

月刊

月刊ダンゴス

2011 7



魔人10選「アキカン」
「二つ名ダンゲロス」インタビュー
戦慄怪奇学園ダンゲロス 架神恭介
突撃! となりの番長小屋 es
棋譜と解説「ALPHA」「魔法少女」「魁」
ダンジョン&ダンゲロス攻略 架神恭介
ダンゲロス4コマ たびびと

一刀両断グラビア

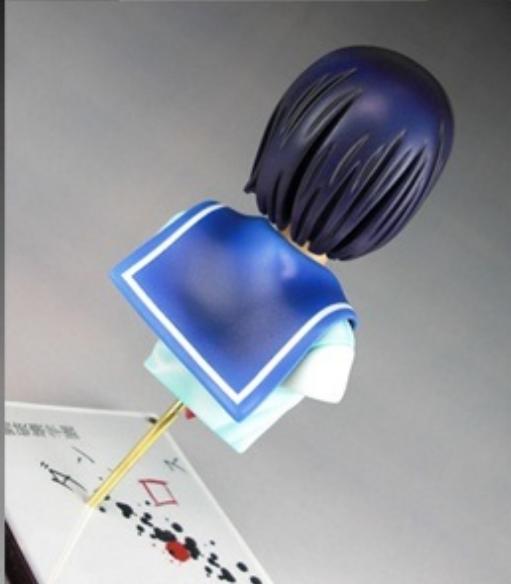
一刀両断フィギュア化計画



by 青汁 soul

<http://www.fg-site.net/users/login/>

ダンゴロスが
ついに3次元へ。
初めての立体化作品。



廣告欄



【著者】架神恭介 【イラスト】左
【価格】1785円(税込)
【ISBN】978-4-06-283759-0
【発行】講談社

「この先、DANGEROUS！ 命の保証なし！」

魔人どもの巣窟、私立希望崎学園——通称「戦闘破壊学園ダンゲロス」にて、生徒会・番長グループによる恐るべき最終戦争「ダンゲロス・ハルマゲドン」が幕を開ける——！

全身から異臭を放つ怪力ロリ娘番長、邪賢王ヒロシマに相対するは、「学園総死刑化計画」を企む恐怖の生徒会長ド正義卓也！ そして、両派の殲滅を目論み召喚された次元の旅人『転校生』。

性別転換能力者、両性院男女を中心に三者の思惑は乱りに乱れ、魔人能力は百花繚乱の様相を示す。愛と正義と変態性欲渦巻く混沌の戦場に、華開く一つの奇跡とは——。

全国書店にて好評発売中！！



目次

目次

- 1 表紙（青汁Soul）
- 2 一刀両断グラビア
- 3 目次
- 4 ダンゲロスとは
- 5 絶対に知っておきたい魔人10選「アキカン」
- 6 「二つ名ダンゲロス」 インタビュー
- 6 戦慄怪奇学園ダンゲロス「墓場の呪い」（架神恭介）
- 7 突撃！ となりの番長小屋（es）
- 8 「ダンゲロスALPHA」 棋譜と解説（ロリバス）
- 9 「魔法少女だんげ☆ロス」 棋譜と解説（やまいち）
- 10 「魁!!ダンゲロス」 棋譜と解説
- 11 ダンジョン&ダンゲロス攻略
- 12 ダンゲロス4コマ

ダンゲロスとは？

『戦闘破壊学園ダンゲロス』

・第三次ダンゲロス・ハルマゲドン ストーリー

小説家の菊地某によって創設された私立希望崎学園では、当然のように魔人たちが跋扈し、血で血を洗う不毛な戦いを繰り広げていた。

そして、生徒会とそれに敵対する番長グループの緊張状態は日に日に高まり、校長によるデタントの動きも空しく、ついに二大勢力の休戦協定は破棄され、ここに第三次ダンゲロス・ハルマゲドンが勃発したのである。

事態を憂慮した数学教師長谷部は、魔人どもの戦いに終止符を打つべく、異界から『転校生』を召喚する。転校生に与えられた使命は、生徒会、ならびに番長グループの殲滅であった。

- ・「戦闘破壊学園ダンゲロス」はインターネット上で行うアナログのオンラインゲームです。
- ・各プレイヤーは超常的な力を持つ「魔人」を一人一キャラクター創作し、「生徒会」「番長グループ」のに陣営に分かれて戦います。
- ・ゲーム性は一言で言えば「自由に駒の作れる将棋」。魔人将棋とも呼ばれます。
- ・各魔人の特殊能力はイマジネーションの赴くまま自由に作れます。ただし、強い能力ほど発動に成功する確率が下がります。
- ・各陣営とも約一週間の戦術会議を行い、ゲーム当日に互いの戦術を競い合わせます。
- ・一週間かけて仲間たちと練り上げた最強の戦術が見事に成功した瞬間、もしくは、相手の戦術の前に為す術もなく瓦解していく喜怒哀楽を楽しむ戦略シミュレーションゲームです。
- ・ゲームは不定期で開催されます。キャラクター募集が始まったら、きみも参加してみよう！いつも妄想しているキャラ設定や「おれのかんがえた特殊能力」を披露するチャンスだ！
- ・なお、ダンゲロスの公式設定は「魔人の持つ特殊能力とは『自己の認識を他者に強制する能力』」という一点のみです。世界観やキャラクターも自分の好きなように解釈できます。「そうだと思った人にとっては、それが公式設定」がダンゲロスです。これにより人のキャラクターや世界観を自由に改変して、小説、イラスト、ゲームなどの二次創作を誰でも作ることができます。商用・非商用は問いません。現在、ダンゲロスの二次創作小説として講談社から『戦闘破壊学園ダンゲロス』（著・架神恭介）が発売されています。
- ・ただし、自由度の高さの反面、これは自分のキャラクターが他人にいじられるということでもあります。自分のキャラクターにすごく愛着があり、誰にも触らせたくない！という人には参加をオススメできません。参加希望者は参加時に他者に二次創作されることを許諾する必要があります。

本文：架神恭介（<http://www.pixiv.net/member.php?id=1149979>）

魔人とは

『魔人』

- ・魔人とは、人間の域を超えた身体能力や技術を持ち、また固有の超能力（特殊能力）を備えた存在です。
- ・彼らは生まれた時からそのような力を持っているわけではなく、何らかのきっかけによって魔人に覚醒します。

覚醒者の傾向

- ・日頃から妄想ばかりしている人や、目立ちたがり屋、「オレは他のヤツラとは違う特別な人間なんだ」と思い込んでいる人などが魔人になりやすく、幼児期や少年期、特に中学二年生頃は魔人覚醒の可能性が高くなります。そのため魔人の持つエネルギーのことを、専門家は「中二力（ちゅうにりょく）」と呼んでいます。
- ・幼児期の子供は、手からエネルギー波を出したりする漫画の主人公などに憧れることが多く、覚醒した場合は特殊能力も攻撃的なものとなる傾向にあります。一方、中学～高校生頃に覚醒した魔人は、男女を問わず性的な能力を得る者が出できます。
- ・一般的な中学、高校では、1学年に2～3人の魔人が含まれます（治安の良い学校における不良の割合と同程度）。ただし、魔人は差別の対象になりうるため、特定の学校以外では自分が魔人であることを秘密にしておくのが普通です。
- ・自分の能力に無自覚であったり、その力の詳細を知らない者もあり、同年代の不特定の他者が作り出す集合的無意識によって魔人となるものもいるとされています。
- ・また、ごく稀にではありますが、魔人として覚醒しやすい血統を持つ人間も存在します。

特殊能力

- ・魔人の持つ特殊能力とは、「自己の認識を他者に強制する能力」であり、もっと端的に言うならば、「自分の妄想を他人に強制する力」のことです（ゲーム的には「プレイヤーの妄想（した超能力）を他者（他プレイヤー/ゲームキーパー/ゲーム全体）に強制する」と考えて下さい）。
- ・魔人同士の戦いとは互いの妄想のぶつけあいに他なりません。
- ・特殊能力は魔人にとって自己のアイデンティティに等しいものです。そのため、思春期の魔人たちには「自分らしさ」を表現するために能力行使しようとする傾向があり、理由なき暴力、理由なき殺人を行う魔人も珍しくはありません。
- ・そのため、魔人は社会的には犯罪予備軍として認識されており、周囲からは差別的な視線を送られています。
- ・魔人の突発的犯罪、すなわち、「キレる魔人」は社会問題となっており、老人などは「ワシら

の若い頃は村ぐるみで魔人を教育しつづけたから、今の若い魔人のように凶悪犯罪を犯すことはなかったんじゃ」などと言いますが、実際の魔人の犯罪率は以前に比べ減少傾向にあります。

差別

- ・魔人は差別の対象となることがあります。
- ・そのため、理性的な者は自分が覚醒しても能力を見せびらかしたりはせず、ひた隠しにします（シークレット）。
- ・ただし、そのような理性的な魔人は、調子に乗ってすぐに能力をひけらかす魔人に比べて中二力が弱く、能力や肉体の強さで他の魔人より劣る傾向にあります。

死ぬまで魔人

- ・覚醒した者はその後元に戻ることは無いため、若者だけでなく老年の魔人も多くいます。
- ・彼らは雇用差別や住居差別を受けることが多く、その鬱憤からやはり突発的犯罪を犯しがちです。犯罪者にならずとも、アル中になったり、ホームレスになったりする者も少なくありません。
- ・中には魔人の力を使って事業などに成功し、巨万の富や権力を得ている者もいますが、彼らは一般人から妬まれ、ユダヤ人や客家のように扱われます。
- ・魔人の覚醒には遺伝要因もあるらしく、成功した魔人の一族郎党が集まり、財閥のような形を取ることもあります。これら一族では子や孫が魔人へと覚醒することを厭わず、むしろ覚醒を促すような教育を施すケースもあり、「児童虐待ではないか？」と社会問題になっています。
- ・また、スポーツをする者の中には、強い相手との出会いを繰り返すことで魔人としての力が飛躍的に増大するケースがあるようです。
- ・なお、魔人の中には、大人になってから自分の特殊能力を「恥ずかしくて仕方ない」と思うようになる者もあり、場合によっては、鬱病や強迫神経症へと発展します。カウンセリングに行くと、「それもあなたの個性なのよ」と慰められます。
- ・その一方で、「ウオオ、オレの能力マジかっけえ！」と、一生自分に酔い続けている魔人もあり、彼らは周囲の差別など屁とも思わず、一生、明るく楽しく楽天的に生きます。

魔人警察官

- ・警察も魔人を採用して、魔人の凶悪犯罪に対処しています。
- ・魔人警察官は、魔人が就職できる数少ない採用口であり、非常に倍率が高いです。
- ・また、他の魔人に比べ、一般人から受ける差別も比較的少なくてすみます。その代わり、魔人警察官は他の魔人に対する差別感情が強く、犯罪を犯した魔人への取調べは苛烈を極め、しばしば社会問題となります。
- ・魔人警察官の他には魔人機動隊もあり、1970年代初頭、過激派魔人学生が起こした山荘立てこ

もり事件に出動したことで有名になりました。自衛隊にも魔人のみを集めて構成された魔人中隊があり、魔人の一個小隊は通常の大隊相当の戦力にあたると言われています。

・なお、魔人自衛官は通常の二階級上の給与を得られますが、佐官へは昇進できません（魔人中隊の指揮官は一般人の一佐が務めます）。学園外での魔人の犯罪やテロ行為に対しては、これら魔人警察官等が対策に当たります。

治外法権地区

- ・学園内の犯罪に警察権力は介入できません。
- ・1960年代に活発化した魔人学生による学生運動の結果、1970年代初頭に「学園自治法」が制定されたためです。これにより、全国の小・中・高・大学は校則を唯一の法律とする治外法権特区となり、学園内の治安は自己責任となりました。
- ・学園側は魔人体育教師などを雇い学園の治安維持に努めましたが、魔人学生たちは番長グループを組織してこれに対抗。多くの学園では番長グループが勝利し、学園を暴力で支配したため、校則は形骸化しました。
- ・1990年以降は、全国の手の付けられない魔人学生たちを私立希望崎学園他、いくつかの学園に集めることで、多くの学園の治安は回復して来ています。こういった魔人の受け入れを行う学校は、一般的に魔人学園と呼ばれます。
- ・しかし、それでも魔人の突発的な覚醒は防ぎようがなく、魔人学生による大量殺人は年に十数件報告され、ワイドショーなどで面白おかしく取り上げられています。
- ・なお、希望崎学園は魔人の占める割合が高いため、学園内の魔人への差別感情も少なく、治安はともかくとして魔人の精神衛生上はむしろ外部世界よりも良好です。

転校生

- ・転校生とは、何らかの条件により魔人から進化する突然変異体ですが、詳しい発生原因などは解明されていません。
- ・もともと持っていた魔人としての能力は消失し、代わりにまったく異なるロジックの能力を身に着けています。
- ・身体的にも、能力的にも魔人を凌駕する恐るべき存在です。
- ・彼らは契約によって召喚され、さまざまな次元を渡り歩きます。

本文：ダンゴロスwikiより転載 (<http://www34.atwiki.jp/hellowd/pages/117.html>)

絶対に知っておきたい魔人10選



●アキカン

かつてAマホダンゲロス（『Aの魔方陣』のルールを用いて遊ぶダンゲロス）において、木下鏡介（6月号の『10選』参照）が部下を100人引き連れて希望崎学園祭を襲撃するという展開が訪れた。しかし、"あの"鏡介である。プレイヤーは皆ナメきっていた。

「100人も部下がいるとか嘘なんじゃないの？」

「あいつに従うやつが100人もいるとか想像できない」

「ロボットなんじゃね？ それも単三電池で動くくらいの」

「アキカンと割り箸で作られてるんじゃないかな。動力はネジ巻き式」

というわけで生まれたのが、ダンゲロスのマスコットキャラクター、アキカンであった。その制作費は計5930円と言われ、内訳は、ボディ100円、ゼンマイ500円、メカラッタと喋る1000円、すぱりんぐろけっとぱんち350円、絶対忠誠回路3980円とされている。おねだんもリーズナブルだが、シンプルなフォルムゆえに誰でもすぐに描けちゃう手軽さも好評で、イラスト化されやすい。

このアキカンから派生したキャラとして、あっちん・T・アキカン、外道アキカン、小竹アキカン、鬼無瀬 空観、鎧の魔アキカン、ペプシ月（ライト）、B.J.アキカンなどがいる。その形態上、中に何かを詰められることが多く、中にウイルスを詰められたり（あっちん・T・アキカン）、異臭ガスを詰められたり（小竹アキカン）、砂を詰めて投げられたりする（外道アキ

カン）。

本文：架神恭介

イラスト：鳩子、たびびと

「二つ名ダンゲロス」 インタビュー

他人の作った中二設定を山のように集め、それを全て朗読して採点する……。あなたはそんな苦行に耐えられるだろうか？ 多くの人は呆れた顔で首を振るだろう。だが、そんな自虐的試みを敢えて行う男がいた。その男の名はやまいち。中二センスに秀でたキャラネーミングを募集し、中二設定の高いキャラ設定、能力設定を競いあい、そして、その全てを朗読する地獄のようなキャンペーン「二つ名ダンゲロス」。彼は何を思ってこんな狂気のキャンペーンを開催しているのだろうか？ 月刊ダンゲロスではやまいち氏に突撃インタビューを行った。

架神恭介：ダンゲロス始まって以来、最も気の狂ったキャンペーンと称される二つ名ダンゲロスですが、そもそも最初は何を思ってこんな頭のおかしいことをはじめられたのですか？

やまいち：最も気の狂ったキャンペーンと称されてたんですか！？（笑）

架神恭介：はい。称されています（ということにしておこう）。プレイヤーから集めた痛々しい中二設定を好き好んで朗読するキャンペーンが気が狂ってないはずがないと思うのですが……。

やまいち：第1回はもう大分前に行ったので、記憶が不確かなところもありますが……。まず1番目に自分がGKをやってみたかったけれど、いきなり本戦はきついかなということがあったと思います。

架神恭介：いきなり本戦はきついので、それよりも中二設定を延々朗読しようと思ったわけですね。それはそれで気が狂ってると思うのですが……。

やまいち：本当はもっと（GKにとって）気軽なキャンペーンの予定だったんですよ！ 大きな誤解が生じていると思うので訂正しますが、最初は中二設定を朗読する予定なんてなかったんですよ。

架神恭介：えっ、そうなんですか！？

やまいち：そんなマゾじゃないですよ……。あれは当日の流れで急遽決まったはずです。

架神恭介：でも、確かプレイヤーには、中二設定を送ってくるように、と言ってましたよね？

やまいち：はい、だからまあ朗読しろという流れになることは今から考えれば予想できましたけどね……

架神恭介：中二設定ばかり募集したのは、あれはどういう意図だったんですか？

やまいち：そこは理由の二つ目にもつながってくるのですが、ダンゲロスプレイヤーを増やそうという意図があったんです。二つ名ダンゲロスのすぐ後に、フィーリングダンゲロスというのも開催しまして、二つ名ダンゲロスがキャラメイクの楽しさ、フィーリングダンゲロスが能力作りの感覚を学んでもらえればなという設計だったんです。

架神恭介：フィーリングダンゲロスって、能力の発動率をフィーリングで決めるものでしたっけ？

やまいち：そうですね。フィーリングダンゲロスは新規プレイヤーの方に能力を送ってもらって、それに対してみんなでフィーリングで発動率をつけるというものでした。

架神恭介: で、そこで、なんで中二設定限定になったんですか

やまいち: 中二設定限定にしたのは何でだったかなー。中二力ってダンゲロスの設定では結構重要なに自分も含めてあんまり真面目に中二キャラ送る人少なかったからじゃないかな。あと二つ名メーカー (<http://pha22.net/name2/>) の出来がすごくよかったです、単純にこれを使ったキャンペーンを考えたら中二設定限定になりますよね。（注：「二つ名ダンゲロス」では二つ名メーカーを活用する。プレイヤーから送られてきた中二センス溢れるキャラネーミングを二つ名メーカーに入力し、中二力の高い二つ名を得てから設定創作に入るのです）

架神恭介: 確か第一回のラジオ中に名言も生まれましたよね。「それは逃げですよ」っていう。エロネタやギャグに走った投稿に対してはかなり厳しかった記憶があります。「もっと本気で中二設定を送ってこい」という気迫が感じられたというか。

やまいち: 第一回はかなり手探り状態だったんですが、なんか中二力を真面目に評価するのがシュールで楽しかったので、自分の主觀でかなり厳しい評価もわざとしましたね。「それは逃げですよ」はその流れで自然に出た言葉でした。

架神恭介: でも、そうやってハードルを上げると、とどのつまり、それらを朗読する自分が苦しむわけで……。つまり、自分が朗読することを前提としてでも、みんなにはより痛々しい中二設定を送って欲しい、という、いわば「自分が傷ついても、人を傷つけたい」という歪んだ気持ちから発せられたものだったんでしょうか。

やまいち: 急に自分の人生哲学の話になってしまってお恥ずかしいのですが。

架神恭介: はい。

やまいち: 僕のモットーは「自分の幸せより他人の不幸」なんです。

架神恭介: ……それはクズですね。

やまいち: そうですか？

架神恭介: クズですよ

やまいち: そうですか。

架神恭介: やっぱり傍から見ていると、あんな自虐的なキャンペーンをどうして何度も繰り返すのだろう、あの時の痛みを忘れたのだろうか、やまいちさんは気が狂ってるのだろうか、と、みなからは思われてると思うんですが。

