

立命館大学 TRPG 倶楽部会誌

冒険の書 五番

～深淵第二版 リプレイ～



まえがき

立命館TRPG倶楽部会誌『冒険の書 五番』を手にとったいただきありがとうございます。今回のリプレイ執筆、及びゲームマスターを担当しましたramです。当サークルがリプレイ会誌を作り始めたのは5年前でして、ついにこれで5冊目となります。「5」というある種の間点までこの会誌が続いたのも、手に取ってくださった皆様方、そして、ここまで当サークルを支えてきた先輩方のおかげです。本当にありがとうございます。

さて、この会誌を手にした人の中にはTRPGをご存知では無い方もいると思うので、軽く説明します。TRPGとは、テーブルトークロールプレイングゲームの略称です。ロールプレイングゲームの一種で、数人で集り、紙と鉛筆、サイコロを使って遊びます。一人がゲームマスターという役割を務め、ゲームのシナリオを用意します。他のプレイヤーは、自分の分身となるキャラクターを作り、そのキャラクターがどのように行動するかを会話や宣言によって決め、シナリオを進めていく遊びです。このTRPGを実際に遊んだ様子を読み物として書き起こしたものが、リプレイとなります。

今回の会誌に使用したのは『深淵―第二版―』（以降、『深淵』です。『深淵』は中世ヨーロッパ風のファンタジー世界が舞台のTRPGです。普通のファンタジー世界によく登場する、魔法使いや騎士、巨人、ドラゴンなどがいます。世界は、かつて魔族という化け物たちによって滅ぼされかけました。しかし、神たちによって魔族は封印され、世界は何とか救われました。それから200年後の世界が『深淵』の舞台です。200年後の世界では、神による封印も弱まり、今にも魔族が蘇りそうです。人々は魔族の復活により、滅びの危機に立たされた世界で生きている、そんな暗く陰鬱な世界が『深淵』の魅力です。

今回のリプレイでは、そんなタークで救いのない世界でもがく四人の姿が描かれております。限りなく悲劇に近い物語で彼らは何に希望を見出すのか？ どうぞ、お楽しみください。それでは、あなたが次のページをめくる、その時が「運命の劇場」の開演です。

※注意事項…流血や殺人等の暴力的表現を多分に含みます。苦手な方はご注意ください。

用語解説

● G M

ゲームマスターの略。このゲームにおけるホストプレイヤーで舞台の準備、演出やルールの裁定などのデータの処理を統括する。

● P L

プレイヤーの略。それぞれ一人ずつが P C（後述）を作り、P C を演じることによってゲームに参加する。

● P C

プレイヤーキャラクターの略。P L がゲームに参加する際の分身となる存在。本リプレイ中では P C の発言は「」で表現される。逆に「」外で書かれている文は P L の発言である。

● 運命カード

『深淵』のルールブックに付属する 92 枚のカード。物語の行方を予言し、左右する語り部が書かれている。加えて、ダメージの算出や判定の達成値上昇、さらには戦闘での追加行動などにも用いられる。『深淵』に無くてはならないカード。今回のリプレイでは、サブリサブリメント『銀籠亭綺譚』を用いており、追加で赤い運命カード『夢魔の占い札』を使用している。

● 夢歩き

『深淵』のキモとなるシステム。P C 達は物語のターニングポイントで夢を見る。夢の内容は前述の運命カードを一枚選ぶことで決まる。基本的に P C の未来や物語の結末を予期する予知夢や白昼夢を見ることになる。この夢をヒントにしながら、P C 達はゲームを進める。

ルールブック

略称ルルブ。TRPG のルールや設定の書かれた本。これが無くては、TRPG は出来ない。

サブリサブリメント

ビタミンとかミネラルを得るアレではない。TRPG 的には追加ルールや細かい設定などが書かれた本を指す。

今宵の役者が運命の劇場に。【プリプレイ】

2016年3月。京都某所に五人の大学生が集まる。

彼らは『深淵』という我がサークルでは有名でないシステムをやるうと集まった、物好きな……いや、TRPG好きな男たちだ。

そんな中、一人の男が口を開く。

GM…さて、それではこれより深淵のセッションを始めたいと思います。よろしく願います。

一同…よろしく願います。

GM…まずは、今日やる『深淵』というシステムがどんなTRPGなのか、軽く説明します。

『深淵』は、陰鬱な暗い雰囲気の中世ファンタジーを楽しめるTRPG。特徴は、他のシステムのように英雄的な存在や超常の存在になることが出来ず、ただ力無き人々になるしかない所。我々は運命に弄ばれる矮小な存在になり、自らの運命に抗ったり、従ったりする葛藤を楽しむシステムである。その為に『夢歩き』や『運命カード』など特徴的な要素がある。

GM…まあ、一言でいえば中世で、ファンタジーで、救いのない世界で、モブになって運命に足掻く。そんな感じですよ。

ワダ…運命には勝てるんですかねえ……？

GM…それは皆さまPL次第。でも『深淵』は運命に勝ったとか、生き残ったとかを楽しむんじゃなく、いかに美しく生きるかを楽しむシステムだと思っよ。

マスクマン…美しく生きる？

GM…そうそう。例えば、愛する人のために戦って死ぬとか、愛する人のために祖国を裏切って死ぬとか。

普通の狐…結局、死ぬのか……

GM…そうですね。『深淵』は美しい物語を描くことが何よりの目標ですからね。美しい物語のためになら死んでもいいですし、誰かを殺してもいいでしょう。

プリプレイ

TRPGを始める前の準備を行うこと。キャラクター作成を主に言う。

セッション

TRPGをするために集まり、解散するまでの一回のゲームプレイのこと。

フレヤ：お、PVPか？（歓喜の笑みを浮かべながら）

GM：そうなるかもしれませんね。（満面の笑み）

普通の狐：その笑みが怖い。

GM：では、さっそくキャラクター作成から始めていきましょうか。

ワダ：GM、ハンドアウトは？

GM：はい。ありますよ。（紙を配る）

GM：じゃ、ハンドアウト決めからやりましょう。PC1からPC4までありますよ。皆さま、どのPCがやりたいですか？

ハンドアウトには物語に登場するキャラクターの説明がされている。それぞれのキャラクターにはPC番号と言うものが割り振られている。PC1、PC2…という風に。この番号が若いほど、物語の根幹に絡むキャラクターとなる。よく「PC1は主人公」と言われるのはこのためである。TRPGは、まず、誰がどのPCをやるのかを決めることから始める。

一同：「じゃ、俺PC3！」「私は1か2かなあ」「うーん、今日はPC1やる気分じゃないなあ」「ふーむ」

——三十分後——

GM：皆さん、どのPCをやるかは決まりましたか？

一同：はい。

GM：では、これを配りましょう。（そつと赤いカードを渡す）

フレヤ：なにこれ、怖い。

GM：そんな大したものではありませんよ。それぞれのPCの運命や未来をイメージした内容が書かれているだけです。

PVP

プレイヤーバーサスプレイヤーの略。プレイヤー同士で敵対する形式を取ったシステムやシナリオを指す。代表的なPVPシステムとして『シノビガミ』や『パラノイア』などが上げられる。

ハンドアウト

セッション開始前にPLに配られる、シナリオ内のキャラクターの立ち位置と目的を示したものである。

『深淵』では運命カードというものをを用いてゲームを進める。最初にPしたちに運命カードを渡すところからゲームは始まる。このカードにはPの未来や運命を暗示した内容が書かれており、Pたちはその運命を受け入れるか、背くかを判断しながら物語を進める。また、運命カードはこのように物語を大きく左右するだけでなく、判定のリソースになることもある。

GM…通常の運命カードは白黒のカードですが、今回配ったのは赤い運命カード『悪魔の占い札』です。この赤いカードは通常の運命カードより過激なことが書かれており、強力な力を持ちます。

マスクマン…(自分のカードを見て)なんかヤバイこと書いてあるけど……

フレヤ…なんて書いてあるんだ？(マスクマンのカードを見ようとすると)

GM…おっと、お待ちください。今回は赤い運命カードの内容を他人に見せてはいけません。

ワダ…それだけ重大なことが書かれているってことか。裏ハンかな？

GM…ある種の裏ハンかもね。じゃ、PCも決まったことだし、キャラクター作成に移りましょう。

TRPGをやる上で楽しい部分その一。それがキャラクター作成である。キャラ作では自分の分身となるキャラクターを作る。ルールに従って、筋力、反応力、知性などの能力値を決めていく。今回も魅力的なキャラクターたちがPしたちによって創造された。

——数時間後——

GM…さて、皆さま、キャラクターが出来上がりましたか？

一同…はい。

GM…それでは、キャラクター紹介を始めます。PC1からPC4に順にお願いします。

普通の狐…はい。

今回、PC1を担当するのは普通の狐さん。我がサークルの数少ない良心。感情豊かなヒロインロールには定評がある。

リソース

行動するのに要する労力やエネルギーを意味する。TRPGではリソースを消費することで有利に物語を進められるようになる。例として、MPやTPなどがある。

裏ハン

他の人に隠して渡されるハンドアウト。PCの秘密と言うのが一番近いか？

▼PC1／担当——普通の狐

PC1ハンドアウト 縁故…メール

石造りの都市「メジナ」で暮らす。十年前は友達のメールとよく一緒に遊んでおり、ある日、オヴオルの森に二人で遊びに行った。森を探索した後、帰ろうとしたらメールの姿は消えていた。そのまま、彼女は見つからず十年が過ぎる。そんなある日、あなたの住むメジナが他国の襲撃を受け、火に包まれる。命からがら街から逃げると気づけば、森の中にいた。一人途方に暮れるあなたの前に一人の少女が現れる。メールだった。

縁故

PCと関わりの深い人を指す。また、その関わりの深さも表している



金物職人のシュトルム

性別…男 年齢…20 職業…職人

生命力…18 精神力…15 行動値…20

運命…親が罪人

技能… \wedge 鍛冶 \vee 3、 \wedge 機械工作 \vee 3など。

所持品…金つちなど

普通の狐(以後、シュトルム)…キャラクター名、シュトルムです。…なんかヒロインがメールだし、メールシュトロームでいいかなって。

私にしては珍しく男性です。年は二十歳。元々は遊牧民の一族に生まれ、金物系の職人の家庭に育てられます。ですが、戦乱が激しくなり、危ないということで、遊牧地からメジナという頑丈そうな都市に移り住むことになりました。そこで偶然メールという女の子と知り合いました。メールは女の子だね？

メールシュトローム

渦巻きという意味の単語。

GM：男でもいいですよ。(即答)

シュトルム：いや女の子で。(即答) まあ、そのメールと遊ぶようになって次第に仲良くなりました。そんなある日、二人で森に遊びに行ったときにメールが行方不明になってしまった。で、その時に私だけが森から帰ってきたことをメジナの人々は不審に思い、私が疑われました。ですが、父親が私をかばってその罪で処刑されました。

ワダ：フア^三 自ら設定を重くしていくのか……

GM：じゃあ、父親のせいでメールが死……ゴホン。失礼。行方不明になった、と思われるとう？

シュトルム：うーん、ちよつと違うかな。私に対する疑念はまだ晴れてなくて、肩身の狭い日々を過ごしながらも、この町から去ることも出来ない。ただ父の跡を継いで金物職人として過ごす、そんな感じです。

フレヤ：なるほど。悲しいなあ。

シュトルム：で、ついにこのメジナも戦火に巻き込まれてしまい、戦闘能力もない私は命からがら逃げて、気づけばちよつと嫌な思い出のある森に来ていたと。そんな感じですので、ぶっちゃけ鍛冶とか機械工作とかは得意なのですが、戦闘は期待できません。そんな感じのPC1です。よろしくお願いします。

GM：はい。よろしく申し上げます。それでは続いてPC2のマスクマンさん、キャラ紹介お願いします。

マスクマン：えーっと。

PC2を担当するのはマスクマンさん。今回のイラストを描いてくれた人。魅力的な絵に感謝。熱く真っ直ぐなキャラを好む。

▼PC2 / 担当——マスクマン

PC2ハンドアウト 縁故…フェリア

メジナに住む男性。ある日、ある女性と出会い、一目ぼれをする。彼女の名はフェリア。彼女は上流貴族の一人娘であり、あなたとは身分違いの叶わぬ恋であるものの、やがて将来を誓い合う仲になる。しかし、問題が出てきた。身分の差である。フェリアの家族が身分の低いあなたとの結婚を許さないのである。そこであなたとフェリアは駆け落ちをすることにした。



鳥飼いのアークス

性別…男 年齢…20 職業…動物使い

生命力…12 精神力…24 行動値…12

運命…安息の不安

技能…**△動物の扱い**、**△魔法知識**、**△4**など

所持品…短剣、獅子心など

獅子心

『深淵』に登場する薬物。戦士が用いる一種の興奮剤。

マスクマン(以後、アークス)…名前はアークス、性別は男。職業は動物使いで鳥を連れていきます。ある日、フェリアと言う上流貴族と知り合いになり、駆け落ちになるんだって。能力的には、お薬を持っています。以上。

ワダ…能力値じゃないんだよなあ。

アークス…ああ、まだあった。△魔法知識△が4。△治癒△の呪文が使えます。まあ、これぐらいかな。

GM：動物使いは魔法使いだったのか……

フレヤ：ドラクエの動物使いも魔法を使えないことも無かったし。

GM：じゃ、次。PC3のワダさん。お願いします。

PC3を担当するのはワダさん。関西弁が特徴的な優しい人。義理に篤い、人情深いキャラを演じることが多い。

▼PC3／担当——ワダ

PC3ハンドアウト 縁故…自国への愛

あなたの国、ヴァグレアはメジナと戦争中であつた。あなたは多くの人を殺し、多くの人を殺された。だが、次第にあなたの国は劣勢に立たされ始め、敗走が多くなる。国民はメジナによって蹂躪され犯された。メジナへの憎しみは募るばかり。そんなある日、もう慣れてしまった何度目かの敗走。あなたは気が付けば一人になっていた。そしてあたりは見知らぬ森。途方に暮れてしばらく歩く。すると少し拓けた場所に出る。そこにあつたのは……。

誇り高き騎士・ルイ

性別：男 年齢：24 職業：騎士

生命力：20 精神力：10 行動値：20

運命：記憶喪失、復讐

技能：△突撃槍▽9、△乗馬▽3など

所持品：突撃槍、騎士鎧、盾など

ドラクエ

テレビゲームの一つ。勇者となり世界を救うゲーム。多くの関連作品を生み出している人気作。動物使いは、このゲームに登場する職業の一つ。決して魔法職ではない。

ワダ(以後、ルイ)：名前はルイシエンコ・フォン・グランテスト。通称ルイ。24歳、騎士です。元々はマイオス大陸の出身なのですが、気づけばヴァグレアに来ていました。ヴァグレアに来るまでの記憶はありませんが、ヴァグレアの騎士団に拾われ育てられます。二年前からヴァグレアはメジナとの戦争を始めて、それからは各地の戦場で戦果を挙げています。ですが、戦況はメジナが優勢。なので、自分を拾ってくれたヴァグレアが負けていて、悔しくて悔しくて。メジナ、絶対許さねえ！

アークス：悔しいのお、悔しいのお。(勝利国、メジナ側の余裕)

ルイ：で、護国の鬼と化したルイ君は途方に暮れて、なんか森に行ったらしいぜ。首でも吊るのかな？

GM：早まるな、ルイ君！ まだ負けたわけじゃないやろ¹³。

ルイ：まあ、どんな口調で性格かは、卓が始まれば分かるんじゃないかな。分かる人には分かるんだけど、銀河英雄伝の帝国の軍人みたいな喋り方をしようと思ったり。「卿はそう思うのか」とかそんな感じ。

フレヤ：がんばれよ。その口調は難しいと思うぞ。

ルイ：出来なかつたら普通の喋り方になる。そうなつたら、文字起こしの時に直してもらおうわ。

GM：面倒くさいなあ……(文字起こし担当のため息)

ルイ：その時は、参考文献として銀河英雄伝の小説を貸すわ。銀英伝、読みながらやって！さて、次はどんなことが出来るのかを紹介。技能レベル3の[△]乗馬に乗って、技能レベル9の[△]突撃槍[▽]で敵を倒す。終わり、閉廷！

