

LOG HORIZON

TRPG

# セルデシアがゼット

◀ Celdesia



◆ 4号連続配信：キャンペーンシナリオ第2話（CR12対応）を収録！ ◆

2018  
Spring-02

ヴァンパイア・ハンターを継ぐ者



# Celdesia Gazette

# セルデシア ガゼット

2018.Spring-02



イラスト：藤実なんな

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！

◆ 4号連続配信：キャンペーンシナリオ第2話 (CR12対応) ◆

**ヴァンパイアハンターを継ぐ者**  
 第2話『古城で幽霊とお茶会を』  
 アルヴの残した古き城で出会ったのは女幽霊！？  
 彼女とともに結界を守り、伝説の吸血鬼〈茨の王〉の復活を阻止せよ！

## INDEX

01	INDEX
02	第二話『古城で幽霊とお茶会を』
04	オープニングフェイズ
06	ミドルフェイズ
14	クライマックスフェイズ
18	エンディングフェイズ
22	エネミーデータ



## 第2話「古城で幽霊とお茶会を」

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2話、クライマックスにミッションを起用したハートフルなドラマ志向のアドベンチャーシナリオである。吸血鬼討伐依頼の最中、〈ガンテの古城〉と呼ばれる廃城へ向かうPCたち。しかしそこに居たのはポンコツ女幽霊ディアヌだった。封印された吸血鬼の復活を防ぐため、キミたちはディアヌと共に結界の修理に挑む。そのカギを握るのはお茶会！？ さあ、冒険の準備を始めよう！

これはCR12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：12

プレイ時間：標準で4～5時間

傾向：1つの戦闘と大型ミッションを含むアドベンチャーシナリオ

### 冒険の背景

〈王〉と呼ばれる強力な〈吸血鬼〉たちがイースタル東北部で活動を開始するなか、その〈王〉の1種である〈茨の王〉の復活が迫っていた。数百年前に凄腕の〈アンデッドハンター〉ディアヌによって〈ガンテの古城〉に封印された植物系吸血鬼〈茨の王〉だが、〈ノウアスフィアの開墾〉をトリガーとする時限イベントの影響によって結界が弱り始めたのである。しかし、死後幽霊となって結界装置と同化していたディアヌも長い眠りから目覚めていた。

ヤマト東北部の領地を治めるワイアルド伯爵から〈王〉の討伐依頼を受けたPCたちは、〈茨の王〉を求めて〈ガンテの古城〉へと向かうが、そこで衰弱したディアヌと出会う。ディアヌはPCたちに封印結界の修理を手伝うように頼むのだった。

### 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、イースタル東北部に領地を持つワイアルド伯爵から伝説的な吸血鬼の討伐依頼を受けた〈冒険者〉グループである。次の討伐目標である吸血鬼〈茨の王〉の情報を手に入れたPCたちが、ワイアルド伯爵の娘であるベアトリクスと依頼内容について通信をする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

イースタル北部に巣食う伝説的な吸血鬼を退治する依頼を受けたキミたちは、次の相手を追って〈ガンテの古城〉と呼ばれる廃城へ向かう。そこには〈茨の王〉と呼ばれる吸血鬼がいるらしい。

しかしそこに居たのはポンコツ女幽霊ディアヌだった。封印された〈茨の王〉の復活を防ぐため、キミたちはディアヌと共に封印結界の修理に挑む。そのカギを握るのは、まさかのお茶会！？

ログ・ホライズンTRPG

『古城で幽霊とお茶会を』

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『LH Z B 1』）と『ログ・ホライズンTRPG拡張ルールブック』（以下『LH Z B 2』）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、CR 1 2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。第1話である「悪夢の沼」から継続してプレイしているのならば、同じキャラクター使用して遊ぶのがよいだろう。もしCR 1 2のキャラクターを持っていないのならば、ハイコンストラクションでキャラクターを用意しよう。

### ・ハイコンストラクション

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

このシナリオには壊れかけた結界を修復するために、謎の女幽霊のおねだりを聞きながら、老朽化した城の設備を修理したり、邪魔になる周辺の魔物を討伐したりするミッションが存在する。このミッションにおいては建築や設計、アンデッドとの戦いや日常のお世話を長けたサブ職が活躍できる。

#### 活躍できそうなサブ職業

〈アンデッドハンター〉 〈戦司祭〉 〈祈り手〉 〈エルダーメイド〉 〈設計士〉 〈大工〉 〈庭師〉 〈辺境巡視〉 〈魔法学者〉 〈メイド〉

### ・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（『LH Z B 1』P76）」および「セッション中のパーソナルファクター取得（『LH Z B 1』P286）」に従ってこれらを取得してもよい。

また第1話である「悪夢の沼」から継続してプレイしているのならば、その設定を引き継いで遊ぶのがよいだろう。

### ・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この難易度の段階を基準よりも上げて／下げてよい。その際には「セッション難易度の決定（『LH Z B 2』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イージーで。更なる歯ごたえを求めるなら、GMとプレイヤーでよく相談した上で難易度段階を上げよう。「難易度段階の上下による因果力変動」（または『LH Z B 2』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もスムーズに進むだろう。





## 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

第2話のオープニングは、霧の町の冒険を成功させたP Cたちが、ベアトリクスと通信を行ない、次の吸血鬼退治の依頼を受けるシーンからはじまる。

シーン名：次なる吸血鬼討伐

シーン種別：シネマティックシーン

解説：ベアトリクスからの通信を受けて次の吸血鬼退治の依頼を受けるシーン。

目的：依頼内容を確認する。

## オープニング1：次なる吸血鬼討伐



### オーバーチュア

〈赤河の王〉を倒した頼末を依頼人であるワイアルド伯爵に報告した君たちは、次の指示を受けるため〈イズヌの町〉唯一の宿屋〈青沼亭〉の一室に集まった。

通信用に渡されたマジックアイテム〈遠話の水晶玉〉を使うと、白金の髪を揺らす少女の笑顔が映る。キミたちとの窓口を担当する伯爵令嬢ベアトリクスだ。「皆様、御機嫌は如何ですか。無事に通話ができて安心しました」

「まずは〈赤河の王〉討伐、ありがとうございました。皆様のおかげで〈イズヌの町〉の民も恐怖から解放されたことでしょう。お礼を申し上げます」

「それでは次の討伐依頼、〈茨の王〉についてです」

#### ・〈茨の王〉討伐依頼

第1話で〈赤河の王〉を倒したP Cたちは、次の討伐依頼についての指示を得るために通信を試みた。通信の相手は伯爵令嬢ベアトリクス。

ベアトリクスは改めてP Cたちの活躍に感謝を述べ、改めて次なる吸血鬼〈茨の王〉退治の依頼をしてくる。

### カットイン：ベアトリクスとの会話

「伝承によると〈茨の王〉は吸血植物が吸血鬼となった、植物ならではの増殖能力が非常に厄介なモンスターだったとのことです」

「皆様からの報告にあった〈ガンテの古城〉ですが、古のアルヴ戦争の頃からある廃城で、今はエネミーも居ないため調査の死角となっていたようです」

「かつて凄腕の〈アンデッドハンター〉と吸血鬼の決戦の舞台だったらしく、〈茨の王〉が潜伏している可能性は充分ありますわね」

「皆様には〈ガンテの古城〉の調査と、もしも居れば〈茨の王〉の討伐をお願いいたします。報酬はお一人辺り700Gとなります」

#### ・ベアトリクスへの質問

P Cたちはベアトリクスに質問したいことがあるかもしれない。P Cに尋ねられたならば「ベアトリクスの持つ情報」として、以下の情報をP Cに教えてあげてかまわない。情報はベアトリクスのセリフの形で記述されている。

### カットイン：ベアトリクスの持つ情報

#### ・ガンテの古城について

「〈イズヌの町〉から徒歩五日の距離にあるアルヴ戦争時代の古い山城で、魔物の報告も有効利用の手立てもないため長く放置されています。近くには〈ガンテの町〉があります」

