

LOG HORIZON

TRPG

# セルデシアガゼット

◀ Celdesia Gazette ▶



◆ 特集・シナリオ & 解説記事 ◆

## 開拓生活 & 冒険者

### 異世界制作工房

Vol.3

2015.Feb



# Celdesia Gazette

# セルデシア ガゼット

## VOL.3 2015.02



冬の冷たさは〈冒険者〉も〈大地人〉も関係なく万人に降り積もる。アキバでも雪は珍しくないけれど、部屋に籠ってなんて居られない。冒険に買い物、近頃知り合いになった〈廃棄児〉との散歩。やることはまだまだたくさんあるぞ！

Illust：コウ

## INDEX

01	INDEX
02	特集 シナリオ「開拓生活と冒険者」
17	ヤマトの国の隣人たち「廃棄児」
20	特集 ミッション作り方ガイド其ノ1
33	冒険窓口便り
35	ヤマト風土記
38	ミルシャン姉貴の実践占い教室
39	列島生物図鑑
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 無料シナリオ配信！**

**2ページから**

**開拓生活  
の冒険者**

**CR2用  
ショートシナリオ**

**廃棄児たちと廃村を復興しよう！**

**your life your frontire**

**特集 解説記事！**

**20ページから**

**実例を交えてやさしく解説！**

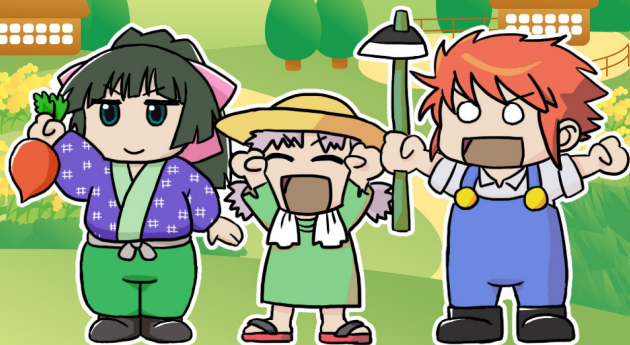
**ミッション作り方ガイド**

**其ノ1**

# 開拓生活の冒険者

— your life your frontire —

これは村づくりのミッションをクライマックスに位置づけたCR 2用のショートシナリオである。ルールブック掲載のCR 1用シナリオ「小牙竜鬼の潜む森」や、「ログホラ・ウェンズディ」の掲載シナリオ「下水遺跡の飢えた影」を経験したPCたちにぴったりの内容となっている。農作物を植え、家を建て、〈廃棄児〉たちと過ごす開拓の日々。さあ、剣を鍬に持ち替えて、村づくりの準備をはじめよう！



## シナリオ背景

PCたちは、ラットマンの巣くう廃村を開放する依頼を成功させた〈冒険者〉だ。モンスターの討伐を成功させ、アキバに帰還したPCたちは、この街に住む〈廃棄児〉と呼ばれる少年少女たちから「自活できる場所が欲しい」という願いを受けて、共にこの廃村を開拓していくこととなる。

## PC番号およびシーンプレイヤーの扱い

このシナリオでは、PC番号を使用せず、またシーンプレイヤーも指定しない。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。

## 村づくりとそれ以外の冒険

このシナリオは、八月から翌年二月までという長期に渡る開拓生活をミッションとしてプレイすることになる。しかしこれはその間、PCが常に村にいないといけないということではない。シナリオ動作にも「村の外で冒険して資金を稼ぐ」というものもあるため、村を拠点としつつも、他の地域の冒険に出向いたりすることも多いだろう。つまり、村づくりをしていた期間中に同じPCを使って遊ぶ時に、村以外の場所を舞台にしたセッションをすることに問題はない。その場合は、今回のシナリオで開拓した村をホームタウンにしてPCが活動しているような描写を入れてもよいだろう。

## このシナリオの遊び方

このシナリオは戦闘が存在せず、アキバの〈廃棄児〉たちと共に小さな廃村を舞台として、七ヶ月の間、村づくりを行っていくミッションがクライマックスとなっている。

プリプレイでは、P 17から始まる「ヤマトの国の隣人たち」にある〈廃棄児〉作成チャートを使って、PCひとりにつき1キャラずつ、緑のある〈廃棄児〉のNPCを作ってもらおう。これが共に村づくりをする〈廃棄児〉のメンバー（の一部）ということになる。

### 〈廃棄児〉たちのロールプレイ

複数人いる〈廃棄児〉たちのロールプレイをGMが一手に引き受けるのは負担が大きいいため、作成したプレイヤーたちにやってもらおうとよい。この時「その〈廃棄児〉を作成したプレイヤーの右隣（オンラインセッションならば、GMのチャットツールの順番）」のプレイヤーが担当するようにすると、掛け合いに変化が生まれ、より面白いセッションができるだろう。プレイヤーたちがTRPGに慣れているのならば挑戦してみしてほしい。

## ◆ プリプレイ

ここからはプリプレイの情報を記載する。プレイヤーたちにハンドアウトを渡したら下記の「今回予告」を読み上げよう。その後は手順に従ってキャラクターを作成し、難易度を選択しよう。

### ◆ 今回予告

暑い盛りの八月、PCたちは〈円卓会議〉の依頼を受けて、アキバとマイハマの間にある廃村に巣食っていた〈鼠人間〉を退治することに成功する。

そして帰還したPCたちは、アキバの街に住む捨て子である〈廃棄児〉たちの願いを受け、共に廃村を再生させていくこととなる。

そしてはじまる開拓生活。鋤をふるって田畑を耕し、森に分け入り獲物を狩り、時には大工仕事に汗を流す。

それは、みんなで胸を張って生活できるホームタウンを作るための冒険。

初めての冬を越えたとき、ここはどんな村になっているだろう？

### ログ・ホライズンTRPG『開拓生活と冒険者』

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ルールブック』を使用する。GMが許可するのであれば「ログホラ・ウェンズデイ」や「セルデシア・ガゼット」の追加データを使用してもよい。

### ◆ 推奨キャラクター

このシナリオはCR2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。「〈小牙竜鬼〉の潜む森（ルールブック掲載）」や「下水遺跡の飢えた

影（ログホラ・ウェンズデイ5掲載）」を終えたプレイヤーがCRを上昇させた環境を念頭に置いているが、新たにハイコンストラクションでキャラクターを作成してもよいだろう。

このシナリオには戦闘が存在しないが、同じメンバーで新たな冒険をするための、4種類の「アーキ職業」のキャラクターが全て揃うように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すること。

「ログ・ホライズンTRPG 冒険窓口」

(<http://lhrpg.com/lhz/top>) を使うと、オンラインで手軽にキャラクターが作成・登録できる。この機会にぜひ登録してみよう。

### ◆ おすすめのサブ職業

このシナリオには戦闘がなく、開拓生活における農業や建築を含んだ村づくりのミッションがクライマックスに用意されている。これら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

〈農家〉〈罌師〉〈狩人〉〈漁師〉〈採取人〉〈大工〉〈薬師〉〈薔薇園の姫君〉〈メイド〉〈エルダーメイド〉〈交易商人〉〈会計士〉〈配達屋〉〈医者〉〈調剤師〉〈木工職人〉〈魔具職人〉〈学者〉〈料理人〉〈御者〉〈遊牧民〉〈皮細工職人〉〈鍛冶屋〉〈細工師〉〈木工職人〉〈裁縫師〉〈見習い徒弟〉

### ◆ 状況の解説

PCたちは全員、アキバを本拠地に行っている小規模ギルドの〈冒険者〉だ。〈円卓会議〉からの依頼を受けて、アキバとマイハマの間の廃村に住み着いたラットマンの群れを討伐するというクエストを成功させたばかりだ。

このシナリオは、アキバに帰還したPCたちが、馴染みの〈廃棄児〉たちと再会するところからはじまる。



## ユニオンの結成

このシナリオではP C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。P Cが希望するならば、「ユニオンの取得（ルールブックP76）」および「セッション中のパーソナルファクター取得（ルールブックP286）」に従ってこれらを取得してもよい。

## 使用するE Xパワー

このシナリオではP Cには専用E Xパワーは存在しない。

## 〈廃棄児〉NPCの作成

このシナリオでは、各P Cにつき1人、顔見知りの〈廃棄児〉が既に居る状態でスタートする。各プレイヤーに、P 18～19の〈廃棄児〉作成チャートを使って、〈廃棄児〉の名前、外見、性格を決めてもらおう。2Dを3回振り、「名前」「人物タグ1」「人物タグ2」の結果を参照すること。もちろん、チャート類を使用せずに名前やタグを設定してもかまわない。〈廃棄児〉の性別や年齢はプレイヤーが好きに決めてしまって構わないが、5歳から14歳の間くらいが適当だろう。

## 難易度

以下の難易度から1つ選択する。そのとき『ログ・ホライズンTRPG（以降L H Z）ルールブック』未経験者がプレイヤーに含まれているのであれば「難易度：イージー」を選ぶこと。

イージー	P C全員の【因果力】+1
ノーマル	特になし

## ハンドアウト

プレイヤー向け情報をまとめたハンドアウトがシートとしてこのシナリオに付属している。キャラクター作成の前にプレイヤーたちに配ること。

## オープニングフェイズ

ここからオープニングフェイズとなる。セッションの開始だ。まずはP Cたちの現在状況から入るとよいだろう。

## インターロード

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。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P C全員が登場する。GMはこれもプレイヤーに伝えること。

## 帰還と出会い

### シーン定義

**シーン：**シネマティックシーン／シーンプレイヤー：なし  
**解説：**冒険からアキバの街に帰還したP Cたちが、顔なじみの〈廃棄児〉たちと再会するシーン  
**目的：**〈廃棄児〉たちとの出会いを思い出す。





## シーン本体

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

君たちはラットマン退治の依頼を終え、報告のためにアキバへ戻ってきた。お昼時の街は相変わらず賑やかだ。〈冒険者〉はもちろん、〈大災害〉の頃より〈大地人〉たちの姿をよく見るようになった。〈冒険者〉のもとらす富を求めて、付近の町や村から〈大地人〉が流入しているのだ。

その中には、モンスターたちの襲撃で親や家を失い、寄る辺を無くした〈廃棄児〉と呼ばれる子供たちがいる。アキバの外で暮らすにはあまりに無力な彼らは、街の外縁部にある廃墟などに住み着き、物乞いやがらくた漁りなどをして必死に生き抜いているのだ。君たちの歩く道沿いにあるがらくた置場にも、何人かの〈廃棄児〉たちの姿が見える。

#### セリフ：がらくた漁りの〈廃棄児〉たち

「ちえっ、今日はしけてるなあ。ロクなもんが見つからないや」

「もうちょっと、下の方を探さないとダメじゃないかな」

「あー、お腹すいたなあ……」

「やめろよー、お腹すいた、っていうとますますお腹がすくんだぞ」

「おっ、やったぜ、お宝はっけん！」

### アキバ外縁部

PCたちがアキバに戻ってきたところ、がらくた漁りをしている〈廃棄児〉たちをみかける場面。

PCはひとり1回ずつ「〈廃棄児〉 出会い表」（P

19）を振り、プリプレイで自分が作成した〈廃棄児〉とPCが仲良くなったきっかけを決めること。ダイスを振らずに表の中から選んだり、表を参考にオリジナルの出会いを考えてもいいだろう。

PC全員がチャートを振り、出会いの内容をGMに伝えたら次のモンタージュに進むこと。

### モンタージュ：出会いを回想した

君たちが〈廃棄児〉たちとの出会いを思い返していると、彼らも君たちに気づいたようだ。がらくた漁りを中断して、一斉に駆け寄ってくる。

#### セリフ：顔見知りの〈廃棄児〉たち

「〇〇（PC名）兄ちゃん／姉ちゃん、久しぶりだな！」

「ねえねえ、冒険の帰りなの？ おっきいドラゴンやっつけた？」

「これ、さっき見つけたんだ。お宝だぜ！（ポーションの空きビンを見せる）」

PCたちが反応を返し、ロールプレイが一段落したところで、正午を知らせる鐘が鳴る。そろそろ〈円卓会議〉の窓口へ報告に行かないとお昼休みになってしまおうと告げ、シーンを終了しよう。

### モンタージュ：〈廃棄児〉たちと別れた

#### セリフ：顔見知りの〈廃棄児〉たち

「あっ、兄ちゃんたち、冒険の帰りなんだから、ホウコクしないとだめなんだよな。オレ知ってるぜ」

「邪魔してごめんなさい。また遊んでよね！」

「ばいばーい（手を振る）」

## シーン終了

PCたちが〈廃棄児〉たちと別れ、〈アキバ冒険幹旋所〉へ向かうことにしたならシーン終了となる。



## ◆ インタールード ◆

次のシーンは〈アキバ冒険斡旋所〉が舞台となる。プレイヤーたちがこの場所について知らないようならば、ルールブック P353 にある解説を参照し、〈アキバ冒険斡旋所〉及び、円東あきばについて、軽く説明するとよい。

## ◆ 報告と現状 ◆

### ◆ シーン定義 ◆

**シーン：**シネマティックシーン／シーンプレイヤー：なし

**解説：**〈アキバ冒険斡旋所〉で、依頼の成功を受付の円東あきばに報告するシーン。

**目的：**あきばから、アキバの街における〈廃棄児〉たちの生活の現状を聞く。

### ◆ シーン本体 ◆

このシーンは〈アキバ冒険斡旋所〉に到着した P C たちが、依頼の成功を受付の円東あきばに報告するシーンである。お弁当の配達をする〈廃棄児〉の少年を見た P C たちは、あきばからアキバの街の〈廃棄児〉の生活の実態を聞くことになる。



## ◆ オーバーチュア ◆

〈アキバ冒険斡旋所〉は相変わらずの混雑ぶりだ。依頼の受注や報告にきた〈冒険者〉たちがロビーに列をなしている光景は、お昼時のコンビニや夕方のスーパーを思いおこさせる。コンピューターでもあればこの混雑も解消されるのだろうが、セルデシアでは無理な相談であり、結局、多少の魔法のアイテムの助けをかりて人力で処理するしかないのだ。整理券を受け取って待つこと十数分。やっと君たちの番が来た。「773 番さん、どうぞー！」

窓口のひとつで声を張り上げているのは、灰色の毛並みの猫人族の女性〈冒険者〉。敏腕受付嬢として名高い円東あきばだ。

### セリフ：円東あきば

「〇〇（P C たちのギルド名）のみなさんですね。ラットマン退治の依頼の達成報告、と」

「はい、すでに〈円卓会議〉の斥候が、問題の廃村からラットマンが居なくなったことを確認済みです。依頼達成、お疲れ様でした！」

「報酬は、既定のとおりみなさんの銀行口座に送っておきますね。では、お手数ですがこの書類にサインをお願いします」

## ◆ 〈アキバ冒険斡旋所〉受付 ◆

P C たちが依頼の成功を告げると、あきばは喜んで出迎えてくれる。シナリオ上で実際に P C が冒険をしたわけではないため、ここで補足説明が入ることになる。廃村には小さな集会所と畑が残っているぐらいで、元の住民は既にマイハマなどの街に移住済みであるため、所有者はいない。P C たちの成果で周辺地域の安全は間違いなく向上しており、もし P C たちが良ければ、ギルドハウスを立てる土地としてってもいいだろう、といった情報である。

また、この依頼の報酬がミッションにおける初期の食料・貯金トークンとなる、ということは P C にここで伝えてしまってもよい。

補足説明が終わったら、以下のカットインを読み上げること。



## ◆ はたらくこども

君たちがあきばの差し出した書類に必要事項を記入していると、幹旋所のドアが開き、弁当屋の制服を着た少年が大きな箱を抱えて入ってきた。

どうやら、幹旋所の職員が昼食用に注文した弁当の出前ようだ。少年の動作は割とテキパキしているが、言葉遣いはなんだかぎこちなく思える。彼は弁当を配り終えると「ありがとっした！」と言って幹旋所を出ていく。

### セリフ：弁当屋の少年

「こんちわっす、おにぎり屋『えんむすび』から、お弁当のお届けでっす」

「ええと、シャケ握り弁当がこれで、梅握り弁当がこれで、お茶が……あ、その海苔サービスっす。ん、サービスってなんだっけ。と、とにかくサービスっす」

お弁当を配り終えた少年が出ていくと、いままで笑顔だったあきばが一転、物憂げな表情を見せる。次のモンタージュに進むこと。

## ◆ モンタージュ：あきばの憂い

君たちが書き終えた書類を確認していたあきばが、少し物憂げな表情を見せる。お腹がすいているから、というわけではなさそうだ。

### セリフ：：円東あきば

「今のお弁当屋さん……あの子〈大地人〉なんですよ。それも、親が居ない〈廃棄児〉なんです」

「最近、アキバの街が落ち着いたこともあって、周りの街や村からどんどん〈廃棄児〉たちがやってくるようなんです。〈円卓会議〉や〈供贄一族〉から、ああやって仕事をあげてるんですけど、何しろ人数が人数ですから、全員というわけにもいきませんし。かなり厳しい暮らしをしてる子もいるみたいです」

「円卓としても、わたし個人としても、安心して暮らせるように何とかしてあげたいと思ってはいるんですが……お金を出せばいいってわけじゃないし、なかなか難しいですよ」

## ◆ 〈廃棄児〉たちの現状

〈廃棄児〉たちの現状を憂えている円東あきばが、P Cたちに彼らの境遇を説明する場面である。プレイヤーたちへの説明という意味もあるので、あきばのロールプレイが難しそうなら以下を読み上げてしまっても構わない。

ここで聞ける情報は以下の通り。

- ・〈大災害〉以降アキバの〈廃棄児〉は増え続けているが、孤児院など、彼らを保護する〈大地人〉の施設がアキバにはない。
- ・〈供贄一族〉から簡単な仕事を請け負ったり、〈冒険者〉に保護されている子供たちも居るが、全員を保護することは〈円卓会議〉でも難しい。
- ・さきほどの弁当配達の少年のように〈冒険者〉の店でアルバイトをするような生活力のある子もいるが、そうでない子は物乞いやがらくた漁りで日銭を稼ぐしかない。
- ・〈円卓会議〉も対策を検討中だが、次々と増え続ける〈廃棄児〉たち全員を養うことは不可能であり、頭を悩ませている。あきば個人も、なんとか彼らが自活できるような環境を作ってあげられればいいと思っているが、うまい方法は思いつかない。

