏切らないと (笑)。

●第二ラウンド

GM…それではセットアッププロセス。《2回行動》を宣言します。

クリミナル…うーん、止めたいけれど、止める手段が無い。

ナタリー…ここで《限界突破》を宣言して、回避と攻撃に使いますよ。

GM…成る程、でも、セットアップでこちらが《2回行動》を宣言するタイミングの方が先なので、まずは《限界突破》の効力が発揮される前に、ガルダが攻撃します。この状況で《サンダープレス》を打つメリットが無いから：目の前のナタリーに掴みかかります。(ダイスを振る) 命中は36。

ナタリー…ダイスを振る。回避は17なので避けられませんでした。

GM…ではダメージ：お？ 目がいいぞ？ 95点物理ダメージ。

エルクーリア…そこにゼーナが《プロテクション》14点軽減。

ナタリー…ここで本邦初公開《ナイフパライ》を使用。15点止めた。残り66点のダメージを物理防御で軽減…あれ？ 何故だか柔らかくなってるぞ (笑)？ 53点のダメージで、残り44点。

GM…あれ？ 見た目の装備より柔らかいなぁと、ガルダが首を傾げます (笑)。

ナタリー…それでは《限界突破》！ 全ての判定とダメージに+8。

エルクーリア…私は自分に《ウィークポイント》を。

クリミナル…ぶーむ：私は自分に《ブーストロア》。キャンキャン (**D**

7)！

GM…ああ、そんな邪道な使い方をすると、リプレイ読んだ人に叩かれる元 (笑)。

クリミナル…夏の新刊が出ない事を考えたら、それぐらいどつてこと無いです (笑)。

ナタリー…えーっと、ゼーナはナタリーに《ウィークポイント》、サムスンが《エナジーバースト》を使用しました。

GM…それでは、セットアッププロセス終了。ガルダの行動から。ガルダはナタリーに向かって攻撃します。

ナタリー…《限界突破》もあるし、フェイトを使って避けきつてみせる(手元にダイスを2つ追加する)。フィルボルなめんなー！

GM…(ダイスを振る)：おっと、クリティカル。いやー熱い展開になつてきました (笑)。

ナタリー…(テーブルで頭を抱える) これはきついですよ。フェイトで無理にクリティカルを狙いに行くより、フェイトを温存して《蘇生》を使つた方がいいかな…いや、命中で空気読まないダイス目だったから、ダメージは手加減してくれる筈…。(ダイスを振る)とりあえず、回避失敗。

GM…オーブンダイスで手加減しようがありません (笑)。82点。

ナタリー…同じターンだから《ナイフパライ》も使えないし：《蘇生》しか無い。

エルクーリア…では、《蘇生》の前に、ゼーナからの《プロテクション》。18点防御。

クリミナル…では《蘇生》を。

ナタリー…風のエキスのおかげでメチャクチャ痛いよー。51点ダメージ。それじゃあお返し。マイナーアクションで《インヴィジブルアタック》

メジャーアクションで《ヒースティング》。判定は…クリティカル！

GM…回避は…ファンブル。

ナタリー…マスターのダイスが空気読んだ（笑）。それではギルマス、《デイスコード》下さい！

クリミナル…効果範囲が5メートル足りない。いつも前衛キャラをやっているから《デイスコード》が届かないという経験はレアだなあ。

ナタリー…ちえー、ダイス目が17なので、《限界突破》《ウィークポイント》のダメージを計算。70点物理ダメージです。

GM…あ痛たたた。でも《ショックスパイク》23点ハ光属性魔法ダメージ。

ナタリー…あ痛たたた。16点抜けました。

クリミナル…さて…こうなると、私が先に動いて《ヒール》だろうか？

GM…ここはひとつ《ラストソング》で見せ場を（笑）。

クリミナル…見せ場かあ…超個人的には、《限界突破》と強心丹で増強された《アンブロンプチュ》で命中させる、《ファイナルストライク》なんだが（笑）。ナタリーが「ギルマス。私がガルーダを抑えているうちに！」とか言うと、超格好良く無いか？

ナタリー…勘弁してください（笑）。

クリミナル…まあ、これは《限界突破》が無駄になるが、素直にナタリーに《ヒール》をしよう。よく考ええると、今《ラストソング》を使うと、ナタリーのダメージ+8点が襲ってくるという謎の現象が起ってしまう（笑）。マイナーアクションで移動（D6）。メジャーアクションでナタリーに《ヒール》。（ダイスを振る）。

ナタリー…67点くらい回復させて欲しいな。

クリミナル…無茶を言うな（笑）。出目が31で、【精神】が9だから、40点回復。

エルクーリア…さて、それではマイナーアクションに《マジックオペレーション》《メジャーアクションで《サモン・フェンリル》。（ダイスを振る）

命中は33。

GM…（ダイスを振る）2D6で23…クリティカルは…しない。

エルクーリア…それでは《マジックフォージ》。

クリミナル…そこに《デイスコード》！30点。

エルクーリア…こっちは79点ダメージ。合わせて109点ハ地属性魔法ダメージ。続いてゼーナがクラムスを採用します。

GM…はい、ここで判定です。いくつ取れたか1D6で判定して下さい。君達のとゼーナの分で、最低2つは必要になります。

ナタリー…1が出たらもう1ターンですか？お…鬼ーっ！

エルクーリア…ここでリスクは負えないので、ゼーナのフェイトを1点使います。（ダイスを振る）ぶちぶちぶち…4個とれました。ところで、サムソンはどうしましょう？

クリミナル…ナタリーがかばって欲しいそうだが…。

ナタリー…かばって欲しいし殴って欲しい。サムソンはガルーダとマイナーアクションでエンゲージ（E3）、メジャーアクションで《ベネトレイトフロウ》。（ダイスを振る）ダイス目は10なので、命中は18。

