

セルゲシアガゼット

＜Card Game＞



◆ 2種類のミッションアーキとともにサンプルミッションも収録！ ◆

キャラクター制作工房

Vol.9

2015.Aug

Celdesia Gazette

セルデシア ガゼット

VOL.09 2015.08



抜けるような青空、照りつける日差し、吹き寄せる潮風……そして波打ち際に咲いた色とりどりの夏の花！ みんなの視線も釘付け間違いなし、のはずが……あれ？ なんだかえらいもので釣れちゃったぞ……！？

表紙:逢魔刻壱

INDEX

01	INDEX
02	特集「ミッション作り方ガイド チャートウォーク&チェイス」
14	ヤマト風土記 第九回「シナノ地方」
17	列島生物図鑑 第九回「時計仕掛（クロックワーク）1」
22	できるかなシックスティシックス Vol.6
23	エリッサのティータイム
25	コッペリア・ホットログ
26	ログホラ相談窓口
27	Editor's Room

◇ 特集 解説記事! ◇

特集解説記事

ミッション作り方ガイド

チャートウォーク&チェイス

特集解説記事

ミッション作り方ガイド

チャートウォーク&チェイス

ミッションを作るための原型となるもの。ミッションアーキをお届けする今回の特集。扱うのはダンジョン踏破を中心としたシチュエーション対応の「チャートウォーク」と追いかっこをミッション化する「チェイス」だ。



『LHZ』のセッションにおいて、戦闘と同じくらい手に汗を握るギミック、それがミッションだ。手ごわく楽しいミッションはプレイヤーにとってもGMにとっても素晴らしいセッションへのアシストである。ディベロッパーとして挑戦の価値ある課題だと言えるだろう。

『セルデシア・ガゼット』3号で掲載されたミッションの基本に続き、今回も『ミッション作り方ガイド』と題して、ミッションの原型となる「ミッションアーキ」とともに、さまざまな作成ノウハウを紹介してゆく。

今回紹介するミッションアーキは、マップの踏破によってゴールを目指す「チャートウォーク」、そしてスリリングな追いかっこを再現することが可能な「チェイス」の2種類だ。また、実際にこれらのミッションアーキを使用した2つのサンプルミッションもおさめた。実際に遊んでみながら学べるだろう。



▲その気になればどんなシチュエーションもミッションに出来る

チャートウォーク

チャートウォークはマップ踏破型のミッションである。シナリオ動作によりスゴロク状のマップを進行しゴールを目指す。参加勢力はPCたちのみで、対抗勢力は基本的に存在しない。二次元的な移動を取り扱うテーマ、特にコースが複数選択でき、途中で移動以外の出来事もおこるようなシチュエーションを取り扱うにはぴったりだ。

チャートウォークではラウンドの時間単位を変更することにより、さまざまなスケールを表現することができる。とあるダンジョンの内部を探索するミッション（1ラウンド10分～1時間程度）を作り出すこともできるし、ある草原を踏破する（1ラウンド2時間～1日程度）ことも可能だ。また、海洋冒険の一環として島々を巡る冒険の旅（1ラウンド半日～数日程度）でさえ表現できるだろう。

チャートウォークの特徴は何よりもそのマップだ。視覚的に表現される道程は、プレイヤーに強い印象を残す。「まさに移動している実感」が最大のアピールポイントだ。ある場所からある場所への旅や搜索をミッションにしようと思っている場合、チャートウォークは有力な選択肢になり得る。

基本構造

チャートウォークでは、スゴロク状のマップを用いる。マップには開始マスと目的地マスが存在し、ミッション開始時PC勢力を表すPCマーカーは開始マスにおかれる。PCマーカーは、マスとマスの間に描かれた順路に沿って移動することが可能で、PCマーカーを目的地マスに到着させれば終了となる。制限時間を超過すれば敗北であることが多いだろう。

図3は図2をさらにアレンジしたものだ。右ルートは2マスの移動で目的地マスに到着するため行動手番消費という意味では有利だが、「通過するだけで〔疲労〕する」というイベントが仕組まれている。この場合プレイヤーたちは「安全を重視して左ルートに行く」か「速度優先で〔疲労〕は覚悟しつつ右ルートに行くか」という選択をすることとなる。

これらの設計はレベルデザインに結びつく（良いレベルデザインとは「楽しい選択の悩みを作る」ことだ。「レベルデザイン」<http://lhrpg.com/wednesday20140924.html>

マップ：イベント設計

前項でも登場したがイベントもまたマップ設計の重要なパートだ。ルート設計とイベント設計はマップ設計の両輪であって、このふたつの組み合わせが「楽しい選択の悩みを作る」ことにつながる。

イベントにはさまざまなものがあるのだがここでは設置方法から考えてみよう。代表的なのは「通過型」「滞在型」「関門型」である。それぞれプロップで言えば〔通過〕〔滞在〕〔壁〕に相当する（「基本ルールブック」P522、P514）。

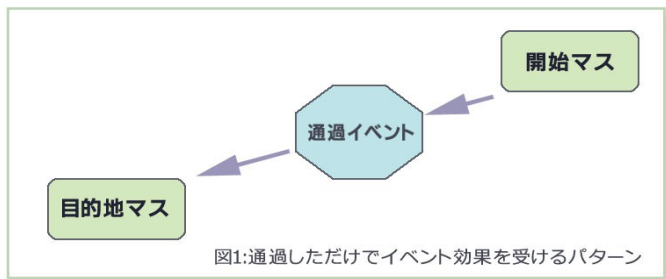


図1: 通過しただけでイベント効果を受けるパターン

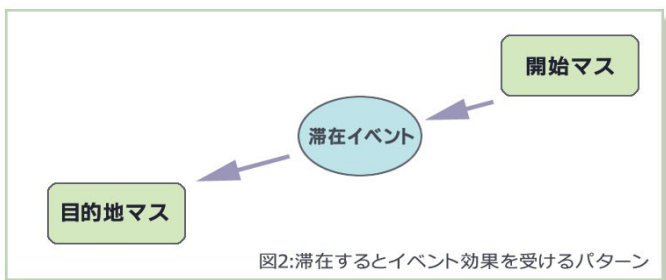


図2: 滞在するとイベント効果を受けるパターン

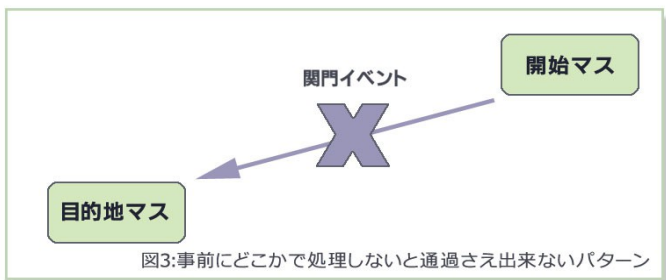


図3: 事前にどこかで処理しないと通過さえ出来ないパターン

通過型イベント

通過型のイベントはマスに設定し、このマスを通りただけで発生するタイプのものだ。チャートワークでは一回の手順にPCマーカが複数マスを通りすることがあり得るので、あるルートを通った場合確実に発生して欲しいイベントはこの通過型にしておくのが無難だろう。

イベントにはメリットを与えるものとデメリットを与えるものがあるのだが、この通過型はデメリットを与える（〔疲労〕を与える、BSをあたえる、【因果力】やGをうしなうなど）と相性が良い。

険しい山道 このマスを通りすると発生する。PC全員は〔疲労5〕を受ける。

猛吹雪 このマスでは以下の行動を行うことができる。このマスを通りすると発生する。PC全員は難易度12を目標に〔耐久判定〕を行うこと、失敗した場合【因果力】1を失う。

滞在型イベント

滞在型のイベントはマスに設定し、このマスでPCマーカが止まったときに発生するイベントだ。こちらは逆にメリットを与えるものや意思確認や行動を伴うものなどがふさわしい。

通過型よりも多少複雑なものを設置可能でもある。

薬草の生える森 このマスでは以下の行動を行うことができる。

《薬草採取》__メインプロセス__基本（知識／10）__あなたは「珍しい薬草〔換金〕10G」を1D個みつける。

安全な小部屋 このマスでは「タイミング：レストタイム」のアイテムを使用することができる。

館の主の執務室 このマスで滞在することにより「真鍮の鍵」を入手することができる。

関門型イベント

関門型のイベントはマスとマスの間の順路に設置される。その順路を使用しようとしたとき（移動しようとしたとき）参照されるイベントだ。関門型のイベントは鍵のかかったドアや何らかの状態、所持品、状況によって移動の可否判断やコストが変化する場合を表現できる。

鍵のかかったドア __ [物品] __ P C たちが「真鍮の鍵」を持っていれば通過できる。また【HP】60をもち破壊可能でもある。破壊する場合隣接するマスから「距離：至近」であるとしてあつかうこと。

流れの急な河 __ P C たちのうち「飛行」状態をもつものが2名以上いれば通過できる。

この種のイベントの注意点は、必ず利用しなければならない順路を達成不可能な条件でふさいでしまっただけではいけないという点だ。条件を満たすための手段の配置や、条件を満たせない場合の次善のルート設計をしなければならない。

関門イベントに関してはむしろ「条件を満たせば少し得ができる」程度のアクセントとして利用するのが望ましいだろう。



▲途中でどんなハプニングが起きるかな？

基本的な勝敗条件

勝利条件：指定されたラウンド以内に、P C マーカ―を目的地マスに到着させる。

敗北条件：規定されたラウンド数の経過。

ミッション全体の設計

チャートワークはわかり易く作りやすいミッションだが、そのバラエティは非常に広い。基本的なシナリオ動作だけでも、ルート設定とイベント設計で十分なボリュームと面白さをデザインできる。実際に作成する際は以下の手順で行うと良いだろう。