以上を伝え終えたなら、あきばはP Cを愚痴に付き合わせてしまったことを詫び、お昼休みに入る。P Cたちも幹旋所を出るように誘導しよう。

## ◆ モンタージュ：〈廃棄児〉たちの現状を聞いた

### セリフ：：円東あきば

「あっ、すみません。なんだか愚痴みたいになっちゃって。わたしも一休みして、お弁当を食べようと思います。また、よろしくお願いしますね！」

あきばはいつもの笑顔に戻ると、『休憩中』の札を窓口を立てかけた。

## ◆ シーン終了

P Cたちが〈廃棄児〉たちの現状を聞き、幹旋所を出ることにしたらシーン終了となる。

## ◆ インタールード ◆

次のシーンでは、このシナリオのキーパーソンであるヤヨイが登場し、村づくりの話をP Cに持ちかけてくる。

## ◆ そして、これから ◆

### ◆ シーン定義

**シーン：**シネマティックシーン/シーンプレイヤー：なし

**解説：**〈アキバ冒険斡旋所〉から出たP Cたちが、ヤヨイから村づくりについて相談されるシーン。

**目的：**ヤヨイたちと共に、開拓生活をする決意を固める。

### ◆ シーン本体

年長の〈廃棄児〉であるヤヨイから、〈廃棄児〉たちが自活できる環境を得るために、P Cたちがラットマンを退治した廃村を使えないか、という相談を受け、協力して村づくりをはじめると決めるシーン。

### ◆ オーバーチュア

「そこの〈冒険者〉さんたち。ちょっといいかな」

君たちが斡旋所を出たところで、見知らぬ〈大地人〉の少女に声をかけられた。先ほどの少年と同じ制服を着ているが、容姿からするとだいぶ年長で、高校生くらいだろうか。長い黒髪を後ろで束ね、意志の強そうな瞳からは、なんらかの決意が読み取れた。

**セリフ：**〈大地人〉の少女

「いきなりごめんよ。あたしはヤヨイ。見ての通り〈大地人〉で……〈廃棄児〉さ」

「弁当配達の手伝いをしたら〈冒険者〉さんたちの話が聞こえちゃったんだ。その、近くの村から、ネズミどもを追い払った、って」

「悪いね、盗み聞きするつもりはなかったんだけど。その件について、ちょっと聞いてほしい話があるんだ」

「立ち話もなんだし、場所を移そうか。こっから近いし、あたしの家に来てくれないかな。あ、お店の人には、配達が済んだら直帰していいって言われてるから大丈夫だよ」

## ◆ 〈アキバ冒険斡旋所〉前 ◆

P Cたちを見つけたヤヨイに声をかけられるシーン。オーバーチュアにあるセリフを述べた後、ヤヨイは静かに話せる場所へ移ることを提案してくる。P Cたちが了承したら次のモンタージュに進むこと。

### ◆ モンタージュ

案内されたヤヨイの住居は、アキバ外縁部にある放棄されたビルの一室だった。廃墟を元に行っている割にはこざっぱりと片付いているのは、彼女の几帳面な性格ゆえなのだろう。廃材から作っただけの簡素な木の椅子とテーブルを前に、彼女は話を切り出した。

**セリフ：**ヤヨイ

「まずは、話を聞いてくれてありがとう。相談したいのは、あたしたち〈廃棄児〉のことなんだ」

「あたしみたいな〈廃棄児〉は、いまアキバのそこらじゅうにいてね。中には体の弱い子もいるし小さい子だっているから、目についたらこの建物に連れてきて面倒をみて。ヴァッサーリンゼ、っていうチーム名もあるんだよ。恥ずかしいけどさ」

「あたしも、小さいとき年上の〈廃棄児〉の兄さん姉さんに世話になって、色々教えてもらったんだ。値打ちのあるガラクタの見つけ方。食べられるキノコと食べちゃいけないキノコ。だから、今度はあたしの番なんだ。そういうもんだろ？」

「でも、さ。考えたんだ。このままじゃいけない、って。仕事をくれる〈冒険者〉さんたちは親切だし、チビたちも手伝いを頑張ってくれてるけど、全員がお腹いっぱいになる余裕はないしさ。病気にかかったって、薬を買うお金もない」

「だから、なんとか自分たちだけでも暮らしていけないかって考えてたんだけど、そんなとき〈冒険者〉さんたちがモンスターを追い払った土地の話を聞いて、これだ！ って思ったんだよ」

「そこ、今はもう誰も住んでないんだろ？ だったら、あたしたちの家を作れないかな。〈冒険者〉さんたちも使うなら、あたしら〈廃棄児〉は隅っこだっていい」



## 〈廃棄児〉たちの姉”ヤヨイ

[大地人] [少女] [ヒューマン] [廃棄児] [仲間思い] [ヴァッサーリンゼ]

### ▼解説

アキバに住む〈廃棄児〉のコミュニティのひとつ『ヴァッサーリンゼ』の最年長でまとめ役をつとめる。長い黒髪と意志の強そうな瞳が印象的な少女。モンスターの襲撃で親を失って孤児となって以来、10年近くを〈廃棄児〉として生き抜いてきた。『ヴァッサーリンゼ』は〈廃棄児〉たちが生き残るコツを教え合ったり、物資を交換したりしているうちに自然発生的に結成された集まりのひとつで、アキバでも古株のグループである。

ヤヨイは決断力と行動力のあるリーダーであるが、生来お人よしで仲間を見捨てられないため、増え続ける〈廃棄児〉を次々と保護したことによってメンバーが増加し、生活は逼迫しつつある。

### ▼台詞

「あたしは8歳で〈廃棄児〉になった。孤児院にいたこともあるけど、あんまり居心地の良い場所じゃなくてね。逃げ出して、それからずっと1人でなんとかやってきたのさ」

「図々しいお願いだとは承知してる。でも、あたしはもう1人だって仲間を失いたくないんだ」

### ◆ ヤヨイの住処

P Cたちはヤヨイが住居にしている廃ビルの一室に招かれ、彼女が考えている計画について相談を受ける。相談の内容は以下の通りだ。モンタージュにあるセリフを参考に、プレイヤーたちに伝えよう。ヤヨイのロールプレイが難しそうならGMが読み上げてもいいが、ここはシナリオの本筋へ通じる重要な場面なので、最後の「お願い」の部分だけでもヤヨイのセリフとして言うプレイヤーたちのモチベーションは上がるだろう。

・ヤヨイは〈廃棄児〉たちの小規模なコミュニティである〈ヴァッサーリンゼ〉を率いている。彼らは〈冒険者〉などの保護下のない〈廃棄児〉たちが生き抜くための組織で、ヤヨイのような年長の〈廃棄児〉が幼

い子供たちの面倒を見ている。

・〈大災害〉とその後の〈廃棄児〉の増加に伴い、彼女たちを取り巻く環境は厳しくなりつつある。物乞いやガラクタ漁り、ヤヨイのように働いている〈廃棄児〉の収入だけでは、全員を養ってゆくのは難しそうだ。

・自活できる道を探していたところ、P Cたちがラットマンを追ひ払って解放した廃村の話を知りつけた。小さな荒れた土地でも〈廃棄児〉たちが暮らすには十分そうに思える。

・P Cたちや〈円卓会議〉の〈冒険者〉が土地を使うのなら、隅っこだけでいいから使わせてほしい。家と畑があれば、少なくとも気候や飢えで苦しむことはなくなる。

長く〈廃棄児〉として生きてきたヤヨイは、過去に病気などで仲間を失った経験があり、もうそんな思いはたくさんだと思っている。そのため、このように思い切った計画を立てたのだ。とはいえ、P Cたちも即答するには難しい問題かもしれない。彼らは何らかの反応を返したか、返答に困っているようなら、次のモンタージュに進もう。

### ◆ モンタージュ

ヤヨイの提案をどうするか君たちが考えていると、ドアの向こうに何人かの気配を感じる。立てつけの悪いドアの隙間から、こちらの様子をうかがっているようだ。ひそひそと、何かを囁きあっている。

### セリフ：ヤヨイと〈廃棄児〉たち

「おい、押すなよ。ヤヨイ姉ちゃんにばれちゃうだろう」

「だって、〇〇（P C名）兄ちゃんの顔が見えたから……」

「大事な話ってなんだろう。やっぱプロポーズかな」

「やめろって、さっきからこのドアやばそうな音が、うわああ!？」

次の瞬間、ドアの蝶番が壊れ、顔見知りの〈廃棄児〉たちが部屋になだれ込んでくる。どうやら、彼ら

もヤヨイの世話になっていたようだ。話を聞きつけた彼らは、興奮してPCたちに話しかけてくる。

### ◆ モンタージュ

#### セリフ：興奮する〈廃棄児〉たち

「〇〇（PC名）兄ちゃん/姉ちゃん、いっしょにお家を作ろうよ！」

「僕たちもがんばって手伝うからさ！」

「みかんの木とか植えて、お腹いっぱいになるまで食べようよ！」

#### セリフ：ヤヨイ

「ごめんね、チビたちが勝手に盛り上がりちゃって…  
…そんなわけだからさ、〈冒険者〉さん。あたしからも、改めて頼むよ」

「一緒に、わたしたちの村を作ってください（頭を下げる）」

### ◆ ミドルフェイズ

ここからはミドルフェイズとなる。GMはミドルフェイズの開始をプレイヤーに宣言しよう。また、オープニングフェイズの終了により、プレイヤー全員は【因果力】1点を入手する。

### ◆ インタールード

次のシーンは、PCと〈廃棄児〉たちが目的の廃村に到着するシーンだ。

### ◆ 「ここに村をつくろう！」

#### ◆ シーン定義

**シーン：**シネマティックシーン／シーンプレイヤー：なし

**解説：**PCたちが廃村に到着するシーン。

**目的：**村づくりを開始する。

### ◆ シーン本体

開拓予定地に到着したPCたちが現地を確認し、〈廃棄児〉たちと村づくりをはじめるシーンとなる。

### ◆ オーバーチュア

アキバから〈廃棄児〉たちを連れ、目的の廃村にやってきた。川と森に囲まれた緑あふれる場所だ。  
〈大災害〉の起こる前から打ち捨てられて久しい村は、ほとんどの建物が崩れかけており、使えそうにない。

中心に立つ建物だけは元々集会所か何かだったのか頑丈な作りらしく、汚れてはいるがなんとか無事なようだ。狭いが荒れ果てていない畑もあり、ここを拠点に開拓を始めるには丁度いい場所に思える。

### ◆ 村の入り口

PCたちが村に到着する場面。PCたちの反応が一段落して村に入ろうとしたら、次のモンタージュへ進むこと。

### ◆ 少年少女の誘い

PCとヤヨイの話を聞きつけた〈廃棄児〉たちが、〈冒険者〉さんといっしょに村と家を作れる！と盛り上がる場面だ。事前にプレイヤーたちが決めた〈廃棄児〉たちの個性や特技に沿って、セリフを改変するとよいだろう。

また、プレイヤーたちは〈円卓会議〉に村づくりの許可を取ろう、と考えるかもしれない。その場合、円東あきばを再度登場させ、必要な手続きを行ってもらった、という展開にするとよい。〈廃棄児〉たちの現状を憂えている彼女は、喜んで力を貸してくれる。

### ◆ シーン終了

PCたちが〈廃棄児〉たちと共に村づくりをすることを決意したらシーン終了となる。



## ◆ モンタージュ：村に入った

入った建物は埃だらけで、所々クモの巣が張っているようなはっきり言ってボロ家だが、〈廃棄児〉たちは旅の疲れをものともせず走り回っている。

家族や家といったものは、〈廃棄児〉たちにとって憧れなのだろう。大喜びで、さっそく部屋割りをきめ出したり、探検を始めたりしている。

### セリフ：〈廃棄児〉たち

「やったー、僕たちのおうちだ！」

「ひろーい！ おおきーい！ でも、きたなーい！」

「この部屋、オレがとったもんねー！」

### セリフ：ヤヨイ

「ちょっと、あんたたち！ あんまりはしゃぎ過ぎてケガすんじゃないよ！」

「チビたちがあんなに楽しそうにしてるの、初めて見た」

「ありがとう、〈冒険者〉さん……って、お礼を言うにはまだ早いか、はは。これからが大変なんだからね」

「よーし、あたしも働くぞ！ まずはこの家をピカピカにしないとね。そこの川から水くんでくるよ！」

## ◆ クライマックスフェイズ

ここからクライマックスフェイズとなる。GMはクライマックスフェイズの開始をプレイヤーに宣言しよう。また、ミドルフェイズの終了により、プレイヤー全員は【因果力】1点を入手する。

## ◆ インタールード

次のシーンからは、いよいよ村づくりが始まることになる。村づくりは、2つのシーンにまたがって行われるミッションによって解決する。「エンカウントシート：開拓村を作ろう！」を準備しよう。

## ◆ 開拓生活！

### ◆ シーン定義

**シーン：**アブストラクションシーン/シーンプレイヤー：なし

**解説：**8月から翌年2月末までの村づくりを行うシーン。

**目的：**ミッションを行い、村づくりを成功させる。

## ◆ シーン本体

村づくりを行うシーンだ。農作物の育成や村の発展などを、ミッションによって解決する。このシーンでは、8月から翌年2月末までの7ヶ月間に相当する7ラウンド分のミッションを行う。



## ◆ ミドルフェイズを充実させる

本シナリオはミッションをメインに据えたショートシナリオであり、ミッションのプレイ開始とともにクライマックスとなるため、ミドルフェイズは1シーンだけのシンプルな構成となっている。もしも物足りなさを感じたならば、ここにシーンを足してもよいだろう。〈鼠人間〉の気配が消えたことでほかのモンスターが廃村の周辺に集まってきていた。などのシチュエーションで戦闘シーンを入れてみるのもよいかもしれない。ただし、あくまでこのシナリオにおけるメインのイベントはミッションであることは忘れないようにしよう。

「エンカウントシート：開拓村を作ろう！」を参照すること。あらかじめコピーしておき、プレイヤーにも公開してプレイするとよいだろう。

このミッションは1ラウンドが1ヶ月とかなり長期間になっている。ラウンドの開始時には以下のカットインを読み上げ、季節の変化を感じてもらおう。

#### ◆ カットイン：1ラウンド目が開始した

夏もまだ盛り。太陽は容赦なく荒れた村へ照り付ける。

崩れかけた建物、荒れた土地、枯れかけた井戸、やるべきことは山積みで、うだるような暑さがやる気を削いでいく。

だが、それを吹き飛ばすように、子供たちは大いに笑い、駆け回り、君たちを手伝おうとしてくれる。

この夏から、この場所から、君たちと、彼らの、村づくりが始まるのだ。

#### ◆ カットイン：2ラウンド目が開始した

暑さの中にも涼しい風がまじるようになり、秋の気配が訪れてきた。

ひと月の間に、荒れたこの場所も、少しは人の住処らしくなってきたような気もする。もちろん、まだまだ足りないものは多いのだが。

畑の作物の中には、実りの気配を見せつつあるものも。子供たちは日々、その変化に喝采をあげている。

さあ、土地の恵みを期待するためにも、手を動かすことにしよう。

#### ◆ カットイン：3ラウンド目が開始した

この村にきて初めての収穫の季節。

これまで土を耕し、種を蒔き、水をやってきた苦勞に答えるように、様々な実りがもたらされる。子供たちは自分たちが手掛けた作物に興味津々だ。

アキバではこの時期に合わせて、生産職たちが日頃の成果を売りあう〈天秤祭〉という一大イベントを開くのだという。作物が余りそうなら、子供たちと観光がてら物々交換をしにいくのもいいだろう。

### ◆ ミッションをプレイするにあたって

今回のミッションはデータや処理のいくつかが独特なので、参加者の理解を助けるためにいくつか説明が必要かもしれない。GMはミッションを開始する際に、以下のようなコツについて簡単に説明すると進行がスムーズになるだろう。ゲームのチュートリアル説明のようなものと考えれば良い。もし余裕があれば〈廃棄児〉のリーダーであるヤヨイのロールを行いながら説明をするのも良いだろう。

まずは、「食料カウンター」を増やして毎月〈廃棄児〉たちが飢えないように食料を確保するのがミッション成功への近道だ。食料の安定供給のためには《村を整備する》のシナリオ動作で「畑」を整備すると良いだろう。ただし、「畑」の食料が実際に得られ

ようになるには1～2ラウンドの時間が必要だ。その間は《獲物をとる》でしのぐことになるだろう。

続いて注目するのは《村を整備する》だ。これによって「畑」やそれ以外の様々な施設を建造することができる。その中でも重要なのは「村」に〔暖房〕〔倉庫〕〔柵〕のタグをつける効果だ。これらは寒さや外敵などによるイベントから「村」を守る〔障壁〕のような効果を持っている。タグが揃った「村」であれば安全に開拓を進めていく事ができるだろう。

「資金カウンター」は施設を建てる場合のコスト以外に、《食料を売買する》のシナリオ動作で食料への変換も可能だ。「孤児トークン」を消費しない《冒険で外貨を稼ぐ》とあわせて、人手が足りない時の食料調達に使うこともできるだろう。



#### ◆ カットイン：4 ラウンド目が開始した

吹く風は肌を刺すようになり、暖炉に薪をくべることも増えてきた。

騒がしかった夏はとうに過ぎ、収穫の秋もそろそろ終わり。

外の木の葉は落ち、日は早くなり、すっかり冬の足音が近づいている。

廃墟に住んでいたころの記憶があるのだろう、子供たちは寒さのおとずれに少し不安を感じているようにも見える。

彼らを安心させるためにも、冬への備えは万全にしたいものだ。



#### ◆ カットイン：5 ラウンド目が開始した

冬。風の寒さで身がかじかみ、水仕事に手が凍える。

否が応でも自然の厳しさを実感させられる。それでも、やるべき仕事は待ってくれない。

暖炉の前では子供たちが編み物や工芸品作りなど、彼らなりに君たちを助けようとしてくれている。

厳しい季節を乗り越えるため、工夫のしどころだ。

#### ◆ カットイン：6 ラウンド目が開始した

自分たちの手で作り上げた村で、新しい年を迎える。

そう思うと、寒空の抜けるような青も輝いて見えるような気がするから、不思議なものだ。冴えた空気が、君たちの気持ちを引き締めるような気もしてくる。

アキバの街でもこの年越しは大きな戦いが起こる騒動があったと聞かすが、君たちにとっては日々の生活こそが戦いだ。

#### ◆ カットイン：7 ラウンド目が開始した

窓の外は横殴りの吹雪。今年の雪は例年に増して激しいものようだ。

寒さもこれまでにまして強まり、君たちと、子供たちを襲う。

この自然の猛威を乗り越え、雪解けとなれば、春はもう目と鼻の先だ。

これまで、君たちは、子供たちと協力して幾多の困難を解決してきたはずだ。

培ってきた技術、経験、そして何より絆が、今試されている。

芽吹きの日までもう一息、みんなで協力して乗り越えていこう！

#### ◆ シーン終了

7 ラウンド目のクリンナップフェイズが終了したらミッションとシーンを終了させる。クライマックスフェイズは終了し、エンディングフェイズに進むこと。

あるいはミッションの失敗条件を満たした場合も、7 ラウンド目の終了を待たずにミッションとシーンを終了させる。エンディングフェイズに進むこと。

## ◇ エンディングフェイズ

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

## ◇ インタールード

次のシーンは、ミッションが成功した場合のシーン「春」と、失敗した場合のシーン「帰還」が用意されている。

エンディングは、すべてのフェイズの中でも比較的に変更が容易な部分である。エンディングの目的は物語を終わらせ、プレイヤーに満足をしてもらうことだからだ。

今回のシナリオで言えば、「春」は3月を迎えた村で、ヤヨイたちが感謝を述べるというシーンが用意されているが、これにこだわる必要はない。自分たちの作った美味しい料理で宴会をしても、新たな〈廃棄児〉の住民を村に迎えてもいいだろう。プレイヤーの希望を聞いて柔軟にあわせよう。