やまいち: マジかよ

架神恭介: 全てはその人生哲学「自分の幸せより他人の不幸」により、行われているものなんですね？

やまいち: でも第2回はなんか「もっかいやれよ」って空気になったからだと思いますよ。

架神恭介: そういう空気があったんですか？

やまいち: なんのキャンペーンかは忘れてしましたが、「二つ名の第二回やらないの？」→「サブGKが立候補したらやりますよ（どうせいなだらう）」→流れでふきゅうさんとkiriさんが選出（しかもわりとのりのり）、という流れがあったと記憶しております。

架神恭介: 皆さん意外とノリノリなんですね。そういえば、今回のサブGKもすぐに決まりましたよね。

やまいち: そうですね。

架神恭介: 信じがたいことですが、皆さん、他人の中二設定を何時間もかけて朗読する、という苦行を、しかも、それが音声ファイルとして半永久的に保存され、拡散される、という精神的レイプを望んでいるということなんですね。

やまいち: 拡散するなよ！

架神恭介: では、そんな無謀なたぐらみとなるであろう、第三回二つ名ダンゲロスに向けて、まず、サブGKに激励の一言をお願いします。

やまいち: 何も知らずに引き受けてくれたあやまださん、何も知らずに立候補してしまったもやいさん、ご愁傷様です。でも二人の朗読力の高さは折り紙つきですので、何とかなると思います。

架神恭介: 彼らは二つ名ダンゲロスがなんなのか、自分たちが何をしなければいけないかも知らずに受けてしまったんですね。かわいそうに。

やまいち: というかこの二人はナチュラルに中二設定を精神ダメージをかけらも受けずに読みそうで逆に怖い。

架神恭介: それはおそろしいですね……。では、続いて、参加予定者の皆さんに激励の一言を！

やまいち: 二つ名ダンゲロスはGKとプレイヤーの魂の殴り合いと言っても過言ではありません。こちらも全力で殴りに行くので、プレイヤーのみなさんも逃げないで全力で向ってきてください。俺に「これは逃げですよね」と言わせるなよ。

架神恭介: つまり、どんな痛々しい中二設定でも全力で朗読するから、エロネタやギャグに走らず、全力の中二設定を送ってこい、ということですね？

やまいち: YES！あと、二つ名ダンゲロスはぶっちゃけダンゲロスとあんまり関係がないのでも、ちょっとダンゲロスに興味があるけどいきなり本戦は参加しにくいわ、という方もウェルカムです。でも初めての人だからと言って容赦はしません。また、そろそろダンゲロス流血少女という名前からして瘴気があふれているキャンペーンが迫っています。是非二つ名ダンゲロスを踏み台にして、みなさんの中二力を高めて行きましょう！

架神恭介: ありがとうございました。第三回では一体何時間に渡って朗読する気なのか、朗読するGKたちが正気を保てるのか、第三者ながら心配になってきますが、お体に気をつけてムリして頑張ってください。

* * *

第三回二つ名ダンゲロスは8月の第一週に命名パート（お題に応じて中二力の高いオシャレなキャラ名を考える）を行い、8月6日、7日に設定パート（オシャレキャラ名と二つ名を元に設定と特殊能力を考える）が行われる。自分の考えた痛々しい妄想を20代前半の青年に朗読されたいみんなはぜひ参加しよう！

<あらすじ>ダンゲロス怪奇短篇。女子剣道部一年のてるこの様子がおかしいことに気付いた一刀両は、エースと共に彼女の様子を探るが、その途中、彼女たちの犯したおそろしい罪を知ることとなる——。【世界観】架神BOX版準拠



1,

生徒会長ド正義卓也が、その訴えを聞いたのは、夏休みも真っ盛りの八月のことであった。

猛暑日の午前中、生徒会二年で女子剣道部主将でもある一刀両断（いとりたち）が、心配そうな顔で彼にこう打ち明けたのである。「後輩のてるこちゃんの様子がおかしい……」と。

ここまで言ってから彼女は、私の考えすぎかもしれないんですが、と躊躇する素振りを見せたが、ド正義が先を促すと、彼女はぽつりぽつりと語りだした。いわく、剣道部一年のてるこという女子生徒の拳動に不審なところがあるという。てるこはどちらかと言えば"遊んでいる"感じの女子ではあったが、それでも部活には真面目に参加していたらしい。しかし、それが夏休みのある日からとたんに集中力がなくなり、練習中もボーッとすることが多くなって部活の最中に突然抜け出したりし始め、今ではそもそも部活にも来なくなってしまった。同じく剣道部の一年生で、てるこの友人でもある木蔭ムツキに一刀両が聞いてみても、「し、知りませんっ！ 私は何も知らないです！」となにやらおどおどとした様子でそそくさと逃げられてしまう。飽きて部活に来なくなっただけなら、一刀両も強いて追及する気はないのだが、練習中、生氣のない瞳でボーッと宙空を見つめていたてるこの様子を思い出すと、彼女はなにやら悪い胸騒ぎを感じてしまうのだという。また、その日以降、素行の悪そうな男子生徒がしばしば剣道部を訪れ、「てるこはいないのか？」と訪ねて来るのも、彼女の心配の種であった。

「でも……。すいません。やっぱり私の考えすぎですよね……。こんなことで会長の手を煩わすのも……」

「いや、そんなことはないさ」

申し訳なさそうな様子の一刀両に、ド正義は快活に答えた。

「後輩を心配する君の気持ちはよく分かるよ」

実際のところ、ド正義は夏休み明けに控えた第二回希望崎学園祭の開催に向けて既に雑務処理に追われていたのだが、とはいっても、一刀両の話に気がかりな点がないでもない。特に不審なのは、てるこを訪ねてしばしば剣道場を訪れているという男子生徒の存在だ。もしかすると、そのてるこという女生徒は何かトラブルを抱え、その男から逃げているのかもしれない……。そうなつてくると、これは生徒会の仕事の範疇に入る。

ド正義は眼鏡の奥の瞳をきらりと輝かせて言った。

「……少し様子を探ってみようか。残念ながら僕は動けないが、人員を割くよ。赤蝮君と相談するからほんの少し待っていてくれ」

2,

「まずは外堀を埋めていこうか」

そう言った生徒会役員三年エースに連れられて、一刀両断は番長小屋へと向かっていた。ド正義が割いてくれた人員はエースであった。サッカー部主将でもあり、現場判断力にも優れた有能な役員である。能力も強い。一刀両にとっても頼りがいのある先輩と言えた。

剣道部を訪れていた不審な男子生徒の正体はすぐに判明した。一刀両の目撃情報とヘタックソな似顔絵だけで、生徒会書記xxはデータベースの中から該当する人物を見つけ出したのだ。

一一奇印太郎。

希望崎学園の三年生である。その名の通りの「アブナイ人物」という風評もあり、となれば番長グループの連中なら何か知っているかとエースは考えたのだが……。

「奇印か。いやあ、知らねえなあ」

バルは済まそうに答えた。邪賢王の体臭が残る番長小屋にはバルの他にも数人の不良生徒たちがいたが、他の者に聞いても特に奇印との接点はないらしい。「なんだか怖いし」「危なそうだし」などと、不良たちも情けないことを言っている。

「アイツには赤紙は送ってないのか？」

「一回送ったことはあるが、無視された。こっちに興味がねえなら、まあいいか、ってことで放置だなあ」

「おいおい、そんな適当なことでいいのか？」

「まア、別に何か悪さをしてるわけでもねエしな」

言われてみればその通りである。刃向かうでもなく、暴れるでもなく、特に問題がないなら番長グループも生徒会も特に関わる必然性はない。もっともこれまで問題がなかったからといって、これからも問題を起こさないとは限らないので、その見極めが問題となるのだが。

「で、その奇印のヤツがどうかしたんか？」

エースと一刀両がこれまでの経緯を話すと、バルはふむうと小さく唸ってから、

「エースよう……。今回はちいっと気イ付けた方がいいかもなあ。オレの勘だが、今回の件は奇印がどうこうってえ話でもねえ気がする。なんかもっと……こう、ヤベ工霧囮氣を感じるぜ……」

と、なにやら思わせぶりなことを言ってくる。

だが、その予感はエースも薄々感じていた。奇印がストーカーだと事はそんな単純な話ではないだろうなと、なんとなく感じていたのだ。ひょっとすると、てるこはもとより奇印も何らかの事件に巻き込まれているのかもしれない——。

3,

その一時間後——。

エースと一刀両はてるこの住むアパートを見張っていた。なお、彼らの他に二人の女子生徒が加わっている。

一人は鏡子である。番長小屋にてバルの不気味な忠告に背筋を寒くしたエースであったが、その時、彼女が「良かったら私も一緒に行きましょうか」と名乗りを挙げてくれたのだ。エースがこれに喜んだのは言うまでもない。エースと一刀両は両名とも生徒会屈指の実力者だが、これに学園最強魔人の一員である鏡子が加わってくれればまさに鬼に金棒である。……とはいっても、学園一のビッチである鏡子に、むしろ自分たちが襲われるのではないかという懸念はなくもなかつたが。

もう一人は女子剣道部一年の木蔭ムツキである。エースたちは剣道場に立ち寄り、てるこの友人でもある彼女を連れて、いま、てるこの住むアパートまで案内させたところであった。だが、「てるこの家まで案内して欲しい」と言った時、友人のはずの彼女が露骨に嫌そうな、一いや、何かに怯えているとしか思えない表情を見せたことがエースには気になっていたが。

と、その時、一刀両が前方を指して、

「先輩、てるこちゃん、出てきました……。えっ！　でも、あれ？　あれがてるこ……ちゃん……？」

しかし、玄関口から出てきた少女を見て、彼女は戸惑いを隠せない様子であった。確かに、てるこの姿には異様なものがあった。薄汚れた夏用ブラウスをまとった彼女は、痩せ細り頬もこけて、だが、目はギラギラと輝き、ふらふらとした足取りのまま操られるようにどこかへと向かっていく。ひょっとして食事もなくに摂っていないのではないか？　以前の健康的で快活な彼女の姿はなく、一刀両の目には今のてるこが全くの別人にさえ見えた程である。

「こりゃあ……手遅れにならぬうちに手を打って正解だったかもな……」

てるこを取り巻く不穏な気配を感じてエースは一人ごちたが、一方で、彼は見逃さなかった。自分の背後にいる少女——、木蔭ムツキがてるこを一目見た途端、身体をぶるぶると震わせ始め

たことを……。

アパートを出たてのこは、どんどんと人気のない方向へと向かっていく。身体こそふらつかせているものの、その足取りは軽く、表情にも恍惚の笑みが浮かんでいる。このように表現するにはあまりにも禍々しいが——、彼女の様子には、一種、恋人の下へと急ぐ乙女の姿にも通じるものがあった。

エースは首を捻って、

「……あの様子。ひょっとしてデートか？　しかし、この先にはロクなデートスポットもないはずだが……。ムツキちゃん、だっけか……」

キミはどう思う？　と、あえてエースは振ってみる。「知、知、知りません！　私、何も知りません！！」とムツキはぶるんぶるんと必死に首を振ったが、そのリアクションで知らないもクソもないだろ、とエースは思ったりもする。

が、その時——。

曲がり角を曲がった直後、彼らの前からてるこの姿が消えた——。

「え？」

「あれれ！？」

エースと一刀両は同時に間抜けな声を上げて走ったが、やはり、いない。彼らは一瞬のうちにてるこの姿を見失っていた。だが、二人が、しばらく呆然としていると、

「先輩、靈園です……」

彼らの背後から不意に鏡子が呟いた。彼女は手元の手鏡を見つめたまま、「そこの生垣の合間に小路があります。靈園に通じてるみたいです……」

と言った。鏡子の能力『ぴちぴちビッチ』は半径2キロ以内の映像を手鏡の中に再現する——。

だが、「靈園」の名を聞いた途端、悲痛な叫びを上げたのは木蔭ムツキであった。

彼女は、わなわなと身体を震わせると、絶望に染まった顔で、

「やっぱり……。私たちがあんなことをしたから……。許して……。許して……」

何度も何度もそう呟いた。心配した一刀両が怯える後輩の肩を揺するが、彼女はなおも「許して……許して……」「もう私に付きまとわないで！」と頭を抱え涙ながらに訴えるばかりである。

「ムツキちゃん……」

エースは彼女に向こうなり、静かに語りかけた。

「そろそろ、全てを話してもらおうか……。キミは知っているんだろう？　てるこちゃんの身に何が起こったのか。そして、今回の発端となった事件を……」

問われた木蔭ムツキは、しばらくは震えるばかりであったが、やがて、意を決したのか、「あの時は……、ほんのイタズラのつもりだったんです……」

ぱつぱつと、彼女たちの犯した、忌まわしき罪を語りだしたのである——。

「あの時は、ほんのイタズラのつもりだったんです……」

ムツキの語るところによると、彼女たちが初めてその霊園を訪れたのは、夏休みに入る直前のことだったという。

下校中の二人は、先の生垣の合間の小路を見つけ、ほんの好奇心からその先へと進み、そこに忘れられた霊園を見つけたのだという。訪問者も久しく無かったのだろう。霊園にはぼうぼうと雑草が茂り、墓石も無惨に苔むしていた。そこに踏み込んだ瞬間からムツキはぶるりと寒気を感じて、「ねえ、ちょっと、もう帰ろうよ、てるこ……」などと言っていたが、てるこは「へーき、へーき」とグイグイと進んでいく。「ちょうど霧囲気あるじゃん」などと呑気なことさえ言いながら。

一方、ムツキは人よりも靈感のある性質なのか、なにやら辺りに目に見えぬ気配のようなものを感じて不気味で仕方なかったのだが、あまり表情に出すとてることに笑われそうな気もして、仕方なく彼女の後を付いて行った。

「へーえ、これ、ちょっとした肝試し気分じゃない？」

などと、てるこは脳天気なものだったが、恐れ知らずの彼女は、そこからさらに神をも怖れぬ所業に出たのである。

てるこは、いくつもの墓石をべたべたと触っていったが、「よし、これだな！」と一人何かに納得すると、

——なんと、己の股間を墓石の角に擦り付け始めたのである！

「あー、ちょっと待て。ストップ。早くも付いて行けない……。というか、付いて行きたくないんだが」

エースは頭を抱えながら、てるこの告白を止めた。

「えーと、なに？ キミたち、墓場に行って墓石があったら角マンするの？ 何考えてんの？ いくら女子高生だってやっていいこと悪いことがあるんじゃない？ それ、死者も怒るよ？ 冒瀆だよ？ 一体何考えてんの？」

「何考えてんのって、そりゃ私も思いましたよ！ でも、とにかくてるこはやっちゃったんです！」

「いや、でも……」

「とにかくやっちゃったものはしょうがないんですよ！」

しかしあま、とにかくやっちゃったんならしょうがない。エースはとりあえず諦め、ムツキは告白を続けた……。

「てるこちゃんはしばらく股間を擦り付けてたんです……」

その時のてるこはえへえへしながら嬉しそうに股間を墓石に擦り付けていた。

「ちょ、ちょっと！ なにやってんのよ、てるこ！」

ムツキは慌てて止めるも、「えー、だって気持ちいよー」と、答えにならない答えが返ってくる。その上、

「まあまあ。ムツキもとりあえずやってみなよー」

などと言うので、ムツキは、

「んん……、じゃあ、ちょっとだけ……。……あ、ほ、ほんとだ。きもちい……」

女子高生たちは二人して「ひゃーん」と声を合わせた。

「おい、ちょっと待て。やめろ。とめろ」

エースがまたしてもムツキを止めた。

「おい、キミ。さっきは止めようとしてたよね？ なんでキミまでやってんの？ 何考えてんの？ 脳みそゆだってない？ 大丈夫なの？」

「え、いや……。だって、てるこがあんまりにも気持ちよさそうだったし……」

「いや、キミ、靈感あるんじゃないの？ 一步踏み込んだ瞬間からぶるりと寒気を感じたんじゃないの？ 目に見えぬ気配のようなものはどうなったの？ なんでキミまで角マンしてんの？？」

「や、あんまりにも気持ちよさそうだったし……」

しかしもうやってしまったものはしょうがない。エースは諦めて、ムツキは続けた。

「最初はほんのいたずらだったんです。でも、それから、てるこがとんでもないことを言い出したんです……」

しばらくの間……そう、大体60分くらい角マンをしていた二人であったが、

「ねえ、ムツキ……」

はあ、はあと息を荒らげながら、てるこが言い出した。

「な、なあに……。てるこ……。ひゃあああん」

クイッ、クイッと腰を動かしながらムツキが応える。

「ね、すっごいいいこと考えたんだけど……。今度の夏休み、剣道部のみんなで肝試しにここ使おうよ……」

「えっ……」

「二人一組のペアになって、この墓石で角オナしてイッてから帰ってくるの」

「はい、ストップ！」

エースがまたしても止めた。

「あのね、キミたちね、何考えてんの？ 本当にね、どうかしてるんじゃないの？ それ、肝試しじゃないから。それ、ただの痴女試しから。ちょっと一刀両」

エースは女子剣道部主将の一刀両断の腕を引っ張ってから、
「お前の後輩だろ？ バチーンと言ってやれよ」
「はい、先輩！ 角マンってのはどういう鍛錬法なんですか！」
「……ごめん。もういい。お前はそのまま真っ直ぐに育ってくれ……」
エースは諦めて続きを促すと、ムツキはまたぶるぶると恐怖に身体を震わせて……。
「はい……。でも、その時はそのまま、あともうちょっとだけ、2時間ほど角マンしてからおうちに帰ったんです」
「…………」
「でも、本当の恐怖はそれからだったんです……！」

5,

「しばらくの間は何もありませんでした。でも、それから一週間が過ぎた頃でしょうか……。あの恐怖の夜が訪れたのは……」
ムツキは恐怖に怯えた顔で続けた……。

その日は寝苦しい熱帯夜であったという。

深夜二時過ぎ、ようやく寝付けそうになったムツキは、不意に何かの気配を察して目を開いた。

すると、彼女の枕元に一一、ぼうっと人影のようなものが立っていた。
恐怖のあまりムツキは絶叫を上げた一つもりだったが、声は出なかった。身体もぴくりとも動かせない。金縛りだ。そして、枕元に立つ人影は一一、

「来い」

「もう一度来い」

「あの時のことを忘れるな」

と、何度も繰り返し呟くのだ。人影は一つではなかった。徐々に人影は増えていき、無数の人影が彼女にそれを繰り返し告げた拳句、突如としてスゥーっと消えていった。同時に彼女の金縛りも解けたので、改めて彼女は絶叫を挙げたが、結局、その日は恐怖のあまり一睡もできなかつたといいう一一。

「なるほど。それが、あの時の靈園の亡霊だった、と一一」

「私にはそうだとしか思えないんです」

「で、それから靈園に行ったのか？」

「まさか」

ムツキはぶるぶると首を振って否定した。

「その後は幽霊は？」

「いえ、それっきりです。でも……」

ムツキいわく、てるこはその時に亡霊に呪われたのではないか、と。いや、好奇心の強い彼女のことだ。ひょっとすると、亡霊に誘われるまま自分から霊園を再度訪れたのかもしれない。そして、その時に亡霊たちに一一。