アイデアやイメージを固める

ミッションにしたいアイデアやイメージを出そう。すべてはそこから始まる。チャートワークはある場所からある場所への移動や搜索を表現するのに適したミッションアーキだ。ダンジョンの探索などは作りやすい部類だろう。

対象C Rやクリアする見込みラウンド数を決める

次のステップとしてミッションのボリュームや対象となるC Rを決定しよう。シナリオを作成中でそこにミッションを搭載しようとする場合は、単純にシナリオの対象C Rにあわせれば良いだろう。C Rを絞らず素材としてミッションを作る場合はシナリオ動作の難易度などを「困難」などのまま数値代入をしないで作ることになる。そういった場合は「消耗表」「財宝表」などを利用すると、利用者が実際に各種数値を再設計して再利用する手間を大きく軽減することが出来る。

最短距離となるルートを設計する

このステップからは実際マップを描いていくことになる。白い紙を前にして、まずは「開始マス」と「目的地マス」を描いてしまおう。手順2で見込みラウンド数が決まっていれば、「予定されるラウンド数×P Cの人数（通常4程度）」が最短距離のマス数となる。予定3ラウンドで4人用ならば12マスとなる。「開始マス」と「目的地マス」の間に（目的地も1マスに

数えるため) 11のマスが必要だ。

このルートは「特に何のトラブルもなくただ《移動する》を繰り返した場合予定ラウンドで到着できるルート」にすぎない。こういったシンプルな設計のチャートワークは例えばダンジョンをテーマにした場合でも、草原の旅をテーマにした場合でも実際のプレイで行っていることはただ《移動する》を繰り返すと言うことになるだろう。

それを危惧するディベロッパーのキミはこのルートにも何らかの雰囲気を表すイベントを設置すべきだと考えるかもしれない(良いアイデアだ)。その場合、イベントでPCの手番がとられ到着予定ラウンド数が前後する可能性がある。何らかのイベントを追加する場合はそれを考え、マス目の数で調整すべきだろう。具体的には「PC1人が1手番(=メインプロセス)消費せざるを得ないイベント」を設置した場合、ルートの合計マス数から-2すればよい。

別ルートとイベントを配置する

「最短距離となるルート进行を設計する」だけではルートが一本道のミッションになってしまうために、別のルートやイベントを配置していこう。不慣れなうちは自分がいま「リスクやデメリットがあるが短い距離のルート」「安全だが距離が長くなるルート」のどちらを追加しようとしているのか意識すると上手なデザインが出来る。無闇矢鱈な追加は必要なく、全体で3ルートほどあれば十分だろう。プレイヤーは3択程度の自由度でもディベロッパーが考えるより大きな満足を得ることが出来る。

予定ラウンド数が4以上の大きなミッションの場合、「ルート分岐がさらに分岐する」「分岐したルートが再び合流して別の分岐を迎える」などの構造も有用だろう。この種の集合離散は、実際の設計の手間に比べて、選択可能なルートの数を増やしてくれる効果がある。

シナリオ動作を調整する

基本的なシナリオ動作はミッションの構造を可視化するために非常にシンプルなデータになっている。まずは名前を変更しよう。《移動する》という名称はダンジョンでも海の旅でも通用するが、イメージを喚起

する力は弱い。名称を変えただけでプレイヤーの受け取る印象はすっかり変わるだろう。

対応する判定値も設定しよう。判定の種類は表現されるシチュエーションによる。たとえば、ダンジョン探索であれば「知覚」、近距離の旅であれば「運動」、サバイバルを含む旅であれば「耐久」、何らかの船や乗り物を操るのであれば「操作」などがふさわしいだろう。

またミッションのCRにしたがい判定の目標値も設定すべきだ。数値に関しては「基本ルールブック」

(P403)の「適正な難易度早見表」を参照し当てはめればよいだろう。

さらに、サブ職による拡張があるのならば、これも設定すべきだろう。シナリオ動作におけるサブ職拡張は貴重なロールプレイへの導線であるだけでなく、GMに対するマスタリングの支援でもある。

勝敗条件を決定する

勝敗条件の設定も重要だ。このミッションアーキになれないうちはシンプルな条件が使いやすいだろう。

「基本的な勝敗条件」に「想定ラウンド数」を代入すれば問題はない。

慣れてきたらリソースの欠乏など時間外の要素を加えてみるとデザインの幅が広がる。

ミッション名を決定し演出を加える

ミニゲームとしてのミッションはここまでで完成するが、TRPGで扱うにはもう一手間かけてあげよう。ミッションの名前を決定し、ミッションの状況解説を記載するのだ。マス目に名前をつけたり、モンタージュを作るのも有効だ。特に「勝利したとき」と「敗北したとき」の個別モンタージュは効果が大きい。せっかくのミッションを突破したPCたちを褒め称えてあげるべきだ。

こういった手間は「ただのミニゲーム、ゲームクリアのための関門のひとつ」であるミッションを「〈冒険者〉であるPCたちが挑む価値のある挑戦」へと引きあげてくれる。ミッションは〈冒険者〉にとってもプレイヤーにとってもセッションの楽しい一要素なのだから。

動作のアレンジ

チャートワークは「ルートの設計」「イベントの設計」で十分豊富なバリエーションが出せるミッションアーキだが、もちろんそれ以上のアレンジが出来ないわけではない。ここではシナリオ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

アレンジのアイデアとしては「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」、使用制限特技の使用回数消費）を課す事もできる。

《移動する：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。マップシート上のPCマーカーを3マス移動させてもよい。〔クリティカル〕PCマーカーをさらに+3。〔サブ職：A，B〕この行動の判定に+2。

難易度の高い行動

《移動する》の難易度は「難易度：困難」として扱うとバランスが取れるように設計されている。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%ぐらいの効果があるだろう。

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。上記のような高難易度の行動を加えても良いだろう。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。

ミッションの難易度は、実際にはGM用EXパワー

で上昇する可能性があるためだ。細かい難易度調整はGMにまかせて「標準的なPC用に」ディベロッパーをするのが正しいディベロッパーのあり方だろう。

《移動する：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。

別系統支援を追加する

ミッションアーキとしてのチャートワークには、基本的なシナリオ動作が2種類しかない。《支援する：移動マス増加》は通常の《支援する》に比べた場合《移動する》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：移動マス増加》__シナリオ動作__タグなし__メインプロセス__判定なし__コストなし__同じマーカーの「対象：単体」が行なう《行動》が成功した場合、移動できるマス数に+1する。この効果はラウンド終了時まで持続する。

段階での変化

ミッションの進捗状況につれてある行動が実行可能になったり不可能になる事もあるだろう。天候の変化によっていままでも「運動判定」で進行していた《移動する》が「耐久判定」で判定しなければならない豪雨になるなどである。このようなアレンジは得意な班手値を変更し、PC全体へ行動を振り分けるという意味もある。

《移動する：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nラウンド目から実行可能になる（あるいは実行不可能になる）。マップシート上のPCマーカーを2マス移動させてもよい。〔クリティカル〕P

C マーカーをさらに+2。〔サブ職：A，B〕この行動の判定に+2。

同系統のアイデアをMAPとの組み合わせで実装も出来る。

《移動する：マップ連動》__シナリオ動作__タグなし__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__PCマーカーのあるマスに〔平原〕タグがあるときのみ実行できる。マップシート上のPCマーカーを3マス移動させてもよい。〔クリティカル〕PCマーカーをさらに+2。〔サブ職：A，B〕この行動の判定に+2。

《移動する：タグ連動》__シナリオ動作__タグなし__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__シーンに〔昼間〕タグがあるときのみ実行できる。マップシート上のPCマーカーを3マス移動させてもよい。〔クリティカル〕PCマーカーをさらに+2。〔サブ職：A，B〕この行動の判定に+2。

ミッション全体をアレンジする

チャートワークをルート、イベント、ミッション動作以外の方向性に拡張するという方針もあるだろう。そういった拡張はこれまでの解説よりも応用的なものになる。一風変わった要素を加えることで、そのチャートワークはがらりと味わいを変え、クリアするための戦略性も「ルートを選択する」「動作に対して担当者を決める、選択する」という以上の拡張をもつことになる。

全体イベントを起こす

チャートワークでは基本的にはルートもイベントも可視化がされているためにプレイヤーたちは自分の進路に対して予測が出来る。しかしもちろんランダムなイベントを起こすことが出来ないわけではない。固有のマスにランダムを加味したイベントを設置することも出来るし、全体にランダムなイベントを起こすことも出来る。このような処理は「プロップ」の「シー

ンエフェクト」を用いると簡単に実現できるだろう。

《吹雪の山脈》__〔シーンエフェクト〕〔天然〕__クリンナップにPC代表者は1D6をふる。数字が小さい方が激しい吹雪となる。〔1D：1〕PC全員は〔疲労：20〕と〔萎縮〕を受ける。〔1D：2～3〕PC全員は〔疲労：10〕をうける。

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〕を導入すると表現の幅は飛躍的に広がるだろう。例えば「〈幻影諸島〉を探索せよ」という大海原に時折出現する幻影の島々を探索する海の冒険ミッションに〔水と食料トークン〕を導入するといったアイデアだ。この場合〔水と食料トークン〕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。

《船を走らせる》__メインプロセス__基本（操作／難易度：困難）__〔水と食料トークン〕2個__マップシート上のPCマーカーを2マス移動させてもよい。〔クリティカル〕PCマーカーをさらに+2。〔サブ職：船乗り，提督〕この行動の判定に+2。

このアレンジを施したミッションにおいて、PCたち一行は〔水と食料トークン〕をやりくりしながらゴールを目指すことになる。さまざまなイベントで〔水と食料トークン〕は増減するだろう。時には無人島に停泊して、何らかの食料を得る必要があるかもしれない（そのようなイベントをルート上のマスに設定するのだ）。