## ◇ 春

### ◇ シーン定義

**シーン：**シネマティックシーン／シーンプレイヤー：なし

**解説：**冬越えを果たしたPCたちが、ヤヨイたち〈廃棄児〉に感謝されるシーン。

**目的：**開拓生活に一区切りをつける。

### ◇ シーン本体

2月を過ぎて3月を迎え、春の気配を感じながら〈廃棄児〉たちと冬越えの成功を喜びあうシーン。

### ◇ オーバーチュア

厳しかった冬も過ぎ去り、未練がましく残っていた雪もすっかり溶けた3月。早起きした〈廃棄児〉のひとりが、大騒ぎで皆を呼んでいる。

何事かとかけ出してみれば、指さす先に、小さな桜色の花が咲いていた。

家から次々に飛び出し、ぴょんぴょんと飛び跳ねて

喜ぶ〈廃棄児〉たち。他愛もない、本当に小さな幸せだが……彼らも初めて、心から春の訪れを感じることができたのだ。

### セリフ：ヤヨイ

「そっか。もう、春が来たんだね」

「みんなでこうやって、春が来たのを喜べるなんて、夢みたいだ……」

「あれっ、どうしたのかな、あたし。嬉しいのに、なんか、涙が、うっ、えぐっ」

### セリフ：〈廃棄児〉たち

「あっ、ヤヨイ姉ちゃんが泣いてる！」

「どうしたの？ お腹痛いの？」

### セリフ：ヤヨイ

「ちがうよ、大丈夫だから、あっちで遊んでな、んっ（後ろを向いて涙をぬぐう）」

## ◇ 村づくりの思い出

泣きやんだヤヨイは改めてPCたちに感謝を述べる。次のモンタージュに進むこと。

### ◇ モンタージュ：村に入った

感極まって泣きだしてしまったヤヨイ。なんとか落ち着きを取り戻すと、服の袖でゴシゴシと顔をぬぐい、君たちの方にやってきた。

### セリフ：ヤヨイ

「ありがとう。なにもかも、〈冒険者〉さんたちのおかげだよ。ありがとう……」

「あのさ、〈冒険者〉さん。相談なんだけど」

「ここまでくればもう、あたしたちだけでもやってけると思うんだ。畑もできたし、作った野菜を売ればお金だって稼げる」

「だから、〈冒険者〉さんたちは、安心して冒険に出ておくれよ。時々は顔を見せてくれると、あたしもチビたちも嬉しいけどさ」



### セリフ：〈廃棄児〉たち

「そっかー、〇〇兄ちゃんはお仕事あるもんね」  
「悪いドラゴンを倒して、お姫様を助けないとイケないもんね！」  
「ちょっと寂しいけど、だいじょうぶだよ。お土産、たくさんもってきてね」

### 場面：ヤヨイの感謝

ヤヨイは感謝の言葉のあと、これからは自分たち〈廃棄児〉だけでも暮らしていけること、PCたちは安心して冒険に出て欲しいことを告げる。彼女の言葉に何と答えるかはPCしだいが、別れの悲しさを演出するよりは、明るい雰囲気でも物語を閉じるべきだろう。

### シーン終了

エンカウントシート：開拓村をつくろう！の「勝利と敗北」の項目に書かれている手引きに従って各自財宝表で報酬額を決定すること。

7ヶ月間に及ぶ村づくりを振り返り、PCたちのロールプレイが一段落したら、このシナリオは終了となる。エンディングフェイズが終わったら、メインプレイを終了し、アフタープレイに移ること。

## 帰還

### シーン定義

**シーン**：シネマティックシーン／シーンプレイヤー：なし  
**解説**：〈廃棄児〉たちがアキバの街へ戻っていくシーン。  
**目的**：開拓生活に一区切りをつける。

## シーン本体

〈廃棄児〉たちが村づくりを諦め、再びアキバの街での生活をはじめるシーン。

### オーバーチュア

厳しい自然を前に、村づくりを諦めた〈廃棄児〉たちは、一度アキバの街へ戻ることを決断した。開拓で体調を崩したものは無事に復調したが、アキバでの生活もやはり色々と苦しいようだ。

### セリフ：ヤヨイ

「ありがとう、みんな。まだ、あたしたちじゃ力がたりなかったみたいだ」  
「でも、あたしたちは諦めないよ。ううん、諦めたくない」  
「あなたたちさえよければ、冬が過ぎて春になったら、また」  
「今度はきっと、やれるよね」

### 場面：ヤヨイの思い

ヤヨイは感謝と謝罪の言葉のあと、まだ自分自分たちは諦めていないことを伝える。彼女の言葉に何と答えるかはPC次第だが、ミッション失敗の辛さを演出するよりは、再挑戦の意欲などの明るい雰囲気でも物語を閉じるべきだろう。

### シーン終了

エンカウントシート：開拓村をつくろう！の「勝利と敗北」の項目に書かれている手引きに従って各自財宝表で報酬額を決定すること。

7ヶ月間に及ぶ村づくりを振り返り、PCたちのロールプレイが一段落したら、このシナリオは終了となる。エンディングフェイズが終わったら、メインプレイを終了し、アフタープレイに移ること。

## アフタープレイ

「アフタープレイ（ルールブック P245）」にしたがってアフタープレイを行なう。

### ログチケット

配布するログチケットは以下のとおり。

#### プレイヤー：

「ログチケット：ランクアップ」× 1、  
「ログチケット：アザーゲット」× 2

#### GM：

「ログチケット：ランクアップ」× 1、  
「ログチケット：財産ゲット」×（プレイヤー人数＋1）枚、  
「ログチケット：アザーゲット」× 4

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（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、全員分の活躍シーンを思い返そう）には「因果力ゲット」を追加で1枚配布しよう。これらは、セッションが複数回になった場合、何回でも配布される。

## セッションの終了

すべての処理が終わればセッションは終了となる。  
おつかれさまでした！

## スタッフリスト

シナリオ作成：SHOW

グラフィックデザイン&レイアウト：瑞川めえ、7 Sided Work Shop

ミッションデザイン：SHOW、Chord Joehausen

イラスト：神無宇宙、瑞川めえ

ディベロップメント：7 Sided Work Shop

### 〈廃棄児〉とは

〈廃棄児〉とは、アキバの街をはじめとする大都市で生活している捨て子たちのことだ。イースタル最大の都市の一つであるアキバの街には、口減らしなど理由から周辺の村から捨てられる形で流入する子供がそれなりの数存在している。〈大災害〉以前は、クエストや施設の窓口を担当するNPCとして登場する〈廃棄児〉も居たので、冒険者にとっては知られた存在でもあった。例えば、かっぱらいの少年から盗まれた品物を取り戻すために街中を走り回るミニゲーム「宝物を取り返せ!」のかっぱらいや、街の入り口にある厩舎（召喚笛ではないペットを預けるための施設）の受付をしている少女などは多くの〈冒険者〉にとっても馴染みのある存在だった。

彼ら〈廃棄児〉もまた〈大災害〉によって少なからぬ変化に見舞われている。まず第一に〈廃棄児〉たちの人数が増えた。これは〈大地人〉の絶対数が以前と比較して何倍にも増えた事が直接的な原因であり、またアキバの街がイースタルでも最も繁栄している豊かな都市であるということも関連している。〈廃棄児〉に限った話ではなく、人口増加で溢れた〈大地人〉達は少しでも未来への可能性がある場所として〈アキバの街〉へと集まっているのだ。イースタルにあるあらゆるものが集まり、見たこともないものが毎日のように生み出され、昨日と同じ一日は決して繰り返されることが無い途方もなく巨大な可能性の塊、それが〈大地人〉から見たアキバなのだ。それが希望に満ちたものか、単にその日を生き延びる可能性が最も高いからという理由ゆえかは千差万別だが、アキバへとやってくる〈大地人〉は決して途絶えることは無い。特に〈円卓会議〉の設立から〈イースタル自由都市同盟〉との交流が進むにつれてこの流れは加速しており、アキバの〈大地人〉人口の増大とセットになる形で〈廃棄児〉たちもまた増えているのだ。

アキバにおいて新たに増大した〈廃棄児〉たちが抱える問題は大きい。〈大災害〉以前の彼らは、言うなれば役割を持つがゆえにアキバに存在していたのだ。しかし、新たにやってきた〈廃棄児〉は本当に何の役

割も負わされていない。見た目通りのただのかよい子供たちであり、何らかの技術によって生計を立てる事も難しい存在なのだ。〈マイハマの都〉のような大きな〈大地人〉の都市であれば、いわゆる救貧院や孤児院といった施設が〈廃棄児〉の受け皿として彼らを保護しているが、アキバの街にはそういった施設は存在しない。

彼らの多くは廃墟をねぐらとし、雑用や物乞い、あるいはゴミ拾いをしながらなんとか自力で生計を立てているのが現状である。

### 〈冒険者〉と〈廃棄児〉

〈冒険者〉にとって、〈廃棄児〉は比較的身近な存在である。これは〈大災害〉以前からNPCという形で目にすることが多かったからでもあるし、そして現在進行形でアキバで生活する〈廃棄児〉が増加していることも大きな理由である。

元来NPCであった、ということから気にもとめない〈冒険者〉が多いが、実際には〈廃棄児〉たちは案外〈冒険者〉との接点がある。これは主に〈供贄の一族〉が関わっている領域、即ち町の基本的なインフラの維持において顕著に表れている。〈供贄の一族〉は彼らを安価な労働力として見ているようで、最低賃金を保障して〈冒険者〉との窓口として雇用したり街のゴミ拾いなどに従事させているのだ。そのため〈アキバの街〉では〈廃棄児〉の存在とその境遇を認知している〈冒険者〉も増加してきている。

その結果、一部の〈冒険者〉が〈廃棄児〉の世話をしたり、なんらかの仕事を与えて雇用するケースがみられるようになった。例えば一部の食料生産系ギルドでは弁当配達の実行サービスを行っているのだが、その配達員は〈廃棄児〉が担当している。また、〈三日月同盟〉の飛燕という〈冒険者〉はナナミと名乗る〈廃棄児〉と交流している姿がよく目撃されており、時には〈三日月同盟〉のギルドメンバーが彼女の世話をしていることもあるようだ。

とはいえ〈廃棄児〉の数はアキバ全体でもかなりのものなので〈冒険者〉による庇護や〈供贄の一族〉が



行う仕事の斡旋からこぼれるケースも多く、一部ではアキバの問題として取り上げ、何らかの対策をするべきではという声も上がっている。

もっとも、そのような外部の動きなどは意に介さず〈廃棄児〉たちは自らの力でたくましく生きているというのも事実だ。誰かの保護下にあるものも、そうでないものも、彼らは皆捨てられたという境遇を跳ね除けて生きていくのに十分な、自立心を備えた子供たちなのだ。

の名前／タグ決定表と〈廃棄児〉出会い表だ。

名前／タグ決定表を用いれば名前、人物タグ1、人物タグ2をそれぞれ決定することができ、〈廃棄児〉出会い表を使用すればP Cと〈廃棄児〉との間にどんな出会いがあったかを決定できる。いずれも使用する際は1 D 6を二回振る形でR O Cして内容を決めよう。

## あなたと〈廃棄児〉との出会い

アキバにはたくさんの〈廃棄児〉が生活しており、それぞれの出会いや個性がある。とはいえ、セッションに登場させる〈廃棄児〉全てに対して詳細なエピソードや風貌をゼロから作り上げるのは大変なことだし、アドリブで登場させた〈廃棄児〉の描写が必要になる事もあるだろう。そんな時に役立つのが今回収録

名前／タグ決定表

出目 1	出目 2	名前	人物タグ 1	人物タグ 2
1～2	1	アイク／アイシャ	そばかす	わんぱく
	2	スサム／ツスクル	ねこみみフード	引っ込み思案
	3	ウィル／ミランシャ	ぼろぼろマント	世話焼き
	4	ジーク／パメラ	眼鏡	甘えん坊
	5	ヒビキ／カナ	ツリ目	いたずらっ子
	6	ケイ／リンデ	タレ目	委員長
3～4	1	サイド／クレオ	ふくよか	無邪気
	2	ジン／アオイ	やせっぽち	ひねくれもの
	3	セブン／ノエル	傷だらけ	食いしん坊
	4	マックス／コーデリア	まんまるほっぺ	偏食
	5	ハル／メイ	長身	人懐っこい
	6	トーマ／ティオ	ちびっこ	孤高
5～6	1	ゼス／リリィ	色白の肌	さみしがりや
	2	ヨシュア／エリーゼ	日焼けした肌	ガキ大将
	3	ギルバート／ドロシー	ロングヘア	勇敢
	4	イオリ／レン	ショートヘア	臆病
	5	クラウス／ナルヴィ	八重歯	インドア派
	6	ピエール／シャロ	小物を手放さない	アウトドア派
7	7	任意	任意	任意

出目 1	出目 2	出会い
1 ～ 2	1	おなかを鳴らしている彼/彼女に、何度か食事を与えている間になつかれた。
	2	彼/彼女は空腹のあまりあなたの食事を盗ったが、あなたに捕まってごめんなさいした。
	3	偶然見かけた彼/彼女は、現実世界でのあなたの家族や親戚にそっくりだ。
	4	空から降ってきた彼/彼女があなたに激突し（あるいは抱きとめられ）た。
	5	怖い人から追いかけている彼/彼女をあなたが助けてあげた。
	6	キミは彼/彼女に瀕死の重傷を負った所を助けられた。そのたびにくそ不味い飯を食わせてもらっていた。
3 ～ 4	1	あなたは街で迷子になるなど恥ずかしい目にあっているところを彼/彼女に助けられ、子分認定をされた。
	2	あなたが活躍しているところを見られ、彼/彼女に弟子入りを申し込まれた。
	3	あなたは人違いで彼/彼女に喧嘩を売られたが、誤解が解けて仲直り、意気投合した。
	4	高額商品を購入したらオマケでついてきた。
	5	キミと彼/彼女は商売でつながっていた。ある日いつもの露店に顔をだすとぼろぼろになってる彼/彼女を見つけてしまった。
	6	とあるクエストに参加したら気づいたら〈〇〇団〉の一員に認定されていた。彼/彼女はそこのリーダーらしい。
5 ～ 6	1	雨の降る寒い日に、道端でうずくまっている彼/彼女と目があってしまった。
	2	ダンジョンのトラップで落とし穴に落ちたところ、彼/彼女が先客として穴の下でしょんぼりしていた。
	3	彼/彼女がモンスターに襲われているところに偶然通りかかって助けた。
	4	生き別れの弟/妹と言い張って、彼/彼女があなたの家に転がり込んできた。
	5	瀕死の大地人に「この子を」と託された。
	6	ダンジョンの奥深くの財宝の間に踏み込むと、そこで彼/彼女が優雅に眠っていた。



実例を交えてやさしく解説!

