つぎはぎ
たより
vol.2
つぎはぎ本舗

本体験版を無断転載すること、もしくは商用利用することを禁じます。
ただし、私用目的で、あるいは友人に閲覧させる程度の目的でのコピー、製本、複製はこれに含みません。

つぎはぎたより

Vol. 2

つぎはぎ本舗

おもいであるばむ

ボクたち犬は、寒い日も平気っ！　え？　平気じゃない犬もいる？　わうん、ボクは平気だよっ！　雪の日なんて、お外はまっしろだし、走ったら足跡いっぱいでおもしろいよっ。うん、この町だと、ボクみたいに人の姿になる犬もたくさんいるんだっ。ほらほら、こたつから出てっ、あそぼあそぼっ？

え？　うん、それはこの前、川に十輪童子と水遊びに行った時の写真。あんたたち、いなかったから……！！！？？！？！？？？？？　な……いつのまに、こんな……ぅ、これはちょっとカニにびっくりしただけ、よ。ね、猫だってびっくりするくらい、あるでしょ。いいじゃない。（ぶい）

もくじ

巻頭カラー	……	3
TRPG『無限大宇宙』βルール	神谷涼	7
無限大宇宙リプレイ『宇宙海賊と過去の亡霊』	神谷涼／愛甲えめたろう	20
NPCドライブするセッションハンドリング	伏見健二	53
髪長姫のサッカーボール	神谷涼	58
談話型卓上扮演遊戯について　第2章	石在神明	73
おくづけ	……	82

神谷涼
&
愛甲えめたろう ('emeth)

無限大綺 キャラクターシート

２００８　神谷涼 / つぎはぎ本舗
All Rights reserved.

名前					
プレイヤー					
外見		性別		年齢	
特徴					

外見クラス	
職業クラス	
魂のクラス	
総じたクラス呼称	

防御		理性		根性	
存在	／				
経験値					

パワー	000	000	000	000	000	000	000
	京		兆		億		万	一
スキル	000	000	000	000	000	000	000
	京		兆		億		万	一
ハート	000	000	000	000	000	000	000
	京		兆		億		万	一
モラル	000	000	000	000	000	000	000
	京		兆		億		万	一

能力	効果	メモ
●	（　／　）：	
○	（　／　）：	
○	（　／　）：	
○	（　／　）：	

ヒーロー達、集う！

それは、秋も迫る夕暮れ……。GMと４人のプレイヤーが集合場所に集まりつつあった！　無限大宇宙のテストプレイを行うためである！

プレイヤーB：どもっ、はじめまして～！　よろしくおねがいします～！

プレイヤーC：あ、こちらこそ初めまして。

プレイヤーA：あれ？　Dさんはまだ来てないんですか？

GM：今、メールが来てて、ちょうど今仕事が終わったところだって。先にキャラを作っててってさ。

プレイヤーB：で、今回するのってどんなゲームなんですか？

GM：はい、今からプレイしてもらうのは冬コミで出す『無限大宇宙』ってゲームです。軽いノリでのスペオペというか……。

プレイヤーC：SFみたいなもの？

GM：いえ、たとえばっ！　宇宙なのに宇宙船のマストで旗が翻ったり！　宇宙サムライが抜刀突撃して戦艦を輪切りにしたり！

プレイヤーC：えぇぇぇぇぇぇぇっ！？

GM：ダメージの桁も、千や二千じゃなくて、場合によっては億とか兆とかっ！

プレイヤーB：すげぇぇぇぇ！

GM：まぁ、かけ算、割り算で計算するゲームなので、やってみればわかると思います。

プレイヤーD：ごめんなさい～、遅くなりましたにゃ～。

GM：やっとみんなそろったみたいですね。じゃ、はじめましょう！

ちょうど今仕事が

社会人になるとゲームする時間を作るのもなかなか大変になったりする。オンラインセッションやPBWなど、ネットを使ったプレイなども始められているが、なかなか根本的な解決には至っていないようである。

キャラメイク開始！

GM：では、おのおのがた、10面ダイスを２個ずつ３回振ってください。まずは能力値を決めましょう！

★男装の麗人騎士誕生！

プレイヤーC：（ころころ）ええと１０と８、それから（ころころ）９と４、最後は……（ころころ）１と４です。

GM：はいっ。でた数値をそれぞれかけ算します。その数値がクラスになるんですね。Cさんの場合は……８０の宇宙仙人，３６の宇宙交渉人，４の宇宙ガンマンですね。

プレイヤーC：うぅ～。イメージわかな～いっ（涙）

GM：こんな組み合わせわけわかんないって思ったら振り直してチェンジしてもOKですからっ！

プレイヤーC：じゃ、すみませんが振り直させてもらってもよかですか。（ころころ）今度は７の宇宙騎士、１０の宇宙商人、２で宇宙麗人っ！？

プレイヤーD:男装の麗人騎士……で、商売をっ？

GM：わかりやすいっすね（笑）

プレイヤーC：ほんっとわかりやすくなったよっ!!

★宇宙海賊キャプテン・ハーデス爆誕！

プレイヤーA：ではでは！　私もいかせていただきます！（ころころ）

GM：１８の宇宙海賊、４０の宇宙の屑、９０の宇宙メイドですね！

プレイヤーA:！！（ピキーンとひらめいた顔）

GM：おっ！？

プレイヤーA：メイド服がよく似合う男の娘、ハーちゃんは、表向きは悪の秘密結社のメイド戦闘員だが、しかしてその正体は！　宇宙海賊、キャプテン・ハーデスだったのだ！　――こんなんどうでしょうか？

プレイヤーB：な、何でそんな設定をすぐに思いつくんですっ？（笑）

プレイヤーA：（流れるようにすらすらと）キャプテン・ハーデスは正義のアウトローです。表向き所属している悪の秘密結社と戦ってますっ！　正体が戦闘員という新機軸。

プレイヤーC：なんという新機軸（爆笑）！

プレイヤーA：（なおも止めどなく）変身すると頭身がのびてガラリと雰囲気もかわります……メイド服もワイルドな戦闘メイド服になるので気付かれませんっ！　ちなみにグレンラガンのシモン以上のかわりっぷりですよっ！　……ああ、メイド服を裏返すとマントになるというのもいいなっ！？　上半身裸マント。海賊船長らしいっ

プレイヤーD：いいイメージですにゃ！

プレイヤーB：かっ飛んでるなぁっ（笑）

GM：Ａさん、エロにしやすいからってエロにしちゃだめですぞ

プレイヤーA：なんでエロなんですかっ！？　上半身裸マントはエロなんですかっ！？（超・力説）

プレイヤーD：いや、いつもエロいロールプレイばかりだからでしょう？（笑）

プレイヤーB＆C：エロい人なんですかっ？

★いろいろとやばい昭和の妖怪、発生！

プレイヤーD：さ～て、私の番がきましたにゃっ！　（ころころ）６、６、４５だから……（ルールサマリーをめくりながら）宇宙魔術師、宇宙魔術師、宇宙妖怪ですにゃ～。えっと、同じクラスがかぶった場合はどうなるのかしら？

GM：ダブルクラスがお嫌でしたら一つは振り直してくださっても～。

プレイヤーD：わかりましたにゃ～♪　じゃ、振り直しを～……（ころころ）

GM：９ですね。宇宙魔術師で、宇宙妖怪はわかるけどお金持ちの妖怪ってどんな感じでしょうね～？

プレイヤーD：くふふふふっ……宇宙に名だたる魔術師で、練金により莫大な富を築く。政界､財界の人々は彼を「宇宙昭和の妖怪」と呼んだ！

GM：げー、藤堂兵衛！　ってゆうか、そっちの妖怪か！

プレイヤーC：って、そういうのもありなんですかっ！？

GM& プレイヤーD:ありなんですっ！（力説っ）

プレイヤーC：把握したっ！

★やっとヒロイン登場！？

プレイヤーB：それじゃボクも行ってみようかなっ。（ころころ）

GM:宇宙海賊、宇宙魔術師、宇宙探偵、ですね。

プレイヤーA：あ、宇宙海賊かぶった？

プレイヤーB：では自分はそのキャプテンハーデスの副官というのは？

プレイヤーA:おおお､つなげてきましたかっ！　いいねいいね！

プレイヤーB：こちらも普段はハーちゃんをいびる眼鏡メイド長、しかし実はハーデスの忠実なるシモベでっ！！！

プレイヤーA：眼鏡メイド長というよりも、悪

グレンラガンのシモン

2007 年に放送された『天元突破グレンラガン』の主人公。

プレイヤーＡの発言は当初気弱だった少年が尊敬する兄貴分カミナの死を乗り越えることで成長し、ついには人々に限界を定める「壁」をぶち破る存在になる成長物語だったことにちなんでいる。

そういうのもあり

最近は相当品ルールがしっかりしているシステムも多く、「ルール的に効果がないならば、どんな設定にしてもよい」というルールは多い。

無限大宇宙も、なによりもノリを重視するシステムであるため、場のコンセンサスさえとれているなら、かっとんだ設定はむしろ推奨される。

の女幹部？　ほら宇宙魔術士あるし。

プレイヤーC：そう言えば幹部あったなぁ（ルールサマリーをめくりながら）

GM：任意に好きなクラス入れてもいいのでどれかを宇宙秘密結社幹部とかと入れ替えてもいいですよ。もちろんそのままでもいいですし……。

プレイヤーB：では魔術師を入れ替えて宇宙秘密結社幹部にしますね。

GM:Aさんっ、エロい事しないでくださいねっ？

プレイヤーA：GMは私をどんな風に見ているのですかっ！？

プレイヤーD：日頃の言動ですよっ！（笑）

GM：いや、Bさんのキャラにセクハラしないかなーと（笑）

プレイヤーB:Mキャラですので望むところ～。

GM：盛り上がってるところで外見を決めますか。勝手に決めてもいいし、サイコロ振ってもいいです。

★外見を決めてやるぜ！

プレイヤーD（妖怪）：わたしのキャラは、宇宙昭和の妖怪：ぬらり兵衛。　ぬらりひょんビジュアル……と見せかけて、実は、魔法で若返っていて、１２～３歳のロリッ子ぬらりひょん！　そうっ、魔法の力で性別すら変えてしまうほどの大魔法使い！

GM:え――――――っ！？　無茶だーっ（爆笑）

プレイヤーD（妖怪）：わたしになら、この程度のひねったキャラ、楽に出来ますにゃっ！（どーん！）

GM：とっ、とりあえず外見種族を決めるときは1d10にてどぞ（汗）。そっちに表がありますからっ！

プレイヤーC（麗人騎士）：とっ、とりあえず振りますよっ？　ていっ！（ころころ）7ですから……

GM：植物！

プレイヤーC（麗人騎士）：植物……ふっ、美しい薔薇には刺があるっ！？

プレイヤーB：なるほどっ！

プレイヤーA（メイド／海賊）：私はふらないっ。ていうか爬虫類なメイドとか魚類なメイドというのをやるわけにはいかんでしょうっ！？　ビジュアル的にっ！

プレイヤーB：なななっ、なるほどっ！！

GM：じゃ、Aさんは人間型？

プレイヤーA（メイド／海賊）：うんっ♪（満面の笑顔）　男の娘から漢の子……という感じで変身します。普段は三つ編みなんだけど、本性あらわすとほどけて長髪が宇宙空間なのに風でたなびく感じで！

プレイヤーD（妖怪）：一方の私は妖怪だから多少のビジュアルは大丈夫ですにゃ！　ていっ！（ころころ）……うはぁ！♪

プレイヤーB：ホラー！

GM：名実ともに妖怪になりましたね（笑）

プレイヤーC：（お腹を押さえながら）ジワジワくる笑いだ。

プレイヤーB（幹部）：さて、それじゃボクも振ってみますね。(ころころ)……7ですね。

GM：Bさんも植物ですね。

プレイヤーA:というか植物なんだ、Bさんの子。

GM：まあ植物っても植物っぽい人型とかでOKですよ。

プレイヤーB：では変身後はロックンフラワーみたいなプリチーくちびる植物にっ！　声は**TARACO**さんで（笑）

プレイヤーA:ダサイダーとヘビメタ子かい（笑）

プレイヤーB：（間髪入れず）ダーリンステキじゃーん！

プレイヤーC：なつかしいっ！！

GM：さて、では４人ともだいたいのキャラ像が決まったところで1d10で能力値モデルを振りまする。キャラクターの能力値バランスをランダムで決めるわけですね。

プレイヤーD（妖怪）：は～いっ、ていっ！

男の娘（おとこのこ）

アニメや漫画などで女装した男の子のこと。「こんなかわいい子が女のはずがない！」時などに使う。

漢の子

漢は中国語で「男性」を意味する語。語義としては「男」がman、「漢」がguyを意味する。本来「好漢子」という語が「立派な男」「男の中の男」という意味であったが、ここから「好」が抜け「漢子」でその意を表すようになった。