このような〔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、その広がりは無尽大だ。

ただし、このようなアレンジはミッションを複雑にし、プレイ時間の増大を招いたりバランス調整を困難にする。リソースを追加する場合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。

チェイス

チェイスはメーター型のエンカウントシートを用いるミッションである。シナリオ動作によりメーター状のシートでライバルとの追跡、逃亡、追いかけてこを扱う。参加勢力はP Cたちとライバルとなる。1 次元的な移動を取り扱うテーマ、特に敵対勢力と駆け引きが必要なシチュエーションを取り扱うにはぴったりだ。

チェイスではラウンドの時間単位を変更することにより、さまざまなスケールを表現することができる。とある町で起こるコソ泥との追いかけてこ（1 ラウンド1 分程度）から、馬車を使った街道レース（1 ラウンド1 時間～半日程度）、飛竜にまたがったの空中戦（1 ラウンド5 分程度）まで何でも取り扱うことができる。もっともP Cたちは基本的に1 つのマークで表されるために、P Cたちに分散行動をさせない、つまり乗り物に乗った状況のほうが得意だ。

チェイスの特徴はライバルキャラとの駆け引きである。基本的なミッションにおいてGM側にはシナリオ動作が用意されないことが多いが、チェイスでは用意される。しかもP C側との手番数の差を埋めるために高性能であることが多い。そんなライバルとの丁々発止のやり取りがチェイスの魅力である。

あなたがあなたのセッションにレースアクションのような緊迫感を望むのならば、チェイスは魅力的な選択肢になり得る。

基本構造

チェイスではメーター状のエンカウントシートを用いる。マップには直線状のマス目が描かれ、先頭側のマス目は「逃げ切りマス」、後方側のマス目は「脱落マス」と呼ばれる。このメーター上のシートはP C勢力とライバル勢力の距離を表現するためのものだ。

チェイスはこのシート上でP C勢力を表すP Cマークとライバル勢力を表すライバルマークが前後に動きながら進行していくことになる。

ミッション開始時P Cマークとライバルマークはミッションごとに設定されたマスにおかれることとなる。開始マスが固定されないのはチェイスミッションは大きく分けて「ライバルマークよりP Cマークが後方で開始し、追いかける（追跡）」パターン

と、「ライバルマークよりP Cマーク前方で開始し、逃げ切る（逃げ切り）」パターンの二つがあるからだ。

追跡パターンの場合、ラウンドを進行させライバルマークに追いつく（同じマスに入る）ことが目的となる。

逃げ切りパターンの場合は同じようにラウンドを進行させライバルマークに追いつかれることなく「逃げ切りマス」にたどり着くことが目的となる。

ボリュームの設計

チェイスのボリューム設計もラウンド数から設計すべきである。成功させるために必要なラウンド数は3～5程度が望ましい。それ以上の長さでは繰り返しの飽きが発生するだろう。この項目では、そのための指針をアーキテンプレートの「基本的なシナリオ動作」基準で設計するとして示す。

「追跡パターン」の場合、重要なのはマーク同士の距離となる。（想定ラウンド数×2－1）をP Cマークとライバルマークの距離として設定するとよいだろう。もちろんライバルマークのほうを進行方向に設置すべきだ。マップ全体の大きさ（距離）はライバルマークの前方に（想定ラウンド数×2）マスもあれば十分だろう。

「逃げ切りパターン」の場合も同じようにマーク同士の距離から設計する。この距離は（想定ラウンド数＋1）程度がいいだろう。マップ全体の大きさ（距離）は重要であり、P Cマークの前方に（想定ラウンド数×2）マスを設定すると良い。

上記の数値で作成すればおよそのバランスが取れるようになっているが、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

チェイスの基本的なシナリオ動作は以下の通りとなる。ここでは五種類の基本的なシナリオ動作を掲載しているが、もちろんすべてのシナリオ動作をミッションに備えなければいけないわけではない。

《前進する》__シナリオ動作__〔移動〕__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__マップシート上のP C マーカーを2マスまで移動させてもよい。この行動はP C 全員でラウンド1回しか実行できない。〔クリティカル〕P C マーカーをさらに+2マス移動させて良い。〔サブ職：A, B〕この行動の判定に+2。

《支援する1》__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。

《支援する2》__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。対象が次に行う《前進する》では移動距離に+1マスして良い。

《妨害する》__シナリオ動作__タグなし__メインプロセス__本文__コストなし__「射程」が2S q以上の「射撃攻撃」もしくは「魔法攻撃」特技を持っている場合実行できる。その特技の「射程」を用いてライバルマーカーに妨害攻撃を行う。命中判定は通常通り行うこと。相手の防御判定の結果は「困難」だとみなす。HPダメージを与えた場合、あなたはライバルマーカーを1S q〔即時移動（強制）〕してよい。そのほかの効果（BSやLSなど）はGMが判断して与える。

《追跡型：取り押さえる》__シナリオ動作__タグなし__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__ライバルマーカーがあなたのマーカーと同じマスにいるときだけ実行できる。勝利条件を満たしてミッションを終了する。この行動は〔萎縮〕状態の場合実行できない。〔判定失敗〕GMはライバルマーカーは即座に1マス移動してもよい。

基本的なライバル側動作

P C たちが通常3～5人いる（つまりラウンドあたりの行動権がそれと同数ある）のに比べ、GM操るライバルサイドはGMが操るわけであり、行動権を多く持つのは出来るだけ避けるべきだろう。

セッション中にGMだけが考えたり行動するターンがつづくプレイヤーたちが暇をもてあますし、またGM自身の負担も可能な限り減らすべきだからだ。

そのため、ライバル側の行動設計はP C サイドとまったく同じというわけにはいかない。人数差を埋めるためにある程度強力でデザインする必要がある。

《前進する：ライバル》__〔移動〕__メインプロセス__基本（ $n+3D$ ／難易度：困難）__マップシート上のライバルマーカーを3マスまで移動させてもよい。この移動でP C マーカーと同じマスに入ったら即座にそこで移動を終了し、《取り押さえる：ライバル》を実行してもよい。〔クリティカル〕移動するマスに+2する。〔因果力3〕あなたはこのメインプロセス終了後、【行動力】は0となり即座に〔未行動〕になる。

※ n は（5+ミッションの想定CR）／3と等しい。

《取り押さえる：ライバル》__タグなし__本文__対決（ $n+2D$ ／耐久や運動、回避などから設定）__《前進する：ライバル》の結果使用する。ライバルマーカーと同じマスにP C マーカーがいる場合判定を行い、成功した場合P C マーカーは取り押さえられミッションは失敗となる。

《妨害する：ライバル》__〔射撃攻撃 or 魔法攻撃 or 特殊攻撃〕__メインプロセス__対決（ $n+3D$ ／回避もしくは抵抗）__4マス以内にP C マーカーがいる場合に実行できる。P C 全員に〔放心〕をあたえる。

※〔放心〕は〔萎縮〕と交換しても良いだろう。このミッションにおいて〔硬直〕は強力であるため「シナリオ中1回使用可能」などの制限、あるいは〔因果力1〕などのコストを追加する事も検討しよう。

基本的な勝敗条件

ここではチェイスの勝利条件および敗北条件の代表的なものを挙げる。このあげたものは基本的な追跡に関わるものだけになっている。燃料などのリソースを加えたミッションではさらに興味深い勝敗条件が追加されるだろう。

逃げ切り型

勝利条件：指定されたラウンド以内に「逃げ切りマス」にたどり着く。

敗北条件：規定されたラウンド数の経過。あるいは《取り押さえる：ライバル》に成功される。あるいは、指定されたラウンド以内にライバルマーカーに同じマスに入られる。

追跡型

勝利条件：指定されたラウンド以内に、《追跡型：取り押さえる》を成功させる。

あるいは、指定されたラウンド以内にライバルマーカーと同じマスに入る。

敗北条件：規定されたラウンド数の経過。



▲強力なボスが現れたぞ。逃げ切らないとヒドイ目にあう！？

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（回数制限）

《前進する》や《追跡型：取り押さえる》にシーン n 回の回数制限や、[疲労] などのコストを設定するアイデアだ。[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。得られるメリットは、マーカーの移動マスへの $+1$ 程度だろうか。

難易度の高い行動

《前進する》や《追跡型：取り押さえる》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 $14\% \sim 56\%$ 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れば必ずしも不可能というわけではない。この場合、マーカーの移動マスへの $+2$ 程度のメリットを与えてもいいだろう。

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居合いであとは言えないだろう。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ぐ可能性がある。「難易度：困難」を残しつつ「難易度：至難」を追加するのが妥当だろう。

段階での変化

《前進する》や《追跡型：取り押さえる》に「この行動はnラウンド以降（あるいはまで）使用できる。」「ライバルマーカーがnマス以内にいるとき（あるいはいないとき）使用できる。」などの制限を加えるのはよいアイデアだ。

状況に戦略性を与え、一方的なミッション展開を抑制できる（たとえば引き離されれば、追う足がはやまるなどだ）。

ミッション本体のアレンジ

チェイスはパイルアップほどではないがシンプルなミッションだ。

基本通りのデザインをしても十分楽しめるものになるだろうが、何らかの変わったアイデアを盛り込んでも良いだろう。シンプルな構造であるということはディベロッパーが自分なりの工夫を持ち込む余地があるということでもある。

チェイスは「追跡をあつかう」「PCたちとライバルは、それぞれひとつのマーカーをあつかう（ばらけて逃げたりはしない）」という基本さえ守れば、さまざまな状況を扱うことが出来る。ここではシナリオ動作以外の部分でアレンジするサンプルアイデアをいくつか紹介する。

