

〈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ー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ーヌのお世話をし、かつてを超えるパワーを取りもどさせよう！

### ◀──────────────── このミッションのガイダンス ─────────────────▶

このミッションは最大6ラウンドで終了する。

このミッションのプレイ時間は90～120分を想定している。

### ◀──────────────── このミッションのプレイ方法 ─────────────────▶

「ミッション：修理と討伐とおねだりと」はラウンド進行ルールを利用して行うやや大型のミッションである。このミッションではエンカウントシート「修理と討伐とおねだりと」を使用する。

**このミッションの目的はダメな幽霊お姉ちゃんディアーヌのご機嫌を取ることである。**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、ディアー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。

### ◀──────────────── ミッションの準備 ─────────────────▶

「エンカウントシート：修理と討伐とおねだりと」と各種トークンを使用する。トークンについてはおはじき20個程度があれば便利だろう。おはじきがない場合は、個数のメモでもプレイすることができる。このトークンはエンカウントシート「未使用」サークルに配置する。

サークル上方の「目標数」部分には、難易度に応じた目標数（勝利条件と敗北条件参照）を記入しておくこと。

#### ◆ 成果トークン

このミッションではミッションの進行度を表現するためにトークン（おはじき）を使用する。エンカウントシートには〔施設〕〔討伐〕〔ごきげん〕の3種類のサークルが記載されており、それぞれのサークルにはミッション進行によってトークンが置かれていくだろう。これはその分野における成果の度合いをあらわし、それぞれのサークルの名称をとって〔施設〕トークン、〔討伐〕トークン、〔ごきげん〕トークンと呼称する。

サークルに置かれる初期のトークンはすべて0で、使用するトークンは〔未使用〕のサークルに置いておくこと。

### ◆ おねだりハプニング表

ダメな姉属性持ちのディアース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、シナリオ記載の「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。多くのハプニングは、ミッションの勝利には不利な効果が記載されている。ディアースの妨害（悪意はない）に耐えてミッションを遂行せよ。

### ◆ 思い出イベント表

ディアースのご機嫌がよくなっていくと、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は再度発生することはない。

## ◆ ミッションの進行 ◆

ミッションの準備が整ったら、ラウンド進行ルールに従ってミッションを進めること。毎ラウンド開始時（セットアップ）には「おねだりハプニング表」によるダイスロールによるロールがある。また、ラウンド終了時条件を満たしていれば（シナリオ記載）イベントが発生する可能性がある。

## ◆ 難易度と人数 ◆

難易度による変化は特にない（全シナリオ統一のGM因果力変化による）が、PCの人数によって勝利条件におけるトークンの目標数が変化する。PCが3人の場合、トークンの目標数の基本値が8ではなく6となる。同様にPCが5人の場合は目標数が11、6人の場合は15となる。

## ◆ このミッションで役に立ちそうなサブ職 ◆

このミッションでは以下にあげたサブ職業の活躍が期待できる。

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

## ◆ 勝利条件と敗北条件 ◆

勝利条件	<p>6ラウンド終了時点で「施設」「討伐」「ごきげん」トークンがそれぞれ目標数以上サークルに置かれていること。</p> <p>目標数は3つのサークルすべて8とする。ただし、この目標数は難易度や、ミッション中のイベントで増減することがありうる。「財宝」を1つ以上所持していた場合、「財宝チケット」を1枚得る。さらに「食材」を1つ以上所持していた場合、「CR12以下の「食料」アイテム」を1つ得る。</p>
敗北条件	<p>6ラウンド終了時点で勝利条件が満たされていない場合、敗北となる。</p> <p>PC全員は「消耗表：金銭」と「消耗表：物品」で1回ずつ消耗する。キミたち自身の手持ち財産も投入して何とか封印結界を稼動状態にすることに成功したが、予想以上の損耗が出てしまった！</p>

