対決！闇の王子

The Black Prince of Maihama

これは２つの戦闘と１つのミッションを含んだＣＲ６用のアドベンチャーシナリオである。特に「下水遺跡の飢えた影」や「開拓生活と冒険者」を経験したＰＣたちにぴったりの内容となっている。懐かしき開拓村を襲ったモンスターの野望をくじくため、君たちの力が必要とされているのだ。さあ、冒険の準備を始めよう！

シナリオ背景

ＰＣたちはアキバを拠点に活躍する〈冒険者〉パーティーだ。アキバの〈廃棄児〉たちが自活できる居場所を作るため、力を合わせてがんばった事もあるＰＣたちは、思い出深い「開拓村」で彼ら〈廃棄児〉たちと再会することになった。しかし再会を喜ぶのもつかの間、モンスターの襲来とともに、開拓村から子供がさらわれてしまう。

謎の誘拐犯を追って、〈冒険者〉たちは白亜の都、壮麗なるマイハマの、地下深く広がる闇を目指す。情報を集め、誘拐犯の居所を突き止めたＰＣたちは、「闇の王子」を名乗る強大な敵と対峙することになる。

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、ＰＣ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ＣＲ６のＰＣ用にデザインされている。『セルデシア・ガゼット』VOL.03 にて配信されたシナリオ『開拓生活と冒険者』をプレイしたＰＣでの冒険を想定しており、共通のＮＰＣや、顔なじみの〈廃棄児〉が登場することになる。もちろん『開拓生活と冒険者』をプレイしていなくても遊ぶことは可能だが、できれば先に『開拓生活と冒険者』をプレイしておくことをおすすめする。『セルデシア・ガゼット』VOL.03 は以下のアドレスからダウンロード可能だ。

http://lhrpg.com/lhz/download

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

伝説は語る。壮麗なる海の都、マイハマの地下に潜む、邪悪な闇の下僕たちを。かつて人類に敗れ地下深く潜った彼らが、再びその牙と爪を地上に向けようとしている。暗黒の千年王国を再び取り戻さんがために。

久しぶりに懐かしき「開拓村」に帰った〈冒険者〉たちは、苦楽をともにした〈廃棄児〉たちから歓迎され、楽しいひと時を過ごす。しかし、平和な時間は続かなかった。開拓村に迫りくる「闇の王子」魔の手。奴の狙いはいったい何なのか？

村の平和を取り戻すため、〈冒険者〉たちは駆ける。夜更けの街道を、白亜の都の彼方此方を、そして漆黒の闇うごめく危険な地下水道を。そしてついに明かされた、「闇の王子」の恐るべき野望とは？

命をかけた戦いの幕が、切って落とされた！

ログ・ホライズンＴＲＰＧ『対決！　闇の王子』

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ＣＲ６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。「開拓生活と〈冒険者〉」を含めて既にいくつかの冒険を経験したプレイヤーがＣＲを上昇させた環境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。

４種類の「アーキ職業」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、「戦士職」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://lhrpg.com/lhz/top）を使うと、オンラインで手軽にキャラクターが作成・登録できる。この機会にぜひ登録してみよう。

おすすめのサブ職業

本シナリオでは広大なマイハマの街を駆け回り、住人に聞き込みを行うことで情報を集めてゆくタイプのミッションが用意されている。このミッションにおいてボーナスを得られるサブ職業は以下の通りだ。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

〈アイドル〉〈売り子〉〈騎士〉〈貴族〉〈交易商人〉〈探偵〉〈地図屋〉〈追跡者〉〈提督〉〈賭博師〉〈配達屋〉〈薔薇園の姫君〉〈船乗り〉〈辺境巡視〉〈無法者〉〈メイド〉

状況の解説

ＰＣたちはアキバを拠点として冒険を繰り返してきた〈冒険者〉パーティである。物資を届ける、遊びに行く、招待状をもらった、などの理由（ＰＬが決めてよい）で、旧知の〈廃棄児〉たちが暮らす開拓村を訪れたところだ。

ユニオンの結成

このシナリオではＰＣ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。ＰＣ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ＰＣには専用ＥＸ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	ＰＣ全員の【因果力】＋１
ノーマル	特になし
ハード	ＧＭ用【因果力】＋（ＰＣ人数）

ハンドアウト

プレイヤー向け情報をまとめたハンドアウトがシートとしてこのシナリオに付属している。キャラクター作成の前にプレイヤーたちに配ること。

オープニングフェイズ

ここからオープニングフェイズとなる。セッションの開始だ。まずはＰＣたちの現在状況から入るとよいだろう。

インタールード

ＧＭ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。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ルードでも毎回行なうこと。

また、このシナリオでは、基本的にすべてのシーンにＰＣ全員が登場する。ＧＭはこれもプレイヤーに伝えること。

なつかしの村（*It's a Small Village*）

シーン定義

シーン：シネマティックシーン

解説：ＰＣたちが、旧知の〈廃棄児〉たちの暮らす開拓村を訪れるシーン。

目的：〈廃棄児〉たちとの出会いを思い出す。

シーン本体

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。

オーバーチュア

かつて君たちが〈廃棄児〉たちといっしょに築きあげ、冬越しを成功させた開拓村。春が過ぎ、夏の息吹がそろそろ聞こえ始めたこの季節。〈冒険者〉たちはふたたび、村を訪れようとしていた。

もう自分たちだけで大丈夫だと、笑顔で送り出してくれた子供たちは元気にしているだろうか？　砂ぼこりの舞う街道を歩く君たちの遠目に、懐かしい村が見えてきた。

〈冒険者〉の帰還

しばらく村を離れていたＰＣたちが、子供たちの待つ開拓村へ帰ってくる場面だ。『開拓生活と冒険者』のエンディング（ＰＣたちも一緒に村に住んでいるのか、アキバに帰ったのか）や、プリプレイで決めた村を訪れる理由によって、シーンの細部は微妙に変化することになる。オーバーチュアやモンタージュの描写、ＮＰＣのセリフなどもあわせて調節すると雰囲気が出るだろう。

モンタージュ：村に到着した

村の入り口で遊んでいた２人組の〈廃棄児〉が、目ざとく君たちを見つけた。

「あっ、○○（ＰＣ名）兄ちゃんたちだあ！ 帰ってきた！」「みんなー、××お姉ちゃんたち、来てくれたよ！」彼らの叫びに、村のあちこちからいっせいに子供たちが集まってくる。

セリフ：村の〈廃棄児〉たち

「○○お兄ちゃんたち、おかえりなさい！ こんなに大きな野菜ができたよ」

「兄ちゃんたちの作ってくれた家、大事に使ってるぜ！　大雨でも雨漏りしないんだ」

「ヤヨイ姉ちゃんはちょっとうるさくて怖いけど、このへんは虫や動物もたくさんいるし毎日楽しいよ。こないだみんなでムシ取りにいったの」

ＰＣたちを囲んで跳ね回る〈廃棄児〉たちは、村でとれた野菜や、付近で採集した花や虫など（彼らの宝物だ）を誇らしげに見せてくる。再会できたのが本当に嬉しいようだ。しばらくすると、彼らをかき分けて〈廃棄児〉たちのリーダー格である少女、ヤヨイが登場する。

モンタージュ：ヤヨイが登場した

もとは集会所だった建物から、黒髪を束ねた少女が姿を見せる。開拓村を作るきっかけとなった〈廃棄児〉のまとめ役、ヤヨイだ。畑仕事で日に焼けたせいもあって、アキバで出会った時より健康そうに見える。

セリフ：ヤヨイ

「ほらほらみんな、はしゃぎすぎだ。○○さんたち困ってるだろ！」

「おかえりなさい。チビたちはまあ、ご覧のとおり元気にやってる。これも○○さんたちのおかげだよ」

「よーしみんな、今日は仕事はお休みだ。こないだ商人さんが置いてってくれた、お菓子とジュースもっといで！」

ヤヨイはＰＣたちの帰還を喜び、ささやかだが歓迎パーティを開いてくれる。子供たちも、普段は我慢しているお菓子やジュースも許されるとあって、歓声を上げて準備にてんてこまいだ。

シーン終了

子供たちとの会話が一段落し、ＰＣたちの歓迎パーティが始まったならシーンを終了する。

インタールード

次のシーンは、歓迎パーティが終わり、夜が更けた場面からスタートする。プレイ時間に余裕があるならば、パーティではしゃぐ子供たちとＰＣたちとの交流シーンを追加するのもよい。開拓村シナリオをプレイ済みならば、そのときの思い出などを話題にするときっと盛り上がるはずだ。（ただし、時間管理には注意すること）

“〈廃棄児〉たちの姉”ヤヨイ

［大地人］［少女］［ヒューマン］［廃棄児］［仲間思い］［開拓村］

▼解説

〈廃棄児〉たちのリーダー格で、頭の後ろで束ねた黒髪と、意志の強そうな瞳が印象的な少女。元はアキバで暮らしており、増え続ける〈廃棄児〉たちになんとか居場所を作れないかと、村づくりの話をＰＣたちに持ちかけた。村の子供たちの中では一番の年長であり（１０代後半くらい）、「ヤヨイ姉ちゃん」と呼ばれて慕われている。彼女自身も〈廃棄児〉として苦労しながら育ったため大人びた印象を受けるが、開拓村という「家」と「家族」を得た今は、徐々に年相応の少女らしさを取り戻しつつあるようだ。

▼台詞

「家とか、家族とか、夢みたいなもんだって思ってたけど。今はこの村があたしたちの家で、この子たちがあたしの家族だよ」

「な、なあ、クッキー焼いてみたんだ！ チビたちには評判良かったんだけど、どう……かな」

コラム：オリジナルの開拓村

このシナリオでは『開拓生活と冒険者』に登場したヤヨイをヒロイン役として扱っているが、『開拓生活と冒険者』においてヤヨイ以上にＰＣが感情移入した〈廃棄児〉がいたり、そもそも『開拓生活と冒険者』をプレイしておらず、ヤヨイと交流する機会がなかった、というプレイグループもあるだろう。その場合はこのシナリオの記述を参考に、導入のシーンやＮＰＣを入れ替えるなどしてアレンジしてみよう。

キャンペーンでなく単発のセッションとして遊んでいる場合は、原作や各種コミカライズなどに登場していて知名度の高いキャラクターを据えるのもよい（イセルス、レイネシア、ナナミといった〈大地人〉が望ましい）。オープニングフェイズの記述やハンドアウトはそれに合わせて書き換える必要があるだろうが、そうすることで、あなた方のセッションはより実り多いものとなることだろう。自分たちだけのログホラ世界を作り上げるのも、ＴＲＰＧの大きな楽しみだ。

隊商 SOS（Caravan S.O.S）

シーン定義

シーン：シネマティックシーン
解説：夜になった開拓村に、行商人が助けを求めてくるシーン。
目的：行商人の仲間を助けるために出撃する。

シーン本体

宴の夜も更け、子供たちがほとんど眠ってしまった開拓村に、近くの街道を通過中にモンスターに襲われた〈大地人〉の行商人が助けを求めてくるシーンである。ＰＣたちは、彼らを助けるべく出撃することになる。

オーバーチュア

昼下がりから始まったパーティは大いに盛り上がった。普段は我慢しているお菓子やごちそうが振る舞われ、ＰＣたちのため密かに練習していた出し物が披露される。さんざんはしゃぎ回った子供たちだが、夜更けになるとさすがに疲れたのだろう。

