



はじめに



幻想の大地〈セルデシア〉に生きる〈冒険者〉諸氏、そしてディベロッパーの皆さん。『L H Z』での冒険を楽しんでくれているだろうか？

今回の特集「エッゾの開拓者たち」は、2015年7月に募集を行った同名のディベロッパーイベントから14本の「ボックス型シナリオ」、そしてエッゾの冒険でシーンを簡単に演出できる「エッゾ探索表」、エネミーデータなどをパッケージしたものだ。ディベロッパーイベント「エッゾの開拓者たち」投稿作品中から面白かったもの、興味深かったものを選び抜いて、エッゾの冒険をテーマとして再構成した特集である。

この企画は応募してくれた沢山のディベロッパーたちの協力のもと作り上げることができた。力作ぞろいのシナリオをぜひ遊んでみてほしい。掲載されたシナリオはプレイしやすさを考えて一部調整が加えられているが、ほとんどすべては投稿してくれた諸氏の才能による。素晴らしいできればえのものがそろっているので、読むだけでワクワクできるだろう。

今までディベロップに触れていなかったユーザーの皆さんがいるのならば、この機会にぜひ新たなディベロップメントに挑戦してみたい。そう、これらのシナリオをプレイして感想をTwitterにつぶやくことだって、立派なディベロップなのだ！ 余談だが「TRPGのシナリオという創作物の評価」はプロであっても得ることの難しい応援だ。「ネタバレを避ける」という思想の元に、感想や応援を封印してしまう現状がある。その結果あり得たはずのシナリオ発表が減少するのは『L H Z』においては損失だと開発チームは考えている。

広い広い未開拓の荒野エッゾに、みなさんの冒険の道標を打ち立てよう！ そしてシナリオディベロッパーである仲間に熱い応援をおくるのだ！

ボックス型シナリオの使い方



「ボックス型シナリオ」は『L H Z』に豊富に用意されている戦闘マップや既存エネミーを活用してコンパクトにまとめられたシナリオ形式である。そのまま遊ぶこともできるし、各シーンに肉付けすることで自分たち向けにカスタマイズしてから遊ぶこともできるシナリオ記述形式なのだ。

「ボックス型シナリオ」はセッションを行なうための最小限度の要素で構築されており、その記述はこれまで『セルデシア・ガゼット』でリリースしてきたシナリオに比べると簡素なものになっている。もっとも、手慣れたGMにとってそれは何ら障害にはならないだろう。以下にシナリオの項目を解説すると共にセッションのヒントを挙げてゆく。

タイトルおよび概要

シナリオのタイトルと対応CR、プレイ時間、導入部で提示される報酬が書かれている。プレイ時間についてはオフラインセッションを基準にしており、またプリプレイ時間は含まない。サンプルキャラクターを使うことによりすぐにでもセッションを開始できるだろう。

導入とオープニング

このシナリオの導入部分だ。シナリオの目的およびPCの動機、提示された報酬などについて書かれている。プレイ時にはGMが内容を読み上げてしまってもよいし、オープニングシーンとしてプレイしてもよいだろう。導入部分は比較的に変更が容易い。依頼人を旧知のNPCに変更したりするのも良いだろう。

ミドル

シナリオのミドルシーンについて書かれている。ミドル1、ミドル2とナンバーが振ってあるものは順番にプレイすればよい。また、ミドルシーン内で「エッゾ探索表」を振るように書かれている場合もある。指示された回数、「エッゾ探索表」を振り、結果を適用すること。

また、ミドルシーンではシナリオ動作が用意されている場合もある。使い方はそのシーンの内容に含まれているので、シーン内容とシナリオ動作の記述に従って処理すればよいだろう。

クライマックス

クライマックスシーンの内容について書かれている。基本的には戦闘シーンが発生することになる。また、ブリーフィングの可否についても書かれているので、可能な場合は忘れずにブリーフィングシーンを行おう。

戦闘マップは『セルデシア・ガゼット』Vol.7 特集記事「変転する戦場」（URL：

<http://lhrpg.com/data/CeldesiaG07.zip>）を使用するので、あらかじめ入手しておくといよい。また戦闘によってはGM用EXパワーが提示されている場合もある。シーン内容とEXパワーの記述に従って処理すること。他にも、プレイヤーの人数によってセッティングが変更される場合もあるので、当てはまる場合は記述に従おう。

セッションに備えてエネミーデータの抜粋やマップの準備をしておく、セッション進行を滞りなく進めることができる。

手慣れたプレイグループであれば、難易度が物足りない場合もあるだろう。その場合以下を利用するとよいだろう。

「ボス」「モブ」タグを持たないエネミー1体を配置する（GM用【因果力】5点相当の調整）

エネミー1体の【最大HP】を+（「対象の【STR】×9」）する（GM用【因果力】3点相当の調整）

エンディング

このシナリオのエンディングについて書かれている。GMはシーン描写をそのまま読み上げてしまってもよいし、エンディングシーンとしてプレイしてもよい。NPCからの任務達成への感謝や激励を演出すればプレイヤーもよりセッションに満足できるだろう。追加報酬がある場合はそれについても書かれているのでシナリオの指示に従おう。

シナリオには記述されていないが、アフタープレイではログチケットを得ることもできる。ログチケットを発行する場合はプレイヤーであれば「キャラクターランクアップ1枚+アザーゲット1枚」。GMであれば「キャラクターランクアップ1枚+アザーゲット2枚+財産ゲット（プレイヤー人数+1）枚」となる。

シナリオをアレンジする

ボックス型のシナリオではシンプルな表記で行われているために難易度（『LHZ』P 395）の記述が無い場合もあるだろう。GM用【因果力】4点

（5人の場合5点）を用いてエネミーの【HP】を+（そのエネミーの【STR】×3×「消費した因果力」）点増やすのが簡便な手法だろう。GM用

【因果力】5点で「ボス」「モブ」タグを持たないエネミー1体を戦闘に追加するのもよいだろう。これらはEXパワーとしてシナリオに変更を加える。

シナリオの対応CRを変更するアレンジは、戦闘のエネミーを入れ替えることさえできれば難しくはない。変更後のシナリオCRにおいて類似のエネミーデータを探してみよう。見つからない場合は、エネミーのレベル調整をすることになるが、「エネミー基礎データ資料

（http://lhrpg.com/data/enemy_data_guide.html）

」を参考にすれば、さほど難しい作業ではない。シナリオに含まれるシナリオ動作の判定難易度などは『LHZ』P 403を参考に变化させればよいだろう。シナリオの対応CRを変更する場合、-3CRから+3CR程度にとどめておくほうが、アレンジ後もバランスが保たれるだろう。

エッゾ探索表の使い方



「エッゾ探索表」はエッゾでの冒険を行なう中で出くわすイベントをまとめた表である。シナリオ中に「「探索表」を振る」という指示があったとき使用するが、GMはシーンの演出に困った時などにこの「エッゾ探索表」を使用してシーンの演出を行なってもよい。表の内容はシンプルにまとめられているが、同じ結果が出た場合でも、シーンに参加しているPCや前後のシチュエーションによってその結果や表現は大きく異なるものになるだろう。GMはプレイヤーと協力して表の結果をプレイしよう。「エッゾ探索表」は以下の手順に従って処理される。

1：GMによる探索表の宣言

GMは「エッゾ探索表」の使用を宣言する。（もしあれば）ロール結果に与える修正なども、あわせて宣言すること。

2：結果の決定

ダイスロールを行なう。プレイヤーは2Dを振り、出目に $[CR \times 5]$ を足したものが結果となる。また場合によっては出目の変更が行われる場合もある。探索表を参照し出来事を見つけること。GMはその内容をプレイしてゆこう。表の内容によっては、判定などを要求されることもある。指示に従って判定などを行い、結果を適用すること。



▲「海が見えたよー！ 綺麗だよー」

イベント中に特技などを使用する

探索表によって起きるイベントでは、「PCが「飛行」状態の場合は～」「PCが「水棲」タグを持っている場合は～」などのように、特定の状態やタグなどを条件としてイベント内容が変化する場合がある。そうした時に、PCたちは「今はその条件を満たしていないが、取得している特技や所持しているアイテムなどを使うことで、条件を満たすことができる」といった場合もあるだろう。

そのような状況になった時に、PCはイベントの内容を適用する直前に、対応する特技やアイテムなどを使用して、イベントの内容に対応したり、条件を満たしたりすることを試みてよい。

そういった割り込み行動が可能であるかどうかや、実際にどの程度の行動が可能であるかについては、GMがそのシーンの状況や前後の流れなどから判断して適切に裁定すること。目安としては、探索表のイベントに対応する何らかの行動が可能なPC1人につき、1回の行動を許可するとよいだろう。

イベントをアレンジする



「探索表」はディベロッパーの省力のためにのみ存在するのではなく、セッションの主導権を現場に、特にプレイヤーに委譲するためにこそ存在する。探索表で出現するイベントはプレイヤーからもどんどんアレンジしよう。

探索表で提供されるのはタイトル、シチュエーション、そして（あるのならば）判定などの解決手段とその結果だ。同じシチュエーションでも挑むPCによって反応や解決手段もさまざまだろう。GMはそれらを引き出して柔軟な対応を心がけよう。プレイヤーから新鮮なアイデアや反応を引き出したとき、セッションは真の意味で完成を迎えるのだ。

一番簡単なのは、イベント記載以外のサブ職に対してもボーナスを与える事だろう。またプレイヤーのアイデアやロールプレイによってボーナスを与えても良い。オリジナルサブ職や工夫によるボーナスは判定に+1、もしくは報酬に+25%程度がふさわしいだろう。

「エッゾの開拓者たち」 応募企画選考に寄せて

今回の特集「エッゾの開拓者たち」は、記事冒頭に書いたように2015年7月に募集を行った同名のディベロッパーイベントの投稿作品掲載を中心としたものだ。

ここでは「エッゾの開拓者たち：ボックス型シナリオ」の選考について、選考を行なったスタッフからのコメントを元に総評をお届けしよう。

まず最初に約三十の投稿があったことに深く感謝する。今回の選考にあたって事前にはさまざまな危惧があった（単純に応募がなかったら泣こうと開発チームは考えていた）。エリッサの広報と皆さんの応募により盛況であったことはとても喜ばしい。

内容については各シナリオを見ていただきたいが、今回の企画に寄せられた作品はどれもレベルが高く素晴らしい出来栄であった。選考担当のスタッフも皆楽しみ、そして驚きながらの選出作業となった。限られた書式の中でストーリーを作るという点においては応募者全員が高い水準にあり、「選ぶ」という点で選考は難しかったと言えるだろう。中にはTRPG自体をはじめたばかりという投稿者もいたが、投稿された作品はベテランプレイヤーが送ってくれたものに比べて、なんらそんな色ない出来であった。ゲームの初心者であっても（だからこそ、というべきか）書式を整えるという手順が、シナリオ作成のそのもの手順として機能し、さらに可読性や取り回しのしやすさの向上につながり十分以上のディベロップメントを行なうことができたようだ。文字数を絞ったシナリオにおいて、初心者であるというハンデは存在しないようである。

そんなわけで楽しくも難しい選考だったわけだが、結果的に採点のポイントになったのは「物語の雰囲気」「取り回しの容易さ」「展開の滑らかさ」「プレイヤーの入り込みやすさ」などだった。

エッゾという題材をうまくストーリーに盛り込んだ作品、シナリオへの導入や感情移入させるシナリオ構造、そして目的や展開の明快さを持った作品が高い評価を集めた。また、ミドルシーンやクライマックスの

展開に独自の工夫を凝らした作品にも高い評価が集まった。ヘイトシステムを活用して戦略性を高めたり、ブリーフィングや「偵察」行動の拡張としてPCが能動的に戦場をセッティングできるギミックなどは選考スタッフからも驚きと感嘆の声が上がっていた。

一方で「展開の滑らかさ」については課題を抱えた作品がいくつか見られた。「依頼を受けて課題を果たす」というタイプのシナリオにおいてクライマックスで課題とは無関係な戦闘が唐突に発生するパターンが代表的だろう。また逆にオープニングとエンディングにおいて物語性を重視したあまり、ミドルシーンが必然性の薄い探索表を振るだけといった作りになってしまいうケースも散見された。

シーン全体のつながりを整備し、物語的な意味でのシナリオの流れと、ゲームとしてのレベルデザインや困難のバランス——この両輪を意識したシナリオは

（当たり前だが）特に出来が良かったことになる。

「クライマックスが全体の中で浮いていないか（戦闘のための戦闘になっていないか）？」、「ミドルシーンが全体の中で浮いていないか（ただやらせるだけになっていないか）？」。この2点に気をつけることが、シンプルなシナリオ作成では重要だということが判る。そしてこれはフルサイズのシナリオ作成でも重要な点だろう。

とはいえ投稿されたシナリオにおいて「遊ぶことができない」と評価された作品は皆無であり、投稿されただどの作品も想定以上の高クオリティだったことをご報告したい。上記の課題があったシナリオでさえ、おそらくちょっとした変更で掲載された作品と等しいクオリティになり得ることは明らかだった。これについては選考スタッフからも大きな驚きの声が上がった。バラエティ豊かで素晴らしいディベロップワークばかりだった。

今回の企画はさまざまな発見や驚きがあり本当に益の多いものだったと言える。最後に、これだけの多数の投稿寄せていただき、またそれに触れることは、われわれ選考スタッフにも大変貴重で、興味深い経験であり、そしてなによりも幸福な時間であった。この企画に賛同し、面白い作品を多数投稿してくれた参加者の皆さんには、掲載の有無にかかわらず、深く感謝を述べたい。ありがとう、〈エッゾの開拓者〉たちよ！

エッゾ探索表 (CRX5+2D)

7：旅の無事を

〈大地人〉の村の付近で、オオカミの群れに襲われている旅人を発見した。助けに入ったキミたちがオオカミを蹴散らすと、彼は感謝し謝礼をくれる。P Cは40Gを得る。

8：はぐれ巨人の襲撃

街道を歩いていたら、脇の森からバキバキという轟音が響き、木々をなぎ倒しながら巨人が現れる！キミたちは必死に防戦しなんとか撃退するも、かなりのダメージを負ってしまった。今夜は早めに休んだ方がいいだろう。P C全員は〔疲労：10〕を受ける。

9：北方狼牙の集落

辺鄙な場所にあるその集落はキミたちを客人として歓迎してくれた。P C全員の〔疲労〕－5してもよい。狼牙族のP Cがいるならひとときわ歓待され、さらに「鮭とば（お好みサンドイッチ相当。P218）」をひとり1つずつ得られる。

10：氷の橋

氷でできた橋がある。あまり丈夫ではなさそうだが迂回するなら谷をくだるしかない。迂回する場合はP C全員は〔疲労：10〕を得る。渡る場合はP C全員の〔装備品スロット〕にあるアイテムの合計を出すこと。P Cの代表者は（P Cの人数＋1）個のダイスをふれ。ダイスの出目の合計がアイテムの合計数以上ならば、橋は砕けてP C全員は【因果力】2を失う。小さければ無事に渡れる。

11：紫色のそよ風

ラベンダーに似た紫色の花が咲く、小さな花畑を見つけた。風に揺れる花から心地よい香りが漂い、気分が安らいでゆく。P Cたちはここで（タイミングを消費せず）〔食料〕アイテムを使用できる。その場合追加効果として【因果力】1点を得ることができる。

12：リスの足跡

寂れた林にリスの足跡を発見する。P Cの代表者は「難易度：9」を目標に〔操作判定〕を行うこと。成功した場合罌を仕掛けて捕え、リスの皮〔換金〕（20G）を2つ得る。P Cたちにサブ職「狩人、探検家、料理人」のいずれかがいればエッゾ料理チタタブを作り、P C全員の〔疲労〕を－10してもよい。

13：氷の雨

エッゾの雨は冷たい。先を急ぐキミたちは、肌を刺すような雨に耐えつつ荒野を進む。P C全員は〔疲労：10〕を受ける。

14：フキの林

林を歩いているといつの間にか木々がなくなり。そのかわりに3m以上の大きさのフキがたちならんでいた。フキの下では小さな精霊たちがおり〔食料〕を求めている。〔食料〕アイテムを渡したP Cはかわりに【因果力】1を得る（ひとり1つまで）。

15：魔の霧

いつの間にか立ち込めた濃い霧が視界を奪う。霧のどこからか、あなたたちの名前を呼ぶ声が……。P C全員は2Dをロールすること。もっとも数値が小さいP Cは【因果力】1点を失う。

16：ご一緒してもよろしいですか？

エッゾの珍しい生物を調査中の〈大地人〉学者に出会った。GMやPLが希望するなら、リ＝ガンと出会ったことにしてもよい。彼のフィールドワークを手伝うP Cは「ログチケット：アザーゲット」1枚を消費してコネクションを取得することができる。関係は「興味」または「取引」となる（どちらかをP Cが選択）。

17：銀盤上の乱戦

凍り付いた池を渡っている途中、スケート靴を装備した雪ゴブリンの部隊が襲ってきた。氷上を巧みに滑りながら攻撃してくる奴らに手を焼いたが、仲間たちとの連携によって君たちは勝利する。P C全員は【因果力】1点を失い、戦利品として全体で70Gを得る。

18：死の館へようこそ

吹雪をしのぐと駆け込んだ館はアンデッドの巣窟となっていた。慌てて逃げ出す君たちの背後から、アンデッドたちが追いかけてくる。しんがりを務めるPC1名を相談して決めること。しんがりのPCは「疲労：20」を受け【因果力】1点を失うが、パーティは追撃を振り切って安全な場所まで逃れることができる。

19：雪ゴブリンの根城

君たちは、洞窟に巣食っていた雪ゴブリンを討伐した。辺りには奴らがため込んだガラクタが散乱している。大半は価値のないものだが、中には有用なものもあるかもしれない。PCの代表者1名は「難易度11」を目標に「知覚判定」を行う。この判定は「偵察」タグがついているかのように扱うこと。【判定成功】ガラクタの山から銀製の食器を見つけた。きれいに洗えば100Gで売却することができる。【判定失敗】何も得られない。【サブ職：怪盗、鑑定師】判定に+2。

20：霧の森出現

突如として現れた霧の森に巻き込まれる。幸い凶猛な巨人族に遭遇する事はなかったが、森を抜けるのに手間取ってしまいPC全員は「疲労：20」を受ける。PCたちにサブ職「狩人、辺境巡視、斥候、探検家」のいずれかがいれば受ける「疲労：20」は「疲労：10」で済む。

