



## アサルトエンジンシナリオ⑬ 『女王の帰還』

シナリオ: 藤貴浩 / イラスト: 睦屋半風

(※R&R ステーション)

第 2 回アサルトエンジンコンベンション用シナリオ)

### ■本シナリオについて

- ・プレイヤーの人数: 4~5 人
- ・キャラクターレベル: 1
- ・所要時間: 約 4 時間
- ・使用キャラクター: サンプルキャラクター、または1レベルキャラクターを作成

### ■あらすじ

新入生であるPCたちは、アサルトエンジンの技術棟にある工房で、自分たちの武器(イクシード)を受け取っていたところ、工房の主任であるサンドラから、クエストの依頼を受ける。

取引先の一つである、鉱山町マインミラルにあるルイス商会が、クリーチャーが原因で商売に支障が出ているという事であった。

さっそく、マインミラルにあるルイス商会に向かうPCたち。何事も無く辿り着いたPCたちは、そこで代官のドラヘファン侯と出会う。どうやら、調査に向かった兵士が帰ってきていないようだった。ルイス商会の主ジョンに詳しい話を聞いたPCたちは早速現場に向かう。

途中で、自称“何でも屋”のバネッサに出会いつつ、クリーチャーの出現場所であるジェネシスの遺跡に足を踏み入れるPCたち。

中で調査やクリーチャーとの戦闘を行いながら、奥の部屋に辿り着くと、ジェネシスのアルトに出会う。しかしアルトは、クリーチャーたちにPCの相手を任せ、自らは姿を消す。

アルトが残したクリーチャーを倒し、PCたちは見事今回の事件を解決するのであった。

### ■舞台・NPC 解説

- ・鉱山町マインミラル(「ワールドガイド」参照)
- ・技術棟工房(「ワールドガイド」参照)

アサルトエンジン内の技術棟にある工房。

武器をはじめとした、主にハイランダーの扱うアイテムの類を取り揃えている。

特に、武器(イクシード)はハイランダー個人のオーダーメイドであり、通常の武器とは違う為、アサルトエンジンの研究部門との協力で、他のアイテムと共に一つ一つ専門スタッフの手により作り上げている。

- ・マリアベル・フィッシャー(「ワールドガイド」参照)
- ・クラーク・リンゼント(「ワールドガイド」参照)
- ・“竜牙侯”ザイフリート・フォン・ドラヘファン(「ワールドガイド」参照)



- ・サンドラ・ベルク(女/30歳)  
(「ワールドガイド」参照)

「武器や防具はお前たちの身を守る、お守りのような物さ」

技術棟工場の女主任。

元々は鍛冶屋をしていたが、腕を買われアサルトエンジンにスカウトされた。そして、その才能を発揮し、男職場の中にあって(女性ながら)主任に抜擢されるに至った。

男勝りの豪快さと女性ながらの繊細さを持ち合わせ、武器や防具だけではなく、アクセサリーの加工も行っている。また姐御肌であり、周りの人間からも慕われている。

- ・バネッサ・バニーズバック(女/18歳)

「私こそ、“何でも屋”の跡を継ぐ者！」

フリーの(自称)“何でも屋”。

裏社会で“何でも屋”と呼ばれるバロウズ(公式シナリオ⑥)に憧れているが、彼女自身は暗殺者というよりは、トレジャーハンターや盗賊の真似事をしている(ちなみに、バロウズとは直接的な面識は無い)。

二本の愛用の短剣——トミーとジェイクを巧みに操り、素早い動きを得意とするが、戦闘能力はいまひとつ。



## ■シナリオの見方

### ・概要

その場所で行われるおおまか内容や、プレイヤーに伝えるべきことなどが書かれています。GMはここを参照し、以下の二つの項目をPCの状況や性格などに合わせてうまく調整してください。

### ・情景描写

冒頭で、GMが読み上げる内容が書かれています。基本的にはGMはそのまま読めば良いようになっていますが、状況に応じて、内容を修正してもかまいません。

### ・イベント

その場面で起こるイベントが書かれています。情景描写を読み終えた後、頃合を見て起こしてください。

イベントは、必ず起こるものと、PCの判定の成否によって起こるものに分かれています。(判定が必要な場合は、その旨が書かれています)これもPCに合わせてGMが修正してもかまいません。

## 0. 懐かしき思い出(プロローグ)

### 【概要】

PC たちが登場するオープニング前の、アルトが遺跡(研究施設)に久しぶりに、足を踏み入れ装置の起動などを行ったりするシーンです。

### 【情景描写】

……黒い階段を、一人の黒いドレスを着た黒い髪の女性がゆっくりと上っていく。辿り着いた部屋の壁も、また黒い色をしていた。

???「腐腐腐(ふふふ)……懐かしいわ……」

「昔ここでよく、お兄様と人工生命のあり方について論じ合ったものね……」

そう言って彼女は、部屋のまわりを愛おしく眺める。

そして、部屋にあった器械のいくつかのスイッチを押して、満足した表情を浮かべると、再び上の階へと歩きはじめる。

???「今度ここにお兄様を呼んで、お食事会でもしようかしら……腐腐腐」

階段を上り終わった彼女は、部屋に飾られている肖像画に描かれている銀髪の青年を、愛おしそうに眺めながら、そうつぶやくのだった……。

### 【イベント】

特になし



## 1.技術棟工房(オープニング)

### 【概要】

PC たちは、アサルトエンジン内にある技術棟の工房で武器(イクシード)を受け取っていると、工房の主任であるサンドラから依頼を受けます。(アーツ《メイキング・〇〇》等で、イクシードを必要としない PC に対しても工房の見学等を理由に、他の PC と同行している事にしてください)

