



TRPG ヤン
デモ バ
ンパル
ラサイ クイ
ナ
の
逆襲
リプレイ
D P 研究所

ゲームマスター（以下GM） それでは、セッションを始めましょうか。皆さん、本日はよろしくお願いします。

プレイヤー（以下PL）一同 よろしくお願ひします！

GM さっそくキャラクターを作っていただきましょう。レギュレーションは、経験値950点、経験値魔結晶200点です。LVは4にしてください。

PL① 共生武装とか《多重共生》は？

GM 自由に選択してください。メインの共生生物が4LVであれば構いません。

PL② 共生生物のみ？ AASとかサイボーグは？

GM 舞台となる時代が2006年の沖縄県なので、その二つは選択できない、ということにします。なので、悪魔憑きのみでお願いします。

PL③ 沖縄なんだ。

GM 以前やった沖縄セッションとはまた違った世界線ということで、少し設定が変わっております。まあ、内容については追々説明しましょう。

PL④ 全員、沖縄県民？

GM はい。沖縄県在住ということで。

PL① ガラケーの時代か……。

PL② まだニコニコとか、ようつべとか、なかった時代かな？

PL③ ようつべはもうあったよ。日本ではなかったけど。

PL④ なにかハンドアウト的なものはあるの？

GM セラフィムに所属している以外で、こちらから指定するものはございません。

PL③ 沖縄のセラフィムって、どんなところ？

GM では、説明しましょう。以前のセッションでは、大人向け書店という設定でしたが、変更しました。

PL一同 （笑）

PL④ あー、うん。

GM 世界線が変わって、こちらの沖縄支部は居酒屋ということになっております。

PL② ずいぶん変わったね！？

GM 三階建てのビルの一階が居酒屋、二階が事務所、三階が居住スペースとなっています。実在する居酒屋がモデルとなっていますが、あくまでフィクションであり、無関係であることを明言しておきましょう。

PL一同 （笑）

GM 場所は、明治橋から国道58号線を北に進み、松山交差点を右折。二つ目の十字路をさらに右折し、まっすぐ進むと左手にあります。

PL① 細か（笑）。

GM 支部長は「熊谷祥子」24歳。ヴォージェ10LVでございます。普段は居酒屋を経営しながら、セラフィムとしても活動している感じですね。なので、居酒屋のほうは不定休となっております。

PL③ 繁盛してる？

GM まあ、かなり。

PL④ それは凄いいね。セラフィムは貧乏なのに。

GM 一応、熊谷祥子は有給職員なので、セラフィムからも給料が出ています。それと店の売り上げなんかもあるので、生活に困ることはないでしょう。

PL② それって副業になるのかな？

GM んー、兼業じゃないですかね。セラフィム的にはオーケーということで。むしろ推奨している感じです。

PL① まあ、表向きの職業があると、悪魔事件とか連想させずに済むって感じかな。

GM まあ、セラフィムのボランティア活動は基本的に昼ですからね。夜に居酒屋をやるのは理にかなっているのかもしれませんが。

PL③ なるほど？

GM もちろん、悪魔事件が起きた場合は、そちらが優先となります。

PL④ 動物キャラでもいい？

GM はい。

PL① ぼくは高校生キャラやる。どこにでもいる普通の高校生だ（一同笑）。

PL② じゃあ、わたしも高校生やろうかな。優等生とか。

PL③ ふうむ……？ セラフィムって研究所、持ってたよね？

GM ん？ ええ、セラフィムの創始者である神谷光太郎も科学者ですし、独自の研究所があっても不思議ではないでしょう。

PL③ じゃあ、そこに勤める科学者ってことにしていい？

GM 有給職員になるんですかね、その場合……まあ、いいですよ。

PL③ ありがとうございます。

というわけで、キャラクタービルドです。

『デモンパラサイト』のキャラビル（？）は、非常に簡単で、大して時間がかからないのがいいですね。

GM ——できましたか？

PL一同 はい。

GM では、PL①さんから。キャラクターの簡単な紹介をしてください。

PL①→たかゆき ぼくは「草薙たかゆき」です。16歳の高校一年生。沖縄の公立校に通う生徒です。性別は男。共生生物は勇者「クレイモア」にしました。

一同 （笑）

GM 勇者っていうと、何か別ゲーみたく聞こえますね（笑）。

たかゆき 『パラブラ』だとなくなっただけどな、『ファンタジー世界で例えると』ってやつ。まあ、主人公格ってことで。みんなよろしく。普通の

高校生で面白みはないから、みんなに個性的な性格を期待している（一同笑）。

PL③ 丸投げ！？

たかゆき 一応、ぼくの親が「組織の長」で、「投獄されていた」らしいんだけど、ぼくの個性には関係ないしなあ……。

PL② そこ掘り下げるところなんじゃ……？（汗）

たかゆき いやいや、親が犯罪者だからって、息子のぼくまで犯罪者じゃないでしょ？ 嫌だよ、ぼく。何もしてないのにそういう目で見られるの。

一同 （笑）

PL④ 勇者設定どこ行った？

たかゆき ほら、ダイ大のバランの例があるし、いつかぼくの前に立ちふさがるとかも知れないよ？ むしろそうであってくれ（一同笑）。

GM じゃあ、父親もクレイモアかもしれませんね。

たかゆき キャンペーンラスボスは父親をお願いします。あと、共生武装「レーヴァティーン」を装備しました。これで肉弾ダメージが強化されます。

PL②→ももこ 次はわたしです。「川西ももこ」草薙くんと同じ高校に通う生徒です。同い年で高校一年生。クラスも一緒ということにしました。ヒロインポジションを狙っています。

一同 （笑）

GM 普通にヒロインですね。

ももこ 共生生物は「モリオン」草薙くんのクレイモアが悪魔モチーフなのに対して天使モチーフという、対照的なキャラにしました。

たかゆき 回復、大事。

ももこ わたしも特に輝かしい目立つ経歴はありません。ただ、ちょっと見知らぬ人に奇妙な予言をされた程度です（一同笑）。

PL③ されちゃったかあ……デモンパだとありがちなやつ。

ももこ 父親がサラリーマンという、いわゆる中流家庭です。共生武装は「レイハンド」にしました。回復ダイスが1個増えます。

PL③→ときこ 岩崎ときこ。20代の女で科学者をしています。セラフィムの研究所で日夜『共生生物』について研究しています。依頼されれば悪魔事件の調査と解決もします。常に白衣を着た美人かつ少し駄目が入った大人——という設定です。

たかゆき 駄目が入った？

ときこ ええ。研究には熱心ですが、それ以外には頓着しません。身だしなみも最低限といった感じで、化粧もしないことがほとんどかな？ まあ、TPOはわきまえるので、必要なら化粧もします。ただ、服装は白衣のままですけど。

ももこ 素の美人って感じですね。

ときこ 素材はいいわね。悪魔憑きだから美容を気にしなくてもいいし。共生生物は「ウォーコイト」で、共生武装は「クリムゾン」にして「人形」のダメージを強化しました。「人形」は2体まで作れるので、条件がそろえば三回攻撃が可能です。

GM ……人形2体と自分の攻撃分ですかね？

ときこ そうそう。まあ、それができる確率は低いと思いますけど。なにしろ「人形」の【エネルギー】が1点しかないから、すぐ壊されちゃう。

たかゆき 範囲攻撃とか喰らうと一発アウトですからね。

ときこ それとGM、「人形」はあらかじめ作っておいたことにしたいんだけど、いい？

GM あー、いいですよ。シナリオ開始したらコストを払ってください。

ときこ ありがとうございます。

PL④→テリー では、最後。オレっちの番。

たかゆき オレっち？（笑）

テリー 動物キャラの「テリー」オスのウサギです。年齢は3歳。職業は「ペット／げっ歯類」ですが、厳密に言うとウサギは重歯類であってげっ歯類ではありません。

ももこ あ、違うんだ。

テリー 昔は一緒だったらしいんですけどね。2006年当時は、どっちだったんでしょうね？

GM わかりません（笑）。

テリー 共生生物は「バルディッシュ」にしました。共生武装は【エネルギー】を増やす「ブラッドティアー」にしました。変身前【エネルギー】1点しかないのだから……。

ときこ 低いわね！？

テリー ええ、なので、変身前は常にどこかに隠れて過ごしています（一同笑）。

たかゆき うっかり死ぬもんな、1点なんて（笑）。

GM まあ、「-100」にならない限り死にませんけどね。

テリー 0以下で気絶でしょ？ しかも気絶して「トドメ」を宣言されたら死ぬんでしょ？ 無理。引きこもるわ。

一同 （笑）

GM その代わり、「隠密」が「上級」になりますよね？

テリー そ。攻撃の対象に指定されないように立ち回ります。まあ「範囲」が「全て」だと巻き込まれるんですけど……。

ももこ バルディッシュって人間の姿になれなかったっけ？

テリー 4LVだと無理っす。

GM ペットということは、この中の誰かに飼われてるんですか？

テリー いえ、違います。資産家のNPCに飼われているという設定です。

GM ありがとうございます。さっそくシナリオ本編に入っていきますよう。皆さん、改めて本日はよろしくお願いします。

プレイヤーキャラクター（以下P C）一同 よろしくをお願いします！

* * *

GM では、2006年の8月。高校生のお二人は夏休みです。皆さんはセラフィム事務所に呼び出されます。呼び出したのは「熊谷祥子」です。

たかゆき じゃあ、「やってる？」と居酒屋に入ります。

一同 （笑）

ときこ こら、高校生。

GM 残念ながら居酒屋は夜からですので、今はやっていません。皆さんは二階の事務所に集まります。

ときこ 私はセラフィムの研究所から車で向かうのかな？

GM 休日でもいいですよ。

たかゆき ぼくは自転車に向かいます。

ももこ わたしもそうする。

テリー オレっちは……嫌だ、外出したくない（一同笑）。

GM もういっそ、P Cの誰かに飼われてることにしたらどうです？

テリー むうっ……確かに、そっちのほうが移動が楽か……じゃあ、車を持ってる岩崎さんに飼われてることにします。いいですか？

ときこ ん？ いいけど、私、研究所から直行するわよ？

テリー じゃあ、学生組のどちらかで！

一同 （笑）

たかゆき はいはい、なら、ぼくが自転車のカゴに入れて運んであげます。

テリー かたじけない、ご主人（一同笑）。

たかゆき バルディッシュって喋れるんだっけ？

テリー テレパシーで会話が可能っすね。なので、思念波で「ありがとうっす」とご主人に送ります。

一同 （笑）

たかゆき うーん……変な感じだな。

GM まあ、そんな感じで集まるわけですね。で、支部長の熊谷祥子が「みんな、呼び出して悪いわね。少し面倒なことになったから力を貸して欲しいの」と言います。

たかゆき 面倒なこと？

GM／熊谷祥子 悪魔事件が二件同時に発生したの。片方は私を含めたベテランで片付けるから、もう一方の事件をお願い。

ももこ 具体的にどういう事件なんです？

GM／熊谷祥子 やんばるの森で悪魔憑きに観光客が襲われるっていう事件

が起きてね。皆には、そっちを担当して欲しいの。

ときこ 悪魔憑きが観光客を……？

たかゆき 支部長たちが担当する事件というのは？

GM／熊谷祥子 実は、トリブルス・ネームレスが出没してて……。

一同 （笑）

テリー 高レベルシナリオっすね……。

ときこ 沖縄のセラフィムに高レベル悪魔憑きって何人くらいいるの？

GM 四人から六人くらいですかね。そのうちすぐに動かせるのは四人と
いった感じです。ちな、そのうち三人が10LV、一人が9LVとなっています。

たかゆき トリブルス・ネームレスって何レベルだっけ？

ももこ 15レベル。トリブルス最強格ですね。

ときこ じゃあ、私たちが担当する事件の詳細を教えてください。

GM／熊谷祥子 わかったわ。さっきも言ったように、観光客が襲われてね。
怪我人も出たの。あと、普久川ダムの一部が破壊されたらしくて、防犯カメ
ラの映像には巨大なヤンバルクイナが映っていたそうよ。

たかゆき ヤンバルクイナ……悪魔憑きの、ですか？

GM／熊谷祥子 間違いなく。ただ、目撃された悪魔憑きは他にもいて、ど
うもやんばるの森にいる動物が複数、悪魔寄生体に感染したみたいなの。

テリー うへ、面倒そうですね……。

GM／熊谷祥子 それで国頭村の役場から警察に通報が行って、対悪魔課か
らウチに依頼が来た、という感じ。どう？ やってくれる？

たかゆき ぼくたちは、その悪魔憑きになってしまった動物を駆除すればい
いんですか？

GM／熊谷祥子 そ。特に巨大ヤンバルクイナは倒して無力化してちょうだ
い。あ、殺したら駄目よ？ 天然記念物だから（一同笑）。

ももこ 数が減ってるって話ですからね。

GM 2005年のデータだと、1000羽に満たないということらしいで
す。

ときこ ま、私はやるわ。悪魔寄生体に感染した動物に興味があるし。科学
者の的にね。

テリー 自分もやるっす。同じ境遇のものを守るのが、戦う理由になってる
ので。

たかゆき ぼくもやります。最強の存在になるために、経験値を貯めたいの
で。

ももこ ま、わたしも力を有効利用したいから、断らないですよ。

GM／熊谷祥子 ありがとう、皆。あ、これ調査費。少ないけど、有効に
使ってね。

PC一同 あざーっす。

ときこ いくら？

GM 一人2万円です。

ももこ やんばるの森って、那覇市から遠い？

ときこ 遠いわね。車で1～2時間ってところかしら。

たかゆき となると、ぼくらは岩崎さんの車に乗せてもらう感じですかね。

ときこ そうね。その前に警察で情報収集したいけど、できる？

GM んー？ まあ、できますけど……一応、情報収集に関しては現地でできますが……あ、それと熊谷祥子が「知り合いがベトナム寺院風のホテルを経営していてね。やんばるの森の調査は、そのホテルを拠点にするといいわ。予約はしといたから」と付け加えます。

