

LOG HORIZON

TRPG

セルゲシアガゼット

◀ Celdesia Gazette ▶



Vol.12
2015.Nov

◆ すぐに遊べるサンプルミッションも大量収録! ◆

ミッション作り方ガイド

Celdesia Gazette

セルデシア ガゼット

VOL.12 2015.11



月明かりに照らされた、風情あふれる露天風呂。紅葉に囲まれ、湯気の中に浮かび上がるほんのり紅潮した肌は、まるで紅葉と鮮やかさを競っているかのようで、思わず息を呑む……あっやべえこっち見た！？

表紙: 逢魔刻壱



01	INDEX
02	特集「ミッション作り方ガイド クルーハント」
09	ミッション「行方不明の会計書類を探しだせ！」
11	ミッション「セイラー死廃街の悪夢」
15	ミッション「スパ大作戦」
20	ミッション「魔法騎士団を強化せよ」
25	ヤマト風土記 第十二回「フォーランド西部」
28	列島生物図鑑 第十二回「人食い鬼」
34	できるかなシックスティシックス Vol.1 2
41	エリッサのティータイム
43	ログホラ相談窓口
44	コッペリアのスニークミッション
46	Editor's Room

特集解説記事

ミッション作り方ガイド クルーハント

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。扱うのは情報収集や謎解きなど、段階的にすすむシチュエーションを表現可能な「クルーハント」。「手がかり狩り」の名を持つミッションアーキだ！



『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、情報収集やミッションの進行段階を直接シナリオ動作で行う「クルーハント」だ。「起承転結のドラマ性をもつ」というこのミッションアーキは、ミッションのいままでのイメージを塗り替えることができるだろう。このアーキを使いこなせば謎解きや育成、開発などさまざまなジャンルのシチュエーションをミッションにできる。

クルーハント



クルーハントはシナリオ動作が配置されたエンカウントシートを用いるミッションである。シナリオ動作の実行により情報を取得し、その連鎖により進行するシチュエーションを扱う。このミッションアーキは応用範囲が広く、段階的に情報を得る、または状況が進んでいくシチュエーションを取り扱うにはぴったりだ。代表的なのは、一定地域（街中や、館の中）などでの情報収集だが、様々なシチュエーションをシナリオに収めることができる。

クルーハント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。雪嵐に閉じ込められた館の中で殺人事件の謎を解くため滞在者に話を聞く場合は1ラウンド20分～1時間ほどでよいだろう。とある町で起きた盗難事件の犯人を捜すためには1ラウンド半日から一日程度が望ましい。またイースタルを舞台として謎の新モンスターの所在を突き止めるとなれば、1ラウンド数日がふさわしいだろう。

クルーハントの特徴は「段階的に情報が明らかにされる」ことだ。このミッションではエンカウント側に「情報の入手方法」が記載され、シナリオ側に「明らかにされる情報」が記載される。そのためプレイヤーはミッションシートを見ただけでは事件の真相を知ることとはできず、謎解きのために冒険をすることになる。この構造は隠された真相や事件の背景があるような物語シナリオにぴったりだ。

応用範囲や表現範囲の広いクルーハントだが、ミッション作成の手間が比較的大きく、設計難易度もチャートワークやパイルアップに比べてやや難しいという特徴がある。しかしあなたがあなたのシナリオにサスペンスドラマや謎解きの要素を加えたいのならば、それらの手間を補って余りある魅力的な選択肢になるだろう。

基本構造

クルーハントではシナリオ動作が配置されたエンカウントシートを用いる。シナリオ動作にはアイコンを付属すると可視性、判別性が上昇するだろう。このシナリオ動作は6～10個程度が記載される。エンカウントシートにはそのほかに「プレイの仕方」「情報チェック表」「キーワードチェック表」が付属することがある。

クルーハントではP C勢力を表すP Cマーカーという概念はないため、各ラウンドごとにP Cは任意のシナリオ動作を実行することができる。その結果手に入るのは「情報」と（場合によっては）「キーワード」だ。新しい「情報」を手に入れた場合、GMはシナリオ側に記載された「情報」を読み上げることになる。

クルーハントの目標はゴールに設定された「情報」を入手することである。ミッション失敗は、一般的には一定ラウンド数の経過となる。

クルーハントの作成

ここからはクルーハントミッションの基本的な作成手順について解説する。

1) 全体ラウンド数の設定

クルーハントの設計もラウンド数（プレイのボリューム）から設計すべきである。ミッションのラウンド数は2～4程度が望ましいだろう。クルーハントはほかのミッションに比べて1ラウンドの密度が濃い、つまりセッション時間も長引く傾向がある。そのため比較的短いラウンド設計でも満足感が味わえるだろう。

全体のラウンド数設定が終われば、プレイヤーの持つ行動回数は簡単に算出できる。P C 4人で3ラウンド想定であるのならばP C全体が持つ行動回数は 4×3 で12となるのだ。

次に算出すべきは「攻略ステップ数」だ。攻略ステップ数はそのミッションを成功するための最小手順数である。この数は（P C全体が持つ行動回数の25%）程度が望ましいだろう。25%とは、行動回数が12回であれば最低で行動3回を消費するとミッションはクリアできるということをしてしている。この回数設定の場合、12回の行動のうち9回はミッションの目標到達に無関係な行動をできるため、あまりにも余裕があるように見えるかもしれない。

しかしクルーハントはチャートワークなどと比べ「ゴールへ至る道筋」が可視化されていないという特徴を持っているため、プレイヤーはゴールに向かって最短距離でまっすぐに進めないことが多い。また「難易度：困難」の判定は【因果力】を使用しないかぎり特技などによる援護があっても50%程度の成功率であることを合わせて考えるべきであろう。

「攻略ステップ数」の割合25%を増やせば「失敗が許されないシビアなミッション」になっていくが、それでも50%を超えないようにすべきだろう。あまりにもシビアな攻略ステップ数設計はプレイヤーから自分で考える楽しみを奪い、唯一の正解ルートの押し付けになってしまう。

2) 攻略ルートの設計

「攻略ステップ数」が判明したならば、ミッションの内容に合わせてその内容を設計しよう。この場合攻略ルートとは最短経路でミッションを攻略する場合、どんな情報を、どんな順番で得るかという内容である。攻略ステップ数が3であるとすれば攻略ルートは以下のような設計が必要となるだろう。この段階では、この設計はメモなどに残しておけば十分だ。

ミッション「行方不明の会計書類を探し出せ！」

ステップ1：広場で聞き込みをする。→ [情報1：シロエ目撃情報]

情報1：シロエ目撃情報：「シロエだったら昼めし食いたって言ってどっかへ行っちゃったよ。今日は辛い豆腐が食べたいっていったな」 + [キーワード1：麻婆豆腐] を手に入れる。



ステップ2：中華食堂で聞き込みをする。→ [情報2：シロエと遭遇]

情報2：シロエと遭遇：「会計書類がどこに行ったかですか？ 中小ギルド連絡会議の青い書類棚の中にあると思いますよ。調べてよいようにカラシンさんに連絡しておきます」 + [キーワード2：青い書類棚] を手に入れる。



ステップ3：中小ギルド連絡会議で調査する。→ [情報3：書類発見！] と「ミッション成功」

情報3：書類発見！：君たちは青い書類棚をあさった結果、目的の書類を見つけ出した！

もちろんミッション全体にはさまざまな情報や手がかりがあるだろう。この記事での作例で言えばP Cの手番数だけで12もある。情報は最低12はあるべきだろう。しかし最短経路でゴールに向かうためには上記の3ステップで済むと言うことだ。

大事なのは [情報] を提供しながら、次の [情報] につながる [キーワード] を提示していくことである。2以降の [情報] を入手するためには、前段階での [キーワード] が必要な構造とすることで、手順の流れを確定させることができる。この作成手順を経ることで最短手順および最低限ゴールにいたる攻略ルート

を確定することができる。この作業をしなかった場合、情報がこんがらがってしまい「ゴールにたどり着くことが出来ないミッション」になってしまう可能性がある。なので注意しよう。

3) 勝敗条件の設定

勝敗条件は基本的に以下の通りでよいだろう。

勝利条件：指定されたラウンド以内に指定の [情報] を入手する。

敗北条件：規定されたラウンド数の終了。

4) シナリオ動作の作成

《調べる：1階層》__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__ [情報n] を手に入れる。

《調べる：2階層》__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__ [情報n] を手に入れる。〔 [キーワードn] 所持〕 [情報m] を手に入れる。

《調べる：サブ職による装飾》__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__ [情報n] を手に入れる。
〔サブ職：A, B〕この行動の判定に+2。

クルーハントでは場所、もの、人の調査が主なシナリオ動作のテーマとなる。シナリオ動作は適当な技能の判定を行い [情報n] が手に入るものが基本である。

《調べる：1階層》を参照。nは情報リストに対応して情報番号が記載される。すべてのシナリオ動作は最低1階層はあるべきなので、情報リストの長さは最低でもミッションに含まれるシナリオ動作と同数ということになる。

〔 [キーワードn] 所持〕などの条件によって階層を増やすことも可能だ。《調べる：2階層》を参照。この場合、同じ場所や物を調査をしても、つまり同じシナリオ動作を実行しても、キーワードで入手できる情報が違うということになる。他の場所で手がかりを集めて再訪するというようなパターンが想定されるだろう。

もちろん〔 [キーワードn1] & [キーワードn

2] 所持〕というような表記も可能だ。この場合、ふたつのキーワードを所持していないと条件は満たされないことになる。

クルーハントにおけるシナリオ動作には上記の一種類しか原型が存在しない。名称や技能種別の変更、サブ職条件のアレンジによりバリエーションを出すことが他のミッションアーキよりさらに重要となるだろう。

《調べる：サブ職による装飾》参照。また、コネクションやクリードなどを条件にするとさらにドラマチックなミッションの作成も可能だ。

5) エンカウントシートへの配置

クルーハントにおいてシナリオ動作はPCたちが調査できる場所（あるいはアイテム、人物）そのものである。これらをエンカウントシートに配置（記載）して可視化をしなければ、ミッションを遊ぶことはできない。

シナリオ動作の総数はPC人数を最小数として、PC人数の3倍を上限とするのがよいだろう。調査すべき個所が少なすぎれば息苦しいし、多すぎれば途方に暮れてしまう。

配置すべきシナリオ動作はこの段階になればある程度目星がついているだろう。「攻略ルート設計」のときに考えた調査個所（＝シナリオ動作）は必須だ。例に挙げた場合は「広場」、「中華食堂」、「中小ギルド連絡会」の3か所だ。シナリオ動作総数を8にしようとしているのならば、その3か所にくわえてさらに5か所を配置すればいいだろう。シロエの立ち寄りそうな場所として「〈記録の地平線〉ギルドホール」を加えてもいいし、ほかに書類のことを知っていそうな人物（例えばカラシン）の居場所を加えてもよい。

シナリオ動作を配置し終わったらそれぞれの効果本文を設計しよう。つまり与える情報とキーワードだ。この設計は情報リストに接続するために、慣れないうちは次の設計段階と往復することになるだろう。

シナリオ動作で与える [情報] は、ひとつのシナリオ動作につきひとつとは限らないことに注意しよう。多くの場合条件なしで与えられる [情報] と [キーワード] を必要とする [情報] の最低ふたつになるだろう。つまり次に作る情報リストはシナリオ動作の総数の2倍前後の数になると考えるべきだ。

6) 情報リストの作成

シナリオ動作の設計に続いて登場する「情報」内容の一覧を作成しよう。これはシナリオ側に書かれて、必要に応じてGMが読み上げることになる。情報の一覧を「情報リスト」、それぞれ固有の内容は「情報項目」と呼ぶ。

情報リストとはいうものの、情報リストの本質は「起きる出来事」そのものだということができる。シナリオ動作で何かを調べた結果がこのリストには書かれるのだ。得られる情報だけではなく、ディベロッパーであるあなたが想像する限りのイベントを起こすことができるだろう。たとえば「宝箱を調査したら爆発した」などということもできる。

ただし、ミッション中であるために、あまりにも処理が複雑なイベントを起こすことは推奨しない。たとえばこの情報リストにあるイベントで戦闘を発生させることもできるが、戦闘をはさむことによってミッションの途中経過を忘れたりセッションをまたぐほど時間がかかることにもなるだろう。リスト内部では簡単なイベント処理にとどめるべきだ。戦闘を表現するならば消耗表などを使用するのが望ましい。

情報リストとシナリオ動作の組み合わせはクルーハントの中核にしてエンジンだ。シナリオ動作で「情報」が得られ、その「情報」には「キーワード」が付属している。得られた「キーワード」によってシナリ

オ動作の新しい項目が開示されるという構造になっている。

つまり、セッション中、PCたちはシナリオ動作と情報リストを交互に訪れることになるのだ。ここではシナリオ動作を配置し、その後情報リストを設計するような手順で解説をしているが、実際の設計では。プレイ中と同じように交互に参照しながら設計していくことになるだろう。クルーハントの設計がほかのミッションと比較して難易度が高いのはこの循環した構造部分が原因である。

情報リストの長さはミッションによるが10から30程度になるだろう。すべての情報項目を詳細に書く必要はなく、要約で十分である。

この10から30程度のリストの中で、最短ステップ数は3から8程度となるだろう。最短ステップに必要な情報リストの内容は「攻略ルート設計」で作成したメモに従い埋めていこう。

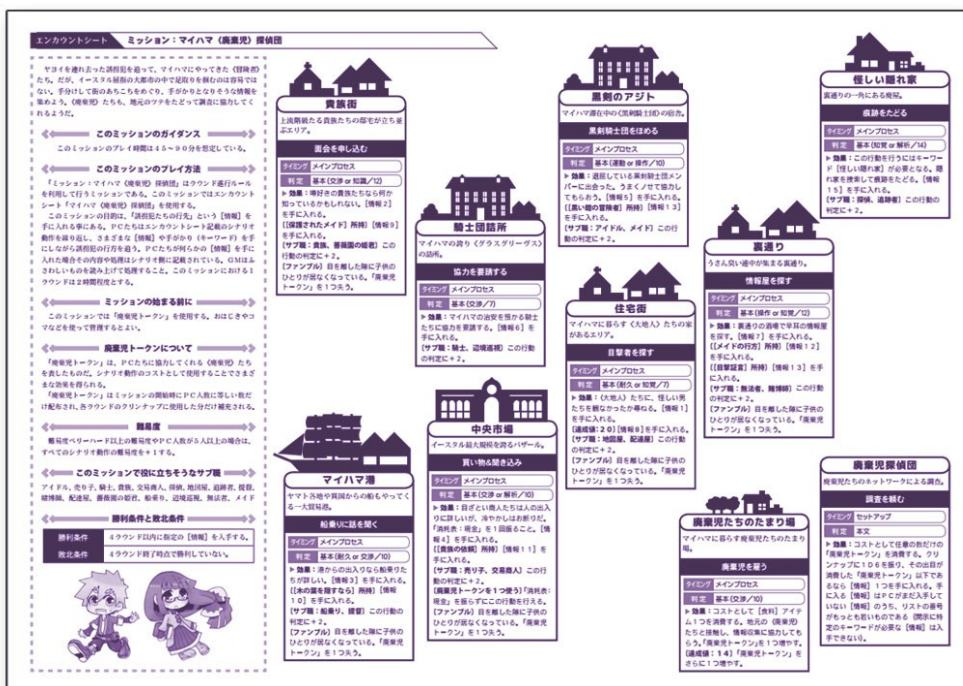
それ以外の 50～80%程度の情報リストの内容については「攻略ルートの設計」で作成した部分へ誘導する内容や、重複内容による情報の補強、周辺の情報などで構成すべきである。

このいわば「遊び」の部分の内容がミッションの面白さを左右する重要な要素になる。しかし、クルーハントは自由度の高いミッションであり「こういった内容にすべきだ」という正解は存在しない。ヒントとな

る考えはこのあとの「作成のアドバイス」から発見できるだろう。

・エンカウントシートの例

これは『セルデシア・ガゼット』Vol.8で配信されたシナリオ『対決！ 闇の王子』に同封されたミッション「マイハマ〈廃棄児〉探偵団」のエンカウントシートである。これもクルーハントのミッションアーキを用いて作成されたものだ。



作成のアドバイス



ここではクルーハント作成についてさまざまな視点からのアドバイスをあげる。実際的なアドバイスもあるし方向性に対するサジェスションもあるだろう。素晴らしいミッションを作り出すための一助にして欲しい。

・サブ職の設定

シナリオ動作にはサブ職によるボーナスを設定するとPCそれぞれの活躍のきっかけになるだろう。しかしこのサブ職の設定は、ミッション作成においてなかなか面倒な作業でもある。ここでは調査系のミッションを想定してサブ職設定を手助けするためにお薦めサブ職をあげる。

施設に忍び込む（侵入、隠れる、聞き耳）

運動技能：〈怪盗〉 〈軽業師〉 〈魔盗賊〉 〈斥候〉
〈密偵〉

場所や手元の手がかりを調べる（調査、分析、解読）

解析技能：〈探偵〉 〈罫師〉 〈数寄者〉 〈贋作師〉
〈医者〉 〈設計士〉

手がかりを発見する（気づき、遭遇、探知）

知覚技能：〈追跡者〉 〈家政婦〉 〈占い師〉 〈星詠み〉 〈祈り手〉

会話を通して手がかりを得る（交渉、取引、誘惑）

交渉技能：〈売り子〉 〈交易商人〉 〈交渉人〉 〈薔薇園の姫君〉 〈娼姫〉 〈アイドル〉

書類や図書館を調べる（整理、読解、検算）

知識技能：〈学者〉 〈魔法学者〉 〈筆写師〉 〈小説家〉 〈会計士〉

・達成値による提供

クルーハントのシナリオ動作において、効果の基本は「情報の提示」だ。さらに追加として「キーワード条件による新情報」「サブ職による判定の強化」がある。ここでは達成値によるアレンジを紹介する。

《調べる：達成値アレンジ》__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__〔情報n〕を手に入れる。

〔達成値：困難+2～+3〕〔情報m〕を手に入れる。

このアレンジの利点は「PCのより大きな成功（達成値）」を無駄にすることなく正当に評価できる点だ。追加される情報〔情報m〕は〔情報n〕のより詳しいものであったり、情報以外に何らかの報酬を与えられるものが良いだろう。

・手番を消費する意義

PCたちはシナリオ動作を実行するために手番（メインプロセス）を消費している。多くのクルーハントの敗北条件が一定のラウンド数経過であるために、手番はかなり重要なリソースだ。手慣れたプレイヤーであればミッションが始まった時点で、自分たちにはどれくらい手番リソースが残っているかすぐに意識するだろう。

それゆえ手番を無為に消費すること、つまりシナリオ動作を実行した結果何も得られないことは大きなストレスが伴う。判定に失敗したのならともかく、成功したにもかかわらず何も得られなければ、そのストレスはかなり大きい。ディベロッパーはその点を意識して、情報リストには「特に何の情報もなかった」という内容を書かないようにすべきだろう。

・重複情報と確認情報

前項「手番を消費する意義」では「情報リストに『特に何の情報もなかった』という内容は望ましくない」と述べたが、しかしそれはすべての情報を唯一のものにすべき、という意味ではない。

複数のシナリオ動作の結果で（つまり複数の情報項目で）、同一の情報を示唆する内容であることは問題がない。たとえば〔情報1〕は「昨晚、黒い覆面をつけた怪しい男が東へ逃亡した」であり〔情報3〕は「昨晚、黒い衣装の男が馬に乗って東に去って行った」であることは問題がないのだ。

