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4話（CR14対応）を収録！

2018
Spring-04

ヴァンパイアハンターを継ぐ者

2018.Spring-04

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	第四話『狩人たちの仮面舞踏会』
05	オープニングフェイズ
08	ミドルフェイズ
22	クライマックスフェイズ
30	エンディングフェイズ
34	エネミーデータ
37	プロップデータ

第4話「狩人たちの仮面舞踏会」

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４話、捜査ミッションとボスとの対決がメインとなるゴシックホラー調のアドベンチャーシナリオである。ベアトリクスと共に守成都市ハチマンに戻ったキミたちは、この都市を陰から支配する最後の吸血鬼の存在に気付く。その正体を暴き、この地方に本当の平和を取り戻すのだ！　さあ、冒険の準備を始めよう！

これはＣＲ１４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：１４
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〉の時限イベントに先駆ける形で目覚めた〈棺の王〉は、〈王〉と呼ばれる吸血鬼たちの中でもっとも注意深く活動してきた個体である。彼は〈守成都市ハチマン〉の領主ワイアルド伯爵を密かに殺害すると、その姿に化けて偽の伯爵として活動を始めた。復活直後で自分の力が弱いうちは他の〈王〉の住処に餌となる子供を送り込むなどの支援もしていたが、昔の力を十分に取り戻すにつれ、他の〈王〉の存在は目障りになってきた。そして彼が行なったのが、〈大地人〉貴族の地位を利用して〈冒険者〉に討伐依頼を出すことだった。

そして〈棺の王〉の計画通り３人の〈王〉は討伐されたが、養父の変貌に違和感を感じたベアトリクスは、密かにＰＣたちに正体を確かめるよう依頼するのだった。

ＰＣたちの状況

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、すでに３人の吸血鬼を討伐したＰＣたち。〈守成都市ハチマン〉に帰還した彼らが、伯爵主催の晩餐会に招待され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

〈王〉と呼ばれる伝説的な吸血鬼のうち３人を討伐することに成功したキミたちは、依頼主である伯爵の住むハチマンの城に戻っていた。伯爵令嬢ベアトリクスの相談を受けて晩餐会に出席したキミたちは、伯爵こそが第４の吸血鬼、〈棺の王〉だという疑念を抱く。

しかし相手は地位も名誉もある〈大地人〉貴族。彼を〈吸血鬼〉として告発するためには十分な証拠と段取りが必要だ。怯える領民たちのため、そして嘆くベアトリクスのために〈棺の王〉を打倒し、この地に平和を取り戻そう！

ログ・ホライズンＴＲＰＧ
『狩人たちの仮面舞踏会』
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、ＣＲ１４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。第３話である「血戦の神殿遺跡」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ＣＲ１４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

このシナリオには正体を隠す吸血鬼の王の正体を追求する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

〈アンデッドハンター〉〈戦司祭〉〈祈り手〉〈売り子〉〈怪盗〉〈家政婦〉〈騎士〉〈貴族〉〈吸血鬼〉〈御者〉〈薬師〉〈交易商人〉〈交渉人〉〈娼姫〉〈探偵〉〈調教師〉〈武侠〉〈辺境巡視〉〈魔法学者〉〈密偵〉〈無法者〉〈メイド〉〈傭兵〉〈錬金術師〉

・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３話である「血戦の神殿遺跡」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継ぐ者

第４話「狩人たちの仮面舞踏会」

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、ＣＲ１４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ＣＲ１４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

このシナリオには都市の様々な場所を調査して、正体を隠した吸血鬼の偽装を暴く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、潜入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〉〈売り子〉〈怪盗〉〈家政婦〉〈騎士〉〈貴族〉〈吸血鬼〉〈御者〉〈薬師〉〈交易商人〉〈交渉人〉〈娼姫〉〈探偵〉〈調教師〉〈武侠〉〈辺境巡視〉〈魔法学者〉〈密偵〉〈無法者〉〈メイド〉〈傭兵〉〈錬金術師〉

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。３人の吸血鬼を討伐したＰＣたちが〈守成都市ハチマン〉に帰還し、伯爵主催の晩餐会に招待され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。

追加アイテムデータ

ここでは第３話を経て修理された〈狩人の書〉のデータを掲載する。ＧＭはデータを公開し、アイテムとして使用可能になったことをプレイヤーに伝えよう。なおこのシナリオでは「セッション難易度の決定（『ＬＺＨＢ２』Ｐ２６７）」の「良い装備を持っているＰＣ」を導入してＧＭ因果力を増減させる場合でも、〈狩人の書〉の分のマジックグレードは除外するといいだろう。

狩人の書

ＩＲ：１１　タグ：［補助装備］［非売品］［Ｍ４］　価格：１１９０Ｇ

▼効果

あなたはシーン開始時および、あなたの【ＨＰ】が［不死］タグを持つエネミーによる１回の攻撃で２０点以上減少した時、［狩人の恵み］タグを１つ得る。それぞれの［狩人の恵み］タグは個別のＣＳとして扱う。〔起動：ダメージロール〕コストとして［狩人の恵み］タグ１つを失う。あなたのダメージロールに＋３Ｄする。〔起動：セットアップ〕コストとして［狩人の恵み］タグ１つを失う。あなたはシーンに存在する［不死］タグを持つキャラクター１体を［識別済］状態にする。

▼解説

代々の〈アンデッドハンター〉によって受け継がれてきた「狩り」の手法を記した書物。表紙には狩人の象徴たる血塗れの剣と杭が描かれている。

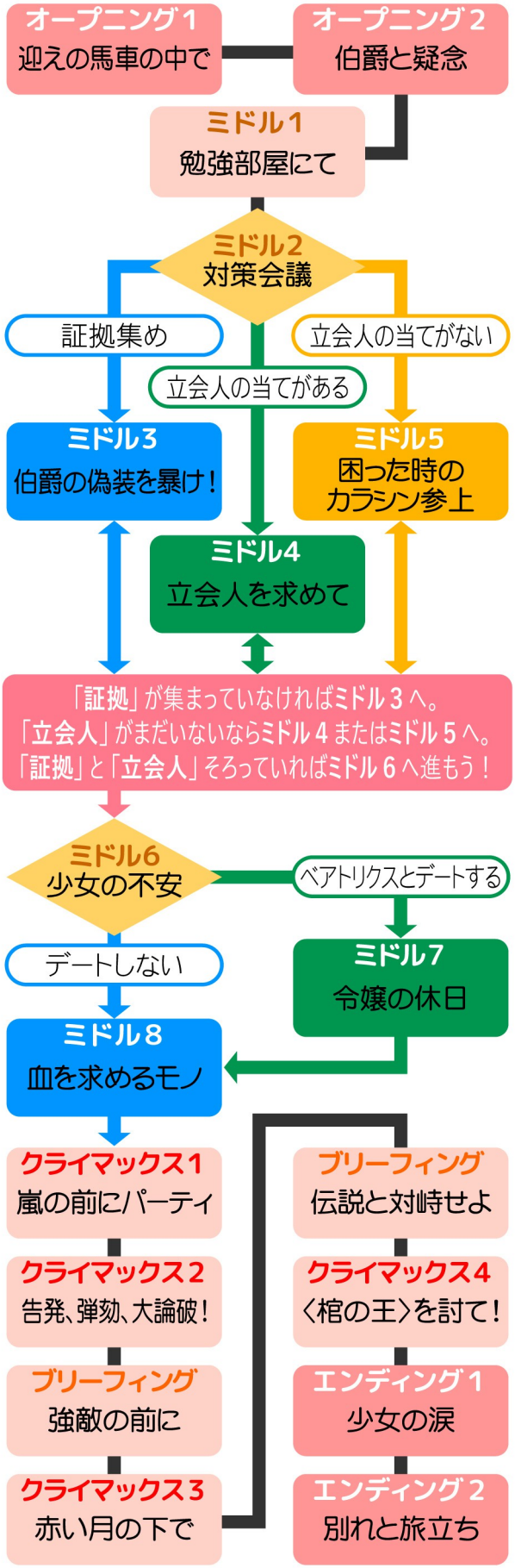
▼レシピ

なし

シナリオフローチャート

このシナリオではミドルフェイズを進行する際、ＰＣたちの行動や条件によってシーンの順番が前後したり、そもそも発生しないシーンが存在する。そのため、ＧＭの理解を助けるため、ここではシナリオ全体のフローチャート画像を掲載する。事前に目を通しておくことで、実際のマスタリングがやりやすくなるだろう。

『狩人たちの仮面舞踏会』フローチャート



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。プレイヤーからのシーン要望が無ければそのまま次のシーンを開始する。

シーン予告とシーン要望の確認は以降のインター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。ＧＭはこれもプレイヤーに伝えよう。

シーン名：迎えの馬車の中で

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〉に戻ったＰＣたちが、伯爵の晩餐会に招待され、迎えの馬車に乗るシーン。
目的：馬車に乗っていたベアトリクスと話す

オープニング１：迎えの馬車の中で

オーバーチュア

伝説の〈吸血鬼〉を次々に倒したキミたちは〈守成都市ハチマン〉の宿で迎えを待っていた。この街に戻ったキミたちは、ワイアルド伯爵主催の晩餐会に招待されたのだ。宿前に来た二頭立ての大型馬車に乗り込むと、同乗していた案内人がフードを外す。それは、神妙な面持ちのベアトリクスだった。
「皆様、お帰りなさいませ。実は折り入っての相談があるのです」

・車中の密談

このシーンはベアトリクスがＰＣに伯爵が吸血鬼かどうか確かめて欲しい、という相談をしてくる場面だ。

ベアトリクスは幼少期に遠縁の自分を引き取り、愛情と教育を与えてくれた伯爵を敬愛しているが、ここ最近の伯爵（つまり〈棺の王〉が化けた姿だ）に対しては、少なからず違和感を感じている。第３話終了後に（３人の〈王〉が討伐された喜びから）、伯爵はベアトリクスが割ったグラスについていた血を舐めてしまい、それを目撃したベアトリクスははっきりとした疑念を持ったのだ。
〈冒険者〉は相手の種族や職業などのステータスやタグを見ることができるため、その能力を使って確認してくれないかとベアトリクスは持ちかけてくる。

カットイン：ベアトリクスのセリフ

「このような場所ですみません。内密にご相談したいことがあるのです」
「晩餐会に出席されたら、父の……伯爵の様子を確かめていただきたいのです」
「突然な話ですみません。ここ１～２年の間、伯爵は少しおかしい気がして……私の気のせいだと思いたいのですが」
「吸血鬼たちの討伐を報告した時にはすごく喜んでくれましたし」
「でも、その後、私がグラスを割って手を怪我してしまいまして」
「流れる血を見る父の目と雰囲気が、その、まるで人間ではない、なにか恐ろしいもののように思えてしまって……」
「〈冒険者〉の皆様は、相手の種族や状態が見るだけでわかるのですよね？　心弱い私の不安をどうか拭っていただけないでしょうか」（〈冒険者〉は相手のタグやステータスを見ることができる、とＧＭは補足しよう）
「もしも伯爵が人間ではなかった時は、その場は騒がずに私に伝えていただけますか」

・いつから様子がおかしいと感じたの？
「〈冒険者〉の皆様が〈大災害〉と呼ぶ事件の前に、父が〈緑小鬼〉の軍勢を討伐に行った際、大怪我をしたことがあります。無事に回復したのですが、思えばその頃からです」

・様子を確かめるだけでいいの？
「はい。私の思い過ごしであれば、それに越したことはありませんから」

・城に到着

ＰＣたちがベアトリクスの頼みを引き受けたあたりで、馬車が城に到着する。以下のモンタージュを読み上げよう。ベアトリクスはＰＣたちに礼を述べると、１人城の中に戻っていく。

モンタージュ：頼みを引き受けたら

「皆様。無理な頼みを引き受けて下さり、ありがとうございます」

ベアトリクスが頭を下げて感謝の意思を示す。誰にも相談できず不安に思っていたのだろうか、安堵の溜息をつき儚い微笑みを浮かべた。

ガタンゴトン　ガタンゴトン

ピシッ！　ブルルッ　ガタンッ！

石畳の上を進む馬車が馬鞭の音と馬の身じろぎする声と共に動きを止める。ベアトリクスは慌てたようにフードを被り直し、止まったばかりの馬車を降りて一人先に城に駆け込んで行った。

その背中を見送ったキミたちも続いて馬車を降りる。見上げたワイアルド伯爵の城は相変わらず重厚で無骨、威圧感に満ちている。城の尖塔に架かっていた雲が風に吹かれて場所を譲ると、雲の切れ間から赤く染まった月がキミたちを冷たく見下ろしていた。

キミたちは、初めてこの城へ来た時と同様、洗練された動きのメイドに案内されて晩餐会の会場に向かうのだった。

・シーン終了

ＰＣたちが晩餐会の会場に向かうことを決め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。

インタールード

次のシーンでは、晩餐会に到着したＰＣたちが、伯爵の正体を密かに確かめるシーンだ。伯爵が〈吸血鬼〉であるという確証を得ることが目的となる。

シーン名：晩餐会と疑念

シーン種別：シネマティックシーン
解説：晩餐会に出席したＰＣたちが、伯爵の様子をひそかに伺うシーン。
目的：伯爵が吸血鬼かどうか確かめる。

オープニング２：晩餐会と疑念

オーバーチュア

初老の家令が簡単な挨拶を終えて深く一礼し、晩餐会は幕を上げた。内輪の客だけを集めたのだろうか、控えめな立食式のパーティだが、楽団の奏でる演奏と、テーブルに並ぶ山海の幸が色を添える。招待された街の有力者たちは吸血鬼退治の報告に喜んでおり、伯爵が姿を見せる前から大いに盛り上がっている。

・盛りあがる晩餐会

晩餐会が始まると、吸血鬼退治の英雄であるＰＣたちのところには、騎士や有力商人、有閑貴族のマダムなどがやってきて武勇伝をせがんだり、コネを作ろうとしてくる。下のカットインのセリフを例にして、ＰＣたちの活躍を褒めてあげるとよいだろう。

カットイン：町の有力者のセリフ

・実直な騎士がＰＣの活躍をたたえる
「あの伝説の〈吸血鬼〉を次々屠るとは、皆さんの武勇伝に自分も胸が踊ります！」

・太った商人のゴマすり
「いやぁ流石と言う他ありませんな。どうかこれを期に我が商会とも懇意にですな。デュフフフフ」

・有閑マダムの娘の婿探し
「ウチの娘も来年には社交界にデビューするのですが、中々釣り合う殿方が見つからないのですわよねぇ（チラッチラッ）」

・伯爵の登場

ＰＣたちが伯爵を探し始めたり、または町の有力者との会話を十分に楽しんだら、以下のモンタージュを読み上げよう。伯爵は１人の女騎士を引き連れて晩餐会に登場し、ＰＣの近くに来て話しかける。

伯爵の言う近衛騎士団は、吸血鬼の従者たちであり、〈棺の王〉の神殿を焼いたという話も当然フェイクだ。ＰＣたちが詳しい話を聞きたがる場合は「まだ詳しいことは調査中」と言ってやんわりと話を打ち切るといいだろう。

モンタージュ：伯爵の登場

盛り上がっていた場の一角からざわめきが広がる。視線を向ければワイアルド伯爵が会場に着いた所のようだ。背後に女騎士を一人引き連れて奥の通路から現れた伯爵は、会場の招待客達に片手を挙げて挨拶すると、まっすぐにキミたちの傍まで歩み寄ってきた。

「遅れてしまってすまない。近衛騎士団から〈棺の王〉の寝所らしき隠し神殿を見つけたとの報告が入っていてね」

「安置されていた棺を破壊し、神殿を焼き滅ぼしたとのことだ。これは〈冒険者〉諸君の手柄を奪ってしまった形になるか？　ハハ、冗談だとも」

・ＰＣが詳しい話を聞きたがったら

「残念ながら、取り急ぎの報告とのことだ、詳細はまた後日になるだろう。もちろん、何か判ったら諸君にも知らせよう」

・伯爵のステータスと〈狩人の書〉の反応

ＰＣが伯爵のステータスを確認しようとしたら、以下のカットインを読み上げよう。伯爵は特殊なマジックアイテムによって自分のステータスを偽装しているが、〈狩人の書〉を所有しているＰＣたちはその偽装を突破して、本来の種族が〈吸血鬼〉であることがわかる。［エネミー識別］を行ないたがるＰＣが居た場合は、現状では偽装されているために行なえないことを伝えよう。

