

# QueenDragonSchool

## MELANCHOLY OF KOBOLDS

～コボルドの憂鬱～

By Acrap(All-Chiba Roleplaying Advancing Party)

Powered By



## 目次

まえがき	4
キャラクター紹介	5
これまでのあらすじ	6
それぞれの道	7
1stChapter: 第2クォーターの開始	7
2ndChapter: ひ弱なビヨンセ	9
3rdChapter: 技のデパート、イトーウェン	12
4thChapter: グラフィは優等生	15
5thChapter: 狼を連れたヴァル・パンサ	17
コボルドの憂鬱	23
1stChapter: 世直し開始	23
1st[1] 3匹のコボルド	23
1st[2] 悪徳商人によるレンタル	26
1st[3] 旅立ち	29
2ndChapter: 村にて	29
3rdChapter: 地下1階	31
3rd[1] 闇のグラフィ	31
3rd[2] 大ネズミの出現	32
3rd[3] 読めない本が見つかった	33
3rd[4] 指輪を奪い合うオークとハーフリング	35
3rd[5] 更に地下へ	36
4thChapter: 地下2階	37
4th[1] 不明のドア	37
4th[2] 謎の戦士(伏線)の登場	38
4th[3] なぜこんな所に悪魔が	39
5thChapter: 地下3階	40
5th[1] 痺れるヴァル・パンサ	40
5th[2] 正確な体内時計を持っていた工夫	42
5th[3] 水底に潜む正体不明の怪物	43
5th[4] イスに負けそうな男	43
5th[5] あふれ出す金貨	45
6thChapter: 恨むならDMを恨むんだな	45

6th[1] 蜘蛛の巣の探索.....	45
6th[2] ケツの穴目がけて・・・何度も何度も！ .....	47
7thChapter: クライマックス .....	48
8thChapter: 冒険後の始末.....	49
8th[1] 惜しまれるブリ・・・ .....	49
8th[2] 冒険の報告と伏線 .....	50
8th[3] レンタルの返却 .....	50
8th[4] 魔法の杖の鑑定.....	52
8th[5] 謎の薬の鑑定.....	53
8th[6] 呪文書の鑑定とそして・・・ .....	54
あとがき .....	55
(付録)ダンジョンの地図 .....	56
表(第1部に出てきたもの) .....	57

## まえがき

人生、勢いのある時に物事を進めてしまうのがよろしいのです。ということで、QDSの第2巻です。前回のあとがきにも書いたとおり、順調にキャラクターメイキングが続いているのがこの第2巻までです。とはいえ、この後半でいよいよ初めての冒険にでます。

ホントは、小冒険あったんだけど、録音されてなかったよママン…orz

前半は第2クォーターでいよいよ各自クラスを選択します。こちら辺の下りはマスターの解説とNPC(先生)の発言が混同していますが、なるべくD&Dのルールを伝えられるように配慮しつつロープレイも配慮しつつ書いたので読みにくいかもしれませんがご容赦ください。

で、ここまでで録音に失敗していたので小冒険はカットして、テンガイ先生に導かれて冒険に出る事になります。初めてのおつかいならぬ初めての冒険の成果は…？

ちなみに、タイトル変更しました。元々に合わせて「コボルドの憂鬱」に。ほお、今度はハルビですが、色々忙しいですな。

## キャラクター紹介

### クイーンドラゴンスクール生徒

- グラフィ=スラント** 人間の少年(10歳)パラディン(聖戦士)科選択。一行のリーダー格で優等生だが、ヴァル・パンサには厳しい。必殺技は「グラフィスラッシュ」!
- ヴァル・パンサ<sup>1</sup>** ハーフオークの少年(9歳)ドルイド(獣使い)科選択。鼻つまみ者であるが、健気に頑張っている。名前が忘れられた狼を相棒としている。
- イトーウェン** 身のこなしが非常に素早いハーフリングの少年(8歳)ローグ(盗賊)科選択。悲しくなるほど非力である。気がついたら発言の下ネタ率が高い。
- ピヨンセ<sup>2</sup>** 美しいエルフの少女(8歳)ソーサラー(魔導士)科選択。

### 講師(一部)

- クイーンドラゴン** QDS校長。優しい老婆だが、正体は...名前の通り(笑)
- オデッサ** ゴールドアーミー寮監。誇りを大切にする魔術師
- カタリ** ソーサラー科目担当。いかがわしいが、力ある魔法使い
- シルフィアーナ** ドルイド科目担当。言葉遣いは丁寧だがマトックとヘビークロスボウを主武器としている
- ジェーン** パラディン科目担当。AV女優。なんでパラディンなんだろう?
- ジュン** ローグ科目担当。「ㄹㅇ」が口癖、というか鳴き声
- ヴィー** 訓練場の担当講師。大雑把と放任主義の境目
- テンガイ** 世直しを身上とする破戒僧
- モウ・ハンチャ** 甲高い声で喋り、目が三角の人間。商魂逞しい商人
- ファラシオン** ウィザード科担当の魔法使い。研究熱心の人格者

<sup>1</sup> 元ネタはヴァル・パンサ。1981-1982年の戦隊シリーズ『太陽戦隊サンバルカン』から。黄色担当で名前の通り豹を模している。プレイヤー連中がドストライクな戦隊なため。ネタとして利用。ちなみに、大食漢で特にカレーが好きという設定である。更に戦隊で3人はこのサンバルカンが最初だが、かつ合体という設定も初めてであった。巨大ロボそのものはその前の『バトルフィーバー』が最初である。ちなみに、最近の戦隊では『忍風戦隊ハリケンジャー』『爆竜戦隊アバレンジャー』そして今放映中の『獣拳戦隊ゲキレンジャー』が3人である。ただし男だけと言うのはサンバルカンのみ。如何に硬派な戦隊であるかが伺える。

<sup>2</sup> 元ネタであるピヨンセは、アメリカ合衆国テキサス州ヒューストン出身の歌手、女優。デスティニーズ・チャイルド初期からのメンバーで、グループではリードシンガー、作詞作曲、プロデューサーも兼ねる。“B(ビー)”という愛称で呼ばれることもある。ちなみに筆者は興味ないため、全然知らない。

## これまでのあらすじ

ある名も無い大陸の奥地にひっそりとたたずむ学校があった。

クイーンドラゴンスクール。冒険者の養成学校である。先輩の冒険者が集い、優れた冒険者を輩出する事を目指す学校である。この大陸の多くの冒険者が、この学校から巣立っていった...というわけではない。今年創設された学校であるが故に。

そして今、この冒険者学校に入学する4人の少年少女が現れたのであった...

生来身についた正義と誇りを武器として苦難に立ち向かう、**グラフィ=スラント**

汚らわしきオークの血を引きながらも純粋さと優しさを失わず冒険者への道を歩もうとしている**ヴァル・パンサ**

のどかなハーフリングの里に生まれつつも冒険心を抑えられず里を飛び出し、日々楽しく過ごさんとする**イトーウェン**

広い世界に触れ、そしてその秘密を知りたいと探究心を携えて歩む、美しいエルフの少女**ピヨンセ**

彼ら4人はクイーンドラゴンスクールに入学し、3ヶ月の修行期間を終え、冒険者の基礎となる能力を身につけたのだった・・・

## それぞれの道

### 1stChapter: 第2クォーターの開始

DM 「第2クォーター~~~~~」

ヴァル・パンサ「わ~かめ~、わ~かめ~」

イトーウェン「ビヨンセ今わかめって聞こえなかったか？(笑)」

DM 「そんな学校<sup>3</sup>にしないでくれ頼むから(笑)」

ヴァル・パンサ「放課後~、土曜日~」

DM 「さて、第2クォーターになりましたので、第1クォーターのクラス紹介を元に、どのクラスになるのか(どのクラス科目を履修するか)を決めてください」

イトーウェン「ヴァル・パンサはバーバリアンだろ？(笑)最後の夜に悩みに悩んだ挙句…バーバリアン(笑)」

DM 「(まあどっちでもいいんだけど)じゃあ、一人ひとり申告してください」

結果、ビヨンセはソーサラー、ヴァル・パンサはドルイド、イトーウェンはローグ、グラフィはパラディンとなった。

DM 「さて、それぞれクラスを決めた事で、まずはクラス基礎です。」

ビヨンセ・イトーウェン「じゅもん！じゅもん！じゅもん！」

ヴァル・パンサ「お前ら…<sup>4</sup>」

---

<sup>3</sup> うすた京介『セクシーコマンド外伝すごいよ！マサルさん！』の県立わかめ高校。ホントお前らうすたネタ好きだな。

<sup>4</sup> ちょっと待って！イトーウェンはローグだから呪文は使えないんじゃない…

---

第2クォーターにおける時間割は以下の通りである。

表 1 第2クォーターの時間割

		月	火	水	木	金	土				
午前	1	クラス基礎	クラス技能	クラス武具	クラス能力	クラス魔法	クラス能力	必修、 種族の 補講日			
	2	各々	各々	各々	各々	各々	各々				
午後	3	筋耐 技能	知力 技能	知力 技能	魅力 技能	筋力	判断 技能	敏捷 技能	判断 技能	耐久	敏捷
		Fd	Mh	Mh	Od	Ri	Dn	Ju	El	Mo	Go
	4	耐久	判断	敏捷	知力	判断 技能	敏捷 技能	筋力	魅力	魅力	知力
		Mo	Dn	Go	Kt	El	Ju	Ri	Od	Od	Kt
	5	戦闘 特科	呪文 特科	魅力 技能	信仰 特科	敏捷 技能	技術 特科	特殊 戦闘		判断 技能	知力 技能
		Vi	Fa	Od	Ab	Ju	Bo	QD		El	Mh

能力科目

必修科目

クラス科目

技能科目

特科



## 2ndChapter: ひ弱なビヨンセ

月曜日になり、まずはクラス基礎

**DM** 「このクラス基礎では必要な能力値、そして各クラスのHPの基準値を説明するよ。まずはカタリによるソーサラー」

カタリ「ソーサラーはどれだけ強力な呪文を発動できるかは『魅力』で決まります。だからソーサラーはとにかく魅力が大事です」

イトーウェン「いくつ？」

ビヨンセ「(現時点で)14。」

イトーウェン「高いな。さすがエルフ」

**DM** 「まあ、カタリも高いかは疑問なんだけどね(笑)」

次にソーサラーのHP基準値は4。これに耐久力の修正値を加える。

ビヨンセ「はい(HPが)1で-す！(耐久力の修正値が)-3だからどんなに目が出ても1なんだよ(笑)」



ということで、吹けば飛ぶよなHPになってしまったビヨンセ。続いてシルフィアーナ先生によるドルイドの解説



ヴァル・パンサ「目に吸い込まれるぅ〜」

シルフィアーナ先生は目が大きいのだ！

シルフィアーナ「ではドルイド基礎について説明させていただきます。-なんでこんなに丁寧なんだ(笑)<sup>5</sup>-ドルイドにとって必要な能力値は判断力です。これによって一日に発動できる呪文の数が決まります。最低でも10以上の判断力が必要です。」

ヴァル・パンサ「持ってるよ。12。」

シルフィアーナ「またドルイドは軽装鎧と中装鎧しか着用できません。」

ヴァル・パンサ「重い鎧は駄目だって言う事だね。」

シルフィアーナ「最後に、ドルイドのHPの基準値は8です。」

<sup>5</sup> 元のシルフィアーナのプレイヤーはひどかった…

ヴァル・パンサの耐久力修正値は+ - 0なので、そのままHPは8となる。

ピヨンセ「いいな、HPあって…」

続いて、ジェーン先生によるパラディン。

ジェーン「AV女優は魅力が大事よ(笑)」

ヴァル・パンサ「やっぱりAV女優なんだ…」

そういう設定だったらしい

グラフィ「そういえば魅力上げていないな。」

ピヨンセ「元々高いんだよね」

ジェーン「筋力も大事よ。」

グラフィ「筋力はある。」

ピヨンセ「ムキムキで魅力って事はボディビルダー？(笑)」

ジェーン「更に、最も強力なパラディン呪文を唱えるためには判断力が必要です。」

グラフィ「15ある。」

イトーウェン「すごいな！さすがリーダー」

**DM 「君は基本的にパラディンの授業では良い成績を収めることになるだろうね。」**

グラフィ「オークに負けたくないと思っているだけだから」

ピヨンセ「この二人は今ライバルなんだね。」

ジェーン「最後に、パラディンのHP基準値は10よ。」

グラフィ「耐久力(の修正値)は0なんだよな。だから10」

ピヨンセ「10倍もあるよ…(笑)」



続いてローグをジュン先生から

ジュン「ㄣヨ？(挨拶)」

イトーウェン「ㄣヨ？(笑)」

ジュン「ローグはとにかく敏捷がとにかく重要。更には知力や判断力も、ローグの持つ様々な技能を活かす為に必要だよ。」

イトーウェン「そうなんですよねえ。」

ジュン「さらに、知力が高いともてる技能も増えるよ。」

イトーウェン「モテる技能？(笑)」

ピヨンセ「すばらしい。」

ジュン「更にローグのHP基準値は6だよ。」

と、クラス基礎は終了する。

---

続いて月曜の3時間目になり「筋耐技能」あるいは「知力技能」となる。イトーウェンは<装置無力化>を取得し、畏の解除ができるようにする。

ピヨンセ「それいいね。」

一方ピヨンセは<解読>を習得する。

月曜の4時間目は耐久力あるいは判断力となる。イトーウェンはダンナ先生に師事するが上がり、モモイモツチェ先生に師事したヴァル・パンサも同様に上がり、ピヨンセのみ判断力が上昇する

**DM 「そろそろ(能力値)の単位は20単位(限界)になってない？」**

ピヨンセ「まだまだだよ。」

イトーウェン「ヴァル・パンサ、単位いくつになった？俺8」

ヴァル・パンサ「俺も8単位だね。」

ピヨンセ「私、これでやっと7になった。追いついてきたね。」

ヴァル・パンサ「ここんとこ連続で単位落としまくってるからな。」

**DM 「大学生みたいだな(笑)」**

次の月曜の5時間目であるが「戦闘特科」あるいは「呪文特科」である。ただしこれらの科目は単位にはならない。戦闘特科であれば経験値を獲得し、呪文特科は呪文を一つ覚える。ちなみにドルイドは魔法体系が違うので、呪文特科では呪文を覚えられない。ということでヴァル・パンサは戦闘特科を選択する。

グラフィ「ドルイドは獣のように戦うのか」

**DM 「まあ、そうだな。で、戦闘特科の先生はヴィー。君達を見てニヤリと笑う」**

イトーウェン「ドキ！」

ピヨンセ「オホホホホ」

イトーウェン「あの…これ…返します(笑)」

ヴィー「さすがゴールドアーミーの寮生は立派なものですね・・・」

ヴァル・パンサ「盗みをする事自体、立派なのか？(笑)」

ピヨンセ「俺たちが貧乏だって事、わかってていたのかな？」

戦闘特科の授業は隣の人と殴りあい、経験値50点を獲得する。また...