「あの日から彼女の様子がおかしくなったんです。どんどん口数も減っていって、いつもボンヤリした感じになって。なんだか心ここにあらず、っていうか。ごはんもあまり食べてないみたいだし、彼氏の奇印先輩のことも避けてるっていうか、眼中にないっていうか……」

奇印はてるこの恋人だったのか、と、エースは一人納得した。

ということは、奇印は純粋にてるこの身を案じて剣道部を訪れていたのか？

「てるこが部活にも来なくなってしまった……。私、本当に怖かったんです。あんなバチ当たりなことをして、呪われても仕方ないって。てるこがもし本当に呪われたのなら、次はきっと、私の番だって……！」

ムツキはそこまで言ってぐすぐすと泣き出した。彼女自身、このまま自分が無事でいられるとは思ってなかったのだろう。本当は毎日恐怖に怯えて過ごしていたに違いない。エースは優しく彼女を抱きしめたが、

「クソッ、てことは敵は……」

幽霊かよ、と思い、エースはたまらず舌打ちした。恐るべき攻撃能力『銛先』を持つ彼だが、果たして幽霊に通用するのだろうか？ 卓越した剣士である一刀両も相手が幽霊では無力だろう。鏡子の性技もまさか幽霊相手に効くとは思えない。だが、

「ムツキちゃん、オレたちをそこに案内しろ」

「えっ……！」

エースは力強く彼女の手を握った。

「安心しろ。キミのことはオレたちが命に替えて守る。無論、てるこちゃんもだ」

エースにだって幽霊相手に立ちまわって、てるこを助けられるかどうかは分からない。だが、彼はそれでも引くことはない。

「だって、オレたちは生徒会だからな……！」

「エ、エース先輩……」

ムツキはたまらずエースに抱きついた！

そして、彼の太ももで床オナした！

彼女なりに精一杯感謝の意を表そうとしたのである。

エースも、それが分かっていたから、彼女は止めようとはしなかった。

そうして、約120分ほどムツキはエースの太ももでハアハアした拳句に、彼らを霊園へと導いたのだが、そこで彼らが見た光景は、エースたちが事前に予想していたものよりも、遙かにおぞましく奇怪なものであった一一。

霊園の中央には一際大きな墓石がそびえ立ち、その上に馬乗りになったてるこが狂ったように股間を墓石の角に押し付けていた。そして、まだ夕暮れ時にも関わらず、周りを無数の亡霊たち

が幾重にも取り囲んでいる。さらには墓石の奥では瞳をとろんと濁らせた男子生徒が、口元に狂った笑みを浮かべながら、てるこの狂態を眺めていた。

覚悟はしていたものの、その異常な光景はエースや一刀両の思考力を奪った。彼らが啞然として、思考に空白が生じた瞬間。

獣のような絶叫が彼らの背後から轟いた！

その、絶叫の主は一一、
鏡子だった。

6,

不気味な絶叫を上げた鏡子は、猛烈な勢いで墓石へと突進した。

そして、ぴょんと墓石に飛び乗ると、彼女もまた己の股間を墓石の角に擦り付けはじめたのである。

この展開に「まさか、鏡子までが亡靈に……！」と慌てたエースだったが、その鏡子はと言えば、近くにいた亡靈の一体をむんずと抱え上げると（！）、亡靈の股間をあっという間に露出させ、その陰茎を口に咥えた。あまりにもナチュラルに幽靈との性行為に及んだ鏡子を見て、エースが「えー……」と呆然としていると、その亡靈はビクンビクン身体を震わせて、股間の先からなにやらエクトプラズム的なものを放出している。先に「鏡子の性技といえども幽靈には……」などと思っていた彼だが、当たり前のように幽靈とセックスを始めた鏡子を見ていると、なんだかもう生きることがバカらしくなってくる。

こうして忘れられた靈園では、墓石の上に飛び乗った女子高生二人が激しく角マンを行い、さらには亡靈たちが代わる代わる鏡子に貪られるという目眩のするような情景が生まれたわけだが、それを取り囲んでいた亡靈たちは、口々に、

「素晴らしい！」

「コングラツュレーション！」

などと叫びながらスタンディングオベーションを巻き起こしていた。

と、よく見れば、この亡靈たちはどれも老人ばかりであった。

エースはもはや啞然とするしかない状況であったが、その一方、木蔭ムツキもこの墓石を見ていると、

「もう辛抱たまりません！」

と叫んで墓石に飛び乗り、やはり角マンを始めた。

すると、亡靈の一人が、呆然と立ち尽くすエースの肩をポンポンと叩き、「ハハハ、どーだ！」

サムアップして会心の笑みを見せてくる。どーだ、と言われても何がどうなのかエースには分からぬのだが。

「いやあ、ここまで来るには大変な苦労があったんじゃよ」

亡靈は構わず続けた。

「素晴らしいじゃろ。女子高生三人を虜にするわしらの角マン用墓石は」

「はあ……」

角マン用墓石ってなんだ。

「そう。事の起りは、あの七月のことじゃった……」

と、老人の語るその日とは、ムツキとてることが初めてこの靈園を訪れた時のことであった……。前述の通り、彼女たちは訪れた靈園でいきなり角マンを始めたのであるが、これに興奮したのは彼女たちだけではなかったのだ。そう、この墓場の主たち。ここに葬られている諸靈もまた、女子高生の角マンにはやたらめったら興奮したのである。

「わしゃあ、死んでからこの方、これほど嬉しかったことはなかったぞい！ 女子高生が二人もわしらの墓で角マンをしてくれるなんて！ バアさんとの初めてのセックス以来じゃ！」

「おい、あんたら死者の尊厳とかないのかよ……。墓石で角マンされてんだぞ……」

「何を言うとるんじゃ、この若造は！」

「女子高生に角マンされる以上の幸せがあるかい！」

「なんも分からんヒヨっ子は黙っとれい！」

オレはいま女子高生に角マンされて喜んでるジジイどもに説教されてるのか……、と思うと、エースは無性におうちに帰りたくなった。

「そうして、わしらは至福の時を過ごした」

「ところがじゃ！」

実はその翌日も翌々日も、てるこは一人でこの靈園を訪れて墓石で角マンをしていたのだという。だが、彼女は三日で飽きてしまったのか、それきり、靈園を訪れなくなった。

「わしらは悲しんだ。心底悲しんだ。せっかく女子高生が角マンをしに来てくれたというのに……、わしらに魅力が足りんばかりに女子高生の心が離れてしもうたんじゃ……」

「はあ……」

「それからじゃ。わしらの悪戦苦闘の日々が始まったのは。わしらは徹底して墓石を研究した。どうすれば最高の角マン用墓石が作れるのか。どうすれば女子高生にもっと喜んで角マンをしてもらえるのか。わしらは試行錯誤の末に田吾作どんの墓石が最も角マン向きであることを発見し、さらなる改良の末に完璧な角マン用墓石を作りあげたのじゃ！」

「え、でも、おかしくないですか？」

「なにがじゃ！」

「いや、ジイさんたち、男でしょう？ 何が角マンに向いてるとか、そんなの分かるんですか？」

「それはあたしえらが手伝ったんじゃぞい……」

その答えはエースの背後から帰ってきた。振り向くと、なんと今度はバアさんたちの亡靈である。

バアさんたちの一団は揃って頬を赤らめながら、

「ほりや、それはあたしえらが逐次使用しつつ、ユーザー意見をフィードバックして完成にこぎ

つけたんじゃよ」

などと言う。

「えっと、 バアさんたちは、 一体……」

「あたしぇらはジイさまたちの妻じゃ」

「はあ……」

なんかもう、 好きにしてくれという感じだ。

「……あのう、 ジイさんたちが女子高生の角マンに夢中になってるのは、 妻的にアリなんですか？」

すると、 バアさんたちはまた頬をポッと赤らめてから、

「あたしぇらはジイさまたちが一つのことにも夢中になつとる姿が好きなんじゃ」

「ジイさまがこんな活き活きとしとるのは死んでからというもの初めてじゃからのう」

「死んでからジイさまたちはすっかり出不精になつてしまふのう。 ゲートボールや折り紙、 編み物、 紅葉狩りなど、 色々勧めてみたんじゃが、 ちっともやりやあせん。 やっぱり仕事人間は死んでからもダメじゃったのう」

「今回のプロジェクトではジイさまたちは在りし日の如くに輝いとつてのう」

などと口々に言う。 何が何だかよく分からぬが、 とにかく彼女たちは夫を愛していたのだな、 いうことがエースにも伝わった。

「それに、 あたしぇらもエエモン見させてもらったしのう」

「やっぱりジイさまたちのしなび果てたアレとは別次元じゃのう」

「男子高校生はええのう、 ムヒヒヒ……」

と、 バアさんたちは、 墓石の奥に佇む男子生徒の、 むきだしの一物を凝視して言った。

エースはその男子生徒一一、 つまり、 てるこの彼氏である奇印太郎に近づくと、

「なあ、 お前、 何やってんだ……」

と聞いてみた。 てるこを目の前にして些かも動じず股間をまさぐり続ける奇印の動向は、 靈園に踏み込んだ当初から気になっていた点である。 だが、 エースの問い合わせに対し奇印は「見てのとおりだ」と即答する。

「見ての通りって、 オナニーか？」

「その通りだ。 自分の彼女が墓場で墓石を使って角マンしてるんだぞ。 興奮しない方がどうかしてゐる」

そう言いながら奇印は射精した。

「お前、 てるこちゃんを心配して探してたんじゃなかつたのか」

「最初はそうだったけど、 見つけたら、 ほら、 あの通りだから、 興奮して……」

最近は連日のようにてるこはここに来て角マンを行い、 奇印はそんたてるこを見て射精してらしい。

「なあ、 お前、 みんなから『ヤバイ』とか『アブナイ』とか言われてるけど、 夏休みは毎日オナニーしてただけなの？」

「えっ？ オレ、 みんなからそんな風に思われてんの！？ いや、 絶対それ先入観だって！」

オレ、至ってノーマルだよ。好青年だよ！」

そんなことを言いながら、奇印太郎はまた射精した。

7,

「まあ、そういうわけで、わしらの自慢の角マン用墓石が完成したわけじゃ」

と、ジイさんの亡靈が続けた。

「商品ができたら次は宣伝じゃな。わしらは早速、てるこちゃんとムツキちゃんの枕元に立って、『もう一度靈園に来て下さい』とPRを行ったんじゃ」

「はあ……」

「でも、ムツキちゃんはびっくりさせてしもうてのう。ほれ、みんなで押しかけるから。びっくりさせちゃならんけえ、ワシ一人で行くつったのに」

代表者らしいジイさんの亡靈がその時のことと思い出したのかぶりぶり怒ると、たちまち辺りから「甚兵衛どんだけ女子高生の寝間着姿を見るなど許せんかったんじゃ！」「そうじゃ、わしらにも暑さではだけた女子高生の寝間着を見る権利があるはずじゃ！」などと怒号が飛び交った。

旗色の悪くなった甚兵衛とかいう亡靈は、慌てて話を逸らそうと、

「そ、それとじゃ。わしらはあの時、てるこちゃんが言うとった肝試しの件。あれをぜひやって欲しくてのう。あの時の話を忘れないでくださいね、とも言いに行ったんじゃ」

「ウヒヒ……。浴衣姿の女子高生が次々やってきてわしらの墓石で角マン……。考えただけで昇天しそうじゃわい。ウヒヒ……」

てるこが亡靈に言われたという「あの時のこと忘れんな」とは肝試しのことだったのだと気付き、エースは改めておうちに帰りたくなった。なお、今、彼の背後では一刀両が「先輩、分かりました！」「角マンは平衡感覚と股関節の筋力を同時に養うトレーニングだったんですね！」などと嬉しそうに叫んでいたが、エースは本当に疲れてたので無視した。

一方、老人たちの亡靈もエースの呆れ顔は無視して急にしんみりとした表情を浮かべると、

「しかし……。わしらは本当に、幸せ者じゃのう……」

「そうじゃな……。わしらは生前、仕事ばかりで、妻も省みず、息子も省みず……」

「誰も墓参りなど来てくれず、すっかり忘れ去られておった」

「じゃが、こうして女子高生たちが角マンをしに来てくれて……」

「妻もわしたちを支えてくれた……」

「わしらは、本当に幸せ者じゃ……」

そう言うと、老人たちの体がすう……っと薄くなっていく。とうとうわしらにもお迎えが来たようじゃのう……などと老人たちは口々に呟いた。

そして、彼らの妻たちも、奇印の一物を凝視しながら、

「あたしえたちも本当にいいものを見させて頂きました」

「後は夫と静かに暮らしましょうかねえ……」

やはり、すう……とその体が薄れていく。夕焼けの中に、空から一条の光が差し込んで、老人たちの亡靈はきらきらと輝く一片の光と化して空へと登っていく。そんな光景を見ながら、一刀両はなんだか感極まつたらしく、涙を流しながら、「私たち、絶対、ここで肝試しさせてもらいますから！」「剣道部の女子みんなで角マンしますから、天国で見守っていてくださいね！」などと大声で叫んでいた。その間もエースはとにかくおうちに帰りたいと思っていた。

そうして後には、墓石の上で必死に角マンを続ける女子高生三名と、そんな彼女たちを見て射精し続ける奇印と、なぜだか感極まってる一刀両と、すっかり疲れ果てたエースだけが残されていた。

「なあ、一刀両……。もう帰ろう。おうちに帰ろう……」

エースが一刀両の背中を押した。

「えっ、でも、彼女たちを残してっていいんですかね」

「いいんだ。もう、何もかもいいんだ。何もかも忘れて家に帰りたいんだ」

背後で女子三人が「ひゃーん」と声を合わせている中、エースと一刀両は靈園を後にした。

なお、エースは帰り際に、「よく考えたら、てるこが痩せ細ったのはここで角マンばっかりしてたからだから、彼女の健康面に関しては何も問題は解決してないのではないか？」と思ったのだが、もう何もかも嫌になったので、気付かなかった振りをして家に帰った。

* * *

だが、結果的に言うならば、その時のエースの心配は杞憂に終わったのである。

この後、一刀両断は宣言通り、夏休み中に「女子剣道部納涼角マン肝試し」を実施した。見よう見まねで角マンに挑戦した一刀両は最後までこれをトレーニングの一種だと思っていたようだが、「先輩！ 角マンってすごいですね！ ちょっとやっただけでもすっごい疲れるし、とっても気持ちいいんです！ 身体もぽかぽかしますね！ 私、最初見た時は筋トレの一種かと思ってましたけど、どっちかというと有酸素運動ですね！ 自然と声も出ちゃうし。てるこちゃん、夏休み中、ずっと自主練でこれやってたなんてえらいなあ。私もまたやりたいです！」などと言っており、彼女が何か新しい扉を開いた可能性はある。

とまあ、一刀両に限って言えばそんな調子ではあったが、他の女子部の参加者たちは、やはり一度この田吾作の墓石を使ってみると、その優れた機能性の虜となり、瞬く間に角マン用墓石の存在は女子高生の間で広まっていった。結果、希望崎の学生のみならず、近隣の女子高生までこぞって集まつてはここで角マンをするようになり、忘れられた靈園は都内随一の角マンスポットへと変貌した。

そして、女子高生が多数集まればそこで一山当てようとする者も当然現れるわけで、靈園の中にはスイーツ店やプリクラなどが設置され、今日も女子高生たちはスイーツを口いっぱいに頬張りながら田吾作の墓石で角マンを行っているのである。

「ひやーん、スイーツも田吾作もおいひいよおお～～」

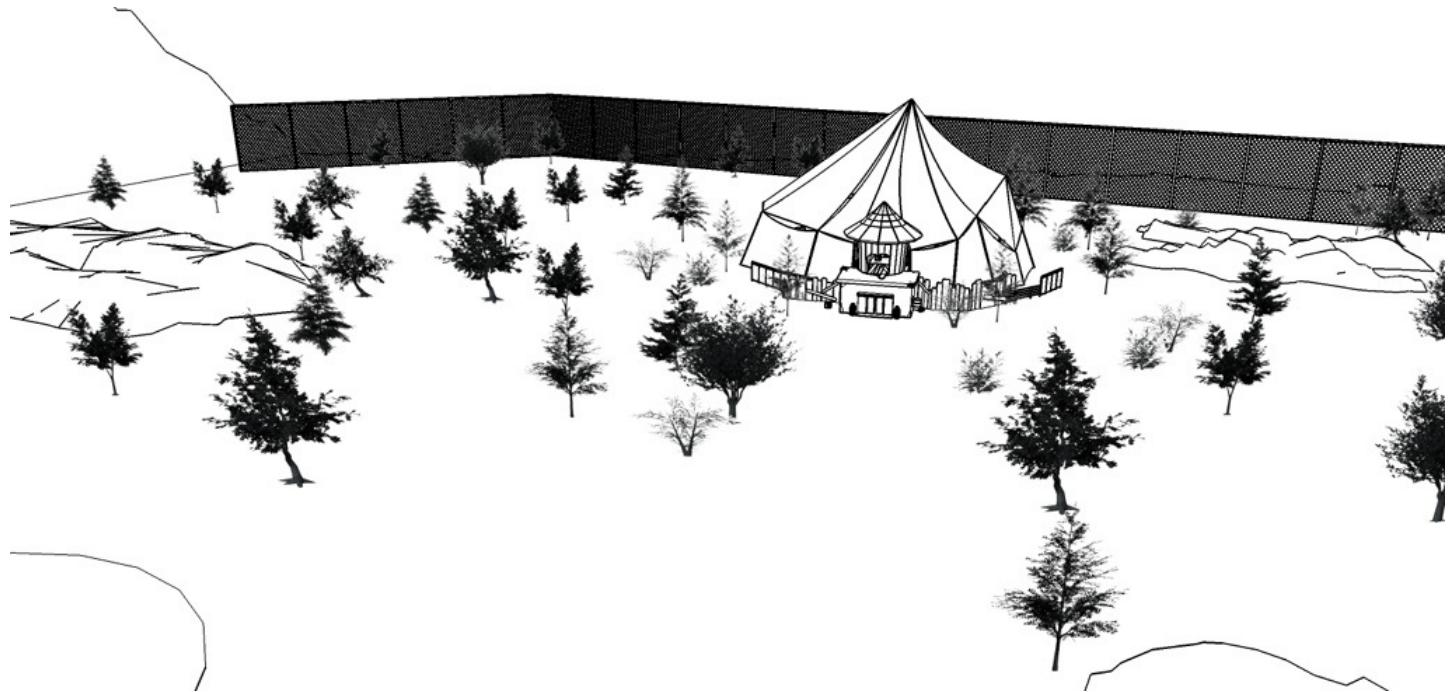
スイーツによりてこの健康も無事回復し、天の星々はまるで女子高生たちの角マンを見守る老人たちの如くに、今日も夜空で輝いていた……。

<完>

本文：架神恭介（<http://www.pixiv.net/member.php?id=1149979>）

突撃！ となりの番長小屋

番長小屋は、もともと生徒会陣営の「生徒会室」に対し、番長陣営の作戦掲示板を「番長小屋」と呼んだことに由来する。これが架神BOX版などを経て、日常的に番長グループが過ごしている生活空間——つまりは溜まり場であると認識されるに至った。今回、その番長小屋をes氏がコンピューターグラフィック（線画）にて構築したとのことで、その情景を一部拝見することとした。CG画に付けられた解説はes氏によるものである。



