

LOG HORIZON

TRPG

セルデシアガゼット

Celdesia Gazette



◆特集・ゲームブック風アドベンチャーシナリオ◆

魔王ちゃんと行く!
ヤマトソロアドベンチャー

Vol.16

2016.Mar

Celdesia Gazette

セルデシア ガゼット

VOL.16 2016.03



旅は道連れ、今日はあたらしい友達と一緒に食べ歩きの旅へGO！あれもこれもみんな美味しくてつい手が出ちゃう。〈冒険者〉の体はたくさんエネルギーを使うから大丈夫、大丈夫……のハズ。

イラスト：うみわたり

◆特集・ゲームブック風アドベンチャーシナリオ◆

魔王ちゃんと行くヤマトソロアドベンチャー
あまりにも強大な敵に挑む勇者の冒險
ナインティル三泊四日レイド
温泉の旅スペシャル

INDEX

0 1	INDEX
0 2	特集「魔王ちゃんと行くヤマトソロアドベンチャー」
4 5	ヤマト風土記 第十六回「オワリ地方」
4 8	列島生物図鑑 第十六回「仕掛け砲台」
5 7	できるかなシックスティシックス Vol. 1 6
5 8	エリッサのティータイム
5 9	ログホラ相談窓口
6 0	コッペリアのスニークミッション
6 2	Editor's Room

魔王ちゃんと行く ヤマトソロアドベンチャー

あまりにも強大な敵に挑む勇者の冒険
ナインテイル三泊四日レイド
温泉の旅スペシャル



「魔王ちゃんと行くヤマトソロアドベンチャー」はゲームブック風の一人用冒険（ソロアドベンチャー）シナリオだ。あなたはアキバでも腕利きの〈冒険者〉である「キミ」となって、どこかで見たことがあるような赤毛の残念美女「魔王ちゃん（自称）」とともにアキバから遠く離れた西の果て、ナインテイルへと冒険のたびに出発する。行く手に立ちふさがる数々の難関をふたりで突破するのだ！

この冒険に必要なもの

(Mission)

キミが魔王ちゃんとふたりで旅をするにあたって、必要なものがいくつかある。まず、いくつかのダイス（『L H Z』を遊ぶときと同じく六面体のやつ）が必要だ。三個から五個もあれば十分だろう。それから旅の思い出を書き留めるためのメモ用紙と筆記用具。そして、後述する【空腹カウンター】と【因果力】を表すおはじきがこれも数個必要だ。これはメモ用紙に「正」の字などで管理してもいいし、小さなチョコやラムネ菓子などを用意してみるのもいいだろう（カウンターを消費したときには使った分だけ食べてしまうのだ！）。

また、「キミ」は〈冒険者〉なのでメイン職業も決めておくとよい。冒険中、メイン職業によって何かが有利になることもあるだろう。

空腹カウンターと因果力

(Mission)

この冒険では数々の強敵がキミたちの前に立ちふさがる。これらの障害を切り抜けるために与えられた能力が【空腹カウンター】と【因果力】だ。【空腹カウンター】はキミがどれくらい空腹かを表し、【因果力】はキミの運勢の強さを表す。キミは最初に【空腹

カウンター】と【因果力】をそれぞれ3個持って冒険を始める。

冒険中、キミは土地の名産品を吃ることがあるだろう。それが「食べまくりロール」だ。【空腹カウンター】を（持っている中から好きなだけ）消費することで、消費した数と同じだけダイスを振ることを指す。その出目の合計値が「食べまくりロール」の結果となるのだ。

同様に【因果力】を好きなだけ消費して出目を合計する「運試しロール」もある。

冒険の中でキミの【空腹カウンター】が増えることもある（運動すればお腹が空くのだ）。いざというときのためにお腹を減らし、因果を貯めるのも、冒険のコツだ。

旅の思い出

(Mission)

キミたちが冒険をしていく中で「[○○]のタグを得る」という文が出てきたら、タグの内容をメモ用紙に書きとめておこう。これはキミたちの「旅の思い出」だ。冒険が終わった後は、集まったタグを眺めて冒険を思い返すのもよいだろう。（また、集まったタグを採点して冒険の成績を知ることもできる！）

さあ、冒険を始めよう！

(Mission)

これで、旅の準備は完了だ。キミは次のページからはじまるオープニングへ進み、物語を読み進めることができる。あとは物語の指示に従って、指定されたパラグラフに進んでゆこう。

旅の幸運を祈る！

オープニング「旅の始まり」

Mission

「ここだ、ここ。ここっ」

「きょろきょろするな。気が付かれてしまうではないか！」

目の前にある段ボール箱が、もぞもぞ、ぴょこぴょこと動いている。まごうことなき不審物だ。

「どうやらつけられてないようだな」

ダンボールが立ち上がると、中から赤い髪の女性冒険者が姿を表した。油断のない表情で周囲を見回すと、彼女は頷いて自己紹介を始める。

「わたしの名前はカルブンクルス＝マオ。親しみを込めて魔王ちゃんと呼んでくれ」



魔王ちゃんとよんでも
これでも高レベルの冒険者だ
後衛は任せて欲しい

「魔王ちゃんと呼んでくれ……って言われても」

反応に困ったキミの沈黙をどうとらえたのか、彼女はぴょこぴょこジャンプして訴えてくる。非常に困る性格のように思える。

「依頼の内容について、だいたいわかっているか？」

キミは頷いた。アキバ〈円卓会議〉の冒険斡旋所、つまりはクエストカウンターにおいて仕事を引き受けたキミは、その依頼人に詳しい話を聞くために、カフェ〈ダンステリア〉にやってきたのだ。時間ピッタリにやってきたキミは、依頼人がダンボールだとわかつていれば、無駄なお見合いなどしないですんだのにと思ったが、口には出さなかった。人間、信頼が重要である。

「〈円卓会議〉に出したクエストは、ある特殊なクエストを行うあいだのわたしの護衛任務だ」

あらかじめ受け取っていたクエストシート通りの内容にキミは頷く。

「場所は遠い。……遠い九州、ナインテイルなのだ」

決意を秘めた赤髪の女性の凛々しい表情にキミは頷く。

90レベルの実力と幾つかの〈幻想級〉武装を持ったキミは、アキバでも知る人ぞ知る実力者なのである。2週間以上に渡るであろう、こんなクエストの護衛を引き受ける〈冒険者〉は、冒険者の聖地アキバとはい

え、そうはないはずだ。

「クエストの目的は4体の強力なネームドを倒すことだ」

ふむふむ、とキミは頷いた。

この辺りからが依頼の詳細だろう。クエストシートには書いてなかったから、しっかり確認しておく必要がある。コーヒーで唇を湿らせた彼女はさらに続ける。

「8種を超える多彩な攻撃を繰り出す・チャポン」

周囲の気温が下がる様な口調で彼女は話し始めた。

「比類なき剛力の勇者……B・セボ」

「逆巻く海洋の実力を秘めしモリフーネ」

「半透明の羽衣をまとう毒を秘めた死神フグッサー」

そうそうたる二つ名を聞いただけで、それらが強敵だということがわかる。キミの背筋を、寒氣にも似た衝撃が走り、ブルリと震える。相手にとって不足はない！ 死闘の予感にキミは唇の端が釣り上がるを感じる。セルデシアの歴史に新たな1ページを刻んでやるのだ！！

「戦士殿……でいいかな？」

彼女の気の利いた呼びかけに、キミは上機嫌に頷いた。キミは自分のセルデシアネームがあまり好きではないのだ。なんで+マークとかつけちゃったんだろう。っていうか、英単語なのになんでローマ字読みで名前つけちゃったんだろう。

「早速だが準備は整っているだろうか？」

キミは力強く頷く。荷物というほどのものはない。そもそも普段使うものはすべて〈魔法の鞄〉にはいつているのだ。見てみれば、「まお一」と書かれた名札を縫い付けた布袋を、彼女も足元においている。気持ちちは一緒のようだ。

では、と彼女はお汁粉（二杯目）を飲み干して立ち上がった。

思えば、まさにこの時冒険の旅が始まったのだ。剣と鎧を確かめて納得したなら【1：アキバ出発】へ行くこと！ 冒険の成功を祈る！

1：アキバ出発

Mission

アキバを発って乗合馬車に揺られること数時間。キミと魔王ちゃん（自称）は港町ヨコハマへとやってきた。

「ここから〈大地人〉の交易船に乗せてもらってナインテイルまで行くのだ。長い船旅になる。〈冒険者〉はせっかちな者が多いようだが、こういうのもたまにはいいだろう？」

では行こうか、と布袋をかつぐ魔王ちゃん。ちょっと待ってもう行っちゃうの？ 他の仲間とかは？

見たところ、この魔王ちゃんを名乗る女性もかなりの戦闘能力を持っている体型、じゃない雰囲気だが気になったキミは他の参加者について尋ねる。

「いない。わたしと、戦士殿だけだ」

いくらなんでもふたりだけで4体ものネームドモンスターに挑むのは無謀すぎないか。そう抗議すると、魔王ちゃんはやけに堂々としつつ答える。

「だいじょうぶだ、わたしに秘策がある。人数が多いと取り分が減ってしまうしな。それに」

戦士殿を信頼しているから、と微笑んだ彼女の横顔は、海に照り返す日差しを浴びて少しどきりとするほど美しかった。

必要なら、現地で仲間を集めることも検討すべきだろう。そう思いつつキミは、魔王ちゃんの後に続き船着き場へと向かうのだった。

「どうだ、戦士殿、これが今回我々の乗る客船〈沈没乙女号〉だぞ！」



これから豪華な船旅
クルージングだぞ
楽しみだな！ ワクワク

船着場でキミたちを待っていたのはその名に負けないなかなか立派な船だった。現地では激しい戦いが待っているだろうが、そこまでは優雅な船旅というのも悪くない。

「さあ、早速乗り込むぞ！」

キミたちは意気揚々と客船に乗り込んだ！

【80：交易船沈没乙女号】へすすめ。

2：丸ごとアワビ攻略戦

Mission

次々と押し寄せる圧倒的物量を前に奮戦するキミたちの前に、さらなる強敵が立ちふさがった！

「な、なんだこれは、いい匂いだけど。まさか、アワビか！？ なんというサイズだ！」



アワビの姿焼きだ！ しかもまだ生きている。のせられたバターがいい塩梅にとろけて、香ばしい香りが漂ってくる！

「しかもまる一個だぞ戦士殿！？ いけるのか……。私たちだけで……！？」

狼狽する魔王ちゃんを制して、落ち着いてアワビに箸を入れるキミ。口の中に入れると、バターと醤油と貝のダシが混然一体となった得も言わぬ風味が広がる！ これはすごい。防御力を無視する貫通ダメージだ。思わず腰碎けになってしまったキミを横目に、魔王ちゃんもアワビにかぶりついでハフハフ言っている。いかん、この熱さでは一気に食べることができない！ でも熱いうちに食べるのが一番おいしそうだ、どうしよう！

「食べまくりロール」をせよ！ 【空腹カウンター】を（持っている中から好きなだけ）消費することで、消費した数と同じだけダイスを振ってよい。7以上なら【24：焼き物だってあるんだよ】へ行け。6以下の場合、アワビの魔性の魅力に取りつかれたキミたちはふらふらと箸をモリフーネにさまよわせてしまう。【57：アワビからアワビへ】へ行け。

3：おっぱいしか価値の無い女

Mission

ちょっとゲロ吐いちゃったくらいでそのワールドクラスおっぱいの価値は毀損されないから元気を出せ、と魔王ちゃんを慰めるキミ。

「そっ、そうだな！ ちょっと揺らしてやれば入れ食いよな。そして円盤ではさらに……。くふふ単純なやつらめ」

若干立ち直りかけたかに見えた彼女であったが、「はっ、まてよ。それってわたしの価値はおっぱいしかないということなのか……？ 必死に磨いてきた美貌も頭脳もこんな豚ラード以下の存在だと……？」

すぐまた落ち込んでしまった。海を見つめながらブツブツ言っている。ダメだこりゃ。

まあ、航海はまだ長い。そのうち元に戻るだろうと、君は船室に戻ることにしたのだった。

キミたちは【ワールドクラス魔王ちゃん：2】のタグを得る。

その後も船は順調に進み、魔王ちゃんもようやく船の揺れに慣れたころ。なにやら甲板が騒がしい。モンスターでも出たか、と急いで上がったキミの目に映ったのは、進行方向に見える港町だった。「あれがロンダケイプさ。ナインテイル有数の港だよ」近くの船乗りが通りがかりに教えてくれる。長かった船旅もようやく終わりそうだ。

「いよいよだな戦士殿！ ここから先はわたしにも未知の世界だ。気を引き締めてかれよっ」

久々の陸地にはしゃぐ魔王ちゃん。新たな冒険、待ち受ける強敵の予感に胸を躍らせながら、キミはナインテイルの地に第一歩を踏み出す。

ここからが冒険の始まりだ！ 【25：ロングケイプの港】にすすめ。

4：魅惑的な小瓶

Mission

ギギイ……と大きさの割りに重苦しい音を立てて宝箱が開く。

中に入っていたのはいくばくかのゴールドと、鮮やかな黄色のポーションが一瓶だった。

「戦士殿！ 中身は？ 中身は何だった？」

魔王ちゃんがうれしそうに覗き込んでくる。



「ふむふむ、ポーションか……どれどれ」

魔王ちゃんの目がキラーンと光る。

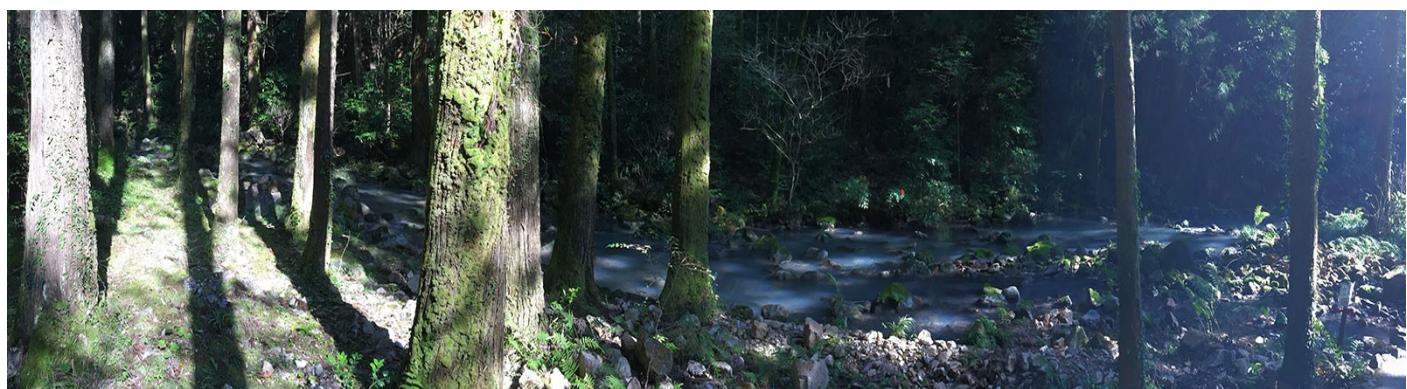
「なるほど、わかったぞ！ このポーションは……」

キミは1Dをふれ！ 出目が1～2であれば「万能薬（初級）」を、出目が3～4ならば「回復薬（初級）」、出目が5～6ならば「技能薬（初級）」入手できる！

「うーん、しかしいい匂いだな……ちょっとなめてみてもいいか？」

キミは笑顔で首を横に振ると、ポーションをカバンにしまった。

さあ、探索に戻ろう。【63：明日に向かって登れ】へすすめ。



5：ドラゴンゴーレム

Mission

ゲートをくぐってすぐにキミの前に立ちふさがったのは全身が石でできたドラゴンだ！ ゴーレムの一種なのだろうか、キミはさまざまな技で攻撃を仕掛けるが……1ダメージずつしか与えられない！ なんという強敵だろう！ これは幻想級アイテムの力を解放しないと勝てないかもしれない。



ドラゴンを前に冷や汗を流していると少し離れた場所からキミを呼ぶ魔王ちゃんの声が聞こえる
「おーい、戦士どの、こっちだ！ 早く来てくれ！」



戦士殿、急いでくれ！
早くしないと
冷めてしまうぞ！

その焦ったような声。もしかするとキミがドラゴンと対峙しているうちに別の魔物に襲われているのかもしれない。キミはすばやく判断すると、ドラゴンに背を向けて魔王ちゃんの声の方角へと駆け出した！

【20：初めてのネームドモンスター】へ駆けつけろ。

6：禁断の卵連携

Mission

でたー！ 「テッ=チリ」からの恐怖の連携、最終禁忌技「フグッサーのおじや」だー！
「テッ=チリ」で抽出されたうまみ成分を吸い込んだご飯がぐつぐつと泡立つ中に、たっぷりのとき卵が投入されてふんわりと半熟に固まつた！！ そしてとどめとばかりにどっさりと散らされる鮮やかなあさつき！

「「ごくり……」」

魔王ちゃんの喉が鳴る。もちろんキミも例外ではない。

互いに譲らず食べ続け、キミたちのお腹はすでにパンパンだ。こんなものをまともに食らってしまえば（カロリー的にも）大ダメージは免れないだろう！



「だが、目の前でこんな技を見せられては……受けたたないわけには行かないな、戦士殿！」

「なぜなら私たちは〈冒険者〉なのだから！」（キメ顔）

今までいがみ合ってきたキミと魔王ちゃんだが、死線を目の前にしたここに来て協力することの意味を思い出したのだ。そう、この戦い、負ける訳にはいかない！

キミたちは最後の強大な敵を倒すべく、湯気を立てる土鍋へ挑みかかった。

キミたちはこの偉大な戦いで【フグッサーの征服者：4】タグを得る。【50：戦い終わって日が暮れて】にすすめ。

7：戦略的撤退

Mission

怪しげな雰囲気に気圧されたキミたちは、廃城に挑むのをあきらめ、村へと戻ってきた。

「あの城はやばかったな。さすがの私も背筋が寒くなつた」

魔王ちゃんの言葉にキミはうなづく。そのまま入つていたらきっとタダではすまなかつただろう。

「しかし戦士殿も意外と怖がりなのではないか？ もしかしてちびってるとか」

ニヨニヨ笑いながらそんなことを言ってくる魔王ちゃん。キミは視線をそらしつつ、いざという時に撤退できるのも勇気なのだと言い張る。

あとちびってるのは魔王ちゃんじゃないかと思ったけれど、それは黙っていてやつた。眞の戦士は優しいからな。

「なるほど、戦略的撤退というやつなのだな！ 確かに勇敢と無謀は似て非なるものだ」戦士殿は眞の勇気を持っていると感心する魔王ちゃん。正直ちょろい。

キミたちはこの撤退で【空腹カウンター】1個を得る。

次の目的地は妖怪島イキだという。また海を越え、さらなる冒険へと挑むのだ。【34：サセボの港】へすすめ。

8：応急処置

Mission

交戦したモンスターは思った以上に強力で、キミたちは勝利したものの負傷してしまった。通路の途中にあった枝道に避難してしばらくの小休止をとる。

「戦士殿、手当をするから傷を見せてくれ」

魔王ちゃんが布袋から薬を取り出して言う。だが、キミは傷を見せることをためらってしまう。

彼女の持参した軟膏は下手な回復呪文よりもよく効くので、戦闘のあとなどには少なからずお世話になつているのだ。

手当をうければ怪我は平氣だろう。探索を再開すべきだ。

狭い通路を進むなら【16：隅っこ探索の達人】へすすめ。

登り通路を進むなら【63：明日に向かって登れ】へすすめ。

9：ロングケイプの街

Mission

ロングケイプの街はアキバやマイハマとは違う雰囲気の建物が立ち並び、同じヤマトでありながらまるで外国に来たような雰囲気だ！ ユーレッド様式や七女王国様式の建物が入り組んだ町並みは異国情緒にあふれており、キミたちの足取りも自然と軽くなる。

「見ろ、戦士殿。あそこに立派な街門が！ あれこそわれらの目指すダンジョンの入り口だ！」

魔王ちゃんが指差す先では、キミたちを歓迎するかのように大きな門がたたずんでいる。



ここまで立派なつくりのダンジョンが街中にあるというのだろうか？ 大陸風のモンスターが出現するような気配がする。ここにネームドモンスターが？

「ふふん、始まる前から種明かしは野暮というものだろう。そこは、ついてからのお楽しみというのだ。きっと戦士殿も気に入ると思うぞ？」

魔王ちゃんは思わずぶりな口調で、地図のようなメモ書きを見ながら歩いてゆく。彼女ほどの実力者がそういうほどなのだ、きっとこれまで体験したことのないような手ごわいダンジョンに違いあるまい！ キミは今一度装備を確かめると、彼女に遅れないようその後を追つた。

用心しながら【5：ドラゴンゴーレム】にすすめ。

10：テンボ村

Mission

一夜明けて、ロングケイプ近くの村。窓から差し込んでくる朝の日差しのまぶしさに、キミは床の上に敷かれた毛布の中で目を覚ました。

昨日は運よく村の酒場で空き部屋を借り受けることができたのだ。宿屋の客室というわけではないが、それでも野宿と比べれば快適な睡眠だった。



キミはベッドの上で軽く上半身をほぐし、身支度する。窓から見上げれば晴れた朝の空が広がっていた。

部屋に入って早々に、ひとつしかないベッドを占領した魔王ちゃんといえば、毛布を抱えて小さくいびきをかいている。

「むうむう……そんな……ダブルコンソメだなんて…
…」

寝てるキミが声をかけると目は半開きだしそうに垂らして寝ぼけている。ここに記録水晶があったらしっかりスクリーンショットに収めてやるのだが。

「わたしはもう少し研究があるのだ……ドリームトンカツ……」

そういうとまたばったりとベッドに倒れこんでしまった。どうしたものか。

ねぼすけを朝の散歩に強制連行するなら【59：ゴルゴン親子】へすすめ。

無理に起こすのもかわいそうだと思うなら【35：朝の散歩】へすすめ。

11：建前は大事

Mission

正直いって詐欺のような依頼だが、ちゃんと角煮まんもソフトクリームもおいしかったし許しても…
…いやいやいや！ ここで甘い顔を見せては後々のためにならない。〈冒険者〉はメンツが大事、ナメられては終いの商売なのだ。キミは、魔王ちゃんに詰めより、むにむにしたほっぺたを引っ張りつつ、どういうことかと聞いただす。

「あうう、いたいいたいいたい！ だましたような形になってしまったのは悪かったと思っている。でもでも、私もこうして調査のクエストを発行でもしないと、食べ歩きの機会などなかったのだ～！ 家では口うるさいメイドが目を光らせているし……」

そんなこと関係あるか、これ以上ふざけたクエストに付き合わせるならアキバに帰るぞ！ キミの剣幕にひるんだ魔王ちゃん、一步後ずさったひょうしにズコッとした。

「う、うわあああーん！ 角が、私の角が折れたあー！ お母さんごめんなさい、マオはもうお嫁に行けない身体にされてしまいましたああ！」

いや折れてないし。カチューシャが取れただけだし……。でも、地面に座り込んでわんわん泣いている女性と、それに詰め寄っている武装した戦士、という絵は誤解を招きそうだ。

街の人々も、こちらをチラチラ見ながら通報を検討している。これ以上騒ぎを大きくするとまずそうだ。キミは不本意ながら、魔王ちゃんを許すこととした。

「やったグルメツアーツ！」

「明日はちゃんと戦闘できるエリアに行くからな？」

喜ぶ魔王ちゃんにクギをちゃんと刺す。

「ありがとう戦士殿……。明日からもよろしくたのむぞ！」

魔王ちゃんは立ち上がり、涙をふいてカチューシャをつけなおす。日も傾いてきたし、泊まれるところを探すことしよう。……なお、直後に魔王ちゃんはちやっかりソフトクリームを買なおしていた。やれやれだぜ。