フレヤ：乗馬に乗って……？ とうか、[△]突撃槍[▽]9もあるのか。強いな。

GM：あー、すまん。馬に乗っているときは技能の上限は[△]乗馬[▽]技能になる。つまり、馬に乗ると[△]突撃槍[▽]9は[△]突撃槍[▽]3になります。

ルイ：……え。ちょっと、待って聞いてないで¹⁴。

GM：すまん。説明不足だった。

ルイ：ちょっと、カメラ止めろ！ 許さねえからな、GM！ 絶対、ここ収録しとけよ！

銀河英雄伝

原作・田中芳樹の小説。銀河系を舞台に英雄たちの権謀術数を描く歴史風SF。

卿

「あなた」を意味する二人称。古い言い回しだけど、かっこいいよね。

文字起こし

録音した音声や文字に打ち込む作業。苦行の一種。

乗馬に乗って

乗ると乗るが被っていますよ。



フレヤ…じゃ、馬に乗る必要ないんじゃ……

ルイ…それでも乗るんだよ！ 俺は乗るんだよ！

一同…「乗るのかよ（笑）」「カット、カット」

GM…はい。じゃ、よろしくお願ひします。じゃ、最後にPC4のフレアさん、お願ひします。

フレヤ…はい。オチ担当のフレヤです！

PC4を担当するのはフレヤさん。重たいシステムを好む重度のTRPG好き。程よい中二感のクールキャラをよくやる。

▼PC4／担当——フレヤ

PC4ハンドアウト 縁故…自身へのプライド

あなたはメジナのエージェントである。ある日、いつものように国から任務が言い渡される。その内容はオヴォールの森の調査である。と言うのもメジナでは行方不明者が多発しており、彼らがオヴォールの森で目撃されたのだ。あなたは事件解決のために森に向かう。

▲伝説的で究極的な男Vデュケールド

性別…男 年齢…20 職業…傭兵

生命力…21 精神力…14 行動値…19

運命…魔族の呪いを受けている

技能…へ槍V5、へ格闘V4など

所持品…大弓、など

オチ担当

PC4を担当する人はオチ。最後って意味もあるし、PC4は比較的自由度が高いせいでギャグキャラになりがちなものもある。

重たいシステム

キャラ作や判定に時間がかかるシステムを指す。

中二

思春期にありがちな妄想を揶揄した言葉。でも私はそんな中二が大好き。

フレヤ(以後、デュケールド)：本日のネタ枠。名前はデュケールド。今回三人目となる二十歳男性。まあ、生粋のメジナ人というわけではなく、なんだかんだでメジナに流れついた一族の子供の一人だね。狩りを得意とする民族だったから森でよく狩りをしてた。そんなところをメジナの役人に目撃され、狩り技能の高さを見込まれて声をかけられるよ。と言うわけで、遊撃隊の試験を受けることになる。けど、実は狩りはそんなに得意じゃなかったんだ。でも、偶然、その時は調子が良くて試験に受かってしまう。そのまま、ずるずるいって、気づけば一流エージェンツに。今では調子に乗って酒場で「俺様の究極的に素晴らしい伝説の話聞かせてやろう」とか言っています。アークス：調子に乗りまくってるなあ。

デュケールド：で、ウマゴンという馬を愛馬がいます。でも、あまりの可愛さでけがをさせたくないで、連れていきません。

GM：でも馬はそこにいるだけで、自動で敵を蹴散らす謎のAIユニットになるけど？ 連れてかなくていいですか？

デュケールド：やだ、やだ。ウマゴンがケガするかもしれないでしょ！

GM：はあ。過保護ですねえ。

デュケールド：やれることは、遠距離だと弓構えて撃ちます。接近戦では槍を構えて殴ります。そんな感じですかね。では、よろしくお願ひします。

GM：はい。よろしくお願ひします。では、この四人でシナリオを進めていききたいと思います。よろしくお願ひします。

一同：よろしくお願ひします。

一章一幕 「霧が運ぶは、一仕事」

GM ・・では、オープニングフェイズから進めていきます。まずはPC4、デュケールのオープニングからです。あなたが家で暇をつぶしている、コンコンと家のドアをたたく音がします。来客のようです。

デュケール ・・「はいはい、開いてるよ。」といいながら玄関の方を見るよ。

GM ・・そう言うと、「すいません、デュケールさん。少しお仕事の話があるんですが」とドアを開けて一人の男性が入ってくる。彼はあなたに依頼をよく頼みに来るメジナの役人です。また、ドアが開くと同時に部屋に白い霧が流入してきます。

デュケール ・・白い霧が入ってくる？

GM ・・はい。少し説明しますと、メジナでは五、六年前から深い霧に包まれるようになりました。その霧はとても濃く、家の中にまで入ってくるようになりました。

アークス ・・凄い霧だな。

GM ・・ま、ファンタジーの世界ですし、これぐらいは。で、デュケールさん、仕事の話のようですがどうしますか？

デュケール ・・「ああ、君か。ま、この究極的で伝説的な俺様にどんな仕事かな？」

GM (役人) ・・「ええ、今日も究極的で伝説的なあなたにしかできない仕事があるんですよ。∴最近、このメジナで行方不明が多発しているのは知っていますか？」

デュケール ・・「ああ、そういうえばそんな噂は聞いていたな」

GM (役人) ・・「その行方不明者たちがオヴォルの森で何度か目撃されています。是非とも調査をお願いしたいのですが∴」

デュケール ・・「ああ、オヴォルの森。あの森は俺にとって庭みたいなもんだからな。なあに、それならお安い御用だ。究極的で伝説的な速さで解決してやるさ。」

GM (役人) ・・「そう言ってくださると思いましたが、ですが、お気を付けてください。あの森には古より凶暴な竜が住むとされています。」

究極的で伝説的な

デュケールの口

癖。これから何度も聞くことになる。

デュケールド：「何、竜か。竜か。そうか。……竜マジか。ん、い、いや何でもないぞ。な、何、この伝説的で究極的な俺様にかかれ
ばり、竜なんぞ。ハッハッハ。」といいながらも心の中で（竜かよ……やべえ）と思います。

シュトルム：ビビってんじゃねーか。（笑）

GM（役人）：「ありがとうございます。デュケールドさん。では調査の方、お願いします。」と言い、役人は帰っていきます。

デュケールド：（やべえ、普段に増して大口をたたいちまった）と心の中で思いますが、「竜なんていねえよ」と言い聞かせて森に向かう。

GM：えー、では森につきます。そして、森の奥に行けば行くほど霧が濃くなっていきます。気づけば、一寸先も見えない霧の中にいま
した。では、ここで『夢歩き』を行いましうか。

デュケールド：夢歩き？ ほう、それは何かな？

GM：夢歩きはこの『深淵』で最も特徴的なルールの一つでして……

『夢歩き』は物語の要所で発生する白昼夢、予知夢のようなもの。夢歩きをする時、PLは手元にある6枚（最初のみ7枚）の『運命カ
ード』から好きな運命カードを選び、GMに渡す。運命カードにはその夢歩きで起こる内容が書かれており、それにちなんだ夢をPL
は見ることとなる。このように『深淵』では夢歩きによって物語を大きく加速させていくのだ。

デュケールド：なるほど。……赤札にするよ。

ルイ：早くない？

デュケールド：そうかもしれないけど、状況的にも一番あつてるしね。（赤い運命カードをGMに渡す）

GM：はい。では、運命カードを読み上げます。

☐ 疑え、全ては偽りなのだ。真実などありはしない。いまこそ密かなる全てが形になる。

デュケールド：まるでフラグみたいだあ。

GM：ではデュケールドは少し立ち眩み、ちよつとした予知夢を見ます。

赤札

GMが最初に配った
赤いカード。赤札は
PCに一枚ずつしか
ない貴重なものなの
で、いきなりそれを
使ったデュケールド
は驚かれた。

あなたは任務を終え、メジナに帰り後人を待っていた。しかし、待てど暮らせど後人は来ない。やがて、あなたは後人を不審に思い調査を始める。すると、明るみになるのは、密かなる企て。全ては偽りだったのだ……

GM……という夢を見ます。以上。あなたはこの夢を運命として受け入れてもいいですし、拒否してもいいです。

デューエルド…なんかめんどくさい夢が来たなあ。「こんな霧の中じゃ幻の一つや二つ見るさ」と言い聞かせ、気にせずに進みます。

GM…さらに奥に進むと霧は一層濃くなります。が、やがて霧の晴れた開けた土地にでます。ここで、いったんシーンを切りましょう。

一章二幕 「霧が運ぶは、殺戮」

GM…次はルイシエンコ・フォン・グランテストのシーンです。時刻は夜。自国ヴァグレアと敵国メジナの国境付近で戦友たちとキャンブをしています。メジナが攻めてこないか見張っている。そんな感じですよ。

ルイ…「ここにいる者も減ってしまったな……」と言いながら、死んでいった戦友達のことを思い返します。

GM…そんなあなたに話しかける人がいます。「ああ、そうだな。ルイ。全く、この戦争で若いやつらは皆、死んじまったよ。」

ルイ…「ああ、ルッツか。……ヴァレンシユタイン、ロベス、ウイリアム。未来ある者たちは逝ってしまった。」

GM(ルッツ)…「南の方の戦線も崩れつつあるらしい。……ヴァグレアはじきに負ける。だが、それまでに出来るだけ多くのあいつら、メジナの連中を殺さなくちゃな。じゃねえと死んでいった仲間に顔向けできねえ。」

ルイ…「一度、捨てた命。拾ってもらった恩は返さなくてはならぬまい。」

GM(ルッツ)…「つつても、あのメジナの巨人たちにはどうあがいても太刀打ちできないのが現状だがな。こつちにもあの化け物に対抗する化け物がいればなあ。」ルッツは深いため息をつきます。

ルイ…「私の突撃槍でも傷一つつけられなかった……」

GM…では、ここらへんで夢歩きをしましうか。

一度、捨てた命

ルイは彷徨っていたところをヴァグレアに保護された過去を持つ。そのためヴァグレアには深い忠誠を誓っている。

メジナの巨人

敵国メジナは魔法に関する知識が豊富である。メジナは、その知識を生かして5mを超える巨人を召喚し、ヴァグレアの兵を蹂躪しているのだ。

ルイ：うーん。どれにしようかな。とりあえずこれか。(GMに運命カードを渡す)

GM：どれどれ。(カードを受け取る) はい。では運命カードを読み上げます。

☐ 炎は広がるがゆえに、燃え広がってゆく。炎として生きるがゆえに他者を焼き尽くそうとするのだ。

GM：では、あなたにはこのような夢が見えます。

あなたは空を飛んでいる。いや、純白な意の背に乗っている。見下ろすと敵国メジナが見えた。あなたが手を上げると、意はメジナに向かって急降下し、口から深紅の炎を放つ。メジナは燃える。「ルイ」と言う名の炎によって。ルイ：「ハッ。馬鹿馬鹿しい。幻覚なんぞを見るなど、私も気が滅入っているようだな。」

GM：その瞬間。ドン、ドン。という音があたりに響きます。その音のする方を見ると、そこには全長5mは優に超える巨人が数体います。巨人の右手には巨大な岩。そして「メジナの襲撃だああ！」という叫び声が聞こえます。

ルイ：「くッ、第一種警戒態勢。行くぞ」

GM(ルツツ)：「お、おうよ」ルツツが返事をした瞬間でしようか。どこからか、ヒューという何か飛んでくるがします。そして、ドシヤという耳障りな音が横でなります。そこには巨大な岩がありました。その下からは赤い血が出ています。ルツツは下敷きになちひろり、死にました。そう、これは戦争。巨人が右手に持っていた岩をこちらに向けて投げてきたのです。

ルイ：「ルツツ……。あの巨人め。鬼ッ……悪魔ッ……」
シュトルム：(ちひろッ)

GM：巨人はさらにあなたの方、ヴァグレア軍の方に向かってきます。何人かの兵士は立ち向かいますが、あえなく巨人に踏み潰されます。

「撤退！撤退！」そんな声がどこからか上がります。

ルイ：「口惜しや。しかしここで怒りに任せて、大死するわけにはいかぬ……」他の者と一緒に撤退します。

GM：あなたはそのまま森を敗走します。数分走った後。気づけばあたりの霧は濃くなり、周りにいた仲間の姿も見えませぬ。

ゲーム「アイドルマ
スターシンデレラガ
ールズ」に登場する
キャラクター。鬼、
悪魔に並ぶ邪悪な存
在。でもかわいい。

ルイ：「はあ、はあ、はあ……どこやねん、どこ？」

デューケールド：急に素に戻るのやめい(笑)

GM：そのまま霧の中をしばらく彷徨うと、ある霧の晴れた開けた土地に出ます。そんなところでシーンを切ります。

一章三幕「霧が運ぶは、愛」

GM：続きましてPC2、アークスのシーンです。あなたがフェアリアと出会う前の話です。ある日、あなたが町を歩いていると、一人の美しい女性に出会います。あなたはその姿に目を奪われてしまいます。しかし、その女性の横には一人の男性がおり、一緒に仲睦まじく歩いています。

アークス：特に何もしないかな。目を奪われたまま動かない。

GM：なるほど。それから数か月後。雨降る夜のことです。夜道を歩いていると、傘もささずに道路の真ん中で立っている人がいます。じっと見てみると、数か月前に見たあの、美しい女性でした。

アークス：では話かけましょうか。「おや、お嬢さん。こんな雨の中で傘もささずにいたら風邪をひいてしまいますよ。」

GM：「……ええ。そうですね。」と、アークスに話しかけられて彼女は我に返ったようです。「でも、もう少しこうさせてください。雨で涙を流したいのです。」と悲しげな表情を浮かべながら言います。

アークス：「もしよろしければ、家までお送りしますが？」

GM(フェアリア)：「ですが……」と彼女はあなたの方に向きます。すると彼女はハツとしたような顔をしてあなたの顔をじっと見ます。アークス：「どうかされましたか？」

GM：「ごめんなさい、じっと見てしまつて。あの人に、あなたが似ていたから。」彼女はもはや、雨で隠せなくなった涙を流しながら、あなたに寄りかかってくる。「本当にあの人に似ているから……」

どこやねん、どこ？

唐突な関西弁。「どこはどこですか？」の意味。

意味。

急に素に戻る

PLは普段ならキャラクターを演じているのだが、想定外のことが起こるとついつい素に戻るのだ。

フェアリア

PC3にとつてのヒロイン。上級貴族の麗しき女性。長い金髪が特徴。

アークス…無言で抱きしめて、背中をさすりましょうか。

GM…では、二人は雨の中抱き合っている。そんな感じですかね。ここで夢歩きといきましょうか。

アークス…こいつで行こう。(カードを渡す)

□ □ 同じことが良いこととは限らない。自由こそ、良し。

GM…ではこんな夢を見ます。

ここは緑の豊かな森。その中に小さな村がある。ここには身分も格差もない。ここであなたは自由に、幸せに暮らしている。意論、そばにはフェアアがいる。そう、フェアアと二人であなまたは自由に過ごすのだ。

GM…夢から覚めると、あなたの腕の中にはあの女性が。夢の中で一緒にいた女性と一致しますね。

アークス…では、腕の中の女性を愛おしそうに見つめます。

GM(フェアア)…「ごめんなさい。でも、もう少し、こうしていて、いいですか？」

アークス…「ええ。もちろん。」

女性はぼつりぼつりと事情を話し始める。彼女の名前はフェアアと言うらしい。フェアアは数日前に愛する婚約者を亡くし途方に暮れていた。そんなところでアークスと出会う。アークスは死んだ婚約者にどことなく似ているという。どうやら今は亡き彼を思い出して泣いてしまったようだ。

GM(フェアア)…「あなたと話すとんだか心が楽になるみたい。こうしてまた話せるかしら？」

アークス…「ええ、もちろん。あなたとなら、いつでも。」

それからアークスとフェアアは逢瀬を重ねる。次第に交友を深め、やがて愛情を育み、気づけはお互いを愛する仲になった。そしてアークスはフェアアにプロポーズする。しかし、フェアアの家族はそれを許さなかった。フェアアの父はアークスに向かって、

「君のような、つまらない、矮小な、木偶とは我が家は釣り合わん」と言い放つ。もう、フェリアも家族を説得するのをあきらめつつある。そんなある日、フェリアはアークスに言う。

