

暗黒竜の迷宮

ザ ダンジョン オブ ダークネス ドラゴン

トレーラー（今回予告） 兼  
全PC共通シナリオハンドアウト

ある日の夜、友人とキャンプに出かけた。

しかし、友人はそこの森へ入ったきり出てこない。

友人を探しに行ったキミは暗黒の竜が支配する  
迷宮に閉じ込められてしまう。

# メインプレイの進行

## 第1サイクル

第1サイクルでは全PCにエリア『落ちた先』を提示します。

### エリア番号1『落ちた先』

<GM>

「(PCたちへ)キミは、ある日の夜、友人とキャンプに出かけた。」

「しかし、友人はその森へ入ったきり出てこない。」

「友人を探しに行ったキミは人影を発見する。」

「人影を追いかけっていると穴に落ちてしまった。」

「気を失い、キミが目覚めるとそこは洞窟の中だった。」

「上には星が見えるが、特殊な魔力を感じる。」

「高さで特殊な魔力の関係で、キミは空に空いた穴から脱出することはできないと理解するだろう。」

## 第2サイクル以降

各サイクル各PCに提示するエリアは、前のサイクルにPCそれぞれがいたエリアとそこに隣接するエリアである。

隣接するエリアは1つ右左上下に位置するエリアを指し、斜めにあるエリアは指さない。

<b>エリア番号1『落ちた先』</b>	<b>エリア番号2『財宝の間1』</b> 10財産点分の財宝がある部屋。	<b>エリア番号3『財宝の間2』</b> 10財産点分の財宝がある部屋。	<b>エリア番号4『捕縛の間1』</b> 第6サイクルまで友人のいるエリア。 友人は紐でぐるぐる巻きにされ捕まっている。 第6サイクルに竜人Aが来る。 出会うと竜人と戦闘になる。 アビリティの効果やRPで和解に持ち込んでも良い。
<b>エリア番号5『財宝の間3』</b> 10財産点分の財宝がある部屋。	<b>エリア番号6『財宝の間6』</b> 10財産点分の財宝がある部屋。	<b>エリア番号7『休憩の間』</b> 竜人Cがいる部屋。 出会うと戦闘になる。	<b>エリア番号8『通路の間4』</b> 特に何もなければ、第7サイクルに竜人Aと捕まった友人が来る。 出会うと竜人Aと戦闘になる。 アビリティの効果やRPで和解に持ち込んでも良い。
<b>エリア番号9『財宝の間4』</b> 10財産点分の財宝がある部屋。	<b>エリア番号10『剣の間』</b> 暗黒竜を一撃で倒せる剣がある部屋。	<b>エリア番号11『財宝の間5』</b> 10財産点分の財宝がある部屋。	<b>エリア番号12『通路の間3』</b> 特に何もなければ、第8サイクルに竜人Aと捕まった友人が来る。 出会うと竜人Aと戦闘になる。 アビリティの効果やRPで和解に持ち込んでも良い。
<b>エリア番号13『捕縛の間2』</b> 第6サイクルまで狼獣人のいる部屋。 狼獣人は紐でぐるぐる巻きにされ捕まっている。 第6サイクルに竜人Bが来る。 出会うと竜人と戦闘になる。 アビリティの効果やRPで和解に持ち込んでも良い。	<b>エリア番号14『通路の間1』</b> 特に何もなければ、第7サイクルに竜人Bと捕まった狼獣人が来る。 出会うと竜人と戦闘になる。 アビリティの効果やRPで和解に持ち込んでも良い。	<b>エリア番号15『通路の間2』</b> 特に何もなければ、第8サイクルに竜人Bと捕まった狼獣人が来る。 出会うと竜人と戦闘になる。 アビリティの効果やRPで和解に持ち込んでも良い。	<b>エリア番号16『暗黒竜の間』</b> 暗黒竜がいる部屋。 第9サイクルに竜人、ABと捕まった、友人と狼獣人が来る。 特に何もなければ、第10サイクルに友人と狼獣人は食べられてしまう。 暗黒竜との戦闘になる。 アビリティの効果やRPで和解に持ち込んでも良い。 出口がある。

## リプレイ戯曲

[その他1]ケモブレ制作委員会:

こんにちは☆

[その他1]亡霊:

こんにちはわー。

[その他1]ケモブレ制作委員会:

ルールブックはこちらからどうぞ☆

PIXIV版 [http://www.pixiv.net/member\\_illust.php?mode=manga&illust\\_id=55510541](http://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=manga&illust_id=55510541)

