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3話（CR13対応）を収録！

2018
Spring-03

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-03

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！

INDEX

01	INDEX
02	第二話『血戦の神殿遺跡』
04	オープニングフェイズ
06	ミドルフェイズ
18	クライマックスフェイズ
21	エンディングフェイズ
24	エネミーデータ

第3話「血戦の神殿遺跡」

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３話、ダンジョン探索のミッションと、ライバルとなるボスエネミーとの戦闘が主眼となるハック＆スラッシュ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、〈アルヴ神殿遺跡〉を目指し旅を続けるキミたちは、第３の吸血鬼が町を襲撃しているところに出くわす。一方的にライバル宣言されたキミたちは吸血鬼を追い、機械とアンデッドの渦巻くダンジョンに突入する。ヤツを打倒せるのはキミたちだけなのだ。さあ、冒険の準備を始めよう！

これはＣＲ１３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： １３
プレイ時間： 標準で５～６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活動を開始した〈王〉と呼ばれる強力な〈吸血鬼〉たち。第三の〈王〉である〈鋼の王〉もまた、長い眠りから目覚めていた。〈古アルヴ〉に機械化改造を施されて誕生した特殊な〈吸血鬼〉である彼は、何よりも戦いに喜びを見出す戦闘狂であり、アルヴ由来の遺跡である〈アルヴ神殿遺跡〉を占拠し、配下として〈機械仕掛〉などのエネミーを量産することで勢力を伸ばそうとしていた。

しかし長年の眠りによって時間感覚が麻痺した〈鋼の王〉は、かつての好敵手である〈アンデッドハンター〉ディアーヌが生きていると信じて探し求めており、その手段として〈ファウンテンの町〉に、彼女の手掛かりを渡さなければ町を攻めるという脅迫状を送りつける。

そしてディアーヌの妹の子孫であり、周辺を治めるワイアルド伯爵の養子であるベアトリクスは、領内を巡回する中、〈ファウンテンの町〉に滞在していた。

ＰＣたちの状況

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ＰＣたちは、〈ガンテの古城〉で別れた女幽霊ディアーヌから、対吸血鬼アイテム〈狩人の書〉と、その修復手段が存在する〈アルヴ神殿遺跡〉の情報を入手した。このシナリオは、ＰＣたちが遺跡近くの町を目指して旅をしているところから始まる。

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

女幽霊ディアーヌとの別れを経て、一路〈アルヴ神殿遺跡〉目指して旅を続けていた〈冒険者〉たち。そこにはディアーヌいわくお宝と、対吸血鬼アイテム〈狩人の書〉を修復する手段があるらしい。

しかし、遺跡最寄りの町に立ち寄った彼らを待っていたのは、領内を巡回しているというベアトリクス。そしてなぜかディアーヌを出せと攻めてきた吸血鬼〈鋼の王〉だった。

ログ・ホライズンＴＲＰＧ
『血戦の神殿遺跡』
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、ＣＲ１３のキャラクター３～５人を対象に遊ぶことを想定している。もし第２話である「古城で幽霊とお茶会を」から継続してプレイしているのならば、同じＰＣを使用して遊ぶのがよいだろう。もしＣＲ１３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なってもよい。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

このシナリオでは様々な警備システムや奇怪なエネミーを倒しながらダンジョンを突破して最深部を目指すミッションが存在する。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

〈アンデッドハンター〉〈戦司祭〉〈祈り手〉〈家政婦〉〈狩人〉〈機甲士〉〈吸血鬼〉〈狂戦士〉〈指揮官〉〈設計士〉〈斥候〉〈探検家〉〈探偵〉〈辺境巡視〉〈魔具工匠〉〈魔盗賊〉〈魔法学者〉〈勇者〉〈傭兵〉〈罠師〉

・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。

また第２話である「古城で幽霊とお茶会を」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を基準とするが、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『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狙う者

第３話「血戦の神殿遺跡」

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、ＣＲ１３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ＣＲ１３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

このシナリオには様々な警備装置や、警備エネミーの群れを突破してダンジョンの最深部を目指すミッションが存在する。このミッションにおいては戦闘や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。

〈アンデッドハンター〉〈戦司祭〉〈祈り手〉〈家政婦〉〈狩人〉〈機甲士〉〈吸血鬼〉〈狂戦士〉〈指揮官〉〈設計士〉〈斥候〉〈探検家〉〈探偵〉〈辺境巡視〉〈魔具工匠〉〈魔盗賊〉〈魔法学者〉〈勇者〉〈傭兵〉〈罠師〉

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、イースタル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。〈ガンテの古城〉で別れた女傭兵ディアーヌから、対吸血鬼アイテム〈狩人の書〉と、その修復手段が存在する〈アルヴ神殿遺跡〉の情報を渡されたＰＣたちが、遺跡近くの町を目指して旅をしている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

第３話のオープニングは、ディアーヌから託された〈狩人の書〉を修復するべく、ＰＣたちが〈アルヴ神殿遺跡〉へと向かって旅をするシーンからはじまる。

シーン名：目指す先は

シーン種別：シネマティックシーン
解説：：ＰＣたちが〈狩人の書〉の後半部分を探しに、〈アルヴ神殿遺跡〉と最寄りの町に向かうシーン。
目的：神殿遺跡に向かう目的を確認する。

オープニング１：目指す先は

オーバーチュア

現在キミたちは〈オウウ地方〉の街道を旅している。〈ガンテの町〉から目指す〈ファウンテンの町〉までは、徒歩でおよそ一週間はかかる長旅だ。

〈ガンテの古城〉で出会った女幽霊のディアーヌから託された〈狩人の書〉は前半部分のみであり、伝説の吸血鬼たちへの対抗手段となる後半部分の入手は他の吸血鬼の動向が判らない今、急務と言えた。

〈茨の王〉の顛末を報告した際に、ワイアルド伯爵からも書の探索を勧められたキミたちは、ディアーヌの話にあった〈アルヴ神殿遺跡〉に向かうため、最寄りにある〈ファウンテンの町〉を目指しているのだ。

・〈アルヴ神殿遺跡〉について

〈茨の王〉の討伐に成功したＰＣたちは、ディアーヌから受け取った〈狩人の書〉という対吸血鬼アイテムの失われた後半部分を求めて、〈アルヴ神殿遺跡〉を目指して旅をしている。ワイアルド伯爵の領内にある〈ファウンテンの町〉が遺跡の最寄にあるため、まずはそこを目指しているところだ。ディアーヌが話したことを、ＰＣたちが思い出すカットインを用意したので、ＧＭは読み上げよう。この時、第２話のミッションで起きたイベントの話などを加えるとＰＣたちは盛り上がるだろう。

カットイン：ディアーヌとの別れ

キミたちはディアーヌが言い残した言葉を思い出す。

「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」

「でも今はちょっぴり欠損（半分以上無いけど……）してるの。〈アルヴ神殿遺跡〉ってとこに残りがあるんだよ。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！　おねーさんのアドバイスに感謝してもいいよ？　いいよ？　」

「……そろそろ時間みたい。それじゃみんな、おやすみなさい」

そう言って、あの能天気な女幽霊は、笑顔で消えたのだ――。

「あそうだ。ほんのちょっとだけ嫌な予感というか、面白いことが起きそうな予感というか、そういうのもするけど！　キミたちなら乗り越えられるから！　絶対、だいじょうぶだよ！　わたしのせいとかじゃないから！　たぶん！」

最後に彼女らしく台無しな、しまらない言葉を残して――。

・シーン終了

ディアーヌの回想が終わり、ＰＣたちの第２話の思い出話がひと段落したら、シーンを終わらせよう。次のインタールードへとすすむこと。

▲遺跡の中には何が待っているのかな？

インタールード

次のシーンでは、夜になって遺跡最寄りの町〈ファウンテンの町〉に到着したＰＣたちを、町長に加えてなぜかベアトリクスが出迎える。そこで町で起きている事件について聞かされるシーンだ。

シーン名：夜の町に到着したら

シーン種別：シネマティックシーン
解説：夜になって〈ファウンテンの町〉に到着したＰＣたちを町長とベアトリクスが出迎えるシーン。
目的：町に起きている事件について知る。

オープニング２：夜の町に到着したら

オーバーチュア

日もすっかり暮れた頃、キミたちは目的の町である〈ファウンテンの町〉に到着した。この町は中規模の防壁に囲まれたそこそこの規模の生活圏だが、なぜか灯りも少なく、物々しい雰囲気が町の外からでも感じられた。
「何者だ！！」
町の入口に差し掛かろうとすると、警戒した様子の番兵がキミたちを呼び止めた。しかし、キミたちが名乗ると番兵は態度を一転させる。
「大変失礼いたしました！　みなさまがいらしたら町長にお引き合わせするようにとの指示を受けております！　どうぞこちらへ！！」
案内に従って足を踏み入れた町長の屋敷。そこには、このファウンテン町長と、そして、なぜかベアトリクスの姿があった。

・ベアトリクスの登場

ベアトリクスはＰＣたちを出迎えると、手ずからお茶を淹れて歓迎する。通信でＰＣたちが神殿遺跡に行くことは聞いていたので、領内の慰問を兼ねてこの町にやってきたのだ。配膳を終えて町長の隣に座ると、彼女は真剣な表情でこの町に起きている騒動について話をはじめる。

モンタージュ：出迎えるベアトリクス

「皆様、ようこそ〈ファウンテンの町〉に。長旅お疲れ様でしたでしょう。まずはお茶でも飲んで心を休ませてくださいませ」
いつぞやのようにティーセットと軽食を載せたワゴンを押すベアトリクスは、キミ達に一礼すると茶器を並べ始める。
「この町には、各地を訪問して回る途中で立ち寄りましたの。私にできることは多くありませんけど、せめて領民の皆様の不安を軽くしてさしあげられないかと思いまして」
「皆様が〈アルヴ神殿遺跡〉に行かれる事はおとうさまから聞いていましたので、もしかしたら会えるかもと思っていましたわ」
「ですが少々、問題が起きてしまいました」
「〈鋼の王〉を名乗る者からの手紙が〈ファウンテンの町〉に届き、その内容が脅迫状だったのですわ」
「私たちでは扱いかねていまして、もし良ければ皆様にも見ていただけますか？」

