

神代の塔に迫る危機

The crisis approaches the divine tower

このシナリオはCR4から始まる3話構成キャンペーンの1話目となる。

PCたちは依頼を受け〈陽光の塔〉に向かっている道中、少女を保護した。大量の竜に追われ〈陽光の塔〉に逃げ込んだものの、そこは大量の〈時計仕掛〉が闊歩する魔境へと変わっていた！ 迫り来る〈時計仕掛〉から少女と〈大地人〉を守るのだ！

冒険の背景

バンドウ地方、イケブクロに存在する六十階建ての高層ダンジョン〈陽光の塔〉。〈神代〉の高層建築の遺構で、内部には〈時計仕掛〉や〈竜〉が主に棲息しており、彼らは上に登るにしたがって強力になっていく。

〈陽光の塔〉のいくつかの階層には〈大地人〉のキャンプがあり、最上階には竜たちの巣があった。巣では〈竜の巫女〉を中心とした生活を営んでいたが、ある日、突如〈時計仕掛〉が大発生し、竜の巣が襲撃されてしまう。

竜たちは巣を防衛しようと戦ったが、生物を支配する寄生型〈時計仕掛〉により多数の竜が敵戦力となってしまった。この危機に竜たちは〈竜の巫女〉を脱出させる事となるが、彼女は〈時計仕掛〉に支配された同族の追撃を受けることとなる。

このまま大発生した〈時計仕掛〉を放置すれば、それらは〈陽光の塔〉の外に溢れ出してしまいうだろう。今事態に対処できるのは偶然〈竜の巫女〉と出会うPC達だけだ。

PCたちの状況

PCたちはアキバを拠点に活動する同じギルドに所属しており、現在は〈陽光の塔〉にある〈大地人〉たちの居住地に生活雑貨などの消耗品を届けるクエストをアキバの〈冒険斡旋所〉から受けて〈陽光の塔〉に向かっている最中だ。

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。GMは必要であれば任意にシーンプレイヤーを指定してもよい。

このシナリオの遊び方

Scenario Guidance

このシナリオは3話構成キャンペーンシナリオの1話目であり、CR4のPC用にデザインされている。プレイヤー人数は3～5人対応、推奨は4人となる。プレイ時間は5～6時間となる。

オンラインでのセッションの場合は、通して遊ぶと時間がかかる場合もあるため、イベントごとにひと区切りし、2から3回に分割して遊ぶ事を検討しよう。

プリプレイ

Pre-Play

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、難易度を選択しよう。

今回予告

〈陽光の塔〉へ物資を届ける依頼の途中で
君たちが保護した謎の少女。
〈竜の巫女〉を名乗る彼女を狙う、様子のおかしいドラゴンたち。
彼女を守って飛び込んだ〈陽光の塔〉は、
〈時計仕掛〉が跋扈する魔窟と化していた！

ログ・ホライズンTRPG

竜の巫女キャンペーン 第1話

『神代の塔に迫る危機』

魂の翼持つ〈冒険者〉たちよ、
地平線の彼方にあらたな記録を刻め！

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LHZ)』を使用する。GMが許可するのであれば『ログ・ホライズンTRPG上級』、『ログホラ・ウェンズデイ』や『セルゲシア・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、CR4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CR4のキャラクターを持っていないのならば、ハイコンストラクションでキャラクターを用意しよう。

ハイコンストラクション

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

おすすめのサブ職業

このシナリオには、〈竜の巫女〉を守りながら〈時計仕掛〉に操られている〈竜〉たちから逃げるミッションが存在する。このミッションにおいてボーナスを得られるサブ職業は以下の通りだ。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

狩人、軽業師、軍師、指揮官、生還者、砲撃士、傭兵

状況の解説

PCたちは全員、ひとつのギルドに所属し、現在は〈大地人〉への届け物の為に〈陽光の塔〉へと向かっている。

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

難易度

このシナリオの難易度は以下の3つから選ぶこと

イージー：PC全員の【因果力】+1

ハード：GM用【因果力】に+PC人数

ナイトメア：GM用【因果力】に+PC人数の3倍

また、このCRになればマジックアイテムを所持しているPCも増えるだろう。GM用【因果力】に+〔PCの持っているマジックアイテムの[M]数値合計÷2〕-PC人数〔最低0〕を得る。

オープニングフェイズ

Opening phase

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。

インターロード

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ロ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。

〈陽光の塔〉へ

シーン定義

シーン：シネマティックシーン

解説：〈陽光の塔〉へ移動する途中でドラゴンに襲われる女の子を見つけるシーン。

目的：状況を確認する。

オープニング：〈陽光の塔〉へ

シーンが始まったら「オーバーチュア」を読み上げ、シーン開始時の様子を描写しよう。以降のシーンも、開始したらまず「オーバーチュア」を読み上げること。

「モンタージュ」には、シーンが変化した描写とそれを読み上げるべきタイミングが記載されている。これは厳密なものではないので、GMはPCたちの反応を見つつ、ロールプレイが一段落したなどの区切りの良い場面で「モンタージュ」による変化の描写を行うとよい。

オーバーチュア

OVERTURE

よく晴れた日の、長い街道。街道の先にある〈陽光の塔〉が、君たちの今日の目的地だった。〈大地人〉のキャンプへ、届け物を依頼されたのだ。雲ひとつない空、どこまでも続く、遮るものがない道中。警戒するものもなく、つい、雑談にも花が咲いてしまう。

〈陽光の塔〉へ続く街道

場面

このシーンはPCたちがアキバの〈冒険斡旋所〉で受けたクエストのために、〈陽光の塔〉へと向かっているシーンだ。PCたちがお互いにどういったキャラクターなのか自己紹介もかねて軽くロールプレイをするのがいいだろう。ロールプレイが一段落着いたら、モンタージュを読み上げよう。

〈陽光の塔〉が見えてきた

モンタージュ

君たちが目的地である〈陽光の塔〉の全景を見られる位置まで移動した時。その高い塔の近くの空が、きらりと光った。次の瞬間、空からドラゴンが落ちてきて、目の前の歩道橋に大きな音を立てて墜落する。

ドラゴンの体は傷つきぼろぼろで、落下の衝撃以外の理由で疲れ果てているように見えた。体を丸めているドラゴンの両手には、小さな人影がある。着ている服から女の子のように思われた。

傷ついたドラゴン

台詞

「おまえたち、その姿、〈冒険者〉であろうか？」
「おお、まさかこのような場所に〈冒険者〉がいるとは」
「私たち、いや、この〈巫女〉は、〈時計仕掛〉に操られた同胞たちに追われている。縁だと思って助けてはくれないだろうか」
「私ではなく、この〈巫女〉を守ってほしいのだ」
「追っ手は次々と現れるだろう。私の体ではこれ以上飛ぶことはできない」
（〈竜の巫女〉に向かって）「〈巫女〉よ、〈冒険者〉を頼ることしかできない」

このキャンペーンのヒロイン、〈竜の巫女〉と出会う場面だ。〈竜の巫女〉とドラゴンは〈陽光の塔〉にある彼らの住処を脱出したものの、〈時計仕掛〉に操られた同族に追われてPC達の前に落ちてきた。PCたちはこのドラゴンから助けを求められることとなる。偶然居合わせた〈冒険者〉に頼らなければならぬほど、彼らは追い詰められている。