**DM 「そうすると何故かイトーウェン、ヴァル・パンサが優秀な成績を収めたので、武器あるいは鎧をもらえます。」**

イトーウェン「スリング持ってるからなぁ…鎧にしよう」

と、イトーウェンは軽装鎧をもらえる。チェーンチャツと思っただが、敏捷系の技能にペナルティがついてしまうので、レザーアーマーを選択する。ヴァル・パンサはレベルが上がると獣に変身できるようになる。が、技能へのペナルティを考慮して同様にレザーアーマーを獲得する。

**DM 「では、呪文特科ね。研究棟で行われるので先生はファラシオン」**

ファラシオン「うむ。また来たな。どうだ最近は？」

ピヨンセ「絶好調！」

ファラシオン「よし、ではこの機に乗じて、勉強していくが良い。『ファイアーボール』の呪文を授けよう！(笑)」

DM 「却下却下(笑)で、どんなのがいい？」

ビヨンセ「攻撃系かな…？」

DM 「【マジックミサイル】かな？」

ファラシオン「【マジックミサイル】なんかはどうだ？」

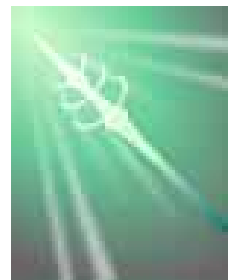
ビヨンセ「【ファイアーボール】！(笑)」

ファラシオン「それはレベルが高い。もうちょっと後に教えてやる。」

ビヨンセ「じゃあ【マジックミサイル】にしまーす！」

ファラシオン「これはD & Dのゲーム<sup>6</sup>で見た事があるな。あれだ。(笑)」

【マジックミサイル】は必中する魔法の矢を放つ。一本につき2~5のダメージを与える。この矢は2レベルごとに同時発射できる矢が増えるが、<呪文レベル上昇>の特技を覚えているビヨンセは普通より1レベル早く本数が増えていく。



DM 「ファラシオン先生は満足している」

ファラシオン「余は満足じゃ(笑)」

### 3rdChapter: 技のデパート、イトーウェン

火曜日はまず1、2時間目にクラス技能を学習する。各クラスにはクラス技能が決まっていて、技能のポイントがそのまま得られる。クラス技能でない技能は-2点しか得られない。現在の1レベルの時点では、各キャラクター共、クラス技能は4点、それ以外の技能は2点までしか訓練できないという事である。

まずはビヨンセ、ソーサラーのクラス技能はカタリ先生から

ビヨンセ「先生、たくさん技能を教えてください。」

カタリ「ソーサラーのクラス技能は決まってるんですよ。<呪文学><職能><製作><精神集中><知識(神秘学)><はったり>」

ビヨンセ「<はったり>きた！(笑)」

ちなみに、<職能>はある職業を選び、その職業に関する能力として技能を選ぶ(案内人、農夫など)。<製作>についても製造する対象を選ぶ(笛、靴など)のである。

<sup>6</sup> このゲーム。当時、いや今でも難易度、再現率、面白さ共に非常に高い水準のゲームだなあ…エミュレーター調達すればできるな。



---

さらに、各キャラクターには「技能の合計ポイント」があり、各技能の合計ポイントが決まっている。知力によってこの合計の技能ポイントは高くなる。QDSではこれはそのまま単位数となる。

続いてドルイドのヴァル・パンサ

シルフィアーナ「ドルイドのクラス技能は<聞き耳><騎乗><交渉><視認><呪文学><職能><水泳><製作><精神集中><生存><知識(自然)><治療><動物使い>です。」

ヴァル・パンサの技能ポイントの合計値は16ポイントになる。

続いてパラディンのグラフィ

**DM 「ジェーンが説明するには」**

ジェーン「パラディンのクラス技能は四十八手あります(笑)」

**DM 「違う、えーと・・・<騎乗>。」**

ジェーン「騎乗位?(笑)」

**DM 「<交渉>」**

ジェーン「バックのこと?(笑)」

**DM 「(無視して)<職能><真意看破>」**

ジェーン「駅弁!」

**DM 「駅弁ない。<製作><精神集中><知識(貴族および王族)><知識(宗教)><治療><動物使い>です。」**

ちなみに、パラディンの特性として合計技能ポイントは低い。このため合計で8となる。この時点で规则的に技能のレベルがオーバーしているのでグラフィは知力をあげる必要がある。

ヴァル・パンサ「こりゃ、俺は技能的にはかなり有利なクラスなんだな。」

**DM 「いや、もっと有利なのがいる。ローグ」**

イトーウエン「俺は技能で生きるんだもん」

**DM 「で、ジュン先生ね。」**

イトーウエン「ㄹㅇ!」

ジュン「ローグの技能はすごいよ!<威圧><解錠><解読><隠れ身><軽業><鑑定><聞き耳><偽造><芸能><交渉><視認>」

ジュン・イトーウエン「<忍び足><情報収集><職能>-」

ヴァル・パンサ「マジにいっぱいあるな」

ジュン「<真意看破><水泳><製作><搜索><装置無力化><脱出術><知識(地域)><跳躍><手先の早技><登攀><縄使い><はったり><平衡感覚><変装><魔法装置使用>」

イトーウエン「ほとんどじゃないか。」

ピヨンセ「うらやましい位多いなあ」

さらに技能ポイントの合計は32になった。

ヴァル・パンサ「すげー、俺の2倍だ！」

ゴルブラス「だから、すごいんだぜハーフリングは！」

イトーウェン「わかりました！（残りの3人に向かって）ちょっと分けてやろうか？（笑）」

次の3時間目は知力技能あるいは魅力技能の時間である。

ピヨンセ「技能はほとんど枠がねえんだよなあ」

DM「だねえ・・・ならば グラフィがそうするけど この時間をサボって知力訓練にあてるのはアリ。」

ピヨンセ「我々もOK？」

DM「もちろん、ただし直接あがるわけではなくて、0がなくなるって言う事だけ。」

ピヨンセ「でも、昨日図書館で訓練したからな。」

一方、技能を追加する必要のあるイトーウェンは<はったり>の技能を2点高める。

次の時間はピヨンセ、グラフィ、イトーウェンは知力を高める。訓練の成果が現れ、無事に上昇する。ヴァル・パンサは敏捷性を選択するが上昇しなかった。ちなみに、イトーウェンは更に知力が上昇したので技能ポイントの合計は36になる。まさに技のデパート！！

5時目は魅力技能あるいは信仰特科である。信仰特科は宗教を選ぶため、パラディンであるグラフィ、ドルイドであるヴァル・パンサには使える呪文に影響するため重要な科目となる。残りは魅力技能を高めることにする。

グラフィ「パラディンには必要な科目だな」

一応グラフィはルールブックから宗教を選択する。無難に「ハイローニウス」  
一方ヴァル・パンサは「オーバド・ハイ」。

ハイローニウス 秩序にして善

ハイローニウスはオアリディアン人の戦神で、名誉と勇気、騎士道精神を重んじることから、パラディンが信仰するのに相応しい神格といえる。フラネスのパラディンでは、ハイローニウスを信仰するものが最も多い。ハイローニアスの教会は軍隊的な組織を作ることなので、中世ヨーロッパの修道騎士会のようなものなのかもしれない。華麗な鎧を身につけることを好み、馬術の巧みなものが多い。武器はロングソードかバトルアックスが好まれる。ハイローニアスのパラディンをするなら、規律正しく正義を求める聖騎士の本道をロールプレイすればよいだろう。宿敵は、兄弟神であるヘクスターだ。

オーバド・ハイ 真なる中立

フラン系の自然と森の神。信者には自然と調和した生き方を教える。昔のルールでは、オーバド・ハイのクレリックは存在せず、信者はドルイドだけだった。属性は真なる中立であり、危険で残酷な側面も自然の一部であるとして肯定している。同じく森の神格であるアローナとは考え方の違いから非友好的である。信者の多くが男性である点もアローナとは対照的である。また、自然の



開拓を司るスエル系の神ファイタンを敵視している。

一方、イトーウェンは判断力の科目の確実性を高めるためにダンナの元を訪れる。

ダンナ「走り去る新幹線の中の人を見るザンス」

グラフィ「どこに新幹線があるんだよ？(笑)」

**DM 「新幹線はないから、狩りの真似事でもしてください。」**

ピヨンセ「私も判断力の特訓をしよう。一瞬の知覚能力だよね」

ダンナ「そうザンス」

ピヨンセ「湖を見て…鳥の数を一瞬にして数える(笑)」

ダンナ「いいザンス」

これらの特訓の結果、次の判断力の授業で確実に判断力が上昇するようになった。

## 4thChapter: グラフィは優等生

**DM 「水曜日の1時間目はクラス武具だね。ここでは、各クラスの装備できる武具について説明するよ。まずはソーサラーから」**

カタリ「ソーサラーというのはですね。全ての単純武器を使えます。スピアや弓を使う事もできます。ただし、鎧や盾は装備するべきではありません。」

ピヨンセ「鎧着れないって事？」

カタリ「いや、鎧を着用すると呪文の失敗率があがりますから、オススメできませんね。」

ピヨンセ「じゃあ普段の服だけなのか」

イトーウェン「あるいは裸ね」

ピヨンセ「それはちょっと違うよ(笑)」

ヴァル・パンサのドルイドは単純武器および非金属製の鎧を装備可能である。  
続いてグラフィのパラディンをジェーン先生から...

ジェーン「大人のおもちゃ - 」

**DM 「なんでそんなキャラになってんねん？」**

ジェーン「AV女優だもん(笑)」

**DM 「えーと・・・(パラディンの装備できる武具は...)面倒くさいから全部って言って(笑)」**

ジェーン「全部！(笑)貴方は全部使えるのよ！」

グラフィ「了解！！」

ジェーン「あらゆる技を駆使しなさい。四十八の殺人技を！(笑)」

最後にローグの装備できる武具をジュン先生から。

ジュン「ローグは全ての単純武器が使えるよ、槍、ダガー、剣・・・なんでもいいよ。他に

もサップ、ショートボウ、ハンドクロスボウ、あとレイピアも使えるよ」

ヴァル・パンサ「レイピアは軍用武器だけ使えるってこと？」

ジュン「そういうこと。ただし、防具は軽装鎧が基本、盾も持たない方がいいよ」

イトーウェン「わかりましたあ。でも僕は近接武器は持ちません！筋力が2だから」

クラス武具は終了。次の授業は判断力をイトーウェン、ビヨンセ、ヴァル・パンサが選択し、全員2点上昇する。才能に溢れるグラフィは筋力を高める。他の連中が単位に苦労している間グラフィは順調に単位をとり続ける。

次の時間判断技能あるいは敏捷技能である。グラフィは（もう技能を得る余地はなく）魅力を高める必要があるため、この時間は魅力の訓練を行う。これにビヨンセもついていく。

ビヨンセ「オデッサ先生！女としての魅力に自信がありません！」

オデッサ「そんな事はない。君は十分に美しいよ」

イトーウェン「答えになってねえ(笑)」

**DM 「14で十分に人間の平均を上回っているからね。」**

グラフィ「先生、魅力的な人間になるにはどうしたらいいでしょうか？」

オデッサ「日々これ自分を振り返り、自分を高める努力を怠らない事だ。常に人が自分をどう見ているかを気にしないといけない」

グラフィ「なるほど」

オデッサ「そして、何より誇りを持っていななければいけない。我がゴールドアーミーの寮生ならばできるはずだ！」

グラフィ「うむ、がんばろう！」

ビヨンセ「やる気が出た」

この間にイトーウェンは<手先の早技>を習得する。ヴァル・パンサは<聞き耳>を上げる。この二人はまだ技能枠に余りが豊富。というかむしろイトーウェンは技能を増やさなければいけない。

次の時間は敏捷技能あるいは技術特科である。グラフィは知力を高める訓練を行う。技術特科であるが...先生はハイホー先生（ビヨンセのプレイヤー）

ハイホー「わしがハイホーじゃ！髭を伸ばせー！髪を立てろー！以上だ！（笑）」

このハイホー先生は各自好きな技能について教えてくれて技能ポイントが1点上昇される。更に、その技能に必要な道具をもらう事ができるのだ。

イトーウェン「シーフツールとかもらえるの？」

**DM 「盗賊道具あるよ。もらえるね。」**

と、イトーウェンは<手先の早技>を高め、盗賊道具を得た。<解錠>および<装置無力化>を使うための道具である。

イトーウェン「ちなみに盗賊道具の説明って？」

**DM 「万能鍵、針金、小さなやっこ、楔と金槌のセットだね。ないと<解錠><装置無力化>に-2のペナルティを負う事になる。」**



イトーウェン「よっしゃ！大丈夫コレでOk.すばらしい。」

ヴァル・パンサはハイホー先生に＜動物使い＞で師事した。ただし道具がないので火打ち石をもらった。

ハイホー（ドワーフ、吟遊詩人、男）

ユルセルーム大陸の伝承に現れるなんとドワーフの吟遊詩人。ドワーフが吟遊詩人となるのは極めて珍しいが、多彩な技能を要する吟遊詩人に細工物の得意なドワーフの性質は意外と相性が良い。ハイホーはその多芸多才もさることながら優秀な吟遊詩人として、酒場で歌い日銭を稼ぐ日々である。

ビヨンセはモモイモッチェ先生に耐久力の訓練を行ってもらう。同様にグラフィは知力を高める訓練を行う。

ビヨンセ「先生、耐久力をあげるにはどうすればいいんですか？砂袋をゴスッ、ゴスツとか」

モモイモッチェ「動かない物を押すんだ」

グラフィ「それって筋力じゃあ…(笑)」

ビヨンセ「何かに打たれればいいんですかね？」

モモイモッチェ「じゃあ滝にでも打たれるか？いい滝を紹介してやろう(笑)」

DM「滝いいよ。作った。」

ビヨンセ「流されちゃうかも(笑)」

モモイモッチェ「そこを耐えるのが耐久力だ。大丈夫、流されたらワシが拾ってやる」

DM「じゃあサイコロ振って。1だったら流される。6だったら次の耐久力の修行はすごいところになる。」

ビヨンセ「6来い！（コロコロ…）6                      ッ！」

これで、ビヨンセの次の耐久力の修行は半分の確立で2点上昇する事になる

## 5thChapter: 狼を連れたヴァル・パンサ

DM「じゃあ1時間目はクラス能力の時間ね。ここでは、各クラスの基本攻撃ボーナス（攻撃の判定に加える数値）、セーヴィングスロー（ST）の基本値、その他の能力を説明するよ。まずはカタリ先生から。」

カタリ「ソーサラーは、基本的に攻撃は下手くそなので基本攻撃ボーナスは0です。」

ビヨンセ「はあい。」

カタリ「続いてSTですが、我々は意志の力が強いので意志STのみ+2です。そして、我々は使い魔を得る事ができます。」

ソーサラーは使い魔を連れることができる。ビヨンセは迷わず鷹（ホーク）を選ぶ。

DM「君は頑張って - 時々シルフィアーナ先生に手伝ってもらって - 鷹を使い魔にしました。」



ビヨンセ「やった！」

カタリ「使い魔は主人と魔法的な繋がりを持ちます」

グラフィ「使い魔が死ぬと主人も死ぬんだ」

ビヨンセ「ええ　　！？(笑)」

鷹（ホーク）を使い魔にしている場合、明るい場所での<視認>判定に+3のボーナスを得る。

イトーウェン「<視認>は任せた！」

ビヨンセ「任せて」

カタリ「まあ、使い魔と一緒に頑張ってください。呪文については明日説明します。楽しみにしてください」

ビヨンセ「はぁい！」



続いてドルイド。シルフィアーナ先生が数多いドルイドの特殊能力について説明してくれる。

シルフィアーナ「ドルイドの基本攻撃ボーナスは0、STは意志と頑健に+2です。我々は意志が強く、頑丈なのですよ。」

ヴァル・パンサ「反応(ST)に完成しては0ってことだね？」

シルフィアーナ「はい。そして、重要な特殊能力が「動物の相棒」です。私達は動物と心を通わせる事で強い力を得ることができます。」

フクロウ、ワシ、オオカミ、ラクダ、ヘビ、ネズミ、イヌ、タカ、ウマあたりからヴァル・パンサは使い魔、もとい動物の相棒を選択する。ヴァル・パンサはオオカミを相棒として選択する。