イベントを発生させる

チェイスにもまた全体的なイベントを仕込むことは出来る。代表的なのは「ランダムなイベントが起きる」「ラウンドごとに指定されたイベントが起きる」だろう。

前者はラウンドごとに何らかのチャート振って、イベントが起きるとするものだ。クリンナップがタイミングとしては適当だろう。

後者はラウンド指定でイベントを起こす方法である。「第3ラウンドのクリンナップにイベントAが発生する」というようなものだ。

イベントの内容はさまざま。妨害的なイベントでは「疲労」や「BS」を与えるものが考えられる。特に「BS」は他のミッションアーキに比べて意味合いが大きい。「萎縮」や「慢心」についても検討してみ

ると良いだろう。一方で利益あるミッションとしては、ライバルに対する妨害や追加的な移動などが考えられるだろう。

《エンジン加熱》__毎ラウンドのクリンナップに発生する。マーカー代表者は即座に「難易度：9」の「操作判定」を行なう。〔自身：〔冷氣〕〕判定は自動成功する。〔冷氣〕タグは失われる。〔判定失敗〕対象を含むマーカーメンバー2名（あなたたちが選択）は「硬直」を受ける。試作型の蒸気エンジンはすぐにオーバーヒートしてしまうため、定期的に冷却してやる必要がある。

マップそのものにギミックを仕込む

マップのマス（Sq）に何らかの仕掛けを作るのは面白いアイデアだ。こういった仕掛けも『LHZ』では「プロップ」という形で実現できる。ミッション：チェイスにおいて「そのSqを避けて別のルートから移動する」と言うことは出来ないのも、効果そのものはエンカントシートに書いてしまえば良いだろう。同じ理由で「探知難易度」や「解析難易度」は必要ないが、場合によっては「解除難易度」はあってもいいかもしれない。さまざまなアイデアがあり得る。

《落とし穴》__このプロップはマーカーそのものあるいはマーカーに所属する対象全てが「飛行」状態である場合起動しない。〔接触〕対象は即座に「難易度：11」の「運動判定」を行う。〔判定失敗〕〔放心〕を受け残りの移動を失う。

《回転床》__このプロップはマーカーそのものあるいはマーカーに所属する対象のうち2名以上が「飛行」状態であれば起動しない。〔接触〕対象は即座に「難易度：11」の「抵抗判定」を行う。〔判定失敗〕対象は「放心」を受け、指定されたSqに「即時移動（強制）」される。

チャートワークをはじめとするミッションでは、限られた数種類のシナリオ動作でシーンを進めることになる。しかしどんなに単純なミッションでもプレイヤーにとっては初見であり、その構造を把握するには、それなりの時間と経験が必要なることを覚えておこう。シナリオ動作数種類でミッションを構成するのは、把握の手間を現実プレイ可能な複雑さに限定するためなのだ。

かと言ってシナリオ動作が1種類だけでは、ミッションは同じ判定を繰り返す退屈な作業となってしまう。またPC同士が互いの得意分野を活かして協力するという楽しみが得られない。「ひとつしか選択肢のない設問」は実質的に選択肢ではないのだ。

では、1つのミッションに対し何種類ぐらいのシナリオ動作を用意するのが正しい設計だろう？ シナリオ動作の数は個々のシナリオ動作の複雑さやシナリオに占めるミッションの重要度によって影響を受けるため、完全な正解は存在しない。プレイヤーの把握力によっても適正な数は変わってしまう。

ただしもあなたがこれからミッション作成になれていこうと考えるのなら「4種類のシナリオ動作で作成する」と決めてしまうのをオススメする。4という数は『L H Z』のアーキ職業と同じ数であり、能力値と同じ数でもある。手分けを促すにはちょうどよく、把握のための手間も許容できる範囲だ。ミッション作成に慣れないうちはシナリオ動作を4種で作ると意識してみると良いだろう。

さて「4種のシナリオ動作で作る」と決めてみたものの、4種だけでは実際プレイ中のバラエティや戦略性に不安が残るディベロッパーもいるだろう。たしかにプレイヤーはセッションに対して「自分たちが体験できる唯一性」を求めるものだ。シナリオ動作そのものはシナリオに記載されているものであり、そのシナリオを遊ぶすべてのプレイヤーが同様に実行できる。「自分たちだからこそできた冒険」を実感してもらうためには少数のシナリオ動作では物足りなく感じるのではないかという疑念はもっともだ。

逆にいえば、実セッションにおいて、プレイヤーの把握力や発想によって豊かな選択肢でミッションを遊

んでもらうのがミッションの理想といえるだろう。

そのひとつの手法がサブ職業（『L H Z』P 73）によるシナリオ動作の拡張だ。4種類のシナリオ動作に2種類ずつのサブ職業ボーナスを設定すれば、そのミッションでは8種のサブ職業に「特別な活躍」を与える事が出来る。参加しているPCの中にその8種類のサブ職業のいずれかを取得しているものがいれば、思い出に残るロールプレイのきっかけになるだろう。

もうひとつの手法は、ミッション中にシナリオ動作ではなく、PCの特技やアイテムの使用を促すというやり方だ。ダンジョン探索（チャートワーク）を例にとると、シナリオ動作やSqのイベントで「レストタイムの行動をメインプロセスの行動として認める」という一文を加えれば、レストタイムの特技（多くは休息に関するものだ）を使用したり、「食料」アイテムを食べて「疲労」を回復することが出来るようになるだろう。

「財宝表」や「消耗表」を活用するのも有効な手段だ。一般特技の中にはそれらに対応するものがいくつもあるので、取得者はミッション中にその特技を使用して特別な活躍をすることができる。

ミッションという形式は応用範囲の非常に広い記述形式である。ディベロッパーの工夫次第でありとあらゆるシチュエーションを実装可能だ。しかしその高い自由度は諸刃の剣であり、「判りづらく、遊んでも拡がりを感ぜられない」ミッションを作ることも可能なのだ。

それを避けるために「ミッションを運用する負担を軽減して遊びやすくする」「拡張性が高く現場での協力やロールプレイを提案する」ことは非常に重要なデザイン方針となる。ミッションには用語の統一や記述の統一を通してデザインや運用の負担を軽減する仕組みが実装されているが、ミッションアーキはさらにそれを推し進めてミッション作成の基本的な手法やデザイン技術を伝えていくガイドテキストだ。

こうしたガイドを活用してより面白いミッションを作りそして遊んでみて欲しい。簡単なミッションを作ってみさえすれば、キミはディベロップする楽しさをすでに手に入れているだろう！！

ヤマト風土記

Culture, geography and folklore in YAMATO.

第九回「フィジャイグ地方」



◆〈フィジャイグ地方〉の地勢

〈フィジャイグ地方〉は、〈ナインテイル自治領〉からさらに南西へと延びる〈弧状列島ヤマト〉の最西端にあたる島々であり、現実の南西諸島に相当する。

この島々への交通は、〈ナインテイル自治領〉から船で数日の海路を行く以外に往来する手段は乏しく、他の地域のように陸路は存在しない。その結果として〈フィジャイグ地方〉はヤマトの他地域とは一風異なる独自の文化を備えた地方となっており、古くから存在している〈シュリ紅宮〉はヤマトのいかなる貴族や商人の館とも異なる外観を備えている。

しかし、〈フィジャイグ地方〉との交易は、その往来の困難さとは裏腹にますます大きくなっている。元々この地域での交易は〈ナインテイル九商家〉のオイドウオン家が細々と行っているものだったが、〈冒険者〉の登場以降、数十年間かけて街や港を整備したのだ。これらの整備と海上護衛の充実により交易の効率は改善された。

そのように開発された島では、住人もヤマトから入植した〈大地人〉が多く、生活スタイルもフィジャイグ様式や、入植前の様式など様々だ。

海に島々が点在する〈フィジャイグ地方〉であっても〈冒険者〉が活躍する場には事欠かない。大きな島には決まって古代アルヴの遺跡が残っているし、無人島も〈冒険者〉には格好の冒険や採取の場である。

〈フィジャイグ地方〉では海もまた冒険の舞台だ。この地方は一日の間に激しい雨が降るのだが、雨が上がった海に貴重な財貨や素材が入った宝箱が浮上することがあるため、一攫千金を狙って荒れ海へ繰り出す〈冒険者〉が一定数存在する。

◆〈フィジャイグ地方〉の気候

〈フィジャイグ地方〉の気候は南国そのものである。一年を通しての寒暖の変化はほとんど無く、降水量の変化で特に雨が多い時期が夏、そうでもなければ一応は冬といった区別で問題がないだろう。

通年の降水が豊富なことから〈フィジャイグ地方〉の島々はほとんどジャングルに覆われており、最大の街である〈シュリ紅宮〉やその住人である〈大地人〉たちも風土に合わせた開放的な衣装や建物を好んでいる。湿度が高くなりがちなこの地では、特に夏の過ごしやすさを重視した生活様式が作り上げられており、他地域と比べて大分砕けたな印象を受けるだろう。

〈フィジャイグ地方〉を構成する島々は、豊富な降水こそあるもののそれらを蓄えるための山地が不足しており、河川も少ないため生活用水は雨水を貯めるなど相応の対応が必要だ。もっともこれは人間についての問題であり、島を覆う植物にとっては非常に良い環境といえる。

ヤマトの中では特殊と言って良い気候条件から、〈フィジャイグ地方〉で得られる素材や食品や植物は他地域での入手が困難なものもいくつか見られる。色とりどりの果実や、一年を通して緑の広葉樹などが挙げられるが、やはり〈リュウキュウ砂糖キビ〉がその筆頭と言えるだろう。〈大災害〉直後から味のある果物は非常に価値のある食品だったが、混乱を脱して以来〈冒険者〉〈大地人〉を問わず砂糖の価値が天井知らずとなっているのだ。

〈フィジャイグ地方〉を往来する上で海は決して避けられない。往来するだけならモンスターの脅威は小さいが、反面天候が急に悪化するため海の変化を敏感に捉えられる船乗りの手助けは必須となるだろう。

