

QueenDragonSchool

APPRENTICES OF ADVENTURER

～冒険者の弟子達～

By Acrap(All-Chiba Roleplaying Advancing Party)

Powered By



目次

まえがき	4
キャラクター紹介	5
クイーンドラゴンスクール入学	6
1stChapter: 四人の生徒	6
1st[1] いよいよ入学	6
1st[2] ゴールドアーミー寮	8
1st[3] 寮監オデッサ	9
2ndChapter: クイーンドラゴンスクールの施設	10
2nd[1] 購買部にて	11
2nd[2] 食堂にて	11
2nd[3] 校舎裏にて、ライデン参上！	11
2nd[4] 訓練場にて、ヴィー・シャモン参上。	12
2nd[5] 図書室にて、モウ・ハンチャ推参	12
2nd[6] 森にて、シルフィアーナ	13
2nd[7] 教会にて、テンガイ&アボキ、推参&自爆！	14
2nd[8] 移送ゲートにて	14
2nd[9] 研究棟には灰色港	15
3rdChapter: カリキュラム	15
3rd[1] 学生証(バッジ)	15
3rd[2] カリキュラム	16
4thChapter: 勤勉な学生生活	19
4th[1] (月曜1)能力値基礎	19
4th[2] (月曜2)特技基礎	20
4th[3] (月曜3)技能基礎	20
4th[4] (月曜4)能力値の向上(筋力あるいは敏捷性)	20
4th[5] (月曜5)技能(魅力)	21
4th[6] (火曜1)ST基礎	22
4th[7] (火曜2)種族(暗視)又は筋耐技能	22
4th[8] (火曜3)判断力又は魅力の向上	23
4th[9] (火曜4、5)武器および防具	24
4th[10] (水曜1)筋力又は知力	25
4th[11] (水曜2)種族(能力)又は知力を適用する技能	26

4th[12] (水曜3) 魅力又は耐久力	27
4th[13] (水曜4) 知力を要する技能	27
4th[14] (水曜放課後) ヴァル・パンサのアルバイト	28
4th[15] (木曜1) オリエンテーション	29
4th[16] (水曜2) 敏捷性を要する技能	29
4th[17] (木曜3) 種族(技能)または筋耐技能	30
4th[18] (木曜4) 耐久又は知力	31
4th[19] (木曜5) 筋耐技能	31
4th[20] (金曜1) クラス紹介	32
4th[21] (金曜2) 判断力を要する技能	34
4th[22] (金曜3) 種族(能力2)または魅力に対応する技能	35
4th[23] (金曜4) 魅力または敏捷性	36
4th[24] (金曜5) 戦闘基礎	37
5thChapter: 期末テスト	38
5th[1] 期末テスト開始	38
5th[2] ヴィー先生、ホントは気づいていたんでは?	39
5th[3] 期末テスト本番	40
5th[4] 期末テスト終了	41
(付録) 図表目次	43
あとがき	44

まえがき

ということで、装いも新たに新シリーズ「QueenDragonSchool」のスタートです。
今回のこのシリーズの特徴は以下の3点です。

- ・ TRPG の王道 D & D 登場！

この QueenDragonSchool のルールは改版された D & D (Advanced Dungeons & Dragons – 日本語版は Hobby Japan より) を使います。D&D のルールは豊富な技能、種族、そしてほぼ無限大と言えるキャラクタークラスを持ちます。これによってかつてないまでに生き生きとしたキャラクターが描かれるであろう事は容易に想像できます。

ただし…バリエーション溢れる種族、クラスやリアリティのある戦闘ルールは結構なのですが、それだけに今までのソードワールド等と比べるとルールも複雑です。ここら辺をどこまで D&D のルールに従うかがマスターとしてのバランス感覚の見せ所になります。

- ・ ACRAP 初！スクール物

多分初だなあと思いつつ2つ目の特徴を挙げました。先述のように複雑な D & D をマスター、プレイヤー共に覚えていかなければなりません。そこで、舞台を冒険者学校クイーンドラゴンスクールとしてみました。これにより、プレイヤーのルールへの広がりやキャラクターの成長がリンクしながら、少年少女たちの成長と胸躍る冒険が描かれることになる、んじゃないかなあ…と思っています。

要は「ハリー・ポッター」なんですけどね。このハリウッド版ファンタジーの流行の中でついに火付け役であった「ハリー・ポッター」の登場！とでも思っていたらだけば。

- ・ スター・システム採用！

そして舞台を学校にしてみると悩むのは教師達。そこで、「クイーンドラゴンスクール」には、故手塚治虫氏をインスパイアし、スター・システム¹を採用しました。あのキャラクターが再び、今度はキャラクターを導く教師として登場します。お前楽したいんだろうという批判は甘んじて受けましょう。でも、プレイヤーが自身のキャラクターだけ演じるという事はせず、楽しいセッションになるのではないかと思います。

ということで、例によっていくつか新たな試みを追加し、試行錯誤の連続ですが、始めます。

¹ 漫画などで、同一作家が同じ絵柄のキャラクターをあたかも俳優のように扱い、異なる作品中に様々な役柄で登場させるような表現スタイルも、スター・システムと呼ばれている。手塚治虫が、スター・システムを採用している宝塚歌劇の影響を受けて始めたといわれている。

キャラクター紹介

クイーンドラゴンスクール生徒

- グラフィ=スラント 人間の少年(10歳) 一行のリーダー格でエリートだが、ヴァル・パンサには厳しい
- ヴァル・パンサ² ハーフオークの少年(9歳) 鼻つまみ者であるが、健気に頑張っている。
- イトーウェン ハーフリングの少年(8歳) 悲しくなるほど筋力がない。
- ピヨンセ³ エルフの少女(8歳) 悲しくなるほどHPがない。

講師陣(一部)

- クイーンドラゴン QDS校長。優しい老婆だが、正体は...名前の通り(笑)
- オデッサ ゴールドアーミー寮監。誇りを大切にする魔術師
- ライデン やや粗暴過ぎるが生徒思いの筋肉戦士。ハゲ。
- ファラシオン エルフの魔法科目主任。位置づけは教頭だが性格はいい
- ヴィー 訓練場の担当講師。大雑把と放任主義の境目
- ゴルブラス ハーフリング担当講師。酒好きの吟遊詩人。

² 元ネタはヴァル・パンサ。1981-1982年の戦隊シリーズ『太陽戦隊サンバルカン』から。黄色担当で名前の通り豹を模している。プレイヤー連中がどストライクな戦隊なため。ネタとして利用。ちなみに、大食漢で特にカレーが好きという設定である。更に戦隊で3人はこのサンバルカンが最初だが、かつ合体という設定も初めてであった。巨大ロボそのものはその前の『バトルフィーバー』が最初である。ちなみに、最近の戦隊では『忍風戦隊ハリケンジャー』『爆竜戦隊アバレンジャー』そして今放映中の『獣拳戦隊ゲキレンジャー』が3人である。ただし男だけと言うのはサンバルカンのみ。如何に硬派な戦隊であるかが伺える。

³ 元ネタであるピヨンセは、アメリカ合衆国テキサス州ヒューストン出身の歌手、女優。デスティニーズ・チャイルド初期からのメンバーで、グループではリードシンガー、作詞作曲、プロデューサーも兼ねる。“B(ビー)”という愛称で呼ばれることもある。ちなみに筆者は興味ないため、全然知らない。

クイーンドラゴンスクール入学

ある名も無い大陸の奥地にひっそりとたたずむ学校があった。

クイーンドラゴンスクール。冒険者の養成学校である。先輩の冒険者が集い、優れた冒険者を輩出する事を目指す学校である。この大陸の多くの冒険者が、この学校から巣立っていった...というわけではない。今年創設された学校であるが故に。

そして今、この冒険者学校に入学する4人の少年少女が現れたのであった...

1stChapter: 四人の生徒

1st[1] いよいよ入学

DM「ということで始めます。君達はそれぞれの故郷で暮らしていたんだが、はやる冒険心を抑えきれないタイプだったと・・・」

ヴァル・パンサ「おで、外の世界を行ってみたいんだな」

DM「そうそう、そういう感じ。そんな折、(それぞれ)冒険者が現れて - その冒険者ってのは後から分かる事なんだが - 」

冒険者「もし、お前が本当に冒険者を目指すならついてきな」

DM「と言われて、それぞれ冒険者に連れられて - もちろん親の許可はとってね - ある所に辿り着いたのであった。」

イトーウェン「まあ、うちは(ハーフリングなので)問題ないし、ハーフオークも大丈夫だろ。」

DM「で、辿り着いた所は - 」

ヴァル・パンサ「ヘラクレスファクトリー⁴」

DM「(笑)で冒険者養成のための学校、クイーンドラゴンスクール。ここに入学することになった！わかりやすく言うとハリー・ポッター⁵」

イトーウェン「ええ～っ？勉強するのぉ？」

冒険者「そんなことはない。お前達が冒険者になるための技術を全て会得する事ができるのだよ。」

⁴ キン肉マンの続編である「キン肉マン 世」で登場。優秀な正義超人を輩出するための学校。講師としてバッファローマンやラーメンマン。で多分偉い人がロビンマスク。設定としては似ているのは間違いない

⁵ 20世紀末のイギリスを舞台に、魔法使いの少年ハリー・ポッターの学園生活や、ハリーの父母を殺害した仇でもあり、世界の支配を企む強大な魔法使いヴォルデモートとハリーとの戦いを描いた物語。ここまでACRAPは指輪物語、ナルニアと来たのでファンタジー映画をこれで追加。

ヴァル・パンサ「おで、おで？こんな所に入るの？」

イトーウエン「こんな奴と一緒に勉強するの？」

ピヨンセ「こんな豚と？(笑)⁶」

イトーウエン「ねえ、グランツ⁷？あんなの豚みたいな奴と一緒に勉強するの？」

冒険者(グランツ)「そういうな。そういう奴に助けられる事もあるのさ。」

イトーウエン「ふーん、わかった…そうなのかぁ」

冒険者(グランツ)「もし、お前が魔法使いになるんだったら、あいつに壁になってもらえばいい。」

ヴァル・パンサ「能力値もまだ決まっていないのに(笑)⁸」

DM「じゃあ、能力値を決めるか。」

ということで、PC達はサイコロをふり、能力値を決める。通常のD&Dの決め方と違い、サイコロ3個をふり、好きな2個を採用し、合計して能力値とする。これを各能力値(筋力、敏捷性、耐久力、判断力、知性、魅力)に対して行う。通常のルールより大幅に低くなる設定だが、ここからである。当然ながらプレイヤー達の能力値はかなり低いが、成長途上ということで納得してもらおう。