DM「で、ちゃんと相棒には名前をつけてくれよ。当然。」

イトーウェン「アリル7みたいなものだな」

ヴァル・パンサ「バルシャーク」

DM「サメじゃん！(笑)」

イトーウェン「ヴァルウルフでいいじゃん。」

ヴァル・パンサ「いいね。じゃあそれで。」

動物の相棒に対しては心を通わせて指示を出す事ができる。また、主人に関してかけられた呪文は近くにいる相棒にも効果を及ぼす。逆はない

シルフィアーナ「次に「自然知覚」。ドルイドは問答無用で<生存><知識(自然)>に+2のボーナスを得ます。最後に「野生動物との共感」。ドルイドは身振り手振りや鳴き真似、物

<sup>7</sup> LOTRのリプレイで登場したエルフ。狼の相棒を連れていた。主人倒れた後、狼はどこかに行ってしまった。何かしてもよかったのに…

腰で動物と意志を疎通することができます。」

DM 「ということで君はこの時間は様々な動物と会話する練習をした。ただしこれは魅力が関係しているけどね」

ヴァル・パンサ 「ダメだ…(笑)」

続いてパラディン。ジェーン先生から

ジェーン「基本攻撃ボーナスは+1、頑健STは+2よ。特殊能力としては「善のオーラ」。様々な魔法やアイテムの効果において貴方は善として判断されるわ。」

グラフィ「なるほど」

ジェーン「「デクトイープル」はすごい能力よ。回数無制限、悪はいつでも分かる。ただし、あまりにも強い悪相手だと昏倒するから気をつけて。また残留思念なども対象になるわ。」

ヴァル・パンサ「なんか、すぐノイローゼになりそうだな」

ジェーン「そして、「悪を討つ一撃」。一日に1回、悪に対するダメージにレベルを足す事ができます。これはレベルが上がるごとに回数が増え、最終的には1日5回になります。」



グラフィ「そういえば、D&Dってローフルグッドとかあったよなあ」

DM 「うーん、ここではロールプレイに制限かかるので俺はやりたくないのよ」

グラフィ「俺ちょっと悪いプレイしちゃうよ(笑)」

イトーウエン「微妙なプレイができなくなってしまうからなあ…」

これについて議論は分かれる所だが、子供である、ということも考慮しよう。



DM 「最後にローグ。ジュン先生、叱ヨ！」

イトーウエン「叱ヨ」

ジュン「基本攻撃ボーナスは0、反応STが+2だよ。」

イトーウエン「(ハーフリングのボーナスと併せて)+3になったよ。」

ジュン「それから、ローグの能力、「急所攻撃」！」

イトーウエン「急所攻撃ヲ (´) !!!!!」

ジュン「自分の身を効果的に守れない状況にあるという条件を成り立たせれば急所攻撃ができるよ。」

グラフィ「寝込みを襲うのは急所攻撃ができるって事ね？」

ジュン「もちろんそうだね…(マスターがルールブックを読む。) すごい！これは敵を挟撃しても有効だ。つまりグラフィが戦っている相手に対して後ろから攻撃するだけで、急所

攻撃になる。」

急所攻撃はダメージに 1d6 (サイコロ 1 個) を追加する。これは最終的には 10d6(サイコロ 10 個)まで成長する。

イトーウェン 「怖い……」

ジュン「遠隔攻撃にも有効だよ。目標が 30 フィート (9m 程度) にいる場合だね。近くないと」

イトーウェン 「遠隔攻撃でも有効なんだぁ」

ジュン「あと「畏探し」。< 搜索 > を使って畏を探す事ができるよ。逆に言うと、宝箱などの畏はローグじゃなきゃ探せないってことだね。」

イトーウェン 「「畏探し」ね。」

これにて、クラス能力の授業は終了。

木曜の 3 時間目は敏捷技能あるいは判断技能。ヴァル・パンサは < 職能 (狩人) > の技能を高める。一方で

ピヨンセ 「金曜日の魅力に向けて訓練するよ。ますます魅力的に！」

グラフィ 「魅力やって、知力やったから、次は敏捷だ、敏捷の特訓をしておこう」

と、授業をサボって訓練をする、技能ポイントの限界に近い二人。ピヨンセにイトーウェンも合流し、二人でオデッサ先生に師事して魅力の特訓を行う。

イトーウェン 「人間とはどんな風に話したら交渉できるのでしょうかねぇ？」

オデッサ 「人間は良く深い生き物だ。人間が何を欲しがっているかを知らないといけないのだよ。」

イトーウェン 「なるほどなるほど。メモメモメモ」

ピヨンセ 「どんどん人助けをすればいいんですか!？」

オデッサ 「それが大事だ」

そして、全員が次の時間は魅力の授業を選択する。全員無事魅力が上昇した。ちなみにヴァル・パンサはこれで初めて魅力を上昇させたことになる。

次の授業は「特殊戦闘」の授業、名前の通り特殊な戦闘方法に関する授業である。

「援護」... 仲間の攻撃あるいは防御に援護を行う事で 2 点のボーナスを与える。ただし、これは AC 10 に対する近接攻撃に成功する必要がある。

**DM 「ということはイトーウェンがやっても意味ないな(笑)」**

グラフィ 「ある程度攻撃力がないと意味ないんだな。殴ったほうが早いな」

「突き飛ばし」... 攻撃に成功すると相手を 1.5 メートル後退させることができる。小型サイズは吹き飛ばされやすい。ただし、ドワーフは重心が安定しているため吹き飛ばされにくい。

イトーウェン 「ノックバックだなぁ... 吹っ飛ばよぉ」

「突撃」... ある程度の助走で突撃をかけ、攻撃ロールに + 2、AC に - 2 とな

---

る。突き飛ばしとの併用が可能である。

ヴァル・パンサ 「併せ技でやると効果的だね」

DM 「ちなみにランスを構えて馬で突撃するとダメージ2倍、一方これをスピア、トライデントで迎え撃つとこれもダメージ2倍」

ヴァル・パンサ 「カウンターって奴だね」

「フェイント」... <はったり> <真意看破> で対抗ロールをし、鎧以外のACボーナスを受ける事はできなくなる。当然、フェイントに引っかかるような心のある生物にしかかけられない。

DM 「素早いキャラクターがフェイントに引っかかるとやばいね。」

イトーウェン 「ということは(フェイントに引っかからないためには) <真意看破> が必要だな」

「組み付き」...相手に組み付いて押さえ込みなど色々な事ができる。小型サイズは組み付きには弱い。

イトーウェン 「俺組み付きにも組み付かれるのも弱いな」

グラフィ 「掴まれたらおしまいって事だね。」

ビヨンセ 「逃げなきゃ」

「蹴散らし」...移動の補足。敵を押しつけて移動をすることができる。

イトーウェン 「ありえねえ。俺には。」

「足払い」...素手による攻撃の一つ。これもサイズによる修正が加わる。判定に失敗すると当然転ぶ。

イトーウェン 「こわ！」

「二刀流」...逆腕に持つ武器は攻撃に-6。ただし、二刀流の特技や軽い武器を持っていればこのペナルティは-2まで軽減される。

このようにして、「特殊戦闘」は終了。

DM 「金曜日の一時間目はクラス魔法ね。ソーサラーからいくか」

カタリ 「ソーサラーの発動する呪文は「秘術呪文」であり、ウィザードと共有しています。これらの呪文リストから選択できます。ソーサラーは習得している呪文を準備なしにその場発動できます。ただし一日に回数が決まっており、0レベル呪文で5回、1レベル呪文で3回です。習得呪文数は0レベルが4個、1レベルが2個です。これは後で選んでもらいます。」

ビヨンセ 「ふんふん」

DM 「以上、次はドルイド」

シルフィアーナ 「ドルイドの呪文は信仰呪文です。ドルイド用の呪文リストから選択します。」

ヴァル・パンサ 「はい。」

シルフィアーナ 「一日に唱えられる呪文数は0レベル3回、1レベル1回。ドルイドは全ての呪文を覚えています、自分の宗教に反する呪文を使う事はできません。」

DM 「なんだっけ？宗教。」

---

ヴァル・パンサ「オーバド・ハイ。」

**DM 「中立だね。結構何でもできるな。ただし判断力がないとダメ。これで使える呪文のレベルの限界が決まる」**

シルフィアーナ「また、ドルイドは一日の最初に呪文を決めて、用意しておかないと使う事はできません。」

ヴァル・パンサ「わかった」

続いて敏捷性の授業あるいは耐久力の授業。

ビヨンセ「滝に打たれた成果を見せてやる！」

ビヨンセは順調に2点、イトーウェンも2点。これでイトーウェンの敏捷性は19点と、人間の限界を超越してしまった。その他二人も能力値を上昇させた。

更に次の時間は魅力あるいは知力。グラフィ、イトーウェンは知力、ビヨンセ、ヴァル・パンサは魅力を上昇させる。イトーウェンは能力値に関する単位は合計19点に達し、残り1点しか上昇させられない。

そして最後の授業、判断技能あるいは知力技能である。これもなんなく技能を取得し、無事に第2クォーターを終えることができた。ちなみに、ここで録音事故発生。

第2クォーターの期末テストは隊商の護衛。このミッションもクリアし、無事に第3クォーターに進む事ができた。

## コボルドの憂鬱

### 1stChapter: 世直し開始

#### 1st[1] 3匹のコボルド

DM 「君達は一年生だったんだが、そんなある日、テンガイ先生に呼び出される」

ヴァル・パンサ 「何の授業だっけ？」

DM 「クレリックだね。」

イトーウェン 「何の用ですかぁ？」

DM 「と、テンガイ先生のいる寺に行くと、テンガイ先生と共に - 各自<知識(ダンジョン探検)>でロールしてくれ」

しかし、誰も<知識(ダンジョン探検)>は誰も持っていなかった。そこで・・・

DM 「小さい、ハーフリングくらいの大きさの、犬みたいな顔をした人型のクリーチャーが、3匹います。」

イトーウェン 「あ、遭遇した事あった！悪い奴だぞ！」

ヴァル・パンサ 「悪い奴なんだな。」

テンガイ 「まあ、待て待ておまえら。」

グラフィ 「喋ったぞ！」



DM 「いや、テンガイテンガイ(笑)」

テンガイ 「いや、こいつらはそう悪い奴ではないのだ。」

グラフィ 「ええ～？」

テンガイ 「いいから話を聞けい！」

DM 「と、リーダーは一喝された。」

コボルド 「はじめまして、立派な冒険者のタマゴ様！私達はコボルドのチン、カラ、ホイでございます。」

ビヨンセ 「何とも安易なネーミングだな。」

コボルド 「この下に末弟のブリがいるのですが、今はここにいないのですが。立派な冒険者のタマゴ様にお願いがあって参りました！」

ビヨンセ 「四男殺したの私達ですから(笑)」

コボルド 「・・・えっと、私のような怪物がこのように皆様の言葉を喋る事ができるのを驚かれないんで・・・？」

イトーウェン「全然。喋れるか喋れないかわからないからね。普通なんじゃないの？」

ヴァル・パンサ「こいつらからしてみればおでも怪物だからな。」

グラフィ「オークが喋るんだ。コボルドが喋れても不思議はない。」

コボルド「ありがとうございます。なんて心が広いんだ！オーイオーイオーイ・・・(泣)」

グラフィ「はっはっは。」

イトーウェン「で、何で人間の言葉を喋れるんだ？」

コボルド「それが実はわからないんです・・・」

テンガイ「こういった怪物にも聞く、知性を高める薬があるんだな。そういうものを飲んでしまったのじゃないか。」

ビヨンセ「翻訳こんにやく～？(笑)<sup>8</sup>」

テンガイ「ただ、薬と言っても持続時間が長いものではない。このように効果が永久であるというのは非常に珍しいのじゃが・・・」

一応これは伏線です。

グラフィ「分かった。脳改造だね。」

テンガイ「例えコボルドとはいえど、困っている者を見過ごすわけにはいかんからの。」

ビヨンセ「で、何を困っているの？」

グラフィ「僕達は安くはないよ。」

テンガイ「まあとりあえず話を聞いてやってくれ」

ビヨンセ「聞いてあげるよ。」

**DM 「で、チン、カラ、ホイが代わる代わる話すことには - 」**

ビヨンセ「チンだけでいい(笑)面倒くさいから」

チン・カラ・ホイ「ワシらがこの通りコボルド達の中でも頭が悪くなってしまった理由はわかりませんが、それが1年前。それ以来同族と暮らす事ができなくなり、放浪の旅に出たのです。」

ヴァル・パンサ「ふむふむ」

チン・カラ・ホイ「野を越え山を越え、時々死にそうになりながらも、アラファト山というところに暗くてジメジメしているいい住まいを見つけたのです。」

なぜかここでBGMがなごむ音楽に。この音楽は『ロード・オブ・ザ・リング』でのホビット庄ののどかな音楽

グラフィ「めでたしめでたし、と(笑)」

チン・カラ・ホイ「天敵もおらず、のんびり煙草でも栽培して暮らそうかと思っていたのです。」

ヴァル・パンサ「ホビットじゃないか(笑)」

イトーウェン「食べてばっかりいる。」

チン・カラ・ホイ「ということで楽しく暮らしていたのですが、それはいきなり終わりを告

---

<sup>8</sup> ドラえもんの秘密道具の一つ。食べると各種の言葉を喋れるようになる。まさに翻訳いらすととなる。

---



げたのです。我々の住んでいた洞窟の奥の壁が崩れて、大きな蜘蛛が現れたのです。」

イトーウエン 「シュロブ?<sup>9</sup>」

チン・カラ・ホイ 「その蜘蛛に末の弟のブリがさらわれてしまったのです！」

イトーウエン 「ブリトニー?<sup>10</sup>」

チン・カラ・ホイ 「ブリがどうなったか気になって、夜も眠れず、それ以来洞窟を出て必死に助けを求めてさまよっていたのです」

イトーウエン 「でも寝てるんでしょ？」

**DM 「？」**

イトーウエン 「ホントは寝てるんでしょ?(笑)」

**DM 「寝てないよ」**

ビヨンセ 「寝なきゃ死んじゃうもんなぁ…(笑)」

チン・カラ・ホイ 「ということで、私達の住処を何とかして欲しい、ブリを助けて欲しいのです……」

ビヨンセ 「戦えないの？」

チン・カラ・ホイ 「我々は所詮コボルドですから……」

イトーウエン 「我々は所詮子供だ!(笑)」

ヴァル・パンサ 「そんな事言っても僕達は1年生だからな。」

テンガイ 「まあ確かにそうだが、それを言ったら冒険にも出れないしの。人(?)助けだし、ここで冒険をしておくのも悪くはないじゃろう。」

ヴァル・パンサ 「そんな事言っても単位が足りないんだな。」

イトーウエン 「ここでクリアすれば単位がもらえるはずだ、50単位くらい……」

テンガイ 「まあそういうことにはならんが……お主らの単位が足りないのも事実じゃからなぁ」

ヴァル・パンサ 「だって、それは履修漏れがあったから……」

イトーウエン 「先生が取らなくていいって言ったじゃないかぁ……!(笑)<sup>11</sup>」

ヴァル・パンサ 「履修漏れは僕達のせいじゃないぞぉ!!」

テンガイ 「喝っ!もちろん我々の方でお主らが死なないようにサポートする。まあそれでも死んでしまったらしょうがないけど」

イトーウエン 「そこまで言うならわかった!死んでやろうじゃないか!(笑)」

---

<sup>9</sup> ロード・オブ・ザ・リングで洞窟内に出現した大蜘蛛。仲間のサムによって倒される。

<sup>10</sup> 本名ブリトニー・ジーン・スピーアーズ(Britney Jean Spears, 1981年12月2日-)は、アメリカ合衆国ルイジアナ州出身の女性歌手。A型。身長5'5(165cm)