カットイン：伯爵のステータス

伯爵の種族は〈ヒューマン〉、職業は〈貴族〉。何の問題もないように見える。しかし次の瞬間、〈狩人の書〉から念話のような声が直接脳裏に響いてきた。

『霧に覆われた真実はすぐそこにあるよ』

すると伯爵のステータス表示にノイズがかかり、明滅するように別のステータスが表れた。新しく見えた種族は〈吸血鬼〉。更に伯爵の名前も〈隻眼の吸血鬼伯爵〉に置き換えられている。どうやら書を持っているキミたちにしか見えないようだが間違いない、伯爵は吸血鬼だ！　〈吸血鬼〉としての能力なのかアイテムの効果なのかは判らないが、彼はステータスを偽装できるようだ。

傍らに控えている女騎士のステータス表示もノイズがかって見える。どうやら彼女も人間ではないようだ。

・ベアトリクスからの手紙

ＰＣが伯爵が〈吸血鬼〉であることを確認したところで、ベアトリクスもＰＣのそばにやってくる。彼女はＰＣに目くばせすると、こっそりと手紙を渡してくる。モンタージュを読み上げ、手紙の内容は（いますぐ確認しなくても）次のインタールードでわかることをＰＣに伝えたところで、このシーンを終わらせよう。

モンタージュ：ベアトリクスと手紙

伯爵の正体を看破したキミたちがその事実に驚いていると、いつの間にか近くまできていたベアトリクスと目が合った。

『お願い、今は騒がないで……』

彼女は目配せでそう伝えると、素知らぬふりをしてキミたちに挨拶をする。そのまましばらく他愛のない談笑を続けていたが、別れ際にこっそりと手紙らしきもの渡してきた。後で読んで欲しいということなのだろうか。

確かに彼女とは一度、相談する必要があるだろう。

・シーン終了

ＰＣが伯爵が〈吸血鬼〉である確信を得て、ベアトリクスからの手紙を受け取っ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たちは正体を隠しイースタル貴族として確固たる地位を築いているワイアルド伯爵への対抗策を探すこととなる。

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。

前シーン終了時にベアトリクスから渡された手紙の内容をここで説明しよう。

手紙には簡素な文面でこう書かれていた。
『先日お話したように、旅先でのお話をお聞かせいただきたく存じます。見聞を広げるため皆様を家庭教師としてお招きする旨、城の者には伝えてありますので、明日、私をお訪ねください。お待ちしています』

要約すると、ＰＣたちに家庭教師を頼むという口実を作ってあるので、晩餐会の翌日に自室まで来てほしいというものだ。

シーン名：勉強部屋にて

シーン種別：シネマティックシーン
解説：ＰＣたちは家庭教師をするふりをしてベアトリクスと相談する。
目的：ベアトリクスの悩みを聞く。

ミドル１：勉強部屋にて

オーバーチュア

キミたちは日を改め、ワイアルド伯爵の居城、ベアトリクスの部屋を訪れた。手持ちのアイテムや特技等で確認する限り、盗聴の心配はなさそうだ。

ベアトリクスの淹れた紅茶を飲みながら、一同はワイアルド伯爵に関する相談を始める。話題は当然、伯爵への〈狩人の書〉の反応についてだ。

ベアトリクスも薄々、伯爵に対して疑念を抱いていたようだ。意を決し、彼女はキミたちにそのことを伝えてくる。

・伯爵を信じてもいいのか？

ベアトリクスは自身の直感と、幾つかの実例から、ここ最近の伯爵に対する疑いが膨らんでいったことを告白する。彼女は恩人である伯爵を信じたいという思いもあるため、迷っている雰囲気でＰＣに相談するといいだろう。

カットイン：ベアトリクスとの会話

「最近の父の行動に、違和感を覚えることもあったのです」
「一人で食事をする時にはワインを召されるだけ。料理を密かに処分しているのを見たこともあります。昔は無駄と贅沢を嫌っていた方なのに……」
「たびたび怪しげな裏社会の人間と会っているという噂もあります。雇い入れたメイドが、いつの間にか姿を消していたこともありました。理由を聞いても、父は、余所に派遣したと言うだけで、行き先も知れず……」
（晩餐会で伯爵の傍にいた女騎士について）
「彼女は最近、父に仕え始めた護衛です。話をしたことはありませんが」
「皆様、私はどうすればいいのでしょう。父を、信じていいのでしょうか」

・討伐できる？

ＰＣが伯爵が吸血鬼であることを確認したことを告げると、ベアトリクスは深いため息をつく。そして、どうしたらいいのかという悩みをＰＣに話す場面だ。ＰＣがベアトリクスに配慮して言葉を濁したりした場合も、敏い彼女は伯爵が人間ではないことを察し、配慮してくれたＰＣに感謝の意を示す。

モンタージュ：ベアトリクスの問いにＰＣが答えたら

（ＰＣが伯爵の正体を告げた）
「（深いため息）……そう、ですか。やはり、そうなのですね……」
（ＰＣが、伯爵の正体について言葉を濁す、または誤魔化そうとした）
「……皆様は、正直な方ですね。その表情を見れば、事情はわかります。お気遣いに感謝を。それでも、私は向き合わねばなりませんね」
「父は、ワイアルド伯爵は吸血鬼。そうだとして、私は、どうすべきなのでしょう。黙って見ているべきか。それとも、〈冒険者〉の皆様に、父の討伐をお願いするべきなのでしょうか……」

・高い障害

討伐をお願いするべきなのか、とベアトリクスはＰＣに問いかける。実際には伯爵が吸血鬼である客観的な証拠はなく、イースタル貴族として確固たる地位を持っているため、今のまま伯爵を討伐した場合、〈円卓会議〉と〈自由都市同盟イースタル〉を巻き込んだ大問題に発展する可能性が高い。ＰＣがこの可能性に気づいていない場合は、ＧＭからはっきりと伝えよう。ＰＣからそのことを聞くと、ベアトリクスは顔を叩いて落ち込んだ気分を入れ替え、善後策を検討しようと提案してくる。

カットイン：ベアトリクスとの会話

キミたちの返事を聞いたベアトリクスは、不安を全て追い出すように大きく息を吐きだし、小さな両の手でぱしり、と自分の頬を張った。
「そうでした。私はベアトリクス＝ワイアルド。血ではなく誇りにより、この姓を継ぐ女です。ワイアルドには、この辺境と領民とを守る義務がある」
「ゲイリー＝ワイアルド伯爵が吸血鬼である。それが事実なら、我らが姓を汚す者から、いかにこの地の平和を守れるかを考えねばなりません」
「皆様。庶民の出にして不才の身、足りぬ物ばかりの私を、どうか助けていただけないでしょうか」

・シーン終了

ＰＣたちがベアトリクスに協力することを決め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

次のシーンはミドル１の続きとなる。伯爵の正体を白日の元にさらすための条件を話し合うシーンとなる。

シーン名：対策会議

シーン種別：シネマティックシーン
解説：ＰＣたちは、ベアトリクスと共に、伯爵を弾劾するための条件を確認する。
目的：伯爵への対抗策を相談する。

ミドル２：対策会議

オーバーチュア

ベアトリスは張り詰めた雰囲気を変えるため、お茶を淹れ直してくれた。
加えてくるみパンを振舞ってくれる。なんと彼女の手作りらしい。
「出入りの商人から〈新妻のエプロン〉という魔法道具をいただいたので、それを使って〈冒険者〉風のパンを焼いてみたんです。お口に合えばよいのですが」
「私の父……実父は、城下に住むパン焼きでした。幼い頃の私も、大きくなったら父のように、毎日パンを焼くのだと思っていたものです」
「……話が逸れました。今、私達が話合うべきはパンのことではありません。領民誰もが安心して、くるみパンを口にできる平和を取り戻す手段でした」

・告発の障害

伯爵はまぎれもないイースタル貴族であり地位も人望もある。奇妙な行ないがあってたしかに怪しいが、それだけで告発することはできない。行方不明者が出ている件にしても、これもちゃんと捜査をして証拠を掴まないと逆にＰＣたちのほうが罪人だと言われてしまうだろう。外交問題もあるために、証拠なしでは〈円卓会議〉も味方にはなってくれなさそうだ。

カットイン：ベアトリクスとの会話

「まず、前提として、ゲイリー＝ワイアルドは、まぎれもないイースタル貴族です。地位も人望もあり、証拠もなしに告発はできない。そんなことをすれば、誰にも信じてもらえず、「領主の地位欲しさに、血の繋がらぬ養女が父を陥れようとした」と判断されるのが関の山でしょう」

「ゲイリーは日中に領内視察もしていますし、食事もしています。伯爵の幼少期を知っている者が多いのも問題でしょう。吸血鬼は不老ですから」

「私だって、皆様方が仰ったのでなければ、信じなかった……信じたくなかったかも、しれませんから」

・伯爵は太陽に当たっても大丈夫？

「はい。昼間に町を歩いているのを何度も見ています」

・伯爵はこの地で育ったの？

「そのように聞いています。この地に住むある程度の年齢の住民なら、誰でもゲイリーの……父のことを、知っていますよ。私もよく、若い頃の武勇伝やら恥ずかしい話やらを聞かされたものです。それを赤くなりながら一緒に聞いていた頃の父は、優しい人だったのですけどね」

・証拠と立会人

また伯爵を実際に弾劾するためには、証拠だけでなく「弾劾を保障してくれる立会人」が必要になることをベアトリクスは強調する（ある程度の社会的地位の所有者が望ましい）。ＰＣは**「①証拠集め」**と**「②立会人探し」**の２つの確保をする必要があるということを、ＧＭからもきちんと明示すること。

カットイン：ベアトリクスのセリフ

「もしも証拠を掴むことができたとしても、それだけでは足りません」

「伯爵を弾劾するならば、いわば簡易的な裁判の形式を取る必要がある。即ち、責任ある第三者の立会人が必要なのです」

「ある程度の地位や名声がある貴族、大商人……あるいは、〈冒険者〉の方でなければ、立会人として認められないでしょう」

・お披露目パーティまでに

ベアトリクスがＰＣたちに改めて依頼する場面だ。ここでＧＭは一週間後にベアトリクスを社交界にお披露目するためのパーティがあることをＰＣに話し、それまでに証拠探しが必要なことを伝えよう。各地の有力者やその使者が集まる宴なので、衆目の前で伯爵を告発するのには向いているのだ。

モンタージュ：ＰＣの会話がひと段落したら

「一週間後、私を社交界にお披露目するためのパーティが城で開催されます。父……いえ、父の偽物が本気で私を貴族社会にデビューさせる気があるのかはわかりませんが、パーティでは他の貴族の方々から縁談などが持ち込まれる場合もあります。それを足がかりに、他の地方にもその魔の手を広げていく気なのかもしれません」

ベアトリクスはかすかな溜息をつくと、伏せていた目を開けて決意の表情をキミたちに見せる。

「お披露目が終わった後、おそらく私は父の傀儡（かいらい）となって利用されるだけになるでしょう。ですが、パーティは逆に集めた証拠を元に父を告発するにはまたとない場所です。社交界のお客様方が来られますから」

今のベアトリクスにはあまり自由がない。お披露目に向けた準備も多く、何より不用意な動きで伯爵に疑念を持たれてはならないからだ。

「お願いしておきながら、皆様の成功を祈ることしかできないのは、はがゆいですね。……どうか、武運と成功を」

・シーン終了

ＰＣたちがお披露目パーティまでに証拠と立会人を集める必要を再確認したらシーン終了となる。次のインタールードへとすすむこと。

インタールード

ここからは「証拠集め」と「立会人探し」をする展開となる。ＰＣたちがどちらを先に行うかによって、次からのシーンは選択式になる。ＰＣたちと話してどのシーンを選択するか判断しよう。

ミドル３：伯爵の偽装を暴け！

シーン種別：アブストラクションシーン
解説：伯爵の偽装情報を暴く証拠集めをするシーン。
目的：ミッションをクリアする。

ＰＣが「証拠集めや伯爵の調査」を先にやりたいのであれば、**「ミドル３：伯爵の偽装を暴け！」**に進むこと。調査はミッションとして解決するため、エンカウントシートやおはじきを用意しておこう。

ミドル４：立会人を求めて

シーン種別：シネマティックシーン
解説：弾劾の立会人を探すＰＣたちが、心当たりの相手に連絡を取るシーン。
目的：立会人を確保する。

ＰＣたちが「弾劾に立ち会う立会人」を探すことを優先して、頼む相手に心当たりがあるならば**「ミドル４：立会人を求めて」**に進むこと。

ミドル５：困った時のカラシン登場

シーン種別：シネマティックシーン
解説：カラシンがＰＣたちを訪ねて来るシーン。
目的：カラシンと今後の行動について相談する。

ＰＣたちが行動を迷っていたり、立会人を頼む心当たりがないなどの場合は**「ミドル５：困った時のカラシン登場！」**に進むこと。これはＰＣたちを訪ねてやってきた〈第８商店街〉のギルドマスター、カラシンが相談に乗ってくれるシーンだ。

ＰＣが証拠と立会人の両方を確保したら、**「ミドル６：少女の不安」**のインタールードに進んで合流しよう。伯爵を弾劾する準備が整ったわけだ。

ミドル３：伯爵の偽装を暴け！

オーバーチュア

伯爵は巧妙に正体を隠して名士を装っている。たとえキミたちやベアトリクスが「伯爵の正体は吸血鬼だ」と弾劾したとしても、３つの証拠「太陽の光のもとを歩いていた！」「幼い頃からこの領地で暮らしてきた」「ステータス画面に〈吸血鬼〉と表示されていない」がある以上、言い逃れられてしまい、逆にキミたちの立場が危うくなるだろう。しかし、〈狩人の書〉を信じるならば、伯爵は間違いなく〈吸血鬼〉なのだ。だとすれば、どこかに周囲を欺くトリックがあるはず。そしてその証拠が隠されている場所は、伯爵の城とこの街を於いて他にはない！　キミたちは伯爵の仕組んだトリックを暴くため、調査に乗り出した。

・このミッションのプレイ方法

「ミッション：伯爵の正体を暴け！」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：伯爵の正体を暴け」**を使用する。

このミッションの目的は、**伯爵が吸血鬼ではないという証拠をすべて否定すること**である。このミッションにおける１ラウンドは１日程度とする。

エンカウントシートには**手がかりを表すマスと手がかりの連鎖を表す矢印**が描かれている。マスのイベントを進めると新たな矢印を書き加えられる。**矢印でマスをどんどんつなげて勝利条件マスにつなげる**ことがこのミッションのプレイ方法だ。

ＰＣたちは矢印のつながっているマスであればどこでもシナリオ動作の対象にすることができる。どのシナリオ動作の対象にできるか、またシナリオ動作の難易度はいくつになるかはマスに表記がある。

シナリオ動作に成功すれば、何らかの情報が手に入り、そのマスの☆を１つ黒く塗りつぶす事ができる。☆がすべて黒くなった場合、そのマスから伸びる矢印がすべて開示される（ＧＭはシナリオ同梱の完全版エンカウントシートを参照して矢印をプレイヤーに示すこと）。

５ラウンド終了時までに［勝利条件］タグがある３つのマスへの矢印がつながっていれば、伯爵の自己弁護すべてを論破する準備が整い、勝利となる。

・ミッションの準備

「エンカウントシート：伯爵の正体を暴け」を利用する。エンカウントシートには直接書きこみながらプレイするため、サインペンなどがあると望ましい。

・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の人数によっていくつかの変化がある。

ＰＣが３人の場合は、ＰＣたちは毎ラウンドの終了時に、矢印で繋がっているマスの中から追加で☆を１つ選んで塗りつぶしてよい。

ＰＣが５人の場合は、ミッションの勝利／敗北条件にある制限時間が５ラウンドではなく４ラウンドになる。

・勝利条件と敗北条件

勝利条件：５ラウンド終了時まで［勝利条件］タグがある３つのマスのうち１つ以上への矢印がつながっていること。

敗北条件：５ラウンド終了時点で勝利条件が満たされていないこと。

【勝敗後の処理】「［勝利条件］タグがある３つのマスのうち矢印のつながっていないマスが１つある」毎に、「消耗表：体力＆気力」で消耗表ロールを行なう。**（１つもつながってない場合はそれぞれ３回ずつロールすることになる！）**

