

セッションログーシナリオ名「薬草を求めて」

開催日：2013/02/10(日)

GM：SELAY

PC：

キリー(ファイター2、スカウト1、レンジャー1)

パラディ(シューター3、フェンサー1、マジテック1)

アリス(プリースト/ル=ロウド2、ファイター1、セージ1、エンハンサー1)

フローラ(ソーサラー2、セージ1、アルケミスト1)

GM：では、ラクシアへの旅に出発～

GMが募集を締め切りました

セッションを開始しました

GM：今回GMをさせていただきます SELAY といいます。よろしくおねがいしますー

パラディ：よろしくおねがいしますー

キリー：改めてお願いします^^

アリス：宜しくおねがいします～^^

フローラ：よろしくおねがいします

パラディ：現在地は地図のどの辺でしょうか？

キリー：自由都市同盟じゃなかったっけ？

GM：では、舞台の説明から。今地図が表示されてると思いますが、南の地方自由都市連盟と書かれてあるところの都市の1つ「バーリント」で舞台は始まります

GM：ルキスラから交流路が伸びている自由都市連盟で一番大きなところですね。

GM：バーリントで新規にできた冒険者の宿「蒼い鷲羽根亭」がスタート地点となります

GM：みなさんは、この宿に冒険者として登録して仕事に応募したところになります

GM：時刻は朝方。みんな朝食で一回の酒場に下りてきててください

GM：自己紹介に関しては、あとでしっかり時間取りますも(´ー°)

パラディ：「おっしょう様とはぐれてしまったよ、ここどこだろう・・・」

キリー：「むう・・・旅立つにも旅費が心もとない・・・何か依頼は無いものかな？」

パラディ：「ボク、ステーキね」

アリス：冒険者の店で登録して、そのままパフォーマンスしてます。ジャグリングとか。

GM：「はい、ただいまー！」(トテトテ) とコボルトがステーキ持ってきてくれます

フローラ：「うん、朝日がすがすがしいです」

キリー：「おはよう、店主殿。何か依頼はないかな？ あと、お勧めの品を頼みます」

パラディ：「いい焼き加減だよ、すごいねキミ」

GM：朝食が一区切りついたくらいに、店主のディアルトからみんなに呼び出しがかかります

GM：「キリー、アリス、パラディ、フローラ。今いるか？いたらカウンターまできてくれ」

フローラ：「お呼び出しですか？」とととて

パラディ：「はいはい」

GM：>パラディ 「えへへ。それほどでも～」

アリス：「おひねりがー！」

キリー：「(もぐもぐ)・・・うん、今日もおいしい食事だ・・・おや？ なにかな、店主殿？」

GM：「掲示板に張っていた依頼なんだが、君達4人をお願いすることに決めた」

GM：「あとで詳細な依頼書を渡すが。まずは…」と、カウンター横の6人テーブル席を指差します

キリー：「へえ・・・どんな依頼かな？ 食事関係の依頼だとうれしいんだけど」

パラディ：「うんうん」

フローラ：「まあ、なににせよお仕事なら頑張りますよ」むんっ

アリス：「まあ、ジャグリングしてるよりは儲かるよね」

GM：「依頼を受けたパーティには軽い飲み物とつまみをサービスすることにしている。そこに座ってまずはお互いの自己紹介からだ」

キリー：「そうですね。まずは食事を続けないと」(うむうむとうなづく

GM：ということで、テーブル席に案内されます

GM：では、上から自己紹介おねがいしますー

キリー：「僕の名前はクライスト。キリーって呼んでくれ」

キリー：「見ての通り、種族はシャドウ。ここよりはるか北のレーゼルドーン大陸にある集落で生活してたんだけど・・・」

キリー：「修行の一環で断食してたら、気絶しちゃって。気づいたら、テラスフィア大陸にむけて飛んでる飛空艇の中だったよ」

アリス：(プレイヤー発言) いったいなにがあったw

パラディ：「それ奴隷商人っていうんじゃ・・・」

キリー：「気絶しているうちに奴隷商人に攫われたみたいで、自分でもよくわからないうちに、このバーリントまで運ばれて。そのまま、娼館に売り飛ばされちゃったんだ」

パラディ：娼館の種類が充実してる世界だ。

アリス：(プレイヤー発言) エグい経歴だ・・・

キリー：「・・・まあ、その娼館が普通じゃなくて。タビットやグラスランナーとか、ものめずらしい種族が話し相手になってくれる「種族喫茶」とでも言うところだったみたいで。僕もシャドウって言う珍しい種族だから買い取られたみたい」

パラディ：マニアックとかフェチって近代じゃないの？^^

フローラ：種族フェチ共の聖地かw

アリス：(プレイヤー発言) 喫茶店だったかw

パラディ：ただのロリではないかと

GM：メイド喫茶みたいなものだったと_ノ(°▽°*)

キリー：「そこで、貴族や商人相手に話し相手になったりしてたらいつの間にか、お店で屈指の売り手になってたみたいで・・・何とかお金を返済して、ようやく男娼生活から抜け出せたんだ」

GM：>キリー でも気がつく所持金5Gと

キリー：「・・・が、返済金が思ったより高くて、ちょっと懐が心許なくなったから、バーリントで冒険者をしようと思ったわけです」

アリス：(プレイヤー発言) いったいなにがあった<二回目w

キリー：「目指すははるか北。レーゼルドーン大陸にある我が集落！・・・果てしなく遠い道のりですけどね・・・」

フローラ：「ま、お金は天下の回りもの。気がつけば懐がさびしいことなんてままあるしね。頑張ってる」

キリー：「以上になります。担当は、見ての通り、前線で剣を振るう役ですね。今回はよろしくお願ひしますね？」

GM：ディアルト(店主)「お前も苦労してるんだな。今日の朝食分はつけといてやろう」

アリス：(プレイヤー発言) ディアルトってイイ男だなw

GM：(プレイヤー発言) 奢ってやるのではないけどw

アリス：(プレイヤー発言) みみっちいなw

GM：>アリス 今交流用に出されてる飲食類はサービスw

キリー：「ありがとうございます…！ 食事は大切ですよ…静かで、孤独で、救われないと…ダメなんです(迫真)」

キリー：(プレイヤー発言) 空腹でぶっ倒れたことがあるので、食事関係はかなり気にするw

GM：では次、アリスどうぞー

アリス：「アリスです。旅の神官戦士です。ル＝ロウド神官だけに」

アリス：「昔、ル＝ロウド神官に助けられたことがあって立派な神官になることが目標です」

アリス：「でも、今はプリファイターよりも、パフォーマー(LV5)として生活しているのが現状です。直近の目標としてはパフォーマーからの脱却です。宜しくお願いします」

アリス：「チビって言ったらキれます」

キリー：「お金も大事ですよ…何よりもまともな食事をするために(こくこく)」

フローラ：「可愛いのはなあ…」アリスの頭なでなで

アリス：「頭を撫でるなっ！」<キw

キリー：「ともに前線に立つもの同士、仲良くしましょう」(握手しようと手を差し出す)

アリス：「まあ、でもエルフのお姉さんならイイかな…」

キリー：(背の関係上、ちょっと屈んで)

パラディ：「名前はパラディ。だんなさ、じゃないおっしょう様と世直しの旅をしているよ。」

パラディ：「剣と銃を習ってるんだ。今は銃のほうが得意かな」

パラディ：「おっしょう様とはぐれちゃって探してるんだ。この辺にいるはずなんだけど」

パラディ：「路銀があんまりないんで稼がせてよね」

フローラ：「では最後に。フローラ・カッティーニです。呼ぶのはフローラで。エルフの16歳」

フローラ：「見た目はこんな(ソフトレザー、ラウンドシールド、レイピア)ですけど、一応魔術師」

フローラ：「過去なんて聞かされても困るだけだろうし、必要な情報はそんなところかな。以上!!」

GM：ディアルト(店主)「なんだか若いPTになったな。駆け出しから少し経験したくらいならそれくらいの奴が多いか」

アリス：「パフォーマーの経験値なら誰にも負けないんですがね」

パラディ：全員14~16歳^^

フローラ：あつれ、最年長、だとw

GM：>アリス 「開店したばかりだから、そういうのは助かるな」

GM：>フローラ 16で最年長ですよw

自己紹介後、PL 1人が食事離席。そのまま雑談で30分くらい経過後再開

GM：ディアルト(店主)「今回はこの4人で行ってもらうが、自己紹介はすんだみたいだな」

フローラ：さて、では自己紹介が終わってお茶を飲んでるところw

キリー：自己紹介終わったら、一心不乱に食事なう

パラディ：ステーキの続きたいらげ中。もふもふ

GM：ディアルト(店主)「では、今回の依頼書だ」と一枚の羊皮紙を渡されます

フローラ：「…不安だなあ」依頼書を見ます

パラディ：リーダーが決定した瞬間であった。

GM：依頼書は、共有メモに書いてあるものがそのままかかれています

依頼主： ティール村・村長(今回名前しかでてきません)

報酬： 全員で4000GP 先渡しで1000G)