DM「さて君らはまだまだ未熟であるが、入学しました」

ピヨンセ「ここが憧れのクイーン入学スクールか！」

DM「クイーンドラゴンスクール(笑)君達はたまたま入学式で席が隣り合わせだったとかで」

ヴァル・パンサ「同期だ！」

イトーウエン「何こいつ？(笑)」

DM「入学式で生徒数は80人いるんだけど 校長があいさつする。おばあちゃんです」

クイーンドラゴン「ようこそ来てくれました。このクイーンドラゴンスクールは一流の冒険者を育成するために今年から発足したスクールです。」

ピヨンセ「今年からなんだ(笑)」

グラフィ=スラント「子供だから歴史とか関係ないからね。」

ピヨンセ「むしろ第一期生というところに惹かれるね。」

DM「さて話が終わり、クイーンドラゴンが手を挙げると君達の前にごちそうが現れた。」

ピヨンセ「おお。すごいよ～」

クイーンドラゴン「今日はたくさん食べてください。後で寮を発表しますね。」

ヴァル・パンサ「カレーだぁ！」

ピヨンセ「先生、カレーってうるさい人がいます。」

イトーウエン「やだなぁ…」

⁶ いくつかのRPGではオークは豚の合いの子として描かれる。が、ハーフとはいえあまりにもアレなので、醜い容姿をしている。とだけに留める。ちなみに、オークはエルフとは仲が悪い。

⁷ イトーウエンのプレイヤーがアドリブで冒険者につけた名前。ちなみに、それぞれのPCは後ほど現れる先生(冒険者)の誰かに連れられて来た事になっている。イトーウエンならゴルプラス、ジュンあたりが候補だろう。

⁸ 今回かなり特殊な進め方をしたので、この時点で各キャラクターの能力値はまだ決定していない。どう決まっていくかはストーリーを読み進めてください。

ビヨンセ「どうか同じ班になりませんように(笑)」
ヴァル・パンサ「入学初日から早くもいじめが(笑)」

1st[2] ゴールドアーミー寮

ご馳走を堪能したキャラクター達は寮が分配される。

ヴァル・パンサ「かわいこちゃんいないの？」

DM「いるよ。まだ考えていないけど」

イトーウェン「エマ・ワトソン⁹くらいの。」

DM「いるけど考えていない。・・・ああ、ビヨンセはかわいいじゃないか。魅力が12(この時点での最高値)だしね。」

イトーウェン「キュービーン！(笑)目がハートマークに。」

などと言っていると、組分けの結果、キャラクター達は同じ部屋になる事になった。(女の子も一緒なのだが、面倒なのでこうする)

イトーウェン「怖いよー(ヴァル・パンサを指し)」

ビヨンセ「食べられちゃうよ・・・」

厳正なる1d4の結果。4が出て(振ったのはグラフィ=スラント「常にトップを目指す！」)キャラクター達はゴールドアーミー寮に所属する事になった。ちなみに寮一覧。

表 1 QDSの4つの寮

寮名	イメージ	寮監
グレートグリズリー	攻撃、タフ、雄大、戦士、赤、混沌	フドーリン
ホークウィンド	賢い、スピード、自由、盗賊、翼、青	カタリ
イグドラシル	知性、自然、森、研究、秩序、白	ルーシ
ゴールドアーミー	高貴、優雅、街、城、秩序、杖、金	オデッサ

そして、一行はゴールドアーミーのB部屋で一緒になり、初めて顔を合わせる。みんながヴァル・パンサの顔を見る。

ヴァル・パンサ「ここそおれにふさわしいだ～」

グラフィ=スラント「先生、一人間違っている人がいます！」

クイーンドラゴン「組分け帽子¹⁰はいつも正しいのですよ」

⁹ ハーマイオニーたんハァハァ・・・ちなみに写真は同一人物。歳月って・・・orz



グラフィ=スラント「おかしいな。僕の発言が却下されるなんて(笑)」

DM「ということで、君達は同じ部屋になった。まあ、自己紹介でも何でもしてください。」

ヴァル・パンサ「(結構楽しいかも)」

イトーウエン「…(ヴァル・パンサに)警戒している(笑)」

グラフィ=スラント「この二人(イトーウエン、ピヨンセ)には自己紹介する。よろしく。」

ピヨンセ「よろしく～」

イトーウエン「よろしくな、みんな！こいつ(ヴァル・パンサ)はちょっと敬遠しておくけどもよ。」

ピヨンセ「…こ、これ、何？(笑)」

グラフィ=スラント「大丈夫だ諸君！悪はきっと正される！」

ヴァル・パンサ「お…おら…おら！ヴァル・パンサ、よろしくだ！（握手を求める）」

イトーウエン「君リーダーだろ、先に行けよ。」

グラフィ=スラント「ちょっと待ってくれ(眼鏡をあげながら)。僕の家の方習では、オークとは握手をしない事になっているんだ、君もだろ、イトーウエン」

イトーウエン「僕もそうなんだ。」

グラフィ=スラント「君もだろ、ピヨンセ？」

ピヨンセ「…うん。(笑)でも、優しいエルフだから、がっちり両手でしてあげる。」

ヴァル・パンサ「おお、感動だぁ！やっぱり都会¹¹はいいところだなぁ！」

ピヨンセ「こいつがよそ見している間になすりつけるよ(笑)」

1st[3] 寮監オデッサ

顔合わせも終わった所で、ゴールドアーミー寮監であるオデッサが寮生に対し、挨拶を行う

オデッサ「わたしはオデッサ。君達の寮長を勤める。」

ヴァル・パンサ「ひげもじゃ。」

オデッサ(人間、ソーサラー、男)

豊かな髭を蓄えた壮年の魔術師。ただ、彼は魔術師としての名声よりその名誉を重んじる正しき姿勢によって他の冒険者から一目置かれている。ちなみに彼には、共に冒険をした仲間として武士ヴォルナヴァルト、盗賊ジュン、ベン、カイなどの総勢8人の生死を共にする同志がいる。これも彼の人徳の為せる技であろう。ちなみに、この冒険譚は「オデッサ・サーガ」としていつか語り継がれるであろうかもしれないし、そうでないかもしれない…

オデッサ「ようこそゴールドアーミー寮へ！ゴールドアーミー寮は高貴な者たちが集い、名誉を重んじる。君達は誇りを持って学生生活を送ってもらいたい！」

グラフィ=スラント「もちろんです。先生」

イトーウエン「わかったよ！まかしとさ、心配要らないよオデッサ先生！」

¹⁰ ハリー・ポッターに出てきた。各生徒の寮を振り分ける魔法の帽子。

¹¹ 別に都会ではない。がオークの里に比べれば十分に文明的であろう。

ビヨンセ「生まれがそうだから大丈夫です！」

グラフィ=スラント「先生、もちろん誇りを汚した者は退寮になるんですよね？」

オデッサ「もちろん。だが、生まれは関係ない。どんな生まれだろうが誇りを持って生きればいいのだ。」

ビヨンセ「と言っている先生も一生懸命見ている(笑)」

ヴァル・パンサ「おら感動しただ！オデッサ先生！と握手を求める(笑)」

DM「オデッサ先生は握手するよ」

オデッサ「たとえハーフオークでも誇りを持って生きればいいのだよ」

イトーウエン「たとえ」って言ってる(笑)」

DM「まあ、ゴールドアーミー寮にハーフオーク一人しかいないしね。」

イトーウエン「残りはグレートグリズリー寮か。ヴァル・パンサ逆にハブにされてたりして」

ヴァル・パンサ「でも、オレはこの寮に入った事は適正だと思っているからね」

さて、オデッサ先生の紹介も終わり、一同は暖かいベッドで眠りに着くのであった。以下プレイヤーの会話

グラフィ=スラント「よし。じゃあこの話はヴァル・パンサがいかにグラフィを蹴落としてトップを狙うかの物語だな」

DM「まあ、それでもいいけど。」

ヴァル・パンサ「まあ、目標がいるな。これって最後まで学園もの？」

DM「ハリー・ポッターだからね」

ヴァル・パンサ「いいね。」

ビヨンセ「新しいD & Dだ」

2ndChapter: クイーンドラゴンスクールの施設

翌朝、全生徒が集まり、朝礼でクイーンドラゴンスクールについてより詳しい話を聞く。

クイーンドラゴンスクールはクォーター制であり、4～6月が第1クォーター、7～9月が第2クォーター、10～12月が第3クォーター、1月～3月が第4クォーターとなる。

また、施設については以下の通り

施設名	内部施設	解説
校舎	教室	20人が入る教室×5
	実験室	魔法の実験室
	購買部	一通りの品物を原価で買える
	食堂	100人は入る。メニューは普通
	校舎裏	ケンカ専用。ライデンがいる

訓練場		要は体育館。模擬戦のための武具がある。その他敏捷技能、筋耐技能の訓練装置。ヴィー・シャモンがいる。
広場		学生達の憩いの場。昼食などはここで取る。
図書室		知力技能の訓練場、また魔法書もある。モウ・ハンチャが仕入れ担当
湖		水泳技能の訓練場、夏場はにぎやか
森		動物のいる穏やかな森。シルフィアーナがいる。
教会		各種教会の出張所が揃っている。テンガイとアボキが担当
移送ゲート		大陸の他の場所へのゲート。教師の許可がないと利用できない
研究棟		研究室や学生サークルの溜まり場、のつもり。授業が忙しくてサークルができないので無意味。ファラシオンが総責任者

2nd[1] 購買部にて

DM「一通りの品物を（ルールブック）そのままの値段で買うことができる。ただし、君達は故郷から出てきたのでなけなしのサイコロ1個だけの枚数の銀貨しか持っていない。じゃあ振ってくれ。」

結果、何故かヴァル・パンサのみが6枚の銀貨を持っていた。グラフィは2枚。

ヴァル・パンサ「オークの中でもいいところに住んでいたんだな」

イトーウェン「違うよ。旅人殺していたんだよ(笑)」

DM「(笑)本当は（普通のルールでは）もっと持っているんだけどね。」

ビヨンセ「まあ、子供だしね」

2nd[2] 食堂にて

DM「続いて食堂。名前の通りここで食事をする事ができる。」

ヴァル・パンサ「じゅり」

グラフィ=スラント「こら！いじきたないぞ、君！（笑）すかさず言ってる」

ビヨンセ「さすが、学級委員長」

グラフィ=スラント「まったく、オークの癖に！」

ビヨンセ「むしろオークらしいと思いますが(笑)」

2nd[3] 校舎裏にて、ライデン参上！

DM「続いて、校舎裏だが - 」

ビヨンセ「ここでカツアゲが(笑)」

DM「君らが行くと、ハゲ頭の大男の戦士がいる。」

戦士「来たか！ひよっ子どもオレはライデン。この校舎裏の担当だ！」

ヴァル・パンサ「校舎裏って何!？」

イトーウェン「何その担当(笑)やだ、この人～」

ライデン「いいかおまえら、まだお前らは若いんだから大いにケンカすればいい。その時に校舎裏を使え。もし、危なくなったら俺が止めてやる。」

ヴァル・パンサ「何だこの先生……(笑)」

ビヨンセ「なんて野蛮な……」

イトーウェン「こいつの事は任した」

ヴァル・パンサ「オレは暴力は嫌いなんだな。」

イトーウェン「おれずうっと「ハゲ、ハゲ」って言ってるから(笑)」

ライデン「言っておくが、これは剃ってるんだ(笑)」

ライデン(人間、戦士、男)

