

セルデシアガゼット

◀ Celdesia Gazette ▶



◆ 別冊シナリオ：シブヤでの繰り広げるバトルシナリオ！ ◆

眠りの街を救い出せ！

Vol.30
2017.May

Celdesia Gazette

セルデシア ガゼット

VOL.30 2017.5



イラスト：神無宇宙

冒険、冒険、また冒険！
（たまにカレー） 〈大災害〉のアキバに始まった物語は、小説、アニメ、コミック、そしてTRPGなど、たくさんの舞台に広がっていきました。皆さんが体験した数だけ、たくさんの冒険、たくさんの「ログホラ」が生まれ、これからも生まれていきます。冒険はずっと終わらないのです。



INDEX

01	INDEX
02	シナリオ「眠りの街を救い出せ！」
04	オープニングフェイズ
05	ミドルフェイズ
22	クライマックスフェイズ
28	エンディングフェイズ
29	アフタープレイ
30	データセクション

眠りの街を救い出せ！

《常蛾》の眠りからヤマトを救うため多数の冒険者が挑んだ「シブヤレイド」。レイドゾーン《呼び声の塔》を巡る大規模戦闘だけではなく、シブヤに巣くうモンスターを倒し、住民を救助するべく戦ったもう一つのシブヤレイドが存在するのだ。

これはCR10のベテラン《冒険者》を対象とした、戦闘とミッションをメインとした手ごわい戦闘シナリオである。六つの戦場、二つのミッション、そして二つのボス戦からあなたたち自身が選び、戦うのだ！ さあ、冒険の準備を始めよう！



hazuyo

これはCR10の《冒険者》を対象とした『LHZ』のシナリオである。あなたがGMならば、このシナリオを使うことですぐに『LHZ』を遊ぶことができる。あなたがプレイヤーとしてこのシナリオを遊ぶつもりならば、これを読むのはセッションが終わるまで待ってほしい。このシナリオのガイダンスは以下の通りである。

シナリオガイダンス

プレイヤー人数：4人（3～5人対応）

キャラクターランク：10

プレイ時間：標準で4～5時間

傾向：多数の遭遇を連続で遊ぶ戦闘メインのシナリオ

冒険の背景

Mission

突如ヤマト全土に襲来した《常蛾》の群れ。その攻撃をうけ、ヤマト全土で多数の人々が《共感子》を奪われ、覚めない眠りに陥っていた。シブヤに出現したレイドゾーン《呼び声の砦》でこの軍勢を操る《召喚の典災タリクタン》を倒すべくレイドチームが編成され、激しい戦いの末にかの《典災》は倒され、人々は昏睡から解放された。

だが、この戦いは《呼び声の砦》での大規模戦闘だけで勝利したわけではなかった。レイドチームの戦いの裏で、シブヤの街にあふれた膨大なモンスターを討伐し、昏睡した人々を救出して彼らを支援した、もう一つの戦いがあったのだ。このシナリオはシブヤレイド別動隊となり、この「もうひとつのシブヤレイド」を体験するためのものである。

PCたちの状況

PCたちは《円卓会議》の依頼を受け、この別動隊として選抜、召集された実力派《冒険者》チームのひとつである。

PCたちが《呼び声の砦》攻略戦のために設置された指令本部に集合したところからシナリオは始まる。

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。

プリプレイ

Mission

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、セッション難易度を選択すること。

今回予告

突如出現した《常蛾》の攻撃により、ヤマトは未曾有の危機に陥った。この事態を解決すべく、シブヤに出現した《呼び声の砦》でレイドチームが「典災」との戦いに挑む。だが、「シブヤレイド」にはもう一つの戦いがあったのだ。

月の幻獣軍団を倒し、レイドチームを支援せよ！

昏睡した住民を救出するために強行突入！

手ごわく多彩な戦場を転戦し、キミたちの手でシブヤ解放を目指すのだ！

ログ・ホライズンTRPG

『眠りの街を救い出せ！』

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』（以下『LHZ』）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。このシナリオでは、プロップの拡張ルールとして「高さn」を使用している。（P31を参照のこと）

・推奨キャラクター

このシナリオは、CR10のキャラクター3人から5人を対象に遊ぶことを想定している。もしCR10のキャラクターを持っていないのならば、ハイコンストラクションでキャラクターを用意しよう。「[ログ・ホライズンTRPG 冒険窓口](#)」を使うと、オンラインで手軽にキャラクターが作成・登録できるだろう。

ハイコンストラクション

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

・おすすめのサブ職業

このシナリオには、シブヤの街で〈常蛾〉に昏睡させられた住民を救出したり、レイドチームの補給物資を確保、防衛するという2つのミッションが用意されている。これら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。

活躍できそうなサブ職業

〈家政婦〉〈会計士〉〈軍師〉〈交易商人〉〈指揮官〉〈将軍〉〈医者〉〈戦司祭〉〈狂戦士〉〈勇者〉

・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（『LHZ』P76）」および「セッション中のパーソナルファクター取得（『LHZ』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用のEXパワーは特に使用しない。

・難易度

このシナリオをプレイする際のセッション難易度は、以下の3つから選ぶこと。

難易度	内容
イージー	PC全員の【因果力】+1
ノーマル	特に無し
ハード	GM用【因果力】+（PC人数）

配布物とアクセサリ

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

また、今回のシナリオには多数の戦闘マップと2つのミッションが付属している、これらもあらかじめエンカウンドシートを印刷するなどして用意しておくことよい。ミッションではトークンも使用するので、おはじきなどを用意しておこう。

シナリオハンドアウト

眠りの街を救い出せ!

LOGHORIZON TRPG / sided work shop

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

レギュレーション

『ログ・ホライズンTRPG』『LHZ』（以下『LHZ』）を使用する。GMが許可するのであれば『ログ・ホライズンTRPG上級』『LHZ』、『ログホラ・ウェンズデイ』や『セルデシア・ガゼット』の追加データを使用してもよい。

推奨キャラクター

このシナリオは、CR10のキャラクター3人から5人を対象に遊ぶことを想定している。もしCR10のキャラクターを持っていないのならば、ハイコンストラクションでキャラクターを用意しよう。「ログ・ホライズンTRPG 冒険窓口」(<http://lrpg.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・登録できるだろう。

おすすめのサブ職業

このシナリオには、シブヤの街で〈常蛾〉に昏睡させられた住民を救出したり、レイドチームの補給物資を確保、防衛するという2つのミッションが用意されている。これら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。

状況の解説

PCの立場 PCたちは全員、ひとつのギルドに所属しており、〈円卓会議〉の依頼を受けてシブヤレイドの別動隊として選抜、召集された実力派〈冒険者〉である。
別動隊の目的は、シブヤの街にあふれたモンスターを討伐し、また逃げ遅れた住民を救助することで〈呼び声の街〉を攻略するチームを支援することである。

〈家政婦〉〈会計士〉〈軍師〉
〈交易商人〉〈指揮官〉〈将軍〉
〈医者〉〈戦司祭〉〈狂戦士〉〈勇者〉

オープニングフェイズ



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

インターロード

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

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

シーン名：もうひとつのシブヤレイド

シーン種別：シネマティックシーン

解説：旧パンナイル茶園跡に集合したP Cたちは作戦の説明を受ける。

目的：作戦を開始する。

オープニング：もうひとつのシブヤレイド



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、G MはP Cたちの反応を見つつ、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

シブヤの街にほど近い旧パンナイル茶園跡。地球世界で松濤と呼ばれていたこのエリアの一角に設置された〈呼び声の砦〉攻略作戦司令部には、P Cたちのパーティー以外にも、アキバに所属するいくつかの実力派ギルドの冒険者たちが集結している。彼らも皆〈円卓会議〉の依頼を受け、〈呼び声の砦〉攻略を支援しシブヤを開放するために集まったのだ。緊張に包まれた雰囲気の中、別動隊の指揮を務める〈グランデール〉のウッドストック＝Wが皆の前に姿を現した。

・旧パンナイル茶園跡

このシーンは〈呼び声の砦〉攻略を支援する別動隊として、P Cたちの作戦目的や状況を説明するシーンだ。指揮官であるウッドストックより、以下のように情報と作戦説明がなされる。

- 1) シブヤの街は今〈常蛾〉および「月軍」と呼ばれるモンスター群に占拠され危険地域となっている。
- 2) また多数の昏睡した〈大地人〉や戦闘力の低い〈冒険者〉が取り残されている。
- 3) 別動隊の任務はこれらモンスターの討伐、および取り残された住民たちの救出である。
- 4) 戦闘を行なう具体的な攻略ポイント(戦場)の指示は、各パーティーの担当オペレーターより行われる。

また、ウッドストックは、街中のモンスターが〈呼び声の砦〉に向かえば本隊による〈呼び声の砦〉攻略は容易に崩壊しうるため、別動隊の任務は非常に重要だと強調する。これらの情報はそのまま伝えてもよいが、ウッドストックのセリフとして以下のカットインを読み上げてもよい。

カットイン：ウッドストック

「俺は今回別動隊の指揮を任された〈グランデール〉のウッドストックだ」

「お前らも知ってる通り、いまはアキバだけじゃなく、ヤマト中がモンスターの攻撃で危機的状況だ」

「だが〈円卓会議〉は事件の黒幕らしきものを掴んだ。このシブヤがそいつのお膝元だ。精鋭部隊が突っ込んで事態を解決してくれるはずだが、その間にも被害は広がるだろう。この有様だ、猫の手でも借りたい」

「俺たちの任務は、シブヤの街に突入し、モンスターを討伐して少しでも前線の負担を減らすこと。そして取り残された住人を救出することだ！」

「俺はこの作戦の指揮官だが、ワイバーンで空中から偵察をして、要救助者を特定するので手いっぱいだ」

「そこでお前らは、オペレーターからの念話指示にしたがって、シブヤのまちのヤバイエリアや要救助者のいるエリアで戦ってもらいたい！」

「こいつはとびっきり重要な任務だ。被害者を出さないってのは、ただ敵をやっつけるのに比べて、倍も難しいんだからな！ よろしくたのむぞ！」

・シーン終了

P Cたちのロールプレイが一段落し、作戦開始に備えたらシーンを終了し、ミドルフェイズへと移行する。

ミドルフェイズ



ミドルフェイズにおいてP Cたちはシブヤの街の各所を転戦し、モンスターとの戦闘やミッションをこなすことになる。

インターロード

ここからはミドルフェイズとなる。GMはミドルフェイズの開始をプレイヤーに宣言しよう。オープニングフェイズが終了したので、各P Cには【因果力】1点ずつを配布しよう（これはこのインターロードを行なう**最初の1回のみ**の配布である）。

シーン名：救出部隊の出撃

シーン種別：シネマティックシーン

解説：P Cたちのもとに念話が届く

目的：攻略ポイントを決定する。

ミドル1：救出部隊の出撃



オーバーチュア

防具よし、武器よし、消耗品よし、食料ももった。出撃の準備を整えるキミたちの耳元で涼やかな呼び出し音がなった。作戦司令部オペレーターからの念話連絡だ。

「こんにちは（はじめまして）、今回の作戦司令の中継を担当させていただきます。司令部づきオペレーター、円東あきばです。早速ですが作戦内容に入りたいと思います。手元のマップを広げてください」

「現在小規模エリアごとに哨戒、掃討を進めています。皆さんにお願いしたいのは、マップに示された8つの戦闘、もしくは課題です。この中から任務を選択し、行動を開始してください。——何か変化があれば、この念話で皆さんに連絡します。状況は切迫していますが、みなさんなら大丈夫。よろしくお願いします！」

・戦場の選択

このシナリオでは数多くのミドルシーンが設定されている。これらはシブヤ全域で探索が必要な場所であり、プレイの順番は自由に決めてよい。ひとつの戦闘またはミッションをこなすたびに、このシーン「救出部隊の出撃」を繰り返し、次にプレイするシーンを決定することになる。

このシーンはシブヤの街の各所に存在する戦場から、次にプレイするものを選択するための相談を行なうシーンだ。シブヤには現在6か所の探索ポイントおよびふたつの支援任務が存在し、これらを解決してゆくことで〈呼び声の砦〉で行われている大規模戦闘を支援することとなる。以下にミドルシーンで用意された戦場とミッションの概要をまとめてあるので、これをプレイヤーにも開示して、どのシーンをプレイするかを相談してもらおう。

便宜上シーンに番号をふってあるが、どのシーンから攻略するかも自由に決定してよい。また、このシナリオでは合計で8つのミドルシーンが選べるが、そのすべてをプレイしなければならないわけではない。今回セッションにおいて選択されなかった攻略ポイントは、別動隊に参加しているほかの〈冒険者〉たちが攻略してくれているのだ。

シーン	場所	目的
M 2	オクタゴン交差水道	戦闘
	概要：シブヤの通行の要は、周囲から流れ込む雨水や汚水で水地と化し、牛頭の巨人が闊歩している。この戦闘に挑むならば、シーン「水道を駆ける者」(P 7)に進むこと。	
M 3	ロバー通り	戦闘
	概要：高シブヤのメインストリートのひとつ、高低差の大きい坂の左右には射撃陣地が築かれ、さらに妖しい魔法陣で月の兎が儀式を行っている。この戦闘に挑むならば、シーン「ロバー通りに降る月」(P 8)に進むこと。	
M 4	パルク遺構連絡橋	戦闘
	概要：足左右を巨大な廃ビルに挟まれ、流水で足場の悪い傾斜路。物陰には毒の触手がうごめき、頭上の連絡橋からは砲撃の雨が降る。	

	この戦闘に挑むならば、シーン「天上に架かる橋」(P 1 0)に進むこと。	
M 5	ミヤシタ監獄公園	戦闘
	概要： 嚴重なフェンスに囲まれた監獄のごとき広場。中には毒沼が泡立ち、逃げ遅れた〈大地人〉が危機に陥っている。この戦闘に挑むならば、シーン「毒沼の監獄に囚われし者」(P 1 1)に進むこと。	
M 6	ハラジック廃店街	戦闘
	概要： 〈神代〉の商店の遺跡が数多く残るこのゾーンには、資源発掘を行なえるポイントが点在している。この戦闘に挑むならば、シーン「宝眠の廃墟」(P 1 3)に進むこと。	
M 7	シブヤホール	戦闘
	概要： 〈神代〉から残る美しい劇場遺跡は、今や〈常蛾〉の巣窟と化していた。鱗粉が立ち込める閉鎖空間での戦いが待つ。この戦闘に挑むならば、シーン「舞い踊る演武場」(P 1 5)に進むこと。	
M 8	アキバの生産拠点	ミッション
	概要： 前線で戦う仲間たちを支えるためには大量の食糧や装備、アイテムによる支援が必要不可欠だ。このミッションでは後方での物資確保を行なう。シーン「兵站部隊の熱戦」(P 1 6)に進むこと。	
M 9	シブヤ全域	ミッション
	概要： モンスター退治と同様に、シブヤ各地に取り残されてしまった住民たちを救出するのも別動隊の重要な任務のひとつだ。このミッションではシブヤ全域を探索して残存住民の救出を行なう。シーン「取り残された人々を救出せよ」(P 2 0)に進む。	