GM(フェリア)：「ねえ。アークス。ここから逃げましょう。そうよ、駆け落ちよ。オヴオルの森の奥には誰でも受け入れてくれる村があるって聞いたことがあるわ。そこに行きましょう。身分も社会もない世界へ」

アークス：「そうだな。幸いこの霧だ。逃げるにはいいかもしれないな。行こう、フェリア。」フェリアの手を握ります。

GM：フェリアの手を握った瞬間、一層、霧が濃くなった気がします。

GM：アークスはフェリアと共に森に入ります。森の奥に向かうほど、どんどん霧は濃くなります。やがて霧の無い、開けた土地につき

ルイ：お、エンディングか？ 二人は幸せに暮らして終了。

アークス：俺はきつと平和な集落にたどり着いたんやな……

GM：さあ？ どうでしょうね？ 気になるところですが、アークスさんのオープニングは終了です。

一章四幕「霧が運ぶは、再会」

GM：お待たせしました。PC1、シュトルムのオープニングです。十年前、メールが行方不明になる話をしましょうか。あなたがいつものように過ごしていると、メールに呼ばれます。

シュトルム：「どうかしたの？」

GM(メール)：「シュトルム、森にお花を摘みに行かない？ お母さんにお花をプレゼントしたいの。」

シュトルム：「プレゼントか。いいアイデアだね。OK、一緒に行くよ。」

GM(メール)：「ありがとう、シュトルム。あと、もう一つ森に用事があつてね。ちょっと森の奥に行きたいなつて。」

この霧だ

メジナでは数年前から霧が良く発生するようになった。最近では、霧の晴れぬ日が無いほどである。

…不思議な霧だなあ
霧が濃くなった

…やっぱり、不思議な霧だなあ。

メール

PC1のヒロイン。
あどけない笑みがかわいいた幼女。

シュトルム：「森の奥に何かあるの？」

GM（マイル）：「実はね、知っているかもしれないけど……」と、マイルは事情を話し始めます。「お父さんが五日前に森に行つたきり、帰つてこなくなつてね。町の皆は童に食われたんだつて言つて、お父さんはもう生きてないつて言うの。でも、でも。マイルはお父さんに会いたい。だから、お父さんを探そうつて思つて。」と悲しげな表情を浮かべます。

シュトルム：「分かった。一緒に探そう。お父さんはきつと見つかるよ。」

GM（マイル）：「ありがとう！ シュトルム！」そのまま、マイルとシュトルムは一緒に森に向かいます。この頃のメジナでは霧は全く発生していませんが、森に近づくと霧が濃くなつてきました。ですが、無事に森にあなた方は着きます。森に着いたマイルは花を摘み始めます。

シュトルム：それを僕も手伝いましょうか。「はい、マイル」と言いながら花を渡します。

GM：そんな感じで、花を摘んでいると、いきなり周囲の霧が濃くなります。

シュトルム：「マイル！ 霧が濃くなつてきたけど、大丈夫かい！」と叫びます。

GM：マイルの方から返事はありません。ですが、マイルの姿はかろうじて見えます。マイルはじつと森の方を見えています。少しマイルの音が聞こえますね。「お父さん……？」と言つたようです。そのまま、マイルは森の奥へ走つていきます。

シュトルム：「マイル！ 一人じゃ危ないよ！」とマイルを追いかけます。

GM：シュトルムが追いかけると、マイルは森の奥の少し拓けた場所で見つかります。「お父さん、こんなところにいたの！ 探したんだよ！」とマイルは言っています。ですが、マイルの他に人影はありません。一人で喋つてます。

一同：「おや」「雲行きが怪しく……」「ぎわぎわ」

シュトルム：周囲の霧は晴れている？ はつきりお父さんがいないつて分かる？

GM：周囲の霧は濃いですね。ですが、マイルの横に誰もいないのは確かです。

この頃のメジナ

十年前のメジナでは霧は全く発生していません。五十年後は、霧が発生するようになるとなる。

シュトルム…じゃあ、メイルの方に近づいて「お父さん、見つかったんだ。良かったね。」と言いましよう。

GM…ですが、シュトルムの声は聞こえておらず、「お父さん、待つて！」と言いなながら、何かを追うように、メイルはさらに森の奥へ行きます。

シュトルム…「待つて！」と走り出します。が、木の根っこに足が引っかかって転ぶ。そのままメイルを見失うかな。

GM…分かりました。では、その転んだ衝撃であなたは目を覚まします。時刻は夜。ベッドの上にいました。どうやら、いつもの十年前の嫌な記憶の夢を見ていたようです。まあ、そんな感じで時間軸を十年後に進めましよう。

シュトルム…「夢か。あれから十年……。」と自己嫌悪に耽ります。

GM…すると家の窓から霧が入ってきます。部屋全体が少し白くなってきた瞬間、どこからかヒュー……ドンという爆音が聞こえます。

シュトルム…「な、なんだ？」と言いなながら窓の外を確認しましよう。

GM…そこにあつたのは地獄絵図のような光景でした。近隣の家屋は全て真っ赤な炎で覆われています。その家から出てきたと思しき人々は皆一様に火だるまと化しており、絶叫を、絶望を響かせている。そんな感じですよ。

シュトルム…「そんな……戦火がここまで……。」と言いなながら、最低限の荷物をまとめ、家を出て逃げます。

GM…そのまま、シュトルムは家を出て、街を出て。気づけばあの森の中にいました。

シュトルム…「この霧の深い森なら逃げるには丁度いい。今は生きなきゃ」と体裁も繕わずに逃げます。

GM…森の奥へ走つていくと、どんどん霧が濃くなつていきます。一寸先も見えないほどの濃霧に囲まれた、その瞬間。「こっち」という少女の声が聞こえます。その声を聴くのは十年ぶりですがあなたには分かれます。その声の主は……

シュトルム…「メイル……メイルなのか！」と言いなながら声の方へと走ります。

GM…では、こちらへんで夢歩きをしましよう。

シュトルム…これで。(カードをGMに渡す)

□ 甘やかな言葉を弄する前に、行動あるべし

GM::では、シュトルムはこんな夢を見ます。

男は家から出た。それは勇氣ある行動。その結果、男は女と再会し、森の中で静かに幸せな生活を始める。全ては、行動の結果。そう、言葉を弄する前に動くのだ。そう、今こそ。

シュトルム:「こんどこそ、メールを……離さない！」と覚悟を決め、地面を力強く蹴り、メールを追いかけて走り出します。

GM::では、そのまま森の奥に向かうと霧はどんどん濃くなります。が、やがて霧は晴れ、そこには拓けた土地がありました。といったところでシーンを切ります。これで全員のオープニングシーンは終了です。

デューケールド:私以外、すっげえ暗くて重い(笑)

二章「霧の中には、出会い」

判定

GM：では、物語を進めましょう。四人が森から拓けた土地に出たのは同時でした。横には見慣れない顔が三人。そして目の前には小さな村がありました。畑や井戸、家屋などがあります。畑仕事をしている人もいます。
シュトルム：夢の中で見た村、幸せに暮らしていた村と一致する？

GM：はい。一致しますね。ついでにアークスが夢で見た光景とも一致します。

アークス：「やった！ 本当に村に着いたよ、フェリア！ ここでなら一緒に！」と横にいるフェリアと一緒に大喜びします。

GM：そこで、あなたは気づくでしょう。横にいたはずのフェリアがいないことに。

一同：「あれ？」「おやおや」「えッ」

アークス：「フェ、フェリアどこにいるんだい」

デュケールド：そのへんで話かけましょうか。「おう、その兄ちゃん」(アークスを指しながら)「俺はデュケールド。行方不明者捜索のため、この村を調査しに来た。この村について知っているなら、話を聞きたいんだが。」

アークス：「あ、ああ。僕はアークスと言いう名前だ。わけあって恋人と一緒にこの村に逃げてきた。」

デュケールド：「なんだあ？ 駆け落ちつてやつか？ お熱いねえ。」

アークス：「ま、まあそうなんだが……そんなことより、僕の恋人を見なかったか？ さっきまで一緒にいたはずなんだが……」

デュケールド：「ん、女なんて見なかったが？ で、この村はなんだ？ 兄ちゃんよ」

GM：こちらへんでちよつと判定しましょうか。こんな森の奥に村があることを知っているかどうかです。へ地域知識でお願いします。目標値は10です。

デュケールド：(コロコロ) 失敗！ 知らん！

アークス：(コロコロ) 出目は7か。このままじゃ、失敗。でも、カードを切つて、達成値を上昇。何とか成功。

二つのサイコロを転がして出目+技能値が目標値を超えれば成功となる。

【コロ】

サイコロ(ダイス)を転がす音。

カードを切つて

運命カードを出すことで達成値を上昇させることも出来る。

達成値

サイコロの出目+技能値の値。達成値が目標値を超えれば判定は成功となる。

シュトルム：(コロコロ) 成功です。

ルイ：(コロコロ) 私は失敗。カードは切りません。

GM：はい。では、成功した方々は分かります。こんな森の奥に村があるなんて聞いてことが無いということが。ただ、この森には昔から竜が住んでいて、あまり深入りすると竜に食べられるという伝承があることも思い出します。

シュトルム：では私が割り込んで話をしましょう。「こんなところに村があるなんて初めて知りました。」で、竜の伝承についてもみんなに教える。加えて「僕はこの森で行方不明になった幼馴染を追いかけてここに来たんですが……」と言います。

ルイ：「卿らも、この村を知らないのか。ああ、私はルイシエンコ・フォン・グランテスト。とある国で騎士をやっているものだ。」

シュトルム：「僕はシュトルムと言います。この近くの都市に住んでいます、隣国の攻撃を受けてしまって。命からがら逃げて、気づいたらここに来ました。」

アークス：ん、GM。メジナが焼かれる前に、フェリアと逃げたってこと？

GM：さあ？ 分からないね。

アークス：じゃあ、尋ねてみましょう。「僕はメジナ出身ですが、ひょっとしてあなたもメジナ出身ですか？」

シュトルム：「そうです。その町は戦火に巻き込まれてしまって……」

アークス：「それはいつの話ですか？」

シュトルム：GM、どうなの？

GM：そうですねえ。体感的には二時間くらい前の出来事の気がする。メジナが焼かれたのも。フェリアとメジナを出たのも。

アークス：同じくらい……？ 「僕らが出た後にメジナは……」と複雑な顔をします。

GM：体感的に同じくらい、だね。ここ重要。

ルイ：「ふむ。ところでデューケールド殿。行方不明者の調査に来たなどと言っていたが？」

とある国

相手は敵国メジナ人かもしれない。下手に身分を明かすと怖いからね。ごまかすのは正解。

デュケールド：「ん、ああ。メジナのお偉いさんから頼まれてな。メジナでの行方不明者が森の奥にいるから調査して来いってね。まあ、こんな森奥に村があるなんて、流石の俺様でも初耳だ。」

ルイ：「行方不明事件か。それとシユトルム、アークスの話には何か関わりがある気がする。」

デュケールド：「いやあ。話を聞き限りそのようだね。導かれるようにこの村にメジナ人が集まるなんて、偶然とは思えないな。」

GM：そんな感じで会話しているあなた達に話しかけて来る男がいます。その男は茶色の薄汚れたローブを着て、優しいな表情を浮かべています。「やあ、みなさん。初めまして。」

ルイ：「何者か。」と威圧感を与える。

GM：「いや、すまない。自己紹介が先だったね。私の名前はマガハラ。この村を取り仕切る役をしています。」

デュケールド：「要するに村長だな。だったら話は早い。ちょっとばかり聞きたいことがある。」

GM(マガハラ)：「この村のことについてならいくらでもお話しますよ。時間はいくらでもありますから。まあ、立話は疲れるでしょう。ゆっくり話せるところを用意しましょう。」と喋ってあなた達を自宅に案内しようとしています。

アークス：「今すぐ聞きたいことがあるんです！僕はここに来るまで恋人と一緒にだったんですが…はぐれてしまってます…」

GM(マガハラ)：「それなら心配することはありません。誰も、ここからは出ることは出来ませんから。村のどこかにいるでしょう。」

一同：「え、出られない？」「どうゆうこと」「キナ臭くなってきたな」

GM(マガハラ)：「まあ、いいでしょう。時間はたくさんあるのです。詳しいことは私の家で。」

ルイ：「馬鹿なことを申せ！ここから出られない？そんな馬鹿なことがあるものか！貴様の与太話など聞いている場合などではない。来た道に戻ればよいのだ。私は帰る！」

アークス：「僕もフェリアを放つてはおけません。森を探してきます。」

デュケールド：「俺には調査がある。とはいっても、そこまで聞くことも無いな。わざわざ家にお邪魔するほどでもないだろう。」

シュトルム：僕はいくかな。「ちよつと疲れてしまつて。それに聞きたいこともありますし。」

GM：なるほど。ではシュトルムだけがマガハラ邸に向かい、他は残ると。「他のお三方も何かあれば家に来てください」とマガハラは言い、村の中央にある家を指します。どうやらそれがマガハラ邸のようです。「どうせ、村からは出られませんから」とも付け足します。

ルイ：「付き合つてられるか!」と言い、元来た道を戻ります。

アークス：僕もルイについて行きます。

デュケールド：俺はここで待つてみるかね。

GM：では、アークスとルイが元来た道を戻るために森に入つていきます。すると周囲の霧が濃くなつていき、気づけば、また霧が晴れ、そこにあつたのは数分前に見た村の景色でした。真つ直ぐ歩いたはずなのに戻つてきたのです。

ルイ：「馬鹿な……」

アークス：「ルイさん！僕ら真つ直ぐ歩きましたよね？」

ルイ：「ああ、そのはずだ。コンパスの指す通り北に真つ直ぐ歩いたはずだが……」

デュケールド：「え、なに。コンパスまで使つて、道を迷つたのか？この辺には磁気……みてえなものがあるのか？」

GM：アークス。^魔術知識ありますよね。それで判定してみましようか。目標値12です。

アークス：お、おう。あるけど……(コロコロ) 達成値は10。カード切つて12。成功です。

GM：じゃあ、アークスはこの現象に心あたりがあります。これは人を縛る、引き寄せる魔術じゃないかな、と思います。実際に森の中

を歩いてみると、あの村に戻らなくちゃいけない気持ちになりました。

アークス：「ルイさん、ひよつとしたらこの村には何か魔術がかかつているのかもしれない。」

ルイ：「成程。これは知つてそうな口ぶりをしていたあのマガハラに話を聞くしかないか。」馬に乗り、マガハラ邸に向かいます。

デュケールド：「じゃ、俺も行くかね」ルイについて行こう。

馬に乗つて

撤退する際に乗つて

きた馬。ルイは騎馬

戦が得意。

GM…では、あなた方、三人はマガハラ邸に向かいました。マガハラ邸へ先に向かっていたマガハラ、シュトルムと合流します。マガハラ、シュトルム、アークス、ルイ、デュケールドの五人は一緒にマガハラの家に入ります。家の中は別に普通ですね。マガハラはあなた達を家の一室に通して椅子に座るように促します。「皆さん、椅子にお座り下さい。少し、おなかも減っているでしょうし、料理でもおつくりしましょう。」とマガハラは部屋を出ます。しばらくすると、マガハラは料理を人数分持って来ます。

シュトルム…「ありがとうございます。とてもおいしいです。でも、こんな美味しい料理、僕たちが食べてよかったんでしょうか？」
GM(マガハラ)…「いやいや、村に来る者を拒んだりしませんよ。最大限の歓迎がモットーですから。」

ルイ…「ふん。信用ならん。」料理には手を付けない。

デュケールド…「いや中々うまい。そう言わずに、ルイも食べたらいどうだい？見ての通り毒は入ってなさそうだし。」

ルイ…「確かに毒はなさそうだが。私は戦の途中。ここで食べると、覚悟が緩んで、戦に支障が出るかもしれないからな。」

デュケールド…「確かに。戦場での気の緩みはすなわち、死…って言うからね。」と言いながらもバクバク食っています。「で、マガハラさん、聞きたいことがあるんだ。メジナの行方不明者に心あたりは無いか？」

GM(マガハラ)…「ああ、ありますよ。」

シュトルム…それを聞いたら、前のめりになって尋ねようかな。「十年前に幼馴染が行方不明になって。この村には戦火を逃れてきたんです。その途中でその幼馴染を見かけて。もしかしたらこの村に、幼馴染がいるかもって……」

GM(マガハラ)…「ふむ。その幼馴染の名前は？」

シュトルム…「メイルという女の子です。」

GM(マガハラ)…「ふむ。でしたらきつといますよ。あなたが会いたいと願うなら……ね。で、デュケールドさん何か？」

デュケールド…「ああ、話が逸れちまったな。あんたはさつき行方不明者に心当たりがあるって言ったよな？」

GM(マガハラ)…「メジナの方ですよ？ でしたら、いますよ。何名か。数か月前に来た方もいますし、数日前の人もいます。」

デュケールド：「ふーん、だったら俺の話は終わりだ。」帰って任務報告したら終わりだな。帰れないけど(笑)

アークス：俺もこの村にフェリアがいたら万事解決。ここで暮らします、って言ってハッピーエンドやねんけどなあ。

ルイ：「マガハラ殿。これを教えてくれたら卿を信用しよう。この村から出るには、どうすればよい。」

GM(マガハラ)：「ここから出る方法ですか。残念ながら私は存じ上げません。」

ルイ：「では、卿も私たちと同じようにこの村に迷い込んでそのまま永住していると?」

GM(マガハラ)：「ええ。ですが、何の問題があるでしょうか?この村は満たされています。水も食料もあります。気候も良いです。わざわざこの村から出る必要はありません。この村にはルイさんのように戦地から流れ着いたものもいます。ですが、やがて戦場を忘れ、この村で平穏に暮らすようになりました。」

ルイ：「相分かった。卿は私の求めるものを何一つもっていないことがな。」と言って立ち去ろうとする。

GM：では、皆さん、夢歩きをしましょうか。ここからの夢歩きには判定に成功する必要があります。成功しないと夢歩きが出来ません。目標値は10です。

(コロコロ) 全員サイコロを転がす。中には目標値10に届かないものもいたが、カードを切って何とか全員成功となった。

シュトルム：これって、出す運命カードによって見られる夢って変わる?