#### ・凄腕のアンデッドハンターについて

「〈大地人〉ながら〈古来種〉に師事し不死の魔物と戦った高位〈アンデッドハンター〉の伝承は多く残っています。詳しい人物像は伝わっていませんが」

「大地人なのにすごいですね、わたしにもそんな力があれば領民を助けられたかもしれません」

#### ・〈茨の王〉に関する情報を教えて下さい

「元々は吸血植物だったそうです。繁殖力と再生能力が高く一度発芽すると爆発的に増殖するそうです」

「〈茨の王〉が何らかの活動をしている痕跡は、今はまだ確認されておりません。活動を始める前に討伐できれば最善なのですが……」

## ・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、ベアトリクスには依頼を受けてくれたことへの礼を述べさせ、調査を促すようにして会話を終わらせるとよいだろう。

### カットイン：P Cへのお礼を述べるベアトリクス

「引き続いて依頼を受けてくださったこと、感謝いたします」

「このところ、領内の到るところでアンデッドモンスター出現の報告が増加しており、領民から不安の声が寄せられています」

「わたしはおとうさま……ワイアルド伯爵に養女として迎えていただいた身です。生まれながらの貴族ではありませんが、こんな時にこそ貴族の責務を果たし、不安に囚われている領民の助けになりたい……」

水晶玉に映るベアトリクスの顔には笑顔が浮かんでいる。しかし、想いの内を独り語る彼女の笑みに、一抹の寂しさが影を落としていた。

「それでは、皆様よろしく願いいたします」

## ・シーン終了

P Cが依頼を受けたならばシーン終了となる。さあ、〈茨の王〉を探索するために〈ガンテの古城〉へと向かおう！ 次のインターロードへとすすむこと。

## インターロード

次のシーンでは、〈ガンテの古城〉に到着して内部の調査をはじめたP Cたちが、女幽霊ディアーヌと出会って頼みごとをされることになる。

### シーン名：謎の女幽霊あらわる

シーン種別：シネマティックシーン

解説：〈ガンテの古城〉にたどり着いたP Cたちは内部の調査を始める。

目的：幽霊と遭遇し、頼みごとをされる。

## オープニング2：謎の女幽霊あらわる

Mission

### オーバーチュア

ベアトリクスから依頼を受け、出立をしてから数日。キミたちは目的地であるガンテの古城に到着した。寂れた城の外壁は至るところが苔むし、生い茂った植物に覆われている。近隣の町で聞いた情報通り、実際に歩いてみても、罨や魔物の影も形もない。しばし屋内を探索すると、荒れた応接間らしき部屋に出た。そこでキミたちは、かすかな声に気がついた。

## ・つぶやく影の正体

〈ガンテの古城〉は小高い丘の上にある小さな城だ。かつては堅固だったと思われるが今は荒れ果てている。内部に入ったP Cたちが罨にもエネミーにも遭遇しないまま探索していると、とある部屋でぶつぶつとつぶやくような声が聞こえることに気がつく。

### モンタージュ：P Cが周囲を調べたら

「やっぱり第一声が大事だね。「ふははーよく来たな、定命の者どもよ！」いや、これじゃ悪役だし。」

「はーい、どもども、ディアーヌですー。名前だけは憶えて帰って……」ダメな旅芸人だこれ。「我は迷える魂を導くアンデッドハンター」いや、今はどう見ても私が迷える魂だよなぁ……」

耳を澄ませてみると、応接間の隅から聞こえてくるのは女性のつぶやきだ。発生原は長椅子の陰。覗き込むと、そこには女性がうずくまっていた。

「あ」

彼女はキミたちの視線に気がつくと、恥ずかしそうに頭をかきながら立ち上がった。ずいぶんと若い女性だ。オレンジがかった長い赤毛がポニーテールに結び上げられ、ゆらゆらと体に合わせて揺れている。

身にまとうのは修道服に似たドレス。どこかその面影に、キミは見覚えがある気がした。そう、顔立ちが、ベアトリクスに似ているのだ。

「たはは。ど、ども〜。キミたち、もしかして今の聞いてた？ どこらへんから？」

そう笑う彼女の姿は、半透明だった。

……幽霊、というやつだ。

## ・ファーストコンタクト

椅子の陰にいたのは、かつて〈茨の王〉を封印するとほぼ同時に死亡し、幽霊となってこの城で眠りについていた〈アンデッドハンター〉ディアーヌである。彼女はP Cたちとどうやって接触しようか悩んでいたが、良いアイデアが思いつく前に先に見つけられたため、少しばつが悪そうに顔を出す。

彼女はP Cたちを歓迎するが、〈茨の王〉を封印する結界の不調を受けて非常に不安定な状態であり、少し会話するとすぐに姿が薄くなって消してしまう。彼女は城の中庭にある祭壇を掃除してもらえれば、改めて話ができることをP Cたちに告げてから消えていく。

### カットイン：ディアーヌとの会話

「あっ、ちょっ、待って！ 私悪い幽霊じゃないよ！ 武器構えないで！ ねっ！？」

「いやー、久しぶりのお客さんだから、おねーさん、盛大に歓迎しようと思ったんだけどねえ。失敗失敗」

「こほん。それでは改めて、〈冒険者〉諸君！ 〈ガンの古城〉へようこそ。私は、女幽霊のディアーヌ。ちょっと訳ありでね、このお城に住んでるの」

「まあ、住んでるっていうか、とりついてる？ 寝てる？ むしろ地縛霊……？ まあ、そんな感じのやつです、はい。とにかく歓迎するよ～」

「吸血鬼？ あー、まあ、いるよ？ でっかい吸血鬼が1匹。今は封印されてるけど」

「あー、やば。もうタイムリミットだ。ごめん、ちょっと消えないと」

「もしよかったら、中庭の祭壇をお掃除してくれたりすると嬉しいな～。そしたら、魔力の流れが戻って、私また起きてこられるっばいかも。ほらー、いろいろお話したいし？ それにキミたちも聞きたいことあるよね？ ほらほら、ふぁいとー！ おねーさんのお願い、聞いてくれたらうれしいなっ！ じゃあね～」

## ・シーン終了

ディアーヌが消えたらそのままシーンを終わらせよう。ディアーヌと会話したいプレイヤーもいるかもしれないので、「彼女とは魔法装置を掃除すれば後でちゃんと会話できる」ということを伝えよう。次のインターロードへとすすむこと。

## ミドルフェイズ

Mission

ミドルフェイズにおいて、P Cたちは中庭の祭壇を掃除してディアーヌから情報を得て、城の現状と〈茨の王〉についての調査を進めることとなる。

## 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。

### シーン名：お掃除タイムはじまる

シーン種別：アブストラクションシーン

解説：P Cたちが中庭の祭壇を掃除するシーン。

目的：祭壇を奇麗にする。

## ミドル1：お掃除タイムはじまる

Mission

### オーバーチュア

女幽霊の言葉に従い、キミたちは城の中庭に出た。そこには、壊れた石垣や噴水、庭園の跡があった。中央には祭壇が鎮座しており、様々な汚れや植物が絡みついている。

どうやらなんらかの魔法装置のようだが、今の惨状では魔力の流れが淀んで、本来の機能が発揮できないだろう。幽霊はこれを掃除すれば、また起きて話ができると言っていた。今のところ手がかりは彼女だけ。ここはひとつ、言われたとおりにやってみるしかないようだ。

## ・祭壇を掃除して魔力の流れを良くしよう

祭壇を掃除するためには、長年積もったガンコな汚れや、繁茂した雑草類、倒れた木や崩れた石段など、多種多様なものを片づける必要がある。特別な技術は必要ないが、とにかく疲れる作業である。P Cはそれぞれ1回ずつ、以下のシナリオ動作を行なうこと。成功失敗に関わらず、全員がシナリオ動作を行なうと掃除は完了する。



《祭壇を掃除する》\_\_シナリオ動作\_\_メインプロセス\_\_基本(耐久／14)\_\_コストとして[疲労：30]を受ける。[判定成功]あなたは誰か1人がこのシナリオ動作に失敗した時に受ける追加の[疲労：30]を打ち消してもよい。[判定失敗]あなたはさらに[疲労：30]を受ける。[サブ職：メイド、魔法学者、庭師]この行動の判定に+2。

