

■ ランダムイベント表 1 ページ目 / 5

D	【イベント名】 イベント内容
1-1	<p><失踪> なぜか歌姫が失踪してしまいます。誘拐されてしまったのか、事件に巻き込まれたのでしょうか？あるいは何か思いつめていたのでしょうか？</p> <p>1D10分/時間/日経つと戻ってきますが、深刻な問題があります。歌姫はただちに「消耗チェック：絆×2回」を行います。</p>
1-2	<p><やきもち> 英雄が他の人に優しく接していたのを見て歌姫がやきもちをやきます。「自分には～なのにな…」歌姫とその対象PCの仲が一時的に悪くなります。</p> <p>ただちに歌姫は「消耗チェック：絆×2回」を行います。対象PCが歌姫の場合、その歌姫も「消耗チェック：絆×1回」を行います。</p>
1-3	<特になし> 特に何もありませんでした。
1-4	<p><財布を落とした！> 財布を落とします。英雄・歌姫のどちらかの所持金から2D10万G減らしてください。</p>
1-5	<p><イデオロギー> 些細なことで英雄と歌姫の主義や考え方の違いが表面化します。（「生で魚を食べるなんて！」など）</p> <p>両者とも、ただちに「消耗チェック：絆×2回」を行います。</p>
1-6	<p><やってしまった> 歌姫が自分の奏甲をいじると、奏甲をおかしくしてしまいます。奏甲の修理が行われるまで、白兵修正、射撃修正、回避修正が-10されます。</p>
1-7	<特になし> 特に何もありませんでした。
1-8	<p><イジワルな友人> 英雄は、行った先で苦手とする知り合い、相性の極端に悪いNPCと遭遇してしまいます。</p> <p>ただちに英雄は「消耗チェック：気力×1回」を行います。</p>
1-9	<p><英雄の誤解> 英雄は歌姫がPC（NPCでも可）と話している姿を見かけ、激しく誤解してしまいます。「一体何なんだ、あいつは…」「まさかあんな関係だなんて…」など。</p> <p>ただちに英雄は【精神力】チェックを行ってください。失敗すると、シナリオ終了時までMPを消費する行動が行えなくなってしまいます。</p>
1-10	<p><歌姫の家族> 歌姫は故郷にいるはずの家族や幼馴染にばったり出会います。</p> <p>しばらく歌姫と話し、去っていきます。歌姫の気力ダメージゲージが全回復します。</p>

D	【イベント名】 イベント内容
2-1	<p><詐欺だ！> 詐欺に巻き込まれます。</p> <p>ただちに英雄・歌姫の両者が【知力】チェックを行ってください。両者とも失敗した場合、1D10×5万Gを失います。</p>
2-2	<p><落ち込み> 英雄が最近、仲間達との関係に悩んでいるようです。自分は役に立っているのか、足を引っ張っていないか…。不安は動作にも支障を来たしてしまいました。</p> <p>現在のシナリオ終了時まで、回避修正と抵抗修正に-10の修正がつかます。</p>
2-3	<p><慣れ> 歌姫が英雄に対して突然怒り出します。疲労・ストレスで感情が不安定なのかもしれません。</p> <p>両者は「消耗チェック：絆×2回」を行います。また、現在のシナリオ終了時までNG行動の倍率を+1倍しなければなりません。</p>
2-4	<特になし> 特に何もありませんでした。
2-5	<p><酒場のケンカ> 英雄か歌姫のどちらかが酒場で突発的なケンカに巻き込まれます。</p> <p>英雄か歌姫のどちらかが50%の判定に失敗すると2D10ダメージを受け、30%の確率の判定に成功すると10FP獲得します。ただちに2度判定をしてください。</p>
2-6	<p><歌姫の誤解> 英雄がたまたまPC（NPCでも可）と話していたところを見た歌姫が、状況を激しく誤解してしまいます。「英雄がまさかあんなことを…」「そんな関係だったなんて…」</p> <p>誤解が解かれるまで歌姫はすべての消費値に-3（15%）のペナルティを受けます。</p>
2-7	<p><散財> 歌姫がどうしてもいいもの（服や、役に立たないアイテム）に散財します。</p> <p>ただちに歌姫は【精神力】チェックを行ってください。失敗した場合、1D10×5万Gを減らしてしまいます。</p>
2-8	<p><幻糸の間> どうやらとても幻糸濃度の強い場所に来てしまいました。</p> <p>パーティー全員蟲化ポイントを1D10プラスしてください。</p>
2-9	<特になし> 特に何もありませんでした。
2-10	<p><歌声> 歌姫が何気なく歌いだした旋律がとても心地よく感じます。まるで、体内に溜まった邪気を浄化してくれるような…。</p> <p>その歌を聴いた全員の蟲化ポイントを-1D10してください。</p>

