LOG HORIZON TRPG

セルデシアガゼット

Celdesia G

4号連続配信：キャンペーンシナリオ第1話（CR11対応）を収録！

2018
Spring-01

ヴァンパイアハンターを継ぐ者

イースタル北部を襲う伝説的な〈吸血鬼〉を討伐せよ！

狂気の霧が覆う町で、幽霊が眠る古城で、機械とアンデッドが徘徊する地下遺跡で。そして誰も知らないうちに支配された都市で。

白き令嬢と黒の狩人を助け、強大な〈吸血鬼〉たちの野望を打ち砕け！

イラスト：藤実なんな

INDEX

01	INDEX
02	『ヴァンパイアハンターを継ぐ者』導入
05	第一話『悪夢の沼』
07	オープニングフェイズ
10	ミドルフェイズ
22	クライマックスフェイズ
25	エンディングフェイズ
27	エネミーデータ

キャンペーンの紹介

『ヴァンパイアハンターを継ぐ者』は４本のシナリオからなるキャンペーンシナリオである。ＰＣたちは〈自由都市同盟イースタル〉北部でこの冒険に挑む。領主とその美しい娘から依頼を受け、伝説的な４人の吸血鬼を討伐する旅に出ることになるのだ。

４本のシナリオはどれも吸血鬼退治が目的だが、各シナリオはどれも雰囲気ががらりと変わっており、通して遊ぶことで幅広い楽しみを体験できる仕組みだ。

第１話『悪夢の沼』はホラータッチのシナリオだ。魔の霧に覆われた町を手探りで探索していくミッションでは、怪奇映画のような雰囲気を楽しめる。

第２話『古城で幽霊とお茶会を』は一転してコメディタッチのシナリオである。ダメな姉属性持ちの幽霊ディアーヌとハートフルな共同生活をテーマとした大型ミッションがメインとなっている。

第３話『血戦の神殿遺跡』はバトル志向のシナリオである。エネミーとトラップが満載されたダンジョンを攻略し、クライマックスのボスバトルで大いに盛り上がってほしい。

第４話『狩人たちの仮面舞踏会』は、王道的なゴシックホラーの雰囲気が重視されたシナリオになる。サスペンスめいた調査ミッションで証拠を集め、人間に化けた吸血鬼に突き付けて正体を暴こう。クライマックスは最終話らしく、盛りだくさんの決戦バトルが楽しめる。

この４本の連続シナリオでは、地方に封印された強力な吸血鬼の王たちとの対決を通して、高レベルのＰＣたちが縦横無尽に活躍することになる。手強い敵が登場するが、ＣＲ１１に達した熟練の〈冒険者〉であるＰＣたちはそれに対抗する十分な能力を持っている。バラエティ豊かなシナリオに挑戦しよう！

キャンペーンの遊び方

このキャンペーンシナリオは４本の連続したシナリオで構成されている。対応プレイヤー人数は３～５名であり、４本のシナリオを同一のＰＣで継続してプレイすることを前提としてシナリオが記述されている。対応ＣＲはシナリオ第１話がＣＲ１１で始まり、最終話である第４話はＣＲ１４となっている。『ログ・ホライズン拡張ルールブック（以下ＬＨＺＢ２）』のデータと追加ルールが使用されるため、ＧＭとＰＬはあらかじめ目を通しておくとよいだろう。

導入とそのアレンジ

このキャンペーンは、アキバで〈円卓会議〉から仕事の斡旋を受けたＰＣたちが、イースタル北部～〈オウウ地方〉周辺にある〈守成都市ハチマン〉に向かい、都市領主であるワイアルド伯爵から吸血鬼討伐の依頼を受けるという導入で開始する。

「シナリオを事前にアレンジする」(『ＬＨＺＢ２』Ｐ２６１）を参考にするなどで、導入部分をＰＣに合わせてアレンジしてみるのはいい手法だ。その場合は依頼人の伯爵（または娘のベアトリクス）と知り合い、吸血鬼討伐の依頼を受けるまでの経緯を変えてみるのがいいだろう。いくつかの例を提示する。

例えばＰＣたちの知り合いやコネクションを持っているＮＰＣから依頼（例えば荷物運びなど）を受けて現地の都市に到着したところを、腕利きを探していた伯爵や娘が接触してくるという導入。または野良〈吸血鬼〉に襲われている少女を助けたら、それは孤児院を慰問していた伯爵の娘だった、などという展開も面白い。ＰＣが伝説や伝承に興味があるなら「美しい死神」とも呼ばれた伝説的な吸血鬼狩人の情報を求めて来た等、第２話の伏線を兼ねた導入にする手もある。

ＰＣ作成のアドバイス

このキャンペーンはＣＲ１１のＰＣで１話目を開始し、最終的にＣＲ１４まで成長することになる。このキャンペーンを遊べるキャラクターを持っていない場合、『ＬＨＺＢ２』のサンプルキャラクターを使用するか、ハイコンストラクションでキャラクター作成を行うといいだろう。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。

またキャンペーンを通して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ことになる。ＰＣが希望するならば、「ユニオンの取得（『ＬＨＺＢ１』P76）」および「セッション中のパーソナルファクター取得（『ＬＨＺＢ１』P286）」に従ってこれらを取得してもよい。

このキャンペーンはタイトル通り、吸血鬼退治の物語となっている。推奨されるサブ職はシナリオ毎に記述されているが、〈アンデッドハンター〉〈戦司祭〉〈祈り手〉は推奨サブ職の中に比較的高い頻度で登場するため、プレイヤーにはこれを伝えるとよい。また〈吸血鬼〉のＰＣが居る場合、キャンペーンの雰囲気にも合うため、面白いロールプレイが行なえるだろう。

冒険の背景とＮＰＣ

このキャンペーンシナリオは、時限イベントで目覚めた４体の伝説的な吸血鬼たちが引き起こした一連の事件を扱っている。ＰＣたちの依頼人として登場するワイアルド伯爵は、正体を隠した吸血鬼〈棺の王〉であり、彼の企んだ陰謀がこのキャンペーンの背景にあるため、その行動を理解すると演出の助けになるだろう。ＰＣたちは伯爵の依頼を受けて３人の吸血鬼を討伐するが、伯爵自身が吸血鬼であり、依頼は競争相手を追い落とすための陰謀であり、最終的には彼を討伐することでこのキャンペーンが終了する。

また、最終話のヒロインである伯爵令嬢のベアトリクスと、第２話の主要登場人物であり、冒険の背景に深く関わりのある女幽霊ディアーヌの二人のＮＰＣについても解説する。

・ワイアルド伯爵と〈棺の王〉について

〈ノウアスフィアの開墾〉の時限イベントに先駆けて目覚めた吸血鬼〈棺の王〉は〈守成都市ハチマン〉の領主である”本物の”ワイアルド伯爵を密かに殺害して成り替わり、偽の伯爵として活動している。彼は遅れて目覚めた他の３人の吸血鬼と時には協力し、時には競争しながら、人間社会を混乱させるため活動している。そして彼が選んだのが、〈大地人〉の〈貴族〉として正式に〈冒険者〉に依頼を行ない、ライバルを排除させるという方法だった。彼は最終話でベアトリクスを狙い、ＰＣに正体を暴かれることになるが、それまでは「領民思いの領主」という演技を崩さずにロールプレイするといいだろう。

・伯爵令嬢ベアトリクス

彼女は最終話で伯爵に狙われるヒロイン役なので、第１話からこまめにＰＣたちに印象付けておくと物語が盛り上がるだろう。彼女は幼少期に「"本物"の伯爵」に引き取られた養女であり、庶民出身ながらも持前の責任感で「貴族の義務」を果たそうとする健気な令嬢、というキャラクターになる。領民思いで健気なところや、案外しっかり者なところなどを強調してロールプレイすると印象に残りやすいだろう。なお彼女は後述するディアーヌの妹の遠い子孫であり、〈アンデッドハンター〉の血を受け継いでおり、それが〈棺の王〉に血を狙われる原因となっている。

・女幽霊ディアーヌ

彼女は第２話のヒロイン役となる。１シナリオのみの登場だが、ベアトリクスが彼女の遠い親族で顔も似ていたり、彼女にこだわりを持つボスがでたりと、キャンペーン中～後半における関わりは深い。彼女を最初に登場させるときは、ベアトリクスと似ていることをそれとなく伝えるといいだろう。

またディアーヌは第２話終了時に消滅するが、感情移入したＰＣたちが彼女を助けたいという要望をしてくるかもしれない。そういった場合のガイドもシナリオ内に記述されているので、ＧＭがディアーヌ復活のためのシナリオを自作する際には活用してほしい。

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。

ベアトリクス＝ワイアルド

タグ：［大地人］［女］［ヒューマン］［妹系世話焼き］［貴族］［一般人］

▼解説

父である伯爵と共に、ＰＣたちに領内の〈吸血鬼〉退治を依頼することになる〈大地人〉貴族の令嬢。愛称はベティ。社交デビューを控えた年齢だが、伯爵を手助けして領内政務の多くを引き受け、領民との交流も積極的に行おうとするしっかりものの少女。

年齢は今年で１５歳。長く美しいゴールデンブロンドの髪と、まっすぐとした視線の大きなライトグリーンの瞳が特徴。小柄でスレンダーな体を、普段は白いロングスカートのドレスで装っているが、本人は動きやすいワンピースがこっそりお気に入り。

礼儀正しく明るく素直。領民や〈冒険者〉に対しても友好的。むしろ世話焼きなところがある。しっかり者だが、自分が貴族にふさわしいのかは悩んでいる。

実は庶民の出であり、幼いころに両親を亡くしたところ、遠縁の伯爵に引き取られて貴族教育を受けて育った。市井の癖は抜けきらず、家事や客のおもてなしなどをついつい自分でやろうとするため、城のメイドを少し困らせることもあるようだ。

ディアーヌ

タグ：［［大地人］［女］［幽霊］［ダメ姉］［アンデッドハンター］［自由人］

▼解説

とある古城で数百年の眠りについていた〈アンデッドハンター〉の女幽霊。ＰＣたちに、城に封印されている〈吸血鬼〉への対処を依頼し、問題が解決するまでの間、生活を共にすることになる。青みがかったオーラをまとい、足もとが半透明になっている正真正銘の幽霊だが、（本人いわく気合いを込めれば）物を動かしたり、他人に触れたりすることもできるようだ。

外見年齢は１０代後半の少女にも見えるし、時には２０代前半の落ち着いた女性にも見える、と幽霊らしくはっきりとしない。喜怒哀楽の落差が激しく、表情と印象がよく変わるためでもある。オレンジがかった長い赤毛をポニーテイルに結いあげた髪型と、修道服に似たドレスがデフォルトの姿。

戦場においては血も涙もない凄腕ハンター（本人談）だが、本性はわりとダメ人間。お酒大好きで好奇心も旺盛。年下（幽霊となった今ではほぼすべての人間が年下だ）相手には姉ぶった態度で偉そうに接するわりに、さびしがり屋で邪けんにされるとすぐにへこたれる、浮き沈みの激しい人物。もっともこれらは幽霊として長い年月を孤独に過ごしてきたのが理由。

ＰＣたちと生活を共にはじめてからは、味のついた料理や音楽、地球の生活などにも興味津々になる。

第1話「悪夢の沼」

このシナリオは、全４話で構成されるキャンペーンシナリオの第１話、不気味な霧に包まれた町を探索するホラー志向のアドベンチャーシナリオである。

イースタル北部の要塞都市ハチマンを訪れたキミたちは、領内を統治する伯爵とその令嬢に頼まれて、北方に潜む伝説的な吸血鬼の討伐を開始する。狂気の霧に覆われた町イズヌでは、闇に潜む不死や怪異との戦いが待ち受けている。悪夢に包まれた町を解放できるのはキミたちだけなのだ！

これはＣＲ１１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： １１
プレイ時間： 標準で４～５時間
傾向： ２つの戦闘を含むアドベンチャーシナリオ

冒険の背景

〈ノウアスフィアの開墾〉の時限イベントによって、〈王〉と呼ばれる強力な〈吸血鬼〉たちがイースタル北部で活動を開始した。〈王〉の一体であるアンデッドドラゴン〈赤河の王〉は、配下の〈人面蛭〉たちを従え、〈イズヌの町〉を狂気を誘う霧で覆って支配することで自分の餌場とする。姿を隠し力を蓄え、他の〈王〉たちを出し抜くためだ。

イースタル北部の領地を治めるワイアルド伯爵は、地域の平和のため、自身の思惑を隠し〈円卓会議〉を通じて〈冒険者〉を求める。

彼の依頼は〈イズヌの町〉へと向かい〈赤河の王〉を滅ぼすというものだった。

ＰＣたちの状況

ＰＣたちは〈円卓会議〉から仕事の斡旋をうけて、遠くイースタル北部にある〈守成都市ハチマン〉へとやってきた〈冒険者〉グループである。仕事の依頼人である領主のワイアルド伯爵の城を訪れ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

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

アキバを旅立ち、遠く北へ。ティアストーン山脈を臨むイースタル北部へとやってきたキミたち冒険者は、地域を統治する伯爵から吸血鬼討伐の依頼を受ける。伝説に残る強大なヴァンパイアたちが、ひそかに活動を開始したというのだ！