ダサイダーとヘビメタ子

1990年に放送された『NG騎士ラムネ&40』に登場するライバルキャラクターとそのパートナー。

プレイヤーBの台詞は２枚目でありながらくだらないダジャレを吐くダサイダーと、そんな彼をダーリンと呼んで慕うヘビメタ子の掛け合いで用いられるフレーズ。

能力値を割り振ろう！

フィジック

「物理的な、形ある」という意味のフランス語 physique から取られた造語。物理的な攻撃能力に富んでいる。

クラード

語源は「群衆」を表す crowd。

ロバート・アスプリン作の『マジカルランド』シリーズの造語。特に何の力も持たない「ただの人」の意。

メタガード

『形而上の』を表すギリシャ語接頭辞μετα-に防御を表す英語 guard を組み合わせた造語。

圧倒的な防御力を誇る。

プリミティブ

「原始的な」という意味。文明に毒されていないため、文明に属する技術や、文明的なモラルを有さない代償として、高い攻撃力を誇る。

（ころころ）……６！　ええと『**フィジック**』……パワー１００００、スキル１００００、ハート１００、モラル１００、根性１４。

GM：まあ、それなりにたいていなんとかなりそーな？

プレイヤー D：裏で暗躍する妖怪にフィジカルなんて！　なんて！！！　なんて！！！！

……はっ！？　実は、政界、財界を腕力で従わせてきたのですかっ？？？！！！

GM：政治は金と力だっっっ！

プレイヤー B（幹部）：ではわたくしめも（ころころ）５ですね。パワー１０、スキル１００、ハート１０００、モラル１０００００、根性１４。

プレイヤー C（麗人騎士）：（ころころ）１ですので……**クラード**？

プレイヤー B：なんかそれっぽいような？

プレイヤー D：なんというモラル！　キャラ交換してっ（笑）。

GM：ああ、ご不満がありましたら振りなおしてもいいですよ（笑）。キャラの○**能力**や●**能力**を見て、そこに上がっている基準能力値が低すぎたりしたら振りなおした方がいいかも～

プレイヤー A（メイド／海賊）：とりあえず振ってみますね（ころころ）９？　……あわん！

ふりなおす！　**メタガード**なんて趣味じゃねぇ！　ハートだ！　まずハートがいる！

GM：いっそチョイスしてもいいですよ？

プレイヤー A：そんなこというとマジで**プリミティヴ**にしますよ？　スキル１！　ドジメイドだから！　モラル１！　宇宙海賊だし戦闘員だし！

プレイヤー C：ちと、スキルが無駄になってしまう。**メタガード**をチョイスしてもよろしいでしょうか？

GM：あ、いいですよ、C さん。では、他の方のためにもキャラシートの記入方法を……ああ、その前にボーナスについて。０をもう２つ、１つの能力値に２つでも、２つの能力値に１つずつでも追加でさしあげます。

あと、●の能力は３種類ある中で１つしか所有できません。

３つの中からひとつ、自分が使うものをお決めください。

プレイヤー D：ここはシンプルに●**呪文**で！

プレイヤー C：美しい私には●**唯美的攻撃**しかございません！

GM：そういえば、C さんの植物美形商人騎士ってどんなビジュアルなん？

プレイヤー C：相次ぐ上司のセクハラに耐えられず一念発起し独立、宇宙企業開設に乗り出してみた。やりかたわかんないからとりあえず正面からぶつかってみよう。大丈夫、わたし強くてきれいだもの。っ感じかなぁ？

外見麗人　職業商人　根性騎士で参りますので、それなりに美人なんだけどどっかネジゆるんでてバカな感じで行きます。

プレイヤー B：私のキャラは●**暴露**で。

プレイヤー A：俺は●**浪漫**で攻撃する！

これは解釈の仕方でメイドでいるときも使える攻撃だから馬鹿にならない。

なるし：おぉ～、便利だ～。

こうして、それぞれのキャラクターが自分の個性にあった攻撃手段を選択してゆく。メイド／海賊な A さんのキャラは演出次第で攻撃に使える●**浪漫**を、幹部な B さんは敵の隠している秘密を暴き立てる●

暴露を、麗人剣士なＣさんは美しさの罪で敵をうがつ●**唯美的攻撃**を、妖怪であるＤさんは●**呪文**をそれぞれ選択した。

プレイヤーが選んだ攻撃手段自体がキャラクターのイメージに直結してくる。納得のゆく攻撃手段を考えるといいだろう！

ＧＭ：さて、キャラが完成したら紹介をお願いしますね～？

登場人物紹介だっ！

プレイヤー Ａ：名前はメイドのハーちゃん／宇宙海賊キャプテン・ハーデスです。外見は三つ編みメイドのはわわ男の娘（おとこのこ）。変身したら上半身裸マントの長髪釣り目少年になります。

（急に演技に入りながら）「はぅ……ボク、メイドのハーちゃん。悪の秘密結社につかえるメイド戦闘員なの。でも、でもねっ……みんなには秘密だけど、ボク……（ばさぁっとメイド服を脱いで裏返す）俺の正体は、宇宙をまたにかける海賊！　冥土王キャプテン・ハーデス！　無法者だけど、ワルいこたぁしても非道はしねぇ、それが正義のアウトローってやつだ！　今は悪の秘密結社の懐にもぐりこんで、やつらの陰謀渦巻く先で、その野望をぶっ潰してまわってるところさぁ！　へへっ、さあ、今日も外道非道の渦巻く宇宙を、正義のモップで大掃除といこうぜ！」

攻撃力１００兆！　存在力も１００兆！　でも防御もモラルも理性も１っ！

ＧＭ：（ずいぶんとピーキーな攻撃専用キャラだなぁ）じゃ、次どうぞ。

プレイヤー Ｂ：名前はカーベラ。つり目メガネネクタイおっぱいな悪の女幹部から唇がセクシー☆ロックンフラワー風怪生物な参謀に変身します。メイドとしてはＡさんのハーちゃんの上司に当たりますが、ひとたび宇宙海賊になったらその忠実な片腕になります。

ＧＭ：いいねぇ、立ち位置がすごく！

プレイヤー Ｃ：木曽川なるしといいます。性別は両方！　ただし、やや女の方が強めに出ています。光放つ頭の水仙はまばゆいうつくしさの源泉。そう、私は美しい！

実は宇宙 OL を脱 OL して企業を興そうとしているのですがそのための元手がないんです。だから、その元手を貯めるために宇宙富豪に近づくんです！

ＧＭ：うわぁ、こちらはＤさんとキャラを絡ませる方針だね。いいなぁ。

プレイヤー Ｄ：ワシはぬらり兵衛なのじゃ！　最強の魔術の力で莫大な富を連金し、その財力を持って政界、財界を手中に収めた宇宙昭和の妖怪じゃぞ！

近年､肉体の衰えをリカバリーするために、１２～３歳の魔法少女に転生したのじゃ！

（美少女ボイスで）「ワシに意見するとは、よい覚悟なのじゃ～♪」

ＧＭ：ぬらりひょんビジュアルなのはファッション？　それとも顔もぬらり？

プレイヤー Ｄ：和服と、あと後頭部！

ＧＭ：ちょっ？

プレイヤー Ｄ：ホラーですし！　あと、後頭部が長いのはスペオペじゃ由緒正しい定番宇宙人ですにゃっ！

ＧＭ：定番なのかっ？

プレイヤー Ｄ：当然！！

メイド

イギリスにおける住み込み家政婦制度､その労働者。基本的に家単位で仕えるものであって喫茶店などでのウェイトレスではない。

メイドを雇う財力のない家がメイドを雇っているように見せかけるため、玄関掃除だけする疑似メイドとしてステップ・ガールという職業も存在する。

――RPG。

ぬらりひょん

「ぬらり」は滑らかな様子、「ひょん」は奇妙な物や思いがけない様子を意味し、転じて「ぬらりひょん」の名は、ぬらりくらりとつかみどころのない妖怪のこと。

民俗学者藤沢衛彦が『妖怪の総大将』とし、この設定を漫画家水木しげるが採用したため大物妖怪の代名詞となる。

宇宙海賊キャプテン・ハーデス（メイドのハーちゃん）

外見クラス：宇宙メイド
職業クラス：宇宙の屑
魂のクラス：宇宙海賊
総じたクラス呼称：
宇宙海賊・冥土王キャプテンハーデス

パワー：１０００００００
スキル：１
ハート：１００００００００
モラル：１

防御：１　　**理性**：１
存在：１００兆　　**根性**：１４

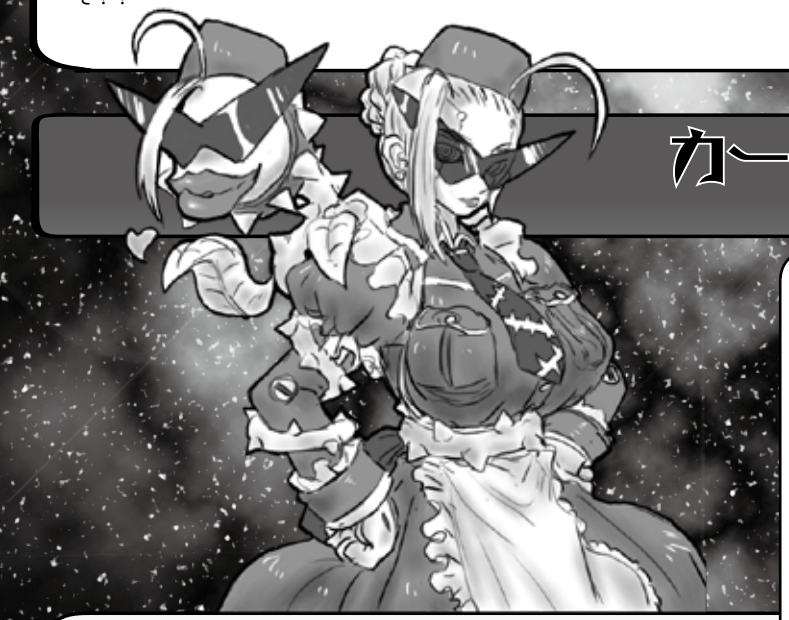
●**浪漫**：いろいろ格好つけたり矜持を述べたりしつつ戦う。実際の戦法は何でもいいらしい。
○**暗黒街の友**:登場したゲストにのみ使用可。対象と旧来の友や知人であったことにする。
○**逃げ足**：防御をモラル倍していい。
○**ご奉仕**：仲間の判定後、割り込んで使用。同じ能力値で判定し、出た結果を相手の判定結果とする。

「はわわ～、ご奉仕しなくちゃいけないのです～」
「俺を誰だと思ってやがる！」

普段は「はわわ～」とおとなしいメイドの男の娘。しかしその正体は宇宙海賊キャプテン・ハーデス！　今は宇宙秘密結社の戦闘員（メイド）だが、いずれこの組織をも打倒し、立ち上がる漢の中の漢なのだ！！

ひとたび宇宙海賊となれば、どんな敵でも一撃粉砕する浪漫攻撃をもっているぞ！！

カーベラ



外見クラス：宇宙秘密結社幹部
職業クラス：宇宙海賊
魂のクラス：宇宙探偵
総じたクラス呼称：宇宙海賊

パワー：１０
スキル：１０００
ハート：１０００
モラル：１０００００００

防御：１０００　　**理性**：１０００万
存在：１００００　　**根性**：１４

●**暴露**：敵の恥ずかしい過去やトラウマを推理と共に暴き、突きつける。
○**推理**：一行動消費し、対象のデータを全て明らかにする。
○**怪人化**：１セッションに１戦闘間だけ可。攻撃・防御をそれぞれ１０倍する。
○**暗黒街の友**：１セッションに１戦闘間だけ可。攻撃・防御をそれぞれ１０倍する。自ら怪人と化して戦うのだ。

「きゃーっ、ハーさま、す☆て☆きっ！」

キャプテン・ハーデスに仕える有能な副官。

ハーデスの父に幼いハーデスを託され、立派な宇宙海賊に育て上げることを誓う。現在、潜伏先の宇宙秘密結社の幹部（メイド長）となっており、立場上ハーデスの上司として振る舞っているが、その忠誠心は決して揺るがない。

植物系の宇宙人で､戦闘時にはロックンロールフラワーのような姿に変身する。また、彼女は変身にさらにもう一段階秘密があるというが……？に

木曽川なるし

外見クラス：宇宙麗人
職業クラス：宇宙商人
魂のクラス：宇宙騎士
総じたクラス呼称：脱 OL 初心者企業代表

パワー：1
スキル：1000000
ハート：1
モラル：100000000

防御：1000000　　理性：100000000
存在：1　　根性：14

●**唯美的攻撃**：美しさこそ最強の矛！　いかに非力であろうとも、美は全てを貫き砕く！
○**決闘**：対象一体と戦闘し、他の敵の攻撃、全体攻撃も影響させない。
○**転売**：戦闘終了時、戦闘にかかったターン数分だけ、根性を回復してよい。
○**絶対美**：判定値が理性を超えたなら、対象が宇宙麗人への攻撃を代わりに受ける。

「ちょっとキレイだからって皆がわたしを妬むのよ。だからあんな会社やめてやったわ。独立して新しい会社をおこすの。そのためには元手を得ないとね」

頭に輝くは美の象徴・水仙の花。美しき麗人にして宇宙騎士。その麗しい攻撃は敵の心をも蕩けさせる！　が、非常識なキャラクターばかりのこのセッションではむしろ常識人の部類に入る。そのためか、仲間の行動に突っ込みを入れたり、笑いすぎて（PL が）行動できなくなることもしばし？