▲手がかりをたどって伯爵の正体を暴け！

手がかりマスの情報リスト

手がかりマスに矢印が到着すれば、そのマスは「調査可能なマス」になる。マスには何らかの情報をあらわす☆マークがある。☆マークが複数あるマスは複数の情報があるのだ。

「調査可能なマス」に対してシナリオ動作を実行することができる。マスによっては特別な処理が存在することに注意しよう。その処理はこの情報リストの該当マスの項目に書かれている。

シナリオ動作に成功すれば、この☆を黒く塗りつぶす事ができる。黒く塗りつぶした☆に応じて、情報リストの（☆１つめ情報）（☆２つめ情報）の部分を読み上げてプレイヤーに伝えよう。

そのマスの☆をすべて塗りつぶした場合、情報入手に加えて、そのマスから伸びる矢印がすべて開示される（ＧＭ参照用の完全版エンカウントシートを参照して矢印をプレイヤーに示し、セッション用のエンカウントシートに書き入れてもらおう）。

円卓会議資料室：［調査］難易度１７☆☆

このマスの特別な処理：〔サブ職：魔法学者、アンデッドハンター〕このマスを対象にするシナリオ動作の判定に＋２。

（☆１つめ情報）吸血鬼の情報を調査した。セルデシア世界では、高位吸血鬼はにんにくや十字架を恐れないようだ。唯一の手がかりは太陽光を恐れることだろうか？

（☆２つめ情報）レイドクエスト「鮮血の神祖」に登場したマジックアイテム〈血脈の護符〉が吸血鬼の弱点を覆い隠す能力があるということがわかった。しかしこのマジックアイテムはプレイヤー側が入手できるものではなかったようで、詳しいことはわからない。

魔法学者：［会話］難易度１５☆

このマスの特別な処理：〔コネ：リ＝ガン〕このマスを対象にするシナリオ動作の判定に＋２。〔［食料］アイテムを差し入れるなら〕このマスを対象にするシナリオ動作の判定に＋１。

（☆１つめ情報）マジックアイテム〈血脈の護符〉のことを調べるためにリ＝ガンを訪ねた。このアイテムは魔力を消費して吸血鬼の正体を隠す。透視や看破の呪文も遮るようなので、〈冒険者〉の目もくらませることが可能かもしれない。護符の弱点はマジックアイテムに魔力を補給する専用の台座が大型であることのようだ。……伯爵の私室か執務室が怪しい。

研究ギルド：［調査］難易度１７☆

このマスの特別な処理：〔コネ：ロデリック商会の誰か〕このマスを対象にするシナリオ動作の判定に＋２。〔自分がロデリック商会に所属〕大好きな研究三昧で【因果力】１を得る。

（☆１つめ情報）〈冒険者〉の目もくらませるアイテムが作成かどうか研究ギルド〈ロデリック商会〉で類似品の設計を試みてみた。護符サイズへの小型化するのはどうしても不可能で、しかも、外部装置で魔力回復をしなければならないらしい。だとすれば……伯爵の私室か執務室が怪しい。

執務室：［潜入］難易度１５☆☆

このマスの特別な処理：〔サブ職：怪盗、吸血鬼〕このマスを対象にするシナリオ動作の判定に＋２。

（☆１つめ情報）館の内部を調査して伯爵の行動範囲とトラップなどを調べた。安全な潜入路の調査を進めている。１Ｄを振れ！　１～２がでたら警備の女性騎士に気づかれそうになり［疲労：２０］をうける。
（☆２つめ）伯爵の執務室に潜入が成功した！　本棚に隠した台座には、伯爵が日ごろつけているペンダント型のくぼみがある。この台座には魔力を充填する機能があるようだ。だが肝心のペンダントは今セットされていない（伯爵が身に着けているのだろう）。あのペンダントが伯爵の姿や能力を欺いているのだろう。

メイドの噂：［潜入］難易度１７☆

このマスの特別な処理：〔サブ職：メイド、家政婦〕このマスを対象にするシナリオ動作の判定に＋２。

（☆１つめ情報）話しかけると怪しまれそうなので、メイドの休憩室に潜入し、カーテンの影から会話を拾い上げることにした。厨房で聞いたときはメイドが伯爵の身の回りの世話をしているとのことだったが、執務室では護衛騎士が控えていて、食事はワゴンごと手渡しているようだ。執務室になにかあるのだろうか？

厨房の噂：［潜入］難易度１５☆

このマスの特別な処理：〔サブ職：料理人、食闘士、農家〕このマスを対象にするシナリオ動作の判定に＋２。

（☆１つめ情報）厨房での伯爵の噂を聴き込んだ。伯爵は少食で、好物はうさぎのソテーとワインだそうだ。余った食材は街のスラム街に渡す指示があり、厨房から運び出されている。伯爵は仕事熱心で普段の食事は執務室でとることが多いらしい。身の回りを世話するメイドは限られているそうだ。

厩舎の噂：［会話］難易度１７☆

このマスの特別な処理：〔サブ職：御者、調教師〕このマスを対象にするシナリオ動作の判定に＋２。〔クリティカル〕このシナリオ動作をした人は、行動後［未行動］になりこのラウンドもう一度行動できる。

（☆１つめ情報）使用人の間での伯爵の噂にヒントが有ると考え、厩番の噂話を聞いてみた。伯爵は怪我の後遺症で馬と相性が悪く、普段は徒歩か馬車で行動しているようだ。怪しくはあるが決定打にはならない。だが顔見知りになり厨房に出入りできるようになった。

酒場の噂：［会話］難易度１５☆

このマスの特別な処理：〔サブ職：探偵、アンデッドハンター〕このマスを対象にするシナリオ動作の判定に＋２。〔調査の一環で３０Ｇの飲食物を注文するごとに〕このマスを対象にするシナリオ動作の判定に＋１。〔クリティカル〕このシナリオ動作をした人は、行動後［未行動］になりこのラウンドもう一度行動できる。

（☆１つめ情報）街での伯爵の噂は好意的なものばかり。伯爵は正体を完全に隠しているらしい。そこで伯爵とは無関係に、この町で不自然なこと、変わった噂を集めることにした。キミたちの興味をひいたのは、伯爵から生活支援を受けているという未亡人の話だった。

未亡人：［会話］or［調査］難易度１４☆☆

このマスの特別な処理：〔サブ職：貴族、騎士〕このマスを対象にするシナリオ動作の判定に＋２。

（☆１つめ情報）未亡人の生活や評判を周囲の人々から聞いてみると、森の狼によって夫を失った未亡人を哀れんだ伯爵が、毎月僅かだが生活費をわたしているらしい。未亡人は買い物や街での雑用など、伯爵家の小間使いのようなことをしているようだ。
（☆２つめ）未亡人を実際尾行して調査した結果、彼女の主な仕事はスラム街に住むある乞食の世話らしい事が判明した。財産などを持たないはずの乞食だが、未亡人に食事や住まいの雑用などをやらせて、周囲には思い上がった態度で接している。怪しいには怪しいのだが、どんな秘密を持っているのだろうか？

リッチな乞食：［調査］難易度１７☆☆

このマスの特別な処理：〔サブ職：傭兵、武侠〕このマスを対象にするシナリオ動作の判定に＋２。〔「未亡人」と「厨房の噂」両方のマスから矢印を受けていれば〕このマスを対象にするシナリオ動作の判定に＋１Ｄ。〔達成値：２０〕☆１と☆２の両方を一度に塗りつぶし、情報を得る。

（☆１つめ情報）スラム街に住む怪しい乞食の調査を開始する。どうやら食事や女には困っていないようだ。だが、それならなぜボロを着てスラム街に住んでいるのかがわからない。周囲に威張り散らして浮いている感じも受ける。
（☆２つめ情報）尾行の結果おそろしいことが判明した。汚れを落とした乞食の風貌は、伯爵にうり二つだったのだ！　乞食の住処をあさると貴族の服が発見できた。乞食は週に一度はこの服で街を歩く。伯爵として。それはなぜか？　太陽の下を歩けることを見せつけるためではないだろうか？

スラム街：［潜入］難易度１５☆

このマスの特別な処理：〔サブ職：無法者、娼姫〕このマスを対象にするシナリオ動作の判定に＋２。

（☆１つめ情報）スラム街に潜入したキミたちは意外にこの場所の治安が良いことに驚く。ある男を経由して伯爵から食料の援助があるのだそうだ。はじめは神官などがそうしているのかと思ったが、スラム街に住んでいる乞食が食料配給の元締めなのだそうだ。どんな男なのだろう？

絹商人：［会話］難易度１７☆

このマスの特別な処理：〔サブ職：交易商人、売り子〕このマスを対象にするシナリオ動作の判定に＋２。〔クリティカル〕このシナリオ動作をした人は、行動後［未行動］になりこのラウンドもう一度行動できる。

（☆１つめ）周辺に聞き込みをした結果、絹商人はこの街の商人のなかでは有力者のようだ。本来なら街の治安維持や活性化を兼ねて、警備隊やスラム街への寄付もすべきなのだろうが、この街は繁栄して安全なためにそんなことをする必要もないのだという。

修道士長：［会話］難易度１５☆☆

このマスの特別な処理：〔サブ職：祈り手、戦司祭〕このマスを対象にするシナリオ動作の判定に＋２。

（☆１つめ情報）修道院を訪ねたが留守だったようで出会うことができなかった。絹商人との会議があるらしい（この時点で絹商人への矢印を繋いで良い）。
（☆２つめ情報）修道士長と話をすることが出来た。自分は最近修道士長になって日が浅く、伯爵が変化した時期には先代の修道士長だったそうで、その頃の詳しい事情はわからないとのこと。礼拝堂には書庫が併設されておりそこには日誌などがあるかもしれないが、探すのは大変だとのこと。一応鍵は預かったが、修道士長は大掃除はゴメンだという表情だ。

礼拝堂：［調査］or［潜入］難易度１７☆☆

このマスの特別な処理：「森の廃墟」からきた場合は［潜入］タグしか無いとして扱う。「修道士長」からきた場合には［調査］タグしか無いものとして扱う。〔サブ職：密偵、戦司祭〕このマスを対象にするシナリオ動作の判定に＋２。

（☆１つめ情報）礼拝堂を探ったが、奥の倉庫はガラクタの山である。キミは好きなだけ［疲労］してよい。（ここで得た［疲労］１０につき１D）をふって、合計が１０以上なら掃除は終わる。掃除が終わらなかった場合、☆を塗りつぶすことはできない。
（☆２つめ情報）礼拝堂奥の書庫で、薬師の日誌を見つけた。乱れた筆跡の果てに、〈大災害〉前後に〈緑小鬼〉との戦争で負った怪我で伯爵が死亡し、それを薬師は看取ったと告白している。死の間際、ベアトリクスを１人残すことを恐れた伯爵は、どこからか現れた旅の魔道士にすがった。魔道士は伯爵そっくりの姿になったと日誌にはある。薬師は口止めされたその真実に耐えきれなくなり、服毒自殺したようだ。

森の廃墟：［調査］難易度１５☆

このマスの特別な処理：〔サブ職：錬金術師、薬師〕このマスを対象にするシナリオ動作の判定に＋２。

（☆１つめ情報）薬師が住んでいたという森の廃墟を探索してみた。小屋は半分焼け落ちていた火事があったようだ。最近のことだろうか？　燃え残った半地下の薬草倉庫を丁寧に探ると、「資料はすべて礼拝堂の書庫へ運んだ」というメモが見つかる。

門番の老人：［会話］難易度１７☆

このマスの特別な処理：〔サブ職：祈り手、騎士〕このマスを対象にするシナリオ動作の判定に＋２。〔甘いものの差し入れ（２０G）をするなら〕判定に＋２。

（☆１つめ情報）伯爵の過去の話を聞いた結果、伯爵は〈大災害〉の前に〈緑小鬼〉との戦争で大怪我を負い、数か月のあいだ城に引きこもっていたそうだ。その頃の詳しい事情を知っている人を聞いてみると、当時のお抱え薬師はすでに老齢で亡くなっているらしい。森のそばの廃墟が住まいだったらしいのだが。他には先代の修道院長くらいだがこちらは代替わりしたそうだ。何か資料が残っている可能性はあるそうだが。

街の噂：［会話］難易度１５☆

このマスの特別な処理：〔サブ職：辺境巡視、交渉人〕このマスを対象にするシナリオ動作の判定に＋２。〔クリティカル〕このシナリオ動作を実行した人は、行動後［未行動］になりこのラウンドもう一度行動できる。

（☆１つめ情報）伯爵の過去に秘密があるのでは？と考えたキミたちは街の事情通や古老を聞き訪ねてみた。南の門番の老人が昔のことをよく覚えているそうだ。甘いものを持っていくと喜んでくれるらしい。

・ミッションの終了

５ラウンドが経過したらミッションは終了となる。矢印が到達した［勝利条件］タグのあるマスの数に応じたカットインを読み上げよう。その後は勝敗に関わらず、ミッション【勝敗後の処理】消耗表の処理を行なうこと。ＰＣ全員は「［勝利条件］タグがある３つのマスのうち矢印のつながっていないマスが１つある」毎に「消耗表：体力＆気力」で消耗表ロールを行なう。（ミッション敗北時はそれぞれ３回ずつロールすることになる！）

カットイン：ミッションの結果、３つのマス全てに矢印が到達した。

キミたちは調査の末、伯爵の偽装を崩すための証拠を手に入れた！

あとは、この証拠を突きつけた時に、もみ消されないための立会人さえ居れば、伯爵を弾劾し、その正体を白日の下に晒すことができるだろう。

カットイン：ミッションの結果、３つのマス全てには矢印が到達しなかった

キミたちは調査の末、伯爵の偽装を崩すための手がかりを幾つか入手し、真実を推理することができた。

手がかりを突きつければ伯爵はボロを出すかもしれない。充分な準備ができたとは言えないが、あとは対面しての追求に望みを託すしかないだろう。

・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シーンは終了となる。ＰＣたちがシーン４を経由して立会人を確保しているなら、次のシーンは**「ミドル６：少女の不安」**となる。インタールードへ進むこと。

ＰＣたちがまだ立会人を確保していないのであれば、次のシーンは**「ミドル４：立会人を求めて」**か、**「ミドル５：困った時のカラシン登場」**になる。ミドル３のインタールードにある指針に従って、どちらかのシーンに進むこと。

インタールード

次のシーンは立会人を頼むＮＰＣに連絡を取るシーンだ。

シーン名：見届人を探して

シーン種別：シネマティックシーン
解説：ＰＣが心当たりのある立会人候補に連絡を取るシーン。
目的：弾劾の見届けを依頼する。

ミドル４：立会人を探して

オーバーチュア

キミたちは宿の一室でフレンドリストを操作している。立会人を頼むのに丁度良い相手の心当たりがあったからだ。さて、念話は繋がってくれるだろうか。

・念話で頼もう

ＰＣが立会人を頼む相手に連絡を取る場面だ。ここはＰＣが頼む相手によって登場するキャラは大きく変わるだろう。頼んだ相手はＰＣたちの頼みごとは基本的に引き受けてくれることにするとよい。また、相手が〈大地人〉の場合は、誰か知り合いの〈冒険者〉との念話を通じて会話していることになるだろう。

以下に例としてシロエとレイネシアにそれぞれ頼んだ場合のモンタージュとセリフを用意しておくので、それ以外のキャラに頼む場合の参考にしてほしい。

モンタージュ：シロエに連絡を取った場合

「は、はいシロエですっ！」

「依頼した吸血鬼退治で何かトラブルでもありましたか？　なにぶん遠隔地なので支援も少なくてすみません。何か手助けできることがあれば」

（事情を聞くと）「なるほど。ええ、賢明な判断だと思います。僕で良ければ全面的に協力させていただきます」

「おそらく伯爵は、特定の条件を満たしたパーティだけが戦闘を挑めるタイプのボスなのでしょう。例えば連続クエストの他のボスを倒して必要なアイテムを揃えるなどですね」

「〈守成都市ハチマン〉は〈オウウ地方〉における重要な経済の中継点です。そこを吸血鬼が支配しているとなると非常に拙い。それに、〈緑小鬼王〉との戦いの際に、背後から急襲を受けて瓦解する危険性もあります」
「決行はベアトリクス嬢のお披露目会ですね、わかりました。では続きは現地で」