そのうちの一体、〈赤河の王〉を探して山あいの町へとやってきたキミたちを、深い霧に隠れた魔物と狂気が待ち受ける。

ログ・ホライズンＴＲＰＧ
『悪夢の沼』
魂の翼持つ〈冒険者〉たちよ、
地平線の彼方に新たな記録を刻め！

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『ＬＨＺＢ１』）と『ログ・ホライズンＴＲＰＧ拡張ルールブック』（以下『ＬＨＺＢ２』）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、ＣＲ１１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ＣＲ１１のキャラクターを持っていないのならば、『ＬＨＺＢ２』のサンプルキャラクターを使うか、ハイコンストラクションでキャラクターを用意しよう。

・ハイコンストラクション

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

・おすすめのサブ職業

このシナリオには、謎めいた霧に包まれた山あいの町を探索し、この町を陰ながら支配する吸血鬼の隠れ家を探すミッションが存在する。このミッションにおいては調査や交渉、探索に長けたサブ職が活躍できる。

プリプレイの際に参考にしてほしい。

活躍できそうなサブ職業

〈アイドル〉〈アンデッドハンター〉〈戦司祭〉〈祈り手〉〈占い師〉〈学者〉〈軽業師〉〈御者〉〈交易商人〉〈交渉人〉〈大工〉〈探偵〉〈武侠〉〈無法者〉

・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（『ＬＨＺＢ１』P76）」および「セッション中のパーソナルファクター取得（『ＬＨＺＢ１』P286）」に従ってこれらを取得してもよい。

・セッション難易度

セッションの難易度はノーマルが基準とするが、ＧＭとプレイヤーは話し合ってこの難易度の段階を基準よりも上げて／下げてもよい。その際には「セッション難易度の決定（『ＬＺＨＢ２』P267）」を参照すること。このゲームを遊ぶのがはじめてのプレイヤーがいるならば、難易度は１段階下げ、イージーで遊ぶとよい。何度か遊んだことがあるならばノーマルのままでよいだろう。更なる歯ごたえを求めるならば，ＧＭとプレイヤーでよく相談した上で難易度段階を上昇させよう。「難易度段階の上下による因果力変動（または『ＬＺＨＢ２』P268）」の表も参照すること。

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スムーズに進むだろう。

シナリオハンドアウト

ヴァンパイアハンターを継ぐ者

第１話「悪夢の沼」

LOG HORIZON 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

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。ＧＭの決定した難易度によって【因果力】が増減するため、忘れず反映すること。

使用ルール　『ログ・ホライズンＴＲＰＧ』（以下『ＬＨＺＢ１』）と『ログ・ホライズンＴＲＰＧ拡張ルールブック』（以下『ＬＨＺＢ２』）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、ＣＲ１１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ＣＲ１１のキャラクターを持っていないのならば、『ＬＨＺＢ２』のサンプルキャラクターを使うか、ハイコンストラクション（『ＬＨＺＢ２』P52）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//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・登録できるだろう。

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。

おすすめサブ職業

このシナリオには、謎めいた霧に包まれた山あいの町を探索し、この町を陰ながら支配する吸血鬼の隠れ家を探すミッションが存在する。このミッションにおいては調査や交渉、探索に長けたサブ職が活躍できる。プリプレイの際に参考にしてほしい。

〈アイドル〉〈アンデッドハンター〉〈戦司祭〉〈祈り手〉〈占い師〉〈学者〉〈軽業師〉〈御者〉〈交易商人〉〈交渉人〉〈大工〉〈探偵〉〈武侠〉〈無法者〉

状況の解説

ＰＣの立場　ＰＣたちは〈円卓会議〉から仕事の斡旋をうけて、遠くイースタル東北部にある〈守成都市ハチマン〉へとやってきた〈冒険者〉グループである。仕事の依頼人である領主のワイアルド伯爵の城を訪れたところからシナリオは始まる。

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（『ＬＨＺＢ１』P76）」および「セッション中のパーソナルファクター取得（『ＬＨＺＢ１』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

セッションの難易度はノーマルが基準とするが、ＧＭとプレイヤーは話し合ってこの難易度の段階を基準よりも上げて／下げてもよい。その際には「セッション難易度の決定（『ＬＺＨＢ２』P267）」と「難易度段階の上下による因果力変動（『ＬＺＨＢ２』P268、または https//lhrpg.com/lhz/?id=2242）」の表も参照すること。

オープニングフェイズ

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。

インタールード

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。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。

シーン名：北の城にて

シーン種別：シネマティックシーン
解説：〈守成都市ハチマン〉の城に到着したＰＣたちを領主のワイアルド伯爵が出迎える。
目的：ＰＣたちと領主のワイアルド伯爵が会話を開始する。

オープニング１：北の城にて

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、「カットイン」には何か出来事が起きた時の描写や登場人物のセリフなどが記載されている。これらは厳密なものではないので、ＧＭはＰＣたちの反応を見つつ、また内容を変化させたりして、区切りの良い場面で描写を読み上げよう。

オーバーチュア

頬を撫でる風はこの季節にしては寒気を含んで背筋に震えを走らせる。〈円卓会議〉に斡旋された依頼を受けるため、キミたちは依頼人であるワイアルド伯爵が領主を務める〈守成都市ハチマン〉まで旅をしてきた。軍事施設のような堅牢な石組みと重厚な扉が威容を聳えさせている領主の城。たった今、そこに到着したところだ。

〈守成都市ハチマン〉は〈エッゾ帝国〉との境界線にほど近い〈自由都市同盟イースタル〉北限にある都市だ。〈緑小鬼〉を始めとした亜人種族と戦うための橋頭堡たる軍事都市であり、そういった外敵から物資を守れることから貿易の要衝ともされる。通り抜けた外壁も歩いてきた街並みも領主の城までもが、整然としていて質実剛健という言葉がしっくりくる。

領主の城に付いたキミたちはすぐに応接室へと通された。質素というわけではないものの無駄を廃した実用的な調度品からは主の性格が透けて見える。その中で装飾と言えそうなのは飾ってある花だけだ。

洗練された所作のメイドに案内された席でしばらく待っていると、カツカツという規則正しい足音とともに壮年の男性が部屋に入ってきた。

年齢は６０歳前後。短く整えた髪は歳を経て色褪せた銀色。大柄で筋肉質な体躯をスーツのような黒を基調とした服装に包む。左目を眼帯で覆い、残った青い瞳の眼光は貴族というよりは軍人のような威圧感を放っている。

・守成都市ハチマンと冒険の依頼

〈円卓会議〉を通して依頼を受けたＰＣたちは、アキバを離れイースタル北部に位置する〈守成都市ハチマン〉を訪れた。今は依頼主である領主ワイアルド伯爵の城に招かれ、伯爵の出迎えを受けたところだ。

カットイン：ワイアルドのセリフ

「おお、キミたちが依頼を受けてくれた〈冒険者〉か！　遠路はるばるよく来てくれた。感謝する！」
「諸君にはお初にお目にかかるな。私がこの城と領内を預かるゲイリー＝ワイアルドだ。これでも伯爵位を代々継承しておるよ」
「冒険者の諸君は堅苦しいのが苦手と聞いている。私も簡明直截にいかせてもらうことにしようかな。はっはっは」
「では到着したばかりの所を済まないが、早速本題に入ろうか」

・シーン終了

領主ワイアルドとの会話が本格的に始まったら、そのままシーンを終わらせよう。領主と会話したいプレイヤーもいるかもしれないので、「ワイアルドとは次のシーンでちゃんと会話できる」ということを伝えよう。次のインタールードへとすすむこと。

インタールード

次のシーンでは、領主ワイアルドは、冒険者であるＰＣたちに依頼をしてくる。この依頼が今回セッションの目的であり、会話にはキャンペーン全体の背景情報が含まれる大事なシーンだ。

シーン名：吸血鬼討伐依頼

シーン種別：シネマティックシーン
解説：ワイアルド伯はＰＣたちに吸血鬼の討伐を依頼してくる。
目的：ＰＣたちが領主の依頼を受ける。

オープニング２：吸血鬼討伐依頼

オーバーチュア

堅苦しいのはやめにしようと笑いながらも、ワイアルド伯爵は神妙な雰囲気を纏っており、射すくめるような眼光を浮かべてキミたちに依頼の内容を説明し始めた。
「この〈オウウ地方〉には、伝説的な〈吸血鬼〉が複数存在している」
「奴らは一定の周期で休眠と活性を繰り返しており、互いに争いながらも人間種族に大きな被害を与えてきた」
「それが、どうやら活動期に入ったらしくてな。被害が大きくなる前に連中の調査と討伐を頼みたいのだ」
「今わかっているのは〈赤河の王〉が活動を始め、〈イズヌの町〉に潜んでいる恐れがあるということくらいでな、まずはそこから手を付けてもらいたい」
「依頼が完了するまで長丁場になると思うが、情報提供と報酬の支払いは随時行う。〈赤河の王〉対処の報酬は、一人辺り９００Ｇとさせてもらおう」

・ベアトリクスの登場

伯爵が依頼内容を述べると、応接室のドアがノックされる。伯爵は「お茶でも飲みながらゆっくり話そう」といって入室の許可を与える。入ってきた少女の名はベアトリクス。伯爵の娘（養女）であるとのこと。彼女も話を聞くのか、配膳を終えたあとは伯爵の隣りに座る。

モンタージュ：ベアトリクス登場

「失礼します。お茶をお持ちしました」
応接室のドアが開き、ティーセットと軽食を載せたワゴンを押して部屋に入ってきた小柄な少女は、白いドレスの長い裾を持ち上げて優雅に一礼する。
伯爵のくすんだ銀色とは違う輝く金糸のようなゴールデンブロンドがふわりと揺れ、仄かに甘い香りが漂う。十五歳くらいだろうか、細身の身体を起こせばまだあどけない表情の中、ライトグリーンの瞳が好奇心に輝いている。
「おいおい、ベアトリクス。そういう事はメイドに任せるようにと、いつも言っているだろう」
伯爵の叱責も諦めと呆れを多分に含んだ形だけのもので、少女は肩をすくめながらも茶器を並べていく。青と褐色のコントラストが美しい。
「ごめんなさい、おとうさま。でも、今日はマフィンがとても上手に焼けたの。〈冒険者〉の皆さんにも召し上がっていただきたいわ」
「やれやれ、挨拶もまだだと言うのに仕方のないことだ。〈冒険者〉の諸君、紹介しておこう。娘のベアトリクスだ。ご覧の通りで、身の回りの世話から茶の準備まで、なんでも自分でやりたがるのが玉に瑕でね」
「もう、おとうさまっ……コホン、失礼いたしました」
「初めまして〈冒険者〉の皆様。ベアトリクス＝ワイアルドと申します。この度は遠い所をお越しいただき、感謝の念に絶えません。このように堅苦しい場所ですが、くつろいでいってくださいね」

・ベアトリクスへのコネクション

ＰＣが希望するならば、「セッション中のパーソナルファクター取得（『ＬＨＺＢ１』P286）」に従って、ベアトリクスへの一時的なコネクションを取得してもよい。

・ワイアルドへの質問

ＰＣたちはワイアルドに質問したいことがあるかもしれない。ＰＣに尋ねられたならば「ワイアルドの持つ情報」として、以下の情報をＰＣに教えてあげてかまわない。情報はワイアルドの（あるいはベアトリクスの）セリフの形で記述されている。ＧＭはＰＣの質問に答える形でセリフを読み上げてもよいし、逆にセ

リフを演技するのが苦手ならば、そのまま順番に読み上げてもよい。ワイアルドはＰＣたちに対して隠し事があるので、彼のセリフは必ずしも真実ではないことに注意すること。もっとも、この時点で、そのことをＰＣたちが察することはできない。

カットイン：ワイアルドの持つ情報

・ワイアルドに尋ねる

「質問かね？　無論、私の知っていることで依頼達成の助けになるのならば答えよう」

・イズヌの町について

「このハチマンから三日ほど歩いた先にある小さな町だ。山に囲まれた土地でね、周囲には大小様々な沼が点在している」

・なぜ吸血鬼がでたと判断したんですか？

「イズヌの町は、いつの頃からか霧に覆われてしまっており、町の周辺で、行商人などが干からびた遺体となって発見されている。質問状を持たせた使者は『何も問題ありませんよ』という返事を持ち帰り、潜入させた密偵は未だに帰って来ないのだ」

・異変が〈赤河の王〉の仕業だと推測した理由は？

「イズヌの町に起きている状況が伝説上の〈赤河の王〉と酷似しているのだよ」

・〈赤河の王〉に関する情報を教えて下さい

「吸血鬼というと人に似た姿をしていると思うだろうが、〈赤河の王〉はそうではなく幻獣を元にした姿の吸血鬼らしい。魔法の霧を発生させてその中に隠れ潜み、自身は動かずに手下を使役して血を集めると言われている」