ぬらり兵衛（ぬらちゃん）

外見クラス：宇宙富豪
職業クラス：宇宙魔術師
魂のクラス：宇宙妖怪
総じたクラス呼称：宇宙昭和の妖怪

パワー：10000
スキル：10000
ハート：100
モラル：10000

防御：1万　　理性：1万
存在：100万　　根性：14

●**呪文**：対象に宇宙エネルギーを直接ぶつける攻撃。
○**宇宙呪文**：根性3点を消費し、敵全体に対して攻撃を行う。
○**財力**：ボス以外の敵に対してのみ使用可。判定で勝利すれば、相手はセッション終了まで宇宙富豪の手下となる。
○**タタリ**：存在の1／10以上のダメージを受けた際のみ、使用可。対象に同じダメージを与えてよい。

「くっくっく、どこかにちょうどいい下僕はおらぬかのう？」

魔術と財力で政財界を裏で牛耳る『宇宙昭和の妖怪』。もともとは老爺の姿であったが、魔術で若い (女の子の) 肉体を取り戻している。どうやら、今回の敵とは因縁浅からぬ仲のようであるが……？

はちゃめちゃな予言やフラグ立て / 回収など、主に PL のはっちゃけ具合で大活躍をする。

星砕く剣が銀河を薙ぐ時

GM：さて、ではこれで４人そろいました（キャラメイクだけでずいぶん盛り上がったなぁ）。では、そろそろセッションに入ってもよろしいです？

ハーちゃん：いいのではとっ！

なるし：おっけぇっ！

カーベラ：どうぞ～

ぬらちゃん：どぞどぞ～

GM：では……無限に広がる大宇宙！！　生まれくる星もあれば、また消えていく星もあるっ！　そんな中４人はたまたま同じ宙域におりました！

ハーちゃん：きっと今日も戦闘員として借り出されてます。

GM：その時点ではカーベラさんの方がメイド長ですね。

ハーちゃん：『はぅ～』メイド戦闘員としての鳴き声で叫ぶ戦闘員のみなさまがた。

カーベラ：くくく、良い声でなきおるわ……

ハーちゃん：「きゃふんっ！　ああ、やめてくださいガーベラさまぁ」って、いぢめられてます。

GM：（けっこうＢさんもノリノリだなぁ）

ぬらちゃん：「ふぅ、よい下僕はおらぬかえ～♪」と言いながら札束を団扇にして扇いでいます。

なるし：「ターゲットはあれね」美しい髪をかき上げながら金を持っているぬらちゃんをロックオンしてます。（にやり）

ぬらちゃん：「ふっ、我が財産を望むならばくれてやろう。その前に血のションベンがでるまでこき使うがのぅ」（にたぁり）

GM：そんな４人がおりますと、宇宙を突然凄まじいエネルギーが貫いていくっ！

ハーちゃん：「はわっ！？」

GM：ずごぉおおおおおおん！　宇宙だけど音はするのだ！

ハーちゃん:「は、はわわっ、なんですかぁ！？」といいながら、べちっと転ぶ

なるし:爆風にあおられ、髪が宇宙になびきます。

GM：ともかくヤマトの波動砲なみのエネルギーが周辺の空域をなぎ払ったのです！　あっ、ちなみにこの世界では《１万ダメージで小惑星消滅》《１億で惑星消滅》《１兆あれば１星系消滅》です。

　まあ根性という数値を１ｄ10支払えばHPが１のこりますので根性のある住人さえいれば住人のいる星はそうそう消滅しません。星を破壊する前に住人が耐えちゃうわけですよ！　で、今、虚空を貫いたエネルギー波の攻撃力はおよそ１億。惑星を破壊するには十分なものですね。

なるし：「惑星が……」（美しい顔を悲しみにゆがませながら）

ハーちゃん：とにかく、このイデオンソードはいったいなんだろうっ？

GM：４人が見ている前で一つの名もなき惑星がそのエネルギーに飲み込まれて消滅していく！

なるし：ってか髪コゲたやんけ　どないしてくるっ！！

ハーちゃん：「た、たたたたいへんですぅぅ！」

ぬらちゃん：「ふっ……、とうとうユダの福音書に記されし予言の時が来たか……」（意味ありげにニヤリ）

ハーちゃん：なっ、なんか知ってるっ？！

カーベラ：「ぬらり兵衛さま…あれは一体？」

ぬらちゃん：「星砕く剣が銀河を薙ぐ時、４つの光が盾となろう……」

ハーちゃん:すげぇ、なんか凄くかっこいい！？

ヤマトの波動砲

1970年代に放送された『宇宙戦艦ヤマト』に登場する戦艦ヤマトの最大の武装。

　外宇宙航行用の波動エンジンのエネルギーを戦艦の全延長を利用した長大な砲身を利用して加速し射出する。その威力は惑星をも破壊するほどである。

イデオンソード

　1980年に放送された『伝説巨人イデオン』の主役メカ・イデオンが装備する光線兵器、もしくは因果律そのものを切断する摂理の光。

　惑星や宇宙艦隊、敵の最終兵器までありとあらゆるものをまっぷたつにした。

なるし：な　なんだってー！？
ぬらちゃん：「そのもの蒼き宇宙衣をまといて金色の宇宙野に降り立つべし、うしなわれし宇宙との絆をむすび……」
なるし：「(パクりかっ！？)」（美麗な眉をひそめながら）
ぬらちゃん：「……っと、これは別の予言だったのじゃ♪」
なるし：「(予想以上の大物……かしら？)」
ぬらちゃん：「ともかく、ここに４人おるのじゃ！　きっとこれが４つの光なのじゃ！」
ハーちゃん：「カーベラさまぁ、もしかして四人ってぼくたちも含まれてるんですかぁ？」困った顔をして、おねえさまを見上げますが。
カーベラ:現状はただの戦闘員ですからねぇ（笑）。
？？（GM）：「さすがは我らが隊長、すばらしい火力をお持ちだ……」と、謎の声がっ！！
　そして四人の前に何やらヤバゲな一団がザッザッザと足音をそろえて宇宙空間を歩いてやってくるぞっ！
ハーちゃん：「は、はう、たいへんですぅ、急なお客様が多すぎて、おもてなしの準備が……って、きゃう！」また転びます。（どうやらドジメイドアピールらしい）
ぬらちゃん：「む、予言書には、こうも書かれておるぞ！　其の前に立ちふさがりしは暗黒の僕、破壊の権化。しかし４つの光はたやすくこれを砕く……とな！」
GM：うわあ、勝手な予言だ（笑）
ハーちゃん：でも便利だねっ（爆笑）
なるし:さ、さすがは宇宙富豪……底知れぬ（美形ポーズを決めながら）。
GM：しかしその予言がGMの意図とも関係なくちょっとシナリオにかすってびっくりだっ！！
ぬらちゃん：予言者PLですからっ！！
GM：現れたのは鉤十字の徽章をつけた一団！　その数およそ一万！
ハーちゃん：転んだ体勢のまま、その集団を見ます。宇宙ナチスか？！
なるし：（思わず素に戻って）多ッ！　……じゃなくて「ふっ、烏合の衆め……」
GM：さらに背後には深緑色の巨漢がそびえるように立っているっ！　その顔は十字章のマスクに覆われ背には巨大な砲台を背負っているぞっ！！
巨漢（GM）：「ぐおごごごごご」……って、口で言ってる。
ハーちゃん：口でっ！？
なるし：（素に戻って）効果音セルフサービスかよっ！？　ならこっちもセルフサービスで背中に薔薇をしょってやるっ！
カーベラ：ひょっとしてネオナチっぽく軍歌とかもかけてたりっ（笑）
ぬらちゃん：（いきなり敵の雑魚のロールプレイを始めながら）「ハイル、ハイルふれ、ハイルほー、ハイルハイルふれほっほ～♪」（丸大ハンバーグのCM風の軍歌）
カーベラ：それが軍歌かよっ！？
ぬらちゃん：（敵の巨人になって）「大きくなれよぉ～♪」
ハーちゃん：「きゃあああー！？」巨大な腕でわしっと捕まれましたね、それは。で、体が浮いて足がじたばた（笑）。
カーベラ：あ、はーちゃんをいじめると、カーベラはぎらんっと目が怖くなりますよ。
GM：（ごそごそ）ちなみに、その巨漢はこんな人です。

取り出したる参考資料は、ゆでたまご『キン肉マン』

なるし：ちょっ、れおぱっ！？
カーベラ：怪しすぎる！！
ハーちゃん：どこの超人だっ！？（爆笑）
GM：とにかく宇宙に軍靴の響きを立てつつ奇怪なナチスの一団が接近してくるぞ！

ハイリ・ハイリフレ・ハイリホー

1980年代に放送された丸大ハンバーグのCMで流れるメロディー。スイス風の小屋に住む少年少女を巨人が訪問し「大きくなれよぉ～」というイメージ映像が流された。

レオパルドン

漫画『キン肉マン』に登場する超人。登場してすぐに対戦相手のマンモスマンに瞬殺され、あまりのかませキャラクターぶりに人気が沸騰する。
劇中での台詞は以下の通り。「次鋒 レオパルドン行きます！」「グオゴゴゴ」「ギャァー！」

(c). ゆでたまご　集英社

なるし：「待てェーい！　今の砲撃何事か！答えよー！！」と、行く手を遮りますよ！　焼かれた髪の恨みっ。

ハーちゃん：ＧＭＧＭ、さっきの歌からボクは巨漢に捕まれているという解釈をしてますがよろしいでしょうか？

ＧＭ：えー、いやそんな歌うたってないよっ！？　まあ、つかまれてもいいけど（笑）

カーベラ：「…どちらさまですか？」と冷静に。

ＧＭ：「おや、まだ劣等民族が生き残っていたか。フン、宇宙に必要なるは我らのみ」先頭にいたナチ兵士の中の偉そうなの――ブロッケンマンがしゃべります。隊長のレオパルドンはしゃべれないのでっ！

なるし：なるほ……って、今、ブロッケンマンっていいましたよねっ！？

ＧＭ：うん。偉そうなのがブロッケンマン。「我らが総統閣下の命じられた惑星浄化により、我らナチス第三宇宙帝国が！　宇宙唯一の惑星となるのだ！」

ぬらちゃん：「ふっ、万年同盟相手に足を引っ張られて、不利な状態で全面降伏している国が優秀民族とは片腹痛いのじゃ♪」

カーベラ：「あー、変態御一行の入団申し込みですね」と言いながら、レオパルドンに摑まれているはーたんを奪い返しますっ！

ＧＭ：では、カーベラさん、パワーかスキルで判定です。判定は 1d10 振ってスキルにかけ算するんです。

カーベラ：スキル……この場合はどれでしょうか？

ハーちゃん：Ｂさん、特殊能力の「ご奉仕」を使用するといいですよ！　パワーなら１００万ベースでふれますよ。

カーベラ：ありがとう。あ、でも、今回は普通にスキルで振ってみますね。（ころころ）７ですね。

ＧＭ：ではスキル×７の数値を教えてください。

カーベラ：７０００です。

ＧＭ：では、対抗してレオパルドンのスキル１０００で振ってみましょう。（ころころ）出目が１なので、こっちは１０００になりますね。７０００あるそちらの勝ちです！！　レオパルドンは握りしめていたハーちゃん：をカーベラに奪われますよっ！

カーベラ：「コレはこちらの所有物ですので返して頂きますね」

レオパルドン（ＧＭ）：「ギャァーーーーッ」

なるし：えっ、なんで悲鳴を上げるのっ！？

ＧＭ：レオパルドンは「レオパルドン行きます！」「グオゴゴゴ」「ギャァーーッ」しかしゃべれないのだっ！！

なるし：かわいいな。

カーベラ：かわいい。

一同、なぜかほんわかモードに。

ブロッケンマン（ＧＭ）：「ああっ隊長！　おのれ……」怒るブロッケンマン！　レオパルドンはオロオロしている（笑）

カーベラ：「残念ながら変態の入団はお断りしてますのでお引取りくださいませ～」と新聞の勧誘を断るカンジであしらっちゃいます。

ハーちゃん：「はぅ……カーベラさま、ありがとうございますぅ……」

ぬらちゃん：マンモスマンはレオパルドンにひどいことしたよね（´・ω・`）

ハーちゃん：「ノーズフェンシング！」「ギャァーーーーッ」

ぬらちゃん：いっぱいごめんなさいしないといけないよね（´・ω・`）

ハーちゃん：でも、ゴーレムマンよりはましだと思う（笑）

ブロッケンマン（ＧＭ）：「おのれー！　やってしまえ！　この屑どもを浄化しろォォォォ！」というわけで攻撃してきますぞ！

なるし：「受けて立とう！」

ブロッケンマン

ゆでたまごの『キン肉マン』に登場する超人。ラーメンマンに敗北、死亡する。

肉体にナチスの記章である鍵十字が刺青してあったため、一部国家では彼の登場するエピソードが放送されなかった。

アニメ版では、敗北後、手打ちラーメンに加工されるというオチが付いた。

第三帝国

ナチスドイツの別名。神聖ローマ帝国を第一帝国、プロイセン・ドイツ帝国を第二帝国とし、「未来の」という意味も併せ持つ dritte（第３の）帝国を自称した。

SF や大衆小説での悪役として実に大きな人気を誇る。

全面降伏

第一次世界大戦では苛酷とも言える賠償金を要求され、国家国民の生活財政そのものを破綻させられ、第二次世界大戦では南部をのぞく国土のほぼ全てを焦土にされた上、政治機能停止の上分断占領されることとなった。