モンタージュ：レイネシアに連絡を取った場合

キミたちはアキバにいるフレンド〈冒険者〉の仲介によって、レイネシア姫との連絡をとることに成功した。どうやら「女子会」をしていたようだ
「ご無沙汰しております、レイネシアです。差し迫ったご用件があると伺いました。前置きなどは要りませんので、本題に入ってくださって結構です」
「い、いえ、寝ていたわけでは。アカツキさんたちと女子力というものの研究をしていたのですわ。オホホ……」
（事情を聞いて反応）
「それは…由々しきことですね。私でお役に立てるかどうかはわかりませんが、できる限りの協力をさせて下さいませ」
「その話が事実であれば〈自由都市同盟イースタル〉にとっても大問題です。本来なら領主会議の側で対応すべき問題だったのでしょうね」
「元々、ワイアルド伯爵令嬢のお披露目パーティには私も参加する予定だったのです。丁度、近い時期に〈オウウ地方〉で〈緑小鬼〉と戦う〈冒険者〉の皆様を慰問させていただくことになっておりましたので」
「当日は〈ＤＤＤ〉や〈黒剣騎士団〉の方々が護衛についてくださるとのことなので、私自身の安全に付いては御心配なさらないでください」
「それではまた、〈守成都市ハチマン〉でお会いいたしましょう」

・シーン終了

ＮＰＣへの依頼と会話が一段落したらシーン終了となる。証拠集めが終わっていければ**「ミドル３：伯爵の偽装を暴け！」**へ、立会人と証拠の両方が揃っているのならば**「ミドル６：少女の不安」**のインタールードに進むこと。

インタールード

次のシーンは、訪ねてきた〈第８商店街〉のギルドマスター、カラシンがＰＣたちの相談に乗る場面だ。

シーン名：困った時のカラシン参上

シーン種別：シネマティックシーン
解説：ＰＣたちを訪ねてやってきた〈第８商店街〉のギルドマスター、カラシンと会話するシーン。
目的：立会人探しの相談をする。

ミドル５：困った時のカラシン参上

オーバーチュア

立会人の当ても無く、先行きを悩んでいると、キミたちに客が来たと宿の使用人が呼びに来た。
会いに行ってみると、そこに居たのはなんと〈第８商店街〉の若旦那カラシンだ！
商談のために〈守成都市ハチマン〉を訪れた彼は、〈吸血鬼〉退治の依頼を円卓から受けたキミたちの様子を覗きに来たようだった。
「吸血鬼退治の進捗、どんな感じですかね？」

・カラシンの思惑

カラシンがＰＣたちの相談に乗ろうとする場面である。カラシンは東北での商売を軌道に乗せるために、一連の吸血鬼退治が早く終わってほしいと思っているため、その進行状況を確認するためにＰＣを訪ねてきたのだ。状況をＰＣたちが話せば、彼は喜んで相談に乗ってくれる。

カットイン：カラシンとの会話

「なるほどねえ」
キミたちが状況を説明すると、カラシンは頷く。
「そういう事情なら、不肖この僕がキミたちの力になれるかもしれません」
「アキバの味も恋しいでしょう？　これでも食べながら話しましょうか」
彼は新商品と思しき菓子と飲み物を取り出した。

・カラシンの助言

立会人探しについて、カラシンが助言する場面になる。カラシンは条件に合う立会人の候補を挙げた上で、ＰＣたちがコネクションを持つ相手がいればその人物を頼るのがいいだろうと助言する。候補がなければシロエかレイネシアに依頼することを勧めてくる。カラシン本人に立会人になるようにＰＣが頼んで来た場合も快く承諾してくれるだろう

カットイン：カラシンの助言

「弾劾裁判の立会人かあ、なるほどね」
「他の人も言っていたかもだけど、条件は〈大地人〉の貴族社会でも、証人として認められるぐらいの地位や名誉がある人間ってことになるね」
「もちろん、〈大地人〉の貴族に名の知れた大商人なんかでも構わない」
「あとは、〈冒険者〉に頼むのも手だろうね。〈円卓の十一人〉クラスか、彼らのギルドの幹部あたりの知名度は欲しいところだなあ」
「条件を満たしているなら、キミたちがこれまでの冒険で縁ができた人がいいんじゃないかな？　見知らぬ人に頼むより、そっちの方がずっといい」
「ほら、だってこれ、吸血鬼を相手に剣じゃなくて言葉で戦うレイドみたいなもんでしょ？　どこかのゴリラ曰く『ガチのレイドこそ、レベル９４の野良助っ人より、レベル９０のダチと組む』ってね。こういうときは、気心が知れてる相手が一番だと思うよ」
「困ったときには、シロエ殿がお勧めかな？　吸血鬼退治は〈円卓会議〉の正式な斡旋依頼だし、人間に成り代わって政治までやってるエネミーなんて、シロエ殿は興味津々だろうからね。あとは、レイネシア姫も有力候補。姫は、この城で行われる伯爵令嬢のお披露目パーティに招待されてたはず。もちろん、〈冒険者〉の護衛を連れてね」

カットイン：カラシンに立会人を頼む

「うえ、おまえも〈円卓の十一人〉だろうって？　しょうがないなあ、乗りかかった船、毒を喰らわば テーブルまでがうちの流儀だ。お受けしましょ」
「お役にたてたかな？　ならこれは、貸し一つってことで」

・シーン終了

カラシンとの相談が終了したならばこのシーンは終了する。立会人をさらにさがすなら**「ミドル４：立会人を探して」**のインタールードへとすすむこと。証拠集めが終わっていなければ**「ミドル３：伯爵の偽装を暴け！」**に進んでもよい。立会人と証拠の両方が揃っているのならば**「ミドル６：少女の不安」**のインタールードに進むこと。

インタールード

次のシーンは証拠と立会人を確保したＰＣたちが、お披露目パーティが間近となった夜にベアトリクスと交流する場面だ。

シーン名：少女の不安

シーン種別：シネマティックシーン
解説：ＰＣにベアトリクスが不安を吐きだすシーン。
目的：ベアトリクスと交流する。

ミドル６：少女の不安

オーバーチュア

伯爵は吸血鬼であるという証拠は揃った。立会人も確保できた。
ベアトリクスのお披露目パーティが間近となった夜、キミたちは彼女の部屋を訪れた。ベアトリクスはキミたちの苦労を労い、遠い目で夜空を見上げる。
「皆様、ありがとうございました。……いよいよ、私の番、なんですね」

・ベアトリクスの不安

伯爵の弾劾する準備が整ったところで、ベアトリクスへとそれを報告する場面となる。彼女はＰＣたちを信頼しているが、その反面大きな不安を抱えてもいる。彼女を引き取った頃の伯爵は間違いなく人間であり、厳しい中にも優しさを持って接してくれた記憶があるのに、今では豹変してしまっていること。そして伯爵を打倒することができたとしても、その後で自分がどうしたらいいか、という未来への不安があり、それをＰＣに打ち明ける。

カットイン：ベアトリクスのセリフ

「本当の養父は厳しくも優しい人でした。領民のためにも、父のにも偽物は倒さなくてはなりません」
「でも、その後この地はどうなるのか。私はどうすればいいのかがわからなくて。不安で怖いんです」
「私は何をすれば、どこへ行けばいいんでしょうか」

・ベアトリクスへの励まし

ＰＣがベアトリクスの打ち明けた不安に対する反応を返す場面となる。多くの場合は彼女に対する励ましなどになるだろう。心のこもった励ましや、自分を心配してくれる言葉をかけたＰＣに対して、ベアトリクスは心からの感謝をする。

モンタージュ：ベアトリクスを励ましたら

（ＰＣが不安なの？or こわい？と言ったら）
「私は庶民の出で、貴族としての教育だって付け焼刃です。仮に吸血鬼を倒せたとして、ワイアルドの者として、この地を正しく治められるかどうか」
（ＰＣが円卓会議ｏｒイースタルが助けてくれるのではと言ったら）
「……そうでしょうか。こんな辺境の一領地を、助ける価値なんて……」
（本当の伯爵のため or この地のためにも何とかしないと、と言ったら）
「そう……ですね。まずは、目の前のことだけ、考えないと」
（ＰＣが自分たちがついている、と言ったら）
「わ、私には、皆様のその御厚情に報いる方法がありません……！　それが、申し訳なくて……いたたまれなくて……でも、ありがとうございます」

「――私も、皆様のように、勇気があれば……」
「わかりました。皆様に、また、お願いがあります」
「明日、私と、町に遊びに行きましょう！」

・シーン終了

ベアトリクスとの交流がひと段落したらシーンを終了する。シナリオ的には、**「ミドル８：血を求めるモノ」**へと進んで構わない。このシーンはマスターシーンであり伯爵の独演なので、事実上すでにクライマックス入りの状況にある。

一方で、プレイヤーはベアトリクスをさらに元気づけたかったり、彼女とのより深い縁を求める可能性もある。その場合、ボーナスシーンである**「ミドル７：令嬢の休日」**をプレイしても良い。セッションの残り時間と相談してＧＭはプレイヤーに方針を尋ねること。

インタールード

次のシーンはベアトリクスと共に町を回ってお忍びデートをするシーンである。シナリオではベアトリクスから誘われてお出かけをする記述になっているが、反対にＰＣの方から彼女を勇気付けたり、デートに誘おうという行動や希望がある場合もあるだろう。そんな時はＧＭは「シーンの提案を行なう（『ＬＨＺＢ１』Ｐ 266）」のルールを参考にプレイヤーの要望に応える形で、モンタージュなどの描写やデートの展開を変えると素晴らしい。

シーン名：令嬢の休日

シーン種別：シネマティックシーン
解説：ベアトリクスとお出かけをするシーン。
目的：お出かけデートを楽しむ。

▲どこにお出かけしようかな？

ミドル７：令嬢の休日

オーバーチュア

ベアトリクスのお披露目パーティを明日に控えたキミたちは、宿屋で朝を迎えた。そこに、ベアトリクスが訪ねてくる。いつもとは逆の立場だ。

彼女はトレードマークの美しい金髪を帽子で隠し、服装もいつもの貴族然としたドレスではなく、動きやすい白のワンピースを着ている。

「おはようございます。……伯爵の目は大丈夫かと？問題ありません。お忍びで領内を視察することは、私の立場として自然なこと。都市を出ない限り、自由は保証されているでしょう」

悪戯っぽく微笑むベアトリクスは、これまでの貴族の令嬢としての雰囲気とは違う、年相応の姿に見えた。

・デートのお誘い

ベアトリクスがＰＣたちをお忍びデートに誘いに来る場面となる。彼女は昨夜のＰＣたちとの会話で吹っ切れたのか、今度は自分がＰＣたちの士気を上げる番だと意気込んでいる。下記のカットインのセリフを参考にロールプレイすると盛り上がるだろう。ＰＣたちが誘いに応じたら、次のモンタージュに進むこと。

カットイン：ベアトリクスのセリフ

「明日には伯爵との戦いが控えていますわ。戦いを前にするのでしたら、士気を上げて臨まなくてはなりませんわよね？」

「それに皆様は、この街では調査や情報収集ばかりで、ゆっくりと街を見て回る機会がなかったのではありませんか？　改めてじっくりと見て頂きたいのです。私の愛するこの街を」

「今日の私は伯爵令嬢ベアトリクス＝ワイアルドではなく、ベティです。どうぞベティとお呼びください」

・ひとり？　それともみんな？

このシーンはベアトリクスがＰＣたちと遊ぶシーンなのだが、ＰＣのうち誰かひとりがベアトリクスとデートをしてもよいし、皆で遊びに出かけても良いようになっている。誰かひとりがベアトリクスとデートをする場合、残りのＰＣは尾行して物陰からコメントをするといいだろう。セッションはみんなのものなのだ。楽しみは分かち合おう。

モンタージュ：デートの誘いに応じたら

「ふふ、よかったあ……」

はにかんだ笑顔で、ベアトリクス……ベティはキミたちの手を取った。

「じゃ、いきましょう？　私、いっぱい見せたいものがあるんです！」

朝日の輝きがキミたちの先を照らす。ほんの一時だけ許された、少女の休日を祝福するように。決戦前日。こうして、慌ただしくも忘れ難い、そんな一日が始まったのだ――。

・デートコースはどこがお好み？

ここからがデートの場面となる。ハチマンの街中は、明日が領主の娘のお披露目パーティということでお祭りムードである。大通りには需要を当て込んだ露店が早くも立ち並び、市民たちも酒場などでささやかな前祝いを行っている。そんな中を、ベアトリクスは嬉しそうにＰＣ（単独か複数）を案内していく。

実際のデートでどんなことが起きるのかは、以下の**「デートイベント表」**で１Ｄを振るか、あるいは選んで決めよう。もちろんＰＣがこれ以外に希望するシチュエーションや、行きたい場所があるなら、ＧＭは要望に応じてシチュエーションを自作してあげるのもよい。

デートイベント表を何回ロールするかは指定しない。セッションの盛り上がり具合や残り時間で加減するといいだろう。おおむね２～３個のイベントが起これば十分で、楽しんだならば、そろそろ夕方になってデートが終わるころ合いであることを告げ**「モンタージュ：町外れの丘で」**に進もう。

・拡張コネクション

このデートは「拡張コネクション（『ＬＨＺＢ２』Ｐ57）」のルールを運用するのにぴったりなシーンだ。デートに参加したＰＣはシーン開始時点で「ログチケット：アザーゲット」の消費なしにベアトリクスとのコネクションを取得して良い。また、「モンタージュ：町外れの丘で」まで進んだ場合、あるいはなにか格好良いロールプレイを決めた時点で「コネクションのランクを上昇させる（『ＬＨＺＢ２』Ｐ58）」してよい。その場合は「関係変化表」のロールも伴うとより盛り上がるだろう。

・デートイベント表

出目	デートのシチュエーション
1	**白くて甘いアイスクリーム：**ギルド〈ドレッド・パック〉のメンバーがアイスクリームの屋台で呼び込みをしている。初めて見る色とりどりのアイスを前に、ベティは目を白黒させている。 「……え？　いつの間にこんな屋台が？　精霊の力で氷室を？」 「つ、冷たいです！　甘い！　なめらかで溶けて……消えちゃった」 「すごくおいしいですね！　あ、あれ！？　なんだか頭がキーンって……あわわわわ」
2	**孤児院に差し入れ：**ベティが時折慰問に訪れるという町はずれの孤児院に入ると、穏やかな老夫人と騒がしい子供たちに迎えられる。 「ふふ、いい子にしてたかな、みんな。ベティお姉ちゃんが、特製のくるみパンを持ってきてあげたよ？」 「……彼らは、私と同じ。私には、養父がいた。違いがあるなら、それだけですから」 「だから。彼らが幸せに暮らせる領地をって。そう、思ったんです」
3	**お嬢様は人気者：**ベティを慕う若手〈冒険者〉の青年に彼女の変装を見破られてしまった！　騒ぐ彼を止めると、今度はＰＣのうち誰かが恋人なのでは？　という疑惑の目を向けてくる。 「ひゃ！？　違いますー！　わ、私はパン屋の娘ベティで……な、なんでばれるんですかー！？」 「こ、恋人！？　そ、その……たしかにこの方は勇敢だし優しいし、一緒にいてくれると心強いですが……その……私では釣り合わないというかなんというか」
4	**露店でアクセサリーを：**大通りの露店では手作りのアクセサリーを売っている。地元名産の琥珀や翡翠を使った安物（価格は２～２０Ｇ程度）だが、民芸品のような味がある。 「琥珀と翡翠は、このあたりの名産なんですよ。腕のいい細工師も多くて、各地で売るために行商が仕入れにくることもあるんです」 「露店で売られるのは、こんな風に、素朴なものが多いですけどね」 「……え？　プレゼント？　そ、その……あ、ありがとうございます！　一生大事にします！　宝物にします！　家宝にします！」
5	**井戸端会議のネタにされる：**どこの町でも主婦の娯楽は井戸端会議である。おばちゃんパワーに巻き込まれたキミたちは「お披露目パーティでは〈吸血鬼〉を討伐した英雄的〈冒険者〉との婚約発表があるのでは？」などの話題に付き合わされることになる。 「『お披露目パーティはベアトリクス様の婚約発表』？　そ、そんな噂が？　お、お相手はいったい？　『〈吸血鬼〉を討伐した〈冒険者〉』？　あわわ……そ、その。そういうの、どうなんでしょう？」 「あ、あのっ。笑ってないで何か言ってくださいよう！」
6	**お城の料理人に食材のお土産：**ギルド〈第８商店街〉の仲介だろうか、〈冒険者〉がこの地方では珍しい食材を売っている。ベティは城の料理人へのお土産にしたいのか、キミたちに食材と料理のアドバイスを求めてくる。 「真っ赤な芋……こちらではあまり見ませんね。サツマイモ？」 「ただ焼いただけで甘くておいしい？　……ふわ、熱ッ……ほくほくです！　すごい……。パンに練りこんでもおいしそう」 「きっと城の厨房長も喜びますね。お土産にしましょう！」
7	**川辺のダンスパーティに飛び入り：**川辺は色とりどりの布で飾られて、市民たちの即席のダンスパーティ会場となっている。いい感じに酔いが回った参加者は、キミたちを強引に輪の中に誘導してくる。 「あわわわ、その……社交界のダンスとも違うし、私……」 「その。一緒に、踊っていただけますか？」 「（慣れないステップを踏みながら）ふふ、これがきっと、平和ってことなんでしょうね」