### 【情景描写】

入学して一ヵ月程経った PC たち。

今日は、クラスの仲間たちと共に、武器(イクシード)を受け取る日だった。

それぞれの PC ごとにオーダーメイドされた武器を受け取る様子を、工房の主任であるサンドラ(「舞台・NPC 解説」参照)は、いつものように満足そうに眺めていた。

**サンドラ**「ふふふ。どうだい？ それが、これからお前たちの命を預ける相棒になるのさ」

そのサンドラに、従業員の一部が駆け寄ってくると、何か耳打ちをする。それを聞いたサンドラは、一瞬険しい顔をするが、いつもの表情に戻ると PC たちの方に再び視線を戻す。

**サンドラ**「どうだいお前たち？ 早速、それを試してみるつもりはないか？」

### 【イベント】

サンドラの話では、(アカデミアから約三日の距離にある)鉱山町マインミラルにある材料の取引先の一つが、クリーチャー騒動で取引に支障が出ているようだった。

それを PC たちに様子を見に行ってもらい、出来るなら解決してきて欲しいという事だ。

**サンドラ**「詳細は、マインミラルのルイス商会って所で聞けるはずさ」

「まあ、お前たちにとっては初のクエストという事になるけど、もう基礎訓練は受けているはずだから大丈夫だろうさ」

「お前たちの担任には、私から報告しておくし、もちろん報酬も出るよ」

報酬自体は、ルイス商会より受け取る事となる(その旨も書いた紹介状を、サンドラが一筆したためてくれる)のですが、それとは別に、一週間分の携帯食料と、100 シルバーまでの消耗品を各 PC に 1 つずつ(前金代わりに)サンドラが渡してくれます。

ここでこれ以上情報は得られないので、PC たちはマインミラルに向かう事になりますが、この時 PC 間でヘリックスを結ぶように、改めて確認してあげてください。

また、担任(マリアベル辺りが良いでしょう)とヘリックスを結ぶと宣言した PC がいた場合は、結んだ事にして良いでしょう。(もちろん、今回の依頼の件に関しては了承します)

## 2. 鉱山町マインミラル

### 【概要】

PC たちは、マインミラルでルイス商会の主人から詳しい話を聞くと共に、代官であるドラヘファン侯と出会います。

### 【情景描写】

PC たちは、アカデミアを出発して三日後に、鉱山の町と呼ばれるマインミラルに到着する。

そして、アサルトエンジンの取引先であるルイス商会のある店へと足を運ぶ。PC たちが店に入ると、客や店員とは別に、何人かの兵士を連れた貴族風の男と鉢合わせる。

**男**「ん？ 何だ貴様たちは？ 傭兵風情がこんな所に……まさか、アサルトエンジンの者か？」

「(舌打ちをしながら、聞こえよがしに)ルイスめ、余計な真似を……」

「これは失礼した、アサルトエンジンの方々。私は、皇帝陛下に代わりこの地域一帯を治めている、ザイフリート・フォン・ドラヘファン侯爵だ。以後お見知りおきを(慇懃無礼な感じで)」

### 【イベント】

PC たちと、ドラヘファン一党の間に緊張感が漂う中、店の奥から一人の中年の男が店員に連れられ、慌てた様子で駆け寄ってくる。

**ジョン**「大変お待たせしました、アサルトエンジンの皆様。私が、この商会の主であるジョン＝ルイスです。こんな所で立ち話もなんですから、こちらの方へ。代官様もこちらへ」

そう言って、ジョンは PC たちを奥の客間へと案内し、ザイフリートも忌々しげな顔をしながらも、その後に付いていきます。

ジョンは PC たちより受け取った紹介状に目を通しながら、これまでの経緯を話します。

### これまでの経緯

- ・10 日程前に、商会の持つ採掘場で落盤事故があった。
- ・その衝撃で、採掘場の近くに、遺跡のような物の一部が現れた。
- ・遺跡を調べようとしたが、唯一の入口らしき所が閉まっており、開ける事もできず、中に入ることができないので調べるのを諦めた。
- ・その2日後(8日前)に、なぜか遺跡の入口が開いており、かつそこから人型の骸骨のような怪物が現れたので、採掘場の作業員は慌てて逃げてきた。

