

<ソードワールド 2.0 リプレイ 伝承と浪漫亭 第4話「地下遺跡の闇」>

1. ～ 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の、冗長になってしまったやり取りを省いています。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。

「レギュレーション」	
◎使用ルールブックおよびサプリメント	
ルールブック改訂版1～3およびEX	
◎新規作成	
追加経験点	+5700
追加所持金	+6000G
名誉点	35点
成長	4回
◎追加ルールなど	
絡み武器はご要望により要相談です。	
防御ファンブルは使用しません。	
◎継続キャラ	
経験値が異なると思います。	
初期+5700点以上となるよう、調整をお願いします。	
上記以上になっていても減らさなくていいです。	
困ったことがあれば相談して下さい。	

2. ～ キャラクター紹介 ～

*いつの間にか、忽然と染み出したように、その店は在った。
その不思議な気配に導かれたのか、冒険者が一人、また一人と足を向ける。*

プレイヤーキャラクター（以下 PC）は、ルキスラの町はずれ、西 J9 街区にある冒険者の店「伝承と浪漫亭」に登録した冒険者です。

この店で、その日偶然に集まった冒険者でパーティを組みました。

これから、どんな冒険が待っているのか。楽しみにしています。

神々の加護を受けた彼らの行く末に待つものは？

イースト 軽5 斥2 狩1 錬1 グラスランナー 男の子

元気いっぱい、野望いっぱいのグラスランナー。体は小さく、人間の子供くらいながら、卓越した機敏さを持つ青年です。

バナージ 戦3 斥2 狩2 賢1 人間 男

傭兵稼業から冒険者に転向した熟練剣士。今回は両手に長剣を構えるスタイルを使い、次々と敵を切る。

グリ 妖4 賢3 狩1 タビット 男子

ルキスラ帝国の賢者の学院とも呼ばれる魔道学院にも通ったことのある妖精使いのタビット。祖母の期待を背負い、妖精使いの道を究めんとす。

マール 戦3 神3 狩1 錬1 ドワーフ 女

ドワーフ族の少女でありながら、真の騎士を志す、清廉潔白な乙女。最初は少し人見知りだけど、慣れてくるとクールな一言も。

GM：では、始めましょう！ GM をします Ququ です。よろしくおねがいますー

マール：よろしくおねがいますー

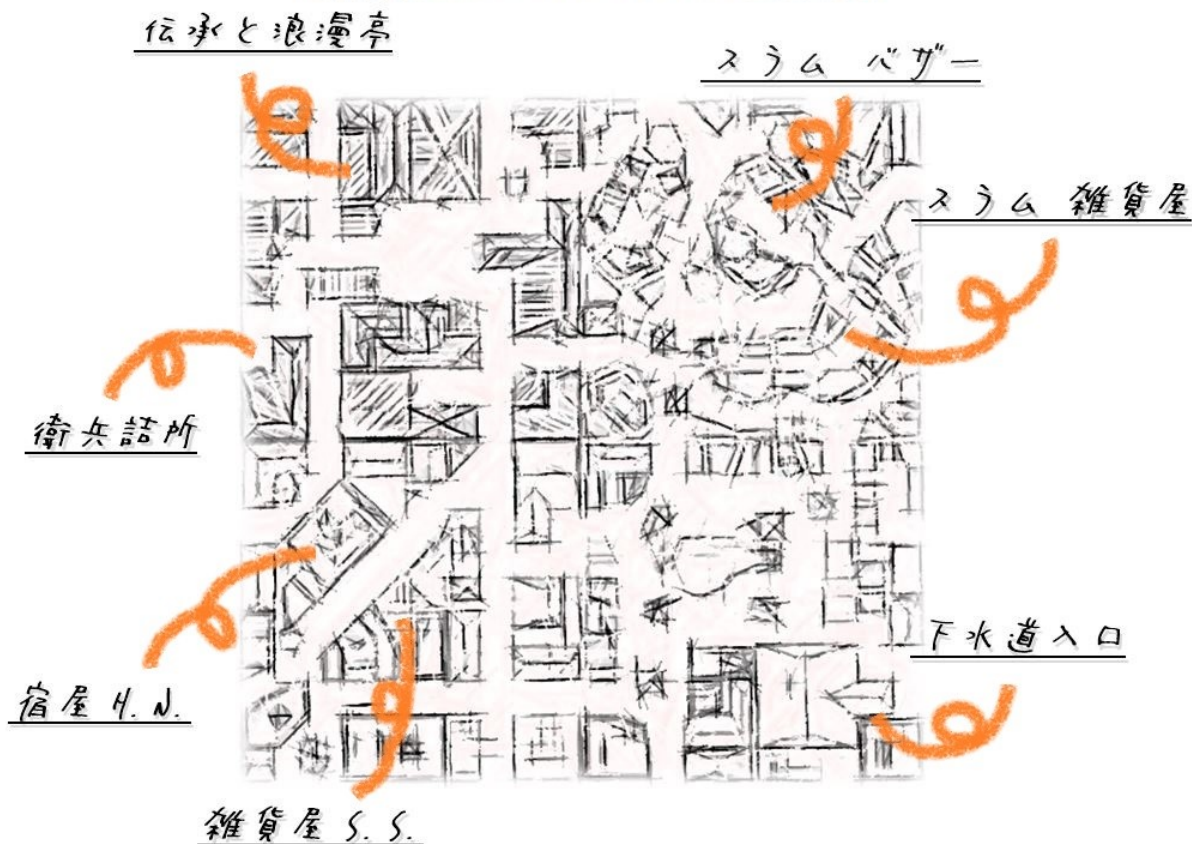
バナージ：よろしくおねがいます！

イースト：よろしくおねがいますー

グリ：よろしくおねがいます！

3. ～ 導入 パーティ結成と依頼 ～

ルキスう西J9街区地図



GM：では、皆さんは、冒険者の店「伝承と浪漫亭」で、大きなテーブルを囲って座っています。

GM：最初にバード。この店の主人です。銀色の長髪の人間の男で、年は中年なのかもしれない少し若いかもしれないと見えます。胴体から二本の首が出た姿のリュートを抱えています。

バード：「この伝承と浪漫亭のマスターをしている、バードと呼んでほしい。」

バード：「冒険者の皆さんを案内しながら、それだけでなく、大きなものとの戦いに備えているつもりだよ。まだ、詳しいことは言えないけれどね。」

GM：続いてイニシアチブ表の上から順に自己紹介をお願いします。

バード：「では君たちの詩のイントロを聞かせてくれたまえ」

GM：バードは皆さんの話に合わせて、静かな BGM を奏でています。

バナージ：「俺はバナージ、元は傭兵やってたんだが…前に色々あって今は冒険者をやってる」

バナージ：「大体のことはまあまあにこなせるから、雑用とかは任せてくれ」

バナージ：「とりあえず、これからよろしく頼むよ」少し笑いながら自己紹介を終わりますー

バード：「よろしくね、バナージ」

バナージ：「ああ、こちらこそよろしく頼む」

グリ：「僕はグリ。グリ＝トネリコっていうんだ」

グリ：「妖精魔法なら僕に任せておいて」

グリ：「後、本を読むのが好きだから知識に関してもね」

バード：「頼もしいな。魔法使いは貴重だ、頼むよ」

GM：ウェイトレスが、皆さんに飲みものを配っていきます。

GM：グリはタビット族ですね。椅子の上にちょこんとのっているイメージかな。

グリ：ですね、パッと見ぬいぐるみみたいだろうなw

マール：可愛いですね

イースト：「オイラはイースト。いずれこのルキスラ帝国に名を轟かす英雄となる男でやんす」

イースト：「オイラの剣はすべてを突き通す光！ そう、人は光速のイーストと呼ぶ！ そのうちきつと！」

イースト：「そんなわけでマスター、早くオイラに仕事を紹介するでやんす。一攫千金！ のし上がり！ 下剋上！ 早く早くぎぶみープリーズ！」

イースト：てなわけで 夢は皇帝！ グラスランナーのフェンサーです よろしくお願いまーす

バード：「そんなに慌てなくても。その時が来れば自然に英雄さ。」

GM：では、最後はマール。イースト、グリの前でそう見えないかもしれませんが、実は小柄な女の子なんですよね。

イースト：みんなちっこいw

マール：確かにw

グリ：バナージさん以外はちっこいですなw

マール：それじゃあ

マール：「え、えと、マールです！」

マール：「昔から騎士に憧れてて……それでザイア様の声を聞いて、村からここまで来ました」

マール：「まだ護るなんて事は言えないかも知れないけど……精一杯頑張ります！」

マール：「よ、よろしくお願いまーす！」緊張した感じで頭を下げて終わります

バード：「君が来てくれたのは偶然ではないと思っているよ。頑張ってくれ」

GM：紹介が終わると食べものが運ばれてきます。二人のウェイトレスが会釈します。

バード：「パーティー結成の日は、私がおごりますよ。好きなものを注文してください。あの子たちがゆっくり用意してくれますから。」

GM：皆さん冒険者は、思い思い楽しめます。その間、バードは書類をいろいろ見えていますね。

イースト：「肉！ 活力の秘訣は肉でやんす！ どっかんどっかんもってこーい♪」

グリ：「では、ニンジンジュースとニンジンシリシリを頼むよ」

バナージ：「飯！おごり！素敵な台詞じゃないですか！ではお言葉に甘えて…」滅茶苦茶食べます

ウェイトレス（ジャン）：「はい、お肉とニンジン、生で一」

マール：「じゃあ、私も……！」お肉とか頼んでおきます、割と食べる方です

ウェイトレス（フェブラ）：「肉の方は焼かないと！^^；」

イースト：「生肉！それはそれでありでやんす。。。！これも一つの冒険でやんす！」

マール：「それはやめておいた方が……」

GM：しばらくしてバードの歌が流れてきます。

かつて、神々の戦いにおいて敗れた邪悪な神々が、復活しようとしている
ラクシアの人族存亡の危機だ
しかし望みはある
ライフオス神の神話の中で
かつて邪悪な神々との戦いの中でライフオス神が光輝く珠を放ち
それを受けた人族の戦士が英雄として活躍した
神の力を宿した珠が、このザルツ地方にも、今なおひっそりと光り続けているはずだ

GM：バードはお気に入りなのかこの歌を何度も歌います。あと、「とあるシャドウのポルカ」とかも。

イースト：「グラスランナーの胃袋はドワーフの酒好きに負けないでやんす～」

GM：さて、みなさんは美味しく、たくましく、いただいています。

GM：そうなの？<Gランナー

イースト：知らないw 今思いついただけ

イースト：イーストの主観ですw

GM：じゃ、そういうことで。

バナージ：「ンマァーイ！」ムシャムシャ

グリ：あんまり聞いたことがない歌だなーと思いながらニンジンシリシリをむしゃむしゃしとこうw

GM：某、ホビットもパーティ好きで食事好きだったものね。

マール：「ライフオス神の光の珠……」詩に耳を傾けます

GM：しかし、わずかな時間で、邪魔が入ります。

GM：店の厚い木の扉が外から勢いよく開かれ、鎧を着た姿、この街の衛兵が入ってきます。

GM：兜を脱ぎながら、整った顔を緊張させて、強くはっきりした声を出します。

イースト：「うへへ～～！酒もどんどん追加で～（^^）」

衛兵：「バード、依頼だ。急ぎ救援パーティを編成してくれ！」

イースト：「んあ？」



GM：衛兵は女性でした。重そうな鎧からは女性的な印象はまるでありませんが、少し高い声は早口で、焦りを感じさせます。

マール：「？」

バナージ：「なんだなんだ？」

グリ：「むむ、どうしたどうした？」

GM：衛兵は、君たちを横目に、バードに詰め寄る形です。

イースト：「なーんだか無粋な出で立ちでやんす。。。ここは食事の場なのに～」

グリ：（ムシャムシャムシャ）

イースト：（がつつぽりぽり）

マール：マイペースw

衛兵（えいへい）

この街の治安を守る国家の組織、と所属する戦士たち。憲兵とも軍隊とも違う管轄で、関係は微妙です。この西J9街区にも衛兵詰所があり、数人の衛兵が交代で勤務しています。

第1話「雑貨屋殺人事件」では、様々な衛兵が登場しました。

バナージが出会っていた衛兵アーサーもその一人です。

グリ：（ニンジンスティックぽりぽりぽりぽり）

バード：「パーティはここに編成済みです。件の遺跡ですね。ではすぐにも。」

衛兵：「急いでくれバード。中に一人残っている」

GM：用意してあった紙に依頼が書かれ、冒険者の皆さんに示されます

バナージ：「もしかして出番か？」お肉をガツガツ

グリ：「…？（ぽりぽりぽりぽり）」

GM：依頼 「遺跡の探索とはぐれた衛兵の救助」

GM：報酬 構造、生息するものなどの調査 1エリアあたり 200G を各自に

GM： 衛兵を救助 1,000G を各自 <今、書き足した

バード：「さて、楽しんでいるところ悪いね。もっと君たち向けの話がきたよ」

マール：「はぐれた衛兵……遺跡に取り残されているってことですか？」

衛兵：「そうだ。負傷している可能性が高い」>マール

イースト：「ほほう……！」

バナージ：「衛兵救助か…」

バード：「どうだい？行ってもらおうとしていた遺跡だが、先行調査で被害が出た」

イースト：「衛兵を助ける……つまり国家組織に恩が売れる！ オイラはこんな依頼を待っていたでやんすよ！」

バード：「明日には皇帝の指揮下の軍隊が来てしまうだろう」

イースト：「！」

マール：「人命の危機とあれば、すぐにでも行かない理由がありません！」

イースト：「皇帝の配下より優秀なところを見せるチャンス！」

イースト：「ほらほらみんな、何をのんきに食事してるでやんす！ 今すぐ向かうっすよ今すぐ！」

バード：「助かるよ。報酬はメモの通りだ、そうそう、軍に先を越されると、いろいろ困るぞ」

バナージ：「俺も乗った、報酬がうまいしな」

イースト：荷物まとめまとめ 準備完了

グリ：「僕の出番ということだな、OK」

衛兵：（少し明るい顔を見せる）「私は衛兵のウル。中にいるのは同僚だ。よろしく頼む」

マール：こちらも急いで準備に取り掛かります

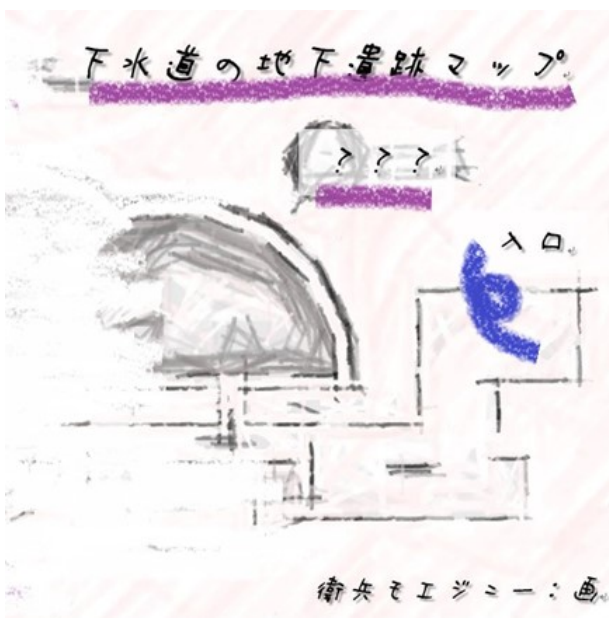
GM：では、衛兵が仕入れている情報をまとめて流しますので、ご確認下さい。

イースト：「ウルさんね・・・おいら達にドーンと任せて大船に乗ったつもりで待ってるでやんす！」

衛兵（ウル）：「ああ、頼む。」（ちょっと笑顔が固い）

《衛兵ウルのくれた情報》

- ・はぐれた衛兵は、アーサーという若い男。地下遺跡で魔物に遭遇した際、殿を務めた。
- ・逃げ帰ったが負傷している衛兵二人に代わり、待機だった衛兵のウルが入り口までは同行して案内する。
- ・その後、ウルはルクスラ軍令部に報告に行く。