<sup>11</sup> 2006年10月25日のニュース。富山県の高校の3年生で、地理歴史の選択必修科目の内1科目を履修していない生徒が197人いることがわかった。また、岩手県と福島県でも同様の事例があることがわかった。地理歴史の「世界史A」「世界史B」のうち1科目と「日本史A」「日本史B」「地理A」「地理B」のうち1科目を履修しなければならないが、高岡南高校では、昨年度、2年生の生徒がそれら科目を選択したときに、165人が世界史を選択せず、32人が日本史も地理も選択しなかったにもかかわらず、実際に履修していない科目の単位を取得したように記していた。このため今年度中に世界史Aないし、日本史Aまたは地理Aの2単位分の授業を行うことにした。

当時ホットだったニュースです。

---

グラフィ「要するに蜘蛛を追い出せばいいんだな。」  
テンガイ「そういうことじゃ」  
グラフィ「引き受けるにあたって - 大量の枯れ木と油を用意して頂きたい。」  
ヴァル・パンサ「(火攻め?)中にある四男坊も死んでしまうのでは？」  
グラフィ「む!? そういう落とし穴があったか…(笑)」  
イトーウエン「引き受けるにあたって、ガラドリエルの聖なる小瓶をくれ(笑)」  
ビヨンセ「姿の消えるマントを！」  
イトーウエン「せめてサムを(笑)」  
テンガイ「わかっておるわかっておる。ただでお主らに行けと言うつもりはない。お主らがこの3匹の望みを叶えたら単位をやろう！」  
グラフィ「僕もう(優等生だから)単位足りちゃっているんですよ。余っちゃって自習ばかりなんですよねえ(眼鏡を直しながら)」  
テンガイ「ええい黙れ! さらにじゃ、洞窟の中で見つけたものはお主らの好きにしてよい」  
グラフィ「当然だ(笑)」  
イトーウエン「はじめに見つけた奴のもんな！」  
テンガイ「ただし危険な品物もあるかもしれんからこちらで検閲はさせてもらうぞ。」  
ヴァル・パンサ「指輪見つけ! ハメてみよう！」  
テンガイ「もっとも、持ってくるまでの事は知らないが、ゆめゆめ気をつけるのじゃ。それから、行く前にモウ・ハンチャの所に寄って行くといいじゃろう。」  
ヴァル・パンサ「どうせモウ・ハンチャ先生の事だからふっかけられるんだらうなあ…」  
**DM 「ということで話が決まると、チン・カラ・ホイは」**  
チン・カラ・ホイ「ありがとうございます! ありがとうございます！」  
**DM 「と言っている。という事で彼らのための蜘蛛退治をする事になりました。」**

## 1st[2] 悪徳商人によるレンタル

**DM 「で、君達はモウ・ハンチャ先生のところに行きました。要は購買部だが。」**  
イトーウエン「やきそばパン！」  
モウ・ハンチャ「(甲高い声で) 銀貨1枚! うちのやきそばパンは特別製じゃからの！」  
ビヨンセ「プリン！」  
モウ・ハンチャ「銅貨1枚！」  
イトーウエン「え!? ずいぶん違わない?(笑)」  
モウ・ハンチャ「話は聞いておる。これらのアイテムを貸してやろう! まずはこれじゃ！」  
**DM 「モウ・ハンチャは何か動物の翼のような剥製を取り出した。」**



モウ・ハンチャ「これはチミラの翼じゃ。」

この翼はゲートポイントへ帰還するための魔法の品物であり、掲げると一番近いゲートポイントへどこからでも帰還することができる。

ゲートポイントとは、QDS内に設置され、大陸各地との移動に使用しているゲートが作り出すいわゆるワープポイントである。ゲートポイントは一定時間、大陸の指定した地点に「配置」することができ、ここまでの帰還を可能にするアイテムである。つまり、QDS内のゲートを使って大陸の任意の場所にゲートポイントを作成してゲートに入るとゲートポイントの場所に移動する事ができる。更にゲートポイントから移動するが、ゲートポイントまでの帰還を可能にするのがこのアイテムなのだ。

**DM 「ちなみに、今回はテンガイ先生がゲートポイントまでついてきてくれる。」**

モウ・ハンチャ「で、これは10gp(金貨10枚)じゃ！」

グラフィ「いるかこんなもん!!(笑)」

ヴァル・パンサ「金とるのか？」

モウ・ハンチャ「使ったらもちろんな。使わなければそのまま返せばよいぞ。」

ちなみにD&Dではこのような魔法の品物を使うのにも成功判定を必要とする。<魔法装置使用>という技能がある。この技能はイトーウェンとピヨンセが持っているため、ピヨンセが所持する事にする。

更に補足、D&Dでは1d20(20面体サイコロ)によって技能や攻撃の成功判定を行うが、技能判定時、十分に時間をかけられる状況にあればサイコロの出目を「10」に固定する事ができる。

ヴァル・パンサ「切羽詰って使わなければならない時はサイコロをふらなければいけないと言う事？」

**DM 「そう。例えば戦闘中に使う場合には必要だね。ただし、余裕のある状況だったらサイコロを振らずともピヨンセだったら成功する。ヴァル・パンサ、ご明察。」**

グラフィ「てめえ、このハーフオーク、この野郎!!(笑)」

モウ・ハンチャ「それからこのアイテムを渡そう。『アリヤババのランプ』じゃ。これは100gpじゃな。」

イトーウェン「はぁ!?100gp!？」

モウ・ハンチャ「このアイテムはクイーンドラゴンスクール特製での。使うと指定したクイーンドラゴンスクールの先生を5分間呼び出す事ができる。ライデン先生でも、テンガイ先生でも。」

ヴァル・パンサ「おお。」

イトーウェン「うっぱらってトズラするか。」

これも同様に<魔法装置使用>技能が必要なのでピヨンセが所持する。

モウ・ハンチャ「それから、これもつけてやろう。ランプ、火打石、油が6本じゃ。」

ヴァル・パンサ「そういう基本的なものね。」

ピヨンセ「前回もロープとかわざわざ盗みに行ったんだしなぁ……」

モウ・ハンチャ「10sp(銀貨10枚)。」

ビヨンセ 「俺の全財産だぜ(笑)」

モウ・ハンチャ「それから 20 メートルの上質なロープ、スパイクが 12 本、ハンマー、テント、寝袋が4つ。これは必須じゃな。背負い袋が4つ。」

ヴァル・パンサ 「そういえば重量のルールってあったよね。」

DM 「(面倒くさいので)適用しない。」

続いて武器および防具を借りる

DM 「モウ・ハンチャ印<sup>12</sup>のついたスケール・メール、ハーフプレート、バックラー。」

グラフィ 「僕はハーフプレートにしよう。」

ヴァル・パンサ 「その印だけ削りたいなあ」

モウ・ハンチャ「削ったら弁償だからの。」

更にヴァル・パンサはスケール・メールとバックラーを借りる。  
ちなみに前回の冒険で一同はハーフスピアを獲得していた。

DM 「それから武器いきます。ロングソード、ダガー、バトルアックス。いずれもモウ・ハンチャの印がついています。」

グラフィ 「ロングソードだな。」

イトーウェン 「ダガー欲しいな」

DM 「いいけど。イトーウェンは筋力のボーナスが -4 だから 1 点のダメージしか与えられないよ(笑)クリティカルすれば4点だけど」

イトーウェン 「じゃあいいよ。俺スリングで戦うから」

DM 「でもスリングのような投擲武器も(筋力のボーナスが)適用されるんだな・・・ショートボウをオススメするけどね」

イトーウェン 「『ゴルブラスのスリング』もらったのにい・・・じゃあショートボウくれよあ」

モウ・ハンチャ「くれよじゃない！貸すんじゃ！」

イトーウェン 「ショートボウ貸してよあ」

モウ・ハンチャ「貸してよじゃない。貸してくださいじゃ！」

イトーウェン 「ショートボウ貸してください」

DM 「ショートボウ貸してくれたよ。あと矢も 20 本貸してくれたよ」

モウ・ハンチャ「ちなみに矢は 1 本 1gp(金貨 1 枚)じゃ(笑)」

イトーウェン 「そりゃねえよあ！！」

DM 「だって、ルールブックにそう書いてあるんだもん・・・どんな矢だ？」



<sup>12</sup> こんな印



グラフィ「先端に金貨でもついているのかな。」

ちなみに鎧も 500~700gp と極めて高い。ルールブックのこの相場感覚ははっきり言ってメチャクチャなのでアイテムリストを修正する事をここに宣言する！  
ちなみにショートボウの射程も 18m と少なげ。

モウ・ハンチャ「これもあった方がいいじゃろう。モウ・ハンチャ印の【キュアライトウーンズ】<sup>13</sup>ポーションが二本じゃ。」

ビヨンセ「それはいいね。」

モウ・ハンチャ「50gp だからの。」

グラフィ「……くたばれ(笑)」

少しづつグラフィがダークサイドに目覚めていく

### 1st[3] 旅立ち

DM 「ゲートの前に来た。光の柱だね。テンガイ先生がちょこちょこ操作をするとゲートの色が変わった」

テンガイ「では、行くとするかの。」

DM 「と言うとテンガイはゲートをくぐった。君達はゲートをくぐるのは実は初めてなので恐る恐る入っていく。」

ビヨンセ「いきなりドーンと入っていく」

DM 「ビヨンセは飛び込んでいった」

ヴァル・パンサ「こ、心の準備がまだできていないんだな。」

グラフィ「僕はスッと入るよ」

DM 「グラフィはスッと入っていった。」

ヴァル・パンサ「じゃ、じゃあ、俺も行くんだな。」

DM 「ヴァル・パンサは入って行った。あとはイトーウェンとコボルド3匹だね。」

イトーウェン「…どうしようかな(笑)」

ヴァル・パンサ「イトーウェン、怖くないぞあ」

イトーウェン「…お前ら大バカ野郎だぜ！！と言って入っていく(笑)」

DM 「(何だそりゃ?) チン・カラ・ホイもビクビクしながら入っていった。」

## 2ndChapter: 村にて

ゲートが作動し、一行はQDSを離れて大陸のとある地点に到着する。

DM「で、君達が知らない土地に出た。周りは荒地。遠くに山が見え、手前には村が見える。」

---

<sup>13</sup> HPを2~7点回復させる僧侶の魔法。要はホイミ、ケアル。メンバーの中ではヴァル・パンサが1日1回使える。日本語に直すと治癒・軽い・負傷