・脅迫状

ベアトリクスが取り出した脅迫状は、地球でいう印刷された電報のような手紙である。これは〈アルヴ神殿遺跡〉を占拠した〈鋼の王〉が町に宛てて書いたものだが、町長もベアトリクスも真偽を計りかねている。ＰＣが脅迫状を見たら、次のモンタージュを読み上げよう。

モンタージュ：脅迫状を読んだら

キミたちが手紙を広げてみるとそこには機械で印刷されたような無機質な文字でこう書かれていた。

「この町のニンゲンに告ぐ。
次の満月までに〈不死狩り〉ディアーヌを〈アルヴ神殿遺跡〉まで連れて来い。
従わない場合は滅ぼす」　　鋼の王より

確かにこれは脅迫状だ。
しかし「ディアーヌをつれて来い」というのはどういうことだろう？　あの女幽霊は百年以上も前に〈ガンテの古城〉で亡くなっていたはずだ……。

・〈鋼の王〉の勘違い

〈鋼の王〉はごく最近に復活し、死後数百年経過していることに気づいておらず、生前ライバル関係にあったディアーヌがまだ生きていると誤解しているという様子が脅迫状の文面から読み取れることをＰＣに伝えよう。

ＰＣたちが脅迫状の中身について会話していると、あわてた様子の兵士が家に駆け込んでくる。次のモンタージュを読み上げよう。

モンタージュ：兵士の知らせ

脅迫状について意見を交わしていると、夜中だと言うのに街中が騒がしくなってきた。その気配が近づき、ドタバタと廊下を駆ける慌ただしい足音が聞こえてきたかと思うと、ひどく焦った様子で応接室に駆け込んできたのは、町の入り口で番をしていた兵士だ。

「大変です！　防壁の外に魔物の群れが現れました！」

「魔物の群れを率いる首領らしき者が、町の偉いさんを出せと言ってきています」

兵士の報告を聞いて蒼白になる町長を制して立ち上がったのはベアトリクスだ。

「私が行きますわ。皆様、付き添ってきていただけますか？」

気丈に振る舞ってこそいるが、握りしめた彼女の手が震えているのをキミたちは見逃さなかった。

・シーン終了

ＰＣがベアトリクスと共に行くことを決めたならばシーン終了となる。次のインタールードへとすすめ。

ミドルフェイズ

ミドルフェイズにおいて、ＰＣたちは町を襲撃してきた〈鋼の王〉と相対し、彼の誘いに乗る形で〈アルヴ神殿遺跡〉へ向かうことになる。

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：襲来、〈鋼の王〉

シーン種別：シネマティックシーン
解説：町の門に来たＰＣたちが、配下を従えた〈鋼の王〉と出会うシーン。
目的：〈鋼の王〉と会話する。

ミドル１：襲来、〈鋼の王〉

オーバーチュア

キミたちは、ベアトリクスとともに町の防壁の上へ登った。

キミたちの眼下、町の門の前方には、魔物の群れを引きつれた、やせぎみの青年が仁王立ちに立っている。

この世に怖いものなどない、とでも言わんばかりに胸を張り、腕を組んだ彼がこの群れのリーダーであるようだ。ばさりばさりと風を受けてマントがたなびき、携えた大型のブレード状の武器が垣間見える。
それなりに整った顔立ちだが、無骨な片眼鏡が目立つ。いや、よく見るとそれは片眼鏡ではない。〈時計仕掛〉のような機械装置のようだ！

異形の青年はキミたちに気がつくと、おもむろに話しかけてきた。

「あン？　ディアーヌは見つかったのか？　もう刻限まで時間がねえぞ。本当に見つからないならもう少し待ってやってもいいが……」

なんというか、妙に軽薄な口調で、〈鋼の王〉と思われる青年は語りかけてきた。

・〈鋼の王〉と魔物の軍勢

〈鋼の王〉とＰＣたちが会話する場面だ。門の外には夜の闇の中には〈鋼の王〉とおぼしき人影と、魔獣や〈時計仕掛〉などの配下のエネミーの群れがいる。彼は脅迫状で指定した期限まで猶予がないことを告げに来たことを述べると、ＰＣたちとベアトリクスを見つける。そしてベアトリクスをディアーヌと見間違え、喜んで彼女を差し出すように要求してくる。

カットイン：〈鋼の王〉のセリフ

「なんだお前らは？　〈冒険者〉だ？　そんな奴らに用はねえ。ディアーヌを出せディアーヌを！」

（ベアトリクスを見てディアーヌと勘違いする）
「ん？　隣にいる女は――おお、来やがったかディアーヌ！　約束の日より早いな！　いいことじゃねえか」
「そうかそうかなるほどな、そいつらはお前の弟子か。一目でわかったぜ！」

（ＰＣたちが人違いを指摘したら）
「ば、馬鹿にすんなよ！　しばらく寝ていたが、頭ははっきりしているわ！　俺は賢いことで有名なんだ。しかし前より若く見える、か？　女の若作りは見苦しいだけだぜディアーヌ！」
「忘れたとは言わせねえぞディアーヌ。〈歯車の塔〉での決闘を。脱出のために手を組んだ大迷宮でのいきさつを！」
「まあ、いいか。どのみち今日は様子見だ。俺達の因縁の決着にこんな場所はふさわしくねぇ。だが、おあつらえ向きのお供が居るな？」

・識別について

〈鋼の王〉や配下のエネミーを《エネミー識別》したいというＰＣがいるかもしれない。その場合、いま〈鋼の王〉を《エネミー識別》すると、成功すれば彼の能力の一部が分かる代わりに、彼がＰＣに識別されたことに怒って、次の戦闘で出てくる配下の数が増えることを伝えよう。ＰＣが識別に成功した場合、〈鋼の王〉の特技は《貴様には俺に挑むチャンスをやろう》と《貴様らの採点結果だが》の２つだけを教えよう。防御力などの他の部分は通常の識別ルール通りに公開して構わない。

配下については、次のシーンからブリーフィングのある戦闘シーンが用意されているため、そちらで通常のルール通り［偵察］や《エネミー識別》ができるため、いまは識別できないことを伝えよう。

・〈鋼の王〉の腕試し

〈鋼の王〉は会話中に抜け目なくＰＣたちを観察し、自分が戦う相手としてふさわしいのではないかという評価をする（彼は何よりもバトルするのが好きなのだ）。そして実際に力量をはかるため、配下の魔物を町に攻め込ませてＰＣたちに対応させようとする。

モンタージュ：会話がひと段落したら

おもむろに〈鋼の王〉は、ベアトリクスからキミたちへと向き直る。
「おい、ディアーヌの弟子共よ。俺に腕前を見せてみろ！」
「安心しな、俺は手を出さねェよ。町の人間にも手は出させねえが……、」
そう言うと、〈鋼の王〉が引き連れていた魔物の群れから、何体かのエネミーが飛び出し、町の外壁へ飛び掛かる！
「空戦自在の〈時計仕掛の大蝙蝠〉と、威嚇の叫びを操る〈魔狂熊〉。こいつらは手ごわいぜ？　お前らがどこまでやれるか、見てやるよ！」
「行けい、我が眷属ども！　アレを突破して町に侵入したあかつきには、たっぷりオイルを挿して整備してやるぜ！」

（ＰＣが〈鋼の王〉を《エネミー識別》していた場合）
「俺を値踏みするか？　はっ、いい度胸だ。その度胸に免じて、もう少し、褒美をくれてやる！」（群れの中から増援）

・シーン終了

モンタージュを読み上げたらシーンを終了し、次のインタールードへとすすむこと。

インタールード

次のシーンは戦闘の準備を行なうブリーフィングシーンだ。次は町の防壁に向かって進行してくる魔物を迎撃する戦闘であることをＰＣに伝え、準備を整えてもらおう。

シーン名：急いで備えよ！

シーン種別：ブリーフィングシーン
解説：魔物を迎撃する準備を急いで整えるシーン。
目的：戦闘の準備をする。

ブリーフィング：急いで備えよ！

このシーンは、戦闘の準備を整えるための「ブリーフィングシーン」である。ＰＣたちに戦闘の準備を促そう。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］タグのつく行動に成功した

〈鋼の王〉の号令一下、群れの中から町に向けて飛び出したのは飛行型の〈時計仕掛（クロックワーク）〉たちだ。また、それと連携するように、地上では遠吠えをあげ、大型の肉食獣が町の門へと駆け出した。天と地からの同時攻撃だ！

・シーン終了

ＰＣたちが戦闘準備を終え、行動のし忘れなどがないことを確認したら、いよいよ戦闘シーンだ。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〈鋼の王〉が放ったモンスターを迎撃する戦闘シーンだ。敵が町に侵入する前にすばやく倒す必要がある。

シーン名：防衛戦、開始！

シーン種別：戦闘シーン
解説：〈鋼の王〉が放ったモンスターを迎撃する。
目的：戦闘に勝利する。

ミドル２：防衛戦、開始！

オーバーチュア

町の城壁へ襲い掛かる敵を迎撃するべく、キミたちは急いで防壁を降りていく。外には町が設置した防衛用の柵がいくつも用意されているが、巨大な魔獣や飛行型エネミーを相手にするには心もとない。

町の防備はしっかりしているようだが、見たところ、迫るエネミーは強力だ。一体でも侵入を許せば、町の中は大混乱だろう。

それを阻止するためには、連中が壁や門を超えて町に踏み込むのを、なんとしてでもくい止めなければ！

・戦闘：防衛戦、開始！

町の防壁を襲う〈魔狂熊〉たちとの戦闘を行なう戦闘シーンだ。**「エンカウントシート：防衛戦、開始！」**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２４ページに載っている。また、この戦闘でエンカウントシートの最下段８のラインに到達したエネミーは専用のシナリオ動作を使用する。以下のシナリオ動作のデータをＰＣに公開しておくこと。