期限： 仕事開始より1週間以内

概要：

バーリント北西の小高い山にあるという薬草を探し、苗を確保して欲しい。

薬草は、夕日が沈むわずかな時間のみ日の光があたるような場所でないと生育できない希少種である。

ティール村は新興村で、育成環境に適した洞窟が近くにあるため、苗から薬草を増やして村の特産にしようと考えている。

キリー：(食事完了。結構満足)「・・・ご馳走様でした。ふむ・・・薬草の苗、を採取ですか」

アリス：フローラの肩に頭を乗せて依頼書を覗き込んでます。

GM：ディアルト「今回の依頼は、ここから北西に半日程度いったところにある山にあるという薬草を取ってくることだ」

キリー：「夕方ごろがタイムリミットですか・・・迷ったら大変ですね」

GM：「育成したいらしいから、苗ごと持って帰ってきてくれ」

GM：「夕方頃～というのは、場所を示すものになると思う。別に花が咲くタイプではないとのことだ」

パラディ：昼に日が射さず夕日だけ当たる場所に生えている、と

GM：>パラディ そそ

アリス：「山の西側ってことかあ」

パラディ：西向きの洞窟の中とか？

キリー：「日中の日差しをさえぎりそうな、岩場の近くとかですかねえ・・・実際に行かないとわからないでしょうけど」

GM：「そこは実際にいって探してみてください」

フローラ：「幸い時間だけはありそうですね」

パラディ：南に山がある平野部とかでもいいかな

GM：「山へは途中までは道があるが、しばらくしたら森を突切る形になると思う」

キリー：「猛獣とかに出くわさなければいいんですが・・・」

アリス：「なんとかなるんじゃないーい」手品しながら。

GM：「正式に受けてもらえるのなら、前払いとして報酬の25%である1000GPを先に渡そう。必要なものがあればこれと消耗品などを交換することも可能だ」

フローラ：「…まあ、何があるかわかりませんから、準備と警戒は怠らない方が良さそうですね」

GM：前金は消耗品などと交換することができます

GM：あ、あと全員にカードを渡されます

GM：ディアルト(店主)「これを渡すのを忘れてた。それはここのギルドの会員証で、身分証明書として使えるし、ポイントをそのカードにためておくことができる」

アリス：「魔香草はいくつか欲しいね」ブレイクダンスしながら。

パラディ：「土の地面でブレイクダンスは痛そうだなあ」

アリス：一応、木の板の上に布ひいてやっていますw

キリー：「ふむ・・・(非常食の商品リストを見ながら)・・・やはり、ここは薬草類や薬品類などを買っておくべきでしょうね。魔香草とかアウェイクPとか」

フローラ：「そのあたりが順当でしょうね」

アリス：あ、自分にラック掛けますね。変転と振り直しが一回ずつあれば、キュアファンブって死ぬ事も無いでしょうw

GM：>アリス はい、行使判定だけふっというて

アリス：2D6+4 合計：9 <3, 2>+4

あんなこんなで前金をどのように使うか意見交換。結局…

GM：決まったら宣言してね

キリー：魔香草5個(500)、アウェイクP2個(200)、マテリアルカードB(緑)5個(100) とかでD O?

パラディ：ほい

アリス：赤いという理由でキリーさんがリーダーの可能性も否定出来ない。

フローラ：>キリー 良いんじゃないかと思います!!

キリー：(プレイヤー発言) 参謀ポジがいいなあw

アリス：「じゃあ、こんな感じでお願いします、ますたー」

GM：ディアルト(店主)「わかった、取ってくるから少し待ってろ」

キリー：「あとは・・・これかなあ? (非常食のリストを見ながら)」

GM：「保存食。まあ往復1日かかるだろうが、それもつけとくか？」

アリス：2D6 合計：9 <6, 3>

アリス：おきゃくさんがおひねりくれました。9がめる。

GM：>アリス それは店主からおひねりなげよう。10G追加しというて

アリス：「19Gもらった！」

フローラ：「……あ、保存食持ってない」

GM：まあ、保存食は1人につき2日分は用意してくれますよw

キリー：「・・・マスター。保存食も人数分でおねがいします」

アリス：「私は基本的にこれで食べてますので」バク宙しながら。

パラディ：「まとめて買ったほうがお得だよ」

フローラ：村を出る前に、貰った以外に保存食を買っておこうと決心しましたw

GM：「渡す分の他に1週間分でもいいのかな？」<保存食

キリー：そうですね。もらったら、フローラに渡しておきます

パラディ：はい

アリス：「ますたーはいいおとこだよ」客にあびーる。

フローラ：「お金で買えるなら」50ガメル

GM：>フローラ それも買えますよ

フローラ：おk、買ったw

キリー：「・・・食事は何よりも大切ですよ？ 食事だけはしっかり取らないと」（フローラにマスターからもらった非常食を渡しながら）

GM：ディアルト(店主)「食事と睡眠は冒険者の基本だからしっかり取っとかないといけないな」

アリス：「わかるよ。私、ベガーだった頃もあるから」

フローラ：「まあ、体が資本だしね、この仕事」

GM：ディアルト(店主)「今回の期限はかなり長めだが、すぐ出発するか？」

パラディ：「準備ができたなら早く行こうよ」

キリー：「ええ、食事はしっかり取らないといけません。僕みたいに、攫われてしまうこともあるんですから（力説）」

アリス：「そうですね、早め早めが良いかもね」

フローラ：「流石にレーゼルドーンほど治安は悪くないと思うけどね」行く準備を整える

キリー：「善は急げ。思い立ったが吉日、それ以降は凶日。と言いますしね」

GM：ではすぐ出発するでいいかな？

キリー：(プレイヤー発言) 情報収集とかできたらしたいんですが・・・w

キリー：バーリントで、件の薬草の詳細な情報とか手に入ります？

キリー：採取するのに、何か手順とか道具がいるとか

GM：では、普通に【見識判定/セージ・バード・アルケミ+知力B】で

GM：平目の人も振ってね。目標値10

フローラ：2D6+6 合計：9 <1, 2>+6

キリー：2D6 合計：9 <5, 4>

アリス：2D6+4 合計：13 <3, 6>+4

パラディ：2D6 合計：4 <1, 3>

GM：なら、アリスは調べることができました

GM：薬草について

GM：湯治用の薬草。寒い地方で、かつ特定の条件が揃わないと生息できない希少種

GM：取るための条件などはないが、日に長い時間当てると萎れるみたいです

アリス：と、みんなに説明しますw

パラディ：「萎れたらお湯をかけると戻るんだってさ」

アリス：「ベガーの頃に一度食べたけどマズかった」

キリー：(プレイヤー発言) f m・・・それって、採取してからも、日に当ててしまったら枯れるということか・・・

フローラ：苗を、ってことは、一応土ごと持ってこなきゃならないし、何か対策がいるかな

GM：>キリー ある程度なら大丈夫だけど、数時間単位であてるとやばいかもね

キリー：袋とかいるかもしれませんね

アリス：袋で良いんじゃないかな？ 冒険者セットに入ってなかったっけ？

パラディ：採取道具はくれない？

GM：言えば一式貸し出してくれますが

アリス：背負い袋と水袋だった。。

GM：実は小袋入ってないです

パラディ：ふたつきの木枠みたいなのであればいいかなーって

キリー：できれば、日を通さない、分厚い袋とか小箱とかあればw

フローラ：無い、或いは貸せないなら買うw

GM：蓋付の木箱は言えばもらえますよ

GM：では、一式背負い袋等々で貸してくれます

GM：薬草の大きさ的にも、所詮草なので大きくはないので

アリス：(プレイヤー発言) >GM 動きに支障が出る程では無い？

GM：>アリス 背負い袋に一式入ってるくらいなので、動きに支障はありません

キリー：(プレイヤー発言) あ、あとは件の薬草が生えている山にこっちが勝てなさそうな危険な動物とかいないか確認しておきたいです

GM：>キリー 道中ということかな？

アリス：(プレイヤー発言) 出来れば道中にも森にも居てくれるなよお～w

キリー：ですです。「暴れワイバーンだー！」とか言われたらしゃれになりませぬw

GM：店主に聞く形でいいかな？

アリス：(プレイヤー発言) そんな鬼畜な GM さんだったのか。。。w

キリー：それで確認できるなら。できないなら判定でもいいです。

GM：ディアルト(店主)「森や山には危険な動物などはいると思われる」

GM：「ただ、ワイバーンとかは余程運が悪くない限り出会わないんじゃないか」

キリー：例えば、グレイリンクスの群れが住み着いてるとか…そういう噂でも・・・ね？

パラディ：川にはいると

GM：どれだけ鬼畜w

アリス：(プレイヤー発言) w

キリー：『よほど』『運が悪い』限り・・・ですか」

キリー：(プレイヤー発言) つまり、連続1ゾロ出したらでる可能性有とw

アリス：(プレイヤー発言) ラックみんなに掛けたいわw

GM：あまりに無謀なことやりすぎるとでるかも くらいだと思ってください

パラディ：他人にかけるとアンラック

アリス：(プレイヤー発言) りょうかいしますたw

キリー：>パラディ アンラック→運命変転と言うコンボがあつてだな・・・

フローラ：まあ、一般的な動植物なら大体でそうと思っておこうw

アリス：(プレイヤー発言) すげー、そのこんぼすげーw

GM：他に事前に聞きたいことないかな？

キリー：自分はないですかね

アリス：(プレイヤー発言) ない。

フローラ：よさそうかなw

パラディ：はーい

GM：では今度こそ出発で

GM：出発から1時間くらいは街道沿いなのですが、途中からは森の中を突っ切るか、かなりの回り道をしなければ例の山にはいけそうにありません

アリス：(プレイヤー発言) つっこめー！

キリー：(プレイヤー発言) わあい^^

パラディ：「めんどくさいから突っ切ろうよ」

フローラ：(プレイヤー発言) のりこめー^^

GM：では、森の中へと入っていきます

キリー：(プレイヤー発言) その後、彼女らを見たものはいなかった…

アリス：(プレイヤー発言) 不吉過ぎるw

GM：では、ここからはランダム探索ルールにのっとして進めていきますー

GM：開始は11時で

GM：1行動(ターン)ごとに最低3時間たちます

※ランダム探索ルールについては別途記載…。他の動画のほぼパクりなので、やばげなら削除するかもしれませんが。

なお、今回の目標値(普通選択時)は、【探索判定】10【危険感知】10と初回なのでかなり低めです。

■1ターン目：探索度0／1日目 11時

GM：では1ターン目。11時

GM：このターンの方針を「無謀」「大胆」「普通」「慎重」「安全」の中から選択でー

キリー：(ぼくぼくぼく)・・・(ちーん)

