いただきダンジョンRPGリプレイ
調合の書を探せ！
作・イラスト　保田　琳

これはリプレイと呼ばれ、実際に遊んだ風景を芝居の上書き形式で書き起こしたものです。
これを読めば、あなたが手にしたこの本は参加者同士の掛け合いで無限の可能性を見出せるすごいゲームだということに気付けるはずです！
「調合の書を探せ！」（p. 70）のプレイヤーをする予定ならこれは後で読むとよいでしょう。

## キャラクター作成

司会進行役のゲームマスター（以下GM）：では、予定よりちょっと早いですが、ゲームを始めちゃっても大丈夫でしょうか？
『いただきダンジョンRPG』の作者の片割れ。ゲームデザインと一部イラストを担当した人。今回はTRPG（テーブルトーク・ロールプレイングゲーム）の司会進行役であるGMを務める。

プレイヤー（ゲーム参加者のこと）A：いーよー。
国語専門の大学の先生。『いただきダンジョンRPG』は前に1回遊んだことがあるくらい。

プレイヤーB：はい、大丈夫です！
昔、このTRPGを活用した研究に協力してくれた大学生。それがきっかけでTRPGの沼に浸からせてしまった気もしなくもない。

プレイヤーC：了解です。
TRPGデザイナーでベテランプレイヤー。このTRPGを遊ぶのは今回初めて。

GM：では、ちゃきちゃき進めたいと思います。まず、『いただきダンジョンRPG』の目的は、「冒険物語の主役プレイヤーキャラクター（以下、PC）を操作して、ほかの参加者のPCと一緒に冒険すること自体を楽しむこと」です。プレイヤーはGMが用意した物語の「クエスト」を引き受け、待ち構える危険をそれぞれの「PCの活躍（プレイヤーキャラクター）」によって突破していき、「クエスト」を成功に導きます。ゲームの一連の流れ（左図）はこのようになっています。

プレイヤーB：了解しました！

GM：皆さんは魔力が存在するヨーロッパ風中世ファンタジーの世界で、モンスター退治などの依頼をこなす冒険者となってもらいます。

プレイヤーA：ワクワク！

GM：今回は、あらかじめ3職業からひとりずつサンプルキャラクターを選んでもらいました。

プレイヤーA：わたしはハンターをやらせていただきます。「弓をつがえし狩人」です。

プレイヤーC：「守りの剣士」のファイターをさせていただきます～。

プレイヤーB：ウィザード「癒しの賢者」です。

GM：では、「かんたん作成」（p. 14）に従い進めていきます。プレイヤー名を記入後、「キャラクタータグの決定」（p. 42）をします。

プレイヤーA：はーい。

### ゲームの流れ


①ゲームの開始
▼
②準備（p. 12）
▼
③確認（p. 48）
▼
④冒険の始まり（p. 50）
▼
⑤ダンジョンの冒険（p. 52）
▼
⑥冒険の終わり（p. 50）
▼
⑦経験値の配布（p. 50）
▼
⑧ゲームの終了

**GM：性別・年齢・性格ふたつ・育ち・動機・特徴を決めていきます。これらはサイコロを振っても決められます。ただ、性別と年齢はご自身で選択するのをおすすめしています、今回は足並みをそろえてつくりましょう。**

**プレイヤーたち：**わかりました。

**GM：では、性別と年齢を決めましょう。思い浮かばなければ後回しにしても大丈夫です。**

**プレイヤーC：**〈24歳〉、未亡人〈女性〉。

**プレイヤーB：**性別〈女性〉、年齢〈16歳〉にしようかな、と思います。

**プレイヤーA：**〈10歳〉〈男子〉にします！（即決）

**GM：皆さん早いですね。では次に性格を2種類決めます。出た目（出目）を教えてくれれば何になったかお伝えします。**

**プレイヤーA：**はーい！

**GM：試しにサイコロを2回振って、出目を教えてください。**

**プレイヤーC：**（コロコロ）[2][4]と（コロコロ）[5][2]ですね。

**GM：[2][4]は〈照れ屋〉。[5][2]は〈腹黒〉です。**

**プレイヤーC：**〈照れ屋〉で〈腹黒〉…ちょっとイメージと違いますね。

**プレイヤーA：**〈照れ屋〉で〈腹黒〉な24歳の女性って…萌えますね…（笑）

**GM：もしイメージと違ったら、自分でつけたり、別のものをチョイスしたり、振りなおしたりして大丈夫ですよ。**

**プレイヤーC：**魔法使いならその組み合わせでもよかったですが…〈クール〉で〈世話好き〉くらいにしようかと思います。

**プレイヤーA：**（コロコロ）[4][5]〈世話好き〉と（コロコロ）[1][6]〈頼もしい〉ですね。なんか、大人の女性心をくすぐる男子になっちゃったな…（笑）いや、〈世話好き〉だけ変えたいので、もう1回ふりますー（コロコロ）[2][2]！〈几帳面〉で〈頼もしい〉…OK！

**プレイヤーB：**（コロコロ）（コロコロ）すみません、性格〈頼もしい〉がプレイヤーAさんとかぶるので、〈自信家〉〈明るい〉にします。

**GM：わかりました。育ちは、冒険者になるまでどんな環境で育ったかを表します。**

**プレイヤーA：**（コロコロ）[3][3]だから、〈宿屋〉？

**GM：はい。**

**プレイヤーA：**〈宿屋〉の子だから〈几帳面〉に育っちゃったのか…児童労働の臭いがぷんぷんしますね（爆笑）。

**GM：ちゅ、中世だから！（笑）こういう時代なら法律に違反しないし！！（笑）**

**プレイヤーC：**（コロコロ）[1][1]〈農民〉か。うーん…やっぱり〈騎士〉にします。

**プレイヤーB：**（コロコロ）[3][1]、〈パン屋〉です。

**GM：動機は、冒険者になるきっかけや理由です。**

**プレイヤーB：**（コロコロ）[3][4]の〈宝探し〉。

**プレイヤーC：**（コロコロ）[6][1]。

**GM：[6][1]は〈仇討ち〉です。すごい未亡人っぽい！（一同笑）**

**プレイヤーC：**仇討…うーんそうですね、騎士だった夫の仇を取らないと家が…にします。

**GM：なるほど。奥さんは従者とか？**

**プレイヤーC：**いえ、普通に主婦でした（笑）。

**プレイヤーA：**24歳で主婦経験ありの未亡人で、仇討をたくらむ腹黒で照れ屋な女性って、素敵すぎますね…（笑）

**GM：そこ、性癖をおしつけないでください（笑）。**

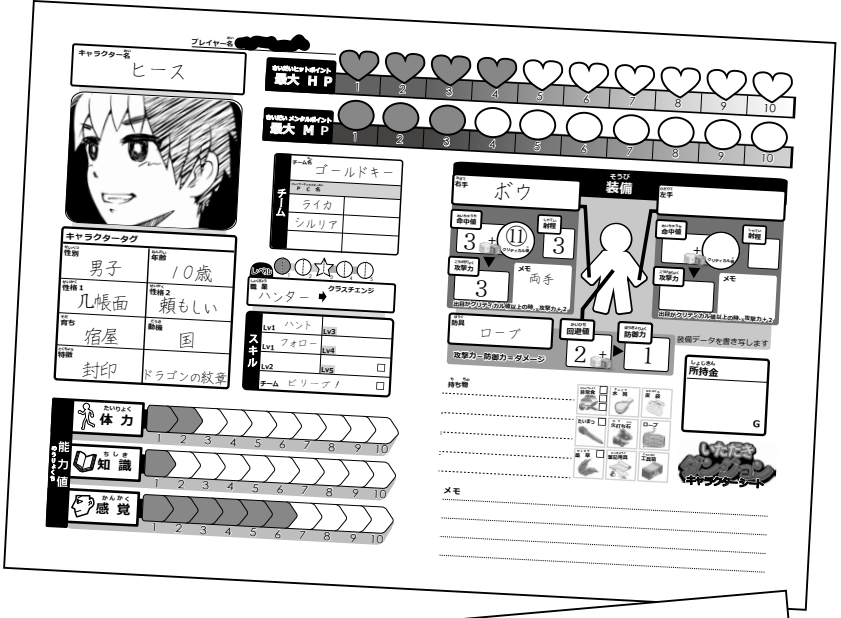
**プレイヤーC：**性格は〈クール〉で〈世話好き〉にしました（笑）。夫が死んで子供はおらず、仇討ちしないとお家取り潰しみたいになって、残った装備で冒険者に…みたいな。

