

< 伝承と浪漫亭 第3話「魔の島」 >

～ はじめに ～

この文書は、奇しくも伝承と浪漫亭に所属した冒険者たちの、冒険と活躍を表現するものです。
実際のプレイログを元に、発言順序の変更や、説明不足だった点のフォローなどを加えています。
また、GMの説明不足のせいでの問い返しなど、冗長になってしまったやり取りを省いたりもしています。

記録というよりは、読んでもらえて面白いと思ってもらえることも考えています。

今回のレギュレーションは、初期作成に加えて以下の経験点、報酬をもらった状態で開始です。

今回から参加の新キャラクターは、このレギュレーションで事前に作成してもらいました。

レギュレーション

ルールブック改訂版1～3およびEX

新規作成

追加経験点 + 4,200 点

追加所持金 + 4,500G

成長 4 回

名誉点 20 点

～ プロローグ「魔の島」 ～

ルキスラ帝国、帝都ルキスラ。

ラクシア最大級の人口を持つといわれる都市である。

魔法文明時代の遺跡の上に建つとも言われる街は、常に不可思議に満ち、冒険者たちを飽きさせない。

そんなある日、郊外の住宅とスラム街との境界の人通りの少ない通りに、忽然と染み出した様に、冒険者の店が開店した。

店の名は「伝承と浪漫」亭。不可思議な店に冒険者たちが今日も集まってくる。

～ 1. 冒険者たち ～

GM：では、改めまして、こんばんは。本日 GM をやらせていただきます。Ququ です。

GM：よろしくお願いします。

クリス：よろしくお願いします！

イースト：よろしくお願いします。

ミハル@たま：よろしくお願いします！

フィアッセ=ベリーズ：よろしくお願いします。

ボルドン：宜しくお願いします

GM：では、伝承と浪漫亭 セッション 第3話「魔の島」ということで、はじめますー

ボルドン：不吉なタイトルだー。ぱちぱちぱち

イースト：いえー！

クリス：だね^^

ミハル：了解ですー

GM：冒険者の店「伝承と浪漫亭」に見慣れない来客があった。

GM：草色の衣服にフードの小柄な人影は、隅の椅子に座り、店主であるバードの演奏に耳を傾けている。

GM：そしてもう二人、顔にある古い痣や傷が、フードの縁から見え隠れする老人と、甲斐甲斐しく寄り添う若い娘。

GM：冒険者は酒場兼宿屋兼道具屋兼質屋という形の冒険者の店「伝承と浪漫亭」に登録した冒険者です。

GM：つい先日から登録した者、つい先ほど登録した者、いずれもそれほど長くはありません。

ここから、しばらく個別にキャラクター紹介シーンにしていきます。プレイヤーの皆さんに、いくつかのシチュエーションの中から選んでいただいています。

GM：＜シーンソース4：木陰＞

GM フィアッセは、木の幹に寄りかかり、空を見上げた。夕暮れ時の森は相変わらずも、悲しげな獣の咆哮が響いている。

GM：（ご自由な感じでアクションをお願いします）

ボルドン：シーンプレイヤー以外もでしょうか？

GM：ひとまず、一人ずつにしようと思います。お待たせしてすみません。

ボルドン：了解です

フィアッセ=ベリーズ：「ちょっと狩りに出かけたと思ったら何やら雲行きが怪しいですね」

フィアッセ=ベリーズ：「何かいやな気がします。」銃器をぐっと握りしめて気配を伺います

GM フィアッセは草木の音が不安と恐れを訴えてくるのを聞く。

GM：銃の握りの部分に何か引っかかるものを感じる。

フィアッセ=ベリーズ：「妖精さん、森の雰囲気がおかしいと思うんだけどどうかな？」フェアリーウィッシュ

GM：妖精は震えるばかり、みな一様にある方向を気にしているようだ

GM フィアッセの髪を、一陣の風が吹きはらう。

フィアッセ=ベリーズ：「この先ね？さすがに一人きりで行くわけにはいかないわね。」

フィアッセ=ベリーズ：「誰か、一緒に調査してくれる人がいるといいんだけど…」

GM：北の遠い海風、塩のにおい。エルフのフィアッセには、それが感じられる。

フィアッセ=ベリーズ：「だれか協力してくれる人を捜しに行きましょうか。」

GM フィアッセは、街を目指し、歩き始めた。あの、温かい木の扉を思い出しながら。

フィアッセ=ベリーズ：といったかんじですが、マギシェースカウトのエルフです、よろしくー

ミハル：88888

GM：よろしくですー

クリス：8888888 ^ ^

イースト：888888888

ボルドン：よろしくです。

GM：では、クリスさんです。

クリス：はい！

GM：＜シーンソース 3：神殿＞

GM：神殿は静まり返っていた。クリスがたまたま手伝った仕事の報告をすると書物に没頭していた司祭が疲れた顔で首を振る。

クリス：「あまりお力になれず、すみません」 っと頭を下げる

GM：「いや、仕方がないのだ。わたしにも、どうしたらよいか… あのお方が、病で倒れるなど、もってのほか。いや、ありえない…」

クリス：「司祭さまも、どうかお体にお気をつけください。この上司祭様までお倒れになっては・・・」

GM：やはり、何者かの企み、それも邪悪な呪詛の類であろうと、司祭は語る。

GM：「ありがとう。願わば、君には手がかりを探すところから、手伝ってほしい。」

GM：「どんなことでもよいのだ…戦士クリスよ。君の腕前は、もはや…。あの方の聞き及ぶところになっているのだぞ…」

クリス：「ありがとうございます。私はまだ諦めていませんよ。微力ではありますが、全力をつくします。」 っと力強くうなづく。

ミハル：8888

フィアッセ=ベリーズ：8 8 8 8 8

イースト：88888

GM：＜シーンソース 1：衛兵＞

GM：ルクスラ西 J9 街区の衛兵詰所では、衛兵たちが忙しそうに出入りしていた。

GM ミハルが、ここにいるのは、もちろん英雄の魔石の話があるからだ。

GM：街のすぐ下にあった地下遺跡からの報告が届けられ、急ぎ報告書が作られ、またいずこかへ届けられる。

衛兵：「ミハルさん、こんなんでもいいですか？」

GM：報告書の仕上げのようだ。

ミハル：「（前の職場と関わらない程度にいちおう調べておきたい…！）」

ミハル：「あ、はいそんな感じでお願いしますーどうもありがとうございますー」

GM：遺跡には、英雄の魔石があったはずだというが、どこまでが正しい情報なのか。

ミハル：「（まーやっぱり僕もキルヒア神官ですし？ 知的好奇心というのはありますし？）」

GM ミハルが知る魔石とは、別のもののようだが、やはり力を持つ石が、ここにもあったようだ

ミハル：「（ただし前の職場の気配がしたらケツまくって逃げる）」

GM：伝承で伝えられる石。神の手によりつくられたその石は、神々の戦いに、加わる英雄となる力を与えるという。

ミハル：「んー、あの魔石とはちょっと違うか～？」

衛兵：「ミハルさん、お疲れですか？ なんか顔色良くないんですけど、俺たちより」

GM：衛兵が心配してくれる。

ミハル：「いえいえ、前職時代よりずいぶん調子良くなったんですよ～これでも！ ちょっと体重増えまし！」 力こぶへニヤリ

衛兵：「ではまたよろしくお願いします～」と衛兵は見送ってくれる。

ミハル：「こちらこそコンゴトモヨロシク～」

GM ミハルは、冒険者の店「伝承と浪漫亭」に向かう。そう、ここには、新しい仕事があるのだ。

クリス：8888888 ^ ^

イースト：8888888888～

フィアッセ=ベリーズ：8 8 8 8 8 8

ボルドン：8 8 8 8 8 8 8 8 8 8

コラム ～動く立ち絵～

ボルドンの立ち絵が、足が渦巻きの様に回る動画にw

どどんとふの立ち絵に動画（gif アニメかな）が使えるとは知りませんでした。

イースト：動いてるかわいいw

クリス：ホント ^ ^

GM：＜シーンソース5：老人＞

GM：買い物を済ませたボルドンは、行き交う人々で賑やかな住宅街を抜ける。

ボルドン：だっしゅでぬけますぞー

GM：そんなボルドンは曲がり角でふらつく老人に、ぶつかりかけます。

老人：「おおっと」

ボルドン：「おお、すみませぬ。ぶつかってしまうとは修行不足でした。お怪我はありませんかな？」

老人：「いやいや、ギリギリセーフじゃ」

ボルドン：「セーフでございましたか。それはなにより」

老人：「すまんの、このあたりに、伝承と浪漫亭という店が、あると聞いたんじゃが、そなたもしや冒険者かな？」

ボルドン：「それは奇遇ですな。今からそこに帰るところでした」

老人：「孫娘が、このへんで、住んでいるらしいのじゃ、孫娘に会いたくてな。待ち合わせておるのじゃよ」

ボルドン：「冒険はまあついでですな。修行中ゆえ」

老人：老人の持つ陰鬱な雰囲気と顔の痣が、その背負う因縁を感じさせる。

ボルドン：「むむむ？ 飲みすぎましたかな」

ボルドン：「伝承と浪漫亭の近くに住んでいるのですな？ では案内致しましょうか？」 ちなみに観察してみますが、種族とか、年齢とか

老人：「飲む？ いや、わしは年寄りじゃからな、こんなもんよ。すまんが、案内をたのめるか？ 酒ならおごるさ」

GM：人間のように見えます。年齢は、80以上にみえますね

ボルドン：「それは楽しみですな。ではこちらですぞ」

GM ボルドンの観察眼は、老人が、穢れを持っていることを感じます。

ボルドン：なるほどー。で、案内してフェードアウト、かな

イースト：8888888～

フィアッセ=ベリーズ：8 8 8 8 8 8

ミハル：88888

ボルドン：（ぺこり）

クリス：8888888 ^ ^

GM：＜シーンソース２：街道＞

GM：フェンディルからルクスラに続く街道は、多くの荷馬車でひしめき合っていた。

GM イーストは、その一つ、馬車の背から颯爽と飛び降りた。

イースト：「ひょいっと」

イースト：「うーん、こう足止めくらっちゃ、走ったほうが早いでやんすかねえ」

GM：歩いた方が、早そうだが…と君は思えてくる

GM：もとい、走った方が、でした ^^；

GM：ルクスラが何やら行動を起こすことは明白のようだ。商人たちが、商機についての話をしている。

イースト：（きょろきょろ）「それにしても、なーんでこんなに・・・街道はこんなに広いのに」

イースト：あたりに聞き耳を立ててみまっす

GM：馬車も往復ともに、渋滞が続いている。

商人A：「皇帝が動くかな」

商人B：「いや、まだわからんぞ、客は冒険者だ」

商人C：「食料を買い占めたりしないでくださいよ、旦那がた…」

イースト：ほうほう

GM：何か、大事が起きているとしか、イーストには掴めないが、冒険者が客、というところに引っかかった。

イースト：（==+）＜キラーン

GM：しかし、ルクスラ、皇帝が何をするつもりなのか、正しく知っている者は多くない。

イースト：「やっぱりこれからの時代、のし上がっていくなら冒険者でやんすね！」

イースト：「皇帝が動くってことなら、この剣の腕も・・・くくく」

GM イーストは、走り始めた。風よりも速く走れる足で、馬車の列を飛び越え、追い越していく。