21：川のせせらぎ

小さな川を見つけた。水中には何匹か魚もいるようだ。PC全員は2Dをふること。一番低い出目のPCは魚をのぞき込んでいて水に落ちてしまう。のぞき込んでいたPCを助けるPCがいた場合、のぞき込んでいたPCは助けてくれたPCにコネクションを取得する。関係は「感謝」か「友情」となる（PCが選択）。このコネクションはアフタープレイで消滅するが「ログチケット：アザーゲット」1枚を消費すれば維持しても良い。

22：われら化石発掘団

古代生物の骨や化石が数多く埋まっている地層で発掘を行う。何がみつかるかは運しだいだ。PCたちは【因果力】を好きなだけ消費して「消費した因果力」個のダイスを振ってもよい。ダイスの合計値が3以上ならPCたちは利益「赤熱の小爪【コア素材】（50G）」1つを得る。8以上でさらに「古代魚の化石【換金】（50G）」1つを得る。13以上でさらに「幻翼の宝珠（P222）」1つを得る。

23：猛吹雪の夜

前が見えないほどの吹雪が吹き荒れ進めなくなってしまった。キミたちは、吹雪がやむまでテントを張って何とか寒さをしのぐとする。PC全員は「難易度：10」を目標に「耐久判定」をせよ。【判定成功】体力を温存したまま朝を迎えることができた。【判定失敗】寒さが容赦なく体力をうばってゆく。【疲労：35】を受ける。【サブ職：生還者、辺境巡視】判定に+2。

24：山芋掘り

あなたたちは道沿いで珍しい山芋を発見し、手持ちのスコップで掘り起こした。エッゾの恵みを強く受けたこの食材は高い滋養強壮効果を持つ。「冒険者セット」を所持しているPCは「雪解けの山芋（季節の野菜ポトフ相当。P218）」をひとり1つ入手する。【サブ職：採取人、農家】「雪解けの山芋」をさらに1つ入手する。

25：氷の湖

キミたちは凍てついた湖を横断することになる。ツルツル滑って転びやすい。【飛行】状態もしくは【天然】や【地形】プロップの影響を受けないPCは被害を受けない。それ以外のPC全員は「難易度：11」を目標に「運動判定」をすること。【判定失敗】【因果力】1点を失う。【サブ職：軽業師、ダンサー】この判定に+2。

26：主役は君だ in エッゾ

旅の途中の暇つぶしに、「今日の主役」を決めることにした。PC全員は2Dをロールすること。もっとも数値が大きいPCにシナリオ終了時まで「今日の主役」タグが与えられる。このタグを持っているPCが何らかの判定でクリティカルしたとき、他の皆でこのPCを絶賛すること。最初にクリティカルした時のみ【因果力】1点を得る。

27：癒しの小動物

雪原できょろきょろしている雪イタチ（ノーザン・ウィーゼル）を見つけた。人に対して敵意を持たない彼らを見て癒された。さらに雪の中に「とがった爪【コア素材】（60G）」を1つ発見する。今日はよい日だ！

28：迷彩バンニー

キミたちは変わり映えのない景色に飽きかけていた。しかしふと、周りに雪玉が多く転がっていることに気付く。いつのまにか、雪玉ウサギの群に遭遇していたのだ！ 激しい戦いの末に辛くも勝利を掴んだPCたち全員は「疲労：20」を受ける。

29：小さな洞穴

洞穴がある。それほど深くはなさそうだ。奥まで行けば少しの間雪や風を凌げそうだ。奥に入る場合はPCの代表者が1Dをふれ。【ダイス：1～2】無事に休憩ができた。PC全員の「疲労」－20。【ダイス：3～6】なんと巨大なクマの住処だった。戦闘になりPC全員は「疲労：20」を得る。

30：いじわる小人のいたずら

いじわるな〈路小人〉のいたずら魔法によって、林の中で離れ離れになってしまった。幻を見破りつつ、仲間たちと合流しなくてはならない。PC全員は「難易度：10」を目標に【解析判定】をせよ。【判定成功】なんとか林を抜けだせた。【疲労：10】を受ける。【判定失敗】幻に散々惑わされたあげく、迷っている所を仲間に助け出してもらった。【疲労：20】を受ける。【サブ職：探検家、地図屋】判定に＋2。

31：猫人族の保護

キミたちは雪原で「にゃあにゃあ」という小さな呻き声を耳にする。PC全員は語尾を「にゃあ」にして「難易度11」の【知覚判定】を行うこと。判定に成功すると吹き溜まりで震える猫人族の子どもを発見する。無事両親に届けたキミたちはお礼の言葉と「防水バッグ（P217）」を受け取る。

32：宝石細工の街

立ち寄った村は煌めくつららと浅く積もった雪に覆われて、まるで不思議な宝石細工の中に迷い込んだような美しさだ。村の人々は真っ白い毛皮をきて忙しく雪かきをしている。雪かきを手伝うならば【疲労：10】を得るがお礼としてひとり10Gをもらえる。さらにもし50Gを払うのならば「風鳴りの鈴【コア素材】（80G）」を売ってもらう（パーティーで1つまで）。

33：空を覆う黒い影

突然轟音が鳴り響いたと思うと、頭上を大きな影が通り過ぎていった。あれは……竜？ PCの代表は「難易度：10」を目標に【知識判定】をせよ。【判定成功】キミは竜の飛翔で引き起こされる悪天候を予測し、あらかじめ避難しておいた。キミたちは損害を免れた。【判定失敗】氷の塊が連続して降ってくる！ PC全員は「疲労：20」を受ける。【サブ職：占い師、学者】判定に＋2。



34：狩猟団との遭遇

原野の只中で、狩猟団に出くわした。手伝うならばPC全員はそれぞれ1Dをふること。その出目は仕留めた雪玉ウサギの数だ。1匹につき10Gで買い取ってくれる。

35：湯けむり大騒動

旅の途中で温泉を見つけ、喜びいさんで浸かっていたところ、とつぜんの突風によって着替えが飛ばされていってしまう。PC全員は1Dをロールすること。1か2が出たPCは下着姿で着替えを追いかけるハメになり【因果力】1を失う。

36：幸せの白い鳥

澄み切った空気のなか、晴れやかな青空をタンチョウに似た渡り鳥の群れが飛んでいく。ゲームだったらスクリーンショットに残しておきたいような見事な光景だ。今日はなにかいい事がありそうな気がする。PC全員は次にこの探索表の出来事で何らかの判定をする場合ロールに+1Dできる。この効果は（ひとりでも）一度効果を受けるかシーン終了時まで持続する。

37：幻のホタテを探せ

大きな真珠を作るという幻のホタテを求め、キミたちは身を切る冷たさに耐えつつ湖に潜る。希望するPCは「難易度：13」の「耐久判定」を行うこと。成功したPCの人数によって以下を手に入れる。0人：何ものし 1人：「大粒の真珠（60G）」 2人以上：「幻想の黒真珠〔コア素材〕（100G）」

38：あれはスキーヤー

スキー板を履いた小さな人影は〈犬牙雪鬼〉（ニセコボルド）だ。鼻が利き、雪上での移動に長ける彼らから逃げることは難しいが幸いまだ距離はある。PCの代表者1名は「難易度：13」を目標に「運動判定」をせよ。この判定は「偵察」タグがついてるのかのように扱う。「判定成功」戦闘をなんとか回避した。「判定失敗」スキー軍団に囲まれてしまった。PC全員は「疲労：50」を受ける。「サブ職：斥候、追跡者」判定に+2。

39：雪あかりの道

雪精霊たちが2列に並んで踊っている。雪精霊たちは淡く光を放っており、それはまるでキミたちを導いてくれる道のような。PC全員はこの探索表の結果「疲労」を受ける場合-20してよい（次の1回のみ）。

40：大きなクレバス

雪山を歩いていると進行方向に大きなクレバスがある。「飛行」状態の仲間がいれば（特技や巻物などはいま使用しても良い）ロープを組み合わせて安全にクレバスを渡ることができる。そうでなければ谷底への上り下りで「疲労：40」を受ける。

41：いじめ、かっこ悪い

〈大地人〉に暴力をふるってむりやり食料を奪おうとしている〈冒険者〉に出くわした。GMやPLが希望するなら、原作に登場した〈ブリガンティア〉の残党だったことにしてもよい。PCたちが止めるなら、彼らは捨て台詞を吐いて去っていく。PCは2Dをふること。一番低い出目のPCはこの〈冒険者〉とコネクションを取得する。関係は「軽蔑」となる。このコネクションはアフタープレイで消滅するが「ログチケット：アザーゲット」1枚を消費すれば維持してもよい。

42：大狩猟祭！

エッツに住む〈大地人〉たちが年に1度催す大狩猟祭に飛び入り参加した。広大な平原で、大型の鹿や熊を狩り、セルデシアの自然に感謝をささげるのだ。PCたちは【因果力】を好きなだけ消費して「消費した因果力」個のダイスを振ってもよい。ダイスの合計値が3以上なら利益「ねじくれた角〔コア素材〕（120G）」1つを得る。8以上でさらに「エッツ鹿のジビエ（とんすとの焼き串盛り合わせ相当。P218）」1つを得る。13以上でさらにタグ「エッツ狩猟祭マスター」を得る。「サブ職：狩人」ダイスの合計値に+1できる。

43：天然の冷凍庫

あまりの寒さに食料が凍りついてしまった。このままでは食べられそうにない。PC全員は「食料」タグがついたアイテムを2つずつを失う。「火炎」タグのついた特技をもつPCが1人でもいれば、失うアイテムを全員1つずつで良い。

44：突撃、となりの巨人ハウス

PCたちは開拓地ちかくの丘に居を構えたはぐれ巨人を討伐した。開拓地の〈大地人〉たちは感謝し、謝礼として160Gと、収穫したばかりの野菜をどっさりくれる。PC全員は「取れたてのエッゾ野菜（お好みサンドイッチ相当。P218）」を所持アイテムの枠が許すかぎり入手して良い。

45：雪乙女の誘惑

少女の姿をした氷の精霊と出会った。彼女はPCのひとりを気に入ってしまい抱き付いてくる。話し合っでどのPCが気に入られたかを決めること（男性でも女性でもよい）。抱き付かれたPCは身体が冷え切ってしまい「疲労：30」を受ける。ただし、パーティに「軽減（冷氣）：10以上」を与える手段があればこのペナルティは受けずに済む。もしGMがその方が良くと思うのなら、この少女はシナリオ中そのPCについてくる。



▲旅の間に友情が深まっていくんだ。仲間だもん。

46：静かなる夜

今夜は珍しく近くにモンスターも居なければ天候にも翻弄されない静かな夜だ。優しく振る雪の中、キミたちは談笑などをして平和な夜を過ごす。PCは2Dをふること。一番低い出目のPCは、仲間のPC一名（低い出目のPCが選択）にコネクションを取得する。関係は「友情」か「親愛」か「面白いやつ」となる（相手のPCが選択）。このコネクションはアフタープレイで消滅するが「アザーチケット」1枚を消費すれば維持しても良い。その二人に限らず、野営はとても温かい雰囲気ですすむ。PC全員は【因果力】1を得る。たまにはこんな夜があっても良いだろう。

47：残り物には福がある？

枯れ果てた廃坑を見つけた。鉱石はほぼ採りつくされてしまったようだが、〈冒険者〉のパワーで採掘すればまだ見つかるかもしれない。つるはしを握って掘りまくろう！ PCたちは「疲労：30」と引き換えに、「蒼い鉱石【コア素材】（140G）」を得る。PCたちにサブ職「採掘師、占い師」のいずれかがいれば受ける「疲労：30」は「疲労：20」で済む。

48：迂回？戦闘？

キミたちの進行ルート遠方に炎の巨人が彷徨っている。巨人を倒して進むのであれば「消耗品」タグを持つアイテムを1人につき2つを失う（使ってしまったのだ）。巨人を避けて進むのであれば「疲労：30」を受ける。

49：大地の恵み

広大な畑で、〈大地人〉たちが総出で作物を収穫している。ちょうどいい、手伝ってあげよう。PCたちは【因果力】を好きなだけ消費して「消費した因果力」個のダイスを振ってもよい。3以上ならPCたちは謝礼として「おにぎり（P218）」を1人につき1つ得る。8以上でさらに「食料バッグ（P217）」1つを得る。13以上でさらに、好きな数だけ「おにぎり」を得る。〔サブ職：農家〕ダイスの合計値に+1できる。

50：呪われし沼地

目的地まで行く途中で、アンデッドの徘徊する湿地帯を通り抜けることになった。倒しても倒しても現れる死霊たちと、沼地に漂う瘴気が徐々に体力をうばってゆく。〔軽減（邪毒）：10〕をもたないPCは〔疲労：25〕を受け【因果力】1を失う。

51：いたずら妖精再び

いたずらものの〈路小人〉が現れ、魔法をかけてくる。PC全員は2Dをロールすること。もっとも数値が小さいPCにはシナリオ終了時まで〔性転換〕が与えられる。このタグが付いている間、そのキャラクターの性別を逆転すること。この効果はプレーバーであり、データ上の影響はない。

52：古代のパズル

立ち寄った遺跡で、古アルヴ時代のパズルを見つけた。パズルを解くには「難易度：14」の《プロップ解析》と《プロップ解除》の両方に成功する必要がある。この判定は1回だけしか挑戦できないが、パーティ内で分担して行ってもよい。見事パズルを解いたなら、「七色の透明捻子〔コア素材〕（180G）」を入手する。

53：雪崩だっ！

雪山を探索中、突然発生した雪崩に巻き込まれてしまった。急いで避難場所を見つけないと雪に埋まってしまう！PCの代表者1名は「難易度：14」の〔解析判定〕を行なう。この判定は〔偵察〕タグがついているかのように扱うこと。〔判定成功〕間一髪、避難場所を見つけた。損害はない。〔判定失敗〕避難場所がみつからず雪に埋もれてしまった。なんとか這い出せるが、PC全員は〔疲労：35〕を受け【因果力】1を失う。〔サブ職：生還者、探検家〕判定に+2。

54：強襲、巨人の砦

巨人たちが築いた前線基地を見つけた。放っておけば近くの村に被害がでるかもしれない。「強襲するか」「見過ぐす」かを話し合って決めること。強襲すれば、PC全員は〔疲労：10〕を受け【因果力】1を失う。「村の守り像〔換金〕（250G）」を得る。見過ごした場合は損害は受けず、利益もない。

55：危険な吊り橋

全員で古い吊り橋を渡っている最中、橋を支える綱が切れてしまう。橋が落ちる前に向こう側にたどり着かなければ！君たちは必死になって駆けだした。も1Dを振って【行動力】と合計せよ。もっとも低いPCは間に合わず谷底に転落してしまい、〔疲労：10〕を受け【因果力】1を失う。ただし、〔飛行状態〕になる手段を有しているなら損害は受けない。

56：いたずら小人をこらしめろ

いたずら魔法によってPCを散々な目に合わせた〈路小人〉をこらしめることにした。〈路小人〉を捕まえるには「難易度：15」の《異常探知》と《エネミー識別》の両方に成功する必要がある。この判定は1回だけしか挑戦できないが、パーティ内で分担して行ってもよい。失敗すれば気配は遠ざかってしまう。逃げられたのだ。〈路小人〉を捕まえたなら、反省した彼はお詫びとしてPCに祝福の魔法をかけてくれる。PC全員は【因果力】1を得る。もしGMがその方がよいと思うのなら、この〈路小人〉はシナリオ中そのPCたちについてくる。

57：黄金の熊

金色に輝く巨人が出るという洞窟に踏み込んだところ、その正体は金色の毛皮を持つ〈黄金熊〉だった。警戒して巣に戻った奴を追い詰めるには、PCの代表者1名が「難易度：15」の〔知覚判定〕に成功する必要がある。この判定は〔偵察〕タグがついているかのように扱う。〔判定成功〕見事、《黄金熊》を仕留めた。PC全員の【因果力】が1増加し、さらに「金色の毛玉〔コア素材〕（220G）」を得る。〔判定失敗〕巣に突入したが、奴はすでに去っていた。何も得られない。〔サブ職：狩人、追跡者〕判定に+2。

58：頭上からの襲撃

かつて大きな戦いがあった場所だという大平原を移動中に、巨大な影が頭上を横切った。あれは〈変異した鷲獅子〉だ！ この巨大なグリフォンは縄張りに踏み込んだPCたちを容赦なく攻撃してくる。なんとか撃退に成功したものの、PCたちはかなりの消耗をしいられてしまった。PC全員は「シナリオ1回」もしくは「シナリオn回」の特技ひとつを選んで使用回数1回分を消費すること。それがない場合〔疲労：40〕を受ける。代表者1名は〈変異した鷲獅子〉(P456)のドロップ品を1回ロールしてよい。

59：北国の宴

ひなびた田舎町で、地元の貴族の主催する宴会に招かれた。こんな場所までやってくる〈冒険者〉は珍らしく、みな根掘り葉掘り質問してくる。冒険の話をもっと語って場を盛り上げるため、PCの代表者1名は「難易度：12」の〔交渉判定〕を行なう。

〔判定成功〕貴族たちは大喜びし、「北国のメダル〔換金〕（300G）」をお土産にくれる。〔判定失敗〕あまり盛り上がらないまま、宴会はお開きとなる。何も得られない。〔サブ職：アイドル、貴族〕判定に+2。

60：人馬一体の谷越え

〈大地人〉が馬術と勇気を試すのに使うという険しい谷に行き当たった。〔騎乗状態〕なら問題なく越えられるが、そうでない場合は大きく迂回しなければならず〔疲労：60〕を受けてしまう。〔騎乗状態〕かつサブ職が「御者、騎士、遊牧民」のPCがいれば、自分以外のPCひとりを乗せて谷を越えることで、2人ぶんのペナルティを無視することができる。

61：もうかりまっか？

海辺を探索中に、流氷の上からペンギンが手を振っているのを見つけた。近寄ってみると、なんと彼（?）には知性があり、言葉が通じる。GMが可能なら、うさんくさい関西弁でロールプレイしてもよい。ペンギンと名乗る彼の主張するところによると、自分は商人で、流氷にのって旅をしつつ商売をしているのだという。PCは彼から〔非売品〕タグのついたアイテムをひとり1つ購入してもよい（このイベントは〔非売品〕タグの例外として扱う）。取引が終わると、彼はまた流氷にのって何処かへ去ってゆく。

62：死の館に鎮魂歌は響く

古い洋館に巣食っていた〈吸血鬼〉を一掃した。これでこの場所も静かになることだろう。目の前には〈吸血鬼〉の隠していた宝箱がある。PCの代表者1名は「難易度：15」の《プロップ解除》を行なう。