・町はずれの丘で

デートシーンを締めくくる場面だ。夕暮れになるとベティは街外れの丘にＰＣたちを誘う。夕日の色に染まる街を見下ろしながら、彼女がこの街への想いを語る。モンタージュを読み上げた後は、カットインのセリフを参考に会話しよう。ＰＣたちにも伯爵を倒して街を救うという動機を与えるための場面になるため、そこを意識するとよいだろう。

彼女がシナリオ終了後にどんな進路を選ぶかについてはエンディングに記載するが、デート中にＰＣがベアトリクスをアキバに誘うなどの提案をした場合、それに沿う形にするといいだろう。

モンタージュ：町外れの丘で

夕方になり、ベティは最後に、キミたちを街外れの丘へと誘った。

そこからは、この街の全てが見下ろせる。夕飯を作るかまどの煙が立ち上り、家々の窓からは明かりが漏れている。

その数だけ人がいる。その数だけ生活がある。その数だけ、物語がある。

それらを全て包み込むように、赤い夕陽が照らしていた。

「昔、父はよくこの丘に連れてきてくれました。ここから見下ろす全てが、我らワイアルドが担うものであり、ワイアルドを支えてくれるものだと。そのときはよく意味がわかりませんでしたが、今なら理解できる気がします」

きっと、これが、ベアトリクスの背負うもの。守りたいもの。

かつて、本当のゲイリー＝ワイアルドが背負ってきたもの。

明日、キミたちが肩に乗せて戦う、平和の象徴なのだろう。

「楽しかったです。父に連れまわされて初めて街中を歩いたときくらい」

ベティは帽子を脱いだ。お忍びのために隠していた金髪が、夕焼けを照り返してきらめいた。日が沈めばパン屋の町娘、ベティの休日は終わり。ここからは貴族の令嬢、ベアトリクスに戻る時間だ。

「どうでしたか、この街は」

そう言って、ベアトリクスは微笑んだ。

カットイン：ベアトリクスのセリフ

「私が……ベティが生まれたのは、この町のパン屋でした」

「亜人の襲撃が日常茶飯事な、そんな場所だけど。でも、実の両親はそんな町でも、みんなの食事を……毎日のパンを支えることに誇りを持っていた」

「引き取ってくれた養父もそうです。あの人も亜人との戦いで子どもを亡くして、遠縁だった私を迎え入れてくれて、貴族としての誇りと、人々の期待を背負うということを教えてくれた」

「そして、パン屋の娘だったベティは、ハチマン貴族の一員、ワイアルドの末裔、ベアトリクスに生まれ変わった」

「今日、皆様と一日、見て回って改めて思いました。色々あったけど、私はこの街が好きです。ここで生きている人々が大好きなんです」

「だから……私は、最後のワイアルドとして、戦います」

「ちょっと、足は震えるけど。膝は、笑っちゃうけど。皆様から、勇気をいっぱいもらえたから。ベティだった私は、ベアトリクスという私を、貫きとおせると思うんです」

「だから、きっとこれが最後のお願いです。皆様。養父を冒涜するあのバケモノを倒す力を、ベアトリクス＝ワイアルドに貸してください」

・シーン終了

ベアトリクスとの会話を十分に楽しんだならシーンを終了しよう。次のインタールードへとすすむこと。

インタールード

次のシーンは伯爵の恐ろしさをプレイヤーに知ってもらうためのマスターシーンとなり、ＰＣは登場しない。雰囲気たっぷりにオーバーチュアを読み上げればそれで終了だ。簡潔に済ませよう。

シーン名：血を求めるモノ

シーン種別：マスターシーン
解説：ワイアルド伯爵の独白を描写する。
目的：伯爵の非道さをＰＣに伝える。

ミドル８：血を求めるモノ

オーバーチュア

僅かな供さえ連れず、伯爵はその部屋に一人居た。石壁に四方を囲まれ窓の一つも無いその部屋は、周囲に並ぶ棺も相まって、地下墳墓を思い起こさせる。

室内にわだかまる重圧を伴うほどの静寂を我が物であるかのように佇む老貴族は、しかし暗闇をも物ともせずに迷いなく棺の一つを選び、その縁を指でなぞる。やがて彼は、その棺と対話するかのように独り言ちた。

「他の〈王〉達は揃って舞台を降りてくれたか。〈冒険者〉どもは上手く踊ってくれたようだ」
「戦うばかりしか能のない〈冒険者〉でも、舞台と配役を整えてやれば、それなりに見れる動きはしてくれるものだな」
「まだ何やら動いているようだが〈冒険者〉如きにどれだけのことができるものか。まぁ、その時はその時で、また闇に潜むのも悪くはない。この伯爵の姿で得た地位は便利だったが、そう大して惜しいというものでもない」
「差し当たっては次の御披露目会に招いたマイハマ公の孫娘だな。幕を引く前にその血を味わうのも愉悦であろう」
「さあ、此処からが佳境だ。哀れなる役者たちよ、この〈棺の王〉を存分に楽しませてくれ」
「くくく、ははは、はははははははッ！」

・シーン終了

描写を終えたならシーン終了となる。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。いよいよ伯爵の暗躍を阻止する時が来たのだ！

インタールード

次のシーンではベアトリクスのお披露目パーティが開催される。ＰＣたちはパーティーに参加しつつ、弾劾の準備を整えることになる。

シーン名：嵐の前のパーティー

シーン種別：シネマティックシーン
解説：お披露目パーティーが開催されるシーン。
目的：伯爵を弾劾する準備を整える。

クライマックス：嵐の前のパーティー

オーバーチュア

ベアトリクスのお披露目が行われるパーティ当日。

会場となる城の大広間には、招待客が続々と集まっていた。間もなく、伯爵とベアトリクスが登場し、彼女のお披露目が予定されている。

事前の打ち合わせでは、その時にベアトリクスとキミたちで伯爵を告発、立会人と衆目の前で証拠を提示して弾劾する予定になっている。

舌戦の火ぶたが切って落とされるまで、間もなくだ。

・パーティに集まる人々

お披露目パーティー会場に集合し、伯爵とベアトリクスが登場するのを待つ場面だ。会場には様々な地方の貴族や騎士とその代理人や商人などでごった返している。味のある豪華な料理や酒もふるまわれているため、ＰＣたちに宴を楽しむロールプレイを促すのもよいだろう。

ベアトリクスを心配して、傍についていたり様子を見に行きたがるＰＣが居た場合は、このパーティーでは彼女に危険はないことを伝え（なにせ彼女のお披露目が目的なのだ）た上で、陰ながら護衛したり、女性ＰＣであれば着替えを手伝ったりしていたことにしてあげるとよい。

・立会人の到着

ＰＣがパーティーを楽しんだり、弾劾の準備を整えていると、頼んでいた立会人も会場に到着してＰＣたちに声をかける。ここではシロエを例にとってセリフを記述している。ＧＭはＰＣたちの頼んだ立会人に合わせてセリフをアレンジしてほしい。

カットイン：立会人シロエのセリフ

「おお、あれが……」「マイハマの西にある巨大な都市を治めるという円卓会議なる貴族組織の宰相であるとか」「噂の白衣の宰相か」「いかなる虚偽も見通す古代の魔法を使うとか」「いずれにせよ巨大な力を持つアキバの代表者、あだやおろそかにはできませぬな」

ざわめく出席者の壁がふたつに割れて現れたのは、〈記録の地平線〉のギルドマスターシロエと、今日は夜会用のドレスでおめかしをした小柄な少女アカツキだった。シロエはよそ行きなのか厳しい表情をしていたが、キミたちと視線があうと意外なまでに素朴な、照れたようなほほ笑みを浮かべた。

「おつかれさまです。（ＰＣの名前）さん、それに（ギルド名）の皆さん。ログホラのシロエです。事情は掴みました。こちらでも背景調査の結果、たしかにボクが来たほうがいいと〈鷲獅子〉に乗ってお邪魔に来ました」

「このお披露目を利用して追い詰めるとは、考えましたね」

「これだけの衆人環視がなされているのであれば、言い逃れもできないでしょう」

「アキバから有志も連れてきました。周辺には街の人を守るための〈冒険者〉を伏せています。彼らの安全は任せてください」

アカツキ「こちらのことは任せろ」

「ですがこちらのお姫さまと伯爵の追求はおまかせします。僕らは詳しい事情に疎いですからね」

・主賓の登場

立会人との会話がひと段落したあたりで、伯爵とベアトリクスが会場に到着する。以下のモンタージュを読み上げよう。

モンタージュ：立会人との会話がひと段落したら

しばらくすると、パーティの参加者の間からどよめきが広がった。

客達が注目しているのは、奥の部屋から連れだって現れた、ゲイリー伯爵と、ベアトリクスだ。普段着ている白のドレスとは打って変わって、目の覚めるような紅の豪奢な服を身にまとっている。その姿は大輪の薔薇か、あるいは、血をイメージさせる鮮やかなものだった。

「皆様！　今宵は我が娘、ベアトリクス＝ワイアルドの社交界への門出にお立合いいただき、感謝申し上げる。どうかここにまた一人、新しきワイアルドの貴族が世に出るその姿を、見守っていただきたい！」

朗々と語る伯爵の脇で、ベアトリクスは強張った笑みを浮かべていた。だが、キミたちと目が合い、うなずくと、わずかにその表情がほぐれる。

ベアトリクスは、伯爵から挨拶を促されると、ゆっくりと壇に登った。「皆様、お初にお目にかかります。私は――ベアトリクス＝ワイアルド。事ここにいたり、『最後のワイアルド』を任じることとなった女です」

その物言いに、聴衆の間にどよめきが走る。

「このような祝いの席を借りた突然のこと、大変心苦しく思います。しかし、私はこの地の守り手、ワイアルドの後継者として、皆様に申し上げねばなりません。今、この地に、ワイアルドの人間は私一人。即ち」

「――父、ゲイリー＝ワイアルドは、吸血鬼であると！」

「私、ベアトリクス＝ワイアルドは、彼ら（ＰＣのギルド名）と共に、ゲイリー＝ワイアルドを吸血鬼として告発します！」

・シーン終了

モンタージュを読み上げたらシーンを終了させよう。

インタールード

次のシーンは伯爵に証拠を突き付けて弾劾するシーンである。疑似裁判のような形で盛り上げるといいだろう。

シーン名：告発、弾劾、大論破

シーン種別：シネマティックシーン
解説：伯爵を弾劾するシーン。
目的：集めた証拠を突き付けて、伯爵が吸血鬼であることを証明する。

クライマックス２：告発、弾劾、大論破！

オーバーチュア

突然のベアトリクスの告発に、客たちは大混乱だ。それを制したのは、ワイアルド伯爵だった。堂に入った様子で手を振り、人々を落ち着かせる。
「何を言い出すかと思えば、そんな世迷い事を。吸血鬼騒ぎが起こりすぎて、気でも病んでしまったか、ベアトリクスよ」
「私も、信じたくはありませんでした。それでも、私はワイアルドの末席として、貴方を告発します。地に民に、責を負う。それが、ゲイリー＝ワイアルドから私が継いだものですから」
「……いいだろう。本当にそんな告発ができるというのなら受けて立とうではないか。無論、証拠があるのだろうな？」
薄い笑みすら浮かべて、伯爵はベアトリクスを睨みつけるが、彼女は一歩も引かずに伯爵を睨み返す。
「もちろんです。そして、正式な立会人として、この方をお呼びしています（立会人を壇上に上げる）」
「そして……告発の証拠を集めてくれたのは、彼らです」
そう、ベアトリクスはキミたちを呼んだ。

・弾劾裁判

ベアトリクスと共に伯爵を弾劾する場面である。基本的には「伯爵が、自分が吸血鬼ではない証拠、理由」を１つ提示し、ＰＣは集めた証拠でそれを論破する。という流れを繰り返して行うのがいいだろう。
カットインでは伯爵のセリフの例を挙げて流れを例示するが、ＧＭはＰＣの希望に従って柔軟に対応してあげてほしい（ここはサスペンスドラマで言えば一番の盛り上がりのシーンだ）。

カットイン：伯爵の反問① 吸血鬼は日光に弱い

「われが昼日中、領地を歩くのは周知のはずだ」
「この領地を治めるにあたり、我は領内の視察を欠かしてはおらぬ。領民であれば誰しも、我が日中から街を歩いていることを知っているだろう」
「それとも、〈冒険者〉殿は吸血鬼が太陽の下を歩けぬということを知らぬのか？　いや、百歩譲って、太陽の輝きに強い個体もいるとしよう。それでも、全くの無傷というわけにはいくまいて。我のように何の影響もなく歩き回るなど、できるはずがなかろう？」

・証拠①「吸血鬼は日光に弱い」

ミッションで**「伯爵はお日様の下を歩いていた！」**のマスにたどり着いていたならば、ＰＣたちは街で裕福な乞食が実は伯爵そっくりであること、彼がたびたび豪華な服で街をうろつき顔を見せていることを知ったはずだ。ＰＣたちは、その乞食をこの会場につれてきている可能性もあるだろう。動かぬ証拠だ！

カットイン：伯爵の反問② 伯爵の幼少期

「われは幼い頃より領地に住まうものだ」
「我はこの地で生まれ育ったもの。幼い頃からこの領内に住み続けている。吸血鬼とやらは不滅不老の存在なのだろう？　そうであれば、子供時代、幼少期など存在しないはずだ。街の老人や酒場で話を聞いてみるがいい。武勇伝、笑い話、幼い頃の恥のこと、いくらでも我が幼い頃の思い出話が出てくるだろう」

・証拠②「伯爵の幼少期」

ミッションで**「伯爵は確かにこの領地で産まれた」**のマスにたどり着いていたならば、ＰＣたちは礼拝堂奥の書庫で、薬師の日誌を見つけているはずだ。日誌には旅の魔道士が伯爵とすり替わったという証言が書かれている。いまの伯爵は、本物ではないのだ。

カットイン：伯爵の反問③ 伯爵のステータス表記

「われが吸血鬼でないことはここにいる冒険者が証明してくれる！」
「ならば問おう。〈冒険者〉殿。その眼にて、相対する者の素性を暴く者よ。その透明水晶に記されし文字は、我が出自を何と示す？　吸血鬼？　否。ただの〈大地人〉、〈貴族〉であるはず。立会人殿よ、あなた方も、我が潔白の証人となっていただきたい」

