

ARIANRHOD アリアンロッド REPLAY MIRAGE

— 白銀の遊戯場 —



■ Preplay・今回予告 ■

猫見（以降、GM）…さて、それではキャラクター作成を開始して下さい。

神崎…さて、問題は誰がどんなクラスをやるかですね。

まんま…ダイスで決めるのは…ダメカナ♪

冴坂…ダメだよ♪

まんま…まあ、今回予告を参考にしてから決めましょう。猫見マスターの事だ…うっかりヌルいキャラを作ると、酷い目にあうに決まってる。**GM**…酷い言われ様だ…。まあ、君達ならサクッと突破してくれるものと信じています。

● 今回予告

ここ水の街、克蘭＝ベルは、エリンデイルで最もEXポーションの消費量が多い街として錬金術師の間で有名である。

主に消費される場はこの街のコロシウム。勝利によって得られる大金の前では、高価なポーションも単なる一消耗品なのだろう。

この街のポーション製作を一手に引き受けている錬金術師たちの工房では、数ヶ月前に発生した光の竜の襲撃の傷痕は未だ癒えておらず、

特にEXMPポーションの素材シルバーハープの供給は常に不足している状況だった。

その日、彼らが待ちに待った薬草売りの男は、大怪我をして神殿に担ぎ込まれた。

当然、シルバーハープは入手できているはずもなく…。

アリアンロッド「白銀の遊戯場」

EXMPポーションの謎が今、明かされる！

■ アリアンロッドリプレイ MIRAGE

白銀の遊戯場

■ Preplay 01・キャラクター作成

●キャラクター作成レギュレーション

経験点三〇〇点提供。(レベル8＋クラスチェンジorフェイト上昇)

初期所持金…三〇〇×三〇〇G＋五〇〇G＝九五〇〇G

ギルドレベル…4

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

まんま…うーん…そういうシナリオなら、エネミーガイドの追加スキルを使って…。

冴坂…シルバーハープを入手出来なかったら、『トレーダー』で、入手するんだな!?

GM…さすがに1個や2個じゃ足りません。

まんま…『トレーダー』ってレベル5までか…。

冴坂…依頼数が15個までなら、冒険に出る事なく、安全にシナリオを終わらせられるね。

神崎…なんで、いきなりそんな後ろ向きなんだ君ら(笑)。

GM…『トレーダー』なんて、キャンベーン向けのスキルを単発シナリオで本気でとるのが(笑)。ちなみに、必要数は20個です。

冴坂…と、となると、トレーダーを5レベル持つてるNPCを買収するしかないわけか。

まんま…ヤバイ。既に考え方が変になってきてる！ おかしな計算し始めてる(笑)。えっと…所持金は九五〇〇G…このレベルのキャラを作る時いつも思うんだけど、九五〇〇Gじゃ絶対足りないんだよね。

GM…それは君らが賛沢すぎなのだ。

まんま…マスター質問。トラベルガイドの地域クラスは使ってもいい

ですか？

GM…エリンデルなのでOKです。

まんま…うーん…でも、3パーティーだと、いまいち使いづらいかも…。

GM…作り方次第かなあ。

神崎…じゃあ、僕ヒーラーやりますね。

まんま…ヒーラーって事は、メイソクラスは何ですか？ アコライト？ アコライト／ヒーラーですか!?

冴坂…すげえ!! アコライト／ヒーラーがパーティーにいるなら、あとは何をやっても許されるね。

まんま…まあ、でもウオリアーはいないと不味いかな？ 冴坂さんのには何がやりたいですか？

冴坂…うむ、3人パーティーだと、メイジを削ってウオリアーかな？

まんま…そう言えば、冴坂さんのシーフを見たことが無いような…。

冴坂…うむ、何故俺がシーフをやらないのか…それは実に単純明快な理由だね？ 「プレイヤーがシーフの機能を忘れるから」だよ。頭から異に突っ込んでから「エリア探索なんてものもあつたっけ？」とか、能力値とスキルが良くて、シーフとしては駄目だろう!!

まんま…いや…それは既に人間として駄目なレベルかと(笑)。ええ、わかりました。僕がシーフをやります。

神崎…ヒーラーレベルで『ハバルロア』を自動取得して…うん。あと、取るスキルが無い？ 使えるのは『ルネスエッグ』くらい？ もしくは『サードフィンガー』？

まんま…『ルネスエッグ』は微妙かと。『サードフィンガー』5レベルはかなり熱いですよ!!

神崎…5レベルとれと(笑)!!

冴坂…しつもん後衛を守る必要がありますか？ あるようなら『カ

《バーリング》や《カバームーブ》にスキル枠を割くんだけど…。いや、まあ、後衛が倒れたら倒れたで…取り分が増える？

神崎…その、ジョーカー算数はやめましょう(笑)。

冴坂…いやー…ガンガン回復が飛ぶっぽいからなんでも《アンブロンブチュ》キャラを作ってみようかな。器用を上げなくても何故か攻撃が当たるとか、知恵を伸ばさなくても「知っているのか雷電」の喚声と共に、エネミー識別に成功するとか、ひたすら《アンブロンブチュ》頼りきりのキャラに。

GM…《アンブロンブチュ》で気をつけないといけないのは、《ダンシングヒーロー》等、使用タイミングが「判定の直前」のスキルでダイスを増やすことが出来ないというところに注意してくださいね？ だから、どう頑張っても3D以上にはなりません。フェイトを使ってダイスを増やすのは可です。

神崎…《プロテクション》は欲しいよね？

一同…無いと困るわっ!!