〔判定成功〕罫を解除し、宝物を入手した。「錆びた聖印〔コア素材〕（240G）」を得る。〔判定失敗〕仕掛けられていた罫が発動し宝箱が爆発する。

〔疲労：40〕を受け、宝物は手に入らない。〔サブ職：魔盗賊、罫師〕判定に+2。



▲この先には何が続いているのかな……？

命の水を作る森

CR：1 所要時間：4時間 報酬：1人100G+水薬400G

導入とオープニング：醸造職人の夢

「わしはヤマトで一番のウィスキーを作りたいんじゃない！」

ススキノの酒場でそう息巻くのは、〈醸造職人〉のマツターだ。彼は仲間とともに、本格的なウィスキー作りに取り組んでいる。しかしウィスキー作りには、何年ものかかる熟成の工程が必要になるはずだ。だがマツターによると、熟成が一瞬で完了する〈千年オークの樽〉というアイテムのレシピを手に入れており、それがあれば最高のウィスキーが作れるらしい。

君たちはこの樽の材料となる素材アイテム〈千年オーク〉を手に入れる依頼を受けた。〈千年オーク〉はススキノ近郊、植物エネミーの多く見られる〈イヨチの森〉というフィールドにあるらしい。報酬は金銭に加え、彼特製の水薬とのことだ。

ミドル1：〈イヨチの森〉へ

〈イヨチの森〉は、冒険者の足でおおよそ2日の距離だ。PCたちは2回、「エッゾ探索表」を振らなければならない。表の指示に従いこのシーンを終えること。

ミドル2：戦いの準備は念入りに

冷たい霧が立ち込める〈イヨチの森〉にたどり着いた君たちは、さっそく〈千年オーク〉を探し始める。半日ほど探索した結果、見つけ出したのは良いが、そこはどうやら〈人食い草〉の群生地らしい。なんてことだ！ このシーンはブリーフィングとして扱うこと。通常のブリーフィング行動以外にも今回は以下のシナリオ動作を行うことができる。

《植物除けの薬剤をつかう》__ブリーフィング__判定なし__コストとして【因果力】1点を消費する。あなたは【軽減(植物)：5】を得る。〔サブ職：農家、調剤師、毒使い〕次のシーン最初の【防御判定】に+1D。

クライマックス：人食い草には負けないぞ！

戦闘用のマップは「変転する戦場」より「CR1-03：湖畔の陣地」を用いる。PC初期配置位置はA3、A4とサブリ通り。エネミーは〈雪割りの人食い草〉がF3に、〈緑小鬼の霊媒師〉がE1に、〈人食い草〉ABがE7に、C〔隠密〕状態がC8に配置される。PCが5人の場合は〈緑小鬼の霊媒師〉を+1体E7に、〈雪割りの人食い草〉を+1体〔隠密〕状態C8に配置すること。

射撃陣地のプロップは存在しないが、F3には【千年オーク】のプロップ(天然、オブジェクト)が存在する。このSqでメジャーアクションをつかって「難易度10」の【運動判定】に成功すれば〈千年オーク〉を入手できる。〔サブ職：大工、木工職人、採取人〕この行動の判定に+2。

この戦闘では毎ラウンドクリンナップにH6、H7、H8のどれかに〈人食い草〉3体が【行動済み】状態で現れる。PCたち全員がマップのいずれかの端にたどり着けば、逃げ出して戦闘終了を宣言できる。

エンディング：宴会だ！

伐採中に集まって来た大量の〈人食い草〉らを撃破し、君たちは〈千年オーク〉を手に入れた。ススキノに戻った君たちは、依頼の品を〈醸造職人〉マツターに届ける。これだけあれば樽の作成に十分だとマツターは大喜びだ。報酬として、100Gに加えて「回復薬(初級)(P219)」または「万能薬(初級)(P219)」のいずれかを手に入れる(各自でいずれか選択)。

2週間後。いよいよ完成したウィスキーのお披露目に、君たちはマツターに招待された。

「ついにできたぞ！わしの夢、最高のウィスキーじゃあ！君らのおかげだ、本当にありがとう！酒飲めるもんは是非試してみてくれ。今日は宴会じゃ！」

できたてでもしっかりと熟成されたウィスキーをはじめ、エール、シードルなど、マツター特製の酒が並ぶ。未成年や飲めない人のために絞りたてのリンゴジュースもたっぷりだ。冒険の成功と、ウィスキーの完成を祝う宴は夜遅くまで続いた。

あの人に花束を

CR : 1 所要時間 : 3 時間 報酬 : 140G

▼導入とオープニング：青年の熱意

ススキノに滞在する冒険者であるキミたちは、ある日街に住む青年から依頼を受ける。「意中の人にとびっきりの花束を渡したいんです！」

雪深い北の大地エッゾだが、その雪に負けず咲き誇る花畑があるのだという。しかし、問題なのはその花が〈人食い草〉の一種ということなのだ……。

青年はなけなしの貯金からキミたちに一人当たり140Gを支払うそうだ。その必死さに打たれたキミたちは季節はずれの花束作りに協力することにした！

ミドル1：雪の森をかきわけて

青年に教えてもらった花畑があるのはススキノから少々離れた森の中らしい。徒歩で一日、冒険者なら半日程度の道のりだ。キミたちは情報を元に、エッゾの景色を眺めながら、花畑を探して出発した。「エッゾ探索表」を2回ロールすること。もしも「ススキノで馬を借りる」などのアイディアが出たならば探索表のロールに工夫を行うことができる。探索表をロールしてイベントのタイトルだけをGMが読み上げ、それが気に入らなければ拒否して振り直してもよい（1ロールに1回だけだ）。

ミドル2：雪割の花園

雪に覆われた森の奥で、ついに花畑を発見した。眩しい白さが広がる景色に、色とりどりの鮮やかな花々が美しく映える。

その中に、ひときわ大きな淡い紅紫色の花がある。あれこそ、探し求めていた〈雪割りの人食い草〉だ。見れば、その周辺には白い毛皮の小動物の姿も見える。目的の花を手にするには、一戦交える必要がありそうだ。まずは準備のため、一度この場を離れるべきだ。PC全員は難易度9の〔運動判定〕をすること。役立ちそうなサブ職を持っていれば+2を得ても良い。2人以上失敗したら気づかれてブリーフィングなしで戦闘になる。

クライマックス：綺麗な花には…

ブリーフィングの実行は前シーン次第。戦闘マップは「変転する戦場」より「CR9-01：転落、危機一髪！」を用いる。PC初期配置位置は変更なし。エネミーは〈雪割りの人食い草〉がC3、C4に2体ずつ、〈棘茨イタチ〉2体がE5、F4に配置される。PCが5人の場合は〈棘茨イタチ〉をE4に配置すること。

ただし、【高台の通路】【櫓】は撤去し、【空中】は【プール】とする。また【崖】は【森林】に名称変更する。

GMは、戦闘前に以下をPCに伝えること。

勝利条件：〈雪割りの人食い草〉2体を〔戦闘不能〕または〔死亡〕させる。

敗北条件：〔火炎〕属性の特技で〈人食い草〉を〔戦闘不能〕または〔死亡〕させる（花が傷んでしまう）。これは1体につき因果力1点消費で避けられる。

エンディング：花言葉は「期待」

甲高い声を上げて、〈雪割りの人食い草〉が倒れた。恐れをなしたのか、残りの魔物たちも散り散りに逃げ去ってしまった。

キミたちは早速〈雪割りの人食い草〉から花を回収する。その紅紫の花びらはモンスターの体に咲いていたとは思えないほど可憐で、そしてすばらしい香りを漂わせている。周囲の花畑からも花を集めたキミたちは意気揚々とススキノへと帰還した。

酒場の前にはそわそわと周囲を見回す青年の姿があった。キミたちの帰りを今か今かと待ち構えていたのだろう。籠一杯の花々を手渡されると青年は大いに喜び、「さっそくあの娘に渡してきます！」と言うが早いか、報酬の支払いもそこそこに飛び出していった。

キミたちは青年の成功を祈りつつ、残り香の薫る酒場で杯を鳴らした。若者のもとに、気の早い春が訪れますように、と。

ラーメン狂想曲！

CR：1 所要時間：2時間 報酬：200G

導入とオープニング：★

近日開催される『ススキノぐるまんGP』で優勝すれば、レイド経験がなくても〈シルバーソード〉とグルメレイドにいける！？ 最近メンバーとも（ラーメン職人として）仲良くなったPCたちはそんな希望を抱く。早速PCたちは大会での優勝を果たすべく行動を始めたのだ。

ミドル1：早速仲間割れ

PCたちはこの段階で、ラーメンのベースの味を決めること。醤油、味噌、塩、豚骨、野菜ポタ、白湯の6種から選ばなくてはならない。しかしススキノ『ススキノぐるまんGP』の審査員は誰もが好みのラーメンを持っているのだ。勝負はすでに始まっている。この6人に○マークをもらい、マスターラーメンから賞を受け取るのがこのシナリオの目標である。

1：ディンクロン（醤油派）：いや。強い主張はないのだが……。普通の醤油が美味しいだろ？

2：ヴォイネン（味噌派）：ここサッポロですから。

3：浮世（塩派）：カロリー少なそうじゃない？

4：エルテンディスカ（豚骨派）：替え玉針金ゴマ紅ショウガチャーシュークワトロ。

5：東湖（ベジポタ派）：進歩とチャレンジスピリットを忘れた古典はいかがかと思うんですよねえ。

6：中居河太郎（白湯派）：中華の正統は白湯です。

この段階では味を変えても良い。変えるたびに好みではない残りの5人は文句をいうが、好みに当たった1名はいきなり○マークをくれる。残りの5人の意見はクライマックスでひっくり返そう。味が決まれば次のシーンへ行く。

クライマックス：アレをいれるんだよ！

ラーメンの味については語り始めるとだいたい戦争

になるのはご存じの通り。ここからは独創的な工夫で勝負を仕掛けるしかない。PC各人は次のシナリオ動作のどれかを選び1回ずつ実行することができる。

《豪華な具材投入！》__メインプロセス__基本（操作or解析／8）__〔チャーシュー〕〔ローストビーフ〕〔あげ豚肉〕〔ゆで鳥〕のどれかをラーメンにいれる。ディンクロン、ヴォイネン、エルテンディスカ、中居河太郎のどれか1人（PCが選択）に+○。〔達成値19〕浮世に-○。

《野菜も重要だ！》__メインプロセス__基本（運動or交渉／8）__〔もやし〕〔キャベツ〕〔チンゲンサイ〕のどれかをラーメンにいれる。順番にヴォイネン、東湖、ディンクロン、中居河太郎に+○。

《定番の重要性》__メインプロセス__基本（耐久or解析／8）__〔煮卵〕〔しなちく〕〔なると〕〔海苔〕のどれかをラーメンにいれる。1Dをふって出目番号のメンバーに+○。〔達成値19〕浮世かエルテンディスカのどちらか（PCが選択）に+○。

《ラーメンを革新する！》__メインプロセス__基本（知識or抵抗／7）__〔カレー〕〔チーズ〕〔生クリーム〕〔蜜柑〕のどれかをラーメンにいれる。1Dをふって出目番号のメンバーに+○○。1Dをふって出目番号のメンバーに-○。〔達成値14〕どちらも出目を選ぶ。

PCが1回ずつ実行した時点で5人に○があれば優勝だ。（200×PC人数）Gを得る。4人以下なら残念ながら優勝は逃がして賞金は半分だ。

エンディング：え？ 勝ったよね？

『ススキノぐるまんGP』の結果はどうあれ、PCたちのラーメンはシルバーソードに大好評だ。「いやあ、美味かった。さすがはラーメン専門だけはあるな」「この味わいのひろがり感嘆します」「美味しかったです！」。シルバーソードメンバーは満足げな表情だ。「マスターラーメン」軟体系@アキバも「ラーメンレイドの正規メンバー採用だ！」とのこと。あ、あれ？ それだけ？ キッチンスタッフ募集だったの？ そういうことなの？ PCたちは歓声を上げるススキの住民にラーメンを作り続けるのだった。

ジャガイモの騎士団

CR：2 所要時間：4時間 報酬：100G+特製料理

導入とオープニング：悩める銀剣料理人

「〈シルバーソード〉の料理人、フェデリコだ。よろしくな。ススキノから北西に2日程の場所にあるシリノツ村で〈灰斑犬鬼〉が出没しているらしい。シリノツ村は美味しいジャガイモの生産でススキノの重要な食料供給拠点のひとつなんだ。このままじゃススキノはいずれ干上がっちゃう事になるが、俺たちは別のヤバいレイドをしなきゃならん。悪いんだが〈灰斑犬鬼〉の討伐を頼めねえか？ あっちの村長には話を通してある。1人100G、ドロップは好きにしろ。礼と言っちゃなんだがメシは期待してイイぜ」

ミドル1：エッツの白き道

PCたちはススキノから出発してエッツを旅する。集落への旅程はおおよそ2日。

「エッツ探索表」2回を振らなければならない。表の指示に従いシーンを終える事。

ミドル2：備えよ常に

シリノツ村までやってきたPCたちは村長のデュークにフェデリコの言葉を伝える。デュークから話を聞くと〈灰斑犬鬼〉のねぐらは不明で待ち受けるしかないらしい。しかしジャガイモ畑をなるべく傷付けないように頼まれる。この村の特産ジャガイモはすでに十分な被害を受けているのだ。

PCたちは下記のシナリオ動作を各自1回ずつ実行しても良い。どちらかだけでも良い。

《早期警戒》__メインプロセス__基本（運動or知覚／11）__襲撃に備え、辺りを警戒する。この行動は〔偵察〕タグを持っているかのように関連特技の恩恵を受けてもよい。〔判定成功〕〔疲労：5〕をうけ、〔警戒カウンター〕を+1する。〔判定失敗〕〔疲労：5〕をうける。〔サブ職：斥候、傭兵、辺境巡視〕この行動の判定に+2。

《落とし穴を掘る》__メインプロセス__基本（操作or解析／11）__襲撃に備え、落とし穴の罠を作成する。〔判定成功〕〔疲労：5〕をうけ、プロップ【落とし穴】を1つ作成する。〔判定失敗〕〔疲労：5〕をうける。〔サブ職：機工師、軍師、罠師〕この行動の判定に+2。

〔警戒カウンター〕1つにつき、シーン最初のラウンドのみ、PC全員の【行動力】は+1される。

【落とし穴】は戦闘マップの開示とPCの配置後、エネミーの配置前にPCたちで10分程協議し配置できる。GMはプレイヤーの設置した【落とし穴】は見えていないものとしてプレイしよう。

クライマックス：踏み潰される前に

事前にブリーフィングを実行できる。戦闘用のマップは「変転する戦場」より「CR2-01：深い森の交易路」を用いる。プロップ【しげみ】（26ヶ所）のデータを全て後述の【芋畑】に変更する。PC初期配置位置はA7。

エネミーは〈灰斑犬鬼の鎧剣持ち〉AがB2に、BがD4に、CがF2に、DがC3に、〈灰斑犬鬼の遠吠え使い〉AがF4に、〈フクロウ熊〉AがG7に配置される。5人の場合は〈フクロウ熊〉BをH7に、〈灰斑犬鬼の鎧剣持ち〉EをA1に追加する。この戦闘では【芋畑】が半分（13ヶ所）未満になると敗北になってしまう。戦闘終了後、残った芋畑1つにつき10Gを手に入れる。

【芋畑】__〔地形〕〔天然〕__ 探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可__このプロップはヘイト2を持っている。〔接触〕このプロップはプロップ【しげみ】になる。

エンディング：ジャガイモ尽くしの宴会

「助かったぜ！」レイドを終わらせたフェデリコがシリノツ村に駆け付け、ジャガイモを使った料理の数々を振舞ってくれる。報酬として100Gと共に「フェデリコのポテトグラタン（「季節の野菜のポトフ」相当。P218）」を1人ずつに渡される。

ならず者を追いかける

CR：2 所要時間：4時間 報酬：1人200G+幸運バーガー

導入とオープニング：ススキノの使節団

諸君はススキノからアキバへの移住を希望する〈冒険者〉らを迎えにきた使節のメンバーだ。ところが、アキバの介入を不服とするススキノの悪徳ギルド残党が、〈大地人〉を人質にしてハコダテに逃亡した。奴らを追い、〈大地人〉を救出しなければならない！

▼ミドル1：逃亡者を追え

ススキノからハコダテまでは、〈冒険者〉の足で四日間ほどだ。「エッゾ探索表」2回を振り、表の指示に従いシーンを終える事。GMは足跡などの描写を入れ、追跡の雰囲気を出そう。

▼ミドル2：剣豪将の伝説

ハコダテに到着すると、地元の人々が困惑している。事情を尋ねると、「近郊の野外ダンジョン〈森城ペンタフォート〉に逃げ込んだ人相の悪い〈冒険者〉に祠に安置していた〈粛清刀・カネサダ〉が盗まれた」という。これは〈森城ペンタフォート〉の最奥に封じられているレイドボス〈剣豪将ソイルルース〉の愛刀であり、城内に持ち込まれたせいで封印が緩んでいるという。情報収集をして再封印の方法を探らなければならない。

制限時間：3ラウンド

勝利条件：制限時間内に〔封印トークン〕を3個以上得る

敗北条件：勝利条件を満たせない

《聞き取り調査》__メインプロセス__基本（交渉or知覚／6）__コストなし__〔伝承トークン〕を2個得る。〔達成値9〕〔伝承トークン〕をさらに1個得る。〔サブ職：交渉人、勇者、戦司祭〕この行動の判定に+2。

《文献を漁る》__メインプロセス__基本（知識or解析／9）__コストとして〔伝承トークン〕を2個支払

う。〔封印トークン〕を1個得る。〔達成値11〕〔封印トークン〕をさらに1個得る。〔サブ職：学者、蒐集家、小説家〕この行動の判定に+2。

GMは、このミッションの成否がクライマックスでどんな影響を及ぼすか説明すること。

▼クライマックス：魔人の胎動

事前にブリーフィングを実行できる。戦闘マップは「変転する戦場」より「CR1-01：森の宝石箱」を用いる。PC初期配置位置は変更なし。エネミーは〈PK武士〉がG3に、〈PK盗剣士〉がD7とF2に、〈動く骸骨〉がC7とE2に配置される。PCが5人の場合は〈火炎真柱〉2体をE6に配置すること。

プロップ【蜂妖精の巣】で出現するエネミーは〈火蜥蜴〉に変更する。

〈大地人〉たちは安全圏まで逃げており、心配はない。

特殊条件：ミドル2で敗北していた場合、〔3+【封印トークン】〕ラウンドの終了時に〈剣豪将ソイルルース〉が復活し、PCは敗北する。勝利していた場合、PCは戦闘開始時に〔【封印トークン】-3（最低1）〕体のエネミーを選択し、〔硬直〕を与えてもよい。