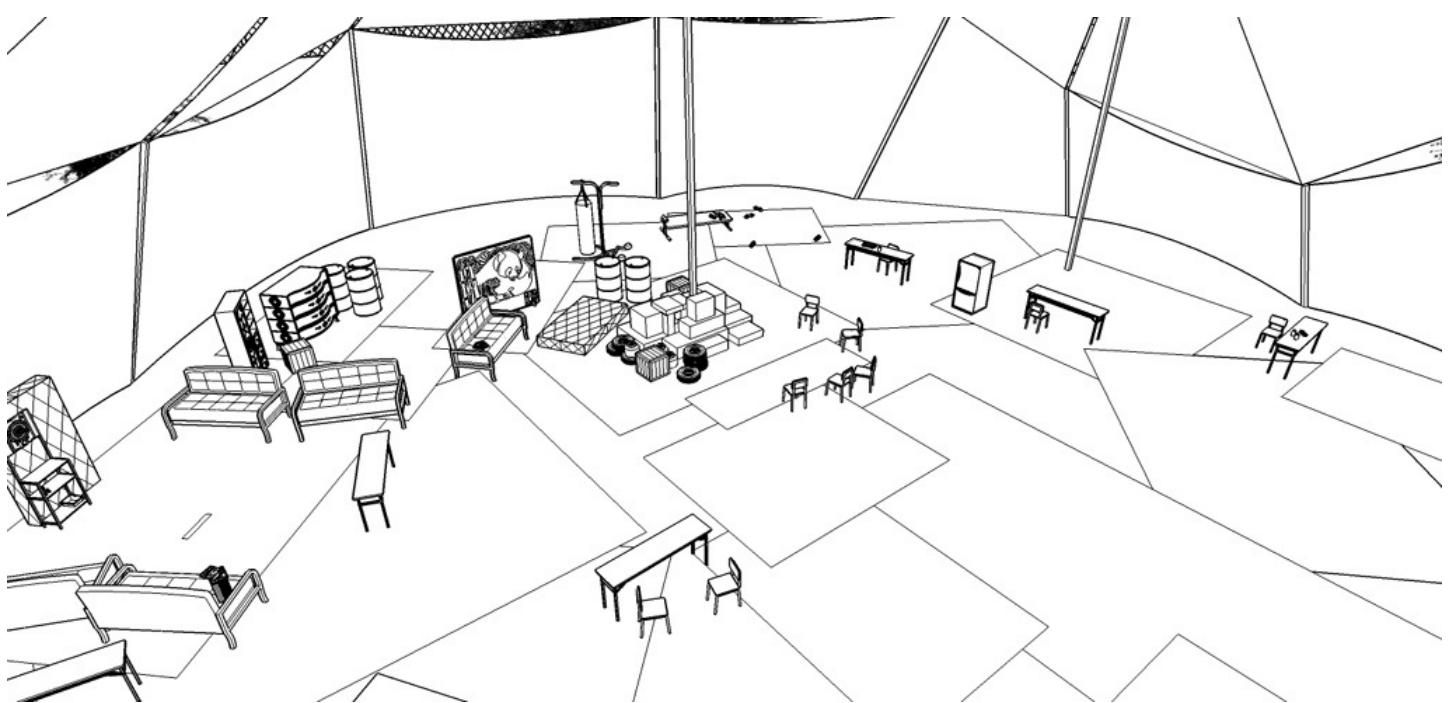
番長小屋とその周辺。希望崎学園がある夢の島の東端にある。背後はすぐ海である



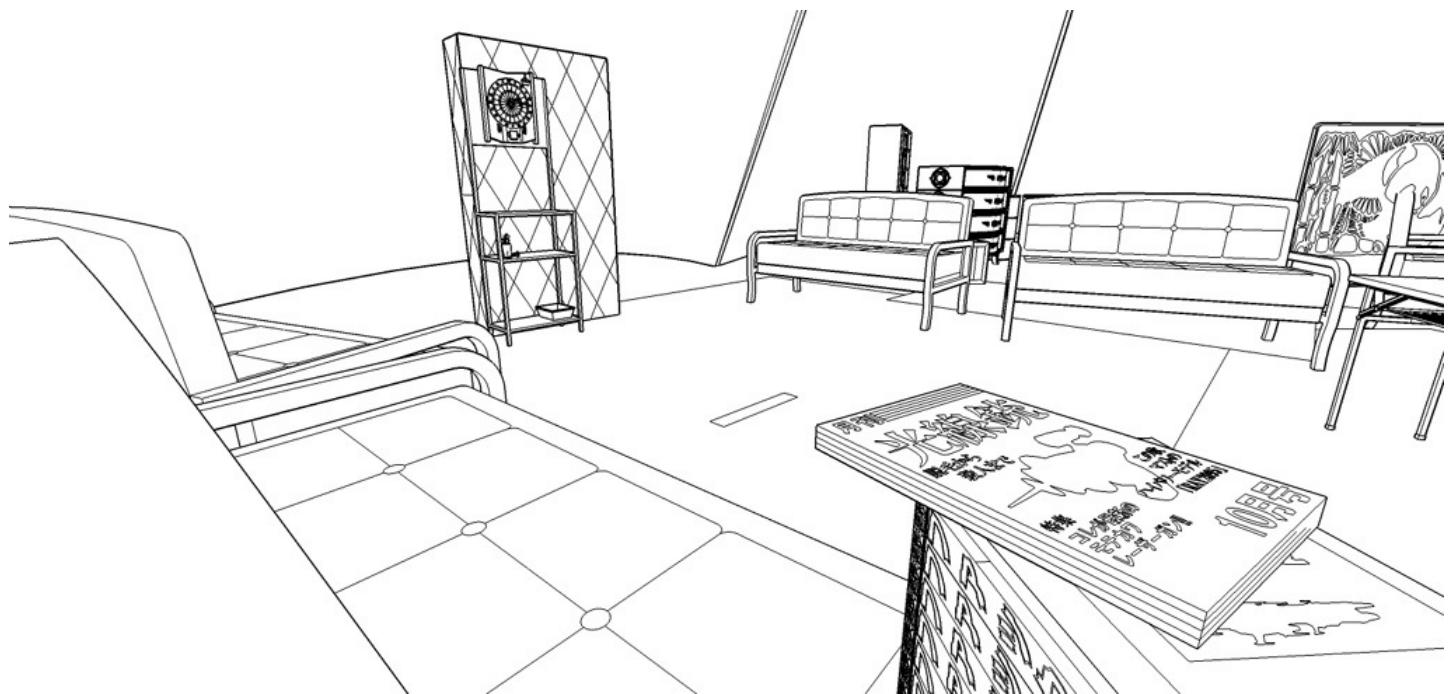
元は体育倉庫だったものを、建築能力を持つ魔人が悪乗りして増改築を繰り返して完成した。この形になってから築9年。



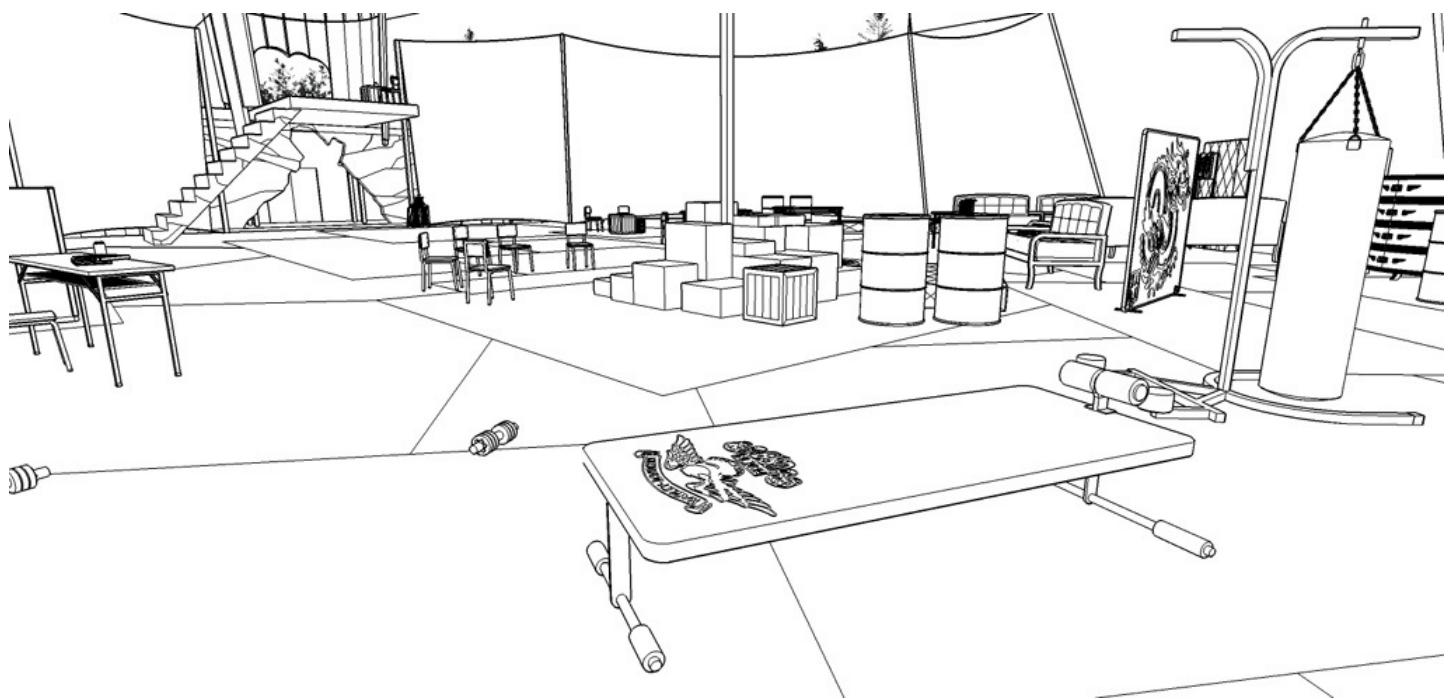
正面。元体育倉庫のドアが見えるが、この扉は外部の者を引っ掛けるためのトラップであり、入ると落とし穴が設置されており、穴の中には犬のうんこが置かれている。内部に入るには、横のハシゴを登って2階部分から入る必要がある。



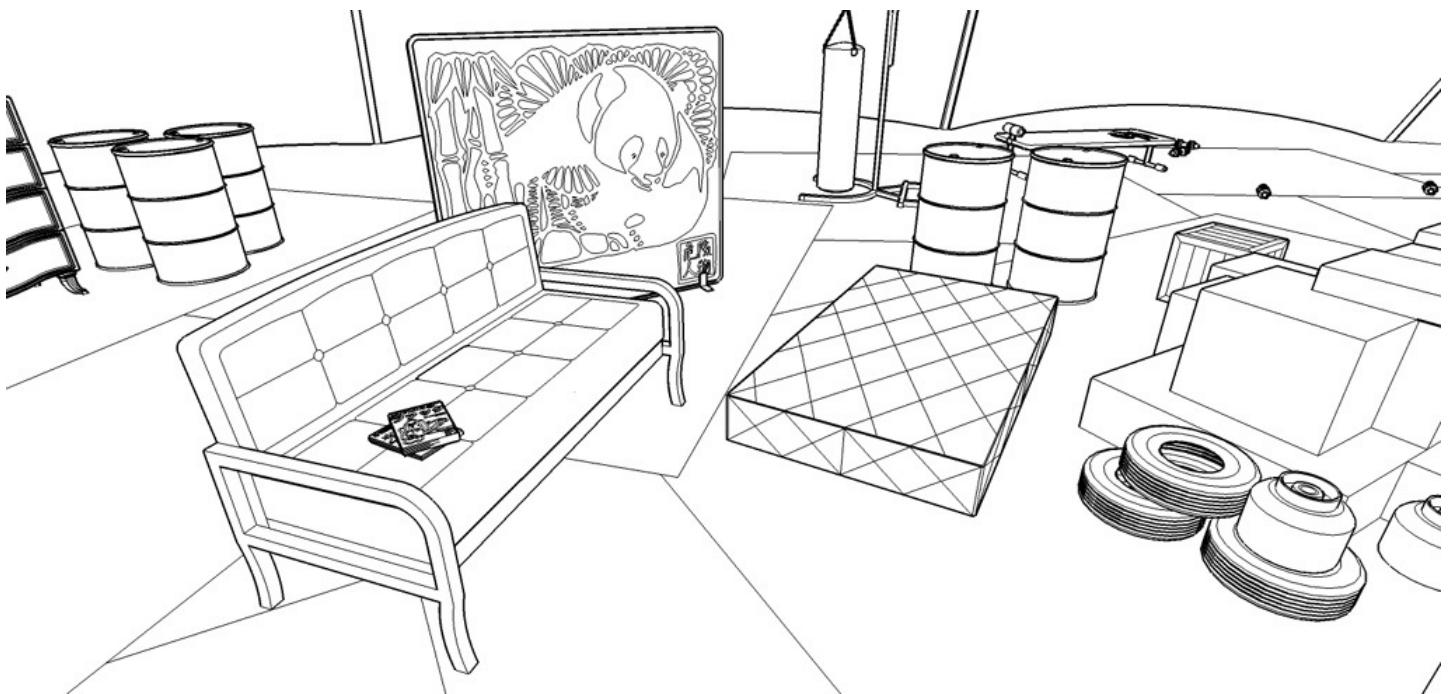
俯瞰図。旧校舎からかっぱらってきたテーブルや椅子、廃材を修理した冷蔵庫、マットレス、トレーニング器具などが置かれている。床に敷いてあるシートのうち、どれか1枚の下には広大な地下ダンジョンに続く扉が隠されているらしい。



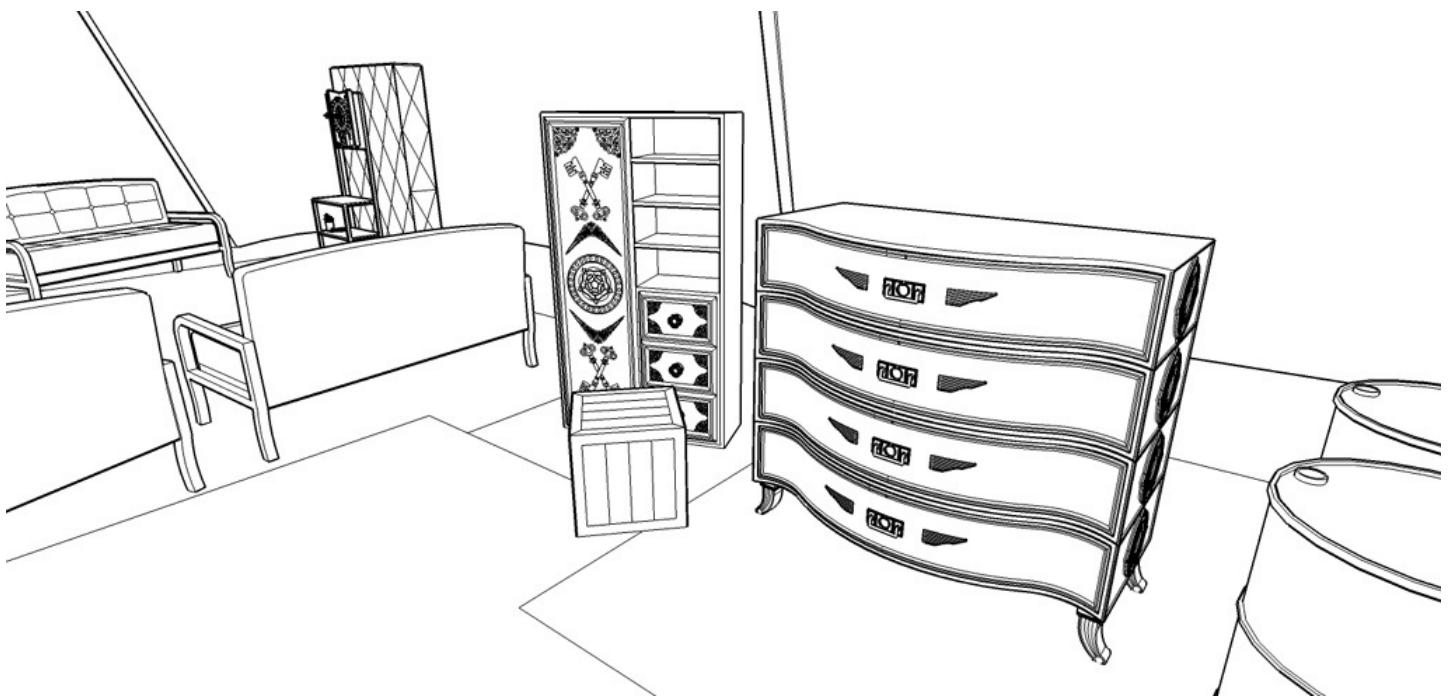
ダーツエリア。基本的にはみんなここでまつりする。設置してあるダーツはゲームにも使えるが、実は夢の島の地図とリンクしていて、ダーツを差した座標に自由にワープできる機能が付与されている。戻りは歩きである。



トレーニングエリア。筋肉系の魔人がヒマさえあればここで汗を流している。魔人能力で強力に固定されているため、攻撃力20の魔人が殴っても破壊することはできない。



中央の柱付近。番長の居住スペースでもある。女性魔人の着替え時などに活躍する衝立は、名のある魔人アーティストの作で数百万の値打ちがあるらしい。



女性専用のアンティーク家具たち。私物や着替えが入っているので、男性魔人が開けると死ぬように能力が付与されている。具体的には引き出しの一つ一つが魔獣の口と繋がっていて開けると食い散らかされて死ぬ。

「番長小屋」という設定を初めてグラフィカルに表現したのは新たなる一歩といえよう。ただし、これはあくまでes氏が自分の作品用に構築した番長小屋であって、番長小屋の公式設定ではない（たとえば、私のイメージする番長小屋はもっとずっと小さい）。ダンゴロスは「自分が公式と思うものが自分で公式設定」である。es氏のグラフィックを参考にしても良いが、これでなければいけないというものでもない。各自、様々に妄想の羽を広げて欲しい。とはいって、es氏

の構築した番長小屋は、番長小屋の一つのありうる形として大変ユニーク。es氏の番長小屋設定を気に入った人は、これを受け入れるのも良いだろう。

CG、コメント：es (<http://www.pixiv.net/member.php?id=75204>)

編集：架神恭介

ダンゲロスALPHA解説

【ダンゲロスALPHA】

ここは人と異なる力を持つ"魔人"たちの集う「私立希望崎学園」

荒廃した学園は『戦闘破壊学園ダンゲロス』と呼ばれ恐れられていた.....

.....のも今は昔、たび重なるビッチ・レイパー・触手の襲来により希望崎学園はかつての暴力を失った。

今や学園はどちらかというと変態が丘（じゅうがおか）に近い意味で恐れられる様になっていた。

荒廃を忘れ、白濁し輝く青春を送る希望崎学園生徒たち。

だが、そんな平和は僅くも打ち砕かれることになる。

この度の襲撃者は∞の力を持つ5名の転校生。

彼らを倒すため君たちが手に取るのは、マンチの力か、性癖（じゅう）の導きか、それとも.....