巨漢で禿頭の超戦士。巨大なウォーハンマーを振るい、硬い皮膚を持ち、人間とは思えない。性格は外見通り粗暴で荒っぽいがけして悪人ではない。ただちょっとやり過ぎる時があるだけである。ちなみに同僚であるダンナ氏、ジュン氏、ルーシ嬢、アボキ氏、ヴィー嬢他2名との冒険譚『ドゥーデント戦記』におけるダークストライダースとの戦い(そしてクライマックスの超変形!)は色褪せても忘れられない思い出として語り継がれている。

2nd[4] 訓練場にて、ヴィー・シャモン参上。

DM「ここまでで校舎は終わり。次は訓練場、というか体育館ね。ここにも一人先生がいる。」

先生「私はヴィー・シャモン。」

イトーウェン「女の先生なのね。」

DM「もちろん」

ヴィー「ここではあなた達の戦闘能力のための訓練を私が担当します。武器も揃っていますから、戦士を目指す人はいつでも訓練しにきてください。」

グラフィ=スラント「はい! よろしくお願ひします!」

ビヨンセ「無理無理。私は無理。私は箸より重いものは持てないから」

ヴィー・シャモン(人間、戦士、女)

女性として偉丈夫な戦士。長剣、槍、クロスボウと多彩な武器を使いこなし、戦闘能力は高い。ライデンと共に冒険をし、同じく『ドゥーデント戦記』に登場した。実はガンダーラのお姫様という秘密がある。が、外見から少しも想像できない。ただし、本人は気にしていない、さっぱりしたものなので、友人一同も少しも気にしていない。

2nd[5] 図書室にて、モウ・ハンチャ推参

DM「続いて図書室。ここにも先生がいるね。甲高い声の爺さん」

先生「私はモウ・ハンチャ。この図書室の担当じゃ。」

イトーウエン「なんで、(商人である)モウ・ハンチャが先生なんだい？」

モウ・ハンチャ「私は商人だから。様々な本を仕入れる¹²事ができる。そこで、図書室の担当が努めているのじゃ。」

イトーウエン「…そういう難しいのはあまりいいかな…」

モウ・ハンチャ「特に魔法使いの生徒はここに来る事によって様々な本を読む事ができるのじゃ。期待しておるぞ。」

イトーウエン「ビヨンセ、頑張って。」

ビヨンセ「任しといて。」

イトーウエン「僕はあまり関係ないから(笑)」

ビヨンセ「ヴァル・パンサは校舎裏担当ね(笑)」

モウ・ハンチャ(人間、商人、男)

奇妙な外見(目が三角だったり)と奇妙な、甲高い声であるが、れっきとした人間の商人である。冒険者というよりは商人、しかも悪徳スレスレであり、鬼族ドゥマ、雷流走(ハマミュロイ)デュアスを従えての威圧ラッシュによる悪行ぶりは『幻影魔宮』という伝説となっている。クイーンドラゴンスクールでもその悪徳ぶりを如何なく発揮してしまうが、根は悪い奴ではなく、また様々な物資の調達は必須なので重宝されている。

2nd[6] 森にて、シルフィアーナ・・・

DM「森に来ました。非常に雰囲気の良い森です。ドルイドを目指す人はここで主に訓練する事になるね。」

実は・ヴァル・パンサはドルイドを目指している

ヴァル・パンサ「オレなんだな！」

グラフィ=スラント「そのまま自然に帰ってしまえ(笑)」

DM「ここにもいます。先生が。目の大きいエルフの女の人があります。「私はシルフィアーナ」

シルフィアーナ「(元のキャラクターが成り立たないので変えるね)あなた達のドルイドクラスを担当します。」

ビヨンセ「魔法を教えてください！」

シルフィアーナ「魔法？ドルイド魔法だったら教えてあげます¹³」

ヴァル・パンサ「マトック(つるはし)持っているからね」

イトーウエン「で、クレンクイン¹⁴。(笑)」

¹² ちなみに学校の収入は学費・・・ではなく、それぞれの先生がその都度冒険に出て稼いでくる。ということにした。学費運営って無理があるもの。年齢的に。

¹³ 後にわかるが、ビヨンセはソーサラーを目指しており、魔法使い系の魔法を使えるようになる。だから、シルフィアーナ先生にドルイド魔法を教えてもらうようお願いするのはいろいろな意味で畑違い。

¹⁴ 大型のクロスボウ(石弓、弩)。巻き上げには相当の腕力を必要とし、それだけに破壊力も非常に高い。なぜ、エルフの精霊使いであるシルフィアーナがこの武器とマトックを愛用するのは非常に謎。

シルフィアーナ（エルフ、精霊使い、女）

エルフにしては低く、目も大きい、更にマトックとクレンクインを装備しているというちょっと変わったエルフである。が、精霊使いとして、ライデン、ヴィーたちと共に一緒に冒険をした。元々はハーフエルフという設定であるが、今回エルフに設定変更した。また、とんでもない性格なので教師らしく性格も修正を入れている。

2nd[7] 教会にて、テンガイ & アボキ、推参 & 自爆！

DM「それから、教会ね。ここは二人いる。宗派があるので分けました。一人は和服の僧侶。」

テンガイ「わしはテンガイ！教会を担当している！困っている人はおらんか！そしてここにいるのはアボキ！」

イトーウェン「ここはあまり関係ないんじゃ・・・」

ピヨンセ「なんか、あまり近寄ってはいけない雰囲気か漂っているな」

アボキ「あーばーよ！！」

DM「ドーン！（笑）」

イトーウェン「先生、あんなんで大丈夫なんですか？」

テンガイ「気にしないでくれ。あいつはああいう奴なんだ」

イトーウェン「(パラディン志望の)リーダー、任せた。」

グラフィ=スラント「任された。」

テンガイ（人間、破戒僧、男）

筋肉質の僧侶、というか坊主。強面ではあるが、徳の高い僧侶であり、生徒思いである事は間違いない。欠点は徳が高すぎて世直し中毒になってしまっている事であることか・・・。ヴァキリース、ジェーンらと共に行った冒険譚がある。

アボキ（人間、至高神ファリスの僧侶、男）

ヤリツ・アボキ氏もドゥーデント戦記にエピソードが掲載されている。ただし、そのエピソードは敵の大群に突っ込み、「あーばーよ！」の言葉と共に自爆したという記述のみである。しかし、この少ない記述ながらインパクトは強く、記憶に残っている。

2nd[8] 移送ゲートにて

DM「ここは移送ゲートと呼ばれる場所。光の柱がある」

クイーンドラゴン「これは移送ゲートです。ここから大陸の他の場所に行く事ができるようになっています。使用にはかならず先生の許可をもらってくださいね。」

イトーウェン「覗きこんでみる。」

DM「見知らぬ町が見えるよ」

イトーウェン「うん？何だろと言って目を凝らす」

クイーンドラゴン「こら！（と言って首根っこをつかまれる）移送ゲートは非常に危険なので無闇に近

づいてはなりませんよ！」

イトーウェン「はい。わかりました」

ビヨンセ「早くも目をつけられている(笑)」

DM「まあ、わかりやすいわな」

2nd[9] 研究棟には灰色港

DM「それから次の所が研究棟。魔法使いが研究し、サークル棟も兼ねている。主に先生達が研究しているけど。でここにエルフが一人。ファラシオン(といってイトーウェンのプレイヤーに。ごちゃまぜだね。うん。)」

ファラシオン「私は灰色港のファラシオン！ここではみんなが研究をする場である。研究をしたい奴はここに来い。する気がない奴は来なくていい。」

ビヨンセ「はい。行きます行きます。」

ファラシオン「いつか遠くの西の国に連れて行ってやる」

ビヨンセ「えー、それは嫌かも(笑)」

ファラシオン(エルフ、魔法使い、男)

外見については特に伝承には記載されていない、が記憶に新しい『もう一つの指輪戦争』と呼ばれた、黒い剣と白い剣の戦いにおいてフドーリン、バッカニア、ゴルプラスらの冒険者を率い、また自身も二度復活する邪悪な魔術師アマーギンと戦った。最後は西にあるエルフの理想郷ヴァリマールに還ったとされているが、今回クイーンドラゴンスクール創設のために召喚された。ということ、だろう。

3rdChapter: カリキュラム

3rd[1] 学生証(バッジ)

DM「さて、こうして施設を見回ったあと、君達は広場に戻ってきた。そして、一人ひとりバッジを渡された」

クイーンドラゴン「これはクイーンドラゴンスクール専用のバッジです。貴方達の身分を表し、単位を記録するバッジです。肌身離さず持っていてくださいね。」

ビヨンセ「失くしたらどうなるんですか」

クイーンドラゴン「その場で単位ゼロです。卒業できなくなります」

ヴァル・パンサ「卒業できなくなったら？退学とかないんですか？」

クイーンドラゴン「ここは一流の冒険者を育成する学校です。一流の冒険者になれば、いつまでもいてもらいます！」

ヴァル・パンサ「とんでもないところに来てしまったなあ……」

ビヨンセ「またの名をカサンドラ！¹⁵(笑)」

3rd[2] カリキュラム

そして、一同はカリキュラムについての説明を受ける。クイーンドラゴンスクールには以下の科目群がある。

¹⁵ 北斗の拳に登場。拳王によって作られ、脱出不可能な牢獄。

表 2 科目群

科目分類	単位数	コース	科目名
必修科目	6		能力値基礎、武器、防具、戦闘基礎、ST、特技基礎、特殊戦闘
能力値	20		筋力、敏捷性、耐久力、知力、判断力、魅力
種族	4(人間は0)	エルフ	暗視(共通)、技能、能力1、能力2
		ドワーフ	暗視(共通)、技能、能力1、能力2
		ノーム	技能、能力1、能力2
		ハーフエルフ	暗視(共通)、技能、能力1、能力2
		ハーフオーク	暗視(共通)、技能、能力1、能力2
		ハーフリング	技能、能力1、能力2
		ウィザード	基礎、技能、武具、能力、魔法
クラス	5	クレリック	基礎、技能、武具、能力、魔法
		ソーサラー	基礎、技能、武具、能力、魔法
		ドルイド	基礎、技能、武具、能力、魔法
		バード	基礎、技能、武具、能力、魔法
		バーバリアン	基礎、技能、武具、能力
		パラディン	基礎、技能、武具、能力
		ファイター	基礎、技能、武具、能力
		モンク	基礎、技能、武具、能力
		レンジャー	基礎、技能、武具、能力
		ローグ	基礎、技能、武具、能力
技能	クラスごと(人間+4)		技能基礎
			筋力耐久系
			敏捷性系
			知力系
			判断力系
		魅力系	
特技			特技基礎
特科	0		戦闘特科
			技術特科
			信仰特科
			呪文特科
期末テスト	10		