この種の重複情報はディベロッパーから見て作成上の手抜きのように見えるかもしれないが、プレイヤーから見ると互いの情報が互いの情報を裏付けているように感じられる。情報の中に新しい部分がなかったと

しても「2回も出てくる以上、どうやらこれは正しい情報であるらしいぞ」という安心感につながるものだ。全ての情報を積極的に二重化する必要はもちろんないが、すべての情報が唯一の手がかりである必要はない。

同様に、すでに明らかになっていることを保証する情報も無理に排除する必要はないだろう。ディベロッパは設計段階でシナリオの背景や真相、周辺情報全てを把握しているがプレイヤーたちはそうではないため、疑心暗鬼になりがちなのだ。謎解きは楽しいものだが、不要な脇道まですべてを疑っているのは、肝心の本筋を楽しめないことになってしまう。

・成功にいたる複数のルート

「攻略ルートの設計」で設定したように、あなたのミッションには「解決するためのルート」がひとつあるはずだ。しかし、クルーハントはこの唯一の正解ルートをたどらなくては解けないように作成する必要はない。

ミッションクリアに必要な「ゴールとなる情報」へ続くルートは複数であっても良いし、もしそれがあなたの作るミッションにマッチしているならば「ゴールとなる情報」そのものが複数あっても良いのだ。

複数ルートの存在は、プレイヤーから見てミッションの自由度が上がったように見える。「プレイヤーの考えた推理」を肯定する効果があるのだ。2つ程度のルートでゴールに向かう事が可能な構造はミッションに余裕を持たせるだろう。

一方でミッションに複数ルートがあると言うことは、ミッションの情報リストの中で正解に至る情報の割合が増えると言うことでもある。そのために全体的な傾向としてはミッションの難易度が下がる傾向がある。

・情報項目へのイベント実装

情報項目は通常謎解きに関わる情報が書かれる。「昨晚、黒い覆面をつけた怪しい男が東へ逃亡した」などがそれであり、GMはこの情報をプレイヤーに伝えることでミッションは進行してゆく。しかし情報項目にはPCへ伝える情報しか書けないわけではない。

代表的なところでは「キーワード」を与える指示があるだろう。この「キーワード」は文字通り別のシナリオ動作でさらなる情報を得るための鍵となる。

情報の例：盗賊のねぐら

あなたは問題の盗賊が下町の赤い屋根の家に何度も出入りしていると噂を聞き込んだ。キーワード「赤い屋根の家」を得る。その家こそ盗賊のねぐらに違いない。

「キーワード」を与える以外にも情報項目にはさまざまなイベントを実装できる。アイテムや金銭などを与える事もできるし、疲労やBSなどを与える事も可能だ。戦闘時以外のBSは解除条件が異なる（『LHZ』P526）ため一読しておこう。シナリオ動作は選択実行時に技能判定を行っているために、よほどのことがないかぎり情報項目ではさらなる判定は行わせない方がよいだろう。

情報の例：資料室の整理

あなたは資料室から隠された書類を見つけ出した。資料には悪徳貴族カネモーケの横領の事実が書かれている。しかしあなたはこの整理でへとへとになり〔疲労：20〕を受けてしまう。

情報の例：へそくり発見！

あなたは廃屋から100Gを発見した。もちろん持っていくことができる。この情報項目は二回目以降にも見つけることは出来ない。

情報の例：意気投合

あなたはカラシンと痛飲して〈えんむすび〉の看板娘ロロンニャさんの意中の相手がソウジロウだと言うことを聞き出した。キーワード「ロロンニャの憧れ」を得る。酒の飲み過ぎで〔惑乱〕状態になってしまう。

情報リスト、情報項目は「情報」の名を冠してはいるが、その本質は遭遇する出来事そのものである。デザイナーの発想によって創造しうるかぎりの出来事をプレイヤーに提供することが可能だ。

・背景情報とロールプレイへの導線

すべてのミッションがそうだが特にクルーハントはロールプレイのきっかけとして優れたシナリオパーツである。『LHZ』においてPCたちは共通の目的に向かって進む仲間だ。ミッションはチームワークとPCたちの特徴をロールプレイする絶好の舞台になり得る。

「攻略ルートの設計」で作ったミッション解決のために必須の情報部分以外でも、キャラクターの魅力を引き出したり、パーティーの掛け合いの助けになるよ

Designer's Notes出張版

シナリオ記述を簡便に

ミッションは「シナリオ中に現れるシチュエーションをミニゲーム化したモノ（P 384）」だ。ディベロッパーおよびGMから見たミッションの存在価値はそこにある。

一方でミッションには「シナリオを記述する書式を整備し、書式の整備を通して高いレベルのデザイン手法を扱いやすく一般化する」という目的もある。

多くのTRPGにおいて、ミッションで表現されるようなミニゲームを作成することはもちろん可能なのだが、今までそういったシナリオ中の要素をデザインするのはディベロッパーの個人的な技量に頼る部分が大きかった。また、作成されたミニゲームは作成した個人や用いたセッションに強く依存するため、他のシナリオで再利用することも難しい傾向にあった。

開発チームは、ミッション周辺のルール整備およびその作成に関するディベロッパー支援を通じて、シナリオ記述手法そのものをアップデートしてゆきたいと考えている。

ミッション作り方ガイドやデザイナーズノート、あるいは変転する戦場などのディベロッパー向け特集において、「まずはテストしてみないとわからない」といった不明瞭な内容を避け、可能な限り具体的な数字の提示やアレンジのヒント、考え方の紹介を行っているのもその一環だ。

TRPGはもっとカジュアルに遊ばれて良いと開発チームは考えている。そのためにはGMとディベロッパーを分離し、両者の負担を今後もっと軽減していくべきだ。ボックス型のシナリオや探索表、ミッションの書式整理はすべてそのためにある。

軽減された負担でなにをすればいいのだろうか？
もちろんいままでより面白いセッションを、もっともっと沢山行おうのだ！！

ユーザーが自由に作り、語り合えるようにできれば多くの益を互いに受け取ることができるだろう。何度も再利用されるようなミッションは、大勢のプレイヤーとGMを楽しませることが出来る素晴らしいコンテンツなのだ。

ミッションの作成やプレイを楽しんでほしい。

うなイベントを心がけるとミッションの完成度がぐっとあがるだろう。

クルーハントはこれまでのミッションアーキの中では一番密度が高く、またアーキとしての応用範囲も広い。

基本として情報集めや謎解きを中心としているが、判定の技能を変更すれば、行方をくらました人物の追跡や大軍を向こうに回したゲリラ戦闘、あるいは宮廷内の複雑怪奇な政治交渉のようなものも表現可能だ。

クルーハントの担う射程

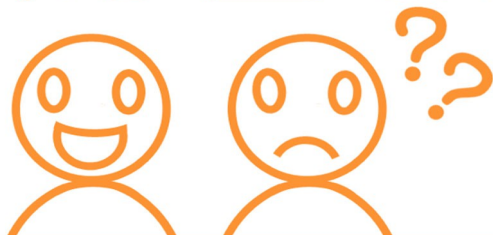
クルーハントは「隠された一定の手順に従い目的に向かって進んでいく」方式のシチュエーションをミッション化するのに適している。一方で、この「隠された一定の手順に従い目的に向かって進んでいく」という構造は多くの物語に見出すことのできる普遍的な要素でもある。これは多くの物語をクルーハントを利用してミッション化できるという事でもある。

例えば有名なおとぎ話「桃太郎」の構造について考えてみよう。目的は鬼ヶ島へ行って鬼を退治することである。目的を達成するまでのステップは5つ。猿を仲間にする。犬を仲間にする。キジを仲間にする。鬼ヶ島への移動手段を確保する。最後に鬼を退治する。これは「最短ステップ」を5にしたクルーハントで表現することが可能だろう。おとぎ話では3匹の家来を得て鬼退治へ向かうが、家来がもっと少ない、あるいは多い別のルートを作る事も可能だ。

クルーハントの構造が備えている応用性があれば、シナリオの大部分をひとつのクルーハントで記述することも可能だろう。大規模なミッションへの導入をオープニングとし、クライマックスに至るまでの道筋を全てミッション形式で記述してしまうのだ。（付録ボックスシナリオ「ツクバ騎士団訓練記」参照）

シーン制そのままでは把握が難しい情報の連結もプレイヤー、GM双方から見やすい形で記載できるようになる。こうしてみるとクルーハントは非常に応用範囲の広いミッションアーキだという事がわかる。

行方不明の 会計書類を 探し出せ!



サンスルミッションその1:行方不明の会計書類を探し出せ
ガイドライン通りのオーソドックスなクールハント

悪徳〈大地人〉商人ナガヨコシがアキバへ不良農作物を輸入しては、違法な利益を上げているらしい。その事実はほとんど明白なのだが、証拠となる会計書類が見つからない。ナガヨコシは明日の朝にはアキバを離れて出ていってしまう！ それまでに不正の証拠、会計書類を探し出せ！ だがこの広いアキバ、会計書類の場所を知っている人物はいるのだろうか……？

このミッションのガイダンス

このミッションのプレイ時間は45～90分を想定している。

このミッションをプレイするとPC全員に「アザーチケット」1枚が手に入る。

このミッションのプレイ方法

「ミッション：行方不明の書類を見つけ出せ！」はラウンド進行ルールを利用して行うミッションである。このミッションではエンカウントシート「行方不明の書類を見つけ出せ！」を使用する。

このミッションの目的は、行方不明の書類を見つけ出したという（ゴールにあたる）「情報」を手に入れる事にある。PCたちはエンカウントシート記載のシナリオ動作を繰り返し、さまざまな「情報」や手がかり（キーワード）を手にしながらか書類の行方を追う。

PCたちが何らかの「情報」を手に入れた場合その内容や処理はシナリオ側の「情報リスト」に記載されている。

GMはふさわしいものを読み上げて処理すること。このミッションにおける1ラウンドは3時間程度とする。

難易度

難易度ベリーハード以上の難易度やPC人数が5人以上の場合は、すべてのシナリオ動作の難易度を+1する。

勝利条件と敗北条件

このミッションでは勝敗にかかわらず参加プレイヤーは各自1枚の「ログチケット：アザーゲット」を入手する。

勝利条件：3ラウンド以内に指定の「情報」を入手する。報酬として〈円卓会議〉から「財宝表：金銭」を各自ロール1回分ずつもらえる。

敗北条件：3ラウンド終了時点で勝利していない。

情報リスト

Mission

以下はシナリオ側の記載であり、プレイヤーには初期状態で公開はされない。シナリオ動作の結果、情報が手に入った時点で読み上げて、その処理を行うこと。

情報1：怪しくない冒険者

通りすがりの〈冒険者〉を装い調査をしたが、深い場所までは入れなかった。盛んに野菜が出入りしているのは判明したが決定的な証拠は出てこない。再度シナリオ動作《忍び込む》を行う際に〔運動判定〕に+1Dを得る。この効果は累積する。

情報2：悪事の証拠

君たちはナガヨコシ商店のなかで腐った野菜を格安で買いたたい証拠の書類を見つけた！ おまけにアキバに運び入れる輸送支持の手紙もだ。これさえあれば会計書類は必要ないが、少人数では持ち出せそうになう。包囲して取り押さえる手配が必要だ。

情報 3：シロエの行方？

アキバ住民「会計書類に詳しいかどうかはわからないが、シロエだったら見かけたよ。今から昼飯を食いに行くって言ってた。どこへ行くかはわからないけど、シロエのことだから豆腐じゃない？」キーワード「麻婆豆腐」を得る。

情報 4：黒剣への聞き込み

黒剣団員「あー。会計書類？ そういうのはここではあつかってないな。〈円卓会議〉にあるんじゃないか？」

情報 5：援軍要請

黒剣団員「なんだって！？ マジか！ よしわかった、俺たちが逃がさないように包囲する。任せておけ！」 ミッションは成功する。

情報 6：美味しい豆腐

店主「今日の日替わり定食は麻婆豆腐だよ！」。食事を希望する P C は 5 G を支払うこと。[疲労] が 10 点回復する。

情報 7：シロエと遭遇

シロエ「え？ 会計書類ですか？ 〈大地人〉商人の？ で、あれば中小ギルド連絡会で保存してあるはずですよ。青い棚の中にあるはずですが、莫大な量です。お役に立てましたか？」キーワード「青い書類棚」を得る。

情報 8：店主大憤慨

店主「最近、ひどい野菜を持ってくるやつがいるんだ。表側だけは青々しいのに箱の底は腐りかけ。それどころか上げ底の専用箱までつかってる！ 報酬出すから何とかしてくれよまったく」 このミッション解決時、「財宝表」ロールに +3。

情報 9：書類と格闘

君たちは膨大な書類をめくっては調べ、ほりだしては調べをしている。この行動に参加した全員は「疲労：10」をうける。

情報 10：証拠発見！

君たちはとうとう悪事の証拠になる書類を発見した！ たしかに悪徳商人は異常に安い野菜を大量にばらまいている。この証拠があれば取り調べできるはずだ。ミッションは成功する。

情報 11：賑やかな通りで

通行人「誰探してるの？ 円卓の人？ そういえばさっきカラシンさんが気難しい顔をして『今日の潮の流れは……』とか言いながらふらふら歩いてたよ」キーワード「ナンパ道」を得る。

情報 12：カラシン発見

カラシン「キツネ尻尾いいなあ。いや、横長エルフ耳も……。うーん、甲乙つけがたいな。おっとニューフェイス発見。キミキミ、制服姿キラキラしてるね！ お茶しない？」

「え？ あ？ そうです、〈第八商店街〉のカラシンですよ。なにに？ 一緒にランチ？ じゃなくて会計書類？ あー。あー（がっかり）。それならね、中小ギルド連絡会だと思うよ青い棚の中。うん、しらべていいよ、うん。あ、お、お姉さんいっちゃわないでえ。お茶しましょうー！？」

カラシンは取り込み中のようなだ。キーワード「青い書類棚」を得る。

情報 13：やってられるか！

料理人「くっそ、まったく野菜だ！ 最近こんなことばかりだぜ、やってられるか！」キーワード「まづい野菜」を得る。

情報 14：きれいなおねいさんだ！

君たちは望むなら、ここでナンパを試みてもよい。ナンパを決意したものはそれらしいセリフをいいながら「基本（交渉／困難）」の判定を行うこと。成功した場合、お姉さん（お兄さん）と楽しいランチのひとつ時を過ごせる。フレンドリストを交換してもよい。その場合【因果力】1 を即座に得ることができる。

情報 15：仕入先判明

野菜売り「えー、この野菜？ ナガヨコシ商店から仕入れたんだよ。品質が悪いのはわかってるけど、奴は〈円卓会議〉公認だって言ってたぜ？ 正規ルートで運び入れたってね」ナガヨコシ商店が怪しいことが判明する。



—— サンプルミッションその2:セイラー死廃街の悪夢
基本にバイルアッス要素を加えたクルーハント

時は〈大災害〉発生直後。キミたち〈冒険者〉は〈セイラーの死廃街〉に閉じ込められてしまった！ショッピングモールを模した建物の内外には大量のゾンビが発生し、獲物を求めさまよっている。しかもゾンビの量は刻一刻と増え続けているのだ！キミたちはゾンビの波に押しつぶされる前に、〈セイラーの死廃街〉のどこかに隠された脱出口から逃げ出さなければならない！

このミッションのガイダンス

このミッションのプレイ時間は45～90分を想定している。またプレイするとPC全員に「アザーチケット」1枚が手に入る。

このミッションのプレイ方法

「ミッション：セイラー死廃街の悪夢」はラウンド進行ルールを利用して行うミッションである。このミッションではエンカウントシート「死廃街からの脱出！！」を使用する。

このミッションの目的はゾンビうごめく〈セイラーの死廃街〉を探索し、隠された脱出口と、その手段を見つけ出すことである。PCたちはエンカウントシート記載のシナリオ動作を繰り返し、ゾンビを撃退しながらさまざまな場所で探索を行い、情報とキーワードを集めていく。

このミッションにおける1ラウンドは1～2時間程度とし、制限時間は4ラウンドだ。

ゾンビの群れをかいくぐり、一刻も早く恐るべき死の都を脱出するのだ！

ミッションの始まる前に

このミッションでは「ゾンビカウンター」を使用する。おはじきやコマを使って管理するとよい。

・ゾンビカウンター

【ゾンビカウンター】はモールに存在するゾンビの脅威を抽象的にあらわしたものだ。PCが不注意な行動を行えばゾンビの注意を引き、さらなる敵を呼び寄せることになる。PCが判定を行う際、ダイス目で1を出すごとに【ゾンビカウンター】が1増加するほか、毎ラウンドのセットアップにも【ゾンビカウンター】は（現ラウンド数－1）増加する。またシナリオ動作でも増減する。通常、「ゾンビカウンター」の初期値は2である。

人数と難易度

PCが3人の場合は【ゾンビカウンター】の初期値は0。5人以上の場合は初期値4となる。難易度ベリハード以上の場合は、すべてのシナリオ動作の難易度を＋1する。

勝利条件と敗北条件

このミッションでは勝敗にかかわらず参加プレイヤーは各自1枚の「ログチケット：アザーゲット」を入手する。

勝利条件：4ラウンド終了までにキーワード「脱出！」を手に入れる。

敗北条件：勝利条件を満たせずに4ラウンドが終了する。

情報リスト



以下はシナリオ側の記載であり、プレイヤーには初期状態で公開はされない。シナリオ動作の結果、情報が手に入った時点で読み上げて、その処理を行うこと。

情報 1：つかの間の休息

ゾンビが歩き回るこのモールの中で、この拠点だけは安心して休める場所になっている。バリケードのおかげでゾンビもここまでは入ってこないのだ。ここには〈エルダー・テイル〉時代同様、何人かの〈大地人〉がいるのだが、その誰もが、不安そうな顔をしている。

情報 2：〈大地人〉の提案

「なあ、〈冒険者〉さんたち、ちょっとお願いがあるんだが」「我々もここであんたたち相手に商売して長いが、今のゾンビの数はちょっと異常だ。バリケードもいつまで持つかわからない」休憩中に、〈大地人〉がキミたちに話しかけてきた。どうやら彼らも、異常発生したゾンビのせいでモールから出られなくなっているようだ。キミたちが出口を見つけたら、自分たちにも教えてほしいと頼んできた。キーワード「避難民」を手に入れる。

情報 3：巨大なる骨の噂

「ああ、この〈死廃街〉の南ブロックには大きなホールがあって、そこに巨大な骸骨のモンスターが棲みついているんだ。その骨は強い呪いで鋼よりも硬く、魔法の武器でもはじき返してしまう、という話だ」
「きっと、奴を倒すには何か特別な武器が必要なんだろう。この廃墟のどこかにヒントがあるかもな」キーワード「特別な武器」を手に入れる。

情報 4：備えあれば……

周囲をうろつくゾンビが拠点に入り込まないように、即席だがバリケードの補強を施した。それなりの重労働だったが、これでまだしばらくは持つだろう。キーワード「強化バリケード」を手に入れる。

情報 5：サバイバルの必需品

ここは食料を貯蔵しておく倉庫だったようだ。他の場所ほど荒れてはおらず、探索してみると保存食がいくつか手に入った。「お好みサンドイッチ」をPC人数分手に入れる。

情報 6：しつこい汚れに

棚の奥にしまいこまれていた古い石鹸を発見した。「しつこいスライム汚れもスッキリ！」と書いてある……。キーワード「アルヴの激落ち石鹸！」を手に入れる。

情報 7：穴の底には〈冒険者〉

「いやー、助かったぜ！ ゲームしてたはずがいきなりゾンビの真ん中に放り込まれた挙句に穴の底だもんなあ」穴の底にいたのはキミたちと同じ〈冒険者〉だった。彼はキミたちに礼を言うと、【大地人の拠点】に行くと言って去って行った。「あっちのゾンビは任せてくれ、拠点には近づけさせないぜ！」以降、ミッション終了まで《ゾンビを減らす》の判定に+1される（このボーナスは累積しない）。キーワード「避難民」を手に入れる。

情報 8：掘り出し物発見？

瓦礫をひっくり返すうちに、いくつかの形の残っている商品を発見した。50Gまでの「一般アイテム：武器」を1つ手に入れるが、[破損]タグがついている。

情報 9：スペシャル鈍器発見！

ゾンビに注意しながら搜索していくと、崩れた陳列ケースの中から嚴重に封印された大型の木箱を発見した！ 慎重に開封し、箱を開けてみると、中には銀色の大きなハンマーが入っている。全体に文様が彫刻され、いかにも特別な効果がありそうだが、値札には「聖水は別売りです」と書いてあった。……どうやらこれだけでは効果を発揮しないようだ。キーワード「聖なる骨砕きハンマー」を手に入れる。

情報 10：照明に浮かぶ骸骨

部屋の中に踏み込むと、突然手元の照明が輝きを失った。代わりに「黒い光」が部屋に満ちてキミたちの顔を白く浮かび上がらせる。奇妙な魔法の明かりを頼りに部屋の中を探索すると、壁面に「鍵は汚れし骨の腹の中」という文字と、骸骨の絵が浮かび上がっているのを発見した。キーワード「骸骨」を手に入れる。

情報 11：討伐の手がかり

奇妙な光に照らされて、[建物の地図]にぼんやりと印が浮かび上がる。【武器屋跡地】と【冒涇された聖堂】を指し示しているようだ。

情報 12：守護者の復活

キミたちは近寄ってくるゾンビを追い払いながら、ゴーレムの修理を試みた。ゴゴゴゴ……苦労の甲斐あって、ナマズ(?)のような顔のゴーレムはゆっくりと動き出し、周囲のゾンビを蹴散らし始める!!

