

LOG HORIZON

TRPG

セルデシアガゼット

◀ Celdesia Gazette ▶



◆ 巻頭特集 ◆

「ゴブリン王の帰還」

Vol.2

2015. Jan

Celdesia Gazette

セルデシア ガゼット

VOL.02 2015.01



アキバの街にもお正月がやってきました。〈冒険者〉たちの手によって、街じゅうが新年の装いを見せています。門松、注連飾り、羽子板に干支の動物。ガゼット読者の皆さん、お餅は食べましたか？ え、クリスマス？ やつなら倒しておいた。

表紙:B.tarou

◆ 特集 無料シナリオ配信！ ◆

緑の軍勢に挑め！

「ゴブリン王の帰還」

ゴブリンをテーマにしたシナリオ集のほか追加データ、エネミーデータが満載！

INDEX

01	INDEX
02	特集「ゴブリン王の帰還」
03	知られざる力の担い手「ゴブリンとの戦い」
09	拡張ルール：騎乗と騎乗生物
12	シナリオ集「ゴブリンの氾濫」
28	列島生物図鑑 第2回「ゴブリン族」
37	冒険窓口便り
39	ヤマト風土記 第2回「イースタル中南部」
42	ミルシャン姉貴の実践占い教室
43	できるかなシックスティシックス
44	エリッサのティータイム
45	コッペリア・ホットログ
46	ログホラ相談窓口
47	Editor's Room



特集「ゴブリン王の帰還」

Return of the Goblin King

〈冒険者〉にとって最も身近で、そして最も恐ろしい敵〈緑小鬼〉の脅威がイースタルに迫る!

原作エピソード「ゴブリン王の帰還」をテーマにした解説記事をはじめ、彼らとの戦いで活躍したサブ職業とその特技やアイテムデータ、「騎乗」に関する追加ルール、そして複数のCRに対応し、何回も遊べるシナリオ集「ゴブリンの氾濫」を掲載! さらに特集に対応したゴブリン族のデータが満載の「列島生物図鑑」も同時掲載されている。

さあ、今月も冒険の準備を始めよう!!

異変の始まり

「ゴブリン王の帰還」は、〈大災害〉以前から冒険者たちには良く知られていたクエストであった。オウウ地方の奥深く、ゴブリン族の城である〈七つ滝城塞〉の奥深くで6つの部族を統一したゴブリンの王が戴冠する。もしも王が戴冠を果たせば、周辺部族を糾合し、巨大な軍勢となってイースタルを脅かす。その前に〈七つ滝城塞〉へと潜入し、ゴブリンの王を打ち倒すという内容のレイドクエストだ。かつては大規模なレイド攻略専門ギルドでなくとも挑戦できる難易度と、難易度に比して実入りの良い報酬から挑戦しやすいレイド入門クエストの1つと数えられていた。

しかし〈大災害〉以後に発生したこのイベントは、以前とは決定的に異なる状況が伴っていた。冒険者たちは自らが巻き込まれた事態に混乱するばかりで、ゴブリン王の戴冠に気付くことも、そもそもイベントが発生する事も忘れていたのだ。かくてゴブリンの王はその王権を発揮し、〈七つ滝城塞〉周辺のあらゆるゴブリンの部族を統合することに成功してしまった。総数は優に二万を超える、イースタル全土を揺るがすに足る前代未聞の大軍勢である。

〈冒険者〉と反抗作戦

この非常事態は瞬く間に弧状列島ヤマトの東半分、つまり〈自由都市同盟イースタル〉全体へと波及した。〈緑小鬼〉の軍勢が南下すると〈自由都市同盟イースタル〉に属する貴族たちはその対応に追われる事となる。従来から〈緑小鬼〉への対応の主軸であった〈冒険者〉との関係を再構築すべき時期であり、交渉を含めた対策会議は紛糾し一時は決裂するかに思われた。しかしこの危機はコーウェン家令嬢の行動によって回避され、〈冒険者〉による義勇兵が立ち上がることとなる。反抗作戦の開始である。

こうしてザントリーフ地方へと進出した〈緑小鬼〉の軍勢はなんとか撃破したものの、〈緑小鬼〉の脅威がイースタルから去ったわけではない。

出来るかぎりの封じ込め作戦は実施したものの、より小規模かつ多数の略奪部隊がイースタル全土へと広がり〈大地人〉の安全を脅かしている。〈円卓会議〉は初級から中堅にあたる冒険者たちに対して〈緑小鬼〉討伐のクエストを大量に発行している。また同時に〈緑小鬼〉の本拠地である〈七つ滝城塞〉攻略戦が開始されたのだ。

チョウシ防衛線からザントリーフ会戦、そして〈七つ滝城砦〉攻略戦と、〈大災害〉の後に起きた亜人間種族との大きな戦いの数々の中で、それまで「戦いに向かない」とされていたさまざまなサブ職業が大きな活躍を見せた。ここではそれらのサブ職業の中からいくつかをピックアップして紹介していく。

〈調教師〉

〈調教師〉は、調教(テイム)によって動物などを手なづけ、自分のペットにできるサブ職業である。レベルが上がるほどに手なづけることのできる対象は増えていき、気性の穏やかな動物からはじまって、最終的には獰猛なモンスターまでも調教できるようになる。

〈召喚術師〉の従者と違い、〈調教師〉が調教しているペットは連れ歩くか、専用の厩舎に預ける必要があるなど、様々な制約がある。この制約は、レベルの高い〈調教師〉が十分な調教を重ねて、そのペットを召喚笛で呼べるようになるまで解消できない。しかし、連れ歩くのに魔法のようなMPの消費や再使用規制時間もない彼らは、まさに〈調教師〉たちにとって、頼りがいのある冒険の相棒だ。

モンスターを調教できない場面であっても、種として調教可能な対象との戦闘では低確率で相手を怯ませたり、戦意を奪うこともある。

敵であるはずのモンスターと心通わせ、味方とする特殊なサブ職業。それが、〈調教師〉だ。

セルデシアにおける〈調教師〉

〈大地人〉にとっての〈調教師〉とは、主に馬や牛といった労働力となる家畜を調教、販売する職業であると認識されている。農村や牧場など、動物を労働力として使役する場所ならば、少なくとも一人は〈調教師〉が働いているだろう。

腕のいい〈調教師〉ならば、貴族の下で馬の世話をしているものや、軍馬の訓練などを行っていることもある。

また、変り種としては、動物に芸を覚えさせて日銭を稼ぐ旅芸人の一座で働く〈調教師〉の存在が挙げ

られるだろう。この場合は、珍しく見た目の映える、熊や虎などの猛獣の調教がなされることもある。こうした獰猛な気性の動物を調教することは難しく、〈調教師〉として高いレベルを要求されるため、それができる者は各地で貴重なエンターテイナーとして歓迎されるだろう。

ゲーム時代の〈調教師〉

〈エルダー・テイル〉がゲームであった頃、〈調教師〉は特定層にコアなファンを持つサブ職業だった。メイン職業の特技によって従者召喚されるものと違い、多くの場合〈調教師〉のペットは戦闘をさせることができない。このため、数値的な有利を求めるプレイヤーからの評価はいまひとつだったものの、様々な動物、モンスターを連れ歩けることから、〈召喚術師〉等と同様に、ペットが好きなプレイヤーたちに好まれたのだ。様々なエネミーを倒さず弱らせて捕獲するという転職クエストは高難度で知られるが、それをものともしない者たちが〈調教師〉となっていく。

そんな〈調教師〉が調教できるモンスターの中でも花形は、〈巨大梟〉などの飛行可能な乗騎だ。こうしたモンスターの調教には高いレベルが前提となり、また、ある程度弱らせなければ調教が成功しないことから、戦闘能力も要求される。特に〈鋼尾翼竜〉は調教の難易度が極めて高い大型飛行乗騎として知られ、一流〈調教師〉のステータスでもあった。

〈調教師〉によって十分な調教がされた動物やモンスターは、特定の手順を踏むことで、召喚笛で呼び出す乗騎として、他人に譲渡もできる。このため、駆け出しの〈冒険者〉を相手に、調教した馬を売って商売をする者もいた。しかし、大多数はペットを愛でることを目的とした趣味のプレイヤーが選択することの多いサブ職業であった。

〈大災害〉後の〈調教師〉

動物やモンスターと心通わせる〈調教師〉の能力は〈大災害〉後も健在だ。しかし、単にコマンドを実行するのではなく、対象に触れる、声をかける、餌を与

えるなどの具体的な行動が必要になったことから、調教の難易度は上昇している。

また、生身で動物やモンスターに間近で対峙する必要があることから、その精神的な負担も大きく、これに耐えかねて〈調教師〉を辞めた〈冒険者〉もいる。

一方で、これまでデータ上でしか存在していなかったペットが実体をもって自分の隣にいる、という事実で喜んだ〈調教師〉も少なからずいた。そうした〈調教師〉らはゲーム時代以上にペットに愛情をもって接しており、より深い絆で結ばれるようになった。

〈調教師〉は〈ザントリーフ戦役〉を中心とした攻略戦において脚光を浴びたサブ職業の一つだ。かの戦いでは〈魔狂狼〉や〈梟熊〉といった魔獣に騎乗した〈緑小鬼〉の機動戦法に〈冒険者〉たちは苦戦したが、それに対抗し、大きな成果をあげたのが、〈グランデール〉のウッドストックが率いた、飛行生物を中心とした〈調教師〉らで編成された機動部隊だったのだ。広域に渡る戦線の補給や輸送にも彼ら航空機動部隊は奮闘し、まさに全軍の生命線となった。

また、〈緑小鬼の調教師〉から入手したアイテムや魔獣を使役するその戦いぶりにヒントを得て、〈冒険者〉側でもこれまで調教対象とはならなかった魔獣、その他の生物に調教を試みる者が現れるようになった。そうした〈調教師〉の試みの幾つかは成功し、アキバの街では日々新しいペット動物が発表されている。最近では、〈茨棘イタチ〉や、〈山羊スライム〉などが成功例として知られている。

アニマルテイマー 一般特技

最大SR2 タイミング：プリプレイ

判定：判定なし 対象：自身 射程：至近 コスト：因果力1

あなたのサブ職業が〈調教師〉〈騎士〉〈御者〉〈遊牧民〉の場合使用可能。IRが〔CR-2（最低1）〕以下の〔召喚〕タグを持つ一般アイテムを1つ手に入れる。〔SR2〕入手可能なIRはCR以下となる。〔コネ：武人、貴族、農家〕因果力コストはなくなる。

▼解説

訓練を通じて乗騎と深いきずなを結び、その証として乗騎を呼び出す笛を入手することができる特技。

〈地図屋〉

〈地図屋〉は、文字通り地図の作成、複製を行うサブ職業である。フィールドやダンジョンの地図を書き記したり、既存の地図を複製することができる。

また、地図の中には、複雑な暗号や記号が織り込まれていることもある。これは、身内や特定の人間にのみ正しい情報を伝えるためであったり、あるいは何らかの試練の意味を含め、知力や適性を図るためであったりする。特に、古代から伝わる宝の地図、陰謀の手がかりを示す地図など、〈冒険者〉が携わる冒険に関係するような地図には特にその傾向が強い。〈地図屋〉はこうした地図を解釈、解明して、隠された情報やメッセージを読み取ることに長けている。

冒険に欠かせない旅の導き、地図の専門家。それが〈地図屋〉なのだ。

セルデシアにおける〈地図屋〉

旅はもちろん、政治、商売、軍事行動など、様々な場面で地図は重要な役割を担う。セルデシアにおいてもそれは同様であり、〈地図屋〉は貴重な専門職として重宝される。特に貴族や地方領主は統治や軍事に関わる部署で少なくとも一人は〈地図屋〉を召し抱え、周辺地域の地図作成をさせている。

もちろん、市井で活動する〈大地人〉の〈地図屋〉もいる。とはいえ、街で一般的に売られている地図は軍用のそれに比べて簡略化されており、主な街道とその周辺のランドマーク、そして方角が記されている程度のものも多い。もっとも、一般的な〈大地人〉は街道を大きく外れた場所には踏み込まないので、それでも十分に役に立つものなのだ。

地図の値段は総じて高価であり、その値段は精度に応じて加速度的にさらに跳ね上がる。これは、地勢の調査に必要な労力が莫大であることと、それ以上に手書きによる複製がメインであることによる。

また、変り種としては、旅を続けて各地の地勢を記録する〈地図屋〉もいる。亜人をはじめとしたモンスターが闊歩するセルデシアの大地には、まだ未踏地帯が多い。こうした地図の空白地帯を埋めていくのが、彼らの目的である。言うまでもなく、こうした地図作りの旅は常に危険と隣りあわせだ。場所によっては密

偵と誤解され、あるいは山賊に襲われ、人間から命を狙われるようなことすらある。こうした〈地図屋〉は護衛依頼者として、旅先で出会う道連れとして、〈冒険者〉に遭遇することも少なくない。

ゲーム時代の〈地図屋〉

〈エルダー・テイル〉における〈地図屋〉は、中堅プレイヤーが転職できる特殊生産職、という位置づけであった。転職条件はフィールド・ダンジョン・タウンを問わず一定数のゾーンを訪問することであり、必然的にある程度の時間〈エルダー・テイル〉を遊ぶ必要があったからである。また、レベルアップには、時折モンスターがドロップする〈宝の地図〉の解読や、大量の地図の作成が必要で、これもまた時間をかけたやりこみを必要とするものだった。

〈地図屋〉の特技は、アイテムとしての地図の作成、複製のみならず、ミニマップに特定マーカーが表示されるなど、ユニークなものも多い。中でも特に知られているのは〈宝の地図〉の解読である。

モンスターのドロップ品として稀に手に入るこのアイテムは、〈地図屋〉以外にとっては単なる換金アイテムでしかない。しかし〈地図屋〉が解読し、地図に書かれた場所を調べるとモンスターが大量発生し、それらを全て倒すことでレアアイテムの入った宝箱が出現するというトレジャーハンティングのミニイベントを攻略することができた。

一方で、このサブ職業で得られる恩恵の多くはオートマッピングのようなシステム上のサポート、あるいは有志による攻略wikiなどの外部サポートで代用ができることから、〈地図屋〉を選ぶのは宝探しイベントにロマンを感じる者や、イメージ重視の趣味人であるというのがもっぱらの評価であった。実用的な部分はあるものの「攻略wikiがあれば十分」という状態であったのだ。

〈大災害〉後の〈地図屋〉

〈大災害〉後、〈地図屋〉のサブ職業を持つ〈冒険者〉が作り出す地図の需要は格段に増した。これには幾つかの要因がある。まず〈冒険者〉がミニマップ表示やそのオートマッピングなど、システム補助が受け

られなくなったこと。そして、〈大地人〉がこれまで使ってきた地図と比べて、〈冒険者〉の作り出す地図の精度が総じて高かったことなどである。ダンジョン、フィールドともに正確な地図は歓迎され、高値で取引されるものも多い。

異世界となったセルデンシアにおいては、ホームグラウンドであるイースタル地方であっても、実質的な未踏破地域が多い。それらの正確な情報を集めるため、〈円卓会議〉でも、多くの地図情報を必要としている。アキバの〈冒険斡旋所〉では、こうした空白地帯を減らすために〈大地人〉や〈冒険者〉の〈地図屋〉と協力し、各地の調査測量に当たるクエストを積極的に紹介しており、〈自由都市同盟イースタル〉の地図は順調に充実しつつある。こうした動きは各地の探索、流通の効率化に大きく貢献している。しかし、〈大災害〉以後、各地点の距離や高度については理論値と光学計測他の結果に謎の計測誤差が生じており、しかも、計測のたびにその誤差にばらつきがあることから、〈地図屋〉たちは大いに頭を悩ませているようだ。

長距離移動と広域での作戦行動を伴ったザントリーフ戦役や〈七つ滝〉遠征では、何人もの〈地図屋〉が正確な地図を準備したことで、多数の〈冒険者〉のスムーズな進軍や兵站線の確保に繋がった。〈地図屋〉が地図と現況を見比べて罅や異変を察知し、部隊全体の被害を免れた例も報告されている。オウウ地方の深い山林を消耗少なく突破することができた影の立役者は、彼らと彼らの地図であったと言えるだろう。

リマッピング

一般特技

最大SR1 [偵察] タイミング：ブリーフィング
判定：基本（解析／10） 対象：自身 射程：至近

あなたのサブ職業が〈地図屋〉〈斥候〉〈探検家〉の場合使用可能。次の戦闘シーンを対象に機能する。次の戦闘シーンで使用するエンカウントシートを見ることができる。登場するプロップのうち「探知難易度：自動」のプロップは見たものとして情報を得る。〔ファンブル〕エネミーは偵察に気がつく。

▼解説

周囲の地形を偵察し、手早く見取り図を書き上げる特技。戦場の様子を知るには最適だ。

〈大工〉

〈大工〉は、建築物や家具等のインテリアアイテムなど、主に住環境に関わる各種施設、設備を作り出す生産系サブ職業である。

ギルドホールや既存居住ゾーンのデコレーション、機能の追加など、直接戦闘や野外での冒険に役立つわけではないが、よりよい日々の生活を送る上では欠かせない存在だ。

武器や防具、消耗品のように、ステータスに直結するような効果はないものの、空間を変容させ、居心地を左右することのできる、他にはない能力を持つサブ職業。それが〈大工〉である。

セルデシアにおける〈大工〉

〈大工〉は〈大地人〉にとって、とてもポピュラーなサブ職業である。大きな町であれば大勢の〈大工〉が日々仕事をしている。たとえ小さい村であっても少なくとも一人は、現役の〈大工〉を目にすることができるだろう。

人の営みがあるところに住居は不可欠であり、その建造、修繕、管理に不可欠な〈大工〉はどこへいっても仕事に困ることはない。彼らの活動の場は市井に近く、貴族専属の〈大工〉もいるにはいるが、ごく少数だ。職能組合であるギルドもあるが、腕一本で食べていく気風の一匹狼の職人も多い。

また、神殿や祭壇といった特殊な建築物のある都市や村には、その管理を司る専門の〈大工〉一族がその技を伝えていることもある。こうした特殊な〈大工〉が、希少な木材や道具の材料の収集を〈冒険者〉に依頼することも少なくない。

中でも有名なのは、〈神聖皇国ウェストランド〉の〈聖宮イセ〉で技を伝える〈大工〉である。

〈聖宮イセ〉では二十年に一度、二柱の大神の神殿を建て直し、遷し変える秘儀を繰り返しており、イセの〈大工〉たちはそのたびに各地の神木、霊峰から掘り出された鉱石などを集めている。これと類似した儀式は規模こそ違えどヤマト各地で行われており、〈大工〉が脚光を浴びる場であると同時に、〈大地人〉と〈冒険者〉が交流する契機の一つでもある。

ゲーム時代の〈大工〉

〈大工〉への転職条件は生産系のサブ職業としては簡単な方である。

転職したければ、どの街にもいる〈大工〉の親方に弟子入りをすればよい。街によってはひねくれたクエストを出される場合もあるが、多くは簡単なおつかいをすれば、それで転職完了だ。

ゲーム時代は直接建築物を建てるようなアクションはなかったため、〈大工〉の特技はもっぱら、ギルドホールの拡張や内装変更、機能の追加等を行う際の費用が安くなるなど、ボーナスを得られるものが多かった。

他にはフィールドやダンジョンにおける障害物の破壊に有利な補正が得られるなどの特技もあったが、大きな効果というほどでもない。ゲーム的な有利さが目立ちにくいサブ職業であったため、〈調剤師〉や〈鍛冶屋〉といったメジャーな生産系サブ職業と比べると人気はいまひとつだった。

ある程度規模の大きいギルドでは、ギルドホールの増築、機能充実を行う頻度が高い上、かかる費用もばかにならないことから、専属の〈大工〉を一人、二人は見かけることもある。熟練のプレイヤーがメインキャラクターとは別に作ったサブキャラクターのサブ職業として選択することも多く、アクティブプレイヤー数はあまり多くない傾向があった。

〈大災害〉後の〈大工〉

〈大災害〉後、〈大工〉はゲーム時代の能力に加え、実際に建物を建築、あるいはリフォームできる能力を獲得した。

ゲーム時代とは異なり、実際にセルデシアで生活する必要にせまられた〈冒険者〉にとって、住環境を改善できる〈大工〉の価値は跳ね上がった。既存の廃ビルに〈大工〉が手を入れることで廉価に住環境を確保できることが発見されると、その傾向はさらに加速したのである。

とはいえ、ただでさえ数が限られていた〈大工〉の中で、実際の建築知識のある者はさらに少数であった。そのため、彼らが本格的な建築作業を行えるようになるまでには時間がかかった。この状況を解決に導いた