GMにルールを確認したり、お互いに相談しながらキャラクターを作り上げていくプレイヤー達。

今回はプレイヤーの神崎がMPとHPの回復に特化したスタイルのキャラクターを作ると宣言した為、冴坂、まんまは攻撃力の高いキャラクターを作っていく。

まんま…GMに質問です。ガンスリンガーのスキル《ラストリゾート》を使えばウォリアーの《ボルテクスアタック》を使えるんですよね？

GM…使えます。こないだFAQで修正が入りまして《ダブルショット》

や《ホークアイ》は「白兵攻撃扱いで」そのまま使えます。逆に、《ブランドイッシュ》のように「元から白兵攻撃しかできないスキル」は使用できません。《バッシュー》の扱いは「武器攻撃」なので、そのまま「ダメージロール直後」に使用するスキルは、その時点で既に白兵攻撃になっていますので、《ボルテクスアタック》は使用可能になる、ということですよ。メジャーまでで使用するスキルは武器依存、その後はスキル依存、と考えるとすっきりするかと思います。

冴坂…うーん…《アンブロンブチュ》なんて、使うのは回避判定の時だけな気がしてきた…ん？ …セージを経由して、エネミー識別の時に使えばいいのかなー。

まんま…まあ、アリっちゃアリですね。

かくして、キャラクター作成が進み、冒険への扉が開かれていくのだった。

『ジョーカー算数』 映画・バットマン「ダークナイト」の悪役。ジョーカーは、銀行強盗をする際に、部下達に対し「仲間が減れば減るほど、お前の取り分は多くなる。」と耳打ちしていた。 本家ジョーカーの指示は「仲間を見捨てろ。」どころか「仲間を撃って減らせ」である。

■Preplay 02・キャラクター紹介■

GM…さて、それでは、キャラクターの自己紹介どうぞ。

まんま…いっちはーん。キャラクター名がリア…バージョンスリーです。バージョンスリーという事で、3号機なんですね。出身はカナンの町で、そのマッドサイエンティスト集団に作られた「人工生命」なのです。

GM…相変わらずカナンはヤバイ街ですね（笑）。

まんま（以下、リア）…どこから仕入れたのか、魔導銃を持たされています。リアの製作目的は、戦闘能力の追求と、人間とのコミュニケーションを図ること。その為にバージョン3まで作られています。

GM…1号と2号は？

リア…1号はトレーダー要員です。《トレーダー》をレベル5持つてたりします。

冴坂…キャラ作成時のネタをひっぱった（笑）。

GM…それは、一体何の為に作られたんで？ やっぱ必要な部品を集める為に？

リア…ええ、将来…バージョン2、バージョン3を作る為の材料集めの為に作られました。ちなみに、1号はもうボンコツになって廃棄されています。バージョン2は行方不明で、リアにはバージョン2を見つけて出すという裏目的があったりします。そこで、闘技場に参加すべく訪れたクランIIベルで、人手の足りなさそうなギルドを見つけて「戦闘力いかガッスから戦闘力いかガッスか」と、声をかけたわけです。

冴坂…むちゃくちゃ怪しいわ（笑）！

GM…お次は、冴坂さん。

冴坂…名前はバレッタ。もともととは旅芸人の一座にいたんですが、キャ

ラバンでの移動中に「ヒャッハー！」と言いながら襲いかかってきた山賊によって、一座は散り散りになってしまったわけです。

GM…なんだそのバイクに乗ってそんな山賊は（笑）。

リア…むしろ、本人が「ヒャッハー！」って言ってそんな勢いが（笑）
冴坂（以下、バレッタ）…唯一残された持ち物らしい持ち物……でつけれバレッタをぐっと握りしめながら、一人で生き抜くためには強くならねばならぬ……と、言うわけで、冒険者となって、拳を磨いているのです。山賊に襲われて以降、食うや食わずの生活をしてきたので、お

金にがめつい性格です。「ケンシロウ…貴様の拳には欲望が足りん!!」
GM…世紀末のにおいがする……。最後に神崎さん。

神崎（以下、エリオル）…名前はエリオルです。ルネス出身で、源泉の管理とか、重要な役職について、優雅な暮らしをしていたんですが、没落しまして……。ルネスを出て、水を管理するような仕事は無いかなあと、温泉だけに流れ流れて、ここ、水の街クランIIベルへとたどり着いたわけです。

リア…みんなで話し合った結果、ギルド名は、光の蜃気楼。ギルドマスターはバレッタさん。ギルドスキルは《蘇生》《陣形》《祝福》《手探り》《派遣販売》に、なりました。

GM…了解しました。それではプレイを始めたいと思います。皆さんよろしく願います。

一同…よろしく願います。

リア ver3



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

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

レベル：7
種族：ヴァーナ
クラス：シーフ／ガンスリンガー
HP：95
MP：47
フェイト：8
ライフパス：
出自[人工生命]
境遇[組織]
運命[旅立ち]

スキル：
 種族スキル
 《オーバーパス》 1
 シーフスキル
 《フライングトラップ》 1
 《インタラプト》 1
 《ウィジョン》 1
 《リム-アウトラップ》 1
 《サチリスク》 1
 ガンスリンガースキル
 《キャリバー》 1
 《ガンバード》 5
 《キャリバーマスタリー》 1
 《デスターゲット》 1
 《プラットフォーム》 1
 《マッシュプレート》 1
 《ラストリゾート》 1
 ウォーリアススキル
 《ボルトクスアタック》 1
 《インウィジブルアタック》 1
 モンクスキル
 《インテンション》 1
 サモナースキル
 《ファミリア》 1
 ダンサースキル
 《ダンシングヒーロー》 1
 レンジャースキル
 《ブラズアイ》 1
 《ダブルショット》 1