【ゾンビカウンター】を-3してもよい。

情報 13：頼もしき巨大兵士

思った以上に修理がうまくいったようだ。頼もしいゴーレムはしばらくはこの場でゾンビを倒し続けてくれるだろう! 次のラウンドのクリンナップでは【ゾンビカウンター】が増加しない。

情報 14：大掃除の報酬

いたるところに棲みついていた、しつこいスライムを駆除し終わった。改めて部屋の中を探索してみると、祭壇の残骸の中からきれいなガラスの小瓶が転がり出てきた。ラベルには「骨を砕く聖なる武器を探せ」と書いてある。キーワード【聖水のビン】、【特別な武器】を手に入れる。

情報 15：ゾンビの楽園

「うー……」「あー……」建物の入り口であるエントランスホールは大量のゾンビがうろつきまわる地獄のような状況になっていた。エントランスの外のフィールドにも大量のゾンビが歩き回っており、やはり徒歩で突破するのは無理のようだ……。収穫は床に落ちていた地図ぐらいだが、これからの探索に役に立つかもしれない。キーワード【建物の地図】を手に入れる。

情報 16：通路の封鎖に成功!

ガラガラガラッ! 狙い通りに天井が崩れ落ち、通路に積みあがった! これでゾンビどもの動きを邪魔できる。キーワード【崩れた通路】を手に入れる。

情報 17：死霊の街からの脱出!

キミたちの目の前には、謎の金属で作られた重厚な扉が立ち塞がっている。

小さな鍵穴に【セイラーの鍵】を差し込むと、重苦しい音とともに金属の扉が開く。扉の奥は埃っぽい空気が満ちており、部屋の真ん中には「非常口」と書かれた転移の魔法陣が描かれていた! おめでとう、これでキミたちはこの呪われた建物から脱出できる!! キーワード【脱出!】を手に入れる。

情報 18：一緒に逃げるぞ!

拠点で待機していた人々にも出口を見つけたことを知らせ、一緒に脱出することになった。彼らはキミたちに非常に感謝しているようだ。キミたちも誰かを助けることができ誇らしい気分になった!

情報 19：骸骨の試練

「GUOOOOOOOO!!」不浄のオーラをまとった巨大な骸骨がキミたちに襲い掛かる!! 嵐のような攻撃を何とかかわくぐり、聖水をたらしたハンマーで一撃を加えてやると、鋼のような硬さを持つはずの骨が、まるで砂糖菓子のように砕けた。何度もハンマーを打ち付けるうちに、骸骨はさらさらと崩れ去り、あとには小さな鍵だけが残った。キーワード【セイラーの鍵】を手に入れる。



ハプニングリスト



以下のハプニングは、条件を満たしたら即座に処理される。ハプニングはそれぞれ1回しか発生しない。

ハプニング1：増え続ける屍

発生条件：〔ゾンビカウンター〕が5個になった。

予想以上にゾンビの増える量が多い。キミたちは懸命に応戦するが、じりじりと消耗してゆく。PC1人は「消耗表：体力または消耗品」を1回ロールする。

ハプニング2：死者の大波

発生条件：〔ゾンビカウンター〕が7個になった。

倒しても倒してもどこからか沸いてくるゾンビの群れ。手を焼いているうちに、すっかり取り囲まれてしまった！ 強行突破するため、さらに消耗してしまう……。PC全員は「消耗表：体力または気力」を1回ロールする。〔崩れた通路〕を所持 このハプニングを無効化してもよい。

ハプニング3：亡者の大津波

発生条件：〔ゾンビカウンター〕が10個になった。

大量の死者がキミたちのほうに津波のように押し寄せてくる！ 何とか逃げ出すことに成功したが、恐ろしく消耗してしまった……。周囲にはもはや動く死体とキミたちしかいない状況だ。拠点にいる〈大地人〉たちも無事ではすまないだろう……。PC全員は〔疲労：100〕（強度は合計値。パーティー内で任意に分配してよい）を受け、以後《拠点で休息する》は実行できなくなる。〔避難民〕を所持 このキーワードは失われる。〔強化バリエード〕を所持 このハプニングの発生条件を〔ゾンビカウンター：13個〕に変更する。

ハプニング4：氾濫する死者の海

発生条件：〔ゾンビカウンター〕が15個になった。

増え続け、押し寄せる亡者の群れはとうとうキミたちの手に負える量ではなくなってしまった！ なすすべもなくゾンビの大群に飲み込まれたキミたちは絶望のなかで意識を失った。PC全員は即座にミッションに敗北する。

何をミッションにする？



ミッションはほとんどどんなシチュエーションでもミニゲーム化することができる。たとえば『ログ・ホライズンTRPG』には正規搭載されている戦闘ルールだが、モンスターとの戦闘をこの戦闘ルールを用いず、個別ミッションにすることも決して不可能ではないだろう。むしろ、「戦闘ルールは公式が初期からリリースした複雑度の高いミッションである」といった言い方もできる。パッケージ化されたシチュエーションはすべてミッションになりうるのだ。

だからといってすべての状況をミッションにすべきかと言えばそれも違だろう。労力の面から考えれば、ミッション化して効果の高いシチュエーションはあるはずだ。結論から言うとミッション化するのは「PCたちが当事者として参加できる、目的のはっきりした、情景が想像できるシチュエーション」が一番ふさわしい。そのようなシチュエーションこそが遊んでいて一番楽しいものなのだ。ここではその要素を個別に確認してみよう。

PCたちが：PC全員が取り組める課題が重要だ。一人で解決できるような問題（皿を洗う）よりもみんなで取りかかるべき課題（本拠地の大掃除）のほうがセッションに一体感と掛け合いをもたらすだろう。**当事者として参加できる：**動機がはっきりしていて共感できるものがふさわしい。これはシナリオにも言えることだが、PCたちが関わる必要もない事件ではプレイにも熱が入らないし、解決のための良いアイデアも出てこないだろう。

目的のはっきりした：言い換えれば、ゴールがはっきりしたシチュエーションだ。目指すべき目標のないシチュエーションは時間を浪費するばかりでセッションに停滞をもたらしてしまう。

情景が想像できる：あまりにも抽象度が高いと（たとえばシナリオ動作が《がんばる》《気合いを込める》《はげます》などしかない）いくらアブストラクトシーンとはいえ、なにが起きているか判らずに没入感がそがれる。「他にこういった手段も考えられるのではないか？」といったプレイヤーのアイデアも出てこないだろう。

アキバスペシャル
ノーカット

スパ大作戦

MISSION:
HOTSPARESORT

サンスルミッションその3:スパ大作戦
タグ蒐集によるスコアアタック要素を加えた建造クルーハント

フォーブリッジ近郊の田舎村タンニブルク。天然の温泉が付近に湧く以外これと言って特徴のない村が、「村おこしに協力してほしい」との依頼を〈円卓会議〉に持ち込んできた！ イースタルの各地で冒険者による大地人への事業協力や新規事業が大きな成果を上げていることから、アキバの冒険者に白羽の矢が立ったのだ。

キミたちはこの依頼を受け、村人たちや他の冒険者たちと協力してこのプロジェクトに挑む。立派な温泉旅館を建て、冒険者や大地人の観光客をこの村に呼び込むのだ。期間は四ヶ月。村おこし大作戦が今スタートする！

このミッションのガイダンス

このミッションのプレイ時間は60～90分を想定している。またプレイするとPC全員に「アザーチケッ」1枚が手に入る。

このミッションのプレイ方法

「ミッション：スパ大作戦」はラウンド進行ルールを利用して行うミッションである。このミッションではエンカウントシート「ミッション：スパ大作戦」を使用する。

このミッションの目的は田舎村やアキバをめぐり、温泉、旅館、人材の三つの要素を集めて期日までに立派な温泉旅館を作り上げることである。PCたちはエンカウントシート記載のシナリオ動作を繰り返し、情報とキーワードを集めて温泉旅館とその周辺の施設を充実させてゆく。施設が充実するほど、最後に得られる報酬も大きくなるだろう！

このミッションにおける1ラウンドは数週間から1ヶ月程度とし、制限時間は4ラウンドとなる。泉郷を作り上げろ！

旅館に必要な3つのキーワード

このミッションでは旅館をオープンさせるために最低限必要な3種類のキーワードがある。[旅館：○ ○] [人材：○○] [温泉：○○]の3種類だ。最低限この3種をそろえればミッションの勝利条件を満たすことができる。だが、よりよい勝利を求めるならば、積極的にその他のキーワードを集めるべきだろう。

キーワードと得点

多くのキーワードには得点が設定されている。キーワードの末尾に(2)などと記述されている部分がそのキーワードの得点だ。このミッションではより高い得点を集めることで多くの報酬を得られることになるが、中にはマイナス得点となるキーワードもある。

ミッションのプレイ中は別紙に集めたキーワードと、その得点を集計するようにするとよいだろう。

難易度と人数

難易度ベリーハード以上の難易度の場合は、すべてのシナリオ動作の難易度を+1する。

また、プレイヤーが5人のときは、キーワード[地元からの熱い期待(ー5)]を所持した状態でミッションを開始すること。冒険者への高い期待が成功のハードルを上げてしまっているのだ！

勝利条件と敗北条件

このミッションでは勝敗にかかわらず参加プレイヤーは各自1枚の「ログチケット：アザーゲット」を入手する。

勝利条件：4ラウンド終了までにキーワード「旅館：〇〇」&「人材：〇〇」&「温泉：〇〇」を入手している。（ただし、得点がマイナスになっていないこと。キーワードがそろっていても得点がマイナスの場合は敗北となる）

勝利した場合その時点の得点の合計によって財宝表をロールできる。

15点：各PCは「財宝表：金銭」を2回ロールしてよい。

22点：各PCは「財宝表：金銭」を3回ロールしてよい。

30点：各PCは「財宝表：金銭」を4回ロールしてよい。

敗北条件：4ラウンド終了時までには勝利条件を満たしていない。

情報リスト



以下はシナリオ側の記載であり、プレイヤーには初期状態で公開はされない。シナリオ動作の結果、情報が手に入った時点で読み上げて、その処理を行うこと。

情報1：温泉発見！

蒸気で息苦しい谷の中を歩き回り、風呂にちょうどよさそうな水質と温度の原泉を発見した！これを引き込めばお風呂にぴったりの温泉となるだろう！キーワード「温泉：無色の温泉（2）」を入手する。
※なお、キーワード「温泉：〇〇」は複数所持できない。どれか一つを選ぶこと。

情報2：白き秘湯

念入りに谷の中を歩き回った結果、岩陰から湧き出す神秘的な原泉を発見した！白く濁ったお湯はいかにも効果が高そうだ。きっと旅館の目玉になってくれるに違いない。キーワード「温泉：白銀の湯（3）」を入手する。
※なお、キーワード「温泉：〇〇」は複数所持できない。どれか一つを選ぶこと。

情報3：輝きの泉

執念深く谷を調べ上げ、さらにその奥地まで踏み込んだ末に、洞窟の中に湧き出す輝く原泉を発見することに成功した！これなら誰もが納得の風呂ができるに違いない。キーワード「温泉：黄金の湯（5）」を入手する。

※なお、キーワード「温泉：〇〇」は複数所持できない。どれか一つを選ぶこと。

情報4：将来は温泉街……？

地元の大工さんと協力して、旅館の建物や温泉を引き込む施設を作ることになった。期日までには十分完成させられるだろう。キーワード「旅館：素朴な民宿（1）」を入手する。

情報5：充実の入浴施設

増築して施設の拡充を図ることになった。折角の温泉だし、サウナ室を追加してみよう！キーワード「旅館：素朴な民宿（1）」は「旅館：和風の旅館（2）」に変化する。キーワード「サウナ室完備（1）」を入手する。

情報6：ひろびろ大浴場

建築が進み、かなり立派な建物になったが、まだまだ改築の余地はある。当初の予定よりもお風呂を広く取って、大浴場にするようになった！キーワード「旅館：和風の旅館（2）」は「旅館：豪華な温泉旅館（3）」に変化する。キーワード「豪華大浴場（2）」を入手する。

情報7：旅館はリバーサイド

川の近くという立地を生かして、旅館の建物や温泉を引き込む施設を作ることになった。期日までには十分完成させられるだろう。涼しげな流れが窓から見渡せる、風流な宿が造れそうだ。キーワード「旅館：川沿いの民宿（2）」を入手する。

情報8：水遊び！

せっかく川が目前にあるのだから、それを活かさないのはもったいない。キミたちは川で遊べるよう、魚釣り用の足場や、ボート乗り場などを増築することにした。キーワード「旅館：川沿いの民宿（2）」は「旅館：涼しげな旅館（3）」に変化する。キーワード「川遊び（1）」を入手する。

情報 9：川の幸に舌鼓

川は水量も多く、新鮮な魚介類が採れることがわかった。キミたちは調理場を増築して、この川の恵みを存分に堪能できるように工夫することにした。キーワード「旅館：涼しげな旅館（3）」は「旅館：風情のある温泉旅館（4）」に変化する。キーワード「新鮮な川の幸（2）」を入手する。

情報 10：丘の上のパノラマ

丘の上だけに、資材の運搬や温泉の引き込みにかなり苦勞した。だが、土地も広く、いろいろと工夫のし甲斐がありそうだ！ キーワード「旅館：丘の上の民宿（3）」を入手する。

情報 11：卓球は不可欠

敷地面積にはまだ余裕がある。旅館の中に遊技場を併設することにした。温泉だけではなくレジャーも提供するのだ！ キーワード「旅館：丘の上の民宿（3）」は「旅館：立派な旅館（4）」に変化する。キーワード「遊技場（1）」を入手する。

情報 12：やっぱり露天でしょ！

見晴らしのいい立地を最大限に生かすため、増築して露天風呂を併設することになった！ 丘の上までお湯を引くのは大変だったが、旅館の目玉の一つになること間違いなしだろう！ キーワード「旅館：立派な旅館（4）」は「旅館：風光明媚な温泉旅館（5）」に変化する。キーワード「露天風呂（2）」を入手する。

情報 13：プロのアドバイス

「このあたりの獣で危険なのは猪、狼、熊や猿だ。特に熊、猿は温泉にも平気で近づいてくるから注意しろよ」猟師と共に山を歩き、注意すべき獣や、その対策を教えてもらった。キーワード「温泉と獣」を入手する。

情報 14：おしゃべりお婆ちゃん

「いいわよオ……昔からみんなが食べてる料理を教えとあげるわねエ……ところで冒険者さんはどこから来たの？ 生まれはどちらかしらア？」おしゃべり好きなお婆あちゃんから辛抱強く話を聞き、郷土料理のレシピをいくつか教えてもらった。旅館の食事メニューに役立つはずだ。キーワード「郷土料理（2）」を入手する。

情報 15：湧き上がるアイデア

「いいねいいね、インスピレーションが湧いてくるよ！」同行していた大地人の料理人は、郷土料理の話聞いていたく刺激を受けたようだ！「俺も何かメニューを考えてみよう。期待してくれよ！」と言って飛び出していった。きっとすばらしいメニューを考案してくれるだろう。キーワード「目玉料理（2）」を入手する。

情報 16：笑顔の絶えない職場です

丁寧な（または根気よい）説明と勧誘の甲斐があって、それなりの人数が応募して来てくれた。みんな新しい職場でがんばってくれそうだ。キーワード「人材：大地人（2）」を入手する。

情報 17：肝っ玉女将登場

「以前切り盛りしていた宿がモンスターの襲撃で焼けちゃってねえ……新しい仕事場を探してたんだよ！」従業員の募集活動の最中、ピンと来て声をかけてみた〈大地人〉の女性は、宿屋経営の経験があるベテランだった！ キミの勘は確かだったようだ。

「一からの立ち上げなんだろう？ なら、新人教育から任せておくれ。開業するまでには一人前になれるようしっかり教え込んであげるよ！」頼もしい人材が来てくれた。彼女に任せておけば従業員の教育は大丈夫そうだ。キーワード「人材：ベテラン女将（2）」を入手する。

情報 18：温泉いかがです？

旅館のチラシを配布したり、呼びかけで周囲の耳目を惹くなどの宣伝活動を行った甲斐があって、かなりの数の冒険者がタンニブルク村に興味を持ってくれたようだ。彼らの期待に応えるためにも、立派な温泉旅館を完成させなければ！ キーワード「〈冒険者〉の注目スポット（2）」を入手する。

情報 19：泉質どうでしょう？

「ムムム、これは……！」サンプルを検分していたロデリックが声を上げる。「いやあ、これは良質な温泉ですね。効能としては打ち身切り傷関節痛、健康増進エトセトラ……実に〈冒険者〉向けの温泉と言えるでしょう！」ロデリックのお墨付きとなれば、宣伝効果もきっと上がるだろう！ キーワード「効能抜群！（2）」を入手する。

情報 20：飲用にも適しています

「しかもこの水……どうやら水菓の希釈に使うことで効果を増幅させることもできそうです。これはまだ研究が必要ですが……どうですか、この温泉水、ウチに定期的に売ってくれませんか？」どうやら本来の目的とは別のところでもこの温泉水はロデリックの興味を惹いたようだ。この申し出を受けるならキーワード「ロデリック商会との取引（2）」を入手する。

情報 21：副長の湯上りタマゴ肌

「いやー、いいお湯だったよ。肌もトゥルトウルだし！」〈西風の旅団〉副長であるナズナが上機嫌で声をかけてきた。どうやら温泉は気に入ってもらえたようだ。「これなら他の子たちにもオススメできるよ。ねえみんな？」「「「はい！！」」」 アキバに戻ったらバッチリ宣伝してくれると約束してもらえた。キーワード「女性にもオススメ！（2）」を入手する。