ひとり、またひとりと眠りに落ちてゆき、いま起きているのは片づけをしているヤヨイだけになってしまった。

セリフ：ヤヨイ

「まったく、こんなところで寝ちまったら風邪ひくってのに（毛布をかける）」
「〇〇さんたちも、大目に見てやってくれよ。何たって今日は特別な日なんだ。〇〇さんたちに会えるのを、ずっと楽しみにしてたんだからさ……もちろん、あたしも」
「ふだんは、チビたちも真面目にお仕事頑張ってるんだよ。みんなで作った野菜が評判になって、最近はマイハマやチョウシからも商人さんが買いに来てくれるんだ」

急報

ＰＣたちとヤヨイが会話しているところに、助けを求める〈大地人〉の行商人がやってくる場面だ。付近にいる〈冒険者〉はＰＣたちだけであることを告げ、隊商を助けにいくよう誘導しよう。

モンタージュ：ヤヨイと会話した

「あたしも、針仕事とか料理とか、なんとかできるようになってさ。なんだかお母さん、って感じになっちまった。そんな歳じゃないんだけどなあ、あはは」

皿を洗いながら言うヤヨイは、苦笑いしつつも何か嬉しそうだ。

「なあ、〇〇さんたち、今度はいつまで村に――」

その時、外から慌ただしく扉を叩く音と、せっぱつまった男性の声が聞こえてきた。

「おーい、ヤヨイさん、誰か！ ここに〈冒険者〉さんはいないか！ 仲間が、仲間の馬車が大変なんだ！」

扉を開けると、行商人らしい中年の〈大地人〉男性が立っている。

セリフ：〈大地人〉の行商人ヤーマ

「ああっ、よかった！ 〈冒険者〉さんが居てくれた！」
「わたしはマイハマを中心に商売をしている行商人のヤーマといいます。仲間とキャラバンを組んで、近くの街道を次の宿場まで急いでいたら、突然へんなモンスターが襲ってきたんです！」
「このままではみんなやられてしまう！ お願いします、助けてください！」

彼はヤーマという名前の行商人だ。この村にも何度か立ち寄ったことがあるらしく、ヤヨイとは顔見知りである（パーティで振る舞われたお菓子を子供たちのために、と置いて行ってくれたのは彼なのだ）。彼は焦って混乱しているが、以下の情報を聞き出すことができる。

・襲われている場所はこの村の近くにある「カンナナ街道」。マイハマへと通じる主要な街道のひとつである。
・襲ってきたモンスターは２種類で「鳥のような」ものと「犬のような」ものらしい。どちらも、全身を不気味に発光させている。
・こんなモンスターは今まで見たことも聞いたこともない。カンナナ街道は夜でも安全なはずであり、襲われるようなことはなかった。

モンタージュ：ヤーマの話を聞いた

世話になっている行商人の窮状を聞き、ヤヨイも君たちに彼を助けてくれるよう頼んでくる。

セリフ：ヤヨイ
「〇〇さんたち、あたしからも頼む。ヤーマさんを助けてあげて」
「あたしは、ここでチビたちの番をしてるから。大丈夫、どんなモンスター相手だって、〇〇さんたちが負けるはずないだろ？」

もしも、ＰＣたちが村を出ることを躊躇しているようなら、ヤヨイや〈廃棄児〉たち（ヤーマが飛び込んできた騒ぎで起き出してしまったのだ）から、ヤーマを助けるように誘導しよう。彼らにとってＰＣたちはヒーローであり、困っている〈大地人〉を見捨てるようなことはしないと信じているのだ。

万一、ＰＣたちが何も行動を起こさなかったなら、キャラバンは全滅してしまい、モンスターたちは余勢をかって開拓村に襲い掛かってくる。村を守るためＰＣたちが出撃したことにして、以降のシーンを進めよう。

シーン終了

ヤーマの仲間たちを助けるため、ＰＣたちが夜中の「カンナナ街道」へと向かったならシーンを終了する。

ミドルフェイズ

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。また、オープニングフェイズの終了により、プレイヤー全員は【因果力】１点を入手する。

インタールード

次のシーンは、戦闘の準備をするブリーフィングシーンである。急を要する状況なので、現場に向かいつつ支援魔法などをかけている、といった演出にするといいだろう。

奇妙な襲撃者（*Funny Marauder*）

シーン定義

シーン：ブリーフィングシーン
解説：助けをもとめてきた〈大地人〉商人と共に、襲われている馬車のところに駆けつけるシーン。
目的：戦闘の準備を整える。

戦闘準備

ヤーマの先導で現場へ急行しつつ、戦闘準備を整えるブリーフィングシーンだ。前のシーンに記述されているモンスターの外見情報などをまだ聞いていない場合、ヤーマの口を借りて伝えるとよい。

カットイン：ＰＣが［偵察］に成功した

仲間に先行し様子を見にいった君の目の前に、信じがたい光景が広がっていた。夜だというのにその周囲だけは昼間のように明るい。色とりどりの電飾で全身を飾り付けられた奇怪なモンスターたちが、ゆらりゆらりと左右に身体を揺らしながら、立ち往生した馬車に迫りつつあるのだ！

シーン終了

ＰＣたちの戦闘準備が完了したなら、シーンを終了する。

インタールード

次のシーンは戦闘シーンとなる。ＧＭはエンカウントシートなど、戦闘に必要なものを準備しよう。

佞武多夜行（*Nebutarical Parade*）

シーン定義

シーン：シネマティックシーン
解説：〈山車兵士〉たちとの戦闘シーン。
目的：全てのエネミーを倒す。

シーン本体

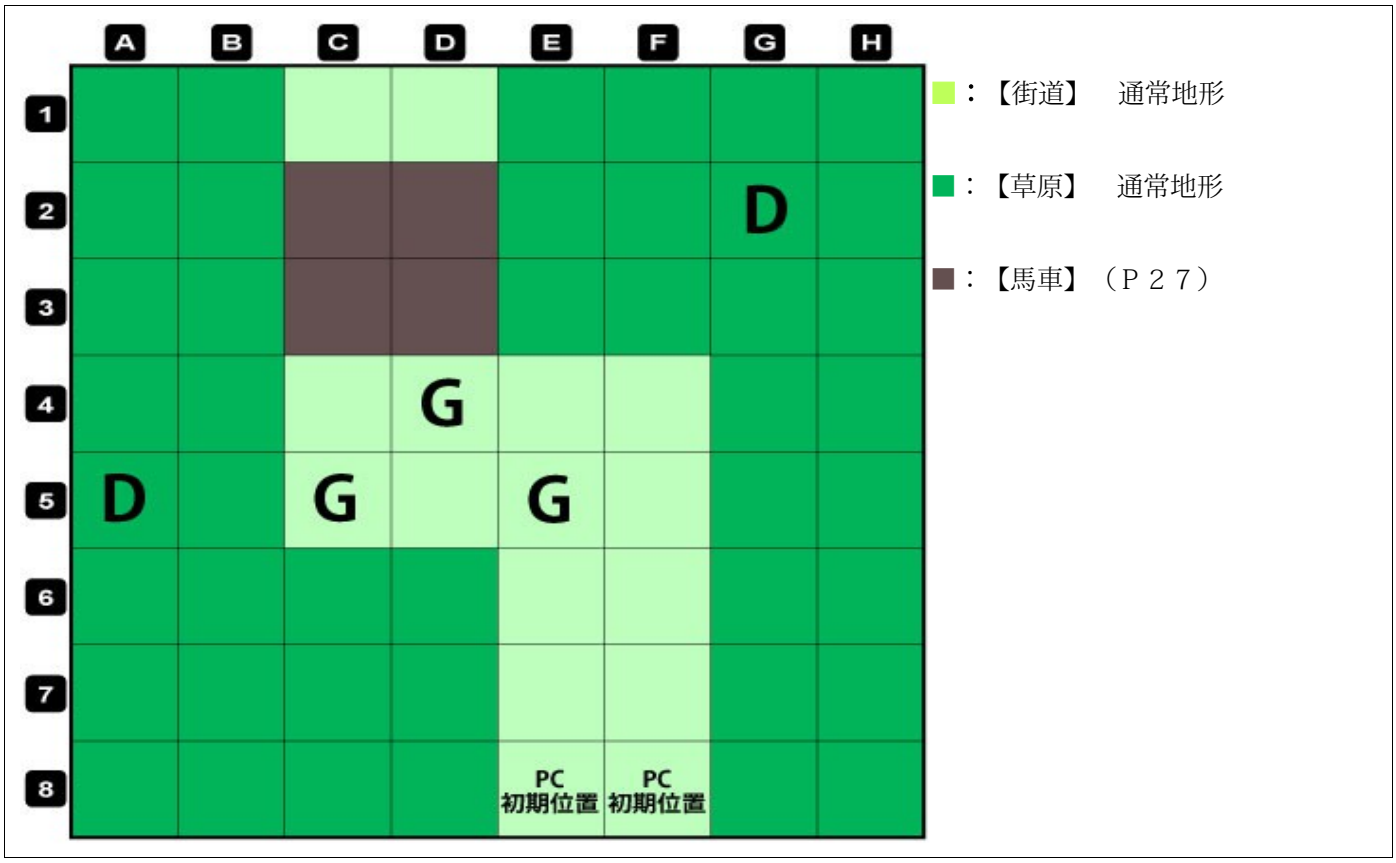
〈大地人〉の隊商を守るため、夜の「カンナナ街道」で〈山車兵士〉たちと戦う戦闘シーンである。エネミーの外見はユーモラスながら、意味不明な言葉を発しつつ襲い掛かってくる不気味さをうまく演出すると盛り上がるだろう。

オーバーチュア

「あっ、あそこです！」
ヤーマが指さす先には、街道の真ん中に停車中の数台の馬車を取り囲み、じわじわと近づいてゆく数体の〈山車兵士〉（ネブタゴーレム）たち。彼の話通り、全身を明滅する電飾に覆われ、鳥や犬を二足歩行する人型にデフォルメしたような不気味な姿をしている。
やつらは満面の笑みを張り付けたまま君たちに向き直り、壊れたレコードのような掠れ声を発した。
「ジゴクヘヨウコソー！」「モウカエサナイヨー？」

〈山車兵士〉たちとの戦闘

この戦闘は、エネミーの殲滅と同時に大地人の馬車を守り切ることが目的となる。もし馬車が破壊されても犠牲者が出たりはしないが、積み荷（食料や日用品が大半だ）はダメになってしまうだろう、とプレイヤーに伝え、馬車を守るように誘導するとよい。
〈山車兵士〉たちは意志や知性のないゴーレムなので、ヘイトの高いＰＣまたは馬車を機械的に攻撃する。【ＨＰ】は高いが攻撃力の低い〈山車兵士Ｇ型〉は、



大勢が決したのなら《夢の終わり》で自爆し、戦闘を終わらせてしまってもよい。
　戦闘が終了するまで馬車が無事だった場合、ＰＣ全員は【因果力】１点を得る。

エネミーの初期配置

Ｇ：〈山車兵士Ｇ型〉：Ｃ５、Ｄ４、Ｅ５
Ｄ：〈山車兵士Ｄ型〉：Ａ４、Ｇ２

人数への対応

　ＰＣが３人のときはＤ４の〈山車兵士Ｇ型〉を１体減らす。ＰＣが５人のときはＤ４に〈山車兵士Ｇ型〉を１体、Ａ４とＧ２に〈山車兵士Ｄ型〉を１体ずつ追加する。

戦闘時カットイン

《祭りのあと》がこの戦闘で最初に発動した

「サワッチャダメダヨー、ダメダヨー」意味不明な警告メッセージを発したかと思えば、アヒル姿の〈山車兵士〉は突如として笑い出した。
「グワッグワッグワッ、グワッ……」そしてゆっくりと崩れ落ち動かなくなる。いったい誰がこんな悪趣味なゴーレムを作ったのだろうか？