キリー：「・・・これは、今日中に目的地にはたどり着けそうにないですねえ・・・」

アリス：「なんとかなるって。大体生えてそうな所は知ってるからっ！」<ドヤ顔の元ペがー(物乞い

フローラ：(プレイヤー発言) じゃ、最初の例の判定…様子見で普通行ってみます？

パラディ：上から順に行きます？

アリス：(プレイヤー発言) さんせいーw

キリー：>アリス 「いえ、そうではなく。仮に最短でいけたとしても、おそらく9時間ほどはかかるでしょう。そうなったらもう夜です」

アリス：(プレイヤー発言) ふ、ふろーらにさんせいかな。

GM：【探索】【危険感知】の順番で全員振ってもらうので

キリー：fーm・・・それじゃあ、『普通』で『探索』振りまーす

[結果]

探索判定：キリー5、フローラ9、パラディ5、アリス6⇒失敗

危険感知：キリー13、フローラ7、パラディ7、アリス9⇒成功

フローラ：危険感知には成功、と

GM：では、追加の1D6を。探索の方はキリー、危険感知の方はフロホラが1D6を

キリー：1D6 合計：5 <5>

フローラ：1D6 合計：6 <6>

GM：探索が失敗で+4、危険感知が成功で+9

GM：危険感知の方から

フローラ：どきどき

キリー：そわそわ

アリス：ワカ

パラディ：もふもふ

GM：フローラはさっきわからなかったけど、次はなんとなく勘がさえそうな気がする。次の危険感知判定自動成功になります

フローラ：ひゃっは一、次は無謀だな w

GM：探索の方。道に迷いそうなったけど、なんとなくあっちな気がした。次の探索判定に+2されます

■ 2ターン目：探索度0 / 1日目14時

GM：14時になります

GM：2ターン目。無謀でいい？

フローラ：反対意見なければやってみたい w

アリス：(プレイヤー発言) 自動成功の安心感は異常 w

キリー：>フローラ いいのかな？ こっちはいいけど

パラディ：どうぞー

GM：では、今回は探索判定のみ

フローラ：探索+6で危険感知は自動成功ならね w

[結果]

