

アルシャード リプレイ

ブライトナイト 7

神の復活

沢渡 祥子

- 1.
1. [はじめに](#)
2. [登場人物紹介](#)
 1. [シオン・シュタウク](#)
 2. [クリス](#)
 3. [ジール・田中](#)
 4. [レキ・ストランド](#)
 5. [フリーデ](#)
 6. [ライゼル・シューナー](#)
3. [SCENE 1 シーンプレイヤー：フリーデ](#)
4. [SCENE 2 シーンプレイヤー：クリス](#)
5. [SCENE 3 シーン・プレイヤー：レキ・ストランド](#)
6. [SCENE 4 シーン・プレイヤー：ライゼル・シューナー](#)
7. [SCENE 5 シーン・プレイヤー：ジール・田中](#)
8. [SCENE 6 シーン・プレイヤー：シオン・シュタウク（同行者：クリス）](#)
9. [SCENE 1 シーンプレイヤー：シオン・シュタウク（ジール以外は全員登場）](#)
10. [SCENE 2 シーンプレイヤー：ジール・田中](#)
11. [SCENE 3 シーンプレイヤー：シオン・シュタウク（全員登場）](#)
12. [SCENE 4 シーンプレイヤー：マスターシーン](#)
13. [SCENE 5 シーンプレイヤー：シオン（全員登場）](#)
14. [SCENE 6 シーンプレイヤー：フリーデ（全員登場）](#)
15. [SCENE 7 シーンプレイヤー：なし（フリーデ、レキ、ジール、ライゼル）](#)
16. [SCENE 8 シーンプレイヤー：クリス（シオン）](#)
17. [SCENE 9 シーンプレイヤー：フリーデ（ジール、ライゼル、レキ）](#)
18. [SCENE 1 シーンプレイヤー：シオン・シュタウク（全員登場）](#)
 1. [■戦闘I VS 神口ドウル、ヴァルキリー×3■](#)
19. [SCENE 2 シーンプレイヤー：なし（全員登場）](#)
20. [SCENE 3 シーンプレイヤー：なし（全員登場）](#)
21. [SCENE 4 シーンプレイヤー：なし（フリーデ以外全員登場）](#)
22. [SCENE 5 マスターシーン](#)
23. [SCENE 6 シーンプレイヤー：レキ・ストランド](#)
24. [SCENE 7 シーンプレイヤー：ライゼル・シューナー、ジール・田中](#)
25. [SCENE 8 シーンプレイヤー：クリス](#)
26. [SCENE 9 シーンプレイヤー：シオン・シュタウク](#)
27. [SCENE 10 シーンプレイヤー：シオン・シュタウク](#)

28. SCENE 1 シーンプレイヤー：クリス
29. SCENE 2 シーンプレイヤー：レキ・ストランド
30. SCENE 3 シーンプレイヤー：ライゼル・シューナー
31. SCENE 4 シーンプレイヤー：ジール・田中
32. SCENE 5 シーンプレイヤー：フリーデ
33. SCENE 6 シーンプレイヤー：シオン・シュタウク
34. 後記

はじめに

この本は、テーブルトークRPGのリプレイです。システムは「アルシャード」。

「テーブルトークRPG」及び「リプレイ」に関する説明は、ここでは省きます。今回は6人で遊んでおり、5人がそれぞれ自分の「キャラクター」を操作し、一人が物語の進行役（ゲームマスター、GM）を担っています。

「アルシャード」は、2002年にエンターブレインから出版された日本産のTRPGシステムです。ファンタジー世界での冒険を扱っており、2005年に改訂版「アルシャードff」が出版されています。

プレイヤーは「神々の力を受け継いだ英雄」となり、「奈落」という宇宙を蝕む負の勢力との戦いを繰り広げます。

TRPGの中でも比較的演出色が強いシステムで、プレイヤーには「状況に応じた的確な判断と対抗策」よりも、「その場に合う格好いい台詞とリアクション」が求められます。

GMの進め方も展開重視なところがあり、プレイヤーが何をやってもさらわれるヒロインはさらわれるし、つかまるシーンはつかまります。作戦内容にかかわらず突入するシーンでは突入しますし、成功も失敗も話の流れ優先です。

——そんな「お約束」をある意味楽しみながら自キャラの演出に励むのが、このシステムの特徴的なところかと。

そのため、これまでのTRPGリプレイとは少々毛色が違うものになっているかと思います。ご了承ください。

今回は公式キャンペーンシナリオ「ブライトナイト」を使用しています。

ファンタジー世界の英雄譚ですが、ロボットものの色あいが強く——はっきり言って、ガンダムから採用したとしか思えないネタが満載です。

では、今回のおはなしへ——。

登場人物紹介

シオン・シュタウク

登場人物紹介

データは最終話（Lv7）時点のものです

シオン・シュタウク



「行こう、クリス。過去を見ていてもしようがない」

男／人間／15歳 主人公・島の少年 HP：38 MP：17

肌／黄 髪／黒 瞳／黒 身長：163cm シャードの形：曲玉型のイヤリング

【レベルとライフパス】

パンツァーリッター2/ファイター5

特徴：神の恩恵・美形（異性の反応がきわめてよい）

クエスト：運命への反逆

コネクション：セルマ・ファーレイ（いいひと）

【プロフィール】

セッション開始時点ではまだクエストになっていなかった島の少年。息子への関心の薄い発明家の父親と、修理したヴァルキリーと住んでいた。

父の発明した『アームドギア』に乗り込み、プリムローズと協力して帝国と戦う主人公。

【戦闘能力値】

装備品：武器1（バスタードソード）、武器2（クレインクインクロスボウ）、プロテクター、アームドギア（「/」の右側はアームドギアに乗った時の数字）

アームドギア操縦時の武器はAGカイトシールド、AGサブマシンガン

| | 現在値 | ベース値 | クラス値 | 武器1 | 武器2 | 防具 | アームドギア | AGW |
|-----|----------------|------|------|-----|-----|----|--------|----------|
| 命中値 | 10/12 | 4 | 6 | | | | +2 | 0/-1 |
| 回避値 | 9/10 | 4 | 5 | | | | +1 | |
| 魔導値 | 6 | 3 | 3 | | | | 0 | |
| 抗魔値 | 8 | 3 | 5 | | | | 0 | |
| 行動値 | 8/10 | 6 | 5 | | | -4 | +2 | |
| 耐久力 | 41 | 18 | 23 | | | | | |
| 精神力 | 18 | 9 | 9 | | | | | |
| 攻撃力 | | | 9 | 斬5 | 刺7 | | +1 | 斬7 殴2 |
| 防御力 | 斬3/6/刺3/5/殴3/5 | | | | | | | |

白い機体に乗込み、武器を扱う。プレイヤーの性格を反映してか、やたらと武器が多い。生身の近接戦はバスタードソード、遠距離戦闘はクロスボウ、クライマックスではアーム

ドギアでの戦闘。

【特技】 コーリング／アームドギア／AGウエポンバック
戦士の手／猛攻／なぎ払い／切り返し／戦士の眼

クリス



「この狂気を止めることが.....私にできるのでしょうか」

女／人間／16歳 ヒロイン・シャードの巫女 HP：22 MP：35
瞳／青 髪／金 肌／肌 身長：160cm シャードの形：緑の八角形、ケインに付属
【レベルとライフパス】

オラクル4／ホワイトメイジ2／ブラックマジシャン1

特徴 : 美形（異性の反応がきわめてよい）

クエスト : 失われた記憶（出自／喪失）

コネクション：セルマ・ファーレイ

【プロフィール】

本キャンペーンのヒロイン。出自ライフパスはもちろん「神の恩寵（特徴：美人）」。記憶を失っている巫女で、シャードの意思を形で受け取れる特殊な才能の持ち主。

ヒロインの座をキープすべく、日夜奮闘中.....。

【戦闘能力値】

装備品：ケイン、ローブ

| | 現在値 | ベース値 | クラス値 | 武器 | 防具 | その他 |
|-----|--------------|------|------|----|----|-----|
| 命中値 | 6 | 3 | 3 | | | |
| 回避値 | 7 | 3 | 4 | | | |
| 魔導値 | 10 | 4 | 6 | | | |
| 抗魔値 | 11 | 4 | 7 | | | |
| 行動値 | 12 | 8 | 4 | | | |
| 耐久力 | 23 | 9 | 14 | | | |
| 精神力 | 38 | 16 | 22 | | | |
| 攻撃力 | 〈殴〉0 | | 1 | -1 | | |
| 防御力 | 〈斬〉1〈刺〉0〈殴〉1 | | | | | |

戦闘には直接参加せず、補助系に徹する。基本的に回復は戦闘後なので、戦闘中はエンチャントウエポンやエンチャントブレイドで味方の強化をはかる。

【特技】

エイルの癒し／ナンナの祈り／フリッグの予知／ウルの瞳／イドウンの祝福
スノトラの英知／アイスブリッド／ノック／ファイアアロー／ロケーション

エンチャントウエポン／プロテクション／マジックアーマー／マジックシールド
エンチャントブレイド

ジール・田中



「だから言っただろう。私に任せたまえと」

男／人間／26歳 はたらくニンジャ HP：23 MP：22

肌／イエロー 髪／ブラック 瞳／ブラウン 身長：174cm シャードの形：黒い手裏剣

【レベルとライフパス】

エージェント1/スカウト1/ニンジャ4

特徴：質実剛健（耐久力+2）

クエスト：敵討ち

コネクション：アンジェラ・ローゼンベルク（恩人）

【プロフィール】

どんな時でも名刺を出して忘れず挨拶、ゼネラル・マテリアル社に勤務する特殊作業員。本社の指令によりプリムローズの活動に協力している。本編の影の主人公という噂。毎シナリオに、ジール・ガールと呼ばれる女性ニューキャラクターが登場する。

『ニンジャ』であることに独自の美学をもっているようで、よく「ニンジャですから！」という言葉を行動の理由に挙げている。スーツ姿にニンジャ頭巾を標準装備。

【戦闘能力値】

装備品：武器1：携帯型キャノン、武器2：忍者刀、レザーアーマーニンジャ装備

| | 現在値 | ベース値 | クラス値 | 武器1 | 武器2 | 防具 |
|-----|-----------------|------|------|-------|-------|----|
| 命中値 | 9 | 4 | 5 | | | |
| 回避値 | 7 | 4 | 3 | | | |
| 魔導値 | 7 | 4 | 3 | | | |
| 抗魔値 | 6 | 3 | 3 | | | |
| 行動値 | 13 | 7 | 9 | | | -3 |
| 耐久力 | 23 | 10 | 11 | | | |
| 精神力 | 22 | 11 | 11 | | | |
| 攻撃力 | 〈斬〉+8 〈刺〉+10 | | 5 | 〈刺〉+5 | 〈斬〉+3 | |
| 防御力 | 〈斬〉2 〈刺〉2 〈殴〉1 | | | | | |

気配を完全に断ち、[隠密状態]となって《奇襲攻撃》で敵に襲いかかるのが基本パターン。接近戦を好まず、《携帯型キャノン》を用いて遠距離からの攻撃を仕掛ける。

【特技】

GP-01衛星通信機／GC-XX携帯型キャノン／活劇！／感覚強化

奇襲攻撃／ニンジャ装備／忍者刀／忍法：火遁の術／忍装束／空蟬／忍法：金遁の術

レキ・ストランド



「これからはあなたに仕える騎士として私を認識してください」

男／人間／33歳 復興を誓う王国の元騎士 HP：36 MP：16

肌／焦茶 髪／黒 肌／肌色 身長：185cm シャードの形：虹色の八角柱のリング

【レベルとライフパス】

サムライ2/ファイター4/ハンター1

特徴：質実剛健（耐久力+2）

クエスト：王女の探求（クエスト終了）→王国の再建

コネクション：？

【プロフィール】

十数年前に滅びたウェストリ王国に仕えていた騎士。祖国の復興のため、反乱組織プリムローズに身を投じる。行方不明の王女の行方を追っている。帝国将校“灼熱の”アインを仇と狙っている。

シオンの剣の師であり、よきお兄さん。いつも敵と差し違え、その都度死んでは生き返っている。

【戦闘能力値】

装備品：轟魔刀×2、チェーンメール

| | 現在値 | ベース値 | クラス値 | 武器 | 防具 | その他 |
|-----|----------------|------|------|-------|----|-----|
| 命中値 | 9 | 2 | 6 | | | |
| 回避値 | 6 | 2 | 4 | | -2 | |
| 魔導値 | 4 | 1 | 1 | | | |
| 抗魔値 | 6 | 1 | 4 | | | |
| 行動値 | 11 | 4 | 4 | | -4 | +4 |
| 耐久力 | 36 | 12 | 22 | | | |
| 精神力 | 16 | 6 | 9 | | | |
| 攻撃力 | 〈斬〉+12 | | 8 | 〈斬〉+4 | | |
| 防御力 | 〈斬〉6 〈刺〉4 〈殴〉2 | | | | | |

近接戦主体の戦闘スタイル。轟魔刀を両手で構え、時に剣のリミッターを解除してダメージを倍加し攻撃。でもだいたいは相手の攻撃に《トール》を乗せ、ダメージをくらいながら《タケミカツチ》で返す。

【特技】

士魂／両手持ち／二刀流／戦士の手／ヘヴィアーマー／ヘヴィウエポン

集中／戦士の眼／カバーリング／クリーチャー知識

フリーデ



「そのような剣でシオン様は倒させはしない！」

女性型／ヴァルキリー／年齢不明 戦うお手伝いさん HP：30 MP：25
肌／白 髪／銀 瞳／水色 身長：164センチ シャードの形：水色の涙滴型

【レベルとライフパス】

ヴァルキリー4／ハンター2／ホワイトメイジ1

特徴：第六感（セッション中に1回、【知覚】判定の振り直しができる）

クエスト：マーカスへの恩返し（クエスト終了） →シオンを見守る

コネクション：マーカス・シュタウク（主人）

【プロフィール】

2年前に主人公の父親マーカスによって修理されたヴァルキリー。実はウェストリ王国の遺跡ミーティアの制御ヴァルキリーだった。

記憶が欠損しており、再稼働する前のことを覚えていないが、姉妹機レーネの指導により戦艦ブラングリユと自身を連結、バトルシップ型のヴァルキリーとしての能力を得る。

【戦闘能力値】

内蔵W. A. R. S.：エンジェルウイング、ガトリングガン、トリプルガトリング、ディフェンサー

| | 現在値 | ベース値 | クラス値 | 武器1 | 武器2 | 防具 | その他 |
|-----|------------------|------|------|-------|--------|----|-----|
| 命中値 | 9 | 3 | 6 | | | | |
| 回避値 | 7 | 4 | 4 | | | -1 | |
| 魔導値 | 7 | 3 | 4 | | | | |
| 抗魔値 | 9 | 4 | 5 | | | | |
| 行動値 | 11 | 8 | 5 | | | -2 | |
| 耐久力 | 30 | 12 | 30 | | | | |
| 精神力 | 25 | 12 | 25 | | | | |
| 攻撃力 | 〈殴〉+16 〈殴〉+20 | | 6 | 〈殴〉+8 | 〈殴〉+12 | | +2 |
| 防御力 | 〈斬〉3〈刺〉3〈殴〉2 | | | | | | |

ディスチャージで攻撃属性を〈雷〉に変えながらのガトリングガンで攻撃する。飛行しながら、非ブレイク時はガトリングガンで選択範囲攻撃、ブレイク時は戦艦を召喚しトリプルガトリングで攻撃。