祭壇の掃除が完了したら以下のモンタージュを読み上げよう。またPCたちが掃除の最中に「**黄金色の羽根** [換金] 500G」を2つ発見し、入手できたことを伝えよう。

### モンタージュ：掃除が完了したら

草刈り、拭き掃除、ほこり払い……細々とした作業の果て、ようやく中庭と祭壇は清潔な姿を取り戻した。魔力の流れもこれで元通りだろう。戦闘とは勝手の違う肉体労働に、キミたちははくたくだ。

掃除中、草むらの中から、キミたちは金色に光る羽根を数枚見つけた。どこかの魔物のものか、いずれにせよありがたく貰っておくことにしよう。

### ・シーン終了

モンタージュを読み上げたらそのままシーンを終わらせよう。食事をして[疲労]を回復させたがるPCがいるかもしれないが、「食事をする暇もなく次のシーンでイベントが起こる」ということを伝えよう。次のインターラードへとすすむこと。



▲一休みできると思ったら……！？

## インターラード

次のシーンは、事前にブリーフィングシーンのない戦闘シーンとなる。PCたちが掃除を終わらせた直後に出現したエネミーから奇襲されてしまうのだ。ブリーフィングシーンがないためにそのタイミングでの行動などを行えない状態で戦闘が開始されることをPCたちに伝えること。

### シーン名：中庭の襲撃者

### シーン種別：戦闘シーン

解説：PCたちは突如出現したエネミーに奇襲を受ける。

目的：戦闘に勝利する。

## ミドル2：中庭の襲撃者

Mission

### オーバーチュア

中庭の掃除が終わって一休み、と思ったその瞬間！キミたちの前にエネミーが現れる。土の中から〈武装屍食少女〉が這い出し、空からは〈炎炭蟲〉の群れが襲い掛かってきたのだ！

お掃除の疲れもそのままに、キミたちは武器を手にとって迎撃を開始する！

### ・戦闘：中庭の襲撃者

中庭に突然出現したエネミー〈武装屍食少女〉たちとの戦闘を行う戦闘シーンだ。「エンカウントシート：中庭の襲撃者」を参照し、PCとエネミーをそれぞれ配置しよう。PCの配置については今回特殊な処理を行うため、下記を参考に行ってほしい。準備ができたなら戦闘を開始だ。戦闘ルールは「戦闘(『LHZ B1』P294)」を参照すること。また、**この戦闘の勝利条件は「〈武装屍食少女〉の全滅」であるため**、このことをPCにも伝えること。

### ・PCの初期配置

このシーンでは敵が不意打ちをしてくるために、PCたちは戦闘前の準備も初期位置を選び隊列を揃える余裕もない。GMはPCたちをまず配置してしまおう。PCの初期位置は行動値の低い順に①(8D)、②(2G)、③(1B)、④(6G)、⑤(3A)、⑥(5



E)に配置すること。P C人数が少ない場合は若い番号から順に配置し後半は無視して良い。

その後P C全員はこのピンチを打破するために以下のシナリオ動作を行なう事ができる。

《不意打ちに対応する》\_\_シナリオ動作\_\_シーン開始時\_\_基本(知覚 or 運動 / 1 8) \_\_キミは奇襲に反応してとっさに仲間のもとに駆け寄ることができる。[偵察] タグのある特技を持っていれば判定に+1。[偵察] タグのある特技の使用回数を1回、または同タグを持つ消耗品を1つ消費すれば判定に+1 Dできる。  
[サブ職: 斥候、狩人、遊牧民] この行動の判定に+2。  
[判定成功] キミはキミの仲間1名を選び、キミの戦闘初期配置位置をそのS qに変更してよい。

また、この戦闘ではラウンドのクリンナップフェイズ毎にエネミーの増援が発生する。奇数ラウンドと偶数ラウンドで出現位置が変わるため、GMは注意しよう。GMはP Cたちに、難易度1 4の《異常探知》に成功した場合、次に出現する〈炎炭蟲〉の増援の出現位置が分かることを伝えよう。

### ・エネミーの配置

- 4 A : 〈武装屍食少女〉 1 体を配置
- 3 E : 〈武装屍食少女〉 1 体を配置 (P Cが5人の時)
- 5 F : 〈炎炭蟲〉 1 体を配置
- 7 H : 〈武装屍食少女〉 1 体を配置
- 8 G : 〈炎炭蟲〉 1 体を配置 (P Cが3人の時、配置なし)



### ・増援エネミーの配置／奇数ラウンドのクリンナップ

5 A：〈炎炭蟲〉 1 体を行動済みで配置

1 D：〈炎炭蟲〉 1 体を行動済み配置（P Cが3人の時、配置なし）

### ・増援エネミーの配置／偶数ラウンドのクリンナップ

5 H：〈炎炭蟲〉 1 体を行動済み配置

8 H：〈炎炭蟲〉 1 体を行動済み配置（P Cが3人の時、配置なし）

### ・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。この時、できるだけP Cを祭壇から引き離し、P C達をまとめるように攻撃し、そこにビートルが突撃していくように攻撃していこう。

### ・戦闘中の演出

この戦場には今しがた掃除したばかりの祭壇がプロップとして配置されている。ここに踏み込めば女幽霊ディアヌの助力を得ることができる。P Cが祭壇に踏み込んだときに、次のカットインを読み上げよう。

#### カットイン：P Cが祭壇のあるマスに入ったら

キミが祭壇のエリアに踏み込んだ瞬間、足元から柔らかな緑色の光が立ち上った。脈動回復呪文を受けた時のように身体の奥底が暖くなり、体力が賦活していくのがわかる。

「今なら少しだけ、結界の力でキミたちを助けられるから、もうちょっとだけ持ちこたえて！」

あの女幽霊ディアヌの声がする。姿は見えないが、掃除をしたことで魔力を取り戻したのだろうか。

「いまここにいるアンデッドさえ倒してくれば、あとは抑えられるから。お願いね！」

### ・決着

この戦闘の勝利条件は〈武装屍食少女〉の全滅であり、達成した時点で残りの〈炎炭蟲〉は逃亡する。P Cたちが〈炎炭蟲〉の処理に気を取られているようなら、このことを再度伝えとよいだろう。〈武装屍食少女〉がすべて倒されたら、次のモンタージュを読み上げること。

#### モンタージュ：戦闘終了

少女の姿をしたアンデッドの最後の一体が倒れ伏し、その身体は徐々に虹色の光へと変換されていく。祭壇がひとときわ輝くと残っていた魔蟲の群れも散り散りに飛び去り、燃え盛っていた植物も鎮火した。どうやら増援もこれ以上ないようだ。

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。ドロップ品の処理を行ない、次のインターロードへとすすむこと。



▲ゲーラーは少女の姿をしているが  
恐ろしいアンデッドなのだ！



## インターロード

タフな襲撃を乗り越え、一息つくPCたちは女幽霊ディアヌから話を聞くことになる。城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：古城の異変

#### シーン種別：シネマティックシーン

**解説：**PCたちは休憩を取りながら、再び登場したディアヌと会話するシーン。

**目的：**ディアヌから、城と〈茨の王〉について情報を得る。

## ミドル3：古城の異変



### オーバーチュア

モンスターの姿がなくなったことで、中庭には静けさが戻ってきた。これ以上増援が現れそうな気配もない。どうやらやっとキミたちも一休みできそうだ。休憩をとることにしたキミたちは、襲撃のあった中庭から、城内部の談話室らしき部屋へと移動する。

### ・休息と女幽霊

モンスターを撃退し、城はひとまず静寂を取り戻した。PCたちは消耗を回復するため一時休憩をとる。GMはPCたちに食料アイテムなどでの回復を促すといいだろう。処理が一通り終わったところで、先ほどの女幽霊が再び姿を現す。以下のモンタージュを読み上げること。