▼エンディング：帰り着くまでが冒険です

邪悪な〈冒険者〉たちを成敗し、レイドボスの復活を阻止した諸君は、200Gの報酬、およびハコダテ名物の「幸運バーガー（クレセントバーガー相当。P218）」1つを得る。

住民たちの歓声を背に、諸君はアキバへと歩き出した。

旅程はまだ、折り返し地点を過ぎたばかりだ。冒険は続く。

雪精霊（スノーマン）を連れて

対応 CR：2 所要時間：4時間 報酬：PC1人200G

導入とオープニング：謎の雪だるま

「〈シルバーソード〉の東湖です。ススキノ近郊で動く雪だるまに驚いたという事件が報告されました。しかしこちらの方では次のレイドに向けて調整中で人員を出すことができないのです。申し訳ないのですが、調査とできれば解決もお願いできないでしょうか？」

ミドル1：スノーマンとの出会い

動き回る雪だるまを発見するが、近づくと逃げて行ってしまふ。こちらを害する様子はなさそうだがこのままでは話ができない。以下のシナリオ動作で話かけよう。

《雪だるまと話をする》__メインプロセス__基本（運動 or 交渉／11）__成功すると雪だるまと会話できる。〔判定失敗〕付近のモンスターを呼び寄せて戦闘になってしまう。PC全員は戦闘の為〔疲労：10〕を受ける。〔サブ職：交渉人、追跡者、軽業師〕この行動の判定に＋2。

雪だるまを怖がらせずに話しかけることに成功したなら、次のシーンへ進む。

ミドル2：故郷への旅

「ぼくは〈雪精霊〉（スノーマン）なのだ！」

「実は、ぼくの故郷が怖い〈灰斑犬鬼〉に襲われてしまったのだ……」

「帰りたいけれど、夢中で逃げてるうちに道がわからなくなってしまったのだ」

「お兄さんたちは優しくそうだし、そのうえ強そうなのだ……。よかったらぼくと一緒に帰り道を探してほしいのだ」

捕まえた雪だるまは〈雪精霊〉スノーマンと名乗り、故郷が〈灰斑犬鬼〉に襲われて逃げるうちに迷ってしまったのだと告げる。どうか故郷まで連れて行ってほしいとお願いされる。

スノーマンを連れて彼の故郷に向かって旅をするP

Cたち。「エッゾ探索表」を2回ロールすること。

スノーマンは子供っぽい性格で、旅の途中で出くわすさまざまなことに興味しんしんだ。探索表のイベントが起きるたびに、スノーマンにもリアクションさせてやるとよいだろう。イベントをきっかけに仲良くなるPCもいるかもしれない。スノーマンへのコネクションを取得したいと希望するPCがいたなら、可能な限り許可してあげよう。

「エッゾ探索表」の処理が終了したなら、シーンを終える事。

クライマックス：道を塞ぐ者

故郷に近づくとイヌのような足跡が目だち始める。どうやら戦闘が近いようだ。このクライマックスでは事前にブリーフィングを実行できる。

戦闘用マップは「変転する戦場」より「CR2-03：山中の交易路」をもちいる。PC初期配置はC8。エネミーは〈灰斑犬鬼の遠吠え使い〉がC4とG5、〈灰斑犬鬼の鎧剣持ち〉をE4とB4にそれぞれ2体配置する。PCが5人の場合は、G3に〈灰斑犬鬼の鎧剣持ち〉を1体追加する。

この戦闘ではスノーマンも参加する。初期配置はC8でスノーマンはヘイト2として扱い、3回攻撃されると〔戦闘不能〕になる。【行動力】0【移動力】2のキャラクターでありPCの指示に従って行動するが《ラン》と《ダッシュ》くらいしか行えない。

特殊敗北条件：この戦闘中スノーマンが〔戦闘不能〕になった場合、戦闘は敗北となる。

エンディング：おかえりなさい

〈灰斑犬鬼〉の群れを倒すと〈雪精霊〉たちが住む村はすぐそこだ。スノーマンは無事仲間たちの元に戻る事ができた。彼らからお礼として「〈雪精霊〉のお守り（「踏破の巻物（初級）」相当。P220）」が渡される。

「お兄さんたちのことはずっと忘れないのだ。お兄さんたちも、雪が降ってきたときはぼくのことを思い出してほしいのだ！」

雪精霊に見送られ、キミたちはススキノへと帰還する。

氷の河

CR：3 所要時間：4時間 報酬：140G

導入とOP：凍りつく河

ススキノでくつろぐPCたちのもとへ〈大地人〉から依頼が届いた。クタタネ村近くの河が、日に日に凍りついて困っているらしい。このままでは夏になっても作物は凍り付いたままだし、牛を育てることもできない。村にとっては死活問題なのだ。依頼は真相の解明と事態の打開。報酬は1人あたり140Gだ。君たちはその依頼を受け解決のために旅立った。

ミドル1：河の上流へ

PCたちはクタタネ村につくと事情を聞いた後、心ばかりの食料「ベリーのタルト」を人数分受け取った。そして問題の河を辿ることにする。旅は〈冒険者〉の足でも4日ほどかかる。「エッゾ探索表」を4回ロールし、その結果を適用すること。ただし出目26、27、28は本来の表ではなく以下を用いる（この3つは特別に同じで目が出たら振り直しとする）。探索表の処理が終わったら次のシーンへ進むこと。

出目26：凍り付いた河

きらきら光る氷の河は美しいがきわめて滑りやすい。PC全員は2Dをロールすること。もっとも数値が小さいPCは「疲労：10」を受けて「不運」タグが与えられる。このタグはシナリオ終了まで解除されない。

出目27：雪ドラゴン？

凍った河の対岸から大型犬くらいの大きさの真っ白い幼竜があらわれる。代表者1名は「難易度12」を目標に「交渉判定」を行うこと。このとき「食料」アイテムを1つ消費するごとに+2を得られる。成功した場合、幼竜が下がった後に「とがった爪【コア素材】（60G）」を1つ発見する。失敗した場合、家より大きな親竜が現れて逃げるために全員「疲労：10」を受ける。

出目28：凸月輪熊！

凍てついた川を遡行するあなたたちの前に巨大な熊が現れる。余りにも至近距離で遭遇したために否応なく戦闘に巻き込まれる。PC全員は2Dをふる。一番小さい人は「疲労：20」をうける。それ以外の人は「疲労：10」を受ける。激戦だった！

▼クライマックス：氷河の巨人

この戦闘は事前にブリーフィングをすることが可能だ。戦闘用のマップは「変転する戦場」より「CR4-02：冷気フロア」を用いる。氷の河は滝壺が巨大な氷の壁で堰き止められて凍り付いているのだ。PC初期位置はD8、E8だ。エネミーは〈流水呼びのイムミル〉をE2に配置する。PCが5人の場合には〈巨大蜘蛛〉AをD1に、BをE1に配置すること。

このシナリオの〈流水呼びのイムミル〉は自分用に凍てつかせた住处（エンカウントシート）のおかげで以下のEXパワーを使いこなす。

《いきりたつ氷河》__魔法攻撃__冷気__メジャー__対決（3+3D／抵抗）__広範囲2（選択）__4Sq__シナリオ1回__EXパワー。対象に〔40+3D〕の魔法ダメージを与える。〔自身：HP100以下〕使用制限を無視してこの行動を実行できる。〔対象：飛行〕この行動の〔防衛判定〕に+1Dを得ても良い。〔マイナー〕対象に〔弱点（冷気）：5〕を与える。

▼ED：凍りついた原因

戦闘終了後、滝壺裏の洞窟で宝箱を見つける「財宝表：換金アイテム」と「財宝表：魔法素材」をひとり1回ずつロールすること。その洞窟には毛皮や食べかけのシカなどがあり、氷河の巨人が住みついていた結果河が凍り付いたようだった。

その事を村に伝えると大いに感謝され、報酬として140G貰うことができる。これで今年も黄金の麦畑が実るだろう！

温泉探し

CR:3 所要時間:4時間 報酬:170G

導入とOP:温泉があるらしい

君たちが仕事を探しに〈アキバ冒険斡旋所〉を訪れると、〈ロデリック商会〉からの手伝い募集がされていた。なんでも「温泉を探し当てる機械のテスト」らしい。実際の仕事は〈エッゾ地方〉の〈港町シャープクリフ〉で行われるが往復は高レベルの〈冒険者〉の護衛がいるそうで低レベルでも可能だ。

現地ではPCたちだけの行動になるが、街からさほど離れていないというし、ご飯もおいしいらしい。なにより温泉である。君たちはこの割の良い仕事にホクホクしながらアキバを出発した。

ミドル1:温泉ダウジング

〈港町シャープクリフ〉に着いたPCたちは早速温泉探索を開始する。ロデリックから借りた装置〈温泉ONセンサー〉を構えて出発だ(見た目、ただの装飾付いたダウジングロッドだが)。「エッゾ探索表」でロールすること。ぞろ目が出たら探索表のイベントを適用した後温泉が見つかる。そうでない場合でも3回目のロールの後に温泉は発見できる。

ミドル2:温泉発見!!

PCたちは「疲労:20」を受けること。寒い中での調査で体力を消費したのだ。そして雑木林生い茂る山の中腹で温泉を発見する。源泉はひとつなのだが、その湯が川の水と混じり合い、岩に隔てられた二カ所で湯気を上げている。男性チームも女性チームもくつろぐことはできそうだ。GMはプレイヤーに温泉に入るか質問しよう。温泉に入るなら「疲労」すべてを解除できる。

もし望むのであれば以下のシナリオ動作を用いても良い。

《覗き見》__メインプロセス__基本(運動or知識/10)__成功した場合困難は突破され異性の入浴姿をその目に納めることができる。覗かれた側が望むのならば射程1Sq以上の攻撃をあなたに加えても良い。

覗かれたPCとコネクションがあるなら、関係を任意に変更してよい。ドキドキした。〔判定失敗〕登ろうとした壁から落ちる。あなたは【因果力】1点を失う。

覗きをした場合でもしていない場合でも、その後温泉にはイケメンの(あるいは可愛い)〈冒険者〉風の男(あるいは女性)が入ってくる。もちろん性別にあった湯の方だ。彼らは「良い湯まみねー」「良い湯まみっすまみ」などとPCたちに話しかけてくる。PCたちが怪しめば即座に、そうでなくても一通り会話した後クライマックスだ。

クライマックス:他のお客が来たようで

温泉客たちはびっくりした表情になると「裸ん坊の〈冒険者〉をバカにする計画がばれたまみ?」と叫んで襲いかかってくる。ここからは戦闘だ。当然ブリーフィングはできない。戦闘マップは「変転する戦場」より「CR1-02:森の岩山」を用いる。PC初期位置はA5かA6。〈黒狸族の鞆漁り〉AをB8、BをD4、CをG3、DをE2に、〈赤帽子〉をE2に2体(行動済み)にそれぞれ配置する。PCたちは裸である。装備をするためには基本動作の《装備の変更》(『LHZ』P.284)が必要だ。

戦闘終了後、〈黒狸族〉が何かを落としていく。どうやら温泉客からの盗品らしい「財宝表:金銭」と「財宝表:換金アイテム」を一人1ロールずつすること。

ED:検証結果報告

PCたちは無事に港町に帰り、上級冒険者と合流後、アキバの町へと帰路についた。斡旋所で結果を報告すると、ロデリックはもっと装置の改良できると喜ぶ。

報酬として130Gと「温泉ONセンサー[換金](50G)」を得る。のちに今回行った場所が動物モンスターと触れ合える温泉と評判になるのはまた別のお話。

アリンガムの残光

CR:3 所要時間：4時間 報酬：隠し財宝

▼導入とオープニング：街娘の願い

ススキノの街で過ごすPCたちに街娘風の姿をした〈大地人〉が依頼を切り出す。「アリンガム辺境伯—もう滅びてしまった貴族の屋敷がこのススキノにあるの。別に昔の栄光だとか言い出すつもりはないのだけれど、その屋敷に向いてどこかにある遺品〈アリンガムの笛〉をとってきて欲しいの。遺品以外の財宝を報酬として支払うわ」とその娘は生真面目な表情でいう。どうやら元貴族らしい。PCたちは教えられた屋敷へ向かう事になった。

▼ミドル1：廃墟の探索

アリンガムの廃墟にたどりついたPCたちは探索を開始する。廃墟にはホール、書斎、使用人室、客間、厨房、地下室があり、行き先を指定して「難易度：9」の「知覚判定」に成功すると情報が手に入る。

「情報カウンター」が3になった時点で隠し部屋の場所が判る。ミドル2へと進むこと。

ホール：あけたドアから突然黒い鼠の大群があふれ出てくる！ PC全員は「疲労：10」を受ける。ネズミは2階へ逃げてゆく。「情報カウンター」+1。

書斎：机の中から屋敷の見取り図をみつける。2階が妖しい。「情報カウンター」+1。

使用人室：青白い半透明のメイドが悲痛な表情でたっている。しゃべれないようだ。PCのどれかが【因果力】1点を消費するのならば、2階を指さして消える。「情報カウンター」+1。

客間：乱雑に荒らされて盗賊の出入りが伺える。「やぶれた肖像[換金](30G)」を得る。街娘に似ているようだ。

厨房：半透明のコックがお茶を入れてくれる。飲むのなら「疲労」を10回復。「情報カウンター」+1。

地下室：どろりと濁ったスライムと戦闘になる。PC全員は「疲労：10」を受ける。

▼ミドル2：2階の隠し部屋

屋敷の2階を探索すると、執務室に入った時点で青ざめたメイドと出会う。彼女は必死の力を振り絞ってPCたちに訴える。「〈アリンガムの笛〉がある隠し部屋へはその壁を探ると入ることができます。その宝は差し上げますのでお願いを聞いていただけないでしょうか？ 〈大災害〉のあとの混乱の時期、旦那さまはこの屋敷へなだれ込んできた凶賊に殺されてしまったのです。お嬢様を必死に逃がした旦那様は無念の余り、狂ったモンスターになってしまいました。どうか旦那様を止めて差し上げて下さい……」

もしミドル1の使用人室でこのメイドに会っている場合、彼女が残るちからをすべて振り絞って、PC全員の【因果力】を+1する。またどちらにせよ彼女はすぐに薄れて消えてしまう。PCたちが覚悟を決めて隠し部屋に入るのならば（もちろんその前にブリーフィングは可能だ）クライマックスへ進む。

▼クライマックス：アリンガムの遺産

戦闘のマップは「変転する戦場」より「CR5-03：朽ちた小神殿」を用いる。PC初期配置はD8、E8でありそのまま。C2、D2、F2に〈彷徨う鎧〉を配置する。PCが5人ならば〈彷徨う鎧〉をE2に追加しよう。戦闘がはじまって1ラウンド目のクリンナップにB7に〈血塗れの動死体〉を「行動済み状態」で追加する。ただしこの〈血塗れの動死体〉は〈血塗れの幽霊〉と名前を変えよう。姿も半透明だ。

戦闘終了後、この隠し部屋から〈アリンガムの笛〉と、報酬の財宝（PCがそれぞれ好きな財宝表を2回振る）を得る。

▼エンディング：街娘の呟き

ウパシと名乗る町娘に〈アリンガムの笛〉を渡すと「屋敷の霊を払ってくれてありがとう。悲しい出来事だったけど、家族が街の人に迷惑をかけるのはいやだったの」と小さく礼をのべる。危険な仕事のお詫びに「特製メンチバーガー（クレセントバーガー相当品。P218）」をひとりひとつずつ手渡してくれる。「新しい風の中でわたしも生きて行かなきゃ」と彼女はしっかりと笑ってくれる。

吹雪の幻影屋敷

CR：4 所要時間：4時間 報酬：なし

▼導入とオープニング：幻影屋敷の噂

ススキノの街中でPCたちのこんな噂を耳にする。
——ダイセツ山脈を探索中、酷い吹雪で遭難した。そろそろ帰ろうかと思い、ふと振り返ると立派な西洋屋敷が目に入る。新ダンジョンかとも思ったが、腹も空いていたので、そのまま魔法で帰ってしまった。ところが再度、同じところを探してみたがどうにも見当たらない。あの時の屋敷はなんだったのだろうか？

旧世界の遺跡か？ それとも、アルヴの隠れ家か？冒険とお宝の匂いを感じた君たちは屋敷を探してみることにした。

▼ミドル1：謎の屋敷を探して

君たちはススキノから出発してダイセツ山脈の噂の場所を目指す。「エッゾ探索表」を1回とPC全員は「消耗表：体力」を1回振り、表の指示に従って出来事を演出しよう。急に吹雪が強くなり謎の屋敷が姿を表す。噂の幻影屋敷に違いない。

▼ミドル2：主客転倒のごちそうさま

内部はまるで貴族のお屋敷のようだった。掃除も行き届いているようきれいだ。

さて探索しようとした矢先、ふと鞆が軽くなった気がする。中身を確認すると鞆には謎の赤い液がべっとりとつき「食料」アイテムは無くなっている。これはなんだ！？ まだ姿の見えぬ敵と謎の屋敷に立ち向かえ！

PCたちは下記シナリオ動作を選んでひとり2回ずつ行うこと。

《部屋を探索する》__メインプロセス__基本（知覚or解析／10）__ひとつひとつの部屋の探索を行う。この行動は「偵察」タグを持っているかのように関連特技の恩恵を受けてもよい。〔判定成功〕「探索カウンター」に+1する。〔ファンプル〕「消耗品」タグのついたアイテム1つを失う。〔サブ職：家政婦、蒐集家、メイド、食闘士〕この行動の判定に+2。

《警戒する》__メインプロセス__基本（運動or知識／10）__周囲を警戒して見張る。〔判定成功〕あなたの仲間が次に行う《部屋を探索する》に+1D。クライマックスシーン開始時「障壁：10」を得る。この効果は2度目以降障壁の強度に+10ずつされてゆく。〔サブ職：斥候、設計士〕この行動の判定に+2。

全員が2回ずつ行動を終えた時点でまず「食料」アイテムはすべて戻ってくる。「探索カウンター」が（PCの人数）未満の場合、探索は失敗だ。PC全員は「消耗表：物品」と「消耗表：気力」でそれぞれ1回分消耗する（結果戻ってきた食料のいくつかは失われていたという結果になるかもしれない）。「探索カウンター」が（PCの人数）以上の場合、探索は成功する。PC全員は「消耗表：物品」で1回分消耗する。この消耗表ロールの出目に-3する。食料を取り戻し、一息付いていると君たちをのぞき見る者がいる。見つかると「マミ！？」と驚き、すぐに逃げ去ってしまった。犯人に違いない！