・この地方の“伝説的な吸血鬼”の情報がほしい

「〈赤河の王〉の他には〈茨の王〉と〈鋼の王〉、そして〈棺の王〉という名前だけが伝わっている。これ以上は私たちも文献などを調べているところだ」

・周期的ということは、彼らは休眠しているのですか？ 倒されたのですか？

「休眠したり、倒されても復活したりと、伝わっている理由は様々だ」

・吸血鬼の伝承

「伝説的な吸血鬼」に関する情報は個別のカットインとして用意してある。映画の予告編のような雰囲気で読み上げるとＰＣたちの期待をあおれるだろう。

カットイン：伝説的な吸血鬼たちについて

　イースタル北部は大地人と亜人種が互いに争い合う最前線ゆえ、人の領地に潜む魔もまた多いと土地の古老は語る。数百の年月を重ねてなお闇に君臨する、伝説に謳われし吸血鬼たち。

〈赤河の王〉は赤黒く淀む、濁りし水と瘴気の化身。魅入られた者は幻夢の虜囚、狂気の舞を踊り続ける。

〈茨の王〉は草木を統べる。幾度滅びを知ろうと、総ての蕾と全ての萌芽に、魂移して増えては満ちる。

〈鋼の王〉は呪われし躯。アルヴの遺せし鋼鉄の刃を其の身に纏いし不死の戦鬼。戦場のみをただ希求する。

〈棺の王〉は棺に潜み、棺の中より死者を弄ぶ〈吸血鬼狩り（ヴァンパイアハンター）〉の仇敵なり。数多の戦士と〈古来種〉が共に手を携えて彼の王を追うも、誰一人、真の姿に辿り着く者はなし。

　嗚呼…今は…まだ。

・一段落したら

　質疑応答はキリが無くなることも多い。一段落したところを確認したら、伯爵は依頼を受けてくれたことに礼を述べるといいだろう。

　最後に伯爵は**〈遠話の水晶玉〉**という通信用のマジックアイテムをＰＣに渡す。城にあるもう１つの水晶玉と通信ができる魔法具だが、念話と違って安定性は低く、繋がらない時も多い。今後はこれを使ってベアトリクスが窓口となって応対する。

カットイン：遠話の水晶玉

「ともあれ、依頼を受けてくれたことに感謝するよ」

「今後の通信はこの**〈遠話の水晶玉〉**を使いたまえ」

「城にあるもうひとつの水晶玉と対になっており、会話ができるようになっているのだ」

「精度はさほどでもないのでね、繋がらないこともあるようだが、状況の確認には役立つはずだ」

「通話はベアトリクスが窓口となる。吉報を待っているよ」

ベアトリクス「皆さま、よろしくお願いいたします！」

・シーン終了

ＰＣが依頼を受けたならばシーン終了となる。さあ、〈赤河の王〉を探索するためにイズヌの街へと向かおう！　次のインタールードへとすすむこと。

ミドルフェイズ

ミドルフェイズにおいて、ＰＣたちは〈赤河の王〉の動向を探るため〈イズヌの町〉へと向かい、現地での調査を行なうことになる。

インタールード

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

シーン名：イズヌの町へ

シーン種別：シネマティックシーン
解説：〈イズヌの町〉の間近に来たＰＣたちは、道端で困っている少年と出会う。
目的：困っている少年を助けて町まで移動する。

ミドル１：イズヌの町

オーバーチュア

〈守成都市ハチマン〉からつづく街道を歩き、〈イズヌの町〉の近くへとやってきた。吸血鬼騒ぎの影響なのか、キミたち以外に行きかう人はほとんどない。まだ日のある時間だが、濃い霧にまぎれて心なしか不気味な雰囲気も漂っているような気がする……。

先を急ぐキミたちだが、町の手前まできたところで、場違いな少年の声が聞こえてきた。

「よいしょっ……うう、ダメだ。ビクともしないや。日暮れ前にに町に着かないといけないのに」

見れば、街道沿いを流れる川に、車輪の外れた馬車が今にも落ちそうになっている。御者の少年はなんとか修理しようとしているようだが、子供ひとりの力ではどうにもならないようだ。

・少年を助けて馬車を修理しよう

少年の馬車を修理するためには何人かで馬車を浮かせて、その間に車輪をハメて修理する必要がある。支えるほうが疲れてしまうのだ。少年を助けるなら以下のシナリオ動作を行なうこと。

《馬車を修理する》＿シナリオ動作＿メインプロセス＿基本（操作 or 運動／２１）＿この行動は判定するメインの修理者の他に、手助けをする別のＰＣも参加できる。参加を希望するＰＣは［疲労：２０］をコストとして受けること。そのかわりそれぞれ１Ｄをふって、メインの判定にボーナスとして加えて良い。〔サブ職：大工、御者、交易商人〕この行動の判定に＋２。

少年アルを助けたのならば、彼は馬車に乗って町に向かうことを提案する。町まではたいした距離もないので、申し出を受けても断っても問題はない。

少年アルの馬車に乗らない場合や、そもそも彼を助けなかった場合、馬車の雑談が無くなるためにイズヌの町の情報が多少少なくなるが、セッション進行に致命的な問題はないだろう。

モンタージュ：少年と街に向かおう

キミたちは力を合わせ、馬車を直してもとの道に戻すことに成功した。

「うわあ、すごいや！ 重い馬車をあんなに軽々と持ち上げるなんて、もしかして皆さんは〈冒険者〉さんなんですか？」

「危ないところを助けていただいて本当にありがとうございます。僕、アルっていいます。両親は病気で死んじゃって、今はイズヌの町で世話になってます」

アルと名乗った少年はだいたい１５歳くらいだろうか、アキバでいう〈廃棄児〉のような境遇らしい。

「皆さんはアキバから来たんですか？ アキバにも、僕らみたいな子供……〈廃棄児〉がたくさんいるって聞きます。イズヌの領主さまがアキバで働く子供たちの話をきいて、僕らを受け入れて仕事をくれたんです」

「助けてくださったお礼に、この馬車に乗ってください。町いちばんの宿屋に案内しますよ。といっても、宿屋はひとつしかないんですけどね。他のは潰れちゃって……そこは〈青沼亭〉っていいます」

馬車で移動する最中に、アルに町の様子を尋ねたなら、以下のような情報を得られる。

カットイン：少年の持っている情報

・霧について

「この霧ですか？ ここひと月くらいで急に濃くなって、ひどいときは一日中日が差さないんです。町に古くから住んでる年寄りもこんなのは初めてだって言ってました」

・吸血鬼騒ぎについて

「吸血鬼……かどうかはわかりませんけど、霧に紛れて怪物がやってくるみたいな噂は聞きます。旅人が襲われたみたいな話もあって、そのせいか行商人もあまり来てくれなくなってしまって困ってるんです」（アルはその代わりに、食料や日用品を仕入れて町へ戻るところだったのだ）

「町中でも怪しい影を見た人がいるとか。寝ぼけて霧に映る影を見間違えたんだろう、って笑われてましたけどね」

・シーン終了

アルと同行するにせよ見捨てるにせよ、村へ向かうならシーンを終了し、次のインタールードへとすすむこと。

▲お仕事の前に宿で一息……つけるかな？

インタールード

次のシーンでＰＣたちはイズヌの町に到着し、とりあえず宿へ移動することになる。

シーン名：夕暮れの宿

シーン種別：戦闘シーン
解説：ＰＣたちは町を移動し宿にたどり着く。
目的：イズヌの町の雰囲気を知ること。

ミドル２：夕暮れの宿

オーバーチュア

到着した〈イズヌの町〉は、典型的な山あいの町といった場所だ。普段ならのどかな田舎町といえそうだが、街を覆う白い霧のせいか、どこかに怪物でも潜んでいそうな雰囲気がする。住人も何やら生気がない様子で、キミたちとすれちがっても挨拶すらない。

そろそろ日が沈みそうだ。ゴーン、ゴーン……町で一番高い建物である鐘楼（しょうろう）から、日暮れを告げる鐘が物悲しく響く。ギャアギャアと鳴き声をあげながらその周りを飛ぶ影は鳥だろうか、コウモリだろうか？

「着きましたよ。ここが〈青沼亭〉です」

案内されたのは、古いがしっかりとした作りの宿屋だ。薄汚れた看板には青い沼らしき絵が描かれ、中からは客の話し声がする。どうやら宿屋の一階部分は町の人も利用する酒場になっているようだ。

「では、僕は品物を届けてきます。よい夜を！」

アルは頭を下げると、馬車を走らせて去っていってしまった。

・町と宿屋に到着

イズヌの町はミルクのような濃い霧に包まれて寂れ果てている。町を行く人々は生気がなくどこか狂ったような印象だ。ＰＣたちが宿に入ることにしたら以下のモンタージュを読み上げよう。

モンタージュ：宿屋「青沼亭にて」

ぎしぎしと鳴る入口のドアを開けると、カウンターの隅に座った酔客たちのうつろな視線が一斉にキミたちを見る。不気味な沈黙のあと、宿の主人らしきドワーフの親父がわざとらしい陽気さで出迎えた。

「やあ旅人さん、〈青沼亭〉へようこそ！ ぜひうちのエールを飲んでいってくれ。何とも言えないコクがあるって評判なんだ。なにせ青く濁った沼の水で仕込んでるからな、はっはっ！」

「町はすっかりさびれちまったが、なあにいつものことさ。何かおかしなことがあっても、酒でも飲んで忘れちまえばいい。宿屋はウチしかないし部屋はガラガラだから、どこでも好きなところを使ってくれ」

ドワーフらしく恰幅のいい親父の顔もどことなく生気がない。見開いた目だけがぎょろぎょろと忙しく動いているのが不気味だ。

このシーンの目的は「この町はどこかおかしく恐ろしい」ということをプレイヤーに伝えることである。ホラーシナリオのようにおどろおどろしい雰囲気でマスタリングしてみよう。

目的が果たされるのならば、このシーンは宿にチェックインした段階で終了してしまってかまわない。セッション時間に余裕があるのならば、「恐怖の宿屋表」をロールしてイベントを楽しんでもいいだろう。

・恐怖の宿屋表

この表は宿屋〈青沼亭〉に宿泊するＰＣたちがチェックインのあと、次のシーン（真夜中だ！）にいたるまでに出くわす恐ろしい（？）出来事である。各ＰＣは１回ずつこの表でロールすること。

１Ｄ	恐怖イベント
1	宿の夕食。メニューは萎びた葉物のサラダに黒パンにチーズ、そして肉の入ったシチューだ。空腹に温かいシチューが染み渡る……でも、この肉は**いったい何の肉**だろう？
2	ベッドに腰掛けて一息ついたところでキミは不気味な気配を感じる。周囲を見回したキミがドアに目をやると、細く開かれたドアの隙間から、**金色に光る瞳**がじっとこちらを見つめている！？　あわててドアに駆け寄ったが、そのときにはもう誰もいなかった。
3	この宿にはお風呂があるらしい。砂埃を落としてスッキリしたいキミはさっそく風呂に入ることにした。温かいお湯が張られて湯気が上がる湯船につかろうと足を上げた瞬間！ ざばっ、と音を立てて**湯気の中から骨ばった手が飛び出して**キミの足をつかみ、そのまま引きずり込もうとする！　思わず悲鳴を上げたが、次の瞬間にはその手は消え去っていた……。
4	トイレに入ろうと思ったら使用中……いつまでたっても、キミがドアをノックすると中から同じくノックの音が返ってくるばかりだ。今日の宿泊客はキミたちだけで、宿の主人は１階にいるのだが……。いったい誰が使っているんだ？
5	廊下を歩いていると、首筋にヒヤリとした感触。上を見上げると、天井から雫が落ちてきている。町を覆う霧の湿気か、雨漏りのせいだろう。**何かが自分の首筋を舐めた**ような気もするが、絶対に気のせいだ。
6	部屋の窓から空を見ていると、キミの顔を覗き込んできた少女と窓越しに目が合う。少女はにまっと満面の笑みを浮かべると、町の外からの来訪者であるキミに対して好奇心の赴くままに質問を飛ばしてくる。しばらく相手をして、少女の姿が消えたあとに気づく。……**ここは２階で、外にハシゴもないじゃないか！**

・シーン終了

町の恐怖を満喫したら（あるいはプレイヤーが怯え始めたり飽き始めたら）次のインタールードへと進め。

インタールード

宿屋〈青沼亭〉に泊まることにしたＰＣたちはその夜早くも異変を目撃してしまう。次のシーンはオーバーチュアの存在するブリーフィングシーンだ。

シーン名：夜霧の中に現れるもの

シーン種別：ブリーフィングシーン
解説：ＰＣたちは深夜、宿の外の異変を察知する。
目的：夜の町に出没する怪物と犠牲者を目撃する。

ミドル３：夜霧の中に現れるもの

オーバーチュア

真夜中。宿の部屋で休んでいたキミたちは、肌にまとわりつくようにジメッとした嫌な空気で目を覚ました。宿の中はキミたち以外に起きているものはなく静まり返っている。聞こえるのは立て付けの悪い雨戸がギイギイと鳴る音だけだ……。だが、何か妙な胸騒ぎがする。町の様子を見に行くべきかもしれない、そう思ったその時、窓の外から絹を引き裂くような悲鳴が聞こえた！