・入口は下水道の奥。20m もの高さを垂直にロープで降りる必要がある。

・入口周辺は石造り。明かりはろうそくのような大きさの魔法の明かりが点在するが、暗い。

・西に進むと北側に広い空洞で、そこで魔物の襲撃を受けた。数匹倒したが数が多く、アーサーが食い止めているうちに、ケガをしていた二人は帰還した。

・魔物は、大型の猿のような生き物（ゴルゴル）で、非常に凶暴だった。また、同時に池から魚（ブルーキラー）が襲ってきた。

・逃げる途中で大型の警備魔動機を見た。遠距離で暗かったため戦力は不明。

バナージ：「アーサー！あのアーサーか…！」

マール：「お知り合いですか？」

イースト：「アーサー！ いずれ王になりそうなくらいの器を感じる名前でやんす・・・」

バナージ：「ん、ああ、前に少しな」

イースト：「オイラのライバルになるかもしれない・・・。一目見ておくでやんす」

衛兵（ウル）：「仲間を逃がすために、《ブロッキング》を持っているからな、アーサーは…」

イースト：それは殿まかされるわｗｗ

バナージ：優秀だなあｗｗ

マール：見習わねば…

グリ：www

《ブロッキング》 (Blocking)

キャラクターの戦闘特技の一つです。取得には戦士3レベル以上が必要です。
乱戦エリアにて移動妨害を行うとき、自分の大きさを2倍に数えます。
人間の場合は、一人で2体（もしくは2部位）の相手を乱戦に巻き込み、通過を阻止できますが、この戦闘特技があれば、2倍の4体（4部位）の相手の通過を阻止できます。

マール：長いロープなら50mのものが持ち物に…

GM：では、皆さんは、ウルの案内で、遺跡の入口に移動していきます。

イースト：しかし、普通に考えて生存割と絶望的よねこれ。

グリ：そうだね

GM：買い物が必要なら寄り道もできます。

バナージ：なんとかなると信じよう

マール：行ったらもう既に、とかヤダなあ……w

ウル：「背骨と頭部を持ち帰ってくれば、最悪は…うん、私は気にしないぞ」

イースト：なに、それならそれで「しんできました」って報告はできる。依頼人にとっちゃわからないままってのが一番不安じゃろうて。

グリ：あー、ドゥナエー召喚して月の舞かけてもいいかな？

イースト：あると助かります。

バナージ：わーいわーい

マール：おねがいしますー

グリ：では、召喚2回して全員に月の舞しますねー

グリ：という訳でみなさん振り直し1回できます

妖精 ドゥナエー (3レベル)

身長1mほどの古代種妖精です。ぼんやりと光る人型をしていて、非常に臆病です。
月の舞という能力を持ち、キャラクターに加護を与えてくれます。加護を受けたキャラクターは、あらゆる行為判定で1度だけ振り直しをすることができます。

4. ～ 地下遺跡の入口 ～

GM：さて、皆さんは下水道の奥、怪しい儀式の後もかたづけられた倉庫の壁の穴をくぐって、遺跡入口にやってきます。ウルはここで引き返します。

グリ：>GM 魔晶石5点2個買い物させてくださいw

GM：はい、じゃ、ウルが手持ちのものを渡しましょう

ウル：「頼むぞ…」

バナージ：「任せてくれ」

マール：「案内ありがとうございました、任せてください！」

イースト：あ、GM

GM：はい>イースト

イースト：ゴルゴルと ブルーキラーについては知ってていいのです？

GM：そうですね、魔物知識判定してみましょうか。

GM：（判定の結果）イーストは、草原では見たことないと思った。

GM：バナージは、ゴルゴルは森の大型類人猿ゴルゴルは知っていたけど、魚は区別付かなかった。

GM：グリさんがどちらも弱点までご存知です^^

グリ：「うむ、ゴルゴルというのは…」 うんたらかんたら説明しようw

マール：さすが

イースト：「ほほー。これはやっつけ買いがありそうでやんすね！」

GM：では、探検の仕方を説明させてください。

GM：<探検の手順>

GM：遺跡の中を便宜上、いくつかのエリアに区切ります。

GM：エリアごとに、その攻略を繰り返して、時間内に目的の達成を狙います。

GM：攻略エリア1つで経験点100点と、報酬200Gもらえます。

GM：①移動できるエリアから移動先を選ぶ

GM：②警備魔動機との遭遇判定 聞き耳判定

GM：③明るいか、暗視かで、エリアを見通してマップに書く

GM：④探索する 魔物がいれば倒す

GM：→1エリアの攻略には、30分かかる。

→攻略済みのエリアの移動には時間はかからない

→攻略失敗時は、再攻略可能

GM：メモに貼っておきます。

バナージ：了解です

イースト：ふむふむ

マール：なるほど

イースト：エリア間の移動時間は？

GM：最初のエリアは、「①エントランス」です。皆さんはここから

GM：探検を開始します。

GM：マップの下に、あるメモリと時計が見えますでしょうか？

イースト：見えませぬ

GM：ありがとうございます。>イースト

バナージ：見えますね

GM：1エリアの攻略に必要な30分を1メモリとした時計を置いています。

GM：右端まで来てしまうと、ルキスラ軍の突入タイムで、ひっちゃかめっちゃか、探検どころでなくなります。

GM：事実上のタイムリミットになります。



バナージ：ほうほう

マール：つまり 12 回の探索権以内で、アーサーさんを見つけ出すんですね

GM：はい、そうですね>マール

GM：遅れると、手柄が持ってかれます

GM：こんな感じです。やりながら、必要になったら細かい判定など説明します。

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
																	

グリ：了解ですー

イースト：らじゃらじゃ

マール：はーい

グリ：えーと、突入前に頑丈なランタンの火をつけてもいいですか？

イースト：後ろから照らしていただけると非常にありがたく w

GM：ランタン OK ですー アングル、低いけどね w

グリ：了解です w

グリ：ローアングルからの光 w

バナージ：w w w

マール：一応地面にあるものは逃しませんね w

GM：では、明かりが一つだと、地図作成にペナルティがあります。

GM：暗視の人は気にしないでいいのですが、どうしましょうか。

イースト：ほうほう。それじゃあ自分も頑丈なランタン付けるか。

グリ：おー

イースト：片手ふさがっても問題ないしね。

GM：油の持ち時間に注意してくださいー（ルール参照）12 時間もつって w

グリ：2 本持ってるから 1 日大丈夫！

GM：ここは、30 分×12 で 6 時間の予定 w 問題ないですね

マール：割と長持ちするんですよねこれ w

バナージ：すごいな w w

イースト：油いるか。買っとこう 20G ですね

マール：4 セッション分潜ってられるね！()

GM：すごい w

バナージ：さすがですね！

イースト：念のために 2 本買っとく。いろいろ使い道ありそうだし

グリ：あと、MP 回復させたいのだけでも、魔香草だと 10 分かかるから

グリ：突入後にする形になりますか？

GM：開始前の時間は気にしないでいいですよ>グリ

GM：>回復どうぞ

グリ：薬師道具セット使用で（ころころ）えーと、5点回復っと

GM：では、続けます

GM：<①エントランスエリア> 地図(攻略済) 探索(目標値9)

GM：10mほどの奥行、6mほどの幅の長方形の広間になっている。

GM：明かりは四隅にろうそくのように光る明かりがあるが、ほとんど真っ暗。

GM：床は石畳だが、ほこりがかなり積もっており、急ぐと舞い上がるほど。

GM：みなさんは、長い縦穴を、ロープで降りてきました。

GM：ここは、アーサーたちが探索済みですので、地図は振りません

イースト：ふむふむ

グリ：では次は聞き耳かな？

GM：奥に開け放たれた片引き戸になっており、同じ様子の石床が続いている。

バナージ：「…やっぱり暗いな」

GM：はい。おねがいします<聞き耳

イースト：全員で振っていいのです？>聞き耳

GM：はい、全員で聞き耳できます。

グリ：2d6+5 聞き耳 → 5[4,1]+5 → 10 【聞き耳：失敗】

マール：屋内ってことはレンジャーは平目ですね、振ります

イースト：2d+2+2 聞き耳 → 9[4,5]+2+2 → 13 【聞き耳：成功】

バナージ：2d6+4 → 7[4,3]+4 → 11 【聞き耳：失敗】

マール：2d+2 → 10[4,6]+2 → 12 【聞き耳：失敗】

イースト：「暗くてもどんどこーい。待ってるでやんすよ衛兵アーサー！」

バナージ：「そんなに見えないな…」

GM：イーストには、魔動機の駆動音が聞こえました。

イースト：「はーっはっは。バナージ、そんなことだとあっちのきゅらきゅら言ってる機械にやられるでや……んす？」

GM：くいんくいんくいん…どうーむどうーむどうーむ…

イースト：指さした先に不穏な音が！

マール：うわあ……

バナージ：「機械…！？」

イースト：本能的にヤバイやつと察した

GM：有名な不穏な音が聞こえました。イーストは、魔物知識判定をしてみてください

GM：目標値 (13/17) 【魔物知識】2d6+セージ or ライダーL+知力B

マール：「例の警部用魔動機ですかね…？」

イースト：2d6 まもちき 一体くいんなにーむなんだ…… → 11[5,6] → 11 【魔物知識判定：失敗】

バナージ：指差されたほうを見ようとしても見れないバナージ！

グリ：これあかんやつやw

GM：出目はいいけど、正体は分からず。しかし強そうな気がする。>イースト

イースト：「わからないけど、ものすごくやばい感じがするでやんす！ ここは逃げるでやんす！ハリハリー！」

バナージ：やばいやばい

イースト：「決して撤退ではない！ くりかえす！ これは撤退ではない！ 明日への転進でやんす！」

GM：イーストには、この音が、「となりのとなりのエリア」から聞こえました。

マール：おっと

バナージ：「正体不明とは争わないほうが吉だからな…」

GM：ここから先は、この音を頼りに、この魔動機との遭遇を避けながら進んでください。

イースト：「ふふふ・・・まだ距離はあるでやんす 近づいてくる前に避けていくでやんすよー」

バナージ：セーフ？

GM：もちろん、当たって砕けるとかもありかと思いますが…ひとまずは。

マール：「見つからないように慎重に動きましょう」金属鎧ガシヨンガシヨン

イースト：w w w w w

イースト：せめて油塗ってー！ w

GM：移動経路が一致、交差、または移動先エリアが一致で遭遇する ことで、遭遇状態になります。

マール：油買うの忘れてたです……

GM：その後、気が付かれるか、の隠密判定、逃走判定を用意しています。

イースト：いやまあ、油買っても-4が-2になるだけです。

グリ：まー遭ったときはその時ですな

バナージ：怖いなあ…

イースト：ここはいさぎよく 迅速に！

バナージ：そうですね！

イースト：では、となりのエリアに行く前に探索？

GM：では、このエリアでの最後の作業は、探索ですが、スカウトをお願いします。

イースト：ほーい

グリ：では、今のうちにもう一個魔香草使わせてくださいですー

GM：はい、グリ OK ですー<探索の間に

一同：（ころころ）

GM：探索：衛兵の者らしい、鉄靴の跡が残っている。魔動機の足跡、8本脚のようだ。



バナージ：バナージの出目が弱い…！

イースト：「タコみたいなロボがいるみたいでやんす・・・」

GM：ここでの探索はこのくらいですね。次に移動可能なのは、隣のエリア1つだけです。移動しますか？

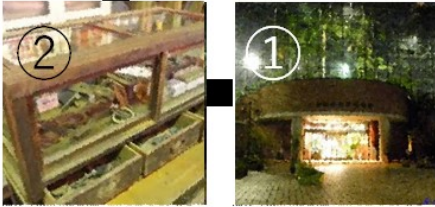
バナージ：行きましょー



マール：ですね

グリ：そだね、さくっと移動で～

イースト：ごーごー

GM：では、まずは移動です。



	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
																

GM：<② ギャラリーエリア> 地図(目標値 10) 探索(自動成功)

GM：10m ほどの奥行き、幅 6 m ほどの広間になっている。

GM：南側の壁にそって、透明なケースが備え付けられ、中には様々なものが飾られている。

GM：(展示物表) 展示物特徴表と展示物種類表をセットで振り、展示物を決めること。

GM：冒険者の数だけの判定ができる。

イースト：ほむ

バナージ：ほへー

GM：まず、イベントです。

グリ：「f m f m-」

GM：このショーケースのようなものを探索できますが、何が入っていたかは、運しだい。

GM：ひとつずつ 1d6 をふって、決めてほしいと思います。

GM：共有メモに、展示物表を出しました。

「展示物特徴表」1d6

1：腐った木でできた(×1)

2：摩訶不思議な(×2)

3：オリハルコンでできた(×20)

4：魔法文明時代の遺物の(×10)

5：いずれかの第一の剣の神の聖印のついた(×5)

6：いずれかの第二の剣の神の聖印のついた(×3)

「展示物種類表」 1d6

1：ワニ口クリップ(1G)

2：羽根ペン(5G)

3：ショートソード(20G)

4：壺(100G)

5：肖像画(200G)

6：首飾り(50G)

イースト：なるほど。これは報酬ボーナスってことかな

グリ：ほほー

マール：ボーナスヤッター

バナージ：わーい

グリ：ではさくっと振ってみようか〜

グリ：1d6+1d6 → 1[1]+2[2] → 3 【腐った木でできた(×1) 羽根ペン(5G)】

イースト：おい腐ってるぞw w

マール：「何でしょうこのショーケース……？」

マール：1d6+1d6 → 6[6]+6[6] → 12 【いずれかの第二の剣の神の聖印のついた(×3) 首飾り(50G)】

バナージ：1d6+1d6 → 5[5]+2[2] → 7 【いずれかの第一の剣の神の聖印のついた(×5) 羽根ペン(5G)】

グリ：わーいw新しい羽ペンゲットだー！

イースト：1d6+1d6 → 2[2]+3[3] → 5 【摩訶不思議な(×2) ショートソード(20G)】

イースト：摩訶不思議なショートソード……世界はでっかい宝島！

マール：神官には厳しいものが…

イースト：たしかにw

グリ：確かにそうですね

GM：では、次に地図作成を皆さんお願いします。ここは、スカウトですね。

グリ：セージとライダーもできるはず…

イースト：GM、北向きの針を持っているのですが、方向が分かることでボーナスとか入りませんか？

マール：「(カオルルウプテ神のペンダント……)」

イースト：よりもよってw w > マール

GM：イースト > +1 のボーナスにしましょう。1000G だし

イースト：わはーい 感謝〜♪

一同：(ころころ)