のは〈円卓会議〉主導の、〈大地人〉と〈冒険者〉の〈大工〉同士の交流だった。この時期に生まれた両者の関係は後々に至るまでアキバの街作りに大きく貢献している。そうした繋がりをきっかけに、亜人の襲撃からの復興に人手が足りない地域を〈冒険者〉の〈大工〉が訪問するような例も増えているようだ。

住宅自体だけでなく、タンスや収納棚、机や椅子といったインテリアも〈大工〉の領分であり、より性能のよい機能的な道具を求め、レベルと技術の一致した〈大工〉はこの分野でも引く手数多である。

〈大工〉の需要は、住居の整備や家具の生産に留まらない。アキバ中の生産系サブ職業の持ち主が技術の粋を集めて作り出した、試作蒸気船〈オキュペター〉の建造においては、艦の居住性の向上に〈大工〉の技術が不可欠であった。はんぺんや製粉などの加工工場を河川隣接地域に建設されるなどといった事例や、土木工事への業務範囲拡大なども近年アキバでは見られるようになってきた。このように今後も様々な開発場面において〈大工〉の活躍の舞台はさらに広がっていくと期待されている。

また、一連の対〈緑小鬼〉作戦においては、キャンプなど拠点の設営や、敵の設置した攻城兵器、罠などの仕組みを見抜き、逆にこちらに有利になるように利用するなどの意外な成果をあげたことで、戦術的な観点からも、〈大工〉に対する注目度はさらに高まっている。

トラップジャック 一般特技

最大SR1 タイミング：インスタント 制限：シーン1回
判定：自動成功 対象：単体 射程：至近

あなたのサブ職業が〈罠師〉〈機工師〉〈設計士〉〈大工〉の場合使用可能。〔識別済〕状態の〔ギミック〕のみ対象にできる。対象は即座に「タイミング：メジャー」の行動を1回行なう。行動の内容や対象はあなたが決定する。

▼解説

罠や仕掛けの構造を瞬時に把握し、一時的にその動きを意のままに操る特技。

〈設計士〉

〈設計士〉は、様々な建築物の設計を専門とするサブ職業である。

ギルドホールの拡張上限の増加や機能追加へのボーナス、砦や城といった特定ゾーンにおける有利な補正を受けられる特技など、〈大工〉とは能力の及ぶ分野が変わってくるため、上級職ではなく、派生職のひとつとされている。

セルデシアにおける〈設計士〉

城や屋敷、砦に防壁、ひいては街の在り様など、広く建物の設計を行う専門職として、セルデシア世界における〈設計士〉は都市部を中心に活躍している。建築そのものの専門家である〈大工〉と比べ、そのデザインや機能を評価対象とされるため、職人であると同時に芸術家としての側面も持つ。

有力貴族は必ずといっていいほどお抱えの〈設計士〉を雇っている。そうして、意匠を凝らした館や庭などを作らせることがステータスなのである。貴族が〈設計士〉を重用するのには、実用的な意味もある。

セルデシア、こと〈自由都市同盟イースタル〉の貴族は、領地を亜人などの脅威から守ることも大きな役割であり、堅固な城壁や防御効果の高い街作りを行う上で、〈設計士〉による都市計画は大きな意味を持っているのだ。また、貴族付きの〈設計士〉は、屋敷の隠し通路や侵入者対策の罠の仕掛けなどの秘密を握る立場でもある。こうしたことから、貴族が〈設計士〉の流出を許さず、他の貴族の引き抜きを受けた者を後る暗い方法で引き止める例すらもあるという。

都市では貴重な存在とされる〈設計士〉だが、地方の村落での需要はあまり高くない。むしろ実際に建築物を建てる技術がある〈大工〉の方がありがたがられる傾向があるようだ。

〈設計士〉の技は通常、徒弟関係の中で引き継がれるが、一部の〈設計士〉は後進のために技術書とでもいべき書物をしたためることがある。こうした書物を使い、独学で〈設計士〉となる者も、少数ながら存在する。〈設計士〉の専門書は希少で、基礎が書かれたものでも高価な値がつき、高度なものであれば騒動の種になりかねぬほどの価値がある。

ゲーム時代の〈設計士〉

〈エルダー・テイル〉には、プレイヤーが自身で建物を建てることはできない。このため、家のデザインなどを行うことはできなかった。

その代わり〈設計士〉に行うことができたのは、ギルドホールの充実に必要なキーアイテムである〈設計図〉の作成だった。これは通常、相当額の大金を積むか、一部のコンテンツのレアアイテムとして入手できるもので、対応する〈設計図〉がないと、ギルドホールの拡張や機能の追加、内装の変更等を行うことができなかった。

〈大工〉はこうした拡張、機能追加、内装変更時の必要費用を軽減することができるのに対して、〈設計士〉は、こうした行動をとるための前提条件となるアイテムを作成することができたのである。大人数が収容できるホールともなれば、〈設計図〉の作成に必要なレベルも高く、専属メンバーがいない場合には他ギルドの〈設計士〉などから高額で買い求めるしかなかった。

また、わずかながらであるが、砦や城壁などが存在する防衛戦クエストにおいては、〈設計士〉の特技によって構造物の耐久度等が強化される効果もあったため、PVPやさまざまなタイプのクエストに備える大規模戦闘系ギルドには専属の〈設計士〉がいることも多かった。

ハイエンドコンテンツになるほど、数パーセントの補正の積み重ねが重要になるため、ギルドホール拡張のための生産系としてよりも、防戦の戦力を底上げできる補助系サブ職業としての価値を重く見たプレイヤーが相当数存在したのである。

このため、生産職としては珍しく、〈設計士〉は大手生産系ギルドよりも大規模戦闘系ギルドで目にすることの多い、独特の位置付けのサブ職業であった。

大災害後の〈設計士〉

〈大災害〉後は実際に建造物のリフォームや建築が可能となったことから、〈設計士〉もアイテムとしてだけでなく、実際の設計図を書くことができるようになり、「自分でデザインした家」を建設することが可能となった。もちろん、他のサブ職業と同じく、オリ

ジナルの設計には〈冒険者〉自身の建築への知識が必要となるため、まともな設計を行うことのできる〈設計士〉は少ない。

〈七つ滝〉の攻略戦における大遠征では、〈大工〉と同じくキャンプの設営など、表からは見えにくい部分ながら重要な働きをした。

特に、効率的な防御陣地の設置は〈設計士〉の真骨頂であり、その難攻不落の陣地は〈円卓会議〉の消耗と攻略日数を大幅に軽減、短縮したとされる。

〈召喚術師〉や〈森呪遣い〉の従者によるおびき寄せ（カイティング）と〈設計士〉の設計した陣地による行軍誘導、〈罌師〉や〈大工〉の罌を組み合わせた拠点防衛作戦は、1パーティに満たない〈冒険者〉で多数の〈緑小鬼〉の軍勢を翻弄し、壊滅させたことで、新たな戦術として注目を浴びた。

〈ホネスティ〉はこの作戦を立案した〈設計士〉に聞き取りを行って戦術をマニュアル化、少数で亜人に対抗するための戦術として、ドクトリン研究が進められている。

また、〈円卓会議〉では〈自由都市同盟イースタル〉からの依頼を受け、〈七つ滝〉などの亜人の生息地の近い村落や街に〈設計士〉を派遣、亜人の被害を減らすべく、各種施設の再設計などに協力している。ある程度腕に覚えがある〈設計士〉の〈冒険者〉ならば、こうしたクエストを〈冒険斡旋所〉から打診されることも多いだろう。また〈設計士〉と協力・護衛できる〈冒険者〉の選抜や育成も進んでいる。

難攻不落の陣地

プロップ

[地形] [機械] PR 1

探知：自動 解析：自動 解除：不可

〔接触〕対象は〔射撃攻撃〕〔魔法攻撃〕のダメージロールに+5される。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。〔滞在〕〔障壁：10〕を得る。〔アレンジ〕PR+2につきダメージロール+3、〔障壁〕の強度に+5。最大PR10。

▼解説

攻守に優れた戦闘陣地。巧みに配置された塹壕や遮蔽物は味方の火線を集中させ、消耗を防ぐ。

乗り物、特に馬などの騎乗生物は〈冒険者〉や〈大地人〉にとって、様々な場面で活躍する大切なパートナーだ。それは戦場を貫く白銀の騎士と屈強な軍馬、馬車を曳いて街道を歩む双子の荷馬といった現実世界にも存在する生き物だけでなく、水辺に潜む水棲馬や巨大な狼など、異世界ならではの生き物も例外ではない。こうした騎乗生物は、あなたたちの活躍の場を広げ、冒険に新たな彩りを添えてくれるだろう。

ここでは、騎乗生物と行動を共にするための新たな拡張ルールや拡張データについて解説する。

拡張ルールの導入は、GMの判断事項である。シナリオなどによって示唆される場合もあるが、このサプリメントをセッションに導入するかどうかはGMが決定すること。騎乗関連アイテムの購入はプレイヤーの独自判断でも問題はないだろうが、その点も含めてGMに確認をとるべきだろう。

騎乗ルール

騎乗ルールとは、新たにキャラクターの行動を追加するルールである。それは主に騎乗生物およびそれに準ずるものに乗るかたちで表現される。

騎乗生物は通常、召喚笛と呼ばれる〔召喚〕タグをもつ専用のアイテムで呼び出される。1種類の召喚笛で呼び出すことのできる騎乗生物は1種類だけで、もしさまざまな種類の騎乗生物を呼び出したい場合は召喚笛も複数用意しなければいけない。

召喚笛の使用は「アイテムの使用」であり、そのルール上の扱いや処理はグランドルールの「行動」のルールに準じる。詳細はルールブックP23、およびP203を参照すること。

召喚笛を使用すると、その効果により騎乗生物が召喚され、使用したキャラクターは〔騎乗〕状態となる（〔騎乗〕状態については後述）。〔騎乗〕状態のキャラクターは、突進攻撃などの騎乗しているものに応じた行動を行ったり、〔水棲〕タグを得るなどの効果を得ることができるようになる。

騎乗ルールにおけるキーワード

ここでは騎乗ルールにおいて現れる新しいキーワードを解説する。

騎乗状態

キャラクターが馬などの騎乗生物や乗り物に騎乗している状態を表わす。〔騎乗〕状態はアザーステータスの一種であり、その種類に応じて〔騎乗：ウォーホース〕のように記述され個別に扱う。

〔騎乗〕状態のキャラクターは、基本動作の《ラン》《ダッシュ》《シフト》を実行できなくなる。そのかわり多くの場合、ムーブアクションを用いる特定の騎乗用EXパワーの使用条件を満たす。詳細はそれぞれの騎乗用EXパワーのデータを参照すること。

〔騎乗〕状態の解除は「タイミング：インスタント」の行動で、判定は必要ない。またシーンの終了時、およびキャラクターが〔戦闘不能〕〔死亡〕状態となった場合、〔騎乗〕状態は自動的に解除される。

ひとりのキャラクターが得られる〔騎乗〕状態は1つまでであり、同時に複数の〔騎乗〕状態を得ることはできない。もしひとりのキャラクターが同時に複数の〔騎乗〕状態を得られる状況になった場合、そのキャラクターが1つを選択すること。

〔召喚〕

召喚存在を呼び出す行動につけられるタグ。自身を〔騎乗：n〕状態にしたり〔召喚：n〕状態にする効果がある。

騎乗用EXパワー

騎乗用EXパワーとは、キャラクターが騎乗生物や乗り物などに騎乗している時に使用できる特殊な行動である。これらはEXパワーの一種であるため、セッションへの導入や使用についてはGMの許可を必要とする。

騎乗関連アイテム

一般的なPCは騎乗用のアイテムを入手することにより上記を手に入れる事が出来る。これらのアイテムは購入することや、生産系特技で入手することも出来るし、クエストやエネミーからの財宝で入手することも出来るだろう。

駿馬の笛

ランク：1 タグ：[召喚] [準備] 価格：70G

タイミング：インスタント

対象：自身 射程：至近 判定：判定なし

コストとして【因果力】1点を消費する。あなたは「騎乗：ライディングホース」状態となる。

荷ラマの笛

ランク：1 タグ：[召喚] [準備] 価格：70G

タイミング：インスタント

対象：自身 射程：至近 判定：判定なし

コストとして【因果力】1点を消費する。あなたは「騎乗：ラマ」状態となる。あなたは「騎乗：ラマ」状態であるあいだ「所持品スロット」が+6される。

熊呼びの鈴

ランク：3 タグ：[召喚] [準備] 価格：90G

タイミング：インスタント

対象：自身 射程：至近 判定：判定なし

コストとして【因果力】1点を消費する。あなたは「騎乗：オウルベア」状態となる。

水馬の横笛

ランク：3 タグ：[召喚] [準備] 価格：90G

タイミング：インスタント

対象：自身 射程：至近 判定：判定なし

コストとして【因果力】1点を消費する。あなたは「騎乗：ケルピー」状態となる。また、あなたが「騎乗：ケルピー」状態の間は常に「水棲」タグを得る。

軍馬の笛

ランク：6 タグ：[召喚] [準備] 価格：180G

タイミング：インスタント

対象：自身 射程：至近 判定：判定なし

コストとして【因果力】1点を消費する。あなたは「騎乗：ウォーホース」状態となる。

魔狼の呼子

ランク：6 タグ：[召喚] [準備] 価格：180G

タイミング：インスタント

対象：自身 射程：至近 判定：判定なし

コストとして【因果力】1点を消費する。あなたは「騎乗：ダイアウルフ」状態となる。

精霊の絵馬

ランク：9 タグ：[召喚] [準備] 価格：310G

タイミング：インスタント

対象：自身 射程：至近 判定：判定なし

コストとして【因果力】1点を消費する。あなたは「騎乗：ドローイングホース」状態になる。

騎乗関連EXパワー

「騎乗」状態で使用可能になるEXパワーをここに記載する。ここに記載されている以外のEXパワーが存在する可能性もあるだろう。

ホーストロット

EXパワー タグ：[移動]

タイミング：ムーブ

対象：自身 射程：至近 判定：判定なし

あなたが「騎乗：ライディングホース」状態の場合使用可能。あなたは3Sqまで「通常移動」をしてもよい。「マイナー」移動開始時にあなたと同じSqにいる、あなたにコネクションを持っていて、かつ効果に同意する味方1人を、あなたの移動と同時に「即時移動（強制）」させてもよい。

ラマウォーク

EXパワー タグ：[移動]

タイミング：ムーブ

対象：自身 射程：至近 判定：判定なし

あなたが[騎乗：ラマ]状態の場合使用可能。あなたは2 S qまで[通常移動]をしてもよい。この行動はあなたが[硬直]状態でも実行できる。

▼解説

ラマは馬ほど速くはないが、少々妨害では歩みを止めない。頼れるあなたの相棒だ。

ベアチャージ

EXパワー タグ：[移動]

タイミング：ムーブ

対象：自身 射程：至近 判定：判定なし

あなたが[騎乗：オウルベア]状態の場合使用可能。あなたは3 S qまで[通常移動]をしてもよい。[マイナー] このメインプロセスにあなたが移動する際に、移動前のS qと移動先のS qの[高さ]の差が2以下だった場合、[高さ]の差が0であるかのように[高さ]を無視して移動できる。

▼解説

オウルベアは段差をものともせず突き進む。

ケルピーダイブ

EXパワー タグ：[移動]

タイミング：ムーブ

対象：自身 射程：至近 判定：判定なし

あなたが[騎乗：ケルピー]状態の場合使用可能。あなたは1 S qまで[通常移動]をしてもよい。[マイナー] 移動距離は+2 S qされる。[自身：水泳] あなたは移動開始時に[隠密]状態になり、それを維持したまま移動してもよい。

▼解説

ケルピーの本領は水辺で発揮される。あなたは愛馬とともに、ひそかに水中を進む。

パワーギャロップ

EXパワー タグ：[移動]

タイミング：ムーブ

対象：自身 射程：至近 判定：判定なし

あなたが[騎乗：ウォーホース]状態の場合使用可能。あなたは3 S qまで[通常移動]をしてもよい。[マイナー] この行動により1 S q以上移動した場合、あなたがこのメインプロセスで行う[武器攻撃]のダメージロールに+ [CR] する。

▼解説

軍馬の騎乗突撃は一撃必殺だ。

ウルフドライブ

EXパワー タグ：[移動]

タイミング：ムーブ

対象：自身 射程：至近 判定：判定なし

あなたが[騎乗：ダイアウルフ]状態の場合使用可能。あなたは3 S qまで[通常移動]をしてもよい。[マイナー] この行動により1 S q以上移動した場合、移動終了後にあなたから見て「対象：単体/射程：至近」を二次対象として[追撃：【DEX基本値】]を与える。

▼解説

ダイアウルフは生粋の狩人。その牙は鋭い。

フェイズアウト

EXパワー タグ：[移動]

タイミング：ムーブ

対象：自身 射程：至近 判定：判定なし

あなたが[騎乗：ドローイングホース]状態の場合使用可能。あなたは3 S qまで[通常移動]をしてもよい。[マイナー&因果力1] あなたは移動終了後[シーンに存在しない]状態になる。この状態はこのラウンドの終了時に自動的に解除される。

▼解説

絵に描かれた神馬が一声いなく。あなたを乗せて神隠しのように消える。

「ゴブリン王の帰還」の発生を機に、イースタル全土で未曾有のゴブリン危機が発生しようとしていた。山野、平原を問わず、いたるところでゴブリンが跋扈し、〈大地人〉、そして〈冒険者〉の生活すらも脅かしはじめているのだ。冒険者たちよ、戦いに備えよ！

このシナリオ集「ゴブリンの氾濫」は複数CRに対応したさまざまなシナリオ目的と戦場で、何度も遊ぶことができる構造となっている。遊ぶたびにランダムなイベントが発生し、毎回異なる展開がキミたちを待つだろう。

◆ セミフィニッシュドなシナリオ ◆

ログ・ホライズンTRPG（以下LHZ）において公式からリリースされるシナリオは、手に取ったGMの負担が少なく、できる限りシナリオだけを持ってセッションに挑めるように詳細な記述を行う方針で作成されている。

（「〈小牙竜鬼〉の潜む森」「下水遺跡の飢えた影」「千客万来！究極ふかふか肉まん」「ラグランダ再び」などだ）

これらのシナリオはGMの負担を軽減しながらセッションを運営するサポートとしては一定の効果があった。しかしこのように詳細なシナリオは、セッション環境によっては取り回しが悪いこともあり得る。メンバーのTRPG経験によっては、より意図的な簡便さが重要なこともあるだろう。

今回のセミフィニッシュドなシナリオ群は、そういった要望に応えるためのディベロップである。

セミフィニッシュドなシナリオ（半完成状態のシナリオ）とはシナリオをプレイする最小限度の要素で構築されたシナリオである。また、その要素を財宝表やイベント表といった形でアウトパッケージしてあることも特徴だ。

これを手にした初級のディベロッパーは、提示された骨格を元に、ハンドアウトやシーンごとの演出プランを自分で肉付けしていくことでシナリオ本体を作り出すことができるだろう。

中級のディベロッパーであれば、提示された骨格には多くの隙間や余裕が残されている事に気が付くだろう。

う。これらの隙間はシナリオデザインに挑戦するディベロッパーにとって、オリジナルのイベントを組み込んだり、セッショングループごとに存在するおなじみのPCたちが望む、自分たちだけのシーンを盛り込むためにうってつけだ。

上級のGMは、これらの骨格を手にとれば、わざわざ綿密なディベロップを行わずとも、この枠組みだけでアドリブのセッションを行う事もできるだろう。冒険を彩る追加のシーンはむしろプレイヤーに主導権をゆだねるべきだ。LHZルールブックのシーン提案

（P252）は、こういったセミフィニッシュドなシナリオにこそ有用なギミック／プレイテクニクである。

今回リリースする「ゴブリンの氾濫」は全てのディベロッパーやGMに向けたものとなる。「ゴブリンの氾濫」を利用してシナリオを完成させて遊ぶのも良いし、さらにはその完成されたシナリオを発表・公開することも大歓迎だ（投稿も随時受け付け中である）。また、今回の記事のようにセミフィニッシュドなシナリオを発表するというのも良いだろう。

いずれにせよこれは実用的な記事である。様々なアプローチでこの記事を利用し、楽しいセッションが生まれてくれれば幸いだ。

◆ シナリオボックスの使い方 ◆

シナリオ集「ゴブリンの氾濫」は「シナリオボックス」という簡易的な表記で提供されている。ここではボックスの表記内容と使用方法を解説する。

◆ タイトル ◆

シナリオのタイトルが記載されている。

◆ 概要 ◆

シナリオのCR、プレイ時間、最初に提示される報酬が書かれている。シナリオ選択の目安になるだろう。プレイ時間はオフラインセッションを念頭に、またプリプレイ時間を含まず表記してある。参考程度にするといいたいだろう。報酬はセッション中の獲得した戦利品