**プレイヤーB：**かっこいい。

**プレイヤーA：**クールで世話好きな主婦かー…モヤモヤ（妄想）。

**GM：あかん…この人に何を与えてもダメだ…（笑）**

**プレイヤーA：**それじゃあ振りますね。（コロコロ）[4][5]…〈国〉のため？




**GM：国はだいじょうですか？問題なければ次へ。**

**プレイヤーA：**大乗？大乗仏教ですか？！（爆笑）

**GM：ちげーよ！（笑）言い間違えただけ！（一同笑）**

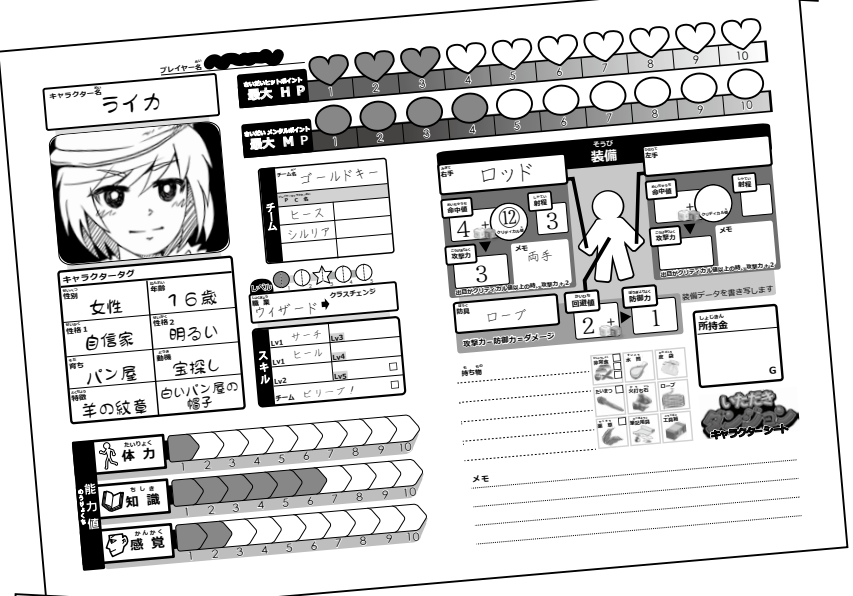
**プレイヤーA：**はい！宿屋でたまたま客が忘れていったニュースペーパーを読んでしまい、「ききゅーそんぼうのとき！！」とか叫んで、盗んだバイクで走りだしちゃった男の子にします！（爆笑）

**GM：大乗仏教の国でバイクとか中世ヨーロッパ風ファンタジーにあるまじきダブルアウトなのでかんべんしてください（笑）。**

**プレイヤーA：**そうでした（笑）。

**GM：次の特徴は、キャラクターに見た目とか厨二な設定が付きます（笑）。**

**プレイヤーC：**（コロコロ）6 6…〈悪魔の子〉…は主婦ではちょっと…ストレートに〈美しい〉にしておきましょう。

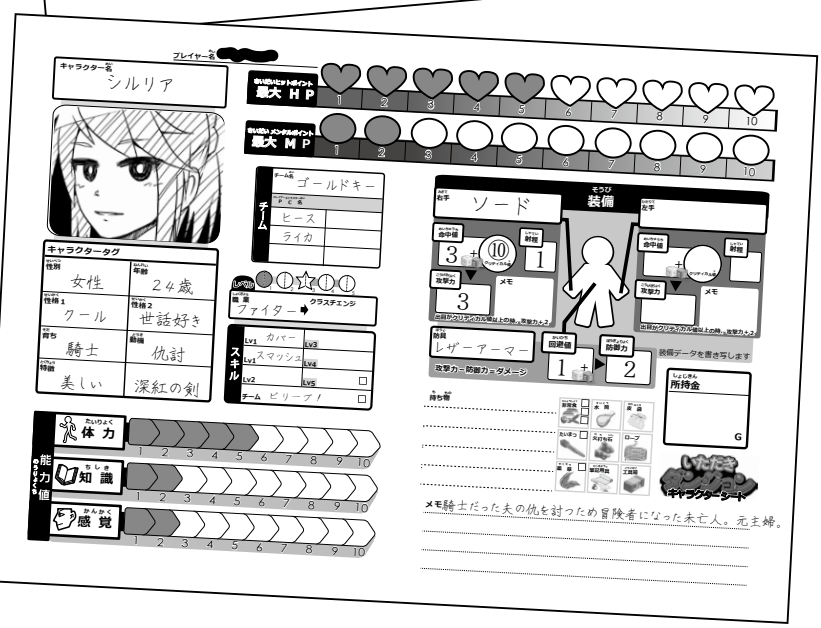



**プレイヤーA：**（コロコロ）3 3です！

**GM：**3 3、**10歳〈マッチョ〉（爆笑）**

**プレイヤーA：**マッチョやだぁー！！！（一同笑）（コロコロ）即降り直し6 3で〈封印〉ーっ！いえーい！これしかない！！！（笑）

**プレイヤーB：**（コロコロ）2 4で〈「獣」の紋章〉。これはもう一度サイコロで振って決めないといけないやつですね。（コロコロ）4 1、〈羊の紋章〉になりました。



**GM：もし、もっと特徴づけたいならもうひとつ決めてもいいですよ。**

**プレイヤーA**：やってみまーす（コロコロ）〈「生物」の紋章〉で（コロコロ）6 6〈ドラゴンの紋章〉！左手にドラゴンのあざがあることにします。

**GM：この10歳児かっこいいぞ（笑）。**

**プレイヤーC**：『ダイの大冒険』を思い出しますね。

**GM：ですです。封印されたドラゴンの力。それを使いこなす力を得なければその国は亡びる運命にあった…とかで王様に命じられて勇者的な感じで冒険に出てそうですね。**

**プレイヤーA**：ですね！！（サムズアップ）

**プレイヤーC**：（コロコロ）2 5 うーん…ちょっと紋章系は避けたいので、仇討ちするのですし武器を真紅か黒にしたいです。

**GM：では、1 6 に〈「色彩」の武器〉とありますから、〈深紅の剣〉でどうでしょう？**

**プレイヤーC**：家にあった剣が、夫が死んだ日に血の色に染まって…みたいな感じにします。

**プレイヤーB**：（コロコロ）3 1〈大きい〉はイメージと違うので、〈白い帽子〉にしようと思います。

**GM：いいですね。イメージ優先で全然OKです。では「キャラクター名」を付けてください。表もあります。とりあえず中世ヨーロッパっぽい名前であれば自分で名付けちゃってOKです。**

**プレイヤーC**：名前は考えました。シルリアにします。

**GM：シルリア。いい響きですね。**

**プレイヤーB**：名前考えたので、ライカにします。

**プレイヤーA**：せっかくなので振りまーす（コロコロ）1 5…ヒース！これでいきます！

**GM：皆さん、いい名前ですね。では、皆さんにはここで1分間ぐらい設定を考えてもらってから、キャラクター紹介に移りたいと思います。**

**プレイヤーA（以後ヒース）**：はいはーい。名前はヒースで、性別〈男性〉年齢〈１０歳〉。性格は〈几帳面〉で〈頼もしい〉。育ちは〈宿屋〉で、動機は〈国〉のため。特徴は〈封印〉された〈ドラゴンの紋章〉をもつ！ですね。ドラゴンクエスト×アーサー王伝説みたいになってきました。中世ファンタジーっぽいぞ！（笑）

**プレイヤーB（以後ライカ）**：〈１６歳〉の少女ライカです。性格は〈自信家〉〈明るい〉。育ちは〈パン屋〉で、動機は〈宝探し〉。特徴に〈羊の紋章〉〈白いパン屋の帽子〉。癒（いや）しのまじないを込めたパンを売る店の生まれで、伝説の小麦粉を探すため冒険者になりました。

**プレイヤーC（以後シルリア）**：名前はシルリア。性別〈女性〉。年齢は〈２４歳〉。性格は〈クール〉〈世話好き〉。復讐者として冷徹に振舞いますが、子供がいないので年下に優しいです。育ちは〈騎士〉で、動機は騎士だった夫の仇を討つということで〈仇討ち〉です。仇を取れなければお家取り潰しになります。特徴は〈美しい〉と〈深紅の剣〉。別の貴族と再婚する話も出ていたほど美しく、夫の死んだ日、家にあった剣が真紅に染まり復讐の象徴として持っています。

**GM：皆さん良いキャラですね～…しかし、伝説の小麦粉…癒しですね。癒し担当がここに。**

**シルリア**：ほのぼのしてますね！

**ヒース**：ほのぼの、大事！（笑）

**GM：では最後にチーム名決定表でチーム名を決めちゃいましょう！ヒースさんお願いします。**

**ヒース**：（コロコロ）3 です。

**GM：「色彩＋文様」ですね。では、ライカさんに「色彩」、シルリアさんに「文様」を振ってもらいましょう。（コロコロ）ふむふむ。その出目だと、ゴールドキーまたは金鍵ですね。**

**シルリア**：ゴールドキーあるいは黄金の鍵…？ドリームランドよりすごいところに行けそうですね（一同笑）。

**ヒース**：ゴールドキーのほうに1票。

**ライカ**：課金アイテムっぽい…（笑）同じくゴールドキーに一票です。

**GM**：（笑）では、**ゴールドキーで行きましょう。**

**ヒース**：いざ、冒険の旅へ！

**GM**：おっと、**ゲームを始める前に「7つの約束」を確認したいと思います。「7つの約束」は次の通りです。これらを守って楽しくセッション（TRPGのワンゲームのこと）しましょう！あと2時間で終わらせるぞ！**（笑）

**プレイヤーたち**：はーい！

**◆　7つの約束　◆**

1. GMの指示に従う
2. 他人が嫌がることは言わない・しない
3. 他の参加者の発言のじゃまをしない
4. ダイスは必要な時以外に振らない
5. 駒には勝手に触れない
6. 発言したい時はGMに許可を取る
7. ゲームは最後まで参加する

※④～⑦はプレイヤーを見て必要そうなら言おう。

## セッション ～冒険の始まり～

**GM（ゲームマスター）：皆さんがゴールドキーを結成したのは、冒険者の宿「白鹿亭（しろじかてい）」です。お互いは顔見知りにします？それとも偶然出会った三人がチームを結成した？**

**シルリア**：目的も動機もバラバラですし、偶然でいいかと思いますよ～。

**ヒース**：白鹿亭というのは、ヒースがもともと生まれ育った場所で、ほかの2人はその場にたまたま来た客か常連客というのはどうですか？

**ライカ**：良いですね！ライカは隣町から初めての依頼を探しにやってきた、という感じで。

**GM：なるほど。では、君たちは少し前に出会い意気投合して、チームを組んだばかりにしましょう。君たちにマスターが語りかけます。**

**ヒース**：なになに？

**ライカ**：伝説の小麦粉についてだったり？？（笑）

**GM：（なるほど…）「どうでしょう、せっかくチームを組んだんです。道具屋のアンナさんが困っていて依頼をしたいと言っていましてね。彼女の店に向かい話を聞いてみてはいかがですか？」アンナさんのことはヒースがよく知っている。道具屋を営んでいる優しいお姉さんだよ。さて、この話を聞いた君たちはどうしますか？**