GM…そっちは回避目有る…あれえ？ダイス目が4？

ナタリー…行けーサムソン。（ダイスを振る）あれえ？6Dで14しか出ない…30点物理防御力無効です。

GM…そこに、ショックスパイク！ハ光属性魔法ダメージ27点。

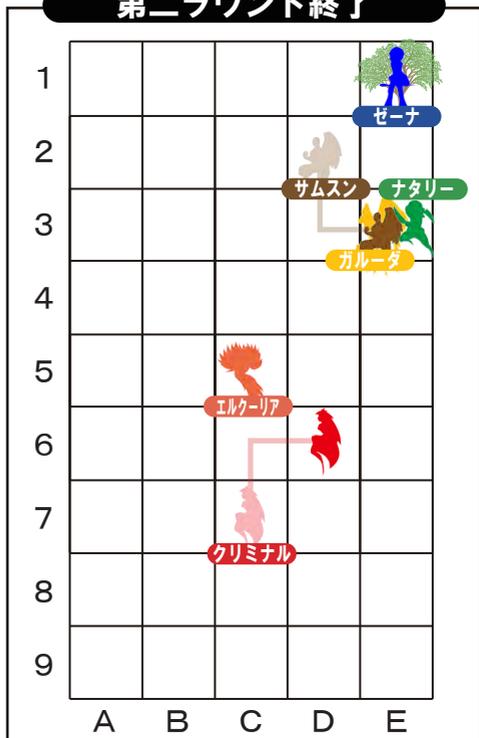
クリミナル…うわ、それがあつたか。

ガルーダのショックスパイクにより、サムソンのHPが0になり、生命の呪符が発動する。

サムソンの生命の呪符という切り札をイージーミスで失い、浮き足立つアライアンス。

この位置でサムソンが戦闘不能になった場合、難易度20の【幸運】判定…失敗すれば死亡という過酷な判定が待ち受けている。

第二ラウンド終了



「構成員が生き残る為の選択として正しかったなら、私はそれでもいいんだけどね。」
ゼーナに聞こえないように声を抑えた、クリミナルの非情な本音が空に溶ける。

●第三ラウンド

GM.. それではセットアッププロセス。ガルータは《2回行動》を宣言。そして《サンダープレス》をナタリーとサムスンのエンゲージへ。(ダイスを振る) (命中は21。)

ナタリー.. うーん... とりあえず、サムスの回避を誰かお願い。

クリミナル.. いや、実にやりたくない役どころだね。(ダイスを握る)

回避は18。

ナタリー.. こっちは回避にフェイト4点使用！(ダイスを振る) クリティカルで避けた。

GM.. それではサムスンにダメージを...

ナタリー.. 待った。そこでサムスンをかばいます。

GM.. それでは54点へ光属性魔法ダメージを受けて下さい。

クリミナル..そこに《プロテクション》16点。

ナタリー.. 《ナイフバリイ》を使って15点軽減。魔法防御を引いて、16

点しか来ない。これで残りHP55。マヒと放心は《インデュア》で回復。

クリミナル.. サムスのHPは2点か。《ラストソング》を使って全快

させる価値があるかどうか..。

ナタリー.. ここは、ゼーナに《ヘイスト》を使って貰って、サムスン

に離脱して貰おうよ。

GM.. ゼーナなら、間違いなくその選択をするでしょうね。

エルクリア.. サムスの行動値が5だから、ガルータを上回るには、

ゼーナにフェイトを2点使って貰えば勝算があるかな。私は自分に

《ウィークポイント》を。

クリミナル.. とりあえず、私は自分に《ピーストロア》。先を見越して

上に行こう (D5)。

エルクリア.. では、ゼーナはサムスンに《ヘイスト》。ここでフェイト

を2点使います。(ダイスを振る) +25でサムスンの行動力が30にな

りました。《陣形》で、ゼーナも移動 (B2)。

GM.. それではセットアッププロセス終了。メインプロセスはサムス

ンからです。

エルクリア.. サムスはマイナーアクション放棄、メジャーアクション

で離脱して。出来る限り離れます (C8)。

クリミナル.. 少しでも戦力として残せないか？

エルクリア.. 接近しなければ倒せない。接近したら《シヨックスバ

イク》では、手がありません。

GM・・それでは、ガルーダはナタリーに通常攻撃を仕掛けます。(ダイスを振る)命中は26。

ナタリー・・(ダイスを振る)それは避けられない!

GM・・では、ダメージは85点物理です。

クリミナル・・何点防げば落ちずに済む?

ナタリー・・19点必要だよー。

クリミナル・・なら、ここにフェイトを注ぎ込む! フェイトを3点使

用して《プロテクション》! (ダイスを振る) 28点止めたぞ!

ナタリー・・残りHP10点。生き残れたけど…行動がかばうで終わって

るから、《ヒール》を買っても、次のターンは耐えられないかも…。

エルクーリア・・クリミナルとゼーナの2人から《ヒール》を買っても

生き残れないかな?

ナタリー・・とても80点連続2発は耐えられないよ。エルクーリアとク

リミナルがこのターンにガルーダを落とすしか無い?