《夢の終わり》がこの戦闘で最初に発動した

　「ハイッチャダメダヨー、アブナイヨー」犬の姿の〈山車兵士〉の全身の電飾が激しく点滅する。
「３、２、１、サヨナラー！」次の瞬間、ゴーレムは内側からはじけるように爆発した！

馬車が破壊された

〈山車兵士〉の攻撃に耐えきれず、〈大地人〉の馬車はバラバラに壊されてしまった！ 中に隠れていた商人たちが、慌てて飛び出してくる。
「みんな！ こっちだ！」ヤーマの誘導で、彼らは近くの岩陰に身をひそめた。「頑張ってください、〈冒険者〉さん！」彼らのためにも、ここは負けられない。

特記事項

　この戦闘ではプロップ【馬車】が登場する。【馬車】は破壊可能なオブジェクトであり、ヘイト値３（固定）と【ＨＰ】、【防御力】を持ち、【ＨＰ】が０になると破壊される。このプロップの【ＨＰ】を回復することはできず、［障壁］状態にもならない。

戦闘が終了した

　馬車を襲っていた不気味なゴーレムたちはすべて倒され、あたりに静寂が戻った。
「助かりましたよ！ ありがとうございます！」
　ヤーマの仲間たちも安堵した様子で、君たちにお礼を言いに来る。しかし、こんなモンスターが街道に出没するのは異常なことだ。君たちは、妙な胸騒ぎを覚えた。

シーン終了

　戦闘に勝利したら、シーン終了となる。倒したエネミーのドロップ品を入手するのを忘れないようにしよう。また、戦闘終了時まで「馬車」が破壊されずに残っていた場合、〈大地人〉の行商人たちは感謝して積み荷の食料などを少し譲ってくれる。これによりＰＣ全員は【因果力】１を得る。

インタールード

　次のシーンはＰＣたちが開拓村へ戻った場面からスタートする。ヤーマたち〈大地人〉の馬車が無事かどうかや、彼らをどうするか（近くの街まで送ってゆく、今夜は開拓村に泊まってもらう、など）によって若干、内容が変化するだろう。
　プレイヤーたちにはこのインタールードで、どうするか話し合ってもらうとよい。ななかなか結論が出ないようなら、〈廃棄児〉のひとりが急を知らせにきたことにして、ＰＣたちに村へ戻ってもらおう。

さらわれたヤヨイ（*Raging Abdoctors*）

シーン定義

シーン：シネマティックシーン
解説：開拓村に戻ったＰＣたちが、開拓村が襲撃され子供たちが誘拐されたことを知るシーン。
目的：誘拐犯を追ってマイハマへと向かう。

シーン本体

開拓村に戻ったＰＣたちが、不在時に起こった異変を察知するシーンだ。ヤーマたち〈大地人〉が同行している場合は、適宜セリフなどを追加するとよい。

オーバーチュア

ひと仕事終え、子供たちの待つ開拓村へ戻ってきた君たち。だが、なにやら村の様子がおかしい。村を囲む柵の一部は壊され、いくつかの建物は扉が開きっ放しだ。

セリフ：ヤーマ（同行している場合）
「こ、これはどうしたことでしょう。まさか、我々が皆さんをお借りしている間に何かあったのでしょうか」
「とにかく、子供たちの無事を確かめねば。ヤヨイさーん、返事をしてください！」

異変

村の異変を感じ取ったＰＣたちが、ヤヨイや子供たちを捜索する場面だ。子供たちは怯えて隠れているが、ＰＣたちの声や姿を確認するとすぐに転がりでてくる。

モンタージュ：子供たちを捜索した

セリフ：隠れていた子供たち
「〇〇兄ちゃん、怖かったよー！」
「あのね、ボロボロのマントをかぶった変な人たちが村に入ってきたの！」
「ヤヨイ姉ちゃんが、急いで隠れろ、いいっていうまで出るなって言って庇ってくれたけど、自分は隠れられなくて、それで……！」

泣きじゃくる子供たちをなんとか落ち着かせて話を聞くと、以下のことがわかる。

・ＰＣたちが馬車の救援に向かってしばらくしたあと、マントを被って顔を隠した不審な男たちが村に侵入した。
・ヤヨイが真っ先に異変に気が付き、子供たちを起こして床下や物置などに隠れさせたが、自分は隠れられず捕まってしまった。
・男たちは食料庫などを荒らしたあと、ヤヨイを連れてどこかへ行ってしまった。

誘拐犯たち

子供たちの証言や残された手がかりから、誘拐犯たちがマイハマ方面へ向かったことが判明する場面だ。なるべくＰＣたちのアイデアを生かしてあげるといい。必要であれば、知覚判定や解析判定（難易度１２程度）を行わせよう。適当なサブ職を有しているなら、＋２のボーナスをつけてよい。

以下に例を挙げる。ＰＣたちが良いアイデアを思いつかないようなら、これらの手段に誘導しよう。

・誘拐犯たちの残した足跡をたどる（知覚判定、〈追跡者〉のＰＣは＋２）
・子供たちの証言から行き先を推理する（解析判定、〈探偵〉のＰＣは＋２）
・周囲の地形などから、人目を避けて逃走できそうなルートを推測する（知識判定、〈辺境巡視〉のＰＣは＋２）

適切な判定に成功すれば、ヤヨイを連れ去った誘拐犯たちがマイハマ方面へ向かったことが判明する。ＰＣたちは、奴らを追ってマイハマの街へと向かうことになるだろう。
〈廃棄児〉たちは同行を申し出るが、連れていくかどうかはＰＣたち次第だ。連れて行かないなら、ヤーマやＰＣの知人の〈冒険者〉が彼らの保護を引き受けてくれる。

モンタージュ：マイハマへ向かうことを決めた

セリフ：〈廃棄児〉たち

「ヤヨイ姉ちゃんを取り返しにいくんだろ？　オレたちも連れて行ってくれよ！」

「マイハマなら、昔住んでたし何人か知り合いもいるんだ。きっと役に立つからさ！」

（同行を認めた）「みんな準備だ！ ナイフとかランプとかカバンに入れとけよ」

（同行を断った）「うーん、悔しいけど、兄ちゃんたちに任せるよ。ぜったいヤヨイ姉ちゃんを取り返してくれよな」

シーン終了

ＰＣたちが誘拐犯を追い、マイハマへと向かったならシーンを終了する。

インタールード

次のシーンではマイハマで誘拐犯の足取りを捜索するミッションをプレイする。エンカウントシートやおはじきなどを用意しておこう。

マイハマまでの道中は特に何も起きなかったとして省略しているが、ＰＣ同士が会話するシーンや〈廃棄児〉たちと交流し、ヤヨイを奪還する決意を固めるシーンなどを挿入することもできる。

白亜の都に潜む怪（*Maihama Trail Hunt*）

シーン定義

シーン：アブストラクションシーン（ミッション）

解説：マイハマで誘拐犯の足取りを追うシーン。ミッションで解決する。

目的：ミッションの勝利条件を満たす。

シーン本体

マイハマの街に到着したＰＣたちが、ヤヨイを攫った誘拐犯たちの足取りを調査するシーンだ。ミッション『マイハマ〈廃棄児〉探偵団』によって解決する。

このミッションは開拓村の〈廃棄児〉たちを同行させていることを前提にデザインしてある。だが、前のシーンにおけるＰＣの判断によっては、彼らを連れてきていないこともあるだろう。そういった場合、〈廃棄児カウンター〉の初期値は０となる。

オーバーチュア

壮麗な灰姫城（キャッスル・シンデレラ）のそびえる、白亜の都マイハマ。イースタル屈指の大都市であるここに、誘拐犯たちが逃げ込んだのは間違いない。

街の〈大地人〉たちから情報を集め、潜伏先を見つけ出すのだ。住宅街に貴族街、賑やかな市場にすすけた裏通りなど、訪れるべき場所はたくさんある。手分けしないと間に合わないだろう。〈廃棄児〉たちも、マイハマの知り合いをあたってくれるようだ。

ミッション：マイハマ〈廃棄児〉探偵団

ミッション「マイハマ〈廃棄児〉探偵団」は、「クルーハント」と呼ばれる新しいタイプのミッションだ。ＰＣたちはメインプロセスの行動として設定された場所へ行き情報を集める。集めた情報によって、新たな情報が得られるようになったり、訪れる場所が増えたりするわけだ。今回のミッションではさらに、〈廃棄児〉たちの協力を表すトークンを使用している。彼らは自動的に情報を集めてくれるのでＰＣたちの手数を節約する効果がある。もし村に彼らを置いてきているなら、マイハマの〈廃棄児〉を雇うこともできる。ただし、人通りの多い場所でのファンブルには注意だ。

情報リスト

※以下はシナリオ側の記載であり、プレイヤーには初期状態で公開はされない。ミッション中、指示があるたびにＧＭが読み上げること。

情報１： 大地人の話	**大地人**「人さらいねえ。この辺じゃ聞いたことないなあ」手当たり次第に聞き込みをしたものの、有力な証言は得られなかった。聞き込みを続けよう。もう一度このシナリオ動作を実行するとき＋１Ｄを得る。この効果はＰＣ全員に適用し、累積する。
情報２： 貴族の話	**貴族**「ふーむ、誘拐犯か。私の周りではそんな話は聞いていないが」「そういえば、使いに出したメイドがまだ帰ってこないんだ。市場に行くなら様子をみてきてはくれまいか？」 キーワード［貴族の依頼］を得る。
情報３： 船乗りの話	**船乗り**「〈五月事件〉からこっち、密輸やら密航やらが増えたんで取り締まりも厳しくなってんだ。複数人で、しかも人ひとり抱えてんだろ？ 船で逃げた、ってセンは無いとおもうぜ」 犯人はまだマイハマにいるようだ。
情報４： 商人の話	**商人**「ボロをまとった怪しい男？ そんなナリでこのあたりをうろついていたら目立って仕方がないだろうね。港のようなごちゃごちゃした場所で探すのがいいんじゃないか？」 露天商のアドバイス。キーワード［木の葉を隠すなら］を得る。
情報５： 黒剣の協力	**黒剣団員**「女の子をさらうとは許せねー。よっしゃ、俺ら任せておけ！」 黒剣騎士団のメンバーが調査に協力してくれる。以後、このミッションで行う【運動】【耐久】【知覚】の判定に＋２。さらに、〔ファンブル〕による「廃棄児トークン」の減少を無効化する。この効果はＰＣ全員に適用するが、累積はしない。
情報６： 誇りにかけて	**騎士**「誘拐犯がマイハマに潜伏しただって？ それは捨て置けないな。門と港の警備を強化しよう。怪しい奴は街から一歩も出さないよ、任せたまえ」 騎士たちは快く調査に協力してくれる。以後、このミッションで行うすべての行動の判定に＋１。この効果はＰＣ全員に適用するが、累積はしない。
情報７： マイハマを覆う影	**情報屋**「近頃はこの辺も物騒でよ、酔っ払いや〈廃棄児〉のガキがいつのまにか居なくなっちまうらしいんだ。どっかのダンジョンに居るバケモノのエサにされてるっていう噂だぜ」 公になっていないが、マイハマ市街でも行方不明者が出ているようだ。同一犯のしわざだろうか……？
情報８： 怪しい男たち	**大地人**「昨日の夜だったかな、仕事帰りにちょっと怪しい連中を見かけたんだ。今思えばなんだかどぶ臭い匂いもしたなあ……人目を避けるように裏通りのほうへ歩いて行ったよ」 それらしい男たちを見かけたという証言。キーワード［目撃証言］を得る。
情報９： メイドの話	**メイド**「わたしを攫おうとした男たちは、甲高い声でキーキーしゃべっていました。もしかすると人間ではないかもしれません。わたし、本当に恐ろしくて」「あっ、逃げる時にこんなものを落としていきました。お役に立つでしょうか」 さらわれそうになったメイドから詳しい話を聞ける。差し出された紙片はどうやらマイハマの地図らしく、裏通りの一角に印がつけてある。キーワード［怪しい隠れ家］を得る。
情報１０： 俺は見たんだ	**船乗り**「そういえば、さっきまで飲んでた酒場で、酔っ払いがそんな連中の話をしてたなあ。きっと夢でもみたんだろうけどよ」 キーワード［目撃証言］を得る。