【特技】

W. A. R. S. /イメージプロジェクター／ディスチャージ

エキスパートボディ／バトルシップモード／艦載兵器／ガトリングガン

クリーチャー知識／カバーリング／獣縛り／エンチャントウエポン
ヒール／ムーンライト／マジックアーマー

ライゼル・シューナー



「その代わりに、あなたは必ず生きて帰らなければいけませんよ」

男／人間／25歳 さすらいの行商人 HP：21 MP：22

肌／？ 髪／？ 瞳／？ 身長：160cm シャードの形：黄色の六角柱、武器に付属

【レベルとライフパス】

エージェント1/ヴァグランツ5

特徴：探索者

クエスト：契約の執行（出自：売買）

コネクション：パトリック・ウォン

【プロフィール】

ジール・田中がしばらく参加できないことから、第4話から新しく加わったGM社のエージェント。愛犬・クーちゃん（チワワ）と共に現れる。自分はなにもしないのに周囲の状況がどんどん好転していく、という特技(?)を持つ癒し系人物。お料理の腕は一級。

【戦闘能力値】

装備品：キャノン、マンゴージュ、チェインベスト、プロテクションリング

| | 現在値 | ベース値 | クラス値 | 武器1 | 武器2 | 防具 | その他 |
|-----|----------|------|------|-----|-----|----|-----|
| 命中値 | 7 | 3 | 5 | | | -1 | |
| 回避値 | 7 | 3 | 3 | | +1 | -1 | +1 |
| 魔導値 | 6 | 4 | 2 | | | | |
| 抗魔値 | 7 | 4 | 3 | | | | |
| 行動値 | 5 | 4 | 6 | | | -4 | |
| 耐久力 | 23 | 10 | 13 | | | | |
| 精神力 | 24 | 12 | 12 | | | | |
| 攻撃力 | 〈刺〉+8 | | 3 | 斬5 | 斬0 | | |
| 防御力 | 斬4／刺3／殴2 | | | | | | |

重い防具を着て、行動順は一番最後になるようにし、他人の行動に介入する形で補助をする。戦闘中は《運命の女神》でのダイスの振り直し、《声援》での味方の判定値上乘せが中心。

【特技】

GP-01 衛星通信機／GC-XX 携帯型キャノン／運命の女神

芸術／事情通／ファミリア／お願い／コンビネーション／声援

SCENE 1 シーンプレイヤー：フリーデ

◇フリーデ（ヴァルキリー4／ハンター2／ホワイトメイジ1）

ヴァルキリー・女性型・製造年不明

記憶喪失ヴァルキリー。遺跡ミーティアの制御プログラム。

実はフリーデのプレイヤーは、キャンペーン最終話で一度くらい死んでみたいと思っている。

GM : ダーモットとの戦いから2週間が経っています。ミーティアは休止状態で、バーサーカーも鎮まっていますね。

シオン : 世はなべてこともなし。

GM : フリーデさんはレーネと共にミーティアにいて、奈落の汚染度確認や制御のメンテナンスなどを行っています。

フリーデ : はい。

GM : 他のバルキリーもいるはずですが、まだそれらの起動までおっついてない状態ですね。

フリーデ : とりあえずは奈落に侵された部分の復旧を。

GM : レーネが「奈落のバグはかなり深いところまで浸食しているようですね。この作業には時間がかかります」

フリーデ : 「あれだけのことがあったのです、致し方ありません」——わたし達、寝る必要もないんですよ。基地に戻る必要もなくぶっ通しで働きづめ？

GM : そうですね。相当膨大な作業ですし。

フリーデ : いいです、作業はした分だけ進みますし、これが本来の自分の仕事ですから。

GM : そうですね。既にシオンと離れてから2週間が経過しています。

フリーデ : ——寂しくないよ、記憶があるから寂しくないよ。……寂しいって何だろ。まあいいや。続けてまーす。

GM : そうすると、レーネが言います。「フリーデ、どうしました？」

フリーデ : 「……何かわたしは問題がありましたか？」

GM : 「いいえ」と、何と言っていいのかレーネもわからないようですが、彼女の伝えたいところでは『浮かない顔をしているみたい』と。

フリーデ : 「制御系に問題があるのかもしれませんが、行動上での支障はありません」

GM : 「ならばいいのですが。今まで参加してきた人達との時間が長かったせいでしょうかね」

フリーデ : 「……それらがどうノイズになるか自覚はありませんが、いずれ消滅していくでしょう」

GM : 「そうですね……」と行って去る姿のレーネの表情もちよつと曇りがち、とフリーデには見えたような気がします。——そこでミーティアが突然、起動し始めます。

フリーデ : 「レーネ！」と呼び止めながらも状況の確認をします。どこが起動して何が起きようとしているのか。わたしはそんな命令は出していませんね？

GM : 出していませんね。そこで【知覚】チェックしてもらいましょうか。10で。

フリーデ : (ころころ) 12。

GM : そうすると、不意にあなたの後ろにいたバーサーカーが襲いかかってきます。

クリス : おいおいおい。

フリーデ : 対応します。……これはイベント処理ではなく戦闘シーンですか？

GM : 戦闘してください。相手はモブのムシバーサーカーです。

フリーデ : モブですか。では、こちらが先ですね。振り向きざまにガトリングガン斉射、(ころころ) 命中は18。

GM : (ころころ) 回避は無理です、ダメージどうぞ。

フリーデ：（ころっ）19点の〈殴〉。

GM：落ちました。そうしていると警告が鳴り、ミーティアに大量のマナが収束していき
ます。高出力のレーザー砲を発射する準備に入ったようですね。

フリーデ：できる限りの無駄な努力をします。ちなみに方向はどっちですか？

GM：幸いにも町には向いていませんが、かすめるような感じでしょうか。

シオン：その頃、シオンは愉快にお花畑に。（笑）

GM：制御チェックしてもらいましょうか。【理知】チェックで目標値は18。

フリーデ：つまりクリティカルを出せと。「今のわたしはこんな形でしかシオン様を御守りでき
ないのに……！」（ころころ）あ、ダメだった。シオン様、申し訳ありません。

シオン：その頃、シオンは見知らぬ女の子と追いかけてこ。（笑）

GM：（ころころ）レーネも失敗。レーザーは放出され、山が一つ形を変えます。同時に
多数のムシバーサーカーと赤バーサーカーが起動し、あなたとレーネに襲いかかっ
てきます。ここに留まることは不可能と考えてください。

フリーデ：レーネと共に、壁に穴を開けるなり何なりして最短経路で脱出します。

GM：脱出することには成功しますが、同時にミーティアが動きだし、どんどん浮上してき
ます。

フリーデ：「ミーティアが……一体どうして」と、為す術もなく見上げています。

SCENE 2 シーンプレイヤー：クリス

◇クリス（オラクル4／ホワイトメイジ2／ブラックマジシャン1）

16歳・人間・女

ヒーローを獲得し女王としても目覚めた、まさにクィーン・オヴ・ヒロイン。

正当派の宮崎ヒロイン……かどうかはさておき、真の勝利者なのは間違いない。

GM : ウェストリ王国の復興事業ですが、グレゴリー・ダーニング伯爵（ALSp170参照。ウェストリ王国の有力諸侯）らの王国の関係者たちがメインとなっています。プリムローズも協力しており、公式にはありませんがゼネラルマテリアル社も新しい事業をとりつける等の形で参加しています。

フリーデ : いい感じに上前はねられましたね。

GM : 時間軸はミーティアが浮上する少し前。クリスさんは現在、ホワイトスネイクの自室にいますね。今日の仕事みたいなものが終わった後、自室に戻って一息ついている感じでしょうか。

クリス : じゃ、疲れつつもお勉強しています——お勉強というか、今後のプラン。そんなに具体的じゃないにしても、今までの分を補うような感じで。

フリーデ : 目覚めたヒロインだね。

GM : じゃ、そんなことをしつつ、ふと今までの出来事を思い返しています。

シオン : ヒロイン、回想シーンに入りました。

GM : この2週間の慌ただしい出来事とか、叔父が奈落の使徒だったとか、兄だと思っていたのは実は父のエイリアスで、彼はもう亡くなってしまったこととか。

クリス : （ぼそっ）ついにソフィーに勝った。（笑）

シオン : ……え？

フリーデ : それはプレイヤーの声です、ヒロイン思考に戻っておいで。（笑）

GM : 今まではプリムローズのメンバーには、王族だということは知られていませんでした。それがこの前の一件以来明るみに出たため、君に接する態度が変わってきています。今まで気さくに話しかけていたクルーたちも、「クリス様」って感じで、自分とは違うんだ、みたいな接し方をしてくるので、ちょっと……。

シオン : 疎外感。

GM : ま、それに近いでしょうか。……ちなみに、誰も登場してきませんか？

シオン : ここで俺が入ってきたら世界が違いすぎる。

クリス : えー！？

田中 : だからこそ入るんじゃないの、あんたのザクII（by『機動戦士ガンダム』ジオン公国の量産型MSMS-06F）役に立たないんだからさ。（笑）

シオン : 違うよ、僕の機体はグフ（by『機動戦士ガンダム』ジオン公国の量産型MSMS-07、ザクの後継機）だよー。

GM : お前のはイージーエイト（by『機動戦士ガンダム/第08MS小隊』連邦軍のMS、RX-79 Ez-8（陸戦型ガンダム）。シロー・アマダ搭乗）だっけ言ってるだろうが。

シオン : しょうがないな、じゃ、登場判定はダイスに聞いてみよう。（ころころ）……出てしまった。——ちょっと待ってね。まだ盛り上がらないけど、チャンネル合わせないと。

レキ : 盛り上がらないというか、盛り上げてくださいよ。

シオン : 「クリス、入るよ」と入っていきます。「ちょっと外に出ない？ 近くに花が咲きだしたところがあるから」

クリス : 「まあ素敵。そんなところがあるの？」

GM : 外に行こうとすると、出口付近に海賊あがりののおっさんがいますね。「おや？ お

やおやおや？」

シオン : 「あ、ゲイルさん。ちょっとクリス連れ出しますね」

GM : 「ほほう。王女様に交際申し込む気か？」

シオン : 「早っ。それを言われるとこっちはこっちで固まるんですが。」

GM : 「姫に対して失礼でしたかな？ だったら謝りますが」と。

クリス : 「ゲイルさん、シオン君は私のことを気遣ってくれているだけなんですから」と。

シオン : 「.....それだけじゃないけどねー.....」

クリス : 「え？」

シオン : 「いや.....」 (笑)

田中 : 「.....こんな展開になっているとは思わなかった。完全らぶらぶモードなんですね (笑)」

GM : 「おうおう少年、成長したなあ！ いつ帝国軍が攻めてくるかわからないから、ほどほどにな」

クリス : 「もうっ、ゲイルさんたら！ 行きましょう、シオン君」

シオン : 「うん、行こうか」

GM : 「そうやって外に行くなら、そこでシーン切りましょうか。」

シオン : 「.....頑張りました。すっごい頑張ったよ。」

レキ : 「素晴らしい。」

SCENE 3 シーン・プレイヤー：レキ・ストランド

◇レキ・ストランド（サムライ2／ファイター4／ハンター1）

33歳・人間・男

コネクション：ハンス・ウィルマー（関係：同志）

元ウェストリ騎士。王国の正統な後継者であるクリスに騎士として仕える宣言をした。実はレキのプレイヤーも、キャンペーン最終話できれいに死んでみたいと思っている。

GM : 今のところ何事もないですが、ここ2週間はウェストリの騎士とプリムローズとしての2足のわらじで疲れていますね。でも充実感のある毎日を送っています。今日もひととおりの仕事が終わったところです。

レキ : 一息ついていましょう。

GM : そうしますと、プリムローズから情報がきます。「レキさん、最近の帝国軍の情報です。目を通しておいてください」

レキ : 「ありがとう、わかった」

GM : 帝国は軍備の補充も整い、近日中に再度の攻勢をしかけてくるだろうということです。

レキ : やはり来るか、という感じで見ています。プリムローズ側の体勢はどんな？

GM : 続々と有志が集まっています。あと、アームドギアの量産化計画が発足しています。

レキ : それはすぐできそうなんですか？

GM : 2週間じゃ、一から作ることは無理ですね。なのでミーティアから取ってきたバーサーカーが数体あるのですが、それにシオンのアームドギアと同じような改良をほどこしています。改修は終わっています。問題は乗り手です。

レキ : 乗り手はいるんですか？

GM : 適合者がいるかどうかはまだ調査中です。ちなみに適合者リストの中にミカも入っています。

レキ : ああ、そっか。前回クエスターとして目覚めましたからね。（前話参照）

GM : あと、GM社から一人補充要員が来る、ということが書いてあります。

レキ : 一人補充……。こんな難しいところに来るとは、まさかあいつではないだろうな、みたいな感じで見ていましょう。

SCENE 4 シーン・プレイヤー：ライゼル・シューナー

◇ライゼル・シューナー（エージェント1／ヴァグランツ5）

25歳・人間・男

コネクション：パトリック・ウォン（関係：ビジネス）

補給物資として派遣されたゼネラルマテリアル社職員。お供はチワワのクーちゃん。
パーティのサポート役&ギャグ担当&癒し系。

ライゼル：ヴァグランツらしく、戦死者の慰霊の前で演奏でもしてようか。

GM：あなたのところにやっぱりパトリック・ウォンから連絡が来ています。もう一人補充要員が行くからよろしくねと。データに名前が書いてあります。ジール・田中。

ライゼル：ジールさんか。早速みんなに知らせなきゃ。

GM：そして、みんなの方に向かう途中でミカに会います。

シオン：ミカキタ————(°▽°)————ツ！！

GM：「おい、ライゼル、こんなところにいたんだ？」

ライゼル：「やあ、ミカ」

GM：ミカは一枚の用紙をぺらぺらしながら「適格者に合格したよー」って。

ライゼル：適格者って何だ？

GM：「あれ、言わなかったっけ。あのね、アームドギアの量産化計画が進んでいるんだけどさ、その5機のテストパイロットの試験に受かったの」

フリーデ：フォースチルドレン（by『新世紀エヴァンゲリオン』）……？

ライゼル：「君ならいい結果が残せると思うが、あまり無茶なことはしないでくれたまえ」

GM：「大丈夫だよ。それにもし無茶をすることがあるとしたら、私よりライゼルの方じゃない」

ライゼル：「いやいや、私の前にみんなが無茶をするんです。それと、ジールさんがこれから来るようですよ。私はこれから報告に行きます。あなたも行きますか？」

GM：「ん、私これから用事があるの。また今度誘ってよ」

SCENE 5 シーン・プレイヤー：ジール・田中

◇ジール・田中エージェント1／ニンジャ4／スカウト1

26歳・人間・男

2話のお休みを経てセッションに帰ってきた、ニンジャなサラリーマン。
癒し系のライゼルと違い、こちらは毎回美女を伴うハートボイルドなお人。

GM : あなたは今まで、帝国領内でGM社とプリムローズとの関係の隠蔽工作を行っていました。

フリーデ : 実質、ジールさんのいなかった期間ってそんな長くないんだよね。前回と前々回は時間が繋がっているから。

田中 : じゃ、2週間でこなしただ？ うわ、すげー。

GM : あなたでなければできない汚い仕事とかあったんですが、そこら辺をこなし無事解決という。で、今は帝国軍のウェストリ王国再占領部隊の船に密航しています。帝国軍にも懐柔した協力者を得ています。

田中 : 荷物置き場とかに隠れているイメージで。資料を見て、報告書から「みんな頑張っているな」と。

GM : そこに近辺に人の気配がして、協力者の間で交わされている合図みたいなものを流します。

田中 : 「お前か」と。

GM : 協力者は「ウェストリでミーティアが起動したとの報告がありました。その時の攻撃で山が一つ形が変わり、廃王国の一部が消し飛んだとのこと」

フリーデ : すいません、わたしが至らないばかりに。

シオン : しょうがないよMeだもん。誰も責めないよ。

フリーデ :それも寂しいです。期待されてないんだね。

GM : 「我が軍は様子見のため出航が遅れることになりました。ここに止まってはあなたの任務に支障がきます。これから偵察部隊を派遣しますので、そちらに。私たちの協力者が乗っている偵察艇です」