美麗なる男装の麗人は大宇宙に降り立つや腰より愛剣を抜いた。とたんに周囲の漆黒の宇宙がきらめく星とけむるような薔薇で埋め尽くされるっ！　そう、彼女こそが木曽川なるし！　大宇宙にきらめく美の化身！

カーベラ:「ですよね～」とこちらも戦闘モードに。

メイド服に包まれていたカーベラの肉体が戦闘モードに切り替わるの要する時間はわずか 0.05 秒！　日常生活ユニットである人間体細胞の細胞膜がセルロース質の細胞壁で補強され、亞空間より転移させた鉢植えに自らを納める！　そのプロセスが完了した時！　カーベラは宇宙ロックンロールフラワーへとワープ進化を遂げるのだっ！

ハーちゃん：「はわわっ……！？」ただのメイドはおろおろしてます。

かわいらしい男の娘ハーちゃんはクライマックスで漢の子になる！　……が、今はまだその時ではないらしいっ！！（本人談）

ぬらちゃん:「ふむふむ。さて、こやつらは、『ザコ』であるかの？」

GM：敵は　レオパルドンがゲスト、ブロッケンマン＆宇宙ナチス９９９９人はザコです。

ハーちゃん：ブロッケン含めて雑魚かよっ！

なるし：哀れっ（笑）

カーベラ:所詮ブロッケンマンですからね（苦笑）

GM：あぁ、これはルール用語なんです。敵については『ザコ』、『ゲスト』、『ボス』という分類があります。『ボス』はシナリオに一人だけ。『ゲスト』は中ボスとか洗脳された仲間とかです。それ以外の敵は全部『ザコ』

ぬらちゃん：「では、最初の一手は、ワシが打たせてもらってよいかの？」

GM：行動については PC の中で名前をあいうえお順で発言してってください。順番遅らせはアリですよ～。

ハーちゃん：あいうえお順って事は、カーベラ様→なる→ぬらちゃん→ハーちゃん、かぁ。

GM：ですね。もちろん、機能性を考えて順番を話し合って変えても OK！　単に発言がごちゃごちゃしないようにってだけですから（笑）

ぬらちゃん：まず、ぬらちゃんの範囲攻撃で、敵のうち抵抗に失敗したものをまとめて無力化して、その後残った奴を各個撃破でいかが？

ハーちゃん：ぬらちゃんがどういうことをするのか気になるので、それでいいです～。ボクたちの活躍は主にクライマックスだから……ふふふふふ（笑）

なるし：ぬらちゃんさまの仰せのままに……！「ここいらで未来のクライアントに点数稼ぎも悪くないわ」

GM：では、ぬらちゃんからどぞー

ぬらちゃん：ではっ！　ぬらちゃんの和服の袂から次々に金塊が転がり落ちる！　そしてそのインゴットに押された印は宇宙スイス銀行、純度９９．９９９９９％との鑑定が全てに記されている！！

ぬらちゃん：「宇宙第三帝国ごっこをやめたいひと、このゆびと～まれ！」

○財力（スキル／モラル）　ボス以外の敵に対してのみ使用可。判定で勝利すれば、相手はセッション終了まで宇宙富豪の手下となる。圧倒的な財力で相手を買収するのだ。

ぬらちゃん：攻撃力は 1 億ありますよっ！！

カーベラ：チカラオシダっ！？

なるし：すげぇ！？

カーベラ：星買える経済力ですな！

GM:ではっ！　スキル判定してください～（笑いをこらえながら）

ぬらちゃん：はいっ！（ころころ）5で5億！！

あいうえお順

『無限大宇宙』β版には行動順ルールが存在しない。そこで便宜上、行動順をキャラクター名のあいうえお順にすることで、行動宣言をたやすくする意図でこの発言があった。

当然、PL が望むのであれば、別のやり方でもかまわない。今回は行動順を任意に変更してもよいという設定でこのレギュレーションが提示された。

なるし：ヒィっ。なんて財力なのっ！？

ＧＭ：ぼはぁ！　でも宇宙ナチスのモラルはぁぁぁぁぁ！　１億ぅぅぅぅぅぅぅ！！　耐えれぬ誘惑などぉぉぉぉぉ、無いいいいいいっ！！！　（ころころ）……９！　９億で耐えきった！！

なるし：うおっ、ナチスすげぇぇぇ！！

ＧＭ：で、レオパルドンのモラルは 1000。（ころころ）……出目が２で 2000。失敗。

なるし：あ、そっちは失敗したんだ。

レオパルドン（GM）：「グオゴゴゴゴゴ！」部下を踏み潰しながら来たっ！！

一同大爆笑

ハーちゃん：うわわわわわ（笑）

なるし：腹筋痛いっ！

カーベラ：……っ！！（悶絶して言葉になっていない）

ぬらちゃん：それでいいのか、今回のゲスト！！

なるし：「ちょ、なんかでかいの　でかいのきたあああああ」

レオパルドン（GM）：「……」　レオパルドンが仲間にしてほしそうな顔をしている　仲間にしますか？

カーベラ：はい、いいえ？

ブロッケンマン他（GM）：「隊長ーーー！！？？」

ＧＭ：レオパルドンが仲間になった！

ハーちゃん：うぞーーーー！

ぬらちゃん：「ふっ、これが予言書にあった『天を突くビッグマグナムが黄金の光に包まれ愛を取り戻す。失われた絆とつながり第５の光となる』の一節だったのじゃな……」

ハーちゃん：「す、すごいっ！　知っていたんですか？　こうなることを！」

ぬらちゃん：「ふふっ、ワシは宇宙昭和の妖怪：ぬらり兵衛。この程度の事、朝飯前なのじゃよ♪」

カーベラ：「フフフ、無能な部下がまた一人……」クスクスと笑います……ぷっ、ぶはははははっ！！（こらえきれなかったらしい）

ハーちゃん：微妙だな、次鋒レオパルドン。とりあえず相手がブロッケンマンなら瞬殺できるしいいか。

ＧＭ：とりあえず金塊を浅ましく拾ってるレオパルドン

ハーちゃん：なんというかパルテノンに見えてきた（笑）

ＧＭ：とりあえず、レオパルドンはぬらちゃんの後ろに正座して座ってる。

なるし：かわいいな（ほわわ～ん）

ハーちゃん：やはりかわいかった（笑）。ここはマンモスマンの毒牙にかからぬよう保護してあげよう。

ＧＭ：しかし対理性攻撃に対してだけは宇宙ナチスは強いぜ？

ハーちゃん：みたいだねぇ。

ＧＭ：というわけで、次はカーベラさんですがどうします？

カーベラ：ではええと、とりあえず弱点とか『推理』してみます。

ハーちゃん：おお、流石探偵！

カーベラ：参謀ですのでっ！

ＧＭ：では　宇宙ナチス＆ブロッケンマン　攻撃１万、防御１０、理性１億、存在１万（以上、１万人分のデータ）

ハーちゃん：防御１０か……。ボクの１００兆もいらないなぁ。１０万あれば倒せるじゃんか。

ＧＭ：レオパルドン　攻撃１億、防御１億、理性 1000、存在１億

ぬらちゃん：ナチスのくせに、理性がないとはなげかわしいっ（涙）

ハーちゃん：レオパルトンはまぁしょうがないよね。

なるし：ヒント：「～しか喋れないのだ」

ハーちゃん：なんせセリフ自体ないんだしっ！

カーベラ：あ、ところで宇宙ナチスって 9999 人もいますけど、攻撃した場合全体に攻撃がいきます？

仲間にしてほしそうな顔

コンピューター RPG『ドラゴンクエスト５』で倒した敵が味方になる際に発生するイベント。

ドラゴンの炎に焼かれたり、毒針で刺されたり、自爆魔法で砕け散ったりしても、戦闘終了後、起き上がって仲間にしてほしそうな顔で見つめてくる。

GM：はい、１万人で１匹扱いです。
なるし：トループなんですね。
GM:ですです。なので存在(HP)が１万ですよ。１人１点。
なるし：では【唯美的攻撃】を使って攻撃します。「美しさって罪ね～♪」

●【唯美的攻撃】（ハート×モラル／理性）

なるし：頭の花からビームだしますっ！　私のあまりの美しさに敵はみんなメロメロになるんですよ！
GM：じゃあ、攻撃力はっ？
なるし：（ころころ）……出目が２だから２億かな？
GM：じゃあナチスの方は理性１億で割って……
なるし：２！（笑）
ナチＡとＢ（GM）：「う、美しい……」
なるし：おっけぃ！！　２人ゲット！！
その他ナチ（GM）：「この敗北主義者がっ！！」ばきゅーんばきゅーん。２人死亡！
カーベラ：ちょぉぉぉぉぉっ！？
なるし：な　なんだってえええっ！？……腹いてぇええ（悶絶しながら）
GM：いや、敵を味方にする攻撃じゃなかったし、単なる演出ですよ（笑）
なるし：しかし理屈はわかりましたっ（笑）
ぬらちゃん：「ふぅ、悲しき忠誠心じゃの……。宇宙太平洋戦争が終わった頃の若者たちを思い出すのじゃ……」
GM：では次、ハーちゃんどぞ
ハーちゃん：はーいっと……。「み、味方なのにぃ……なんで、そんな酷いことできるんですかぁ！？　ばかばかばかぁっ！」うぇーんと泣きながらぽかぽかパンチ。つかうのは　……**●浪　漫**
なるし：ちょっ、おまっ！
ハーちゃん:(ころころ)出目が3だから300兆！！
カーベラ：「……。」微笑ましく見ています。
GM：防御だめーじ？（真っ白になりながら）
ハーちゃん：うん、防御。
GM：では、そのぽかぽかぱんちによって宇宙ナチスたちは次々と宇宙の塵と化していくのだった！！
ブロッケンマン（GM）：「ばかなぁぁぁぁ～っ！！！！」一人だけラーメンになるっ！
ハーちゃん：ああ、宇宙の屑（戦闘員）の手で宇宙の屑にっ（笑）
カーベラ：「ハーたんもうやめて！　宇宙ナチスのＨＰはもう０よ！」
なるし:ビターンビターン（手打ち麺パントマイム）
ハーちゃん:で、くすんくすん。泣いてます(笑)。
ぬらちゃん：「悲しみの拳が悪を伐ち、そして真の悪への道を示す……ふっ、こやつ、戦闘員のようで真の悲しみを知る漢であったようじゃな♪」
ハーちゃん：ちょっとメイド服を赤くしてかえってきます。
GM：ちょっとかー？
カーベラ：替えのメイド服をささっと着せて、返り血ふきふき。
ハーちゃん：では、カーベラ様に着せ替えられました。ちょっと嬉しそうにもじもじ。
なるし：「あっ、あの、カーベラさん、あなどういった社員教育をしてらっ……」
GM：そんなわけで宇宙ナチスの脅威は去った！
一同：おぉ～！
GM：レオパルドンが残った！
一同：おぉ～（笑）
ぬらちゃん：「さてそなた、今回の黒幕がいるところまで案内するのじゃ♪」
レオパルドン（GM）：「ぐおごごごご……」宇宙のある一点を指差す。
GM：それは悪名高いナチス星系、第三惑星ベルリンの方角
ハーちゃん：「やっぱり敵はベルリンにあり、なんですね。……でも、ボクたちだけで、

単なる演出

プレイヤーが行った行為と、そしてその結果導き出された結論が同じであれば、その途中、どのようにしてそれが起きたかという問題に関しては、一切がプレイヤーやGMの自由意志に基づく事になる。
「なるしの攻撃で存在が２減少した」という事実が変わらないのであれば、むしろより面白い演出で受けたダメージを印象づけた方が、このゲームのシステム的には好ましい。

●浪漫

P.17参照。宇宙海賊の攻撃手段。ノリノリの演出をして攻撃する。パワー×ハートの攻撃であるため、その両方が高いハーちゃんの攻撃は洒落にならない。

あの有名な次元障壁……ベルリンの壁を突破できるでしょうか？」

なるし：「推し通るしかあるまいよ……」

ＧＭ：勝手なもの作ってるなぁ（笑）

カーベラ：「…臆したのですか？」（いつもと違う雰囲気で）

ハーちゃん：「そ、それは……ぁぅ」しゅんとなる

ＧＭ：ではそこでスキル判定だ！　モラルでもいいよ！　ベルリンについてこっちで用意してる情報を教えよう！

ハーちゃん：では、レオパルドンにベルリンの壁についてって、……あーーーー！？

なるし：どうした？

ハーちゃん：し、しまった、こいつはしゃべれねぇ！

ＧＭ：彼はしゃべれないねぇ（笑）

ハーちゃん：ということは、まさかこんな間抜けな会話なのか！？「レオパルドン様、ベルリンの壁の突破方法についてしりませんか？」

レオパルドン（ぬらちゃん）：「レオパルドンいきます！」

レオパルドン（ＧＭ）：「ぐおっごごごご」

レオパルドン（カーベラ）：「ぎゃー！」

ＧＭ：そんな感じ（爆笑）

ぬらちゃん:「ぎゃーっ！」って！　死んだよ！？　ベルリンの壁に突っ込んで死んだよ！？

カーベラ：あれ、ピンクななにかが……（笑）

ハーちゃん：折角助けたんだからコロスなよ！？

なるし：笑いすぎで行動できん（笑）

ＧＭ:こほんっ。ナチスの悪名高き次元障壁「ベルリンの壁」それは一人の強力な宇宙魔術将校によって作られているという！　そして壁を突破せんとするものを射撃すべく、「魔弾の射手」と異名をとる凄腕のスナイパーが壁と魔術師を守っているという！！

