

桜迷宮と吸血の姫

Princess in the Bloodcherry Labyrinth

《エルダー・テイル》がゲームであった頃から桜の名所として名高い古都ヨシノ。四年に一度の《山桜祭》の開催を間近にしたこの街は今、恐ろしい「吸血鬼化」の脅威にさらされていた……。

これはCR10のベテラン冒険者を対象とした手ごわい冒険シナリオである。強力な敵と大ボリュームのミッションがあなたを待ち受けている！

心優しき真祖の姫とともに桜の花が舞う迷宮を駆け抜け、死を司る恐るべき《典災》の野望を打ち砕け！

シナリオ背景

そろそろ〈大災害〉から一年が経過しようかという四月の暮れ頃。P Cたち一行は、〈山桜祭〉（さんのうさい）と呼ばれる祭が行なわれていると知り、古都ヨシノを訪れる。だが、古都ヨシノでは「吸血鬼」という謎のステータス異常が人々の間に広がっており、騒ぎに巻き込まれたP Cたちは吸血鬼事件の真相を究明することになる。

〈吸血鬼〉の〈真祖〉イツナリ姫と出会ったP Cたちは、調査と戦闘の末に彼女の真相と黒幕〈刃のマスカルウィン〉の存在を知り〈桜迷宮〉に向かうことになる。イツナリ姫の能力を奪い館を占拠した〈典災〉（ジーニアス）〈刃のマスカルウィン〉を倒し、イツナリ姫を助け出せばシナリオクリアとなる。

PC番号およびシーンプレイヤーの扱い

このシナリオでは、P C番号を使用せず、またシーンプレイヤーも指定しない。GMは必要であれば任意にシーンプレイヤーを指定してもよい。

このシナリオの遊び方

このシナリオはCR10のP C用にデザインされている。プレイヤー人数は3～5人対応、推奨は4人となる。プレイ時間は5～6時間であり、この種のシナリオとしてはたっぷりとしたボリュームを持っている。

オンラインでのセッションの場合は、通して遊ぶと時間がかかる場合もあるため、イベントごとにひと区切りし、2から3回に分割して遊ぶ事を検討しよう。

プリプレイ

ここからはプリプレイの情報を記載する。プレイヤーたちにハンドアウトを渡したら下記の「今回予告」を読み上げよう。その後は手順に従ってキャラクターを作成し、難易度を選択しよう。

今回予告

時は四月の暮れ、山桜を愛でる祭「山桜祭」（さんのうさい）を楽しみに古都ヨシノを訪れたキミ達は、イツナリ姫と名乗る小さな霊体の少女と出会う。折しも古都ヨシノでは街の人たちが次々に吸血鬼へと変貌するという事件が起こっていた。力を奪われた少女の願いを受けを救うべく君たちは〈桜迷宮〉へと挑む！

ログ・ホライズンTRPG

『〈桜迷宮〉と吸血の姫』

魂の翼持つ〈冒険者〉たちよ、地平線の彼方にあらたな記録を刻め！

レギュレーション

このシナリオは以下の環境で遊ぶことを想定して作成されている。

使用ルール

『ログ・ホライズンTRPGルールブック』を使用する。GMが許可するのであれば「ログホラ・ウェンズデイ」や「セルデシア・ガゼット」の追加データを使用してもよい。

推奨キャラクター

このシナリオは、CR10のキャラクター3人から5人を対象に遊ぶことを想定している。もしCR10のキャラクターを持っていないのならば、ハイコンストラクションでキャラクターを用意しよう。

・ハイコンストラクション

このシナリオを遊べるキャラクターを持っていない場合、ハイコンストラクションでキャラクター作成を行ってもよい。このとき、4種類の「アーキ職業」のキャラクターが全て揃うように作成することを強く推奨する。プレイヤーの人数が少ないときは、「戦士職」と「回復職」のキャラクターを優先して作成すること。

おすすめのサブ職業

このシナリオには、迷宮と化した森を探索するミッションが存在する。このミッションに置いてボーナスを得られるサブ職業は以下の通りだ。特にこのシナリオではPCの中に〈吸血鬼〉のサブ職についているキャラクターがいる場合、導入やイツナリ姫との関係に変化がある。プリプレイの際に参考にしてほしい。

活躍できそうなサブ職業

アンデッドハンター、戦司祭、怪盗、画家、学者、鍛冶屋、狩人、贋作師、機工師、貴族、吸血鬼、狂戦士、採取人、蒐集家、死霊使い、数寄者、探検家、調教師、ちんどん屋、追跡者、武俠、武具職人、辺境巡視、魔獣使い、魔盗賊、魔法学者、勇者、傭兵、鎧職人、料理人、錬金術師、罌師

状況の解説

PCたちは全員、イコマの近くにある古都ヨシノに
来ている。4月下旬の今、古都ヨシノでは「山桜祭」
というイベントが開催されており、PCたちはこの祭
を楽しむためにこの町に到着した。近日開催されるこ
の祭は一週間続くという。

ユニオンの結成

このシナリオではP Cたちは同じギルドに所属し、パーティーを組んで冒険している。P Cが希望するならば、「ユニオンの取得（ルールブックP76）」および「セッション中のパーソナルファクター取得（ルールブックP286）」に従ってこれらを取得してもよい。

使用するEXパワー

このシナリオではP Cには専用E Xパワーは存在しない。

難易度

以下の難易度から1つ選択する。そのとき『ログ・ホライズンTRPG（以降LHZ）ルールブック』未経験者がプレイヤーに含まれているのであれば「難易度：イージー」を選ぶこと。

イージー	P C 全員の【因果力】 + 1
ノーマル	特になし
ハード	G M用【因果力】 + (P C 人数)

▶ ハンドアウト

ハンドアウトには、シナリオを遊ぶのに必要なプレイヤー向けの情報が記されている。キャラクター作成の前に、プレイヤーたちに公開しよう。コピーして配布しておくともスムーズに進むだろう。



シナリオハンドアウト

✖

〈按迷宮〉と吸血の姫



LOG HORIZON

TRPG

7sided work shop

この部分は、シナリオを遊ぶに必要なプレイヤー向けの情報が記されている。キャラクター作成の前に、プレイヤーたちに配属しよう。コピーを取って配布するとプレイがスムーズに進むだろう。

◇

レギュレーション

このシナリオは、「ログ・ホライズンTRPGルールブック」のみを使用したCR10のキャラクター、3～5人向けに作られている。GMの決定した難易度によって【図果力】が増減するため忘れず反映すること。

◇

推奨キャラクター

このシナリオはCR10のキャラクター3人から5人を対象に遊ぶことを想定している。既にいくつかの冒険を経験したプレイヤーがCRを上昇させた階層を念頭に置いているが、新たにハイコンストラクションでキャラクターを作成してもよいだろう。

種類の「アーキ職掌」のキャラクターが全て揃うようにすることを強く推奨する。プレイヤーの人数が少ないときは、「戦士」と「回復職」のキャラクターを優先すること。

「ログ・ホライズンTRPG 冒険窓口」(<http://lhorizon.lia/top>) を使った、オンラインで手軽にキャラクターが作成できる。この機会にぜひ登録してみよう。

◇

おすすめサブ職業

このシナリオでは、迷宮と化した森を探索するミツシガキが存在する。このメカニクスに置いてボーナスを得られるサブ職業は以下の通りだ。特にこのシナリオではPCの中に〈吸血のサツマ〉についてもキャラクターがいる場合、導人およびイナリ郎との関係に変化がある。アブリレイの陣に参照してほしい。

(アンデッドハンター) (戦司祭) (怪盗) (画家) (学者) (鍛冶屋) (狩人) (調作師) (機工師) (貴族) (吸血鬼) (狂戰士) (探取人) (蒐集家) (死霊使い) (数学者) (探検家) (調教師) (ちんどん屋) (追跡者) (武俠) (武術職人) (辺境巡視) (魔術使い) (魔盜賊) (魔法学者) (勇者) (傭兵) (職人) (料理人) (錬金術師) (農師)

◇

状況の解説

◇

PCの立場

PCたちは全員、イコマの近くにある古都ヨシノに集っている。4月下旬の今、古都ヨシノでは「山辰祭(さんちのうし)」というイベントが開催されており、PCたちはこの祭を楽しむためにこの街に到着した。ヨシノでは

オープニングフェイズ

G Mはメインプレイとオープニングフェイズの開始を宣言し、次のシーンのシーン予告をすること。

インターロード

シーン予告の内容は、次のシーンのシーン定義を目的から順番に読み上げるとよい。プレイヤーからのシーン要望が無ければ、そのまま次のシーンを開始する。

シーン予告とシーン要望の確認は以降のインターロードでも毎行なうこと。また、このシナリオでは、基本的にすべてのシーンにP C全員が登場する。G Mはこれもプレイヤーに伝えよう。

この時点で「**古都ヨシノについて**」を読むこと。

古都ヨシノについて

古都ヨシノは、キョウへと遷都されるまで〈ウェストランデ皇王朝〉の首都だった歴史のある街だ。

古都ヨシノの街外れには〈桜迷宮〉というフィールド型ダンジョンがある。この迷宮の主はこのダンジョンに棲む中立の吸血鬼を束ねている〈古来種〉の〈真祖〉だ。彼女は〈大災害〉前から転職クエストを始めとする重要な依頼人N P Cでもあり、大抵はダンジョン最奥にある館で暮らしている。

彼女の配下であり眷属でもある中立の吸血鬼たちは、館においては無闇に襲って来たりせず〈大地人〉と同じように会話も可能。しかし、ダンジョンの中で出会った場合には通常のモンスターのように戦闘となる。

〈桜迷宮〉にはこのダンジョン内で死んだ吸血鬼を復活させる魔力が備わっており、彼らはそれを利用して、挑んでくる〈冒険者〉を鍛えたり、ダンジョンの防衛を行なっている。

古都ヨシノでは、四年に一度「山桜祭」というお祭りイベントが発生する。この時期になると〈桜迷宮〉のダンジョンに出現するアイテムがより希少なものになるため、タイミングを計ってやってくる〈冒険者〉も多い人気スポットだった。

今回のオープニングはふたつのシーンを用意した。次のシーンは選択式になる。

P Cの中に〈吸血鬼〉のサブ職を持つP Cがいればシーン1 Aに、いなければシーン1 Bにすすむこと。

シーン1 Aはイツナリ姫がP Cたちに接触するシーン、シーン1 BはP Cたちがイツナリ姫を助けて事件に関わるシーンである。

シーン1 A「我が名はイツナリ」

シーン：シネマティックシーン

解説：イツナリ姫がP Cたちに接触するシーン。

目的：姫と合流して街へと向かう。

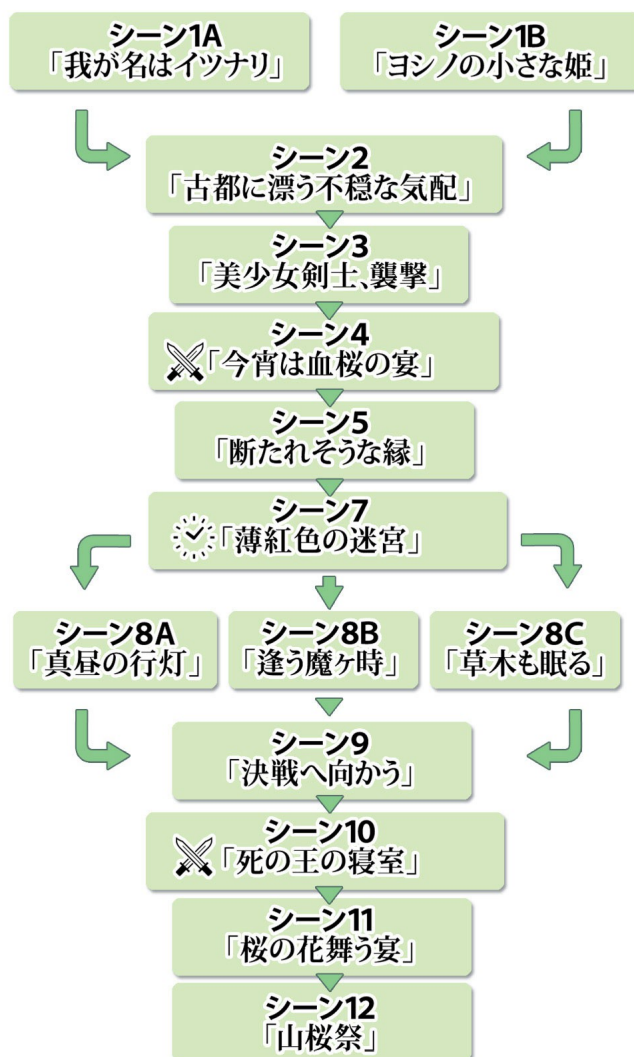
シーン1 B「ヨシノの小さな姫」

シーン：シネマティックシーン

解説：イツナリ姫がP Cたちに接触するシーン。

目的：姫と行動を共にする。

『〈桜迷宮〉と吸血の姫』 フローチャート



シーン1 A 「我が名はイツナリ」

シーンが始まったら「オーバーチュア」を読み上げ、シーン開始時の様子を描写しよう。以降のシーンも、開始したらまず「オーバーチュア」を読み上げること。

「モンタージュ」には、シーンが変化した描写とそれを読み上げるべきタイミングが記載されている。これは厳密なものではないので、GMはPCたちの反応を見つつ、ロールプレイが一段落したなどの区切りの良い場面で「モンタージュ」による変化の描写を行うとよい。以降のシーンでも同様にプレイをすればよいだろう。