などで大きく膨らむ。また、ここには書かれていないが、もちろんチケットコードを得られることもできる。得られるチケットはプレイヤーであれば「キャラクターランクアップ1枚+アザーゲット1枚」。GMであれば「GM：キャラクターランクアップ1枚+アザーゲット2枚+財産ゲット4枚」となる。

◆ 導入とオープニング

シナリオの導入について書かれている。依頼内容と報酬が記述されているので、GMはこのまま読み上げてもよいし、依頼主が登場するシネマティックシーンとしてプレイしてもよいだろう。

◆ ミドル

シナリオのミドルシーンについて書かれている。複数ある場合はナンバーがふってあるので、基本的には順番にプレイすればよいだろう。シナリオによっては専用のシナリオ動作による判定を行うこともある。

また、プレイ時間に余裕がある場合、プレイヤーからシーンの提案があったなら、積極的に採用してゆくとよい。物語はより深みを増すことだろう。

◆ クライマックス

クライマックスの戦闘について書かれている。多くは戦闘シーンとなっている。戦闘マップは「変転する戦場」(URL: <http://lhrpg.com/wednesday20141001.html>)が使用されている。あらかじめ入手しておくとも良いだろう。

◆ エンディング

シナリオのエンディングについて書かれている。追加の報酬や描写なども書かれている。GMやプレイヤーが望むならば、シーンを追加して更なる演出を行ってもよいだろう。

◆ シナリオデザインなど

エンカウントデザイン：玄弥（バトル）、老朽区（チャート）

イラスト：神無宇宙、7 Sided Work Shop

ディベロップメント：7 Sided Work Shop

スイーツを求めて

CR：1 所要時間：4時間 報酬：ミカカゲ特製スイーツ

▼導入とオープニング：美味しい果実をゲットだけ

〈ロデリック商会〉のミカカゲだよ。わたしは新しいスイーツの地平を開くべく日夜開発中のお菓子職人（パティシ）。いろんな素材を探しているんだけど、噂によるとアマイロ集落の廃村の近くに、〈カルベリーの実〉っていうおいしいフルーツがあるそうなの。

だけど、そこには〈緑小鬼〉が棲み着いてて、採りに行くのも探すのも大変みたい。手が空いた〈冒険者〉さん、いませんか？ お願い、代わりに採って来て。お礼に、新作スイーツを進呈するからっ！

▼ミドル1：イースタルの旅

PCたちはアキバから出発をしてイースタルを旅する。集落への旅程はおおよそ3日だ。旅の最中は1日1回（つまり3回）に「イースタル探索表」を振らなければならない。表の指示に従いミドルを終えること。

▼ミドル2：集落の探索

おおよそ正しい位置までやってきた君たちは廃村の場所を探す。以下の行動をPCのうち任意の者は実行すること。

《**廃村を探す**》__メインプロセス__基本（運動or知覚／11）__成功すれば廃村を発見しシーンをクリアできる。この行動は〔偵察〕タグを持っているかのように関連特技の恩恵を受けてもよい。〔判定失敗〕集落は見つからなかったうえ、付近のゴブリンと戦闘になってしまった。PC全員は戦闘のため〔疲労：10〕をうける。〔サブ職：交易商人、探検家、無法者〕この行動の判定に+2。

▼クライマックス：廃村の攻防

事前にブリーフィングは実行できる。

戦闘用のマップは「変転する戦場」より「CR5-02：寂れた墓場」をもちいる。

PC初期配置位置はサブリ通り。エネミーは〈緑小鬼の霊媒師〉AがC6、BがF5に、〈緑小鬼の呪言使い〉がD3に、〈動く死体〉AがC4、BがG4に配置される。PCが5人の場合は〈緑小鬼の霊媒師〉

を+2体、6人の場合はさらに〈緑小鬼の呪言使い〉を+1体と〈動く死体〉を+2体すること。

戦闘終了後「ゴブリン財宝表」をひとり2回ずつロールしてよい。

▼エンディング：楽しいお茶会

ミカカゲが約束どおり、〈カルベリーの实〉を使ったスイーツの数々を振舞ってくれる。報酬として、50Gとともに「ミカカゲ特製ホールケーキ（「クラブサンドバスケット」相当）」を渡される。

作成したばかりのキャラクターでも挑戦できる難易度となっているシナリオ。[疲労]やブリーフィングといった『L H Z』独自の要素や戦闘に慣れるための、ちょっとしたミニセッションに最適だ。

孤独な狩人の悩み

CR：4 所要時間：4時間 報酬：1人90G

▼導入とオープニング：狩人からの頼み

俺はサデル村の野兎狩人タマイデだ。最近、村の外側にある麦畑が荒らされるんだ。芋が掘り起こされて盗まれたこともある。俺はそれはゴブリンの仕業だと考えている。

しかし村の連中は猪の仕業だと言ってきかないんだ。ゴブリンの仕業だと言っても、狩人であるオレが猪をちゃんと狩らない言い訳をしているのだといいやがる。盗まれる分量がたいして多くないので、ゴブリンではないと思ってるんだ。

俺がバカにされるくらいならいいんだが、ゴブリンがこのまま村の食料を奪い続けると、やつらの群れが大きくなってしまふんじゃないか？俺は詳しくないけどそれが心配だ。

報酬はたいして支払えないが、村の畑を警備して、ゴブリンの棲みかを突き止め、撃退してくれる〈冒険者〉をさがしている。誰か助けてくれ。相談できるやつもいなくて、今俺は孤独なんだ。

▼ミドル1：いざ、村へ

サデル村への道のりは平和なものだ。これから向かう危険に備え、今はこの景色を堪能しよう。「イース

タル探索表」を2回振り、出来事を演出しよう。

▼ミドル2：盗人ゴブリンを追跡せよ

キミたちはサデル村のはずれにある畑を見張っている。夜になるとごそごそと作物を盗むゴブリンの姿が！ここで倒すのは簡単だが奴らの住処を見つけないといけない。君たちの中の誰かが以下の行動を3回連続で成功させること！

《ゴブリンを尾行して住処を見つける》__メインプロセス__基本（運動or知覚／11）__ゴブリンを追跡する。3回連続成功すればシーンをクリアできる。この行動は[偵察]タグを持っているかのように関連特技の恩恵を受けてもよい。[判定失敗]今晚の追跡は失敗した。明日の夜に再チャレンジだ。君たち全員は徹夜のため[疲労：10]をうける。[サブ職：狩人、追跡者、罾師]この行動の判定に+2。

▼クライマックス：ゴブリンの巣穴を攻略する

事前にブリーフィングは実行できる。戦闘用のマップは「変転する戦場」より「CR1-02：森の岩山」をもちいる。PC初期配置位置はサブリ通り。エネミーは〈緑小鬼の手斧兵〉A、BがG4に、〈緑小鬼の巫術師〉AがG7、BがD2に配置される。PCが5人の場合は〈緑小鬼の手斧兵〉を+2体、6人の場合はさらに〈緑小鬼の手斧兵〉を+1体と〈緑小鬼の祟り使い〉を+2体すること。

▼エンディング：ゴブリンの巣穴

ゴブリンたちは岩山の洞窟に小さな集団で暮らしていた。「ゴブリン財宝表」を1人2回ずつロールしてよい。

この巣穴は放置しておけば大きな拠点になってしまったかもしれない。攻略を成功させたPCたちは上記に加え、狩人タマイデから「兎のシチュー（お好みサンドイッチ相当）」ひとりひとつを受け取ることが出来る。また非を認めたサデル村の村長からは1人当たり90Gを受け取ることができる。

ミドルシーンでは《ゴブリンを尾行して住処を見つける》の判定を3回連続で成功させなければならない。GMは要求される技能値や有利なサブ職業について、プリプレイで明示しておくといだろう。

旅商人の憂鬱

CR：4 所要時間：4時間 報酬：1人90G

▼導入とオープニング：大事な荷物

私は、旅の交易商人のリナエという者です。アキバから次の目的地、パインリ村へ帰ろうとしているのですが、どうも交易路には〈緑小鬼〉が出没するらしいとのうわさを聞きつけまして、恥ずかしながらおびえております。

普段であれば独り身のこと勇気も振り絞るのですが、今回はアキバで仕入れた農機具や肥料があり、何としてもパインリ村に届けたい。

どうか、少しの間だけ護衛していただけませんか？このままだと、私の荷物を待っていてくれる村の人々にも申し訳が立たないのです。

▼ミドル1：交易路の旅

PCたちはアキバから出発をしてイースタルを旅する。集落への旅程はおおよそ3日だ。旅の最中は1日1回（つまり3回）に「イースタル探索表」を振り、表の指示に従い旅路を演出しよう。

▼ミドル2：ヤードットの山間道

この場所はどう考えても襲撃に適した地形だ。しかも時間は夕暮れ、君たちだけならまだしも〈大地人〉商人のリナエは休息をとらないわけにもいかないだろう。君たちは野営を行いながらも襲撃を警戒することにした。君たち全員は以下を2回ずつ行うこと。

《襲撃を警戒する》__メインプロセス__基本（運動or知覚／11）__襲撃に備え、辺りを警戒する。この行動は「偵察」タグを持っているかのように関連特技の恩恵を受けてもよい。〔判定成功〕「警戒成功カウンター」に＋1する。〔サブ職：御者、軍師、斥候〕この行動の判定に＋2。

▼クライマックス：ゴブリン山賊の襲撃

状況はミドル2の結果で変化する。「警戒成功カウンター」の数が（PCの人数）未満の場合、警戒は失敗だ。ゴブリンはPCたちを「不意打ち（ルールブックP258）」する。ブリーフィングは行えないが、通常通り戦闘は開始される。

「警戒成功カウンター」の数が（PCの人数）以上の場合、君たちはゴブリンの襲撃を完全に監視できている。ブリーフィングを行い戦闘に挑んでよい。

戦闘用のマップは「変転する戦場」より「CR2-01：深い森の交易路」をもちいる。PC初期配置位置は、奇襲されていた場合はG5、それ以外ならばF1となる。

エネミーは〈緑小鬼の手斧兵〉AがE6、BがG4に、〈緑小鬼の巫術師〉AがE4、BがG7に配置される。PCが5人の場合は〈緑小鬼の巫術師〉を＋2体、6人の場合はさらに〈緑小鬼の祟り使い〉を＋4体すること。

戦闘終了後「ゴブリン財宝表」を1人2回ずつロールしてよい。これはゴブリンたちの持っていた財宝であり、リナエは君たちがすべて取得すべきだといってくれる。

▼エンディング：村人の笑顔

商人からの交易品を心待ちにしていた村の人々の歓声が聞こえる。これからの冬を越すための品々や来年の種まきのための道具も含まれていた。笑顔が大きいのも無理はない！

襲撃の危難を救ってくれたお礼にと、リナエからは事前に約束があった90Gではなく180Gの謝礼が一人ずつにわたされる。

ミドル2の成果によってPCたちが不意打ちを受ける可能性がある。ミドルシーンでシナリオ動作の判定を行う際に忘れずに説明しておこう。



湖上の防衛戦

CR：4 所要時間：4時間 報酬：1人90G

▼導入とオープニング：騎士の使命

手紙で済まない。私はクデルの小砦の守備隊長ナディンだ。このたび、我が砦に〈緑小鬼〉の一団が侵攻してきているという情報を得た。今はまだ山麓で集結中だが湖の対岸にある町を、食料庫として襲うつもりなのだろう。無論我々も戦うが、クデルの小砦は砦とは名ばかりの見張所、われら警備兵の数も少なく、悔しいが町を守り切れそうにない。

すでに何人もの斥候兵が犠牲になっている。〈冒険者〉の諸君は、ヤツらの撃退に協力してくれないだろうか？ 報酬は弾もう。ゴブリンをたおさなければ、我が将兵の仇を討てないばかりではなく、街の人々へも危害が及んでしまうのだ！

▼ミドル1：砦への急行

PCたちはアキバから出発をして砦へと向かう。事態は逼迫しているため強行軍で向かわねばならない。「イースタル探索表」を1回と「消耗表：体力」を1回振り、表の指示に従って出来事を演出しよう。

▼ミドル2：砦の防御を固めろ！

クデルの小砦はいうとおりの見張所でしかなかった。しかも〈緑小鬼〉の一団は明日にも砦に襲撃できそうな場所まで迫ってきている。このまま戦えば残り少ない警備兵に犠牲が出るかもしれない。残された時間で可能な限り砦の防御を固めよう。

《**防御陣地の設営**》__メインプロセス__基本（操作 or 解析／11）__襲撃に備え周囲の防備をつくる。〔判定成功〕マップの【一般地形】1スクエア分を【茂み】に変更してもよい。〔自身：軍師、罌師〕この行動の判定に+2。

《**陣地の強化**》__メインプロセス__基本（運動 or 操作／11）__襲撃に備え、砦の防御を固める。〔判定成功〕マップの【射撃陣地】に「対象は〔軽減（至近以外からの攻撃）：10〕を得る。」を追加する。この行動が複数回行われた場合、2回目からは〔軽減〕の強度に+5する。〔自身：大工、設計士〕この行動

の判定に+2。

▼クライマックス：砦を死守せよ！

事前にブリーフィングは実行できる。戦闘用のマップは「変転する戦場」より「CR1-03：湖畔の陣地」をもちいる。PC初期配置位置はF1～F3。

エネミーは〈緑小鬼の占領隊長〉がA2、〈緑小鬼の手斧兵〉AがC1に、〈緑小鬼の巫術師〉がB2に配置される。PCが5人の場合は〈緑小鬼の手斧兵〉を+2体、6人の場合はさらに〈緑小鬼の巫術師〉を+1体と〈緑小鬼の祟り使い〉を+2体すること。

プロップ【射撃陣地】のデータを〔地形〕ではなく〔オブジェクト〕に変更し、【HP50】【防御力20】とする。またこのプロップはさらにヘイト5を持っているとして扱うこと。この戦闘において【茂み】の〔軽減〕強度は+1（PR調整+1）される。

プロップ加算バランス調整：GMは【因果力】2点を得る。

特殊敗北条件：F3にエネミーが侵入する。または、【射撃陣地】が〔戦闘不能〕になる。

戦闘後、〈緑小鬼の占領隊長〉が持っていた宝として「ゴブリン財宝表」を1回ロールする。

▼エンディング：兵士達の歓声

戦いぶりを見ていた兵士から、喜びの興奮と憧れの眼差しが注がれる。また、対岸の街からは平和を守ってくれた慰労にと大量の食材が運び込まれ、味のある料理が振舞われる。

ナディンも「よくぞ仇を討ってくれ申した」と涙ながらに感謝の言葉を述べ、砦の倉庫から90Gおよび「財宝表：魔法素材」2回分を報酬として渡してくれる。

このシナリオはゴブリンの脅威から〈大地人〉たちを守るシナリオだ。隊長のセリフとして切迫感をアピールすると盛り上がるだろう。クライマックスの防衛戦においてはヘイト5で配置される【射撃陣地】の運用がポイントとなる。遠距離攻撃を持つPCがここに陣取れば戦いを有利に進められるはずだ。

また、この戦闘ではPCの全滅以外にも特殊な敗北条件が設定されている。プレイヤーにも忘れずに説明すること。

ゴブリンに襲われた村

CR：4 所要時間：4時間 報酬：1人90G

▼導入とオープニング：隣村の危機

俺はカラルク村の若長フランクだ。隣のシージア村が〈緑小鬼〉の略奪部隊に占領されたそうだ。避難してきた連中は俺の村で休んでいるが、奴らはこのままじゃ帰るところもないんだ。

このままでは俺の村もいつ〈緑小鬼〉に襲撃されるかわからないし、シージア村はすっかり〈緑小鬼〉に占領されちゃっているようだし、その数も多い。おれたちはすっかり弱り果てている……。どうかおれたちを〈緑小鬼〉から救ってくれないだろうか？

▼ミドル：シージア村解放作戦

シージア村を偵察したきみたちは、この村には50体以上の〈緑小鬼〉が駐屯して周囲の動物を狩ったり、ほかの村を偵察しているのをつきとめた！ いくら君たちが名うての〈冒険者〉でもそんなに大勢の〈緑小鬼〉と決戦に挑むのは自殺行為だ。

さいわい、〈緑小鬼〉は少人数の部隊で周辺を探索している。個別撃破で〈緑小鬼〉の戦力をそぐことは可能だ。以下の行動を2ラウンド実行して良い。

もちろん毎ラウンドPCは人数分行動できるだろう。1ラウンドは約2日だ。なお「襲撃カウンター」は4点もあれば十分だとプレイヤーたちには告げておくこと。

《ゴブリン間引き作戦》__メインプロセス__基本（耐久／12）__ゴブリンの小部隊を襲って占領部隊の人数を減らす。〔判定成功〕「襲撃カウンター」に＋1。あなたは〔疲労：10〕をうける。〔判定失敗〕あなたとあなたの仲間全員は〔疲労：15〕をうける。〔自身：軍師、勇者〕この行動の判定に＋2。

《ゴブリン弱体化作戦》__メインプロセス__基本（解析／12）__村の前に毒入りの差し入れを放置してゴブリン弱体化を図る。〔判定成功〕クライマックス開始時、〔ゴブリン〕タグを持つ敵1体を指定して〔疲労：10〕を与える。この効果は累積しないが、この行動成功の数だけ複数体の対象を選ぶことは可能だ。〔判定失敗〕あなたとあなたの仲間全員は〔疲労：1

0〕をうける。〔自身：ギャンブラー、魔王〕この行動の判定に＋2。

▼クライマックス：撃退、ゴブリン占領部隊！

事前にブリーフィングは実行できる。戦闘用のマップは「変転する戦場」より「CR5-01：村の広場」をもちいる。PC初期配置位置はサプリ通り。エネミーは〈緑小鬼の祟り使い〉AがG7、BがD7に、〈緑小鬼の手斧兵〉AがD4にBがD4に配置される。PCが5人の場合は〈緑小鬼の巫術師〉を＋2体、6人の場合はさらに〈緑小鬼の手斧兵〉を＋1体と〈緑小鬼の祟り使い〉を＋2体すること。GMは任意のエネミーを〔隠密〕状態で配置してよい。

ラウンド1終了時：襲撃カウンターが6以下ならば〈緑小鬼の手斧兵〉B（E8）が援軍として登場する。

ラウンド2終了時：襲撃カウンターが4以下ならば〈緑小鬼の手斧兵〉C（A5）、D（G1）が援軍として登場する。

ラウンド3終了時：襲撃カウンターが2以下ならば〈緑小鬼の手斧兵〉E、F（どちらもE8）が援軍として登場する。

▼エンディング：占領の開放

ゴブリン占領部隊を倒し、カラルク村へ知らせに行く。占領部隊は「ゴブリン財宝表」3回分の品物を溜め込んでいる。

シージア村の男は安堵のため息をもらす。「これから冬が来る前に村を建て直すのは大変だが、その苦勞ができるだけでもありがたい。本当に感謝している」

シージア村を拠点にした〈緑小鬼〉たちは、いつ周辺に勢力を広げてくるかわからなかった。攻略に成功したPCたちは一人当たり90Gを受け取ることが出来る。

このシナリオは、緊迫した状態からスタートする。フランクたち〈大地人〉の置かれた状況を説明し、そして要所で彼らから激励とねぎらいの言葉をおくるだけでもかなり盛り上がるだろう。ミドルシーンでは、襲撃カウンターが少ないとクライマックスで増援が出現することを明示してやるとよい。

〈緑小鬼〉の巢を叩け

CR：6 所要時間：3時間 報酬：1人130G

▼導入とオープニング：〈冒険者〉との連携依頼

オッス！俺たちは腕利き（予定）の〈地図屋〉ちゃんのウルカスだ。俺たちは「宝の地図」を見つけちゃってさ。速攻で当りを引いちゃう俺たちの才能が怖いぜ！ところがこいつをよくよく調べてみたら、目的地の洞窟には〈緑小鬼〉の一団が住み着いているらしい。連中なんぞ俺っちにかかれれば朝飯前なんだけど、万が一ってあるじゃん？ それにお宝が持ちきれないぐらいだと困るしさ。

〈緑小鬼〉程度なら、隠し通路を見つけることもできずにただの住みついてるだけに決まってるし、そう慌てるほどじゃないんだけどさ。というわけで、一緒に奴らを撃退してくれるメンバーを募集するぜ！

地図のお宝は譲れないが〈緑小鬼〉のお宝はそっちのもんだ。おまけに130Gは謝礼で払う。じゃあい返事を待ってるぜ！

▼ミドル1：目的地への旅

地図によると、目的地まで数日かかるようだ。サブ職が〈地図屋〉のPCがいれば、地図の内容は財宝はともかく、位置は確かなものであることがわかる。

「イースタル探索表」を2回振り旅路の出来事を決定しよう。ウルカスはお調子者で問題解決の役には立たないが、話術は軽妙で飽きさせない。道中は賑やかなものになるだろう。