ダンゲロスALPHA 開幕

――

○ルール概要

GKの操作する五人の転校生 対 プレイヤーの作成した魔人、スタメン10人+増援2人の戦闘。

それ以外の基本的なルールは普段のハルマゲドンと同じだが、

1.キャラクター投稿を掲示板で行う

・他の人のキャラクターを見てコンボが出来るようなキャラクターを投稿してもよい

2.キャラクターについて交渉回数が制限されている

・なのであまり複雑なキャラクターを投稿すると、交渉が途中で打ち切られる可能性が高い

3.転校生の初期配置が先に公開されるので、プレイヤーはそれをみて作戦を考えられる

4.命中判定が半必中方式

・簡単に言うと、攻撃さえすれば1ダメージは与えられるよ。というルール

・本戦形式で採用されるのは結構ひさしぶり

5.転校生のステータスが無茶

・各転校生に一つづつのステータスがある

・もちろん、精神力∞なら精神攻撃は絶対に効かないし、体力∞なら何回通常攻撃しても死ない

などの特徴がある。

○転校生陣営およびプレイヤー陣営スタンス解説

ここは希望崎学園生徒会室。

ハルマゲドンの予定もなく、学校行事もしばらく無いため当番の生徒以外は誰もいない。

「ド性技（どせいぎ）会長、大変です」

「む、どうかしたのか？」

「何者かが、我が校へ5人の転校生を派遣したとの情報が」

「な、何。転校生を、5人もだと！？」

「早急に対策を取らねば、生徒たちに被害が……！」

「うむ、その転校生についてデータはあるのかね？」

「はい。まず、これがすべての転校生に共通する特徴です」

――

・転校生について

すべての転校生がゲーム開始時から登場している

転校生の行動はGKが操作する

パッシブ能力を持っている場合、ゲーム開始時から適用される

すべての転校生は以下の特性を持っている

所持DP：2

移動力：3 (ZOCには引っかかる)

転校生自体のZoc：有り

攻撃範囲：同マス

体力1でも瀕死にならない

特殊能力は必ず発動に成功する。

能力休み無し

行動は移動+攻撃か特殊能力のどちらか。攻撃と特殊能力同時には使用できない

――

「ふむ、なるほど」

「普段のキャンペーンと大きく異なるところは

・転校生の行動はGKが操作する

・転校生にもZOCが有効

・攻撃と特殊能力同時には使用できない

ですね」

「わかった。では個々この転校生のデータを見せてくれ」

「はい」

――

”鬼無瀬時限流最強” 鬼無瀬 秦觀

攻:∞ 防:15 体:10 精:8 FS 「一撃虐殺」:20

学年:その他

性別:男

所属陣営:転校生

所持武器:三尺之太刀『二刀路』及び五尺之大太刀『?利瀬鈴』

特殊能力1:鬼無瀬時限流奥義”塊射墓在”

発動後に一度、同マスで行動終了したキャラクターに対し通常攻撃でカウンターを行う。

この能力は他の能力の使用・攻撃を行わなかったターンには必ず使わなければならない

特殊能力2:鬼無瀬時限流目録の改”誅生死漠断”

隣接1マスのキャラクター1体に対し遠距離通常攻撃。

カウンター・フィールド・付与された能力の影響を受けない

――

「この転校生の特徴は

・攻撃力が∞なので、通常攻撃が即死とほぼ同義

・防御力15 体力10 なので、殴り殺そうと思うと攻撃力20で2回、75%の攻撃を成功させねばいけない

・カウンターがあるので、待ち受けているときは同マスで行動終了すると返り討ちにあう

・精神もそこそこ高い

ですね」

「精神も体力も能力で削り切れない値ではないが……厄介だな。続けてくれ」

「はい、次の転校生のデータはこちらです」

—
"ビッグバン"浜 溢郎 (はま あふろう)

攻:0 防:0 体: ∞ 精:3 FS「パーマ」:20

学年:その他

性別:男

所属陣営:転校生

所持武器:アフロ

特殊能力1:∞に広がる小宇宙

永続攻撃力5上昇 この能力によって上昇した攻撃力/10だけ移動力が上昇する。 (攻撃力が10上昇したら移動力+1 20上昇したら移動力+2)

この能力は他の能力の使用・攻撃を行わなかったターンには必ず使わなければならない

特殊能力2:パーマ縮退

周囲1マス敵全員へ遠距離通常攻撃

—

「この転校生の特徴は

- ・体力∞なので、特殊能力を使わなければ絶対に殺せない
- ・初期攻撃力は0だが、放置している上昇した攻撃力で範囲攻撃を打ってくる
- ・精神は低い

ですね」

「早めに倒しておきたいな」

「精神が低いので、広範囲の精神攻撃に巻き込むのが良いかと。では次です」

「うむ」

—

"四性充の五にして三充土の四"ヒロ

攻:15 防:0 体:15 精: ∞ FS「充実性」:20

学年:その他

性別:男

所属陣営:転校生

所持武器:リア充オーラ

特殊能力1:三充土の誓い

隣接2マス敵一体に対し精神3ダメージ

特殊能力2：四性相応

マップ全体敵全員に対し体力4ダメージ

精神攻撃

特殊能力3：友を選ばば

パッシブ

シークレット

—

「この転校生は

- ・精神力が∞なので、通常の手段では精神攻撃が効かない
 - ・範囲の広い精神攻撃を持っている
 - ・防御力は低いが、体力は高いので殴り殺しやすく純ダメで殺しづらい
- です」

「おい、最後の能力が書いていないが？」

「申し訳ありません。この転校生と次の転校生には分からなかった能力が……もう少し時間を頂ければ分かるかと」

「ふむ……まあいい、次だ」

「はい」

—

"夢見崎当主の夫"の夢見崎 オメガ

攻：10 防：12 体：8 精：12 FS 「夢見崎の契約」 :∞

学年：その他

性別：男

所属陣営：転校生

所持武器：嫁の手作り弁当

特殊能力1：ボクの作るキミの世界

パッシブ能力

シークレット

特殊能力2：ボクに惹かれるキミの世界

隣接1マスの任意のキャラクター1体を対象とし、このキャラクターと同じマスへ移動させる。

――

「この転校生は

- ・FSが∞なので計り知れない中二力を持っている。
- ・精神が高く、防御・体力ともにそこそこ
- ・移動補助能力を持っている

あたりが特徴です」

「こいつはあまり戦闘力が高くないな。倒すのは後回しでいいかもしれません」

「シークレット次第ですが、その判断は十分にありますね。

では、次が最後の転校生です」

――

逆襲のホセ・永井

攻：18 防：∞ 体：2 精：7 FS 「モアイへの祈り」：20

学年：その他

性別：男

所属陣営：転校生

所持武器：無数のモアイ像

特殊能力1：我はモアイ モアイは我 すべてはモアイ ~*Soy un moai El moai es yo*
Es completamente un moai~

隣接2マスいずれか一方向の2マス目に移動する。

この能力による移動の結果、カウンター条件やフィールドへの侵入が起こっても無効化する。

この能力は他の能力の使用・攻撃を行わなかったターンには必ず使わなければならならず、このキャラクターより自陣より敵キャラクターが居ない場合敵陣方向に移動せねばならない。

特殊能力2：モアイに抱かれ避け～*Me abrazo a un moai y dado～*

同マス敵1体即死 一度しか使えない

――

「この転校生の特徴は

- ・防御力が∞なので、通常攻撃では――」

「おい」

「はい？」

「今回、半必中方式だよな？」

「はい」

「……こいつ2回殴れば誰でも殺せるんじゃない？」

「……」

「……」

「この転校生の特徴は

- ・防御力が∞なので、通常攻撃では2回殴らないと殺せない。
- ・移動能力を持っており、制約があるため基本的にこちらに向かってくる
- ・攻撃力が高い。また一回限りだが即死能力を持っている。

ですね」

「なあ、今回通常攻撃と能力同時には使用できないんだよな？2回殴れば死ぬのに向かってくるってどうなんだ」

「……」

「……」

・プレイヤースタメン紹介

「以上、5人の転校生が今回の襲撃者となります」

「うむ」

「対策はどういたしましょう、番長グループに声をかけて……」

「その必要はない」

「はい？」

「君の報告を効いて安心したよ。この転校生なら十分に対応可能だ」

「えっ？」

「こんなこともあろうかと、生徒会から予算を出して転校生対策のエキスパートたちと契約を結んであるのだよ！」

「流石です会長！」

「転校生の力を侮って無策に迎えた拳銃、精銳を皆殺しにされるようなどぞこの生徒会長とは違うのさ

見たまえ、彼らが我が校の雇った転校生対策のエキスパート達だ！」

●SIRO513

術者 1ターンの間味方男性1人の能力に付与貫通属性をつける。体力5消費。発動率100%

●静川真守

術者 味方の「転校生にしか効かない」能力を持つ「学年その他」の「男性」に2ターンの間全無効をつける（バリア貫通無効・解除無効）精神5消費 発動率95%

●(有)田沢

術者 2ターンの間「学年その他」の「男性」の「転校生」にしか効かない移動力-2フィールドを周囲2マスに張る。永続行動不能 発動率100%

静川の対象

●ミストさん

アタッカー 「1度しか使えない」マップ全体の「男」の「転校生のみ」精神半減 発動率104%

静川の対象

●俱利伽羅 永力凍

術者 MAP全体から「男」の「転校生」を3人選び永続戦線離脱。精神攻撃 味方3人死亡 発動率100%

●蘭崎幻花

術者 周囲3マスの「学年その他」の「転校生」1体を対象とし、1ターンの間精神と防御入れ替え。体力4消費 発動率100%

●皆 守

バランス 1ターンの間、同マスに男性のみ全無効フィールドを張る。永続行動不能
移動後使用不可 発動率102%

●アキカン・ザ・コーラ

術者 半径3マスの「男」の「転校生」のみ精神6ダメージ。自分死亡 発動率94%

――

「ふははは。見ろ、この「学年その他」「男性」の「転校生」対策エキスパート達を！」
「はー……」

「幸い、転校生たちの学年と性別が全員同じ上、遠距離まで届く攻撃が精神攻撃しかなかったからな

(有) 田沢の移動力減少フィールドで転校生たちの移動を封じ

ミストさんとアキカン・ザ・コーラの能力で今回は最大12まで精神力を削ることが出来る！

あとは俱利伽羅 永力凍の能力で戦線離脱させてやればこちらの勝ちだ！」

「あ、でも精神∞の転校生が」

「そちらも抜かりはない！」

蘭崎幻花の能力を見たまえ！幸い奴の防御力は0だ。こいつで精神と防御を入れ替えてやれば一撃よ」

「でも俱利伽羅さんの対象は3人ですけど、今回の転校生5人ですよ？」

「確かに。だが、彼の能力は生き残りに出来る味方さえそろっていれば何度も発動可能だ。2回目を打ちこんでやればいい。

能力休み中は静川の能力をかけたミストさんのZOCで移動を邪魔したり、皆 守のバリヤに入つて居れば安心だ」

「見事ですね……8人しかいませんけど、残り二人はどうしたんですか？」

「ああ、データがまだ来てなくてね。まあ、その二人は取り逃しが出た時のバックアップ要員らしいからこの8人でも問題ないだろう」

「はー……あ、すいませんメールが……えっ！」

「どうかしたか？」

「か、会長。分からなかった能力が判明しました……」

「ほう、どれ、見せてくれ」

「……はい」

――

"四性充の五にして三充士の四"ヒロ

特殊能力3：友を選ばば

パッシブ

キャラ設定による制限制約・ステータスちょうど●にしか効かない制約を持つ能力を発動不能にする

ヒロが死亡したら解除される

この能力の対象者がいた場合、このキャラクターはいずれかの敵との間の距離が最も小さくなるように移動しなければならない

――

「なるほど、露骨なコンボ封じというわけか。マンチ対策には良い能力者かもしれんなまあ、今回は関係ないがな！」

「……」

「で、次は」

――

"夢見崎当主の夫"の夢見崎 オメガ

特殊能力1：ボクの作るキミの世界

パッシブ能力

味方全員の学年・転校生属性をはく奪する。

学年をはく奪されても学生以外にはならず、ただその設定が存在しない という扱いになる。

転校生のみ・学年その他のみ制約を持つキャラクターがいた場合、このキャラクターはいずれかの敵との間の距離が最も小さくなるように移動しなければならない

――

「.....」

「.....」

「.....えっと、つまり」

「先ほどの対策メンバーの内

●(有)田沢

●ミストさん

●俱利伽羅 永力凍

●蘭崎幻花

●アキカン・ザ・コーラ

の能力が夢見崎を排除するまで使えなくなります.....」

「.....えっと」

「主力5人の能力が発動不能。ミストさん以外は術者なのでほぼただの置物になりますね」

「.....あ！でもSIRO513の貫通能力があれば.....」

「移動妨害か、精神削りか、精神攻撃の一つだけは通せますね」

「.....削りと精神攻撃は両方通せないとダメだよなあ.....どうしよう」

「.....会長、携帯なってますよ」

「うん.....あ、残り二人のデータだ」

――

○凱歌莉子

同マス敵男性全員永続戦線離脱。永続行動不能

○弔まほろ

半径3マス 男性1人に対しそのキャラクターの防御力分の体力ダメージ。ターンの初めにしかつかえず、そのターン中味方移動不可

――

「こ.....」

「こ.....」

「「これだあ！」」

初期配置

	1	2	3	4	5	6	7
A	SIRO513	蘭崎幻花		壁			"ピッグパン"浜溢郎
B	静川真守	凱歌莉子					
C	(有)田沢	弔まほろ		壁			
D	ミストさん	皆 守			ホセ・永井	ヒロ	
E	俱利伽羅 永力凍	アキカン・ザ・コーラ		壁	鬼無瀬 泰銀	夢見崎 オメガ	

というわけで、長々とキャラの解説を書かせていただきましたが具体的に言うと

- ・弔まほろの能力を通して夢見崎を殺し、転校生のみ広範囲精神攻撃を通すことを狙う希望崎学園連合陣営と
- ・夢見崎が死ぬ前にキーキャラを殺害することを狙う転校生陣営という形になります。

転校生側のスタメン配置は

- ・制約上突撃してしまった夢見崎を追いつつ敵を殺したいD,E列側と
- ・他の転校生といっしょに精神攻撃に巻き込まれない位置で能力を何度も使用し、終盤攻撃力を移動力を上げて突撃したいA列側

に分かれています

希望崎学園連合1ターン目

	1	2	3	4	5	6	7
A				壁		”ビッグバ ブ浜 滋郎	
B							
C	<u>SIRO513</u>	蘭崎幻花アキカン・ ザ・コーラ凱歌莉子 皆守	(有)田沢 弔まほろ	壁			
D	静川真守		ミストさん		ホヤ・ 永井	ヒロ	
E	俱利伽羅 永力凍			壁	鬼無瀬 秦銀	夢見崎 オ メガ	

※B2～D4まで転校生のみ移動力-2フィールド

SIRO513 C 1 移動、能力発動 対象...(有)田沢 100%発動成功

蘭崎幻花 C 2 移動

アキカン・ザ・コーラ C 2 移動

凱歌莉子 C 2 移動

(有)田沢 C 3 移動 能力発動 100%発動成功

皆守 C 2 移動

弔まほろ C 3 移動

静川真守 D 1 移動 能力発動 対象ミストさん 95%発動成功

ミストさん D 3 移動

俱利伽羅 永力凍 E 1 待機

先手希望崎学園連合側のポイントは

1.D3に全無効をかけたミストさんを配置

- ・夢見崎が制約の関係でD5以外に移動できなくなり、次のターン以降弔まほろで狙いやすくなる

- ・まほろ使用ターンの隙をミストさんの壁で減らした。

2.C3で貫通付き (有) 田沢使用

- ・付与貫通が付いているので非転校生化が付与された転校生にも効く
- ・このターン、D3まで移動できる転校生がいなくなり、ミストさんのZOCによって転校生の突撃を防げる

以上ですね。

転校生の突撃を防ぎ、後手でまほろ使用夢見崎殺害を狙う布陣です

転校生1ターン目

	1	2	3	4	5	6	7
A				壁			
B				ホセ・ 永井			"ビッグバ ブ浜 滋郎
C	SIRO513	蘭崎幻花アキカン サ・コーラ歌歌莉子 皆守	(有)田沢 まほろ	壁			
D	静川真守		ミストさん		夢見崎 オメガ 五		ヒロ鬼無瀬 秦觀
E	俱利伽羅 永力凜			壁			

※B2～D4まで転校生のみ移動力-2フィールド

夢見崎 オメガ D5待機

ヒロ D7待機

鬼無瀬 秦觀 D7 鬼無瀬時限流奥義"塊射墓在"発動

浜 滋郎 B7 ∞ に広がる小宇宙発動

ホセ・永井 B6移動 モアイワープ発動 B4へ

突撃によるミストさん突破が困難とみて、左右に広く布陣しどちらかが精神攻撃範囲内に入らないようにし相手の無駄撃ちを狙っていると思われます。

ですがこれは悪手

おそらく取るべき手は

夢見崎 オメガ D5待機 ボクに惹かれるキミの世界発動 対象ホセ・永井

ホセ・永井 D4へ移動 モアイワープ使用D2へ

ヒロ D5へ移動

鬼無瀬 秦觀 D5へ移動 鬼無瀬時限流奥義"塊射墓在"

浜 滋郎 B7へ移動 ∞ に広がる小宇宙発動

あたりでしょうね。

この布陣なら、次のターンにまほろを使用した場合アキカンを殺害出来て転校生の勝ちがほぼ確定。

まほろ→移動せずにアキカンもホセしか殺せないので無意味となり、希望崎学園連合側はホセ殺害をするしか無くなります。

その後はどうなったか分かりませんが（今回は・発動時に貫通が付いていたならフィールドは効果時間が切れるまで貫通と言う最低だったのですぐに突撃は出来ない）
まあ、この手よりは有利に進められていたと思われます。

なぜ取るべき手を取れなかつたかというと

- ・転校生側がまほろの制約を忘れていた。
- ・なので、ホセ永井が敵陣中心にワープすると無駄死にと思い込んでいた
という理由です。

はい、ヒューマンエラーです。

希望崎学園連合2ターン目

	1	2	3	4	5	6	7
A				壁			
B				ホセ・ 永井			アビングバ ブ浜 滋郎
C	SIRO513	蘭崎幻花アキカンザ・ コーラ歌歌莉子皆 守	(有)田 沢	壁			
D	静川真守		ミスト さん				ヒロ鬼無瀬 泰親
E	但利伽羅 永 力東			壁			

※B2～D4まで転校生のみ移動力-2フィールド

弔まほろ 能力発動 対象…夢見崎オメガ

あと全員待機

.....

ポイントは

- ・転校生のみ能力が通るようになった。
- ぐらいですかね.....