田中 : 「わかった」って、いつの間にか着替えを済ませている。(笑)

GM : 船の中は帝国兵がいっぱいいますね。その中を平然としていればわかりません。

田中 : 平然として行きますよ。

GM : 乗り込む時「入港証のチェックを」と言われて隣にいた協力者は動揺します。彼が「何事ですか？」と聞くと「ここに不穏分子が紛れ込んでいるという情報が入った。不安要素は排除しておく必要がある。そのための確認だ」

田中 : どうしようかなあ。何かないかな。

GM : 形ばかりのパスはありますが細かなデータは入力されないので、このままではバレます。

田中 : どうしようかなあ。えーと.....その偵察艇は近くなの？

GM : 偵察艇はすぐ目の前ですね。

田中 : いいや、もう当て身でもしてそのまま乗り込んで逃げようかな。

GM : じゃ、当て身をくらわせた様子は周りも見ています。「貴様、何をしている！」と。そうすると、協力者が「ここは私に任せてください！」と銃を構えます。

田中 : 一言「すまん」と言って、いつの間にか黒頭巾で乗り込んで。(笑)

クリス : いつの間に！ スーツなんですか。

GM : 「敵だ！」と、帝国兵が押し寄せてきます。協力者は押さえつけられ、あなたの乗った高速艇は他の高速艇が追ってきます。――そこでシーンを切ります。

SCENE 6 シーン・プレイヤー：シオン・シュタウク（同行者：クリス）

◇シオン・シュタウク（パンツァーリッター2／ファイター5）

15歳・人間・男

本キャンペーンの主人公。父の遺作となったアームドギアに乗り込み、反帝国活動中。

GM : 次。実は忘れられていたシオン君、最後のシーンプレイヤーです。

シオン : あれ？ 俺、やったつもりでいた。（笑）

GM : ちなみにシオン君の愛機であるアームドギア、あの後起動しなくなりました。理由はわかりませんが、今ところは起動すらできない状態です。アームドギアの解析などはウェストリ王国の技術者とプリムローズの整備班たちが派遣されています。

シオン : 元々シオンが乗っただけで、これプリムローズのだし。

GM : まあ、所有権はプリムローズになっています。とーちゃんが君と一緒に売り渡したから。

シオン : 名義はプリムローズ、使用者シオン・シュタウクということになるんです。

フリーデ : 生体CPU、シオン・シュタウク（by『機動戦士ガンダムSEED』）。

GM : そこまでひどくないですけどね。

シオン : 考えようによっては、アームドギアが止まってシオンは結構嬉しいかも。

GM : そんな中、君はクリスを連れ出して外に出ています。

クリス : 『あははははははっ、ほら、捕まえてごらんさーい』って。

シオン : やりたいの？

クリス :いや、言ってみただけ。

GM : ここはどちらかというプレイヤーに依存していますんで、よろしくお願いします。

ライゼル : しゅたーん、しゅたーん。（←ファイティングスタイル。詳しくは前話参照）

フリーデ : ダメ、あの悪夢を蘇らせちゃダメ。

GM : みんな、そっとしてあげようよ。主人公頑張っているよ。

シオン : つっこむと俺そっちに流れるんだからな！ 人間は誰だって墮落したいんだ。誰だってギャグの方が好きに決まっているじゃないか。

クリス : じゃ、より高みを目指して。

フリーデ : では、今回のシーンでは頑張って手のひとつでも握ってもらいましょう。（笑）

シオン : あ、ライトだった、よかった。

フリーデ : 2人の年齢を考えるとしょうがないです。15歳と16歳で18禁をやられても困りますし。（笑）

クリス : そっか、15か！

シオン : 自分でやっててなんですけど、よく俺15歳やれてるな。

GM : まあいいや、どうぞ。

シオン : 野原を2人で散歩と。「本当は町の方に行きたかったんだけど、さすがに遠くてね」

クリス : 「風がいい気持ち.....」とか言いながら。

シオン : 「中にばかりいると気が滅入るし。最近、クリスらしいクリス見ていなかったし」

クリス : 「いろんなことがいっぺんに起きちゃって.....ウェストリ王国の大きさが改めてわかった感じかな」

シオン : 「でも、クリスはお姫様である前にクリスだよ。もっとみんなを頼ってもいいと思うよ」

クリス : 「シオン君はいつも肩書きとかではなく、私自身を見てくれるのね」

シオン : だってみんな、僕を肩書きでしか見てくれないから。（笑）

クリス : 「ソフィーさんも、エイリアスのキルシュの時もそうだった。シオン君はいつも曇り

のない目でその人自身を見てくれる。だからかな、シオン君といると落ち着くのは」とキラキラした瞳で。

シオン : ちょっと照れながら横を向くんですよ。顔を赤らめるんですね。

フリーデ : よし、いい感じにヒーローオイルとヒロインオイルが注入されています。(笑)

GM : そんな会話をしていると、風がふぁーっと吹いて花が舞うんですね。

クリス : 「きれい……」とか言いながら。

シオン : 「本当だね」と、自然と彼女の手を握って「行こう」と手を引いてみる。

クリス : 「うんっv」と、頬を染めながらね。

GM : そうしますと、あなた達の目の先、ウェストリ廃王国でミーティア遺跡が地響きと共に動くのが見えます。(笑)

クリス : 何一つ。

GM : それと同時にレーザー第一攻撃。ちょっと変わっていた山の形が完全に変わります。そして第二攻撃。違う方角にレーザーが放たれ、廃王国の廃墟が半分ほど消し飛びます。

クリス : まーじーかーよー。

シオン : とっさに彼女を抱き寄せて呆然としておくよ。

クリス : じゃ、呆然としながら「何故ミーティアが……一体何が」

シオン : 「フリーデたち、大丈夫かな……」

クリス : 「——行こう、シオン君！」

GM : そういうところでシーンを切ります。

SCENE 1 シーンプレイヤー：シオン・シュタウク（ジール以外は全員登場）

- GM : 君らが戻ると、ホワイトスネイクのブリッジでは大勢の人間でごった返しています。レーネとフリーデも戻ってきています。
- フリーデ : はい。皆様とは2週間ぶりですね。
- GM : ライゼルとレキもいます。レキは指揮をしている感じでしょうか。
- 田中 : ちなみに俺はいるんですか？
- GM : まだです。
- シオン : 戻ってきて扉を開けて、「すぐフリーデとレーネを迎えに行かないと……っけるしー！」
- フリーデ : 「お久しぶりです、シオン様」
- クリス : 「皆さん、今の光はどういうことでしょう」
- レキ : 「今、それについて話をしている」
- GM : と、ゲイルや他の人間たちが集まってきます。グレゴリー伯爵は基地で対応しているようです。ゲイルが言います「姫、ミーティアを起動なさってはいけませんよね」
- クリス : 「もちろんです。そんなこと……」
- GM : それを確認した状態で「今、ミーティアはどんな状態なんだ？」
- フリーデ : 「操縦者の存在は確認できておりません。また、起動時にクリスのパスコード等が動いた形跡もありませんでした。全く何の前触れもなしにエネルギーが入り、今はミーティアが自律行動をしているとしかいえない状態です」
- GM : 「それは奈落が関係しているのか？」と聞きます。
- フリーデ : それは……レーネを見ます。
- GM : レーネは「奈落の気配はしません。ですが、大変危険な兆候が現れています。その確認をできていないので、もう一度ミーティアに戻り再調査が必要です」
- レキ : 危険な兆候というのは？
- GM : 「かつてないエネルギーがミーティアに流れ込んでいます。ミーティアの創世時期にあった力のようなものが」
- クリス : 創世された時期？
- GM : 神話の時期にまで遡ってしまいます。
- クリス : 「それがどうして今になって……」
- GM : 「それは私にはわかりません。ですが詳細を調べるためにも戻らなければなりません」
- クリス : 「レーネさん、私も連れて行ってください」
- GM : ゲイルが「姫様をあそこにやるのは臣下しては勧められませんが……」
- クリス : 「でも、ミーティアのキーは私です。何かあったなら」
- GM : 「わかりました。あなたがそう言うのであれば、私はもうお止めいたしません」そうしますと、艦橋から連絡が入ります。「ミーティアとは別に未確認飛行物体がこちらに接近しています」
- レキ : 数は？
- GM : 「数は1です。帝国軍の高速艇です。撃ち落としますか？」
- 田中 : 煙を出しながら、こー。（笑）
- GM : ええ、煙を噴いています。一戦交えて勝った後らしいですけど。
- フリーデ : 「気のせいか、どうかで見たことのある光景のような……」（第4話参照、ライゼルの合流シーン）
- ライゼル : 「それはジールさんかもしれません」と。
- クリス : 「そういうことは早く言ってください！」

GM : 「今、向こうから信号がきました。えっと……『脱出するから確保よろしく』。何ですか、これ」

シオン : 「フリーデ、飛んじやって」

フリーデ : 「わかりました」

SCENE 2 シーンプレイヤー：ジール・田中

- GM : あなた方は高速艇同士の戦いで被弾しています。ちなみに今のクルーは、あなたともう一人、昔からの知り合いでもあるパイロットの女性です。
- クリス : ジール・ガールがいるよ。(笑)
- GM : 黒煙を吹いている中、コクピット席で「ジール、保ちそうにない。けれどあなただけは送り届けるから安心して」
- 田中 : なんて言うだろうな、「バカを言うんじゃない、2人であそこまで辿り着こう」って言うんじゃないの。
- GM : 「今ここで私が操縦桿を離せば、この機体は墜落してしまう。あなたはGM社にとっても大切な人なのだから、送り届ける役目を最後まで務めさせて。私のことはいいから……」
- 田中 : どうしようもないんだよね？ 覚悟を決めた感じで……。
- フリーデ : はい、ここで登場判定します。(ころころ) 飛んでこれました。ジールさんが思い詰めたお返事をしようとした時、真後ろからコンコンとノックの音が。
- GM : 外部のハッチの辺りから音がします。
- 田中 : 後ろの方に行って開ける。
- フリーデ : 「(普通に) お久しぶりです、ジール・田中」
- 田中 : 「久しぶりだな」
- クリス : そんなのどかな会話をしている場合かー!?(笑)
- フリーデ : 「迎えに参りました」
- 田中 : 「俺より、もう一人の方を先に」
- シオン : ぶっちゃけジールなら、ダメージくらってもブレイクすればいいんですよ。
- GM : ビジュアル的にかっこいい方を。
- 田中 : 「俺がここは抑える」ってやってブレイクした方がいい気がする。
- GM : しかし彼女はかたくなに拒みます。「ジールが危険にさらされることには変わりはない」って感じで。気をそらしつつ当て身でもすれば何とかなるかもしれない。
- 田中 : (手刀を振り下ろす動作をしつつ) 当て身。
- GM : 【反射】で対決しましょう。
- 田中 : (ころころ) 8です。
- GM : 彼女はあなたの手刀を受け止めます。「あなたのやり口ぐらいわかっているわよ」
- 田中 : じゃ「さすがだな。だが……」(と、下腹パンチの仕草)(笑)
- GM : ジャッジ必要ないですね。それで落ちます。
- フリーデ : 彼女を受け取って「では、ホワイトスネイクでお会いしましょう」と、高速艇から身を躍らせます。
- シオン : 「あれ。フリーデ脱出したけど、ジールさんいないよ?」
- 田中 : 落ちるギリギリで脱出してブレイクします。
- GM : そうすると、皆さんの見ている前で見事に爆散する様が見えますね。
- レキ : それを背景に立ち上がる男が一人。
- シオン : 「ジール、後ろ後ろ! バーサーカー!」(笑)
- GM : その意見採用。後ろからバーサーカー。爆破ダメージを受けて半壊している赤バーサーカー1体が、あなたに襲いかかります。(笑)
- 田中 : 《忍法: 金遁の術》(ニンジャLv4特技。[範囲: 選択]で〈斬〉5D6ダメージ)でいきまーす。【魔導】だったよね。戦い方忘れちゃった。
- フリーデ : ……それって、範囲攻撃じゃありませんでしたっけ。
- 田中 : 範囲攻撃です。登場シーンですから派手に!(ころころ) 18です。
- GM : (ころころ) 負けました。どうぞ、ダメージ。

田中 : (ころころ) 20の〈斬〉ですね。

GM : おおー。っていうことは、落としました。バーサーカーはジールに手をかけようとした瞬間に切り裂かれる。ジールは赤いバーサーカーを見ていない、くらいで。

田中 : 仕掛けたトラップが発動、みたいな感じ。

シオン : うわー。ジールさん、ひっでー。

クリス : っていうか、同じ役職でこんなに演出が違うのか。(笑)

レキ : 同じような登場シーンのはずだったのに。なぜここまでかっこよさが違うのか。

ライゼル : どうせ俺なんて.....。

クリス : 和み系とボンド系の違い。(笑)

シオン : 「ジール、お帰り」

クリス : 「ジールさん、お久しぶりです」

田中 : 「帰ってきたぞ」みたいな感じで。

シオン : で、ジール捕まえて奥へ。――「実は大変なことが起こったんです。コソっとしたものが行方不明に！」(笑)

田中 : 「そう言うと思った」と、懐から。(ナニカを渡す仕草をしつつ)「.....新作だ」(笑)

シオン : 「これ.....続き!？」(笑)

GM : そんな感じでみんなが集まったところに整備班の人が来ます。「おいシオン、どういことだ!？ お前の機体、動いているぞ！」

SCENE 3 シーンプレイヤー：シオン・シュタウク（全員登場）

- GM : ブリッジに戻るとアームドギアが動いています。奥の量産型も起動したようです。みんな慌てふためいています。「何だ何だ何が起こったんだ!？」
- レキ : 目が光って.....。
- ライゼル : コサックダンスを。
- GM : アームドギアは、あなたが姿を現すとそれを確認したかのように停止します。周りの連中は「おい、止まったよ」「シオン、お前がいるからか？ 何なんだ」
- 田中 : すごい感じだ。なんか主人公メカっぽい。
- シオン :俺まだ、父さんのこと信用していないんだよなあ。「どうせ父さんのトラップか何かでしょ」（笑）
- クリス : 勾玉はめたらあんなことになりましたからね。
- GM : 「このタイミングで動くか普通？」
- シオン : 「このタイミングで動かなかったらトラップにならないじゃないですか！」
- GM : 「お前の父さんって一体.....」
- シオン : 「息子ごと機械を反乱軍に売る父親」
- GM : そんな会話をしていると「そんな言っているヒマはねえぞ！」とキャタピラの親父さんが出てきます。（前話参照、下半身がふっとんだ整備士さんです）（笑）
- シオン :シオンの気分言っている？ 『僕はこんな時笑えばいいの、泣けばいいの?』——キャタピラでなんかで来るなアホー！
- 田中 : 『笑えばいいと思うよ（by『新世紀エヴァンゲリオン』第5話、碇シンジ）、って言われちゃいますよ。
- フリーデ : でも2週間見続けていると思うんですよ。.....それはそれで辛いかな？
- GM : 「またそんな変な表情で迎えるな！ 既にグランブリュの制御は済んでいる！ さっさと出て鎮めてきやがれ！」
- シオン : 「キャタピラ.....」
- クリス : 「シオン君、早く！」
- フリーデ : 「シオン様、参りましょう」
- 田中 : あれだ、誰もそれについて気にしないんだ。シオン以外。（笑）
- シオン : 「だって.....キャタピラ.....ええ？」
- ライゼル : 「キャタピラがどうかしたのか？」
- クリス : 「シオン君、どうしたの。ほら早く行きましょう」ずるずるずる。
- フリーデ : クリスもタンデムかな？
- クリス : 一緒に。
- シオン : 「ダメ、ここクリス入っちゃまだダメ！ ダメ！ 今は、今は危険なの〜！」（お腹に入っているらしい『コソっとしたもの』を押さえつつ）（笑）
- クリス : 聞かずに乗り込んで「早くしましょ」
- フリーデ : 「閉めますよ」がちゃ。
- GM : 皆さんがグランブリュに乗り込むところでクエストを渡します。全員に『ミーティアを止める』
- 田中 : はい。
- GM : ちなみにクリスさん、あなたはサクセサーなので新たに加護を選ぶことができます。