ボルドン：えらく野心家なグラランだw

GM：不思議と、導かれるように到着するのが、「伝承と浪漫亭」

イースト：「このイースト様の名前を 誰もが知るようになるでやんす！ 一日でも早くルクスラにつくでやんすよ～」シュタタタ

GM イーストは、迷いも見せず、ドアを開けたのだった。

イースト：「伝承！ 浪漫！ 男の夢でやんす！ ここに決めたっす たのもー！」からんからんー

イースト：ってところで 物語が始まる、と。

クリス：8888888 ^^

ミハル：88888

イースト：ありがとうございましたー。

フィアッセ＝ベリーズ：8888888

ボルドン：88888

コラム ～キャラクター別の導入～

#キャラクター別の導入として、伏線を紹介していく試みでしたが、やはり時間がかかるので、他のプレイヤーさんを待たせてしまうのが難点です。

しかしながら、皆さん個性的なロールプレイで、これからの冒険へのモチベーションを高めてくれました。

～ 2. 伝承と浪漫亭 ～



GM：皆さんは、冒険者の店、伝承と浪漫亭を訪れています。

GM：大きなテーブルが真ん中にある、ちょっとおしゃれな感じの店内には、ゆったりとした曲を奏でる詩人の男が一人。

GM：そして、食事や飲み物を若い女性が2人、運んできます。

GM：店主はバードと名乗ります。

バード：「いらっしゃい、伝承と浪漫亭へようこそ」

ミハル：おされー

ボルドン：「ここですぞ、ご老人」 シーンで出会った老人を案内いたしました

老人：「ありがとうございます」

GM：老人は、待っていた女性と顔をあわせ、早速、はなしこんでいます。

イースト：「はあ～ やっぱり都会の店はこう。。。すたいりっしゅ？でやんすね～」

GM：どうやら、待ち合わせの孫に会えたようですね

ボルドン：孫に見覚えはありますか？

ミハル：「ただいまです我が職場！ 働くってすばらしい！！」

バード：「さっそくだけど、依頼を用意してあるよ。聞いてくれたまえ」

GM：自己紹介を終えた冒険者は、早速、バードの話に耳を傾けます。

ミハル：聞きます～

ボルドン：「その前にエールを・・・くう、時期を逃してしまいました」

イースト：「さっすができる店の店主！ おいらのサクセスストーリーの1ページめを今刻むでやんす！」

GM：みなさんは、一緒にこの依頼に挑んでいただくことになります。よろしくお願いします ^^

イースト：「依頼のはなし、カモン！」

バード：「最初に、この地方に伝わる、英雄の魔石ついて知っているかい？」

イースト：知ってますかね？

GM：→目標値 11 の見識判定(セージ L+知 B)をお願いします

ミハル：「おっと、魔石ですか」

ミハル：見識！：(2D6+6) → 5[4,1]+6 → 11 【見識：成功】

ミハル：ギリセーフ！

イースト：見識ひらめ：(2D6) → 4[3,1] → 4 【見識：失敗】

フィアッセ＝ベリーズ：「英雄の魔石？」見識：(2D6) → 7[3,4] → 7 【見識：失敗】

クリス：ひらめ～：(2D6) → 3[2,1] → 3 【見識：失敗】

ボルドン：ひらめですぞー：(2D6) → 12[6,6] → 12 【見識：成功】

ボルドン：うおい

ミハル：おおw

クリス：6ゾロ^^

フィアッセ＝ベリーズ：おおお

イースト：「そんなん知るかー！田舎もんだと思って馬鹿にしてるだろ店主——！」

イースト：机バンバン！

GM：ボルドン知ってた！ミハルは、もちろん知ってますよね？

バード：「あっははは、大丈夫、説明から入るよ」

GM：二つの剣の神々の戦いの時代、激しく戦う人族のために、ライフオス神が作りだしたものと云われる飴玉サイズの丸い石です。

フィアッセ＝ベリーズ：「田舎者ねえ…」

クリス：>イースト 「まあまあ、私も知りませんでしたよ。今から説明してくれますよ」 ^^

ボルドン：かいつまんで説明します。「ライフオス神がつくりたもうた飴玉ですぞ」

GM：これを持つ者は、英雄と呼ばれるほどの力を持つことができました。

ミハル：「英雄の魔石ですよ、うんうん知ってますよー。なんかこう、アレがアレしたときにアレした的なアレです」

フィアッセ＝ベリーズ：「ライフオス様がただの飴玉を？」

GM：戦争の後、石の所在の多くは分からなくなりましたが、フェンディルの白銀騎士団領ハイラルベルグの赤石は、その1つとされています。

イースト：「飴玉！いい神様でやんす！素敵でやんす！」

イースト：はいらるべるぐ……

GM：キルヒア神の機嫌が1悪くなりましたw>ミハル

フィアッセ＝ベリーズ：正直馬鹿にしてるのかと顔に出ています。

ミハル：「はいらる…べるぐ…ううっ深く思い出そうとすると胃が」

GM：フェンディル国内の街の名前らしいです<ハイラルベルグ

イースト：なるほど。

GM：えっと、ここからは、ボルドン知識

クリス：「飴玉サイズの石だそうです」 ^^

ミハル：>フィアッセ 「いやいや、知ってますってちゃんと。ただこう、説明しようとするとかこのとらうまが」

ボルドン：「言葉足らずでしたな。飴玉大の石ですぞー」

GM：魔石は装備すると、能力値がいくらか増えます。どの能力値かは、魔石によります。

GM：また、属性への耐性を与えるものもあるようです。

GM：その性質から、「紅炎石」などといった名前がつけられているようです。

ボルドン：「だ、そうですぞ」

GM ミハルは、レプリカだろうけど、祭礼で装備した上司を見たことがあります。

フィアッセ＝ベリーズ：「ふうん、飴玉なわけないよね」

バード：「迫り来る災厄に備えるため、と私はこの魔石の情報を求めていたのですが、どうやら既に何者かが狙っているらしい。この強大な力は、1つでも多く手元に置きたいのですよ。」

イースト：「つまり、お宝でやんすね？ これ持ってると有名になれるでやんすね？」

バード：「そうだね。良くも悪くも。だがそれは君が選べる」>イースト

フィアッセ=ベリーズ：「持つだけで有名になれるわけないでしょ」

クリス：「は～、さすが神様がお作りになった宝物ですね。能力が半端ない」

イースト：「よし取ってくるでやんす！ 持つだけじゃなく集めるでやんすよ皆の衆！」

フィアッセ=ベリーズ：「・・・で？依頼の条件なんかは？」

イースト：「はーっはっは、嫉妬してるでやんす？このこのー」肘でツンツン>フィアッセ

バード：「では、今回の依頼人を紹介しよう」>フィアッセ

フィアッセ=ベリーズ：「過ぎた力は身を亡ぼすってね？」

【依頼】

魔の島にて英雄の魔石を手に入れること

ただし、依頼人の老人を連れて行くこと

【報酬】

1人あたり 3,000G ただし成功報酬

前金として1人あたり 500G

必要経費で 10,000G(お釣りがあれば報酬に追加していい)

ミハル：「何事もほどほどが一番なんですよー、結局のところ。とは言え仕事なら否やはありません、お請けしましょう！」

ボルドン：「なかなか大きな依頼ですな」

イースト：「ふっふーん。過ぎる力かどうかはとってから確かめるでやんす～♪（口笛）」

ミハル：「依頼人の老人…ボルドンさんがお連れしてきた方のことですか？」

バード：「ありがとう、君たちに頼んで正解だ。よろしく頼むよ」（バードはご機嫌のように笑います）

イースト：「老人？ おいら達に老人の介護をしと？」

ボルドン：「紅炎石・・・属性耐性だとしたらいらないものだなあ、と思いつつ

バード：「いやいや、介護じゃないよ^^；」

イースト：「確かにドワーフだもんねボルドンw」

GM：では、ここは、まとめますので、読んでください。

イースト：「らじゃー」

GM：・ロシレッタから来た老人はキサラの祖父で、息子の嫁の病気を心配して訪ねてきた。

GM：・しかし、現状を聞いて英雄の魔石に心当たりがあるという。

GM：・老人は、元漁師だが、船が沈み死の淵をさまよった際、英雄の魔石<生命の紫水晶>を持った男に助けられたという。

GM：・そして、その男の住む島を知っている唯一の生存者だ。

バード：「そして、依頼書の内容へもどる、っと。どうだい？話は大きいけど、やりがいはあると思わないかい？」

ミハル：「キサラさんは前回の依頼人さんですな」

フィアッセ=ベリーズ：「護衛込みのミッションか」

ボルドン：「はっはっは、しょうたいめんですなー」

GM：そうですね。（キサラは）今は隅で大人しくしています。

イースト：「ご老人。たびたびのご無礼をお許しくださいでやんす—————！」 老人に土下座

GM：老人は、テーブルにやってきて、君たちにあいさつします

イースト：「はは————っ！」 土下座続行中

老人：「ええっ??」>イースト

イースト：「なのでおいら達に魔石の位置をぜひぜひ・・・っ！」

ボルドン：「はっはっは、ぶつかってクリティカルしたらセッション 5 秒でバッドエンドでしたなあ」
(老人みつつ

イースト：めたーいwww

GM：いやあ、いきなり走るんだもの<ボルドン

ボルドン：基本、外ではちょろちょろしてますぞ。落ち着きのない子(78 歳)ですゆえ

ミハル：「（あっこれツッコミに回った瞬間苦労人属性が付くやつや！！）いやー元気でなにより」

ボルドン：行って帰ってくる予定日程はどれくらいで？

イースト：保存食とかテントとか要るかな？

老人：「魔の島へは、片道で海を 3 日ほど…ロシレッタへは 2 日以上かかるとおもう。わしは 4 日かけたが…」

GM：では、皆さんはロシレッタへ旅立つことになります。準備など、アクションされる方は、どうぞー

コラム ～北向きの針～

ここで休憩を取りながら、冒険の準備を追加しました。食料やアイテムを相談しながら買い物していきます。加えて、船に乗って海に行くことに備え、必要経費 10,000G の中から「北向きの針（コンパス）」を購入します。セッションの日時が節分直後だったことが分かりますね。

～ 休憩 相談と方角 ～

イースト：あ、みんなに相談なんですけど

ボルドン：おやつは何円まで、という相談ですか？

ミハル：私はきのこ派です

ボルドン：はっはっは、ワタシはタケノコ派ですぞ

GM：相談に乗る気ないなw

イースト：ううん 必要経費の 10000G のうち、1000G 使って「北向きの針」買いません？

ミハル：ほうほう

ボルドン：そういえば使えるんでした

イースト：成功報酬出たら 1000G 払って俺、引き取りますんで。

イースト：船旅とかで方角わかるの大事だと思うの・・・。

クリス：海に出るんなら、あってもいいね^^

フィアッセ=ベリーズ：あー必要ですね

イースト：どでしょ？

ミハル：ですね～ 皆さんが良いならそれでいきたいです

クリス：お願いします！^^

ボルドン：OK です

イースト：らじゃー。それじゃあ北向きの針を買って 預かっておきます。買い取るまでは共有財産ですし、使うときはどなたでもー(*'▽')