情報 22：口コミの威力

「それにしてもいい場所を見つけてきてくれたじゃないか、〇〇（コネ、ユニオンを持つPC名）！ …ところで」ナズナはススッとキミに近寄り、小声でささやく。「今後はウチも覇風にさせてもらうからさ、泊まるときにいろいろサービスしてくれると嬉しいんだけどねえ……どうだい？」ナズナの申し出を受け、〈西風の旅団〉に便宜を図るならキーワード「女性にもオススメ！（2）」が「西風女子も絶賛！！（3）」に変化する。

情報 23：若旦那の援助

「面白い企画だね！ ぜひウチからも協力させてほしい」カラシンの反応は上々だ。とりあえず、アキバから旅館までのアクセスを容易にするため、フォーブリッジ方面へのキャラバンの定期便を増発してもらえるようになった。キーワード「送迎馬車完備（2）」を入手する。

情報 24：温泉にはつき物……？

「うーん、せっかくだから、みやげ物とかも作るといいんじゃないかな？ 〈大地人〉の観光客なんかも視野に入れたいね！ 温泉饅頭とか作ってみる？」企画に乗り気のカラシンは追加のアイディアを提供してくれる。キーワード「温泉饅頭（1）」を入手する。

情報 25：親方の協力

「温泉旅館か、悪くないな……わかった、協力しよう。腕利きの職人を手配してやるよ」協力要請にミチタカは快く応じてくれた。これで建物の整備はいっそうはかどるはずだ。ミッション終了まで《温泉を見つけ出す》および《ここに旅館を建てよう！ 1～3》の判定に+1してよい。

情報 26：豪腕炸裂！

「建てるからには立派なモノにしないとな！」ミチタカはこの企画に意外なほどノリノリだ。すぐに周囲に声をかけ、タンニブルク村に派遣する職人の手配を終えてしまった。次の《ここに旅館を建てよう！ 1～3》の判定を行うとき、自動的に成功してもよい。

情報 27：包丁人登場

「ちょうど俺も、腕試しのできる場所を探していたんだ。その話、乗ったぜ！」横丁で店を開いていた〈大地人〉の料理人がひとり、スカウトに応じてくれた。〈冒険者〉に混じってここで料理の修行をしていたそうで、新たな仕事にやる気満々だ。キーワード「人材：料理人（2）」を入手する。

情報 28：味試し

「あんたも料理人かい？ なら、まずは俺の腕を見てもらおうか！」キミが〈料理人〉（または〈食闘士〉）であると聞いて、彼は自分の作った自信作を試食するようすすめてきた。……これは美味い！ 〈大地人〉でありながら、彼はかなりの腕利きのようだ。キーワード「人材：料理人（2）」は「人材：凄腕料理人（3）」に変化する。

情報 29：これも混浴……？

ただ動物を追い払うだけではきりが無い。キミたちは発想を逆転して、旅館とは別の場所に野生動物が入るための温泉を設置することにした。予想が当たり、動物たちはそちらの温泉に集まり、旅館の周辺は安全が確保された！ 〈冒険者〉相手には、動物と触れ合える温泉として開放してもいいかもしれない。キーワード「動物出没注意！？（-5）」は「ふれあい温泉（2）」に変化する。

ハプニング



プラスの得点が書かれたキーワードの総数が一定数になるごとにハプニングが発生する。ハプニングは即座に起きる。

ハプニング1：野生の入浴

このハプニングはキーワード4個になると発生する。

湧き出す温泉は野生の動物やモンスターにとっても好ましいものらしい。キミたちが整備している風呂や旅館の敷地内に野生動物がたびたび出没するようになってしまった。これでは安心して温泉を楽しめない！？ キーワード「動物出没注意！？（－5）」を入手する。以降、以下のシナリオ動作が可能になる。

《動物対策を行う》__メインプロセス__基本（命中 or 耐久／困難）__防護柵を作る、動物を駆除するなどして、温泉の安全を確保する〔疲労：5〕を受け、〔動物出没注意！？（－5）〕を取り除いてもよい。〔判定成功&〔温泉と獣〕を所持〕〔情報29〕を入手する。〔サブ職：狩人、罾師〕この判定に＋2。

ハプニング2：地熱S.O.S！？

このハプニングはキーワード8個になると発生する。

地殻変動かはたまたアサマフレイムの怒りか、湧き出す温泉の温度が一時的に急上昇し、風呂に適さなくなってしまった。このままでは温泉旅館のアイデンティティが失われてしまう！？ キーワード「激アツ温泉郷（－10）」を入手する。以降、以下のシナリオ動作が可能になる。

《温度調整を試みる》__メインプロセス__基本（解析 or 知覚／困難）__原泉を変える、温泉水を冷却する施設を作るなどで、湯温を調節する。〔疲労：5〕を受ける。〔激アツ温泉郷（－10）〕を取り除いてもよい。〔サブ職：学者、設計士〕この判定に＋2。

ハプニング3：泊まりたい、泊まれない！？

このハプニングはキーワード12個になると発生する。

建設の進む宿屋の建物に、致命的な欠陥があることが発覚してしまった。このままでは旅客を受け入れることなどできない。速やかに解決しなければならない！！キーワード「欠陥建築（－10）」を入手する。以降、以下のシナリオ動作が可能になる。

《欠陥を改善する》__メインプロセス__基本（耐久 or 操作／困難）__欠陥が発覚した箇所を補修、改築する。〔疲労：10〕を受ける。〔欠陥建築（－10）〕を取り除いてもよい。〔サブ職：大工、設計士〕この判定に＋2。

ミッションの難易度



ミッションは『ログ・ホライズンTRPG』において戦闘と並ぶゲームギミックのひとつである。ある特定のシチュエーションをミニゲーム化してセッション内で取り扱いやすいようにしたものだ。

自由なルートが選べたり、なにかを試してみたり、失敗してみることが可能であることはミッションにおいて重要だ。TRPGを「正解ルートをなぞる遊び」ではなく「参加者の手で自分たちの世界や物語を生み出す遊び」として再発見してもらうためには、「行動や選択の余裕」が必要なのである。

そのためには、ディベロッパーはミッションをミニゲームとしてシビアな難易度のデザインにすることは避けるべきだろう。ゲームとしての難易度が高い（ある意味完成度が高い）ミッションは、セッションの現場から行動選択の自由やインスピレーション、あるいはロールプレイによる個性表現の幅を奪いかねないのだ。

一方でプレイヤーのやる気やアイデアを引き出すようなシチュエーション、シナリオ動作のギミックや、ジレンマは望ましい。なんにでも使えるパイルアップ以外のアーキは「雰囲気味わうため」にあると言っても過言ではない。

Clue hunting 魔法騎士団を強化せよ mission

サンスルミッションその4:魔法騎士団を強化せよ
多カウンター+時限イベントによるドラマ型クルハント

マイハマ騎士団〈グラスグリーヴス〉がアキバの戦闘系ギルド〈黒剣騎士団〉の教導を受け入れて強化されたという噂はイースタルにあっていう間に広まった。判りやすい成果——〈月蛾〉の撃退があったのだから当たり前だ。他の領地も手をこまねくわけにはいかない。ツクバの魔法騎士団〈塔の教え子〉騎士団長ヨハンもその思いは同じだった。しかしツクバは学術と魔法の街、騎士団といったって塔（学部）ごとにばらばら。予算も少ない。これでは高名なギルドを招くことは出来ない。そこで君たち、アキバでも名を知られ始めたギルドに白羽の矢が立った。軟弱もののうちの騎士団を鍛えて下さい！

このミッションのガイダンス

このミッションのプレイ時間は45～90分を想定している。

このミッションをプレイするとPC全員に「アザーチケット」1枚が手に入る。

このミッションのプレイ方法

「ミッション：魔法騎士団を強化せよ！」はラウンド進行ルールを利用して行うミッションである。このミッションではエンカウントシート「魔法騎士団を強化せよ！」を使用する。

このミッションの目的は魔法騎士団〈塔の教え子〉を強化することである。騎士団の実力は「体力」「騎士道」「近接戦闘」「魔法戦闘」「連携」の5種がありそれぞれ5段階（★マークで表記、最小0で最大5）となっている。

PCたちはエンカウントシート記載のシナリオ動作を繰り返し、さまざまな訓練を行いながら実力を教養育てて行くことが目的となる。シナリオ行動では「ハプニング」が発生することもあるが、同じ「ハプニング」は特別に記載されないかぎり一回しか発生しない。

このミッションにおける1ラウンドは一週間程度とし、期限は6ラウンド（6週間）だ。

ツクバの街周辺はいまだゴブリンなどの魔物も多く〈塔の教え子〉守備担当区域は最近危険も増えている。波瀾万丈の訓練を開始しよう！

確定しているハプニング

「ミッション：魔法騎士団を強化せよ！」では第3ラウンド終了時と第6ラウンド終了時にハプニングが起きることが確定している。このことはプレイヤーに告げてしまった方が良いでしょう。騎士団長ヨハンは剣も騎乗もへたくそな学者騎士だが、彼の感じている危機感は故ないものではないのだ。

難易度とPC人数

難易度ベリーハード以上の難易度の場合は、すべてのシナリオ動作の難易度を+1する。

PCが4人の場合、開始時点で「騎士道」と「魔法戦闘」の★を1つずつ得る。PCが3人の場合2つずつ得ること。

勝利条件と敗北条件

このミッションでは勝敗にかかわらず参加プレイヤーは各自1枚の「ログチケット：アザーゲット」を入手する。

勝利条件：ミッション終了時点で★の合計が22個以上。

敗北条件：勝利条件を満たせず、ミッションを終了してしまう。

ハプニングリスト



※以下はシナリオ側の記載であり、プレイヤーには初期状態で公開はされない。

ラウンド3終了時には「ハプニング13：大型狼にのったゴブリン」が発生する。ラウンド6終了時には「ハプニング14：ゴブリン侵攻軍があらわれた！」が発生する。忘れないように注意しよう。

ハプニング1：巨大スライム

ダンジョンの中から抜け出そうとする巨大スライムを発見した。ユーモラスな姿だが、こいつを外に出せば、畑も家も溶かされてしまうかもしれない。力を合わせて巨大スライムをなんとか討伐しよう。

PC全員は騎士団を励まして討伐を開始する。全員「疲労：10」を受けて「連携」の★を1つ上昇させる。さらに全員「疲労：10」を受けるなら「騎士道」の★を1つ追加上昇させてもよい。

ハプニング2：武器庫発見

ダンジョンの中で武器を貯蔵するための管理部屋を発見した。PCの代表者1名はこの部屋を整理するために「難易度：普通+1」の「耐久判定」をすること。サブ職が鍛冶師、武具職人、武器職人の場合は+2だ。成功すれば有用な武具をかなりの数発見できる。「近接戦闘」の★を1つ上昇させる。失敗した場合、騎士団の学問バカたちが議論を始めながら散らかして、あまつさえ、腐食実験を始めてしまう。当然、武器はひとつも得られない。

ハプニング3：ゾンビの群

無人の大広間を進んでいたら周囲の地面がぼこぼこ盛り上がってきた。「セミかなあ？」「カブトムシじゃない？」そんなわけではない。無数のゾンビが大地より現れたのだ！ 騎士団は大激戦に突入する。

「体力」「魔法戦闘」「近接戦闘」の★合計と同じだけのダイスをふれ！（何人かのプレイヤーで手分けしても良い）。その合計が12以下の場合、騎士団は敗走することになる。PCたちはしんがりを務めるため全員「疲労：20」を受ける。合計が13以上なら大勝利だ。この貴重な乱戦の経験で「体力」の★を2つ上昇させよ。

ハプニング4：地下の魔犬

ふたつの頭部を持ち、牛よりも巨大な犬が訓練部隊のまえに立ちふさがる。「なんて大きな犬だ」「頭がふたつなんてひとりで漫才できそう……」余りの恐ろしさに隊員はパニック寸前だ。

PCの代表者1名は士気を取り戻すために「難易度：普通+1」の「交渉判定」をすること。サブ職がアイドル、貴族、交渉人の場合は+2だ。成功すれば部隊は秩序を取り戻す。「連携」「騎士道」の両方の★を1つ上昇させる。失敗した場合は逃げ出さなければならぬ。「体力」の★を1つ上昇させよ。

ハプニング5：モンスター部屋の大ピンチ

朽ちたドアをあけて雪崩れこんだ大広間には数百匹の〈洞窟狼〉と〈灰斑犬鬼〉（ノール）が住みついていた！ この数、幾ら人数の多い騎士団でも全滅しかねない。今回ばかりはPCたち冒険者の力が必要だ。

PC全員は各自好きなだけ【因果力】を消費して1消費につきダイス1個を振り、その結果すべて合計すること。その数が10以下であれば命からがら逃げ出すことしかできない。「体力」の★を1つ上昇させよ。もし11以上なら騎士団と君たちは激闘をくり抜けて奇跡的に勝利する。「体力」「近接戦闘」「魔法戦闘」のすべての★を1つ上昇させよう。

ハプニング6：これはオリハルコン？

ダンジョンの中で訓練部隊は銀色に輝く鉱物を手に入れた。この希少金属があればいまよりは2段階以上良い装備を作り出すことができる。ピンポイントで使えば騎士団全体に配ることも可能だろう。「近接戦闘」「魔法戦闘」「騎士道」すべての★を1つ上昇させる。

ハプニング7：カスミレイク調査

ツクバ東方カスミレイクを調査した。いたって平和なようだ。そこで騎士団に丸太をもたせてマラソンさせてみた。PC代表者は1Dをふれ！「ダイス：1～3」「体力」の★を1つ上昇させよ。「ダイス：4～5」メンバーは根性を見せる。「体力」の★を2つ上昇させよ。「ダイス：6」騎士団メンバーは全員倒れてしまった！ 慰め合う彼ら。「体力」の★を1つ減らし「連携」の★を2つ上昇させる。

ハプニング8：森林部調査

ツクバ南方森林部を調査した。狼や猪などの自然動物を排除する。PC代表者は1Dをふれ！〔ダイス：1～3〕正直歯ごたえがない。騎士団も順調に戦闘している。「近接戦闘」の★を1つ上昇させよ。

〔ダイス：4～5〕〈小牙竜鬼〉の群れに苦戦しながらも勝利！「魔法戦闘」の★を2つ上昇させよ。〔ダイス：6〕はぐれ〈人面獅子〉だ！？ 強すぎる敵の登場に騎士団は一目散に逃げ出す。逃げる時だけは息が合っている……「連携」の★を1つ上昇させる。

ハプニング9：農村部調査

ツクバ西方に点在する農村を巡回して治安維持活動をしている。PC代表者は1Dをふれ！〔ダイス：1～3〕麦の収穫、家畜の誘導、壊れた屋根の修理——騎士団はまんざらでもなさそうだ。「体力」の★を1つ上昇させよ。〔ダイス：4～5〕〈人食い植物〉の群、なかなかの好敵。「魔法戦闘」の★を2つ上昇させよ。〔ダイス：6〕なんでこんなところに〈丘巨人〉が！？ うわーもうだめだー。騎士団はあっという間に逃げ出す。惨めな仲間意識で「連携」の★を1つ上昇させる。

ハプニング10：丘陵方面調査

ツクバ北方にあるツクバ山に騎士団は向かった。この近くにダンジョン「ダブルドッグ」があるはずだが今回は地表部の調査だ。〈緑小鬼〉の痕跡を発見する。無視するなら訓練続行。「連携」の★を1つ上昇させる。これを追いかけて突き止めるなら戦闘になる。PCは全員〔疲労：10〕を受けるが、「近接戦闘」と「魔法戦闘」の★を1つ上昇させる。

ハプニング11：ナス高原調査

ツクバ北東に警戒が必要だと騎士団は結論した。この方面のワタラセダンジョン近郊を探索する。PC全員は「難易度：普通+1」の〔知覚判定〕をすること。1名以下しか成功しなかった場合異変は見つからない。遠征調査として「体力」の★を1つ上昇させよ。2人以上成功した場合モンスターの移動あとを見つける。周辺で間引き戦闘を行い「連携」、「魔法戦闘」、「騎士道」の★を1つ上昇させる。

ハプニング12：ツクバ周辺掃討

ツクバ周辺の掃討を行い付近の安全を確保する作戦を騎士団は行う。「体力」「連携」「騎士道」の★合計と同じだけのダイスをふれ！（PC手分けでよい）。その合計が12以下の場合、十分な討伐を行うことは出来ない。とはいえ「魔法戦闘」と「近接戦闘」の★を1つ上昇させる。13以上の場合大規模な掃討を実現した。「連携」、「魔法戦闘」、「[騎士道]」のうち2つの★を1つ上昇させる。さらにハプニング13、14でダイスをふる場合+1Dを得る。

ハプニング13：大型狼にのったゴブリン

このハプニングは第3ラウンド終了時に自動的に発生する。

ツクバの街近郊に大型狼に乗った〈緑小鬼〉が現れているらしい。「体力」、「騎士道」、「近接戦闘」、「魔法戦闘」、「連携」のうちふたつを選び、その★合計と同じ数のダイスをふれ。合計が20以下であれば、敗走してしまう。「体力」、「騎士道」、「近接戦闘」、「魔法戦闘」、「連携」のうち高いほう2つの★を減らさなければならない。訓練はやり直しだ。21以上であれば勝利できる！ すべての〔疲労〕を回復してよい。——どちらにせよ、なんだか不穏な空気が漂ってきた。この〈緑小鬼〉たちは偵察部隊なのではないか？ ツクバの街は狙われているのかもしれない。PCたちはなんだか不気味な予感をおぼえる。



ハプニング14：ゴ布林侵攻軍があらわれた！

このハプニングは第6ラウンド終了時に自動的に発生する。

「アレはなんだ？」「なんだか遠くがもぞもぞ動いてるように見えるなあ」「あれはゴ布林だ！」

ツクバの街に〈緑小鬼〉の軍勢が押し寄せてきた。それも数百体の規模だ！！ **幻の第7ラウンド**が始まる。ミッションはまだ終わっていないのだ。

ただし、〈緑小鬼〉の軍勢が攻めよせてきたいま通常のシナリオ動作はもう実行することが出来ない。ここからは戦闘の状況に応じた判定をしていかなければならない。もちろん第7ラウンドでもメインプロセスの判定は1人1回だということに注意せよ。覚悟を決めたならば即座にハプニング15へすすめ。

ハプニング15：（7R）城門をまえにして

騎士団は即座に集合した。だがその瞳は不安に揺れている。いままでにない大規模な戦いをまえに不安でいっぱいなのだ。「お腹痛い」「魔法書のページが破けちゃった」「なんでこんなことに！？」

P C代表者一名はメインプロセスを使い「難易度：困難」の「交渉判定」をすること。このとき「騎士道」の★の数をプラス修正として得られる。サブ職が、騎士、勇者、指揮官の場合はさらに+2だ。〔判定成功〕騎士団は決意を新たにときの声を上げる。教え子の勇気にP Cたち全員は【因果力】に+1。〔判定失敗〕かえって騎士団は怯えてしまっている。〔騎士道〕の★2つをへらす。——どちらの結果にせよハプニング16へすすめ！

ハプニング16：（7R）城壁の上で

騎士団魔法部隊は城壁の上に一列に並ぶ！ いまから自慢の魔法攻撃で先制するのだ。P C代表者一名はメインプロセスを使い「難易度：至難+5」の「知識判定」をすること。このとき「魔法戦闘」と「連携」の★の数をプラス修正として得られる。サブ職が、提督、狩人、軍師の場合はさらに+2だ。〔判定成功〕火炎、氷、雷がゴブリンの軍に降り注ぐ！ 効果は抜群だ！ 「魔法戦闘」の★を+1する（6になっても良い）。〔判定失敗〕自信喪失で「魔法戦闘」の★2つをへらす。——どちらの結果にせよハプニング17へすすめ！