▼ミドル2：本物洞窟はどれだ？

目的地の近くまで来たのはよいが、そっくりな洞窟が幾つもあるのを発見してしまったPCたち一行。このままでは埒があかない。洞窟は1番～8番までであるとプレイヤーに伝えよう。正解のNoはGMが密かに決めてメモに書いておくこと。以下のシナリオ動作を正解の洞窟を探し当てるまで繰り返して良い。

《洞窟を偵察する》__メインプロセス__基本（知覚or解析／13）__洞窟を偵察して正解かどうかを調べる。あなたは洞窟の番号をひとつ指定する。この行動は〔偵察〕タグを持っているかのように関連特技の恩恵を受けてもよい。〔判定失敗〕指定した番号の洞窟

が正解か間違いか判る。〔判定成功〕指定した番号の洞窟が正解か間違いか判る。あなたは〔疲労：20〕を受ける。〔サブ職：地図屋、探検家、辺境巡視〕この行動の判定に+2。

《洞窟に突撃する》__メインプロセス__判定無し__全員でひとつの洞窟に突撃して正解かどうかを調べる。あなたは洞窟の番号をひとつ指定する。あなたと仲間全員は〔疲労：10〕を受ける。その洞窟が正解か間違いか判る。

▼クライマックス：突撃、ゴブリン洞窟！

《洞窟に突撃する》で正解を引き当てた場合、事前のブリーフィングは実行できない。それ以外なら実行できる。

戦闘用のマップは「変転する戦場」より「CR3-02：闇の広間」をもちいる。PC初期配置位置はサブリ通り。エネミーは〈緑小鬼の観測兵〉A、BがE5、CがF3に、〈緑小鬼の砲撃兵〉AがD4、BがE2に配置される。〈緑小鬼の観測兵〉A、BにはEXパワー《粗末なたいまつ》を持たせること。PCが5人の場合は〈緑小鬼の観測兵〉を+1体と〈緑小鬼の砲撃兵〉を+2体、6人の場合はさらに〈蛇目童女〉を+1体と〈噴水口〉を+2体すること。

▼エンディング：ゴブリンたちの宿泊所

戦闘後隠れていたウルカスがでてくると「宝の地図」をつかって隠し部屋を開きお宝を持ち出してくる。どうやらお宝は「格好悪い形のツボ」だったらしくウルカスは泣きそうな表情で落ち込んでいる。PCたちのほうは討伐した敵部隊の宝として「ゴブリン財宝表」を1人2回ずつロールすること。それ以外にも「謎めいた毛皮〔コア素材〕（80G）」1つを手に入れる。

「仕方ない、約束だもんな。う、うらやましくなんかないぞ？ おれは〈地図屋〉だし、まだ宝物の地図は持ってるんだからな！」とウルカスはつぶやきながら約束通り130Gをしはらってくれる。

このシナリオはコミカルな雰囲気を楽しむものだ。GMはウルカスをロールプレイしてセッションを盛り上げよう。ミドル2ではくじ引きのように一喜一憂すると良いだろう。

制圧された山麓を取り返せ

CR：8 所要時間：4時間 報酬：1人180G

▼導入とオープニング：〈円卓会議〉、動く！

わたくしは〈D. D. D〉のリーゼと申しますわ。バシヨク山の山麓が300体を越える〈緑小鬼〉の軍勢に制圧されたとイースタルからの報告があり、〈円卓会議〉では〈緑小鬼〉軍討伐のための打撃大隊を編成することになりましたの。

これは〈円卓会議〉より発布されるクエストとなります。想定ランクはレイド3、参加条件は30Lv以上、所属ギルドは問いません。参加希望者はギルド会館前に設置された臨時幹旋所で受付を済ませ、正門前広場に集合してください。

僭越ながら総指揮はわたくしリーゼが執らせていただきますわ。どうぞ、奮っての御参加をお願いいたします。

▼ミドル1：山中までの旅程

目的地までの道のりは「イースタル探索表」と「消耗表：体力」でおこなう。それぞれ1回ずつ振り、さらにそのあと「イースタル探索表」を1回振ること。表の指示に従い出来事を演出しよう。道中ではゴブリンとの戦闘なども何回か発生したのだ。

▼ミドル2：伏兵の発見

山中を登りながらも、君たちは警戒を怠らない。木々や斜面が視界を遮るが、隊列を駆使して注意深く進んで行く。君たち全員は以下を2回ずつ行うこと。

《警戒網を敷く》__メインプロセス__基本（運動or知覚／13）__行軍中に辺りを警戒する。この行動は〔偵察〕タグを持っているかのように関連特技の恩恵を受けてもよい。〔判定成功〕「警戒成功カウンター」に＋1する。〔サブ職：指揮官、辺境巡視、傭兵、将軍〕この行動の判定に＋2。

▼クライマックス：伏兵、獣戦部隊

PCたちは山狩りの最中、中規模の伏兵部隊を発見する。山頂の包囲網は成功しても、この部隊を放置しては包囲網が後ろから破られてしまうだろう。リーゼ

に念話で報告したところ、殲滅の指示を受ける。

戦闘の状況は変化する「警戒成功カウンター」の数に影響を受ける。「警戒成功カウンター」が（PCの人数）未満の場合、警戒は失敗だ。ゴブリンはPCたちを「不意打ち（ルールブックP258）」する。ブリーフィングは行えないが、通常通り戦闘は開始される。

「警戒成功カウンター」の数が（PCの人数）以上の場合、君たちはゴブリンの伏せている場所を察知できる。ブリーフィングを行い戦闘に挑んでよい。戦闘用のマップは「変転する戦場」より「CR2-03：山中の交易路」をもちいる。PC初期配置位置はサブリ通り（C8）。エネミーは〈緑小鬼の獣操師〉A、BがG5に、〈猛猪〉AがD5、BがE5に配置される。PCが5人の場合は〈緑小鬼の死術師〉を＋1体と〈緑小鬼の罌戦士〉を＋2体、6人の場合はさらに〈緑小鬼の獣操師〉と〈猛猪〉を＋1体ずつすること。

▼エンディング：山頂の宴

伏兵を片付けたPCたちは、彼らの軍需物資として「ゴブリン財宝表」と「財宝表：魔法素材」を1回ずつロールしたあと、他の部隊と合流し山頂を目指す。

リーゼの指揮の下、無事に大隊制圧は完了し、祝勝会が開かれることになった。PCたちも食べて騒いで、明日からの英気を養おう。リーゼはあちこちから乾杯を求められてんてこまいになりながらもPCたちを労いにやってきて、それぞれにカードを手渡す。

リーゼ「こうも鮮やかに勝利を迎えられたのは、あなた方が伏兵を速やかに倒してくれたからですわね」

〈がんばりましたカード〉を1人1個得る。

攻略を成功させたPCたちは上記に加え、クエスト報酬として〈円卓会議〉から180Gを受け取ることができる。

ミドルシーンのシナリオ動作による判定結果で、PCたちはクライマックスにおいて不意打ちを受ける可能性がある。判定を行う際には忘れずに説明しておこう。また、各シーン中にPCたち以外のパーティーの描写にも挑戦してみると、多人数で挑む作戦の雰囲気が増すことだろう。

潜入、ゴブリン闘技場

CR：8 所要時間：6時間 報酬：1人360G

▼導入とオープニング：攻略作戦の前哨戦

「メイオウの闘技場」というエリアに出現するモンスター〈緑小鬼の剣闘王〉。レイド不要なパーティーランクではあるが、なかなかのつわものである。

〈緑小鬼の剣闘王〉自身も手ごわいのだが、それ以上に「メイオウの闘技場」そのものが現在〈円卓会議〉によって問題視されている。それは、この闘技場を放置すれば、戦闘訓練を積んだ〈緑小鬼〉がイースタル全土へと出現するようになると危惧されているからだ。

「メイオウの闘技場」そのものはレイド規模の軍勢でなければ攻略は不可能だ。しかし〈円卓会議〉では今現在そのほかの作戦へと戦力を割り振っているために大規模戦闘クラスの派兵は困難である。そこで一計を案じた〈円卓会議〉はロデリック商会協力のもと「ゴブリン変装マスク」を作り出した。あとは闘技場に潜入・出場して、〈緑小鬼〉の戦力をそいでくれる〈冒険者〉の登場を待つばかりだ！

▼ミドル1：1回戦「炎熱の戦場」

〈緑小鬼の剣闘王〉が台覧席のレバーを引くと、突如闘技場が炎に覆われた！観客席のゴブリンたちも、この余興に笑い声を上げている。厳しい戦いになりそうだ。

ブリーフィングは可能だが〔偵察〕行動は行えない。GM用【因果力】の余裕があれば、GMは次のGM用EXパワーを使用すること。エネミー全体に効果がある。

《**防火の加護**》__EXパワー__〔GM〕〔準備〕__ブリーフィング__判定なし__範囲（選択）__至近__本文__EXパワーのコストとして【因果力】2点を消費する。対象は〔軽減（火炎）：20〕を得る。

戦闘用のマップは「変転する戦場」より「CR4-01：火炎のフロア」をもちいる。PC初期配置位置はサプリ通り。エネミーは〈緑小鬼の獣操師〉AがC6、BがE4に、〈猛猪〉AがD5、BがF4に配置される。PCが5人の場合は〈緑小鬼の死術師〉を+

2、6人の場合はさらに〈悪夢魔〉と〈悪夢の檻〉を+2体ずつすること。

▼ミドル2：2回戦「凍て付く戦場」

〈緑小鬼の剣闘王〉が術者たちに何事が命じると、今度は闘技場が凍えるような冷気に支配された！観客席の興奮は最高潮だ。この戦いに勝利しなければ、ヤツのところには辿り着けない。

ブリーフィングは可能だが〔偵察〕行動は行えない。GM用【因果力】の余裕があれば、GMは次のGM用EXパワーを使用すること。エネミー全体に効果がある。

《**防冷の加護**》__EXパワー__〔GM〕〔準備〕__ブリーフィング__判定なし__範囲（選択）__至近__本文__EXパワーのコストとして【因果力】2点を消費する。対象は〔軽減（冷気）：20〕を得る。

戦闘用のマップは「変転する戦場」より「CR4-02：冷気フロア」をもちいる。PC初期配置位置はサプリ通り。エネミーは〈緑小鬼の闘士〉AがC6、BがD5、CがE5、DがF6、〈緑小鬼の死術師〉AがC3、BがF3に配置される。PCが5人の場合は〈猛猪〉を+2、6人の場合はさらに〈緑小鬼の獣操師〉と〈一角獣〉を+1体ずつすること。

▼クライマックス：決戦！「剣闘王の首を狙え」

ブリーフィングは可能だが〔偵察〕行動は行えない。

戦闘用のマップは「変転する戦場」より「CR5-03：朽ちた小神殿」をもちいる。PC初期配置位置はサプリ通り。エネミーは〈緑小鬼の剣闘王〉がD4に配置される。PCが5人の場合は〈緑小鬼の死術師〉を+2、6人の場合はさらに〈緑小鬼の死術師〉を+1体、〈緑小鬼の闘士〉を+2体すること。

▼エンディング：メイオウの闘技場

〈緑小鬼の剣闘王〉を倒したPCたちだが、気付くと観客席には怒り狂う無数の〈緑小鬼〉たちの姿があった。このままでは数知れない〈緑小鬼〉になぶり殺しにされるかと構えるPCたちだが、そこへアインス率いる〈ホネスティ〉が登場する。PCたちの退路を確保するために出動してくれたのだ。

かくしてPCたちは無事に脱出に成功する。おそら

く〈緑小鬼の剣闘王〉は代替わりして再び闘技場の〈緑小鬼〉を鍛えはじめるだろうが、今回の作戦はその時間稼ぎなのだ。凱旋したP Cたちには〈円卓会議〉から約束されていた1人当たり報奨金360Gと、成功報酬としてランク8以下の一般アイテム何でも1個を受け取ることができる。

闘技場を舞台にした連戦シナリオ。GMはあらかじめさまざまな戦場で戦うことを告げておこう。この闘技場は観客のため様々な趣向が凝らしてあるのだから！ このシナリオはマップを差し替えることで繰り返し遊びやすい構造となっている。ログホラウエンスデイ「変転する戦場」掲載のマップを活用すると良いだろう。また戦闘の回数を減らす場合、減らす戦闘1回につき消耗表（体力か気力が適当だ）を1回ずつロールすると良い。

◆ 財宝表（ゴブリン）の使い方 ◆

財宝はP Cを強化するリソースであると共に、シナリオを彩る重要な要素のひとつだ。あまたの苦難を乗り越えて手に入れる財宝は、リソースとしての価値以上のものをP Cたちにもたらしてくれるだろう。

今回掲載する財宝表（ゴブリン）は、本シナリオ「ゴブリンの氾濫」の雰囲気によりマッチするように調整されたものだ。ゴブリンがため込んでいるお宝の雰囲気を感じ取って欲しい。

この財宝表（ゴブリン）も、他の財宝表と同じルールが適用される。財宝表に効果を表す特技も、まったく同じように機能する。「宝物と報酬（P406）」に基づいて運用可能だ。

◆ 財宝表（ゴブリン） ◆

出目	財宝
7	ライトメイス
8	百科事典
9	42G
10	古びた髑髏 [コア素材] (40G)
11	加速の巻物 (初級)
12	46G
13	48G

14	50G
15	ガラス玉 [換金] (60G)
16	血塗られた刃 [コア素材] (50G)
17	歪んだ金皿 [換金] (60G)
18	59G
19	毛皮の敷物 [換金] (60G)
20	とがった爪 [コア素材] (60G)
21	67G
22	傷だらけの象牙像 [換金] (70G)
23	72G
24	ライトランス [破損]
25	骨のネックレス [換金] (80G)
26	砂金混じりの石 [換金] (80G)
27	85G
28	香木の小片 [換金] (90G)
29	奇妙なお面 [換金] (90G)
30	96G
31	シミター
32	ウッデンラウンド
33	風鳴りの鈴 [コア素材] (80G) & 鉄の陣笠 [コア素材] (30G)
34	112G
35	山羊スライム (大) [換金] (120G)
36	121G
37	高級桧材 [換金] (125G)
38	130G
39	水晶のチェス駒 [換金] (135G)
40	140G
41	テント (キャンプ用)
42	怪しい丸薬 [コア素材] (30G) × 2 & 100G
43	謎めいた毛皮 [コア素材] (80G) & 怨念の鍔 [コア素材] (80G)
44	儀式の骨剣 [換金] (160G)
45	古びけたコイン [換金] (165G)
46	狼牙棒
47	法理回路 [コア素材] (60G) & 120G
48	大きな魔力結晶 [コア素材] (120G) & 60G

49	1 8 9 G
50	上等な樽酒 [換金] (2 0 0 G)
51	2 0 1 G
52	白の指輪
53	ヒスイの首飾り [換金] (2 1 0 G)
54	金のゴブリン像 [換金] (2 2 0 G)
55	サーベル
56	真鉄の刀身 [コア素材] (1 2 0 G) & 1 2 0 G
57	汚れた青磁の壺 [換金] (2 4 0 G)
58	とんすとの焼き串盛り合わせ×2
59	ゴブリン王の勲章 [換金] (2 5 5 G)
60	垣間見の巻物 (中級) ×2
61	2 6 9 G
62	白狼の毛皮 [換金] (2 8 0 G)
63~72	出目から10を引いた欄を参照し、その内容に加えて+80G
73~82	出目から20を引いた欄を参照し、その内容に加えて+160G
83~87	出目から30を引いた欄を参照し、その内容に加えて+260G

イースタル探索表の使い方

イースタル探索表は本シナリオ集においてシーンの情景やそこで起きる出来事をあらかじめ簡単にまとめたものだ。探索表を用いてダイスロールで出来事を決定することを「探索ロール」と呼ぶ。探索ロールは主にシナリオ中で指示されたところで行なうが、GMはシーンの演出に困ったならば探索ロールを行ってもよいだろう。

表の内容はシンプルにまとめられているが、探索表をゲーム的なボーナスあるいはペナルティとして扱うべきではない。探索表はロールをきっかけに、GMとプレイヤーで協力してシーンをつくりだすための素材なのだ。

同じロール結果でも、シーンに参加しているPCや前後のシチュエーションによってその内容は大きく異なるものになるだろう。

探索ロールは以下の手順に従って行なう。

1：GMによるイベント表の宣言

GMはイベント表の使用を宣言する。(もしあれば) ロール結果に与える修正なども、あわせて宣言すること。

2：結果の決定

探索ロールを行なう。プレイヤーは2Dを振り、出目に $[CR \times 5]$ を足したものが結果となる。また場合によっては出目の変更が行われる場合もある。探索表を参照し出来事を見つけること。その内容が発生する。表の内容によっては、判定などを要求されることがある。指示に従って判定などを行い、結果を適用すること。

イースタル探索表

出目	イベント名と内容
7	森のベリー摘み ：あなたたちはベリーの茂みを見つける。探索をするPCは、難易度8の「知覚判定」を行うこと(ひとり1回だけ)。成功した人は「森のベリー(お好みサンドイッチ相当)」を1つ入手する。
8	木漏れ日の散歩道 ：木漏れ日のさす明るい雑木林が続く。適度に人の手が入っていて、散策気分で行くことができる。
9	群生地にはご用心 ：あなたたちはトリフィドの群生地に踏み込んでしまった！ 激しい戦いの末に辛くも勝利を掴んだあなたたち全員は「疲労：10」をうける。
10	フェアトレード ：あなたたちは〈大地人〉の農業家と出会った。20Gを支払うなら「季節の野菜ポトフ」を購入してよい(全部でPCと同じ数まで)。
11	河の営み ：河のほとりを土手に沿って歩く。小さな船着き場の方から威勢の良い声が聞こえる。魚を捕っているようだ。
12	越すに越されぬ ：川が増水しているせいであなただちは渡るところを探すのに苦労する。「水棲」タグを所持、得られる手段のあるPCがひとりでもいるなら問題はない。いないのであれば大きく迂回して全員「疲労：10」をうける。

13	コボルド遭遇戦： あなたたちはコボルドの群れを蹴散らした！ 全員10Gを手に入れる。追いかけて殲滅をするなら全員〔疲労：10〕をうけるが、さらに「小牙竜鬼の牙〔換金〕（10G）」を1人1つ手に入れる。
14	豊かな田園風景： 大きな田んぼが何枚も広がっている。秋ならば黄金色の稲穂が風に揺れている事だろう。
15	不運の予感： 黒猫が目の前を横切り、カラスが頭上で鳴いて、靴ひもがぶつりと切れた。なんだか寒気まで。あなたたち全員は【因果力】を1点失う。
16	友達の友達は友達： PC全員は2Dをふる。最大の出目だった「あなた」は最小の出目だった「対象」と共通の知り合いの話題で盛り上がる。あなたと対象は「因果力チケット」1枚で、それぞれから相手へのコネクションをとってよい。関係は「友情、理解」のどれかになる。
17	時はうつろい： 道沿いに、外壁だけが残った鉄筋のビルが建っている。今は鳥の住処になっているようだ。
18	突然の豪雨！： あなたたちは突然の豪雨に見舞われ、苦労の末なんとか廃屋にたどり着いた。あなたたち全員は〔食料〕アイテムをひとつ消費すること。ただし〔疲労〕の回復量は半分となる。〔食料〕アイテムを消費できない場合は【因果力】1点を失う。
19	野の花の咲き乱れる： あなたたちは一面の花畑にたどり着く。探索をするPCは、目標値9の〔知識判定〕を行うこと（ひとり1回だけ）。成功した人は「貴重な薬草〔換金〕（20G）」をひとつ入手する。
20	緑のトンネル： 立派な広葉樹が立ち並び、緑の天蓋を作り出している。足元には腐葉土が厚く積もり、所々で木の根が顔を見せている。
21	ゴブリン強襲部隊： あなたたちはゴブリン強襲部隊との遭遇戦に巻き込まれた。あなたたち全員は〔疲労：20〕もしくは「シナリオn回」の特技の使用回数消費のどちらか（あなたたちが選択）をうける。