GM：ええ。変わりますよ。運命カードに書かれていることに合わせて、私がある場で夢の内容を考えているので。状況にあったカードならいい夢が見られますよ。まあ、情報収集の一種ですかね。

シュトルム：じゃあ、このカードで。

☐ 全ては流転する。変化、それ自体は歓迎すべきことだ。

GM：では、このような夢が見られます。

森から、霧が村に流れて来る。が、次第に霧は晴れていく。それは変化。霧の晴れた森を超えあなたはメジナに帰る。そして今までの暮らしに戻る。それ自体は変化。しかし、あなたももう、二度と、メールと会うことは無い。それ自体は変化。歓迎すべきことなのだ……

アークス…僕はこれで。(カードを渡す)

□ 壱垢ならん。知らず、聞かず、疑わず。

GM…アークスはこんな夢を見ます。

あなたはこの村で暮らしている。何も知らず、聞かず、疑わずに。なぜなら、そばにはフェアアがいるから。彼女がいれば何の問題もない。アークスとフェアアはまるで子供のように、壱垢にこの村でいつまでも平穩に過ごすだろう。アークス…よっしゃ。ハッピーエンドやな。

ルイ…せやな。(ホンマかなあ……)

デューケルド…俺はこれ。(カードを渡す)

□ 時過ぎれば憎悪さえ思い出になる。嵐はいつか去る。

GM…んー、じゃ、こんな夢かな。

森から、霧が村に流れて来る。霧の晴れた森を超えあなたはメジナに帰る。そして今までの暮らしに戻る。が、あなたを待つ人はいない。来るべき人が来ない憎悪は高まる。しかし、それもひと時。やがて平穩な日常が帰って来るだろう。

ルイ…じゃこれで。(カードを渡す)

□ 見た目通りとは限らない。真実とは別にあるのだ。

GM…ルイの夢はこんな感じですよ。

先ほど話していた男。マガハラ。彼が柔和な笑顔を浮かべている。しかし、次の瞬間。彼の顔が大きく歪み、笑みになる。それは笑みだ。だが、笑みが見た目のままとは限らぬ。そう。それは「邪悪な笑顔」という名の真実。

GM(マガハラ)：「大丈夫ですか、皆さん？ 少しふらついていましたようですが。お疲れのようですし、そろそろお開きにしますか。宿の方は私にご用意いたします。部屋もちゃんと四つ、用意いたします。」とマガハラさんは地図を取り出し、宿を教えてください。

デューケールド：「じゃあ、ありがたく宿は借りますか。」と言って家を出よう。

シュトルム：「ありがとうございます。」と言って後に続く。

アークス：同じく。

GM：では、四人が家を出る時ですかね。全員、△反応△で判定してください。目標値は8です。

一同：(コロコロ) 「危ねえ」「ぎりぎり成功」「余裕、余裕」

GM：どれどれ、全員成功ですね。では、皆さん家の奥にドアがあることに気づきます。そのドアが今、半開きになっています。そして、そのドアの向こうに怪しげな白い杖が見えます。皆さんは、あの杖に何かあるんじゃないかな、と思います。ここで夢歩きます。

一同：(コロコロ) 「よし、成功です」「カード切って成功」「夢歩するんじゃないかあ」

GM：はい。全員成功ですね。では皆さん、カードを出してください。

アークスのカード

☐狩りは終わった。今は一時、休息を楽しみましょう。

デューケールドのカード

☐言葉より、行動が全てを示す。例えば、多少遠くとも、現実には力強いのだ。

シュトルムのカード

☐風のおいがする。季節が変わってゆく。狩りの準備をしなくては。

ルイのカード

☐迷える魂あり。迷い迷って。迷いはさらに広がる。我、これを試す。

GM：では、アークスの夢から描写しましょう。

杖を掲げている男がいる。その杖が掲げられると、この村の平穩が崩れて、フェアリアが消えてしまふ。それを止めるため、フェアリアとの幸せな生活のため、あなたは立ち向かう。そして戦いは、狩りは終わる。そのあとに待っていたのは、幸せな一時の休息。それはあなたが求めていた幸せに相違なかった。

一同：「いったい誰が杖を掲げているんだ……〔棒読み〕」「皆目、見当がつかない……〔知らないふり〕」「誰がハラなんだ……〔すつとほけ〕」
GM：さて。本当にマガハラでしようかね？ 次はデュケールドの夢歩きです。

あなたの横には杖を持った男。その男が杖を掲げるとこの村の幻想が崩れる。だが、幻想を守るために杖を奪おうとするものが現れる。あなたはその者たちに武器を向け、戦い、勝利する。そして、恐ろしくも力強い現実に戻される。あなたは無事、もとい世界、現実に帰り、いつもの日常に戻るだろう。

デュケールド：これはアークスと敵対かな。

アークス：お、やるか？ (ファイティングポーズ)

GM：はい。次はシュトルムの夢です。

あの杖が波乱を呼び起こす。あの杖には注意をしなくてはいけない。狩りの、戦いの準備をしなくては……

GM：最後にルイの夢。

あなたの心は揺れ動く。横には血だらけの死体。目の前には白い杖。あなたは葛藤する。本当にこの杖を掲げていいのか。だが、あなたは杖を掲げる。すると、この村の幻想は崩れ、あなたの体に力が見るみる湧いてくる。

デュケールド：おやおや？ その騎士がボスか？

シュトルム：まさかのプレイヤーがボス笑。まあ、あの杖がヤバイって分かっただけでもいいかな。

GM：夢を見終わったところで「さて、宿まで案内しますよ」とマガハラはドアを開けて外に出ます。

一同：「じゃあ、行くか」「先陣切っていくぜ」「一抹の不安を感じながら、ついてくかな」

ルイ：「ところでアークス。卿は魔法には造詣が深かったな？ あの杖について、何か心当たりはあるか？」

アークス：「えーと……」GM、魔法知識で判定していい？

GM：いいですよ。目標値は高めに14です。

アークス：(コロコロ) 出目は11。これに魔法知識レベル4を加算して、達成値15。成功です。

デュケールド：魔法知識高いなあ。流石、動物使い。

GM：動物使いは魔法職じゃないと思うんだけどなあ。まあ、アークスにはこんなことが分かります。あの杖の先端についている白い宝玉。あれは古より伝わる竜を制御するものではないかと。そして、あの杖を掲げれば竜が現れ、持ち主に無限の力を授けてくれると。

アークス：「あの杖には少し思い当たる節があります。」と言って今、分かったことを皆に伝えます。

ルイ：「竜を操る力か……」

デュケールド：「まあ、古来よりこの森には竜が住むって噂されているし、その一種かね。」

GM(マガハラ)：「まあ、皆さん。積もる話は色々あるでしょう。今日はお休みになって、明日ゆっくり話されたらどうでしょう？」と言って、あなた達を宿まで案内して帰っていきます。

アークス：もしかして、今の会話、聞かれてた？

GM：いや。聞かれてないです。こここそ話したつてことにすればいいですよ。

シュトルム：そりゃ、こここそ話しているに決まってるよ！ さすがにこれを目の前で話す勇氣は無い(笑)

GM：まあ、そうですね。ともかく宿に着きましたがそのまま寝ますか？

ルイ：じゃあ寝る前に一つ。「皆はマガハラという男を信頼しておるか？ 私は信用しとらぬ。あの柔和な笑みの下には邪悪な何か潜んでおるのを見た」と言い、皆に警告する。

アークス：「僕も、マガハラではありませんが、あの杖からは何か嫌な予感がしました。やはり、彼には警戒すべきでしょう。」

ルイ：「卿らが、マガハラに対してどのような感情を持っているかは知らぬが、私の目標はこの村から出ること。目的が一致するなら卿らにも協力しよう」と自分の方針を宣言して、寝室に向かう。

一同：「じゃあ、俺も寝るか」「おやすみなさい」「フェリア……君はどこに……」皆、寝室に向かう。

GM：えー、では、皆さまが寝室に向かい、眠りについたころ。アークスはあなたを呼ぶ声が聞こえます。「アークス、アークス」と。

アークス：「その声は……フェリア、君なのか？」目を覚まします。

GM：では、目を覚ましたあなたの前に一人の女性、フェリアが立っていました。そして、安心したかのように、フェリアはあなたに抱き着いてきます。

アークス：「良かった。フェリア。君もここに来られたんだね。」とフェリアを抱き返します。

GM(フェリア)：「ええ、やっと会えたわ、アークス。本当に、本当にうれしい！」と堪え切れなくなったように、涙を流し始めます。

アークス：「君も疲れただろう、少し休むといい。」と彼女をベッドに案内します。

デュケールド：ベッドは一つしかないよ！

GM：部屋は四つしかないからね。仕方ないね。フェリアと一緒に寝よう。

アークス：じゃあ、フェリアと一緒に寝るかな。

GM：では、そのまま夜が明けます。シュトルム、ルイ、デュケールドの三人は先に起きて、宿のロビーで会話をしております。アークスとフェリアは疲れたんでしょうか。まだ、起きていません。

デュケールド：ナニで疲れたんですかねえ……

GM：そんな三人に、宿屋のドアをノックする音が聞こえます。そしてドアが開かれます。「皆さん、起きられましたか？ 朝ごはんをお持ちしましたよ。」マガハラが朝食を作ってきてくれたようです。

シュトルム：「あ、マガハラさん。おはようございます。」

GM(マガハラ)：「おはようございます。おや、もう一人の方、アークスさんはまだ起きられてないみたいですね。」

アークス：「では、このへんで起きましよう。」ああ、皆さん。おはようございます。」

一同：「おはようございます」「おはようさん」「遅かったじゃないか……」

アークス：「すいません。でも、昨晚、僕の恋人がこの村に来たようでした……。」と言って横にいる彼女を紹介します。

GM：あなたは横にいるフェリアを指さして、皆に彼女を紹介します。が、皆さんはキョトンとした表情を浮かべるでしょう。シュトルム、ルイ、デューケールの三人には、その横にいるという、フェリアが見えません。

一同：「ありゃ」「やつばりなあ」「ダメみたいですなあ……」

ルイ：「アークス、卿は寝ぼけているのか？」

アークス：「え、どうゆうことですか？ だってほら……。」フェリアを指さします。

シュトルム：「僕には、その彼女とやらは見えないんだ。」

デューケール：「俺にも見えないな。アンタはどうだ。」マガハラに尋ねてみます。

GM(マガハラ)：「そうですね。アークスさん。あなたの横には、彼女はいるんですか？」

アークス：「え、ええ。そうですね。当り前じゃないですか。」

GM(マガハラ)：「でしたら、問題はありません。彼女はそこにいますよ。ともかく、朝ごはんをもう一人分、作らなくては。十分後にまた、お持ちしますので、少々、お待ちください。」マガハラは宿を出ていきます。

デューケール：あの野郎、話の論点をそらしやがった。「いきなり、うさん臭くなってきたな。」

シュトルム：「いったい、何がどうなっているんだろう……」

ルイ：「頼りになる男だと思っただが。アークスも正気ではなくなっちゃった。」

アークス：ああ、仲間からの評価が下がっていく！

一同…笑

GM…そのあたりで、また宿のドアが開きます。そこには料理を持ってきたマガハラがいます。というわけで皆さん、朝ごはんを食べたということでしょうか？

デュケールド…えっと、そうだな。食事をしている時にフェアアの前に置かれた皿を注視してみる。減ってる？

GM…減ってないです。(断言)

デュケールド…知ってた。

アークス…僕から見たら？

GM…減っています。(断言)

アークス…じゃあ、問題ないな！

シュトルム…まあ、いいや。それは気にしないで自分の分を食べるよ。

デュケールド…嫌な顔をしながら食べる。

ルイ…食事には手を付けず、持っていたレーションを食べてるわ。

アークス…フェアアと会話しながら、食事をします。

GM(フェアア)…「どうしたの、アークス？」

アークス…「いや、他の人たちには君が見えていないようなんだ。」

GM…すると、フェアアはアークスの手を握りしめ「ほら、私の体温を感じるでしょ？ 私はここにいるわ。」と言います。確かに、あなたはフェアアの温度をそこに感じます。

アークス…「ああ、もちろん。彼らは魔術で認識能力を削がれているのだろう。」

GM(フェリア)…「ええ、そうよ、アークス。あなたがここにいて私がここにいる。それだけで十分じゃない。他の人なんて必要ないわ。だから、アークス。このまま、二人で、この村で一緒に暮らしましょう」

アークス…「ああ、ありがとう。でも、この村には少し変なところがある。ずっと暮らすからこそ、調べた方がいいだろう。」

GM…まあ、その間、皆さんには一人で喋っているアークスの姿が見えます。

ルイ…「……アークス、やめよ、ニヤニヤするのは。」

一同…(笑)

GM…えー、ではそのまま皆さんは食事を終えたということ。さて、二日目の行動に入りましょうか。

一同…「面白くなってきたな」「さーて、どうすっかな」「やばいなあ……」

三章「霧で見ゆるはむ」

GM：さて、朝ごはんを食べ終えたわけですが、皆さんどうされますか？

シュトルム：僕から動きましょう。メイルを探しに行きます。

GM：シュトルムが村の中でメイルを探していると、少し小高い丘の上で一人の少女を見つけます。あなたは見間違えることはないでしょう。メイルです。十年前から背が伸び、大人びた姿になっています。

シュトルム：「メイル……なのか？」

GM：声をかけるとその女性は振り向きません。「シュトルム、ようやく会えたね」以前と変わらない、あどけない口調で答えます。

シュトルム：「本当に、メイルなのか？」

GM（メイル）：「ええ。幼馴染の顔を見間違えるの？ まあ、十年も会ってないんだけどね」クスクスと、子供っぽくメイルは笑います。

シュトルム：「あの頃の面影が残っていて……見間違えるはずがない。あの時からずっと、探し続けていたんだよ」

GM（メイル）：「私もずっと、あの時からあなたを待っていたわ。シュトルムがこの村に来ないかなって。私はこの村から出ることが、出来なかったからね」メイルはシュトルムにゆっくりと近づいてきます。

シュトルム：「良かった。やっと会えた……」と近寄ってきたメイルを抱きしめ、涙を流します。

GM（メイル）：「もう、そんなにくっつかないですよ」とメイルは頬を赤らめながらも、シュトルムを抱きしめ返します。

シュトルム：しばらくメイルと抱き会ったままです。メイルはここにいるんだ、っていう証拠として彼女の温度をひとしきり感じた後に「十年前、お父さんを追いかけていったけど、お父さんとは会えたのかい？」と言います。