**ヒース**：「あんなにいつもしっかり店を切り盛りしているアンナさんが困っているなんて…なにがあったんだろう？シルリアさん、ライカさん、一緒にいってみない？」

**シルリア**：「いいだろう。復讐の旅とはいえ、先立つものは必要だ。それにまだ幼き者を導くも、年配の務めだからな」

**ライカ**：「もちろん！宝探しもだけど、困ってる人は放っておけないよ！」

**ヒース**：「ありがとう！うれしいよ！」

**GM：では、君たちはアンナの道具屋へ訪れた。店主は〈優しい〉〈猫耳〉の少女、アンナ。お使いにきたヒースによくおやつをくれるよ。「あら、ヒース君。どうしたの？冒険者の方々に道具屋の案内？」**

**ヒース**：「ちがいます。アンナさん、マスターから依頼があると聞いてきたんだけど、詳しく聞いてもいいですか？」

**GM：「そう…冒険者になったのね。実は最近パンを食べると肌にブツブツが出る病人が急増しているの。その人たちにまたおいしくパンが食べられるように古の調合書を探しているの。」**

**ヒース**：「パンを食べると発疹（ほっしん）？それは大変だ！」

**GM：「なんでもパンを食べられなくなった時にまた食べられるようになる方法を知っている魔術師が大昔、東の平原にある遺跡（いせき）で住んでいたとか…調合書を持ってきていただければ報酬（ほうしゅう）としてひとり10G支払うわ。」10Gといえば20日は遊んで暮らせる額に相当する。「引き受けてくれるかしら？」**

**シルリア**：「なるほど…パンがなければ、ひたすらカブを食べる日々になってしまうからな……」貧しかった騎士の妻のころを思い出しつつ「私は、依頼を受けてもかまわんぞ。パンや魔術の知識はないゆえ、二人の護衛として付き従わせてもらう。」

**ライカ**：「パンが食べられないなんてこと、放っておけるわけないじゃない！」

**ヒース**：「ありがとう2人とも！アンナさんの依頼、僕たち引き受けます。」

**GM：「ありがとう。じゃあ、これはその遺跡の場所が描いてある地図よ。気を付けてね。」**

**ヒース**：「アンナさんが知ってること、もっと詳しく教えてくれますか？」

**GM：「うーん、私もその遺跡の場所しか知らないの。そういえば東の平原はゴブリンが出てくるって話よ。もしかしたら遺跡にも来ているかもしれないわね。」**

**シルリア**：「目的を考えれば、ゴブリンとも無闇（むやみ）に衝突（しょうとつ）すべきではないが…」

**ライカ**：GM、ゴブリンの習性については調べられますか？

**GM：ゴブリンについて、では思いつくをしてください。【知識】判定をします。**

**判定の方法は、サイコロを2個振った出目に、GMが指定した【能力値】を合計します。それがGMが定めた難易度の値以上であれば、良い結果（習性などを知っている）を得られ、それ未満だと悪い結果（知らない）になります。**

**ライカ**：（コロコロ）[1]+[6]＝⑦に【知識】6で13。

**GM：13なら知名度以上なのでわかりますね。ゴブリンです。（モンスターシートを渡す）**

モンスターファイル：01

| モンスター名 | 知名度 | 移動 | レベル |
|---|---|---|---|
| ゴブリン | 7 | 人並 | 1 |

| 能力値 | |
|---|---|
| 体力 | 2 (9) |
| 知識 | 1 (8) |
| 感覚 | 3 (10) |

| 最大HP | 最大MP |
|---|---|
| 3~5 | 0 |

| 攻撃方法 | 命中値 | 攻撃力 | 射程 | 回避値 | 防御力 |
|---|---|---|---|---|---|
| ひっかく | 2 (9) | 3 | 1 | 1 (8) | 0 |

| スキル | 消費MP | 効果 |
|---|---|---|
| 攻 投石 | 0 | ［敵1体］射程2、命中値3(10)、攻撃力2の攻撃。　石を投げる。 |
| | | |
| | | |

**解説** 醜くくて意地の悪い小人。強欲で、お金の音や食べ物の匂いに敏感。戦闘不能で土くれになり、消滅する。

| 種別 | 性格 | 会話 | ドロップ品 |
|---|---|---|---|
| 妖魔 | ずるがしこい | カタコト | 金つぶ（2G） |
| 特徴 好き：お金 | 好き：食べ物 | 苦手：水 | 装備可能 |

**シルリア**：さすがの能力値格差（笑）。こちらが振る必要はなさそうですね。（【知識】2）

**ライカ**：【知識】極振りなので（笑）「ゴブリン…確かこういうヤツよ」とお二人にも伝えます。

**ヒース**：ふむふむ。お金の音や、食べ物につられるのか…じゃあ、さっそく遺跡に向かおう！

**GM：ダンジョンへ行く前に隊列を組みましょう。オススメは防御力が高いシルリアが前列、射程が長いヒースとライカは後列です。**

**PCたち**：ではそれで。

**GM：では、シルリアを先頭に後ろからヒースとライカがついていく形で遺跡へと向かいます。**

**シルリア**：「ああ、騎士として二人が傷を負わぬよう、前に立たせてもらうとも。」

**ヒース**：「わーい！はじめての冒険だよ！ワクワクするなあ！」（聞いてない）

**ライカ**：「早く書を見つけて皆においしいパンをまた味わってもらいたいな…」（聞いてない）

## 探索フェイズ　エリア1　遺跡入口

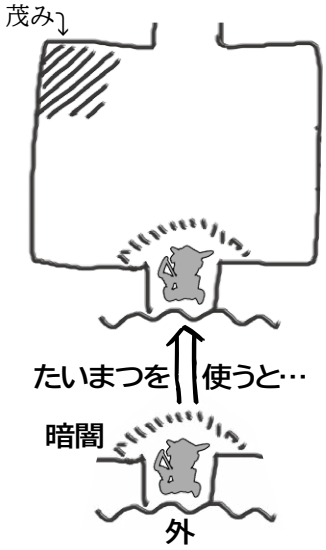
**GM（ゲームマスター）：では、1日かけて東の平原へ進み、君たちはその遺跡へと足を踏み入れます。**

ヒースたちは一日かけて東の平原の遺跡の中にまでたどりついた。非常食をひとつ減らすこと。

入口近くは朝の光が差しこんで明るいが、部屋の中は〈暗闇〉で足元すら見えない。中を歩くのさえ大変だろう。少しカビた匂いとともに冷たい空気が奥から流れてくる。

**GM：（地図に入口を描き、PC視点から見える所だけ描き込みつつ）というわけで、遺跡の中からスタートです。できることは探索フェイズ（p. 52）のコマンドを参照してください。**

**シルリア：**先頭なのだし、アイテムで火打石を使ってたいまつに火を灯しつつ入っていくか。




**GM：では、シルリアのたいまつの処理から。**

**（地図に部屋の様子を描き込む）**

シルリアが火打石でたいまつに火をつけ、左手に持って掲げる。すると遺跡内の様子がよく見えるようになった。

全体が石づくりの遺跡だ。部屋の左奥にはなにか実が生えている背の高い白い草の茂みがある。

正面には通路が伸びていて、その奥は今いる場所から照らしてもよく見えない。

**ヒース：**探すをします！

**GM：では、【感覚】で判定をしましょう。皆さんサイコロを2つ振ってください。（コロコロ）なるほど。10未満のシルリアは茂みにまだら模様の実があるぐらいしかわかりません。10以上のライカとヒースはさらに、右の壁に「かくし扉」の切れ込みを見つけますね。（地図にかくし扉を描き込む）ただ、「かくし扉」は押しても開かなさそうです。**