キミたちは近くの村で寝床にありついた。明日はどんな冒険が待っているだろうか？

【空腹カウンター】を1回復し、【10：テンボ村】にすすめ。

12：クラーケンとの戦い

Mission

武器を抜いたキミはそれを一閃、サファギンたちを一気に蹴散らした！ サファギンの群れ程度、キミの敵ではない。「すごいな〈冒険者〉さん！」 「ありがとう、助かったぜ！」 船乗りたちが口々に喝采の言葉を叫ぶ。

キミは【サファギンキラー：2】のタグを手に入れる。

だが、最大の敵であるクラーケンはまだ健在だ。あれが残っているかぎり、サファギンたちの戦意も衰えそうにない。キミは呼吸を整え、船べりを蹴ってクラーケンに挑みかかった！

うねくる触腕が、キミを叩き伏せようと振り下ろされる。空中で身体をひねってそれを躱すと、海面を叩いて水柱を噴き上げる触腕を逆にかけのぼり、阻む触手を二本、三本と切り飛ばしながら、キミは奴の本体へと迫ってゆく！



いけいけ！ 戦士殿っ！
パンチだ！ キックだ！
光線ビームだあ！

「うおー、なんという体術だ！ いいぞー、戦士殿ー！」 魔王ちゃんも船から身を乗り出して応援してくれている。そんな余裕があるなら魔法のひとつも撃ってほしい。

キミの奮闘で、クラーケンの動きも大分鈍くなってきた。あとひといきだ！

「よし、私がトドメをさしてやる。焼きイカしてくれるわー！」

なにやら詠唱をはじめた魔王ちゃん。その頭上にごうごうと燃え盛る火球があらわれ徐々に……あっ！ 見境なく派手な魔法を使おうとしたせいでクラーケンの注意が彼女に向いてしまったぞ！

「なっ、まだ詠唱中なのに！？ ちょっとまってこっち来ないでタンマタンマうわあー！？」

サイコロを1つふれ！ 1か2がでたらへ

【7.8：クラーケンの暴虐】いくこと。不測の事態だ！ そうでない場合は、魔王ちゃんをたすけて**【7.3：クラーケンとの決着】**へ向かえ！

13：魔王ちゃんの釈明

Mission

「あうう、まだコーンが残ってるのにい！？」

魔王ちゃんからソフトクリームを没収して、キミは彼女に改めてクエストの内容について確認してみることにした。む、うまいなこれ。

「いやいや、戦士殿、これは当初の契約どおりなのだと？ ナインテイルの現状を視察しつつ、強敵と渡り合い、みごと討伐したではないか」

懐からクエストシートを取り出して確認してみると、確かに「倒す」「ネームド」とは書いてあるが「戦闘」とか「モンスター」とは一言も書かれていない。あと、驚いたことにソフトクリームのコーンはクッキー生地（ラングドシャというやつだ）でできていた、これがクリームとの相性抜群だった。



あ……
無くなっちゃう！
ひとりくちーだけでもー！？

「あつあつ……。なくなっちゃう……」という小さな声を聞き流しつつコーンをかじるキミは、魔王ちゃんの説明になるほど、と納得しかけたが、よく考えなくても、要するにそれって食べ歩きだよね？

「い、いやいやあくまでもこれは調査なのだ、調査！ それに手強い相手だったのは本当だろう？ 戦士殿の助力が必要なのも嘘ではないのだぞ！ ……本当だぞ？」

しどろもどろになりつつも調査だと言い張る魔王ちゃんに、キミは納得しただろうか？

納得したならば【6.8：食べ歩きの旅】へすすめ。

納得できないならば【1.1：建前は大事】へすすめ。

この項目は、キミの正直な気持ちでいいよ。開発チームだって正直に生きてる。

14：闇の中

Mission

「うーんうーん、まだフグッサー食べてなかったのに……」

「うわーっ、来るな！？……はっ」

キミは硬い石の祭壇の上で意識を取り戻した。

なんてことだ！ 山奥で奇怪な人面石に襲われたキミたちは、山の中を散々駆けずり回った挙句、騒ぎに引き寄せられたモンスターたちに袋叩きにされてしまった……。

歴戦の〈冒険者〉であるキミの奮闘もむなしく、キミと魔王ちゃんはふたり仲良くアキバの大神殿送りとなってしまったのだ。残念ながら、今回のクエストは失敗してしまったといわざるを得ないだろう。



だが、もしキミがこの冒険をもう一度最初からやり直したいのであれば、キミの不屈の精神に敬意を表して【不屈の〈冒険者〉】タグを得たうえでプロローグからスタートしてもよい。また、その際には初期の3個に加えて、先ほどサイコロを振った数の半分だけ【空腹カウンター】を得る。

15：波状追撃の罠

Mission

おかしい。ナインティールで未知のレイドボスと戦いに来たはずの自分が、こんなところで何故海鮮ちゃんぽんをすすっているのか。

おいしい。しかもこのちゃんぽんが腹が立つぐらいうまいのだ。とろみのある海鮮出汁のスープにふとめの麺がしっかりとからんで胃袋まで滑り降りていく。

さらにふっくらもちもちのパオズにはさんだ、とろとろ濃厚な豚の角煮の舌触りも最高だな、これ！

しかもこれで終わりではない、さらにエビチリ、マーボ茄子などがどんどん運ばれてくるではないか。

「こ、これはいかん、箸が止まらないぞ……なんという強敵なのだ！」



……魔王ちゃん的にはあくまでも強敵とのバトルという体裁らしい。だが、いつの間にかキミも彼女と一緒にになって、夢中になって料理を食べまくってしまった。

マーボ茄子はピリ辛のひき肉あんと実の詰まった茄子の組み合わせは最高だったし、チンゲン菜のシャキシャキとしたみずみずしさが口内に幸せを運んでくるので、これは歴戦の戦士であるキミであってもしかたないことなのだ。

満腹になったキミたちは【38：戦闘終了？】へすすめ。

16：隅っこ探索の達人

Mission

「あいたっ！？」

アップダウンを繰り返す狭い通路を進んでいたキミたちだが、曲がり角の先を見に行こうとした魔王ちゃんがいきなり悲鳴を上げた。

結構な勢いでぶつけてしまったのか、魔王ちゃんは涙声で顔面をさすっている。

どうやら曲がり角と思った通路は、すぐに壁でせき止められてしまっていた。袋小路だ。「ひんひん……。鼻ぶつけたあ」

どこかで分岐を間違えてしまったのだろうか？ どちらにしろこれ以上進めないのであれば、通路を戻るしかない。そう思って踵を返したキミの袖を、魔王ちゃんが引きとめる。

「あせるな、戦士殿。今、そっちの隅っこに宝箱が見えた（鼻声）

17：テンボ村の宿屋

宿の女将がキミたちのために用意してくれた朝食は、おもいがけず豪華なものだった。焼き立てのパンに炒り卵、ベーコン。デザートはフルーツの盛り合わせ。しかもおかわり自由だという。



「こんなひなびた村なのに、瀟洒で美味しい朝食ではないか。戦士殿、これは穴場を見つけたな」

ジャムをたっぷりつけたパンをもぐもぐ頬張る魔王ちゃんも満足げだ。さてよ、そのパンいくつめだ？脇に積み上がっている皿の山は？ え、おかわりもうしたの？ キミはなんの決断をするヒマもなく

【空腹カウンター】 1個を失うが **【因果力】** 1つをえる。

「ダンジョンに行って敵と戦うのに食べ過ぎで動けないでは話にならないぞ」

「え～、腹が減ってはレイドはできぬと言うだろう。それにまだデザートを食べていないのだぞ」

案の定ぐずりだす魔王ちゃん。もうこうなったら強硬手段だ。キミは女将に丁重に礼を述べ勘定を済ませると、いまだに食器を離そうとしない彼女を強引に引きずってゆく。

「あああ、まってくれ、あと1コ、あと1コだけ、せめてあのウィンナーだけでも！ 先っぽだけだから！」

わめく魔王ちゃんをひと睨みで黙らせる。この近くには、何十年も前に放棄された廃城があるらしい。きっと財宝が眠っているだろう。そして、それを守護する強敵も。

さあ旅の本番だ。 **【58：不気味な廃城】** へすすめ。



まだ鼻が痛いらしい。だが確かに魔王ちゃんが指差す先に果たしかに小さな宝箱が置かれていた。キミだけなら確実に見落としていただろう。

「ふふふ、私の注意力もなかなかだろう？ あいつたっ！？」

得意げな魔王ちゃんの鼻にデコピンしておいた。

さて、宝箱といえば罠や鍵がつきものだ。キミはうまく開けられるだろうか？



そういうのは得意なのだ
やらせてくれ戦士殿！
中身はお菓子に違いない！

魔王ちゃんはこう言っているが、ここはキミがやるべきだろう。あの顔はどう見ても経験豊富じゃない。完全に欲望に飲み込まれている。

キミがやったほうが少しはチャンスがありそうだ。

「運試しロール」をせよ！ 【因果力】

を好きなだけ消費して同数のサイコロをふるのだ。もしキミが〈エクスプローラー〉を持っているのならサイコロをさらに1つ追加で振っても良い。出目が4以上だったならば宝箱が開く。 **【4：魅惑的な小瓶】** へすすめ。

チャレンジしない、もしくは出目が3以下だったならば素直に別の道を探そう。 **【63：明日に向かって登れ】** へすすめ。

18：最後の守護者

Mission

複雑な通路を進むキミたちは、ついに大きな鍾乳石の石柱がそびえる広間までたどり着いた。魔王ちゃん所持のガイドブックによれば、ここにボスがいるとの情報なのだが。

「戦士殿、くるぞ！」

魔王ちゃんが警告の声を上げる。同時に、キミたちの前には全身に燐光をまとわせた戦士〈輝ける守護者（ハロウドガーディアン）〉の姿が現れる！



古めかしい装束に身を包んだ古代戦士の出で立ち。その手には巨大なタワーシールドと、見るからに強力そうな魔力を宿したトライデントを構えている！

「超自然の力を宿した最終試練の番人だ。レベルはおそらく90代後半！ あの槍からは火炎・冷気・電撃の3属性の攻撃を同時に繰り出してくるぞ！」

魔王ちゃんの解説を聞くからにこれまでの強敵に比肩しうる強さのようだ。ガーディアンは試練の挑戦者であるキミたちを感知すると、迷わず攻撃を開始してきた。

キミも愛用の武器を抜き放ち、雄雄しく戦う！ だが、さすがに敵が優勢のようだ。

素早く突き出してくるトライデントは一撃で洞窟の壁をたやすく穿つ威力。そしてなによりその大きなシールドが厄介だ。防御体制をとられるとキミの攻撃でもほとんど防がれてしまうのだ。

「がんばれ戦士殿！ ここを切り抜けければ〈試練の洞窟〉クリアだぞ！」

「そう思うならたまには魔王ちゃんも手伝ってよ！！」

背後からののんきな声援に思わず声を上げてしまった。最後ぐらいはちゃんとパーティーバトルしてもいいじゃん？

「うーん、戦士殿がここまで言うなら仕方ない……お腹が減るので使いたくないのだが、とっておきを見せてやるから少し待つのだ！」

魔王ちゃんは杖を取り出すと、複雑な呪文を唱え始めた。

「運試しロール」をせよ！ 【因果力】

を好きなだけ消費して同数のサイコロをふるのだ。もしキミが【かっぱの守護】【石づくりの宝剣】タグを持っているのなら、1つにつきサイコロをさらに1つ追加で振っても良い。出目が9以上ならば魔王ちゃんの魔法は成功だ！ 【53：大勝利！】へすすめ。もしも出目が8以下だったら？ 覚悟を決めて【81：魔力暴走】へすすめ。

19：ボスの登場

MISSION

「ウォオオオオオン！！」

「こ、こいつはさっきの〈人面石〉……？ いや、今回は体と合体してきたわけか」



「つまり、こいつがこのダンジョンのボスか！」

おそらく、ガイドブックに書いてあった魔石モンスターというのがこいつのことなんだろう。そんなことを推測しつつ素早く起き上がり、武器を抜くキミ。

「さっきよりも格段に強い魔力を放っている……戦うのか戦士殿？ 危険な相手だぞ戦士殿！」

「わかってるなら魔王ちゃんも助けよっ！ さっきは顔だけだし訳わかんないしで逃げたけど、体もあるな

から距離を取り、相手の動きを伺っていた。魔王ちゃんもあわてて立ち上がり、鼻水を出しながらキミのほうに駆け寄ってくる。



うわああああああん！？
本当に〈妖怪島〉だった
ああああああああああああ！？

「ウオオオオオン！！」

キミたちは全速で駆け出した！

「ウオオオオオン！！」

しかし変な顔は追いかけてくる。

無表情な（石だから当たり前なのだが）その存在が怖すぎる。他のシステムだったら一時的狂気で酸素が欠乏して失禁だった。

ここでキミは 1D をふれ！ 6 の目が出たなら逃げることができる。【67：山野疾走】へ進んでよい。

でなかった？ では、キミたちの背後には奇怪な人面石がぴったりと追跡してくる。黒く虚ろな瞳でキミたちをじっと見つめながらだ。こんな逃げるしかない！ とにかく逃げ切れるまでダイスを振り続けるのだ。そして 6 が出て逃げ切ったら【67：山野疾走】へ進め。もしも運悪く、逃げ切る前に 1 の目が 2 回以上出てしまったのならば、覚悟を決めよう。【1

4：闇の中】へ向かうのだ。

キミが逃げおおせたかどうかにかかわらず、ダイスを振った回数を覚えておくこと。

22：最後の強敵登場！

MISSION

「おお……」

部屋のテーブルに並べられた「それ」を目にしたキミたちは、思わずため息を漏らしていた。



き、来た！
これが死神フグッサー……
なんという神々しい姿か！

それこそが〈半透明の羽衣をまとう毒を秘めた死神〉フグッサー〉。透き通った薄き羽衣に包まれた美しい姿は、いっそ神々しささえ感じるほどだ。

この羽衣はただ美しいだけではない。ポン酢に加えて唐辛子おろし、かぼす、細ねぎの 3 種の薬味による変幻自在の味わいを繰り出してくる強敵中の強敵なのだ！

「おい、魔王ちゃん。これヒットかもよ？」

「奇遇だな、戦士殿。わたしもそう考えていたのだ」

「なんとも嬌やかで美味そうではないか」

「ポン酢の香りも爽やかだ」

うーん。良かった。

この旅に来て本当に良かった。

しかし、魔王ちゃんと視線があった。

「「…………」」

この圧倒的な存在感を放つ皿を前にして、キミと魔王ちゃん、箸を構えた二人が互いを視線で牽制しあう。

キミ達は気づく。これまでの戦いはキミたち二人が協力して戦ってきたが……もしかして、今回のバトルは早い者勝ちなのでは？

そしていま死闘が始まる。【28：フグッサーの死の羽衣】にすすめ。

23：イルカダイブ

Mission

「魔王ちゃん、さすがに危ないんじゃない？」
 そういってキミが彼女を支えようと手を伸ばした瞬間。横波を受けたのか船が大きくグラッともよびた。
 「ふわっ！？」
 「おおっと！」
 悲鳴を上げた魔王ちゃんがキミの腕の中に飛び込んできた。不意に抱きつかれてキミも少し驚いてしまう。なんだかふわふわと宙に浮いたような心地だ。
 「……いや、実際落ちてるな、これ」
 「うむ、落ちているな、戦士殿」
 抱きつかれた拍子に、ふたり一緒に船べりからダイブしてしまったようだ。このままでは溺死してしまう。いくら冒険者とはいえ、金属装備は重いのだ。
 しかし、キミたちがそのままおぼれるようなことはならなかった。なんと先ほど船の近くを泳いでいたイルカが、キミたちを救い上げてくれたのだ。
 「イルカさんがわたしたちを乗せて……！？」



魔王ちゃんは感激の表情だ。キミもさすがにイルカの背に乗せてもらう経験は始めてである。

「うわあ、うわあ、夢みたいだ！」

イルカたちは船に続いてイキの港まで行ってくれるようだ。キミたちはしばし、イルカの水上散歩を楽しむことにした。

[魔王ちゃんとタンデム：2] タグを得て。【4
1：妖怪島イキ】へいけ。

セレジアガゼット

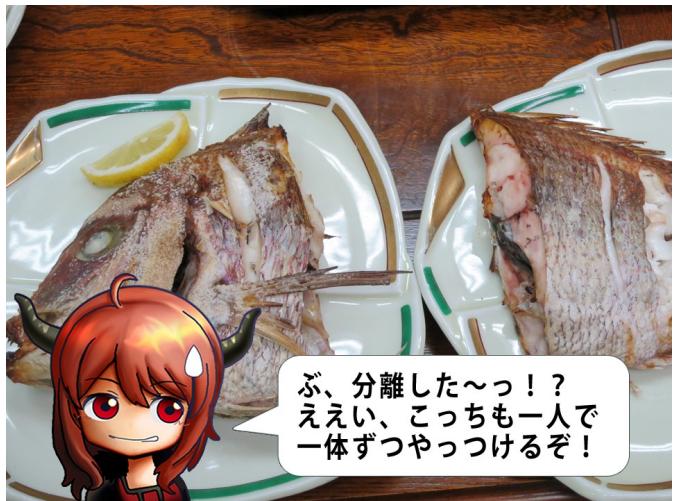
24：焼き物だってあるんだよ

Mission

「ふう、ふう、あわびの網焼き、おそろしい相手だった。だが、これでおそらく敵の主力はあらかた……」

アツアツのアワビとバター、醤油による複合属性攻撃を退け、魔王ちゃんは汗をぬぐう。

確かにこれだけの皿を平らげたのだから、そろそろ攻勢も戦線にも落ち着きができるはず。



「なん……だと……？」

と思っていたが甘かった。アワビの次は鯛、それも極上のナインテイルブリームの姿焼きがやってきたのだ。上半身と下半身という豪快すぎる分配でキミたちの目の前に皿が置かれる！ A・B パーツに分離とか、合体ロボなの？ っていうか分離前は30センチくらいあったよね。

まさかのボス格相手の連戦に、キミたちの箸も動きが鈍る。だが、君たちもここまで二日間戦ってきた勇者だ。

「そうだな戦士殿。ここで退くようではこの先の戦いに勝つことなど無理無理かたつむりだ！」

キミたちは頷きあうと、それぞれの目の前の皿に端を伸ばす。

「うっま！？ めっちゃうま！？」

なんだこの鯛は！？ ふっくらとした身が口の中でほぐれ、海洋の滋味がいっぱいに広がる……！

「くうう、こうなるとご飯がほしくなるな、戦士殿！ 炭水化物！」

ぐっと手を握る魔王ちゃん。そこに酒場の店員さんがやってきて

「え？ 鯛めし？ あと豚汁におしんこに……茶碗蒸

しもまだあるの！？」

イキ特産の牛肉鉄板焼きも来るそうだ。なんてこつた……本当の地獄はこれからだ！

戦いは熾烈を極めた。厳しい激戦を潜り抜けキミたちは【66：リザルト】へ向かう。

25：ロングケイプの港

Mission

〈沈没乙女号〉は無事ロングケイプに入港し、キミは久しぶりの陸地の感覚をかみ締めていた。船も悪くはないが、やはりしっかりした地面は最高だ。ナインテイルへの遠征は初めてだが、いよいよ本格的なバトルが待ち構えているかと思うと武者震いがしてくる。

「いや、たしかに家を出る前には財布も確認したのだ！ なのにどうして！？」

到着ゲートのカウンターからここ数日聴きなれた声が響いてくる。依頼主になにかトラブルが？

「ない、ない、どこにもない……うわわわあ、どこに行ってしまったのだ～！？」

駆けつけたキミが見たのは、カウンターに布袋の荷物を全部ぶちまけてお財布を捲す涙目の魔王ちゃんの姿だった……

「あっ、戦士殿！ いいところにきててくれた。実はわたしのがま口が見つからないのだ！ 一緒に探してほしい」



わ、わたしのがま口が……
もしかして黒まみ族が
隠しちゃったのかも！？

涙目かつ上目遣いで頼み込んでくる魔王ちゃん。屈んだ姿勢で動き回っているせいでいろいろ派手に揺れている上にいつ見えてしまうか気が気ではない！ カウンターのおじさんたちも目のやり場に困っている……。キミは魔王ちゃんのコートのポケットから彼女のがま口を取り出すと、荷物を持って支払いを済ませるのだった。

さあ【9：ロングケイプの街】にすすめ。

26：島の早朝

Mission

一夜明けて、イキの港。キミたちは宿を出て今日の冒険に繰り出そうとしていた。少なくとも、キミは装備を整え、鎧のメンテナンスも行い、朝から軽く素振りもしていたのだが。

「おえっふ……」

朝から口元を抑えている魔王ちゃんである。歩くのも大儀そうだ。食いすぎである。

「おいしい？ 大丈夫なのか魔王ちゃん？」

「いや、だって……。朝ごはんに戦闘が継続されるなんて思わなかったのだ」

道端に座り込んだ魔王ちゃんのぼやきに、キミも遠い目で思い出す。

夕べあれだけ詰め込んだというのに、朝からまたスペシャルボリュームのご飯が出てきてしまったのだ。やはり昨夜の宴会で限界突破しつつも食事を全部食べきったのが、宿の料理人のプライドに火をつけてしまったのだろうか……？

いや、そもそも律儀に完食する魔王ちゃんも魔王ちゃんなんだけど……。そこは口には出さないでおく。「ところで魔王ちゃん、今日の冒険はどういう予定なんだ？」

「なんだ戦士殿、もう夕食の心配か？ まだ朝だぞ」

仕方のない奴だなあ、みたいな顔をする魔王ちゃん（食いすぎ）。

「だーれーが食い物の心配をする！ 今日の、昼間の、戦闘とか、ダンジョンとかだ！」

「……ああ！」

ぱむり、と手を打つ魔王ちゃん。

「すっかり失念していたぞ！」

「そんなことだから二の腕とかブニるんだよ」

ギクッとした表情で目が泳ぐ魔王ちゃん。

「そそそ、そんなことないぞ！？ 私は適正体重だ」

昨日のイルカも真っ青のスピードだ。

「目を見ていってみろよ」

「テキセータイジューだヨ……」

ボソボソとつぶやきながらスクワットを始める魔王ちゃん。完全に不審者だ……。

スクワット五回目で早くもギブアップしてしまった魔王ちゃんをせかして、キミは歩き出した。【46：イキの山間部】へ向かえ。

27：地上へ

Mission

28：フグッサーの死の羽衣

Mission

死闘のすえ、キミたちは最後の試練を見事突破した。
「まじめにやればできるじゃないか」
「ふふん、今頃気づいたのか？ 私はやればできる子
なのだぞっ」
ドヤ顔の魔王ちゃんを適当に褒めながら進んでゆく
と、行く手に日の光が見える。〈試練の洞窟〉を抜け、
キミたちはとうとう〈ラクリッジの山頂神殿〉がある
という高原エリアへと到達したのだ。



「おお、ついに洞窟を抜けたぞ！」

キミたちの目の前には視界いっぱいに広がる高原
が！ これは絶景だ！

あの長い洞窟を抜けてきた甲斐があったというもの
だ。吹き抜ける涼風をほほに感じながら、あたりの景色
を心のスクリーンショットボタン連打で記憶してい
る、隣の魔王ちゃんがきょろきょろしているのに気
づいた。やっぱりこの景色に感動しているのかな？

「なあなあ戦士殿、山頂神殿とやらはどこにあるの
だろうな？ はやくフグッサーを探さねば……！」

どうやら魔王ちゃんにとっては景色よりも食い気優
先らしい。まあわかつてた。きみはそういう奴だよな。

だがキミも実際疲れていたので、休憩するためにも
ふたりで神殿を探すのだった。がっくり肩を落として

【56：ラクリッジの山頂神殿】にすすめ。

限りなく薄く揺らめく羽衣を一片すくい上げてみる。
「おいやはいぞ魔王ちゃん、この刺し身超透き通って
る！？」

「うう一む、これは身の透明度もさることながら、職
人の技巧も見事」

ポン酢につけた羽衣を口に運んでみれば……。もっ
ちりと弾力を保った白身が口の中でほどけ、ポン酢と
絡み合ってのどを通り抜けていった。

「なんだこれうまい！？ やばい！」

「戦士殿これやばいよ！」

フグッサーの初見殺しの一撃が完全に決まってし
まった。キミも魔王ちゃんも「やばい」以外の語彙が
頭からすっぽり抜けてしまう深刻なバッドステータス
に陥っている。まじでやばい。