なるし：「……と言う、大変堅牢な次元障壁になっているようですね」

ぬらちゃん：「ふっ、あやつか……。いつまでもこの世にしがみついて生き汚い奴よの……」

なるし:「って知り合いですか。ぬらり兵衛さま？」

ぬらちゃん：「しかし、やつがいるのならば、決着を付けるのはワシの他にはおるまい……。年寄りにはつらい戦いになりそうじゃて」

カーベラ：「……金で？」（ぼそり）

ハーちゃん：「そ、そんなことになってたんですか……！」

ＧＭ：ちなみに現在の宇宙ナチスは、惑星そのものと融合し自我を失った総統閣下の代行としてナチス最強の剣士と呼ばれ、またＳＳ司令としても名をとどろかせた、とある高名なある剣客が司令となっている。実際のボスは単なる惑星である総統ではなく代行と呼ばれる司令官。ＳＳ長官の男だ。

一同：（SS 司令についてはノーリアクション）

ＧＭ：（あれ？　喰いつかなかった）じゃあせっかくだし、ぬらちゃんには宇宙魔術将校の名前だけ教えちゃいましょう！　その名前はグルマルキン・フォン・シュティーゲル大佐だ！

ハーちゃん：グルまる金？

なるし：実在の人物ですか？

ＧＭ：う、しまった……思ったよりマイナー？

ぬらちゃん：「ふっあの女との決着、この場でつけてくれるわ！」

ＧＭ：まあ古くから生きている魔女にしてナチ将校ですよ。

ぬらちゃん：ブラクラの作者の書いた漫画に出てくる SS 将校で女魔術師なのですにゃ。

ＧＭ：さて、ともあれ、そんなわけでベルリンの壁を破壊するにはその二人を倒し、そして惑星と融合してる総統をなんとかせねばなりません。そうせぬかぎり、いろんなナチが次々と襲ってくるかもしれないのだ！！

なるし：「惑星と融合か……どうしたものか」（チラチラとハーちゃんの方を見るなるし）

ハーちゃん：「は、はう、な、なんでしょうか」

ベルリンの壁

第二次大戦後、東西両陣営に分割統治されることとなったベルリン市の東西境界線に建てられた壁。

なおベルリンは東ドイツ領内にあり、西ベルリンは西ドイツの飛び地領土である。決して乗り越えられないものの象徴であったが、1989 年に破壊された。

グルマルキン

『ブラック・ラグーン』で有名な広江礼威の漫画『翡翠峡奇譚』に登場するナチス親衛隊隊長にして魔女。同作品においてヒロイン以上の人気を誇った。

なお、近年、デブの少佐率いる某ナチの残党に再就職を試みたが「別のナチを当たりたまえ」と、断られてしまっている。

なるし：（ニコっと笑ってサムズアップ）
ハーちゃん：「どこまで知ってるんですかーーー！？」がびーん
ぬらちゃん：「あやつはワシが命に代えても倒す……。そなたらは、巨悪を討つのじゃ。そなたら若き光が進むべき道を拓くのが、わしら年寄りの仕事なのじゃよ」
ハーちゃん:「そ、そんな、命にかえてなんて！　だめですよっ、生き延びてはじめて勝利なんですからぁ」
カーベラ：「キャプテン・ハー…ゲフンゲフン、ええと、穏便に済ませたいのでしたら報道惑星まで行ってきてあることない事暴露するというのは？　社会的に抹殺できますが」
ハーちゃん：「そうするとヤケになったときが怖いです」かっくんと肩をおとして。
カーベラ：「そうなったらそうなったで楽しいじゃないですか」不敵ににやりと笑ってみせます。
ぬらちゃん：「さて、征くかの。宇宙第三帝国の亡霊との決着に！」
GM：ではベルリンに向かいますか？
ハーちゃん:はーい、とすると……足がいるな。仕方がない、正体も知られているようだし……ここはひとつ見得をきっていこうか！
なるし：クルー?!

どこまで知ってる

プレイヤーが知っている情報をキャラクターが知っているとは限らない。しかし、プレイヤーがわざと愚かに振る舞うというのも苦しい。

結局、ノリが重視されるセッションでは話を前に進めるのに有益であればその場の勢いで知っていることにしても許される場合が……あるよね？
（卓内でのコンセンサスがとれいている場合に限ります）

血戦！　ベルリンの壁！

ドイツ星系第３惑星ベルリン。その衛星フォン・ブラウン基地ではベルリンに超高速で肉薄する一隻の宇宙船の存在をタキオン・レーダーで捉えていた。宇宙風に大きくはためく海賊旗にはドクロと鎌。まるで惑星上の海を航行するために作られたような船体は文字通りエーテルの大海原を船首で切り裂く！　そう、これぞ宇宙海賊キャプテン・ハーデスの乗艦インフェルシア号の勇姿だ！

そして松本メーター輝く艦橋には４つ、いや５つの影が！

カーベラ:「イェーーー！ノリノリですわぁーっ！おやびーん！」
ハーちゃん改めハーデス：ばさばさ（裏返したメイド服が､マントとなって風にはためく）
カーベラ：「ステキ…☆」あ、今は鉢植えモードですので。ロックンロールフラワーですね。
なるし：「誰だよこいつらーっ！？　いくら何でも変わりすぎだろーっ！？」
ぬらちゃん：「若さはいいのぅ」
GM：目の前に悪名高き次元障壁「ベルリンの壁」が迫る！
ハーデス：「でやがったな？　無法無頼も堅物も、なんびとたりともとおさねぇ、なんとも無粋な壁畜生が！」
GM：そんな一行に対して……

キュン、キュン、キュン、と多角的に弾道を描きながら一発の銃弾が船に迫る！！

ぬらちゃん：「ふっ、きよったな？」
ハーデス：「インフェルシア号！　緊急回頭！」
カーベラ：「サー！ですわん！」
GM：弾丸は船の装甲の隙間を正確に貫き、船内の一人に襲い掛かる！　というわけで1d5のアイウエオ順で誰に行くか決めますよ～。５ならレオパルドン！！（ころころ）……１ですね。
なるし：鉢植えぇぇええ！？
GM：カーベラさんに正確に銃弾がっ！
カーベラ：あらあら。（余裕そうに）
GM：ダメージは……（ころころ）７０００万

ダメージですね。

カーベラ：えっ！？

ＧＭ：防御で割ってください

なるし：でけぇっ！？

カーベラ：防御ってどう出すんですか？　たとえば防御が１万だと６９９９万ダメージですか？

ＧＭ：いえいえ。割り算するんです。防御が１万なら､割り算なので 7000 通ります～。

カーベラ：あ、そかそか、では、防御１０００なので７万です～

ハーデス：「カーベラっ！」後ろに飛んでいこうとする相棒をむんずと掴んで肩にむぎゅ。

カーベラ：「あんっ☆」……って、それでも存在がなくなっちゃいましたよっ？

ＧＭ：存在が０になっちゃうなら、根性１ｄ10 消耗することでのこり存在を１にして復活できます。

カーベラ:はい～…（ころころ）って､6がでたっ！？

ＧＭ：では６消費

カーベラ：ギリギリジンジン、ギリギリギリジンジンジン♪

ぬらちゃん：存在値が～ギリギリだ～♪

ＧＭ：何とか大丈夫ですね。存在を１にするのに必要な根性が、今ある根性を超えてしまったら無効なので気をつけてくださいね。

ハーデス：「やいやいやいやい！　随分手洗い歓迎じゃねぇか？　ご丁寧にも強ぇやつをぶつけてくるたぁよぉ！」

敬愛するメイド長……そして信頼する相棒を撃たれたキャプテン・ハーデスは吼えるっ！

ハーデス：「だが、相手が違うぜ？　ナチスの旦那ぁ」びっ、と自分を指差し「この船の主は俺……宇宙海賊ハーデス、冥王キャプテンハーデスよ！」

カーベラ：「ハー様……う、うちもうあかんみたい……でも最後にハー様の腕の中で……」すりすり

なるし：「はーい　タンカこっちですよー」

ハーデス：「手下やお客をいくら攻撃したってぇ、痛くも痒くもねぇんだよ！」ニヤリと１４歳の少年がワイルドな笑みを浮かべ……つつ、くるくると包帯をまいて、タンカにそっと寝かせます。優しいのやら、優しくないのやら（笑）。

カーベラ：「どちらでもし・あ・わ・せ・☆」

グルマルキン（GM）：「我らが星に近づく愚かものめ。消滅しろ」　ヴンっと空間がゆがみ、船の舳先に将校マント姿の魔女が現れる。

ぬらちゃん：「きよったのぅ、魔女め」

グルマルキン（GM）：「リップヴァーン、このまま援護を頼む」　さっと手を指揮形にしつつ呪文詠唱。ちなみにグルマルキンとリップヴァーンはゲストです。

ハーデス：「はっ……わかってねぇ、わかってねえな？　この星に俺たちはただ近づいたわけじゃあねぇ……俺はなぁ、この星を掃除しにきたんだよ！　冥土の土産になぁ！」

くるくると宇宙モップを回転させて、両手で力強く構えるメイド少女（おとこのこ）はーちゃん、いや、宇宙海賊キャプテン・ハーデス！

カーベラ：「す・て・き☆」ハート目で痺れています（笑）

グルマルキン（GM）：「愚かな小虫がよく吠える……あとで水槽に入れて飼ってやろう」一応褒め言葉らしい。

カーベラ：「あ、すいません水耕栽培はキライなんですが」（笑）

宇宙魔弾の射手を引き連れ現れた宇宙魔女グルマルキン！　その存在はあまりに圧倒的だった。だが若きキャプテンは一歩も引かずに立ち向かう！　なぜ立ち向かう、キャプテン・ハーデス！？　この世には曲

リップヴァーン

平野耕太の漫画『HELLSING』に登場する女性吸血鬼。通称『魔弾の射手』。マスケット銃から発射した弾丸を自在に操る程度の能力を持つ。

名前の由来はアメリカ版浦島太郎『リップ･ヴァン･ウィンクル』である。

フラグ

元々はプログラム用語。特定のイベントの前提条件を成立させることをflag(旗) を立てると言ったことに由来する。

現在の用法としては伏線の同義語として用いられ、その後の典型的展開に応じて「死亡フラグ」「恋愛フラグ」などと呼称される。

死亡フラグ

上記フラグの典型例。

ドラマツルギー上、主要キャラクターが死亡する際にそのキャラクターの死を強く印象づけるために行われた演出の総称。しかし今日では類型化されすぎ、一種のお約束と化しているきらいがある。

「この戦争が終わったら結婚するんだ」

「ここは俺に任せて先にゆけ」

等の用例がある。

げて通れぬ漢の路があるから！

だが、幾星霜を生き抜いた老獪なる魔女は若きヒーローにとってあまりに危険な敵！

――と、その時だった！！

ぬらちゃん：「魔女、そして魔弾の……。時代は変わったのじゃ。若い者のために、わしらは道を譲るべきときが来たのじゃ」

ハーデス：おお、ぬらちゃんシリアス！？

ぬらちゃん：「そなたらはベルリンの壁を目指せ！　フォースがそなたらとともにあらん事を！」そう言って船から飛び降りて宇宙空間に雄々しく立ちますにゃっ！

ハーデス：「じいさん！？」

俺に任せて先にいけイベント発生！！

グルマルキン（GM）：「……兵衛か。生き汚い老人め！！」

ぬらちゃん：「それはそなたも同じ事じゃの。魔女め！」

カーベラ：燃ゆるっ！！

なるし：「そんな、将来のパトロンがっ！？」飛び降りて参戦しようとしますよっ！！（笑）

ハーデス：「じいさんっ……あんた、まだ逝っちゃだめだ。まだまだ俺たちガキにゃあ、じいさんの小言がねぇとやってけねぇんだよ！」

カーベラ：「ハー様…行きましょう！　あのお方の意思を無駄にしてはいけません！！」

なるし：「くっ……兵衛さまっ！」悲しみをこらえて振り払った涙がきらきらと輝いて宇宙に流れますっ！！（笑）

ハーデス：「ああ……じいさん、いいな？　ここで死ぬなよ！　死んだらどこまでもぶん殴りにいくからなぁ！　――インフェルシア号！！　全速前身！　目指すはあのクソッタレな壁だぁ！」