装備：
 キャリバー
 グリーンベレー
 キルブイリ
 ソリッドブーツ
 シーズズツール

プレイヤー…神代まんま

初めてやったTRPGはロードス島戦記コンパニオン：ってことでTRPG暦は察してほしい。

昔はグループSNE系のシステムオンリーだったが、アリアンロッドが発売された頃からFEAR系システムにちよっかいを出し始める。

アリアンロッドの初GMの時、魔法ダメージソースの
 ほぼ無い1レベルPC達にスライムをけしかけてトラ
 ウマを与えたのは、今では良い思い出。

最近は専らリアル世界とバーチャル世界を逆転させて狩猟生活に勤しんでいる狩人さん。(はやくWii版でないかなー)

GM ヴァーナのシーフ／ガンスリンガーですか。しかも一人だけフレベルで豊富な転職歴を持つと。**まなま**…ええ、冴坂さんのPCが接近戦キャラなので、こちらは近・中距離で色々できるキャラを目指しました。

GM..なるほど。ウォーリアとレンジャーの火力を両立させて、かつ《キャリバー》で近・中距離の飛び道具使ってわけですね。

まんま・シーフとしては特徴のないキャラになってしまいましたが、その辺はキャラクターの個性でカバーしようと思ってます。

バレッタ



レベル：8
種族：ネヴァーフ
クラス：ウォーリア/モンク
HP：100
MP：55
フェイト：5
ライフパス：
出自[特別な血統]
境遇[戦と共に]
運命[孤独との戦い]

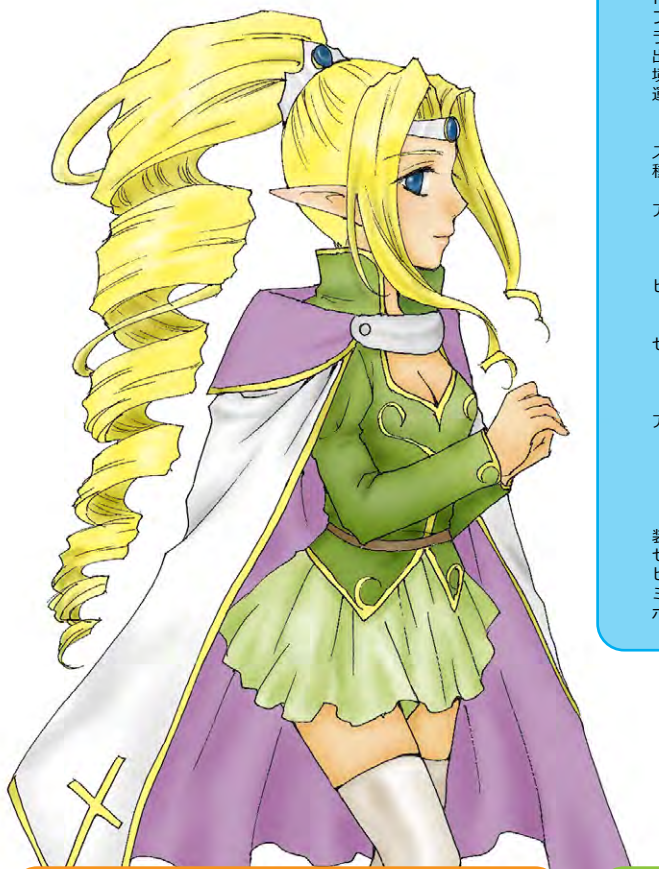
スキル：
種族スキル
《アダマント》1
ウォーリアスキル
《ボルトクスアタック》1
《シールドスラム》1
《ブランドッシュ》1
《プロヴォック》1
《インビジブルアタック》1
《イミューンウェイト》1
《スマッシュ》1
メイジスキル
《フェザー》1
バードスキル
《ディスコード》1
《アンブロンブチュ》1
セージスキル
《エンサイクロペディア》1
《ラーニング：ストロング》1
サモナースキル
《ファミリアー》
モンクスキル
《インテンション》1
《インデュア》1
《ソウルバスター》1
《コンフロントマスタリー》1
《ベネトレイトブロウ》1
《アイアンフィスト》1
《マインドアダプト》1
《トリプルブロウ》1
一般スキル
《トレーニング：精神》1
《トレーニング：筋力》1

装備：
覚醒の爪
ファインバックラー
クロスヘルム
アーキーマスター
ファインポイントアーマー
キャブライト

GM.. 冴坂さんのキャラはウォーリア/モンクですね。
冴坂.. はい。今回は神崎君のキャラクターがしっかりと回復を担当してくれるようなので、モンクでの重要スキル以外は、結構遊びに走っています。
GM.. 《アンブロンブチュ》は取得していますが、《シルヴァリソング》は取得しないんですか？
冴坂.. 悩んだんですが、《アンブロンブチュ》を使うのが初めてなんで、とりあえず、《アンブロンブチュ》だけでどこまでやれるものか、試してみたいなど。
GM.. 出自「特別な血統」は…《フェザー》。これまた珍しいスキルを。
冴坂.. これも、試してみたかったスキルです（笑）。《フライト》には色々な面で劣りますが、セットアップフェイズで飛行状態になれるという一点は、結構有用だと思っんですよね。

プレイヤー.. 冴坂智志
本リプレイのメインライター&DTP担当。
「D&Dがよくわかる本」でこの世界に足を踏み入れた古参プレイヤーだが、プレイ経験自体は今回のメンバーの中では一番少ない。
初期の頃はGMもやっていたが、ここ十年はプレイヤーオンリーでGMに関してはやるやる詐欺絶賛実施中。