クリミナル・・私がマイナーアクションとメジャーアクションを使って

そこにかばいに行っても、下手すればサンダーブレスの一発×2すら

防げない。その後の通常攻撃でジ・エンド。1人を助けるために1人

死ぬが、2人も死ぬかの絶望2択か…。あとは《ジョイフル・ジョ

イフル》でナタリーを安全圏へ動かすかな。

エルクーリア・・とりあえず、行動が決まっている私から行動しましょう。

これで落とせれば…。マイナーアクション《マジックオペレーション》、

メジャーアクション《フェンリル》。命中は30。

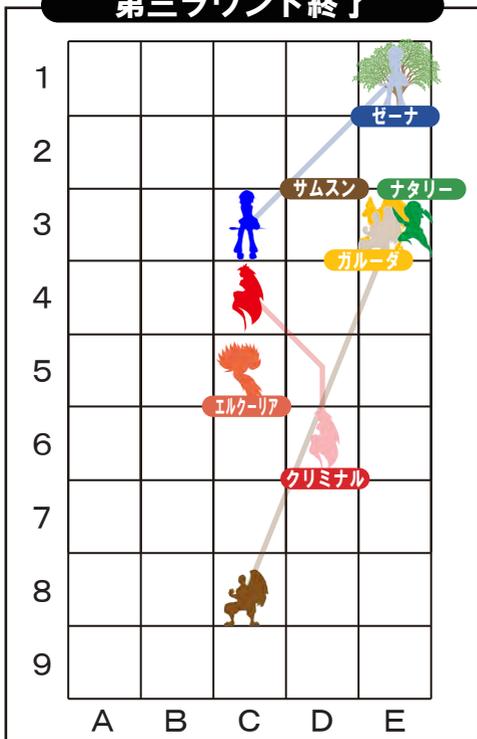
GM・・(ダイスを振る)。

GMの振ったガルーダの回避ダイスは6と6。クリティカルである。

ナタリー・・このタイミングでそれはありえない。

クリミナル・・ふむ、これでまたひとつ可能性が消えたわけだ。

第三ラウンド終了



GM・・うーん、空気読めないダイス目を振ったから、GMからヒント。踊り場に落ちさせずれば、まだチャンスがあるから、誰かを犠牲にして、そこに辿り着けばまだ何とかなるんじゃないかな。

ナタリー・・とりあえず、2回の《ヒール》で、何処まで回復出来ますか?

エルクーリア・・ゼーナは40点くらいで、クリミナルはそれよりちょっと落ちるから、期待値では全快には出来ませんね。

クリミナル・・私は待機しよう。とりあえず、やる事の決まっているゼーナに行動を回す。回復量を見ようか。

エルクーリア・・では、ゼーナはマイナーアクションで移動(C3)、メ

ジャーアクションでナタリーに《ヒール》。40点回復。

ナタリー・・これでHPが50点まで回復。もう一回ヒールを買って、相

手のダイス目がシヨボければ、どうにかなりそうな予感?

クリミナル・・ふむ、では、その確率を少しでも上げよう。マイナーア

クションで移動(C4)。《ラストソング》。そして《プロテクション》。

ナタリー…え？ 何に《プロテクション》？

クリミナル…《ファストソング》で受けるHPダメージに、《プロテクション》だ。こっちにのリスクも、少しでも軽減しておきたいからな。

GM…ルールブックをチェック。ラストソングの説明にHPダメージについてありますね。《プロテクション》は有効です。と、言う事は《カーディアン》があれば、何点吸っても生き残れるのか。

クリミナル…47点のダメージを17点軽減して、30点のHPダメージだ。これなら、こっちにサンダーブレスが来ても、どうにかしのげる筈。

●第四ラウンド

GM…では、《2回行動》で《サンダーブレス》。対象はランダムで決めましょう（ダイスを振る）。対象はクリミナル。

クリミナル…今日のダイス目は本当に殺意が高いなあ（笑）。嫌な所にダメージが来る。

GM…では、命中は28。

クリミナル…とりあえず《アンブロンプチュ》を宣言。《シルヴァリイソング》と強心丹で4D+9。クリティカルを狙う！（ダイスを振る）が、全然駄目。これをフェイトで振り直す！ 5:5:5:6…惜しいダイス目だ。