◆〈フィジャイグ地方〉について

〈フィジャイグ地方〉はその地理的なへだたりからヤマトにおいて注目されることはほとんどなかった。渡航は困難であり、渡った後も自然そのままの島々を開発するのは手間に思えたからである。地方では最大である〈フィジャイグ本島〉であっても、〈大地人〉にとっては魅力に乏しく見えたようだ。

しかし、〈冒険者〉が現れてから徐々にその傾向も変化しており、ここ数十年程の間にナインテイルからの移住者が開拓を進めた結果として集落や港が整備されている。これらの施設のほとんどは南国の果実をはじめとする食品、特にサトウキビを輸出するために備えられている。

現在の〈フィジャイグ地方〉は砂糖供給体制を強化するためにやってくる〈大地人〉や、島々を巡って新たな冒険を求める〈冒険者〉が増加しており、古くからの住人や、小島で生活している亜人種たちのどこかのどかな生活への影響も見え始めている。

◆〈フィジャイグ地方〉のモンスター

〈フィジャイグ地方〉は小さな島々やサンゴ礁、そしてなにより大海原からなっており、モンスターも島や海域といった区域ごとに分かれて生息している。

例えば陸上の場合、島によって脅威の大きさは異なるものの、陸上生活に適応した巨大な甲殻類や大蛇、野生動物などが中心だ。また、一部の島では鮮やかな色調の龍と形容するのがふさわしいドラゴンが見られるし、アルヴの遺跡ではそれらを守護するために作られた特殊なエネミーが出現することも知られている。

もちろん、海上で遭遇するモンスターも大海原に相応しく様々なものが現れる。マンタを模した美しくも巨大な〈翠玉糸巻エイ〉（エメラルドマンタ）や独特の頭が印象的な〈金槌鯨〉（モールヘッド）といった海洋生物が〈冒険者〉を待ち受けているのだ。このような海洋系のモンスターは〈冒険者〉の知っている動物とは異なり、相当に攻撃的なため不慣れな海上での戦いに苦戦することも多い。



◆〈ウフソーリング〉

〈フィジャイグ地方〉にはいわゆる〈善の八種族〉とは異なる住人が生活している。後頭部の鶏冠めいた器官と肘に翼の名残が見える〈中立の亜人〉の一種〈ウフソーリング〉（現地ではウフソーが通称）だ。彼らは〈フィジャイグ地方〉に浮かぶいくつもの島々で独自の文化に基づいた生活を営んでいる。

彼らの考え方やライフスタイルは島での生活および環境に強く影響を受けており、〈冒険者〉から見れば少々変わったところがある。

彼らの生活する島々は、日々生活していくのに十分な恵みを与えてくれる。森には〈島マンゴ〉の果実が実り、サンゴ礁では〈南国牡蠣〉をはじめとする海産物、小川であれば〈林檎カニ〉と様々な食物を得られるのだ。

彼らはある種の「その日暮らし」を満喫しているからなのか、おおらかで大雑把、あるいは刹那的とも言えるような物事の捉え方をしている。例えば過ぎたことに対してはまったく執着を見せることが無く、過去の出来事などは忘れてしまう方が良いと考えている節がある。〈冒険者〉にせよ〈大地人〉にせよ、彼らのこの思考法には戸惑いを覚える事が多いだろう。

もっともそんな彼らも大事にしているものや珍重しているものがある。

まず第一に上がるのが清浄な水をたたえる泉だ。食物に困る事がほとんどない豊かな島の生活ではあるが、それでも水は十分ではない事もある。それゆえ彼らは水源を非常に神聖視しているのだ。もしそれらを侵すものがあれば激しい敵意を買う事になるだろう。

そしてもう一つが貴金属や貨幣を含めたいわゆるキラキラ光る物だ。本来、彼らの島における生活は食べ物の物々交換で事足りるような単純な経済で成り立っているためお金は不要だ。しかし、彼らの人生において、大量の財貨が必要とされる時が存在する。それは結婚だ。花嫁を迎えようと思えば、〈ウフソーリング〉の青年は非常に高額な結納金を用意しなければならない。十分な量を準備できなければ一人前ではないと見なされてしまう。そのため未婚の〈ウフソーリング〉は〈冒険者〉との物々交換で貴金属や貨幣を集めることに励む。この取引で島々のレアな素材を得られることもある。

◆海洋冒険と船

〈フィジャイグ地方〉は数多の島々で構成されている事から、冒険と船との関係はほかの地方に比べて重要である。〈大地人〉の場合はもちろん、〈冒険者〉もこの地方では自らの足となる船を調達しなければ移動さえままならない。〈冒険者〉の場合はいくつかの街で小型船の貸し出しを受けている事もある。

〈フィジャイグ地方〉の海は他地域に比べれば比較的安全なこともあって、航路を往来する船も非常にバリエーションに富んだものとなっている。

〈ナインテイル自治領〉との交易物資を運ぶような輸送船ともなれば、巨大な船体にいくつものマストがそびえる大型帆船だ。一方個人で島を巡る〈冒険者〉や島々の周辺で漁を行う〈大地人〉の場合はより小型で少人数で扱える船が好まれる。

特に〈フィジャイグ地方〉で一般的に使用されているのは二つの船体を甲板で平行につないだ双胴船（カタマラン）と呼ばれるタイプの船だ。双胴船は浅い喫水でも安定しやすく、甲板に積載スペースを確保できることから個人でそれなりの荷物を運ぶ必要がある場合は特に重宝される。三角帆を立てて水上を進む双胴船は、島を行き来する行商人や〈冒険者〉、そして漁師といった個人で海を行き来する人々の重要な交通手段だ。

〈フィジャイグ地方〉の海洋冒険における最大の問題は熱帯特有の急激に変化する気候だ。急に風向きが変わり、黒雲と共に激しい雷雨が訪れてあっという間に去っていくのだが、海上で遭遇すれば転覆や舟の損傷といった被害の可能性は決して小さいものではない。ところがそんな嵐にも思わぬ副産物がある。この地方では、嵐が過ぎ去った後の海にぶかりとブイのように宝箱が浮かび上がるのだ。原理や由来は全く不明だが、財貨やレアアイテムからジョークアイテムまで様々な収穫がある。そのため態々嵐を待って海へ繰り出す〈冒険者〉も存在している。

〈フィジャイグ地方〉は〈フィジャイグ本島〉に見られるように何故かアルヴの遺跡が数多く残っている事から、海底に眠るさらに巨大な遺跡の存在も噂されている。嵐の後に浮かぶ宝箱もそこからやってくるのでは？といった仮説も存在するが、未だにそのような遺跡の痕跡が発見された例は無い。



◆概要

〈時計仕掛〉（クロックワーク）とは、古の時代に繁栄を極めた種族、アルヴたちが作り出した作業用の自律型機械生命体である。

彼らは魔法による永久機関を動力源に、フレームや歯車によって組み上げられた鋼の体を持った存在だ。その多くは、動物の姿を模して産み出されている。

人口の少ないアルヴが栄華を極めた背景には、〈時計仕掛〉を労働力として随所で活用していたことがある。当初は高性能なペットや従者といった位置づけであった〈時計仕掛〉であるが、ヒューマン、エルフ、ドワーフがアルヴと敵対、排斥していったことに伴い、戦闘用兵器へと転用されるようになっていった。

現存する〈時計仕掛〉は古代アルヴの遺産であり、寿命の存在しない彼らは最後に主から受けた命令を律儀に守り続けている。多くの個体に与えられた最後のコマンドは「アルヴ以外の人間種族の積極的な殺害」である。

〈時計仕掛〉は謎の識別装置で善の人間種族8種を正確に見極めて攻撃してくる。変装や隠密も看破されるケースが多い。なお、〈時計仕掛〉が生み出された当時は存在していなかった獣人や、元の主であるアルヴの隔世遺伝のハーフアルヴが相手であっても、彼らはまったく容赦なく攻撃を仕掛けてくる。

アルヴは〈時計仕掛〉の構造を他種族に看破されなため、コアのブラックボックスに自壊プログラムを内蔵させている。このため、〈大災害〉後もこの技術をそのまま転用することは難しく、〈機工師〉や〈魔具工匠〉の頭を悩ませている。

〈時計仕掛〉の弱点は、高い熱、炎である。機械の駆動によって熱が内部にこもりやすい構造をしている

ことから、加熱されると熱暴走を引き起こしてしまうのだ。

感情のない彼らが最優先するのはあくまで主の命令であり、命を惜しむことはない。よって、不利な状況になっても投降や降参することはない。しかし、撤退することでさらに効果的な目標達成ができると予測される場合に、それを選択する知能はある。

疲れも恐れも知らぬ無慈悲な機械仕掛けの獣。それが、〈時計仕掛〉なのだ。

◆生活形態

古く、他の人間種族によって各地に分断されたアルヴたちは、それぞれの拠点で各々に〈時計仕掛〉を兵器として創り出した。このため、地方や産み出された拠点の性質により、〈時計仕掛〉の性能は大きく様変わりする。

このため、生息環境や生態、能力なども様々で、共通点を解説することは難しい。

よって、この項目では亜種を幾つか挙げ、その情報を述べることにする。

レイバール

レイバールは、アキバ近郊を拠点にしていたアルヴによって開発された〈時計仕掛〉の亜種である。他種族との戦争が最も苛烈だった戦線に投入され、現在でもオープンフィールドで遭遇することが最も多い〈時計仕掛〉である。

彼らは野戦を想定して開発されており、山林、草原、荒野といった屋外の走破能力に重きを置いた設計がされている。また、多数での運用を前提としているために汎用性も重視されており、外付けの武器や装甲は多くが互換性の高い統一規格のものである。