GoogleDrive版

[https://drive.google.com/folderview?id=0B\\_xlMF1kNXjPUlR1b3lkcWNLajQ&usp=sharing](https://drive.google.com/folderview?id=0B_xlMF1kNXjPUlR1b3lkcWNLajQ&usp=sharing)

ふりーむ！版 <http://www.freem.ne.jp/win/game/11287>

[その他1]亡霊:

はいさー。

最低限は覚えてますが、一応参照しつつやりましょう。

[その他1]ケモブレ制作委員会:

おお、そうでしたか☆

ありがとうございます☆

一応、念のためキャラクター作成は以下の2ステップです☆

☆キャラクター作成☆

(1) 食性の決定

食性を以下の6種類の中から1種類以上、好きな個数だけ取得してください。

- 『H(草食獣ハービヴォア)』
- 『C(肉食獣カーニヴォア)』
- 『B(吸血獣ブラッドサカー)』
- 『S(魂食獣ソウルイーター)』
- 『V(毒牙獣ヴェノムスファング)』
- 『T(賭博獣トリックスター)』

食性を複数種取得しても構いませんし、同じ食性を複数個取得しても構いません。

また、全食性の取得個数の合計をハビットレベルといいます。



(2) パーソナルデータの決定 以下のことを自由にお決めください。

- キャラクター名
- 種族
- 年齢
- 性別
- 外見
- 声質
- 口調
- 性格
- 思想
- 出自
- 経験
- 目的
- 計画
- 職業
- 待遇

●邂逅

※シナリオ開始時、経験、目的、計画に『GM』が情報を追加することがあります。

※種族は必ずご決定ください。※種族以外は必ず決めなくてはならないわけではありません。

[その他1]亡霊:

あれ、今回はキャラメイクからです？

[その他1]ケモプレ制作委員会:

あ、昔のルールとは結構変わってまして、食性とパーソナルデータを決定するだけでキャラクター作成ができます。

各サイクル、シーン中にキャラクター成長ができます。

[その他1]亡霊:

ハーン、ではサラサラっと決めましょうか。

[その他1]ケモプレ制作委員会:

よろしくお願いいたします☆

食性はどんなさいますか？

[その他1]亡霊:

今共有メモでまとめてますが、吸血と賭博にします。

[その他1]ケモプレ制作委員会:

おお☆良いですね☆

ちなみに、24ページと25ページはお読みになりましたか？

もうお読みになっているかもしれませんが、賭博獣トリックスターは<ギャンブリングヴォア>という一発逆転を狙えるアビリティを取得できるんですよ☆

[その他1]亡霊:

わー、こりゃ本当に大博打…緊急時用ですね。

[メイン]ケモプレ制作委員会:

では、早速開始いたします☆

よろしくお願いいたします☆

[メイン]ファクター:

よろしくお願いいたします。

[メイン]ケモプレ制作委員会:

では、第1サイクル。

CP増加フェイズ各PCのCPがそのハビットレベル×5になります。

吸血1つと賭博1つなのでCPは10になります。

[メイン]ファクター:うむ。

[メイン]ケモプレ制作委員会:

次に、空腹度増加フェイズ各PCの空腹度がハビットレベル×5増加します。

これも10増加です。

《カウンターリモコン》

ファクター・G・ベルの空腹度を10増加させ、(空腹度:0→10)になりました☆

次に、エリア選択フェイズ、今回提示するエリアは『落ちた先』のみです。  
それでは、シーンを描写いたします。

エリア番号1『落ちた先』

<GM>

「(PCたちへ)キミは、ある日の夜、友人とキャンプに出かけた。」

「しかし、友人はそこの森へ入ったきり出てこない。」

「友人を探しに行ったキミは人影を発見する。」

「人影を追いかけていると穴に落ちてしまった。」

「気を失い、キミが目覚めるとそこは洞窟の中だった。」

「上には星が見えるが、特殊な魔力を感じる。」

「高さで特殊な魔力の関係で、キミは空に空いた穴から脱出することはできないと理解するだろう。」

ちなみに、今回エリアに入ると行為判定なしで即情報が得られる形となります。

各サイクル提示するエリアは1つ前のサイクルにいたエリアに応じて決定されます。

つまり、第2サイクル以降はどのエリアを選択するかに応じて運命が決まります。

[その他1]亡霊:

さて、もうRPを始める感じですか？

[その他1]ケモプレ制作委員会:

はい☆

RPどうぞ☆

ちなみに、例外はありますが、通常のエリアはPLの好きなタイミングでシーンを切ることができます。

シーンを切りたい時はおっしゃってくださいね☆

あ、ちなみに、これ。

このシナリオ特有のルールです。

[その他1]亡霊:

はいさー。

[メイン]ファクター:

「さて・・・困ったな、これでは俺も遭難したようなもんだ。

いやむしろ、あいつもこの穴に落ちたと考えられるか?」

立ち上がりつつ、独り言をつぶやき、あたりを見ます。

「ふむ、洞窟か・・・魔力の存在も感じられる・・・それも、普通のじゃない。

嫌な予感しかしないな・・・。」

[メイン]ケモプレ制作委員会:

あたりを見渡すと2つの通路がありますね。

どちらかの通路に入りたい時はエリアを移動する必要があるのでシーンを切る必要があります。

[メイン]ファクター:

「分かれ道、迷路になってると困るが、さてはて・・・。」

自身の靴を脱ぎ、適当に放り投げる。倒れた靴は、右を先端にして落ちた。

ここでシーンを切る。

[メイン]ケモプレ制作委員会:

承知いたしました☆

あ、ちなみに、シーンを切る前にキャラクター成長なさったりしますか？

CP増加フェイズに、ハビットレベル×5に戻るので、成長させた方がお得ですよ☆

[メイン]ファクター:ふむ、では強化しよう。

[メイン]ケモプレ制作委員会:  
CPの消費なしで取得できるアビリティもありますので(<ギャンブリングヴォア>など)。  
あ、CPの消費なしで現在取得できるアビリティを全部取得なさります?  
マイナスの効果のものは今のところありませんし。

[メイン]ファクター:  
取得する。どこに書いておけばいいだろう?

[メイン]ケモプレ制作委員会:  
CP0で取得できるのは  
<ギャンブリングヴォア>  
<吸血>  
<獣化>  
<回避補助>  
<回避>  
<感知>  
<隠密>  
<看破>  
<化ける>  
<運勢>  
<抗魔>  
ですね☆  
キャラクターの共有メモの下の方をお願いいたします。

[メイン]ファクター:  
それと、CPを5ずつ消費して、キックと恋愛攻略を撮りたいのだが。

[メイン]ケモプレ制作委員会:  
承知いたしました☆  
どうぞ☆

[メイン]ファクター:  
OKだ。

[メイン]ケモプレ制作委員会:  
では、第2サイクルCPが再び10になって、空腹度が10増加☆  
《カウンターリモコン》  
ファクター・G・ベルの空腹度を10増加させ、(空腹度:10→20)になりました☆  
では、第2サイクル提示するエリアは財宝の間1と財宝の間3です☆  
あ、このエリアに居続けることもできます。

[メイン]ファクター:  
右を選んだんだ。財宝の間3に移動する。

[メイン]ケモプレ制作委員会:  
シーンを実行します。  
そこには、10財産点分の財宝がありました。  
キラキラ輝いてますね☆

どうなさりますか？

[メイン]ファクター：  
「・・・今こんなもの見つけてもな・・・ほかに何かないか・・・？」

[メイン]ケモプレ制作委員会：  
他には特にありません。  
シーンを切りますか？

[メイン]ファクター：  
シーンを切るとする。

[メイン]ケモプレ制作委員会：  
キャラクター成長はどうなさりますか？

[メイン]ファクター：  
噛みつくとパンチを取得したい。

[メイン]ケモプレ制作委員会：  
承知いたしました☆  
どうぞ☆

[メイン]ファクター:OKだ。

[メイン]ケモプレ制作委員会：  
では、第3サイクルCPが再び10に、&空腹度10増加☆  
《カウンターリモコン》  
ファクター・G・ベルの空腹度を10増加させ、(空腹度:20→30)になりました☆  
『落ちた先(第1サイクルと同じエリア)』、『財宝の間3(第2サイクルと同じエリア)』、『財宝の間6』、『財宝の間4』を提示します。  
マッピングしてみるのも面白いかもしれませんよ☆  
どのエリアへ向かいますか？

[メイン]ファクター：  
財宝の間6にいこう。

[メイン]ケモプレ制作委員会：  
では、シーンを実行いたします☆  
ここにも10財産点分の財宝があります☆  
どうなさりますか？

[メイン]ファクター：  
放置し、そのほかにもものがないか探します。

[メイン]ケモプレ制作委員会：  
ありません。  
ちなみに、通路は4つですね☆  
第2サイクルは通路は3つでした。  
エリアの位置関係のヒントになるかもしれませんね☆  
では、キャラクター成長なさりますか？