# セッション作り方ガイド

其ノ1

セッション中のシチュエーションを様々なミニゲームに落とし込んだものがミッションだ。単なる戦闘以外にも発生する様々な挑戦や障害をミッションにすることは、セッションを盛り上げるためにとても有用だ。ミッションだけでシナリオを作る事だってできるだろう。今回はそんなミッションを作るディベロッパー向けにミッション作成の考え方や、作成する際の骨格となるミッションアーキ、そしてその使い方を紹介していく。

セッション中のシチュエーションを様々なミニゲームに落とし込んだものがミッションだ。単なる戦闘以外にも発生する様々な挑戦や障害をミッションにすることは、セッションを盛り上げるためにとても有用だ。ミッションだけでシナリオを作る事だってできるだろう。今回はそんなミッションを作るディベロッパー向けにミッション作成の考え方や、作成する際の骨格となるミッションアーキ、そしてその使い方を紹介していく。

## ミッションを作ろう

ミッションとはセッション中に登場するシチュエーションをミニゲーム化したモノである。原作に登場する行軍、合戦、会議、旅や、ダンジョン探索など、何らかの目標を達成するために判定を繰り返すような構造物はすべてミニゲーム、すなわちミッションとすることができる。

ミッションは『ログ・ホライズンTRPGルールブック』でも紹介されていたが、作り方についての詳しい解説はされていなかった。そのため、ミッションの自作について頭を悩ませているディベロッパーもいるだろう。しかし、ミッション作成は実際にはそんなに難しいディベロッップではないし、何よりも作るのも遊ぶのも非常に楽しいのだ。

今回はミッションの作り方について解説していこう。

## 良いミッション

「良いミッション」とはなんだろう？ これは非常に重要な問いかけだ。なぜならこの答えがなければ、どうやってミッションを作ればよいかという問にも、

どうやってミッションを遊べばよいかという問にも答えが出ない。何らかの選択（作成もプレイもその連続だ）をするとき指針を持つのは重要なことである。

『L H Z』開発チームが考える「良いミッション」とは、セッションに役割分担とロールプレイの双方を提供できるミッションだ。

楽しいセッションは雑談や意見交換で溢れて全員が参加している一体感を感じられるセッションである。とはいえ全てのセッションがその条件を満たすわけではないだろう。口べたで会話に参加しそこねてしまう参加者もいるし、遠慮してしまうことだってある。お互いの意思疎通が上手くいかないこともある。これらの問題は主に、セッション参加者、つまりGMとプレイヤーによって引き起こされるし、解決すべきである。

ではディベロッパーがこの問題の解決に取り組むことは出来ないのだろうか？ 答えは否だと開発チームは考える。PCが役割分担をしたり協力するシチュエーションでは自然と会話が後押しされる。つまり、そういうシナリオやシナリオパーツを提供することは、セッションを和気藹々とした活気ある体験にするための貢献なのだ。

戦闘は役割分担とロールプレイの宝庫でありもちろんそういう効果があるが、戦闘に対応する負担は小さくないし、戦闘そのものに悩んで会話が止まってしまう事もある。ミッションは、そんなときでも役割分担を提供しロールプレイのきっかけとなることで、戦闘と同じぐらいかそれ以上にセッションに活気をもたらすことができる。

つまり、「良いミッション」というのは、役割分担やロールプレイのきっかけとなり、それをもってセッションに活気を、ひいては成功をプレゼントするものなのだ。



## ミッションに向けた題材

ミッションは様々なシチュエーションをミニゲーム化して扱う事ができるが、その中でもミッションにしやすい題材にはいくつか特徴がある。

まずは明確な勝敗があるものだ。ミニゲームとはいえゲーム化なので、目的がありその達成を目指すという構造が必要である。勝利が無いと、プレイヤー同士が協力する方向を揃えることが難しいし、敗北が無ければ緊張感を保つことが困難だ。つまり勝敗が無いと間延びした時間を過ごすことになってしまう。

またその経過努力が可能なものであることも必要だろう。たとえば、宝くじを引くように結果が完全にランダムなものはミッションにしづらい。そのような場合はダイスを振って結果を決めるべきだろう。途中の経過が結果と無関係となってしまうと、過程のイメージを膨らませる事が難しいし、ミッションを進めるなかでロールプレイを盛り上げることは困難になる。

一定期間を必要とする、というのも前述に似たような意味で重要だ。一瞬で過ぎてしまう状況（たとえば馬車に轢かれそうな子どもを助ける）は、役割分担や協力という要素を盛り込みにくい。

つまり、一定以上の複雑さをもった状況の方がミッションには向いているという事になる。複雑な状況を抽象化（つまり簡略化）することは可能だが、単純な状況を複雑なミニゲームにしても想像が働きにくいのだ。

「何をミッションにするのか？」にあたっては上記の要素を参考に選ぶと良いだろう。

## 基本ルールの復習

ミッションに関係するルールは、『L H Z』では「ミッションルール」（ルールブック P384）に記載されている。ミッションを理解しプレイするために重要なキーワードが解説されているので、一度目を通しておこう。これらの用語を統一しておくことは作成したミッションの再利用性を高める点でも有効だ。ここではミッションに関係する用語について簡単に解説する。

### ・マーカー（P C マーカー）

マーカーは、ミッションに参加している勢力（P C

達やその敵対者）を示すコマである。P C 達をあらわすマーカーは特別に P C マーカーと呼ぶ。基本的には P C 達の集団で一つのマーカーがあれば十分だろう。もしミッションの進行上で P C 達やあるいは敵勢力が複数に分かれる場合は、必要な数の互いに識別可能なマーカーを準備しよう。

### ・トークン

トークンは、ミッション中の報酬や課題をあらわすコマの一種である。P C 達に与えることで得点計算を楽にしたり、可視化するなどの目的で用いる。そのためおはじきやホビーコインなどを利用して判りやすく管理すると良いだろう。

トークンには名前が付けられている。例えば「財宝トークン」だったり「ワイン樽トークン」だったりする。これらの名前や使用方法是個別のミッションに記載される。

### ・カウンター

カウンターは、ミッションごとに管理する数値である。ミッションの達成状況を管理する場合などに用いる。たとえば山登りのミッションであれば「登山カウンター」がそのミッションの初期条件において設定される。この場合は「登山カウンター」を一定の値まで増加させること（山を登る）が勝利条件となるだろう。カウンターは実体が無いのでメモなどで管理し、参加者全員がいつでも確認できる状態にするのが望ましい。

### ・エンカウントシート

エンカウントシートは、プレイヤーに開示する情報をまとめたもので、ミッションのプレイ方法（マーカーやトークン、カウンターの初期条件、シナリオ動作、特別なルール、終了条件など）をはじめとした基本的な内容を全て含む。このシートを見れば、プレイヤーがミッションをラウンド進行で進められるというのがエンカウントシートなのだ。

### ・シナリオ動作

ミッション内で有用な行動はシナリオ動作という形でまとめられている。ミッションはシナリオ動作を繰り返して進行するが、ミッション中に他の動作が行え

ないということはない。特技や基本動作の中にはミッションにおいてこそ有効なものも多い。また、プレイヤーの提案をミッションの進行に反映する場合の指標としても有用だ。いずれの場合も「行動（ルールブックP24）」の記述に従って進めるようにしよう。

## ◆ ミッションアーキ

アーキタイプとは、「原型」という意味であり、ミッションアーキはミッション設計の原型である。これらを使わなくてももちろんミッションを作る事はできるが、使えば飛躍的にミッションを作りやすくなる。単純なミッションを作ってみて、少しずつ改造し、面白い要素を追加していくのは学習でも設計でも有効な手法だ。高度で複雑なミッション作成は基本を押さえてからでも十分に間に合う。

ミッションアーキにはさまざまなものがあるが、今回はすべての基礎となる「パイルアップ」を紹介する。もちろん、異なるミッションアーキも順次公開していく予定だ。

## ◆ ミッションアーキテンプレートの読み方

今回の記事では「ミッションアーキ：パイルアップ」を掲載している。ミッションアーキは「テンプレート」という形で情報を取りまとめた。ここでは各テンプレート情報の読み方を解説していく。実際にミッションを作る際には、まずはこのテンプレートを元に改造していくのが良いだろう。それでは、各項目の意味と使い方について見ていこう。

### ・基本構造

基本構造には、そのミッションアーキの基本的なプレイ進行手順と、そのアーキの特徴が書かれている。各アーキにはそれぞれの特色があり、表現できるシチュエーションに向き不向きがある。もしあなたがシナリオを作成する時、あるシチュエーションをミッションとして扱いたいと思っていたとする。その際にそのシチュエーションをどういうルールで（つまりどんなアーキで）ミッションにすれば良いか迷ったら、この基本構造を読んで選択するのが良いだろう。

### ・ボリュームの設計

ほとんどのミッションは、そのボリュームを自由に設定できるように設計されている。ミッションが主役であり、クライマックスがミッションであるシナリオもあるだろう。戦闘がメインで、ちょっとしたミッションを導入したいシナリオもある。シナリオによって「セッション中に欲しいミッションのボリューム」は異なるため、ミッションボリュームはディベロッパーがコントロールできた方が都合がよいのだ。

ミッション設計においてボリュームのコントロールは設計の基盤となる。ここではその情報や調整方法が記述されている。

### ・基本的なシナリオ動作

ミッションをプレイするときPCはシナリオ動作を繰り返す。それがミッションを遊んでいるという状況である以上、シナリオ動作はミッションの中核と言えるだろう。この項目に記載されるのはそのミッションアーキにおける基本的なシナリオ動作である。そのアーキにおいてはこれらのシナリオ動作はその全てを搭載すべきだ。いずれかの動作が欠けると、ミッションそのもののゲーム的な構造が壊れてしまうような、「最小限の要素」が基本的なシナリオ動作において提供されると考えればいだろう。

もちろん実際に設計する場合には名称や数値を調整する必要がある。その手法やヒントについては後ほど「ミッションを完成させる」において解説する。

### ・基本的な勝敗条件

ミッションには必ず勝敗条件が設定されている。勝敗はゲームにとって不可欠な要素だ。なぜならそれらが存在しない場合、プレイヤーはどちらに向かってリソースを振り分けるのかを判断することができなくなってしまうからだ。

適切な勝利条件と報酬、そして敗北条件とその結果の設定は、ミッション全体を緊張感あるものにして、ミッションの活気を増大させることができる。ここではミッションの勝敗を決定する条件や関係する情報が記載される。

## ・動作／構造のアレンジ

あなたが想像するシチュエーションにぴったりのミッションを作るには「ミッションを完成させる」で解説される基礎編を越えて、さらにミッションをカスタマイズしていく必要があるかもしれない。「動作のアレンジ」「構造のアレンジ」の二つの部分にはそんなときに参考となるアイデアや調整方法が書かれている。「ミッションをアレンジする」を参考にこれらの項目を使いこなせれば、あなたはもうミッション作成の初心者ディベロッパーから、ベテランディベロッパーになったと言えるだろう。

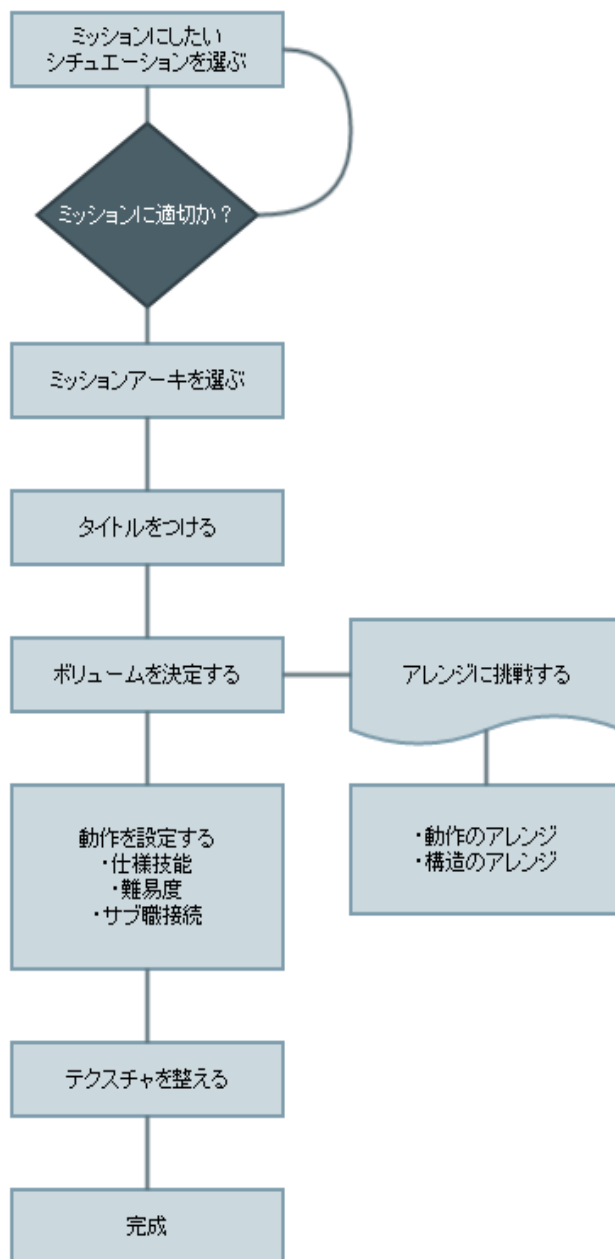
## ◇ ミッションを完成させる ◇

アーキを書き写しただけではミッションは完成しない。あなたのミッションへと仕上げるためのいくつかの作業を行う必要がある。右のチャートに書かれているステップを参考にあなただけのミッションを完成させよう。

## ◇ タイトルをつける ◇

ミッションを作成する場合、タイトルは必ずつけること。ミッションのタイトルは、これから取り組むミッションに関する情報として、プレイヤーが真っ先に触れる内容となる。これから何が始まるのかについて正しい情報を受け取れない場合、プレイヤーは何に向けて集中すれば良いか分からなくなってしまうだろう。名は体を表すというが、単純ながら重要な要素である。

タイトルをつける際は、タイトルの目的であるところの「これから始まるミッション」について伝えることを第一に考えよう。装飾的であったりあるいはミスリードになりかねない表現は不要だ。率直に、これからミッションにおいて何をするのかを書いてしまうのが一番良いだろう。例えば「森を探索せよ!」「飛び出せ倉庫番!」といったようにストレートに表現した方がわかりやすい。



## ◇ ボリュームを決める ◇

ミッションはラウンド進行でプレイされるので、まず最初に「想定するラウンド数」を決めよう。「勝利のために獲得する必要のあるカウンター数」や「突破しなければいけないマップのマス数」であったり、ミッション上の情報として現れる数値の大きさの背景には、必ず「想定するラウンド数」という考え方が潜んでいる。

一般的な規模のミッションは4ラウンドを目安にするとよいだろう。クライマックスフェイズに行われる大規模なミッションであれば6ラウンドほどということもあり得る。もしそれ以上のボリュームを考える場



合は、途中で大きくミッションの様相を変えるとといった工夫が必要となるだろう。単調で長すぎるミッションは作業感が強くなってしまう。逆に小規模なものであれば2～3ラウンドということになる。1ラウンドで終るようなものは、わざわざミッションにせず技能判定で終了させるほうが良いだろう。

ラウンド数を決定したら、各アーキ毎の方法でボリュームに変換しよう。

それと同時に多くの場合は勝敗条件が決定される。ラウンド数超過で失敗。制限に間に合えば成功というのが最もシンプルな例だ。

あるいは、ラウンド数は決まっていて、その間に指定されたカウンターをいくつ集められるか？ といった場合もあるが、そのような場合でも「想定されたラウンド数×1ラウンドに獲得できるカウンター数」が目標となるので、ミッションのボリュームと想定するラウンド数には密接な関係があるのだ。

### ◇ PC人数への対応

あなたが作るミッションが、どんなPCが何人参加するかまで決まっているような特定のセッション専用であれば、その人数に合わせて作るのが正しい作り方だ。

しかし、一般に公開する、あるいは再利用性を確保しようとする場合は、まずは4人向けに作ってみるべきだろう。また、3人向けや5人向けへ調整する際のヒントを記載するとお良い。これらの調整は多くの場合、勝敗条件を増減させることで調整できる。具体的な数値については「ボリュームを決める」の手法を参考にすればよいだろう。

### ◇ 対応技能と難易度の代入

アーキに記載されたシナリオ動作は、そのままでは対応する技能や具体的な難易度の記述が欠けているため使うことができない。あなたのミッションに合わせて、シナリオ動作の判定に使用する技能を選び代入しよう。技能は技能値による判定（ルールブックP271）を参照しながら選択すること。また、使用能力値は可能な限り分散させるように配慮するとよいだろう。例えば全てのシナリオ動作が「運動判定」と「耐久判定」を用いると記述してしまったら、【STR】の高

いPC以外が活躍するチャンスが減ってしまう。役割分担を動機付けるためにも、それぞれの長所で活躍できるミッションを心がけよう。

対応技能を代入したら、次はシナリオ動作に記述された難易度を実際の数値に変更していこう。この際に参照するのは「適性な難易度早見表（ルールブックP403）」だ。あなたのミッションが想定するCRに合わせて数値を代入する事。ミッションを公開する前提で、対応CRを定めないまま作成する場合はそのままでも構わないが、実際に使用する際には数値の代入が必要な点に変わりはない。

### ◇ サブ職接続の変更

シナリオ動作のいくつかは、サブ職に連動した要素が記載されている。効果文中の「〔サブ職：A、B〕この行動の判定に+2する」といった形式で記述されている部分だ。この種の効果は、あなたが想定するミッション動作に合うように、サブ職業の一覧（ルールブックP73）から2～3種類のサブ職を指定して当てはめよう。

この時、ひとつのサブ職を優遇することはできるだけ避け、ばらばらなサブ職を広く指定することに留意しよう。セッション中のサブ職は1PCにつき1つなので、複数のシナリオ動作に別々のサブ職が指定されていれば、それだけで役割分担とロールプレイのきっかけになるからだ。このサブ職指定も、テクスチャの変更（後述）と同様にミッションの具体的なイメージを引き出す取っ掛かりとして重要だ。

あなたがもし特定のプレイサークルに所属していて、ミッションに挑むPCたちの詳しい情報を持っているのであれば、彼らの活躍を脳裏に浮かべてサブ職を設定するのも良い。

### ◇ テクスチャの変更

ミッションを完成させていく過程で、アーキの記述に手を加える箇所は多い。シナリオ動作の名前を変更する。カウンターやトークン、マーカーに命名する。エンカウントシートのマス目に名前を付ける。これらの作業はゲーム的な意味で効果は無いかもしれないが、ミッションの完成度という観点から見て重要だ。

適切な名前付けは、プレイヤーに状況をイメージさ

せる効果がある。状況がイメージできればロールプレイを誘うためセッションが活発化されるだろう。構造がアーキそのままであっても、ミッションの名前を付けるだけでオリジナルとなり、セッションの現場では唯一無二のものになるのだ。

### ◆ エンカウントシートへの記載

エンカウントシートは、ミッションをプレイする際にプレイヤーが見るためのシートである。そのため、手書きあるいは印刷などで手に取ってみることができるようしておくことが望ましい。適切に準備された資料はセッションを円滑に進めるにあたって大きな助けとなる。

では、エンカウントシートの中身はどのような情報を書くべきだろうか？ 基本的にはミッションの全てだ。

ミッションの名称、開始状況、基本構造やルール、勝敗条件、シナリオ動作などがこれに含まれる。プレイヤーはミッションというミニゲームを前にして「どうしたらこのミニゲームをクリアできるか？」という予測を行う。ゲームの楽しさとは、計画を立て、実行し、その結果として成功を得る（あるいは躓きに出会う）繰り返しのものだ。計画を立てることができなければ、予測も期待もないので成功や失敗はただの偶然になってしまう。これでは感動も薄くなってしまいうだろう。

つまり、プレイヤーが計画を立てられることが、エンカウントシートの意義だといえる。そのため少なくとも「ゲームの全体像を把握し予定を立てられる」だけの情報は原則として開示するべきだ。

一方でハプニングや思いがけない展開も、緊張感や感動を生み出すことがある。それらを意図した仕掛け、後述するイベントやハプニングはシナリオ本体に記載しても良いだろう。

### ◆ 公開する？ 隠匿する？

シナリオ本体に記載する「プレイヤーから見て伏せられた情報」は、新鮮さと驚きを生む反面、「計画を破壊される」というストレスをプレイヤーに強いることもあるだろう。このストレスを避けるためには「プレイヤーに伏せられた情報があることを予感させる」

ということが重要だ。あるいははっきり予告しても良いかもしれない。

情報公開はディベロッパーが考えるほどセッションの感興をそぐことはない。プレイヤーは明らかな情報であっても、それが判明することを喜ぶ。ましてや「伏せた情報が存在するという情報」は、伏せた情報そのものではない。