22	情報交換： あなたたちは冒険者の集団と出会った。代表者は目標10の〔交渉判定〕を行なうこと（適切なサブ職であれば+2のボーナスを得ても良いだろう）。成功したら付近の情報を教えてもらうことができる。あなたたちのうち1人が次に行う〔偵察〕行動に+2をえる。
23	淵と漁師： 滔々と水を湛えた淵に出た。漁師が投網を投げ入れる姿が見える。
24	寸断された小道： がけ崩れで道が崩れ落ちてしまっている。このルートは使えないようだ。〔飛行〕状態である、得られる手段のあるPCがひとりでもいるなら周辺を探索できるので問題はない。そうでないならあなたたちは随分な遠回りを強いられた。あなたたち全員は〔疲労：25〕を受ける。
25	コボルドを蹴散らせ！： あなたたちはコボルドの巡回隊を蹴散らした。全員〔疲労：（1D6+5）〕を受けてしまうが、戦利品として1人20Gを手に入れる。
26	大地の恵み： 畝に沿って野菜が青々とした葉を茂らせている。おいしい料理になりそうだ。
27	滑って転んで： 街道を歩いていると突然巨大なワイルドボアが飛び出してくる。避けた拍子に転んで、あなたたち全員は〔消耗品〕アイテムを1つ失う。〔消耗品〕アイテムを持っていないければ、【因果力】1点を失う。
28	ぐるぐるずてん： PC全員は2Dをふる。最小の出目だった「あなた」は濡れてすべる草に足を取られて転げ落ちてしまう。助けてあげる仲間は「因果力チケット」1枚で「あなた」に対してコネクションをとってよい。関係は「庇護、親愛」のどれかになる。
29	つわものどもが夢の跡： 半ば崩れた石垣が続く。垂人との激しい戦いの傷跡も今はかすかに残るばかりだ。
30	五里霧中： 深い霧がたちこめ、伸ばした手の先すら見えないありさまになる。あなたたち全員は〔疲労：25〕もしくは【因果力】1点の減少のどちらか（あなたたちが選択）をうける。

31	癒しの湧水： あなたたちはこんこんと湧きだす清水を見つける。目標値13の「知覚判定」を行うこと。誰かひとりでも成功すれば、これが澄み切って魔力のある水だと判る。汲んでいくことはできないが飲めばその場で【因果力】1点を得る。				点につき「疲労：15」をうける。あなたたちの仲間に「地図屋」か「斥候」がいれば「疲労：15」は「疲労：10」で済む。
32	針葉樹の森： 針葉樹がごつごつとした樹皮を見せている。下生えは少なく、少し寒々しい印象を受ける。	40			好きな子はある？： 休憩、どういったわけかあなたたちは好きな異性の話題へと突入してしまう。「愛情」もしくは「恋」「ときめき」に準じるコネクションを持っているPCはそれを告白してもよい。その場合GMはそのPCの勇氣に感じ入って【因果力】1を与えよう。もし告白の相手がいまパーティーにいる仲間であるならロールプレイ次第でその相手にも与える事。
33	魚人の襲撃： あなたたちはサファギンの回遊小隊と激しい戦いを繰り広げた！あなたたち全員は「疲労：25」もしくは「消耗品」アイテム2個の喪失のどちらか（あなたたちが選択）をうける。	41			あの橋を渡って： 赤く朽ちた鉄橋が川面に影を落としている。かつてはこの橋を電車が走っていたのかレールがコケの中に顔を見せている。
34	助け合い： あなたたちは立ち往生している旅人の馬車と出会った。彼らを手助けする場合、助きたいメンバー全員で「操作判定」を行うこと。達成値の合計が（PC人数×10）以上なら、馬車は街道へと戻る。その場合1人20Gの謝礼を受け取る。	42			氷のつぶて： 大粒の雹が降り注ぎ、容赦なくあなたたちを打ち据える。あたりはひらけた土地で回避のしようもない。あなたたち全員は「疲労：30」を受ける。
35	せせらぎとそよかぜ： ゆるやかに流れる小川のほとりに出た。川面を渡る風が心地よい	43			ドキドキ洞窟： あなたたちは不気味な洞窟を見つける。探索をするPCは、目標12の「知覚判定」を行うこと。失敗した人は「疲労：10」をうける。1人でも成功した場合、洞窟の奥から100Gはいった金貨の袋を発見する。山分けにしよう！
36	ファイト！一発！： あなたたちは断崖沿いの細い通路を進み、体力だけでなく氣力の消耗も強いられた。あなたたち全員は「疲労：15」を受ける。加えて「疲労：15」もしくは【因果力】1点の減少のどちらか（あなたたちが選択）をうける。	44			茂みを抜けて： 背の低い灌木の茂みが点在し、まっすぐに進むのが難しい。しかし踏み分け道があるおかげで迷わずに済みそうだ。
37	巨人と出会う： 森の上にひょっこりと頭を出したのは禿頭の巨人だった。戦闘に勝利したあなたたちは全員25Gを手に入れる。巨人のねぐらを見つけるには代表者が「解析判定」で目標値12に成功しなければならない。成功した場合ねぐらから「魔触媒6」を1D6+1個手に入れる。	45			ここで食い止める！： あなたたちは〈大地人〉集落の周辺でワイバーンとの戦闘に突入した！あなたたち全員は「疲労：30」もしくは【因果力】2点の減少のどちらか（あなたたちが選択）をうける。
38	休憩する場所： 休憩するのにぴったりの道路脇の空き地を見つける。かつて誰かもそう考えたのかたき火の跡もある。	46			いつか来た道： あなたたちはまだ駆け出しの〈冒険者〉たちと出会った。何か手助けをしてあげたいなら、「消耗品」をいくつか渡し、あげても良いし、何かアドバイスをし、あげても良い。彼らは何度も礼を述べつつ旅立つ。GMはPCたちのロールプレイ次第では【因果力】1点を与えても良い。
39	そんなはずじゃ： 道に迷ってしまった。あなたたち全員は【因果力】を2点失う。【因果力】を失えない場合、足りない【因果力】1				

47	渓谷に響く水音： 急峻な谷底を勢いよく水が流れる。そう遠くないところから滝の轟く音も聞こえてくる。				職には+2を与えても良い)。成功した人は「脂の乗ったマス(定番カレー相当)を[1D/2]匹(最低1匹)入手する。
48	毒の沼： あなたたちは腐臭漂う沼地を横切った。あなたたち全員は目標値14の[運動判定]をおこなうこと。失敗したPCは[消耗品]アイテムを2個失う。	56			古樹の迷宮： 節くれだった古木が絡み合い、圧迫感を感じさせる。森がすごしてきた年月の重みが、肩にのしかかってくるようだ。
49	ゴルゴンスレイヤー： あなたたちは鉄の肌を持つ牛を蹴散らした！ 全員【因果力】1点をうしなう。戦利品として「鉄牛の鱗[換金](35G)」を人数分手に入れる。	57			多勢に無勢： あなたたちは大蛇の大群に囲まれた！ あなたたち全員は[疲労：40]もしくは補助装備ひとつに[破損]タグ(あなたたちが選択)をうける。
50	開拓者たち： 何人かの大地人たちが森の開墾を進めている。種を撒けるようになるにはもう少しかかりそうだ。	58			祝福の輪： あなたたちは大地人の村でさやかな結婚の宴席に出会う。祝福をしてみたい場合、代表するPCは難易度14の[交渉判定]を行うこと。差し入れの[食料]タグを持つアイテムひとつごとに+2のボーナスを得る。成功した場合、どこからか爽やかな風が吹きあなたたち全員は【因果力】1点を得る。そうでない場合にも宴会には招かれ、素朴なご馳走を食べて全員の[疲労]は-20される。
51	まさかの遭遇： 10メートルを超える緑のドラゴンとでくわす。なんでこんなところに！ あなたたちは全力で逃げ出した。あなたたち全員は【因果力】を2点失うか、[補助装備]ひとつに[破損]タグをつける。どちらも出来ない場合、[疲労：35]をうける。	59			大河の一滴： 清らかな水がこんこんと湧きだしている。この水はきっとあの大河に繋がっているのだろう。
52	しりとりは鬼門： あなたたちは旅のいろいろのために全員でしりとりをしながら歩いている。PC全員は「ぬ」(GMは変えても良い)で始まる単語をひとつを発表すること。一番恥ずかしい単語を発表したPCをみんなで決めよう。そのPCに対するコネクションをもっている他のPCは、コネクションの関係を[あわれみ][がっかり][面白い]に変更しても良い。	60			冷え切った山道： 風が吹き付けて凍える山道をあなたたちは進んでいく。[軽減(冷氣)]をもつ、あるいは得られるPCはこの影響を受けない。そうでないPCは【因果力】2点もしくは補助装備ひとつに[破損]タグ(あなたたちが選択)をうける。どちらも選択できない場合、[疲労：50]をうける。
53	古い神域： 大きな石の鳥居が、長年の風雪に耐えてそびえ立つ。厳かな空気が辺りに満ちていた。	61			ゴブリンの野営地： あなたたちはゴブリンの野営地を蹴散らした！ 全員50Gを手に入れる。目標値14の[知覚判定]を行うこと(1人1回)。成功した人は「ゴブの英雄像[換金](60G)」を1つ入手する。
54	タービュランス： 突風は竜巻となった！ あなたたちはなんとかやり過ごすことができたが、無傷とはいかなかった。あなたたちは[疲労：35]もしくは[消耗品]2個の喪失のどちらか(あなたたちが選択)をうける。	62			連綿と続く営み： 山の斜面一面に段々畑が広がる。これだけの田畑を拓くのに、いったいどれほどの時間がかかったのだろう。きっと近くには〈大地人〉の村があるはずだ。
55	狙うは大物： あなたたちは素晴らしい釣り場を見つける。探索をするPCは[食料]アイテムをひとつ消費して、目標値13の[操作判定]を行うこと(漁師屋それに準じたサブ				

◆ ディベロッパーとGMへ

ここでは今回のシナリオボックスを利用してセッションを行う際のヒントをいくつか解説しよう。プレイグループごとにセッションの内容に求めるものは違いえるし、連続したセッションの中に織り込む場合、CRをシナリオボックスのそれとは変更したいという場合もあるだろう。

公式からリリースされたシナリオやデータはそのまま使用すればどのような環境でも一定のプレイができるように設計されているが、それはアレンジをしてはいけないという意味ではない。様々なケースにおけるディベロップ面でのアレンジや、マスタリング面での運用について、ここではトピックスごとに触れてゆきたい。

◆ 難易度について

セッションの難易度については、ログホラ・ウェンズディ 16 の (<http://lhrpg.com/wednesday20140806.html>) デザイナーズレターにおいて解説している。難易度については、それを下げる場合PCに【因果力】を配布する。それを上げる場合GMが【因果力】を獲得するという処理が最もシンプルな方法だ。因果力はBSの即解除や、一部の特技を大きく強化する効果があるので、獲得した側は大きく強化される。

このような調整はGMがセッションの場で直接行うことができるし、様々な意味でフェアであり推奨される。

◆ GM用のEXパワーについて

難易度が高く、GM側が大量の【因果力】を獲得している場合、その使い道に困るという事が発生する。全ての防御判定で【因果力】を使用するとか、全てのBSを即解除するという状況は、特定のPCが活躍する余地が無くなったり、戦闘の爽快感が失われてしまったりしがちだ。それはあまり楽しい体験とはならない。

そのため難易度が高い場合にはGM用のEXパワーを導入するのがよいだろう。基本的なものは汎用GM用EXパワー (http://lhrpg.com/data/gm_ex_power.html) とし

て公開されている。これらを使用することで、配下を増やしたりダメージを増強させることができる。

ディベロッパーの側からは、シナリオの難易度の幅を持たせる場合、汎用GM用EXパワーを参考に、そのシナリオ独自のGM用EXパワーを搭載するのがスマートな方式となる。シナリオの難易度上昇を「獲得された【因果力】」という形で可視化できるからだ。シナリオ動作の難易度や登場するエネミー、数、配置するプロップの数や性質を変化させるようなGM用EXパワーは比較的簡単に設計できる。

◆ 戦闘の追加について

戦闘の多いセッションが好きだというプレイグループもあるだろう。シナリオアレンジとして戦闘回数の追加を行っても何の問題もない。とはいえ、戦闘シーンはプレイ時間の増大を招くことには注意が必要だろう。およそ戦闘を1回追加することで1～2時間程度は余分な時間が必要と考えておくべきだ。

また、LHZでは単調な雑魚との戦闘については消耗表で処理することを推奨しているのもそちらも検討しよう。追加するなら緊迫感ある強敵や厄介なプロップから構成される、手ごたえある戦場のデザインに挑んでいこう。

設計についてはログホラ・ウェンズディ 23 の (<http://lhrpg.com/wednesday20140924.html>) デザイナーズレターにあるレベルデザインの記事が参考になるだろう。



シナリオCRの変更について

シナリオの対応CRを変更する場合は、いくつかのポイントに手を加える必要がある。

まずはエネミーデータの変更だ。『LHZ』においてシナリオに指定されたCRはそのままエネミーのCRである。シナリオの対応CRを変更する場合、エネミーのCRも変更しなければならない。もっとも簡単なのは、シナリオに登場するエネミーを既存の別エネミーに差し替えることだ。ディベロッパに慣れてきたら、指定のエネミーの個性はそのままにCRだけを差し替えることにチャレンジするのもよいだろう。その際は、エネミーの能力や性質をまとめた「デザイナーズレター：ディベロッパーに向けたメッセージ」

(<http://lhrpg.com/wednesday20140604.html>) が有効だ。HPや各種能力、ダメージの差分を増減するだけで対応ができるため、見た目よりは簡単に調整ができるだろう。

また、プロップも種類によっては調整する必要があるだろう。とくにダメージをあたえるものなどは注意が必要だ。プロップはルールブック(P 417)に掲載されているが、アレンジ項目によって調整の指針が例示されている。

シナリオのCRを変更した場合、セッション内での報酬も変更するようお忘れなく。もっとも、財宝表やチケットはあらかじめCRの変動に対応できるよう設計されているのでさほど気にする必要はない。調整すべきはシナリオ内で直接金額が指定されている場合などだろう。

冒険の舞台について

「ゴブリンの氾濫」はその舞台を特に明示しない方式で記述してある。イースタルのどこか、ぐらゐの緩い書き方をしているので、場所を都合良く書き換えてあなたたちのキャンペーンの一部に組み込んで使おう。地元を舞台にして遊ぶ場合は、地名をいくつか差し替えることでぐっとらしい内容になるはずだ。

今回以外のシナリオについても「冒険の舞台を変更する」というのは意外なほどプレイヤーに訴求するアレンジだと言える。プレイグループの地元を舞台とするセッションを考えてみよう。

シーン提案について

セミフィニッシュドなシナリオでは、ミドルシーンの多くがアブストラクションシーンであり数も少なめである。また、オープニングやエンディングの演出も最小限の記述にとどめられている。この材料を用いてシナリオをディベロッパして行く場合、記述を追加することが完成へのポイントとなるだろう。セッションを盛り上げるような方向で記述を追加してほしい。

一方でシーン数が少ないことは、プレイ時間の圧縮をもたらし、ひいてはプレイヤー側からのシーン提案(『LHZ』P 266)を受け付ける時間的な余裕を生み出す。記述されていない隙間には様々なドラマとシーンが生まれる可能性が秘められているのだ。

物語に合った提案であれば、積極的にプレイヤーの提案を受け付けるのもGMがセッションを盛り上げるうえで有効なテクニックだ。参加者全員でユニークなドラマを作り上げてほしい。

時間ベースのセッションについて

どんなセッションも時間制限は付き物だ。会場を借りていたり、様々な理由で時間が自由にならないことはある。ここでは「今日のセッションに使える時間」を基準にセッションを運営する方法を紹介しよう。

まず「今日のセッションに使える時間」から戦闘シーンの時間を差し引こう。なれていないなら90分は差し引くべきだ。全体の予定が3時間以下の場合戦闘は諦めた方が良い結果を生むことが多い。

戦闘の時間を全体の予定時間から差し引いたら、残り時間を25分で割ってみよう(オンラインなら45分)その数がその日プレイできるシーン数となる。このシーン数と割り当て時間はあらかじめ参加者全員で共有して協力を求めよう。「印象的なシーン」はえてして短く密度が高いものだ。短いシーンでキャラクターを印象づけるのは、プレイヤー視点でも挑みがいのある挑戦だろう。

シーン数が少ないとゲーム性を盛り込むのは難しくなってくるが、そのような所では「イースタル遭遇表」や消耗表、財宝表を使用しよう。これらの表はLHZでキャラクターを表現する様々なルールと結びつくように作られている。



◆概要

〈緑小鬼〉（ゴブリン）は身長100～160cmほどの亜人間である。頭部と腕部が大きく発達しており、それに比べて下半身は小さい体型はアンバランスな印象を受ける。やや猫背の前傾姿勢なのもあって、3～4頭身に見える個体が多い。

名前の通りその肌は緑色で、尖った耳と大きな鼻、つり上がった眼や牙がのぞく口など、おとぎ話に出てくる「悪い小人」を想起させる外見をしている。衣服や防具のたぐいは粗末な胸当てや腰巻程度で、高位の〈緑小鬼〉であってもそれは変わらない。彼らの価値観では自らの肉体を周囲に晒し、誇示することが好まれるからだ。

彼らは非常に好戦的で邪悪な性質を持っており、人間種族や野生の動物と出会えば獲物と見なして即座に襲い掛かってくる。手にする武器は原始的な斧や槍が多いが、錆びてボロボロになっていることがほとんどだ。〈緑小鬼〉たちは戦いで流される血の匂いを好み、血で汚れた武器の手入れをすることなく放置する。結果、彼らの周囲には常に鉄錆の臭気が漂っているのだ。

知能はやや低く、仲間とは言葉で意志の疎通を行うが人類と会話することは少ない。喉の奥で唸るような濁った声は原始的な殺意を感じさせ〈大災害〉直後は戦闘に慣れない多くの〈冒険者〉たちに少なからぬ恐怖を植え付けたようだ。

彼らは原始的な祖霊信仰を持っており、祭祀を司る祈祷師の地位も高い。敵をたくさん殺して祖霊の目にとまれば、死後より強く立派な〈緑小鬼〉として転生できる、と信じているため、時に死を恐れぬ勇猛な戦いぶりを見せる厄介な敵だと言えるだろう。

◆生活形態

通常、〈緑小鬼〉はほぼ定住することがない。深い森や山中の洞窟などに棲み家をつくり、そこを拠点として略奪部族（プランダー・トライブ）として周囲の〈大地人〉集落などを襲って奪い、めばしいものが無くなれば次の獲物を求めて部族ごと移住する、という生活を基本としている。

彼らは族長を頂点とした部族社会で、細かく職能によって分化されている。戦闘時に前線を作る〈兵士〉、斥候としても働く〈射手〉、先祖の霊を祀る〈祈祷師〉、といった辺りはどの部族にもみられる基本的な職能だが、部族によっては、〈騎兵〉〈獣使い〉〈呪術師〉〈工兵〉といった専門職の〈緑小鬼〉を抱えていることもしばしばだ。彼らの技術の多くは部族ごとに伝えられる秘伝であり、部族が違えば同じ職能であっても使う武器や特技に差異があることも珍しくない。

この傾向は〈大災害〉後、彼らが個別に訓練を行うようになって特に顕著になった。例えば、ある部族は〈獣使い〉が子供から育て飼いならしたダイアウルフを騎乗動物として用い、別の部族はアンデッドの瘴気や特殊なエサによって変異させたヒポグリフを機動戦力として有する、といった具合である。彼らは自らの技術を高めるべく研鑽を続けており、見たこともない巨大幻獣や毒を持った変異動物と戦ったという〈冒険者〉の報告もある。

すでに述べたように〈緑小鬼〉は迷信深く、そこに由来する〈緑小鬼〉独自の魔術というべきものを発達させている。彼らの魔術は、祖霊や精霊を祀り加護を得る「祈祷術」と、祖霊や精霊の祟りによって敵を害

する「呪術」の2つに大別することができ、〈森呪遣い〉や〈神祇官〉の魔法に近い性能を持っている。魔術を用いる個体は数が少なく、祈祷術か呪術のどちらかしか扱えないことがほとんどだが、両方を使いこなす恐るべき才能を持った個体も存在するようだ。

〈工兵〉を擁する部族も手ごわい敵となる。彼らは〈小牙竜鬼〉ほど繊細な仕掛けは作れず、〈醜豚鬼〉のように大量生産ができるわけではないが、その分、粗雑ながら大がかりな仕掛けを作ることが得意としており、投石器や連射式ボウガン、呪術式地雷や破城槌戦車といった攻撃兵器の恐ろしさは広く知れ渡っている。

特に専門職のいない部族でも、他の亜人種や巨人を部族に受け入れ、傭兵として戦力にしていることが多い。中でも見かけることが多いのは〈鉄躯緑鬼〉（ホブゴブリン）である。大柄で筋骨たくましい〈緑小鬼〉の亜種である彼らは、身体能力と忠誠心に優れ、用心棒や突撃隊長として重用されている。

彼らが落とすドロップ品は部族・個体ごとにさまざま。よく見られるものに、欠けた太刀、古びた矢筒、汚れた包帯、毛皮の腰巻、派手な羽根、先祖の遺品、奇妙な帽子、緑鬼袋、角骨兜、越中褌、などがある。