▼クライマックス：〈黒狸族〉の隠れ家

事前にブリーフィングを実行できる。戦闘用のマップは「変転する戦場」より「CR8-02：迷宮書架」を使用する。PC初期配置位置はF1～G1。エネミーは〈黒狸族の鎧戦士〉AがE2、BがH4に、〈黒狸族の葉隠れ術師〉がC4に、〈死血花〉がF5に配置される。PCが5人の場合は〈黒狸族の鎧戦士〉と〈死血花〉を+1体ずつすること。

戦闘終了後、辺りに霧が掛かったようにぼやけ、うす暗い洞穴のような場所に変化する。どうやらこの洋館そのものが幻だったようだ。洞穴からは〈黒狸族〉たちの財宝が見つかる。「財宝表」のいずれかの欄で1人2回ずつロールしてよい。さらに、PC1人あたり90Gを手に入れる。

▼エンディング：嘘から出た冒険譚

ススキノに戻ると、何故か幻影屋敷について噂も含め誰も知らない。〈黒狸族〉の罠……だったが、見事に返り討ちにして財宝を手にしたのだ。この話は〈冒険者〉たちに笑いと興奮をもって受け入れられる。話を肴に愉快的な夜が過ごせそうだ！

熊送りの山

CR：5 所要時間：4時間 報酬：1人200G

導入とオープニング：熊送りの儀式

「よう来てくださった。アタシは〈祈り手〉のイヨマだ。早速依頼の内容だがね、「熊送りの儀式」の手伝いをして欲しい。「熊送りの儀式」ってのはアタシらの一族が代々伝えてきた儀式でね、熊の魂を月に捧げて、エッツの〈大地人〉の加護を祈る儀式さ。百年以上前から毎年続けた儀式だから、欠かすわけにはいかないんだ。

アタシは見ての通り、か弱い〈大地人〉の婆あだからね。〈ダイセツ山脈〉の熊の峰って所までアタシを連れて行って貰うのと、熊を倒すのは〈冒険者〉のあんた方をお願いするよ。もちろん報酬は出すよ。〈大地人〉の皆から少しずつ集めたものだ。あと、一族の宝物庫に転がってる魔法の素材もやろう。あんた方なら何かの役に立てられるだろう。〈ダイセツ山脈〉まで一週間はかかるし、そこからの登山も厳しい。準備はしっかり頼んだよ」

ミドル1：彼方の白壁を目指せ

君たちはイヨマと共に山岳地帯を目指し、エッツの原野を東へ進む。PCたちは1回、「エッツ探索表」を振らなければならない。表の景色描写などは雪景色に変更すること。表の指示に従いこのシーンを終える。

ミドル2：熊の峰への山岳行

〈ダイセツ山脈〉の麓まで無事到着した君たちだが本当に大変なのはここからだ。熊の峰への長い山道を制するには体力と同じくらい登山のルート選択と計画が重要だ。

全員が「消耗表：体力」を振ること。この時まで結果は適用しない。その後代表者は以下のシナリオ動作を行う。

《ルート判断》__メインプロセス__基本（知覚or知識／11）__危険の少ないルートを選択し適度に休憩を挟んで登山を行う。1から6の数字一つを宣言。さきほどの「消耗表：体力」で宣言した出目が出たPC

は、出目が0だったこととする。〔達成値13〕宣言できる数字は2つになる。「安全カウンター」を＋1する。〔サブ職：探検家、地図屋、生還者〕この行動の判定に＋2。

シナリオ動作の結果を適用して「消耗表：体力」を解決すること。

この「消耗表」→《ルート判断》を1セットとして3回繰り返す。この最中〔食料〕などで〔疲労〕を回復することはできない。3セットが終わった後は可能だ。

クライマックス：熊と蛇の峡谷

この戦闘は事前にブリーフィングをすることが可能だ。戦闘用のマップは「変転する戦場」より「CR2-03：山中の交易路」を用いる。プロップ「崩落地帯」の探知難易度を8、解除難易度を9、効果による直接ダメージを20点に変更する。さらに、シーンエフェクト「強風」を設置する。PC初期位置はE1だが、《ルート工作》が1回以上成功している場合C8にも配置できる。エネミーは〈凸月輪熊〉AがB4に、BがG3に、〈蜷局竜〉がE5に、〈彷徨える光〉AがF4に、BがD7に配置される。PCが5人の場合は〈凸月輪熊〉を＋1体B4に、〈毒溜まり〉をE4に、〈彷徨える光〉を＋1体C4に配置する。

エンディング：祈り手は踊る

〈凸月輪熊〉たちが倒されるとすぐに、〈祈り手〉イヨマは「熊送りの儀式」に取り掛かる。満月の光の下、不思議な響きの唄とともに幻想的な舞踊が行われる。虹色の光の泡が、月へと昇っていく光景を君たちは目にした。イヨマによると、この儀式をすることで、大地人たちはエッツの厳しい自然で生き延びる加護を得られるらしい。

ススキノの街に戻ると、キミたちは〈大地人〉たちから手厚い出迎えを受けた。イヨマからは感謝の言葉と共に200Gおよび「財宝表：魔法素材」2回分がそれぞれに手渡される。またそれ以外に、「狂熊の毛皮〔コア素材〕（40G）」をひとつ手に入れる。

鋼の巨鯨

CR: 6 所要時間: 4時間 報酬: 400G

導入とオープニング：霧中の影

ハコダテの港でPCたちは〈大地人〉の交易商人から依頼を受ける。「霧の海上で、船乗りたちが巨大クジラを見たというのです。古の大戦で兵器として使われた魔法生物に〈鉄甲クジラ〉というものがいたという伝承もあります。現場の海域に赴き、事の真偽を確かめてもらえないでしょうか」

ミドル1：クジラの子たち

借りた船で目撃地点へと移動中、体長数mほどの子クジラが身動きできず鳴き声を上げているのを発見する。

《子クジラを助ける》__メインプロセス__基本（操作or交渉／12）__成功すると子クジラを治療できる。〔判定失敗〕子クジラが傷の痛みで暴れてしまう。PC全員は〔疲労：15〕を受ける。〔サブ職：戦司祭、薬師、調剤師〕この判定に+2。

助けられた子クジラたちは〈鉄甲クジラ〉の子供だと（テレパシーで）名乗り、母親と共に〈水棲緑鬼〉に襲われて逃げてきたのだという。魔法のモリで操られた母クジラを、どうか助けて欲しいとお願いされる。しかも連中は人間の港を破壊しに行くらしいのだ。

ミドル2：敵陣を突破せよ！

子クジラの案内で海上を進むと軍艦程もある〈鉄甲クジラ〉を視認すると同時に、鯨に乗った〈水棲緑鬼〉たちの部隊が行く手を阻む。PCたちは子クジラたちと協力して敵陣を突破し〈鉄甲クジラ〉の背中に取っつかなくてはならない。PCは以下のシナリオ動作から任意の行動を1回ずつ行うこと。

《敵陣を突破する》__メインプロセス__基本（運動or解析／12）__コストとして〔疲労：15〕を受ける。「突破カウンター」を+1する。敵陣を子クジラと共に突破し、進路を切り開く。〔サブ職：提督、漁師〕この判定に+2。

《敵兵を撃破する》__メインプロセス__基本（耐久or知覚／12）__コストとして〔疲労：15〕を受ける。「撃破カウンター」を+1する。敵兵を撃破し、後背の安全を確保する。〔サブ職：軍師、狩人〕この判定に+2。

PCが所定の行動を終えたところで、〈鉄甲クジラ〉の姿が間近に迫る。相手もまた、PCたちに向けて突っ込んで来ているのだ！

クライマックス：巨鯨の背で

事前にブリーフィングを実行できる。戦闘のマップは「変転する戦場」より「CR6-01：海辺の死闘」を用いる。ただし【浜辺】は名前を【巨鯨の背中】に変更。PC初期配置はC3、G5とする。

エネミーは〈水棲緑鬼〉をD5、C6に1体ずつ、〈水棲緑鬼の鯨騎兵〉をD5、E8に1体ずつ、〈水精霊〉をF2に1体配置する。PCが5人の場合は〈水棲緑鬼〉をF2に、〈水精霊〉をB8に1体ずつ追加する。

この戦闘でPCは以下のEXパワーを使用できる。

《鉄甲子クジラの突撃》__EXパワー__インスタント__判定なし__単体__4Sq____ラウンド1回__コストとして「突破カウンター」を1つ消費する。対象に25点の直接ダメージを与えた上で2Sq〔即時移動（強制）〕させる。

この戦闘では、毎ラウンドのクリンナップフェイズに〈水棲緑鬼〉1体を、GMの指定する任意のSqに〔行動済み〕状態で配置する。PCは所持する「撃破カウンター」1つにつき1体、この増援の出現を止めることができる。

エンディング：戦い済んで日が暮れて

〈水棲緑鬼〉を追い払い、背中に刺さっていた魔法の銛を引き抜くと、支配を脱した〈鉄甲クジラ〉は大きな潮吹きをしてPCたちに感謝する。これからは子供たちと共に静かに暮らしていくという。お礼として海の財宝（PC全員は「財宝表：換金アイテム」を1回ずつ振ること）と、〈大地人〉からの報酬として1人400Gを得られる。

〈シュパロの防壁〉を護る者

CR：7 所要時間：3時間 報酬：450Gと好きな財宝表1回

導入とオープニング：助力の願い

「我は〈氷壁の百人〉（ススキノ防衛の騎士）の一人で、代々〈シュパロの防壁〉を守っているものだ。偵察隊からの連絡でこちらに今までにない規模の〈彷徨する霧の森〉が近づいているとの連絡を受けた。しかし、現在ここに残っている兵力では今回の規模の〈彷徨する霧の森〉は防ぎきれない可能性が高い……。街を守るため、〈冒険者〉よ力を貸してくれ！」

ミドル：迎え撃つ準備

〈彷徨する霧の森〉は間近まで迫っている。PCたちは小隊として〈シュパロの防壁〉の6番門の防衛を任された。PCたちはモンスターの襲来が起きるまでの僅かな時間で少しでも防衛の準備をしなければならない。

プレイヤーに対してクライマックス用の戦闘マップ（「変転する戦場」より「CR7-01：機工師の罠」PC初期位置：D1、E1 ※【電撃のフロア】は削除）を提示する。その後、PCは以下のシナリオ動作から任意の行動を1つずつ各自実行しても良い。

《落とし穴を仕掛ける》__メインプロセス__基本（運動or解析／8）__コストとして〔疲労：20〕を受ける。任意の1Sqに【落とし穴】（PRは7とする）を設置してよい。〔自身：狩人、罠師〕この行動の判定に＋2。

《陣地構築》__メインプロセス__基本（解除or交渉／12）__コストとして「消耗表（体力）」を1回振る。任意の1Sqに【難攻不落の陣地】を設置してよい。〔自身：大工、設計士〕この行動の判定に＋2。

《対冷氣防具の開発》__メインプロセス__基本（操作／10）__コストとして30Gを消費する。味方ひとりを選ぶ。対象は〔軽減（冷氣）：10〕を得る。この〔軽減〕はシナリオ終了時まで持続する。〔達成値：13〕対象は2名になる。〔自身：鎧職人、錬金術師〕この行動の判定に＋2。

クライマックス：いざ防衛戦！

この戦闘では事前にブリーフィングを実行できる。さらに偵察に成功した場合は「事前に敵が近づいていることに気づいた」として、初期位置をマップ上の任意の場所に設定してよい。

エネミーは〈氷巨人の前衛〉をC7、F7にそれぞれ1体ずつ配置、〈氷巨人の救護師〉をC8、F8にそれぞれ1体ずつ配置する。PCが5人の場合はC7に〈氷巨人の前衛〉を1体追加。PCが6人の場合はさらにF8にも〈氷巨人の前衛〉を1体追加すること。

この戦闘ではクリンナッププロセスごとにイベントが起きる。1Dをふること。このときエネミーがマップ上方（縦位置で1、2、3）の位置に1体でもいる場合、2Dで小さい方を用いる。

1：敵の増援だ！ A6に〈氷巨人の前衛〉1体を〔行動済み〕で追加。

2：敵の増援だ！ H6に〈氷巨人の救護師〉1体を〔行動済み〕で追加。

3：どこからか巨人の雄叫びが響く。他の前線でレイドボスが出現したらしい。〔巨人〕タグを持つすべてのエネミーは、次のダメージロールに＋20。

4：敵の増援だ！ D8に〈黄泉返り〉1体を〔行動済み〕で追加。

5：巨人が目の色を変えて侵攻してくる。〔巨人〕タグを持つすべてのエネミーは即座に1マスの〔即時移動〕をしても良い。

6：城壁から支援砲撃がとどく！ PCたちは相談してエネミー1体を選択すること。そのエネミーに30点の直接ダメージ。バリスタの槍が突き刺さる！

エンディング：〈冒険者〉ここにあり！

「〈冒険者〉よ、よくぞ守りきってくれた！ そなた達のおかげでどうにか〈シュパロの防壁〉を守り抜くことができた。これが報酬だ、受け取るが良い。」

無事、門の防衛に成功したPCたちは報酬として450Gを受け取り、さらに好きな財宝表を1回ロールしてよい。

炎熱石を求めて

CR: 8 所要時間 4時間 報酬: 〈炎熱石〉1つにつき120G

導入とオープニング：彼の必需品

「ドーモ、私は鍛冶職人をやっているツダと申します。鍛冶をするのために〈炎熱石〉を〈ダイセツ山脈〉で取ってきちゃくれませんか？ あそこは炎の巨人がはびこっているらしい。〈冒険者〉さんにしかお願いできません。もちろん〈炎熱石〉は高値でかいとらせてもらうんで、どうか一つお願いします」

ツダはどうやらよほど〈炎熱石〉が必要なようだ。1つ120Gで買い取るうえに、必要な人には「トートバッグ〔鞆〕（『LHZ. P217』）」を貸し出すとまでいってくれる。〈ダイセツ山脈〉は厳しいエリアだが君たちはこの依頼を引き受けた。

ミドル1：炎峰への長旅

PCたちは〈ダイセツ山脈〉を目指し進んで行く。そこへ至るまでの旅で「エッゾ探索表」を2回ふらなければならない。表の指示に従い、ミドルを終える事。

ミドル2：炎峰で鉱石探し

炎峰へたどり着いた君たちは、マグマの流れ落ちる炎のエリアで鉱石を探して回る。小さな鉱石を一つ手に入れてPCたちはこの石の性質を知ることになる。以下を説明すること。

〈炎熱石〉__〔換金〕__100G__炎の力を秘めた魔法の石。熱を加えると一気に燃え上がるため、〔火炎〕タグを持つ攻撃の〔防御判定〕で1つでも1のダイス目を出した場合、即座に5点の直接ダメージを受ける。複数個〈炎熱石〉が所持品スロットにあった場合、（所持数×5点）のダメージを受けることになる。この効果で〈炎熱石〉が壊れたりはいしない。

PCたちはこのシーンで好きなだけ〈炎熱石〉を手に入れる事ができる。それぞれ申告すること。十分な〈炎熱石〉を拾って帰途につこうとすると巨人の気配を感じる。全員1回ずつ以下のシナリオ動作をしよう。

《こそこそ退却》__メインプロセス__基本（運動or知覚／7＋持っている〈炎熱石〉の数）__PCたちは巨人の気配を避けて山を数十メートル降りる。あなたは〔疲労：10〕を得る。〔達成値：9＋持っている〈炎熱石〉の数〕上手い具合に気配を消して進む。次に《こそこそ退却》する人の判定に＋1D。〔判定失敗〕巨人と軽い戦闘になる。PC全員は〔疲労：20〕を受ける。〔サブ職：怪盗、配達屋、生還者〕この行動の判定に＋2。

全員がシナリオ動作を終えた時点で、逃げ場のない難所、マグマの谷にさしかかる。

クライマックス：炎の巨人

この戦闘は事前にブリーフィングをすることが可能だ。戦闘用のマップは「変転する戦場」より「CR4-01 火炎のフロア」を用いる。但し、スイッチはタグを〔天然〕に変え岩等で溶岩が流れているのを塞ぐようなイメージへ変更する。【塔の壁】は名称を【岩の崖】へ変更する。【火炎放射床】のダメージは30点に変更しよう。PC初期配置はH6とH7。エネミーは、〈火炎巨人の炎乞い〉AをE5、BをE7に、〈炎巨人の報復者〉AをD3に、〈緑小鬼の罠戦士〉A、BをE3に配置する。

PCが5人以上の場合〈炎巨人の報復者〉B、CをE5、E7に配置する。

〈炎熱石〉の追加ダメージに注意すること。

戦闘終了後、すべてのエネミーから〈炎熱石〉を1つずつ手に入れる。しかしこの場にとどまっては危険なため、君たちは急ぎ脱出することにする。

エンディング：炎熱石の使い方

ツダの処へ帰り、〈炎熱石〉を渡すと彼は嬉しそうに声を上げる。報酬として〈炎熱石〉1つにつき120Gを支払ってくれる。

〈雪割りの人食い草〉 トリフィド・プリムローズ

ランク：1 タグ：[自然] [植物] 識別難易度：5

【STR】1 【DEX】1 【POW】1 【INT】2
 【回避】1+2D 【抵抗】1+2D
 【物理防御力】5 【魔法防御力】5
 【最大HP】31 【ヘイト倍率】×2
 【行動力】3 【移動力】0

▼特技

《雪国の歩行植物》__常時__このエネミーは常に[弱点(火炎)：5][軽減(冷氣)：10]をもつ。また、[惑乱]にならない。

《歩行ツタ》__ムーブ__このエネミーは2Sqまで[即時移動]を行う。

《狙撃の種発射》__[射撃攻撃]__メジャー__対決(2+3D/回避)__単体__2Sq__対象に[25+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー] この行動を「射程：4Sq」にする。

▼ドロップ品

1～3：尖った種子[換金](10G)×2
 4～6：分厚い花びら[換金](25G)

▼解説

寒冷地に適応している人食い植物の一種。丈は低く人間の腰ほどで、紅紫色の花弁を複数(通常、二つから五つ程度)つけている。花弁は季節に関係なく一年中咲いているが、毎年四~五月に生え変わるという。花弁の根元部分に種子を溜めておける袋があり、獲物が近寄ると鋭く尖った種子を射出して攻撃してくる。花弁の中心のおしべはバネ状になっており、これを利用することで遠くまで種子を飛ばすこともできる。ふだんは野生動物などを獲物にしており、殺さない程度に種子を打ち込んで遠くまで運ばせ、生息地を拡げる習性があるようだ。しかし〈冒険者〉は種子を運ぶ役には適さないとみなされているのか、容赦なく連射を加えてくる。とくに高山などにある群生地に踏み込むと一斉射撃を受けることになり、危険度が高い。