**ジョン**「……そして、その時たまたま店に買い付けに来ていた、アサルトエンジンの方にその旨を伝えたというわけなのです、はい」

その言葉に、ザイフリートは露骨に顔をしかめる。それを見たジョンは慌てて付け加える。

**ジョン**「も、もちろん、その後すぐに代官様にも知らせたのですが、その……代官様はそもそも怪物が出た事自体をお疑いになられて……」

**ザイフリート**「当たり前だ！ ここの連中と云ったら、何かと理由をつけて仕事をサボろうとしたり、税をごまかそうとしたり……」

**ジョン**「で、昨日、代官様の兵隊が10人調査に出向いたのですが、いまだに帰らず……」

それを言われるとザイフリートは、ばつの悪そうな顔をして、口ごもる。

**ザイフリート**「もし、本当に怪物が相手なら、あれでは数が少なすぎるからな……」

**ジョン**「そこで、怪物退治の専門家である皆さんに調査をお願いしたいのです」

「このままでは、私たちの商売はあがったりです」

報酬は、PC1 人につき 400 シルバーです。

もし、PC が報酬を上げようとした場合、**【知】出生値による一般判定[やや難しい](-10%)**を誰か 1 人に行わせてください。

判定に成功した場合、ザイフリートが(「このハイエナ共が」と悪態をつきながらも)渋々、さらに PC1 人につき 100 シルバー上乗せします。

採掘場の作業員からは、(遺跡や怪物に関して)上記以上の情報を聞くことはできません。

採掘場はこの町から徒歩(山岳地帯なので、馬等の利用はできない)で、数時間ほどの距離にあります。(今は、まだ午前中なので、すぐに出発すれば昼過ぎには到着します)

PC たちが出発する場合は、現地までの地図を渡してくれます(そこまで複雑な道ではないので、迷う心配はなさそうです)。

また、ザイフリートは PC たちに協力するつもりはなく、出発を見送りながら言います。

**ザイフリート**「さて、ハイランダーの方々のお手並みを拝見させてもらおう」

「もし、怪物退治に失敗しても、その時は我々が兵力をもって、怪物討伐にあたるから安心したまえ、ははははは」

### 3. 採掘場

#### 【概要】

PC たちは採掘場で、NPC のバネッサと出会います。

#### 【情景描写】

PC たちは、地図を片手に採掘場に到着する。

採掘場は、マインミラルの(主な)鉱山ほど広いわけではなく、採掘場所へとつながる穴と、採掘場への外部からの侵入者を見張る為の、高さ5m程度の見張り台がある程度だった。

その見張り台から一人の少女が、(少し先にある)問題の遺跡らしき場所を眺めていたが、PC たちの存在に気が付いたらしく、見張り台から降りて近づいてくる。

**少女**「何、あなたたち？ もしかして同業者？ え、私？ ははん」

「私こそは、あの“何でも屋”バロウズの跡を継ぐ者、バネッサ・バニーズバック！（胸をはる）」

#### 【イベント】

それを聞いた PC たちは、【知】出生値による一般判定[やや難しい](-10%)を行えます。(ただし、出自が「犯罪者」の PC は、難易度が[普通](±0%)で判定できます)

判定に成功した場合、バネッサの名前は知らないまでも、“何でも屋”バロウズ(※)が裏社会で有名な暗殺者である事程度は思い出します。

(※公式シナリオ⑥に登場。ただしこの時点ではそのシナリオの事件は、まだ起こっていません)

**バネッサ**「あなたたちが何者かわからないけど、あの遺跡にあるお宝は私がいただく！」

「この私に先に目をつけられた事を不運と思って諦めるのね！ それじゃ、お先に！」

そう言ってバネッサは、PC たちの事などおかまいなしに、一目散に遺跡へと走っていきます。

もし PC の中でバネッサを、ハイランダー(あるいはモルフ)と疑う者がいた場合、【知】出生値による一般判定を行ってください。

判定に成功した場合、少なくとも彼女の運動能力からは、普通の人間のである事がわかりません。

この場所には、これ以上手がかりになるような事はみつきりません。

(採掘場所へとつながる穴も、落盤事故の影響か、入ってすぐの場所が土砂で塞がっており、先に進むことはできません)



## **4. 遺跡前**

### **【概要】**

PC たちが遺跡の様子を観察していると、遺跡の中からバネッサの悲鳴が聞こえます。

### **【情景描写】**

PC たちは、採掘場からほど近い場所にある、問題の遺跡に到着する。

遺跡と言っても、大半は土砂で埋まっており、かろうじて入口らしき場所とその周辺の壁が見えるだけで、遺跡の高さや広さなどの構造的なものは、外見からではまったくといっていい程わからない。

バネッサの姿も無い。どうやら、すでに遺跡に入ったようだ。

### **【イベント】**

黒色をした遺跡の壁は、(判定を行うまでもなく)木や石では無い、未知の材質でできている事がわかり、それがジェネシスの手による構造物である事がうかがえます。

また、大きく口を開けた入口も、扉のようなものは見当たりませんが、商会で聞いた話を総合すると、かつては扉のようなものがあり、それが何者かの手によって開けられたという事もわかります。