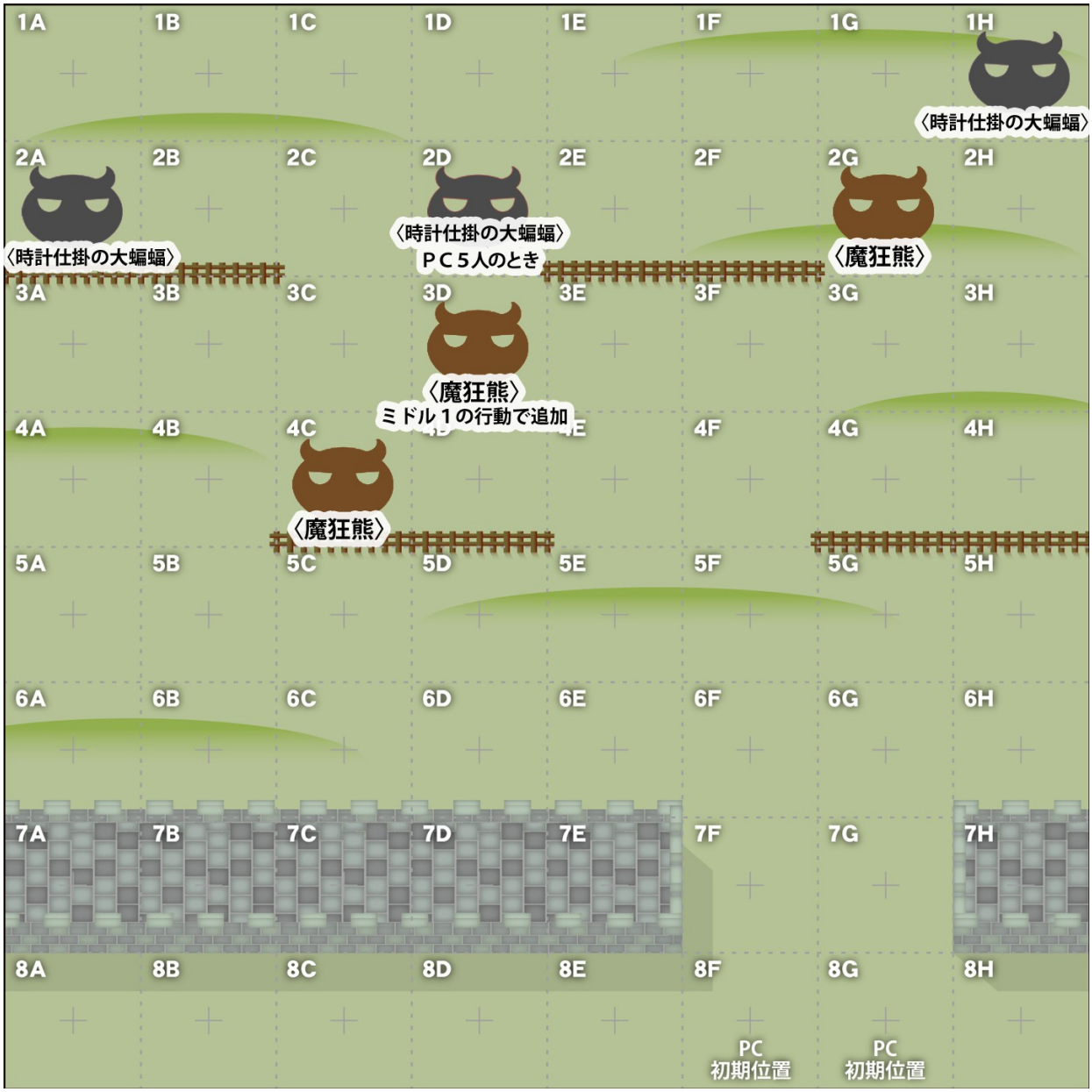
《勝利宣言》＿シナリオ動作＿メインプロセス＿自動成功＿自身＿至近＿エネミー専用。エンカウントシートの最下段８のラインでのみ使用可。町中に自分たちが勝利したという傷痕を刻み込むことができる。対象はこのシーンから退場する。

・エネミーの配置

２Ａ：**〈時計仕掛けの大蝙蝠〉** １体を配置
４Ｃ：**〈魔狂熊〉** １体を配置
２Ｄ：**〈時計仕掛けの大蝙蝠〉** １体を配置（ＰＣが５人の時に配置）
３Ｄ：**〈魔狂熊〉** １体を配置（ミドル１で〈鋼の王〉を識別した時に配置）
２Ｇ：**〈魔狂熊〉** １体を配置（ＰＣが３人の時、配置なし）
１Ｈ：**〈時計仕掛けの大蝙蝠〉** １体を配置

・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かＮＰＣを狙って攻撃する。その上で行動範囲内でできるだけ街の内部へと進もうとする。〈機械仕掛けの大蝙蝠〉は攻撃しながら街の方へと近づく戦術を取り、〈魔狂熊〉はＰＣ達の移動の邪魔をしていくといいだろう。また、〈機械仕掛けの大蝙蝠〉が［火炎］ダメージを受けた時は防壁を越えない方向で無作為に近づく、遠くなる程度にランダムに選択するとよい。マップ最下段にエネミーが到達した場合、次のラウンドのメインプロセスを使って専用シナリオ動作《勝利宣言》の効果で退場する。



・戦闘中の演出

エネミーが《勝利宣言》を使用して退場した場合、以下のカットインを読み上げると盛り上がるだろう。この時、エネミーは町中に侵入して壁などの建造物を破壊し、〈鋼の王〉のトレードマークらしきＳ字の傷跡を残していくことになる。〈鋼の王〉は妙に律儀であり、彼の命令で配下は怪我人などが出ないように破壊活動を行なう。〈鋼の王〉には、ＰＣたちに対して勝ち誇ったり、煽ったりするセリフを言わせるといいだろう。ＰＣたちが彼と戦う動機にもなるからだ。

カットイン：エネミーが《勝利宣言》を使用した

奮戦むなしく、〈鋼の王〉の配下の一匹が町へと侵入してしまった！

壁の中で悲鳴やどよめきが響く！

「街が破壊されてしまう！？」

「心配なさらないで！　住民に被害はありません！」

城壁の上からベアトリクスがキミたちに呼びかけた。振り向けば、防壁には「Ｓ」に似た図形が刻まれている。

「ふはははは、大・勝・利！　俺強い！　俺の配下もまた強い！！」

「なんだお前ら、その体たらくは！　仮にもディアーヌの弟子であろうが！　もう少し意地を見せてみろ！！」

「ははは！　よくやったぞ手下共よ！　オイルしっこでマーキングだ！」

モンタージュ：敵を全部倒した

町に襲い掛かってきた多くのエネミーもいよいよ残り一匹！　その相手目掛けて、キミたちは最後の攻撃を叩き込む！

断末魔を残し、〈鋼の王〉の配下は残らず虹色の泡と化した。

キミたちは町を守り切ったのだ！

・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〈鋼の王〉がＰＣたちを一方的にライバルと認めて去っていくシーンである。

シーン名：ライバル認定

シーン種別：シネマティックシーン
解説：配下を撃退したＰＣたちを〈鋼の王〉が好敵手として認定するシーン。
目的：撤退する〈鋼の王〉と再戦の約束をする。

ミドル３：ライバル認定

オーバーチュア

「ふはははは！　〈冒険者〉とかいう与太者のわりには歯ごたえがある！　俺のライバルと認めてやろう！」

「よかろう、ディアーヌより先にお前らの挑戦を受けてやる。ライバルだからな！」

「俺は〈アルヴ神殿遺跡〉で待っているぜ。十分に体を休めて万全の状態でやってくることだな！　ふはははは！」

一方的なライバル認定と勝手な決闘予告。〈鋼の王〉は一通り話し終わると、くるりと町に背を向けた。どうやら本当に引き揚げるつもりのようだ。

「おら、撤収だ！　雑魚はほっとけ！　帰るぞ！　二列縦隊！　前へならえ！」

・撤退する魔物たち

〈鋼の王〉はＰＣたちを（一方的に）認めると、自分が〈アルヴ神殿遺跡〉を占拠していること。彼がディアーヌ（と勘違いしているベアトリクス）のより先にＰＣたちが挑戦してくれば、町を襲わないことを約束して去っていく。ここで戦闘をしたがるＰＣがいた場合〈鋼の王〉は、今は気が乗らないこと、もしやるなら配下全てと町を巻き込んだ総力戦になることを示唆して戦いを拒否し、配下と共に去っていく。

また、〈鋼の王〉は強者の余裕からか、ＰＣたちの質問にもある程度は律儀に答えてくれる。想定される質問に対する回答は次のとおり。おかしくならない程度にアレンジして答えればいいだろう。

カットイン：〈鋼の王〉のセリフ

「それじゃあ待っているぜ、新たな好敵手たちよ。万が一この俺に恐れをなして逃げ出すようなことがあれば、この町はおろか、周りの人間どもが恐怖のどん底に落ちることだろう。……ふっ、決まったな」
（ベアトリクスを指さし）「ということで、ディアーヌ！　お前はデザートにとっといてやるぜ！」

（鋼の王に何らかの質問をした場合）

・お前が〈鋼の王〉？
「改めて名乗ってやろう！　俺の名はサイカ！　〈鋼の王〉サイカ様だ！　ちゃんと覚えろよ！」

・アルヴ神殿遺跡ってどこ？
「この町の近くなので、町の住民に聞け！」

・ベアトリクスはディアーヌじゃない
「だから俺が見間違えるわけねーっていってんだろ」

・いつまでに挑戦すればいい？
「次の満月までに来い。あと五日だ。五日だっけ？まあそのくらいだ」

・ディアーヌとの関係は？
「運命という赤い絆で結ばれた……いわばライバル！」

・〈狩人の書〉の後半部分って知らない？
「知りたきゃ俺のところに来るんだな」

・もう聞きたいことはありません
「本当だな？　俺、行っちゃうぞ？　帰ったらもう何も聞けないからな？　いいの？　よし。――ならば、〈冒険者〉共。万全の状態でこの俺に挑むが良い！」

・嵐が去って

魔物の軍勢が撤退すると、町の兵士たちは安堵のため息をつく。そしてベアトリクスと町長がＰＣの元にやってきてねぎらいの言葉をかけ、〈鋼の王〉の指定日まで余裕もあるため、今日は休むように勧めてくる。
次のモンタージュを読み上げること。

モンタージュ：ＰＣが〈鋼の王〉を見送ったら

「魔物の群れが撤退していくぞ！」
「〈冒険者〉様が撃退してくれた！」
防壁を守っていた兵士たちの間に安堵の空気が広がり、キミ達への称賛が響き渡る。魔物の破壊工作で被害を受けた防壁などを修復するため走り回る兵士たちの間を縫うようにして、町長とベアトリクスが駆け寄ってきた。
「何だったのでしょうかあの人は。と、ともかくお怪我はありませんか？」
ベアトリクスはバスケットから飲み水や濡れタオルを取り出し、キミ達に手渡して回る。
「皆様お疲れでしょう。朝も近い。是非、我が家で休んでいただきたい！」
ベアトリクスの隣の町長も興奮した様子で、宿泊の提案をしてくる。
「ところで……。私もあの人に挑戦しに行かないといけないのでしょうか？」
キミたちがその提案について考える中、ベアトリクスが呟く微かな声は深い困惑の色に彩られていた。