情報 11： メイドの足取り	**商人**「ああ、そのメイドさんなら３０分くらい前に食料を買いに来たよ」「ずいぶん急いでたみたいで、帰りは裏道を通るって言ってたぜ。あのへん酔っ払いが多いから絡まれてないといいが」 キーワード［メイドの行方］を得る。
情報 12： メイド誘拐未遂	**興奮した男**「ついさっきのことだ！ここを歩いてたメイドさんが怪しい男たちに路地裏に連れ込まれそうになってよ」「ちょうど通りかかった、トゲトゲした黒い鎧を着た〈冒険者〉の旦那が助けに入ったんだ。いやあ見ものだったぜ！」 キーワード［黒い鎧の冒険者］を得る。
情報 13： お手柄アイザック	**アイザック**「ああ、さっきのか。強引なナンパかと思ったんだが、ちょっと様子がおかしかったからよ」「ひと睨みくれてやったらシッポ巻いて逃げていきやがった。メイドさんなら家まで送ってったぜ」 メイドを助けたアイザックから話を聞く。キーワード［保護されたメイド］を得る。
情報 14： 裏通りの幽霊	**酔っ払い**「見たんだよ！ ぼろをまとって大きな袋を抱えた男たちが、路地裏でスーッって消えちまうのを！あれは幽霊だって、間違いない」 誰も相手にしていないが、彼こそ目撃者だ。詳しく話を聞くことができる。キーワード［怪しい隠れ家］を得る。
情報 15： 誘拐犯の行方	隠れ家の床に隠し扉を見つけた！ どうやら地下水道に通じる階段のようだ。ミッションは成功する。

ミッションの終了

ＰＣたちが勝利条件（または敗北条件）を満たしたならば、それに応じたカットインを読み上げ、記述された処理を行う。

カットイン：ミッションに失敗した

マイハマのあちこちを駆け巡り情報を集める君たちだが、有力な手掛かりは未だ手に入らない。こうしているうちにヤヨイが危険な目に遭っているかもしれない。君たちは寝る間を惜しんで調査を続け、なんとか目的の［情報］を入手することに成功した。

ＰＣ全員は「消耗表：気力」「消耗表：金銭」で１回ずつ消耗する。その後、ミッションが成功したものとして以下のカットインに進むこと。

カットイン：ミッションに成功した

隠し階段の先は、暗い地下水道に続いているようだ。ゲーム時代から広大な迷宮として設定されていたこのダンジョンは、〈大災害〉によってさらなる変貌を遂げているだろう。このまま突入して、誘拐犯のところまでたどり着けるだろうか？

思案している君たちの背後から、この場所に似合わぬ凛とした女性の声が投げかけられる。

「〈冒険者〉の方々。取込み中なのは承知だが――少々、話を聞いてもらえないだろうか」

シーン終了

ミッションが終了したなら、シーンを終了する。

インタールード

次のシーンは、ＮＰＣである〈大地人〉の密偵と、その主人である公女サラリアとの会話が中心となる。ロールプレイを楽しむにはうってつけのシーンだが、その分時間がかかってしまう可能性もある。休憩をはさんだり、セッションをいったん中断するならミッションが終わったこのタイミングを目安にするとよい。

公女殿下の〈冒険者〉（Princess's Adventures）

シーン定義

シーン：シネマティックシーン
解説：セルジアッド公の公女であるサラリアから、地下水道に巣食う脅威の排除を密かに依頼されるシーン。
目的：サラリアからの依頼を受ける。

シーン本体

マイハマの公女サラリアから、地下水道に巣食う〈鼠人間〉の討伐を依頼されるシーンだ。このシーンは大きく２つの場面に分けることができる。

前半は、ミッションの最後で声をかけてきた女性（〈大地人〉の密偵）から事情を聞き、その主人であるサラリアがＰＣとの面会を望んでいると知る場面だ。彼女は最初、主人の名を明かさないが、プレイヤーにはＰＣの推測できる事として明かしてしまったほうがスムーズに進むだろう。

そして後半はサラリアと面会し、〈鼠人間〉の討伐を実際に依頼される場面となる。どちらの場面もＮＰＣが登場するが、より印象づけるべきなのはサラリアである。密偵との会話はロールプレイを少なめにし、必要な情報を簡潔に伝えるだけでもよい。

オーバーチュア

声をかけてきたのは、灰色の外套をまとった〈大地人〉の女性だった。目深にかぶっていたフードを上げると、こげ茶色の髪と同じ色の瞳が現れる。

セリフ：〈大地人〉の密偵カルーア

「わたしはカルーア。見ての通り〈大地人〉で――さる高貴な方にお仕えしている。いわゆる、忍びとか密偵、といった身だ」

密偵カルーア

サラリアに仕える密偵カルーアと会話する場面である。ここで重要なのは、彼女の言葉を信頼してもらうことだ。こんな所で突然声をかけてきた女性をＰＣたちは怪しむかもしれない。彼女はＰＣたちに敵対する意志はなく、罠の類ではないことを最初に明かしてしまおう（プレイヤーが疑っているようなら、〈交渉判定〉を形だけ振ってもらい、嘘をついている様子はない、と告げるといい）。

彼女の役割は、主（あるじ）であるサラリアとＰＣが面会する手引きをすることだ。以下に、ＰＣたちの疑問に答える形で彼女との会話例を示す。ロールプレイが難しいようなら、以下の項目をＧＭが読み上げてしまおう。

・彼女とその主はマイハマ周辺で続発している行方不明事件を調査している。その過程で、ＰＣたちが誘拐犯を追っているという話を聞き、利害が一致したと判断した。

・主人の名はここでは明かせないが、誘拐犯の素性と居所について、有益な情報を提供でいる。直接会って話がしたいと言っているので、近くの隠れ家まで来てほしい。時間は取らせない。

セリフ：カルーアとの会話

・なぜここに？

「わたしと主は、マイハマと周辺で続発している行方不明事件を調査している。その過程で、あなたがたが同じような誘拐事件を追っていると耳にしたのだ。黙って後をつけてしまってすまない」

・何の用だ？

「わたしの主に会っていただきたい。これまでの調査で、誘拐犯の素性と居所にはある程度目星がついているのだ。だが、その先は〈冒険者〉の力を借りなくては難しい。時間はかからないので、近くの隠れ家まで来てもらえないだろうか」

・主の名は？ 信用できるのか？

「申し訳ないが、ここでは明かせない。だが、これは見せても良いそうだ」（コーウェン公爵家の家紋入りの短剣を示す）

申し出を受けたなら、カルーアは「ありがたい。ではついてきてくれ」と言うと、一行を面会場所まで誘導してくれる。

申し出を断った場合、カルーアは素直に引き下がる。その場合、この後の場面は省略して次のシーンに進むこと。また、ＰＣたちが攻撃するそぶりを見せたなら、煙幕を張って即座にシーンから退場する（これはＥＸパワーとして扱う）。

カルーアを警戒して申し出を断った場合、ＰＣたちは独力で地下水道へと突入することになる。描写の変更が必要な以外、シナリオの進行に変化はない。次シーンの消耗表が厳しくはなるが、ＰＣの選択の結果として尊重すべきだろう。ただし、だからといって報酬まで無くしてしまうと不公平だ。このシーン直後のインタールードを参照し、エンディングまでに適切な額のプライズが手に入るようにしよう。

隠れ家の面会

マイハマの密偵組織が使っている拠点のひとつで、彼らの主である公女サラリアと面会する場面だ。ここまで来た時点で、プレイヤーには彼女の正体がほぼ判明しているだろう。サラリア自身も余計な隠し事はかえって不信を招くと承知しており、まず素性を明かした上で、お互いの利害が一致していることを告げ、協力を依頼してくる。

モンタージュ：隠れ家に到着した

カルーアの先導でたどり着いたのは、裏通りの一角にある占い屋だった。店番をしている化石のような老婆と視線をかわすと、奥の個室へと通される。

そこで待っていたのは、艶やかな銀髪をたたえた美貌の〈大地人〉女性だ。服装や装飾品は場に合わせて抑えてはいるが、佇まいからにじむ気品は貴婦人のものにちがいない。

セリフ：気品のある女性

「〈冒険者〉の皆様、お会いできて嬉しく思います。わたくしは、コーウェン公爵セルジアッドの娘、サラリアと申します」

サラリアの依頼

サラリアは密偵たちによる調査で、マイハマの地下水道に巣食う〈鼠人間〉が誘拐事件の黒幕であることを突き止めている。その住処を急襲し、首魁である〈鼠人間の黒太子〉を討伐する〈冒険者〉として、ＰＣたちに白羽の矢をたてたのだ。

彼女から得られる情報は以下の通りである。サラリアとの会話を想定したセリフの例を挙げておくが、彼女のロールプレイが難しいようならば、これらの情報をＧＭがそのまま読み上げてしまっても構わない。

・マイハマ周辺で続発する行方不明事件は、地下水道に巣食う〈鼠人間〉たちの仕業であることがわかっている。おそらく、開拓村からヤヨイを誘拐したのも奴らだろう。
・〈黒太子〉と称する強力な個体が付近の〈鼠人間〉たちをまとめ上げ、勢力を拡大している。人間を誘拐して何をたくらんでいるのかは不明だが、このままではマイハマとイースタル、そしてアキバにとって深刻な脅威となりうるのは間違いない。
・囮を使った調査で〈黒太子〉が地下水道の一角にある地底湖遺跡を根城としていることを突き止めたが、〈大地人〉の身ではそこまでたどりつくまでに多大な犠牲を払わなくてはならない。
・そこで、ＰＣたちに討伐を依頼したい。おおっぴらにアキバの〈円卓会議〉を頼れないのは、政治および外交上の問題を避けるためだ。
・引き受けてくれたなら、公爵家に伝わる地下水道の大まかな地図を渡せる。これによって、探索はかなり楽になるはずだ。また成功のあかつきには、ひとりあたり３５０Ｇの報酬を支払う用意がある。