彼らの後を追って複数の飛竜と、視界の端にドラゴン達の先に回り込もうとしている飛竜の別動隊が映る。目の前に迫る飛竜を早急に排除し、〈竜の巫女〉を連れてこの場を離れる必要がある事をプレイヤーに伝えよう。

シーン終了

女の子をドラゴンから託されたらシーン終了。

ミドルフェイズ

Middle phase

インターロード

次は街道で女の子を守りながら〈時計仕掛〉に操られているドラゴンとの戦闘シーンとなる。「エンカウントシート:強襲!〈支配された雌飛竜〉!」など、戦闘に使うシートやコマの準備をしておこう。

〈陽光の塔〉に続く街道

シーン定義

シーン：戦闘シーン

解説：女の子を守りながらドラゴンと戦うシーン。

目的：戦闘に勝利する。

ミドル1:強襲!〈支配された雌飛竜〉!

傷ついたドラゴンが運んできた女の子を守りながら、追手の〈時計仕掛〉に支配されたドラゴンと戦うシーンだ。女の子は[ヘイト]を持っているため、[ヘイトトップ]になるとドラゴンに狙われる。

オーバチュア

OVERTURE

君たち以外に人の姿がない街道に、飛竜の咆哮が響いた。数匹の飛竜が、君たちの行く手を遮るように降りてくる。それを見た〈巫女〉と呼ばれた少女は、震える声で必死に飛竜たちに声をかけた。彼らは少し苦しそうに首を振る。

しかし、飛竜の額にある、歯車で作られた角が音を立てて回った後、すぐに再び咆哮して敵意をあらわに、君たちに襲いかかってきた!

〈陽光の塔〉へと続く街道

戦闘

「エンカウントシート:強襲!〈支配された雌飛竜〉!」を参照し、PCと女の子、エネミーをそれぞれ配置しよう。準備ができれば戦闘を開始だ。戦闘ルールは「戦闘(『LHZB1』P294)」を参照すること。

女の子はヘイトを持っており、初期値は4となる。また【防御力】0【行動力】0【移動力】2として扱い、2回HPダメージを受けたら[戦闘不能]となる。

また、遠くの空には回り込んでいた〈飛竜〉たちがこちらに迫ってきているため、4ラウンド以内に敵をすべて倒す事が目的となる。

特別なルール

この戦闘では以下のシナリオ動作が使用できる。

《身を隠せ!》

シナリオ動作

| | | | |
|-------|--------|----|--------|
| タイミング | セットアップ | 判定 | なし |
| 対象 | 単体 | 射程 | 至近 |
| | | 制限 | ラウンド1回 |

効果：女の子はこのラウンド終了時まで「対象：単体」以外の攻撃に対する防御判定に自動成功する。〔サブ職：軍師、指揮官、傭兵〕女の子を即座に2マス即時移動させて良い。

難易度による変更

難易度が変わると女の子のヘイト初期値と攻撃を受けられる回数を変更される。

ヘイト初期値

| | |
|-------------|---|
| Easy | 2 |
| Very Hard | 5 |
| Nightmare以上 | 7 |

攻撃を受けられる回数

| | |
|-------------|---|
| Easy | 3 |
| Very Hard | 2 |
| Nightmare以上 | 1 |

エネミーの配置








- ①:〈従属する雄飛竜〉1体を配置
- ②:〈支配された雌飛竜〉1体を配置
- ③:〈女の子〉1体を配置

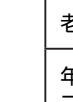

エネミーの戦術

すべてのエネミーは出来る限り[ヘイトトップ]のPCを狙って攻撃する。

エンカウントシート：強襲！〈支配された雌翼竜〉！

Encount Sheet

| | A | B | C | D | E | F | G | H |
|---|---|---|---|---|---|--|---|----|
| 1 | + | ① | + | + | + | + | + | + |
| 2 | + | + | + | + | + |  | + | + |
| 3 | + | + | + |  | + | + | + | + |
| 4 | + | + | + | + | + | + | + | + |
| 5 | + | + | + | + | ③ | + | + | PC |
| 6 |  | + |  | + |  | + |  | PC |
| 7 | + | + | ② | + |  | + | + | + |
| 8 | + | + | + | + | + | + | + | + |

| アイコン | 名称 | タグ | ランク | 探知難易度 | 解析難易度 | 解除難易度 |
|---|--|----------------------|-----|-------|-------|-------|
|  | 老朽化した歩道橋 | [地形][機械][丈夫さ:7][高さ2] | 1 | 自動 | 自動 | 不可 |
| | 年月をへた通用橋。[接触]対象は[飛行]状態にたいしても阻止能力を発揮できる。[滞在]1Dをふりその数をこのプロップの[丈夫さ]から引くこと。[丈夫さ]が0以下になったらこのプロップは破壊され、このプロップに接している対象すべては10点の直接ダメージを受ける。 | | | | | |
|  | 茂み | [地形][出自可変] | 4 | 自動 | 自動 | 不可 |
| | [接触]対象は[軽減(至近以外からの攻撃):4]を得る。この効果は対象がこのプロップから離れるまで持続する。 | | | | | |

戦闘終了

モニタージュ

君たちの攻撃がトドメになった。襲撃してきたドラゴンたちの体は、虹色に輝く泡になって消えていく。きらきらと輝くそれを見ていると、額から突き出ていた角がぴょこんと動いた！ 足が生え、その場から逃げだそうと走り出したようだ。

(PCが攻撃を宣言した場合)

足の生えた角は、じたばたと身もだえながらも虹色の泡に変わって消えていく。こうして全ての襲撃者の姿は街道からいなくなってしまった。

(PCが攻撃を宣言しなかった場合)

足の生えた角は、びよんびよんと地面を飛び跳ねながら君たちから離れて、瓦礫の影絵となって消えてしまう。ドラゴンの姿も既になく、襲撃者は全て、いなくなったようだ。

- ・ 女の子が[戦闘不能]になった
ミドル3に行くミッション「ドラゴンの追撃を振り切れ!」の初期配置が変化する。
- ・ 4ラウンドが経過した
戦闘を終了させ「消費表:気力」で1回消費する。

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。

インターロード

次のシーンは女の子から事情を聴くシーンとなる。

〈陽光の塔〉に続く街道

シーン定義

シーン: 戦闘シーン

解説: 助けた女の子から事情を聴くシーン。

目的: 状況を確認する。

ミドル2: 〈竜の巫女〉との出会い

このシーンは〈竜の巫女〉から今〈陽光の塔〉で起こっている事をPCたちに伝えるためのシーンだ。オーバーチュアを読み上げよう。

オーバーチュア

OVERTURE

街道にわずかに残っていた虹色の泡も全て消えてしまった。小さな咆哮に君たちが振り向くと、少女を連れて逃げてきた

ドラゴンも、虹色の泡になって消えていく。銀色の髪を揺らした少女はドラゴンに手を伸ばしかけ、ぎゅっと拳を作った。

その後、覚悟を決めたように頷いて、少女は君たちに向き直る。その拍子に、額に生えている小さな鱗のようなものがきらりと光った。彼女は話じぶらそうに口ごもりながら、事件の説明をはじめた。