■ ランダムイベント表 2 ページ目 / 5

D	【イベント名】 イベント内容
3-1	<特になし> 特に何もありませんでした。
3-2	<負傷> 歌姫が怪我をさせていただきます。 歌姫にただちに2D10のダメージを与えてください。
3-3	<失敗> 英雄がささいな事でミスをしてしまい、歌姫の逆鱗に触れてしまいました。 現在のシナリオが終了するまで英雄は歌姫に頭が上がらなくなります。英雄は一時的(シナリオ中)に、気力と絆の×2倍NG行動に「歌姫に逆らう」を加えます。
3-4	<召喚状> 最高評議会から召喚状を受けます。内容はGMが決めてください。 次にヒマになったときに、歌姫だけでも近くの街の御社に出頭し手続きを行わなくてはなりません。
3-5	<衝動> 「もっと××を…」英雄は、血に飢えた自分を発見してしまいます。まさか、予想以上に幻糸に冒されてきているのでしょうか。 英雄のみ蟲化ポイントを+1D10してください。
3-6	<なんですか?> 歌姫の機嫌が悪いらしく、話しかけたら+2(10%)ボーナス付きの「消耗チェック:絆×1回」を行います。1回でも成功したら機嫌はなおりますが、成功するまで消耗チェックは続きます。
3-7	<大けが> 歌姫が大けがをさせていただきます。ただちに歌姫は回避チェックを行ってください。チェックに失敗した場合、歌姫の通常HPと負傷HPをどちらも「0」になってしまいます。
3-8	<特になし> 特に何もありませんでした。
3-9	<故郷の知り合い> 故郷の知り合いとばったり出会い、楽しいひと時を過ごしました。歌姫の気力のダメージゲージを+1回復します。 また、英雄と喜びを分かち合って「獲得チェック:絆×1回」を行えます。
3-10	<コイバナ> 英雄と歌姫のどちらかが、同性のパーティーの仲間と恋について話し始めます。話し合っていくうちに様々な知識は深まってゆき…。コイバナをした英雄・歌姫どちらかの、好きなスキル値1つに+1D10獲得することができます。未取得のスキルでも構いません。

D	【イベント名】 イベント内容
4-1	<歌姫の厄日> 今日の歌姫がなぜか、何をやってもうまくいきません。ありとあらゆるチェックに自動失敗します。 英雄と歌姫両者のMPを2D10消費すればこの呪いのような状況から脱することができます。
4-2	<特になし> 特に何もありませんでした。
4-3	<精神的疲労> ばたん! 突然歌姫が過労により突然倒れてしまいます。 気力ダメージゲージを1残してダメージを受け、蟲化ポイントプラス1D10してください。
4-4	<口げんか> 些細な言葉のあやで英雄と歌姫は喧嘩をさせていただきます。 仲直りをするまで、両者とも絆の獲得と消耗チェックに-3(15%)のペナルティが加わります。仲直りできた場合、両者とも「獲得チェック:絆×2回」を行います。
4-5	<食あたり> パーティー全体が食あたりに苦しみます。 パーティー内の全PCの負傷HPを「1」にしてください。 このとき、[料理スキル]を持っているキャラクターで【知力】チェックに成功すれば食あたりにならずにすみます。
4-6	<ホームシック> 英雄がホームシックにかかってしまいます。 英雄は故郷に帰るか、-30での【精神力】チェックに成功するまで、命中値と回避修正と抵抗修正に-10ペナルティを受けます。
4-7	<襲撃> 突然の激痛! なんと蟲が襲い掛かってきました。幸い大きな戦闘にならずに追い払えましたが、どうやら身体の調子が…。襲われた英雄か歌姫のどちらかに蟲化ポイント+1D10してください。
4-8	<英雄の家族> 故郷にいるはずの、英雄の家族にばったり出会います。しばらく英雄と話し、去っていきます。 家族は英雄にアイテム1つを置いて行ってくれます(GMが任意に決定)。
4-9	<歌姫の打ち明け話> 2人だけの会話の時間ができました。そんな中、歌姫がふと自分の過去や秘密を話し始めました。 両者「獲得チェック:絆×1回」行えます。
4-10	<特になし> 特に何もありませんでした。