グリ：2d6+3+4 地図作製 → 12[6,6]+3+4 → 19 【地図作成：成功】

グリ：うむ、完璧だな

バナージ：19！？

イースト：完璧すぎるw

マール：おお、6ゾロ

GM：成功です！このエリアは攻略ですね！

イースト：さてはグリ、ここに来たことあるだろうw

GM：ギャラリーエリアの先は、右手よりに細い通路、左手よりに精緻な紋様の彫られた石組の階段で5mほど登るようになっている。

グリ：迷った迷宮、ここだったりしてw

マール：「……これ店に出してもいいレベルの精密さですね」>グリ

GM：先ほどの大扉、それから通路のつきあたりに別のドアがある。

GM：行先は3つ選べます。

グリ：「偶然だよ、偶然」

GM：「知っていたのか？グリ」

バナージ：「とんでもないな…」

イースト：問題は、八本足のアレはいずこにいるか、だ。

グリ：ですなw

マール：聞き耳で駆動音の方角分かりませんかね……

イースト：単純に考えると1/3だけど……。

バナージ：会いたくない…

グリ：聞き耳して良いですか？

イースト：「イーストイヤーは地獄耳～ でやんす」

グリ：うむw

GM：はい、みなさんお願いします。

一同：（ころころ）…イーストの12が最高値

GM：イーストは聞こえました。となりのとなりエリアから、例の音が聞こえます

イースト：だからそれはどこなんだってばよ！ww

バナージ：「だめだ、全く聞こえん」

マール：4or3ですか

イースト：「むう、近い～近いでやんすよー」

バナージ：遠くなってるけど怖いなあ

イースト：少なくとも、1か2は平気ってことかな

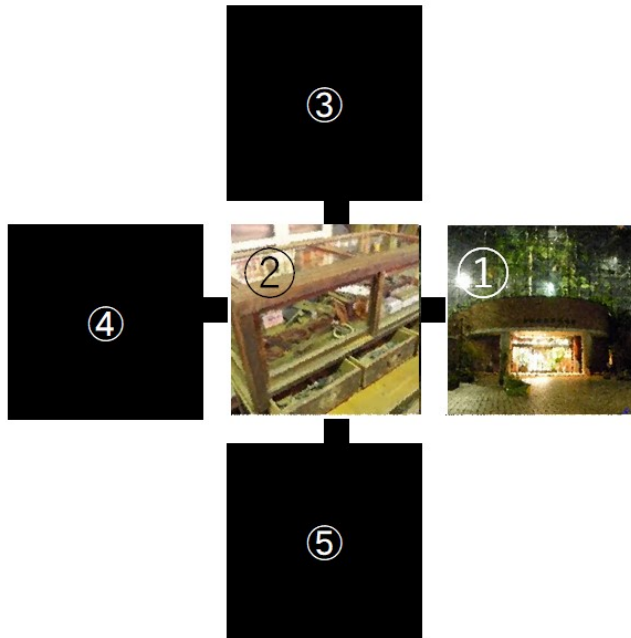
イースト：3はとなりのとなりになり得る……あ、いや

イースト：うん、いやそうか

マール：！？

グリ：2の奥じゃないかなーと思った

GM：すみません、ちょっと地図の位置を変えるね



GM：いま、黒いところは、全部、「となり」です。

マール：なるほど

イースト：あのさ

イースト：手分けして、ちょろっと覗いてみるとかどう？ 扉の隙間からちょろっと。

バナージ：なるほど

マール：可能ですか GM?

イースト：探索は無理でも、そこに何があるかくらいは見えるかも。 まあくらいから見えない可能性もありますが。

GM：ま、のぞくだけでわかることならわかりますので、良いですよ

GM：ただ、なにかと目が合うこともあるでしょう

グリ：となりのとなりなんだから気にせずひとまず動いたら良いんじゃないかなーと思った

イースト：いや アーサーが横たわってたら、そこ最優先じゃない？

バナージ：何と目が合うんですかね…

マール：見いーたーなー、的な展開

バナージ：即死かな？

グリ：じゃあ、推定アーサーの場所に向かってみませんか？

GM：のぞいてみますか？ 即死は無いと思ってください>バナージ 皆さん冒険者ですので

マール：ですね、覗いてみましょう

バナージ：覗こう

イースト：んじゃ慎重に、音を立てないようにこそーっと。

GM：では、隠密判定を念のため…

マール：皆さんおねがいします()

イースト：2d+2+3 隠密 → 10[6,4]+2+3 → 15【隠密：成功？】

グリ：前衛組にお任せします

GM：特に、変わった気配はありません。音は相変わらず、遠くで聞こえます

GM：通路の先のドア 中は倉庫みたいです

イースト：「くくく・・・！今のおいらは影！ 闇を這いずり回る Gのごとく！」

イースト：かさかさかさ・・・

GM：大扉の先は、池がある広いホールのようにです。

バナージ：「Gは…どうなんだろうか」

マール：「Gですか、村にもいましたが可愛いですよ、無害ですし」

GM：階段は見ての通りですが、バルコニーがあるようです

イースト：「・・・価値観って 人それぞれでやんすねえ・・・」

マール：「？」

バナージ：「可愛い…？世界は広いな、うん」

G (?レベル)

体長 10mm から 30mm ほどの…。

マール：因みに北海道の方は G を見ても驚かないとか…

イースト：あ、ケンミンショーでみた！

バナージ：まず出ませんしね、G

グリ：そうなのか…！北海道良いなあ

イースト：ふうむ、GM 方角からして西はどっち？

GM：さて、どちらに移動しますか？ 西は、左手方向と考えてください

イースト：「・・・てなわけで、どーする？」

バナージ：「悩むところだな」

GM：しかし、タイルは抽象的な概念ですので、実際には大きさもまちまち、と考えて下さい。

マール：「今のところ、魔動機に見つかる危険は薄そうですか……」

グリ：「人命最優先なら西だな」

バナージ：「俺は西に行きたいな、アーサーが心配だし」

イースト：「恩を売るなら死体より生きてる方がいいでやんす。オイラも賛成」

マール：「ですね、危険な状態なら一刻も早く救出しないと」



GM：では、西の方へ進んでみますね

イースト：「そうと分かれば西に GOGO！ でやんすよー」

グリ：はーい

バナージ：はーい



	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						
																			

GM：<④池のホールエリア> 地図(目標値 12) 探索(目標値 14)

GM：大扉を開けると、大きな池とその周りを石の床が巡るような作りの部屋になっている。

GM：天井は高く、ランタンでは見えない。(10m 以上)

GM：石の床は池との間に木製の手すりが有るなど豪華なつくり。

GM：入り口から 15m の範囲は池になっており、石畳を歩いてみるなら、半円形の池の向こうにまた大扉が有ることが分かる。

GM：まずは聞き耳判定をしましょう

一同：(ころころ) グリの 14 が最高値

GM：グリには、「となりのとなりエリア」から音が聞こえるような気がします。

イースト：.....

マール：ちょっと嫌な予感しますねこれ

グリ：またとなりのとなりかー

イースト：2 か 3 の向こうからこっちキター!?

バナージ：一体何処に居るんだ...

マール：あ、やっぱりそう思います? >イースト

イースト：うんw

バナージ：一番ありえそうですしねえ

イースト：楽観的な見方をするなら 「こっちが進むにつれて、向こうも奥に行ってる」 だけど

マール：見つけた後帰れるかな...

イースト：巡回してそうだからなあ

グリ：ばったり鉢合わせしそうだね

GM：次は、探索判定ですね。

イースト：ま、退路が無理なら前に道を見つけるのみ!

バナージ：帰ろうとしたらドン! みたいな

GM：このエリアの攻略をお願いします

イースト：2d+2+2 探索 → 7[4,3]+2+2 → 11 【探索：失敗】

バナージ：2d6+4 → 7[6,1]+4 → 11 【探索：失敗】

グリ：ここもスカウトのみなら、ここで構造解析判定してみたいっす

GM：グリ、どうぞー

グリ：2d6+7 構造解析 → 11[5,6]+7 → 18 【構造解析：成功】

バナージ：おお! q

GM：グリは構造解析の結果、壁に奇妙なところを見つけました。

GM：ここは、ほとんど屋外のようなものなので探索はレンジャーも可能にします。

マール：じゃあ振ります

グリ：「ふむ……??なんだ？」

マール：2d+2 → 7[3,4]+2 → 9 【探索：失敗】

GM：イーストとバナージは、池の中に沈んだ盾がみえます。

イースト：「あ・・・バナージ、あれ！」

GM：マールには、水面が暗くてよく見えませんでした。

イースト：「うおおお・・・手が届かないでやんす！」

バナージ：「盾…か？あれは」

マール：暗視持ちェ…

GM：グリは…ちょっと待っていてください。盾の方から処理します。

グリ：らじゃー

マール：「え、どれです……？」

GM：<すみませんマール、ダイス目的な問題で^^；

イースト：見えるのと 捜し物得意なのとは違うもんね> 暗視持ちェ

マール：いえいえ、大丈夫です w

GM：では、危険感知をバナージとイーストをお願いします。

バナージ：！？

マール：おっと？

GM：目標値は 13 です。水中から何かが！

イースト：2d+2+2 危険感知 → 8[6,2]+2+2 → 12 【危険感知：失敗】

バナージ：2d6+4 → 2[1,1]+4 → 6 【危険感知：自動的失敗】

マール：あ……

バナージ：あべし！

イースト：さらばバナージ・・・お前の事は忘れない

グリ：あいやー

イースト：こっちも失敗だけどねびぎゃー！

マール：ごじおめです()

バナージ：やったー(白目)

GM：ま、二人とも失敗なので、相手の奇襲から、超簡易戦闘を行います。<ザコなので

GM：[3]ブルーキラーの群れ 肉食の獰猛な魚。小型だが、群れで行動するため、厄介な相手。

GM：代表で 2 名が回避判定を行います。(目標値は 13)

イースト：「あいてて！ 指！指噛まれた——！」

GM：二人とも成功：ノーダメージで勝利

GM：いずれか失敗：二人に威力 0 の魔法ダメージ (各自威力を振ること)