クリス：たぶん昨日いっぱい使われたであろうアイテム

イースト：ｗｗｗｗ 恵方巻美味しかったよ！

GM：たべたー！

ボルドン：いわしの塩焼きうまかった>ちょっと違う

フィアッセ=ベリーズ：全く気にせずに切って食べました

クリス：1本残ってたの、さっき食べた^^；

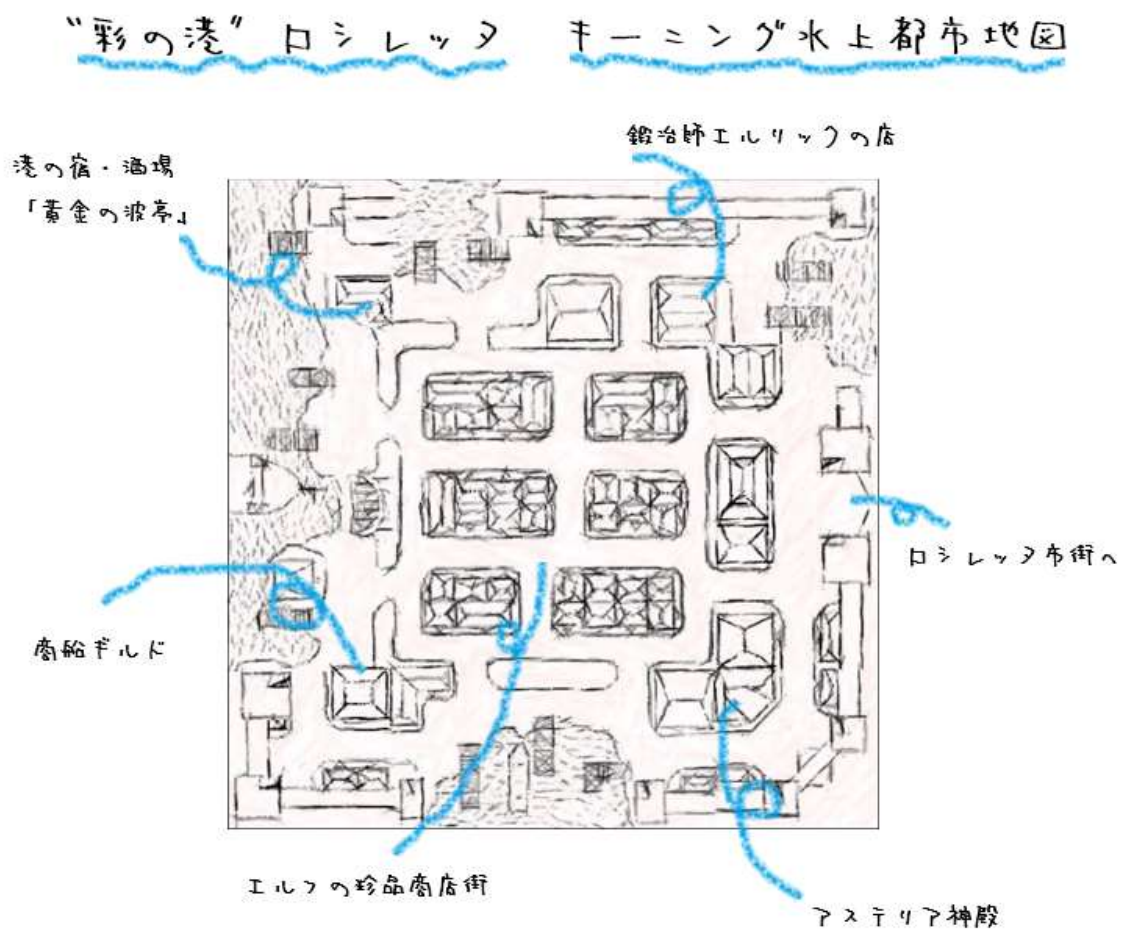
イースト：ｗｗ

ミハル：西を向いてパンを食べましたw

クリス：うわっ、なんか羨ましい^^

イースト：結論：ボルドン PL さん=鬼

～ 3. 彩の港 ロシレッタ ～



GM：では、時間を過ぎましたので、再開していきましょうーw

イースト：らじゃでーす

ミハル：はい

ボルドン：再開どうぞです

GM：はい、では皆さんは、陸路を2日で踏破し、ロシレッタにつきました。

GM：夕方近くなり、海から漁船が次々戻ってきます

GM：港町は、たくさんの人でにぎわっています。

フィアッセ=ベリーズ：「初めてですね、ロシレッタという町は。」

ボルドン：「はっはっは、海ですなー・・・（がたがた）」

GM：地図を出しましたので、見てください

クリス：>ボルドン 「どうかしましたか？」

GM：彩の港口シレッタ、その端にある、キーニング水上都市にやってきました。

ミハル：「おおー海ですよ海！ 広いなー大きいなー」

ボルドン：「水は苦手でございますな」

イースト：さんくすでーす

フィアッセ=ベリーズ：「これが港町、これが仕事じゃなきゃよかったんですが」

クリス：>ボルドン 「ああ、ドワーフさんでしたね」 ^^

イースト：「ふふふ・・・風よ吹け！海よ荒れろ！おいらの伝説の1ページをかざるでやんす！」

GM：フィアッセは、知っているかどうか、みな見識をお願いします。

ミハル：「キーニング（泣き叫ぶ）とはまた興味深い名前の街ですね〜」

ミハル：見識ー (2D6+6) → 3[1,2]+6 → 9 【見識：成功】

フィアッセ=ベリーズ：見識 (2D6) (エルフ特典で+4) → 5[3,2]+4 → 9 【見識：成功】

ボルドン：「ミハルは博識ですなあ」

イースト：見識 (2D6) → 6[1,5] → 6 【見識：失敗】

クリス：>ミハル 「そういう意味なんです？」

ボルドン：・・・なんかがめん

ボルドン：(2D6) → 4[1,3] → 4 【見識：失敗】

ミハル：ダメだったらデジャブしますー

クリス：見識 (2D6) → 8[2,6] → 8 【見識：失敗】

GM ミハルは知っていました。あと、特別にエルフ特典でフィアッセも

ミハル：>クリス 「ある地方の言葉ではそういう意味ですね〜」

GM：ここは、かつての蛮族の大侵攻のさいに、破壊された、

GM：エルフの里 キーニング諸島の島を一つ、

GM：まるごと移植したといわれる、エルフ街です

GM：島を、持ってくるとか、可能なのか、ちょっと驚きです。

GM：皆さんは、驚きながらも、この街の酒場「黄金の波亭」に逗留することになりました。

ボルドン：「エルフの町でしたか。肩身、せまいですぞー」

フィアッセ=ベリーズ：「エルフの特別区みたいなものよ。」

ミハル：「かくかくしかじか〜」 みんなに街のことを説明します

クリス：「島を・・・丸ごと・・・いや〜すごいですなあ」

イースト：「そういや、エルフが多いと思ったでやんす」

GM：老人「ともかく、まずは船が必要である。」

イースト：「は。おっしゃる通りでやんすご老人」

クリス：「ご老人、当てはおありですか？」

～ 雑談 港町の風景 ～

ミハル：海エルフは褐色肌でナイスボディ！！ ってサプリのどれかに書いてあった！！ 樂園ですね！！

クリス：まじか！ ^^

ボルドン：種族的に ぢごく ですぞー

ミハル：うははw

ボルドン：GM の NPC グラに期待ですなー

ボルドン：きっと用意されているはず！

フィアッセ＝ベリーズ：ドワーフは敵なのか？エルフ的には

ボルドン：この世界ではそうではないはず

イースト：いやあ別に敵対はしてないけど 馬が合わないことはわりとあるっぽい

クリス：リリオじゃ、ちょ～ライバルではある ^^

イースト：ロシレッタは逆に 人間ドワーフエルフが仲よい街

コラム ～NPC グラフィック～

NPC グラフィックありませんでした。

残念…フィアッセ（エルフの女性）がいるから、女性 NPC は出したくなかったんですよ^^；
（出てくるけど…）

～ 4. 船を手配しよう！ ～

GM：さて、どうしようか。聞こえてくる港の喧騒によれば、ちょうどよい風が吹きそうだ。君たちは、以下の選択肢のうちから、相談して3つ選ぶ事ができる。

GM：老人は、ひとつずつ説明してくれます。

【港での行動】

- 1 商船ギルドで船のチャーターの交渉をする→目標値 9 の交渉判定(スカウト L+知 B)
成功すれば、以下の船が 20%引きで借りられる。
漁船 1000G 耐久力 1 移動+1
商船 3000G 耐久力 2
軍船 7000G 耐久力 3 移動-1
- 2 港でエルフの熟練水夫を探す→目標値 12 の探索判定(スカウト or レンジャーL+知 B)
熟練水夫 1000G
- 3 神殿で優秀な船医を探す→目標値 11 の見識判定(セージ L+知 B)
船医 2000G
- 4 酒場でエルフの古強者を探す→目標値 14 の聞き込み判定(冒険者 L+任意 B)
古強者 5000G
- 5 観光も兼ねて商店街を散策する
- 6 それ以外の自由行動をする

GM：老人「という感じじゃ」

ボルドン：1ならイーストに任せれば余裕そうですね

イースト：はっはっはお任せあれ！

GM：老人「じゃが、時間の都合もある。風が無ければ船は進まんからな」

クリス：←・・・知力ってなに？おいしいの？

ボルドン：知力は脳の筋肉のことですぞー？ワタクシさっぱり鍛えておりませんが

クリス：脳の筋力^^

GM：というわけなので、これから、方針を相談して決めてください。

ボルドン：船医がいれば、船酔いとかにボーナスありそうですね

GM：準備したお金は9000残っていますね

イースト：ありそうですね。

ミハル：船のチャーターは必須ですかね

イースト：なるほど、交渉の材料にしろということか

クリス：「なるほど・・・水夫たちが言っていた風を逃すとまた待たなくてはならなくなりそうですね」

ボルドン：遠泳 0G 耐久力 0 移動？

GM：移動-5（最低1）くらいでしょうかw<遠泳

クリス：ブクブクブクブク・・・（←金属鎧）

ボルドン：個人的にはランダムでなにか起こりそうな5か6を1つは絡めたいですねー

イースト：GM、しつもん さっきの見識判定、フィアッセが知ってたのはエルフだから？それとも別に理由あり？

ボルドン：ランダムだいすきー

GM：はい、エルフだから+4だったのですー>イースト

イースト：なるほど。この町の出身とかだったら何かできるかと思ったがそれはないか

ボルドン：まず絶対に必要なのは船ですゆえ、どの船か選びませんか？

GM：フィアッセの出身地についての設定は、これから追加しても構いませんよー>フィアッセ

イースト：妥当なところは商船だけど

ミハル：商船に1票かなあ 無難な感じでw

ボルドン：商船が妥当ではありますね。

イースト：GM、も一つ質問。これは判定が必要ならそれでもいいんですが

GM：はい

イースト：鍛冶屋エルリックってどんな人？

GM：はい、この界隈では有名な鍛冶師のようです。と、酒場で簡単に聞けますね。

イースト：ふうむ・・・これ、船の強化とか頼めないかな？

ボルドン：冒険心ゆえ、漁船に1票投じますが！

ミハル：6 他のことをする で商店街のくじ引き1等を当てて高速軍船ゲットとかありませんかねw

イースト：それするなら助っ人するぜ！ スリ技能でくじをすり替えちゃるw

イースト：スリ判定かw

ミハル：やったーww

ボルドン：見えるよ。不正がバレて柱につるされるイーストの姿が・・・

イースト：にぎゃー！w

GM：性能の良い、船の部品を作るので、海の男に尊敬されているそうです。<エルリック

ミハル：おお、なるほど

イースト：鉄板とかで補強してもらう感じで。

イースト：あ、船大工だった。いけるね

イースト：とりあえず共有メモにまとめてみました

ミハル：>イースト　まとめありがとうございますー

GM：ありがとうございますー^^　GM がしないといけなかった

ボルドン：遠泳がない！？

ボルドン：まとめありがとです

ミハル：ただ、その加工に何日かかるかも知っておきたい冒険者心です。風向きが変わってしまうかもしれない

クリス：5か6で、話を聞きに行く感じかな？

GM：出来合いのパーツを頼むくらいでしょうか…現物合わせは難しそうですね

イースト：手数はかかるけどさ、商船じゃなく漁船を補強してもらえば　安くて早くて堅い船が出来上がるかもしれない

クリス：>ボルドン　帰ってきたとき、金星で芋ほってるかもしれんけど^^

フィアッセ=ベリーズ：時間をかけるのは悪手だろうからなあ

ミハル：出来合いのパーツで具体的にどんなステータス上昇効果があるのかしらー

イースト：ミニ四駆とか組立てるみたいでわくわくするぞ！

GM：ま、行ってみないと分からないかな…ただ、ステータス向上はあります。

GM：ちょっと運試しっぽくて申し訳ないですが、情報不足の部分は、運試し要素になりますので、お願いします。

イースト：あ、これは確認しとかなきゃいけなかった　PT全員で3つ、ですねこれ？

フィアッセ=ベリーズ：完璧を求めるのはねえ

GM：はい、そうです！　<3つ

ミハル：>GM　まず6その他で行動して、エルリックさんにステ上昇について聞いてみて、そのあと残り2つ選択ー　とかはできます？　まず3つ選ぶ感じ？

GM：ひとつずつでOKですし、同時進行も可能です。

フィアッセ=ベリーズ：船のチャーターと水夫はほぼ固定であと一つをどうするか

GM：<結果的に3つなら良いです。

ミハル：ほむほむ

イースト：それならもう　上昇関係なしにエルリックさんをお願いしちゃう？

GM：船をチャーターすると、標準的な水夫はサービスでついてきます

イースト：たださ、行ったけど「今予約いっぱいじゃ帰れ」とかいわれると無駄足なのよねw

クリス：>GM　話を聞きに行くのと、加工してもらうのは別行動？

ミハル：>イースト　そんな殺生なw

GM：聞いただけで帰る…か…ではその情報だけは特別に、黄金の波亭のマスターが教えてくれたことにしましょう

イースト：そこを説得するロールは求められるかもよ？w>ミハル

GM：マスター「特別だぞ、この酒入荷したばかりなんだがな…」

クリス：「美味しそうなお酒ですね。頂きましょう。それで、情報のほうは・・・」

GM：「エルリックは、今、大きな錨を作っているようだ。嵐でも船の制御を失わずに済むらしい」

GM：「それと、脱出用のカッターボートは今週特売だそうだ」

イースト：がたっ

ミハル：「ほほう、それはまた良い情報を聞かせていただきました！」

GM：おいしいスコッチワインが出てきます。1杯2Gもしますよ

イースト：船が沈んでも保険があるのはいいね

フィアッセ=ベリーズ：「これはおいしそうですね」

クリス：頂きます^^>スコッチワイン

ミハル：船チャーター、熟練水夫、エルリックさんのアイテム購入 で3つでどうでしょ

イースト：うん、さんせーい。

フィアッセ=ベリーズ：賛成でー

GM：「ただ、最近、この街には珍しいシャドウがうろうろしていたな…」

クリス：「・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・は？」

ミハル：「そのシャドウって、女性だったりします？」

クリス：「ミハルさん、やめてください。縁起でもない」

イースト：「あれ、二人とも何か心当たりでもあるでやんすか？」

GM：「どうにも剣呑な目つきの女らしい…全然シナリオに関係ないがな」

イースト：「なら大丈夫でやんすね！ きっと次回以降の伏線でやんす！」

クリス：タラ〜〜〜〜と冷や汗^^；

ミハル：「おやおやビンゴですよクリスさん」

GM：「おっと、いい話もあるぜ、老舗のガンショップが試作した弾丸を試してほしいって話もあったなあ」

クリス：「書置き：旅に出ます。探さないでください」

ミハル：>イースト 「人生いろいろ、シャドウもいろいろなのです」

イースト：「へっへっへ・・・クリスさんよう・・・ここまで来たら一蓮托生でやんすよう・・・？」
がしっと羽交い絞め

フィアッセ=ベリーズ：「ガンショップですか私行ってきたでもいいですか？」

クリス：「みっ、見逃してくれー！俺は無実な・・・・・・・・・・でもないか・・・・・・・・・・武士のなさけでござる！」

ミハル：「弾丸かあ。フィアッセさんの強化にもなりそうですね〜」

フィアッセ=ベリーズ：ぶっちゃけ潜航弾買い忘れた

ミハル：おうw

イースト：「フィアッセ、ここはおいらに任せて早く行くでやんす！ クリスはおいらがひきとめる！」

イースト：「武士だって裏切り者は許さねーでやんす——！」

フィアッセ=ベリーズ：というわけでガンショップへ向かいます

GM：では、6を2つ選ぶ必要はないですので、6といえはその他もろもろということで、1つは6ですね。

イースト：手番消費になるかな、ま、いっか

クリス：込みならありがたい^^ フィアッセいてら^^

GM：他のメンツとわかれ、フィアッセはガンショップへ。

クリス：ジタバタジタバタ

イースト：ぐいぐいぎしぎし

GM：普通の弾丸と銃は売っています。あと試作品無料コーナーが

フィアッセ=ベリーズ：「試作品ですか？興味があります。」

GM：「おお、あんたガンナーか！」

GM：店主が迎えてくれます。

フィアッセ=ベリーズ：「ええ、見てのとおりよ」

GM：この店の銃は特別なマークのブランドのようですが、なんと見覚えのある模様です。

コラム ～立ち絵（その2）～

ボルドン：（銃口きらん）「みてのとおりよ」は怖すぎるw

クリス：^^

イースト：www

フィアッセ=ベリーズ：いくらなんでも店員にいきなり銃口向けるのはないわ

ボルドン：立ち絵加味して妄想してしまいましたw

GM：「違う違う、うちの銃を使ってくれてる人を、ガンナーって呼ぶのさ」

GM：フィアッセの銃はこのブランドのようです。

フィアッセ=ベリーズ：「へえ、師匠からの卒業祝いにもらったものだったんだけど」

GM：「そうなのか、じゃあんた自身ははじめてってことだな。じゃよろしく、お得意さんw」

フィアッセ=ベリーズ：「師匠の足取りが少しでも分かったのはうれしいわ」

GM：店主が進めてくれた試作弾は、APFSDS と書かれています。

フィアッセ=ベリーズ：「この弾普通と違うわね。」

GM：「分かるか、さすがだな。師匠がいいようだ。命中が+1 なら、威力が 10 増える。最強の弾だ。」

GM：ですが、安定したものはこの試供品 1 発で終わりのようです。

GM：「日々 試行錯誤してるのさ、またおいで」

フィアッセ=ベリーズ：「ええ、師匠はすごかったのよ」

フィアッセ=ベリーズ：「ありがとう、」

コラム ～APFSDS～

イースト：つよくね！？>命中が+1 なら、威力が 10 増える

クリス：1 発だけみたい^^；

ボルドン：次元がよくいうあれですね。「こいつぁ普通の弾じゃねえぞ」

イースト：ちえw

ラストバトルが強敵との戦いになることを考慮して、GM からのプレゼント^^;