更に時間割も発表される。時間割は以下の通りである

表 3 第1クォーター時間割

		月	火		水		木		金		
午 前	1	能力値基礎	ST基礎		筋力	知力	オリエンテーション		クラス紹介		
		QD	QD		Ri	Kt	-		QD		
午 前	2	特技基礎	種族 (暗視)	筋耐 技能	種族 (能力1)	知力 技能	敏捷 技能		判断技能		
		QD	Fa	Fd	各々	Mh	Ju		EI		
午 後	3	技能基礎	判断	魅力	耐久	魅力	種族 (技能)	筋耐 技能	種族 (能力2)	魅力 技能	
		QD	Dn	Od	Mo	Od	各々	Fd	各々	Od	
午 後	4	筋力	敏捷	武器	防具	知力技能		耐久	知力	敏捷	判断
		Ri	Go	Va	Vi	Mh		Mo	Kt	Go	Dn
午 後	5	魅力技能	武器	防具			筋耐技能		戦闘基礎		
		Od	Va	Vi			Fd		QD		

科目名の下は教師名

能力科目
必修科目
種族科目
技能科目

クイーンドラゴン「授業は1時間目9:00、1コマ1時間半(90分)ね。明日から授業開始と言う事です。」

ピヨンセ「午前中は休みがいいです。エルフは低血压なんです」

DM「無理」

イトーウェン「先生、ごはんはいつですか？」

クイーンドラゴン「2時間目と3時間目の間に取らましよう」

イトーウェン「先生、シェスタは？おやつは？」

DM「知らんわ！」

4thChapter: 勤勉な学生生活

4th[1] (月曜1) 能力値基礎

DM「さてと、月曜の1時間目になりました。能力値基礎です。クイーンドラゴン先生が教室に入ってきた。」

クイーンドラゴン「冒険者には能力値と言うものがあります。まだ貴方達は小さいので能力値も低いですが授業によって伸ばす事ができます。」

グラフィ=スラント「ずいぶんルー尔的ですね先生。」

DM「仕方ないじゃん」

能力値は筋力、敏捷性、耐久力、知力、判断力、魅力がある

能力値は修正値として(能力値-10)÷2(端数切捨て)を決め、これを使う

筋力は近接攻撃ロール、ダメージに影響する。人間の平均的な筋力は10。ゴルドドラゴンの筋力は47。蝙蝠やひきがえるは1。

ピヨンセ「私ヒキガエルに近いんだ・・・orz」

敏捷力は反射神経、平衡感覚を表す。遠隔攻撃ロール、アーマークラス(回避能力)、反応セーヴィングスロー、イニシアチブに影響する。同じく人間の平均は10。スライムは1、エアーエレメンタルは33、ライオンは16である。

耐久力は身体の頑健さを表す。HP、頑健セーヴィングスローに影響する。象は20~21

ヴァル・パンサ「校長先生は？」

P@「(ニッコリ笑って答えない)」

知力は学習能力、論理的思考能力を表す。一日に発動できる呪文の数およびレベル、技能の種類・レベルに影響する。動物は1または2、ゾンビは0、ゴルドドラゴンは32~33

DM「校長先生は32~33」

ヴァル・パンサ「秘密じゃなかったの？(笑)」

判断力はキャラクターの意志力、思慮分別、知覚力を表す。知力は情報分析能力を表すが判断力は情報収集・認識し、適切な能力を表す。判断力が低いとうっかり者である。判断力は反応セーヴィングスローに影響する

魅力は個性の強さ、弁舌の巧みさ、人を惹きつける魅力、肉体的な美しさを現す。クレリックやパラディンの対アンデッド能力に影響する。魅力1はゾンビ。魅力が16~17がハーピー。エンジェルは魅力22。ちなみにルールブックではこれにクラーケンが並んでいる。

クイーンドラゴン「ということで、能力値基礎は以上です。皆さん、自分の能力を把握し、弱点を補い、長所を伸ばすようにしてください。」

ヴァル・パンサ「能力を上げるにはどうすればいいの？」

クイーンドラゴン「授業を受けましょう。」

4th[2] (月曜2) 特技基礎

クイーンドラゴン「特技は名前の通りキャラクターが持っている特技の事です。通常のキャラクターは1つ。人間は更に1つの技能を開始時に持っています。」

一同はルールブックを見ながら特技を選択する。グラフィ=スラントは<迎え撃ち><武器熟練(とりあえず何かの武器)>で戦闘のエキスパートを目指し、イトーウェンは<隠密>によって体の小さいハーフリングの隠密能力を更に高める。ピヨンセ<呪文レベル上昇>で魔力を高め、ヴァル・パンサはとりあえず<鋭敏感覚>を取得する。

DM「ということで、『特技基礎』終了。お昼です」

一同「ごはん! ごはん! ごはん! (笑)」

イトーウェン「ピヨンセそんなキャラだっけ、まあ俺はいいけど。」

4th[3] (月曜3) 技能基礎

クイーンドラゴン「技能は各冒険者にたくさんあります。これらに技能ポイントを振り分けます(4点まで)。」

この技能ポイントと能力の修正値によって技能の強さが決まる。この対応する能力によって技能科目は分類されている。

更に技能はクラスごとに技能が決まっている。クラスに適していない技能は技能ポイントが半分になります。」

技能には技能がなくてもできるものとできないものがある。

技能の判定は $1d20 + \text{技能のレベル}$

ヴァル・パンサ「わかったような、わかんないような…」

4th[4] (月曜4) 能力値の向上(筋力あるいは敏捷性)

DM「この時間は筋力が敏捷性を伸ばす事ができる。ちなみに、この時間は必修ではないのでアルバイトなど、他の事もできる」

筋力あるいは敏捷力を0~2上昇させる授業である。伸びない事もある。ピヨンセ、イトーウェンは敏捷を取り、グラフィ=スラント、ヴァル・パンサは筋力を取った。まずは筋力から。

ライデン「おう、お前ら。オレが筋力の教師だ。筋力と言えばオレだ。オレみたいなムキムキの筋肉になるためにお前らも頑張れよ」

DM「と、大小さまざまな重さの石があり、それらを頑張って持ち上げて筋力を育成した。」

サイコロの結果ヴァル・パンサは2点、グラフィ=スラントは2点上昇した。続いて敏捷性の授業。

DM「ハーフリングの先生です。」

ゴルブラス「俺はゴルブラス！（と、ここでビヨンセのプレイヤーに）」

イトーウェン「ちょっとあの人¹⁶っぽくない？」

ビヨンセ「そんな事はない！」

イトーウェン「どうしたビヨンセ？ どうして肩を持つんだ？(笑)」

ゴルブラス「わしはゴルブラスじゃ！」

イトーウェン「年取ってる？(笑)」

ゴルブラス「(ゴルブラス少し忘れて)」

DM「ということで、ゴルブラス先生の指導の下、反復横跳びを行いました。」

サイコロの結果、イトーウェンは2点増えたが、ビヨンセは0点だった...

ビヨンセ「早くも単位取れないよ！ やばい！ 落ちこぼれちゃうよ！」

ゴルブラス（ハーフリング（ホビット）吟遊詩人、男）

ファラシオンと共に、『もう一つの指輪戦争』で活躍した。が、戦闘能力そのものは高くない上に、落とし穴にハマったり、象の下敷きになったりするとあまり幸運ではない。しかし、ゴルブラスはリッチであるアマーギンやナズグルと化したバラールに止めを刺した。この点をもってしてハーフリングの意外な頑健さ、強靭さが際立っている。

4th[5]（月曜5）技能（魅力）

続いての魅力適正の技能。講師はオデッサである。技能の内訳は以下の通り。

表 4 魅力に対応する技能

威圧
芸能
交渉
情報収集
動物使い
はったり
変装
魔法装置使用

オデッサ「我々の誇りある魂はいろいろな事ができる！例えば<はったり>とか(笑)」

イトーウェン「<動物使い>とかですか？」

オデッサ「そう！色々な事ができる(笑)まあ、よく使うのは<交渉>であるが。」

ビヨンセ「拷問とかないんですか？」

¹⁶ 聞こえず

オデッサ「ない。ただ<威圧>ができる」

技能については、該当する技能を1~2点伸ばす事ができる。ちなみに、この授業についても受けずにアルバイトなどをする事が可能である。

グラフィ=スラント、イトーウェンは<情報収集>を2点、1点獲得。ヴァル・パンサは<動物使い>を2点獲得した。ピヨンセは<魔法装置使用>1点獲得した。(スクロール、ワンドなどを操作する技能である。魔法使いには必須度が高い)

ヴァル・パンサ「で、今日の授業終わり?」

DM「終わりです」

ピヨンセ「すごい疲れた…なんか学園生活楽しくないかも(笑)」

グラフィ=スラント「頑張るんだ!」

イトーウェン「そうだそうだ。」

4th[6] (火曜1) S T 基礎

クイーンドラゴン「冒険の間には様々な脅威に直面する事があるでしょう。その時には多くの場合、このセーヴィングスローを使ってこれらの脅威を回避することができます」

ヴァル・パンサ「オークの場合?(笑)」

グラフィ=スラント「これだからオークは…」

ピヨンセ「(本当オークって…)」

セーヴィングスローには意志・頑健・反応の3種類がある。精神に効果を及ぼす呪文に抵抗するのは意志である、毒に耐えるのは頑健、ドラゴンのプレスを回避するのは反応である

意志は判断力、頑健は耐久力、反応は敏捷性の修正に、クラスごとの修正が加わる。

ピヨンセ「(私)頑健ヤバいね。毒くらったら即死だね」

クイーンドラゴン「ということです。」

4th[7] (火曜2) 種族(暗視)又は筋耐技能

この時間は、亜人は強制的に「種族(暗視)」の授業を履修する。ただし、人間は「筋耐技能」の授業を取ることにもできる。ちなみに、筋耐技能の内訳は以下の通り。講師はフドーリン

表 5 筋力および耐久力に対応する技能

水泳
跳躍
登攀
精神集中

フドーリン「ワシはフドーリン。おぬしらの筋耐技能の担当じゃ。いかに筋力・耐久力が優

れていても技能がなければタダのごみじゃ！熊みたいになりたければ技能を取るのだ！」

ヴァル・パンサ「へ？(呆気に取られている)」

グラフィ=スラント「先生！<跳躍>を教えてください！」

フドーリン「わかった。こうやってジャンプするのじゃ。」

と、グラフィ=スラントは<跳躍>技能を1ポイント獲得した。

フドーリン(人間(ビヨルン族) 野伏、男)

『もう一つの指輪戦争』においてファラシオン、ゴルプラスと共に活躍した野伏。ただし活躍の場は戦闘であり、あまり野伏として活躍はしていない。だが、エルフの作りし豪斧『カチ割り丸』を携え、次々とオークの首を撥ね、その強さは正に野生の熊である。ちなみに服を着ていない事が多い、というか服を着ている事の方が珍しい。それに関係しているか不明だが太古の熊という強力な獣に変身する能力を持つ