転校生2ターン目

	1	2	3	4	5	6	7
A				壁			
B			ホセ・ 永井			”ビッグバ ブ浜 滉郎	
C	SIRO513	蘭崎幻花アキカン・ ザ・コーラ歌莉子皆 守	(有)田 沢	壁			
D	静川真守		ミストさ ん	鬼無瀬 秦觀	ヒロ		
E	俱利伽羅 永力凍			壁			

※B2～D4まで転校生のみ移動力-2フィールド

<http://www47.atwiki.jp/alpha-dange/pages/45.html>

ヒロ D5へ移動 四性相応発動 皆守にのみ成功

ホセ・永井 B5へ移動 B3へモアイワープ

浜滄郎 B7へ移動 ∞に広がる小宇宙発動

鬼無瀬 秦觀 D4へ移動 鬼無瀬時限流奥義”塊射墓在”発動

ここで転校生に25%のチャンスが訪れます。

まほろが制約で死亡したためにアキカンの精神力が2になり、ヒロの能力で殺害の可能性が出てきました。

なので、このターンはヒロの能力成功に賭けつ鬼無瀬を上げて次のターンの攻勢に出られるよう

にし、ホセはとりあえず逃げるけど制約で引き戻されます。

あまりにホセが引き戻されてるので「まるで能力効果が制約のようだ」などとほざいてました。

「効果じゃなくて制約」いいですね「制約じゃなくて効果より」ずっといい……

ちなみにこれも悪手。

アキカン・ザ・コーラの能力範囲は半径3マスなので、ホセと鬼無瀬は同時にそれに入らないよう

に配置すべきなのに見事に入っています。

その時いっぱいだったので狙いを思い出せませんが、ほぼ負け気分で「鬼無瀬とホセ

で釣って浜を残せれば逆転の目はある」

とか思っていた気がします。

希望崎学園連合3ターン目

	1	2	3	4	5	6	7
A				壁			
B						"ビッグバン"浜 溢郎	
C			ミストさん	壁			
D		蘭崎 幻花	静川真守凱歌莉子 紫乃守煉獄				
E	俱利伽羅 永力凜			壁			

凱歌D 3移動

静川D 3移動 発動 対象ミストさん 成功

ミストさんC 3移動 能力発動 成功

アキカンその場発動 成功

蘭崎D 2移動 発動 対象ヒロ 成功

俱利伽羅発動 対象ホセ、鬼無瀬、ヒロ 生け贋...田沢、SIRO513、皆守 成功

希望崎学園連合の攻勢です。

浜は能力範囲に入りませんがそれは捨て（理由は4ターン目で。見てわかるかもしれません）
ヒロ・鬼無瀬・ホセを取りに来ました。

唯一失敗の可能性があったアキカン94%も無事成功しています

ちなみにこのターン増援があり、うっかり配置を忘れていました。

増援はアタッカーなので戦況に特に影響は与えませんでした（残りが体力∞なので）

転校生3ターン目

	1	2	3	4	5	6	7
A				壁			
B					"ビッグバン"浜 溢郎		
C			ミストさん	壁			
D		蘭崎 幻花	静川真守凱歌莉子 紫乃守煉獄				
E	俱利伽羅 永力凜			壁			

B4 浜溢郎 ∞に広がる小宇宙発動

攻撃力10ではまだ俱利伽羅が倒せないので攻撃力upです。

……特に言うことがありません

希望崎学園連合4ターン目

	1	2	3	4	5	6	7
A				壁			
B			紫乃守 煉獄	”ピッグバ ブ浜 滋郎			
C			ミストさん	壁			
D		蘭崎幻花真野 時 也凱歌莉子	静川真守				
E	俱利伽羅 永力凍			壁			

真野 D 2出現

紫乃守煉獄 B 3移動

凱歌 D 2移動

2体目の増援出現です。移動封印なのでそれなりに使えますが戦況に影響は与えませんでした。

なお、このとき転校生陣営は初めて蘭崎で浜の精神を0に出来ることに気づき愕然としています。

しかも周囲3マスだったので逃げようがありません。

俱利伽羅もMAP全体 はい、詰みです。

厳密には3ターン目先手の時点で詰んでます。

というわけで

転校生4ターン目

投了

で、希望崎学園連合の勝利で終了しました。

終わった時点で転校生陣営は「夢見崎を初期案（※初期案では性別も剥奪の予定だった）にしつければ……！」

とか思っていましたが、このままでも戦えましたね。

常に最善手を取る努力を怠ってはいけない。それがよくわかる試合でした。

OGKの雑感

今回のキャンペーンは

- ・少人数のGKで
- ・短期間で
- ・楽に本戦形式の試合がやりたい
- ・あと、個人戦じゃないと作戦考えらんないから個人戦やりたい
- ・ついでに、TAGとか自キャラAJ用に新規参加者さんの手札も増やしたい

という欲求から始まったキャンペーンでしたが、上記の目的は……悪手の連打だったこと以外満たせました。

ただ

- ・無茶な転校生を
- ・倒す順番を工夫したり、他人のキャラとコンボを組んで倒す

というパズルチックなゲームにしたかったのですがこれは失敗でした。

転校生のシークレット能力を公開していなかった所為で、ほとんどの人（22キャラ中10キャラ程度）が転校生のみ制約を取ってしまいパズルも何もやりようが無かったのが敗因です。

そうしたいならシークレットは要りませんでした。

他人のキャラを見てキャラを作つていいというシステムも精神削りぐらいでしか生かされていなかったので、改善の余地があります。

あと転校生陣営が弱かったのも興ざめでしたね。

次回があるならステ管ぐらい募集するか、転校生陣営の作戦担当プレイヤーも募集するかしたいと思います。

最後に、GKが個人戦やりたいという欲求から始まったキャンペーンに参加してくださった20名以上のプレイヤー様 本当にありがとうございました。

本文：ロリバス

魔法少女だんげ☆ロス

解説

初期配置

	1	2	3	4	5	6	7
A				壁		ボンゴレッソ	
B	過千あず れ					静川真守	庄多真 保
C	八重倉 初查	ファイナル・トライ セイザニ		壁		平凡なモブ キャラ	原田と し代
D	萌木原エ ミ						
E		今村 リョウ		壁			

特殊ルール概説

魔法少女だんげ☆ロスは本編よりの番外編であり、
かなり特殊ルールが追加されている。
この項では簡単に今回の戦いで影響の大きかった特殊ルールについて触れたい。

まず陣営が「魔人連合」と「魔法少女軍団」に分かれており、
プレイヤーはどちらかを選びそれに沿ったキャラクターを作成する。
魔人連合は通常とほとんど変わらないが、魔法少女軍団は
女性のみ

所持DP倍加 発動率30%UP

特殊能力発動時精神-1

精神0になると魔女化（所持DPなし その場で通常攻撃するのみするNPC化）

先制は魔法少女軍団で固定

などのルールが追加された。

（なお、制約「女性のみ」は推奨はされないが禁止もされないという扱いであった。）

また、スタメン各陣営5人、最大ターン数5とコンパクトなキャンペーンである。

スタメン解説

この項ではスタメンに至るまでの両陣営の思惑を簡単に解説したい。

まず結論から言うと魔法少女陣営は非常に防御に優れていた。

九羽鳥ベアトと神凪かなえの二人の特殊能力無効能力、

静川真守の永続防御力16上昇能力に、

さらに庄多真保の性別変更能力があったのである。

今回は魔法少女陣営は女性のみなので魔人連合側に「制約：女性のみ」をつけた能力者が多いことを見越してのメタ能力である。

その読みは見事にあたり、優秀なダメージ能力者の多くを防ぐことが出来た。

魔人連合は制約が厳しいものの体力5以下の敵味方を死に至らしめる真野一郎という強力な能力者もいたが、

これは体力が5より大きいキャラクターやリーダー化により防ぐことができ、

アッターは静川の防御力UPによりほぼ無効化され、

能力も対処されるという頭を抱える状態だった。

一方魔法少女軍団も防御は非常に硬いものの、逆に攻撃手段があまりなく、「完全な守りを出来る限り維持したまま削りどう攻撃するか」ということに議論の焦点が絞られた。

結局魔人連合は、「味方に対する効果に対象制限をかけると術者には効かなくなる」というルールにより、

「制約：女性のみ」をもつ静川の能力が静川自身に効かず防御力があがらないことから、

アッター超移動デッキを組み、隙を狙うこととした。

一方魔法少女陣営はコピー能力者「平凡なモブキャラ」が静川をコピーすることで、静川の防御力も上げて穴をなくし、

防御力を合計32あげた男性化アッターがつっこむという作戦を組んだ。

魔人連合

過千あずれ：ほぼ同マス一人魔女化

八重倉 初香：女性のみ移動力を+2

ファイナル・トライ・セイザー：男性のみ再行動

萌木原ネモ：女性化能力

今村 リョウ：2回攻撃アッター

今村 リョウ（男）をファイナルで再行動し、萌木原で女性化し、八重倉で移動力を上昇することで、最大6マス移動することが出来る。

ボンゴレッソ：アタッカー

静川真守：同マス全員永続防御力+16

庄多真保：男性化能力

平凡なモブキャラ：コピー即発動

原田 とし代：バランスアタッカー

防御力+32、多くの能力を無効化する超強化したアタッカーを作成。

1ターン目先手

魔人連合DP:0 魔法少女軍団DP:0

	1	2	3	4	5	6	7
A				壁			
B	過千あずれ			庄多真保	ボンゴレッソ 静川真守 原田とし代 平凡なモブキャラ		
C	八重倉初香	ファイナルトラップセイバー		壁			
D	萌木原ネ王						
E		今村リョウ		壁			

ボンゴレ B6へ移動

原田 B6へ移動

モブ B6へ移動 能力発動（→成功） 静川をコピーして発動（→成功） 同マス自分以外の防御力が16上昇

静川 能力発動（→成功） 同マス自分以外の防御力が16上昇

庄多 B5へ移動

解説

当初の予定通りアタッカーニ人（ボンゴレと原田）に防御力+16の重ねがけ。

魔人連合が「制約：女性のみ」の攻撃キャラクターを出さなかったため、庄多は壁としての運用。

しかし、過千あずれ、今村 リョウとともに、補助能力を駆使してもB6には届かず、B5に壁を置く必要性は無かった。

（今村を移動力4の状態で再行動することでB6まで届くと考えたが、性別制約的にこれは不可能。）

1ターン目後手

魔人連合DP4 魔法少女軍団DP0

	1	2	3	4	5	6	7
A				壁			
B		過千あずれ		今村リョウ	ボンゴレッソン原田とし代 静川真守平凡なモブキャラ		
C				壁			
D		八重倉初香	萌木原ネモファイナル・トライ・セイザー				
E				壁			

今村：D3移動

セイサー：D3能力発動。永続行動不能（→成功） 今村再行動

萌木原ネモ：D3能力発動。今村、セイサーが女性化【幼女】（→成功）

八重倉初香：D2能力発動→今村（→成功） 今村移動力2UP

今村：B5能力発動 ①②庄多（→成功 命中 命中） 庄多死亡

「へっ！ テメエがショタ好きだから、幼女化してやったぜ！」 「き、貴様ア～！」

過千あずれ：B2移動

解説

元々あるかどうかも分からぬ隙を狙う作戦であった魔人連合は、

ここでリーダー今村が庄多を倒しDP4を得て、逃げ切る作戦をとった。

全てが成功する確率は48.5%であったが、結果的に魔人連合はこの分の悪い賭けに勝った。

この時点で魔人連合は失策しなければ勝利が確定している。

2ターン目先手

魔人連合DP4 魔法少女軍団DP2

	1	2	3	4	5	6	7
A				壁			
B		過千あずれ		原田とし代	ボンゴレッソン	静川真守平凡なモブキャラ	
C				壁			
D		八重倉初香	萌木原ネモファイナル・トライ・セイサー				
E				壁			

ボンゴレB5移動 今村攻撃（→命中） 今村死亡

原田B4移動

解説

すでに詰めダンゴロスの様相を呈す。

DPが同点だった場合は残りのキャラクター数で勝敗が決まり、

魔人連合にはこれ以上DPを稼ぐ手段も内ゲバする手段もないため、

魔法少女陣営はリーダーの今村と他に二人を殺せばDPで追いつき残りキャラクター数で勝つことが出来る。

そのため魔法少女陣営はこのターンでリーダー今村の殺害とできる限りの前進が必要である。

過千あずれは魔法少女を魔女化することが出来、ボンゴレを前に出し原田で今村をとるとボンゴレが魔女化され、さらに味方の魔女化による精神減少で原田まで魔女化してしまい攻撃手段を失う。

そのため上記の行動が最適解と言えるだろう。

2ターン目後手

魔人連合DP:4 魔法少女軍団DP:2

	1	2	3	4	5	6	7
A				壁			
B				原田 どし代	ボンゴ レッソ	静川真守平凡 なモブキャラ	
C	過千あ ずれ			壁			
D	八重倉 初音	萌木原ネキファイナ ル・トライ・セイザー					
E				壁			

あずれ：C 2 移動

解説

1ターン目にあずれ以外全員が能力を使ったためあずれしか動けない。

あずれが誘いに乗って原田を魔女化すると、3ターン目にボンゴレッソがあずれを殺害、4ターン目と5ターン目に1回ずつ萌木原を殴るか5ターン目にファイナル・トライ・セイサーを殺害することでDPが追いつかれ、人数差で逆転負けとなる。

そのためこのターンでは一歩引き引き続き牽制する形をとった。

3ターン目先手

魔人連合DP:4 魔法少女軍団DP:2

	1	2	3	4	5	6	7
A				壁			
B				ボンゴ レッソ		静川真守平凡な モブキャラ	
C	過千あ ずれ	原田 とし代		壁			
D	八重倉 初香	萌木原ネモファイナ ル・トライ・セイザー					
E				壁			

ボンゴレ B4に移動

原田 C3に移動

解説

ボンゴレを魔女化されると魔法少女陣営は萌木原ネモを殺す手段がなくなる。

魔人陣営はC3の原田を放置するとファイナル・トライ・セイサーを原田に殺されてしまうため、あずれで対処する算段が高い。

そのあずれをボンゴレッソで倒せる位置取り。

勝ち目はほとんどないが相手の失策にかけた行動である。

3ターン目後手

魔人連合DP:4 魔法少女軍団DP:2

	1	2	3	4	5	6	7
A				壁			
B			萌木原ネモ	ボンゴ レッソ		静川真守平凡な モブキャラ	
C			過千あずれ 原田 とし代	壁			
D			ファイナル・トライ・ セイサー				
E	八重倉 初香			壁			

過千→C 3 能力発動、原田魔女化まぎか (Z o c 消去) (→成功)

ネモ→B 3 待機ナイス壁

八→E 1 に退避

解説

魔人陣営は冷静にまずあずれで原田を魔女化した。

これにより戦力が削れる上に萌木原ネモがB3に移動可能となる。
 萌木原ネモはボンゴレッソに一撃耐えられため、B3でZOCを張ることで、
 4ターン目に死者を一人も出さずに済む。
 5ターン目でもボンゴレッソが倒せるのは一人だけなため、DPが追いつくことはない。
 完全な決まり手である。

4ターン目先手

魔人連合DP:4 魔法少女軍団DP:2

	1	2	3	4	5	6	7
A				壁			
B			萌木原ネモ	ボンゴ レッソ	静川真守平凡な エブキャラ		
C			過千あずれ 原田 とし代	壁			
D			ファイナル・トライ・ セイバー				
E	八重倉 初香			壁			

ボンゴレッソ 業界使用 (→失敗)

原田の魔女化にショックを受けたボンゴレッソ。

魔法少女が魔女となるその事実を知って絶望した彼女は、己の能力を解き放つ。

この力によって彼女と、そして魅瀧胎中学校にいる者たち（ちゃっかり退避している八重倉初香を除いて）の脳は筋肉と化し、アホとなった。

こうして魔人と魔法少女の戦いは、魔人たちの勝利に終わった。

戦うことを決意したことによって絶望の運命を背負い込むこととなった魔法少女たち。

だがそれでも、きっと彼女たちは幸せだろう。

魔法少女の運命にどんな真実があろうとも、もう悩むことなどないのだから――

一魔法少女だんげ☆ロス・完一

解説

ダンゲロス恒例のネタ投了であるが、発動率98%のボンゴレッソがまさかの失敗に終わり、戦いは幕を閉じた。

結果

勝利チーム：魔人連合

総合MVP：オツカレー（メインGK）

魔人連合MVP：霧咲きりり

魔法少女軍団MVP：ボンゴレッソ

戦いを振り返って

番外編ながらも本戦に近い形態だった魔法少女だんげ☆ロス。

実際に両陣営とも本戦並の盛り上がりを見せていた。

あと1ターンでも長ければ魔法少女軍団が勝つほどの接戦であったが、

不利と目されていた魔人連合の勝利も面白い結果であった。

筆者が魔人連合なためひいき目なのは許していただきたいのだが、

これほどの戦力差を覆したキャンペーンは少ないのではないだろうか。

ダンゲロスに参加されてから日が浅いにもかかわらず、

楽しいゲームを提供して頂いたメインGKオツカレーさんに、

勝手ながら参加者代表としてお礼を申し上げることで解説の締めとさせて頂きたい。

「わたしたちの、最高のGK」

どうもありがとうございました。

【文責：やまいち】

「魁!!ダンゲロス」棋譜と解説

久しぶりの二戦制となった「魁!!ダンゲロス」。新参チーム、古参チーム、共に2チームを作り、同時に二試合を並行して行った。以下では二試合の棋譜と解説をAチーム、Bチームの順に記していく。

棋譜と解説（Aチーム）

Aチーム初期配置

	1	2	3	4	5	6	7
A				壁		式之宮 晶	
B	歩峰 真	瑠丹流			道之せんと う	秋刀魚広	
C	天生J子	闇峰 右左 士		壁		伊丹 譲	浦 優輝
D	ヴァーミリオ ン	拳骨 武男			蝦夷威もと じ	鶴崎 一 途	
E	小津 鹿乃子	數珠 浅葱		壁		寅貝きつね	

スタメン解説

1号生

鶴崎 一途：移動補助術者

蝦夷威もとじ：強アタッカー

伊丹 譲：純ダメアタッカー

道之せんとう：アタッカー

寅貝きつね：壁＆アタッカー

秋刀魚広：移動補助術者

浦 優輝：純ダメアタッカー

式之宮 晶：壁+能力純ダメ

盾 二宮、寅貝

アタッカー 道之せんとう、伊丹 譲、もとじ、浦

術志 秋刀、鶴崎

移動補助コンボをメインに添え、盾役とアタッカーをそろえる。

スタメン提出の日にちを間違っており、あまりスタメン案を練られず、

ロッキーや五郎丸といったキャラは出せなかった。

制約を満たす体力調整のために浦をリーダーにする。

3号生

拳骨 武男：

歩峰 冥：

天牛J子：

瑠丹流：

小津 鹿乃子：

闇峠 右左子：

数珠 浅葱：

ヴァーミリオン・碧我：

最強コンボ(小津⇒シヴァ⇒砂原での敵全員1ターン永続行動不能)を起点にして、
他はそれを補助できる面子で固める。

アタッカーを増やせて遠距離に送れるカマボコ、DPゲットできるJ子、浅葱、
移動コンボ対策に闇峠、壁+コンボとのとしてハンマー、

アタッカーとして、ヴァーミリオン、拳骨などが入る。

リーダーはDPを一番稼ぎやすいJ子に。

emはスタメンに生贊に使いづらいキャラが多く、
相手も全滅できないことから、スタメンから外れる。

戦力図外観

【新参陣営】

古参のコンボを発動させないため、DPを与えないように逃げ惑う戦いになると予想。相手が隙を見せればすぐに移動コンボでDP優位に立ち、転校生や増援によって勝ちにつながる事を祈っていた。