たかゆき 泊まりこみ？

ときこ バカンスかしらね。

ももこ ベトナム寺院風のホテルか……。

テリー オレっちも泊まれるんですか？

GM ええ、ペット可ということで。もちろん、宿泊費や食費なんかはセラフィムが払ってくれます。

ときこ いいわね。なら、それぞれ準備をしたら集合して出発しましょ。

PC一同 はい。

GM／熊谷祥子 がんばってね、皆。

GM というわけで、皆さんはやんばるの森に向かいます。

ももこ 着替えとか用意しなくちゃ。

たかゆき ぼくも一旦家に帰って準備します。

テリー オレっちは着の身着のままで（一同笑）。

ときこ 私は警察に行って事前情報を集めておく。いいかしら？

GM あ、はい。じゃあ、そのシーンからやりましょうか。

* * *

GM 警察へは一人で行きますか？

ときこ ええ。

GM なら、対悪魔課の刑事「赤嶺啓二」が出迎えてくれます。ちなみに、もちろん顔見知りです。

GM／赤嶺啓二 よお、今日はどうした？

ときこ 「やんばるの森の事件を調査することになりまして……できれば詳しい情報を教えていただけませんか？」

GM／赤嶺啓二 もちろん、構わん。観光客が襲われ、ダムが破壊された事件だな？

ときこ 「はい。悪魔憑きは複数いるという話でしたが、具体的に何体いるか、などはわかっているんですか？」

GM／赤嶺啓二 防犯カメラの映像と、目撃者の証言から、少なくとも10体はいるだろうな。

ときこ 10体か……メンドイなあ……。

一同 (笑)

帰宅中のたかゆき こう見えてぼくら4LVですからね……。

ときこ 「悪魔憑きの種類や強さなどは判明していますか？」

GM／赤嶺啓二 うんにゃ。防犯カメラの映像は画像が荒いし、目撃者の証言は要領を得ないしで、詳しいことまでは分らんな。

ときこ まあ、無理もないか。「襲われた人に共通点などはありませんか？」

GM／赤嶺啓二 観光客、という以外に共通点はなかったよ。ダム破壊のほうは、幸い巻き込まれた人はいなかったし。

ときこ ふむ……？

GM ぶっちゃけ、ここで得られる情報は熊谷祥子から得た情報と大差ありません。詳しい情報は、現地で判定をしていただく予定です。

ときこ なるほどね。じゃあ、「お忙しいところ、ありがとうございます」と言って引き下がるわ。

GM／赤嶺啓二 ああ、オレが言うのも何だが、事件の調査は任せたぞ。

ときこ そのまま家に帰って支度をしたら集合場所に向かいます。

GM セラフィムですかね？

ときこ ええ。

ももこ わたしたちが先に来てる感じかな？

たかゆき そうだね。準備以外は特にやることもないし。

ときこ なら、私が最後か。車を停めて、「みんな乗って」といいます。

たかゆき 「ぼくらは後部座席でいいですか？」

ときこ 「ええ。助手席には私の荷物とか置いてあるから、そうして」

ももこ わたし、上座～。

一同 (笑)

たかゆき 高校生のぼくらには関係ないでしょ、それ(笑)。

テリー オレっちは真ん中にちょこんと座ります。

たかゆき ということは、ぼくは助手席の後ろか……。

ときこ 荷物はトランクの中ね。

ももこ はい。

たかゆき ちなみに、車は何に乗ってるんです？

ときこ 車種？ んー？ 決めてなかったけど、たぶんワゴORとかじゃないかしら。ヴィッツとか。小型車だと思うわ。

GM では、皆さんは車でやんばるの森へと向かいます。まあ、1～2時間程度で到着します。ホテルの場所は熊谷祥子から聞いていたということで、問題なく行けるでしょう。

ももこ ベトナム寺院風ってどんな？

GM 一応、写真があります。2024年の写真ですけど……。

たかゆき あ、実在するやつだ。

GM ええ、当時の地図には「シドマスINN」と書いてあります。県道70号線、普久川ダムの近くにあるホテルです。ちな、県道70号線と、2号線は、ヤンバルクイナの交通事故が多い道として知られています。

ももこ ふうん……？

GM あと、ホテルの前にはヤンバルクイナ注意の標識がありますね。

ときこ ここって駐車場？

GM あ、はい。

ときこ なら、車はそこに停められるのか……。

たかゆき ぼくは荷物をトランクから取り出します。

ももこ 見て、草薙くん。変な建物。

たかゆき え？ ああ、ホントだね。ホテルの経営者が住んでるのかな？

テリー てゆーか、警備員の詰め所にも見えるっす。

ときこ 車から降りて肩をコキコキしているわ。歳って嫌ねえ……それとも単純に運動不足かしら？

GM 悪魔憑きなので歳も運動不足も関係ないと思いますよ？（笑）

たかゆき 川西の荷物も取り出して、渡す。「ほい」

ももこ 「ありがとう」

ときこ ……なんかタバコ吸いたくなってきたわね。

一同 （笑）

ときこ 近くに缶コーヒーが売ってる店とかありそう、GM？

GM あー、まあ、自販機ならホテルの中にあるということにしていいいですよ。

ときこ じゃあ、とりあえず、ホテルの中にインよ。INNだけにね。

PC一同 ははは（渴いた笑い）。

ときこ つまらないならつまらないって言って！？

一同 （笑）

ときこ たくっ……さっさとホテルに入るわよ。

GM では、ホテルの中に入ると、玄関ホールに受付カウンターがあります。あとは、待合室みたいなソファがいくつか置いてあり、自販機などもあるでしょう。

ときこ カウンターは無人？

GM ええ、誰もいませんが呼び鈴が置いてありますので、従業員を呼ぶことができます。

ときこ じゃあ、チリンッ、チリンッ。

GM カウンターの奥から従業員らしき女性が出てきます。「お泊りですか？」

ときこ 「予約していた者なんですが……」

GM／従業員の女性 お名前を、お願いします。

ときこ じゃあ、「セラフィムです」いいのかな、これで？

GM ええ、従業員はパソコンの画面を確認して、「セラフィムさまですね。

確認できました。四名様、でよろしいですか？」

ときこ 「はい」

GM／従業員の女性 二部屋のご予約ですね。すでに料金はお支払いになられておりますので、鍵をお渡しいたします。

ときこ 「ありがとう」

GM ま、部屋は二部屋なので、男女に分かれる感じでよろしいでしょうか？

たかゆき ぼくはテリーと相部屋か。

テリー よろしくっす、ご主人。

たかゆき まあ、家と変わらんだろ。

ときこ 私は川西さんとね。よろしく。

ももこ よろしくお願いします。

GM 部屋はスタンダードダブルというんですかね？ ビジネスホテルに毛が生えたくらいのグレードです。

ときこ 上等、上等。

ももこ 荷物を置いて、岩崎さんに「これからどうします？」と言います。

ときこ そうねえ……私はコーヒーを買って一服するわ。バルコニーがあることにしていい？

GM ええ、いいですよ。

ときこ じゃあ、バルコニーに出て缶コーヒ一片手にタバコを吸うわ。あ、ちゃんと携帯灰皿持ってるから安心して？

ももこ はあ、まあいいですけど……。

ときこ GM、今何時くらい？

GM 正午といったところですかね。

ときこ 確か、情報収集できるのよね？

GM ああ、そうですそうです。

ときこ なら、とりあえず、皆さっきのロビー？ に集合しましょ。

たかゆき なら、ぼくも部屋に荷物を置いてからロビーに行きます。

テリー オレっちも、ご主人の頭の上に乗って移動するっす。

たかゆき ウサギって体重どれくらいあるん？

テリー そんなに重くはないので、大丈夫っすよ（笑）。

GM では、玄関ホールです。

ときこ まずは情報収集しましょ。どうやるの、GM？

GM ホテルの宿泊客や従業員から話を聞けます。判定は【幸運】【精神】あるいは【交渉】【礼儀】など。目標値は「10／15」の二段階。高いと得られる情報が増えます。

たかゆき ぼくは【礼儀】で振る（ころころ）「14」1足りない。

ももこ わたしも【礼儀】で（ころころ）「10」うーん……？

ときこ あれ？ 私、一つも技能ない。

一同 （笑）

たかゆき ぽくていいんじゃないですか？（笑）

ときこ それもそっか。【幸運】で振るわ（ころころ）「6」ひっく！？
（一同笑）

テリー オレっちは何もしないっす。動物なので。

GM ……まあ、それはそうですね。

たかゆき 振り直すぞ（ころころ）お？ クリティカルで成功した。

PC一同 ナイスー！

GM では、全ての情報が得られます。まずは達成値10の情報から——つと、その前に。今回のシナリオで使用するマップをどうぞ。

といって、5×5マスの簡易的なマップを取り出すGM。

GM これは、普久川ダム周辺の簡易マップです。スタート地点は、右下の一番端っこで、ここは普久川ダムのパーキングとなっています。で、達成値10で得られる情報は、怪物の目撃された地点です。全部で三ヶ所——ここと、ここと、ここです（マップを参照）。

たかゆき ……照首山の並びだな。つか、山マスは何か違いがあるのか？
通れないとか？

GM マップ上にある四つの山については、後ほど改めて説明します。

たかゆき 了解。

GM で、達成値15で得られる情報です。聞き込みから得られた情報を総合した結果、巨大ヤンバルクイナの巣と思しき場所を推測できました。一番左上の端っこのマスです。ここですね（マップ参照）。

ももこ ……途中、必ず目撃地点か照首山のどこかを通過しないと行けないのね。

GM そうなるように配置しています。

たかゆき なるほど。

ときこ マップってことは、何かルーチンがあるの？

GM はい。今回も「時間ポイント」蓄積タイプです。基本的に1マス進むごとに「時間ポイント」が1点加算されていきます。

たかゆき タイムリミットがある感じ？

GM タイムリミットはありますが、「時間ポイント」ではなく、日数となります。

ときこ 日数？ 一日じゃ解決できない？

GM それは皆さん次第ですね。【エネルギー】や「衝動」の値がやばいときには「ホテルに帰る」ことを選択できます。その場合、その日の探索は終了し、翌日になります。もちろん、「食事」や「睡眠」による【エネルギー】や「衝動」の回復が可能です。

ももこ 「食事」の回復は「かばん」があるからマップ上でもできるでしょ？

GM はい、そのへんは通常どおりです。加えて、ホテルの「食事」は8000円相当の食事として扱い、1回だけ無料で行えます。なので、「睡眠」と合わせると「衝動」を6点回復することが可能です。

ときこ いいわね。

GM あと、さきほと言った山マスですが、このマスに移動し、また別のマスに移動するときは、それぞれ「時間ポイント」を2点蓄積します。

たかゆき ……つまり、合計で4ポイント溜まるってことですか？

GM はい。

テリー 何のメリットがあるんすか、山マスって？

GM いい質問ですね。山マスには何かいいことがあるかもしれません。

PC一同 (笑)

たかゆき 漠然。

GM まあ、行けば分かるでしょう。

ももこ GM的には、行ったほうがいいと思う？ (一同笑)

GM そうですね……ボスが少し強めなので、その救済策的なものを用意しています。もちろん、行くかどうかは皆さんの自由です。

たかゆき ……絶対行こう (真顔)。

一同 (笑)

GM そして、今回も例によって例のごとくランダム要素があります。イベントは六つ。1マス移動するたびに1dをして決定します。

ときこ ランダムか……。

GM また、最初のマス以外の全てのマスでは、移動する前に「探索」判定をしてもらいます。目標値は「10」と低めなので、基本的には失敗しないと思われま。

ももこ 基本的には？

GM ええ。マップ移動する際には、都度、天候決定表を振りますので、その結果次第では判定にマイナスの修正があります。

テリー 失敗するとどうなるんすか？

GM 移動先がランダムとなります。迷った、という感じですかね。あとは、配置されている全てのエネミーを倒せば、経験値に「+50」点のボーナスです。ランダムイベントで発生する戦闘などは特にボーナスはありません。

たかゆき ……確かに、一日だと無理かも知れませんね。

ときこ 数日に分けて全部倒すのがいいかもね。

ももこ 「時間ポイント」って累積するの？

GM 累積します。それと、シナリオの都合上、終了まで悪天候です。今は晴れていますが、探索パートになった途端、曇ります。

一同 (笑)