カーベラ：「インフェルシア、超次元エンジン全開！全速前進！！」

★宇宙昭和の妖怪 vs 宇宙最後の魔女

ＧＭ：では、グルマルキン VS 兵衛、リップヴァーン VS その他　となります！

ぬらちゃん：「死なぬよ……かっ。魔女ごときにおくれを取るワシと思うたか？」

グルマルキン（GM）：「愚かな……肉体を入れ替えた貴様が、未だ全てを維持している私に勝てるつもりか？」

ハーデス：みずから**死亡フラグ**を作ってる気もしないでもないがっ！

ぬらちゃん:いや、ここは、派手に相打ちして、クライマックスで根性使って再登場とかって、美味しくない？

ハーデス：いろいろとおいしい！

ＧＭ：では……

まずはグルマルキン VS ぬらちゃん

ぬらちゃん：では、こほん……

―― ２人の最強の魔術師の戦いは無音の中で行われていた！

両者とも、一歩も動かず、ただ、双方の放つ呪符が宇宙空間を乱舞し、そして互いに迎撃し合う。

あるものは炎と化し、あるものは雷撃となり、あるものは怒濤の水流となる。

が、転生を一度してしまっているぬらり兵衛は莫大な魔力を既に消耗しているも同然！！

グルマルキン（GM）：「ククク、がんばったがどうやらそれが貴様の限界らしいな」

ぬらちゃん：ついにグルマルキンの呪符はぬらり兵衛の周囲に六芒星を描く配置を完成させる！　「うむ、頃合いじゃな……これで、あの若者たちを巻き込まずに、我が奥義を使えるというものじゃよ」

グルマルキン（GM）：「なにぃ！？」（爆笑）

ぬらちゃん：「ふふっ、ともに去ろうぞ！　魔女よ！」

○宇宙呪文（ー／ー）　根性３点を消費し、敵全体に対して攻撃を行う。惑星や物理法則を意図するままに操り天変地異を起こす。

グルマルキン（GM）：「なっ、や、やめろ貴様っ！　正気かぁっ！！」

ぬらちゃん：ぬらちゃんを包囲した呪符が瞬間的に反転！　ぬらちゃんの生命力を吸い付くし、膨大な爆発エネルギーに変換して周囲の宙域を席巻する！！

「これぞ、我が最期の秘術……『**宇宙HIROSHIMA １９４５**』じゃ！！」

一同、盛大に吹き出す。

カーベラ：ちょっ！？

GM：いいのかっ？　いろいろとっ！？

なるし：「もうっ、らめっ、腹筋っ……」（びくんびくん）

ぬらちゃん：「過去に縛られた者である、ワシやそなたは、次の世代に残ってはいけないのじゃ。この禁呪とともに、ワシとそなたは永遠へと去るのじゃ！！」暗黒の光が周囲を照らし尽くし……

グルマルキン（GM）：「なっ！　貴様ぁぁぁーーーーっ！！」必死に逃げ出そうとするが……

ぬらちゃん：「無駄じゃよ」いつの間にか放たれていた呪符がグルマルキンにまとわりつき逃げ出す事を許さない！

ぬらちゃん：それが……、稀代の魔女と、妖怪と呼ばれた魔術師の最期の姿だった……

――そしてその頃のブリッジ

ハーデス：「（はっ！）じいさん……？」振り返った瞬間、まばゆい光を目にするわけですねっ？！

GM：そして宇宙には巨大なキノコ雲が……それと同時に消滅する「ベルリンの壁」！！！

リップヴァーン（GM）：「なっ、か、壁が……っ！！」

ぬらちゃん：（さらに台詞をかぶせるように）そして、ブリッジに残された黄金のインゴットがパキン！　と割れてしまうのです！

GM：えええーーーー！？

ハーデス：「……ばっ……かやろおおおおおおっ！　うあああああああああああああっ！」

なるし：「レオ……レオパルドンの世話は……誰がするんですか……っ！！」

レオパルドン（ハーデス）：「レオパルドンいきます！」と、なるに応える

レオパルドン（GM）：「ギャァーーーッ！！」

GM：（っと、ちょっと時間が……巻いていこう）さて、今から一気に突入すれば、リップヴァーンは置いてけぼりで惑星にいけるよ！！

ハーデス：ではええとみんな、というかＧＭ。そのままの勢いで船でリップバーンを串刺しにしていい？

GM：OK、許可……って、なるし、どうしたの？

なるし：すいませっ、ちょっと、腹筋痛くてっ（悶絶中）

ハーデス：「じいさんが残してくれたチャンス……欠片も無駄にしねぇぇぇぇっ！　船首モップ展開！　ドリルラムいけぇぇぇぇぇぇ！」

リップヴァーン（GM）：「そんな壁が……ぐぼっ」あっけに取られてる間にドリルラムにあっさりと貫かれてるリップヴァーン

ハーデス：船首のモップがぐるぐると毛を渦巻かせ、その繊維がねじれてドリルになります！

そして、モップであるからこそ、そのラムは貫いた相手の血液やエネルギーを吸い取ってしまうのだ！

いいのか　いろいろと

よくありません。不謹慎ネタは自重しましょう。

巻いていこう

「時間を巻く」というのは、本来、演劇用語。諸々の事情により上演時間が短くなった際に演技時間を短縮し時間に間に合わせる演技技術を指す。

TV ショーなどで使用されるようになり、一般にも広まるようになった。

TRPG では、終了時間に間に合いそうにないときなどに、物語展開上特に重要でない演出などを短縮する事を指す。

ヒムラー

本名ハインリヒ・ヒムラー。ナチス親衛隊全国指導者。親衛隊・ドイツ警察統括者であった。

いわゆるホロコーストの実行者。敗戦間際に単独講和に向かい全役職を解任される。後に捕虜収容所内で取調中に自殺。

緋村剣心

和月伸宏作『るろうに剣心』の主人公。

明治維新期に人斬りとして活躍したが、争いごとを好まぬ性格のためその職を辞し、不殺生を誓い刃と峰が逆につけられた「逆刃刀」を手に諸国を放浪、後に東京の神谷道場の食客となった。

天翔龍閃

緋村剣心の用いる『飛天御剣流』の奥義。神速の抜刀術とそれを止めても隙無く襲いかかる２撃目の２段構えの抜き打ち。

使用すると真空を発生させるらしい。

リップヴァーン（GM）：「そん……なっ、また他のナチに……っ」 そのまま吸い尽くされて塵になってしまう

ハーデス：「じいさんが待ってるぜぇ……逝けぇえええええええええええ！」

ＧＭ：さてではいよいよベルリンの大気圏に近づいた。

——しかし！！！！

一人の男が惑星からジャンプし、
近づく海賊船を一閃するっ！！

奥義・天翔龍閃（あまかけるりゅうのひらめき）！！

ぬらちゃん：ちょ、なんという最強の剣客！？

なるし：バットウサーイ！？

ＧＭ： ずばぁぁぁっ！！！ と､宇宙船に（ころころ）……１兆ダメージ！

ハーデス：「はっ……とうとうツラ見せやがったなっ！？」攻撃が全く見えずに、気がついたら船が真っ二つにされてる感じかな（笑）

ＧＭ：そう、そこに現れたのは——ＳＳ長官にして宇宙最強の剣士の一人ヒムラー剣心！！

なるし：誰が上手いことをいえと！？（机に突っ伏してぷるぷる）

カーベラ：うまい！

ハーデス：納得した！ 実に！

ＧＭ：またの名を人斬り抜刀斎

ハーデス：そのまんまですね（笑）「ナチスの親玉さんよぉ……白兵戦がお望みかい？」

ヒムラー（GM）：「ふう……やるものでござる。こうも早く強力な敵勢力が現れるとは……」

ハーデス:宇宙船も俺の一部みたいなもんだし、これは俺がくらったものとして処理したほうがいいのかな？

ＧＭ：特に能力ではない演出なので、ご自由にどうぞ。

ヒムラー（GM）：「しかし惜しい。どうでござるか、その力。天下太平のため、拙者と総統のために使っては」剣を鞘に戻しつつかたりかけますよ？

ハーデス：「ふ……」

圧倒的な剣技をみせつけられてなお、獰猛に笑ってみせる漢・ハーデス！

ハーデス：「ふふふ……あはははははははははは！！ おいおい、笑えねぇ相談だなぁ？ 天下御免の無法者、アウトローになれても犬にゃならねぇ無頼の宇宙海賊に、そんなことを言ってどうするよ？」

ヒムラー（GM）：ふむ？

ハーデス：「天下泰平なんざぁ、宇宙に住んでるてめぇらが勝手に平和にくらしてりゃいい、努力なんてもんは、一人一人がするもんだ、間違っても……お前からもらいてぇなんて、誰も思ってねえんだよ！」

ヒムラー（GM）：「では。拙者の刀の錆となってもらうしかござらんな」 静かに、しかし凍りつくような声で３人＋レオパルドンを見据えて言う。

レオパルドン（GM）：「ギャアーッ！」 ハーデスの後ろで震えてるぞ（笑）

カーベラ：レオぽんおいしいなぁ（笑）

なるし：「戦うと言うのなら望むところ。あの人の分まで やらせてもらいましょう……」ぬらちゃんのインゴットのかけらを手に剣を構えます。

ヒムラー（GM）：「……先ほどの一撃は峰打ち。次は手加減せぬ」 すらぁっと剣を抜き放って構える。

ハーデス：「俺の船ぶったぎっておきながら、峰うちはねぇだ……それはっ？！」冷や汗をだらだら流しましょうか？

カーベラ：逆刃？

ヒムラー（GM）：「不殺の誓い、今は捨てさせ

ていただくでござる」 刃の方を向ける。

ハーデス：「……はっ、怖くねぇな。信念を棄てた男なんかよ……じいさんの足元にもおよばねぇんだよ！」

ＧＭ：では、戦闘に入る？

ハーデス：俺はＯＫ！

なるし：オーライ！

カーベラ：どうぞ～！

決戦！　最強の剣士！

ＧＭ：では、カーベラさんからどぞー

カーベラ：先に聞いときますけど、怪人化は１ターンかかえります？

ＧＭ：いえ、行動は不要です。宣言したらすぐ発動ですよー。オルフェノクの変身みたいな感じで発動します。

カーベラ：了解しました。じゃセリフと同時にビオランテのような怪人化＆攻撃で。

ロックンロールフラワーから、さらに蔓を伸ばし、天をつくような植物怪獣の姿となったカーベラは吼える！

カーベラ：「残念、貴方負けましたわね。己の信念に勝てぬ男が我が主に勝てると思いましたかッ！？」

ヒムラー（GM）：「……植木の分際で言ってくれるでござるなっ」 防御姿勢

カーベラ：怪人化の姿はビオランテみたいなカンジでっ！　で暴露攻撃を～

しかし、カーベラのダイス目はふるわず、出目は１のみ。１億の攻撃力を１０万の理性で防がれ、ダメージは１０００にとどまった！

ヒムラー（GM）：「不殺の誓い、か。しかし拙者、総統閣下のためなら全てを捨てて見せる！！」

なるし：「あの人の残したもの、ちゃんと使ってみせるわ」割れた金塊を装飾にして美しさに磨きをかけます　ので　**●唯美的攻撃**に根性使ってふりたししますっ！！

ぬらちゃん：おぉ～、ナイス設定拾い！

この人についてゆくと決めた……。その人の残した黄金の輝きをその剣に乗せる！

なるし：ええと、10 億です。

ＧＭ：では 10000 ダメージですね、了解。

ヒムラー（GM）：「美しい……なれど、その美しさ、我らがゲルマンの血にあらねば不浄のもの！！」

ハーデス：「冥土猛怖剣（めいどもっぷけん）！」くるくるくるっとモップを回転させて、両手でガシッと構え上に向けて掲げる。すると……毛がずおおおおっと伸びて、月に届かんばかりの巨大な刀の形になって固定される。

カーベラ：「あ、あれは…！！」

ハーデス：「俺はてめぇとは違う……俺が信じる、俺を信じる！　じいさん、あんたが教えてくれたことだ！　**斬漢刀（ざんかんとう）**！」

キャプテン・ハーデスが巨大な剣となったモップを振り下ろす！　そのダメージは実に２００兆！！　しかしっ！？

ヒムラー（GM）：「……ゲルマン御剣流**秘奥義！　夢想転生！！！！！**」

なるし：なっ、なんだってーっ！？

ＧＭ：根性を消費して宇宙幽霊の能力**○霊体**を発動！！　持ってる根性が限られてるのでけっこう痛いですが**攻撃無効化ー**！

ハーデス：「そんな！？　い、今のは俺の最強

オルフェノク

特撮番組『仮面ライダー５５５』に登場する怪人種族。人類の進化系とされ、一度死んだ人間が他の生物の特徴を併せ持つ姿への変身能力を得て復活した存在。

ギリシャの黄泉がえり神話のオルフェウス、旧約聖書で死なずに天にあげられたとされるエノクを合成して作られた語である。

○霊体

根性２点を消費することで相手の対防御攻撃を無効化する。絶大な防御力を持つが、対理性攻撃には効果を発揮しない。

の技だった……それが……っ、通じないのか！？　ヤツと俺にはそれほどの力の差が……！」

ＧＭ：ハーデスの剣がヒムラーを通り抜ける！　そして、ハーデスのモップの剣が全て一瞬にして根元から切り取られている！！

ハーデス：なっ、なにをしやがった！？

ＧＭ：目の前でヒムラーが、何か毛の房のようなもので草履の埃をはたいている。

ヒムラー（GM）：「こいつは靴ブラシにちょうどいい。いかなる時も身だしなみには気を使う」そして、すれ違いざまに攻撃を仕掛けてきます。対象はハーデス、ダメージは……２０兆！！