戦前予想は相手のコンボが強力で後手ということもあり、不利だと思われていた。

1ターン目先手

	1	2	3	4	5	6	7
A				壁		式之富 畠	
B			歩峰冥 閻崎右左子	瑠丹流		道之せん 麿	秋刀魚 広
C			天牛J子	壁		伊丹謙 浦優理	
D	小津鹿乃子	ヴァーミリオン 数珠浅葱	拳骨武男	マジカマ	蝦夷威もとじ	鶴崎一途	
E			壁		寅見きつね		

拳骨武男 D 4へ移動 能力発動 (応援ボーナス + 13で 77%)

歩峰冥 B 3へ移動 能力発動 (応援ボーナス + 12で 100%) D 5に田辺
ネ申 (マジカマ) を召喚 グーゾースーハイ

小津鹿乃子 D 2へ移動

ヴァーミリオン D 3へ移動

数珠浅葱 D 3へ移動

閻崎右左子 B 3へ移動

天牛J子 C 3へ移動

瑠丹流美代 B 4へ移動

【解説】

相手がC6集合ならまず勝てると思んで、
ガンガン攻めていくスタイルで作戦を立てた。
最高コンボの起点にはDP1が必要なため、
全員を前進させ、更にマジカマを召喚して、
アタッカー交換の体制に持っていく。

1ターン目後手

	1	2	3	4	5	6	7
A				壁			
B			歩峰 寅 間崎 右左子	瑠丹流			式之宮 晶
C			天生J子	壁			浦 優輝 鶴崎 一途 道之 せんどう 秋刀魚広 伊丹 護
D	小津 鹿乃子	ヴァーミリオン 数珠 淑恵	蝦夷威 もとじ	寅貝 きつね			
E			壁				

鶴崎 : C7移動

道之 : C7移動

秋刀 : C7移動

伊丹 : C7移動

浦 : C7移動

寅貝 : D5魚肉を攻撃

蝦夷威 : D4拳を通常攻撃

式之宮 : B7移動

【解説】

C6集合だと敗色濃厚であることが、事前の模擬戦で検討済であったため、

C7集合の体制を取る。

B4の拳骨によって3ターン目にきつねを殺されてDPを取られることは確定であるため、先に拳骨とマジカマをもとじときつねで殺した。

2ターン目先手

	1	2	3	4	5	6	7
A				壁			
B			歩峰 寅	間崎 右左子			式之宮 晶
C				瑠丹流 砂原清 仁			浦 優輝 鶴崎 一途 道之 せんどう 秋刀魚広 伊丹 護
D	小津 鹿乃子		天生 J子	ヴァーミリオン 数珠 淑恵			
E			壁				

天牛 J 子 D 4 へ移動 蝦夷威に通常攻撃 殺害

ヴァーミリオン D 5 へ移動寅貝に通常攻撃 殺害

浅葱 D 5 へ移動

小津 その場で能力発動 (5%ブーストで 100%) シヴァ召喚

シヴァ D 4 へ移動 能力発動 (11%ブーストで 100%) 砂原を召喚

砂原 C 5 へ移動 能力発動 (1%ブーストで 100%) 最強コンボ 時は止まる (主にガムテープで)

瑠丹流 美代 C 5 へ移動

闇峠 B 5 へ移動

【解説】

古参側はここで攻め案(最強コンボ発動)と引く案(様子見)の二つが出る。

攻め案は最強コンボを発動し、相手に接近して闇峠を使って相手の移動コンボを封じつつ、アタッカー交換に持ち込む案。

時間切れが迫り、攻め案の方が採用される。

2ターン目後手

	1	2	3	4	5	6	7
A				壁			
B			歩峰 真		闇峠 右左子		式之宮 晶
C				壁	瑠丹流 砂原 清仁		浦 優輝 鶴崎 一途 道 之せんとう 秋刀魚広 伊丹 譲
D	小津 鹿乃子 転校生出現位置		天牛 子		ヴァーミリオン 数珠 浅葱		
E	月読葛八		壁				

Aチーム全員 行動不能

【解説】

最強コンボにより、1ターン全員行動不能。

3ターン目先手

	1	2	3	4	5	6	7
A			歩峰 夕	壁			
B			闇峠 右左子			式之宮 晶	
C				壁		浦 優輝 鶴崎 一途 道之せんとう 秋刀魚 広 伊丹 謙	
D	轢 轢 轢	小津 鹿乃 子転校生出 現位置	天生J子 ヴァーミリ オン 数珠 浅葱 月 読寫八	瑠 丹 流			
E				壁			

闇峠 B3移動

天牛J子 D3移動

ヴァーミリオン D3移動

数珠 D3移動

瑠丹流 D4移動

冥 A3移動

月読 D3移動

【解説】

ここで古参側で引き案の意見が優勢になる。

転校生の出現の位置が古参寄りになったことで、

DP2の転校生であれば、浅葱で殺してDPで優位に立てることから、

一度引いて様子を見ることに。

3ターン目後手

	1	2	3	4	5	6	7
A			歩峰 夕	壁			
B			闇峠 右左子				
C	紫野 霞 砂原 清仁			壁	浦 優輝 鶴崎 一途 道之 せんどう 秋刀魚広 伊丹 護 式之宮 晶		
D	小津 鹿乃 子転校生 出現位置	天生J子 ヴァーミリ オン 散珠 深葱 月 読葛八	瑠丹流				
E			壁				

鶴崎 : C6移動

道之 : C6移動

秋刀 : C6移動

伊丹 : C6移動

浦 : C6伊丹を攻撃 ボーナス使用15P

式之宮 : C6移動

紫野 : C1移動

【解説】

相手の出方が今イチ掴めない新参陣営。

当初の予定通り全員集合し、移動コンボで相手に接近できる体制を整える。

増援が相手陣奥だったため、DPの優位を失う事になる。

3ターン目転校生

	1	2	3	4	5	6	7
A			歩峰 夕	壁			
B			ボッヂ				
C	紫野 霞 砂原 清仁			壁	浦 優輝 鶴崎 一途 道之 せんどう 秋刀魚広 伊丹 護 式之宮 晶		
D	小津 鹿乃 子転校生 出現位置	天生J子 ヴァーミリ オン 散珠 深葱 月 読葛八	瑠丹流				
E			壁				

【解説】

両者睨み合いの様子を見せ、戦線は互角のまま推移していたが……。

ここで転校生のターゲットが古参陣営の守りの要であった闇峠に決定、即殺してしまう。

これによりパワーバランスは大きく新参陣営に傾くことに。

4ターン目先手

	1	2	3	4	5	6	7
A			歩峰 真	壁			
B			ボッチ				
C	紫野 遠 砂原 清仁			壁	浦 優輝 鶴崎 一途 道之 せんとう 秋刀魚広 伊丹 謙 武之宮 晶		
D	小津 麗乃 士	天牛J子 オン 数珠 読葛八	ヴァーミリオン 浅葱 月	瑠丹 流			
E				壁			

浅葱 B 3へ移動 ボッちへ能力使用（ブースト4%） 殺害

J子 D 1へ移動 能力使用（ブースト9%）でゆかり殺害

ヴァーミリオン D 1へ移動 J子を内ゲバ

小津 E 1へ移動

冥 A 1へ移動 能力発動（ブースト12%）でC 1にマジカマ 田辺ネ申（手術後）

瑠丹流 美代 D 2へ移動

月読 D 1へ移動

【解説】

古参の選択は、まずぼっちを殺すかどうかが焦点に。

ぼっちを残すと相手への牽制はできるが、殺されてDPを奪われる危険が出る。

闇峠を殺された恨みと、ぼっちを殺してもDP的に不利にはならないことから、

ぼっちを殺す方を選択。

J子で増援紫野を殺してDP2を稼ぐ。

後は内ゲバによって、DP勝利できる方向に望みを託す。

4 ターン目後手

	1	2	3	4	5	6	7
A	歩峰 真			壁			
B							
C	砂原清仁	式之宮 畠 一二一	道之せんとう 浦 優運 伊丹 譲	壁		鶴崎 一途 秋刀魚庄	
D	月読葛八 ヴァーミリオン	瑠丹流					
E	小津 鹿乃子			壁			

鶴崎 : C6能力発動 ボーナス6使用

秋刀 : C6能力発動 ボーナス4使用

道之 : C3移動

浦 : C3移動

伊丹 : C3移動 浦を通常攻撃

式之宮 : C2移動 能力発動 魚肉攻撃15使用

一 : C2移動

【解説】

転校生が死んだことで、不確定要素が無くなった新参陣営はここで一気に移動コンボを使って相手陣営に接近。

壁2枚を前に出し、古参陣営を追い詰める体制を整える。

5 ターン目先手

	1	2	3	4	5	6	7
A	歩峰 真			壁			
B							
C	砂原清仁 ヴァーミ リオン 小津 鹿乃 王	式之宮 晶 二 月読 葛八	瑞丹流 道之せ んとう 浦 優輝 伊丹 護	壁	鶴崎 一 途秋刀 魚広		
D							
E				壁			

ミュルニルがC 3 移動で浦に通常攻撃（ボーナス24） 74%で当たれば瀕死

月読 C 2へ移動

ヴァーミリオン C 1へ移動

小津 C 1へ移動

【解説】

リーダーである浦を殺してDPを稼ぐことに望みを託した古参陣営。

浦を叩いて瀕死にする。

しかし敗色濃厚な中、充分な検討ができず、

道之の同マス全体攻撃を失念して、C3に集合してしまう。

5ターン目後手

	1	2	3	4	5	6	7
A	歩峰 真		壁				
B				伊丹 護			
C	道之せん 2	式之宮 晶 月読 葛八	二 一	壁	鶴崎 一 途秋刀 魚広		
D							
E				壁			

道之 せんとう : C1で能力発動 ボーナス+7P

伊丹 護 : B4移動

一 : C3で溜にToLOVEる（能力使用） +3P

浦 勇輝 : 能力使用 +15P使用

【解説】

道之がC3に集合した古参キャラを虐殺。
これで戦局は完全に決し、古参は投了。

棋譜と解説 (Bチーム)

戦況

	1	2	3	4	5	6	7
A		月宮クズ レ		壁		埴井葦菜	
B	六糸九兵衛	香川 雨 雲				縁風 佐座	行方橋ダビ エ
C	負一 統色	重川紗島		壁		武論斗さん	稻荷山 和 理
D	B. J. アキラ ジ	御厨括琉				梨咲みれ ん	夢追中
E		名戸まり あ		壁			阿野次のも じ

スタメン解説

1号生

稻荷山和理：転校生を飛ばしてDP持ち逃げ狙い

阿野次のもじ：精神削り

武論斗さん：メイン盾その1。精神攻撃

行方橋ダビデ：召喚（アキカンの着ぐるみ無効化を狙い）

梨咲みれん：メイン盾その2

縁風佐座：精神攻撃運用

夢追中：アタッカー

埴井葦菜：アタッカー＆狙撃

精神攻撃がコンセプト。ウンコビッチは使いづらいため増援で出てくることを期待された。

3号生

名戸まりあ：バランス良ステ
月宮クズレ：アタッカー＆精神攻撃
負一統色：精神削り＆壁
六塙九兵衛：アタッカー＆精神攻撃
香川雨曇：コピー（精神攻撃）
御厨括琉：精神削り
B.J.アキカン：攻撃補助
重川紗鳥：アタッカー＆狙撃

精神削り＋クズレ＆香川の中距離即死と、アキカンの補助をメイン。

戦力図外観

（新参側）

アキカンを警戒し、重川と稻荷山の組み合わせに絶望的な感さえあった。戦況はかなり厳しいと考え、3ターン目まで粘って転校生と増援に期待する向きもあった。

（古参側）

敵のリーダー稻荷山を重川で落とせるため、やや優位かと考えていた。重川を守るためアキカンの着ぐるみバステを使うことで敵の攻撃も躊躇させられる。ただし、新参側の武論斗さんには着ぐるみも効かないため、武論斗さん攻略がキーとされた。

1ターン目先手

	1	2	3	4	5	6	7
A		月宮クズレ		壁	埴井華菜		
B	六塙九兵衛	香川雨曇		緑風佐座	行方横ダビデ 残像くん		
C	負一統色	重川紗鳥		壁		稻荷山 和理 武論斗さん	
D	B.J.アキカン	御厨括琉			夢追中		梨咲みれん
E		名戸まりあ		壁			阿野次のもじ

緑 : B 4 に移動

行 : B 5 に移動後、能力発動 (応援ボーナス15使用 発動率 83%)

分身 : B 5 で召喚酔い

埴 : A 5 に移動

稻 : C 7 に移動

阿 : E 7 に移動

梨 : D 7 に移動

武 : C 7 に移動

夢 : D 5 で移動

【解説】

緑風をB 4 に置き、香川の無力化を狙う。

3ターン目まで持たせるためDラインからの進行にも備えた

1ターン目後手

	1	2	3	4	5	6	7
A			月宮ク スレ	壁	埴井葦菜		
B	B. J. ア キカン	六挂九兵衛 砂島 順一	重川 雨雲		行方橋ダビ エ 残像くん		
C				壁		稻荷山 和理 武論斗さん	
D			名戸 まりあ		夢追中	梨咲 みれ ん	
E				壁		阿野次のもじ	

御厨 C 3 に移動 能力発動 (ボーナス + 1)

月宮 A 3 に移動 能力発動 緑を殺害 (ボーナス + 10)

うどん B 3 に移動

ろくの B 2 に移動

重川 B 2 に移動

アキカン B 1 に移動

なざれ D 3 に移動

負一 B2に移動

【解説】

緑風デコイに対し、御厨による精神削り、クズレの精神攻撃で排除。

香川を壁として使用しつつ、ダビデを牽制。

アキカンに備えてB2に集合した。

2ターン目先手

	1	2	3	4	5	6	7
A			月宮ク ズレ	壁			
B	B.J.ア キカン	六挂九兵衛 紗島 直一	重川 雷雲	残像 くん	行方橋ダ ビテ	稻荷山 和 理武論斗さ ん	
C				壁	埴井葦菜 夢道中		阿野 次のものじ
D			名戸 まりあ		梨咲 みれん		
E				壁			

行：B5能力休み

阿：C7移動で能力発動（応援ボーナス2使用）

梨：D5に移動

残：B4に移動

埴：C5に移動

稻：B6に移動

武：B6に移動

夢：C5に移動

【解説】

予定通り阿野次で精神削り。

埴井で重川を撃つか迷ったが、アタッカー運用を重視し温存を選択。

2ターン目後手

	1	2	3	4	5	6	7
A			月宮ク スレ	壁			
B	B.J. アキカン アキカン	六塙九兵衛 島直一 重川紗 雨雲	名戸 まりあ	残像 くん	行方櫻 タビエ	稻荷山 和 理武論斗さ ん	
C				壁	埴井暮 菜夢道 中		阿野 次のもの
D					梨咲 みれん		
E				壁			

負一 B 2 待機

名戸 B 3 移動

香川 B 2 移動

六塙 B 2 待機

重川 B 2 待機

アキカン B 1 待機

【解説】

アキカンを使うかどうか迷うも転校生対策を考えて温存。全体的に下がる。戦力はBラインに集中。

なお、転校生はA1出現。これに古参陣営は歓喜（敵陣方向に転校生が出た場合、稻荷山に転校生を倒されてしまうので）

3ターン目先手

	1	2	3	4	5	6	7
A			月富 ダス レ	壁			
B	B.J. アキラ 2	六糸九兵衛 紗島 直一 香川 雨雲	重川 統色	名 戯ま りあ	残像く ん	梨咲 みれ ん	稻荷山 和理武論 斗さん 行方橘タビ 元 塙井翠菜
C				壁			阿 野次の もじ
D	審刃津 志武 那				夢追 虫		
E				壁			

転校生出現位置A1

梨：B 5 移動

行：B 6 移動で能力発動（応援ボーナス 15 使用 発動率 83%）

阿：C 7 能力休み

埴：B 6 移動

夢：D 5 移動

審：D 1 移動

稻：B 6 待機

武：B 6 待機

残：B 4 待機

【解説】

転校生を狩る姿勢に移動。全体的に引く。

増援は審刃津。耐久あるので良い引きだったと言える（後に錫原が登場し、相手陣営にDP 4 稼がれると危険だったのもあって、硬い審刃津は良いタイミングでの登場であった）。

3ターン目後手

	1	2	3	4	5	6	7
A			月富 クズレ	壁			
B	B.J. アキカン 2	六埜九兵衛 紗島 直一 香川 雨墨	重川 統色	名 戯ま りあ	残像 く ん	梨咲 みれ ん	稻荷山 和理武論 斗さん 行方橋ダビ エ 塚井翠菜
C				壁			阿 野次の もじ
D	毒刃津 志武 那				夢追 虫		
E				壁			

アキカン B 2 移動 能力発動 重川と六埜

重川 B 4 移動 残像を攻撃

六埜 B 3 移動

負一 B 3 移動

クズレ B 3 移動

香川 B 3 移動

口口口 D 5 移動

【解説】

相手の稻荷山を倒すためバクチに出る。六埜と重川にアキカンの着ぐるみバステを付け、重川を前方に出す。重川はダビデしか対処できず（50%）、相手がアタッカーで討ってたらDP2獲得。この賭けを乗り切れば相手リーダー稻荷山を倒せて優位になるという計算。

増援は錫原呂々郎。敵陣に出ちゃったので「稻荷山に殺される！」と焦る。

3ターン目転校生

	1	2	3	4	5	6	7
A			月宮 タヌ レ	壁			
B	B.J. アキ力 ジ	六糸九兵衛 紗島 直一 香川 雨雲 重川 統色	名 戯 まりあ	残 像 く ん	梨咲 みれ ん	稻荷山 和理 武論 斗さん 行方橋タビ 工 塩井春菜	
C				壁			阿 野次の もじ
D	毒刃津 志武 那				夢追 虫		
E				壁			

【解説】

五分五分のにらみ合いから、ついに古参側が仕掛けた3ターン目後手。勝負の行方は4ターン目先手のダイスで決まると思われたが……。

その前に転校生が古参側のリーダーアキカンを殴り殺し、勝負のキーであった重川の着ぐるみバステが解除。古参側の戦術瓦解……。

古参陣営お通夜ムード突入。

4ターン目先手

	1	2	3	4	5	6	7
A				壁			
B	HET 狂九郎	名戯まりあ 六糸 九兵衛 直一 統 色 香川 雨雲		梨咲 みれん 行方橋タビ 武論斗さん	塩井春菜 諸語須川て ぱり	阿 野次の もじ	
C				壁			
D		毒刃津 志武那		夢追中	錫原 呂々郎	稻荷山 和理	
E				壁			

阿：B 6 移動

梨：B 4 移動

行：B 4 移動で重川に通常攻撃

武：B 4 移動で月宮に能力発動

夢 : D 4 移動

稻 : D 6 移動

埴 : B 5 移動

審 : D 3 移動

て : B 5 移動

【解説】

もはや何も恐れるものはない新参側。重川、月宮の危険キャラを排除。

さらに転校生を誘導すべく、ターゲッティングされた阿野次を移動。

古参陣営、引き続きお通夜。

事実上、ここで勝負あり。古参側は投了を検討。

この後も、もうちょっとだけ勝負は続き、古参は投了したり、投了した後、「実は勝てるんじやね！」と勘違いして泣きついて投了撤回してもらった拳句、やっぱり勝てなくて再度投了したりと醜態を晒した後に敗北した。