**シルリア：**「このような、日の光が射さぬ暗がりで実を結ぶとは…」

**ヒース：**植物について思いつくをします。

**GM：では【知識】判定してください。**

**ヒース・ライカ：**（コロコロ）

**GM：7以上なら元気の実だと分かりますね。2Gのトレジャーアイテムです。**

**シルリア**：一応こちらもしておこう。（コロコロ）6。知らなそう…（笑）

**GM：ええ、変な模様の実だと思います（笑）。**

**ヒース**：「わあ！元気の実だったよ！元気の実！ゲットだぜ！」

**GM：10以上のライカはそれがHPポーションの材料にもなることを知っていてもよいです。では取りに移動しますか？**

**ライカ**：「HPポーションに使われる、体力回復を促進する効果のある実ね。うちのパン屋でもよく仕入れてたわ。」

**GM：どんなパンつくってんだよ！（爆笑）**

**ライカ**：癒しのパンを売ってたので！（キリッ）

**ヒース**：「わーい！麻薬パン！麻薬パン！」（一同笑）

**ライカ**：パンのこと悪く言われたので、ヒースさんを一発ぼかっと殴ります（笑）。

**ヒース**：虐待よくない！キリッという目で、ライカを見ます（笑）。

**GM：ヒースの何気ない一言がライカを傷つけた…（爆笑）**

**ヒース**：10歳はときに、残酷ですよね…（しみじみ）

**シルリア**：HPポーションと言えば夫の出陣の折、何とか内職で稼ぎ、1本渡したが無駄になってしまったな…そんな二人の横で、過去の思い出にひたっています！

**GM：はい。この世界のHPポーション、今回の報酬10G全額充ててやっと一本買えるのでかなり痛い出費ですね（笑）。**

**ヒース**：「じゃあ、元気の実は僕が持つね！」

**GM：さて、ここまでくると奥に続く通路はまた別の部屋に繋がっているのが分かりますね。**

**ヒース**：「この道、さらに奥までつながってるよ！こっちに行ってみようよ！」

**シルリア**：「隠し扉は開かないのだったな。こうしていても仕方ない。奥の様子を調べるか」では、たいまつを持って奥に行こうとします。

**ライカ**：「そうね、先を急ぎましょう。」

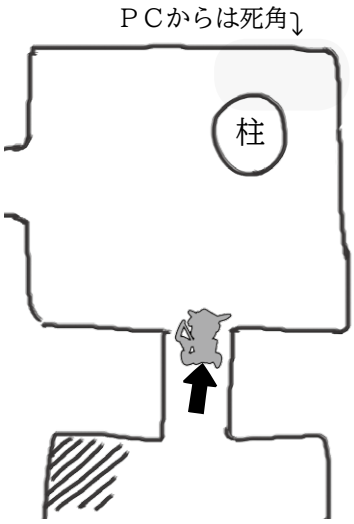
**シルリア**：こちらも含め、みんな初期に思っていたキャラと違いますね（笑）

**GM：これはこれでキャラが生き生きしてOK！（笑）というわけで、次回からは移動したいところまでどなたか指さしてください。チーム駒をそこまで動かします。（ヒースが指さす）…では、通路まで進むと中の様子がわかります。（地図に描き込む）**

## 探索フェイズ　エリア2　柱のある角部屋

そこは少し広い角部屋だ。目の前には古びた大きな柱がある。天井は根で覆われ、その根は柱にまで侵食している。

左の壁には奥に続く通路があるようだ。




**ヒース**：柱を**探す**します。あ、根の植物に対して【知識】判定はできますか？

**ＧＭ（ゲームマスター）：根っこは単なる根っこだとしか分かりません。あ、探すをするだけで、そのエリア全体をいっぺんに調べられますよ。**

**ヒース**：では、このエリア全体を**探す**。

**ＧＭ：【感覚】で判定してください。**

**ヒース**：（コロコロ）出目⑩で１６！見よ！

封印されたドラゴンの力！！

**ＧＭ：じゃあ君のドラゴンの紋章が柱の奥に何かいるぜ？とささやきかける（笑）**

**シルリア**：（コロコロ）③＋知識2で５。

**ＧＭ：シルリアは、柱だな！と思いました（笑）。**

**シルリア**：「うーむ、私には何もわからんな…」できる人のつもりでしたが、ポンコツ臭がどんどん増してきましたね！（笑）

**ＧＭ：だって元主婦だししょうがないですよ！（笑）では気付けたのはヒースだけですか？**

**ライカ**：６ゾロ期待して（コロコロ）…「特に何もないんじゃないかしら！」（笑）

**シルリア**：「とはいえ、自然と人工物の見事な調和だ。庭園にあれば、なかなかの雅と言えよう。」うむうむと頷いています。騎士として最低限のわびさび（笑）。もっとも、今の私では我が館の小さな庭園も手放す寸前か…内心でちょっとブルーに呟いておきましょう（笑）。

**ＧＭ：毎回勝手にへこむなこの人！？（一同笑）**

**ヒース**：シルリアさん！現実に戻ってきてぇぇぇぇ！…「みんな、奥になにかいるような気がするよ。僕の左手が疼くんだ…」（爆笑）

**ＧＭ：説得力０（笑）**

**シルリア**：「奥？この柱の裏側ということか」

**ヒース**：戻ってきてくれた！（歓喜）

**ライカ**：シルリアさんがものすごくかわいいし、ヒースさんがものすごくしっかりしてる…（笑）

**ＧＭ：はい。裏側の天井の方に何かいそうですね。実際その場でできることは**その他の行動**で行えます。**

**ライカ**：「近くの石ころを投げて、様子を見るのは？」ひそひそ話します。

**ヒース**：「石ころを投げると攻撃になるから、ゴブリンだったら怒って襲ってくるかもしれない。ほかの手段だったらすぐに攻撃されることはないんじゃないかな」同じくひそひそ。

**ライカ**：柱の奥に直接当てるのではなく、石をその近くに投げたら物音につられないかな、と。

**ヒース**：わかりました。では、石を柱の近くにあてて、物音をさせてみたいです。

**ＧＭ：ではしっかりとねらったポイントに当てられたか【感覚】で判定してみてください。**

**シルリア**：とりあえず二人に任せるぞ。

**ライカ**：「投げるのは任せたわよ、ヒース。」

**ヒース**：「シルリアさん、ゴブリンが出てくるかもしれないから、現実の世界に居続けててね。」石を柱の近くに投げてみます。（コロコロ）１２！

**ＧＭ：石ころは柱近くの地面に当たりコツーン！音とともに、バサバサバサ！と柱の裏から巨大なコウモリたちがその石ころに群がった！…なんだ石か。と思ってまた元の場所に戻っていきます（笑）。**

**シルリア**：「なんだ、コウモリではないか。驚かせてくれる…」

**GM：全長2ｍ超のコウモリでしたけどね（笑）。**

**ライカ**：「あんなところにコウモリがいるなんて…気付けてよかったわ。」

**ヒース**：「シルリアさん、よく知ってるね！さすが大人ってすごいなー！」（笑）

**ライカ**：コウモリの【知識】判定って、今のうちにできますか？

**シルリア**：「大きなコウモリは、果物を食べるのだろう？幼いころ、図鑑で読んだことがあるぞ」胸を張ってドヤ顔（笑）。こちらは（コウモリの【知識】判定に）自主的に失敗（笑）。

**GM：自主的失敗（笑）他の二人はコウモリについて思いつくしていいですよー（コロコロ）ふたりとも5以上ですね。巨大コウモリです。**

**シルリア**：得意分野で安定していますね！…コウモリ知名度5なのか（笑）。

**GM：ほ、ほら、それは深窓の令嬢だから…（笑）**

**ヒース**：ここにあるのは調べきった気がするので、左側の奥の通路に移動してみませんか？

**シルリア**：「そうだな。奥に向かうとしよう。」奥に進もうとするぞ。

**ライカ**：コウモリに襲われずにすみそうでしたら、このまま進みます。

**GM：お、では用心深いライカさんは普通に進むと音でコウモリに気づかれると気付きます。**

**ヒース**：では、抜き足差し足で、物音を立てずに左奥の通路まで進みます。

**GM：では皆さん、【感覚】判定をしてください。**

**ヒース**：（コロコロ）14。

**ライカ**：慎重に、慎重に…（コロコロ）6。ううう…いけない…（悲）

**シルリア**：（コロコロ）10だ。そっと静かに。

**GM：気付くかな～…（コロコロ）…ぶっ！！！**

**ヒース**：GM、どうなりましたか？

**GM：1 1…つまり1ゾロ、自動失敗です（爆笑）。ライカは途中、足音を立ててしまったが、何もなく通り抜けられた（一同笑）。**

**ヒース**：ほっ…よかった…みんな奥まで一緒に来れたよ。

**ライカ**：気付かれずにすんで、ほっと一息。

**GM：コウモリはぐっすりお休みだよ！（爆笑）**

**ヒース**：寝るの早いなー（笑）。

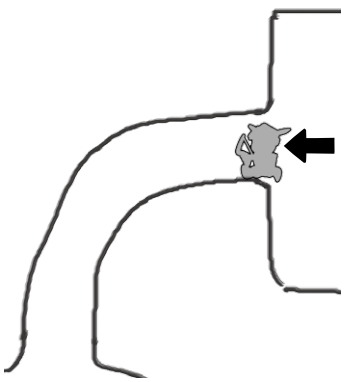
**ライカ**：コウモリ「飯じゃねえや。寝よ寝よ。」みたいな感じでしょうか？（一同笑）