・証拠③「伯爵のステータス表記」

ミッションで**「伯爵のステータスには〈吸血鬼〉ではなく〈貴族〉と表示されている！」**のマスにたどり着いていたならば、ＰＣたちは伯爵の執務室で偽装ペンダントの魔力供給装置を発見しているはずだ。その偽装ペンダントは、いま、まさに伯爵が身に着けている。もし伯爵が本当にただの〈大地人〉ならそのペンダントを外せるはずだ。

・正体を現す伯爵

伯爵は基本的に余裕のある態度を崩さないが（彼にとっては正体を暴かれるのも余興なのだ）、全ての偽の証拠を論破され、吸血鬼であることを完全に証明されると、伯爵は眼帯を投げ捨て、真紅の目と牙をさらして正体を明らかにする。

モンタージュ：伯爵の吸血鬼証明が終わったら

パチ、パチ、パチ、パチ。

弾劾裁判の結果に静まり返るパーティ会場の中、乾いた拍手の音が響く。ワイアルド伯爵だ。

「なかなかに面白い余興であったぞ、犬どもめ」

「〈吸血鬼〉の王たちを仕留める猟犬としての働きは褒めてやっても良いと思っていたのだがな。犬なら犬らしく従順にしておれば良かったものを。余計なことまで嗅ぎつけおって」

余裕の表情はそこまでだった。彼は常につけていた眼帯をむしり取ると、普段隠されていた真紅の瞳を晒し、牙を剥き出しにして、押し殺していた怒りを解き放つ。

「良いだろう、認めてくれるわ。貴様らの言う通り、我こそが伝説の〈吸血鬼〉よ」

「そうとも知らず、我に騙され、従い、支配される者どもの滑稽なことよ。本物の伯爵を殺し、姿を奪って成り代わるのはそれなりに骨を折ったが、その労苦に見合う愉悦であったわ」

「だが、貴族の一員となり誇りに満ちた貴き血を、恐怖に怯え震える娘の姿を、その義父の姿に化けて味わうという、我が最大の楽しみをこのような形で邪魔されようとは……許しておけぬ」

「こうなっては致し方ない。貴様らを血祭りに上げて、また新たな地に移るまでだ。さぁ、絶望を味わせてやろう」

そう宣言した伯爵が手を振ると、会場の空間を赤い光が埋め尽した！

・〈狩人の書〉の力

正体を現した伯爵は、結界を張ってホールの人々を呪縛し、ベアトリクスを毒牙に掛けようとする。だが〈狩人の書〉を持つＰＣたちだけは、伯爵の呪縛を受け付けず動くことができるようだ。続けて以下のカットインを読み上げよう。

カットイン：狩人の書の力と逃亡する伯爵

その場に居た誰もが時を止められたように動きを凍りつかせる中、伯爵一人だけが悠然と、ベアトリクスに向かって歩を進める。

だが、その牙が白い喉に触れる瞬間、〈狩人の書〉が緑色の光を放ち、キミたちを伯爵の放った束縛から解放する！

「それは〈狩人の書〉……！？」

キミたちが自由を取り戻すのを見た伯爵は舌打ちをしてベアトリクスを抱きかかえた。

「ちぃっ、面倒な。ならば追って来るが良い！」

抱えた娘ごと身体を霧に変じさせ、伯爵は逃走を始めるのだった。

・逃げる吸血鬼

伯爵はＰＣたちと決着を付けるためにベアトリクスを連れて城の屋上に逃亡する。結界は機能したままで、ＰＣ以外の客や立会人たちは動けないままだ。立会人は改めてＰＣたちに伯爵退治の依頼を頼み、後を追うように促す。

カットイン：立会人からの依頼／シロエの場合

「こちらのことは気にするな！」と小柄な少女が叫ぶ。

シロエが手元に作り上げた魔法円は〈ディスペル・マジック〉だ。とっさに対抗魔法をつくりあげて、伯爵の束縛になんとか抵抗しているらしい。

「こちらは大丈夫です！　時間はかかりますが、この広間も、城下の人々にも手出しはさせません！　――しかし、伯爵を追えるのはその魔法の書物をもつあなたたちだけのようです」

アカツキ「主君、伯爵が逃げる！」

「行ってください！　おそらく決戦でしょう。――この事件に最初から関わって、今まで幾多の吸血鬼と対峙してきたあなた達だけが、たぶん幕を引けるはずです」

「ご武運を」「頑張れだぞ！」

・シーン終了

ＰＣたちが伯爵の後を追うことを決めたらシーン終了となる。次のインタールードに進むこと。

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：強敵を前に

シーン種別：ブリーフィングシーン
解説：伯爵との戦闘準備を行なうシーン。
目的：戦闘の準備をする。

ブリーフィング：強敵を前に

ここで行なうのは「クライマックス３：赤い月の下で」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］タグのつく行動に成功した

窓の外はいつのまにか夜になっていた。階段を昇り、城の屋上に出たキミたちを、空から真っ赤な月が見下ろしている。いまの時刻を考えると、明らかに異常な光景だ。これも伯爵の結界によるフィールドなのだろうか？

屋上には柱に縛りつけられ、気絶したベアトリクスの姿。その前には伯爵と、白い鎧を身につけた女騎士の姿がある。どうやらキミたちが来るのを待っているようだ。

・シーン終了

クライマックスであり、相手は強敵だ。そのうえ何か違和感がある。今まで集めた情報によれば伯爵は〈棺の王〉なのでは？　だとすれば、まだ秘めた力がある可能性がある。このシナリオではクライマックスが２戦闘あることをプレイヤーに告げよう！　それを踏まえて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「伯爵」との決戦である。**「エンカウントシート：赤い月の下で」**などの準備をしておこう。

シーン名：赤い月の下で

シーン種別：戦闘シーン
解説：伯爵との戦闘を行なう。
目的：戦闘に勝利する。

クライマックス３：赤い月の下で

オーバーチュア

伯爵を追って走ったキミたちは、城の屋上に到着した。見上げた空はいつのまにか夜の闇に包まれ、血のように赤い月の光が屋上にいる人影を照らし出す。

開けた屋上の端にある柱には、縛られているベアトリクスの姿がある。どうやら気を失っているようだ。そのすぐ傍には伯爵と女騎士が二人。騎士はキミたちに気付くと主を守るように位置を変え、ベアトリクスの細い首を指先でもてあそんでいた伯爵も手を離す。

「来たか犬ども。そして忌々しき〈狩人の書〉よ！　それさえなければ、誰も私に触れることなどできなかったものを……」

真っ赤な瞳に怒りをみなぎらせた伯爵が叫ぶ。

「〈不死狩り〉の一族、最後の一人であるこの娘を絶望に染め上げ、極上の血を楽しむ計画が狂ったわ」

「だがお前たちを打ち倒せば、さしものベアトリクスも新たな絶望に堕ちるだろう。その時の血の味を楽しみに、お前たちを引き裂いてくれる」

「我が騎士たちよ、狩りの時間だ！」

伯爵の号令と共に、騎士たちは純白の剣を抜いて構えを取る。キミたちもそれに応じて武器を用意した。戦いの時だ！　だが、伯爵はまだ秘めた力を隠している可能性がある。気をつけて戦わなければ。

・戦闘：赤い月の下で

シナリオの大詰め、ボスエネミーである〈吸血伯爵〉との戦闘を行う戦闘シーンだ。**「エンカウントシート：赤い月の下で」**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。エネミーおよびプロップのデータは本書の３４～３５、３７ページに載っている。またワイアル

ドは専用のシナリオ動作《黒き死の爆発》を持っているため、これもデータを公開すること。

《黒き死の爆発》＿［特殊攻撃］［邪毒］＿シナリオ動作＿本文＿〈隻眼の吸血鬼伯爵〉専用シナリオ動作。〈吸血鬼の花騎士〉が［戦闘不能］になったときに使用する。［戦闘不能］になった〈吸血鬼の花騎士〉からみて「射程：広範囲１（無差別）／距離：至近」を二次対象とし、［１００＋２Ｄ］の魔法ダメージを与える。

・エネミーの配置

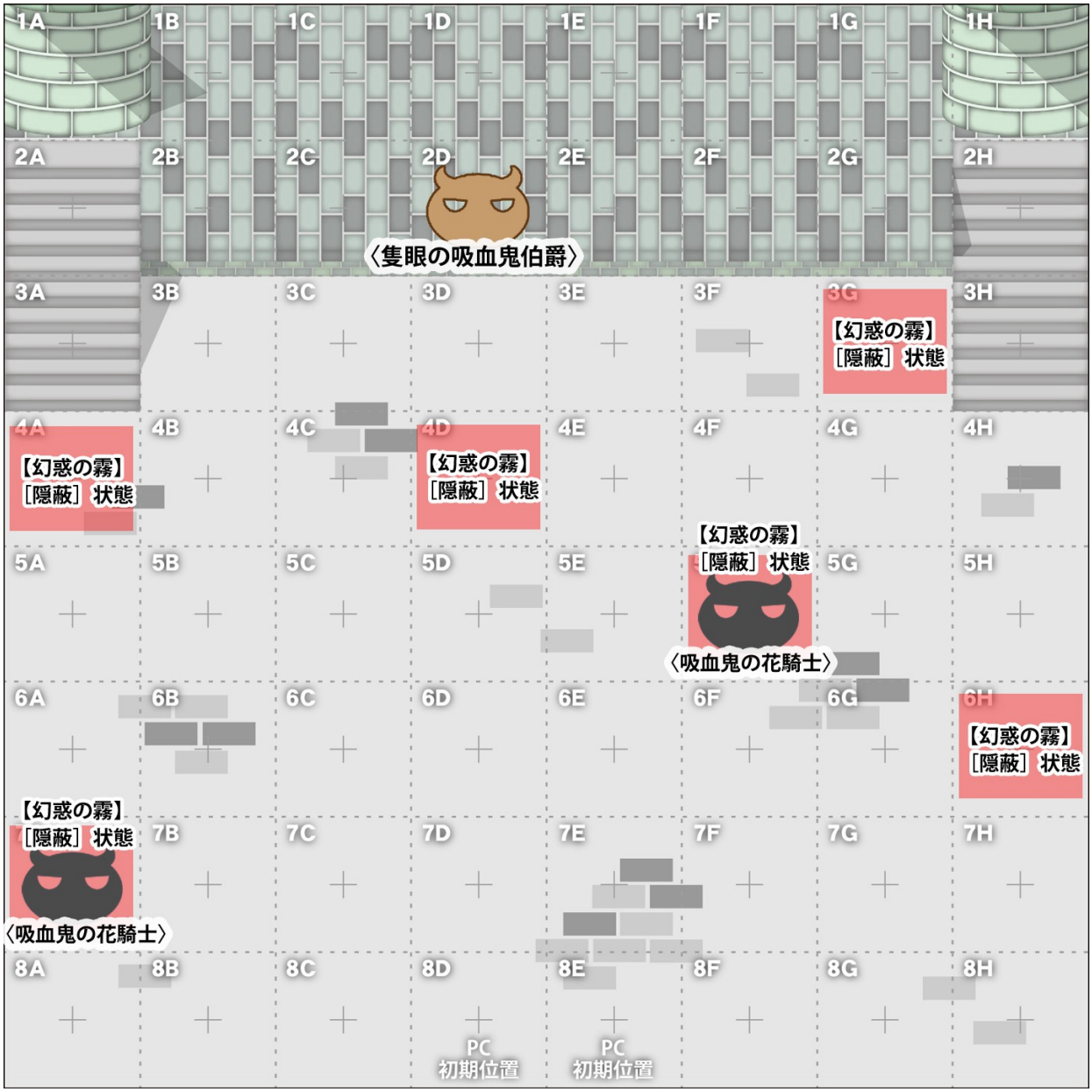
２Ｄ：**〈隻眼の吸血鬼伯爵〉** １体を配置
７Ａ：**〈吸血鬼の花騎士〉** １体を配置
５Ｆ：**〈吸血鬼の花騎士〉** １体を配置

・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が、ＰＣが３人の時は、ＰＣ全員に【因果力】を２点ずつ配ろう。ＰＣが５人の時は、〈吸血鬼の花騎士〉の【最大ＨＰ】を＋７２すること。

・エネミーの戦術

すべてのエネミーはできる限り［ヘイトトップ］のＰＣを狙って攻撃する。ワイアルドは《愛しき友に刃を向けよ》を攻撃職に使って味方のヘイトトップを攻撃することをメインとして、対象となる攻撃職がいない時に《汝が血を飲み干そう》で攻撃していくのがよいだろう。《霧に変化して逃れる》はなるべく離れていく方向に使い、［隠蔽］状態のプロップ【幻惑の



霧】に誘導するように動くとよい。〈吸血鬼の花騎士〉は戦闘不能になった時に《黒き死の爆発》で巻き込むことを考えて、ＰＣから１マス以内にいる事を意識するとよいだろう。

・戦闘中の演出

〈隻眼の吸血鬼伯爵〉が《愛しき友に刃を向けよ》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：《愛しき友に刃を向けよ》を使用した

「愛と憎悪は表裏一体。愛しき友に刃を向けよ。愛しき友の血を啜れ。ハハハ、犬どもには似合いの喰らい合いだ！」

伯爵の魔眼から魔力が放たれる。持続時間は短いが、その分非常に強力な魅了の魔力だ。この技を撃たれたキミは、すぐ傍の仲間を攻撃したくでたまらなくなってしまう。この誘惑に打ち勝つのは非常に困難だ。なにせ相手が親しければ親しいほどに、攻撃したくてたまらなくなるのだから！

・勝利条件

この戦闘では**〈隻眼の吸血鬼伯爵〉を倒す。または〈吸血鬼の花騎士〉を全滅させる**のが勝利条件となる。これは戦闘開始時にＰＣに公開すること。

モンタージュ：ＰＣが勝利条件を満たしたら

激戦の末、キミたちは伯爵たちを追い詰めた！　このままいけば仕留め切れるだろう。そう安堵した心の隙をつくように、伯爵が瞳をギラリと光らせて跳躍し、キミたちから間合いを取る。

「下郎どもが。人間風情が、よくもこの私に傷を！」

赤い月光によって生まれた伯爵の影が広がり、異形の形を作りだす。

「ならば絶望の中で死ね！　我が真の力によって！」

叫ぶ伯爵を中心に爆発的な魔力が膨れ上がる。巻き起こった衝撃と暴風が屋上の床を粉砕し、キミたちと伯爵を巻き込んで落下させていく。遠目で見えたベアトリクスは、縛られた柱が屋上の端にあったので無事に屋上に残っているようだ。

落下するキミたちは風と粉塵の中に巨大な気配を感じる。まだ戦いは終わらない！

・シーン終了

見事ＰＣたちが勝利条件を満たしたなら、戦闘は終了する。だがクライマックスは終わらない！　ドロップ品の処理を行ない、次のインタールードに進むこと。

インタールード

次のシーンは真の姿を現した伯爵との決戦に備えるためのブリーフィングシーンだ。

シーン名：伝説と対峙せよ

シーン種別：ブリーフィングシーン
解説：伯爵との戦闘準備を行なうシーン。
目的：戦闘の準備をする。

ブリーフィング：伝説と対峙せよ！

ここで行なうのは「クライマックス４：〈棺の王〉を討て！」に対するブリーフィングシーンだ。ＰＣたちは床の崩壊に巻き込まれて下の大きな部屋に落ちたが、怪我などはしなくて済んだことを伝え、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］タグのつく行動に成功した