エリオル



レベル：8
種族：エルダナーン
クラス：アコライト／アルケミスト
HP：47
MP：69
フェイト：5
ライフパス：
出自[特殊な一族]
境遇[没落]
運命[闘争]

スキル：
種族スキル
《マジックセンス》1
アコライトスキル
《ヒール》1
《プロテクション》5
《ヘイスト》1
ヒーラースキル
《ハーバルロア》1
《サードフィンガー》1
セージスキル
《ラーニング：ジャッジメント》1
《エフィシエント》5
《エルディタイト》1
アルケミストスキル
《ファーマシー》1
《エリクサー》1
《ポーションピッチ》1
《シンセサイゼーション》1

装備：
セレスチャルシールド
ピレット
ミスリルクローク
ポーションホルダー

月に一度程度のペースで、mixiコミュニティ上でセッションを開催しています。評判はそれなり。去年からFFXIを始め、本職が設計者から赤魔猫にクラスチェンジしました。結構な廃人。ペースらしい。

プレイヤー…神崎龍牙

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

GM…最後に神崎はアコライト。やっぱり切られるのはメイジなのか！

神崎…冴坂さんが《ベネトレイトブロウ》、まんまさんが《マジックフレット》をそれぞれ取得しているのが大きいですね。攻撃は二人に任せて、こちらは《プロテクション》と、回復に専念します。

GM…神崎のキャラクターは、攻撃手段は持たないの？ 回復専念だと、暇になるよ？

神崎…ありません。《ホーリーライト》は、効率が悪すぎる。

GM…1レベルだけ《ホーリーライト》を持っているのは熱いよ？ 《マジックフォージ》を入れると、いきなり9Dの攻撃魔法になるから、クライマックスフェイズなんかでは見せ場が出来る。

神崎…熱いですね(笑)。ただ、メイジを経由＆《ホーリーライト》取得をして見せ場を作るよりも、安定感を優先します。

■ Opening Phase・神殿からの依頼 ■

GM…リプレイ『ルージュー』のクライマックス。神竜ゾハールが倒されてから2週間ほど経った後。…光の竜がエリンデイルを蹂躪し、それに各地の冒険者…君達も戦ったんでしょう…が、応戦し、その結果MPポーションが非常に品薄となっています。MPポーションは現在急ピッチで作成が進められていますが、EXMPポーションの在庫が全く無い状態となっています。

依頼はEXMPポーションの材料となる、シルバーハープを、とある所からとってきて欲しいという依頼です。依頼主は克蘭ベルにあるポーション工場…錬金術師の工房ですね。そこからの依頼です。

リア…錬金術師の工房…自分が生まれた場所を想像して、ガクガクブルブル震えています。

エリオル…一体何があったんですか（笑）。

GM…本来は、EXMPポーションの素材となるシルバーハープは、バミルさんという商人さん…元冒険者で、50歳くらいのヒューリンから提供して貰っていたんですが、今回はバミルさんがボロボロになって帰ってきました。そこで君達への依頼は、バミルさんがいつもシルバーハープを採取してくるシルバーハープの群生地に向かつて貰い、シルバーハープを代わりにとってきて欲しいというものです。依頼料は、シルバーハープ1つにつき二五〇〇ゴールド。20個まで買い取ります。

バレッタ…ご…合計5万ゴールドか…えらいオイシイなあ。

GM…あと、シルバーハープを余計にとってくるのは禁止します。シルバーハープは摘み取った後、手早く処理しないと、すぐに輝きを失ってしまう為、工房が処理出来る最大個数の20個を超えて持ってきてこれでも困るという理由からです。

リア…シルバーハープというのは普通のハープとどうやって見分けるんですか？

GM…それは一目瞭然。銀色をしています。

リア…つまり、銀色のペンキを買えば大もつけに…これぞ中国方式！

バレッタ…おっしゃ！ それや！

エリオル…「それや！」「じゃないです！

リア…遠目には芝生でもペンキでも一緒ですよ（笑）。

バレッタ…食べると毒入りな所も中国式やな（笑）。

リア…ちなみに、そのシルバーハープはどこに生えているものなので？

GM…なかなか群生地というものは無い稀少なものなんですが、バミルさんが秘密の場所を知っているという事なので、君達にはそこに向かつて貰います。

バレッタ…松茸みたいなお話やね…ん？ 松茸と同じく、場所を覚えておけば、結構なもつけ話に…きーんと目を光らせます。

GM…依頼が終わったら、君達には場所は忘れて貰います。

バレッタ…忘れて貰うと言われてもなあ…ハツ…まさかトラドラ方式で！

リア…ヤバイ！ 頭に木刀を振り下ろされて、次回はバージョン4登場（笑）！

GM…実はシルバーハープの群生地というのは、とある洞窟の奥の、鍵のかかった扉の向こうなんです、場所を覚えていても鍵を持っていないればどうにもなりません。この依頼が終わったら、鍵はバミルさんに返却していただく事になります。君達は竜の紋章が描かれた鍵を手に入れました。

エリオル…ところで、その群生地はどこですか？

GM…ここから東にヴァイスという街がありまして、行きはヴァイスまで行けるテレポート要員を用意しています。転送石を支給するので、

帰りはそれを使って帰ってきて下さい。

バレッタ…歩いて帰ってくれば、帰りの転送石代が浮く？

GM…残念ながら時間制限があります。E×MPポーションの予約がいつぱいの状態なので、明日の夕方までには戻ってきて貰わないと困ります。ですので、規定時間は24時間となります。君達はその24時間の中で、街で情報収集をしたりも出来ません。

