

お嬢様は NOBLE BOUT ブルバウトリプレイ 疾風怒濤

著：丹藤武敏 画：石田ヒロユキ、蒼月

令嬢ものと格闘ものの新しい融合
『ノーブルバウト』リプレイここに開幕!!

麗しき令嬢は、礼儀正しく拳で語る。田舎から公爵家の養子となったウェンディ・シュトラウスは、念願叶ってヴィクトワール教導学園に入学した。だがその初日からお嬢様たちの暴力に立ち向かうことになった。美しきノーブルファイターの戦いをとくと見よ！ 好評発売中の『格闘令嬢RPG ノーブルバウト』リプレイがさっそく登場!!

お嬢様は疾風怒濤／シナリオ第1話

「巡り会いと殴り合い」(バウト)

プリプレイ

ここはアエス・テリウム。
精霊の加護を受けた令嬢たちが、
美と強さを競う世界。

なかでも尚武の国レガリア武王国では、
武芸は淑女の嗜みとされる。
王立ヴィクトワール教導学園は、
その頂点に立つ若き貴族たちの学び舎だ。
未来の貴族たちは今日も拳を磨いてゐる。

お茶会の侮辱？
パーティーでの断罪？
王位継承を巡る陰謀？

問題があるなら決闘で解決すればいい。
ドレスを翻し、誇りを掲げ、
令嬢たちは今日も拳を交える。
その気高き闘いを人は――

* * *

東京都千代田区にあるF.E.A.R.会議室。
『格闘令嬢RPG ノーブルバウト』のリプレイ
収録のため、筆者とプレイヤーが集まっていた。

『格闘令嬢RPG ノーブルバウト』



著者■鈴吹太郎／F.E.A.R.
カバーイラスト■石田ヒロユキ
本体価格■4000円(税別)
判型■B5判
発行■F.E.A.R.

●お嬢様と格闘技

『ノーブルバウト』は、「令嬢もの」と「格闘もの」を力業で重ねたTRPGである。舞台は異世界アエス・テリウム。王位継承権を持つ者たちが集うこの世界では、「ノーブルバウト」という決闘ですべてが決まる。この世界の精霊は心身ともに美しいものを愛し、加護を与える。つまり身も心も美しいお嬢様こそが加護を受けて強さを得るのだ。そしてお茶会の侮辱もパーティーでの断罪も、最後は拳によって語られる。

プレイヤーが操るのは武闘術を習得した格闘令嬢ノーブルファイターである。運命のパートナーである王位継承者と契約し、気高き暴力でライバルを迎え撃つことになる。

GMとプレイヤーの1対1のセッションに特化しており、シナリオ1本はおおよそ30分から1時間。短いレグを重ねて物語を進める。セッションの前にはメモリーやブライズ、経験点による成長があり、一話ごとにお嬢様は強く、美しくなっていくのだ。

●お嬢様らしく戦え！

『ノーブルバウト』の判定は独特である。お嬢様らしく振る舞うノーブルロールは、お茶を嗜む、礼儀作法を守る、気迫を飛ばすといった行動のために行なう。このとき行為そのものは基本的に成功する。成否は「どれほど美しく、印象に残ったか」を判定するのだ。例えば、お嬢様が柵を跳び越えるというノーブルロールを「エレガント」で判定したとしよう。判定に成功すると、優雅な身のこなしで柵を跳び越え、見る者のため息をつくほどの感銘を与えたことになる。判定に失敗した場合、柵を跳び越えることに成功するものの、周囲にはそれほどの感銘を与えるまでには至らなかったと言えることになるのだ。

もうひとつの判定は戦闘であるバウトだ。スピード、パワー、テクニックというタイプの相性を読み、勝負を競う奥深いものとなっている。令嬢ものの会話劇とワンオンワンに特化した格闘が、同じ卓の上で繰り広げられるのだ。

※基本的にGMひとりとプレイヤーひとり

GMとプレイヤーのふたりなので、セッション時間は短くなっている。

※男性PCもできます

PCの性別は自由に選択できる。性別によるデータの差はない。よってお嬢様ではなくてもよいのだ。

※6面体ダイス数個
「nD」と表記する。

GM: おはようございます。

プレイヤーA: おはようございまーす。

GM: では、『ノーブルバウト』(以後、『NB』)のリプレイ収録を開始いたします。新作TRPGで、現在好評発売中となっております。

プレイヤーA: おおー。今回はGMとプレイヤーのふたりだけなんですわね。

GM: 『NB』は^{*}基本的にGMひとりとプレイヤーひとりでセッションを行ないます。このセッションも30分から1時間程度で終了するようになっています。

プレイヤーA: なるほど。で、どんな内容のゲームなんですか？

GM: はっ、ファンタジー世界のお嬢様となって格闘するTRPGです。

プレイヤーA: 斬新ですね(笑)。

GM: ファンタジーの令嬢ものというジャンルと血湧き肉躍る格闘ものという違うジャンルを融合した、まったく新しいTRPGです。

プレイヤーA: ……つまりお嬢様になって殴り合うゲームってことですか？

GM: そのとおりです。“格闘令嬢RPG”と銘打っていますが^{*}男性PCも遊べます。

プレイヤーA: お坊ちゃんも貴公子もできると。

GM: そうです。で、使用するダイスは^{*}6面体ダイス数個。詳細な説明はこちらのルールサマリーのイントロダクションに記述してあります(ルールサマリーを渡し)。

プレイヤーA: なにに？ 『ノーブルバウト』は精霊の加護を受け、超人的な武闘術を持つ格闘令嬢(ノーブルファイター)が活躍するファンタジー武闘TRPGである」と。

GM: はい、『NB』のPCは、格闘技を習得した格闘令嬢ノーブルファイターとなります。舞台となる世界アエス・テリウムは精霊という超存在がおりまして、この精霊たちは見目麗しい者や心が気高く美しい者に加護を与えられています。

プレイヤーA: ほうほう。

GM: 外見が美しく、そのうえ所作や心根が美しいと言ったら、お嬢様じゃないですか。

プレイヤーA: は、はあ……(笑)。

GM: というわけで、お嬢様が最強なんです。

プレイヤーA: なんて乱暴な世界だ!(笑)

GM: そのうえで、この世界の中心的な国であるレガリア武王国では王様が何代も続けて亡くなったため、王位継承権を持つ王女や王子が200人近くいるという事態となっています。そ

こでノーブルバウトという決闘でお互いの名誉や継承権をかけて争うという状況となっています。

プレイヤーA: 直接拳を交えて争うわけですか？

GM: 軍隊を率いて戦争するよりはよほど平和的な解決方法じゃないですか。

プレイヤーA: それはそうですね。

GM: このような決闘をノーブルバウトと言います。このノーブルバウトでは、本人以外に代理の者を立てることが認められています。この代理闘士のことをノーブルファイターと言います。

プレイヤーA: それがPCというわけですね。

GM: そうです。今回は、全4話からなるキャンペーンシナリオを遊んでいく予定です。さっそくPCを作成していきましょう。

プレイヤーA: はい、わかりました。

GM: というわけでまずは第1話のシナリオトレーラーを発表します。

●シナリオトレーラー

レガリア武王国のヴィクトワール教導学園。

ここは王国の未来を担う子弟たちが通う学びの場。

だが、すべてを決めるのは拳。

暴力と勝利こそがものを言う。

入学初日、大勢の生徒がひとりの生徒を取り囲んでける場面を目にしてしまった。

義を見てせざるは淑女にあらず。

今こそ高貴なる拳を振るうとき。

シナリオ「巡り会いと殴り合い」

美しき闘いが始まる。

GM: というトレーラーとなります。

プレイヤーA: ちょっと! 「暴力と勝利がものを言う」って!?(笑)