[メイン]ファクター：今回は何もしない。

[メイン]ケモプレ制作委員会：  
では、シーンを切りますか？

[メイン]ファクター：  
(ところで、マッピング必要になるかもしれない場合は、東西南北で穴の方向を示すといいかと思われます。  
シーンを切るとしよう。

[メイン]ケモプレ制作委員会：  
では、第4サイクルです☆  
CPが再び10になり、空腹度が10増加します。  
《カウンターリモコン》  
ファクター・G・ベルの空腹度を10増加させ、(空腹度:30→40)になりました☆  
では、提示するエリアは『財宝の間1』、『財宝の間3』、『財宝の間6』、『休憩の間』、『剣の間』です☆  
どのエリアへ向かいますか？

[メイン]ファクター：  
(ちょっとマッピングしてるのでお待ちを。  
休憩の間、剣の間はそれぞれどの方向にありますか？

[メイン]ケモプレ制作委員会：  
財宝の間3から見て右側に剣の間、奥に休憩の間があります☆  
落ちた先から財宝の間3を通して財宝の間6へ向かうとき、左へ曲がりました。  
財宝の間1は財宝の間3から見て左側にあります。

[メイン]ファクター：  
では、剣の間にいこうか。

[メイン]ケモプレ制作委員会：  
では、シーンを実行します☆  
そこには地面に一本の剣が突き刺さっていました。  
どうなさりますか？

[メイン]ファクター：  
ためらいなく引き抜こう。  
きっと何かが起きるだろう。

[メイン]ケモプレ制作委員会：  
特に何も起こりませんでした、魔力は感じられますね☆

[メイン]ファクター：  
「…勘が外れたか？  
まあ、収穫がないわけでもないか。  
剣は持ち去ってもいいのでしょうか？

[メイン]ケモプレ制作委員会：  
良いかどうかはわかりませんが、持ち去ることはできますね☆

[メイン]ファクター：  
「ふむ…まあ、なるようになれ、だ。  
ここでシーンを切れますか？

[メイン]ケモプレ制作委員会：  
はい☆  
キャラクター成長なさりますか？

[メイン]ファクター：  
信頼を得る、とマインドリーディングで。

[メイン]ケモプレ制作委員会：  
承知いたしました☆  
どうぞ☆  
ではシーンを切ります。  
第5サイクル、CPが10になり、空腹度が10増加します☆

[メイン]ファクター:完了した。

[メイン]ケモプレ制作委員会：  
《カウンターリモコン》  
ファクター・G・ベルの空腹度を10増加させ、(空腹度:40→50)になりました☆  
提示するエリアは、後ろに『財宝の間6』、右に『財宝の間4』、そのまま『剣の間』、左に『財宝の間5』、奥に『通路の間1』です☆  
どのエリアへ向かいますか？

[メイン]ファクター：  
(結構マッピングに時間かかりますねこれ…。  
そうだな…通路の間にでも行こう。

[メイン]ケモプレ制作委員会：  
では、シーンを実行いたします☆  
通路の間には特に何もありません。  
キャラクター成長なさりますか？

[メイン]ファクター：  
「ただの通路…にしては、これまでと違うような気がするな…。」  
成長はしません。

[メイン]ケモプレ制作委員会：  
では、第6サイクルです☆  
CPが10になり、空腹度が10増加します☆  
《カウンターリモコン》  
ファクター・G・ベルの空腹度を10増加させ、(空腹度:50→60)になりました☆  
提示するエリアは後ろに『剣の間』、右に『捕虜の間2』、そのまま『通路の間1』、左に『通路の間2』です☆  
どのエリアに向かいますか？

[メイン]ファクター：  
捕虜の間、にいくとするか。

[メイン]ケモプレ制作委員会：  
そこにはロープでぐるぐる巻きにされた見知らぬ狼獣人と、  
赤い竜人がいました。  
《赤い竜人》「キサマ、何者だ!？」

[メイン]ファクター：  
「ファクター、友人とこの付近に遊びに来て、森に行ったきり帰ってこない友人を探しに来たらこの穴に落ちてしまったんだ。」

[メイン]ケモプレ制作委員会：  
《赤い竜人》  
「あ、それって、緑の瞳に黄金の毛並の獅子獣人か？」  
彼の竜の言う通り、友人は緑の瞳に黄金の毛並の獅子獣人です。