探索判定：キリー14(6ゾロ!)、フローラ9、パラディ5、アリス8

⇒方針【無謀】と前回の探索結果で修正+6 ⇒ 達成値20で成功

危険感知：前ターンのボーナスにより自動成功

GM：それは追加の1D6振らなくてもランダムイベントは決まる

キリー：これは・・・両方とも自動成功？ w

アリス：(プレイヤー発言) 自動失敗じゃなければいいところで6ぞろ w

GM：危険感知の追加はなし

アリス：(プレイヤー発言) ダイス神は今日もあらぶっておられる。。。

GM：先に固定イベントから発生します

◆探索度1：固定イベント「温泉と泉の精霊」

GM：森の中を進んでる君達だが、ふと途中で右手の方から湯気があがってるのが見えてきます

フローラ：「予定より時間かかったけど、こっちな気がする」てくてく

アリス：「おんせんだー！」

パラディ：「温泉っ！！」

GM：いってみます？w

キリー：「うーん・・・(ぴきーん)・・・あっちのほうな気がしますねえ」(自分の非常食をかじりながら

フローラ：行ってみましょうw

アリス：もう既に行ってるw

パラディ：「キリーはちゃんと目隠しするんだぞ」

GM：では、温泉の気配を感じたアリスが真っ先に向かう。

アリス：「つつこめー！ とびこめー！」

キリー：「おやおや、気の早いことで・・・僕は見張りをしていますから、どうぞ」(もぐもぐ

GM：そこはかすかに森が開けてる場所で、池(?)には髪の毛の長い裸の女の子が足をつけて遊んでいる

GM：女の子「あ、だれかきた！」

アリス：「おおっ!？」

パラディ：「おじゃましまーす」

GM：魔物知識判定どうぞw

フローラ：2D6+6 合計：18 <6, 6>+6

アリス：2D6+4 合計：12 <4, 4>+4

パラディ：2D6 合計：11 <5, 6>

フローラ：超知ってるw

GM：あらぶりすぎw

キリー：(プレイヤー発言) 自分この場にはいないけど振るの？w

GM：いないのならふれないw

GM：女性陣は全員知ってますね。ヴァンニク(水の精霊)です

フローラ：「ヴァンニクさんですかー」

GM：ヴァンニク「いらっしやーい」

パラディ：有名な湯治場だったようだ

GM：ヴァンニクについて。

GM：水の妖精です。主に温泉に現れます

GM：きれい好きで、通りがかった人に温泉に入るよう勧めてきます

フローラ：データはルルブ3の279か、BT140

GM：>フローラ ありりです

アリス：すぼぼぼーん！ と鎧を脱いで突入します。

GM：パシャーン！

パラディ：「せっかくだしー汗流していくよね」

パラディ：銃は持ったまま

フローラ：エルフとして、入らないわけにはいかないw どぼーん

GM：「わあ、いっぱい人きた～。一緒にはいろ♪」

GM：「そこのかくれてるおにーさんもこっちおいでよ～」

GM：銃持って温泉。水につからないようにねw

パラディ：「きてもいいけど目隠しとったら撃つからね」

GM：>パラディ そっち用ですかw

キリー：「(そういえば、娼館でも、個室に連れ込もうとしてる人いたなあ・・・目が凄いいざらざらしてたけ

ど…) いえいえ～。僕は後で入りますので、十分に楽しんでください（笑顔）」

フローラ：「はふう……」完全にとろけております

アリス：泳いでますよね、当然。ばしゃばしゃと。

キリー：（プレイヤー発言） あかん、キレルか…！？

GM：「ふう…。おねーさんたち、いきなりきたからびっくりしたよ～。ここあまり人こないから」

GM：一人くらいならまだw

GM：後ではいるいってるしねw

フローラ：「この森をつつ切ろうとしないと見つからないしねー」

GM：この温泉、1時間入るとHPとMP5点回復できます

GM：「おねーさんたち、どこいくの？」

キリー：「(よく考えたら、男女比率1：3なんですよねえ・・・もう1人くらい男性の方はいなかったのでしょうか・・・)」

アリス：「これこれこういう薬草を探してるんです」ぺろっとげろる。

GM：「あ、その薬草あたし知ってるよ。最近きた子供にあの山にあると教えたんだ♪」

アリス：「なにーっ!？」

フローラ：「子供？どんな子？」

キリー：「ほう・・・子供、ですか（聞き耳立てて）」（ぼそっ

GM：「んーとね。髪が真っ白な変な子。でも、子供といたら怒ってたな～」

アリス：「髪が真っ白な子供？」

GM：「最近できた村にいるんだって」

パラディ：「へー、そなんだー、すごいねー」まったくも一ど

アリス：「私たちが来た村かな？」

フローラ：「依頼のあった村の子供みたいですねー」

アリス：「一人だったの？」

キリー：「ティール村のことでしょうかねえ・・・」

GM：「うん、ひとりだった。村に帰る途中とってたかな？」

アリス：「あ、向かったんじゃないのか」

GM：「少し前のことだよ～」

キリー：（面と向かわずに）「それは、その子供から聞いてきたんですか？ それとも、君が教えてあげたのかな？」

GM：「あたしがおしえてあげた。ここの温泉すごいーとってたから、同じことができる薬草のことを教えてあげたんだ」

アリス：「それで、村の人がその薬草の事を聞いて依頼してきたのかな～」

GM：>アリス そのとおりです

キリー：「かもしれませぬねえ」（面と向かわずに周りを警戒しながら非常食をもぐもぐと

フローラ：11時移動開始で、既に6時間経過、17時…今晚はここで宿泊して良い気がしてきたw

キリー：>フローラ お任せします^^

GM：ここなら比較的安全そうですね

GM：「おねーさんたち、もう暗くなるけどここに泊まる？」

パラディ：「このまま泊まってく？」

アリス：「おー！　　そうしようそうしよう」

アリス：「向かったのならのんびりしている場合では無いと思ったけど、これならのんびりしててもいいかな〜」ばしゃばしゃ。

GM：「おにーさんもまだ温泉入ってないしね♪」

GM：ということで、ここに泊まるのなら危険感知なしで翌日までいけます

アリス：「とまる」

フローラ：「泊めてもらえるならー」ほにゃー

キリー：「そこは、リーだーさんにおまかせしますよ」（めんと（ry

パラディ：「そーだねー、もうとまってこーよー」

アリス：「泊めて貰えなくても、居るから」<どやがお。

GM：「やったー！おねーさん、おにーさんのお話いろいろ聞かせてね」

キリー：>アリス　「それはご迷惑になるでしょうに・・・」

アリス：ヴァンニクに石投げて貰って、それでジャグリングしてます。上半身だけ温泉から出して。

キリー：>GM　女性陣が温泉から上がったら、温泉にゆっくり入ります

フローラ：好きなだけ温泉三昧して、足湯しながら毛布包まって寝ますw

GM：>フローラ　のぼせないようにw

GM：>キリー　たぶん真夜中になってそうw

パラディ：寝るときは湿気のないところに行こう

キリー：夜空を見上げながら入る温泉なんて・・・

キリー：さ　い　こ　う　じゃないですか！w

アリス：アリスは温泉に入ったまま水死体の様にはしゃぎ疲れて眠ってます。

フローラ：そしてヴァンニクさんに頭の上から覗きこまれてあたふたするキリーの図

キリー：「いやあ・・・星が綺麗ですねえ（暗視もち）・・・（アリスはあえて見ないまま）」

アリス：ふかー。

GM：あ、うん。ヴァンニクは常時温泉の傍にいますよ

キリー：「（・・・あれはみなかったことにしよう・・・）」

GM：では、翌日になります

フローラ：とりあえず、アリスは回収しておこうw

GM：何時から動きます？

フローラ：6時くらいからがわかりやすいかな？

キリー：早めに休息したから、6~7時くらいでいいのではないかと

GM：了解。なら2日目6時

アリス：（プレイヤー発言）　休憩早かったからねw

パラディ：5時に朝風呂は行って6時かな

キリー：>パラディ　贅沢なw

アリス：らっくらっく。

パラディ：「せっかくだしねー」

フローラ：「また来ますねー」と手を振って探索再開

GM：「またきたね〜♪」

アリス：「昨日のラックはムダになっちった」

キリー：「また来れるといいですねえ」（非常食をぽりぽり

GM：「そだ！おねーさんたち、いっぱい遊んでくれたからこれあげる～」と魔晶石(5点分)を1つもらえます

パラディ：「おまんじゅうありがとー」

アリス：(プレイヤー発言) おんせんまんじゅうw

GM：温泉饅頭w

GM：<前回のランダムイベント結果

フローラ：現状貴重な品物ですなw

パラディ：プリーストさんどうぞ

フローラ：アリスちゃんに持っててもらおうw

アリス：「ル=ロウドのご加護があらんことを。一期一会、良き出会いになりました」<ちょっと真面目w

キリー：「おや、これはこれは・・・フローラさんかアリスさんに持ってもらったほうがいいですね」（ヴァンニクの頭をなでなでしながら

キリー：「神官の精神力はいくらあっても足りませんから・・・アリスさんが持っていたほうがいいと思いますよ？」

(フローラとアリスの譲り合い?があった挙句、アリスが所持することに)

■ 3ターン目：探索度1 / 2日目6時

GM：探索度1で、次の方針決定どぞー

GM：付加要素は今回なしで

GM：ラック使うのなら行使判定だけしといて

アリス：2D6+4 合計：15 <6,5>+4

フローラ：ま、何も±修正無いのなら、普通で良い、のかな？

[結果]

探索判定：キリー10、フローラ10、パラディ9、アリス6⇒成功

危険感知：キリー6、フローラ8、パラディ6、アリス9⇒失敗

GM：追加の1D6を、探索=アリス、危険感知=パラディで

アリス：1D6 合計：3 <3>

パラディ：1D6 合計：5 <5>

GM：探索成功+3、危険失敗+4

GM：危険感知の方はギリで何もなし

GM：探索の方も固定イベントしかないな。では、探索度が2に進みます

フローラ：乱数的な面白みは無いけど、順調か

GM：1D6で挽回してるんですよ...

キリー：>フローラ 乱数ゆえ致し方なしw

◆探索度2：固定イベント「崖を越えて」

GM：では、森を抜けて山の麓にでます

フローラ：「ふう、お山に抜けました」

GM：山ですが、上の方にかすかな道は見えますが、目の前の崖を登らないと道にでれそうにありません

キリー：「ふむ・・・何事もなく森を抜けられましたか・・・」

アリス：「が、がけ・・・」

パラディ：何mのがけ？

GM：崖は10mとします。素の目標値は12です

GM：登攀は筋力B+冒険者レベルで、金属鎧の場合は達成値-4されます

GM：また、何かしらの手段を講じると目標値が下がります

アリス：(プレイヤー発言) よし、私は最後に皆にロープ垂らして貰ってから登ろう。

パラディ：一人登ってロープたらせば+2？

GM：ロープ使えば+2ですね

GM：風もそんなに強くありません

パラディ：一番上りやすいのはパラディ？

パラディ：受身がないのが怖いけど

フローラ：キリーかな？

アリス：「失敗しても受け止めてあげるからねー」真下で構えますw

パラディ：キリー6で成功じゃない？

フローラ：どの道、受け身も取れるキリーさん一択でw

キリー：2D6+6 合計：15 <6, 3>+6

GM：楽勝ですね

パラディ：じゃ、ロープ下ろしてもらって登る。5以上

パラディ：2D6+7 合計：17 <6, 4>+7

キリー：「よっほっせっ・・・っと。こんな感じでしょうかね」(ロープをするすると垂らします)

GM：パラディも余裕で登れました

アリス：(プレイヤー発言) 私、荷物ほとんど無い状態でもいいかな？

GM：>アリス 荷物をロープにくくりつけて後でひっぱってもらえばありますよ

アリス：(プレイヤー発言) 最後に一人だけメッチャ失敗しそうw

アリス：(プレイヤー発言) あ、じゃあそうしよう。

フローラ：(プレイヤー発言) アリス行きます？

アリス：(プレイヤー発言) さきどうぞw

パラディ：「はやくおいでよー」

フローラ：「うーん・・・」

フローラ：2D6+6 合計：10 <3, 1>+6

フローラ：落ちたw

キリー：「おまちしてますので、あわてずにどうぞー」

アリス：「がっちりきゅっち！」

GM：物理15点ダメージですが、まず受身。平目でいいですよ

フローラ：「...キヤー!!」w

フローラ：2D6 合計：2 <1, 1>

キリー：目標値12かw

GM：50てーん

フローラ：ごじってーんww

キリー：「・・・！ アリスさん、受け止めて！」

アリス：（プレイヤー発言） 受け止められなかったんだね。。。

GM：アリスがキャッチで下にいるぼいので、ダメージ半分ずつにして

GM：防護点で引いていいですよ。8点ずつ

フローラ：じゃ、5点

アリス：（プレイヤー発言） 2てんもらいます。

パラディ：「うわー、いたそー」

キリー：「・・・お二方、大丈夫ですかー!？」

フローラ：最悪、腰にロープ巻いて引っ張り上げてもらった方がいいかもと思いつつ、もう一回

アリス：（プレイヤー発言） フローラ防護4じゃない？

フローラ：あ、盾忘れてた。4点か

フローラ：2D6+6 合計：9 <2, 1>+6

アリス：（プレイヤー発言） なんだとーw

フローラ：再び落下w

GM：受身どぞw

アリス：だらっしゃー!!!

フローラ：2D6 合計：6 <1, 5>

GM：9点の半分で5点ずつどぞw

フローラ：1点だけもらう

パラディ：「だいじょーぶー？」

アリス：（プレイヤー発言） カキーン。

アリス：「フローラも荷物全部預けちゃおうぜ」

アリス：（プレイヤー発言） +2になるからw

キリー：>GM 提案がw

キリー：アリスとフローラをロープにくくりつけて、キリーとパラディでひっぱりあげるとかしたらどうなります？

GM：2人でひっぱるのなら+2していいですよw

キリー：>パラディ だ、そうですがw

パラディ：「おーけー」

キリー：「お二方ー、こちらでもひっぱりますよー」

フローラ：「よろしくー」

フローラ：2D6+6 合計：12 <1, 5>+6

フローラ：なんとか自力で登り切ったw

GM：3度目の正直で登れましたね

パラディ：「最後はアリスだよー」

GM：上から引っ張りあげるのなら、人数分達成値にプラスできるので

アリス：アリスは全部荷物あずけよー。今、インナー姿です。

アリス：2D6+9 合計：18 <5, 4>+9

アリス：（プレイヤー発言） しゅわっち！

アリス：そして着る。

GM：余裕ではあるのですが…。目の前で鎧の着脱してる人がw

フローラ：登攀合計6回で、1時間か。なら、今10時と

キリー：「・・・何とか全員上れましたね。フローラさんが落ちたときはどうしたものかと」

パルディ：「それじゃ、次行こうかー」

フローラ：「うう、どうにも力仕事は苦手で…」

アリス：「キュアっとく？」

GM：上に向かう道は細いながらしばらく続いてそうですね

フローラ：(プレイヤー発言) まだ大丈夫、だと良いなw

アリス：「救命草買っとけば良かったかな、一つ二つくらいは」

キリー：「一応、僕が持ってますが…使いますか？」

フローラ：使ってくれるのなら……!!