戦闘終了後の街道

場面

このシーンは助けられた〈竜の巫女〉から〈陽光の塔〉で起きている事件の情報を受け取り、助けを求められるシーンだ。

少女は自分のことを〈竜の巫女〉と名乗るが、それ以外の名を持っていないらしい。

〈竜の巫女〉は〈陽光の塔〉の〈竜の巣〉で、ドラゴンと一緒に住んでいた。しかし今現在、〈陽光の塔〉では〈時計仕掛〉が大発生し、彼女たちの住む〈竜の巣〉に攻撃を仕掛けてきたのだ。〈時計仕掛〉の中に特殊な能力を持つ個体がいる、迎撃をするドラゴンたちが次々と〈時計仕掛〉に寄生され、支配され、敵となってしまったと彼女はいう。先程襲撃してきたドラゴンの角が、その寄生型の〈時計仕掛〉なのだ。

〈時計仕掛〉の大発生は、今も止まっていない。このまま〈時計仕掛〉を放置すれば、〈陽光の塔〉にいるすべての生き物は、襲ってきた〈時計仕掛〉に支配されるだろうし、〈時計仕掛〉の襲撃が〈陽光の塔〉の内部だけで収まることもないだろう。

この事件に今対応できるのは、少女と出会った君たちPCだけだ。

〈竜の巫女〉

台詞

「我は〈竜の巫女〉だ」

「名前? 〈竜の巫女〉だと言っている。他にはないが、違うのか?」

〈陽光の塔を指差しながら〉「我はあの〈陽光の塔〉にいた。ドラゴンとともに。ずっと前からだ」

「〈時計仕掛〉が急に現れた。いくつも、いくつもだ。我らの〈竜の巣〉を襲い、傷つけた」

「同胞が、ドラゴンが爪と牙をもって戦ったが、〈時計仕掛〉の中にならなくなったやつがいた。同胞に取り付き、操り、我らを攻撃させたのだ」

「人間よ、おまえたちも見ただろう。あの恐ろしい形の角を。あれが〈時計仕掛〉だ」

「〈陽光の塔〉の中に住むドラゴンも、人間も、あの〈時計仕掛〉に支配されてしまう。それほどにあやつらは多い。まだ増え続けている」

「増えていく〈時計仕掛〉は〈陽光の塔〉からあふれてしまっただけだ。我は見えていないが、〈陽光の塔〉の外にも人間の里はあるのだろう。我らと同じことになる」

「人間よ。〈冒険者〉よ。おまえたちしかいないのだ」

(PCたちが助けると言った場合)「我を助けてくれるのか?」

「その、こういう時はなんと云えばよいのだ?」

〈竜の巫女〉に名前を付ける

カットイン

名前を決めよう。君たちの主張を聞いて、〈竜の巫女〉は戸惑ったように視線を揺らした。新しく名前を得ることは嫌ではないらしい。服の裾を握ったり離したりしながら、期待に満ちたきらきらとした瞳で見上げている。

君たちが〈竜の巫女〉に名前をつけてあげると、彼女は何度もその名前を呟く。囁みしめるように自分の名前を呼んで、そして無意識に頬が緩んだ。かわいい笑顔だ。

〈竜の巫女〉

台詞

〔名前の話題に踏み込む〕「〈竜の巣〉には、我しか〈巫女〉はいない。だから、我は〈竜の巫女〉だ。それで十分だ」

「我に名をつけてくれるのか？」

〔好みや自分で考えて等言われる〕「我には分からぬ……名前というものは、何故ある？ どのようにつける？」

〔PCが名前を決める〕「○○（名前）……。○○、○○か！

今、この時をもって、我は○○、〈竜の巫女〉○○だ！」（嬉しそう）

「名を呼んでくれないか、おまえたちに呼ばれたい」

「ああ、すばらしいな！ 我もおまえたちの名を呼びたい！」

一通り話を聞きRPがひと段落したらモンタージュを読み上げよう。

ドラゴンの追撃

モンタージュ

街道に再び、咆哮が響いた。君たちはすぐに、その叫びが飛竜のものだと気づく。

空を見上げると、飛竜が群れをなして、こちらをまっすぐに目指してきていた。隠れる場所はないが、かといって数が多いと多すぎて君たちだけでは勝つことは難しそうだ。

ゾーンを越えたら襲撃をかわすことができるかもしれないが、近くで君たちの足で逃げ込めそうなゾーンは〈陽光の塔〉しかない。〈竜の巫女〉も〈陽光の塔〉を指さしている。

シーン終了

〈竜の巫女〉を連れてドラゴンから逃げることになったらシーンを終了する。

《竜の巫女》

古来種 女性 ヒューマン 竜 巫女 陽光の塔 仲間思い

解説：名前はなく、自分自身のことを〈竜の巫女〉と認識している少女。

竜種から大切に扱われていたが〈竜の巫女〉として一線を引かれた生活を送っていたため、他者とのコミュニケーションに慣れていない。故に、無口気味であり、口調も堅い。他者との交流が進めば進むほど、会話に慣れ、口数も多くなっていくだろう。もしかしたら、〈冒険者〉の口癖をまねることもあるかもしれない。

栄養補給を魔力で行っていたために、食事の習慣がない。〈冒険者〉が持ち込んだ食事は未知の行為であり、味のある料理を食べることがあれば、新しい経験にハマることになる。特に〈冒険者〉の「弁当」という文化を愛し、弁当箱に頼りできるものならしてみたいと思ってしまうほどだ。

自身の容姿を気にした様子はないが、銀髪に明るい緑色の瞳、白磁の肌を持つ美少女である。巫女という職にあるからか、子どもであっても肌を見せない白いローブに身を包んでいる。首元の飾り襟や頭にかぶっているベールは深緑。

また、額に服と同じような深緑色の小さな鱗が1枚だけ生えているが、前髪でそれを隠すようなそぶりを見せていない。

彼女は戦闘の時に邪魔にならないようにとあちこち走り回っているが、服からちらりと見える細い手足からすると、運動の習慣はなさそうである。

・台詞例

「おまえたちの行動は興味深い。これが〈冒険者〉というものなのか」

「我もおやつとやらが食べたい。……ないのか？」

「夜は寝るものだ、竜が言っていたのだ。だから眠くても問題ない、のだ」

〔女性PCがいる場合〕「そのような装束が地上では普通なのだろうか……」

・〈竜の巫女〉の背景

〈陽光の塔〉最上階にある〈竜の巣〉で、竜たちとともに暮らしていた。

ある日、〈時計仕掛〉を率いる〈呪竜将オージェス〉によって〈竜の巣〉が襲撃される。巣と〈竜の巫女〉を守るため竜たちは抵抗するが、寄生型の〈時計仕掛の角蟬〉により仲間の竜たちが多数〈呪竜将オージェス〉に奪われてしまった。巣の防衛が危ういと判断した1体の竜族により、〈竜の巫女〉は巣を脱出。その後、PCたちと出会う。

・〈竜の巫女〉との関係

ミドルシーンで出会ったあと、PCに対して「〈竜の巫女〉にコネクションをとる

か？」を尋ねること。希望者がいる場合アザーチケット1枚で「〈竜の巫女〉にたいするXXX」というコネクションを取得できる。XXXは感情だ。「親愛感」「好奇心」「哀れみ」「友情」あたりが適当だろう。

・〈竜の巫女〉の名前

〈竜の巫女〉は役職名で固有の名前は持たないがプレイヤーが望むならPCが名前を付けてあげるとより印象付けることができるだろう。その時は以下のカットインを参考に演出するとより盛り上がるだろう。

インターラード

次のシーンはミッション「ドラゴンの追撃を振り切れ!」をプレイすることになる。エンカウントシートやマーカーなど、必要なものを準備しておこう。

ドラゴンの追撃を振り切れ!