■ ランダムイベント表 3 ページ目 / 5

D	【イベント名】 イベント内容
5-1	<p><肉体的過労> ストレスや激務がたたり、歌姫に過労の症状が出ています。</p> <p>肉体のダメージゲージを1残してすべて消費させてください。また、歌姫は【生命力】チェックを行ってください。失敗すると、シナリオ終了時まで肉体のダメージゲージを回復させることができなくなります。</p>
5-2	<p><転倒(英雄)> 英雄が激しく転倒します。打ち所が悪かったのか英雄は1D10のダメージを食らいますが、転んだ先に…。GMが自由にプラスかマイナスかのイベントを決定してください。</p>
5-3	<p><転倒(歌姫)> 歌姫が激しく転倒します。打ち所が悪かったのか肉体のダメージゲージに1ダメージを受けますが、転んだ先に…。GMが自由にプラスかマイナスかのイベントを決定してください。</p>
5-4	<p><悲しき喧嘩> お互いを想うあまりに、譲り合うことができなくなった英雄と歌姫。変に関係がこじれてしまいます。以後、戦闘中ターンの手番では英雄か歌姫のどちらかしか行動できません。仲直りに成功すれば、絆獲得チェックに成功したものとします。</p>
5-5	<p><特になし> 特に何もありませんでした。</p>
5-6	<p><英雄の病気> 英雄が原因不明の病気(呪い?)にかかってしまいます。英雄は蟲化ポイント+1D10してください。</p>
5-7	<p><転倒(未遂)> 英雄・歌姫のどちらかが転びかけた…瞬間に助けられました。些細なことだけど相手のことを見直してしまいます。獲得チェック：絆×1回を行えます。</p>
5-8	<p><お茶会> 何か楽しいことがあったのか、パーティーの仲間同士ではしゃいで意気投合しあいます。パーティーの歌姫は全員、獲得チェック：絆×1回を行えます。獲得に成功したペアは、消費値上昇と気力のダメージゲージの印1つ消去のどちらもできます。</p>
5-9	<p><英雄の勉強> 英雄は猛烈な勢いで勉強し始めました。英雄は【知力】チェックを行ってください。成功すれば、好きなスキルの値に+1D10獲得できます。もし1と2の出目が出ても最低3プラスします。</p>
5-10	<p><地道な特訓> ヒマにあわせて特訓した成果が出ました。</p> <p>ただちに20FP入手します。</p>

D	【イベント名】 イベント内容
6-1	<p><会計監査> 予算について話し合っていると今後の経費削減のアイデアが浮かんできました。次回の工房での奏甲修理費を2～5割安くすることができます(最終的な値段はGMが決めてください)。</p>
6-2	<p><特になし> 特に何もありませんでした。</p>
6-3	<p><意外な弱点> ひよんなことから歌姫には弱点(苦手なもの・行為)があることが判明しました。歌姫はその弱点に関するNG行動を「×2倍」に新しく書き代えてください。肉体・気力・絆のいずれかであるかは、苦手なものにGMが対応して決定してください。</p>
6-4	<p><意外な才能> ひよんなことから歌姫に実は意外な才能があることが判明しました。歌姫は新しいスキルを無料で1D10の値分だけ獲得できます。もし1と2の出目が出ても最低3プラスします。</p>
6-5	<p><特になし> 特に何もありませんでした。</p>
6-6	<p><英雄の厄日> 今日の英雄がなぜか、何をやってもうまくいきません。ありとあらゆるチェックに自動失敗します。</p> <p>英雄と歌姫両者のMPを2D10消費すればこの呪いのような状況から脱することができます。</p>
6-7	<p><戦略会議> 先の戦闘の反省を活かし、二人で戦術の確認を行いました。</p> <p>両者とも、シナリオ終了時まで、すべての判定に+10%のボーナスが付きます。</p>
6-8	<p><故郷からの手紙> 歌姫に故郷からの手紙が届き、望郷の念にかられます。</p> <p>歌姫は「消耗チェック：気力×2回」を行ってください。1回でも失敗した場合は、英雄が慰めることで「獲得チェック：絆×1回」が行えます。</p>
6-9	<p><搜索> 町で情報収集をしたり、外で探索をしている最中に何やら珍しいものを発見します(宝箱・隠し財産など)。</p> <p>両者とも【知力】チェックを行ってください。どちらか1人でも成功すればGMが指定したアイテムを無料で獲得できます。</p>
6-10	<p><ハイテンション!> 歌姫はいつもに増して元気。この冒険をかなり頑張るつもりようです。歌姫はシナリオ終了時まで、すべてのNG行動を無視できます(歌術や消耗チェックなどは通常通り行います)。</p>