### モンタージュ：女幽霊再び

談話室の壊れたイスやテーブルを利用してキミたちが休憩を取っていると、「やっほー」という声とともに先ほどの女幽霊が再び姿を現した。

「さっきは祭壇を掃除してくれてありがとうね！」部屋の壁から上半身だけをにゅんと突き出して、のんきな表情で感謝の言葉を述べる彼女。どうやら本当に幽霊らしい。

「結界も再起動したしね。これで城の中は安全になったし、私もキミたちとゆっくり話ができるというものですよ」

「んー、ごほん。改めて自己紹介するね。私はディアヌ！〈茨の王〉を封印したアンデッドハンターよ！……いまは幽霊だけだね」

### ・〈不死狩り〉ディアヌ

PCたちの前に登場した幽霊は改めて「ディアヌ」と名乗る。彼女は数百年前に〈茨の王〉を封印したアンデッドハンターであり、死後幽霊となって封印用の結界装置に宿っていたが、最近結界が弱まってしまっていたため、対応策を探していたのだ。そしてPCたちに出会い協力を頼もうとしたのだが、結界の弱まりの影響を受けて実体化できなくなっていた。PCたちが祭壇を掃除して魔力の流れを整えたことで、今は話ができるようになっている。

### カットイン：ディアヌからのお願い

「みんなが祭壇を掃除してくれたでしょ？ あれで滞ってた魔力の流れが正常になって、こうやって私も姿を表すことができるようになったの。ほんと、ありがとうね！」

「さっきもちょろっと話したかもだけど、〈茨の王〉はこの城に封印されてる吸血鬼だよ」

「アイツは「倒しても別の植物に転生して復活する」という厄介な力があってさ。何とか相打ちに持ち込んだところで、私が結界で封印して、時間経過で魂が消滅するのを待ってたんだよね」

「まあ私も相打ちで死んじゃってたし？ 結界の装置に宿る幽霊になって、残った力で結界を維持しつつ、長いこと眠りについてたんだ」

「けど、どうも最近、結界が弱くなってるっぽいんだよねー。経年劣化なのか、他に何か原因があるのか」「おかげで、私も眠りから目覚めさせられちゃった」「このままだと、近いうちに〈茨の王〉も復活しちゃうかも……」

「なので、よかったらこのお城の結界設備を調べてもらえないかなー？ 美人のお姉さんを助けると思ってさー、たのむよー」

「え？ もともと〈茨の王〉を倒す依頼を受けてた？ おおー、さすが私、ラッキーだなあ！」

## ・ディアーヌへの質問

P Cたちはディアーヌに質問したいことがあるかもしれない。P Cに尋ねられたならば「ディアーヌの持つ情報」として、以下の情報をP Cに教えてあげてかまわない。

### カットイン：ディアーヌへの質問

「お、私に質問？ そっかー、きれいなおねーさんに興味しんしんかあ〜」

「しょうがないにゃあ〜 何でも聞いて聞いて！」

#### ・ディアーヌはいつ死んだの？

「百年か二百年か、それぐらいかなあ。長いこと眠ってたから、正確な年数はわかんないや」

#### ・ディアーヌの強さはどのくらいなの？

「〈不死〉相手なら、〈冒険者〉にも負けないよっ！ しゅっしゅっ（シャドーボクシング）」

#### ・彼氏いるの？

「お、おねーさんそういう質問は感心しないなあ〜。人生経験豊富だよってことで！」

#### ・結界を守ってる間一人だったの？

「そーだよ。まあ、結界の中でゴロゴロしてただけとも言おう〜」

#### ・結界の魔法装置は誰が作ったの？

「この城自体が〈古アルヴ〉の遺跡で、その防御結界の発生装置を流用して作ったんだよ。妖精さんとか賢者さんにも手伝ってもらってね」

#### ・なぜ〈茨の王〉と戦ったの？

「私の家系が〈不死〉と戦う〈アンデッドハンター〉の末裔だったからだね。ご先祖は〈古来種〉に教えてもらってたらしいよ」

#### ・〈茨の王〉の強さは？

「キミたちみたいに強い〈冒険者〉なら倒せるぐらいなんだけど、殺しにくいし勝手に増えるしで、とにかくめんどくさいんだよね……」

「一番ヤバかったときは、一地方の植物をまるまる支配下に置いてたこともあるんだってさ」

## ・他の吸血鬼の王のことは知ってる？

「〈鋼の王〉なら何度か戦ったことがあるよ。人型をしてはいるんだけど、アルヴの機械で体を改造してて、戦うたびに能力が変わってたなあ」

「あとバカ。すっごいバカ。戦うことしか考えてないバカだった」

## ・なんかポンコツっぽい……

「え？ は？ そ、そんなことないですー！！ これでも生前は『美しき死神』とか呼ばれた凄腕ハンターですし？」

「長いこと寝てたのが急に起こされたからちょっと情緒不安定だったりするだけで、何十年かぶりに人に会ってテンションあがってるとかそういうんじゃないですー！」

## ・会話が一段落したら

「はい、じゃあおねーさんへの質問タイムはここまで！ 早速で悪いんだけど、装置を調べるの手伝ってもらえるかな？」

## ・ディアーヌへのコネクション

P C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（『L H Z B 1』P286）」に従って、ディアーヌへの一時的なコネクションを取得してもよい。

## ・シーン終了

質疑応答はキリが無くなることも多い。会話が一段落したら、早速城の調査を始めてくれるよう促してシーンを終了するとよいだろう。

## インターラード

次のシーンではP Cたちは古城の内部を調査し、封印結界を直す方法を探すシーンになる。

### シーン名：調査、解析、また調査

### シーン種別：アブストラクションシーン

解説：P Cたちが古城の魔法装置を調べるシーン。

目的：〈茨の王〉を封印している結界の修復方法を見つける。



## オーバーチュア

キミたちは結界の不調の原因を探るべく、結界を発生させている魔法装置を調べることにした。

この装置はいわば魔力を通わせて動く巨大な機械であり、城全体に張り巡らされた魔力の循環路とその関連装置を調べていけば、機能不全の原因や、直す方法も見つかるだろう。

キミたちは分担して城の中の調査を開始した。

## ・城の設備を調べて結界を解析しよう

このシーンではP Cのいずれかがシナリオ動作《封印結界を解析する》を実行すること。知識に長けたメンバーの活躍チャンスだ。このシナリオ動作に成功すれば後述の情報を入手することができる。失敗した場合は、〔消耗表：気力〕を1回振って効果を受け、時間も1日が経過してしまう。探索の甲斐なく手がかりを見つけれなかったわけだ。消耗表の処理をしたら再挑戦すること。

《封印結界を解析する》\_\_シナリオ動作\_\_メインプロセス\_\_基本（解析 or 知識／18）城の魔法装置を調べて結界を解析する。〔判定失敗〕1日経過する。次にこのシナリオ動作を行うP Cは判定に+2する。P Cたち全員は〔消耗表：気力〕で1回消耗すること。

〔サブ職：魔法学者、魔具工匠、設計士〕この行動の判定に+2。

## ・結界の修復方法

P Cがシナリオ動作に成功したらモンタージュを読み上げよう。また問題点の解決はクライマックスのミッションを通して行なうことになる。このことは、今の時点でP Cにはっきり伝えてしまってもいいだろう。

## モンタージュ：解析に成功した

古びた城内を隅々まで駆け回り、結界発生のための装置や魔力の流れを調べたキミたちは、結界の不調の原因、およびその対策に関する情報を手に入れることができた。

まず、結界の弱体化の主原因は「人柱となって結界のエネルギー源になっているディアヌが弱っている」ためである。

本来ならばディアヌのエネルギーが尽きるよりも〈茨の王〉の魂が消滅するほうが早いはずだったが、「城の設備劣化」「周辺に沸いたモンスターの排除」などの外的要因が重なり、彼女のエネルギーが大きく消耗してしまったのだ。モンスターに関しては〈大災害〉以降、出現するエネミーが増加していることも影響しているようだ。

結界を修復するためには「城の設備の修復」と「結界に悪影響を及ぼす周辺エネミーの討伐」そしてなにより、「消耗したディアヌのエネルギーを回復させる」ことが必要だろう。