・シーン終了

ＰＣたちが休むことを決めたあたりで夜が明け始める。次のインタールードへとすすむこと。

▲戦い終わって日が暮れて。休息の時間だ。

インタールード

次のシーンでは休息をとったＰＣたちが、ベアトリクスから正式に〈鋼の王〉討伐の依頼を受けることになる。

シーン名：討伐依頼

シーン種別：シネマティックシーン
解説：一休みしたＰＣたちは、ベアトリクスに〈鋼の王〉への対処を頼まれる。
目的：ベアトリクスの依頼を受ける。

ミドル５：討伐依頼

オーバーチュア

「おはようございます。昨夜の御活躍、お疲れ様でした。もうすっかり町を救った英雄様ですね」

〈鋼の王〉が撤退した後町長の家を借りて各々一眠りしたキミ達が目を覚まし食堂に顔を出すと、ベアトリクスが朝食の配膳をしていた。相変わらず自分で人の世話を焼きたがる伯爵令嬢は、おろおろする町長一家も目に入らない様子で、キミ達に朝一番の笑顔を向ける。

「よろしければ朝食を御一緒にいかがですか？」

・ベアトリクスの依頼

目覚めたＰＣたちに朝食の用意をすると、ベアトリクスは〈鋼の王〉討伐の依頼を正式に申し出てくる。〈鋼の王〉が自分を別人と勘違いしていることには困惑しているが、それを町を守るために利用することも考えている。ＰＣたちがディアーヌのことを話したなら、興味深く耳を傾けるだろう。

ＰＣから質問があった場合は、質疑応答を参考に答えよう。

カットイン：ベアトリクスのセリフ

「〈鋼の王〉は〈アルヴ神殿遺跡〉で待つと言っていました。放った斥候からの報告では魔物の群れの足跡がその方向に向かっているとのこと。どうやら、遺跡に拠点を構えているようですわ」

「皆様がお休みの間に町長とも相談したのですが、正式に依頼をさせてください。内容は、〈鋼の王〉サイカの討伐となります」

「報酬は、お一人につき１４００Ｇをご用意させていただきます」

「遺跡は〈冒険者〉様の足ならば二日ほどの距離にあるようです」

「〈鋼の王〉は私をディアーヌという方と勘違いしていました。詳しい事情はわかりませんが、もしも私が囮などの形でお役に立てるのなら、遠慮なく使ってくださいませ」

カットイン：質疑応答

・遺跡について情報ある？

「〈アルヴ神殿遺跡〉は古アルヴ時代に使われていたという古い神殿跡ですわ。神殿部分は既に廃墟と化していますが、地下には戦争時代の工房が広がっているという話も聞きます。近くに住んでいるこの町の皆様の方が詳しい事を御存知かもしれません。調査してみては如何でしょう？」

・鋼の王については？

「何と言いましょうか、風変わりな方でしたね……。伝承によると戦いを好む吸血鬼だということですが、確かにそのような性格をしているようにお見受けしました。町に伝承を研究している学者が住んでいるそうなので、何か詳しい事を知っているかもしれません」

・ディアーヌについてなんか知ってる？

「伝承に登場する〈大地人〉の〈アンデッドハンター〉ですよね？　**賢く、勇敢で、なんといっても鋭い三日月のように冷酷な美しさを持った女戦士**だと聞き及んでおります。そのような方に似ていると言われるのは、とても光栄なことです！！」

「あら？　私、なにかおかしなことを言いました？」

・シーン終了

ＰＣたちがベアトリクスの依頼を受けることを決めたらシーンを終了する。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〈アルヴ神殿遺跡〉に向かう前に、ＰＣたちが買い物や情報収集を行なうシーンだ。このシーンはプレイ時間が足りないなどの場合、省略しても構わない。その場合はＰＣたちにアイテムの購入をしてもよいことを伝えて、その処理が終わり次第、次のシーンに進もう。

シーン名：時間の有効活用

シーン種別：アブストラクションシーン
解説：ＰＣたちが買い物や情報収集など、遺跡へ向かう準備をするシーン。
目的：準備を整える。

ミドル６：時間の有効活用

オーバーチュア

遺跡への移動は五日という期限を考えても余裕があることが判明した。

急いては事を仕損じる。キミたちは町での情報収集や消耗品の補充を行なうことにした。遺跡から近いこの街であるのならば、現地に関する情報が手に入るかもしれない。

・探索の下準備

ＰＣはこのシーンを利用してアイテムの購入や回復などを行なって良い。また〈アルヴ神殿遺跡〉や〈鋼の王〉について情報を収集するならば、以下のシナリオ動作を行なうこと。この判定はＰＣ１人につき１回ずつ行なえる。誰か１人でも成功すれば、情報は全て手に入ることをＰＣに伝えよう。

《情報を収集する》＿シナリオ動作＿メインプロセス＿基本（知識／２１）＿この行動は判定するメインの調査者の他に、手助けをする別のＰＣも参加できる。手助けをするＰＣは自分がこの判定を行なえなくなるかわりに１Ｄをふって、メインの判定にボーナスとして加えてよい。この行動は［情報収集］として扱う。〔サブ職：探偵、辺境巡視、アンデッドハンター〕この行動の判定に＋２。

誰か１人でも判定に成功したなら、以下のカットインにある情報とアイテム「回復薬（中級）（『ＬＨＺＢ２』Ｐ１４６）」を１つ入手できる。

カットイン：情報収集に成功した

町には規模に似合わず書庫があった。代々の町長が残してきた日記や報告書だ。また、探し出した町の老婆も情報通でキミたちの質問によく答えてくれた。その結果判明した情報は以下のとおりである。

①目的地は**〈アルヴ神殿遺跡〉**と呼ばれている。学者の判断では、過去の戦争時代に〈古アルヴ〉が兵器の生産拠点として使用していた場所である。
②地上部分は荒廃して廃墟となってしまっているが、地下部分は強固な壁と門に守られて全く調査の手が入っていないため、詳細は不明。
③地上部分を含めた敷地内は警備システムが生きている。〈時計仕掛〉と〈不死〉を合成したようなエネミーが徘徊しているのが目撃されている。
④〈鋼の王〉は〈古アルヴ〉の技術で新しい力を自らに与えた〈吸血鬼〉の王だ。
⑤臆病者を嫌う戦闘者で、相手の首を一瞬で刈り取る恐るべき能力を持っている。もとから強力な存在だったが、古のアルヴ技術を得て、一層強くなった。

なお、調査の最中、同情したアイテム屋の店主がポーションをくれた。同情されたのは恐ろしい吸血鬼の相手をしなければならないからなのか、バカの相手をしなければならないのか、どう思われているかはわからない。とにかくがんばろう。

・シーン終了

ＰＣが町で行なう準備が終わり次第、次のインタールードへとすすむこと。
また、ＰＣが独自の行動を希望してくる場合もあるだろう（例えばベアトリクスと買い物に出かけたいなど）。その場合は「シーンの提案を行なう（『ＬＨＺＢ１』Ｐ266）」にある指針を用いて、このシーンと次のシーンの間に挿入するとよいだろう。

インタールード

次のシーンは町を出て〈アルヴ神殿遺跡〉まで移動するシーンである。また、次のシーンでは**「探索表：イースタル（『ＬＨＺＢ２』Ｐ321）」**を使用する。ＧＭはあらかじめ「探索表：イースタル」の６２～７７の項目に目を通しておこう。このシーンはプレイ時間が足りない時には、探索表を使わず消耗ロールを行なうだけで処理することもできる。

シーン名：遺跡目指して進め！

シーン種別：シネマティックシーン
解説：〈ファウンテンの町〉を出発し、〈アルヴ神殿遺跡〉まで移動するシーン。
目的：遺跡の入口に無事に到着する。

ミドル７：遺跡目指して進め！

オーバーチュア

ベアトリクスたちに見送られ、〈ファウンテンの町〉から街道を外れて東へ。ここからは道なき道を進むため、モンスターの襲撃などにも警戒が必要だ。

・〈アルヴ神殿遺跡〉への道

〈アルヴ神殿遺跡〉は〈ファウンテンの町〉から〈冒険者〉の足で二日ほど。地球世界における奥羽山脈北部にするダンジョンだ。そこまでの行程で起きた出来事を、**「探索表：イースタル」**によって解決する。

ＧＭは「探索表：イースタル」の使用を宣言すること。ＰＣ代表は探索表ロールを２回行なう。まとめてではなく１回ずつ結果を適用していこう。その結果によって受けた［疲労］は、このシーン中で食料などを使用することで回復できる。探索表の使用にはある程度の時間がかかるため、プレイ時間が足りないなどの理由でこのシーンを簡単に済ませたい場合は、消耗表を振らせることで代替してもいいだろう。その場合、ＰＣたちに［消耗表：体力］で１回ずつ振らせること。

・シーン終了

探索表ロールと結果の適用、消耗の回復を終えたなら、シーン終了となる。

インタールード

次のシーンでは到着した〈アルヴ神殿遺跡〉の内部を進行するミッションをプレイする。エンカウントシートやおはじきなどを用意しておこう。

シーン名：遺跡最深部へ！

シーン種別：アブストラクションシーン
解説：〈アルヴ神殿遺跡〉に突入し、最深部を目指す。
目的：ミッションをクリアする。

ミドル８：遺跡最深部へ！

オーバーチュア

遺跡が見える丘に到着してみると、そこには荒れ果てた廃墟が広がっている。地元の人々を含む〈大地人〉たちは、この遺跡を「神殿」と呼んでいるが、キミたちにはクリーンルームを備えた自動車工場が近いように思えた。思うにセルデシアの人々は、白い壁で大きな建物はなんでも神殿と呼ぶ気がする。

地上部に障害はなかったが、何度かのハズレくじをひいて、探し当てた地下への広い通路には警備システムの痕跡があった。おそらく強固な鋼鉄のシャッターがあった搬入口は、最近数週間以内に開かれたような形跡がある。しかも、多くの魔物が出入りしたあとも見つかった。