DM「さて、『種族(暗視)』だね。先生はファラシオン」

イトーウェン「オレ？(ファラシオンのプレイヤー)」

DM「そう。亜人の総担当だからね。」

ファラシオン「じゃあ、こうやって・・・目を凝らして・・・見えるまで見る！(笑)」

ビヨンセ「先生、気合系なんですね。」

ファラシオン「その通り！」

エルフ(ビヨンセ)は星明り、月明かりなど明かりの少ない状況において人間の2倍の距離まで見ることができる。一方ハーフオーク(ヴァル・パンサ)はかなりの暗視能力があり、全くの暗闇でも60フィート(約18メートル)まで見通す事ができる。ただし色は白黒。

イトーウェン「すごいな、オーク。」

ヴァル・パンサ「さすがおで。」

DM「最後にハーフリング」

イトーウェン「うむ。」

DM「暗視・・・なし！(笑)」

イトーウェン「ないのかよ！(笑)」

代わりに他の単位が多めになっている。で、許してくれ。

4th[8] (火曜3) 判断力又は魅力の向上

DM「さて、3時間目は判断力又は魅力です。」

イトーウェン、ヴァル・パンサ、グラフィ=スラントは判断力の授業を受ける。
ビヨンセは魅力

DM「身なりのよい、紅茶を持った紳士が判断力の先生です(イトーウェンのプレイヤー

へ)」

ダンナ「よく来たザンス。ここでは判断力を磨いてあげるザンス。とりあえずこの紅茶を飲むザンス！」

ヴァル・パンサ「ずるずるずる～」

ダンナ「はい、失格(笑)」

グラフィ=スラント以下は判断力の訓練をし、能力値を向上させた。(数値不明)

一方ビヨンセは魅力の授業、講師はオデッサである。

オデッサ「おおビヨンセ君、私の魅力を取ってくれるのか、非常に大事な能力だ」

ビヨンセ「そうです。威圧しないといけません」

サイコロの結果、ビヨンセは魅力が1点向上する。

ビヨンセ「やっと単位が取れました。先生ありがとうございました！」

オデッサ「うむ。よしよし。良かったじゃないか。」

ダンナ・ダナダン・ダーン(人間、レンジャー、男)

紅茶を愛するイギリス紳士。それが全てのアイデンティティのダンナ氏である。『ドゥーデント戦記』にてライデン、ヴィー、ジュンと共に活躍する。ちなみに、ダンナ氏とライデン氏は中身の人の事情のため、2回に1回しかフル活躍はしていないのだが、それでも強い印象を持った冒険者として記述されている。特に最終話ではライデン氏と共に100人ものダークストライダーズの兵士を次々と倒し、一行に美しいタイミングで合流した。

4th[9] (火曜4、5) 武器および防具

この2つの授業は2コマで並行しているので一斉に行う。まずは武器から。

DM「さて、武器の授業だが、槍を持った戦士が入ってきました。」

グラフィ=スラント「槍は好みじゃないな・・・」

ヴァキリース「俺の名はヴァキリース。お前達の戦闘科目を担当する。今日は武器について講義をする・・・」

イトーウエン「俺は弓がいいなあ」

武器の種類については他のRPGと同じ。D&Dにおける特徴・相違点のみを解説する。

近接・射撃などの分類の他に単純武器、軍用武器の区別がある。弓、槍は単純武器、トライデント、クロスボウ、バトルアックス、レイピアなど訓練を要する物は軍用武器に分類される。

また、クリティカルヒットは攻撃時の20面ダイスが20の場合。ダメージが倍になる。武器によっては19以下でもクリティカルヒットになるものや、ダメージ倍ではなく3倍、4倍になるものもある。

DM「続いて防具。先生はヴィー・シャモン」

ヴィー・シャモン「私はヴィー・シャモン。防具について教えます。」

防具（鎧および盾）はアーマー・クラス（AC）を上昇させる。ACが高いヒド攻撃が命中しにくくなる。

ただし重い鎧があり、敏捷性のボーナスに制限があるものもある。（例；フルプレートはACを8上昇させるが敏捷性のボーナスは+1までしか適用されない）ACは元々敏捷ボーナスが適用されるので、敏捷性によって装着する鎧を考慮する必要がある。

また、技能によっては装着中の鎧によって判定にペナルティがつくものがある。（<水泳>など）

更に鎧は動作を制限する場合があるので呪文の失敗率が設定されている。このため魔法使いが重い鎧を身につけることはあまりない。（例；ハーフプレートは40%）

盾に関しても同様。であるが、敏捷性に関する制限はあまりない

ヴァキリース（ハイラーダ、術士（魔法戦士）、男）

ハイラーダと呼ばれる、肉体的に優れた特殊な種族の術士と呼ばれるクラス。術士は魔法を組み合わせる戦士であり、設定上で唯一の戦闘能力を誇っている事になっているが最近少しも発揮されていない（マスターの都合による）。テンガイらと共に冒険をし、200人の盗賊団相手に身ぐるみはがされたりしているため能力は高くても不幸になるという典型。口癖は「やれやれ...」

4th[10]（水曜1）筋力又は知力

水曜日の1時間目は筋力又は知力である。筋力の先生はお馴染みのライデン。だがこの授業を受けるのは戦士を目指すグラフィ=スラントのみである。しかし、筋力は上昇せず。

ビヨンセ「ライデン先生、二度と会うことはないでしょう(笑)」

イトーウェン「私も。」

一方知力の先生であるが...

DM「いかがわしいローブを着た先生が現れた」

カタリ「私の名はカタリ。知力の授業を担当します。私のように小賢しい。」

ヴァル・パンサ「小賢しい?(笑)」

カタリ「ところで、面白い話があるのですが...」

イトーウェン「それはあんまり・・・」



いかがわしい講師ながらヴァル・パンサ、イトーウェン、ビヨンセはそれぞれ2点、2点、1点上昇する。ちなみに、これら能力値の上昇は20点（20単位）までとなっている。

カタリ（人間、魔術師、男）

いかがわしいというオーラを全身から放つ。魔法の持つ不思議かつ不気味な部分を凝縮したような魔術師である。カタリ自身はあまり魔法を使う事をせず、もっぱら有り余る知識と口からの出まかせによって大抵の脅威をくぐり抜けている。その意味では充分魔法使いらしいのだが・・・。秘密の情報網を持っているらしく、他の冒険者が知らないような事を知っている事が頻繁ではあるが、口くさな事に活かされない。

4th[11] (水曜2) 種族(能力)又は知力を適用する技能

グラフィ=スラントは人間のため、モウ・ハンチャ先生の指導の下、<創作>技能を1レベル取得する。

一方エルフ、ハーフリング、ハーフオークであるビヨンセ、イトーウェン、ヴァル・パンサはそれぞれ種族担当の講師につき、能力に関する講義を受け、能力値が変動する

DM「まずはエルフ、ファラシオン先生ね(イトーウェンのプレイヤー)」

イトーウェンのプレイヤーとビヨンセのプレイヤーがここでロールプレイする事になる。

ファラシオン「エルフというのはだな - 賢く、強く、美しくなくてはいかん！よってその能力値を全て上げてやろう！」

DM「却下却下」

ビヨンセ「上げてやるって、問題ある先生だな・・・」

エルフは敏捷性が2点上昇し、耐久力が2点低下する。これでビヨンセの耐久力は2点となり非常に低くなる。

DM「続いてヴァル・パンサね。ハーフオークの先生が来ました」

ウルク・ハイジュン「おで・・・おではウルク・ハイジュン。お前らの先生だ！いいか、ハーフオークच्छゅうのはだな、筋力が高くないといかんだよ！」

筋力が2点上昇、知力が2点減少、魅力が2点減少

イトーウェン「鼻毛ポーン！」

ヴァル・パンサ「脳みそバーン！！」

続いてハーフリングだが、ゴルプラス先生なのでイトーウェンのプレイヤーとビヨンセのプレイヤーがロールプレイを勝手に始めてしまう。問題はない。

イトーウェン「ゴルプラス先生！ハーフリングには敏捷性が高くないといけないですよ！筋力なんかどうでもいいですよ！」

ゴルプラス「そう。耐久力もどうでもいい。」

DM「あたり」

イトーウェン「先生！筋力が2になりました！(笑)」

ゴルプラス「順調だなイトーウェン。君は優秀な生徒だ。」

更に、ハーフリングは体が小さいため攻撃に当たりにくく、自動的にACに1点のボーナスを獲得する。また、<隠れ身>の技能レベルについても自動的に4点獲得する。特技<隠密>と併せて6点という破格のステルス性能を持つことになった。



イトーウェン「ゴルブラス先生すごいじゃないですか!？」

ゴルブラス「ハーFRINGは凄い種族なんだ。」

ただし体が小さいため、小さな武器しか使えない。ダガーやショートソード、ショートボウなどである

イトーウェン「その事は折り込み済み!」

4th[12] (水曜3) 魅力又は耐久力

次の時間は全員が耐久力を選択する。HPに関わるため全員にとって重要な能力ではある。講師はモモイモッチェ(イトーウェンのプレイヤー)

ピヨンセ「オデッサ先生ごめんね。」

モモイモッチェ「ん～、お前らみんな雁首揃えて耐久か?魅力にいかないのかあ?」

ヴァル・パンサ「そんなキャラクターだったっけ?」

DM「ということで、君達は隣の人と殴り合って耐久を鍛えました。」

イトーウェン「じゃあ、俺とピヨンセね。筋力低いから、ポコ、ポコね(笑)」

グラフィ=スラント「じゃあもちろん俺はヴァル・パンサを殴る」

しかし、ピヨンセ、イトーウェンはサイコロの目が悪く成長せず。一方ヴァル・パンサは2点上昇し、着実に単位を取得している。

ピヨンセ「先生増えません!!」

イトーウェン「俺と殴り合ってるからなあ」

モモイモッチェ(巨人族、司書、男)

モイモイという鍋を被った巨人族。冒険者としてデビューしたが、小柄とはいえ巨人族、洞窟に入れなため泣く泣く断念したという過去を持つ。現在は図書館で司書をしている。

4th[13] (水曜4) 知力を要する技能

続いて知力を要する技能である。講師は再びモウ・ハンチャ

モウ・ハンチャ「私が知力技能担当のモウ・ハンチャである!はっきり言って知力技能はないとダメな場合が多い。様々な知識を知っていなければならないからの!」

イトーウェン「例えば?」

モウ・ハンチャ「例えば<神秘学>、<呪文学>、<鑑定>もそうだな。」

表 6 知力に対応する技能

解読
鑑定
偽造

呪文学
製作
搜索
装置無効化
知識(貴族および王族)
知識(建築術および工学)
知識(次元界)
知識(自然)
知識(宗教)
知識(神秘学)
知識(ダンジョン探検)
知識(地域)
知識(地理学)
知識(歴史学)