であると同時に、登場 2 回目のフィアッセも設定を掘り下げていきたいとの考えからです。

クリス PL が、これが何の略なのか考えてくれましたが…ここには載せないことにw

GM：では、フィアッセは弾を受け取って、店を出ました。

GM：次のシーンに進めます。

フィアッセ=ベリーズ：それと、潜航弾を 3 発買っておきますね

GM：はい

GM：では、鍛冶屋エルリックです。

ミハル：「ごめんください冒険者でーす」

イースト：みんなで行っちゃう？ 他にやりたいことややりたいことある人いませんか？

クリス：イーストの手を振り切って、やってきましたエルリック！

GM：「いらっしゃいー」 商品は…「特製イカリ」 嵐のときの操船判定に+2のボーナスです。

イースト：そいじゃあ クリスに振り払われて、ちょっとだけ別行動しますね シーン終わったらちょっとだけシーンください>GM

GM：はい>イースト

クリス：クリスは他はないです^^；

ミハル：>イースト 自分は特にないので行っちゃいます

GM：軒先に救命艇が並んでいます。

クリス：「すみません！匿ってくだs・・・・・・あっ、いや。船ですね」^^；

GM：救命艇は1000G 特製イカリは500Gでした。

ミハル：さてさて、どっちが良いでしょかね

GM：「お、あんたもシャドウか。昨日までは他にもシャドウがいたんだけどなー^^」

ミハル：どっちも買うかw

クリス：「・・・・・・」 立ったまま失神

イースト：買っちゃっていいと思いますよ～

クリス：買いましょう^^

ボルドン：宵越しの経費はのこらなそうだ。どんどん買っちゃって～

ミハル：はーいw

GM：「まいどアリーw」では、ここはいい感じに進めます～

コラム ～シスターズ～

フィアッセ=ベリーズ：やっぱり妹達（シスターズ）か

イースト：しすたーず？ あ、なるほどランダム表のあれか。

ボルドン：クリスの妹表、みたいな共有メモとの関わりかな

クリス：故郷でチョビットやらかしたクリスは、妹たちに追われているのです^^；

ボルドン：世界的に数不足の守りの剣をへし折って、ちょびっととはよく言ったw

#クリスの背景設定である、故郷からの刺客w 今回は…

性格はランダムですが、役割はもちろん、海に沈んだクリスの救済用wという想定。

GM：次はイースト、どうしましょうか？

イースト：ほむ、それじゃあ

イースト：せっかくですので ふらふらしているうちに、クリスの妹と遭遇ってのはどうです？

GM：お、いいですね。

GM：いいのかな？ ではイーストが妹表を振ってください。

クリス：そっちは任せます^^ ただいま絶賛失神中^^；

イースト：CHOICE[フレン,ティーチ,キッシャ,アレナ,セツウェル,ビニー,ドーナ] → アレナ

GM：アレナさんですね。どんな困った性格かな？

イースト：どんな性格？ (2D6) → 3[2,1] → 3 【性格表：もう、殺す！】

イースト：殺意ばりばりだよ！w

クリス：逃げる！

ボルドン：殺意 MAX

ミハル：わあw

イースト：「お、あそこにシャドウがいるでやんす！おーい」ノシ

クリス：11の妹はいずこに~~~~~

GM：イーストは、港の棧橋で、妙に殺気立っている少女を見つけます。

イースト：声かけちゃったw

コラム ～シスターズ（その2）～

クリス：テヘッ ^ ^ ；

ボルドン：このセッション、不穏な人多すぎない？w

ボルドン：NPCに、だけどw

フィアッセ=ベリーズ：地雷を踏み抜いていくさすがグララン

クリス：マギかよ~~~~~銃怖い><

#かなり適当な性格表なのですが、比較的好意的な妹もいる設定です。運悪いなあw

GM：「は？ グラランに知り合いはいないけど？」

イースト：「まーまー、おいらもシャドウの女の子に知り合いはいないでやんす」

GM：シャドウ少女は、不格好な魔動機にまたがっています。

GM：「そっか、じゃ、はじめまして。シャドウの男はあったことある？」

イースト：「殺気ばりばりで言われても答えるわけないでやんすー♪」

GM：（にっこりと）「そんなー教えてよー」（目は殺気立ったまま）

ミハル：そこでまた煽るw

イースト：「……………（あ、これ マジモンのヤバイやつだ）」

イースト：くるーり「しらねーでやんすうううううううう」 回頭&ダッシュ！

ボルドン：イースト、おかしなやつだったなあ……

イースト：にげるにげるにげるー……！

GM：「ま、グラランの情報ほど頼れないものも無いか…キッシャのやつ、適当な情報で人を振り回しやがって…」

GM：「逃げるってのが、怪しいって思わせる罠！？」

イースト：みえなくなるくらいまで逃げて、かどまがって町の外に出かけてやりす……ごせるかな！？

GM：はい、追っかけてきませんね。魔動機は水に浮いているようでした。

イースト：ほうほう。それは珍しい

イースト：気付いたらみんなが行って帰ってくるくらいまでは 鬼ごっこしておきますw

イースト：ではこっちのシーンは終わりでー

GM：はい

GM：じゃ、射撃攻撃をかわしてたのかな…

イースト：あははwそうかもしれないw

GM：では、次の行動、あと二つです。

ミハル：船種どうしましょうか

クリス：店に戻ってきて、隅っこで丸まってるクリスの図

イースト：その隣でハアハア言いながら シャドウこえーと言いながら丸まってるイーストの図

ボルドン：漁船1票は変わらずです。ちなみにこの行動、交渉ごととかワタクシまったくの役立たずですゆえ。申し訳ない。

役立たず状態が3人になってますね…w

イースト：商船かなあ

GM：商船ギルドでは、交渉判定に成功すると、2割引きしてもらえそうな気がします。

フィアッセ=ベリーズ：漁船に一票で

ボルドン：ロシレッタの商人相手に値切り交渉とか高度すぎて絶対無理そうw

GM：→目標値9の交渉判定(スカウトL+知B) ここは、スカウト的に交渉してください。

クリス：希望としては商船かな

ミハル：最初は商船だったけど、なんか漁船の移動+1が魅力的に思えてきたw

ボルドン：ミハル次第になってますぞw

イースト：おーらい それじゃあ漁船にしましょっか

ミハル：ひいw

クリス：なるほど、移動+1でこの街からさっさとトンズラしろと^^

イースト：なーに、仮に沈んでも 救命艇が……あ

イースト：GMGM

GM：はい。

イースト：これ、船壊しちゃったら…弁償？

GM：もちろん。

クリス：@@

ミハル：おうw

イースト：お、おいくらでしょう……（がくがく）

ボルドン：値段的に救命艇で釣り合いますぞ？w

イースト：セージさん！お値段鑑定してください！

GM：ですが、まあそれは、あとの話です。ローンとかいろいろフォローがあるでしょう。保険も入っています。

イースト：あ、よかった

イースト：それなら漁船で行きましょっか？>ALL

クリス：そっ、そうだよ！沈めなけりゃいいのさ！（フラグっぽ

ミハル：漁船了解ですー

イースト：はははこやつめww>クリス

クリス：漁船了解！

GM：今は、気にしないでいいです^^

ボルドン：今は……

クリス：>ボルドン 気にしちゃ負けだ^^；

ボルドン：まあ沈めばこの世にいませんからな。大丈夫です。

イースト：んじゃいきましょー

ミハル：連帯保証人はバードさんの名前にしとこう

イースト：救命艇「ひどい」>ボルドン

フィアッセ=ベリーズ：交渉行ってきますねーフェアリーウィッシュ使います 妖精さんが手伝ってくれるんだろうかww

フィアッセ=ベリーズ：フェアリーウィッシュ (2D6) → 4[1,3] → 4 【召喚：成功】

イースト：おう、それじゃあお任せしようかな

ボルドン：妖精の目でよかったw

フィアッセ=ベリーズ：交渉判定 (2D6+5+1) → 7[4,3]+5+1 → 13 【交渉：成功】

ボルドン：「頼みましたぞー」

イースト：わーい

GM：成功！ 漁船はフィアッセ（とミハルも？）のおかげで、800G でしたー ^ ^

ボルドン：漁船も値切れたのか

フィアッセ=ベリーズ：「ありがとうねー」

ボルドン：「フィアッセ、ありがとうございますぞー」

イースト：「やるでやんすね！ 買い物上手な・・・！！」

ミハル：「フィアッセさんさすが！」

クリス：「素晴らしい交渉術です。」 ^ ^

GM：では、最後の手番です。

ミハル：お客様の中にエルフの熟練水夫様はいらっしゃいませんかー！

イースト：それじゃあ探索してみよっか

ボルドン：エルフ限定で募集したら、「沈みます」って公言してないだろうか？ w

GM：では、ミハルの問いかけに、マッチョなエルフ男が何人か名乗りを上げます

イースト：おっ

ミハル：「腕が丸太のようだ！」

ボルドン：褐色のマッチョでしたよ・・・（血涙

ミハル：ナイスバディ（お姉さんとは言っていない） ですな w

GM：エルフ水夫「俺たちを雇えば、おぼれずに済むぜ！だが、それよりも操船で有利だろうな！」

フィアッセ=ベリーズ：「もしよろしければ、船頭になってくれませんか。」 再び妖精さんにお手伝いを

GM：エルフ水夫「給料は弾んでくれよ！」

フィアッセ=ベリーズ：フェアリーウィッシュ (2D6) → 6[3,3] → 6 【召喚：成功】

GM：目標値 12 の探索判定(スカウト or レンジャーL+知 B)をお願いします。

ミハル：今度こそレンジャイ！ (2D6+4) → 8[6,2]+4 → 12 【探索：成功】

イースト：「おいら達にやとわれれば、魔物にあっても無事に済むぜ！だが、それよりもにぎやかで淋しくないだろうな！」

GM：人選びも w

ミハル：せふ！

ボルドン：漁船、別の意味で沈みそうだな(定員的な意味で

イースト：探索 (2D6+1+2) → 7[5,2]+1+2 → 10 【探索：失敗】

フィアッセ=ベリーズ：探索「ええ、もちろんよ」 (2D6+5+1) → 8[3,5]+5+1 → 14 【探索：成功】

ボルドン：すばらしー

ミハル：「あっ、そこのツッコミが鋭そうなお兄さんどうです？ いまツッコミもできる水夫さん絶賛募集中なんですよ！」

イースト：「はーっはっは、だからおいら達に雇われるでやんす！ 1日10ガメルで！」

GM：二人、見つかりました。合わせて1000G かかりますが、いつも操船判定に+2です。

フィアッセ=ベリーズ：「このばかー」 イーストを殴ります

GM：エルフ水夫「10じゃねえぞ1000だ」>イースト

イースト：「ひでぶっ！」 ごろごろごろ 壁にドカン！ぶしゅー・・・（大人しくなった）

GM：とはいえ、1週間も付き合ってくれるそうです。十分な日程ですね。

ボルドン：「船より高いですなあ」漁船みて回れ右しないことを祈ろう

イースト：(*^-^*)b！

フィアッセ＝ベリーズ：「まさか非力な私がこんなに殴って効果があるなんて…」筋力7

ミハル：「よーし、1週間よろしくお願いしますね！　うちはホワイト経営ですから安心して下さいね！」

GM：大丈夫、プロは道具を選ばない…かな

GM：エルフ水夫「よろしくーう（がっちり）」

フィアッセ＝ベリーズ：「あなたたちには、チャーターした船の操縦をお願いしたいわ」

イースト：回避は高いけど、防護点はたったの2なのですイースト…>フィアッセ

クリス：「よろしくお願いします。そして一刻も早くこの街から遠ざかりましょう」

GM：エルフ水夫「任せてくれ、でもダイスは頼むぜ」>フィアッセ

ミハル：メタァ！

フィアッセ＝ベリーズ：やっぱ私ー

イースト：頼りにしてまーす★

GM：操船の代振りは、みなさんで交代でやっていただきますね^^；

ボルドン：1ゾロ要員待機中

GM：では、良い風を見計らって、冒険者の船は出航しますー^^

ミハル：抜錨ー

フィアッセ＝ベリーズ：「海っていいものですねー」

クリス：G O G O G O！

ボルドン：「しょっぱいだけですぞ・・・」（水苦手

GM：伝承級漁船 第一浪漫丸出航～！

～ 5. 出航！ 帆を上げろー ～



GM：では、マップを変えました、全体がみえますでしょうか

イースト：さあ、艦これ RPG のはじまりだ！？

ミハル：見えますー >GM

フィアッセ=ベリーズ：隠れてないって

イースト：にゃっはっはw

イースト：見えまーす

クリス：OK！

GM：はい、ありがとうございます。

ボルドン：大丈夫です

GM：冒険者たち、というコマを置きました。

GM：ここからスタートになります。

ミハル：はい

フィアッセ=ベリーズ：はい

ボルドン：了解です

GM：では、魔の島への航海をご説明します。

「魔の島への航海」Ⅰ 概要

以下の①から⑥までを、ゴールにたどり着くか、船が轟沈するまで行います。

- ①今回のダイス担当を決める。(イニシアティブ表順)
- ②現在地のマスの色しだいの天候により、操船の目標値を決める。
- ③ダイス担当は操船判定をする。操船判定 (冒険者 L+敏捷 B)
- ④船移動のダイス 2d6 を振り、船を進める。

ボルドン：冒険者たちの BGM でも流そう

「魔の島への航海」Ⅱ 船の進め方

< 操船判定に成功した場合 >

2d6 を振り、任意の一方の目の数だけ進む。

使わなかったダイスの目の分だけ、アレがそれぞれ逆回りに進む。

< 操船判定に失敗した場合 >

2d6 を振り、アレが一方のダイスを選び、出目の数だけアレが進む。

その後、他方のダイスの出目の数だけ、船が進む。

< アレと同じマスに止まると >

アレと同じマスに止まると、体当たりされてしまいます。回避はできません。

漁船は轟沈。全員威力 30+12 の物理ダメージを受けます。海に放り出されます。

ポルドン：わーい・・・

GM：追いついたアレは6マス戻ります。

ミハル：わあ

GM：耐久力の高い船は、何度か耐えられるのですが、漁船は1回でアウトです。

フィアッセ=ベリーズ：こわいなー

GM：魔の島は、鬼？の顔のイラストがあるところだそうです。

GM：がんばって後悔 航海しましょうー^^

フィアッセ=ベリーズ：後悔って言ったー

GM：メモ、ありがとうございます^^

ポルドン：そのセリフを言いたいがためのシナリオか！？

クリス：ぶっちぎるしかない！^^

ミハル：当たらなければどうということはない！！

ポルドン：「仏恥義理」の精神ですな。若かりしころを思い出しますぞ」

「魔の島への航海」Ⅲ 天候

枠だけのマス 穏やか。 目標値は9。アレは二倍動く。

青いマス 波が高い。目標値は11。

紫のマス 大荒れ。 目標値は15。ダイス担当以外は船酔い判定。

※船酔い：（目標値9）生命力抵抗判定 失敗するとHPとMPが-2。

GM：はい。これで説明終わり！すみません、なんか多くなって^^；

GM：では、最初のフィアッセからお願いします。天候は穏やかですね。

ミハル：「ほほう、ポルドンさんお若いころは結構やんちゃでおられた…？」

フィアッセ=ベリーズ：アレとは接触した時点でアウトですか？それとも、移動が終わった段階で接触ですか？

GM：移動が終わった段階でアウトです。

イースト：あ、質問が2つあるんですがいいです？

GM：はい

イースト：1. 船が沈んだらどうなるか→泳いで進む？ ミッション失敗で死なないだけ？

GM：回答1：大丈夫、泳いで進みます。（時間も飛ばします）

ミハル：救命艇じゃダメですか…w

GM：救命艇が活躍します。

クリス：←これ沈みます^^；

GM：エルフのマッチョと一緒に泳いでくれますw>クリス

GM：つまり、1回まで耐えられるようになりました。<救命艇

イースト：2. 天候が大あれとかで目標値が高い場合、操船を「進まない」ことで船の姿勢制御にまわすことはできる？ つまり揺れを抑える

イースト：PCによっては進むのが厳しいなら、他のPCに操船譲ったほうがいい場合もあると思うので。

GM：回答2：マスによって天候が決まるのですが、良いです。動かない代わりに流されずに済むということにします。

イースト：らじゃー。その場合、まあアレが動いたりすることはありそうですがw

イースト：俺からは以上でーす

ボルドン：結果的に 1800G で商船なみの耐久力、ということかな？

ボルドン：まあ弁償はさておき・・・

GM：大丈夫でしょうか？他あれば、お願いします。

ミハル：大丈夫だと思いますー

ボルドン：やってみてから何かあるかもなんで、今は大丈夫です

フィアッセ＝ベリーズ：ok です

クリス：OK！

GM：では、フィアッセから操船判定をお願いします。

GM：目標値はまずは9です

フィアッセ＝ベリーズ：冒険者敏捷 船を進めろー (2D6+6) → 8[4,4]+6 → 14 【操船：成功】

GM：成功。2d6 どうぞ、

フィアッセ＝ベリーズ：すすめー (2D6) → 8[5,3]