## ・シーン終了

P Cたちが手がかりを得たら。次のインターロードへとすすむこと。

## インターロード

次のシーンはディアヌと話し合って結界の修復や彼女の気持ちを聞き出す相談シーンだ。

シーン名：お茶会のはじまり

シーン種別：シネマティックシーン

解説：P Cたちが調査の結果をディアヌと話すシーン。

目的：ディアヌからの依頼を受ける。

## オーバーチュア

調査を終えたキミたちはディアーヌに呼ばれ、城の中庭からつながる地下室にと集合していた。そこは封印の間。中央に水晶のような結晶体が安置されており、中には、無数の茨で構成された人型の魔物が封じられていた……これが〈茨の王〉なのだろう。

「そっか、大本はやっぱり私が原因かー、たはは」

調査結果を聞いたディアーヌは、苦笑とともにため息を漏らした。

## ・ほころびの真相

P Cたちの調査の結果、封印結界の弱体化の原因をつきとめることができた。ディアーヌの力が弱まったことで結界に十分な力が供給できていなかったのだ。

調査の結果を知ったディアーヌは、〈茨の王〉の再封印では足りないと判断し、彼を倒すためP Cたちに新たなお願いをしてくる。

## カットイン：ディアーヌの独白、そして新たな依頼

「〈茨の王〉を結界の中で少しずつ弱らせて消滅させるはずだったんだけど、思ったよりエネルギーの消耗が激しかったみたい」

「こうなると、単に再封印するだけじゃ、また同じことが起きる可能性があるんだよね……」

「だから……おねーさん、みんなにお願いがあるの」

「結界の一部である私なら、あの中に入って〈茨の王〉を倒すこともできる」

「そのためには結界を修復して、パワーを思い切り貯めなくちゃいけない。その作業をお願いしたいの」

「報酬は……お金はないんだけど、この辺の装飾品とかで……頼めないかな？ どうかな？」

## ・おねーさんのお願い

ディアーヌは改めてP Cたちに助力を頼み、報酬を提示してくる。彼女が報酬として差し出す古い装飾品や装身具（生前の彼女の財産の一部だ）は、合計で

「（P C人数×600）G」の価値がある。もし受け取らないという選択をしたP Cがいる場合、ディアーヌはその意思を尊重するが、GMは「伯爵からの追加

報酬を同額出す」あるいは「後でP Cの鞆に報酬アイテムが入っていた」などの演出を用いて、P Cが受け取る報酬が減らないようにすること。

ディアーヌに質問したいP Cがいる場合は「カットイン：質疑応答」を参考に質問に答えてあげるといいだろう。また、彼女はこの方法をとった場合、自分が〈茨の王〉を撃破後、力を使い果たして消滅するだろうことを確信しているが、今の時点ではP Cたちにそのことを伝えるつもりはない。

## カットイン：質疑応答

・P Cたちは〈茨の王〉と戦えないのか？

「それができたらよかったんだけどね……、生身の存在はこの結界には入れないんだよ」

・ディアーヌは勝てるの？

「ふふーん。おねーさんはこれでも「美しき死神」とまで呼ばれた『狩る者（ハンター）』ですよ？ 実際、準備さえ整えば負ける要素もないんだな、これが」

・〈茨の王〉を倒したらどうなる？

「（少し寂しげに）この城で死んでからはず～っとあいつと一緒に居たようなものだし、しばらくは安心してゆっくり眠れるようになるかな？ ふふふっ」

「あー……でも、故郷の様子ぐらいいは、見に行ってもいいかなあ？」

## モンタージュ：お願いを引き受けたら

キミたちがディアーヌのお願いを聞いてあげると、  
を伝え、「ほんと！？ ありがとう、みんな大好き！！」と言って飛びついてきた。（もっとも彼女は幽霊なのでそのまますり抜けて壁に突っ込んでしまったが）

「ううっ、恥ずかしい……。でも、みんなが引き受けてくれておねーさんうれしいぞ！ うれしくて、ちょっと涙が出てきたあ。えへへえ……」涙声で頬をぬぐうディアーヌにうなずき返して、キミたちは結界修復に取り掛かることにした。

## ・シーン終了

P Cがディアーヌと結界を修復することを決めたならばシーン終了となる。次のインターロードへすすめ。



## 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。

### インターラード

次のシーンはミッション「修理と討伐とおねだりと」をプレイすることになる。エンカウントシートやマーカーなど、必要なものを準備しておこう。

シーン名：修理と討伐とおねだりと

シーン種別：アブストラクションシーン

解説：ディアヌと古城で生活し、封印結界を修復する。

目的：ミッションをクリアする。

## クライマックス：修理と討伐とおねだりと



このシーンでは「ミッション：修理、討伐、そしておねだり」をプレイする。

### オーバーチュア

〈ガンテの古城〉に封印された吸血鬼〈茨の王〉。だが封印用の結界は機能を停止しかけているため、このままでは〈茨の王〉が復活してしまう。倒しても新たな植物に転生する能力を持つ〈茨の王〉に対抗するには、弱った結界を修理して、今度は封印だけでなく、完全に消滅させる必要がある！

結界を修理するために必要なのは、古城のあちこちにある老朽化した設備の修理や、結界に悪影響を及ぼす周辺のエネミーの討伐。そしてなにより、結界のエネルギー源となっているディアヌのメンタルパワーの回復、すなわち彼女のごきげんをよくしなければならない。

かつては凄腕の〈アンデッドハンター〉、いまではさみしがりのダメ幽霊と化したディアヌのお世話を、かつてを超えるパワーを取りもどさせよう！

### ・ミッション：修理と討伐とおねだりと

「ミッション：修理、討伐、そしておねだり」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「ミッション：修理と討伐とおねだりと」を使用する。

このミッションでは幾つかの種類の「成果トークン」を用いる。これは修理や討伐などの作業の進行度を表すトークンである。

このミッションの目的は封印結界を修復し、装置のエネルギー源となっているディアヌのご機嫌を取ってパワーを回復させることである。そのためには制限時間6ラウンドの間に、老朽化した古城を修理したり、周囲のモンスターを退治したり、ディアヌをお世話しなければならない。6ラウンドが終了するまでの間、PC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、シナリオ動作でトークンを増やし、目標数まで増やしていく。このミッションにおける1ラウンドは3日ほどとする。

ミッションはシナリオ動作を行ないトークンを増やすことで進行する。PCは1ラウンドそれぞれ1回のシナリオ動作を実行できる。

### ・おねだりハプニング表

ダメな姉属性持ちのディアヌとの共同生活にはさまざまなトラブルが発生する。毎ラウンドのセットアップフェイズには、どんなトラブルが発生したか、「おねだりハプニング表」によるダイスロール（ハプニング表ロール）を行なうこと。GMは即座に内容を読み上げよう。

### ・思い出イベント表

ディアヌのご機嫌がよくなってくると、トラブルだけではなく良い思い出になりそうなイベントも発生する。毎ラウンド終了時にサークルに置かれた「ごきげん」トークンの数が一定数以上だった場合、数に応じた「思い出イベント表」によるイベントが発生する。GMは即座に内容を読み上げよう。なお、1度発生したイベントが再び発生することはない。

## ・GM用EXパワー

難易度を上げてプレイしているなら、GM用因果力が余っていることも多いだろう。その場合は「ミッション難易度増加（『LHZB2』P276）」などのGM用EXパワーを使用するのがおすすめだ。以下にこのミッション専用のGM用EXパワーを掲載する。荒ぶるダメ姉の力を存分に活用してあげてほしい。

**あらぶるおねだり力\_\_EXパワー\_\_ [GM] \_\_コスト**  
として【因果力】2点を消費する。「おねだりハプニング」表を振る時に使用する。「おねだりハプニング」表を2回ロールして両方を適用する。その際、同じイベントが発生した場合は片方を振り直すこと。