シーン定義

シーン：アブストラクトシーン

解説：女の子を守りつつドラゴンの追撃を振り切り〈陽光の塔〉に逃げ込むシーン。

目的：状況を確認する。

ミドル3：ドラゴンの追撃を振り切れ!

このシーンでは「ミッション：ドラゴンの追撃を振り切れ!」をプレイする。

オーヴァチュア

OVERTURE

空いっぱいに響く咆哮。〈竜の巫女〉を見つけた飛竜たちはそれを合図に、一直線に君たちに向かって飛んできている。自分たちが有利だと思っているのか、大回りして包囲するような様子すらない。ただ、数が多かった。

大量の飛竜たちに襲われたら、たとえ〈冒険者〉であってもひとたまりもない。安全なゾーンは〈陽光の塔〉だけだ。〈竜の巫女〉を守り、急いで〈陽光の塔〉に逃げ込もう。

ドラゴンの追撃を振り切れ!

ミッション

「ミッション：ドラゴンの追撃を振り切れ!」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「ドラゴンの追撃を振り切れ!」を使用する。

このミッションの目的は4ラウンド以内にドラゴンに追いつかれることなく〈陽光の塔〉に逃げ込むことである。PCたちはエンカウントシート記載のシナリオ動作を繰り返し、移動したり、ドラゴンを攻撃したりする。

ミッションはシナリオ動作《全力で逃げる》《ドラゴンを攻撃する》を行いトークンを動かしたり戦闘を行うことで進行する。1ラウンドあたり、PCはそれぞれ1回のシナリオ動作を実行できる。ドラゴンは2回のシナリオ動作を実行できる。PCとGM(ドラゴン)では使用可能なシナリオ特技が違うことに注意しよう。また、ミドル1で〈竜の巫女〉が「戦闘不能」になっていた場合、初期配置が変化することに注意しよう。

特別なルール

GMはプレイヤーが提案した場合、PCの特技の使用を認めてもよい。その場合以下のガイドに従うとバランス調整が楽だろう。

- ・「シナリオ1回」の攻撃的な特技は《ドラゴンを攻撃する》の判定に+1D(使用回数は消費するが行動権は消費しない)。
- ・「シナリオ1回」の[移動]特技は《全力で逃げる》の判定に+1D(使用回数は消費するが行動権は消費しない)。

勝利条件と敗北条件

勝利条件：3ラウンド終了時まで指定のマスのマスに到達する。

敗北条件：3ラウンド終了時まで指定のマスのマスに到達出来ない。または、ドラゴンに追いつかれる。

シーン終了

ミッションが終了し、勝利、または敗北の処理が終了したらシーンを終了する。

インターロード

次のシーンは〈陽光の塔〉に逃げ込んだPCたちが〈大地人〉のキャンプに迫る危機を知るシーンだ。

〈大地人〉のキャンプに迫る危機

シーン定義

シーン：シネマティックシーン

解説：〈陽光の塔〉にある〈大地人〉のキャンプに迫る危機を知るシーン。

目的：危機を把握する。

ミドル4：迫る歯車の音

オーバチュア

OVERTURE

君たちは〈陽光の塔〉に逃げ込んだ。そこは〈大地人〉の住むキャンプだった。背後に迫っていた飛竜たちは、ゾーン設定に阻まれて侵入できないようだ。

息を切らせた君たちを出迎えたのは、〈大地人〉だった。緊張に顔をこわばらせているが、疲れは隠しようがなく、肌色や毛並みは悪かった。黒猫の顔をした〈大地人〉が、彼らの代表として、おそろおそろ君たちに話しかけてきた。

猫人族（ナジャ）

台詞

「あんたたち、〈冒険者〉かい？」

「あたしはナジャ。このキャンプの隊長をやってるんだ」

「こんな時にどうして来たのかは知らないけど、今〈陽光の塔〉は大変なことになっててね」

（ゲーム開始時の依頼のことに言及した場合）「依頼？ ああ、物資を運んできてくれたのかい。助かるねえ。なにせ〈大地人〉は寄ってもこなくなった」

「〈時計仕掛〉って分かるかい？ 変なみでくれの敵だ。そいつらが山ほど発生してね。このキャンプも何度も襲われているんだ」

「今まではなんとか追いついた。だけどね、そろそろ限界だ。敵の数がどんどん増えて、守りきれなくなる」

「だから、あんたたち〈冒険者〉をお願いしたい。〈時計仕掛〉をなんとかしてほしい」

「次はいつ襲ってくるか分からないんだ。できるだけ早く、原因を突き止めておくれ」

（依頼を引き受けた場合）「流石〈冒険者〉だ、よろしく頼むよ！」

このシーンは、〈陽光の塔〉に逃げ込んだPCたちに対して、〈大地人〉キャンプの隊長であるナジャが〈陽光の塔〉で起きている事態の説明と依頼をするシーンだ。

ここ最近になって〈時計仕掛〉が大発生し、この最下層の〈大地人〉のキャンプも何度も〈時計仕掛〉に襲撃されている。だからこそ、今〈陽光の塔〉を訪れた〈冒険者〉であるPCたちに、この事態の解決を求めているのだ。このままでは、物資の補給もままならないという。事態はPCたちが思っているより余裕がなく、ひっ迫しているようだ。

〈大地人〉のキャンプ

モンタージュ

カンカンと高い音が鳴る。ナジャが顔をこわばらせた。警報だと、君たちも悟る。外からかたかたと、歯車が回るような音と、重い足音がしたのだ。

〈時計仕掛〉の襲撃だ！ 誰かが叫んだようだった。次々と武器を持った若者が外に出てくるが、〈冒険者〉の姿はない。ナジャに頼まれ、君たちも迎撃に協力することになった。