・クライマックス戦場の追加

また、ミドルシーンでの戦闘またはミッションにひとつ以上勝利してこのシーンをプレイしている場合、以下のモンタージュを読み上げて、クライマックスシーンの戦場を追加で提示すること。

モンタージュ：月軍拠点の発見

「みなさん、攻略の順調な進行感謝します。本部スタッフも声援を送っていますよ！」

「状況に変化がありました。現在時刻より、5分ほど前、シブヤ中心部レイドエリア〈呼び声の砦〉に攻略チームが突入しています！ 攻略チームは精鋭揃いですが、初見のレイドは情報不足で予断を許しません」

「そして彼らが突入すると同時に、シブヤ近辺での月軍の行動に変化が現れました。〈天球伽藍の塔〉および〈ヨヨギノ宮の杜〉に、強力なモンスターが観測されています。この二体は、月軍の幹部だと考えられます。——突入チームの背後を突かせるわけにはいきませんが、みなさんが孤立するのも問題です。月軍の圧力を弱めながら、可能であれば排除を依頼します！」

シーン	場所	目的
C 1	ヨヨギノ宮の杜・菖蒲園	戦闘
	概要： 花粉と鱗粉が飛び交う〈ヨヨギノ宮の杜〉内部の菖蒲園で、〈常蛾〉の司令塔をなっているボスを撃破せよ。この戦闘に挑むならば、シーン「月軍中枢を叩け！」(P 2 1)に進むこと。	
C 2	天球伽藍の塔内部	戦闘
	概要： 遺跡内部にあるドーナツ状のエスカレーターホールで待ち受ける、〈月兎〉軍団およびそのボスを撃破せよ。この戦闘に挑むならば、シーン「月軍中枢を叩け！」(P 2 1)に進むこと。。	

プレイヤーは相談のうえ、クライマックスシーンをプレイすることを選択してもよい。ただし、十分にモンスターを討伐しない状態でボスエネミーのいる場所にたどり着くには、激しい消耗をしてしまうだろう。戦闘もしくはミッションを合計1回、もしくは2回しかプレイしていないP Cたちには消耗の可能性を示唆すること。

・シーン終了

P Cたちが次にプレイするシーンを決定したら、このシーンは終了となる。それぞれ対応するシーンのインターロードへとすすむこと。

インターラード

シーン「水道を駆ける者」のインターラードだ。P
Cたちはすっかり水没して水路となったシブヤ大交差
点に向かう。「エンカウントシート：水道を駆ける
者」など、戦闘に使うシートやコマの準備をしよう。

戦闘前にブリーフィングをしたい場合は、そのシー
ンを挟んでもよい。〔準備〕行動や〔偵察〕行動を実
施できる。追加処理はないので記載は省略されている。

シーン名：水道を駆ける者

シーン種別：戦闘シーン

解説：攻略ポイントに待ち受ける敵と戦闘を行なう。

目的：戦闘に勝利する。

ミドル2：水道を駆ける者

Mission

シブヤ探索の起点となる「オクタゴン交差水道」で
の戦闘を扱うシーンだ。

オーバーチュア

シブヤ中心にほど近い〈オクタゴン交差水道〉へと
進入したキミたちの前には一面の水たまりが広がって
いた。高低差が激しいシブヤの道がここに集まるため
各地から雨水や汚水が流れ込み、排水処理が追いつか
ず周辺一帯が水没しているのだ。キミたちにとって水
没した足場は動きが阻害されるが、視界にはそんな事
は己には関係がないとばかりに水を蹴立てて我が物顔
で歩く〈牛頭白鬼〉と周辺を飛ぶ複数の〈常蛾〉の姿
がある。まずはこいつらを排除する必要があるようだ。



戦闘：水道を駆ける者

「エンカウントシート：水道を駆ける者」を参照し、P Cとエネミーをそれぞれ配置しよう。準備ができたなら戦闘を開始だ。戦闘ルールは「戦闘（『L H Z B 1』P 2 9 4）」を参照すること。

・エネミーの配置

- ①：〈牛頭白鬼〉1体を配置
- ②：〈牛頭白鬼〉1体を配置
- ③：〈常蛾〉1体を配置
- ④：〈常蛾〉1体を配置
- ⑤：〈常蛾〉1体を配置
- ⑥：〈常蛾〉1体を配置
- ⑦：〈牛頭白鬼〉1体を配置（P Cが5人の場合に配置）

・エネミーの戦術

すべてのエネミーはできる限り「ヘイトトップ」のP Cを狙って攻撃する。〈牛頭白鬼〉は《牛戦鬼の突進》で水の上を移動していこう。〈牛頭白鬼〉の《ブレイドストーム》でP Cを強制移動する場合、できるだけP C同士を分断するといいたいだろう。

可能であれば【汚水の滝】に移動させて危機感を煽ろう。P C達がきちんと水棲対策を取っているならば、平地のような安全な戦闘になるが、その場合は軽いウォーミングアップの戦闘として済ませてしまおう。

モンタージュ：戦闘終了

「グアアアアアアアアア……ッ！！」

断末魔の叫びと共に〈牛頭白鬼〉の巨体が倒れ、汚水に沈み見えなくなっていく。まだ残っていた〈常蛾〉も散り散りにこの場から逃げ、キミたち以外に動く姿はもう見えない。水没した足場の悪さなど問題は残ってはいるが、シブヤ通行の要となる〈オクタゴン交差水道〉の掃除は終了した！これからの救出活動への多大な助けになるだろう。キミたちの勝利だ！

・シーン終了

P Cたちが全てのエネミーを倒したなら、戦闘は終了する。ドロップ品の処理などを行ない、ミドル1「救出部隊の出撃」のインターロードへ進むこと。

インターロード

シーン「ロバー通りに降る月」のためのインターロードだ。P Cたちは廃墟ビルに囲まれた坂道「ロバー通り」に向かう。「エンカウントシート：ロバー通りに降る月」など、戦闘に使うシートやコマの準備をしておこう。

戦闘前にブリーフィングをしたい場合は、そのシーンを挟んでもよい。[準備]行動や[偵察]行動を実施できる。追加処理はないので記載は省略されている。

シーン名：ロバー通りに降る月

シーン種別：戦闘シーン

解説：攻略ポイントに待ち受ける敵と戦闘を行なう。

目的：戦闘に勝利する。

ミドル3：ロバー通りに降る月

坂の下にたどりついたP Cたちが、即席の射撃陣地で守られたこの地域を制圧するためのシーン。

オーバーチュア

シブヤのメインストリートのひとつ、坂道の〈ロバー通り〉の左右には〈神代〉のビルが立ち並ぶ。その上からキミたちを見下ろす手製の射撃陣地には、おそらく何かが潜んでいるはずだ。そして坂の上で淡く光る【月呼びの魔法陣】。その周りで踊る〈月兎〉どもは、キミたちに気づくとひと際激しく飛び跳ねた！

戦闘：ロバー通りに降る月

「エンカウントシート：ロバー通りに降る月」を参照し、P Cとエネミーをそれぞれ配置しよう。準備ができたなら戦闘を開始だ。戦闘ルールは「戦闘（『L H Z B 1』P 2 9 4）」を参照すること。

・エネミーの配置

- ①：〈月兎〉1体を配置
- ②：〈月兎〉1体を配置
- ③：〈月兎〉1体を配置
- ④：〈月相蟹〉1体を「隠密状態」で配置
- ⑤：〈牛頭白鬼〉1体を配置（P Cが5人の場合）

・エネミーの戦術

〈月の欠片〉を除くすべてのエネミーはできる限り[ヘイトトップ]のPCを狙って攻撃する。〈月相蟹〉は基本的に動かずPCを狙撃しよう。PCたちが前進してきたら、速やかに後方(B3)に移動する。

〈月兎〉①②は【月呼びの魔法陣】を積極的に起動していくとよい。召喚された〈月の欠片〉は自身より[高さ]が低いSqにいるPCを狙うとよい。この坂道の恐怖をPCたちに叩き込むのだ。

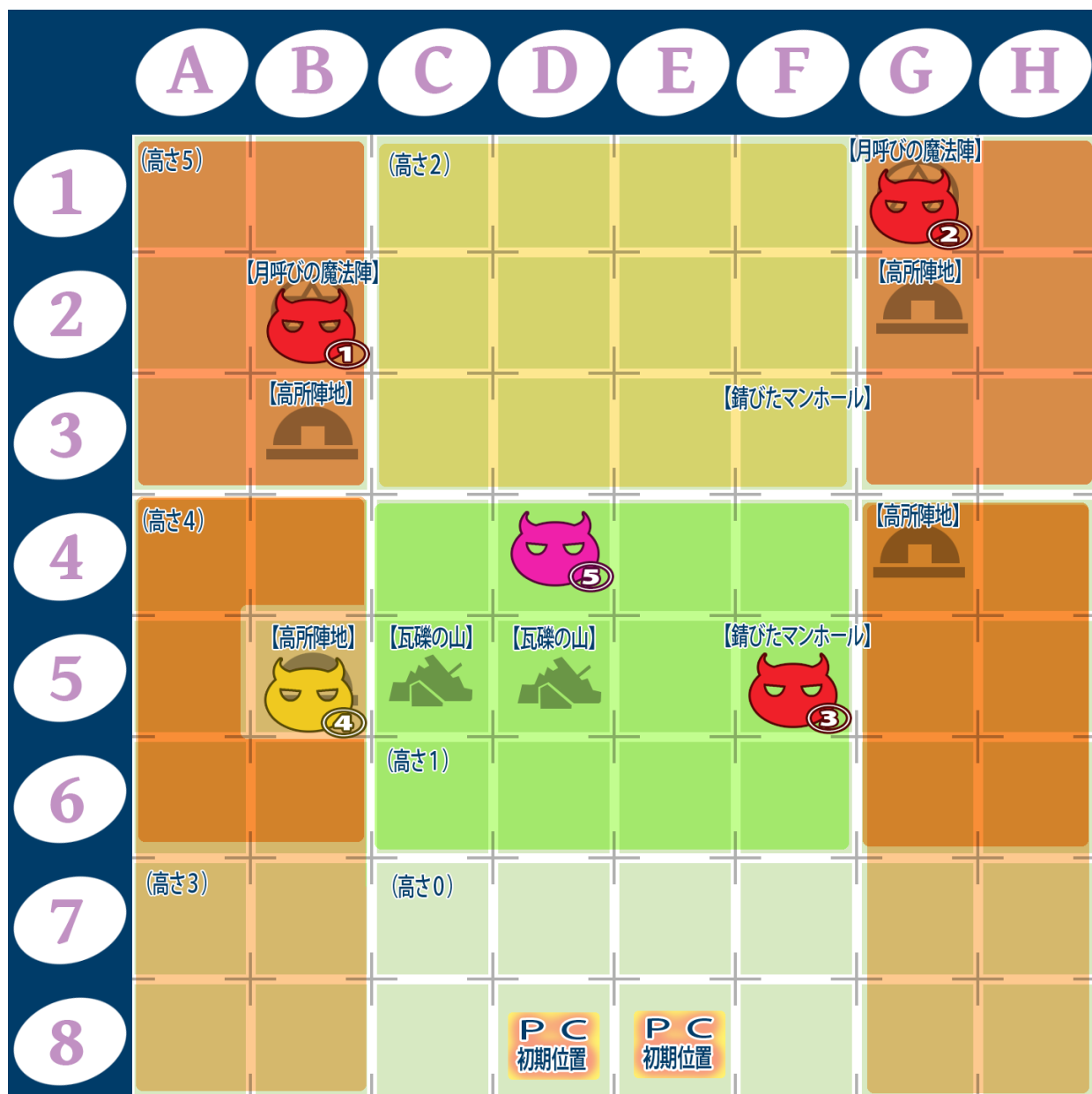
〈月兎〉③は〈月兎〉①②を守るためにPCたちの移動を阻害するような位置取りをすればいいだろう。

モンタージュ：戦闘終了

最後の〈月兎〉が倒れ、虹色の泡となってシブヤの空へと昇ってゆく。厄介な【月呼びの魔法陣】もすでに輝きを失っている。もう二度と〈月の欠片〉を呼びだすことはできないだろう。おめでとう、戦いはキミたちの勝利で幕を閉じた。少なくともこの〈ロバー通り〉は、シブヤの街をおびやかす「月軍」の脅威から解放されたのだ！

・シーン終了

PCたちが全てのエネミーを倒したなら、戦闘は終了する。ドロップ品の処理などを行ない、ミドル1「救出部隊の出撃」のインターロードへ進むこと。



インターラード

シーン「天上に架かる橋」のためのインターラードだ。廃墟にせき止められた雨水が滝のようにこぼれ落ちるビルの隙間での戦闘となる。「エンカウントシート：天上に架かる橋」など、戦闘に使うシートやコマの準備をしておこう。