クリスの追加の加護は《フレイ》（加護ひとつをコピーして使用）。
他のメンツは誰もサクセションしていないので、追加はそれだけです。

シオン : シーンが終わる瞬間に俺やっぱり言うよ。「でもキャタピラ.....」（笑）

SCENE 4 シーンプレイヤー：マスターシーン

GM : ミーティアのコアの部分、一人の男であろう人物が起きる姿が見えますね。

レキ : むくり。

クリス : こないだ、アインが姿消えていたよね。

GM : その男の周りは闇が包んでいます。奈落とはまた違う、太古の力でしょうか。男は「この体ではまだ不十分か……。まあいい、すぐに変わりがくる」

フリーデ : とことん入れ物なんですね、この人。

SCENE 5 シーンプレイヤー：シオン（全員登場）

- GM : 君たちを乗せたグランブリュはミーティア付近まで来ますが、ミーティアが張っているフィールドが強力で接近することができません。
- レキ : 「フリーデ、あんな機能はミーティアにあるのか？」
- フリーデ : 「わたしはメモリに欠損があるので……」と、レエーネを見ます。「心当たりはありますか？」
- GM : 「あれは、ミーティアの能力を全て把握していないと使えない武装の一つです」
- シオン : 「逆に言うと、ちゃんと理解できている人物が乗っているということですね」
- フリーデ : 「クリスの命令コードより上位コードは、ミーティアに存在しているのですか？」
- GM : 「考えられるとしたら、血統の本質的な上位にある者でしょうね。あるいは何かしらの理由で暴走してしまったか……」
- フリーデ : そういえば、ミーティア内で向かうべき場所の見当ってついてるんですか？
- GM : コアの部分ですね。
- フリーデ : コアっていうのは、こないだ行った一番てっぺんのテラスの場所？
- GM : そうです。
- フリーデ : じゃ、上から行けばいいのかな……？
- GM : 「どちらにせよ、グランブリュにはこの障壁を破る武装はありません」とレエーネは言います。「ミーティアは神話の時代に作られたものですから、神の力がなければ破壊することは不可能だと思います」
- クリス : 神の力、破壊するのは不可能か……。
- GM : いいえ、できますよ。『神の力』を行使すれば。神の力って何でしたっけ？
- 田中 : 何か持ってないの、神の力？
- フリーデ : 全員が3つずつ持っています。（笑）
- ライゼル : そ れ だ！（笑）
- シオン : じゃ、ここはイベントらしくいくか！ アームドギア1号君に私が乗って、《トール》（ファイターの加護。ダメージロールに+10D6）。
- 田中 : うわー、ヒーローっぽい。
- フリーデ : じゃ、クリスと2人で初めてのお仕事——ケーキカットならぬミーティアバリアカットで決めていただきましょうか。（笑）
- クリス : 2人でこー持って、えいって感じで。（笑）
- シオン : なんでわざわざ2人？
- 田中 : いや、だってタンDEMなんですよ。
- シオン : マスター、《トール》で真向唐竹割いきます。
- GM : じゃ、ブラングリュの艦首の部分に行くわけですね。ただのアームドギアだと危険だから、オーバーブーストかけておいた方がいいんじゃない？
- シオン : わかりましたよ、じゃ、3分間止まることを覚悟して！ 父さん、絶対これ演出だろう！「父さんのバカー！」（と言いつつ、耳の勾玉を操作卓にセット）
- GM : この前と同じく、白く輝きますね。
- シオン : オーバーブースト発動！ 「エネルギーを全て刀身に集める！」と演出を絡め、上からたたきける！ でも外さないことを祈る！
- GM : 命中はいりませんからダメージどうぞ。
- シオン : 《なぎ払い》（ファイターLv2特技。物理攻撃を〔範囲：選択〕にする）《猛攻》（ファイターLv1特技。ダメージに+1D6）《戦士の手》（ファイターLv1特技。命中半定時のクリティカル値-1）出すよー。——（ライゼルの）そこ、何か忘れてないか？
- ライゼル : ん？ 《コンビネーション》（ヴァグランツ41Lv特技。自分以外のダメージロール

に+2D6) とか言えばいいの？

シオン : そう。これで増えるぞー。(ごろごろごろ) 58の《神》。

GM : ほう。50越えたからOK。バリアフィールドを切り裂きます。

レキ : 「全速前進！」

SCENE 6 シーンプレイヤー：フリーデ（全員登場）

クリス : ミーティアの内部に入ったんですか？

GM : いや、フィールド内に入っただけで、まだミーティアの内部に入っていません。

フリーデ : 今は雲の渦を越えて、ラピユタが見えたところ。(by『天空の城ラピユタ』)

GM : フリーデとレーネはグランブリュを操縦していますが、中心部に向かう途中でバーサーカーの飛行タイプが現れます。

フリーデ : 「敵機確認。数――」

GM : いっぱい。いちいち相手していたらいつになっても辿り着けません。

フリーデ : それは、迂回して行けます？

GM : 迂回するとかなり遠まわりになりますね。

フリーデ : では一番敵数の薄そうなところを選びつつ、最短距離で目的地を目指したいです。多少の被弾はやむをえませんが、できるだけリスクは減らしたい。

GM : それは難しいですね。

フリーデ :じゃ、つつこみます。「つつこみます！ 皆様.....」ええと、どうしよ。「お気をつけください」(笑)

GM : 「皆さん、かなり衝撃がきますから、対ショックに備えてください。フリーデ、エネルギーフィールドの調整をお願いします」

フリーデ : 「はい」

GM : 基地にぶつこんだ時のように、船首にエネルギーフィールドを張って突撃をかまします。

フリーデ : 多少の揺れは気にしない。多少じゃない揺れも気にしない。目的地に向かって一直線。

GM : 艦首がミーティアに突き刺さる、という状態でしょうか。

レキ : 艦首からつつこむとブライトナイトが.....。(笑)

クリス : 「シオン君、飛んで！」と。

シオン : じゃ、.....えーっ！ 飛ぶの！？

GM : 飛行ユニットをつけていないのでこいつは飛べません。

シオン : 違います、飛んでと言われたのでジャンプしちゃいます。「向こうまでジャンプする！ みんな向こうで合流しよう！」――言っちゃったー！(笑)

クリス : 向こうで落ち合おう、って奴ですね。それが一番絵になるかなあとって。

GM : シオンとクリスはアームドギアで別なところから入るということで。

クリス : うん。「皆様、お気をつけて！」

GM : では、2人が離れたと同時に艦首は突撃します。

シオン : そこで「クリス、目をつぶって、ショックが来る！」とか言っておく。

クリス : おっけーです。

シオン : その間にお腹のコソっとしたものを後ろにぼいっ。(笑)

クリス : ――それが目的かー！

シオン : やっぱりお腹の中に入れておくわけには行かないから、どこかに投げなきゃいけないから。

SCENE 7 シーンプレイヤー：なし（フリーデ、レキ、ジール、ライゼル）

GM : グランブリュはミーティアの装甲の隙間に激突、通路にめり込むように停止します。
同時にメイン動力がショート、自力で抜け出せないほどの損傷を受けました。

フリーデ：レーネはどうするんでしょう？

GM : レーネは調整をしてからでないと行けないので、「ミーティアの方はよろしく願います」と。

フリーデ：「わかりました。ではコアの場所までご案内いたします。この内部でもバーサーカーは攻撃をしかけてまいりますので、重々お気をつけください」

レキ : 「道案内をよろしく頼む」

GM : といっているそばからムシバーサーカーがわらわら出てきます。

フリーデ：なるべく遭遇しないように行きたいんですが.....無理なんですよ？

GM : 無理ですね。

SCENE 8 シーンプレイヤー：クリス（シオン）

- GM : 前回にダーモットと戦った甲板にまた戻ってこれたので、よりコアに近くなりましたね。
- クリス : 「こんな形でここに戻ってくることになるなんて……」
- GM : バーサーカーはあなた方の前には出てこない。けれど進んでいくと、クリスにはシャードが怯えているような感じがします。
- クリス : 「何かしら、この感じ……」
- GM : 何かに呼応しているかのように響いてはいますが、それしかわからないですね。
- クリス : 周りを見渡せるんですか？
- GM : 光源はあります。コアはもう少し先です。そこに指輪をはめこんだままになっています。
- クリス : ——あれ。はめこんだままだったっけ？
- GM : 起動しているということはそういうことですね。そんな感じで、コアの部分まで特に何事もなく辿り着くことができます。目の前にどう見ても見知った男がいますね。
- シオン : それは安心できる男？
- GM : 本来なら。
- シオン : では、やっぱりここは感情的に動きますか！ コクピットを開けて2人で近づいていく。
- クリス : 「あれは……アイン！」と。
- GM : そうしますとクリスは【意思】判定を6で。
- クリス : (ころころ) 楽勝～。
- GM : ほう。ではまず、クリスは一瞬意識を飲まれるような感覚に襲われますね。寸前で耐えたみたい感じで。
- クリス : 「うっ……これは？」
- シオン : 「クリス、大丈夫？」と肩を抱く。
- クリス : 「シオン君、今、何か……頭の中に何か……」
- GM : と、アインからの意思は感じないんですが、アインのはめている指輪から意思を感じます。
- クリス : うわっちゃ～。「アイン、その指輪は一体！？」
- 田中 : 最後は指輪物語か。
- フリーデ : アインがここで "My precious……" (by 『ロード・オヴ・ザ・リング』ゴラム) (笑)
- GM : 「血族の血、簡単には手に入れられぬということか」と、指輪から意思のようなものを感じます。
- シオン : その波動は俺にも感じられる？
- GM : 強烈な意思力なので、あなたにも感じられます。
- クリス : 「これはアイン……いえ、指輪の意思？」って感じで。
- GM : 「その体が手に入るまで、しばらくこの体で我慢しよう」と言うと同時に、自分の体をもてあそぶかのようにかきむしります。
- クリス : なにー！ 「やめてー！」と。
- GM : でもかきむしるそばから、体が再生していきます。
- シオン : じゃ、ここは無茶な少年を演出するために「それ以上、アインをはずかしめるな！」と言いつつ斬りかかればいいんですね。(笑)
- 田中 : いいですねー。いいですねー。
- GM : 命中判定してください。
- シオン : 特技は何も使わないけどね。(ころころ) あ、クリった。
- GM : あ、そ。

フリーデ :アインとシオンの結びつきって強固だね。

クリス : 実はクリスよりらぶらぶなんじゃない？

シオン : (ころころ) 24の〈斬〉。

GM : シオンのバスタードソードがアインの体に深く突き刺さります。しかし、アインの体に刺さった刃が押し戻され、あなたは跳ね返されます。

シオン : じゃ、その勢いで飛ばされてクリスの横まで跳ね返されます。

クリス : もちろん駆け寄って「シオン君！」と。

GM : 指輪は君の攻撃を意も介さずに言います。「初めてお目にかかる、人間たちよ。我が名はロドウル。お前たちを創りし神だ」

クリス : 『ロドウル』について知っていますか？

田中 : 神様に聞けば知っているんじゃない。《フリッグの予知》で。

クリス : じゃ、《フリッグの予知》(オラクル1Lv特技。1セッションに3回までGMに質問できる)で、びびーっ。

GM : ロドウルとは、太古の戦いで散っていった神の一柱ですね。あなた方の祖先を創った神です。

クリス : 「神ロドウルよ、なぜ今になってこのようなことを」

GM : 「我が体の復活のためにお前たちを使うためだ」

クリス : 「体の復活？」

GM : 「意識体は復活したが、本当の力を取り戻すためには肉体が必要だ」

クリス :どうしましょうかね、神様相手ですか。

GM : 「本来ならば先のミーティアの暴走の折に復活するはずであったが、儀式を行った者は正しき手順を踏まなかった。そのため我が力を受け入れることができず絶命した。——今こそ我が力を再び示し、新たな神の戦いを開始する。さあ、来い。愚かな者共に死を与えようではないか」

田中 : (クリスに) がんばれー。がんばれー。

クリス :え、ああ、ここ私のセリフ？

田中 : そうじゃないんですか？ ここで「そうですか」で黙っちゃだめでしょー。

クリス : えええー！？

シオン : 俺しゃべってもいいですけど.....。

クリス : (即座に) しゃべって。丸投げ。(笑)

シオン : 「クリスのお父さんは世界を征服するためにあなたを復活させたんじゃない。このウエストリを守ろうとして復活させたんだ」

GM : 「長き年を重ねるにつれ、我が復活の伝承は失われていたようだ。ミーティアを復活させる、つまり我を復活させるということであろう」

クリス : ああ、『もし危機に陥ったらこの遺跡を動かせ』とは言われていたけれど、どういうものかはわかっていなかったと。

GM : 伝承が薄れて、守り神とか遺産とかになっていた。

フリーデ : で、この神は復活して今は何をしたいんでしょう。

田中 : もう1回神々の戦いを開始するって言っているから、それじゃないですか。

フリーデ : 他の神って機械神しかいないし。『人間や地上がどうなっても関心がなくて、ただ機械神とケンカがしたいよ』っていうならわかるんだけど。

田中 : それだけじゃないでしょう。多分ラグナロックが始まるということだから。オーディンとかも、力使えるってことは生きているってことでしょう。

レキ : でも欠片ですからねえ.....。

GM : それもありますし、更には自分の力を完全にしたいから体よこせやと。

シオン : 俺、この神、自分を殺した機械神を殴りに行きたいだけの様な気もする。

GM : あなた方が死ぬも生きるも関係ないけどって感じですね。

シオン : 結局のところ渡すわけにはいかないんじゃない。

GM : うん。

シオン : では、そこでもう一度立ち上がり、クリスを後ろにかばい、「お前なんかにはクリスを渡せるわけがない！」と叫んでおけばいいんですね。

田中 : ええ、OKです。

クリス : おお、ヒーローだ。

GM : そうすると、シオンを相手にしゃべるわけでもなく「来い」と言います。ここでクリスはもう一度【意思】チェックをお願いします。10くらいかな。

クリス : うわ、来たか、そんな気はしていたんですが。(ころころ) 楽勝っ！

フリーデ : おお、平目でもOK！

GM : 「あくまで我を拒むのか」と。

クリス : 「神よ、あなたの行いはただの破壊に過ぎません。それは今の我らの望むものではないのです」

GM : 「時間の無駄のようだな。そのいらぬ意思を無に帰すか。後で再生すれば済む」と、あなたに向かって光の刃みたいなものがつつこんでくる。

シオン : 残念だ、僕、《カバーリング》(ハンターLv1特技。他人をかばう)系がないな。何もできないさっ。

GM : 《カバーリング》はないけど方法はあるよー。しないの？ それしなかったらヘタレよ。

フリーデ : 《ヘルモード》(パンツァーリッターの加護。シーン内のどこでも移動でき、防御をクリティカルにできる)って、人の攻撃を代わりに受けることも認められるんですか？

GM : 今、『攻撃した』って言っていませんよ。命中判定もしていないんで、今だったら演出戦闘でかわすことは可能です。

フリーデ : それでも加護の消費は要求されるの？

シオン : 要は、演出してかっこよくするんなら加護使え、って感じなんですよ。

クリス : ブレイクすれば大丈夫だよな、とか考えていた。

GM : それ、いろんな意味で興奮めなんだけど。けどどう取るかはあなたの自由です。

シオン : 《ヘルモード》で、クリスの前に立ちます。ダメージこいや。俺、イベントのためだけに《トール》(ファイターの加護。ダメージロールに+10D6)と《ヘルモード》使っているよ。