もしPCの中で入口周辺の足跡を調べたいと宣言した者がいた場合、**【速】**出生値による一般判定を行ってください。

判定に成功した場合、比較的最近付けられた複数の足跡は、大半が人型のもので、一部獣の類(狼等)が混じっている事がわかります。

他には、これといってめぼしいものは見当たりません。

PC たちが遺跡の前を調べている(あるいは遺跡に入ろうとする)と、中から先程の少女のものとされる悲鳴が聞こえてきます。

## 4-A.遺跡 1F ホール

### 【概要】

PC たちは、クリーチャー(ゾンビ、ウルフゾンビ)との戦闘になります。

### 【情景描写】

PC たちが遺跡の中に入ると、円形の大きなホールのような場所に出る。

そして、入口のすぐ近くで悲鳴の主であるバネッサが、尻餅をついている。その視線の先には、人型のクリーチャーが2体……1体は額にナイフが刺さり、もう1体は左胸にナイフが刺さっている……が、獣のようなクリーチャーを連れて、ゆっくりとこちらに向かってくる。

### 【イベント】

PC たちと**ゾンビ×2、ウルフゾンビ×2(全て前衛)**との戦闘です。

(※PC が4人の場合は、**ウルフゾンビ**を1体減らしてください)

クリーチャーは倒されると、塵のように消えてしまいます。

戦闘が終了し、改めて部屋を確認すると、やはり黒い壁に囲まれている事、ただし天井から明かりのようなものが照らされており、視界的には問題が無い事、壁や明かりとは対照的にごくごく平凡的な装飾品が、いくつか部屋に飾られていることがわかります。

また、部屋の隅に二組の武具が打ち捨てられている事から、ゾンビはザイフリートが送った兵士の成れの果てである事がわかります。(他にめぼしい物は見当たりません)

そして、先ほどまで尻餅をついていた、バネッサはいつのまにか起き上がり、クリーチャーから落ちた二本のナイフを回収しています。

**バネッサ**「あなたたちハイランダーだったのね……助けてくれてありがとう」

「さすがに怪物がいるんじゃ、ハイランダーじゃない私じゃ手も足も出ないわ……」

そう言って彼女は、PC たちに別れを告げると、入口から外へ出て行きます。

部屋には、右と左にそれぞれ一つずつ入口があり、両方とも通路になっているがわかります。(正面にも、中庭に続く、ガラスのようなものでできた扉がありますが、土砂で埋まっています)

・左の通路に進む場合は(「4-B.遺跡 1F 人形部屋」へ)

・右の通路に進む場合は(「4-C.遺跡 1F 薬品置き場」へ)

PC たちがどちらかの部屋に移動した後、以下のイベントが起こります。

(イベント内容を描写した後、PC たちが移動した部屋のシーンへと進んでください)

## PC たちが移動した後のイベント

PC たちが、次の部屋に移動してから少して、遺跡の入口から中を覗き込む一人の少女。  
**バネッサ**「……“何でも屋”の私が、怪物が出たくらいで諦めるわけないでしょ……」  
「ハイランダーや怪物がいるって事は、絶対何かすごいお宝があるに違いないわ！」  
そう言って彼女は、PC たちが向かった方とは、反対側の通路に走っていった……。

## 4-B.遺跡 1F 人形部屋

### **【概要】**

PC たちが、部屋の隅にある人形の仕掛けにふれた場合、選択によりアイテムや宝石を得るか、トラップにかかりダメージを受けます。(仕掛けは無視する事も可能です)

### **【情景描写】**

PC たちがカーブした通路を進むと、やはり黒い壁の円形をした大きな部屋に出る。  
天井からの光によって照らされた部屋には、何体もの骸骨が色とりどりの服を着せられて2体1組で立っている……まるで、ダンスパーティーの会場のように。もちろん、PC たちが入っても、それらが動き出す気配は無い。どうやら、趣味の悪い人形のようなのだ。  
その中でも、ひと際目につくのは、部屋の四隅にある、道化の衣装を着た骸骨の人形だった。それぞれが、何か箱のようなものを持っているようだが……。

### **【イベント】**

PC たちが、四隅の人形と箱を調べると(判定なしで)以下の事がわかります。

### 部屋の四隅の人形と箱についての情報

- ・人形の格好や表情などは、4体全て同じ作りになっているように見える。
- ・箱は 50cm 四方形の大きさで、人形が胸の前にかかえるように、両手で持っている。
- ・箱には蓋や鍵のようなものは見当たらず、上面中央に小さなボタンが一つあるのみ。
- ・箱自体は、人形に固定されており、動かす事はできない。
- ・箱の大きさ等は4つとも同じであるが、箱に描かれた模様だけが4つとも違っている。
- ・模様は、それぞれ(トランプの)スペード、ダイヤ、ハート、クラブである。