GM：では、超簡易戦闘です。おねがいしますー

イースト：ほーい了解

バナージ：ほーい

イースト：代表 2 名って 俺とバナージ？

GM：いや、誰でも構いません。

イースト：らじゃ、まあ立候補しておきます。 なら1ゾロ以外は成功だ

イースト：13なら

グリ：ふぁいとー

GM：ま、自然な流れですが、あくまで、代表を選んで下れば

GM：では、バナージとイーストでよいかな？

バナージ：あと一人…自分は出目が腐ってて怖いなあ

グリ：これ、二人とも成功でノーダメです？

GM：はい。そうですー

バナージ：いいですよー

イースト：バナージ・・・大丈夫。 月の舞があるよ

マール：ふぁいとです

イースト：ではいきまーす

バナージ：がんばるぞー

グリ：ふぁいとっすー！

イースト： $2d+5+3+1+1$ 回避 → $7[2,5]+5+3+1+1$ → 17 【超簡易戦闘：成功】

バナージ： $2d6+5$ → $8[5,3]+5$ → 13 【超簡易戦闘：成功】

グリ：おおー！

バナージ：あぶねえ！

イースト：「ふふふ、刺身にしてやるでやんす！」しばぱぱぱーっ！

バナージ：「うおおおおお！？」

イースト：おめでとー！

バナージ：なんとかなった…

GM：おめでとう！二人は魔物の攻撃をはねのけ、撃退しました

マール：「だ、大丈夫ですか！？ お怪我は……」

イースト：「無傷！ ……といたいけど指噛まれたっす……。いてて」

バナージ：「な、なんとか…？危なかった」

マール：演出で治療しておきます

GM：グリの方を走ります。

グリ：はーい

GM：グリは「魔動機文明の作りに見えるが、ココだけ壁の一部が非常に薄く、壊せそう。わざとらしい」と思いました。そして、その付近に、ノブがない扉があります。

グリ：f m f m

イースト：わーい、ありがとマール～

バナージ：「ありがとマール、助かるよ」

イースト：「癒されるっす……」

マール：「いえいえ、私探索では何もできていないので……」

グリ：では、「おーみんな盛り上がってるとこ悪いんだが…」と言ってかくしかしようw

マール：「……なるほど、怪しいですね」かくしかいあくとう

GM：見つけたのは「非常に薄い壁」「ノブのない扉」ですね～

バナージ：「壁が壊せそう、か」

イースト：「マール、そのヘビーメイスでどこんと一発 やっちまうでやんすよ！」

マール：実際のところ攻撃で壊せそうな代物です？

グリ：「待て待て、壊したら例のアイツが来るかもしれないぞ」

GM：はい、素手でも壊せそうです。

マール：「破壊音は流石に気づかれそうですね」

バナージ：「それに中にアーサーが居るとも解らないしな」

イースト：「ちえ〜 仕方ないでやんす。今はアーサーを探すのが先決でやんすな」

グリ：ノブのない扉は、向こうからの一方通行ということかな

イースト：つまりもしかして

マール：GM、聞き耳で中の様子を探ったりは？

GM：聞き耳は可能ですね。やってみてください。

イースト：非常ベルよろしく壁パリーン → がーっとシャッターが空いて、警備用魔動機械 出動！？

バナージ：よーし、がんばるぞー

GM：グリ>一方通行とは決めきれないかも…

マール：2d+2 唯一の出番、聞き耳 → 9[5,4]+2 → 11 【聞き耳：成功？】

グリ：2d6+5 ひとまず聞き耳 → 8[6,2]+5 → 13 【聞き耳：成功？】

GM：静かなものです、生き物の気配や、メカの音は聞こえません。

バナージ：さすグリ！

グリ：おー！

マール：「一先ずは何もなさそう、ですか？」グリさん流石や

グリ：「そだね」

グリ：「さてどうしようか？」

イースト：ふむ

イースト：GM さっきの盾ですが

GM：はい

イースト：あれは引き上げることできそう？

GM：できました。でOKです

バナージ：おー

マール：おお、あっさり

グリ：おー

イースト：らじゃらじゃ。ではどっかに「ああさあ」とか名前書いてないかな

グリ：ひらがなののかww

バナージ：宝物鑑定？

マール：えいへいたい 1-2 ああさあ

GM：ま。魚に噛まれましたし。<盾 衛兵の盾のようです。

イースト：子どもでも読めるように！

イースト：wwwwww>マール

グリ：w w w w w

バナージ：w w w w w w w w

GM：ああさあ って、かえってわかりにくいよ！w

GM：では、地図に成功すれば、ここは攻略完了になりますかね。

イースト：「Oh・・・アーサー・・・これは・・・」

バナージ：「…生きててくれよ」

イースト：「盾なしでブロッキング・・・きっと防護点的にも痛かっただろう・・・（ほろり）」

イースト：2d+2+2+1 地図作成（北向きの針使用）→ 7[5,2]+2+2+1 → 12 【地図作成：成功】

グリ：2d6+7 地図作製 → 7[3,4]+7 → 14 【地図作成：成功】

バナージ：2d6+4 → 6[3,3]+4 → 10 【地図作成：失敗】

GM：お、成功ですね。このエリアも攻略完了です！

バナージ：わーい

グリ：おー！

マール：わーい

えいへいたい 1-2 ああさあ （盾の裏の記名欄）

イースト：くそう、さっきの「えいへいたい 1-2 ああさあ」がじわじわきてるww

グリ：w w w w w

マール：www

バナージ：自分もですw w w w w w

GM：では、移動可能なエリアは、戻る 大扉1 大扉2です

イースト：GM2つ質問していい？

GM：はい>イースト

イースト：1つめ、この池だけど どっかにつながってそう？それともため池的にここだけ？

イースト：（つまり、アーサーが水中にどぼんして流されたどうか）

GM：池：人工的につくられた池のようです。排水溝はありそうですが…さっきの構造物解析的に、それはなさそうです。

イースト：なるほど。

イースト：では2つめ。さっきの壁か、あるいは大扉に向けて、ずるずると「なにか」を引きずった跡とか、ない？

マール：ちょっとゾツとした

B@見学：わーい、ほらーだー・・・（帰る準備

バナージ：怖いなあ…

GM：引きずったあとはありません。

B@見学：なかったなかった（着席

GM：隣への大扉に近づいてみると、大扉付近が水で濡れていて、何かが入り出していることが分かります。

グリ：あー、さっきの破れそうな壁、仮に破ったら先の部屋は上の地図のどこになります？

GM：グリ>さっきの壁は構造の外にありそうですね、明らかに後付的な。

イースト：らじゃ。となるとバナージがここで 死体になってどっかいった可能性は低そう、かな

グリ：なにそれ怖いw

バナージ：やwめwてw w

イースト：いやほら、魔動機械が巡回してるから、

イースト：ルンバみたいに おそうじ されちゃうことはあるかなーって。

マール：また違った意味で怖いw

バナージ：なんでバナージなんですかw w

GM：w

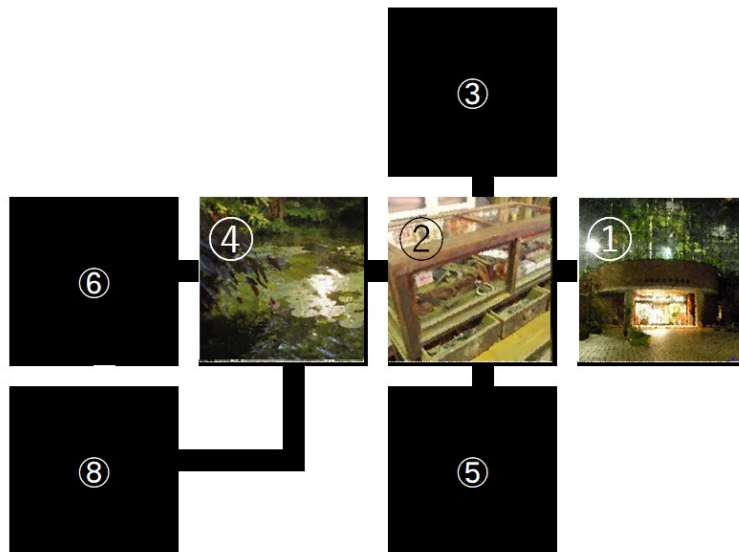
イースト：あ、ごめんw素で間違えた

イースト：アーサーダw

グリ：w w w

バナージ：w w w

イースト：m(_ _)m



GM：では、移動先を決めてください

マール：どうでしょうか…

イースト：1d6 棒倒し 12で5、 34で1、 56で4 → 4

バナージ：はーい

イースト：オイラの棒っ切れは 正面を選んだぜ！w

グリ：ちらっとのぞき見してから決めるって手もありますな、さっきみたいに

バナージ：そうですねー

イースト：ありますな ここでアーサーが戦ってたのは間違いなさそうですし

日本庭園 (大きな池のあるエリア)

グリ：勝手なイメージなのですが、日本庭園みたいだね、ここ

イースト：あー！あ、いや、え・・・ありえる

バナージ：わかります

イースト：ああああ・・・もしかしてさっきの ノブのない扉。引き戸！?

マール：言われてみれば

グリ：だから、さっきの壁もふすまかな～？てちよと思った

バナージ：なるほど！

イースト：④の写真が 日本庭園ばいなどは思ったた

マール：確かにあり得ますね…

GM：のぞき見…⑥密林？ ⑧草原？

イースト：amazon・・・?!

バナージ：大切断？

マール：konozama…?

イースト：そっちはライダーだよ！ww 昭和の！w >大切断

グリ：www

バナージ：www

GM：わかんないってふつうー！>バナージ

バナージ：えー…

マール：一瞬「？」ってなった平成生まれ奴です

イースト：GMGM、もしかして密林の木、めっちゃ真っすぐで細長くて節っぽくない？w

GM：うーん、イーストは見識省略で、池の部屋とは打って変わって違う植生に見えるよ

GM：だから、節っぽいやつではないようです。

イースト：パッと見そこまで違うのか・・・ 「これは・・・腐海の植物・・・!？」

腐海の植物 (密林エリア)

マール：君のような勤のいいガキは好きだよ

イースト：やった好かれた！好きなのか！w

バナージ：○ッカーさん！

イースト：嫌いじゃないんですかそこはw

グリ：松とか梅だったりしてなw

バナージ：ww

GM：いろいろなところの植物がごっちゃに集められているみたいにも感じます。

イースト：盆栽エリアか・・・

バナージ：どうなってるんだ

イースト：あー、でもちょっと覗いてみたくはある。アーサーがおいしくいただかれてる可能性はある

イースト：あと、ゴルゴルがお持ち帰りしたりな。

グリ：大樹の根っこの部分に大きな青い石があるねんで、きっと

バナージ：やめてー！

イースト：バルス！

マール：目があ！目があ！

グリ：www

GM：なんですぐ滅ぼすのさ！

バナージ：青い石…アントラーかな？

イースト：ライダーにウルトラにジブリに・・・素敵な卓ですな！

グリ：ラピュ〇タは滅びぬ、何度でもよみがえるさ……

イースト：伏せてねえ！

マール：〇の意味w

バナージ：ファンタジーだから問題ないっす！

イースト：ゴルゴルって 草原と密林、どっちにいそうかな？

GM：空飛ぶ城があってもおかしくないけど…

グリ：www

イースト：見識成功してたし、生息地に心当たりない？>グリ

グリ：どーなんでしょ？

GM：生息地は森ですよー>グリ

グリ：らしいっすw

バナージ：森の類人猿！

イースト：それじゃあ 密林の方に一票かな

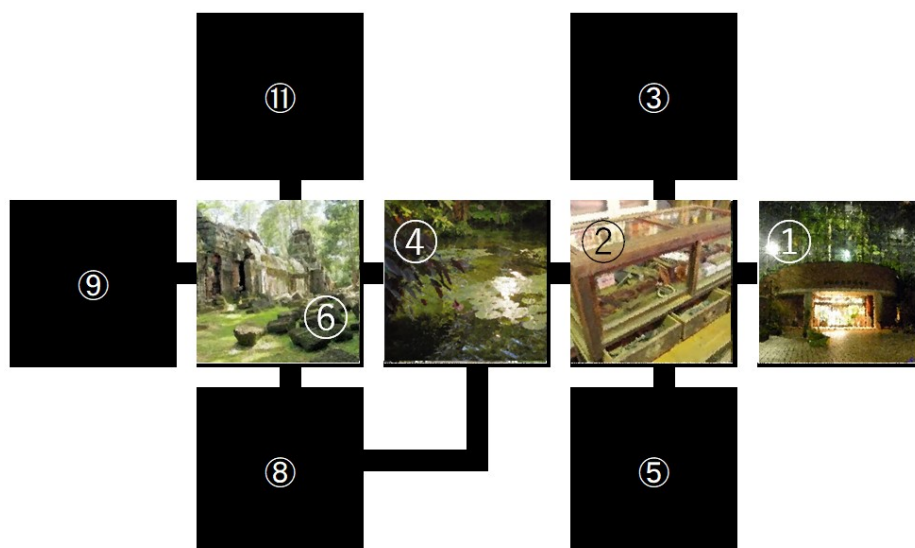
グリ：ゴリゴリが居そうねw



バナージ：自分もー

マール：ですね

イースト：「森かあ・・・ううあんまり好きじゃないんだけどなあ」

GM：では、移動しましょうー



	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
															

GM：<⑥密林のホール> イベント 地図(12) 探索(15)

バナージ：「サバイバルならなんとかなるだろう」

GM：気温が高く、湿度が高いです。天井は高く、ドーム型になっているようです。

GM：(公共の体育館くらいの広さがありそうです。)

GM：木々が密集して生え、コケやキノコ類、シダやソテツの類も繁茂しており、簡単には歩けません。

バナージ：ひろーい！

マール：どういう施設だったんだ此処…

GM：先頭の冒険者が、武器を振るって道を切り開けそうですが、上手くいくか(目標値 12)の筋力 B+冒険者 L の判定が必要です。

グリ：「f m f m…これは興味深い」

イースト：植物園とか？

グリ：かもですな

B@見学：筋力つかう判定は珍しいよなあ

イースト：ジュラシックパークの可能性は怖いので考えないことにする

マール：筋力判定か…

GM：さあ、代表で一人を選んでください。

マール：何か襲ってきたときのために防護点高い私が振ります？

イースト：マールが一番得意そう？ 予備のショートソードもあるし。

イースト：おねがいしまーす

バナージ：しゃーす

マール：あい、では私が

グリ：ふぁいとー！

GM：はい。>マール

マール：2d+7 開拓者気分でメイスぶん回す → 9[4,5]+7 → 16 【露払い：成功】

イースト：ドゴーン！ バゴーン！

GM：成功：上手く進めました。地図判定ができます。

バナージ：おお！「ワイルドだなあ」

マール：「ツタが多いですね此処は……」ドコーンバコーン

イースト：「逆らわないほうがよさそうでやんす……」

マール：ドワーフの本懐です

GM：探索も可能です。探索の目標は困難で(15)です。さすがに、何かを探すのは大変です。

グリ：（絶対怒らせないようにしよう…）ガクガク

イースト： $2d+2+2+1$ 地図作成（北向きの針使用）→ $5[3,2]+2+2+1$ → 10 【地図作成：失敗】

バナージ：「女は強し、これ教訓な」

マール：「？」

バナージ： $2d6+4$ → $8[2,6]+4$ → 12 【地図作成：成功】

イースト：だめか。

グリ： $2d6+7$ 地図作製 → $7[1,6]+7$ → 14 【地図作成：成功】

イースト：おお、二人とも成功しとる・・・！

マール：惜しい！ あ、地図か

GM：イーストはヘビの巣を見つけました。500匹くらい群れています。適当に歩いていたら、突っ込んでいたかもしれません。

グリ：500匹嫌だなw

GM：地図成功ですね。

マール：500!?

イースト：「へ、へびっ！？ 一見模様みたいで分からなかったでやんす！」

バナージ：危ないww

GM：それぞれが、ひと噛みずつのアマガミだとしても助かりそうにありません。＜蛇

バナージ：「蛇ってうまいんだよな」

グリ：探索はレンジャーいけますか？

GM：探索する方は、レンジャーもできます。

イースト：「しっしっ、あっち行くでやんすよ～ おいらはおいしくないでやんすー」 そろりそろりと下がりまーす

マール：「鶏肉みたいだとどこかで聞いたことが」

イースト：「数が問題っすよ！」

GM：1ダメージを500回受け…w

マール：死ぬww

バナージ：www

マール：さらに500匹分の毒付与

グリ：www

イースト：毒蛇だったw

バナージ：無理ゲーww

GM：助からない…

マール：ドラゴンゾンビとかいらなかったんや…

イースト：しかし目標値15か・・・出目11以上ってのはきついな

グリ：えーと、探索しようと思いますが、ダメもとでフェアリーウィッシュ行使してからいきますです

GM：どうぞー^^

グリ： $2d6+8$ フェアリーウィッシュ行使 → $10[5,5]+8$ → 18 【魔法行使：成功】

マール：出来ることがないので回り警戒しておきます

グリ：2d6+5+1 探索ー！ → 8[6,2]+5+1 → 14 【探索：失敗】

GM：おお、おいしいー^^；

グリ：いち足りなかった

マール：イチタリナイが…

バナージ：最悪指輪割るか…

イースト：GM 望遠鏡使ったらボーナスとかありますか？

GM：密林ですし、ちょっと有効ではなさそうですね<望遠鏡

イースト：らじゃ

イースト：情報から察するに、西に進むと、北側に広い空洞があつて～ っているのが

イースト：ここであつてるのかどうかだよな

イースト：ううう・・・ 振るか

バナージ：うーん

イースト：2d+2+2 探索 → 10[4,6]+2+2 → 14 【探索：失敗】

GM：惜しいですね^^；

イースト：じゃんねん

バナージ：2d6+4 → 6[1,5]+4 → 10 【探索：失敗】

マール：一応平目で振ります

バナージ：むう

イースト：レンジャーいけますよね？

GM：どうぞー^^ レンジャャーありでいいですよ

マール：いや、ここならレンジャャーも…

マール：2d+2 → 8[3,5]+2 → 10 【探索：失敗】

マール：無理かあ

GM：ではひとまず、攻略は完了になります！このエリアも攻略～

イースト：遠くからくいんくいんしてないじゃろうな・・・

GM：聞き耳したっけ?? また忘れてた

グリ：聞き耳してないね

GM：すみませんが、お願いします。

一同：（ころころ）バナージの12が最高値

GM：イースト、マール、バナージ、グリ 全員にはっきり聞こえた。「となりのエリア」に大きな音の魔動機がいる！

マール：「……」南無

バナージ：あばばばば「やばいだろ、これ」

グリ：「うむ」

GM：ここから移動できるのは、次の4か所です。

マール：「流石に拙いですね……どうしましょう」

イースト：「……………（死んだふり）」

グリ：げしっ！

GM：④池 ⑧草原？への大扉 ⑨小さな扉 ⑩大扉 ⑪大扉 です

イースト：「ひ、ひどいでやんす！」

マール：「経験則上、熊とかに死んだふりは効果ないですよ」

イースト：「がーん！」

グリ：「そこで寝てたら轢かれるぞ」

イースト：小さな扉のサイズにもよるけど 潜ったら 中に入って来れないサイズ・・・だといいなあ

グリ：小さな扉ってどれぐらいの小ささです？

バナージ：うーん…

イースト：GM「猫の出入り口くらいです」 それ、俺らも無理！

GM：wはい。一般的な人族が、使うサイズです。<小さい扉 180cm 高さ 180cm 幅くらいかな2枚構成

イースト：入ろう！w

イースト：ちょいまち、材質は？……………紙？w

グリ：のぞき見して何も無かったら入っても良いんじゃないかとw

マール：大きい扉の存在意義は魔動機が入るためだと思うんですよ

GM：金属で補強された木でできていますね。

イースト：なるほど>マール

マール：なら小さい扉には入ってこれないんじゃないかと

イースト：じゃあ……………

バナージ：ほうほう

イースト：「こんな場所にいられるか！ 俺は逃げるぞ！でやんすー」と小さい扉ドーンと開けて飛び込みます！

マール：「そのセリフはよくわからないけど危険な香りがします！」と言って入ります

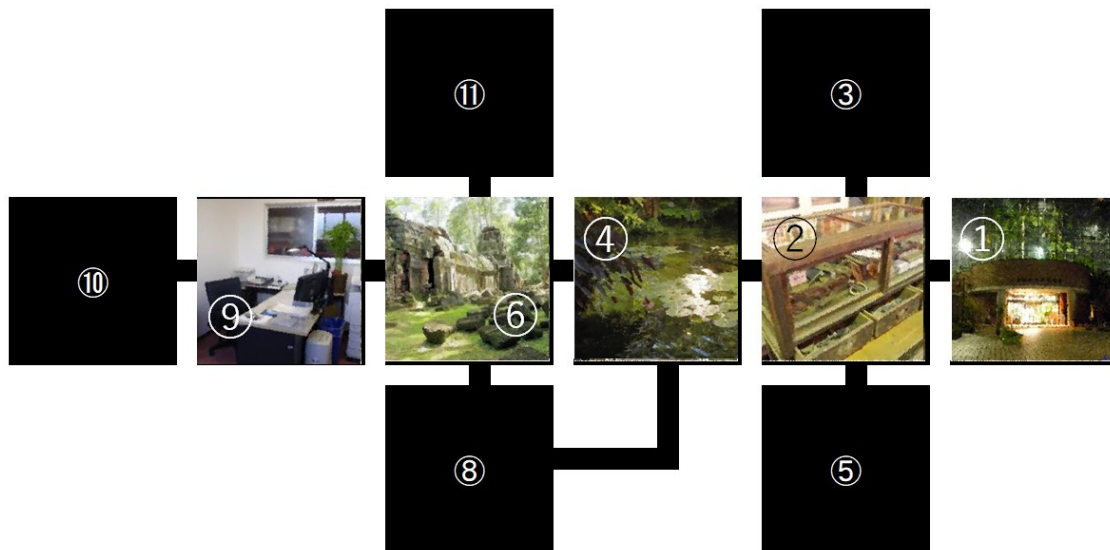
GM：はい。移動ですー皆さん、便宜上ご一緒に^^



グリ：はい

バナージ：「おいイースト！」追いかけ

イースト：「ひゃっはー！ 未知なる領域へのダーク！」

グリ：「慌てるのは良くないぞ」



	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
															

GM : <⑨事務室> 地図(目標値 9) 探索(目標値 12)