襲ってくる〈時計仕掛〉たちを撃退し、〈大地人〉のキャンプを守ろう。

ナジャ

台詞

「また奴らが来た！」

「分かるかい、あれは敵が来たって知らせだ。〈時計仕掛〉が攻めてきたんだよ！」

（キャンプの若者たちに）「遅れるんじゃないよ！ あんたたちがキャンプを守るんだ！」

「ああ、あんたたち。〈冒険者〉なら、戦えるかい？」

「このままじゃ、キャンプの中に入られちゃうよ」

「あんたたちにも、ここの防衛を手伝ってほしいんだ。助けてくれないかい？」

（PCが依頼を受ける）「ありがとう！ 襲撃されているのはこっちだ、ついてきておくれ！」

シーン終了

PCたちが状況を把握し、襲撃を迎え撃つことにしたらシーンを終了する。

クライマックスフェイズ

Climax phase

インターラード

次はクライマックスフェイズとなる。〈大地人〉のキャンプを襲撃してきた〈時計仕掛〉との戦闘の準備をするシーンとなる。

〈大地人〉キャンプの防衛施設

シーン定義

シーン：ブリーフィングシーン

解説：〈時計仕掛〉と戦う準備をするシーン。

目的：戦闘に備える。

次の戦闘シーンは、ミドルフェイズでの戦闘に比べて手ごたえのあるものになる。[食料]を使用して[疲労]を解除したり、[準備]タグを持つ特技などを使用して戦闘に備えよう。

PCが[偵察]タグを持つ行動で達成値10以上を出した

カットイン

君たちに見える敵よりも、感じとった気配の数の方が多い。柱の陰に隠れている敵がいる！

PCたちが「出来損ないの料理」以外の[食料]タグを持つアイテムを使用した

モンタージュ

〈竜の巫女〉が興味深そうに食事をとる君たちを見ている。(〈竜の巫女〉に食べさせたいとPCに言われる→消費なしで大丈夫と答える→実行)

食事を手渡すと、彼女は手に持ったそれを色々な角度から見たり、匂いを嗅いだ。そうしてから、おそろおそろ、小さな口に入れる。一呼吸の後、彼女は目をまんまるにして、きらきらと輝かせた。頬はいっぱいに動いて食事を味わっている。

すべてを食べ終わると、〈竜の巫女〉は名残惜しそうに空になった食器を眺めていた。

食事をする〈竜の巫女〉

カットイン

「おまえたちは何をしているのだ？」

「食事？ 食事とはなんだ？ 我もやってみたい」

「これは…これは、どういうことだ。これが食事なのか？」(味に震えている)

「おいしい？ これがおいしいというのか？ ……おいしい！」(感動に震えている)

「人間たちはこれをいつも食べているのか？」

「毎日食べている？ 食事を？ ずるい！ 毎日食べるのはずるい！」

(食べ終わる)「……食事、もう、ないのか？」(しょんぼりしている)

(PCが次の約束などする)「絶対だぞ！ 絶対食事をするんだぞ！」(とても幼い表情で笑っている。無口無表情が崩れている)

インターラード

次はクライマックスフェイズとなる。〈大地人〉のキャンプを襲撃してきた〈時計仕掛〉との戦闘シーンとなる。「エンカウントシート：〈時計仕掛〉を撃退しろ！」など、戦闘に使うシートやコマの準備をしておこう。

〈大地人〉キャンプの防衛施設

シーン定義

シーン：戦闘シーン

解説：キャンプを襲撃してきた〈時計仕掛〉と戦うシーン。

目的：戦闘に備える。

ミドル4：〈時計仕掛〉を撃退しろ！

〈大地人〉のキャンプを襲う〈時計仕掛〉との戦闘だ。

〈大地人〉のキャンプ

戦闘

「エンカウントシート：〈時計仕掛〉を撃退しろ！」を参照し、PCとエネミーをそれぞれ配置しよう。準備ができたなら戦闘を開始だ。戦闘ルールは「戦闘(『LHZB1』P294)」を参照すること。

この戦闘では〈大地人〉のキャンプを守りながらエネミーを全て倒すのが目的となる。キャンプの門はヘイトを持ち、これを破壊されるとキャンプにエネミーが雪崩れ込み敗北となる。

エネミーの配置

- ①：〈時計仕掛けの大食い河馬〉1体を配置
- ②：〈支配された地竜〉1体を配置
- ③：〈時計仕掛けの大毒蜘蛛〉1体を配置(〔隠密〕状態)

難易度による変化

難易度が「Very Hard」以上の場合、「門」のヘイト値が4に変更される。

・エネミーの戦術

すべてのエネミーは出来る限り[ヘイトトップ]のPCを狙って攻撃する。

エンカウントシート：〈時計仕掛〉を撃退しろ！

Encount Sheet

| | A | B | C | D | E | F | G | H |
|---|---|---|---|--------|----|--------|---|---|
| 1 | + | + | + | + | + | + | + | + |
| 2 | + | + | ③ | + | ① | + | + | + |
| 3 | + | + | 柱 | + | + | 瓦礫 | ③ | + |
| 4 | + | + | ② | 瓦礫 | + | 柱 | + | + |
| 5 | + | + | + | ひび割れた床 | + | ひび割れた床 | + | + |
| 6 | | + | + | + | + | + | + | |
| 7 | | | + | PC | PC | + | | |
| 8 | | | | + | + | | | |

| アイコン | 名称 | タグ | ランク | 探知難易度 | 解析難易度 | 解除難易度 |
|------|---|----------------------|-----|-------|-------|-------|
| | ひび割れた床 | [地形][機械][丈夫さ:7][高さ2] | 1 | 10 | 自動 | 不可 |
| | ひび割れてもろくなった床。[接触] このプロップ上に存在するキャラクターが3体以下である場合はなにもおきない。4体以上だった場合、即座に床材が割れて、プロップ上のキャラクターは穴に落ちる。対象は16点の直接ダメージと[硬直]を受け、残りの移動を失う。 | | | | | |
| | 瓦礫の山 | [地形][天然] | 1 | 自動 | 自動 | 不可 |
| | 瓦礫が山になっていて足場が悪い。対象はこのプロップ内で移動を終了した場合、[硬直][放心]を受ける。 | | | | | |
| | 柱 | [空間][天然] | 0 | 自動 | 自動 | 不可 |
| | このプロップが設置されたSqは通過不能となり、両側の射線を遮る。 | | | | | |
| | 点線：門 | [壁][機械][物品] | 0 | 自動 | 自動 | 不可 |
| | このプロップが設置された辺は通過不能となり、両側の射線を遮る。【HP】36 【防御力】9 【ヘイト】3として扱い変動しない。このプロップは一つの大きなプロップとして扱う。 | | | | | |

戦闘終了(門を守り切った)

モンタージュ

PCたちの一撃により、最後の〈時計仕掛〉が崩れ落ちた。チクタクチクタクと、襲撃からずっとフィールドに鳴り響いていた歯車の音も消えて、静寂が訪れる。

戦闘の音が消えたからだろう。キャンプの門がうっすらと開き、〈大地人〉たちがおそろおそろ、外に出てきた。周囲を見回し〈時計仕掛〉が撃退されたことを理解した〈大地人〉たちは、わあっと大きな歓声を上げた。

戦闘終了(門が破壊された)