**GM：（地図を描きつつ）そうですねー（笑）。**

**シルリア**：「獣は無闇に人を襲ったりしない。人を襲うのは、魔物と人だ…」ろくに戦闘経験ありませんが、遠い目で言いつつ（笑）。

## 探索フェイズ　エリア3　通路

君たちの目の前には、なんの変哲もないように見える通路がある。どうやら弓なりに左へ曲がって続いているようだ。



**ヒース**：**移動**して奥に進みます。

**シルリア**：特に止められなければ、すたすたと進むが。

**ライカ**：二人のあとをついていきます。

**GM（ゲームマスター）：じゃあ、君たちは奥へと進む…と、その時！　君たちの足元で何かが起きる！危険感知として【感覚】判定をしてください。難易度は13！**

**ヒース**：高っ！…（コロコロ）15！

**GM：ヒースできる子…！？（笑）**

**ヒース**：「いえい！」

**シルリア**：シルリアは気づいていない。

**GM：シルリアさんも少しは6ゾロの自動成功を目指してサイコロ振ってください（笑）**

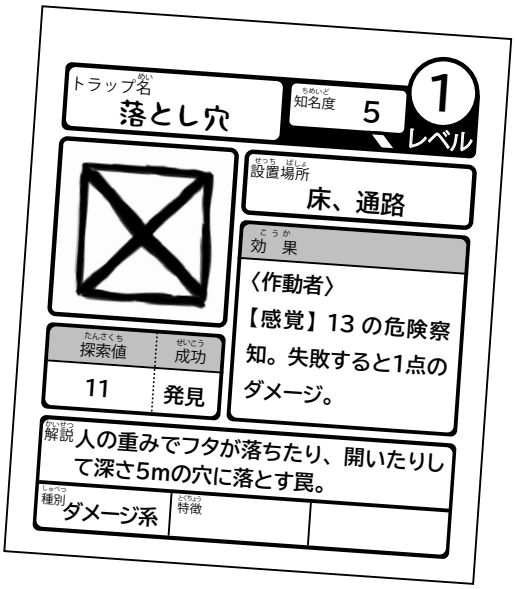
**シルリア**：いや、キャラ的に判定失敗でいいかなと…不得意分野だし（笑）

**ライカ**：（コロコロ）9なのでライカは気づけなかった…

**GM：ではヒースだけ、すぐさま気付き後ろに飛び退きます。はい。というわけで、シルリアとライカは「落とし穴」にはまります（笑）。**

**ヒース**：「わあぁぁ！！！シルリアさん！ライカさん！」

**GM：5m落下し、このままではふたりは各1点ずつのダメージを受けます！**




**シルリア**：とっさに年下のライカを抱きとめつつ落下します。

**GM：特別に《カバー》使いますか？ライカへのダメージを肩代わりしていいですよ。**

**シルリア**：あ、じゃあ《カバー》します。

**GM：では、シルリアはとっさに落ちるときライカをかばって床に腰を打ち付ける。そのかいあってライカは無傷だ。シルリアは2点ダメージを受けてください。**

**ライカ**：「シルリア大丈夫！？」シルリアの傷を見て《ヒール》の**魔法**をかけたいです。

**GM：はい。ではライカは《ヒール》でMPを1点消費し、サイコロをひとつ振ってください。1～3で低い数値、4～6で高い数値の効果を発揮します。**

**シルリア**：「…何、ここまで役立たずだったからな。この程度の、護衛はさせてくれ。」《ヒール》ください（笑）。

**ライカ**：シルリアさんかっこいい…了解です（笑）。（コロコロ）6なので3点回復。「だからって、こんな無茶すんじゃないわよ。接近戦じゃ、あたしたち二人はあんたに守ってもらわないといけないんだから。」と言って傷を癒します。

**シルリア**：「ああ…助かる。手傷を負っては、ゴブリンと一戦交えるのも厳しいからな。」

**ヒース**：GM、10歳児ですが手持ちのロープで2人を引っ張り上げられますか?【体力】判定?

**GM：自力で持ち上げるならヒースの【体力】判定。シルリアたちの補佐をするならシルリアたちの【体力】判定にボーナスを差し上げます。10歳児であろうとなんだろうと【体力】判定に成功すればいいのだ（笑）。**

**シルリア**：ヒースにさせては厳しいでしょうし、こちらで判定しますよ。

**GM：では、シルリアは【体力】判定で8以上を出せばヒースのロープに掴まって上がれます。**

**シルリア**：「ここで無傷でいられればよかったが、私ではまだ、そこまでの英雄には至れんらしい。」（コロコロ）12！普通に上に上がりました！

**GM：すばらしい。シルリアは難なくロープを伝ってするする上がれますね。**

**ヒース**：「良かったあああ（感涙）。」

**ライカ**：「さて、私も上にあがろうかしら。」（コロコロ）8…ぎりぎり！

**GM：お。ではライカはヒースの助けだけで上がれました。**

**シルリア**：「っと…ヒースはよく気がついたな。おかげで難なく穴から出ることができた。大人だからと偉そうにしてもいられんな。」ヒースにお礼を言っておきます！

**ヒース**：「どういたしまして！でも、今後はこういうことがないように、足元にも気を付けないといけないね。」

**ライカ**：「そうね。ありがとう、ヒース。」

**ヒース**：痛恨のミスでしたね（泣）。

**GM：事前に探すをすれば防げましたね（笑）。**

**ヒース**：…というわけで、この通路全体の足元や天井を探すことはできますか?

**GM：どうぞ。（コロコロ）もう落とし穴以外は特になさそうだということが分かりますよ。**

**ヒース**：では、注意深くそのまま先に進みます。

**GM：（地図を描きつつ）では、君たちが注意深く進むなら、奥から声が聞こえてくるよ。「腹減ッタナー」「親分ニ聞こえちマウだろ…」「肉くいてー…」**

**シルリア**：「ゴブリンか…」

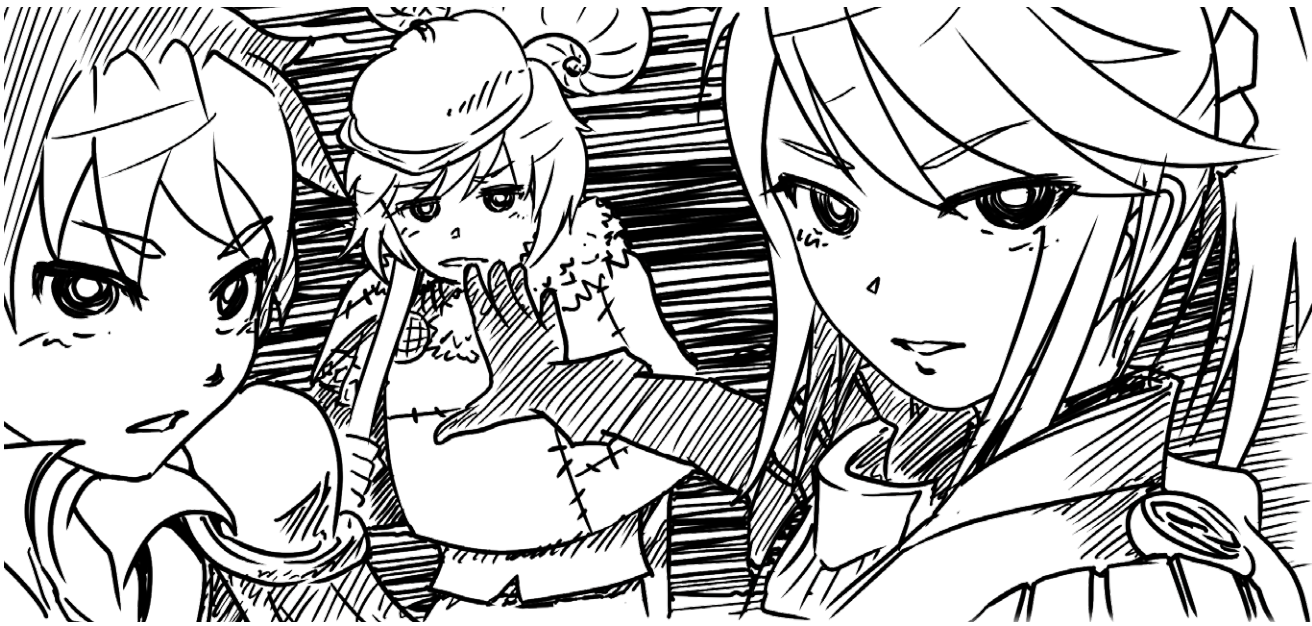
**ライカ**：…敵、多そうじゃない?と言いたげな、うんざりした表情で二人の方を見ます。

**ヒース**：ゴブリンが何匹いるのか、その部屋になにがあるのかを探します。（コロコロ）9。

**シルリア**：「魔物は討たねばならん。奇襲をかけられるならば、かけるべきだろうな。」（コロコロ）10。

**GM：では、次のことが分かります。**

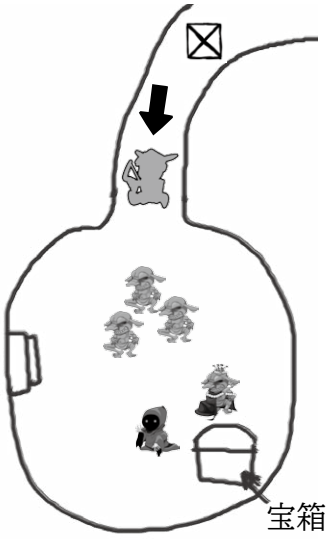
（地図を描き込む）



## 探索フェイズ　エリア4　丸部屋

丸部屋には、ゴブリンたちがいる。奥には宝箱があり、それを開けようと悪戦苦闘している豪華そうなゴブリンとローブを着た何かがいる。

そして、それを見守るかのように君たちの近くにゴブリンが3体ほど見えた。




**シルリア**：とりあえず戦士としてはゴブリンを減らすよう戦うべきかな。

**ヒース**：「ちょっと待って。戦うにしては数が多すぎるよ！」

**シルリア**：「気づかれていないなら、さっさとゴブリンに奇襲した方がいいと思うが…」

**ヒース**：「ゴブリンはカタコトで話ができる。話をしてみたらどうかな。もしかしたら、僕たち、わかりあえるかもしれないし。」

**ヒース**：「ゴブリンたちを、食べ物で釣って交渉して、味方につけたらどうかな。」

**シルリア**：「ゴブリンどもと共存などできまい。目的を果たすためにも、騎士として全て討つべきと考えるが。」…距離近いのですね。うーん勝てない相手なのかどうか今ひとつわからないところがなんとも。

**GM（ゲームマスター）：ゴブリンたちは君たちに気づいていないね。今なら不意打ちできそうではある。でも他の方法を試したいならそのアイデア次第によっては状況を打開できるかもしれない。**

**ライカ**：「それに、あの奥にいるの本当にゴブリンかしら？」と《サーチ》の**魔法**でモンスターたちを調べたいです。

**GM：いいですよ。【知識】判定して、それ以下の知名度のモンスターはすべて分かります。**

**ライカ**：《サーチ》します。（コロコロ）14！

**ヒース**：ライカ、さすが！

**GM：シャドウとゴブリンキングだ。シャドウは1レベルでひ弱だがプチサンダーという魔法を使う。ゴブリンキングは3レベルのモンスターで、こいつの怖さは手下のゴブリンたちを指揮して強くできる。**

**ライカ**：「ゴブリンキング…なかなかやっかいね。」

**ヒース**：「こんなにたくさんいたら、僕たちのレベルでは勝てないよ！ゴブリンキングもシャドウもいるんなんて！！」

**シルリア**：シャドウとゴブリンキングのいる場所への距離は、けっこうあるのでしょうか？

**GM：戦闘になったら、すぐ詰められる程度の距離です。あと、その配下のゴブリンたちは腹が減っていて、〈空腹〉状態なのがわかるね。**

**GM：相手がまともに命令聞いて万全な状態だと厳しいけれどいい勝負。運が悪いと負けるぐらいですね。「腹減ったー。やっぱあいつダメなんじゃね？」「財宝とかイッテタケドなー」「今はくいもんだぜ…」とダラダラゴブリン。方針をまとめると、❶戦うで不意打ちする。❷ゴブリンと話すで交渉する。❸その他の行動。どうしますか？**