エルクーリア…いや、クリティカルはしてないけど、達成値で30ありますよ！

GM…うわ、本当だ。では、クリミナルはガルダの攻撃を華麗に回避しました。

クリミナル…本当は、《プロテクション》に使おうと思っていたんだが、思わず回避にフェイトを使ってしまった。ま、結果オーライだな（笑）。

エルクーリア…では、エルクーリアは《ウィークポイント》を自分にかけます。そして、ゼーナがナタリーに《ヘイスト》。効果にフェイト

を1点使って…ダイス目が8なので、ナタリーの行動値が20上昇して31。

クリミナル…これでナタリーも安全空域まで逃げられるな。

ナタリー…セットアッププロセス終了。ナタリーの行動は離脱…しない。このまま落としましょう。

エルクーリア…え？

クリミナル…いや、《ショックスパイク》と、通常攻撃に耐えられるのか？
ナタリー…《ショックスパイク》と、通常攻撃なら耐えられます。

クリミナル…ふむ…耐えられさえすれば、私の《ラストソング》で全快に出来るが…ガルダの様子はどうですか？ 満身創痍といった感じですか？

GM…だいぶボロボロですが、まだ闘争本能は衰えていません。

ナタリー…ボロボロ…じゃあ行くしかない！ ギルドマスター、承認を！ やっぱ、最後に見せ場が欲しいなーって…。

クリミナル…認めないと言っても、どうせやるんだらうから好きにして（笑）！ ああ、もうどうなっても知らんぞ。

ナタリー…では、承認がおりたところで、マイナーアクションで《インビジュアルアタック》、メジャーアクションで《ヒースティング》！

GM…《ヘイスト》をかけた意味は何だったんだ（笑）。

ナタリー…ここで落としてしまえば問題無いのです！ 命中判定のダイスで、5個ぐらい6が出れば余裕です。

クリミナル…全然余裕じゃないじゃないか（笑）。リブレイのエンディングが夜空にナタリーの顔、みんな「無茶しやがって」になったらどうする。

ナタリー…（ダイスを振る）…クリティカルはしませんでした。命中は25。

GM…回避は…（ダイスを振る）13なので、回避失敗。

ナタリー…クリティカルはしなかったけど、ボクにはこれがあるので

す《ボルトクスアタック》！ 64点物理ダメージ。
GM…だが、ガルーダはまだ落ちない。それでは《シヨックスバイク》
 …(ダイスを振る) 33点。続いてガルーダの行動は《サンダープレス》
 は使ってしまったので、ナタリーに通常攻撃。命中は…(ダイスを振る)
 クリテイカル。

エルクーリア…しかも6の目が3個!?

ナタリー…ぎゃー！ 何で4D振って3つ6が！ ダメージが3D増
 えるとダメージが大体10点増えるから、物理防御と《プロテクション》
 で軽減後のダメージは64くらいで…まあ、ギリギリ残れるかな？ こ
 こで主人公っぽくクリテイカルで回避…は、出来ない。

GM…ダメージは…あまり良くない。88点。

エルクーリア…ゼーナの《プロテクション》。18点軽減しました。

ナタリー…何とか残りました。

クリミナル…残ってさえいれば、《ラストソング》で全快に出来るから、
 どうにかなるな。私は落下するが。

エルクーリア…とりあえず、私が先に行動しますね。マイナーアクショ
 ンで《マジックオペレーション》、メジャーアクションで《サモン・フェ
 ンリル》。命中判定に《ダンシングヒーロー》。(ダイスを振る) よし、
 クリテイカルヒット。

ナタリー…4D振って6が3つ。さっきのお返しですね。

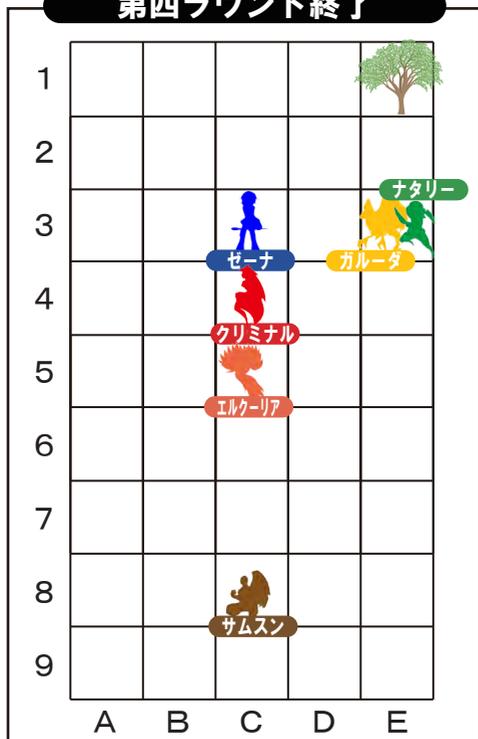
エルクーリア…ダメージにフェイトを2点使用します。ダメージは…
 52点(《属性魔法ダメージ》)。

GM…(マップに置いていたガルーダのコマを倒す)…トータルダメー
 ジ405点、ガルーダのHPは450。アドウンの《ソウルバスター》で傷つ
 いていたガルーダは、《サモン・フェンリル》の一撃を受け、真つ逆さ
 まに落ちていく。

ナタリー…ちえー！ 見せ場を持って行かれたね。

クリミナル…む…《ラストソング》で、ナタリーのダメージを引き

第四ラウンド終了



受けて「後は任せた！」と、格好良く落下していく演出を入れる為、
 今からガルーダに《プロテクション》しちゃ駄目ですか(笑)？
GM…駄目です(笑)。ガルーダの巨体はムーヴァン山の麓に落下し、
 君達の元に地面との激突音が響いてくる。

PC達は、ドロップ品判定で7を振り、黄金の羽(八〇G)を50個入
 手したが、全ては持ちきれない為、所持可能な量だけを手にして、行
 きと同じルートで山を下っていった。

■ Ending Phase 01・ムーヴァン山麓

帰り道にはイベント判定も無く、すんなりと下山すると、PC達は麓で待機していたヴァンスタール帝国の兵士達に出迎えられる。

帝国兵 (GM)：先ほど凄いい音がしたが、上で何かあったのかね？

エルクーリア：ガルダを狩ってきました。

帝国兵 (GM)：なんと！

帝国兵に証拠の品として黄金の羽を見せるクリミナル。

帝国兵 (GM)：これは確かに奴の羽…それでは早速將軍に報告し、部下を確認に向かわせたいと思います。さぞかし高名な冒険者だとお見受けしますが、貴方達のお名前は？

クリミナル：我らはダイナストカバル遊撃隊。

GM：ギルドネームは名乗らないんですか？

クリミナル：いや、何となく組織全体の手柄でいいかなと。我らは神殿がやらなかった事をやっただにすぎません。と、反神殿組織らしい事を言っていて、マントを翻します。…このまま待ってたら何かお札に貰えないかなーと後ろ髪を引かれつつ(笑)。