この奥がおそらく目的地だろう。

・ミッション「遺跡最深部へ！」

ＰＣたちが〈アルヴ神殿遺跡〉を進行するシーンだ。**ミッション『遺跡最深部へ！』**によって解決する。ミッション「遺跡最深部へ！」は、「チャートウォーク」と呼ばれるタイプのミッションだ。ＰＣたちはメインプロセスの行動としてエンカウントシート上のマスを移動してダンジョンを進むわけだ。マスにはＰＣを邪魔をする警備システムやエネミーを表すものとして「警備トークン」が置かれているものがある。ＰＣの移動は「警備トークン」に邪魔されてしまうため、シナリオ動作を使ってトークンを除去、あるいは無理やり突破するなどの行動が重要になってくる。

・警備排除表と強行突破表

「エンカウントシート：遺跡最深部へ！」では、ＰＣが《警備を排除する》や《強行突破して進む》のシナリオ動作を行なった場合に、対応する表を参照してダイスを振り、どんなイベントが起きたかを決定する。エンカウントシートにも表が用意されているため、プレイヤーにも公開しよう。

おおむね、同じマスにある［警備トークン］の数に比例してイベントの危険度も上がっていく傾向になる。

・警備排除表

（１Ｄ+［警備トークン］１つにつき１）

出目	警備排除表の内容
2	**時計仕掛の虎との戦い：**キミたちは機械の獣たちに包囲されてしまった！　代表者は《虎との戦い》基本（耐久／１５）を行なうこと！　〔判定成功〕このマスにある［警備トークン］を１つ除去する。この動作で［警備トークン］すべてがなくなったら、ＰＣたちは「鋼の虎皮［換金］（１８０Ｇ）」を１つ得る。〔達成値：１９〕さらに［警備トークン］を１つ除去する。〔サブ職：勇者、狩人〕この判定に＋２。
3	**誘う箱の罠：**暗がりで妖しくきらめく箱を発見する。覗き窓にはきらびやかな絵、脇には触れてほしそうな一本のレバー。これはなんだろう？　レバーを引くなら１Ｄを振れ。引かない場合、あるいは引いた場合の結果にかかわらずこのマスで再び〈警備排除表〉をふるなら、自動的にこのイベントが発生する。〔１Ｄ：1〕煙がでてこのマスの［警備トークン］の数が２倍になる！　〔１Ｄ：2〕どこからか現れた骸骨戦士がこちらを伺い始める。このマスの［警備トークン］を１つふやす。〔１Ｄ：3〕ラッキーセブン！　１００Ｇを得る。〔１Ｄ：4〕「解毒薬（中級）」を１つ得る。〔１Ｄ：5〕「真っ赤な宝石［換金］（４００Ｇ）」を得る。〔１Ｄ：6〕ラッキーな神風だ！　このマスの［警備トークン］は全てなくなり、代表者１名の【因果力】は＋２される。
4	**黒妖精の包囲網：**邪悪な妖精たちが物陰からキミたちに次々と呪文を唱えてくる。代表者は《黒妖精との戦い》基本（解析／１５）を行なうこと！　〔判定成功〕このマスにある［警備トークン］を１つ除去する。この動作でマスの［警備トークン］が全てなくなったら、２００Ｇを得る。〔達成値：１９〕さらに［警備トークン］を１つ除去する。〔判定失敗〕あなたは黒妖精の呪いで［サイズ減少］タグと［萎縮］を与えられてしまう。〔サブ職：傭兵、指揮官〕この判定に＋２。
5	**パスワードを探せ：**ロックの解除にパスワードが必要なドアに行く手を阻まれた。手前の部屋にパスワードが書かれたアイテムがあるようだが、散らかっており足の踏み場もない。代表者は「難易度：１５」の《異常探知》を行なう。〔判定成功〕このマスにある［警備トークン］を１つ除去する。この動作でマスの［警備トークン］が全てなくなった場合、ＰＣたちはごみの中からパスワードの書かれた「イーグルカード（初級）」を１つ得る。〔サブ職：探偵、家政婦〕この判定に＋２。
6	**モーターゾンビの逆襲：**バイクに乗ったゾンビの群れがヒャッハー！　と襲い掛かってくる。代表者は《モーターゾンビを迎え討つ》基本（運動／１５）を行なうこと！　〔ＰＣ全員はそれぞれ［疲労：ＰＣの人数×８］を受けるが、［硬直］を与える特技を持っているＰＣ１人につき４点ずつ［疲労］の強度が下がる。〔判定成功〕このマスにある［警備トークン］を１つ除去する。この動作でマスにある［警備トークン］が全てなくなった場合、２００Ｇを得る。〔サブ職：アンデッドハンター、戦司祭〕この判定に＋２。
7	**忍び寄る黒狸族：**ドアに仕掛けられた罠を解除していると、いつのまにか黒狸族が背後からキミたちの鞄の中を狙っている。代表者は「難易度：１５」の知覚判定を行なう。〔判定成功〕このマスにある［警備トークン］を１つ除去する。〔判定失敗〕ＰＣ全員は［圧迫：３］を受ける。
8	**吸血蝙蝠の襲撃：**暗闇から吸血蝙蝠の編隊が襲い掛かってきた！　代表者は《吸血蝙蝠との戦い》基本（解析／１７）を行なうこと！〔判定成功〕このマスにある［警備トークン］を１つ除去する。この動作で［警備トークン］すべてがなくなったら、ＰＣたちは「蝙蝠の姿焼き（チキンボックス相当）」を１つ得る。〔達成値：２１〕さらに［警備トークン］を１つ除去する。〔［飛行］状態の（あるいは［飛行］状態になれるアイテムや特技を使用した）〕この判定に＋２。

9	**はぐれゴーストとの交渉：**何かを訴えかけてくるゴーストが道を塞いでいる。代表者は《ゴーストとの交渉》基本（交渉／１５＋このマスにある［警備トークン］１つにつき２）を行なう。〔判定成功〕このマスにある［警備トークン］すべてを除去し、ＰＣたちは「思い出のペンダント［換金］（１８０Ｇ）」を１つ得る。〔サブ職：祈り手、吸血鬼〕この判定に＋２。
１０以上	**死霊騎士との戦い：**キミたちの行くべき方向に〈死霊騎士〉が立ちふさがる。この強敵の弱点を突くために代表者は《死霊騎士との戦い》基本（知識／１５）を行なうこと！　この恐るべき敵と戦うコストとしてＰＣ全員は［疲労：１０］を受けなければならない。〔判定成功〕このマスにある［警備トークン］を１つ除去する。この動作でマスの［警備トークン］が全てなくなったら、ＰＣたちは「厄除けの軟膏（初級）」を１つ得る。〔達成値：１９〕さらに［警備トークン］を１つ除去する。〔判定失敗〕このマスの隣接マスに［警備トークン］があるならそのうち１つをこのマスに移動させる。〔サブ職：アンデッドハンター、戦司祭〕この判定に＋２。

▲トラップとエネミーに気をつけて進もう！

・強行突破表

（１Ｄ＋［警備トークン］１つにつき１）

出目	強行突破表の内容
2	**呼び寄せの罠：**強行突破した先には、無数の突起のある通路が。代表者は《プロップ解除》（難易度：１５）を行なってもよい。〔判定成功〕「パーティマーカー」を１マス移動させてもよい。〔判定失敗〕現在「パーティマーカー」が置かれたマスに［警備トークン］を１つ追加する。〔サブ職：罠師、魔盗賊〕この判定に＋２。
3	**レッサーヴァンパイアの群れ：**「パーティマーカー」を１マス動かしてよい。強行突破したがレッサーヴァンパイアの群れと戦闘になった。ＰＣ全員［疲労：８］を受ける。［光輝］タグを持つ特技を取得しているキャラクターはこの［疲労］を受けなくてよい。
4	**警報の罠：**「パーティマーカー」を１マス動かしてよい。しかし笛のような警戒音が響き渡る！　ＰＣ全員は１Ｄをふること（【因果力】で振り直しても良い）。遺跡には増援が出現し、（出目の合計／４（切り捨て））個の［警備トークン］が発生する。ＧＭはこの［警備トークン］を任意のマスに配置すること。ただし、移動後の「パーティマーカー」のあるマスと隣のマスには配置することができず、１つのマスに追加配置できる［警備トークン］は最大１個までである。
5	**アサシンウルフの襲撃：**「パーティマーカー」を１マス動かしてよい。キミたちは遺跡を進むが、音もなく敵が忍び寄る。［偵察］タグのある特技を持たないＰＣはそれぞれ１Ｄをふること。一番出目が小さいＰＣ（同値の場合は複数人）が突然倒れ、［疲労：３０］を受ける。負傷者を背負ってキミたちはこの地域を離脱する。
6	**瘴気ガス！：**壁や天井からノズルが飛び出て真っ黒な煙を吐き出した。［高位保護］を持たないＰＣは即座に［萎縮］を受けること。代表者は《プロップ解除》（難易度：１５）を行なってもよい。〔判定成功〕「パーティマーカー」を１マス移動させる。〔判定失敗〕ガスはキミたちの心身をさいなむ。ＰＣ全員は【因果力】を１点ずつ失う。

7	**這いよる群体：**「パーティマーカー」を１マス動かしてよい。キミたちはダイアラットの群れを強行突破することになる。ＰＣ全員は［疲労：１５］を受ける。［飛行］状態の（あるいはいますぐ［飛行］状態になれるアイテムや特技を使用した）ＰＣが［食料］アイテム１つをおとりに捨てれば、ＰＣ全員はこの［疲労］を受けなくてもよい。
8	**水牢結界：**壁壁の穴から凄まじい勢いで水が放出されていく。その水は排出もされずこのエリアにとどまる。どうやら結界で水攻めにされるらしい。ＰＣ全員は《泳いで抜ける》判定（運動／１６）を行なうこと。［水棲］状態の（あるいはいますぐ［水棲］状態になれるアイテムや特技を使用した）ＰＣはこの判定に＋１Ｄを得る。〔判定失敗〕［疲労：１０］をうけてもう１度この判定を行なわなければならない。〔ＰＣ全員が判定に成功した〕「パーティマーカー」を１マス動かしてよい。
9	**閉鎖空間から脱出せよ：**チェーンソーとマスクを装備したゾンビが通風口やダクトから襲撃してくる。このエリア内では何度倒しても復活する彼を振り切り、脱出しなければならない。ＰＣ全員は［疲労：８］と［委縮］を受ける。「パーティマーカー」を１マス動かしてよい。
１０以上	**転移門の罠：**敵に囲まれたキミたちの前に神秘的な魔法陣がうかびあがる！　ＧＭは、「パーティマーカー」のあるマスから２マス離れたマスに、１，２，３の数字を書くこと。一箇所のマスに３つの数字でもバラバラのマスに分散でもかまわない。ＰＣたちも同条件で４，５，６の数字を書くこと。ＰＣたちが魔法陣に飛び込むなら、代表者は１Ｄをふれ！　その該当マスにキミたちは転移する。魔法陣に飛び込まないなら何も起きないが、敵は相変わらずキミたちを包囲している。