◆分布と生息域

〈緑小鬼〉はヤマト全域に広く分布する亜人種だ。特にイースタルにおいては他の亜人種を圧倒するほどの勢力を築いており、〈大地人〉にとって大きな脅威となっている。彼らは移動の際に通過する山や森において、食料調達のため〈大地人〉の仕事場を占拠してしまうことが多く、木こりや狩人は仕事ができなくなってしまう。略奪のみならず集落を襲撃して占拠したり、洞窟に住み着いて拠点にすることもしょっちゅうで、〈冒険者〉にとって〈緑小鬼〉退治は非常にポピュラーな依頼といえるだろう。

アキバの近郊では、〈書庫塔の林〉や〈カンダ用水路〉に20～30レベル代の〈緑小鬼〉が多数生息しており、駆け出し冒険者が対〈緑小鬼〉の訓練を行う場合はたいていここが選ばれる。

〈緑小鬼〉の根拠地と目される場所はヤマトにいくつもあるが、オウウ地方を中心とした地域には、（移住生活が常の彼らには珍しいことに）巨大な集落を築いて定住している6つの氏族が存在する。彼らは〈緑小鬼〉の中でも特に伝統と格式のある部族だと見なされており、2年に一度、この6氏族から「ゴブリン王」なる存在が選ばれ、周囲の部族をまとめあげて強大な勢力に成長する。「ゴブリン王の戴冠」の名で知られていたこのイベントは、ゲーム時代は〈冒険者〉の活躍によって未然に防がれていたが、〈大災害〉後の混乱によって〈緑小鬼〉の討伐が行われなかった結果、最悪に近いタイミングで実現してしまった。現在オウウの〈緑小鬼〉たちはかつてない規模の戦力を有しており、アキバ円卓会議が遠征軍を送って対処せねばならない事態になっている。

また、〈緑小鬼〉はその分布域の広さゆえか、各地の風土に適応した亜種が存在するようだ。湿地帯を根城とする「沼ゴブリン」などは〈エルダー・テイル〉がゲームだった時代から登場していたが、〈大災害〉を経た現在、ゲームでは見なかった亜種も目撃されている。たとえば、エッゾの山奥では白い肌を持ち寒さに強い「雪ゴブリン」、ナインテイルの火山地帯では熱に高い耐性をもつ「赤ゴブリン」との遭遇が報告されており、〈冒険者〉による調査が待たれるところだ。もし遭遇したなら、本誌の『おたより・がぜったー』まで報告していただきたと思う。



〈緑小鬼の霊媒師〉 ゴ布林・メディウム

ランク：1 タグ：[人型] [ゴ布林] 識別難易度：3

【STR】1 【DEX】1 【POW】2 【INT】1
 【回避】1 + 2 D 【抵抗】2 + 2 D
 【物理防御力】9 【魔法防御力】0
 【最大HP】36 【ヘイト倍率】×1
 【行動力】1 【移動力】2

▼特技

《ゴ布林格闘術》__ [白兵攻撃] __メジャー__ 対決
 (4 + 2 D / 回避) __ 単体 __ 2 S q __ [1 2 + 2 D]
 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。[判定失敗] このエネミーは
 [硬直] を受ける。

《ゴ布林レイジ》__ ダメージ適用直後 __ このエネ
 ミーが [精神] ダメージを受けた時に使用する。この
 エネミーは即座に《ゴ布林格闘術》を使用しても良
 い。この時、ダメージロールに + 3 を得る。

《憑依の魔拳》__ 本文 __ このエネミーから見て「射
 程：3 S q」以内の味方が [戦闘不能] になった時に
 使用する。このエネミーの《ゴ布林格闘術》のダ
 メージに + 4 する。この効果は《憑依の魔拳》を使用
 するたびに累積し、シーン終了時まで持続する。

▼ドロップ品

1 ~ 3：救命の宝珠（初級） [消耗品] (20 G)
 4 ~ 6：派手な羽根飾り [換金] (25 G)

▼解説

元は白かったであろう汚れた布を民族衣装のように
 体に巻きつけ、儀式用の大きな冠とサンダルを身に着
 けた、〈緑小鬼〉の祈祷師の一種。

霊媒師と名乗っているが、術ではなく拳を振りかざ
 して殴りかかってくる。〈緑小鬼〉独特の祖霊信仰の
 もと、彼らの拳には先祖の霊が宿っており、この拳で
 敵を倒すことが先祖や、戦いで倒れた仲間への供物に
 なる信じ込んでいるようだ。実際、その威力は油断
 できないものになっているので、迷信と甘く見るのは
 危険だろう。

〈緑小鬼の呪言使い〉 ゴ布林・フィリ

ランク：1 タグ：[人型] [ゴ布林] 識別難易度：3

【STR】1 【DEX】1 【POW】2 【INT】2
 【回避】1 + 2 D 【抵抗】2 + 2 D
 【物理防御力】4 【魔法防御力】4
 【最大HP】30 【ヘイト倍率】×2
 【行動力】4 【移動力】2

▼特技

《ゴブリンの呪い石》__ ムーブ __ 自動成功 __ 単体 __ 4
 S q __ 対象の [所持品スロット] が空いている場合、
 そこにアイテム「不運の呪い石」1つを追加する。
 「不運の呪い石」は所持している1個ごとに所持者が
 行なうあらゆる判定に - 1 する。

《電撃の呪い矢》__ [魔法攻撃] [電撃] __メジャー
 __ 対決 (2 + 3 D / 抵抗) __ 単体 __ 4 S q __ [1 5 +
 2 D] の魔法ダメージを与える。[マイナー] ダメー
 ジに + 5。[判定失敗] このエネミーは [硬直] を受
 ける。

《ゴ布林レイジ》__ ダメージ適用直後 __ このエネ
 ミーが [精神] ダメージを受けた時に使用する。この
 エネミーは即座に《電撃の呪い矢》を使用しても良い。
 この時、ダメージロールに + 3 を得る。

▼ドロップ品

1 ~ 5：ねじれた杖 [換金] (20 G)
 6：七色染粉 [コア素材] (30 G)

▼解説

〈緑小鬼〉の呪術師の中で、駆け出しにあたるのが
 〈緑小鬼の呪言使い〉だ。大きな鳥の頭骨を被り、ぶ
 かぶかの蓑を着こんだ姿をしている。

蓑のなかには「イタイ」「ノロイ」「キモイ」など
 の恐るべき呪言が書き込まれた札が大量に仕込まれて
 おり、これを呪いの矢として飛ばしたり、呪いの石に
 して敵の鞆に紛れ込ませるなどの攻撃を行う。呪いの
 石を持たされてしまった〈冒険者〉には、財布を失く
 す、犬のフンを踏んでしまう、といった不幸が訪れる
 という。

〈緑小鬼の祟り使い〉 ゴブリン・カースメイカー

ランク：4 タグ：【モブ】 【人型】 【ゴブリン】 識別難易度：4

【STR】2 【DEX】2 【POW】3 【INT】3
 【回避】8 [固定] 【抵抗】9 [固定]
 【物理防御力】8 【魔法防御力】9
 【最大HP】21 【ヘイト倍率】×3
 【行動力】6 【移動力】2

▼特技

《ゴブ先祖様の祟り》__ [魔法攻撃] [精神] __メジャー__ 対決 (12 [固定] / 抵抗) __ 単体 __ 4 S q __ [30 + 2 D] の魔法ダメージを与える。〔マイナー〕対象に〔放心〕および〔追撃：5〕を与える。

《ゴブリンレイジ》__ ダメージ適用直後 __ このエネミーが〔精神〕ダメージを受けた時に使用する。このエネミーは即座に《ゴブ先祖様の祟り》を使用しても良い。この時、ダメージロールに+4を得る。

《流血の呪い》__ 本文 __ 自動成功 __ 単体 __ 4 S q __ このエネミーが〔戦闘不能〕になった時使用できる。このエネミーを〔戦闘不能〕にしたキャラクターを対象として〔衰弱：15〕を与える。

▼ドロップ品

固定：不気味な像 [換金] (20G)

▼解説

犬の頭骨を被り、獣の骨でおどろおどろしく飾りたてた杖を携えた〈緑小鬼の祟り使い〉は、闇の祭祀たる呪術師たちの中でも生粋の祟り屋である。その全身には紫色の紋様が現れているが、これは刺青やボディペイントではなく生来のアザのようなものだ。〈緑小鬼〉の社会では、この紋様を持って産まれた者は先祖霊の祟りの代行者と見なされ、呪術師に預けられ特別に育てられる。その教育の成果なのか、執念深く恨みがましい性格で、どんなに追い詰められようと敵を祟り続け、死ぬ瞬間さえも自分を倒した敵に呪いをかけて倒れる。部族内では、掟に背いた者に祟りを用いて罰を下す役割を担っていることも多く、〈緑小鬼〉たちの間でも畏れられている。

〈緑小鬼の手斧兵〉 ゴブリン・ハチェットマン

ランク：4 タグ：【人型】 【ゴブリン】 識別難易度：4

【STR】3 【DEX】2 【POW】2 【INT】2
 【回避】2 + 2 D 【抵抗】2 + 2 D
 【物理防御力】11 【魔法防御力】4
 【最大HP】78 【ヘイト倍率】×2
 【行動力】3 【移動力】2

▼特技

《隙を作る陽動攻撃》__ メジャー __ 対決 (5 + 2 D / 抵抗) __ 単体 __ 2 S q __ 〈冒険者〉を対象として使用する。対象の【ヘイト】は+2され、対象が次に行なうダメージロールに+5する。〔マイナー〕対象に6点の直接ダメージを与える。

《ゴブリンレイジ》__ ダメージ適用直後 __ このエネミーが〔精神〕ダメージを受けた時に使用する。このエネミーは即座に条件を無視して《手ごわい反撃》を使用しても良い。この時その射程を3 S q に変更する。

《手ごわい反撃》__ ダメージ適用直後 __ 自動成功 __ 単体 __ 2 S q __ このエネミー以外の味方が対象から攻撃を受けた直後に使用する。対象に6点の直接ダメージを与える。

▼ドロップ品

1～4：2 D × 5 G

5～6：欠けた手斧 [換金] (60G)

▼解説

〈緑小鬼の手斧兵〉は、〈緑小鬼〉たちの略奪部隊の最前線における切りこみ役だ。要所をカバーする軽装鎧を身につけ、大ぶりの手斧を片手につむじ風のごとく襲いかかってくる。重量に任せて叩き斬る斧は、手入れをせずに錆びたり欠けたりしても威力が落ちにくいことから〈緑小鬼〉たちが好んで使う白兵武器だが、〈緑小鬼の手斧兵〉は力押しだけでなくフェイントを交えた技巧にも長けた戦士であり、〈冒険者〉が大技を繰り出したり別の敵に注意を向けた隙を見逃さず攻撃を仕掛けてくる。たかが〈緑小鬼〉と侮ったなら手痛い反撃をこうむることになるだろう。

〈緑小鬼の巫術師〉 ゴ布林・センシヴィティ

ランク：4 タグ：[人型] [ゴ布林] 識別難易度：4

【STR】2 【DEX】2 【POW】3 【INT】2
 【回避】2+2D 【抵抗】3+2D
 【物理防御力】15 【魔法防御力】4
 【最大HP】54 【ヘイト倍率】×1
 【行動力】3 【移動力】2

▼特技

《怒りの依代》__ムーブ__単体__4Sq__シーン1回
 __[ゴ布林] タグを持つエネミーのみ対象にできる。
 対象は即座に《ゴ布林レイジ》を使用してもよい。
 この特技は自分自身を対象にはできない。

《ゴブリンの呪箒》__[白兵攻撃]__メジャー__対決
 (5+2D/回避)__単体__2Sq__[15+2D]
 の物理ダメージを与える。[マイナー&確定効果]こ
 のエネミーから見て「射程：4Sq/対象：単体」の
 味方を二次対象として[障壁：10]を与える。

《ゴ布林レイジ》__ダメージ適用直後__このエネ
 ミーが[精神]ダメージを受けた時に使用する。この
 エネミーは即座に《ゴブリンの呪箒》を使用しても良
 い。この時、ダメージロールに+4を得る。

▼ドロップ品

1～3：怪しいお札[魔触媒4] (30G)
 4～6：折れた箒[換金] (55G)

▼解説

先祖霊との交感を行い、何らかのお告げをもたらす
 ことを生業とする〈緑小鬼〉の巫女。名前の通り雌の
 個体がほとんどを占めているようだ。能力も〈神祇
 官〉と類似しており、仲間の〈緑小鬼〉に[障壁]を
 張ってくるため、対処が遅れると厄介なことになるだ
 ろう。服装も一般的な〈神祇官〉の装束に類似したも
 の(もちろん、ゴ布林らしく薄汚れてはいるが)を
 身に着け、大ぶりの箒を手をしている。これは彼らの
 迷信によると敵や災いを「はらう」意味のあるまじな
 い道具にして武器であり、掃除のためのものではない
 ようだ。

〈緑小鬼の砲撃兵〉 ゴ布林・アーティラリー

ランク：6 タグ：[モブ] [人型] [ゴ布林] 識別難易度：4

【STR】3 【DEX】3 【POW】2 【INT】4
 【回避】9 [固定] 【抵抗】8 [固定]
 【物理防御力】15 【魔法防御力】12
 【最大HP】28 【ヘイト倍率】×3
 【行動力】7 【移動力】2

▼特技

《防衛陣形》__セットアップ__シーン1回__このエネ
 ミーは[障壁]を得る。その強度は「このエネミーと
 同じSqにいる、このエネミーを除いた[ゴ布林]
 タグを持つエネミーの数×10」にひとしい。

《携帯カタパルト》__[射撃攻撃]__メジャー__対決
 (13 [固定] /回避)__単体__6Sq__[40+2
 D]の物理ダメージを与える。[マイナー]この特技
 は「対象：範囲(無差別)」になる。

《ゴ布林レイジ》__ダメージ適用直後__このエネ
 ミーが[精神]ダメージを受けた時に使用する。この
 エネミーは即座に《携帯カタパルト》を使用しても良
 い。この時、ダメージロールに+4を得る。

▼ドロップ品

固定：奇妙な骨兜[換金] (30G)

▼解説

〈緑小鬼〉の略奪部隊が〈大地人〉の集落を攻撃す
 る際、防壁を破壊するために召集されるのが〈緑小鬼
 の砲撃兵〉である。背負った携帯型投石器は〈緑小
 鬼〉の工兵が作り出した兵器の一種で、弓や魔法の届
 かない距離から一方的に砲撃を加えることが可能だ。
 通常、砲弾は一抱えほどの大きさの石であるが、周囲
 の瓦礫やガラクタなど、使えるものなら何でも飛ばし
 てくる。拠点攻撃だけでなく敵の集団を砲撃すること
 も多く、着弾地点の味方を巻き込むことを躊躇しない。
 接近されると身を守れないため、しばしば他の〈緑小
 鬼〉が護衛として随行している。特に、砲撃をサポート
 する〈緑小鬼の観測兵〉との連携は抜群で、〈冒険
 者〉にとっても脅威となるだろう。

〈緑小鬼の占領隊長〉 ～・オキュペーションリーダー

ランク：4 タグ：[ボス] [人型] [ゴブリン] 識別難易度：8

【STR】2 【DEX】2 【POW】2 【INT】3

【回避】2+2D 【抵抗】2+2D

【物理防御力】12 【魔法防御力】9

【最大HP】92 【ヘイト倍率】×5

【行動力】5 【移動力】2 【因果力】4

▼特技

《ゴブリン占領小隊》__常時__このエネミーはシーン登場時に〈緑小鬼の手斧兵〉および〈緑小鬼の巫術師〉を合計2体まで任意の位置に配置できる。〈緑小鬼の手斧兵〉もしくは〈緑小鬼の巫術師〉1体は、〈緑小鬼の祟り使い〉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。

《ダイアウルフ騎乗》__〔準備〕__セットアップ__この行動はEXパワーとして扱う。このエネミーは〔騎乗：ダイアウルフ〕状態となる。

《ダイアウルフ突進》__〔移動〕__ムーブ__自動成功__この行動はEXパワーとして扱い、〔騎乗：ダイアウルフ〕状態の場合使用可能。このエネミーは1Sqまで〔通常移動〕してもよい。その後さらに3Sqまで〔即時移動〕してもよい。この追加の〔即時移動〕の間は〔飛行〕状態となるが、直線上にしか移動できない。〔マイナー〕移動終了後、このエネミーから見て「対象：単体／射程：2Sq」を二次対象として〔追撃：10〕を与える。

《ダブルボウガン》__〔射撃攻撃〕__メジャー__対決（2+3D／回避）__2体__2Sq__〔45+2D〕の物理ダメージを与える。〔マイナー〕この特技は「射程：3Sq」になる。〔因果力1〕ダメージに+5。

《ゴブリンの指揮》__クリンナップ__2体__2Sq__〔ゴブリン〕タグを持つエネミー1体と、このエネミー自身を対象とする。対象はBSを1つ解除しても良い。〔自身：騎乗〕このエネミーは〔障壁：10〕を得る。

《ゴブリンレイジ》__ダメージ適用直後__このエネ

ミーが〔精神〕ダメージを受けた時に使用する。このエネミーは即座に《ダブルボウガン》を使用しても良い。この時「対象：4体」に変更される。

《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。

▼ドロップ品

1～4：魔狼の牙〔魔触媒5〕（40G）×3

5～6：豪華な毛皮（270G）

固定：硬い骨〔コア素材〕（60G）

▼解説

〈緑小鬼〉の中でも強力な部類の個体で、氏族の占領部隊の隊長をつとめる。脛当てに帽子、腰巻と軽装だが、体中を略奪品や骨で作られた装飾品で飾り立てることを好む。基本的に単独では行動せず、部下を引き連れての略奪行動を行ううえ、部隊の統制、士気も高い。

右手には特性の連射式ボウガンを構え、〈魔狂狼〉に引かせた戦車を駆って戦場を蹂躪する。戦車で的高速移動に加え、車上から強力なボウガンを次々に射掛けてくる強敵で、初心者〈冒険者〉には荷の重い相手といえるだろう。

〈緑小鬼〉の占領部隊は襲撃した〈大地人〉の集落をそのまま占領して新たな拠点にし、勢力拡大の拠点とすることを目的とした集団だ。一度占領を許せば、周囲一帯の〈大地人〉集落すべてが危険にさらされることになるため、迅速な排除が求められる。

〈緑小鬼の観測兵〉 ゴブリン・オブザーバー

ランク：6 タグ：[人型] [ゴブリン] 識別難易度：4

【STR】4 【DEX】3 【POW】2 【INT】3
 【回避】3+2D 【抵抗】2+2D
 【物理防御力】15 【魔法防御力】7
 【最大HP】95 【ヘイト倍率】×2
 【行動力】5 【移動力】2

▼特技

《照準あわせ!》__セットアップ__自動成功__2体__
 3 S q __シーン1回__対象に「弱点(射撃攻撃)：10」を与える。この効果はBSとしてあつかう。この特技はシーン最初のラウンドには使用できない。

《ゴブリン狩猟槍》__[白兵攻撃]__メジャー__(6+2D/回避)__単体__至近__[30+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー] このエネミーは「軽減：10」を得る。この「軽減」は一度効果が発揮されると解除される。[判定失敗] このエネミーは「硬直」を受ける。

《ゴブリンレイジ》__ダメージ適用直後__このエネミーが「精神」ダメージを受けた時に使用する。このエネミーは即座に《照準あわせ!》を使用しても良い。この時ラウンド数による使用条件、および使用回数の制限は無視され、さらに与える「弱点」の強度は15になる。

▼ドロップ品

1～3：くもった望遠鏡[換金](40G)
 4～5：看破の宝珠(初級)[消耗品](P222)
 6：印のついた銀板[コア素材](100G)

▼解説

細長い旗のついた長槍を抱え、丸い鉄兜をかぶった〈緑小鬼の観測兵〉は、砲兵や弓兵といった射手の護衛を任務とする槍兵だ。旗のついた槍を振ることで合図を送り、射撃のタイミングをはかる観測員としての役割も兼ねている。

地味で忍耐強さが必要だが、旗つきの長槍は派手で目立つため、〈緑小鬼〉の中では意外に人気のある兵種のようなだ。

〈緑小鬼の罠戦士〉 ゴブリン・トラッパー

ランク：8 タグ：[モブ] [人型] [ゴブリン] 識別難易度：5

【STR】3 【DEX】4 【POW】3 【INT】5
 【回避】10 [固定] 【抵抗】9 [固定]
 【物理防御力】18 【魔法防御力】15
 【最大HP】33 【ヘイト倍率】×3
 【行動力】8 【移動力】2

▼特技

《巨大とらばさみ》__ムーブ__自動成功__単体__至近__シーン1回__対象に「現在のS qを離れた場合、即座に15点の直接ダメージを受ける」効果を与える。この効果はBSとして扱い、対象が現在のS qを離れるまで持続する。このエネミーは1 S qまで「即時移動」をしてもよい。