このシーンはイツナリ姫がPCたちに接触するシーンだ。

オーバーチュア

山がちの長い街道を抜け、君たちは古都ヨシノの近郊までやってきた。

目を凝らせば道のつながる先に、ヨシノの古式ゆかしい街並みが見え始めている。

君たちは桜の名所として有名なこの都で、近日開催されるという「山桜祭」を見物するため、ここまで旅をしてきたのだ。街道には君たち以外にも祭り目当ての旅商人や観光客が何人も行き来している。

街道の脇にも桜の木が何本も生えており、すでに薄紅色の花びらをほころばせ始めている。期待に胸を膨らませ、自然と君たちの足も速くなっていった。

PCたちは古都ヨシノへと向かっている。

楽しく話ながら街道を移動している。ひととおりロールプレイが終わりそろそろ街が見えようかというタイミングで、イツナリ姫が現れる。

姫はPCたちの中に〈吸血鬼〉がいるのを敏感に察して話しかけてくる。尊大な言葉とは裏腹に切羽詰まった様子だ。

モンタージュ：姫登場

「これ、そこの〈冒険者〉。聞こえんのか、これ！」と、そんな君たちが街道脇の一本の桜の木を通り過ぎようとしたとき、その木陰から、何者かが声をかけてきた。何事かと足を止めると、ふわり、とあたりに桜

の花の香りが立ち込める。そして木陰から小さな、透き通った姿の少女がふわふわと君たちの目の前に姿を現した。

「わが名はイツナリ、〈吸血鬼〉の真祖、つまりヤマトの〈吸血鬼〉で一番えらい人なのじゃ」

「そなた（吸血鬼PCのこと）、なかなか腕が立ちそうじゃ。わしのために一肌脱ぐがよい！」

GMは「イツナリ姫との出会い」を一読すること。イツナリ姫はこのような背景でPCたちの助力を求めている。イツナリ姫とPCたちを会話させよう。

姫は〈吸血鬼〉を含むPCたちであるならば〈刃のマスカルウィン〉に対抗できるかもしれないと思っているが性格が災いして「街を案内してやる」「わしはあの街では名士なのじゃ」という方向の自慢しかできない。

モンタージュ：姫との会話

「覚えておるぞ。そなた、わしの元へ眷属に加えてくれと頼みに来たであろうが」

「この形では祭を廻るにも不便じゃからのう。さあさ、わしの供をするが良い」

「このイツナリ、山桜祭についてはとても詳しいのじゃ。案内は任せてもらって構わぬぞ」

少女はPCたちに同行すると宣言し、そのままPCの誰か（〈吸血鬼〉PCがいいだろう）の肩にちょこんと座り込んでしまう。以降、この小さなイツナリ姫はPCたちと行動を共にすることとなる。

もし「どうしてそんな姿なのか」などと質問した場合、「今はその……お忍びなのじゃ。街の者には内緒じゃぞ？」と誤魔化されてしまう。

シーン終了

PCたちがイツナリ姫と街へ向かう事を了承したら、シーン終了となる。オープニングフェイズを終了し、ミドルフェイズに移行すること。

◆ イツナリ姫との出会い ◆

ここではイツナリ姫の情報と出会いのシーンに関するアドバイスをまとめる。イツナリ姫はこのシナリオの中心的NPCなので事前に把握しておくとうれしい。

“真祖” イツナリ姫

〔古来種〕〔女性〕〔ヒューマン〕〔武士〕〔吸血鬼〕〔古都ヨシノ〕〔武人〕
〔甘党〕〔真祖〕

▼解説

古都ヨシノの北東にある〈桜迷宮〉に館を構える古来種。サブ職〈吸血鬼〉への転職・離職クエストにおいて重要な役割を持つ。桜餅を好む気さくな人柄で古都ヨシノの住人からも愛されている。ヨシノ近くに屋敷を構えた頃は数多くの〈冒険者〉が眷属に加えてくれと頼みに来たものだが、しばらくすると人間に戻ってくれと頼みに来たので、それ以来随分と寂しい思いをしていた。

彼女は切り揃えた黒髪を後頭部で結わえ、緋の着物に紫袴、ブーツという少女剣士の姿をしている。顔立ちが彫りの浅い和風の美少女。吸血鬼だけあって八重歯がチャームポイントである。

不死の存在である彼女は嗜好も口調も古めかしい。先に死なれるのが悲しくて常命の〈大地人〉と距離を置いて暮らす彼女だが、同時に寂しがり屋でもあり、隣人であるヨシノの住人には色々と目をかけている。甘党で、特に桜餅には目が無い。

現在の彼女は、館を訪れた〈刃のマスカルウィン〉に敗れ、その肉体と能力の大部分を封じられている。僅かな隙を突いて逃がすことのできた分霊だが、戦闘どころか移動すら覚束ないほど能力の低下は著しい。なお、犬だけは苦手らしい。

▼台詞

「産まれたばかりの幼子とてあっという間に老いて死んでしまうのじゃ」

「なんと、この姿では桜餅も喰えぬではないか。これは一大事じゃ！」

「ふふん。この街でわしの世話にならぬ者など居らぬわ。本当じゃぞ？」

イツナリ姫は現在でこそ小さな姿になっているが本当は見目麗しい剣士である。PCたちに助力を願うには背景があるのだ。

◆ イツナリ姫の背景 ◆

イツナリ姫はこのシナリオの黒幕〈刃のマスカルウィン〉に力を奪われたので二頭身の幽体になってしまっている。彼女は〈刃のマスカルウィン〉を倒して力を取り戻そうとしているが、街の人々は最近の事件で吸血鬼を信用しないようになりつつあるので、街の近くで助力してくれそうな冒険者を捜していたのだ。彼女はPCたちの力を得ようとしているがプライドもあってうまく依頼が出来ないでいる。

◆ イツナリ姫との関係 ◆

オープニングシーンで出会ったあと、PCに対して「『イツナリ姫のチビ幽霊』にコネクションをとるか？」を尋ねること。希望者がいる場合アザーチケット1枚で「『イツナリ姫のチビ幽霊』にたいするXXX」というコネクションを取得できる。XXXは感情だ。「親愛感」「好奇心」「哀れみ」「友情」あたりが適当だろう。

◆ イツナリ姫の反応 ◆

キャラクターの持つタグによってイツナリ姫の反応を変えるのも面白い。代表例をいくつかあげてみよう。

〔狐尾族〕のPCに：なんだかキャラかぶりがちなんじゃないかな。わしも耳と尻尾つけたら盛りすぎかのう。

〔料理人〕のPCに：美味しいモノ好きに悪人はおらん。作ってくれるならなおのことじゃ。

〔アイドル〕のPCに：む。わしもヨシノのご当地アイドルじゃぞ。

〔フォルモサ島〕のPCに：何と遠いところから！ ヤマトへようこそじゃ！

〔甘い物好き〕のPCに：食べ歩きをしようぞ

〔巨乳〕のPCに：吊せ！

〔貧乳〕のPCに：救わねばならんな。

〔アホの子〕のPCに：わかる。気持ちはわかるのじゃ。哀れみの視線が辛いのじゃ。

◆ シーン1 B 「ヨシノの小さな姫」 ◆

このシーンはイツナリ姫がP Cたちに接触するシーンだ。P Cの中に〈吸血鬼〉のサブ職を持つP Cがいなければこちらを使うと良い。

◆ オーバーチュア

〈エルダー・テイル〉時代より桜の名所として有名だった古都ヨシノでは、桜の季節が訪れると「山桜祭」と呼ばれる盛大な花見のイベントが開催される。古式ゆかしい情緒を感じさせる街並みが満開の桜に彩られる壮観の一言といわれており、君たちもこの祭りを見物するため、期待に胸膨らませながらヨシノに到着したばかりなのだ。

街の中はすでに、気の早い桜たちがそこかしこでその薄紅色の花びらをほころばせており、かすかに花の香りも漂ってくる。

P Cたちは古都ヨシノに到着し街の雰囲気を楽しもうとする。ひととおりロールプレイが終わりそろそろ本格的な観光に移ろうというところで、ある路地裏から情けない悲鳴と犬の吠え声が聞こえてくる。

イツナリ姫が吸血犬に襲われているのだ。

◆ モンタージュ：イツナリ姫との出会い

「ガルルルル……ギャウンギャウン！！」
「ふ、ふええええ……やめよ、やめるのじゃあ〜……」

・路地裏をのぞき込む

君たちが路地を覗き込むと、やせ細った野良犬らしき獣と、それに吠えかけられ、おびえて泣いている小さな少女の姿が見えた。

その気配に気づき、野良犬は君たちのほうを一目見たあと（その姿はやせ細っていたが目だけがらんと光っており不気味だ！）、一声ほえて駆け去っていった。あとにはしゃがみ込んだままべそをかいている小さな少女と君たちが残された。

「うう、犬は、犬だけはだめなのじゃ……ひっく」
「おお？ そなたらが……助けてくれたのか？」

GMは「イツナリ姫との出会い」を一読すること。イツナリ姫はこのような背景でP Cたちの助力を求めている。イツナリ姫とP Cたちを会話させよう。

イツナリ姫は吸血犬を一周したP Cたちならば助けてくれると期待する。しかし素直になれない性格が災いして「街には詳しいので案内してやる」などという言い方しかできない。

◆ モンタージュ：姫との会話

「犬を追い払ってくれたその心根と実力は、わしが確りと目に焼き付けたのじゃ」

「そなた達ならば、わしの大切なものを託すことが… …いや、なんでもないぞ？」

「さあ、そなた達も祭りは楽しみである？ 善は急げとな、ほれハリーハリー！」

◆ シーン終了

P Cたちがイツナリ姫と同行することを了承したら、シーン終了となる。オープニングフェイズを終了し、ミドルフェイズに移行すること。



ミドル

ミドルフェイズにおいてPCたちはいよいよ事件に巻き込まれていく。

インターロード

ここからはミドルフェイズとなる。GMはミドルフェイズの開始をプレイヤーに宣言しよう。オープニングフェイズが終了したので、各PCには【因果力】1点づつを配布しよう。

シーン2「古都に漂う不穏な気配」

シーン：シネマティックシーン

解説：ステータス「吸血鬼」タグに関する調査を行い手がかりを得るシーン。

目的：容疑者の情報を得る。

シーン2「古都に漂う不穏な気配」

このシーンはイツナリ姫と古都ヨシノを見学して回るシーンだ。古都ヨシノは祭りへ向けて準備中だが、ピリピリした空気もある。

オーバーチュア

思わぬ同行者が増えたが、君たちは「山桜祭」の準備が進む古都ヨシノの街に散策に出かけることにした。

方々に突き立つ赤銅色の鳥居や、仁王門や蔵王堂といった寺院など、ヨシノの街並みは今、咲き始めた無数の桜とともに、祭りの始まりを今か今かと待ち受けている。街のあちこちでは祭りに備えて屋台や露天、花見やぐらなどの準備が進んでいるようだ。

しかし、そういった街の姿とは裏腹に、準備に携わっている〈大地人〉たちは皆どこかしら暗い表情をしている。彼らを包む雰囲気も、祭りの高揚感とはかけ離れた重苦しさがあるように君たちは感じ取った。

PCたちが意識して街を見回すとさまざまな兆候を見ることが出来る。

モンタージュ：

・路地裏に集まる吸血犬

暗い路地裏を覗き込むと、がりがりに痩せ、真っ赤な目をした野犬たちがうなり声を上げている。

君たちとの力の差を感じ取ったのか、〈吸血犬〉たちは襲い掛かってくるようなことはなく、ひとしきりうなり声を上げたあと、どこかへと逃げていった。

・病人（吸血鬼ステータス）を運ぶ大地人

うめき声を上げる男を、もう一人の〈大地人〉が介抱している。男の肌は病的に青白くなっており、声を上げる口からはとがった犬歯が見え隠れしている。

「おい、また「吸血鬼」が……」「いったい何が起きてるんだこの街は……」

周囲の〈大地人〉からは不安げな呟きが聞こえてきた。

・夜間外出禁止の立て札

祭の準備にまぎれて目立たないが、周囲をよく見回してみれば、「夜間外出禁止！」「夜間の外出は危険です」といった立て札があちこちに立てられている。

「山桜祭」では夜桜見物も醍醐味のひとつと聞いていたのだが、この分では夜桜を見て回るのは難しそうだ……。

・通りすがりの人に尋ねる

「あんたたち、旅の人かい？ 悪いことは言わない、夜になったら宿でおとなしくしておいたほうがいいよ」

街のただならぬ様子に、通りすがりの〈大地人〉に話を聞いてみようとしたのだが、開口一番、そんな忠告を受けてしまった。

「今、この街じゃ〈吸血犬〉って呼ばれる魔物がうろついていてね、暗い場所や夜になると襲われちゃうのさ」

「奴らに嘯まれると「吸血鬼」って妙な病気にかかってしまうのさ」

「あんたたちも「吸血鬼」になりたくなかったら、夜は出歩いちゃダメだよ！」

〈大地人〉は暗い顔で念押しすると、「はぁ、まさか本当に姫さまが」などとぼやきながら去っていった。

・イツナリ姫に尋ねる

「本来なら今は「山桜祭」直前で、もっとにぎわっておるのじゃが、今年は少々事情があつてのう……」

ふわふわと浮かんだちびイツナリ（どうやら彼女の姿は〈大地人〉には見えないようだ）はそういつて口ごもる。

「まあ、なんじゃ。桜は例年通り見事に咲くのは間違いない。多少賑わいが少なくとも問題はあまいて！」

「ささ、そなたらにはわし自ら桜の名所を案内してやろう。ほれ、ついてこい！」

傍目にも空元気とわかる様子で、ちびイツナリはまたふよふよと君たちを先導し始めた。

街では謎のステータス「吸血鬼」が流行を始め吸血鬼が徘徊するようになっていた。普段であれば四年に一度の祭りを前に真祖イツナリ姫が街へと遊びに来るはずなのだが、今年はその姿も見えない。〈大災害〉で中立の〈吸血鬼〉が敵対してしまったのではないかという噂になっているのだ。