PC たちが、箱のボタンを押した場合、箱によって以下の処理が行われます。

### (スペードの模様の箱)

ボタンを押した瞬間、箱の前面が開き、中から数本の短剣が発射されます。

ボタンを押した PC は、【速】出生値による一般判定[やや難しい](-10%)を行います。

判定に成功すれば無傷ですが、判定に失敗した場合 2D6 のダメージを受けます(防御力は有効です)。短剣が発射された後の箱の中には(その仕掛け以外)何もありません。

### (ダイヤモンドの模様の箱)

ボタンを押した瞬間、箱の側面が開き、中から宝石が[1d10]個落ちてきます。

誰かが、【知】出生値による一般判定を行うと、その宝石がそれぞれ 1 個 100 シルバー分の価値がある事がわかります。箱の中には、それ以上は何もありません。

### (ハートの模様の箱)

ボタンを押した瞬間、箱が突然爆発します。

ボタンを押した PC は、【運】出生値による一般判定を行います。

判定に成功した場合 2D6 のダメージ、判定に失敗した場合 4D6 のダメージを受けます(防御力は有効です)。また近くにいた(と思われる)PC も同じ判定を行い、判定に失敗すると 2D6 のダメージ(防御力有効)を受けます。(判定に成功した場合は、無傷です)

箱は道化の人形とまわりの人形数体を巻き込んで、粉々に砕け散ります。

### (クラブの模様の箱)

ボタンを押した瞬間、箱の上面が開きます。箱の中には、メンタルリンク 1 本と、それを囲むように、炎・氷・雷・風の秘石がそれぞれ 1 個ずつあります。

それ以上は、特に何もみつかりません。また、部屋に出入り口は、入ってきた所とその反対側にあるのみです(部屋を出ると、同じようにカーブした通路が続いています)。

・遺跡の奥に向かう場合は、「4-D.遺跡 1F 階段の部屋」へ

・遺跡のホール方向へ移動する場合は、「4-A.遺跡 1F ホール」へ

(※ただし、クリーチャーは最初の一度しか出現しません)

## 4-C.遺跡 1F 薬品置き場

### 【概要】

PC たちは、薬品置き場でアイテムを発見できるかの判定を行います。

### 【情景描写】

PC たちがカーブした通路を進むと、やはり円形をした大きな部屋に出る。

黒い壁と天井からの照明は他の部屋と同じであるが、部屋の中にはホコリをかぶった様々な薬品道具が、乱雑に置かれている。どうやら、ここは薬品置き場か何かのようだ。

### 【イベント】

PC たちがこの薬品置き場を調べると宣言した場合、PC 一人に対して一度のみ【速】出生値による一般判定が行えます。

成功した PC は、[1D10]を振り、以下の表からアイテムを入手する事ができます。

(もし、上記判定にクリティカルで成功した場合は[1D10+1]で以下の表を参照してください)

### 入手アイテム一覧

ダイス目 / アイテム

- |    |           |
|----|-----------|
| 1  | ハリー       |
| 2  | ブレイブハーツ   |
| 3  | フォーギブン    |
| 4  | ファイトラブ    |
| 5  | ケーン       |
| 6  | グットファーザー  |
| 7  | ペイシヤント    |
| 8  | メンタルドリンク  |
| 9  | ライフストリーム  |
| 10 | カサブランカ    |
| 11 | メンタルストリーム |

それ以上は、特に何もみつきりません。また、部屋に出入り口は、入ってきた所とその反対側にあるのみです(部屋を出ると、同じようにカーブした通路が続いています)。

・遺跡の奥に向かう場合は、「4-D.遺跡 1F 階段の部屋」へ

・遺跡のホール方向へ移動する場合は、「4-A.遺跡 1F ホール」へ

(※ただし、クリーチャーは最初の一度しか出現しません)

## **4-D.遺跡 1F 階段の部屋**

### **【概要】**

2階への階段がある部屋です。特にイベント等はありません。

### **【情景描写】**

PC たちがカーブした通路を進むと、同じような円形をした大きな部屋に出る。

壁の色はあいかわらず黒く、ホールと同様にいくつかの装飾品が置かれている。

今までの部屋と唯一違う事は、本来中庭への出入り口がある場所に、代わりに2階に上る階段がある事位であろうか……。

### **【イベント】**

この部屋には特にめぼしい物はありません。

出入り口は、PC たちが入ってきた場所と、その向かい側に同じような通路が続く出入り口、そして遺跡の内側に、2階への階段があります。

(もし、PC たちがはじめてこの部屋に訪れた場合、反対側の出入り口から先も、来た方向と同じような構造になっている事は予想ができます)

・2階への階段を上る場合は、「4-E.遺跡 2F 実験室」へ

また、1F を完全に探索しようとする場合は、進んできた方向により、「4-B.遺跡 1F 人形部屋」または「4-C.遺跡 1F 薬品置き場」へ進んで下さい。(ただし、各部屋のイベントは、最初に入った1回のみ起こる事に注意してください)