**ライカ**：「そうね、シャドウは運が良ければ一撃で倒せるし。食べ物で気をそらしつつ不意打ちして倒すのが良いと思うわ。」

**シルリア**：とりあえずキャラ的に、❶で推します。

**ヒース**：❶の戦うで頑張ってみましょうか。

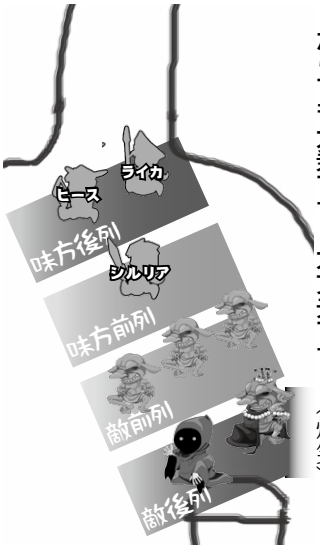
**ライカ**：私も❶で。

**GM：わかりました。では、皆さんは戦うで不意打ちを仕掛けます！と、戦闘フェイズへ移る前に10分の休憩を取ります。**

**PCたち**：はーい（トイレなど席を立つ）。

## 戦闘フェイズ VSゴブリンキングたち

**GM：戦闘フェイズ（p. 56）1ターン目です。不意打ちしたので、先攻はゴールドキーチーム。交渉は話すのコマンドですね。順番はどなたからでも大乗です…大丈夫です！**（爆笑）




**ヒース：**では、まずヒースがゴブリンに交渉してみます。「非常食」を1使って、これあげるから味方にならない？って話す。

**GM：〈空腹〉なので飛びつきます。「まじか！」**

**ヒース：**「ひとり、非常食1ずつあげるとしたら、どうする？」

**GM：「くれ！」「オレだ！」2食分あるので、2体がその非常食につられて味方になります。**

**シルリア：**寝返ってくれるものなら、ひとつやってもいいが…非常食をあとひとつ減らしても全員で残り3あるしな。

**ヒース：**よかった。この全員で、あとの3体を攻撃すればどうにかなるのでは…？

**GM：「ひゃっはー！俺はコッチにつくぜ！」「パンさいこーーー！」**

**シルリア：**思った以上に簡単に交渉できるものなのだな…（唖然）

**ヒース：**味方になったゴブリンたちに、ゴブリンキングたちの弱点とかを聞き出せますか？

**GM：「え？弱点？…知らねー。うまうま。」「興味ねー。うまうま。」としていると、「ぐぬぬ…お前ら！やる気あんのか！？アアン！？」とゴブリンキングが怒鳴りますが買収されたゴブリンたちは聞こえないふりをします。**

**ライカ：**「パンのおいしさは種族を越えるのよ。」（あげてないのにドヤ顔）

**GM：と残った1体のゴブリンは物欲しそうにライカのパンを見ている…**

**ライカ：**ゴブリンが交渉できる、とわかったのでライカもパンをあげようかと話すします。

**GM：ゴブリンは仲間になった！（敵前列がなくなり、ゴブリンキングとシャドウを前に出す）というわけで前列が誰もいなくなったので皆さんは「踏み出し」して敵後列が前列になります。シャドウは形勢逆転してビビってますね。**

**シルリア：**ゴブリンキングに攻撃。《スマッシュ》しよう。命中判定をしていいのかな？

**GM：はい。《スマッシュ》で命中＋2され命中力は2D6＋5になります。**

**シルリア：**（コロコロ）⑤＋5で10。低め…

**GM：（コロコロ）12。このままだと回避しますが、ここでハンターの出番です。**

**ヒース：**《フォロー》ですか？

モンスターファイル：02

| モンスター名 | 知名度 | 移動 | レベル |
|---|---|---|---|
| シャドウ | 8 | 遅い | 1 |

| 能力値 | |
|---|---|
| 体力 | 1 (8) |
| 知識 | 3 (10) |
| 感覚 | 2 (9) |

最大HPポイント：2~4
最大MPポイント：0

| 攻撃方法 | 命中値 | 攻撃力 | 射程 | 回避値 | 防御力 |
|---|---|---|---|---|---|
| なぐる | 1 (8) | 1 | 1 | 0 (7) | 0 |

| スキル | 消費MP | 効果 |
|---|---|---|
| 魔 プチサンダー | 0 | [敵1体] 射程3、1～2点のダメージ（雷） |

モンスターファイル：06

| モンスター名 | 知名度 | 移動 | レベル |
|---|---|---|---|
| ゴブリンキング | 8 | 人並 | 3 |

| 能力値 | |
|---|---|
| 体力 | 3 (10) |
| 知識 | 2 (9) |
| 感覚 | 3 (10) |

最大HPポイント：8~11
最大MPポイント：3

| 攻撃方法 | 命中値 | 攻撃力 | 射程 | 回避値 | 防御力 |
|---|---|---|---|---|---|
| ゴブソード | 4 (11) | 4 | 1 | 2 (9) | 1 |

| スキル | 消費MP | 効果 |
|---|---|---|
| 行 指揮 | 1 | [自分の手下全員] そのターン中、命中力＋1、攻撃力＋1する。 的確な指示を飛ばす。 |
| 攻 ゴブアロー | 0 | [敵1体] 射程3、命中値4(11)、攻撃力4で攻撃。ターンを連続して使えない。 弓矢を使う。 |

解説 一回り大きいゴブリンたちのリーダー。剣と弓を携える。強欲で、お金の音や食べ物の匂いに敏感。戦闘不能で土くれになり、消滅する。

| 種別 | 性格 | 会話 | ドロップ品 |
|---|---|---|---|
| 妖魔 | ずるがしこい | カタコト | かんむり(7G) |
| 特徴 | | | |
| 好き：お金 | 好き：食べ物 | すぐ調子にのる | 装備可能 |