GM（メイル）：「ええ。お父さんもこの村にいるわ」

シュトルム：「それじゃあ、お父さんにも久しぶりに会いたいな」



GM(マイル)：「お父さんもきつと会いたがつているよ」と言った後、マイルは少し間を取り「シユトルムは、これからはずっと、この村にいてくれるんだよね」と聞きます。

ルイ：「この村で」が重要やな。

デュケールド：この村でああ……外には出られないんですかねえ。

シュトルム：うーん。とりあえず、「この村で」には触れずに「十年間も探したんだ。もう、手放しはしないよ。」と答えます。…GM、夢歩きしていい？

GM：もちろんしていいですよ。判定お願いします。

シュトルム：(コロコロ) 成功です。じゃあ、このカードかな。

☐ 私は全て。全ては私。他に何も無い。

一同：「おっと」「やばそう」「さりげなく、赤札切られてるよ(笑)」

GM：えー、ではこのような夢が見えます。

あなたが抱きしめていたメールがある瞬間、すうーと消えていき、白い霧と化す。そして彼女は水蒸気の塊となり、腕をすり抜けて消えゆく。残されたのは、あなただけ。あなたしかいない。そう、他に何も無い。

シュトルム：まあ、そうなるよな。じゃあ、ハッと夢から覚めて「ごめん。少しぼうっとしていたみたい」とメールに言います。

GM(メール)：「大丈夫？ 少し、メールの家で休憩しない？」とメールは聞きます。

シュトルム：「そうだね。この十年、何があったのか、お話しできたらいいね」彼女の手の感触を確かめるようにきゅつと握りしめます。

GM：では、二人でそのまま、メールの家に向かったということでしょうか？

シュトルム：はい、いいです。いやー、嫌な予感しかしないね(笑)

GM：では、シュトルムのシーンを切ります。じゃ、次に行動されたい方はいますか？

アークス：それなら、僕が動こう。フェリアと一緒に村を回ります。

ルイ：えっと、ちょっと待った。それなら先にデュケールドと会話したい。「すまない、ちょっといいか、デュケールド殿。」

デュケールド：「ん、なんだい？ ルイ。」

ルイ：「アークスも何かの術に落ちたかもしれない。あやつの今朝の態度は怪しすぎる。よって、アークスを見張ってほしい。私をやつてもよいが、この姿、全身甲冑の姿は目立ってしまう。」

デューケールド：「まあ、何。そのぐらい、お安い御用だ。」じゃあ、アークスのあとをつけ始めます。

ルイ：「では、頼むぞデューケールド殿」と言いつつも、私もデューケールドのあとをつけます。

一同：「結局、つけるのかよ笑」「追いかけてこかな?」

アークス：とりあえず、後ろの二人には気づかずにフェリアと一緒に村を回ります。

GM：では、フェリアがアークスに話しかけてきます。「そうね。私たちが十年、二十年。これからずつと暮らす村を見て回りましょう。」

アークス：「ああ、そうだな、これから暮らす村のことは、よく知るべきだな。」と言ってフェリアとぐると村を一周します。

ルイ：で、そのあとをデューケールドが、そのさらにあとをルイが等間隔で追いかけるんやな……

デューケールド：くっそシュール笑

GM：では、アークスがフェリアと一緒に村を歩いていると話しかけてくる人がいます。畑仕事をしていた男性ですね。「よお、見かけない顔だが、新しく来た人かな? 俺の名前はセルバってんだ。この村で農夫をしている。」と彼は聞いてきます。

アークス：「ええ。初めましてアークスと言います。彼女はフェリア。僕の恋人です。」

GM：「ああ、二人で来たんだな」と言い、彼はあなたの左横を見ます。「初めましてフェリアさん。」とフェリアに挨拶します。しかし、あなたの左横にはフェリアはいません。右横にいます。

アークス：どうゆうこと?

GM：彼にはフェリアが見えてない。でも見えているように振舞ってくれている、ということですよ。

アークス：なるほど。では、ここで夢歩きましょう。(コロコロ)判定は成功。カードはこれで。(GMにカードを渡す)

☐ 耳元で聒くものあり。「これも夢なり」

GM：では、こんな夢が見えます。

あなたの目の前にいる男、セルバの横には誰もいない。が、次の瞬間。男の横に一人の女性が現れる。その女性と男は、幸せそうに会話をしている。そう二人は幸せそうなのだ。が、次の瞬間。気づけば、その女性は消えていた。そして、男が一人で喋っている。これもまた夢なのか……

GM(セルバ)：「おっと、大丈夫か？ ふらついたようだが。」とセルバは夢を見てふらついたあなたを心配します。

アークス：「ええ、大丈夫です。」

GM(セルバ)：「君たち二人も一緒に来た口かね？ まあ、僕たち二人も一緒にこの村に来たパターンだね。」とセルバは自分の横を指さし、「シエリという。いい女だろう」とアークスに自分の恋人を紹介してくれます。が、そこには誰もいません。

一同：「やつぱりな」「こいつも手遅れか……」「もうダメだあ……」がやがや。

GM(セルバ)：セルバは話を続けます。「いやあ、シエリと一緒にこの村に来たのは数か月前なんだが、本当にこの村はいい村だ。このまま、一生、この村で過ごそうな、シエリ？」と一人で喋っています。

アークス：「えー、では少しキョトンとしてから、自分に見えてないだけでシエリはきつという、と決めつけます。これも何かの魔術のせいだろう、とも思います。」

デュケールド：「これ、遠くから見た私には「なんだこいつら」な光景ですよね(笑)」

ルイ：「男二人が見えない嫁を見せつけ合っている光景……怖いな(笑)」

シュトルム：「男二人が喋っているだけなんだよなあ……」

GM：そのまま、フェリアと二人で村を回った、ということでもよろしいでしょうか？

アークス：はい。それでいいです。

GM：じゃあ、次は残ったデュケールドとルイですが、どうされますか？

デュケールド…とりあえず、ルイと落ち合おうかな。「いや、気持ちの悪い絵面が見えたぜ… まあ、アークスだけでなく、他の連中も同じように幻覚が見えているらしいな」

ルイ…「ふむ。となれば。この村は手遅れ。卿も私もこのままおれば、やがてあのようになってしまっただろう。」

デュケールド…「とは言っても、俺には相手がいないんだがな……」

ルイ…「そうだな……私もないからな……もう二十四歳か……」

ルイ・デュケールド…(恋してえなあ……)

デュケールド…「ま、まあ、ルイさんよ。このままではヤバイと思うがどうする?」

ルイ…「ならば、デュケールド。本丸を抑えよう。マガハラはこの村の主だと言っていた。行くぞ。」

デュケールド…「おう、了解。」

ルイ…デュケールドを引き連れて、マガハラ邸の杖を奪いに行きます。

GM…分かりました。二人がマガハラ邸に向かう途中。ルイに話しかけて来る人がいます。「おう、ルイか! 久しぶりだな。」

一同…「あ」「来た、来た」「ルイもダメか」

ルイ…「何者か」と言つて振り返ります。

GM…「俺だよ、俺。忘れたのか?」その声の主はルッツ。あの時、岩に押しつぶされたはずのルイの戦友です。

ルイ…「……デュケールド。見えるか?」

デュケールド…「いや、お前が何言っているのか、さっぱり分からんな。」

GM(ルッツ)…「いやー、俺もあの後大変でさ。まあ、こうしてまた元気なルイに会えてうれしいよ」とルッツは言います。

ルイ…「妄言、絶つべし。」ルッツを槍で斬ります。

デュケールド…え、斬るの……



GM：ルイがルッツを斬ると、ルッツは体から血を流し「ルイ……どうして……」と言いながら倒れます。
デューケールド：俺からはその血も見えないよな？

GM：はい。デューケールドからはルイが空を斬ったように見えました。

ルイ：「貴様はルッツではない。ルッツはもう死んだ！ 貴様は我が友を騙る幻想なり！」

GM(ルッツ)：「ルイ……違うんだ、俺は……」

ルイ：気にせずに「死者を愚弄する妄動。許してはおけぬ。」と言い、とどめを刺す。

GM：すると、ルッツの体か血が噴水のように吹き出し、血生臭い香りがあたりに漂う。そして血が何滴かが、ルイの頬を朱色に染める。その血の感触は、血の熱は、生暖かく、紛れもなく、本物。

ルイ：……何も無かったかのように前に進みます。が、よく見ると、唇をかみしめ、握りこぶしからは血が流れている。

デューケールド：「さあて、やばくなってきたな。ルイにも影響が出てきたことは俺もそろそろ……」

ルイ：「そうだな。急がねば。」と返事をしましょう。GM、夢歩きしていい？

GM：いいですよ。判定お願いします。

ルイ：はいよ。(コロコロ) 成功。カードはこれで。(GMにカードを渡す)

☐語り部は中五。全てを見て、全てを残す。

ルイ：全てを話して、どうぞ。

GM：全て話したらゲーム終わるから笑。まあ、全てじゃないけど、こんな夢が見えます。

これは遠い、遠い未来の景色。一人の老人が遠い、遠い昔の話をする。「かつて、この国には一人の英雄がいた。諸悪の根源、メジナを滅ぼし、ヴァグレアに平和をもたらした英雄が。その英雄は純白の杖を掲げ、銀色の竜を駆り、戦場を疾走した。その英雄の名は、ルイシエンコ・フォン・グレンテスト」あなただ。

ルイ：「……幻想とはいえ、友を斬った私が英雄？ ふざけるな」

デューケールド：「どうした、ルイ？ 顔色が悪いぞ？」

ルイ：「ああ、愈々もつて、私もまずい。早く、マガハラ邸に向かい、杖を奪ってここから脱出しよう」

デューケールド：「そうだな。ルイ。」と言ってルイと共にマガハラ邸に向かうよ。私は夢歩きをしない。

GM：了解です。一旦、ルイとデューケールドのシーンを切ります。……さて、ここはターニングポイントなので全員夢歩きをしましょうか。

ルイ：私はさつき、夢歩きしたから私はしなくていいや。

GM：分かりました。では、シュトルム、アークス、デュケールドの三人は夢歩きをお願いします。

一同：(コロコロ) 「うっし、成功」「カード切って成功」「俺も成功」

GM：全員成功ですね。では、カードを出してください。

シュトルムのカード □最初は心地よけれど、深入りは剣呑、剣呑。

アークスのカード □裏切り者よ、紛い者よ。汝は悪しき者。我は復讐を忘れず。

デュケールドのカード □試すことを恐れてはいけない。未知の世界にのみ、存在するものがある。

GM：では、シュトルムの夢から見ていきましょう。

メイルと仲良く暮らしている。そのまま、幸せにこの村で暮らせる、あなたはそう思った。しかし、そうはならない。ある日、ある男が純白の杖を掲げる。すると村を囲っていた霧が流れ出し、メイルは消える。そこで初めてあなたは気づく。これは夢。幸せな幻想に浸り過ぎたのだと……

GM：次はアークスです。

フエリアは幸せに暮らすはずだった。しかし、異国の甲冑姿の男が杖を掲げると、全てが崩れ去る。傍にいたフェリアがまるでその杖に殺されたかのように消えたのだ！ あなたは怒る。そして裏切り者で悪しき者であるその男に裁きを下すのだ。我は復讐を果たすのだ。

デュケールド：あれ、これやっぱ敵対ルートじゃね？

GM：さて、どうでしょうね？ では、最後にデュケールドの夢です。

あなたの横には男が立っている。男は杖を握っている。ほんの少しの興味から、あなたはその杖を奪ってみる。すると、あなたの体にもみるみる力が湧いてくる。ああ、これぞ、私が求める力。真の影なる英雄になるならば、この力が必要だ。そう！ あなたは杖を掲げ、竜を駆り、真の英雄となるのだ！

デューケールド…ふーむ。なるほどねえ。とりあえず、これで全員の夢歩きは終了か。

GM…そうですね。何もなければ、ルイとデューケールドのマガハラ邸突撃から再開しますが、何かありますか？

アークス…じゃあ、ちよつといいかな。シュトルムと合流したい。

GM…いいですよ。

デューケールド…四人の合流シーンだな！

ルイ…四人？ アークスとシュトルムの二人の合流シーンじゃないのか？

デューケールド…フェリアとメイル含めて四人だろ！（白目）

ルイ…そうだけどさあ(笑)

GM…では、ルイとデューケールドがマガハラの家に向かっている。一方そのころ、シュトルムとアークスは村の中でぼったり出会います。

アークス…「やあ、シュトルムさん。幼馴染とは会えましたか？」

シュトルム…「ああ。メイルと再会することが出来たよ」と言つてメイルの手を握ります。が、あなたには見えませんでしょう。

アークス…「そうですね。それは良かったです」と表情を曇らせて言います。ちよつと嫌な顔をしています。

デューケールド…アークスがちよつと引いてる(笑)

ルイ…あれやな。同族嫌悪つてやつやな(笑)

アークス…一度、フェリアの方を見ます。

GM(フェリア)…「アークス、どうしたの？」

アークス…「いや、なんでもない……」

シュトルム…アークスの話かけた方を見るけど、誰もいないんだよね？

GM…はい、そうですね。お互いに見えない彼女に対して話しかけています。

ルイ：やつぱ、この光景やべえよ……こいつら精神状態おかしいよ……

シュトルム：私も何か思うところがあるような、複雑な表情をします。で「お互い、探し人は見つかりましたが、これからどうしますか？」とアークスに聞きます。

アークス：「どうやら、フェリアは他人には見えないようなんだ。君にも、フェリアが見えないんだろう？」

シュトルム：「ははは……」と苦笑いします。

アークス：「実は、僕にも君の横にいるはずの人が見えないんだ。」

シュトルム：言葉に詰まって、横にいるメールを見ます。僕には見えるんだよね？

GM：はい。見えます。横にいるメールはあなたを見つめ返し、手を握ってくれます。そして言います。「シュトルム、他の人の目なんて気にする必要はないわ。私はあなたに見えてればそれでいいの。そして、この村で二人ですつと、永遠に、幸せに暮らすの。そうよね、シュトルム？」メールは笑みを浮かべて、尋ねます。

シュトルム：言葉に少し詰まった後に「今は戦火で忙しいけど、いつかあの街に戻りたいね。」と答えます。

GM(メール)：「どうしてこの村から出る必要があるの？ ここには水も食料もあるし、何の不自由もない。それに、この村から出ると、とても悲しいことが起きる気がするの……」

シュトルム：「確かに、この村での生活は幸せだろう。でも、僕はそれをここだけじゃない。森の外でも、君と過ごした街で幸せを感じたい。だって、あの街には、君と過ごした思い出があるから」

GM：では、ここで夢歩きましょうか。シュトルムだけです。

シュトルム：え、僕！ 僕だけでいいの？

ルイ：もう一回、夢歩きが出来るぜ！

デュケールド：やったぜ！

シュトルム：(コロコロ) 夢歩きは成功。じゃあ、このカードかな。正直、これ出したらバットエンド直行な気がするけど笑
デュケールド：えっ！

ルイ：マジっすか……

GM：では、運命カードを読み上げます。

☐ 希望？、夢？、それはいつたい何？、そんなもの、何の意味があるのか。

デュケールド：うわあ……ダメっほい。

GM：シュトルムにはこんな夢が見えます。

自分の信念のもとに、メジナに帰ろうとする。霧の晴れた森を抜け、あの思い出のメジナに帰る。……そのはずだった。そこにあつたのは戦火により瓦礫の山となったメジナ。思い出の全てが壊れた、崩れた街。メールのいない街。果たして、夢、希望。それらは何だったのか。何の意味があつたのか……

シュトルム：ん、まあ、こうなるよね。

ルイ：エンディングでの対立軸さえも構築されているという、隙の生じぬ二段構え。GMはやっぱ邪悪ですわ(笑)

デュケールド：このGMだよ、何をいませら。

GM：まあ、私は皆さんが戦意を無くし、疲れ果てるまで争わせ続けますよ。(にっこり) でシュトルム、アークスはどうしますか？

アークス：じゃあ、「シュトルムさん。僕らの大切な人が見えてないという現状があります。ですが、彼女らが幻かどうか、判断する方法があります。」とシュトルムに言いますよう。