## 4-E.遺跡 2F 実験室

### 【概要】

PC たちは、クリーチャー(アーチャースケルトン、ソルジャースケルトン)との戦闘になります。

### 【情景描写】

PC たちが階段を上ると、1階と同じように黒い壁の円形をした大きな部屋に出る。

しかし、この部屋には今まで見た事が無い様々な実験道具(のようなもの)がいくつも並んでいる。ここは間違いなく、この遺跡の中核である、実験室である事は一目瞭然だった。

PC たちが、更に詳しく調べようとする、部屋の各所からカチャカチャと音を立てた人型のモノがこちらへと近づいてくる……それは、骸骨の姿をしたクリーチャーだった。

### 【イベント】

PC たちと**ソルジャースケルトン×2(前衛)**、**アーチャースケルトン×2(後衛)**、との戦闘です。  
(※PC が4人の場合は、**アーチャースケルトン**を1体減らしてください)

クリーチャーは倒されると、塵のように崩れ去ります。

戦闘が終了し、改めて部屋を確認すると、この部屋の施設自体はまだ生きている事がわかります。(ただし、どういった実験を行う部屋なのかは、わかりません)

(※アーヴァントの《ドクトレート(生物学)》《アンティシペート》《インテューション》を使用した場合のみ、【知】出生値による一般判定を行う事ができます。判定に成功した場合、この施設が生物から人工生命体を作り出す実験を行う場所である事は、ある程度検討がつきます)

また、部屋の中には先ほどのようなクリーチャーは、もう存在しない事はわかります。

PC たちがこれ以上調べてもわかる事はありません。

この部屋の出入り口は、PC たちが上ってきた1階への下り階段と、その反対側にある3階への上り階段以外は見当たりません。

## 4-F.遺跡 3F 客間

### 【概要】

この部屋では特にイベント等はありませんが、ラスト戦闘前の回復場所になります。

### 【情景描写】

PC たちが階段を上ると、今までの部屋と同じように黒い壁の円形をした大きな部屋に出る。

部屋の中央には、大きな長テーブルがあり、正面の壁には暖炉のようなものが備え付けられている。また、天井の光源は、今までと違いシャンデリアに変わっている(ただし、ロウソクは使用されておらず、今までの天井同様、原理のわからない光を発している)。

普通の屋敷で言えば、客間のような部屋であろう。

ひときわ目を引くのは、暖炉の上の壁に飾られている2枚の大きな肖像画、そして部屋にバラバラに配置されている、6体の氷の彫像のような物であろうか……。

### 【イベント】

肖像画はそれぞれ、銀髪の青年と黒髪の女性が描かれています。

それが誰の肖像画か思い出そうと思った PC は、【知】出生値による一般判定を行う事ができ、判定に成功すると、その特徴から二人がジェネシスの「白銀のレギント」と「漆黒のアルト」(「エネミーブック」P.4 参照)である事がわかります。

また、彫像のような物を調べると、それが(判定なしで)ザイフリートの送った兵士たちである事が確認でき、急速に凍らされた事により凍死している事がわかります。

それ以上、この部屋にめぼしい物は見当たりません。

部屋の出入り口は、PC たちが上ってきた階段、その階段の脇の通路の先にある部屋が一つ(扉は開いています)のみです。(部屋の両脇に、バルコニーに通じるガラスのようなものでできた扉がありますが、両方とも土砂で埋まっています)

※GMIは PC たちに、この部屋で回復などを行う事を勧めて下さい。

PC が調査や回復でひと段落ついたタイミングで、通路の先の部屋から聞き覚えのある少女の悲鳴が聞こえます。



## 4-G.遺跡 3F アルトの部屋

### 【概要】

ラストボスのクリーチャーたちとの最終戦闘になります。

### 【情景描写】

PC たちが急いで部屋に入ると、入口のすぐ近くで倒れている少女……バネッサがいる。

??? 「腐腐腐……その子は気絶しているだけですよ……」

その声は、部屋の奥にあるベッドの上に座る女性……肖像画と同じ、黒い髪と黒いドレスの女性である……から発せられたものだ。

彼女の言うとおりに、確かにバネッサは気絶しているだけなのが見える。

**アルト** 「ハイランダーの皆様はじめまして。私はアルト……皆様の天敵、ジェネシスですわ」

「本当は、皆様と一緒に楽しみたいのだけど、お兄様に呼ばれていて……」

「だから私に代わり、この子たちが皆様をもてなしますわ……あの兵隊さん達のように」

アルトはそう言って、脇に控えるクリーチャーたちを愛おしそうに見つめる。そして、座っていたベッドから立ち上がると、再び PC たちに振り向き、妖艶な笑みを浮かべる。

**アルト** 「もし、皆様に次の機会がありましたら、今度は盛大なパーティーをひらきましょう」

「それでは、ゆっくり楽しんでいてくださいね……腐腐腐」

そう言うと彼女は、黒い粒子となって忽然と姿を消す。

それと同時に、脇に控えていたクリーチャーが PC たちに襲い掛かる。

### 【イベント】

PC たちと**ゾンビ×1、ウルフゾンビ×1(共に前衛)、アーチャースケルトン×1**、そしてラストボスである**デスクイーン(共に後衛)**との戦闘です。(※PC が 4 人の場合は、**アーチャースケルトン 1 体**を減らしてください)