■ ランダムイベント表 4 ページ目 / 5

D	【イベント名】 イベント内容	D	【イベント名】 イベント内容
7-1	<p><スリだ！> 英雄・歌姫のどちらかがスリの被害に遭ってしまいます。</p> <p>英雄・歌姫のどちらかが[盗賊スキル]を有していない場合、-30のペナルティで、有している場合は通常の判定を行ってください。</p> <p>失敗した場合、財布をスラれてしまい、ただちに3D10万G失います。</p>	8-1	<p><歌姫の病気> 歌姫が原因不明の病気(呪い?)にかかっています。</p> <p>歌姫は蟲化ポイント+1D10してください。</p>
7-2	<p><自信喪失> 英雄が些細なことで自信を喪失し、落ち込んでしまいます。</p> <p>英雄は【精神力】チェックを行ってください。失敗するとシナリオ中、失敗する恐怖心のあまり、特定のスキルチェックか行動(GMが指定します)が行えなくなります。</p>	8-2	<p><ごろつき> いきがり上喧嘩になった相手が、なんとその地方の有力者のごろつきでした。</p> <p>そのことが判明し、保有しているFPのうち、3D10FPを失います。</p>
7-3	<p><商人> 放浪の商人と遭遇しました。</p> <p>通常の半額でGMの指定した歌術アイテムを1つ購入できます。</p>	8-3	<p><特になし> 特に何もありませんでした。</p>
7-4	<p><特になし> 特に何もありませんでした。</p>	8-4	<p><お弁当> 英雄か歌姫、あるいは両者が仲良く料理をして美味しいお弁当を作りました。(または、事前に作っておいたことにしても構いません)</p> <p>1度だけ、自由なタイミングでパーティー全員の通常・負傷HPを即座に1D10回復できます。なお、このお弁当は戦闘中でも食べて回復することができます。(1行動として加算します)</p>
7-5	<p><白昼夢> 英雄か歌姫、あるいは両者が突然夢を見ます。</p> <p>内容はGMが指定します。その夢が今回の事件に関わるものか、何かの暗示なのかは判りません。</p>	8-5	<p><大立ち回り> 英雄か歌姫、あるいは両者が悪い酒にあたり、酒に酔った勢いで大立ち回りを演じてしまいます。</p> <p>弁償として2D10万Gを失いますが、絆獲得チェックに成功したものとします。</p>
7-6	<p><英雄の開眼> 英雄に突然力がみなぎってきました。</p> <p>英雄は【精神力】チェックを行ってください。成功したら、好きな英雄能力を1つ獲得できます。</p>	8-6	<p><歌姫の決意> 「自分はもう迷わない！」歌姫がある事柄について心を決めます。</p> <p>ただちに気力ダメージゲージ上限を+1獲得してください。</p>
7-7	<p><ラッキー> 英雄がひよんなことから棚からボタもち!</p> <p>調べていたところに隠し財宝があったなど、アイテムを入手できます。</p> <p>突然ですが1D10×10万G分のアイテムを入手します。アイテムの種類は一般・歌術・奏甲の武装でも構いませんがGMが指定します。</p>	8-7	<p><特になし> 特に何もありませんでした。</p>
7-8	<p><特になし> 特に何もありませんでした。</p>	8-8	<p><共感> 何気ない2人の会話の中。この先(あるいは現在)のシナリオの事件の感想や側面について話し合った英雄と歌姫は、お互いをより深く理解しあいます。</p> <p>ただちに両者とも「獲得チェック:絆×2回」を行います。</p>
7-9	<p><新たな自分> 英雄が、突然自分でも知らなかったある力に目覚めます。</p> <p>現在の英雄の条件に当てはまる英雄能力を、ランダムで1つ獲得します。どの能力になるかはGMが指定してください。</p>	8-9	<p><準備万端> もっと強くなりたいと思った英雄は、奏甲の整備に身が入ります。その成果が出ました。</p> <p>シナリオ終了時までダメージ修正+5できます。</p>
7-10	<p><レア商人> 放浪の商人と遭遇しました。</p> <p>タダも同然の値段でGMの指定した歌術アイテムを1つ購入できます。</p>	8-10	<p><歌姫の開眼> 歌姫に突然力がみなぎってきました。</p> <p>歌姫は【精神力】チェックを行ってください。成功したら、好きな歌姫能力を1つ獲得できます。</p>