ときこ じゃあ、まあ、昼ごはん食べたら行きますか。

たかゆき そうしましょう。

ももこ お昼ごはん、どうします？

ときこ ホテルは……やめておきましょう。近くに飲食店とかあるかしら？

GM 国頭村がありますので、食堂とかあるでしょう。歩いていくには遠いでしょうけどね。

ときこ じゃあ、車で行きましょう。

と、食堂に入り、沖縄料理を楽しむ一同。ゴーヤーチャンプルーや沖縄そばなどのポピュラーなものから、フーチバージュシー（炊き込みご飯）やイナムドゥチ（味噌汁？）などの少しマイナーなものまで、色々と注文します。

これら料理にゲーム的な恩恵は何もないので、所持金を減らす必要はありません。あくまでもフレイバーです。

ときこ それじゃ、ホテルに戻って準備したら、調査を開始しましょう。

たかゆき 準備か……このままいけるかな？

ももこ わたしも行けます。

テリー 腕が鳴るっす。

* * *

GM では、やんばるの森——普久川ダムのパーキングからスタートです。移動は、縦と横のみ。斜め移動はできません。なので、最初は「入り口」マスに移動していただきます。上か左ですね。

ももこ どっちに移動する？

たかゆき 「タカシジ山」が近いから、上のマスかな？

ときこ そうね。山にある特典っていうのも気なるし、まずはそこを調べましょう。

GM では、上の「入り口」マスですね。最初の移動は〔探索〕判定は必要ありません。なので、まずは天候決定表を振ります（ころん）「6」『曇り』ですね。ペナルティはなし。つづいて、ランダムイベントです（ころん）「1」『濃霧』が発生します。さらに、1 d（ころん）「時間ポイント＝2」まで、あらゆる判定に「－5」です。

たかゆき 次の移動までってことか？

GM はい。ランダムイベントが終了して、「時間ポイント」が1点蓄積します。基本ルーチンは以上となります。

ときこ 霧が出てきたわね……。

テリー 視界不良っす。

たかゆき 福岡の空港を思い出すぜ……。

GM 数メートル先が見えないほどの濃霧ですけど……？

たかゆき 実際、大学生時代に行ったとき、それくらいだったよ。マジでどっちが空港か分からなくなったからな。職員が案内してくれなかったら、

迷っただろうね。

GM では、どちらに移動しますか？

ときこ タカシジ山に進むわ。

GM まずは天候決定表を振ります（ころん）「3」『雨』です。あらゆる判定に「-3」『濃霧』のペナルティと重複します。

ももこ 「-8」ってこと？ 厳しいですね。

GM では、つづいて、〔探索〕判定をしてください。失敗したら行き先がランダムとなります。

たかゆき 目標値「18」か……〔探索〕持ってないから【感覚】で振る（ころころ）「9」低いなあ。

ももこ わたしは〔探索〕で振ります。《精神強化》で「+3」のボーナスがあります（ころころ）「17」？ 1足りない（一同笑）。

ときこ 私は〔探索〕で振る。「中級」あるから（ころころ）「17」あれ？ 1足りない？

一同 （笑）

テリー オレっちは【感覚】で振るっす（ころころ）「8」低いっすね。

ときこ しゃーない。まずは私が振り直すわ（ころころ）「22」成功したわ。

PC一同 ナイスー。

GM では、「タカシジ山」です。ランダムイベントは、（ころん）「4」『悪魔憑きと遭遇』戦闘ですね。

たかゆき お？ 初めての戦闘だな。

GM まあ、ザコ戦のさらにザコ戦ですけどね。出現した悪魔憑きも2体です（ころん×2）「3」と「6」？ ふむふむ？ では、ここから戦闘処理となります。

【1ターン目 ターン開始時】

GM では、戦闘開始です。2体の悪魔憑きは悪魔化して襲い掛かってきます。

たかゆき ぼくらは悪魔化するぞ。

GM どうぞ。

PC一同 悪魔化！

GM 彼我の距離は5～10mの範囲で好きに選んでください。〔知識：共生生物〕判定の目標値は「14」です。

ときこ 任せて！〔知識：共生生物〕「上級」+《頭脳強化》があるから！（ころころ）「33」！

GM 高い（笑）。

ときこ ふふんっ♪（一同笑）

GM では、分かります。シオマネキが悪魔化した“ジャイアントクラブ”

と、ミナミトビハゼが悪魔化した“キルフィッシュ”です。

たかゆき ん？ キルフィッシュ？ そいつ「水中」じゃなかったっけ？

GM ええ。しかし、ミナミトビハゼは陸地や水辺付近でも飛び跳ねていますので、「移動タイプ：歩行」が追加されております。

テリー トントンミー、っすね。

“トントンミー”は、沖縄県の方言でハゼのことです。

彼我の距離は、たかゆき&テリーの前衛組が5m地点、ももこ&ときこの後衛組が10m地点となっています。

GM まずは、「タイミング：ターン開始時」の特殊能力があれば使ってください。こちらは、キルフィッシュが《ハイドインシャドウ》を使って、「不意打ち」状態にします。

たかゆき ぼくはパス。

ももこ わたしもないんでパス。

ときこ 私もないわ。

テリー オレっちは《威力蓄積》を使ってダメージに「+1d」しておくっす。

GM では、【行動値】と「行動順番」の確認です。

■行動順番（【行動値】）の確認

キルフィッシュ「20」→ももこ「14」→テリー「10」→たかゆき「10」→ときこ「10」→ジャイアントクラブ「7」

GM ——ですね。なので、キルフィッシュから行動します。《チャージングニードル》でテリーに射撃攻撃です。28で回避してください。ダメージは、（ころころ）29点です。

テリー ダメージ高いなあ……。

ときこ じゃあ、《磁力障壁》を使ってあげる。防御力に「+5」よ。

テリー ありがとうございます（ころころ）「18」目標値まで10って…（汗）。

一同 （笑）

テリー だから戦闘は嫌っす……〔隠密〕もできないし。

GM 振りなおしませんか？

テリー 1回くらいは振り直すか（ころころ）「22」無理っすね。19点喰らったっす。素の追加【エナジー】消えたんすけど？（汗）

たかゆき やべーな！？（笑）

テリー 「ブラッドティアー」がなかったら詰んでたっす……あと、《磁力障壁》も。

GM 次は、ももこの行動です。

ももこ はい。《治癒光》でテリーくんを回復します（ころころ）「20」点回復してください。

テリー ありがとうございます。

GM 次は、テリーの行動です。

テリー おいっす。「通常」行動で《威力蓄積》、「攻撃」行動で《回転撃》！「接近」状態のキルフィッシュを攻撃します（ころころ）「23」振りなおして、（ころころ）クリティカル！

PC一同 ナイス！

GM えええ……。

テリー ダメージは最大値の「32」点〈電撃〉っす。

GM いやいや、キルフィッシュ肉弾防御力0なんですけど？ しかも【エネルギー】18なんですけど？

一同 （笑）

テリー ふっ、ウサギだからといって舐めないでいただきたい（一同笑）。

飛び跳ねてきたミナミトビハゼを瞬殺するテリー。

ま、まあ、レベル的に不思議ではないんですけど、【エネルギー】18って低いなあ。

GM 次は、たかゆきの行動です。

たかゆき はい。ぼくは、とりあえず「通常」行動で《生体武器》炎の長剣を「レーヴァティーン」と合体させてから、《猛炎撃》で5mを瞬時に移動。そのままジャイアントクラブに攻撃します（ころころ）クリティカル！

GM なににいい……？（一同笑）

たかゆき ダメージは最大値の「35」点〈火炎〉。

GM 25点喰らった。

たかゆき 衝動が第1段階に突入した（ころころ）「9」で『前兆』変身中なら影響なし。経験値10点ゲッツ。

GM 次は、ときこの行動です。

ときこ まずは、「通常」行動で、たかゆきくん《磁力操作運動》を使うわ。60ターンの間、肉弾と射撃の回避判定に「+5」よ。

たかゆき ありがとうございます。

ときこ んで、「攻撃」行動は「人形」に「突撃」命令。ジャイアントクラブに特殊攻撃する（ころころ）「22」。

GM 命中していますね。

ときこ ダメージは、（ころころ）「24」点。

GM 21点喰らった。

ときこ 衝動は第1段階に突入（ころころ）「8」で『我慢』したわ。特に何もなし。

GM では、最後。ジャイアントクラブの行動です。まずは、《ダブルムーブ》を使って、2回行動を可能にします。残り【エネルギー】4点！

一同 （笑）

たかゆき 捨て身の戦法？（笑）

GM まずは一回目の行動から。肉弾攻撃を「接近」状態のたかゆきに。21で回避してください。ダメージは、（ころころ）「21」点です。

ときこ 念のため、たかゆきくん《磁力障壁》防御力に「+5」して。

たかゆき ありがとうございます（ころころ）「20」1足りない。いや、振りなおさなくて。12点喰らった。

GM では、二回目の行動です。《ブリザード》を使用して、皆さん全員に特殊攻撃です。17で回避してください。ダメージは、（ころころ）「21」点〈冷氣〉です。

ときこ 《磁力障壁》って全員に使えるっけ？

GM 回避判定に付随した「タイミング：防御」の特殊能力なので、使えます。コストは増えますけど。

ときこ じゃあ、自分を含めた全員に《磁力障壁》を使うわ！ 全員、防御力に「+5」しておいて。

PC一同 あざーっす。

たかゆき 特殊回避は、実は肉弾回避より高いんだよな、ぼく……（ころころ）「14」うーん……一回だけ振りなおしてみみるか？ いや、やめておこう。次のターンで終わるだろうし。

ももこ （ころころ）「20」ぐわっ！？ 1足りない！？

一同 （笑）

たかゆき さっきもじゃなかった？（笑）

ももこ 振り直すわ（ころころ）「21」今度は同値で回避成功！

ときこ （ころころ）「15」振りなおさない。「人形」は、（ころころ×2）「10」「19」無理ね。「人形」壊れた。

テリー （ころころ）「17」振りなおしません。

【1ターン目 ターン終了時】

GM ターン終了時です。「タイミング：ターン終了時」の特殊能力があれば使ってください。こちらはないのでパスです。

たかゆき ぼくはパス。

ももこ わたしもないのでパスします。

ときこ 私もパス。

テリー オレっちもパスです。

【2ターン目 ターン開始時】

GM では、2ターン目です。「タイミング：ターン開始時」の特殊能力があれば使ってください。こちらはパスです。

たかゆき ぼくもパス。

ももこ 右に同じく。

ときこ 私もパス。

テリー オレっちは《威力蓄積》を使ってダメージに「+1d」します。

GM 「行動順番」は変わっていませんので、ももこから行動してください。

ももこ はい。じゃあ、わたしが倒しちゃっていい？

たかゆき そうだね。やっちゃってくれ。

ももこ じゃあ、ジャイアントクラブに《光線》（ころころ）「22」。

GM 命中していますね。

ももこ ダメージは、（ころころ）「18」点〈閃光〉です。

GM では、ジャイアントクラブも倒れました。

ももこ 衝動は第1段階に突入（ころころ）「6」で『鈍感』何も気づいていない。影響なし。

GM では、戦闘終了です。

* * *

ときこ 《魔種吸引》しましょ。

たかゆき はい。

《魔種吸引》の結果は以下のとおりです。

- ・10点の魔結晶×2
- ・シュートアップ
- ・ダブルムーブ

GM 《魔種吸引》された2体は通常の生物に戻ります。気絶していますが……悪魔奇生体の影響が少し残るため、すぐに目覚めるでしょう。

ももこ 回復もしておきますか？

たかゆき ぼくは【エネルギー】を回復しておく。地味に喰らってるから。

テリー オレっちも。ご主人、「かばん」使わせてください。

たかゆき お？ おお、動物だから持ってないのか……んじゃ、ついでに取り出しておくってことで。

テリー ありがとうございます。

たかゆきとテリー、そして、ときこが【エネルギー】を回復します。ももこ

は3点しか減っていないので、回復はしませんでした。

ちなみに、変身による衣服の破損については、ないものとして扱っています。というのも、今回、変身形状を「身体の一部のみ」としてキャラビルをしてもらっているからです。

たかゆきは「両腕のみ」、ももこは「羽毛の翼が生える」、ときこは「腕のみ／人形はマリオネット風」、テリーはそもそも動物なので通常通り——となっております。

GM さて、「タカシジ山」に移動しました。「時間ポイント」が2点蓄積されます。

たかゆき 問題の山だな。

GM ここでは、ランダムイベントは発生しません。まずは天候決定表を（ころん）「3」相変わらずの『雨』です。ペナルティは「-3」。というわけで、【感覚】あるいは〔探索〕判定をどうぞ。目標値は「20」となります。