セリフ：サラリアとの会話

「カルーア、ここから先はわたくしがお話します。貴方は外で待機を」
「護衛の必要がありますか？　この方たちは信頼できる、そう判断したから連れてきたのでしょう」
「このような場所でお会いする無礼をお許しくださいね。ですが、お願い事をする以上、こうして直接お話すべきだと思ったのです。娘――レイネシアがしたように」
「本題に入りましょう。このマイハマの都はいま、大きな危機にさらされています。聞いたことがありますでしょう？ この街の地下奥深くに潜む、おぞましい鼠人間たちの噂を。彼らの中に、強力なリーダーが現れたのです」
「その輩は自らを〈黒太子〉と称し、周辺の群れをまとめつつあります。そして周辺の街や村から〈大地人〉をかどわかし、なにやらおぞましい事をたくらんでいる様子。みなさんの知り合いの娘も、それに巻き込まれたのでしょう」
「――ここまでの情報を得るのに、数人の密偵を失いました。最後の１人のおかげで、〈黒太子〉の本拠地はすでに判明しています。ですが〈大地人〉の身では、そこまでたどり着くことは難しいでしょう。〈冒険者〉の力が必要なのです。みなさんの力が」
「本来なら、〈円卓会議〉を通して正式に依頼すべきなのでしょう。ですが、公爵家が足元のネズミすら自力で追い払えなかったという風聞は、たとえ事実としても好ましくないのです。西の妖怪たちに付け込まれる隙はなるべく少ない方がよいですから」
「いかがでしょうか。〈黒太子〉とその一党の討伐、引き受けていただけませんか？　わたくしの手元に、下水道の構造を示した古地図があります。多少なりとも容易に、目指す場所へたどり着けるでしょう」
「もちろん、報酬もお支払いします。わたくしの手持ちの宝石でよろしいかしら。どこの店へ行って売っても（３５０×ＰＣ人数）Ｇにはなるはずです」

（依頼を引き受けた）
「ありがとうございます。途中まではカルーアに案内させましょう」

“イースタルの真珠”
サラリア・ツレウアルテ・コーウェン

［大地人］［女性］［ヒューマン］［貴族］［マイハマ］［理知的］

▼解説

コーウェン公爵セルジアッドの長女で３６歳。艶やかな銀髪に青い瞳という、成長したレイネシア姫を想わせる容姿をしている。公女としてマイハマ貴族の社交界を取り仕切るかたわら、父と夫の相談役として政務の手助けもこなす才媛として名高い。

一般には知られていないが、サラリアはマイハマを中心とした防諜組織〈影の掃除屋〉（カストーディアル・シャドウズ〉のトップでもある。配下の密偵たちが集めた情報は彼女の手腕によってマイハマの外交に密かに生かされているのだ。

かつては〈大地人〉の例にもれず食への関心が薄かった彼女だが、最近は娘レイネシアから伝え聞く〈冒険者〉の料理に興味があるようで、「らぁめん」なるものを一度食してみたいと思っているらしい。

▼台詞

「わたくしは貴族として、マイハマと民を守る責務があります。まつりごとや戦は殿方の領分ですが、ただ壁の花でいるのも性にあいませんからね」
「イースタルも、ヤマトも、そしてセルデシアも、いま大きなうねりの中で揺れています。何に拠り、何を捨てるか、選択するべきが来たのかもしれません」

シーン終了

サラリアから依頼を受け、地下水道へと向かったならシーンを終了する。

クライマックスフェイズ

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。また、ミドルフェイズの終了により、プレイヤー全員は【因果力】１点を入手する。

インタールード

次のシーンはいよいよ地下水道へ突入するシーンとなる。サラリアに会ったか、依頼を受けたかどうかで描写を調整する必要がある。

また、依頼を受けなかった場合はシナリオで手に入るプライズが適正でなくなるため、エンディングまでに何らかの手段で調整をするべきだ。〈円卓会議〉から報奨金が出た、などがふさわしいだろう。

恐怖の住まう地下水道（*The Haunted Sewer*）

シーン定義

シーン：シネマティックシーン

解説：〈鼠人間〉を排除するため、マイハマ地下水道に突入するシーン。

目的：地下水道を突破し〈黒太子〉のアジトにたどり着く。

シーン本体

密偵カルーアの案内でマイハマの地下に広がる広大な地下水道に進入する場面である。〈大地人〉であるカルーアは最後まで同行することはできず、途中で別れ、その後は渡された地図を頼りに探索を進めることになる。地下水道は広く複雑だ。前のシーンでサラリヤからの支援を受けていない場合、ＰＣたちは大きく消耗してしまうことになるだろう。

オーバーチュア

隠し階段を降り、闇に包まれた地下水道を君たちは進む。このあたりはまだ地上に近いからか、モンスターなどの姿は見えない。先行するカルーアは壁や床にさりげなく刻まれた目印を辿りながら、敵の本拠に続く道へと君たちを導いた。

セリフ：カルーア

「わたしが案内できるのはここまでだ。ここから先は〈冒険者〉でないと危険な領域になる」

「……〈大地人〉の身ではあなたがたの武運を祈るくらいしかできないが、これは何かの役に立つかもしれない。持って行ってくれ」

地下水道深部への入り口

カルーアは別れ際に、飛行の巻物（ルールブックP220）を渡してくれる。このアイテムはクライマックス前のブリーフィングで使用すると役に立つだろう（もちろん、後々のためにとっておいてもいい）。

彼女と別れたあと、ＰＣたちはダンジョン化した地下水道をモンスターやトラップを突破しながら進み、敵の本拠を目指すことになる。

モンタージュ：地下水道深部に突入した

〈神代〉の名残をとどめる地下水道の深部。地図があるとはいえ、その構造は複雑で難解だ。罠の張り巡らされた階段やトンネルを幾重にも潜り抜け、さらに地下へと潜る君たちに、モンスターが襲い掛かってくる。

数度の戦闘を繰り返したが、現れるのは〈緑目玉〉（グリーンアイボール）や〈青斑鬼〉（ブルーイエティ）といった奇妙なモンスターばかりで、いっこうに〈鼠人間〉の姿は見えない。これはいったいどうしたことだろうか？

モンタージュを読み上げたあと、**ＰＣ全員は「消耗表：体力」「消耗表：気力」を１回ずつ振ること。**サラリアの依頼を受けておらず地図を渡されていない場合、両方の出目に＋２の修正がつく（余計な回り道をしてしまうわけだ）。

消耗によって［疲労］を受けてしまったなら、このシーンのうちに食料アイテムなどによる回復を行っておくといい。

シーン終了

消耗表と回復の処理を終えたなら、シーンを終了する。

インタールード

次のシーンはこのシナリオのボスである〈鼠人間の黒太子〉のアジトにたどり着き、彼の恐るべき野望が明らかになるシーンだ。このあとには激戦となる戦闘シーンが控えているため、このタイミングで休憩を入れるのもよいだろう。

呪われた海賊船（*Pirate of the Curse*）

シーン定義

シーン：シネマティックシーン
解説：誘拐犯のアジトである埠頭遺跡にたどり着き、黒幕である〈鼠人間の黒太子〉（ラットマン・ブラックプリンス）を発見するシーン。
目的：〈鼠人間の黒太子〉を発見する。

オーバーチュア

地下水道に足を踏み入れてからどれくらい時間が過ぎただろうか。何度も階段や坂を下り、かなり地下深くまできているはずだ。

いつしかあたりの様子は地下水道というより、地下壕といった趣に変わっていた。人工的に掘られた古の巨大トンネルの向こうから、湿った空気が流れてくる。いよいよ、敵の本拠が近いようだ。

古代の地下壕

地下水道奥深くに存在する古の地下壕にたどりつく場面だ。かつて古代アルヴが人類との戦争に備えて建造した施設だが、大半の部屋や通路は落盤で通行不能になっている。唯一使用可能だったのは地底湖に隣接する隠し港で、今は〈鼠人間〉の根城になっている。

モンタージュ：トンネルを抜けた

トンネルを抜けると、そこは巨大な地底湖だった。どこかで海に繋がっているのか、わずかに潮の香が漂っている。

岸辺にはかつては埠頭だったのだろう人工的な構造物が遺されていた。もちろん船など停泊しているはずはない――いま君たちの目の前にある一隻を除けば。

「一同、チュー目！ これより暗黒の儀式を執り行う！」

底冷えするようなゾッとする声が、半ば朽ちかけるままに放棄された巨大海賊船の甲板から聞こえてきた！

埠頭遺跡

〈鼠人間〉たちの根城で今回の黒幕である〈鼠人間の黒太子〉を発見する場面だ。彼は巨大海賊船の甲板上に立ち、岸辺にいる〈鼠人間〉たちに向けて何やら演説している。さきほどまでさっぱり〈鼠人間〉に遭遇しなかったのは、付近の〈鼠人間〉がここに集まっていたからなのだ。

モンタージュ：〈鼠人間の黒太子〉を見つけた

声の主は他の〈鼠人間〉より明らかに大柄で、〈鼠人間〉らしからぬ艶やかな黒い毛並みと威厳のあるヒゲ、ピンと立てた立派な尻尾を持っている。

頭に古びた王冠を載せ、背中に何やら禍々しい装飾のついた大剣を背負うその姿は、話に聞く〈黒太子〉に相違ない。そもそも、ああやって喋っている時点で並みの〈鼠人間〉とはわけが違うのだ。

目を凝らせば、やつの側にある海賊船のマストに誰かが縛りつけられている。なぜか粗末なドレスを着せられたその人影は、さらわれたヤヨイだ！

「闇の王子」の演説

ヤヨイを発見したＰＣたちはすぐさま救出に動くかもしれないし、敵の出方を見極めようとしばらく様子をうかがうかもしれない。ここでは、〈黒太子〉が何をたくらんでいるのかの簡単な解説と、彼の演説のセリフ例をあげておく。ＰＣがすぐさま動くようなら中断してしまってよいし、逆に動かないようなら、このままだととんでもないことが起きそうだ、と危機感を煽ってしまおう。

セリフ：〈鼠人間の黒太子〉

「ラットマンしょくん、傾チューせよ！ 狭く湿った息苦しい地下を這いずりまわる時は終わった。今こそかつての栄光を取り戻す時なのである！」
「この絵巻を見たまえ。かつて我々は地上の王者としてニンゲンどもを支配していたのだ。遺された数々の証拠がそれを示している！」
「いま、余は地上生まれのニンゲンを姫とし、偉大なる父祖たちの偉業をここに再現する。ここにラットマン黄金時代がはじまるのだ」（よくわからないままに拍手するラットマンたち）
「奇しくも今年は１２年に１度巡ってくる聖なるネズミの年――地上を取り戻すには絶好の機会である！」
「チュー実なる君たちは戦いの中で死ぬかもしれない。だが安心してほしい！ この聖戦に参加したラットマンには、もれなく死後に行ける夢の国への年間パスポートが支給されるぞ！」（よくわからないままに盛り上がるラットマンたち）

〈黒太子〉の野望

彼は〈大災害〉のすぐ後にセルデシアに出現した。〈鼠人間〉としては破格の知能と戦闘力を持つ彼は瞬く間に周囲の〈鼠人間〉たちを糾合し、マイハマ地下水道に一大勢力を築く。「闇の王子」を名乗りしばらく君臨していた〈黒太子〉だが、ある時偶然見つけた古代の書物から、かつて自分のような賢い〈鼠人間〉が地上を我が物顔でのし歩き、人類を支配していた時代があったことを知ったのである。

その日から、彼は地下だけでなく地上をも手に入れることを渇望するようになった。それは光あふれる世界への歪んだ憧れとして現れ、配下を使い攫ってきた人間に地上の話を語らせている。目下、彼の目的は「地上生まれの女性を伴侶にすること」だ。古代の書物には〈鼠人間〉と、鼠を模した耳を付けた人類の女性が一緒に描かれた絵が数多く残されており、これを再現することで〈鼠人間〉がかつての威光を取り戻すと信じているのだ。何人かの候補を見定めた結果、彼はヤヨイに白羽の矢を立てた。配下のラットマンたちは知能が低いため〈黒太子〉の計画の半分も理解していないが、彼のカリスマと戦闘力によって忠実に付き従っている。

