

# セルデシアガゼット

Seldesia Gazette



◆ あなただけの「ドラマ」を作り出すサポートツール ◆

**スーパーガイドイノガカード**  
SUPER GUIDING CREED

**Vol.27**  
2017.Feb



# Celdesia Gazette

# セルデシア ガゼット

## VOL.27 2017.2



ヤマトの〈冒険者〉はお祭りっ子！ 寒い冬を無事過ぎて厄を祓い、春を迎えることを願うお祭りには事欠きません。そしてお祭りと言えば屋台！ たこやきにりんごあめにイカ焼き e t c。腹が減っては冒険はできぬ！ 気の置けない友人たちとおなか一杯食べて、厳しい寒さを乗り越えましょう！！

イラスト：くりもとぴんこ

◆ 特集：あなただけの「ドラマ」を作り出すサポートツール ◆

## スーパーガイドイングクリード

### SUPER GUIDING CREED

「ガイドイングクリード」が  
パワーアップ！あなたのキャラクターを  
個性付け、より生き生きと活躍させよう！

## INDEX

01	INDEX
02	特集「スーパーガイドイングクリード」
25	列島生物図鑑 第二十七回「天狗」
30	エリッサのティータイム
31	ログホラ相談窓口
32	コッペリアのスニークミッション
33	Editor's Room

# スーパーガイディングクリード

SUPER GUIDING CREED

あなたの冒険者には心に秘めたドラマがあるだろうか？ シナリオの目的とは別に、P Cが冒険を続けるに足る、P Cだけの信念や動機があるだろうか？

スーパーガイディングクリードは、あなたのP Cをよりドラマティックに活躍させるための個性や動機付けが簡単に行なえる拡張ルールである。ダイスを振れば、あなたのP Cがなぜ冒険をするのか、何を目的としているのかがありありと見えてくるだろう。

あなたの〈冒険者〉には心に秘めたドラマがあるだろうか？ シナリオの目的とは別に、P Cが冒険を続けるに足る、P Cだけの信念や動機があるだろうか？

スーパーガイディングクリードは、あなたのP Cをよりドラマティックに活躍させるための個性や動機付けが簡単に行なえる拡張ルールである。

ダイスを振れば、あなたのP Cがなぜ冒険をするのか、何を目的としているのかがありありと見えてくるだろう。

「独自の物語」という実感につながる。参加者は「他の場所、他のときでは入手できなかったであろう、いまこのときにしか入手できない希少な物語」という、唯一無二の報酬を手にする。これが、TRPGの独自性のひとつであり、他の多くのテーブルゲームと差別化されている点だ。



## ガイディングクリードの意味

TRPGの数値的なルールは、物語介入にたいして援助的にも抑制的にも働く。例えば高い【HP】や【防御点】は「他の仲間に比べて僕は生存能力に優れているので、モンスターを前にして献身的なシーンで活躍できるだろう」という援助側の視点を与えてくれる。また、同様に【HP】や【防御点】が低いのであれば「ボクの生存能力で、モンスターの攻撃を受け続けるのは不利だ。その活躍は他の仲間に譲って、ボクは別の活躍を目指そう」というように、「ある一人がすべての活躍はできない」——すなわち、出番を切り分けて群像劇型の物語を構築するためのアプローチなのだ。

一方、『LHZ』における「ガイディングクリード」はこの「独自の物語」という点に対して作用するよう設計された、TRPGルール側からのプレイヤーに向けたアプローチである。

P Cにはゲーム上の数値には現れない個性としての情報も存在し、名前や外見といったものから、性格や生い立ち、他者との関係、目標や願望などといったものまで、およそプレイヤーの想像の限りの情報を付与することが可能だ。

このような内面的な設定は、TRPGにおいては決して無用な要素ではなく、むしろ他のテーブルゲームとの差別化においても非常に重要なものだといえる。なぜなら、数値や能力による個性付けは、セッションの状況（主にシナリオだ）に対して対応的に働くが、そうでない内面の性格付けは、ときにシナリオ側の状



## TRPGの独自性

世に多数存在するテーブルゲームと呼ばれる遊戯ジャンルの中で、TRPGの持つ独自性とはなんだろうか？ その答えはいくつもあるだろうが、ひとつには「ゲームプレイの中で独自の物語を作る達成感がある」ことだといえる。

囲碁や将棋のように、明確な対立とその解決のための公平なルールのある対戦型テーブルゲームと異なり、TRPGにおいては（戦闘シーンは存在するものの）勝敗による快感や緊張感を、単独でゲームプレイの報酬とするには弱い。