モンタージュ

〈時計仕掛〉の攻撃により、キャンプを守る門が破壊されてしまった。

動けないPCたちを横目に、次々と〈時計仕掛〉が〈大地人〉のキャンプに流れ込んでいく。

チクタクチクタク。歯車の音と、〈大地人〉の悲鳴。何人も〈大地人〉が〈時計仕掛〉に連れ去られていってしまった。

シーン終了

PCたちが全てのエネミーを倒した或いは門が破壊されたら、戦闘は終了する。

- ・ 門を守り切った
エンディングフェイズAのインターロードへ進むこと。
- ・ 門が破壊されてしまった
エンディングフェイズBのインターロードへ進むこと。

エンディングフェイズ

Ending phase

次のシーンからはエンディングフェイズとなる。GMはエンディングフェイズの開始をプレイヤーに宣言しよう。

インターロードA

次はキャンプを防衛したPC達に〈大地人〉たちが感謝し、〈時計仕掛〉の大発生についての調査をお願いするシーンだ。

〈大地人〉のキャンプでの宴

シーン定義

シーン：シネマティックシーン

解説：〈時計仕掛〉を退けたPCたちはこの異変について調査を依頼される。

目的：物語を終わらせる。

エンディング：一難去って

オーバチュア

OVERTURE

〈大地人〉のキャンプに、明るい笑い声が響いている。それだけではなく、食欲をそそるに、並べられた数々のごちそう。君たちが運んできた物資の一部を使った、ささやかな宴だった。

これは、キャンプを守ってくれた君たちへのお礼の宴だ。〈大地人〉たちはかわるがわる君たちの活躍を賞賛し、陽気に騒いでいる。しかし、〈陽光の塔〉の異変が原因か、その顔が時折不安そうにさせるのを、君たちは見逃さなかった。

このシーンはキャンプを守ったPCたちに〈大地人〉がお礼の宴を催すシーンだ。

PCたちに近づいては、口々にお礼を言う〈大地人〉たち。一通りロールプレイをしたら、モンタージュを読み上げよう。

〈大地人〉たちのセリフ

カットイン

「ありがとうな、〈冒険者〉さん！ おかげでみんな無事だったよ！」

「さあ、どんどん食べておくれ。派手じゃあないけど、心だけはたっぷり込めたからね！」

「流石〈冒険者〉さんだなあ、せっかくだから戦いっぷりを見てみたかったぜ」

「無事に退治してくれて、よかったよ。……〈塔〉の上で何が起ってこんなことに……いや、なんでもない」

〈竜の巫女〉のセリフ

カットイン

(〈竜の巫女〉に食事経験がある場合)

「ごはん、おいしい」

「食事はよいものだな！」

「ちゃんとおまえたちは約束を守ってくれたな。食事はよいものだ！」

「新しい味だ。おまえたちはこんな食事もするのだな」

(〈竜の巫女〉がはじめて食事をする場合)

「おまえたちは何をしているのだ？」

「食事？ 食事とはなんだ？ 我也やってみよう」

「これは…これは、どういうことだ。これが食事なのか？」(味に震えている)

「おいしい？ これがおいしいというのか？ ……おいしい！」(感動に震えている)

ナジャからの依頼

モンタージュ

宴が一段落して、〈大地人〉のお礼の波も引いた頃。くつろいでいた君たちに、このキャンプの隊長であるナジャが近寄ってきた。「ちょっといいかい」と声をかけてくる。

どうやら、この〈陽光の塔〉に起こっている事態について、君たちに依頼をしたいようだ。

キャンプの宴が一段落した後、隊長であるナジャからPCたちに依頼がある。

現在〈陽光の塔〉では〈時計仕掛〉が大量に発生している。そして、〈時計仕掛〉が〈塔〉内に点在する〈大地人〉のキャンプを襲撃、キャンプの住人を拉致する事件が発生しているのだ。

ナジャの依頼は、この拉致事件を調査・解決してほしいという内容だった。

ナジャのセリフ

カットイン

「ねえ、ちょっといいかい？ 話があるんだ」

「今日はこのキャンプを守ってくれてありがとう」

「あんたたちがいなかったらと思うとぞっとするよ。本当に助かった」

「ただね、あいつらを撃退できたあんたたちに、もうひとつお願いがあるんだよ」

「予想してたかい？ そりゃそうか。そうだ、依頼はこの〈塔〉の〈時計仕掛〉のことさ」

「あいつらが山ほど下りてきてるのは分かっただろう？ そいつら、人をさらうんだ」

「この〈陽光の塔〉には、あたしたち〈大地人〉のキャンプがいくつかあってね。ここだけじゃなく、他のところも襲われてるのさ」

「そうして、逃げ遅れた人をさらっていく。どこに連れて行っているのかまでは分からない」

「だから、あんたたちに、〈冒険者〉たちに依頼したい。この件を、調べて、解決してほしいんだ」

(依頼を受ける)「ありがとうよ！ あんたたちの腕はちゃんとかめた。必ず解決してくれるって信じてるさ」

シーン終了

宴では〈大地人〉や〈冒険者〉の区別なく、全員がひとつになって喜びに湧いている。PCたちがナジャの依頼を受けたら、シーンを終了させよう。また、この時点で大地人からお礼として400ゴールドを受け取れる。

メインプレイを終了し、アフタープレイに移ること。

インターロードB

次はPC達に〈時計仕掛〉の大発生についての調査をお願いするシーンだ。

焼かれたキャンプ

シーン定義

シーン：シネマティックシーン

解説：〈時計仕掛〉を退けたPCたちはこの異変について調査を依頼される。

目的：物語を終わらせる。

エンディング：焼かれたキャンプにて

オーバチュア

OVERTURE

あちこちから煙が上がり瓦礫が転がっている〈大地人〉のキャンプ。〈時計仕掛〉たちの襲撃は、キャンプを滅茶苦茶にしてしまっていた。〈大地人〉たちはその様子に心を痛めて消沈していたが、それでも敵と懸命に戦ったPCたちを見かけると、自分たちのためにありがとうとお礼を言ってくる。

そんな中、PCたちは隊長であるナジャからとある依頼を持ち出された。

このシーンは、防衛できなかったキャンプ地の後始末をしている時に、キャンプの隊長であるナジャから依頼を受けるシーンだ。

現在〈陽光の塔〉では〈時計仕掛〉が大量に発生している。そして、〈時計仕掛〉が〈塔〉内に点在する〈大地人〉のキャンプを襲撃、キャンプの住人を拉致する事件が発生しているのだ。