【お詫びとお知らせ】

月刊ダンゲロス6月号におきまして、7月号にてカードゲーム「ダンジョン&ダンゲロス」を掲載すると書きましたが、同時開発していたデジタル版「ダンジョン&ダンゲロス」の出来があまりに良かったため、アナログ版（カードゲーム版）「ダンジョン&ダンゲロス」の開発は無期延期とすることに決定しました。カードゲーム版を楽しみにして頂いていた方には大変申し訳ありません（works★cagami.netまでご連絡頂ければ印刷用のデータをお渡しできます。★は半角の@で変換してメールでご連絡下さい）。つきましては、代わりに今号からデジタル版「ダンジョン&ダンゲロス」の攻略記事を書くことにします。

「ダンジョン&ダンゲロス」ベータ版

<http://koh.sarm.net/DATA/DD/ddangerous.cgi>



1. パーティー編成概論

パーティー編成では各カードの役割分担を考えるのが基本となる。本稿では、各カードの役割を便宜的に次のように名付けることとする。

アタッカー：攻撃力重視。敵を攻撃し、LPを削る、もしくは直接打破するのが目的。

ブロッカー：防御力重視。相手の攻撃を受ける役割。パーティーの先頭に配置する。

バランス：敵への攻撃を基本とするが、そこそこの耐久力を備え、ブロッカーが討ち取られた際の防波堤となる。

術士：能力メイン。特殊な役割を担う。時にはアタッカーやブロッカーを兼ねることもある。

敵を倒すためにはアタッカーが最低限何枚か必要となるし、敵に一方的にやられないとにはやはりブロッカーが必要となる。となれば、前衛は「ブロッカー+バランス+アタッカー」「ブロッカー+アタッカー+アタッカー」といった組み合わせが一般的になるだろうか。以下ではコモンカードを中心としたパーティー編成例を挙げてみる。あくまでも一例に過ぎないが参考に

して欲しい。

ブロッカー + バランス + アタッカー



・魔山アリス+静かなる駒沢+狂木殺

耐久力（防御+体力）8点の安定のブロッカー魔山。魔山が倒れても耐久力7点で防げる駒沢を二番手に置き、メインアタッカーである狂木を守る陣形。こういった陣形が編成の基本になるかと思われる。ただし、駒沢の攻撃力が低いため、打撃力が不足する。後衛に攻撃的な術士を置くことでカバーしたい。

ブロッカー + アタッカー + アタッカー



・魔山アリス+コヨミ+狂木殺

「攻撃は最大の防御」という考え方なら、バランスを外してアッッカーを加えるのも良いだろう。

「魔山が落ちる程の攻撃を二番手のバランスキャラが防げる可能性は低い」という考え方もある

。



・腐死病ナナ+コヨミ+狂木殺

このアイデアをさらに突き詰めると上のような「殺られる前に殺れ」陣形となる。全員に攻撃力があり、防御は腐死病ナナの能力に頼る。



・es+コヨミ+狂木殺

こちらの編成の方がより現実的か。esは素早さも高く、「殺られる前に殺れ」を体現できるカード。また耐久も8点あるので、バランスと言ってもブロッカー級の防御性能を持つ。esの能力もあって逃亡できなくなるため、とにかく攻撃的なプレイングとなるだろう。





・凸家凹美+コヨミ+次郎丸弘美

ある意味、「ブロッカー+アタッカー+アタッカー」の亜種。アタッカーの代わりに即死能力者の次郎丸弘美を加えた。次郎丸弘美は一部の敵にはアタッカー以上の攻撃性能となる。とはいえるが、地下1階ではサムライレイヤーとエンジェルくらいしか有効な相手はいない。



・菩薩橋ひろこ斎+狂木殺+緋伏野眠音

ブロッカー役を緋伏野の能力で補った形。「ブロッカー+アッカー+アッカー」の亞種と言える。相手の素早さが2以下であれば敵の攻撃を防ぎ一方的な攻撃が可能となるが、ドリアードやワースネークなどの素早い敵が出てくると防ぎようがない。先頭のアッカーを駒沢などのブロッカーに変えればいくらか耐えれるようになるが、今度は打撃力が不足し、敵を殲滅する前に緋伏野の能力効果が切れてしまう。



・空気イス+O野つー+緋伏野眠音

アッカーを術士で代用したパーティー。緋伏野で敵の攻撃を無効化しておき、背もたれとO野の純ダメージ能力で攻める。背もたれとO野は共にブロッカー級の耐久力なため、ある意味、三枚全てがブロッカー。ただし、体力6点以上の敵が出てきた時は倒しきる「特攻」を使うしかない。

* * *

以上、いくつかのパターンでの編成案を挙げたが、実際は後衛メンバーもあり、より多様なコンセプトのパーティー編成が可能になるだろう。魔人カードはいつでも好きなものが得られるわけではない。ダンジョン＆ダンゴロスではパーティーが固定化しないよう、あえて探検中の死亡率を高め、復活費用を高額にしてある。死んでしまったカードはバンバン入れ替え、手元に入ってきたカードを組み合わせて色々なパーティーの可能性を試してみて欲しい。



2、地下1階攻略

地下1階の最初の目標はダンジョンカード24枚を引ききってスペシャルイベントへと到達することである。スペシャルイベントを攻略すると、1階のドロップアイテムよりワンランク上のアイテムが入手できるが、それだけでなく500円ダスが解禁されるのが大きいだろう。100円ダスのみで地下1階を探索するのと、500円ダスのカードを混じえて探索するのとでは攻略難度が相當に違う。

だが、ダンジョンカード24枚の中には三枚のモンスタシンボルカードが含まれる。スペシャルイベントに到達するまで、最低でも三度の戦闘に耐え抜かねばならない。通常エンカウントや、モンスタシンボルを数度踏むことも考えれば、現実的には五～六回か、もしくはそれ以上の戦闘を行うこととなるだろう。

しかし、始めたばかりのプレイヤーでは、三度の戦闘どころか、初戦でパーティー半壊、ヘタをすれば初戦で全滅ということもあるかもしれない。それでも、よほど運が悪くなければ収支は少しづつ増えていくはずなので、軌道に乗るまでは涙目になりながら耐えて欲しい。ロングソード、フルプレートを手に入れた辺りでグッと楽になるはずだ。最初は無理をせず、一度か二度戦っては地上に戻ってカードを引き、少しづつ戦力を増強するといい。カードを取っ換え引っ越し、色々なパーティーを試していれば、思わぬ戦術に目覚めるかもしれない。



上：冒険序盤のキーアイテム、ロングソードとフルプレート。ロングソードは敵合計レベル2（L1の敵二体の組み合わせなど）を倒せば高い確率で手に入るが、フルプレートは敵合計レベル3は欲しいところ。フルプレートをブロックターに装備させれば、冒険の安定感が段違いになる。……それでも死ぬ時は死ぬが。

そして、少しずつ冒険が軌道に乗ってきた頃に、全てをブチ壊すかのように、あるいは、軌道に乗るもクソもなく悪戦苦闘している中に追い打ちをかけるように勃発するのが、1階のボス「戦慄のイズミ」イベントである。エンカウントしても66%の確率で安全に逃げられるが、失敗すれば強制戦闘に発展する。イズミ自身も強いが、より問題なのはお供のモンスターがランダムであることと、この戦闘からは逃げられること。お供が野生のクマやドラゴンであれば、序盤のパーティーでは全滅は必至だろう。とあるアイテムを所有していれば、このイベントの発生自体を封印することが可能だが、冒険序盤の頃はそう簡単に手に入るものではない。



上：序盤の悪夢、戦慄のイズミ戦。上のようなパーティーに襲われたら目も当てられない。実際はここまで運の悪いことはそうそうないだろうが、お供のどちらかがL2以上のモンスターであるだけで死兆星は輝いてしまう。

ただし、戦慄のイズミを退けると500円ダスを無料で一枚引くことができる。これは500円ダス解禁前でも有効なため、1階のスペシャルイベント達成を目指して冒険する際には心強い味方となるだろう。ある程度、戦力が充実してきたら、むしろ積極的にイズミに挑んで500円カードを稼いでもいいだろう。……お供にドラゴンが出てこなければ、だが。

戦慄のイズミ戦でのドラゴンはどうしようもない話だが、問題は通常エンカウントでもドラゴンが出てくるということだ。他にも野生のクマやドリアード、場合によってはサムライレイヤーなどに出会ってもパーティー半壊や全滅はありうることである。



そんな時に頼れるのが上記の三枚である。どれも直接戦闘には使い辛いが、リスクヘッジとしては有効なカードたちだ。夏川はモンスター一体を確実に墓場行きにする。ドラゴンを選べば、ドラゴンが出てこなくなる上に、ドラゴン退治の報奨金100円も獲得できるので、使っておいて損にはならない優秀なカード。序盤で彼を引いたなら、とりあえずドラゴンを埋葬しておくと安心感がだいぶ違う。

あげはは死亡時に敵のLPにダメージを与える。これは逃亡時の生贊にすることでも機能するので、ドラゴンなどの強敵に襲われた場合は、とりあえず彼女を生贊に差し出そう。逃亡に成功すればそれで良し、失敗しても敵のLPに7点ダメージを与えられる。相手がドラゴンを含むパーティーであっても、7点ダメージのアドバンテージがあれば、なんとか追いかねば可能だろう。

あげはが「いざという時の切り札」である一方、もっと気軽に生贊として使えるのがバルバロッサ土田だ。生贊にさし出しても、戦闘終了後に復活するので、ちょっと強いモンスターに出会

った時も「とりあえず土田を生贊に……」というプレイングが可能。ただし、土田が死ぬごとにLPは4ずつキッチリ減っていく。土田で逃げまくった拳旬にLPが枯渇して全滅……などということがないように注意しよう。

他は、100円ダスで唯一のレアカード、魔法痴女みらくる★エクスターを生贊専用に連れて行くのも手ではある。魔法痴女が真価を発揮するのは二階以降なので、序盤の間は生贊にするのがセオリーだろう。では、地下1階の強敵たちを紹介しよう。



ここに挙げた三体は強敵というより、「気をつけるべき敵」というべきか。モヒカンザコはむしろゲーム中盤、ある程度ブロッカーの防御力が高まってきてから地味な脅威となる。攻撃力が低いため当然のように特攻を仕掛けてきて、そして、1/6の確率でクリティカルが発生し、どんな優秀な壁であっても殺してしまう。素早さも低いので、対処は難しくないだろうが、ドラゴンなどと共に出てきたら、どうしても後回しにしてしまうのではなかろうか。

のうさぎは見ての通りのクリティカル持ち。素早さも高いし、耐久も3~8点。つまり、最大で7点の攻撃にまで耐えるのである。のうさぎが動く前に片付けたいところだが、100円ダスで高攻撃力と素早さ3以上を兼ね備えたカードは狂木殺とesの二枚のみ。静かなる駒沢と菩薩橋ひろこ斎は攻撃力に難があるので、ロングソードで強化できればなんとか……というところか。こちら側の性能の問題もあり、額面通りのステータスよりも厄介なモンスターである。

レイヤーアーチャーは貫通を持ち、最大ダメージが4点。つまり、体力4点以下のカードであれば誰であれ死ぬ可能性がある。体力は装備品で底上げできないため、素のステータスで防がなければならない。通常であれば、防御4体力4で安定のブロッカーと言える魔山も33%で殺される。レイヤーアーチャーに関しては凸家凹美（体力5）の方がむしろ安定するだろう。他はes、黒姫亜羽兎も体力5で安定。



こちらは本当に"強敵"の三体。ドリアードは能力こそないものの冷酷非情の壁殺し。耐久8、素早さ3の彼女を先手を取って倒すことは序盤のパーティーでは不可能。そして、攻撃8で殴られれば、魔山、es（共に耐久8）は100%死亡。凸家（耐久7～9）も66%で死亡、黒姫亜羽兔（耐久6～11）も50%で死亡する。フルプレートを手に入れるまでは脅威となるだろう。

野生のクマは耐久10な上に防御が5もあるのが問題。序盤のメインアタッカー狂木殺の素の攻撃力が2～7であることを考えると、「運が良くて1～2ダメージ」しか与えられないということだ。一方、クマの攻撃力は6～11。こちらは「運が良ければ魔山が耐えられる」というもの。耐えれなかった場合、クマに捕食され敵のLPが回復する。回復量はたったの2点だが、序盤の2点は意外と大きい。さらにクマに捕食されたキャラはロストするので注意。アイテムまで一緒になくなってしまうから、フルプレートを失う危険性がある。100円ダスパーティーでクマ対策をするなら、黒炎の使い手・コヨミが有用。彼女の攻撃力は5なので、必ず特攻を仕掛けることができ、特攻で5か6が出ればクマを倒せる。33%の確率でクマが動く前に落とせるのは大きい。

ドラゴン戦はクマに輪をかけて厳しい。素直に逃げ出すか、もしくはあげはを生贊に差し出すのがベストだろうか。あげはで7点を削れば、後は特攻で倒すことができるだろう。……相手がドラゴン単体なら、の話だが。なお、中盤以降のレアカード主体パーティーであっても、ドラゴンの「まるのみ」を受けければ壁役が戦線離脱してしまい、一気にパーティーが崩壊するおそれがあるので気をつけたい。緋伏野眠音の能力を使えばドラゴンの打撃自体は封じ込められるが、「まるのみ」までは防げない。緋伏野自身も行動不能になるので、気付けば全員戦線離脱と行動不能で全滅……ということもありうる。

* * *

以上の点に気をつけて、理不尽にブッ殺されたりヒィヒィ言いながら逃げ惑ったりしつつ地下1階を攻略して欲しい。イズミを倒してアンコモンやレアカードを何枚か引くと、ある程度、1階探索は安定するだろう。1階のスペシャルイベントに辿り着いたら、もうしばらく、4～5周

ほど1階を流してスペシャルイベントの宝箱を漁り、装備をかき集め、500円ダスを引いてから2階に進もう。スペシャルイベントの中身は各階6種類用意されておりランダムで入手できる。安心して欲しい。スペシャルイベント到達後も、しばらくの間はドラゴンなどは脅威のままだから、プレイの緊張感が損なわれることはないだろう。

【特別付録】100円ダス & 1階モンスター簡易データ表

【魔人カード】アタッカー攻撃力順

白金翔一郎 3~8
es、狂木殺 2~7
腐死病ナナ 4~6
稻田連子、夏川文尊 1~6
黒炎の使い手コヨミ 5
蘭嵐 3~5
菩薩橋ひろこ斎 4
静かなる駒沢 2~4

【魔人カード】ブロッカー耐久力（防御+体力）順

黒姫亜羽兎 6~11
凸家凹美 7~10
バルバロッサ土田 5~10
魔山アリス、es 8
あげは、静かなる駒沢、結昨日プリン 7

【モンスター】攻撃力順

ドラゴン 8~18
野生のクマ、サムライレイヤー 6~11
シーサーペント 5~10
ドリアード 8
エンジェル 6~8
ワースネーク 3~8
-----魔山死亡ライン
ガリアンキャプテン 7
レイヤーウォリアー 7
ゴブリン 5~7
モヒカンザコ 1~6
のうさぎ 2~6
レッサー触手 5
レイヤーシーフ 4
レイヤーアーチャー 2~4

【モンスター】耐久力順

ドラゴン 14
野生のクマ 10
シーサーペント 9
-----白金翔一郎、一撃必殺可能ライン
レイヤーウォリアー 8
ドリアード 8
ガリアンキャプテン 8~10
のうさぎ 3~8
ワースネーク 7
レッサー触手、ゴブリン、サムライレイヤー、レイヤーアーチャー 6
モヒカンザコ 5
レイヤーシーフ 4
エンジェル 3

本文：架神恭介 (<http://www.pixiv.net/member.php?id=1149979>)

ダンゲロス4コマ



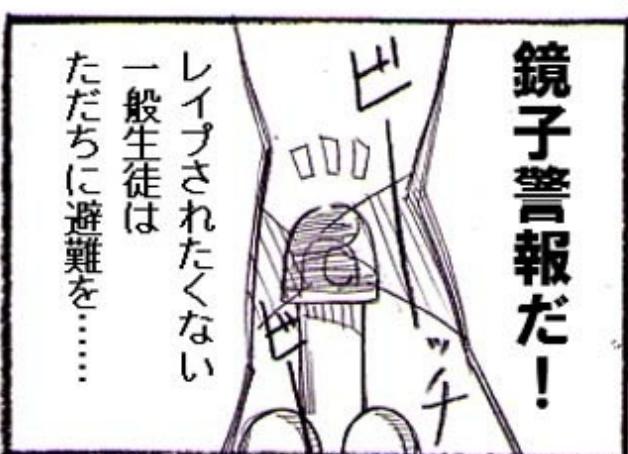
ざんねんき れんぐみ 残念恋組!! #1



■ ○野つー (おおのつう)

「酸素に恋する」女の子。自分以外の女が酸素を吸うと
「浮気ものー！」と叫んで発火させる能力を持っている。

鏡子警報だ！



■ 蟹崎姫（かにざきひめいぶ）

「和姫派の触手」。純愛に憧れを抱いている。
でも触手なのでつい手がすべてレイプしちゃうことも。



(イラスト：稻枝ケイジ)

一刀両 断（いとり たち）

性別：女

所持武器：転校生スレイヤー

攻撃力：20 防御力：5 体力：3 精神力：2 対転校生抜刀術：0

特殊能力：『先手必勝一撃必殺』

防御を捨て一撃に賭ける門外不出一子相伝の絶技。

3ターンの間有効。自分にしか使えない。攻撃力をプラス5ポイント。防御力をマイナス5ポイント。通常攻撃をされたときにカウンターとして発動。攻撃を喰らう前に攻撃する。相手が死んだ場合ダメージを受けない。一人に対しては一回しか発動しない。この攻撃で相手を倒せなかつた場合相手の体力を5ポイント治療し、自害する。

[発動率：70% 成功率：100%]

キャラクターの説明

『転校生』を倒すために生み出された魔人。その剣は転校生を倒すために鍛えられ、その技は転

校生を倒すために練られてきた。だがしかし転校生を相手取ることに特化したため普通の魔人の相手は苦手。

月刊ダンゲロス #03 (2011年7月号)

<http://p.booklog.jp/book/30181>

「月刊ダンゲロス」は、主にpixivにてアップロードされた
二次創作小説、イラストを元に編集、創作されます。

今後、pixivにアップロードされた著作者様に
ご連絡させて頂くことがあるかもしれません。
よろしければご協力お願ひいたします。

本文：架神恭介、es、やまいち、ロリバス
イラスト：稻枝ケイジ、たびびと、鳩子
写真：青汁Soul

編集：架神恭介

感想はこちらのコメントへ

<http://p.booklog.jp/book/30181>

ブログのパブ一本棚へ入れる

<http://booklog.jp/puboo/book/30181>

電子書籍プラットフォーム：ブログのパブー (<http://p.booklog.jp/>)

運営会社：株式会社paperboy&co.