GM: この世界では、勝利とは精霊の加護を受けた美しいものとされますから。勝った側が美しく高貴であるとされます。

プレイヤーA: なんて世界だ……(笑)。

GM: いきなり生徒が因縁をつけられるのを目撃するわけですからね。

プレイヤーA: このヴィクトワール教導学園というのは貴族が通う学校ということですか？

GM: そうです。王位継承権を持つ王子や王

女も通っていますから、ノーブルバウトも公式非公式合めて日常的に起こっています。

プレイヤーA: 物騒な学び舎ですね。

GM: 腕っ節が強いことは紳士淑女の嗜みたいな世界ですから。

プレイヤーA: な、なるほど(笑)。

GM: 今回は全4話のキャンペーンプレイを予定しています。といっても1話30分~1時間程度ですので今日中に終わると思います。ちなみに今回のキャンペーンタイトルは「お嬢様は疾風怒濤」となっています。

プレイヤーA: おお、いいキャンペーンタイトルですね(笑)。

GM: 気に入っていただけて何よりです。というわけで、キャラクター作成に移しましょう。

■キャラクター作成

『NB』では、キャラクター作成の方法が2種類ある。データが作成してあるサンプルキャラクターを使った“クイックスタート”と、決められた手順にしたがってデータを自由に選択していく“コンストラクション”である。

今回は、プレイヤーにはコンストラクションで作成してもらうこととなった。

●クラスの決定

GM: コンストラクションでのキャラクター作成は、クラスの決定からとなります。スクールクラスという分類からひとつ、エレメントクラスという分類からひとつを選ぶことになります。

プレイヤーA: そのふたつはどういったものですか？

GM: スクールクラスはそのキャラクターが会得している武闘術、流派を表わすものです。以下の6つから選びます。

スクールクラス

格闘令嬢であるノーブルファイターの流派、身につけた技術体系を表わすのが下記の“スクール(流派)クラス”である。

ヴォクス (Vox)

拳のみの打撃で戦うストイックなスクール。過酷な修行で知られる。

カラ・テ (Cara-Te)

拳と蹴りを組み合わせた、打撃の威力を追求するスクール。

ジュード (Juedo)

打撃のない、投げ技と極め技のみで戦う礼節を重視したスクール。

スピリタイ (Spirital)

精霊の加護「気」を武闘に活用するスクール。

フローレス (Floress)

華のある大技が多く、観客を魅了するスクール。

マーシャリアス (Martalias)

レガリア軍で発達した近接格闘術。

プレイヤーA: この6つですか。どこかで聞いたことがあるクラスですね。ヴォクスとかジュードとか。

GM: 我々の世界の格闘技に近いですね。どれにしますか？

プレイヤーA: プロレスやってみたい！ ……ということでフローレスにします。

GM: 続いてエレメントクラスを決定しましょう。

エレメントクラス

ウインド、アース、アクア、ファイア、ライト、ダークの6種類の精霊のうち、いずれの属性の加護を強く得ているかを示すクラス。

プレイヤーA: 地水火風に光と闇かあ。どういう違いがあるんですか？

GM: ウインドはスピード、アースはパワー、アクアは技巧派、ファイアは攻撃的みたいなイメージですね。ライトは回復、ダークは急所を突くとか、そんな感じです。

プレイヤーA: なら、アースにします。フローレスはパワーですよ。

●能力値の決定

GM: クラスが決まったらまずは【能力基本値】を算出します。能力基本値には「俊敏」、「体力」、「知力」、「精神」があり、それぞれのクラスの数字を合計します。

プレイヤーA: (能力基本値を参照し) はい。

GM: それを合計し、3点のボーナスポイントを任意の能力基本値に割り振ります。このとき、6を超えないようにしてください。

プレイヤーA: 作成時の能力基本値は6が最大ってことですね。

GM: そうです。3で割り切れるようにするのがお勧めですね。

プレイヤーA: 割り振った結果、俊敏3、体力6、知力3、精神2です。

GM: 続いて、能力基本値を3で割ります。端数は切り捨てです。これが【能力値】になります。

プレイヤーA: 【俊敏】 1、【体力】 2、【知力】 1、【精神】 0になりました。

GM: では、次に移ります。

●戦闘値の決定

GM: 次は、戦闘値を決定していきます。これは戦闘に関わる数値です。

プレイヤーA: 文字通りですね。

GM: 戦闘値のうち、攻撃に関わる【攻撃値】を決定します。【攻撃値】には【スピード】、【パワー】、【テクニック】の3つがあります。以下の数式で決定します。

攻撃値

$$\text{スピード} = \text{クラスのスピード値} + \text{【俊敏】} + \text{GL}$$

$$\text{パワー} = \text{クラスのパワー値} + \text{【体力】} + \text{GL}$$

$$\text{テクニック} = \text{クラスのテクニック値} + \text{【知力】} + \text{GL}$$

プレイヤーA: GLっていうのは？

GM: 後に説明します。今は「1」としてください。

プレイヤーA: はい。それぞれの能力値に、フローレスの【攻撃値】を加え、さらに1を足せばいいんですね。……【スピード】 4、【パワー】 6、【テクニック】 4となりました。

GM: そうです。続いて【防御値】です。【防御値】はフローレスの【防御値】10を書き込んでおいてください。

プレイヤーA: はい。

GM: 続いて最大HPの決定です。これは次の数式で決定となります。

$$\text{最大HP} = \text{クラスのHP値} + \text{【精神】} \times 3 + \text{クラスのHP上昇値} \times 2 \times \text{GL}$$

プレイヤーA: 【精神】 0の場合は？

GM: その場合は0として計算しましょう。

プレイヤーA: 0に何かけても0だから仕方な

いか……。最大HPは55点です。

GM: HP上昇値はクラスの上昇値になります。

プレイヤーA: (ルールブックを確認し) フローレスのHP上昇値は5です。

GM: 後は【WP】(ウィルパワー)です。これは後に説明する【気合】の上限値になります。

プレイヤーA: はい。

■グレードの決定

GM: 次はグレードの決定です。グレードは格闘令嬢の階級のようなものです。

プレイヤーA: 他のゲームのレベルのようなものですね。

GM: そうです。初期作成の時点では「1」です。キャラクターシートの「GL」に「1」と書いてください。

●スキルの取得

GM: 【戦闘値】が決定したところで、次はスキルを取得します。スクールクラスのフローレス、エレメントクラスのアースから自動取得のスキルを取得してキャラクターシートに書き込んでおいてください。

プレイヤーA: 《ゴーレムドロップ》とか《スコピオンホールド》とかそれっぽいスキルが揃っていますね。

GM: 自動取得のスキルを書き込んだら、スクールクラス、エレメントクラスからひとつずつスキルを選んで取得します。このときに取得できるのは以下の条件のものです。

- ・PCが選択したクラスのクラススキルである。
- ・「取得条件」に「自動取得」がない。
- ・「取得条件」にGL1がある。

プレイヤーA: フローレスからは《ショートタイム》、《ゴリラパワー》を取得です。スキル名がいいですね、ゴリラパワー。ウーって感じで。でも、この世界にゴリラはいるんですか？