「これは、いくらでも食べられてしまうぞ？」

キミもその言葉に頷きながら箸の動きは止まらない。
いやむしろ動きが加速している。

「ちょっ、戦士殿、食べるのが早くないか？」

そんなことはない。きっと普段から鍛えているせい
で箸の回転が速いのだろう。

キミは味わいながらそう答えた。いやこれ旨いわ。
来てよかった。

「ずるいぞ、戦士殿お！」

「ノーノー不可抗力（ひよいぱくぱく）」

それに、ここまでずっとメインで戦っていたのはキ
ミである。魔王ちゃんもそのへんはもう少し考えるべ
きだ。っていうか、魔王ちゃんはカロリー足りてるで
はないか。

「うぐぐぐぐ。それならば！」

唸っていた魔王ちゃんは、決然とした表情でひとつ頷くと、フグッサーの透き通った羽衣を一気に5、6枚すくいとるようにさらって一気に食べた！

「（もにゅもにゅ）お（もにゅ）おいひいいいい」

「おいしい！？ それをやつたら戦争だろうがよッ！！」

魔王ちゃんの暴挙に、キミは一瞬あっけにとられて、次の瞬間猛烈に抗議する。

「（超もにゅもにゅ）むむ、どうしたのだ？ 美味しいぞ？」

尋ねながらも魔王ちゃんは休まず箸を動かし、がっさーとフグッサーを奪う。

こいつ、完全にわかっててやってる……。

こうなつたら後には引けない。よもやこうなるとは思わなかつた。最後の敵は、フグッサーではなく、魔王ちゃんだったのだ！！

「食べまくりロール」をせよ！ [空腹カウンター] を（持っている中から好きなだけ）消費することで、消費した数と同じだけダイスを振つよい。7以上なら【74：救いの泉】へ行け。あまりの事態に動転して6以下ので目が出てしまつた場合、魔王ちゃんを牽制しながら【32：無差別レモンはもはや犯罪】へ行け。いずれにせよここからは連戦だ。
[空腹カウンター] を1つ、できれば2つ残してはきたいが……。

29：イルカジャンプ

(Mission)

「見たか、戦士殿！ いまあっちでイルカがジャンプしたぞ！」

「ジャンプしたねえ」

子供のようにはしゃぎながらイルカを見ている魔王ちゃん。ほほえましい光景ではあるのだが、いかんせん身を乗り出しすぎに思える。

「魔王ちゃん、上半身重いんだから、あまり乗り出さないほうが……」

「なっ、戦士殿！？ それはどういう意味でうわあ～！？」

ほら言わんこっちゃない。魔王ちゃんがバランスを崩してしまつた。あわててキミも駆け寄るが間に合わず、船の揺れに負けてそのまま海に投げ出されてし

まったく！

なんということだ、哀れ魔王ちゃんは海の藻屑と消えた。

「魔王ちゃん、無茶しやがって……」

冥福を祈つてると、海面のほうからはしゃいだ声が聞こえてくる。

魔王ちゃん、死んだはずじゃ？

「おーい、戦士殿～！！ すごいぞー！ イルカさんが乗せてくれたのだ～！」

どうやら先ほどのイルカが助けてくれたようだ。背中に乗せてもらって大喜びしている。

「なんだよ、心配して損したなあ」

などと口では言いつつ、キミもちょっとほつとしていた。【イルカと魔王ちゃん：2】タグを得て。【41：妖怪島イキ】へいけ。

30：敵は山頂にあり

(Mission)

半日ほどの航海ののち、船はナインテイル北部、アナト海峡に程近い港町に到着した。気のいい海の男たち（とラーメン屋台）とはここでお別れだ。

降り立つ町は魔王ちゃんから聞いていたとおり、〈大地人〉や〈冒險者〉の姿も多く、結構な賑わいに満ちていた。

「この地方に最後のターゲット“半透明の羽衣をまとつた死神フグッサー”がいることはわかっているのだが、詳しい場所は事前の調査ではわからなくてな」

つまり、人通りの多いこの町で情報収集の必要があるようだ。



31：こんなの絶対おいしいよ

キミたちの激しい奪い合いでフグッサーの羽衣はほとんど食い尽くされてしまったが、戦いはいまだ終わる気配がない。羽衣が消えてもフグッサーにはまだ必殺の「テツ＝チリ」が残っていたのだ！



骨身やひれから出た強力な出汁が野菜に染み渡り大ダメージを与えてくる。身や羽衣だけではなく、骨やひれまで全身これ武器であるフグッサーならではの強力な攻撃だ。

「これは俺のだ！」

「私が先に箸をつけたのだぞ！」

「がるるるる」

「もきゃー！」

醜い争いになった。

いつだって人間はそうだ。美しい物を自分たちの手で汚してしまう。

これこそが死神フグッサーの真の毒だというのだろうか？

「そろそろおじやにしましょうか」

中居さんが新しい闘いの鐘を鳴らす。「「ぜひ頂きます！！」」キミたちの重なった声にはすでに後悔もためらいもなかった。

「食べまくりロール」をせよ！ [空腹カウンター]

をもう最後だ、持ってるだけ全部消費して、消費した数と同じだけダイスを振れ。5以上なら【6：禁断の卵連携】へ行け。出目が4以下だった場合、仕方ない、キミたちは限界だ。【50：戦い終わって日が暮れて】へすすめ。

「おあつらえ向きに酒場があるぞ。戦士殿、あそこで聞き込みするとしよう」

魔王ちゃんが指差す先に〈みなどの酒場〉となんともわかりやすい看板が出ていた。

「食事はなしだぞ」

「じゃあホットケーキを」

(まあそれくらいならいいか……)

「4段重ねにブルベリージャムとアイスを載せて」

「ガチじゃねえか！？」

酒場で軽い食事を取りつつ、店の客や店主に話を聞いてみると、おもったよりあっさりとフグッサーの情報が手に入った。

「フグッサーの出現場所はここからさらに北の山地に位置する〈ラクリッジの山頂神殿〉。そして、神殿に到達するためには〈試練の洞窟〉とやらを抜けねばならない、か」

〈光輪洞〉とも呼ばれるその鍾乳洞は山頂に抜ける唯一の道であり、モンスターも出現する危険なダンジョンだという。

「もう時間も遅い。今日はここで一泊し、明日、万全の準備をもって挑戦しようではないか」

魔王ちゃんの提案にキミも頷く。危険なダンジョンが待っているなら気合を入れていかねば！



この港も栄えているから
まだ見ぬ美味しいものが
あるにちがいない

いやそれはどうかな。

食い物のことばかり考えている魔王ちゃんを見て、キミは「このひと大丈夫なんかな？」と思うが、人の趣味はそれぞれだと思いスルーすることにした。

キミたちは酒場に併設された宿で体を休め、明日の冒険に備えるのだった。【因果力】3点を得て、【4

5：せせらぎの渓谷】へすすめ。

32：無差別レモンはもはや犯罪

Mission

激しい羽衣攻防戦の最中、香ばしい匂いを伴って増援が到着した。



「おお！ 今度はから揚げか！！」

しかもこれは骨やひれまで食べられるやつだ。羽衣とはまた違う食感が食欲を増進させる。

だがここでキミは気づいた。あろうことか魔王ちゃんが「から揚げ全部にレモン汁を」かけようとしている！ これは……これはレイドの連携を乱す大変危険な行為だ！！

「おいこら魔王！ 無差別にレモンかけるとか許されざるよ！！」

「呼び捨てッ！？」

そもそもこういうバトルはチームの連携が大事なのだ。魔王ちゃんの好みだけでから揚げにレモンをかけちゃうようなことはしちゃいけないんだゾ！

(ぎゅむー)

「おいしいいい！？」

無言でさらにレモンをかける魔王ちゃん。何たる暴挙！ 「だって戦士殿はさっきフグッサーいっぱい食べたではないか！？」

「それとこれとは違うだろ」

「（がつがつ）おいしいい、レモンと唐揚げおいしいい」

「話を聞けーっ！」

デッドヒートは続く。おそろしい貶し合い、いや、足の引っ張り合いを繰り広げながら、魔王ちゃんの先手を取って【31：こんなの絶対おいしいよ】にすすめ。

33：シビれるあいつ

Mission

依然洞窟を進撃するキミたちだったが、目の前の闇の中から「パチパチ！」と何かがはじけるような音とともに青い電光がひらめく！



身構えたキミたちの目の前に現れたのは、ふわふわと浮かんだ半透明の物体だ。

「出たな！ こいつが〈浮遊粘体〉（フワリージュエル）だ。見た目よりも凶暴なやつだぞ！」

魔王ちゃんがすかさずエネミー解説を始める。そういえばこいつもふわふわ浮いてるのだが、魔王ちゃんは平気なのだろうか。

「人面石じゃないなら大丈夫だ！ むしろあいつだけはダメだ。ガイドブック読んだか？ あの外見で好物が「イキ牛の肉」なんだぞ！ 怖すぎる！！」

見かけによらず肉食系だったらしい。

「えーと、あと〈浮遊粘体〉は電撃が強力だ。直撃すると……」

ビビビビ！

「ぬわーっ！？ こ、こんなふううに、しびっ、しびれ……」

魔王ちゃんが身をもって教えてくれたように、危険な威力の電撃を使うらしい。油断できない相手だ！

「運試しロール」をせよ！ 【因果力】

を好きなだけ消費して同数のサイコロをふるのだ。電撃を操る〈浮遊粘体〉へは防護の加護が有効だ。

【かっぱの守護】 タグがあるのならサイコロを1個多くふってよい。ダイス目の合計が3以上の場合は【16：隅っこ探索の達人】へ進め。2以下の場合は敗北で【8：応急処置】に向かわなくてはならない。

34：サセボの港

Mission

キミたちは〈サセボの港〉で船を待っている。ここから次の目的地へと向かうのだ。

これから向かうというイキの島について、魔王ちゃんに尋ねてみることにした。

「よくぞ聞いてくれた！　〈妖怪島イキ〉または〈イキの古墳島〉とも呼ばれる島だ。伝承によると、かつてナインティールで暴れまわったという巨人がある勇士に退治されたとき、すっ飛ばされた首が海に落ちてこの島になったんだそうだ」

魔王ちゃん、声のトーンを落とし半目になった。TVで怪談話をしてるオジサンにちょっと似てる。

「今でもその首は生きていて、地中深くから人間を呪い続けているとか、古代から巨人を崇めている邪悪な集団が今も潜んでいて、その復活をたくらんでいるとか……」

どうやら次も、一筋縄ではいかないエリアのようだ。ナインティール周辺はアキバ周辺と違って〈冒険者〉によるモンスター討伐がまだまだ進んでいない。さきほどの廃城のように、強敵が手つかずで残っていることもありうるだろう。離島となればなおさらだ。

厳しい戦いの予感に、キミは装備の感触を確かめ、気合を入れなおす。船に乗って向かえばはっきりしてくるだろう。【43：イキへの船旅】へすすめ。

35：朝の散歩

Mission

5分を3回繰り返した後「あと五分……。あと五分だけ……」と呻く魔王ちゃんにそっと毛布をかけなおして、キミはひとりで朝の散歩に出かけることにした（彼女の寝相がちょっとだらしない格好すぎて、それ以上一緒に部屋にいるのはいたたまれなくなってしまったのも原因ではある）。

朝の空気を胸いっぱいに吸い込みつつ、近くの森の中を散策していると、森の奥のほうに怪しい尖塔が見える。

もしや何かの遺跡だろうか？　好奇心に駆られたキミはそちらに向かって近づいていったのだが、往復するだけで5キロメートルはあった。充実した散歩だった。綺麗な花も満たし、川にかかる橋は綺麗だったな。具合よくお腹もすいてきた。【空腹カウンター】を1個得て【17：テンボ村の宿屋】へすすめ。

セレデシアガゼット

36：クラーケンの登場

Mission

現れたのは、巨大なイカめいた姿の〈魔海獣（クラーケン）〉だ。イキの港はいま、サファギンをはじめとする海棲モンスターの襲撃を受けているのだ！



「なんということだ、入港を目前にしてモンスターの襲撃があるとは……」

キミたちの船にも、サファギンどもが次々と乗り移ってくる。船乗りたちが必死に防戦しているが、なにしろ数が多い。ここはキミの出番だろう！ かなりの数の敵を相手にしなければならないが、どれもキミが今まで倒したことのあるモンスターばかりだ。これまで（魔王ちゃんのせいで）微妙に不完全燃焼だったキミの実力を、今こそ存分に発揮してやろう！

「運試しロール」をせよ！ 【因果力】

を好きなだけ消費して同数のサイコロをふるのだ。特別にキミが《シャドウレスキック》《デスクラウド》《従者召喚：バンシー》《ディスマサル》のどれかを持っていたらさらにサイコロを1つ多くふってよい。

合計が10以上なら【12：クラーケンとの戦い】へいけ。合計が9以下なら【78：クラーケンの暴虐】へいけ。一回のロールで片付くほど簡単な戦闘ではないようだ。

37：皿うどん……だと……？

Mission

なんでレイドボスが海鮮ちゃんぽん？ ダンジョンとはいったい！？

混乱したキミは目の前に出された角煮まんを一気に平らげようとしてのぞに詰まらせてしまった！

「戦士殿！？ いかん、急いで回復（ヒール）するのだ！」

魔王ちゃんが差し出したあったかい烏龍茶で何とか角煮まんを流し込んだキミだが、息をつく間もなく目の前にどんどん追加の皿が運ばれてくる。



「くっ、戦士殿がここまで苦戦するとは……。敵戦力を見誤るとはこの知性派ヒロイン魔王ちゃん一生の不覚だ！」

魔王ちゃんは一人で落ち込んでいるが、そんなことしている間にもどんどん皿が増えしていく！ 不覚もなにも、どう考えても旅のテンションでいろいろ頼みすぎちゃって後悔するアレなのは明白だ。

キミは絶望的な戦いに赴くときの戦士の心境はこういうものか、という妙な納得を胸に、テーブルの上の皿に挑みかかった。

まだ【空腹カウンター】が残っているならさらにひとつ消費すること。

結局二人で限界まで詰め込んで、キミたちは辛くも敵を全滅させた。（なお、魔王ちゃんが持ち帰り用の角煮まんを追加で頼んでいたのをキミは見逃さなかつた）。まあ、とりあえず【38：戦闘終了？】へすすめ。

38：戦闘終了？

Mission

恐ろしい戦いだった。少しでも気を抜けばきっと食べ残してしまっていたに違いない。

ダンジョン（？）から脱出してきたキミたちだったが、正直もう一步も歩けないほどのダメージ（満腹感）を受けてしまっている。だが先ほどのストーンドラゴンがまた現れないとも限らない。

キミは安全な場所を探して少し移動するべきだと、魔王ちゃんに提案してみた。



「にゃんにゃんにゃーん、そなたは人懐っこいなあ～。ん、なんだ戦士殿。私はもう満身創痍で一步も動きたくない……いや動けぬのだが。うぐぐ、致命傷かも… …」

などといいつつ、道端で寝そべっている野良猫を撫でている魔王ちゃん。猫は人になれているのか逃げるそぶりも見せない。

キミは近くにあった運搬用の台車を拝借してくると、「ま、待ってくれ！ 肉球、肉球にまだ触ってないのだ！？」とじたばたして魔王ちゃんを放り込んで移動を開始したのだった。

この危険なダンジョンを脱出するため キミたちは【ちゃんぽん完食：4】のタグを得て【69：大聖堂】へすすめ。

39：暗い山道

Mission

暗い山道は先ほどよりもいっそう深く木立が生い茂り、ひんやりとした空気が首筋から体の中まで入り込んでくるようだ。

「なんだか、いやな予感がする……」

これはただ単に空気が冷たく湿っているというだけではない。キミの〈冒険者〉としてのカンが警鐘を鳴らしている気がするのだ。



「なんだ、先ほどの元気はどうしたんだ戦士殿？ 危険にビビッていては〈冒険者〉はつとまらないぞう？ ん？」

キミとは逆に魔王ちゃんはなんだか絶好調だ。得意げな表情がなんかイラッとする。

「さっき蜘蛛にビビってたのは魔王ちゃんだろ……」

ぼやくキミの視界にエメラルド色に発光する何かがチラリと映った。ふわふわとこちらに近づいてくる…？

「ふふ、珍しい蝶かもしれないな」

キミはそのことを魔王ちゃんに告げたが、当の彼女はいたってのんきなままだ。

「うーむ、考えすぎだろうか？」

今から山道を引き返すのはかなり手間だが、どうしたものか？

いやな予感を信じて引き返すのならば、【臆病戦士:-2】のタグを得てから【54：明るい山道】へ進め。道を先へと進むのであれば【21：古代の蝶】へ進むのだ。

40：山頂神殿「松」の間

Mission

旅館の仲居さんに案内され、キミたちは「松」の札がかけられた部屋に案内された。

畳張りの落ち着いた感じの客室だ。中央の大きなちゃぶ台がこの先に待つ戦いの激しさを暗示しているようだ。



「なかなか風情のあるつくりの旅か……いや神殿だな！」

ちょっと中を探検してくる、と小学生みたいなことを言って館内をふらふらしていた魔王ちゃんがホクホク顔で戻ってきた。（あくまで神殿ということで通すつもりらしい）

「ふふふふ、この旅もいよいよ大詰め……このあとはフグッサーとの対決だ。気合を入れるんだぞ戦士殿」

ここまで疲れもなんのその、浴衣姿の魔王ちゃんは上機嫌だ。

フグッサーはかなりの強敵らしいが望むところ。キミも昼間の冒険で空腹待ったなしなのだ。ネームドエネミーどんと来いである。

ふたりしてぐうぐう鳴る腹の虫をなだめすかして待つことしばし。トントン、と部屋の戸がノックされる。

「「！！」」

そして、とうとうヤツが姿を現した。

仲居さんが手際よく並べ始める恐ろしい気配を感じながら【22：最後の強敵登場！】にすすめ。

41：妖怪島イギ



イルカとしばし戯れた後。船上に戻ったキミたちが海風に吹かれていると、水夫たちの様子があわただしくなってきた。遠くにうっすらと島影が見える。どうやら、妖怪島イキが見えてきたようだ。

巨人の呪いが今も息づいているという〈妖怪島〉イキ。いったい、どんな冒険が待っているのだろうか……？



「む、そろそろ到着だろうか？ もし、その水夫殿！」

魔王ちゃんは水夫に話を聞くといって、船べりのほうに行ってしまった。キミもそろそろ船を下りる準備をしていたほうがいいだろう。



なにせ魔王ちゃんが〈妖怪島〉と言うぐらいだ。先ほど聞いたうわさは大げさだとしても、きっと強いモンスターがうようよいるはず。ベテラン〈冒険者〉の腕が鳴るというものだ。

気合を入れなおすキミの耳に水夫たちの「港が見えたぞ！」の声が聞こえてきた。

準備が整ったら **【64：イキの波止場】** へいけ。

42：その敵は……



「ほんぎゃああああ！」

大広間に、魔王ちゃんの悲鳴が響き渡る。入ってすぐの場所で、いきなりダンジョンボスと鉢合わせしてしまったのだ。不気味な赤子の顔をつけたガーゴイルが、ギタギタと笑いながら迫ってくる！



さすがのキミも相当びっくりしたが、横で醜態をさらしている魔王ちゃんのお陰で我に返ることができた。

「こ、こ、こわいよ、何あれ！？ アレはない！」

同感だ。守護者としてこんなものを置いているなんて、ここの城主は相当悪趣味だったのだろう。毎日こんな顔を見ていたら、気がめいってしまいそうだ。だが、モンスターは手加減してくれそうもない。キミは覚悟を決め武器を構えなおす。戦闘だ！

「運試しロール」をせよ！ 【因果力】

を好きなだけ消費して同数のサイコロをふるのだ。特別にキミが《アサシネイト》《ダンスマカブル》《イヅナ切り》《キャッスルオブストーン》のどれかを持っていたらさらにサイコロを1つ多くふってよい。合計が7以上なら成功、大勝利だ。この戦闘で【空腹カウンター】2個を得る。

「やったな戦士殿！ 我々の大勝利だ」魔法で援護してくれた魔王ちゃんも満足げだ。

6以下が出てしまったら大苦戦の末なんとか倒したことになる。【空腹カウンター】は3個を得られるが

[かじられ魔王ちゃん：-2] タグを得ることになる。

いずれにせよ、ダンジョンボスに勝利したキミたち
は財宝を手に入れる。それらをかき集めてダンジョン

を後にしよう。【ダンジョンの財宝：2】タグを手に入れた。

次の目的地は妖怪島イキだという。また海を越え、さらなる冒険へと挑むのだ。【34：サセボの港】へすすめ。

43：イキへの船旅

Mission

ふだん船にはあまり乗らないからか、船旅の多い今回のクエストは新鮮だ。天候にも恵まれて、船は順調に進んでいる。たまにはこういうまったりした旅もいいものだ。

航海中とくにすることもないで、キミは魔王ちゃんと甲板に出て景色を眺めることにした。慣れたのか、前のように魔王ちゃんが乙女の尊厳をブレイクさせることもなさそうだ。キミの視線から察したのか、彼女はドヤ顔でこう言う。

「ふふん、私も昨日までの私ではないということだ。とはいってもイキの港に入るまではまだしばらくかかるらしい。何が待ち受けているかわからないから、今のうちに腹ごしらえをしておこう」

そういうと魔王ちゃんは布袋をごそごそと探り、紙包みを取り出した。



さっくりパンズと
ジューシーパティの挟撃！
これは旨……手ごわい！

「ふふーん、出航前に〈サセボの港〉で買っておいたのだ。もちろん戦士殿のぶんもある」

いったいどこまで食い意地が張っているんだ、と呆れないではなかったが、キミの分まで買っておいてくれたのは素直に嬉しい。手渡された紙包みを開けると、中からハンバーガーが顔を出した！ しかもかなりのビッグサイズだ。

「どうだ、驚いただろう！ これが地元では知らぬものなき“B・セボ”だ、こころしてかかるのだぞ」

ネームドだ、戦士殿も援護してくれ、と魔王ちゃんは言う。それ、まだ続けるのかよ……。でも確かに、ハンバーガーは美味しそうだしお腹もすいてきた。どうしようか？

ここでハンバーガーを食べる場合は【空腹カウンター】を1個消費して、【挟撃のハンバーガー：2】タグを得る。夕ご飯まで我慢するなら【空腹カウンター】を1個増やし、魔王ちゃんがハンバーガーをむさぼる様子を観察すること。



この味わい……
クレセントバーガーにも
負けず劣らずの絶品だな！

「うーむ、これは……！ アキバで食したクレセントバーガーというのもなかなか美味だったが、これも甲乙つけがたいな。クレセントバーガーを具材とバンズとソースが調和した三重奏の華麗なハーモニーとするならば、これは具材が好き勝手に主張しようというのをソースでまとめてバンズで挟み込んで黙らせたというべきか（もぐもぐ）」

魔王ちゃんの快進撃は全く最高だぜ（棒）。（キミがここでハンバーガーを食べることにしたなら）キミの分は魔王ちゃんのとは違っててりやきバーガーだ。辛子マヨネーズは別添えで、好みに応じてつけられる心づかいがにくい。さっそく豪快にかぶりつこう！