〈小牙竜鬼の詠唱師〉 コボルド・キャスト

ランク：1 タグ：[人型] [コボルド] 識別難易度：7

【STR】1 【DEX】1 【POW】2 【INT】2
 【回避】1+2D 【抵抗】2+2D
 【物理防御力】4 【魔法防御力】6
 【最大HP】27 【ヘイト倍率】×2
 【行動力】4 【移動力】2

▼特技

《コボルドの戦術》__常時__このエネミーは[コボルド]タグを持つ他のキャラクターと同じSqにいる時、[防御判定]に+1を得る。また、[機械]プロップから望まない効果を受けない。

《サンダーコボルト》__[魔法攻撃][電撃]__メジャー__対決(2+3D/抵抗)__単体__4Sq__対象に[17+2D]の魔法ダメージを与える。[マイナー]対象に[萎縮]を与える。

《スペルアデプト》__ダメージロール__シーン1回__このエネミーの[魔法攻撃]のダメージロールに+10する。

▼ドロップ品

1：エルムのスタッフ(P212)
 2～6：極彩石[魔触媒1](15G)×2

▼解説

〈小牙竜鬼〉の一種で、初歩的な攻撃魔法を扱う。装備も羽飾りや魔術師のローブ、杖など〈小牙竜鬼〉よりも豪華で見分けがつきやすい。物陰や障害物を盾にしつつ距離をとって攻撃をしかけ、追われるとトラップに誘導するように逃げるため、〈大災害〉以前から〈冒険者〉に嫌がられているエネミーである。〈大災害〉後は群れの中で一目置かれており、多くの場合複数の〈小牙竜鬼〉を引き連れて現れる。彼らは修行の初期に師匠から装飾のない杖を渡され、魔術の鍛錬を積み過程でその杖に様々な魔法的装飾を施していく。そのため、〈小牙竜鬼〉の魔術体系に詳しい者が見れば、杖の装飾から得意とする魔術の系統が判るという話だ。

〈人食い草〉 トリフィド

ランク：1 タグ：[モブ] [自然] [植物] 識別難易度：8

【STR】1 【DEX】2 【POW】1 【INT】1
【回避】8 [固定] 【抵抗】7 [固定]
【物理防御力】6 【魔法防御力】4
【最大HP】19 【ヘイト倍率】×2
【行動力】3 【移動力】2

▼特技

《草木の心》__常時__このエネミーは常に[弱点(火炎)：5]を持つ。また、[惑乱]にならない。

《蔓の鞭》__[白兵攻撃]__メジャー__対決(12 [固定] /回避)__単体__2 S q__対象に[25+2 D]の物理ダメージを与える。[マイナー]対象に[硬直]を与える。

《這いずる根》__[移動]__ムーブ__このエネミーは2 S qまで[即時移動]をしてもよい。

▼ドロップ品

固定：しなやかな蔓[換金] (10G)

▼解説

脚のように変化した根で自ら歩行し、動物を捕食する植物。赤や緑の鮮やかな8枚の花弁の中央には4つに割れるアーモンド形の口がついており、内部には鋭い牙が並んでいる。鞭のようにしなる蔓を生やしており、それを使って獲物を縛り付ける。どこにでも出没するが、獲物の多い森の中などを好む傾向にある。

〈大災害〉によって手作りアイテムの作成や手作業による解体ができるようになったことで〈人食い草〉を狩る需要は増えてきている。特に〈冒険者〉による料理の食材として利用できる部分が多く、それまで見向きもされなかった種類が高級食材としてもてはやされるようになったケースもある。そのために侮った初心者〈冒険者〉が楽に狩れるだろうと〈人食い草〉の群生地に乗り込み、神殿送りにされる事例が頻発してしまった。「〈人食い草〉を楽に倒せたら初心者卒業」との格言も生まれ、多くの〈冒険者〉から「トリフィド先生」の名で慕われている。

〈棘茨イタチ〉 フライアーウィーゼル

ランク：1 タグ：[幻獣] [暗視] 識別難易度：5

【STR】1 【DEX】1 【POW】2 【INT】1
【回避】1+2 D 【抵抗】2+2 D
【物理防御力】4 【魔法防御力】6
【最大HP】40 【ヘイト倍率】×1
【行動力】5 【移動力】2

▼特技

《トゲ飛ばし》__[魔法攻撃] [邪毒]__メジャー__対決(4+2 D /抵抗)__単体__4 S q__対象に[4+2 D]の魔法ダメージを与える。[マイナー]この特技の[攻撃判定]に+2。

《はじける茨》__ダメージ適用直前__自動成功__単体__4 S q__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+10する。

▼ドロップ品

1～3：2D×2G

4～6：トゲだらけの尾[換金] (30G)

▼解説

主に山林や草原に生息するオコジョのような姿をした小型の魔獣。植物の精霊を操る力を持ち、尾には魔法の茨を巻きつけている。戦闘になればこの茨を鞭のように振るう、棘を飛ばすなどして獲物に襲い掛かる。見た目に反して凶暴な性格をしており、飼育は不可能と思われていたが、〈大災害〉から時間が経過した現在、「赤ん坊から育てると人にも馴れ、〈召喚術師〉が契約することも可能」であることが判明している。また、臭いが強烈なことでも知られていたが、こちらも特別な餌を与えることで抑制が可能。ペットモンスターとして徐々に人気が出始めている。あでやかな毛並みは〈大地人〉の需要が高く様々な衣類の材料として依頼が舞い込んでいたが、〈大災害〉後は一部の〈冒険者〉から可哀想との意見が出ており〈大地人〉(と大部分の〈冒険者〉)を困惑させている。

〈灰斑犬鬼の鏑剣持ち〉 ノール・ラスティソード

ランク：2 タグ：[暗視] [人型] [ノール] [モブ] 識別難易度：3

【STR】2 【DEX】3 【POW】1 【INT】1
 【回避】10 [固定] 【抵抗】8 [固定]
 【物理防御力】8 【魔法防御力】6
 【最大HP】20 【ヘイト倍率】×2
 【行動力】4 【移動力】2

▼特技

《屍肉あさりの犬鬼》__常時__このエネミーは[弱点(ヘイトトップからの攻撃)：5]を持つ。

《犬鬼の殺到》__[移動]__ムーブ__直後のマイナーを失う。4 S q 以内のヘイトトップの対象を選ぶ。対象のいる S q まで[即時移動]する。1 シナリオ 1 回使用可能。

《アイアンソード》__[白兵攻撃] [剣]__メジャー__対決(1 1 [固定] / 回避)__単体__至近__対象に3 8 点[固定]の物理ダメージを与える。[対象：放心、硬直、萎縮]ダメージに+5する。

▼ドロップ品

固定：灰斑犬鬼の爪[換金] (1 5 G)

▼解説

ハイエナに似た頭部を持つ亜人間種族である〈灰斑犬鬼〉の群れの中では数も多く、雑兵として扱われる兵士。〈大地人〉から奪ったり拾うことで手に入れた剣は手入れもされていないため刃が欠けており、鏑だらけの状態だ。戦いになれば数を頼りに群れて襲いかかり、弱腰の相手には嵩にかかって力任せの一撃を放ち、逆に強そうに見える相手には奇襲を仕掛けてくるなど卑怯で狡猾な戦い方をしてくるため、油断がならない相手だ。〈灰斑犬鬼〉全般に言える事だが、彼らは狡猾な反面、非常に臆病な性質を持っている。戦闘中にでも強力な攻撃や特技を使用する強そうな敵に対しては及び腰になってしまい、そのために余計なダメージを負ってしまうことがある。また、味方の数が敵の半分よりも少なくなると逃亡か降伏を行う。

〈灰斑犬鬼の遠吠え使い〉 ノール・ロアラー

ランク：2 タグ：[暗視] [人型] [ノール] 識別難易度：5

【STR】1 【DEX】1 【POW】2 【INT】3
 【回避】1+2 D 【抵抗】2+2 D
 【物理防御力】5 【魔法防御力】8
 【最大HP】3 4 【ヘイト倍率】×2
 【行動力】5 【移動力】2

▼特技

《屍肉あさりの犬鬼》__常時__このエネミーは[弱点(ヘイトトップからの攻撃)：5]を持つ。

《ハウルウェーブ》__[魔法攻撃] [精神]__メジャー__対決(3+3 D / 抵抗)__単体__4 S q__対象に[2 3+2 D]の物理ダメージを与える[マイナー] このエネミーは攻撃後1 S q [通常移動]してよい。[対象：放心、硬直、萎縮]ダメージロールに+5する。

《犬鬼の待ち伏せ》__シーン登場時に自動的に使用する。すべての[防御判定]に+1 Dを得る。この効果はC Sとして扱い、登場時の S q にとどまり攻撃をしない限り持続する。

▼ドロップ品

1～3：黄濁丸[魔触媒2] (2 0 G)

4～5：まだらの毛玉[換金] (2 5 G)

6：震える喉笛[換金] (6 0 G)

▼解説

〈灰斑犬鬼〉の群れの中でも吠え声に長けた個体。ハイエナに似た狩りを行なう〈灰斑犬鬼〉は集団で敵を取り囲み包囲を崩さないよう襲い掛かるのだが、その際、聴覚に優れる彼らは「ツァ！」と人間の耳には聞こえる独特の吠え声を使って意思の疎通を行なう。この吠え声で彼らは見つけた獲物の位置や一斉攻撃のタイミングなどを知らせあい、数に任せて大型の獲物も捕らえることができるのだ。この個体は吠え声を遠くまで届かせることができるだけでなく、攻撃力を備えた呪いの響きにまで昇華することに成功し、安全な場所から耳障りな吠え声を浴びせてくる。

〈フクロウ熊〉 オウルベア

ランク：2 タグ：[幻獣] [暗視] 識別難易度：7

【STR】3 【DEX】2 【POW】1 【INT】1
 【回避】1 + 3 D 【抵抗】2 + 3 D
 【物理防御力】3 【魔法防御力】5
 【最大HP】60 【ヘイト倍率】×1
 【行動力】4 【移動力】2

▼特技

《熊爪刃》__ [白兵攻撃] __メジャー__対決 (5 + 2 D / 回避) __単体__至近__対象に [16 + 2 D] の物理ダメージを与える。[マイナー] 対象に [硬直] を与える。この [硬直] は通常の方法では解除されず、対象とこのエネミーが別のSqに離れた時のみ解除される。

《森の梟雄》__ダメージ適用直前__単体__2Sq__ラウンド1回__このエネミーは [ダメージ適用ステップ] でこのエネミー以外の対象が受ける予定のダメージをかわりに受ける。対象はダメージを受けることはない。また、この効果で身代わりとなって受けるHPダメージを-5する。

▼ドロップ品

1～3：極彩色の羽毛 [換金] (20G)
 4～5：クマの左手 [換金] (35G)
 6：狂熊の毛皮 [コア素材] (40G)

▼解説

深い森に生息する、フクロウの頭部を持つ熊の魔獣。毛皮は防寒性に優れ、比較的高価な値で取引される。成体は3メートル以上の巨体であり、木の洞や小さな自然洞窟に身を隠せないことから、〈大災害〉後はねぐらとしてダンジョンに住みつくことも少なくない。長距離移動時に翼として使われる前脚の先端には巨大で鋭い三本の鉤爪が生えており、武器として使うため狩りや戦闘の際に飛行する事は殆ど無い。また、幼体のうちから亜人間種族に育てられ、人間を襲うために使役されることもある。他のモンスターを庇ったとの報告もある。

〈動く骸骨〉 スケルトン

ランク：2 タグ：[モブ] [不死] [暗視] 識別難易度：自動

【STR】2 【DEX】3 【POW】1 【INT】1
 【回避】9 [固定] 【抵抗】7 [固定]
 【物理防御力】8 【魔法防御力】6
 【最大HP】21 【ヘイト倍率】×2
 【行動力】4 【移動力】2

▼特技

《白骨の身体》__常時__このエネミーは常に [弱点 (火炎) : 5] と [弱点 (槌斧) : 5] を持つ。また、[光輝] ダメージを受けた時、さらに [放心] を受ける。

《錆びた長剣》__ [白兵攻撃] __メジャー__対決 (13 [固定] / 回避) __単体__至近__対象に [30 + 2 D] の物理ダメージを与える。[マイナー] ダメージに+5する。[自身：追撃] ダメージに+5する。

《怨みの一刀》__ダメージロール__シーン1回__このエネミーの [白兵攻撃] のダメージロールに+10する。

▼ドロップ品

固定：砕けた首飾り [換金] (15G)

▼解説

カタカタと音をたてて動き回る骸骨の姿をしたアンデッドモンスター。ぽっかりと空いた暗い眼窩には生者への憎しみに燃える青白い炎が宿っている。呼吸も食物も睡眠も必要としない彼らはダンジョンの警備・巡回などのため、より強力なアンデッドモンスターの配下として大量に出現することも多い。錆びついた剣や鎧を身に着けており、意外に巧みな剣さばきと軽快な身のこなしで襲い掛かってくる。

〈召喚術師〉によって使役されるモンスターの中でもメジャーな存在の一種だったが、一度の召喚によって足元から大量の骸骨が現れる光景は、多くの〈冒険者〉にとって受け入れ難く、〈大災害〉以降彼らを呼ぶ〈召喚術師〉は激減している。

〈P K 武士〉 プレイヤーキラー・サムライ

ランク：2 タグ：[人間] [冒険者] 識別難易度：7

【STR】3 【DEX】2 【POW】1 【INT】1
【回避】2 + 2 D 【抵抗】1 + 2 D
【物理防御力】8 【魔法防御力】4
【最大HP】61 【ヘイト倍率】×1
【行動力】2 【移動力】2

▼特技

《憤怒の一撃》__ [白兵攻撃] __メジャー__対決 (5 + 2 D / 回避) __単体__至近__対象に [16 + 2 D] の物理ダメージを与える。[マイナー] このメインプロセス終了時まで、このエネミーのヘイト倍率を×2として扱う。

《飯綱返し》__ダメージ適用直後__自動成功__単体__2 S q__自分以外の味方が攻撃を受けた直後に使用する。その攻撃を行ったキャラクターを対象として10点の直接ダメージを与える。

▼ドロップ品

1～4：2 D × 3 G
5～6：木彫りの小像 [換金] (40 G)

▼解説

〈円卓会議〉が成立し、治安が安定してきた現在ですら〈大地人〉や〈冒険者〉を狙う、いわゆるP K (プレイヤーキラー) が跋扈している。〈P K 武士〉は戦士職のひとつ〈武士〉のクラスのP Kだ。強引な動きからつなげる強力な一撃と、間合いに入ったものを切り伏せるカウンター《飯綱返し》を用いる。

P Kたち全般の弱点は、己の欲望に負けて戦闘行為を繰り返すその性向そのものにある。〈冒険者〉がモンスターなどの脅威に立ち向かう最大の武器は、力を合わせることができる連携能力である。しかしP Kたちは個人の感情や欲望に従うためにそこまでの連携能力を持たないことが多い。実際ここで紹介した〈P K 武士〉は後衛を守る戦士職の特技を使いこなすことができない。立ち向かうのならば、前衛後衛の連携やチームワークが勝負の決め手になるだろう。

〈P K 盗剣士〉 プレイヤーキラー・スワッシュバックラー

ランク：2 タグ：[人間] [冒険者] 識別難易度：7

【STR】2 【DEX】3 【POW】1 【INT】1
【回避】3 + 2 D 【抵抗】1 + 2 D
【物理防御力】8 【魔法防御力】6
【最大HP】42 【ヘイト倍率】×2
【行動力】4 【移動力】2

▼特技

《盗剣士の連撃》__ [白兵攻撃] __メジャー__対決 (4 + 3 D / 回避) __単体__至近__対象に [27 + 2 D] の物理ダメージを与える。[マイナー] 対象に [追撃：10] を与える。

《ユニコーンジャンプ》__ [移動] __ムーブ__シーン1回__このエネミーは [飛行] 状態となり、3 S qまで [即時移動] をしてもよい。移動終了後に [飛行] 状態は解除される。[マイナー] 移動距離は+1 S qされる。

▼ドロップ品

1～5：2 D × 2 G
6：クレセントバーガー (P213) × 3

▼解説

〈円卓会議〉が成立し、治安が安定してきた現在ですら〈大地人〉や〈冒険者〉を狙う、いわゆるP K (プレイヤーキラー) が跋扈している。〈P K 盗剣士〉は武器攻撃職のひとつ〈盗剣士〉のクラスのP Kだ。身軽な体裁きと二刀流による連続攻撃で敵を翻弄する。中でもその踏み込みには目を見張るものがあるだろう。

ここで紹介したものは低～中レベルのP Kであり、まだこの世界の身体運用にも慣れてはいないために脅威度は低い。しかし〈冒険者〉は十分に鍛練を積んだ場合一般的なモンスターよりはるかに多彩な動きと対応力を持つ。《ユニコーンジャンプ》以外に《ライトニングステップ》や《オープニングギャンビット》、《ストリートベット》さえも使いこなす同様のP Kが〈円卓会議〉には報告されているため、油断はできない。

〈火炎真柱〉 フレイム・ピラー

ランク：2 タグ：[ギミック] [魔法] [火炎] 識別難易度：7

【STR】0 【DEX】0 【POW】2 【INT】3
 【回避】7 [固定] 【抵抗】8 [固定]
 【物理防御力】6 【魔法防御力】10
 【最大HP】17 【ヘイト倍率】なし
 【行動力】0 【移動力】0

▼特技

《意志なき機構》__常時__このエネミーの攻撃ではヘイトダメージが発生せず、[ヘイトアンダー]の防御ボーナスも得られない。また、このエネミーを対象として「解除難易度：10」の《プロップ解除》に成功すると、このエネミーは「戦闘不能」となる。さらにこのエネミーはムーブアクションを持たない。

《ファイアゲイザー》__ [魔法攻撃] [火炎] [移動] __メジャー__対決(3+3D/抵抗)__単体__4 S q__対象に[23+2D]の魔法ダメージを与える。この特技は前のラウンドと同じ対象を選ぶことができない。[確定効果]このエネミーはこのメインプロセス終了時に対象と同じS qに[瞬間転移]する。

▼ドロップ品

固定：燃炎晶 [魔触媒2] (20G)

