

青天には星が降る

水崎凜は上司のデスクの前で困っていた。というのも、隣に立つ先輩の土野ミシェルは自身のネイルしか気にしていないし、上司は恐ろしさすら感じる笑みで圧をかけてくるからだ。「もう一度お聞きしてもよろしいでしょうか。……本当に今日、世界が終わるのですか」

「正しくは、今日がきっかけで世界が終わる。だけどねえ」

指先を光に当てながらのんびりと答える土野のことは無視し、上司を見る。その人はため息をひとつ吐いて答えた。「何度聞き返しても同じだ。我々“ROGHAINN”は終末を阻止しなければならない。わかるだろう？」

これ以上の質問は受けつけないと言わんばかりの態度に、水崎は黙って頷くことしかできなかった。隣の土野はカラカラと笑い、そっぽ向いていた体を直した。

「つまり、凜ちゃんが分かるように言うなら、次の任務は敵を倒す。そして宝物をゲットする。いいじゃない！ ちょうど、学生生活にも飽きてきた頃なのよねえ」

「私は最初から任務内容についてはわかっています。そういうことではなく……」

「ほかのことなんて後で考えればいいでしょ。ほら行くわよ」

土野に腕を引っ張られながら執務室を退出することになった水崎が、執務室の扉が閉まる前に見た上司の瞳は、逆光の中でも赤く妖しく輝きとても印象的だった。

*

パチリと目が覚める。なにか夢を見ていた。誰かはわからないうけど、友人たちと大冒険する夢だ。心の中が温かいのに悲しくて寂しい夢だったことだけ覚えている。

結城火花は起き上がって部屋を見渡す。いつも通りの自分の部屋だ。ベッドの上で夢の内容を思い出そうとしたが無理だった。うーんと首を傾げて、ふとベッドサイドに置いてあった時計と目が合う。針は7時58分を差していた。

「……………遅刻っス~~~~~!!!!」

慌てて着替えて、手櫛で髪を整えてリビングに降りて行く。

「母さん、どうして起こしてくれなかったっスか!？」

「起こしたわよ～。起きなかったのは火花でしょ」

「もっと強く起こしてくださいっス!!」

既に父も兄も妹も家を出てしまっているらしい。荒っぽく顔を洗い、歯磨きをしてから食パンにかじりつき靴を履いた。

「行ってきまーす!」

「……………いってらっしゃい。気をつけてね、火花」

玄関の扉を開けると、インターホンを鳴らそうと人差し指を出して固まっている子供、貴音風早の姿があった。そして火花の顔を見て頬をぷくっと膨らませた。

「遅いよ火花。遅れちゃうよ」

「ごめんっス、風早!」

「もーしょうがないなあ。ほら行こう」

とりとめのない話をしながら、ふたりが通う博明学院への道のりを足早に歩いていると、空気が大きくたわむように震えた。

直後、周辺にいた人々が忽然と姿を消した。

ふたりが困惑していると遥か頭上を閃光が支配した。晴天にも関わらず、妙に明るい流れ星がひとつ見える。

「そのふたり、止まりなさい」

突如後方から声をかけられた。火花と風早が振り返ると、ふたりの人物が空から降り立つところだった。

「え……! い、今……飛んでたっスか!？」

「もしかして天使かな! あ、でも羽はないね……」

「あら。初めて見る顔ね」

「そのようですね。なんにせよ、放ってはおけません」

驚く火花と風早を余所に、羽のない天使たちは困った顔で近づいてくる。

「アタシは土野ミシェル。ミシェルでいいわ。こっちの見るからに堅物そうなのは水崎凜よ。よろしくね」

「挨拶はそれくらいでいいでしょう。早くアレを回収して、本部でこのふたりの処遇の指示を仰ぎましょう」

ビシヤリと話しを遮り、水崎は移動を始める。

博明学院に向かうことを優しく告げてくる土野に誘われるまま、火花と風早は顔を見合わせ、後を追うことにした。

もう一度空を見上げた火花は、今朝の夢を断片的に思い出していた。

「あの夢と同じっスか……?」

そう口に出して初めて、自分の身になにかが起ころうとしている予感に気づいた。

ROGHAINN 規則 I

組織“ROGHAINN”の存在を一般人に知られてはならない

想定
プレイ
時間
30
分

基本
行動

ダイス
(アイテム)
の種類



マス
の種類

第1話
RPの
方向性

Mission

博明学院まで辿り着く

登校中、人々が忽然と姿を消すという謎の事態に遭遇した火花と風早。調査に来ていた水崎と土野に出会い、そのまま学院へ向かうことに。1話は、基本行動とRPの着地点を確認しておけば、ミッションマップの指示に従うだけでプレイ可能。

- 1  を1個振り、出た目の数だけ4人一緒にマスを移動
- 2 止まったマスと関連するROLE表をチェックしつつ、もう1度  を振る
- 3 全員でROLE表に書かれた内容を処理する（※RPの仕方はP25参照）



こんな状況でなんで学校に行くんすか？



避難場所だからでしょ。習ったよ！



当たらずも遠からず安全地帯なんです



アタシたちが所属している組織があるの

※ゴールに辿り着くまで、ミッションマップ記載の行動順にプレイヤー全員で①～③を繰り返す。




行動ダイス

マスの移動などに使用する6面ダイス。とくに指定がない場合はこのダイスを1個振る。



幸運ダイス

1個につき1マス進めるアイテム。基本行動①で  を振った後に、任意の個数使える。



ソラスダイス

創造の力“ソラス”を使用するために必要。ステージごとに設けられミッションのクリアや強敵との戦いで必要になるので、なるべく増やしたい。特別な記載がない限り、ステージごとにソラスダイスの数はリセットされる。