外観は狼や熊、獅子といった肉食獣型、牛や象など

の大型草食獣型が多数を占める。レイバールは様々な〈時計仕掛〉の中でも完成度の高いモデルであつたらしく、多くのバリエーションがあり、その汎用性の高さが伺える。

司令官を失った現在は、かつてのような軍団としての運用はなされておらず、現存個体がめいめいイースタルの平原地帯をさまよい、遭遇した人間種族に襲い掛かるという、他の敵対的なエネミーと似たような行動をとる。特定のエリアに限らず、各地で目撃されており、討伐されても数が減らないことから、アキバ近辺など、イースタル平原地帯のどこかに稼働中の生産工場があるのではないかと予測されている。

レイバールは休息を取らず、暗闇でも知覚に悪影響を受けないため、夜でも構わずに人を襲う。このため、〈大災害〉後は野営中に襲撃を受けて慌てる〈冒険者〉も多い。

エリアを問わず出没するため、ゲーム時代から「〈時計仕掛〉を○体倒せ」というクエストは初心者から中堅に至るまで、一般的なクエストだった。

また、〈機械仕掛〉のドロップする各種パーツは〈機工師〉や〈魔具工匠〉などのサブ職業がらみのイベントで必要となるため、それ目当てで狩られることも多い。

〈大災害〉後は、野生(?)の〈時計仕掛〉をペットとして調整しなおす目的で捕獲が依頼されることもあるが、捕獲後、手なずけることができたという成功例は聞かれないようだ。

ザードウル

ザードウルは、イースタル西部の〈トットリ砂漠〉を拠点としたアルヴが開発した〈時計仕掛〉亜種である。

砂漠を主な活動範囲としており、関節部から砂塵が入り込まないよう、高い気密性と防御力を誇る構造をしている。重装甲による密閉性に起因する熱のこもりやすさと砂漠での活動に耐えるための耐熱性は拮抗しており、結果として〈時計仕掛〉特有の火炎攻撃への弱さは通常種と変わらない。この点を補うため、特殊な放熱器を備えた個体もあるようだ。

外観は、砂地でも足を取られないよう、トカゲやヘビなどの爬虫類型、蜘蛛やサソリなどの鋏角類型、カマキリといった昆虫型などが多い。砂漠の過酷な環境

を利用した防衛戦を得意としており、特に砂に潜んでの狙撃には警戒を要する。

また、一部は寒冷地仕様に改装され、エッゾでも活動している。

砂漠や雪原といった特殊な環境に適応したザードウルは、個体としての強さ以上に〈冒険者〉たちを苦しめるだろう。

一方で、待ち伏せと防衛を基本的な戦術としているため、この〈時計仕掛〉は積極的に人間の生存圏を侵略するような脅威ではない。

トットリの砂漠地帯を行き来するキャラバンの護衛などを引き受ければ、〈冒険者〉が遭遇することもあるだろう。

ゲーム時代から、誤ってザードウルのテリトリーに踏み込んだ商隊を救助するクエストは存在した。〈大災害〉後も、同様のトラブルは頻発しており、ミナミやナカスの〈冒険者〉が対応している。

ザードウルは希少なパーツをドロップすることで知られており、それを目的に戦いを挑む者もいる。

◆テンプレート

グループテンプレートを使う事であなたの望むエネミーデータを素早く容易に作成することができる。まず作成するエネミーのCRを決定しよう。〈時計仕掛・レイバール〉であればスピアを、〈時計仕掛・ザードウル〉であればアーマラーがエネミータイプ適性だ。ウェンズディ7

(http://lhrpg.com/data/enemy_data_guide.html)を参照し、CRとエネミータイプから目的のデータを記録し、これを改造することによってエネミーデータは完成する。

「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」はエネミーデータの基本データを加工するものとなる。さらに記載の特技を取得させドロップ品を設定し、説明の文章を整えれば完成となる。

◆〈時計仕掛・レイバール〉の作成

- ・推奨C R：1～15
- ・推奨するエネミータイプ：スピア

テンプレート

・小種族由来の自動取得特技

《時計仕掛けの存在》__常時__このエネミーは「火炎」ダメージを受けた時、即座に3 S qの「即時移動」をしなければならない。その後、「硬直」「重篤」をうける。

・デザイン時処理

このエネミーは「物品」「クロックワーク」タグを得る。このエネミーの「命中値」に+1。

所持特技の例（スピアタイプ）

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

《躍りかかる》__「移動」__ムーブ__自動成功__直後のマイナーを失う。このエネミーは「飛行状態」になり3 S qまで「即時移動」をしてもよい。このメインプロセスでこのエネミーがダメージを与えた相手には「硬直」「放心」を追加で与える。1シーン1回使用可能。

《牙による攻撃》__「白兵攻撃」__メジャー__対決（攻撃↑+3 D／回避）__単体__至近__〔**変数1** + 2 D〕の物理ダメージを与える。〔達成値（攻撃↑+15）〕対象は即座に【因果力】1を支払う。支払わない場合対象は「戦闘不能」になる。

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。

ドロップアイテムの例

小さな螺子、3 Dレーダー、広角聴音機、煙幕噴射筒、セラミック爪、超合金製蹄、電磁牙、冷却機、超硬角、歯車片

◆〈時計仕掛・ザードゥル〉の作成

- ・推奨C R：3～13
- ・推奨するエネミータイプ：アーマラー

テンプレート

・小種族由来の自動取得特技

《時計仕掛けの存在》__常時__このエネミーは「火炎」ダメージを受けた時、即座に3 S qの「即時移動」をしなければならない。その後、「硬直」「重篤」をうける。

・デザイン時処理

このエネミーは「物品」「クロックワーク」タグを得る。このエネミーの【物理防御力】+20%する。

所持特技の例（アーマラータイプ）

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

《力をため込む》__ムーブ__直後のマイナーを失う。このエネミーは次のダメージロールに+ **変数1** を得る。この効果はC Sとして扱うが、数値は3回まで累積する。
変数1：（C R x 2 + 5）を代入すること。

《警戒センサー》__このエネミーが「対象：単体」の攻撃を受けた時使用する。攻撃してきた対象の【ヘイト】を「ヘイトトップ」の【ヘイト】と同じ値にする。シーン1回使用可能〔因果力1〕再使用可能。

《爪による攻撃》__「白兵攻撃」__メジャー__対決（攻撃↑+2 D／回避）__単体__至近__〔**変数1** + 2 D〕の物理ダメージを与える。〔対象：ヘイトトップ〕このエネミーはB Sを一つ解除してもよい。
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。

ドロップアイテムの例

足踏式勢車、複合感知機、強化外骨格、風速測定器、特殊鋼装甲、隠密性塗料、大型鋏、超鋼線、噴霧器

〈時計仕掛の毒蜘蛛〉 クロックワーク・タランチュラ

ランク：3 タグ：[人造] [物品] [クロックワーク] 識別難易度：7

【STR】3 【DEX】2 【POW】2 【INT】1
 【回避】2+2D 【抵抗】1+2D
 【物理防御力】16 【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

《隠れ潜む機械兵》__常時__このエネミーはシーン登場時に[隠密]状態で登場する。また、そのラウンド1点もダメージを受けなければクリンナッププロセスに[隠密]状態になる。またこのエネミーは[火炎]ダメージを受けた時、即座に3Sqの[即時移動]をしなければならない。その後、[硬直] [重篤]をうける。

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

《パイプレーザーショット》__ [白兵攻撃] [電撃] __メジャー__対決(5+2D/回避)__単体__至近__ [20+2D]の物理ダメージを与える。[対象：ヘイトトップ] 対象の【行動力】は-3される。これはBSとして扱う。

▼ドロップ品

1～3：望遠鏡(p223)×2
 4～5：足踏式勢車[換金](35G)
 6：蛍火の宝珠(p222)×2

▼解説

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

〈時計仕掛の刀獅子〉 クロックワーク・セイバリーオン

ランク：3 タグ：[人造] [物品] [クロックワーク] 識別難易度：7

【STR】2 【DEX】3 【POW】1 【INT】2
 【回避】3+2D 【抵抗】1+2D
 【物理防御力】10 【魔法防御力】7
 【最大HP】48 【ヘイト倍率】×2
 【行動力】5 【移動力】2

▼特技

《時計仕掛けの存在》__常時__このエネミーは[火炎]ダメージを受けた時、即座に3Sqの[即時移動]をしなければならない。その後、[硬直] [重篤]をうける。

《イオンブースター》__ [移動] __ムーブ__自動成功__直後のマイナーを失う。このエネミーは[飛行状態]になり3Sqまで[即時移動]をしてもよい。このメインプロセスでこのエネミーがダメージを与えた相手には[硬直] [放心]を追加で与える。1シーン1回使用可能。

《超高周波セイバー》__ [白兵攻撃] __メジャー__対決(6+3D/回避)__単体__至近__ [37+2D]の物理ダメージを与える。[達成値21] 対象は即座に【因果力】1を支払う。支払わない場合対象は[戦闘不能]になる。

▼ドロップ品

1～3：小さな螺子(25G)
 4～5：暗闇透視薬(p219)
 6：煙幕発生筒[コア素材](50G)

▼解説

〈時計仕掛の刀獅子〉は、ライオンの姿をしたレイバール種の〈時計仕掛〉である。レイバール種の中でも運動性能と格闘能力に特に秀で、ゲリラ戦や市街戦に投入されることが多かった。たてがみに仕込まれた超高周波セイバーは、当たり所が悪ければたとえ〈冒険者〉でも一撃の下に両断される。一瞬にして距離を詰め、すれ違いざまに敵を切り裂く戦法はまさに目にも留まらぬ不意打ちとなるだろう。