GM : 机と椅子が並んだ事務室風の部屋です。生き物の気配はありません。

イースト : 走って 机の角に小指ぶつけて 悶絶！ぐおおお！

GM : まずは、聞き耳でした

イースト : 「~~~~~!!!!」 ごろごろごろ

マール : 「うわぁ……」

GM : お願いします。

一同 : (ころころ)

マール : $2d+2$ 聞き耳 $\rightarrow 12[6,6]+2 \rightarrow 14$ 【聞き耳：成功】

マール : 6 ゾロ！

B@見学 : 聞き耳結果失敗したらだいたい悶絶声のせい

グリ : 「聞こえないではないか」

GM : 魔動機の音がよく聞こえない…

イースト : マールがクール！ 耳が冴えてる！

バナージ : 「何馬鹿なことをやってるんだ」

グリ : おー！

イースト : 「いきなり自然物からこんな 机とかで器と思わないでやんすよ……!!!」

GM : マールは、3エリア進んだところから、ちいさな音を聞いた。

マール : 私も聞こえないです？

マール : おっと

バナージ：「まあ、確かに思わないよな、普通」

マール：何の音かまでは分からない感じですか？

GM：（間に2エリアはさんでいますってということで、例の魔動機の音です。<いんくいん>マール

イースト：これ、巡回してるねきつと

マール：なるほど、了解です

マール：「……どうやら遠ざかったようですね」

バナージ：「…そう、か。なら良かった」

グリ：北エリアか南エリアを行ったり来たりしてるっぽいですが

イースト：「ふっふっふ……それも計算に入れた、ずのープレイでやんす！（どやあ）」

GM：ここは、スカウトでの地図と、探索になります。

イースト：ほーい

グリ：2d6+7 ひとまず地図作製 → 8[3,5]+7 → 15 【地図作成：成功】

イースト：2d+2+2+1 地図作成（北向きの針使用） → 8[3,5]+2+2+1 → 13 【地図作成：成功】

バナージ：2d6+4 → 9[4,5]+4 → 13 【地図作成：成功】

GM：このエリアは狭くて地図は簡単。奥にさらに扉があり、半分開いています。

マール：お

GM：地図は成功ですー

GM：探索もどうぞ

イースト：2d+2+2 探索 → 7[2,5]+2+2 → 11 【探索：失敗】

バナージ：2d6+4 → 7[4,3]+4 → 11 【探索：失敗】

イースト：いちたりない

バナージ：いちたりない

GM：はもったw

グリ：www

マール：平目ですが一応振ってみます

GM：どうぞー

マール：2d → 7[5,2] → 7 【探索：失敗】

グリ：フェアリーウィッシュ+探索振ってみます

マール：知ってた

グリ：2d6+8 行使 → 6[4,2]+8 → 14 【魔法行使：成功】

グリ：2d6+1 → 8[6,2]+1 → 9 【探索：失敗】

グリ：うんwむりばw

バナージ：ぐぎぎ…

GM：残念、なにかありそうでしたが、めばしいものが出てきませんでした。

グリ：ここは再探索してもいいかもですが

イースト：明らかに管理者エリアっぽいんですね……

バナージ：そうですねー

イースト：お隣覗いてから、再探索しましょっか

GM：エリア攻略を再挑戦すれば、30分の消費で再チャレンジできます。

マール：取り敢えず奥が先ですかね？

バナージ：ですかね？

イースト：ではこそーり

マール：戻ってきてから見た方が効率はいいかも

GM：了解です。では、ここは一旦完了エリアにしますね！ またあとで探索しましょう

グリ：奥見ながら探しましょうか

バナージ：了解です

GM：では奥をチラ見、礼拝堂のようなところです

マール：チラ見<●><●>

グリ：礼拝堂、とな

イースト：いよいよ一体何の施設か分からなくなってきたぞ・・・w

バナージ：訳が解らんwww

礼拝堂 (⑪エリア)

グリ：結婚式場……w？

イースト：いやまさかそんなw 物騒すぎるだろうw

マール：命がけで結婚式上げに来るのか…

バナージ：アーサーとドゥームが…

グリ：wwwwww

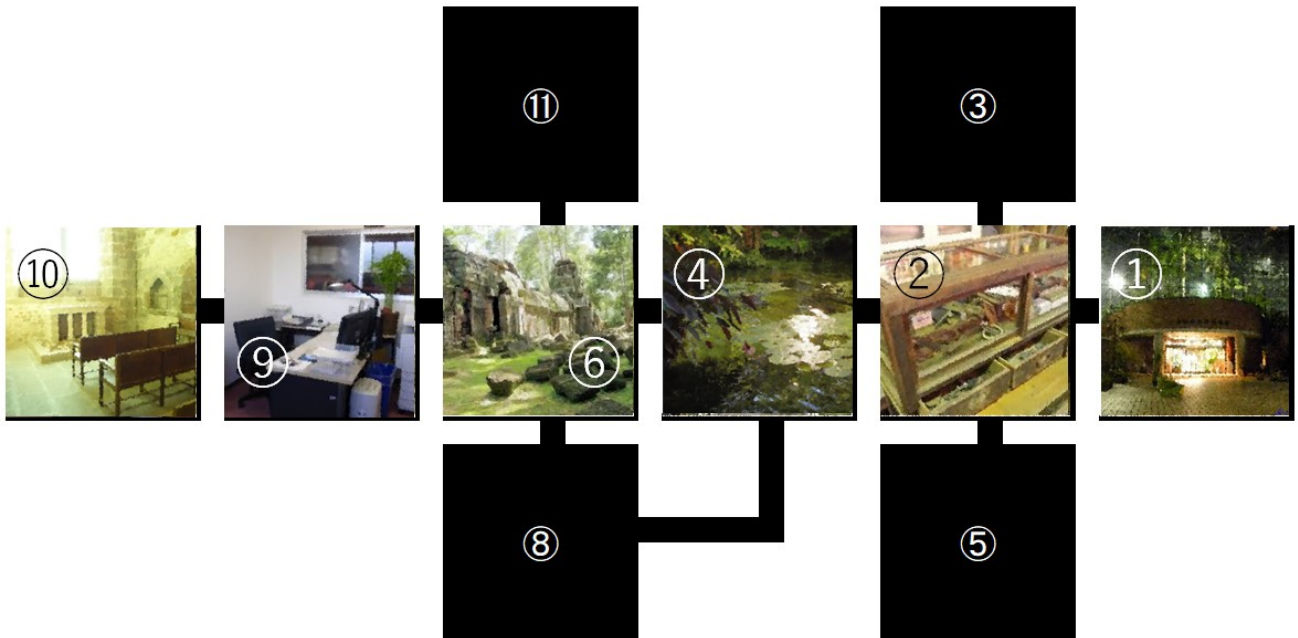
イースト：色々障害多そうな新婚生活だなそれ！

GM：入ってみていいですか？

マール：行きましょうか

イースト：む・・・まあ行ってみるか！

グリ：行きましょうかw



	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						



GM : <⑩奥の間> イベント 地図(自動成功) 探索(目標値 12)

GM : シンプルな祭壇と、信仰するものための椅子のある礼拝堂のような部屋です。

マール : 建築様式何かからどの神由来のものか分かりますか？

GM : ただの礼拝堂でないところは、その床に乱暴に書かれた魔法陣と、空の台座のみになった祭壇です。

グリ : うへー

GM : はい、ちょっと見識判定してください。プリーストスキルがあると +4 できます。

イースト : 2d 見識 → 2[1,1] → 2 【見識 : 自動的失敗】

イースト : 「神などいないでやんす！」

GM : 5 0 点分、何かわかりました

グリ : 2d6+7 見識 → 8[3,5]+7 → 15 【見識 : 成功】

イースト : 「神は死んだ！」

バナージ : 2d6+4 → 6[1,5]+4 → 10 【見識 : 成功】

マール : 2d+4 「これは……」 → 5[4,1]+4 → 9 【見識 : 成功】

イースト : 「余が神だ！」

グリ : 「神は僕だからな」

バナージ : 「神多すぎだろ」

マール : 味方が物騒なので、神官の威信にかけて振りなおします

GM : イースト以外の 3 人は、祭壇が、ライフォス神の様式だということが分かります。

マール：あ「ここは、ライフオスの礼拝堂ですか」

GM：グリも、認めたくないかもしれないけど、ライホス君のことは知っています

イースト：「てなわけでごーいったもんなのか教えてくれませんかね（もみ手）」

グリ：「うむ、同僚のライフオスの様式か」

マール：「えっとですね」かくしか

GM：しかし、祭壇については、特別に何か神器を祭っていたようです。>マール、グリ、バナージ

バナージ：「俺はライフオスって事しかわからないな、あんまり興味ないし」

イースト：「なある。 ライフォス神の祭壇と」

GM：そしてそして、ここには、壁際に怪我をした衛兵が倒れています

マール：「！……あれは！」

グリ：「生きてるか？」

バナージ：「アーサー！」

マール：息はありますか？

イースト：「なぬっ？」

イースト：「間違いないでやんすか？」

バナージ：「正直解らん！」

イースト：w w w w

グリ：そう、魔法陣の方は見識できますか？

GM：はい、アーサーです。<バナージは見覚えがありますね

マール：息があるならすぐにを治療にかけます

GM：どうやら、まだ意気がある様ですがHP0です

グリ：餅は餅屋にお任せしようっと

GM：キュア、アウエイクンするなら、フレイバーでOKです>マール

イースト：「助けにきたでやんすよ！ しっかりするでやんす！」 技能ないので後ろから応援するのみ

バナージ：「良かったアーサーだ！起きろ！」アーサー揺らしまくる

マール：じゃあ治療魔法かけます

GM：グリの見識は少し待ってくださいね

マール：「揺らさないで！今治療を…！」

バナージ：「おう、すまん」

GM：では、アーサーは目を覚まします

バナージ：「アーサー！大丈夫か！？」

アーサー：「お？、おおお、助かったのかもしかして」

グリ：「生きてたみたいだな、良かったな」

イースト：「意識ははっきりしてるでやんすか？ 所属と名前を言ってみるでやんす」

GM：「バナージさん！？ そ、その節はどうも^^；」

マール：「良かった、一先ずは大丈夫のようですね……」

バナージ：「ああ、久しぶりだな」

マール：どういう関係？w

アーサー：「ルキスラ西 J9 衛兵隊 1 - 2 アーサー」

グリ：w w w w w w w w w w

マール：1-2 採用されてる www

バナージ：1-2wwwww

イースト：「うむ。盾に書いてあった名前と同じでやんすね よかったでやんす」

イースト：GM グッジョブ！（^^）b！

GM：違ったらまずいから w

マール：流石 GM だ ww

グリ：お腹痛いw w w w

バナージ：くっそw w w

アーサー：「冒険者の皆さんですね、ありがとうございます。」

イースト：「そう！あなたを助けたのはおいら達！ イースト。イースト。イーストでやんすよ～～～」

アーサー：「魔動機の音に脅かされて、ここまで来てしまいました、ほんとにすみません」

イースト：（手もみもみ）

マール：「いえ、貴方の勇気のおかげでウルさん達は無事に帰ってこれました」

アーサー：「はい、イーストさん。そうだ大事なことを先に伝えないと」

バナージ：「大事なこと？」

イースト：「おお、なんでしょう（にんまり）」

アーサー：「はい、その魔方陣のことです」

マール：「この魔方陣……」

グリ：「ふむ、気になってたんだ」

アーサー：「私がここにきた時、おかしな風体の男が、神器を持ち去ろうとしていました。」

アーサー：「先を越されたということと、見るからに、先日と同じ邪神にかかわる風体」

アーサー：「とっさに切りかかりましたが、あえなく返り討ちでした。」

アーサー：「最後に、やつが魔方陣に飛び込んでにげるのを見ました。」

アーサー：「至急、戻って非常線をはらないと…」

バナージ：「そうか、しかし本当に何が起きているんだ…？」

マール：アーサーの強さはどんな感じと推測できます？

GM：アーサーは3レベルのファイターですね。スカウトを1持っています。

バナージ：ほう

イースト：しかしゴルゴル数匹にフルボッコされ、魚に噛まれた上げく、単身で挑んだんだもんな。生きてるだけまだよ w

アーサー：「その魔方陣は生きていますでしょうか？私にはわかりませんが…」

GM：鎧は、チェーンでタワーシールドをどっかで落としたそうです w

イースト：かえしてあげよう w

マール：「転移魔法、もしくは邪教の術式の類でしょうか…」

グリ：あの盾か w

アーサー：「（名前を見て）ああ、書いておいてよかった。おれのおれの」

イースト：それについてはグリが見識で知ってる？

マール：私の方が硬い(ふんす

バナージ：w w

イースト：貴女はドワーフでしょうw w そりゃ固いわ

GM：ええ、グリの見識判定、お待たせしました。

グリ：フェアリー含めて調べてみるです

GM：はいー

グリ：2d6+8 フェアリーウィッシュ → 2[1,1]+8 → 10 【魔法行使：自動的失敗】

グリ：w w w

GM：こない！

イースト：まさに邪教の術式！ 妖精すら寄せ付けない魔の領域！

GM：妖精は言った。「やばい、そこやばい」

グリ：再行使しまっすw

バナージ：ナンカクルー？

グリ：2d6+8 → 7[1,6]+8 → 15 【魔法行使：成功】

マール：ケアアアアアシャベッタアアア |

グリ：こいっちゅーねん！

グリ：では見識行きますw

GM：来ました^^； 「グリ、目の前！くるーっ！」（うるさい

イースト：妖精たち「ブラックフェアリーテイマー反対」

グリ：2d6+7+1 見識 → 4[2,2]+7+1 → 12 【見識：成功】

イースト：それはバ（…の付く違う世界）の妖精や・・・w > GM

グリ：「黙れ妖精ども！」

マール：酷いタビットだなあ

イースト：それむしろ悪役のセリフよねw

GM：・魔方阵は、転送用のもので、魔法文明の秘術だが、即席も可能。

GM：・使い捨てだが、まだ力は残っている。このメンバーくらい入れそうだ。

GM：・どこに通じているかはわからないが、魔力量からして、街を出ていない。

バナージ：お、いけそう？

グリ：ばあちゃんが、妖精になめられたら妖精使いは終わりだってw

GM：そして、妖精が悲鳴を上げます。

グリ：w w w

GM：魔法陣のそばには、トラップがしかけられていました！

マール：「！？」

バナージ：「な、なんだ！？」

GM：ギリギリと音がして、みな異常に気が付きます。

GM：天井が、ゆっくりと降りてきます。ペタンとなるまでに 10 秒しかかかりません。

GM：逃げるだけなら、簡単です。

GM：魔法陣に飛び込むこともできます。

イースト：「ぎゃー！ぎゃー！ぎゃー！死ぬ死ぬ潰れるー！」

GM：アーサーも自分で動けますね。良かった。

マール：飛び込むか戻るかか…

バナージ：「これはやばそうだ!？」

GM：さて、どうなるでしょう？

イースト：体当たりでアーサーにドーン！

イースト：アーサーをとなりの事務室にけり出します！

アーサー：「あーれーGランって意外と力持ちなんだねーw」

GM：けり出されました

バナージ：「わらっとる場合かーッ！」

イースト：「うるっさいでやんす！ アーサー！おいらはこのまま魔法陣に飛び込むから 後から来るやつらに事の顛末を報告するでやんす！」

イースト：「ルキスラの援軍が来るはずでやんす！」

イースト：「ふっふっふ・・・！これは出世のチャンス！ おいらはひとりでもいくでやんすよーー！」

アーサー：「って、なんで俺をおいて行くのさ！俺もいくぜー！」

バナージ：「また会おう！アーサー！」サムズアップして魔方陣入ります

マール：「いや、一人で行っても勝ち目ないでしょう……！」魔方陣にGO

アーサー：「憲兵総監がいった。衛兵は憲兵より魔物慣れしている。軍令部総長がいった。衛兵は軍人より危険に慣れている！衛兵隊長はなんて言ったかって？そりゃあ給料が…」