もし積極的に情報を集めるのであれば、以下の情報表を参考にPCたちに情報を伝えよう。

中立の〈吸血鬼〉？

一般的にエネミーとしてその存在が知られる〈吸血鬼〉であるが、ここヨシノにおいてはそうではない。彼らはヨシノ近郊の〈桜迷宮〉に居を構えるイツナリ姫の下に統率され、むやみに人を襲うことはないのだ。

もちろん〈桜迷宮〉に踏み込んできた〈冒険者〉に対しては襲い掛かることもあるが、憎悪や敵対心などがあるわけではなく、あくまで〈冒険者〉の実力を試す試練としてである。

人類に友好的なイツナリ姫の存在もあり、ヨシノの住民たちからは、恐ろしい怪物ではなく、隣人として扱われている。

イツナリ姫について

イツナリ姫は長い黒髪に桜色の着物を着た少女剣士の姿をした〈真祖〉で、数百年もの時を過ごしている。彼女はその特殊な能力で人を吸血鬼に変え、また、吸

血鬼になった人を元に戻すこともできると言われている。吸血鬼はモンスターとしても登場するが彼女は善の種族に友好的なNPCである。

和の趣を好み、特にヨシノの桜を愛しており、毎年「山桜祭」には実行委員として必ず姿を見せていたのだが、今年は誰もその姿を見ておらず、安否が気遣われている。

ステータス異常「吸血鬼」について

〈大地人〉〈冒険者〉を問わず被害が報告されている。被害者は犬歯が鋭く尖り、肌が青白く変化し、太陽の出ている間はステータスが極端に低下する。夜間はステータスが上昇するものの、同時に精神的に不安定となり暴力や衝動に身を任せ易くなる。また、太陽光を浴びることで微弱な継続ダメージを受ける。通常の「食料」アイテムによる「疲労」回復効果が得られないといった深刻な影響もある。

どうしたら〈吸血鬼〉になるの？

このセルデシアでは一般的に、吸血鬼に襲われたからといって吸血鬼に変化してしまうという事は無い。だが高位の吸血鬼モンスターの中には人を吸血鬼に変えてしまう能力を持つ者もいるという。そういった吸血鬼は〈真祖〉と呼ばれ、並みの吸血鬼より高い能力や変わった特性を有しており、地域一体の吸血鬼を支配していることも珍しくない。古都ヨシノの近郊にも〈吸血鬼〉にして〈古来種〉の「イツナリ姫」が住んでいる。

サブ職〈吸血鬼〉への転職

サブ職業〈吸血鬼〉には人を吸血鬼に変えるような特技は設定されていない。〈吸血鬼〉への転職は、ヨシノ近郊にある〈桜迷宮〉に館を構えるNPC「イツナリ姫」を訪ね、彼女から受ける複数のクエストを達成する必要があった。

また「イツナリ姫」はサブ職業〈吸血鬼〉の離職クエストも発注しており、先月にもそのクエストを受けるため彼女を訪ねてきた〈冒険者〉が居たらしい。

〈桜迷宮〉ってなに？

ヨシノの近郊に居を構える真祖イツナリ姫の館と、その周囲一帯を取り囲む桜の森が〈桜迷宮〉と呼ばれるフィールドダンジョンエリアとなっている。森の内部はいくつかのブロックに分けられ、細い通路が入り組んだまさに「迷宮」と呼ばれる構造になっている。イツナリ姫の配下である〈吸血鬼〉をはじめ、手ごわいアンデッド戦士たちが多数徘徊している。また迷宮内部には多数の財宝が配置されており、特に桜の季節には内容が豪華になるため、ゲーム時代はそれ目当てで迷宮を訪れるプレイヤーも少なくなかった。

自警団？

自警団とは〈ヨシノ祭典実行委員会〉の通称である。かつて〈ウェストランド皇王朝〉の首都であった古都ヨシノには、これといった領主が任命・派遣されることもなく、禁軍によって治安が守られていた。

現在でも兵士は駐留しているものの禁軍の兵士は数も少ないため、〈Plant hwyaden〉による〈冒険者〉の巡回に頼る所が大きい。

自警団は、そんな背景の中でヨシノに住む力自慢の〈大地人〉や〈冒険者〉の有志によって構成された組織だ。4年に一度の「山桜祭」を始めとする祭典行事に関するトラブルを一手に引き受けている。

シーン終了

P Cたちが一通り情報を集めて街の様子を掴むトコのシーンは終了する。突然大きな音と高笑いが聞こえるのだ。「何か起きたようだ！！」とP Cに宣言してシーンを終了させよう。

インターロード

街には偽イツナリ姫が侵攻してくる。次のシーンへと進もう。

シーン3「美少女剣士、襲撃」

シーン：シネマティックシーン

解説：謎の美少女剣士が街へと攻めこんでくるシーン。

目的：P Cたちが街人を救うために戦闘を決意する。

シーン3「美少女剣士、襲撃」

このシーンはイツナリ姫（偽物）がヨシノを遅うシーンだ。

オーバーチュア

轟音とともに花見やぐらがひとつ、崩れ落ちた。周囲からは街人の悲鳴が上がる！

瓦礫の上には、黒くゆがんだ翼でバサバサと羽ばたく鷲獅子の巨体。そして、その背中には、桜色をした剣士風の装束に身を包んだ長い黒髪の美しい少女の姿が見える。

「あれは……。イツナリ姫さま……。？」「どうしてあんな怪物と一緒に……。？」

何事かと集まってきた〈大地人〉たちの中から困惑の声もれ聞こえてくる。

現れた少女は伝え聞くイツナリ姫とそっくりの姿をしている。彼女の正体は姿を変えた〈刃のマスカルウィン〉の配下である。そろそろヨシノの〈大地人〉すべてを配下にしようと考えた〈刃のマスカルウィン〉は手下を派遣したのだ。それを見たイツナリ姫は憤慨してののしるものの小さな姿なので戦闘は出来ない。

周囲の〈大地人〉に無実を訴えたところで、姿を見ればどう見ても明らかにあちらの方が美しい姫の姿なのだ。

モンタージュ

・美少女残虐剣士の登場

「わが名は真祖イツナリ！ 此度の「山桜祭」はそなたらニンゲンどもを残らず我が眷属に加える、血桜の宴とすることにした！」

酷薄な笑みを浮かべながら彼女がそう宣言すると、周囲に多数の吸血犬が現れる。真っ赤な目をららんと輝かせており、どいつも〔吸血鬼〕状態を発症しているようだ。

「やれい！！」

少女の声のもと、獣たちは〈大地人〉たちに襲い掛かり始めた！

逃げ遅れた人々からは次々に悲鳴が上がる！ そし

で襲われた〈大地人〉たちはうめき声を上げながら、ひとり、またひとりとステータス異常「吸血鬼」状態となり、バタバタと倒れていった！

・イツナリ姫の嘆願

「よりもよってその姿と名で、あ、あ、あれは我のお気に入りの袴、打ち掛け！？」

その様子を目の当たりにして、君たちのそばのイツナリは怒りに体を震わせている。だが、その小さな体はあまりにも無力だ。

彼女は悔しさに涙を浮かべつつ。君たちに目の前の惨劇を止めてくれるよう願った。

「口惜しや……しかし、今の我ではどうにもできぬ…」

「そなたら！ 頼む、あ奴の所業を止めてくれ！ このままでは人々が……この街が……！」

インターラード

もはや戦闘は避けえない。即座に次のシーンへと向かおう。モンスターは街の人を襲おうとしているのでブリーフィングをしている暇はない。ただし各PC
[準備] タグを持つ特技1回ずつであれば実行できると告げよう。

GMはエンカウントシートやマーカーなどを用意しよう。

シーン4「今宵は血桜の宴」

シーン：戦闘シーン

解説：侵攻してきた美少女吸血鬼と闘う。

目的：侵略者の撃退。







シーン終了

このシーンは続く戦闘シーンへのブリッジだ。事態は急を告げている。プレイヤーに異論がないようであれば短時間で切り上げてすぐさま次のシーンへ向かおう！

シーン4「今宵は血桜の宴」

このシーンは街へと攻めてきた偽イツナリ姫を撃退する戦闘シーンだ。戦闘をしても良いし、プレイ時間に不安があるなら「消耗表」による処理も可能である。

今宵は血桜の宴

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5						 		
6								
7		PC初期位置						
8								

オーバーチュア

「あははははは！ ヒトどもが恐れ逃げ惑う姿、まこと良い景色じゃのう！！」

吸血犬に追われ逃げ惑うヨシノの人々を鷲獅子の背中から見下ろし、黒髪の少女は高笑いをあげる。

騒ぎを聞いて集まってきたヨシノの街の自警団たち（〈冒険者〉も混じってはいるが、その大部分は〈大地人〉だ）が奮闘するものの、吸血犬に襲われる人々を守ろうとするのが精一杯で効果的な対応はできていない。

今、ここで親玉であるイツナリ姫らしき吸血鬼を止められるのは君たちだけだ！

このシーンは戦闘シーンではあるが、プレイ時間を切り詰めたい場合は「**消耗表での戦闘スキップ**」に進む事。

この戦闘シーンではエンカウントシート「今宵は血桜の宴」を使用して、イツナリ姫に化けた〈吸血鬼の魔獣使い〉、および〈吸血鬼の従者〉〈変異した鷲獅子〉と戦う。

1：〈吸血鬼の魔獣使い〉

2：〈変異した鷲獅子〉

3, 4：〈吸血鬼の従者〉

5, 6：〈吸血鬼の従者〉（〔隠密〕状態）

〈吸血鬼の魔獣使い〉にはEXパワー《姿を盗む鬼》を使用し、名称を「イツナリ姫」に、タグを〔ボス〕〔不死〕〔古来種〕に変更する。また〈変異した鷲獅子〉には〔吸血鬼〕タグを追加すること。

《**姿を盗む鬼**》__〔GM〕〔準備〕__EXパワー__判定なし__単体__対象のエネミーに対して「見ただけで判明するエネミーの情報」の一部を偽装する効果を与える。シーン中、対象の「名称、タグ」を別のエネミーのものと入れ替えることができる。ただし対象が〔識別済み〕になった場合、偽装前の情報すべてが公開される。

エネミーのマーカーの配置が終わった時点で、PCたちのマーカーを「PC戦闘開始範囲」に配置してもらうこと。準備ができたなら戦闘を開始する。戦闘ルールは「戦闘（ルールブックP293）」を参照すること。

エネミーの戦術はルールブックの通りヘイトが一番高いPCに近づいて攻撃する。

◆ モンタージュ&カットイン

・PCが攻撃を加える

「ふん、〈冒険者〉か……。ヨシノにてこのイツナリ姫に逆らうとは身の程を知らぬ愚か者よ……。せめてもの慈悲じゃ、わし自らの手でおぬしらに引導を渡してくれよう！」

黒髪の少女はその美しい顔に酷薄な笑みを浮かべると、腰に帯びた刀を抜く。

それと同時に、周囲の魔物たちも紅く目を光らせ、君たちに襲い掛かってくる！

・偽姫の正体が識別でばれた

「ふん、多少は頭が回る奴もいるようじゃが……。我が正体を見破ったとて、ヨシノの民に根付いた恐怖は消せぬ！」

「そしておぬしらに死ぬことにも変わりはないのじゃ！〈吸血鬼〉の力に絶望しながら死ね、〈冒険者〉！死ねい！！」

君たちに正体を見破られても、偽イツナリ姫は強気な態度を崩さない。先ほどと変わらない姿、声でヨシノの人々に恐怖を振りまき続けている。その正体に気づけているのは、君たちだけのようだ。

・戦闘に勝利した

「くっ、小ざかしい〈冒険者〉風情が！今日のところは退いてやろう！」

「祭の時が来れば我ら〈吸血鬼〉の力はさらに高まる！次に来たときはヨシノの民全てを我らが眷属たる不死者（アンデッド）にしてくれようぞ！」

「もしもわしに挑むならば〈桜迷宮〉を越えて我が元までくるがよい。だがかの迷宮の守りは堅く、残された時は少ないぞ……。ふふふ……。あはははははは！」
捨て台詞を残すと、黒髪の少女の姿は霧に変わり、笑い声だけを残して消えていった。

〈吸血鬼の魔獣使い〉の正体が〔識別状態〕でばれたとしてもそれは〈冒険者〉にとってわかるだけであり、姿が崩れるわけではない。〈吸血鬼の魔獣使い〉は〈大地人〉を混乱させるこの姿をとっているために、【HP】が50以下になったら逃亡しようとする。エンカウントシートの端にたどり着けば逃亡だ。

また〔戦闘不能〕になったとしても吸血鬼の能力《霧になって逃亡》で捨て台詞を残して逃亡する。

《**霧になって逃亡**》__〔GM〕__EXパワー__対象のエネミーが〔戦闘不能〕になったとき使用する。そのエネミーは【HP】1になり霧状の姿となり「シーンにいない状態」となる。この時捨て台詞を残しても良い。ただしこのEXパワーで逃亡した場合ドロップ品は2回ロールし両方残してしまう。

◆ 消耗表での戦闘スキップ

偽イツナリ姫との戦闘は消耗表を用いることでカットすることもできる。もしも戦闘をカットする場合は「消耗表：体力」および「消耗表：気力」をそれぞれ1回ずつロールすること。ドロップ品は通常通りロールしてよいが、〈吸血鬼の魔獣使い〉のドロップ品ロールは1回にすること。