[メイン]ファクター：  
「そうだ……まさかとは思いが、そこにいる狼のような状態じゃないだろうな？」

[メイン]ケモプレ制作委員会：  
《赤い竜人》  
「ガハハ、どうだろうな〜。」  
「オレらは暗黒竜様の食糧を守っているにすぎぬのだからな。」  
「もうすぐ、暗黒竜様の食事の時間だ。」  
「オレはコイツを連れてくぜ？」  
「さあ、どうするよ？」  
「お前の仲間も急がねえと喰われちまうぜ？」

[メイン]ファクター：  
「ふむ……俺にとってはそいつはどうでもいいんだが…夢見が悪そうだな…暗黒竜か、彼を殺せばすべて終わりそうだな。」

[メイン]ケモプレ制作委員会：  
《赤い竜人》  
「ほう、面白い! ならば、勝負だ!」

[メイン]ファクター：  
「…というわけで、お前さんに道案内を頼んでみようかな?」

[その他1]亡霊：  
戦闘はどちらからです?

[メイン]ケモプレ制作委員会：  
《赤い竜人》  
「<炎の息による攻撃強化>10枚と<回避強化>10枚を使用!!」  
「これにより、このサイクルの間<炎の息による攻撃>と<回避>の技能値に10増加だ!」  
まず、<〇〇強化>は手番関係なしに使用できます。

[その他1]亡霊：  
あー、強化ってそういう使い方するんですね。

[メイン]ケモプレ制作委員会：

そして、戦闘開始です。

セットアッププロセス！

APがMAXAPの値だけ増加します。

ちなみに、その他1タブでの「どちらが先ですか？」はイニシアティヴプロセスで説明いたします。

《カウンターリモコン》

ファクター・G・ベルのAPを10増加させ、(AP:0→10)になりました☆

《カウンターリモコン》

赤い竜人のAPを10増加させ、(AP:0→10)になりました☆

■イニシアティヴプロセス■

さあ、お待ちかねのイニシアティヴプロセス。

AP÷MAXAPを分数で表した値が最も大きいキャラクターの中からランダムで1人がイニシアティヴキャラクターとなり、メインプロセスへ移行します。

例えば、AP/MAXAPが『狐さん5/10、狼さん5/11、虎さん10/20』だった場合、狐さんと虎さんの中からランダムで1人がイニシアティヴキャラクターとなって、メインプロセスを迎えます。

自分がイニシアティヴキャラクターのメインプロセスが自分のターンとなります。

ターンが終わったら、再びイニシアティヴプロセスへ戻ります。

ただし、全員のAPが0以下なら、クリンナッププロセスへ移行します。

ここまで、大丈夫ですか？

[メイン]ファクター：

(OKです。

[メイン]ケモプレ制作委員会：

では、10/10 VS 10/10でchoiceロールで決定します。

[メイン]ケモプレ制作委員会：

choice[赤い竜人, ファクター]