■ ランダムイベント表 5 ページ目 / 5

D	【イベント名】 イベント内容	D	【イベント名】 イベント内容
9-1	<特になし> 特に何もありませんでした。		
9-2	<歌姫の決心> 「自分も負けていられない！」他の歌姫のがんばりを見たか、冒険中に思うところがあったのか、歌姫が決意を新たにします。 現在のシナリオ終了時まで、気力の消耗値に+2 (10%) されます。	10-1	<いやーん> 英雄がうっかり(?) 歌姫の恥ずかしいシーンを見てしまいます。(入浴シーンや失敗の瞬間など) 歌姫の絆ダメージゲージに-1ダメージを受けますが、両者の通常・負傷HPとMPが全回復します。
9-3	<道に迷った!> 歌姫が道に迷って変なところに出てしまいます。 変に時間を余計にロスするだけかもしれませんが、隠れショップや、隠されたものなど思わぬ発見があるかもしれません(GMの判断によります)。	10-2	<発明> 英雄が奏甲の整備をしていたところ、突然武装の改良案を思いつきます。好きな武器1つのダメージ+1してください。
9-4	<意気投合> ひよんなことから、町あるいは地方の有力者とのコネを作ってしまった。ただちに20FPを入手します。 このとき入手したコネは、今後のシナリオに活用しても構いません。ただし、能力の『コネ』とは別物として使われます。	10-3	<果てに来るもの> 「この旅が終わったらどうしようか」二人で将来のことを話し合います。ただちに両者は+3 (15%) ボーナス付き獲得チェック：絆×1回を行います。
9-5	<お手柄> 歌姫がたまたま(買い物に行った先などで)現在のシナリオの有益な情報を仕入れて来てくれます。 英雄が歌姫を誉めてあげれば両者とも「獲得チェック：絆×1回」を行えます。	10-4	<身体の特訓> 2人でヒマにあわせて特訓した成果が出ました。英雄と歌姫は両者とも好きな能力値に+1獲得できます。プラスする能力は2人とも違ってもかまいません。
9-6	<二人だけの時間> 英雄と歌姫がパーティーから抜け出し、二人だけの時間を過ごし楽しめます。 英雄と歌姫が共に同じスキルを所有しているなら、その1つのスキルの値にお互い+1D10できます。	10-5	<英雄の打ち明け話> 2人でいると、英雄がふと自分の過去や秘密を話し始めます。両者とも獲得チェック：絆×1回を行えます。
9-7	<英雄の決意> 英雄がある事柄について心を決めます。「自分はもう迷わない！」 ただちに気力ダメージゲージ上限を+1獲得してください。	10-6	<大接近> なんと、英雄の唇と誰かの唇が…。英雄は好きなPC・NPCを一人選んでください。歌姫がその仲を公認するなら両者の絆ダメージゲージ上限を+1獲得、否定するなら両者のMPに+2獲得できます。なお、この相手は歌姫自身でも構いません。
9-8	<戦術の確認> 先の戦闘の反省を活かし、二人で戦術の確認を行いました。今のシナリオ終了時まで、命中値に+10できます。	10-7	<歌姫の勉強> 歌姫が猛烈な勢いで勉強をし始めます。歌姫は【知力】チェックで成功すれば、好きなスキルの値に+1D10獲得することができます。(もし1と2の出目が出ても最低3プラスします)
9-9	<保護欲> 英雄と歌姫が身体を寄せ合います。英雄・歌姫共に持っている全スキルの値を+1獲得します。所有していないスキルにプラスはされません。	10-8	<意外な才能> ひよんなことから英雄に実は意外な才能があることが判明しました。英雄に新しいスキルを無料で1D10の値分だけ獲得できます。(もし1と2の出目が出ても最低3プラスできます)
9-10	<幸運> 歌姫が、簡単な濡れ手を粟の仕事を見つけてきました(あるいはクジに当たった、こっそり財テクしていた、など)。 所持金に1D10×5万を加えてください。	10-9	<改良> 歌姫が整備をしていたところ、奏甲の改良案を思いつきました。奏甲の好きな部位1つのHPに+2してください。
		10-10	<一夜の夢> もののほずみで英雄と歌姫が一線を越えそうになってしまいました。 両者はただちに【精神力】チェックを行ってください。2人とも成功した場合は獲得チェックに成功したと同じことにします。どちらか片方でも失敗した場合、仲が気まづくなります。

『ルリルラ・ノイシュタルト・ハイ』 ランダムイベント表

2009