魔王ちゃんは巨大なバーガーをペロリと平らげてしまった。

「恐ろしいやつだったが、私たちの敵ではなかったな。もっと色々買って来てもよかったかもしれない！」

そう言って微笑むほっぺたにケチャップついてるよ、と指摘され、慌ててごしごしする魔王ちゃんだった。

まあ、船に乗って向かえばはっきりしてくるだろう。

【49：イルカの群れ】へすすめ。

44：勝利

Mission

「ウオオオン！」

〈人面石〉は叫び声を上げてキミに殴りかかってくる。頭部(?)だけで浮いていたときに比べれば動きも予想しやすいし、戦いやすそうに思えるが、そのパワーは侮れない。

キミがかわした拳はそのまま地面に叩きつけられ。派手に土砂を撒き散らしながら大穴を空けた。

「ひっ！？」

土砂にあおられ、魔王ちゃんが悲鳴を上げて木陰に隠れる。

あの威力でまともに殴られれば、いくらキミでもただではすまないだろう。

「戦士殿、攻撃のスキを捉えて攻撃するのだ！ いけ一、そこだー！！」

魔王ちゃんの声援を受けながら、キミは〈人面石〉の攻撃をかわしつつ何度も攻撃を叩き込む。見た目どおりその体も相当の硬さだったが、キミの正確な攻撃は着実にダメージを蓄積させてゆく！

「ウオオオオオオン！？」

地響きを上げ、ついに石の巨体が倒れ伏す。ダンジョンボスをとうとう討伐したのだ！



ふつ、私にかかれば
あんなによろによろなど
一撃で粉碎だ！

「ふーっ、恐ろしい相手だったな、戦士殿……」

いつの間にか隣に来ていた魔王ちゃんが、額の汗をぬぐいつつやり遂げた顔で笑った。

激しい戦いに勝利したキミたちは【空腹カウンター】3を得る！

これだけの大物と戦えばおなかがすぐのも当然だ。少し休憩して帰路につこう。【48：山から降りる】へ向かえ。

Mission

45：せせらぎの渓谷

「いやあ、良い空気だなあ！」

港で聞き込んだ情報に従い、キミたちは〈試練の洞窟〉に挑むべく、ナインテイル北東に位置するとある峡谷へと足を踏み入れた。



この渓谷を抜けば
試練の洞窟はすぐそこだ。
張り切っていくぞっ！

「試練と聞いてそこまでの道のりも大変だろうと思っていたのだが、存外あっさり来られたな」

木漏れ日に目を細めながら魔王ちゃんがつぶやく。峡谷に入ってかれこれ1時間ほど歩いているが、特に危険なモンスターにも出くわさず、川のせせらぎを聞きながらのんびり歩いてるような状態だ。

「これは試練とやらもそれほど身構える必要はないかも知れないな、戦士殿？」

魔王ちゃんはそういうのんきに笑っている。だが、仮にも「試練」と名のつく場所だ。そうやすやすとクリアはさせてくれないだろう。しかも相棒が魔王ちゃんなのだ。

この数日間で学習したキミは、この危なっかしすぎる同行者をしっかり見張っていないといかん、と決意を新たにするのだった。【70：かつぱ大僧正】へ進め。

46：イキの山間部

Mission

今日は朝から好天で、絶好の探索日和だ。イキの港から内陸部へと進むと、いくつかの集落を発見する。そこそこを行く村人もみんな和やかで、のんびりとした空気に満ちている。このあたりは平和なようだ。



今日はいい天気だな！
こういう日はよく歩いて
カロリー消費するぞっ！

「それはそれとして、今日の予定なのだが」

懐からガイドブックを取り出しひらべらとめくる魔王ちゃん。

「あったぞ、これだ。〈妖怪島〉中央の山岳地帯に広がるフィールドダンジョンだな」

ほうほう、とうなずくキミ。

「資料によれば、出現するのは、動物や、魔石型モンスターということだ」

「魔石？ ゴーレムかな。フィールドに出るのは珍しいな」

ベテランであるキミでもあまり聞いたことのないタイプのモンスターだ。

「古代文明のなごりらしい。この島は〈古墳島〉という別名のとおり古くから栄えてたという設定だからな」

「設定とか言うな。でもまあ、珍しいモンスターなら経験値やお宝にも期待できそうだな！」

剣を抜いたキミは不敵に笑う。さあ、ここからは冒険の時間だ。【51：遺跡の山】へ向かおう。

47：れつつチョロイン

Mission

これから未知の強敵に挑もうとする者がゲロ吐いたくらいで落ち込んでてどうするんだ、貴女はもっと賢くて勇気のある女性だろう、と魔王ちゃんを叱咤するキミ。

「ほっ、ほんとうか！？ こんなゲロ吐くような女でも勇気あふれる知的で麗しい花のような美女だと、そんなことを言ってくれるのか！ ありがとう、戦士殿と会えてよかったです！」

そこまでは言っていない。

キミたちは【ドヤ顔まおーちゃん：2】のタグを得る。

しかしまあ、喜んでいるなら水を指すこともないか。

その後も船は順調に進み、魔王ちゃんもエアメガネ（知的らしい）の練習を積んだころ、港が見えてくる。長かった船旅もようやく終わりそうだ。

「いよいよだな戦士殿！ ここから先はわたしにも未知の世界だ。気を引き締めてかかれよっ」

久々の陸地にはしゃぐ魔王ちゃん。新たな冒険、待ち受ける強敵の予感に胸を躍らせながら、キミはナイントイルの地に第一歩を踏み出す。

ここからが冒険の始まりだ！ 【25：ロングケイプの港】にすすめ。

48：山から降りる

Mission

「うう、やっと出口にたどり着いたぞ……」

やっとのことで、キミたちはダンジョンの脱出口までたどり着いた。さすがのキミも探索と連戦でかなり疲労てしまっている。



危なかった……！
……むっ、安心したら
お腹が減ってきたな……

49：イルカの群れ

「ひどい目にあった……。まさかあんな〈人面石〉がボスだったとは」

「魔王ちゃんが手伝ってくれればもっと早く倒せたんだけどな」

「う、だからそれはだな……」

ぐうーっ！

魔王ちゃんがサボる言い訳を始めようとしたところで、そのお腹のほうから無遠慮に腹の虫の鳴き声が聞こえてきた。

「は、ははは……。ずっと歩いていたからな。さすがに私のような淑女でもお腹が減ってしまうのは仕方ないことなのだ。不可抗力だ。適正体重だ」

顔を真っ赤にした魔王ちゃんだが、その手はよどみなく荷物袋の中を探っている（おやつを出すつもりだ！）。

「さて！」

「きやうん！？」

キミの制止の声に犬みたいな声を出す魔王ちゃん。

「待つんだ魔王ちゃん。お腹が空いたのはわかるが、今は駄目だ」

「えええええーっ！？」

この世の終わりみたいな声だ。そんなにおやつ食べたかったのか。

「考へてもみろ、ボスをやっつけたとはいっても、まだモンスターが出てくるかもしれないんだぞっ！」

「う、それは確かに……」

「いまは港に急いで戻ろう。この島から脱出するほうが優先だよ。（それに、いまおやつにしちゃうとまた食べ過ぎて動けなくなるかもしれないしな……）」

後半部分は心の中だけにしまっておいた（キミは優しいのだ）。

「うーん、たしかに道理だな……。わかった、今はあんぱんひとつで我慢しよう」

「ひとつでもダメ」

「えええ～……」

キミたちは急いで港まで戻り、ちょうど出航しようとしていた連絡船に飛び乗ってイキの島を脱出することに成功したのだった。次なる目的地へ向かい、再び船上のひととなったのだ。【77：とんこつの誘惑】へ行け。

「おーい、戦士殿！！ こっちこっち！」

魔王ちゃんはどこかなと見回していると、船べりのほうから魔王ちゃんのはしゃいだ声が聞こえてくる。なんだなんだ、なんか食い物でも見つけたのかな？

「ちーがーう！ 私が始終食事のことばかり考えている女に見えるのか」

ほら、あれだ。と魔王ちゃんが指差す先には船と併走するように泳ぐイルカの群れの姿があった。

「ほら、イルカさんだぞ！」

「おお！」

「この近海に生息しているという情報は知っていたが、実際に泳いでいるところを見られるとは……。ああ、なんという僥倖だろう！！」

イルカを見るのが初めてなのか、魔王ちゃんはテンション有頂天だ。子供みたいな声を上げて船べりから身を乗り出している。

……さすがに危ないのでないだろうか？

落ちないように魔王ちゃんを支えてあげるなら 【2

3：イルカダイブ】 へいけ。

楽しそうなので邪魔をしないなら 【29：イルカジャンプ】 へいけ。

50：戦い終わって日が暮れて

長きにわたる戦いは終わった……。

おなかいっぱいのキミたちは畳に寝転んでおなかをさすっている。

「死神フグッサー……お前もまさしく強敵（とも）だった……」

我が生涯に一片の悔いなしといった表情で燃え尽きている魔王ちゃん。

キミも正直一步も動けない状態だ。

ともあれ（いろいろとひどいこともあったが）これでクエストシートにあったネームド（という名のグルメ料理）とはすべて戦ったことになる。

これで、この旅も終わりか……

少しだけ寂しさを感じながら、キミは眠りの淵に落ちていった。ああ、まんぞくだ、おなかくるしい。寝返りを打つのも億劫だ……。ふああああ。

夢うつつの気分で 【75：そして旅の終わり】 にすすめ。

5 1 : 遺跡の山

MISSION

平野部から山林に入り込むと、濃い緑色が視界の大部分を占めるようになってきた。

「はあ、ひい、はあ……ま、まだか。まだ着かないのか戦士殿お……」

魔王ちゃんが弱々しく声をかけてくる。集落からここまで、大した起伏もない数キロ程度の距離だったのだが、運動不足の魔王ちゃんはへろへろのようだ。

「着いたぞ、フィールドダンジョンの入り口に。つまりここからが本番だ」

無慈悲なキミの宣言に魔王ちゃんはうああああ、と声を上げる。



「うう、今日の冒険はこれで終わりにして村に帰るとか……？」

そんなこと言わっても、まだ散歩レベルなのだが。哀れっぽく見上げてくる魔王ちゃんの提案を却下して、キミは山道に踏み込んだ。【6 5 : 大蜘蛛襲来】へ向かおう。

5 2 : お刺身戦闘

MISSION

「うむ、戦力の各個撃破は定石だな」

キミと魔王ちゃんはペースを維持しながらモリフレネ本体をさらに攻める。

決してガッツいて流し込んだりはせずに、よく噛み、味わって一定のペースで箸を進める。時にワサビやしょうゆといったバフを織り交ぜて挑み続けるのも重要だ。

「とはいえ、この物量、予想をはるかに超える規模の戦力だ……。これが二人前とは恐るべし」

キミたちはかなりのスピードで刺し身戦力のHPバーを削っていたが、それでもタイ、マグロ、ハマチの連続攻撃をうけて魔王ちゃんがピンチに落ちている。させじとキミも援護に入るが、そこにさらにイセエビも攻めてきた。

ふと視線を横にずらせば白いの（イカさし）が、まだ俺もいるぜとばかりに手招きしている。

食べても食べてもなくなる美味さの無限コンボだ。油断すれば飲み込まれてしまう！？

ここで温かいものでも食べよう。【2 : 丸ごとアワビ攻略戦】へ向かえ！

5 3 : 大勝利！

MISSION

魔王ちゃんは魔法の準備をしている。その間はキミが敵の注意をひきつけ時間を稼ぐのだ。反撃の気配を感じたのか、〈輝ける守護者〉の攻撃が激しさを増す！

「魔王ちゃん、まだか！？」

守護者の槍を受け止めた姿勢のまま、キミは魔王ちゃんに呼びかける。

「もう少しだ！ がんばってくれ戦士殿（もぐもぐ）」

魔王ちゃんを信じてキミは敵の注意をひきつける。反撃の気配を感じたのか、〈輝ける守護者〉の攻撃が激しさを増す！ 魔王ちゃんの準備はまだか！？ さすがに耐えるのももう限界だ！

「あとちょっとだ！ 耐えてくれ戦士殿（もぐもぐもぐ）」

キミが振り返ると、魔王ちゃんは杖を構えたままあんぱんをもぐもぐ咀嚼していた。

「……何してるの魔王ちゃん？」

「あ、後ちょっとで食べ終わるのだ！ 耐えてくれ戦士殿！」

「なんでおやつ食ってるんだよおー！？ 早く魔法撃てよ！！」

「精密な魔法制御には糖分が不可欠なのだ（もぐもぐごっくん） よし！ 〈高密度収束魔法連弾〉 ふあいやー！」

瞬間、無数の魔法の矢が〈輝ける守護者〉に降り注ぐ。ガーディアンはとっさに盾を掲げるが、降り注ぐ魔法の矢がついに盾ごと彼の左腕を碎く！ チャンスだ！

キミは敵の隙を見逃さず、一気にガーディアンの懷に踏み込み、必殺の一撃を繰り出した！ その一撃を受けて〈輝ける守護者〉はゆっくりと膝をつき、そのまま光の粒子となって消えてゆく。

キミたちは見事〈試練の洞窟〉のボスを討伐し、ダンジョンをクリアした！ 【空腹カウンター】2個と【因果力】2点を入手して【27：地上へ】へすすめ。

54：明るい山道

MISSION

分かれ道からまもなく、山道は明るく開けた場所へとつながっていた。

木々の間から裾野のほうを見やれば、朝通り抜けてきた集落も見える。米粒ほどの大きさで、動く村人たちの姿も見ることができた。



「いい眺めだな、戦士殿」

「うん。これじゃダンジョンというよりハイキングみたいだけだ。これはこれで悪くないね」

うなずきあうキミたちの間を通り抜けてゆく風も涼しくさわやかだ。

「やっぽー！ やっぽー！」

村の方角に向けて魔王ちゃんが声を上げる。つられてキミも同じようにヤッホーと叫んでみた。その様子を見て魔王ちゃんが笑みを浮かべる。

「ふふふっ、戦士殿まで」

「い、今はそういう気分なんだよっ」

ひとしきり叫んで、気が済んだキミたちは探索に戻ることにした。【空腹カウンター】を2つ得る。

「さあ、この先が山頂のはずだ。行こう、戦士殿」

キミたちは【60：山頂の社】へ向かう。

55：突入、試練の洞窟

MISSION

その洞窟は渓谷の一番奥にぽっかりとその口を開けていた。

日差しの差し込む範囲より奥は深い暗闇とひんやりと湿った空気に満ちており、洞窟内を流れ落ちてきた水が渓谷へと注ぎ込まっている。



「ここからが〈試練の洞窟〉の本番というわけか…」

ここが〈ラクリッジの山頂神殿〉へ行くために突破しなければならない巨大鍾乳洞〈試練の洞窟〉だ。魔王ちゃんのうんちくによると、古代の戦士が奥義開眼のためにこの洞窟にこもって修行したという伝承もあるらしい。

照明を準備し、洞窟内に踏み込む。洞窟の一番低い場所には結構な水量の川が流れている。この水の流れが、長い年月をかけて岩盤を侵食し。この巨大な空洞を作り上げたのだろう。

キミたちは流れをよけて奥へ進んで行くが、それでもところどころ岩盤がぬれて滑りやすい場所や、ともすれば足元が水没している場所もある。

「ううっ、足が冷た……うわっ！？」

足元に注意して……と警告するまえにすてーん、と魔王ちゃんがしりもちをついた。

「うう……お尻まで濡れたあ……戦士殿お、おんぶう～！」

泣き言をいう魔王ちゃんを追い立てるよう立ち上がらせると、明りを構えなおしてキミたちは奥へと進む。【76：顔だけはダメ】へ進んで、この洞窟を探索しよう。

56：ラクリッジの山頂神殿

Mission

見晴らしの良い高原だったため、それらしき建物はすぐに見つけることができた。

「あったぞ、戦士殿！　ここが〈ラクリッジの山頂神殿〉に違いない」

魔王ちゃんがはしゃいだ声を上げる。

木造の古く大きな館だ。奥のほうからは白い湯気が上がっており、どことなく硫黄の匂いが感じられる。

……これって神殿というよりも温泉旅館じゃないのかなあ。

「何を言うんだ戦士殿。山という偉大な存在を信仰し、その恩恵を受けられる場所なのだ。これを神殿と呼ぶにはいられるだろうか？　いやない！」

わかってないなあ、という表情の魔王ちゃんが反語表現でもっともらしい理由を延べる。まあ、今日は疲れたしゆっくりできるなら神殿でも馬小屋でも何でもいいよ。

「よしよし、じゃあ早速フグッサーの探索をするぞ！　こんなちは～！」

元気よく神殿（というか旅館）の中に入っていた魔王ちゃんが中の人と宿泊の交渉を始めた。

いよいよ旅も大詰め、最後のネームドとの決戦が君たちを待っている。【40：山頂神殿「松」の間】にすすめ。

57：アワビからアワビへ

Mission

ジュージューと君たちを威嚇するアワビの網焼き。攻めあぐねているキミたちをあざ笑うように、追撃の皿が運ばれてくる。



ううっ、コリコリした
歯ざわりの連続攻撃が
私をダメにするう……

「なにっ！？ 網焼きから間髪いれず刺し身まで！」
焼き物がきたと思ったら更に刺し身のコンビネーション。うそみたいだろ、これで魔王ちゃんと二人分なんだぜ……。

「あふ、あふ……コリコリがあ……歯ざわりがあ……」

魔王ちゃんが早速ダメージを受けている。このままではいけない……ここは奥の手（スーパー mode）を使うしかないようだ！ キミが浴衣の帯を緩めたのを見て、魔王ちゃんも同じくスーパー mode を発動する。

ここからはお酒を飲む余裕すらない。刺し身網焼き刺し身網焼き、さらに焼き魚、揚げ物！ 限界バトルの連続だ。



そういえば……
あの丸い入れ物は
何なのだ？ 気になるな！

魔王ちゃんが指差したのは、直径30センチほどのおひつだった。戦闘開始からこの中は確認していかなかったが……。距離が近かったキミは、気になってふたを開けてみた。

中身は……鰯めしだ！

「あるじゃないか！　ごはん！」

ここにきて炭水化物が登場したことにより恐れおののくキミたち。だが笑顔の給仕さんはさらに豚汁とおしんこと茶碗蒸しを運んできてくれる。地元の牛肉のステーキも来るそうだ。

事態が飲み込めないキミに給仕さんがニッコリと笑いかけた。

「この島において魚料理はただの小手調べですから」
意味が分からないよ！！

戦いは熾烈を極めた。キミたちはさらに【空腹カウンター】2つを失う。【空腹カウンター】が足りない場合は、0にしたうえで明日のランチは-100円だとする。厳しい激戦を潜り抜けキミたちは【66：リザルト】へ向かう。

58：不気味な廃城

Mission

「ここが噂の廃城か。なかなか雰囲気のあるダンジョンじゃないか……」

「そうだな。モンスターもそこそこいるし」

「それだけに、お宝も期待できそうだ」

「多分食い物はないぞ」

「ギクッ」



魔王ちゃんとキミが見上げるのは、石づくりの堅固な城。だが、その壁にはツタが生い茂り、庭の植物も枯れ荒れ果てている。地元の〈大地人〉によると、呪いがかかるといふと自殺した城主の亡靈が出るとかいう噂があるため、誰も寄り付かないらしい。確かに、あたりには怪しげなオーラが漂っており不気味な雰囲気だ。

ここに来るまでに、数回モンスターと遭遇し戦闘になったが、腕利きの〈冒険者〉であるキミの敵ではなかった。ダンジョンは静まり返っており、まるで君たちを誘い込もうとするかのようにぽっかりと入り口を開けている。

キミは【ドヤ顔まおーちゃん】タグを持っているだろうか。持っていた場合、魔王ちゃんは「大丈夫大丈夫」とニコニコ笑いながらキミの手を引いて中にはいっていく。【42：その敵は……】へすすめ。そうでなくとも魔王ちゃんと一緒にダンジョンに入っていくならば【42：その敵は……】へ進もう。

悪い予感がするので財宝と経験値とまだ見ぬお宝は惜しいがこのダンジョンをパスするのならば【7：戦略的撤退】へすすむこと。

59：ゴルゴン親子

Mission

「うーん、朝の空気が気持ちよいな、早起きして散歩に出かけてよかっただろう、戦士殿？」

上半身をそらすように伸びをしながら、得意そうな顔で振り向く魔王ちゃん。そのしぐさや笑顔はすごく無防備で、キミは思わずドキッしてしまう。

「ドキドキとかしねえぞ。っていうか、散歩に誘ったのはこっちで、そっちはさっきまでイモムシみたいにぐったりしてただろ」

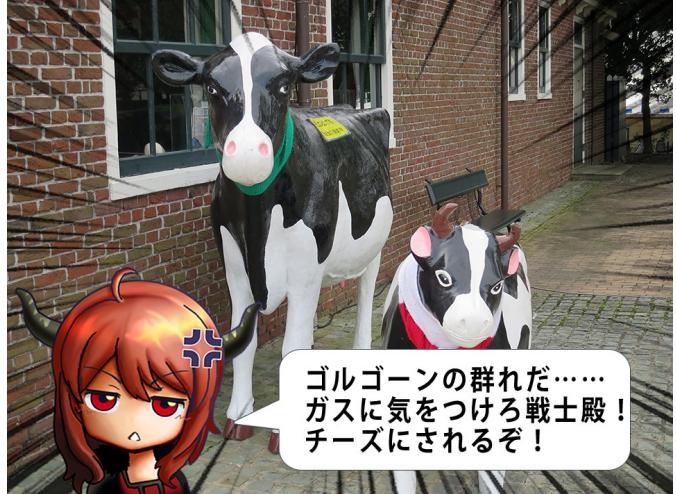
「え？」

びっくりした表情された。理不尽な扱いにキミは朝からぐったりだ。

村に程近い森の小道は澄んだ空気に満ちていて、深呼吸するとマイナスイオンが体中に満ちていくようだ。耳を澄ませば小鳥のさえずりや木々のざわめき、何匹もの獣の足音やブモブモという息遣いが聞こえてきて……うん？ 獣？

「戦士殿！ ゴルゴーンだ！」

なんてこった。まだ朝なのにどうやらモンスターの集団に出くわしたようだ。



「奴らは乳脂肪分たっぷりのガスを噴出せず！ まともに食らうとチーズにされてしまうのだ」

「ぶもー！」

魔王ちゃんがモンスターの解説をする。朝飯前の準備運動にちょうどいい。キミはいつものように武器を構え、モンスターの群れを蹴散らしにかかる。

【運試しロール】をせよ！ 【因果力】を好きなだけ消費して同数のサイコロをふるのだ。なあに今回はたいした敵じゃない。合計2以上がでた

ら勝てる。1が出てしまった場合は即座に逃げ出して村へ戻ろう。【17：テンボ村の宿屋】へすすめ。

勝利できた場合は程よい運動になった。

「ふー、口ほどにもないやつらだったな、戦士殿！」

物陰に隠れていた魔王ちゃんがやり遂げた表情で額の汗をぬぐっている。戦ってたのはキミ一人なので不思議な事だ。そう指摘すると「いや、ほら、私は戦士殿を鼓舞するという重大な役割がだな……おお！ そうだ、運動して腹が減っているんじゃないか？ 朝ごはんを食べようじゃないか」と露骨に話題をそらされた。

まあ、言わんとすることはわかる。【空腹カウンター】を2個得て【17：テンボ村の宿屋】へすすめ。

60：山頂の社

MISSION

長い登り道の末、山頂に待っていたのは小さな社だった。

もう何十年も手入れされていないようで、あちこちに土ぼこりが堆積し、積まれた石は半ば崩れている。

「やっとついた……ここが、はあ、ゴールなのかな、ぜえ……」



「いや、まだ大物も倒していないし。ゴールには早いんじゃないのか？」

フィールドダンジョンなのだから最後にはボスが待ち構えているのがお約束というものだ。しかし見渡してみても、キミの視界にそれらしい敵の姿は見えない。「むむ、私はそんなに戦闘したいわけじゃないんだが……」