---

ビヨンセ 「人はいる感じ？ ちょっと行ってみようか」

テンガイ 「ゲートはここに残しておく。基本的に知らない人には見えないから大丈夫だ。とりあえず、あそこの村に行こう。」

ヴァル・パンサ 「アンチバリアが作動しているんだな。」

**DM 「村に到着した。小さな村で、村の門には『ラディンの村によろこ！』と書かれている」**

イトーウェン 「アラファトとかラディンとかなかなかキナ臭いな。」

ヴァル・パンサ 「お前(DM)、殺されるぞ……」

**DM 「で、君達は宿屋に入っていくよ。」**

グラフィ 「こんな所にコボルドが入って行って平気なのか？」

**DM 「まあ、「何だあれは？」とか噂されるけど、その度にテンガイがジロッと睨むから大丈夫。」**

イトーウェン 「テンガイいい人だワン。」

ヴァル・パンサ 「喋ってる喋ってる(笑)」

**DM 「ということで、宿屋『ファマスの掟』に入りました」**

ヴァル・パンサ 「今度はファマスかよ！(笑)なんで中東系なんだよ……<sup>14</sup>」

テンガイ 「では私は1週間ほどここで滞在しているからの。1週間まで待っても来なかったら探しに行くからの。」

**DM 「と言って君達は放免、放置された。」**

グラフィ 「じゃあ3日で戻ってきて先生を驚かせるんだ！まずは隊列を決めよう！」

**DM 「(洞窟に関する情報収集もしていないのに)早いな！」**

グラフィ 「先頭はチン・カラ・ホイ。案内する者が先頭に行くのは当然だ(笑)」

チン・カラ・ホイ 「どうするんだワン？」

グラフィ 「案内してもらおう。」

チン・カラ・ホイ 「わかりましたワン。私達の洞窟はあのアラファト山の麓にあるワン。ここから半日程だワン」

**DM 「と、君達はロールをしてくれ。<知識(地理)>か<知識(歴史)>」**

ヴァル・パンサ 「そんなものはない！」

ビヨンセ 「ないよ。」

グラフィ 「ない」

イトーウェン 「ない！」

**DM 「君達はアラファト山について何も思い出せなかった。」**

ビヨンセ 「知らなーい」

**DM 「じゃあ仕方ないな。で、半日ほど歩くと君達はアラファト山に着いた。」**

チン・カラ・ホイ 「ここからもう少し登って2合目くらいのところに私達の洞窟はあったん

---

<sup>14</sup> 単なるマスターの気分。深い意味は全くと言っていいほどない。

---

だワン」

DM 「で、君達は3時間ほど登って行った。」

ビヨンセ「疲れたワン」

DM 「じゃあ<登攀>技能でロールしてくれ。これは技能がなくてもできるよ」

この結果ヴァル・パンサとグラフィは滑ったり転んだりしてダメージを受ける。  
ちなみに鎧のおかげでダメージはなし。

DM 「ちなみに、D&Dはその都度経験値入れていくからね。とりあえず75点。」

ビヨンセ「突然レベルアップとかね？ミッションをクリアしたとかそういう事じゃないんだ。」

ヴァル・パンサ「何をしても経験が入るってことね？」

DM 「何をしてもって事じゃない。一つの「脅威」をくぐりぬける毎。ちなみに次のレベルまでは1000点ね。」

レベルアップ処理そのものはどこかで一括する予定。そこもQDSらしく行うつもりである。

## 3rdChapter: 地下1階

### 3rd[1] 闇のグラフィ

DM 「さて、洞窟の入り口に到着したよ。まだちょっと距離があるけど、洞窟の入り口が見える」

グラフィ「コボルド君たちには地図を。」

チン・カラ・ホイ「玄関がこの先入って行って折れ曲がったところに玄関があり、その先に私達の住居があるワン」

グラフィ「大して入り組んでいるわけではないな。ではまだ隊列を決めようか。僕が先頭だ。」

ビヨンセ「さすがリーダー！おっとこまえ～」

グラフィ「オーク君は真ん中でランタンを持っていてもらおう。」

ヴァル・パンサ「わかったんだな」

グラフィ「ビヨンセ 君は僕の後ろで。イトーウェン は一番しんがりで。」

イトーウェン「いいけど・・・俺シーフだよ？」

グラフィ「問題ない」

ヴァル・パンサ「チン・カラ・ホイは？」

グラフィ「待機だな。ここで待っていてくれ。」

チン・カラ・ホイ「ブリの顔はわからないワン？」

グラフィ「大丈夫だ。気にするな(心の中:ダメだダメだ！わかんねえよ！(笑)犬だろ？犬?)」

ヴァル・パンサ「リーダーキレてる？(笑)」



**DM 「心の中だから許可(笑)」**

グラフィ 「だんだん心の中が出ていくから。」

と、さりげなく自分で伏線を張るグラフィ。どっかのタイミングで活かさない  
とね。

### 3rd[2] 大ネズミの出現

**DM 「そうすると、洞窟の入り口に向かっていくわけだけれども・・・<聞き耳> ロール  
をしてくれ」**

ピオンセが「カサカサ」という音を洞窟の入り口から聞いた

ピオンセ 「蜘蛛だ！蜘蛛！」

ヴァル・パンサ 「ど、どうしたんだな？ピオンセ？落ち着くんだな。」

ピオンセ 「カサカサという音が聞こえる！」

グラフィ 「これはきっと蜘蛛に違いない。周囲を警戒しながら奥に進む。」

**DM 「そうすると - (マッピングのための地図があるなぁ)」**

ピオンセ「キーキー言ってる」

ヴァル・パンサ 「ポチ(ヴァルウルフ。ヴァル・パンサ の相棒の狼。早くも名前を忘れてる)に何か  
匂ったら知らせるように言っとく」

**DM 「狼は今唸っている」**

ヴァル・パンサ 「ちょっと待ってくれ。ポチが唸っているんだな。何かいるんだな。」

グラフィ 「音を立てるな！(笑)気づかれるだろう！？(笑)」

ピオンセ 「気づかれてるよ。だってオーク臭いもん。」

グラフィ 「人選が間違っていたか。じゃあオーク君、斥候でちょっと様子を見てきてくれないか？」

ヴァル・パンサ 「わかった。ちょっと行ってくるんだな。」

ヴァル・パンサは斥候として様子を見に行った。

**DM 「しばらく行くとちょっとした部屋になっていて - <視認> でロールをしてくれ。」**

ヴァル・パンサは<視認>のロールを行ったが、目が低く、犬ほどの大きさの  
何かがいるとしかわからなかった。

ヴァル・パンサ 「戻る。」

イトーウェン 「何戻ってきてんだよ～？」

ヴァル・パンサ 「なんかいるんだな。なんだかよくわからないけどいるんだな。  
犬くらいの大きさなんだな。」

グラフィ 「じゃあ全員で見に行こう。」

**DM 「そうすると、明かりに照らされて映し出されたのは、カリコ  
リと何かを齧っている、大きなネズミが1匹」**

グラフィ 「犬じゃなくてネズミじゃないか。バカ！(笑)」





DM 「(ひどい言われようだな)いきなり襲い掛かってきた！」

いきなり戦闘が開始し、大ネズミの先制攻撃はグラフィに不覚にも命中してしまふ。ACは高いのだが...

DM 「かまれた。1点のダメージ。ところが毒を受けるかもしれない。頑健 ST を行ってくれ。」

グラフィ 「22 だよ」

DM 「じゃあ、毒はないな。不意打ちは終了したから通常の戦闘に突入しよう。イニシアチブを振ってくれ。」

イニシアチブをし、それぞれの行動を解決した結果、イトーウェンとグラフィの攻撃が連続で命中し、大ネズミは一撃で倒れた。

DM 「大ネズミはピッ！とグラフィに叩き落された。」

グラフィ 「他愛もない」

ヴァル・パンサ 「大ネズミの死体はシュワシュワと煙を上げて - 」

ピヨンセ 「どんなネズミだ(笑)」

DM 「そんな事はない。で、経験点は 75 点を獲得しました。」

### 3rd[3] 読めない本が見つかった

DM 「で、この部屋を見ると、ここは玄関だったらしく、大ネズミが蓄っていたのは靴だね。」

ヴァル・パンサ 「ここはロビー？」

DM 「(今玄関つつったやん) 玄関、と彼らは呼んでいた。」

イトーウェン 「玄関を探そう。< 探索 > !」

DM 「・・・何もなかった。」

ピヨンセ 「くっさい靴しかない。」

グラフィ 「では、先に行こう。(心の中:コボルドだからしょっぱいものしかないな。)」

DM 「先に進むと広間についたよ。」

グラフィ 「この辺りまで蜘蛛が出てきたはずだな・・・」

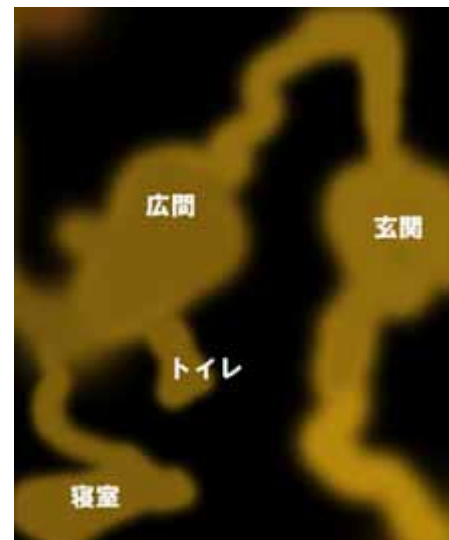
一行は広間で再び< 探索 > を行う。

DM 「荒らされた形跡なし。」

グラフィ 「おや、何か話が違うな」

ピヨンセ 「もっと奥なんじゃない？先は見通せない？」

DM 「この部屋は、コボルド達は居間として - 」



イトーウェン 「いまお(笑)」

グラフィ 「ここいまお(笑)<sup>15</sup>」

DM 「使っていたらしい。右の壁からは水が流れている。中央に机があり、ボロい食器がある」

ヴァル・パンサ 「ボロい食器なんだな」

DM 「西壁にはどっかから拾ってきた本が並んでいる。」

イトーウェン 「一冊手に取ってみる」

DM 「まあ、それ系だね。大衆小説とか図鑑とか・・・」

グラフィ 「この時代本は高かったんじゃないのか？羊皮紙だけでも結構苦労しなかったっけ」

一同「ゲ、ゲフン、ゲフン(笑)」

DM 「(汗) それなりに貴重だね。」

グラフィ 「まあ、しかし、面白そうな本はないな。」

DM 「その前に<呪文学>のあるピヨンセ - 何気なく本を探していると - ロールして。」

しかし、すぐサイコロを振って1が出て失敗してしまう。先ほど説明したが、D&D のルールでは振らない代わりに注意深く、時間をかけてロールを行い、出目を10に固定する事ができる。今回の場合も難易度的にはそうすべきであった...

DM 「もう振っちゃったから、失敗だね。」

グラフィ 「待ちたまえピヨンセ！こういう時はもっと慎重に搜索すべきだ！」

DM 「(固定できるルール説明したのさっきだし)まあいいか。コボルド達が雑多に積んでいた本からピヨンセだけが読める本が見つかる。呪文書と思われる」

ピヨンセ 「手に取って読んでみる。」

DM 「<呪文学>」

ピヨンセ 「(ロールした結果)読めない！じゃあとりあえず持っていく。」

DM 「更に同様に、スクロールが2本。こっちは再度<呪文学>でロールしていいよ。」

再び<呪文学>によるロール。今回は出目を10に固定した。

DM 「片方は魔法のスクロールで【マジックウェポン】<sup>16</sup>。もう一方は【タンズ】<sup>17</sup>。」

D&Dにおいて魔法のスクロールは魔法使い(<魔法装置使用>を習得している)の使用によって呪文を唱えたのと同じ効果が発生する。スクロールは一度使うとなくなってしまうが、D&Dではこの魔法のスクロールを呪文書に書き写す事で魔法を習得できる。ただしこれはウィザードのみであり、ピヨンセには無理な話であった。

ピヨンセ 「じゃあ、それも持っていこう」

グラフィ 「わかった。他には？」

DM 「手前の左は見通せる。それほど広くはないちょっとポッコリした感じ。何となく匂

<sup>15</sup> ヴァル・パンサの中の人の一部では「いまお」と呼ばれている。

<sup>16</sup> 攻撃、ダメージを+1する魔法

<sup>17</sup> この呪文は接触したクリーチャーに対し言語を通じるようにする。

いがするような感じ、直径 20cm の穴がある・・・」

ヴァル・パンサ 「おトイレね。」

イトーウェン 「オーク、オーク搜索した!？」

ヴァル・パンサ 「バカにするな、お前ツツこんでやろうかぁ!？」

グラフィ 「オーク君! 弱いものいじめはやめたまえ!! (笑)」

### 3rd[4] 指輪を奪い合うオークとハーフリング

グラフィ 「じゃあ、左に進んでみよう。」

**DM 「軽く左に折れ曲がってそのまま部屋に入る。行き止まり。毛布が 4 枚ほどあり、部屋の隅っこにガラクタが積まれている。」**

ここは寝室であった。一同はおもむろに搜索する。その結果、ヴァル・パンサが変な模様が書かれている指輪を、ピヨンセが割れた鏡、グラフィが磁石を発見した。

ヴァル・パンサ 「お、指輪を見つけただ。」

一同は指輪を <鑑定> する。しかし、予想通りさっぱりわからなかった。割れた鏡については魔法の品物ではない。多少の値打ち物ではあるが……。磁石はどこにでもある普通の磁石。

ピヨンセ 「鏡よ鏡、この世で一番醜いのはだあれ?」

グラフィ 「オーク君(笑)」

**DM 「まあ、持っていくのならどうぞ。借金(というかレンタル料)を返すアテにはなるかもしれないね。」**

ヴァル・パンサ 「イトーウェン、これ鑑定してみるか? 指輪」

イトーウェン 「これは・・・一つの指輪! (笑)」

イトーウェンは奇跡的に高い目を出し、鑑定に成功する。5gp の価値のある指輪だとわかった。

イトーウェン 「5gp? 少なえ!! ヴァル・パンサ、この指輪は持っている不幸になるぞ(笑)」

ヴァル・パンサ 「ほ、本当なのか?」

イトーウェン 「俺は鑑定したから不幸を引き受けてやるよ。」

ヴァル・パンサ 「じゃあ、引き受けるよ。仲良く不幸をわかちあおうよ」

と、下心丸出しの不毛な会話がしばらく続くが・・・

**DM 「じゃあ、面白いからイトーウェンが<はったり>あるいは<交渉>を使う事を許すよ。それで対抗してくれ」**

対抗ロールの結果、ヴァル・パンサが抵抗に成功してしまい、指輪はヴァル・パンサのものに

ヴァル・パンサ 「しょうがない。そこまで言うのなら、お前が持っておけ。不幸は 2 倍だ(笑)」

### 3rd[5] 更に地下へ

グラフィ「では、最後の道に行ってみよう」

DM「そうすると右側に折れ曲がって、30メートルほど続いている。で、途中で壁が崩れているところがある。左の壁が崩れているね。」

ヴァル・パンサ「ここから奥に入れるのかな？」

DM「入れるかもしれないね。でも<聞き耳>ロールをしてくれ」

ヴァル・パンサが、カサコソと音がしているのに気がついた。

ヴァル・パンサ「なんか向こうからカサコソ音がしているなあ。今度こそ蜘蛛かもしれないぞ」

グラフィ「じゃあオーク君。今度こそしっかりと見てきてくれ」

ヴァル・パンサ「俺さっき行ったぞ」

グラフィ「適材適所という言葉がある！」

再びヴァル・パンサの偵察は・・・失敗。もぞもぞと虫っぽい影が向かってきているのがわかっただけ。

グラフィ「じゃあ、積極的に戦闘に・・・いきますか！」

今度は不意打ちではなく堂々と戦闘に突入する。敵は小型（犬よりちょっと大きい）の蜘蛛である。しかしイニシアチブはビヨンセ以外ことごとく低く、敵の先制攻撃を結果的に許してしまう。

<第1ラウンド>

ビヨンセ「【アシッドブラッシュ】<sup>18</sup>を唱えるよ。」

しかしこの魔法は命中判定を必要とする。ビヨンセは外してしまう。

DM「じゃあ、こっちの攻撃だな。敵は犬ほどもある大きさの蜘蛛2匹。で、1匹目の攻撃ね。」

蜘蛛のうち1匹がグラフィになんとクリティカルヒット。そおい!、と2点と低ダメージ。ただし先ほどと同様、毒がある、が抵抗に成功した。続いてイトーウェン。

イトーウェン「弓を撃つよ。」

見事命中したが、ダメージは1点と極小。2匹目の蜘蛛はグラフィに攻撃するがダメージはなし、ヴァル・パンサも前に出て攻撃するが蜘蛛はしとめられず。ラウンドの最後はグラフィが蜘蛛の内1匹をロングソードで一刀両断（9点）した。

<第2ラウンド>

<sup>18</sup> 手から強酸を噴出し、敵にダメージを与える魔法。【マジックミサイル】と異なり、軌道がコントロールされているわけではないので、今回のように命中判定を必要とする。



ビヨンセ 「むかついたから[マジックミサイル]で。」

ヴァル・パンサ 「むかついてるむかついてる(笑)」

この魔法の矢で最後の蜘蛛を仕留めた。ここで経験点を各自 125 点入手。

**DM 「さて、敵は全滅し、君たちの足元には 2 体の蜘蛛の死体が転がっている。」**

グラフィ 「これくらいの大きさの蜘蛛だったのかなぁ・・・？」

ビヨンセ 「これは子供かな。マダムがまだいるに違いない・・・」

**DM 「さて、崩れている部分は下のほうに広がっている。通路も続いているけど」**

降りずに通路を真っ直ぐ行ってみたが狭くなってしまい、進む事ができないため、やむを得ず一同は下に降りる事にした。

## 4thChapter: 地下 2 階

### 4th[1] 不明のドア

グラフィ 「じゃあこの崩れたところを下っていこう！」

**DM 「しばらく 20 メートルほど下っていくと、二股に分かれているよ。」**

グラフィ 「そうだなあ、こういう時は何か生き物の形跡を調べてみよう。」

**DM 「じゃあ<生存>ね。この技能は何かの生き物の存在、生存の形跡を調べる技能だからね。」**

イトーウェンが(ローグだったので)わかった。

**DM 「生き物のいたような形跡は・・・ない。いや、ごめん。人が通った後がある。明らかに靴を思われる足跡がある。」**

ビヨンセ 「コボルドかもしれないよ？」

イトーウェン 「靴のサイズはいくつ？コボルドサイズ？どこに向かって  
いる？」

**DM 「普通のサイズだね。右だね。」**

グラフィ 「じゃあ、左に行こう。」

**DM 「左に行くと、右に曲がって行って・・・曲がって・・・  
ドアがある。」**

グラフィ 「急に人工物が出てきたなあ。」

**DM 「まったくその通り。急にドアがある。」**

一行はこのドアを色々調べてみる。<聞き耳><搜索>・・・イトーウェンの 20 のクリティカルによってこのドアの向こう側が空洞ではなく、鍵も魔法による鍵であることがわかった。