デスクイーンは、無属性のエネルギー投射による通常の単体攻撃または、《プレス攻撃》《プレス全体化》による氷属性の攻撃を、PC 全体に対して行います。

また、デスクイーンの特長能力で、他のクリーチャー(ゾンビ、ウルフゾンビ、アーチャースケルトン)の命中を+10%、ダメージを+3 する効果があります。

戦闘終了後、改めて部屋を見回しますが、特にめぼしいものは見つかりません。

また、他の部屋への出入口も無く、どうやらここが最後の部屋の様です。

## 5. ルイス商会(エンディング)

### 【概要】

PC たちは、アサルトエンジンの調査隊と合流後、改めて依頼主より報酬を受け取ります。

### 【情景描写】

PC たちは、テレパスによる報告後、ルイス商会にて待機を命じられる。

バネッサは、幸い大きな怪我も無く、ルイス商会が用意した部屋で寝ていたが、連れてきた翌日には、PC たちへのお礼の書置きを残して姿を消していた。

数日後、アサルトエンジンより調査団が訪れる。

??? 「はじめまして。私はアサルトエンジンで教師をしているクラークという者です」  
「皆さんの担任ではないですが、改めて皆さんから報告を聞こうと思ひまして」

### 【イベント】

PC たちの報告を、クラークと言われた教師は真剣な眼差しで聞いている。

**クラーク** 「……そうですか。皆さん、初のクエストで大変な思いをしましたね」  
「あとは私たちが調べますので、皆さんは学園に戻って、いつものように授業を受けてください」  
「……皆さんの、今回の経験が、きっとこれからも役に立つと思いますよ……」  
そう言ってクラークは、PC たちにねぎらいの言葉をかけます。

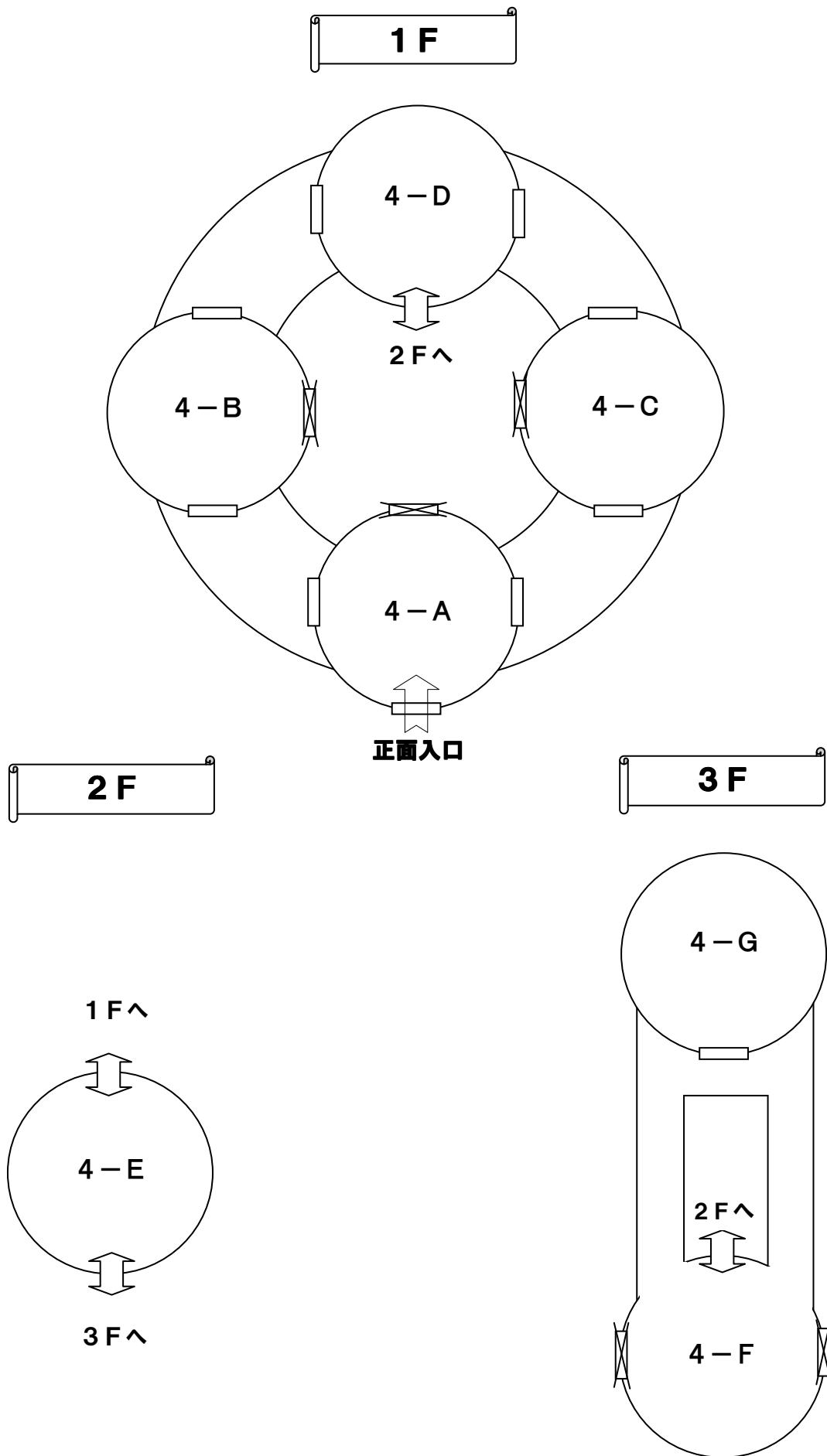
また、ルイス商会の主人であるジョンも、改めて PC たちにお礼の言葉を述べます。