◆ 人数による調整

P Cが3人の場合はA4、D4の〈吸血鬼の従者〉を減らす。

P Cが5人の場合はF1、G2に〈変異した鷲獅子〉を追加するとよい。

◆ 難易度によるEXパワー

高難易度により潤沢なGM用【因果力】がある場合以下のEXパワーを用いることを検討しよう。

《強化ヴァンパイア》__EXパワー__ [GM] __本文__
__判定なし__ __単体__ __至近__ __《吸血鬼の魔獣使い》
(偽イツナリ姫)はシーン開始直後に[障壁：40]
を得る。また《魔獣との挟撃》のダメージは+5される。このGM用EXパワーはGM用【因果力】4を消費する。

◆ シーン終了

すべてのエネミーが「戦闘不能」になるか逃亡したら、戦闘は終了する。

◆ インタールード

戦闘は終わったが騒ぎが静まったわけではない。P Cたちは騒ぎに巻き込まれる。

◆ シーン5「断たれそうな縁」

シーン：シネマティックシーン

解説：戦闘後の街。

目的：街の自警団や人々の話を聞く。

◆ シーン5「断たれそうな縁」

建物が倒壊したりはしたが、命を失った〈大地人〉はいない。しかし一方で「吸血鬼」になってしまった〈大地人〉は複数人いるようだ。街はざわめきに包まれている。

◆ オーバーチュア

激しい戦いの末、イツナリ姫を名乗った少女は霧に変じて姿を消し、あとには崩されたやぐらの残骸、そして「吸血鬼」化してしまった何人もの〈大地人〉だけが残された。集まった自警団を中心にけが人の治療や保護、現場の片づけが行われてはいるが、混乱が収まるにはまだ時間がかかりそうに思える。

前シーンの結果を引き継いで、街の自警団は吸血鬼がモンスター（敵対者）になったと判断してしまった。偽イツナリ姫が、昔からこの古都ヨシノを支えていたイツナリ姫だと信じてしまったのだ。違和感をおぼえる〈大地人〉もいるが命の危険の前にその声は小さい。

◆ モンタージュ：自警団

「イツナリ姫は我々の敵となってしまった！」「邪悪なる〈吸血鬼〉は討滅あるのみ！！」

自警団員を中心に、そのような声があちこちからあがり始めていた。

先ほどの襲撃によって、街の住人たちの心にはこれまで友好関係を築いていたはずのイツナリ姫への恐怖と敵意が強く植え付けられてしまったようだ。

「確かに〈桜迷宮〉は難関だが、ミナミから応援を呼んでレイドチームを編成してかかれば攻略はたやすいことだ！」

「これを機会に危険なアンデッドどもは全て浄化してしまおう！」

「そうだそうだ！！」

「君たちも協力してくれないか？」

血気盛んな〈冒険者〉を中心に、自警団ではイツナリ姫との全面対決を行うべし、という流れが生まれ始めている。〈大地人〉の中には「何か事情があるのでは？」と考えるものもいるようだが、先ほどの襲撃という明らかな敵対行動を目にしては沈黙するしかない。

偽イツナリ姫の目論見どおり、いまやヨシノの人々はイツナリ姫が敵になったと信じ込んでしまっている。受けた恐怖が大きかっただけに、自警団や〈大地人〉たちはヒートアップしてしまっており、たとえPCたちが「アレは偽者だった」と主張しても、説得は困難を極めるだろう。GMは「せめて一晩は間をおかないと話を聞いてもらえなさそうだ」と明言してしまってもよい。

また、仮にイツナリ姫の無実を説得できたとしても、今後予想される危機そのものが解決するわけではない。どちらにしろ、あの偽者を倒す必要があるだろう。

GMは、PCたちも体勢を立て直すためにも、いったんこの場を離れるよう誘導してやるとよい。

◆ シーン終了

PCたちがその場所を一旦離れるとこのシーンは終了する。重苦しいシーンなのでひととおりRPをしたら余り議論方向に踏み込まないようにしたほうがいだろう。

◆ インタールード

次のシーンは姫が事件の背景を説明すると共に、PCたちに事件の解決を依頼するシーンだ。

◆ シーン6「ちび姫一生の願い」

シーン：シネマティックシーン

解説：イツナリ姫が事件の背景を解説する。

目的：事件の解決を依頼する。

◆ シーン6「ちび姫一生の願い」

イツナリ姫はいままでちゃんと説明出来なかった事件の背景を告白する。

◆ オーバーチュア

イツナリ姫討つべし！ の氣勢を上げる自警団員たちから遠ざかり、街中を流れる小さな川沿いの一角までやってきた。ここにも流れに沿って桜が生えており、先ほどまでの混乱が嘘のように静かな空気が漂っている。

「さて、そなたらにはきちんと話をせねばならぬな」

ちびイツナリは手ごろな桜の木の下まで、ふわふわと飛んでいくと、罪悪感に満ちた神妙な面持ちで君たちの顔を見回し、話し始めた。

イツナリ姫との会話はある程度のボリュームとなるだろう。ここでは整理のために得られる情報を箇条書きにしておく。話した内容は斜線などで消していくと良いだろう。またそれらしい台詞で会話を進めたい場合は次項にイツナリ姫の台詞例を記載しておいた。

・ イツナリ姫から得られる情報

- ・ 事件の黒幕は〈刃のマスカルウィン〉。正体のわからないまったく見たことのないアンデッドだ。
- ・ 「山桜祭」の前日に訪ねてきたマスカルウィンはイツナリ姫の館を占領し、イツナリ姫を倒し「人を吸血鬼に変える力」を手に入れた。
- ・ いまのイツナリ姫は肉体を封印されたために幽体である。隙を突き分霊を作って逃げてくることができたが戦闘能力はない。
- ・ イツナリ姫はサブ職を変更するために「人を吸血鬼に変える力」と「吸血鬼を人に変える力」をもっていたのだ。
- ・ 〈刃のマスカルウィン〉は部下やならず者を吸血鬼にかえて古都ヨシノに「吸血鬼」のステータスを蔓延させていた。
- ・ イツナリ姫の館は古都ヨシノに近い〈桜迷宮〉の最奥にある。
- ・ 〈桜迷宮〉はこの季節、迷宮としての難易度が最大となっており、更にマスカルウィンが生み出した無数の〈吸血鬼〉によって守られている。
- ・ 今はまだ力を使いこなせていないようだが、完全に力の使い方を学べばヤマト中の人間が吸血鬼になってしまうかもしれない。
- ・ マスカルウィンを倒し「人を吸血鬼に変える力」と「吸血鬼を人に変える力」を取り戻せば新たな犠牲者も出なくなるだろうし、望まず〈吸血鬼〉になった者を戻すことも出来る。
- ・ 報酬は、館に溜め込んだ財宝から支払う。これはPC1人につき好きな「財宝表」でロール4回分の財宝である。そのほか、ダンジョン〈桜迷宮〉で得られた財宝はそのまま持っていってもらって良い。

◆ オーバーチュア：イツナリ姫の台詞

「うすうす察しておるじゃろうが、街のものたちが言っていた〈桜迷宮〉の主にして真祖の姫というのはこのわしのことじゃ」

「古来よりこのヨシノに住まいて、たまーにそなたら〈冒険者〉を〈吸血鬼〉にしたり、戻してやったり…そんなことをしながら街のものたちと団子を食べたり、桜を愛でたり……そんな暮らしをしていたのじゃが」

・奪われた力

「つい最近のことじゃ、典災と名乗る見知らぬ吸血鬼がわしの屋敷に入り込んでな、怪しげな力でわしを封じ込め、実体や権能を丸ごと奪われてしまったのじゃ……！」

「おそらくは先ほどの偽者も、奴が力を与えて成りすまさせたのじゃろう。本当に、今まで見たことも聞いたこともない奇妙な敵じゃった」

「おかげで、このちっぽけな幽体を作り出して逃がすのが精一杯……奴から力を取り戻す当てもなく、途方にくれていたところでそなたらと出会ったのじゃ」

「先ほどの戦いを見てわかった。やはりそなたらにしか頼めぬことじゃ……どうかこのわしに力を貸してはもらえぬか？」

・冒険の依頼

「〈桜迷宮〉を突破し、あの「ますかるういん」とやらを倒してほしいのじゃ！」

「察するに今回の「吸血鬼」化とやらも、あやつがわしから奪った力をゆがめて使っておるのじゃろう。奴を倒し、わしが力を取り戻せれば、苦しんでいる者たちも助かるはず」

「もちろん、〈桜迷宮〉の案内はわしが務めよう。事態解決のあかつきには相応の礼も約束する」

「一生のお願いじゃ、頼む、わしと一緒に〈桜迷宮〉を抜けてくれ！」

・ミナミに任せてもいいんじゃない？

「おそらく、ミナミからの援軍を待って、大人数で攻めれば、それでも奴は倒せるであろうが……街にも人にも少なからぬ被害が出るであろう……それは避けたいのじゃ」

◆ シーン終了

P Cたちがイツナリ姫の依頼を受けた場合シーンは終了となる。

◆ インタールード

次のシーンはいよいよ〈桜迷宮〉に挑むシーンだ。この野外型ダンジョンの主力モンスターはアンデッド類であり、夜間にはその戦闘能力が大きく増大する。これは〈吸血鬼〉である〈刃のマスカルウィン〉も同様だ。そのため出発は一晩休んだ早朝などがよいのだとPCに告げること。

◆ シーン7「薄紅色の迷宮」

シーン：アブストラクトシーン（ミッション）

解説：P Cたちが〈桜迷宮〉を探索するシーン。

目的：ミッションの勝利条件を達成する。

◆ コラム：宿屋のシーン追加

P Cに希望があり、GMにも余裕があるならば、休息を取る場面をひとつのシーンとしてプレイするのもよいアイデアだ。

内容としてはP C同士や、またはイツナリ姫との交流を描写するシーンとするのがよいだろう。イツナリ姫の描写については5ページに記述されている彼女のデータや背景などを参考に行うとよい。

会話の中で、それまでに持っていたコネクションの関係性を変化させたり、新たにコネクションを取得させてもよい。会話シーンの積み重ねで、P C同士やN P Cとの関係性が変化していくのも、TRPGの醍醐味のひとつだ。

また、この場を〈桜迷宮〉の情報を提供するために使うのもよいだろう。「エンカウントシート：〈桜迷宮〉を突破せよ！」やP 15のハプニング表を参照し、〈桜迷宮〉の具体的な情報をいくつか伝えてやるのだ。

注意すべき点として、セッションの残り時間には気を配ろう。休息シーンでのロールプレイに力を入れすぎて、その後の時間に影響が出てしまわないよう、GMは時間の把握にも注意を向けよう。

シーン7「薄紅色の迷宮」

〈桜迷宮〉の探索を行うアブストラクション（抽象）シーンだ。「エンカウントシート：〈桜迷宮〉を突破せよ！」を参照すること。

オーバーチュア

ちびイツナリに導かれ、君たちはヨシノの郊外にある大きな桜の森へとたどり着いた。視界いっぱいに見事な桜の木々が立ち並び、咲き誇る花びらで薄紅色のもやがかかっているようにすら見える。あたりには桜の花の香りが満ち、君たちを森の奥へと誘っているようだ。

「さあ、ここが我が館へと続く道……〈桜迷宮〉の入り口じゃ。そなたら、準備はよいか？」

小さな姫の声にうなずくと、君たちは森の奥へ続く道に一步踏み込んだ。

P Cたちは宿泊施設から朝一番で〈桜迷宮〉に向かうとする。具体的な時間が必要となれば朝6時だとすればいいだろう。1ラウンドは2時間相当のミッションなので、最大6ラウンドまでプレイすれば18時。日は暮れかかっている。

このミッションを説明する上で重要な項目は、「日が暮れてしまった場合夜になりおそらくマスカルウィンや吸血鬼は強化される」「〈桜迷宮〉は短時間に突破したい」「しかし〈桜迷宮〉にはアンデッドや魔獣の強化装置があってこれを停止させれば有利になるかもしれない」「それに貴重な宝もたっぷりある」という点だ。

プレイヤーは「ミッションを早く切り上げたい」「しかし利益は最大にしたい」というジレンマを抱えることになる。この種のジレンマはゲームに興奮と戦略をもたらす代わり、疑心暗鬼や情報不足でセッションが停滞するリスクも発生させてしまう。

イツナリ姫は幽体の身体でP Cたちについてくる。戦闘能力がなく会話程度しかできないが、〈桜迷宮〉についての質問には答えてくれる。GMはこのミッションについて、シナリオ記載のハプニング内容についてもある程度教えてしまってもよい。このことは作戦会議が議論になってセッション時間を浪費する事態を防いでくれるだろう。

「〈桜迷宮〉を突破せよ！」は比較的大型のミッションだ。このミッション中の行動がこの後の展開に影響を与える。このシーンは時間をゆっくりとってプレイヤーに和気藹々と遊んでもらうことを心がけるべきだろう。

ミッションのハプニング

「エンカウントシート：〈桜迷宮〉を突破せよ！」のマスに指定されたハプニングでおきるさまざまな出来事は以下の表にまとめられている。

ハプニングのシナリオ動作はそのすべてをプレイヤーに公開しなくて良い。動作名をつけて、「それがやりたいなら、この技能で判定」でいいだろう。

台詞はイツナリ姫の反応だ。使用してもしなくても良い。イツナリ姫自身は無力なのでP Cたちを好意的に応援する。

3：鳥居連なる参道：小さな祠を発見する。狐の石像はおすまし顔で座っている。あげられた石造りの手は、お供えをおねだりしているようだ。「**お参りをする**」を実行できる。