キリー：おk。一個使います

フローラ：「ご迷惑をおかけします」(シヨホリ)

アリス：「得意分野で頑張りましょう、フローラさん」

キリー：R10C13+5 合計：10 <[4_5]> = <5>+5

フローラ：治り過ぎてる気がしなくもないw

キリー：十分すぎるくらいに回復したなあw

キリー：さて・・・次行きましょうかw

フローラ：「お騒がせしましたー…」回復しすぎて鼻血とか出てないよなw

キリー：何かがでちゃいそうですねえw

GM：魂が抜けなければ大丈夫w

GM：では、これからは山道になりますー

■ 4ターン目：探索度2 / 2日目 10時

GM：方針以外の修正はなしです

アリス：(プレイヤー発言) 普通で良いかな？

キリー：「大胆」でも行ってみます？w

GM：無謀でもいいんですよ？w

アリス：(プレイヤー発言) 無謀は無謀だからいやだw

フローラ：大胆だと、しくじると怖い気はしますね

アリス：(プレイヤー発言) キリーさんが出目に自信があるとおっしゃっていますw

キリー：(プレイヤー発言) えっw

アリス：(プレイヤー発言) 大胆行きたいって言ってたからw

パルディ：普通が普通に普通かな普通は

フローラ：(プレイヤー発言) まあ、私は普通に一票w

キリー：(プレイヤー発言) このままだと味気ないかなって思ったからw

GM：まあ、メタな話探索と危険感知は目標値今度から同値にしないようにしますw

アリス：(プレイヤー発言) 自信があるなら大胆でも私は良いw

フローラ：(プレイヤー発言) なるほど、キリー氏次第とw

キリー：(プレイヤー発言) うわあ、責任重大w

アリス：(プレイヤー発言) 大胆と普通で2D勝負します？w

パラディ：出端にもおこらず順調なので気が大きくなったと

キリー：(プレイヤー発言) >アリス しますかw 偶数 普通 奇数 大胆 でw

パラディ：どうぞー

フローラ：(プレイヤー発言) 行けー☆

アリス：(プレイヤー発言) 振るのはキリーさんです。どうぞ<○投げw

キリー：ええいw (ころりんちょ♪)

キリー：1D6 合計：1 <1>

GM：大胆ねw

パラディ：やるなっ

フローラ：大胆に行けと神は仰るw

GM：では、方針「大胆」で探索と危険感知どぞw

[結果]

探索判定：キリー10、フローラ9、パラディ3、アリス77⇒成功

危険感知：キリー8、フローラ7、パラディ6、アリス11⇒方針修正の為失敗

GM：探索14、危険感知が一番高い人で11-3かな

GM：探索は成功、危険感知失敗

アリス：(プレイヤー発言) 素人があらぶったところでだめだったかっ！

GM：探索の追加1Dはパラディ、危険感知の追加1Dはキリーでいきますか

パラディ：1D6 合計：3 <3>

キリー：1D6 合計：2 <2>

GM：探索成功で+7、危険感知失敗で±0

アリス：(プレイヤー発言) 暴れワイバーンだけは勘弁してーw

GM：では、道なりに進んでいるのですが、ふとパラディは横の草原に魔香草が生えてるのを見つけます

パラディ：「むむ、美味しそうなおい」

GM：1D6÷2。パラディが振ってください<個数

アリス：(プレイヤー発言) 魔香草って旨いの？w

パラディ：1D6 合計：2 <2>

GM：1個

GM：そして、それに気を取られたときに…

アリス：(プレイヤー発言) 不意打ちかー！？

キリー：100ただで手に入ったか…！

GM：誰にいくかなー

フローラ：くーるー、きつとくるー、きつとくるー

GM：1D4 合計：4 <4>

GM：1D4 合計：4 <4>

アリス：(プレイヤー発言) わたしにしときなさい、防護点でカキーンよかきーん！

GM：うん、引き寄せたらしい

GM：フローラに狼が飛びかかります

フローラ：あんぎゃーwww

GM：2匹ね

キリー：あちゃー・・・ごめんー;;

アリス：(プレイヤー発言) あ、でもこれは出目が2でよかったばたん!?

GM：不意打ち。回避どぞ。目標値9です

フローラ：回避技能なぞ、無いw

フローラ：2D6 合計：6 <5, 1>

フローラ：2D6 合計：7 <4, 3>

フローラ：うがーw フェンサーの恰好してても、私はフェンサーじゃないんだーw

キリー：>フローラ いわんでもいいことを

GM：2発。ダメージいきますー

GM：2D6 合計：12 <6, 6>

GM：2D6 合計：5 <3, 2>

フローラ：9点貰ったw

パラディ：容赦ないな^^

フローラ：残り6点ですわぁw

キリー：こ、これは2枚の救命草使うしか・・・(震え声)

ウルフ×2出したのはいいけど、所詮1LVのため時間短縮でカット。

もちろん戦利品なんてあまりせん!

フローラ：「あうー、思いっきり噛んでくれやがりました……」血、だらだら

GM：では、探索度3のイベントがおきます

◆探索度3：固定イベント「暗き洞窟の中で」

GM：草に目を取られた先にウルフに襲撃を受けた一行。怪我人を出しながら(笑)瞬殺する

GM：一息ついたとき、少し上の方に洞穴があるのが見えた。

GM：入り口は西の方角。近づけばもう少し内部も見えそうだ。

GM：なお、右手に洞窟があり、左手は5mくらいの道幅ありますが、その横は崖です

GM：ということで、さすがに回復のタイミングは取りますw

ここでアリスのキュア・ウーンズ。フローラ7点回復。

GM：とりあえず、中を見るのならもう少し近づいてみないとわからないですね

パラディ：そらとぶ敵に襲われると手が出せないと

アリス：(プレイヤー発言) ワイバーンとかやめてw

GM：その手もありましたね…w

キリー：近づく一択かなあ

フローラ：このレベル帯だと、バルチャーあたりの方が現実感はあるね

GM：近づきますか？

パラディ：足跡確認くらい？

GM：では、足跡追跡お願いします。スカウト or レンジャー+知力Bで

達成値最大はフローラの11(平目)

アリス：(プレイヤー発言) 本職超えたw

GM：足跡はないと思った

パラディ：飛ぶ敵ジャン^^

フローラ：まあ、それなら近づいてみませうw

GM：では、洞窟に近づくと、洞窟の天井から蔭がかなり伸びてます

GM：下まではないのですが、下50cm~1mくらいまで垂れ下がってますね

フローラ：中は見えないが、おそらく日光もほとんど入っていない条件か

キリー：西日は入るの？

GM：日が沈むくらいに隙間から光が入る程度で、例の薬草の生育条件にはぴったりな気がします

GM：完全に覆われてはいないですね

GM：中もそんなに広くなさそうです

キリー：「ふむ・・・ここなら、件の薬草が生えていそうですね」

アリス：「暗視が無いから中が全く見えん」

フローラ：「中から音が聞こえたりしませんかね？」

GM：入り口近くはさすがに光入りますが、奥までみるのは暗視いりますね

キリー：←暗視もち

GM：聞き耳判定…はいらないか。音はしないかな

フローラ：←暗視持ちその二

アリス：←暗視なし

パラディ：がけのほう警戒

GM：まあ、中は10mないんじゃないかなというのが分かりますが、直線距離で見るのならほんと洞窟前までいかないとわからないですね

GM：>パラディ ok

キリー：洞窟前まで行って、中覗きます。無論、警戒しながら

パラディ：洞窟の前に立つと中から突風が一

GM：明りはつけない？

アリス：(プレイヤー発言) キリーが確認してからでよさそう？

キリー：つけたら枯れるでしょうにw

GM：キリー、危険感知。目標値13

キリー：たけえなちくしょう!?

アリス：(プレイヤー発言) きっと日光じゃない光は大丈夫なんだよ。サンシャインがだめなんだよw

キリー：2D6+2 合計：8 <3,3>+2

GM：ではキリーに不意打ちです

GM：ぱっくんちよします

フローラ：植物だー!?

GM：命中13でツルが伸びてきます

キリー：か、かいひー

アリス：(プレイヤー発言) 人食い植物!?

キリー：2D6+7 合計：14 <2, 5>+7

アリス：(プレイヤー発言) -2?

キリー：「・・・?! っと、これは・・・」

パラディ：さっきつるの説明のときに魔物判定要求したのにー^^

GM：擬態あるからね。PLとPC知識は違うものとしますw

GM：回避でいいですよ

キリー：暗視持ちだから・・・不意打ちでペナルティ?