GM: いるようですね。アース・テリウム南方で発見された巨大な猿、ゴリラは地の精霊の加護を受けた動物と言われているそうです。

プレイヤーA: いるんだ(笑)。

●奥義の取得

GM: スキルには奥義があります。奥義は戦いの中で絶大な力を発揮する特別な技です。エレメントスキルの奥義は共通で《†精霊の救

済》で、【気合】1消費で戦闘不能を回復します。このとき【HP】は【GL】Dまで回復します。

プレイヤーA:復活するスキルですね。

GM:フローレスの取得できる奥義は《フィニッシュホールド》です。フローレスの必殺技を持っているってことですね。

プレイヤーA:ウェスタンリアットとか？

GM:「フローレスの格闘令嬢は自分だけの必殺技を持つ」とありますから、どんな技なのかを考えておくのもよいでしょう。「ボクの考えた最強の必殺技」ですね(笑)。

プレイヤーA:いいですね! 考えておきます。

GM:というところで次の項目に進みましょう。

●ソーシャルステータスの決定

GM:次はソーシャルステータスの決定となります。これはその格闘令嬢がどんな出自なのかを決定します。PCはお嬢様ですから出自は大切ですね。

プレイヤーA:確かに(笑)。

GM:ソーシャルステータスは「上級貴族」「下級貴族」「庶民」「大富豪」「軍人」「その他」とあり、それぞれにどんな出自だったのかを決定する表があります。これをROC(Roll Or Choice)で決定します。後に決めるノーブルアビリティにも関係します。

プレイヤーA:では、「上級貴族」にしてダイスを振ってみます。振るダイスは？

GM:1D6です。

プレイヤーA:(ダイスを振る)ダイス目は3です。

GM:3ですと「伝統武術の正統」です。家系に伝わる格式高い精霊武闘術の直系として育てられたということですね。

プレイヤーA:代々フローレスを継承してきた家系かあ。これにしましょう。

GM:では、ノーブルアビリティの設定に移りましょう。

●ノーブルアビリティの設定

GM:ノーブルアビリティは、舞踏や礼儀作法や対人関係を良好にする社交術など、格闘以外の令嬢としての技術や所作を表わす能力を指します。ノーブルアビリティは次の5つとなります。

アプレイズ(聡明)

対象の価値を推し量ったり、論理的な思考で問題を解決するアビリティ。成功すると、周

囲に聡明さを高く評価される。失敗すると、無能者とあざけられることも。

エレガント(優雅)

優雅に振る舞うアビリティ。成功すると見ている者に感動を与える。失敗すると無作法に見られる。

カリスマ(権威)

その精神性で他人に自らの存在を印象づけるアビリティ。交渉、指揮、威圧、演奏など、周囲の注目を集めるシーンで活躍する。成功すると畏怖や尊敬を受け、失敗すると相手から反発される。

ハッピー(幸福)

周囲の人々を幸せにするアビリティ。作ったお菓子が美味しかったり、歌が上手かったり、助言が勇気を与えたりするなど、さまざまな手段で他人を幸せにするアビリティ。

ロマンス(慕情)

恋愛のほか、冒険や非日常的な出来事への憧れなどに関するアビリティ。異性や同性にモテる、非日常的な出来事に順応するなどの判定に用いる。

プレイヤーA:普段のTRPGでは見ないような能力ですね。

GM:お嬢様らしさの判定に使用するものだからね。で、ソーシャルステータスで「上級貴族」を選んだ場合、〈カリスマ〉が「得意」になります。

プレイヤーA:上級貴族らしく〈カリスマ〉に溢れているんですね。なるほど。

GM:で、ここでプレイヤーは「得意」なノーブルアビリティをもうひとつ選べます。

プレイヤーA:どうしようかな? やっぱフローレスを使うので〈ハッピー〉にします。試合を見てハッピーな気分になってもらいたいですし。

GM:「どうですかお客さん!」ってことですね。

プレイヤーA:そんな感じです。

GM:このPCは〈カリスマ〉と〈ハッピー〉が「得意」となりました。今度はそれ以外から「不得意」なものをひとつ選びます。

プレイヤーA:ここは〈エレガント〉かな? 上級貴族だけど貴族っぽくはないって方向にしたいと思っています。



※戦闘に直接関係しない得意分野

トレイト表にあるもの以外にも、さまざまなトレイトが思いつくだろう。ゲームに慣れてきたら既存のものを改変(例えば「キノコ狩を棄捨い」などに)してもよいし、自作してもよい。ただし、その場合はGMの許可が必要となる。

※D66

六面体ダイスをふたつ用意し、ひとつを十のケタ、もうひとつを一のケタとしてダイスを振る方法。

※パートナー

パートナーはゲーム的なデータを持っていない。PCのロールプレイの相手やノーブルバウトを行なう動機として存在する。

※代理闘士

ノーブルバウトでは本人に代わって決闘に参加する代理人を立てることが認められている。

※パートナーの設定

このようにGM側からパートナーの設定についてオファーすることもある。

GM: ある程度、キャラクターが固まっているようですね。で、「得意」にも「不得意」にも選ばなかったものが「普通」となります。

プレイヤーA: このキャラクターの場合、「得意」にも「不得意」にも選ばなかった〈ロマンス〉と〈アブレイズ〉が「普通」。

GM: これでノーブルアビリティの設定は終わりました。

●トレイトの取得

GM: 次はトレイトの取得です。トレイトというのは[※]戦闘に直接関係しない得意分野です。これがあるとどうなるかという、取得しているトレイトに関係していそうな場合のノーブルロールに+1されます。

プレイヤーA: なるほど。トレイトはどんなものがあるんですか？

GM: トレイト表があるのでROCで決定します。トレイト表(ノーブル)とトレイト表(ユニーク)がありますから好きな方を使ってください。

プレイヤーA: じゃあ、ユニークの方にします。

GM: では、どうぞ。[※]D66で振ります。

プレイヤーA: (ダイスを振る) 16です。

GM: 16ですと〈キノコ狩り名人〉ですね。

プレイヤーA: キノコ狩り名人？

GM: ノーブルアビリティで判定するとき、「この判定はキノコ狩りでやったことを応用できる!」と主張してGMが認めれば達成値に+1のボーナスがあります。

プレイヤーA: そんな場面あるかなあ？

GM: そこはプレイヤーの発想次第ですかね。では、次に移ります。

●アイテムの取得

GM: 続いて、アイテムの取得となります。初期作成のキャラクターのアイテムは、学園制服のみとなります。

プレイヤーA: まずは学園制服だけなんですね。

GM: はい、アイテム取得は以上ですね。

●パーソナルデータの決定

GM: 次はパーソナルデータの決定となります。出自は決まっていますからキャラクターの目的を決めます。目的表をROCで決定します。

プレイヤーA: これはチョイスで選んじやいます。「カッコいい」です。フローレスですからカッコいいノーブルファイターを目指します。

GM: わかりました。年齢や性別、外見や社会

的な立場を決めておいてください。

プレイヤーA: 性別って、PCはお嬢様の方がいいんですか？

GM: ノーブルファイターは女性が多いですが前述したとおり、男性でも構いません。

プレイヤーA: お坊ちゃんもできるんですね。

GM: プレイヤーが望めばできます。名前でも迷ったら、命名表もありますからROCするとそれっぽい名前が決まります。

プレイヤーA: 名前は自分で決めることにします。ちょっと思いついたものがあるんで。

GM: では、次に移りましょう。

●パートナーの決定

GM: これでPCは完成したんですが、今度は[※]パートナーを決定していきます。

プレイヤーA: パートナーですか。

GM: ノーブルバウトは王位継承者を巡る戦いですが、PCが王位継承者になるわけじゃないんですね。

プレイヤーA: ノーブルファイターは[※]代理闘士ですからね。じゃあ、その王位継承権を持つNPCを作るってことですか？

GM: そういうことです。パートナーも作成済みの5人のNPCがパートナーテンプレートとして用意されています。

プレイヤーA: その中から選んでパートナーにしてもよいってことですね。

GM: はい、これに対し、パートナーを自由に作成するパートナービルドという方法もあります。

プレイヤーA: せっかくですし、パートナービルドでいきましょう。

GM: それでですが今回はシナリオの都合上、[※]パートナーの設定について方針があります。

プレイヤーA: というと？

GM: シナリオトレーラーを読んでいただければわかると思いますが、今回のシナリオでは複数人にいじめられているパートナーをPCが救い出すところから開始します。今回のパートナーは、父親がノーブルバウトで敗れたことにより、実家は没落しており、学費や生活費も厳しい状態となっています。