・窓の外を確認したいのならば？

窓の外をただ見るだけならばそれは日常の行動だが、すでに町は極度の緊張状態にある。つまり、ただ外の様子を伺うだけでも［偵察］が必要なのだ！　このシーンはブリーフィングシーンであり、もはや戦闘は避けられないとプレイヤーたちに告げよう！

モンタージュ：［偵察］タグのつく行動に成功した

雨戸を開けたキミたちがまず見たのは、町全体を覆いつくすように、いっそう濃くたれこめた霧だ。建物と水路に挟まれた路地の方から、途切れ途切れの悲鳴が聞こえてきた。それに交じって、ビチャビチャという鈍い水音とかすかな笑い声もする。そちらに目をやれば、水路から現れた異形の影が、町の〈大地人〉を襲っているではないか！

・襲われる〈大地人〉たちとシーン終了

ＰＣたちは化け物に襲われる〈大地人〉を目撃してしまった。これが件の吸血鬼と関係しているかはまだわからないが、放置することはできない。ＰＣたちが〈大地人〉を救うべく戦闘を行なうことを決意したならば、次のシーンへと向かうこと！

インタールード

化け物に襲撃される〈大地人〉を救うべく戦う戦闘シーンだ。この戦場には敵のほかに救助対象となる〈大地人〉も配置される。無防備な彼らを守り、すばやく敵を倒す必要があるだろう。

シーン名：怪異と犠牲者

シーン種別：戦闘シーン
解説：〈大地人〉を襲う化け物を倒す。
目的：戦闘に勝利する。

ミドル４：怪異と犠牲者

オーバーチュア

キミたちは襲われている人々を助けるべく、路地に踏み込んだ。異形の影と見えたのは、吸盤状の口で血をすする怪物〈蛭頭屍食鬼〉だ。ヤツのほうもキミたちに気づいたのだろう、まさに餌食にしようとしていた〈大地人〉を放して威嚇の声をあげる。

その声に引き寄せられたのか、水路の方向からも、なにやらウゾウゾと蠢きながらこちらに向かってくるものがいる。

不気味な鳴き声をあげる〈人面蛭〉の群れだ。

おぞましい怪物たちとの戦いが幕を開ける！

・戦闘：怪異と犠牲者

〈大地人〉を襲う〈蛭頭屍食鬼〉たちとの戦闘を行う戦闘シーンだ。**「エンカウントシート：怪異と犠牲者」**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（『ＬＨＺＢ１』P294）」を参照すること。エネミーのデータは本書の２７～２８ページに載っている。

・エネミーの配置

３Ｂ、６Ｆ：〈人面蛭〉１体を配置
５Ａ、２Ｄ：〈人面蛭〉１体を配置（隠密状態として扱う）
５Ｅ、３Ｆ：〈蛭頭屍食鬼〉１体を配置
１Ｂ：〈蛭頭屍食鬼〉１体を配置（ＰＣが５人の時）

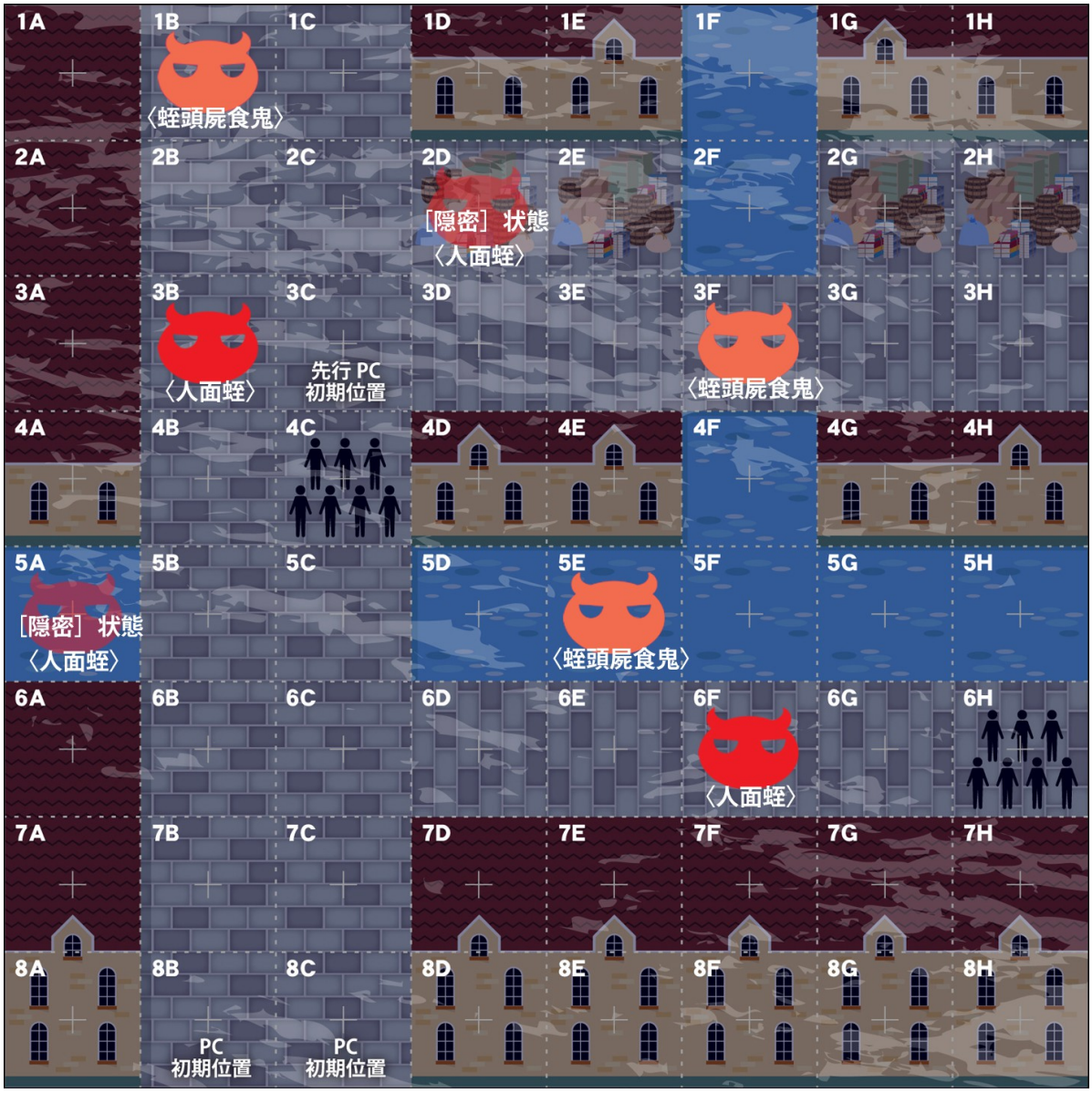
・エネミーの戦術

障害が多く戦闘中に全てを見通せる状態ではないため、不意の攻撃が発生するだろう。ＧＭは異常探知（難易度普通９）に対して、死角にいるエネミーの存在を示唆してやるとよい。隠密中の〈人面蛭〉フェイスリーチの発見難易度は１１（【雑品】上で１３）として扱われる。

エネミー達は壁際、水辺など有利になる場所を移動して［ヘイトトップ］のＰＣかＮＰＣを狙って攻撃する。

・特記事項

この戦闘遭遇にはＰＣたちの他にＮＰＣである〈大地人〉が２人、４Ｃと６Ｈに配置される。〈大地人〉はシーン開始時点で【ヘイト】３を持ち、一切の行動と［防御判定］を行わない。固有のＨＰは持たないが、ＨＰダメージを２回受けると昏倒してシーンから除外される。ＧＭは回復魔法による回復、障壁などを用いて大地人の退場を防ぐことができるとしてもよいだろう。（［障壁］状態なら数値に関わらずＨＰダメージを１回分防げる。再生や回復なら１回分のＨＰダメージを回復できるなど）



モンタージュ：戦闘終了

最後の一体が、赤黒い体液を噴き上げて倒れた。「〈赤河ノ王〉ニ、血ヲ捧ゲヨ……」濁った声のように聞こえたのは、奴らの断末魔だろうか。静けさを取り戻した路地にかすかな風が吹き、少しだけだが霧が晴れた。

襲われた〈大地人〉たちは気を失っているようだが、命に別状はなさそうだ。間一髪、キミたちは間に合ったらしい。そのうちの一人が「ううっ」とうめき声をあげる。見覚えがあると思って近づいてみれば、町の入り口で出会った少年、アルだ。

・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。ドロップ品の処理を行ない、次のインタールードへとすすむこと。

インタールード

次のシーンはエネミーから助けた少年アルを介抱して話を聞き、町に起きている異変についての手掛かりを得るシーンだ。

シーン名：町を覆う影を知る

シーン種別：戦闘シーン
解説：ＰＣたちは町の異変の手がかりを知る。
目的：助けたアルと会話する。

ミドル５：町を覆う影を知る

オーバーチュア

怪物が倒され、町は静けさを取り戻した。だが、それにしても静かすぎる。あれだけの戦闘を行ったのに、誰も家から出てこないのだ。この町はおかしい。キミたちはそう確信しつつ、宿の１階にある酒場にアルたちを運び込んで介抱することにした。

「あ、あれ、ここは……僕、怪物に襲われて……」タイミングよく意識を取り戻したアルが、キミたちに気づく。「あっ〈冒険者〉さん！？　もしかして、あなたたちが助けてくれたんですか！」

・アルの奇妙な言動

目覚めたアルはＰＣたちに礼を述べるが、話していると彼の言動が妙なことがわかる。アルは町に〈蛭頭屍食鬼〉のような怪物が夜な夜な出没して人々の血を吸うことや、自分の弟分たちを含めた行方不明者が出ていることを知っているが、それを「別に騒ぐようなことではない、普通のこと」だと感じているのだ。これは町を覆っている霧の魔力によるものであり、ＰＣと話しているうちに、アルも自分自身の違和感に気付き、慌てだす。

カットイン：アルとの会話

「本当にありがとう！〈冒険者〉さんたちのおかげで血を吸われずにすんだよ」
「この町は夜になると、ああいう怪物たちが出るんだ。いつものことさ」
「小さい子供が何人か行方しれずになってるけど、それだって別に前からずっと……いや、前っていつなんだろう」
「僕が町に来た頃はそんなことはなかった。一緒に来た子供も、もう何人も消えて……」
「おかしいよね、これって。何がおかしいって、こんなにおかしいことを、なんで僕はおかしいって思わなかったんだろう。ああくそっ、霧が出てからずっと、なんだか頭がぼんやりしてる。霧だ。霧のせいで町がおかしくなってしまったんだ」
「〈冒険者〉さんたちは正気なんだよね？　お願いです、消えたみんなを探してくれませんか」

・霧に覆われた真実

少年アルとの会話から、どうやら町を覆っている霧には住民の認識を狂わせるような効果があることがわかる。これは〈冒険者〉であるＰＣたちにはあまり効果がないようだ。少年アルは町で唯一正気に見えるＰＣたちに、行方不明になった子供たちの捜索を頼んでくる。アルの頼みを引き受けるにしろ断るにしろ、町を調査すれば〈赤河の王〉の手掛かりがつかめるだろうということをＰＣにはっきりと明示すること。

・シーン終了

ＰＣたちが調査を開始することを決めところで太陽が昇り、夜が明け始める。次のインタールードへ進め。

インタールード

次のシーンではイズヌの町で〈赤河の王〉の住処を調査するミッションを行う。エンカウントシートやおはじきなどを用意しておこう。

シーン名：霧の町を探索せよ

シーン種別：アブストラクションシーン
解説：町を探索し、吸血鬼の住処を見つけ出す。
目的：ミッションをクリアする。

ミドル６：霧の町を探索せよ

オーバーチュア

夜が明けたが、イズヌの町は不気味な白い霧に包まれたままだ。寂れ果て、陰惨な雰囲気に包まれたこの町を調査し、事態の鍵を握ると思われる〈赤河の王〉の行方を突き止めなければならない。町の〈大地人〉から情報を集めたり、怪しげな現場を捜索したりするなどして、〈赤河の王〉の潜伏先を突き止めるのだ。

町や周辺の山には訪れるべき場所はたくさんある。ミルクのような霧は、時間が経つにつれてキミたちの体と心にもじんわりとしみこんでくるようだ。手わけして行動した方がいいだろう。

・ミッション「霧の町を探索せよ」

イズヌの町でＰＣたちが、〈赤河の王〉の行方を調査するシーンだ。ミッション「霧の町を探索せよ！」によって解決する。**「ミッション：霧の町を探索せよ！」**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。ＰＣたちはメインプロセスの行動として１０から９９の二桁の番号から１つを選んでＧＭに宣言することで、「捜査イベント表」から番号に応じたイベントが発生する。こうしてさまざまなイベントをめぐっていくことで、吸血鬼「〈赤河の王〉」が潜んでいる住処を見つけるための手がかりを集めていくのだ。

※捜査イベント表の内容はシナリオ側のみに記述されており、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。