エンカウントシートにて公開される情報と、シナリオに記載された隠匿された情報（主にイベントだろう）の組み合わせは、ミッションに広がりや豊かさをもたらす。こういったデザインは難しいがやり応えのあるチャレンジだろう。

### ◆ ミッションをアレンジする

ミッションのアーキタイプを元に「ミッションを完成させる」の作業を一通り行えば、それだけであなたのミッションはプレイ可能なものになっているはずだ。しかしこの段階ではアーキを基本に引き写したものであり、名称などのテクスチャは調整されていても、あなたの想定したシチュエーションにミッションがぴたり来ていない、あるいはほんの少しだけ足りないことはあるだろう。

アーキはそのミッションを成立させるための最低限の要素で書かれている。そのため、受け入れられるシチュエーションの間口は広いものの、ある任意のシチュエーションを再現するという意味では完全とは言えない。

そのような場合には自然とミッションをアレンジしてゆくことになるが、アーキをアレンジする際は、要素を追加するか少なくとも置き換えるのが望ましい。これは元々のアーキは最低限の要素で組まれているので、部品を取り除くと動かなくなってしまうことが多いからだ。

また追加するにしても「おもしろそうなアイディア」だからといって、あらゆる追加要素を盛り込めば、ミッションは理解が難しくなるほど肥大化しプレイも時間がかかるものになってしまうだろう。「あなたのお勧めする面白い要素」を厳選するのが、良いアレンジをする際の心構えだ。

こうした追加や変更を行いたいディベロッパー向けに、アーキでは「動作のアレンジ」および「構造のア

レンジ」という項目を作ってアイデアや注意点をとりまとめている。もちろん、ミッションを作り出すことは自由なデザインであり、これらのアイデアや注意点は絶対ではない。しかしこれらの項目はテストプレイを通して得られた良い実装方法や注意点、将来に向けての示唆などが含まれているので、明文化されたノウハウの一つとして参考にしてみたい。

「動作のアレンジ」および「構造のアレンジ」の項目には実践的なアイデアが沢山掲載されている。まずは「動作のアレンジ」でシナリオ動作にメリハリをつけるあたりから手を付けるとよいだろう。何回か繰り返すうちに、あなたはミッション作成がとても自由で楽しいことに気が付くはずだ。

「構造のアレンジ」はミッションの性格やプレイフィールをがらりと変えるようなアイデアもたくさん含まれていて、取扱いはいさし難しい。しかし一方であなたのミッションのオリジナリティを大きく高めてくれるだろう。機会があったらそんなデザインにもチャレンジしてほしい。

▼アレンジで参考にする難易度把握表

	普通	困難	至難
不得意な技能	79%	26%	5%
得意な技能	93%	48%	14%
得意な技能+1D	100%	87%	56%
得意な技能+サブ職	97%	77%	36%

## MISSIONの楽しみ方

良いミッションとは、セッションに活気をもたらすものである。

今回の特集記事「MISSIONの作り方ガイド」ではそれをディベロッパーの立場から支援するものだが、ではGMやプレイヤーはMISSIONにどんな貢献が出来るだろう？ここでは参加者の立場からMISSIONを楽しい体験にするためのアドバイスをしてみたい。

## プレイヤーへ

まずはともあれ声を出し、感想を交換し、何より相談しながらMISSIONを遊ぶことだ。活気あるMISSIONへの近道はやはり相互に話し合うことなのだ。

声を出す実践の一環として、ロールプレイを積極的にしてセッションを盛り上げていくのもよい考えだ。とはいってもセッションの時間は参加者全員で共有しているリソースであり独り占めするようなことにならないように注意しよう。ロールプレイに賛否の意見がある場合、否定的な意見はロールプレイをすることそのものではなく、セッションの時間を独占することや、他の参加者をないがしろにするような独りよがりな態度に対して生じる事が大半だ。

ではどんなロールプレイが小さな時間の占有で満足度を上げられるだろう？そう考えるとロールプレイそのものが難しく怖そうに思えるかもしれない。だがもちろんそんなことはなく、小さな工夫やきっかけでそれは達成できるのだ。

まずはシナリオ動作が成功したとき、どういう風に成功したのか考えて一言付け加えてみよう。キャラクターシートとエンカウントシートを見れば沢山のヒントを見つけることが出来るだろう。得意な能力で順当に成功したのか、不得意な能力だけれど偶然成功したのか、使用できる特技を持っているなら特技の解説は便利なイメージソースになる。サブ職のボーナスを得ているのであればそのサブ職の技術が活かしたはずだ。そんな様子を一言つぶやくだけでそれはもう立派なロールプレイである。

MISSIONでは役割分担が重要だから、ロールプレイでも役割分担してみよう。たとえば他人を活躍をPCとして褒めるのは一番素晴らしいロールプレイの一つだ。盛り上がるし時間も占有しない上に自分も相手もセッションで活躍したといえるからだ。

ロールプレイに手馴れてきたら、MISSIONにももっと深く、自分なりに参加したくなってくるだろう。『LHZ』ではオリジナルのサブ職業を作る事ができる。でも、あなたのサブ職がオリジナルのものである場合、サブ職のボーナスがMISSIONに書かれている可能性はとても低い（あなたのサークルの誰かがディベロッパーとして専用のMISSIONを作ってくれた時ぐらいかもしれない）。でも、GMはセッションを遊ぶ上でのあなたの仲間だ。ちょっと勇気を出して、自分のサブ職が目前のMISSIONで使えないか尋ねてみよう。



GMはこの種のプレイヤーからの申し出を前向きに検討すべきだ。慌てなくてもヒントは目の前のエンカウントシートに収められているから安心して欲しい。エンカウントシートに載っているシナリオ動作上のサブ職が、申告のあったサブ職で代替できる（似ている）ならば「今回のミッションであなたのオリジナルサブ職は、記載のサブ職nと同じだと認めましょう」と答えればOKだ。もちろん上手く合わないな、と思った場合には認めない自由もGMにはある。判断はフェアに進めよう。

「半分ぐらいは認めてもいいかな」と思うことも多いだろう。その場合「サブ職ボーナスの+2のうち+1だけは認めます」といえばいい。この「半分ぐらいは許可する」というのは非常に便利なやり方だ。この方法で許可を出す場合、ミッションのバランスが崩れることはあり得ないしプレイヤーの提案を受け入れることもできる。

ミッションはミッション中どんな方法で勤めるべきか、シナリオ動作で明確に定義されている。しかし、プレイヤーは自分たち独自のやり方でミッションをクリアしたいと思う事もあるだろう。馬で旅をするミッションでは、船を用意して川下りをしたくなるかもしれないし、クレセントバーガーを売りさばくミッションでは、大手ギルドへの訪問販売で一举に10件の大口取引先をGETしたいというアイデアを思いつくかもしれない。

ミッションにおけるシナリオ動作は「それ以外の行動をゆるさないため」に明記されているわけではない。むしろ全く逆で、様々なアイデアのプレイを助けるために準備されているのだ。

こういった「プレイヤー独自のアイデア」をセッションに生かすとき、最大の困難はGM側の対応が難しいことにある。GMはミッションを瞬く間に作り出すベテランディベロッパーではないので、セッションの現場で突然新しいアイデアを言われても対応が難しいのは当たり前のことだ。しかし、よくできたミッション、そしてエンカウントシートはそんな状況のGMに対する強力な援軍になりうる。目の前のシートに記載されたシナリオ動作をGMはよく観察してみよう。そこには「共通したバランス」があることに気が付く

はずだ。

今回収録されているパイルアップであれば、「ある技能の判定」を行って「ある難易度に成功」した場合「達成カウンターをいくつか得る」という行動がほとんどで、おまけにサブ職のボーナスがある程度だ。だからプレイヤーが何か新しいアイデアを考え付いた場合、GMがそれを認めるのならば厳かな声でプレイヤーに次のように告げよう。「その行動は[知識判定]で達成値13が必要だ。成功したらカウンターに+2してもいい」という具合だ。プレイヤーはさらに質問をしてくるだろう。「僕のサブ職〈ひよこ雄雌鑑定士〉はつかえない？」と。そうしたらおもむろに「そのサブ職なら判定に+1してもいいな」と返せばいい（もちろん「ひよこは関係ないじゃないか！ 今回はダメだ」と答えたってよい）。

もちろんプレイヤーの考えた作戦の成功はとても難しいということもあり得る（前から歩いてくるレイネシア姫に回転しながら求愛して結婚するとか）。このように「そのアイデアの実現が非常に難しく、達成値で言えば20は必要だが、そのかわりカウンターは+5個貰える」というようなアレンジをしたくなった時、アレンジのヒントになる情報もこのあとのミッションアーキの「動作のアレンジ」という項目に掲載している。

ここまで実行できるのならばベテランを越えてもはやキミは熟練といってもよいGMになっているだろう。

ミッションは特別に難しいものではないし、単にサイコロをふるだけの作業でもなければただの数値積立でもない。参加者が話し合って作戦を立てたり、雑談をしたり、ロールプレイをしたり、判定をしたり、活気に満ちたやりとりを行う、TRPGの根源に近いプレイが楽しめるパートなのだ。この記事を読んだGMも、プレイヤーも、そしてもちろんディベロッパーも、自信をもってミッションに取り組んで欲しい。

## ミッションアーキ：パイルアップ

パイルアップ（積み上げる）はもっともシンプルなミッションアーキである。特定の判定を特定回数だけ成功させれば勝利となるもので、参加勢力はP Cたちのみで対抗勢力は基本的に存在しない。

パイルアップはそのシンプルさ故に、どんな状況でもミッションに落とし込んでゲーム内ゲームにする柔軟性がある。交渉、探索、調査、会議、追跡などあらゆる状況をパイルアップで楽しむことが出来る。ある状況をミッションとしてあなたのセッションに取り入れたいとき、バリエーション選択に迷ったらパイルアップを選べばもっとも簡単にミッションを作り出すことができるだろう。

## 基本構造

パイルアップでは、特定の判定を行ない、「達成カウンター」を加算してゆく。「達成カウンター」が一定数を超えれば勝利となる。判定の種類はパイルアップによって表現されるシチュエーションによる。たとえば、「壁を破壊して通路を作る」などの場合「運動判定」がふさわしいだろうし、「営業トークをする」ならば「交渉判定」だろう。

## ボリュームの設計

パイルアップでは（クリティカルはのぞく）最速で成功させるために必要なラウンド数は2～4が望ましい。それを越えるラウンド数では作業感が強くなってしまいうる。アーキテンプレート「基本的なシナリオ動作」では「予定されるラウンド数×P Cの人数（通常4程度）×0.5」程度を「必要な「達成カウンター」の数」にすればおおよそのバランスが取れるようになっている。それ以上の細かなバランス調整は、実際ディベロッパーの手でテストプレイをしてみるのが望ましい。

## 基本的なシナリオ動作

《行動する》\_\_メインプロセス\_\_基本（いずれかの技能／難易度：困難）\_\_コストなし\_\_〔達成カウンター〕+2。〔クリティカル〕〔達成カウンター〕をさらに+2。〔サブ職：A，B〕この行動の判定に+2。

《支援する》\_\_メインプロセス\_\_判定なし\_\_コストなし\_\_あなたの仲間1人を対象とする。対象は次に行う判定に+1Dする。

## 基本的な勝敗条件

### ・パターン1

勝利条件：指定されたラウンド以内に、指定された数の達成カウンターを獲得する。

敗北条件：規定されたラウンド数の経過。

### ・パターン2

勝利条件：指定されたラウンド経過時に、指定された数の達成カウンターを獲得している。

敗北条件：指定されたラウンド経過時に、指定された数の達成カウンターを獲得していない。

パターン1は、山登りや旅などをイメージするとわかりやすい勝利条件だ。ゴール地点に到達した時点で、つまり勝利条件を満たしたタイミングでミッションは終了する。

パターン2は一見するとパターン1と似たような勝利条件だが、こちらは勝利するのに十分な達成カウンターを獲得していても即終了とはならない。指定されたラウンドが経過するまでミッションは続く。屋台で物を売っている状況で例えるなら、既定の日数の間は目標売上を達成した後も売れるだけ商品売って（つまり達成カウンターを獲得して）も良いということになる。

## アレンジ

パイルアップをアレンジするにあたり、手を入れられる点を解説していく。

### 動作のアレンジ

ここでは動作のアレンジについてアイデアと注意点を挙げる。

#### ・コストのある行動

《行動する：回数制限》\_\_メインプロセス\_\_基本（いずれかの技能／難易度：困難）\_\_シーン1回\_\_〔達成カウンター〕+4。〔クリティカル〕〔達成カウンター〕をさらに+3。〔サブ職：A，B〕この行動の判定に+2。

《行動する：コスト疲労》\_\_メインプロセス\_\_基本（いずれかの技能／難易度：困難）\_\_シーン1回\_\_あなたは〔疲労：n〕を受ける。〔達成カウンター〕+3。〔クリティカル〕〔達成カウンター〕をさらに+5。〔サブ職：A，B〕この行動の判定に+2。

アレンジのアイデアとしては、シーンn回の回数制限や、〔疲労〕などのコストを設定するのが簡単なやりかただ。〔疲労〕を設定する場合その強度は（ $CR \times 2 + 4$ ）が適当な値となる。

もちろん、より重いコスト（アイテム消費、より強い〔疲労〕、使用制限）を課す事もできる。しかしそのように過大なコストは、得られるリターンとの間で慎重な数値の調整が不可欠となるし、制限ばかり厳しい選択肢を突きつけられるのはあまり楽しいプレイ体験には繋がらない。コストの設定はシンプルにしよう。

#### ・難易度の高い行動

《行動をする》の難易度は「難易度：困難」として設計されている。これは「その技能を得意としているが、サブ職によるボーナスや、対応する特技を取得していない」PCが挑んだ場合に48%程度の成功確率となる難易度だ。対応する特技を持っている場合はだいたい87%ぐらいの確率で成功が見込める。サブ職に

よって+2のボーナスを得ている場合はおおよそ+30%ぐらいの効果が見込めるので、サブ職によるボーナスはかなり大きいということが分かる。

もし難易度を「難易度：至難」に変更した場合、成功率はおおよそ14%～56%程度まで減少する。「難易度：至難」の行動を成功させるのは正しく「至難」なのだ。とはいえ周囲からのサポートや、【因果力】の使用などを踏まえば必ずしも不可能とは言えない。

《行動する：至難》\_\_メインプロセス\_\_基本（いずれかの技能／難易度：困難）\_\_コストなし\_\_〔達成カウンター〕+4。〔クリティカル〕〔達成カウンター〕をさらに+4。〔サブ職：A，B〕この行動の判定に+2。

このような難易度の高い動作を導入するのも一つのアレンジだ。ただしミッションの難易度を上昇させるために、全ての動作を「難易度：至難」にしてしまうのは良くない。判定に失敗するというのは大きなストレスになるし、何をやっても成功の目が無いと思われてプレイヤーの士気を削いでしまうかもしれない。

一方で、「難易度：困難」を残しつつ「難易度：至難」を追加するというのは面白いアレンジだろう。プレイヤーは自らの判断で難しい（が、リターンは大きい）チャレンジに挑むか、通常の動作を行うか選ぶことができる。この時、それぞれのシナリオ動作でボーナスを得られるサブ職を変えることで、ミッションに広がりをもたらす事もできるだろう。また、高難易度のシナリオ動作を導入すると、《支援する》の価値が高まるという点も見逃せない。

#### ・段階での変化

《行動する：使用可能になる》\_\_メインプロセス\_\_基本（いずれかの技能／難易度：困難）\_\_コストなし\_\_この行動は〔達成カウンター〕がn以上の時実行可能になる。〔達成カウンター〕+2。〔クリティカル〕〔達成カウンター〕をさらに+2。〔サブ職：A，B〕この行動の判定に+2。



《行動する：使用不可能になる》\_\_メインプロセス\_\_基本（いずれかの技能／難易度：困難）\_\_コストなし\_\_この行動は「達成カウンター」がn以上の時実行不可能になる。「達成カウンター」をさらに+2。「サブ職：A，B」この行動の判定に+2。

「達成カウンター」の数は、パイルアップにおいてミッション全体の進捗状況とほぼ同じ意味を持っている。そこで、その進捗に合わせて選択可能な行動が増えたり、あるいは減るというアイデアを導入してみてもどうか。このようなアレンジは適切な描写と組み合わせることでミッションの雰囲気や巧みに制御することもできる。

例えば街を出発して山頂を目指す旅をパイルアップで表現する場合であれば、前半は馬車による移動なので選べるシナリオ動作は操作技能での判定で馬車を操り、後半は山登りを続けるので運動判定による体力勝負で「達成カウンター」を増やしていくというような演出ができるのだ。

#### ・別系統支援を追加する

《支援する：達成カウンター上昇》\_\_メインプロセス\_\_基本（いずれかの技能／難易度：普通）\_\_コストなし\_\_あなたの仲間1人を対象とする。対象が次に行う《行動する》で成功した場合、得られる「達成カウンター」に+2する。

ミッションアーキとしてのパイルアップには、基本的なシナリオ動作が2種類しかない。そのため、そのまま使うとマンネリ化しやすいという欠点がある。

《支援する：達成値カウンター上昇》は、通常の《支援する》にと比べた場合《行動する》の成功確率ではなく成功時の報酬を増やす効果がある。アレンジとして使用する場合は、置き換えではなく追加とするとプレイヤーに選択する幅が出てくるのでお勧めだ。

《支援する：疲労コスト除去》\_\_メインプロセス\_\_基本（いずれかの技能／難易度：普通）\_\_コストなし\_\_あなたの仲間1人を対象とする。対象が次に行う《行動する》では本来受けなければならない「疲労」を受けないでよい。

《行動する：コスト疲労》を《行動する》のアレンジとして導入している場合、対応するような形で《支援する》をアレンジする事も可能だ。似たような方式として、回数制限を緩和したり、難易度を変化させたり、「達成カウンター」の段階によって影響されるといった《行動する》に対して可能なアレンジを《支援する》に対して加えることもできる。

### ◇ 構造のアレンジ

パイルアップはシンプルなミッションだ。そのため基本的なパイルアップは駆け引きのない単調な作業になりやすいという欠点を持っている。スリルを失ったミッションは、あなたのゲームに停滞をもたらすだろう。構造のアレンジは、行動のアレンジよりも少し手間がかかるが決して難しくはない。ここではパイルアップに彩りや拮抗をもたらしのためにいくつかのアイデアをあげてみる。