ボルドン：5ですかね

フィアッセ＝ベリーズ：5だねー

GM：はい。では5すすめてください

ミハル：あと漁船だから移動+1 できるっぽい

GM：そうそう、忘れてた ^^ ； < + 1

ボルドン：あ、そうでしたそうでした

GM：3 × 2 進みました。アレ

ミハル：>GM 操船判定は錨&水夫で+4 できるんですよね？

GM：嵐だけ、+ 4 他は+ 2 をお願いします

ミハル：>GM 操船了解ですー

クリス：おお、そだた ^^

GM：ボルドン、お願いします。ここも穏やか

ボルドン：「海は苦手とか言っていられませんかぁー」 (2D6+5+2) → 6[5,1]+5+2 → 13 【操船：成功】

イースト：「快適でやんすね～ おいら達の冒険を祝福してるようでやんす！」

GM：成功です、2d6 お願いします

ボルドン：(2D6) → 8[2,6] → 8

ボルドン：アレと隣り合うけど、6 マスかな

フィアッセ＝ベリーズ：「海は怖いの一、なにせ沈んだらもう上がってこれないんだから」

GM：はい。

イースト：「沈まなければいいでやんす～(*'▽')～～♪」

ボルドン：「なにかみえますなあw」

クリス：「海こわい・・・・・・海怖い・・・・・・」

ミハル：ひいい



GM：きわどかったですね、2 HIT 期待したのに

GM：見識判定してみますか？>ミハル

イースト：「・・・・・・・・げ、なんでやんすかあれ」

ミハル：「うわーんキルヒア様ご加護をおお」 見識してみます

GM：皆さん、可能です。見える範囲には、魚のような？なんなの？

ミハル：見識 (2D6+6) → 8[6,2]+6 → 14 【見識：成功】

イースト：見識 (2D6) → 4[1,3] → 4 【見識：失敗】

ボルドン：「ヒラメでイッパイやりたいですぞー」 (2D6) → 10[4,6] → 10 【見識：失敗】

フィアッセ=ベリーズ：見識 「何なのだあの面妖な生物は？」 (2D6) → 8[6,2] → 8 【見識：失敗】

クリス：見識～: (2D6) → 6[5,1] → 6 【見識：失敗】

GM：海面に白く、筋が浮かび上がるほど早く泳ぐようです

イースト：「魚でやんすか？」

ボルドン：結構高い。酒飲みパワーだ

GM：あれは、アレスタ海名物、アレスタシージェネラル(12)！

ミハル：「あ、これあかんやつや」

GM：次はクリスの番ですね、ヤバい目はありますよー ^^

クリス：「兎も角、逃げましょう」 ^^；

ボルドン：ありますねー・・・

フィアッセ=ベリーズ：「あんなのに当たったらひとたまりもないわね」

GM：大型のアザラシですが、とても獰猛な性格をしています。

クリス：操船はんて～: (2D6+4+3) → 3[2,1]+4+3 → 10 【操船：成功】

クリス：げ

イースト：「ミハル？ おーい？ミハル——？ どーして目をそらすでやんすか？」

ボルドン：ぎりぎりせーふ

フィアッセ=ベリーズ：あぶね————

クリス：せふせふ ^ ^ ；

GM：すごいスピードで泳ぎ、船に体当たりを仕掛けてきますねー ^ ^

クリス：(2D6) → 4[3,1]

ミハル：>イースト 「正気度が下がるからでやんすよー！」

クリス：うわ~~~~

GM：好きな方を選んでねw

ボルドン：コレは迷うw

イースト：「あ、うん。なんかごめん・・・」 ミハルの目に危機迫るやばさを感じた

ミハル：迷うなーw

クリス：上に行ったら大荒れ？

イースト：かといって1をとったら 激突どっかーんだよ

イースト：あ、ちがうか

フィアッセ=ベリーズ：大荒れは「イーストならどうにかなりそう」

ボルドン：1+1 だからセーフなのでは？

イースト：アレが3すすむからいいのか

ボルドン：さらに向こうは6マスすすむ

GM：さすが、漁船w

ミハル：+1 で2マス進めるから、アレ左の安心マスで避難という手も

ボルドン：2倍だから

クリス：では安心マスにしようか ^ ^

ボルドン：選ぶ目は1でいいと思う

ボルドン：どちらがいいかはわからない。

GM：お互いの移動完了後に衝突判定しますので

ミハル：3+1 で上の大荒れマスに行ったとして,次のダイス判定者は敏捷 B1 のミハルですよという

クリス：あっ、僕が選ぶのか

GM：そうそう、お願いします

クリス：1選んで、左コースで

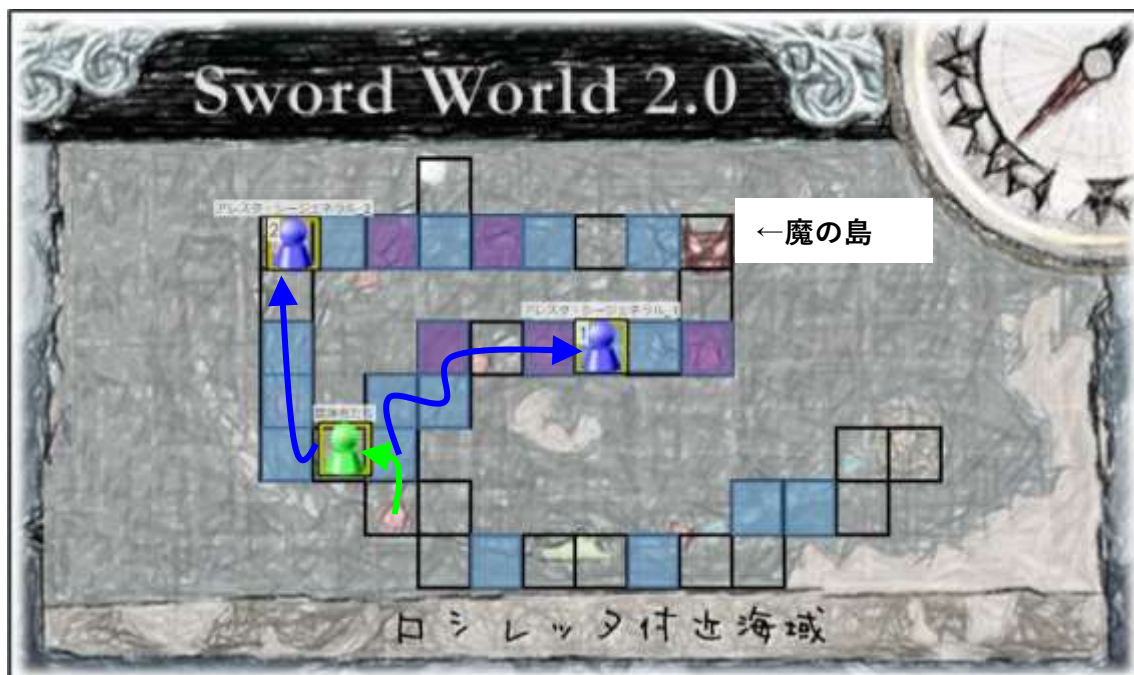
GM：6進むアレ

ボルドン：荒れマス色のクリスさん、荒れマス回避w

GM：ここでいいでしょうか？

クリス：OK！

ボルドン：回避魚の水槽に漁船でつつこむ感じが凄く怖いね・・・



GM：では、次の方、お願いします

ミハル：いきまーす

ミハル： $(2D6+4+2) \rightarrow 7[2,5]+4+2 \rightarrow 13$ 【操船：成功】

GM：目標値 9 穏やか

ミハル：せーふ

GM：成功です、2d6 で

ミハル： $(2D6) \rightarrow 7[2,5] \rightarrow 7$

GM：好きな方を選んでね

ミハル：何をどう選んでも海は荒れますねw

ボルドン：どちらを選んでも波が高い

イースト：それならいっそ、短いルートで行っちゃう？

ボルドン：ああ、引き返すのありなんですか？

GM：はい、ありますー

ミハル：ふむう

ボルドン：じゃあ次イーストなので、大丈夫でしょう

イースト：うまくいけば、50%の確率で次でゴールするよ

ボルドン：荒れ海でも大丈夫そうです

GM：GOGOー ^^

ミハル：よーし短いルート 6 マス進んじゃうか！

GM：こっちは4 進むー

ボルドン：質問です

ミハル：嵐の中で輝いてイースト！！

ボルドン：島で激突した場合どうなりますか？

GM：OK、イーストの出番です！

イースト：はい

イースト：どうなるんじゃろ？

GM：激突は、げきとつです！

ボルドン：わーい・・・

GM：おぼれる心配はないでしょうがw

ミハル：わあw

ボルドンイーストふぁいとー

GM：嵐です。目標 15。

イースト：「水夫 A、帆を畳むでやんす！ 水夫 B は錨を下せー！」

GM：紫のマス 大荒れ。 目標値は 15。ダイス担当以外は船酔い判定。

イースト：操船 錨と水夫込み (2D6+5+3+4) → 8[5,3]+5+3+4 → 20 【操船：成功】

ボルドン：移動で 5：4 はやめてねー・・・

クリス：イースト・・・がんばって・・・と祈ると、イーストの頭に浮かぶあのシャドウ女^^；

ボルドン：すげー

ミハル：余裕すげー！

ボルドン：あ

ボルドン：船酔い忘れてた

イースト：「おお・・・！これぞ浪漫！ これぞドラマティック！ おいらが冒険に求めてたのはこういうのでやんすーー！」ノリノリである

GM：船酔い判定しましょう。目標値 9 の生命抵抗判定です。>イースト以外の方

ボルドン：「もともと酔っ払いですぞー」(2D6+5) → 9[4,5]+5 → 14 【船酔い：成功】

ミハル：船酔いー (2D6+4) → 9[5,4]+4 → 13 【船酔い：成功】

クリス：船酔い～ (2D6+3+3) → 5[1,4]+3+3 → 11 【船酔い：成功】

ボルドン：酔いには強い

GM：イーストは操船成功なので、2d6 を振ってください。

イースト：いざ進めや きっちーん！ (2D6) → 4[3,1] → 4

ボルドン：目指すはじゃーがーいもー

ミハル：「この程度、7 徹の眩暈に比べればどってことないですね！！」

クリス：おお！

イースト：3 選んで 4 マス進め～！



GM：皆さん、成功ですね^^ フィアッセ、どうしたかな…

ボルドン：あ

クリス：あっ、あと1マスか^^；

イースト：「見えてきたでやんすよ！ 荒らしもおさまってきたでやーんす！」

イースト：嵐なw

GM：はい。次は、フィアッセです。お願いします。ちょうどじゃなくても止まります。

ボルドン：ツイート炎上中っぽいイーストくん

イースト：嵐なう

イースト：ちがうw 嵐は潜り抜けた！くぐり抜けたんや・・・！

#ここで、フィアッセのプレイヤーが回線落ち。残念ですが、進めながら待つことに。

GM：では、ボルドン、お願いします。

クリス：まあ、仕方ない^^；

ボルドン：責任じゅーだーい

ミハル：がんばーw

ボルドン：「沈みゆく運命は回避されたはずですぞー」 $(2D6+5+2) \rightarrow 8[6,2]+5+2 \rightarrow 15$ 【操船：成功】

