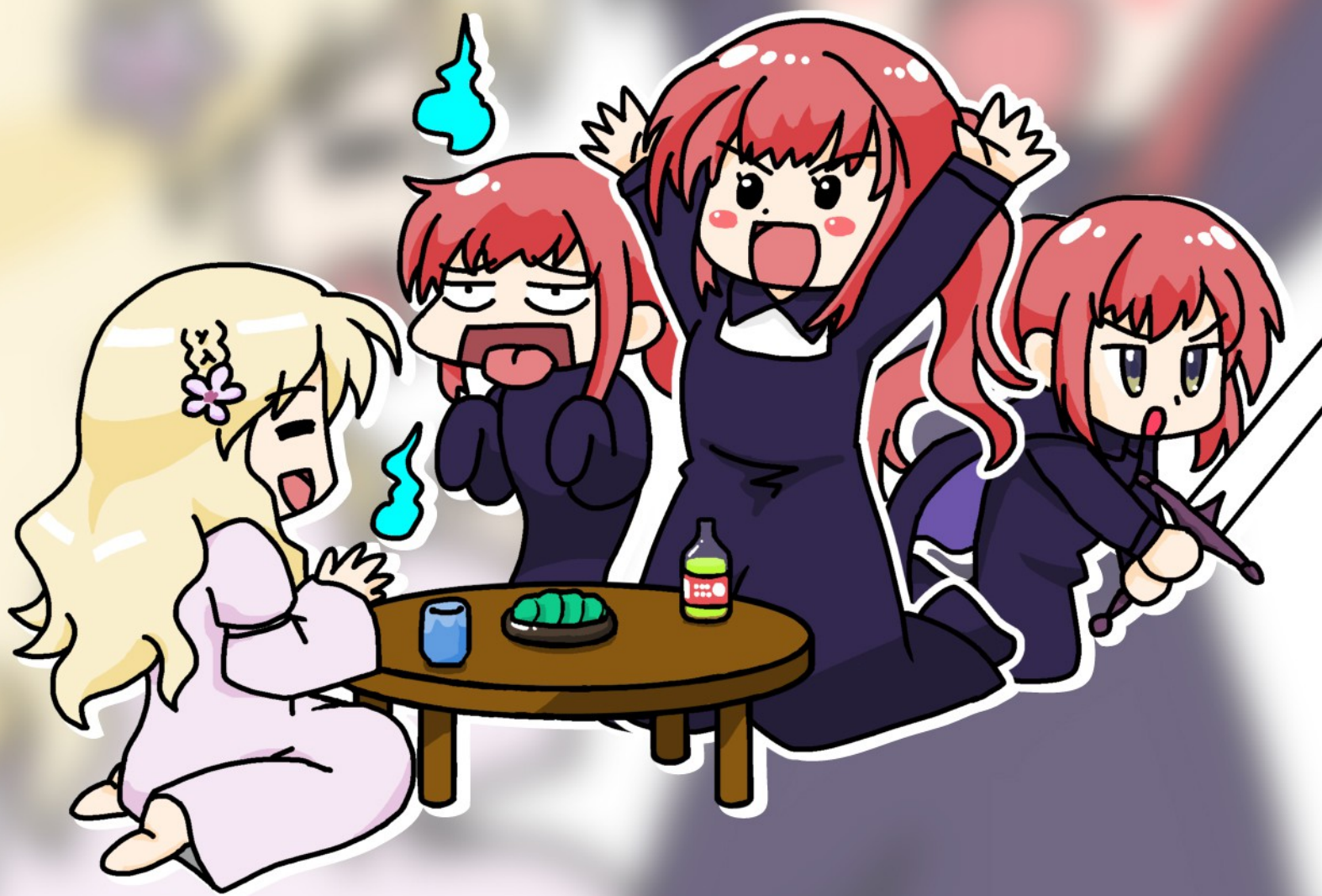


LOG HORIZON

TRPG

セルゲシアガゼット

◀ Celdesia Gazette ▶



2018
Spring-EX

◆ 『ヴァンパイアハンターを継ぐ者』 マスティングガイド ◆

補稿『ヴァンパイアハンターの遺志』



補稿『ヴァンパイアハンターの遺志』

やっほー久しぶり、ディアーヌだよ！
今日はこ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』を題材に、シナリオのマスタリングのコツやキャンペーンの遊び方を教えちゃうよ！〈美しき死神〉と呼ばれたお姉さんがGMの真髄っつねをとくと教えてあげるから、みんな覚悟なさい！

本稿はキャンペーンシナリオ集『ヴァンパイアハンターを継ぐ者』をマスタリングするにあたって、参考になりそうな資料や解説をまとめたガイドブックとなっている。当該シナリオをこれから遊ぼうと思っている（あるいはすでに遊んだ）GMは気楽に目を通して欲しい。なお『ログ・ホライズンTRPG拡張ルールブック（以下LHZB2）』P290の「キャンペーンをプレイする」の項目をさらに掘り下げた解説も掲載している。

マスタリングアドバイス



この記事は『ヴァンパイアハンターを継ぐ者』の各シナリオをGMするにあたって、それぞれの話をマスタリングする際にどんなマスタリングをすればよいのか、ということへのアドバイスとなっている。

もちろん、セッションは遊ぶキミたちのものなので、GMは自由にマスタリングすることができる。しかし、シナリオを作成したディベロッパーにも様々な製作上の意図があるため、マスタリングに対していくつかのアドバイスや提案ができるのだ（言ってしまうと、ディベロッパーからの「このように遊ぶと面白いよ！」という提案をそのまま遊べるような書式にまとめて出力されたものがシナリオである）。

そういったわけで、「もっと上手に小粋なマスタリングをしたい」「何度も遊びたいのでアレンジを加えてみたい」という希望のあるGM向けに幾つかのアドバイスをまとめたのが本記事だ。キミはここにあるアドバイスに従っても従わなくてもいいし、一部だけを採用したりアレンジしたりしてもいい。

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、4つのシナリオからなるが、それぞれの方向性は大きく違う。この記事は、ホラー、ドラマティック、戦闘、謎解きといったシナリオにおいてGMがどのような方針でマスタリングをすればいいかという問いへのチュートリアルでもある。

公式シナリオをGMとして利用する人もそうでない人も参考にしてほしい。

第一話『悪夢の沼』

このシナリオは、不気味な霧に覆われた町を探索するホラー志向のアドベンチャーシナリオである。

イースタル北部の要塞都市ハチマンを訪れたキミたちは、領内を統治する伯爵とその令嬢に頼まれて、北方に潜む伝説的な吸血鬼の討伐を開始する。狂気の霧に覆われた町イズヌへと向かい、闇に潜む不死や怪異との戦いを繰り広げる。

後半に戦闘はあるが、それまでは不気味で陰惨な雰囲気のある街を探索する（そして、意味もなく不気味なイベントに遭遇する）恐怖のシナリオだ。

・このシナリオのマスタリングのポイント

このシナリオは大きく3つの部分に分かれている。

第一がキャンペーン全体の依頼である「地方に潜む吸血鬼の王の調査と排除」を受ける部分。第二が「狂気の霧に覆われた町イズヌに向かい、そこで不気味な体験をする、悪意の存在に気づく」部分。第三が、「〈赤河の王〉の住処へ続く洞窟へと進み、それと対決する」部分。

このシナリオはホラーテーマのシナリオなのでそこを重点的にマスタリングをしたいが、第一の部分ではその気配を出す必要はない。むしろ、この部分ではキャンペーン通しての重要人物である伯爵とベアトリ