「こっちは経験値ほしいの！ それにほら、怠けてる

とプニるぞ？」

「プニるっていうな！！ そ、そもそも私は適正体重であるからして、ここまで登ってきただけで十分な運動なのだ」

わかったわかった、と気のない返事をしつつ、キミは社を調べてみる。ぼろぼろになっていても、ダンジョン奥地にあるのだから何かしらの秘密が……。

「おっ、戦士殿、みろ！」

魔王ちゃんが声を上げる。社の中には石で作られた剣のようなものが収められていたのだ！

キミたちは【石づくりの宝剣：3】タグを手に入れると。

「ほうほう、これは古いつくりの石剣だな。おそらくこの島に住んでいた古代人が儀式のために使っていたものだろう」

「古代人ねえ？ ……人間じゃなくて妖怪だったかもしれないぞ？」

さっきの人面石も妖怪の類だったのかもしれない。なんか牛とか好物そうな顔してたし。

「ふふふ、可能性はゼロではないな」

ボスはいなかったが、ダンジョン最奥でお宝を手に入れることができた。今日の冒険は大成功だったといつてもいいだろう！

「さて、冒険も成功したし、帰るか魔王ちゃん」

「うっ、帰るのはいいが、また長い山道を降りるのか……憂鬱だ」

「でもその分腹が減って夕食はうまいんじゃない？」

「！！ そうだな、そのとおりだ戦士殿！ よし、急いで山を降りよう」

チョロい……。と内心でつぶやきつつキミも魔王ちゃんを追いかけるべく歩き出した。

だが、そこでキミは危険な気配を感じた。奇襲だ！ とっさに魔王ちゃんを抱きかかえ、地面に転がる！

「ひゃっ！ と、突然何をするのだ戦士殿！ ? えっ！ ? 」

さて、キミたちは【魔を感じ取るもの】タグを持っているだろうか？

持っているならばいち早く敵の攻撃を察知でき、敵の一撃を辛くもかわすことができる！

もし持っていないならば、魔王ちゃんをかばうことには成功したが、キミ自身がダメージを受けてしまっ

た！ 【因果力】 1点を失う。これはピンチだ。
「せ、戦士殿～っ！？」
そしてキミたちの前に敵が姿を現した。 【19：ボスの登場】 へ進め。

61：山道の続き

MISSION

「分かれ道か……。どうする、魔王ちゃん？」
「右の道は深い山道が続いているな。左の道は木漏れ日で明るいな……」
山道は二手に分かれていた。左右どちらかに進むべきか、キミと魔王ちゃんはしばし思案する。
普通に考えれば、明るいよりは暗い道のほうが手ごわい構造になっているはずだが……。

もしキミたちが 【ワールドクラス魔王ちゃん】 タグを持っている場合、魔王ちゃんは「魔力の気配だ。美味しいものがあるかも！」と右の道へと進んでいくでしょう。【39：暗い山道】 へ向かうこと。また、タグを持ってない場合でも、宝と強敵を求めるならばこの道に進んでよいだろう。そうではなく、明るい山道を選ぶのならば 【54：明るい山道】 へ進む。

62：モリフーネ会敵

MISSION

宿の給仕が料理を運んできた。舟形の器の上に、さまざまな海の幸が刺身でどっさり山盛りだ！
「おお、これが“逆巻く海洋の申し子”モリフーネか！
この鮮度。まるで先ほどまで泳いでいたようじゃないか！」



〈大地人〉のみんなも一緒に食べるととはいえ、ものすごい量だ……。

「え、食べませんよ？」
「は？」
「それは、港を救ったお二人のお食事ですよ」
「はあああ！？」

わたしたちの分はあちらにありますし、と宿屋の給仕さんが指示した大部屋の食卓には、同じような刺し身の船が七隻も並んでいた。もはや艦隊だ。一航戦かよ。イキってすごいな。

キミたち二人は、ゴクリとつばを飲み覚悟を決めると、モリフーネに突撃を開始した！

「くあああ、うまい、うまいぞ戦士殿！」

魔王ちゃんの言葉に頷きながら、キミも夢中で刺し身に箸を伸ばす。油の乗った海の幸が口の中で激しくダンスってやがるぜ……。

むむ、この白くて細長いのはイカ刺し！ さっきやつつけたクラーケンがこんな姿に！？

「あのヌメヌメの下はこんなプリプリで甘い身が隠れていたとは！ 食ってやる、食ってやるぞこいつめこいつめ」

さっきイカに辱められた魔王ちゃんも、雪辱とばかりにイカ刺しをほおばっている。

「食べまくりロール」をせよ！ [空腹カウンター]

【腹カウンター】を（持っている中から好きなだけ）消費することで、消費した数と同じだけダイスを振ってよい。7以上なら 【52：お刺身戦闘】 へ行け。あまりの物量に圧倒され6以下での目が出てしまった場合、戦略的転進のため 【79：転進！カサゴ海域】 へ行け。

63：明日に向かって登れ

MISSION

「戦士殿……もしかしてここを上る、いや登るのか？」

魔王ちゃんの「うそだよね？」的な響きの質問に対して、キミは無慈悲にそのとおりだとうなづく。頭を抱える魔王ちゃん。

「いや、うん、わかってはいたのだ。試練だものな、仕方ないよな」

情けない表情で行く手を見やる魔王ちゃん。なぜなら目の前に広がる鍾乳石の通路は急な登り坂、というよりも半ば崖のような状態になっていたのだ。すべての足場に気をつけながら、ひとつひとつ段差を上っていくなければならない。

(もちろん魔王ちゃんは自力で段差を超えないの
でキミが手を貸してやる必要がある)

「はあ、ふう……。手が痛くなってきた……」

がんばれ魔王ちゃん、フグッサーまでもう少しだと
励ましながらその手を引っ張る。

……數十分かけて、やっとのことでのキミたちは急勾
配を登りきった！

魔王ちゃんは疲れてへたり込んでしまったが、これ
はよくがんばったといってやるべきだろう。えらい
ぞー。

「はあはあ……。しかし、これだけ奥まで来たのだ。
さすがにそろそろ出口なのではないか？」

確かに、彼女の言うとおりキミたちはすでにかなり
の距離を踏破したはずだ。そろそろ終わりが見えて
よいはずなのだが。

「よし、行こう戦士殿。フグッサーがわれわれを待つ
ているのだ！」

息を整えた魔王ちゃんが立ち上がりキミを促す。キ
ミもうなずき、洞窟の最奥へ向けて歩き出した。元気
を出して【18：最後の守護者】へ進め。

64：イキの波止場

MISSION

船はキミたちとともに、イキの港に滑り込もうと
していた。しかし、なんだか雰囲気がおかしい。水夫た
ちもピリピリしているようだ。

「妙だな、波止場で船を迎えるはずの水夫がいないぞ
……」

「見ろ、魔王ちゃん！」

港の異変に気づいたキミが港の奥側を指差した。な
にか騒ぎが起きているようだ。

目を凝らしてみると、武器を構えた水夫たちと、人
ならざる姿の存在がぶつかり合っている！

「むむっ！？　まさかモンスターの襲撃か！？」

身構えるまもなく、キミたち、そして船の前に巨大
な何かが海中より水しぶきを上げて立ち塞がった！

【36：クラーケンの登場】へ急げ。

65：大蜘蛛襲来

山道を登り始めて小半時。頭上でガサガサッという
音が響くと、キミたちの目の前に巨大な蜘蛛が落下し
てきた。

「ううっ、〈深山鬼蜘蛛（マウンテンオウガスパイ
ダー）〉だ。私はカサカサ動く多足の虫とは戦えない
のだ……。ええと、そう、宗教上の理由で！」



「そういうのいいから準備しろって。戦いに来たんだ
ぞ！」

「うっ！？　急にお腹が痛くなってきたぞー。しくしく
痛む。PSP（ポンポンシクシクペイン）だ。これは戦
闘は無理だー」

一本調子な声でうーうーうめき始める魔王ちゃん。
「いまさら何言ってんだよ。そもそも腹痛って言うか
食べすぎでしょそれ！」

「き、き、キミはレディにいってはならんことを」
「……ギシャアア！」

辛抱強くキミたちのやり取りが終わるのを待つてく
れていた〈深山鬼蜘蛛〉だったが、さすがに待ちくた
びれたのか叫び声を上げてカサカサと突撃してきた。

「おおっと！　〈深山鬼蜘蛛〉がくるぞ！　頼む戦士
殿！」

魔王ちゃんへの追求は終わってなかったのだが、
襲ってくるのでは仕方がない。キミも武器を構えな
おす。

巨大蜘蛛との戦闘だ！　キミたちふたりは（最終的
には）まじめに戦った。【空腹カウンター】を1つ得
る。

「うええ、ペッペッ……。ひどいめにあった」

魔王ちゃんが糸だらけにされた以外にはたいした被害もなく、キミたちは〈深山鬼蜘蛛〉をやっつけた（ majime ni yareba kimi-tachi wa 強いのだ）。

しかし、ここに留まっていれば音を聞きつけて新手の蜘蛛が寄ってくるかもしれない。魔王ちゃんが糸ダルマにされてしまう前に離れたほうがよさそうだ。

【6 1：山道の続き】へ向かおう。

6 6：リザルト

Mission

「だ、ダメだ。乙女の大事なものが……。オエップ……」

「おいしい、平氣かよ。っていうか手を前方に突き出して近づいてくるなよ！？」

恐るべきモリフーネと海の仲間たちとのバトルを終え、キミたちは客室にむかってよろよろと歩を進める。ネームド料理とのバトルに加え、あのあと陽気な〈大地人〉たちと何回も乾杯をしたせいで完全に〔戦闘不能〕状態だ。

「うぐぐ、うぐぐ……。お腹いっぱいすぎる、苦しい……」

足をとめた魔王ちゃんにキミはあわてて駆け寄る。廊下を汚してしまうまえにトイレに放り込むべきか！？

「うわー！？ まじか。トイレ行くか？ もしかしてリバースか？」

「もったいないからそれだけはしない！」

キミの問い合わせにそこだけキリッとした表情で答える魔王ちゃん。はいはい、と頷きながら背中をさすってやり、なんとか客室まで戻ってきた。

だが、ふすまを閉めたところでもう限界。キミたち二人はどうと畳に寝転んでしまった。

「戦士殿、食べてすぐ寝ると牛さんになってしまふぞー」

そういう魔王ちゃんも寝てるではないか。そもそもすでに牛みたいなもんだし。

「むううう。わたしは生まれで言えばサラブレッドだぞう」

「はいはい」

軽口を交わす間にもまぶたがどんどん重くなる。キミたちはそのまま睡魔に身を任せることにした。うん、前後不覚とはこのことだな。

キミたちはこの偉大なる戦闘において【モリフーネ討伐：4】のタグを得る。さらに素晴らしい宴に心の底から（カロリー的にも）大満足して【因果力】4を得た！

このエネルギーがあればこの先の戦いにも大いに希望が持てるだろう。もちろん、そのためには食休みが必要だが……。今日は畠の香りもさわやかな離れの部屋にてゆっくり眠るとしようではないか。【2 6：島の早朝】へ向かう。

6 7：山野疾走

Mission

「ぜえ、はあ、ぜえ、はあ……」

「な、なんとか撒いたか……」

荒い息を吐きながら、キミたちは山道に座り込んだ。全力疾走で走り続けたので〈冒険者〉の体といえど少しばかり休憩が必要だ。



ううっ、走り過ぎて
わきばら痛い……
P S P のだぁ……

隣にへたり込んだ魔王ちゃんも涙目で泣き言を言っている。

「同感だけど、帰るにはこの道を引き返すしかないぞ？」

つまりもう一回あの人面石と遭遇することになるのは確定的に明らかだ。

「うぐっ、それは……勘弁してほしいな……」

となれば、今は奥へと進むしかない。

謎の人面石の襲撃を切り抜けたキミたちは【魔を感じ取るもの：2】タグを得る。また、先ほどサイコロを振った数の半分だけ【空腹カウンター】を得る。

（端数切り捨てだが、1回で切り抜けた幸運なキミでも特別最低1個は得ることができる）

息を整えたキミたちは、立ち上がって山頂へと続く道を歩き始めた。【6 0：山頂の社】へ進め。

68：食べ歩きの旅

Mission

まあ、正直なことを言ってしまえば、はじめから少しおかしいとは思っていたよ、うん。レイドというはどう考えても戦力が足りなかつたし、なにより魔王ちゃんのほっぺたや二の腕ときたら見るからにぶにぶだし、なんかワクワクドキドキしてたし。

キミはコーンのかけらを口に放り込みながら、うんうんとうなづいた。

「あうう……でもでも、私もこうして調査のクエストを発行でもしないと、食べ歩きの機会などなかったのだ～！ 家では口うるさいメイドが目を光らせているし……」

でもさすがにナインテイル食べ歩きツアーでは経験値稼ぎにもならない。一級魔人を自称するキミとしてはアツいレイドと聞いて少なからず期待していたのだ。

キミにそう言われて、魔王ちゃんは言葉に詰まるところ「私だって一度ぐらいご当地グルメ旅とかやってみたかったのだ……」とべそをかき始めた。

さすがにキミも、このまま問い合わせて依頼主をマジ泣きさせてしまうのは本意ではないし、料理がうまかったのは確かなので、このぐらいで引き下がることにした。

ただし、明日はちゃんと戦闘できるエリアに行くからな？ と念押しを忘れなかつたが。「むむむ……仕方ない」

魔王ちゃんもしぶしぶながら納得してくれたようだ。日も傾いてきたし、泊まれるところを探すことにしてやう。

キミたちは近くの村で寝床にありついた。明日はどんな冒険が待っているだろうか？

【空腹カウンター】を2個回復し、【10：テンボ村】にすすめ。

69：大聖堂

Mission

「ひ、ひどいじゃないか戦士殿お！ 私はめったに動物についてもらえないのだ。せっかく肉球に触れるチャンスだったのに……」

重傷で動けないっていってたよね？ おい肉。

ぶーぶー文句をいっている魔王ちゃん台車を押しながら、キミたちは海岸沿いの聖堂まで移動してきた。すこし運動したのが腹ごなしにもなつたようだ（も

ちろんキミ限定）。見晴らしのいい聖堂からはロングケイプの港も一望できて絶景ポイントだ。



危険なクエストだとは聞いていたが、まさかネームドモンスター攻略といいながら、なんで海鮮ちゃんぽんほか、食べきれないほどの料理とのフードバトルなんだよ。歴戦の〈冒険者〉たるキミをしても予想できなかつた。超うまかったし。

しかし、どう考えても最初に聞いていたクエストとは内容が違うような気がする。いや、気のせいじゃない。明らかに違う。

いますぐ中身が出るほど魔王ちゃんを折檻してやろうかとも思ったが、ここは依頼主である魔王ちゃんの説明を聞くまで決め付けないようにしよう。

「おーい、こんなところにも意外な強敵が潜んでいたぞ！ 冷たくて美味しい。ソフトクリーム p r p r 」
仕方ない。尋問しよう。【13：魔王ちゃんの説明】へすすめ。

70：かつぱ大僧正

Mission

「お？ 何だこの像は……？」

歩き続けるキミたちだったが、道沿いに立てられていた小さなお堂のようなものの前で魔王ちゃんが立ち止まつた。何か面白そうなものでも見つけたのだろうか？

「ほらほら、なにやらかわいい像がある」

覗き込んでみると、お堂の中にはユーモラスな姿の石像が数体奉られている。これは……かつぱかな？



「どうやら聖職者に弟子入りして、そのまま大僧正まで偉くなったかっぱの像らしいぞ？ ふふ、面白い縁起じゃないか？」

人間に弟子入りとは物好きなかっぱもいたものだ。
「いや、案外向いていたのかもしれないぞ？ 何せ髪の毛を剃る必要がないからな」

なるほど。って、あれはお皿であって剃ってるわけじゃないんだぞ。

「はーげはーげつるつる」

「お皿をなでるな！」

「お賽銭も入れられるようだぞ。どうする戦士殿？」

うーん、とキミは思案する。

もしもかっぱの像に 10 G を納めてお祈りするなら
【7 1：ご利益満点？】 にすすめ。もちろん、そんなことをせずに先を急いでもいい。その場合は **【5 5：突入、試練の洞窟】** へすすめ。

7 1：ご利益満点？

(Mission)

せっかくだからな。とキミは財布から小銭を取り出すと、賽銭箱に入れて手を合わせる。

(魔王ちゃんがもう少しごはんの量を控えますように……。魔王ちゃんがとりあえず目に付いたメニューを全部頼んでしまうのをやめてくれますように……。魔王ちゃんが替え玉のときに「1. 5玉という手もあるか」ってドヤ顔しない慎みを持ってくれますように……。魔王ちゃんの女子力がせめて 10 に増えますように……)

手を合わせて一心に祈るキミ。大体は隣で便乗してお祈りをしている同行者のことになってしまった。こ

んなのキミひとりではどうしようもないことなのだ。だからかっぱ大僧正さまの法力に頼っても罰はあたらないはずだ。

『残念だがだがだがその願いは我的力を超えているいるいる……』

はっ！？

「どうした、戦士殿？ 突然きょろきょろして？」

いま誰かの声がしたような？ セルフエコーかけた感じの。

「いや、何も聞こえなかったが……」

怪訝そうな顔の魔王ちゃん。どうやら本当に気のせいだった……のかな？

魔王ちゃんの女子力は上昇しなかったが、かわりにキミは **【かっぱの守護：2】** タグを得た。

【5 5：突入、試練の洞窟】 へすすめ。

7 2：海辺の宿フネフネ屋

(Mission)

海の見える温泉で汗とヌルヌルを洗い流したキミたちは、宿で夕食を取ることになった。島の〈大地人〉たちも集まってきて、ちょっとした大宴会の雰囲気だ。「うちで獲れた魚だ、美味しいぞ！」「いや、うちの貝も食べてくれ！」やんややんや。とりあえず、宿の主人にまとめて料理してもらうことになった。

お風呂でさっぱりしたのか、浴衣姿の魔王ちゃんもご機嫌だ。

「さっきはイカごときに不覚をとってしまったが、今度は負けないぞ。温泉パワーを充填した私の力をしかとみるがいい」

かくして、海辺の宿フネフネ屋にて、逆巻く海洋の申し子モリフーネとの戦いが始まろうとしていた。クラーケンとの戦いのあとで、キミもお腹の虫が鳴っている。ここは魔王ちゃんに付き合ってやろう。大規模戦闘の開幕だ！

お腹の準備は大丈夫か？ 魔王ちゃんはマイ箸をだしてもはや臨戦態勢だ。 **【6 2：モリフーネ会敵】** へ向かえ！

73：クラーケンとの決着

Mission

「時空断裁反顕超越斬（クロスオーヴァーザン）！」
——ドワオ！！君の【因果力】やら放送コードを守護る力やら大人の事情やら締切り前日の深夜テンションやらを載せた一撃がクラーケンをバラバラに引き裂く！この光景を見ていた吟遊詩人が居たのなら10年間は語り継がれるサガになるにちがいない。

「や、やった！？うわああああ……」

触手に捕えられていた魔王ちゃんが落ちてきたところを両手で受け止めてお姫様抱っこ。まるでヒーローのようだ（ただし、キミも触手の粘液でヌルヌルになってしまった）。

クラーケンを倒されて、サファギンたちも士気崩壊。散り散りになって海へと逃げていく。港のあちこちから、海に浮かぶ船の上から、次々に勝ちどきが聞こえてくる。大勝利だ！

港に降り立ったキミたちを、島の〈大地人〉たちが総出で出迎えてくれた。たびたび島に襲いかかっていたクラーケンを仕留めてくれたキミは、早くもこの島の英雄となったのだ。

「今日はぜひ、うちの宿に泊まっていっておくれよ。もちろんお代はけっこうだ！」

港近くの宿屋「フネフネ屋」の主人がそう言ってくれた。魔王ちゃんも乗り気だ。

「せっかくだから、お言葉に甘えようではないか戦士殿。早く風呂にはいってヌルヌルを落としたいしな！」

キミは【港のヒーロー：2】タグを得た。ヘトヘトでお腹も減って【空腹カウンター】3点を得る。今日はもう戦闘はしなくとも良いな、と思いながら【7

2：海辺の宿フネフネ屋】へ向かえ！

74：救いの泉

Mission

羽衣をめぐる攻防が一段落して、キミたちは主戦場から少し離れてお吸い物の椀に手をつけた。

フグッサーの羽衣みたいに澄み渡った汁はあつさりしながらもとても深い後味で、羽衣との戦いで受けたダメージを洗い流してくれる、まさに回復の泉のような存在だ

「ほっとする味だな」

「うん、丁寧で、品がある。まるで私のようだ」

セレデシアガゼット



澄まし汁で小休止……
むっ、この深い味わい！
油断できないぞ……

品がある人間はフグッサー5枚同時食いはしないと思う。キミは内心そう思ったが、飲み込んだ。このお吸い物はささくれだった気分を鎮める味だ。いがみ合っても始まらない。仲直りして食事をすべきなのだ。幸い先ほどのフグッサーはキミが優勢に食べたわけだし。

「うーん、この唐揚げも最高だな」

えっ？

「むしゃむしゃ」

魔王ちゃんは胸元に抱え込むようにしてフグの唐揚げを食べている。なにそれ。どこから出てきたの？
南極条約違反じゃない？

「よし、また戦うパワーが沸いてきたぞい」

ぞい。じゃないよ！？ マジで戦争にしたいみたいだな……。わかったぜ魔王ちゃん。その挑戦、受けて立つ。キミは三日月型の笑みを浮かべつつ【31：こんなのは絶対おいしいよ】に向かう。

75：そして旅の終わり

Mission

フグッサーとの死闘の翌日

キミたちはラクリッジの温泉旅館——いや、神殿よりウベの港まで降りてきた。

予定されていたレイドエネミーすべてと戦い、あとはアキバに帰るだけだ！

帰りはアキバへの帰還呪文を使えばすぐなのだが、「せっかくだから船で帰らないか？」という魔王ちゃんの提案で港まで来たというわけだ。

「終わりよければすべてよしというしな。旅は最後の行程こそ重要なんだ」

したり顔で語る魔王ちゃんだが、港で買いこんだ土

76：顔だけはダメ

湿った鍾乳洞の中を奥へ奥へと歩くキミたち。道は上り坂になっており、なるほど山頂へと続いているのだろう。通路も通りにくい場所には粗末だが足場が組まれていた。古代の人々が組んだものなのだろうか。

「仮にも〈試練の洞窟〉だからな。最低限人が通り抜けられるようにはなっているようだ」

クリアできない構造にはなっていない、というところはやはりゲーム時代の名残ということか。

「だが、それなりにモンスターも出るようだ。珍しいところでは〈浮遊粘体（フワリージェル）〉とか、あとはボスモンスターもいるみたいだな」

ガイドブックをめくりながら答える魔王ちゃん。ここに来るまでに、何回かモンスターとも交戦したが、今出た名前はまだ遭遇していないようだが。



「なるほど……。人面石は出ないんかな？」

「ほぎやあああ！？」

キミが何の気なしにイキで出会ったモンスターの名前を出すと、突然魔王ちゃんが叫び声を上げた。

「やめてくれ戦士殿！ 思い出しちゃったじゃないか！？」

よほど怖かったのか、涙目で答える。しかし、最後はちゃんと二人で倒したはずなのだが。

「胴体までついてるならいいのだ！ だが、だが顔だけはダメなのだ！」

魔王ちゃんは力説するのだが、キミには魔王ちゃんの恐怖のツボがよくわからなかった……。【33：шибれるあいつ】へすすめ。

産物で荷物の量が三倍ぐらいに膨れ上がっている。これはもしかして土産を買うのをすっかり忘れていて、あわてて港で買うことにしたのでは……？

「ギクッ！？ いやその……お土産で機嫌を取らないと……あとが怖いし」

「って、なんだその『まあそんなことだろうと思ってた』という表情は～！？」



もしキミが望むのならば【旅の思い出お土産：？】タグを得ても良い。「？」の部分の数字は今残っている【因果力】と同じ数だけサイコロを振って、その合計値と同じ数だ。余らせてももったいなくはないんだぞ。