▼解説

消えることなく燃え盛る炎の柱。魔術によって作り出された魔法の罫であり意志を持たない。真の炎であるため、水や真空ですら弱点ではない。敵対的な存在が近づくと鞭状の炎を伸ばし相手の位置に自らを瞬間移動させて包み燃やし尽くす。いきなり「火達磨になる」という恐怖心から、〈大災害〉以降はダメージ以上に恐れられるエネミーとして知られている。

〈エルダー・テイル〉では「ギミック系」と呼ばれるこのエネミーの弱点は、火炎柱に浮かぶ魔法核だろう。魔法的な罫の一種であるフレイム・ピラーはこの魔法核を「罫解除」されることによって無力化されてしまう。もっとも〈大災害〉以降は動き回るエネミー相手に解除をする難易度も上がっている。

〈火蜥蜴〉 サラマンダー

ランク：2 タグ：[精霊] [火炎] 識別難易度：3

【STR】1 【DEX】1 【POW】2 【INT】3
 【回避】1+2D 【抵抗】2+2D
 【物理防御力】5 【魔法防御力】8
 【最大HP】34 【ヘイト倍率】×2
 【行動力】2 【移動力】2

▼特技

《火の精》__常時__このエネミーは常に[軽減(火炎)：10]を持つ。また、[冷氣]ダメージを受ける時、防御力を0として計算する。

《炎の吐息》__ [魔法攻撃] [火炎] __メジャー__対決(3+3D/抵抗)__範囲(選択)__4 S q__ [23+2D]の魔法ダメージを与える。

《跳ね踊る業炎》__マイナー__シーン1回__このエネミーがこのメインプロセスで行なう[魔法攻撃]の対象を「広範囲1(選択)」に変更する。

▼ドロップ品

1～4：炎の鱗 [魔触媒2] (20G)

5～6：火トカゲの皮 [換金] (45G)

▼解説

火山地帯や溶鉱炉、鍛冶場など、火の気のあるところに棲息する精霊の一種。蛙と蜥蜴の中間のような姿を持ち、一部の〈冒険者〉にはマスコットの的な人気がある。炎や熱に対する耐性が高く、体表から高熱を口からは竜族を思わせる炎の吐息を放つことができる。

一般的なダンジョンで出会う場合は中レベル程度までだが存在としては広いレベル帯を持つエネミーである。〈召喚術師〉によって使役されることも多く、〈大災害〉後は熱源として用いられ蒸気機関を始めとした様々な技術開発に貢献した。高レベルになるとHPや攻撃力が増えると共に、熱耐性も上昇し、スマートな姿を獲得する個体もいる。また、攻撃方法もバリエーションが増えるようだが、冷氣攻撃などを行わないという特徴は持ち続ける。

〈巨大蜘蛛〉 ジャイアント・スパイダー

ランク：3 タグ：[自然] [暗視] 識別難易度：5

【STR】3 【DEX】2 【POW】1 【INT】2
 【回避】2+2D 【抵抗】1+2D
 【物理防御力】10 【魔法防御力】6
 【最大HP】74 【ヘイト倍率】×1
 【行動力】3 【移動力】2

▼特技

《多足なるもの》__常時__このエネミーは[天然]ブ
 ロップから望まない効果を受けない。また、《ダッ
 シュ》を行なうことができない。

《蜘蛛糸縛り》__[白兵攻撃]__メジャー__対決(5
 +2D/回避)__単体__至近__対象に[19+2D]
 の物理ダメージを与える。[マイナー]対象に[硬
 直]を与える。この[硬直]は通常の方法では解除さ
 れず、対象とこのエネミーが別のSqに離れた時のみ
 解除される。

《平蜘蛛の呪い》__本文__自動成功__単体__2Sq__
 このエネミーが[戦闘不能]になった時に使用できる。
 このエネミーを[戦闘不能]にしたキャラクターを対
 象として、15点の直接ダメージを与える。

▼ドロップ品

1～5：漆黒の大アゴ[換金] (30G)
 6：闇色の蜘蛛糸[コア素材] (50G)

▼解説

中型犬ほどの大きさをもつ大型の蜘蛛。四対八本の
 歩脚を持ち、それぞれに三本の爪をもつ。濃い褐色や
 緑の体色をしており、腹部にある出糸突起から出す糸
 で透明な巣を張って獲物となる小動物を待ち構えてい
 る。口元には一対の触肢と鎌状の上顎があり、糸で捕
 らえた獲物にこれを刺して毒液を注入しドロドロに溶
 かして食べる性質がある。

毒腺に蓄えられた腐食毒は彼ら自身が死に瀕した時
 にその全身に回り体液を腐食性の高い毒液に変えるた
 め、不用意に倒すとそれをまともに浴びてしまうこと
 になるので注意が必要だ。

〈黒狸族の鞆漁り〉 ブラックラクーン・サックスニファー

ランク：3 タグ：[モブ] [人型] [暗視] 識別難易度：6

【STR】2 【DEX】1 【POW】3 【INT】2
 【回避】8 [固定] 【抵抗】8 [固定]
 【物理防御力】7 【魔法防御力】10
 【最大HP】25 【ヘイト倍率】×1
 【行動力】7 【移動力】2

▼特技

《身軽な動き》__常時__このエネミーは毎ラウンドご
 とに最初に受けた[追撃]1つを無効化する。

《命乞いのふせ》__セットアップ__このエネミーは即
 座に[待機]状態となり、1Dをロールする(この出
 目はプレイヤーに公開されない)。このエネミーに
 [攻撃判定]を行い、ダメージを与えたキャラクター
 の【ヘイト】は+[先ほどの出目÷2]される。この
 効果はラウンド終了時まで持続する。

《さかさま鞆》__[特殊攻撃]__メジャー__対決(1
 2 [固定] / 抵抗)__単体__4Sq__対象は[所持品
 スロット]のアイテムをすべて足元に落とす。アイテ
 ムを拾うのは《装備の変更》の一部と見なす。[マイ
 ナー]対象に[追撃：3]を与える。

▼ドロップ品

1～4：破れた符[換金] (25G)
 5～6：壊れた太鼓[換金] (55G)

▼解説

〈黒狸族〉の中でも数が多く、〈冒険者〉が遭遇す
 る機会が多いのがこの〈黒狸族の鞆漁り〉だ。大体は
 質素なズボンや上着を身に着けているが、どれも黒い
 腹が見えるようなつくりになっている。

敵に遭遇すると真っ先に腹を見せ、哀れみをさそう
 声で命乞いをしてくるのだが、これに油断して眼を離
 そうものなら、いつの間にか鞆の中をまさぐられ、中
 身をぶちまけられることになるだろう。

彼らはエッゾには棲息していないと思われていたが、
 最近になって姿が見られるようになった。しかし極寒
 の気候に適応できているとは言えず、山間の天然温泉
 などを見つけて拠点にしているようである。

〈赤帽子〉 レッドキャップ

ランク：3 タグ：[モブ] [精霊] [火炎] 識別難易度：7

【STR】2 【DEX】3 【POW】1 【INT】2
 【回避】9 [固定] 【抵抗】7 [固定]
 【物理防御力】10 【魔法防御力】7
 【最大HP】24 【ヘイト倍率】×2
 【行動力】5 【移動力】2

▼特技

《火の精》__常時__このエネミーは常に[軽減(火炎)：10]を持つ。また、[冷氣]ダメージを受ける時、防御力を0として計算する。

《血濡れの大ナタ》__[白兵攻撃][火炎]__メジャー__対決(13[固定]／回避)__単体__至近__[33+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー]対象に[衰弱：5]を与える。

《こそこそ歩き》__[移動]__ムーブ__シーン1回__このエネミーは2Sqまで[通常移動]をしてもよい。移動終了時のSqに[天然]タグを持つプロップが存在する場合、このエネミーが次に行う[防御判定]に+2する(この効果はCSとして扱い、効果が一度発揮されると解除される)。

▼ドロップ品

固定：錆びた大ナタ[換金](20G)

▼解説

古戦場や墓地などに出没する、背の低い老人の姿をした精霊で、妖精と呼ばれることもある。袖なしの赤い上着と赤いとんがり帽子が特徴で、血に塗れた大ナタを肌身離さず持っている。これらの赤い色は彼らに殺された哀れな犠牲者の返り血であると言われている。

ぎょろりと目だけが大きい皺だらけの顔は普段から不機嫌そうにしているが、生物、特に人間を見かけると、邪悪な笑みを浮かべて襲い掛かってくる。

戦いに関しては狡猾さも持ちあわせているようで、周辺の地形を利用し、構造物を遮蔽や盾として使い、敵からの攻撃を避けることがある。〈大災害〉以後はその禍々しい姿に、実力以上の恐怖を感じる〈冒険者〉も多い。

〈彷徨う鎧〉 リビングアーマー

ランク：3 タグ：[人造] [暗視] 識別難易度：5

【STR】3 【DEX】2 【POW】2 【INT】1
 【回避】2+2D 【抵抗】1+2D
 【物理防御力】14 【魔法防御力】7
 【最大HP】73 【ヘイト倍率】×1
 【行動力】3 【移動力】2

▼特技

《なりすまし注意!》__常時__このエネミーはシーン登場時に[隠密]状態で登場する。また、[邪毒]ダメージを受けた時、さらに[萎縮]をうける。

《鎧絡み》__[白兵攻撃]__メジャー__対決(5+2D／回避)__単体__至近__対象に[20+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー]対象に[硬直]を与える。この[硬直]は通常の方法では解除されず、対象とこのエネミーが別のSqに離れた時のみ解除される。

《佇む騎士鎧》__セットアップ__広範囲20(選択)__至近__対象は[軽減：5]を得る。この[軽減]は、このエネミーが[死亡]か[戦闘不能]になると解除される。

▼ドロップ品

1～3：擬霊核[魔触媒3](25G)
 4～5：精緻な柄飾り[換金](40G)
 6：血塗られた刃[コア素材](50G)

▼解説

金属で作られている騎士鎧の姿をしたミミック種のモンスター。多くは一式がセットで揃っているように見え、時には盾や武器も身に付けていることがある。普段、彼らは戦場跡や遺跡、廃屋といった人の出入りが少ない場所に打ち捨てられていたり、設置されており、ただの鎧だと思って近づいた者に不意打ちで攻撃を仕掛ける。正体を現すと鎧の胸甲にあたる部分に横一文字の亀裂が走りぱっくりと大きく裂ける。これが〈彷徨う鎧〉の口であり、鋭い牙と無数の触手を剥き出しにして襲い掛かってくるのだ。太く長い触手に捕らえられたら抜け出すのは困難だろう。

〈血塗れの動死体〉 ブラッドゾンビ

ランク：3 タグ：[不死] [暗視] 識別難易度：8

【STR】2 【DEX】1 【POW】2 【INT】3
 【回避】1 + 2 D 【抵抗】2 + 2 D
 【物理防御力】6 【魔法防御力】10
 【最大HP】38 【ヘイト倍率】×2
 【行動力】3 【移動力】2

▼特技

《うごめく腐肉》__常時__このエネミーは常に[弱点(光輝)：5]を持ち、[放心][萎縮]にならない。このエネミーと同じSqにいるキャラクターは[消耗品]タグを持つ行動を使用できない。このエネミーは《ダッシュ》を行なうことができない。

《腐敗のプレス》__[魔法攻撃][邪毒]__メジャー__対決(3 + 3 D / 抵抗)__直線1(選択)__至近__[30 + 2 D]の魔法ダメージを与える。[達成値：16]対象の【行動力】を-3する。この効果はBSとして扱う。この効果をすでに受けている対象に与えた場合、【行動力】の減少は累積する。

《地獄の果てまで》__[移動]__本文__自動成功__単体__1 Sq__ラウンド1回__対象がこのエネミーと同じSqから隣接したSqに[通常移動][即時移動]によって移動した時に使用する。このエネミーは対象の移動後と同じSqに[即時移動]する。また対象はそのSqで移動の残り部分を失う。

▼ドロップ品

1～5：ブラッドストーン[魔触媒3](25G)
 6：血まみれの服[換金](85G)

▼解説

昼夜問わずに徘徊し、見境なく生物を襲う危険なゾンビ。自身の血か返り血か謎の赤黒い液体を被った姿からこの名前と呼ばれるようになった。

粘性の高い紫色の液体を口から吐き、獲物の動きを鈍らせて狩りを行う。逃げる獲物をどこまでも追いつめるさまは生理的な恐怖感を引き起こす。

粘着性の液体ではなく、腐食毒など性質の違う液体を吐く亜種も確認されている。

〈黒狸族の銛戦士〉 ブラックラクーン・ハーブナー

ランク：4 タグ：[人型] [暗視] 識別難易度：6

【STR】2 【DEX】3 【POW】2 【INT】2
 【回避】3 + 2 D 【抵抗】2 + 2 D
 【物理防御力】11 【魔法防御力】9
 【最大HP】54 【ヘイト倍率】×2
 【行動力】5 【移動力】2

▼特技

《身軽な動き》__常時__このエネミーは毎ラウンドごとに最初に受けた[追撃]1つを無効化する。

《幻惑ダッシュ》__[移動]__ムーブ__自動成功__このエネミーは2 Sqまで[通常移動]をしてもよい。[マイナー]移動終了後に「対象：範囲(選択)/射程：至近」を対象として[攻撃判定]に-2する(この効果はBSとして扱い、ラウンド終了時まで持続する)。

《盗人スピア》__[白兵攻撃]__メジャー__対決(4 + 3 D / 回避)__単体__至近__[40 + 2 D]の物理ダメージを与える。[マイナー]この攻撃に対して「タイミング：ダメージ適用直前、直後」の行動は行えない。

▼ドロップ品

1～3：【特殊処理】お金を落とす。このドロップ品を得た人の所持金-10G。
 4～6：腹黒毛皮[換金](100G)

▼解説

幻や詐術で人を騙す〈黒狸族〉だが、技量によって敵を翻弄する武闘派もいる。鋭い眼光で他と一線を画す〈黒狸族の銛戦士〉はそうした戦士の代表だ。

手製の銛と簡素な革ベストだけを身に着けた彼らは、相手の隙を縫う俊敏な挙動で、相手に全力を出させずに仕留める戦い方を得意とする。

体格も武装も一見貧弱だが、騙されてはいけない。それこそが、彼ら一流の戦術なのだから。

フォーランドではモンスターの勢力抗争が激化しており、彼らも〈蜥蜴人〉に棲息地を追われてエツゾなどの本来棲息していない場所にまで出現するようだ。

〈黒狸族の葉隠れ術師〉 ブラックラクーン・ピウィッチャー

ランク：4 タグ：[人型] [暗視] 識別難易度：7

【STR】2 【DEX】2 【POW】3 【INT】2
 【回避】2+2D 【抵抗】3+2D
 【物理防御力】9 【魔法防御力】12
 【最大HP】55 【ヘイト倍率】×1
 【行動力】7 【移動力】2

▼特技

《身軽な動き》__常時__このエネミーは毎ラウンドごとに最初に受けた[追撃]1つを無効化する。

《狸火ショック》__セットアップ__自動成功__単体__4Sq__「ヘイトトップ」のキャラクターのみ対象にできる。対象は「放心」状態になる。

《狸出現の幻術》__[特殊攻撃][精神]__メジャー__対決(5+2D/抵抗)__単体__4Sq__対象は即座に《基本武器攻撃》を行う。《基本武器攻撃》の判定は+2Dされ、その対象はこのエネミーが決定する。
 [対象：放心] 対象が行う《基本武器攻撃》のダメージに+7。

▼ドロップ品

1～5：金貨みたいな葉っぱ[換金] (8G)
 6：葉っぱ金貨[換金] (200G)

▼解説

〈黒狸族〉の幻術使いの中で、中堅に位置するのが〈黒狸族の葉隠れ術師〉だ。体をすっぽりと覆う筒のような衣服に身を包んでいる。なお、服の腹の部分は黒く塗られていることが多い。

彼らは幻術の行使に、木の葉を用いる必要がある。〈黒狸族〉の中で、木の葉はよく術の補助に使われる媒介である。達人でないとはいえ、その幻によるかく乱戦術は厄介だ。一度怪しげな狸火に目が眩もうものなら、神出鬼没な幻像によって翻弄され、手痛い同士討ちをする羽目になるだろう。

最近になってエッツにも出現するようになった彼らだが、極寒の地において術の媒体となる木の葉を手に入れるのにも苦労しているらしく〈大地人〉集落の近くで目撃される例が増えている。

〈死血花〉 アルラウネ

ランク：4 タグ：[自然] [植物] 識別難易度：8

【STR】2 【DEX】2 【POW】3 【INT】3
 【回避】2+2D 【抵抗】3+2D
 【物理防御力】8 【魔法防御力】12
 【最大HP】44 【ヘイト倍率】×3
 【行動力】3 【移動力】2

▼特技

《草木の心》__常時__このエネミーは常に[弱点(火炎)：5]を持つ。また、[惑乱]にならない。

《鮮血のツタ》__[魔法攻撃][邪毒]__メジャー__対決(3+3D/抵抗)__範囲(選択)__4Sq__対象に[35+2D]の魔法ダメージを与える。[達成値17]対象に「放心」と「重篤」を与える。

《魔力の花粉》__ダメージロール__シーン1回__このエネミーの[魔法攻撃]のダメージロールに+15点する。

▼ドロップ品

1～3：朱の滴[魔触媒4] (30G)
 4～5：干からびた根[換金] (50G)
 6：鮮紅の花弁[コア素材] (60G)

▼解説

美しい少女や女性の姿をしたモンスター。「植物精霊」などと言われることもあるが、その実態は人の姿をもつ人型植物の一種だ。肌は薄い緑色で、髪はよく見れば蔓でできている。花飾りかと思ふうのは、そこから生えている本物の花だ。言葉を喋ることこそできないものの、人間の言葉を理解できるほど知能は高く、また自然に由来する〈森呪遣い〉のものに似た魔法を使いこなす。敵対者には魔法の蔦を召喚し、それを鞭のように浴びせて攻撃する。蔦に生えている微細な棘からは幻覚作用のある毒が分泌されており、喰らった相手の意識を朦朧とさせる。〈森呪遣い〉の従者としてして使役することもできる。彼女らは健気で従順な気質をもち、癒しの力を振るって主人の回復魔法をサポートすることもあり、可愛らしい外見もあって人気は高い。

〈凸月輪熊〉 ジバスマーンベア

ランク：5 タグ：[自然] 識別難易度：6

【STR】4 【DEX】3 【POW】2 【INT】2
 【回避】2+2D 【抵抗】3+2D
 【物理防御力】6 【魔法防御力】6
 【最大HP】86 【ヘイト倍率】×1
 【行動力】6 【移動力】2