ハプニング17：（7R）街へ侵入させるな！

魔法の支援を受けた騎士団はいよいよ城門からうって出る。ゴブリンどもを一掃するんだ！ 「やってやるぞお」「くらえ魔法クロスボウだ」「とやー！」「おれたちのツクバを守るんだ！」「守護りたい？」「僕たちが街の所有権を主張するのは法的に問題があるんじゃないでしょうか？」「お前たち司法科はなんでそうノリわるいかなあ」「とにかく闘えー！」

P C代表者一名は「難易度：至難+5」の「運動判定」をすること。このとき「近接戦闘」と「体力」の★の数をプラス修正として得られる。サブ職が、狂戦士、戦司祭、将軍の場合はさらに+2だ。〔判定成功〕騎士団の騎馬突撃がゴブリンを蹴散らす。上出来の戦闘だ！ 「近接戦闘」の★を+1する（6になっても良い）。ゴブリンを相当追い詰めたぞ。〔判定失敗〕かなり無様な戦闘だが、それでも騎士団は勇気を振り絞りゴブリンを食い止める。〔近接戦闘〕の★2つをへらす。騎士団なんて身体を張ってナンボなのだ。「教官しんじやいますろう」まだ平気だ。オーロラヒールしてやるからもっかい行ってこい。——どちらの結果にせよハプニング18へすすめ！

ハプニング18：（7R）街を救え！

騎士団突撃を逃れた少数のゴブリンが街へ侵入してしまった。やつらの暴虐を許すわけにはいかない。騎士団も疲労が濃い。ここは彼らと一緒に闘うべきだろう。君たちも一丸となってツクバの石畳の上を駆け巡る。

P C代表者一名は「難易度：至難」の「命中判定」をすること。この時まで行動していないP Cは代表に協力することによって+1Dをしてよい。騎士団のメンバーもかなわぬまでもゴブリンの攻撃を身体を張って食い止めている。〔判定成功〕連携した小隊が敵を一掃する。最後の一手は苦しい訓練を乗り越えたチームワークだった。〔連携〕の★を+1する（6になっても良い）。〔判定失敗〕最後になって「うわあん。やっぱり剣は苦手だ」「野蛮だよこんなの！？」と泣き言をいう騎士団。それでも市民を守るために逃げ出す騎士はひとりもいない。がんばれ！ 「連携」の★2つをへらす。——どちらにせよゴブリンたちは一掃される。ミッションを終了とし、勝敗を確認せよ！

ツクバ騎士団訓練記

CR：3 所要時間：5時間 報酬：ギルドハウス

導入とOP：団長の依頼

アキバの溜まり場でくつろぐPCたちのもとへ一通の依頼の手紙が届いた。手紙の差し出し人はツクバの魔法騎士団〈塔の教え子〉団長のヨハン。ツクバへ向かい、依頼主から直接話を聞いてみると「騎士団を鍛え直してほしい」との依頼だった。〈塔の教え子〉は騎士団というものの、塔（学部）ごとにバラバラに集まった寄せ集めで、十分な練度もない。教練するにしても予算も十分とは言えず、高名なギルドを招くことができないのだ。ヨハンは、金銭的なお礼を十分にすることはできないが、代わりとしてツクバでのギルドハウス一軒を進呈してくれるという（現金に換算すればとんでもない金額だ！）。キミたちは二つ返事で特訓メニューを考えることにした。

ミドル1：だらけた騎士団

PCたちは依頼を受けると早速騎士団の調教じゃなかった訓練に取りかかる。しかし騎士団の面々は軟弱で「剣は重いなあ」「靴擦れできちゃった」「一時間走るために必要なカロリーを計算するので今日は休みます」などと言い訳ばかり。ここはがつつり鍛え上げよう。ミッション「魔法騎士団を強化せよ」を行うこと。

なおCR3の判定難易度は以下の通り。

普通：6	困難：10	至難：13
------	-------	-------

とりあえずラウンド3終了時イベントまで終了したら「ミドル2：訓練の日々」に進む。

ミドル2：訓練の日々

ミッションの合間だがここで日常シーンをはさんでも良いだろう。PCたち全員はツクバのレストランで食事をして「疲労」を20点回復しても良い。また、仲間同士の人間関係（コネクション）を変更してもよい。特にアイデアがない場合、ツクバ騎士団メンバー「皿洗い」ウォッシュ「弱気」「きれい好き」「水魔法使い」が話しかけてくる。「僕らって全然強くなってないんじゃないでしょうか？」。自信をもてないウォッ

シュを励ましたら（励まさなくても）、「ミドル3：迫る暗雲」に進む。

ミドル3：迫る暗雲

日常パートが終わったらミッション「魔法騎士団を強化せよ」の続きだ。第4ラウンド開始からプレイを再開しよう。第7ラウンドになるとツクバの街にはゴブリンの軍団が襲いかかってくる。切迫した雰囲気でも語りかけると良いだろう。勝利しても敗北しても、騎士団はこの防衛戦でくたくたになってしまう。彼らは良く闘った。やっと姿を現したゴブリンの指揮官の相手はPCがすべきだろう。クライマックスへ進む事。

クライマックス：ゴブリンの指揮官部隊

この戦闘は事前にブリーフィングをすることが可能だ。戦闘用のマップは「変転する戦場」より「01：深い森の交易路」を用いる。PC初期位置はA7、F1のいずれかだ。エネミーは〈緑小鬼の百鬼長〉をC3、〈緑小鬼の呪術師〉をB2、〈緑小鬼〉AをC5、〈緑小鬼〉BをE3、に配置する。PCが5人の場合は〈鉄軀緑鬼の拳士〉をF7に配置すること。

シナリオ難易度でハード以上を選択した場合、GMは〈緑小鬼の百鬼長〉の【最大HP】を+90してもよい。この効果はGM用EXパワーとして扱い、コストとしてGM用【因果力】3点を消費する。

ED：騎士団も一人前

戦闘終了後、ゴブリン部隊の資材から宝箱を見つける「財宝表：換金アイテム」と「財宝表：魔法素材」をひとり1ロールずつすること。何はともあれ、君たちはモンスターの脅威を退けることが出来たのだ。騎士団も喜んでいる。「教官、明日は有給ですよーね？」。

PCたちは街の人々に大いに感謝され、ギルドハウスを得ることが出来た。これからも暇を見て騎士団の連中を制裁じゃない訓練してやろう！

ヤマト風土記

Culture, geography and folklore in YAMATO.

第十二回「フォーランド西部」



◆〈フォーランド西部〉の地勢

〈フォーランド西部〉は現実世界における愛媛および高知に相当し、四国の西部に当たる地域である。

フォーランド島は現在陸路でアクセスする手段が失われており、〈弧状列島ヤマト〉のなかでも特に孤立した状況が長く続いている。

特に〈フォーランド西部〉は唯一島へのアクセスに使用できそうなルートとなっている〈ロストブリッジ〉からも離れているため、探求心旺盛かつ技量に優れた〈冒険者〉であっても侵入してくることは極めてまれだ。ナインテイル側から〈ハヤスノ水道〉を渡るルートもかつては存在していたが、現在この海域もモンスターの支配する領域となっておりやはり移動は困難だ。

人の手が及ぶことが無くなって久しい〈フォーランド西部〉だが、その地形はフォーランド島全体の特徴とも言える急峻な山地がそのほとんどを占めている。さらに、突如フォーランド島に出現して島全体の環境を急変させている謎の火山による影響が相まって、木々の生い茂る密林を、巨大かつ凶暴な恐竜とすら呼べるようなエネミーが闊歩している状態だ。

〈大災害〉以降、ますます人の手を拒む環境へと変貌しつつあると見られているフォーランド島だが、全く希望が残されていないわけではない。一年中南洋からの風が吹き寄せる〈クレイサップの廃墟〉周辺は現在のフォーランド島を覆う環境変化の影響が小さいことから以前の姿を保っており、廃墟を再整備することで拠点として利用できるのではないかと見られている。もっとも、西の〈冒険者〉の大半はミナミを中心とした活動に集中しているため、フォーランド島への調査や開拓といった活動が開始されるのは、まだまだ先の事ではないかという見方が大半を占めている。

◆〈フォーランド西部〉の気候

〈フォーランド西部〉の気候は、比較的南に位置している事を加味してか多少温暖であるものの、ヤマトの諸地域と同様に四季の彩り豊かな温帯の様相を示していた。だが〈大災害〉以降に現れたとみられる謎の火山により、現在その環境はちょっとした熱帯の様相を呈している。特に〈フォーランド西部〉はその影響が強く現れており、現時点でもその山野はほぼ熱帯雨林へと変貌を遂げてしまった。

急斜面は勢いよく伸びた樹木によって覆われ、その下には日照が無くとも育つようなシダ類や痩せた低木の仲間、あるいはツタが生い茂っている状態だ。

〈フォーランド西部〉の中央にある〈フォーランドカルスト〉を除いた山地については、ほとんどが同じ状況と言って良い。このような山林では足場が悪いため、〈冒険者〉であっても自由に移動したり戦ったりすることが困難だ。

〈フォーランド西部〉は現在、気象もほぼ熱帯と同様となっており、非常に蒸し暑い空気の中で毎日のように短い豪雨がやってくる。南部を走る大河として知られる〈シマム川〉は常に降雨によって濁流となっており、飛行能力でも有していない限り渡河事は非常に困難だ。しかし〈蜥蜴人〉達だけはこの難所を越える手段を有している。彼らは手なずけた巨大な〈恐竜〉の背に跨り、濁流を渡ってしまうのだ。〈蜥蜴人〉達は〈恐竜〉を乗り物として非常にうまく利用することで〈フォーランド島〉を自由に移動している。

例外的に〈フォーランドカルスト〉だけがこのような変化を免れている。かつてフォーランド公爵らが苛烈な防衛戦を展開したこの地は今でも冷涼な気候のまま、草原と石灰石が散乱した高地の姿を保っている。

◆〈フォーランド西部地方〉について

〈フォーランド西部地方〉は、かつての〈フォーランド公爵領〉の名残である城砦や砦の残骸が数多く残る地域でもあるが、これらは長年風雨にさらされたというだけではなく、亜人間たちとの激しい戦いによって刻まれた破壊の爪あとのものだ。フォーランドの民は亜人間の軍勢に西へ西へと押されていったため、破壊の度合いは東側になるほど大きく、山野にうずもれ

「跡地」すらはっきりしないところも多い。逆に島西部、特に沿岸部に近いところは当時の建造物を残している遺跡も多く、当時のフォーランド軍による決死の防戦のあとがうかがえる。そういった場所はフォーランドに住み着く〈牛頭大鬼〉などの集落と化している。

〈大災害〉後、謎の熱帯化現象によって急速にジャングル化が進むフォーランドであるが、フォーランド西部地方は、東部地方に比べても特にその速度が速く、山野はそのほとんどが熱帯性の原生林に飲み込まれている。これらのジャングルには〈恐竜〉や、それらを使役する〈蜥蜴人〉が現れ、急速に勢力を拡大している。

◆〈フォーランド西部地方〉のモンスター

現在フォーランド西部地方に生息するモンスターの中で最大勢力を誇るのが、〈大災害〉後にどこからか現れ、急速に勢力を拡大した〈恐竜〉類、そしてそれを使役する亜人間種族〈蜥蜴人〉（リザードマン）たちである。恐竜はどれも熱帯気候に適応した強靱な体を持ち、大型のものになればその体躯そのものが脅威となる。〈襟巻き角竜〉の突撃は重戦車もかくやという威力で敵を蹂躪し、小型の〈二足竜〉たちは熱帯雨林の悪路が嘘のようなスピードを発揮して襲い掛ってくるだろう。そして〈蜥蜴人〉たちはこれらの恐竜たちを巧みに手懐けており、手足のように操って戦う。うっそうと生い茂ったジャングルの中で自在に行動する恐竜、そして蜥蜴人との戦いは、たとえ熟練の〈冒険者〉であっても苦戦を強いられることは必至だ。

一方恐竜の台頭に押されながらも、フォーランドの先住者である〈牛頭大鬼〉（ミノタウロス）などの亜人種族も存在する。彼らは島西部に点在する遺跡などに住み着き、集落を形成して勢力を保っている。



◆フォーランドの歴史

現在こそ〈大地人〉が住むことのできない危険な島となってしまったフォーランド島だが、〈第一の森羅変転〉以前、この一帯は〈フォーランド公爵領〉と呼ばれ、豊かな自然とともに善の種族が生きる平和な大地であった。

しかし、〈第一の森羅変転〉とその後に続く災厄はヤマト全土を等しく襲い、〈フォーランド公爵領〉もまた戦火に晒されることとなった。

元より山がちで大きな都市も少なく、それに沿う形で大きな兵力を持たないフォーランド公爵家であったが、それでも可能な限りの兵を集め、領民をまとめ上げて各地の砦へと退かせることに成功した。そして、〈ウェストランデ皇王朝〉の中枢たる〈キョウの都〉へと救援を求める早馬を走らせた上で堅守の体制を取った。〈ウェストランデ皇王朝〉の誇る〈禁軍〉さえ到着すれば、亜人間の大军であろうとも対抗可能であると思われたし、それだけが唯一つ残された〈フォーランド公爵領〉を覆う未曾有の危機への対処法だったからである。

しかし、〈ウェストランデ皇王朝〉はこの声に応える事は無かった。一つには同様の非常事態はヤマト全土をくまなく襲っており、〈フォーランド公爵領〉への対応を行うことが難しかったという事もあったが、なによりも〈皇王朝〉の中枢に居を構える大貴族達は己の保身を図り、辺境において貴族を自称する私兵集団や、農民などを見捨てたという側面が強い。

しかし、そんな状況下にあっても〈フォーランド公爵家〉とその領民は耐え続けた。決して訪れる事のない〈キョウの都〉からの増援を信じ、防備を固め、隊伍を編成して時に反撃し、いよいよ守り切れなくなると見れば、あえて打って出て敵中を突破してみせることすらあった。そうして次第に西へ西へと追いつめられながらも望みを捨てることは無かったのである。

最終的に、フォーランド島の西端に残された最後の拠点であった〈マサキの廃城〉が攻め落とされたことにより〈フォーランド公爵領〉は滅亡することとなった。しかし、決して折れることなく続いた不屈の抵抗は、〈フォーランド西部〉に残された数々の廃墟という形で今も残されており、そのいくつかはダンジョンとなって、〈冒険者〉の到来を待っているのだ。

◆西ノ海と人魚

〈ハヤスノ水道〉や〈ウワージュ海〉と呼ばれる〈マサキ半島〉周辺の海は魚状の下半身を持つ〈人魚族〉（マーマンまたはマーメイド）の住む領域として知られている。

〈人魚族〉は人類に対しては中立の種族であり、周囲の人類とは原則不干渉の形をとることで共存していた。

フォーランドが人類の生活圏だった時代は、彼ら〈人魚族〉と個人的に友誼を結ぶ船乗りもあり、通行料としての対価を支払い、彼らのルールを守れば安全に海を渡り、ナインテイルなどに行き着くことができた。これにより独自の交易を行い財を成した者もいたという。伝承だが、中には人魚族と恋に落ち、種族を超えた愛をはぐくんだ、というロマンチックなエピソードも伝わっている。（もっとも、その結末は往々にして悲劇的なものがほとんどではあるのだが）

また、亜人間種族との戦によって〈フォーランド公爵領〉が滅亡を迎えようとしていた時も、彼らの助力を得てナインテイルへと落ち延びた人々がごく少数ながら存在したようだ。

なお、〈ハヤスノ水道〉は流れも速く〈海竜〉をはじめとする強力な海洋モンスターも存在する。彼らの助力に頼らず船を出せば、十中八九強い潮に捕まって外洋まで流され、そのまま海の藻屑となるだろう。

現在の〈人魚族〉は〈マサキの廃城〉を中心にフォーランド西沿岸部に勢力を持つ〈牛頭大鬼〉部族と非対称な同盟関係(実質は隷属扱いである)にあり、食料の提供や資材の供出を強制されるなど悲惨な状態にある。人類に対しても敵対的な態度をとらざるを得ず、近海を船が通りかかればみな〈人魚族〉の手によって沈められてしまうこととなる。そのため〈冒険者〉のみならず、〈大地人〉の船乗りや漁師たちからも忌み嫌われているのが現状だ。

彼らは年若い子供たちをミノタウロスの基地に人質としてとらわれており、反抗の力を封じられた状態だ。もしもこの問題を解決し、〈人魚族〉からの協力を得ることができたならば、ナインテイル方面からのフォーランド攻略も現実的なものとなるかもしれない。



◆概要

「遅くまで遊んでると、〈人食い鬼〉にさらわれて食べられちゃうよ!」。〈大地人〉の母親がヤンチャ坊主を怖がらす定番の警句にも登場する〈人食い鬼〉

(オーガ)は、巨人族に分類される亜人間種族の中では最も小さく、そして最も広域に棲息しているモンスターである。

身長はおおむね3～4m程度だが個体差が激しく、低レベルの個体は3mに満たないこともある。背筋をまるめ猫背になって歩くため、実際遭遇してみたら意外と小さかった、という感想もあるほどだ。だが、レベルが上がるにつれ背は高くなり筋肉も増量されていくため、高レベルの〈人食い鬼〉ともなると巨人の名に恥じない堂々たる巨躯を誇り、5mを超える個体も確認されている。

肌の色は赤や青、黒など様々で、膨れた腹から筋肉質の手足が伸び、頭に1～3本ほどの角を生やした姿は鬼の名に相応しい。最も目を引くのは人間を丸のみにできるほど巨大な口で、それもあいまって頭部が非常に大きくなっている。そのため、身長のわりに頭身が低く、どことなく滑稽な外見といえなくもない。獣の皮から作った腰巻以外に衣服や防具をほぼ身に着けないが、骨や石を繋ぎ合わせて腕輪や首飾りにするのが好むようだ。多くは素手で、丸太のごとき腕をただ振り回すだけでも脅威だが、ときに金棒や竹槍、石斧など単純な武器(ときに調理器具を兼ねる)を携えていることもある。

〈人食い鬼〉はみな非常な大喰らいで、特に酒と肉を好んでいる。一番の好物は〈大地人〉、それも柔らかい女性や子供の肉だ。見た目通り粗暴かつ野蛮だが、

頭はあまり良くないらしく、子供だましのトリックにもよく引っかかる。理性的な会話は不可能だが単純な言葉は理解できるようで、〈人食い鬼〉に出会った旅人がとっさに簡単な謎かけを叫び、悩んでいるあいだに難を逃れた、などという話も伝わっている。

〈大地人〉にとっては比較的身近な脅威だが、同族の間でもしばしば縄張り争いや獲物の取り合いが起るため、大集団を形成することはまれである。

◆生活形態

〈人食い鬼〉の生活には、およそ規範や文化が存在しない。一日の大半は寝るか食うか争うかで過ごし、眠りたいときに眠り、食べたいときには狩りを行う。繁殖期も個体によってまちまちで、決まった季節ではないようだ。

彼らには雌雄が存在するのだが、普段はほとんど外見に差が無く、繁殖期になって初めて外見に変化が生じる。といっても、長く伸ばした髪とわずかに膨らんだ胸で辛うじて雌とわかるくらいで、劇的に差があるわけではない。以上のことから、ある種の魚のように普段は中性であり、繁殖期に性別が決定して子供を作るのではないか、という説を唱える学者もいる。