プレイヤーA: そのせいでいじめられているんですか？ 大変そうだなあ。

GM: 事情は本編で明らかとなる予定です。

プレイヤーA: わかりました。

GM: ということで。まずはパートナーの年齢と性別の決定となります。

プレイヤーA: んー、年齢は16歳で性別は男の子にしましょう。没落したけど逆境に耐えるような性格です。

GM: おお、いいですね。続いて名前を決めていきます。パートナーは王位継承者となりますからファミリーネームはレガリアになります。

プレイヤーA: そういえばパートナーは王族なんですよ。なのにいじめられるって……。

GM: わりとよくある話のようです。

プレイヤーA: 王族も大変なんですね。

GM: そのようです。で、この国では王家の血を引く王子王女は、自分がどの王様の血筋に当たるかをミドルネームで表わす慣習となっています。で、ミドルネーム表でROCします。ダイスを振る場合は1D6ですね。

プレイヤーA: なるほど。じゃあミドルネームは表を振って決めましょう。(ダイスを振る) 2です。

GM: 2だと、ヴァルハイトです。パートナーはヴァルハイト王の血筋を引く王子になりますね。

プレイヤーA: じゃあ、ファーストネームですね。

GM: これも命名表がありますが。

プレイヤーA: これは決めちゃっていいですか？ アルフレッド、愛称はアルにしたいと思っています。

GM: アルフレッド・ヴァルハイト・レガリア、16歳の男性がパートナーとなります。で、このパートナーがどのような信条を持っているかを決定します。こちららも信条表をROCで決定します。D66を振ります。

プレイヤーA: (ダイスを振る) 63です。

GM: 「不屈」です。これはいいですね。

プレイヤーA: そうですね。「不屈」にしましょう。没落しても栄誉を取り戻すことを諦めていないんですね。

GM: アルフレッドの外見はどうします？

プレイヤーA: そうですね。栗色の髪で、線は細いけど芯がしっかりした男の子ということにしましょう。

■キャラクター紹介

ここで20～30分程度の休憩を挟み、プレイヤーが作成したキャラクターの自己紹介を行なってもらう。

●ウエンディ・シュトラウス

GM: では、作成してもらったキャラクターの自己紹介を行なってもらいます。

プレイヤーA: はい、名前はウエンディ・シュ

トラウス。身長は152cmと小柄な15歳の女の子です。髪の色は金髪、瞳は青色です。クラスはフローレス／アースです。上級貴族シュトラウス公爵家の出身ですが、実は田舎の山奥で暮らしていました。

GM: おお、意外ですね。

プレイヤー (以後、ウエンディ): シュトラウス公爵家の領地で「田舎にすごい力持ちの女の子がいる」と評判になったので、当主に認められて養子として育てられることになりました。

GM: 養子なわけですか。

ウエンディ: シュトラウス公爵家は「山奥に鉄の棒をぐしゃりと曲げる子がいる」という噂でわたしを後継者にしようと思ったのです。

GM: すごい公爵家だ……(笑)。

ウエンディ: その公爵家の養子として迎えられ、基礎の礼儀作法を教えられたばかりです。ノーブルアビリティは〈カリスマ〉と〈ハッピー〉が「得意」で〈エレガント〉は「不得意」です。

GM: 田舎の山育ちなので、〈エレガント〉は苦手ってことですかね？

ウエンディ: そういう感じです。でも、わたしはその田舎のおかげで鍛えられているんです。

GM: 野山を駆けまわったんですか。

ウエンディ: それもありますが、実はパワーの秘密はわたしのおばあちゃんが伝説的なフローレスのノーブルファイター、“黄金淑女” グロリアーナだからです。

GM: おばあちゃん、フローレスのノーブルファイターだったんですね。

ウエンディ: なので、おばあちゃん仕込みの投げ技《ゴーレムドロップ》や《スコーピオンホール》といったフローレスの技で戦います。さらに《ショートタイム》をするとパワーの攻撃の達成値が+2されて、さらにパッシブの《ゴリラパワー》によってパワーに関わるスキルのダメージが+2されます。

GM: それもおばあちゃん仕込みなんですか。

ウエンディ: はい、わたしはカッコいいおばあちゃんに憧れ、カッコいいノーブルファイターとしてヴィクトワール教導学園に入学しました。田舎では暇さえあれば美味しいキノコを探していたのでトレイトは〈キノコ狩り名人〉です。

GM: 辺境の元気な女の子が貴族の養子になり、伝説的なフローレスの使い手として学園に通う……。いいですね。では、シナリオ第1話を開始しましょう。



ウェイン・シュトラウス

「今のわたし、
最高にカッコいいですね!」



田舎で元気で暮らしていた格闘令嬢。体格は小柄だが怪力の持ち主で、それがシュトラウス公爵家の目に留まり、その養女となった。祖母のグロリアーナは“黄金淑女”の異名を持つ伝説的フローレスの使い手であり、その技を受け継いでいる。祖母のようにカッコいいノーブルファイターとなるべくヴィクトワール教導学園に入学した。

GL:1

スクールクラス:フローレス

エレメントクラス:アース

能力基本値

【俊敏】3 【体力】6 【知力】3 【精神】2

戦闘値

最大HP:60 WP:5

【防御値】10

攻撃値

【スピード】4

【パワー】6

【テクニク】4

ノーブルアビリティ

〈カリスマ〉(得意)

〈ハッピー〉(得意)

〈エレガント〉(不得意)

奥義

《フィニッシュホールド》、《精霊の救済》

スキル

《ゴレムドロップ》、《スコーピオンホールド》、

《ショータイム》、《ゴリラパワー》

トレイト

〈キノコ狩り名人〉

アイテム

学園制服

メインプレイ

■スタートレグ

王都の中心にあるヴィクトワール教導学園は、レガリア武王国でも名高い貴族の子女たちが集う、由緒ある学び舎である。

今日、その門をひとりの少女が潜った。

ウェンディ・シュトラウス。

ノーブルファイターを目指す少女である。

GM: ※ スタートレグとなります。スタートレグはシナリオ開始時にその場の状況を説明したり物語の前提をあきらかにする段階のことです。

ウェンディ: はい。

GM: ウェンディは念願叶ってヴィクトワール教導学園に入学することができました。入学式と一緒に学ぶクラスメイトとの挨拶など、入学式がありました。

ウェンディ: ああ、夢に見たヴィクトワール教導学園での生活が始まる！

GM: 入学式の在校生による歓迎のオリエンテーションなどのイベントの後、学園内を自由に回って回る時間となります。この学園にはいろいろ施設がありますからそれを見て回るのもよいでしょう。