ナタリー：何か貰えるとしても、ここではなくてヴァンスタールでしようね。そうなると、本来の目的が達成出来なくなりませう。

エルクーリア：それでは転送石を使用して、レブナントへ帰還しましょう。

■ Ending Phase 02・レブナントの街

あの約束の日から、今日でちょうど一ヶ月。

フリッツ將軍達は無事に海賊たちを仕留め、海賊船を連行してレブナントへと戻ってきた。

拿捕された海賊船からは、お縄になった海賊達がソロソロと街の収容所に連行されていく。

GM：そんな最中、フリッツ將軍はノッシノッシと、单身君たちのギルドハウスへやってきた。「頼もー！」

副官 (クリミナル)：…この忙しいのに將軍がいねえ！

GM：「約束の日だな。」と、言っていて、彼はパブのソファにドカッと腰をかけた足を組む。

エルクーリア：ナタリー頑張ってる。

クリミナル：とりあえずナタリーの背中をドンッと突いて、頑張れよ。

ナタリー：あれ？ なんでボクがやる事になってるのかな？ クリミナル無敵の《アンブロンプチュ》で何とかして下さいよ(笑)？

クリミナル：あれだけ大言叩いたんだから、お前が作るんだよ(笑)。と、背中を蹴ります。

ナタリー：仕方ないな。じゃあ、ゴソゴソと自分の荷物を漁っています。

エルクーリア：究極の料理出すのは無しかからね？

クリミナル：究極の料理出すのは無しかからな、ゴルム！

ナタリー：ジャジャーン！これがボクの究極の…あれ？ダメだしされた。実は中身はヤキソバだったって言おうと思ったのに！

GM：えー、支部の厨房には大首領が各地から集めた生鮮食品が揃っています。

ナタリー：ヤキソバにそんな食材が必要だとは全然思えないのに(笑)。

クリミナル：とりあえず《アンブロンプチュ》。鼻歌を歌いながら下ごしらえをします。下ごしらえを済ませたので、後はナタリーにバトンタッチ。

GM..では、ソースを作りましょう。【器用】判定をどうぞ。
ナタリー..なに！ 判定があるのか!?

GM..レシピ通りに作れば:「余計な事」をしなければ、ファンブル以外は成功ですけどね。

クリミナル..ヤバイ、ナタリーが「余計な事」をやる気マンマンだ(笑)。
ナタリー..(ソースをひと舐め) このソースに何かこのボクの..。

クリミナル..きた！ 味っ子キターー！

エルクーリア..ちよっと!?! やめなさいよ(笑)！

ナタリー..と、言うわけで、ボクの究極の料理の一部をソースに混ぜこんでみます。

エルクーリア..止めないんですか？

クリミナル..もの凄くやめさせたいけど、「超えるものを作る」って言った手前、ナタリーを信じるよ。

ナタリー..カカカカカーツ！ 秋山の料理は魔法だあーっ！

クリミナル..ちよっと今から装備品売り払って強心丹買って来て！

《アンブロンプチュ》 唱えながら私が作るから(笑)。

エルクーリア..信頼が5秒で無くなった(笑)。

ナタリー..と言うことで、ソースの一部に究極の料理を混ぜて、究極のアレンジをした焼きそばを作りました。

GM..究極の料理って中身は何ですか？

ナタリー..究極の料理は、究極の料理なんですよ。名前は付けられませんが！

クリミナル..とりあえず、味見をしてみます。

GM..では、【幸運】判定をどうぞ。

クリミナル..味見に判定があるのか(笑)。とりあえず、これを味見する前に、《アンブロンプチュ》歌いながら、ソースをもう一個作ってきます。

GM..では、目標値は20です。運がよければソースは更に美味しくなっ

ガルーダ



分類：魔獣
 レベル：25
 能力値：
 器用：50/16
 知力：30/10
 精神：24/8
 攻撃：爪(格闘)
 16(4D)/40(12D)/物理/至近
 防御：20/8 HP：450 MP：80
 行動：25

属性：風、光
 識別値：25
 筋力：55/18
 敏捷：30/10
 感知：45/15
 幸運：45/15

特殊能力：

《完全耐性・光》(『EG』P31)
 《豪腕》10(『EG』P32)
 《二回行動》(『EG』P34)
 《バッドステータス無効》(『EG』P35)
 《範囲攻撃》(『EG』P35)
 《飛行能力》(『EG』P35)
 《変幻攻撃》2(『EG』P36)
 《パラエレメンタル》：パッシブ。このエネミーは〈光〉と〈風〉の属性を持っている。
 《サンダーブレス》：シーン内の範囲に命中判定3D6+16を行う。命中した対象にマヒ、放心と、〈光〉属性の魔法ダメージ10D6+20点を与える。このスキルは1ラウンドに1回しか使用できない。
 《ショックスパイク》：このエネミーに白兵攻撃を行ったキャラクターに、〈光〉属性の魔法ダメージ8D点を与える。このスキルによる[HPダメージ]は、スキ