素早く態勢を立て直したキミは周囲を確認する。落ちた場所は石の床と壁で囲まれた薄暗い空間だった。

粉塵に遮られた先を偵察すると、そこには身長７メートルを超える異形の巨人の影が垣間見える。〈棺の王〉は真の姿を現しキミたちを倒すつもりのようだ。

・シーン終了

ＰＣたちの戦闘準備が十分に整ったならばブリーフィングを終了し、次のインタールードに進む。

▲いよいよ最終決戦だ。十分に備えよう！

インタールード

次のシーンは真の姿を現した〈棺の王〉との決戦である。「エンカウントシート：〈棺の王〉を討て！」などの準備をしておこう。

シーン名：〈棺の王〉を討て！

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

クライマックス４：〈棺の王〉を討て！

オーバーチュア

屋上の床の崩落に巻き込まれて落ちた先は、石の壁で囲まれた暗い部屋だった。どうやら城中の一室を改装したらしく、地球でいえばピラミッドの玄室のようにも見える。崩落に伴う粉塵がおさまって視界が晴れると、角と翼を持った巨大な悪魔のような姿に変えた伯爵…いや〈棺の王〉がキミたちの前に姿を現した。
「おのれ……おのれおのれ！　まさかこの姿を見せることになるとは」
鋭い牙の生えた口から、呪詛にまみれた言葉が紡ぎだされる。
「忌々しき〈冒険者〉どもめ。英雄を気取る犬どもめ。この姿を見せなければならないことが、我にとって最大の屈辱よ！」
彼が怒りの声を上げると、逆に周囲の床が魔力によって凍り付く。キミたちは気温が一気に氷点下にさがったような錯覚を感じる。
「だが、今度こそ貴様らに勝ち目はない。この屈辱は、貴様らを殺し尽くすことで晴らしてくれようぞ」
〈棺の王〉が咆哮をあげると同時に、部屋の空間が濃密な「死」の気配に満たされる。そして魔力の光を帯びた棺がいくつも出現した。そしてキミたちも武器を構える。これが正真正銘の最終決戦だ！

・戦闘：〈棺の王〉を討て！

「エンカウントシート：〈棺の王〉を討て！」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３６ページに載っている。

・エネミーの配置

８Ｇ：**〈棺の王〉**を１体配置

・プロップの配置

この戦闘では〈棺の王〉の特技により特殊なプロップが登場する。特技では追加因果力の支払いにより棺の数を増やせるが、このシナリオではＰＣの人数と設置される棺の合計数が等しいとする（そのための因果力コストはＰＣ人数調整の一環で支払われたとする）。

まずは６Ａ、２Ｃ、２Ｇ（ＰＣが４名の場合はさらに８Ｈ、ＰＣが５名の場合はさらに８Ｅ）にトークン（おはじき）などを設置しよう。このトークンはプロップ【古ぼけた棺】（その正体は【真祖の棺】もしくは【薔薇の棺】）をあらわす。

シーン開始時、ＧＭは登場した【古ぼけた棺】のうちひとつを密かに選択しよう。その【古ぼけた棺】が看破されたときに【真祖の棺】となる。それ以外の【古ぼけた棺】は【薔薇の棺】だ。【真祖の棺】の選択はＧＭの任意であり、特にこだわりがないのならばサイコロなどを振って決めるとよい。決めた位置はメモでもして隠しておくとよいだろう。

・エネミーの戦術

戦闘開始時の【真祖の棺】の配置場所は、遠くに設置するとＰＣがボスのところに戻るまで時間がかかり、ボスに近いとＰＣが攻撃しやすくなる。とはいえ【薔薇の棺】も残っているとかなりの不利益を受けるため、ＰＣは多くの棺を解除しようとするだろう。このため【真祖の棺】の配置場所は気楽に（あるいはランダムに）選んでかまわない。
〈棺の王〉はできる限り［ヘイトトップ］のＰＣを狙って攻撃する。棺の王の行動はメインプロセスすべてを使うため、ムーブマイナーなどは意識しなくてもよい。【凍気を帯びた床】の効果を自分は受けないため、そこを中心に《獣のような跳躍》で移動しながら攻撃しよう。ＰＣを【凍気を帯びた床】に誘導し、［弱点］を与えて《暗黒の氷炎》のダメージが上がるようにするといい。

棺を壊すために近くに移動しているＰＣが居た場合、《枯渇の領域》をクリンナップで使用して因果力を得ていくこと。この因果力は《暗黒の氷炎》に使用してＰＣの［軽減］［再生］［障壁］などのＣＳを解除し

たり、自分が受けたＢＳを解除するのに使っていこう。このＣＲのＰＣ相手ならば判定に対して使う余裕はそんなにないと思われる。

【薔薇の棺】が残っている時に〈棺の王〉がＨＰダメージを受けた時は、ＧＭは攻撃したＰＣに与える効果を選ぶわけだが、シーンに存在する【薔薇の棺】の数だけ効果が発生する。この時に与える効果は３種類からなるべく均等に選ぼう。複数個の［追撃］や、＋３のヘイト上昇を重ねて与えることも可能だが、特に大きすぎるヘイトの上昇はＰＣの対応能力を超えてしまうし、プレイヤーの不満にもなってしまうため、避けた方がよいだろう。

・戦闘中の演出

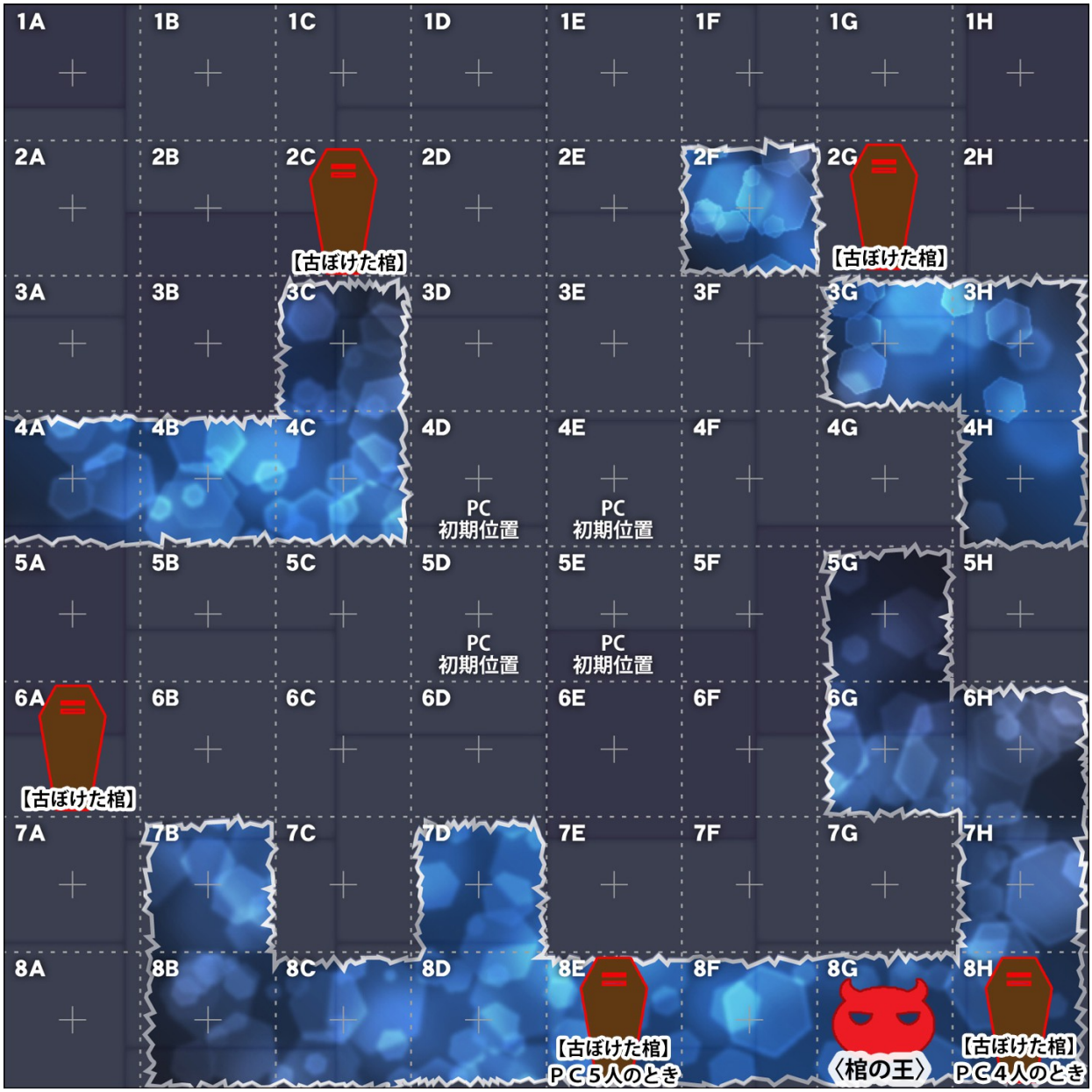
〈棺の王〉が【真祖の棺】の効果でＨＰダメージを減らしたり、あるいはＰＣが【真祖の棺】の機能を停止させたら、以下のカットインを読み上げると戦闘がより盛り上がるだろう。

カットイン：〈棺の王〉が【真祖の棺】の効果を受けたら

キミたちの武器が、あるいは魔法が〈棺の王〉に当たり、その巨体に大きな傷跡をつける。だが、次の瞬間！　その傷はまるで時間ごと巻き戻されるように小さくなり、かすり傷程度になってしまう！

「ＧＵＨＡＨＡＨＡＨＡＨＡ！」

〈棺の王が〉あざけりの声を上げる。どうやら、このままでは〈棺の王〉は不死身に近いようだ。打開策を考えなければ。



カットイン：【真祖の棺】の機能が停止したら

キミが【真祖の棺】を破壊すると、中から青い輝きを発して脈動する巨大な心臓が床に転がり出る。それは棺の加護を失い、外気に触れるとまたたくまに光のかけらとなって砕け散った。
「我が心臓が…！　不死の加護が消える！」
これで〈棺の王〉は無敵の存在ではなくなった。キミたちの反撃の時だ！

・勝利条件

この戦闘では〈隻眼の吸血鬼伯爵〉を倒す。または〈吸血鬼の花騎士〉を全滅させるのが勝利条件となる。これは戦闘開始時にＰＣに公開すること。

モンタージュ：〈棺の王〉を倒した

キミたちの最後の一撃が〈棺の王〉に突き刺さる。
「ぐわあああああああああっ！？」
断末魔の叫び声と共に、巨体が床に膝をつく。無敵を誇った〈棺の王〉にも、ついに最期の時が来たのだ。
異形の巨人の姿から、顔のない人型の姿に戻り、手足の先から灰になって崩れていく。
「歴史の影に潜み続けた我が、こんなところで……がはっ」
そして完全に消滅する。キミたちはついに勝利したのだ！

・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

次はボスを倒したことで解放されたベアトリクスを助けるシーンとなる。

シーン名：少女の涙

シーン種別：シネマティックシーン
解説：ＰＣたちがベアトリクスを救助するシーン。
目的：ベアトリクスと交流する。

エンディング１：少女の涙

オーバーチュア

地下室から出たキミたちは、崩れかけた足場に苦労ながらも、城の屋上へと戻っていった。磔にされていたベアトリクスは、傷もなく無事のようだ。
彼女は多少、消耗していたようだが、やがて目を覚ますと、キミたちに問いかけた。戦いはどうなったのか。ゲイリー＝ワイアルドはどうなったのか。そして、この地は、どうなるのかを。

・解放されたベアトリクス

ベアトリクスは城の屋上の端に立てられた十字架に磔になっており、彼女を助ける場面だ。彼女は助けられたあと、恐怖やＰＣへの感謝、亡き養父への想いなどで感極まってひとしきり涙を流す。そのあと、ＰＣたちに騒動への対処を手伝ってくれるように頼んでくる。

カットイン：ベアトリクスのセリフ

「そうですか。ゲイリー＝ワイアルド……〈棺の王〉は倒されたんですね」
「……そして、養父は、ずっと昔に亡くなっていた。私を一人にしたくないと、それだけを心配して。そこを、あの吸血鬼に付け込まれて……」
「ありがとう、ございます。……ありがとう、ございます……」
「すみません、……少しだけ、泣かせてください」
「……はい。私は、もう大丈夫です。泣いてばかりはいられません。ワイアルドの者として、責を果たさねばいけませんから」
「まずは、招待客の皆さんの無事を確かめ、その上で、皆様にも報酬をお支払いしないといけませんしね」
「金銭としての報酬はもちろん、おいしい焼き立てのくるみパンをご用意しましょう。……なんといっても貴方達は、町の人々が穏やかにパンを食べられる平和を守った、ハチマンの英雄なのですから」

・シーン終了

ベアトリクスとの会話が終わり次第シーンを終了し、次のインタールードへ進むこと。

インタールード

次はキャンペーン最後のシーンとなる。ハチマンにおける様々な騒動も終わり、ＰＣたちがアキバへと戻る日の朝、ベアトリクスとの別れだ。

シーン名：別れと旅立ち

シーン種別：シネマティックシーン
解説：事件を解決したＰＣたちが城を後にするシーン
目的：物語を終わらせる。

エンディング２：別れと旅立ち

オーバーチュア

〈棺の王〉を打倒し、ハチマンに平和が戻ってから数日が経過した。

お披露目パーティの招待客達は全員無事。領主が吸血鬼だったということで街ではしばしの混乱があったものの、キミたちや立会人、そして何より、ワイアルドの後継として気丈に振舞ったベアトリクスの説明により、それもすぐに収まった。

これにて、依頼完了。キミたちは１度、報告も兼ねてアキバに戻ることを決めた。立会人を頼んだ相手も、キミたち同様、アキバ（もしくは立会人の拠点）まで帰還するようだ。

そして、旅立ちの朝が来た。

・立会人との別れ

ハチマンの街を旅立つ朝の場面だ。立会人を頼んだＮＰＣもこの街を離れるため、ＰＣたちに挨拶にやってくる。ここで立会人から、〈棺の王〉退治の報酬としてひとり１０００Ｇずつが渡される。ここではシロエを例にとってセリフを記述している。ＧＭはＰＣたちの頼んだ立会人に合わせてセリフをアレンジして欲しい。

カットイン：シロエのセリフ

「遅くなりましたが、こちらが討伐報酬です。遠慮しないでください。あの吸血鬼は〈円卓会議〉も認める指定級脅威ですから」

シロエははにかんだような笑みで報酬を手渡す。

「良い戦いだったな！」

今日は忍び装束に着替えた小柄な少女もシロエの隣でそうキミたちを褒めた。

「広場を守るために駆けつけられなかったが、戦いは主君と見ていたぞ」

「ええ、皆さんはもうアキバでも主力級の〈冒険者〉です。今回の災厄を、広がる前に防いでくれてありがとうございます。――ここだけの話ですが僕の予想より大きな力を持っていました。何らかのクエスト対象だったのかもしれません」

「この都市は〈緑小鬼〉との戦いの前線にあるだけに、混乱は最小限に食い止めたかった。だから皆さんに感謝します」

「僕たちはアキバに戻りますが、またどこかでお会いしましょう」

・駆けよるベアトリクス

立会人と別れの挨拶を済ませると、ベアトリクスがＰＣを見送りにやってくる。彼女はしばらくの間は街に留まり、人心の安定に務めるためだ。

モンタージュ：立会人との別れをすませたら

立会人と別れたところで、キミたちに別の声がかけられた。

ここ数日ですっかり聞きなれた声。ベアトリクスのものだ。急いできたのだろう。少し息が乱れている。

「間に合ってよかったです……。遅くなって申し訳ありません。色々と立て込んでしまって……」

「今回の騒動の釈明に関わる書簡を作成したり、領内を見回って皆の不安を聞いて回ったり。やはり、地と民を治める領主というのは、大変なものですね」

・ベアトリクスの進路

ひとまずの別れの場面だ。ベアトリクスはまず、〈棺の王〉討伐の報酬としてひとり１０００Ｇずつを渡してくる。

彼女は当面、ハチマンに残って人々の混乱を収めることに決めているが、その後の彼女の進路はＰＣたちの勧誘などによって変化する。基本的には彼女はこのまま〈守成都市ハチマン〉の領主となり、父の後を継ぐことを選択するが、若干１５歳の少女には相当の重荷であることも確かだ。そのため、ＰＣたちが誘った

場合、領地を別の貴族に託し、ＰＣたちを頼ってアキバにやってくるという進路もありえる。またＰＣの誰かがベアトリクスに婿入りして領地を継ぐ約束をする、という選択もあるだろう。ＰＣの行動次第で彼女の進路が変わることを話した上で、ＰＣたちの選択を尊重してあげるとよい。