ビヨンセ 「お手上げだね。」



グラフィ「とりあえずこれは伏線の予感がするから、後にして反対側の靴の後を追っかけて行こう。」

## 4th[2] 謎の戦士（伏線）の登場

DM「反対側の道を行くと、段々と下っていくんだが、右側に細い横道がある。」

グラフィ「足跡は？」

DM「横道に入っていくね。」

グラフィ「じゃあ、そっち行ってみよう。」

DM「部屋に入りました。そこに一人の黒い鎧をまとった戦士がいる。」

ピヨンセ「勝てなさそう・・・」

謎の戦士「なんだ、子供か・・・」

ヴァル・パンサ「こ、子供なんだな」

グラフィ「おじさん、こんな所で何をしていますのですか？」

謎の戦士「ちょっと用事があってここを調べ物があってな・・・」

グラフィ「僕達も調べ物をしているんです。大きな蜘蛛を見なかったですか？」

謎の戦士「多分、この先にいるな。」

イトーウェン「おじさんは誰？」

謎の戦士「・・・その前にお前達は誰だ？」

イトーウェン「イトーウェンだよ！」

グラフィ「僕達はクイーンドラゴンスクールの生徒です。将来優秀な冒険者になるのです！」

謎の戦士「ほう、そうか。では私の名前はまだ名乗らないでおこう。ではまた会う事もあるう」

DM「と言って、去って行った。」

ヴァル・パンサ「でも、ここ他に出口はないでしょ。」

謎の戦士「・・・・・・・・通してくれ(笑)」

グラフィ「デクテイービルは？」

DM「それがあったか。明らかな悪だね。悪は感じる。デビルやデーモンに相對した時と同じ感じは受けている。」

グラフィ「奴は危険だ。ここ一つ、これは先生召喚といつか！」

イトーウェン「でも、帰ろうとしているんでしょ!？」

グラフィ「いや、悪は倒さねばならん!!」

ピヨンセ・イトーウェン・ヴァル・パンサ「いやいやいやいやいやいや(笑)」

ピヨンセ「先生召喚したらお金早くなっちゃうだろ～」



謎の戦士「何かやるつもりならやめておけ。今のお前達は私の脅威ではない」

イトーウェン「そらそうだ。8,9歳の子供だもん。筋力2ですから(笑)」

謎の戦士「まあ、もっともいずれは脅威になっているかもしれないがな。」

ビヨンセ「どんな修行しても足元に及びません。お金ならあげるから見逃して」

謎の戦士「だから、お前達をどうこうするつもりはないのだよ」

ヴァル・パンサ「中の人困ってる(笑)」

謎の戦士「まあ・・・さらばだ。」

**DM 「と言って、去っていったよ。今度こそ」**

グラフィ「悪め！僕に恐れをなして逃げ出したな！」

ビヨンセ「リーダー震えてる(笑)」

#### 4th[3] なぜこんな所に悪魔が・・・

グラフィ「じゃあ、下っていこう」

**DM 「下っていくと・・・<知識(神秘学)>」**

持っているのはビヨンセのみ。しかし・・・出目は低かった。

**DM 「通路の先から悪魔のような気配を感じる(グラフィ)。そのクリーチャーは腐りかけて地面に溶け崩れた肉塊のような姿に似合わない勢いで襲い掛かってくる。頭部こそ人間に近いが首から下は不定形の塊だった。その顔は終わりなき苦悶の表情を浮かべている。」**

グラフィ「何あれ？予想してたのとかなり違うんだけど・・・」

ビヨンセ「蜘蛛じゃないじゃん。」

イトーウェン「変なのヲ ( ) !!!!!」

**DM 「ちなみに通路は先に続いているんだよ。」**

グラフィ「とりあえず迎え撃つ！『悪を討つ一撃』！！」

一行は謎の怪物を迎撃する事にした。イトーウェンの攻撃が矢を放つがファンブル。ちなみにD&Dでファンブルはない。



イトーウェン「ちなみに今まで矢は拾っていたからね」

**DM 「却下。言っていないじゃん。」**

イトーウェン「厳しいなあ」

続いてビヨンセが【マジックミサイル】を命中させる。怪物の反撃は空しく空を切る

グラフィ「グラフィスラッシュ！」

ヴァル・パンサ「名前ついた(笑)」

しかし、外してしまう。勢いだけであった。ヴァル・パンサも同様、外してしまう。以降、中々攻撃が当たらないが相手も当たらない。最後はヴァル・パンサが槍で突き刺して終了。

DM 「ぼぎょお！とそいつはグシャグシャになり、崩れさった。」

ヴァル・パンサ 「お、なんかやっつけたんだな。」

DM 「とりあえず一人経験値は50点ね。」

ビヨンセ 「あまり経験値が高くないところを見ると大した事なかったんだね。」

グラフィ 「下っ端だったんだな。」

## 5thChapter: 地下3階

### 5th[1] 痺れるヴァル・パンサ

DM 「下りの坂道はまだ続いているよ」

グラフィ 「じゃあ先へ進もう」

DM 「5メートル程進むと、道は平らになっている」

グラフィ 「ここで下りはどうやら終わりのようだ」

DM 「で・・・しばらく行くと・・・ガサゴソ聞こえる。行く？」

グラフィ 「オーク君頼む(笑)」

ヴァル・パンサ 「また俺なんだな」

DM 「いや、まあ、少し先に進むと。その奥でガサゴソしていたのが君に襲い掛かってくる！」

DM 「で、グラフィのデテクトイービルの反応としてはちょっと離れたところでヴァル・パンサが何者かに襲われている。」

ビヨンセ 「こういう時に冷静に<知識(神秘学)>」

DM 「その技能はモンスターの判定に使うものじゃないからなあ。<知識(ダンジョン探索)><sup>19</sup>ならいいよ。」

などとしているとヴァル・パンサはその謎のアンデッドに噛みつかれて・・・

DM 「4ラウンド痺れた<sup>20</sup>」

ヴァル・パンサ 「あわわわわわ」

あっという間にピンチに陥ったヴァル・パンサ。ヴァル・パンサを救うため一同は謎のアンデッドとの戦闘に突入する。ちなみに麻痺しているヴァル・パンサのプレイヤーは代わりに相棒である狼をロールプレイする。

<第1ラウンド>



<sup>19</sup> 正確には<知識(宗教)>だった・・・

<sup>20</sup> テンポがよく書いているが、ちゃんとSTはしている。



ヴァル・パンサの狼であるヴァルウルフの攻撃は外れ。

**DM 「お話にならない(笑)次イトーウェン」**

イトーウェン 「狼に弓！(笑)」

ビヨンセ 「何が敵なのかわからなくなっている。混乱しだしたぞ。」

幸いにも狼はこの矢をかわした。続いてグラフィは謎のアンデッドに攻撃するがはずす。そのグラフィに対し謎のアンデッドが攻撃するが、これも外れ。続いてビヨンセ

ビヨンセ 「今度こそ【アシッドブラッシュ】！やった、クリット(クリティカルヒット)」

なんとこの攻撃が6点の大ダメージを与える。だがしかし生きている。

**DM 「バシャーッとくらって、ちょっと苦しんでいる。」**

続いてヴァル・パンサ(の狼)、イトーウェン、グラフィは立て続けに外れ、更に謎のアンデッドも外す。ビヨンセは・・・

ビヨンセ 「ようすをみている(笑)」

使える魔法もなくなってきたので妥当な判断であろう。その直後にヴァル・パンサの攻撃がクリティカルヒットを出し・・・

**DM 「そのアンデッドは・・・犬(狼)の名前なんだっけ？」**

ヴァル・パンサ 「いや、決めてない」

ちょっと待て！決めているだろ、ヴァルウルフって！

**DM 「ヴァル・パンサの犬(狼)に首根っこ食いちぎられて死んだ、というか動かなくなった。戦闘も完了した事だし、<知識<宗教>か<知識(ダンジョン探検)>でこいつが何者が調べる事を許可します。」**

グラフィの<知識(宗教)>によってその謎のアンデッドの正体が分かった事にする。

**DM 「教えられた事がある。食屍鬼(グール)だね。ちなみに12秒(2ラウンド)後に復活するよ。」**

グラフィ 「グールだ。油をかけて燃やすんだヴァル・パンサ、いやオーク君」

ヴァル・パンサ 「痺れてる」

グラフィ 「じゃ僕がやろう。」

**DM 「そいつは燃えた。ちなみに経験値は75点ね。」**

ビヨンセ 「さっきの悪魔より多いな。」

まあ、さっきの悪魔がショボい<sup>21</sup>だけなんだが・・・

グラフィ 「この部屋を調べなおそう」



<sup>21</sup> グールに比べればインプ以下の、できそこないの悪魔ですから。ただし、この悪魔も実は伏線なんだが。はりまくり。

と、一同は搜索を行う。

DM 「見た範囲では、かなり広い部屋で北側に通路がある。奥に人間の死体があり、これをグールが食べていたらしい。」

ヴァル・パンサ 「なんて奴だ……」

グラフィ 「哀れな被害者にお祈りを……とりあえず遺品を探ってみるか。」

ピヨンセ 「パラディンなのにそういう事するの!？」

グラフィ 「いやいや……何か身元のわかるものはないかと」

イトーウェン 「というグラフィの意を汲んで俺が探るよ(笑)」

グラフィの意を汲んだかイトーウェンがやったかともかく死体を探る事によってグラフィは……

DM 「何者が正確にはわからないんだけど、労働者だったと思われる。」

グラフィ 「労働者……近くの村人かもしれない。遺留品もないからどこの誰かはわからないなあ。」

ピヨンセ 「さっきの村の人かもしれないね。」

グラフィ 「(仕方ないから)とりあえず、先へ進もう。」

## 5th[2] 正確な体内時計を持っていた工夫

DM 「40メートルくらい少しずつ通路は狭くなりながら進んでいき、右に直角90度くらい折れ、北東に18メートル位進むと部屋にでる。中に入る?扉の出方は特殊なんだけど……こんな感じ(図参照)明らかに人工っぽい部屋で隅を貫通するように通路が続いている。」

ヴァル・パンサ 「コボルド嘘つきだなあ」

ピヨンセ 「ここまで来ていないんでしょ。崩れたって言ってたし。」

グラフィ 「そうだなあ……じゃあ部屋を搜索してみようか」

ピヨンセ 「総力を挙げて搜索してみようか。」

と、搜索を行う。イトーウェンとヴァル・パンサの出目が良く、ほぼ完全にわかった。

DM 「どうやら鉱山の部屋だったらしい。奥の方につるはしとシャベルがあり、大体壊れているけど探してみれば一本くらい使えるものが見つかるね。」

ピヨンセ 「よし。私に渡しな!」

DM 「で更にイトーウェンが日記 - というかメモみたいなものだけど - を見つけた。」

イトーウェン 「こんなところに日記がーと思ったらメモがあります。」



一行はメモを見つける。その内容は・・・

月×日 坑道が崩れてしまったが、空気は流れている。掘り進めばなんとか脱出できるだろう。

月 日 仲間の一人が消えた。何でこんな密閉空間で・・・

月 日 あいつと遭遇。何とか撃退した。所詮は化け物だろう

月 日 まさかあいつが知能を持っているなんて・・・もう私しか生き残っていない。このままでは掘り進むのは無理だ。一縷の望みをかけてあいつの来た通路から脱出しよう。

ピヨンセ 「一つ、何に驚くって、この工夫が日にちを正確に把握できていたことだ。」

DM 「ガーン！確かに！」

イトーウェン 「で、「あいつ」が来た通路はどこなんだ？」

グラフィ 「じゃあ、洞窟の方(東の通路)を探してみよう。」

### 5th[3] 水底に潜む正体不明の怪物

DM 「じゃあ、12,3メートルほど進むとだだっ広い部屋に出る。(イトーウェンマッピング中・・・)広すぎだよ！(笑)その部屋は東と南西に通路が続いている。ちなみに、この部屋には地底湖というか池がある - 」



グラフィ 「< 探索 > 15！」

DM 「早いな(笑)湖の中に何かいる！」

ピヨンセ 「第一級警戒態勢！」

DM 「< 知識(自然) > < 知識(ダンジョン探検) > 」

ヴァル・パンサ 「自然持ってる！」

しかし出目はよくなかった。

DM 「まあ、明らかに水の中の生物であるという事がわかる。」

グラフィ 「デテクトイービル。」

DM 「反応なし」

グラフィ 「反応なしか。ただの生き物のようだな。先に進もう」

ピヨンセ 「倒せば経験値もらえるよ。プレイヤーの発言だけ(笑)」

一同、少しやる気を出すが見結局何もせず、先に進む事にした。



### 5th[4] イスに負けそうな男

DM 「東に進む？東に進むと南に折れ曲がって・・・ドアがある」

<聞き耳>してみるが反応なし、グラフィが。

グラフィ「よし、開けてみよう」

DM「開けてみようって言った人、グラフィ、ドアノブに触った瞬間、「あ、やっちゃった」って感じがした(笑)頑健 ST をしてくれ」

ところが成功。マスターの戯言だが、一同よくトラップに引っかかる割には生存率高いなあ(ロードオブザリングの頃から)

DM「なんとか耐えた。ダメージ1点。どうやら毒の罠だったらしい」

グラフィ「罠は自分の体を以って解除すべし!(笑)」

イトーウェン「すげー、俺たちには無理。」

ビヨンセ「死んじゃう死んじゃう」

DM「で、開けてみると中は小部屋だね。で、奥にもう一つ扉がある。」

ビヨンセ「罠をかけているって事はその奥には何かあるわけだね。」

一同は聞き耳を行う。何も聞こえなかった。イトーウェンが調べたところ、罠もなかったため、中に入る。

DM「部屋にはイス、机があって、部屋の反対側に宝箱がある。」

ヴァル・パンサ「いかにも危険そうな宝箱…机とイスを調べてみる」

グラフィ「宝箱を調べてみる。」

DM「…机とイスを調べた人…(サイコロを振る)いきなりイスの背もたれが動き、君にアッパーをくらわせた。2点のダメージ」

V@「あ痛！」

ビヨンセ「危ないねこのイス。私だったら死んでたわよ。」

イトーウェン「俺も。」

DM「イスは次イニシアチブ3で襲い掛かってきますがどうしますか？」

グラフィ「そりゃもう、迎え撃つしかないでしょう。」

動き出し、いきなり襲い掛かってきた謎のイス。しかし所詮は普通のイス。イトーウェンの矢の一発で倒された。

DM「まあ強くはないわな。経験点37点ずつね。」

ヴァル・パンサ「ハンパだな。」

DM「トータルで150点だからね。じゃあイトーウェンとヴァル・パンサは1点増やしていいよ(笑)」

ヴァル・パンサ「殴られ損だなあ…」



## 5th[5] あふれ出す金貨

DM 「さて、宝箱を調べた人・・・銅でできた宝箱であるだろうということはわかる。」

ビヨンセ 「イトーウエン、この宝箱を調べてみてくれないか？」

イトーウエン 「りょうかーい。はい、クリット！」

DM 「罨はない！鍵はかかっている！」

イトーウエン 「鍵を開けよう。＜解錠＞・・・ファンブった・・・」

DM 「鍵を壊してしまった」

イトーウエン 「あ・・・あああ(笑)・・・もう開かないの？」

DM 「鍵を開けるという平和な方法では開かなくなってしまう。」

イトーウエン 「つるはしを使おう」

グラフィ 「じゃあつるはしで鍵を攻撃しよう。そおい！6！」

DM 「・・・つるはしはダメになった。が、宝箱も壊れた」

ヴァル・パンサ 「中に入っていたものも壊れた(笑)」

DM 「叩き割ったら・・・中から・・・金貨の山です。まあ山って程ではないけど、88枚の金貨です。」

喜ぶ一同。

ビヨンセ 「一人22まい！！」

グラフィ 「他は、金貨だけ？」

DM 「うむ」

グラフィ 「・・・肝心の蜘蛛はどこにいるんだろう？」

と、広間からもう一つの通路を奥に進んだ。



## 6thChapter: 恨むならDMを恨むんだな

### 6th[1] 蜘蛛の巣の探索

DM 「奥に進むと、部屋の広さはわからない。大小さまざまな柱がもげもげ立っている。少なくとも入り口から見る限りは部屋の全貌はわからないね。」

ヴァル・パンサ 「広そうな感じがする？」

DM 「まあね。ただ、柱と柱の間に大きな蜘蛛の巣が張られている。」

ビヨンセ 「ここにいるらしい・・・？」



グラフィ 「ほう。それはまたわかりやすい住処だな。まず蜘蛛の巣は焼き払おう。焼き払え！メラメラメラ…」

イトーウェン 「こういうの得意だよグラフィ。」

グラフィ 「？」

ビヨンセ 「なんか生き生きしている…」

グラフィ 「悪を討つためだ！(笑)」

**DM 「手近なところから焼き始めて、奥に進んだよ。広さ 40 メートルくらいかな」**

イトーウェン 「じゃあ俺は援護射撃している。グラフィに襲い掛かる物がいたら撃つよ。」

ヴァル・パンサ 「俺は体力回復しておこうかな。」

ビヨンセ 「ポーション使うの？ 50gp の？」

**DM 「いや、一応こいつは僧侶の端くれなんだよ。知らなかったかも知れないけど(笑)」**

ヴァル・パンサは【キュアライトウーンズ】を唱えて HP を全快させる。ヴァル・パンサのためにも説明しておくが、僧侶およびドルイドは一日の始めに祈りを捧げる事で魔法をセットし、それを一日の間で使うのである。