シュトルム：「それは？」

アークス：「マガハラさんの家に行き、あの杖を使えば真実を見ることが出来ます。僕はフェアアが幻じゃないと証明したいのです。」

GM：では、アークスがそう言うのと、横にいたフェアリアが口を挟みます。「何を言っているの、アークス。ここでそんなことをしてしまつたら、この村が壊れてしまう。私とあなたが一緒にいられなくなる。それでもいいの、アークス？」

アークス：「僕は、君が幻じゃないと信じているから」

GM：アークス。ここで夢歩きをしましょう。

ルイ：先に幻だと、夢歩きで答えを突き付けようとする、ひでえGM笑

デュケールド：鬼！悪魔！GM！

アークス：じゃ、とりあえず夢歩き判定。……ここでファンブルかよ笑

シュトルム：ダイスが帰るなって言っている笑 ところでGM、このゲームでのファンブルは何が起こるの？

GM：考えうる限りの最悪の事態が起きます。できれば、起こさない方がいいですね。寿命4年を削るか、新たな運命を受け入れることで振り直しが出来ます。どうされますか？ ちなみに運命は三つまでしか受け入れられないので注意です。

アークス：うーん。じゃあ、新たな運命を受け入れて振りなおします。これで三つ目の運命か。

GM：じゃあ、山札からカードを引いてください。

アークス：これだ！（カードを引く）運命番号は82です。

GM：えー、（ルルプをめくる）あなたの運命は……

☐英雄との出会い あなたは間もなく運命を共にする英雄と出会うでしょう。

デュケールド：俺かあ？

ルイ：いや、私かもしれない。英雄候補は二人いるからな。

GM：さあ、どっちが英雄になるんでしょうかね？ まあ、ついでにこれが夢歩きのカードってことにします。また判定するのは面倒なので。……えー、アークスにはこんな夢が見えます。

鬼、悪魔に並ぶ邪悪な存在。でもかわいい。

ファンブル

サイコロの目が1と1だった場合、考えうる最悪の事態が発生する。このことをファンブルと言う。

運命番号

PCの運命を決める際にも山札から運命カードを引く。この時はカード下部に書かれている運命番号を参照する。運命番号に応じて運命が決まる。

フェアアと幸せに暮らす村に危機が訪れる。二人の悪しき男が杖を掲げ、この村の平穏を崩そうとしているのだ。だが、あなたの横にいた若き英雄がその杖を奪い、村の平穏を守った。その男は村の英雄となったのだ。

デューケールド：「シュトルム&アークス」対「ルイ&デューケールド」か……

シュトルム：いや、PC1が裏切るのはどうなのよ、とは思っただけさあ。でもあの夢歩きは裏切れっというフラグにしか見えないっというね。

アークス：夢歩きを通してのGMからの圧力(笑)

シュトルム：いや、圧力というか熱いエールかな(笑)

GM：いやいや。裏切ってもいいんですよ。己の信念を貫けばいいんですよ。まあ、シーンを進めましょうか。アークスが夢から覚めると目の前には涙ぐんだフェアアがいます。

GM(フェアア)：「離れないで。私を消さないで。幻だっつていいじゃない。いつまでも、一緒にいようよ……」

デューケールド：幻っつて言っつたよ、こいつ(笑)

アークス：「たとえ、杖でこの村が消えたとしても、君が消える、そんなことはあつてはならない」と言います。その瞳にどす黒いまなざしを光らせながら。

GM(フェアア)：「どうして、アークス。幻でもいいじゃない。あなたにしか見えてなくても、それで十分じゃない。ほら、私の温度を感じてでしょ。何の問題も無いわ。」

アークス：「いや、君が幻じゃない。君は他の人から認識されない呪いがかかっているんだ。それを解けば全て解決する。」

GM(フェアア)：「どうして、どうしてよ、アークス……」とフェアアは悲壮そうな表情を浮かべ、その場に崩れ落ちます。以上です。さて、シュトルムとアークスはどうされますか？

シュトルム：これ、僕から見たらアークスが一人で喋っているように見えるんだよね(笑)

ルイ…もう訳分かんねえな、これ(笑)

シュトルム…まあ、ともかく。僕の頭ではこっから前向きに進む方法が思いつかなくてさあ……

GM…え？ どうして前向きに進む必要があるんですか？

ルイ…GMからの後ろ向きに進めっていう熱いエール(笑)

アークス…じゃあ、最後に少し。……いつも自分の肩に乗っている、鳥のアンヘルに「彼女とここで待っていてくれ。僕にはやらなきゃいけないことがあるんだ」と言います。

GM…では、鳥のアンヘルはパタパタとあなたの肩からフェリアの肩に飛び移ります。

デュケールド…え、フェリアの肩にとまるの？

GM…シュトルムからは空中で鳥がパタパタ滞空している風にしか見えないけどね。

一同…「ああああ……」「ダメだこれ。」

アークス…そんなことは気にせずに、僕はマガハラ邸へ向かいます。

GM…シュトルムさんはどうされますか？

シュトルム…あー、ちょっと待ってね。これからどうしようか……

ルイ…PC1とPC2を悩ませる。これは良シナリオですわ。

GM…違う、違う。『深淵』がいいゲームだからだよ。

ルイ…お、そうだな。

GM…『深淵』は神ゲーだから。

シュトルム…うーん。GM、ちょっと考えるから休憩ちょうだい。

GM…いいですよ。では、少し休憩です。一旦、シュトルムとアークスのシーンを切ります。

鳥のアンヘル

アークスが飼っている鳥のベット。いつもアークスの肩に乗っている。こんなとこまで律儀についてくる、いいやつ。

『深淵』は神ゲー

『深淵』はとてもいいゲームです。これだけは、このリブレイで伝えたかった。

四章一幕「霧を裂くは、血」

GM：それでは二日目後半から再開していきますよ。まずは、状況の整理から。ルイとデューケールドはマガハラ邸に向かい、杖を奪おうとしている。アークスは二人を追うかのようにマガハラ邸に向かっている。さて、シュトルムはどうされますか？

シュトルム：ぶっちゃけさ、これ、マガハラ邸で終わりだよな？

GM：うーん。分かりません。どっちでもいいですよ。

ルイ：その心は？

GM：私は全員が息の根を止めるまで、この物語を続けますから。泣いて戦いたくないって言うまで続けますから。

一同：「うわあ……」「やっぱ、鬼ですわ」「こいつ、ほんま鬼畜やで……」

シュトルム：とりあえず、横にいるメイルに「メイルはこの霧が晴れたら消えちゃうのかい？」

GM：そう言うと、メイルは目を伏せて言います。「そうよ、シュトルム。メイルはこの霧に生かされているみたいなものなの。だから、

メイルはこの霧が晴れると死んじゃうの。それは、シュトルムも嫌でしょ？ 私も嫌。」

シュトルム：「僕も、僕も嫌だよ。十年間も離れたんだ。もう、離れ離れなんて、絶対に、嫌だ」

GM：「そうよね。私もシュトルムと一緒にいたいわ。」そう言うと、メイルはシュトルムに抱きよってきます。あなたの体に触れたメイルはとても温かく、そこにメイルがいることを教えてくれるようでした。

デューケールド：メイルを抱きしめて、キスをします。……で唇を話した後で「幻でもいい。やっと、君の手を取ることが出来たんだ。僕は君と暮らすよ。君から離れない。」

GM：そのまま、二人は幸せに暮らすでしょう。まあ、一旦、シュトルムのシーンは切りましょう。次はマガハラ邸に向かった三人のシーンです。ルイとデューケールドがマガハラ邸に着いた丁度その時、後ろからアークスが走ってきます。

デューケールド：「おう、どうしたアークス。そんなに急いで。」

アークス…「どうやら、君たちにはフェリアが見えていないのだろう。だからこの村にかかった呪いを解こうと思ってるな。」

デューケールド…「なるほど。そう来たか。あの杖を掲げれば、彼女が幻かどうか分かるってことだろう?」

アークス…「ああ、彼女が本物だということを証明したい。」

デューケールド…「と、いうことだが。ルイの旦那はどうするよ?」

ルイ…「哀れな……卿を救う道は無かるう。アークス、どうしても、あの杖が欲しいか?」

アークス…「ああ。証明したいんだ。」

ルイ…「悪いが、卿に杖を渡すわけにはいかない。卑しくも、あれは私の目標。」

アークス…「まあ、僕自身が呪いを解かなくてもいいんだ。君が杖を掲げて、魔術を解いてくれればいい。」

ルイ…「そういう、問題じゃないんだ。卿に、渡せないんだ! 卿はもはや信用ならん。卿はもうあの幻覚の術中にはまっている。そのような者に、ここから出る唯一の術である杖に、指一本、触れさせることは出来ん。」

アークス…「そうか……僕は彼女の下で待っているでしょう。この村から出られるようになるということは、この村の呪いが解けると言うこと。君たちに任せよう」

ルイ…それを聞いたら、毒気を抜かれたかのように、殺気を解いて、杖の方へ向かいます。

GM…なるほど。では、アークスはフェリアのもとに帰り、ルイとデューケールドはマガハラ邸に向かう。そんな感じですね。ルイとデューケールドがマガハラ邸に入ると、マガハラはあなた方を出迎えてくれます。

GM(マガハラ)…「どうも。ルイさん、デューケールドさん。何用ですか?」

ルイ…「卿に用は無い。その杖に用がある。」

GM(マガハラ)…「この杖ですか?」とマガハラは杖を取り出し、あなたに見せます。

ルイ…「単刀直入に行こう。マガハラ殿、その杖を貰えぬか?」

GM(マガハラ)：「なぜ、あなたにこの杖を渡す必要があるのですか？ これは私の物です。いや、この村の人々が求めている物です。これをあなたのような部外者に、我々の考えに染まらぬ者に渡すわけにはいかない。」

ルイ：「このような非道をしたくはないが……」

デュケールド：「ま、分かっていたことじゃないか、ルイ。この村にいる者はあの幻を良しとしている者ばかりだ。こうなるのは予想通りだろう？」

ルイ：「ならば言い換えよう。」と言い、武器を構えます。「それをこちらに渡せ。」

GM(マガハラ)：「やれやれ。あなた方のような人は偶に現れます。いつまでも目の前の幻想を受け入れない愚かな人だ。大人しく、現実を受け入れればいいものを。」と言い、マガハラも武器を構えます。

ルイ：「愚かなのは、貴様の方だ。貴様は受け入れたのではない……諦めたのだ！」

GM：では、マガハラとの戦闘開始です。行動値は上から順に、ルイが22、デュケールドが19、マガハラが15です。なので、ルイから行動です。

ルイ：とりあえず、△フェブロンの恩恵を飲みます。これで行動値+5されて、フリーアクションを追加で得るぜ。

デュケールド：お菓を飲んで身体強化！

GM：でも、戦闘終了後に副作用として、精神ダメージを受けてもらいます。……これ、完全に危ない薬なんだよなあ。

ルイ：そんなことは、どうでもいい！ フリーアクション一回分を消費して△騎兵突撃を行う。騎乗からの攻撃なので、達成値+3、さらに専用鞍の効果でさらに達成値+2！ もろもろの修正を合わせて、(コロコロ)達成値24！

GM：うへえ。高いなあ。こちらは回避をしません。ダメージどうぞ。

ルイ：手札から2枚、山札から5枚。合わせて、「転倒十三重貫通ハンデス2+生命50」ダメージ！ 馬に乗り「ウーラン！」という掛け声とともにマガハラに向かって突撃！ やつの体を槍で貫く！ 反動でこっちも転倒するけどな！

フェブロンの恩恵

神経が過敏になる

薬。副作用と中毒性

があるので多用は厳禁。

ハンデス

ハンドレスの略。相

手の手札を数字分捨

てさせる。

ウーラン

モンゴル語で「勇敢

なる戦士」を意味す

る言葉。槍騎兵の意

味もある。

デュケールド…転倒するのがちょっとダサイな笑)

ルイ…気にするな！ GM、マガハラはどうなった？

GM…えー、ルイの突撃により、マガハラは壁に飛ばされ、「ぐはあ」と大量の血を吐き出します。息も絶え絶えと言った感じです。

アークス…これ、僕たちの出番はなさそうだなあ…

GM…さつきも言ったけど、これで終わりじゃないから。最後の一人になるまで、GMは耳で「殺し合え……殺し合え……」と言いつけますよ。

シュトルム…ライダーバトルみたいだな。戦わなければ、生き残れない！

ルイ…戦は決着がつくまで油断してはならぬ。フリーアクションを消費して転倒から復帰します。これカードをもう一枚切ったら、もう一回攻撃できるんだよね？

GM…ええ、出来ますよ。でも、騎兵突撃を行ったので、槍は壊れています。素手で攻撃しますが、いいですか？

ルイ…ああ、そうだった。じゃあ、攻撃はしない。手番終了です。

デュケールド…次は俺だな。フリーアクションを消費して攻撃。達成値は23。さらにカードを切って達成値を30まで上昇させる。

GM…カードを切つて、回避を行います。(コロコロ) 失敗。命中します。ダメージどうぞ。

デュケールド…うらあ！ (カードをめくる音) 「生命17」のダメージだ！

GM…17点か…… マガハラは死亡します。あなた達の勝利です。何か演出はありますか？

デュケールド…じゃあ、「まあた、俺の伝説的活躍が増えちまうな！」と言った後に、倒れているマガハラの心臓に向かって、槍を突き刺します。

GM(マガハラ)…「貴様ら、許さんぞ……我々の平穩を崩した罪、決して消えんぞ……」と言い、マガハラは絶命します。戦闘終了です。

ルイ…「終わったか。」槍を収めつつ、杖を奪い、手に取ります。

戦わなければ、生き残れない！

『仮面ライダー龍

騎』のキャッチコピー

。総勢13名の仮面

ライダーが自身の

「願い」のために殺

し合う、衝撃作。

デュケールド：「まあ、いいや。その杖はあんたにやるよ。」

ルイ：「デュケールド殿、礼を言うぞ」

デュケールド：「ハッ。こんな杖の力を借りて英雄になったとしても、それは本物の英雄じゃねえ。本物の英雄つてのはな、自分の力のみで登りつめてこそだ。そうは思わないか、ルイの旦那？」

ルイ：「……そうかもしれないな。」

デュケールド：「こう見えても、誇りぐらいはあるんでね。」

GM：では、話を進めましょう。杖を握った瞬間ですね。夢歩きをしましょう。二人ともお願いします。

デュケールド&ルイ：(コロコロ) 成功。(カードをGMに渡す)

デュケールドのカード 待ちたるときは来た。今こそ、故郷に帰る時だ。

ルイのカード 波乱の予感がする。新たな何か生まれ、世界に飛び立っていく。..