イースト：「もし3日たって連絡なければ、この遺跡潰すでやんす！ 連絡役頼むでやんす——ー！」と消えます

グリ：「いかん魔法陣に飛び込むしか方法が…！」敏捷度的にw w

イースト：つらいw>グリ

アーサー：「おーい…、くっ…無事でいてくれよ、回復してくれた美少女特に！」

バナージ：「お前ホント欲望に忠実だよな!？」

転移の魔方陣 (⑩エリア)

イースト：とまあ 無理やり引っ張っちゃった。もどきたかったならごめんよー

マール：大丈夫ですよー

バナージ：問題ないです！

グリ：無問題っす！

イースト：ありがとー(*^-^*)

回復してくれた美少女特に (マール ドワーフ 女 17歳)

マール：美少女というかドワーフなのでロリ体系

イースト：それはそれでアーサーの好みが 欲望に忠実w

マール：アーサーはロリコン……!? (捏造)

バナージ：あながち間違いじゃない・・・かも

5. ～ 魔方陣で転移した先は ～

GM：あたりはすっかり暗くなっています。

GM：ここは、どこでしょう??見渡してみると、大きな屋敷の庭のようです。

マール：「……夜ですね」

イースト：「ここは……どこでやんす?」

GM：ルクスラ在住設定の方は+1のボーナス付きで見識判定をお願いします。

イースト：2d6 旅のグラランは平目です → 3[2,1] → 3 【見識：失敗】

バナージ：2d6+4 → 5[3,2]+4 → 9 【見識：失敗】

マール：2d 流浪の身なので在住なし → 10[5,5] → 10 【見識：失敗】

マール：「しかしどこなんでしょう此処は……?」

グリ：2d6+7+1 ルクスラの元学生設定なのでー → 12[6,6]+7+1 → 20 【見識：成功】

GM：あーっと

イースト：しりすぎている

バナージ：すげえ!

イースト：ここ、君の家じゃなからうな?>グリ

グリ：嫌なくらい知りすぎてることは分かったw

マール：まさかの>グリの家

バナージ：実家だったか…

GM：グリ>ここは、帝国宰相府大臣リュックハルト卿のお屋敷の西側離れのそばの裏庭の隅の花園ですね

グリ：いや、実家は田舎だから違う…

イースト：なんでそんなの知ってたんだwww

マール：宰相府大臣!?

GM：リュックハルト卿はグリが居た学校にも縁があったということになりました。

バナージ：どういうことだってばよ!

マール：きな臭くなってきましたよー!

GM：高級エンジンの匂もありました。端の方に

イースト：きっとたまに 優秀な生徒を招待してお茶会でもしてたんだろう

グリ：学校の経営者の一人なんだ、この人

イースト：あ。グリが人參盗みに来た設浮上。

バナージ：まさかの…ww

GM：さてと、驚く（主にグリに）冒険者たち、の背後に気配が現れます。危険感知で10が目標です。

イースト：2d+2+2 危険感知 → 8[4,4]+2+2 → 12 【危険感知：成功】

バナージ：2d6+4 → 8[4,4]+4 → 12 【危険感知：成功】

グリ：2d6+8 危険感知 → 8[5,3]+8 → 16 【危険感知：成功】

マール：2d+2 危険感知 → 3[2,1]+2 → 5 【危険感知：失敗】

イースト：「……………居るんだろう でてこいや！」と振りむかず言い放ちます

マール：「え!？」

GM：お屋敷のお庭といえば、ドーベルマンですが、ここには、別の生き物がいました!

バナージ：「気配が隠しきれてないぜ？」

GM：グリは、この生き物を（ここでは）見たことはありません!

マール：追手対策かあるいは…

グリ：「また変な生き物を番犬扱いにしてるみたいだな…」

GM：問答無用で戦闘になってしまいます。飼い主にはあとで苦情を言わないとね

マール：何だアザビさんか

GM：では、魔物知識判定をお願いします。魔物の知名度は12です。

イースト：2d6 まもちき → 7[6,1] → 7 【魔物知識判定：失敗】

グリ：2d6+7 魔物知識判定 → 4[1,3]+7 → 11 【魔物知識判定：失敗】

マール：2d6(まもちきください) → 9[5,4] → 9 【魔物知識判定：失敗】

バナージ：2d6+3 → 2[1,1]+3 → 5 【魔物知識判定：自動的失敗】

グリ：すみません、月の舞使用します

GM：バナージ、ど忘れか!

マール：ごじおめです

バナージ：わーい

イースト：バナージ稼ぐなあ 本日3回目じゃない?

マール：いいなあ

グリ：2d6+7 魔物知識判定 → 3[1,2]+7 → 10 【魔物知識判定：失敗】

イースト：さがったw

グリ：あるあるだぬw

イースト：いっそバナージが変転、とか?

GM：ま、いいですか。同じ種類の魔物、どうやら魔神のはしくれが召喚されていたようです。

バナージ：それだあ!変転しますよ GM!

グリ：おおー!

イースト：おお、思いきりのよい!

GM：おお、経験点がなくなるよ? w

イースト：その代わり 弱点もついてきます 物理ダメージ+2

バナージ：別に大丈夫っす!

マール：弱点はでかいですね

GM：月の舞の安心もあるからね。では、セージ・バナージ、相手の弱点も見抜きました!この変転は価値あるよ!

バナージ：【運命変転】2[6,6]+3 → 15 【魔物知識判定：成功(弱点付き)】

バナージ：「見える!見えるぞ!」弱点が

GM：コマにマウスをのせると、データが見られるようになっています

アザービースト (4レベル 魔神)

異界から現れた獣です。多くは大型の狼をモチーフにしたような姿をしています。デーモンのしもべとして召喚されることが知られています。

今回のアザービーストは、番犬によくいるドーベルマンをイメージしています。

イースト：「バナージ、そんなにあの魔物が気に入ったでやんすか・・・?!」

GM：では、イニシアチブを振ってみてください。

イースト：2d+2+3 先制 → 7[5,2]+2+3 → 12 【先制：成功】

GM：あ、負けたw

イースト：とったー！

グリ：おー！

マール：2d ごじこい → 8[5,3] → 8 【先制：失敗】

イースト：「くっくっく・・・！おいらより早く動けると言うんじゃねー！」

マール：さすが！

バナージ：おお！

イースト：足元にバナナの皮ばい

イースト：「ふははは！こっちが先じゃー！」

バナージ：「流石だなイースト！」

イースト：というわけで先攻です

GM：同値じゃないですかー<負けは負け

イースト：お二人もダメもとで振ってみるといっすよ 場合によってはゴジッテーン

バナージ：2d6+4 → 8[5,3]+4 → 12 【先制：成功】

マール：「流石です！私はその黄色いのは見てません！」

グリ：f m

グリ：2d6 → 7[6,1] → 7 【先制：失敗】

GM：敵は、3匹とも前に配置します。

イースト：「バナージもやるっすね！ おいらに追いつくとは！」

イースト：バナナの皮をとりだしつつ・・・やっぱ戻す。味方にするもんじゃねえ

バナージ：「おいお前今何出そうとした？」

イースト：「~~~~~♪」

バナージ：「…この野郎」

マール：「まあまあ……」

作戦会議 (簡易戦闘 PC側先攻)

マール：配置どうしよう…

マール：Fプロ狙いで後衛 or 本来の壁役に徹し前衛

グリ：開幕カオスショット打つなら皆さん後衛からでよろしくです

マール：ダメ効率カオスショットの方が高そうですね、全員後衛にします？

イースト：はいなりようかーい

グリ：本命いるならバータフかけた方が良いかな？

イースト：本命が後衛にも攻撃する奴なら、グリも安全じゃないしなあ

バナージ：そうですねえ

マール：回避いけそうなら初手後衛に居座っても大丈夫かも、私

イースト：命中13なら おいらは1ゾロ振らない限りよければ

マール：でもFプロはあった方がよさそうですね

イースト：あると嬉しい、かな

グリ：よし、攻撃は最大の防御でまず目の前のを極力減らそう

バナージ：ですね

マール：じゃあマールは初手後衛に居座って、機を見て前に出ます

グリ：戦闘は固定値です？

GM：はい。GM側は固定値をつかいます。1R目開始前イベント

GM：イベント 皆さん、危険感知をもう一度お願いします。

イースト：2d+2+2 危険感知 → 5[1,4]+2+2 → 9 【危険感知：失敗】

グリ：2d6+8 危険感知 → 4[3,1]+8 → 12 【危険感知：成功】

マール：2d+2 危険感知 → 9[5,4]+2 → 11 【危険感知：失敗】

バナージ：2d+3 → 4[3,1]+3 → 7 【危険感知：失敗】

GM：グリは強いね、さすがタビットの耳が、獣の声を聴いた。これは本命がいるぞ…

バナージ：うわあ

GM：本来の番犬が駆け付けるまで、10秒だ

グリ：「うむ、さらに厄介なのがいてそうだな」

イースト：アザービーストを3体融合した「アザーアルティメットビースト」とかな！

マール：「では、早めに倒さないとですね……！」

バナージ：ブルーアイズかな？

イースト：ですですw

GM：そういうのもアリか、魔神だしなあ<融合

イースト：「問題なし！ このピアシングの錆にしてやるでやんすー」 すらっと剣を抜いて片手を突き出して構え！



GM：では、はじめましょうー ^ ^

GM：冒険者のターン！

バナージ：「二刀流なめんなよ！」

グリ：まずはFプロからかな？

マール：じゃあ先動きます

グリ：よろしくですー

バナージ：どぞー

マール：グリにかばうを宣言、移動を放棄してFプロ

マール：2d+4 → 11[6,5]+4 → 15 【魔法行使：成功】

マール：無駄に高い出目で成功！

グリ：おー！ありがとですー！

GM：全員フィールド・プロテクション～（PC4人は、受けるダメージを-1できる）

イースト：ほんとにねw

イースト：わーい。ダメージ-1点、いただきまーす

バナージ：さすがっすね

マール：「落ち着いて、下準備から行きましょう！」

グリ：次は、数拡大でカオスショット行きます！

グリ：2d6+8 行使一括！ → 7[2,5]+8 → 15 【魔法行使：成功】

GM：精神抵抗12なので、抵抗できませんー

グリ：k20+8@10 ダメージ一括！ → 2D:[6,4 1,2]=10,3 → 8,1+8 → **1回転** → **17** ダメージ（魔法）

イースト：わーお！？

グリ：わーい回ったー！

マール：半分行ったー！

バナージ：すげえ！

GM：あ痛ー あと、各々HP15ですね

グリ：「行け！妖精どもー！！」

妖精：「イーッ！」

イースト：では移動して アザビ1に 攻撃！

イースト：2d+9 通常攻撃 → 3[1,2]+9 → 12 【命中：失敗】

イースト：つるん！

GM：同値回避！

イースト：「ば、ばっかやろー！ 誰だこんなところにバナナの皮おいたやつーーーー！」

バナージ：「お前だろうが！」

マール：「……；」

イースト：「ちいいい！ 次はあてる！ そしてキルマークもらうでやんす！（もがもが）」

イースト：つぎどうぞーw

バナージ：バナージも前に出てアザビ2に攻撃します

バナージ： $2d+5-2 \rightarrow 8[2,6]+5-2 \rightarrow 11$ 【命中：失敗】

GM：はいー 2足りない！

バナージ：ま、まだもう一発！

バナージ： $2d+5-2 \rightarrow 12[6,6]+5-2 \rightarrow 15$ 【命中：成功】

GM：あたりですー！

バナージ：うし！

イースト：おおおー！

グリ：おおー！

マール：かすみ二段！

バナージ：ダメージ！

GM：バナージ、申し訳ないですが、武器攻撃6ゾロ回数、ということで、メモしておいてもらえますか？>今後の布石

バナージ：はーい

GM：かすみ二段ですね、これもメモしておこうw

バナージ： $k13+6+2 \rightarrow 2D:[1,6]=7 \rightarrow 4+8 \rightarrow 12$ ダメージ（物理）

GM：3引いて9ダメージを受けます

バナージ：「硬いな！」

イースト：こっちは全員終わりですね

GM：ではこちらのターンですね

バナージ：こい！

GM：バナージは1回、イーストは2回避けてください

バナージ：はーい

イースト： $2d+5+3+1+1$ 回避 #1 $\rightarrow 6[4,2]+5+3+1+1 \rightarrow 16$ 【回避：成功】

イースト： $2d+5+3+1+1$ 回避 #2 $\rightarrow 6[4,2]+5+3+1+1 \rightarrow 16$ 【回避：成功】

イースト：「「ふふふー！ 分身回避！」」

バナージ： $2d+5 \rightarrow 7[4,3]+5 \rightarrow 12$ 【回避：失敗】

バナージ：駄目か！

GM：イーストは早すぎる…

マール：イーストのペース乱れぬ回避術…！

GM： $2d+5$ >バナージ に鋭い牙を突き立てる $\rightarrow 7[2,5]+5 \rightarrow 12$ ダメージ（物理）

バナージ：5点マイナスで7ダメージか

イースト：FPもわすれずに！

バナージ：あ！

イースト：1点ダメージ軽減です。合計で6点防ぐはず

バナージ：わーい、半分防いだぞ

GM：では、ターンの最後に、敵側に獣が登場します。

バナージ：タイガー！

マール：Oh,Ultra Tiger……！

GM：勘違いしているのか、やはり人型の方を敵と考えているようです。

イースト：アパカ！

GM：魔物知識判定をお願いします

グリ：「おいおい、変な生き物また増やしてるよー」

イースト：2d6 タイガー → 6[1,5] → 6 【魔物知識判定：失敗】

バナージ：2d+3 → 8[2,6]+3 → 11 【魔物知識判定：成功】

マール：2d Tiger → 7[6,1] → 7 【魔物知識判定：失敗】

グリ：2d6+7 魔物知識判定 → 9[3,6]+7 → 16 【魔物知識判定：成功（弱点付き）】

GM：バナージはご存知。グリは弱点も知っています。

タイガー（5レベル 動物）

黒と黄の縞模様が特徴的な肉食のネコ科の獣です。毛皮が高値で取引され、好事家に人気の様です。素早い動きで狩りをする、難敵です。



GM：では、冒険者のターンです。

マール：これは前出るしか！

イースト：おー！

グリ：おー！

バナージ：おー！

マール：乱戦に参加、補助で(忘れていた)ビートルスキン、メイスで殴ります

GM：タイガーですが、剣の欠片が5つ入っています。>バナージ、グリ

マール：どこ行けばいいですかね？

イースト：アザビ集中砲火とか？

イースト：2に。

マール：了解、2に攻撃します

GM：はい一回避12です

マール： $2d+6 \rightarrow 9[6,3]+6 \rightarrow 15$ 【命中：成功】

GM：あたり、ダメージをどうぞ

マール： $k20+7@12 \rightarrow 2D:[5,3]=8 \rightarrow 6+7 \rightarrow 13$ ダメージ（物理）

イースト：「ひゅう〜♪」

バナージ：「おお、怖いねえ」

GM：10受けて、死亡です

マール：「せえい！！」

イースト：どごーん！

グリ：「さすがだなあ…」

マール：一応バナージにかばう宣言して終わりです

バナージ：はい

イースト：では次行きまーす アザビ1に再びアタック！

イースト： $2d+9$ 通常攻撃 $\rightarrow 9[3,6]+9 \rightarrow 18$ 【命中：成功】

バナージ：おお！

イースト：「ヒャッハー！」

イースト： $k14+5+1+3@8$ ダメージ（ピアシング） $\rightarrow 2D:[3,4]=7 \rightarrow 4+9 \rightarrow 13$ ダメージ（物理）