## ・シーン終了

ミッションが終了し、勝利、または敗北の処理が終了したらシーンを終了すること。

## ・おねだりハプニング表：（現在のラウンド数×3+1D）

番号	ハプニングの内容
4	<b>恐ろしい泣き声……</b> ：古城の奥深く暗い廊下の先、開かずのドアの奥から響く幽霊ディアーンの泣き声。どうやら古びたドアが閉まってトイレに閉じ込められたらしい（幽霊なのに？）。トイレってのは救われてなきゃだめなんだ。このラウンド中キミたちは最低1回《古城を修理する》を成功させなければならない。成功させなかった場合、キミたちは清潔なトイレを失い、ラウンド終了時に全員【因果力】1を失う。
5	<b>奴の名は。</b> ：突如古城に響くディアーンの叫び声。「やだああああ、アレ、アレが出たあああ！？」台所に駆けつけると黒光りしてすばやく動くアレ（しかもデカイ！）が何匹も現れた。キミたちはこのラウンド中に《近くの魔物を討伐する》を少なくとも1回は実行しなければならない。実行したPCはシナリオ終了まで[Gスレイヤー] タグを得る。
6	<b>ピクニック日和！</b> ：ディアーンはピクニックに出かけたいと提案してきた。わがままには違いないが、今日は気持ちいい風が吹いているし、魔物の気配もない。皆で息抜きするにはちょうどいいだろう。このラウンド《ディアーンのお世話をする》を実行するならば判定に+1を得る。

7	<b>お昼寝お姉さん</b> ：なんだか今日はポカポカ天気が良く、ディアーンはうつらうつらと眠そう。このラウンド終了時まで、何らかの判定でサイコロ1つでも1がでてしまったPCはその時点で処理は中止する（当然判定は失敗だし行動の効果は発生しない！）。そのPCはディアーンにしがみつかれて、いっしょに昼寝を強制されて行動済みになる。
8	<b>眠れない夜</b> ：床に入ったキミたちだが、夜半になってディアーンに起こされてしまった。キミたちがこれまでしてきた冒険の話が聞きたいらしい。話につき合ってもいいが、付き合うPCは[疲労：10]を得る。眠いので後にくれと断った場合、ディアーンはへそを曲げてしまい[ごきげん]サークルの目標数が（話につき合わなかったPCの人数と等しい数）個増加する。
9	<b>何か芸を見せて！</b> ：酔っ払ったディアーンが「芸を所望する！」と絡んできた（酒乱の気があるようだ）。PC全員は何か芸を自己申告してそれにふさわしい技能で判定を行うこと。達成値が[18]を超えていたらディアーンに気に入られて【因果力】1を得る。だめだったPCは[疲労：10]を受ける。
10	<b>きれいな窓</b> ：城の中にはところどころ壊れたステンドグラスの飾り窓があるのだが、ディアーンが「直すならカワイイわんこの絵にしてほしい！」と言い出した。このラウンド《古城を修理する》を成功させた場合、通常の結果に加えて[ごきげん]サークルにトークンを1個を置くこと。ラウンド終了時までは何人チャレンジしても良い。
11	<b>BBQパーティー</b> ：ディアーンはBBQパーティーをひらきたいと駄々をこねている。キミたちは[食材]を持っているか？ 持っていれば問題ない。1つ消費すること。持っていなければこのラウンドが終わるまでに《近くの魔物を討伐する》で入手しなければならない。入手できなかった場合、ラウンド終了時、お姉ちゃんの暴走する狩猟につき合わされて、全員[疲労：10]を受ける。
12	<b>心得伝授</b> ：「吸血鬼と戦う〈冒険者〉たちにハンターの心得を伝えるのも私の役目！」と言い出したディアーンは、城の中庭でキミたちと模擬戦をすることになった。といってもディアーンは幽霊なのでこっちにダメージを与えられないようだ。何とかうまく白熱した戦いを演出しなければ！ キミたちはこのラ



	ウンド中に《ディアーンのお世話をする》を少なくとも1回は成功させなければならない。できなかった場合は「ごきげん」サークルの目標数が+2される。
13	<b>肩こり：</b> 幽霊もディアーンほどの上級者になると肩がこるそうだ。〈施療神官〉〈森呪遣い〉〈神祇官〉のPCはディアーンの肩を揉むことができる（回復魔法が必要なのだ）。肩を揉んだ人はこのラウンド行動済みになるが【因果力】1を得て、さらに「ごきげん」サークルにトークンを1個置く。
14	<b>ソルティな肴：</b> 酒飲みのディアーンが日本酒を発見して呑み始める。いい感じにほろ酔いになってきた頃、つまみが欲しいとどこからか塩を持ち出してきた。酒豪っぽいと感心したのも束の間、なんだかディアーンが苦しみはじめた。キミたちのうち1人はつきっきりでディアーンの看病をするためこのラウンド行動済みになる。看病しないで放置する場合、〔施設〕サークルのトークンの数は半分（切り捨て）になってしまう！
15	<b>屋内式テント：</b> ディアーンが「お姫様みたいな天蓋付きベッドがほしい！」と言ったので、キミたちは部屋の中に三角テントをはってやった。しかしディアーンは泣きながら「お姫様っぽい！」と主張してくる。無視するなら、あなた達全員はディアーンにつきまとわれてこのラウンド行うすべての判定に?2。受け入れるなら〔施設〕サークルの目標数+2。このとき「財宝」があれば1つ消費することで、目標数を+2ではなく+1にできる。
16	<b>露天風呂：</b> ディアーンは露天風呂がほしいそうだ。キミたちはこのラウンド終了時までに《古城を修理する》を2回成功させなくてはならない。成功した場合ディアーンと月見混浴ができる。嬉しかったPC（自己申告）は【因果力】1を得てもよい。
17	<b>こんにちはそして死ね！：</b> よくわからないが古城に吸血鬼の群れが襲い掛かってきた。えーっと200体くらい？ディアーンは飛び出していく。PCたちはこのラウンド《近くの魔物を討伐する》以外のシナリオ動作を実行できない。ただし《近くの魔物を討伐する》の判定に+2を得る。
18	<b>おねいちゃんに歴史あり：</b> 本日はどうやらイジイジいじけモードらしいディアーンは生前の失敗談（人間として女として）を語り始める。ごきげんを取るのならば《ディアーンのお世話をする》を成功させないといけませんが、今晚に限っては《ディアーンのお世話をする》を行うために1回につき1本「上等な酒〔換金〕100G」が必要だ……。大人って面倒くさいね。なお酒の購入に行動は使用しないものとする。誰一人成功しなかった場合、ディアーンの酒乱に巻き込まれてPC全員〔疲労：10〕を得る。
19	<b>小さな獣：</b> ディアーンがどこからかお腹を空かせた小動物の群れを見つけてきた。みんなで世話をすると、元気になった彼らは山に帰って行った。後日そのお礼なのか、たくさんの果物が門の前に置いてあることに気づく。〔食材〕1つを得る。
20	<b>なんかいた：</b> あなたたちは全員2Dをふること。朝、最も出目が大きい人1名の寝床に、ディアーンが忍び込んで寝ている。忍び込まなかった他のPCは相談して、この不埒者の処遇を決めよう。推奨は〔シスコン〕タグをPCにつけることだが、タグの内容は相談の結果変えても良い。
21	<b>ドラゴンが飛んできた：</b> ぎゃおー！ドラゴンがやってきて城にむかって雷雲のプレス！！〔施設〕サークルの目標数に+1Dしなければならない。もし、誰かが身を張って闘う（このラウンドは行動済みになる）か、〔食材〕を1つ消費して囷にするなら、目標数の増加は半分（切り捨て）で良い。
22	<b>シャンデリア？ 剥製？ 鎧？：</b> ディアーンが「カッコイイ城のためには美術品がほしい」といっている。キミたちは〔財宝〕を持っているか？ 持っていれば問題ない。1つ消費すること。持っていなければこのラウンドが終わるまでに《古城を修理する》で入手しなければならない。入手できなかった場合、ラウンド終了時、お姉ちゃんの懇願に負けて「よくわからないカエル人間の描かれた油絵〔換金〕500G」を購入して（もちろんキミたちの自腹で）設置するハメになる。
23	<b>姪の手作り人形：</b> ディアーンの宝物の一つに、妹の娘から贈られた手編みの人形がある。長い歳月の中で綻びたその人形を補修したいディアーンから。材料である〈雷電羊の雲毛〉を入手して欲しいとの依頼だ。このラウ