## シナリオ動作

### お手伝いと雑用

シナリオ動作

タイミング メインプロセス

判定 自動成功

▶ **効果**：2つある効果のうち1つを選んで受ける。

【**効果1**】あなたの仲間1人を対象として、対象は次に行うシナリオ動作の判定に+1Dする。

【**効果2**】任意のサークルにあるトークンを1D個取り除き、同じ数のトークンを選んだ別のサークルに置く。

### 古城を修理する

シナリオ動作

タイミング メインプロセス

判定 基本（操作 or 知識／14）

▶ **効果**：[施設] サークルにトークンを2個置く。

【**達成値：18**】置くトークンは2個ではなく3個になる、またはイベントで使用可能な[財宝]を1つ得る（どちらかを選択）。

【**サブ職：設計士、大工、魔法学者**】この判定に+2。

### 近くの魔物を討伐する

シナリオ動作

タイミング メインプロセス

判定 基本（運動 or 知覚／14）

▶ **効果**：[討伐] サークルにトークンを2個置く。

【**達成値：18**】置くトークンは2個ではなく3個になる、またはイベントで使用可能な[食材]を1つ得る（どちらかを選択）。

【**サブ職：アンデッドハンター、戦司祭、辺境巡視**】この判定に+2。

### ディアーヌのお世話をする

シナリオ動作

タイミング メインプロセス

判定 基本（耐久 or 交渉／14）

▶ **効果**：[ごきげん] サークルにトークンを2個置く。

【**達成値：18**】置くトークンは2個ではなく3個になる。

【**サブ職：メイド、エルダーメイド、祈り手**】この判定に+2。

## 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ヌの泣き声。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ヌの叫び声。「やだあああああ、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> ：ディアーヌ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《ディアーヌのお世話をする》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、ディアーヌ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はディアーヌにしがみつかれて、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ヌ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。話に付き合ってあげてもいいが、付き合うPCは[疲労：10]を得る。眠いので後にしてくれと断った場合、ディアーヌはへそを曲げてしまい[ごきげん]サークルの目標数が(話に付き合わなかった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ヌが「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ヌに気に入られて【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、ディアーヌが「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には何人チャレンジしても良い。
11	<b>BBQ パーティー</b> ：ディアーヌは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付き合わされて、全員[疲労：10]を受ける。



番号	ハプニングの内容
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 い出したディアーヌは、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 アーヌ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《ディアーヌのお世話をする》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> ：幽霊もディアーヌ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はディアーヌ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> ：酒飲みのディアーヌ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、なんだかディアーヌが苦しみはじめた。キミたちのうち1人はつきっきりでディ アーヌ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> ：ディアーヌが「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。しかしディアーヌは泣きながら「お姫様っ ぽいの！」と主張してくる。無視するなら、あなた達全員はディアーヌ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> ：ディアーヌ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ヌと月見混浴 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？ ディアーヌは飛び出していく。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》には判 定+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ヌは生前の 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《ディアーヌのお世 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《ディアーヌのお世話をする》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 ヌ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> ：ディアーヌ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。

番号	ハプニングの内容
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、ディアーヌが忍び込んで寝ている。忍び込まれなかった他の 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ブレス！！ [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 つ消費して回復にするなら、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> ：ディアーヌが「格好いい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> ：ディアーヌの宝物の一つに、妹の娘から贈られた手編みの人形がある。長い年月の中で綻びたその人形を補修したいディアーヌから。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> ：本日はどうせだからお嬢様っぽいことをしたいというディアーヌに付き合っただレスパーティー。このラウンド終了時まで、《ディアーヌのお世話をする》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	思い出の内容
1	<p><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ス曰く、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君たちは、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スが窮地限定で頼りになることを知った。</p> <p>もし希望者がいるのなら、ディアース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。君たちの関係は深まったのだ。</p>
2	<p><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。ディアース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。しかし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。</p> <p>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。</p>
3	<p><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られ、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ス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。そんな一晩をきみたちは過ごした。</p> <p>もし希望者がいるのなら、ディアース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。君たちの関係は深まったのだ。</p>
4	<p><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、ふとディアース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」</p> <p>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。</p>

## GM用EXパワー

## ミッション難易度増加

EXパワー

GM

調整

タイミング メインプロセス

判定 自動成功

▶ **効果**：コストとして【因果力】4点を消費する。このシナリオ中に行なう予定のミッションを1つ選ぶ。そのミッション中に行なう判定が基本判定ならば、判定の難易度に+1される。対決判定ならば、対決の相手側の判定に+1される。

ミッションで行なう判定をさらに困難にさせるEXパワー。

## あらぶるおねだり力

EXパワー

GM

調整

タイミング メインプロセス

判定 自動成功

▶ **効果**：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。



トークン置き場