戦闘前にブリーフィングをしたい場合は、そのシーンを挟んでもよい。〔準備〕行動や〔偵察〕行動を実施できる。追加処理はないので記載は省略されている。

シーン名：天上に架かる橋

シーン種別：戦闘シーン

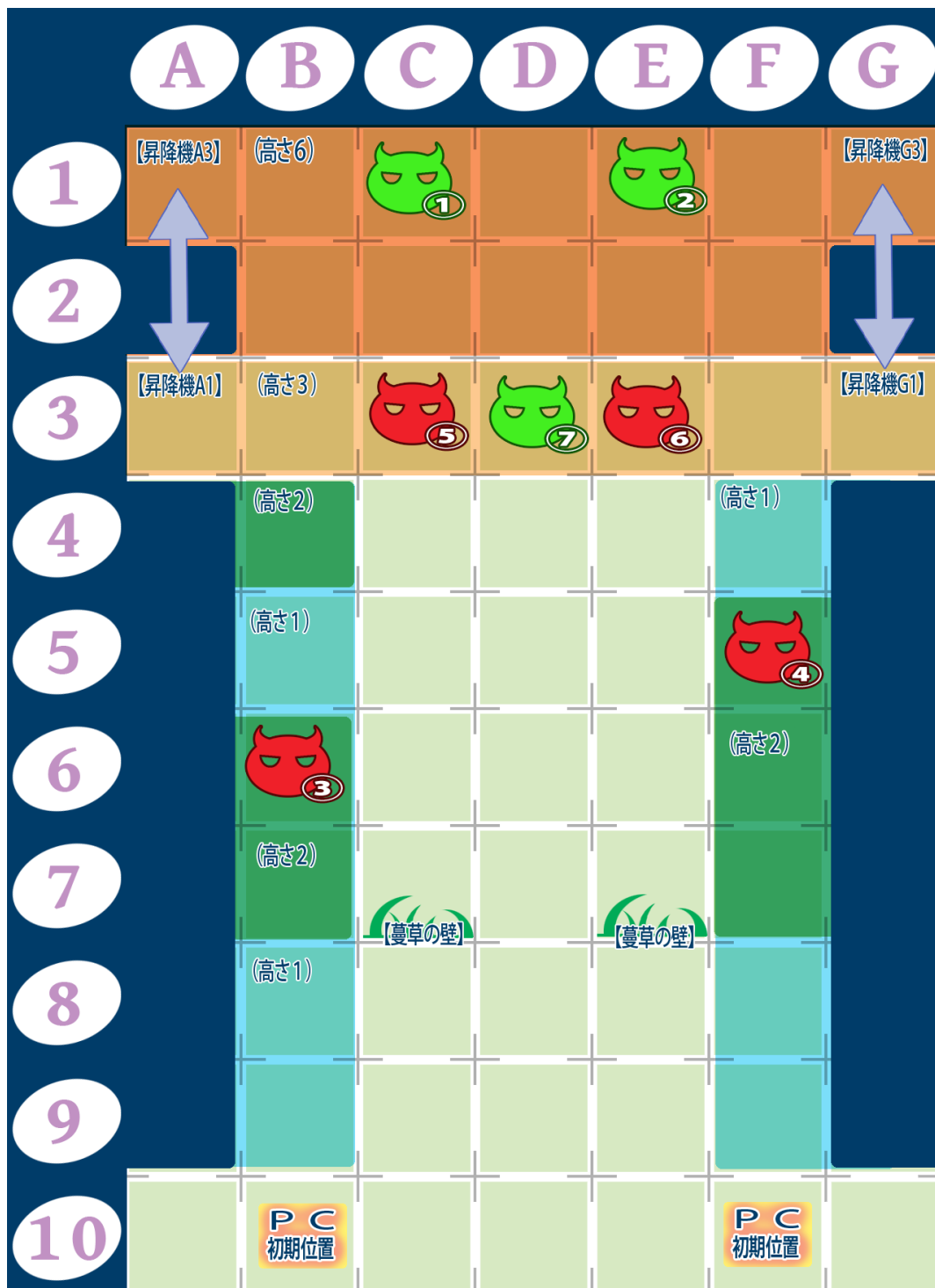
解説：攻略ポイントに待ち受ける敵と戦闘を行なう。

目的：戦闘に勝利する。

ミドル4：天上に架かる橋

Mission

〈紫根の多頭花〉が待ち受ける恐ろしい水路での戦闘を扱うシーンだ。



オーバーチュア

路面に水が流れ滑りやすい坂道をキミたちが上っていくと、道の左右にそびえる廃ビル〈パルク遺構〉の中から、偵察部隊を奇襲したという〈紫根の多頭花〉が現れた。鳶をうねらせて威嚇する敵に対し武器を構えるキミたち。同時に、頭上に渡された連絡橋に設置された砲台が稼働し始め、キミたちに照準を合わせた。

・戦闘：天上に架かる橋

「エンカウントシート：天上に架かる橋」を参照し、P Cとエネミーをそれぞれ配置しよう。準備ができたら戦闘を開始だ。戦闘ルールは「戦闘（『L H Z B 1』P 2 9 4）」を参照すること。

・エネミーの配置

- ①：〈可動式鋸撃ち砲台〉1体を配置
- ②：〈可動式鋸撃ち砲台〉1体を配置
- ③：〈紫根の多頭花〉1体を配置
- ④：〈紫根の多頭花〉1体を配置
- ⑤：〈紫根の多頭花〉1体を配置
- ⑥：〈紫根の多頭花〉1体を配置
- ⑦：〈可動式鋸撃ち砲台〉1体を配置（P C 5人の場合）

・エネミーの戦術

〈紫根の多頭花〉はできる限り「ヘイトトップ」のP Cを狙って攻撃する。《麻痺毒のツル》で積極的に敵の足止めを狙っていこう。移動はせずに、なるべく出現地点付近でP Cを待ち受けるとうい。

〈可動式鋸撃ち砲台〉は飛行状態のP Cを優先的に狙うこと。このマップの場合、特に苦勞せず狙撃状態が作り出せるため、〈紫根の多頭花〉が弱体化させたP Cを攻撃すればよいだろう。

モンタージュ：戦闘終了

砲撃をかいぐり、〈紫根の多頭花〉を残らず駆除した。連絡橋の砲台も解体し、これで安全に通行可能な通路として使えるようになっただろう。

・シーン終了

P Cたちが全てのエネミーを倒したなら、戦闘は終了する。ドロップ品の処理などを行ない、ミドル1「救出部隊の出撃」のインターロードへ進むこと。

インターロード

シーン「毒沼の監獄に囚われし者」のためのインターロードだ。P Cたちはミヤシタ監獄公園に向かう。「エンカウントシート：毒沼の監獄に囚われし者」など、戦闘に使うシートやコマの準備をしておこう。

戦闘前にブリーフィングをしたい場合は、そのシーンを挟んでもよい。〔準備〕行動や〔偵察〕行動を実施できる。追加処理はないので記載は省略されている。

シーン名：毒沼の監獄に囚われし者

シーン種別：戦闘シーン

解説：攻略ポイントに待ち受ける敵と戦闘を行なう。

目的：戦闘に勝利する。

ミドル5：毒沼の監獄に囚われし者

毒に覆われたミヤシタ監獄公園での恐るべき戦闘を行うシーンだ。

オーバーチュア

キミたちはミヤシタ監獄公園を解放するため、公園下の線路からの進入ルートを発見したところだ。有刺鉄線まみれのフェンスの切れ目からは、毒の水溜まりだらけのスケート場と、看守のように闊歩する〈牛頭白鬼〉、そして毒気に侵されて倒れ、助けを求める〈大地人〉の姿が見える。さあ、救出作戦の開始だ！

戦闘：毒沼の監獄に囚われし者

「エンカウントシート：毒沼の監獄に囚われし者」を参照し、P Cとエネミー、そしてN P Cをそれぞれ配置しよう。準備ができたら戦闘を開始だ。戦闘ルールは「戦闘（『L H Z B 1』P 2 9 4）」を参照せよ。

・〈大地人〉N P Cの配置とデータ

〈牛頭白鬼〉に捕まった〈大地人〉はF 2にひとり配置されている。「難易度：ハード」以上の場合はさらにひとりをC 2に配置すること。彼らはH P 2 5を持ち（防御点は全て0）、〔衰弱：5〕〔重篤〕のB Sに侵されている。初期ヘイトは0だが、ラウンドの終了時に+1 Dずつ増加していく。これらのデータはP

Cに伝えること。〈大地人〉が全員「戦闘不能」にならずに戦闘に勝利できた場合、「財宝表：金銭」で1回振っただけの報酬を追加で得られる。

・エネミーの配置

- ①：〈牛頭白鬼〉1体を配置
- ②：〈牛頭白鬼〉1体を配置
- ③：〈月相蟹〉1体を「隠密」状態で配置
- ④：〈月相蟹〉1体を「隠密」状態で配置
- ⑤：〈月相蟹〉1体を「隠密」状態で配置（P Cが5人の場合に配置）

・エネミーの戦術

すべてのエネミーはできる限り「ヘイトトップ」の

P CかN P Cを狙って攻撃する。〈牛頭白鬼〉は《牛戦鬼の突進》を使えば【毒水溜まり】のダメージを無視しながら移動できる。《ブレイドストーム》で強制移動させる場合は、【毒水溜まり】や【有刺鉄線のフェンス】にP Cをぶつけてダメージを与えてやるといいだろう。〈月相蟹〉は「隠密」状態で登場するが、最初のラウンドは行動できない。彼らは【毒水溜まり】のダメージを受けないため、P Cをそこに誘い込みつつ立ち回るといいだろう。

・シーン終了

P Cたちが全てのエネミーを倒したなら、戦闘は終了する。ドロップ品の処理などを行ない、ミドル1「救出部隊の出撃」のインターロードへ進むこと。



インターロード

シーン「宝眠る廃墟」のためのインターロードだ。
未だにアイテム発掘の多いハラジュクゾーンも〈月兎〉の占領下にある。開放のためには戦闘が必要だ。

「エンカウントシート：宝眠る廃墟」など、戦闘に使うシートやコマの準備をしておこう。

戦闘前にブリーフィングをしたい場合は、そのシーンを挟んでもよい。。

シーン名：宝眠る廃墟

シーン種別：戦闘シーン

解説：攻略ポイントに待ち受ける敵と戦闘を行なう。

目的：戦闘に勝利する。

ミドル6：宝眠る廃墟

Mission

ハラジュクを〈月兎〉の占領から解放放つシーンだ。

オーバーチュア

キミたちがハラジュクの廃墟にたどり着くとユーモラスな人間大のウサギの魔物〈月兎〉がそこかしこに群れている。キミたちからほど近い〈月兎〉が、キミたちの気配に気づいたのか、びくんと飛び上がると、瓦礫の山から探し出したのか、財宝らしきものを路上に落とした。「なんでもないんですよ？」とでも言うかのように〈月兎〉は手を振ったが、キミたちがジト目で睨みつけると、急に怒り出して襲い掛かってくる！！ここは奴らと戦う以外ないようだ！



・戦闘：宝眠る廃墟

「エンカウントシート：宝眠る廃墟」を参照し、PCとエネミーをそれぞれ配置しよう。準備ができたなら戦闘を開始だ。戦闘ルールは「戦闘（『LHZB1』P294）」を参照すること。

・エネミーの配置

- ①：〈月兎〉1体を配置
- ②：〈月兎〉1体を配置
- ③：〈月兎〉1体を配置
- ④：〈月兎〉1体を配置
- ⑤：〈紫根の多頭花〉1体を〔隠密状態〕で配置（PCが5人の場合に配置）

・エネミーの戦術

すべてのエネミーはできる限り〔ヘイトトップ〕のPCを狙って攻撃するが、〈月兎〉はまず【錆びついた看板】目指して移動すると良いだろう。【錆びついた看板】が壊れたら積極的に攻撃に回る。〈紫根の多頭花〉が戦闘に参加している場合はマップD、Eのライン沿いに動くようにすれば、〈月兎〉を支援しやすい。

このマップの戦闘では、PCたちが：【ガラクタの山】に興味を示さなければ比較的あっさりと終わるはずだ。その場合はそれでもかまわない。戦闘後になるとお宝は見つからないわけではあるが、命には変えられないのだ。



▲お宝に気を取られると大変なことに……？

2D	アイテム
2～3	山羊スラストラップ〔換金〕（150G）、次にこの表をロールする時+1D
4～5	漆黒の破片〔コア素材〕（180G）
6～7	月兎の等身大ぬいぐるみ〔換金〕（180G）、次にこの表をロールする時+1D
8～9	魔導錠〔コア素材〕（180G）
10～11	コハクのブローチ〔換金〕（180G）、次にこの表をロールする時+1D
12～13	青ざめた盾鱗〔コア素材〕（180G）
14～15	銀のペアリング〔換金〕（100G）×2、次にこの表をロールする時+1D
16～17	砂のバラ〔コア素材〕（220G）
18～19	蛍石の魔法陣〔換金〕（220G）、次にこの表をロールする時+1D
20以上	神隠しの古枝〔コア素材〕（240G）

モンタージュ：戦闘終了

「みぎえええええええ！」

キミたちの連携攻撃が最後の〈月兎〉を捉えると、〈月兎〉は虹色の泡となって、色鮮やかな衣装と共に飛び散った。キミたちの勝利だ！ 〈月兎〉たちを排除をすればお宝タイム！ とは思ったが、瓦礫の山からも虹色の光が泡となって立ち上っている。どうやらあのお宝も、月軍の魔力で作られていたものらしい。戦闘中に確保しなければ、消えてしまう運命のようだ。まあいいさ、敵は倒したのだと気を取り直したキミたちは〈念話〉で報告を入れながら〈ハラジユク廃店街〉を後にした。

・シーン終了

PCたちが全てのエネミーを倒したなら、戦闘は終了する。ドロップ品の処理などを行ない、ミドル1「救出部隊の出撃」のインターロードへ進むこと。

インターラード

シーン「舞い踊る演武場」のためのインターラードだ。PCたちは〈常蛾〉に占領された劇場を開放するため戦う。「エンカウントシート：舞い踊る演武場」など、戦闘に使うシートやコマの準備をしておこう。

戦闘前にブリーフィングをしたい場合は、そのシーンを挟んでもよい。〔準備〕行動や〔偵察〕行動を実施できる。追加処理はないので記載は省略されている。

シーン名：舞い踊る演武場

シーン種別：戦闘シーン

解説：攻略ポイントに待ち受ける敵と戦闘を行なう。

目的：戦闘に勝利する。

ミドル7：舞い踊る演武場

Mission

劇場はすっかり〈常蛾〉の巣になっている。開放するためには彼らを全滅させなければならない。

オーバーチュア

シブヤ攻略の前進基地候補でもあったシブヤホールだが、そこはすでに〈常蛾〉の巣食う魔窟となっていた。そこかしこで〈常蛾〉やその繭をつぶしながら中心部へ駆け込むと、ホール内は飛び交う〈常蛾〉の鱗粉が渦巻き、ボロボロの座席に囲まれたステージの上では大量の〈常蛾〉が蠢き、舞台上の〈可動式鋸撃ち砲台〉に群がっていた。

キミたちは鱗粉を吸い込まないように注意し、覚悟を決めてホールへと踏み入った。



・戦闘：舞い踊る演武場

「エンカウントシート：舞い踊る演武場」を参照し、P Cとエネミーをそれぞれ配置しよう。準備ができたら戦闘を開始だ。戦闘ルールは「戦闘（『L H Z B 1』P 294）」を参照すること。

・エネミーの配置

- ①：〈常蛾〉1体を配置
- ②：〈常蛾〉1体を配置
- ③：〈常蛾〉1体を配置
- ④：〈常蛾〉1体を配置
- ⑤：〈常蛾〉1体を配置
- ⑥：〈常蛾〉1体を配置
- ⑦：〈常蛾〉1体が2ラウンド目クリンナップに登場
- ⑧：〈常蛾〉1体が2ラウンド目クリンナップに登場
- ⑨：〈可動式鋸撃ち砲台〉1体を配置
- ⑩：〈可動式鋸撃ち砲台〉1体を配置
- ⑪：〈可動式鋸撃ち砲台〉（P Cが5人の場合）
- ⑫：〈可動式鋸撃ち砲台〉（P Cが5人の場合）

・エネミーの戦術

すべてのエネミーはできる限り「ヘイトトップ」のP Cを狙って攻撃するが、P Cたちはヘイトを上げないかぎり自由に動くことはできない。エネミー側も無理に近づかず、接近してきたP Cから順に狙うとよい。「ヘイトトップ」を狙えない時は手近なP Cを狙おう。

この戦闘は時間が経つほどP Cが不利になる。P Cが待ち伏せしようとする場合はともかく、速攻での攻略を仕掛けて来た時には、エネミー側も時間を稼ぐような移動はやめておくのがよいだろう。

モンタージュ：戦闘終了

〈常蛾〉の鱗粉に肺を焼かれながらも、辛くもホール内のすべての虫たちを退治することに成功した。発生源を絶ったことでホール内の空気も元に戻りつつある。キミたちは咳き込みながらも胸をなでおろした。

・シーン終了

P Cたちが全てのエネミーを倒したなら、戦闘は終了する。ドロップ品の処理などを行ない、ミドル1「救出部隊の出撃」のインターロードへ進むこと。

インターロード

単純な戦闘作戦よりも、救出作戦のほうがより多くの物資を必要とする。救助、医療、搬送なども同様だ。

シブヤで救出作戦に従事する多くの冒険者のために、それよりさらに多くの人員が後方支援を行っているのだ。このシーンは援助物資を作成し、届けるためのミッションをプレイする。