	ンド中に《近くの魔物を討伐する》を行うこと。通常の効果に加えて、達成値が〔18〕以上だった場合〔ごきげん〕サークルにトークンを2個置く。またこのラウンドに限り《近くの魔物を討伐する》に「〔遊牧民、数寄者〕達成値に+2」を追加する。
24	<b>ダンスパーティー：</b> せっかくお城に住んでいるのだからお嬢様っぽいことをしたいというディアーナに付き合ってダンスパーティー。このラウンド終了時まで、《ディアーナのお世話をする》を実行するためにはコストとして〔疲労：10〕を受けなければならない。しかし成功したPCは【因果力】1を得る。今晚の思い出はみんなの中で永遠になるのだ！ PC全員は「ログチケット：アザーゲット」1枚を得る。

・思い出イベント表

番号	イベントの内容
1	<b>わたしとあなたは夢の中：</b> このイベントはサークルの〔ごきげん〕トークンが3個以上になると発生する。今日の仕事を終えて眠りについたキミたちは、いつのまにか猛烈な吹雪が舞う雪山らしき場所にいることに気づいた。なぜか武器や防具もない。さらになぜか目の前にいたディアーナ曰く、これは彼女が生前〈古来種〉の師匠に課された「ナイフ一本で雪山に放り出されて一か月生き抜く訓練」の夢であり、PCたちは睡眠中、その夢の中になぜか取り込まれてしまったらしい。目が覚めるまで夢の中で生き抜かなければならないと悟ったキミたちは、体感時間数百時間に及ぶ大サバイバルを乗り越えて、目覚めの時を迎えるのであった。あと意外とディアーナが窮地限定で頼りになることを知った。 もし希望者がいるのなら、ディアーナとのコネクションをとっても良い。コネクションがすでにあるのならばコネクションのランクを1上げて（『L H Z B 2』P59参照）「関係変化表」をロールしても良い。キミたちの関係は深まったのだ。
2	<b>継ぐものと継がれるもの、その1：</b> このイベントはサークルの〔ごきげん〕トークンが6個以上になると発生する。ディアーナが城の瓦礫の中でなにやらごそごそと探し物をしている。どうやら生前、使っていた装備をいまでは瓦礫に埋もれた古井戸に落としたことを思い出したらしい。彼女を手伝って古井戸の

	中を探索すると、そこには〈古来種〉から授けられた様々な魔法の武具が！ ……長い年月には耐えられなかったようで、ぼろぼろに朽ちていた。だが取り付けられていた紋章と宝石の魔力は生きており、再利用できそうだ。 PCたちは1人につき1回ずつ、持っているアイテムに〔M2〕までのプレフィックスアイテム効果を付与できる。またはその代わりに〔魔触媒11〕を3個得ることを選んでもよい。
3	<b>れっつキャンピング&amp;パーティ：</b> このイベントはサークルの〔ごきげん〕トークンが9個以上になると発生する。「キャンプがしたい！」という思いつきに押し切れ、キミたちは野外キャンプをすることになった。どこからか〈新妻のエプロン〉を調達してきたディアーナと一緒に騒ぎながら作った夕食。満天の星空と燃え盛る焚き火。お祭りとお勘違いして乱入してくる〈大地人〉の子供たちと動物。そして山の稜線から見た朝日。そんな一晚をキミたちは過ごした。 もし希望者がいるのなら、ディアーナとのコネクションをとっても良い。コネクションがすでにあるのならばコネクションのランクを1上げて（『L H Z B 2』P59参照）「関係変化表」をロールしても良い。キミたちの関係は深まったのだ。
4	<b>継ぐ者と継がれるもの、その2：</b> このイベントはサークルの〔ごきげん〕トークンが12個以上になると発生する。おやつ休憩の最中、ふとディアーナが生前について話を始める。代々〈古来種〉から技を伝授されて戦う〈アンデッドハンター〉の一族に生まれた彼女だが、使命感や義務感よりは「自分とか知り合いが被害に合うのがイヤ」だから戦うというものだったらしい。彼女の語るバリエーション豊かな〈不死〉との戦闘経験は、キミたちにとってもおおいに参考になるものだった。しかし、最後に彼女がつぶやいた言葉が気にかかる。「本当はもっとキミたちと居たいけど……あいつと戦うのはお役目で、何より私が自分で決めたことだから、曲げられないよね」 キミたちは「ログチケット：因果力ゲット」を1枚ずつ得られる。



## 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。

### インターロード

次は修復に成功した結界の中にディアヌが飛び込み、〈茨の王〉を撃破するところを見届けるシーンである。

シーン名：狩人と吸血鬼

シーン種別：シネマティックシーン

解説：修復した結界の中にディアヌが飛び込むシーン。

目的：〈茨の王〉の消滅を見届ける。

## エンディング1：狩人と吸血鬼



### オーバーチュア

「城内設備と魔法装置、全て異常なし！ 周辺フィールドのモンスターの影響も微弱！」

「城内ネットワーク、全て順調に稼働中。動力源……つまり私からの魔力供給も完了っ。しすてむおーるぐりーん！」

城の地下最深部にある〈封印の間〉。結界装置の端末を前にディアヌがチェックを完了させた。キミたちの活躍により、〈茨の王〉を封じていた結界は完全に修復されたのだ。あとは、結界の中でディアヌが〈茨の王〉を滅ぼすだけだ。

「ほらほら、不安そうな顔しないの。キミたちが直してくれたこの結界と、おねーさんを信じなさい！」

息をのんで見守るキミたちの緊張をほぐすように、ディアヌが笑いかける。

「よし、いっちょやってやりますか！ ……後のことは、お願いね？」

水晶を前にしてキミたちを振り返ったディアヌは一瞬だけ寂しそうな表情を浮かべたが、その表情はすぐに決意に代わる。

「それじゃあ諸君、ちょっと行ってくるぜい！」

ディアヌはキミたちに親指を立てて見せると、巨大な水晶の中、封印の内部へと飛び込んでいった。

### ・飛び込むディアヌ

修復が完了した結界の中にディアヌが飛び込む場面だ。PCたちが彼女を見送ったら、次のモンタージュを読み上げよう。

### カットイン：ディアヌを見送ったら

ディアヌが結界の中に飛び込んでどのくらい経ただろうか。不意に水晶が、そして周囲の魔法装置が光を発し始める。まぶしさに目を細めるキミたちの前で光と振動は〈封印の間〉そして〈ガンテの古城〉全体へと広がっていく。

同時に、キミたちの脳裏には〈茨の王〉の断末魔の思念が、映像を伴って流れ込んでくる！

無数の植物をその手足とし、文字通り動く森となって人類の居住圏へと押し寄せる〈茨の王〉。人類を、そしてゴブリンやモンスターたちすら飲み込んで広がり続けるその光景は、〈茨の王〉が復活していれば遠からず確実に訪れていただろう未来だ。

しかし、いまとなってはその恐るべきイメージもかの吸血鬼の死に際の妄想に過ぎない。光が収まるころには、水晶の中に封じられていた〈茨の王〉はその思念もともに雲散霧消していた……。

ディアヌの……そしてキミたちの勝利だ！

### ・シーン終了

カットインを読み上げたらシーンを終了し、次のインターロードへ進むこと。

### インターロード

次はシナリオのラストシーンであり、力を使い果たして消えていくディアヌとの別れのシーンだ。

シーン名：お茶会の終わり

シーン種別：シネマティックシーン

解説：ディアヌと別れ、古城を後にするシーン。

目的：物語を終わらせる。

### オーバーチュア

城を覆っていた光が薄れ、水晶の中から〈茨の王〉は消滅した。

そしてキミたちの前にディアーヌが姿を現し、そのまま床に倒れ込んでしまった。その姿はおぼろげで、今にも消えてしまいそうな頼りなさだ。

「へ、へへへ、どーよ！ 相打ち上等、やってやったぜい！」

疲れ切った、だが達成感に満ちた表情でキミたちを見上げ、ディアーヌはニッと笑った。

### ・消えそうなディアーヌ

力を使い果たして消滅する間際のディアーヌと会話する場面だ。彼女は最初から相打ち狙いだったのを隠していたことを謝罪すると、PCたちに心からの感謝を述べる。そしてPCたちとの生活が楽しかったことや、未練ができてしまったことなどを少し冗談めかして伝えてくる。ここは彼女との別れを演出する重要な場面であり、PCたちとミッションで起きたイベントについて話をしたりするとよいだろう。