ヴァル・パンサ「ビヨンセ、<呪文学>なんてのもあるぞ。」

モウ・ハンチャ「<呪文学>は呪文そのものに対する知識だ、唱えられた呪文が何なのかがわかる！」

イトーウェン「先生！オークに知力には必要ないと思います！！」

グラフィ=スラント「このクラスにはいらんと思います！！」

ヴァル・パンサ「……」

イトーウェン「先生！どうして目が三角なんですか！？」

モウ・ハンチャ「知力を高めすぎたからじゃ(笑)」

ビヨンセ「こんなになっちゃうの！？」

イトーウェン「怖い」

ビヨンセは<呪文学>、イトーウェンとヴァル・パンサはそのまま<搜索>を選択する。グラフィ=スラントはこの時間に耐久力の訓練をする。

4th[14] (水曜放課後) ヴァル・パンサのアルバイト

ヴァル・パンサ「バイトでもすっかな。」

DM「ヴァル・パンサは嫌われながらもアルバイトにより若干のお金を手に入れたよ」

イトーウェン「オークが触ったパンなんて食べたくないなぁ……」

グラフィ=スラント「売り上げが低下。首になる……(笑)」

グラフィ=スラント「耐久力の訓練をするよ。だから耐久力上げさせてよ」

DM「それは無理だな。授業をとってくれ」

グラフィ=スラント「じゃあ、ゼロはなしってのは？」

DM「・・・そうだね。それはいいよ。」

グラフィ=スラントは次の『耐久』の授業で必ず1点は上昇するようになった。
他のキャラクターはだべりながら放課後を終える・・・

4th[15] (木曜1) オリエンテーション

DM「オリエンテーションは(今実は設定ができていないから)寮の人達が集まって自己紹介をしたりミーティングをしたりで話し合いをするだけという感じ」

友人「授業どうだったぁ?」

ビヨンセ「全然単位取れないんだよねえ(笑)」

友人「それを聞いて沈黙してしまう」

4th[16] (水曜2) 敏捷性を要する技能

DM「次は敏捷技能ですな。」

イトーウェン「敏捷だやったぁ! 敏捷大好き!」

ジュン「俺はジュン! お前らの敏捷技能を担当する。お前ら真面目にやれよ!」

イトーウェン「ジュンってどのジュン?」

DM「ヒトのジュン」

イトーウェン「叱って言うてるよ」

ジュン「叱!」

イトーウェン「叱!」

ジュン「叱!」

イトーウェン「叱!」

ジュン「叱!」

イトーウェン「叱!」

ヴァル・パンサ「お前ら共鳴するなぁ」

イトーウェン「先生とコミュニケーションをとっているんだ。」

ということで、各自以下の一覧から敏捷性に関する技能を選択する。ちなみに敏捷に関する技能は重い鎧によってパフォーマンスを発揮できない技能が多い。

表 7 敏捷性に対応する技能

解錠
隠れ身
軽業
騎乗
忍び足
脱出術

手先の早業

縄使い

平衡感覚

グラフィ=スラントは<騎乗>、ビヨンセは<平衡感覚>、イトーウェンは<解錠>、ヴァル・パンサは<隠れ身>を選択した。

ジュン（ヒト、盗賊、男）

ヴィー、ダンナ、ライデンらと共に『ドゥーデント戦記』に登場した。ヒトは人間にあらず奇態な外見をしており、「牝ヨ」としか喋る事ができない。盗賊として、そしてそのやんちゃぶりで『ドゥーデント戦記』にはジュンの活躍が多き記述されているが、その正体は依然として不明である。ちなみにライデンと仲が悪い、というかライデンをからかうのがジュンの趣味

4th[17]（木曜3）種族（技能）または筋耐技能

続いて各種族の技能についての授業である。まずはビヨンセがファラシオンからエルフについての講義を受ける。

ファラシオン「いいか、エルフたるもの、強く、賢く、美しくあらねばならん！そこで、関連する技能を2あげてやろう！」

ビヨンセ「すげー(笑)」

DM「却下却下。ファラシオン先生、「エルフは知覚が鋭い」って言ってください。」

ファラシオン「エルフは知覚が鋭い！そこで、それに関する技能を全て3あげてやろう！(笑)」

DM「2です！(笑)」

エルフであるビヨンセは<聞き耳><視認><搜索>技能について2点のボーナスを得る。

DM「それから先生「エルフはある武器について<習熟>している！」

ファラシオン「基本的にある武器についてすーずくしている(笑)」

DM「「お前達にそれらの武器の使い方について叩き込んでやる！」

ファラシオン「叩き込んでやる！」

ビヨンセ「叩き込まないでください！壊れちゃう…」

ファラシオン「じゃあ優しく叩き込んでやる(笑)」

エルフはロングソード、レイピア、ロングボウ、ショートボウについて使い方を学んでおり、<習熟>している。

ファラシオン「ロングソード、レイピア、グレートソード...ロングボウ、ショートボウ…」

DM「増やすな(笑)」

ファラシオン「それからクレンクインクロスボウ(笑)」

DM「だから増やすな、と(笑)。エルフは以上ね。」

続いてハーフオーク

ウルク・ハイジュン「教えることなーだよ。」

と、ハーフオークは技能を得られない。そこでこの時間ヴァル・パンサは筋耐技能の<精神集中>を得る。

続いてハーフリング

イトーウェン「ゴルブラス先生！ハーフリングには何が必要ですか？」

ゴルブラス「ハーフリングたるもの・・・」

DM「身軽で - 」

ゴルブラス「すばやく！」

DM「足取りが確かで」

ゴルブラス「足取りが確かで」

DM「運動が得意」

ゴルブラス「運動が得意で、面白くなくてはいかん！(笑)そして酒が飲めなくてはいかん！君には<酒豪>技能を5あげよう！」

イトーウェン「なるほど！わかりましたぁ！」

DM「却下だ却下！！(笑)」

ハーフリングは<忍び足><跳躍><登攀><聞き耳>技能について2点のボーナスを獲得する。

この時間・・・グラフィ=スラント何かしたっけ・・・

4th[18] (木曜4) 耐久又は知力

ビヨンセ「耐久欲しい...喉から手が出るほど欲しい...」

次の時間、一同は耐久力の訓練を行う。イトーウェンを除いて3人が耐久力の訓練を行う。雪辱に燃えるビヨンセは何とか1点上昇させる。他の二人も上昇する

イトーウェン「知力に行く。俺一人だけ？じゃあ、がつつりカタリ先生と喋りまくるよ。」

しかし、イトーウェンの知力は上昇しなかった

DM「カタリ先生のノリについていけなかった。」

イトーウェン「ダメだあの先生・・・何言ってるか全然わからない・・・突然英語を喋り始めるし¹⁷・・・わけわかんねえ」

ヴァル・パンサ「素になってるし(笑)」

4th[19] (木曜5) 筋耐技能

続いてフドーリン先生の筋耐技能である。一同そのままビヨンセ、ヴァル・パンサは<精神集中>、イトーウェン、グラフィ=スラントは<跳躍>を受けてあ

¹⁷ かつてカタリ先生が冒険者であった頃の話。中の人、いつか帰ってくるさ。変人ぶりに磨きをかけて。

っさり終了。この日の放課後は各自思いのままの訓練を行う。これによって必ず単位が獲得できるようになった。グラフィ=スラントは筋トレ中。ちなみに...

イトーウェン「隠れてビヨンセの着替えを覗くよ」

イトーウェンは<隠れ身>、ビヨンセは<聞き耳>で対抗ロールを行う。よく訓練されたハーフリングのイトーウェンの隠れ身が圧倒的に有利であるが、ビヨンセが気づく可能性も捨てきれない。ロールの結果、運よくビヨンセは気がついた

イトーウェン「あっちゃ！にゃおん、にゃおん～(ネコの声)」

ビヨンセ「オーク、覗くな！(笑)」

4th[20] (金曜1) クラス紹介

DM「この授業は各週でそれぞれの先生がクラスについて紹介してくれる授業ね。一応みんな何となくは決めているかもしれないけど、この話を一通り聞いてから選ぶ事にしてください」

ビヨンセ「先生、昨晚猫系の変な奴に覗かれました(笑)」

グラフィ=スラント「誰だ！？犯人は名乗り出るんだ！」

イトーウェン「みんな目を瞑れ！で、俺はオーク(ヴァル・パンサ)の後で鉛筆構えているから(笑)」

ヴァル・パンサ「ん？なんだあ？」

イトーウェン「その程度かよ・・・なんでもないよ(笑)」

ヴァル・パンサ「どうしたんだあ？イトーウェン・・・」

イトーウェン「進めてください(笑)」

まずは最初のクラスであるウィザード。ファラシオン先生によって紹介される。

ファラシオン「(ルールブック棒読み)難解な言葉と素早い手業が恐るべき力を発揮する。ウィザードは魔法を生み出すために熱心に勉強に打ち込み、かびくさい書物を研究し、同輩と議論しる。ということだ(笑)楽しそうだろ」

ウィザードは研究によって魔法の力を取得する。また使い魔(ネコ、フクロウなど)を連れている。

クレリックは志望者がいないので飛ばす。あわれテンガイ先生・・・(イトーウェン「いいよ俺らもう決まっているから」DM「あ、そう・・・」)

続いてカタリ先生によるソーサラー

カタリ「ソーサラーと言うのは詩人が詩を作り出すのと同じように、実践で磨かれた生来の力によって魔法を習得し、使います。ドラゴンの血が自分達の体を流れていると主張する人もいます。またソーサラーには目を見張るような美貌を持つ者もいます。私もそうですが」

グラフィ=スラント「(鼻で笑ってる)」

イトーウェン「鼻で笑ってる。さすがリーダー(笑)」

ヴァル・パンサ「芸術家肌ね。」

ソーサラーもウィザードも魔法使いであるがウィザードが研究によるものであるのに対しソーサラーは直感的である。ルール的にはソーサラーはウィザードと違いいつでも任意に使用可能な呪文を発動できる。また使い魔も連れる事ができる。

ピヨンセ「使い魔の種類は決まっているんですか？」

カタリ「いい質問ですね。フクロウ、イタチ、ネコ、ヘビ、ヒキガエル、コウモリ、タカ、カラス、ネズミ、ネコ、トカゲ」

グラフィ=スラント「オーク？」

ピヨンセ「オーク来た(笑)」

カタリ「また、選んだ使い魔によってソーサラー自身の能力も上昇します。更に主人のレベルが上がる事によって使い魔も成長していきます。」

イトーウェン「ヤモリいいよ。隠密のプロだよ」

続いてドルイドはシルフィアーナ先生

シルフィアーナ「ドルイドは荒れ狂う嵐など自然の知恵、そして熊！」

ヴァル・パンサ「熊！」

シルフィアーナ「・・・と、こういった自然の力を操ります。ただしドルイドはそのように主張しません」

ドルイドはクレリックと同様の信仰呪文を使う事ができる。が、ドルイドの本領は自然から導かれたパワーにある。ドルイドは1レベルから「動物の相棒」を連れる事ができる。この動物は、フクロウ、ワシ、オオカミ、ラクダ(？)、ヘビ、ネズミ、イヌ、タカ、ウマ、ポニー、バジャー(！?)