ウェンディ: じゃあ、フローレスのリングとか見回してみます。

GM: 各種の武闘教育のため、ジムや競技施設もさまざま用意してあります。

ウェンディ: 武闘教育に熱が入っている。入学した甲斐がありますね。

GM: では、ここからはメインレグとなります。

■メインレグ

貴族の子弟が通うヴィクトワール教導学園。ウェンディにとっては憧れの場だ。そこで彼女はさっそく学園の洗礼を受けることになる。

GM: ここからはメインレグとなります。シナリオ中で状況が動いたり、判定したり、ロールプレイしたりする段階となります。

ウェンディ: つまり、何かあるんですね。

GM: そうです。ウェンディが学園内を巡っていると、数名の生徒たちがひとりの男子生徒を取り囲んでいるのを目撃します。

ウェンディ: こ、これは……。その男子生徒、

どうみてもいじめられていますよね？

GM: この世界ではお嬢様は強いので、男子といえど武闘術を学んでいなければまともに太刀打ちできません。複数のお嬢様たちが「あーら、まだこの学園にいたの?」「なっさけない顔して」と嘲笑を浴びせています。

ウェンディ: ここ、お嬢様学校ですよね？

GM: そうなのですが、舞台となっているアエス・テリウムではノーブルバウトという暴力的な解決方法が合法的なものとされている世界です。従って、このようなお嬢様もいるのです。

ウェンディ: なんてひどい……。

GM: もちろん「多勢でひとりをいじめるのはお嬢様にしくない」とウェンディが感じるのはごく一般的な感性ですね。

ウェンディ: ちょっと安心しました(笑)。

「なんとか言ってみなさいよ」

「ふん、やっぱり負け犬のようですね」

「この学園にあなたのような生徒はふさわしくないのですわ」

ひとりの男子生徒を、複数名の女子生徒が取り囲んで侮辱の言葉を浴びせている。

男子生徒は何か事情があるのか、言い返しせずそれをぐっと耐えているようだった。

ウェンディ: 言われっぱなしなんですか？

GM: 線の細い男子で、何か事情があるようです。すると女子生徒のひとりが「ふん、言い返しもしないのね。敗北者の息子はこれだから」と嘲ります。

ウェンディ: 敗北者の息子？

GM: そのひと言で「違う！ 僕は敗北者の子なんかじゃない!」とキッと目つきが変わります。

ウェンディ: 彼にとって禁句みたいですね。

GM: そのようです。その鋭い目を向けられ、「な、なんですのその目は!!」とお嬢様は男子生徒の頬を打とうと手を振り上げます。

ウェンディ: さすがに割って入ります。大丈夫ですか、GM？

GM: それは高貴な振る舞い……お嬢様として推奨される行動です。シナリオトレーラーにも「義を見てせざるは淑女にあらず」とありますからね。

※スタートレグ

レグとは、シナリオ内のゲームが進行する段階を指す。レグは「スタートレグ」「メインレグ」「クロースドレグ」の3段階がある。

ウェンディ:わかりました! 「お待ちなさい、あなた方!」と割って入り、振り上げた腕を掴みます。

GM:「な、何をするの?」

ウェンディ:何か事情があるみたいですが、見てもらえませんか。

GM:すると、一斉にギロツと鋭い敵意の視線がウェンディに向けられました。

ウェンディ:大勢で寄ってたかってひとりを取り囲んでなじるなんて。淑女の振るまいとは思えません!

GM:するとウェンディの手を振り払い「……あなた、新入りね? 余計なことに首を突っ込むものではありませんわ」と剣呑な空気が場を支配します。

ウェンディ:ええ、たった今、この学園に入学してきた新入りも新入りですわ。ですが、あなたたちの振る舞いが高貴なものではないことくらいわかります。

GM:「……へえ、ずいぶんと言ってくれるじゃないの」「弱肉強食こそが高貴なる者を支配する掟」「そう、敗北者の子などこの学園にふさわしくありませんわ」「新入りにはこの学園の礼儀ってものを叩き込んでやりません」とお嬢

様たちはボキボキと指を鳴らし、肩を回したりします。

ウェンディ:……お嬢様なんかじゃなく、どう見ても場末の不良の言動じゃないですか(笑)。

GM:お嬢様にもいろいろおりますから。

ウェンディ:いろいろにも限度ってものがあると思うんですよ。

GM:とにかく男子生徒はウェンディに対し、「僕は大丈夫だから。無関係な君を巻き込みたくない」と言います。

ウェンディ:いいえ、もう関わってしまったのですから放ってはおけません。

GM:「ふん、この新入りは学園の流儀も知らない山だしのようですね。皆様、さっそく叩き込んでやりましょうよ。ノーブルバウトで!」

ウェンディ:ノーブルバウト!? ……こんなふうには不良の喧嘩みたいに始まるもんなんですか?

GM:ノーブルバウトは、学園公認のものもあるんですが、このように野良の喧嘩のように非公式なものもあります。そして非公式なものはだいたい黙認されます。

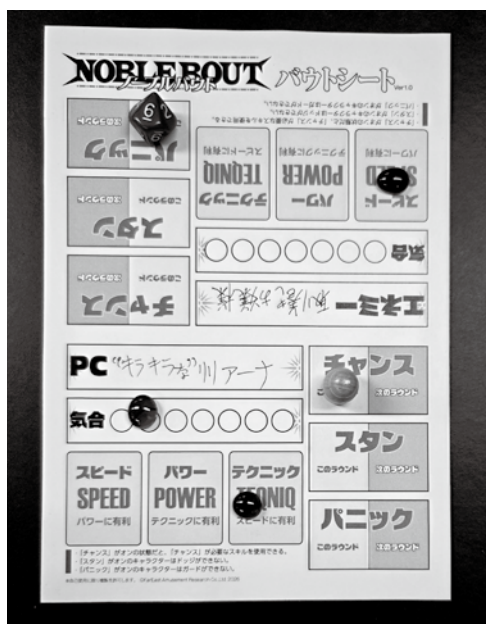
ウェンディ:やっぱりすごい学園だ(笑)。でも、ノーブルバウトなら望むところで!

GM:「いい度胸ですわね。じゃあ、ノーブル

バウトシートの使い方

●バウトシートの使い方

- ・プレイヤーとGMの間に配置する。
- ・マーカーとして、ダイスやおはじきをシート上に置くことで記録をする。
- ・【気合】を1点得るごとにマーカーを【気合】の欄に置いていく。【気合】を使用したらその分のマーカーを取り除く。
- ・アタックプロセスで使用するスキルを宣言したら、そのスキルのタイプ(スピード、パワー、テクニック)の上にマーカーを置く。
- ・状態マーカーがオンになったら、その状態のところにマーカーを置く。通常は「次のラウンド」の場所に置き、クリンナッププロセスが来たら「このラウンド」へ移動する。「このラウンド」のマーカーは、クリンナッププロセスが来たら取り除く。



バウトでたっぷりかわいがってあげますわ!」
いうところで戦闘……バウトになります!

バウト

『NB』におけるバウトとは、PCがNPCの
ノーブルファイター、あるいは魔物、賊徒と
いった敵と直接的に戦闘を行なう状況を指し、
それを解決するルールがバウトルールとなる。

単純な殴り合いとは異なる、より複雑で連
続的な格闘技や戦術の応酬を処理するために
用いられる。

GM: では、バウトとなります。(シートを取り出
し) ここで用意したバウトシートを使いましょう。

ウエンディ: このシートを使って管理するん
ですね。

GM: そうです。バウトは言ってしまうと戦闘の
ことです。ですが『NB』の戦闘はPCとGM
側が用意したエネミーは1対1で戦うのが原則
となります。

ウエンディ: 1対1に特化しているんですね。
なんだか潔いです。

GM: 今回はモブエネミー、複数の存在を1体
のキャラクターとして扱います。

ウエンディ: このお嬢様たちはまとめて1体な
んですね。

GM: そういうことです。このモブエネミーは、
ルールブックにも掲載されているその名も“取り
巻きお嬢様”です。

ウエンディ: 取り巻きお嬢様あ!? このお嬢
様たちは、誰かの取り巻きってことなんですか?