しかし、アキバまで船で戻るとかなりの距離だ。たしか最初の船旅では「乙女の尊厳口から流出事件」していたような。

「そのあとは流逝しないだろ！ 私は成長する女なのだ！ いじわるだなあ戦士殿は！」

軽口をたたき合っていると出航の時間がやってきた。いよいよこの旅も終わりだ。

戦ってるより飯食ってる記憶ばかり思い出されるが、楽しかったのも事実だ。たまにはこういう旅も良かつた、そう思える気がした。

「よし、出発だ戦士殿。アキバに帰ろう！」

アキバに向けて船が出発した。キミたちの旅は終わったのだ。【82：エピローグ】にすすめ。

77：とんこつの誘惑

Mission

辛くも〈妖怪島イキ〉を脱出してきたキミたちは、連絡船の甲板でほっと一息ついていた。空は晴天で、日差しと潮風が心地いい。周囲では、昨日の宴会ですっかり仲良しになった水夫たちが忙しく動き回っているが、キミの姿を見ると笑顔で挨拶してくれる。
(イキの港での活躍で、キミは彼らにとてちょっとしたヒーローなのだ！) キミのほうもまんざらではない気分だし、〈冒険者〉をがんばってよかった、と思う瞬間もある。



それにしても、とキミは回想する。イキの山中で遭遇した〈人面石〉の怪物は危なかった。辛くも倒せたからいいものの、あれが合体せず、頭だけですとストーキングされていたらと思うと背筋が寒くなる。合体したあともかなり強かったしな……。

魔王ちゃんは物陰から応援とか指示を出してただけだったが、不思議なことに戦闘指示は的確で、キミ自身、普段よりもうまく動けていた気がする。認めるのは悔しいが、彼女がいなければ今頃アキバ送りだっただろう。

幸い、船の目的地はナインテイル北部の港だ。栄えているという話だし、魔王ちゃんに何か美味しいものを食べさせて次もがんばってもらおう！ できれば応援だけじゃなくてちゃんと戦う方向でだ。

(と、といえば、魔王ちゃんはどこに……？)

「ずるるるる♪」

……甲板に設置された屋台でラーメンすすってた。

「ってなんやねんそれ！？」

おもわずビシリとスナップの利いた突っ込みを繰り

出してしまった。

「なんで船の中に本格とんこつラーメン屋台があるんだよ！？ っていうか替え玉すんなし！」



「替え玉したときはの高菜を入れると味が変わらのだぞ」

ドヤ顔で陶器の壺を指差す魔王ちゃん。

「そうじゃない、話聞け！」

「ちょっとでいいのだぞ。いきなりスープ二杯も入れるのは素人だ」

「だから食ってないってば」

「むう？ ああ、なんだ。一口欲しいのだったら早くいえばよいのに。ほれほれ、あーんして」

こうなると完全に魔王ちゃんのペースだ。キミは早々に降参することにした。それに、ラーメンを食べて魔王ちゃんも元気が出ているようだから、結果オーライというやつだろう。

魔王ちゃんは替え玉リクエストのせいで【空腹カウンター】を1つ消費してしまう。マイガッ。もし、キミも付き合って食べるのならばさらに【空腹カウンター】-1すること。かわりに【美味すぎるとんこつ：2】タグを得る。海風にあたって食べるクリー ミーなスープでおなかが温まったのなら、カロリーを消費するため【30：敵は山頂にあり】へすすめ。

78：クラーケンの暴虐

Mission

「このエロイカめ、どこを触って……ひやあああ、ヌルヌルするう～～！？」

なんと、魔王ちゃんがクラーケンの触手に絡みつかれ持ち上げられてしまった！ 豊満な身体のことかあそことに粘液が滴ってその、なんか子どもにはよくないんじゃないかな？ かな？ 照れ隠しをしながらも横目で見てしまう。恐ろしい攻撃なのだ、とキミは唸る。いやあ、困ったな。



キミは（というか魔王ちゃんのだが）【ヌルヌル魔王ちゃん：-2】タグを得てしまう！

「戦士殿一！ 妙に悟った表情をしていないで助けてくれえー！ このままでは私が、放送コードに引っかかるしてしまうような恐ろしい目にあってしまう！！」

空中でじたじたしている魔王ちゃん。できればこのまま少し見てみたいところだが、そろそろ助けてあげるとしよう。

キミは【因果力】1点を支払って封印されていた幻想級アイテム〈煌ク刹那ニ明日ノ三日月（ワ・リトサイ・キン・ノーガン・ダーム）〉を解放した！

【因果力】がない場合はキミの妄想をエネルギーとして採用する。Twitterで好みのエルフ（ドワーフでもよい）のタイプをつぶやこう。さあ、気合で必殺技でクラーケンを倒すのだ！ さあいまこそ【73：クラーケンとの決着】へ向かえ！

79：転進！カサゴ海域

Mission

食べても食べても減らない圧倒的物量。モリフーネにおされ氣味のキミたちは、いったん別方面を攻めよう決意した。

だが、無情にも宿の人が追加の皿をもってくる。どんどん！

「ま、まだ来るのか！？ イキの物量は化け物か！？」

さすがの魔王ちゃんもうろたえている。



運ばれてきたのはトゲトゲで武装したムシャカサゴの姿揚げだ。サクサクに揚がった衣が香ばしい匂いを放っている。遠からん者は鼻で利け、近くばよって食べてみよ！ ということか。

「うっ！？ トゲが、トゲが口の中に！」

慌てて食べた魔王ちゃんが手痛い反撃を受けているようだがキミにも助けにいく余裕はない。なにせ、各人に丸々一匹ずつある。つまり一騎打ちなのだから。

カリッと骨まであがったカサゴは、無骨な姿に似合わず骨までサクサクして美味しい。ビールがすすむすすむ。口の中がさっぱりしてさらに食える！ そしてまたビールを一口。一心不乱に食う、食う、食う！

……そんなこんなを十数回繰り返し、なんとかカサゴを擊破することに成功した。

しかしキミはこのカサゴ戦闘で【空腹カウンター】1個を失う。

唐揚げを倒し切った！ というか完食したキミたちは、勇躍【2：丸ごとアワビ攻略戦】へ向かうこととした。この調子で次々と倒すぞ！

80：交易船沈没乙女号

Mission

出航してしばらくの後。物珍しさで船内を探検していたキミが船室に戻ってみると、魔王ちゃんの姿が無い。あちこち探し回ったあげく、甲板で船べりに寄りかかって青い顔をしているのを見つけた。

「じ、じつは、船旅は慣れていないのだ。それでちょっとその、気分が」



どうやら船酔いしてしまったらしい。吐いてしまえば楽になるとアドバイスしたものの、ぶんぶん首を振って断固拒否する。それは乙女的にマズいらしい。だが、奮闘むなしくついに耐えきれなくなった魔王ちゃんは、海に向かってゲーゲー吐き始めた。

「ダメじゃあああ、乙女にとって大事な何かと、さっき食べたポテトキッシュがああうげえええええ」
ヒロイン力が急速に低下するのが目に見えるようだ。
乙女パワーたったの5か、ゴミめ。

「終わった、何もかも終わった……。メインヒロインたるわたしがのっけからゲロインと化してしまった……。1話切り続出で円盤も爆死確定だあ……」

胃の中のモノすべてを魚の栄養分としてバラまき終えた彼女は、非常に落ち込んでしまった。何を言っているかよくわからないけれど、いちおう依頼主だしこのまま放っておくと冒険の成否に関わりそうだ。キミはなんとか慰めの言葉をかけて励まそうとする。

何といって励ますのがよいだろうか？

「おっぱいが大きいんだらいいじゃないか」というのならば【3：おっぱいしか価値の無い女】へ行け。
「未知のクエストに挑戦する魔王ちゃんは賢くて勇気がある」というのならば【47：れつつチョロイン】へ行け。

81：魔力暴走

Mission

「よし、詠唱完了。いくぞ！！」

魔王ちゃんの声が響き、キミは〈輝ける守護者〉の前から一時的に離脱する。

「さあ食らえ！　〈永劫冰雪嵐呪法（エターナルブリザードフォース）〉！」

魔王ちゃんの杖から大規模な魔力が放出される。

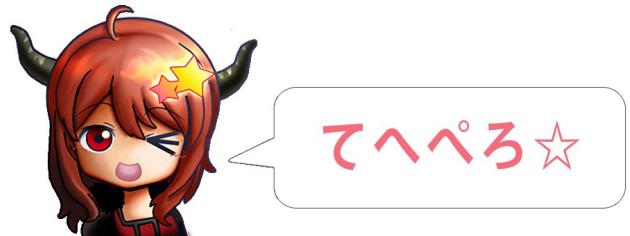
やったか！？

「あっ！？」

……えっ？

「すまん、戦士殿……。お腹が空いて範囲設定をミスしてしまった」

ちょつ



魔王ちゃんが可愛らしく首をかしげた瞬間、〈輝ける守護者〉だけでなくキミたち、そして洞窟そのものも巻き込んで魔法が炸裂した！

「う、うわあーっ！？」

意識が暗転し、はっと気がつくと、キミたちはアキバの大神殿の祭壇の上だった。暴発した魔法に巻き込まれ、さらに崩落した洞窟に生き埋めにされたのだ。

「いやあ、ははは。やはり腹が減ってるときに魔法を使うものではないな！」

大神殿のホールに魔王ちゃんの乾いた笑いが響いた。

キミたちはクエストに失敗してしまった……。だがもしキミがプロローグからやり直したいというのであれば、【めげない〈冒険者〉】タグを得て最初からやり直せる。また、その際【空腹カウンター】を所期の3個に+1個して始めてよい。

82：エピローグ

mission

キミたちの旅は終わった。いろんな思い出があるだろう……。手に入れたタグを見て欲しい。それらの思い出が、このクエストの報酬だ。

タグの末尾についている数字は、タグの点数だ。全部合計すること。25点あればキミの冒険は上首尾だ。35点以上ならば最高の結果だといえるだろう。

目を瞑れば走馬灯のように、この辛くも楽しかった旅の様々なシーンが思い浮かんでくる。

吐きそうな魔王ちゃんの背中を擦ったこと。

お腹が痛くなった魔王ちゃんをひっぱって山を登つたこと。

すかさず注文する魔王ちゃんにツッコミを入れたこと。

瞳を輝かせながら食べる魔王ちゃんをたしなめしたこと。

キミのぶんまで奪おうとする魔王ちゃんと食卓バトルを繰り広げたこと。

……なんかろくな思い出がないな。

とにかく、キミは誰恥じることなくこの戦いを勝利して終えたのだ。

キミではないボクらとしても、ホッとしている。

いやあ、それにしてもひどい企画だった。こんな特集信じられないよ。ただ飯テロしたいだけじゃないか。そんなツッコミはもっともだ。ごめんなさい。開発チームはなんにも考えてないと言わなければその通り。ごちそう食べたかっただけっぽい。

エリッサ「……」

それにしてもフグ美味しかったなあ、初めて食べたんだけど、あれはひとつのカルチャーショックだったよ。ああいう食べ物だとは思わなかった。

エリッサ「……」

それをいうなら舟盛りもすごかったですね。あれ刺身定食換算で二十人前くらいあったと思います。本當だ。壱岐の民宿はほとんどやけくそみたいな量の夕食を出してくれた。格安なのにな。

エリッサ「……へえ」

あ。エリッサ。

エリッサさん、これは、そういう話じゃなくて。たまには毛色の違った特集をしたいっていうか。そんなすよこれもひとつの大型企画っていうか、ファンタジー風の画像素材を集めてきたんですよ。

そ、そうだ！ エリッサさんにもおみやげ買ってきてたんですよ！ キミが多分買っててくれたはずですよ。

急いで【旅の思い出お土産】タグを調べよう！ このタグがない、もしくはタグ末尾の数字が5以下の場合（たぶんついでに買った人面石ペナントとかだったのだろう）、エリッサの笑顔は張り付いたようになり、キミは後悔することになる。とてもだ。

エリッサ「おみやげですか。コホン。拝見いたしましょう」

ここからの冒険はキミの手に委ねられている。蛇足ながらアドバイスをすると、世界には逆らって仕方ないレイドモンスターが居る。何とか誰とかは言わないが。ひたすら謝罪して賄賂をわたすのが正しい対処法だ。なにはともあれキミの大冒険は終わった！ 今はただひたすら体を休めて（あるいは全力で逃げて）欲しい。キミの真っ白なページはいつでも冒険を待っているはずだ。そんなセッションライフに祝福を！！



ヤマト風土記

Culture, geography and folklore in YAMATO.

第十六回 「オワリ地方」



◆ 〈オワリ地方〉の地勢

〈オワリ地方〉はヤマトの中央部、イースタルとウェストランデの間を遮る形で南北に広がる地方である。北部は険しい山地が広がり、南部は広大な平野が広がっている。いずれの地域もそれぞれの理由によってそのほとんどが〈冒険者〉の侵入すらも拒む危険極まりない土地となっている。

まず北に広がる山地は、〈ハイクラウ山脈〉や〈クロスバル山脈〉に連なる一角を占めており、人が生活することの難しい山岳地帯だ。この地域は〈竜の聖域〉と呼ばれており、その名の通り大小問わず様々なドラゴン系のモンスターが跋扈する一帯となっている。結果として往来も難しいような手つかずの土地がヤマト海側に至るまで残されている。

一方で南に広がる平野部もまた人が立ち入る事を拒む領域と化している。かつて〈オワリ地方〉は東西の流通を中継する一大拠点として巨大な都市圏を築き上げており、アルヴの技術を用いた巨大な工場すら多数擁していた。しかし〈第一の森羅変転〉とその後の混乱によって栄華は過去のものとなり果てた。〈不死の街トヨタ〉に横たわる建造物の多くは不死系モンスターの彷徨う廃墟となり、〈ノワル平野〉を流れる大河はいずれも気まぐれに変化する暴れ川となって広大な湿地を出現させているためだ。

このような状況であるため、〈オワリ地方〉を横断する形での移動は非常に難しくなっている。もちろん全くルートが残っていないわけではない。〈イラコの物見櫓〉から〈聖宮イセ〉へと海を渡る事で東西を行き来することができる。また、ある程度腕に自信がある〈冒険者〉であれば〈刀匠の里セキ〉と行き来するための細く危険な道を踏破することも十分に可能だ。

◆ 〈オワリ地方〉の気候

〈オワリ地方〉の気候は北部と南部で大きく異なる様相を示している。

〈精霊の降りる街イルドフ〉や〈竜の聖域〉などの山岳地帯はいずれも内陸、高山性の気候となる。夏は暑く乾燥しがちで、冬は〈冒険者〉でも移動が難しいような豪雪地帯となる。この雪は〈ノワル平野〉を流れる大河を支える源であり、かつて〈オワリ地方〉をヤマト有数の食料生産地と成さしめていた。また、山々には豊かな樹木がそびえており、〈ランデ真領〉や〈オワリ地方〉の都市部へ十分な質と量の木材を供給する機能も有していた。現在は交通の不便さや気象の過酷さ、そしてモンスターの危険から人の居住には適さない一帯だ。

一方で〈ノワル平野〉が広がる南部は高温かつ湿潤な気候である。特に夏は〈イセ湾〉から吹き込む風によって蒸し暑い日が続くことになる。また、秋に差し掛かると激しい嵐がやってくる日が増える。巨大な河川と低地からなっており、文明圏から離れて治水が機能しなくなっている〈ノワル平野〉では時には川が氾濫することもある。この「嵐の夜」が訪れると、〈ノワル平野〉では通常のフィールドとは異なるエネミーが飛来するイベントとなっていた。これらのレアなエネミーを求めて、〈大災害〉以前は多くの〈冒険者〉が時期を見計らってこの地を訪れていた。しかし現在はアクセスすること自体が非常に難しくなっていることからほとんど手付かずのまま放置されており、僅かな〈冒険者〉が探索に挑んでいる状態だ。もともとの〈オワリ地方〉はかつて繁栄を極めた古アルヴの遺産が眠る地でもあることから多くの希少な素材やアイテムがまだまだ残されているとも言えるだろう。

◆ <オワリ地方>について

<オワリ地方>はかつて各地の交易を中継する大きな都市と、高度な灌漑技術によって広がる食料供給地帯、そして古アルヴの技術によって稼働する工廠とが並び立つヤマトでも最も栄えた地の一つだった。

特に<ノワル平野>は<ランデ真領>の住人への食糧供給の上でも生命線となっていたり、<オワリ地方>が不死者の軍勢の手に落ちた際には既に見捨てる形になっていた東西の連絡線が断たれたことよりも、中央部の人口を支えるのに十分な食料を確保することが難しくなったことが大きく影響を及ぼした。

この影響は現在も続いている、<ランデ真領>の勢力を拡大するための基盤となりえる可能性を秘めた土地と見なされている。元老院に属する貴族の中には、<神聖皇国ウェストランデ>の拡大に欠かせぬ巨大な権益となるであろう<オワリ地方>を取り戻そうと考えている者もいる。しかし万を越えて無限に増える不死者の軍団を撃退する方法についての見通しは立っていないのが現状である。

◆ <オワリ地方>のモンスター

<オワリ地方>でもっとも頻繁に遭遇する危険は、何といっても不死系（アンデッド）モンスターである。多種多様かつ強力なアンデッドのモンスターが地域全体に分布しており、<ノワル平野>から<セキガハラ>に至るまでの広大なエリアは腕に覚えのある<冒険者>にとっても危険な一帯だ。

<冒険者>の戦闘力があれば、ヤマトの街道は基本的に安全だ。しかし<オワリ地方>は例外で、時として強力なエネミーの襲撃を受ける。特定のポイントを通過すると突如地面から這い出てくる重武装の《骸骨の落武者》や《腐屍の紅騎兵》の不意打ちに加え、フィールド内を巡回している《狂骨の弩砲騎士》の集団まで同時に相手にする羽目になってそのまま全滅する、といった事態も<オワリ地方>の探索に挑む<冒険者>であれば少なからず経験しているものだ。手慣れた僅かな<冒険者>だけが、それらの危険なポイントを回避し、巡回する集団をやり過ごしてエリアを探索しているのだ。



◆死靈が原とアンデッド

〈オワリ地方〉は強力なアンデッド系エネミーひしめく危険な土地として知られているが、その知名度を決定的にしているのは大型レイドコンテンツ「天地冥動」である。

かつて〈オワリ地方〉の領主マルス=トランジアはアルヴの甘言にのり、永遠の命欲しさに己の身と領地と領民とをことごとく不死の軍勢へと差し出した。この不死の軍勢はヤマト全土を手中に収めるべく現在でも規模を拡大し続けている。万を超えるアンデッド軍団を相手取るこのレイドコンテンツは、〈精霊山〉から始まり〈セキガハラ〉をはじめとする〈オワリ地方〉を縦断し、最終的に〈不死の街トヨタ〉に至る連続したクエストからなる、まさに大型キャンペーンの名にふさわしい質量と密度をもっていた。

〈大災害〉によって〈冒険者〉の活動が変化したことにより、この一連の脅威はほとんど手付かずのままに残されている。かつてイースタルにおいて〈ゴブリン王の戴冠〉が大きな災禍となったように、〈オワリ地方〉のアンデッド軍団も他の地域への進出を始めればヤマト全土を滅ぼすに足るだけの被害を与える可能性があるのだ。幸か不幸か、〈不死の街トヨタ〉に座して不死の軍勢を統べる元領主の〈岩根の黄泉王ユーラクサイ〉は慎重かつ準備に万全を期す性分をしているため、二十万を超える軍勢を揃えようとしている。このアンデッドの軍勢はその性質に合わせて13の軍団に分割されており、「天地冥動」においては個性豊かなネザーロードたちがその頭目として〈冒険者〉たちを迎撃つという戦いが繰り広げられた。

現在も〈オワリ地方〉のアンデッドは〈精霊山〉の主であるシームルグの監視の対象となっており、その拡大に一定のブレーキがかかっている状況が続いている。とはいえ、〈オワリ地方〉は広大、かつ敵の数があまりにも多いことからシームルグの抑止もそこまでの効果は期待できない。直接〈オワリ地方〉に乗り込み、ダンジョン奥深くに潜んでいるネザーロード達を討伐できるような〈冒険者〉が求められている。もしもその力を認められれば、かつてと同様に「天地冥動」に挑むことができるだろう。

◆刀匠と発掘師の集う里

〈第一の森羅変転〉以前の〈オワリ地方〉は、古アルヴの巨大な生産基地や彼らの住まう市街が広がり、ヤマトでも有数の繁栄を謳歌する一帯であった。〈第一の森羅変転〉とその後の動乱を経て、〈オワリ地方〉が人の住まわぬ地となり果てても、かつて存在した榮華の遺産は手つかずのまま、多くは地下に眠り続けている。〈オワリ地方〉の数々のダンジョンに眠る、これら古アルヴ由来の遺産は、希少性が高く強力なアイテムや素材として〈冒険者〉の間では〈大災害〉以前から高い人気を誇っていた。〈大災害〉を経て移動にかかる時間や経費が大きな問題となった現在でも、この地方の素材やアイテムは、新しい発明や魔法素材として大きな魅力を放っている。

そんな宝の山で一獲千金を狙う〈冒険者〉たちの活動拠点となっているのが〈刀匠セキの里〉だ。元々は腕の良い刀鍛冶が集う街であったが、〈第一の森羅変転〉以降は〈ノワル平野〉への入り口として、そしてほぼ唯一の防波堤としても期待され、それらの役目を果たしている。腕に覚えのある〈冒険者〉たちは、この街を拠点にして、〈オワリ地方〉に数あるダンジョンへと挑んでいるのだ。

〈大災害〉以前は〈妖精の輪〉の中継休憩地であり、ダンジョンに挑むパーティーや〈刀匠〉にサブ職を変更するためにやってくる一部の〈冒険者〉程度が訪問者だった。移動制限の増した〈大災害〉以降、〈刀匠セキの里〉は〈冒険者〉の滞在拠点として様々な人間が出入りするようになってきている。

現在、〈オワリ地方〉の探索はパーティー単位ではなく隠密能力に長けた個人による、戦闘回避での物資持ち出しが中心となっている。そのため一度に持ちだす事のできるアイテムの量は大きく制限され、さらに移動の問題から需要の見込めるプレイヤータウンまで直接持っていく負担も大きい。

そう言った問題に対応するため、〈オワリ地方〉に挑む〈冒険者〉に対し、消耗品の供給および戦利品の買い取りサービスが提供され始めた。他にも装備のメンテナンスや、回収してきた資材をいち早く使った強力なアイテムの開発に勤しむ〈刀匠〉なども現れており、〈刀匠セキの里〉は以前よりも活気ある様相を見せているのだ。

列島生物図鑑

ギミックキャノン

第十六回 仕掛け砲台
問答無用の射撃装置

◆ギミックとは？

今回紹介するのは〈仕掛け砲台〉（ギミックキャノン）だ。しかし、その前に〈ギミック〉について解説をしておこう。

ログ・ホライズンTRPGにおいて、〈ギミック〉とはモンスターとプロップの中間に位置するような存在だと定義されている。ダンジョンやフィールドなどに設置あるいは配置されており、〈冒険者〉の存在を感知すると攻撃を行う「自らの行動（行動値とメインプロセス）」を持つプロップの総称であり、〈ギミック〉という種類のモンスターが存在するという訳ではない。

その攻撃は半ば自動的なものであり、ターゲットを見つけることと攻撃することの間に〈ギミック〉自体の意志は介在しない。一般に自我が薄いと言われる低級のアンデッドや、ゴーレムなどの被造物系モンスターであっても意志のようなものや目的意識をもって行動している事と比べて、〈ギミック〉には本当の意味で意志も目的もないというのが特徴と言えるだろう。

他のモンスターや壁などのプロップと同様に、攻撃によりダメージを与えることで破壊する事もできるのだが、トラップを解除するかのようにその機構を崩す事で攻撃能力を奪い、「倒す」事も可能だ。

〈ギミック〉には通常のモンスターのような種族単位での分類が困難であるため、性能や役割によって分類されている。この記事に於いてもその分類に倣い、性能と役割に従い〈ギミック〉の紹介を行う。