ボルドン：大事な大事なアタックチャンス

GM：はい。成功。3ゾロとかやめてくれれば2d6

ボルドン： $(2D6) \rightarrow 7[1,6] \rightarrow 7$

ボルドン：セーフ

ミハル：よっしゃー！

イースト：やたー！

ボルドン：12マス動くけどね、アレw

クリス：GJ！^^

GM：ちがった、こっち2倍うごくや

ボルドン：うん

ボルドン：だから絶対大丈夫だったか

クリス：バイバイ、あれ^^

イースト：「おお、あぶない目の前を通り過ぎていったでやんす」

イースト：「やーいやーい、ばーかばーか」

イースト：適当な木切れとか投げてやろう

ボルドン：イースト殴り役のフィアッセが消えた瞬間、このはしゃぎようである>イースト

イースト：ww

～ 6. 上陸 エルフの古代宮殿 ～

#楽しい航海は「片道が」完了！とうとう、目的の魔の島に到着しました。

ドキドキしましたが、アレスタシージェネラルと重なってしまうことは、ありませんでしたね。

確率を考えると、余程の悪手でない限り、当たらないようです。

ただ、冒険者たちは、速度+1（かつ耐久1）の漁船を選び、アレが2倍動く穏やかな海を選び続けたので、お互いに予想しづらくなり、ドキドキする羽目になったようです。

冷静に避けられると詰まらないので、良かった！

GM：老人「おお、とうとうついたぞ！

GM：エルフ水夫「はは、すごいな！エルフの古代宮殿じゃないか！」

クリス：そういえば、いたんだった^^；>老人

GM：老人「この島は、英雄が住む島だ。あの時、私は沈んだ船から助けられた。」

ミハル：「おおお、知的好奇心が刺激されます！」>エルフの古代宮殿

ボルドン：「存在感薄いすな、あなた」

GM：上陸は速やかです。

GM：安心したのか、老人が話し出します。「アピール開始じゃ！」

イースト：「よーし、この宮殿に上陸した印として、入り口に名前を彫るでやんす！」

ボルドン：あ

ミハル：「アピールとな！」

GM：老人「他の仲間には悪いと思ったが、即座にロシレッタに返してもらえるように頼み、叶った。」

イースト：「いーすとさんじょう」がりがりがり

ボルドン：老人の名前、聞きましたっけ？

GM：まだ、聞いてませんね…

GM：老人「あの時の船は、どうなっただろう。仲間は誰も助からなかったのか？今でも気になっているのだ。」

ボルドン：「はっはっは・・・」（今更聞けない

ミハル：>イースト がりがりする前に止めますw 「おおおお古代の遺跡になんてことをおおお」

イースト：ロージンでいいんじゃないw

GM：ミハル、見識判定してみてください。目標は12です

ミハル：見識 (2D6+6) → 11[6,5]+6 → 17 【見識：成功】

ミハル：ぱっちりー

GM：ミハルには、遺跡といえば、エルフたちのキーニング諸島の一部かもしれない。

GM：いや、これは、当時の宮殿跡だ、老人の話では、人が住んでいるというが… と思いました。

イースト：「あ！ミハル！ はなすでやんす！ おいらの英雄伝の 大事な一歩っすー！」じたばた

クリス：気合入ってる^^

ミハル：>イースト 「ええい Kill Here 様！ 僕に遺跡を守る力を！」背負い投げ！

クリス：キル・ヒアーに祈りおった^^

イースト：どごーん！ ふっとばされてK.O！ 気絶なう

ボルドン：「はっはっは・・・はぁー。で、ご老人。聞きそびれましたが、名前を聞いて宜しいでしょうか？」

GM：…「わしは…わしの名は…」

ボルドン：「投げ強化のワタクシが投げないのが優しさですぞ、イースト」

ミハル：「はあはあ、えっとご老人、なんだか話がムジュンしているような…」

GM：老人「GM も忘れていたなんてことはない。あとで分かるはずなのじゃ。アッシュという。」

ミハル：「人が、住んでいた、んですか？ ここ…」

イースト：ふうむ

ボルドン：髪の色もアッシュなのかな？

GM：老人「わしが難破したとき、ここにつれてこられたのだ。英雄が一人で住んでいた。」

GM：髪の色は、まあアッシュではなく、真白ですね^^；

ボルドン：「宮殿跡に住まう1人の英雄。なんだか物悲しいすなァ」

ミハル：「んん、遺跡に住み着く物好きがいらないとも限らないー、けどー、なんかこうモヤッとするなァ」

GM：老人は、そういうと、こっちじゃ、と勝手知ったる風に進んでいきます。

クリス：「英雄が……………。すみません！どなたかいらっしゃいますか？！」っと声をだす

GM：門をくぐり、美しい石造りを抜けていきますが、人の気配はありませんn

イースト：「は！ 待つでやんす！ 抜け駆けはなしでやんすー」 クリスの大声で起きて、jeeさんおいかける

ボルドン：「ではご老人改め、アッシュさん。名前伺いついでに、英雄の名は？」

GM：老人「分かん。名乗られはせんかった…」>ボルドン

ボルドン：「そうでしたか。野暮なことを尋ねてしまいました。進みましょう」

ミハル：人が住んでいたような形跡はありますか？

GM：いえ、ありません。>ミハル

GM：こんな島に一人で住む、という時点で、普通ではなさそうです。

ミハル：「うーん…」

GM：では、奥へ進んでいくと、急に気配を感じます。

GM：英雄の部屋への扉

GM：古めかしいが、丁寧な作りの木の扉で細かいレリーフのように彫刻されている。

GM：彫刻は、古きよきエルフの里の風景を描いている。

イースト：「むむ！ 何か扉でやんす！」

GM：しかし、今その扉は一部が割れて蝶番が曲がって半開きになっている。

GM：そして、その向こうから、耳を澄ますまでもなく、薄汚い蛮族の声が聞こえてくる。

クリス：「……………？！」

GM：老人はこれを聞いて愕然とする。

ミハル：「アッシュさん、下がってください。護衛の仕事をさせていただく時間のようです」

イースト：「ふっふっふ・・・読めた！読めたでやんすよ！ これは古い英雄なんか忘れて、おいら達に新たな英雄となるチャンスでやんす！」

GM：老人の記憶では、ここは美しい扉の英雄の間なはずでした。

ボルドン：「穏やかじゃないですな」

GM：扉は半壊していて、かつて荒々しくこじ開けられたようです。

イースト：「なあに、おいらたち伝説を飾るには、これくらいのクライマックスは必然でやんす！」

ミハル：中の様子をこっそり伺ったりできますか？

GM：老人はプルプル震えていて、いまにも声を上げそうです。

ボルドン：「行く前に補助たっぷりかけて突撃したいですが・・・無理そうですな」

GM：隠密、聞き耳、いずれかでお願いします。みなさん、可能です<隠密、聞き耳

ボルドン：では老人を抑えましょう。「アッシュどの、こらえてください」

GM：そうですね、詠唱すると向こうから仕掛けてくれそうです。>ボルドン

ミハル：レンジアイ聞き耳 (2D6+4) → 8[3,5]+4 → 12 【聞き耳：成功】

イースト：「そーっと覗いて、中を見るでやんすー」 隠密で行きたいんですが、野外でしか使えない迷彩ローブの+2は有効ですかGM

GM：壊れていても、ここは屋内ということにしますね。迷彩は通じないことにします。>イースト

イースト：らじゃ

イースト：隠密 (2D6+1+3) → 5[1,4]+1+3 → 9 【隠密：失敗】

イースト：「ふふふ・・・（コトリ） こうして（カチャ） すきまから（ギギー） 覗けば・・・（こつんこつん）」

GM：イーストの隠密は、どうやら、気がつかれたっぽいですね

クリス：「イーストさん・・・・・・・・・・」（合掌）

GM：老人「まさ、まさか、英雄様が…？？」

ボルドン：ヒラメイヤー、と書くとヒラメ嫌いの子みたい (2D6) → 8[4,4] → 8 【聞き耳：失敗】

クリス：スカウト技能+知力B【聞き耳】 (2D6+1+1) → 9[6,3]+1+1 → 11 【聞き耳：成功】

ボルドン：隠密しようにも、老人抑えてますんで

ボルドン：抑えながらできますか？

ボルドン：ヒラメイヤー じゃ聞き耳じゃないね。ごめんなさい。

GM：ボルドンには、蛮族の声はきき分けられませんでした。

ミハル：汎用蛮族語なら任せろー（バリバリ）

ボルドン：そもそも蛮族語わかりませんぞ

GM：9以上の聞き耳の方は、中に蛮族の声が1つしかしないことに気が付きます。独り言みたい。

ボルドン：ぼっちでしたか

ミハル：なんて言ってるのかなー

クリス：可哀そうな人なんだ^^；

イースト：「は！ あいつこっち見たでやんす。かなりの使い手でやんすっ！？」

ボルドン：「ソーデスナー」

イースト：ちなみにどんなお姿で？>ぼっちさん

GM：「ようやく手に入れたこのちから、早速使うときが来たようだぞ、なあ、えいゆうさんよ」

GM：はい。翼が生えた、悪魔のような外見の蛮族です。

クリス：蛮族語？

GM：魔物知識判定してみてください。

GM：はい。汎用蛮族語です。

イースト：かくかくしかじかで みんなにも伝える！

ボルドン：「どなたでしょうか？」まもちきひらめー (2D6) → 12[6,6] → 12 【魔物知識：クリティカル】

イースト：まもちき GO！ (2D6) → 12[6,6] → 12 【魔物知識：クリティカル】

ミハル：みんなに翻訳するとアッシュさんがパニック起こしそうだから後で って遅かったわいw

ボルドン：うお

ミハル：まもちきペネトレ入り (2D6+8) → 3[2,1]+8 → 11 【魔物知識：失敗】

クリス：まもちき (2D6) → 7[3,4] → 7 【魔物知識：失敗】

イースト：あははw

ミハル：デジャブいきますw

クリス：キル・ヒア様、負けてるし ^^ ；

ミハル：まもちきペネトレ入りリベンジ (2D6+8) → 6[4,2]+8 → 14 【魔物知識：成功】

ボルドン：ヒラメじゃ弱点抜けないからね

GM：両腕には爪が生え、宝石が埋め込まれている奇妙な姿です。

イースト：ばるかん？

ボルドン：「その宝石は！！？」 驚いてあげましょう

GM：ボルドン、イースト、ミハルは、バルカンという蛮族を知っていました！

イースト：「やいバルカン！ おいらの飴玉石、返すでやんす！」

ミハル：ばるかーん！

GM：ちょっと待ってください、データをメモに

コラム ～バルカン～

クリス：3人よれば、サンバルカン！

イースト：いーぐる！しゃーく！ぱんさー！

ボルドン：ぼっちでよかった

ミハル：よーし指輪ばきょんしちゃうぞー！！

ミハル：弱点をさらけだすがよい！！

GM：はい、ちょうど弱点判明です！>ミハル

ボルドン：質問。フィアッセさんはどうします？ いらないものとします？

GM：はい、調整はしますが、いないことにしますね。<フィアッセ

イースト：フィアッセさんは船酔いで調子悪いみたいだし、船で休ませてきたってことでどう？

ボルドン：了解です

イースト：船酔いから目覚めたら追いついてくれると信じて。

ボルドン：起きて駆けつけるイベントに期待しましょう

GM：フィアッセ「後ろから、雑魚が上がってきてるわ。エルフの水夫と3人で抑えるから、あなたたちは、バルカンを！」

GM：という感じで、どうでしょうか。

イースト：おお、カッコいい！

ボルドン：マッチョ盾にフィアッセの後方援護射撃とか、絵になりすぎてやばいんですがw

イースト：ところで、水・氷属性のダメージって誰か出せます？

ボルドン：はっはっは（目逸らし）

クリス：素メイスで殴るのみ！

ミハル：張り切って弱点看破したけど誰も弱点攻撃できる人いないよねっていう

イースト：弱点意味ねえええ！w

ボルドン：カムバックユビワ-

ミハル：いいんだ！ こういうのは気持ちの問題なんだ！w

イースト：まあまあw 報酬から補てんしようw

GM：さすが、ミハルw

イースト：では先制判定いいです？

GM：もう一種類、魔物知識判定をお願いします。＜ワイトってかいてあるけど

イースト：おっと

イースト：平目まもちき (2D6) → 8[4,4] → 8 【魔物知識：失敗】

ミハル：まもちきペネトレ入り ワイトのほう (2D6+8) → 9[4,5]+8 → 17 【魔物知識：成功】

ボルドン：「ミハルどのがいるゆえ、大丈夫でしょう」 (2D6) → 9[3,6] → 9 【魔物知識：失敗】

クリス：まもちき (2D6) → 4[1,3] → 4 【魔物知識：失敗】

GM：美しいエルフ様式の祭壇の間風の部屋。かつてはアステリア神を祭っていたようだ。

GM：しかし、今は見る影もなく破壊され、壊れたテーブルの上に大柄で羽の生えた蛮族が不遜にも頬杖をついて座り込んでいる。

GM：老人「と、トマス、ロッキー、…なんてことだ、昔のままだ、あの時の若さのままだっ、私だ、アッシュだ、みんな目を覚ましてくれ…！」

GM：健康的な体の海の男たちが、光のない瞳で冒険者たちを見つめている。バルカンの命令一つで、即座に襲い掛かってくるだろう。

GM：ワイトが2ひきです。

イースト：「死者を冒瀆する奴は許せねーでやんすね・・・！」

クリス：「なんと・・・・・・・・・・哀れな・・・・・・・・・・」

ミハル：「アッシュさん、大変残念ですが…あなたのお仲間はどう」

GM：では、先制判定から、ラストバトル！に突入しましょう。よろしくお願いします。

GM：こちらは13です

クリス：先制判定 (2D6+1+3) → 10[5,5]+1+3 → 14 【先制：成功】

ボルドン：ひらめ先生 (2D6) → 6[2,4] → 6 【先制：失敗】

イースト：「jeeさん！あんたこそ目を覚ますでやんす！ 死んだ人間は生き返らない！ せめて成仏する姿を見届けてやるのが、あんたの役目でやんすよ！」

イースト：先制 (2D6+1+3) → 9[3,6]+1+3 → 13 【先制：成功】

クリス：とった^^

ボルドン：ナイスクリス&イースト

GM：では、乱戦領域に、ワイト1，2。

GM：バルカンは

GM：後ろにします。

～ 7. 決戦 英雄の魔石 ～



GM：冒険者のターンから、開始して下さい。Fight it out!

ミハル：F プロいきまーす (2D6+7) → 9[6,3]+7 → 16 【神聖魔法：成功】

GM：FP 発動！毒属性にはききません。注意！

イースト：らじゃサックスでーす

クリス：お願いします！

ボルドン：カンタマしておきましょうか「悪しき魔力を絶つ力を与えたまえ」(2D6) → 7[5,2] → 7
【操霊魔法：成功】

クリス：ありがとう ^^

ボルドン：発動しましたぞ。精神抵抗+2 です

ボルドン：老人もかけておく、念のため

GM：全員ですね

GM：はい。続けてどうぞ ^^

ミハル：ありがたやー

クリス：ありがとう！

イースト：そいじゃ突っ込みまーす

クリス：G O G O !