GM：では、魔物知識判定どぞー。知名度10/14

パラディ：「下がってっ」

フローラ：2D6+6 合計：15 <6, 3>+6

パラディ：2D6 合計：5 <2, 3>

キリー：2D6 合計：4 <1, 3>

アリス：2D6+4 合計：14 <4, 6>+4

フローラ：弱点抜いたー

アリス：おなじくーw

GM：では、オーバーイーター LV 4

GM：ただし、ひとつだけ特殊能力が追加されてます ... ※データは最後に記載してます

アリス：どやどやと前に出ます。メイスと盾を構えつつ。

キリー：くっそ、変な能力持ってるw

アリス：(プレイヤー発言) うげiw

フローラ：面倒くさいw

アリス：(プレイヤー発言) 炎の魔法とかあったっけだれかw

キリー：(プレイヤー発言) ねーよw

フローラ：(プレイヤー発言) 2レベル皿にはないねw

GM：あと、奥にもいっぱい蔦が生えていますのでw

パラディ：いっぱい?

キリー：マテ、それ全部こいつとおなじやつかいwww

GM：普通の蔦もまざってるので、全部こいつではないですが

アリス：(プレイヤー発言) デカ過ぎるw

キリー：うわあうぜえw

フローラ：まあ、まずはこいつを相手にしろと

GM：不意打ちもうないからだしときますね (ここでコマを最初のツルの10m 後ろに配置)

キリー：・・・あれ、増えそうな予感? w

GM：両方かけら入りです

キリー：うわあますますw

キリー：気を取り直して先制判定行きます！

フローラ：…見間違いか？遠くにもう一体見える希ガス

アリス：（プレイヤー発言） そっちのまもちきはあとでいい？

GM：同じやつなのでいいです

キリー：>フローラ 見間違いじゃないよ…w

アリス：（プレイヤー発言） おなじやつか。。。

GM：では、先制判定からいきましょうか。こっちの先制7ですw

もちろん先制ミスるわけもなく

GM：では、そちらからどぞー（注：ここから28ページ目まで戦闘続きます）

○1ターン目先攻－PC達の行動

キリー：後衛からどぞー

フローラ：えっと、奥には明かりが無いと…アリスあたりの剣にライトかける？

フローラ：それとも蹂躪してからにする？

GM：あ、ツルが大量とはいえ視線遮る扱いは前のオーバーイーターのみで、別に前倒して後ろいく際に鷹の目必要だったりしません

パラディ：夕日が射すんじゃないの？

アリス：（プレイヤー発言） FPと殴りどっちの方が良いんだろう。

GM：天井は厳しいですが、下の方は明り届きますよ

GM：前のやつはばっちり見えます

アリス：（プレイヤー発言） >GM ツルは天井にもあるんですね、ワカリスw

GM：後ろのやつはさすがに暗視なしは-2修正かかります

GM：>アリス ええw

パラディ：FPは敵も入っちゃいますね

キリー：（プレイヤー発言） とりあえずライトはまずいかな・・・件の草が枯れそうw

フローラ：なら、先に手前をさっさと倒すことがとりあえず先決か

パラディ：じゃ、とにかく目の前に攻撃しますよ

パラディ：銃二発

GM：回避10です

パラディ：2D6+4 合計：9 <1,4>+4

パラディ：2D6+4 合計：14 <4,6>+4

GM：1発あたり。ダメージどぞ

パラディ：R20C11+3 合計：8 <[6_1]> = <5>+3

パラディ：8点魔法ダメージ

GM：前をAとします。残りHP47

キリー：「さて、さっきのお礼と行きましょうか…！」

キリー：突っ込んで、乱戦形成。レイピアで2回攻撃！

キリー：2D6+5 合計：11 <4,2>+5

キリー：2D6+5 合計：10 <2, 3>+5

GM：1発

アリス：(プレイヤー発言) 植物のクセに回避10っておかしいだろw

GM：ツルが動いて避けますw

アリス：(プレイヤー発言) どんだけウネウネ動いてるんだw

キリー：R8C9+7 合計：11 <[6_2]> = <4>+7

GM：10点くらい。残り37

フローラ：ま、防護点低いのが救いか。エネボ飛ばすよー？

フローラ：「真、第一階位の攻。瞬間、熱戦ー光矢」

フローラ：2D6+6 合計：13 <4, 3>+6

GM：抵抗失敗。ダメージどぞ

フローラ：R10C10+6 合計：15 <[6_6], [1_4]> = <7, 2>+6

GM：A 残22点ー

キリー：ナイスー発w

アリス：(プレイヤー発言) とりあえずわたしもなぐるよー

アリス：(プレイヤー発言) ビートルスキンせんげんしてなぐる。

アリス：2D6+3 合計：10 <4, 3>+3

アリス：。。。

GM：(一一;)

キリー：くそお。よくよけるなこの植物w

フローラ：ドンマイ 肩ポン

アリス：そんな気はしていた。

○1ターン目後攻ー敵の行動

GM：では、エネミーターン。知能はないので、ランダムで狙います

GM：Aから (※1D4でフローラがターゲットに)

キリー：やっぱりフローラかw

アリス：(プレイヤー発言) まさかのフローラ？w

フローラ：んぎゃー、また私かw

GM：フローラにつるが攻撃。命中13

GM：人気ですね ^^

フローラ：2D6 合計：5 <2, 3>

フローラ：無理やってw

キリー：6ぞろ出さないと無理w

アリス：(プレイヤー発言) 後衛も狙えるんだったら回復させとくべきだった

GM：2D6+5 合計：11 <1, 5>+5

フローラ：7点貰うね

GM：では、+2点の呪いダメージ

アリス：(プレイヤー発言) ヤヴァスw

フローラ：ヒヤッハー、残り4点だ ZE☆

GM : 次、後ろのやつ…

パラディ : で、もう一匹も4(フローラ)振って早くも死人が…

GM : さすがに今回フローラには届きません。射程10mなので

フローラ : 大丈夫、後ろからは10m以上離れてる。何か飲みこまれかけてるけどなw

パラディ : 取り込まなかった

GM : 取り込みはしない。どちらか片方にしてるので(※1D3でターゲットはパラディに)

GM : パラディに今回は取り込む。命中13

パラディ : やーん。回避

パラディ : 2D6+3 合計 : 14 <6, 5>+3

パラディ : 「きもちわるいよー」

GM : しゆるしゆるしゆる…

GM : ターンエンド

○2ターン目先攻ーPC達の行動

GM : ~2ターン目~

アリス : (プレイヤー発言) とりあえずフローラに回復投げますねー

フローラ : お願いしますw

キリー : 投げれるのか…?

アリス : 「きゅあー」

アリス : 2D6+4 合計 : 15 <5, 6>+4

アリス : (プレイヤー発言) いまいらねえよ、いりよくででろよw

キリー : あるとおもいます^^ ;

アリス : R10C13+4 合計 : 7 <[6_1]> = <3>+4

フローラ : どもー

アリス : (プレイヤー発言) やべえ、全然安心出来ねえw

フローラ : いやあ、今回の敵、本能で後衛狙ってきやがるw

パラディ : じゃ、同じく銃二発

パラディ : 2D6+4 合計 : 15 <5, 6>+4

パラディ : 2D6+4 合計 : 14 <5, 5>+4

GM : 2 HIT

パラディ : R20C11+3 合計 : 5 <[3_1]> = <2>+3

パラディ : R20C11+3 合計 : 9 <[4_4]> = <6>+3

パラディ : 14点

GM : A、残り10点

キリー : パラディの援護射撃の後につっこみますか

キリー : 2D6+5 合計 : 10 <2, 3>+5

キリー : 2D6+5 合計 : 8 <2, 1>+5

キリー : おいしい! ?

GM : (一一;)

アリス : (プレイヤー発言) まだフローラがいるw

フローラ：「真、第一階位の攻。瞬間、熱戦ー光矢」

フローラ：2D6+6 合計：11 <3, 2>+6

フローラ：ぐぬう

GM：それは抵抗ですね

キリー：あかーん

フローラ：R10C13+6 合計：11 <[3_6]> = <5>+6

GM：残り4点

○2ターン目後攻ー敵の行動

アリス：(プレイヤー発言) えねみーたーん。

GM：Aからいきますー(※1D4。ターゲットはパラディ)

GM：呪いの蔦。命中13です

キリー：「くう・・・植物の癖によくよける・・・！」

アリス：(プレイヤー発言)ほんとに植物のクセにだよw

パラディ：2D6+3 合計：10 <5, 2>+3

パラディ：あたって

GM：2D6+5 合計：8 <1, 2>+5

GM：8点。ダメージ抜けたのなら追加で2点です

パラディ：5点抜け+2点

キリー：これ2点回復でおk?

GM：では後ろが取り込み(※1D3で対象キリー)

キリー：かいひー

キリー：2D6+7 合計：14 <6, 1>+7

キリー：攻撃ででろとw

GM：みんな取り込まれたくないらしい

フローラ：当たらないだけええやないかw

アリス：(プレイヤー発言) そりゃそうだw

○3ターン目先攻ーPC達の行動

GM：3ターン目。どぞー

キリー：再びレイピア2本で攻撃!

キリー：2D6+5 合計：16 <5, 6>+5

キリー：2D6+5 合計：11 <2, 4>+5

GM：2 HIT

キリー：R8C9+7 合計：32 <[6_6], [5_5], [6_4], [4_6], [5_3]> = <6, 5, 5, 5, 4>+7

キリー：R8C9+7 合計：0 <[1_1]> = ファンブル!