イトーウェン「バジャーだな(笑)」

更にレベルが上がるとより強い動物を連れる事ができる。これによりドルイドは複数の動物の相棒を連れることができる。

シルフィアーナ「ちなみに4レベルになると・・・ウルヴァリン」

ヴァル・パンサ「ウルヴァリン¹⁸？」

シルフィアーナ「まあ、クズリの事ですね。他にエイブ、大きなヘビ、ワニ、サメ、チーター、バイソン、ブラックベア、イノシシ、オオトカゲ」

ヴァル・パンサ「動物使いだなあ・・・」

シルフィアーナ「ちなみに7レベルでライオン、16レベルでティラノサウルスです」

¹⁸ X-MENに登場するミュータント。超回復能力とアダマンチウム製の爪と骨を持つ。アメリカでは根強いファンを持つ。筆者もX-MENの中では一番好き。格闘ゲーム(カプコン)でも、使っていると獣の気分になれる唯一のキャラクターである。それでカウンターを浴びて即死する所までご愛嬌。



イトーウェン「いねーよ！(笑)」

これに応じて、<動物との共感><自然感覚>といった特殊能力を持つ。

続いてパラディンだが、これは初見の先生による紹介である。またしても中身はイトーウェンのプレイヤー

ジェーン「ジェーンよ！」

DM「愛」

ジェーン「愛！」

DM「善を成すための仁の心」

ジェーン「善を成すための仁の心」

DM「秩序を守る強い意志」

ジェーン「乳を守るための官能の心(笑)いいよ、もう。進めて(笑)」

パラディンは<善のオーラ><悪の感知(デクトイーグル)><悪を討つ一撃>といった能力によって悪への強い戦闘能力を持つ。また信仰呪文も4レベルから取得する。

ジェーン(人間、剣士(騎士じゃなかった・・・)女)

テンガイおよびジュン(ここで登場するジュンではない、別人、だけど中のヒトは別人じゃない)と共に、巫女コヨリを探して旅をする女剣士。剣士であって騎士ではなかったため、設定時にはこうでもそのうち配置変更すると思われる。

最後はイトーウェンのローグ、先生はジュンである。

ジュン「呸」

イトーウェン「呸呸(笑)」

DM「で、そのジュンが言うには、ローグと言っても千差万別、盗賊、トリックスター、間者、詐欺師、外交官なども含まれる。ローグの特徴は多彩な技能を持つこと、そして急所攻撃(バックスタブ)」

イトーウェン「やった！急所攻撃するぞぉ！」

急所攻撃のダメージは2レベルごとに1d6点という破格の上昇率を誇る。当然隠れるなどをして急所攻撃できるような状況にしなければならないのは言うまでもない。

DM「以上です。ということでクラス紹介の授業は終了」

4th[21] (金曜2) 判断力を要する技能

判断力の技能はエルナリア先生によって行われた。(グラフィ=スラントのプレイヤー)

グラフィ=スラント「(エルナリアに判断なんかやらせちゃっていいの？すごい高飛車だったんだけどなあ)」

DM「(まあ、高飛車なりに人格者だったということ)」

グラフィ=スラント「(ええ～っ？人格者ではないよ。でもまあ、次から頑張る)」

と言う事で、次回に登場するか不明だがエルナリア先生に判断力を要する技能の面倒を見てもらう

表 8 判断力に対応する技能

聞き耳
視認
職能
真意看破
生存
治療

<視認>は良く使うだろうということで、皆が覚えた。ちなみに、<真意看破>については悪を見破るグラフィ=スラントが注目している。

エルナリア(エルフ、戦士、女)

謎の多いエルフの女戦士。高飛車であるという情報意以外伝承されていない。(というかマスターが忘れた。リプレイ書いておいて何だが、次回のリプレイまでにジェーンの件も含めて調整しておこう・・・)

4th[22] (金曜3) 種族(能力2)または魅力に対応する技能

続いて各種族の能力その2である。ここでは、各種族のその他の能力についての講義が行われる。まずはエルフについてファラシオンからビヨンセへ。

ちなみにグラフィ=スラントは人間なのでこの時間は魅力に対応する技能を修得している。

ビヨンセ「ファラシオン先生、お願いします。」

ファラシオン「エルフは・・・基本的には寝ない。」

イトーウェン「それって説明されるまでもないんじゃない(笑)」

グラフィ=スラント「実は寝なくても良かったんだよ。消灯時間の後に」

ビヨンセ「そうか、寝てたよ・・・時間を無駄にした(笑)」

ファラシオン「正確には4時間の瞑想によって睡眠と同じ効果を得ると言う事だ」

これにより、心術という精神に作用する魔法に抵抗力があり、睡眠を誘発する魔法も効果がないということである。

続いてハーフオークについてウルク・ハイジュンから。

ウルク・ハイジュン「いいか、ハーフオークつつうのは・・・オークだ」

ビヨンセ「意味が分からない」

イトーウェン「バカだ…(笑)」

正確な解説をすると、魔法などによる様々な効果においてオークであるのと同じように扱われると言う事である。例えば、オークを燃やす剣でハーフオークに切りつけた場合にはオークと同様に燃える。

グラフィ=スラント「なるほど。」

DM「続いてオークにしか使えない魔法のアイテムがハーフオークは使えると言う事。ちなみに、オークにしか使えない魔法のアイテムってのは俺は聞いたことがないし、これから出すつもりもないと思う…(笑)」

最後にゴルブラスがイトーウェンにハーフリングの講義を行う。

ゴルブラス「ハーフリングは全てのセーヴィングスローに+1だ！」

イトーウェン「マ、マジですか？先生！」

ゴルブラス「マジだとも。私ともなると+2だ(笑)」

DM「それはない。+1まで。まあでも、災難を避ける能力は驚くほどあるってことね。」

イトーウェン「じゃあ、筋力2でいいんですね！？」

ゴルブラス「僕なんて、落とし穴に落ちるほど、災難避けまくりだ(笑)」

イトーウェン「憧れの目で見てるよ…」

ゴルブラス「1個目の落とし穴は見事回避した！¹⁹」

イトーウェン「すごい！…1個目？(笑)」

更に、ハーフリングは恐怖を感じない。

グラフィ=スラント「覚悟を決めたハーフリングは非常に士気が高い。なので恐怖に対するセーヴィングスローに+2」

イトーウェン「マジ！？恐れ知らず！？」

グラフィ=スラント「バンパイアとかドラゴンを相手にしても怯まないということだな」

それから、ハーフリングはみんな²⁰石投げとスリングで遊ぶ。これにより、こういった武器に対して+2の命中修正がある。

ゴルブラス「ということだ。イトーウェン、君には私の愛用のスリングをプレゼントしよう！」

イトーウェン「ありがとうございます！結構安そうだけでもらっておきます！(笑)」

DM「(まあ通常の武器だし、原価安いしね)いいよ。OK」

イトーウェン「じゃあ『ゴルブラスのスリング』と。形見としてもらっておきます。」

4th[23] (金曜4) 魅力または敏捷性

イトーウェンとヴァル・パンサは敏捷性を選択する。

¹⁹ 詳細はLOTRリプレイ「エルフの巫女」から。二重落とし穴に引っかかって穴だらけになったゴルブラスである。

²⁰ この辺りは、先生をロールプレイしてもらおうプレイヤーに話してもらうためにマスターが喋り、それを先生のプレイヤーが復唱するという方式を採用している。だが、喋っているのは全く関係ないヴァル・パンサのプレイヤー…邪魔！

ヴァル・パンサ「おでも、敏捷いこうかな」

DM「じゃあ、ゴルプラス先生」

ゴルプラス「いけ、反復横とび！目標は60回(笑)」

二人とも2点上昇した。一方、グラフィ=スラントとビヨンセは判断力を選択した。ビヨンセはまたしても上がらず・・・

4th[24] (金曜5) 戦闘基礎

1Q最後の授業の戦闘基礎である。ここでは戦闘についての基本的な説明が行われた。

各キャラクターはAC(アーマー・クラス)を持ち、高いほど良い。基本値は10だが、敏捷性やサイズ(ハーフリングの場合)、鎧・盾によって上下する。ちなみにイトーウェンは14(敏捷性およびサイズ)

HPはクラス非選択のため3+耐久力の修正値。ただしこれはクラス選択後に確定する一時的なものである。

攻撃には1d20を振り、対象のAC以上であれば命中である。この1d20に攻撃力の修正が加わる、この攻撃力は近接攻撃であれば筋力の修正値、遠隔攻撃であれば敏捷性の修正値が適用される。これらの他にクラスごとの修正や各武器の熟練度、それから状況による修正が加わる。

クイーンドラゴン「それでは、試しに隣の人を殴ってみましょう」

ビヨンセ「イトーウェン、組もうよ！」

イトーウェン「もちろん！」

必然的にグラフィ=スラントとビヨンセが組み、殴りあうことになる。

グラフィ=スラント「僕が叩くのはオークだけだ！」

それぞれ殴りあい、命中判定を行う。ちなみに素手の攻撃は1d3のダメージであるが筋力の修正値が加わる。イトーウェンの筋力は低く、ダメージを与えられない。というかそれ以前に命中しない。ということで、イトーウェンとビヨンセはそれぞれ命中しなかった。

グラフィ=スラントはヴァル・パンサに殴り、3点のダメージを与える。ヴァル・パンサは殴り返し、クリティカルヒット(サイコロの目が20)により10点のダメージを与えた！