クス嬢を丁寧にプレイすべきだろう。

第二部分からは本格的なホラーだ。子供の泣き声、正体不明の血痕、行方不明になり二度と現れない町の人々、気の狂った寡婦。ホラーの定番である不気味な演出を詰め込んでしまおう。中盤のミッションはその最たるものだ。幸い、シナリオ進行そのものは「手がかかり」トークンの増加で保証されているので、GMは不気味な演出に力を振り向けてもいいだろう。

第三部分はこの町を霧で封印していた〈赤河の王〉との対決だ。この吸血鬼は、ヒルの集合体というイメージのドラゴンである。不気味でもあり、恐るべき能力を持っている。

・余裕があれば

プレイ時間やGMの側の余力があるならば、第一部分のPCたちとベアトリクス嬢の交流をゆとりを持って丁寧にマスタリングするとキャンペーン第二話以降の人間関係にプラスだろう。ただし、この部分はセッションの導入でもあるので時間を取りすぎると中盤が窮屈になってしまう。タイムテーブル的な意味で、全体のプレイ時間の25%を超えないようにしよう。

第二話『古城で幽霊とお茶会を』

このシナリオは、クライマックスにミッションを起用したドラマ志向のアドベンチャーシナリオである。吸血鬼討伐依頼の最中、〈ガンテの古城〉と呼ばれる廃城へ向かうPCたち。しかしそこに居たのはポンコツ女幽霊ディアヌだった。封印された吸血鬼の復活を防ぐため、キミたちはディアヌと共に結界の修理に挑む。その方法はディアヌのごきげんを取ることだった。

非戦闘型の大型ミッションがメインであり、ぼんこつ幽霊おねいちゃんディアヌとの共同生活を楽しむハートフルなシナリオだ。

・このシナリオのマスタリングのポイント

第一話とは違って変わってコミカルなシナリオがこの第二話だ。全体を通して、女幽霊ディアヌのぐうたらとむちゃ振りに応えるミッションメインのシナリオである。

実はこのシナリオ、見た目に反してマスタリングという意味では挑戦的な構造になっている。NPC側の

主役とも言える女幽霊ディアヌは登場しっぱなしに近く、彼女の内面感情がシナリオの演出に深く関わっているのだ。つまり、シーンごとに舞台やテーマがあるわけではなく、ディアヌとPCたちの交流、そして関係性がテーマなのである。

表面的にはドジでポンコツでダメ姉なディアヌだが（というか、それは真実なのだが）、内心では〈茨の王〉を倒すためには自身の消滅さえも覚悟している。彼女がPCたちに願っているのは、その手伝いだ。

シナリオ的に封印強化を行ない、ディアヌと別れるエンディングは既定路線なのだが、だとしても、ディアヌが「①内心を語らずに黙って眠りにつく」「②仲良くなって、内面の寂しさを漏らすが大いなる使命を抱えて気高く眠りにつく」「③すべてを共有しいずれPCたちとの再会を約束して安らかに眠りにつく」では大きな違いだ。

マスタリングではPCたちとの会話をディアヌとして楽しみながら、いまディアヌの気持ちとしてはどう傾いているのか？ プレイヤーの願いやロールプレイとの天秤を、シーン分割とは関係なく判断していきたい。

・余裕があれば

テーマがディアヌとPCたちの交流、そして関係性なので、もし盛り上がるのならば、シーンを差し込んで一緒におでかけ、食事、宴会を増やすのも魅力的な選択肢だろう。ディアヌの心理面を暗示するために演出として便利なのが、天気だ。映画やドラマなどでも使われる技術だが、喜びや楽しさを表すためには晴れた美しい景色のシーンを、悲しみや寂しさを表すには雨や夜更けを利用しよう。こういった指針はシーンの時間や背景を決めるときの手がかかりになる。

第三話『血戦の神殿遺跡』

このシナリオは、ダンジョン探索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＆スラッシュ風のアドベンチャーシナリオである。

ディアーヌの遺言に従って〈アルヴ神殿遺跡〉を目指したキミたちは、第三の吸血鬼〈鋼の王〉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〈鋼の王〉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ことになる。

どこかコミカルで憎みきれないライバルを追ってダンジョン探索のミッションを行ない、最後はボスとの激しいラストバトルに挑むバトル志向のシナリオだ。

・このシナリオのマスタリングのポイント

第三話はシンプルな戦闘シナリオである。街の防衛戦のミドル、クライマックスのボス戦闘と歯ごたえのある戦闘が揃っているため、バトルフリークには嬉しいシナリオだろう。

戦闘シナリオは、エネミーを行動させルールジャッジをするといった面でGMは忙しいが、一方で、全体を通した演出の方針をうちだして、PCを誘導するという意味では負担が少ない。やるべきことが明確で、目の前の戦闘を処理していけば良いのが、戦闘シナリオである。

ここでは、そういう演出の余裕を「気持ちいい戦闘シナリオのマスタリング」に向けてみよう。戦闘シナリオをGMするにあたって特に気をつけたいのは大きく2点である。



▲戦闘中の演出も盛り上げるための要素のひとつだ！

まず1点目は、戦闘中の演出のコントロールだ。

目の前のルール解釈やプレイヤーへの対応に追われていると、戦闘というのはどうしても無味乾燥になってしまう。ルール処理が明確なのはよいが、プレイヤーたちには作業的と受け取られてしまいがちだ。

戦闘シナリオでも、「敵役の台詞や技の演出」、「断末魔」などGMが盛り上げられるカットインはいくつかある。プレイヤーの機微を観察して、短く、だが効果的な演出を心がけるとよいだろう。

2点目は1点目の演出方針にも関係するが、「プレイヤーやPCを褒める」ことだ。

戦闘シナリオの満足の中心は戦闘である。しかし、その戦闘が、シナリオの中で無価値な（勝っても負けても大差がない）ものとすれば、戦闘そのものが面白くても参加者は満足を感じられなくなってしまうだろう。よい戦闘とは、ゲームバランス的な意味でも歯ごたえとやりがいが必要なのではないが、PCとプレイヤーの感情的な部分でも歯ごたえとやりがいを提供すべきなのである。

PCが戦闘中に的確な判断を下した場合や、ここぞというときのよいダイス目がでた場合など「すごい！」と素直に褒めよう。よい協力プレイや連携なども同様だ。PCに対しても同じく、このシナリオであれば村長や町の人々、ベアトリクスといったNPCを使って「守ってくれて、戦ってくれてありがとう」

「助かった」ということをきちんと伝えよう。あるいは敵である（あった）〈鋼の王〉が決着後にPCたちを称えるというのも演出プランとして面白い。

「戦ったことに意味があり、価値がある行動だった」「戦闘をしてよかった、楽しかった」と思わせるのが戦闘シナリオのマスタリングのコツだ。。

・余裕があれば

時間にたっぷり余裕があれば、自作の戦闘をミドル7と8の間に挟んでもいいだろう。「変転する戦場」などを使えばさほど難しいことではない。また、このシナリオに登場するボス、〈鋼の王〉はなかなか愉快的な男でもあるので、彼をロールプレイしてみるのも盛り上がるだろう。構造的にシンプルなので、「昔の知り合いが援軍として登場し、街を守ってくれている間に神殿を攻略する」というようなアレンジも可能だ。

第四話『狩人たちの仮面舞踏会』

このシナリオは、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ハチマンの街に戻ったキミたちは、この都市を支配する伯爵が吸血鬼だということに気付く。その正体を公に告発する証拠を集め、最後の吸血鬼を倒してこの地方に平和を取り戻さなければならない。

愛らしい令嬢と交流を深めながら、彼女を守るため、人間社会の影に潜んだ吸血鬼の正体を探り、告発するという流れであり、正統派吸血鬼ものの雰囲気の色濃く持つシナリオである。