《シザーアンカー》__[射撃攻撃]__メジャー__対決__(14 [固定]/回避)__単体__3 S q__対象をこのエネミーのいるS qまで「即時移動(強制)」させる。[マイナー] 対象に「この特技で移動したS q数×7」点の直接ダメージを与える。

《ゴブリンレイジ》__ダメージ適用直後__このエネミーが「精神」ダメージを受けた時に使用する。このエネミーは即座に《シザーアンカー》を使用してもよい。

▼ドロップ品

固定：錆びたとらばさみ[換金](15G)×3

▼解説

〈緑小鬼〉の例に漏れず不潔な革鎧に身を包み、長い鎖のついた巨大なトラバサミを用いて戦う風変わりなゴブリン戦士である。この巨大なトラバサミは地面に仕掛けて敵を捕らえるために使うほかにも、敵に直接投げつける武器として使うこともあり、その大きさに見合った高い威力を発揮する。また、ワナに捕らえた相手を自分の手元に引き寄せ仲間に攻撃させたり、そのまま戦場に仕掛けられた別の罠やダメージ地形に引きずり込むなど、卑怯な戦法もためらいなく使ってくる手ごわい相手だ。

〈緑小鬼の獣操師〉 ゴブリン・ビーストマスター

ランク：8 タグ：[人型] [ゴブリン] 識別難易度：5

【STR】3 【DEX】3 【POW】5 【INT】4
 【回避】3+2D 【抵抗】5+2D
 【物理防御力】22 【魔法防御力】9
 【最大HP】78 【ヘイト倍率】×2
 【行動力】6 【移動力】2

▼特技

《獣操り》__イニシアチブ__単体__4Sq__シーン1回__〔自然〕〔幻獣〕タグを持つエネミーのみ対象にできる。対象は即座に〔未行動〕となる。この特技はこのエネミーの【HP】が40以下の場合のみ使用できる。

《ゴブホルン》__〔特殊攻撃〕__メジャー__対決（7+2D／抵抗）__単体__2Sq__10点の貫通ダメージを与える。〔マイナー〕対象に〔追撃：15〕を与える。

《ゴブリンレイジ》__ダメージ適用直後__このエネミーが〔精神〕ダメージを受けた時に使用する。このエネミーは即座に《獣操り》を使用しても良い。この時【HP】による使用条件、および使用回数の制限を無視できる。

▼ドロップ品

1～5：山羊の角笛〔魔触媒8〕（70G）
 6：ぶきみな毛皮〔換金〕（60G）×3

▼解説

〈緑小鬼〉の部族は、しばしば番犬および戦力として動物や幻獣を飼育している。そういった獣たちの世話や調教を担当するのが、〈緑小鬼の獣操師〉だ。どんな獣を操るかは部族、および個体によってまちまちで、猛猪を操る猪操師（ボアマスター）、巨大蜘蛛を操る蜘蛛操師（スパイダーマスター）などがある。

小柄な体躯を毛皮のマントで包んだ彼ら自身の戦闘能力は低いが、調教された獣は通常より狂暴で、獣操師の手にした角笛による的確な指示によって襲い掛かってくるため、油断ならぬ相手である。

〈緑小鬼の死術師〉 ゴブリン・デスコラー

ランク：8 タグ：[人型] [ゴブリン] 識別難易度：5

【STR】3 【DEX】3 【POW】4 【INT】5
 【回避】3+2D 【抵抗】4+2D
 【物理防御力】13 【魔法防御力】15
 【最大HP】58 【ヘイト倍率】×3
 【行動力】9 【移動力】2

▼特技

《墳血の呪い》__〔魔法攻撃〕〔邪毒〕__メジャー__対決（5+3D／抵抗）__単体__4Sq__〔60+2D〕の魔法ダメージを与える。〔達成値19〕〔放心〕〔重篤〕を与える。〔判定失敗〕このエネミーは〔追撃：10〕をうける。

《刃向うものへの呪い》__〔特殊攻撃〕__メジャー__対決（5+3D／抵抗）__広範囲20（選択）__至近__シーン1回__〔対象：ヘイト2以上〕対象は〔放心〕を受ける。〔対象：ヘイト4以上〕さらに〔萎縮〕を受ける。〔対象：ヘイト6以上〕さらに〔重篤〕を受ける。〔対象：ヘイト8以上&HP20以上〕さらに対象の【HP】は20になる。

《ゴブリンレイジ》__ダメージ適用直後__このエネミーが〔精神〕ダメージを受けた時に使用する。このエネミーは即座に《刃向うものへの呪い》を使用しても良い。この時、使用回数の制限を無視できる。

▼ドロップ品

1～3：とてもねじれた杖〔換金〕（50G）
 4～5：鉄身の軟膏（初級）〔消耗品〕（90G）
 6：紅玉の首飾り〔換金〕（200G）

▼解説

〈緑小鬼の死術師〉は、強力な「死」の呪いを専門とする高位の呪術師だ。山羊の頭骨を被り、ボロボロのマントを羽織った不吉な姿は、手にした大鎌と相まって死神のごとく見える。この大鎌は武器ではなく呪具であり、戦闘時はこれを振り回して呪いをかけてくる。部族では祖霊の怒りの具現者とされ、敬意と恐怖のこもった視線で見られている。

〈緑小鬼の剣闘王〉 ゴブリン・チャンピオン

ランク：8 タグ：[ボス] [人型] [ゴブリン] 識別難易度：10

【STR】5 【DEX】4 【POW】3 【INT】3

【回避】4 + 2D 【抵抗】3 + 2D

【物理防御力】18 【魔法防御力】9

【最大HP】448 【ヘイト倍率】×7

【行動力】6 【移動力】2 【因果力】2

▼特技

《ゴブリンの剣王》__ [白兵攻撃] __メジャー__ 対決 (7 + 2D / 回避) __ 単体 __ 至近 __ [40 + 2D] の物理ダメージを与える。[マイナー] この特技は「射程：2Sq」になる。[因果力1] 対象にさらに「追撃：10」をあたえる。

《威圧の剣風》__ [白兵攻撃] __メジャー__ 対決 (7 + 2D / 回避) __ 広範囲1 (選択) __ 至近 __ このエネミーが「移動」したメインプロセスには使用できない。[40 + 2D] の物理ダメージを与える。[因果力1] 対象のヘイトが4以下の場合、対象は即座に戦意を喪失し [行動済み] 状態になる。

《暴剣の稲妻》__ クリナップ __ 自動成功 __ 単体 __ 2Sq __ このエネミーは対象と同じSqに [瞬間転移] し、対象に10点の直接ダメージを与える。このエネミーは自身が受けているBSを1つ選んで解除しても良い。この行動終了後、このエネミーは可能であれば《暴剣の稲妻》を (何度でも) もう一度使用しても良い。ただし1回のクリナップで《暴剣の稲妻》を複数回実行した場合でも、同一の対象を再び選ぶことはできない。

《ゴブリンレイジ》__ ダメージ適用直後 __ このエネミーが [精神] ダメージを受けた時に使用する。このエネミーは即座に《暴剣の稲妻》を使用しても良い。この時、与えるダメージに+5される。

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

《血まみれの咆哮》__ 本文 __ シーン1回 __ この行動は

EXパワーとして扱う。このエネミーの【HP】が220以下になった時に即座に使用する。このエネミーは【因果力】2点と [障壁：50] を得る。さらに即座に《暴剣の稲妻》を使用する。この時、《暴剣の稲妻》で与える直接ダメージは10点ではなく、20点となる。

▼ドロップ品

1～4：魔剣の欠片 [魔触媒9] (90G) × 3

5～6：奪った魔剣 [換金] (180G) × 3

固定：砕けた剛剣 [コア素材] (140G)

▼解説

〈緑小鬼〉の闘技場において頂点に上り詰めたチャンピオンが〈緑小鬼の剣闘王〉だ。無骨な魔剣と盾を携え、王者の証を腰に巻いたその姿は、他の〈緑小鬼〉とは一線を画する風格がある。

一対多の戦いで会得した剣技は稲妻に例えられ、戦場を縦横無尽に駆ける様とともに〈緑小鬼〉の間に広く知れ渡っている。栄誉ある剣闘王が一声かければ部族を超えて数百匹の〈緑小鬼〉が馳せ参じるだろう。

凄惨な剣闘は〈緑小鬼〉お気に入りの娯楽であり、狩り集めてきた猛獣と剣闘士を戦わせたり、奴隷にした〈大地人〉を見世物に放り込むこともある。救出や襲撃といった依頼を受けて〈冒険者〉たちが闘技場を訪れる機会もあるだろう。



ゴブリン・チャンピオン
〈緑小鬼の剣闘王〉

冒険窓口

Adventure
counter
report

便り



連載の第2回は
「プレフィックスドアイテムと
ネームドアイテム」
〈冒険者〉のみなさんは
どんなアイテムを
活用しているのでしょうか？
コッペリアは
調査してみます。

◆コッペリアの挨拶

1ヶ月ぶりのごぶさたです、コッペリアはコッペリアです。最近ではエリッサ様だけではなく水楓の館経由での知り合いも増え、コッペリアは次第にアキバの街での生活に順応してきていると言います。先日もミルシャン様の依頼で秘密裏に統計情報を提出し、独自に報酬を獲得しました。報酬内容は〈変人窟〉に店を構える〈古書店ひよこ堂〉にて女子にのみ流通する書籍とのことで、内容は難解で理解できないものの、コッペリアの女子力の向上は疑いもない事実であるとコッペリアは胸を張りマス。ギルドホールの暗黒ひみつフロアに籠もるマスターたちも、コッペリアを見習ってもっと元気に外出したりするべきであるとコッペリアは進言します。

では今月も張り切って「冒険窓口便り」をお届けしましょう。

◆今月のテーマ

第2回目となる今回は、〈冒険者〉にさらなる力を与える特別なアイテムについてのデータを考察していきます。今回のデータは「ネームドアイテム」と「プレフィックスドアイテム」の利用数のランキングです。

12月10日に集計したデータを元に、それぞれ上位5位までを表形式で提示いたします。

◆ネームドアイテム

ネームドアイテムは「冒険窓口」内に現在5、371存在します。これは〈冒険者〉登録数に対して大分少ない数値ですが、ネームドアイテムの取得難易度の高さとGM経験のあるユーザーがまだ少ないことに理由があるとコッペリアは言います。1位は武器攻撃職

の必殺技のダメージロールを強化する〈突撃部隊証〉です。これはIRが低く、コア素材も財宝表から入手できる事が理由であると考えマス。4位の〈リーフシールド〉も同じ理由で比較的入手しやすいアイテムです。【回復力】強化に加えて〈森呪遣い〉も装備可能な事から、回復職から強い人気があります。この2つのアイテムは、ネームドアイテム入門編として機能しているとコッペリアは予測します。

保持スロット数が優秀な2位の〈羽つきリュック〉と、【行動力】を大幅に強化する3位の〈地精霊の脚絆〉は、同じく財宝表でコア素材が取得できるものの、必要となるCRが一回り上がるため、次のステップといったところでしょうか？5位にランクインした〈魔術師の籠手〉は原作にも登場した印象深いアイテムです。先月のガゼットにもミッションの報酬として登場し取得者が増えました。このような形で公開したシナリオの影響を目にすることが出来たことをコッペリアはとても嬉しく感じマス。全体的に財宝表やルールブック記載のドロップアイテム等にコア素材の記載のないネームドアイテムはまだ数が少ない傾向が見られます。これらを得るためのモンスターやシナリオ、ミッションの設計は確かに少しハードルが高くはありますが、コア素材の名称から想像力を膨らませて、モンスターやシナリオを作成してみるというのも面白いかもかもしれません。

ネームドアイテムランキング

順位	名称	利用数
1	突撃部隊証	458
2	羽根つきリュック	440
3	地精霊の脚絆	410
4	リーフシールド	379
5	魔術師の籠手	313

◆プレフィックスドアイテム

プレフィックスドアイテムは、現在26、209存在し、取得しやすさからネームドアイテムよりも広く活用されているとコッペリアは言います。

こちらはパーティー内での役割ごとに違った傾向が強くみられたため、アーキ職業毎の表も作成しました。

プレフィックスドランキング(全体)

順位	名称	利用数
1	瞬速の	2247
2	神秘の	1928
3	深海の	1524
4	快癒の	1493
5	気迫の	1199

行動力上がる「瞬速」が上位にランクする事は予想していたのですが「深海」の人気は予想外でした。これは思っていたよりもプロップを駆使した多彩なフィールドでの冒険がなされている影響と考察されます。コッペリアとしては《深海のモンスター図鑑（初級）》の記述内容がとても気になります。

ちなみにコッペリアはフウセンウナギが好きです。また、所持品スロットが増加する「旅人」も全体ではベスト5に入らないものの戦士職以外では5位以内にランクインしており、消耗表対策に備える〈冒険者〉の方が多いことが伺えます。

プレフィックスドランキング(戦士)

順位	名称	利用数
1	瞬速の	598
2	堅守の	401
3	深海の	352
4	甲鱗の	351
5	城砦の	339

〈戦士職〉は、他のアーキ職業とは大きく違い、物理防御力を上げる「堅守」、軽減を得る「甲鱗」、障壁を得る「城砦」が上位につけています。常時モンスターの攻撃にさらされる戦士職の皆様が思いの外大きなダメージに四苦八苦している様子が伺えます。反対に他の3アーキと違って「旅人」が比較的下位なのは、特技《ペイロード》の存在が影響しているとコッペリアは予想します。

プレフィックスドランキング(回復)

順位	名称	利用数
1	快癒の	1175
2	神秘の	1057
3	瞬速の	358
4	旅人の	313
5	深海の	304

〈回復職〉は【回復力】を得ることのできる「快癒」と魔力を上昇させる「神秘」が人気があると言います。このふたつは確かに〈回復職〉の基本であり、攻守に手堅いイメージですが、コッペリアとしては盾の利用者が少ないのがすこしさみしいです。

プレフィックスドランキング(武器)

順位	名称	利用数
1	瞬速の	818
2	気迫の	700
3	深海の	470
4	鋭刃の	344
5	旅人の	289

〈武器攻撃職〉は、行動力を上げる「瞬速」と攻撃力を上げる「気迫」が上位を占めます。少々のは被弾は物ともせず勇猛果敢に飛び出していく「先手必勝、殺られる前に殺れ」を地で行くようなイメージを受けます。これは「モブ」への対策を意識してるのでしょうか。

プレフィックスドランキング(魔法)

順位	名称	利用数
1	神秘の	840
2	理力の	683
3	瞬速の	473
4	深海の	398
5	旅人の	294

〈魔法攻撃職〉は「瞬速」よりも、魔力の「神秘」とダメージロールの「理力」が上位に来るあたり、同じダメージディーラーでも少々違った傾向が見られます。仲間がヘイトを上げ、敵を引きつけた後に確実に仕留めるという行動をとる姿が想像できて面白いとコッペリアは言います。

——駆け足でしたが以上で今月のレポートは終了です。このデータが今後アイテムの購入を検討している方の助となればとコッペリアはレポートを総括します。

ヤマト風土記

Culture, geography and folklore in YAMATO.

第二回「イースタル中南部」



◆イースタル中南部の地勢

イースタル自由都市同盟中南部は、現実世界においては千葉から東京そして埼玉に相当する地域である。この地域は〈アサーズの大洋〉に面する東部海岸地域から、西は〈オクタマ山林〉にいたる多様な環境が広がっている。大きく分けると東のザントリーフ地方、アキバやマイハマを含む中南部、〈ナロウマウント王国〉や〈オクタマ山林〉といった西部に分けることができる。

東部のザントリーフ地方は漁村が多い海岸部と、豊かな山林に覆われたザントリーフ半島部から成っており、大きな城塞都市が存在するわけではないが自然の恵みを享受しながら多くの〈大地人〉が生活している地域となっている。〈冒険者〉にとっては、初心者向けのダンジョンが多いエリアとしても知られている。

中南部に目を移すと、〈マイハマの都〉はまさにイースタルの中心と呼ぶにふさわしい。ヤマト各地へと向かう街道の始点であり、〈ソラル川〉や〈ザントリーフ大河〉に連なる運河による水運とも接続されているのだ。〈マイハマ湾〉から外洋へ至る輸送手段が発達すればさらに栄えるとも予想されている。〈冒険者〉の一大拠点であるアキバの街も近く、多くの〈冒険者〉、〈大地人〉が往来する一帯でもある。

さらに西へ進むと、〈オクタマ山林〉といった山林が多くを占めるようになっていく。この一帯ともなると、山は険しく森は深く、出現するエネミーも危険度の高いものが多くなっていく。〈大地人〉にとっては危険が多く生活には向かないため、一部の街道を除くとさほど往来の無い地域だが、山野の恵みを求める

〈冒険者〉や、訓練目的で険しい地形を求める〈冒険者〉たちにとっては価値の高い場所でもある。

◆イースタル中南部の気候

イースタル都市同盟中南部は、東西に広がっている事からその気候はバリエーションに富んでいる。広大で肥沃な平部に加えて、様々な自然の恵みを得られる事がイースタル中南部における〈大地人〉、〈冒険者〉の生活の彩りを支えている。

例えば、東部のザントリーフ地方は海に面している事から気候は基本的に温暖湿潤で、時期によって風向きが大きく変わるため、季節の変化がハッキリと感じ取れる。春や夏は雨が多く、冬は非常に乾燥した気候となる。その影響から〈ボース山地〉をはじめとする山間部は樹木がよく育ち、豊かな山林を形成している。不慣れな人間が踏み込むには〈小牙竜鬼〉をはじめとするモンスターの危険があるものの、心得た狩人や〈冒険者〉にとっては豊かな恵みを得る事ができるエリアとなっている。

アキバやマイハマ周辺は、〈マイハマ湾〉に面している事から季節の変化こそあれど、全体的には過剰しやすい季節が一年中続く。元の世界と比較した場合は少々気温が低く、冬に雪が積もる程度には冷え込む。イースタル最大の平野であるこの地域は、いくつかの大河によって農業に適した平原が造成されており、湿潤な気候と相まってイースタルでも有数の人口を支えるのに足る食料を供給可能としている。

さらに西の内陸部へ進み〈ナロウマウント王国〉や〈オクタマ山林〉のエリアへ差し掛かると、次第に海の影響は小さくなり内陸性の気候へと変化していく。夏の暑さは過酷になり、冬は厳しい寒さと深い雪を伴うエリアへと変わるのだ。山林は凶暴な狼や亜人間が目立つようになり、〈大地人〉が村落を構えるのは難しい危険な地域となっていく。

◆イースタル自由都市同盟の歴史

かつて〈弧状列島ヤマト〉はそのほぼ全てが〈ウェストランド皇王朝〉の支配下にあった。現在の自由都市同盟イースタルが存在している〈弧状列島ヤマト〉東部も例外ではなく、中央から派遣された官吏たちによって統治されていたのだ。しかし〈第一の森羅変転〉とその後の亜人間による暗黒時代の間にその体制は崩壊することとなった。

当時、亜人間の大量発生という未曾有の危機に際して、ヤマト各地の役人たちはヤマト随一の精鋭とされた禁軍による対応を求めた。栄華を極めた〈ウェストランド皇王朝〉の軍勢力なら、ヤマト全土に迫る危機も十分に対応可能に思われたのである。

しかし、キョウは動かなかった。キョウの官吏は彼らの安全のみを考え、「〈ウェストランド皇王朝〉の血統を守るために禁軍をキョウより出すわけにはいかぬ」と禁軍の派遣を拒んだのだ。

この時に自らの手で領地と領民を守り抜いた者たちが、現在の〈自由都市同盟イースタル〉を構成する貴族の源流なのである。

◆イースタル中南部のモンスター

イースタル中南部はヤマトの大地においてもかなり安全な地域だ。平野部で獰猛なモンスターや亜人間を見かけることはほとんどなく、街道沿いの野盗などを除けば見かけるのは草食動物ぐらいである。〈冒険者〉や貴族の騎士団による警らもありほぼ危険はない。

一方で、ザントリーフ地方の山間部や、逆に西の山地となると話は別だ。そういうエリアでは〈森林狼〉や〈猛猪〉といった獣類から、奥地であれば〈多頭竜蛇〉や〈一角獣〉のような幻獣の類に遭遇することもある。また、イースタル全域で目撃される亜人間として〈緑小鬼〉も外せないだろう。

彼らは単体では脆弱だが集団行動を好み、時には大規模な集団を形成するので〈大地人〉にとっては無視できない脅威である。イースタルやザントリーフ地方の領主たちも、その動向には常に注意を払い、対策を検討している。