GM：デュケールドの夢から見てみましょう。

あなた達が杖を掲げる。すると平穏を守るべく、村人たちが杖を奪おうと、襲ってくる。あなた達は群がる村人を切り刻み、あたりが血の海になったころ、ようやく故郷に帰ることが出来るだろう。

デュケールド：まだ終わらんか……

GM：簡単に帰すわけにはいかないね。次はルイの夢です。

杖を掲げる。すると、目の前に竜が現れる。あなたは竜の背に乗り、メジナに向かって飛ぶ。そして、敵国メジナを滅ぼし、やがて、あなたは世界に飛び立ってゆくのだ。

ルイ：世界進出か……

シュトルム：なんか違う気がする(笑)

ルイ…ともかく、外に出て杖を掲げます。

GM…杖を掲げると杖は白く輝き始めます。すると、その杖に従うかのように、霧が森から村に向かって流れ出します。流れ出た霧はルイの周囲に集まります。しばらく、掲げていると村が騒がしくなります。そして、村人たちがあなた達に向かって走ってきました。

GM(村人)…「お前ら何をやっている!」「村の平穩を崩すな!」「シエリを返せ!」などなど。村人たちは怒り狂ったかのようにあなた達を襲ってきます。

デューケールド…「ちっ、来たか。まあ、来るなら来いよ。俺も元いた場所に帰らなくちゃいけねえ。それを邪魔するなら容赦しねえぞ。」
GM…一旦、ここでルイとデューケールドのシーンは切ります。

四章二幕「霧を裂くは、命」

GM…次はアークスのシーンをやろうか。一方、そのころ。杖が掲げられると同時に、アークスの横にいたフェリアはゆっくりと薄くなっています。今にも消えてしまいそうです。そしてフェリアは言います。

GM(フェリア)…「ねえ、アークス。あの杖を止めて。じゃないと、私、このままじゃ消えちゃう。アークスと一緒にいらなくなるのよ。ねえ、アークスも私に会えないのは嫌でしょ。だから、あの杖を止めて!」フェリアはあなたに泣きついてきます。

アークス…では、彼女を無表情に見つめます。ですが、目からは涙を流しています。

GM(フェリア)…「どうして、どうして、アークス……あの杖を止めて……」フェリアは泣き続けます。

アークス…泣きすぎる彼女を無視して、杖のある方へ向かいます。

GM…では、アークスがマガハラ邸の方に向かうと、杖を掲げているルイがいます。その横にはデューケールド。そして彼らを囲む村人たち。そんな光景がありました。

アークス…ルイ達に近づいて「僕はアンタらに加勢してもいい。でも、一つだけ条件がある。」と言いましょ。

デュケールド…「ほう。なんだ、言ってみろ」

アークス…「その杖を破壊させてくれ。その杖が俺を騙した。その杖だけは、絶対に、許さない……！」

デュケールド…「ふーん。俺はいいんだが。どうするよ、ルイ？」

ルイ…「答えは、こうだ」(武器を構える)「残念だ、アークス……」

デュケールド…「ま、俺はその杖の行方に関しては興味が無い。ただ帰りたいただけなんだ。お前らが戦うなら好きにするといいい。俺は何の干渉もしないさ。」

ルイ…「デュケールド、手助けはいらぬ。これはアークスと私の、漢の一騎打ちだ。行くぞ、アークス！」

アークス…「ああ！ 決闘だ、ルイ！」

GM…では、アークス対ルイ。戦闘開始です。

アークス…GM、ちよつと待った。戦闘開始前に[△]獅子心[△]を飲みます。これで行動値が22まで上昇。

デュケールド…うわあ、本気だあ。

ルイ…やべえよ……やべえよ……

GM…了解です。では、アークスの行動値が22になったので…お、ルイも行動値が22で同値か。じゃあ、お互いに山札からカードを引いて、数字が大きい方が先行です。

ルイ…来い！(カードを引く) 6！

アークス…こつちは……(カードを引く) 1か……

ルイ…じゃ、こつちの先行だ。[△]騎兵突撃[△]を行う！(コロコロ) 達成値は25。カードを切って32にする。

アークス…回避を行います。(コロコロ) 達成値は13。カードを切って達成値25に。寿命を8年削って達成値を33に！これで躲せるな！

ルイ…「ちっ、やるな、アークス！」

寿命を削って

『深淵』では寿命が50年と設定されている。この寿命を削ることでPCは判定の達成値を上げることも出来る。もちろん、寿命を超えての達成値上昇は出来ず、使用した寿命は返ってこない。

アークス…次は僕の番だ。まずは、これを使うぜ！（赤いカードを出す）
デュケールド…ん、なんだ？

GM…えー、これは（狂気カード）ですね。このカードを使うと狂気状態になります。狂気状態になると、近接攻撃しかできなくなります。が、ターンの終了時にカードを追加で一枚補充できるようになります。

ルイ…え、何それは……

アークス…更に行動だ。短剣で攻撃！（コロコロ）達成値10。カード切って13。寿命を10年削って、達成値24だ！

ルイ…くうう……辛いな。盾で防御を宣言。（コロコロ）出目は3。低いな…。寿命を4年削って振りなおす。（コロコロ）さらにカード切って、寿命削って、達成値を24にする。何とか回避。

アークス…「あの杖は、あつてはいけないんだ！」短剣で斬りかかります。

ルイ…「稚拙なり……！」盾で受け流す。

GM…じゃあ、ターンの終了時にカードを補充。

ルイ…「まだやるか、アークス……！」

アークス…「まだ、まだ負けられない。あの杖を壊すまでは！」

その後も連続でルイが先行を取り続けながら、アークスとルイの死闘は続く。ルイはじりじりと、アークスを追い詰める。アークスも寿命を削りながらなんとか、ルイの攻撃を凌ぐ。が、ついにアークスの寿命が残り一年となる。そして、運命の6ラウンド目……

ルイ…これで止めた、アークス！（コロコロ）カード切って、達成値32。

アークス…くっ……（コロコロ）回避は失敗。ダメージ来いよ！

ルイ…行くぞ！（カードをめくる）「生命12」ダメージだ。

アークス…これで生命力は-8……死んだか……

GM…いえ、まだ戦えますよ。ここでアークスはそのまま死ぬか、まだ行動するか選べます。ただし、まだ行動するならば、行動することに、ダメージを受けます。

ルイ…え、マジか……マイナスでも戦えるのか……

GM…血を吐いても、手足がもげてても、まだその魂に火があるなら、戦い続けていられます。ともかく、ルイ、演出どうぞ。

ルイ…「これで、終わりにする！」私の槍がアークスの手を裂き、足を裂き、動けなくなったところで、胴体を貫く。

GM…このままでは、死亡です。アークス、まだ動きますか？

アークス…胴体を貫いた槍を両手でつかむ。そして「まだだ、まだ……」と言いながら、胴体に刺さった槍を引き抜きます。「僕は、負けてない……！」と叫び、ルイに襲い掛かります。

ルイ…「引き抜くか……卿はいつたい……何が卿をそこまで動かすのか……」

アークス…「それは復讐心……。フェリアのまねごとをして、フェリアを侮辱し、僕を騙した……。その杖への復讐心が僕を動かす！」フリーアクションを消費して、短剣を拾う。

GM…はい。そこでフリーアクションを消費したのでダメージを受けてください。

デュケールド…あ、ここでもダメージを受けるのか。ダメージはどうやって算出？

GM…カードに書かれている数字による。手札から出すか、山札をめくって、そのカードの右上に書かれた数字がダメージになります。

アークス…手札から1のカードを切る。これで1ダメージを受ける。

ルイ…「まだ立つか、アークス……」でも、これでアークスの生命力は-9やから……

デュケールド…次、動いたら確実に死ぬね。文字通り、ラストアクション。

アークス…かまわない……短剣で攻撃！（コロコロ）カード切って達成値23！ 行けえ！

ルイ…防御はしない。「卿の覚悟。この身で受けよう！」ダメージ来いよ！

アークス…来い！（カードをめくる）「ハンデス10顔にかすり傷」のダメージ……実ダメージは無しか……

GM…悲しいね。でも、行動したから、アークスは瀕死状態によるダメージを受けてください。

アークス…山札をめくる。カードの数字は……6。生命力は-15で死亡。

デュケールド…あちゃー……お疲れ様でした。

シュトルム…お疲れ様。惜しかったよ。

GM…あともう一步、でしたね。一回でも、アークスが先行を取っていれば、結果は変わっただろうね。最後に、何かされますか？

アークス…血と臓物があふれ出しそうな腹を抑えながら「うらああああ！」と叫び、ルイに襲い掛かります。そして、僕の短剣がルイの顔に傷をつけたところで……

ルイ…「……よくやった。今、楽にしてやる」短剣を奪い、アークスの喉元を切り裂きます。

アークス…「がはっ……」と崩れ落ちます。

GM…では、薄れゆく意識の中。あなたの横にフェリアが来ます。フェリアの姿は杖のせいで、すっかり薄くなりつつあります。「アークス！アークス！大丈夫！」とフェリアはあなたを抱きます。しかし、もうあなたはフェリアの温度を感じることは出来ませんでした。

アークス……フェリアは気にしません。ルイに対して「お前、マガハラを殺したんだろ？」と尋ねます。

ルイ…「ああ、そうだ。」

アークス…「なら、よく覚えておけ……。俺やマガハラの死に様は……お前の将来の姿だ！お前が竜を、あの杖を使うというなら、お前は必ず報いを受けるだろう！」それだけ言うと、倒れて動かなくなります。

ルイ…「そうだな。もはや、覚悟の上。そのような言葉など、何遍、敵から言われたか覚えとらんよ」

デュケールド…そこでルイに声をかけましょう。「終わったか。どうやら、思ったよりも苦戦したようだな、騎士さん？」

ルイ…「いや、思ったよりではない。アークス、あの男、惜しい男だった。」

デュケールド：「そうだな。『人の一念、鬼神に通ず』っていう言葉があるぐらいだし、その一端を見たんじゃないか？」

ルイ：「もし、アークスと肩を並べて戦うことが出来たら、あいつも死ぬことは無かっただろうに……」

デュケールド：「そうかもな」

ルイ：「……息も整った。ここから脱出するぞ。」デュケールドともに村を出る。

GM：まだ、安心するには早いですよ。あと一人、残っています。無事に帰れるでしょうかね？ とにかく、一旦シーンを切りましょう。

アークス：いやー死にロールは楽しい……

デュケールド：なんか癖になつたらしい(笑)



四章三幕「霧を裂くは、愛」

GM：では、戦闘終了から物語を進めましょう。アークスにルイがとどめを刺したあと、周りの村人たちが襲い掛かってきます。「村を守れエ」そんなことを言いながら来ます。

デュケールド：「邪魔をするな、と言ったはずなんだがね」と言いながら、槍で村人を薙ぎ払う。

ルイ：「デュケールド、行くぞ。脱出だ」

デュケールド：「そうだな。いくら何でも、罪のない村人を斬るのは……な。気が引ける」

GM：そんなこんなで霧もだいぶ晴れてきました。もう少しでこの村の霧と幻覚は消えるでしょう。

ルイ：真つ直ぐ、前に進みます。ただ出口を目指して。

GM：では、ルイが森の前まで来たところでしょうか。ようやく霧が晴れてきました。すると背後の景色がよく見えるでしょう。後ろには死屍累々。村人の死体と血の海が広がっている光景が見えます。

ルイ：「これ以上の犠牲は……」

GM：霧はどんどん晴れていきます。霧はルイの手に握られている杖に吸い込まれていきます。そして、ついに霧は晴れます。

ルイ：「霧が晴れたようだ。ようやくこの悪夢の村は終わる。私たちの悪夢も終わる」

デュケールド：「ああ、そうだな。ようやく帰れるのか。……久しぶりに下手な仕事をしたもんだ。」

GM：そんなところでシーンを切りましょう。シュトルムのシーンです。少し時間を巻き戻しましょう。霧が完全に消える前ぐらいでしょうか。シュトルムの傍にはマイルがいます。しかし、マイルの姿は、杖の影響で薄れつつあります。

GM（マイル）：「シュトルム、このままじゃ霧が消えちゃう。」

シュトルム：「そうだね。このままじゃ霧が消える。つまり、君が消える。幻と分かっているけど、君が消えるなんて僕には耐えられない。」

GM（マイル）：「そうよね。マイルもシュトルムと一緒にいられないなんて……嫌！」

シュトルム：「分かっているよ。僕も同じ気持ちだ。だから、少しの間だけ待っていてほしい。」

GM(メイル)：「分かった。じゃあ、メイル待ってる。ちょっとの間だけ、お別れだね。シュトルム、絶対迎えに来てね。」

シュトルム：「大丈夫。きっと僕たちはまた会える。君の手を絶対に離さないよ。」と言い、メイルのもとを離れ、ルイ達がいる方へ向かいます。

GM：では、シュトルムはルイとデュケールドがいる場所につき、それと同時に霧は晴れます。三人の男がここにいます。

シュトルム：馬に乗っているルイに向かって石を投げます。

ルイ：「来たか。シュトルム……」

シュトルム：「うん。来たよ。僕の、メイルとの日常を取り戻すために。」

ルイ：「卿もアークスと同じように、私に立ち向かうのか？」

シュトルム：「僕は、戦いは何も出来ないけど、メイルの手を離さないと決めたんだ。例えば、幻と分かっているとしても、一度失ったものをまた失うなんて、僕には出来ない。そんなのは嫌だ！」と言い、普段は仕事で使っている金づちを取り出し構える。

デュケールド：「さて、騎士殿。またしても決闘のお誘いだが？」

ルイ：「そうだな……何を言っても聞くまい。」

シュトルム：「杖を置いて行ってくれるなら、君たちを追うことはしないよ。僕はメイルとの生活を取り戻せれば、それでいいんだ。」

ルイ：「アークスも、卿も……この大馬鹿者が……」

シュトルム：「馬鹿でも構わない。幻でも構わない。僕は、僕は、メイルと暮らすって決めたんだ！」ルイに向かって走ります。

ルイ：「シュトルム、永遠に悪夢の中で眠るがいい！」

デュケールド：「さて、じゃ、お邪魔虫は退くとしよう。何、決闘の邪魔はしないさ」

ルイ：もうどつちがラスボスか分かんねえな、これ。

GM：では、シュトルム対ルイ。戦闘開始です。ルイの方が行動値は高いので、ルイから先行です。ルイ、行動どうぞ。
ルイ：行くぞ。フリーアクションで攻撃。へ騎兵突撃！（コロコロ）達成値25。カード切って、達成値40。寿命を7年削って、達成値を47まで上昇させる！

シュトルム：回避を宣言。（コロコロ）達成値は3。足りないなあ…。新たな運命を受け入れて振りなおす。

GM：では、山札からカードを引いてください。シュトルムの運命は……

☐ あなたは狼の子であった。獣の姿と人間の姿を切り替えられるのだ。

デュケールド：たまげたなあ。ここで設定が生えるのか（笑）

アークス：俺、狼になっちゃったよ……

シュトルム：なんか唐突に狼になっただけど、これで振り直しが出来る。（コロコロ）達成値は13。寿命を最大限削っても躲せないか……仕方ない、回避しません。受けましょう。

ルイ：ダメージを出します。山札からめくって……「転倒+武器落下+生命31」のダメージ！

シュトルム：ちようど、生命力が-12になりました。

ルイ：よし！ やったか！

GM：いえ、まだ戦えます。寿命を1年削ることで生命力を1点回復できますよ。シュトルムの使える寿命はあと29年あります。どうされますか？

シュトルム：まだ戦う！ 寿命を13年削り、生命力1点で立ち上がる。寿命は残り16年。

GM：では、シュトルムは攻撃を耐えました。ですが、転倒し、武器を落とすダメージは受けてください。ルイ、攻撃の演出をどうぞ。
ルイ：「ウーラン！」といういつもの叫びと共に、馬に乗って突撃します。そして、シュトルムの胴体を槍で貫く。

シュトルム：腹から血を流しながらも、震える足で立ちます。

ルイ：「立つか。アークスといい卿といい。どうして、唯の民草がここまでの力を持っているのか……？」

シュトルム：「譲れないものがあるんだ。絶対に譲れないものが！ほんの一瞬でもいいから、失ってしまった幸せを取り戻すんだ！」

ルイ：「卿が失ったものを取り戻すように、私もこれ以上、友を失うわけにはいかぬ。その杖を友のために失うわけにはいかない！」

シュトルム：「僕のターンだね。フリーアクションで転倒から回復します。カードを切って攻撃の追加行動を得る。……素手で殴る。」

ルイ：「素手で攻撃……？ダメージは入らないはずだが？」

デュケールド：「じゃあ、ルイを攻撃する意味は無いんじゃない？」

シュトルム：「……確かにそうだね。でも、素手で殴る。(コロコロ)5か。ちょっと低いな。寿命を4年削って振り直し。(コロコロ)達成値10。残り寿命は12年。その寿命を12年削って、達成値22。寿命は0年になるけど、これで当たる！」

ルイ：「回避を放棄します。「卿の覚悟、この身で受けよう。」馬から降りて、シュトルムの覚悟をくらう。」

シュトルム：「槍で貫かれた後、足がふらふらとしている。そしてがくり、と膝をついてしまう。でも……」

最後の力を振り絞り、立ち上がる。もう、武器である金づちを拾う気力もない。馬から降りたルイに向かって朦朧とした意識で歩く。もう、傷を抑えていた手は離れた。腹から血が溢れ出るが気にしない。自らの血で濡れた手で、ルイの顔を殴る。だが、それは……

