

# 思わせぶりなセリフ表

## ■この表について

この表は、RPGの戦闘中に敵が発する思わせぶりなセリフをランダムに決定するためのものである。

セリフはフロム・ソフトウェアの『アーマード・コア フォーアンサー』を参考にしている。

### ◆表I(冷徹)

ダイス目	セリフ VIII
1	「終わったな」
2	「殊勝な羊ね」
3	「何も残りはしない」
4	「焼き尽くすだけだ」
5	「排除を開始する」
6	「見苦しい死に様だな」
7	「哀れな駒だ」
8	「所詮は量産型だな」
9	「これで終いか」
0	「正面からいく」

### ◆表II(粗暴)

ダイス目	セリフ
1	「たいした実力もないんだろう？」
2	「マッハで蜂の巣にしてやんよ」
3	「約束が違うじゃないか！」
4	「まさか、これほどとはな……」
5	「どすこい！」
6	「肥溜めにぶちこんでやる」
7	「経験も、資質も、すべてが違うんだ」
8	「大袈裟な伝説も今日で終わりだ」
9	「あんたには踏み台になってもらうさ」
0	「いけるぜ」

## ●チャートの使い方

1d100をロールし、出た目のセリフを参照する。表にはそれぞれ一定の傾向があるため、どの表を使うか決めてから1d10をロールして決定することもできる。

このセリフを受けたロールプレイを行なうことで、セッションに深みを感じることができるかもしれない。

### ◆表III(真面目)

ダイス目	セリフ
1	「脆すぎますね」
2	「いわゆるピンチですね」
3	「準備できています」
4	「最後に生き残るのは、私です」
5	「守勢にまわるなんて」
6	「ポイントを確保」
7	「いやな霧……」
8	「これは……」
9	「あまり意味があるとは思えませんが」
0	「さて、誰の鈴がついているものか」

### ◆表IV(諦観)

ダイス目	セリフ
1	「変わらん、連中は」
2	「きつい仕事を押し付ける」
3	「終わりだな、何もかもが」
4	「尻拭いをしてやるとするか」
5	「私がやるう」
6	「……潮時か」
7	「困ったものだな……」
8	「そこで見ているがいい」
9	「化け物が……」
0	「私ではやはりこの程度か」

◆表 V(軽口 1)

ダイス目	セリフ
5	1 「案外そつなくこなすじゃないか」
	2 「ちよるいもんだな」
	3 「感心するよ」
	4 「なるほど、結構硬いな」
	5 「やることはやるさ」
	6 「終わらせちまおう」
	7 「でかい墓標だ」
	8 「おい、まじかよ」
	9 「しっかり操縦しろよ」
	0 「お互い勘弁だなあ、こんなのは」

◆表 VII(武人 1)

ダイス目	セリフ VI
	1 「いけるな？」
	2 「……見せてみる」
	3 「匹夫が」
	4 「撃ち負けはせんよ」
	5 「警告はしたはずだが」
	6 「大胆にすぎたな」
	7 「でかいだけの鉄屑とは違う」
	8 「鈍ったな、私も……」
	9 「勝って勝って、最後に負ける運命か」
	0 「どうした」

◆表 VI(軽口 2)

ダイス目	セリフ
6	1 「あんまり気は進まねえがな」
	2 「まるでよちよち歩きだ」
	3 「じゃ、いこうか」
	4 「殺しているんだ、殺されもするさ」
	5 「悪く思うなよ」
	6 「どうせ、確信犯なんだから？」
	7 「大物だ、感動した」
	8 「まだまだ」
	9 「言っとくが、報酬分は働いてるぜ」
	0 「まあ、ありじゃないか」

◆表 VIII(武人 2)

ダイス目	セリフ VII
8	1 「これで終わりか」
	2 「他愛もない」
	3 「剛毅なことだな」
	4 「選択を誤ったな」
	5 「殺しはせん」
	6 「精々気張ることだな」
	7 「よい働をしている」
	8 「鈍ったものだな」
	9 「やはり、腐っては生きられぬか」
	0 「終わりだな」

◆表 IX(傲慢 1)

ダイス目	セリフⅨ
9	1 「まるで空気だな」
	2 「時間の無駄だ」
	3 「匪賊には、誇りもないのか？」
	4 「餓鬼の使いではないのだからな」
	5 「粗製とはこのことか」
	6 「丁度いい、飽きてきたとごろだ」
	7 「認めん、認められるか」
	8 「……単純馬鹿が」
	9 「錆びたな」
	0 「面倒は御免だ」

◆表 X(傲慢 2)

ダイス目	セリフⅩ
0	1 「まさか、ここで終わりとはな」
	2 「笑わせるな」
	3 「まあいい、消える」
	4 「くだらない任務だ」
	5 「尻尾を巻いて逃げるがいいよ」
	6 「生き易いものだな。羨ましいよ」
	7 「仕掛けが遅いな」
	8 「自分で、死を实践してみせる」
	9 「遊びは終わりか？」
	0 「信じられん……」