**GM：はい。《フォロー》を使うと味方の命中力または回避力を＋2できます。12の同値なら攻撃側優先でシルリアの攻撃が当たります。**

**ヒース：**というわけで、《フォロー》を使います。MP1を消費しますね。

**シルリア：**お願いします～。こちらもMP1消費！

**GM：では、シルリアの渾身の一撃をゴブリンキングは避けようとしますが、そこにヒースが石ころを投げて動きを妨害！見事シルリアの一撃はゴブリンキングに当たります。**

**シルリア：**攻撃は3＋1で4点ということかな？

**GM：はい。そして防御力1を引いて3点のダメージを受けます「ぎゃーー！！！イテー！ふざけんなよまじで！」というわけで、寝返ったゴブリンたちは非常食を食って〈空腹〉を回復し、皆さんのターンは終了しました。**

**GM：敵のターンです。シャドウはぶるぶる震えますが、ゴブリンキングに怒られ 魔法 《プチサンダー》します。対象は一番怖そうなシルリア。（コロコロ）4 なので、2点のダメージを与える。雷がシルリアを貫きます！**

**GM：ゴブリンキングは「ちくしょー！てめーら、俺様ヒトリで十分だってことを教えてやるよ！」と言って、シルリアを見つつ…**

**シルリア：**ならシャドウを倒してくだちい（笑）。

**GM：一番弱そうなライカをゴブアローで 攻撃！（コロコロ）12！ライカは回避してください。**

**ライカ：**「！？」慌てて回避を試みます。（コロコロ）8。仲間になったゴブリンの方に注意がいって避けられませんでした…

**GM：「へへへ、俺様は頭の良さが違うのさぁ。」このままだと攻撃力4で、3点のダメージを受けてライカは倒れます。シルリアは《カバー》しますか？**

**ヒース：**「あわわ！」

**シルリア：**4点受けたら倒れてしまうんですが…

**GM：レザーアーマーの防御力は2あります。4引く2で2点のダメージで済みますね。**

**シルリア：**なるほど…では味方の《ヒール》を信じて、《カバー》します！「っ…背後に攻撃は通させん！」

**ライカ：**ありがとうございます！

**GM：分かりました！では、ライカへと放たれた矢は前にいたシルリアが自分の身を盾にしてかばいます。2点ダメージ！**

**シルリア：**「臣下（しんか）を失った王は哀れだな！私は今も友と共にある！」ダメージを受け止めつつも。余裕ある笑みを見せましょう（笑）。

**GM：ぐぬぬ…こちらのターン終わり。**

## 戦闘フェイズ　2ターン目

**GM：皆さんのターンです。どうしますか？**

**シルリア：**もう一度、ゴブリンキングに《スマッシュ》かな…沈めないと次にゴブリンアロー来たら死んでしまいます。

**ライカ：**「シルリア！」自分の不注意で傷付いたシルリアさんを 魔法 で回復したいです。

**GM：では、先にライカさん。《ヒール》ですね？**

**ライカ：**はい。「大地の恵み、彼の者の傷を癒せ！」（コロコロ）あ、癒せなかった…すみません…2点回復します！

**GM：ゴブアローの傷がなくなりますね。では次。**

**シルリア：**ゴブリンキングに《スマッシュ》で 攻撃。⑧＋5で13。

**GM：（コロコロ）9、むり！では3点ダメージ喰らってシルリアさんの一撃で吹き飛びますが、まだ立ち上がります。「アキラメテたまるか！お宝は目の前ナンダヨ！」**

**シルリア：**まずいですね…

**GM：「お宝より目の前のパンだぜ。」ちなみにゴブリンたちは暇そうにしてるよ。**

**ヒース：**ゴブリンたちにも攻撃してもらえるように説得できないでしょうか？

**GM：では、 話す で行動を使ってください。**

**ヒース**：では、ゴブリンたちに話すをします。「一緒に薬の調合書を持ち帰れば思う存分パンが食べられるようになるよ！だから手伝って！」と伝えます。

**GM：「思う存分パンが食えるって！？」「ひゃっはー！」とゴブリンの目がきらりと輝きます。ゴブリンキングは「や、やめろテメーラ！」と言いますが…**

**またも1ゾロの自動失敗を出すGM（おうふ…）。1体空振りしつつも、2体の攻撃がヒット！**

**GM：はい。1ゾロに定評のあるGMです（笑）。ゴブリンたちがゴブリンキングに襲い掛かり、計4点のダメージを与えるとゴブリンキングはフラフラになります。というわけで敵のターン。**

**ライカ**：ゴブリンのやる気すごい（笑）。

**シルリア**：ゴブリン強かったのですね！（笑）

**GM：シャドウはぶるぶる震えつつ、魔法の《プチサンダー》。対象はランダムで（コロコロ）ヒースに（コロコロ）2点ダメージ！ズドーン。**

**ヒース**：えーん（泣）。

**GM：ゴブリンキングはゴブソードでシルリアに攻撃するよ。（コロコロ）合計7！？低い！（笑）**

**シルリア**：（コロコロ）8なので、かろうじて回避！

**GM：剣先が定まらずシルリアは避けた！では皆さんのターンだ。正直シャドウは逃げたい（笑）。**

**戦闘フェイズ　3ターン目**

**GM：「くっ、くっそう、なんだってコンナ強ぇーやつがいるんだ！」とゴブキンさん。シルリアのMPは0ですね。1回の冒険中1回ですが、《ビリーブ！》は特殊スキルなので行動使わず仲間のMPをいつでも1点回復できますよ。**

**ライカ**：私がシルリアさんに《ビリーブ！》します！「あんたなら、あいつを倒せるって信じてるわ。」

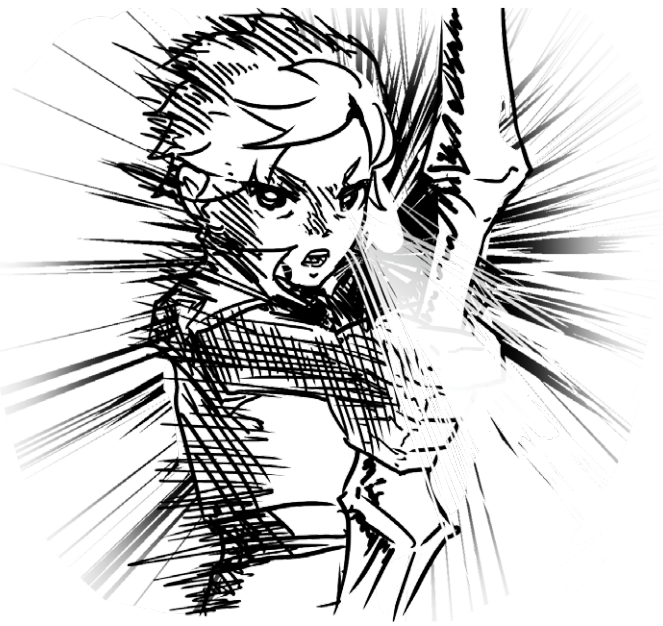
**GM：ライカさんの信頼パワーがシルリアさんに再び《スマッシュ》をふるう力を与えます。**

**シルリア**：「そちらこそ、回復を頼んだぞ！」ゴブリンの攻撃が未知数なので、どちらかというとそれが気になるのですよね…

**ヒース**：では、いいかげんゴブリンキングをやっつけないとまずいので攻撃します。ゴブリンキングに、ボウで矢を放つ！（コロコロ）出目⑪に3足して14！

**GM：素晴らしい！その出目は、ボウのクリティカル値（⑪）以上なので攻撃力＋2されます！**

**ヒース**：やった！



**GM：で、ゴブリンキングの回避は…（コロコロ）うん9、回避失敗！ヒースのクリティカルヒットでHP0のゴブリンキングは〈戦闘不能〉です。「チクショー、オボエテロヨ…」そして、その身は土くれへと変わりました。**

**ヒース**：「よかったー！」

**GM：シャドウは皆さんが見逃してくれるなら逃げたそうにしてますが（笑）。**

**シルリア**：見逃しません。色々企みそうですし。シャドウに《スマッシュ》攻撃。（コロコロ）出目⑥…低い…いけるかしら…合計11です。

**GM：（コロコロ）あ、無理です！4点ダメージはどうあっても倒されます。戦闘終了です！**

## 探索フェイズ　エリア4　丸部屋

**シルリア**：無事倒せてよかったー。

**GM（ゲームマスター）：ゴブリンもやったーと手を挙げています。**

**ヒース**：「いえい！」では、ハンターのお約束！《ハント》します！

**GM：はい。では、シャドウ・ゴブリンキングの順に行きましょう。**

**ヒース**：10歳児には過去のことはどうだっていんだよ！未来！未来！お宝！お宝！《ハント》！《ハント》！！！（爆笑）

**GM：【感覚】判定で10に成功したらドロップ品をゲットします。**

**ヒース**：（コロコロ）（コロコロ）どちらも成功です！フード（2G）と、かんむり（7G）か。袋の中にいれます。

**ライカ**：ほっとしました…念のため、シルリアさんとヒースさんに一回ずつ《ヒール》かけます。

**シルリア**：《ヒール》お願いします～。

**ライカ**：今度こそ！と思いながら《ヒール》を。（コロコロ）シルリアさん3点、ヒースさん2点です。

**シルリア**：3点ですね…全回復しました！

**GM：ヒースもしまっている間に回復します。**

**ヒース**：2人とも、3点回復ですか？「わーい！！」

**ライカ**：…若干1名から目をそらします（笑）。

**GM：ヒースには2点だけです。愛の差かな（笑）。**

**ヒース**：「お母さんが言ってた。女性同士の絆に、子どもは割り込めないよね…」（笑）

落ち着いて周りを見ると、その部屋には宝箱と壁から突き出た古いスイッチがある。スイッチは【体力】判定に11で成功したら押せそうだ。

**GM：ゴブリンたちは、「俺たちは外で待ってるぜ！」と無理難題言われる前にその場から逃げていきます。**

**ヒース**：「よし！スイッチおっすぞー！」（コロコロ）7！「えーん。スイッチ、ダメだったー（号泣）」

**シルリア**：「どれ…私が押してみよう。」（コロコロ）⑤＋体力5で10。「ダメだな…固い。」

**GM：シルリアでも無理でした（まじか？！）。**

**ライカ**：…何もひとりずつ押すことはないんじゃないかしら…？と思いつつも一応ひとりで挑戦。（コロコロ）④＋1で5。

**GM：ライカではびくともしない！**

**シルリア**：「女子供の力ではどうにもならないということか…」協力して押したりもできるのですか？

**GM：（それだ！）はい。スイッチは大きいので皆で協力して押せます（ということにする）。**

**ライカ**：「ほんと、かったいわね！ひとりじゃ無理だわ。」（ヘトヘトになってる）

**シルリア**：「だが三人でなら…！」

**ヒース**：「やってみよう！」

**GM：ひとり増えるごとに1下げて、三人なら難易度9です。みんな振って良いですよ～。**

**PCたち**：（コロコロ）

**シルリア**：14だ！いけたぞ！

**GM：では、ぐっと三人が力を合わせて押すと、さっきまで動かなかった固いスイッチが動く！**

**ヒース**：「わーい！」

**GM：ゴゴゴ…と遺跡の入口の方から音がする。隠し扉が開いたかもしれない。**

**ライカ**：「この音…最初の部屋のドアが空いたのかしら。行ってみましょう。」

**GM：宝箱はどうしますか？**

**ヒース**：では、宝箱を開けてみます。

**GM：中に指輪が入っています。そして、「おお、お前さんら、この研究所に何か用か？」と指輪が語り掛けます。**

**ヒース**：「研究所ってなんのことだ？」

**ＧＭ：「そりゃ、後天的に小麦粉アレルギーになった人を治す薬をつくる研究所さ。」**

**ライカ**：「いや、その前に指輪がしゃべることに疑問をもちなさいよ。」（ツッコミ）

**シルリア**：「ほう、面妖な指輪だな…魔法については門外漢だが、たいした技術だ。」

**ＧＭ：「うむ。そして、この研究所の案内役の助言の指輪がこの私というわけだ。喋りすぎでうるさいって箱にしまわれたけれどね（笑）。」**

**ヒース**：「ライカさん！小麦粉アレルギーになった人を治す薬だって。これ、もしかして、アンナさんがいっていたやつじゃない？」

**ライカ**：「そうね。で、その薬はどこにあるの？」

**ＧＭ：「入口の方だ。」**

**ヒース**：「元の場所に戻りたいけれど、これまできた道にはコウモリや、モンスターたちがたくさんいて困っているんです。よかったら、安全な帰り道を教えていただけませんか？」

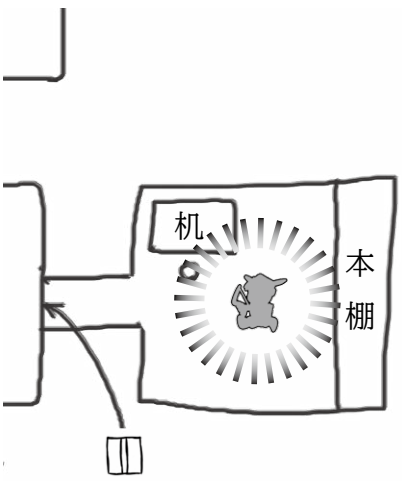
**ＧＭ：「え？…しょうがないなぁ。まあこの私には研究所内だけなら転送魔法できる機能が備わっているからな。それで送ってやろう。」**