・このシナリオのマスタリングのポイント

第四話は正統派ゴシックホラー調のシナリオになっている。しかし構造的には実はサスペンスドラマや刑事、裁判ものに近い。P Cとヒロインたちだけが吸血鬼の正体を知っており、街の人々は何も知らないままお祭りの雰囲気に浮かれている。そこでP Cたちは確固たる証拠を集めて、伯爵を告発するという流れのシナリオだ。

この種の調査型シナリオは、GMとプレイヤーの認識の齟齬が起きやすく、ある意味プレイ難易度が高いシナリオのジャンルだと言えるだろう。間違った推理をもとにGMから見たら何の秘密もない部分を疑心暗鬼になって調べたり、GMの出したヒントを信用しなかったりというトラブルは比較的発生しやすいものだ。

こうしたすれ違いや迷走が起きる最大の要因は、プレイヤーから見てシナリオ全体が見通せないことにある。正解がわからないために霧に包まれたように感じて、全貌を理解するためにGMが想定している以上に「シナリオの中の迷子」になりやすいのだ。

これを防ぐためのテクニックはディベロッパーに実施できるもの、GMに実施できるもの、両者が協力するものいくつかあるが、『狩人たちの仮面舞踏会』では以下の点を重視してマスタリングしてみよう。

まずは「目的はなにか?」「その目的を達成するためには何をすればいいか?」を常に明確にするというテクニックだ。プレイヤーが迷子になってしまう原因の大きな部分は、大きな目標が目の中の短期目標に分解できないからである。

今回のシナリオでは「伯爵の偽装を暴く」というシナリオレベルの大目標が、ミドルにおいて「立会人を用意する」「街で調査して無罪証明を崩す」の2つに分解されるが、それは、目標の明確化に対してディベロッパーがデザインしたシナリオ上の工夫だ。GMもその工夫に乗ってしまうのがよいだろう。ミッションに突入すればそれはなおさら容易になる。なぜなら

「街で調査して無罪証明を崩す」という中期目標が、「みつがあるニセの証明を崩す」にさらに分解／可視化されるからだ。ゴールのマスが見える状態で表示されるために「そこまでたどり着けばOK!」という誘導をしよう。

もうひとつのテクニックとして、「プレイヤーの暴走や疑いを肯定的に捉える」という点がある。誤った推理によって誤った部分についてP Cが調査する(GMに根掘り葉掘り尋ねる)ことがあったとしても、それは「その点は問題ないことが証明された」と答えてポジティブに考えよう。プレイヤーは往々にして「行動したが報酬(手がかりでもヒントでも)が得られなかったこと」に不満を抱く。その種の報酬を与えない結果「疑っても空振りを恐れて動かない」ことのほうが調査型シナリオではデメリットが大きい。「ある部分が事件とは無関係であることが証明された」というのも重要な情報だ。そういった行動は咎めず、むしろプレイヤーを褒めるようなマスタリングを心がけたい。

・余裕があれば

シナリオのゲーム的な楽しみは中盤の手がかり集めだが、その成果を発表するのはクライマックスの告発シーンになる。この場面はプレイヤーが大きなカタルシスを得られるところだ。「プレイヤーたちのプレイの成績発表」だと考えれば、伯爵は十分に激怒し、罵ることでP Cたちをよい気分させるべきだろう。そのためにも、「伯爵は実は悪いやつなのだ」という演出は前もって実行しておきたい。

この記事では、キャンペーンシナリオに参加したPCたちでその続きを遊びたい、各話に登場したNPCたちと新しい物語を作りたいというGMやディベロッパー向けにアドバイスを記そう。

キャンペーンとは複数のセッションを同一のPC、PCのグループで行なうTRPGの遊び方の一種である（『LH2』P290）。非常に面白い遊び方なのであり、TRPGの醍醐味のひとつでもある。

しかし「ハードルが高い」と感じる人もいるのも事実だ。全体として大きな時間を必要としてしまうので、その意味でのハードルが存在するのは確かなのだが、そのせいで精神面で尻込みしてしまう（そして遊ばないうちから諦めてしまう）のはもったいない。

自然発生的なキャンペーン

そこでおすすめしたいのが『手抜きバンザイ！ 続いてしまうタイプのキャンペーン』だ。

公式のキャンペーン用シナリオを使う場合は、全体的話数があらかじめ決まっている。このため、まずは全体の長さ、言い換えればボリュームと終了するタイミングが分かっているところから始まることになる。プレイする前から長さが分かっていた方が、参加者の予定も立てやすく、心構えもしやすい。これももちろん、キャンペーンの遊び方のひとつだ。

その一方で、今日遊んだキャラを使ってもっと遊びたい！ 冒険の続きをしたい！ という参加者の要望から「次回のセッションなにやろう？」と「冒険の続き」が作られていくこともあるだろう。これは言ってみれば自然発生的なキャンペーンだ。これをこの記事では『続いてしまうタイプのキャンペーン』と呼ぶ。

『続いてしまうタイプのキャンペーン』は数あるキャンペーンの開始方法の中でも、とても幸せなものだ。何しろキャラクター同士もプレイヤー同士も、すでに遊んだことで自己紹介は終わり、意気投合もしているだろう。モチベーションも高いに違いない（なにせもっと遊びたい！ と思っているのだから）。

こうしたキャンペーンが始まると、過去にプレイしたシナリオというのは大きな資産になる。かつて登場した敵や味方や知り合いなどのNPCは登場するだけで話が弾み、以前の舞台に再訪したときは新しい発

見がある。新しくシナリオを作成するディベロッパーにとっても、作成のきっかけとなる情報が過去のセッションにはふんだんに詰まっているのだ。

公式シナリオで提案するキャンペーン、例えば今回の『ヴァンパイアハンターを継ぐ者』などは全4話とボリュームが決まっており、その中では一定の背景情報や共通する敵、全話通してのバランスなどが考慮されているのだが、本当のところ、**そんな設計などしなくても同じPCとメンバーで遊んでいればそれだけでキャンペーンとなる。**キャンペーンプレイというのは、本来その程度の気楽なものでよいのだ！

何度も遊んだPCで馴染みのNPCといつも通りの会話をしたり、いつのまにか集まるのがお約束になった通いの酒場でみんなで酔っぱらったり、お馴染みとなったヒロインやライバルが居たりするのは、それだけで楽しいものである。

NPCや舞台など、シナリオにはさまざまな「要素」が登場する。NPC本人だけではなく、PCとそのNPCとの関係。舞台となった町やダンジョン。拾ったアイテムや情報。あるいは本筋と全く関係のないのに盛りあがった話題など。これらはそのシナリオとセッションにおいて重要な役割を果たしただけではなく、遊んだ後は文字通りの「思い出」になって残るだろう。ログチケットだけではなく、さまざまな「要素」の記憶が参加者の手元にある。それらの要素を大事にして楽しんでいくことがキャンペーンの醍醐味だ。

こうして繰り返し遊んでいくたびに要素とログは増えていき、「きみたちのセルデシア」はどんどん豊かで思い出深いものになっていくだろう。今回の記事では、この「要素」をどんなふうに繋いで活かしていくのか、その具体的な利用法をガイドしていく。

NPCを再登場させよう



PC、NPC問わず作ったばかりのキャラクターというのはとても「頼りない」ものだ。それはCRが低いからではなく、プレイヤーやGMがそのキャラの性格や過去をよく知らないからである。

キャラクターレコードシートに設定を書き込んでいれば、その設定の密度がそのままキャラクターの強度につながるという話でもない。なぜなら実際のプレイを伴わない設定や過去は、結局のところ書き割りの背景でしかなく、他のプレイヤーと共有された「思い出」にはなっていないからだ。

そのぶん、実際にセッションで一緒に体験した要素はプレイヤー自身にとっても他の参加者にとってもに印象深い。PCでもNPCでも、お互いに「話した」経験があるし、セッションに参加した全員にとっての「思い出」になっているからだ。