たかゆき 高いな。【感覚】で振る（ころころ）「9」うーん、この……。

ももこ わたしは〔探索〕で振ります。《精神強化》で「+3」されています（ころころ）「18」失敗。

ときこ 私は〔探索〕で振る。「中級」あるからね（ころころ）「18」失敗。

テリー オレっちは【感覚】で振るっす（ころころ）「10」さすがに無理っす。

ときこ じゃあ、まずは私から振りなおすわね（ころころ）「23」ちょうど成功したわ。

PC一同 ナイスー。

GM では、100点の経験値魔結晶と共生武装「デモニッククロー」を入手しました。天然モノの共生武装ってことで。

たかゆき マジか……やっぱ山マスは全部回りましょう。

ときこ そうね。

ももこ デモニッククローは……テリーくんかな？

テリー そうっすね。ご主人はもう武器系の共生武装持ってるっすし、肉弾系はオレっちとご主人しかいないので。

たかゆき そうだね。

ときこ あ、私、衝動が第2段階に突入（ころころ）「2」で『茫然』戦闘中じゃないから特に影響はなし。経験値は20点。それと、忘れずに「人形」を2体作っておくわ。で、さらに衝動が第3段階に突入（ころころ）「9」で『解放』3ターンかけて悪魔化するけど、森の中だし問題ないでしょ。経験値は10点っと。

GM では、どちらに移動するか決めてください。その後、〔探索〕判定で

す。

マスのイベントと移動宣言がごっちゃになっていますが、どちらが先でも問題はないので流しています。重要なのは天候決定表を先に振ることなので、あとは順不同でも進行に影響はありません。

たかゆき 次は、照首山かな……近いのは。

ももこ フェンチジ山も同じ距離だけど、与那覇岳にも行くのなら照首山に先に行ったほうがいいか。

ときこ そうね。そっちのほうが、ちょうど一筆書きみたいになるしね。

GM では、[探索] 判定をどうぞ。

たかゆき 【感覚】で振る（ころころ）「8」うん、まあ。

ももこ わたしは[探索]で（ころころ）「13」成功。

ときこ （ころころ）「14」私も成功している。

テリー （ころころ）「11」オレっちは失敗っす。

GM では、つづいてランダムイベントです（ころん）「5」『鉄砲水』皆さんは川に出ます。雨のせいで増水しているのが分かるでしょう。

たかゆき ……やばいときに川に出ましたね（笑）。

GM ここで皆さん、【感覚】【幸運】あるいは[知覚][直感]判定を振ってください。目標値は「15」です。

たかゆき ぼくは[直感]で振る（ころころ）「12」失敗。

ももこ わたしは[知覚]で振ります（ころころ）「15」雨のペナルティで失敗。

ときこ わたしは【幸運】で振るわ（ころころ）「12」無理ね。

テリー オレっちは[直感]で振るっす（ころころ）「18」お？ ちょうど成功。

GM では、テリーはいくつかの違和感に気づきます。

テリー 違和感？

GM 「小石がぱらぱら落ちる」「山鳴りや妙な音がする」「川の水が急に濁る」「山の木が傾いている」などの違和感です。

たかゆき あ。

GM というわけで、テリーは、いち早く鉄砲水に気づきました。この場にいと、鉄砲水に巻き込まれて3d〈冷氣〉の特殊ダメージを喰らうことになります。

テリー それって、すぐに離れれば問題ないってことっすか？

GM はい。

テリー なら、みんなに「皆さん！ すぐにこの場を離れるっす！」と警告します。

たかゆき 「なんだ、なんだー？」

テリー 「いいから！ 説明はあとでするっす！」

ときこ ま、言うとおりにしましょ。

ももこ わたしも従います。

たかゆき ぼくも。

GM では、直後、皆さんがいた場所を鉄砲水が襲います。ドドドド…
…ッ！

たかゆき 「うげ！？ 危ないところだったな、ナイスだテリー！」

テリー 「むふー♪」得意げに胸を張ります。「弱くて臆病なので気づけたっす！」

一同 (笑)

たかゆき タビットだもんな！

GM ゲームちゃう！（一同笑）

移動完了。「時間ポイント」は5点となります。

GM 次は、どの方向に進みますか？

ときこ 上よ。そのあとは照首山。

GM では、天候決定表を振ります（ころん）「5」で『曇り』ペナルティはなし。

たかゆき よし。

GM [探索] 判定をどうぞ。

たかゆき 【感覚】で振る（ころころ）「6」無理。

ももこ わたしは[探索]で（ころころ）「16」成功。

ときこ 私も[探索]（ころころ）「19」成功。

テリー オレっちは【感覚】で（ころころ）「8」失敗したっす。

GM 成功したので迷うことはありません。つづいて、ランダムイベントです（ころん）「3」『転落』です。【感覚】【幸運】あるいは[知覚][直感]判定をしてください。目標値は「15」です。失敗すると、崖や段差に気づかずに転落して落下ダメージを受けます。

たかゆき ダメージは？

GM 10mの落下ダメージですので、「10－【機敏】」＋1d点です。あと、うちの卓では、落下ダメージは悪魔化で無効化することができるとしています。

ときこ どういうこと？

GM 前に調べたんですが、上空1万mからの落下速度って、最大で時速200～300kmくらいなんですよ。その程度だったら悪魔憑き死なないんじゃないかなって思いまして……。

たかゆき 確かに、マッハ3とか4で移動するキャラクターいるもんな、異形化前提だけど（笑）。

GM あれは例外中の例外ですけど（汗）。

ときこ じゃあ、悪魔化すればノーダメってこと？

GM はい。選択肢の一つとして考えておいてください。

テリー まずは判定っすね。

たかゆき ああ。ぼくは「直感」で振る（ころころ）「13」失敗。

ももこ わたしは「知覚」（ころころ）「13」あれ？ 失敗した。

ときこ 私は【幸運】で振るわ（ころころ）「10」うーん……？

テリー オレっちは「直感」で振るっす（ころころ）「14」1足りない！

GM 振り直しますか？

ももこ 転落って全員？

GM 全員です。

ももこ じゃあ、振り直すわ。全員が悪魔化して落下とか、馬鹿みたいじゃない？

一同 （笑）

たかゆき 確かに、間抜けかも……。

ももこ というわけで、振り直します（ころころ）「20」成功。

PC一同 ナイスー。

GM では、あと少しのところで危険に気づいたももこさんは、茂みに隠れた崖を見つけ、転落を免れることができました。

ももこ 「みんな、危ない！」

たかゆき 「うおっ！？ 今度は何だ！？」（笑）

ももこ 「崖よ、崖！ 茂みに隠れてて分かりづらくなってたみたい」

ときこ 「よく気づけたわね……」落ちてでもノーダメだけど。

テリー まあ、衝動を蓄積しなくていいので助かったっす。

移動完了して、「時間ポイント」に「+1」点っと……。

たかゆき ……そういえば、「時間ポイント」って溜まるとどうなんですか？

GM ん？ 時間ポイント？

たかゆき はい。聞いてないなあ、と思いまして……。

ももこ そういえば……。

GM そうですね。たとえば、皆さんが丸一日ホテルで過ごすとか、観光するとして、何もしない日があった場合、そのときの「時間ポイント÷5」マスにザコエネミーが配置される予定です。

PC一同 （ざわっ……）

たかゆき マジか！？

ときこ これは……サボれないわね……（汗）。

GM 配置されたザコエネミーのマスは秘匿情報として、皆さんには隠されます。

ももこ どこに配置されるか分からないわけですね。

GM そうです。正直な話、セッション時間が長引くので、やめてほしい

なあ、と思ったり……。

一同 （笑）

テリー まあ、普通にやるので大丈夫っす（笑）。

GM では、移動を宣言してください。

たかゆき もちろん、照首山です。

GM まずは、天候決定表です（ころん）「1」『暴風雨』ですね。あらゆる判定に「-5」です。というわけで、嵐の中、[探索]判定をしてください。

たかゆき ぼくは【感覚】で（ころころ）「9」失敗。

ももこ わたしは[探索]（ころころ）ファンブル！（一同笑）

GM 今日初ですね。

ときこ 私も[探索]で（ころころ）「15」成功。

テリー （ころころ）「13」失敗っす。

GM つづいて、ランダムイベントです（ころん）「3」『転落』ですね。

【感覚】【幸運】あるいは[知覚][直感]判定です。目標値は「15」です。

たかゆき 実質「20」か……ぼくは[直感]で（ころころ）「12」失敗。

ももこ わたしは[知覚]で（ころころ）「14」失敗。

ときこ 私は【幸運】で（ころころ）「11」無理ね。

テリー オレっちは[直感]で（ころころ）ファンブル！？

ときこ 仕方ない。私が振り直すわ（ころころ）「17」ちっ、失敗。

ももこ では、わたしも振り直します（ころころ）「18」失敗。

テリー オレっちも振り直します（ころころ）「22」成功！

PC一同 ナイスー。

GM では、転落を回避できました。

テリー オレっちは衝動が第1段階になったっす（ころころ）「3」で『絶叫』寄生生物が体内でうごめく。その恐怖に絶叫。経験値10点、ウオオオッシャー！（一同笑）

たかゆき 喜んでいるように聞こえるが？（笑）

テリー 気のせいっす。

移動完了。「時間ポイント」に「+2」点されます。

GM では、照首山です。（ころん）天候は『暴風雨』です。再び[探索]判定をしてください。目標値は「20」。

たかゆき 「-5」がなあ……厳しいなあ（ころころ）「8」さすがに無理だな。

ももこ 25ねえ……（ころころ）「13」さすがに無理か。

ときこ （ころころ）「15」うーん……遠いな。

テリー （ころころ）お？ クリティカル！

PC一同 ナイス！

GM では、200点の経験値魔結晶と共生武装「シャインブレード」を見つけました。

ときこ これ、貰っていい？

ももこ はい。特殊攻撃タイプは、わたしと岩崎さんだけですから。わたしはもう武器系持ってますし。

ときこ ありがと。

GM ここではランダムイベントは発生しません。移動を宣言してください。

ももこ ……どうする？

たかゆき ん？

ときこ すべての山を攻略するんでしょ？

ももこ このままヤンバルクイナの巣まで行けますよ？

テリー 確かに。

たかゆき GM、三つの目撃地点は必須じゃないんだよな？

GM はい。あくまでもボーナス経験値を得るだけですな。

ときこ やらないの？

たかゆき ぼくとしては山を攻略したいかな。どうも、ぼくらに合わせて共生武装を選んでくれてるみたいだし？

GM ……………。

テリー ふむ？

ときこ 山はいいとして、雑魚よね。どうする？ 飛ばすのもアリだけど…

たかゆき まあ、放っておく理由はないでしょ？

テリー オレっちもそう思うっす。

ときこ まあねえ……そもそも私は全部やるつもりだし？

ももこ ……わかりました。では、全て倒すということで。

たかゆき じゃあ、下へ移動する。

移動は完了。「時間ポイント」に「+2」点します。

GM では、移動を宣言してください。

たかゆき フェンチジ山に移動する。

GM 天候は、（ころん）「4」『雨』ですね。「-3」のペナルティです。では、[探索]判定をしてください。

たかゆき 【感覚】で（ころころ）「5」失敗だ。

ももこ わたしは[探索]で（ころころ）「14」成功。

ときこ （ころころ）「19」成功してるわ。

テリー （ころころ）「6」失敗っす。

GM では、迷うことなく進むことができます。ランダムイベントは、（こ

ろん)「5」『鉄砲水』です。【感覚】【幸運】あるいは[知覚][直感]判定をしてください。目標値は「15」です。

たかゆき ぼくは[直感]で振る(ころころ)「8」失敗。

ももこ わたしは[知覚]で振ります(ころころ)「14」失敗。

ときこ 私は【幸運】で振るわ(ころころ)「9」失敗。

テリー オレっちは[直感]で(ころころ)「14」無理っすね。

ももこ まずは、わたしから振り直します(ころころ)「18」ちょうど成功。

PC一同 ナイスー。

GM では、気づいたので鉄砲水を回避できました。

ももこ あ、わたしは衝動が第2段階に突入した(ころころ)「8」で『忍耐』肉体を傷つけて衝動に耐えた。5点ダメージ。

たかゆき え、怖っ!?(一同笑)

ももこ ふふふ、実はヤンデレだったのかもしれない。

たかゆき 衝動の副作用だろ?(笑)

GM で、移動完了。「時間ポイント」に「+2」点です。というわけで、再び天候決定表を振ります(ころろん)「3」『雨』同じですね。「-3」のペナルティです。

たかゆき ……川が増水しまくりだな。

ときこ まあ、ダム壊されてるって言ってたしね、このへん。

たかゆき 大丈夫なんか……?

GM まあ、この辺りは複数ダムがありますから、まだ大丈夫でしょう。皆さんが今回のシナリオで失敗しない限り、特に大きな被害は出ません。

たかゆき 毎回思うんだけど、この世界やばくないか?

一同 (笑)

わりと致命的なことが起きがちなデモンパ世界。とはいえ、そこは現実とあまり変わりはなく、大勢に影響はなし——というスタンスです。

政府や各組織が頑張って隠蔽しているのでしょうか。

GM では、[探索]判定をどうぞ。目標値は「20」です。

たかゆき ぼくは【感覚】で振る(ころころ)「10」失敗。

ももこ わたしは[探索]です(ころころ)「14」失敗。

ときこ 私も[探索]で(ころころ)「18」うーん……?