姫「この狐にはいつもヨシノで買った桜餅を供えてやっていたのじゃ……なにか供えてやればいいことがあるかもしれぬぞ」

《**お参りする**》__シナリオ動作__本文__判定無し__あなたはこの小さなお堂にお参りしても良い。この行動はタイミングを消費せず、移動中でも割り込みで実行できる（実行後〔食料〕アイテムを1つお供えしてもよい。その場合、いつのまにか懐の中に、小さなお守りが入っていることに気づき、「桜のお守り〔非売品〕（100G）」を手に入れる。シナリオ1回使用可能。

7：桜の大樹：桜の大樹がある広場に、花占いの立て札がある。大樹から落ちてくる花びらを受け止めると、そこに吉凶を表す文字が浮かび上がるようだ。「**桜の花びら占い**」を実行できる。

姫「当たるも八卦当たらぬも八卦というのが……。ふふん、今はわしが一緒におるからの、大吉にきまっておる！」

《桜の花びら占い》__シナリオ動作__メインプロセス__判定無し__P C 1 人につき 1 回使用可能。1 D をふること。〔ダイス 1〕凶。なんだか寒気がして【因果力】1 点を失う。〔ダイス 2〕小吉。人間関係やよし。あなたは仲間 1 人を指定する。その仲間の【因果力】+ 2。〔ダイス 3〕中吉。財宝運よし。「派手な羽根飾り〔コア素材〕（2 2 0 G）」を手に入れる。〔ダイス 4〕末吉。運勢上向き。あなたの【因果力】+ 3。〔ダイス 5〕大吉。人の和良し。あなたとあなたの仲間全員の【因果力】+ 1。〔ダイス 6〕落雷大吉。落雷が落ちる。あなたは〔疲労〕3 0 を得る。落雷で地面に穴がひらき 8 0 0 G 入りの箱が見つかる。〔「桜のお守り」所持〕この行動でダイスを二回振って結果を聞いてから好きな方を選んで良い。

1 0：館の前庭：巡回するスケルトン騎士を発見した。「奇襲による排除」が実行できる。

姫「サボらず見張りをしておるようじゃな。やむを得ん、奴らはあとで復活するし、遠慮せずにやっつけてしまってもよいぞ」

姫「うむ！ さすがはわしが見込んだ〈冒険者〉、見事な手際じゃ！」

《奇襲による排除》__シナリオ動作__メインプロセス__基本（運動／1 3）__この行動の判定は〔偵察〕タグのついたものとして扱う。「1 6：見張りの詰め所」から〔モンスタートークン〕すべてを取り除く。〔達成値 1 6〕排除後、パーティーマーカーを 1 マス移動させてもよい。〔サブ職：狩人、追跡者、魔盗賊〕この判定に+ 2。

1 3：水中の宝物庫：池の中には隠された宝物庫が。このマスにたどり着いた時点で P C 全員は 3 0 G を手に入れる。さらに「宝物庫をあさる」を実行できる。姫「あさるのはよいが、我々の目的を忘れてはならんぞ……？」

《宝物庫をあさる》__シナリオ動作__メインプロセス__判定無し__あなたは「財宝表：魔法素材」を- 5 の修正を受けてロールしその結果を入手する。何回でも実行できる。〔サブ職：怪盗、大工、設計士〕- 5 の修正はなくなる。

1 4：琥珀の塔最上階：この警備の厚い琥珀の塔には周辺の魔獣を従える魔法装置が設置されている。

「魔獣服従装置を停止する」が実行できる。

姫「これじゃこれじゃ。このからくりを止めれば周囲の魔獣どももおとなしく……。むっ、むむむっ！ この体ではボタンが押せん！」

《魔獣服従装置を停止する》__シナリオ動作__メインプロセス__基本（解除／1 4）__「魔獣服従装置」が停止する。〔サブ職：魔法学者、魔獣使い、調教師〕この判定に+ 2。

1 7：衛兵倉庫：ここにはアンデッド兵の装備などが治められている。探せばなにか有用なものが見つかるかもしれない。「倉庫をあさる」を実行できる。

姫「うーむ……。もう少しあやつらにもよい装備を持たせてやるべきかのう？ ああ、いや、独り言じゃよ」

《倉庫をあさる》__シナリオ動作__メインプロセス__基本（知覚／1 0）__あなたは I R 5 以下の〔片手〕〔両手〕〔中鎧〕タグのついたアイテム 1 つを入手する（あなたが選択して良い）。〔達成値 1 3〕I R 5 以下ではなく 7 以下のアイテムを入手する。〔達成値 1 6〕9 以下のアイテムを入手する。〔サブ職：鍛冶屋、武具職人、鎧職人〕この判定に+ 2。

1 8：花を見る丘：青白い顔をした死者が宴を開いている。死者たちは戦闘的ではないが P C たちを宴に誘ってくる。このマスに入った時点で残りの移動を失う。「宴に参加する」が実行できる。このマスから宴に参加せずに移動しようとするやと即座に〔モンスタートークン〕2 つがあらわれる。

姫「急ぐ道中じゃが、せっかくの誘いを無碍にするのも忍びない。じゃからそのどうしてもと言うなら、少々こやつらに付き合っやるのもやぶさかでは」

《宴に参加する》__シナリオ動作__メインプロセス__判定無し__あなたと仲間全員はコストとして〔食料〕アイテム 1 つづつを失う。一緒に飲み食いして宴は盛り上がり、このマスから何事もなく移動できるようになる。〔サブ職：料理人、ちんどん屋、魔王〕あなたの料理や演芸に引かれた死者が増える。「1 9：琥珀の塔南門」の〔モンスタートークン〕を 1 つ減らす。

20：朽ちたる墓標：森には古い墓標がある。顔を覗かせるのは遺品だろうか？ ここには倒れた冒険者の素材アイテムが多くあるようだ。「**素材を探す**」が実行できる。

姫「なむなむ。この森で倒れた者たちは、この墓所で守護者としてよみがえるじゃ。これ、漁るのはかまわんが墓に手を合わせてからにせんか！」

《**素材を探す**》__シナリオ動作__メインプロセス__判定無し__1Dをふること。1シナリオ3回実行できる。〔ダイス1、2〕青ざめた盾鱗〔コア素材〕（180G）を入手する。〔ダイス3、4〕魔導錠〔コア素材〕（180G）を入手する。〔ダイス5、6〕魔触媒9〔魔触媒9〕（90G）×2を入手する。〔サブ職：採取人、蒐集家、辺境巡視〕この行動でダイスを二回振って結果を聞いてから好きな方を選んで良い。

26：森の入り口：ここは旅人を惑わす森。なにが起きるか判らない。このマスに入った時点で残りの移動を失う。PCの代表者は即座に「**森の惑わし**」を実行すること。

姫「この先は迷いの森じゃ。普段のわしならば惑わしの力も効かぬのじゃが、この体ではそうもいかぬようじゃ。注意して進むのじゃ」

《**森の惑わし**》__シナリオ動作__メインプロセス__基本（知覚／13）__〔判定失敗〕パーティーマーカーを「25：川にかかる石造りの橋」に移動させる。〔判定成功〕惑わしにかからなかった。〔達成値16〕【因果力】1を得る。〔「桜のお守り」所持〕この判定に+1Dを得る。

29：吸血廟：ここはアンデッドの集う廟だ。闘うべきアンデッドも多いが闘えば闘っただけ戦利品も手に入るだろう。「**乱戦を闘う**」を実行できる。

姫「ええい、どいつもこいつも簡単に操られおって、情けない！ 主の顔を見忘れたか？ ぴゃっ！？ ひ、ひええ～、ダメじゃ、話が通じぬ～」

姫「お主たち、やるのう。この事件が終わったら吸血鬼になって我がダンジョンに就職せぬか？」

《**乱戦を闘う**》__シナリオ動作__メインプロセス__基本（運動／13）__仲間全員100Gを手に入れる。〔追加コストとして〔疲労〕10を得る〕さらに10

0Gを手に入れる。〔達成値17〕神隠しの古枝〔コア素材〕（240G）を入手する。〔サブ職：狂戦士、傭兵、武俠〕この判定に+2。

30：幽冥へ続く階段：しめった匂いをはなつ地下への通路。不吉なオーラが漂う。

姫「この先は地下の霊廟じゃ。不死の者を強めるからくり仕掛けがあるんじゃが。ほ、本当に行くのか？ いやいやいや、決して怖いわけでは」

このマスに侵入したら即座にPC全員は難易度14の〔抵抗判定〕を行うこと。失敗したら恐怖感によって【因果力】1を失う。この判定後（必要ならば）移動の残りを処理しても良い。

32：錬金術研究施設：さまざまな魔法装置であふれた部屋。「不死性強化装置を停止する」が実行できる。

姫「あつたぞ、これが件のからくりじゃ！ さ、はよう止めるのじゃ！」

姫「ち、違うぞ？ この幽体では操作できぬからであって、使い方がわからぬわけでは決してないのじゃ！」

《**不死性強化装置を停止する**》__シナリオ動作__メインプロセス__基本（解除／14）__「不死強化装置」が停止する。〔サブ職：魔法学者、錬金術師、機工師〕この判定に+2。

36：秘密の小部屋：この小部屋には多くの芸術品が納められているようだ。「**戦利品を探す**」を実行できる。

姫「なんじゃこの部屋は……。な、何故わしの絵姿が大量に！？ あっ、こら！ そなたら見るな、触るな、漁るでな～い！！」

《**戦利品を探す**》__シナリオ動作__メインプロセス__判定無し__あなたは「財宝表：換金アイテム」を+nの修正を受けてロールしその結果を入手する。nは〔《戦利品を探す》を実行した数x3〕に等しい（最初の1回は+3から開始）。何回でも実行できる。〔サブ職：画家、贋作師、貴族〕修正nを2倍にして計算して良い。

シーン終了

ミッションが終了したら、シーンを終了する。ミッション最後の消耗表なども忘れないこと。

インターロード

次は休息を取り、消耗表で受けた被害を回復するシーンとなる。このシーンは比較的自由度の高いシーンだ。

「ミッション：〈桜迷宮〉を突破せよ！」の結果を反映し、1～3ラウンド以内に終了した場合は「**真昼の行灯**」に、4～5ラウンド以内であれば「**逢う魔ヶ時**」に、6ラウンド目に終了、及びミッションに敗北した場合は「**草木も眠る**」にシーン名が変更される。

シーン7：タイトルは分岐

シーン：シネマティックシーン

解説：真祖の館に到着。吸血鬼を蹴散らして部屋に向かうシーン。

目的：消耗表で受けた被害を回復し、先へ進む事を決定する。



「地下道にはなにがあるかな？ お宝？」

「イイから警戒しなよ」

「うふふ。仲良いわね」

「なんだか心配がしますよ？」

——ダンジョンにはご注意を！

シーン8※タイトルは分岐

「**真昼の行灯**」、「**逢う魔ヶ時**」、「**草木も眠る**」にシーン名が変更され、それに従ってオーバーチュアも変化する。

オーバーチュア：真昼の行灯

急いだ甲斐もあって君たちはまだ日も高いうちに〈桜迷宮〉を突破して真祖の館に到着する事ができた。燦々と照りつける春の太陽も味方をしてくれているようだ。

館の周囲を警備する吸血鬼の姿も無く、日が暮れるまでには充分な時間の余裕がある。キミ達は突入前にしっかりと休息し、準備を整えることにした。

オーバーチュア：逢う魔ヶ時

急いだものの君たちが〈桜迷宮〉を突破して真祖の館に到着する事ができたのは、朱い太陽が山の端にさしかかろうかという頃だった。

まだ日が暮れるまでには少しだけ余裕がある。

日没を前に慌しく警備を始めた吸血鬼に見つからないよう、キミ達は僅かな時間でできる限りの準備を整えることにした。

オーバーチュア：草木も眠る

残念ながら君たちが〈桜迷宮〉を突破してイツナリ姫の屋敷に到着した時には、すでに日はとっぴりと暮れていた。

こうなればこちらも万全の体調で向かわねばならないだろう。

館の周囲を警備する吸血鬼に見つからないよう身を隠しながら、キミ達は突入前にしっかりと休息し、準備を整えることにした。

このシーンの目的はミッションで受けた疲労を回復したり今後の作戦を話し合い、パーティーの絆を深めることだ。

◆ [疲労] の回復をする

前のシーンで振った消耗表によって、PCは多少の被害を受けているだろう。それを回復するのがこの場面だ。[食料] アイテムを使用するなどして、回復するようPCにうながそう。

◆ 真祖の館へと向かう

PCたちが回復を終えると、事件の黒幕である〈刃のマスカルウィン〉の待ち受ける真祖の館へ向かうことになる。

◆ モンタージュ：館へ向かう

真祖の館は一階建てのやたらと広い和風建築で、畳敷きの部屋が襖と板張りの廊下、山水をあしらった庭で区切られているのだが、いまでは各所に配された西洋風の調度品が調和を乱しており、見る者に酷く不快な気持ちを起こさせる。

どうやらマスカルウィンはこの古風な館を好き放題に弄っているようだ。君たちはその館の中へと慎重に踏み込んでいった。

◆ シーン終了

PCたちが真祖の館に向かえばシーン終了となる。ミドルフェイズの終了にともない、PC全員に【因果力】を1点ずつ配布すること。

いよいよクライマックスフェイズである。ここでプレイに休憩を挟むと良いだろう。

◆ コラム：休憩中の会話

PCたちが回復しているシーンも、ロールプレイのチャンスといえる。この場面であれば、最終決戦に向けてイツナリ姫にPCたちへの感謝と激励をさせるとよいだろう。以下に台詞の例を挙げるので、状況に応じてアレンジして使うとよい