〈時計仕掛の天道妃〉 クロックワーク・ファーストレディバグ

ランク：3 タグ：[ボス] [人造] [物品] [クロックワーク] 識別難易度：7

【STR】3 【DEX】2 【POW】2 【INT】1

【回避】2 + 2 D 【抵抗】1 + 2 D

【物理防御力】1 4 【魔法防御力】4

【最大HP】1 4 6 【ヘイト倍率】× 5

【行動力】3 【移動力】2 【因果力】4

▼特技

《隠れ潜む機械兵》__常時__このエネミーはシーン登場時に「隠密」状態で登場する。また、そのラウンド1点もダメージを受けなければクリンナッププロセスに「隠密」状態になる。また、このエネミーは「火炎」ダメージを受けた時、即座に3 S qの「即時移動」をしなければならない。その後、「硬直」「重篤」をうける。

《小隊指揮車両》__常時__このエネミーはシーン登場時に「クロックワーク」タグを持つCR 3以下の通常エネミー2体を任意の位置に配置できる。通常エネミー1体はモブエネミー名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。

《空転制御機構》__セットアップ__範囲（選択）__至近__対象は「軽減：5」を得る。この「軽減」は、対象がこのエネミーと別のS qに離れるか、もしくはラウンド終了時まで持続する。

《GPS複合センサー》__本文__このエネミーが「対象：単体」の攻撃を受けた時使用する。攻撃してきた対象の【ヘイト】を「ヘイトトップ」の【ヘイト】と同じ値にする。シーン1回使用可能「因果力1」再使用可能。

《電磁加速砲》__「射撃攻撃」__メジャー__対決（5 + 2 D / 回避）__単体__3 S q__「20 + 2 D」の物理ダメージを与える。「対象：ヘイトトップ」このエネミーはBSを一つ解除してもよい。「因果力1」対象を「範囲（選択）」に変更する。

《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。

《体内小型工場》__EXパワー__クリンナップ__因果力4を消費する。このエネミーと同じS qに〈時計仕掛の刀獅子〉を1体登場させる。

ドロップ品

1～4：鋼車輪「魔触媒4」（30G）× 4

5～6：複合感知機（180G）

固定：対衝撃装甲「コア素材」（50G）

▼解説

〈時計仕掛の天道妃〉は、テントウムシの姿をした、ザードウル種の〈時計仕掛〉である。一見して丸々とした可愛いフォルムの機体だが、〈時計仕掛け〉の中でも特に強力な性能を持つ大型個体である。かつては各地でアルヴ軍の先陣を務め、人間種族の勢力からは恐怖の象徴として語られていた。

〈機械仕掛け〉の中における位置づけは移動式砲台兼指揮官といったもので、小型の〈時計仕掛け〉と共に戦場に現れ、後方から強固な装甲と砲撃で敵を圧倒する。電磁加速砲による砲撃能力や、高性能センサーを活かした指揮性能も強力であるが、何より厄介なのは、内部に備えた小型〈時計仕掛け〉の生産機構だろう。あと一体まで追い詰めたと思った瞬間にその場で増援を産み出され、逆に包囲をされて窮地に陥ることもある。十分な警戒をもってあたるべき難敵である。

〈時計仕掛の天道妃〉は単体での生産能力は低いが、時間さえかければ大量の〈時計仕掛け〉による軍勢を産み出すことも可能だ。通常〈時計仕掛け〉が出没しないはずの場所で不自然に目撃例が増加した場合には、どこからかこのエネミーが流れ着いた可能性を疑うべきだろう。

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.9 馬車イングラダーン

◆仏速絶対無敵仏恥義理魂

ブッダになれ……

馬のエグゾーストがそう囁いたんだ……

気がついた時には……馬車を走らせてた……

サスペンションなんて気の利いたものはついてねえ…

…そもそも荷台に誰もいねえ……

ただ馬に全力を出させる……AKIBAの街に冷めち

まった俺にできることといったらそのくらいさ……

いつの間にかその辺の馬車とレースになってた……

首都高を走る馬車は……何かを期待して……夢に向

かってるような走りだった……他の馬車も同じ……俺

みたいなのは一台だけ……みたいだった……

その中を走り続ければ……御者台の俺と手綱で繋がれ

た馬だけがその先に辿り着ける……そんな気がしたの

さ……

今回の「できるかな66」はあなたたちの馬車をカスタムするためのチャートだ。なんとセルデシア〈メトロポル環状陸上橋〉という名の首都高残ってます。もちろんそこはセルデシア遺跡であり苔むした廃墟ではあるのだが、首都高といえば限界バトルであり、カスタム馬車だ。年少組のわんこ達が目を輝かせていたように、男は時として車輪のついた箱には異常な執着を見せるのである。

少年たちは大志を込めて「馬車カスタム表」を振ってよい。もし少年たちが魔道に堕ちて胡散臭いはしたガネを手にいれるためにサイドブレーキ禁止をするのなら「掟破りの裏チューン」をためてもいい。

いずれにせよキミたちの馬車はアキバの行動に出入り禁止になるだろうがそんなことは問題じゃない。夢ってラダーンなのさ。

◆馬車カスタム表

出目	出目	効果
奇数	1	翼を授かっている
	2	馬の髪型が妙（アフロ、モヒカン等）
	3	いろいろなところがトゲトゲ
	4	魔法のガラスでできた透明な馬車
	5	アーティスター Minor 直筆ペイント
	6	快適なキャンピング馬車
偶数	1	フルアーマー化
	2	ボールベアリング車軸受け
	3	エアロウィング装備
	4	角と赤い塗装で三倍の速度
	5	水陸両用
	6	緊急脱出装置（御者席が飛び出す）

◆掟破りの裏チューン

出目	出目	効果
奇数	1	自爆装置
	2	オフロード対応スパイク車輪（木製）
	3	野外演奏用ステージと火を噴くギター
	4	人型に変形する（居住性は保証外）
	5	アンデッド馬と完全遮光の吸血鬼仕様
	6	〈円卓〉無認可〈時計仕掛の馬〉2頭立て
偶数	1	軽量化の限界に挑む禁断の肉抜きシャーシ
	2	匠の手による溝彫りスリック車輪（木製）
	3	全てのパーツが可食部品（湿気厳禁）
	4	屋根取り付け不可で全身に風を感じられる
	5	ロデ研謹製〈馬ニトロ〉で抜群の加速力
	6	夢のクリーン動力〈山羊スラ機関〉搭載

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。今月もお便りがたくさん届いております。早速紹介していきましょう！



P N. 星詠みの死霊術師

とある呟きから集まったメンバーと共に、C R 1～10までのリレーキャンペーン

を始めて、今までP L経験しなかった自分が、一からシナリオやミッション、戦闘を作ってG Mに挑戦しているのに驚きです。自分の番が回ってくると、P Lの方に楽しんでもらえてるかな……と不安になったり、予想と違う意外な展開になって楽しくなったり、一喜一憂ができてG Mも楽しいなと思いました。ガゼットの内容、とても参考になって助かっています

プレイヤーのみなさんの顔が想像できる距離でシナリオをやミッションを作るのは独特の楽しさと手ごたえがありますね。G M兼ディベロッパーをするときの醍醐味だといえるでしょう。P Cたちの一番喜ぶ報酬だって出せますよ！（開発チーム）

キャラズ0+1



P N. 海音

『セルデシア・ガゼット vol. 7』

掲載の「変転する戦場」C R 8「闇の図書館」

をシナリオにアレンジしてG Mでプレイさせて頂きました！C R 8の冒険者とプロップの強さに驚きつつ、ミッションでは和やかに、図書館らしいR Pを交えてプレイさせていただきました。ミドルフェイズ戦闘2ミッション1の長丁場でしたが、大変楽しいセッションとなりました！P Lの皆様、戦場を作ってくださったスタッフの皆様ありがとうございました！

図書館の戦場を使ってくださったんですね。ありがとうございます。察するに大作シナリオだった模様、参加プレイヤーの皆さんも大活躍でしたか？（開発チーム）今月はセッション報告が多くてうれしいです。これも皆さんのプレイのおかげですね。

キャラズ0+1



P N. しーちゃん

「ヤマト風土記 第八回エッゾ帝国」拝読いたしました！主にエッゾ帝国舞台

のシナリオや二次創作小説を書かせていただいている身としては、いつも以上に楽しく読ませていただきました。「死戦士ルグリウス」の設定があるからか、他の地域にも増してわくわくする内容でしたね。もっと細かいことまで知りたいです。一番気になるのは、ストウィナウの出身である、エッゾの森を守る祭祀の一族「春楡の民」でしょうか。もう、実に萌えますよ～。具体的にどんな人々だったのか、ストウィナウがどんな女性だったのかも含めて詳しく知りたいです！ウパシさんがこのストウィナウの子孫だという噂をネットで見かけたのですが、もし本当にそうだとするなら、「冒険者の後ろ盾も得られるカリスマのある皇位継承者ってウパシさんで良いのでは？旦那のデミクアスはもちろん、シルバーソードにも顔が効きそうです。ウパシさんを皇位継承者にするべく、冒険者や大地人の支持を取り付けたり、統治者として相応しい要素を手に入れる冒険をするシナリオとか、凄く良さそうですね！

「ヤマト風土記」への感想をいただきました。これはかなりレアなお便りですよ。前回はエッゾの伝承の情報についての記事となりました。本編にかかわりがあるのもあってあの辺はすべてままれ先生の設定ノート由来の情報ですね。他にも意外な部分が本編由来だったりするのが「ヤマト風土記」および「列島生物図鑑」だったりします（エリッサ）今月から、ディベロッパーイベント「エッゾの開拓者たち」が開催中です。これは記事にあるエッゾの大地を舞台に、探索表イベントや、シナリオを募集するというイベント。ふるってご参加ください（開発チーム）