テリー オレっちは【感覚】で振るっす(ころころ)「8」失敗っす。

ときこ んじゃ、私から振り直すわよ(ころころ)「18」うーん、惜しい。

ももこ では、次はわたしが振り直します(ころころ)クリティカルー。

PC一同 ナイスー。

GM では、200点の経験値魔結晶と共生武装「キラービー」が見つかり

ます。

ももこ これは、わたしが貰っていい？

たかゆき ああ、どうも川西用ってことみたいだし。

ときこ やっぱり、これって私たち用の共生武装よね……。

たかゆき ええ。ということは、次はぼくのかな？

ときこ 私は衝動が第4段階に突入（ころころ）「1 1」で『自虐』自分を攻撃する。自動命中。ダメージは、（ころころ）「3」点喰らった。自分の頬をビンタするわ。

一同 （笑）

たかゆき ……奇行が目立つなあ、悪魔憑き（笑）。

GM では、移動を宣言してください。

たかゆき 左に移動する。

GM [探索] 判定をどうぞ。

たかゆき ぼくは【感覚】だ（ころころ）「1 1」失敗。

ももこ わたしは[探索]で（ころころ）「1 5」成功。

ときこ （ころころ）「1 9」成功。

テリー （ころころ）「5」失敗っす。

GM では、ランダムイベントも発生しないので、移動完了です。「時間ポイント」は「+2」点です。

GM 移動宣言をどうぞ。

ときこ 下に進む。

GM では、天候決定表です（ころん）「2」『暴風雨』「-5」のペナルティです。[探索] 判定をどうぞ。

たかゆき 【感覚】で振る（ころころ）「1 1」失敗。

ももこ わたしは[探索]で振ります（ころころ）クリティカル。

PC一同 ナイスー。

GM では、迷うことなく進めます。ランダムイベントは、（ころん）「4」お？ 野生生物との遭遇ですね。（ころん×2）「3」と「5」？
では、戦闘開始です。

【1ターン目 ターン開始時】

PC一同 悪魔化！

GM 敵は2体です。さきほどと同じ、シオマネキとミナミトビハゼですので、[知識：共生生物] 判定は不要です。彼我の距離は、5～10m内で好きに選んでください。

たかゆき ぼくは5m地点にする。

ももこ わたしは10m地点にします。

ときこ 私も10m地点で。

テリー オレっちはご主人の隣にいるっす。

GM では、「タイミング：ターン開始時」の特殊能力があれば使ってください。こちらはキルフィッシュが《ハイオインシャドウ》を使って「不意打ち」攻撃可能にします。

たかゆき ぼくはパス。

ももこ わたしもパスです。

ときこ 私もパス。

テリー オレっちは《威力蓄積》を使ってダメージに「+1d」点しとくっす。

GM では、【行動値】と「行動順番」の確認です。

■行動順番の確認

キルフィッシュ「20」→ももこ「14」→テリー「10」→たかゆき「10」→ときこ「10」→ジャイアントクラブ「7」

ももこ あ、衝動が第3段階に突入してる（ころころ）「8」で『限界』10点ダメージ。経験値10点ゲット。

GM では、キルフィッシュから行動します（ころん）テリーに《チャージングニードル》です。28で回避してください。ダメージは、（ころころ）「33」点です。

ときこ じゃあ、テリーくん《磁力障壁》！ 防御力に「+5」して。

テリー 助かるっす（ころころ）まさかのファンブル！？

一同 （笑）

テリー もちろん、振り直すっす（ころころ）「26」うん、がんばったけど無理！ 23点くらったっす！

ときこ 私は衝動が第5段階に突入（ころころ）「9」で『暴君』60ターンの間、命中「+10」、回避「-10」。

GM 次は、ももこの行動です。

ももこ わたしはテリーくん《治癒光》（ころころ）「23」点回復して。

テリー ありがとうございます。

GM 次は、テリーの行動です。

テリー はい。《威力蓄積》を使ってダメージに「+1d」してから、キルフィッシュに《回転撃》で肉弾攻撃っす（ころころ）ファンブル！ 振り直して、（ころころ）うっそ〜ん！？（←またファンブル）もう一回（ころころ）「28」。

GM 命中しています。

テリー ダメージは、（ころころ）「26」点〈電撃〉っす。

GM はいはい、キルフィッシュ、落ちた。

テリー 衝動は第3段階に突入（ころころ）「9」で『解放』変身中なら影響なし。経験値は10点。

GM 次は、たかゆきの行動です。

たかゆき はいよ。ぼくは《生体武器》で3dの肉弾武器を生成。そのまま《猛炎撃》で5m移動して、ジャイアントクラブと「接近」状態になってから肉弾攻撃（ころころ）「22」。

GM 避けられません。

たかゆき ダメージは、（ころころ）「28」点〈火炎〉だ。

GM 23点喰らいました。

たかゆき 衝動は第2段階になった（ころころ）「6」で『抑制』何もなし。

GM 次は、ときこの行動です。

ときこ んじゃあ、《連続攻撃》を使って、「人形」2体に「突撃」を命令。ジャイアントクラブに2回攻撃（ころころ×2）「19」「21」。

GM 2回とも当たってます。

ときこ あ、《光の剣》使い忘れてた。しゃーない。ダメージは、（ころころ×2）「18」点と「22」点。

GM では、ジャイアントクラブも倒れました。戦闘終了です。

* * *

たかゆき 《魔種吸引》します。ときこさんとテリーは回復しといて。

ときこ 悪いわね。

テリー じゃあ、ご主人の「かばん」から食料を取り出して食べるっす（一同笑）。

ももこ わたしも《魔種吸引》するよ。

たかゆき んじゃ、ぼくはジャイアントクラブのほうをやる。

ももこ わたしはキルフィッシュで。

《魔種吸引》の結果は以下のとおりです。

- ・10点の魔結晶×2
- ・ブリザード
- ・ハイドインシャドウ

ときことテリーは、【エネルギー】のみを回復。

ときこ うーん……「衝動」がやばいのよねえ……。

たかゆき 山まで持ちそうですか？

ときこ うーん、まあ、たぶん大丈夫でしょ。回復は温存しておく。

GM では、移動完了です。「時間ポイント」が1点蓄積します。

* * *

GM では、移動を宣言してください。

たかゆき 左だ。

GM 天候決定表は、（ころん）「4」で『雨』ですね。「-3」のペナルティです。〔探索〕判定を振ってください。目標値は「10」です。

たかゆき （ころころ）「8」無理。

ももこ （ころころ）「17」成功。

ときこ （ころころ）「18」私も成功。

テリー （ころころ）「13」お？ ちょうど成功したっす。

GM では、迷わなかった、と……ランダムイベントは、（ころん）「1」？『濃霧』ですね。判定ペナルティ「-5」です。「時間ポイント+2」までです。移動完了。「時間ポイント」に「+2」点——あ、濃霧終わった。

一同 （笑）

GM では、与那覇岳です。天候決定表を振ります（ころん）「6」『曇り』ペナルティはなしです。〔探索〕判定をどうぞ。目標値は「20」です。

たかゆき クリティカル狙い（ころころ）「6」無理無理。

ももこ （ころころ）「19」くっ、1足りない！（一同笑）

ときこ （ころころ）「13」低いわねえ。

テリー オレっちもクリティカルで狙いで（ころころ）まさかのフアンブル！？（一同笑）

たかゆき なんか多くね？（笑）

ももこ 振り直します（ころころ）「16」さっきより低い。

ときこ 私も振り直すわ（ころころ）「19」1足りない（笑）。

たかゆき ぼくらはどうする？

テリー ま、まあ、振りなおしましょうか、ご主人。

たかゆき そうだな、振り直すか。クリティカル狙いだけど（ころころ）「11」無理だったつの！（笑）

テリー （ころころ）「14」うん、がんばったほう。

ももこ しゃーない、もう一回振り直します（ころころ）「21」成功！

PC一同 ナイスー。

GM では、100点の魔結晶と共生武装「フライトメール」を入手しました。

たかゆき じゃあ、ぼくが貰います。これで「飛行」が可能になる。

ときこ しかも「タイミング：ターン開始時」を消費しないのよね？

テリー それは強いっす。

ももこ あ、わたし衝動が第5段階になった。

テリー オレっちは第4段階っす。

ももこ （ころころ）「7」で『混乱』1時間、意味のある言葉を話せない。
経験値は20点です。

テリー （ころころ）「8」で『本能』っす。なんか味方を攻撃するって出
たんすけど……？

GM まあ、ランダムで相手選んでください。

テリー えー、じゃあ、1dで。「1～2」ならご主人。「3～4」なら、
川西さん。「5～6」なら岩崎さんに（ころん）「1」。

たかゆき え？

一同 （笑）

テリー 大丈夫っす！ か弱いウサギなので！

たかゆき いやいやいや。ウサギ、人殺せますから！（一同笑）

テリー （ころころ）「17」っす。「ご主人、避けてくださーい！」ザ
シュッ！

たかゆき 殺意高すぎひん？ その音……（ころころ）「8」無理です。

テリー ダメージは、（ころん）「4」点っす。

たかゆき わりと重症だよな、そのダメージ（一同笑）。

GM あ、移動を宣言してください。

たかゆき どうします？ ホテルに戻ります？

ときこ そうね。今日は山を制覇したから、明日はザコ敵を一掃しましょ。
というか、もう衝動余裕ないし。

ももこ ふむ……回復にもお金がかかりますからね。ホテルに戻るのも手で
すか……。

テリー 何より、ホテルでの回復はお金がかからないっすし。

たかゆき んじゃ、戻りますか。

と、ここで一旦ホテルに戻る一行。マスを移動したものとして扱い、「時
間ポイント」に「+2」点です。

* * *

GM では、ホテルには無事に戻ることができました。

ときこ ふうっ……まずはシャワーを浴びてサッパリしたいわね。

ももこ ですね。

GM 時刻は夜になっております。まあ、18時くらいかな。あれほど荒れ
ていた天気も、ホテルに帰る頃には穏やかになります。

たかゆき ぼくも部屋に戻ってシャワー浴びる。テリーも洗ってやるよ。

テリー うむ、かたじけない、ご主人。

ときこ じゃあ、シャワー浴びて一段落ついたら、どこかお店行きましょ。

たかゆき え？ ホテルで食べるんじゃないんですか？

ときこ うーん……？ GM、回復はホテルで、ロールプレイは別の店で、みたいなのアリ？

一同 (笑)

GM 好きにしてください (笑)。

ときこ じゃあ、焼肉食べに行きましょう。

たかゆき お店あるんすかね、このへんに。

ときこ いっそのこと那覇市に戻るのも手ね。

ももこ 2時間かかるんですよ？ さすがに遠くないですか？

GM そうですね……車で30分くらいかな？ 名護市がありますので、そこに行けばお店があるということで。

ときこ んじゃ、それで。ついでに、コンビニとかでお酒も買ってホテルで飲むわ。

GM ちな、名護市には、オリオ○ビール名護工場があります……18時だと営業はしていないでしょうけど。

ときこ ビールも悪くないわね。

たかゆき ……お酒かぁ、PL的には飲みたいが……ぼく、高校生。

一同 (笑)

ももこ 草薙くん？ (笑)

ときこ あら？ いいんじゃない？ 悪魔憑きだし、飲んでも悪影響ないし。

ももこ 駄目です (きっぱり)。セラフィム所属の高校生が飲酒したなんて知られたら、セラフィムの評判が落ちてしまいます。

ときこ 真面目ねえ……さすが優等生。

GM ちな、僕が通っていた大学の先輩は、沖縄の離島出身なんですが、未成年でお酒を飲んでいたそうですよ？

テリー 確かに、離島の人たちはお酒に強いイメージがあるっすね。

ももこ 却下です、却下。わたしがいる限り、未成年者の飲酒は認めません！

たかゆき まあ、ぼくもキャラ的にお酒を飲んだりはしないから、安心してくれ、川西。あくまでもPL発言だから。

というわけで、一行は焼肉店で焼肉パーティーをすることに。

悪魔憑きなので、アスリート並みに食べましたとさ。

そして、ホテルに帰るのですが――

ときこ さて……私これから晩酌するわけだけど……。

PC一同 う、うん (笑)。

ときこ 朝まで部屋で飲むわけね。

ももこ 朝まで？（←嫌そうな顔）

一同 （笑）

ときこ そ。で、私とももこちゃんって同室じゃない？

ももこ ええ、それが？

ときこ 一晩中起きてるわけよ？ ももこちゃんが眠れなくなったら、私の責任になっちゃうじゃない？（一同笑）

ももこ ……で？ 結論をお願いします。

ときこ うん。ほら、二部屋あるわけだし？ どう？ ももこちゃんは草薙くんの部屋で寝るっていうのは……。

ももこ はあぁっ！？

一同 （笑）

ももこ 駄目に決まってるでしょ！？ 年頃の男女が、同衾なんて！ ありえません！（顔真っ赤）

ときこ いや、でも、ベッドは二つあるわけだし？ 同衾にはならないんじゃないかなあ……なんて思ったり？

ももこ 一緒ですよ！ 同じ部屋で寝ることに変わりはないです！

たかゆき さすがに、女子と同じ部屋で寝るのは抵抗があるかなあ……（笑）。

と、大人PCの岩崎さんが駄々をこねることに……（汗）。

結局、散々揉めたのち、衝動がやばい岩崎さんは高校生ズに無理やり眠らされました（ときこ「衝動は酒で回復できるから！」高校生ズ「さっさと寝ろー！」）。

全員、【エネルギー】を「15」点、「衝動」を「7」点回復させます。

* * *

GM では、2日目です。スタート地点——普久川ダムのパーキングからです。

ときこ 朝食をとってから向かうわ。

GM なら、バイキング形式の朝食です。ベトナム料理が中心になっていますが、普通に洋食や和食もあつたりします。

たかゆき 納豆と味噌汁はありますか？（一同笑）

GM まあ、あるということにしましょう（笑）。

ももこ わたしはパンと目玉焼きがいいですね。ラピュタみたいな感じの。

ときこ あー、いいわね。私もそうしようかな……もちろん、コーヒーも一緒に……。

テリー オレっちはニンジンがあれば、それでいいっす。

たかゆき ウサギって草食動物だっけ？

テリー そうっす。てゆーか、ご主人、ウサギについて無知すぎませんか？
(笑)