GM : ダメージいきます、《神の怒り》。ちなみに基本攻撃です。〈神〉10D6。(笑)

シオン : 帰れバカー！

フリーデ : マスターは今回、ダイス振るの大変そうですね。

GM : (ごろごろごろ) 32の〈神〉ダメージ。

シオン : なんだ、32じゃブレイクしないよ。まだ12残っている。「クリスの前には僕が立つ！」

田中 : おおおーっ。

GM : 「創られた分際でたてつく気か？」

シオン : 「僕はお前に創られたわけじゃない！」

GM : 「話にならん」——というところでシーンを切ろうかな。

シオン : 最初から話になってないじゃねーか！

SCENE 9 シーンプレイヤー：フリーデ（ジール、ライゼル、レキ）

ライゼル：外野チームいきまーす。

GM：皆さんはムシバーサーカーと戦いつつコアを目指します。もうじき目的地というところで、フリーデさんは違和感を覚えるようになります。

フリーデ：進み続けながらも、その違和感に注意を向けます。

GM：そこで【意思】チェック。

フリーデ：（ころころ）なけなし、7。大事なところでは出ませんねえ。1・2です。

GM：成功です。自分の意思に何かが入ってくるような感じがします。

フリーデ：介入は振り払うような気持ちでいますが、誰にも気取られないようにしつつ、あくまで表向きは何もないままに。

GM：そうですね。自分のメモリが消えていくような感覚がします。今までの戦いの記憶やシオンたちの記憶とか。そうすると、一定の距離まで行くと突然バーサーカーの姿が見えなくなってきましたね。

フリーデ：はい。

GM：そこでフリーデ以外は【知覚】チェック。判定は13くらいです。

田中：あ、出なかった。

ライゼル：失敗ー。

シオン：（ライゼルに）お前が判定してどうするー！

ライゼル：たまには判定させてくれ。《声援》（ヴァグランツLv5特技。対象の判定の達成値を+1D6）、《声援》、《声援》……つまらん！（笑）

GM：今はみんなにそれぞれ判定して、って言ったからね。自分たちの持っているシャードから、かすかに震えのようなものを感じます。

レキ：シャードが震えている……」

GM：そこでフリーデさん、もう一度【意思】チェックをお願いします。今度は9。

フリーデ：はい。（ころころ）成功しました、13です。

GM：かなり強くなってきています。

フリーデ：うーん……。なら、足を止めて「先程から何か違和感があるのですが、お感じになられていますか？」と。

レキ：「シャードがおかしいというくらいで、違和感というほどには」

フリーデ：「それは、わたしのものとは違います……」

レキ：「フリーデ、どうした？」

フリーデ：「レキ。もしわたしが……」と言いかけて言葉を切って「いえ、何でもありません。今はとにかく、先に参ります」

レキ：「そうだな、2人が心配だ」

シオン：やべ、フリーデが自己犠牲ヒロインふうになってきた！

田中：というかデスフラグ。（笑）

フリーデ：コツコツとフラグを立てているんですよ。

GM：目的地の手前の扉まで辿り着きます。フリーデさん、何かすることはいいですか？

フリーデ：レーネとは連絡が取れますか？

GM：あなたとレーネは繋がってはいるんで、連絡は取れます。

フリーデ：じゃ、レーネに回線を開いてみます。

GM：その時点で【意思】チェックをお願いします。8くらいでいいか。

フリーデ：（ころころ）10。

GM：成功ですね。開いた途端に全て奪われるような感覚に襲われ、はじき返される感じ。

フリーデ：うわっ。じゃ、その場で足を止めて、衝撃に耐えるように。

GM：そうしますと扉の向こう側で衝撃音のようなものが聞こえ、クリスの悲鳴とシオンの

うめき声みたいな声が聞こえます。

フリーデ：反射的にドアにダッシュ、そして開けます。

ライゼル：シオン、早まっちゃだめー。

シオン：そのタイミングでもう一度言わなきゃ。「クリスの前に僕が立つー」

SCENE 1 シーンプレイヤー：シオン・シュタウク（全員登場）

- GM : シオン、クリスと神とのやりとりが終わったところで皆さんが登場します。
- 田中 : どーん。
- レキ : 「あ、あれは誰だ!？」
- GM : クエスターである皆さんにはわかりますが、アインの波動とは明らかに違います。すると、神はフリーデを見ます。
- フリーデ : それは、怯えた感じで数歩後ずさる。
- シオン : あああ、僕の家政婦が。(笑)
- GM : 「お前は何故そこにいる？」
- フリーデ : 「そんな……まさか……」と。……あ、でも思い出せるものは何もないんですけど。
- GM : 本能的に判るものはあります。絶対逆らえない、というものが流れ込んできます。「何をしています。お前はこちら側に来て邪魔なる存在を排除せよ」
- 田中 : Yes, Master. (笑)
- シオン : そこでセリフを吐かなきゃ! 「フリーデは……フリーデはお前に仕えるためにいるんじゃない。今は僕の家族だ!」
- フリーデ : 「わたしは……わたしは……ミーティアの制御プログラム……」と呟いてから「わたしの創造主……主なる神。わたしはあなたに仕えるために創られたのですか?」
- GM : 「お前にはそういう意思など必要ない。さあ、我が元に来て邪魔なる者を排除せよ、この者たちのように」というと、後ろに同型タイプのヴァルキリーが3体。レーネもいます。元々意思が存在していたのかどうか疑問ですが、彼女らしい部分はまるで感じられません。
- シオン : くそ、みんなXPに書き換えられている。(笑)
- 田中 : マイ○ロソフトめー!
- シオン : 僕は、僕の大事なMeを守る! OSを書き換えさせるものか!(笑)
- GM : そこで【意思】チェック。いざとなったら加護でクリティカルとかしてあげてください。ちなみに12です。
- フリーデ : (ころころ) 14! 「――我が神、我が創造主。わたしはあなたの命令には従えない。確かにわたしはミーティアの制御プログラムだった。……けれどどうして気づかなかったのでしょうか、既にわたしはプログラムなどではなかったのです。このシャードがわたしの手元に現れた、その時から」
- GM : その言葉を聞くと「壊れたか。ならば排除するしかないな」と言います。
- フリーデ : 「あなたにとってはそうかもしれない。わたしも今まで、わたし自身が壊れたと思っていた。でもそれは違うのです、神よ。わたしは命を得たのです。だからわたしはこの世界に生きる者として選択をします。――わたしの大事な人達を、あなたの手では消させはしない! 古き世にお戻りください、我が創造主!」
- GM : 「父に抗うか、何たる傲慢。その身をもって味わうがいい!」と、ロドウルはミーティアと融合していきます。
- シオン : 「子供は父親を越えるんだ! 神が用意した運命なんか知らない、僕は運命を切りひらく!」

■戦闘I VS 神ロドウル、ヴァルキリー×3■

- [行動順] 行動値22 神ロドウル
行動値14 ジール・田中
行動値12 クリス、シオン (アームドギア搭乗時は14)
行動値11 フリーデ、レキ
行動値7 ライゼル

- GM : 前もって言うておきますが、ヴァルキリーたちを先に攻撃しないとまずいですよー。
レーネもいることもお忘れなく。
- シオン : 嫌な予感がする。
- フリーデ : 行動値、一番早いのは？
- レキ : アームドギアに乗ればシオン。
- シオン : まだ乗っていないので、行動値は12です。
- GM : ちなみに神22はです。(笑)
- フリーデ :それはアインの数字じゃなかったっけ。
- GM : アインの体に乗っ取っていますから。安心してください、《絶対先制》(帝国軍専用特技。セットアッププロセス時にアクションを1回行える)はないです。
- 田中 : 弱くなってる。
- GM : それはどうかな。まずはシオンとクリスに範囲攻撃。(ころころ)命中、29。
- シオン :何か言った？
- GM : 29。
- シオン : あア？ なめんな。
- 田中 : もしかすると回避できるんですよ、もしかすると。
- シオン : (ころころ)しない。
- クリス : (ころころ)あー、惜しい。
- GM : ダメージ(ごろごろごろ).....38点。
- シオン : つまりブレイクってことだね。ブレイカー。
- クリス : ブレイカー。
- GM : 次、ジールさん、あなたの番です。どうぞ。
- 田中 : 《忍装束》(ニンジャ2Lv特技。マイナーアクションで[隠密状態]に)でマイナーアクションで消えて、《奇襲攻撃》(スカウト1Lv特技、ダメージ+3&クリティカル率UP)、《忍法：金遁の術》(ニンジャLv4特技。[範囲：選択]で〈斬〉5D6ダメージ)。[対象：範囲]です。
- GM : ということは、神を含む全員ですね。
- 田中 : 全員です。どうせ神なんて当たらないだろう、という気持ちなんで。
- ライゼル : クリティカルヒットにするですか？
- シオン : 使ってもいいと思う。とのみち自分の行動しかできないんですよ。
- 田中 : じゃ、《ヘイムダル》(スカウトの加護。自分の判定をクリティカル)～。
- GM : その《ヘイムダル》をバルキリーの一人が《オーディン》(加護。加護ひとつをうち消す)。
- シオン : ここはやっぱり《オーディン》を消した方がいいと思う。
- クリス : じゃ、《オーディン》(ブラックマジシャンの加護。加護ひとつをうち消す)。
- GM : ああん。じゃ、もう一人のヴァルキリーが《ブラギ》(加護。加護ひとつを追加で使用可能にする)でさっきの《オーディン》を復活させ、その《オーディン》を使ってクリスの《オーディン》を消します。
- シオン : どうする？ 畳みかけた方がいいと思う？
- フリーデ : どうでしょうね。消し合いに乗ってみてもいいかもしれないですね。
- GM : さあ、どうだろう。くっくくくくー。悩め悩めー。
- シオン : 相手の攻撃を避けるのに加護使うくらいだったら、攻撃に使う方がいい。
- レキ : じゃ、クリスがもう1回《フレイ》(オラクルの加護。加護ひとつをコピーして使用)で《オーディン》をコピーして、《オーディン》。
- GM : では、それを《ブラギ》を使って《オーディン》を復活させ、《オーディン》で

消す。――これはネタばらすとアレですが、あんまり張り合わない方がいいかもよ。

田中 : あ、ちょっとヒントもらったよ。

結局、敵側の隠し球を警戒し、この場での加護を使用はここまで。

ジールの《金遁の術》の命中判定は、改めてクリスの《スノトラの英知》（オラクル2Lv特技。対象の判定を振り直させる）で振り直し、普通に敵に命中させます。

GM : レーネは神を《カバーリング》（ハンターLv1特技。他人をかばう）して、《ティール》（加護。自分の受ける実ダメージを0にする）を使います。

シオン : じゃ、神とレーネはダメージを受けず、後のバルキリー2体はくろうね。《コンビネーション》（ヴァグランツ41Lv特技。自分以外のダメージロールに+2D6）いきま
すか？

ライゼル : いきましょう。GMアタック。

田中 : 6D+2Dで8D。いきまーす。（ごろごろごろ）37の〈斬〉。（笑）

シオン : すごいぞ、ゼネラルマテリアル・アタック！

フリーデ : GMアタック、最強です。2人揃えば神クラスの攻撃。（笑）

ライゼル : エージェントですから。

田中 : エージェントですから。

GM : 痛えー！ 一撃でこれかよ。結構くらっています。次、12。

シオン : 俺からかな。ここは《コーリング》（パンツァーリッター1Lv特技。自分のパンツァーを呼ぶ）するより、一息に薙ぎ払って減らした方がいいか。

ライゼル : 《コーリング》ってマイナーアクションじゃないの？

シオン : メジャーなんだよ！ ――全体攻撃、《なぎ払い》（ファイターLv2特技。物理攻撃を〔範囲：選択〕にする）。（ころころ）クリッた。

GM : うわーん、鬼がいるよー。（ころころ）はい、みんなかわせるはずがないです。

シオン : 俺は10でクリティカルするんだよ。《猛攻》（ファイターLv1特技。ダメージに+1D6）発動、これで3D。（ころころ）26の〈斬〉。

フリーデ : 主人公開眼中。――戦ってよし、ギャグってよし、ラブってよし。最強の主人公です
ね。

GM : さっき《ブラギ》を使ったヴァルキリーがまた《ブラギ》でレーネの《ティール》を復活させます。で、レーネが《カバーリング》で神をかばいながら《ティール》を
します。

シオン : マスター、《カバーリング》無理。俺、ダメージ出した。

フリーデ : 《カバーリング》の宣言はダメージロールの直前です。

GM : じゃ、仕方がない。《ティール》は復活しましたが、レーネは《ティール》を使
いません。全員がダメージを受けて、この時点でヴァルキリーが2体落ちました。（笑
）

フリーデ : 残りはレーネと神ですね。わたし、攻撃いきます。

GM : あ、その前にフリーデさん、あなたには毎回【意思】判定してもらいます。10です。

フリーデ : （ころころ）効くわけじゃないじゃないですか。攻撃、〔範囲：選択〕で対象は神とレ
ーネ。

GM : 容赦ないね。レーネを救おうという気はまるでないですね。

フリーデ : （ころころ）命中15でガトリングガン。「レーネ、申し訳ありません。わたしには
譲れないものがあります！」

GM : （ころころ）レーネ自身は回避しましたが、《カバーリング》で神をかばったレ
ーネはそのままダメージを受けます。

フリーデ : それは痛ましげに見やりますがそのまま攻撃。（ころころ）21の〈殴〉。

レキの攻撃はレーネの《カバーリング》+《ティール》によって消されます。
ラウンドの最後、レーネはフリーデにレーザーによる19点の〈光〉攻撃。

フリーデ：そのままダメージを受け止め、そこで「レーネ。あなたはもう、以前のあなたには戻らないのですか」と小さく呟く。

GM：と、あなたに呼応したかのように動きが少し鈍ったような気がします。

シオン：お？ ということは説得のフラグが立つ？

フリーデ：（あっさり）え、博愛主義しないで、ここは斬っちゃいましょうよ。（笑）

GM：容赦ねえー！

フリーデ：ダメなの？

シオン：そんなことしたら脱出できないでしょう。

フリーデ：だから、それダメです。そんなことをしたらわたしの計画が……。 （笑）

2ラウンド目、ロドウル神はクリスとフリーデに38点の〈神〉攻撃。

クリスにくる分の攻撃は、例によってシオンとレキの《トール》（ファイターの加護。ダメージロールに+10D6）×2で効果増強後、

レキが《カバーリング》し、《タケミカヅチ》（サムライの加護。自分の受けたダメージを相手にも同時に与える）で神に跳ね返します（いつもの奴です）。

GM：《神の怒り》と《トール》2枚で30D……何だかなあ。（ごろごろごろごろ）96点のダメージが、クリスをかばっているレキにいきます。

レキ：返ってくるのが確実なダメージを自分で出すって嫌ですね。96点くらって《タケミカヅチ》で神と相打ち、そしてブレイク。神と差し違えながら「クリスに指1本触れさせはしない！」