▼仕掛け砲台

〈仕掛け砲台〉は前述した〈ギミック〉の一種だ。その名が示す通り、何者かの手でダンジョンやフィールド上に設置された自動式の砲台であり、代表的なギミックである。その由来から天然物の〈仕掛け砲台〉は存在せず、機械式のものと魔法式のものに分類される。設置者の攻撃意志が介在することも特徴だ。

〈仕掛け砲台〉は基本的に移動することも対象の脅威度等を判断することもせず、射程内の対象をランダムに攻撃する。戦士職のヘイト操作に頼る事の多い〈冒険者〉にとっては戦い辛い相手となることだろう。

オワリ地方に存在する〈不死の街トヨタ〉には多数の廃工場があり、そこでは低級のアンデッドやモンスター化した作業用機械が働き続けている。このような工場地帯では大量の〈仕掛け砲台〉が発見されることになる。



◆仕掛け砲台の運用

この項目ではGM宛てとディベロッパー宛てに分けて〈仕掛け砲台〉の運用について語る。

▼GMへのアドバイス

〈仕掛け砲台〉の運用についてここではアドバイスしよう。彼らは基本的に戦闘シーンに登場することになるので戦闘における運用の指針ということになる。

〈仕掛け砲台〉は長い射程距離をもち、その範囲内に居る選択可能なすべてのPCからランダムに対象を選択するという特徴がある。他のエネミーを前進させ盾として扱い、その後方から攻撃させると良いだろう。

〈仕掛け砲台〉は基本的にエネミーを狙う事なくPCのみを狙って来る。もしもエネミーをも巻き込む性質を持っている場合は、個々の特技に記述されている。エネミーを巻き込む場合でも、彼らには仲間や同族意識はないので、一切の手加減を考えず、機械的に判断して攻撃をしてよい。

ランダムに対象を選択する時は、射程内で対象になり得るPCをダイスの出目に対応させ（このPCはダイスの1、このPCは2という具合に、だ）、ダイスロールで決めるのが良いだろう。

▼ディベロッパーへのアドバイス

ここでは〈仕掛け砲台〉をシナリオに登場させる場合のコツを紹介しよう。

〈仕掛け砲台〉は殆どが6Sq以上という長い射程距離を持っている。この射程距離はPCたちが使うことの出来る一般的な魔法や飛び道具の射程外から一方的に攻撃することを可能にし、〈仕掛け砲台〉を狙撃のスペシャリストに仕立て上げている特性だ。

しかしその一方で、ヘイトトップに攻撃が集中するモブとは違い、対象の選択がランダムであり、戦士職（或いはその代役）が袋叩きにされるという可能性も低くなる。そのため、数多く登場させる事への危険性はそれほど高くならない。

これらの特性から、〈仕掛け砲台〉はそれのみのグループではなく、その他の種別のエネミーに混ぜ合わせて、後方からの狙撃役として登場させるのが一番ふさわしく、戦闘を盛り上げることができるだろう。

配置するシーンの背景としては、〈仕掛け砲台〉は「行動力を持つプロップの仲間」であり、ダンジョンや家屋の内外に警備用として設置されていることが多いことに注目しよう。戦場がそのような環境である場合には、より自然に登場させることができるだろう。

◆仕掛け砲台の活動特徴

〈仕掛け砲台〉とは「キャラクターが射程内に侵入すると問答無用に射撃する」という性能と役割を元に、便宜的に分類されたグループであることは前述したとおりである。それ以外の外見や材質、設置場所や設置した何者かといった背景は個々に異なるため、その特徴や活動を一括して述べるのは困難だ。そこで、この項目では代表的な〈仕掛け砲台〉の例を挙げて、その情報を個々に述べてゆく事で解説に代えることとする。

また、個々の運用についてもアドバイスを併記しているのでGM、ディベロッパーはそちらも参考にしてほしい。

▼〈銛撃ち＆巻上機〉

〈銛撃ち＆巻上機〉は銛を射出する機構を持った据え置き式の大型弩砲と、弩砲に取り付けられたワインチによって構成されたギミックの類型だ。

銛の後部はワイヤーによってワインチに接続されており、射ち出された銛はワイヤーとワインチによって即座に回収され、再度装填される。銛の先端には鋭い返しがついており、これに突き刺された獲物はワインチに巻き取られる際に引き抜かれる銛によって引き摺られることになるのだ。

〈銛撃ち＆巻上機〉は機械式のギミックであり、その大半は製作者によって設置されたものだ。〈小牙竜鬼〉（コボルド）や〈猫妖精〉（ケットシー）といった知恵と器用さを兼ね備えたモンスターによって作られる事が多く、稀にドwarf等の手による高性能なものが仕掛けられている。〈神代〉の漁船や軍艦の残骸から見つかることも有り、これらは非常に高性能で強力だ。〈銛撃ち＆巻上機〉の特徴は、突き刺さった相手をそのまま引き寄せる強力なワインチ機構だ。これはPCたちの陣形をズタズタに引き裂く可能性を秘めた、ダメージ以上の脅威となる。

運用：〈銛射ち＆巻上機〉は《ハーピーンシュート》によってP Cたちの陣形にダメージを与える。安全な後衛にいたP Cを前線に引き摺り出し、前衛のP Cに当たった場合は味方の回復・支援魔法の範囲から引き離すように動かしてやろう。もし、戦場に地形プロップや空間プロップが設置してあるならば、その上を通過させることで更なるダメージや被害を与えたり、P Cを分断することも可能となるだろう。

▼ 〈不思議な杖立て〉

〈不思議な杖立て〉は代表的な魔力駆動の〈ギミック〉である。

魔法陣の描かれた円盤と、120度の角度に三つの穴が開いた太い円柱状のシリンダーによって構成されており、通常、シリンダーの穴にはそれぞれ属性の異なる攻撃呪文が込められた魔杖が立てられている。敵の存在を感じるとシリンダーの回転によっていずれか一本の魔杖が魔法陣の上に設置され、魔杖に込められた呪文が自動的に敵を攻撃する。魔杖に込められた魔力は一度の攻撃で尽きてしまうため連続で攻撃することはできないが、魔法陣により逐次魔力回復を受ける構造だ。

〈不思議な杖立て〉は魔法式のギミックであり、アルヴ戦争時代の遺跡において遭遇することが多い。また、〈黄泉返り〉（レブナント）や〈木乃伊〉（マミー）といった高位のアンデッドモンスターの手によって作成され、彼らの守護するダンジョンに設置されていることもあるようだ。

〈不思議な杖立て〉の特徴は、異なる属性を持った三本の杖が次々とセットされるシリンダーの機構だ。特定の属性に対する防御を固めただけでは対処しきれないため、その魔法火力は意外な脅威となるだろう。

運用：〈不思議な杖立て〉は《ワンダーアロー》と《エレメントチェンジ》を交互に使用することを想定している。三種類の属性をもった魔法攻撃がランダムに行われるため、特定の属性を対象にした防御手段では対処しきれないだろう。攻撃が2ラウンドに一回しかできないというデメリットも、《エレメントチェンジ》を使うラウンドにP Cが近づいて来やすいという点を見ればP Cの誘導に利用できる。

▼ 〈鳥もち投射機〉

〈鳥もち投射機〉は可動式の台座とそれに載せられた金属製の箱、箱の上に付けられた二枚の円盤によって構成された機械式のギミックだ。

箱の中には鳥モチの入ったカプセルが満載されており、箱の上部に開いた開閉式のスロットから円盤の間に送り込まれる。円盤は二枚がそれぞれ逆向きに高速回転しているため、カプセルは猛スピードで射出されることになる。射出されたカプセルは着弾の衝撃で割れ、外気に触れた鳥モチは急速に強力な粘着力を発揮して周囲の物を絡め取るのだ。

〈鳥もち投射機〉は、アルヴ戦争時代の遺跡を始め、様々なダンジョンで発見することができる。〈小牙竜鬼〉や〈醜豚鬼〉（オーク）といった工作を得意とする亜人間種族の砦などにも配備されていることがあるのだが、〈神代〉の遺跡からだけはまったく見つかっていない。

〈鳥もち投射機〉の特徴は、複数のステータス異常を与える鳥モチの強力な粘着力だ。一度喰らっただけなら少し動き辛い程度で済むが、連続で喰らうとどんどん剥がし難くなり、戦闘に大きな悪影響を与える。

運用：〈鳥もち投射機〉は《トリモチ投射！》によって【硬直】を与えることができる。【硬直】を解除しないまま次の攻撃を与えれば、【重篤】、【行動済み】とペナルティを大きくすることが可能だ。BS解除を強いていくという意味ではP Cたちにプレッシャーを与えることができるだろう。また、戦線構築を妨げるために突撃系のエネミーと相性が良い。さらに【硬直】や【重篤】を与えるエネミーとは、【行動済み】までの手順を省くという意味で凶悪なシナジーを発揮できる。

▼ 〈斥力砲〉

〈斥力砲〉は直径50センチほどの滑らかな表面をした金属性の杯と、それを支える可動式の台座によって構成された魔法式のギミックである。

杯には表裏とも魔法の刻印がびっしりと書き込まれており、台座に仕組まれたバッテリーから魔力を引き出し、杯の表面に強力な斥力をもつ漆黒の球体を作り出す。精製された球体は自身の斥力によって杯の向いている先へと射ち出され、命中した先でも斥力によっ

て着弾した対象を更に弾き飛ばし、その後に消滅するのだ。

〈斥力砲〉は〈神代〉やアルヴ戦争時代の遺跡から見つかることが多い。稀に〈黄泉返り〉や〈幻影宝石〉（ミラージュエル）といったアルヴの高度な魔導技術を使いこなすモンスターが設置する場合もある。

〈斥力砲〉の特徴は、命中した対象を遠方に弾き飛ばす斥力球そのものだ。この効果を受けた相手は敵へ攻撃するにせよ、味方を支援するにせよ、余分な移動の手間をかけさせられ、連携に支障を来すことになるだろう。

運用：〈斥力砲〉は《フォースプッシュ》によってP Cたちを遠距離に弾き飛ばし、移動にかかるアクションを余計に浪費させることができ。P Cたちが密集していた場合、P C同士をぶつける事によるダメージも期待できる。

もし、戦場に〔接触〕条件でダメージを与える地形プロップや空間プロップが設置してあるならば、その上を通過させることで更なるダメージや被害を与える、P Cを分断することも可能となるだろう。

▼ 〈狙撃光線銃〉

〈狙撃光線銃〉は柱状の台座に鎮座した低い円筒形の本体をもつ機械式のギミックだ。

本体の内部は魔導增幅器になっており、そこで収縮させた光線を銃口から発射して攻撃を行う。直進する光線の性質から上下の射角はそれほどとれないが、台座自体が上下動・回転するため本体を動かすことなく射撃が可能であり、〈仕掛け砲台〉のなかでも攻撃性能は高い。

〈狙撃光線銃〉は〈時計仕掛け〉（クロックワーク）が出現するようなアルヴと縁のあるダンジョンなどに設置されていることが多い。研究の結果、〈時計仕掛け〉種のモンスターに装備されている武装と同様にアルヴ由来の技術が使われている事は判明しているが、やはり同様に自壊装置も搭載されているため詳細部分の解明は揃っていない。

〈狙撃光線銃〉の特徴は、高感度センサーによる精密射撃だ。もしもクリティカルヒットとなった場合は〔貫通ダメージ〕となり、対象の防御力を無視して大ダメージを与えることができる。

運用：〈狙撃光線銃〉は《ロングレンジビーム》によってP Cにダメージを与えるという単純な目的に沿ったギミックだ。クリティカルが出た場合、〔貫通ダメージ〕によって魔法攻撃職ならば一撃で〔戦闘不能〕に突き落すことさえ可能である。このような大ダメージは、確率こそ低くとも心理的に行動を萎縮させる効果があるのだ。

▼ 〈封印札投射砲〉

〈封印札投射砲〉は呪符を投射する魔法式ギミックだ。台紙に貼り付けてロール状に巻かれた〈呪符〉が装填された給弾ドラムと、射出機構を持った魔導式の砲台によって構成されている。〈呪符〉の表面には気や魔力を体内に留め体外に放出することを妨げる術式が書かれており、剥がすまでは特技や魔法の使用が制限される。裏面には粘着性の糊があらかじめ塗布されており、射出の瞬間に台紙から剥離させて対象に貼り付けることで手で貼ると比べて剥がれ難くなっている。

〈封印札投射砲〉はアルヴ戦争時代の遺跡や廃墟から見つかることが多い。また、それらの遺跡を亜人間種族が占拠した場合に、修理して再利用しているという例もあるようだ。魔法式であるとはいえ、それはおもに呪符の性能に依存しており、投射部分の修理は亜人間種族でも可能であるらしい。彼らが〈呪符〉の補充をどうしているのかは不明だが、遺跡から発見される遺物によって補充されるか、どこかにある生き残った生産工場遺跡があるのではないかとも言われている。

〈封印札投射砲〉の特徴は、対象の行動を阻害する〈呪符〉の効果そのものだ。これは生半可な手段では剥がす事ができないため、〔封印〕解除の特技やアイテム、もしくは高位環境への耐性を持たない〈冒険者〉たちでは苦戦を免れ得ないだろう。

運用：〈封印札投射砲〉は《封印符弾》によってP Cの行動を大きく制限する。特技だけでなく《基本武器攻撃》や《基本魔法攻撃》、《プロップ解除》すらも「タイミング：メジャー」の行動であるため、P C全員がこの状態になれば手の打ちようがなくなってしまう。この効果は〔封印〕タグを持つL Sであるため、通常のB S回復用の特技やアイテムによって解除できない点もP Cを苦しめるだろう。単純に配置するだけでも十分に強力な障害になりえるのだ。

◆〈仕掛け砲台〉の作成

- ・推奨するエネミータイプ：サポートー、アーチャー、シューター

テンプレート

・小種族由来の自動取得特技

《意志なき機構》 常時 このエネミーの攻撃ではヘイトダメージが発生せず [ヘイトアンダー] の防御ボーナスも得られない。また、このエネミーを対象として「解除難易度： {変数1}」の《プロップ解除》に成功すると、このエネミーは [戦闘不能] となる。さらにこのエネミーはムーブアクションを持たない。

変数1： (C R × 0. 4) + 1 1

・デザイン時処理

[ギミック] [物品] を追加する。さらにプロップと共通の由来要素タグとして [機械] [魔法] のうちひとつを持つ。

〈ギミックの特徴〉 このエネミーの【S T R】【D E X】【行動力】【移動力】を0にする。また [回避値] [抵抗値] を固定値に変換する (1 D = 3 として換算)。

〈機械式ギミック〉 [機械] タグを持つギミックの【物理防御力】を1. 2 5倍、【魔法防御力】を0. 8倍する。

〈魔法式ギミック〉 [魔法] タグを持つギミックの【物理防御力】を0. 8倍、【魔法防御力】を1. 2 5倍する。

・しぶとさ処理

C R 1 ~ 1 2 : 【しぶとさ】の (C R × 5) % を【最大】HPに加える。

C R 1 3 ~ : 【しぶとさ】の 6 0 % を【最大】HPに加える。

所持特技の例 1

《ハープーンショット》 [射撃攻撃] メジャー 対決 (攻撃+ / 回避) 単体 6 S q 対象に [{変

数1} + 2 D] の物理ダメージを与え、2 S qまで [即時移動 (強制)] させる。この移動は対象がこのエネミーに接近するように指定しなければならない。

[因果力1] 2 S qではなく、目標をこのエネミーと同じ S qまで [瞬間転移 (強制)] する。

変数1：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値を代入すること。

変数2：《基本攻撃手段》の攻撃判定実数 + 1 4 を代入すること。

所持特技の例 2

《ワンダーアロー》 [魔法攻撃] [火炎] メジャー 対決 (攻撃+ / 抵抗) 単体 6 S q 対象に [{変数1} + 2 D] の魔法ダメージを与える。シーン1回使用可能。変数1：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値を代入すること。

変数1：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値を代入すること。

《エレメントチェンジ》 メジャー このエネミーは再び《ワンダーアロー》を使用可能になる。この時《ワンダーアロー》の [火炎] [冷気] [電撃] タグは失われ、同じ三種のうちのタグのうち一つを選択して与える。失われたタグと同じタグを与えることはできない。

所持特技の例 3

《トリモチ投射！》 [特殊攻撃] メジャー 対決 (攻撃+ / 抵抗) 単体 6 S q 対象に [硬直] を与える。[対象：硬直] 対象に [重篤] を与える。[対象：重篤] 対象は [行動済み] 状態になる。すでに [行動済み] 状態の場合、次のラウンド開始時に [未行動] 状態になることはできなくなる。この効果はB Sとして扱う。

所持特技の例 4

《フォースプッシュ》 [特殊攻撃] メジャー 対決 (攻撃+ / 回避) 単体 6 S q 対象に [{変数1} + 2 D] の貫通ダメージを与える。対象を2 S qまで [即時移動 (強制)] させる。この移動は対象をこのエネミーから離れさせる方向にしか指定できない。

〔判定成功〕 「対象が移動した S q (無差別)」を二次対象(対象も含む)としてさらに **{変数2}** 点の直接ダメージを与える。

変数1 : (C R / 6) × 5 を代入すること。

変数2 : (C R / 6 + 1) × 5 を代入すること。

所持特技の例5

《ロングレンジビーム》 [射撃攻撃] [光輝] メジャー 対決(攻撃+／回避) 単体 6 S q このエネミーから 3 S q 以内の対象は選択できない。対象に [**{変数1}** + 2 D] の魔法ダメージを与える。

〔クリティカル〕ダメージは貫通ダメージとなる。

変数1 : 《基本攻撃手段》のダメージ出力数値を代入すること。

所持特技の例6

《封印符弾》 [魔法攻撃] [封印] メジャー 対決(攻撃+／抵抗) 単体 6 S q 対象は「タイミング:メジャー」の行動を実行できなくなる。この効果は [封印] タグを持つ L S として扱い、対象が【因果力】2点を消費することで解除できる。〔対象:高位保護〕対象の〔防御判定〕に+2。

※ C R 10 以下ではこの特技を使用しないこと。.

ドロップアイテムの例

丈夫なワイヤー、トリモチの塊、空の魔力バッテリー、精密センサー、封印符の台紙、大量の矢、鋼歯車、魔導路、反魔鏡、潤滑油

グループテンプレートを使う事あなたの望むエネミーデータを素早く容易に作成することができる。

まず作成するエネミーの C R を決定しよう。エネミーのグループには、適性のあるエネミータイプが記載されている。〈仕掛け砲台〉であればサポート、アーチャー、シューターから一つを選択すること。

ウェンズディ 7

(http://lhrpg.com/data/enemy_data_guide.html) を参考し、C R とエネミータイプから目的のデータを記録すること。

このデータに上記のグループテンプレートを適用する。「小種族由来の自動取得特技」はエネミーグル

ープ共通の特技であり自動取得する。また「デザイン時処理」はエネミーデータを加工するものであり、〈仕掛け砲台〉の場合「タグは [ギミック] [物品] に加えて [機械] [魔法] のうちひとつを持っており、

【S T R】【D E X】【行動力】【移動力】を0にする。また [回避値] [抵抗値] を固定値に変換し、出自のタグに応じて [物理防御力] および [魔法防御力] 増減させる」という事になる。

続いて「所持特技の例 1 ~ 6」に記載されたなかからひとつを選んで取得させよう。攻撃手段やタイプ毎の特色はここで表現される。特技中 **{変数n}** と書かれている箇所は C R によって異なる数値になる。指示された通りに数値を参照して代入すること。

最後にドロップ品を設定し、説明の文章を整えれば完成となる。

◆しぶとさと攻撃性

「しぶとさ」と「攻撃性」は『ログ・ホライズン T R P G B o o k 2 (仮)』に備えてグループテンプレートに導入された概念だ。(特に高 C R の) 強力な P C 特技に対応するために、エネミーデータを強化しながらバランスをとるために利用される。C R 10 以下の環境では影響は小さいので、手間を感じるディベロッパーは無視してもかまわないだろう。その C R 帯では難易度に比べて「しぶとさ」の影響は小さい。

「しぶとさ」はエネミーの耐久力や防御力へ影響する新しいパラメーターだ。ノーマルエネミーでは (C R × 8)、モブエネミーは (C R × 4)、ボスエネミーは(ソロ型で) (C R × 40) が用いられる。この数値は中間的に必要とされる数値であって、「しぶとさの処理」で【最大 H P】の増加などに用いられる。

「攻撃性」は《基本攻撃手段》におけるダメージ出力の 55% (アーマラー～サポート) ないし 85% (スピア～ボマー) だ。こちらはダメージ出力の強化や追加ダメージ、追撃、衰弱などの強度を算出するために用いられる。

どちらの数値もディベロッパーは当面意識する必要はない。グループテンプレートに記載されていたとき計算に取り入れればそれで十分だろう。

〈銛撃ち＆巻上機〉 ハープナー＆ワインチ

ランク：1 タグ：[ギミック] [物品] [機械] 識別難易度：3

【STR】0 【DEX】0 【POW】1 【INT】2
【回避】7 [固定] 【抵抗】7 [固定]
【物理防御力】8 【魔法防御力】5
【最大HP】15 【ヘイト倍率】なし
【行動力】0 【移動力】0

▼特技

《意志なき機構》 常時 このエネミーの攻撃ではヘイトダメージが発生せず [ヘイトアンダー] の防御ボーナスも得られない。また、このエネミーを対象として「解除難易度：11」の《プロップ解除》に成功すると、このエネミーは [戦闘不能] となる。さらにこのエネミーはムーブアクションを持たない。

《ハープーンシュート》 [射撃攻撃] メジャー 対決（2+3D／回避） 単体 6S q 対象に [25+2D] の物理ダメージを与える。2S qまで [即時移動（強制）] させる。この移動は対象がこのエネミーに接近するように指定しなければならない。〔因果力1〕 2S qではなく、目標をこのエネミーと同じS qまで [瞬間転移（強制）] する。

▼ドロップ品

固定：丈夫なワイヤー [換金] (10G)

▼解説

〈銛打ち＆巻上機〉は銛を射出する機構を持った据え置き型の大型弩砲と、弩砲に取り付けられたワインチによって構成されている。射ち出された銛は後部からワイヤーで繋がれたワインチにより即座に巻き取られ再装填されるのだが、その先端には鋭い返しがついており、刺された獲物は引き抜かれる銛によって引き摺られることになる。

〈銛打ち＆巻上機〉の一番の特徴は、突き刺さった相手をそのまま引き寄せる強力なワインチ機構にある。

〈冒険者〉たちの陣形をズタズタに引き裂く可能性を秘めた、ダメージ以上の脅威を秘めているのだ。

〈不思議な杖立て〉 ワンダフルワンダー

ランク：3 タグ：[ギミック] [物品] [魔法] 識別難易度：8

【STR】0 【DEX】0 【POW】2 【INT】3
【回避】7 [固定] 【抵抗】8 [固定]
【物理防御力】5 【魔法防御力】13
【最大HP】20 【ヘイト倍率】なし
【行動力】0 【移動力】0

▼特技

《意志なき機構》 常時 このエネミーの攻撃ではヘイトダメージが発生せず [ヘイトアンダー] の防御ボーナスも得られない。また、このエネミーを対象として「解除難易度：12」の《プロップ解除》に成功すると、このエネミーは [戦闘不能] となる。さらにこのエネミーはムーブアクションを持たない。

《ワンダーアロー》 [魔法攻撃] [火炎] メジャー 対決（3+3D／抵抗） 単体 6S q 対象に [40+2D] の魔法ダメージを与える。シーン1回使用可能。

《エレメントチェンジ》 メジャー このエネミーは再び《ワンダーアロー》を使用可能になる。この時《ワンダーアロー》の [火炎] [冷気] [電撃] タグは失われ、同じ三種のうちのタグのうち一つを選択して与える。失われたタグと同じタグを与えることはできない。