イースト：いちたりない

バナージ：惜しい！

イースト：3点防がれ、弱点+2して 12点ダメージっすね

イースト：とどめ刺しちゃえー！>バナージ

GM：アザー1は串刺しで存在が消えかかっている！

マール：「流石、攻撃が的確ですね……！」

バナージ：おおー！1に攻撃ー！

バナージ： $2d+5-2 \rightarrow 6[1,5]+5-2 \rightarrow 9$ 【命中：失敗】

バナージ： $2d+5-2 \rightarrow 8[6,2]+5-2 \rightarrow 11$ 【命中：失敗】

GM：当たらない！；；

バナージ：スカッ 次どぞー

GM：バナージは、片手だけ振ることにする、を選ぶと-2のペナルティを受けずに済む選択も可能です。次から

バナージ：なるほど

GM：2回振れる方が有利かもしれないので、判断はお任せです。

バナージ：はい

GM：グリはどうしましょうか。

グリ：カオスショット×2を魔晶石5点消費でアザビ達に撃ちます

グリ： $2d6+8$ 行使一括 $\rightarrow 10[4,6]+8 \rightarrow 18$ 【魔法行使：成功】

GM：12抵抗できず

イースト：めっちゃ抵抗ぬいてるw

グリ：k20+8@10 ダメージ一括 → 2D:[4,2]=6 → 4+8 → **12** ダメージ (魔法)

マール：圧倒的すぎる w

バナージ：強い

GM：アザービースト 1 は死亡、3 は後 HP3 点

イースト：カオス系うさぎ。つよい (小並感)

GM：ま、MP 消費がすごいからね ^^

グリ：妖精の扱いが酷いと評判です w

イースト：ではこっちは終わりかな

グリ：ですす

GM：では、こちらのターン、

GM：アザー 3 は CHOICE[イースト,バナージ,マール] → バナージ → マール (かぼう発動)

GM：タイガーは CHOICE[イースト,バナージ,マール] → イースト

GM：回避をお願いします

マール：よーし、来なさいアザビ君

イースト：2d+5+3+1+1 回避 → 9[6,3]+5+3+1+1 → 19 【回避：成功】

イースト：「ハエが止まって見えるでやんすよ！」

GM：うーん、これは尋常では当てられない ^^ ;

GM：マールには自動命中ですね

GM：2d6+5 とおるかなー → 5[3,2]+5 → **10** ダメージ (物理)

マール：カキーン

アザービースト：「うわーん」

バナージ：ありがとう・・・！それしか言葉が見つからない・・・！

マール：「その程度、私には効きません！」

GM：こちらは終わりです！

ブレードスカート (装備品・腰)

裾に刃の付いたスカートです。ミニのフレアスカートをイメージしましたが、ロングスカートも別の怖さがある気がしますね…

回避判定に成功すると、攻撃してきた相手にダメージを与えられる、未恐ろしいアイテムです。

グリ：イースト君、お金たまったらブレードスカート買ったらいと思うの w

イースト：考慮に入れとく w 4000 ガメル越えるっしょあれ。

グリ：結構高いよね

マール：でも優秀ですからねあれ

イースト：ですね。フェンサーとは相性がいい

バナージ：強くなる(確信)

グリ：相性は抜群に良いはずよね

イースト：スカートってのだけが悩みどころッ・・・！

グリ：グラランだから無問題！



イースト：よし、アザビしとめておこう

マール：どっち殴ろうか…虎だと外しそうな

イースト：おっとそれじゃあお願いしてもいいです？>アザビ

マール：やりまーす じゃあアザビに攻撃

マール： $2d+6 \rightarrow 6[3,3]+6 \rightarrow 12$ 【命中：失敗】

マール：振りなおします (月の舞の効果使用)

マール： $2d+6 \rightarrow 11[6,5]+6 \rightarrow 17$ 【命中：成功】

GM：惜しいーっと妖精力かー

イースト：おおー！

バナージ：おお！

マール： $k20+7@12 \rightarrow 2D:[4,2]=6 \rightarrow 4+7 \rightarrow 11$ ダメージ (物理)

GM：耳元で妖精が舞い踊っているのですね

GM：アザー 砕け散り、ほろびました！

イースト：妖精がメイス持ち上げてぐしゅああ

マール：「はあっ！！」ドーン

イースト：続いてタイガーにアタック行きまーす

マール：「妖精さん、助かりました」指で頭なでなで

バナージ：「えぐい…！」

マール：あ、かばう宣言は抜かりありません

イースト：補助でキャッツアイを 3点魔晶石から使用

GM：はい、回避 15 です

イースト： $2d+9+1$ 通常攻撃 (キャッツアイ込) $\rightarrow 4[3,1]+9+1 \rightarrow 14$ 【命中：失敗】

イースト：月舞使用！

GM：おお、魔法使えるのか！すごいグララン

マール：いえいえー

イースト：うん、グラランは魔法使えるのよ。 というか取得不可の技能はない

イースト：MP を魔晶石からとらなきゃいけないだけで。

イースト： $2d+9+1$ 通常攻撃 (キャッツアイ込) $\rightarrow 5[4,1]+9+1 \rightarrow 15$ 【命中：失敗】

GM：同値回避！ あぶないっ

イースト：しかし外れた「ちいい、ちょこまかとー！」

マール：地味に揮いませんね出目

バナージ：こえーww

イースト：ま、次に期待って事で！ 次の方どぞー

バナージ：よし！タイガーに二回攻撃だ！

バナージ： $2d+5-2+1 \rightarrow 10[6,4]+5-2+1 \rightarrow 14$ 【命中：失敗】

バナージ： $2d+5-2+1 \rightarrow 2[1,1]+5-2+1 \rightarrow 6$ 【命中：自動的失敗】

イースト：www稼ぐなあ

GM：惜しいし、美味しいな…^^

グリ：ほんまやなw

グリ：行きますー

GM：はい

バナージ：ぐぐぐ

グリ：まずは、首のポーションインジェクターから魔香水をばぱっと で、MP5点回復させますー

GM：はい

グリ：で、タイガーにカオスショット！

グリ： $2d6+8$ 行使！！ $\rightarrow 3[1,2]+8 \rightarrow 11$ 【魔法行使：成功】

GM：14で抵抗します。腐るときもある！

グリ： $k20+8@13$ ダメージ $\rightarrow 2D:[2,6]=8 \rightarrow 6+8 \rightarrow 14$ (半減) 7ダメージ (魔法)

イースト：あ

マール：？

GM：弱点

イースト：弱点適用してたよね？ 命中+1

グリ：弱点乗せてないねw

マール：あ

イースト：それだったらさっきの15 当たってたや

GM：イースト、ダメージ判定していいよ、カオスの後で

イースト：らじゃー。カオスショットは半減して7点？

GM：カオスショットで7点受けます

グリ：半減で7点ですね

バナージ：ダメージが入るぞ！

イースト：いっきまーす

イースト： $k14+5+1+3@8$ ダメージ (ピアシング) $\rightarrow 2D:[3,1]=4 \rightarrow 2+9 \rightarrow 11$ ダメージ (物理)

GM：4防いで7点のダメージを受けます。

イースト：ほいさ、おわりです

GM：毛皮が切り裂かれてしまったっ

GM：では、タイガーです CHOICE[イースト,バナージ,マール] \rightarrow イースト

GM：がんばれー

イースト： $2d+5+3+1+1$ 回避 $\rightarrow 6[2,4]+5+3+1+1 \rightarrow 16$ 【回避：成功】

GM：当たらず

マール：流石

バナージ：早い・・・！

グリ：さすがやでー！

イースト：「今のおいらは・・・風！」

イースト：しゅたたたー！



GM：では、そちらの番です！

マール：戦法変更、主動作でフォース発動！

グリ：ごめん、今回は先行かせてください

GM：イーストを狙うのはやめたいwが、バターになるまでついていこう

マール：あ、はい

マール：どうぞー>グリ

グリ：魔晶石5点と残りの6点でサモンフェアリー、エインセル！

グリ：2d6+8 行使 → 8[6,2]+8 → 16 【魔法行使：成功】

イースト：おおおおお？

GM：炎の妖精が登場—

グリ：で、エインセルを前衛に出して

グリ：火の粉の舞！

GM：14 で精神抵抗！

グリ：2d6+5 → 4[1,3]+5 → 9 【魔法行使：成功／抵抗】

グリ：2d+2 ダメージ半減 → 6[4,2]+2 → 8 (半減) 4 ダメージ (魔法)

グリ：で、タイガーさん回避-2 よろです

GM：回避ペナルティは受けるのかな。抵抗時受けないとは書いてないなあ

GM：はい、ではそれで4点ダメージと回避-2で、回避は13になっています。

マール：回避13か…どうしよう

バナージ：わーい！

グリ：以上！「後はみんなに任せたよ」

マール：まあいい、物理勢はいるので私は確実にいきます

イースト：「わあお、暑いでやんす・・・！」

マール：フォース発動！

GM：さすが神官、冷静に臨機応変っ！ 抵抗14です

マール：2d+4 → 9[5,4]+4 → 13 【魔法行使：成功／抵抗】

マール：くぅ、惜しい

マール：k10+4@10 抵抗半減 → 2D:[2,6]=8 → 4+4 → 8 (半減) 4ダメージ (魔法)

GM：半減でも入りますからね。4点のダメージを受けます

マール：「あんまり得意じゃないんですけどね魔法攻撃……！」

GM：では、剣士たちどうぞ

イースト：では次行っていいかな？

バナージ：どぞどぞ

イースト：かばうは継続？

マール：かばう宣言だけして終わります

イースト：らじゃーでは最後のキャッツアイ。次ラウンドはかけなおさにか

イースト：2d+9+1+1 通常攻撃 (キャッツアイ・弱点込) → 9[4,5]+9+1+1 → 20 【命中：成功】

イースト：k14+5+1+3@8 ダメージ (ピアシング) → 2D:[5,1]=6 → 4+9 → 13ダメージ (物理)

GM：あたりー^^ 9点受けます

イースト：「効いてる効いてる！」

GM：タイガー「ぐるるる」

バナージ：次いくぜー！

バナージ：片手だけで攻撃ですー

グリ：ごーごー！

GM：はい一回避 13 命中+1

マール：いけー！

バナージ：2d+5+1 → 2[1,1]+5+1 → 8 【命中：自動的失敗】

GM：わー

イースト：すごいな！

バナージ：なんなんですかね

マール：ごじおめw

グリ：すごいな！

バナージ：いっばーい

マール：すごーい！

バナージ：「二刀流は慣れん！」

GM：エインセルが、ちょっとむっとしてるw

GM：では、タイガーの番 CHOICE[イースト,バナージ,マール,エインセル] → マール

GM：マールに攻撃！ 命中は14です

マール：2d+3 → 7[5,2]+3 → 10 【回避：失敗】

マール：回避などあてにしておらんわ！

GM：2d6+8 ダメージ > マールにかじりつく → 5[1,4]+8 → 13ダメージ (物理)

イースト：せやなw

マール：カキーン

GM：えっ、歯、折れた…

GM：連続攻撃発動！ 命中は 14 です

マール： $2d+3 \rightarrow 7[6,1]+3 \rightarrow 10$ 【回避：失敗】

GM： $2d6+8$ ダメージ > マールにかじりつく $\rightarrow 2[1,1]+8 \rightarrow 10$ ダメージ（物理）

マール：カキーン

GM：マジ折れた…

グリ：タイガー「オレサマ まーる マルカジリ」

イースト：wwwwwwww

グリ：www

バナージ：カタスギィ！

マール：「いやな音しましたね今」

イースト：マールは大変なものを折っていきました

イースト：GM の心です

グリ：だれうまww

GM：さいあく…

マール：それはおっていいものだってマール知ってる

GM：では、そちらのターンですw

イースト：けっこうしたたかだぞこの神官wwww

グリ：エインセル、火の粉攻撃いっきまーす☆

イースト：エインセル先生、オナシヤス！w

マール：いっけー！

イースト：「（もみ手もみ手）」

バナージ：がんばれー！

GM：精神抵抗 14

グリ： $2d6+5$ 燃えろー！ $\rightarrow 4[3,1]+5 \rightarrow 9$ 【魔法行使：成功／抵抗】

GM：毛皮がもえる^^

グリ： $2d6+2 \rightarrow 4[1,3]+2 \rightarrow 6$ （半減）3 ダメージ（魔法）

GM：回避-2 が痛い… ダメージは 3 点

グリ：いじょー

エインセル「みんな頑張ってよー」

マール：ではお先に失礼します

イースト：どぞどぞ

マール：先にバナージかばう宣言して、補助で虫甲、主動作で物理

GM：回避は 13 です

マール： $2d+6 \rightarrow 3[1,2]+6 \rightarrow 9$ 【命中：失敗】

マール：まあ仕方なし…すまない妖精さん

イースト：続きます～ では、キャッツアイを魔晶石からかけなおして、アタック！

イースト： $2d+9+1+1$ 通常攻撃（キャッツアイ・弱点込） $\rightarrow 6[1,5]+9+1+1 \rightarrow 17$ 【命中：成功】

イースト：k14+5+1+3@8 ダメージ（ピアシング）→ 2D:[5,4 6,5 4,2]=9,11,6 → 5,7,4+9 → 2回
転 → 25 ダメージ（物理）

グリ：おー!!!