シオン：卑怯だよな、こういう遊び方って。楽しいけど。

田中：でも、このゲームってこれが普通なんでしょう。

GM：（しばらく計算してから）……はい、まだ半分以上残っています。

シオン：なんだ、もう半分か。

GM：お前らの攻撃が強すぎるんだよ。――神の攻撃は終わりました。さあシオン、なぶり殺しにするがいい！

シオン：いや、まだなぶり殺しにはできないんです。

GM：なんで？

シオン：だってお前、最後なのに機体に乗っていなかったら問題だろう！ 生身で攻撃してアームドギアは活躍しません、っていくらなんでも可哀想すぎる。

田中：まだだったんですか？ 早く乗ってくださいよ、ガンダムに！（笑）

このラウンドでシオンはアームドギアに搭乗し、あとは敵のHPを削り続けました。

GMアタックがクリティカルし、47点のダメージを与えてレーネを破壊。

敵が神だけになったところで、3ラウンド目に突入です。

GM：《神の怒り》いきます。クリスとフリーデに命中判定（ころころ）24。

田中：これ、きっと神全開じゃないよね。

シオン：え、これ全開だと思うよ。

田中：そうなのかなあ。ここから第二形態になるんじゃないの？

フリーデ：神自身は加護使っていないんですよね……。

シオン：いや、神が加護あるとは思えない。通常攻撃が毎回10Dだから、毎回《トール》使っているようなもんだし。それを考えれば、神としての力は加護じゃないと思うんだよ

ライゼル：じゃ、ここで《エーギル》（エージェントの加護。対象の判定をファンブルに変更させる）使ったら面白いかな。マスター、神の攻撃を《エーギル》。

フリーデ：神が何か持っていれば対抗してくるはずだし、何もなきや加護持っていないってことです。

GM：——神の攻撃は、《エーギル》によって失敗しました。（笑）

全員：よっしゃああああ！

シオン：こいつ加護ねえぞ！ やっちまえやっちまえ！（笑）

クリス：リンチだリンチ！（笑）

レキ：ダメージの数字を確認していたのですが、そろそろやばいのではないかと。（笑）

シオン：じゃ、私、次に行動できます。ジールの方が早い？

田中：いや、もうシオンが《トール》×3とかいけば。

GM：その前に、軽く削り入れといた方がいいんじゃないですか。

フリーデ：じゃ、シオンが《フレイヤ》（ヴァルキリーの加護。イニシアチブフェイズでクリティカル攻撃を一度行う）で軽く当てて、それから本攻撃いきます？ ……でも、それで落としちゃったら寂しいね。

レキ：そこで落としたら、《イドウン》（ホワイトメイジの加護。キャラクターを復活させる）使って……。（笑）

GM：みんなあ、神なんだからいじめないでー。

シオン：……どうする？ いいの、シオンだけでとっちゃって。

田中：いいんじゃないの、シオンで足りなかったらレキが斬ればいいし、フリーデがとどめ刺しても絵的にはいいでしょう。

GM：あ、オーバーブーストもあるんだから、ちゃんと使ってよ。

シオン：オーバーブーストって何の役に立ったんだっけ？

GM：お前、忘れてる！？ ただ光るだけじゃないんだよ、すんげー強くなるんだよ。だから強制冷却というものがついている。

フリーデ：数字としての上方修正はあるんですか？

GM：物理攻撃を+3D6です。

シオン：……もっと早く言えー！（笑）

フリーデ：わたしも、ブレイク時の演出だと思ってました……。

GM：俺の中では+3D6されているつもりだったんです。今回はつけてくれ。

フリーデ：最後の最後に真の能力に目覚めたんですね。

シオン：ここは「父さん、また力を貸して！」とか言いながら。

クリス：ぼちっとな。

……と、シオンは《フレイヤ》で軽く24点ほどのダメージを与えた後、本攻撃。シオンの《トール》、レキの《トール》、クリスの《フレイ》でコピーした《トール》、ライゼルの《コンビネーション》等々を合わせ、37D+αのダメージが命中。

シオン：……147の〈神〉ダメージ。（笑）

GM：ひゃく、よんじゅう、なな！？

レキ：それだけで滅びの言葉ですね。

GM：バルスだよ。

クリス：これが人間の力だー！

フリーデ：人間の力を超えすぎているような気がします。

GM：戦闘が終わる前に一つだけ言っておきます。——主人公として、責任もってセリフ述べろや。（笑）

田中 : マスター超正しい！

フリーデ : 確かに。それくらい要求してもいいかもしれない。

シオン : 「今は神の時代じゃない。人の時代だ！」と言って斬ります。

GM : 神は、光の中に体が消し飛んでいきます。「バカな、神が破れるというのかー！」消え去る瞬間に表情が安らかなものになり、君にだけ穏やかな声が届きます。「よく言った……託したぞ」——同時にミーティアが下降をはじめます。

シオン : 最後に「さよなら、アイン」って泣いておきます。

クリス : いいねー。

GM : レーネとは最後に一言くらい交わすことはできます。彼女はフリーデに「あなたは生きる権利を勝ち取ったようですね」と。

フリーデ : 「申し訳ありません……」

GM : 「いえ、いいのです。……そんな目で見ないでください。あなたは自己というものを勝ち取ったのです。今思えば、わたしはあなたに憧れを抱いていたのかもしれないね」と、笑みらしきものを浮かべています。

フリーデ : 「レーネ、本当にあなたは自己を持っていなかったのですか？ とてもそうは見えません」

GM : 「わたしは……わたしだったんでしょうかね」

フリーデ : 「あなたが何なのかはわかりません。わたしは未だにわたしが何なのかわからない。でもわたしは、今まで一緒にいたのが他のヴァルキリーではなくあなたであってよかったと、本当に思っています……」

GM : その言葉を聞くと、本当に機械なのかという満面の笑みを浮かべて「ありがとう、フリーデ」と言って、完全に機能停止状態になります。

フリーデ : 何も言わず、彼女の一部品を拾い上げます。

GM : はい、じゃ、そこでシーンを切ります。

フリーデ : ……今で生きる義務が出てきそうで、すごい怖いです。(笑)

シオン : へっへっへっへー。そんな簡単にデスフラグなんか立てさせてたまるか！

フリーデ : どうしてプレイヤーがプレイヤーの行動を阻害するんですか～。

SCENE 2 シーンプレイヤー：なし（全員登場）

GM : ミーティアは下降を続けています。未知なる遺産ですし、このまま落下したらどうなるかわかりません。

フリーデ : 再制御を試みる、っていうのは？

GM : 制御を試みる指輪は床に転がっています。

クリス : 指輪に駆け寄って……。

GM : そうすると、クリスにだけ指輪の意思が流れ込んできます。「私の力を受け入れよ。我を手にとれ、力をそなたを授けよう。そして我と共に生きるのだ」

クリス : ……………脳内会議一。（笑）

田中 : 脳内会議ですか？ もうここはクリスの意思でいいんじゃないですか。

クリス : いいんですか？ 拾っちゃいますよ。

フリーデ : 拾った上で支配を断ち切り、遺跡を制御できれば一番嬉しいし美しいんですが。

どうすべきか脳内会議の結果、指輪の制御は困難そうだとすることで、神の誘いは却下することにしました。

GM : 無視するに当たって、何か言葉がほしいですね。

クリス : じゃ、語りかけてくる神に対して。

レキ : 指輪を見おろしつつ。見くだしつつ。（笑）

クリス : いやいやいや、それ違うから、キャラ違うから！ ……セリフ……一番苦手だな。（しばし黙考）

ライゼル : ここは決まっているんです、『神は私だ！』

シオン : ギャグシーンはまだだから、お前は口つぐんでろ。

クリス : キャットファイト以外のセリフってなかなか出てこない……。 （笑）

GM : これから自分がどういう立ち位置でいくのかを考えた方がいいかもしれませんね。

クリス : じゃ、指輪を見つめてからミーティア全体を見渡すようにして「神よ、私はもうあなたの力に頼りはしない。これから私は王として、そして人間としてこの国を新しく作っていきます。これからは全て人間の力で……」と、そのままふいつと指輪から視線を外す。

GM : 「死を選ぶのか。愚かな。我は次なる時を待つことにしよう」と語りかけた後、指輪の光は消えます。

クリス : 「愚かかどうかは、これからを見ていればわかります」

GM : 先程より下降が早くなったような気がします。——ここで皆さんにクエストを渡します。『ミーティアから帰還する』。ちょっとクエスト本来の趣旨から外れますが。

フリーデ : この流れだと、わたし死ねないかなあ……。 （笑）

シオン : レーネとの会話が大きいんだよね。

フリーデ : そうなんです。決め手の一言は絶対言わないようにして逃げ道は残してあるんですが、どうかなあ。

SCENE 3 シーンプレイヤー：なし（全員登場）

GM : この時点でミーティアの内部構造を知っているのはフリーデさんだけです。補填されたデータによって、脱出ポッドが4つあることがわかりますね。ですが一つだ問題あります。誰かが残ってユニットを制御しないと射出されません。

フリーデ : 了解です。——わたしは飛べますから、現時点で問題はないですね。

ライゼル : いかん。……死ぬ！（笑）

フリーデ : えへへっ。

クリス : うわ、嬉しそうだー！

シオン : そんなデスフラグなんて立てさせません。

フリーデ : 「救命ポッドがありますから、そこまでご案内いたします」とだけ言います。あ、「脱出ポッドは人数ぶんありますが、シオン様とクリスはそこまで行かずとも、この……」と、どっか遺跡に空いた大穴か何かを指して「お先に脱出されてください」と。

シオン : 「……いや、もし最後に脱出ポッドがうまく射出されなかったら、アームドギアで押すから」

フリーデ : （少し考えてから）「わかりました」——全員を誘導してその場所に行けますか？

GM : 行けます。

シオン : 「クリス、君は脱出ポッドで脱出して」

クリス : 「私、シオン君と一緒にアームドギアにいて、最後まで見届けるわ」

シオン : 「（ちょっと口調が変わって）——でもクリス。君はさっき『王女として生きる』と言ったよね？」

クリス : 「王女としても見届けるのです。シオン君は死ぬつもりなんですか？」

シオン : 「死ぬかどうかはわからないけれど、僕は何かあった時にみんなを守らなきゃ」

田中 : 最後、ナイトっぽくなってきましたね。

シオン : 「もう一度聞くよ。——クリス、君はその決断、王女として下しているの？」

クリス : ……厳しいなー。

フリーデ : 王女であると同時にクリスだ。シオンが最初にそう言ったよ！（笑）

シオン : 言うと思った……。

ライゼル : そうだ、全部むしり取れ！

レキ : みんなの前では王女だけどー！

ライゼル : あなたの前ではクリスでいさせてー！（笑）

シオン : でもここはちゃんとしておかないと、シオンが今後どうするかにも関係するから。

クリス : んー……誰か助け船くれー。

シオン : ここは無理だな。（笑）

クリス : ええー、いけないですか。もういっぱいいっぱいです。

フリーデ : ある意味クライマックス。王女なクリスと騎士でないシオンは、お互いを必要とできるのか。

クリス : 「私はこれから王女として生きていきます。だから、これがクリスとしての最後のお願い。これから一人の人間として好き勝手に振る舞うことは許されないでしょう。だからここで全てを捨てて、これから王女としての道を歩むのです……」

シオン : 「……クリス、聞いていいかい。それはクリスとしての最後の願いでいいの？ 本当にそれだけでいいんだね」

GM : そうきたか。

クリス : ……。

田中 : 展開がどんどんディープなラブトスーリーに。

シオン : 『クリスとしての最後のお願い』がこんなことだけでいいの、っていうことなんだよね。

クリス : こんなことねえ。――『こんなこと』じゃないのよ。

田中 : いいんじゃないですか。シオンは早く田舎帰れや。(笑)

クリス : ーわかた。……じゃ、これは最後にとっておこうと思ったんだけど。

フリーデ : 使っちゃえ。大丈夫、とっておかなくてもネタはその時々で沸いてくる。

クリス : OK。「シオン君……私にみんな言わせちゃうのね」(笑)

田中 : 最終兵器キターー！

クリス : 「私は王女として生きなきゃいけないけど……、でもシオン君。王女となった後も、私シオン君と一緒にいたい……！」

シオン : 「それは、クリスの言葉だよ？」

クリス : 「そうよ……」

シオン : 「……わかた。僕はクリスの言葉を守るよ。だから今は僕の言うことを守って」

クリス : うわ、そうきたか。「シオン君。できればミーティアの最後の瞬間、あなたと一緒に見つめたかた……」

シオン : 「これから先、もっといろいろなものを見ていこうよ」

クリス : 「その時はそばにいてくれる？」

シオン : 「ああ、必ず」

GM : ーはい、終わったようです。(笑)

シオン : 降りて、最後までクリスを脱出ポッドまで案内して。

フリーデ : それは「シオン様、何故……？」とシオンを見返します。

シオン : 「うん、ああ、まあね……。ーあ、クリス。これ預かってて」と何か渡そうかな。

田中 : デスフラグじゃないですか！(笑)

シオン : ここでいきなり現れる最終アイテム、『母さんの形見のペンダント』！

クリス : わあ初めて見た～。(笑)

GM : いいよ。どうぞどうぞ、やっちゃってください。

シオン : 「これは父さんから渡された本当に最後のものだ。預かっていて。母さんの形見なんだ」と、ペンダントを渡します。

クリス : うるうるとした瞳で「きれい……」って受け取って、「シオン君、必ず戻ってきてね、待っているから。きっとよー！」と、宮崎泣き(両手で顔を覆って泣く奴)でポッドの中に入ります。

シオン : で、レキさんに挨拶に。「レキさん。クリス、王女として自覚したから。ちゃんとポッドに乗せたからね。」

レキ : 「シオン、お前も帰って来いよ。クリスは王女としては自覚した。だがまだ幼いんだ。私がサポートできるのは王女の面だけだ。だから必ず帰ってこい」

シオン : 「やだなあレキさん、帰らないわけがないじゃないか。僕は約束だけは守ってきたよ」

レキ : 「その言葉、信じるぞ」

シオン : 「じゃ」……と、デスフラグを立ててしまいました。(笑)

GM : その時点で、そろそろ射出しないと間に合わないくらいになっています。

フリーデ : 脱出ポッド射出します。まずはGMコンビをばしゅつと。

ライゼル : 出る前に、フリーデに対して「必ずシオン君を連れて戻ってきてくださいね」と。

フリーデ : 「……シオン様のことは御守りいたします」

ライゼル : 「必ず、帰ってきて、ください、ね？」

フリーデ : ……………そこには返事をしない。(扉を閉めて)ばたっ。ー射出っ。(笑)

ライゼル : 「あああつ、ちよつと待っ……うわあああ」(笑)

GM : はい、ライゼル君射出終了。

フリーデ：それを見送って「今までありがとうございました、ライゼル・シューナー」

ライゼル：その言い方だと、俺、宇宙葬にされそう。（笑）

GM：大丈夫、ライゼルは何があっても死なないキャラだから。

田中：じゃ、えーと、俺も何か一言。「シオン君に、あれは見本だから必ず持って帰るようにと」（笑）

シオン：あれ見本品だったの！？（笑）

フリーデ：「心得ております、ジール・田中」ぱたっ。

GM：ジールさん射出～。

レキ：次。フリーデに「シオンはプリムローズにもウェストリにも必要な人間だ。だから必ず2人で無事に帰ってこい」とだけ言って自分で閉めます。ぱた。

GM：レキさん射出。……フリーデさん、目標値13で【意思】チェックしてください。

フリーデ：（ころころ）ピンゾロです～。（笑）

GM：乗っ取られはしませんが、体を思うように動かすことができなくなります。

シオン：「フリーデ、どうしたの？ 早く射出しないと」

GM：そこでもう一度【意思】チェックしてもらいましょう。8くらいでいいです。

フリーデ：失敗するといいなー。（ころころ）

GM：いや、成功した方がフリーデ的には美味しいです。

フリーデ：成功しました。（笑）

GM：シオンに対しては、意識的に普段と同じ様子を見せることができます。

フリーデ：はい。——「何もありません、シオン様」

シオン：「ふうん。でも早く射出しないとね」

GM：じゃ、最後にクリス。

クリス：「フリーデさん……」

フリーデ：「（セリフを遮って）クリス、あの話よろしくお願いします」ぱたっ。射出！（笑）

クリス：ええええーっ。フリーデさー——ん！（笑）

GM：フリーデさん、さっき自分の行動制御に失敗したため、軌道計算にミスが生じてクリスだけ射出コースがズレました。

フリーデ：あ。「シオン様、申し訳ありません！ このままでは彼女の脱出ポッドが危険な場所に落ちかねません。早くクリスのところに行き、アームドギアで押して軌道修正を！」