ルイ：「力のない攻撃だ」

シュトルム：「確かにそうだ。でも、この無力な一撃には、メールと暮らしたかったという「思い」がこもっているんだ！」

と言ったと同時に、力尽きたように倒れそうになる。でも、ルイの鎧に両手ですがみついて倒れないようにする。「僕は、メールと……」
うわごとのようにつぶやく。

ルイ：「その思い、確かに受け取った。もはや私からは何も言うまい。」

GM：「ターン終了です。続けて第二ターンに入ります。行動値は変わらずルイの方が高いので、ルイさんから行動どうぞ。」

ルイ：「フリーアクションを消費して槍を再装備。攻撃カードを切って、攻撃を行う。(コロコロ) 達成値22。寿命を削って、達成値28に。」

シュトルム…回避を行います。(コロコロ) 失敗。ルイの攻撃は当たるよ。ダメージどうぞ。

ルイ…(カードをめくる) ダメージは「貫通+生命1+以降の判定-1」。

GM…これでシュトルムの生命力は0です。寿命による回復ももう出来ません。さて、このまま死ぬか、それとも、まだ戦えますがどうされますか？

シュトルム…まだ戦います。

ルイ…「シュトルム。もう止めよう。俺もいたずらに卿の命を奪いたくない。卿とて分かっているだろう。これ以上戦えば、卿は……！」
シュトルム…「ルイの気持ちはとてもうれしいよ。僕だってこの幸せが幻だって分かっている。分かっている。僕も捨てられない。君とは相いいない。」

GM…これで、ルイの手番は終了です。次はシュトルムの行動です。

シュトルム…先ほどと同じように素手で攻撃します。(コロコロ) 当たらない。寿命もカードも無い。それでも……

もう先ほどより力のない攻撃を放つ。もう目も見えない、意識もない、血は流れている。それでもシュトルムはルイに向かって歩く。
シュトルムが拳を振り上げる。その拳も、もはや空を切っただけだ。

GM…では、瀕死状態で行動したので、シュトルムはダメージを受けてください。

シュトルム…(山札をめくる) 3点ダメージ。これで生命力-3。

ルイ…「……止めようではないか。もう、卿は目も見えておらぬ。」

シュトルム…気にせず、ルイとの戦闘を続けます。

GM…はい。次のターンです、ルイから行動どうぞ。

ルイ…フリーアクションで攻撃。(コロコロ) 達成値22。カードを切って26です。

シュトルム…回避を行います。(コロコロ) 失敗。当たるよ。ダメージどうぞ。

ルイ：「カードをめくる」〔武器落下＋耳負傷＋生命力10〕ダメージ。

GM：シュトルムの生命力は-13になりました。シュトルムは死亡です。では、最後にルイ、シュトルムにとどめの演出を。

ルイ：「シュトルム……馬鹿者が……」と言い、シュトルムの首を絞めて、痛みの無いようにこの戦いを終わらせませす。

シュトルム：溢れ出る血はもう枯れた。目も見えない、耳も聞こえない、血は枯れ、口は動かない。薄れゆく意識の中、ふと、夢を見る。

GM、夢歩きしていいですか？

GM：いいですよ。判定どうぞ。

シュトルム：（コロコロ）成功。じゃあ、このカードで。（カードをGMに渡す）

□ 伝説こそ、語るべし。なぜなら皆を導き、希望をよえるからだ。

GM：せっかくだから、何か見たい夢とかがありますか？

シュトルム：そうだな……僕はこんな夢を見ませす。

理想郷に僕はいた。伝説上でしか存在しないような理想郷。ここにはマイルもいるし、マイルのお父さんもお母さんもいる。僕の両親だっている。僕は幸せだ。いざれ消える儚い世界だと見ていた幻想を、いつまでも終わらない永遠の幸福として夢に見る。それが、僕の最後に見た夢。

GM：では、戦闘を終了させませす。

デュケールド：長く苦しい戦いだっただ……

GM：戦いを終えたルイとデュケールドにはこんな景色が見えます。村中に散らばる死体と血。そんな中で立っているのはルイとデュケールドの二人だけ。

デュケールド：「さて、ルイ。終わったか。」

ルイ：「ああ、終わったよ。何もかも全て。」

デュケールド：「人殺しを生業としている騎士さんにしては、ずいぶん疲れているじゃねえか。どうした？」

ルイ：「私は殺しの専門家ではない。あくまで国を守るのが仕事だ。それに、これは人殺しではない。虐殺だ。このような虐殺になれてはいけない、人として。」

デュケールド：「そうかい。ま、あなたがそういう人間だから、俺は手を貸した訳で。さて、見ての通り死屍累々としか言いようがない有様だが、こっから先どうするよ。」

GM：じゃあ、ここで夢歩きをしましょうか。お二人は判定してください。

ルイ&デュケールド：(コロコロ) 成功。

GM：では、カードの提出をお願いします。(GMが二人からカードを受け取る)

デュケールドのカード ここまでは我が導いてきた。ここからは汝が選ぶ道なり。

ルイのカード 未来を見よ。我はここに世界を編む。

GM：では、デュケールドの夢から見ていきましょう。

一人の騎士がいる。その男は返り血で赤く染まっていた。その横にはあなたがいる。ここまでは、騎士があなたを導いてきた。しかし、その騎士は杖を掲げ、意に乗り、メジナを焼く。あなたの故郷であるメジナを焼く。あなたを導いた騎士に、対してどんな顔をするのか？ それは汝の選ぶ道なり。

デュケールド：ふむふむ。これは騎士に聞いてみないと。

GM：続けて、ルイの夢です。

あなたが杖を掲げると、どこからか意が現れる。その意にまたがり、あなたは空高く飛んでゆく。雲の上、意の背から見下ろした世界は、未知の光景。未来の世界。あなたは思うだろう。「ああ、今、この時よ。私は世界を手に入れている」と。

デュケールド：「……さて、さっきの質問の続きだ。ルイはその杖をどうするつもりだ？」

ルイ：「この期に及んで、この杖について何も知らない、とは言えない」

デュケールド：「ああ。流石の俺様もなんとなく察しはついている。で、その杖で何をするよ？ 返答によっちゃあ……もう一個、死体が増えるぞ？」と言って、ルイを睨みます。

ルイ：「……私は先ほど述べたはずだ。私はあくまで騎士。虐殺は好まぬ。」

デュケールド：「その言葉、本気かい？」

ルイ：「私を信じよ。そしてメジナの首脳、閣僚を信じよ。さすれば、平和な結末になるだろう。」

デュケールド：「ふっ。なるほど。お前を信じるよ。何だったら、お前の友人としてメジナのお偉いさんに掛け合ってもいいぞ？」

ルイ：「そうしてくれると助かる。私もアークスやシユトルムの故郷を焼きたくはない。」

デュケールド：「そうかい。俺も仕事で多くの人に会ってきたが、お前ほど高潔で誇り高い騎士とはあったことは無いな。最後になるが、会えて良かったと言っておこうか。」

ルイ：「そうだな。では、お別れだ、デュケールド。最後に頼みだ。彼らの亡骸は、故郷にて葬ってやってくれ」と言い、杖を掲げます。

GM：ルイが杖を掲げると、杖から白い霧があふれ出し、あたりを白く染めます。やがて、白い霧はまるで意思を持ったかのように蠢き、ある形を作り出します。その形は竜。そこには真つ白な霧の竜がいました。竜の背にルイはいつの間にか乗っています。

ルイ：「ならば、戦場に戻るか。今ならば最大の戦場はアークム。行くぞ、竜！」杖を高く掲げ、竜を操ります。

GM：そのまま、ルイはアークムに向かい、デュケールドは森を抜けメジナに帰ったことでしょう。ここでシーンを切ります。続いて個別エンディングに入ります。

五章一幕「霧晴れて、日寧」

GM：エンディングです。まずはデューケールドから。森を抜けた後、あなたは無事にメジナに着きました。さて、どうされますか？

デューケールド：流石にもう察しはついていてるから、役人が次の依頼を持ってくるのを待つよ。

GM：ほう。察しがついているとは？

デューケールド：とほけないでくれよ。依頼自体が幻想だったんだろう？

GM：なるほど。察しがいいですね。

アークス：そこから幻覚だったのか…ということとはフェアアも……？

GM：さあ、どこまで幻覚だったんでしょうかね？ まあ、あなたが次の依頼を待っていると、森から帰って三日後。役人があなたの家のドアをノックします。

デューケールド：「ああ、開いてるよ。」

GM（役人）：「お邪魔します、デューケールドさん。今回は依頼を持ってきまして……」

デューケールド：「……うむ。どうやらあなたは本物みたいだ。」

GM（役人）：「本物とは？」

デューケールド：「なあに。こつちの話だ。また今度、話してやるよ。」

GM（役人）：「はあ。まあ、とにかく依頼の話です。メジナは数年前から霧に覆われるようになり、霧の街として有名でした。しかし、最近になって突然、霧が晴れました。その原因を調べていただきましたのです。」

デューケールド：「それはお安い御用だな。と言うのも、その原因にさっき言った話が絡んでいてな。ま、今すぐにも話してやるよ。」

GM：「はあ。では、どんな話を聞かせてくれるのですか？」



デュケールド：「いいぜ。ま、長くなるが聞いてくれよ？ 俺様の究極的で伝説的な冒険譚をな。…そうだな。あれは霧の深い昼過ぎだったかな。お前によく似たやつが来て、行方不明者の搜索を……」

GM：そんな感じであなたは話し始めます。その冒険譚が伝説として語られるようになるか、それとも、単なる与太話として笑われたか、それはまた別のお話。これにてデュケールドの物語は終わりです。お疲れ様でした。

一同：お疲れ様でした。

デュケールド：……ピンピンしてんな、こいつ(笑)

五章二幕「霧晴れて、凱旋」

GM…続きましてルイのエンディングです。どうされますか？

ルイ…竜に乗ったまま、激戦地アーカムに向かう。上空から戦地を眺め、戦闘の激しそうなところを探す。

GM…なるほど。では、あなたが空から地上を眺めると、メジナの巨人がヴァグレアの兵を虐殺している場所が見えます。

ルイ…そこに向かって竜による攻撃を仕掛ける。

GM…あなたが杖を掲げ、竜にそのように命じると、竜は真つ白な息を巨人に向かって放ちます。すると巨人は白い霧に包まれ、気づけば、溶けるように消えていきました。

ルイ…そのまま戦場の上空に行き、叫ぶ。「聞け！メジナの兵よ！こちらの竜の力は卿らも見ただろう。もはや抵抗は意味をなさぬ。直ちに武装を解け！」

GM…ルイがそう叫ぶと、メジナの兵は怯えたように武器を外します。

ルイ…「メジナの司令官！国王に伝えよ！」

GM…「な、なんだあ！何を伝えればよい！」と下から声が聞こえます。メジナの司令官のようです。

ルイ…「ヴァグレアはこれ以上、争いを好まぬ。争いはもはや何も生まれぬ。そちらが和平を望むなら、こちらはそれに応じよう。」

GM（メジナ司令官）…「こ、国王には伝えておく！皆、撤退だ！」とメジナの兵は去っていきます。

ルイ…「和平に応じぬならば……分かつておろうな！」と最後に脅しをかけます。

GM…では、そのルイの一喝でさらに怯えたメジナ軍は急いで撤退していきます。逆にヴァグレア軍の方からは歓声が聞こえます。

GM（ヴァグレア兵）…「おお！伝説の竜が我らを助けてくれたぞ！」「ああ、あの竜に乗っている騎士は英雄だ！祖国を救った英雄だ！」とヴァグレア兵はルイを讃える声を上げています。

ルイ：「英雄か……このような英雄にはなりたくは無かった。」血塗られた、シュトルムとアークスを殺めた手を見ながら言います。そして「帰ろうか、故郷へ。凱旋だな」と涙をほつりとこぼして言います。

GM：なるほど。では、あなたが祖国ヴァグレアに帰りますと、大喜びで迎え入れられるでしょう。ですが、あなたの心を知っている者はそこには一人もいません。という訳で、ルイの物語は終わりです。お疲れ様でした。

一同：お疲れ様でした。

五章三幕「霧晴れて、怨念」

GM：では、次はアークスのエンディングです。

アークス：俺、死んでいるけどなんか出来るの？

GM：『深淵』では死亡した場合は最後に夢歩きが出来ますので、最後は見たい夢を見てください。もちろん、ここでは判定は不要です。

アークス：了解。じゃあ、このカードで。(カードを渡す)

□ たとえ永遠に見えても全てに終わりは存在する。

GM：なるほど。では最後ですし、何か見たい夢はありますか？

アークス：うーん、そうだなあ。じゃ、こんな夢で。

意に乗り、国を救った騎士。意の背で杖を掲げ、周りの皆は彼を讃えている。が、永遠の栄光とは存在しない。ある時、英雄は何者かから後ろから剣で刺され、杖を奪われてしまう。あなたにも終わりがあったように、彼にも終わりは存在するのだ。

GM：なるほど。最後にアークスが見た夢が現実か、妄想か。それはまた別の話。ともかく、アークスの物語は終わり。お疲れ様でした。

一同：お疲れ様でした。

五章四幕「霧晴れて、二人」

GM：最後になりました。シュトルムのエンディングです。どんな夢が見たいですか？

シュトルム：これかな。(カードを渡す)

□ 未来を見よ。我はここに世界を編む。

GM：ふむふむ。最後ですし、何か見たい夢はありますか？

シュトルム：……これはありえたかもしれない未来の話。

ある日、女の子と男の子は森に花を摘みに行く。

「お花がたくさん集まったね。これで——のお母さんも喜んでくれるよ。」男の子は両手に溢れんばかりの花を抱えながら笑う。

「うん。きつとお母さんも喜んでくれるよ！」女の子もあどけなく笑う。

「手伝ってくれて、ありがとうね、——！」

「いいや、いいんだよ、——。僕も——のお母さんには喜んでもらいたいからね。そうだ。もしよかったら、この後、一緒にご飯食べない？」

「いいの、——？ありがとう！とっても嬉しい！」

「じゃあ、帰ろうか——。」と言い、男の子は女の子の手を引いて歩き始める。しかし、少し歩いた後、男の子が足を止める。

「どうしたの？」女の子は男の子の顔を覗く。

「そうだな……ちょっと待っててね」男の子は女の子の手を離し、花畑に戻る。花をいくつか摘んだ後、花たちを器用に操り花の冠を作る。それは女の子の頭に丁度合う大きさだった。男の子は花冠を女の子の頭にのせる。

「これが、僕からの——へのプレゼント！」

「ありがとう、——！」女の子は頬を赤らめる。

「これからも、ずっと一緒だよ。」男の子は女の子の手をつなぐ。二人は明るい未来へと歩いていく。

しかしてこれも……

「幻想」なのかもしれない



『深淵』 演目 - 白霧 - 終演

あとがき

この度は、立命館TRPG倶楽部会誌「冒険の書 五番」をお読みいただきありがとうございます。今回のGM、そして本書の編集と文章作成を担当したramです。

さて、ニンジャ、童話、モダンホラー、現代異能モノと続いてきた当サークルのリプレイですが、今回はいかがだったでしょうか？個人的にGMとして反省する部分はありませんが、お楽しみいただけただけでしたら幸いです。『深淵』の魅力である「無力さ」「虚無さ」などが十二分に出た物語だったと思います。プレイヤーも納得する結末を迎えられたようで良かったです。

話は変わりますが、当サークルでは学園祭にてTRPGの体験会をしております。また毎年六月と十一月にコンベンションというTRPGを遊ぶイベントを開催しております。今年は十一月二十七日（日）に高槻現代劇場で開催しますので、少しでもTRPGに興味を持たれている方は、ぜひご参加ください。もちろん、TRPG初心者の方も大歓迎です。詳細につきましては、学園祭にて部員に尋ねるか、当サークルの公式ホームページや公式ツイッターをご参照ください。部員一同、皆様のご参加を心よりお待ちしております。

最後に、プレイヤーとして参加してくださった、普通の狐さん、フレヤさん、ワダさん、特にイラストも描いてくれたマスクマンさん、執筆にあたり協力してくれた部員の皆さんに感謝します。本当にありがとうございます。

何より、本書を読んでくださった方、そして『深淵』という素晴らしいループに心から感謝を申し上げます。

さて、これにて本当に終演です。次回公演（来年のリプレイ）にもご期待ください。それでは、さようなら。

ram

立命館大学
VRPG 倶楽部