そのため、キャンペーンで過去に登場したNPCを再び登場させるというのはセッションを盛り上げるためのよいアイデアだ。NPCというのはセッションの記憶の中でもとりわけ思い出に残りやすい「要素」だからである。

そこで、本項ではまずNPCを再登場させる場合の具体的な手法について解説する。

その際、まず考えるのはそのNPCを「周辺要素として登場させる」のか？ あるいは「主要要素として登場させる」のか？ という問いだ。

・周辺要素としての登場

「周辺要素として登場させる」というのは、再登場予定NPCを、ヒロインやボスなどシナリオの中心になるNPCではなく、中心から外れた出番の少ないNPCとして再登場させるという手法だ。

思い入れのあるNPCだから目立つような中心人物として登場させたいという気持ちもわかるが、脇役だってちゃんとした登場人物である。むしろ、行きつけの酒場の看板娘が、セッションをまたいでもちゃんと同じNPCで、PCの好物を覚えていてくれるとか、依頼人として登場したNPCが今度は情報提供者になって再登場するとか、そういう些細なつながりこそが「セルデシアという異世界が本当に存在して生きている」という実感を、プレイヤーに与えるものなのだ。

あるシナリオの登場人物を、プレイヤーたちが思い出深い再登場NPCと差し替えるというのはいいアイデアだ。一般的なシナリオに登場するNPCは、よほど特殊で中心的でない限りは、他のNPCに差し替えても機能する。『ヴァンパイアハンターを継ぐ者』でいえば1話の御者の少年や、3話の町長などは差し替えても構わない登場人物だろう。

むろん差し替えにもテクニックがあるのだが、それは『LH2』のP262に詳しい解説が乗っているので参考にして欲しい。この手法は、既存のシナリオをちょっとしたアレンジすれば実現できる、導入労力の小ささという利点がある。

こうした差し替えは、はじめは少し難しく感じるかもしれない。だがそれはシナリオに書かれている表記（保証された安全）からGMが自己責任のアレンジに一步踏み出すという精神的なハードルだ。試してみれば大した手間はかからないし、労力のわりにプレイヤーには大きな好感を与えられることにすぐ気付くだろう。参加者の笑顔のためにシナリオにちょっと手を加えるこのチャレンジは、キミが凄腕GMへの道を歩む第一歩でもある！

・主要要素としての登場

次に解説するのは「主要要素として登場させる」手法だ。シナリオの中心、テーマ、あるいはメインのラインとして愛着のあるNPCを再登場させるという、正面突破の戦法である。この手法は、GMであるきみやプレイヤーのお気に入りのNPCをメインに据えた、正統派の骨太セッションができるという大きなメリットが存在する。一方、そのためにはディベロッパーとして専用のシナリオを新造する必要があるという、労力的な負担がデメリットだ。

再登場したNPCは、PCと出会った「初登場時のシナリオ」を経て、立場や考え方といったものが少し変わっている可能性もあるだろう。NPCが以前まで抱えていたトラブルはPCの活躍で解決したかもしれないし、していないかもしれない。あるいは新しいトラブルを抱えている可能性もあるし、PCたちに愛情や恩義、恨みを持っているかもしれない。

こういったNPCの持つ事情や内面をネタ元としてシナリオをデザインするという手法はシナリオの物語

面ではとても有力だ。『L H Z B 2』でも解説されていないこのテクニックについては、次項から『ヴァンパイアハンターを継ぐ者』に登場した二人のNPC、ベアトリクスとディアーヌを実例として説明することにする。

ベアトリクスを使いたい

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』の続きを遊びたいとキミが考えるのなら、登場したNPCも再登場させたいだろう。キャンペーンを続行するにあたって、もっとも使いやすいNPCはベアトリクスだ。

それというのも4話終了後の彼女の進路はPCの提案次第でさまざまに分岐するため、ヒロインとして、PCの加護者として、あるいは依頼者として、さまざまなシーンで登場可能だからである。

ベアトリクスが養父の後を継いで〈守成都市ハチマン〉の領主となる場合は、さまざまな困難が彼女の将来に待ち受けている。元々の人気もあって領民や騎士の大半は彼女を支持してくれるが、若干15歳の少女が〈緑小鬼〉との最前線にある城塞都市の領主となるのだ。事件が起きないはずがないだろう。

周辺都市の貴族や商人なども（善意であれ悪意であれ）、彼女を利用しようとさまざまなアプローチをかけてくるだろうし、〈緑小鬼〉が侵攻してくることもありえる。PCたちが彼女のこうした困難を助ける冒険は、シナリオを作るための恰好のアイデアだ。

彼女の危機を助けるだけではなく、領主となったベアトリクスがPCの加護者や同盟者になるというシチュエーションもありえる。例えばPCたちが貴族間の揉め事や事件に巻き込まれた際に、過去に助けたベアトリクスがPCたちに助太刀するために登場するという展開は非常にドラマチックだ。

彼女をそこまで中心に置かない場合でも、ヤマト北方で展開するシナリオにおいて、PCたちに情報や物資などの援助を行なう支援者として彼女が登場することは十分ありえる。

ベアトリクスがPCの誘いに応じてアキバに来た場合にも色々な状況が考えられる。たとえば、PCのギルドハウスで仕事を手伝ったり、〈廃棄児〉を助ける活動をするシチュエーションはどうだろう？

シナリオの中心に置くのではなく、冒険に出かけるPCたちを見送ってくれる仲間として扱うのもよい。彼女がPCのうち誰かと思いを通じているのであれば、ヒロインとなるルートもある。特に拡張コネクションのルール（『L H Z B 2』P58）を使用している場合は、彼女との関係を軸に日常系の冒険が盛り上がるだろう。

ベアトリクスはどうやら〈吸血鬼狩人〉の一族の血を引いているらしいので、その因縁や秘めた能力が新しい冒険のきっかけになることもありえる。ディアーヌの残したアイテム〈狩人の書〉はPCたちの手元にあるが、遺産がそれひとつとは限らず、ディアーヌの子孫に恨みを持つものがいなくなった保証もない。

ディアーヌを使いたい

2話で消えたディアーヌをキャンペーン終了後のシナリオで活用することは不可能だろうか？ いいやそんなことはない。

〈狩人の書〉の中で眠りについた彼女を助けたいとプレイヤーやGMが考えるのなら、ディアーヌを復活させるためのシナリオを作るのはとてもよいアイデアだ。TRPGは参加者の願いを叶えるためにあるのだ！

彼女は〈茨の王〉の討伐で力のほとんどを失って眠っているため、なんらかのエネルギーを外部から補給すれば古城に居たときの幽霊としての体を取り戻せる可能性が高い（余談になるが、むき出しの魂はすぐに霧散してしまうため、彼女は死後「幽霊という種族」に変化して城に留まっていたといえる）。そのため強力なエネルギーを持つボスを討伐したり、〈古来種〉に関連する霊地を探索するといったクエストは、それだけでよいシナリオになるだろう。

助けられた彼女は、普通ならば〈狩人の書〉を依代にした幽霊として復活するのだが、PCに〈召喚術師〉がいるのならその従者（ファントム）としても面白いだろう。

彼女は基本的にPCや遠い子孫であるベアトリクスの力になろうとするので、ギルドハウス付の幽霊になったり、ベアトリクスの傍で助力することを望む。PCたちと協力してまた〈不死〉や〈緑小鬼〉によって窮地に陥ったベアトリクスを救うというシナリオは、