ナジャの依頼は、この拉致事件を調査・解決してほしいという内容だった。

〈大地人〉たちのセリフ例

カットイン

「わるいねえ、力仕事ばかりさせて。見かけによらず腕っ節が強いんだね。ありがとよ」

「こんな後始末まで手伝ってくれて、〈冒険者〉さんは優しいね」「ありがとな、おまえさんたちがいなければ、もっと酷いことになっていたよ」

「〈冒険者〉さんが来てくれて助かったが……〈塔〉の上で何が起こってこんなことに……いや、なんでもない」

ナジャのセリフ

カットイン

「ねえ、ちょっといいかい？ 話があるんだ」

「こうして話ができるのもあんたたちのおかげだ。ありがとう」

「あんたたちが頑張ってくれたおかげで、キャンプのみんなも大部分が避難できたよ」

「ああ、そうさ。大部分だ。それが今からあんたたちをお願いしたいことに繋がってるのさ」

「予想してたかい？ そりゃそうか。そうだ、依頼はこの〈塔〉の〈時計仕掛〉のことさ」

「あいつらが山ほど下りてきてるのは分かっただろう？ そいつら、人をさらうんだ」

「この〈陽光の塔〉には、あたしたち〈大地人〉のキャンプがいくつかあってね。ここだけじゃなく、他のところも襲われてるのさ」

「そうして、逃げ遅れた人をさらっていく。どこに連れて行っているのかまでは分からない」

「今日だってそうさ。さわられたやつらは、どこに行ったのか……ああ、ごめんよ。しめった話はこれまでだ」

「だから、あんたたちに、〈冒険者〉たちに依頼したい。この件を、調べて、解決してほしいんだ」

(依頼を受ける)「ありがとうよ！ あんたたちの腕はちゃあんと確かめた。必ず解決してくれるって信じてるさ」

シーン終了

ナジャからお礼として300ゴールドを受け取る。

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

After Play

「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。

このシナリオで配布するログチケットは以下のとおり。

- ◆プレイヤー:キャラクターランクアップ1枚、アザーゲット2枚
- ◆GM:キャラクターランクアップ1枚、財産ゲット(プレイヤー人数+1)枚、アザーゲット4枚

上記にくわえて、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。この「因果力ゲット」配布は優れたプレイヤーを見つけ出すための措置ではない。その日のプレイを振り返って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。これにて〈陽光の塔〉と〈時計仕掛〉、〈竜の巫女〉をめぐる冒険の一幕は終了した。しかし、この異変は始まったばかりである。冒険者達の活躍は続くのだ！ 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！

エネミーデータ

Enemy data

ミドル1戦闘遭遇

ドミネイテッドワイバーン 《支配された雌飛竜》

竜 幻獣 ボス

| | | | | | |
|-------|-----|-----|---|-------|------|
| 最大HP | 180 | STR | 3 | 回避 | 2+3D |
| ヘイト倍率 | x5 | DEX | 2 | 抵抗 | 2+3D |
| 行動力 | 5 | POW | 2 | 物理防御力 | 5 |
| 移動力 | 2 | INT | 2 | 魔法防御力 | 8 |
| 因果力 | 4 | | | | |

特技：《空を翔る雌竜》 __このエネミーは常に[軽減(至近以外の攻撃):10]を持つ。また常に[飛行]状態となる。このエネミーはシーン登場時に《従属する雄飛竜》を任意の位置に配置できる。この効果で配置されたエネミーからはドロップ品を入手できない。

《尻尾ぶん回し》 __ [白兵攻撃][電撃] __メジャー__対決(5+2D/回避) __単体__至近__対象に[25+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー]この特技の[攻撃判定]に+2。

《旋空乱舞》 __ [白兵攻撃] __メインプロセス__対決(5+2D/回避) __広範囲1(選択) __至近__対象に[25+2D]の物理ダメージを与える。[判定失敗]対象に[放心]を与える。

《毒竜の鷲掴み》 __ [移動] __ムーブ__自動成功__単体__至近__シーン1回__このエネミーは2Sqまで[即時移動]をしてもよい。このエネミーの移動と同時に、対象をこのエネミーが移動したSqに[即時移動(強制)]させ[衰弱:10]を与える。[因果力1]再使用可能。

▼ドロップ品

- 1~3: 雌飛竜の甲殻 [換金] (154G)
- 4~5: 雌飛竜の逆鱗 [換金] (242G)
- 6: 飛竜玉 [コア素材] : (288G)
- 固定: 支配する機工大角 [コア素材] (60G)

解説：《時計仕掛》に操られた雌飛竜。飛竜は元々高地に生息しているが、この種は《陽光の塔》の最上階に生息している。雌は雄より一回り以上体格が大きく、複数の雄を引き連れて群れを形成する。群れのボスにふさわしい力を持って、雄たちの上に君臨しているのだ。

彼女たちは極端に発達した翼を持ち、《鷲獅子》を上回る飛行速度を持つ。速度の乗った滑空の勢いそのまま振り回される尾の一撃は電撃を纏い、獲物に深手を与える。また、その強靱な鉤爪で獲物を掴み、巣へと連れ去ることもある。

ワイバーンスレイブ 《従属する雄飛竜》

竜 幻獣

| | | | | | |
|-------|-----|-----|---|-------|------|
| 最大HP | 180 | STR | 3 | 回避 | 2+3D |
| ヘイト倍率 | x5 | DEX | 2 | 抵抗 | 2+3D |
| 行動力 | 5 | POW | 2 | 物理防御力 | 5 |
| 移動力 | 2 | INT | 2 | 魔法防御力 | 8 |

特技：《空を翔る雄竜》 __このエネミーは常に[軽減(至近以外の攻撃):10]を持つ。また常に[飛行]状態となる。

《尻尾の一刺し》 __ [白兵攻撃][電撃] __メジャー__対決(5+2D/回避) __単体__至近__対象に[25+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー]この特技の[攻撃判定]に+2。

《毒竜の鷲掴み》 __ [移動] __ムーブ__自動成功__単体__至近__シーン1回__このエネミーは2Sqまで[即時移動]をしてもよい。このエネミーの移動と同時に、対象をこのエネミーが移動したSqに[即時移動(強制)]させ[衰弱:10]を与える。[因果力1]再使用可能。

▼ドロップ品

- 1~3: 雄飛竜の甲殻 (38G)
- 4~5: 雄飛竜の被膜 (60G)
- 6: 支配する機工角 [コア素材] : (72G)

解説：《時計仕掛》に操られた雄飛竜。飛竜は元々高地に生息しているが、この種は《陽光の塔》の最上階に生息している。雄だけで行動することは少なく、単独で飛んでいるとしても、近くに群れのボスである雌飛竜がいるとも言われている。

雌飛竜と同じく極端に発達した翼を持ち、《鷲獅子》を上回る飛行速度を持つ。速度の乗った滑空の勢いそのまま振り回される尾の一撃は電撃を纏い、獲物に深手を与える。また、その強靱な鉤爪で獲物を掴み、巣へと連れ去ることもある。

クライマックス

クロックワーク・ヒボボタマス 《時計仕掛けの大食い河馬》

ボス 人造 物品 クロックワーク

| | | | | | |
|-------|-----|-------|---|-------|------|
| ランク | 4 | 識別難易度 | 6 | | |
| 最大HP | 140 | STR | 2 | 回避 | 3+2D |
| ヘイト倍率 | x5 | DEX | 3 | 抵抗 | 2+2D |
| 行動力 | 5 | POW | 2 | 物理防御力 | 11 |
| 移動力 | 2 | INT | 2 | 魔法防御力 | 9 |
| 因果力 | 4 | | | | |

特技：《時計仕掛けの存在》__常時__このエネミーは[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い。その後、[硬直][重篤]をうける。

《捕獲部隊統率機体》__常時__このエネミーはシーン登場時に〈支配された地竜〉2体を任意の位置に配置できる。〈支配された地竜〉1体は〈時計仕掛けの大毒蜘蛛〉2体に置き換えても良い。この効果で配置されたエネミーからはドロップ品を入手できない。