GM: それはおいおいわかっていきます。では、
バウトを始めていきましょう。バウトは、ラウンド
という単位で進行します。1ラウンドはだいたい
1分程度となります。

●第1ラウンド

▼バウトに参加するキャラクター

- ・ウエンディ
- ・取り巻きお嬢様

◆バウトの開始

GM: では、バウトの開始ですがPCとエネミー
はお互いに攻撃できる位置に配置されているも
のとしします。

ウエンディ: わかりました。

GM: ラウンドは以下の順に進行します。これ
が一巡するとラウンド終了となります。

①セットアッププロセス

②レディプロセス

③アタックプロセス

④ダメージプロセス

⑤カウンタープロセス

⑥クリンナッププロセス

ウエンディ: 今まで見たF.E.A.R.製のゲーム
のラウンド進行とはちょっと違いますね。

GM: その辺の違いを説明しつつ進行してい
きましょう。キャラクターは判定の必要のない簡
単な行動で、ラウンド中いつでも1回行なえる
フリーアクションが行なえます。アイテムを拾う、
HP回復ポジションを使うなどの行動ですね。

ウエンディ: ふむふむ。

GM: まあ、これは覚えておいてください。

◆セットアッププロセス

GM: では、セットアッププロセスになります。
ラウンドの開始を宣言し、キャラクターを確認し
ます。そしてすべてのキャラクターは次のいず
れかをひとつ行なえます。

- ・このタイミングで使用できるスキルやアイ
テムの効果の使用を宣言できる。
- ・【気合】の獲得(ノーブルロール)
- ・降伏

ウエンディ: わたし、降伏はしませんね。

GM: 「タイミング：セットアップ」のスキルがな
いなら、【気合】の獲得ができます。

ウエンディ: 【気合】ってどんな効果があるん
ですか?

GM: 【気合】は戦意や精霊の加護の高まりを
表わすもので、いろいろできます。判定後に達
成値+3、先読み、奥義の使用にも必要となり
ます。くわしくは使うタイミングでまた解説します。

ウエンディ: なるほど。とにかく【気合】を獲得
してみます。

GM: 【気合】を獲得するには、ノーブルアビリ
ティで判定するノーブルロールを行ないます。

ウエンディ: ノーブルロール……。戦いの場
でお嬢様らしさを判定するんですか?

GM: 戦いの場でお嬢様らしく振る舞えばそ
りゃ【気合】も入るでしょう?

ウエンディ: そうかも(笑)。

GM: ノーブルロールの難易度は6になりま

す。「得意」に設定したノーブルアビリティは3D、「不得意」は1D、「普通」は2Dです。あと、トレイトが関係あれば達成値+1です。

ウェンディ:わかりました。じゃあ、「得意」の〈ハッピー〉で判定します。トレイトの〈キノコ狩り名人〉は……取り巻きお嬢様を見て「わっー、キノコがいっぱい! 故郷のキノコ狩りを思い出しますわ」と判定します!

GM:いいでしょう、トレイトの+1を認めましょう。好きなノーブルアビリティで判定できます。

ウェンディ:では、「得意」の〈ハッピー〉で判定します。(ダイスを振る)ダイス目は6、トレイトの+1があるから達成値7で成功です。

GM:そしたらそれを聞いた男子生徒が「キノコって……」とクスッと笑います。ウェンディの危機を危機とも思わないお嬢様らしい純真な振る舞いがさっきまでいじめられていた男子生徒をハッピーな気分にしました(笑)。ウェンディは【気合】1点獲得しました。ちなみに、気合は最大WPの数値まで獲得できます。

ウェンディ:【気合】って、使わずに溜まったらどうなるんですか?

GM:バウト終了とともに破棄されます。ですので残さず使っていった方がお得です。

ウェンディ:そうですね。

GM:では、取り巻きお嬢様の側ですがセットアッププロセスに使用するものではありません。セットアップは以上となります。

◆レディプロセス

GM:続いて、レディプロセスとなります。レディプロセスは攻撃準備を宣言するプロセスです。「タイミング:レディ」のスキル、「レディアクションで使用する」というアイテムの使用、あと何も使用しないことが選べます。レディアクションはPCから宣言します。

ウェンディ:はい、じゃあわたしは《ショータイム》を使用します。これは「タイプ:パワー」のアタックロールのダメージが+2されます。

GM:こちらは特に使用しません。ちなみに宣言するのはPCが先ですが、行使するのは同時となります。

ウェンディ:なるほど。

GM:レディプロセスは終了となります。

◆アタックプロセス

GM:では、攻撃を行なうアタックプロセスです。PCは「タイミング:アタック」のスキル、ア

テムの使用、何もしない、降伏などができます。PCからの宣言になりますがここで【気合】1点を消費して先読みができます。

ウェンディ:先読みって具体的にどうなるんですか?

GM:はい、バウトのアタックプロセスではPCから行動を宣言するんですが、先読みをするとNPCから宣言をすることになります。

ウェンディ:順番が変わるんですね。

GM:アタックスキルには「タイプ」が設定しており、それによって「有利」となる場合があります。

「タイプ:スピード」は「タイプ:パワー」より有利

「タイプ:パワー」は「タイプ:テクニク」より有利

「タイプ:テクニク」は「タイプ:スピード」より有利

GM:「有利」の場合、通常2Dで判定するところを3Dで判定できます。ですので先読みは「有利」を取れる可能性があるんですね。

ウェンディ:わかりました! 【気合】1点消費で先読みです。

GM:ではNPCから宣言します。取り巻きお嬢様は《令嬢パンチ》で殴りかかってきます:「タイプ:スピード」のスピードを乗せた拳を放ってきます。

ウェンディ:わたしはここで「タイプ:テクニク」の《スコーピオンホールド》を使用して攻撃すると「有利」になるってことですね。

GM:ええ、そうです。そのかわりウェンディが「タイプ:パワー」のスキルで攻撃すると取り巻きお嬢様のほうが「有利」になります。この場合、《ショータイム》の効果は乗りません。

ウェンディ:パワーを信じて押し切ってもいいんですけど、せっかく先読みしたので、《スコーピオンホールド》で関節技に切り替えます!

GM:結果、ウェンディが「有利」になります。【気合】は先読みの他にも判定後に達成値+3する効果もあります。

ウェンディ:だいたいわかってきました。

GM:ここで相手の攻撃をかわすドッジ、相手の攻撃を受けて防御するガードもできます。ですが、今回はPCもエネミーもドッジやガードをするスキルを持ってませんね。

ウェンディ:そうですね。

GM:では、アタックロールになります。

▼アタックロール

GM: アタックロールはPCとエネミーが攻撃のスキルを宣言したのち、ダイスを振って達成値を比較します。達成値が大きい方が「勝利」、小さい方が「敗北」になります。

ウェンディ: このダイスはどちらから振るんですか？

GM: 同時でよいです。

ウェンディ: わかりました。

GM: ウェンディの《スコピオンホールド》は「タイプ：テクニック」のスキル、そして「有利」なので【テクニック】の数値+3Dで判定です。

ウェンディ: 【テクニック】は4、《スコピオンホールド》は攻撃の達成値に-1なので3+3Dで判定します。

GM: 取り巻きお嬢様も判定します。《令嬢パンチ》は「タイプ：スピード」のスキルで、【スピード】は2、2+2Dです。

ウェンディ: では、振ります！（ダイスを振る）ダイス目は6、達成値は9です。

GM: (ダイスを振る) ダイス目は9、達成値は11です。ウェンディの敗北ですね。

ウェンディ: ああ、なんてこと!?