GM：はいー ^^

イースト：ワイト1に ピアシングで突きラッシュ！

イースト：キャッツアイかけて・・・(2D6+9) → 11[5,6]+9 → 20 【命中：成功】

GM：ワイトの回避は1 1

イースト：は！魔晶石買ってなかった！

イースト：まあいい

ボルドン：2 0・・・

ミハル：わおw

GM：ダメージどうぞー

GM：+9…やばいなw

イースト：「この突きラッシュ、そうそう見切れるもんじゃないでやんすよ！」

イースト：ダメージ（ピアシング）KeyNo.14c[8]+9 → 2D:[3,1]=4 → 2+9 → 11

GM：7 当たりました

イースト：おわりでーす

コラム ～神聖魔法4レベル～

ミハル：ぐおープリ Lv4 にしてセイクリッド系覚えときたかったw

ボルドン：4レベルって微妙なんですよー。役立つときは本当に役立つんですけど

ミハル：ねーw

#危険神キル・ヒアーの特殊神聖魔法「ウィークポイント」を忘れてませんか？

キル・ヒアー神官の嗜みですよーw

クリス：んでは行きます！

ボルドン：いってらっさーい

GM：はーい

クリス：まずは前進！ビートルスキンON！ イーストをかばう！でワイト1 なぐる！

ミハル：ごーごー

イースト：かばわれまーす

GM：ワイトの回避は11

クリス：メイス片手持ちで殴る！（2D6+3+3+1）→ 3[2,1]+3+3+1 → 10 【命中：失敗】

GM：^^；

クリス：T o T

クリス：おわり・・・

ミハル：どまいw

GM：では、モンスター側いきます。老人は無力ね

ボルドン：急に白い髪が金色になって突撃したりしません？

イースト：じーさんおとなしくしとけー！w

ミハル：スーパー老人w

クリス：元漁師なら、キンクムキムキなグラ p p・・・違ったか^^；

GM：1でクリス、(1D2) → 1

クリス：こっちか

GM：クリスにワイトが攻撃、命中13です

クリス：回避！（2D6+3+3）→ 6[1,5]+3+3 → 12 【回避：失敗】

ボルドン：1足りないばかりだなーw

クリス：こいやー！^^；

GM：ダメージ（2D6+4）→ 10[5,5]+4 → 14

イースト：だがダメージがどこまでとお。。。おおやるう

GM：▽毒の浸食／12／生命抵抗／消滅 爪の攻撃で1点以上のダメージを与えた場合、対象のHPとMPに3点ずつの毒属性の魔法ダメージを与えます。

ミハル：おおう

ボルドン：FP忘れずにー

クリス：3点くらった>< クリスのHPを3減少した（HP：31->28）

クリス：生命抵抗 (2D6+3+3) → 10[5,5]+3+3 → 16 【生命抵抗：成功】

GM：…orz さすが

GM：ワイト2は… 1でイースト (1D2) → 2

ボルドン：クリス狙い継続中

GM：もう一度クリスに仕掛けます。命中13です

クリス：回避！ (2D6+3+3) → 9[3,6]+3+3 → 15 【回避：成功】

ボルドン：おー

クリス：ひらり～

GM：バルカンは一ファイアボルトー

ミハル：おおー

GM：1でクリス (1D2) → 1

GM：魔力13です

クリス：精神抵抗 (2D6+3+1+4) → 8[2,6]+3+1+4 → 16 【精神抵抗：成功】

GM：KeyNo.10+6 → 2D:[4,4]=8 → 4+6 → 10

GM：5点行きます>クリス

クリス：シャドウを舐めるな！ ^^

クリス：4点 クリスのHPを4減少した (HP：28->24)

GM：さあ、皆さんのターン

ミハル：クリスが大丈夫そうなら、次バニッシュをかけてみたいんですがどうでしょうか

ボルドン：ではまずワタクシがよろしいですか？

ボルドン：おっと、ミハルに譲ります

クリス：>ミハル OK！ ^^

イースト：おもしろそー！ やっちゃえー！

ミハル：了解ですー ではワイト2匹にバニッシュかまします

ミハル：行使 (2D6+7) → 7[4,3]+7 → 14 【神聖魔法：成功】

GM：精神抵抗は12です

GM：あ、入った

ミハル：おっしや

ボルドン：効果一括かな

イースト：それとも個別？

GM：ミハルが選択していいです

クリス：にげちゃえ！ …… アッシュ的には複雑ではあるが ^^ ；

ミハル：効果どーん (2D6) → 7[6,1] → 7

ミハル：おうw

GM：命中回避-1ですね。両方これでいいですか？

ミハル：んではもう振ってしまったので一括ということで！ 10以上出る気しないしw

GM：了解です。命中回避-1 ワイト2匹とも

ボルドン：ではワタクシ、前にでますぞ

クリス：これで …… 当たる …… はず …… だといいなあ ……

イースト：どぞどぞ

ボルドン：で、ワイト1を投げます

GM：はい。ワイトの回避は10

ミハル：「賢神の威光を畏れよー」

ボルドン：「背負いの切れ味をみよー！」 (2D6+6) → 8[6,2]+6 → 14 【命中：成功】

GM：投げ飛んだー

クリス：見事^^

ミハル：よっしゃー

ボルドン：「おいしょー」 KeyNo.20c[10]+7 → 2D:[4,2]=6 → 4+7 → 11

ボルドン：「今ですぞー」

GM：7 抜けてきました。回避 8 に低下…

イースト：それじゃクリス、お先にどうぞ。

クリス：了解！

ボルドン：「そしてできれば、かばってほしいですぞー・・・」

イースト：こっちはどっちでもあてられる多分。

クリス：^^

クリス：では、イーストとボルドンをかばう！

ボルドン：防護 0 ゆえw

ボルドン：「たすかりますぞー」

クリス：んで1 なぐる！

クリス：メイス片手持ちで殴る！ (2D6+3+3+1) → 7[4,3]+3+3+1 → 14 【命中：成功】

GM：はい。回避 8 です、命中ー

クリス：メイス片手持ちでズドーン！ KeyNo.20c[12]+7 → 2D:[1,4]=5 → 3+7 → 10

クリス：いまいち・・・

GM：6 受けました

GM：まだまだー

クリス：次どうぞ！

イースト：ふうむ・・・それなら ホワイト 1 は回避しばらく下がってるし、2 行ってもいいかな？

ミハル：ゴーゴー

イースト：「刺し貫くでやんすー！」

ボルドン：判断はお任せですぞー

クリス：ホワイト 2 了解！

GM：はい。こっちは回避 10

イースト：ホワイト 2 に通常攻撃(2D6+9) → 5[3,2]+9 → 14 【命中：成功】

イースト：ダメージ（ピアシング） KeyNo.14c[8]+9 → 2D:[3,6 5,3 1,4]=9,8,5 → 5,4,3+9 → 2 回転
→ 21

GM：はい、当たります。うわ

クリス：おお^^

ボルドン：ナイス判断

イースト：「ひゃっはー！」

GM：17 受けます

ボルドン：「蛮族ですなー」

イースト：「ノンノー！ 覚えておけ！近い将来英雄となる、このイーストの名を！」

イースト：おわりでーす

クリス：「よっ！イーストさま！」 ^^

GM：**バルカン**「難破船に捕虜として乗せられていたバルバロスが留守を乗っ取ったんだが。夢にも思わなかったか？英雄とやらもお前達もとんだ思い上がりだな。」

イースト：「（どやあ）」>クリス

GM：老人「まさか、お前ごときが…っ」苦悩の表情を浮かべ、老人は咳き込む。

GM：バルカン「この石ころの力で、この俺の勝利は確定的に明らか。お前にも、仲間と同じように無限の命をやろう。俺の命令を聞くだけの無限の命をな。がががががっ」

GM：速くしゃべらないと、チャンスがなくなる…

イースト：「無限の命！ 命令要らないからそっちだけもらうでやんす！」

クリス：「難破船に乗ってたなら、おとなしく海で泳いでおちさんに吊り上げられてうまそうに食べられていればよいものを・・・」

GM：バルカン「うがーっ」

GM：ワイトが仕掛けます

ボルドン：蛮族語ではなく、プロント語でしたか

イースト：「お前を倒せば 命令するやついないままの 無限の命！ 覚悟するでやんすー！」

GM：クリス、イースト、ボルドン（1D3）→ 2

クリス：かばう！

GM：ワイト2もクリス、イースト、ボルドン（1D3）→ 3

クリス：かばう！

GM：ダメージを二回クリスに。

ミハル：「お前なんかカカッとバックステッポで倒してみせる！」

イースト：ふっふーん・・・とおもってたら ワイトの攻撃が！

GM：(2D6+4) → 7[1,6]+4 → 11

GM：(2D6+4) → 4[1,3]+4 → 8

ボルドン：「すまんですぞー」

クリス：鉄壁で、複数のキャラが対象に ^^ カキーン×2

ミハル：おおー

GM：行使 13 バルカンはファイアボルトを拡大 3 倍>イースト、ボルドン、クリス

クリス：こっちは無理<

GM：3 人は、抵抗してください。カウンターマジックがあったね

ボルドン：「抵抗するまでもありませんぞ」

ボルドン：炎無効

イースト：精神抵抗カンタマ込 (2D6+5+4+) → 5[3,2]+5+4 → 14 【精神抵抗：成功】

クリス：精神抵抗カンタマいり（さっきは忘れてた ^^ ;）(2D6+4+1+4+2) → 6[3,3]+4+1+4+2 → 17 【精神抵抗：成功】

イースト：抵抗成功！ グラランの種族特徴でマナが拡散し、ダメージなし！

GM：バルカン「？ ぐあー」

ボルドン：「一応抵抗しますぞ」(2D6+8) → 10[6,4]+8 → 18 【精神抵抗：成功】

クリス：僕だけか ^^ ; >ダメージ

ボルドン：イーストこんがりで、発酵ならず

GM：「ぜんぜんきかねえ！？」

GM：>クリス KeyNo.10+6 → 2D:[3,4]=7 → 3+6 → 9

クリス：4 点 クリスの HP を 4 減少した (HP：24->20)

GM：…なんてこったい

イースト：「気合いが足りないでやんすー♪」

戦闘は冒険者が圧倒的に優勢、と思いきや、お互いにダメージを与えられない膠着状態。

ワイトの攻撃はクリスの《鉄壁》の前に封殺され、バルカンの魔法は<月光の守り>、<マナ不干涉>、<剣の加護／炎身>とそれぞれの種族特徴でまんまと防がれてしまいます。

次のターン、イーストとクリスの攻撃でようやくワイト 1 が減びますが、バルカンの物理攻撃がボルドンにヒット。

ボルドン：13 ダメージです。「はっはっは、何かに目覚めそうですねー！」

ミハル：ひい

GM：はい。冒険者のターンです。

ボルドン：「（ミハルを濡れた瞳で見つめています）」

クリス：^^

ミハル：ボルドンを直しますー (2D6+7) → 8[5,3]+7 → 15 【神聖魔法：成功】

ボルドン：「すまんですぞー」

ミハル：KeyNo.10+7 → 2D:[6,1]=7 → 3+7 → 10

ミハル：「はいどっこいしょー！」

ボルドン：「助かりました。まだ頑張れますぞー」

GM：掛け声に信仰心が感じられない！ w

イースト：www

クリス：体育会系だね^^

ミハル：「がんばって！ あとそんな目で見なくても大丈夫だから！ ちゃんと治すから！」

ボルドン：ワイトは珍しくワタクシが普通攻撃で落としましょう

ボルドン：「おまえが攻撃したせいで変な性癖つくところでしたぞー！」キックで攻撃(2D6+5) → 11[6,5]+5 → 16 【命中：成功】

GM：直撃だ！

ミハル：気合入ってるw

ボルドン：「ボルドンキック！」 KeyNo.11c[10]+7 → 2D:[1,6]=7 → 3+7 → 10

GM：ボルドンの強烈な一撃で、ワイトはくの字に折れ曲がった！

ボルドン：追加攻撃ですぞー「さらにけたぐりますぞー」 (2D6+5) → 7[5,2]+5 → 12 【命中：成功】

ボルドン：「とどめですぞー」 KeyNo.11c[10]+7 → 2D:[3,4]=7 → 3+7 → 10

GM：ワイトはZ字に折れ曲がった！ 崩壊していきます。

イースト：ぐしゃぐしゃだな！？ w > くの字 → Z の字

クリス：GJ！^^

ボルドン：「ふう、久しぶりに足を使いましたぞ」

GM：老人「ロッキーっ マシンガンブローはどうしたー；；」

ミハル：ハッハハ

ボルドン：「ご老人、キャラの方向性が行方不明ですぞー」

イースト：「じいー！ お前どっちの味方じゃ——！」

GM：昔を思い出してしまうのです。<老人

クリス：「・・・・あの手で・・・・なぜ届k・・・・いや失礼」^^；

イースト：「そいじゃバルカン・・・おいらと勝負だ！」 (2D6+9) → 6[4,2]+9 → 15 【命中：成功】

GM：バルカン「こい、グララン」

イースト：飛行入ってもギリ当たり！ ダメージ（ピアシング） KeyNo.14c[8]+9 → 2D:[5,1]=6 → 4+9 → 13

GM：あう、バルカンが切り裂かれて、悲鳴を上げる！ 8 受け

イースト：「まずは小手調べでやんす！」

クリス：いくぜ！

ボルドン：悲鳴早いw

GM：どうぞー

ミハル：「くくく、これで 4 対 1！ 残るはお前ひとりです！ 正義の力というものをその身に思い知らせてやろうじゃんよ！！」

イースト：おいそこの神官ww

ミハル：イヒw

GM：バルカン「俺は英雄だー」

クリス：イーストとボルドンかばう！ んでバル殴る！

ボルドン：「助かりますぞー。あの鞭はいやですぞー」

クリス：メイス片手持ちで殴る！ (2D6+4+3+1) → 6[5,1]+4+3+1 → 14 【命中：失敗】

クリス：・・・・・・・・・・おわり

GM：同値で回避です！



ここでバルカンの手番終了後に、バルカンの持つ特殊能力「英雄の魔石」が発動。
その HP を 18 点も回復させます。冒険者たちは、ラッシュで倒そうと意気を上げますが…
戦闘ログがとても長くなってしまったので、ダイジェストでお伝えしていこうと思います。