▼特技

《身軽な熊》__常時__このエネミーは《シフト》を使用できない。このエネミーは[高さ]タグの影響を受けない。

《長すぎる鉤爪》__[白兵攻撃]__メジャー__対決(6+2D/回避)__単体__至近__[26+2D]の物理ダメージと[放心]を与える。[マイナー]対象はこの攻撃に「ダメージ適用直前、直後」の行動を行うことはできない。

《不気味に囓う》__このエネミーが30点以上の[HPダメージ]を受けた時使用する。このエネミーは即座に[未行動]状態になり、2Sqの[即時移動]を行なう。

《野生の追い討ち》__クリンナップ__このエネミーと同じSqにいる[硬直][放心]状態の対象1体に直接ダメージ9点を与える。

▼ドロップ品

1～3：ベリーのタルト (p218)
 4～6：熊の堅牢骨 [換金] (65G)

▼解説

喉元に十三夜の月ほどに満ちた白毛の模様がある月輪熊。肩の瘤が大きく盛り上がり、藪睨みの目で見上げてくるその風貌は不気味の一言である。〈森呪遣い〉は従者として契約することが可能なのだが、不気味さのせいか人気はイマイチのようだ。奇妙に長い両手の爪と身軽な動きにより、崖や樹などを利用した獲物の意表をつく戦いぶりを見せる。そのトリッキーな挙動に翻弄されたならば、鎧を着こんだ戦士であっても手痛い追い打ちをくらうはめになる。山の中で甲高い声と爪を鳴らす音が聞こえたら警戒が必要だ。

〈蜥局竜〉 ロングコイル

ランク：5 タグ：[幻獣] [竜] [暗視] 識別難易度：11

【STR】4 【DEX】3 【POW】2 【INT】2
 【回避】3+2D 【抵抗】2+2D
 【物理防御力】13 【魔法防御力】9
 【最大HP】102 【ヘイト倍率】×2
 【行動力】4 【移動力】2

▼特技

《堅牢なる巨竜》__常時__このエネミーは毎ラウンドのセットアップ開始時に[障壁：10]を得る。このエネミーは《ダッシュ》を行えない。

《引き裂く巨爪》__[白兵攻撃]__メジャー__対決(6+2D/回避)__単体__1Sq__対象に[25+2D]の物理ダメージを与える。[達成値15]対象に[追撃：10]を与える。

《引き寄せの咆哮》__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。

▼ドロップ品

1～5：竜鱗片 [魔触媒5] (40G)
 6：濁った竜玉 [換金] (180G)

▼解説

地竜と呼ばれる翼を持たない亜竜族の魔獣。洞窟や地下道、遺跡などの暗所に棲みつことが多く、狭い地下で活動しやすいよう後肢は退化して小さな痕跡のようになっており、長細い筒状の胴体をしている。また、鼻先に熱を感じる魔法の器官があり暗闇でも自由に活動できる。百八十度も開く大きな口には二対ある大牙の他に鋭く細かい牙が無数に生えており、頭部に四本の角と鱗状の突起がある。後肢と違い、前肢は大きく鋭い鉤爪を供えた四本の指があり、ものを掴める形状になっている。この鉤爪は彼にとって最大の武器であり、巣穴に入り込んだ獲物を捕らえるのにも使われる。もう一つの武器が咆哮だ。轟音で獲物の身動きを封じ、その隙に己の許まで引き寄せて喰らうのだ。

とぐろを巻いて敵を威嚇する様子こそ蛇に似ているものの、竜の名に恥じない強さを誇る幻獣なのである。

〈彷徨える光〉 ウィル・オ・ウィスプ

ランク：5 タグ：[モブ] [不死] 識別難易度：8

【STR】2 【DEX】2 【POW】4 【INT】3
 【回避】8 [固定] 【抵抗】10 [固定]
 【物理防御力】17 【魔法防御力】9
 【最大HP】28 【ヘイト倍率】×1
 【行動力】4 【移動力】2

▼特技

《煌々たる焰》__常時__このエネミーは常に[弱点(冷氣)：10]と[軽減(火炎)：10]を持つ。また、このエネミーの存在するSqでは【暗闇】および類似効果が一時的に停止される。このエネミーは常に[飛行]状態となる。

《冷たい炎》__[白兵攻撃][光輝]__メジャー__対決(12[固定]/回避)__単体__2Sq__対象に[25+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー]この特技の[攻撃判定]に+2。

《命の灯火》__本文__単体__4Sq__シーン1回__このエネミー以外の対象が[戦闘不能]になった時に使用する。対象の[戦闘不能]状態を解除し、【HP】を20点まで回復する。その後、このエネミーは[死亡]する。

▼ドロップ品

固定：燐光の残滓[換金](25G)

▼解説

鬼火や人魂と呼ばれることもある光の塊。光の精霊と言われても納得できそうな外見だが、これもアンデッドの一種であり、燃えているように見えても熱さはない。この冷たい光は触れた箇所から他者の体温を奪う特性がある。他のモンスターと共に出現することが多く、彼らに活力を与え散っていくため、強力なモンスターと一緒に出現した時には特に注意が必要だ。

明確な自我や知性のようなものは感じ取れないのだが、誘導するようにふわふわと動くため、〈大災害〉後は〈大地人〉の旅人が惑わされて沼地や森の奥に迷い込んでしまう事故が多発しており、駆除の依頼が〈円卓会議〉に寄せられている。

〈毒溜まり〉 ポイズンスポット

ランク：5 タグ：[ギミック] [天然] [邪毒] 識別難易度：9

【STR】0 【DEX】0 【POW】3 【INT】4
 【回避】8 [固定] 【抵抗】9 [固定]
 【物理防御力】10 【魔法防御力】16
 【最大HP】23 【ヘイト倍率】なし
 【行動力】0 【移動力】0

▼特技

《意志なき機構》__常時__このエネミーの攻撃ではヘイトダメージが発生せず、[ヘイトアンダー]の防御ボーナスも得られない。また、このエネミーを対象として「解除難易度：12」の《プロップ解除》に成功すると、このエネミーは[戦闘不能]となる。さらにこのエネミーはムーブアクションを持たない。

《沸き立つ毒液》__メジャー__本文__4Sq__射程内の任意のSqをひとつ選択する。そのSqにプロップの【有毒ガス】(P頁)を設置する。プロップのPRは5となり、「[衰弱：10]を与える」効果を持つものとする。

▼ドロップ品

固定：腐臭の泥[換金](25G)

▼解説

有毒物質が一定の分量溜まった自然の現象が罠として機能するようになったもの。代表的なものに、有毒ガスを噴き出す穴や、腐臭漂う沼などがある。地熱で暖められた毒だまりは周囲にどんどんとその勢力範囲を広げていく。GMはこのエネミーが登場する戦闘において1～3程度のSqをあたかも《沸き立つ毒液》の結果のように事前にプロップを設置して開始しても良い。特に[偵察]行動に失敗した場合はこのような処理をしてもよいだろう。また、[人型]や[自然]のタグを持つエネミーもこういったギミックモンスターの犠牲になる事がある。その結果、〈毒溜まり〉の毒沼の中には、犠牲者の遺体や所持していた装備品、運搬中の財宝などが存在する可能性がある。そのため、ダンジョンや街道近くの〈毒溜まり〉は中堅〈冒険者〉にとっては「見かけたら速やかに殲滅して、財宝を探るもの」でもあるのだ。

〈水棲緑鬼〉 サファギン

ランク：6 タグ：[モブ] [人型] [サファギン] [水棲] [暗視] 識別難易度：6

【STR】3 【DEX】4 【POW】2 【INT】3
 【回避】10 [固定] 【抵抗】8 [固定]
 【物理防御力】15 【魔法防御力】12
 【最大HP】35 【ヘイト倍率】×3
 【行動力】7 【移動力】2

▼特技

《魚人の宿命》__常時__このエネミーは常に[弱点(電撃)：10]を持つ。

《三叉の槍》__[白兵攻撃]__メジャー__対決(14 [固定] /回避)__単体__至近__対象に[50+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー]ダメージに+12する。

《トビウオ戦法》__[移動]__ムーブ__自動成功__シーン1回__このエネミーは[飛行]状態となり、3Sqまで[即時移動]をしてもよい。移動終了後に[飛行]状態は解除される。[マイナー]移動距離は+1Sqされる。[自身：水泳状態]移動終了した時点で、「対象：単体/射程：至近」を二次対象として[追撃：10]を与える。

▼ドロップ品

固定：サンゴのメダル[換金](30G)

▼解説

海や湖などに住む亜人間種族の一種。魚と人間を合成したような姿をしており、鱗の色は基本的に青色や緑色系統が中心であるが、鱗のない腹部のみ生白いことが多い。水中での活動が主であるが、陸に上がって沿岸部の人里を襲う事例も報告されている。群れをなしている場合が多く、三叉の槍やトビウオじみた跳躍力などを生かした集団戦闘力は侮れないものがある。

主な生息域は〈孤状列島ヤマト〉では南の暖かい地方であったが〈大災害〉後はイースタル周辺での遭遇機会が増えている。また、エッゾ近海などでも、寒冷的な気候に適応し、厚い脂肪層や北海の魚に似た風貌を持つ変種が集団で生息していることが確認されている。

〈水棲緑鬼の鮫騎兵〉 サファギン・シャークライダー

ランク：6 タグ：[人型] [サファギン] [水棲] [暗視] 識別難易度：11

【STR】4 【DEX】3 【POW】3 【INT】2
 【回避】3+2D 【抵抗】2+2D
 【物理防御力】15 【魔法防御力】5
 【最大HP】107 【ヘイト倍率】×2
 【行動力】5 【移動力】2

▼特技

《魚人の宿命》__常時__このエネミーは常に[弱点(電撃)：10]を持つ。

《珊瑚の槍》__[白兵攻撃]__メジャー__対決(6+2D /回避)__単体__至近__対象に[30+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー]このメインプロセス終了時まで、このエネミーのヘイト倍率を×4として扱う。

《魚鱗の護り》__セットアップ__範囲(選択)__至近__対象は[軽減：10]を得る。この[軽減]は、対象がこのエネミーと別のSqに離れるか、もしくはラウンド終了時まで持続する。

▼ドロップ品

1～3：2D×6G

4～5：青ざめた鱗[換金](70G)

6：頑丈なヒレ[コア素材](100G)

▼解説

〈水棲緑鬼〉の兵科バリエーションで、騎士に相当する。鮫を騎乗生物として操り、見事な意匠の珊瑚の槍を携えている。その外見も鮫に似ており、性格も通常種に比べ獰猛で攻撃的。体表を覆う鱗もサメ肌に似た「盾鱗」となっており、高い防御力を備えている。

〈大災害〉後においては、集団内で高い地位を得たようで、〈大地人〉の船に一騎打ちを挑む姿も目撃されている。集団戦においては通常種を率いて戦う指揮官となる事も多く、近くの味方が受けるダメージを軽減する能力もあって厄介な盾役となりうる。鮫の他に巨大トビウオやカジキなどに騎乗する変種も目撃されており、その場合本体の顔も騎乗している魚に似ている傾向が強い。

〈水の精霊〉 ウンディーネ

ランク：6 タグ：[精霊] [冷気] [水棲] 識別難易度：6

【STR】3 【DEX】2 【POW】3 【INT】4
 【回避】3+2D 【抵抗】3+2D
 【物理防御力】10 【魔法防御力】16
 【最大HP】50 【ヘイト倍率】×3
 【行動力】5 【移動力】2

▼特技

《水の精》__常時__このエネミーは常に[軽減(冷気)：15]を持つ。また、[火炎]ダメージを受ける時、防御力を0として計算する。

《高圧水流》__ [魔法攻撃] [冷気] __メジャー__対決(4+3D/抵抗) __範囲(選択) __4Sq__対象に[45+2D]の魔法ダメージを与える。[マイナー]対象に[硬直]を与える。

《荒ぶる奔流》__ダメージロール__シーン1回__このエネミーの[魔法攻撃]のダメージロールに+25する。

▼ドロップ品

1～5：蒼水晶[魔触媒6] (50G)
 6：波濤の旋律[コア素材] (100G)

▼解説

エルフの女性に似た姿の水の精霊。尖り耳の代わりに大きな鰭状の器官を備えている点が異なる。肌は薄い水色で髪も青系統の色をしており、黒目がちの瞳は磨きぬかれたサファイヤのようだ。彼女らは湖や泉、川といった水の流れのある場所に多く棲息している。

自分達の棲む環境への依存や執着が強く、その流れを乱す者は決して許さない。人間は水を汚す者と思ひ込んでいる個体も多く、姿を見かけただけで突然襲ってくる場合も少なくない。水を操る魔法に長けており、水鉄砲から津波まで様々な攻撃を駆使して戦う。

〈召喚術師〉の従者として呼び出されることも多く、〈大災害〉後、一部の〈冒険者〉は彼女らに好みの服装をさせて楽しんでいる。当初は満更でもなかった彼女たちも時が経つにつれて召喚主の服装の趣味に駄目出しをするようになってきたという報告もある。

〈黄泉返り〉 レフナント

ランク：7 タグ：[不死] 識別難易度：7

【STR】4 【DEX】3 【POW】3 【INT】3
 【回避】3+2D 【抵抗】3+2D
 【物理防御力】16 【魔法防御力】12
 【最大HP】103 【ヘイト倍率】×2
 【行動力】5 【移動力】2

▼特技

《生ける死者》__常時__このエネミーは常に[弱点(邪毒)：10]を持つ。

《黄泉の剣技》__ [白兵攻撃] __メジャー__対決(6+2D/回避) __単体__至近__対象に[38+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー]この特技の[攻撃判定]に+2。

《禁呪法の報い》__本文__自動成功__単体__2Sq__シーン1回__このエネミーが[戦闘不能]になった時に使用できる。このエネミーを[戦闘不能]にしたキャラクターを対象として、25点の直接ダメージを与える。

▼ドロップ品

1～3：呪詛のかげら[換金] (55G)
 4～5：不死者の心臓[換金] (85G)
 6：古びた霊核[コア素材] (120G)

▼解説

〈大地人〉にそっくりの姿をしているが、不吉な黄色のオーラを常に纏っているため容易に見分けがつく。禁断の魔法によって生前の記憶と技術を備えたまま不死を得たと言われているが、その割に魔法を一切使っていないため、不死魔法の実験体にされた古代の奴隷剣士ではないかと推測されていた。彼らは高い知性と自我を備えた上級のアンデッドモンスターではあるものの、生物としての特性を残しているためか、聖なる力を弱点とはせず、一部の生理毒を苦手としている。最近では、彼らは不死を得た古代人などではなく、古代人の記憶を持ったまま生まれてきたアンデッドではないかとの説が提唱され、研究が進められている。

〈緑小鬼の罠戦士〉 ゴブリン・トラッパー

ランク：8 タグ：[モブ] [人型] [ゴブリン] 識別難易度：5

【STR】3 【DEX】4 【POW】3 【INT】5

【回避】10 [固定] 【抵抗】9 [固定]

【物理防御力】18 【魔法防御力】15

【最大HP】33 【ヘイト倍率】×3

【行動力】8 【移動力】2

▼特技

《巨大とらばさみ》__ムーブ__自動成功__単体__至近__シーン1回__対象に「現在のS qを離れた場合、即座に15点の直接ダメージを受ける」効果を与える。この効果はBSとして扱い、対象が現在のS qを離れるまで持続する。このエネミーは1 S qまで[即時移動]をしてもよい。

《シザーアンカー》__[射撃攻撃]__メジャー__対決(14 [固定] /回避)__単体__3 S q__対象をこのエネミーのいるS qまで「即時移動(強制)」させる。[マイナー] 対象に「この特技で移動したS q数×7」点の直接ダメージを与える。

《ゴブリンレイジ》__ダメージ適用直後__このエネミーが[精神]ダメージを受けた時に使用する。このエネミーは即座に《シザーアンカー》を使用してもよい。

▼ドロップ品

固定：錆びたとらばさみ [換金] (15G) ×3

▼解説

〈緑小鬼〉の例に漏れず不潔な革鎧に身を包み、長い鎖のついた巨大なトラバサミを用いて戦う風変わりなゴブリン戦士である。この巨大なトラバサミは地面に仕掛けて敵を捕らえるために使うほかにも、敵に直接投げつける武器として使うこともあり、その大きさに見合った高い威力を発揮する。また、ワナに捕らえた相手を自分の手元に引き寄せ仲間に攻撃させたり、そのまま戦場に仕掛けられた別の罠やダメージ地形に引きずり込むなど、卑怯な戦法もためらいなく使ってくる手ごわい相手だ。

掲載者リスト

- CR：1 命の水を作る森 作：ビールの人
CR：1 あの人に花束を 作：鼓音
CR：1 ラーメン狂騒曲 作：テロリスト・マッシュ
CR：2 ジャガイモの騎士団 作：Hastur
CR：2 ならず者を追いかける 作：Phantoma
CR：2 〈雪精霊〉を連れて 作：葉崎京夜
CR：3 氷の河 作：みみユマX
CR：3 温泉探し 作：みみユマX
CR：3 アリンガムの残光 作：しーちゃん
CR：4 吹雪の幻影屋敷 作：辰刻
CR：5 熊送りの山 作：ビールの人
CR：6 鋼の巨鯨 作：五日北海
CR：7 〈シュパロの防壁〉を護る者 作：土司空
CR：8 炎熱石を求めて 作：白

スタッフリスト

掲載シナリオ：しーちゃん（アリンガムの残光）、白（炎熱石を求めて）、土司空（〈シュパロの防壁〉を護る者）、辰刻（吹雪の幻影屋敷）、葉崎京夜（〈雪精霊〉を連れて）、Hastur（ジャガイモの騎士団）、ビールの人（命の水を作る森、熊送りの山）、みみユマX（氷の河、温泉探し）、鼓音（あの人に花束を）、テロリスト・マッシュ（ラーメン狂想曲）、Phantoma（ならず者を追いかける）、五日北海（鋼の巨鯨）、7 Sided Work Shop

エッセイ探索表投稿：19、カヅマ、神沼 洋助、棘皮動物、黒山羊天里、紅樹、再購入、さな、しーちゃん、篠崎、しろ、白、白獅子ケイ、Tasuku、ちなつ、N a n a s u、ログホラ好き杉、ロック・ガイ、7 Sided Work Shop

グラフィックデザイン&レイアウト：7 Sided Work Shop

図版作成：7 Sided Work Shop

ディベロップメント：7 Sided Work Shop