ルによって軽減することができない。

解説：

ヴァンスター帝国を危機に追いやった怪鳥。かつて帝国軍全軍を挙げての討伐により仕留められたが、どうやら子を残していたのであろう、再びその姿を彼らの前に現した。雷雲を食し、自らの体内に雷を発する為のエネルギーを貯める事が出来る。貯められたエネルギーは、羽を通じて少しずつ放電されており、その羽に間接的にでも触れようものなら、感電によるショック死もあるのだという。

ドロップ品：

2~8：黄金の羽(80G)×50
 9~14：雷の結晶(10000G)
 15~20：ガルーダの爪(20000G)
 21~：コンデンサー器官(25000G)

ているらしい。

エルクーリア…20もいるんですか(笑)。

クリミナル…何故だか、ガルダの攻撃を避けたよりも、成功する気がしない(笑)。《アンプロプチュ》! (ダイヤを振る)…無理。

ナタリー…クリミナルには、ボクの究極の料理の味は難しかったかな(笑)。

GM…え、判定に失敗しましたので、どうみてもクリミナルが作った方が美味しい焼きそばです。

ナタリー…何いっ(笑)。

クリミナル…(口元を抑えて、眉をしかめるジェスチャー) うぐ…オイスイオイスイ…とりあえず、ナタリーがいると、また話がこじれるから下がってような。エルクーリアに「そいつを部屋に監禁しておけ。」と、指を鳴らしてアイコンタクトします。

エルクーリア…ナタリーに縄をかけて引きずって行きます(笑)。

ナタリー…お、おわくくく! 「シエフに挨拶がしたい。」って言われたらどーするんだよ(笑)。

クリミナル…ふう。では、このソースを使って…と言いながら、自分の作ったソースとすり替えて調理を始めます。

GM…「遠くの方から、まだか、俺は腹が減っておるのだ! 」と言う声が響いてくる。それでは焼いてください【器用】判定です。

クリミナル…これで1ツ口とか振ったら楽しんだけど、セッションが凄いい事になるんで、ファンブル防止に《アンプロプチュ》!

ナタリー…ボクが焼くよ、ボクが! と、部屋から顔を出してアピール(笑)。

クリミナル…無言でナタリーにフォークを投げつけます。命中に《アンプロプチュ》。なんでか、戦闘よりもすごい速度でMPが減っている(笑)。焼きそばの出来は達成値19といったところです。

GM…焼き加減もちょうどいいヤキソバができた。香ばしい匂

いが辺りに充満している。

ナタリー…ボクに比べたらまだまだだけど、クリミナルの焼き方はなかなかのものだね(腕組みをしながら)。

エルクーリア…おかしいな。鍵までかけてきたはずなのに(笑)。

ナタリー…ボクはシーフだからね(笑)。

クリミナル…さて、キミが持っていてって將軍の鼻をあかしてくるといい。と、ナタリーに皿を押しつけます。

エルクーリア…余計な事をしないか、後ろでジッと見えています(笑)。

ナタリー…なんか、ちょっと風味が足りない気がするから、MPポーションかけてみようかな(笑)?

エルクーリア…言ってるそばから(笑)!

フリッツ(GM)…なにを漫才しておるか! この美食將軍…空腹だからと言って、味の評価を違える事など、万にひとつもありはせんぞ?

ナタリー…では、さも自分が作ったかのようにフリッツ將軍に皿を差し出します。はい。お待たせしました。これが! 至高のヤキソバだ! !

と言って、將軍の前に皿を置きます。

フリッツ(GM)…ほ、至高のヤキソバか。いいだろう、見た目は変わらぬが…む! この匂いは!

GM…と、言うところです、彼は懐からマイ箸を取り出して、ものすごい勢いで焼きそばをかき込んでいく。そして、よく噛み締めながら味わい。ホロリと涙を流す。

フリッツ(GM)…この味に再び会える日が来たか…。(カット目を見開くジェスチャー)。よろしい! この味を我が部下達にも提供せよ!

ナタリー…部下にも? 残念ながら、このヤキソバは作るのがヒジョーに難しいんです!

フリッツ(GM)…それをなんとかするのが貴様らの仕事だ。嫌とは言わせぬぞ。

ナタリー…ではフリッツさん。ムーヴァン山に向けて、この街からト

ンネルを掘ってください。

クリミナル…なんだ、その讃岐うどんの為に、瀬戸大橋を架けて下さいみたいな無茶苦茶な話は(笑)。

フリッツ (GM)…無茶を言うな！ 話が読めぬぞ？

ナタリー…実は、ソースの隠し味に使っている材料が、ムーヴァン山の非常に危険な地域でしか取れない実を使っているんです。と言うわけでは転送屋のタダ券が、『テレポート』の使えるアコライトを派遣してください。

フリッツ (GM)…うむ、そのくらい自分達で何とかしろ。

ナタリー…ギルドマスター助けて(笑)。

クリミナル…最期まで締まらないな(笑)。それでは、億劫そうに厨房から出てきます。ところで、クラムスの実で、どのくらいの量が作れるんだらう？

GM…ソースの隠し味なので、100人前くらいは作れると考えて下さい。

エルクーリア…貴重品だった頃の胡椒並の価値になりそうですね。

ナタリー…じゃあ、分かりました。こうしましょう！

クリミナル…いやいやいや、キミは、キミはもう黙ってる(笑)。ポチにアイコンタクトして、ナタリーを部屋に引きずって行かせます(笑)。

ナタリー…建設的な意見を言おうとしているのに(笑)！

クリミナル…ふむ、このソースの材料の、クラムスの実は、現在は入手難易度が高いので、安定供給というのは非常に難しい話です。ですが、栽培技術を確認しようとしている者がいます。將軍のお力で、その者に開発資金や人手の援助をしてはいただけませんか？