エリオル…それはシーフ太活躍ですね。

リア…そんな便利スキルとってないです。3人パーティーでそんなところまで手が回らないですから。

GM…本来であれば、昨日の夜にはバーミルさんがシルバーハープを持ち帰り、制作を開始すれば充分に間に合ったんですが、今回バーミルさんはシルバーハープを一本も持ち帰れなかったのです。

エリオル…持ち帰れなかった理由というのは？

GM…「元冒険者としては恥ずかしいから、話せない。」との事です。もしかしたら、同じ冒険者の方になら、話してくれるかもしれませんね。**バレッタ**…依頼内容はこんなところか。ほな、とりあえずバーミルさんの所で話を聞かか？ 相手がごついバケモンやったら正面から当たるわけにはいかなしな。

「病院…単位時間1消費／残23時間」

GM…病院内は闘技場で負傷した冒険者達が担ぎ込まれていて大賑わ

「中国方式」中国雲南省の林業局が行った山の緑化運動。ハゲ山に緑色ペンキを塗って山を緑に変えるというダイレクトかつダイナミックなニュースは、一部インターネットで「さすがは大陸」と、喝采を浴びた。

「毒入りなところも中国式」二〇〇八年一月、天洋食品の餃子から有機リン系殺虫剤メタミドホスが出検された、いわゆる毒ギョーザ事件というのがあったのです。「どらドラ方式で!」電撃文庫から刊行されている竹宮ゆゆこ著のライトノベル。主人公にヒロインが恥ずかしい一面を見られた為、主人公の頭からその記憶を消す為に、夜中に木刀を持ってヒロインが乗り込んでくるという斬新すぎる展開。

い。君達はバーミルさんが入院している病室に通される。バーミルさんは、包帯でぐるぐる巻きになっています。

リア…カクカクシカジカというわけで、私たちが神殿から依頼を受けた冒険者です。

バーミル (GM)…そうですね、あなた方がワシの代わりに…。では、詳しい事情をお話ししよう。

リア…(布団をめくるジェスチャー) ああっ！ こんな所にマップが既に用意されているです。さすがは元冒険者です。抜かりはありませんね。

GM…いや、無い無い(笑)。今回のシナリオはランダムダンジョンです。**エリオル**…GMが、うちらを召集する時にランダムダンジョンものだって言ってたじゃないですか(笑)。

バーミル (GM)…ダンジョンの場所は、ルティオン山脈の麓にある。だいたいヴァイスの町から歩いて3時間くらいか。このダンジョンは何人もの冒険者が探索したのだが、入る度に構造が変わる…不思議なダンジョンとして有名な。いわゆるランダムダンジョンだ。その奥に、開ける事の出来ない魔法の扉があり、その扉はどうやっても開ける事が出来ない為、探索はそこでストップ。今は修行目的の冒険者が時々訪れる事がある程度の場所だ。

リア…修行でダンジョンと言うと、カナン名物の「何もドロップ品が拾えないダンジョン」という有名な話か。

バーミル (GM)…ちゃんとドロップ品はでるぞ(笑)。ワシが冒険者

を引退して一年後、ワシはその扉に描かれた龍のレリーフと同じものが彫りこまれた鍵を、傭兵の町ダブラルで手に入れたのだ。ワシはその後、ギルドの仲間と修行に使っていた件のダンジョンを訪れ、開けることのできなかつたあの扉をこの鍵で開いてみたわけだ。するとその先にはシルバーハープの群生地が存在していたのだ。私はシルバーハープを採取し、この鍊金術師ギルドにシルバーハープを売るという商売を始めたのだ。

リア…おお、正に成功した冒険者ですね。

バーミル (GM)…ちなみに、この事は昔のギルドの仲間には、話していない。

バレッタ…このオッサンけっこうがめついな。

リア…(手元の鍵を見てニッコリ笑って) これで、明日からは私たちが成功した冒険者になりますねえ。

バレッタ………身内はもつとガメツイな……っていうか、ウチも相当ガメツイつもりやったけど、このロボはもつとガメツイな。

リア…違ふんです。私の記憶はバージョン1から受け継がれたもので、時々バージョン1の記憶が…ギギギギギギ。あと、ロボって言うんです。

エリオル…設定的にはトラン&レントと同じ等なのに、感動のカケラも見当たりませんね (笑)。

リア…ヒドイです。私にだって、聴くも涙、話すも涙な設定が文庫一冊ぐらいはあるのに。

バーミル (GM)…いや、まあその鍵は使い終わったらちゃんと持ち帰ってくれ。怪我が治ったら、また自分で採りに行くのに使っからな。

リア…不吉なことを言うようですが、我々がダンジョンで全滅したらどうするんですかあ？

バーミル (GM)…うむ、それはだな？ ……………どうしよう (笑)？



バレット…いや、そんなんウチらに聞かれても困るわ（笑）。

パーミル（GM）…いや、いや、君らは神殿の見込んだ冒険者達だ。必ず生きて帰ってくると思ってるよ（コホン）。で……だ。いつも通りにワシが群生地に向かい、鍵で扉を開けると……今回はどういいう訳か、そこにドラゴンがいたんだ。

バレット…ぶっしっ！（鼻血を噴くジェスチャー）い…いきなり死の香りか。

リア…群生地ってダンジョンの中ですよね？ ドラゴンさんが入って来られるような場所なんですか？ 抜け道があるとか、吹き抜けになっているとか。

パーミル（GM）…いや、群生地は大空洞になっておって、天井にも壁にも抜け道の類は見当たらない。扉は高さが約2メートル。ドラゴンは約3メートル。そもそも扉には鍵がかかっていたんじやが。まあ、ワシとして12レベルのエクスプローラー…スモールドラゴン如きであれば蹴散らせると踏んで勝負を挑んだんじやが……………瞬殺された。