ハーデス：やばい、俺の弱点はＨＰが１になると逃走することなんだ！　つまり復活した瞬間に……「俺たちは仕えるものを間違った」「今は知略の時代じゃない！力の時代なんだ！」「うわぁー！」ってなる！（汗）

切られたダメージ自体は根性を消費することでなんとか耐えきれる。けれども、○**逃げ足**のせいでHPが1になった場合、ハーデスは逃げ出してしまうのである！　これは戦線崩壊の大ピンチ！

ハーデス：「そ、それっ、俺の髪～！？」

ＧＭ：ハーデスを居合いで袈裟斬りにして、さらに切り落とした髪で宇宙わらじの泥をはらうヒムラー！！　すでに彼のしていることを見た時、ハーデスは斬られていたのだ！

ハーデス：切られてばったりと倒れふし……

ぬらちゃん：（割り込むように）いえ、ハーデスの身体には傷一つついていません！！「やれやれ、おとなしく寝てもおられんようじゃの……」

絶体絶命のピンチに、彼らを力づけるかのような声が響く……、それは……死んだはずの……

ぬらちゃん：ざっくりと切られたのは……間に割って入ったぬらちゃんがかざした黄金のインゴットだったからなのです！

ハーデス：なんとおおおお！？

ヒムラー（GM）：「何奴っ！！」

一同:また、またか、またインゴットか！（爆笑）

ＧＭ：でもダメージは受けといてね。

ぬらちゃん：当然、存在はマイナスになってますから根性で耐えます。

ハーデス:髪を護ってくれたからありがたいっ！

カーベラ：恐るべし金の力っ！

なるし：金は力じゃ　金は全てじゃ

ぬらちゃん：根性！（ころころ）って、出目は９っ！？　残り根性は２！

ＧＭ：おわ

ハーデス：９も消費した！？　すげぇ、まさに命をかけてる！「じぃ……さん……ばっか……やろぉ……生きてたら、もっとはやっ……ぐすっ……うわあああん！」ひしっと抱きついて、泣き虫な冥土さんのときのように泣く

カーベラ:ぢとーっ……（かなりうらやましい）

ぬらちゃん：「ならば、戦え……おまえは、強くなったのじゃろう？」

ハーデス：「うん」ぐいっと目を拭います。

なるし：「おかえり……なさい、ぬらり兵衛さま……」きらきらと涙を飛ばしています。

ヒムラー（GM）：「虫が一匹増えたようでござるな……」ざり（なぜか宇宙で砂利を踏む音）

ついに最終決戦を前に、戦士達がそろい踏みした！　敵は最強の剣士！　しかも、ダメージ無効化の力まで備えている強敵！　一体どのように対峙すればいいのかっ！？

ＧＭ：さあ、では次ターン

カーベラ：今、思いついたんですが攻撃力１億

HPが1になると逃走

このテストプレイの時点では○**逃げ足**を持っているものは、存在が１になると、戦意を喪失して逃げ出してしまうというルールが存在していた。

リプレイでは、ストーリーのギミックになっていたため、そのままの形で収録している。

砂利を踏む音

宇宙空間でも旗がたなびくし、喋ることも、そもそも平気で活動することも可能なこのゲーム、格好がいいなら存在しない砂利を踏んだ音を立てるくらい当たり前なのだ。

で惑星壊せるんですよね？　もし、今ベルリンを攻撃して、拠点ごと部下を失った組織はどうなります？

GM：イベント手順としてヒムラーを倒さないとベルリンはこわせません。

星への攻撃は可能ですが、その星に強い敵がいれば、防がれてしまいます。星への直接攻撃をしたい場合には、手順としてその前に立ちふさがる敵を蹴散らす必要があるのです。

カーベラ：あ、なるほど。……うーん、組織は総帥にしたがってますが、トップはＳＳ長官で従ってるのでしょうか？

GM：まあとりあえず代行だしね。総統閣下はシンボル的存在ですよ。

カーベラ：わかりました〜。ではふつーに。

カーベラの鞭のようなツタがヒムラーを襲い、そしてその間隙をつくようにして、なるしが麗しき剣を振るう！！　だが、それぞれダメージを算出する前にヒムラーは○**幽体**を使用してダメージを打ち消してしまう！！

カーベラ：ダメージが与えられないなぁ。

なるし：ほんとに。

GM：まぁ、ダメージを打ち消すのに根性を使っちゃってますからね。

ぬらちゃん：「それでも、決して無駄ではないのじゃ。おのおの自分に出来る最大の力を叩き込むのみなのじゃよ！　右にマヒャド、左にメラゾーマ……」

ハーデス：うひゃあ！？

なるし：メドロっ！？

ハーデス：「その魔法はまさかっ！」

カーベラ：「聞いたことがありますわ…あれは究極の禁断の魔法…！」

ぬらちゃん：いけっ、メドローアっ！」二つのエネルギーを対消滅させて光の矢を放ちます！　●**呪文**をくらえっ！（ころころ）６億点どうぞ！

ヒムラー（GM）：「ばかなっ！　この魔法を使えるものはすでにっ！」慌てて回避しようとするが……だめだっ！　３万ダメージっ！！

ぬらちゃん：「つかえるものは魔女しかいなかったはず……じゃろ？　今や、ワシが魔女じゃ！」

ヒムラー（GM）：「なっ……まさかグルマルキンを吸収したというのでござるかっ！……バ、バケモノめっ！」

ぬらちゃん：立つのじゃ、ハーデス。そなたのために奴らが道備えをしてくれたのじゃぞ？　今、牙をむかずどうするのじゃ？

そう、カーベラとなるしの攻撃は無駄ではなかった！　二人の攻撃をかわすためにヒムラーは根性を使い果たしてしまったのだ！

ハーデス：「じいさん……ねえちゃん……なる……みんな……みんなが戦ってるんだ！　俺がいつまでもめそめそしてちゃいけねぇよな！」

ハーデスは立ち上がる！　毛を切り裂かれ、既に剣として使えなくなってしまったモップを構え、天に吼えてみせる！　そう、心が折れない限り！！

ハーデス：「来い！　レオパルドン！」

レオパルドン（ぬらちゃん）：「レオパルドン、行きます！」

なるし：合体クルー！？

ハーデス：「今、お前が必要なんだ！　いくぜ無敵砲台！　**Ｇ（ギャラクシー）レオパルド・デストロイ！**」

カーベラ：想像を絶しているっ！！

メドローア

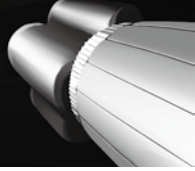
『ドラゴンクエスト-ダイの大冒険』に登場する呪文の最終奥義。炎属性のメラ系呪文と氷属性のヒャド系呪文を同時に発生させ対消滅させることで極大な攻撃力を産む。

劇中ではマトリフとポップの２名しか用いることが出来なかった。

攻撃タイプについて

ヒムラーの○霊体が根性を消費するものであることを知ったプレイヤー達はハーデスの攻撃前にヒムラーの根性を使い切らせる戦術を選択した。

しかし、このパーティーにおいてハーデス以外は対理性攻撃しか持っていない。今回、妥当な対防御演出を行うという形でパワーの数値分の対防御攻撃が出来るとの措置が執られた。



レオパルドンの砲塔に飛び乗ったハーデスは自分の魂であるモップをその主砲に装填した！　レオパルドンも吼える！　正義のために！　明日のために！

ぬらちゃん：「くじかれし思い立ち上がりし時、天を貫く巨砲は悪を討つ真の剣となる……！　今まさに、予言の最終章が実現しようとしているのじゃ！」

ハーデス：収束された無敵宇宙ビームが、ヒムラーにとんでいきます。（ころころ）９！　うーん……ここは、必殺技ということで根性で１０にしてしまえ！

ヒムラー（GM）：「愚かな……実体攻撃である以上、拙者にそのような攻撃は無効」

だがすでに攻撃回避に根性を使い切ってしまっていたヒムラーにハーデスの一撃をかわすだけの力は残されていなかった！

ヒムラー（GM）：「な……ばかなっ！　何ゆえっ！　か、体が……っ！」

ハーデス：3,000,000,000,000,000 ダメージ！（３０００兆）

なるし：３０００兆！？

ぬらちゃん：「創世の光じゃ……！！！」

ヒムラー（GM）：「そんなっ、そんなっ、宇宙の剣聖と呼ばれた拙者がぁあああああああああああっ！！！」迫るビームに取り乱すヒムラー！！

ハーデス：「俺は宇宙海賊、冥王……ハーデスだ！　冥土の土産に教えてやる、お前が過去の亡霊であり、死者であるというなら……それを裁くのが、冥土王の仕事だぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁあっ！」

ハーデス：「綺麗に掃除されな！　ヒムラーさんよぉっ！」

GM：３０００兆を１０万で割ってヒムラーが受けたダメージは３００億！！　凄まじいビームに蒸発するようにして消滅するヒムラー！！

ヒムラー(GM):「だ､第三帝国に栄光あ……(じゅっ)」

ぬらちゃん：「わしら亡霊に、もはや栄光など戻らんよ。新しい命に新たな栄光を譲り、彼らが輝かしい未来を築く礎となるべきなのじゃ……」

なるし：「全部終わるのね……！」

GM：貫いたビームはそのまま背後にあった惑星ベルリンを貫く！！　まだ 300 億残ってるんだから惑星一個滅ぼして十分おつりが来ますよ！

ハーデス:「さあ……総統､目をさましな……『おはようございますぅ♪』の時間だ」

ヒムラーを蒸発させた光は惑星ベルリンを貫く！　そして惑星のコアを前にするハーデス。

GM：惑星の核には、ちかちか光るコンピューターらしきものが転がってるだけだ。すでに総統の人格が残されているかどうかもあやしい。

ハーデス：「ああ……そういうことか。空しいもんだぜ……幻影に踊らされたのかよ、この星は……」

そしてぐしゃりと踏みつぶされた中央演算器。そのコアとなっていたのは銃痕のうがたれた一つの頭蓋骨……。なんの霊力も残存思念もないただのふるびた頭蓋骨だった。それこそが全ての元凶。……『亡霊』に力など無い。結局のところ世界に混乱をもたらそうとしていたのは……。

ハーデス：「悪い宇宙海賊が、総統を破壊した……この星の連中にとっては、そのほうがいい。宗教くせぇもんだが、それが明日の活力になるんならな」

過去の亡霊に栄光を仮託していたのも人間。そして、これからの未来を紡いでゆくのも人間。

ならば、その人間が明日を自分の力で生きる力になるために。宇宙海賊は自ら汚名を選んだ。それこそが漢の道だから！

さよならは唐突に

カーベラ：（フフ…泣き虫坊やがいっぱしの漢になったわね……ウチはもう……）気付かれないようにその場から退場します～。

ハーデス：「墓ぐらい、つくってやるかな……よし、いくぜ、みんな！　あれ？」

カーベラがいないことにそこで気付くハーデス。

ハーデス：「カーベラ……？　おい、カーベラ、どこだっ！？」

なるし：「さっきまでそこに……」

カーベラ：そこに置手紙が。

ハーデス:「なん､だよ……どうしてだよ……っ､どういうことだよっ！」ひったくるように取って読む！

カーベラ：「はーくんへ。」

ハーデス:「ねえ……ちゃん……」続き読みます。

カーベラ：「はーくんのお父様から、貴方を託された時、あなたはほんとうにちいさかった」

ハーデス：「そんなこと、ねぇよ……俺、一人じゃ……やっぱり一人じゃなにもできなかった。ねえちゃんが、なるさんが、じいさんが、レオパルドンがいたから……誰かがいなきゃ､今頃生きてなんてなかったのに」

レオパルドン (GM)：「ぐおごごごご……」不器用に慰めてくれる。

はーくん、立派になったね。はーくんはもう一人でも立派な海賊です。
もうひとりでもだいじょうぶ。あなたはもう立派な海賊です。
夜一人じゃさびしくても泣いちゃダメだよ？
スキキライなくご飯食べるのよ？
それと…それと…

――後は字がかすんでみえない。

ハーデス：「なんで……だよ……ねえちゃん……カーベラおねえちゃん……どうして」

カーベラ:最後に一言だけ､**「宇宙で一番愛してる」**

なるし：あああああ……涙で前が見えねぇ。

ハーデス：ぐしゃっと握り締めて。

ぬらちゃん：ええはなしですにゃ～。

ハーデス：「ばっきゃろおおおおっ！　うわあああああああああああああああああああああ！」上を向いて涙は流さない。でも啼きます。

けっこうしっとりとした幕引きに一同、しんとなります。

カーベラ：でっ！　ラストは星空に半透明笑顔で!!