カットイン：ベアトリクスのセリフ

「領内の混乱も収まりつつあります。全て皆さんのおかげです。ありがとうございました」
「これは報酬です。遅くなってしまってごめんなさい（１０００Ｇずつを渡してくる）」
「私は、当面は城に留まって、領民の皆さんの力になろうと思います」
「でも、その後は、どうしましょう。マイハマの公爵様からは、力になるから一度、会いに来るようにと、ありがたいお手紙もいただいていますし」
「なんだか、夢を見ているみたいです。ついこの前までは、自分には何も選べないような、閉じ込められたような気分だったのに」
「今は、色々な可能性がありすぎて、目移りしてしまうだなんて。……ねえ、皆様」
　そこで、彼女はどこか悪戯っぽく微笑むと、いつかと同じ台詞を口にした。
「私は何をすれば、どこへ行けばいいんでしょうか」
　以前は、追い詰められ、絶望の中で助けを求めた言葉。けれど今は、未来の選択に、希望を持って投げかけられたものだ。
　さあ、唯一の正解などないこの問いに、新たな白きページに新しい物語を書きこもうとするこの少女に、キミたちはどう答えるだろうか。

・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。吸血鬼の王を巡るすべての戦いは終わった。ＰＣたちは北ヤマトに平和をもたらしたのだ！　ＰＣたちの冒険はまだまだ続くだろうが、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！

『狩人たちの仮面舞踏会』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

あとがき

黄金週間が過ぎ、５月も中旬となりましたが、皆さんいかがお過ごしでしょうか。ゴールデンウィークに楽しい思い出はできましたか？

今回のキャンペーンシナリオ『ヴァンパイアハンターを継ぐ者』はいかがでしたか？　企画当初は「全４話、東北地方が舞台のなんか吸血鬼もの」ぐらい話からはじまったこのキャンペーンシナリオ。いつのまにか全話合計１００ページを軽く超える怒涛のボリュームとなりました。週に１話ペースの公開という変則的な提供でしたので、すでにプレイしてくれた方々も多いかもしれません。この第４話で堂々の完結となります。『ログ・ホライズンＴＲＰＧ』初の大型キャンペーンですが、楽しんでくだされば幸いです。

作中キャラのＭＶＰですが、やはり２話のディアーヌでしょうか。ログホラのキャラには元々ぽんこつが多いので、その中で埋もれないようにとはりきってぽんこつおねいちゃんにしてみました。むしろライター陣がそろいもそろって彼女のぽんこつぶりを増量していった結果、かなりやべー生き物（幽霊だけど）が完成してしまったようです。吸血鬼ものという雰囲気には一見そぐわないポジティブ幽霊ですが、その分キャンペーンの懐を大きくしてくれた面があり、製作陣のお気に入りです。もちろん、けなげでも芯の強いベアトリクスもね。藤実なんな先生の美麗イラストと共に、二人をかわいがってあげてください。それでは、またセルデシアのどこかでお会いしましょう。

『たぶん今回のメインスタッフ』SHOW

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。

〈吸血鬼の花騎士〉ヴァンパイア・フローレスナイト

ランク：１４　タグ：［不死］［暗視］　識別難易度：１２

【ＳＴＲ】６　【ＤＥＸ】７　【ＰＯＷ】５　【ＩＮＴ】６
【回避】７＋２Ｄ　【抵抗】５＋２Ｄ
【物理防御力】３０　【魔法防御力】３０
【最大ＨＰ】２００　【ヘイト倍率】×４
【行動力】１３　【移動力】２

▼特技

《夜の血族》＿常時＿このエネミーは［光輝］ダメージを受ける時、防御力を０として計算する。

《純白の騎士剣》＿［白兵攻撃］＿メジャー＿対決（７＋３Ｄ／回避）＿単体＿至近＿対象に［１００＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。〔判定失敗〕このエネミーが次にダメージを受けるとき防御力を０として計算する。〔マイナー〕対象に〔追撃：２０〕を１つ与える。〔達成値１８〕対象に〔追撃：２０〕を１つ与える。〔因果力１〕対象に〔追撃：２０〕を１つ与える。

《百合の騎士盾》＿［移動］＿このエネミーが［防御判定］に失敗した時使用する。対象に〔追撃〕を１つ与える。この〔追撃〕の強度は対象がもつ〔追撃〕すべての強度の合計にさらに＋２０したものに等しい。対象からいま与えた〔追撃〕以外の〔追撃〕すべてを解除する。このエネミーは望むなら対象のいるＳｑまで［瞬間転移］してもよい。シーン１回使用可能。〔因果力１〕再使用可能。

▼ドロップ品

１～３：白百合の兜飾り［換金］（１２０Ｇ）
４～５：偽りの純潔［魔触媒１４］（１７０Ｇ）
６：ホワイトムーンストーン［換金］（５００Ｇ）

▼解説

美しい女性の姿をした〈吸血鬼〉の一種。青白い肌をもち、花の意匠に彩られた剣と盾、甲冑で武装している。騎士を名乗るに相応しい恐るべき剣技の使い手。

（強制）］を行なう（ＧＭが選択）。その後ＧＭの指定した攻撃可能な二次対象に、対象は《基本武器攻撃》もしくは《基本魔法攻撃》を行なう。その判定は「自動成功」となり、ヘイト倍率×９としてヘイトダメージが発生する。メインプロセス終了時に対象のヘイトを－２する。

《活性化の魔力》＿クリンナップ＿単体＿４Ｓｑ＿対象が受けているＢＳひとつを解除する。〔対象：配下エネミー〕対象を１Ｓｑまで［瞬間転移］させる。

〈隻眼の吸血鬼伯爵〉 ワイアルド

ランク：１４　タグ：［ボス］［不死］［暗視］　識別難易度：７

【ＳＴＲ】６　**【ＤＥＸ】**５　**【ＰＯＷ】**７　**【ＩＮＴ】**６
【回避】６＋２Ｄ　**【抵抗】**７＋２Ｄ
【物理防御力】２０　**【魔法防御力】**３０
【最大ＨＰ】４４０　**【ヘイト倍率】**×９
【行動力】１５　**【移動力】**２　**【因果力】**4

▼特技

《月下に咲く血族》＿常時＿このエネミーは常に［放心］［萎縮］せず、［光輝］ダメージを受ける時、防御力を０として計算する。またシーン登場時に配下エネミーとして〈吸血鬼の花騎士〉２体を任意の位置に配置できる。

《再行動Ⅱ》＿本文＿単体＿４Ｓｑ＿ラウンド１回＿対象が［行動済］になった時に使用する。対象は即座に［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。

《汝が血を飲み干そう》＿［特殊攻撃］＿メインプロセス＿対決（９＋２Ｄ／抵抗）＿単体＿４Ｓｑ＿対象のいるＳｑまで［瞬間転移］し、対象に［５０＋２Ｄ］の魔法ダメージを与える。このエネミーの【ＨＰ】を４０点回復させる。対象が［高位保護］もしくは［軽減（精神）］を持っていない場合、メインプロセス終了時に［惑乱］を与える。

《愛しき友に刃を向けよ》＿［特殊攻撃］［精神］＿メインプロセス＿対決（９＋２Ｄ／抵抗）＿単体＿４Ｓｑ＿対象のキャラクターは２Ｓｑまで［通常移動

《霧に変化して逃れる》＿判定直後＿ラウンド１回＿このエネミーが［防御判定］に失敗した直後に使用する。直前の［防御判定］を成功したものとして扱い、即座に５Ｓｑまで［瞬間転移］する。〔因果力２〕再利用可能。

ドロップ品

１～３：脈動する心臓［魔触媒１５］（２２０Ｇ）×３
４～６：真紅の水晶［換金］（９５０Ｇ）
固定：銀色の円盤［コア素材］（３８０Ｇ）

▼解説

〈棺の王〉と呼ばれる〈吸血鬼〉が、イースタル北部の〈大地人〉貴族ワイアルド伯爵を殺害して血を呑み姿を奪い成り代わった存在。特殊なマジックアイテムを用いてステータスと習性を偽装し、偽の伯爵として様々な陰謀を張り巡らせていた。

外見は６０歳程度の大柄な人間男性に見えるが、片目を覆った眼帯の下には〈吸血鬼〉としての赤い瞳が隠されている。質実剛健とした厳しくも頼りがいのある〈大地人〉貴族を装うために、華美ではないが上等でシンプルな黒服とマントに身を包み片手には杖を持つ。しかしその本性は邪悪にして冷酷であり、内心では人間を見下しきっているのだ。

戦闘では魅了の魔力を用いて同志討ちをさせるなど、人間社会に根を張った〈吸血鬼〉らしい奸計を用いて戦う。配下の〈吸血鬼の花騎士〉は強力な前衛であり、彼女たちが最前線で敵を支えている背後から支援することを得意とする。

人の姿に化けて人間社会に潜み、甘言や陰謀などを

用いて人心を操作し、人間の集団を我がものとするのが彼の行動スタイルであり、それは数百年の昔から変わらない。彼を打倒するためどころか、戦闘を挑むのにさえ、彼の張り巡らせた組織や社会という防御をかいくぐらなければならず、それには様々な準備が必要となるだろう。

しかし、伝説的な吸血鬼である〈棺の王〉の伝承によれば、それはこのような人間貴族に似たものではない。真の姿と能力はまた別に存在するらしいが、それを暴き出せた人間はほとんどいない。

〈棺の王〉 エル・レイ・デル・アタウド

ランク：１４　タグ：［ボス］［不死］［暗視］　識別難易度：１７

【ＳＴＲ】６　【ＤＥＸ】５　【ＰＯＷ】６　【ＩＮＴ】７
【回避】５＋２Ｄ　【抵抗】６＋２Ｄ
【物理防御力】０　【魔法防御力】０
【最大ＨＰ】８００　【ヘイト倍率】×９
【行動力】１１　【移動力】２　【因果力】０

▼特技

《月下を統べる真祖》＿常時＿このエネミーは常に［放心］［萎縮］しない。またシーン登場時にプロップ【真祖の棺】を１つと【薔薇の棺】２つを任意の位置に配置できる。〔因果力４〕【薔薇の棺】の設置数＋１。〔因果力４〕【薔薇の棺】の設置数＋１。

《頭が高いぞ下郎が！》＿セットアップ＿自動成功＿広範囲２０（選択）＿至近＿奇数ラウンドのみ使用可能。対象の［飛行］状態はラウンド終了時まで効果を発揮しない。さらに対象に［硬直］をあたえる。〔対象：［高位保護］を持たない〕さらに［重篤］を与える。

《獣のような跳躍》＿［特殊攻撃］［移動］＿メインプロセス＿対決（７＋３Ｄ／回避）＿本文＿本文＿このエネミーは４Ｓｑまで［即時移動］する。このエネミーの移動先から見て「射程：広範囲１（無差別）／距離：至近」のこのエネミー以外を二次対象とし対決判定を行うこと。〔判定成功〕対象は５０点の直接ダメージを受け、インスタントアクションとマイナーアクションを実行する能力を失う。この効果は［封印］タグを持つＬＳとして扱い、シーン終了時まで持続する。

《暗黒の氷炎》＿［魔法攻撃］＿メインプロセス＿対決（７＋３Ｄ／抵抗）＿１体＿４Ｓｑ＿対象に［１００＋２Ｄ］の魔法ダメージを与える。このダメージには［火炎］か［冷気］タグのどちらか（GMが選択）が付与される。シーンに登場する〈真祖の棺〉が解除されるか存在しない場合、この行動は「対象：３体」に変更される。〔因果力２〕対象からはこのメインプロセス終了時、ＣＳひとつ（GMが選択）が解除される。

《枯渇の領域》＿クリンナップ＿自動成功＿シーンに登場している〈真祖の棺〉もしくは〈薔薇の棺〉のうち１つを選択する。選択したプロップからみて「対象：範囲（選択）／射程：至近」の二次対象に［疲労：１０］を与える。このエネミーは【因果力】を得るが、その数は（［疲労］を与えた対象の数）に等しい。

《再行動》＿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。

ドロップ品

１～４：氷炎の結晶［魔触媒１５］（２２０Ｇ）×３
５～６：魔人の角［換金］（１１００Ｇ）
固定：散らないバラ［コア素材］（３８０Ｇ）

▼解説

イースタル北部に伝わる〈王〉と呼ばれる伝説的な〈吸血鬼〉、そのひとりである〈棺の王〉の真の姿。身長７メートルほどの異形の巨人のような形態をしている。青黒い肌に包まれた巨体は獣のようなしなやかな筋肉を持ち、眼窩の奥では闇の炎のような瞳が人間に対する悪意に燃えている。頭部にはねじくれた角を持ち、口には牙、背には小さな翼など、〈吸血鬼〉というよりは地球世界における悪魔じみた外見を有する。彼は通常、人間に化けて社会に潜み、人心操作や陰謀によって得た地位や組織力によって身を守っているが、ごく稀にその守りが突破され、自分の命が危うくなっ

た時にこの姿と能力を現す。
　地獄の業火のような火炎と、冷たく輝く冷気の魔法を自在に操る上に、優れたジャンプ力を生かした空中からの踏みつけ攻撃などの多彩な戦闘能力を持つ。しかしもっとも危険な能力は、自分の心臓と魔力を特別に準備した棺に納めることで実現した、驚異的な不死性だろう。心臓を収めた棺が近くにある時の彼はほとんど不死身に近く、また魔力を収めた棺は暗黒の魔力で敵を妨害する。この棺を破壊しない限り、彼を倒すことはほとんど不可能といっていいだろう。

プロップデータ

　シナリオに登場するプロップデータを記載する。ディベロッパーはこれを他シナリオで使用してもよい。

幻惑の霧

ＰＲ１４　［トラップ］［空間］［魔法］

探知難易度：１３　解析難易度：自動　解除難易度：１１

▼効果

　真紅に揺れる邪悪な霧。〔接触＆［不死］を持たない＆［高位保護］を持たない〕２０点の直接ダメージと［放心］を受け残りの移動を失う。〔接触＆［不死］を持たない〕残りの移動を失う。

鮮血の結界

ＰＲ１４　［シーンエフェクト］［魔法］

探知難易度：自動　解析難易度：自動　解除難易度：不可

▼効果

〈棺の王〉の魔力による結界。〔接触〕シーン内の［高位保護］を持たないすべてのキャラクターは［戦闘不能］になった瞬間【因果力】３点を失う。

凍気を帯びた床

ＰＲ１４　［地形］［トラップ］［魔法］［冷気］

探知難易度：自動　解析難易度：自動　解除難易度：不可

▼効果

［不死］タグを持つ対象はこのプロップの効果を受けない。〔接触〕対象は［弱点（冷気）：１５］を受ける。〔滞在〕対象は３０点の魔法ダメージを受ける。このダメージは対象が［防御判定］に失敗したかのように［弱点］［追撃］を起動する。

生命収奪

ＰＲ１４　［シーンエフェクト］［魔法］

探知難易度：自動　解析難易度：自動　解除難易度：不可

▼効果

命の輝きを吸収する空間。シーン内のＰＣが［戦闘不能］になった瞬間、〈棺の王〉は【ＨＰ】を２００点回復する。

真祖の棺

ＰＲ１４　［地形］［魔法］

探知難易度：自動　解析難易度：１６　解除難易度：本文

▼効果

　このプロップは［解析済み］にならないかぎりプロップ【古ぼけた棺】としかわからず効果も開示されない。このシーンに存在する〈棺の王〉が受けるＨＰダメージは適用段階で１０にする。このプロップが［解析済み］になったあと、プロップから至近距離の対象がムーブアクションを消費して「破壊する」と宣言すれば、このプロップは解除されたかのように機能を停止する。
　〈棺の王〉の本体を収めた棺。中には青白く輝く巨大な心臓が収められている。

薔薇の棺

ＰＲ１４　［地形］［魔法］

探知難易度：自動　解析難易度：１６　解除難易度：本文

▼効果

　このプロップは［解析済み］にならないかぎりプロップ【古ぼけた棺】としかわからず効果も開示されない。このシーンに存在する〈棺の王〉が攻撃でダメージを受けた時、〈棺の王〉に攻撃したものを対象として①［追撃：３０］を与える。②【ヘイト】を３上昇させる。③［萎縮］を与える。３つのうちひとつ

をＧＭが選択して与える。このプロップが［解析済み］になったあと、プロップから至近距離の対象がムーブアクションを消費して「破壊する」と宣言すれば、このプロップは解除されたかのように機能を停止する。

〈棺の王〉がその力を蓄えた棺。中には心臓のように脈打つ一輪の赤いバラが収められている。