**と言って転送魔法が発動します。君たちは目を開けると、そこは見たこともない部屋だった…**

**ヒース**：「わあ！ビックリした！ここは…？」

## 探索フェイズ　エリア5　秘密の小部屋

転送魔法によって瞬間移動した冒険者たち。正面には壁一面本棚になっているが多くは朽ち果ててしまっている。左には古びた机があり、古の魔術師の研究部屋のようにも見えた。




**ヒース**：「薬草のための書はどこだろう…？」

**ＧＭ：しかし幸運にもか、棚の真ん中にある本は透明なガラスケースに覆われていて無事のようだ。本のタイトルは古代語で書かれており、解読するなら思いつくの【知識】10だ。**

**ヒース**：がんばります。（コロコロ）高い！12！

「わかった！！」

**ＧＭ：お、ヒースでも読めるね。後天的小麦粉アレルギー治療薬の調合書とある。**

**ライカ**：（コロコロ）私も読めるわね。「厳重に保管されてるし、あれみたいね。無事でよかったわ…本当は他にも良い本がないか調べたいところだけど、街に戻って薬を作る方が先ね。」

**ヒース**：「この本を持って帰ろう！」といって、ガラス扉からその本を取り出し、袋にいれます。

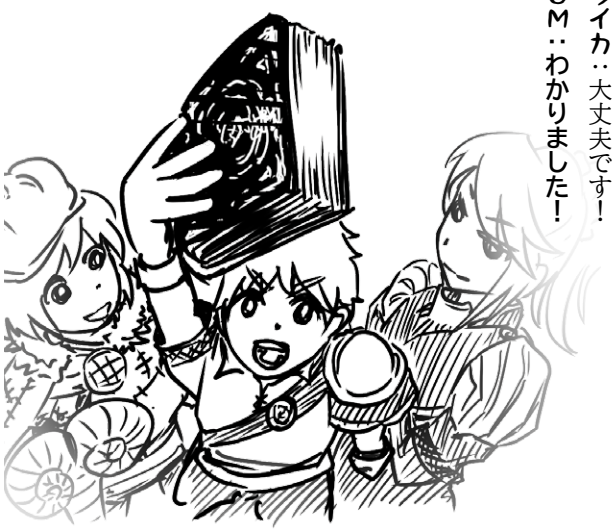
**ＧＭ：では、その本を取ってアンナさんの元へ向かうでよろしいですか？**

**シルリア**：はい。こちらは本についてはわかりませんし、任せてしまいましょう。

**ヒース**：はい。その本を持って、アンナさんのいる店に向かいます。

**ライカ**：大丈夫です！

**ＧＭ：わかりました！**



## 冒険の終わり

**GM（ゲームマスター）：では、道中は問題なく戻ることができます。なぜかあのゴブリンたちにも会うことはありませんでした。アンナさんの店に行くと、アンナさんが君たちを出迎えてくれます。**

**ライカ**：ゴブリン、落とし穴にはまった説（一同笑）。

**GM：「皆さんお帰りなさい！無事でよかったわ。」**

**ヒース**：ヒースは、非常食ないままここまで歩いてきたので死にそうです（笑）。

**GM：「ヒースくん、大丈夫？おやつ食べる？…それで、皆さん調合書は見つかりましたか？」**

**ヒース**：「あ…アン…ナ…さん…こ…れ…」といって、調合書をわたします。

**GM：「これだわ、ありがとう！」とヒースを抱きしめます。あと皆さんにアンナ特製アップルパイが振る舞われて〈空腹〉が回復します（笑）。**

**ヒース**：「アップルパイ大好き！」ヒース、歓喜！

**GM：「皆さん、ありがとうございます。これでパンを食べられなくて困っている人たちを助けられます。これをどうぞ。」と言って、ひとり10Gの報酬を渡してくれるよ。**

**ヒース**：「わーい！！！」

**ライカ**：「そうね。私も困ってる人を助けられて嬉しいわ。」と言いつつ報酬を受け取ります。

**シルリア**：「お前たちは、私よりもよほど優秀な冒険者だったな。私が逗留する間に、また冒険の機会があれば、声をかけてくれ。」そう言ってクールに去るとしましょう。まあヒースの宿にいるんですが（笑）。

**ヒース**：「シルリアさん、何を言ってるの？シルリアさんがいなければ、今回の冒険から帰ってこられなかったよ。また次もいっしょに冒険にいこうね！」…と去り行くシルリアに、何度も手をふるヒース。

**ライカ**：「そうそう。あんたがいなくちゃ、私はゴブリンキングにやられてたし。また冒険しましょう。」軽く手を振って見送ります。

**GM：「少しでも早く皆に薬を届けなくっちゃ！」とアンナさんが張り切って薬づくりを始める…といったところで後日談となります！**

## 後日談

…アンナさんが作った薬のおかげで、パンを食べられなくて困っていた人々は再びパンを食べられる喜びをかみしめています。

「もう、カブ生活は嫌だ…！」と思っていた人々を救った冒険者たち、ゴールドキーの名は街に知れ渡ります。

人々はパンを見るたびに、ゴールドキーの活躍のおかげだということを思い出すでしょう！

**GM：…いや、思い出す回数多すぎだろこれ。ほぼ毎日じゃねぇか！（爆笑）**

## PC（プレイヤーキャラクター）の活躍

「財宝の分配」では、「助言の指輪」以外のアイテムを売り払い、アンナさんが「元気の実」を通常より1G高く買い取ってくれて追加報酬はひとり4Gに。そして、「経験値の配布」へ移った。

**プレイヤーたち**：パチパチパチ！

**GM（ゲームマスター）：では、経験値の配布です。クエスト達成で2レベルを○を半分埋めます。そして、PCの活躍でさらにもう半分埋まります。仲間の活躍について話し合ってもらいます。かぶっても大乗です…仏教！（爆笑）**

**ヒース**：まず、シルリアの活躍シーンは3か所ですよね。落とし穴でライカをかばって自ら傷を負ったこと。そして、ロープでの引っ張り上げ。もうひとつは、対キングゴブリン戦で《スマッシュ》を使いまくって、キングゴブリンを倒したことですね。

**GM：そうですね。大変強かった。奇襲の判断もよかったですし、ゴブリンに対する不信感も良いキャラでしたね。**

**ライカ**：本当に、（落とし穴とボス戦闘の）命の恩人です…アタッカーとしてもすごく頼れる存在でした。前半のポンコツ具合からの後半の活躍がめちゃくちゃかっこ良かったです。

**シルリア**：ありがとうございます。

**GM：では次にライカさん。**

**ヒース**：ライカさんは、【知識】判定のときの出目が良すぎて…！

**GM：数々のモンスターを見破りましたね。あとコウモリを横切る時に慎重な判断してくれたおかげでコウモリ戦を切り抜けました。**

**ヒース**：今回の冒険において、あらゆる戦闘を戦略的に進められたのは、ライカの【知識】あってこそですよね。

**GM：シルリアさんを《ヒール》でいっぱい回復して戦線を維持していたのが印象的でした。**

**シルリア**：あの時はお世話になりました…

**ライカ**：いえ、こちらこそ、ありがとうございます！

**GM：次にヒース君。**

**ヒース**：ヒースの活躍は一言で済みますよね…かわいい（どやぁ）。

**GM：いやいや自分で言うかい（笑）。ペースメーカーとして率先して行動してくれたのはGM的に進行が楽でありがたかったですね。**

**ライカ**：シナリオを引っ張ってくれてものすごく助かりました。最初、はじめてのおつかいを見てる気分だったのに、どんどんしっかり者になった気がします。

**シルリア**：こちらの《スマッシュ》が外れそうなときに《フォロー》してくれましたし、落とし穴にはまらずに上からロープを投げてくれたので助かりましたね。

**GM：というわけで、3人とも2レベルにレベルアップします！**

**プレイヤーたち**：わーい！

**GM：成長はまた今度ということで、いったんこれで終わりとします。お疲れさまでした！**

**シルリア**：お疲れさまでした！

**ヒース**：ありがとうございました！GMお疲れさまでした～！

**ライカ**：ありがとうございましたー&お疲れ様でしたー！とっても楽しかったです！ご一緒できて楽しかったです！！！

**これにて、セッションはお終いです。**

今回はサンプルシナリオ（p. 70）が基ですが、初心者プレイヤーのPC（プレイヤーキャラクター）が導入で話しやすいよう知人や興味をひく設定に変えたり、戦う以外の解決策を用意してみたりしました。

初めての人には先にキャラクターシートの項目やスキルの説明をしてから遊ぶのがオススメです！

GM次第で色んな展開が遊べるゲームを、今度は皆さんの手で遊んでみませんか？