DiceBot：

(CHOICE[赤い竜人, ファクター]) → ファクター

[メイン]ケモプレ制作委員会：

では、ファクターさんのターンです☆

何をご使用になりますか？

[メイン]ファクター：

強化は持ってないからな、これはしくじったか……。

[メイン]ケモプレ制作委員会：

まだ、このターン成長してませんよね？

強化を今取得することもできますよ☆

[メイン]ファクター：

今あるCPを全部使って恋愛攻略強化とります。

[メイン]ケモプレ制作委員会：

承知いたしました☆

どうぞ☆

[メイン]ファクター：

「恋愛攻略強化10枚使用。」

[メイン] ケモプレ制作委員会：

《赤い竜人》

「なん・・・だと!？」

[メイン]ファクター：

「回避を使う相手なんぞに近接で勝つ気はないさ…さあ、どうなることやら。

恋愛攻略使用!!」

2D6

DiceBot：

(2D6) → 10[4, 6] → 10

[メイン]ケモプレ制作委員会：

判定値倍率は3です。

達成値(10+10)×3=60 VS 難易度10で、成功です。

達成値決定チャート

出目 判定値倍率

2: 1/11

3: 1/5

4: 1/3

5: 1/2

6: 5/7

7: 1

8: 7/5

9: 2

10: 3

11: 5

12: 11

10+10は初期値+強化です☆

一応解説いたしました。

[メイン]ファクター：

(後は対抗です？

[メイン]ケモプレ制作委員会：

いえ、難易度10が相手側の<意志>なので、既に対抗は済んでます。

つまり、ファクターさんは赤い竜人に3d6の恋愛ダメージロールを振ることができます☆

どうぞ☆

[メイン]ファクター：

3D6

DiceBot：

(3D6) → 13[5, 4, 4] → 13

[メイン]ケモプレ制作委員会：

13×判定値20÷難易度10で、赤い竜人に26点の恋愛ダメージを与えました。

ファクターさんは【愛:赤い竜人】を26個得ることができます。

50点得ると恋愛的に攻略できますが、恋愛攻略は1サイクルに1回しか使用できません。  
ですが、完全に攻略しなくても、戦意をなくす者もいることでしょう。

《赤い竜人》

「・・・。」

「あー、わかったわかった。」

「この狼獣人は開放するし、友人を助ける良い方法を教えてやる。」

戦闘終了です。

[メイン]ファクター：

「・・・ありがたい・・・あんたのやさしさに感謝する。」

「もしよかったら、一緒にここから抜け出さないか?あんたと一緒に過ごしてみたいんだ。」

[メイン] ケモプレ制作委員会：

《赤い竜人》

「か、勘違いすんなよ///」

「ただのきまぐれだ///」

「それと、暗黒竜様には恩がある。」

「完全に裏切ることはできない。」

[メイン]ファクター：

「そうか、無理強いするのは無碍ってもんだしな・・・。」

「では、情報を聞きたい。」

[メイン] ケモプレ制作委員会：

《赤い竜人》

「とりあえず今、緑の竜人ストライクが、もう一つの『捕縛の間1』にいる。」

「1サイクルごとにあんたの友人を連れて暗黒竜の間へ近づく、『捕縛の間1』と『捕縛の間2』は真逆の場所に位置し、『暗黒竜の間』への距離は等しい。」

「つまり、今から『捕縛の間1』へ行っても間に合わない。」

「友人を助けるには『暗黒竜の間へ』向かうしかない。」

「それと、言っておくが暗黒竜も生きる為に食べているんだ。」

「それは念頭に入れておいて欲しい。」

「まあ、暗黒竜様も気まぐれだから、脱出を許可してくれるかもしれん。」

「ちなみに、剣がある部屋があるが、あの剣を使われると、一撃で暗黒竜様は死んでしまう・・・。」

すみません、少々長文になりました・・・。

[その他1]亡霊：

いえいえ、むしろ情報の開示なので、私は嬉しいですよ。

さて、すでに剣拾っちゃってるんだよねあ…どうするか…。

[メイン]ファクター：

「ふむ、剣とはこれのことか。」

・・・よし、惚れたあんたの頼みだ、こいつは使わないとしよう。」

[メイン] ケモプレ制作委員会：

《赤い竜人》

「ありがとう///」

[メイン]ファクター：

「この洞窟はおそらく4×4の部屋数だろう。」

そして、この部屋につながる通路の横に更に通路が続いていた…。」  
「わざわざ斜めに移動させる構造は馬鹿らしい、ならば捕虜の部屋と暗黒竜の間は垂直あるいは平行線上。  
穴の位置を1-1とすると、ここは4-1。」  
「そんな位置から暗黒竜の間と捕虜の部屋は同じ距離、とすると対極の1-4が捕虜の部屋1、4-4が目的地だな。」  
地面にマス目を書き、ぶつぶつとつぶやいていました。

[メイン]ケモプレ制作委員会：  
《赤い竜人》  
「ご明察の通りだ。」

[メイン]ファクター：  
「…それでは、俺は行く。  
死ぬも生きるも出目次第だから、その時はその時ってことで潔く死んでやるさ。」  
立ち上がり、通路へ向けて歩く。  
「…ありがとうな。」顔を向けず、一言つぶやいた。  
シーンを切る。

[メイン]ケモプレ制作委員会：  
折角ですし、『暗黒竜の間』までサイクルをスキップさせ、一度に空腹度上昇とキャラクター成長を行いますか？

[メイン]ファクター：  
そうしよう。

[メイン]ケモプレ制作委員会：  
《カウンターリモコン》  
ファクター・G・ベルの空腹度を30増加させ、(空腹度:60→90)になりました☆  
では、第9サイクルです☆  
一括処理の為CPが30がなりました☆

[メイン]ファクター：  
さて、どう振り分けたものか。  
基本戦闘せずに終われたらいいが…避けられないところはあるだろうな…。

[メイン]ケモプレ制作委員会：  
ちなみに、コミュニケーションアビリティに＜説得＞とかもありますよ☆  
勿論、相手の＜意志＞の技能値が高ければ失敗する可能性も考えられますが。