・捜査イベント表

１０～１２：イベントなし

１３：みんなには内緒だぜ？：「おっと兄さんがた、その物騒なものを下ろしてくんな。俺っちは善良なグールなんだぜ？　肉や骨はあんまり好きじゃあないのさ」
裏さびれた酒場の薄暗い片隅で、ボロをまとい目深にフードを被った人影が薄気味悪く笑った。ヒトの振りをしたグールは手元のカルバドスを一気に煽ると、キミたちへの友好の印にと、様々な情報を教えてくれた。「手がかり」トークンを１つ得る。

１４～１７：イベントなし

１８：肉より林檎：「ヒヒヒ、俺は人間よりもリンゴが好きなのさ」光の届かない廃屋で遭遇した一人のグールは、流暢な言葉を操り、武器を構えたキミたちに語りかける。緊張感をほぐすような、どこか気の抜けた声だ。「だからあんたらともやりあう気はねえのさ。場合によっちゃ、いいネタを提供するぜ？」かじり終えたリンゴの芯を、もったいなさそうに舐めて投げ捨てる。「その気があるなら酒場に来たらいいさ。リンゴ持ってさ」と、自称「善良な」グールは風のように去って行った。リンゴを買って彼の後を追うなら「１３番」のイベントを発生させるのがいいだろう。

１９：暖かい食事と冷たい刃：キミたちは霧で冷え切った体と隙っぱらを抱えて、食事処に飛び込んだ。湿気で濡れそぼったマントを外して席に座ると、疲労が重くのしかかる。暗く陰鬱で、誰もが狂気をにじませた町というのは、ただ過ごすだけで気分が沈んでいく。「どうしたんだい、しっかりおし！」陽気な女店主が大きな体を揺らしながら温かいシチューを運んできた。「元気がないねえ、こいつを食べて温まりな！」明るい声に勇気づけられ、スプーンを手に取ると…腹部に冷たい刃の感触。「ほらほらほら、あったかいだろうあんたの血は」店主が包丁でキミの腹部をめった刺しにしているのに気付くと、意識が暗転する。…目覚めたのは宿の一室だ。悪夢を見ていたのだろうか。ひどく腹が減っていて無性に何かを食べたい。キミは［食料］アイテムを１つ失う。

２０：イベントなし

２１：廃屋に潜む赤い目：入口に血の跡がべっとりとついている廃屋に踏み込んだ。闇の中に浮かぶのは、無数の赤い目、目、目。暗闇に慣れてきたきみたちが見たのは、野良犬を骨ごとガリガリとかじっている大ネズミの群れだ。〈吸血大鼠〉という名前の魔物たちは、今度はキミを獲物とするべく、一斉に飛びかかってきた。《調査能力：アクション》で判定せよ。〔判定成功〕「手がかり」トークンを１つ得る。〔判定失

敗〕かなり肉をかじられたが駆除には成功した。〔疲労１０〕と「手がかり」トークンを１つ得る。

２２～２４：イベントなし

２５：人形のように可愛い赤ん坊：「いい子、いい子。私がいつもそばにいますからね」ベランダで赤ん坊をあやしている女性がいる。話を聞こうと近づいてみると、くもっていた空が一瞬晴れる。陽光に照らされた赤ん坊は、物言わぬ人形だった。人形をさらわれてしまった自分の子供と思っているようだ…。すぐに人形に向かって語りかけ始めるので話が途切れてしまう。辛抱強く話を聞けば、重要な目撃証言を聞き出せる。「手がかり」トークンを１つ得る。

２６：イベントなし

２７：廃屋の怪：腹を空かせた野良犬が扉のスキマを抜けて廃屋に入っていく。なんとなくそれを見送ると、やがて中から骨をかみ砕くような音と共に、血が流れ出てくるのを目撃してしまった。勇気を出して踏み込むなら「２１番」でイベントが発生するのがわかる。

２８：イベントなし

２９：地理の把握は大事：隠れるようにして営業している骨董屋を見つけた。店の中はかすかなランプの明かりで照らされており、とてもほこりっぽい。棚の奥にいくつかの巻物を見つけた。開いてみると町の路地や周辺の地形を詳細に記した地図だ。探索の助けになるだろう。でっぷりと病的に太った店主がカウンターでニヤリと笑う。「１００Ｇ」を支払い地図を購入するなら、「手かがり」トークンを１つ得る。

３０：イベントなし

３１：それぞれの戦い：キミたちは幸運にもこの街で正気を保つ貴重な人物に接触することができた。しかし彼は追い詰められた表情をしており、その眼はせわしなく動き周囲を伺っている。彼はこの街の怪異を調査している情報屋だ。調査を依頼するなら《調査能力：交渉》を行い、さらに１Ｄを振れ。〔判定成功＆ダイスが１～３〕情報屋は待ち合わせの場所と時間を指定して去っていくが、嫌な予感がする。望むなら即座に行動権消費なしで「３２番」のイベントを開始してもよい。〔判定成功＆ダイスが４～６〕下水道に出入りするグールの情報を売ってもらった。望むなら即座に行動権消費なしで「６４番」のイベントを開始してもよい。〔判定失敗〕彼はキミたちを信用できない様子で去っていく。

３２：物言わぬ協力者：キミたちは薄暗く苔むした路地裏の奥で倒れ伏す情報屋の死体を発見した。彼の目はかっと見開かれ、雲の垂れ込める空を見つめている。恐怖と苦悶と未練が刻み付けられた表情だ。そしてわし掴みの形で硬直した右手の下、その懐には様々な情報を書き綴った手帳が残されている。彼が命がけでかき集めた情報の数々が、時にしっかりとした筆致で、時に走り書きで、そして震える文字でとぎれとぎれに綴られている。彼が命がけで集めた情報を無駄にすることはできない。「手がかり」トークンを１つ得て探索を続行しよう。

３３：イベントなし

３４：鷹の目の老狩人：普通であれば、狩人もパーティーを組んで獲物に当たる。その方が効率が良いからだ。だが、狩人たちの中にもまた変わりものがいる。周辺の山の知識では右に出る者はいないという老狩人を探して、キミは山に踏み込んだ。〈冒険者〉でも精神的に疲弊しそうな急斜面や切り立った崖、暗く生い茂る獣道。霧の影響でさらに難所となった地形を抜けて辿り着いたのは、孤独な佇まいをした一件の山小屋だった。人間嫌いの老狩人は意外にもキミを歓迎し、香りの良い薬草茶でもてなしてくれた。「山によくないもんが住み着いたのかわかる。わしでは手に負えぬだろうこともな。これ以上山が騒ぐのは御免じゃ」彼はそう言って静かに笑う。調査に協力してくれるようだ。キミは行動権を消費せず《霧の町を探索する》のシナリオ動作を行なってもよい。

３５、３６：イベントなし

３７：コソ泥、それとも？：町で聞き込みをしていると、金貨やきらきら光る装飾品などの小物が盗まれたという被害を多く聞く。ただの火事場泥棒にしては、犯人の目撃証言がまったくないのが気になる。《調査能力：直感》を行おう。〔判定成功〕民家の窓から飛び去っていく鳥のような影を見つける。望むなら即座に行動権消費なしで「６６番」のイベントを開始してもよい。〔判定失敗〕手がかりは見つからなかったが、謎の「黒い怪物」の噂を得る。「７４番」のイベントに出没するようだが、嫌な予感が止まらない。避けた方が賢明だろう。

３８：小さく鋭い牙：調査中に泣いている子供を見かける。どうしたの？　と声を掛けるとその子供は振り向き……牙を剥いた。瞬く間に飛びかかられ、喉笛を食い千切られた。風が吹き抜けるような音と血が噴き出す光景。子供はいまや醜悪な怪物に姿を変え、キミの内蔵を貪り食っている……何故はっきりわかる？　そう思った瞬間、キミは目を覚ます。夢、だったのだ。おぞましい感触が蘇り［疲労：２５］を受ける。

３９：崩落：古い石畳の道は町外れの崖の手前で途切れていた。霧の湿気がじんわりと体にまとわりついてくる。引き返そうとすると足もとにかすかな振動を感じる。それは徐々に強さを増すと、瞬間的な地響きと

なって襲ってくる！　《調査行動：アクション》の判定を行え！　〔判定成功〕かろうじて崖の崩落から逃れることができた。下を見ると崩れた地面の中に入口が見える。「４７番」のイベントに地下墳墓があるようだ。〔判定失敗〕体を強く打って［疲労：２０］を受けるが、通りがかった〈冒険者〉に助けられる。なんと〈ドレッド・パック〉のリコピンだ！　「６７番」のイベントに行けば彼女の助けが借りられそうだ。

４０：活気のない市場：町の中心であるはずの市場だが、町が霧に覆われた今は行き交う人の数は少ない。いつもは盛大に声をはりあげて客を呼び込んでいるはずの露店の商人たちも意気消沈している。「よう、あんちゃんたち…こっちも客が少なくてな。探し物かい？　何か買ってくれりゃ、口も滑るってもんだ」負けじと声をかけてくる商人がいる。［消耗表：金銭］で１回消耗表ロールを行なうか、「万能薬（中級）」（『ＬＨＺＢ２』Ｐ２４６）を１つ購入すれば耳寄りな話を教えてくれる。なんでも「７５番」のイベントに腕利きの占い師が店を構えているようだ。

４１：ああ、窓から怪物が！：行方不明者の家を調べていると、机の二重底から日記を見つけた。どうやら町の怪物について調べていたようだ。「ヤツに気づかれてしまった。私もここまでだろう。これまでの調査記録を残しておく。誰も彼もが事件に興味を持っていない。この町は狂っている。それとも私が狂っているのか。ああ！　窓に！　窓に！」…日記はここで終わっている。「手がかりトークン」を１つ得る。さらに《調査能力：分析》の判定を行え。〔判定成功〕日記に隠された地図を見つける。キミは即座に行動権を消費せず《霧の町を探索する》の動作を行ってもよい。〔判定失敗〕何もなし。探索を続行しよう。

４２～４４：イベントなし

４５：謎の煮込み：陰鬱な空気の満ちるこの街では食欲も湧かないが、腹が減っては何とやら。キミたちは手近な酒場で食事を摂ることにした。陰気な女将が無言で運んできたスープはぬるく、謎の肉が数切れ浮かんでいる。つついて見ると骨の端が顔を出した。キミたちは互いに顔を見合わせると、香草の香りでごまかされたスープを溜息と共に見つめる。キミは「濁った謎肉のスープ」（「怪鳥肉の水炊き（『ＬＨＺＢ１』Ｐ２１８）」相当）を１つ得て、他の仲間と一緒に食べてもよい。

４６：イベントなし

４７：死者のうごめく地下墳墓：町外れの古ぼけた祠の陰には、巧妙に隠された地下墳墓への階段があった。カビくさくよどんだ空気に満ちた地下空間に踏み込むと、そこらじゅうに埋葬され、アンデッドと成り果てた死者たちが命の気配を感じていっせいにうごめき始めた！　次々に襲い掛かるゾンビやグール、ゴーストたちを倒しつつ、この呪われた地下墳墓を探索したキミたちは「手がかりトークン」を１つ得る。

４８～５２：イベントなし

５３：名もない孤児：どろりと濁った瞳をした薄汚れた少女が、しなびた残飯をあさっている。彼女にはこびりつくように霧がまとわりつきキミらのこともろくに認識していないようだ。話しかければ虚ろな表情で受け答えはしてくれるが、この街の情報は殆ど知らないようだ。〔［食料］タグを持ちアイテムを１つあげるのならば〕彼女は感謝の涙を流しながらこの街はおかしいと言う。仲間の中には姿を消した孤児も少なくはないのだそうだ。この街の孤児を助けてほしいと、彼女は〈手作りの護符〉をキミに手渡してくれる。この護符をもっていれば、このミッション中に新しいイベントに突入する時、イベントの名前を聞いた段階で悪い予感がすれば、イベント実行を取りやめることが出来る（行動権は失われたままになるが）。彼女の願いを受けて、次なる探索へ進むこと。

５４～５５：イベントなし

５６：老狩人の噂：周辺の自然に詳しい〈狩人〉たちのギルドに出向いて、異変についての聞き込みをしたが、手がかりになりそうな話は聞けなかった。しかし、変わり者だが腕利きの老人が住んでいる山小屋を教えてもらった。尋ねれば力になってくれるだろうか。山小屋は「３４番」のイベントにあるようだ。

５７：澄んだ泉：探索の結果町外れまで出てしまった。サラサラとした音をたどれば、霧の流れ出す森のなかにうつくしく透き通った泉を見つけ出す。いつの間にか周囲にキミ以外の仲間の姿はなく、泉からは潜めたクスクス笑いが漏れ聞こえる。豊かな胸をした黒髪の娘たちが、キミに気付いて戯れながら呼びかけてくる。〔話を聞こうと泉に近づくなら〕とつぜん首に回された蜂蜜のような香りの白い腕に抱きしめられ、甘美な脱力感の中で意識を失う。［疲労：６０］を受けてキミは仲間に発見される。〔近づかずにじっと見つめるのであれば〕娘たちは艶やかな投げキッスをキミに贈る。キミは多幸感に包まれて【因果力】２を得るが、気づけば所有するコネクション１つ（キミが選択）を失っている。