彼女にとって本懐だろう。

キミがシナリオ本編を通して読んだり、第二話を遊んでいればわかるだろうが、ディアーヌはぼんこつである。そのため本人がどう言い繕っても、いろいろとミスを頻発してしまう。ギルドハウスの大事な何かをなくしてしまったり、買い物の忘れ物をしてしまったりと、幽霊おねいちゃんのドジの後始末をする日常的な冒険シナリオをデザインするのは挑戦的なチャレンジだ。

またぼんこつ幽霊であっても、過去は英雄といえる存在だったのは遺憾ながら事実で、セルデシアの冒険では往々にして過去の情報が重要なヒントとなることが多いために、情報提供者としてシナリオに登場することもありえるだろう。

もしくはディアーヌとP Cが恋仲とかになってしまった場合（あまりにもぼんこつなので作者はないと思いたいのだが）、彼女を生き返らせたいなどと言い出すかもしれない。GM（ディベロッパー）として、そういったプレイヤーの希望に対して頭ごなしの否定はしたくないだろう。人間としての復活は難しいかもしれないが、アルヴ技術によるホムンクルスやオートマタの身体を手に入れば、復活はありえないことではない。

これらは幻想級に匹敵する希少なアイテムだ。〈古アルヴ〉はおおよそ場合性格がネジ曲がった怠け者なので、ダンジョン化した工場や研究所を攻略しないと手に入らない。売りに出されているにしても高すぎて値がつかないか、何らかの問題があるものだけだろう。ディアーヌの蘇生はそれだけでひとつのキャンペーンが組めるほど美味しいネタだといえるだろう。

舞台を再利用しよう

Mission

実際のセッションを経て生みだされた「要素」という資産の中でも「冒険の舞台」はNPCに次いで特別なものになる。町にせよダンジョンにせよ情報量がとても多く、それゆえに作る労力が大きいからだ。

『ログ・ホライズンTRPG』では公式のプレイヤータウンとしてアキバという街が設定されている。多くのPCはここを本拠地としているだろうし、公式チームも多くの情報をリリースしている。これらの情報を利用して労力を軽減するのは便利なテクニックなのだが、それでもなお情報が足りないというシチュエーションは多い。

セッション中のPCの行動は千差万別に気まぐれで、どんなことでもする可能性があるからだ。さらにいえば、セッションという場で、PCが一体何に興味を持って盛り上がるかを予測するのは不可能に近いからでもある。

PCたちの本拠地、あるいはひいきにする酒場の設定ぐらいであれば公式情報から採用もできるが、その酒場にきたPCたちが「マスターのヒゲの形」や「オムレツの隠し味」ひいては「トイレにかかっている今月の標語」に興味を持ったとき、それについての準備は公式にはない（申し訳ないが、流石にそこまでは手が回らない）。結局、それらの情報は、その場にいるだれか——往々にして笑顔のプレイヤーが思いつきで決めるだろう（そして、盛り上がるセッションというのは、往々にしてこういった至極どうでもいいことで盛り上がったりするのだ）。

こういった興味や協力はそのセッションでは何ら忌避することではないし、設定の不足などもむしろプレイヤーの方から率先して、勝手に想像したり決めてくれたりする。GMはそれを追認するだけでセッションが盛り上がるのだから、セッションの時間超過などに注意しておけば、むしろありがたいことである。そして楽しいセッションが終わったあと、シナリオそのものには書かれていなかった——マスターの髭の形かもしれないし、店員の恥ずかしいあだ名かも知れないが——「その舞台の情報」が増えていることになる。これは要素資産が順調に貯蓄されていっている証なのだ。

冒険の舞台を作るためには、前述のようにとにかく手間がかかるため、参加者が協力して作ってくれた追加

の設定は非常に価値が高い。そういう要素を継続的に利用すれば、セルデシア世界の実在感がぐっと深まるだろう。

次項では『ヴァンパイアハンターを継ぐ者』の代表的な舞台である〈守成都市ハチマン〉と〈ガンテの古城〉のふたつについて、事例を通して再利用方法を解説する。

〈守成都市ハチマン〉を再利用しよう

まずは『ヴァンパイアハンターを継ぐ者』の第4話『狩人たちの仮面舞踏会』の主要舞台となった〈守成都市ハチマン〉を再利用するための方法について解説していく。ハチマンは都市そのものについて設定された情報はそれほど多くはないのだが（例えば地図上の正確な位置や人口、町の施設などの情報は『ヴァンパイアハンターを継ぐ者』に記載がない。通常はそれで十分だからだ）、『L H Z B 2』の「ワールド（P 2 3 2～）」に記載された多くの都市よりは情報密度が高い。何よりP Cはセッションを通して都市のさまざまな場所や、そこに住む人々と交流した「思い出」がある。

舞台の再利用法も、N P Cと同じで大別すると「周辺要素」としての活用法と、「主要要素」としての活用法がある。

周辺要素としての使い方だが、もっとも分かりやすいのは、P Cたちの北ヤマトにおける冒険のホームタウンとしてハチマンを出すことだ。北ヤマトは多くのP C（とプレイヤー）にとって馴染みの薄い地方だろうが、実際にセッションで過ごした都市が「拠点」となることでぐっと扱いやすくなる。ベアトリクスがいればP Cへの援助は惜しまないだろうし、住民たちもP Cを歓迎するだろう。

ホームタウンではなくとも移動の経由地として立ち寄るシーンをシナリオに挿入するのは自然な取扱いだろう。またP Cが生産、製作や商売を行なっているギルドの場合、製作したアイテムを売りに出す場所などにハチマンを使うという手もある。こうした些細な繋がりがセルデシアの実存感を高めてくれるのはN P Cのときと同じだ。

次は「主要要素」としての活用法だ。ベアトリクスにまつわるシナリオであれば、多くの場合ハチマンが

メインの舞台として使えるだろう。その他には「対〈緑小鬼〉軍の前線近くに存在する城塞都市」という設定上、やはり〈緑小鬼〉に関連するシナリオの主要舞台にするにはもってこいだ。攻めてきた〈緑小鬼〉との戦闘や、物資補給のためのミッションなどはやりやすい。『ヴァンパイアハンターを継ぐ者』で起きた騒動をきっかけに、都市にまだ潜伏している〈吸血鬼〉を探して退治する、あるいはハチマンを乗っ取ろうとする貴族との暗闘を描くというのは挑戦的で刺激的なシナリオになるだろう。

〈守成都市ハチマン〉が使いやすい要因のひとつが『狩人たちの仮面舞踏会』にはミッション『伯爵の正体を暴け！』が存在するという点がある。このミッションには名もない〈守成都市ハチマン〉の住民が多数登場する。宝飾品を溜め込んだ奇妙な乞食、おしゃべり好きな城つきのメイド、町に来たばかりの修道士長、甘いものが好きな門番の老人などだ。こういった登場人物は、ミッションの性質上最小限の情報しかないが、その一方でミッションという遊び方の特性上、遊び終わった後はP Cとの会話のやり取りやプレイヤーの肉付けが行なわれているだろう。ミッション『伯爵の正体を暴け！』はそういった情報資産の蓄積も視野に入れて作成されている。

〈ガンテの古城〉を再利用しよう

次に『ヴァンパイアハンターを継ぐ者』の第2話の主要舞台となった〈ガンテの古城〉を再利用する方法だ。ハチマンのような都市に比べれば設定などの情報量は少ないが、そのミニマルなサイズはむしろ手軽な再利用に適しているともいえる。第2話をプレイしたP Cたちであれば、この舞台にはディアーヌと過ごした思い出がたっぷり残っている馴染みの場所になっていることだろう。

ハチマンの解説と同様に、まずは周辺要素としての利用法から事例を挙げて解説する。例としてはやはり、P Cたちの冒険の拠点として再利用することだろう。つまりP Cたちの所有するギルドハウスや別荘の1つにしてしまうのだ。アキバやハチマンに比べればさまざまな不便もあるが、何よりP Cたちの好き勝手にできるのが最大の利点になる（ベアトリクスにせよ代理の領主にせよ、P Cたちがこの古城を所有することは