ウェンディは、取り巻きお嬢様たちの素早いパンチをかわし、足下に潜り込んで足首と膝を極める関節技のスコピオンホールドを仕掛けようとした。

だが、思った以上にパンチのスピードは速く、まともに食らってしまった。

ウェンディ: 関節技はそう簡単に決まらない……。同値だったらどうなるんですか？

GM: その場合は「相撃ち」になります。で、振ったダイスのうちふたつ以上が「6」の目だったらクリティカルで達成値にかかわらず「勝利」、振ったダイスがすべて「1」だったらフアンブルになります。

ウェンディ: なるほど。

GM: では、次に移りましょう。

◆ダメージプロセス

GM: アタックロールの次は、ダメージプロセスとなります。ダメージを算出します。

ウェンディ: わたしはパンチをまともに食らったのでダメージを受けるんですね？

GM: そうです。ですが、「敗北」してもウェンディもダメージを与えることになります。

バウトの解説

バウトは、ただ強力な攻撃を選べばいいわけではない。お互いの繰り出す攻撃によって有利が発生し、相性がある。また【気合】の使い方によって、戦いの展開も変わってくる。

ここでは、実際のバウトがどのように進行するのかを説明しよう。

●バウトの手順

バウトは「ラウンド」という時間単位で進行する。各ラウンドは以下の手順で進行する。

①セットアッププロセス

ラウンドの開始を宣言し、シーンに存在するキャラクターを確認する。

②レディプロセス

攻撃の準備行動を宣言するプロセス。PCが先に宣言して行動の処理をした後、エネミーの宣言と処理をする。エネミーが複数いる場合、順番はGMが決める。

③アタックプロセス

攻撃を行なうプロセス。PCが先に宣言し、エネミーが後に宣言する。アタックプロセスではアタックロールで達成値を求め、達成値が大きい方が「勝利」、小さい方が「敗北」となる。同値の場合は「相撃ち」となる。

アタックロールでは、スキルのタイプによって有利が発生する場合がある。

④ダメージプロセス

ダメージを算出する。アタックロールで「勝利」していれば勝利ダメージを与え、「敗北」していれば敗北ダメージを与える。「相撃ち」はどちらも勝利ダメージを与える。

⑤カウンタープロセス

敵の攻撃の隙を突いて反撃することをカウンターと呼ぶ。「タイプ：ドッジ」か「タイプ：ガード」のスキルを使用したキャラクターが、アタックロールで「勝利」または「相撃ち」となった場合、スキルの記述にした

がってカウンターが発生する。

⑥クリンナッププロセス

ラウンドの終了を宣言し、バウトが終了するか継続するかをGMは判断する。バウトが終了しないなら次のラウンドとなり、セットアップから同じ手順を繰り返す。

●気合について

セットアッププロセスで難易度6のノーブルルールに成功すると、【気合】を1点獲得できる。気合は、達成値+3、アタックプロセスの宣言をエネミーから行なわせる先読み、奥義の使用のために消費する。

●有利について

アタックロールで使用したスキルによって、判定が有利になることがある。有利な場合、通常は2Dで行なうアタックロールを3Dで行なえる。

ウェンディ: そうなんですか?

GM: パンチをまともに食らいはしたが、関節技も効果があったということですね。

ウェンディ: 足首だけでも決めることができたみたい。

GM: そういうことですね。というわけで勝利ダメージと敗北ダメージについて説明します。アタックロールに勝利した場合に用いるのが勝利ダメージ。敗北した場合に用いるのが、敗北ダメージです。取り巻きの《令嬢パンチ》は「ダメージ[9+2D/9]」と表記されています。この「/」の左側が勝利ダメージ、右側が敗北ダメージとなります。

【勝利ダメージ/敗北ダメージ】

ウェンディ: 《スコピオンホールド》のダメージは「12+2D/12」なので、12点の敗北ダメージです。

GM: では、勝利ダメージを振ります。(ダイスを振る) 15点ダメージです。スピードに乗ったパンチがウェンディの顔に決まりました。

ウェンディ: ……ふふ、いいパンチですわ、まだHPには余裕があります。ダメージはそのまま食らうんですか? 【防御値】とかで引いたりしない?

GM: そのまま受けます。【防御値】は「ガード」のスキルを使用したときに減らすことができる数値ですね。アタックプロセスの際に「ガード」や「ドッジ」を行なうこともできるんですが、今回はエネミーもPCも「タイプ: ドッジ」と「タイプ: ガード」のスキルはないので説明を省略します。

◆カウンタープロセス

GM: 「タイプ: ドッジ」や「タイプ: ガード」のスキルを使用して「勝利」か「相撃ち」だった場合、^{*}カウンターが発生します。今回は該当するスキルを持っていないので、カウンターは発生しません。

ウェンディ: はい、わかりました。

GM: 次に進みましょう。

◆クリンナッププロセス

GM: 続いてクリンナッププロセスとなります。ラウンドの終了を宣言するプロセスです。今回はバウト続行なので次のラウンドになります。

ウェンディ: 「さすがはお嬢様方。わたし、こ

んなにわくわくする戦いができて嬉しいです」と微笑みます。

GM: 「なんてこと、まともに食らったのに……」とお嬢様たちは戦慄します。

●第2ラウンド

▼バウトに参加するキャラクター

- ・ウェンディ
- ・取り巻きお嬢様

◆セットアッププロセス

GM: では、第2ラウンドです。セットアッププロセスです。

ウェンディ: 【気合】獲得のためにノーブルロールをします。今回は^{*}〈キノコ狩り名人〉を使わず「得意」の〈カリスマ〉で判定します。相手の攻撃を受けても戦う意思はまったく弱りがないノーブルファイターの凄みを見せつけますよ。

GM: おお、いいですね。ここで男子生徒は「まるで戦いを楽しんでいるような。……この戦い方、そういえば聞いたことがある!」と呟きます。

ウェンディ: 来た! 格闘もの定番の「そういえば聞いたことがある!」ってセリフ(笑)。

GM: 「あの戦い方、伝説のフローレス使いの……」

ウェンディ: もしやおばあちゃんを知っている!? 彼、武闘術にくだしいみたいですわ。

GM: かもしれませんね。判定をどうぞ。

ウェンディ: (ダイスを振る) 3D振って達成値は10、難易度6だから成功ですね。

GM: はい、【気合】1点獲得です。続いて、レディプロセスです。PCから宣言をどうぞ。

◆レディプロセス

ウェンディ: 今回は「有利」は取れないかもしれないけど、パワーでいきます! 《ショータム》を使用します! 片腕を天に掲げ、勝利をアピールします!