ナタリー…それだよ、クリミナルさん、ボクも今まさにそう言おうとしてたんだよ(笑)！

クリミナル…「ナタリーを外に捨ててこい。」と、ポチにアイコンタクトします(笑)。

ナタリー…ポチに引きずられていきます(笑)。

フリッツ (GM)…ほう、して、その者の名は？

エルクーリア…ゼーナ・アルカネットです。

フリッツ (GM)…アルカネット？ そうか、あの道楽貴族の娘というわけか…。よし、わかった。その件はなんとかしよう。伝説の香辛料とやらが万人の手に入るようになれば、必ずや食の革命が起きよう。ならば、その手助けをするのは美食を追及する者の使命。

GM…と言って、彼は席を立ち。「美味かった。」と言って三〇G置いて去っていく。

エルクーリア…涙を流すほど感動したにしては安いなあ(笑)。

クリミナル…いや、焼きそばって本来2Gとかだし、それを考えると破格だよ(笑)。

■ Ending Phase 03・クリミナル ■

GM…では、それぞれのエンディングシーンを、まずはクリミナルから。

クリミナル…では、バーカウンターでカクテルを傾けながら、傍らのキールに向かつて。「迷惑をかけたな。」と、一言。

キール(GM)…いや、見事だった。そつだな、あのクラムスの詳しい場所を教えてください。オレが直々に採取してこよう。お前達にはお前達の仕事があるだらうからな。

エルクーリア…キールさんは飛べるんですか？

GM…彼はガンズリンガーなので、『スヘルブレット』で『フライト』を使えばなんとか(笑)。

キール(GM)…では、行って来る。

クリミナル…思い立ったら即実行か。

GM…当然だ。後のことは任せたまえ。」と言って、留守中の指示を部下に出して、彼はムーヴァン山に旅立っていった。

クリミナル……せっかちなのは昔から変わらないな。持って生まれた

性分というやつか？ と、呟いて、キールが作ってくれたカクテルを傾けます。しかし…しょっぱいなあ、このカクテル(笑)。

■ Ending Phase 04・ナタリー■

GM…では次、ナタリーは何かやりたいことあるかな？

ナタリー…ネタに残しておいた究極の料理は、今回フリッツ將軍を喰らせる為に使ってしまったので…。

クリミナル…いや、ゴミ箱に直行だった気がしたが(笑)。

ナタリー…よし！ これから、ボクが究極の料理レシピを作ろう！

ボクの新しいメニューを！ と、決心します。メインディッシュの欄は「カバル焼きそば」で、決定かな？

クリミナル…味が子が鉄鍋のジャンになって、最期にトリコみたいになっただな(笑)。

ナタリー…さて、それでは、未知の材料と料理を探しに行こうと決心して街を後にします。

GM…え？ 旅立つの？

ナタリー…バイバイ(笑)！

クリミナル…首根っこを引っつかんで連れ戻します。ほら、反省会やるぞ(笑)。

エルクーリア…クリミナルと一緒に、ナタリーをずるずると引きずって帰ります。

ナタリー…おかしい、ボクの運命は、波乱万丈って決まっているのに(笑)。

GM…今回みたいな冒険は、十分、波乱万丈だと思いますが(笑)。

■ Ending Phase 05・エルクーリア■

GM…では、最後は、エルクーリアですね。では、あの日から二週間後。キミがゼーナのところへ行くと、ゼーナはいつも以上の笑顔で君を迎えてくれる。

ゼーナ(GM)…すごいよ！ なんか帝国の方から支援があつてね！

エルクーリア…そ、そうなの？

ゼーナ(GM)…私の研究室に、宮廷の研究者とか魔術師とかが10人くらい来て、今でんてこ舞いなよ。一体何があつたのかしら？

エルクーリア…クラムスの実を食材として使ったメニューを帝国の將軍に出したんだけど、その関係かもしれないね。

GM…ああ、聞いたことあるわ。あのフリッツって言う將軍ね。そうかく、あの人がこう力あるみたいだね。何にせよ、ありがとうエルクーリア。

エルクーリア…こちらこそ、クラムスの実の件では随分助けられたし。

ゼーナ(GM)…そうそう、例の冒険者、アドウンとサムスの兄弟なんだけど、結局、アドウンの足は完全に壊死してしまっていて、そのままでは治らなかつたの。

エルクーリア…そうなの…なんだろう、何かおかしな予感が(笑)。

ゼーナ(GM)…それでイロイロ伝手を辿った結果、ダイナストカバルっていう組織があつてね？

エルクーリア…紅茶のカップをカタカタと揺らしながら、汗をダラダラとかきます(笑)。

GM…そこで改造手術を受けて、今は元気に4本の足で駆け回っているっていう手紙が来たわ。彼らなら、きっとダイナストカバルっていう所でも、うまくやっっていけるわよね。

エルクーリア…そ、そうね…と、顔を背けながら溜息をつきます(笑)。



・怪人 マッスルケンタウロス

分類：人間
レベル：8
能力値：
器用：30/10
知力：12/4
精神：36/12
攻撃：素手(格闘)
10(3D)/12(4D)/白兵(物理)/至近
防御：15/12 HP：90 MP：90
行動：10 移動：30