GM：なんだそれw

アリス：(プレイヤー発言) うおおおお

フローラ：ぶっはwww

パラディ：「触手プレイなんて喰らってたまるかー」

キリー：「せいやあ！」

アリス：（プレイヤー発言） 倒して50点持っていったw

フローラ：一本目で死んでるwww

GM：見事核を突いたんですね

フローラ：色々美味しくすぎるw

パラディ：トドメさそうとしてファンブルかな？

キリー：「よし、つぎっ」

GM：きっとコアついたのはいいけど、残りの蔦でこけそうに

アリス：（プレイヤー発言） 数拡大でパラディとフローラにキュアしまーす。

アリス：（プレイヤー発言） 5点割って行使と威力一括で。

アリス：2D6+4 合計：15 <6, 5>+4

アリス：（プレイヤー発言） だからここではいいんだって！

アリス：R10C13+4 合計：9 <[6_3]> = <5>+4

GM：今日のダイス目はおもしろいなあ

フローラ：全快です

パラディ：3m 制限移動から銃2発

パラディ：2D6+4 合計：9 <2, 3>+4

パラディ：2D6+4 合計：13 <5, 4>+4

GM：1発

パラディ：R20C11+3 合計：0 <[1_1]> = ファンブル！

アリス：（プレイヤー発言） パラディも回復しておいてねーw

GM：50てーん

パラディ：50点^^

フローラ：変転

アリス：（プレイヤー発言） へんてん！

キリー：おめでとうー

パラディ：ああ、そうね

パラディ：変転でクリティカル

パラディ：R20C11+3 合計：5 <[2_2]> = <2>+3

パラディ：15点

GM：残40

フローラ：射線が通るので、このまま支援砲撃

フローラ：エネポー

フローラ：2D6+6 合計：11 <1, 4>+6

GM：レジスト

フローラ：ぐぬう

フローラ：R10C13+6 合計：9 <[2_4]> = <3>+6

フローラ：5点だね

GM：残35

キリー：「植物なのに、よく粘る…！」

○3ターン目後攻－敵の行動

GM：エネミーターンいきますー。取り込みます

GM：1D4 合計：2 <2>

GM：今度はアリスに

アリス：（プレイヤー発言） お

フローラ：アリスー!?

アリス：2D6+2 合計：7 <3, 2>+2

アリス：（プレイヤー発言） ぎゃーw

GM：ならばっくんちよ

キリー：「あ、アリスさーん!？」

アリス：（プレイヤー発言） たぶん、一番手頃な大きさがだったんだらうなあ。。

○4ターン目先攻－PC達の行動

GM：では4ターン目どぞー

GM：一口サイズだったんですね

アリス：「たすけて～」

キリー：つっこみます！

キリー：レイピア2本でザクザク！

キリー：2D6+5 合計：15 <6, 4>+5

キリー：2D6+5 合計：12 <6, 1>+5

GM：あたりますー

キリー：R8C9+7 合計：9 <[3_2]> = <2>+7

キリー：R8C9+7 合計：9 <[1_5]> = <2>+7

アリス：（プレイヤー発言） え、出してくれないの？w

GM：脇をレイピアが通過しますよw

アリス：「ひいひい！」

キリー：ああ、そっちがあった!？・・・すっかりわすれてたわー（汗

フローラ：>アリス 頑張れ、超頑張れ…涙

GM：16点くらって残19

アリス：先に私が脱出の判定します

パラディ：突き刺しても中の人は無事デース

キリー：不思議デース

GM：はい、筋力B+冒険者LVで目標値12です

アリス：2D6+5 合計：14 <4, 5>+5

アリス：「にゅあー！」

アリス：「中に居たらオーバーイーターごと殺されるわ！」

キリー：「おお、自力でこじ開けて脱出とは・・・流石です！」

フローラ：では誤射の危険が無くなったところでエネボをw

フローラ：2D6+6 合計：15 <4, 5>+6

GM：抵抗失敗。ダメージどぞー

フローラ：R20C10+6 合計：0 <[1_1]> = ファンブル！

GM：50てーん

アリス：（プレイヤー発言） えええw

キリー：あらーw

フローラ：ごじってーん（泣

キリー：あらぶるっ！今日のダイスの女神様はあらぶっておられだーっ！

パラディ：じゃ、移動して弾丸補充

パラディ：以上

○4 ターン目後攻－敵の行動

GM：エネミーターンかな。ここまでかかるとは…（※1D3。またもやターゲットはアリス）

アリス：（プレイヤー発言） またかーw

フローラ：執拗な幼女狙いw

GM：ぱくっといこうか

キリー：いやらしい・・・w

アリス：2D6+2 合計：9 <1,6>+2

アリス：「あああああ～～～・・・」

アリス：パクリ。

GM：もぐもぐもぐ

パラディ：「ごめね、悪いとは思うんだけど、近づかないでね、アリス。あはははは」

フローラ：もう、中からかちわって出てきた方が早いんじゃないかなー

キリー：「あ、アリスきーン!？」（ここまでがテンプレ

GM：今回もダメージなしでいいよw

○5 ターン目先攻－PC達の行動

アリス：（プレイヤー発言） よし脱出だw

GM：抜けれないと毒ダメいきますがw

アリス：2D6+5 合計：10 <1,4>+5

GM：毒ダメージ5点ね

アリス：へんてんw

アリス：「にゅわー！」

フローラ：そこまでして脱出したいかw w w w

アリス：ここまでがテンプレ。

キリー：では、安心したところで、切りかかる！

キリー：>アリス ばかめ、テンプレは死んだわ！（ここまでがテンプレ

パラディ：中にいても切りかかるつもりだったくせに

キリー：2D6+5 合計：9 <1,3>+5

キリー：2D6+5 合計：9 <2,2>+5

キリー：おーうw

アリス：二回外す所までがテンプレ。

GM：これもテンプレ？ w

キリー：かもしれぬw

GM：はいつぎw

パラディ：じゃ、接敵して撃ちます。二発

パラディ：2D6+4 合計：12 <2, 6>+4

パラディ：2D6+4 合計：8 <3, 1>+4

パラディ：一発

フローラ：零距离射撃とは、やりおる

GM：ダメージどぞ

パラディ：R20C11+3 合計：10 <[6_3]> = <7>+3

GM：残り9点

パラディ：ネタ優先したから精密射撃がないの^^

GM：ガン×ソードですね(´▽`)

フローラ：じゃ、エネボ。弾切れは近いw

フローラ：2D6+6 合計：14 <4, 4>+6

アリス：(プレイヤー発言) それでも双撃取るんですねw

アリス：(プレイヤー発言) ぬいたーw

GM：終わったかな。ダメージどぞー

フローラ：R10C10+6 合計：10 <[2_6]> = <4>+6

フローラ：落ちたなw

アリス：(プレイヤー発言) たおしたーw

○戦闘終了、そして…

GM：では、奥の蔦も落ちます

キリー：GJ！

アリス：「勝った・・・？」べとべとのぎとぎと。

GM：戦闘終了後に、奥でドンパチやって暗視ある方

GM：洞窟の端の方に、草が生えてますね

アリス：べとべとのぎとぎと。大事な事なので二度言いました。

キリー：「おや・・・？ これがもしかして、例の薬草でしょうか・・・？」

GM：今は昼なので、さすがに日はそこまで届きません

キリー：>アリス 外にでて2人に拭いてもらいなさいw

アリス：「うい～・・・」溶けなくてよかったね…w

フローラ：(プレイヤー発言) 幼女の丸呑みとか、ちょっと需要がニッチすぎる気が

パラディ：「帰りにまた温泉寄ろうね。それまでの辛抱だよ」

キリー：(・・・ああ、あの館の常連なら大枚はたいてでも買う光景でしょうねえ…)

アリス：「そーだね、また温泉行こう！」復活した。

GM：ダイス目にいってください(>_<)

パラディ：じゃ、暗視ないのではぎ取りしてまーす。

GM：はい、両方どぞー

剥ぎ取りの結果は、総計270G分の銀貨袋でした。

このときアリスのラックまで使用してます(一一:)

フローラ：270ガメル…前に、呑み込まれてそのまま帰らぬやつになったのがいたんだろな

キリー：さて、薬草を発見したわけですが…どうなるんでしょう？

GM：では薬草です。普通に周りの土と一緒に掘ればとれそうです

パラディ：じゃ、目的の採集おねがいします

フローラ：じゃ、後は薬草の根を傷つけないように周りの土ごと採集してっと

アリス：スコップでざくざくと。

パラディ：一応明かりなしで暗視の人がやったほうが安全だよな

キリー：ほいほいっとな

フローラ：うい、やりまーす

アリス：ざくざくしてたのは私じゃなくてキリーでした。

GM：(この薬草、1時間くらいなら光浴びても大丈夫ではあるんですが…w)

フローラ：ちなみに、どのくらいの数があるのです？

パラディ：質はいいに越したことはない^^

GM：(最初にそういう話してたはずw)