その間にグラフィは蜘蛛の巣を焼き続ける。

**DM 「焼いていると、南東の方の蜘蛛の巣は濃くなっているよ。もちろん焼こうと思えば焼けるけど」**

ヴァル・パンサ 「捕まっているコボルドまでも丸焦げだ」

**DM 「そうだね。それもあるし、蜘蛛に捕らえられた哀れな亡骸もあるしね。まあここまでコボルドと思われる亡骸はなかったが。」**

ヴァル・パンサ 「リーダー、そろそろ止めた方がいいんじゃないかなあ？」

グラフィ 「じゃあ、ここからは蜘蛛の姿が見えるようになるまで剣で切り払うよ。」

**DM 「じゃあ切り払いながら - どっちに進んでいく？」**

グラフィ 「濃くなっている方だね。」

**DM 「そうすると奥の方に一つの亡骸を見つけた、端からチン・カラ・ホイのような顔がのぞいている。」**

ヴァル・パンサ 「生きているのかな？」

**DM 「いや、事切れている。」**

ヴァル・パンサ 「サバ、じゃねえやブリか(笑)」

ビヨンセ 「吸われちゃっているのか。見事な吸われっぷり…」

イトーウェン 「助ける術はあったんだろうか…」

**DM 「いや、君達はないように感じた。」**

ビヨンセ 「まあ、結果を報告するしかないねえ。」

グラフィ 「どうしよう。亡骸持って帰る？」

ビヨンセ 「うん。一応持って帰りましょう。」

グラフィ 「じゃあオーク君、気をつけてくれたまえ」

ヴァル・パンサ 「あ、うん。OK(笑)」

## 6th[2] ケツの穴目がけて・・・何度も何度も！

DM 「そうすると・・・南西の方から 聞き耳を使うまでもなく ガサゴソガサゴソガラガラという音が聞こえ、来襲している気がする。」

グラフィ 「イニシアチブ！ 攻撃態勢をとる！」

今回のイニシアチブはグラフィが20、ヴァル・パンサ19と異常に高い。そしてグラフィが・・・

グラフィ 「そぉい！！クリット出たよ。」

DM 「まだ敵の姿は見えていないんだけどな・・・まあいいか。君は声が聞こえた方に真っ向から走って行って・・・子牛のような大きさの蜘蛛を見つけた、と思ったら斬ってた！」

グラフィ 「うむ。」

DM 「向こうにとっても完全に奇襲だったらしい。」

グラフィ 「ダメージは(・・・)10点ね。」

ヴァル・パンサ 「死んだのでは・・・？」

DM 「(むぅ・・・デカイな) そいつはグラフィの一撃をくらって、苦しみながら逃げていく。」

グラフィ 「追うんだオーク君！」

ヴァル・パンサ 「俺もそこに攻撃だ！17。」

DM 「命中。ダメージどうぞ。」

ヴァル・パンサ 「5！」

DM 「(それもデカイな) ヴァル・パンサが逃げる蜘蛛をハーフスピアで尻の穴を突き刺すと、蜘蛛は戦意を喪失して暴れ出し、更に逃げていく。」

ビヨンセ 「ケツの穴に向けて【アシッドブラッシュ】」

イトーウェン 「ケツの穴に向けて撃つ」

執拗にケツの穴を狙う一行だが、大蜘蛛は逃げていく・・・

DM 「君たちは追っかけて行って広い部屋に着くな。ただ、この部屋には財宝のある部屋が北東にあり、蜘蛛はそこを守るようにしていたが、しばらくすると事切れた...

」

グラフィ 「なんで蜘蛛が財宝なんだ？」

イトーウェン 「不思議だねえ・・・」

不思議は不思議だが、財宝と言われて探索しないわけにはいかない一同であった。



**DM 「お金が280ゴールド(gp)見つかりました」**

ビヨンセ 「一人70gp !」

イトーウエン 「すごいな僕達。お金持ちだ。」

グラフィ 「気をつける。こんないい事があると後がきっと悪い事が起きる」

**DM 「あとは薬と小さな杖と盾を見つけた」**

ビヨンセ 「鑑定！」

と、鑑定大会が始まる・・・が、何もわからなかった。グラフィは盾を、ビヨンセは小さな杖を、ヴァル・パンサは薬を持って帰る事になった。

## 7thChapter: クライマックス

**DM 「さて、君たちが戦利品を持って帰ろうとしていると・・・おもむろに洞窟が揺れだした！テンテンテンテンテンテンテンテンテンテンという音楽<sup>22</sup>が流れ出した(笑)」**

グラフィ 「とりあえず逃げよう！」

ビヨンセ 「急いでブリの遺体を・・・！回収しているヒマは？」

**DM 「なくはないけどかなり危険。洞窟の壁とか崩れだしているしね。」**

グラフィ 「ここはとりあえず僕達が生き残るのが優先だ！」

イトーウエン 「オーク君、担いでくるんだ！ブリ君を！」

ヴァル・パンサ 「そんなヒマはねえだよあ」

イトーウエン 「あるよ！」

ヴァル・パンサ 「そりゃ<交渉>だな。」

イトーウエン 「できる！できる！できる！(笑) できる！できる！できる！(笑)」

**DM 「交渉の意味ねえ(笑)」**

しかし、(8歳という低年齢である事を考慮して)<交渉><威圧>は許可する。  
が、問題が・・・

**DM 「ブリの死体は(蜘蛛の巣に)絡められているんだが、どうやって外すんだ？」**

ヴァル・パンサ 「リーダーが破壊してくれないと持っていけねえズラ」

グラフィ 「しょうがないなあ、世話が焼ける」

と、グラフィは蜘蛛の巣を切り払い、ブリの死体を救出した。

グラフィ 「オーク君に担がせて、逃げるんだ！」

**DM 「で、君たちは柱の間を抜けるんだけど・・・かなり崩れているね。大広間までは来たけれど・・・」**

グラフィ 「しょうがないな。来た道を戻ろう。」

ヴァル・パンサ 「キメラの翼を使うんだ！」

<sup>22</sup> 伝わらないが、懐かしのドリフターズのテレビ番組「8時だよ全員集合」のコントお開きの音楽。いかりや長介のご冥福をお祈りしています



グラフィ「ダメダメ、今の状態だと失敗する恐れがある。」

ビヨンセ「最後の最後でいいんじゃない？」

しかし、来た道も崩れ、最後の最後が訪れた。

ヴァル・パンサ「ビヨンセ、早く翼を使うんだ！早くするんだな！」

DM「イトーウエンの頭の上に石が落ちてきた。」

イトーウエン「よけた！」

DM「当たったら死んでたな。じゃあ次は誰の頭に落とそうかな・・・？」

グラフィ「早くするんだビヨンセ君！（スコップで頭を防ぎながら）」

ビヨンセ「(コロコロコロ・・・)」

DM「**ｷﾝｷﾝｷﾝ**という音がして・・・」

グラフィ「ビヨンセ一人だけ帰っていったとか(笑)」

DM「君たちは何とかゲートポイントに帰ってくる事ができました。」

## 8thChapter: 冒険後の始末

### 8th[1] 惜しまれるブリ・・・

テンガイ「おお、帰ってきたか。どうだった？」

イトーウエン「失敗しました。」

ビヨンセ「(ブリは)お亡くなりになっていました。」

グラフィ「コボルドの住処を返してくれと言うのがコボルドの願いだったんだけど、崩れちゃいました。で、この通り末弟の遺体はあります。」

テンガイ「つらいことだのぉ・・・で、彼ら(チン・カラ・ホイ)はどうしたのじゃ？」

グラフィ「先生、この状況を見て察してくださいよ！命からがら逃げてきたに決まっているでしょ！」

イトーウエン「キレた(笑)」

テンガイ「で、どうしたのだ？三匹は？」

グラフィ「これから知らせに行けばいいでしょ！？いけば！！」

ビヨンセ「パラディンが壊れていく・・・」

ヴァル・パンサ「ダークナイト率25%」

グラフィ「だんだん上がっていくからね。卒業時には100%になるんだよ。」

テンガイ「とっとと連れてこい！」

と、チン・カラ・ホイを連れてくる

チン・カラ・ホイ「いやぁ、びっくりしたワン。いきなり洞窟が崩れてしまうなんて、しかも入り口も塞がれてしまうなんて」

グラフィ「元々くずれやすかったのだ。」

---

チン・カラ・ホイ「で、プリは？どうなった - 」

ビヨンセ「はい。(と、遺体を……)」

チン・カラ・ホイ「プリ~~~~~ワン!!!!(笑)」

グラフィ「蜘蛛はなんなく倒したんだがな。ダークナイトが崩したんだよ。」

**DM 「例によって伏線は張ってるからね。で、君たちは、プリは救出できなかったけど、大蜘蛛は倒し、洞窟からは脱出した。」**

ヴァル・パンサ「落ち度はなかった。俺たちはよくやった。」

イトーウェン「8歳の割にはね」

## 8th[2] 冒険の報告と伏線

テンガイ「うーむ。」

ビヨンセ「おっちゃん、ダークナイトがいたよ。黒いおじちゃんがいたよ」

イトーウェン「シゲル・マツザキよりも黒かったよ~(笑)」

テンガイ「まあよいか。洞窟が崩れてしまったのは仕方ない。」

グラフィ「魔法で封印されていた頑丈な扉があったんですよ。」

テンガイ「いろいろとワケアリだのお・・・洞窟が崩れてしまった今はムーディーブルース<sup>23</sup>

でも使わないと調べられないのお・・・」

ビヨンセ「ムーディーブルース！」

イトーウェン「俺使える、使える！」

**DM 「使えないよ！」**

テンガイ「まあお主らが無事で何よりだな。」

さて、この結果一同は 375 点の経験値を獲得し、冒険はひとまず終了。QDS に帰還する。

## 8th[3] レンタルの返却

一同は QDS に帰還した。

テンガイ「チン・カラ・ホイについてはうちで預かる事にしよう。何か仕事があるじゃろう。

ワシがしっかり修行をつけてやるからの！」

チン・カラ・ホイ「ありがたいワン！がんばるワン！」

**DM 「と、今後君たちはせかせかと廊下とかを掃除しているコボルドを見かける事になる。」**

ビヨンセ「そうだそうだ。杖の正体を調べないといけないんだな。」

グラフィ「まずはモウ・ハンチャのところに装備を返しに行こう！」

モウ・ハンチャ「お！戻ってきたな！」

---

<sup>23</sup> 時を遡って再生することのできるスタンド。

ヴァル・パンサ 「ついでに鑑定してもらおう。」

モウ・ハンチャ 「いくらで？」

ヴァル・パンサ 「鑑定くらいタダでやってくださいよ。」

ビヨンセ 「先生、子供から金巻き上げるのぉ？」

モウ・ハンチャ 「商売に子供も大人もないわ！」

**DM 「と、とりあえずチミラの翼の分(10gp)を払ってください。後は装備を返してくれ」**

一同、2gp と 5sp 折半で払う。

イトーウエン 「このショートボウ気に入ったから欲しいんだけど……」

モウ・ハンチャ 「……30gp だな。」

イトーウエン 「金払えばくれるの？」

モウ・ハンチャ 「もちろん、ちゃんと金を払えば売ってやるぞ。」

ビヨンセ 「お古だから安くしてよぉ……」

**DM 「<交渉>してくれ。」**

<交渉>の結果……グラフィはロングソード(15gp)、イトーウエンはショートボウ(30gp)を、金を払って手に入れた。

**DM 「えーと、グラフィは(<交渉>の出目が悪かったので)何故か言いくるめられて20gpに値上がりする。」**

グラフィ 「OK!(笑)初めて冒険をクリアした記念として5gp 割高になったんだ(笑)」

イトーウエン 「前向きだなぁ」

続いて謎の盾だが……

グラフィ 「装備してみる。」

**DM 「装備して分かる類の能力ではないねえ……」**

グラフィ 「オーク君、打ち込んでみてくれ。」

ヴァル・パンサ 「じゃあ携行用の木刀で打ち込んでみるよ。」

**DM 「OK.盾のおかげでACが2上がっているような気がしている。」**

グラフィ 「名前はわからないの？」

**DM 「正確には+1バックラーなんだけどね。」**

と、+1バックラーを獲得し、続いて指輪……

ヴァル・パンサ 「先制、指輪鑑定して。」

モウ・ハンチャ 「1gp じゃ。」

ヴァル・パンサ 「払うよ。」

モウ・ハンチャ 「……(鑑定中)……これはただのガラクタじゃ。5gp にしかならん。」

ヴァル・パンサ 「じゃあ、売ろう。」

と、あれだけ執着していた指輪をあっさり手放すヴァル・パンサであった。続



いて・・・

## 8th[4] 魔法の杖の鑑定

ビヨンセ「先生。この杖は!？」

モウ・ハンチャ「ほお・・・こんな立派な杖を見つけたのかぁ(喜)(マスター調べ中)鑑定料はのお・・・48gp じゃ!!」

ビヨンセ「うえ～!？」

一同「1gp! 1gp! 1gp! 1gp! 1gp! 1gp! 1gp! 1gp! ……マッスルボディ! マッスルボディ! マッスルボディ! (笑)<sup>24</sup>」