一同…しゅ…瞬殺？

パーミル（GM）…ああ。一撃で致命傷を負って、「生命の呪符」で復活。転送石で命からがら逃げ帰ってきたわけじや。

リア…モンク経由していないエクスプローラーだと、スモールドラゴンの攻撃一発で逝くのかー。

パーミル（GM）…スモールドラゴンだとたかをくくって挑んだら、爪の一撃でこのザマじやよ。エネミー識別まではとも出来んかった。

エリオル…スモールドラゴンについてのエネミー識別は、今出来るかな？

GM…現物が目の前にいるわけではないので、『エンサイクロペディア』は使えませんが、エネミー識別自体は出来ます。特にマイナス修正は

いりません。

リア…12ですう。

バレット…7や。

エリオル…19です。

GM…最大値はエリオルの19ですね。…あれ？ 足りない。スモールドラゴン識別値高いな。

パーミル（GM）…まあ、そんなわけでワシはこのザマじや。やはり生命の呪符は重要じやのう。

リア…流石は成功した冒険者…貧乏な私達にはそんな高価なものは買えませんよ。

パーミル（GM）…フフ…君達もワシのような成功した冒険者になりたまえ。と、上から目線でサムスアップ。

リア……その姿で言われてもあまり説得力が無いですう（笑）。

バレット…今回の依頼は完全成功すれば5万やろ？ しかも群生地って事は、成功イコール完全成功の確率も高いから、生命の呪符くらいは全員に行き渡るかもな。ドラゴンがむしゃむしゃ食うとらんかったらの話やが。ハッ…まさかダンジョンで時間が経てば経つほどドラゴンに食われてシルバーハープが減っていくギミック付きのシナリオだったりするんやろか？

GM…さて、どうでしょう（笑）。

リア…あとは…そのランダムダンジョンで、どんなトラップやエネミーに遭遇しましたか？

パーミル（GM）…うむ、ランダムじや（笑）。参考にならんぞ？

リア…ですよー（笑）？ ランダムダンジョンの階層は何階層くらいでしたか？

パーミル（GM）…階層は1階層で、ダンジョンレベルは7。大きさは3×3の合計9部屋。特殊な魔法がかかっている、明度は2じや。

バレッタ…ほな、キャップライトでイけるな。

リア…3×3の9…まよきんみたいになってきたな。

エリオル…ちなみに、バーミルさんのHPはいくつくらいですか？

GM…リインフォースのサンプルキャラクターのエクスペローラーがレベル11、フィルボルで67だから…ヒューリンでレベル12のバーミルさんのHPは75くらいかな？

エリオル…わ…私に当たったら即死します。

バーミル (GM)…いや、ワシは《プロテクション》なんて便利なものは持つとらんからのう？

エリオル…私なら《プロテクション》があっても即死します。

リア…その時はアレです。

エリオル…リアがかばってくれる？

リア…いえ、「仕方ない」というやつです。

エリオル…え？ バッサリ切り捨てられた（笑）？

GM…まあ、《ブレス》が来る前に《陣形》でばらけちゃえば1人一発でも3ラウンドは保つよね。

リア…保ったところで、どうにもならないような（笑）。その計算は何かおかしい。

バレッタ…さて、とりあえず聞く事は聞いたし、ほな、そろそろ行こか。

エリオル…と、言うわけでヴァイス行きの転送石を使用します。

■Middle Phase 01・交易都市ヴァイス■

「ヴァイス…単位時間1消費／残22時間」

ヴァイスはルディオン山脈の南の裾野にある交易都市。人口は二〇〇〇人ほど。

近郊には「焼き物の里」として知られているヴァイスヴィントという集落があり、そこで製作された陶磁器を入荷し、エリンデル各地に出荷している。

ヴァイス製の陶磁器は非常に高値で取引されており、エリンデルでも有数のブランド品である。

ヴァイスヴィントに関しての詳細は、トラベルガイドP186を参照。

GM…さて、転送石で皆さんはヴァイスにやってきたわけですが。目的地はここから歩いて3時間の場所にあります。

バレッタ…さて、ここで時間を消費して、情報収集をするかどうかやなあ。

リア…ランダムダンジョンに行くのに、情報収集をする意味があるのか疑問です。

バレッタ…うーん…ドラゴンの事について尋ねて、情報が得られればエネミー識別にボーナスがあるくらいの事はあるかもなあ？

リア…今まで冒険者が何人も挑んでいるからには、ある程度の情報がある可能性はあると思います。1時間使いますかあ？

リア…（PL発言）スミマセン。さすがに、この口調で喋るのは疲れたので、素に戻りますね。思い出したように使つかもしくありませんが。

エリオル…それでもここは、情報収集をした方がいいと思いますの。

GM…それでは、情報収集ということで【幸運】か【知力】で判定し

てもらいます。特定の事に専念して情報収集をするのであれば、達成値にボーナスをつけます。広く浅くか、専門的に調べるかですね。

リア…まず、ダンジョンの構造について聞くのは無駄。そして、ドラゴンについて聞いても、扉の向こうにいるのであれば、バーミルさん以外はダンジョン内で出会っていない筈…。でも、他所からやってくるところを目撃している可能性はあり。とりあえず、全般的に聞く人が1人は欲しいです。