シーン名：兵站部隊の熱戦

シーン種別：アブストラクションシーン

解説：ミッションをプレイする。

目的：勝利条件を満たす。

ミドル8：兵站部隊の熱戦

Mission

ここではミッション「兵站部隊の熱戦」をプレイする。

オーバーチュア

アキバのはずれの運河沿いの倉庫に大勢の声と〈念話〉が飛び交う。現在シブヤ各所で懸命に戦っている〈冒険者〉の仲間たち。だが前線だけで戦い続けるのはどうしても不可能だ。消費される物資の補充、救出された者の受け入れ、交代人員の派遣など全体の士気を維持し回す存在として後衛が不可欠なのだ。

シブヤで戦う前衛を支え、みんなで勝利を掴むために！

たとえ目の前に強大な敵や危険がなくても、これもひとつのレイド戦なのだ。

・ミッション：兵站部隊の熱戦

「ミッション：兵站部隊の熱戦」はラウンド進行ルールを利用して行うミッションである。このミッションでは「エンカウントシート：兵站部隊の熱戦」を使用する。

このミッションの目的は6ラウンド終了時まで「予算トークン」が0以下にならないようにすることだ。毎ラウンド開始時に、GMは「ハプニング表：兵站部隊の熱戦」をロールすること。多くのハプニングはクライマックスに実際の精算を行う。P Cたちはエンカウントシート記載のシナリオ動作を繰り返し、トークンを増やしたり前線への補給を行う。

・勝利条件と敗北条件

このミッションでは勝敗にかかわらず参加プレイヤーは各自1枚の「アザーチケット」を入手する。

勝利条件：第6ラウンド終了時にまでに敗北条件を満たさない。P C全員は「消耗表：体力」で1回分消耗する。

敗北条件：「予算トークン」が0個以下になる。P C全員は「消耗表：体力」で2回分、「消耗表：気力」で1回分、消耗する。

・ハプニング表：兵站部隊の熱戦

このハプニング表は毎ラウンドのセットアップに「ラウンド数×5+2D」でロールする。GMは表の内容を読み上げること。発生したハプニングに対して、そのラウンド終了時まで対処するのが、ミッションの主な内容となる。

表には特殊な実行条件「幸運!？」と「襲撃!」が登場する。「幸運!？」はラウンド終了時まで《支援を求めて奔走する》に成功すれば、効果を受け取ることができる。「襲撃!」は《拠点を防衛する》に成功すれば、効果を見捨てることのできる。

ロール	ハプニング内容
7	衰弱者発生： 脱水症状で衰弱した〈大地人〉が救出された。キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「食料トークン」1個と「薬品」トークン2個を失う。それらトークンが足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。
8	水場での戦い： 水場を探索中の部隊から救難要請が！ 至急助けなければいけない。「襲撃!」このラウンドのクリンナッププロセスに「薬品」トークン8個を失う。トークンが足りなかった場合、即座にミッション失敗となる。
9	瓦礫の撤去： 瓦礫を撤去して進行ルートを確認しなければ！ 作業者を投入するためには食料だ。キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「食料トークン」4個を失う。「食料トークン」が足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。

10	まずは馬車か……： 物資を運送するために最新の馬車を円卓が手配してくれた。値段はキミたちの予算から払うとのこと。キガキクナア。キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「予算トークン」4個を失う。次のラウンドの「ハプニング表：兵站部隊の熱戦」は2回振って好きな方をキミたちが選べる。
11	黒まみ族の来襲……： 黒まみ族が暗躍を始めたらしい。「襲撃!」キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスにエンカウントシートにおいてある「食料トークン」すべてを失う。
12	お見舞金： 先行部隊のひとつが壊滅してしまった！ 装備の買い替えにお見舞金が必要だ。キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「予算トークン」2個を失う。「幸運!？：カラシン、シロエ」大手ギルドが予算追加をしてくれた。このラウンドのクリンナッププロセスに「予算トークン」1D個を得る。
13	緑小鬼の強襲： 手負いの〈緑小鬼〉集団が雄叫びを上げつつ突然襲いかかってきた！「襲撃!」このラウンドのクリンナッププロセスに「装備」トークン10個を失う。トークンが足りなかった場合、即座にミッション失敗となる。
14	不良品オーダーメイド： 物資の一部で不良品を掴まされていた。使える部分をより合わせてみたけどやっぱり数が足りないヨォ！ キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「装備トークン」5個を失う。物資トークンが足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。
15	ドリンク・ drank ・ ドリンカー： 報告にあった数と在庫があっていない！？ まさか先日の飲み騒ぎの時に間違えて飲んだのかっ！？ 何がどれだけ無くなってるんだ！？ キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「薬品トークン」1D+1個を失う。物資トークンが足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。
16	ピストン輸送： 前線で戦ってる仲間たちに食料を送り続けろ！ 護衛部隊も立派な仕事なのだ。キミたちはこのラウンドのクリ

	ンナッププロセスに「食料トークン」5個を失う。物資トークンが足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。〔襲撃!〕このラウンドのクリンナッププロセスに「食料」トークンをさらに3個を失う。
17	医薬品は命の雫： 即座に「予算トークン」4個を失う。このラウンド終了時まで予算トークン2個につき、「薬品トークン」3個を購入することができる。〔幸運!?:ロデリック、レザリック〕大手ギルドが在庫のポーションを差し入れてくれた。このラウンドのクリンナッププロセスに「薬品トークン」1D+1個を得る。
18	猛猪アキバ漂流： 迷い込んだ〈猛猪〉が次々と目に入るものをなぎ倒していく!。〔襲撃!〕このラウンドのクリンナッププロセスに「装備」トークン10個を失う。トークンが足りなかった場合、即座にミッション失敗となる。
19	トラップ発動!!： 腐食性のガスが通路に充満するトラップだ!。キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「装備トークン」6個を失う。物資トークンが足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。
20	地下道の探索： シブヤ地区は多くの地下道で知られている。安全のために探索部隊を派遣したい。キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「薬品トークン」6個を失う。物資トークンが足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。〔幸運!?〕探索部隊が宝物庫を見つけたそう。その中には装備や消耗品が入っていた。このラウンドのクリンナッププロセスに「装備トークン」2個と「薬品トークン」2個を得る。
21	賞味期限切れ： 突貫で食品を仕入れた時にいくつか足元を見られたようだ。傷んだ食べ物が混じっていてその分はどうやら食べられそうにない。キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「食料トークン」6個を失う。物資トークンが足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。
22	武具は任せろ!： 武具が足りなくなってしまった。特に弓矢や霊符が枯渇している。

	キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「装備トークン」6個を失う。「装備トークン」が足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。〔幸運!?:多々良、ミチタカ〕大手ギルドが新品の装備をもってきてくれた。このラウンドのクリンナッププロセスに「装備トークン」1D+2個を得る。
23	バグクラウド!： 巨大昆虫の群れとかがち合ってしまう。防御を固めろ!〔襲撃!〕このラウンドのクリンナッププロセスに「薬品」トークン12個を失う。トークンが足りなかった場合、即座にミッション失敗となる。
24	毒の沼地の埋め立て： 監獄公園付近の有毒ガスを除去するため、毒の沼地を埋め立てることに。耐性装備を揃えなければ作業は進まない。キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「装備トークン」6個を失う。物資トークンが足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。〔襲撃!〕埋め立て中に、毒スライムの襲撃が。このラウンドのクリンナッププロセスに「薬品」トークンを3個を失う。足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。
25	ラベルのない薬瓶： 薬品貯蔵庫の1つで棚崩れが発生し、水薬の瓶がめちゃくちゃに混ざってしまった。なんとか整頓するか、代わりを探さなくては。キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「薬品トークン」6個を失う。物資トークンが足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。
26	スタッフ増員： 後方支援部隊のキミたちの負担も増えたこのタイミング、本部は増員を派遣してくれた。増員のせいで食料は余計に必要になってしまうが……。キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「食料トークン」6個を失う。物資トークンが足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。〔幸運!?〕キミたちは次のラウンド行うシナリオ動作の判定全てに+1Dを得る。
27	アキバ大レストラン構想： 腹が減っては戦ができぬ。アキバでは食料が大増産されている。即座に「予算トークン」4個を失う。このラウンド終了時まで予算トークン2個

	につき、「食料トークン」3個を購入できる。〔幸運！？：マリエール、にゃん太、加奈子、ミカカゲ〕腕利き料理人が差し入れ。このラウンドのクリンナッププロセスに「食料トークン」2D個を得る。
28	不定形伏撃腐食： 死角からスライム群の奇襲！すでに取つかれてしまった！？〔襲撃！〕このラウンドのクリンナッププロセスに〔装備〕トークン12個を失う。トークンが足りなかった場合、即座にミッション失敗となる。
29	物資倉庫への攻撃： 多くの〈常蛾〉が群れ集い、倉庫へと来襲してきた！その結果キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「装備トークン」5個を失う。物資トークンが足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。〔襲撃！〕襲撃の被害は物資だけにはとどまらなかった。連絡路の制空権を取られたキミたちは、次のラウンド《物資や予算を集める》が実行できない。
30	ゾンビパニック： 前線にアンデッド発生。至急聖水を調達して届けること。キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「薬品トークン」7個を失う。物資トークンが足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。
31	ギャンブルで雌雄を決する： ギャンブルで予算を二倍に増やす！という甘い誘惑がキミたちを襲う。もし望むなら「予算トークン」を1から10までの好きな数賭けて1Dをふること。PCに「サブ職：ギャンブラー」がいるならばダイスに+1できるが最低で5点賭けなければならない。〔ダイス：1～3〕賭けたトークンすべてを失う。〔ダイス：4～7〕賭けたトークンは2倍になって帰ってくる。
32	義援金の到着： この大事件に際して、アキバの冒険者から義援金が到着した。キミたちは即座に「食料トークン」2個を失う（パーティーにつかわれてしまったのだ）。さらにこのラウンドのクリンナッププロセスに「食料トークン」2個を失う。足りなければ0になるまでで良い。〔幸運！？：スマッシュ、ソウジロウ、ヘンリエッタ〕義援金が予算に組み込まれる。このラウンドのクリンナッププロセスに「予算トークン」2D個を得る。

33	謀略PK： 通りすがりの冒険者と挨拶を交わした直後いきなり攻撃される。PKか！〔襲撃！〕このラウンドのクリンナッププロセスに〔薬品〕トークン14個を失う。トークンが足りなかった場合、即座にミッション失敗となる。
34	読めないよ！？： 汚い手書きの発注書で届いたアイテムが誤発注で役に立ちそうにない。キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「装備トークン」7個を失う。物資トークンが足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。
35	鱗粉アレルギー： 〈常蛾〉のまき散らす鱗粉でくしゃみがとまらなくなる被害者が続出！キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「薬品トークン」7個を失う。物資トークンが足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。
36	是非もなし： 避難中の大地人の集団と出会う。見捨てるわけにも行かず彼らを安全なところで護衛することに。護衛の分まで含めた大量の食料を分け与える。キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「食料トークン」7個を失う。物資トークンが足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。
37	大地人の応援： アキバの大地人もこの危機に応援してくれる。キミたちは大地人に対するコネ2つにつき1個「予算トークン」を得る（最低2個）。〔幸運！？：レイネシア、イセルス〕このラウンドのクリンナッププロセスに「予算トークン」2D個を得る。

モンタージュ：勝利条件を満たした

レイドは水物、事態はめまぐるしく変化する。激しく増減を繰り返す物資、限られた予算、突発的な襲撃。だがキミたちの活躍でシブヤで戦う仲間達の士気はの維持は十分だ！これでみんな最後まで戦い抜ける！

・シーン終了

ミッションが終了し、消耗表ロールや報酬の処理が終わったらシーンを終了する。ミドル1「救出部隊の出撃」のインターロードへ進むこと。

インターロード

大規模な戦闘が予想される地点には打撃部隊を派遣したが、その後に続くの地道な人命検索と救出である。このシーンはシブヤ全域を探索し要救助者を救い出すミッションをプレイする。

シーン名：取り残された人々を救出せよ

シーン種別：アブストラクションシーン

解説：ミッションをプレイする。

目的：勝利条件を満たす。

ミドル9：取り残された人々を救出せよ

ここではミッション「取り残された人々を救出せよ」をプレイする。

オーバーチュア

「他のチームが先行打撃を行い、敵勢力は後退中です。速やかな救助をお願いします」

シブヤの街の全域は、空を飛ぶ〈常蛾〉の鱗粉で日中だというのにほの暗い。この鱗粉はMPを吸収する効果があり、〈冒険者〉であるキミたちはともかく〈大地人〉にとっては致命的だ。そのため、シブヤの街には、屋内に避難して逃げ遅れた〈大地人〉が多く取り残されていると考えられる。

キミたちとキミたちの仲間が、シブヤ周辺でモンスターを討伐した今こそチャンスだ。〈大地人〉を連れての戦闘は難しいが、手をこまねいては被害は広がってしまう。人命救助に突入せよ！

・ミッション：取り残された人々を救出せよ

「ミッション：取り残された人々を救出せよ」はラウンド進行ルールを利用して行うミッションである。このミッションでは「エンカウントシート：取り残された人々を救出せよ」を使用する。2枚組なので注意しよう。

ミッションはシナリオ動作《探索しつつ進む》でパーティーマーカーを動かしていくことで進行する。パーティーマーカーは現在置いてあるマスからラインでつながったマスに順次動かしていくことができる。パーティーマーカーが「ゴール」のマスに到着すればミッションは終了である。

- 1) 「要救助者」マークが書いてあるマスでは、「要救助者トークン」を得られる可能性がある。
- 2) 剣のマークのあるラインは通過できない。ただし《敵を排除する》で通過可能になる可能性がある。
- 3) クリアボーナスという表記があるマスは、他のミドルシーンで戦闘が行われる可能性がある地点である。該当する戦闘をクリアしてあれば、「要救助者トークン」1D個を追加で得ることができる。
- 4) 「要救助者トークン」は多ければ多いほど救助者数が増えていいのだが、多すぎると探索が難しくなる。「判定ペナルティ表」を見よ。

・勝利条件と敗北条件

このミッションでは勝敗にかかわらず参加プレイヤーは各自1枚の「アザーチケット」を入手する。

勝利条件：第5ラウンド終了時までパーティーマーカーが「ゴール」のマスへ到着する。勝利した場合、PC全員は「消耗表：体力」で1回分消耗する。また最終的に得た「要救助者トークン」の数8個につき1回、「救出ミッション報酬表」をふってよい。該当するアイテムや金銭を〈円卓会議〉からの報酬として得ることができる。