#### ・イベントを起こす

イベントは、パイルアップをアレンジする手法の中で最も簡単かつ効果が高いものの一つだ。ある条件でなんらかのイベントが発生するというのが一般的なやり方だろう。条件はいくつかあるが、「一定ラウンドの経過」は代表的なものと言える。イベントはクリンナップ（ラウンド終了時）に発生する方が良さだろう。セットアップ（ラウンド開始時）の場合は不意打ちの印象が強く、また実際に対処がし辛くなる可能性もある。もう一つの扱いやすい条件は、「達成カウンター」の一定値への到達だ。この場合はラウンドの途中にイベントが発生することとなる。

イベントの内容は、そのミッションでプレイしたいシチュエーションによって異なる。条件とイベントが一对一で対応しているものが「固定イベント」だ。

たとえば「屋台で肉まんを売りさばく」シチュエー

ションであれば、「偶数ラウンドが終了するたびに、ライバル店の妨害イベントが発生する」などだ。

条件は決まっているものの、イベントが一对一で対応しておらず、ランダム性のあるものは「ランダムイベント」となる。

上記と同様のシチュエーションならば「[達成カウンター] が10の倍数に達するたびに、屋台にランダムなNPCが訪れる」といった具合だ。この場合、このイベント用に訪れるNPCを決定するチャートも用意することになるだろう。

それぞれのイベントは一長一短である。個別イベントは発生とその内容が保証されるので展開を固定しやすく、ドラマチックな展開やシリアスな演出に向いている。一方でランダムイベントは固定されていないので、即興性の高い演出や繰り返しプレイに向いており、またコミカルな演出との組み合わせもしやすい。イベントにどのような要素を盛り込めば良いのかはシチュエーションによって様々だ。アイデアも多岐にわたるので個別に詳しく解説していく。

#### ・描写型のイベント

率直に言えば、GMが何かを描写するだけのイベントである。ゲーム的な効果は設定しない。モンタージュの形で記述するのが良いだろう。ミッションの進行に対するゲーム的な効果が無いとしても、こういったイベントには十分な意味がある。PCが置かれている状況を伝えることはセッションを盛り上げ、RPにつながる効果があるからだ。特にミッションの開始時、勝利時、敗北時にはこの種のイベントを準備しておく大きな効果が得られる。

#### ・効果のあるイベント

もちろん、効果のあるイベントを用意する事も良いアレンジだ。この場合イベントは、PCたちにとって何らかのメリットやデメリットが生じる内容となる。一番単純なのは、「達成カウンター」を得る、あるいは失うというアイデアだろう。

たとえば「薬草を採集する」ミッションであれば、「薬草の群生地を発見した」ことでより多くの「達成カウンター」を得られたり、逆に「凶暴なモンスターに出くわして追い掛け回される」ことで「達成カウン

ター」を失ってしまう、などだ。

それ以外にはデメリットとして、「疲労」を得る、アイテム（消耗品や食料が適当だ）を失う、Gを失う、BSをうける、因果力を失う、行動権を一回失うなどが考えられる。逆にメリットとしては、「疲労」を除去する、アイテム（消耗品や食料が適当だ）を得る、Gを得る、因果力を得るなどがあるだろう。

さらにアレンジを進めるなら、メリットとデメリットを組み合わせるといったやりかたもある。例えばGを失う代わりにアイテムを得るといった具合だ。

#### ・意思確認や判定を伴うイベント

イベントの効果を適用するにあたって、意思確認を盛り込むというアイディアもある。これは前述のメリット／デメリットのあるイベントに組み合わせるべきアレンジだ。例えば「100G失う（支払う）代わりに[達成カウンター]に+4」などといったイベントに対して「効果を受けるかどうかプレイヤーが選べる」ことになれば、プレイヤーたちには選択の余地（つまり、悩む余地、葛藤の余地）が生まれるだろう。

また、判定を行なわせて成功に対してメリットを与える（あるいは失敗に対してデメリットを与える）イベントを作ることでもできる。判定をイベントに盛り込む場合、成功失敗というわかりやすい結果を作り出せるという効果の他に、【因果力】を投入するかどうか？ といった選択の場が生まれる事も見逃せない。

#### ・ミッションを書き換えるイベント

イベントの効果は単なるメリットやデメリットに留まらない。シナリオ動作に影響を与えるイベントを作る事もできる。この種のイベントは、ミッションの印象を全く別ものへと変えることが可能で、ドラマチックなミッションを作り出すのに大きな力を発揮する。

簡単なものはミッション前半と後半で行うべき行動が異なるというものだろう。例えば「家を建てる」ミッションを考えた場合、「前半：材料を集める」から「後半：家を組み上げる」のように二つの具体的な行動にまたがるようなミッションを作る事ができる。この場合「達成カウンター」が全体の半分かくらいまで達したところでイベントを起こすのだ。もちろん3分割することもできる。しかし、一般的なパイルアップ

が4ラウンド前後であることを考えると、2分割程度で十分だろう。この種のイベントはモンタージュを用いて描写を盛り込んでおく必要がある。イベントによって様相を大きく変化させたミッションのイメージを共有するためのガイドが必要だからだ。

「あるイベント以降、あるシナリオ動作が使用可能になる、あるいは使用不可能になる」というアイデアは覚えておいて良いだろう。応用編としては「あるイベント以降シナリオ動作の性能が変化する」という実装も可能だ。その場合はPCたちにタグを与えて、与えたタグを実行条件に使うという処理が簡潔だろう。

#### ・達成値カウンターを減算式にする

パイルアップのアーキにおいて、「達成値カウンター」は0から始まって進むにつれて加算されていく方式が通常だ。しかし、表現したいシチュエーションによっては逆に減算していく方が分かりやすく、イメージしやすい場合もあるだろう。例えば「ココニアの実を売り切れ」では「在庫カウンター」を30から始めて0まで減らせば勝利！とした方が分かりやすいし、臨場感がある。このような場合は《行動する》において得られる「達成カウンター」も減算式に書き換える必要がある。

#### ・資源トークンを追加する

ミッションに何らかの「資源トークン」を導入すると、飛躍的に表現の幅が広がる。例えば「魔触媒を買い占めろ」という「魔触媒カウンター」を30まで増やす事が目的のミッションになれば「資金トークン」を導入するというアイデアだ。この場合「資金トークン」は《行動する》のコストとして使用できるだろう。例えばこんな形でシナリオ動作をアレンジする。

《行動する：トークンコストA》\_\_メインプロセス\_\_基本（いずれかの技能／難易度：困難）\_\_コストなし\_\_  
\_\_「達成カウンター」を+2。〔サブ職：A，B〕この行動の判定に+2。〔資金トークンを1支払う〕  
「達成カウンター」をさらに+2。

《行動する：トークンコストB》\_\_メインプロセス\_\_基本（いずれかの技能／難易度：困難）\_\_コストなし\_\_  
\_\_この行動はコストとして〔資金トークン〕1を支払う必要がある。〔達成カウンター〕を+2。〔サブ職：A，B〕この行動の判定に+2。

《行動する：トークンコストA》は「資金トークン」は必ずしも必要ではない追加型、《行動する：トークンコストB》はシナリオ動作を行う場合「資金トークン」が必ず必要となる必須コスト型だ。「資金トークン」はミッション開始時にいくつか与える形にするのが最もわかりやすいだろう。もちろん、「資金トークン」を入手できるシナリオ動作を追加することも可能で、さらに表現の幅が広がる。

《トークンを得る》\_\_メインプロセス\_\_基本（いずれかの技能／難易度：困難）\_\_コストなし\_\_  
\_\_「資金トークン」を1得る。〔サブ職：A，B〕この行動の判定に+2。

「資源トークン」は《行動する》ではなく《支援する》のコストとしても使えるだろう。あるいはイベントへの対応策として機能させるというアイデアもあり、その広がりは無敵大だ。同様のアイデアで「達成カウンター」を2種類用いるというやり方すらあるだろう。両方の「達成カウンター」を20集めるとミッション成功！というような構造だ。

「達成カウンター」も「資源トークン」もある種のリソースだが、パイルアップのアーキでは、このリソースが1種類である。このリソースを2種類に増やすということは、文字通り表現力も二倍になる事を意味する。ミッションはより興味深いものとなる事は間違いない。その一方でミッションは複雑になり、プレイ時間の増大を招いたりバランス調整が困難になるのも事実だ。リソースを複数にする場合、パイルアップにおいては2種までとするべきだ。またテストプレイをおこなって過度に複雑になったり、遊び方がイメージしづらくなったりしていないか感触を確かめておく必要がでてくるだろう。



# 冒険窓口

## Adventure counter report 便り



連載の第3回は

「コネクション」

〈冒険者〉のみなさんは  
数々の冒険の中でどのよ  
うな繋がりを築いてい  
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

こんにちは、お世話になっております。コッペリアはコッペリアです。最近アニメでの活躍がとか、あの後どうなったの？とか配色の違うパチモノ？などという身に覚えのない話を伺うことが多くなっており、多少混乱をしていマス。エリッサ様などは「ところでケロナルド様とはその後どうなんですか？うりうり」などと意味不明なことを申しており、コッペリアはコッペリアではありますが、コッペリアではないコッペリアであると説明してもあまり理解して頂けません。

最近友人となった白虹様も「ロボ娘はロマンだよねえ！私のゴーレムの頭部にコクピット付けるからEXAM発動とかいいながら暴走してほしいな。あと青く塗るから！」などと意味不明なことを仰っており、少し掴みかけていたと思っていた〈冒険者〉の方々の思考への理解が一步遠のいたような気がしていマス。

とはいえ、めげてばかりもいられません。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3回目となる今回は、〈冒険者〉の方々の繋がりを可視化するコネクションについてのデータを考察していきマス。今回のデータは公式キャラクターのコネクション数ランキングとCRごとのコネクション取得数です。1月20日に集計したデータを元にそれぞれ提示いたしマス。

### ◆公式キャラコネクションランキング

まず、〈冒険者〉の皆様が登録しているコネクションのうち、公式キャラクターに対するコネクションを集計し、上位20位を表にしました。

### 公式キャラクター・コネクション数ランキング

順位	キャラクター名	登録数
1	シロエ	266
2	にゃん太	232
3	マリエール	181
4	カラシン	153
5	アイザック	119
6	アカツキ	95
7	ロデリック	91
8	直継	90
9	多々良	85
10	ソウジロウ	83
11	ミチタカ	79
12	クラスティ	77
13	ミノリ	64
14	高山三佐	63
15	ヘンリエッタ	57
16	ウィリアム＝マサチューセツ	55
17	セララ	49
18	濡羽	40
19	ナズナ	37
20	デミクァス	32

堂々の1位はシロエ様。主人公の面目躍如デス。アキバを自治する円卓会議の影の立役者として色々な事象に精通しストーリーにもからめやすいとコッペリアは考えマス。2位のにゃん太様はおちついた大人の貫禄と、ある意味ログホラを象徴する食に関する第一人者としてのポジションが人気の理由であると予想します。マリエール様は円卓会議のメンバーにして中規模ギルドのギルドマスターという冒険の依頼者としてシナリオに絡めやすい立場や、シナリオ「下水遺跡の飢えた影」にも登場した関係もあり3位にランクインし



ていマス。

アカツキ様、多々良様はあまり人付き合いが得意ではないとエリッサ様に伺っていたのですが健闘しています。アキバレイド以降でなにか心境の変化があったのかもしれませんが。

カラシン様や、最近アニメや外伝コミックスで本領を発揮しているロデリック様、ミチタカ様たち3大生産系ギルドのギルマスも上位を占めています。「チョロシンだからね、なんていうかチョロいからね」などとマスターは言っていますが、この順位はカラシン様の顔の広さ故の結果であるとコッペリアは弁護します。あと「たすけてロデえもーん！」などと言われてもコッペリアには意味がわかりません。

戦闘系ギルドのギルマスではアイザック様が5位と一番高い順位となっています。「天秤祭の勇者たち」への登場や、怖そうに見えて実は面倒見がよい人柄が人気の理由であるとコッペリアは予想しますが、もしかしたら街中でいつも宴会を開いているので捕まえやすいだけなのかもしれません。ソウジロウ様は「冒険窓口」内では男性のコネクションが7割を占めています。これはもしかしたら噂に聞くSFCという組織の暗躍があるのかもしれません。同じく戦闘系ギルドのクラスティ様やウィリアム様もランクインしていますが、誰か一人忘れていたような気が……

現在、公式キャラクターの「冒険窓口」への登録はまだ完全には程遠く、特に〈大地人〉のキャラクターは登録できていません。これはマスターたちが多忙であるため、どうしても優先順位的に手が回っていない状況であることが原因です。しかし、公式キャラクターの追加登録や説明文の加筆は今後のタスクとしては予定されているとコッペリアは言います。「冒険窓口」を利用いただいている皆様には、もう少し待っていただきたいとコッペリアは深く頭を下げ、お願いいたします。

## ◆コネクション取得数

コネクション数はコネクションを1つ以上取得している〈冒険者〉の方々を対象とし平均していくつ取得しているかをCR毎に算出します。

## CR毎コネクション取得数平均

CR1	2.01	CR2	2.49
CR3	3.95	CR4	4.11
CR5	4.92	CR6	5.65
CR7	5.91	CR8	6.96
CR9	5.29	CR10	6.09

まず、対象となる〈冒険者〉はCR3以下が7割を占めており、現在主にプレイされているCR帯は1～3であることが予測されるとコッペリアは言います。特にCR9、10に関しては絶対数が極めて少なく、調査精度に疑問があります。

CR8までは基本的にCR上昇1に対して1弱のコネクション取得数増加の傾向が見られます。ログチケット：アザーゲットは他のチケットよりも発行される数が多く、比較的入手しやすいチケットですが、サブ職業やユニオンの取得にも使用できるため、この取得数とCR上昇に付随する増加傾向はマスター達の事前予測とも一致しています。

コネクションおよび付随するタグはLHZにおいて生産系などの一般特技との接続やEXパワーの起動条件、ミッションなどのシナリオ動作など、多彩で柔軟な運用を可能とするよう設計されます。このガゼット等で、これからも色々なコネクションの利用方法の提示を進めていくとマスターたち開発チームも言っていますので、デベロッパーの方々にも様々なコネクションの利用方法を模索して頂けると嬉しいとコッペリアは言います。

そして何より、コネクションは多くの〈冒険者〉や〈大地人〉が生きる「ログ・ホライズン」という群像劇の世界を象徴付けるものデス。このコネクションによって「冒険窓口」に登録された〈冒険者〉のみならずのデータが、より生き生きとしたものになってくれば、コッペリアはとても嬉しく思います。



# ヤマト風土記

Culture, geography and folklore in YAMATO.

## 第三回 「イースタル北部1」



### ◆イースタル北部の地勢

イースタル北部は、現実世界においては福島・新潟以北、青森の一部を除いた地域である。今回はその中でも比較的アキバに近い、南側の地域について紹介する。

この地域は、東は〈アサーズの大洋〉に面する東部沿岸地域から、中央の内陸部をへて西の〈ヤマトの大洋〉に面する西部沿岸地域に至る非常に広大な領域である。

アキバから〈オシュウ街道〉を北上し〈コオリマの街〉を越えた辺りからがいわゆるイースタル北部と見なされているが、内陸部を南北に縦断する〈オオウ山脈〉の存在により人間の生活に適した領域は限られている。〈オオウ山脈〉の大半は〈緑小鬼〉や〈鋼尾翼竜〉の跋扈する危険地帯であり、その合間を縫うように存在する平野部や盆地、あるいは河川沿いに多少なりとも街と呼べる規模の集落がある他には細々と小さな村が点在しているのだ。〈冒険者〉にとってもアキバから離れたこの地ともなると、中級以上の実力を身に付けていなければ危険であり、場所によっては高レベルの〈冒険者〉向けのダンジョンとなっていることもある。

アキバ近辺と比べれば危険な土地だが、〈城塞都市モガミ〉や〈自由都市イワフネ〉あるいは〈タイハク外城〉といった幾つかの都市は古くから整った城壁を備えており、モンスターの襲来に対する備えが行われている。このような都市は〈大地人〉および〈冒険者〉双方にとって重要な活動拠点として利用される。特に〈大災害〉および〈円卓会議〉の設立以降、移動と輸送にかかる時間の問題が大きく取り沙汰されるようになったことでその価値は高まっているのだ。

### ◆イースタル北部の気候

イースタル北部の気候は、北方のイメージに違わずアキバやマイハマと比べれば明らかに冷涼である。全体の傾向としては、夏は短くささやかで冬は長く厳しい。一方でイースタル北部は非常に広大な地域で、かつ東西ともに大海に面しているため東西の沿岸部および内陸部の気候はそれぞれ異なる様相も見せる。

東部沿岸地域は〈アサーズの大洋〉の影響が大きく、夏は湿潤な雨が降り、冬の雪はそれほど深刻な問題ではない。〈タイハク外城〉周辺の平野など、気象条件と耕作に適したまとまった土地も存在しており、イースタル北部にあっても比較的〈大地人〉が生活しやすい地域である。

そのほとんどが〈オオウ山脈〉で占められる内陸部は険しい山々と山林で占められており、気候もまた厳しい。夏は時に不思議なほどに暑い日が続くこともあるし、冬は人の背丈を越えるほどに雪が積もることも珍しくない。幾つかの盆地や〈城塞都市モガミ〉のような大河の水系周辺以外での生活は難しいが、〈ノーザンオックス〉や〈ダイカンメロン〉のような特産品が流通し始めた事で注目を集めている。

西部沿岸地域は〈ヤマトの大洋〉に面しているが、季節によって吹く風がもたらす影響は東部とは真逆となる。夏は比較的過ごしやすいのだが、冬となると激しい嵐と雪の季節がやってくるのである。とはいえこの降り積もった雪が春には豊かな水源となるのも確かで、〈自由都市イワフネ〉から〈カシワザキ雷鳴街〉近辺まで広がる平野部はイースタルでも有数の農作業が盛んな地域となっている。〈大災害〉以降は〈ライスロード〉を往来する〈冒険者〉による開発が急ピッチで進められているという。



## ◆イースタル北部について

イースタル自由都市同盟の版図において、北部は辺境と呼んで差し支えの無い領域である。〈オウウ山脈〉はそのほとんどが人の手を拒む危険な土地であり、かつては整った交通網として〈エッツ帝国〉方面まで伸びていた〈オシュウ街道〉も〈第一の森羅変転〉以降の混乱によりその機能を失って久しい。