「ここまでの助力、そなたらには本当に感謝しておる」

「祭を見物に來ただけだというのに、巻き込んでしまい、本当にすまない」

「だが、あと一息じゃ。全て片付けば、今年の祭は盛大なものにするつもりじゃ。せめてもの詫びにな」

◆ クライマックス

いよいよクライマックスフェイズである。ここでプレイに休憩を挟むと良いだろう。

◆ インタールード

ここからクライマックスフェイズとなる。GMは、クライマックスフェイズの開始をプレイヤーに宣言しよう。

ここからは〈刃のマスカルウィン〉と対峙する展開となる。次のシーンはブリーフィングだ。

◆ シーン8：決戦へ向かう

シーン：ブリーフィングシーン

解説：エネミーとの戦闘に備え、PCたちが準備を整えるシーン。

目的：戦闘の準備を整える。

◆ シーン9「決戦へ向かう」

次の戦闘シーンは、ミドルフェイズでの戦闘に比べて手ごたえのあるものになる。[準備] タグの特技やアイテムの使用をうながし、万全の状態で戦闘に挑めるようにしよう。

〈刃のマスカルウィン〉は剣技への自信から余裕の構えを見せる。目の前に居てもPCたちが準備を行う邪魔をしたりはしない。長々と口上を述べさせ、その隙に戦闘準備を行ったことにすると雰囲気が出るだろう。

[偵察] タグを持つ行動に成功したPCがいたなら、以下のカットインを読み上げること。

◆ カットイン：[偵察] 成功

純和風の寝室。中には真紅の絨毯が敷かれ、重厚な黒い棺が横たわっている。その蓋がゆっくりと開くと、中からは大量の瘴気が流れ出し、部屋から庭先へと流れ出して行く。

中で眠っていた黒服の偉丈夫が身を起こし、立ち上がった。傍らの机で生けられていた一輪のバラを引き抜くと、瞬時にバラは生気を失い、枯れ果ててしまう。

シーン終了

P CとGMの戦闘準備が完了したなら、シーンを終了する。

インターロード

次は〈刃のマスカルウィン〉との戦闘シーンとなる。使用するエンカウントシートなど、戦闘に必要なものを用意しよう。

次のシーンは「ミッション：〈桜迷宮〉を突破せよ！」の結果を受けて、3つのシーンエフェクトから適用されるものが決定される。間違えないよう注意しよう。

シーン9：死の王の寝室

シーン：戦闘シーン

解説：〈刃のマスカルウィン〉と戦う戦闘シーン。

目的：すべてのエネミーを倒す。

シーン10「死の王の寝室」

死の典災〈刃のマスカルウィン〉との対決のシーンである。オーバーチュアを読み上げ、マスカルウィンの強大さ、不気味さを演出しつつ、P Cの戦いへのモチベーションを高めよう。イツナリ姫からの台詞を適宜まぜてやってもいいだろう。

オーバーチュア

〈桜迷宮〉を駆け抜け、最奥に建つイツナリ姫の館へと踏み込んだ君たち。

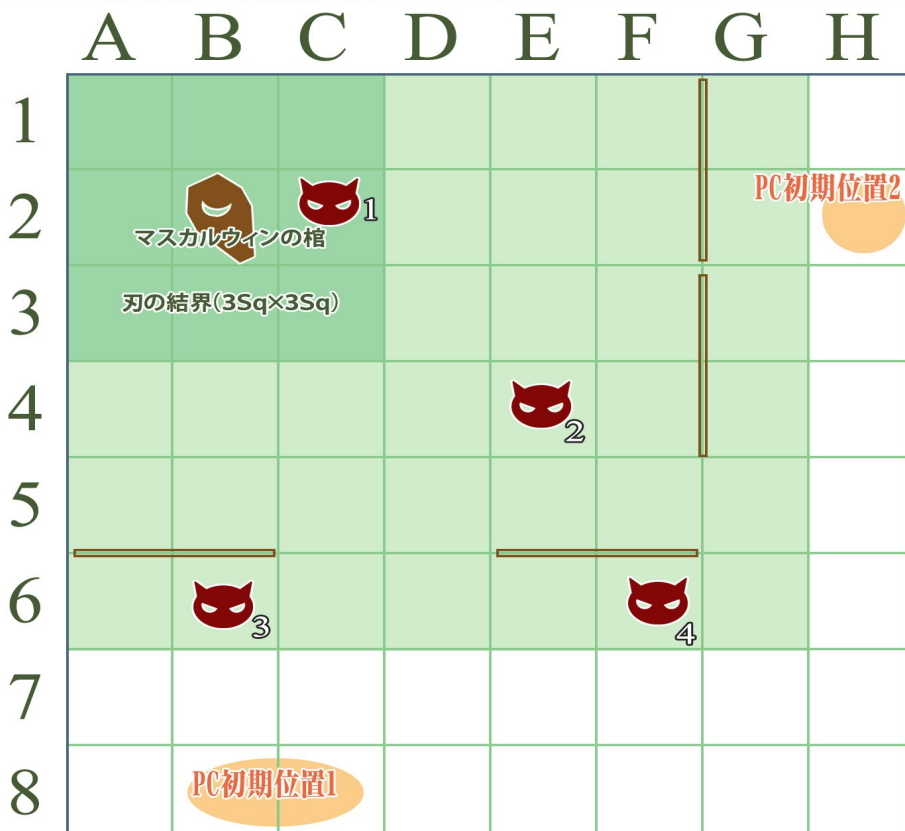
邸宅の一室、四方を障子で囲まれた畳敷きの寝室で、〈死の典災〉は君たちを待ち構えていた。

部屋には真紅のじゅうたんが敷き詰められ、その上には大きな漆黒の棺。周囲には大量のバラの花が散らされ、純和風の部屋との違和感を撒き散らしている。

その真ん中に立つ黒髪の偉丈夫こそが、イツナリ姫の実体と力を奪い、ヨシノの街に恐怖をもたらした典災〈刃のマスカルウィン〉だ。

「やれやれ、あと少しでこの力を全て従えることができていたのだが……とんだ邪魔が入ったものだ」

死の王の寝室



けだるげな声とともにスラリと背中長の長大な剣を抜き放つと、彼の身体から「死の気配」が放たれる。それだけで、じゅうたんの上に散らばっていたバラの花たちは生気を失い、一瞬で枯れ果ててしまった！

君たちは油断なく武器を構え、強敵との戦いに備える。

いよいよ最後の戦いだ！！

戦闘の舞台となるのは、〈刃のマスカルウィン〉が寝室として使用している畳敷きの和室とその縁側に面した庭園だ。

和室の片隅に置かれた【マスカルウィンの棺】からは未だに瘴気が溢れ出しており、庭先に

まで流れ出し、渦巻いている。

〈刃のマスカルウィン〉はこの部屋で、吸収したイツナリ姫の能力を使いこなすための時間をとっていた。計画を邪魔しようとするPCを許すつもりはない。

彼は知性をもち言語を話す、一方的に語りかけるばかりでPCとの会話を成立させようとはしないため交渉による解決は諦めた方がよい。

戦闘の準備

この戦闘シーンではエンカウントシート「死の王の寝室」を使用して敵の首魁〈刃のマスカルウィン〉と闘う。

1：〈刃のマスカルウィン〉

2：〈吸血鬼〉

3, 4：〈吸血鬼の従者〉

ミッション「桜迷宮」を突破せよ!」において「不死性強化装置」を停止していない場合は以下を使用する。「人数による調整」の追加エネミーにも影響することを注意すること。

《不死性強化装置》__EXパワー__〔GM〕__本文__判定なし__シーンに登場する〔不死〕タグを持つすべてのエネミーは【最大HP】が+40、〔命中判定〕が+1される。

PCたちは「初期配置位置1」に配置すること。ただしミッション「桜迷宮」を突破せよ!」において「不死性強化装置」においてゴールその2に到着している場合「初期配置位置2」を利用してもよい。

人数による調整

PCが3人の場合は特にエネミー数の変更はない。

PCが5人の場合はA4、B4に〈吸血鬼〉を追加すること。

難易度によるEXパワー

高難易度により潤沢なGM用【因果力】がある場合以下のEXパワーを用いることを検討しよう。

《恐るべき典災》__EXパワー__〔GM〕__本文__判定なし__〈刃のマスカルウィン〉はシーン開始直後に〔障壁：40〕を得る。またヘイト倍率は×1.0になる。このGM用EXパワーはGM用【因果力】4を消費する。

時刻のシーンエフェクト

「ミッション：〈桜迷宮〉を突破せよ!」を1～3ラウンド以内に終了した場合は【光降り注ぐ昼】が、4～5ラウンド以内であれば【暮れなずむ夕日】が、6ラウンド目に終了、及びミッションに敗北した場合は【月陰る夜】がクライマックスシーンにおいてシーンエフェクトとしてシーン全体に影響するプロップとなる。この3種のプロップはそのうち1つしか効果を発揮しないので、使用しないプロップはエンカウントシートの該当部分を斜線で取り消しておこう。

【光降り注ぐ昼】__〔シーンエフェクト〕〔自然〕__自動__自動__不可__シーン内の〔不死〕タグを持つキャラクターは〔疲労：20〕を受ける（【最大HP】が20低下する）。

【暮れなずむ夕日】__〔シーンエフェクト〕〔自然〕__自動__自動__不可__効果は特になし。

【月陰る夜】__〔シーンエフェクト〕〔自然〕__自動__自動__不可__シーン内の〔不死〕タグを持つキャラクターは〔再生：20〕を得る。シーン内のSq全体に【暗闇】を設置する。

戦闘中のマスタリング

マスカルウィンとの戦闘では、その能力をフルに駆使してP Cを追い詰めるとよい。《黄泉路の供物》が最大に活かせるよう、配下の〈吸血鬼〉たちもP Cたちに極力接近させて戦わせるとよい。〈血塗れの人面獅子〉も参戦するならばP Cが受けるB Sも増えるため、《誰そ彼の魔眼》による即死も狙えるかもしれない。

カットイン：マスカルウィン台詞

「お前たちが野に咲く薔薇であれば、これほど手間をかけずとも刈り取れるだろうに」

「しかし、必要となる〈共感子〉（エンパシオム）は膨大、となれば効率的な収穫のためには工夫が必要となる」

「睡眠を邪魔されるのは、とても迷惑なのだよ！」

P Cたちがミッション「〈桜迷宮〉を突破せよ！」において「魔獣制御装置」を停止していない場合は2ラウンド目のクリンナッププロセスに、H 8のスクエアに〔行動済み〕状態で《血塗れの人面獅子》が登場する。このモンスターは非常に強力だ。油断をしていれば背後を突かれたP Cたちは簡単に全滅してしまうだろう。

この《血塗れの人面獅子》は援軍として現れるために【因果力】はデータと違い0で登場する。またP Cたちが3人であった場合【HP】は180まで低下した状態で登場する。

モンタージュ：マンティコアの登場

〈典災〉との激しい戦いが続くなか、君たちの背後からバサッバサッと大きな翼の音が近づいてくる。注意深く振り向けば、コウモリの翼を羽ばたかせ、近づいてくる獣の巨体が……〈血塗れの人面獅子〉だ！！
「奴め、あんなデカブツまで手なずけておったか！」
イツナリ姫が驚愕の叫びを上げると、マスカルウィンは「フッ……」とかすかに口角を吊り上げた。

戦闘の終了

すべてのエネミーが倒されたら戦闘終了となる。ドロップ品のロールを行うこと。ライマックスフェイズは終了し、エンディングフェイズに移行する。

モンタージュ：戦闘の終了

「クハハハハッ……〈死の典災〉たる俺がこのような形で死を迎えるとは、これも一興。俺を倒したところで所詮は終末時計の針を進めるだけに過ぎんだ……救いの無きこの世界に何を望む——」

手を高々と天に翳したマスカルウィンの身体は塵となって崩折れてゆく。

エンディング

次のシーンからはエンディングフェイズとなる。GMはエンディングフェイズの開始をプレイヤーに宣言しよう。

インターロード

エンディングは、すべてのフェイズの中でも比較的变化が容易な部分である。エンディングの目的は物語を終わらせ、プレイヤーに満足をしてもらうことだからだ。

今回のシナリオで言えば戦闘後に古都ヨシノへ移動して、イツナリ姫が感謝を述べて報酬を渡すというシーンが予定されているが、別にこだわる必要はない。プレイヤーの希望を聞いて柔軟にあわせよう。

シーン10：桜の花舞う宴

シーン：シネマティックシーン

解説：古都ヨシノに移動して、解放されたイツナリ姫から歓待されるシーン。

目的：物語を終わらせる。

シーン11 「桜の花舞う宴」

マスカルウィンを倒したPCたちは、実体を取り戻したイツナリ姫に報酬の財宝をもらうことになる。

オーバーチュア

典災〈刃のマスカルウィン〉は塵となって消滅した。同時に、小さなイツナリ姫の身体が、まばゆい光に包まれる！

一瞬の後、光がおさまったそこには、元の姿を取り戻した姫の姿があった。

「よくやってくれた！！ 本当に……そなたらにはどう礼を言えばよいかわからぬ！」

「だが、まずは約束を果たさねばな。ついて参れ」歩き出したイツナリ姫に導かれた君たちは、館の宝物庫へと通される。

「さあ、好きなものを持って帰るがよい！」

PCたちは、イツナリ姫が長年をかけて溜め込んだ財宝の中から報酬を受け取れる。各自好きな項目で財宝表ロールを4回行なうこと。あるいは1人2回のロールと「迷宮樹の鍵」（パーティーで1つ）を得ても良い。