敗北条件：第5ラウンド終了時点で勝利条件を満たしていない。PC全員は「消耗表：体力」で2回分、「消耗表：気力」で1回分、消耗する。

モンタージュ：勝利条件を満たした

「助かりました、あのままではどうなったことか」
後方部隊が築いた避難キャンプまでキミたちは引き揚げてきた。

冒険者の護衛が充実しているここまで下がれば、避難してきた〈大地人〉たちも安全だろう。ホッとした表情をする彼らは疲れ果てているが、怪我もなく無事だ。キミたちは任務を達成したのだ！

「でかしたぜ！ 救助をするのが一番大事だからな。臨時ボーナスも弾まさせておいた」

ワイバーンから飛び降りたウッドストックがキミたちの背中を叩く。臨時ボーナス(?)は〈円卓会議〉の倉庫から持ち出してきたレア素材のようだ。円東あきばが代表者を呼んで配り始めた。思わぬ臨時収入になるかもしれない。

・救出ミッション報酬表

2Dでロールするが、このとき【因果力】1で+1Dしてもよい。〈円卓会議〉が用意した豪華な報酬があるので、奮ってロールしよう！

2D	アイテム
2～4	やぎスラ人形（120G [換金]）
5～6	やぎスラ人形（120G [換金]）と賞金50G
7～8	七色の透明捻子（180G [コア素材]）
9～10	勇猛な毛皮（180G [コア素材]）
11～12	不思議な銅板（180G [コア素材]）
13～14	偏属性魔法結晶（220G [コア素材]）
15～16	派手な羽根飾り（220G [コア素材]）
17～18	水晶の小箱（240G [コア素材]）
19～21	錆びた聖印（240G [コア素材]）
22～	謎めいたフラスコ（240G [コア素材]）

・シーン終了

ミッションが終了し、消耗表ロールや報酬の処理が終わったらシーンを終了する。ミドル1「救出部隊の出撃」のインターロードへ進むこと。



▲モンスターをかいぐり、人々を助けよう！

インターロード

このシーンはミドルフェイズ最後のシーンとなる。ボスモンスターの待ち受けるゾーンに向かうべく、PCたちが急行する場面だ。消耗ロールも行うことになるので、ルールブックの該当ページ（P413）を参照できるようにしておこう。

シーン名：月軍中枢を叩け！

シーン種別：戦闘シーン

解説：攻略ポイントに待ち受ける敵と戦闘を行なう。

目的：戦闘に勝利する。

ミドル10：月軍中枢を叩け！

Mission

シブヤの街で戦闘やミッションをこなしたことで敵戦力が弱体化し、モンスターたちの中枢となるボスモンスターの存在する場所が明らかになった。このシーンはPCたちがそこへ急行しているところだ。

オーバーチュア

ついに月軍中枢の位置をつかむことに成功したキミたちは、この戦いに決着をつけるためにシブヤの街を駆け抜けた。

（2つ以下の戦闘かミッションに勝利した）

しかし敵も黙って見過ごすはずがない。キミたちの行く手を阻むように、周囲からモンスターたちが押し寄せてくるのではないかな！ そんな分厚い妨害をキミたちは時に切り捨て、時に迂回して、敵のボスを目指してひた走る。そしてついに、決して少くない出血を強いられつつも、決戦の場へとたどり着いたのだった。

（3つ以上の戦闘かミッションに勝利した）

ここに至るまでに、キミたちを含む〈冒険者〉たちが積み重ねてきた活躍が功を奏したのか、敵の抵抗は散発的で、もはやキミたちの行く手を阻むほどの勢いも無い。時折襲ってくるモンスターを鎧袖一触に片づけつつ、一直線に敵のボスを目指す！ しばらくの後にキミたちは、決戦の場へとたどり着いたのだった。

・敵中突破

ここでは、ミドルでの戦闘やミッションをいくつかなしたかに応じて、消耗表をふる回数が増えることを伝えよう。

〈冒険者〉の頑強な肉体と運動能力をもってしても、敵中突破によるダメージは相当なものだ。だが、これまでに十分な数のモンスター討伐や、ミッションに勝利していたなら、それだけ消耗を抑えることができる。

P Cは全員「消耗表：体力」2回と「消耗表：気力」1回の消耗表ロールを行なう。ただし、これまでのミドルフェイズで戦闘やミッションに勝利した回数のぶん、消耗表ロールの回数を減らしてよい（どれを減らすかはプレイヤーが選んでよい）。つまり、3シーン以上戦闘、ミッションに勝利していれば消耗表ロールは行わなくてよいことになる。

・シーン終了

消耗表の処理を終えたらクライマックスフェイズに進むこと。もしプレイヤーから希望があれば消耗を回復するための休憩シーンを挟んでもよいだろう。

コラム：ペーパーポーンのすすめ

『セルゲシア・ガゼット』Vol.14と18では、セッション用ペーパーポーンも配布している。神無宇宙先生の描き下ろしイラストのポーンセットを使えば、より豊かなセッション体験を共有できるだろう。オンラインセッション用アイコンも同封されているぞ。



▲ダウンロードは画像をクリック！

クライマックスフェイズ

いよいよクライマックスフェイズである。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。ミドルフェイズ終了に伴い、P C全員に【因果力】1点を配布すること。処理を行なったら、プレイヤーたちが選択したクライマックス1-1、またはクライマックス2-1のインターロードへ進むこと。

インターロード

次のシーンはヨヨギノ宮の杜にて〈常蛾〉のボスとの戦闘に備えるためのブリーフィングシーンだ。ボス戦であることを改めてプレイヤーに伝え、十分な戦闘準備を行うよう促すとよい。

シーン名：鱗粉の森

シーン種別：アブストラクションシーン

解説：ヨヨギノ宮の杜での戦闘準備を整えるブリーフィングシーン。

目的：戦闘準備を行なう。

クライマックス1-1：鱗粉の森

ここで行うのは「クライマックス1-2：常蛾爛漫花社」に対するブリーフィングシーンだ。P Cたちに戦闘準備を行わせよう。〔準備〕タグをもつ行動などを実行できるほか、《敵情を探る》などの〔偵察〕タグをもつ行動を行ない、成功した場合は戦場の大きな情報も得ることができる。次のモンタージュを読み上げること。

モンタージュ：〔偵察〕に成功した

人の侵入を拒むかのように佇む深い森は、逆に隠れて侵入するには好都合でもある。無事〈ヨヨギノ宮の杜〉の深部に到達したキミが見つけたもの、魔力を帯びた色とりどりの花が咲き誇る菖蒲園だった。清流で区切られた園の奥には、これまでの〈常蛾〉と異なり、人に近い体をした個体が佇んでいる。どうやらあれが〈常蛾〉の司令官のようだ。

・シーン終了

準備が終わって戦闘に挑むなら次のシーンに進む。

インターラード

次のシーンはボスである〈帝后常蛾〉との決戦である。「エンカウントシート：嫦娥爛漫花社」のほか、ポーンなどの準備をしておこう。

シーン名：嫦娥爛漫花社

シーン種別：シネマティックシーン

解説：〈帝后常蛾〉との戦闘シーン

目的：敵をすべて倒す

クライマックス1-2：常蛾爛漫花社

このシーンはシナリオ「眠りの街を取り戻せ！」の最終局面となる〈帝后常蛾〉との戦闘シーンである。激しい戦いとなるだろう。

オーバーチュア

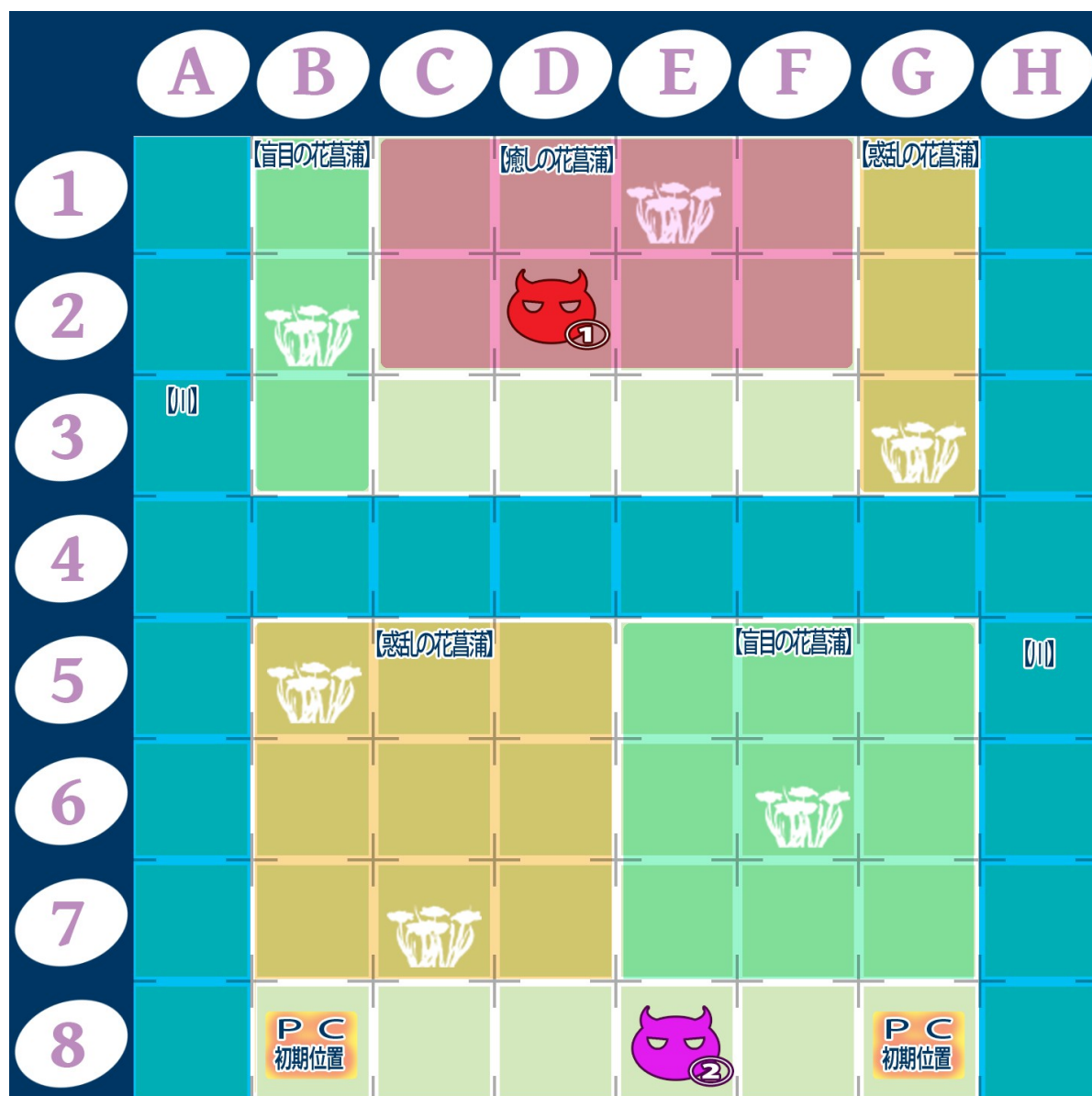
〈神代〉から今に残る深い森、〈ヨヨギノ宮の杜〉の深部に踏み込んだキミたちが見たのは、様々な色の花菖蒲が咲き誇る菖蒲園だった。

赤い鳥居の立つ入口の先には、毒々しい花粉を放つ花畑が見える。そしてその奥、真っ白な花に囲まれた場所に立っているのは〈帝后常蛾〉だ。〈常蛾〉でありながら人に近い体は白い羽毛に包まれており、少女のような顔を持つ変異種である。

空中には花粉と鱗粉の混ざりあった虹色の粒子が滞留しており、吸い込めば厄介な事になるだろう。

キミたちの接近に気づくと、〈帝后常蛾〉は「何者ぞ？」と声を上げた。そしてその毒々しい羽を広げ、羽ばたきを始める。あちらもやる気のような。

長かった戦いも、ここが正念場だ！



・戦闘：常蛾爛漫花社

「エンカウントシート：常蛾爛漫花社」を参照し、P Cとエネミーをそれぞれ配置しよう。準備ができれば戦闘を開始だ。戦闘ルールは「戦闘（『L H Z B 1』P 2 9 4）」を参照すること。

・エネミーの配置

- ①：〈帝后常蛾〉1体を配置
- ②：〈紫根の多頭花改〉1体を配置（P Cが5人の場合に配置）

・エネミーの戦術

すべてのエネミーはできる限り「ヘイトトップ」のP Cを狙って攻撃する。〈帝后常蛾〉はなるべく【癒しの花菖蒲】で回復しながら《精神汚染の鱗粉》で攻撃し、60点以上のダメージを受けたら《分裂の舞》で〈常蛾〉を増やす。【HP】が260以下になったら《離散集合》を使用するが、P Cが前衛と後衛に分かれていた場合はどちらにも〈常蛾〉を配置するなど、なるべくP Cを分断する形にするとピンチを演出しやすくなる。

・戦闘中のカットイン

〈帝后常蛾〉は【HP】が半減したとき自分の姿を隠し、代わりに配下エネミーとして〈常蛾〉を戦場に配置する特技《離散集合》を持っている。これを使用した際には、以下のカットインを読み上げるとよい。

カットイン：帝后常蛾が《離散集合》を使用した

厄介な鱗粉や花たちに手を焼きつつも、キミたちは〈帝后常蛾〉を確実に追い詰めていた。手ごたえのある一撃が敵のHPゲージを半減させたその時！ 〈帝后常蛾〉は忽然と姿を消し、代わりにどこか歪んだ無邪気な笑い声と無数の〈常蛾〉が花畑に舞った！

・決着

〈帝后常蛾〉との戦闘は、〈帝后常蛾〉が倒されるか、P Cの全滅、もしくは撤退すると終了する。全滅、もしくは撤退した場合は、体勢を立て直したのち、再びボスに挑んでもよいだろう。

この辺りはセッション時間との相談でもある。セッション時間が厳しいのであれば（そしてプレイヤーの同意が得られるのであれば）、〈帝后常蛾〉討伐はP Cたち以外のパーティーが成し遂げたとして、エンディングに進んでもよいだろう。

P Cたちが見事にボス討伐を果たしたならば、以下のモンタージュを読み上げること。

モンタージュ：〈帝后常蛾〉の最期

花びらの舞う中で続いた激しい戦いにも、ついに決着の時がきた。キミたちの攻撃が〈帝后常蛾〉に深く突き刺さり、ついにその動きが止まる。「妾の美しい羽が！」断末魔の叫びと共に虹色の泡と鱗粉が散り、〈帝后常蛾〉は光の粒となって砕け、消え去った。

モンタージュ：〈呼び声の砦〉攻略

キミたちが〈帝后常蛾〉を倒した直後から、シブヤ全体に張り詰めていたプレッシャーが徐々に晴れていく。それと同時にいくつもの念話が飛び込んできた。それはシブヤ各地でモンスターの統率が乱れ、〈冒険者〉たちに次々と討伐されている知らせだった。

キミたちの勝利は、〈呼び声の砦〉突入チームの活躍に匹敵する勢いで報じられた。キミたちにお祝いを伝えようとする念話が鳴りやまないほどだ！ 今、シブヤを舞台に繰り広げられた〈大規模戦闘〉は、〈冒険者〉の勝利で幕を閉じたのである。