《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。

《丸呑み》__[白兵攻撃]__メジャー__対決(5+3D/回避)__単体__至近__[43+2D]の物理ダメージを与える。〔対象:硬直〕この行動の判定に+1Dする。〔達成値21〕対象は即座に[因果力]1を支払う。支払わない場合対象は[シーンに存在しない]状態になる。この状態はOSとして扱いクリンナッププロセスに[疲労:10]を受けることで解除される。

《電磁加速砲》[射撃攻撃]__メジャー__対決(5+3D/回避)__単体__3Sq__[35+2D]の物理ダメージを与える。〔対象:ヘイトトップ〕このエネミーはBSを一つ解除してもよい。〔因果力1〕対象を「範囲(選択)」に変更する。

《引きずり移動》__[移動]__ムーブ__自動成功__単体__至近__このエネミーは2Sqまで[即時移動]をしてもよい。対象が[硬直][放心][慢心]の場合、このエネミーの移動と同時に、対象をこのエネミーが移動したSqに[即時移動(強制)]させてもよい。

▼ドロップ品

1~3:多重装甲板(137G)
4~6:セラミック製の牙(206G)
固定:胃袋型捕獲装置[コア素材](60G)

解説:〈時計仕掛けの大食い河馬〉はカバの姿をしたレイバール種の〈時計仕掛〉である。レイバール種の中でも生物を捕獲して拉致することに特化しており、実験用の生物の捕獲や鎮圧などに投入されることが多かった。その大きな口は人間サイズなら丸呑みに出来、一度飲み込まれると脱出には相当苦勞することとなる。

また、〈時計仕掛〉の個体らしく、電磁加速砲を発射するという射撃攻撃も得意としている。鈍重そうな外見にだまされ、遠距離から攻撃を受けないように注意したい。

クロックワーク・ラージタランチュラ 《時計仕掛の大毒蜘蛛》

モブ 人造 物品 クロックワーク

| | | | | | |
|-------|----|-------|---|-------|-------|
| ランク | 4 | 識別難易度 | 8 | | |
| 最大HP | 47 | STR | 3 | 回避 | 8[固定] |
| ヘイト倍率 | x1 | DEX | 2 | 抵抗 | 8[固定] |
| 行動力 | 3 | POW | 2 | 物理防御力 | 19 |
| 移動力 | 2 | INT | 2 | 魔法防御力 | 8 |

特技：《隠れ潜む機械兵》__常時__このエネミーはシーン登場時に[隠密]状態で登場する。また、そのラウンド1点もダメージを受けなければクリンナッププロセスに[隠密]状態になる。またこのエネミーは[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い。その後、[硬直][重篤]をうける。

《ワイヤー射出機》__ムーブ__自動成功__単体__2Sq__直後のマイナーを失う。対象に[硬直]を与え、このエネミーのいるSqに[即時移動(強制)]させる。

《バイクラエリショット》__[白兵攻撃]__メジャー__対決(5+2D/回避)__単体__至近__[25+2D]の物理ダメージを与える。〔対象:ヘイトトップ〕対象に[硬直]を与える。

▼ドロップ品

固定:欠けた歯車[換金]21G

解説:〈時計仕掛の毒蜘蛛〉は、タランチュラを思わせる姿をしたザードゥル種の〈時計仕掛〉である。元々は探査・偵察用に使用されていた軽量級の個体だが、これは隠密捕縛用に大型化されている。自在に動く8本の脚であらゆる地形に対応でき、特に不整地の走破能力が高い。機体後部に装備されたワイヤー射出機で敵を絡めとり、電撃を帯びた牙によって行動の自由を奪いつつとどめを刺そうとしてくる。

クライマックス

ドミネテッドアースドラゴン 《支配された地竜》

幻獣 竜 暗視

| | | | | | |
|-------|----|-----|---|-------|------|
| 最大HP | 95 | STR | 3 | 回避 | 2+2D |
| ヘイト倍率 | x2 | DEX | 2 | 抵抗 | 2+2D |
| 行動力 | 3 | POW | 2 | 物理防御力 | 11 |
| 移動力 | 2 | INT | 2 | 魔法防御力 | 7 |

特技：《堅牢なる巨竜》 常時 このエネミーは毎ラウンド開始時に [障壁：10] を得る。このエネミーは《ダッシュ》を行なうことができない。

《蹂躞攻撃》 [白兵攻撃] __メジャー__ 対決 (5+2D/回避) __範囲 (選択) __ 1Sq __ [23+2D] の物理ダメージを与える。対象が2体以上の場合、ダメージに+[対象の数×3]する。

《暴走突進》 [移動] __ムーブ__ 自動成功 __シーン1回__ このエネミーは2Sqまで [即時移動] をしてもよい。この移動時に通過したSqから任意のキャラクターを選び、このエネミーが移動終了したSq [即時移動(強制)] させてもよい。[マイナー] 移動距離は+2Sqされる。(因果力1) 再利用可能。

▼ドロップ品

1～5：地竜の鱗 [換金] (30G)

6：支配の大角 [換金] (154G)

解説：《陽光の塔》最上階外縁部に生息する大型の竜族で翼を持たず、強靱な四肢と大柄で頑丈な身体を持つ。大柄な身体なので普段はそのそと歩くが、怒りに任せての突進は生半可なことでは止められず、巻き込まればそのまま終点まで引き摺られていくことになるだろう。彼らの前に立たないように、位置取りを考えて戦うことができれば一流の《冒険者》だ。

NPC

None player characters

”竜の巫女”

NPC

名前はなく、自分自身のことを《竜の巫女》と認識している少女。銀髪に白磁の肌を持ち、外を走り回ったことはなさそうな細い手足をふんわりとした装束に包んでいる。

額に小さな鱗が1枚だけ生えているが、それを隠すようなそぶりは見せていない。

竜種から大切に扱われていたが《竜の巫女》として一線を引かれた生活を送っていたため、他者とのコミュニケーションに慣れていない。故に、無口気味であり、口調も堅い。他者との交流が進めば進むほど、会話に慣れ、口数も多くなっていくだろう。もしかしたら、《冒険者》の口癖をまねることもあるかもしれない。

栄養補給を魔力で行っていたために、食事の習慣がない。《冒険者》が持ち込んだ食事は未知の行為であり、味のある料理を食べることがあれば、新しい経験にハマることになる。特に《冒険者》の「弁当」という文化を愛し、弁当箱に頬ずりできるものならしてみたいと思ってしまうほどだ。

ナジャ

NPC

黒猫の顔を持つ《大地人》の女性。《猫人族》らしくスレンダーな体躯と艶やかな毛並みが自慢。口調は蓮っ葉できついが責任感が強く面倒見も良い。《大地人》キャンプの隊長をしており、様々なことを《冒険者》に依頼してきた経験があるために、PCたちに対しても特に構えることなく気楽に話しかけてくる。

街に子どもを残しているという噂もある、私生活が謎の女性だ。

スタッフリスト

シナリオ作成：葉崎京夜

イラスト&グラフィックデザイン&レイアウト：鶺鴒とおる

ミッションデザイン：葉崎京夜

テキストライティング：セイゲツ サカキ

ディベロップメント：葉崎京夜