喜んで認めてくれるだろう)。辺境の古城で、近くの〈大地人〉農家と交流を深めたり、老朽化した設備に悪戦苦闘しながら過ごすような生活シーンの演出は、キャンペーンを豊かなものにしてくれるだろう。

別の例としては、この城に残った〈古アルヴ〉の魔法装置を別のシナリオに関連付けるといったものもある。例えばしっかりとした封印をする必要がある敵が出てきた場合、この城の装置が再利用できるかもしれないし、新たな封印装置を作るための材料にするという手もあるだろう。また城の中には、ディアーヌとそのかつての仲間たちが遺したアイテムや装備が残っている可能性もある（本人はぼんこつなので忘れていそうだが、彼女の遺した手記や、あるいは復活しているなら逆にふとしたときに思い出して、PCたちに何らかの事件を解決する糸口となるアイテムの情報を提供する、など）。

続いてシナリオの主要舞台としての活用法だ。何せなんの気兼ねもなく開発できる辺境の城なので、非戦闘型、特に生産や開発などのミッションの舞台として活用するのはとてもいいアイデアだ。城の修理や再建築だけでなく、周囲を一大農園として開拓したり、鉱山を開発するようなミッションを中心としたシナリオは、プレイヤーたちにさらに多くの思い出を貯める機会になるだろう。騎士や貴族のPCがいるなら、いっそ城を拠点に地方領主ライフをはじめてもいい。この場合はベアトリクスが心強い加護者、あるいは同盟者になってくれるだろう。

〈吸血鬼〉を封印するための結界装置だが、十分にマナを提供すれば（アキバのような）周辺にモンスターを寄せ付けない防御結界になってくれるかもしれない。そういう設定を追加すれば、未来のプレイヤータウン候補と言い張ることだって可能だ。

もちろん戦闘型のシナリオにも活用できる。〈緑小鬼〉の軍勢に対して、この城で防衛戦を行なうというのは面白いし（もし〈ゴブリン王〉に代わる強大な王が出現して、ハチマンの街が陥落したら？ そのときはこの城がレジスタンスの拠点になることだってある！）、〈古アルヴ〉に関連しているという情報から、地下に広大なダンジョンがあったことにしてもいい。そこにあるのは強大なレイドボスか、眠り続ける〈古アルヴ〉の姫なのかはキミ次第だ。

〈ガンテの古城〉のような小さな舞台は、その分思い出の密度も濃く、なによりGMとプレイヤーによって大きく手を加えることができるのが大きなメリットになる。ディアーヌと過ごした思い出の上に、ぜひさらなる思い出を積み重ねていって欲しい。

〈アルヴ神殿遺跡〉を再利用しよう

超魔力、超科学など卓越した技術を誇る古代アルヴ文明だが、彼らは本質的に怠惰で引きこもり傾向のある民族だったようで、その生産設備が遺跡として残っていても民生品工場である場合がほとんどであり、今回のような軍需施設が残存しているのはかなり珍しい。

えっ、今回は爆発してしまったので再利用できない？ それはそれ、これはこれ。謎の怪物によって地下までトンネルが掘られてしまったのであるとか、事前に逃げ出した〈時計仕掛〉の団が存在したとか、後からそんな風に設定が追加されるのはTRPGでは（正直に言うとならノベやアニメでも）よくあることなのだ。

多人数の参加者でダイスという偶然性を取りこんだプレイをする事が前提のTRPGでは、設定が矛盾したり、古いものが現在にそぐわなくなったりすることは日常的であり、否定するものではない。むしろそれをきっかけにして、より新しく矛盾の少ないつじつま合わせを作っていくのが、TRPGにおける「物語」の必然でもある。

〈アルヴ神殿遺跡〉を利用するのは、冒険のきっかけ、目的、助力の三つの方向性があるだろう。爆発で封印したはずの遺跡だが、実は封印が不十分だった。古代の〈時計仕掛〉のモンスターがここから放たれてしまう、あるいはすでに旅立ったあとだったというのは、物語のきっかけとして魅力的である。

再び開放されてしまった神殿遺跡を再び冒険の舞台に据える、というのも王道アイデアだ。〈時計仕掛〉で満載のダンジョンは歯ごたえある場所だろう。大掛かりな機械の仕掛けも魅力的だ。

珍しい再利用としては、何処か別の場所や事件で困難に巻き込まれたPCたちが状況打開の一手（たとえば竜を殺すアルヴの機械装置）を求めて遺跡を再訪するパターンだ。いずれにせよNPCなどが居ないため、再利用は手軽な部類だろう。

関係を深化させていこう



NPCや舞台だけでなく、キャラクター同士の関係性も要素資産の1つだ。プレイしていると自然とこの資産が貯まっていくため、キャンペーンはキャラクター同士の関係を深化させていくのにも適している。

「拡張コネクション（『LHZB2』P57）」のルールを使用するにはぴったりといえるだろう。

「コネクションのランクを上昇させる（『LHZB2』P58）」のルールを使用すれば、自然とキャラクター同士の関係は深まっていくし、PCがNPCのコネクションランクを上げるということは、プレイヤーがそのキャラクターとの関係を深めていきたいという意思表示になる。コネクションランクの上がったNPCは、登場させるだけでセッションを盛りあげてくれるはずだ。

「コネクションの変化（『LHZB2』P58）」のルールを使用する場合、コネクションを得たキャラクターとの関係には自然と変化が生まれてくる。酒場の看板娘は、最初は単に興味本位でPCたちと話していたのが、いつのまにかPCの誰かと恋仲になっているかもしれない。不倶戴天のライバルは、気がつけば朝まで酒を飲み交わすような気の知れた友人になっているかもしれない。

「関係変化表（『LHZB2』P59）」を用いて徐々にキャラクター同士の関係の変化を描いていけるのは、キャンペーンという遊び方の持つ大きな魅力のひとつだ。なぜそのような関係に変化したのかについて考え、それを描写するシーンを挿入するのはシナリオを「自分たちの物語」にする手軽な手法でありとても有効である。

馴染みのNPCを再登場させる手法は、NPCそのものだけではなく、キャラクター同士の関係という要素資産を増やすことのできる一石二鳥のテクニックだ。

『ヴァンパイアハンターを継ぐ者』でもベアトリクスは最初は単なる依頼人という関係に過ぎないが、徐々にPCたちと関係を深める。『ログ・ホライズン』本編でもシロエとアカツキは段階を重ねて不器用な恋を実らせていたし、レオナルドとエリアスの間に生まれた奇妙な友情などもある。深化した関係は貴重な「思い出」となってドラマを生み、セルデシアに生きるキャラクターたちへの愛着を深めてくれるだろう。

遙かに続くものがたり



さて、色々述べてきたがそろそろこの記事も終わりが近づいてきた。

TRPGは楽しい遊びだ。『ログ・ホライズンTRPG』公式は、TRPGファンに増えてもらいたいし、できればどんどん『ログ・ホライズンTRPG』を遊んでほしい。しかし、遊びの最前線にいるのは、公式ではなくプレイヤーでありGMだ。

楽しいセッションを増やすのにもっともよいのは、素晴らしいセッションが終わった直後に「今日のセッションはすごくおもしろかった！もう一度このPCで冒険したいよ！」と思ってもらい、実際そのようにしてもらうことだ。

そしてそのためには「もう一度冒険する」、すなわちキャンペーンをやってもらうのがよい。公式はそう考えている。キャンペーンは高度な遊び方でも敷居が高い遊び方でもなんでもない。むしろ、TRPGに初挑戦するようなひとたちこそが、真っ先に飛び込んでほしい、そして満喫してほしい遊び方なのだ！