▼ドロップ品

固定：秘術のエルムのワンド（『LHZB1』P210）

▼解説

〈不思議な杖立て〉は魔法陣の描かれた円盤と、120度の角度に三つの穴が開いた太い円柱状のシリンダーによって構成されており、穴にはそれぞれ属性の異なる攻撃呪文が込められた魔杖が立てられている。敵を感知すると魔杖の一本が魔法陣に設置され、自動的に敵を攻撃する。連続で攻撃することはできないが、魔杖に込められた魔力は魔法陣により逐次魔力回復を受ける。

〈鳥もち投射機〉 バードライムホーラー

ランク：5 タグ：[ギミック] [物品] [機械] 識別難易度：6

【STR】0 【DEX】0 【POW】4 【INT】2

【回避】8 [固定] 【抵抗】10 [固定]

【物理防御力】13 【魔法防御力】12

【最大HP】35 【ヘイト倍率】なし

【行動力】0 【移動力】0

▼特技

《意志なき機構》 常時 このエネミーの攻撃ではヘイトダメージが発生せず [ヘイトアンダー] の防御ボーナスも得られない。また、このエネミーを対象として「解除難易度：13」の《プロップ解除》に成功すると、このエネミーは [戦闘不能] となる。さらにこのエネミーはムーブアクションを持たない。

《トリモチ投射！》 [特殊攻撃] メジャー 対決 (6+2D/抵抗) 単体 6S q 対象に [硬直] を与える。 [対象：硬直] 対象に [重篤] を与える。 [対象：重篤] 対象は [行動済み] 状態になる。すでに [行動済み] 状態の場合、次のラウンド開始時に [未行動] 状態になることはできなくなる。

▼ドロップ品

固定：トリモチの塊 [換金] (25G)

▼解説

〈鳥もち投射機〉は可動式の台座とそれに載せられた金属製の箱、箱の上に付けられた二枚の円盤によって構成された機械式のギミックだ。箱の中には鳥モチの入ったカプセルが満載されており、箱の上部に開いた開閉式のスロットから円盤の間に送り込まれる。円盤は二枚がそれぞれ逆向きに高速回転しているため、カプセルは猛スピードで射出されることになる。

射出されたカプセルは着弾の衝撃で割れ、外気に触れた鳥モチは急速に強力な粘着力を發揮して周囲の物を絡め取る。

その粘着力は一度なら少し動き辛い程度で済むが、連續で喰らうとどんどん剥がし難くなり、戦闘に大きな影響を与えるだろう。

〈斥力砲〉 リポーション・フォース

ランク：7 タグ：[ギミック] [物品] [魔法] 識別難易度：12

【STR】0 【DEX】0 【POW】3 【INT】4

【回避】9 [固定] 【抵抗】9 [固定]

【物理防御力】15 【魔法防御力】24

【最大HP】40 【ヘイト倍率】なし

【行動力】0 【移動力】0

▼特技

《意志なき機構》 常時 このエネミーの攻撃ではヘイトダメージが発生せず [ヘイトアンダー] の防御ボーナスも得られない。また、このエネミーを対象として「解除難易度：13」の《プロップ解除》に成功すると、このエネミーは [戦闘不能] となる。さらにこのエネミーはムーブアクションを持たない。

《フォースプッシュ》 [特殊攻撃] メジャー 対決 (4+3D/回避) 単体 6S q 対象に [5+2D] の貫通ダメージを与える。対象を 2S q まで [即時移動（強制）] させる。この移動は対象をこのエネミーから離れさせる方向にしか指定できない。 [判定成功] 「対象が移動した S q (無差別)」を二次対象（対象も含む）としてさらに 10 点の直接ダメージを与える。

▼ドロップ品

固定：空の魔力バッテリー [換金] (35G)

▼解説

〈斥力砲〉は直径 50 センチほどの滑らかな表面をした金属性の杯と、それを支える可動式の台座によって構成された魔法式のギミックだ。

杯には表裏とも魔法の刻印がびっしりと書き込まれており、台座に仕組まれたバッテリーから魔力を引き出し、杯の表面に強力な斥力をもつ漆黒の球体を作り出す。精製された球体は自身の斥力によって杯の向いている先へと射ち出され、命中した先でも斥力によって着弾した対象を更に弾き飛ばし、その後に消滅する。

遠方に弾き飛ばされた対象は余分な移動を余儀なくされるため、〈冒険者〉のフォーメーションを崩す厄介な機構として知られている。

〈狙撃光線銃〉 スナイピング・レイガン

ランク：9 タグ：[ギミック] [物品] [機械] 識別難易度：9

【STR】0 【DEX】0 【POW】4 【INT】5
【回避】9 [固定] 【抵抗】10 [固定]
【物理防御力】19 【魔法防御力】19
【最大HP】47 【ヘイト倍率】なし
【行動力】0 【移動力】0

▼特技

《意志なき機構》 常時 このエネミーの攻撃ではヘイトダメージが発生せず [ヘイトアンダー] の防御ボーナスも得られない。また、このエネミーを対象として「解除難易度：14」の《プロップ解除》に成功すると、このエネミーは [戦闘不能] となる。さらにこのエネミーはムーブアクションを持たない。

《ロングレンジビーム》 [射撃攻撃] [光輝] メジャー 対決（5+3D／回避） 単体 6S q このエネミーから3S q 以内の対象は選択できない。対象に [60+2D] の魔法ダメージを与える。 [クリティカル] ダメージは貫通ダメージとなる。

▼ドロップ品

固定：精密センサー [換金] (50G)

▼解説

〈狙撃光線銃〉は柱状の台座に鎮座した低い円筒形の本体をもつ機械式のギミックだ。本体の内部は魔導增幅器になっており、そこで収縮させた光線を銃口から発射して攻撃を行う。

直進する光線の性質から上下の射角はそれほどとれないが、台座自体が上下動・回転するため本体を動かすことなく射撃が可能であり、〈仕掛け砲台〉のなかでも攻撃性能は高い。

〈時計仕掛け〉種のモンスターに装備されている武装と同様にアルヴ由来の技術が使われている事は判明しているが、やはり同様に自壊装置も搭載されているため詳細部分の解明は揃っていない。高感度センサーによる精密射撃は対象の防御力を無視して大ダメージを与える可能性を秘めている。

〈封印札投射機〉 シールピッチャー

ランク：11 タグ：[ギミック] [物品] [魔法] 識別難易度：10

【STR】0 【DEX】0 【POW】6 【INT】5
【回避】11 [固定] 【抵抗】12 [固定]
【物理防御力】17 【魔法防御力】32
【最大HP】69 【ヘイト倍率】なし
【行動力】0 【移動力】0

▼特技

《意志なき機構》 常時 このエネミーの攻撃ではヘイトダメージが発生せず [ヘイトアンダー] の防御ボーナスも得られない。また、このエネミーを対象として「解除難易度：15」の《プロップ解除》に成功すると、このエネミーは [戦闘不能] となる。さらにこのエネミーはムーブアクションを持たない。

《封印符弾》 [魔法攻撃] [封印] メジャー 対決（8+2D／抵抗） 単体 6S q 対象は「タイミング：メジャー」の行動を実行できなくなる。この効果は [封印] タグを持つLSとして扱い、対象が【因果力】2点を消費することで解除できる。 [対象：高位保護] 対象の [防御判定] に+2。

▼ドロップ品

固定：封印符の台紙 [換金] (70G)

▼解説

〈封印札投射砲〉は呪符を投射する魔法式ギミックだ。台紙に貼り付けてロール状に巻かれた〈呪符〉が装填された給弾ドラムと、射出機構を持った魔導式の砲台によって構成されている。

〈呪符〉の表面には気や魔力を体内に留め体外に放出することを妨げる術式が書かれており、剥がすまでは特技や魔法の使用が制限される。裏面には粘着性の糊があらかじめ塗布されており、射出の瞬間に台紙から剥離させて対象に貼り付けることで手で貼るのと比べて剥がれ難くなっている。

生半可な手段では剥がす事ができないため、対処法を持たない〈冒険者〉たちでは苦戦を免れ得ないだろう。

できるかな シックスティシックス Vol.16 アルヴメイドは時計仕掛けの夢を見るか

◆出るまで回すのが俺の正義

メイドロボ、それは誰もが一度は妄想する夢、そして未来。だが古代の〈セルデシア〉には更に数歩先の未来に生きる奴らが存在した。超ハイテクインドア種族〈アルヴ〉族である。

・メイドの外見表

出目	ふたつ目の出目と内容
1	①②ヒューマン、③④ストレートロング、⑤⑥ナイスバディ
2	①②エルフ、③④ウェービー、⑤⑥少女体型
3	①②ドワーフ、③④ショートボブ、⑤⑥幼女体型
4	①②ハーフアルヴ、③④ツインテール、⑤⑥ほんきゅほん
5	①②狼牙族、③④ポニーテイル、⑤⑥わがままダイナマイトバディ
6	①②猫人族、③④狐尾族、⑤⑥法儀族

・メイドの口調と性格表

出目	ふたつ目の出目と内容
1	①②丁寧口調、③④子供口調、⑤⑥男口調
2	①②老女口調（ロリBBAだと！？）、③④お嬢様口調、⑤⑥卑屈な口調
3	①②無感情な口調、③④語尾がゴザルもしくはニンニンもしくは両方、⑤⑥常にオペラ風
4	①②真面目、③④快活、⑤⑥包容力あふれる
5	①②軍曹、③④ネガティブ、⑤⑥腹ペコでいつもお腹を撫でてる
6	①②可愛い物に目がない、③④ご主人のことを見過大評価して盲信する、⑤⑥女教師風

できるかなシックスティシックスとはセルデシア世界のありとあらゆる事象をランダムな表にまとめるコーナーである。もちろん役に立つ可能性は一切無い。

We can roll dice

〈オワリ地方〉に存在するフィールドダンジョン〈廃都トヨタ〉。アンデッドひしめく街はレイド〈天地冥動〉の舞台としても知られるが、〈大災害〉の後、とある〈冒険者〉グループの探索により、この街の地下でアルヴが身の回りの世話のために用いた多機能メイドロボの生産工場の遺跡が発見された。

使い方は至極簡単だ。まずスロットに料金としてゴールド(等価値の宝石など換金アイテムもOKなフリー判定だ)を投入する。あとはランダムに3つのパーツが組み合わされたメイドロボが排出口から転がり出てくるのだ。なお【因果力】などによる振りなおし効果はアルヴの高度なテックにより無効化される。(基本的に暇と資産が有り余っているアルヴは、気に入った結果が出るまで何度もこの装置を稼動させていたようだ。)

なお、排出されるメイドのレアリティの割合分布は未公表、ご主人様認定をしてもらえる保証もされていないのであしからず。

・メイドの特殊な装備やパーツ

出目	ふたつ目の出目と内容
1	①②正統派メイド服、③④眼鏡、⑤⑥箒と清扫用具
2	①②ミニスカメイド服、③④P I Y O P I Y Oエプロン、⑤⑥ティーセット
3	①②姫フリルメイド服、③④華美な髪留め、⑤⑥ロードローラー
4	①②和装メイド服、③④かんざし、⑤⑥日本刀
5	①②チャイナメイド服、③④巨大な軍馬、⑤⑥蒸し器三段重ね
6	①②メイド服風フルプレート、③④ミスリル製ヘッドドレス、⑤⑥ドリルブレード



ようこそいらっしゃいませ。こちらはエリッサのティータイムです。みなさまから寄せられた記事感想のお便りや、相談などを紹介させていただきます。

今月もお便りがたくさん届いております。感謝とともに、早速紹介していきましょう！



P N. 相も変わらず貧乏農家

今さらながら、『千客万来！究極ふかふか肉まん』を遊びました！ 対応CRよりPCたちのCRが高かったのですが、公開されているエネミーガイドのおかげで、調整が非常にやり易くて助かりました！ また、ミッションでは選択ルールを用いたのですが、封印されし肉まんが解放され、ミントガムのような爽やかな西風薫る肉まんに包まれ、あまりの罪の味に荒くれども共が就活を始めた挙句、全アキバの眼鏡が割られた、すごく良いセッションになりました！

選択ルールを導入するだけで、盛り上がりもグッと変わりますね。ぜひとも今後のシナリオなどでも色々導入してもらえると嬉しいデース！

『千客万来！究極ふかふか肉まん』を遊んでいただき、ありがとうございます。選択ルールによってさらに個性豊かになった〔絶品〕の肉まんが引き起こす大騒動で大いに盛り上がったようですね。さまざまな食の発明が相次ぐアキバでも、ミントガムのような香りの肉まんというのは初耳です。一体どんなものなのか、気になります。『千客万来！究極ふかふか肉まん』はシナリオの途中でクライマックスを戦闘にするか、ミッションにするかを選択する分岐型のシナリオとなっていますので、一度遊んでもう一つのクライマックスを楽しむこともできます。もちろん、同じルートでもメンバー やキャラクターが変われば全く異なるドラマが展開されるのがT R P Gですので、もちろん何度もお楽しみいただけます。それにしても当シナリオもリースからずいぶんと経ちましたが、今でもプレイ報告や感想をいただけるのはとても嬉しいことですね。今後も様々な方向でのシナリオのリリースが予定されておりますので、ぜひ遊んでみてください。

→キャラストロ+1



P N. アップルボーイ

少し前に『夏の視線を独り占めしろ』をプレイしました。所々特技の適用範囲や除外されたヘイトシステムの関係上、わからないことがありましたが楽しく遊べたと思います。参加者がかなりはっちゃけたので夢落ちにせざるをえないぐらいでした！ このシナリオはなかなかに頭の悪い（褒め言葉）ミッションですね。マップもそれぞれ異なるコンセプトの戦場を色々模索できそうです。今後も楽しくカオスなセルデシアガゼットをよろしくお願いします。

〈ウォータースプラッシュガン〉を手に夏のアキバを駆け巡る『夏の視線を独り占めしろ』お楽しみいただけたようで何よりです。しかし、開発チームはその頭の中から何を抽出したらあのようなミッションを作成してしまえるのか……あまつさえゲストキャラクターになんですか、あのエルダーメイド。”最強の仮面”の二つ名に、一対二すら想定した異常な火力と圧倒的な

[布地] タグの量。窮地に陥ったとしても一気に盤面をひっくり返しうる強力なサブ武装……開発チームには、一度メイドというものがどういった存在なのかゼロから骨身に染みるまで学んでいただく必要があると言うほかありません。エリッサもれっきとしたメイドですので、やはりメイドについての誤った知識や極端なイメージの流布については断固とした態度をとらせていただきます。

あとはコッペちゃんがちょっと心配ですね、こんな季節だというのに水鉄砲について興味を持っているみたいです。開発チームに知られたら、今度は無機質な歌を歌いながらガトリング水鉄砲で相手を掃射するメイドが実装されかねません……やはり開発チームは野放しにはできませんね。

→キャラストロ+1



ログホラ相談窓口は、エリッサがみなさまとログホラ T R P G のルールで浮かんだ疑問について、ルールブックを開きながら考えるコーナーです。スムーズなセッションのため、今回もいろんなおたよりを紹介させていただきましょう。



P N. alsh

『ダークビジョン』についての質問です。『バグズライト』などで【暗闇】を除去してしまっても、『ダークビジョン』の「【暗闇】や類似効果を本来受ける環境にいるとき、[防御判定]に+1される」効果を得ることはできますか？

特技やアイテムの効果によって【暗闇】を除去している場合、そこは【暗闇】ではないので『ダークビジョン』の効果を受けることはできません。



P N. リリー

【因果力】による判定の振り直しについての質問です。【因果力】による判定の振り直しのタイミングは何でしょうか？『プリダクション』と組み合わせた場合の処理方法について教えて下さい。

【因果力】による判定の振り直しは行動ではありません（P 24）。また行動権を必要とはしません（P 278）。ですので行動と同じ意味でのタイミングを持ちません。P 278に従って処理してください。

プリダクションとの関係で言えば、まず、何らかの判定を行い、それを【因果力】で振り直すことは可能です。振り直しは判定処理の一部ですから、この振り直した判定に対して『プリダクション』を使用することも可能となります。

ただし『プリダクション』の効果は「判定結果の幾つかのダイスを振り直す」であり、これは数値の代入であって再判定ではありません。ですから『プリダクション』の結果にたいして【因果力】で振り直すことは不可能です。

『方術召喚：クリューラット』等の特技の場合「判定の再実行」であるので、『方術召喚：クリューラッ

ト』の結果に対して【因果力】による判定の振り直しは可能です。ただし「【因果力】による振り直しは1回の判定につき1回しか行えない（P 279）」ですから、『方術召喚：クリューラット』実行前にすでに【因果力】による振り直しをしていた場合、『方術召喚：クリューラット』実行後の【因果力】による振り直しは不可となります。



P N. 長月萩乃

ネームドアイテム〈大海獣のヒレ兜〉について質問です。このアイテムで得られる【障壁】はプレフィックスアイテムの効果〈護法の～〉で強化されますか？また〈大海獣のヒレ兜〉の効果「この【障壁】はあなたが受けている【障壁】を上書きせず、強度に加算する。」は武士の特技《流派：風守雷攻》の【障壁】をさらに強化することができますか？

いずれもの効果も適用することができます。まず《流派：風守雷攻》と〈大海獣のヒレ兜〉の効果はいずれもセットアップ時に適用されますが、その順序はプレイヤーが有利なように決定してください。また、プレフィックス「護法の～」効果（P 231）は《流派：風守雷攻》と〈大海獣のヒレ兜〉の効果による【障壁】に両方に適用されます。よって、「護法の～」の効果を受けた《流派：風守雷攻》と同じく「護法の～」の効果を受けた〈大海獣のヒレ兜〉による【障壁】を加算することができます。



P N. 家政婦

直継さんに質問です。大災害直後は下着が存在しない状態が、円卓会議設立後まで続いたという話を聞きました。おパンツ博士こそ直継さんはそのことについてどう思っていたのかとても気になります。

「〈大災害〉で世界からは大切なものが2つなくなつた。一つは味のある食べ物。一つはおぱんつだ。まさに人生暗闇祭りだったぜ。おぱんつは男のロマンであると同時に女性にとっても命に関わる防具だ。もし高層ダンジョンで想定外の強ボスと遭遇して飛び降り避難しなくちゃいけないとする。そのとき、おぱんつをはいてないせいでミニスカ冒険者のおねーさんの判断が一瞬遅れでもしたらそれこそ（以下數十分続く）」



コッペリアの スニークミッション

予定される『ログ・ホライズンTRPG Book2(仮)』から掲載されるさまざまな情報をコッペリアがひそかにレポートしてしまうコーナーです。隠密メイドです。

コッペリアはコッペリアといいマス。今回は拡張戦闘ルールから〈大規模戦闘（レイド）〉ルールについての情報を入手しましタ。P Cが部隊を率いて運用するEXパワーがキモのようでス。

◆大規模戦闘ルール

大規模戦闘（レイド）とは、大人数の〈冒険者〉をひとつの戦闘単位として編成し、通常のパーティーでは太刀打ちできない強大なレイドモンスターとの戦闘を行うことだ。『L H Z』では大規模戦闘を特殊な戦闘のバリエーションとして扱い、以下の拡張ルールを用いて運用する。

▼レイド用EXパワー

大規模戦闘では、P Cだけではなくその他多数の〈冒険者〉が参加して戦いを繰り広げることになるが、それら全員に〈冒険者〉としてのデータを作成し、P C（もしくはN P C）として扱い戦闘の処理を行うことはGMやプレイヤーに多大な負担を強いることになる。『L H Z』ではP C以外の大規模戦闘参加者を〔部隊〕タグをもつ「レイド用EXパワー」を用いることで表現し、大人数でのダイナミックな戦闘を負担なく楽しめるようになっている。以下にレイド用EXパワーから1例を抜粋する。

《守護戦士の戦列死守》_EXパワー_[部隊：戦]_本文_自動成功_単体_6 S q_—_ラウンド1回_対象が「タイミング：メジャー」の攻撃を行う時に使用する。あなたは対象の攻撃によって〔封印〕タグを持つステータスを受けず、また対象の攻撃によってあなたが〔戦闘不能〕になっても即座に解除され【HP】が10点まで回復する。この効果はこのメインプロセス終了時まで持続する。

レイド用EXパワーは、大規模戦闘における大勢の仲間との連携や作戦行動を表現するために用意されたEXパワーである。大規模戦闘に登場するエネミーは、これまでパーティー単位で戦ってきた相手とは一線を画す能力を持っている。それに対応するための〈冒険者〉によるチームワークがレイド用EXパワーなのだ。

▼タグ [部隊]

[部隊] タグは特定のEXパワーに設定されるタグで、部隊を率いることによって実行できる特殊な作戦行動や連携戦術を表している。おもに大規模戦闘や、傭兵、軍事といったシチュエーションで利用される。

[部隊] タグは〔部隊：戦〕のように表記され、兵種と強度が存在する。〔部隊：戦〕であれば、「戦」の部分が兵種と強度を表わす。この場合「戦」の1文字であるため強度は1となる。また「戦」、つまり「戦士」は兵種であり率いる部隊の種別を表わす。別の例を挙げれば、〔部隊：戦魔〕であれば「強度2の〔部隊〕タグで、その兵種は戦と魔である」ということになる。

[部隊] タグを参照する効果文において、「兵種「戦」の〔部隊〕タグ」と指定された場合、文字列に「戦」が1文字以上含まれていれば条件を満たす。また「強度2以上の〔部隊〕タグ」と指定された場合、文字列が2文字以上であればその種類を問わず条件を満たす。

この文字列はルール的な意味以外では、率いる部隊の種類とその規模としてイメージするとよい。レイド用EXパワーで使われる戦回武魔の4種類の文字列は、それぞれ戦士職、回復職、武器攻撃職、魔法攻撃職を表している。例えば、あるP Cが3種のレイド用EXパワーを取得しており、それらに〔部隊：戦〕〔部隊：回魔〕〔部隊：武武〕のタグが設定されていた場合、そのP Cが率いるレイドメンバーは戦士職1名、回復職1名、魔法攻撃職1名、武器攻撃職2名だと考えられるだろう。

大規模戦闘ではP Cはそれがチーム内の小隊指揮官となって戦うことになるようでス。従来のP C間の連携の延長の感覚でレイドEXを絡めた華々しい戦闘を繰り広げることができそうデスね。

『ログ・ホライズン』書籍シリーズ 1巻～10巻および外伝発売中!



アカツキと
デミなんとかさん

画:うみわたり



セルデシア・ガゼットでは読者の皆さまのお便りを一つでも大募集中です。以下のアドレスから各コーナー宛にどしどしあ送り下さい。お待ちしております！記事や絵師様への応援も大歓迎ですよ！ しゅくん……つ。

<http://lhrpg.com/lhz/inquiry>

Celdesia Gazette

セルデシア ガゼット

Vol.16 2016.03

編集後記

『セルデシア・ガゼット』Vol.16、いかがでしたか？
今回の特集は開発チームと魔王ちゃん様のやりたい放題ゲームブックとなっておりました。エリッサもたまにはどこかに食べ歩き旅行に行きたいのですが、姫様から目を離すわけにもなりませんし、悩ましい限りです……。

さて、次回特集は、サブ職業にフォーカスしたデータサプリメントになりそうです。ご期待ください！

スタッフ

表紙イラスト：うみわたり

本文イラスト：神無宇宙、うみわたり、7 Sided Work Shop

デザイン：瑞川めえ、7 Sided Work Shop

図版作成：瑞川めえ、新洲野政、7 Sided Work Shop

ライティング：Chord Joehousen、夜光優、さわめ、相馬将宗、大きな愚、7 Sided Work Shop

編集：7 Sided Work Shop

リンク

LOG HORIZON TRPG 冒険窓口

<http://1hrpg.com/>

橙乃ままれ 公式サイト

<http://tounomamare.com/>

お問い合わせ

ご感想、ご要望、お問い合わせは右記の「おたより・がぜつた一投稿フォーム」よりお送りください。

LOG HORIZON TRPG 冒険窓口

<http://1hrpg.com/lhz/inquiry>

Rights

「ログ・ホライズンTRPG」

(C) 橙乃ままれ・K A D O K A W A / N H K ・ N E P

(C) Touno Mamare / Kinuno Boushi / 7 Sided Work Shop