５８：赤く汚れた沼：山を探索中、深い茂みを抜けると、赤く染まった沼にたどり着く。赤い水？　いや、よく見ると赤い〈人面蛭〉が無数にうごめきながら、人には理解できない言葉で合唱している。これは見てはいけないものだ…。駆除するなら［疲労：１０］と「手がかり」トークンを１つ得る。

５９～６２：イベントなし

６３：冒涜された神殿：町外れの小さな神殿の跡地で地下書庫に通じる隠し扉を見つけた。探索してみると、残虐で冒涜的な表紙の本が数冊、腐って今にも倒れそうな本棚に残されている。本は所々赤黒く変色していたりページがくっついていたりで読み取るのに苦労したが、幾つか吸血鬼を追うために参考になる記述が見つかった。「手がかり」トークンを１つ得る。

６４：影のごとく伸びるもの：白い霧は地下にまで及んでいる。反響する足音と、体を芯から冷やしてくる冷気の中、キミたちは下水道を探索した。水気を多く帯びた足跡が行き来している。何かを引きずったようなあと、唐突に消える線。間違いない、これはグールの足跡だ。「手がかり」トークンを１つ得る。

６５：イベントなし

６６：吸血鬼も光物がお好き？：キミたちが街路を歩いていると、突然黒い影が頭上を横切った。次の瞬間、重い羽ばたきの音と若い娘の悲鳴がキミたちの耳朶を打つ！　なんと、大きな吸血ガラスが隣を歩いていた若い娘さんにのしかかり、凶悪にねじ曲がったクチバシで彼女の外套を引き裂こうとしている。そこに留められたブローチを狙っているようだ。キミたちが大ガラスを追い払うならば、カラスは威嚇とも呪詛ともつかぬ鳴き声をあげて速やかに逃げていく。そして娘は形見のブローチを守ってくれたキミたちに礼を述べると、最近似たような被害が頻発していることを教えてくれた。「手がかりトークン」を１つ得る。

６７：こんな場所にもドレッド・パック：「辛気臭い町だねぇ……」ぼやき声を漏らしているのは〈ドレッド・パック〉のリコピンだった。〈冒険者〉の助力があれば調査もはかどるはず。キミたちは彼女にも協力してくれるよう頼み込んだ。「手がかり」トークンを１つ得る。さらに《調査能力：交渉》のシナリオ動作に成功すれば、キミは行動権を消費せず《霧の町を探索する》のシナリオ動作を行ってもよい。〔コネ：リコピン〕判定は自動成功する。

６８：老婆の話：霧の立ち込める陰鬱な裏路地に、ぎっしぎっしという軋むような音が響いている。探ってみればそれは店先に古風な安楽椅子を持ち出して身体を任せる一人の老婆だった。しわくちゃの萎びた果実のような顔を持つ老婆はもはや言葉もよくわからないようで、何を尋ねても意味の通らぬ返答を返してくる。辛抱強く尋ねるのならば《調査能力：交渉》を行え。さらに１Ｄをふれ！〔判定成功＆ダイスが１～３〕老婆の言葉から街にある骨董屋の存在を突き止める。望むなら即座に行動権消費なしで「２９番」のイベントを開始してもよい。〔判定成功＆ダイスが４～６〕老婆が幼い頃から知っている街の猟師の話を断片ながら聞ける。望むなら即座に行動権消費なしで「３４番」のイベントを開始してもよい。〔判定失敗〕老婆は失った息子を嘆くばかりだった。これ以上の手がかりはこの場所にはないようだ。

６９：イベントなし

７０：金ならあるぞ！：探索の途中、泣きわめく商人がすがりついてくる。どうやら霧のせいで町から出られなくなったようだ。「助けてくれ！　金ならある！金ならあるんだ！」しがみつく商人をなだめると、金貨の入った袋を押し付けて去って行った。キミは「財宝表：金銭」で１回ロールし得た金額を決めること。

７１：落書きに隠されたもの：町を探索していると、壁や地面に時折奇妙な落書きを見かける。黒いタールのような染料で書かれた文字のような記号のような。どことなく冒涜的で、じっと見ていると目眩がしてくる。しばらく見まわっているうちに、どうやらグールが合図代わりに書いているのが分かってきた。暗号を分析すれば行動が読めるだろうか？　《調査能力：分析》を行え。〔判定成功〕「手がかりトークン」を１つ得る。〔判定失敗〕「手がかり」トークンを１つ得るが、狂気の淵を覗いたことで【因果力】を１点失う。

７２：路地裏の襲撃者：「モシモシ、チョットイイデスカ…カカカ」陽光の届かない路地を歩いていると、背後からしゃがれたカタコトで声をかけられる。振り向くとマントとフードを被った集団が突然襲撃してきた！　襲い掛かってきたのは人間……に変装したグールだ！！　襲撃者を倒したキミたちは全員［疲労：5］を受けるが、「手がかり」トークンを１つ得る。

７３：イベントなし

７４：黒い獣：下水道の蓋が空いて名状しがたい黒い獣がキミたちの目の前に現れる。廃屋よりも巨大な口を開いた獣が吐き出す血なまぐさい息を描いだ瞬間――キミたちは宿屋のベッドで目が覚めた。生ぬるい汗を拭いてキミは【因果力】を１点失う。

７５：信じる者は救われる？：「〈冒険者〉の方々、占いはいかがですか」占い小屋から中からよく通る美しい声がかけられた。中に入ってみると、フードを被った女性の占い師がキミを出迎える。目元は見えないが、口元は美しく妖艶だ。「星辰がそろっています。あなたたちはこの町の救世主となるか、あるいは破滅の見届け人となるかはわかりませんが」彼女にカード占いを頼むなら、幾つか捜査のヒントになりそうな場所が結果に出る。これが導きになればいいが。「手がかりトークン」を１つ得る。また「９３番」に向かうのは「凶」で、「７０番」に向かうのは「吉」らしい。

７６：イベントなし

７７：黒いローブの狂信者：怪しい気配の廃屋に踏み込んでみると、そこでは黒ローブの男が今にも邪悪なる儀式を始めようとしていた！　にわか造りの祭壇にはヤギの頭、生き血で描かれたでたらめな魔方陣、そして気絶した若い女性の姿が！　「生贄だ……、生贄を捧げれば町は無事なんだ……」ぶつぶつと熱に浮かされた口調で男はナイフを振り上げる！！　とっさに飛び出したキミたちの活躍で男は取り押さえられ、女性は無事に保護されたが、もしかすると同様の悲劇がまたどこかで起こるかもしれない。早くこの事態を解決しなければ！「手がかり」トークンを１つ得る。

７８：大地のはらわたへ：街外れに小さな古ぼけた聖堂がぽつりと建っていた。中には像が一体だけ安置されていたが、首が取れてしまっており不気味な佇まいを見せている。よくよく調べてみると、僅かに、しかし不自然にすり減った箇所を見つけた。キミたちがそこに手をかけると、カチリと何かがハマる音がして、ゆっくりと台座が横にずれていくではないか！　やがて現れたのは、ぽっかりと黒い口を開く狭い通路。奥からは冷たく奇妙に生臭い風がゆらりと吹き上がってくる。それは、広大な地下洞窟へと続く入り口だったのだ！　キミたちは「手がかり」トークンを１つ得る。

７９～８１：イベントなし

８２：大家の心配事：「やあ、冒険者さん！　ちょっと聞いてくれるかい？」学生向けの下宿の大家さんがキミたちに声をかける。なんでも店子の一人が最近帰ってこない上に、家賃もかなり滞納してるとかで大層お怒りだ。何度も同じ話を繰り返す大家さんを適当にいなし、望むなら即座に行動権消費なしで「４１番」のイベントを開始してもよい。

８３～８９：イベントなし

９０：これはいいものだ？：暗い路地の奥から、ぼろをまとった物売りが声をかけてくる。彼は乱雑に商品の詰まった箱から１つの壺を取り出し、キミたちの目の前に置いた。「お客さんたち、運がいいねえ。今日はもう店を閉めるんで、売れ残りでよければ差し上げよう」ゆがんだ造型の小汚い壺だが、なぜか手放しがたい気分だ。壺を受け取るなら、キミは「財宝表：金銭」をロールし、その金額の価値を持つ［換金］アイテム「呪いの壺」を手に入れる。この壺を所持している間、キミは［呪い］タグを持つ。

９１：イベントなし

９２：血？水？蛭：汚れた体を綺麗な水で洗う。大量の水を浴びれば疲れも共に流れ落ちていく。桶を水ガメにつっこんで乱暴にかける。少し重い。疲れているなと思う。重たい音が体の上に跳ねる。水が流れ落ちない。違う。蛭だ！はりついて取れない！キミは急激に感じる寒さと眠気。ああ、そして、やばいな。という感覚と共に眠った。だが、気づけばベッドの上。疲れはしたが、どこか血のめぐりが良く感じる。キミは［疲労：３５］を受けたのち、行動権を消費せず《霧の町を探索する》のシナリオ動作を行ってもよい。

９３：霧が濃くて前が見えない……：町外れを探索しているキミたちの視界を湧いてきた霧が奪い取る！すぐそばの仲間の顔も見えないような状況で現在地を見失ったキミたちは足を踏み外し、底の見えない奈落へと落ちていった……ところでいっせいに目が覚めた。全員で同じ夢を見たのか……？　キミは【因果力】を１点失うかわりに、行動権を消費せず《霧の町を探索する》のシナリオ動作を行なってもよい。

９４、９５：イベントなし

９６：黒いローブの影：「俺ぁ見たんだ、黒いローブを被った連中が、あやしげな祭壇こさえて祈ってるのをよ…ついに頭がイカレちまったかね」と目の落ち窪んだ酔っ払いが酒で焼けた声で騒ぐ。誰も信じてはいないようだが…。真偽を調べるなら「７７番」に行くといいだろう。

９７：そういえば足がなかった……：「お兄ちゃんたち、ぼくと遊ぼうよ！」小さな子供に声をかけられた。しばらく一緒に遊んでやると、満足したのか「探しもの、知ってるよ」と暗い道の先を指さす。わずかに目を離したスキに、小さな笑い声だけを残してその姿は消えていた。亡霊だったのだろうか…？　「手がかり」トークンを１つ得る。子供の指差した方向に向かうなら、《調査能力：直感》の判定を行え。〔判定成功〕亡霊の導きだろうか。キミは即座に行動権を消費せず《霧の町を探索する》を実行してもよい。〔判定失敗〕進んだ先は行き止まりだった。気をとりなおして探索を続行しよう。

９８：イベントなし

９９：マユの中の子供たち：キミたちは下水に続く地下室で、奇妙な物体を発見した。表面に血管が走り、時折もぞもぞとうごめくピンク色のそれは、生暖かく、まるで生肉の塊でつくられたマユのようだ……。なにか予感のようなものを感じたキミたちはこのマユを切り開いてみた。中を調べてみると、そこには眠っている子供の姿が……。どうやらさらわれた子供たちはこの肉マユで保存され、親玉のところに運ばれる途中だったらしい。「手がかり」トークンを１つ得る。

・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なう。

カットイン：ミッションに失敗した

イズヌのあちこちを駆け巡り情報を集めるキミたちだが、有力な手掛かりは未だ手に入らない。時間が経過するに従って、町を覆う霧の影響なのか、心も体も疲労してくる。キミ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：体力」「消耗表：物品」で１回ずつ消耗表ロールを行なう。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

霧に包まれた町中や周辺の山などを探索し、おぞましさと恐怖に耐えながら情報と手がかりを集めていったキミたちは、ついに〈赤河の王〉の住居に繋がる道を見つけだした！

かつてこの地に存在した都市の下水道のさらに奥。ぽっかりと空いた穴が地底洞窟に繋がっているようだ。ヤツの従僕であるグールたちがこの洞窟を使用して主人のところに獲物や血を運んでいるのは間違いない。

内部は一本道のようだ。入念に準備を整え、覚悟を持って突入するべきだ。

・シーン終了

ミッションが終了し、カットインを読み上げたら次のインタールードへとすすむこと。

インタールード

次のシーンは洞窟探検となる。ここで、突入前にアイテムの購入や回復を希望するＰＣもいるだろう。その場合は、このインタールードの間に買い物の処理を済ませるとよい。準備が終われば、いよいよ〈赤河の王〉の住処へ突入するときだ。

シーン名：囚われた少年少女

シーン種別：シネマティックシーン
解説：町の異変を解決するため、〈赤河の王〉の住処に通じる地下洞窟に突入するシーン。
目的：洞窟を踏破する。

ミドル７：囚われた少年少女

オーバーチュア

〈赤河の王〉の住処へ続く洞窟に足を踏み入れた。洞窟の内部にも町を覆っているのと同様の霧が立ち込めており、ひどく視界が悪い。持ち込んだ照明も霧の影響なのか薄暗く感じる。おぼつかない足元に気を付けながら進んでいくと、洞窟はだんだんと下り坂になってきた。どうやらこのまま地下へと潜っていくようだ。

探索中には何度もモンスターが襲撃してきた。どれも低級のアンデッドばかりだが、数の多さに加えて視界の悪さによる不意打ちなどで、キミたちの体力も気力も徐々に消耗していく……。