キミたちの分身たるPCは〈冒険者〉である。〈冒険者〉は冒険を（そしてセッションを！）行なうからこそこの〈冒険者〉だ。

この記事ではさまざまな提案を行なったが、その基底にあるのは「難しいことや高度なことをしないで、なんとなくでも、続けて遊んでいけばキャンペーンだよ！」という提言である。遊んでほしい。そして遙かに続くものがたりを紡いでくれ！

貴族子女のお披露目について



本書のシナリオでは伯爵令嬢であるベアトリクスのお披露目パーティを扱っているが、一般的な読者には貴族の子女のお披露目、あるいはそもそも貴族のパーティそのものも馴染みが薄いだろう。ここではそういった文化について解説する。

お披露目というイベントは、あるグループに新たなメンバーが加わることを関係者に周知する催しだ。基本としてはグループに以前から所属している人間が、新たなメンバーを関係者に紹介する形で行われる。以降、新たなメンバーは参入するグループの性質に応じた一人前の扱いを受ける。

貴族子女のお披露目とは、貴族社会の一員として新たな若者が正式に加わることを周知する一大イベントだ。言うなればそれは誕生に等しい。以降その人物は新たな貴族としての公的な地位を得ることになるし、その立ち振る舞いは所属する家や、派閥の評価と結びつくことになる。

お披露目は貴族の家族でしかなかった少年や少女が、ひとりの貴族として社会的に生まれるとともに、貴族社会の側から初めて同胞としてふさわしいかチェックを受ける場でもある。ドライな表現をするなら、お披露目される少年少女は、その場に居合わせた貴族全員から、その価値を値踏みされることになるのだ。

本人の風貌や立ち振る舞い、教養と言った個人の資質はもちろんながら、パーティーへの力の入れようから、その後見者（通常はその子女の両親や一族）がどの程度その子女を重要視しているのかといった視点まで、そのチェックは及ぶ。

その性質上、新たにお披露目される子女のみならず貴族子女が新たに所属するグループ、すなわち家や一族も同じようにその場で再評価を受けることとなる。貴族社会のお披露目は一族の総力を結集する一大パフォーマンスの場でもあり、そのような必要から、大がかりで華やかなパーティーを催すことになるのだ。

お披露目パーティ格付け

貴族のパーティーが主催者や一族の評価の場であるという性格から、パーティーには少なからぬ格付けチェック項目とでもいうべきポイントが存在する。ここではそのチェック項目を見ていこう。本編『ログ・ホライズン』におけるエターナルアイスの領主会議に見られるように、ひとつのお披露目会で複数人の若者がデビューすることは珍しくない。それゆえ、お披露目会全体の格付けとデビューする子女の格付けは別個に説明する。また該当項目の点数をメモしていくことにより、そのパーティーや子女の格付けが分かるようになっている。

・パーティーの評価項目

まずはパーティーそのものについてだ。会場の規模は学校教室程度を＋１点とし、その面積によって等倍される。大貴族は体育館ほどの大きさのホールで＋８点というところだろう。シャンデリアやカーテン、色鮮やかな床などの装飾は倍数として表現される。丁寧な仕上げの木造建築が×１で、大理石づくりや衣の内張りがまじりはじめれば×２、ガラスやクリスタルの装飾品がまじりはじめれば×３、魔法の装飾品や芸術品にあふれていれば×４。この倍数を面積規模の点にかけたものが会場の評価だ。

せっかく大規模な会場でも案内などの使用人が不足しては台無しだ。適切な礼節を持った使用人が十分にいるのが当然であり、少し足りない（－１）、半分以下（－４～－１０、会場の広さによる）などと減点される。一方で使用人のマナーや気配りなどが全体的に高い場合加点（＋１～＋３）がある。

料理も重要だ。十分な量がない場合は減点（－４～－１０、会場の広さによる）であり、量が十分である場合は加点対象にはならない（それが当たり前なのだ！）。一方で、『五月革命』以降の新しい料理（＋１）、味が非常に美味しい（＋１～＋３）、主催者の領地の特産品が盛り込まれている（＋３）などはアピールポイントとして強力である。それを提供するだけの実力があるとみなされるためだ。

余興も貴族の宴においては重要な要素である。お披露目とも慣れば当然にダンスの時間が設けられているために、伴奏なしというのはありえない（－４）。楽

器演奏者数人（－2）も問題ありで、最低でも1編成6人は欲しい。揃いの制服の10人以上の楽団（＋4）、20人規模の楽団（＋8）などがあればより素晴らしいだろう。ダンス以外の時間に対して、歌姫（＋1～＋3）、軽業師や手品師などの余興（＋1～＋3）などが用意されることもある。場合によっては幻術士等による魔法的な余興（＋1～＋3）が行われることがあり、最大規模のものは花火（＋2～＋12、発数による）だ。

招待客の質も重要な要素である。貴族の宴席ではもちろん参加者の人数も重要なのだが、一般的に会場が寂しくならないように、招待客の家族や下級貴族、街の有力者などが数合わせで招待される。そのため全体の数そのものは重要ではなく適度に客が入るのだが、それだけに客の数が明らかに半分以下と言うのは大問題（ここまでの点数合計を半分にする）だ。それは「招待した客に断られた」ことを示すからである。そうでない場合重要なのは、主催者よりも格上（主催者が男爵なら子爵以上、主催者が伯爵なら侯爵以上）の招待客である。格上の招待客の知名度によって加点（＋2～＋12）がある。

・パーティーの点数

解説に従ってパーティーの点数を計算してみよう。評価に関して言えば、主催者の爵位によって変動するという点に注意する必要がある。同じ20点の宴にしても、男爵にとってはよく出来たものである一方、もし主催者が侯爵であれば周囲から悪しざまに言われる（侯爵のくせにだらしがない！）ことがありえる。宴は主催者が今後その勢力を拡大するか衰退するかのバロメーターにもなっているのだ。

60点以上！：伝説的なパーティー。すべての参加者が満足し日誌に記す。歴史に残る規模の宴。主催者は大きな栄誉を与えられるが、この規模の宴はこれから派閥を強めようというよりも、ある種の勝利宣言のようなものだ。ウェストランドの大貴族であっても単独で成し遂げるのは難しい。

45点以上！：公爵や貴族連合での平均点。吟遊詩人にもうたわれ街では市民たちもその様子を想像してうっとりするレベル。イースタルやウェストランドで

の頂点の規模。伯爵以下が主催であればその手腕は伝説になる。

30点以上：伯爵での平均点。数年に一度の大々的なパーティー。男爵や子爵であればその実力は伯爵級であると噂される。

15点以上：男爵子爵での平均点。その地方を代表するパーティー。騎士爵が行ったのであれば出世は約束される。

7点以上：騎士爵の平均点。村や小規模な町では評判になる「我らが大将」の晴れの日。傭兵団が豪華な酒場を借り切って頑張ればこのランクの宴を開くことも可能だ。

2点以上：たぶんやらないほうがマシだったレベル。

1点以下：伝説に残る失態。このパーティーが理由で近隣諸侯から絶縁されたり、侮られて条約破棄をされることになる。縁談があれば破談。嫁は恥ずかしくて実家に帰る。

・貴族子女の評価項目

次にデビューする子女本人の要素だ。貴族社会の常としてその構成員は血族、派閥のなかで評価されていく。騎士爵の息子は騎士爵の息子だし、男爵の娘は男爵の娘だということだ。その将来は多くの場合、身分の枠内でしか動くことはない。一方で本人の評価もまた、その当人の人生には影響を与える。身分の枠内ではあるが当然枠内にも幅があるためだ。お披露目は少女少女の評価の出発点であり、その将来に大きな影響をおよぼすのである。