ＰＣたちがこのシナリオにおいて〈黒太子〉の野望を打ち砕けなかった場合、ヤヨイを（無理やり）伴侶にした彼は発掘した古代兵器を使ってマイハマ地上への侵攻を開始する。イースタルを、アキバを巻き込んだ大きな戦いに発展することは間違いないだろう。

シーン終了

ＰＣたちが〈鼠人間の黒太子〉と対決するべく動いたなら、シーンを終了する。

インタールード

次のシーンはクライマックス戦闘のブリーフィングシーンである。〈鼠人間の黒太子〉は強敵であり、また戦場やプロップもかなりＰＣにとって厄介なものだ。できるだけの準備をするように促そう。

深度 20 mの闇（20Metres Under the dark）

シーン定義

シーン：ブリーフィングシーン
解説：〈鼠人間の黒太子〉との決戦に向け、戦闘の準備を整えるブリーフィングシーン。
目的：戦闘の準備を整える。

戦闘準備

〈鼠人間の黒太子〉との決戦に向けて戦闘準備をするシーンだ。ＰＣたちが〈鼠人間〉に気づかれる前にこのブリーフィングシーンに入ることが想定されているが、ヤヨイを心配したＰＣたちが即座に突入した場合でもこのシーンは挿入するべきだ。その場合、〈鼠人間の黒太子〉に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。

カットイン：ＰＣが［偵察］に成功した

周囲で熱狂している〈鼠人間〉たちは数こそ多いが、君たちの敵ではないだろう。問題は〈黒太子〉と、彼の周囲に展開している〈山車兵士〉だ。また、甲板の端に無造作に積みあげられた財宝からは、なにやら不穏なオーラが漂っている。警戒するべきかもしれない。

ＧＭ用ＥＸパワーの使用

次のシーンでは〈鼠人間の黒太子〉以外の〈鼠人間〉たちはエネミーとして登場することがない（ＰＣの相手をするには弱すぎるからだ）。彼らは〈黒太子〉を守る生きた盾、つまり［障壁］として扱う。それを表現するためＥＸパワーを以下に示した。また、戦闘の手ごたえを増すためのＧＭ用ＥＸパワーからオススメのものを同時に挙げておく。高難易度のセッションではぜひ活用してほしい。

ボスエネミーは独自に【因果力】を持っているため、ＧＭ用の【因果力】を温存しておく必要はない。このブリーフィングで使い切ってしまっても問題はないだろう。

《シールド・オブ・レミングス》＿ＥＸパワー＿［ＧＭ］［準備］＿ブリーフィング＿判定なし＿単体＿至近＿本文＿ＥＸパワーのコスト として【因果力】１点を消費する。〈鼠人間の黒太子〉に［障壁：３０］を与える。このＥＸパワーはコストを支払う限り、同じタイミングで繰り返し使用してもよい。

《黒太子の暴威》＿ＥＸパワー＿［ＧＭ］［準備］＿ブリーフィング＿判定なし＿単体＿至近＿本文＿ＥＸパワーの コストとして【因果力】２点を消費する。〈鼠人間の黒太子〉のヘイト倍率に＋２する。この効果はＯＳとして扱う。このＥＸパワーはコストを支払う限り、同じタイミングで 繰り返し使用してもよい。

《ペットの鮫》＿ＥＸパワー＿［ＧＭ］＿クリンナップ＿判定なし＿本文＿至近＿本文＿ＥＸパワーのコストとして【因果力】４点を消費する。シーンに〈鮫〉（ルールブックＰ）１体を増援として登場させる。このエネミーは［行動済み］状態で、最も近いＰＣ から４Ｓｑ以上離れて登場する。〔因果力３〕同じＳｑに〈鮫〉をさらに＋１体登場させてもよい。

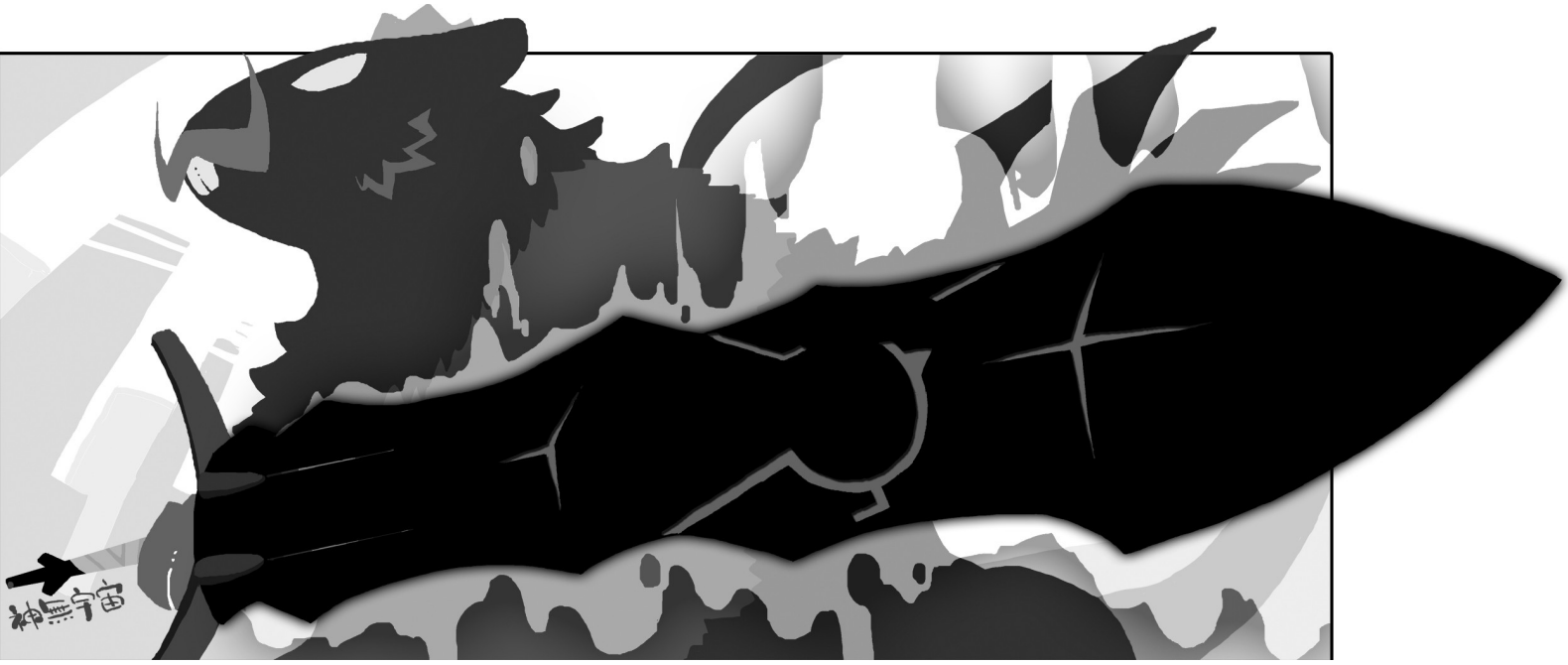
《亡霊海賊七人衆》＿ＥＸパワー＿［ＧＭ］＿クリンナップ＿判定なし＿本文＿至近＿本文＿ＥＸパワーのコストとして【因果力】４点を消費する。シーンに〈七人ミサキ〉（ルールブックＰ）１体を増援として登場させる。このエネミーは［行動済み］状態で、最も近いＰＣ から４Ｓｑ以上離れて登場する。〔因果力３〕同じＳｑに〈七人ミサキ〉をさらに＋１体登場させてもよい。

シーン終了

ＰＣとＧＭの戦闘準備が完了したなら、シーンを終了する。

インタールード

次のシーンは〈鼠人間の黒太子〉との戦闘シーンとなる。ＧＭはエンカウントシートなど、戦闘に必要なものを準備しよう。



決戦、邪悪の中心（*Center of the Evil*）

シーン定義

シーン：シネマティックシーン
解説：〈鼠人間の黒太子〉たちとの戦闘シーン。
目的：全てのエネミーを倒す。

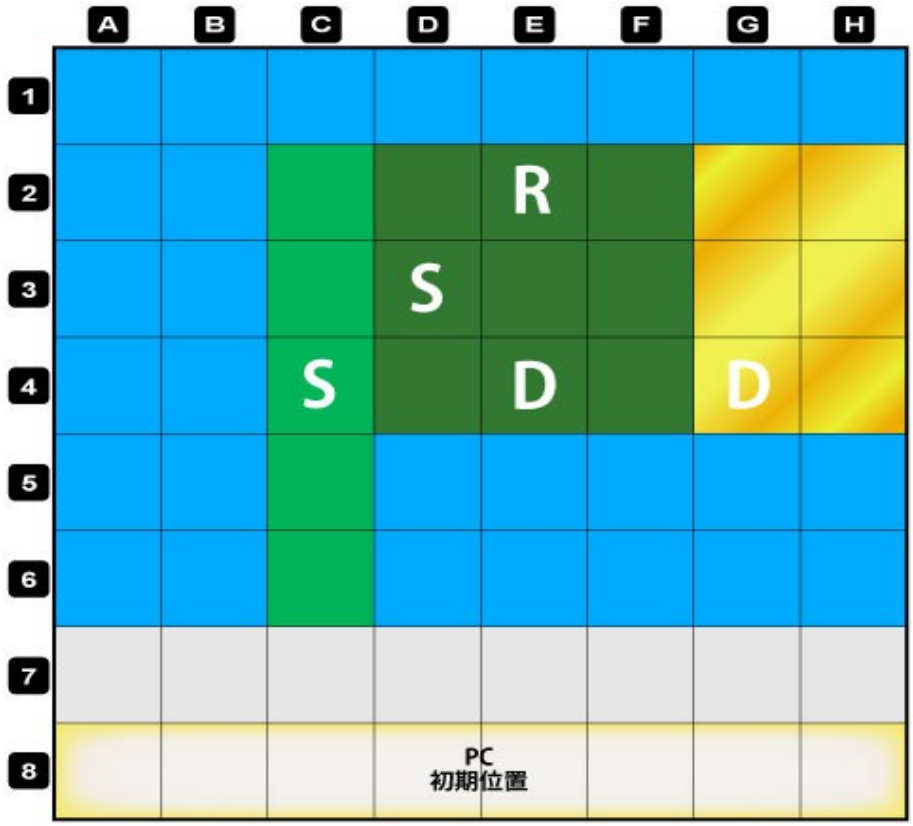
シーン本体

〈鼠人間の黒太子〉との決戦を行う戦闘シーンだ。プレイ時間に余裕があるようなら、戦闘の前に短い会話を行う場面を挿入してもよいだろう。彼は知性を持ち会話が可能なエネミーではあるが、〈冒険者〉は地上侵攻を妨げる邪魔者としか見なしておらず、また隠れ家に侵入した不埒者を生かして帰す気はない。

とらわれのヤヨイについてだが、彼女は粗末な婚礼衣装と、ネズミの耳をかたどったカチューシャ（これを人間が装備するとラットマンに逆らえなくなってしまうのだ！）を身に着けさせられ、マストに縛り付けられている。自分から逃げ出すことはできないが、戦闘に巻き込まれる心配もないことをプレイヤーに伝えておこう。ＧＭからのアドバイスをする際に、彼女のセリフとして伝えるのもよい演出だろう。