特殊能力：

《豪腕》2 (『EG』P32)
《人馬一体》(『EG』P33)
《飛行能力》(『EG』P35)
《カバリング》(『ARA』P89)
《スマッシュ》(『ARA』P90)
《アイアンフィスト》(『ARA』P108)
《インデュア》3 (『ARA』P108)
《ソウルバスター》(『ARA』P108)
《ベネトレイトブロー》
(『ARA』P110)
《カバームーブ》3 (『IG』P31)

解説：筋肉という盾を持つ屈強なモンクに天馬の体を取り付けた怪人。大空を自由に駆け、護るべき人々や構成員の元へと飛んでいく。

ドロップ品：

2～4：ダイナストカバルシール(10G)
5～9：ダイナストカバルベルト(150G)
10～12：霊獣の羽(100G)×3
13～：血と汗と涙(1200G)

GM：さて、君たちは本部に戻り、大首領からねぎらいの言葉を受けている「よくぞ成し遂げたな。我が精鋭たちよ！」

一同：ハハハ。

大首領(GM)：あのフリッツと言う將軍とコネクションを取ることで、この私もお前達には感謝している。そうだ！お前達に新たな仲間を紹介しよう。

GM：と言うとですね、ババツとすぐ脇のカーテンが開き、屈強な二人組みの男が現れます。足が四本になって、ケンタウロス型になって現れたアドウンと、前会った時よりつややかな、サムスンがポージングをキメていますね。

一同：うわー(爆笑)！

■Ending Phase 06・大首領の間再び■

クリミナル…うん。エルクーリアは知ってるけど、ナタリーと私はサブライズなんだよね(笑)。

ナタリー…なんでこいつらがここにいるんだー(笑)！

エルクーリア…もう、色々諦めたような顔をしています(笑)。

大首領(GM)…うむ。不幸な事故で足を失った彼に、我々が改造手術を行ったというわけだ。見よ！この素晴らしい身体を！名付けてマッスル・ケンタウロス！

クリミナル…か…怪人マッスル・ケンタウロスですか。

大首領(GM)…そうだ。今回の褒美として、お前達の遊撃隊に彼らを加えようではないか。それでは、次の指令を楽しみに待つが良い。

エルクーリア…啞然としています(笑)。

GM：それでは、これで「伝説の香辛料」を終了します。お疲れ様でした。一同…お疲れ様でした！

【トリコ】集英社から刊行されている、島袋光年著の少年漫画。美食至上主義の冒険世界で、主人公のトリコと仲間達が、未知の食材を集める旅をするというストーリー。エネミーのドロップ品が、全て高級食材のファンタジーRPGと考えると、アリアンロッドで再現可能かも(?)。

■あとがき01・冴坂智志

白銀の遊戯場を手にとられた方は、お久しぶりです。そうでない方ははじめまして。製作代表の冴坂です。

前回は、ランダムダンジョンものという事もあり、会話らしい会話も無く、サクサクと進むリプレイでしたが、今回はシティーアドベンチャーという事で、NPCとの会話主体の、だいぶトロトロとしたリプレイに仕上がりました。

あと、今回は戦闘が2回だけの為、あんまりカットしちゃうとボリューム感に欠けるかなと、会話や戦闘の流れを出来る限り残してみました。個人的には前作のようなテンポの良い方が読みやすくいいかなと思うんですが、今回のリプレイも、お楽しみいただけただけなら幸いです。

今回のリプレイ本は、収録後の制作期間が前回よりずっと短かったんですが、前回でノウハウも得たし、今回は楽勝だろうとたかをくくっていたら大間違い。前回とは全く毛色が異なる…シーンひとつひとつが長く、カットする場所にも悩んだり、結局前回以上に苦労する羽目になりました。やっぱり、1回やそこら作ったくらいではダメですね。

プレイヤー視点から見直してみると「最初から、ガルーダを全力で叩きに行けば良かったじゃん」とか、「他に選択肢があるのに、なんでこんなリスキーな選択をしているんだろう?」等、前回のリプレイと比較して、「反省点の多いセッションでした。

あとは…おかしい…前回の関西弁生意気小娘キャラから一転して、冷静なお姉さんキャラを演じて、芸風の広さを見せる予定だったんですが、もの凄いい勢いで、キャラが崩壊しました。

なんで、こうなった!
どうしてこんな、ふおんコネクトみたいなノリになったんだ(笑)!

アリアンロッドは有限会社ファースト・アミューズメント・リサーチの著作物です。

マップ制作にあたり、フリーカット様の素材を使用させていただきました。

■STAFF

冴坂智志 (FunzNavel / 裏切り者の都)

制作代表・プレイヤー (クリミナル) ・編集・DTP

タイトルロゴデザイン・表紙デザイン・本文マップ作成

猫見瑞希 (Octahedron)

編集・GM

神代まんま

編集・プレイヤー (ナタリー)

神崎龍牙

プレイヤー (エルクーリア)

おやしあん

表紙・NPCデザイン・エネミーデザイン・本文イラスト

霧村むむこ

PCデザイン・本文イラスト

稜乃

NPCデザイン・本文イラスト

■校正協力

どっさん

未七やゆよ

■Blog

<http://aramirage.seesaa.net/>

■mixi内製作コミュニティ

http://mixi.jp/view_community.pl?id=3869405

ARIANRHOD
アリアンロッド
REPLAY ALLIANCE

～伝説の香辛料～