残念ながら貴族社会の常として容姿は評価されざるをえない。美しい容姿は加点要素であり醜い容姿も同様（－2～＋4）である。極端な痩せ型や肥満は減点要素（－1～－3）だ。明朗な挨拶や自己紹介は知性を表すために＋1を、男性の場合は政治や武芸の話題が豊富であるのは＋1、女性の場合は楽器演奏や手芸の話題は＋1程度が得られる。これらは話題のレベルの話で実技は伴わない。

教養面で言えば立ち振る舞いやマナーは重要である。重要であるが、加点要素としては採用されない（できて当たり前なのだ！）。礼節を欠くときは減点（－1～－3）される。

礼節そのものと混同されがちだが、貴族社会への知識もまた重要だ。「身分が上の貴族に対する挨拶の仕方」を学んでいても、「だれが高位の貴族なのか？」を知らなければ失態を犯してしまう。このような失態も減点（－1～－2）の対象だ。

嫡男（あるいは正規の後継者）はそれだけで貴族社会において評価される（＋2）。それ以外の正嫡子は評価されないが、庶子は減点対象（母の身分により－2～－8）だ。

お披露目では当然のように新規の衣装が要求される。仕立て直し（－1）、古着（－2）などはそれなりの理由（一族に受け継がれた衣装であるなど）がない場合減点対象だ。〈冒険者〉による新素材や新デザイン（＋1～＋2）、魔法的な素材や魔法効果そのもの（＋1～＋2）は財力として高く評価される。

後見者も重要だ。通常は両親（加減点なし）だが、爵位が上の貴族が特別に後見としてたつ（両親の爵位より1段階上なごとに＋1）ことは、特に下位の貴族子弟の場合よくある。〈冒険者〉が後見に立つ場合は千差万別だが、無名で弱小ギルドの長（±0）から超有名ギルドの長（公爵相当）まで幅があるようだ。

お披露目会はまさにお披露目が趣旨であり、デビューする子女はここから貴族人生を開始させるわけだが、それはひとつの建前であり彼らに幼少期がないわけではない。お披露目会以前の彼らの評判というの、やはりお披露目に影響を与えざるを得ない。何らかの美談や武勇伝（＋1）はあり得る。点数が小さいのは、通常どんな貴族の子弟であろうとある程度の評判は意図的に盛るからだ。

ここまでの項目は、お披露目が始まった瞬間にある程度確定するものであるが、当然お披露目中の行動でも変化はありうる。

技芸の発露などはその最たるものだ。美談や武勇談は所詮伝聞でしかないが、お披露目中に楽器演奏を見せる、模擬試合を見せるなど（いずれも－3～＋3）は多くの証人となる参加者の目の前であるだけに、結果さえ良ければ大きく評価される。単独の技芸披露ならずとも、ダンス上手（＋1）などは同世代からの人気を得やすい。

技芸よりも広い意味で、お披露目会で顔を売るために、あるいは敵対者の顔を潰すためになんらかの対決

を仕掛けるような出来事も、残念ながらなくならない。難癖をつけたり論戦を挑んだり、あるいは技術や評判を貶したりすることから始まる対立は、周辺貴族から恰好の余興だと解釈されがちだ。周辺貴族は、このような対立を次世代の実力を測るために利用するのである。対決（剣術によるものは、決闘と呼ばれることもある）にはさまざまなものがある。〈大災害〉以降で有名なものはタイハクで行なわれた料理対決だろうか。

いずれにせよ、このような対決で勝利すれば評価を得るし敗北すれば（しかもそれが侮辱した側であれば大いに）評価を下げるだろう（－8～＋8）。

本編シナリオでベアトリクスが父伯爵に行った「告発」は、この対決に該当する。勝利すればベアトリクスはこの項目により＋4（本来は＋8だが冒険者に協力を頼んだので半減）を受け取ることができる。

お披露目会で同年代の友人を作るというのも重要である。地域社会の縁の中で暮らす貴族にとって、同年代の知己は武器であり盾でもあるのだ。その年代で中心的な人物になれば（＋2）大いに面目を保つだろう。

・貴族子女の点数

解説に従って貴族子女の点数を計算してみよう。こちらの評価は個人評価なので、両親の爵位とは関係ない。一方で、その点数による影響は両親の爵位や本人の身分（継承順位）によって大きく影響を受ける。

20点以上：伝説的なデビューを飾り、時代の寵児と呼ばれる。彼／彼女の一挙手一投足が吟遊詩人の歌となり、仕草や言動、ファッションが流行と生ってゆく。子女の活躍は絵巻物になって拡散し、尾ひれがついて神話の登場人物のように語られることもあり得る。他の家の同年代にも影響を与えて派閥ができてしまい、周辺に与える影響が大きすぎて、政治的には混乱が起きる可能性が高い。

15点～19点：前後数代にない優れた英才、才媛との大きな評価。吟遊詩人にうたわれ、その名は貴族社会だけではなく一般市民にも大きく届く。期待が大きくなるため今後の行動は何かにつけ観察されることに。嫡男でなければ高位貴族から養子縁組の申し出や、婚約の申込みが複数ある。継承順位とは限らず、その魅力や将来性に見せられて付き従う派閥ができる。後継

者であれば、次世代の周辺地域のリーダーとみなされるだろう。

10点～14点：同世代の中では頭一つ抜ける高い評価。嫡男以外であれば逆に問題で、嫡男の評価がこれより低い場合は交代を画策する派閥が現れる。そうでなければ高位貴族から養子縁組の申し出や、婚約の申込みがある。産まれた領地を出て他の領地で役人や騎士として出世することも可能で、留学も選択肢になるだろう。嫡男であれば継承を確実なものとし、両親は隠居時期に思いを馳せる。周辺貴族からの評価も高く、条約や取引の申し出が増える。

5点～9点：そこそこの評価。貴族の子弟としては標準的な出来の良さ。本人が普通でそこそこの教育を受けていればこの程度は最低限である。嫡男以外であれば家を支える騎士になったり騎士や商会に嫁いだりする縁談がすんなりとまとまる。より高位貴族の師弟の学友に選ばれることも。嫡男であれば将来は安堵されより進んだ教育を受けることに。多くの祝賀や届け物が到着する。

0点～4点：とりあえず最低限の要素はぎりぎり満たした。嫡男以外であれば目立たず騒がれず注目されることもなくスルーしてもらえる。男子であれば下級役人に、女性であれば商人の嫁などが有力な進路。嫡男であれば「ぱっとしないな」「物足りないな」という評価とともに成長することに。

－5点～－1点：がっかり評価のデビューとなった。結婚の約束がすでにあれば破棄はされないものの白紙に戻すと言われてしまう。嫡男であれば第二子や養子などとの比較が始まり継承に関する議論も起きる。嫡男以外であれば飼いきれというのであさり結論が出る。

－10点～－4点：本来であればお披露目しないで隠しておくべき子供だったのに間違えて人前に出してしまったレベル。本人の評価は地に落ちて嫡男であれば即座に廃嫡。婚姻の約束があれば約束先は激怒する。闇から闇へこっそり病死なんて話もありえなくはない。この一件で実家は周囲の貴族に軽んじられる。

－11以下：とてつもなくヤバイ。お披露目会をやってしまったことそのものが問題となり、周辺貴族や出席者との関係が悪化する。主催者はいままでの取引に悪影響が現れるし、経済打撃も避けられない。

『ヴァンパイアハンターの遺志』スタッフリスト

Mission

ライティング：SHOW、さわめ、橙乃ままれ、

7 Sided Work Shop

グラフィックデザイン&レイアウト：瑞川めえ、

7 SidedWork Shop

イラスト：瑞川めえ、神無宇宙

ディベロップメント：7 Sided Work Shop