たかゆき あまり生き物に興味がないのかも？ (笑)

ももこ わたしはオレンジジュース飲もうっと。

と、朝食ロールプレイをして、探索を開始します。

GM では、どうぞ。

ときこ んじゃ、まあ、ザコを片付けましょうか。

たかゆき どこから行きます？

ももこ 一筆書きで行きましょう。

テリー 今日はボスまで行くっすかね？

ときこ ザコを全部倒したら決めましょう？

たかゆき 余裕がありそうだったら今日中に終わるということで……。

ももこ じゃあ、左の「入り口」マスから行きます。

GM 了解です。まずは天候決定表を振ります (ころん) 「4」で『雨』。あらゆる判定に「-3」です。[探索] 判定は最初のマスなので不要。さらに、ランダムイベントは、(ころん) 「3」『転落』。【感覚】【幸運】あるいは[探索][知覚][直感] 判定です。目標値は「15」ペナルティ「-3」なので、実質「18」ですね。

たかゆき ぼくは[直感]で振る (ころころ) 「11」失敗。

ももこ わたしは[知覚]で振ります (ころころ) 「13」無理。

ときこ 私は[探索]で振るわ (ころころ) 「16」うーん……。

テリー オレっちは[直感]で振るっす (ころころ) 「15」ペナルティさえなければ。

ときこ 振り直すわ (ころころ) 「24」成功した。

GM では、未然に転落を防ぐことができました。入り口マスに移動して、「時間ポイント」に「+1」と……。

ザコ戦マス (「A-4」マップ参照) まで、1回のランダムエンカウント、「鉄砲水」「迷いイベント (疲労ダメージ=【エネルギー】減少)」「転落」などのイベントがありましたが、無事に突破する一同。

GM ——では、まずは天候決定表です (ころん) 「6」『曇り』でペナルティなし。ランダムイベントは発生しないので、即座にザコ戦となります。

【1ターン目 ターン開始時】

PC一同 悪魔化！

GM 敵は5体、全員同じ座標にいて、彼我の距離は5～10m内で好きに

選んでください。

たかゆき ぼくは5 m地点に配置する。

ももこ わたしは10 m。

ときこ 私も10 mで。

テリー オレっちはご主人と同じ座標にします。

GM [知識：共生生物] 判定の目標値は「13」です。

ときこ (ころころ) 「30」成功。

GM では、“変異獣”1体、“ブラックハウンド”1体、“ゴールドベアー”1体、“獣の群れ”2体です。

たかゆき 沖縄に熊はいないが？(笑)

GM いずれも変異したヤンバルクイナ、ということにしてください。

ももこ 観光客を襲ったんですよね？

GM そうですね。

ときこ 全部3LVか……。

GM では、「タイミング：ターン開始時」の特殊能力があれば使ってください。こちらは、ブラックハウンドが《フィジカルエクステンド》を使って【行動値】に「+4」、ゴールドベアーも《イニシアティブアップ》を使って【行動値】に「+4」です。

たかゆき ぼくは覚えたての《飛行能力》を使います。

ももこ わたしはパスです。

ときこ 私は《光の剣》を使って、特殊ダメージに「+肉弾ダメージ」。

テリー オレっちは《威力蓄積》を使ってダメージに「+1d」するっす。

GM では、【行動値】と「行動順番」の確認です。

■行動順番（【行動値】）の確認

ブラックハウンド「16」→たかゆき「15」→ももこ「14」→ゴールドベアー「12」→テリー「10」→ときこ「10」→変異獣「9」→獣の群れ「9」

GM では、ブラックハウンドから行動します。「通常」行動で《フレイムメール》を使って、肉弾、射撃の防御力に「+5」《ダブルムーブ》を使用してから、《フレイムストライク》で即座に5 m移動して、たかゆきに肉弾攻撃です。21で回避してください。

たかゆき (ころころ) 「20」妖怪1足りない！

一同 (笑)

たかゆき もちろん、振り直す(ころころ) 「22」ふうっ、回避した。

GM 2回目の行動は、テリーに《フレイムストライク》です。同じく21で回避してください。

テリー (ころころ) 「20」妖怪1足りない！

一同 (笑)

ときこ 似た者主従ね。

テリー もちろん、振り直すっす（ころころ）「20」また1足りない。もう一回（ころころ）「25」ふうっ、回避したっす。

GM 次は、たかゆきの行動です。

たかゆき はい。ぼくは《生体武器》で3dの肉弾武器を生成。そのまま《猛炎撃》でブラックハウンドに肉弾攻撃（ころころ）「22」。

GM 命中しています。

ももこ じゃあ、ブラックハウンドに《殺人蜂》を使用する。ダメージに「+1d」して。

たかゆき 助かる。ダメージは、（ころころ）「31」点〈火炎〉です。

GM 22点喰らいました。

GM 次は、ももこの行動です。

ももこ じゃあ、適当に草薙くんに《治癒光》を使います（ころころ）「17」点回復してください。

たかゆき ありがとう。全快した。

GM つづいて、ゴールドベアーの行動です。「通常」行動で3m移動して、テリーと「接近」状態になります。そのまま、《ダブルムーブ》《パワーブロウ》で肉弾攻撃です。24で回避してください。

テリー （ころころ）「19」振り直します（ころころ）「17」もう一回（ころころ）「26」回避。

GM 2回目の行動は、たかゆきに《パワーブロウ》です。

たかゆき （ころころ）「17」振り直す（ころころ）クリティカルで回避。

GM 次は、テリーの行動です。

テリー では、《威力蓄積》を使って、ダメージに「+1d」してから、最終能力《殺戮の輪舞》！ 半径30m内の敵全てに肉弾攻撃っす（ころころ）「23」。

GM 全員に命中しています。

テリー ダメージは、（ころころ）「43」点っす。

GM ブラックハウンド、倒れました。

GM 次は、ときこの行動です。

ときこ 私は「通常」行動でテリーくんに《磁力操作運動》を使って、肉弾と射撃の回避判定に「+5」させる。

テリー ありがとうっす。

ときこ で、最終能力《悪魔の咆哮》で敵全員に特殊攻撃（ころころ）「22」。

GM 全員、避けられませんね。

ときこ ダメージは、（ころころ）「4」？ 低いので振り直す（ころころ）「22」点。

GM あれ？ 全滅したよ？（一同笑）

* * *

たかゆき んじゃ、《魔種吸引》しますか……。

ももこ ちゅるちゅるちゅる～♪

《魔種吸引》の結果は以下のとおりです。

- ・10点の魔結晶×5
- ・ヘヴィアーマー×2
- ・イニシアティブアップ
- ・ローパーツイスト×2

GM 《魔種吸引》されたヤンバルクイナたちは、体内に残った特殊な分泌液によって傷が癒えていきます。一週間もすれば普通のヤンバルクイナに戻るでしょう。

テリー よかったっす。

そして、さらに移動を開始する一同。

ランダムイベントは、「迷いイベント」と「転落」でした。「時間ポイント」は「+2」されます。マスは「B-3」。ザコ戦が発生します。

GM では、2回目のザコ戦です。

【1ターン目 ターン開始時】

PC一同 悪魔化！

GM 敵は、4体です。うち2体は、お馴染みのシオマネキくんと、ミナミトビハゼちゃんです。なので、2体のみ〔知識：共生生物〕判定をしてください。目標値は「13」です。

ときこ （ころころ）「32」成功。

GM では、“キノボリトカゲ（ジャイアントカメレオン）”と、“オオゴマダラ（マンハンター）”です。全員、同じ座標にいます。彼我の距離は、5～10m内で好きに選んでください。

たかゆき ぼくは5m地点。

ももこ わたしは10m地点。

ときこ 右に同じく。

テリー オレっちはご主人と同じ座標っす。

GM では、「タイミング：ターン開始時」の特殊能力があれば使ってください。こちらは、ジャイアントカメレオンが《ハイドインシャドウ》を使って「不意打ち」を可能とします。マンハンターも《ハイドインシャドウ》、キルフィッシュも《ハイドインシャドウ》ですね。

たかゆき ぼくは《飛行能力》を使う。

ももこ わたしはパス。

ときこ 私は《光の剣》を使うわ。

テリー オレっちは《威力蓄積》を使って、ダメージに「+1 d」するっす。

GM つづいて、【行動値】と「行動順番」の確認です。

■行動順番（【行動値】）の確認

キルフィッシュ「20」→たかゆき「16」→ももこ「14」→ジャイアントカメレオン「12」→テリー「10」→ときこ「10」→ジャイアントクラブ「7」→マンハンター「5」

GM では、キルフィッシュから行動します。《チャージングニードル》でたかゆきに射撃攻撃します。28で回避してください。

たかゆき （ころころ）「23」振り直す（ころころ）「25」もう一回（ころころ）「29」回避。衝動は第3段階になった（ころころ）「4」で『脱力』次のターンの終了時まで、あらゆる判定に「-5」。経験値は20点。

GM 次は、たかゆきの行動です。

たかゆき ぼくは《生体武器》で3dの肉弾武器を生成。そのまま最終能力《憤怒の獄炎》で3m移動して、ジャイアントカメレオンに肉弾攻撃（ころころ）「18」振り直す（ころころ）あ、クリティカル。

GM げ、避けられませんか。

たかゆき ダメージは、最大値の「42」点〈火炎〉。

GM ジャイアントカメレオン、ちょうど落ちた。

たかゆき 衝動は第4段階（ころころ）「11」で『自虐』自分に攻撃。ダメージは、（ころころ）「21」点。14点喰らった。

GM 次は、ももこの行動です。

ももこ じゃあ、わたしも最終能力《聖なる息吹》を使います（ころころ）全員、「45」点回復してください。

PC一同 あざーっす。

GM 次は、テリーの行動です。

テリー オレっちは《威力蓄積》でダメージに「+1 d」してから、最終能

力《殺戮の輪舞》！（ころころ）「24」振り直す（ころころ）ファンブル！ もう一回（ころころ）「26」。

GM 全員、回避できません。

テリー ダメージは、（ころころ）「36」点っす。

GM キルフィッシュ、倒れました。

テリー 衝動は第5段階（ころころ）「8」で『嫉妬』一番近くの味方に攻撃。自動的にクリティカル。

たかゆき もしかして、ぼく？

一同 （笑）

テリー ご主人、避けてー（笑）。

たかゆき これ、二回目だよな？（ころころ）無理だっつの。

テリー ダメージは最大値の「22」点っす。

たかゆき 18点喰らった……。

GM 次は、ときこの行動です。

ときこ じゃ、私も最終能力《悪魔の咆哮》を使うわ（ころころ）あ、クリティカル。

GM げー。

ときこ ダメージは最大値の「27」点よ。

GM はいはい、全滅全滅ー。

一同 （笑）

* * *

たかゆき 《魔種吸引》します。

GM どうぞ。

《魔種吸引》の結果は以下のとおりです。

- ・10点の魔結晶×3
- ・5点の魔結晶
- ・シュートアップ
- ・ブランディッシュストライク
- ・テンタクル
- ・バイオウェポン

ここでテリーとときこの「衝動」がギリギリなので、ホテルに帰る一同。
2日目は終了です。

* * *

GM では、3日目です。再び普久川ダムのパーキングからスタートです。

一同は、最後のザコ戦があるマス「D-1」に移動することに。

途中、「ランダムエンカウト」「迷いイベント」「転落」×2「鉄砲水」のイベントに遭遇しますが、割愛します。

GM では、最後のザコ戦です。天候決定表は、（ころん）「2」で『暴風雨』ペナルティは「-5」です。

たかゆき お？ 久しぶりの暴風雨だ。

GM で、皆さんは4人の観光客と遭遇します。

ときこ ん？ 観光客？

ももこ 暴風雨の中ですか？

GM はい。ここで【感覚】【幸運】あるいは[知覚][直感]を振ってください。目標値は「15」。失敗すると、観光客の「不意打ち」を食らいます。

一同 （笑）

たかゆき ぼくは[直感]で振る（ころころ）「11」失敗。

ももこ わたしは[知覚]で振ります（ころころ）「12」出目が悪い。

ときこ 私は【幸運】で振るわ（ころころ）「10」駄目ね。

テリー オレっちは、[直感]で振ります（ころころ）「18」惜しかったっす。

ももこ じゃあ、わたしが振り直します（ころころ）ファンブルー。

一同 （笑）

テリー では、次はオレっちが振り直すっす（ころころ）「22」成功っす。

PC一同 ナイスー。

GM では、テリーは観光客の異常さに気づきます。みんな涎をたらし、白目をむいた姿で、ゆらゆらと皆さんのほうに近づいてくるのです。

テリー 皆さん、こいつらやばいっす！

たかゆき じゃあ「ん？ おお！ ホントだ、気づかなかったー」と驚こう（一同笑）。

ももこ 悪魔寄生体に感染してる？

GM ええ、皆さんに気づいた4人の観光客らしき人物たちは、悪魔化して襲い掛かってきます。戦闘開始です。

【1ターン目 ターン開始時】

PC一同 悪魔化！

GM 敵は4体、同じ座標にいます。彼我の距離は5～10mの間で好きに決定してください。

たかゆき ぼくは5m地点。

ももこ わたしは10m。

ときこ 同じく10m。

テリー オレっちはご主人と同じ座標っす。

GM [知識：共生生物] 判定の目標値は「13」です。

ときこ (ころころ)「34」成功。

GM では、全員カルトロップで、ウォーリア、イサー、ヒュージョナー、アスリートの4体です。

たかゆき カルトロップか……デモンパって感じがしてきたね。

GM デモンパですよ！

一同 (笑)