・洞窟での消耗

この洞窟での移動によりＰＣ全員は「消耗表：体力」と「消耗表：気力」で１回ずつ消耗表ロールを行なう。消耗表の処理を終えたら、次のモンタージュを読み上げること。

モンタージュ：消耗表の処理が終わったら

洞窟は曲がりくねりながら、時に下降して続いている。かなりの長さだ。モンスターを撃退しつつ進行すること一時間弱。キミたちは、背丈の何倍もの高さを持つ広場にたどり着いた。

周囲にモンスターの影はない。ここで休息をとってもいいだろう。

・つかの間の休息？

消耗を受けたＰＣがいるなら、ここで食料アイテムなどによる回復を行なうことができる。不気味な洞窟の中でささやかな休息だ。

しかし、じつはこの広間は〈赤河の王〉によってさらわれた犠牲者の貯蔵庫である。回復処理が終わったら次のモンタージュを読み上げること。（回復せずに進軍する場合も、ＰＣの誰かが気づいたことにするとよい）

モンタージュ：足を止めると

休憩中にふと上を見上げると、高い天井に赤く半透明な繭のようなものが張り付いているのに気付いた。目を凝らしてみると、中には行方不明になったとおぼしく子供たちが眠ったまま閉じ込められている！

死んではいないので、おそらく吸血鬼は食料として子供たちをここに保存しているのだろう。

（救出を試みたなら）

いろいろと試してみたが、強力な結界でも施されているのか武器も魔法も効果がない。助け出すためには、これを作り出した吸血鬼の親玉を倒さなければならないようだ。

・シーン終了

囚われている子供たちを救うためにも〈赤河の王〉を倒さねばならない。ＰＣたちが決着をつけるべく洞窟の出口に向かうことにしたなら、「モンタージュ：洞窟の終わり」を読み上げてシーンを終了する。クライマックスフェイズへ進め！

モンタージュ：洞窟の終わり

広間をあとにしたキミたちは洞窟をさらに進む。深い霧の向こうに見えるかすかな光はどうやら出口のようだ。だが、外から吹き込んでくる風には肉が腐ったような嫌な臭いが混じっている。この先に吸血鬼たちの主がいるのは間違いないようだ。〈赤河の王〉との決戦にそなえ、キミたちは武器を握り直した。

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、ＰＣ全員に【因果力】１点を配布すること。

インタールード

次のシーンはボス戦の準備を行なう「ブリーフィングシーン」だ。クライマックスではボス戦があることを改めてプレイヤーたちに伝え、十分に準備してもらおう。

シーン名：挑むものたち

シーン種別：ブリーフィングシーン
解説：〈赤河の王〉との戦闘準備を行うシーン。
目的：戦闘準備を整える。

ブリーフィング：挑むものたち

ここで行うのは**「クライマックス：悪夢の沼の主」**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。また、［偵察］タグを持つ行動に成功したら、プレイヤーたちは敵の情報を手に入れる。以下の描写を読み上げよう。

モンタージュ：［偵察］に成功した

洞窟を抜けた先は、イズヌ近くの山中と思われる場所だ。あたりは切り立った崖に囲まれ、赤黒く濁った水をたたえた沼がぶくぶくと泡をたてている。崖に生えた植物に囲まれて、空中からでも外からここを発見するのは難しいだろう――吸血鬼が隠れ潜むには絶好の場所だ。

そう思ったのもつかの間、水面に浮かぶ泡が大きくなったかと思えば、藻や枯れ枝をかきわけ、うろこの無いドラゴンのような姿の異様な怪物がゆっくりと姿を現そうとしている！

・シーン終了

クライマックスであり、相手は強敵だ。ＰＣ全員の準備が十分に整ったならば次のインタールードに進む。

インタールード

次のシーンはボスである「〈赤河の王アルアラク〉」との決戦である。**「エンカウントシート：悪夢の沼の主」**などの準備をしておこう。

シーン名：悪夢の沼の主

シーン種別：戦闘シーン
解説：〈赤河の王〉との戦闘を行なう。
目的：戦闘に勝利する。

クライマックス：悪夢の沼の主

オーバーチュア

洞窟を抜けると、切り立った崖に囲まれた広い空間に出た。目の前には赤黒く濁った大きな沼がある。あたりには腐臭と瘴気が漂っており、あきらかに普通の場所ではない。

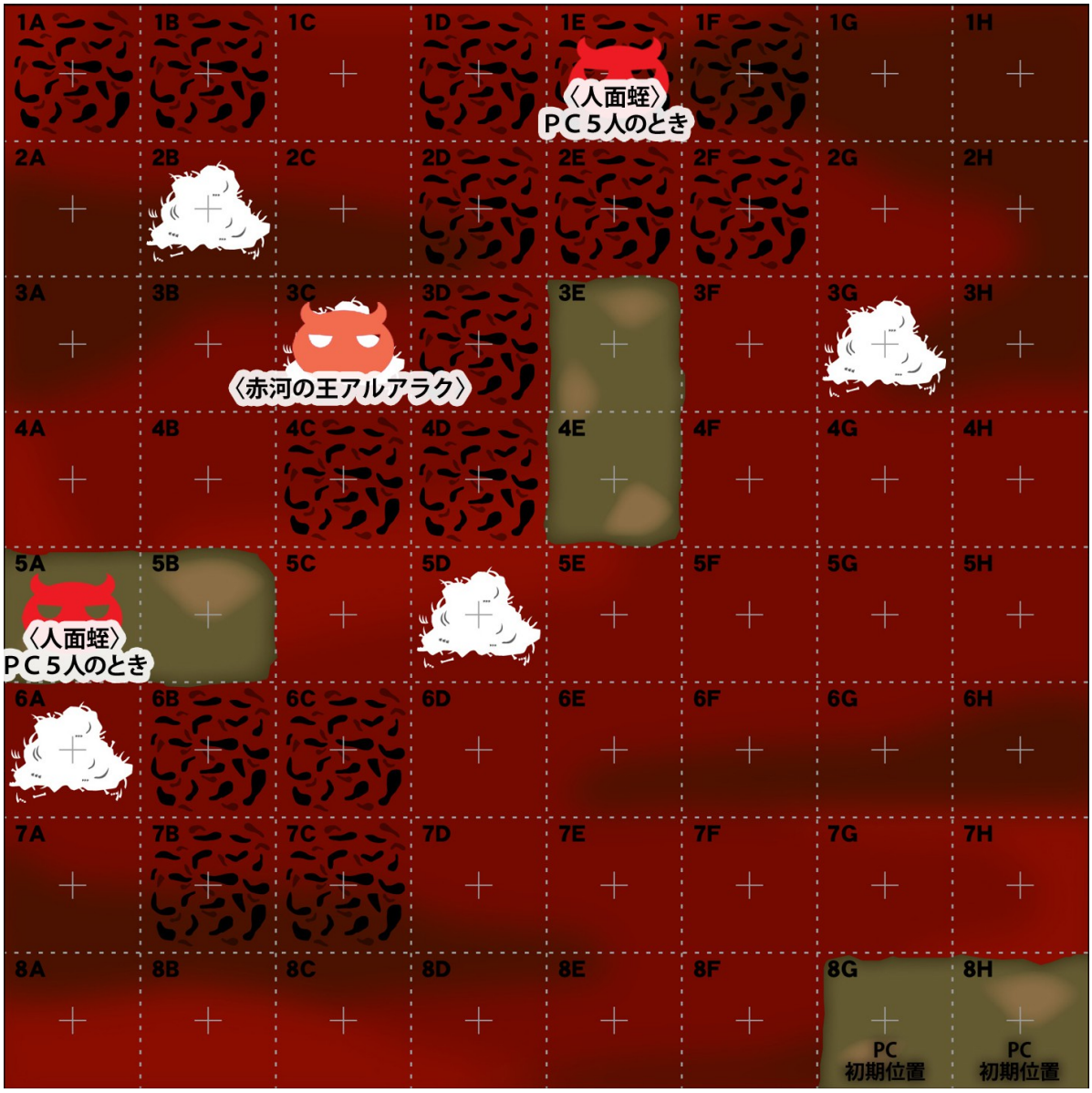
そして、その沼の中から、見上げるほどの大きさの巨大なモンスターが現れた。まるで血のように赤い粘液質の表皮をもった不気味なドラゴンだ。落ちくぼんだ眼の奥でゆらめく青い光が、キミたちを見据える。

「血を捧げよ……我が名は**〈赤河の王アルアラク〉**」

「苦痛を捧げよ、戦場の中で」

沼を震わす咆哮をあげ、ヤツは襲い掛かってくる。

それに応じて、キミたちも武器を構えた。決戦だ！



・戦闘：悪夢の沼の主

シナリオの大詰め、ボスエネミーである〈赤河の王アルアラク〉との戦闘を行なう戦闘シーンだ。**「エンカウントシート：悪夢の沼の主」**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（『ＬＨＺＢ１』P294）」を参照すること。エネミーのデータは本書の２７～２８ページに載っている。

・エネミーの配置

３Ｃ：〈赤河の王アルアラク〉１体を配置
５Ａ：〈人面蛭〉１体を配置（ＰＣが５人のとき）
１Ｅ：〈人面蛭〉１体を配置（ＰＣが５人のとき）

・エネミーの戦術

〈赤河の王アルアラク〉は［防御判定］に失敗するたびに〈人面蛭〉をシーンに配置できる一方で、シーン開始直後には配下エネミーを配置できない。さらには《再行動》を持たないため、〈人面蛭〉がいないと手数で押し切られる危険性も高い。戦闘の序盤は《したたり落ちる下僕》に積極的に【因果力】を使用して、１匹でも多く〈人面蛭〉を配置するようにしよう。

またボスとしてはＨＰも低めに設定されているため、速攻されると弱い面がある。《血を啜る竜》によって、配下の〈人面蛭〉が倒れるたびにＨＰが回復するのを忘れないようにしよう。セッション難易度の上昇などで因果力が増えているなら、ＧＭ用ＥＸパワーの「ボスエネミーＨＰ強化」（『ＬＨＺＢ２』P272）などを戦闘前に使うのも効果的な手段だ。

・戦闘中のカットイン

〈赤河の王アルアラク〉が《したたり落ちる下僕》を使用した際には、以下の描写を読み上げると戦闘がより盛り上がるだろう。

カットイン：《したたり落ちる下僕》を使用した

キミたちの攻撃で〈赤河の王〉の体から腐肉がこぼれ落ちる。その塊はビクビク蠢いたかと思うと血煙とともに弾け「ギュイイイイィ！」耳障りな鳴き声をあげる〈人面蛭〉の群れと化して襲い掛かってきた！

モンタージュ：敵を全部倒した

「血が、血が足りぬ、捧げよ、もっと、血を……！ぐわあああ！」

致命的な一撃が巨体をつらぬき、そこからとめどなく赤黒い液体が流れ出す。そこに残っていた〈人面蛭〉たちが殺到し、争うようにその身体を貪り食いはじめた。もはや、下僕を支配する力も残っていないらしい。苦悶するように震えながら、〈赤河の王〉の身体はゆっくりと沼に沈んでいった。ほどなく、あたりに漂っていた瘴気が晴れる。もともと静かな泉だったここは、〈赤河の王〉によって占領され穢されてしまっていたようだ。霧も薄れて光が射し込み、あたりは徐々に明るくなりつつある。

吸血鬼が滅びたことで、囚われていた子供たちも解放されるだろう。洞窟の広間へと引き返して子供たちを助け出し、町へと戻るときだ。おめでとう〈冒険者〉。キミたちは、イズヌの町の危機を救ったのだ！

・シーン終了

見事ＰＣたちが全てのエネミーを倒したなら、戦闘は終了する。ドロップ品の処理を行ない、エンディングフェイズに進むこと。

▲〈赤河の王〉を倒し、囚われた子供たちを救え！

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。

インタールード

次はボスを倒したことで繭から解放された子供を助けるシーンとなる。

また、ボスの巣穴から財宝も発見することができる。

シーン名：解放

シーン種別：シネマティックシーン
解説：強敵を倒したＰＣたちは囚われた子供たちを救出する。
目的：子供たちを助け、財宝を発見する。

エンディング１：解放

オーバーチュア

〈赤河の王〉が倒され、沼に静寂が戻った。濁っていた水も徐々に澄みはじめている。何日かすれば、清らかな湧き水に戻るだろう。

洞窟の広間に戻ると、天井の繭が割れている。囚われていた子供たちも、血を吸われて衰弱してはいるが無事なようだ。子供たちの入っていない繭からは、〈赤河の王〉が集めていたと思しき財宝が見つかった。吸血鬼となり果てても、財宝をため込むドラゴンの習性が残っていたようだ。