・遺跡探索中のイベント

「エンカウントシート：遺跡最深部へ！」の指定されたマスで起きるさまざまな出来事は本ページ右側の「イベント表」にまとめられている。これもプレイヤーに公開しよう。プレイヤーはこれを見てどのルートを進むか、という判断材料になるためだ。

・イベント表

イベントの場所と内容

場所：生産設備

監視メカ生産設備を破壊しろ！：配管から漏れ出る蒸気と機械油のにおいが充満している空間に轟々と機械が動く音が響いている。この空間は遺跡内を巡回する監視機械を増やす工場だ！　このマスでは以下の行動が行なえる。

《監視メカ生産設備を破壊する》＿シナリオ動作＿メインプロセス＿基本（運動／１５）＿クライマックス戦闘で初期ヘイトを増加するＥＸパワー（**《貴様らの活躍は見ていたぞ》**）の使用を封じる。あなたは即座に行動権を消費せずに《迷宮を進む》か《仲間を援護する》を１回行なえる。〔サブ職：狂戦士、設計士、機工師〕この判定の達成値＋２。

場所：魔力炉

魔力炉を停止せよ！：書庫の先に隠されていたのは〈鋼の王〉の再生能力を支える魔力炉だった。これを停止させればかの吸血鬼の再生能力も大幅に下がるだろう！　このマスでは以下の行動が行なえる。

《魔力炉を停止する》＿シナリオ動作＿メインプロセス＿基本（操作／１５）＿クライマックス戦闘でボスが［再生］するＥＸパワー（**《魔力炉の支援》**）の使用を封じる。あなたは即座に行動権を消費せずに《迷宮を進む》か《仲間を援護する》を１回行なえる。〔サブ職：魔法学者、魔具工匠、吸血鬼〕この判定の達成値＋２。

場所：宝物庫

宝物庫の扉を暴け！：隠し水路を抜けた先にはがっちりと鍵のかかった宝物庫の扉が待ち構えていた。扉の先にはお宝の気配が！　このマスでは以下の行動が行なえる。

《宝物庫の鍵を開ける》＿シナリオ動作＿本文＿基本（解除／１５）＿この判定は《プロップ解除》として扱う。各ＰＣは「財宝表：換金アイテム」で１回ずつロールする。〔達成値：１９〕あなたは即座に行動権を消費せずに《迷宮を進む》か《仲間を援護する》を１回行なえる。〔判定失敗〕警報が鳴り響き増援が現れる。「隠し水路」に［警備トークン］を１個配置される。

場所：隠された財宝

隠された財宝を掘り当てろ！：中庭に入ると何処からか奇妙な魔力が感じられる。どうやら魔法のお宝の魔力のようだ。探す場合以下の行動が行なえる。

《隠された宝を探し出す》＿シナリオ動作＿メインプロセス＿基本（知覚／１５）＿この判定は《プロップ解除》として扱う。各ＰＣは「財宝表：魔法素材」で１回ずつロールする。〔達成値：１９〕あなたは即座に行動権を消費せずに《迷宮を進む》か《仲間を援護する》を１回行なえる。〔判定失敗〕警報が鳴り響き増援が現れる。「隠し水路」に［警備トークン］を１個配置される。

・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

遺跡の地下は複雑な構造を持った施設だった。

無数とも言える回廊や工作室、倉庫、生産設備室を通り抜けて、キミたちはすっかり方向感覚も失い疲労してしまっている。精神力だってぼろぼろだ。しかし、なんとかかんとか安全地帯までたどり着くことはできたようだ。

このまま探索を続けることは、余力の関係から厳しいと判断したキミたちは、どこかでせめて食事はできないかと周辺に目を走らせることになった。

ＰＣ全員は「消耗表：体力」「消耗表：気力」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

キミたちは探索で疲労しながらも、なんとか安全だと思われる、大型昇降機の待機ホールまでたどり着くことができた。周辺のマッピングの結果、この昇降機こそが〈鋼の王〉のねぐらに通じる本命のルートだ。

キミたちは逸る心を押さえつけて、しっかりと休息し、準備を整えることにした。

・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。

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：最深部の扉を前に

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

ブリーフィング：最深部の扉を前に

ここで行なうのは「クライマックス：鋼鉄と雷鳴のシシャ」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なわせよう。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

遺跡の最深部は広間になっているようだ。ブーンという機械の作動音がかすかに聞こえ、鼻をつくイオンの香りと、静電気で髪が逆立つ気配もする。ここがかつて何の施設だったのかは今では知りようもないが、今でも遺跡に動力を供給している中枢なのは間違いないだろう。そしてもうひとつ間違いないのは、この遺跡の主である〈鋼の王〉も、この奥でキミたちの挑戦を待ち構えているであろうことだ。

・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すすむこと。

インタールード

次のシーンはボスである「〈鋼の王〉」との決戦である。「エンカウントシート：鋼鉄と雷鳴のシシャ」などの準備をしておこう。

シーン名：鋼鉄と雷鳴のシシャ

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

クライマックス：鋼鉄と雷鳴のシシャ

オーバーチュア

たどりついた遺跡の中枢部。用途不明のケーブルや謎の機械にかしずかれて、禍々しく飾り立てられた鋼鉄の玉座があった。そこに座すのは、〈鋼の王〉。

護りを突破されてなお、その表情はどこか嬉しげだ。

「来やがったな〈冒険者〉ども。わざわざ待っていてやったんだ、そうでなくっちゃな！」

「さあ、名乗れ。お前らの名は好敵手として、この〈鋼の王〉、サイカ様の玉座に刻んでやる」

（ＰＣたちが返答した後）

吸血鬼のコートがはだけ、機械の腕が露わになる。そこから長大な刃を引き出し、〈鋼の王〉は悠然と立ち上がった。

「さあ、 お前らの命の輝きで、俺の退屈な生を照らしてくれよ、真っ赤っかになあ！」

・戦闘：鋼鉄と雷鳴のシシャ

シナリオの大詰め、ボスエネミーである〈鋼の王〉との戦闘を行なう戦闘シーンだ。**「エンカウントシート：鋼鉄と雷鳴のシシャ」**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２５ページに載っている。

・エネミーの配置

２Ｄ：**〈鋼の王〉**１体を配置

・ミッションによる変動

この戦闘で〈鋼の王〉は以下の２つの専用ＥＸパワーを戦闘開始時に使おうとする。ＰＣたちのミッション「遺跡最深部へ！」での行動によっては使用できなくなるため注意すること。

《貴様らの活躍は見ていたぞ》＿ＥＸパワー＿ＧＭ＿戦闘開始時に使用できる。ＰＣ全員はそれぞれ［１Ｄ－３（最低１）］を振り、結果と等しい値だけヘイトが上昇する。このＥＸパワーはＰＣがミッションで遺《監視メカ生産設備を破壊する》を成功させていた場合、使用できない。ＰＣの活躍を中継画像で見て興奮した〈鋼の王〉のテンションは、最初からクライマックスだ。

《魔力炉の支援》＿ＥＸパワー＿ＧＭ＿戦闘開始時に使用できる。〈鋼の王〉は［再生：３０］を得る。このＥＸパワーはＰＣがミッションで《魔力炉を停止させる》を成功させていた場合、使用できない。

・ＰＣ人数による変動

この戦闘ではＰＣ人数によるエネミー数の変化はない。その代わり、ＰＣが３人の時は、〈鋼の王〉の【最大ＨＰ】を－２１０した上で、ＰＣ全員に【因果力】を１点ずつ配布しよう。ＰＣが５人の時は〈鋼の王〉の【因果力】を＋５しよう。この増えた分は、可能な限りＧＭ用ＥＸパワー（『ＬＨＺＢ２Ｐ２７２』）に使用すること。

・エネミーの戦術

〈鋼の王〉はできる限り［ヘイトトップ］のＰＣを狙って攻撃する。ラウンドの開始のたびに《貴様には俺に挑むチャンスをやろう》を使い、一番目立つキャラクターを［挑戦者］にしていくこと。そして最初のラウンドは《見通す玉座》の効果を発生させよう。その後はできるだけ多くのＰＣを巻き込むように攻撃を続けるだけでいい。《巨大剣：雷光》の〔達成値：２０〕による効果は、達成値を条件とした追加効果であるため、攻撃のダメージが［障壁］などで防がれても効果を発揮する。［電源］タグで命中が増えている場合はどんどん狙っていこう。

・戦闘中の演出

〈鋼の王〉が《巨大剣、合体武装！》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：《巨大剣、合体武装！》を使用した