バレッタ…ほな、ウチが全般的に聞く事にするわ。《アンブロンプチュ》呪歌判定で情報収集を振るわ。ダイス目と合わせて21。

リア…それでは、ドラゴンについて聞き込み開始します。《ダンシングヒーロー》でダイスを1個増やして…判定はクリティカル！

GM…おお、それではドラゴンから…「あのダンジョンはドラゴンが出ない事で有名なんだよ(笑)」。神殿では、ダンジョンで遭遇したエネミーの履歴を収集して残しているんだけど、分類…竜のエネミーは一度も出たことが無い。次に全般的な情報収集。「あんたはあの洞窟に行くのかね？」なら、こんな話があるんじゃないよ…。」今から20年ほど前にこのダンジョンが発見されたのですが、その奥にあるミスリルの扉の先だけは誰も入る事が出来なかったそうです。時折、中級の冒険者が訪れる事がありますが、あまり稼ぎはよろしくないようです。全滅する冒険者のパーティもいるようです。あと、この情報は既に知っています。ダンジョンの壁はぼんやりと光っていて、常時明度2ですね。達成値が高いのもうひとつ。「ダンジョンに行くのかい？ だったら乗合馬車があるよ？」本来ダンジョンまで3時間の道のりを2時間間に短縮出来ます。1人100Gで馬車を出してくれるそうです。

バレッタ…うわ…あと300Gしか無いわ。

リア…こつちも三九Gしか無いです。

エリオル…こちらに三五0Gあるので、私がお出しますわ。

リア…ギリギリ残つてところがオイシイです。(笑)。

GM…あとは最後の情報。君達は既に依頼を受けているため新しく依頼を受けることは出来ませんが、神殿ではこんな依頼に対して冒険者を募集しています。

- ・ ラインまでの高級陶磁器の輸送。依頼料一二〇〇〇G
- ・ 新たな遺跡を発見された。調査任務。依頼料四〇〇〇G
- ・ 研究所から逃げ出したトンネラーを捕まえて下さい。
- 生死不問。三〇〇〇G
- ・ 巨人の心臓、高値で買います。一つ四五〇〇G

バレッタ…巨人の心臓を手に入れたら高く買ってもらえるつちゅー事やな。

リア…これは…出ますね。

エリオル…出るでしょうね。

GM…巨人の心臓を売るには、君達が帰り道にヴァイスに立ち寄る必要があります。

リア…3時間の余裕をみておけば収入アップという事です。

エリオル…それでは最後に鍵と扉に描かれている紋章について調べます…(サイコロを振る)クリティカル。

GM…おお。バッチリわかる。どうも、その紋章は古代竜「銀のケセド」の紋章になります。

リア…つまり…今からダンジョンに向かう前に、ケセドさんに会いに

行くと！

バレット…いや、そんなどこにおんねん。

GM…この間までエルクレストでつつ捕まっていたが（笑）。

エリオル…新大陸にも出るらしいですね。

リア…まあ、どのみち会いに行くのは不可能ですし、そろそろ馬車にのって出発するです。

バレット…とりあえず、馬車の中で《アンプロンプチュ》分のMP補充の為に「果実」をかじります《アンプロンプチュ》を歌った後は喉が渇いてしゃあないわー。

リア…それをじーっと観察しています。どんな技能なんだろうと研究中。きつとこのデータが、バージョン4開発の役に（笑）。

バレット…もの食べてる所をじーっと見られると恥ずかしいなと思いつながら、パリパリとキャベツ齧っています。

エリオル…キャベツって果物じゃなくて野菜じゃないですか（笑）。

バレット…冬のキャベツは甘いので果物扱いです。

エリオル…そんな二人の様子を横目に、馬車に揺られながらぼんやりとこれまでこなしてきた冒険の日々を振り返っています。共に光の竜と戦った事とか。

リア…今となつては懐かしの日々…いや、プレイヤー的には今回が初めての冒険ですが（笑）。

■ Middle Phase 02 ・ ランダムダンジョン ■

「移動：ダンジョンへ：単位時間2消費／残20時間」

GM…では、ダンジョンまでは乗合馬車で、なんの障害もなく到着。乗合馬車は君達をおいて次の目的地へと去っていきます。

では、ここぞ今回のランダムダンジョンのルールを説明しましょう。

～ランダムダンジョンルール～（上級P90のルールを一部改変）

・先に情報収集で得たように、このダンジョンの大きさは3×3の9区画からなっている。

・それぞれの部屋にイベントがあり、それを回避もしくは突破して先に進んでいく。本シナリオでの目的は、「ミスリル製の魔法の鍵がかかった扉」の先なので、それを発見することができればクリアとなる。この扉は必ず中央の部屋を除いた周囲8部屋のどこかにある。

・ランダムダンジョンは、イベントと部屋の形の2種類が組み合わさって一つの部屋が完成する。イベントはトランプを使用。内容はスートによって大別される。

スベード…バトルイベント（エネミーが出現、戦闘が発生します）

ダイヤ…ブライズイベント（お金やアイテムなどの何か拾得できます）

ハート…トラブルイベント（何かしらの危険が襲ってきます）

クラブ…休憩地（HPやMPを回復できる休憩所があります）

・部屋の形は代表者がD46を振り、決定。この際、ダンジョン内の9部屋が行き来できるような形になっていない場合だけ、振り直しを行う。
・本シナリオでは、1スートにつき4つずつのイベントを用意しており、トランプの枚数は合計16枚となる。そこから、あらかじめダンジョン

を構成する9枚分をランダムで引く。この9枚に、当たり部屋（魔法の扉のある部屋）であるジョーカーを加えてシャッフル。この計10枚のダンジョンデッキから、新しい部屋を探索する際に1枚をPCの代表が引くこととなる。

・途中、周回8部屋でジョーカーを引いた場合、もう1枚デッキから引き、そのイベントが発生する。その部屋に、目的の扉がある。中央の部屋の内容決定時にジョーカーを引いた場合は、デッキに戻して引き直しを行う。