GM えー、「タイミング：ターン開始時」の特殊能力があれば使ってください。こちらは、ウォーリアとイサーが《イニシアティブアップ》を使って【行動値】に「+4」。アスリートが《ハイドインシャドウ》を使って「不意打ち」可能とします。

たかゆき ぼくは《飛行能力》を使います。

ももこ わたしはパス。

ときこ 私は《光の剣》を使って特殊ダメージに肉弾ダメージを上乗せ。

テリー オレっちは《威力蓄積》を使ってダメージに「+1d」します。

GM では、【行動値】と「行動順番」の確認です。

■行動順番（【行動値】）の確認

ウォーリア「18」→イサー「17」→ももこ「14」→ヒュージョナー「14」→たかゆき「13」→アスリート「13」→テリー「10」→ときこ「10」

GM では、まずはウォーリアから行動します。

たかゆき 相変わらずカルトロップは【行動値】が高いな……。

GM 「通常」行動で3m移動して、前衛組と「接近」状態になり、《ブランディッシュストライク》を使い、たかゆきとテリーに肉弾攻撃です。21で回避してください。

たかゆき (ころころ)「20」1足りない！ 振り直す(ころころ)「23」回避。

テリー (ころころ)「15」振り直すっす(ころころ)「18」もう一回(ころころ)ファンブル！ 振りなおしはしないっす！

GM ダメージは、(ころころ)「18」点です。

テリー ダメージ素通し！

GM 次は、イサーの行動です。《マグネティックプレッシャー》で全員に特殊攻撃です。21で回避してください。

たかゆき (ころころ)「20」また1足りない！？

一同 (笑)

たかゆき 振り直す(ころころ) ファンブル! もう一回(ころころ) 「32」無駄に高いけど回避だ!

ももこ (ころころ) 「16」振り直す(ころころ) 「18」もう一回(ころころ) ファンブル! ラストの振りなおし(ころころ) うっそーん! ?
(←ファンブル)

ときこ (ころころ) 「10」「人形」は、(ころころ×2) 「15」「クリティカル」1体残った(笑)。

テリー (ころころ) 「16」無理っす。

GM では、ダメージは、(ころころ) 「23」点〈磁力〉です。

GM 次は、ももこの行動です。

ももこ すかさず、最終能力《聖なる息吹》を使います(ころころ) 「42」点回復してください!

PC一同 あざーっす!

GM つづいて、ヒュージョナーの行動です。《ウィンドスラッシャー》を使って、全員に特殊攻撃です。ペナルティ「-5」の21で回避してください。

たかゆき (ころころ) 「16」いけるか? 振り直す(ころころ) 「22」お? いった。

ももこ (ころころ) 「14」無理ですね。

ときこ (ころころ) ファンブル! 振り直す(ころころ) 「13」無理。
(ころころ) 「人形」も壊れた。

テリー (ころころ) 「16」くっ、ペナルティなければ避けてた!

GM ダメージは、(ころころ) 「22」点〈風圧〉です。

GM 次は、たかゆきの行動です。

たかゆき ぼくは《生体武器》で3dの肉弾武器を生成。そのまま最終能力《憤怒の獄炎》で3m移動して、ヒュージョナーに肉弾攻撃(ころころ) クリティカルー。

GM なににっ! ?

たかゆき ダメージは、最大値の「42」点〈火炎〉。

GM ふうっ、3点残った。

ももこ じゃあ、ヒュージョナーに《殺人蜂》を使います! これで「+6」点!

GM ヒュージョナー、落ちたった(一同笑)。

GM 次は、アスリートの行動です。「通常」行動で5m後退して「接近」状態を解除。そのまま《ダブルムーブ》で《チャージングニードル》をテ

リーに。25で回避してください。

ときこ じゃあ、テリーに《磁力障壁》を使っておく。防御力に「+5」しておいて。

テリー ありがとうございます（ころころ）「21」無理っすね。

GM ダメージは、（ころころ）ひっく！？「17」点。

一同 （笑）

テリー ふうっ、7点で済んだっす。

GM 2回目の攻撃は、テリーに肉弾攻撃です。20で回避してください。

テリー （ころころ）まさかのファンブル！

GM ダメージは、（ころころ）「15」点です。

GM 次は、テリーの行動です。

テリー オレっちは、《威力蓄積》を使ってダメージに「+1d」してから、最終能力《殺戮の輪舞》！（ころころ）クリティカル！

GM えー？

テリー ダメージは最大値の「48」点。

GM ウォーリアのみ生き残った……。

ももこ じゃあ、ウォーリアに《殺人蜂》！「+6」点よ。

GM 終わった……。

一同 （笑）

* * *

ときこ 《魔種吸引》しましょ。

《魔種吸引》の結果は以下のとおりです。

- ・10点の魔結晶×4
- ・リジェネレート
- ・ソニックシャウト
- ・アウターワン
- ・タクティカルムーブ

ときこ ……それで、どうする？ 戻る？

たかゆき そうですね。あとはボス戦のみですし……。

GM あ、戻ります？

ももこ ん？

テリー 皆さん、GMが訊いてくるって事は何かあるっす。

一同 （笑）

ときこ 何かあるの？

GM えー、7日目が最後と言いましたが、4日目はちょうど半分——真ん

中ですね。あと、「時間ポイント」は30点を超えました。まあ、はい。念のため（一同笑）。

たかゆき このまま行ったほうがいいですかね？

ももこ お金もありますし、回復はできるから……。

テリー じゃあ、手に入れた能力魔結晶を分配しません？

たかゆき そうだね。

というわけで、回復と能力魔結晶の分配を始める一同。ホテルに戻っても良かったのですが、4日目になると少し面倒なイベントが追加され、セッションの時間が延びるため、一応それとなく伝えました。内容をはっきり言えないのは、まあ、GMのジレンマです。

ときこ それじゃ、行きましょうか。

たかゆき はい。

GM よろしいですか？ では、移動を開始しましょう。

途中、「ランダムエンカウト」「濃霧」「鉄砲水」のイベントが発生しましたが、難なくクリア。ボス戦マスに到着します。

GM では、皆さんはヤンバルクイナの巣らしき場所に到着します。巨大なヤンバルクイナたちが侵入者である皆さんを睨み付けていました。そして、一際巨大なヤンバルクイナ——おそらく親鳥——が甲高く鳴くと一斉に襲い掛かるのでした。ラスト戦闘です。

【1ターン目 ターン開始時】

PC一同 悪魔化！

GM 敵は3体、そのうち2体は“獣の群れ”です。〔知識：共生生物〕判定の目標値は「18」。

たかゆき ……8LVか。

ときこ （ころころ）「29」成功。

GM では、グラディウス8LVだと分かります。

PC一同 はあっ！？

たかゆき エネミー換算で11LVだね。

GM データはグラディウスですが、世界観的には、2006年だとまだ発見されていないので、類似の個体だと思ってください。

テリー なるほど。

ときこ 【エナジー】もたっか……。

GM 〈ヴィシャス〉化と、ボス修正で「+80」されております。獣の群れとグラディウスは5m離れております。皆さんは、獣の群れの5～10m

範囲で初期位置を決めてください。

たかゆき じゃあ、ぼくはいつもどおり 5 m 地点で。

テリー オレっちも。

ももこ わたしは 10 m 地点に。

ときこ 右に同じく。

GM では、「タイミング：ターン開始時」の特殊能力があれば使ってください。こちらは、グラディウスが《ハードウィル》を使って【精神】判定に「+5」します。

たかゆき ぼくは《飛行能力》を使います。あと、この防御タイミングで《バイオウェポン》の魔結晶をパリーンッ！ 肉弾ダメージを 4 d にします。

ももこ わたしは《アウターワン》の魔結晶を使って、特殊ダメージに「+5」します。

ときこ 私は《光の剣》を使って、特殊ダメージに肉弾ダメージを上乗せする。

テリー オレっちは、《ハイドインシャドウ》の魔結晶を使うっす。

GM では、【行動値】と「行動順番」の確認です。

■行動順番（【行動値】）の確認

グラディウス「19」→ももこ「14」→たかゆき「11」→テリー「10」→ときこ「10」→獣の群れ「9」

GM では、まずはグラディウスから行動します。《タクティカルムーブ》を使用して、《ブレイズブレード》《コンビネーション》《ダブルムーブ》《フルパワーチャージ》で《ヴォルカニックセイヴァー》。全員に肉弾攻撃です。あ、サイコロ振りまーす（ころころ）「28」で回避してください。ダメージも出しとこう。14 d でっす♪（ころころ）

たかゆき それにしてもこのGM、楽しそうである。

一同 （笑）

GM ダメージは、「71」点〈火炎〉です。

PC一同 ギャーッ！？

たかゆき たけええっ！？

ももこ 一撃で気絶するんですけど！？

GM しかも、全部で3回行動が可能でっす♪（キラーン☆）

一同 （野次）

たかゆき くそっ、とりあえず振るぞ（ころころ）ははは（←ファンブル）。

一同 （笑）

たかゆき もちろん、振り直すぞ！（ころころ）「21」もう一回（ころころ）「28」シャーッ！ 同値回避！

ももこ （ころころ）「16」振り直す（ころころ）「17」あー、これ無理ぽ……。

たかゆき いや、どちらにせよ、回避失敗したら一撃で気絶だし、振りなおしておいたほうがいいんじゃない？

ももこ それもそっか。もう一回振り直します（ころころ）「19」無理。わたしが気絶した場合、誰か気絶解除ってできましたっけ？

PC一同 できません！（笑）

ももこ 暴走したら最終能力使えないけど、しゃーないか。ラストの振りなおし（ころころ）「27」そして、1足りな—い！（一同笑）

ときこ ひ、悲惨ね……かくいう私も、（ころころ）「15」「人形」は、（ころころ×2）「12」「13」無理無理。一応、私の分だけ振り直すか（ころころ）「18」うわ—、出目は良かったけど……さすがに28は無理かなあ。いいや、もう一回振り直す（ころころ）はうん！？（←フアンブル）

一同 （笑）

ときこ さすがに振り直すか。ラスト（ころころ）よっし！（←クリティカル）

テリー （ころころ）「16」振り直す（ころころ）「19」う—ん……？ もう一回（ころころ）「28」同値回避！

GM では、ももこと「人形」2体ですね。

ももこ もちろん、気絶しました。即座に「暴走」します。

GM ちょい待って。こちらの行動が終わるまで「暴走」は保留できますので、そちらのほうが良いかと。

ももこ（気絶） あ、そっか。じゃあ、そうする。

GM 2回目の行動も《ヴォルカニックセイヴァー》です。気絶しているももこは抜いて、その他全員（ころころ）しゃ—、クリティカル！

一同 （野次）

GM 達成値は「41」でっす♪

たかゆき クリティカルかつ41以上出さないと避けられないってことだよな！？（笑）

GM ダメージは最大値の「97」点〈火炎〉！ きんもちいい〜ん♪

一同 （笑）

テリー ちょっ！？ このGM！？（笑）

たかゆき （ころころ）「15」無理に決まってるだろ！？

ときこ （ころころ）「10」無理！

テリー （ころころ）「16」ムリムリ。

GM おっと、では全員「気絶」しましたね。「暴走」は好きなタイミングでできますので、【行動値】「0」で「暴走」しますか？

PC一同 するよ！（怒）

GM はっはっはっ！ では、こちらの行動は全てキャンセルします。【行動値】「0」で行動していいですよ？

圧倒的な火力ですが、少し強すぎたかな？　と思うGMでした。

たかゆき　作戦会議ー！（一同笑）

作戦会議を始めるPCたち。ザコ2体は無視して、とにかくグラディウスを集中的に攻撃する方向に決めたようです。というわけで――

たかゆき　まずはぼくから。《タクティカルムーブ》の魔結晶を使って、「通常」行動で5m移動。一度、獣の群れと「接近」状態になってから、《連続攻撃》を使用。さらに《ダブルムーブ》の魔結晶を使って、3回攻撃いくぞ！　まずは1回目の行動。《猛炎撃》で5m移動してグラディウスに肉弾攻撃（ころころ）「21」。