その代わりに、プレイヤー間の協力やロールプレイの楽しみなどが加わり、ほかのジャンルとの差別化要素のひとつとなっている。そのひとつが「独自の物語を作る達成感」であり、差別化の大きな要素なのだ。

ここでいう「物語」とは便宜上の言葉で、小説や映画などで見られる「物語」とは少々意味合いが違う。セッションを行った過程を経て、雪上の足跡のように、事後的に生まれる結果としての物語だ。他では味わうことのできない、その場で生まれた唯一の時間を過ごすことができるという部分が重要で、これは小説や映画のように「最初から計算をされた物語を再生するメディア」における「物語」とは性格を異にするものだ。

物語メディアとしてのTRPGの特性は、参加者による物語の改変と、即興性であり、それが結果として



況設定を飛び越えて、「自らの望む状況、独自のシナリオをセッションに要求する」からである。

内面に目的や課題を抱えるキャラクターをここでは「ドラマを内包した人物」と呼ぶ。

原作『ログ・ホライズン』最初期のエピソードにおいて、シロエは「アキバに蔓延したパニックと、他のプレイヤーたちへの搾取を打ち払う」というシナリオ的な目標を持っていた。しかし、それとは別にシロエ個人もその内面に「他のプレイヤーを信用できず、固定的な仲間（つまりギルド）を作れないでいる」という悩みを抱えていたことを、読者の皆さんは覚えているだろう。

この個人的な悩みこそがシロエの抱えているドラマであり、彼は内面の悩みと外世界の状況、二つの問題を解決するために行動する。シナリオ上の目的は同じ「アキバに蔓延したパニックと、他のプレイヤーたちへの搾取を打ち払う」であったとしても、シロエの内面に抱えていた悩みが違ったならば、つまり別の人物が主人公であったのならば、この物語の結末はきっと違ったものになっていただろう。

これが「PCの内面のドラマがセッションに影響を与える」という実例だ。

同様に、公式リプレイ〈にゃんこ亭〉シリーズでは、「友人がおらず人見知りの」セイネ、「セイネに好意を持っているが奇抜な格好で誤解を受けやすい」ウルフ、「父親にコンプレックスがあって男性を信じられない」マスダさん、「会社と切り離された新天地で、新しく事業をしたい」AKというそれぞれの内面がぶつかり合い、キャンペーンの大きな流れの中で重要NPCであるナギと「ギルドという新しい家族を作る」というテーマの表現につながった。

このように「キャラクターが抱える内面の課題や行動指針」はシナリオも巻き込んでTRPGを、そしてあなたのセッションをよりいっそう魅力的にする大きな武器なのである。

しかし、前述したようにTRPGにおける「物語」は書籍や映画のそれとは似て非なるものだ。物語を自作するようつもりでキャラクター設計を行うと、一般的な物語メディアでは成立しても、多人数コミュニケーションゲームであるTRPGではうまくいかない

ような内面の持ち主を作り出してしまうということもあるだろう。「馴れ合いを好まず、常にソロ活動が続ける凄腕の剣士」「感情を持たず、機械のように敵を倒し続ける魔術師」など、小説の登場人物としては問題が無くても、一緒にセッションで楽しむには難しそうだというのがわかるはずだ。

またそもそもの話として、その経験が少ない人間にとっては「ドラマを内包した人物を作る」ということそのものが難しい、ということもあるだろう。「物語になりそうな内面の悩みを持ち」「TRPGのセッションに接続しやすく」「他の参加者とイメージの共有が容易い」キャラクターを作るのは一定の難易度がある。そういう現実的な問題に対して、プレイヤーを助け、個性的で、セッションを盛り上げる——つまりセルデシア世界で生きるための内面的な動機をもつキャラクターの作成を援護するための規則的な仕掛け。それがガイディングクリードなのだ。



## スーパーガイディングクリード

前項の目的に沿って『LHVB1』掲載のガイディングクリードのルールは「プレイヤーキャラクターがこだわる内面的な行動規範」を設定することで、セッション中の活動に一定の指針を与える方向でデザインされた。

ガイディングクリードは「TRPGを楽しむために参加したプレイヤー」と「未設定状態では特に冒険を楽しむ理由が無いPC」との間を生めるためのギミックであり、（セッションに溶け込みやすくするための）コネクションルールにおける人間関係とともに、セッションの導入部分に重きをおいたものだ。

しかし一方で、書籍掲載のガイディングクリードには弱点もある。限られた紙面の中でさまざまな種類のキャラクターの動機を表現しようとしたために、かなり抽象的で投げっぱなしなルールになってしまったのだ。批判的に評価をすれば「抽象的なキーワードをひとつ与えるだけの軽量ルールだった」とも言えるだろう。