**DM 「(ウケてる)」**

ビヨンセ「(ウケたところで)値下げの<交渉>するよ」

結果、鑑定料は 38gp になり、ビヨンセは素直に払おうとするが・・・

グラフィ「他の先生に鑑定してもらえば? モウ・ハンチャじゃなくて。」

ビヨンセ「他の先生も鑑定してもらえるの?」

**DM 「そりゃもちろん、アリだろうねえ・・・魔法の杖だったらファラシオン先生か。」**

ビヨンセ「ああ、ファラシオン先生がいるじゃん!」

ということで、ファラシオン先生に持っていき、イトーウエンのプレイヤーがファラシオン先生を演じる。

ファラシオン「俺はエルフだから、そんなもんタダで見てやる!」

**DM 「じゃあ、(ファラシオン先生)<鑑定>ロールをしてくれ。」**

この杖(ワンド)は『フォールスライトワンド』と呼ばれるもので、自分に 1 時間の間、1d10+レベルの HP を一時的に獲得する。結構すごいアイテムである。

**DM 「ファラシオン先生、ちょっと親切すぎるな。」**

ファラシオン「(ドキドキ・・・これワシ欲しい!)(笑)」

**DM 「貴重なものなのは確かかな・・・彼らが持つにはちょっとレベルが高いかな。」**

ファラシオン「ビヨンセ君!」

ビヨンセ「はい。」

ファラシオン「これは凄い魔力をもったワンドだ! フォールスワンドといって一時的に 凄い性欲あ、違う(笑) HP を高めるものだ。しかしそれは、言ってみれば麻薬を使うようなもの! だから私がこれを 200gp で買い取ってやろう! (笑)」

ビヨンセ「やった!(笑)」

**DM 「そういう風にするんだったら文句言えねえなあ・・・(相場より極めて安いため、一**



<sup>24</sup> マサルねただなあ。

行が多額の gp を持つことにならないので黙っている)」

ファラシオン「わかるな。(肩に手を置いて)」

グラフィ「200gp って適正なのかな…？プレートメールが 1500gp だろ？」

ファラシオン「じゃあ 2000gp だ！(笑)」

DM 「(チッ、これだからグラフィの中の人….) ちなみに、これはファラシオンが 3 ヶ月くらい頑張れば作れるものだねえ」

ビヨンセ「先生、一晩考えていいですか？」

ファラシオン「じゃあわかった。このワンドはわしが一晩預かっておこう！…と言って持って帰るんだけどその晩ワンドが奪われるんだよ。」

DM 「いいの？ファラシオンが持っていたんでしょ？」

ファラシオン「ファラシオンが後ろから殴られて昏倒するんだよ(笑)シナリオになるでしょ。」

DM 「まあ、それならそれでもいいんだけど。」

結局相談の結果 2000gp で売却し、600gp で山分けする事になった(気がついたら増えている)。ちなみにこのお金で、グラフィはハーフプレートを購入した。

## 8th[5] 謎の薬の鑑定

続いて謎の薬を鑑定してもらおう事にして、ダンナ先生を訪ねる。

ダンナ「何ザンスか？私の所に来るなんて珍しいですね。」

ヴァル・パンサ「ダンナ先生～、冒険にでた時に珍しい薬を見つけたんだけどお。どんな薬かわからないんだな？」

ダンナ「(ペロッ)」

ヴァル・パンサ「ダンナ先生、舐めてるんだな(笑)」

ダンナ「ダンナ流茶道では毎日毒物を飲んで耐性をつけているから大丈夫だ(笑)」

DM 「で、ダンナがちょっと舐めてみると…なんか、すごい体力が回復したような感じをしそう…。」

【キュアモデレットウーンズ】ポーションで 2～16 ポイントの HP を回復する薬であった。

ダンナ「ムウン！！(笑)(マッチョになったつもり)」

DM 「ムキムキにならない。そんな薬じゃないから(笑)」

ダンナ「オーク君、紅茶いるザンスか？」

ヴァル・パンサ「はい。欲しいザンス。」

ダンナ「淹れてあげるザンス。トクトクトク…そおい！(笑)」

DM 「薬はどうするの？」

ダンナ「渡す。これは…スーパーキュアウーンズだ、大事に使うんザンスよ。」

ヴァル・パンサ「わかったんだな…ポタポタポタ…(笑)」

## 8th[6] 呪文書の鑑定とそして・・・

続いてビヨンセは【マジックウェポン】のスクロールを自分の呪文書に書き写しておく。【タンズ】はまだレベルが不足しているので無理。ただし、もう一つ発見した呪文書だが・・・

ビヨンセ「ファランオン先生！」

DM「カタリ先生もいるけどね。」

ビヨンセ「じゃあカタリ先生にしよう。カタリ先生！」

ここで、カタリ先生をヴァル・パンサのプレイヤーが演じる（DM「まあ、中身服部（仮名）だから、それっぽくしてくれればいいよ。」ヴァル・パンサ「それは難しい。」DDM「じゃあ俺がやるか。」）

カタリ「呪文書ですね。これはどこで手に入れたんですか？」

ビヨンセ「洞窟です。」

カタリ「（鑑定中）・・・これには魔法が3個ほど書かれていますね。私に譲りませんか？」

ビヨンセ「譲るも何も、内容を教えてくれなきゃ決められないよ。」

ヴァル・パンサ「（3個だから）そい、そい、そい！！（笑）」

ビヨンセ「それは手放せない（笑）」

【ノウディレクション】（北の方向がわかる呪文）【デテクトマジック】【デテクトポイズン】が書かれている。しかし、【ノウディレクション】はドルイド魔法であり、【デテクトマジック】も既に習得済みなので、ビヨンセはカタリ先生に売ることにしたが・・・

ビヨンセ「せんせ、せんせ・・・3000gp！どう？」

カタリ先生「・・・出してもいいけど、ちょっとおつかいをしてもらいましょうかねえ」

ビヨンセ「おつかいって何？」

カタリ先生「それは受けてくれると言ったら話してあげましょう。」

ビヨンセ「楽チン？」

カタリ先生「さあ？」

ビヨンセ「いいよ。じゃあ受けてあげる。」

カタリ先生「わかりました。じゃあ次回に。」

ビヨンセ「6000gp用意しておいてね。」

一同「増えてる　　ッ！（笑）」

ということで、次回カタリ先生による依頼である。さてさて、どんな怪しい仕事であるか・・・

（つづく）

## あとがき

『世界樹の迷宮』しかしてません！（挨拶）

やっぱり相当な分量になってしまいました。1クォーター + 1冒険だもんなあ。冒険そのものはオーソドックスなダンジョン編。まあ王道だからね、王道っぽくまずはダンジョンって事にしました。とはいえ、敵がちょっと弱かったな。次はもう少し強敵を配置しましょう。もう少し命の危なさを感じてもらわないとね。D & Dはもともと死にやすいのがポイントだし、そうそう、死にやすいと言えば『世界樹の迷宮』も死にやすいんだよなあ…序盤の毒で1ターンパーティー半滅はさすがにキツかった。

ダンジョンそのものはコボルドの洞窟をオーソドックスに作りました。が喋れるコボルド、謎の黒騎士、謎のドア、謎のレムレー（悪魔）といい、伏線は張りまくりボンバーです。洞窟を崩してしまったとは言え、これは順調に回収するつもり。テーマは「崩壊する世界」です。言っちゃった！

とまあこんな感じで、「QDSで依頼を受ける ゲートで出張、依頼をこなす 帰ってくる。事後報告と鑑定大会」という流れはできつつありますな。先生がバラエティ豊かだから冒険前後も盛り上がります。ただ、この構造だと冒険のボリュームも大きく、テンポよくない感じがするので、冒険はもっと短く小さくまとめていきます。

### 1セッション = 1クォーター + 1冒険 + 数個のイベント

って感じでできれば、冒険しつつQDS内でのロールプレイも楽しめるって事でできそうだな。ちょっと次回はコレに挑戦してみましょう。

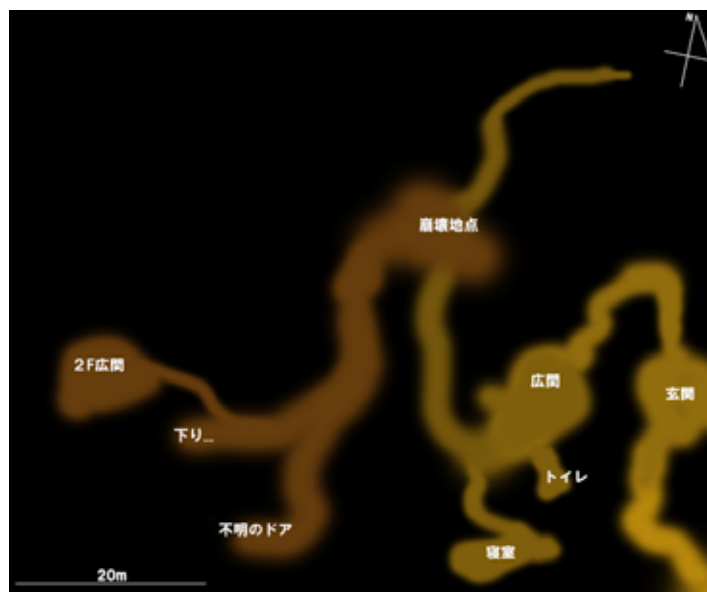
イベント案は結構いろいろ出てくるし、ちゃんとシナリオの一部としてのモジュール化もできています。ただカタリ「いかがわしい・怪しい」冒険をどうするかなんだよなあ。これもアイディアはあるけど、どれもイマイチ感が強くて。

まあ、しばらくはファーローズの盛り上がりが激しいので私がマスターになる事はないでしょう。じっくり考えていきます。ということで次回！！

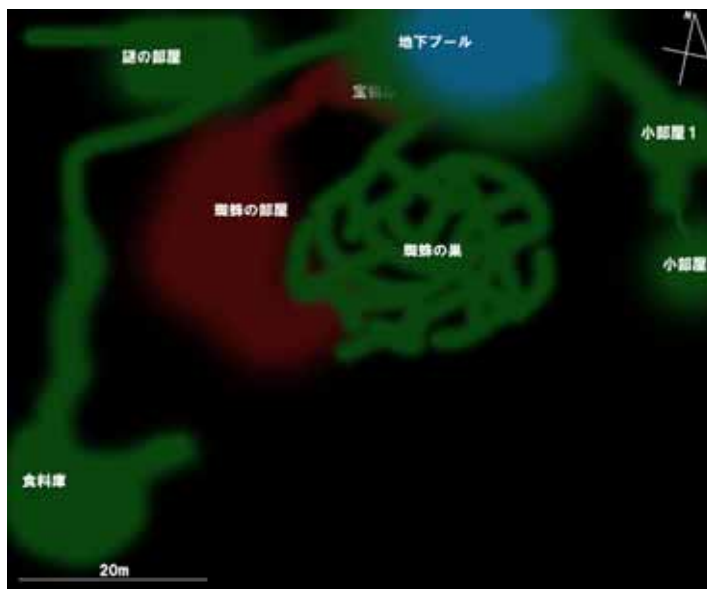
2007/04/10

K.K

## (付録) ダンジョンの地図



1階～2階



3階～4階



## 表（第1部に出てきたもの）

表 2 QDSの4つの寮

寮名	イメージ	寮監
グレートグリズリー	攻撃、タフ、雄大、戦士、赤、混沌	フドーリン
ホークウィンド	賢い、スピード、自由、盗賊、翼、青	カタリ
イグドラシル	知性、自然、森、研究、秩序、白	ルーシ
<b>ゴールドアーミー</b>	<b>高貴、優雅、街、城、秩序、杖、金</b>	<b>オデッサ</b>

表 3 クイーンドラゴンスクール施設

施設名	内部施設	解説
校舎	教室	20 人が入る教室 × 5
	実験室	魔法の実験室
	購買部	一通りの品物を原価で買える
	食堂	100 人は入る。メニューは普通
	校舎裏	ケンカ専用。ライデンがいる
訓練場		要は体育館。模擬戦のための武具がある。その他敏捷技能、筋耐技能の訓練装置。ヴィー・シャモンがいる。
広場		学生達の憩いの場。昼食などはここで取る。
図書室		知力技能の訓練場、また魔法書もある。モウ・ハンチャが仕入れ担当
湖		水泳技能の訓練場、夏場はにぎやか
森		動物のいる穏やかな森。シルフィアーナがいる。
教会		各種教会の出張所が揃っている。テンガイとアボキが担当
移送ゲート		大陸の他の場所へのゲート。教師の許可がないと利用できない
研究棟		研究室や学生サークルの溜まり場、のつもり。授業が忙しくてサークルができないので無意味。ファラシオンが総責任者

表 4 科目群

科目分類	単位数	コース	科目名
必修科目	6		能力値基礎、武器、防具、戦闘基礎、ST、特技基礎、特殊戦闘
能力値	20		筋力、敏捷性、耐久力、知力、判断力、魅力
種族	4(人間は0)	エルフ	暗視(共通)、技能、能力1、能力2
		ドワーフ	暗視(共通)、技能、能力1、能力2
		ノーム	技能、能力1、能力2
		ハーフエルフ	暗視(共通)、技能、能力1、能力2
		ハーフオーク	暗視(共通)、技能、能力1、能力2
		ハーフリング	技能、能力1、能力2
		ウィザード	基礎、技能、武具、能力、魔法
クラス	5	クレリック	基礎、技能、武具、能力、魔法
		ソーサラー	基礎、技能、武具、能力、魔法
		ドルイド	基礎、技能、武具、能力、魔法
		バード	基礎、技能、武具、能力、魔法
		バーバリアン	基礎、技能、武具、能力
		パラディン	基礎、技能、武具、能力
		ファイター	基礎、技能、武具、能力
		モンク	基礎、技能、武具、能力
		レンジャー	基礎、技能、武具、能力
		ローグ	基礎、技能、武具、能力
技能	クラスごと(人間+4)		技能基礎
			筋力耐久系
			敏捷性系
			知力系
			判断力系
		魅力系	
特技			特技基礎
特科	0		戦闘特科
			技術特科
			信仰特科
			呪文特科
期末テスト	10		

表 5 第1クォーター時間割

		月	火		水		木		金		
午前	1	能力値基礎	ST基礎		筋力	知力	オリエンテーション		クラス紹介		
		QD	QD		Ri	Kt	-		QD		
午前	2	特技基礎	種族 (暗視)	筋耐 技能	種族 (能力1)	知力 技能	敏捷技能		判断技能		
		QD	Fa	Fd	各々	Mh	Ju		EI		
午後	3	技能基礎	判断	魅力	耐久	魅力	種族 (技能)	筋耐 技能	種族 (能力2)	魅力 技能	
		QD	Dn	Od	Mo	Od	各々	Fd	各々	Od	
	4	筋力	敏捷	武器	防具	知力技能		耐久	知力	敏捷	判断
		Ri	Go	Va	Vi	Mh		Mo	Kt	Go	Dn
	5	魅力技能	武器	防具			筋耐技能		戦闘基礎		
Od		Va	Vi			Fd		QD			

科目名の下は教師名

能力科目
必修科目
種族科目
技能科目

表 6 魅力に対応する技能

威圧
芸能
交渉
情報収集
動物使い
はったり
変装
魔法装置使用

表 7 筋力および耐久力に対応する技能

水泳
跳躍

登攀

精神集中

表 8 知力に対応する技能

解読
鑑定
偽造
呪文学
製作
搜索
装置無効化
知識(貴族および王族)
知識(建築術および工学)
知識(次元界)
知識(自然)
知識(宗教)
知識(神秘学)
知識(ダンジョン探検)
知識(地域)
知識(地理学)
知識(歴史学)

表 9 敏捷性に対応する技能

解錠
隠れ身
軽業
騎乗
忍び足
脱出術
手先の早業
縄使い
平衡感覚

表 10 判断力に対応する技能

聞き耳
視認
職能
真意看破

生存
----

治療
----