「俺をここまで追い込むとはな！　こいつを使わせたのは、あの女以外はお前らが初めてだぜ！」

傷ついた〈鋼の王〉が笑みを浮かべた。謁見の間のそこかしこに転がっていた機械たちが、吸い寄せられるように彼の身体に取りついてゆく。

「大・合・体（だいがったい）！　俺の雷（いかずち）で、チリになりやがれ！」

ブレードを天にかざすと、深紅に輝く稲妻がキミたちに降り注いできた！

モンタージュ：〈鋼の王〉を倒した

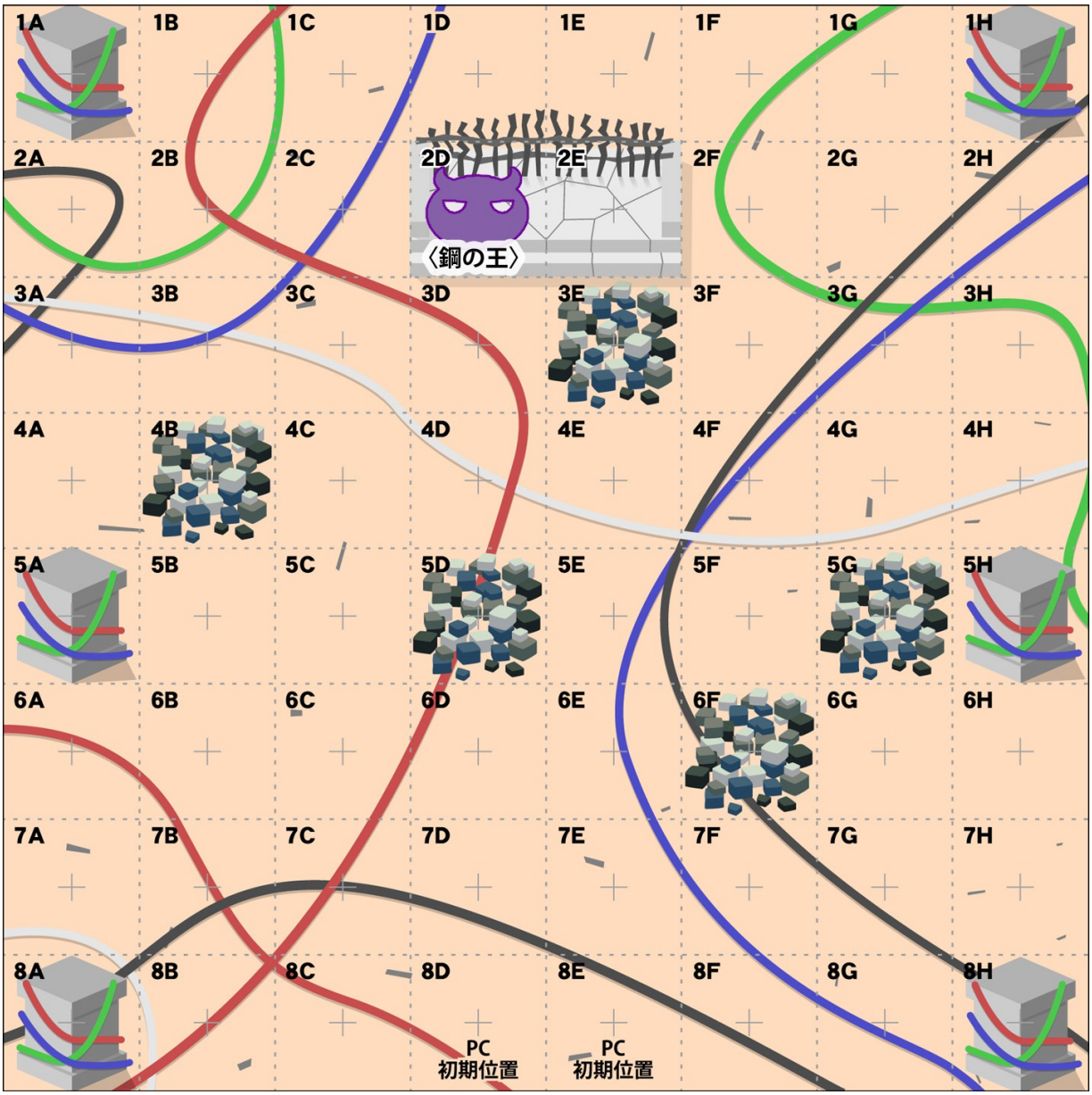
トドメの一撃が、〈鋼の王〉のブレードを機械腕ごと粉砕する。身体中から火花と黒煙を吹き出し、吸血剣士は膝をついた。

「はは、つええなあ、お前ら……。これが〈冒険者〉の力。いや、ディアーヌの弟子育成能力か！」

苦しみながらもその顔はどこか晴れやかで、笑みすら浮かべている。キミたちは勝ったのだ！

・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。



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

次は消えていく〈鋼の王〉を見届けるシーンである。また、財宝も発見することができる。

シーン名：消え去るもの

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〈鋼の王〉から伝言を頼まれる。
目的：〈鋼の王〉の消滅を見届ける。

エンディング１：消え去るもの

オーバーチュア

〈鋼の王〉が倒れるとともに「ボンッ！」という音がして、彼の玉座から紫の煙とともに炎が上がった。壊れた箇所の奥はスパークしたように電気の火花が踊っている。
「俺が死ぬと同時に、この地下遺跡は大爆発へのカウントダウンを始めるようになっているんだぜ……。なぜって、そのほうがなんとなくカッコイイからな……お前らもそう思うだろ？」
「おっとそこまで焦ることはない。お前たちがここで俺の最期を見届けた後おもむろに全速力で駆け出し、背中から迫る炎に追われながらスリル満点に脱出するくらいの余裕はある」

・〈鋼の王〉の消滅

鋼の王はＰＣたちの戦いを称賛し、満足したように消滅していく。その際にベアトリクスへの伝言を残していく。これは次のシナリオへの伏線だ。

カットイン：〈鋼の王〉の最期

「あのお嬢ちゃんな、本当はディアーヌじゃなかったんだろう？　血の匂いが似ているから血縁だか子孫だとは思うんだが」
「どうせあれだ、俺は眠り込んでて、ずいぶん時間が経ったとかなんだろう」
「ディアーヌは自由で、凛々しくて、閃光のようなやつだった。機械を頼って自分を強化した俺とは違う。眩しくて……強い女だった」
「お嬢ちゃんに伝えておいてくれ……。間違えて悪かったって。あと胸育てろって……」
「お前たちにも、あのお嬢ちゃんにも、くそったれな〈棺の王〉の残り香が染み付いている。あいつはたしかに本物の〈吸血鬼〉の王かもしれないが、それ以上に本物のクソ野郎だぜ。俺に勝ったやつが負けるんじゃねえぞ！　まじだぞ。俺の格が下がるからな！」
「じゃあお別れだ……。この本を持っていけ！　グンナイ！」

・狩人の書

〈鋼の王〉が消滅すると、前半部分が千切れた１冊の本が落ちている。これを使えば〈狩人の書〉を修復できること、アイテムデータは次のシナリオ冒頭で開示されることをプレイヤーに伝えよう。

カットイン：〈鋼の王〉との会話が終わったら

〈鋼の王〉は光の粒になって消滅した。そのきらめきが去ると、前半部分が千切れた１冊の本が落ちている。ディアーヌから受け取った冊子と合わせれば〈狩人の書〉が復活しそうだ。その他にもきらめきからは金貨や宝飾品などが生み出される。おそらく〈鋼の王〉の財産なのだろう。
　しかし、玉座から産まれた炎はどんどん大きくなってきた！　キミたちはそれぞれめぼしい宝を掴んでこの場所を駆けださなければならない。〈鋼の王〉の話が正しければ、この場所は間もなく崩壊してしまうだろうからだ！
　急ぎ、お宝を引っ掴んで、脱出せよ！！

・財宝

きらめきからは〈鋼の王〉がため込んだ様々な宝物がこぼれ落ちるが、ＰＣたちは限られた時間で良いものを掴んで逃げ出さなければならない。ＰＣは「財宝表」のいずれかの欄を１人につき３回選んでロールし、獲得した財宝の内容を決めよう。

・シーン終了

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〈鋼の王〉を倒したＰＣたちが帰還し、ベアトリクスに感謝されるシーンだ。

シーン名：雷雲は過ぎて

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：物語を終わらせる。

エンディング２：雷雲は過ぎて

オーバーチュア

〈鋼の王〉を倒したキミたちは大型昇降機に飛び乗る。下からは膨れ上がる風船のように火球が迫り、飛び出したキミたちの背中を紅蓮の炎がぺろりと舐めた。遺跡の広い通路を右に曲がり、左に曲がり、段差を飛び越え、時には滑り込み、キミたちが遺跡を脱出するとともに、ドラゴンがゲップをするようにその入り口から真っ赤な炎を吹き出して遺跡は沈黙する。巨大な鋼鉄の防災シャッターが閉まり、遺跡は死に絶えたのだ。

キミたちはそんな遺跡をあとにして町までの帰途についた。

手に入れた財宝を整理しながら二日間の移動で、辿り着いた〈ファウンテンの町〉の入り口では、ベアトリクスが待っていた。いつ戻るかもわからないのに毎日町の門までやってきたのだという。彼女は花のような笑顔でキミたちを出迎えた。

「おかえりなさい！　皆様！」

・町への帰還

〈ファウンテンの町〉に戻ったＰＣたちはベアトリクスや町の人々に暖かく迎えられ、報酬を渡される。町長はささやかなパーティの開催を提案するが、ベアトリクスはそろそろ〈守成都市ハチマン〉に戻らなくてはならず、ＰＣも同行しないか提案してくる。

カットイン：ベアトリクスのセリフ

「皆様、本当にありがとうございました。こちらは約束の報酬です（１人１４００Ｇずつの金貨）」

「〈鋼の王〉は、配下を率いた軍勢でした。あのまま放っておけばこの地全体の脅威になったと思います。それを防げたのは皆様のお陰です」

「本人は……。そのう、何だか憎めない人でしたね。美しき死神さんも、同じようなことを思っていたんでしょうか」

「街では宴を開いてくれるとのことなので、是非参加されてください。私はそろそろ城に戻らなくてはいけません。お父様が呼んでいるようなのです」

「残る〈棺の王〉の手がかりもない様ですし、皆様も、よろしければ後ほど城にいらっしゃいませんか？　少し気がかりなことがあるのです」

（気がかりについて聞かれたら）

「今はお話しできるほどの確証があるわけではないので。すみません」

・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。ＰＣたちは〈ファウンテンの町〉のパーティに参加してもよいが、４話の舞台は〈守成都市ハチマン〉になるため、どちらにしろ、最後の吸血鬼の情報を得るためにも１度ハチマンに戻ることを勧めよう。〈鋼の王〉討伐の報酬（ひとり１４００Ｇずつ）も、ここでベアトリクスから受け取ったことにしてかまわない。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。吸血鬼の王たちを３人まで討伐したＰＣたちは、ベアトリクスと共に〈守成都市ハチマン〉に１度帰還することになる。そして４話連続シナリオも次回でついに最終回だ。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！

『血戦の神殿遺跡』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：瑞川めぇ、7 SidedWork 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