・ドラゴンの財宝

繭の中には金貨や美術品など様々な財宝が積まれている。ＰＣたちは１人につき１回ずつ「財宝表：金銭」と「財宝表：物品」を振り、ゲットしたお宝の内容を決めること。

・シーン終了

子供たちの救出と財宝表の処理が終わったらシーン終了し、次のインタールードへ進むこと。

インタールード

次は〈赤河の王〉の魔の手から解放され、平和が戻ってきたイズヌの町にＰＣたちが帰還し、喜ぶアルや町民たちから歓待を受けるシーンだ。

シーン名：次への手がかり

シーン種別：シネマティックシーン
解説：町に帰還したＰＣたちは歓待を受ける。
目的：次の吸血鬼の情報を得て、物語を終わらせる。

エンディング２：次への手がかり

オーバーチュア

子供たちを連れてイズヌの町に戻ってみると、あれだけ立ち込めていた霧はすっかり晴れ、青空が広がっている。人々も正気に戻ったようで、霧が出ていた間の記憶に戸惑いつつも、町は活気と喧騒を取り戻しつつあるようだ。怪物にひっくり返されたのだろう露店の品を片付けているアルが、キミたちに気づいた。

「あっ、〈冒険者〉さん！ もしかして、怪物の親玉を倒してくれたんですか！」「おーい、みんな！ 町を救ってくれた〈冒険者〉さんたちだよ！」

その声で人々が集まってくる。町の長老やさらわれた子供の親たちは涙を流さんばかりに口々に感謝の言葉を述べ、見覚えのある酒場の客や宿の主人は争うように握手を求めてくる。

厳しい戦いだったが、確かにキミたちはこの町を救ったのだ。

・歓迎会

イズヌの町では〈赤河の王〉の討伐と町の解放を祝って、ささやかながら酒場で歓迎会が開かれている。ＰＣたちは殊勲者として下にも置かない扱いで、町民たちは次々に料理や飲み物を進めてくる。以下にアルや子供たちなどのセリフを載せておくので、ＰＣたちに感謝している様子を演出するといいだろう。

また町からのささやかな報酬として焼きそばパン（『ＬＨＺＢ２』P145）相当の「名物の切り株型ロールパン」をＰＣ１人につき１個貰うことができる。また、ミドル１で少年アルの馬車を助けて、かつミドル

４で少年アルの救出に成功していた場合、追加で「あめ色の琥珀（換金アイテム：１５０Ｇ）」をパーティ全体で１つ貰うことができる。

カットイン：〈大地人〉たちのセリフ例

町の長老「ありがとう〈冒険者〉さん。あなたたちが来てくれなかったら、この町はどうなっていたか」
酒場の主人「ゆうべはひどい酒を出しちまってすまなんだなあ。お詫びとお礼に、秘蔵の酒樽を開けるから飲んでいってくれよ。今度は本物だぜ！」
囚われていた少女「〈冒険者〉のお兄ちゃん、お姉ちゃん、ありがとう！ おかげでパパとママのところに帰れたの」
囚われていた少年「ねえねえ、こわい竜をどうやってやっつけたの？ 聞かせてよ！」
アル「怪物にあちこち荒らされちゃって、完全に元に戻るにはもうちょっとかかりそうですけど、もう大丈夫。みんなで力をあわせて頑張っていきますよ」
アル「またこのあたりに来ることがあったら、ぜひこの町に寄ってください。みなさんのおかげで霧の晴れた、本当のイズヌの町をお見せしますから！」

モンタージュ：ＰＣたちのロールプレイがひと段落したら

歓迎会がひと段落すると、キミたちは財宝の中にまぎれこんでいた１枚の地図に気がつく。そこには〈ガンテの古城〉という地名と周辺の地形の絵、そして「〈茨の王〉の魂魄が城に潜んでいる疑惑。後ほど襲撃または交渉？」という走り書きがある。どうやら〈赤河の王〉の配下が調べた情報のようだ。
キミたちは期せずして、次の吸血鬼の手掛かりを得たことになる。

・〈赤河の王〉の残した地図

地図には〈ガンテの古城〉という地名と周辺のマップが描かれている。この町から徒歩で数日ほどの距離にある廃城を指しているようだ。〈赤河の王〉の討伐の成功と共にベアトリスにこのことを伝えれば、さらなる調査と討伐の依頼がキミたちに届くだろう。ＰＣたちが〈遠話の水晶玉〉を使って報告することを決めたところで、このシナリオは終了となる。伯爵からの報酬の９００Ｇは、この時点でＰＣたちに所持金に加えるように言うこと（使者が後ほど届けてくれたことになる）

・シーン終了

ＰＣ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。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（『ＬＨＺ』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：**ＣＲアップ１枚、アザーゲット２枚
◆**ＧＭ：**ＣＲ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。吸血鬼の王を決める戦いの序章がはじまった！　このエピソードは４話連続シナリオの始まりに過ぎない。次なる冒険がＰＣたちを待っているのだ。
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！

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。

〈人面蛭〉 フェイスリーチ

ランク：１１　タグ：［モブ］［自然］［水棲］　識別難易度：８

【ＳＴＲ】５　【ＤＥＸ】６　【ＰＯＷ】４　【ＩＮＴ】５
【回避】１３［固定］　【抵抗】１３［固定］
【物理防御力】２０　【魔法防御力】２０
【最大ＨＰ】１００　【ヘイト倍率】×３
【行動力】１１　【移動力】２

▼特技

《うごめく群れ》＿このエネミーの行なう［通常移動］は常に［即時移動］になるが、《ダッシュ》を行なうことはできない。また［天然］プロップの影響の全体もしくは一部（ＧＭが選択）から望まない効果を受けず、「対象：範囲、広範囲、直線」の攻撃に対する【回避値】【抵抗値】は９となる。

《ヒルのくいつき》＿［白兵攻撃］＿メジャー＿対決（１５［固定］／回避）＿単体＿至近＿対象に［７０＋２Ｄ］の物理ダメージと［重篤］を与える〔対象：［高位保護］を持たない＆［重篤］〕対象に［疲労：２０］を与える。

▼ドロップ品

固定：深紅の唾液［換金］（７０Ｇ）

▼解説

全長１０センチほどの蛭の群れ。全体が鮮紅色で円筒形をしており、頭部背面には名前の由来である人間の顔のように見える模様をもつ。肉食性で、大型哺乳類の体液や小型哺乳類を食料とする。目を引く体色は暗紅色から茶褐色まで変化させることが可能で、地面や水面の落ち葉に身を潜めて待ち伏せ、獲物が通りかかると人間のうめき声のような音を発しながら喰らい付く。吸盤状の口には無数の鋭い牙がそなわっており、獲物の肌に丸い穴をあけ、そこから血液や肉をすする。唾液には疲労や状態異常が治りにくくなる特殊な成分が含まれており、水薬や呪毒の原料として取引される。

〈蛭頭屍食鬼〉 リーチヘッド・グール

ランク：１１　タグ：［不死］［暗視］［水棲］　識別難易度：１０

【ＳＴＲ】６　【ＤＥＸ】５　【ＰＯＷ】４　【ＩＮＴ】５
【回避】５＋２Ｄ　【抵抗】４＋２Ｄ
【物理防御力】２０　【魔法防御力】２０
【最大ＨＰ】１５０　【ヘイト倍率】×３
【行動力】９　【移動力】２

▼特技

《死せる魂》＿このエネミーは［放心］と［重篤］にならない。

《墓場の主》＿クリンナップ＿このラウンドに、このエネミーが［光輝］タグを持つＨＰダメージを１点も受けていない場合、このエネミーの【ＨＰ】を３０点回復させる。

《喰らいつくヒル首》＿［白兵攻撃］＿メジャー＿対決（８＋２Ｄ／回避）＿単体＿２Ｓｑ＿対象に［５０＋２Ｄ］の物理ダメージと［巻き付き］タグを与える。このタグは［封印］として扱い、【因果力】２で解除できる。このタグはこのエネミーが別の対象に［巻き付き］タグを与えた場合、即座に解除される。〔対象：巻き付き〕対象をこのエネミーのいるＳｑに［即時移動（強制）］させるか、ダメージロールに＋２０する（どちらか選択）。

《壁に張り付き避ける》＿判定直前＿ラウンド１回＿このエネミーが通過不能な［壁］プロップが設置されたＳｑに居て、かつ［回避判定］の直前に使用できる。このエネミーは［回避判定］を［５＋３Ｄ］で実行して良い。この［回避判定］に成功した場合、このエネミーから３Ｓｑ以内のキャラクター１体を二次対象として**《喰らいつくヒル首》**が成功したかのように効果を与えて良い（ＨＰダメージは除く）。

▼ドロップ品

１～３：ベリーのタルト（ｐ２１８）
４～６：ビキニブラ［換金］（１８０Ｇ）

▼解説

頭部が巨大ヒルの形状をした〈屍食鬼〉の変異種。異形の頭部を活用した危険な引き寄せ攻撃をもつ。

〈赤河の王アルアラク〉

ランク：11　タグ：［ボス］［不死］［竜］［暗視］［水棲］　識別難易度：11

【ＳＴＲ】5　【ＤＥＸ】4　【ＰＯＷ】6　【ＩＮＴ】5
【回避】５＋２Ｄ　【抵抗】７＋２Ｄ
【物理防御力】２０　【魔法防御力】２５
【最大ＨＰ】２９０　【ヘイト倍率】×８
【行動力】13　【移動力】2　【因果力】10

▼特技

《血を啜る竜》＿このエネミーは常に［軽減（対象：範囲、広範囲、直線以外の攻撃）：３０］を持つ。このエネミーに対する［攻撃判定］がクリティカルだった場合、そのダメージは［直接ダメージ］となる。このエネミーは配下エネミー１体が［戦闘不能］もしくは［死亡］するごとに、即座に【ＨＰ】を４０点回復する。

《真竜の覇気》＿自動成功＿広範囲２０（選択）＿至近＿このエネミーはシーン登場時、対象に［萎縮］を与える。このエネミーは［慢心］を得る。〔対象：竜〕この特技は効果を発揮しない。

《したたり落ちる下僕》＿判定直後＿このエネミーが［防御判定］に失敗した時に使用する。このエネミーから２Ｓｑ以内の任意のＳｑに、配下エネミーとして〈人面蛭〉１体を［行動済み］状態で配置する。〔因果力１〕〈人面蛭〉をさらにもう１体配置する。

《まといつく濁流》＿［特殊攻撃］［邪毒］＿メインプロセス＿対決（８＋２Ｄ／抵抗）＿単体＿４Ｓｑ＿対象に４０＋２Ｄの［魔法ダメージ］を与える。〔確定効果〕このエネミーは５Ｓｑ（固定）の［即時移動］を行い、対象をこのエネミーが移動終了したＳｑに［瞬間転移（強制）］させる。〔対象：人面蛭〕この行動は自動成功となり、対象は［死亡］する。〔因果力１〕対象に＋１体する。〔因果力１〕対象に＋１体する。〔達成値１８〕対象に［衰弱：１０］［重篤］を与える。

《血の号令》＿［特殊攻撃］＿自動成功＿メインプロセス＿２体＿２０Ｓｑ＿〈人面蛭〉と同じＳｑに居る対象にのみ使用できる。対象に３０点の直接ダメージを与える。この攻撃は対象が［防御判定］に失敗したかのようにヘイトダメージを発生させる。

《死せる赤河》＿ＥＸパワー＿シーン１回＿このエネミーの【ＨＰ】が１５０点以下になった時即座に使用する。このエネミーから２Ｓｑ以内のそれぞれ異なるＳｑに、配下エネミーとして〈人面蛭〉４体を［行動済み］状態で配置する。その後、「対象：６体」に変更した《血の号令》を即座に使用する。

ドロップ品

１～４：混霧袋［魔触媒１２］（１５０Ｇ）×４
５～６：吸血竜のヒレ［換金］（８００Ｇ）
固定：竜眼石［コア素材］（２４０Ｇ）

▼解説

〈オウウ地方〉に伝わる伝説の〈吸血鬼〉。全長１５メートルを有に超えたドラゴンの姿をしている。生前は水と瘴気を操る青白い鱗の〈真竜〉だったが、不死を求めて〈真祖〉へと至った。食性も吸血へと変化しており、特に歳若い人間の血液を好む。

大きく裂けたような口からは、無数の鋭く長い牙がその口蓋に収まりきらずに飛び出している。体表にあった鱗は〈真祖〉となる際にすべてを失っており、表皮は赤い粘液に覆われている。小さな翼と水掻きのある短い四肢、太く長い首と尾も相まって、巨大なヒルの怪物のごときシルエットとなっている。恐ろしいことに、この竜の弾力性に富んだ肉のすべては吸血性ヒルの集合体であり、傷つき剥がれ落ちた肉片は自律行動するヒルの群れとなって傷を負わせた相手に襲いかかるのだ。

知能は高く探究心が旺盛ではあるが怠惰なため自分自身で何かを行なうということを好まない。かわりに瘴気の霧を生み出して近隣の人（時には亜人間も）を狂わせ、配下の魔物や眷属に食料（つまり人間だ）や財宝を集めさせている。湿度の高い沼沢地の洞窟などに住居を築き、そこに財宝や餌となる獲物を蓄えることが多いようだ。

戦闘では肉片を変化させた〈人面蛭〉を使って増殖しながら獲物を追い詰めていく戦術をとる。また、無数のヒルの群れに分裂し、赤い濁流のように敵を押し流すという危険な能力も有する。

幾度か討伐されているが数百年周期で活動を再開させている。