P Cたちの戦いが終結するのと時を同じくして、〈呼び声の砦〉攻略レイドも〈召喚の典災タリクタン〉討伐を成し遂げていた。P Cたちをはじめとする別動隊が月軍の戦力を弱体化し続けたことで、〈呼び声の砦〉の攻略が完遂できたといっても過言ではないだろう。念話では他のパーティーやレイドチームからの祝福や感謝のメッセージがいくつも飛び込んでくる。また、P Cたちはドロップ品のほかに任意の財宝表を用いて、財宝表ロールをP Cごとに1回行なうとよい。

・シーン終了

ドロップ品ロールおよび財宝表ロールの処理が終わったらシーンを終了する。エンディングフェイズに進むこと。

インターラード

次のシーンは神代遺構のひとつ、〈天球伽藍の塔〉にて〈月兎〉のボスとの戦闘に備えるためのブリーフィングシーンだ。ボス戦であることを改めてプレイヤーに伝え、十分な戦闘準備を行うよう促すとよい。

シーン名：天球伽藍の塔へ

シーン種別：アブストラクションシーン

解説：天球伽藍の塔での戦闘準備を整えるブリーフィングシーン。

目的：戦闘準備を行なう。

クライマックス2-1：天球伽藍の塔へ

ここで行うのは「クライマックス2-2：月光が射す前に」に対するブリーフィングシーンだ。PCたちに戦闘準備を行わせよう。[準備] タグをもつ行動などを実行できるほか、《敵情を探る》などの[偵察] タグをもつ行動を行、成功した場合は戦場の大きな情報も得ることができる。次のモンタージュを読み上げること。

モンタージュ：[偵察] に成功した

〈天球伽藍の塔〉上層エリアに続くドーナツ状のホールには、魔動エスカレーターを使って登っていくことになるようだ。

広いホールには無数の〈月兎〉の姿があり、その中心には人……頭頂部から兎耳を生やした少女が〈月兎〉たちの熱狂を集める様子が見える。他の〈月兎〉からの扱いから推測するに、彼女こそが〈月兎〉を統べる司令官と考えて間違いはないだろう。

・シーン終了

準備が終わって戦闘に挑むなら次のシーンに進む。

インターラード

次のシーンはボスである〈月兎の姫城主〉との決戦である。「エンカウントシート：月光が射す前に」のほか、ポーンなどの準備をしておこう。

シーン名：月光が射す前に

シーン種別：シネマティックシーン

解説：〈月兎の姫城主〉との戦闘シーン

目的：敵をすべて倒す

クライマックス2-2：月光が射す前に

このシーンはシナリオ「眠りの街を取り戻せ！」の最終局面となる〈月兎の姫城主〉との戦闘シーンである。〈神代〉遺跡内部、ドーナツ状のエスカレーターホールでの激戦がPCを待っている。

オーバーチュア

〈天球伽藍の塔〉——それは最上階に星の運航を読み取るためのドームを備えた〈神代〉の高層建築遺跡だ。シブヤを代表するタワー型のダンジョンでもある。しかしそこはいまや完全に〈月兎〉の巣穴と化していた。

敵を蹴散らし朽ちた階段を駆け上がったキミたちが見たのは、色鮮やかなスポットライトで照らされた大理石のホールと、茶色のショートヘアをなびかせた兎耳の美少女——いや、変異型の〈月兎〉である〈月兎の姫城主〉だ！ 彼女は魅惑的な笑みを浮かべると、バニーガールのような姿でくるとまわり「いつつあしゅーたいむ！」と叫んだ。

左右の通路から、〈月兎〉たちが腕を振り、腰を振り現れる。どこからともなく聞こえるダンサブルな曲に合わせて、シルクハットで決めた〈月兎〉のラインダンスだ。

「さあ、ウサちゃんたち！ あいつらを倒すのよ！」
戦いの幕は切って落とされた！

・戦闘：月光が射す前に

「エンカウントシート：月光が射す前に」を参照し、PCとエネミーをそれぞれ配置しよう。準備ができたら戦闘を開始だ。戦闘ルールは「戦闘（『L H Z B 1』P 2 9 4）」を参照すること。

・エネミーの配置

- ①：〈月兎の姫城主〉 1 体を配置
- ②：〈月兎〉 1 体を配置
- ③：〈月兎〉 1 体を配置
- ④：〈月兎〉 1 体を配置（P C が 5 人の場合に配置）

・エネミーの戦術

すべてのエネミーはできる限り「ヘイトトップ」の P C かを狙って攻撃する。〈月兎の姫城主〉は《キャロットミサイル》をメインに使いながら、行動力 3 のタイミングでは《β カロチンレーザー》で攻撃する。〈月兎の姫城主〉は〈月兎〉をなるべく失わないように、《LaLaLa キャロットフォーエバー》で「ニンジン」タグを増やししながら《ニンジンポーション連打》で戦闘不能が回復できるような位置取りを心がけよう。

〈月兎〉は【月兎の群れ】に侵入しながら P C を狙っていきようにする。〈月兎〉が全滅した場合火力となるエネミーが居なくなるため、戦闘を終了すべきだろう。その場合〈月兎の姫城主〉は無念の言葉？を残して自爆する。

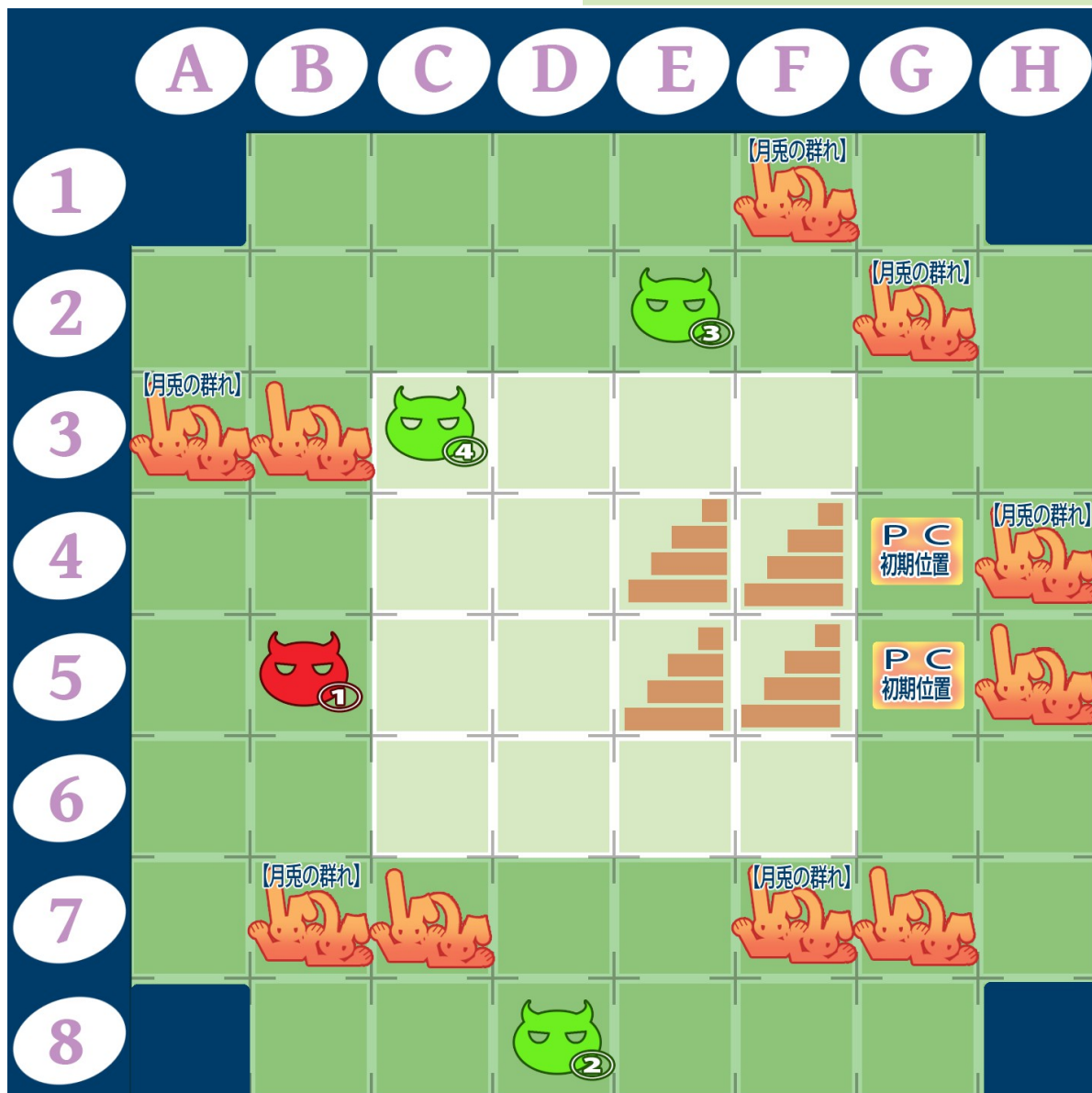
カットイン：〈月兎の姫城主〉が自爆した時

「えーん、みんななくなっちゃったあ……」

配下の〈月兎〉親衛隊がすべて倒れてしまい、攻撃の手段を失った〈月兎の姫城主〉は「これじゃもう勝てない！」と悔しそうに地団駄を踏んだ。

「撤退っ撤退っ。もうダメぽよー！」

〈月兎の姫城主〉はぼふん！と白い煙をあげると、その隙に小さなウサギに姿を変えて逃げ出そうとするが、ホール階段から足を踏み外し悲鳴を上げて虹色の光になった。勝利だ！



・エネミー用E Xパワー

この戦闘では〈月兎の姫城主〉がもつエネミー用E Xパワーとして以下の二つが用意されているので積極的に使用させよう。また、E Xパワーを使用したときのカットインも用意してあるので、GMは適宜読み上げるとよいだろう。

LaLaLa キャロットフォーエバー

E Xパワー

タイミング: セットアップ **判定:** 判定なし **対象:** 本文
射程: 本文 **コスト:** 【因果力】2 **制限:** なし

▼効果

突如スポットライトが降り注ぎ、兎たちのコーラス合わせて〈月兎の姫城主〉が魅惑のアカペラを披露する。〈月兎の姫城主〉は、シーンに登場している〔月軍〕タグを持つエネミー1体につき〔ニンジン〕タグを2つ得る。

カットイン：〈月兎の姫城主〉が《LaLaLa キャロットフォーエバー》を使用したとき

「にじにじにじにじ、ニンジーン！ にじにじにじにじ、二次元ー！」

突如コーラスが流れて〈月兎の姫城主〉はアカペラを披露する。声は美しいが歌の内容は頭が悪そうだ。オペラ調の身振りで歌う度に、魅惑の尻尾がフリフリと揺れ、キミたちも思わず目で追ってしまう。

しかしそれは罠だったのだ！ 彼女の武器である巨大ニンジンランチャーに、歌のエネルギーがどんどん充填されていく。攻撃準備はバッチリだ！

月面式ブレイクダンス

E Xパワー

タイミング: セットアップ **判定:** 判定なし **対象:** 本文
射程: 本文 **コスト:** 【因果力】2 **制限:** なし

▼効果

突如照明が消え、ローラースケートの〈月兎〉軍団がどこからともなく現れて、逆立ち状態で全身を激しく回転させる。PCは全員難易度16を目標に〔耐久判定〕を行なうこと。〔判定失敗〕激しい動きに惑乱されて〔疲労：10〕をうける。

カットイン：〈月兎の姫城主〉が《月面式ブレイクダンス》を使用したとき

「きゃっほーい、ふりーだむ！ ふりーだむ！」

突然ホールの照明が落ちて〈月兎の姫城主〉は喜びの声を上げた。

いつの間にかローラースケートを装備した〈月兎〉は、滑るような動きで近寄ると、重力を無視したかのような激しいブレイクダンスを披露する！ これはまさに月面交通事故！ 巻き込まれたら酷い目に遭うことまちがいない。避けるのも困難な殺人ダンスタイムの幕開けだ！

・決着

〈月兎の姫城主〉との戦闘は、〈月兎の姫城主〉が倒されるか、PCの全滅、もしくは撤退すると終了する。全滅、もしくは撤退した場合は、体勢を立て直したのち、再びボスに挑んでもよいだろう。

この辺りはセッション時間との相談でもある。セッション時間が厳しいのであれば（そしてプレイヤーの同意が得られるのであれば）、〈月兎の姫城主〉討伐はPCたち以外のパーティーが成し遂げたとして、エンディングに進んでもよいだろう。

PCたちが見事にボス討伐を果たしたならば、以下のモンタージュを読み上げること。

モンタージュ：フィナーレ

「ひゃーん！？ やーられたー！ くやしー！」

両手を振り回して地団駄を踏むと、〈月兎の姫城主〉と配下の〈月兎〉たちは虹色の粒子となって消えていった。

ふざけた態度だったが〈月兎の姫城主〉は司令官の役割を果たしていたのだろう。熱狂していたほかの〈月兎〉たちは統制を失い、てんでんばらばらに逃げ去りはじめる。

まだ残っている敵はいるが、組織だった抵抗はない。このダンジョンは後続部隊に任せても平気だろう。キミたちは勝利したのだ！

モンタージュ：〈天球伽藍の塔〉脱出

キミたちが〈月兎の姫城主〉を倒して〈天球伽藍の塔〉を脱出すると、風の香りが変わっていた。鱗粉で煙っていた空が、徐々に青さを取り戻しつつあるのだ。

警戒しながらあたりの様子をうかがっていると、〈念話〉の呼び出し音が鳴り響く。

「みなさん！ 〈天球伽藍の塔〉攻略、お疲れ様でした！ 皆さんの支援のおかげで、シブヤ全域の月軍の圧力も低下中。さきほど、敵中枢〈呼び声の砦〉に突入していた攻略班からも、勝利の知らせが届きました。この戦い、私たちの勝利です！ すべてのアキバ市民より感謝を！」

P Cたちの戦いが終結するのと時を同じくして、〈呼び声の砦〉攻略レイドも〈召喚の典災タリクタン〉討伐を成し遂げていた。P Cたちをはじめとする別動隊が月軍の戦力を弱体化し続けたことで、〈呼び声の砦〉の攻略が完遂できたといっても過言ではないだろう。念話では他のパーティーやレイドチームからの祝福や感謝のメッセージがいくつも飛び込んでくる。また、P Cたちはドロップ品のほかに任意の財宝表を用いて、財宝表ロールをP Cごとに1回行なってよい。

・シーン終了

ドロップ品および財宝表の処理が終わったらシーンを終了する。エンディングフェイズに進むこと。

エンディングフェイズ

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

インターラード

次のシーンはP Cたちがアキバに帰還し、今回の大規模戦闘、およびシブヤの救出、解放作戦の成功を祝うシーンである。

シーン名：夕暮れの歓声

シーン種別：シネマティックシーン

解説：P Cたちはアキバに帰還し、作戦の成功を祝う。

目的：物語を終わらせる。

エンディング：夕暮れの歓声

Mission

P Cたちはシブヤからモンスターを排除し、平和を取り戻した。〈召喚のタクリタン〉も倒されたことで、昏睡していた人々も意識を取り戻している。このシーンではアキバに帰還した〈冒険者〉たちが互いの活躍をねぎらい、英気を養う宴会のシーンとなっている。主にパーティーの様子と、〈記録の地平線〉のシロエとの会話場面を中心にシーンを記述しているが、GMとプレイヤーが望むのならば、更なるNPCの登場や描写を行い、シーンを演出してもよい。