キャラズ0+1



P N. nodij

『ログ・ホライズンTRPG』初GM初オリジナルシナリオ完了しました。オープニングフェイズやメンバーの都合などトラブルはありましたが、無事完了することができました。ヘイトシステムを知ってから、有利なギミックに位置するエネミーとの戦いをやってみたいと思っていました。プレイヤーの方々にも楽しんでいただき、私も大いに楽しませてもらいました。今度は公式のシナリオや、皆さんの投稿されたシナリオもやって行きたいと思います！

初GM&初ディベロッパーお疲れ様でした、そしておめでとうございます！ 一番のご褒美はプレイヤーさんからの褒めの言葉。褒めるというのは重要なエネルギー発生源なのですね。nodijさまもお仲間のプレイヤーさんたちも、そんな関係でいれば素晴らしいセッションがこれからもどんどん楽しめます。「セルデシア・ガゼット」はそのお手伝いをします。

キャラ0+1



P N. 19

5月の半ばにTRPG始めて約1か月、6回ほどセッションに参加しましたルルブ自体は買ってたのですが、なかなか踏ん切りがつかず……という感じで、意を決してこの世界に飛び込みました。今は両手斧、中鎧のホワイトローブ施療神官をメインに据えて遊んでいます。ダブルシールドやフェイスフルブレードなどが人気だと思いますが、ホワイトローブも強いんだぞ！ と布教活動にいそしんでおります。施療神官を使ってみたい方々！ ぜひコッペリアスタイルではなくこういうスタイルの運用を！

『ログ・ホライズンTRPG』はその原作の構成上、新しいメインクラスをどんどん追加するという形で拡張することが出来ません。その分ひとつのクラスあたりさまざまな方向性での「ビルド」が楽しめるように意図してデザインされました。同じ〈施療神官〉でもいろんなスタイルがあり正解はありません。ですから皆さんも自分なりのスタイルを探して下さい！

キャラ0+1



P N. はらばんねこ

この間の日曜日（6／28）、『セルデシア・ガゼット vol. 2』掲載のシナリオ集「ゴブリンの氾濫」のCR6シナリオ、「〈緑小鬼〉の巣を叩け」をオンラインでプレイしました。PC4人中2人がインディアンで、ギルドも「セルデシアにきたインディアン〈冒険者〉の互助会」という設定ができ、NPCのウルカスも最終的には「魂のインディアン」として認められる、ノリと勢いで笑いあふれるセッションになりました！

おそらく「〈緑小鬼〉の巣を叩け」をそのままのシーン数で、とくに描写を増やしたわけでもなく、アドリブ気味にまわしたことで、セッション中に生やせる設定やかけあいが増えたのだと思います。反面、戦闘はあっさりしたものになってしまったので（暗闇対策をしっかりとってきたPCの勝利です、ちくしょー！）、またGMして今度はもっと戦闘も楽しみたいなあとと思いました。「ゴブリンの氾濫」は突発セッションでもシナリオを読むのに手間がかからず、短時間で遊べるのもオンセ向きで良いですね！ 別のシナリオも回したいと思います！

「おれっちウルカス、嘘つかない」「インディアン嘘つかない」「ほんとだよ？」。「ゴブリンの氾濫」はGMの負担が軽いために、思いつきでセッションが出来るのが特徴ですね。楽しい仲間と一緒にプレイをすれば、ボックス型の単純なシナリオでも十分のTRPGの面白さが味わえます。はらばんねこさんも大成功の様子、おめでとうございます。

7／17よりディベロッパーイベント「エッツの開拓者たち」が開催されています。こちらは「ゴブリンの氾濫」のようなボックス型のシナリオや「探索表」を募集するディベロッパー向けのイベントですね。発表の際にはエッツ（北海道）地方を舞台にしたボックス型の使いやすいシナリオがたくさん発表される予定です。そちらの方も楽しみに！

キャラ0+1



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『LHZ』のさまざま
なデータを掲載するディベ
ロッパー向けコーナーです。
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。

台風の季節到来で、風雨の強い日々が続いていますね。皆さんは雨が強くなってくると畑の様子や、おうちの裏の用水路を見に行きたくなったりしませんか？開発チームの面々は雨が強くなるほど表情が生き生きとしてきて困ります。

さて今月はそんな季節にちなんで、風にまつわるシーンエフェクトを2種類用意しました。シーンエフェクトは手軽に戦場をアレンジできるよいプロップです。同じ戦場でも、これらを設置することで雰囲気をはりりと変えることができますよ。戦闘の途中から追加することで、環境の変化を演出することも可能です。皆さんのディベロップでも活用してみてください。

強風

ランク：5 タグ：[シーンエフェクト] [出自可変]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

設置時に任意の方向を指定する。[滞在] シーン内のすべてのキャラクターは定められた方向に1Sqの[即時移動(強制)]をさせられる。[対象：飛行] 移動距離は1Sqではなく、3Sqとなる。

どーんと開発チームプロップ班です。今回は天候に関するプロップ追加です。PCたちもCR5前後から[飛行]状態を手に入れます。[飛行]状態は[地形]プロップを無視したり[飛行]状態をもたない相手の[阻止能力]を無視したりして、『LHZ』では戦術的にかなり有効な状態です。低いCRでは特技取得枠が足りなくて取れなかったPCたちも特技やアイテムなどで工夫し始めるころでしょう。余談ですがCR11になると魔法アーキの特技《フライ》が一挙に強力になり半端なマップですと空中から蹂躪されることもあり得ます。

そこで《強風》のプロップ。このプロップは地上のキャラクターにも影響を与えますが[飛行]状態のキャラクターには強力な強制移動効果を及ぼします。制限時間内にマップの反対側に到着しなければならない銭湯などで猛威をふるうでしょう。

乱気流

ランク：5 タグ：[シーンエフェクト] [出自可変]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

シーン内のすべて[飛行]状態のキャラクターはすべての判定に-1D。また何らかの原因でダメージを負った場合即座にラウンド終了時まで[飛行]状態を失う。

こちらはより直接的な判定ペナルティになっています。空中にのこのこ出てきたノコノコ〈冒険者〉を遠距離攻撃で打ち落とす残虐非道なモンスター軍団のお供にどうぞ。もっともシーンエフェクトは万民平等な効果が多く、やったらやりかえされるの法則により、[飛行]状態のエネミーも同じ目にあいます。やられたら涙を我慢しましょう。プレイヤーだって我慢してるはずですよ。

こういったシーンエフェクトはひとつ加えるだけで戦場の意味合いを大きく変える効果があります。「変転する戦場」のマップシリーズもこれをひとつ加える、飛行するエネミーを出すだけで雰囲気が一変します。天候系のプロップは、そういう意味ではアドリブ的にアレンジを加えたいGMにとって強力な味方でしょう。もちろんやり過ぎるとプレイヤーのモチベーションに悪い影響を及ぼします。PCの長所ややりたい作戦を潰しすぎないように気をつけましょう。

ログホラ相談窓口

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

ログホラ相談窓口は、エリッサがみなさんとログホラ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のため、今日もサクサク回答してまいります。



PN. 橙猫

《ヒーリングフォージ》についての質問です。二次効果の対象にエネミーを含めることは可能でしょうか。

可能です。効果対象を選択できる場合、その対象に制限がかかっているのならば「味方」「敵」（『LHZ』P38）などの付記が存在します。



PN. アステル

《サンクチュアリ》についての質問です。使用した後、マイナーや他のPCの特技によりSqを移動した場合自身にかかる《サンクチュアリ》の効果は維持されるのでしょうか？

どのような移動ケースでもあなたはあなた自身のいるSqから離れることは出来ないのです、《サンクチュアリ》の効果は維持されます。



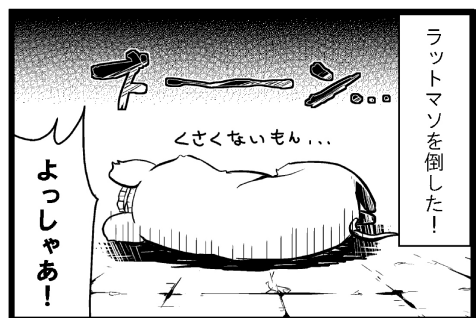
PN. もーる

「水棲」について質問です。「プール」に侵入した時に「水棲」であるキャラクターは、「水泳」になりますか？ また、「水泳」にならないことはできますか？ どちらも可能である場合、滞在したまま「水泳」を解除したり、「水泳」になつたりしたい場合どのタイミングで宣言すべきですか？

「水棲」タグ（『LHZ』P516）の効果によりキャラクターは「【水中】および類似する効果のうち、望まない効果を受けない」ことが出来ます。「水泳」状態になることはプロップの効果（『LHZ』P417）ですから、「水泳」状態になることもならないことも「水棲」タグを持つキャラクターは選ぶことが出来ます。この決定はプロップに接触した段階で宣言すべきでしょう。また切り替える場合「接触」から考えてプロップに再度ふれた段階がふさわしいでしょう。

アカツキとネズミ

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也大歓迎ですよ！ しゅくん……っ。

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



Vol.9 2015.08

編集後記

『セルデシア・ガゼット』Vol.9、いかがだったでしょうか？ 今回ご紹介しました二種類のミッションアーキタイプとその作り方は、皆様がシナリオやミッションを自作する際に大きな助けになるでしょう。面白いものができたら是非遊んでみて、できれば感想をお聞かせください。

次回の『セルデシア・ガゼット』はシナリオ特集の予定です。来月もお楽しみに！

スタッフ

表紙イラスト：逢魔刻壺

本文イラスト：神無宇宙 うみわたり 7 Sided Work Shop

デザイン：7 Sided Work Shop

図版作成：瑞川めえ

ライティング：SHOW、睦月玄弥、大きな愚、さわめ、7 Sided Work Shop

編集：7 Sided Work Shop

リンク



<http://lhrpg.com/>



<http://tounomamare.com/>

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