シオン：……そうきたか……うまいなー。（笑）

GM：フリーデはいつもと変わらないので脱出には問題なさそうです。彼女は飛べますし。

シオン：「わかった。じゃ、行くよ」

フリーデ：「はい」

シオン：最後にもう1回振り返って「またね」って言って、行きます。

フリーデ：「はい、シオン様」とそのままシオンを見送って「……わたしの、家族」と呟きます。——そのまま膝をつく、ぐらいいいのか？

GM：最後にもう一度【意思】チェックしてもらいましょう。失敗すれば身動きが取れなくなります。判定は11で。

フリーデ：（ころころ）出ません。完全に動かなくなります。

GM：意識は保っていますが、自分の身が動かない状態になります。

田中：もう、誰もいないんですね。

フリーデ：じゃ、そのままレーネの部品を握りしめて「申し訳ありません、レーネ……わたしはここまでのようです」って言いながら体が傾いていって、「申し訳ありません…シオン様……クリス……」と言いながら、動かなくなります。

シオン：あああっ。汚ねー！

GM：じゃ、最後にシオン。【知覚】チェック。

フリーデ：《エーギル》（エージェントの加護。対象の判定をファンブルに変更させる）ないか、《エーギル》！（笑）

GM：目標値は16。ムシの知らせみたいなものなので、普通は気づかないと考えてください。

シオン：【知覚】で16ってクリティカルだけじゃん。

フリーデ：それで成功するならわたしも諦めますよ。生き恥さらします！

クリス：このままだとフリーデプレイヤーの高笑いが聞こえてきそうだし。

田中：『予定通り！』みたいなね。

フリーデ：そんなの聞こえないよー！ 私が組んだというよりマスターに場を整えていただいただけだもん。

シオン：（ころころ）無理っ。

フリーデ：多分、今はクリスのことで一生懸命なんですよ。一瞬フリーデの声が聞こえた気がした、って感じかな。

シオン：「ん？」って後ろ振り向いて、でもそれ以上に今はクリス。

SCENE 4 シーンプレイヤー：なし（フリーデ以外全員登場）

- GM : 皆さんの脱出ポッドは無事にホワイトスネイクの近くに帰還します。シオンのアームドギアも、クリスの脱出ポッドを抱えて降りてきます。
- シオン : 正確にいうと、シオンの場合はアームドギアごと落ちてくるんですけどね。アームドギア飛べないんだ。（笑）
- フリーデ : あ、そうでした。忘れてた。（笑）
- GM : それは判定してもらいます。【幸運】ジャッジ、目標値は7くらいで。
- シオン : ざまあみろってくらいの判定だな。おりゃっ（ころころ）くそっ、成功した。
- クリス : くそ、とか言ってるよ。
- GM : シオンはたぐいまれなる操作センスもあり、無事に着陸できます。医療班のクラリスが駆け寄ってきます。「皆さん、大丈夫ですか？ 無事で何よりです」
- 田中 : あれ、そんなんいたっけ。
- フリーデ : 初代ジール・ガールじゃないですか！（笑）
- GM : そして、遠く廃墟の中にミーティアが墜落していくのが見えますね。
- 田中 : ゴゴゴゴゴゴ。
- GM : 地面に着くと同時に大きな地響きが鳴り、ミーティアが半ば地に沈んでいきます。周りから溶岩のようなものが吹き出て全体が覆い隠されていきます。これでミーティアの力を頼ることはできなくなったと考えてください。
- シオン : 「あんなもの……人の手にはまだ早い」

SCENE 5 マスターシーン

GM : 同時刻、グレゴリー・ダーニング伯爵の執務室。伯爵は相次いで寄せられる報告に頭を悩ませています。

「何ということだ。ミーティアを手にし、帝国に拮抗しうる力を持ったのに。しかも王国の象徴となられるクリス様もいないとは」と、神経質に口ひげをいじりながら、次々と指示を出していきます。

「こちらの書簡をプリムローズに。封蝋している方は帝国軍の駐屯地に届けろ！ それからクリス様に献上する予定の食料品は半分に減らし、残りは帝国軍の駐屯地へ送れ」

シオン : 食料？

GM : 要は、献上物ですね。

クリス : 帝国に賄賂を送っとけー、みたいな。

GM : 更に同時刻。帝国軍ガルガンチュア級飛行戦艦——相当でかいらしいです、これ——で、ヴィルヘルム・グーデリアン大佐が麾下の将校たちに作戦を解説しています。

フリーデ : おや、かっこいい系のNPCがきましたね。

GM : 「知っての通り、反乱分子どもは航空戦力に乏しい。陸を這う亀だ。我が軍は絨毯爆撃と火砲によって敵戦力を上空から崩壊させる」すると、そこに伝令兵が来ます。敬礼し、書簡を読み上げます。「ウィンカスター、駐留部隊より電文です」と。グーデリアン大佐は続けるよう促します。

「ミーティア遺跡近辺で大規模な爆発を確認。反帝国組織と遺跡の間で戦闘行為があった模様。ミーティア遺跡は沈黙」

周りの将校たちがしーんとしている中でグーデリアン大佐は大きく頷き、周囲に伝えます。

「諸君、やはり神は我らに味方した。一気に反乱分子どもを殲滅するぞ。全軍に通達。最大船速、このまま作戦を実行する。諸君らの忠誠と叡智に期待する。帝国に勝利を！ 平和を我が手に！」「平和を我が手に！」と将校たちが唱和すると同時に、一斉に作戦が動きだします。

シオン :正直、ケツまくるしかない。

GM : 逃げるか？ ここでケツまくるとせっかく取り返した領地がまた帝国にやられるぞー。

シオン : 最初から領地はないしー。

GM : あなたはね。クリスの居場所は？

シオン : 『僕の隣があるよ』とか。(笑)

SCENE 6 シーンプレイヤー：レキ・ストランド

- GM : 帝国の大軍が攻めてきます。体勢は明らかに不利ですね。こちら側は航空戦力があり
ませんし、せいぜいが基地にある対空砲くらいです。
- 田中 : 竹やりじゃー！ 竹やりじゃー！
- GM : あと、アームドギアの先行試作型に飛行ユニットの増設を今つけているところだから
、うまくいけば飛ぶかもしれない。シオン用だけはできています。
- シオン : 親父さんたち、早く飛行ユニットをつけてください！
- ライゼル : 任しとけ！ きゆるきゆるきゆるきゆる。(←キャタピラ音?)
- レキ : ハンス・ウィルマーはどういう反応をしていますか？
- GM : 君たちに頼るしかない、という感じです。
- 田中 : えええー！？
- レキ : 今ここにいない人だからなあ.....。
- GM : すると、君の後ろに男が立ちます。――ハンス・ウィルマーその人です。
- クリス : 兄がついに出てきた。
- レキ : 「ハンス！ こんな前線に出てきていいのか、お前は」
- GM : 「我がプリムローズにとっても運命を左右する戦いだ。こんな時に指揮官が違う場所
にいては志気にも関わるだろう」
- レキ : 「それはそうだが.....。だがこれからの活動に、そしてソフィーさんも」
- GM : 「ソフィーも覚悟は決めている」
- シオン : は！？――「ハンスさん、ソフィーもここに残す気なんですか！？」
- GM : 「ソフィーは昔からそういう子なんだ。それにこんな時に言うのはなんだが、君たち
がこの状況を退けてくれると私は信じている」
- シオン : 夢見すぎじゃー！ そんなこと言ったら逃げられないじゃないか！
- GM : 「プリムローズでも兵力を結集して君たちの援護はする。頼む、今一度力を貸して
くれ」

SCENE 7 シーンプレイヤー：ライゼル・シューナー、ジール・田中

GM : 指示を仰ぐようなためにGM社に連絡を取りますと、いつもの通りにパトリック・ウオンが出ます。「お、生きていたね。大丈夫～？」

ライゼル : 「心身共にとても疲労しました……」

GM : 「情報は既に聞いているよ。ミーティア落っちゃったんだって？ 大変だね、これから。帝国軍がかなりの兵力を率いて出てくるらしいから気をつけてね」

ライゼル : 気をつけてね、か。

田中 : うーん、撤退じゃないのか。

GM : 「ここで優秀な社員2人を失うのはアレだから、いざとなったら撤退してもいいけどさ。なるべくギリギリまで頑張ってよ」

ライゼル : やるだけやって、ダメなら逃げてこいと。

GM : その後で少し真面目な口調になって「帝国軍を落とせるとしたら、一点突破で旗艦を破壊するしかないだろう。その辺りのことは、流したデータを見ておいて。――じゃ、よろしくね」と、ぷつん、って切れます。

ライゼル : 「……田中さん、休暇はいつ取れるんでしょうか……」

田中 : 「あのでかいのを撃ち落とせば、休暇だろう」（笑）

ライゼル : 「その後は復興作業で、また2～3ヶ月は拘束されるはずですよ……」

GM : ライゼルの読みはなぜか当たっているようだ。

SCENE 8 シーンプレイヤー：クリス

- GM : かつて花畑があったところも全て枯れています。あなたがその中にいると、丘の上に一人の少女が立っているのが見えますね。ソフィーさんです。
- 田中 : あ、またファイトじゃないですか。
- GM : もうファイトになりませんよ。
- クリス : 「ソフィーさん、ここには危険です。戻りましょ」
- GM : 「もう少しさせてください」
- クリス : 「あなたには何か見えるのですか？」
- GM : 「いえ、私にはそう先のものは見えません。でも、ここで私たちが折れてしまったらいけないということはわかっています……」
- クリス : (しばらく考えた後) ここはどうしたもんかね？ 何を見ているんでしょう。
- GM : 目の前で繰り広げられている戦いに対する切なさみたいなものを混ぜながら、という感じですね。「ごめんなさいね。クリスさんが背負っているもののほうが遥かに大きいですよ」
- クリス : 「ソフィーさん……」(しばし沈黙)……ごめん、もう撤退していいかな。(笑)
- 田中 : いいんじゃないの？ 頑張った頑張った。
- クリス : 「ソフィーさん、私とあなたの背負っている物は違うけれど、でもあなたの気持ちよくわかるわ。これからも先、私とあなた、ずっとお友達よ」
- GM : 「ありがとう」と言いますね。「すいません。クリスさんを困らせちゃいましたね。すぐに基地に向かいます」

SCENE 9 シーンプレイヤー：シオン・シュタウク

GM : シオン君、もうアームドギアには飛行ユニットつけてもらって、準備も終わっている状態です。あと、ジールさんたちからこの旗艦を落とせば相手は撤退するだろう、旗艦のここを狙え、みたいな話も聞いています。今動かせるのはあなたの1機だけだという話ですね。

シオン : 正直な話、1機の方が気が楽ですね。

GM : 攻撃は空中からだけではないだろうし、レキたちにはそっちに行ってもらおうことになります。

シオン : 「さてと。じゃ、行ってくるよ」

ライゼル : 「無事帰還することを祈ります」と、芸術的なラップ演奏で彼を送り出す。

GM : ライゼル君のおかげで、いまいち悲壮感は漂いません。キャタピラの親父さんはキャタキャタいわせながら「状況は限りなく絶望的だが、死にに向かうわけじゃないんだ。責任は重大だがガンバレや。信用しているぜ、お前の腕」

シオン : 「それ、信用しても困りますよ。僕も信用しています、おやっさん達の整備」

GM : 「死ぬなよ」

シオン : 「死ぬわけじゃないじゃないですか。クリスに怒られますから」

GM : 「ああ、そんだけ言えれば上等だ。じゃ、行ってこい！」

シオン : 「行ってきまーす。……フリーデがいなくてよかった。フリーデがいたらきっと止めるよな」

GM : という声もむなしく、フリーデの声は帰ってきませんね。ちなみにクリスさん、そこで登場しなくていいんですね？。

クリス : うん、いい。

GM : じゃ、彼一人で飛び立つことになります。

クリス : あ、やっぱり、登場します。

GM : じゃ、今まさに飛び立とうというシーンで。

クリス : ソフィーと一緒に来ます。「シオン君!」「シオンさん!」って感じで。

GM : 2人一人で。

クリス : 「シオン君、これ……」とソフィーと2人で花を渡します。「さっき、枯れてしまった花畑にちょっとだけ咲いていたの」

シオン : 「ああ、この前君と見た、あの花畑か」

クリス : 「うん。このお花ね、焼けた茎の中からまた咲いていたの。お守りよ。持って行って」

シオン : 「うん」と預かって、「じゃ、クリス、もう一度預けるからね」って自分の手で渡す。

田中 : それ、ソフィーと一緒にいる意味ねーじゃん。

クリス : いや。見せつけるためですよ。(笑)

フリーデ : 怖いよ、このヒロイン怖いよー!

GM : ソフィーはそれを暖かく見守っている感じですね。

シオン : 「じゃ、行ってくる。ソフィーもまたね」って。

GM : シオンは飛び立ちます。その先には、空が真っ黒に覆い尽くされるほどの軍隊が。

SCENE 10 シーンプレイヤー：シオン・シュタウク

- GM : このシーンはシオン君、もはや君一人です。
- シオン : そうだろうね。
- GM : あなたは幾多の敵を葬り去りますが、数が圧倒的でなかなか中央に辿り着くことができません。
- シオン : リミッターカットモードを強制カットするモードを更にカット。ジェネレーター焼き付くまでつつこめやー！
- 田中 : おおおっ。
- GM : OKです。機体に負荷がかかり、煙を噴きながらも前進します。
- フリーデ : 神との戦いよりも燃えていますね。
- クリス : がんばれー。
- GM : 「奴はたった1機だ、落とせ！」と空母からは多数の飛行型ゲバルトギアが射出されますが、それらも出てきた瞬間になぎ倒すくらい鬼神の強さを誇っています。
- クリス : 割れてる、シードが割れてるよ。(by『機動戦士ガンダムSEED』)
- GM : 「何だ、あの白い奴は！ バケモノか!？」(by『機動戦士ガンダム』) (笑)
- シオン : 言っちゃったー！
- 田中 : 最終回は何でもありなのかよー！？
- シオン : 「僕の肩には仲間たちの命がかかっているんだ！」
- GM : 傷つきながら、煙を噴きながらアームドギアは中心を目指していきます。あともう少しというところで無理がかかってオーバーヒートしてしまいます。
- シオン : 「ここまでか……」
- GM : しかしあなたに斬撃が襲おうとする時に見慣れぬ機体が君をかばい、相手の機体を破壊します。――量産型アームドギアです。
- シオン : ミカキタ————(°▽°)————ツ！！
- クリス : ミカか！
- GM : 君が呆然としていると通信が入りますね。「シオン無事!？ 私、乗れるようになったんだよ！」やっぱりミカです。
- 田中 : ここまで食い込むか、ミカ。
- フリーデ : ここで一番美味しいシーンをもっていくのか、ミカ。
- シオン : 「バカ、こんなところに来たら生きて帰れるわけないだろう」
- GM : 更にミカに攻撃がきた時、新たなアームドギアがミカへの攻撃を防ぎ、巨大な斧で相手を薙ぎ払います。ゲイルですね。(笑)
- クリス : うわ、あいつかー！
- シオン : 「だからそこのおっさん！ あんたまで来たら向こうの守りがないだろう！」
- GM : 「だーいじょーぶだよ、あっちはレキがやってるからな！ あと3機、プリムローズのメンツが全て適格者になっとな」
- シオン : 「……もういいよ(脱力)」
- GM : 「俺たちだけでは奴を落とすのは力不足だ。これからてめえをあそこにぶん投げる。斬りつけてこい！」
- 全員 : おおおっ。
- シオン : なんでこんなことになるんだ……アームドギアという最後の砦が。(笑)
- GM : 「悪いなシオン、会話を楽しむ時間はねえ。死ぬなよー！」と、君のアームドギアの腕を掴むとぶんぶん旋回しはじめます。(笑)
- シオン : あの……もしもし？
- GM : 「強制冷却を適当にやってるんだ、目が回るのは我慢してくれ！ じゃあな」とぶん投げます。