モンタージュ：祭りのヨシノへ

ひとしきり宝物庫での物色を終えた君たちにイツナリ姫が声をかけてくる。

「さて、ではこたびの後始末をせねばな。わしはこれより急ぎヨシノへと行く。すまぬが、そなたらにもついて来てもらうぞ」

一方的に言うや否や、開け放した扉から、桜の花びらを巻き込んで突風が吹き込んできた。風は君たちの周りで渦を巻き、同時に不思議な浮遊感に包まれた。

「よし、到着じゃ！ もう眼を開けてもよいぞ」

姫の言葉に眼を開くと、そこは満開の桜と、祭りの活気に包まれた古都ヨシノであった。

エンディングであるためにシーン終了およびインターロード記載を省略してある。セッションでは挟み込んで、プレイヤーの希望を聞くと良いだろう。

シーン12 「山桜祭」

イツナリ姫が本来の身体を取り戻したことで、「吸血鬼」化していた人々は全て快復した。姫自身の説明と謝罪により、彼女と〈桜迷宮〉の吸血鬼たちへの不信は取り払われ、めでたく「山桜祭」が開催される。

オーバーチュア

「ヨシノの民よ！ わしじゃ、イツナリじゃ！！」

「此度はわが不徳にてそなたらには本当に迷惑をかけてしまった……しかし、すでに触れを出したとおり、災いの原因はここにおける〈冒険者〉とわしがしかと退治したゆえ、もう心配は要らぬのじゃ！」

やぐらの上に立ったイツナリ姫が凜とした声を張り上げる。典災が倒されたことで〈大地人〉たちは「吸血鬼」化より解放され、住民の姫への誤解も解けたようだ。元気な彼女の姿を見て、皆歓声を上げている。

「厄払いじゃ、今年の「山桜祭」はより盛大に執り行うとしようぞ！」

「吸血鬼」化の脅威が去り、またイツナリ姫への疑惑が解消されたため、ヨシノの街には以前の活気が戻ってきている。改めて祭の開催が宣言され、満開の桜の中で「山桜祭」が始まることとなる。今回の事件解決の立役者であるPCたちは街の人々にも歓迎されることだろう。

モンタージュ：

・姫と自警団

祭りの活気の中、ふと姫の方を見ると、自警団に囲まれてなにやら談笑している。

「今回の件ではそなたら自警団にも迷惑をかけた。改めて謝罪させてほしいのじゃ」

「いやいや、〈吸血鬼〉だからって真っ先に姫を疑ってしまった我々も悪かったのです。それにしても、ご無事で何よりでした」

「うむ、腕利きの〈冒険者〉が助けてくれたゆえな！」

君たちを指して、姫は自慢げに胸を張る。自警団員たちも頷き、君たちの活躍を褒め称えてくれる。

「君たちもありがとう！ おかげでこうして、無事に

祭りが開催できたよ！」

・街の人々の安心

イツナリ姫が元気な姿を見せたことで、街の人々も安堵の顔を見せている。

「よかった、やはり姫様は無実だったのだ……！」

「まさか偽者だったとは……」

「でも、またこうして祭りが開ける……めでたいことだ！」

・イツナリ姫のファン

鼯鼠の茶店の店員や子供たちなど、姫を慕うヨシノの人々も彼女の周りに続々と集まってきている。

「姫様！ 今年の桜餅はいい出来なんです、ぜひ召し上がってください！」

「うちの花見団子もご賞味を！！」

「わーい、イツナリさまだー！！」

「さて、でははじめに会ったときの約束を今度こそ果たすでしょう」

「言ったじゃろう？ 祭りを案内してやると。「山桜祭」は見所が盛りだくさん！ さあさ、急がねば全部見終わる前に日が暮れてしまうぞ！」

イツナリ姫は君たちの手を取って、祭りににぎわう街中へ向けて歩き出した。

次の冒険に挑む前に、今は祭りを存分に楽しむとしよう。

シーン終了

Pcたちが満足したら、このシナリオは終了となる。自警団からの謝礼として1人あたり300Gが得られる。エンディングフェイズが終わったら、メインプレイを終了し、アフタープレイに移ること。

ロールプレイが一段落したら

祭りを満喫しているPCの元に、古都ヨシノの主だった人を連れてイツナリ姫がやってくる

モンタージュ：祭りのイツナリ姫

「どうじゃ、楽しんでおるか？」

ヨシノの人々の感謝と歓迎にもみくちやにされ、雑踏から少し離れた場所で一休みしていた君たちのところに、イツナリ姫が顔を出した。両手には大量の包みを持たされている。

「いやはや、街の者たちにアレもコレもと土産を持たされてのう。人気者はつらいのじゃ……ふふふ」

彼女はそのまま君たちのそばに腰を下ろし、街の賑わいをうれしそうに眺めている。

「桜の香りにのって、皆の笑い声や活気がここまで伝わってくる……本当に、守れてよかったのじゃ」

彼女は居住まいを正して君たちに向き直ると、深々と頭を下げる。

「そなたらの力なくば、このように祭りを開くこともかなわなかったじゃろう……改めて御礼申し上げますのじゃ。……ありがとう」

迷宮樹の鍵

IR:11 タグ：[両手] [杖] [非売品] [M6] 価格：2000G

▼効果

【攻撃力】22。【魔力】23。行動修正－2。射程：至近。〔起動：行動〕あなたの《基本魔法攻撃》と同時に使用する。《基本魔法攻撃》に成功した場合、攻撃の対象は「シーンに存在しない状態」となる。この効果はラウンド終了時に解除され、その後対象は〔放心〕を受ける。シナリオ1回使用可能。この効果を《迷宮封印》と呼ぶ。

▼解説

人を神隠しに逢わせる程の霊力を得た樹から削り出された鍵。所持者の魔力を高めるだけでなく、力を解放することで敵を一時的に「ここではないどこか」に隔離することができる。

▼レシピ

神隠しの古枝〔コア素材〕（240G）＋シーダーのスタッフ（400G）＋茜の護符（140G）×3＋〔魔触媒11〕（120G）×3＋製作費（580G）

◆アフタープレイ

「アフタープレイ（ルールブック P245）」にしたがってアフタープレイを行なう。

このシナリオで配布するログチケットは以下のとおり。

◆**プレイヤー**：キャラクターランクアップ1枚、アザーゲット2枚

◆**GM**：キャラクターランクアップ1枚、財産ゲット（プレイヤー人数+1）枚、アザーゲット4枚

上記にくわえて、セッションに最後まで参加したプレイヤーとGMには「因果力ゲット」が1枚ずつ配布される。さらに、活躍したPCのプレイヤーには「因果力ゲット」を追加で1枚配布しよう。

この「因果力ゲット」配布は優れたプレイヤーを見つけ出すための措置ではない。その日のプレイを振り返って互いの健闘をたたえるためのものである。ぜひ全員の好プレイを思い出して、チケットを配布しよう。

◆セッションの終了

すべての処理が終わればセッションは終了となる。これにて古都ヨシノを騒がせた吸血鬼と桜の森の冒険は幕を閉じた。次なる冒険のためにいまは一時の休息としよう。お疲れ様でした！

◆スタッフリスト

シナリオ作成：大きな愚、7 Sided Work Shop

グラフィックデザイン&レイアウト：瑞川めえ、7 Sided Work Shop

ミッションデザイン：大きな愚、Show、7 Sided Work Shop

イラスト：神無宇宙、瑞川めえ

ディベロップメント：7 Sided Work Shop

◆イツナリ姫と謎の旅人

どうじゃ、わしの宝物庫は？ 欲しいものは見つかったか？ むむっ、それは〈迷宮樹の鍵〉ではないか。よく見つけてきたのう。

それはわしと、来訪者ロエ2の二人で「きょうどうかいはず」した思い出の品なのじゃ！ ふふふ、がんばって作ったのじゃぞ？

ロエ2？ うむ。奴は今回の事件の少し前にわしを訪ねてきた女吸血鬼なのじゃ。なぜか不思議とウマがあって、友達になったのじゃ！ ウマウマご飯を食べたのじゃ。この〈迷宮樹の鍵〉は奴と二人でこしらえた魔法の品なのじゃ。恐れ入ったか！ 設計ロエ2、開発ロエ2、加工ロエ2、デザイン&命名わしじゃ。

ロエ2はそのあとどうしたのかとな？

奴はこの館にしばらく滞在した後、南のほうに食べ歩きの旅に出ると告げて去っていった。うらやましい……ぶらぶら食べ歩きの旅じゃぞ。なんと心惹かれるフレーズか！ この〈桜迷宮〉の管理がなければ二人旅としゃれ込みたかったのじゃが、そうも行かぬ。それに、ロエ2からも「〈大地人〉と〈冒険者〉を見届けて欲しい」と頼まれていたゆえな、わしは残ったわけじゃ。

奴も別れ際に〈典災〉なる強力無比な存在について話しておった。今思えば、警告してくれていたのじゃな。しかし長い時を生きてきたわしは、それまで聞いたこともなかったその存在を侮り、せっかくの友の忠言をおろそかにしてしまったのじゃ。結果、わしは力も体も奪われ、無様を晒すことになった。

そなたらがこのヨシノに来てくれていなければ今頃どうなっていたか……感謝しておる。

ゴホン、話がそれたな。そなたらのこれからの冒険には役に立つかもしれん。わしと、ロエ2と、そしてそなたらとの友情の証として、持って行くがよい。

そして、また遊びに来てくれると、わしもこの街の住民も嬉しいの。さらば、しばしの別れじゃ！

エネミーデータ

シナリオに登場するオリジナルのエネミーデータを記載する。ディベロッパーはこのエネミーデータを他のシナリオに使用してもよい。

〈刃のマスカルウィン〉

ランク：10 タグ：[吸血鬼] [ボス] [不死] [典災] 識別難易度：16

【STR】4 【DEX】5 【POW】4 【INT】4

【回避】6+2D 【抵抗】4+2D

【物理防御力】22 【魔法防御力】18

【最大HP】180 【ヘイト倍率】×8

【行動力】10 【移動力】2 【因果力】2

▼特技

《夜を招く者》__常時__このエネミーはシーン登場時に〈吸血鬼〉2体を任意の位置に配置できる。〈吸血鬼〉1体は〈吸血鬼の従者〉2体に置き換えても良い。この効果で配置されたエネミーからはドロップ品を入手できない。

《死の典災》__常時__このエネミーは常に「弱点（邪毒）：15」を持つ。

《魂刈りの円舞》__[白兵攻撃]__メジャー__対決（7+3D／回避）__単体__至近__[80+2D]の物理ダメージを与える。〔達成値：19〕このメインプロセス終了後、このエネミーは即座に「未行動」となり、その後ラウンド終了時まで【行動力】が0となる。〔判定失敗〕GMは【因果力】1を得る。

《誰そ彼の魔眼》__本文__自動成功__広範囲4（選択）__至近__シーン1回__このエネミーのHPが90以下になった時使用する。この行動はEXパワーとして扱う。対象に「放心」を与える。〔対象：3つ以上のBS〕対象は「戦闘不能」になる。

《黄泉路の供物》__クリンナップ__広範囲20（選択）__至近__[不死]タグを持つキャラクターと同じSqにいるキャラクターのみ対象にできる。対象に20点の直接ダメージを与える。

《復活の吸血鬼》__EXパワー__〔GM〕〔追加行動〕__戦闘不能__判定なし__自身__至近__因果力2__このエネミーが「戦闘不能」になった時使用する。

「戦闘不能」と全てのBSを解除し、HPを100まで回復させた上で【マスカルウィンの棺】と同じSqに「瞬間転移」する。【マスカルウィンの棺】がシーン中に存在しないときは使用できない。このシナリオ専用のEXパワーである。EXパワーなので特技打ち消しなどの対象にならないことに注意すること。

▼ドロップ品

1～4：冥落香〔魔触媒11〕（120G）×3

5～6：死の心臓〔換金〕（720G）

固定：命奪の刃金〔コア素材〕（220G）

▼解説

3番目に目覚める典災のひとりで死を支配する。高い知性を持ったアンデッドモンスター〈黄泉返り〉の剣士。黒髪に黒い瞳、飾り気のない黒衣の上から漆黒の外套を羽織り、刀身の黒い大太刀を背負っている。全身から黄色く不吉な死のオーラを放っており、アンデッドモンスターを呼び寄せる。

〈刃のマスカルウィン〉は高い技量を持った剣士である。最大の特徴は、途切れることなく続く怒涛の連続攻撃だ。その瞳を覗き込んだ者は己の死ぬ姿を幻視させられ、時に即死することもある。呼び寄せたアンデッドモンスターを指揮して攻撃させる事もある。

彼と共に戦うアンデッドモンスターは、〈吸血鬼〉の《邪眼の誘惑》、〈吸血鬼の従者〉の《魔弾の洗礼》などを効果的に使い、冒険者の側に張り付くように動くが良い。性格は享乐的・退廃的な傾向が強く、その言動はともすれば怠惰にも思えるが、効率よく〈共感子〉を集めるために策をめぐらす恐るべき策士でもある。また、戦いとなれば、不死者特有のわが身を省みない苛烈な戦いを好む。

かつてマスカルウィンはイースタル東北部で存在を確認されたが、現在はランデ真領内、ヨシノの街近郊のフィールドダンジョン〈桜迷宮〉内に潜伏している。もともとそこに住み着いていた〈真祖〉の身体を奪い、その力をもってヨシノを手始めに〈吸血鬼〉の眷属を増やしてゆくつもりようだ。

〈吸血鬼〉 ヴァンパイア

ランク：10 タグ：[吸血鬼] [不死] [暗視] 識別難易度：6

【STR】5 【DEX】4 【POW】4 【INT】4
 【回避】5+2D 【抵抗】4+2D
 【物理防御力】22 【魔法防御力】18
 【最大HP】129 【ヘイト倍率】×3
 【行動力】8 【移動力】2