イースト：「ここじゃあ——！」

GM：とうとう、来てしまった…

マール：おお！

バナージ：おお！

GM：これが出なければなんとでもなると思ったんだけどなあw

GM：22 ダメージを受けて瀕死です

マール：「す、凄い……！」

イースト：「狙いどころはわかった！ 次はしとめるでやんす！」

グリ：今度はイーストが GM の心をずたずたにしておるw

イースト：「バナージ、とどめを刺すでやんすよ！」

バナージ：いくぞー！ 二刀流だー！

GM：w

バナージ：いけるはず！

GM：がんばれー 回避13

バナージ：2d+5-2+1 → 10[5,5]+5-2+1 → 14 【命中：成功】

GM：おお

バナージ：2d+5-2+1 → 2[1,1]+5-2+1 → 6 【命中：自動的失敗】

マール：行ったー！

イースト：w w w w w w w w w w w w w w w w

GM：おおおおおうw

グリ：w w w

バナージ：イチゾロエ

マール：そしてオチも持ってったー！

GM：ダメージダイスじゃなくてよかったけど、

イースト：おいバナージ、1ゾロ分だけでBテーブル1個取れるんじゃないかw

バナージ：とりあえずダメージ！

GM：ダメージ1回分どうぞw

バナージ：k13+6 → 2D:[6,2]=8 → 4+6 → 10 ダメージ（物理）

GM：バナージの剣が、タイガーを切り裂いた！ そして1足りない！

バナージ：ちい！

バナージ：「次からは両手持ちに直すか……！」

イースト：「むきー！ あのトラマーだ立ってるでやんす！」

GM：しかし、この一撃でタイガーは戦意を喪失しました。

イースト：「……………は！」

マール：「いえ、どうやら戦う気はないようです」

GM：これにて戦闘は終了します。冒険者の勝利です！

6. ～ 冒険者の帰還 ～

バナージ：ペットにしよう(提案)

イースト：「はーっはっは！ さすがケダモノ。真に強いのは誰かわかったようでやんすね！」

???：「それは、勘弁してほしい、冒険者君」>バナージ

バナージ：戦闘で何回イチゾロしたんだろ・・・

バナージ：「誰だ！」

GM：君たちが戦闘を終えると、憲兵隊が遠巻きに囲み、リュックハルト卿、その人がみえていますね

イースト：「ああ～？ おっさん誰でやんす？」

グリ：「その声は、理事長先生」

イースト：「えらい人でやんすか?!」

グリ：「ここの主ですな」

マール：演出で虎に回復魔法かけながらそちらを向きます

リュックハルト：「私はこの屋敷の主人、ヴェン・リュックハルト。君たちにも話を聞きたい、中へ来てくれたまえ」

リュックハルト：「おお、グリ！」ダッシュ&もふもふ

グリ：「分かりました」

イースト：「ええ、ええそりゃあもう・・・あっしみたいな冒険者風情に声をかけていただき、ありがとうございますですへっへっへ・・・」

バナージ：「…解りました」武器しまい

グリ：「お、おうふ・・・!!」

グリ：ぎゅ～～～

マール：「……えー」カリスマが一瞬で消え去った

GM：君たちは、緊張した憲兵たちに囲まれて、応接間に通されます。

リュックハルト：「戦いは、見事だった。」

イースト：（きょろきょろ・・・あ、あのタペストリーとか高そう）

リュックハルト：「まず、あの魔物と私は無関係だと言っておこう。だから、うちの虎を切ったのも咎める気はない」

バナージ：(俺二回しか当たってないんだよなあ・・・)

グリ：「(ぎゅぎゅ～～～)」

イースト：「ははーっ (土下座)」

リュックハルト：「君たちがここへ来た理由を教えてもらえるかね」

イースト：「金です」

GM：美しい色彩の絵画や、宝飾品など、豪勢な応接室です。応接室ですからね。

イースト：「ちがった。依頼で遺跡を探検していたんです」

リュックハルト：「遺跡を、なるほど、それは普通の話だな」

グリ：「それは……」とかくかくしかじかします、理事長に抱え込まれながらw

リュックハルト：「そして、我が家につながる場所は？」

イースト：グリに任せたw

リュックハルト：「かくしか…か…なるほど。外ならぬグリ、もとい教え子の話、信じぬ手はないな」

グリ：「ですです」

マール：話の分かる御人だった

バナージ：なんて素敵

リュックハルト：「では、この件、陛下にもお伝えしておこう…、なぜ、ここに転移したのか…疑問は尽きぬが、その、邪教の輩の手配は、憲兵を使って行おう。」

グリ：「よろしく申し上げます」

GM：憲兵の包囲はとかれ、君たちは自由の身になります。

マール：「ええ、申し上げます。邪教の徒がいるなどと知ったら神殿が何をするか…」

グリ：ほんと…？本当に……！？

イースト：「ひゃっはー！ 自由最高！ 自由こそ我が信条！」

リュックハルト：「君たちには期待が持てる。魔神も恐れぬ力、なるほど冒険者か。」

バナージ：「ふう、息が詰まるなあ」

リュックハルト：「では、また会おう。」

イースト：「あ、伝承と浪漫亭のイーストいいます いごお見知りおきを」

GM：君たちは促されるままに、屋敷を辞します。

イースト：「ご用命の際は、伝承と浪漫亭。伝承と浪漫亭をよろしくでやんすよー」 ずるずる

グリ：「はい理事長先生もお体に気を付けて」

GM：リュックハルトは、全員とひとりずつ握手を求めてきます

GM：グリには、もふもふを求めてきます。

マール：うんまあ、応じない理由はないですね

グリ：素直に従うしかないっすーw

バナージ：「これはこれは」がしっと握手します

GM：リュックハルトは、かなり皴のよった年寄りですが、手は意外に頑丈でしっかりと握ります。

イースト：「光栄でやんすー」 っかぶんぶん

GM：では、皆さんは、伝承と浪漫亭に戻ります。

グリ：「ただいま帰ったぞ」

GM：店主のバードやウェイトレス、それとウルやアーサーも、遅くまで待っていてくれました。

イースト：「今戻ったでやんすマスター！ ふっふっふ…大収穫でやんすよ！」

バナージ：「アーサー、無事だったのか」

バード：「さすがだな、おかえり、みんな。」

マール：「よかった、無事に脱出できましたか」

グリ：「今回は、とにかく心が疲れた…ニンジンジュース下さい」

アーサー：「ああ、ありがとう、バナージさん。みなさん」

イースト：「やー、お礼はこっちこそでやんす。おかげで大臣と顔馴染みになったでやんす！」

GM：あの後、回復した衛兵たちは、アーサー救助のためにリトライしたそうです

GM：アーサーも全快していたので、すぐ合流できたそうです。

マール：それは良かった

バード：「すごいな、それは。依頼の幅が広がると思うよ」>イースト

グリ：「無事で何より、だな」

バナージ：「まあ、終わりよければなんとやら、ってな」

GM：マールにも笑顔で感謝を言いながら、両手で握手をもとめたりして、ウルに後頭部をはたかれています。<アーサー

イースト：「ふっふっふーん、そうと決まったらマスター、飯でやんす！ アーサーが戻ってきた記念に祝杯を上げるでやんすよー！」

マール：「あはは……」一応応じますよ握手

バード：「では、報酬を支払おう！さあ、料理はまだ残っている、食べてくれ！」>全員

イースト：「ほらほら、ウルさんも、アーサーに優しくしてやるでやんす！好きなら好きとドーンと！」

バナージ：「よし！飯だ！」

ウル：「うるさいわ！」>イースト

イースト：「びぎゃっ！」 ごつんとやられて白目向いて気絶。

グリ：「いただきます…（ニンジンスティックぽりぽりぽりぽり）」

イースト：「（○ ○）」

GM：では、報酬は満額出ました。エリア攻略は5エリア。リザルトは追って計算してご連絡しますね。

グリ：ありがたしありがたし…！

イースト：ほぼほぼ、最短ルートよね多分

バナージ：わーい！

ウル：「もう、子供ってこうだから嫌いよ！ こないだの女の子も…（ぶつぶつ）」

イースト：わき目も振らず再挑戦もせずにまっすぐ突っ込んだもんなw

マール：一直線でしたしねw

グリ：人命最優先でしたもんね

イースト：あ、それなら

マール：「女の子？」>ウル

イースト：ウルという言葉にがばっと起きて「子どもじゃないでやんす！ だから好きなら好きとい（どごん）」また気絶

ウル：「あ、ええっと。だれだっけ、そんなきがしたんだけど…??」（首をかしげています）>マール

GM：では、これにて 伝承と浪漫亭 4話 地下遺跡の闇、を終了いたしますー

マール：はーい、おつかれさまでしたー！

グリ：お疲れさまでしたー！！

バナージ：お疲れ様でしたー！

イースト：はい、お疲れ様でしたー！

GM：お疲れ様でしたー

7. ～ 感想戦 ～

GM：感想戦の時間を取りたかったのですが、この時間なので、自由タイミグ解散にしますね

バナージ：自分何回イチゾロ出したんだっけか・・・

イースト：はい

グリ：はい

イースト：5回は出してた

バナージ：はい

GM：なんでも、感想は書きつけたり、メッセージとかくださいー

バナージ：250点もイチゾロだけでもらえたぞ！

GM：でも、やはり長くかかってしまいますね。基本、想定通りの流れだったのですが。

グリ：おおー！

GM：一回、変転してるしね

GM：300点だったってこと？w

マール：変転なしで300かw

マール：凄いですねw

グリ：すごいですねw

バナージ：イチゾロって簡単に出るんすね(白目)

イースト：うん、いましらべた 変転したのいれて6回

マール：1/36とは()

イースト：250てんおめー

バナージ：ありがとうございますー

バナージ：戦闘で三回も出たからな・・・

GM：なお、細かい計算は後でしますが、経験値は500（アーサー救助）+500（エリア攻略）+200（魔方陣の先の屋敷エリア分）+魔物です。

グリ：両手利きしてるし、ダイス振る機会は確かに多かったけども、それにしても多いですね

イースト：やー、むしろぐいぐい 好き勝手に動かさせていただきまして

マール：久々のソドワで壁役……爽快でしたねこりゃ

イースト：もっとこーしたかったのに・・・みたいのあったらすみませぬー

グリ：いえいえー、助かりましたー

バナージ：いやいや、全然そんなことは

イースト：マール、結局今回1度もダメージ通ってないですよ？w

バナージ：かたいなあ

マール：助かりましたよ>イースト

GM：正直、当たらないし、通らないし、タイガー号泣

マール：通ってないですね

グリ：すごいなあ

マール：一応 13 までなら弾けましたし

イースト：いやあ、当たらないイーストと 当たっても効かないマール

イースト：どっちが絶望あたえるかって やっぱマールの方でしょう・・・w

バナージ：これが絶望か・・・

グリ：噛んでも牙折れるだけやしーw

マール：マールの口調がだんだんと落ち着いていったのは自信を得たから(防護点的な意味で)

GM：魔法使いを出していきますよ一次から。範囲魔法つかいますよー 何がいいかな。

イースト：w w w w > マール

GM：たしかに、最初は緊張していましたね ^ ^

グリ：魔法は怖いねんで！回るねんで！！

マール：魔法はあかんとです(^ ^)

GM：ドゥームなら、もう少し頑張れたかなw よかった、戦ったらクインドゥームも怪しかったな

イースト：ガンも怖いよねえ

マール：ドゥームはガンなんで手も足も出ない…

バナージ：ドゥーム戦ってたら何回イチゾロ出たかな・・・

グリ：いやいやいやいや、ドゥームだとクリティカルしないから全滅コースですよ

マール：攻撃通らなければ防御抜けてくるし…

GM：ま、バリエーション良く、魔物も選んでいきましょう。

バナージ：改めて考えるとえぐいな

GM：長くなりましたが、今回は楽しんでいただけましたでしょうか？

マール：楽しかったですー！

グリ：楽しかったっすー！！

バナージ：もちろんです！

イースト：うんうん

バナージ：次回もあったら参加したいです・・・！

イースト：そーいや、この遺跡 結局何の建物だったんです？

GM：そうっていただけると次への励みになります。ありがとうございます。

グリ：ごりごり設定生えたしな！！

イースト：アーサー「まったくだ」

GM：植物の生態研究施設です。 従業員の保養施設も付属していました。

イースト：ああ、なるほど・・・！

イースト：・・・・・・・・・・

マール：保養施設かあれ…

バナージ：アーサーw w w 1 - 2 が過ぎて腹痛いw w

グリ：なるほど…w w

GM：長い年月がすぎて、環境コントローラーが暴走していろいろ変わってしまっている設定です。

マール：えいへいたい 1-2 ああさあ

イースト：礼拝堂はまじでチャペルかw

グリ：w w w w

GM：またw

イースト：w w w

イースト：そういや GM

GM：はい。

イースト：ルキスラ西「J9」地区って

GM：はい。

イースト：・・・・・・・・・・・・・・・・まさか・・・・・・・・w

GM：まさかw

マール：？

イースト：とあるロボットアニメですw 80年代のw

イースト：ブラ○ガーとかバクシ○ガーとかサスラ○ガーとかw

バナージ：あっ(察し)

マール：むむ、わからん……w

イースト：第1話からずーっと気にはなっていたので 一度聞きたかったのだw すっきりした

GM：あまり気にしないで。ネームのネタはゴロの響きで選んでますからw

グリ：同じく分かりませんw

バナージ：気づかなかったなあw w w

イースト：にゃはは。 まあ多分 直接そーゆーのが出てくることはあるまい

GM：アウトローの潜む、擦れたエリア、って印象だけで。そしてそこにキラリと光る冒険者の店w

バナージ：J9 シリーズは面白いですよねぇ...

イースト：バナージさん、あとでフレンド申請送らせてもらっていいですかw

イースト：この手のネタが通じる仲間は貴重・・・w

バナージ：あ、どうぞどうぞw w

GM：そうそう、マールさんもフレンド申請させてください。

GM：ネタには関係なくw

マール：どうぞー！

GM：よろしくお願いします。

イースト：マールさんと艦これとかも一度やってみたいんですよえ

マール：お願いしますです

GM：では、また続きを考えますので、その時はよろしくおねがいしますー^^

イースト：なかなか機会と時間が合わなくて見送ってますけど・・・・いつかは！

イースト：はーい、GMもおつかれさまでした！

マール：その時は是非！

バナージ：はーい、こちらこそよろしくお願いします

マール：お疲れ様でしたー

イースト：では皆さん、ありがとうございましたーノシ

グリ：こちらこそよろしくお願ひしますですー

グリ：ありがとうございましたー！

マール：私もそろそろ失礼いたしますね

マール：楽しかったです、ありがとうございましたー

バナージ：ありがとうございましたー！自分もこれで・・・雪かきしなきゃ(使命感)

8. ～ 冒険の結果 ～

まず、報酬について

遺跡エリア探索 1 エリア 200G × 5 エリア = 1000G (各自)

衛兵を救助 1000G (各自)

②ギャラリーエリア

グリ 1-2 腐った木でできた羽ペン (5G)

マール 6-6 カオルルウプテの聖印の付いた首飾り (150G)

バナージ 5-2 ライフォス神の聖印の付いた羽ペン (25G)

イースト 2-3 摩訶不思議なショートソード (100G)

⑫リュックハルトの屋敷

アザービースト 悪魔の牙 (300G) × 3

タイガー 虎皮 (200G)

◎合計報酬 2125G+ (ギャラリーの品物)

(ギャラリーの品物の処分は各自自由です)

経験値

遺跡エリア探索 1 エリア 100 点 × 5 エリア = 500 点

ボーナスエリア 1 エリア 200 点 × 1 エリア = 200 点

ミッション達成 アーサー救出 = 500 点

魔物撃破 アザービースト 4 レベル × 3 = 120 点

タイガー 5 レベル × 1 = 50 点

ブルーキラーの群れ 3 レベル × 1 = 30 点

合計 200 点

◎合計経験点 1400 点

◎成長 1 回

◎名誉点 剣の欠片 × 5 → 18 点

みなさん、ありがとうございました。