・周回8部屋を探索していった場合、最後の8部屋目は引いたイベントに加えて、必ず目的の扉がある部屋となる。

・ダンジョンを出た場合は、すべてのカードを戻してデッキを再作成する。

・1部屋1エリアとし、隣接する部屋に進入したときにシーンが切れ、1単位時間が消費される。戦闘が発生した場合、戦闘終了時にシーンは切れるが、単位時間は消費されない。

・次の部屋で登場するPCは、全員進んだ部屋の入り口のスクエアに配置される。進まずに、手前の部屋に居残るPCは次のシーンに登場できない。

・扉を開け、隣接する部屋に進むという宣言を行った段階で、デッキからトランプを引き、ダイスを振って隣接する部屋の形を決定する。

GM…以上、何か質問はありますか？

全員…ありません。

GM…では、用意した16枚から9枚引いたものにジョーカーを加えてシャッフルします。

リア…スタープラチナを出して、ジョーカーの位置を覚えるんだ。

バレッタ…出来んわっ（笑）。

GM…それでは最初の部屋ですね。カードを引いてください。

「場所…1部屋目」「くらげの住処」…単位時間1消費／残19時間」

バレッタ…スピードの4。

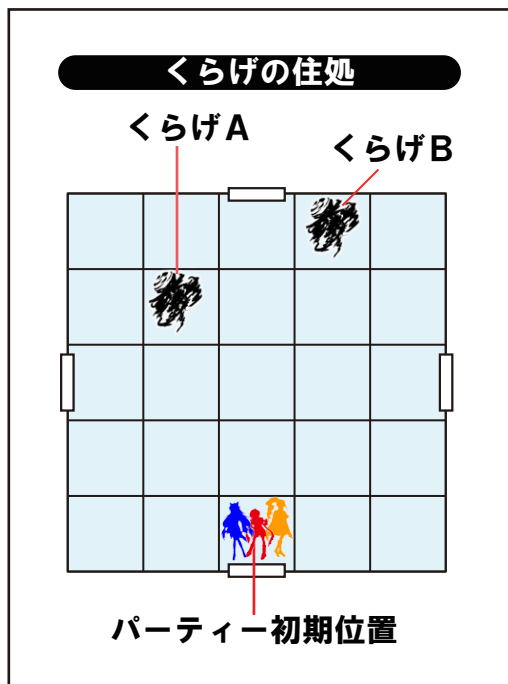
GM…いきなり戦闘ですね。それでは部屋の形を決めるので、ダイスを振ってください。

エリオル…46。…特に特徴のない部屋ですね。扉も3方向にあります。

GM…イベント名は「くらげの住処」。部屋全体が「プール」になっている。

一同…げげーっ！

GM…血に飢えた空飛ぶクラゲが君たちに襲い掛かる…クラゲは全部で2体です。



リア…いきなり帰りたくなってきた…やっぱりダンサーを経由した時に《エフェクトスキップ》を取得しておくんだったかなあ？ いや、むしろサポートクラスでヴァイキング？

エリオル…それは無いかと（笑）。

リア…問答無用で「プール」に投げ込まれての戦闘…公式シナリオの、殺意満々の力ニを思い出しますね。

バレッタ…あの、《脚止め》持ちの力ニかぁーっ（笑）。

GM…えーっと、クラゲ2体は別々のスキエアに存在します。行動値は14。では、セットアッププロセスですな。

リア…《ジャジジメント》のおかげで、行動値は上回ってるけど、「プール」で戦うのはキツイなあ。

バレッタ…ウチは毎ターン《フェザー》を使えば、ベナルティ無しで聞えるけど、毎ターン6点消費で、味方からの援護が鈍ってる状態だと、かなり厳しくなるなあ…。

エリオル…敵のデータがわかれば、対処のしようもあるんですが。

GM…こういうシチュエーションの時、行動値の早い人が《エンサイクロペディア》を持つと、世界が変わるだけだね（笑）。

しばし悩む一同。

リア…とりあえず…お任せします！ ギルドマスター バージョン3の私はつい先日産まれたばかりなので、こういう状況判断に慣れていないのです（笑）。

バレッタ…いや、その他人に決断を押しつける小狡い考え方は、とても昨日今日産まれたモンには思えんわ……まあ……逃げるか！

エリオル…入り口入っていきなり回れ右ですか（笑）。

バレッタ…GM。この場合、ダンジョンを脱出して、もう一度入ると

「プール」状態は解除されるんやんな？

GM…はい。というか、ダンジョンは1から再構築となりますので。

バレッタ…選択肢として大アリやな。

リア…かなり不利ですからアリだと思えます。

バレッタ…むう…《陣形》承認。回れ右っ！

GM…くそ…なんだよ行動値15って…折角引き寄せてやろうと思ったのに。

リア…凄い殺意の高いダンジョンですよ。いきなり我々の貴重なリソースが削られました（笑）。

部屋を出て、謎のクラゲに対してエネミー識別をするも誰も成功せず。パーティーは再び一部屋目の扉を開いた。

「場所…再度1部屋目」「溶岩の海…単位時間1消費／残18時間」

エリオル…それでは気を取り直して、トランプを。

バレッタ…べろん…おろ？ ババ引いた（笑）。

全員…さ———（A）———（一回爆笑）

GM…ひっでー展開だ！ 頑張って部屋のイベント作ったのにー（笑）。
バレッタ…1部屋目なのにもう目的地か（笑）。

リア…（爆笑しながら）凄い！ これがギルドマスターの実力ってやつですか？

GM…うううー。くそ…せめてこの部屋で戦闘起これ！ もう一枚引いてね。

バレッタ…べろん…ハートの3。

エリオル…（ダイスを振る）部屋の形は35です。