オーバーチュア

「儀式も盛り上がっているところだが、どうやらネズミが何匹か紛れ込んだようだ。荘厳にして神聖たる余の婚礼をチュー断するとは忌々しい鼠賊どもめ」
「えっ……みんな！？　来てくれたの！？」
海賊船に近づく君たちに気づいた〈黒太子〉が声を上げた。縛り付けられ、うつむいていたヤヨイも、はっと顔を上げる。その表情は恐怖で青ざめていたが、わずかながら希望を取り戻したようだ。
「捕まってる人たちはみんな、このヘンなカチューシャをつけられて、逆らえなくされちゃったんだ！それに、こいつ、私をお嫁さんにするって……」
前歯をむき出して、今にも襲い掛かろうとするラットマンたちを制しながら、〈黒太子〉は続ける。
「その通り、地上のニンゲンを伴侶にして、余は必ずや〈鼠人間〉の王国を建て、全てを支配するのだ！その輝かしい第一歩を阻むというならば……貴様ら、生きてマイハマのゲートを潜れると思うなよ」
彼が背中に帯びた巨大な剣を引き抜くと、刀身から禍々しい瘴気が立ち上った。
「天チューを下してやる、〈冒険者〉。余の〈ソード・オブ・ペストブラック〉の錆と消えるがいい！」



■：【地底湖】（Ｐ２８）
■：【桟橋】　通常地形
■：【海賊船】（Ｐ２８）
■：【呪われた財宝】（Ｐ２８）
■：【洞窟の地面】　通常地形

シーンエフェクト：【夜の闇】（Ｐ２７）

〈鼠人間の黒太子〉たちとの戦闘

この戦闘は登場するエネミーの数が多く、地形も高度差や水中マスのある複雑なものだ。特技やプロップの効果を把握するだけでもかなり苦労するかもしれない。事前にデータをよく読んでおき、どのように動くかシミュレートしておこう。

［ボス］である〈鼠人間の黒太子〉以外は［モブ］なので、ＧＭ側の戦術の基本は彼の能力をいかに活用するかとなる。セットアップに《死病の呪い》（戦士職、回復職のＰＣを狙うといい）を使ったあとは《貴公子の盾》とＥＸパワーによる［障壁］を頼りに、ヘイトトップのＰＣに突撃して暴れまわろう。ラウンドが経過するごとに［衰弱］の強度が増していくため、ＰＣ側はＢＳに対処できないと苦しくなる。

〈山車兵士〉および〈骸骨の海賊〉は使い捨ての戦力だ。両者とも火力および妨害能力に秀でており、ヘイトトップのＰＣをボスと一緒に攻撃するだけでも仕事ができるだろう。《貴公子の盾》を生かすため、なるべくなら〈鼠人間の黒太子〉から４ｓｑ以内をキープするといい。

「呪われた財宝」は無効化されるまでクリンナップごとに〈骸骨の海賊〉を産み出すプロップだ。戦場のどこにでも配置できるので、基本的にはボスの近くに配置するべきだが、ときには後衛のＰＣと同じマスに配置し、奇襲をかけるのも一興だろう。数が残っているなら《海賊のやり口》によって、ヘイトアンダーのＰＣを狙ったとしても大きなダメージを与えられるはずだ。

エネミーの初期配置

Ｒ：〈鼠人間の黒太子〉：Ｅ２
Ｄ：〈山車兵士Ｄ型〉：Ｅ４、Ｇ４
Ｓ：〈骸骨の海賊〉：Ｃ４、Ｄ３

人数への対応

ＰＣが３人のときはＧ４の〈山車兵士Ｄ型〉とＣ４の〈骸骨の海賊〉を減らす。ＰＣが５人のときはＣ６に〈山車兵士Ｇ型〉を追加、Ｃ４とＤ３に〈骸骨の海賊〉を１体ずつ追加する。

戦闘時カットイン

【呪われた財宝】によって〈骸骨の海賊〉が配置された

『このお宝はオレたちのもんだあぁ……誰にも渡さねえぇ……』どこからか、怨念にみちた声がする。海賊船に満載された財宝に染みついた古代の海賊たちの欲望が、バンダナを巻き錆びたカトラスを構えた骸骨の姿を取って襲い掛かってきた！

「フハハハ、どうやらお前たちは泥棒だと思われているようだな！ 余がその金貨に手をつけていない意味を思い知るがいい」

〈鼠人間の黒太子〉の［障壁］が失われた

君たちの武器が、魔法が、群がるラットマンたちを蹴散らしてゆく。もはや、〈黒太子〉の護りは破られた。あとは奴を倒すだけだ。

「無駄な事だ〈冒険者〉。いくら倒したとしても余が居る限り、我が王国の民は無限に増えてゆく……ネズミ算式にな！」

全ての敵が倒されれば、戦闘終了である。〈鼠人間の黒太子〉は口惜しそうにＰＣたちを睨みつけ、消滅するだろう。

オーバーチュア：全てのエネミーが倒された

「お、おのれ……余の野望が、夢のラットマン千年王国が……こんな所でチュー断されるとは……」
激闘のすえ、〈鼠人間の黒太子〉は倒れる。その身体はゆっくりと黒い霧と化し、書き消えるように四散した。君たちの勝利だ！

シーン終了

戦闘に勝利したら、シーン終了となる。このアジトには古代のものや〈鼠人間の黒太子〉が集めさせていたものを含め、さまざまな財宝がある。ＰＣたちは１回ずつ「財宝表：現金」か「財宝表：魔法素材」を振り、表の結果に従った財宝を得ることができる。

また、戦闘終了時まで【呪いの財宝】が残っていた場合、残額（６００Ｇから入手した財宝の合計額を引いた値）に等しい現金が入手できる。

エンディングフェイズ

ここ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。

インタールード

次のシーンはこのシナリオの締めとなるエンディングのシーンだ。戦闘直後の場面、マイハマへ帰還する場面、村への帰路につく場面、という構成だが、ＰＣがここまで取ってきた選択によってどういう場面が相応しいかは変化するだろう。

もちろん、プレイヤーとＧＭが望むならば、ここに記述されていない自分たちだけのシーンや場面を作り上げてもよい。

密かなる英雄たち（*Hero's Secret Party*）

シーン定義

シーン：シネマティックシーン

解説：〈鼠人間〉の野望をくじいたＰＣたちがマイハマに帰還するシーン。

目的：物語を終わらせる。

シーン本体

〈鼠人間の黒太子〉はＰＣたちによって倒された。とらわれのヤヨイを助け出し、マイハマへと帰還するシーンである。

オーバーチュア

首魁たる〈鼠人間の黒太子〉が消滅したことで、あたりのエネミーは沈黙した。〈山車兵士〉は動きを止め、〈骸骨の海賊〉は崩れ去って塵に帰る。

助け出されたヤヨイは、ＰＣの誰か（ヤヨイと親密なキャラが望ましいだろう）に抱き付き、感極まって泣き出してしまった。

セリフ：ヤヨイ

「ありがとう、○○（ＰＣ名）、みんな……！」

「怖かったけど、あたし、諦めなかったよ。絶対みんなが助けに来てくれるって信じてた」

戦い終わって

ヤヨイ以外のさらわれた人間たちも、アジトの片隅に閉じ込められている。彼らを救出し、会話が一段落したところで、ゴゴゴゴ、という轟音と揺れがあたりに響きだす。エネミーが居なくなったことが何らかのトリガーになったのか、この場所から脱出するルートが拓いたのだ。

モンタージュ：ヤヨイとの会話が一段落した

「地震？　な、なあ、これヤバいんじゃ……」

突然の揺れと轟音にうろたえるヤヨイたち。まさか、この場所が崩れるのだろうか。警戒する君たちの目の前で、さっきまで今にも沈みそうだった海賊船が光に包まれ、新品同様の船に生まれ変わる。地底湖の向こう側の壁がゆっくりと開くと、そこには一面の大海原と澄みわたる青空が広がっていた。

どうやら、これに乗ればここから脱出できるようだ。

船出

ＰＣたちが乗り込むと、船はひとりでに動き出し、マイハマ港へと向かう。見慣れぬ船が入ってきた港は大騒ぎになるが、その騒ぎに紛れ、ＰＣたち（と、ヤヨイをはじめとする〈廃棄児〉たちは人ごみを抜け出すことができる。その先で待っているのはサラリア公女の密偵カルーアだ。

モンタージュ：マイハマへ帰還した

君たちを載せた船がすべるようにマイハマの港に入港する。見慣れぬ立派な船の姿を、港にいた人々は「あれはなんだ」と口々に騒ぎ立てている。

「おーい、おーい！」行方不明になっていた〈大地人〉たちがその中に知り合いを見つけたのか、懸命に手を振っている。

君たちが降りると、船は幻のように姿を消してしまった。あっという間に港は大騒ぎだ。幸い、その騒動のおかげでうまく人ごみを抜け出すことができそうだ。

「こっちだ、〈冒険者〉殿」

声のしたほうを見ると、カルーアが立っている。

カルーアとの会話

「ずいぶんと派手な帰還じゃないか。首尾よくいったのだな」

「サラリア様は灰姫城に戻られた。私が代わって公女殿下のお言葉を伝えよう」

「『本来ならばわたくしが直接お会いするべきなのでしょうが、父や夫の目を欺くのも限度がありますので、カルーアに託します。マイハマを救ってくれた密かなる英雄たちに、全イースタル貴族とマイハマ市民、そして〈大地人〉を代表してお礼を申し上げます』……とのことだ」

「これが約束の報酬だ。多少色をつけてあるが――『また何かお願いすることがあるかもしれませんから』とおっしゃっていた。〈冒険者〉殿のほうも、殿下に何か用事があればいつでも私が取りつごう」

依頼完了

カルーアからは、依頼主であるサラリアの御礼の言葉と、約束より少し多め（ひとりあたり４００Ｇ）の報酬を受け取ることができる。また、マイハマの危機を救ったＰＣたちはサラリアの知遇を得る。このタイミングで、希望するＰＣはサラリアに対するコネクションを取得してもよい。

報酬を受け取り、カルーアと別れたあとは〈廃棄児〉たちと開拓村への帰路へつく場面となる。

モンタージュ：カルーアと別れた

「なあ○○兄ちゃん！　ヤヨイ姉ちゃんも無事帰ってきたし、俺たちの村に帰ろうぜ」

「着いたら、またパーティーだね！」

「こないだやったばっかりだろ。お菓子とかは時々食べるから美味しいんだよ」

君たちとヤヨイが無事帰ってきたことで、〈廃棄児〉たちもいつもの明るさを取り戻したようだ。留守番の子供たちも、帰りを心待ちにしていることだろう。

さあ、村へ帰ろう！！

シーン終了

ＰＣたちのロールプレイが一段落し、開拓村への帰路に着いたなら、物語は幕を閉じる。メインプレイを終了し、アフタープレイに移ること。

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。

ログチケット

配布するログチケットは以下のとおり。

プレイヤー：

「ログチケット：ランクアップ」×１、
「ログチケット：アザーゲット」×２

ＧＭ：

「ログチケット：ランクアップ」×１、
「ログチケット：財産ゲット」×（プレイヤー人数＋１）枚、「ログチケット：アザーゲット」×４

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（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、全員分の活躍シーンを思い返そう）には「因果力ゲット」を追加で１枚配布しよう。これらは、セッションが複数回になった場合、何回でも配布される。

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。おつかれさまでした！

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。

〈山車兵士Ｄ型〉 ネブタゴーレム・タイプD

ランク：６　［モブ］［人造］［物品］［暗視］
識別難易度：１１

【ＳＴＲ】３　【ＤＥＸ】２　【ＰＯＷ】３　【ＩＮＴ】４
【回避】９（固定）　【抵抗】９（固定）
【物理防御力】１４　【魔法防御力】１６
【最大ＨＰ】２５　【ヘイト倍率】×３
【行動力】８　【移動力】２