妊娠期間は丸二年間と長く、産まれてきた子鬼はすでに髪も歯も生え揃い即座に肉を喰えるようになっていく。そのため、母乳はあくまで補助的なもので、両親の獲物を分けてもらいながら育つのだと推測されている。もっとも、〈人食い鬼〉の子育てを間近で観察するような者は皆無だったため、はたして事実なのかは不確かだ。

〈人食い鬼〉は家族単位で生活するが、親族にあた

る3～5の家族が集まって集落を形成するのが一般的だ。家を建てられるような文化レベルを有さないため、自然洞窟や廃墟などに居座っていることが多い。狩りのとき襲った獲物を即死させることは滅多になく、生かしたままその場で食べてしまうか、家族への土産として持ち帰る習性がある。これは死体を放置しておくで消滅してしまうセルデシア世界の法則による宿命だが、被害者の苦しみを長引かせる結果となるのは皮肉といえる。

〈人食い鬼〉と〈羅刹〉（ネイリティー）は交流があるようで、時にお互いの集落に居候していることがある。〈羅刹〉の手になる質の良い武具を身に着けていることもあり、より一層の注意が必要だ。

◆分布と生息域

〈人食い鬼〉はウェストランデのほぼ全域に棲息しており、通常は人里や街道から離れた山林や小島などに居を構える。彼らとしてはもっと近くで暮らしたほうが狩りがしやすいのだが、ウェストランデの騎士団やミナミの〈冒険者〉が定期的に巡回・討伐しているため、結果として人里近くに居る〈人食い鬼〉は少なくなっている。

〈冒険者〉が〈人食い鬼〉と戦う機会としては、こういった巡回での遭遇のほか、〈大地人〉の村近くに、集落からはぐれた個体や家族が棲みつづき、木こりなどが襲われた、などという被害報告から派生するパターンが多い。〈人食い鬼〉は強いものでも50レベル代なので、初心者～中級者の訓練相手にもうってつけといえるだろう。

一般的でない話としては、稀に強力なカリスマを発揮する個体が出現し、数多くの〈人食い鬼〉を配下におさめて鬼王（オーガキング）を名乗ることがある。鬼王は厳密には〈人食い鬼〉でなく、上位種の〈悪鬼〉であり知勇に秀でている強力なモンスターだ。著名な鬼王としては、〈単眼巨人〉（サイクロプス）や〈羅刹〉王と同盟し、居城〈オウガキャッスル〉に莫大な武具をため込んでいる鬼王ウラや、最近になって急な勢力拡大に成功した〈ササバ城塞〉の鬼王オオエなどがある。この鬼王の躍進には出所不明の〈人食い鬼〉集団による戦力増強が関わっていると噂されており、ミナミの〈冒険者〉たちは警戒を強めている。

◆〈人食い鬼〉の作成

- ・推奨CR：1～10
- ・推奨するエネミータイプ：アーマラー、スピア、アーチャー

テンプレート

・小種族由来の自動取得特技

《野蛮な魂》__常時__このエネミーが〔追撃〕〔衰弱〕を受ける時、その強度は－**【変数1】**される。強度が0以下になった場合は〔追撃〕〔衰弱〕を受けない。また〔放心〕〔萎縮〕を受ける時、それらの代わりに〔惑乱〕を受ける。

変数1：CR1～7は10。8～15は20。16～23は30。24～は40。

・デザイン時処理

このエネミーの〔攻撃判定〕＋1。このエネミーは〔人型〕〔巨人〕〔オーガ〕タグを得る。

・しぶとさ処理

CR1～15：【しぶとさ】の（CR×8）％を最大【HP】に追加する。

CR16～：【しぶとさ】の125％を最大【HP】に追加する。

所持特技の例（アーマラータイプ）

《打ち倒しての踏みにじり》__〔白兵攻撃〕__メジャー__対決（攻撃＋2D／回避）__単体__至近__対象に〔**【変数1】**＋2D〕の物理ダメージを与える。〔マイナー〕この特技の〔攻撃判定〕に＋1D。〔達成値：**【変数2】**〕このエネミーは対象を踏みつける。対象は〔移動〕タグを持つ行動と〔武器攻撃〕を実行できなくなり〔阻止能力〕を失う。この効果は対象がこのエネミーと異なるSqに離れるか、このエネミーが何らかのダメージを受けるまで持続する。

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：《基本攻撃手段》の攻撃判定実数＋14を代入すること。

《怒り出す》__ダメージ適用直後__単体__4 S q__
シーン1回__このエネミー以外のエネミーのみ対象に
できる。対象がダメージを受けた時に使用する。この
エネミーが次に行なうダメージロールに+ **【変数1】**
(この効果はC Sとして扱い、効果が一度発揮されると解除される)。「因果力1」再利用可能。

変数1：【STR】x 5を代入すること。

所持特技の例（スピアタイプ）

《棍棒を振り回す》__〔白兵攻撃〕__メジャー__対決
(**【変数1】** + 3 D / 回避) __単体__至近__対象に
[**【変数1】** + 2 D] の物理ダメージを与える。〔マイ
ナー〕対象に〔放心〕を与える。〔自身：惑乱〕こ
の特技は「対象：範囲（選択）」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。

所持特技の例（アーチャータイプ）

《岩を投げる》__〔射撃攻撃〕__メジャー__対決
(**【変数1】** + 3 D / 回避) __単体__3 S q__ [**【変
数1】** + 2 D] の物理ダメージを与える。〔マイ
ナー〕対象に〔鬼の標的〕タグがある場合、（そのタ
グの数 x 10）をダメージに追加する。

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。

《はやし立て》__ムーブ__自動成功__単体__6 S q__
シーン1回__対象に〔鬼の標的〕タグ1つを与える。
〔対象：ヘイトアンダー〕対象の【ヘイト】+ 1。
〔因果力1〕再使用可能。

ドロップアイテムの例

鬼のパンツ、巨大な金棒、翡翠の腕輪、鬼のオーラ、
矢喰いの岩、粗末な竹槍、巨鬼爪、鬼角片、鬼涙、
浄鬼豆

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。エネ
ミーのグループには、適性のあるエネミータイプが記
載されている。〈人食い鬼〉であればアーマラー、ス
ピア、アーチャータイプから一つを選択すること。

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
すること。

このデータに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、〈人
食い鬼〉の場合タグは〔人型〕〔巨人〕をもっており
〔命中値〕は標準より1点高いという事になる。

続いてエネミータイプ毎に記載の特技を取得させよ
う。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CR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して
代入すること。

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。

◆しぶとさと攻撃性

「しぶとさ」と「攻撃性」は『ログ・ホライズンT
R P G B o o k 2 (仮)』に備えてグループテンプ
レートに導入された概念だ。（特に高CRの）強力な
P C特技に対応するために、エネミーデータを強化し
ながらバランスをとるために利用される。CR10以
下の環境では影響は小さいので、手間を感じるディベ
ロッパーは無視してもかまわないだろう。そのCR帯
では難易度に比べて「しぶとさ」の影響は小さい。

「しぶとさ」はエネミーの耐久力や防御力へ影響す
る新しいパラメーターだ。ノーマルエネミーでは（C
R×8）、モブエネミーは（CR×4）、ボスエネ
ミーは（ソロ型で）（CR×40）が用いられる。こ
の数値は中間的に必要とされる数値であって、「しぶ
とさの処理」で【最大HP】の増加などに用いられる。

「攻撃性」は《基本攻撃手段》におけるダメージ出
力の55%（アーマラー～サポーター）ないし85%
（スピア～ボマー）だ。こちらはダメージ出力の強化
や追加ダメージ、追撃、衰弱などの強度を算出するた
めに用いられる。

どちらの数値もディベロッパーは当面意識する必要
はない。グループテンプレートに記載されていたとき
計算に取り入れればそれで十分だろう。

〈剛力の人食い赤鬼〉 オーガ・ストレンガス

ランク：6 タグ：[人型] [巨人] [オーガ] 識別難易度：4

【STR】4 【DEX】3 【POW】3 【INT】2
 【回避】3+2D 【抵抗】2+2D
 【物理防御力】21 【魔法防御力】12
 【最大HP】120 【ヘイト倍率】×2
 【行動力】5 【移動力】2

▼特技

《野蛮な魂》__常時__このエネミーが[追撃] [衰弱]を受ける時、その強度は-10される。強度が0以下になった場合はその[追撃] [衰弱]を受けない。また[放心] [萎縮]を受ける時、それらの代わりに[惑乱]を受ける。

《打ち倒しての踏みにじり》__[白兵攻撃]__メジャー__対決(7+2D/回避)__単体__至近__対象に[25+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー] この特技の[攻撃判定]に+1D。[達成値：21] このエネミーは対象を踏みつける。対象は[移動] タグを持つ行動と[武器攻撃]を実行できなくなり[阻止能力]を失う。この効果は対象がこのエネミーと異なるSqに離れるか、このエネミーが何らかのダメージを受けるまで持続する。

《怒り出す》__ダメージ適用直後__単体__4Sq__シーン1回__このエネミー以外のエネミーのみ対象にできる。対象がダメージを受けた時に使用する。このエネミーが次に行なうダメージロールに+20(この効果はCSとして扱い、効果が一度発揮されると解除される)。(因果力1) 再利用可能。

▼ドロップ品

1～3：鬼のパンツ[換金] (50G)
 4～6：翡翠の腕輪[換金] (75G)

▼解説

タフでしぶとい部類として知られる赤い体色の〈人食い鬼〉。獣皮の服を身につけ、巨大な拳で殴りかかってくる。仲間が攻撃されると怒り狂い、その体力を生かして敵を踏みつけ、身動きを封じてくる。

〈投石の人食い黒鬼〉 オーガ・スリンガー

ランク：6 タグ：[人型] [巨人] [オーガ] 識別難易度：6

【STR】3 【DEX】3 【POW】2 【INT】4
 【回避】3+2D 【抵抗】2+2D
 【物理防御力】15 【魔法防御力】15
 【最大HP】90 【ヘイト倍率】×3
 【行動力】7 【移動力】2

▼特技

《野蛮な魂》__常時__このエネミーが[追撃] [衰弱]を受ける時、その強度は-10される。強度が0以下になった場合はその[追撃] [衰弱]を受けない。また[放心] [萎縮]を受ける時、それらの代わりに[惑乱]を受ける。

《岩を投げる》__[射撃攻撃]__メジャー__対決(5+3D/回避)__単体__3Sq__対象に[50+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー] 対象に[鬼の標的] タグがある場合、(そのタグの数×10)をダメージに追加する。

《はやし立て》__ムーブ__自動成功__単体__6Sq__シーン1回__対象に[鬼の標的] タグ1つを与える。[対象：ヘイトアンダー] 対象の【ヘイト】+1。(因果力1) 再使用可能。

▼ドロップ品

1～3：鬼のオーラ[換金] (50G)
 4～6：矢喰いの岩[換金] (75G)

▼解説

黒い体色の〈人食い鬼〉。武器は持たず、衣服と同じように獣皮で作った袋(拾い集めた石などが詰まっている)を背負っている。赤色や青色の同族たちに比べると比較的(小ずるい)知恵が回る部類で、敵と真っ向から戦うことを好まず、もっぱら遠くからはやし立てて挑発を行ったり、拾い集めた大ぶりの石による投石攻撃を行ってくる。投石とはいえオーガの腕力である。集中攻撃をうければただではすまない。しかし、この戦法は同族たちからも嫌われており、卑怯者扱いをされているようだ。

〈棍棒の人食い青鬼〉 オーガ・ブラジオン

ランク：6 タグ：[モブ] [人型] [巨人] [オーガ] 識別難易度：自動

【STR】3 【DEX】4 【POW】2 【INT】3
 【回避】10 [固定] 【抵抗】8 [固定]
 【物理防御力】15 【魔法防御力】12
 【最大HP】45 【ヘイト倍率】×3
 【行動力】7 【移動力】2

▼特技

《野蛮な魂》__常時__このエネミーが[追撃] [衰弱]を受ける時、その強度は－10される。強度が0以下になった場合はその[追撃] [衰弱]を受けない。また[放心] [萎縮]を受ける時、それらの代わりに[惑乱]を受ける。

《棍棒を振り回す》__[白兵攻撃]__メジャー__対決(14 [固定] /回避)__単体__至近__対象に[50+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー]対象に[放心]を与える。[自身：惑乱]この特技は「対象：範囲(選択)」になる。

《大きく振りかぶる》__ダメージロール__シーン1回__このエネミーの[白兵攻撃]のダメージロールに+15する。

▼ドロップ品

固定：粗末な棍棒 [換金] (30G)

▼解説

青い体色をした〈人食い鬼〉。彼らの中ではもっともよく見られるタイプで、その大きな頭部には二本の角が生えている。腕力に優れ、太い木の枝を加工(といっても握りやすいように枝を取り払う、程度のことだが)した棍棒を担ぎ、獣皮で作った簡素な衣服を身に着けている。

力任せに武器を振り回すばかりの単純な戦法しか取れないが、出現する数は多く、その臂力から繰り出される棍棒は当たればただではすまないだろう。とくに窮地に陥ると錯乱してむちゃくちゃに暴れまわるため、巻き込まれないよう注意が必要だ。

〈鋸打ちの人食い黒鬼〉 オーガ・ハーブナー

ランク：6 タグ：[モブ] [人型] [巨人] [オーガ] 識別難易度：6

【STR】3 【DEX】3 【POW】2 【INT】4
 【回避】9 [固定] 【抵抗】8 [固定]
 【物理防御力】15 【魔法防御力】16
 【最大HP】40 【ヘイト倍率】×3
 【行動力】7 【移動力】2

▼特技

《野蛮な魂》__常時__このエネミーが[追撃] および[衰弱]を受ける時、その強度は－10される。強度が0以下になった場合はその[追撃] および[衰弱]を受けない。また[放心] および[萎縮]を受ける時、それらの代わりに[惑乱]を受ける。

《大きな鋸》__[射撃攻撃]__メジャー__対決(14 [固定] /回避)__単体__3Sq__対象に[50+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー]対象を2Sqまで[即時移動(強制)]してもよい。この移動は対象がこのエネミーに接近するように指定しなければならない。[対象：ヘイトトップ]この攻撃に対して「ダメージ適用直前、直後」の特技を使用することは出来ない。

▼ドロップ品

固定：逆棘の大鋸 [換金] (30G)

▼解説

〈人食い鬼〉の中でも小柄で、他の仲間から狩りなどの雑事を押し付けられることが多い亜種。黒い体色の〈人食い鬼〉の例に漏れず(あくまで〈人食い鬼〉の中ではだが)知恵が回り道具なども使いこなす。戦いともなれば逆棘の生えた大きな鋸を手で獲物を集団で追い立てる。鋸には鎖が繋がれており獲物を手元へ引きずり寄せる。とくに集団戦法が得意で、反応さえ困難な包囲攻撃を行う。ただし本質的には臆病ではあるので、自分たちが劣勢になるとすぐ逃げ出すだろう。

〈金槌の人食い青鬼〉 オーガ・クロウパー

ランク：6 タグ：[ボス] [人型] [巨人] [オーガ] 識別難易度：6

【STR】3 【DEX】4 【POW】2 【INT】3

【回避】4 + 2 D 【抵抗】2 + 2 D

【物理防御力】15 【魔法防御力】12

【最大HP】190 【ヘイト倍率】×6

【行動力】7 【移動力】2 【因果力】4

▼特技

《野蛮な魂》__常時__このエネミーが[追撃][衰弱]を受ける時、その強度は-10される。強度が0以下になった場合はその[追撃][衰弱]を受けない。また[放心][萎縮]を受ける時、それらの代わりに[惑乱]を受ける。

《鬼の軍勢》__[移動]__ムーブ__このエネミーは2 S qまで[通常移動]してもよい。[マイナー] このエネミーからみて「対象：広範囲4（選択）／射程：至近」かつ「オーガ」タグを持つエネミーと同じ S qにいるキャラクターを二次対象として[追撃：25]を与える。

《金床の一撃》__[白兵攻撃]__メジャー__対決（6 + 3 D／回避）__単体__至近__対象に[50 + 2 D]の物理ダメージを与える。[マイナー] 対象を1 S qまで[即時移動（強制）]させてもよい。[因果力1] ダメージに+10。[因果力2] ダメージに+30。

《跳ねまわる指揮官》__[移動]__クリンナップ__このエネミーは自身のBSを1つ解除して、2 S qまでの[即時移動]を行なってもよい。さらに配下を呼び寄せる。この効果で配置されたエネミーからはドロップ品を入手できない。1 Dを振ること（シーン最初のラウンドのみ2回振ること）。[1 D：1～3] 〈投石の人食い黒鬼〉1体をこのエネミーの2 S q以内に配置する。[1 D：4～5] 〈剛力の人食い赤鬼〉1体をこのエネミーと同じ S qに配置する。[1 D：6] 〈棍棒の人食い青鬼〉2体をこのエネミーより3 S q以上離れた S qに配置する。

《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。

ドロップ品

1～4：鬼哭涙[魔触媒7]（60G）×3

5～6：巨大な金棒[換金]（400G）

固定：鋼玉の毛皮[コア素材]（100G）

▼解説

怪力で知られる青い〈人食い鬼〉のなかでもとくに体格に恵まれた個体で、戦いにも秀でているためオーガ集落の用心棒的な存在として他のオーガたちから尊敬をされている。

他のオーガ同様に獣皮の衣服を身に着けているが、材料には大型の狼や猪、熊の皮が使われており通常のオーガとは別格の存在であることを感じさせる。武器も木製の棍棒などではなく、金属製の大きな金槌（かなてこ）を振り回し、その一撃はまともに当たれば〈冒険者〉といえど致命打になりうる。

スルガミ地方の山中には〈人食い鬼〉の集落が多くあり、時折、街道の警備をすり抜けて東西を行き来する隊商に被害が出るときがある。そういったオーガの集落を討伐に出た〈大地人〉の傭兵隊が、〈金槌の人食い青鬼〉との交戦で伏兵に背後を突かれ、壊滅状態に陥ったケースもあるという。



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.12 あの山に旗を立てる

◆フラグ投下！

今回の『できるかな66』のテーマは「出会い」。恋とは現代に残されたただひとつの奇跡体験。庶民の憧れの的。高嶺の花。それゆえライトノベルのページを繰れば1冊あたり2.65回のトキメキシーンが乱舞される安売り市場です。

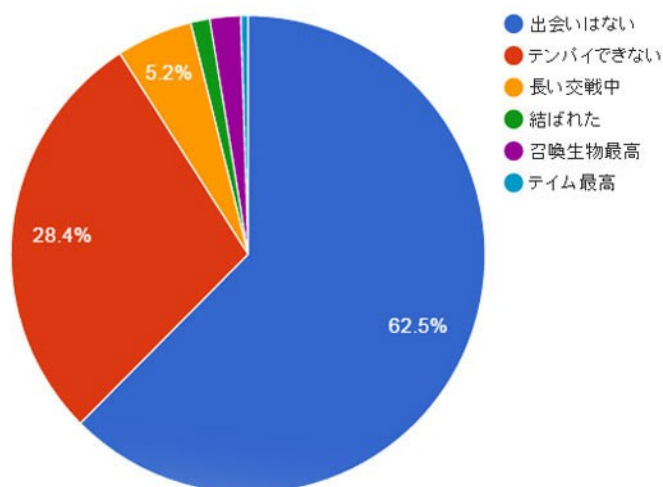
今回はこの「出会い」というテーマの追求を〈第八商店街〉きっての出会いコンサルタント、カラシン氏の協力を仰いでお送りしたいと思います。早速ですが〈第八商店街〉謹製のレポートフリップ（下図）をご覧ください。アキバ未婚の男女920人に念話アンケートを行った結果をグラフで示したものです（極悪やな）。男女で差はありますが出会いに恵まれない、現代のアキバ〈冒険者〉の姿が浮かび上がってきます。