オーバーチュア

「みんなよくやってくれた！ これで胸を張ってアキバに凱旋できるぞ！」

ウッドストックの号令の元、キミたちは〈呼び声の塔〉攻略チーム本隊と合流し、無事アキバの街へと帰還した。キミたちは当然、そしてシロエ率いる本隊の冒険者たちも長く激しい戦いで疲れ切っており、装備はおろか、顔も体もぼろぼろの傷だらけだ。

だが、誰も彼もが疲れ以上の達成感と充実感を感じているようで、笑顔になっている者も多い。けれど体は正直なもので、誰かのお腹が鳴る音も聞こえる。

そしてキミたちがアキバに戻ると、そこでは作戦の成功を祝った盛大な宴会が始まるのであった。

・シブヤ解放の立役者

アキバに帰還した〈冒険者〉たちを待っていたのは、〈呼び声の砦〉攻略成功を受けて準備された盛大な宴会であった。生産系ギルドを中心とした〈冒険者〉たちのほか、眠りから目覚めた〈大地人〉たちも協力して、食べきれないほどの食べ物や飲み物が用意されている。

〈呼び声の砦〉攻略チームの勝利がなければ笑顔でアキバに帰還することはできなかっただろう、だが、別動隊がシブヤの街を駆け巡ったからこそ砦の攻略は達成されたのだ。どちらが欠けても「シブヤレイド」は成功しなかった。それを知っているからこそ、レイドチームも別動隊も区別なく、皆笑顔で互いの健闘をたたえあっている。

カットイン：仲間たちのセリフ

・大地人たち

「あんたたちのおかげで命拾いしたよ！」
「みんなで腕を振るったんだ、さあさ、いっぱいあるから食べておくれ！」
「お兄さん、お姉さん、父ちゃんを助けてくれてありがとう！！」

・〈冒険者〉たち

ウッドストック「本当によくやった、今回の殊勲賞はお前たちだな！ 俺も鼻が高いぜ！ ありがとよ！」
あきば「ほんとうに大活躍でしたね！ 担当として私も鼻が高いです」
アカツキ「別動隊の凄腕というのはあなたたちか！ ぜひ友誼を結んでほしいのだが……」
直継「わはは！ 素直にフレンドになってって言おうぜ祭り（蹴られた）グワッ！」
年少組「兄ちゃんたちがボスをやっつけたんだって？ すごいなあ、今度一緒にクエストいかねーか？」
「ちょっとトウヤ、失礼だよ！ でも、よかったらぜひ参考に……」「レイド成功を祝って！ 一曲歌いまーす！」
櫛八玉「いいねいいね！ 将来有望な子がいっぱい酒がうまいよ」
リーゼ「本当に騒がしい……でも、たまにはこういう空気もいいものですわ」
カラシン「今日は倉庫も大解放！ 赤字覚悟の大サービスだよ！ どんどん飲んで食べていってくださいねー」

・英雄たちへの報酬

P Cたちが健闘を称えあい、今回の戦いのことについて話を咲かせているところに、報酬の金貨袋を抱えた円東あきばと〈記録の地平線〉のシロエが声をかけてくる。なんと、今回大活躍だったP Cたちには、金貨のほかに特別報酬として〈呼び声の砦〉で算出したネームドアイテムも提供してくれるらしい！

シロエも別動隊の中でも特に活躍を見せたP Cたちを称え、正統な報酬なので遠慮なく受け取ってほしいと言ってくる。そして、二人はP Cたちに感謝を述べ、改めて乾杯をかわすのだった。

モンタージュ：あきばとシロエの感謝

キミたちが祝いの喧騒に巻き込まれ、見知った顔や見ず知らずの顔から感謝の声を受けていると、やっと騒ぎから抜け出したのか、猫顔美人の円東あきばがやってきた。

「探しました、皆さん！ 今回のクエストの報酬をお持ちしたんですよ。どんと奮発です！」

あきばは金貨200枚の入った袋を各自に手渡していく。ずっしりと感じる重さが〈円卓会議〉の本気を伺わせる。

「それからそれから、なんと！ 追加報酬もあります。皆さんたちはシブヤ広域探索に加えて、月軍の幹部級モンスターを撃破していただきましたからね。

〈呼び声の砦〉チームから、入手したレイドアイテムの山分け提案が来てるんですよ！！」

「〈幻想級〉山盛りってわけには行かなくて申し訳ないんだけど、結構良いものもあるからさ」

頭を搔きながらちょっと猫背で会話に入ってきた白衣の人物は「〈記録の地平線〉のシロエ」を名乗ると、「遠慮しないでね。正当な報酬なんだから」と微笑んだ。どうも冴えない印象の人物だが、今回の敵中枢攻略部隊の指揮官だったそう。

「さあ、さあ、選んでくださいませ！！」

あきばがバンザイのポーズでおすすめてくれる大きな箱の中には、数多くのネームドアイテムが納められている。

キミたちはこの中からアイテムランク8までのネームドアイテムをひとつ入手することができる。

「今回は皆さんのお陰で助かりました！」

「うん、本当に助かった！ ありがとう！」

報酬を受け取ったキミたちは再び乾杯するのだった。

・シーン終了

シロエとの会話が終わり、P Cたちのロールプレイが一段落したらシナリオ終了となる。また、作戦報酬として〈円卓会議〉より**P C 1人につき200ゴールドとアイテムランク8までのネームドアイテムをひとつ**を入手することができる。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（『L H Z』P245）」にしたがってアフタープレイを行なう。

ログチケットの配布

配布するログチケットは以下のとおりとなる。

◆**プレイヤー**：C Rアップ1枚、アザーゲット（プレイしたミドルシーン数（上限3）+1）枚

◆**GM**：C Rアップ1枚、財産ゲット（プレイヤー人数+1）枚、アザーゲット4枚

上記に加えて、セッションに最後まで参加したプレイヤーとGMには「因果力ゲット」が1枚ずつ配布される。さらに、活躍したPCのプレイヤーには「因果力ゲット」を追加で1枚配布しよう。これは優れたプレイヤーを見つけ出すための措置ではなく、互いの健闘をたたえるためのものである。ぜひ全員の好プレイを思い出して、チケットを配布しよう。

セッションの終了

全ての処理が終わればセッションは終了となる。ヤマトを襲った〈常蛾の眠り〉の危機は去り、ひとまずの平和が取り戻された。しかし、未だ姿を見せていない〈典災〉は数知れず、月の謎と課題は数多く残ったままだ。むしろ、ここからが冒険の始まりなのだ！

だが、次なる冒険のためにいまは一時の休息としよう。お疲れ様でした！

スタッフリスト



シナリオ作成：橙乃ままれ、七海遊介、

7 Sided Work Shop

ライティング&データ作成：老朽区、大きな愚、

Show、夜光優、鳴路ろくご、相馬将宗、

Chord Joehausen、7 Sided Work Shop

グラフィックデザイン&レイアウト：瑞川めえ、

7 Sided Work Shop

ミッションデザイン：橙乃ままれ、葉崎京夜、7 Sided Work Shop

イラスト：神無宇宙

ディベロップメント：7 Sided Work Shop

シナリオNPCデータ



シナリオに登場するNPCを記載する。シーン中のキャラクター描写の参考になるだろう。

ウッドストック=W

タグ：[冒険者] [男] [ドワーフ] [暗殺者] [調教師] [グランデール] [商人] [苦勞人] [円卓会議]

▼解説

〈円卓会議〉を構成する11ギルドのひとつ〈グランデール〉のマスター。黒い巻き毛に顔の大部分を覆う同色の髭といった如何にもドワーフな外見だが、フライトジャケットとゴーグル付きの飛行帽が個性を際立たせている。〈グランデール〉は飛行可能な乗騎を多数保有する空輪ギルドであり、自身も〈鋼尾翼竜〉

（ワイヴァーン）を相棒として縦横無尽に空を駆ける飛竜乗りだ。

今回のレイドでは、〈鋼尾翼竜〉による機動力と戦場全体を見渡せる視点の高さ、かつて所属していた〈黒剣騎士団〉でレイドの指揮経験があることを買われ、PCたち別動隊の指揮官を務めることとなった。面倒見がよく数々の中小ギルドに顔が利くため、PCのギルドとも付き合いがあることにしてもよい。

円東あきば

タグ：[冒険者] [女] [猫人族] [召喚術師] [筆写師] [第8商店街] [一般人] [やりくり上手]

▼解説

〈円卓会議〉が運営するクエスト仲介所、〈アキバ冒険斡旋所〉の窓口担当。銀髪も艶やかな〈猫人族〉の美女で、鈴音を思わせる涼やかな声もあってファンが多い。3大生産ギルドのひとつ〈第8商店街〉の一員でもあり、そこで鍛え上げた対人折衝や事務処理の能力をみこまれた形でいまの職場に配置されることになった。多岐にわたる〈冒険斡旋所〉の事務が回っているのは彼女の力量によるところが大きい。

クリスマスの夜にアキバの街で行われた殺人鬼討伐レイドでは、街のあちこちに散ったパーティとの連絡を担当するオペレーターを務め勝利に貢献。その実績から今回のレイドでも伝令役に抜てきされた。

プロップ用拡張ルール [高さ n]



このシナリオの戦闘マップには [高さ n] のタグを持つプロップが登場する。この [高さ n] に関するルールは以下のとおりである。

・ [高さ n]

[高さ] タグはおもに [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タグである。n は高度を表わし、[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 S q 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 S q へ移動する場合、移動距離は通常の 1 S q ではなく、[1 + (移動先 S q の高度 - 移動元 S q の高度)] S q 分として扱う。例えば、[高さ 0] の S q から隣接する [高さ 1] の S q へ移動するためには、通常の 1 S q 分の移動ではなく、2 S q 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 S q へ進入することはできない。

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

エネミーデータ



シナリオに登場するエネミーデータを記載する。
ディベロッパーはこれを他シナリオで使用してもよい。

〈月兎〉 ゲット

ランク：10 タグ：[幻獣] [月軍] 識別難易度：11

【STR】5 【DEX】6 【POW】4 【INT】4
【回避】6 + 2 D 【抵抗】5 + 2 D
【物理防御力】25 【魔法防御力】15
【最大HP】140 【ヘイト倍率】×3
【行動力】10 【移動力】2

▼特技

《無重力の兎》__このエネミーが阻止能力の対象になった時使用する。このメインプロセス終了時までこのエネミーは[飛行状態]になり、阻止能力を発動させた対象に[追撃：10]を与える。

《ムーンスタンプ》__ [白兵攻撃] __メジャー__対決 (6 + 3 D / 回避) __単体__至近__対象に [80 + 2 D] の物理ダメージを与える。[マイナー] 対象は次のメインプロセスで「タイミング：インスタント、マイナー」の行動を行えなくなる。この効果は B S として扱う。[達成値 20] このエネミーはこのメインプロセス終了時に 2 S q まで [即時移動] をしてもよい。

▼ドロップ品

1～4：桂の千本杵 [換金] (95G)
5～6：月兎の福耳 [換金] (170G)

▼解説

月面に棲息すると思われる幻獣。白や茶、桃色の毛皮に全身を覆われ、長い耳に丸い尾を持つ。一見して直立した兎に似た生物に見えるが、よく見ると、紫色の斑紋を持つ顔には目鼻も口もなく、人が入った着ぐるみや宇宙服のような不自然な体型をしている。〈冒険者〉を見かけると駆け寄って宙に跳び上がり、手にした杵を一気に叩きつけてくる。見た目によらない高い跳躍力や、打撃に伴う凄まじい圧力から、重力操作の能力を持っているのではないかと推測されている。個体によっては杵ではなく顔の彫り込まれた臼を持つ。

〈月の欠片〉 ヒュージ・ルナロック

ランク：10 タグ：[ギミック] [物品] [魔法] [月軍] 識別難易度：8

【STR】0 【DEX】0 【POW】4 【INT】4
【回避】12 [固定] 【抵抗】10 [固定]
【物理防御力】33 【魔法防御力】18
【最大HP】73 【ヘイト倍率】なし
【行動力】10 【移動力】0

▼特技

《意志なき機構》__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：15」の《プロップ解除》に成功するか、マップ内で最も[高さ]が低いSqでラウンドを終了した場合、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。

《ローリングルナロック》__ [白兵攻撃] [移動] __メジャー__対決(6+3D/回避)__このエネミーは4Sqまで[即時移動]をしてもよい。ただしこの移動は現在位置から直線上の位置にしか動くことができない。移動の最中、現在位置より[高さ]タグで低いSqに移動した場合、このメインプロセスのダメージに+20する。「移動時に1回でも同じSqにいたキャラクター(無差別)」を対象に[80+2D]の物理ダメージを与える。[クリティカル]対象を〈月の欠片〉の進行方向に向かって1Sq[即時移動(強制)]させる。

▼ドロップ品

固定：月の鉱石[換金] (60G)

▼解説

〈月の欠片〉は月面から召喚された巨大な岩石の塊が転がってくるギミック。直径1mくらいの球形で表面に窪みが幾つかあり、縮小した月のような見えている。ただ転がってくるだけだが、普通の岩石に比べて大きさの割に重い。そのため衝突時の衝撃も大きく、ときに吹っ飛ばされることもある。含有される金属の中には地上では入手困難な希少なものもある。

〈常蛾〉 ジョウガ

ランク：10 タグ：[モブ] [幻獣] [月軍] 識別難易度：10

【STR】5 【DEX】6 【POW】4 【INT】4
【回避】12 [固定] 【抵抗】11 [固定]
【物理防御力】20 【魔法防御力】20
【最大HP】75 【ヘイト倍率】×3
【行動力】10 【移動力】2

▼特技

《死者の蛾》__このエネミーは常に[飛行状態]としてあつかう。

《群がり襲う》__自動成功__単体__至近__対象が[追撃]以外のBSを受けた直後に使用する。対象に10点の直接ダメージを与える。

《体当たり》__ [白兵攻撃] __メジャー__対決(15[固定]/回避)__単体__至近__対象に[80+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー]対象はこの攻撃に対する[防御判定]に-2。

▼ドロップ品

固定：常蛾の鱗粉[換金] (60G)

▼解説

月から飛来したと思われる幻獣。丸々とふくよかな印象を受ける巨大な蛾の姿をしている。三対六本の足の先まで白い柔毛におおわれており幻想的な印象を与える一方で、剥きだし節くれだった腹部、血の赤を思わせる真紅の複眼と触覚、つるりとして口の無い頭部が見る者を不安にさせる。日中は繭の中で休眠し、月の光を浴びると活動を開始するのだが、シブヤでは時間を問わず活動している個体が見られる。

触覚が〈共感子〉を求めるレーダーの役割をしているらしく的確に多くの〈冒険者〉や〈大地人〉のいる地域を狙って飛来する。上空から振りまかれる鱗粉には〈共感子〉を流出させる効果があり、鱗粉の影響を受けた犠牲者はMPの低下や意識の混濁からの昏睡し、意識を刈り取られるものが続出した。