▼特技

《作られし心》＿常時＿このエネミーは［精神］ダメージを受けた時、さらに［追撃：１０］［放心］をうける。このエネミーはＣＳ解除効果を受けると即座に［放心］する。

《ラ・セーラ連鎖電撃砲》＿［魔法攻撃］［電撃］＿メジャー＿対決（１３／抵抗）＿単体＿４Ｓｑ＿［２７＋２Ｄ］の魔法ダメージを与える。〔対象：惑乱〕対象から見て「対象：単体／射程：４Ｓｑ」を二次対象として、２５点の直接ダメージを与える。

《祭りのあと》＿本文＿自動成功＿単体＿２Ｓｑ＿シーン１回＿このエネミーが［死亡］［戦闘不能］になった時に使用できる。このエネミーを［死亡］［戦闘不能］にしたキャラクターに［惑乱］［重篤］を与える。

▼ドロップ品

固定：切れた魔導電球［換金］（３０Ｇ）

▼解説

古代アルヴが祭りに使っていたアヒル型の巨大魔導人形を兵器転用したもの。全身がピカピカと光る派手な電飾に覆われている。強烈な電撃を発射する機構が内蔵されており、見た目に反して危険。破壊されると耳障りな悲鳴をあげるため、非常にイヤな気分になる。

〈山車兵士Ｇ型〉 ネブタゴーレム・タイプG

ランク：６　［人造］［物品］［暗視］　識別難易度：１１

【ＳＴＲ】４　【ＤＥＸ】３　【ＰＯＷ】２　【ＩＮＴ】３
【回避】３＋２Ｄ　【抵抗】２＋２Ｄ
【物理防御力】１９　【魔法防御力】１１
【最大ＨＰ】９５　【ヘイト倍率】×２
【行動力】５　【移動力】２

▼特技

《作られし心》＿常時＿このエネミーは［精神］ダメージを受けた時、さらに［追撃：１０］［放心］をうける。このエネミーはＣＳ解除効果を受けると即座に［放心］する。

《ネブタホールド》＿［白兵攻撃］＿メジャー＿対決（６＋２Ｄ／回避）＿単体＿至近＿［２７＋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。

《ゆらめく光》＿ダメージ適用直後＿自動成功＿単体＿２Ｓｑ＿自身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５点の直接ダメージと［惑乱］を与える。

《夢の終わり》＿イニシアチブ＿自動成功＿範囲（無差別）＿至近＿シーン１回＿このエネミーは即座に［戦闘不能］となる。対象に２０点の直接ダメージを与える。

▼ドロップ品

１～４：魔導電球［換金］（５０Ｇ）
５～６：魔導ＬＥＤ［換金］（９０Ｇ）

▼解説

古代アルヴが祭りに使っていた犬型の巨大魔導人形。全身がピカピカと光る派手な電飾に覆われている。人類との戦争において兵器に転用されたのか、巨大な手で敵を捕獲する機構と自爆装置が内臓されている。壊れたスピーカーのような耳障りな声でしゃべるが、意志や知能といったものは有していないようだ。

〈鼠人間の黒太子〉 ラットマン・ブラックプリンス

ランク：６　［ボス］［人型］［ラットマン］［暗視］
識別難易度：１４

【ＳＴＲ】３　【ＤＥＸ】４　【ＰＯＷ】２　【ＩＮＴ】３
【回避】４＋２Ｄ　【抵抗】２＋２Ｄ
【物理防御力】１２　【魔法防御力】９
【最大ＨＰ】１３２　【ヘイト倍率】×６
【行動力】７　【移動力】２　【因果力】４

▼特技

《鼠の体術》＿常時＿このエネミーの行う［通常移動］は常に［即時移動］になる。

《暗闇の貴公子》＿常時＿このエネミーはシーン登場時に〈山車兵士Ｄ型〉２体と〈骸骨の海賊〉２体を任意の位置に配置できる。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。

《死病の呪い》＿セットアップ＿２体＿２０Ｓｑ＿対象に［衰弱：１０］を与える。〔対象：衰弱〕対象の受けている［衰弱］の強度に１０を追加しさらに［重篤］を与える。

《邪剣ソード・オブ・ペストブラック》＿［白兵攻撃］［邪毒］＿メジャー＿対決（５＋３Ｄ／回避）＿単体＿至近＿［５５＋２Ｄ］の物理ダメージと［衰弱：１０］を与える。〔マイナー〕さらに、対象のＣＳから１つを選び解除する。この処理はダメージを適用する直前に行う。〔因果力１〕この攻撃を「対象：範囲（選択）」に変更する。

《黒死の嵐》＿［邪毒］＿クリンナップ＿広範囲２（無差別）＿至近＿対象に１０点の直接ダメージを与える。この特技は［人造］［不死］タグを持つ対象には効果がない。〔対象：衰弱〕この特技のダメージに［衰弱］の強度を加える。

《貴公子の盾》＿ダメージ適用直前＿単体＿４Ｓｑ＿ラウンド１回＿このエネミーが［ダメージ適用ステップ］で受ける予定のダメージは対象がかわりに受ける。同意するキャラクターのみを対象にできる。

《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。

▼ドロップ品

１～３：つややかなヒゲ（１５０Ｇ）
４～５：たくましいシッポ（２５０Ｇ）
６：貴公子の王冠（５５５Ｇ）
固定：邪剣の欠片［コア素材］（１００Ｇ）

▼解説

マイハマ地下に存在する〈鼠人間〉集団のひとつを統率する強力な個体。体格も通常より大きく、つややかで立派なヒゲと相まって威厳を感じさせる。〈鼠人間〉らしからぬ知能を持ち、自ら「闇の王子」と称して気取っている。病魔を振り撒く魔剣「ソード・オブ・ペストブラック」を所有しており、対峙した者は徐々に病に侵されて死を迎えるという。〈鼠人間〉特有の姑息さも健在で、配下を盾にするような真似も平気で行う。

発掘品や斥候の報告などから伝え聞く地上世界へ強い憧れと嫉妬を抱いており、同じ〈鼠人間〉たちをも地下をはい回るネズミと見下しているふしがある。そんな彼の目下の目標は、地上生まれの嫁をもらい、かつてマイハマに存在したという伝説のラットマン千年王国を再現することのようだ。

〈骸骨の海賊〉スケルトン・パイレーツ

ランク：６　［モブ］［不死］［暗視］　識別難易度：１１

【ＳＴＲ】３　【ＤＥＸ】４　【ＰＯＷ】２　【ＩＮＴ】３
【回避】１１（固定）　【抵抗】８（固定）
【物理防御力】１５　【魔法防御力】１２
【最大ＨＰ】３３　【ヘイト倍率】×３
【行動力】７　【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）：１０］と［弱点（槌斧）：１０］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。

《錆びたカトラス》＿［白兵攻撃］＿メジャー＿対決（１４［固定］／回避）＿単体＿至近＿対象に［５５＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。〔マイナー〕対象を１Ｓｑまで即時移動［強制］してよい。〔自身：追撃〕ダメージに＋１０する。

《海賊のやり口》＿このエネミーの与えるダメージは、シーンに登場している〈骸骨の海賊〉という名称のエネミー１体（自身含む）につき＋５される。

▼ドロップ品

固定：海賊のコイン［換金］（３０Ｇ）

▼解説

財宝を積んだ船とともに沈んだいにしえの海賊たちの執念が、白骨死体の形をとって蘇ったモンスター。財宝を狙う〈冒険者〉を無差別に攻撃する。骸骨とはいえ海賊流の荒っぽいやり口は健在で、集団になるほどに危険度は増してゆく。

外見は一体ずつ細かく異なるが、ボロのバンダナと錆びたカトラスは共通している。〈大地人〉の船乗りたちには彼らの乗る〈幽霊海賊船〉が今も海を彷徨っているという伝説が伝わっており、出航前に海にコインを落として魔除けにする習慣がある。

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。

馬車

ランク：６　［オブジェクト］［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

〈大地人〉の行商人たちの馬車。ヘイト値３（固定）と【ＨＰ】１００、【物理防御力】１０を持ち、【ＨＰ】０になると破壊される。このプロップの【ＨＰ】を回復することはできず、［障壁］状態にもならない。

夜の闇

ランク：１　［シーンエフェクト］［天然］

探知難易度：自動　解析難易度：自動　解除難易度：不可

▼効果

シーン開始時に、シーン内のＳｑ全体に【薄暗がり】を設置する。夜の空などの普遍的な闇や、霧がかかっているなどの視界が悪い状況。

薄暗がり

ランク：０　［空間］［天然］

探知難易度：自動　解析難易度：自動　解除難易度：不可

▼効果

この効果はプロップ【暗闇】類似として扱う。〔接触〕対象は、至近以外からの攻撃に対する［防御判定］に＋２される。この効果はこのプロップから離れるまで持続する。

地底湖

ランク：1　［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

▼効果

このプロップは【水中】類似として扱う。〔接触〕対象はこのプロップ内に進入した時点で残りの移動を失う。対象は［水泳］状態になり、さらに【移動力】が１まで低下する。この効果はこのプロップから離れるまで持続する。マイハマ地下に広がる広大な地底湖。海に通じているらしく海水の入り混じった汽水湖だ。

海賊船

ランク：1　［地形］［機械］［高さ１］

探知難易度：自動　**解析難易度：**自動　**解除難易度：**不可

▼効果

半ば朽ちかけた古代の海賊船。甲板にはかつての持ち主が集めたとおぼしき財宝が未だ残されている。

呪われた財宝

ランク：6　［オブジェクト］［魔法］

探知難易度：自動　**解析難易度：**自動　**解除難易度：**不可

▼効果

毎ラウンドのクリンナップに〈骸骨の海賊〉１体を、ＧＭの指定するエンカウントシート上の任意のＳｑに［行動済］状態で配置する。この効果で配置された〈骸骨の海賊〉からはドロップ品を入手できない。〔起動：マイナー〕「財宝表：現金」「財宝表：魔法素材」「財宝表：換金アイテム」のいずれかを選択して１回振ることができる。この行動によって得られた財宝が合計６００Ｇに達したなら、このプロップは消滅する。

［高さｎ］を持つプロップ

［高さ］は新しいタグである。おもに［地形］タグを持つプロップに記載され、その地形の高度を表わす。ｎは高度の数字を表わし、［高さ２］であれば高度２を持つことを意味する。［高さ］タグのない［地形］プロップはすべて［高さ０］として扱う。

あるＳｑから、［通常移動］［即時移動］（強制的な移動も含む）によって、高度の高いＳｑへ移動する場合、移動距離は通常の１Ｓｑではなく、［１＋（移動先Ｓｑの高度－移動元Ｓｑの高度）］Ｓｑ分として扱う。例えば、［高さ０］のＳｑから隣接する［高さ１］のＳｑへ移動するためには、通常の１Ｓｑ分の移動ではなく、２Ｓｑ分の移動であるとみなされる。移動可能な距離が足りない場合には、高いＳｑへ進入することはできない。

一方で、高度の低いＳｑへ移動する場合には移動距離の増加は発生しない。なお、［飛行］状態のキャラクターは［高さ］タグの影響を無視できる。

スタッフリスト

シナリオ作成：Chord Joehausen
グラフィックデザイン＆レイアウト：瑞川めぇ、7 Sided Work Shop
ミッションデザイン：Chord Joehausen
イラスト：神無宇宙、瑞川めぇ
ディベロップメント：7 Sided Work Shop