▼特技

《夜の血族》__常時__このエネミーは[光輝]ダメージを受ける時、防御力を0として計算し、さらに[硬直]を受ける。

《闇の抱擁》__[白兵攻撃]__メジャー__対決(8+2D/回避)__単体__至近__[44+2D]の物理ダメージを与える。[達成値17]このエネミーは[障壁：15]を得る。

《邪眼の誘惑》__ムーブ__自動成功__単体__4Sq__シーン1回__対象をこのエネミーのいるSqに[即時移動(強制)]させる。対象はこのメインプロセス終了時まで[弱点(不死)：10]を得る。

▼ドロップ品

1～3：魔性の牙[換金](80G)
 4～5：不死者の灰[換金](60G)×2
 6：鮮血の宝玉[コア素材]：(220G)

▼解説

貴族然とした人型のアンデッドモンスター。青白く美しい容姿と高い知性を持ち、魅了の力を秘めた邪眼で人間をたぶらかし、爪や牙で傷つけて生き血をすする。〈大災害〉によって彼らの行動範囲は大きく広がり、従者を増やして街ひとつを支配するまでになった個体も存在する。かつて〈桜迷宮〉にはイツナリ姫の眷属として〈桜迷宮〉を管理していた中立の吸血鬼たちがおり、〈不死性強化装置〉によって強化された彼らはイツナリ姫を守るため果敢に戦った。しかし、現在イツナリ姫の館では典災〈刃のマスカルウィン〉によって新たに生み出された眷族たちがその警備に当たっている。

〈吸血鬼の従者〉 ヴァンパイア・サーヴァント

ランク：10 タグ：[吸血鬼] [モブ] [不死] [暗視] 識別難易度：10

【STR】4 【DEX】4 【POW】5 【INT】5
 【回避】10 [固定] 【抵抗】11 [固定]
 【物理防御力】16 【魔法防御力】24
 【最大HP】33 【ヘイト倍率】×8
 【行動力】11 【移動力】2

▼特技

《夜の血族》__常時__このエネミーは[光輝]ダメージを受ける時、防御力を0として計算し、さらに[硬直]を受ける。

《魔弾の洗礼》__[魔法攻撃][邪毒]__メジャー__対決(15[固定]/抵抗)__単体__4Sq__[70+2D]の魔法ダメージを与える。[マイナー]対象を1Sqまで[即時移動(強制)]してもよい。

《こちらはいかがですか?》__ダメージ適用直前__自動成功__単体__4Sq__シーン1回__このエネミー以外の攻撃によるHPダメージの適用直前に使用できる。対象が受ける予定のHPダメージに+25点する。

▼ドロップ品

固定：不死者の灰[換金](60G)

▼解説

〈吸血鬼〉が作り出す従者で、外見は〈吸血鬼〉とほぼ変わらない。主である〈吸血鬼〉に忠実に仕えており、主や仲間と巧みに連携しながら闇の魔法を用いて外敵を排除する。〈大災害〉以後は、執事やメイドとして才能を見せる者が多く、主の世話や棲み家の管理を行うほか、邪悪な趣味の手助けをするために棲み家の外へと派遣されることもあるようだ。〈桜迷宮〉に棲んでいた〈吸血鬼の従者〉たちは、元々はイツナリ姫の使いとして古都ヨシノにもよく顔を出していたため、中立の吸血鬼として地域ではそれなりに知られている存在だ。〈山桜祭〉が近づくにつれ街に姿を現すことも減り、現れた時には乱暴狼藉を働くため、中立の吸血鬼が敵対し始めたという噂を広げることになった。

〈吸血鬼の魔獣使い〉 ヴァンパイア・ティマー

ランク：10 タグ：[吸血鬼] [不死] [暗視] 識別難易度：10

【STR】4 【DEX】5 【POW】4 【INT】4
 【回避】6+2D 【抵抗】4+2D
 【物理防御力】22 【魔法防御力】18
 【最大HP】90 【ヘイト倍率】×3
 【行動力】10 【移動力】2

▼特技

《夜の血族》__常時__このエネミーは[光輝]ダメージを受ける時、防御力を0として計算し、さらに[硬直]を受ける。

《魔獣との挟撃》__[白兵攻撃]__メジャー__対決(7+3D/回避)__単体__至近__[70+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー]対象に[追撃：10]を2つ与える。

《魔獣の眼光》__ムーブ__自動成功__単体__4Sq__シーン1回__対象をこのエネミーのいるSqに[即時移動(強制)]させる。対象はこのメインプロセス終了時まで[弱点(不死)：10]を得る。

▼ドロップ品

1～4：尖鋭牙[魔触媒10] (110G)
 5～6：霧の魔法陣[換金] (150G)

▼解説

「当主」に仕える、エルフの姿をした〈吸血鬼〉の魔獣遣い。〈吸血鬼〉には〈大地人〉と同じく様々な種族の姿が存在し、主人がエルフの姿なら配下もそうである場合がほとんどである。〈吸血鬼の魔獣遣い〉は主人に血を提供するため獲物を狩り集める役目を負っており、森の中に潜んで通りかかった者を襲撃する。魅了の力を秘めた眼光で獲物を引き寄せ、飼い慣らした魔獣を手足のように操って仕留めるさまは、魔獣遣いの名にふさわしい。配下の魔獣には狼や蝙蝠、鼠に鷲獅子などを連れている場合があるが、この個体は吸血鬼に罹患した〈吸血犬〉や〈変異した鷲獅子〉などを引き連れ、イツナリ姫の姿で古都ヨシノに[吸血鬼]を蔓延させる任務を帯びている。

〈変異した鷲獅子〉 ミュートグリフ

ランク：10 タグ：[幻獣] [吸血鬼] 識別難易度：8

【STR】5 【DEX】4 【POW】4 【INT】4
 【回避】5+2D 【抵抗】4+2D
 【物理防御力】22 【魔法防御力】18
 【最大HP】122 【ヘイト倍率】×3
 【行動力】8 【移動力】2

▼特技

《浮遊》__常時__このエネミーは常に[飛行]状態となる。

《いびつな嘴》__[白兵攻撃]__メジャー__対決(8+2D/回避)__単体__至近__対象に[45+2D]の物理ダメージを与える。[達成値17]対象に[追撃：20]を与える。

《幻想の咆哮》__マイナー__自動成功__広範囲1(選択)__至近__シーン1回__対象をこのエネミーのいるSqに[即時移動(強制)]させる。[因果力1]再利用可能。

▼ドロップ品

1～3：獐猛なカギ爪[換金] (70G)
 4～5：夜色の翼[換金] (120G)
 6：漆黒の毛皮[換金] (260G)

▼解説

鷲の上半身と獅子の下半身をもつ幻獣〈鷲獅子〉が特殊な魔力の淀みを受けて変異、巨大化したもの。漆黒の翼と毛皮を持ち、性質は〈鷲獅子〉に輪をかけて獐猛である。普段は古戦場や古アルヴの遺跡等で周囲の魔力を取り込みながら潜んでいるが、いざ己の縄張りに生物が踏み入ると、10メートルをゆうに上回る巨体で獲物を蹂躪し、喰らい尽くす。この個体は強力な吸血鬼である真祖の魔力を取り込んでしまったため[吸血鬼]状態に罹患しており、瞳は真紅に輝き、常に血に飢えているため、近寄るのは非常に危険だ。幸いなのは、夜間飛行を苦手とする〈鷲獅子〉の性質と、日光を苦手とする〈吸血鬼〉の性質が相反するため、高空から襲い掛かれる心配がないことくらいだろうか。

〈血塗れの人面獅子〉 ブラッディ・マンティコア

ランク：10 タグ：[ボス] [幻獣] [吸血鬼] 識別難易度：11

【STR】4 【DEX】4 【POW】5 【INT】5

【回避】4+2D 【抵抗】5+2D

【物理防御力】15 【魔法防御力】25

【最大HP】260 【ヘイト倍率】×8

【行動力】11 【移動力】2 【因果力】2

▼特技

《再行動》__本文__ラウンド1回__このエネミーが
[行動済]になった時に使用する。このエネミーは即座に[未行動]となり、その後ラウンド終了時まで
【行動力】が0となる。

《狂乱の笑い声》__ [魔法攻撃] [精神] __メジャー__
__対決(6+3D/抵抗)__広範囲2(選択)__至近__
__ [70+2D] の魔法ダメージを与える。[達成値18] 対象がヘイトトップなら[惑乱]を与える。ヘイトアンダーなら[硬直]を与える。

《鋭い爪と噛みつき》__ [白兵攻撃] __メジャー__
__対決(6+3D/回避)__単体__1Sq__ [80+2D] の物理ダメージを与える。この攻撃で[追撃]が発動する場合その強度は2倍として扱う。[因果力1] ダメージに+20。

《尾からの棘》__マイナー__自動成功__単体__4Sq__
__ [追撃：10] を与える。このエネミーの【HP】が130以下の場合、与える追撃の強度は20になる。
[因果力1] 与える[追撃]は2つになる。

《招き寄せ》__クリンナップ__自動成功__単体__2Sq__
__対象をこのエネミーと同じSqに[即時移動]させる。このエネミーは[障壁50]を得る。

▼ドロップ品

1～3：ざらついた棘 [換金] (100G) ×3

4～5：狂笑血 [魔触媒11] (120G) ×4

6：貪食の霊玉 [換金] (1060G)

固定：人面獅子のたてがみ [コア素材] (220G)

▼解説

獅子の身体に蝙蝠の羽と無数の棘を持った蠍の尾、そして醜悪な老爺の顔を持つ邪悪な魔獣〈人面獅子(マンティコア)〉の変異種。血に塗れたような深紅色の毛皮をもつ。非常に知能が高く狡猾にして残虐な性格をしており、魔術の知識によって自らを吸血鬼へと変化させた存在だ。無限の寿命を使って様々な知識を得ることを至上の喜びとしており、その手段や単なる娯楽として人間種族に対する襲撃や悪巧みを行なう、性質の悪いモンスター。吸血鬼としての弱点はさほど得ていないながらも太陽光を嫌い、沼地などのオープンフィールドを好む通常種とは異なり、地底洞窟や古代遺跡といったダンジョンに住み着くことを好む。

〈血塗れの人面獅子〉は前線型の魔法攻撃役という特性を持ったモンスターだ。〈冒険者〉のど真ん中に突っ込んで行き、蠍の尾から無数の棘を射出して牽制、多数の敵を対象に収めて魔力の籠った笑い声で精神を狂わせるのが常套手段といえるだろう。吸血鬼と化したことで獲得した魅了の視線も強力で、招かれた敵は自らこの魔獣の元に侍り自らの血肉をもって彼の傷を癒すことになる。もしも〈冒険者〉と殴りあう羽目になったとしても、獅子の臂力に鋭い鉤爪がそなわっており、巨大な顎には鯨のような複数の歯列に鋸のような歯が並んでいて、鋭く抉り、あるいは削いで肉塊へと変えることだろう。彼は、強靱な魔獣の身体と魔術師の智慧、それに吸血鬼の不死性を併せ持った恐るべき敵なのだ。

〈大災害〉以前には、かつて〈桜迷宮〉のボスとして、その邪悪な研究を止めようとする〈冒険者〉と死闘を繰り広げていた彼だが、拡張パックで〈桜迷宮〉の主となったイツナリ姫に封印されたとされ、姿を見なくなっていた。〈大災害〉後の現在はイツナリ姫を倒した〈刃のマスカルウィン〉によって封印から解き放たれるも、彼自身の作った〈魔獣制御装置〉によって覚醒が不完全なまま手駒として扱われている。

プロップデータ

シナリオに登場するオリジナルのプロップデータを記載する。ディベロッパーはこのデータを他のシナリオに使用してもよい。

古都の建物

ランク：10 [地形] [高さ3] [機械]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

古都の建築物。商店や宿屋など内容はさまざま。[高さ]に注意すること。

光降り注ぐ昼

ランク：10 [シーンエフェクト] [自然]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

シーン開始時、[不死] タグを持つキャラクターは[疲労：20]を受ける（【最大HP】が20低下する）。

暮れなずむ夕日

ランク：10 [シーンエフェクト] [自然]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

特に効果はない。美しい夕焼け。

月陰る夜

ランク：10 [シーンエフェクト] [自然]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

シーン内の[不死] タグを持つキャラクターは[再生：20]を得る。シーン内のSq全体に【暗闇】を設置する。

死の刃の結界

ランク：10 [空間] [トラップ] [魔法] [邪毒]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：15

▼効果

〔接触、滞在〕対象に35点の直接ダメージ（ただし〔軽減（邪毒）〕は有効）を与える。〔不死〕タグを持つキャラクターはこの効果を受けない。

畳敷きの部屋

ランク：10 [地形] [高さ1] [機械]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

特に効果はない。屋内。

障子戸

ランク：10 [壁] [機械] [物品]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：15

▼効果

障子戸が閉じている時はこのプロップは【壁】と同様に両側の射線を遮るが、通過は可能である。このプロップのある辺を通過した場合、その障子戸は破壊される。開いている時はこのプロップは【アーチ】と同様に射線を遮らず、通過も可能である。攻撃によっても破壊可能であり、【HP】5、【防御力】0とする。〔起動：インスタント〕障子戸を開けるか、閉じることができる。

マスカルウィンの棺

ランク：10 [オブジェクト] [魔法]

探知難易度：自動 解析難易度：17 解除難易度：17

▼効果

このプロップは破壊可能であり、【HP】80、【物理防御力】【魔法防御力】30を持つ。〔起動：クリンナップ&因果力3〕〈吸血鬼の従者〉1体を、このプロップから3Sq以内の距離のGMが指定する任意のSqに〔行動済〕状態で配置する。この効果で配置された〈吸血鬼の従者〉からはドロップ品を入手できない。