多くの領主は対策として少人数でも戦力を発揮する〈冒険者〉に力を借りることが多く、中級程度の〈冒険者〉を対象とするゴブリン討伐クエストは数多い。



◆コーウェン公爵家

〈イースタル自由都市同盟〉に所属する領主たちは、その成立に至る歴史的な経緯から、互いに対等の戦友でもあるという認識を共有しており、その結束は固い。

しかしそんな彼らの中でも最も尊敬を受け、筆頭と見なされる貴族も存在している。それが〈イースタル自由都市同盟〉筆頭貴族たるコーウェン公爵家である。

コーウェン公爵家は〈ウェストランデ皇王朝〉の時代から続く、ヤマトにただ二つ残った由緒正しい公爵家の血筋であると同時に、〈第一の森羅変転〉後の混乱した時代において、中央から見捨てられたイースタルをまとめ上げ、〈大地人〉の社会が崩壊することを防いだ立役者の末裔でもある。結果その威信はイースタルの貴族たちの中でも最大となり、同時にイースタルにおいて最も重い責任を担う家ともなったのだ。

当代の当主はセルジアッド＝コーウェン公爵。年齢60を越え〈大地人〉としては高齢であるが、その類稀なる決断力とカリスマはいささかも衰えることは無く、マイハマの都の領民からの信頼は厚い。〈大災害〉を経て激変した〈冒険者〉たち、とくにアキバの〈円卓会議〉との関係維持や、不気味なまでに静かな〈神聖皇国ウェストランデ〉とミナミの〈冒険者〉の動向など、〈イースタル自由都市同盟〉の運命を左右しうる懸念事項は山積しており、婿養子のフェーネル＝コーウェンに家督を譲るのは当分先の事になりそうである。

今日のコーウェン家を語る上で無視できない人物はもう一人いる。〈イースタルの冬薔薇〉とも称される姫君、レイネシア＝コーウェンである。万を超えるゴブリンの軍勢が〈イースタル自由都市同盟〉を襲い、イースタル全土がことごとくその災禍に呑みこまれようとしたとき、単身アキバに向かって義勇兵を募りイースタルを救ったのが他ならぬ彼女なのだ。現在彼女は、その縁からアキバに〈水楓の館〉を構え、〈大地人〉・〈冒険者〉双方に対する窓口としての役割を任じられている。〈大地人〉と〈冒険者〉の文化や風習のギャップは大きく、商習慣や礼儀作法、物の価値、身分に対する認識など取り上げればキリが無い。その摩擦を解消し、双方にとって利益となる関係を維持するべく日夜政務に励んでいるのである。貴族の令嬢としては異例の事だが、彼女もまたイースタルのあらゆる人々にとって重大な影響を持つ人物と言えるだろう。

◆シーマーシュ祭壇跡

シーマーシュ祭壇跡は、ナロウマウントの北東に位置する広域開放型ゾーンだ。

現在の祭壇跡は湿地帯の中に、朽ちた柱や祭殿、参道跡が残るのみ。エネミーが闊歩する危険地帯となっている。

かつてこの祭壇には水と火の大精霊が合祀され、付近一帯の地に豊穡を約束していた。人々は精霊へ供物を捧げ、祭を行って敬意を示し、その恩恵を受けていたのだ。

この関係が破綻したのは、人の側の欲が原因だった。ある〈召喚術師〉が、精霊を古アルヴの生み出した禁忌の術式によって隷属させ、今以上の恩恵を得んとしたのだ。

この企みを止めたのは、人柱として精霊に捧げられた少女だった。

彼女は祭壇から持ち出した、契約の楔である笛を吹いて隷属術式から精霊を解放し、精霊とともに姿を消したのである。これにより精霊と人との決定的な対立は免れたが、この地から精霊の加護は失われ、肥沃だった地は荒れ果てたのだ。それ以降、この地は大精霊の統率を失って暴走した精霊が彷徨し、瘴気を含んだ水が溢れだして湿地となった。

このゾーンは精霊系のエネミーが多く出現するため、契約条件を満たすために〈召喚術師〉が訪れることの多い場所であった。

また、この地で精霊系エネミーを倒すと、ごく稀に〈シーマーシュの横笛〉というアイテムを入手できる。かつて人柱の少女が大精霊を呪から解放した笛の写し身されるこの消耗品アイテムは、使用すると一度だけ、水と火の大精霊を召喚できる。召喚者は、大精霊に力を示すか供物を捧げるかを選択でき、レイドエネミーである大精霊を打倒するか、彼らが求める多様な供物を制限期間内に捧げることで、希少なアイテムを得ることができるのだ。このため、このクエストを目当てにシーマーシュを訪れる〈冒険者〉も多かった。

〈大災害〉後は、高い知性を持ち、長く人の営みを見てきたとされるこの地の大精霊から、貴重な伝承を聞けるのではとも期待されている。

ミルシャン姉貴の 実践占い教室

No.02

ハハイ、ミルシャンよ。特技の
選択って悩ましいわよね。今日
はそんなあなたにアドバイスよ。
読み飛ばしたら全滅ね！



駆け出しのキミにオススメの特技選択よ！



今月の戦士職

駆け出し戦士のキミ、攻撃を受けたとき使ってヘイトを下げずに済む特技を忘れてない？ これがないと、エネミーにボコボコ殴られたとき「ヘイトトップ」がお空の彼方に飛んでっちゃうわよ！《アイアンバウンス》とか《木霊返し》なら、殴られてもヘイトを減らさずに済むってワケ。しかもダメージを減らしたり反撃できたりするんだからお買い得よね。武闘家のキミは……あれ、ルールブックには無いわね。仕方ないから、気合で避けなさい、あなたならできるわ！ もしもの時のために《クールディフェンス》があるといいわね。すっかり寒くなってきたことだし、今月のラッキープレフィクスド「防壁の」帽子を被って冒険にGOよ！



今月の回復職

駆け出しヒーラーのあなた！ わたしの経け、もといコッペリア（16）ちゃんの調査によると、癒し系って最初はモテるけど、飽きられるのも早いらしいわ。ここはひとつ、積極的な所もアピールよ！ 1つでいいから、攻撃技を取っておきましょう。回復アーキの攻撃技って意外と使い勝手いいんだから。武器で戦うなら《ディバインマイト》も合わせてどうぞ。攻撃職に迫る火力を出せるようになるわ。魔法を使いたいなら、ダメージより追加効果に注目して選ぶといいわ。

《アージェントシャイン》《ライトニングフォール》
《鏡の神呪》あたりがオススメよ。今月のラッキープレフィクスド「瞬速の」ブーツで、チャンスを逃さずゲットしてね！



今月の武器職

駆け出し武器アタッカーのみんな！ モブ掃除してる～？（詳しくは先月の占いを参照よ。勿論読んだわよね）モブ相手も慣れて、そろそろ大ダメージが欲しいんじゃないかしら。でもでも、ヘイト稼いじゃうの怖いし……とか思ってるない？ そこでコレ、どのクラスも使えてお手軽な《ステルスブレイド》よ！ ヘイトアンダーならどどん！ と火力が上がって、コストはたったのヘイト2！ これなら毎ラウンド使っても大丈夫ね。このヘイト2っていうのは戦士くんたちが1ラウンドにコントロールできる大まかな基準でもあるから覚えておいてね。今月のラッキープレフィクスドはこの「スナネズミの」マント！ モコモコでかわいいわよ！



今月の魔法職

駆け出し魔法アタッカーのYou！ そろそろネタが苦しくなってきたわ！ 武器アタッカーの占いで、ヘイト2の特技がオススメ、って話をしたけど、これは魔法アタッカーにも言えることよ。アニメで活躍した《オーブ・オブ・ラーヴァ》や《ソーンバインドホステージ》がちょうどヘイト2ね。サモナーさんなら大人気の《戦技召喚・ソードプリンセス》もあるわ。そうそう、最近、一部の女性サモナーが《ソードプリンセス》なるアレンジ特技を編み出すことに成功したとか。

〈冒険者〉の執念は偉大ね！ わたしも来月はミルシャン兄貴になってみようかしら。今月のラッキープレフィクスド「早変わりの」バッグに衣装をつめればイケるかしらね？

できるかな シックスティシックス

できるかなシックスティシックスとはセルデシア世界のありとあらゆる事象をランダムな表にまとめるコーナーである。もちろん役に立つ可能性は一切無い。

we can roll dice

Vol.2 料理ヘル&ヘヴン

◆飯の味で意見が食い違ったら戦争

この表はPCが料理をしたとき(あるいは誰かの料理を味わうときでもよい)にロールすることができる。

料理を行うPCはまず1Dをふること。このとき【因果力】を使用してダイスを振りなおしてもよい。1Dの出目が3以下ならば続けて「天上の美味表」で、出目が4以上ならば「味の新世界表」で2Dをふり、出目に応じたタグが料理に付与される。このとき、そのPCの料理の腕により多少増減させても良いだろう。料理が美味いなら-1から-2程度。料理が不得意(政治的配慮発言)なら+1、兵器開発任務なら+2だ。

なお料理に付与されたタグにはゲーム的な効果は付随しないので安心してほしい(ただし、その味については保証の限りではない)。もちろん参加者全員の賛同が得られるならばGMは任意の効果をタグに与えてもよいだろう。

◆天上の美味表

出目	付与されるタグ
2	今すぐ結婚を申し込みたくなる
3	やめられない止まらない
4	にゃん太班長も絶賛
5	お袋(故郷)の味
6	素材の味を活かした
7	ほっぺたが落ちそう!
8	美しい仕上がり
9	プロ顔負けの味
10	涙があふれて止まらない
11	古アルヴの秘密の味
12	幻想級の味わい

◆味の新世界表

出目	付与されるタグ
2	あの世を垣間見そうな味
3	世界が滅びそうな味
4	〈冒険者〉でなければ即死だった
5	っていうか即死だった
6	ゲテモノ素材たっぷり
7	湿気たせんべいのほうがマシな味
8	料理の原形をとどめていない
9	メシマズアレンジ済み
10	「禁断の扉表」で振り直す。
11	「禁断の扉表」で振り直す。
12	「禁断の扉表」で振り直す。なんなら2回。

◆禁断の扉表

出目	付与されるタグ
2	正気が削れる味
3	人類には早すぎる
4	モンスターも泣いて逃げる
5	味覚が破壊されそう
6	異臭騒ぎ事案が発生
7	化調マシマシ野菜抜き
8	熱量100メガカロリー
9	衛兵もテレポで帰る
10	食器が溶解する
11	新しい生命が誕生した!
12	一口ごとにレベルが1下がる

Gazette mailbox おたよりボックス

Elissa's teatime

エリッサのティータイム

ようこそいらっしゃいませ。こちらはエリッサのティータイムです。みなさまからのお便りや相談などを紹介させていただきますコーナーです。

第二回となる今回も、皆さまからたくさんのお便りが届きました。早速紹介していきますね！



P N. とんち太郎

中国地方とか島根県とか出雲とかも欲しいです！エリッサさん！ しょぼくれた近所のスーパーとか大型書店とか中央図書館とか田んぼのど真ん中にぼつんと立つスーパーとか学校とかやたら多いパワースポットとか沢山ネタありますよ！

ヤマト風土記、お楽しみいただいているようで何よりです。山陰地方もさまざまな伝説やパワースポット、名所等がありますから、けっこうなボリュームになりそうなエリアですね。今後ともヤマト各地を紙面が許す限り紹介してゆきますのでご期待ください。



P N. 厚東

公式でなく恐縮ですが、今日やったコボルトシナリオの改造セッション。

ミッションが潜水艦ゲームに置き換えられたものだったんですが魔法少女（29）のミナデイン自爆よりも印象に残ったのがアフタープレイでの交友表を振った時に判明した武士を中心にしたお互いを知らぬ片親違いの兄弟設定が生えたことでした……。極小確率を超え野良PTで集った4人姉姉兄弟！

いえいえ、シナリオはもちろん独自に改良を加えてたって全く問題ないですよ。公式シナリオに手を加えて独自色を加えるのも立派なディベロップです。セッションの魔力は不思議で、思いもよらない偶然から唯一の結果がどんどん生み出されていきます。ですから皆様のセッション報告、毎回楽しみにしております。

開発チームも、やはりゲームを遊ばれているという手ごたえが原動力と仰っております、それはもうどんどん積み上げてしまうので今後ともよろしく願っています。この「セルゲシアガゼット」も、皆さまの感想を元に今後も色々充実させていきますので、どしどし投稿してくださいね！



P N. ポル・ソnfアン

ぼんやりとtwitterを見ていた所、気づくとエリッサさんがことあるごとにひょいとお出てくるので、その頻繁なツイート活動が気になって気になって仕方ありません。というわけで、エリッサさんは普段どんなことをしてらっしゃる方なんでしょうか？ あとこれは恋でしょうか？

日ごろは姫様の御側仕えをしておりますよ。とは言うもののレイネシア姫は起きるのは遅く寝るのはまあ…ほどほどな方なので先に起きるのも後まで起きて仕事をするのも姫様に限ればそこまでは。とはいえお館の仕事はそれはもう沢山ありますので、寝る間も惜しんで働いております。そして時々ツイートしているという次第です。それとおはようからお休みまで監視する行為は恋ではないとおもいます。はい。



P N. 四番サード紫苑

エリッサさんこんにちは、ウェンズデイからいつも楽しく読んでいます。『ラグランダ再び』も遊びました！（1回のセッションではとても終わらなくて、結局4分割でした）2回全滅しましたが、なんとか完全クリア！ これで私も初心者卒業！ ……できたんでしょうか？

〈ラグランダの杜〉完全攻略おめでとうございます。これで一人前の〈冒険者〉ですね。戦闘やミッションが盛りだくさんのロングシナリオでしたが、楽しんでいただけならエリッサもうれしいですよ。今度はゲームマスターに挑戦してみるのもよいかもしれませんね！ また、今回掲載されているシナリオ集も、初心者からベテランまで様々な〈冒険者〉の方に遊んでいただけるデザインになっておりますので、こちらもぜひ遊んでみてくださいね。



PN. 生原

こんにちは、いつも楽しく遊んでいます。
このたびはリプレイ2巻であった、「シ
ナリオ動作:特選素材ゲット」をアイデアに、〈トリ
フィド〉を基盤にしてエネミーデータを作ってみまし
た。一応CR3まで作ってみたのですが、とりあえず
1だけでも見ていただきたく思い送らせていただきます。

可愛らしいだけでなく、様々なイベントの入り口に
なったり、そのほかの植物を模したエネミーも想像で
きそうです。素晴らしいアイデアだと思います！

このデータがあればセッションに甘いベリーを配達
できますよ。

〈人食い果実・苺〉ベリフィド・ストロベリー

ランク: 1 [モブ] [自然] [植物] [イチゴ] 識別難易度: 8

【STR】1 【DEX】2 【POW】1 【INT】1
【回避】8 [固定] 【抵抗】7 [固定]
【物理防御力】6 【魔法防御力】4
【最大HP】19 【ヘイト倍率】×2
【行動力】3 【移動力】2

▼特技

《草木の心》__常時__このエネミーは常に「弱点（火
炎）：5」を持つ。また、「惑乱」にならない。

《甘い爆弾》__[白兵攻撃]__メジャー__対決（12
[固定] / 回避）__単体__2 S q __[20+2D]の
物理ダメージを与える。[マイナー] 対象からみて
「対象：範囲（選択） / 射程：至近」を二次対象とし
て「追撃：5」を与える。

《這いずる根》__[移動]__ムーブ__このエネミーは2
S q まで「即時移動」をしてもよい。

▼ドロップ品

固定：つつやイチゴ（お好みサンドイッチ相当：P218）

▼解説

真っ赤なイチゴを実らせた〈人食い草〉の亜種。果
実は甘く食用にもなるが、衝撃を与えると爆発する性
質があるため取り扱いには注意が必要だ。



コッペリア・

ホットログ

このコーナーは
皆さんから送られて
きた『LH2』のさまざ
まなデータを掲載するディベロ
ッパ向けコーナーです。

掲載データは実用のために開
発斑がリファインしています。
セッションでご利用くださいね。



PN. めぐる

うちのセッションでは、大抵戦士職が《が
まんする》でプロップを突破していたので
すが、最近はかなりキツめのプロップも増えて配置もエ
グくなってきました。全部順序良く対処するのもツライ
ので一時的にでも無効化できるというのはどうかと思っ
てアイテム作ってみました。

開発チームより。単なる保険よりも、上手くつかつ
た時に得られるリターンが大きいというのは良いです
ね。というワケで価格や効果を書式調整しました。

時計仕掛け式魔力封鎖装置（初級）

ランク: 5 タグ: [魔具] [非売品] 価格: 150G

コストとして【因果力】1点を消費する。[魔法] タグ
を持ち、[解析済] 状態かつ【解除難易度】を持つプロッ
プ1つを対象とする。対象プロップの効果は、このラウン
ド終了時まで一時的に停止する。【CR12】このアイ
テムは効果を発揮しない。

▼解説

〈機工師〉〈魔具工匠〉が作り出したアイテムの一
種で、魔法の罠や仕掛けを一時的に停止させる。ただ
しどの罠を停止させるかは手動での指定が必要なため、
使用者が罠の存在や効果をきちんと認識している必要
がある。また、もともと解除不可能な罠や効果に対し
ては無効である。

ログホラ相談窓口

おたより
Gazette
mailbox
たむ だむ だむ

ルール疑問をエリッサと一緒に考える

ログホラ相談窓口は、エリッサがみなさまとログホラTRPGのルールで浮かんだ疑問について、ルールブックを開きながら考えるコーナーです。スムーズなセッションを支えるために今回も参りましょう。



PN. 頭足類

バリアコートについての質問です。〈機工師〉専用アイテムが追加され喜び使用しているのですが、バリアコートの「障壁を得たとき」とは具体的にいつでしょうか？ 鈴音の障壁で強化されたときや、一度障壁が碎け、再度付与された時には起動するのでしょうか？

バリアコートを装備したキャラクターに対して、「〔障壁〕を与える」効果を適用する際にバリアコートの効果も適用されます。《鈴音の障壁》でもそのほかの効果でも同様です。



PN. k a h a

小説家になろうのサイトにて、ログホライズンの二次創作の投稿が許可されておられるようですが、ログホライズンTRPGのリプレイの投稿は可能なのでしょうか？

はい。問題なく投稿可能です。公式シナリオでもオリジナルのシナリオでも皆さまの冒険の記録を公開できます。開発チームもそんな投稿を楽しみにしておりますので、どしどし投稿してください。



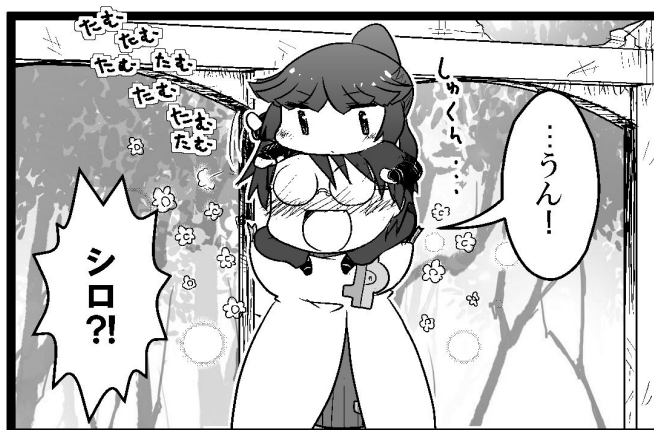
PN. ニケ

治癒系の特技についての質問です。敵エネミーに対して「BSを解除する」特技の対象にして、特定のBSを解除することは可能でしょうか？

はい、《キュア》や《キュアブルーム》の対象にエネミーを指定することは可能です。ただし「判定：判定なし」（P33）の行動は、「効果の対象がその効果を受けることを望まない場合は拒否できる」のでメリットはあまりないでしょう。

魅惑のアカツキ

画：うみわたり





Vol.02 2015.01

編集後記

前回の好評を受けて『セルデシア・ガゼット』も無事に第2号を出すことができました。またも大ボリュームでお届けとなった今回の特集、楽しんでいただけたでしょうか？ 本当はもう少し小規模な内容になるはずだったのですが、作っていくうちにまるでゴブリンのようにページが増える増える……（汗）

次回はロールプレイ派の皆さんにオススメの内容になりそうです。お楽しみに！！

スタッフ

表紙イラスト：b.tarou

本文イラスト：神無宇宙 うみわたり 7Sided Work Shop

デザイン：7 Sided Work Shop

図版作成：瑞川めえ

ライティング：大きな愚 さわめ 津軽あまに 7 Sided Work Shop

編集：7 Sided Work Shop

リンク



<http://lhrpg.com/>



<http://lhrpg.com/lhz/announce>

お問い合わせ

ご感想、ご要望、お問い合わせは右記の「おたより・がぜったー投稿フォーム」よりお送りください。



<http://lhrpg.com/lhz/inquiry>

Rights

「ログ・ホライズン TRPG」

(C)橙乃ままれ・KADOKAWA／NHK・NEP

(C)Touno Mamare／Kinuno Boushi／7 Sided Work Shop