キリー：「よしよ…っと、これくらいでいいのでしょうか？

GM：2つかな

GM：今回は持ち帰りの準備も万端なので、無事に持ち帰れそうですね

フローラ：「うん、土いじりは腰に…あいたた」

パラディ：もっと探さないといけない？

アリス：(プレイヤー発言) これは二つもって帰るべきなのか、此処に一つ置いておくべきなのか

GM：いあ、1つ残ってれば大丈夫ですよ

キリー：>GM 見たところ二つしかないの？

GM：>キリー 2本分ですね

アリス：(プレイヤー発言) じゃあ一つ持って帰って一つ置いておくと言う事で？

フローラ：じゃあ、片方だけもらって帰りましょうか

キリー：>GM あいあい。それじゃ、みんなの意見に賛成で

GM：了解。1つ残していく形で

■エピソード／なぜか温泉経由

アリス：「おんせーん！」

アリス：「おんせんいくぞー！」

GM：では、温泉まで戻るとw

フローラ：「…ヴァンニクさんをお願いしてもう一泊かな？」

アリス：「それでいきましょうそれで！」

キリー：「まあ、あんなのに捕食され続けたら、温泉でも浸からないと割に合いませんよねえ… (遠い目)」

パラディ：「アリスー、湯船に入る前にちゃんと体流さなきゃだめだよー」

アリス：「えーめんどくさい！」

キリー：「(そういえば、こういう状況なんていうのでしたっけ…)」

キリー：「(ああ、そうそう。女3人寄れば姦しいでしたか)」

パラディ：ハーレムエンド？

キリー：「ははは、僕にそんな甲斐性ありませんよ」

パラディ：「うん、目隠しとったら撃つからね^^」

アリス：「ヴァンニクー、ピュリしてピュリー！」

GM：ヴァンニク「おねーちゃんたち、またきてくれたんだー」

キリー：「とりませんよ！？ もう…信用ありませんねえ、僕」

GM：「きたなーい！ピュリピュリ〜」

アリス：「ひゃっほー！」どばしゃーん！

GM：「きれいになったー」

パラディ：「ごやっかいになりまーす」

GM：そんなこんなで、また一泊して、出発から3日目の朝にバーリントの宿に戻る形になるかな

アリス：夜 >アリス ぷかー。

キリー：夜 >アリス「またですか・・・(温泉につかって)」

フローラ：「…また遊び疲れてるし。あ、背中流しますよヴァンニクさん」

GM：「わーいわーい♪」

GM：ということがあり、蒼き鷲羽根亭に戻ってきて一行。森や山を突っ切る探索だったはずなのに、なぜかきれいなんですね

フローラ：帰ってきたらつやつやしてるw

キリー：温泉効果w

アリス：(プレイヤー発言) むしろ行く前よりツヤツヤw

パラディ：森の入り口に温泉があるから^^

キリー：(プレイヤー発言) タマゴ肌ですねわかります

GM：少し入り込んだところにあるほとんど知る人がいない温泉ですw

GM：では、そんな一行をディアルトが迎えてくれます

キリー：いわゆる秘境w

アリス：「良いところだったねー」

GM：「おかえりー。少し遅かったな」

アリス：「温泉で2泊したからね！」

フローラ：「少し迷いましたしね」

GM：>アリス 「温泉？途中でそんなのがあったのか」

キリー：「ええ、まあ女性陣が(温泉を)楽しみまして…」

GM：>フローラ 「森の中は危険だが、何もなかったのなら幸いだな」

アリス：「ヴァンニクが居てねー。結構広かったし良い所だったよ」

パラディ：「そういえば危険なものなんていなかったね。汚いのはいたけど」

GM：>アリス 「ふむ、では地図ですから、よければどのあたりか書いてもらえると」

アリス：「蛮族なんて一匹も見なかったよね。

アリス：「温泉発見の追加報酬を要求します」

GM：ディアルト「で、目的のものは手に入ったのか？」

アリス：「はいこれー」小箱を置きます。

GM：では、箱を受け取って、少しだけあけて中身見た後すぐ箱を閉めます

GM：「確かにいわれたものみたいだな。では残りのGPを渡すが…その前に清算はないか？」

アリス：「温泉の地図も書いてあげたんだしさあ、もうちょっとだけ報酬に色付かないかなあ。ね？
ね??？」

GM：>アリス 「なら追加で1000GPだそう」

アリス：「やったー！ ディアルト愛してるー!!!」

キリー：「おお・・・結構いただけますねえ」

GM：使わなかった消耗品分の返金とあわせて5000GPもらえます

GM：戦利品は270Gにウルフ分10G プラスして280G。4人で割っていいですよw

GM：ディアルト「まあ、お前たちは初仕事になったわけだが、また機会があればよろしく頼むよ」

キリー：「おねがいしますね。・・・この調子で食い扶持を稼がないと」（保存食ぽりぽり

フローラ：「わかりましたー」

GM：ディアルト「あと、ここは研修制度も作ってる。もうすぐしたら稼働するから、こっちも機会があれば参加してみてください」

キリー：「研修ですか・・・おもしろそうですねえ」

GM：ディアルト「っと、これは初任務達成の記念だ」と飲み物とつまみを全員分用意してくれます

パラディ：「ボクもはやくおっしょう様探しに行かないとなあ」

アリス：「しばらく逗留するつもりなので何かあったら声掛けてね、ディアルト～」

キリー：「ふむ・・・これはまたおいそうな」

フローラ：「ある程度は稼げそうだし、しばらくはここに居ますね、マスター」もぐもぐ

キリー：「僕もしばらくこちらにいますので、人手が要りましたら声をおかけください」

アリス：「なんで此処でおごってくれるのに三日前のはおごってくれないんだよっ！」もっきゅもっきゅ。

GM：ディアルト「これは記念にということだ」

GM：ディアルト「全員初任務だ。達成に乾杯でもするのかとおもってな」

キリー：「ありがたくちょうだいします・・・！（もぐもぐ）

パラディ：「よーし、ステーキでかんぱいだー」

GM：さすがに年考えるとエールだすのはためらうw

アリス：（プレイヤー発言） 乾杯する前にもう既に全員が食べ始めているw

キリー：>フローラ 「・・・？ おや、リーダー。何か言いたげですがどうしました？（もぐもぐ）」

アリス：「パラディ以外は成人なんだから、エール持ってきてー！」

パラディ：「アリスがボクより年上って納得いかないなー」

GM：ディアルト「ならエール4つサービスしよう。飲むかはさておき」

フローラ：「ううん、特には。あ、こぼちゃん、とりあえずお勧め何か持ってきて」

パラディ：「ボクは苦いのはいいや、ミルクにして」

アリス：「はっはっは、何か納得出来ない事でもあるのかな。パラディみたいな妹が居れば良いと思ってたんだ」

GM：エヌ(コボルト)「はーい、ただいまー」

キリー：「・・・そうですか？ まあ、それはともかく、エール、いただいておきますよ」

アリス：「おこちゃまだなー、パラディは」

GM：エヌ「ミルクももってきますねー」

キリー：「(見た目お子様なあなたがいますか・・・)」

パラディ：「街に戻ったら性格変わったね、アリス」-----

アリス：「そーかな？ 元々こんなだったと思うけど」

フローラ：「ああもう、可愛いなあ」なでくりなでくり

パラディ：どっ引き^^

アリス：「むしろ喋りながらジャグリングとかして無い分、大人しくなった位の感じだと思うけど」撫でられながら。

キリー：「(穏やかな目で眺めてます)」

アリス：「ほらー、エールとミルク来たよー」

GM：では、明るく笑いあう一行。それぞれの旅は始まったばかりだ！

GM：ということで、セッション終了とします。おつかれさまでしたー

※おまけ1ーボスデータ

◆オーバーイーター(変異種) × 2 (かけら各2つ入)

MLV: 4 知能: なし 反応: 敵対的 言語: なし 生息地: ここ

参照ページ: 基本Ⅱ-258P or BT86P

【追加特殊能力】

▽呪いの蔓

つるによる攻撃が命中し、実ダメージが1点以上入った場合に適応されます。

攻撃を受けた対象は「2」点の呪い属性の魔法ダメージを受けます。その分つるのHPが回復します。

※おまけ2ーランダム探索ルール

ニコ動に投稿されている「朝までセッションしてたのに…(ツナ缶P)」で出てくるランダム探索ルールを使用しています。

(中身の表はオリジナルですが、ルール自体は正直パクリです)

かなりお勧めの動画ですので、興味ある方はぜひ見てみてください

(<http://www.nicovideo.jp/mylist/18788549>)

今回の補足…1行動(ターン)ごとに最低3時間が経過するものとします。

◆進行について

①方針の決定。これが②の判定に修正を与えます

②全員で【探索判定】と【危険感知判定】。

③【探索判定】に成功すれば、探索度が1増えます。

一定の【探索度】になれば、固定イベント発生。

④さらに「一番高い達成値-目標値+1D6」の値によってランダムイベントが発生

◆方針について

方針は「無謀」「大胆」「普通」「慎重」「安全」の5種類の中から選択。

選んだ方針に応じて以下の通り判定の出目に修正が入ります。

「無謀」: 【探】+4、【危】-6 「大胆」: 【探】+2、【危】-3

「普通」: 修正なし

「慎重」: 【探】-1、【危】+2 「安全」: 【探】-2、【危】+4

◆ランダムイベントについて

【探索判定】【危険感知判定】の出目(目標値との差分)と、追加の1D6によって「達成値-目標値+1D6」ランダムイベントが発生する場合があります。判定に失敗し、さらに差分が大きい場合はマイナスになることも。(当然マイナスが大きければ危機に陥ります)