踏み込んだ内容について見ていくと「異性との出会いがあった」と答えた人からの統計では「同じギルドの同僚」の割合が最も高く32.5%。ついで「臨時狩りパーティー」19.5%、「ソウジロウさまファンクラブで」「友人の紹介」「趣味の活動」もともに17%台のボリュームがあり、社交的で活動範囲が広

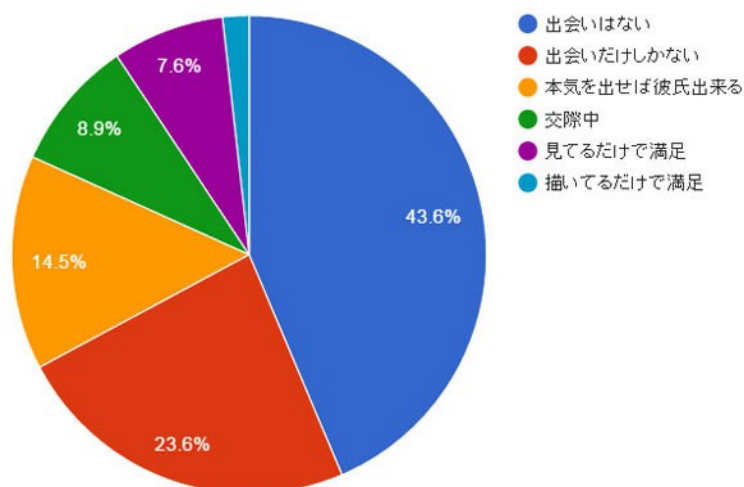
い人のほうが出会いに恵まれている様子がうかがえます。バカ野郎。社交性があったらそもそも悩まねえよ。ごもっともです。ここで「〈円卓会議〉のボランティア活動や営利活動」において出会いを体験した人が12.8%とあることに注目しましょう。ギルドや組織に属していない、また狩りパーティーのレベルがあわない人たちにとって貴重な出会いの場になっているのです（アインス氏、談）。ギルドや普段の交友範囲に異性との出会いがないと考えている人は、習い事やボランティア活動などを始めてみるのも良さそうです。

しかしそういう一般的手段での「出会い」に絶望した諸氏もおられるでしょう。三次元なんてもう良いよと肩を落とす前になにか手はないのか？「できるかな66」は高額リトグラフ絵画を売りつけるほどに皆さんの味方です。今回は三種類の「出会い表」を用意させていただきました。ノーマル、ベリーハード、ナイトメア。男性限定ですが、これらを振ればヒロインと出会うことができます。テイクイットイージー。狙って打てば良いだけさ。ダイスをロールすれば未来は微笑みかけてくれるでしょう。

アキバの男性における出会いの状況



アキバの女性における出会いの状況



〈第八商店街〉調べ

◆出会い表：ノーマル

出目	出目	効果
1	1~2	お隣さん：キミの住む家（もしくはギルド会館ギルドホールでもよい）の隣が今日は朝から騒がしい。どうやら新しい住人が引っ越してきたようだ。そして、キミの住む家に引越しの挨拶にやってきたのがヒロインだった。
	3~4	出会い頭に：角を曲がったとたんにキミとヒロインはぶつかってしまう。1 Dをふれ。ヒロインは……1 トーストを落とす。2 鞆を落とす。3 ピザを落とす。4 髪留めを落とす。5 羽衣落とす。6 偽おっぱいを落とす。
	5~6	Shall We Dance?：アキバの広場で円卓主催の大ダンスパーティが開かれた。キミは眺めているだけであったが人ごみに押し出されてしまい……ぶつかったのがヒロインだった。その時曲が始まる。勢いで手を取り、お互い不慣れなのかぎこちなく踊る。ダンスが終わるとその子は小さい会釈と笑みを残すと、雑踏の中に消えて行くのだった。
2	1~2	ギルドのニューエイジ：キミの所属するギルドにヒロインが入ってきた。1 Dをふれ。目が合うとヒロインは……1 太陽のように元気に明るく笑顔で挨拶。2 花を背負っているかのように可憐に頬を染める。3 木漏れ日のような柔和な笑顔になる。4 リンゴのように顔を真っ赤にしてそっぽを向く。5 警戒色を露わにし睨み付けてくる。6 キミの頭部をかじり始める。
	3~4	戦闘ヒロイン：キミが狩場で本日のモンスターを狩っていると可愛らしい悲鳴が。彼女もまたモンスターハンター。一緒に狩りをするようになった。

	5~6	ビビビっときた：アキバの散策中視線を感じて振り返ると、ヒロインとぼっち目が合った。その時お互いに電流が走る！ 1 Dをふれ。ヒロインは……1 長い金髪の似合うエルフ〈冒険者〉。2 ふくよかでフサフサな猫人族〈冒険者〉。3 食材の入った紙袋を抱えた侍女服の〈大地人〉。4 露店で売り子をしている褐色の〈大地人〉。5 猫のぬいぐるみを抱えた〈廃棄児〉。6 《ライトニングネビュラ》だ！ 電撃ダメージでキミは失神する。
	3	1~2 死んだわまじ死んだ：キミは冒険の最中死んでしまった。はっ！ と目が醒めればそこは大神殿の広間。蘇生したキミを優しく見つめてくれていたのは僧侶服を着たあの子。ひんやりした手のひらで前髪を掻き上げてくれた彼女の優しさにキミはめろめろに。
	3~4	朝の日常風景：寝坊助なキミは揺らされ目が覚める。1 Dをふれ。眩しい朝日の中、ヒロインは……1 同じギルドの世話焼きな〈冒険者〉。2 ギルドに雇われている家政婦の〈大地人〉。3 一緒にクエストに行く約束をしていた〈冒険者〉。4 ギルドに居ついてる〈廃棄児〉。5 知らない人が絶望した目で刃物を振り下ろさんとしている。6 熊だ。腹を空かせているようだ。牙がデカイ。息が獣臭い。
	5~6	ハート泥棒：街を歩いていると目の前でひったくり事件が発生。キミが犯人を取り押さえ、ひったくられた荷物を返してやった相手が、ヒロインだった（何が盗まれていたのかはキミが決めること）。彼女はキミに大変感謝しており、一緒に食事に行くことになった。引ったくりは犯罪だが、今回だけは犯人に感謝してもいいと思うキミであった。

4	1~2	今そこにある危機：ダンジョンの奥でヒロインがピンチになっている。1 Dをふれ。ヒロインは…… 1 オークの群れに囲まれ劣勢状態。2 巨大トリフィドの蔦に絡み取られ吊るされている。3 落とし穴にひっかかり地面にしがみ付いている。4 荷物を失いなぜか半裸。5 餓死寸前。6 トイレを探して内股限界ギリギリ。
	3~4	いつものちょうだい：ヒロインはキミが行きつけにしている店の看板娘だ。キミが店に行くといつもと変わらない笑顔で出迎えてくれる。
	5~6	図書館にて：ギルド会館内にある図書館、目当ての本を取ろうとすると同時に伸びてきた手があった。1 Dをふれ。手が触れたヒロインは…… 1 サッと手を引いて真っ赤になり俯いてしまった。2 「どうぞ」ニコリと笑み手を引いた。3 「どうしましょうか……」本を欲しいが困っている様子だ。4 「ジャンケンで恨みっこなし。OK?」楽しそうに提案してきた。5 「その本を譲っていただけませんか!」ジャンピング土下座された。6 アームロックをかけてきた。それ以上はいけない。
5	1~2	ハングリー共和国：キミは冒険中に空腹で行き倒れかけていたヒロインと出会った。手持ちの食料を分けてやるとヒロインは大変感謝し、それ以来何かにつけてキミに会いに来るようになった。……会うたびに食費がかさむようになったのはこの際目をつぶるとしよう。
	3~4	輝くスポットライトちゃん：〈ブルームホール〉のステージでショーをしていたヒロインは、観客のキミの手を取りステージに引き上げる。1 Dをふれ。ヒロインは…… 1 アキバアイドル。2

		懐メロ歌手。3 グラマラスなダンサー。4 ヤギスラ人形を使った腹話術師。5 どつき漫才師。6 生主。
	5~6	バイト先の新入り：キミがバイトをしているアキバの飲食店に新人バイト（キミの後輩）が入ってくる。ヒロインだ。何かにつけて要領が悪く、失敗ばかりしているヒロインの教育係に指名されたキミは彼女の面倒をみなければならない。
6	1~2	掃き溜めでラブソングを歌う：迷い込んだ暗く人気のないアキバの路地裏。うずくまるヒロインと出会う。1 Dをふれ。ヒロインは…… 1 行く当てを見失った元b o t 〈冒険者〉。2 財布を落とした半泣きの〈冒険者〉。3 バイトをクビになったばかりの〈大地人〉。4 腹を空かせた〈廃棄児〉。5 組織に追われている怪我をした殺し屋。6 賭け麻雀でパンツまで奪われたギャンブル狂。
	3~4	開拓村のお姫様：キミのヒロインは〈大地人〉。しかも開拓村の人気者なのだ。今日も馬鈴薯を生産する彼女は泥だらけだけど、笑顔はとってもチャーミングな緑のファーマープリンセス。彼女にアキバから差し入れを持っていこう。喜んでくれるのは肉類とか農具なんだけど。
	5~6	空から女の子が!：ふと見上げると空からゆっくりとヒロインが降りてくる。彼女は気を失っているようだ。1 Dをふれ。ヒロインは…… 1 失われし古来種の血筋の末裔。2 記憶を失ったセーラー服の幽霊。3 魔法道具を使って逃亡中の〈大地人〉貴族の令嬢。4 キミの初恋の人とそっくりな〈冒険者〉。5 ひよんなことから復活したアルヴの姫。6 キミの父親が正体の〈冒険者〉。

◆出会い表：ベリーハード

出目	出目	効果
1	1~2	どじっ娘：ヒロインの髪にいもけんぴが刺さっているのに気がついたキミはそれを指摘してあげる。「どじっ子だな。いもけんぴ☆刺さってるゾ」彼女は君の親切にときめいてしまう。
	3~4	お嬢様：馬車から降りようとしたヒロインに手を差しのばして2 S qの[即時移動(強制)]。ヒロインはキミの後方5メートルに着地して気絶する。キミのマーシャルシツジが炸裂した。
	5~6	腹ぺこ娘：お腹がぺこぺこのヒロインにキミは「屋台横町」で食事をご馳走する。「消耗表：金銭」を2回振ること。振り終わった時点でヒロインを見失う。まあそう言うこともあるよね。
2	1~2	ポエム：ヒロインは恐るべき「ポエム使い」だった。GMはヒロインのポエムを発表する。思いつかない場合は「君がいなくなってしまったセカイ／だからわたしは／しゃべれないコブタになるの」を読もう。キミはこれに対抗して同じランクのポエムを真顔で言うこと。GMが笑ったらキミの勝利だ。報酬はないけど。
	3~4	オレは大富豪：キミは好きなだけの財宝チケットを消費する(財産になるのだ)。2 Dをふって消費した財宝チケット以下の数が出れば、ヒロインの前に金塊(や富豪グッズ)を積み上げて[放心]状態にできる。賄賂？ とんでもない。ハーレクインを読めばだいたいこんな感じで恋は進むって。
	5~6	おいカメラさん：カメラさんが仕事をさぼった。気がついたらキミはヒロインとキスをしている、意識の間隙を突

		く必殺技。出会いの詳細？ どういう過程でそう言うことになった？ アブストラクトシーンって言うのはそう言うのをキングクリムゾンするのだ。突然のキスにヒロインの体温は上昇して[火炎] タグがつく。
3	1~2	恋は突然：キミに対して警戒していたヒロインは突然手のひらを返す。「良いわ、どこにでもわたしを連れて行って！」拉致監禁教唆だ。最初の1ページ目からクライマックス。最近の恋愛はこうじゃないと読者がついてこない。キミとヒロインの関係は「電撃恋愛」になるがシナリオ終了時に「冷え切った仲」になる。
	3~4	どんどどこんどこ：どこからともなくゴリラのドラミングが聞こえる。ヒロインは突然気がつく。これわたしの心臓の音だ！ あのすてきな男の人(キミのことだ!)に恋するわたしの胸の高鳴り。ヒロインは[放心][衰弱:10]をうけてキミと夜の街に消える。
	5~6	なんでわたしばかり：ヒロインはキミの愛に混乱しているようだ。ツンデレさんだなあ。キミのキドニー(腎臓)に鋭い拳を突き入れてくる。キミの全身の動きが止まる。呼吸が出来ない。【因果力】1を支払ってもう一度この表を振ること。
4	1~2	スタイリッシュムーブ：武術の達人のキミはスライドするように登場するとスタイリッシュな武術ポーズを繰り広げる。キミより【POW】が低いシーン登場者は全員[萎縮]する。ヒロインが[萎縮]したらセクハラして良い。
	3~4	これが神の装備だ：キミは自慢の装備を抜きはなちヒロインにアピールする。指定した装備が[M6]以上だったらアピール成功だ。「見てくれよ俺のエ

		クスカリバー」「すごく、おおきい、です」。ヒロインはキミと恋に落ちる。それ以下の場合残念だがキミは村勇者レベル。該当装備には「村勇者」タグが付いてヒロインは小さく笑う。
	5~6	バーン！：扉をダイナミックに開けてキミはシーンに登場する。話は聞かせてもらった、お前のことをずっと見ていた。などと空気を読まずにヒロインに告白すること。結果については卓の合議とする。
5	1~2	お前の瞳がオレを惑わせる：キミはヒロインの瞳を見つめてサイコなセリフを言う（思いつかなかったら「キミの瞳にボンボヤージ」だ）。他のセッション参加者が笑った場合【因果力】2を失う。
	3~4	お前乙女だろ：ヒロインの作り出す料理（もしくは作詞、衣装など）がキミの琴線にヒットする。乙女の妄想が作品クオリティを高めているのだ。褒め言葉を決め顔で言うこと。
	5~6	オレは恋のスナイパー：キミは「命中判定」を行う。クリティカルした場合、キミのフェロモンはヒロインをめろめろにする。それ以外の場合「なんか匂う」と周囲に言われる。
6	1~2	エロオーラ：キミは脈絡もなく上半身から脱ぎ出す。[防具スロット]の防具を装備解除すること。無防備なキミの身体からすさまじいエロオーラが出る。[弱点（武器攻撃）：20]を得ること。
	3~4	壁ダイナマイト！：キミはヒロインを巻き込んで壁に攻撃する。壁ドンだ。肉体の檻だ。ヒロインは「硬直」状態になる。この状態から攻撃を繰り返せば必ず命中するがこの体制は両手が使えないのだ。

5~6	地獄だぞ！：地獄だぞ！地獄だぞ！と叫びながら襲ってきた人に荷物を奪い取られるが通りすがりのヒロインと協力して取り戻す。
-----	---

◆汝運命をダイスに賭けよ

「出会い表（ノーマル）」はアキバの街の標準的なヒロインとの遭遇を演出できる表です。ずいぶん味付けが濃いと思われるかもしれませんがアキバ標準はこんなものらしいです。一般的な醤油ラーメンが味噌汁5杯分以上の塩分があるのと一緒にですね。

「出会い表（ベリーハード）」はより積極的に出会いを求めるエクストリームな紳士にぴったります。

「出会いを待つ」なんていう言葉は籠城策のようで反吐が出る。むしろこちらから積極的に撃って出たいというアッティラのようなキチガ——戦士はベリーハードをどうぞ。

「出会い表（ナイトメア）」ともなるとむしろ人生の罰ゲームでしょう。もっともTRPGですからGMがロールせよ言えならば従うのが道理です。むしろこれは先制攻撃理論に基づきあなたがGMとなってプレイヤーに指示すべきでしょう。核のボタンは常に手元にあるのだよ。ふふふ。人間関係は大事にした方が豊かな人生をすごせますが。

そんなわけで今回の『できるかな66』をお送りしました。今回7ページもあるんです。『できるかな66スペシャル』ですね。あとから思いつきでスペシャル化です。エリッサはダイエット、ダイエットといいますが、食欲の秋ですからピザとコーラで過ごしたい夜もあります。

今回の表は見かけよりもずっと実用度が高いのでウォリアーたるもの積極的に地雷原に突っ込んでそこから華麗な生還を果たしてこそそのロールプレイングでしょう。ただし、他のプレイヤーやGMさんにも相談して同意の下でセッションに『できるかな66』を導入しましょう。ランダム表には常習性があるのです。とはいえ精霊石のガチャよりはずっと安全なのでご安心下さい。

◆出会い表：ナイトメア

出目	出目	効果
1	1~2	ごっつぁんです：キミは野外でとあるモンスターとの死闘を繰り広げていた。あと一撃で勝負が決まる！キミがそう思ったとき、横から颯爽と割り込んできたヒロインがとどめの一撃を刺してしまった。「大丈夫かい？ 怪我がなくてよかったよ」あっけにとられるキミを尻目に彼女はドロップ品を拾って颯爽と姿を消した。
	3~4	最初からクライマックス：キミは20点の直接ダメージを受ける。振り返ると刃渡り2メートルのラブレターを構えた恋するヒロインが。どいてお兄ちゃん。ラブレター渡せない。
	5~6	私の愛した数式：PCのうち男性は全員2Dをふること。（値が一番大きかったPC）×（一番小さかったPC）で妄想の宴が開始される。俺の《マーシレスアタック》をくらいやがれ。ああ！そんな無慈悲な。おまえどこに《アサシネイト》するつもりだよ！？物陰から当てレコをしてくる腐ったヒロインとキミは視線があう。そらした方が身のためだ。
2	1~2	いつもそばに：ここ数日、外出中も食事中も風呂やトイレの時間も何かに見られているような気がしてならない。シーン中に[難易度：12]の《異常感知》を成功させたらヒロインの存在に気づいてもよい。ヒロインはキミの行動を逐一記録したメモや魔法の水晶玉を携帯している。
	3~4	さすがですわ〇〇様！：キミがアキバで日課のうどんの食べ歩きをしていると、ヒロインに声をかけられる。どうやらキミが趣味で発行している「アキ

		バうどんレビュー」の大ファンらしく、褒めちぎられた。以降ヒロインはキミに同行し、ことある毎にキミをほめる。「中力粉に注目するとはさすがですわPCさま！」
	5~6	路上のアーティスト：ふとした拍子に裏通りに入った君は、泥酔して路上でもんじゃアートを量産しながらうずくまるヒロインと目が合った（背後には空の酒瓶が積みあがっている）。2Dをふって12が出たら彼女をスルーしてもよい。それ以外ならばヒロインはキミを捕まえて路上で酒盛りに突入する。
3	1~2	ごめんなさい：キミの前に突然現れたヒロインは涙ぐみながらキミの素晴らしいところを並べ立ててくる。曰く、優しい、男らしい、誠実、いつでも気にかけてくれる、一緒に出かけたとき手を繋いでくれた、声を聞くだけで安心できた、など。「でも別れさせて下さい。わたしみたいな女は貴方にふさわしくないんです。貴方と過ごした日々は、わたしにとって宝物でした——」。泣きながら去っていく初対面の彼女をキミは見送った。
	3~4	私だけのあなた：意識を失ったキミが気が付くと、ヒロインによって密室に監禁されている。彼女はキミを独占すべく、とてもおぞましい行為に及ぼうとしているのだ！（その内容についてはよい子が読者のD66ではとても紹介できない）。あなたは[硬直][委縮][重篤]し、それらを解除したとしても【因果力】3点を払うまで、帰還呪文や死亡による脱出を試みることができない。つまり他のPCと同じシーンに登場できない。【因果力】3点ないときはPCを作り直そう。その方がきっと良い。