しかし北部地域が〈大地人〉の住まぬ無人の荒野ということは決してない。〈オウウの町〉のように堅牢な防壁を備えている町以外にも小さな集落が点在しており、数こそ少ないものの、〈狼牙族〉や〈ドワーフ〉の村とそれらを繋ぐ行商達の商業的な繋がりが絶えることなく維持されている。

さらに〈冒険者〉の助力を得られるようになってから、特に〈大災害〉以降のイースタル北部は資源の宝庫として注目されるようになってきている。食材にせよ何らかの素材にせよ、〈大地人〉には採取に行くことも困難なアイテム群を軽々と採りに行くことが出来る〈冒険者〉がより身近になりつつあることで緩やかな変化が表れているという。

## ◆イースタル北部のモンスター

イースタル自由都市同盟北部は中南部と比べれば安全とは言い難い。数少ない平野部はともかく、〈オウウ山脈〉や〈アーヴ高地〉といった山岳地帯がその大半を占めているこの地域は危険なモンスターも数多く出現する。

おおよその傾向として見るならば、ほとんどの山岳地帯では〈緑小鬼〉の集団が徘徊している。〈ゴブリン王の帰還〉以降は特にその傾向があるが、〈オウウ山脈〉を根城とする〈緑小鬼〉の集団は未だに多く、不用意に山に入る犠牲者を待ち伏せているのだ。山奥では〈緑小鬼〉が一種の兵器のような扱いで〈雪大鬼〉や〈森巨人〉といったエネミーを従えている事もある。滅多に遭遇することはないが、もし出会えば侮れない脅威となるだろう。

一方で標高が高い山々は〈鋼尾翼竜〉の生息地になっている。その戦闘力は熟練の〈冒険者〉からすればさほど脅威ではないものの、自由に空を舞う飛行能力と数は侮りがたく、また〈大地人〉にとっては恐るべき怪物である。





## ◆ウォーナマの里とライスロード

イースタルの版図において、現在アキバやマイハマに次ぐか、事によっては最も盛んに〈冒険者〉たちが活動している一帯が存在する。その名は〈ウォーナマの里〉。現実世界における魚沼に位置する地域である。現在この地域は目の色を変えた生産職系の〈冒険者〉が大挙して押し寄せており、付近の農民の協力を得ながら莫大な資金と技術の投下が行われているのだ。目的は当然のことながら、コメの安定供給である。〈冒険者〉の間では、やはりコメの食事を食べたい、できることなら山盛りであとは鶏のから揚げと…というような需要は非常に大きく、しかもそれが万に及ぶ需要となったのだから当然とも言えるだろう。

いまや〈ウォーナマの里〉で進められる技術革新はアキバのそれに匹敵しており、召喚獣を動力にした農作業や、魔法の道具を惜しみなく投入しての水田の整備および開発、備蓄倉庫の建築や輸送体勢の確立が急ピッチで進められている。さらには農園を経営する〈大地人〉への投資も大規模に進められており、ウォーナマの一部農民に至っては、下手な貴族よりも経済的には恵まれているという始末である。

〈大災害〉以前、〈ウォーナマの里〉や〈カシワザキ雷鳴街〉といったイースタル北部への街道として整備されていた〈ミツサカ街道〉は、道こそ整備されているものの、険しい峠と〈大地人〉からすれば脅威となるモンスターの存在によって、街道として機能しているとは言えない状態にあった。しかし、〈ウォーナマの里〉からの米の供給によってその様相は大きく変わった。大規模戦闘にでも参加すると言わんばかりの〈冒険者〉の護衛と、米を積んだ馬車の車列とが頻繁に行き来するようになったのだ。

今や〈フォブリッジの街〉を中継点として、アキバへと向かう米を輸送する馬車と水田開発を支援するための機材を満載して〈ウォーナマの里〉へと向かう馬車とが交差するこの街道は、イースタル最大の交易路の一つとして〈ライスロード〉という新たな名で呼ばれるようになりつつある。

## ◆タイハク雲城・外城

アキバより北へ〈オシュウ街道〉を北上した終着点にあるのが〈タイハク雲城〉である。切り立った山上に建設されたいわゆる山城として建造され、外敵に対する堅牢な防御を有している。もともと〈タイハク雲城〉は〈オシュウ街道〉の中継点として、イースタル北部の中心地として建設された要衝であり、〈ウェストランデ皇王朝〉が健在だった時代には実戦を想定した重厚な防御に対する疑問の声も少なくなかったという。しかし結果的にはこの備えがイースタル北部を救うことになった。〈第一の森羅変転〉と〈ウェストランデ皇王朝〉の滅亡によってヤマト全土がモンスターの危機にさらされた時、イースタル北部における〈大地人〉の拠点としてその価値を図らずも証明したのである。また、昨今の〈緑小鬼〉が大量に発生した異常事態に際しても、領内の拠点としての機能を発揮することができている。

一方〈タイハク雲城〉の城下町として建設されているのが〈タイハク外城〉である。イースタルの中心地である〈マイハマの都〉には比べるべくもないが、以北のイースタル北部に対する交易の起点として、あるいは〈オシュウ街道〉を南下する隊商の中継点としての賑わいを見せている。

平和な時代にはイースタル中央部とは〈アサーズの大洋〉を船で往来する事も可能だったが、現在〈タイハク外城〉から〈コオリマの街〉を経てさらに南へと向かうには〈オシュウ街道〉を利用するしかない。その街道も〈神代〉の遺跡を半分利用したもので、施設としては整っているものの〈アーヴ高地〉と〈オウウ山脈〉の間を縫うように通過する危険なルートである。

〈円卓会議〉設立以降は〈冒険者〉の護衛を伴うのが通例となっており、〈タイハク外城〉をはじめとした街では数人の〈冒険者〉を見かける事も珍しくなくなった。彼らは南へ、あるいはさらに北へと向かう行商の護衛であることが多いが、彼ら自身が何らかの採取ないし商品の買い付け、あるいはダンジョンやフィールドの探索といった目的をもってこの地を訪れていることもある。



# ミルシャン姉貴の 実践占い教室

No.03

ハァイ、ミルシャンよ。戦闘前の行動で悩んでるあなたの運勢を4つのアーキで占っちゃうわ。読み飛ばすP Tは壊滅よ！



ブリーフィングのおススメ特技選択よ！



## 今月の戦士職

その戦士さん、ブリーフィングでやることないなあ、とか思っていないかしら？ ノンノン、デートも戦闘も、事前の準備が大事なのよ！ たとえば《敵情を探る》。戦士は【STR】が高いから適任のはずよ。[偵察]なら、《オブザーベーション》もオススメ。名前と[タグ]が判れば、この後に仲間が取れる行動の幅が広がるでしょ？ そういう気づかいに、お姉さんキュンとくるのよね。あ、この特技は[疲労]を受けちゃうから、ご飯を忘れずに持ってくるのよ。さあてと、[構え]を取得してるコは忘れず起動して、今月のラッキープレフィクスド「耐冷の」鎧で寒さ対策もバッチリ決めたら、雪が降ろうが槍が降ろうが大丈夫！



## 今月の回復職

デキるヒーラーに言わせれば、仲間が傷ついてから動いたんじゃもう遅いの。ほら、〈冒険者〉さんの世界でも「いんふるえんざ」というBSを予防するために身体に針を刺すんでしょ？ [再生]や[障壁]が使えるならもちろんのこと、《リベレーション》でのぞき見したプロップの種類や、仲間の偵察で分かったエネミーの攻撃手段に合わせて《エナジープロテクション》とか《ウォーターブリージング》をかけて、ダメージや不利なステータスを予防してあげるのも大事な役目なんだから。今月のラッキープレフィクスド「根性の」ハチマキを締めて、イヤ～なBSに備えましょう！ ガンバレ受験生！ 春はもうすぐよ！



## 今月の武器職

事前偵察といえば、赤い箱の時代から盗賊のお家芸よね～。武器アタッカーは盗賊じゃないけど、その伝統はちゃんと受け継がれてるんだから。《スカウティング》は[運動判定]に自身のあるアナタにぴったり。[疲労]しちゃうけど、上手くいけば敵全員をチェキできるわ。かくれんぼ好きな隠密ビルドのキミは、《ハイディングエントリー》なんてどうかしら。戦闘が始まる前から隠れられるなんてステキでしょ！ 登場するときは、カッコいいセリフでキメてちょうだい。吟遊詩人のコは、もう[援護歌]のイントロを歌い始めちゃっていいわよ。今月のラッキープレフィクスド「物見の」グラスで、あなたも今日から007ね！



## 今月の魔法職

シロエみたいに眼鏡を光らせてドヤァしたい魔法アタッカー君！ ブリーフィングは絶好のチャンス到来よ。まずは《スクライミング》で名前の割れたエネミーの情報を丸裸。個人情報漏えいってほんとコワイわね！ データがわかってしまえばこっちのもの。《エナジーウェポン》で弱点を突くもよし、《エレメンタルシェル》で防御を固めるもよし。召喚術師なら[従者召喚]、付与術師なら[支援]魔法をかけるのもこのタイミングよ。さあさあ、準備はできたかしら？ この仕込みが本番で効果を発揮したら、こう叫ぶのよ！ 「それは予測済みだ！！」ん～、カイカン！ 今月のラッキープレフィクスド「理力の」魔杖がうなるわね！





## ◆概要

〈動く死体（ゾンビ）〉という名称は厳密には正しくなく、セルデシアにおいてゾンビとは腐乱した生物の死体が動いているかのように「見える」モンスターである。その外見は種類ごとに千差万別で、善の8種族や悪の亜人種、そして巨人といった人型をしたものはもちろん、動物や幻獣までおよそあらゆる生物のゾンビが存在する。

多くのゾンビは腐乱死体そのものの姿であり、肉は腐ってところどころ溶け落ち、内臓や骨がむき出しになっている。関節も硬直しているのか、普段はよたよたとぎこちない動きでよろめくように歩くため、簡単に逃げられそうに思える。だが、ひとたび獲物を見定めたゾンビは、普段のぎこちなさが嘘のように俊敏な動きを見せ、獲物を追い詰めていく。武器を使用することもあるが、たいていは獲物につかみかかり噛みつき攻撃をかける。顎の力は異常に強く、骨や鎧、岩までも噛み砕いてしまうほどだ。種別によっては体内に腐食性の液体やガスを溜めており、口からそれを吐いて攻撃してくるゾンビもいる。さらに最悪なことに、内臓そのものを吐きかけてくる凄惨な（そして悪趣味きわまりない）攻撃を行う個体も確認されている。

〈大災害〉以降、直接的な攻撃以上に脅威といえるのが、そのおぞましい姿、そして悪臭である。歩くたびにぐちゃり、べちゃりと音を立て、死臭をまき散らす腐乱死体の姿をしたモンスターと戦いたい者はあまりいないだろう。戦闘に勝利したとしても、五感の全てが生理的嫌悪感を刺激するため、しばらく食事をする気がおきないに違いない。このため高レベルの〈冒険者〉ですら、ゾンビとだけは戦えない、という者がかなりの割合で存在している。

## ◆生活形態

ゾンビの生活と言うのも奇妙な話だが、彼らの発生過程、および一般的な習性を記する。ゾンビは通常の亜人モンスターや動物と異なり、胎生や卵生で産まれてくるわけではない。かといって（一部の〈冒険者〉が誤解しているように）力尽きた〈大地人〉や〈冒険者〉の死体が動き出してゾンビになるわけでもないのだ。なぜなら、セルデシアでは死んだ生物の死骸は一定時間後に消えてしまうのだから。

その発生過程は大きく3つに分けることができる。まず、墓場や古戦場、打ち捨てられた洞窟といった、死のオーラが強く漂う場所で自然発生するもの。次に、死霊術師（ネクロマンサー）や邪教の司祭、吸血鬼に代表される高位アンデッドなどが暗黒の魔術を用いて下僕として召喚したもの。そして、〈彷徨える滅都の鍵〉のようなイベントアイテムによって湧き出すものだ。この例に当てはまらないものも存在する可能性はあるが、多くの場合3つのうちいずれかの過程を経て発生すると言ってよい。

種類にもよるが、たいていのゾンビは生まれた場所の近くをうろろうと彷徨うばかりで、遠くに旅に出るようなことはしない。夜目も効くし睡眠も不要なため、昼夜を問わず動いており、近くに人間や野生動物が来たら襲い掛かって食べようとするが、この「食事」が彼らの生命維持に必要なのかは定かでない。

多数のゾンビが街の近くで発生した場合、住民が全滅し、それによって漂う瘴気によって新たなゾンビが発生する、といった負の連鎖（通称バイオハザード）に発展する危険があり、早急に対策を打たねばならない。飛行能力を持った鳥や幻獣のゾンビは例外的に広範囲を移動することがあり、より危険な存在だ。

## ◆分布と生息域

ゾンビはヤマトの全域で見かけられるモンスターだが、ゴブリンのように広く浅く分布しているわけではなく、狭く深く生息している。オープンフィールドでは、一部の限られたエリアに密集して生息しており、他の場所にあふれ出てくることは少ない。〈死霊が原〉や〈サイカの里〉といった、かつて大きな、または虐殺などの性質の悪い戦いのあった場所はゾンビをはじめとしたアンデッドモンスターが湧きやすいエリアだ。また〈バリドピークの墓所〉のように墓地として設定された場所もゲーム時代を反映してアンデッドの巣窟と化していることが多い。

フィールド以上に遭遇率が高いのはやはりダンジョン内だ。ボスモンスターが悪の魔術師や死霊術師の場合、必ずといっていいほど番兵代わりにゾンビを使役している。重要な拠点ともなれば、ゾーンを埋め尽くすほどの大量のゾンビや、ワイバーンやキマイラといった強力な幻獣のゾンビが配置されていることもあるだろう。

不思議なことに、悪の亜人種は彼らの死体の姿をしたゾンビに襲われず、それどころか彼らの暮らす集落や洞窟に住まわせていることがある。亜人種たちはゾンビの悪臭や見た目を気にすることはなく、ゾンビもまた亜人種を獲物として認識していない、ということになるが、誰彼かまわず襲い掛かる狂暴なゾンビも存在することから個体差もあると推測され、その習性は未だ解明されていない（ゲームの都合なのだ、という投げやりな意見が現時点では最も支持されている）。

〈大災害〉後は〈冒険者〉によって大量にモンスターが討伐された場所でゾンビが発生した事例が報告されており、一部〈冒険者〉たちによってそれを防ぐべく「モンスター供養祭」なるものが計画されているという。

## ◆動く死体の作成

- ・推奨CR：1～12
- ・推奨するエネミータイプ：アーマラー、ボマー

## テンプレート

### ・小種族由来の自動取得特技

《うごめく腐肉》\_\_常時\_\_このエネミーは常に〔弱点（光輝）：{変数1}〕を持ち、〔放心〕〔萎縮〕にならない。このエネミーと同じS qにいるキャラクターは〔消耗品〕タグを持つ行動を使用できない。このエネミーは《ダッシュ》を行なうことができない。

変数1：5点。ただしCR 5以上で10点、CR 9以上で15点となる。

### ・デザイン時処理

このエネミーは〔不死〕〔暗視〕タグを得る。

## 所持特技の例（アーマラータイプ）

《つかみかかる》\_\_〔白兵攻撃〕\_\_メジャー\_\_対決（攻撃↑／回避）\_\_単体\_\_至近\_\_{変数1}の物理ダメージを与える。〔マイナー〕対象に〔硬直〕を与える。この〔硬直〕は通常の方法では解除されず、対象とこのエネミーが別のS qに離れた時のみ解除される。  
変数1：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値を代入すること。

《腕を振り回す》\_\_〔白兵攻撃〕\_\_メジャー\_\_対決（攻撃↑／回避）\_\_単体\_\_至近\_\_{変数1}の物理ダメージを与える。〔対象：軽鎧〕対象を2 S q〔即時移動（強制）〕させる。〔対象：重鎧〕対象に〔硬直〕を与える。  
変数1：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値を代入すること。

《かじりつく》\_\_クリンナップ\_\_自動成功\_\_単体\_\_至近\_\_〔硬直〕状態のキャラクターのみ対象にできる。対象に{変数1}点の直接ダメージを与える。このエネミーの【HP】は与えたダメージと等しい点数だけ回復する。  
変数1：（【STR】×2）点。

## 所持特技の例（ボマータイプ）

《弾け飛ぶ腐肉》\_\_〔魔法攻撃〕〔邪毒〕\_\_メジャー\_\_対決（攻撃↑／抵抗）\_\_範囲（選択）\_\_2 S q\_\_{変数1}の魔法ダメージを与える。〔マイナー〕対象に〔衰弱：{変数2}〕を与える。



**変数 1**：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値を代入すること。

**変数 2**：このエネミーの（【POW】+1）を代入すること。

《腐敗のプレス》\_\_〔魔法攻撃〕〔邪毒〕\_\_メジャー\_\_  
\_\_対決（攻撃↑／抵抗）\_\_直線 1（選択）\_\_至近\_\_  
{変数 1} の魔法ダメージを与える。〔達成値：（攻撃↑+13）〕対象の【行動力】を－{変数 2} する。  
この効果は B S として扱う。

**変数 1**：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値を代入すること。

**変数 2**：10。CR 5 以上で 15 となる。

《飛び散る呪詛》\_\_本文\_\_自動成功\_\_広範囲 1（無差別）\_\_至近\_\_シーン 1 回\_\_このエネミーが〔戦闘不能〕になった時に使用できる。対象に{変数 1}の直接ダメージを与える。

**変数 1**：（CR x 2 + 10）点とする。

### ドロップアイテムの例

ゾンビの肉、腐った目玉、闇色の気塊、零れた脳汁、服だった布、謎の切れ端、骨付肉、大腿骨、永久牙。

オリジナルのエネミーを作るならば、まずは作成するエネミーの C R とエネミータイプを決定する。〈動く死体〉の類であればアーマラー、ボマータイプから一方を選択すること。

ウェンズディ 7 を参照し

([http://lhrpg.com/data/enemy\\_data\\_guide.html](http://lhrpg.com/data/enemy_data_guide.html))、C R とエネミータイプから目的のデータを見つけたら、上記のグループテンプレートを適用する。「小種族由来の自動取得特技」はエネミーグループ共通の特技であり自動取得する。また「デザイン時処理」はエネミーデータを加工するものであり、〈動く死体〉の場合タグは〔不死〕〔暗視〕をもつ事になる。

続いてエネミータイプ毎に記載の特技を取得させる。攻撃手段やタイプ毎の特色はここで表現される。特技中 {変数 n} と書かれている箇所は C R によって異なる数値になる。指示された通りに数値を参照すること。