GM: 「紙めた真似を!」と取り巻きお嬢様たちは怒りを表明します。で、使用するスキルはなし、何もありません。アタックプロセスに移ります。PCから宣言をどうぞ。

◆アタックプロセス

ウェンディ: 投げ技の《ゴーレムドロップ》です。「タイプ: パワー」です。《ショータム》の+2があるから「有利」な相手にもいけるはず。

GM: 取り巻きお嬢様は《令嬢パンチ》です。

※カウンターが発生

アタックロールの結果が「敗北」の場合、カウンターは発生しない。

なお、以後カウンタープロセスが発生しない場合は省略する。

※〈キノコ狩り名人〉を使わず

トレイトが有効かどうかはGMが判断する。ウェンディが思いつかなかったらしい。

「タイプ：スピード」なのでこちらが「有利」で判定ですね。では、アタックロールです。

ウェンディ: (ダイスを振る) 達成値は10。

GM: (ダイスを振る) 達成値10、同値ですから「相撃ち」になりました。

ウェンディ: 「相撃ち」はどのように処理するんですか？

GM: お互いに「勝利ダメージ」を与えます。

ウェンディ: 壮絶ですね。

GM: 先ほど獲得した【気合】を1点使うと判定後に達成値+3できますよ。ちなみにこの効果は累積します。

ウェンディ: そうなんです。だったら【気合】1点を使って+3で達成値13です。

GM: では、ウェンディの「勝利」となります。次の段階に移りましょう。

◆ダメージプロセス

GM: 《令嬢パンチ》の敗北ダメージは9点。ウェンディは勝利ダメージをどうぞ。

ウェンディ: (ダイスを振る) 勝利ダメージは17点です。お嬢様たちを投げ飛ばしていきます。

ウェンディは次々と繰り出されるパンチを見切り、そのままお嬢様のうちのひとりをつかみ、振り回してから派手に投げ飛ばしていく。

投げ飛ばされたお嬢様は、他のお嬢様をまるでボーリングのピンのように倒していく。

小柄な体躯に見合わぬ技であった。

GM: 取り巻きお嬢様はHP0となり、戦闘不能になりました。これにてバウト終了です。

ウェンディ: やった！ このゲーム、一点伸ばしが必ずしも強いとは限らないですね。

GM: 「有利」がありますからね。さて、戦闘終了となると戦闘不能も回復し、HPも最大HPまで回復します。取り巻きお嬢様たちは負傷した仲間を肩を組んで起こし「お、覚えていないよ！」と退散していきます。

ウェンディ: わたしの勝利ですね。男子生徒のほうに駆け寄ります。「大丈夫ですか」と。

GM: 「うん、大丈夫です」と答えます。ここからはクローズドレグとしましょう。

■クローズドレグ

こうしてウェンディの学園生活が始まった。初めての出会いと初めてのノーブルバウト。波乱に充ちた日々を予感しつつ、助けた男

子生徒を顧みるのだった。

GM: クローズドレグは、メインレグの展開を受けて、シナリオがどのような結末を迎えたかを伝える段階です。ウェンディが助けた男子生徒と話をすることになります。

ウェンディ: はい、わかりました。

GM: 男子生徒は「ありがとう、君のおかげで助かったよ」と礼を言います。

ウェンディ: いいえ、淑女として当然の振る舞いをしただけですわ。

GM: 「僕はアルフレッド、アルフレッド・ヴァルハイト・レガリアだ」と名乗ります。

ウェンディ: ということは王子様なんですよ？ 王子様を取り囲んでいじめるとか、本当にお嬢様らしからぬ連中…… (笑)。

GM: 王族だからといって学園内で特別扱いはなかったりします。

ウェンディ: 本当にすごい世界…… (笑)。

GM: 「君の名前を覚えてもらえないかな？」

ウェンディ: わたしは、ウェンディ・シュトラウス。今日からこの学園に通うことになりました。

GM: 「そうか、新入生なんだ」

ウェンディ: よろしくお願ひします。

GM: 「君の戦い方、あの伝説のフローレス使い、“黄金淑女” グロリアーナの戦い方と似ているような気がしたけど」

ウェンディ: “黄金淑女” グロリアーナはわたしのおばあちゃんなんです。

GM: 「ええっ!? それは本当かい!?!」

ウェンディ: おばあちゃんからみっちりフローレスを仕込まれましたから。

GM: 「よかったら、お礼をさせてくれないかな？ 大通りにお茶とケーキが美味しいお店があるんだ」

ウェンディ: ええっ! それは嬉しいです。喜んでお誘いを受けます。戦いの後で少しお腹も減っていますから。少し身なりを整えてからご一緒します。

GM: アルフレッドは、ウェンディを誘ってお茶とケーキが美味しいお店に案内します。というところでクローズドレグは終了、キャンペーンシナリオ第1話「巡り会いと殴り合い」は終了です。

●インタープレイ

GM: ここからはインタープレイとなります。シナリオとシナリオの間の段階ですね。手順にしたがってやっていきましょう。

にします。

GM: 装備品はどうしますか？

ウェンディ: 勝負服っていうのがあるんですね。
リングコスチュームみたいなものですか？

GM: フローレスだと実際の女子プロレスを想像してしまいますね。そういうものだと思います。

ウェンディ: では、「タイプ：パワー」のダメージが+1されるイノセントリリイにしましょう。「“ガーデン”が提供するスタンダードモデル。純粹に力を追求したい格闘令嬢へ」ってありますけど、勝負服ってブランドがあるみたいですね（笑）。

GM: そうみたいです。

ウェンディ: HP上昇値は+5、【最大HP】は60点になりました。

GM: というわけで、成長は以上になります。第2話へ移りましょう。

シナリオタイプ別経験点

シナリオタイプ	経験点（成功時／失敗時）
デイバイデイ	1000
クエスト	2000 / 1000
バウト	3000 / 1000

成長テーブル

必要経験点	成長内容
1000	消耗品をひとつ取得する。
2000	装備品をひとつ取得する。
3000	HPを上昇させる。
4000	トレイトをひとつ取得する。
5000	消耗品をひとつ取得する。
6000	装備品をひとつ取得する。
7000	スキルをひとつ取得する。
8000	トレイトをひとつ取得する。
9000	消耗品をひとつ取得する。
10000	グレードアップの成長を行なう。

キャラクターの成長

PCがメモリーを得てプライズを取得したり、経験点を得て能力値を上げたりスキルを得たり、グレードを上げたりすることを成長と呼ぶ。

PCはインタープレイで、そのシナリオにおけるメモリーと経験点を得る。それぞれ解説していこう。

●メモリーの取得

GMは『NB』のプレイ中に、そのセッションの思い出をプレイヤーに取得させることができる。その思い出を“メモリー”と呼ぶ。メモリーはノーブルロールでノーブルロールの振り直し、ノーブルアビリティの変更、【気合】3点を獲得するといった効果がある。メモリーはシナリオを1回プレイすることに1回取得するのが原則である。取得したメモリーはメモリーシートにセッションの日付、シナリオタイトル、プライズ（後述）を記入すること。

●プライズの取得

PCは取得したメモリーを元に、プライズを得ることができる。

プライズとは、そのシナリオでの体験でPCが得た「形ある思い出」のことだ。それらはゲームのデータに影響しないが、PCのキャラクター性を形成する基盤となる。

「物品」「自身の変化」「友人」のどれかを取得する。

●経験点

シナリオが終了するとPCは経験点を得る。獲得した経験点は累積し、合計は増えていく。この経験点の合計が一定の数値に達すると、PCはさまざまな成長をする。

▼成長テーブル

現在の経験点が成長テーブルに書かれた必要経験点に到達した段階で、「成長の内容」に書かれているとおり、スキルやアイテムを取得したりHPを増やしたりできる。

●グレードアップ

経験点を10000点消費することで、PCのグレードを上げることができる。PCのグレードが上がったとき、スキルを取得したり、能力基本値を上げたりといった成長を行なう。

グレードアップすると経験点が10000点減少する。『NB』においてPCが得た経験点を減少させるのはこれだけである。

10000より下の端数はそのまま残り、ふたたび成長テーブルにしたがって成長する。

グレードアップでは、能力基本値の中からふたつを選び、それぞれ1点ずつ上昇させる。この能力基本値を上昇させたのち、戦闘値や最大HPを再計算することとなる。

スキルは2個取得する。スクールクラスとエレメントクラスのどちらから選んでもよい。上昇後のGL以下のものを選択できる。