	5~6	複雑なお年頃：キミは、ヒロインが年齢不相応のコスプレをしている場面を目撃してしまった。何の衣装なのかは1Dを振って決定すること。1：スモックと園児帽 2：ネコミミニスカメイドボリス 3：プレイヤーの住んでいる場所のゆるキャラ 4：ウェディングドレスで片手に結婚情報誌 5：スクール水着+ブルマ 6：ダンボール箱で作ったロボット
4	1~2	山羊スラ転生：アキバを歩いていたキミは、暴走する山羊スラ戦車にはねられ神殿送りになった。気が付けば、ヒロインが心配そうに君を見つめている。もし望むなら、キミはリコンストラクションを行ってもよい。制限時間は実時間で3分とする。
	3~4	ボイン暴食：ヒロインは以前からキミに食事をたかる寄生虫だ。見た目はスタイル抜群でなヒロインだがクズ人間なのである。甘い声を出してきたら要注意。キミの財布へのクリティカル警報だ！キミはプリプレイごとに所持金を[C R×2 D] G失う。
	5~6	口より先に手が出ちゃう：ヒロインは周りよりちょっとだけ思い込みが激しく、言葉よりも先に手が出てしまう性格のようだ。もしキミが彼女が登場しているシーンで他の女性キャラクターに好意的な発言をした場合10点の直接ダメージを受ける。
5	1~2	前世の因縁：目と目が合った瞬間、ヒロインはキミと前世で因縁があったことを思い出す。交友表を振ること。その内容が、彼女の主張する前世での因縁である。話を合わせる場合彼女が主張する「関係」のコネクションを得る。否定した場合刺されて「戦闘不能」になる。

	3~4	大人の女：ヒロインは(25+1D)歳。追い詰められたヒロインは良い雰囲気のパバーでキミを酔わせて事に及ぼうとするが緊張の余り痛飲、トイレでリバースグラビティしてしまう。正気に戻って青ざめたヒロインは「わたしはゲロ女」を歌いながら帰途につく。追いかけるならお持ち帰り可能だが、果たしてそれは正解だろうか。
	5~6	この子本当に大丈夫かなあ：レストランで隣の少女がじんわり涙目になって語り始める。「オムライスさんはね、ひよこさんがね、かわいそうで食べられないの。ひよこさん死んじゃったの?」。キミはチキンソテーをむしゃむしゃやりながら検討をすること。彼女をスルーすれば地雷原を突破だ。 【因果力】1を得る。
6	1~2	キミくんのパンツ：キミが自室に帰るとヒロインがキミの部屋を探っている最中だった。頭部にはキミのパンツをかぶっている。キミがそっとドアを閉めてもう一度あけるとヒロインの姿は消えている。キミはここに深い傷を負う。【因果力】チケット3枚を失う。
	3~4	ポテイトウとコーラ：キミの部屋にいつの間にか住みついていたヒロインのおねだりでキミはポテトチップスとコーラを買いに出かけた。ヒロインは部屋の中でごろごろしながら受け取るとマンガを読んでエンジョイしてる。あれ、何だろうこの気持ち。なんだろう。
	5~6	ある日あなたに突然の：キミに突然、2D人の妹(姉、娘、担当アイドルなどに変更してもよい)がいたことが発覚する。ヒロインの数だけ好きな出会い表を振ること。



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。みなさまから寄せられた記事感想のお便りや、相談などを紹介させていただくコーナーです。

今月もお便りがたくさん届いております。感謝とともに、早速紹介していきますしょう！

前回のガゼットの特集「ログホラTRPG Book2 新時代の鼓動」は、大きな反響をいただきました。人は褒められると普段以上に力を発揮しやすいもの。ましてお祭り好きな開発チームの方々はみなさまが楽しく盛り上がってくれることが何よりの励みになるようです。まったくもってチョロイ…いえ扱いやすいですね。ますますBook2（仮）の開発に力が入ることでしょう。ご期待くださいね。



P.N. nodij

暗殺者の《グリムリーパー・スタイル》

は、隠密状態から圧倒的命中ダイス数によるクリティカルを狙うスタイルだと思っていました。しかし、キャンペーンで弓暗殺者を担当した事で世界が変わりました。もう一文、「あなたの攻撃によって起動する〔追撃〕の強度は+〔SR×5〕されているものとして扱う」という効果。追撃型の盗剣士や付与術師と組む事で、この効果を存分に発揮することができたのでした。隠れないグリムリーパーの誕生でした。固定メンバーによる特技の連携は想像を超えた可能性を秘めています。またこんな出会いがしたいと思っています。

同じキャラクターたちでたくさんの物語を経験するキャンペーンプレイは、TRPGの醍醐味のひとつですね。その中での新しい出会いはとても素晴らしい思い出になったことでしょう。開発チーム曰く、『ログ・ホライズンTRPG』のPCは仲間との組み合わせでいろんな表情を見せるそうです。変わったビルドのキャラクターが輝く仲間と居場所がきっとあるはず。ぜひ他のメイン職業でのパーティでも遊んでみてください。きっと新しい出会いがそこに待っているはずです。

キャラズ0+1



P.N. しーちゃん

いつも楽しく「ヤマト風土記」を拝読しています。今回の「ルソーラ地方」で何

が一番驚いたかと申しますと、「軽井沢が避暑地じゃない！！暑い！！（がびーん）」でしたね……。てっきり貴族の高級別荘地とかが広がっていると思っていましたので意外でした……。ほお……。ツクバはハーフアルヴ愛好家としましては冒険してみたい場所です。何かに巻き込まれそうな予感がひしひししますが（汗） 熱帯雨林みたいな大森林地帯での冒険も楽しみです。昔のハリウッド映画みたいな世界が広がっているのでしょうか（笑）

ヤマト風土記を読んで、どんな冒険があるのだろうと想像の翼を広げてもらえると開発チームが大喜びです。きつとうっそうと茂った木々の間から巨大な頭があらわれる、そんな冒険が繰り広げられるのですね。

キャラズ0+1



P.N. 雪乃丞

いつも楽しく読ませて頂いております。

私はうみわたり氏が描くしゅくnちゃんの4コマがとても好きです。毎月1話じゃ足りないのでも2話でも3話でも4話でも増やして下さい。クリスマスの時のようなオフィシャルレターみたいなモノをもっと増やしていいと思います。と、言う事で私にしゅくnちゃん成分をもっと補給して下さい！

エリッサもかわいなしゅくんちゃんのお四コマ大好きです。姫さまとふたりですべすべしゅくんちゃん普及計画を企画中です。ぜひ二話、三話と載せて欲しいのですが、大人の事情（予算とか予定とか）でままならないようです。しゅくんちゃん成分をいっぱいお届けできるように、これからもみなさまの因果力をよろしくお願いします。

キャラズ0+1



P N. 櫛八玉さん大好き

『セルデンアガゼット v o l . 1 1 』を読みました。そこで「Book2 (仮)」にて追加される予定である特技の一部が掲載されていましたが、どうか神祇官の特技で男女ごとに習得できるスタイルの限定をなくしてもらえないでしょうか。

私のキャラクターの一人に女性で神祇官のキャラクターがいるのですが、外伝主人公の櫛八玉の神祇官とは思えない戦い方に憧れて神祇官でPTの壁役をするビルドのキャラクターがいます。そんな中ガゼット11で公開された《流派：群雲弓月》は理想的なスタイルだったのです。男性限定な点を除けば！

キャラクターのコンセプトが性別制限によって現実のものとならないのは悲しいです。どうにかならないでしょうか？

おたよりありがとうございます。『セルデンアガゼット v o l . 1 1 』掲載の「Book2 (仮)」についてですね。この件については開発チームからいくつかお話ししましょう。

まず、この件については複数の視点があるという前提からスタートします。

最初に意識すべきなのは、エルフはドワーフの種族特技《ゴールドフィンガー》をつかう事は出来ず、〈守護戦士〉は〈施療神官〉のクラス特技《フェイスフルブレード》を使えない、という点でしょう。これらのデザインがエルフや〈守護戦士〉を差別しているためになされていないのはご理解いただけるでしょう。このようなデザインはゲーム中選択の楽しみを与えるためになされています。「ぼくのキャラクターにあらゆる特技を！」というリクエストに応えるのは簡単なのですが、それはゲーム総体の寿命を縮める方向のデザインだと開発チームは考えているのです。

オンラインゲームに似た運営体制をとる『ログ・ホライズンTRPG』にはこの種のリクエストが多数寄せられます。つまり「他のクラスより、私のクラスを優遇して欲しい」というリクエストです。しかし想像して欲しいのですが、きっとほかのクラスのキャラクターを持つ人も同じように考えているではありませんか？ それにそのように強力なキャラクターを用意することは、互いに協力して困難に挑戦するという『ログ・ホライズン

TRPG』の楽しさを削いでしまう事になると思われます。『ログ・ホライズンTRPG』が12という限られたメイン職業を中心に、マルチクラスやクラスチェンジを交えないデザインをされているのは、原作設定を尊重する以上に、その方がセッション中の楽しさを最大化できているからなのです。

第二の点は「Book2 (仮)」を開発するにあたって『冒険窓口』にある約5万点のキャラクターデータすべてを統計し、クラス、取得している特技、そして特技と特技の結びつきの強さなどを分析しました。その中から12のメイン職業それぞれに発展の余地やデザイン上の課題を発見していったのですが、なかでも〈神祇官〉に関しては大きな問題がありました。それはいくつかの細かい話題の複合体として現れるのですが、簡単に説明すると「〈神祇官〉の（特にイラスト的な意味での）イメージが固定化されすぎている」という点です。メイン職業そのものの追加を予定していない『ログ・ホライズンTRPG』では、ひとつのクラス内に複数のビルドを置きイメージを多様化するのは重要なデザイン上の指針です。さまざまな〈神祇官〉のキャラクターが皆さんに使われているのですが、他のクラスよりも特技は狭い範囲に分布し、またそれ以上に（それゆえに）キャラクターイメージが「巫女」キーワードに集約しているのです。この問題に対処する観点から〈神祇官〉にはふたつのスタイル特技がデザインされました（さらに追加もあるのですが、それはまだ日の目を見るかどうか不明です）。

第三の視点ですが、第一、第二のようなデザイン上の判断にもかかわらず、皆さんのセッションは皆さん自身のものだと言うことです。皆さんは皆さん自身のPCが「この世界で唯一、女性でありながら《流派：群雲弓月》をあやつる秘密の口伝取得者である！」と高らかに謳い、プレイする権利があります。しかし、その権利は皆さんがGMやテーブルを囲む他の参加者との話し合いを通して得られる権利ですね。ルールは共通認識を与える大事なものですが、話し合いを経ずにセッションの他の参加者へ要求を通すためのツールであってはならないと開発チームは考えています。みなさんのセッションは、皆さんの手によって自由なのです。

以上のようなコメントで参考になったでしょうか？ 開発チームは皆さんが素晴らしいセッション体験を得られるよう願っています！

ログホラ相談窓口

おはようございます
Garstle mailbox
ルールをエリッサと一緒に考える

ログホラ相談窓口は、エリッサがみなさまとログホラTRPGのルールで浮かんた疑問について、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たいのですが、今月は痛恨の誤植案件が……みなさま申し訳ないです。



P N. エンク

〈夢魔のクローク〉についての質問です。

このネームドアイテムは支援タグを持つ特技のSRを最大SRを超えて+1する、ということですが例えばヘイストのSRを+1した場合、ブリーフィングでヘイストを使用して夢魔のクロークを装備から解除すると、その時点での残り使用回数はいくつになるのでしょうか？ 夢魔のクロークの分が先に消費される、とっていいのでしょうか？

特技の使用回数は、「制限：シナリオn回」であればシナリオ開始時に、「制限：ラウンドn回」であればラウンド開始時というように、「制限」の項目に記述されている期間の開始時点を迎えるたびに「制限」の項目に記述されている「使用可能回数」と等しい値にリセットされます。

《ヘイスト》は「制限：シナリオ〔SR〕回」なので、シナリオ開始時に使用回数が〔SR〕と等しい値にリセットされます。従って、シナリオ開始時に〈夢魔のクローク〉を装備していれば、使用回数は〔習得している《ヘイスト》本来のSR+1〕回となります。シナリオの途中で〈夢魔のクローク〉を装備、または解除した場合はSRが変動するだけで使用回数には影響を与えません。



P N. 通りすがりの人

《ゲイザースタイル》についての質問です。効果中《ソーンバインドホステージ》を使うと〔追撃〕と同時に直接ダメージを与えますがこのダメージ適用直前直後で、スキルを使用することはできるのでしょうか？ ゲイザースタイルの直接ダメージが二次効果なのかどうかを教えてください（二次効果ならダメージ適用直後の後な為）

《ソーンバインドホステージ》であたえる〔追撃〕はダメージ適用ステップに与えるダメージ（『L H Z』P 288）です。ダメージ適用直前直後のスキルが使用出来ます。それは《ゲイザースタイル》の有無とは関係ありません。《ゲイザースタイル》の直接ダメージが個別に（つまり1回の攻撃行動で複数の）ダメージ適用ステップを発生させると言うことはありません。



P N. 6 C r

〈看破の宝珠〉に関する質問です。判定なしの行動は対象が効果を望まない場合拒否できますが、プロップは拒否をしないと考えるのでしょうか？

申し訳ありません。これは誤植案件となります。正しくは「自動成功」であるべきでした。同様の案件として〈蛍火の宝珠〉《バグスライト》《マジックトーチ》が発見されました。次の増刷で修正したいと思います。ご協力ありがとうございました（開発チーム）。



〈火の鳥〉 フェニックス

ランク：19 タグ：[精霊] [火炎] × 4 識別難易度：9

【STR】7 【DEX】7 【POW】8 【INT】9

【回避】8 + 2 D 【抵抗】8 + 2 D

【物理防御力】25 【魔法防御力】80

【最大HP】180 【ヘイト倍率】×5

【行動力】14 【移動力】2

▼特技

《火喰い鳥の炎》__常時__このエネミーは常に[軽減(火炎)：40]を持つ。また[冷氣]ダメージを受けると即座に[火炎]タグ1つを失う。[火炎]タグすべてを失うと即座に[シーンに存在しない状態]になる(ドロップ品は残さない)。また[火炎]タグを1つも失わなかった時、ドロップ品の「特殊」欄にあるアイテムを落とす。このエネミーは常に[飛行]状態となる。

《原初の炎》__[魔法攻撃][火炎]__メジャー__対決(9 + 3 D / 抵抗)__範囲(選択)__4 Sq__対象に[120 + 2 D]の魔法ダメージを与える。[因果力1]この特技を「広範囲2(選択) / 射程：至近」に変更し、ダメージに+ [このエネミーの持つ[火炎]タグの数 × 20]点する。また、この特技のダメージに対し[高位保護]タグを持たない対象の[軽減]は無効となる。

《無限の輪廻》__クリンナップ__このエネミーの【HP】を[[火炎]タグの数 × 20]点回復する。

▼ドロップ品

1～3：炎鳥の燃毛[換金](270G)

4～6：炎鳥の橙翼[換金](400G)

特殊：炎霊玉[魔触媒19](340G) × 4

▼解説

火山の火口などに生息する体長8メートルほどの燃えさかる鳥。高温の炎で常に己を焼くが、その炎が己を焼くことはなく、むしろその炎で強力な再生能力を得ている。氷や水などで効率的にダメージを与えられるが、そうすると宝物「炎霊玉」も失われてしまう。



コッペリアはコッペリアと言います。お久しぶりデス or 初めてお会いする方は初めまして。コッペリアは「ログ・ホライズンTRPG 冒険窓口」の保守運営担当 Bot です。マスターの下働きをしている毎日です。今回は、開発中の『ログ・ホライズンTRPG Book 2 (仮)』のデータを皆様に紹介するコーナーを担当するという業務をオーダーされましタ。コッペリアは保守運営を行っているので開発用電腦も自由に閲覧できマス。ですが数千個ものデータが地層状に堆積している Wiki は手強いデス。開発チームはダメダメデス。コッペリアを労い、チーズケーキを差し入れするべきデス。なお、開発チームは現在進行形でどんどんアップデートを行っていまマス。そのためご紹介したデータと書籍に記載されたデータが異なるかもしれません。ご了承ください。

今回、紹介するのはエネミーデータより CR19 のフェニックスです。炎を纏った巨大な鳥で不死鳥とも呼ばれていまス。鮮やかな火の粉をなびかせながら優雅に空を舞う神秘的な美しさは、コッペリアも理解できマス。行動力も14あり、CR19というランクの高さに相応しい強力な精霊です。

注目すべき点は、[火炎]タグを4つも所持していることデス。この[火炎]タグは飾りではありません。《原初の炎》によって与えるダメージが[火炎]タグの数だけ強化されマス。4つもあると+80されマス。非戦闘型 Bot コッペリア016は黒焦げになってしまいまス……。フェニックスの[火炎]タグは[冷氣]タグのダメージを与えることで消すことができマスが、[火炎]タグが減ると得られるお宝も減りマス。勿体ないデス。それでも命は大事デス。皆様がフェニックスに遭遇した時は、リスクとリターンを計算し十分に気を付けて対処してください。

今回の紹介は以上デス。担当はコッペリア016でシタ。

「ログ・ホライズン」書籍シリーズ 1巻～10巻および外伝発売中!



ログ・ホライズン10 ノースファイアの開墾
橙乃ままれ (著) / ハラカズヒロ (イラスト)

シロエと仲間たちの大規模戦闘!!



ログ・ホライズン 外伝 櫛八玉、がんばる!
山本ヤマネ (著) / 平沢下戸 (イラスト)

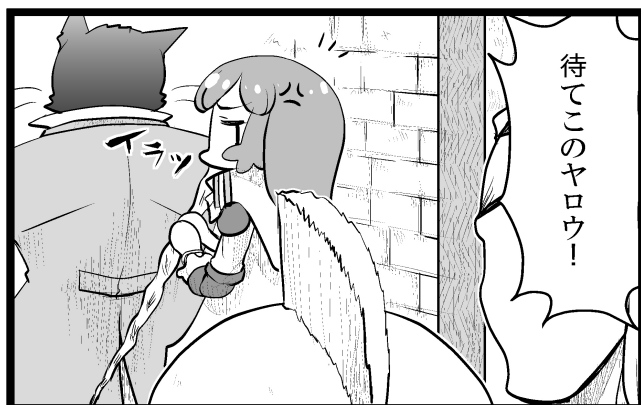
ヒーローイン 櫛八玉登場!!

セルゲシア・ガゼットでは読者の皆さまのお便りを
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
す! 記事や絵師様への応援也大歓迎ですよ! しゅく
ん……つ。

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

セララとにゃん太さあん

画:うみわたり



Celdesia Gazette
**セルデシア
ガゼット**
Vol.12 2015.11

編集後記

『セルデシア・ガゼット』Vol.12、いかがでしたか？
今回は好評のミッションの作り方ガイドの続編をお送りいたしました。「クルーハント」は応用範囲が広いミッションアーキですので、活用すれば皆様のシナリオ作成の幅がさらに広がること間違いなしですよ！

次号の特集は7月に行われたディベロッパイベントの結果発表！ エッツを舞台にしたミニシナリオ集の予定です。お楽しみに！！

スタッフ

表紙イラスト：逢魔刻壱

本文イラスト：神無宇宙、うみわたり、鳴路ろくご、7 Sided Work Shop

デザイン：7 Sided Work Shop

図版作成：瑞川めえ、7 Sided Work Shop

ライティング：さわめ、老朽区、大きな愚、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