〈呼び声の砦〉で大量に発見された繭から絹が精製できないか、シブヤの生産ギルドを中心に研究中らしい。

〈牛頭白鬼〉 アルビノタウルス

ランク：10 タグ：[人型] [巨人] 識別難易度：10

【STR】6 【DEX】5 【POW】4 【INT】4
 【回避】3+3D 【抵抗】4+3D
 【物理防御力】11 【魔法防御力】16
 【最大HP】220 【ヘイト倍率】×2
 【行動力】10 【移動力】2

▼特技

《牛戦鬼の突進》__ [移動] __ムーブ__直後のマイナーアクションを1回消費する。このエネミーは[地形]プロップから望まない効果を受けず、4Sqまで[通常移動]してよい。ただしこの移動は現在位置から直線上の位置にしか動くことができない。〔自身：HP100以下〕このメインプロセスの[白兵攻撃]のダメージに+20する。

《ブレイドストーム》__ [白兵攻撃] __メジャー__対決(8+2D/回避)__単体__1Sq__対象に[45+2D]の物理ダメージを与える。〔達成値17〕対象を1Sqまで[即時移動(強制)]させる。

《ボーパルレイジ》__インスタント__シナリオ1回__このエネミーは1Dをふる。その出目が[ヘイトトップ]の[ヘイト]以下の場合、このエネミーの【ヘイト倍率】は×4になる。

▼ドロップ品

1～3：牛鬼の剛毛[換金] (95G)
 4～5：牛鬼眼[魔触媒10] (110G)
 6：破軍の戦帯[コア素材] (220G)

▼解説

約6mの巨体を誇る頭部が魁偉な牡牛の白化個体の巨人。人の上半身と、牛のような下半身を持ち、白い肌、真紅の眼、象牙色の双角と全身は色素が欠乏している。鍛えられた筋肉を誇らしげに晒しているため装備は軽装。手に持つ無骨な巨大斧を振り回し触れるものを吹き飛ばし、また角での突撃も得意とする。血の赤に染まる瞳は常に狂乱一步手前の状態で、その均衡が崩れた時、殲滅という名の嵐が吹き荒れるだろう。

〈紫根の多頭花〉 パープルハイドランジア

ランク：10 タグ：[自然] [植物] 識別難易度：11

【STR】4 【DEX】4 【POW】6 【INT】5
 【回避】4+2D 【抵抗】7+2D
 【物理防御力】26 【魔法防御力】18
 【最大HP】122 【ヘイト倍率】×2
 【行動力】8 【移動力】0

▼特技

《歩行植物の特徴》__このエネミーは常に[弱点(火炎)：15]を持つ。また[惑乱]にならない。

《補給歩行ツタ》__ムーブ__単体__2Sq__このエネミーは2Sqまで[即時移動]を行なってもよい。移動後このエネミー以外の対象に[障壁：20]を与える。

《麻痺毒のツル》__ [特殊攻撃] __メジャー__対決(8+2D/回避)__単体__4Sq__対象に[硬直][重篤]を与える。〔対象：硬直〕さらに20点の直接ダメージを与える。〔因果力1〕対象を2体に変更する。

《鎮静の花粉》__ダメージ適用直後__自動成功__広範囲1(無差別)__至近__このエネミーが攻撃を受けた直後に使用する。対象のヘイトを1点低下させる。

▼ドロップ品

1～3：獄誘根[魔触媒10] (110G)
 4～6：紫毒の花軸[換金] (130G)

▼解説

〈多頭竜蛇〉の首のようにうねる無数の青い蔦を上部に持ち、その先端には紫陽花に似た無数の花を咲かせている。人喰い植物の類に漏れず毒々しいまでの緋色である。下部の丸く膨れ上がった根茎から無数の触手蔓を生やしており、獲物を絡めとったり先端から麻痺毒を注入したり、移動の補助をしたりと多彩な芸を見せる。さらに地中を移動して足元から奇襲してくることもある。花の中央に黄色の花芯があり、捉えた獲物を強制的に鎮静させる花粉を充満させている。

〈可動式鋐撃ち砲台〉 ワンダリングハーブナー

ランク：10 タグ：[ギミック] [物品] [機械] 識別難易度：9

【STR】0 【DEX】0 【POW】5 【INT】6
 【回避】10 [固定] 【抵抗】12 [固定]
 【物理防御力】20 【魔法防御力】20
 【最大HP】50 【ヘイト倍率】なし
 【行動力】11 【移動力】0

▼特技

《意志なき機構》__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：15」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。

《鎖付き鋐撃ちカノン》__ [射撃攻撃] [邪毒] __メジャー__ 対決 (6+3D/抵抗) __単体__ 4Sq __対象に [70+2D] の物理ダメージを与える。[マイナー&対象：飛行] 対象は [飛行] 状態を失い落下して [放心] する。[マイナー] この攻撃は「射程：6Sq」になる。[対象：重篤] 対象を2Sqまで [即時移動] してよい。この時移動は自分に引き寄せるように行う。

▼ドロップ品

固定：鎖付きの鋐 [換金] (60G)

▼解説

〈可動式鋐撃ち砲台〉は可動式の先端部を持つ鋐を射出する機構をもったギミックだ。大型の砲座に取り付けられた鋐撃ち砲と強力な巻上機構、そして高性能な射撃センサーをもつ。さらに折り畳み機構も備えており、いろいろな戦場に持ち運び、展開・設置しての使用が可能となっている。鋐は着弾と同時に巨大な“かえし”を展開し、一度突き刺した獲物を逃がさない。さらに、鋐は金属繊維によって編み込まれた極太のワイヤーによって本体とつながっており、獲物を即座に引きずり寄せる。上下左右かなりの広い角度まで射角が取れるため、死角はほぼ存在しない。

月軍により、シブヤの各所に相当数が配備済み。

〈月相蟹〉 フェイズキャンサー

ランク：10 タグ：[人造] [物品] 識別難易度：13

【STR】4 【DEX】5 【POW】4 【INT】6
 【回避】5+2D 【抵抗】4+2D
 【物理防御力】22 【魔法防御力】24
 【最大HP】156 【ヘイト倍率】×4
 【行動力】10 【移動力】2

▼特技

《光充電システム》__このエネミーはシーン登場時に [隠密] 状態で登場する。ラウンド開始時に、このエネミーから6Sq以内に【ヘイト】1以上の対象が存在しない場合、このエネミーは即座に [行動済み] 状態となり、[弱点(電撃)：20]を得る。この効果はラウンド終了時まで持続する。

《バブルレーザー》__ [魔法攻撃] [光輝] __メジャー__ 対決 (6+3D/回避) __単体__ 3Sq __対象に [90+2D] の魔法ダメージを与える。このメインプロセス開始時に自身が [隠密] 状態であった場合、この攻撃の [命中判定] +2D。[クリティカル] このメジャーアクション終了時に再び《バブルレーザー》を行なう。ただしこの時ダメージは [60+2D] となる。

▼ドロップ品

1～3：月合金装甲 [換金] (75G)

4～5：斬金鋏 [魔触媒10] (110G)

6：定番カレー [食料] [消耗品] [準備] (130G) ×2

▼解説

月面から召喚された多脚型戦闘用機械。車輪付き脚部八本と鋏状多目的アーム二本を持つ姿から蟹の名を冠された。各装備に必要な電力を幅広く平たい胴体の背面装甲を兼ねた太陽光充電装置で得ている。平時は光学迷彩で姿を隠し待機しつつ太陽光充電を行い、敵発見と共に《バブルレーザー》による奇襲を行う。月面で精錬された金属製の特殊装甲は、〈海洋機構〉の白虹によりあやうくルナチタニウムと命名されかけた。

〈帝后常蛾〉 メールロワ・ジョウガ

ランク：10 タグ：[ボス] [幻獣] [人型] [月軍] 識別難易度：13

【STR】4 【DEX】4 【POW】5 【INT】6

【回避】4 + 2 D 【抵抗】6 + 2 D

【物理防御力】16 【魔法防御力】24

【最大HP】540 【ヘイト倍率】×8

【行動力】11 【移動力】2 【因果力】4

▼特技

《死者の蛾》__このエネミーは常に「飛行状態」としてあつかう。

《離散集合》__EXパワー__シーン1回__このエネミーの【HP】が260以下になった時即座に使用する。このエネミーは「シーンに存在しない状態」になり、配下エネミーとして〈常蛾〉4体をこのエネミーより4Sq以上離れたそれぞれ異なるSqに1体ずつ配置する（配下エネミーからはドロップ品を入手できない）。シーン中の〈常蛾〉がすべて「戦闘不能」もしくは「死亡」状態となった場合、このエネミーの「シーンに存在しない状態」は解除される。またこのエネミーは「シーンに存在しない状態」で迎えるクリンナップ終了時に【HP】を40点回復する。

《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。このエネミーからみて「距離：至近／対象：広範囲1（選択）」の対象に「萎縮」を与える。さらに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。

《分裂の舞》__ダメージ適用直後__このエネミーが60点以上の【HP】ダメージを受けた直後に使用する。このエネミーと同じSqに配下エネミーとして〈常蛾〉1体を「行動済み」状態で配置する（配下エネミーからはドロップ品を入手できない）。このエネミーは2Sqまで「瞬間転移」してもよい。

《精神汚染の鱗粉》__「魔法攻撃」「精神」__メジャー__対決（6 + 3 D／抵抗）__1体__4Sq__対象に「60 + 2 D」の魔法ダメージと「萎縮」を与える。対象がこのエネミーと同じSqにいる場合、このエネミーはこのメインプロセス終了時に2Sqまで「瞬間転移」してもよい。

ドロップ品

1～4：后蛾角「魔触媒11」（120G）×3

5～6：古びた仙丹「換金」（720G）

固定：儚い鱗翅「コア素材」（220G）

▼解説

幻獣〈常蛾〉の母にして女王たる存在。亜人種族の特性を学習し通常の〈常蛾〉より外れた変異種となっている。その成果ゆえに高い社会性と集団戦術を身に着けたばかりかその容貌も大きく人型に寄っている。胸と腰は白い柔毛に覆われている。肘から先、膝から下という末端部は昆虫に似た鋭い鉤爪をしている。しかしながら正面から見える人間の少女にしか見えない顔、そして二の腕や腹といった部分は滑らかな肌をしており、少女らしい瑞々しさを誇っている。その一方で側頭部には真紅の複眼が一对、ボリュームのある白い髪から突き出るように触覚が伸びており異形であることも忘れるなど突き付けてくる。さらには背中には二対の巨大で毒々しい色彩を放つ翼をそろえており、腰部からは虫を思わせる腹腔が大きく背後にせり出している。

貴婦人然とした口調をしているが、その実会話は成立せず、ただ敵か餌かそれ以外かを判断しているだけである。

吸い込んだ者の精神を委縮させる鱗粉をまき散らし。攻撃を受ければ〈常蛾〉をその腹腔から生み出す。その上時には無数の〈常蛾〉となり攻撃をかいぐることもある。

この分身する・分裂するという特性から〈帝后常蛾〉は群体生物であり、いまだその存在を知られていない〈常蛾〉の幼生体なのではないかと主張する研究者も存在する。現在は与太話の域を出ないが、もしそうだとすれば〈常蛾〉の繭を量産する態勢を加速することができるかと期待をもたれている。

〈月兎の姫城主〉 ゲット・シャトランレーヌ

ランク：10 タグ：[ボス] [幻獣] [人型] [月軍]
[ニンジン] [ニンジン] 識別難易度：14

【STR】5 【DEX】4 【POW】6 【INT】4
【回避】4+2D 【抵抗】7+2D
【物理防御力】18 【魔法防御力】25
【最大HP】300 【ヘイト倍率】×8
【行動力】12 【移動力】2 【因果力】4

▼特技

《無重力の兎》__このエネミーが阻止能力の対象になった時使用する。このメインプロセス終了時までこのエネミーは「飛行状態」になり、阻止能力を発動させた対象に「追撃：20」を与える。

《近衛兵配置》__このエネミーはシーン登場時に配下エネミーとして〈月兎〉2体を任意の位置に配置できる。配下エネミーからはドロップ品を入手できない。

《キャロットミサイル》__[特殊攻撃]__メジャー__対決(8+2D/抵抗)__単体__4Sq__対象に「追撃：20」を2つ与える。[因果力1]2つではなく4つ与える。[マイナー]このエネミーはBS2つを解除しても良い。

《ニンジンボーション連打》__単体__4Sq__コストとして「ニンジン」タグを1つ消費する。[月軍]タグを持つエネミーが「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40点まで回復する。

《βカロチンレーザー》__本文__ラウンド1回__対象が「行動済」であっても【行動力3】のメインプロセスタイミングで即座に使用できる。このエネミーから見て「距離：至近/対象：広範囲2(選択)」の対象に「[ニンジン]タグの数×5」点の直接ダメージを与える。このダメージは「追撃」1つを起動する。

ドロップ品

1～4：兎娘耳「魔触媒11」(120G)×3
5～6：機甲人参果「換金」(720G)
固定：透明な血「コア素材」(220G)

▼解説

月面から召喚された幻獣〈月兎〉のアイドルにして指揮官たる上位変異種。

幻獣でありながら亜人間種族の特性である社会性と集団戦術を身に付けており、外見もそれに相応しく、両者を組み合わせたような姿をしている。全体的なシルエットはスレンダーな人間の女性に似ており、顔と腹部、二の腕と太腿は滑らかな肌を持つ。胸と腰、肘と膝から先はビロード地の衣装にも見える茶色の獣毛に覆われていて、明るめの茶色の短い髪からは長い兎の耳を生やしておりコケティッシュな雰囲気を漂わせている。その魅惑的な細い腰には未知の輝きを放つ金属質のベルトが巻かれ、そのアタッチメントにはニンジン模した形状の巨大多目的超ロマン武装ホーン・キャホッツアフミーが装備されている。

親衛隊であり下僕でもあるファンの〈月兎〉たちを率いて現れ、腰に装備した多目的武装ホーン・キャホッツアフミーからのβカロチンレーザーやキャロットミサイルによる臨機応変な遠距離攻撃を得意とする。それ以上に脅威となりうるのがその指揮能力で、彼女の指揮下に置かれた〈月兎〉たちは一糸乱れぬ激しい踊りを見せ、キャホッツアフミーにニンジンエネルギーを充填したり、敵を攪乱したりする。もし倒れてもニンジンエネルギーを強制注入され、再び戦線に送り返されるのだ。

快活で饒舌なのだが、人の話に耳を貸さず一方的に喋るだけなので彼女との会話はほとんど成立しない。しかし、その饒舌な喋りや快活な性格、さらにコケティッシュさ溢れる外見に騙されてしまう者も多く、ある意味強大な武器ともいえよう。重力の軛から解き放たれた舞のような動きも合わさり、彼女の虜となり地上から解き放たれ行方知れずになったという話も少なくはなく、一説には彼女を取り巻く〈月兎〉たちは行方知れずとなった者の成れの果てという話である。