**ジョン** 「皆さんのおかげで、商売が再会できます。本当にありがとうございました」  
「こちらに立ち寄られることがあったら、ぜひこの店に寄ってってください」

PC たちはジョンより 400 シルバーの報酬を受け取り、ゲームを終了します。

また、GM は経験点 200 点を各 PC に配布してください。

# ■遺跡MAP



## ■クリーチャーデータ

クリーチャー名	ゾンビ		LV	1	
行動値	3	防御	1	HP	35
弱点属性	火				
回避	白兵回避	5 %	射撃回避	3 %	
攻撃データ					
攻撃①	白兵 [近距離]	命中	73 %	ダメージ	2D6
備考					
(攻撃②)	白兵 [近距離]	命中	83 %	ダメージ	2D6 +3
備考	※デスクイーンの特長能力による修正時				
解説					
元は人間だったものがアーティファクトの力により、アンデッド化したものです。動くものに対して、見境無く襲ってきますが、動きはあまり素早くありません。					

クリーチャー名	ウルフゾンビ		LV	1	
行動値	13	防御	2	HP	50
弱点属性	火				
回避	白兵回避	6 %	射撃回避	4 %	
攻撃データ					
攻撃①	白兵 [近距離]	命中	76 %	ダメージ	2D6 +3
備考					
(攻撃②)	白兵 [近距離]	命中	86 %	ダメージ	2D6 +6
備考	※デスクイーンの特長能力による修正時				
解説					
狼がゾンビ化したクリーチャーです。狼の時の戦闘力はそのままで、性格は更に凶暴化して相手に鋭い牙で襲ってきます。					

クリーチャー名	アーチャースケルトン		LV	1	
行動値	11	防御	2	HP	45
弱点属性	火				
回避	白兵回避	6 %	射撃回避	9 %	
攻撃データ					
攻撃①	射撃 [遠距離]	命中	79 %	ダメージ	2D6 +1
備考					
(攻撃②)	射撃 [遠距離]	命中	89 %	ダメージ	2D6 +4
備考	※デスクイーンの特長能力による修正時				
解説					
元々、狩人だった人間がアンデッド化した為、弓で武装しています。弓の腕前や癖は、人間だった時のそれに準じます。					

クリーチャー名	ソルジャースケルトン		LV	2	
行動値	8	防御	4	HP	106
弱点属性	火				
回避	白兵回避	10 %	射撃回避	8 %	
攻撃データ					
攻撃①	白兵 [近距離]	命中	73 %	ダメージ	2D6 +8
備考					
(攻撃②)		命中	%	ダメージ	D6
備考					
解説					
武器や防具で武装したアンデッドです。恐れを知らない兵士として、ある意味人間よりも凶悪な存在かもしれません。					

## ■ラストボスクリーチャーデータ

クリーチャー名	デスクイーン		LV	6	(強化LV: 2)
行動値	14	防御	9	HP	230
弱点属性	火・雷・風・光・闇				
回避	白兵回避	10 %	射撃回避	12 %	
攻撃データ					
攻撃①	射撃 [遠距離]	命中	85 %	ダメージ	2D6 +9
備考					
攻撃②	射撃 [遠距離]	命中	66 %	ダメージ	2D6 +6
備考	《プレス攻撃》《プレス全体化》による、氷属性の全体攻撃				
特殊能力					
「ゾンビ」「スケルトン」「グール」と名のつくクリーチャーの 白兵・射撃の各命中+10%、ダメージ+3。					
クリーチャースキル等					
《生命増幅》(2LV):最大HPを+100する。計算済					
《堅固》(1LV):防御力+4。計算済					
《プレス攻撃》(1LV):命中76%、ダメージ2D6+6の氷属性のプレス攻撃					
《プレス全体化》(1LV):プレスの対象を全体に。命中-10%					
《再攻撃》(1LV):失敗した判定をやり直す。1シナリオ1回					
解説					
外見はグールと似ていますが、歪んだ生命の遺伝子により生まれたクリーチャーたちの女王的存在です。 ジェネシスのアルトによって造りだされたラストボスで、氷属性による攻撃を行います。					