GM　では、「防御」タイミングで《フレイムマイスター》を使用します。

たかゆき　げえっ！？

GM　1戦闘中1回だけ、〈火炎〉属性ダメージを攻撃者に肩代わりさせることができます♪

ももこ　え？　つまり……？

テリー　ご主人が自分の攻撃でダメージを受けるってことっすね。

たかゆき　（ころころ）「35」点〈火炎〉！　ぐはあっ！？

テリー　ご主人ー！？

一同　（笑）

たかゆき　くっそー、2回目の行動は《武器赤熱化》でグラディウスに肉弾攻撃だ（ころころ）「22」。

GM　（ころころ）「18」避けられません。

ももこ　じゃあ、グラディウスに《殺人蜂》！「+1d」してください。

たかゆき　助かる！　ダメージは、（ころころ）「43」点〈火炎〉！　さらに、3回目の行動も《武器赤熱化》！（ころころ）よし、クリティカル！

PC一同　ナイスー！

たかゆき　達成値は「28」だ。

GM　（ころころ）無理ですね、クリティカルではありません。

ももこ　すかさず《殺人蜂》！

たかゆき　ダメージは、最大値の「52」点〈火炎〉！

テリー　次は、オレっちが行くっす。《連続攻撃》を使って2回行動っす。まずは1回目の行動。《回転撃》でグラディウスに肉弾攻撃っす（ころころ）ここでファンブル！？

一同　（笑）

テリー　くっ、2回目の行動も《回転撃》！（ころころ）「23」。

GM　（ころころ）げっ！？　ファンブル！？

PC一同　キャッキャッ♪（笑）

ももこ 《殺人蜂》！

テリー ダメージは、（ころころ）「29」点〈電撃〉っす。

ときこ んじゃ、次は私が行くわ。《連続攻撃》を使って、2回行動。まずは1回目。《酸の吐息》で敵全員に特殊攻撃（ころころ）「22」。

GM （ころころ）「28」回避！ 獣の群れは回避できません。

ときこ ダメージは、（ころころ）「33」点。あと、防御力に「-5」してね。

GM は、はい。

ときこ 2回目の行動も《酸の吐息》（ころころ）「25」。

GM （ころころ）「30」グラディウスは回避です。

ときこ ダメージは、（ころころ）「30」点。

GM では、獣の群れ2体は倒れました。

ももこ じゃあ、最後はわたしです。まずは《連続攻撃》を使って、自分に《治癒光》（ころころ）「39」回復。で、2回目の行動は《治癒光》を草薙くんに（ころころ）「32」点回復して。

たかゆき ありがとう。

【1ターン目 ターン終了時】

GM ターン終了時です。「タイミング：ターン終了時」の特殊能力があれば使ってください。こちらはパスです。

たかゆき ぼくは《リジェネレート》の魔結晶を使って【エネルギー】を5点回復する。

【2ターン目 ターン開始時】

GM では、2ターン目です。「タイミング：ターン開始時」の特殊能力があれば使ってください。グラディウスは《ハードウィル》を使って【精神】判定に「+5」します。

たかゆき ぼくは《飛行能力》と《身体強化》を使います。

ももこ わたしはパス。

ときこ 私は《光の剣》を使うわ。

テリー オレっちは《威力蓄積》を使ってダメージに「+1d」するっす。

GM では、【行動値】と「行動順番」の確認です。

■行動順番（【行動値】）の確認

たかゆき「20」→グラディウス「19」→ももこ「14」→テリー「10」→ときこ「10」

GM では、たかゆきから行動してください。

たかゆき ぼくは《連続攻撃》を使って、《武器赤熱化》でグラディウスに肉弾攻撃（ころころ）「22」。

GM （ころころ）「21」1足りない！？

PC一同 キャッキャッ♪（笑）

ももこ すかさず《殺人蜂》！

たかゆき ダメージは、（ころころ）「36」点〈火炎〉。2回目の行動も《武器赤熱化》！（ころころ）「24」。

GM （ころころ）「23」また1足りない！？

ももこ 《殺人蜂》！

たかゆき ダメージは、（ころころ）「42」点〈火炎〉。

GM では、次はグラディウスの行動です。《タクティカルムーブ》で《コンビネーション》《ファイアエクステンド》《ダブルムーブ》《フルパワーチャージ》で3回行動いきます。まずは1回目の行動。《ヴォルカニックセイヴァー》です（ころころ）「24」で回避してください。ダメージは、（ころころ）「74」点〈火炎〉です。

ときこ 一応、全員に《磁力障壁》使っておくわ。みんな防御力に「+5」しておいて。

たかゆき （ころころ）ぐわっ！？（←ファンブル）

ももこ （ころころ）「17」無理です。

ときこ （ころころ）「22」失敗。

テリー （ころころ）ぐわっ！？（←ファンブル）

ももこ こらっ！ そこの主従コンビ！（笑）

この一撃で、たかゆき、ときこ、テリーが気絶します。

GM まだまだ行きますよ。2回目の行動も《ヴォルカニックセイヴァー》です。ももこのみですね（ころころ）「30」で避けてください。

ももこ 30？ 無理に決まってるでしょ（ころころ）お？（←クリティカル）

PC一同 よし！

GM やるな。では、最後。3回目の行動も《ヴォルカニックセイヴァー》（ころころ）「34」で回避してください。

ももこ 無理だって（ころころ）「16」はい、終わったー。

GM ダメージは、（ころころ）「78」点〈火炎〉です。

まさかのPC全滅エンド……いやー、グラディウスの残り【エネルギー】「13」点。絶妙なバランスですけどね。

たかゆき（気絶）　ここは仕方ない、アレをやろうぜ？

ももこ（気絶）　あれ？

たかゆき（気絶）　この中で誰かが〈ヴィシヤス〉になる展開だよ！

一同（笑）

たかゆき（気絶）　このままじゃ全滅だろ？　だけど、誰か一人がもう一度暴走すれば、活路を開くことができる。そうは思わないか？

ときこ（気絶）　まあ、確かに。それはそうだけど……。

ももこ（気絶）　誰が〈ヴィシヤス〉になるんですか？

テリー（気絶）　フッ、ついにご主人に恩を返すときがきたか……。

一同（笑）

たかゆき（気絶）　おいおい、おまえだけを一人行かせるわけにはいかないな。

テリー（気絶）　え？　ご主人？

たかゆき（気絶）　一蓮托生、だろ？

ももこ（気絶）　それなら、いつそのこと全員で〈ヴィシヤス〉になる？

一同（笑）

たかゆき（気絶）　いや、やはり、ここはぼく一人だけが……。

テリー（気絶）　いいえ、ご主人。ご主人はすでに行動済み。ここで暴走しても行動できるのは次のターンっす。

たかゆき（気絶）　あ……。

テリー（気絶）　オレっちだけが〈ヴィシヤス〉化して、グラディウスを倒します。ご主人たちまで〈ヴィシヤス〉化する必要はありません。

たかゆき（気絶）　いや、しかし……。

テリー（気絶）　それに、〈マイト〉化する手段があるかもしれないっすから、ご主人たちにはその方法を探して欲しいっす。

たかゆき（気絶）　む？

ときこ（気絶）　抗ヴィシヤス化剤とか、あるもんね……。

ももこ（気絶）　岩崎さんは科学者ですよ？　〈ヴィシヤス〉を〈マイト〉に戻す方法ってあるんですか？

ときこ（気絶）　今言った抗ヴィシヤス化剤があるけど、厳密に言うと、〈ヴィシヤス〉化を抑えるだけで、完全に〈マイト〉に戻す方法は見つかっていないはずよ。

たかゆき（気絶）　くっ、なら、テリーが〈ヴィシヤス〉化してもグラディウスを倒せなかった場合、ぼくも〈ヴィシヤス〉化する。それでいいか？

テリー（気絶）　わかったっす。

GM　あー、〈ヴィシヤス〉化するんですか？（汗）

たかゆき（気絶）　ああ、それしか活路を見出す手段がないんでな。

言い訳をさせてもらおうと、4LVのキャラクターに8LVのグラディウス

をぶつけるのは、『ディアボロス・リバーズ（以下DR）』のシナリオと同じ構図でして……エネミー換算で11LVというのも、『DR』のグラディウスも同じだったのですが……。

厳密に言うと、『DR』のグラディウスと、PC用のグラディウスは違います。なのに、頭のところで「大丈夫っしょ」と思ってしまった……想像以上にPC用のデータが強かった。やるのなら、それこそ『DR』に収録されているグラディウスのデータを使用すべきでした。失敗したなあ。

テリー（気絶） とにかく、オレっちは〈ヴィシヤス〉化するっす。みんな、後はよろしくっす。

GM （しゃーない。とりあえず、PCの選択は尊重して進めよう）了解です。では、テリーはもう一度暴走してください。即座に〈ヴィシヤス〉化してキャラロスしますが、今回は特殊な処理として扱い、この戦闘中のみ、PCのまま戦闘できるものとします。

テリー（気絶） 助かるっす。

というわけで、テリーは暴走し、〈ヴィシヤス〉となりました。

GM 【行動値】「0」として、即座に行動できます。

テリー（ヴィシヤス） では、《連続攻撃》を使って、2回行動いくっす。まずは1回目の行動。《回転撃》でグラディウスに肉弾攻撃（ころころ）「25」。

GM （ころころ）うわ、ファンブル！？

テリー（ヴィシヤス） ダメージは、（ころころ）「25」点〈電撃〉。

GM では、グラディウスは倒れました。戦闘終了です。

* * *

テリー（ヴィシヤス） すぐに《魔種吸引》するっす。

《魔種吸引》の結果は以下のとおりです。

- ・100点の魔結晶
- ・10点の魔結晶×2
- ・フルパワーチャージ
- ・バッシュムーブ
- ・ローパーツイスト
- ・ダブルムーブ

たかゆき（気絶） ぼくらは起きていいか？

GM あ、はい。おきてください。

ももこ　じゃあ、起きてテリーが〈ヴィシヤス〉になったのは分かるのかな？

GM　悪魔化しないと分からないでしょうけど、さすがに、悪魔化は解除するのかな？

テリー（ヴィシヤス）　まあ、そうっすね。変身を解いて落ち着いています。

たかゆき　落ち着いてる？

テリー（ヴィシヤス）　ええ、とても清々しい気分っす。

一同　（笑）

ときこ　〈ヴィシヤス〉になると即座に凶暴になったりするのかしら？

GM　うーん……？　どうなんでしょうね？

テリー（ヴィシヤス）　いっそのこと、このまま正体を隠して暗躍するのもアリな気がしてきたっす（一同笑）。

GM　まあ、〈マイト〉だった頃のパーソナリティが反転するか、アプローチの仕方がより過激になるのか……とかじゃないでしょうかね？

テリー（ヴィシヤス）　オレっち、悪魔寄生体に対する感情が「復讐の力」っす。

一同　（笑）

テリー（ヴィシヤス）　で、戦う理由が「同じ境遇のものを守るため」で、かつて人間どもに虐められていたことがあるという設定でした（一同笑）。

たかゆき　もうヤバイな！？（笑）

ももこ　や、闇堕ち展開？

テリー（ヴィシヤス）　くっくくっ……まだだ、まだ本性を曝け出すときじゃない。そう、人間どもが油断したときを狙って最大の復讐を果たしてやるう……。

一同　（笑）

テリー（ヴィシヤス）　幸い、この人間どもはオレっちが〈ヴィシヤス〉になったのを知らない。これは好都合だ……（一同笑）。

たかゆき　もうバッドエンドにしか思えないな！？

ときこ　私たち、殺されるのかしら？（笑）

GM　えー、あー、まあ、とりあえず、事件は解決しました。

ももこ　釈然としないけど、テリーに「どうやってグラディウスを倒したの？」とか訊いちゃう。だって、最後まで立ってたのわたしだし、テリーが気絶したのは見てるから。

テリー（ヴィシヤス）　チイッ！？

一同　（笑）

テリー（ヴィシヤス）　じゃあ、何食わぬ顔で、いけしゃあしゃあと「ふ、気絶したフリをしてたんすよ。あのとき、オレっちはまだ気絶してなかったんす！」（一同笑）

たかゆき　うーん……苦しいなあ（苦笑）。

ももこ　でも、テリーくんが言うなら信じちゃうかも？（笑）

ときこ 戦闘中だしね、ももちゃんもじっくりは見てないし？

ももこ まあ、そうですね。

テリー（ヴィシヤス） ふっ、計画通り（ニヤリ）。

一同 （爆笑）

ど、どうなるんだ、これ？（笑）

GM ま、まあ、とりあえず、今回はここまでにしましょうか。テリーの処遇は後ほど決めるということで。まあ、〈ヴィシヤス〉になった時点でNPCですしね。

テリー（ヴィシヤス） それは、そうっすね。

たかゆき 次は新たなPCで遊ぶのかな？

テリー（ヴィシヤス） そうなりますかね？

GM 続きを遊ぶなら、そうなりますね。まあ、何にせよ、本日はここまでです。皆さん、お疲れ様でした。

PC一同 おつかれー。

キャラクターロストで終了——久しぶりだなあ……でも、まあ、死亡はしなかったし、次のシナリオのフックにも使えるし……。

GM いや、マジですまんかった……。

PC一同 （笑）

（おわり）