最後にドロップ品を設定し、説明の文章を整えれば完成となる。

## 〈死霊蝙蝠〉 ゾンビバット

ランク：3 〔不死〕〔暗視〕〔モブ〕 識別難易度：8

【STR】2 【DEX】1 【POW】2 【INT】3  
【回避】7〔固定〕 【抵抗】8〔固定〕  
【物理防御力】6 【魔法防御力】10  
【最大HP】18 【ヘイト倍率】×2  
【行動力】3 【移動力】2

### ▼特技

《はばたく腐翼》\_\_常時\_\_このエネミーは常に〔弱点（光輝）：5〕を持ち、〔放心〕〔萎縮〕にならない。このエネミーと同じ S q にいるキャラクターは〔消耗品〕タグを持つ行動を使用できない。またこのエネミーは常に〔飛行〕状態となる。

《弾け飛ぶ飛沫》\_\_〔魔法攻撃〕〔邪毒〕\_\_メジャー\_\_  
\_\_対決（12〔固定〕／抵抗）\_\_範囲（選択）\_\_2 S q\_\_  
〔30+2D〕の魔法ダメージを与える。この特技は〔飛行〕状態のキャラクターを対象にできない。〔マイナー〕対象に〔衰弱：3〕を与える。

《飛び散る呪詛》\_\_本文\_\_自動成功\_\_広範囲 1（無差別）\_\_至近\_\_シーン 1 回\_\_このエネミーが〔戦闘不能〕になった時に使用できる。対象に 16 点の直接ダメージを与える。

### ▼ドロップ品

固定：くさった羽〔換金〕（20G）

### ▼解説

大型のコウモリの姿をしたゾンビ。皮膜の翼はところどころ破れているが、飛行に支障はないようで、悠々と飛び回りつつ〈冒険者〉の頭上から襲い掛かってくる。口から吐き落とす腐った肉塊は着弾すると爆発し、腐食性の液体をまき散らす。倒した時にもこの液体を無差別に飛び散らせるため、倒すタイミングに細心の注意を払う必要があるだろう。

飛行能力および暗視能力を有しているため〈大災害〉前には〈召喚術師〉の従者としてコアな人気があったが、現在は見た目と腐臭のせいで敬遠されている。



## 〈腐屍野犬〉 ゾンビドッグ

ランク：3 [不死] [暗視] 識別難易度：3

【STR】3 【DEX】2 【POW】2 【INT】1  
 【回避】2+2D 【抵抗】1+2D  
 【物理防御力】14 【魔法防御力】7  
 【最大HP】73 【ヘイト倍率】×1  
 【行動力】3 【移動力】2

### ▼特技

《うごめく腐肉》\_\_常時\_\_このエネミーは常に[弱点(光輝)：5]を持ち、[放心][萎縮]にならない。このエネミーと同じSqにいるキャラクターは[消耗品]タグを持つ行動を使用できない。このエネミーは《ダッシュ》を行なうことができない。

《とびかかる》\_\_[白兵攻撃]\_\_メジャー\_\_対決(5+2D/回避)\_\_単体\_\_至近\_\_攻撃前に1Sqの[即時移動]をしてもよい。[20+2D]の物理ダメージを与える。[対象：軽鎧]対象に[放心][硬直]をあたえる。[対象：重鎧]対象に[硬直]を与える。

《かじりつく》\_\_クリンナップ\_\_自動成功\_\_単体\_\_至近\_\_[硬直]状態のキャラクターのみ対象にできる。対象に6点の直接ダメージを与える。このエネミーの【HP】は与えたダメージと等しい点数だけ回復する。

### ▼ドロップ品

1～3：ゾンビの肉[換金](10G)×3  
 4～6：汚れた首輪[換金](40G)

### ▼解説

痩せこけた野犬の姿をしたゾンビ。毛皮や肉の一部は腐り落ち、骨と筋肉がむき出しになっている。普段はおぼつかない足取りで墓場や廃墟を徘徊しているが、獲物を見つけると一転、俊敏な動きで襲い掛かる。体当たりで押し倒された犠牲者にかじりつき、肉を喰らおうとするさまは凄惨そのものだ。

ゾンビとはいえ野生の狩猟本能を有しているようで、数匹の群れで狩りを行うこともある。大型の動物や幻獣にすら襲い掛かり、またたくまに骨だけにしてしまう恐ろしい狩猟者である。

## 〈血塗れの動死体〉 ブラッディゾンビ

ランク：3 [不死] [暗視] 識別難易度：8

【STR】2 【DEX】1 【POW】2 【INT】3  
 【回避】1+2D 【抵抗】2+2D  
 【物理防御力】6 【魔法防御力】10  
 【最大HP】38 【ヘイト倍率】×2  
 【行動力】3 【移動力】2

### ▼特技

《うごめく腐肉》\_\_常時\_\_このエネミーは常に[弱点(光輝)：5]を持ち、[放心][萎縮]にならない。このエネミーと同じSqにいるキャラクターは[消耗品]タグを持つ行動を使用できない。このエネミーは《ダッシュ》を行なうことができない。

《腐敗のプレス》\_\_[魔法攻撃][邪毒]\_\_メジャー\_\_対決(3+3D/抵抗)\_\_直線1(選択)\_\_至近\_\_[30+2D]の魔法ダメージを与える。[達成値：16]対象の【行動力】を-3する。この効果はBSとして扱う。この効果をすでに受けている対象に与えた場合、【行動力】の減少は累積する。

《地獄の果てまで》\_\_[移動]\_\_本文\_\_自動成功\_\_単体\_\_1Sq\_\_ラウンド1回\_\_対象がこのエネミーと同じSqから隣接したSqに[通常移動][即時移動]によって移動した時に使用する。このエネミーは対象の移動後と同じSqに[即時移動]する。また対象はそのSqで移動の残り部分を失う。

### ▼ドロップ品

1～5：ブラッドストーン[魔触媒3](25G)  
 6：血まみれの服[換金](85G)

### ▼解説

昼夜問わずに徘徊し、見境なく生物を襲う危険なゾンビ。返り血まみれの姿からこの名がついた。

粘性の高い紫色の液体を口から吐き、獲物の動きを鈍らせて狩りを行う。逃げる獲物をどこまでも追いつめるさまは生理的な恐怖感を引き起こす。

粘着性の液体ではなく、腐食毒など性質の違う液体を吐く亜種も確認されている。

# できるかな66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.3 噂踏んじやった

### ◆俺のUWASA

できるかな66へようこそ。今回は第一回に続いて特殊消耗表をお届けします。アキバで流れるあなたの悪評と、空から何かが落ちてきた／踏んだ時の消耗表です。あなたにまつわるどんな噂が立っているのか、何を踏みつけたのか、落ちてきたのかはダイスを振ってのお楽しみ。運命は賽の目とともに。

### ◆特殊消耗表：アキバの悪評

出目	効果
0以下	キミはアキバの人気者だ！：任意のコネクションをひとつ得る。
1	ネカマ／ネナベ疑惑：[男性] [女性] 及びその類似タグを失う。
2	ヅラ疑惑：あなたは[頭部] 装備を付けている間[萎縮] する。この効果は[頭部] 装備をしている間解除できない。
3	きのこたけのこ戦争ガチ勢疑惑：コネクションによる効果を得ようとするたび、2分の1の確率で失敗する。
4	内通者疑惑：〈Plant hwyaden〉のスパイだと噂になる。[コネクション] の効果を得るためにコストとして【因果力】1が必要となる。
5	ロリコン／熟年趣味：年上または年下の異性に対する[交渉値] 判定に-1Dされる。
6	浮気者：「2D6人と交際している」と噂になっている。[2D6股] のタグを得る。
7以上	マーマレードの精霊疑惑：「あいつが〈大災害〉の元凶だ」と噂される。原作の続きを書いて発表しよう。

### ◆特殊消耗表：踏んづけちゃった！？

出目	効果
0以下	小銭が振ってくる。：1D6G得る。
1	ガムを踏む。：あなたの[脚部] 装備に[ガム] タグを与える。[脚部] 装備がなければあなた自身に[ガム] タグを与える。
2	金ダライが落ちてくる。：【因果力】-1。
3	バナナの皮を踏む。：次のシーンは[転倒] 状態で登場すること。
4	クロマミ族が頭上から飛び降りてくる。：所持品を一つランダムに失う。
5	地雷を踏む。：[【最大HP】-1] 点の[疲労] を受ける。
6	隕石が降ってくる。：[【最大HP】-1] 点の[疲労] を受ける。
7以上	宇宙ひもの端っこを踏んでしまい、その結果異次元で大冒険をするはめになるが記憶には残らない。：【因果力】を-2して冒険で手に入れた品1つ（[取引不可]、データなし）を得る。

これらのチャートは消耗表です。通常の消耗表と同様にシナリオ中で使用できます。既存のシナリオで消耗表を振る時、代わりにこの表を使うこともできますが、通常の消耗表に対応しない特殊な効果が含まれていることにご注意ください。シナリオやセッションの進行と矛盾が発生した場合は、どうとでも。

この表で受けた持続的効果は、特に断りがなければセッション終了時に自動的に解除されます。



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。このコーナーです。

今年もログホラの愛に満ちたたくさんのお便り、ありがとうございます。早速紹介していきますね！

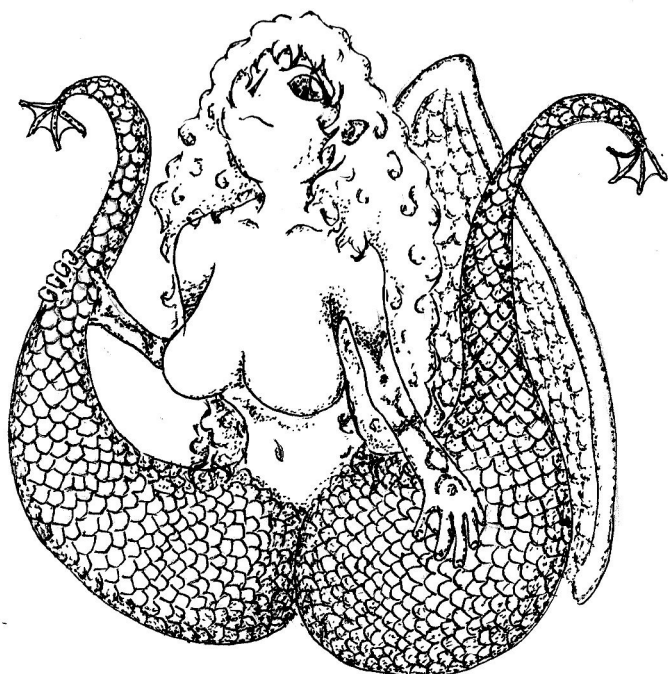


あけましておめでとうございます。可愛い年賀状イラストをありがとうございます。ほんわかとして暖かいがぎゅぎゅっと詰まっていますね。仲間たちとの冒険が楽しいということが伝わってくるようです。姫様は〈冒険者〉の皆さまが口になさる「こたつ」で寝たい、気持ちよさそうと騒いでおりますが、エリッサがその身で体験した知識から言わせてもらいますが、絶対阻止でございますね。姫様があの恐るべき魔力の虜になってしまったら、冬の間中こたつから出てこなくなってしまうでしょう。ドレスがしわになってしまうどころでは済まされません。今年も、L H Zを楽しんでもらえるよう、開発チームからはさまざまな計画が進行していると伺っております。詳細が決まり次第、ウェンズディやガゼットの紙面で発表していきますので、ご期待ください。



PN.しあ

新年明けましておめでとうございます！ ログホラに出会えて、TRPGというものに出会って、2014年はとても楽しい一年となりました！ 2015年がLHTRPG、ログ・ホライズンにとって幸多き一年でありますよう、心からお祈りしております。いつもTRPGを楽しんでいる身内を描いたものではありますが、年賀状のイラストも受け取っていただくと嬉しいです！寒い日が続きます中、どうかご自愛くださいませ。



PN.baton

本年中は大変お世話になりました。年賀状がわりとしまして、〈風乙女〉セイレーンのイラストを描きましたのでお納めください。

スターバックスのロゴに使われたセイレーンの模様を逆さまにすると悪魔バフォメットが出現するという都市伝説があるのですが、それを元ネタに逆さまにするとヒツジ(ヤギ?)が出てくるようにしてみました。2015年もたくさんログホラでいろんな人たちと楽しみたいと思っています。来年も、よろしくお願いします！

こちらもおけましておめでとうございます！ 素敵なイラストをありがとうございます。可愛いながらも怪しげな雰囲気であっさり怖くも感じますね。読者のみなさまも、ぜひ紙面をさかさまにして、隠されたヒツジを探してみてください！



## 〈アウトクライ〉

ランク：1 タグ：[両手] [格闘] [非売品] [M6] 価格：270

### ▼レシピ

堅いくちバシ [コア素材] (30G) + カイザーナックル (90G) + 万能薬 (初級) (35G) + [魔触媒1] (15G) × 3 + 製作費 (70G)

### ▼効果

【攻撃力】5。命中修正+1。行動修正+2。射程：至近。この武器による[白兵攻撃]の[命中判定]でクリティカルした時、攻撃の対象に[弱点(格闘)：10]を与える(この[弱点]はBSとして扱う)。さらにあなたが受けている[萎縮][重篤]は即座に解除される。

### ▼解説

モンスターの硬いくちばしで強化されたカイザーナックル。鳥の叫びに似た風切り音が装備者の精神を高揚させ、相対する者には恐怖を与えるという。



P. N キーン

こんにちはエリッサさん。僕は〈武闘家〉の《ワイバーンキック》と《モンキーステップ》で戦場を飛び回るのが大好きです。殴れば殴るほど強くなる格闘武器がほしいと思って考えてみました！ 戦闘はハッターでもなんでも前のめりでナンボですよー！！

非常に勢いのあるお便りに押されて思わず採用してしまいました。クリティカルした時のみですが、強力な効果が発揮される格闘武器です。鳥の叫びに似た…いわゆる怪鳥音とともに戦う武闘家になれますね。今、鳥ではなくドラゴンを連想してしまいましたが、何故でしょう？



# 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  
ップ向けコーナーです。

掲載データは実用のために開  
発班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。

## 〈五色の陣羽織〉

ランク：6 タグ：[補助装備] [外套] [非売品] [M4] 価格：540

### ▼レシピ

星屑の銀糸 [コア素材] (80G) + マント (60G) × 2 + [魔触媒6] (50G) × 4 + 製作費 (140G)

### ▼効果

【物理防御力】2。【魔法防御力】4。あなたが取得している《叢雲の太刀》はSRが+1されているものとして扱う(最大SRを超えてもよい)。

### ▼解説

星辰の力を受けるべく、天球に対応した模様が刺繍された陣羽織。装備者は天の加護を受け、地にはびこる様々な辛苦を切り払う力を得る。



P.N オボロ義広

リプレイでウルフさんが使っていたのがとてもカッコよかったので、僕の武士も《叢雲の太刀》を取得したのですが、シナリオSR回制限なので使いどころにちょっと悩んでしまいます。もう少し気軽に使えるように、こんな装備はどうでしょう。

素敵な装備ですね。効果の方も武士の壁役としての性能がぐぐっとアップします。これでウルフ様もセイネ様から見直される…ことは無いですかね。あの方は羽織をまったりはしないのでした。常にワイルド！ということのようで。エリッサにはよくわかりませんが、ですけど。

# ログホラ相談窓口

おたより  
Gazette mailbox  
ルール疑問をエリッサと一緒に考える



P.N 黒雲鶴

《特技についての質問です。セルデシアガゼット2で追加された特技《リマッピング》は、エンカウントシートを見れるという効果ですが、狼牙族の《ブッシュウォーカー》などの効果を適用できますか？

はい、適用できます。《ブッシュウォーカー》（ヤマトに生きる隣人たち（2）P6）は「あなたは[天然]タグを持つプロップおよび[ギミック]を、すべて「探知難易度：自動」であるかのように見ただけで探知することができる。」という効果なので、《リマッピング》（セルデシアガゼット2 P5）で見たエンカウントシートに配置されたプロップのうち、[天然]タグを持つプロップすべてが「探知難易度：自動」として扱われ、探知することができます。



P.N アロマル

特殊攻撃についての質問です。特殊攻撃に装備やタグによる制限はありますか？

いいえ、ありません。特殊攻撃（P112）は「[特殊攻撃]タグをもつ行動」のことです。そして[特殊攻撃]の使用には武器や特定のタグを持つなどは制限はありません。もちろん、[特殊攻撃]タグをもつ行動に、他の条件やタグなどがある場合は、それらの制限を受けることになります。



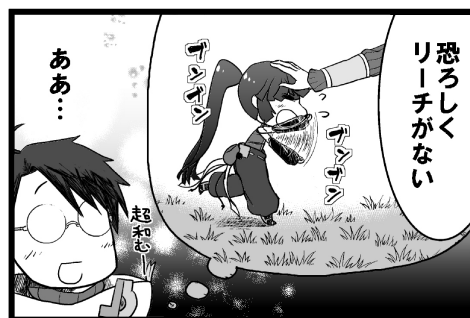
P.N Tilt0123

アイテムの所持についての質問です。換金アイテム、魔触媒、コア素材などのアイテムを所持するために、[所持品スロット]を必要としますか？

はい、必要とします。アイテムの所持（P203）には「キャラクターは、アイテムをその大きさや重さとは無関係に、[所持品スロット]の数だけ持つことができる。」とあります。エネミーからのドロップ品などでアイテムの数が[所持品スロット]から溢れた場合は、一部を置いていくことになるでしょう。

## アカツキと戦闘

画：うみわたり



セルデシア・ガゼットでは読者の皆さまの便りをいつでも大募集中です。以下のアドレスから各コーナー宛にどしどしお送り下さい。お待ちしております！記事や絵師様への応援も大歓迎ですよ！ しゅくん……つ。

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



**Vol.3 2015.02**

## 編集後記

寒さにも負けず2015年最初のセルデシアガゼット、無事発行できました。こたつの魔力に捕まったら危険でしたね。気が付けば毎回山のような内容になってしまっているのは良いのやら悪いのやら…お楽しみいただけたでしょうか？ 今後もミッションのサポートは継続していきますし、今までとはガラリと変わったアーキも紹介して行く予定があると担当が言っていました。ご期待ください！

## スタッフ

表紙イラスト：コウ

本文イラスト：神無宇宙 うみわたり 7Sided Work

デザイン：7 Sided Work Shop

図版作成：瑞川めえ

ライティング：show 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/>

橙乃ままれ infomation

<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  
た一投稿フォーム」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