[メイン]ファクター：  
5消費して説得、15消費して説得強化、5消費して回避強化を得ます。

[メイン]ケモプレ制作委員会：  
承知いたしました☆  
残り5点のCPはいざという時にとっておく感じですかね☆  
どうぞ☆

[メイン]ファクター：  
OKだ。

[メイン]ケモプレ制作委員会：

では、そこには緑の竜人『ストライク』と、暗黒竜、そして、ぐるぐる巻きにされた、あなたの友人がいました。

《暗黒竜》

「…、お主は何者じゃ？」

《友人》

「助けに来てくれたの？」

「ごめん、ぼくなんかの為に…」

[メイン]ファクター：

「ファクター、そこで縛られてるやつの友人で、森に入ったきり出てこないのを探しに来た。」

「単刀直入にお願いしたい、彼を返してはくれないだろうか。」

ひねくれ者の俺の、数少ない友人だからな。」

[メイン]ケモプレ制作委員会：

《暗黒竜》

「ほう…、美しい友情じゃな。」

「ならば、能力(アビリティ)で示せ！」

「＜意志強化＞10枚を使用！」

「＜意志＞の技能値に+10！」

[メイン]ファクター：

「…説得強化×15、なんとかしてみるさ。」

[メイン]ケモプレ制作委員会：

セットアッププロセス！

《カウンターリモコン》

暗黒竜のAPを10増加させ、(AP:0→10)になりました☆

《カウンターリモコン》

ファクター・G・ベルのAPを10増加させ、(AP:0→10)になりました☆

イニシアティヴプロセス！

choice[暗黒竜, ファクター]

DiceBot：

(CHOICE[暗黒竜, ファクター]) → 暗黒竜

[メイン]ケモプレ制作委員会：

《暗黒竜》

「＜ライトニングサンダー強化＞4枚と＜ライトニングサンダー＞を使用！」

「ゆくぞ！ 行為判定！」

2d6

DiceBot：

(2D6) → 9[6, 3] → 9

[メイン]ケモプレ制作委員会：

「成功じゃ！」

「肉体ダメージロール！」

[メイン]ファクター：

「おっと、さっそくピンチか…？」



[メイン]ケモプレ制作委員会：

3d6\*14/10

DiceBot：

(3D6\*14/10) → 9[4, 3, 2]\*14 → 126

[メイン]ケモプレ制作委員会：

12.6→13

《カウンターリモコン》

ファクター・G・ベルの負傷度を13増加させ、(負傷度:0→13)になりました☆

「さあ、気絶判定をするが良い！」

1d100で、13より大きければ大丈夫です。

ロールどうぞ☆

[メイン]ファクター：

「ぐっ……！結構痛いな……」

1D100

DiceBot：

(1D100) → 14

[メイン]ケモプレ制作委員会：

危なかったですね☆

[メイン]ファクター：

「はは、眩暈がする……」

自身の腕をかみ、意識を何とか保った。

[メイン]ケモプレ制作委員会：

《暗黒竜》

「ぐぬぬ、だがこの攻撃の効果には続きがある。」

「お主に【放心状態】を付与する。」

「クリンナッププロセスまで、お主のあらゆる技能値に5マイナスじゃ！」

《カウンターリモコン》

暗黒竜のAPを6減少させ、(AP:10→4)になりました☆

「この攻撃の効果によりわらはAPを6消費して、ターンエンド、AP4/10 VS 10/10でお主のターンじゃ！」

[メイン]ファクター：

「チッ、こりやまずいか……でもやるしかないんだよなあ……あいつのためにも、全員生きて出てこれなきゃ意味がねえ……説得、発動！」

[メイン]ケモプレ制作委員会：

《暗黒竜》

「お主の本気みせてみよ！」

「2d6振るがよい！」

[メイン]ファクター：

2D6

DiceBot :

(2D6) → 9[4,5] → 9

[メイン]ケモプレ制作委員会:

20×2 VS 20 で、説得成功!!!

《暗黒竜》

「見事じゃ!」

[メイン]ファクター:

「こんな俺を、誰かが狂ってるとか言ってたが…仕方ねえじゃねえか。

俺がかかわった誰かが悲しむ結末なんて、俺は楽しくもねえ。」

[メイン]ケモプレ制作委員会:

《暗黒竜》

「お主の思い胸に届いた。」

「お主の友人の縄を解こう。」

《友人》

「凄いよ!」

「暗黒竜を説得するなんて☆」

[メイン]ファクター:

「今度からは勝手に知らないところ行くんじゃねえぞ。」

[メイン]ケモプレ制作委員会:

《友人》

「うん♪」

[メイン]ファクター:

「感謝する、暗黒竜よ。」

[メイン]ケモプレ制作委員会:

《友人》

「ありがとう☆」

《暗黒竜》

「礼を言うのはこちらの方じゃ。」

「久しぶりに面白い奴に出会えた。」

「ありがとう。」

[その他1]ケモプレ制作委員会:

シナリオ終了の宣言は亡霊さんの好きなタイミングでどうぞ☆

[メイン]ファクター:

「では、俺たちはこれで。もし機会があれば、今度はプライベートな付き合いを望みたいな。」

友人をつれ、そう言い残すと部屋を後にする。

以上でシーンを切る。

[メイン]ケモプレ制作委員会:

まだ、シナリオは終了させない感じでしょうか?

では、第10サイクル☆

《カウンターリモコン》

ファクター・G・ベルの空腹度を10増加させ、(空腹度:90→100)になりました☆

CPは勿論10に戻ります。

提示するエリアは『迷宮の外』及び、『迷宮内部の好きな場所』です。

どこへ、向かいますか？

[メイン]ファクター:

うーん…挨拶だけでもしてこようか…。

捕虜の部屋2、赤い竜のいるであろう場所へ。

[メイン]ケモプレ制作委員会:

では、シーンを実行します。

《赤い竜人》

「その顔、うまく言ったようだな。」

「凄いぜ全く☆」

[メイン]ファクター:

「そうだな。お前の頼みだし、当たり前だ。」

「また会えるかわからねえから、挨拶にきた。」

…また会えたら、その時は一緒に余生を過ごしたい、お前が望むなら。」

そう言って赤竜を抱きしめる。

[メイン]ケモプレ制作委員会:

《赤い竜人》

「へへ、そんなことお前の友達の前で言っているのか〜?」(ニヤニヤ

「そいつ、やきもち妬いちゃうぜ?」

[メイン]ファクター:

「大丈夫だ。こいつはそういうのじゃない…はずだよな?」

[メイン] ケモプレ制作委員会:

《友人》

「え? あ、うん勿論!」

「このぼくがやきもちなんて妬くわけじゃないじゃないですか〜ヤダー…。」

[メイン]ファクター:

「…これはそういう事なんだな…。」

頭を抱え。

[メイン] ケモプレ制作委員会:

《友人》

「でも…、竜人さんありがとね☆」

《赤い竜人》

「へへ、可愛いやつめ〜。」

「じゃ〜、またな☆」

[メイン]ファクター:

「ああ、またな。」

[メイン]ケモプレ制作委員会:

シーン切りますか？

[メイン]ファクター：

切る。

そしてここからはもう出るだけだから…。

[メイン]ケモプレ制作委員会：

では、第11サイクルでは、迷宮の外の任意の場所ですね☆

《カウンターリモコン》

ファクター・G・ベルの空腹度を10増加させ、(空腹度:100→110)になりました☆

[メイン]ファクター:森の外、入ってきた当たりとかに

[メイン]ケモプレ制作委員会::

承知いたしました☆

久しぶりの外は輝いて見えた。

眩い光に身を包まれ、キミたちは大地を踏みしめる。

《友人》

「ま〜ぶし〜。」

[メイン]ファクター：

「ま、大分暗い所にいただろうからな。

少しずつ慣れるだろ。」

まったくまぶしそうに見えない様子。

[メイン]ケモプレ制作委員会：

《友人》

「でも、帰ってこれで良かった！」

「本当にありがとう☆」

「良かったら、これあげる☆」

そういって、彼の獅子は銀色の懐中時計をキミに渡す。

「色違いのもう一つあるんだ♪」

[メイン]ファクター：

「どっからこれ持ってきたんだよ。」

[メイン]ケモプレ制作委員会：

《友人》

「お父さんの形見…。」

「お父さん時計屋さんだったんだ〜♪」

「1つ渡そうと思って、森に隠しておいたんだけど、運悪く穴におっこちちゃって…。」

「それで、穴に飛び込んだら…。」

「とにかく、これあげる♪」

「キミに1つ持っていてもらいたいんだ。」

[メイン]ファクター：

「あー、そういうことか…俺のためにあそこまでいったのか。」

「ありがとう、大切にする。」

大事そうに受け取る。

そして何も言わずに頭をなでる。

[メイン]ケモプレ制作委員会：  
《友人》  
「///」

[メイン]ファクター：  
「さ、帰るぞ」

[メイン]ケモプレ制作委員会：  
《友人》  
「うん！」

[メイン]ファクター：  
これにて終了とする。