シナリオ中における町での自由行動

シナリオによっては冒険中に町や村に立ち寄ることが可能な展開はありうるだろう。冒険の舞台が町や都市部であればシーンすべて、あるいはシーンの合間がそうであるだろうし、そうでなくても旅の途中で立ち寄ることがあるかもしれない。
『ログ・ホライズンＴＲＰＧ』では、通常シーンが終了するごとにＨＰは最大値まで回復するので、ＨＰ回復そのものが問題になることはあまりない。一方で、［疲労］のルールがあるためにその回復は問題になるだろう。そんな時頼りになるのが［サービス］タグを持つアイテム群（『ＬＨＺＢ１』Ｐ２２４）である。このタグを持つアイテムは町で受けられるサービスを表していて、［疲労］の回復や【因果力】リソースの回復に役立つ。

シナリオ中、町での行動やリソース管理が主題であればそれにふさわしい情報がシナリオには記載されているだろうが、主題でない場合はＧＭの判断に任せられていることも多いだろう。

特に問題がなければ基本的に［サービス］の使用はすべて許してよい。ＰＣに与えるリソースを小さく絞っても、セッションの楽しさにはさほど貢献しないからだ。もちろん、それは基本的な方針であり「シナリオやセッションの展開上、町での活動時間が少ない」「都市や町などではなく村レベルなので施設があると展開に矛盾が出る」などの理由があれば、ＧＭは任意の、あるいはすべての［サービス］の利用を禁止してもよい。

またアイテム――とくに［消耗品］タグを持つアイテムの購入に関しても同様だ。必要以上に購入制限をしても、セッションの楽しさには貢献が小さい。一方で、敵の情報がある程度わかってから、それに対抗する手段を模索するというのは独特の楽しさをセッションにもたらすだろう。なにより［消耗品］のアイテムを使用する時、ＰＣはそれなりのコスト（つまりは購入資金だ！）を支払っているのである。その程度の有利さは認めてあげるべきだ。

もちろんＰＣの財産を使い果たしたプレイヤーが次のセッションを望むのならば、それはＧＭであるキミの手柄である！

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。

〈時計仕掛の大蝙蝠〉 クロックワーク・ヒュージバット

ランク：１３　タグ：［人造］［物品］［暗視］［クロックワーク］
識別難易度：１１

【ＳＴＲ】５　【ＤＥＸ】６　【ＰＯＷ】５　【ＩＮＴ】７
【回避】６＋２Ｄ　【抵抗】５＋２Ｄ
【物理防御力】２５　【魔法防御力】３０
【最大ＨＰ】２００　【ヘイト倍率】×４
【行動力】１２　【移動力】２

▼特技

《時計仕掛けの存在》＿常時＿このエネミーは登場時［飛行状態］となる。［火炎］ダメージを受けた時、即座に３Ｓｑの［即時移動］をしなければならなず、その後ラウンド終了時まで［飛行］状態を失う。

《コウモリ型誘導弾》＿［［射撃攻撃］＿メジャー＿対決（７＋３Ｄ／回避）＿単体＿３Ｓｑ＿対象に［９５＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。対象が［回避判定］で１つでも１を出したならば、対象を１Ｓｑまで［即時移動（強制）］してもよい（ＧＭが選択）。〔マイナー〕このエネミーはこのメインプロセス終了時に１Ｓｑの［即時移動］を行なう。

《撹乱超音波》＿判定直前＿自動成功＿単体＿２Ｓｑ＿ラウンド１回＿対象が［回避判定］をする直前に使用する。対象の［回避判定］－２。

▼ドロップ品

１～３：奇麗な音叉［換金］（１４０Ｇ）
４～６：歯車セット（白銀）［換金］（２２０Ｇ）

▼解説

大型の〈時計仕掛〉の一種で大蝙蝠を模した形状をしている。翼長は３メートルから最大で５メートル前後にも達し、夜に紛れる黒い塗装が特徴的だ。センサーを兼ねた超音波による撹乱戦法を得意とする。体内に多数の小型誘導弾を内蔵しており、優れた機動力と合わせて自分に有利な位置から敵に攻撃してくる。

〈魔狂熊〉 ダイアベア

ランク：１３　タグ：［自然］［暗視］　識別難易度：９

【ＳＴＲ】７　【ＤＥＸ】５　【ＰＯＷ】６　【ＩＮＴ】５
【回避】６＋２Ｄ　【抵抗】５＋２Ｄ
【物理防御力】３５　【魔法防御力】２５
【最大ＨＰ】２６０　【ヘイト倍率】×３
【行動力】１０　【移動力】２

▼特技

《月に狂う熊》＿常時＿このエネミーは《シフト》を使用できない。このエネミーは［放心］しない。

《狂熊のプレッシャー》＿セットアップ＿広範囲２０（選択）＿至近＿対象のエネミーは［軽減：１０］を得る。この［軽減］は、このエネミーが［死亡］か［戦闘不能］になると解除される。

《巨腕の捕獲爪》＿［白兵攻撃］＿メジャー＿対決（９＋２Ｄ／回避）＿単体＿至近＿対象に［５５＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。〔マイナー〕対象に［硬直］を与える。この［硬直］は通常の方法では解除されず、対象とこのエネミーが別のＳｑに離れた時のみ解除される。〔対象：硬直〕対象に［弱点：１０］を与える。この効果は対象の［硬直］が解除されるまで持続する。

《射すくめる雄たけび》＿自動成功＿単体＿４Ｓｑ＿シーン１回＿対象が［移動］タグをもつ行動を実行しようとした時に使用する。対象の行動は失敗する。〔因果力２〕再利用可能。

▼ドロップ品

１～４：巨大な熊手［換金］（１４０Ｇ）
５～６：魔狂熊の毛皮［換金］（２６０Ｇ）

▼解説

マナと月の魔力に狂い、大型化、凶暴化した熊のモンスター。茶褐色や鋼色の剛毛が傷だらけの全身を覆っており、瞳は満月の色に輝いている。体長は５メートルを超えており、巨大な爪でたやすく敵を打ち負かして動きを止める。戦場に存在するだけで敵に大きなプレッシャーを与えるため、飼育して利用しようとする亜人間もいるが、この攻撃的で危険な獣を制御するのは容易ではない。

〈鋼の王〉　シュタールケーニヒ・サイカ

ランク：１３　タグ：［ボス］［不死］［暗視］［電撃］　識別難易度：９

【ＳＴＲ】７　【ＤＥＸ】６　【ＰＯＷ】５　【ＩＮＴ】５
【回避】６＋２Ｄ　【抵抗】５＋２Ｄ
【物理防御力】２５　【魔法防御力】２０
【最大ＨＰ】１０００　【ヘイト倍率】×９
【行動力】１０　【移動力】２　【因果力】４

▼特技

《光を呑む血族》＿常時＿このエネミーは常に［放心］［萎縮］しない。また［光輝］もしくは［電撃］ダメージを受ける時［電源］タグ１つを得る。

《再行動》＿本文＿ラウンド１回＿このエネミーが［行動済］になった時に使用する。このエネミーは即座に［未行動］となり、その後ラウンド終了時まで【行動力】が０となる。

《貴様には俺に挑むチャンスをやろう》＿セットアップ＿自動成功＿単体＿６Ｓｑ＿対象に［挑戦者］タグを与える。このタグはサイカに１点でもダメージを与えるかシーン終了時に解除される。

《巨大剣：雷光》＿［白兵攻撃］［電撃］＿メジャー＿対決（９＋２Ｄ／回避）＿広範囲１（選択）＿１Ｓｑ＿対象に［５０＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。この攻撃が２体以上に命中した場合、このエネミーは即座に［電源］タグを１つ得る。〔自身：電源〕この攻撃の［命中判定］に＋（１Ｄ×［電源］タグの数と等しい数）する。〔達成値：２０〕対象のなかで［防御判定］の達成値がもっとも低かった１名（同値がいる場合ＧＭが指定）は即座に【因果力】１点を失うか［戦闘不能］になる。〔因果力１〕ダメージに＋１０する。この攻撃の対象が１体だった場合、さらに＋１０する。

《貴様らの採点結果だが》＿クリンナップ＿自動成功＿シーンに存在する［挑戦者］タグをもつ対象全員は「ヘイトを＋３する」か「［萎縮］［重篤］の両方を受ける」か対象本人が選択して受ける。［挑戦者］タグをもつ対象が１人もいない場合、サイカの【ヘイト倍率】は＋１される。

《巨大剣、合体武装！》＿ＥＸ＿シーン１回＿このエネミーの【ＨＰ】が５００点以下になった時即座に使用する。このシーンに存在する全ての［高位保護］および［軽減（電撃）］を持たないＰＣは、サイカが放つ電磁ストームにより直接ダメージ５０点と［硬直］［萎縮］を受け、ヘイトが０になる。このエネミーは［電源］タグ３つと［障壁：２００］を得て、自身が受けているすべてのＢＳを解除する。

ドロップ品

１～５：レアメタル製の集積回路［魔触媒１４］（１９０Ｇ）×３
６：閃電石［換金］（１４５０Ｇ）
固定：不屈の心臓［コア素材］（３４０Ｇ）

▼解説

イースタル北部に伝わる伝説的な〈吸血鬼〉のひとり。〈古アルヴ〉によって身体を改造された〈真祖〉であり、不死と機械の性質を兼ね備えた存在。その姿は一見、片目をカメラアイに置き換えたヒューマンの青年戦士に似ているが、丈の長いコートに隠された体の５割は機械の義体であり、携えている長大なブレードも実は腕に直結されている。

知能自体は高く部下に対する統率力もあるが、直情的かつシンプルな思考形式をしている。〈真祖〉になる以前の記憶は失われており、また〈古アルヴ〉の改造を受けた以上は人類の抹殺に利用されている自覚はあるが、使命としてではなく己自身が戦いを楽しむ、というポジティブ思考の持ち主であり、バトルマニアにして戦闘狂。真っ向勝負を好み、義理や約束は可能な限り守るが、その分、臆病者などに対しては非常に冷淡で冷酷な態度で命を奪う。ある意味で実に〈吸血鬼〉らしい人物。

体内には発電器官が内蔵されており、通常の〈吸血鬼〉なら致命傷になる光輝属性のダメージを自らの電力に変換し攻撃へと転用できる。腕のブレードに電光をまとわせて敵をなぎ払う攻撃は、彼の体内電力が高まるほどに相手の命を的確に断つ絶技となっていく。余剰電力を解放し、電磁ストームを発生させることも可能。