ハーデス：落とすなよ！

なるし：落とされた（笑）。

GM：かくして、ナチス第三宇宙帝国の恐るべき惑星浄化作戦はベルリンもろとも消滅した。……少年は一つ成長し、女は舞台を去った。

ぬらちゃん：そして、レオパルドンは残った。

なるし：レオパっ！？

なるし：またこいつ（笑）

ハーデス：「いくぜ、みんな……もう、俺たちのやるこたぁ何もねぇ……」俺たちは、この星系から去っていきます。

あの人を救いに！

敵が七分に宇宙が三分

岡本喜八の映画『沖縄決戦』で押し寄せてくるアメリカ艦隊の数があまりに多いことの描写として用いられた台詞のパロディ。

一般にはガイナックスの『トップをねらえ！』でのパロディが有名である。

GM：というわけでセッション終了です～。

ハーデス：あ、エンディングいいかな？

GM：あ、いいですよ。なにかかっこいい演出でも思いつきましたか？

ハーデス：「敵、敵、敵……敵だらけ、天に見えるは全て敵、か」

海賊船に仁王立ちのハーデス。目の前にいる敵は全て、かつてハーデスが一戦闘員として参加していた秘密結社のもの。……その数はあまりにも多すぎて宇宙が黒く見えない！　敵が七分に宇宙が三分！！

しかし、この絶望的状況に……

オペレーターA（ぬらちゃん）：（いきなり）「敵の数、無量大数！」

オペレーターB（ぬらちゃん）：「左舷被弾！　損害は軽微なれど……まずいです！　噴煙が丸見えです！」

GM：ちょ、多過ぎっ！！？？

やや背も伸び精悍になったハーデスはメイド服を改めた海賊姿。ただそのメイド服からは組織のマークがはぎとられてる。そう。もう彼を縛るものは何もないのだ！

ハーデス：「うろたえるな！！　むしろ教えてやれ……ココに、誰がいるかをな？」

　自信たっぷりに吼えるキャプテン・ハーデス！

ハーデス：「まってろ……カーベラ、お前がまだあそこにいるかはわからない。もしかすると裏切りものとして囚われてるかもしれない。もう……どこか遠くへいっちまったかもしれない、それでも……」

副官（カーベラ）：「……メイドシュトローム砲、準備！」

GM：うわ、すごい言霊だっ！

ハーデス：「これが俺のけじめだ。もう戦闘員じゃない！　俺は、俺の道をいく……全砲門発射しろ！　俺もすぐに出る！　組織の戦力を全て叩き潰す！　いくぜ、レオパルドン出るぞ！」

　光と光がぶつかり合い、そして宇宙が震撼する！　ずっと守られてきた少年が、一人の男となって……かつて姉のように慕っていた一人の少女を迎えに行く。

ハーデス：「おれを誰だと思ってやがるっ！」

　これは一人の漢の物語。運命すらねじ伏せ、愛するものを救う戦いに身を投じた英雄の物語。

　宇宙の敵をたたき伏せ、勝利を勝ち取る日まで、その戦いは続くのだ！　**（完）**

エンディングシーン

　このエンディングはTVアニメ『天元突破グレンラガン』の１話冒頭の描写のパロディである。

メイドシュトローム砲

　同作品で用いられたのはメイルシュトローム砲。

宇宙恐竜

攻撃力	1,000,000,000,000（一兆）
防御	1,000,000,000,000（一兆）
理性	100,000（十万）
存在	10,000（一万）

攻撃方法：火球
特殊能力：攻撃反射　セッション中に一度だけ、受けた攻撃を無効化！　２倍の攻撃力にしてその攻撃をした相手への攻撃に！

「ピポポポポポポポ……」

宇宙恐竜とは宇宙に住む巨大爬虫類の呼称に非ず！！　それは宇宙全てを恐れさせる竜！！　身長６０メートル、体重３万トン！　絶対の力持つ大怪獣！！　いかなる攻撃をもはね返す電磁バリヤー、摂氏一兆度の火の玉での攻撃、圧倒的パワー、ショートテレポート能力、そしてとどめの攻撃反射能力！！

宇宙に名高き光の戦士たちとて、この最終最強怪獣にはかなわないのだ！

知性こそ獣並だが､その圧倒的パワーは恐るべきもの！　もっとも、養殖したり培養した宇宙恐竜は本来の実力をまったく発揮しないことが知られている！　なんと攻撃と防御がオリジナルの一万分の一となり、角もしおれて特殊能力が使えなくなってしまうのだ！

岩本睾丸

攻撃力	1,000,000,000,000（一兆）
防御	1,000,000,000（十億）
理性	1000（一千）
存在	10,000,000（千万）

攻撃方法：睾丸流剣術
特殊能力：秘剣・流れ星　セッション中に一度だけ、攻撃時に攻撃力を１００倍！

「い　いくぅ」

濃尾星系無双と呼ばれる恐るべき剣聖・岩本睾丸！　宇宙征夷大将軍による宇宙幕府内でも実力においては最強の剣客として知られている！　若き日には宇宙幕府剣術指南役・柳生但馬守をも打ち破ったことは、事情通の宇宙サムライならば承知であろう！！

そんな彼も、寄る年波には勝てず曖昧な状態……しかし時として、正気でも曖昧でもなく、敵であろうと味方であろうと間合いに入ったもの全てを斬る魔神へと変貌をとげることがある！！！　睾丸流が刀をかついだら用心せよ！！　真横に構えたならなお用心せよ！！　それは数多の星をも打ち落とす一閃『流れ星』の前触れだ！

惑星バルカン

攻撃力	10,000,000（千万）
防御	1,000,000（百万）
理性	1,000,000（百万）
存在	100,000,000（一億）

攻撃方法：多彩な宇宙殺法
特殊能力：魔技・グランドクロス セッション中に一度だけ、宣言したターン間のあらゆる攻撃を無効化！　さらに攻撃力１０倍！

「おまえは地球だ　おまえさえ倒せば　地球を手に入れることになる」

地球の陰に隠れ続け認知されなかった惑星バルカンがサタンと手を結び、ついに表舞台へと現れる！　太陽系はすでに地球を残し全てがバルカンの支配下だ！　土星の輪で敵を切り裂くプラネットリング！　さらにそのリングを無数の石片にして飛ばすリングストーン！　木星の超重力で敵を引き寄せるプラネット重力！　太陽をぶつけるアポロンダイナマイト！　一点に全てを集約した体当たり、惑星直列！　海王星と冥王星の冷気で首を絞める氷点下首四の字！　カウンター不可能の突進技、グランドクラス！　シンボリズムを応用した強力な呪力による卑劣な技の数々！　実にその技を挙げるだけでも、このスペースでは足りない恐るべき存在なのだ！！

伝統族

攻撃力	10,000,000,000（百億）
防御	100,000,000（一億）
理性	1,000,000,000,000（一兆）
存在	10,000（一万）

攻撃方法：超能力
特殊能力:生贄砲　セッション中に一度だけ、ザコを任意の数殺傷！　殺傷したザコの数の一兆倍のダメージの攻撃！　ただし殺せるザコがいないと発動できない！

「――プアーの中で宇宙は永遠になるのだ！」

銀河最大の頭脳を持つ一族、それが伝統族だ！　成体となった伝統族は惑星サイズの脳髄を有する巨大な宇宙を飛ぶ生首となる！　その巨大な脳を用いての圧倒的なパワーを秘めた超能力の威力は並大抵の超能力者では防ぐことすら叶わない！！
しかし、何よりも恐ろしいのは彼らの真祖・神帝プアーだ！　全銀河をバリアーで封印し、銀河中に存在する生命全てを生贄砲のエネルギーに変えることの出来るその力の前にはほぼ全ての防御手段は焼け石に水となるだろう！！
一説には、彼らは宇宙全てのデータを集めているといわれている。仮に彼らの持つ情報を入手することが出来るならば……！？

宇宙は広い、でも平等じゃない。
宇宙は広い、どんな非常識もある。
そんなコンセプトをわかりやすく表現させていただいたのが、この本に掲載したＴＲＰＧ「無限大宇宙」です。
こんなこと言っちゃなんですが、キャラクター作ってばーんとバカなことして遊ぶゲームですので、好きなように適当にやっちゃってください。宇宙にはなんだってあるのです。なにがあるかよくわからんのです。
そんなわけで、ストーリーのギミックとなるものはＮＰＣも含めたキャラクターたちの設定や立ち位置しかありません。
このゲームの取り得は、普段のゲームで口にできない「億」とか「兆」という単位の数値を叫び合えることなのです。
その快感とバカバカしさを用意するためのシステムです。
感動も物語も、システムは保障していません。申し訳ありませんが、それはゲームを遊ぶ諸氏が自らの中から汲み上げて作らねばなりません。勢いのままに、ノリでがんばってください。健闘を祈ります。だいじょうぶ、あなたらできるはず。そうそう、だいじょぶじょぶ。宇宙は広いから何があっても、みんな広い心で許してくれますよ……たぶん。
いやいや言っておきますが、億とか兆とか言えるってのはバカになんないですよ。普通は単なる事態のでかさを示すために使われる単位が、手の中にあるんですから。
そんなの言葉が違うだけ、と思うかもしれませんが。実際に言ってみると違うんですよ。あと、演出も億とか兆にふさわしいことができますし！　ＴＲＰＧで惑星（小惑星じゃありませんよ！）を戦闘の余波だけでぶっこわしたことが、皆様どれだけあるというのですか。太陽を投げつけたことがあるというのですか。
ファンタジーの神様だってそうそうできませんよ！　クトゥルフ神話の邪神様だって、シナリオボスレベルですよ！
そう、それだけの力を持ってみてください。
数値は人間に限界を与える魔物ですが、ある領域を突破すれば恐るべき暴力になります。まさに数の暴力！
幾億、幾兆の判定値の前に、判定値３０だ５０だなんてケチな言霊は吹っ飛ばされるのです。
ナンバーワンの優越感はナンバーワンにならねばわからないのです。オンリーワンなんざ、負け惜しみですぜ。いや、リアル世界じゃこんなこたぁ言えませんけどねぃ。
それでも宇宙には上がいます。
極めきれない道であろうと！　自ら道を開く強さを、あなたは手に入れるのです！
さあ皆様、よき宇宙へ！！
１～９の後にどれだけのゼロを並べられるか、無量大数の果てを目指してください！

神谷　涼

つぎはぎ本舗

通信販売案内

つぎはぎ本舗の頒布物は、同人誌即売会や一部の TRPG 専用ショップ、同人誌ショップなどで頒布されております。

また、つぎはぎ本舗 web ページ（http://www.tugihagi.com）にあります通信販売コーナーをご利用いただきますと、直接通販も可能となっております。オーダーフォームに必要事項をご記入の上、送信していただくことでご自宅まで発送させていただきます。

（入金確認／発送手続きは手作業で行っております。発送まで時間がかかる事がございますが、ご容赦ください）

つぎはぎたより vol.1(再版)
B5 版　48 ページ
再販価格　５００円
『子育てドラゴン』
『ゆうやけこやけ記事』
『田舎いろいろ』等

つぎはぎたより vol.2
B5 版　84 ページ
価格　　１０００円
『無限大宇宙』
『ゆうやけこやけ記事』
『NPC ドライヴするセッションハンドリング』等

2006 ゆうやけこやけカレンダー
B5 版　16 ページフルカラー
価格　　５００円
新規書き下ろしイラスト６点
すごろくゲーム『おもいであるばむ』収録

絶対隷奴
B5 版　134 ページ（成人向け）
価格　　１５００円
魔界の魔族となって繰り広げる愛欲の世界！
デアボリックポルノ RPG 登場！

永劫快姫
B5 版　144 ページ（成人向け）
価格　　１５００円
絶対隷奴の世界をより広げる
拡張ルールと新魔界サプリメント

つぎはぎたより　Vol. 2

2007 年１２月２９日　初版発行

企画／責任編集／ DTP

愛甲えめたろう（'emeth）（つぎはぎ本舗）

執筆

神谷涼（つぎはぎ本舗）
愛甲えめたろう（'emeth）（つぎはぎ本舗）
伏見健二
みゃー
はまー
石在神明（つぎはぎ本舗）

イラスト

けるべろす
ラヂヲヘッド
いけ
みゃー
hira（つぎはぎ本舗）
jin
愛甲えめたろう ('emeth)（つぎはぎ本舗）

スペシャルサンクス

はまー　けるべろす　端島司

発行所

つぎはぎ本舗　emeth@tugihagi.com
http://www.tugihagi.com

印刷所

ねこのしっぽ　http://www.shippo.co.jp/neko/

Copyright 2007 つぎはぎ本舗 All Rights Reserved.

本体験版の内容の一部あるいは全部を無断で転写あるいは複製する事は著作権侵害となります。ただし、個人利用目的での印刷、製本、コピーなどには制限を加えません。

つぎはぎたより vol. 2

無限大宇宙

無限に広がる大宇宙！　それは静寂の世界にあらず！　命あるところ戦あり！　戦あるところ力あり！　そして、全宇宙を揺るがす力、ここにあり！！

NPCドライヴ セッションハンドリング

伏見健二

セッションに登場するNPC達。彼らを作り、動かすときに、こんな事に気を遣うと……？
生き生きとしたNPCのために！

ゆうやけこやけ

ほのぼのあったかろーるぷれいんぐ

コロと十輪童子が、子ども達と一緒にサッカーをして遊んでいると……。
今回は『怒らせると怖い』あの方のお話です。

講座 卓上拡張遊戯について

TRPGの歴史についての考証、第2章。第2、第3世代のTRPGの出現から2003年『RPG復活宣言』まで。