全員 : びゅー————。

田中 : 早く落とせー。

シオン : 落とすよ。どっちみち強制冷却間に合うわけないから、自爆モードぽちっとなど。

田中 : 自爆モードあるんですか？

シオン : ありますよ。父さんの機体ですもん（即答）。

GM : 断言しやがった。そうすると、君の機体は白から真っ赤な光に変わりますね。臨界点までリアクターを暴走させている状態です。

シオン : おっけー。レッドモード発動！

GM : 真っ赤になった時に周囲が光り、これが消滅なのかという感覚が君を襲います。

シオン : 「まあ、しょうがないよね。クリスには謝ったし。いいか」

GM : と、君の目の前に、最初に起動させた時に見えた女性の姿が見えます。

シオン : 「あ。母さん……」

GM : そうですね。「シオン、よくここまで頑張ったわね。今まであなたに意識を伝えることができなくて辛い思いをさせ続けたけど、最後に一度だけ親らしいことをさせてね」

シオン : それをじっと聞いている。（ちょっと考えて）……じっと聞いているだけですわね。

GM : 「これからは私は一緒に行けないけど、あなたにはかけがえのない仲間がいる。しっかり生きなさい」と言うと、君は暖かなシャードの光で包まれ、コクピットハッチが開いて放り出されます。

シオン : 最後に一言言わなきゃ。——「産んでくれてありがとう、母さん」

GM : そうすると、真っ赤な光と化したアームドギアが旗艦のメインリアクターにつっこむ姿が見えます。完全に爆破に追いこむことはできませんでしたが、機能停止させることはできます。旗艦に乗っているウィルヘルム・グーデリアンは苦虫をかみつぶしたような顔で「撤退だ」と言いますわね。

シオン : その爆裂を見上げながら「さよなら父さん、母さん」

GM : すると、君を取り巻くシャード以外に新たなシャードが君を更に暖かく包むのが感じられます。これで、君は新たなシャードのクエスターになります。

田中 : やっとだよー。

クリス : 最終回でだよー。（笑）

GM : その後シオンは海の中に投げ出されますが、奇跡的に溺れずに浮かんでいるところをホワイトスネイクに回収されます。——次からエンディングフェイズです。皆様お疲れさまでした～。

SCENE 1 シーンプレイヤー：クリス

- GM : あの絶望的な事件から3日が過ぎました。帝国軍の再攻勢の気配もなく、今のところは安全な時間が続いています。神聖王国の建国準備は進んでおりまして、クリスは女王となって導いてくれるだろうと国民たちは君を敬い、尊んでいます。
- クリス : じゃ、ややりりしくなってますよ。きりりと。
- シオン : ジーク・クリス！ ジーク・クリス！
- クリス : それはやめてー！（笑）
- 田中 : 傍らには誰かいるとか、そういうのはないんですか。
- GM : ゲイルとレキもいますし、グレゴリー・ダーニングもいます。
- レキ : ええっ！？
- GM : 死に損ないましたね。（笑）
- レキ : このシチュエーションでは無理かなとは思いましたが……。
- 田中 : っていうか神が弱いんだよ！（笑）
- レキ : いや、さっきの帝国との戦いで、地上戦で生死不明になりましたとか……。
- シオン : それが通るとでも思うのですか？
- レキ : 無理です。——じゃ、傍らにいきましょう。（笑）
- クリス : じゃ、ちょっとだけ威厳の出た女王クリスが。「それではレキ、明日はここここに視察に向かいますので」と。
- レキ : 「は、かしこまりました、そのように伝えておきましょう」——騎士団長ってこんなことするのかなー？（笑）
- クリス : いやいや、人数足りていないから兼任ですよ、兼任。
- フリーデ : クリス、虚勢を張っているとは全然思えないくらい堂にいますね。『この時を待ってました』みたいな。（笑）
- クリス : いやいやいや。
- GM : そんな形で精力的に取り組んでいると。
- クリス : はい。——自分で演出作っちゃっていいですか？
- GM : どうぞ、どうぞ。いいですよ。
- クリス : ちょっと暗くなって公務が終わった後、テラスのような場所に行って「ふうっ」と一息つきます。……そしてそこにはシオン君がします。（笑）
- 田中 : おらおら呼び出しだぞ、出てこーい。（笑）
- シオン : え？ えええ？ 登場判定もさせてもらえないの？
- 田中 : しょうがないです、女王様のお呼びですから。
- GM : 登場判定は10です。
- シオン : （ころころ）うわ、出ちゃったよ。テラスにいるんだよね。
- クリス : テラスにいます。星でも見つめて待っていますよー。
- フリーデ : 何となく2人で待ち合わせているんだね。
- シオン : じゃ、下から登っていこうか。——登って行って、「クリス、女王の時間は終わった？」（笑）
- クリス : ぱっと声の方をむいて、明るい笑顔で「シオン君、そんなことしてもう大丈夫なの？」って駆け寄っていきますね。今はもうただのクリスよ♡、って感じで。
- シオン : バカカップルだー！ 言ってる砂吐きそうだよ。（笑）
- クリス : アンタ何のために今まで苦労したと思っているんだ。
- フリーデ : その通りです、女王様はそれをなさってよろしゅうございます。（笑）
- シオン : じゃ、頑張るよ、俺も。
- GM : どうぞ続けてください。
- シオン : 「もう動いても大丈夫だよ。周りはじっとさせたいみたいだけど」

クリス : 「大事なアームドギアのパイロットさんだもんね。……でも私、アームドギアに乗っているシオン君もとても大切だけど、でもシオン君はシオン君。そのままだが一番大切よ♡」

シオン : ……デスフラグだ……。

GM : 捕縛フラグだ。

フリーデ : フラグじゃなくて捕縛宣言。

シオン : じゃ、そのまま彼女に近づいて行って、そっと抱きしめて終わるよ。

全員 : おおおーっ。

SCENE 2 シーンプレイヤー：レキ・ストランド

- GM : 3日経った今ですが、クリスは信じられないくらい熱心に激務をこなしています。そんなある晩、あなたはゲイルに酒を飲まされていますね。「疲れているんだから一杯やろうや」みたいな形で。
- レキ : 「まだ忙しいのだが」
- GM : 「いいじゃないか、仕事の時間は終わっているんだ。仕事が終わっても堅苦しいのだけは抜けないなあ、お前」
- レキ : 「しょうがないだろう、こういう性格だから」
- シオン : 女王だって終わったらバカップルなんだからー。(笑)
- GM : 「今の姫様をどう思う？」と聞いてきます。
- レキ : 「いや、もう俺からは何も言うことはない。無理はしているだろうか、シオンが隣にいる」
- GM : 「気の会う仲間たちが周りにいるから安心しているのかもな。でも、お前もいつまでの騎士団にいるわけじゃないんだろう。またプリムローズに参加するんだってな」
- レキ : それ、言おうかどうしようかすっごい迷ったんですけどね。行ってもいい感じなのかなあ、と。
- GM : 「もう少し安定するまでは姫さんのそばにいてやってくれや。お前の気持ちはわかっているだろうから」
- レキ : 「そうだな。あとはゲイル、お前がグレゴリーのキツネを何とか押さえ、姫様にちゃんと伝えるように。それだけが心残りだ」
- GM : 「ひで一なあ。そういうきつついところ、全て俺に押しつけるのか」と悪びれない表情で言いますね。「任せておけ。あのキツネは何とかするよ。お前もちゃんと帰ってこいよ。いつかでいいからよ」
- レキ : 「私の帰るところはここしかないんだ。そのために今までやってきた」
- GM : 「そのセリフが聞ければいいか。ただし、今日一晩だけは付き合ってもらおうぞ。飲めねえなんて言わせねえ」
- レキ : 「お前に付き合っただけで朝で終わったためしがあるのか？」
- GM : 「いいじゃねえか、しばらく会えないかもしれないんだからよ」
- レキ : 「まあ、そんな日もいいか……」
- GM : という感じで夜は更けていきます。

SCENE 3 シーンプレイヤー：ライゼル・シューナー

GM : パトリック・ウォンに連絡を取りますと、「今後は引き続きジールのサポートとして交渉ごとに務めてくれ」と言われます。

ライゼル : 了解しました。

GM : 「ジールにも伝えといて。またあの非常に切なそうな表情で『休暇はまだですか』と言われるのも辛いからさ。――あ、君のはそのうちね」

ライゼル : ええーっ。そのうちって……。

GM : 「じゃ、そういうことでっ」

田中 : ——ここでミカが来るんじゃないですか？

GM : あなたがうなだれていると、後ろからどつかれます。ミカです。

ライゼル : 「やあ、ミカ……」と悲壮な顔で。

GM : 「何、どうしたの」

ライゼル : 「いえ、何でもないです。これからジールさんにとっても哀しいことを告げなければいけません」

GM : 「ふうん。そうだ、もう任務終わって帰るの？」

ライゼル : 「いや、まだしばらくここに残されそうです」

GM : そのセリフを聞くと、少し嬉しそうに「ふうん、そうなんだ。しょうがないわね。もうしばらく付き合っただけよ」

ライゼル : 「そうですか」（何か言いかけて）……ありがたいのか？（笑）

GM : 「じゃ、またね」と足どりも軽く去っていきます。

シオン : ここにも砂を吐くカップルが。

ライゼル : 窓の外を見ながらハーモニカを吹いているよ。

フリーデ : クーちゃんが慰めてくれますよ。

SCENE 4 シーンプレイヤー：ジール・田中

田中 : あ、特に何もないようだったら、俺、シーンほしいんですけど。

GM : どうぞ。

田中 : じゃ、雨の中、墓地に一人ということで。――菊の花を。(笑)

GM : さすが日本人。どこから仕入れたんだ!?

田中 : 墓の前で「お前は、この花は墓に供えるには華やかでなくておかしいって言っていたよな、ジール」と。

シオン : そっか、Wジールの片割れだ!(第2話参照)

田中 : 「全て終わったよ」と言って、花を供えます。「1日しか休暇がもらえなかったからまた仕事をしなければならないのだろうが、お前の分まで頑張っていくよ」って言って、そのまま闇の中に去っていくイメージ。

GM : じゃ、きれいなのでシーンをそのまま切ります。

SCENE 5 シーンプレイヤー：フリーデ

GM : フリーデさん、あなた自身にシーンはありません。地下に埋まったミーティアの中でメモリがかろうじて残っているという状態です。

フリーデ : はい。そこにひっそりと在るのなら、そのままがいいです。

GM : でも、あなたは最後の時点で神に取り込まれることなく自分のメモリを保持したまま永い眠りにつくことになります。

フリーデ : はい。――では、非常に満足している、ってということだけ……。

SCENE 6 シーンプレイヤー：シオン・シュタウク

- GM : 一時期には存在意義になりかかっていた『アームドギア乗り』という肩書きもなくなり。
- シオン : 開放されたっていうのかな.....。
- GM : 一抹の寂しさもあり、みたいな。
- シオン : 一人でベッドでミーティアの遺跡を眺めながら。「フリーデのことだし、どこかで迷っているんだろう。こちらから迎えに行けばいいんだ」
- フリーデ :大人になったらね。待ってますよ。
- GM : そんな時、ドアがノックされます。コンコンと。
- シオン : 「どうぞー」
- GM : そうすると、せわしない声で「よう、元気だったか！」って出てきますね。
- シオン : キャタピラが？
- GM : サムです。「いよう、探したぜ！」(笑)(第1話参照)
- フリーデ : 探しすぎだよ！
- シオン : 「サム、なんでここに？」
- GM : 「お前が島を出ていってからコソっとしたものが来ないことに気がついてさ。お前、持っていったらろう」
- シオン : 「あれ？ これって餞別.....」
- GM : 「は？ 俺がお前に餞別なんてやるわけないだろう。どこにやったんだ、コソっとしたものはよう」
- クリス : まだコクピットに放り投げ.....あ。(笑)
- シオン : 「確かこの前、海の上辺りで.....」
- GM : 「はあ？」と、サムはあなたの首根っこつかんでぶんぶんします。「そうやって俺を騙して一人で楽しむつもりなんだろう。わかっているんだよ、お前の魂胆は！」
- シオン : じゃ、そうやって首を絞められて涙を流しながら、「サム、でも、ひとつだけ言わせてくれ。――僕、多分、恋人できたから」
- 田中 : 勝利者宣言！ 恋人キタ————(°▽°)————ツ！！
- GM : 「それは島で会ったかわいい子か？ ちっくしよー、裏切り者おおお！」と泣きながらドアを開けようとしたところにミカががちゃっと開けて入ってきて、どーんと頭をぶつけます。
- シオン : 「あ、ミカ。どうしたの？」
- GM : (手に持ったものをひらひらさせつつ)「え、いや、こんなもの拾ったんだけど」
- シオン : 《ヘルモード》(パンツァーリッターの加護。シーン内のどこでも移動でき、防御をクリティカルにできる)(と、ミカの持つものを奪い取る動作)！(笑)
- フリーデ : 好きな子ができてもそれはそれ、これはこれなのね。
- シオン : これはこれ。だってクリス、ぼんきゅっぼんと違うもん。
- クリス : あア？(怒)
- GM : 「シオン、なんだそれは！？」と争奪戦が始まるところでシーンは切ります。
- シオン : 「はっははは、サム、今の僕に勝てるものかー！」
-
- シオン : やるべきこと、もういっこあった。――レキさんが旅立つシーンがあるですよ。
- レキ : あの、私は何も言わずに消えます。
- シオン : 何となくそれをポーッと見ているんですよ、一人で。
- レキ : あ、ひっどいな。じゃ、シオンの部屋の扉に轟魔刀を1本だけたてかけて、あとは消

えます。

クリス : ところで私も演出入れていいですか。レキの荷物のポケットの中には休暇許可が。最後の項目に『必ず戻ること』みたいなことが書いてある。

レキ : うわ。じゃ、それを読んで、懐に入れてまた歩いていく。

GM :えー、というところで、長々と1年間のセッションを終わらせていただきます。

全員 : お疲れさまでした～（拍手）。

後記

.....というわけで、アルシャードリプレイ『ブライトナイト』、これにておしまいです。最後までお付き合いいただきまして、ありがとうございました。

2004年に遊んだので、もう5年以上前のセッションになるのか.....今でも仲間内ではたまーに話題にのぼる、懐かしいキャラ、懐かしいお話です。

私は一プレイヤーとしての参加だったので、どこまでが予定内の展開で、どこからがシナリオを逸脱した行動なのか正直わからないのですが――プレイ中はあまりそんなことは考えず、全員のびのびと、よく言えばマイキャラが心に命じるままに、言いかえればやりたい放題（笑）、楽しく遊ばせてもらいました。

このプレイを通して見えた、プレイ仲間の新しい表情もあったりして。

実時間で一年ほどのキャンペーンでしたが、とても得がたい、充実した経験でした。このリプレイの作成も含め、すごく楽しかったです。

最終回を迎えた時はちょっとさみしかったですけど、でも、最終回をするからこそ感じることのできる経験もあり。

これからも、楽しく、一生懸命、このメンバーでTRPGを遊んでいけたらと.....そんなふうに重いながら、リプレイデータの再構成をしておりました。

いつまで続く時間なのかはわからないけど、プレイヤー諸子、これからもよろしくですよ。

そしてこのリプレイを読んでもくださった方々に心から感謝しつつ――機会がありましたら、またよろしくお願いします。

2012年10月 沢渡祥子