### カットイン：ディアーヌのセリフ

「多分相打ちになるだろうなー、っていうのはわかってたんだ。でもみんなには言い出せなくてさ。ごめんね、黙ってて」

「でも、これでアイツとの因縁もスッパリ解消できたよ。みんなのおかげだね」

「そして、この辺で私も退場しないと。見張る相手もいなくなったし、ずっと幽霊やってるわけにもね？」

「こう見えておねーさんはみんなより百歳以上も年上だし……って、知ってたか。あはは……」

「でもね、最後にみんなと過ごした日々はすごく、すごく楽しかったよ！」

「ずっとこの城で眠ったまま、一人ぼっちで過ごすんだって思っていたから……。私にはもったいないぐらいキラキラの思い出ができたよ」

「ありがとね。夢のような時間をくれて」

「お陰でちょっぴり未練ができちゃったかも」

### ・託されるもの

会話がひと段落したら別れの場面になる。ディアーヌは最後に〈狩人の書〉というネームドアイテムをPCたちに渡し、これが強力な吸血鬼に対抗するアイテムであること（ただし、後半部が千切れて紛失しており、修復するまでは読むことができず、アイテムとしての効果もない）や、後半部が〈アルヴ神殿遺跡〉というダンジョンにあることを伝えて消滅する。その後、彼女の魂は〈狩人の書〉の中で眠りにつくことになる。

### モンタージュ：託されるもの

「さあさあ、湿っぽいのはもう終わり！ 最後はさ、笑って見送ってよ。ね？」

「あ、そうだ。おねーさんの形見ってわけじゃないけど、みんなにはこの本を授けましょう」

ディアーヌがどこからともなく取り出したのは一冊の古い書物だった。

「これは〈狩人の書〉。古い時代に妖精から授けられて、代々の〈アンデッドハンター〉が受け継ぎ、記してきた戦いの記録」

「吸血鬼と戦うみんなには、絶対役に立つと思う」

「でも今は後ろ半分がなくなってて、アイテムとしては使えない。〈アルヴ神殿遺跡〉ってところに、残り半分があるはずだよ」

「あそこはお宝もあるダンジョンだから、〈冒険者〉にはぴったりのクエストだよね、っておねーさんは自画自賛するのだ」

「……そろそろ時間みたい。それじゃみんな、おやすみなさい」

「……もし、もしもまた出会えたら……、その時は

「おはよう」って起こしてね」

キミたち一人一人に微笑みかけると、ディアーヌの霊体はそのまま形を失い、魔力の輝きとなって〈狩人の書〉の中へと吸い込まれていった。

孤独だった吸血鬼ハンターの戦いが、いま終わったのだ。

キミたちの胸に思い出を残して。



## ・ディアーンの助け方

P Cが「ディアーンを助けたい」「助ける方法はないのか」という希望や質問をしてくることもあるだろう。その場合、「ディアーンの魂は〈狩人の書〉の中で眠りにつく」ことや「復活させる方法があるかもしれないが、それはまた別の話になる」ことをP Cに伝えよう。このキャンペーンにおける彼女の出番はここで終了となるが、こういったP Cの希望に応えたい場合は、是非このキャンペーンの続きを作ってみてほしい。そのためのガイドはシナリオ第4話末尾にコラムとして紹介されている。P Cからの希望や申し出がない場合、このことは伏せておいて構わない（それも立派な物語だ）。

## ・セッション終了

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。この時点で伯爵からの討伐報酬である1人700Gずつの現金も受け取ったことにして良い（通信アイテムで報告をすれば、近くの町で受け取れるように取り計らってくれる）。

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2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P C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。

また、希望するP Cは「コネクション：ディアーン」を得る。すでに得ているP Cは拡張コネクションルール（『L H Z B 2』P57）を使用している場合、ディアーンとのコネクションランクを1上げてよい。これらについて「ログチケット：アザーゲット」を消費する必要はない。

## 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。ディアーンと過ごした「お茶会」の思い出を胸に、新たな吸血鬼との戦いが幕を開ける。次の冒険がP Cたちを待っているのだ。

だが、いまは一時の休息としよう。お疲れ様でした！

## 『古城で幽霊とお茶会を』スタッフリスト



シナリオ作成：SHOW、7 Sided Work Shop

ライティング&データ作成：七海遊介、大きな愚、津軽あまに、Chord Joehausen、老朽区、新洲野政、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：藤実なんな、神無宇宙

ディベロップメント：7 Sided Work Shop

## 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。

### 〈炎炭蟲〉 コークスビートル

ランク：12 タグ：[モブ] [幻獣] [火炎] 識別難易度：8

【STR】5 【DEX】6 【POW】5 【INT】5  
【回避】14 [固定] 【抵抗】14 [固定]  
【物理防御力】25 【魔法防御力】20  
【最大HP】90 【ヘイト倍率】×4  
【行動力】11 【移動力】2

#### ▼特技

《飛び交う群れ》\_\_常時\_\_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。このエネミーは常に「飛行」状態となり、「対象：範囲、広範囲、直線」の攻撃に対する【回避値】【抵抗値】は10となる。

《炎をまとう突撃》\_\_[白兵攻撃] [火炎] \_\_メジャー\_\_対決(15 [固定] /回避) \_\_直線2\_\_至近\_\_対象に[80+2D]の物理ダメージを与える。[確定効果] このエネミーはこのメインプロセスの終了時に、この特技の対象のうち最も遠い1体のいるSqまで「瞬間転移」する。  
[対象：追撃] この攻撃で起動した「追撃」は解除されない。[因果力1] 対象に「追撃：10」を与える。

#### ▼ドロップ品

固定：炎炭蟲の羽 [換金] (90G)

#### ▼解説

羽から火の粉を撒き散らす甲虫の姿をした幻獣の群れ。全長は10センチほどでタマムシに似た姿だが、その甲殻は金属光沢のある黒色で、その隙間から見える腹部や関節部、薄羽などは熾き火のようにほの赤く輝き高熱を発している。

体内に強い炎の魔力を宿しており、自らの炎で炭化させるほどに焼いた肉が好物。餌を求めて十匹以上の群れで編隊を組んで飛び回り、生物の体熱や魔力を目ざとく見つけては、すべてを焼き尽くそうと纏わり付いてくる。

### 〈武装屍食少女〉 アームドグーラー

ランク：12 タグ：[不死] [暗視] 識別難易度：11

【STR】5 【DEX】5 【POW】5 【INT】5  
【回避】5+3D 【抵抗】5+3D  
【物理防御力】12 【魔法防御力】20  
【最大HP】150 【ヘイト倍率】×3  
【行動力】11 【移動力】2

#### ▼特技

《死せる魂》\_\_常時\_\_このエネミーは「放心」と「重篤」にならない。

《瘴気の主》\_\_クリンナップ\_\_自動成功\_\_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、このエネミーからみて「対象：単体/射程：2Sq」を二次対象として「硬直」を与える。

《豪打の吹き飛ばし》\_\_[白兵攻撃] \_\_メジャー\_\_対決(8+2D/回避) \_\_単体\_\_至近\_\_対象に[50+2D]の物理ダメージを与える。[対象：硬直] 対象を1Sqまで「即時移動(強制)」させる。[マイナー] この攻撃は「射程：2Sq」になる。[因果力1] このエネミーは、この攻撃の対象を決定する前に2Sqまで「即時移動」してもよい。

#### ▼ドロップ品

1～3：枯花の額冠 [換金] (100G)

4～5：解毒薬(中級) (LHZB2 P146)

6：金茨の籠柄 [換金] (400G)

#### ▼解説

幼い少女の姿をしたアンデッドモンスター〈屍食少女〉の一種で、武具を扱う能力に長ける。精緻な装飾を施された細剣と金属鎧、小型の丸盾を生まれながらに身に着けており、熟練の剣士のように使いこなす。また、瘴気を噴出して動きを阻害する能力も有している。聖なる光で瘴気を散らすのが有効な対策だ。

〈屍食少女〉らしく可憐な容姿に似合わぬ豪腕の持ち主で、油断すると「細剣で殴り飛ばされる」という理不尽を経験することになるだろう。