ヴァル・パンサ「どっぴょーん！」

DM「ふっ飛ばした。」

イトーウェン「皆冷たい目で見ようぜ(笑)」

ビヨンセ「容赦ないなオーク。何で手加減しないんだろう・・・？やだやだ。」

5thChapter: 期末テスト

5th[1] 期末テスト開始

DM「さて、期末テストです。監督は寮監であるオデッサ先生。」

オデッサ「みんな良くがんばったな。あとはこの期末テストにさえ合格すればクラスを選ぶ事ができるのだ！期待しているよ！特に魅力の高いビヨンセ君！」

ビヨンセ「はい！頑張ります」

オデッサ「さて、期末テストだが、洞窟の奥に宝物がある。それを取ってくるというものだ。」

イトーウェン「はい先生！宝物はもらっていいんですか？」

オデッサ「いや、それはダメだ。」

ヴァル・パンサ「宝物はどういうものなんですか？」

オデッサ「見ればわかる。まあ、巻物なんじゃがな。」

ヴァル・パンサ「戦闘はどうなんですかーい？」

オデッサ「君達は既に戦闘のやり方を教わっているはずじゃ。」

ヴァル・パンサ「武器も防具もなしですかーい？²¹」

オデッサ「なしじゃ。冒険者は例え素っ裸でも、知恵と機転で何とかするのじゃ。」

イトーウェン「この『ゴルブラスのスリング』は使っていいんですか？」

オデッサ「それはアリじゃ。」

獲得した武具は私物として持ち込むことができる。他には購買で買うしかないが、高くて買えなかった。

オデッサ「では、試験開始じゃ！冒険者のタマゴ達よ、知恵と機転で乗り切るのじゃ！」

ということで一行は4人で一緒に洞窟に入るが、その前に隊列を決める。

イトーウェン「じゃありーダー、隊列を決めてください」

グラフィ=スラント「最初は頑丈なオークだ。で、2番手は僕にしよう。」

ビヨンセ・イトーウェン「はーい」

グラフィ=スラント「3番目にはビヨンセ、4番目はイトーウェンに背後を見張りながら来てもらおう。」

イトーウェン「わかったよ！」

ヴァル・パンサ「最後尾はお前がやった方がいいんじゃないか？」

グラフィ=スラント「黙れ！（笑）」

ヴァル・パンサ「最後尾から襲われたらひとたまりもないんじゃないなあ・・・」

グラフィ=スラント「だからそれは、イトーウェン君が見張ってくれるって言ってるだろう！」

黙殺して、一行は進んでいく、が真っ暗である。見えるのはビヨンセとヴァル・

²¹ ヴァル・パンサのキャラクターがまだ完成していないだけで、中の人ロールプレイしていないわけではない。きっとそのはず。

パンサだけ。

ビヨンセ「イトーウェン、イトーウェン見えないよ。明かりつけられるものあったんだっけ？」

イトーウェン「松明もらってくるよ！」

購買に行き、松明を銅貨1枚(1cp)で購入する。

イトーウェン「待った。ついでに色々購入しよう。」

5th[2] ヴィー先生、ホントは気づいていたんでは？

と、試験が始まったというのに、購買部で物色を開始する一同。しかし、一同の現在の所持金に対し、購買部の商品はいずれも高い。得に火打石と打金(火口箱)は1gpと、一同の所持金を集めたギリギリであった。ちなみにスリングの弾は1spだが、そこら辺に落ちていた石ころで代用したことにする。特にロープは購入できず、学校から調達する事にする。

ヴァル・パンサ「学校から調達して来いよ泥棒?」²²

イトーウェン「もう行ったよ。ロープ探している。」

DM「訓練場の用具室にはヴィー先生がいるよ。」

イトーウェン「ヴィー先生の気を引いてよ」

ビヨンセ「ヴィー先生、ちょっと個人的に教えて欲しい事があるんですけど…」

イトーウェン「女の子の悩みで(笑)変なオークにつきまとわれて…」

ヴィー先生がイトーウェンの侵入に気がついたかのロールを行う。これはイトーウェンの<忍び足>との対抗ロールとなり、更に気を引くビヨンセ<はったり>がこれに加えられる。

イトーウェン「(がんばれー!)」

DM「なんか、ヴィー先生の横をうまくすり抜けた気がする」

イトーウェン「じゃあ、ロープを探すよ。<検索>。」

この<検索>の結果、無事にロープを見つける事ができた。(イトーウェン「やったー!」)

DM「で、無事にロープを調達できたよ。で、ついでに戻りも<忍び足>のロールをしてくれ」

イトーウェン「18! やった!」

ヴィー先生がどうしようもないのか、分かっていたのかイトーウェンは無事に調達に成功する。

イトーウェン「グッジョブ! うまく盗めたと思っているから」

ビヨンセ「私はうまく気を引けたと思っているから。」

DM「ヴィー先生は裏でニヤリと笑っているから(笑)」

²² ヴァル・パンサのキャラクターが完成していないわけではなく、中の人ロールプレイしていないだけ。

結果一同は松明 1 本、火打石、ロープ（盗んだ物）を獲得する事ができた。

グラフィ=スラント「じゃあ、行こう！」

5th[3] 期末テスト本番

DM「で、君達はさっきの陣形に進んでいくよ。じゃあ、<聞き耳>！」

結果、グラフィ=スラントは洞窟の奥から足跡を聞いた。

グラフィ=スラント「みんな止まれ、何か足音が聞こえる！オーク、先に何か見えないか？」

ヴァル・パンサ「オークアイ！目をこらして見る。」

DM「松明の先だからね。何も見えないよ。」

ヴァル・パンサ「俺が見える範囲では何も見えないな。」

イトーウェン「進むしかないな。気をつけながら」

一同は少しずつ先に進んだ。謎の足音に近づいていく事になる・・・。

グラフィ=スラント「松明を消して様子を見よう。」

DM「基本的に足跡はうろうろしている感じ、近づいても遠ざかってもない。」

グラフィ=スラント「・・・じゃあ、オーク君に行って見てきてもらおう」

ヴァル・パンサ「まあ、それは構わん。じゃあ、ちょこっと俺だけ進んでみよう」

DM「じゃあ<忍び足>か<隠れ身>でロールしてみて。」

ヴァル・パンサ「隠れ身だな。」

結果、1 と大失敗をやらかしてしまう

DM「(オークが転んだらしく)やかましい音がして「ウキャッ！」という声と共に、小柄な怪物と思われる物がこっちに向かってくる」

ヴァル・パンサ「で、出た！なんか出ただぁ！」

ビヨンセ「出たじゃない。アンタが踏むからだ」

ヴァル・パンサ「パーティの所に戻る。な、なんか出ただぁ！」

イトーウェン「リーダー、何か来るよこっちに(笑)」

グラフィ=スラント「俺見えないんだよな。足跡が近づいて来るぞ！」

イトーウェン「もう一回松明つけるよ」

DM「松明つけるのは時間がある程度かかるけど」

イトーウェン「じゃあ、覆いを被せていてそれを取った事にしよう」

DM「で、見てみると小柄な体に犬っぽい頭の怪物が向かってきて、襲い掛かってこようとしてるよ。」

グラフィ=スラント「松明で殴ります！」

グラフィ=スラントの一撃でその怪物は倒れた



DM「そいつは昏倒した。」

ビヨンセ「弱！」

グラフィ=スラント「こんなのから逃げ出してくるとは・・・見かけによらないな」

ビヨンセ「私とオーウェンだったら駄目だけどね。」

ヴァル・パンサ「いつの間にかオーウェンになってるし。イトーウェン！(笑)」

一同はこの怪物を調べてみるが何もわからず、先に進む事にした。

DM「先に進むと部屋についた。ここで行き止まり、奥に宝箱がある」

イトーウェン「お！やった！」

ビヨンセ「宝箱ハッケーン！畏感知してよ」

と、イトーウェンが< 搜索 > を使って宝箱に畏がかけられていないかを調べる。
大成功

DM「あります」

イトーウェン「あります！？あわあわあわ・・・畏がある」

で、更にイトーウェンは解除を< 装置無力化 > 技能で試みようとするが、技能を持っていない

イトーウェン「ダメだ！畏の解除ができない！どんな畏かわかる？」

DM「じゃあ、もう1回ロールしてもらおうか。」

イトーウェンはロールを行う。

DM「開けると何かが飛び出てくるもの」

グラフィ=スラント「じゃあ、後ろから開ければいいんだ。後ろから開けるよ。」

ビヨンセ「もちろん宝箱の前には誰も立たないよ」

DM「とすると、宝箱からバネ仕掛けで手が飛び出しました。パンチ。で、宝箱を調べてみると巻物が見つかる。」

ビヨンセ「< 魔法装置使用 > ！」

DM「OK！で、使ってみると。巻物には - 正確な内容はさておき - 君達の成績が書かれている。」

ビヨンセ「はう　　っ！(笑)嫌なものを見た。何も見えなかった。」

イトーウェン「どうしたビヨンセ」

ビヨンセ「いや、何も書いていないよ」

グラフィ=スラント「コレを先生のところに持っていけばいいんだな。」

5th[4] 期末テスト終了

グラフィ=スラント「一応さっきの犬もどきに注意しながら戻るよ。」

DM「犬もどきは昏倒したままで問題なかったよ。洞窟の外にはオデッサ先生が待っていた」

オデッサ「おめでとう！とりあえず試験はなんとかクリアしたようだな。」

グラフィ=スラント「ありがとうございます」

オデッサ「だが、しかし化け物に気づかれてしまったのはマイナスだな。」

イトーウェン「ファンブルが出たからしょうがないんです！」

オデッサ「一方で宝箱の罠をうまく見抜き、対処できたのは良かった。」

イトーウェン「それは僕の手柄です！(笑)しっばいはちなみにそのオークです！(笑)」

ヴァル・パンサ「面目ないんだな」

オデッサ「まあ、連帯責任だな。」

ビヨンセ「むっ……」

オデッサ「いずれにしても期末テストは無事クリアしたということだ。」

こうして、一同は期末テストを終え、第1クォーターを無事終えた事になる。
次の第2クォーターではクラスの選択が行われる事になる……

(付録) 図表目次

表 1 QDSの4つの寮.....	8
表 2 科目群.....	17
表 3 第1クォーター時間割	18
表 4 魅力に対応する技能.....	21
表 5 筋力および耐久力に対応する技能	22
表 6 知力に対応する技能.....	27
表 7 敏捷性に対応する技能	29
表 8 判断力に対応する技能	35

あとがき

キュアレモネードの髪型が異様に気になります！（挨拶）

と、のっけから全然関係のない話題で挨拶しましたが、新シリーズ「クイーンドラゴンスクール」第1作目「冒険者の弟子達」をお送りします。本当はこの後の第2クォーターも入れて、1セッションだったのですが、ページ数がヤヴァクなくなったので分冊しました。当初のタイトルは「3匹のコボルドと大蜘蛛」だったんだけどね。

色々新しい試み満載だったクイーンドラゴンスクールでしたが、いかがでしょうか？今回のセッションもストーリーは特に設けず、プレイヤーとDMの遊び心のままに話を進めていくというスタイルにしています。今後もそんな感じでいければと思います。とりあえずスポーツ大会、学級委員選挙あたりはやってみたいなぁ、と考えています。

こうした自由度の高い、というか放任主義の極地のようなストーリーができるのも教師達を過去のキャラクターから拾ってきたのが強みかな、と思います。ファラシオン先生とゴルプラス先生がよく動いてくれます。いやー、楽しいいわ、ってことは実際あまりなくて、ちゃんと舞台設定しておかないとただの暴走になりかねないので要注意です。

となると、もっとプレイヤーが欲しいなのは潜在的にあるんだけどね。カタリ先生とか。まあ、こればかりは色々政治的な問題も絡んでくるのでなるようになる、程度にしか考えていません。

それからプレイヤーですが、注目株はエリート街道まっしぐらグラフィとヨゴレ街道まっしぐらのヴァル・パンサの好対照でしょうかね、劇中でも触れたように逆転劇のするのも見物ですし、熱い友情に目覚めるってのもアリでしょう。グラフィはこのままQDSを離脱し、大蛇丸の元で邪悪な力を身につけます、ってそれはNARUTO だってばよ。ピヨンセとか取り合うのも面白いなぁ・・・

さてさて、次回はクラスを決定し、更に冒険者に近づいていきます。

ああ、今気がついたけどこれってキャラクターメイキングをリプレイにしているようなもんなんだなぁ・・・

ということで、次回で会いましょう

2007/03/14

K.K