ミハル：手番最初に駄目元でバニッシュしてみるよー

ボルドン：ではミハルどうぞ

ミハル：バニッシュ行使 (2D6+7) → 8[3,5]+7 → 15 【神聖魔法：成功】

ミハル：おっしゃーw 効果ー (2D6) → 3[1,2] → 3 【命中+2 回避-2】

ミハル：あうち

ミハルのバニッシュが炸裂w バルカンは冷静さを失い、バーサークしてしまいます。

しかし、バルカンの手番の度に回復。攻撃力が足りず、千日手っぽい雰囲気になります。

イースト：「オラオラオラー！ こっからはガチンコの肉弾戦じゃー！」

ミハル：おし、じゃあフォース撃てみます

ボルドン：キルヒアー様の力を見せるのです！

クリス：やっぱり信仰はキル・ヒアー様だな

ボルドンが投げ、クリスがメイスで殴ります。イーストも毎回きっちりピアシング。
しかしながらミハルのフォースが、今までで一番の大ダメージ。

GM：ギリ貧！ 次のラウンドで、勝負を決めましょう。

クリス：いけいけG O G O！だ^^

ミハル：ごーごー！

GM：バルカンの手番。立ち上がりながら、攻撃、命中 15 で

GM：クリス、イースト、ボルドン (1D3) → 1

クリス：かば・・・えん！再び

GM：回避してね^^

クリス：回避！ (2D6+4+3) → 10[5,5]+4+3 → 17

イースト：「ふはははは！ もはやおいらの動きには何人たりともおいつけねー！」

ミハル：おおお

クリス：ドヤァ^^b

GM：では、18 回復して PC の番

クリス：> GM めはははは！みたか！^^

冒険者は神官のミハルも攻撃に転じ、果敢に攻めたてます。バルカンはもうへろへろ。
しかし、英雄の魔石、生命の紫水晶は、持ち主の意思と無関係に生命力を与え続ける！

ボルドン：「ボルドンキーク」すかー

ボルドン：「右足の仇ですぞー！」左足すかー

ボルドン：「はっはっは！」(目逸らし

ミハル：わーいww

イースト：なあに、回復量よりダメージの方が上回ってるんだ、いけるいける！

クリス：メイス片手持ちでズドーン！ KeyNo.20c[12]+7 → 2D:[5,6]=11 → 9+7 → 16

クリス：またおいしいいいい><

GM：メイス！

ミハル：んではフォースいきます (2D6+7) → 6[1,5]+7 → 13 【神聖魔法：失敗】

ミハル：指輪 2 個目ばっきょん 【神聖魔法：成功】 KeyNo.10c[10]+7 → 2D:[6,3]=9 → 5+7 → 12

ボルドン：ソードワールドという名の指輪物語

ミハル：> イースト 飛天御剣流は隙を残さぬ二段構え…

イースト：ねw

GM：ミハル、信仰してw

ボルドン：残さぬ、かーい

クリス：大丈夫！キル・ヒアー様の教義にのっとってる^^

ボルドン：それ駄目な教義なんだよなあ・・・

ボルドン：「おいしょー。地獄車でまわってくれてもいいんですぞー」

GM：投げ成功でバルカンが転倒です。ダメージは8点受け。

ボルドン：「さあ、いまずぞー」

イースト：「よーし！畳みかけるでやんす！」ダメージ（ピアシング）KeyNo.14c[8]+9 → 2D:[2,1]=3
→ 1+9 → 10

ミハル：うんめいへんてんん

イースト：「しぶといでやんすね・・・剣が滑るでやんす・・・（はーはー）」

ボルドン：「イースト、そのダメージでは後世に語り継ぎにくいぞー」

イースト：「うるせーでやんす！ まだこっからこっからー！」

クリス：メイス片手持ちでズドーン！ KeyNo.20c[12]+7 → 2D:[1,1]=2 → ** → 自動的失敗

イースト：w w w w w w w

クリス：へっ・・・変転？ ^ ^ ；

イースト：（そっと首を振る）

クリス：ぐじょ〜〜〜〜〜〜〜〜 ^ ^ ；

ミハル：クリスを回復しますw

ミハル：「あと1回動いたら僕もう飛天御剣流引退しちゃいますんで！ なんとかお願いします！」 ぜえ
ぜえ

#惜しい。毎ラウンド、もう一步のところまで行くのですが、バルカンにHPを回復されてしまいます。

英雄の魔石を持つ者との戦闘はこうも過酷なものなのです…とGMの予定通りではあるのですが、
それにしても長く時間がかかってしまっています。そこで、イーストがひらめきます。

イースト：よし、GM質問

イースト：例の魔石、バルカンが持っていたり、体に埋め込んだりとかしてます？

イースト：それをピンポイントで えぐり出すとかできません？

GM：はい、手の甲に埋め込んでいる、といったのがそのつもりなのです！

イースト：命中の難易度は上がりそうだけど。

クリス：ほっほ〜

ボルドン：うん、それは思った。でも狙っての攻撃は怖くて出来なかった。壊しそうで。

ミハル：おおー

イースト：なるほど、もともとの宝石じゃなかったか

GM：そうですね、可能にします。

イースト：おーらい、じゃあボルドン、すまないけどファナくれませんか？

イースト：少しでも命中上げて、ねらう！

ボルドン：リアルならこう、投げたあと、ねじって手をとって関節きめてる状態でぬきとるんだけどw

ボルドン：ほいほい

クリス：わかる ^ ^

GM：命中に-3点のペナルティにしますね。うで、手首、宝石とどこかに当たると、

GM：なんか目的が達成できそうです。

ミハル：もっかいバニッシュ入れます？ いけたらとりあえず回避下がる可能性がある

イースト：組みつきルール、無印だと確かあったけどなw

ボルドン：「慢心の心よ、イーストにやどれー」（2D6+3）→ 6[1,5]+3 → 9 【操霊魔法：成功】

イースト：おお、いいかも！>ミハル

GM：慢心w

クリス：慢心なんだ^^

イースト：「無謀と慢心の心がむくむくと！　なんか戦乙女も増えてきた気がするでやんす！」

ボルドン：慢心力、もとい命中力が+2ですぞー

ミハル：では続けてパニッシュいきます (2D6+7) → 5[4,1]+7 → 12　【神聖魔法：失敗】

ミハル：あかんかったー

ボルドン：無念

イースト：「ちえすとー」 (2D6+9+2) → 7[5,2]+9+2 → 18

ボルドン：-3でもあたってる

イースト：ダメージ (ピアシング) KeyNo.14c[8]+9 → 2D:[4,6 1,1]=10,2 → 6,**+9 → 1回転 → 15

ミハル：「イーストの肌が黒くなっていく！？」

ボルドン：2度目のダイス目が残念すぎる

イースト：わーん、嬉しくないパターンの1ゾロだ

クリス：回った^^

イースト：まあいいや

～ 8. 激戦の果てに ～

GM：では、素晴らしい切れ味の刃が、バルカンの腕を切り飛ばします。

クリス：あれ？^^；

ボルドン：すばーん

GM：切られた手首が、転がります

イースト：「見切ったっ！　これで回復はできないはずでやんす！」

GM：すると、バルカンが絶叫をあげます

ボルドン：バルカン「腕がないのが確定的に明らかアアアアアアアッ！！」

GM：それどころか、いままで石の力で維持してきた、とっくに寿命の尽きた体が、崩れ落ちていきます

イースト：「おろ？」

ボルドン：では素早く転がった腕を確保しますぞ

GM：バルカン「バカな、英雄の力が…」

ボルドン：イーストにもっていかれると面倒そうゆえw

クリス：爺の船に囚われていた時でそこそこの年齢だったのかな？

イースト：「(ぽかーん)」

クリス：>ボルドン　G」^^

GM：そうですね、あれから長い時が経ちましたから…

イースト：「……………うん。勝ったでやんす！大勝利でやんす！」

ミハル：「輪廻の理に還るが良いのです」

クリス：「……………あなたも安らかに眠りなさい……………」　合掌

イースト：「これで皇帝に一步近づいたでやんす————！」

ボルドン：そして素早く宝石を抜き取り、小袋に…小袋はエールでした。では水袋に…はワインでした。ふむ、収納場所がありません

GM：バルカンはあきらめたようにがっくりと膝をつき、そして灰になりました。

イースト：つ　手の甲>ボルドン

ボルドン：「文字通り、その手がありましたか・・・って、やりませんぞ」

ミハル：ワイト2人とバルカンの亡骸にキルヒア式のお祈りをおこう

GM：老人「友人の分は、ありがとう、依頼はこれで完了じゃな…」>ミハル

クリス：キル・ヒア式のお祈り・・・右手の中指をたてて・・・^^；

GM：老人「魔石は、そなた達が持ってゆくのがいいだろう。誤ったことに力を使うことの無いよう、くれぐれも肝に銘じてほしい」

GM：心配じゃ・・・^^；

ボルドン：「（べっし！）空気よんだほうがいいですよ、クリス」

ミハル：>クリス 今は KillHere じゃなくてキルヒア信仰ですし！w

イースト：「わかったでやんす！ わーい、まっせきませきー」

クリス：>ボルドン 「・・・ついで」 ^^；

クリス：>アッシュ 「大丈夫です。絶対イーストには渡しません・・・あれ？」

ミハル：>アッシュ 「しかと」

ボルドン：「魔石はすでにワタクシがない しましたぞ」

GM：ミハルが信仰を取り戻し、イーストが目の色を魔石色に変えてクリスを追うのを見送って、老人は涙を流します。

イースト：「ふっふーん。わざわざそれ一つにこだわらなくても、たくさんあつめれば1個くらいはいらなくて分け前もらえるかもでやんす」

ミハル：取り戻したんじゃないやい 元から信仰してるやいw

GM：老人「ボルドンどの。最初から最後まで、ありがとう」

クリス：>ミハル え？ ^^

ボルドン：「無駄に努力家ですな、イーストは。ワタクシも修行あるのみですが」

イースト：「どろばーするんじゃないかって、ちゃんとしてもらえる方が、安心でやんすー」

ミハル：>クリス え？ w

クリス：「さて、帰りましょう」

GM：と老人はささやいて、エンディングとなります。

ボルドン：「いえいえ、最後などという言葉はまだまだ使ってはいけませんぞ。帰るまでが冒険ですゆえ」

イースト：「おー！」

ボルドン：帰りに「あれ」にぶつかって宝石のみこまれエンドとかありそうですぞw

GM：老人「おお、そうでしたな！アザラシの餌にはまだなれぬ」

クリス：いやーーーー ^^；

イースト：まさかのダブルクライマックスw

ミハル：アレに魔石が埋まっちゃって名状しがたきアレに…

ボルドン：次回、あれの体内からの脱出劇セッション

GM：では、意気揚々と帆をはる冒険者たちでエンディングとなります！

ミハル：おつかれさまでしたー！

イースト：おつかれさまでしたー！

GM：いやいや、さすがにこれ以上引っ張れないw アレとはまたいずれ対決で！

ボルドン：お疲れ様でした？

クリス：「うっぷ・・・おげえええ～」 ←船酔い判定に失敗して・・・^^；

GM：お疲れ様でした！

ボルドン：お疲れ様でした

クリス：お疲れ様でした！

～ 9. 長かったセッションを終えて ～

<船の手配と航海 MAP について>

GM：長い時間ありがとうございました。

イースト：いえいえー。すごろく MAP、ずいぶん前回より改良されましたねー

GM：長めにとっていたのですが、時間おしてすみません。

GM：あ、あれに、こだわりすぎた… orz

GM：みなさん、忌憚ない感想をお願いします。

イースト：前回の MAP は実は、見た途端「あ、これ最短ルートが一番安全」って思ったもんw

イースト：今回はあれがうごいてくるのがドキドキした！w

クリス：確かに ^ ^ >あれがうごいてくる～ で ^ ^ ；

GM：次回以降、必ず面白いものに、近づけていきますので、よろしくをお願いします。

ミハル：ギミックの説明は、チャット内ではなくて最初から共有メモに貼って「貼ったので見てくださいねー」だと手間が減るかも？と思いましたー

ボルドン：商船にするか漁船にするかとか、経費削減楽しかったです

ミハル：うん、経費削減と船旅は面白かったです

イースト：うん、あのあたりはなかなか悩ましかったーw

GM：港での作戦と、海での航海チェイスが、今回の狙いでしたので、その辺はうまくいったと思っちゃいます…

ボルドン：漁船の移動+1 が結局利きましたね

<個別導入について>

ボルドン：個別導入は待ってるのが暇だったかなあ・・・

クリス：確かに ^ ^

イースト：いやあ、まだましだと思うよ。時間はかってたけど5人で40分弱だもん

イースト：一人当たり10分以下。かなりスムーズなほうだと思う。

GM：私が遅れたせいで、開始前に少し説明しようと思っていた分が、まるごと遅れにつながったかもしれません

イースト：ただ、個別導入は セミオートじゃなく フルオートでPLの自由に！といわれたら・・・ちょっと困ったかも。OPの意図がつかめぬままにプレイすることになるから

ボルドン：ですねー。フルオート選択肢いらなかった感

GM：個別導入は、大工事が必要ですね。

<バルカンとのバトルについて>

イースト：バトルは・・・決定打にかけるビルドってのもあったかなこっちも

GM：フィアッセのガンをちょっと頼りにしてたよ… ^ ^ ；

ミハル：バトルはほら、戦力が足りなかったのもあるから仕方ないかとw

イースト：そりゃあなw>フィアッセのガン

ボルドン：回復力10にすればいけたかも？

ボルドン：18はきつかった

GM：そうですね、寸前で調整すればよかった ^ ^ ；

<英雄の魔石について>

ボルドン：とりあえず魔石の所有者、だれにします？

イースト：ほむ？

イースト：伝承と浪漫亭に収めるんじゃないので？

ボルドン：どなたかに預けたでいいんですかね？

ボルドン：ふむふむ

GM：どうしましょう。その辺は PC の相談でよいのですが、その PC が不参加の時は、バードが預かって
います。

イースト：てっきり店の金庫にしまっちゃうものかと。

ミハル：バードさんに預けて、次の冒険者さん達が使いたくなったら使う感じでいいのかなと

ボルドン：ではバードがハイパーバードになるということで

GM：預けてくださると、そうさせていただけるので助かります。

ミハル：店で乱闘が始まってでもこれで安心w

ボルドン：歌声がロックになったり？

<情報まとめについて>

イースト：簡単なキーワードでいいので、情報まとめが欲しいかなあ

ボルドン：そうですねー。ちょっと頭に？マークふえてきました

イースト：PC が知らなかったり、リプレイ読んでなくて PL が情報知らないならまだしも

イースト：PL 間に「どうやっても知りえない情報」の差があるのはちょっとな・・・。

ミハル：うん、どこかにまとまってる嬉しいかも

皆さん、忌憚ないご感想ありがとうございます。

何とか反映していきたいです。しかしながら、いろいろ考えていると、次のセッションがどんどん遠のくというジレンマが...

またお会いしましょう～！

～ リザルト ～

<報酬の会計>

北向きの針 1 0 0 0

特製イカリ 5 0 0 嵐で操船+2

救命艇 1 0 0 0

漁船 8 0 0 移動+1

熟練水夫 1 0 0 0 操船+2

船経費合計 4 3 0 0

運転資金残高 5 7 0 0

5人に分配 1 1 4 0 ★

個人報酬 2 5 0 0 ★

戦利品 3 0 0

5 人に分配 6 0 ★

指輪二つ - 1 0 0 0

5 人に分配 - 2 0 0 ★

ミハル指輪代 1 0 0 0

イースト針 - 1 0 0 0

各自報酬額 ★の合計 3 5 0 0 ガメル

ミハルは指輪代が戻って 4 5 0 0 ガメル

イーストはコンパス代を払って 2 5 0 0 ガメル
になります。

経験点は

シナリオ成功 1 0 0 0

船沈没せず 5 0 0

戦闘経験値 1 3 0

合計 1 6 3 0 EXP

名誉点は

5 d 6 で $6 + 3 + 6 + 5 + 6 = 26$ 点

成長

各自 1 回