START

火花、水崎、土野、風早の4人が出会った場所。ここに目印となるコマを置いてミッションスタート。



GOAL

ミッション達成のために目指すマス。記載されている条件を満たすことでミッションクリア。


GOOD

基本的にいいことが起こるマス。行動後  をゲットできる。


BAD

基本的に悪いことが起こるマス。行動後  が減る。 はマイナスにはならない。


FIGHT

地球外生命体ユルの成れの果てである“アニマ”と遭遇するマス。1話では行動後  をゲットできる。

ITEM

基本的に移動に関連する出来事が起こるマス。行動後  をゲットできる。

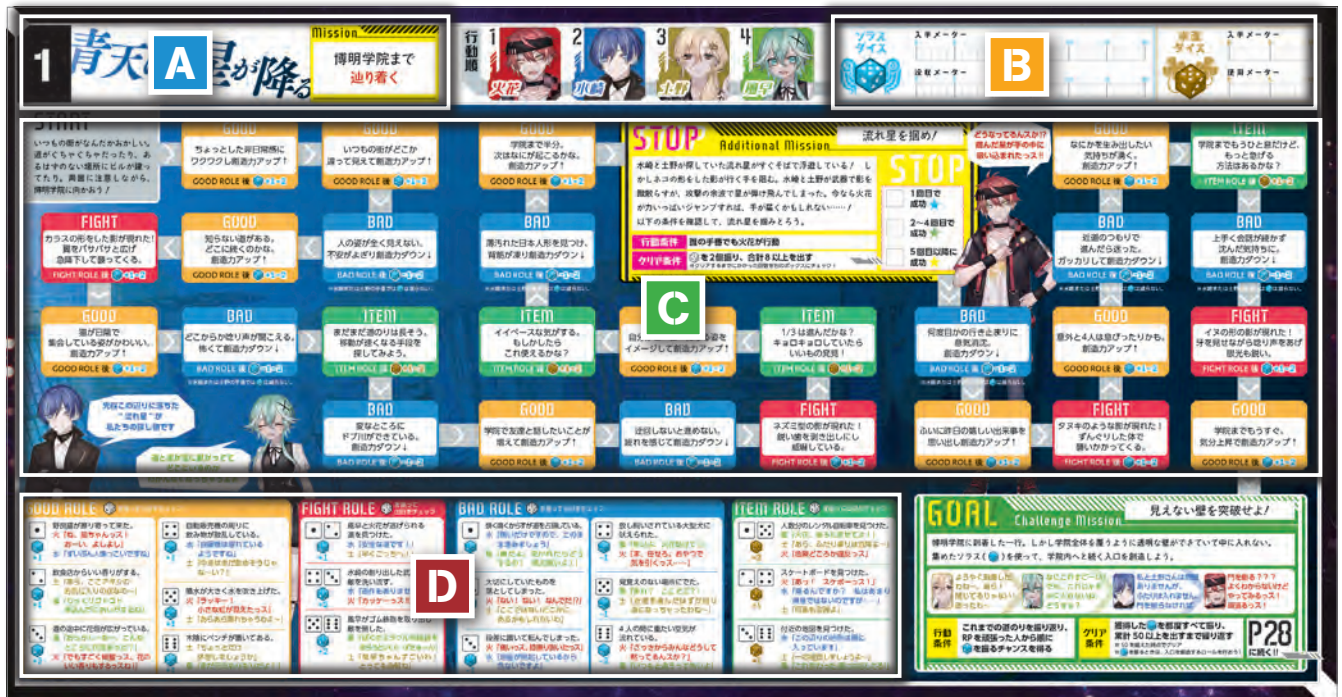
STOPP

 の出た目に関わらず止まり、記載されている指示に従うイベントマス。

4人が学院に辿りつくまでには普通の通学時間の倍以上かかる。
人がいないことのほか、街の様子もどこかおかしいので、
周囲を警戒したり好奇心を隠せないといったロールをしてみるといいかも！

マップの見方

ミッションマップは表裏合わせて全9種。大まかな見方を説明する。



A タイトル周り

各話のストーリーと対応するミッションはここでチェック。行動順は PL が該当ミッションでダイスを振る順番のこと。

B ダイスマーター

ミッション中に入手や使用するダイス（アイテム）の増減をメモする欄。繰り返し遊ぶ際は P63 をコピーして使おう。

C ステージマス

すごろくのマスのように、止まった際になにが起きるか書いてある。マスの種類は各話のルールでチェック！

D ROLE 表

対応するステージマスごとに用意されている、RP の切っ掛けとなるフレーバーテキストやセリフが書かれた表。

ROLE 表の処理

各話の基本ルールに記載されている ROLE 表の処理とは、ダイスを振って出た目の内容にそって RP とダイスの増減をメーターにメモすること。本作は RP を楽しむことを目的としたゲームなので、表に記載された内容はあくまできっかけとして、自由に会話をしてみよう。

RP の例) 「道を探ねられた」と記載されていた場合

え、え、どうしよう
なんて言ってるか
わかんない(ノド`)

PL1

は、はろー(;´∀`)

PL2

Turn right
at the second
corner.

PL3

□で説明じゃなくて
案内して
あげよーよ♪

PL4

道を尋ねてきた相手の人物像を会話で決めたことに！