ベテランのプレイヤーであればヒント程度のキーワードからプレイヤーの内面を構築し、セッションに活かすことは十分に可能だ。ガイディングクリードそ

のものはP Cの内面表現をセッションに貢献させるためのギミックであり、これを使わずとも同じ密度のセッション貢献ができているプレイヤーにとっては、無用の補助輪である。

しかし一方でそれが難しい層も存在する。キーワードを与えられても、じっくりくるような実際のロールプレイをとっさに思いつけず、セッションにおいては添え物程度に考え、運用を諦めたプレイグループも少なくはないはずだ。

今回掲載される「スーパーガイディングクリード」（以降S G Cと呼ぶ）は、書籍版ガイディングクリードを上書きする新ルールだ。前述したような「抽象的なキーワードだけでドラマを作る」のは難しい層や、より野心的なプレイを望むプレイヤーのために作られている。

これは書籍掲載のガイディングクリードに比べより具体的な内面設計や、数値的な補助効果により、ロールプレイへの支援効果を持つように設計されている。ダイスを振って表の内容に従うだけで、魅力的なロールプレイへのきっかけが得られ、ひいては独自性のあるセッション、物語への扉が開かれることだろう。



## S G C 決定表（D 6 6）

偶数- 1 S G C 表「守護」

偶数- 2 S G C 表「仲間」

偶数- 3 S G C 表「強敵」

偶数- 4 S G C 表「鍛錬」

偶数- 5 S G C 表「好奇心」

偶数- 6 S G C 表「颯爽」

奇数- 1 S G C 表「知識」

奇数- 2 S G C 表「共和」

奇数- 3 S G C 表「開拓」

奇数- 4 S G C 表「克己」

奇数- 5 S G C 表「継承」

奇数- 6 S G C 表「獲得」



## S G C の使い方

スーパーガイディングクリード（S G C）の使い方は簡単だ。

このルールが書籍版ガイディングクリードを上書きするので、導入のする場合は、書籍版ガイディングクリードのルールはセッションから削除すること。

基本的にはD 6、またはD 6 6をロールするだけで自動的に決定される。

### 1：個別S G C 表の決定

プリプレイ、ガイディングクリードを決定するタイミングにおいて、以下の「S G C 決定表」を用いて、どの個別S G C 表を使うかを決定する。個別S G C 表はそれぞれにテーマが設定されており、それにまつわるガイディングクリードが用意されているのだ。この決定はR o Cであり、ダイスを振らず、テーマを見て好みの表を選んでもよい。

### 2：個別のガイディングクリードの決定

個別S G C 表を決定したら、ここでもダイスロールを行い内容を決定する。ここでのダイスもR o Cだ。複数回ロールした中から選んでもよいし、ロールせずに選んでもよい。

### 3：効果内のダイスロールを行なう

ガイディングクリード内部にもまたダイスロール要素が用意されている。ここもR o Cで決定してよい。これであなただけのガイディングクリードが決定された。おめでとう！

これら個別S G C 表の内容は、表の内容からヒントを得て独自のものにアレンジしてもかまわない。効果文中にあるダイス要素部分もまた、アレンジや拡張は自由に行なってよいだろう。こういった拡張やアレンジのヒントは、本記事内のコラムにて詳しく述べている。

また、S G Cをセッションに導入する場合、本格的

に運用しようとするプレイ時間が長引く可能性が高くなることには参加者全員が留意しておくべきだろう。また、ゲームマスターは「シーン提案」を含むシーン進行のルールについても再度確認しておくといよい。

数値的なバランスから見る場合、SGCの導入によって、PCは1セッションあたり1～3点のボーナス的【因果力】を得ていると考えられる。ドラマチックなセッションを楽しみたいのであれば、このボーナスはそのまま運用すればよいだろう。バランスが気になるのであれば、セッションの難易度段階を普段より1段階難しくするとおおよそバランスが取れるだろう。

### ガイディングクリードのアレンジ

スーパーガイディングクリードには様々な表と効果が用意されているが、各プレイグループでのプレイ環境というものは千差万別だ。ベテランのGMやプレイヤーほど「イメージに近いがどうしてもしっくりこない」「この表にもっとたくさんの結果があればいいのに」という意見も出てくるだろう。この項目ではそういった時のためにアレンジや拡張の方法を紹介しよう。

たとえば表にある「1Dをふること」の部分でD66に変更し、さらなる分岐を追加したり、ほかの効果表から楽しそうなものを追加して混ぜ合わせるようなアレンジをするのは簡単でよいアイデアだ。アイテムを得たり、目標とするものであれば、これも現在のプレイ環境のCRに合わせて内容を適宜入れ替えるのもよいだろう。クリードに記述された人間関係や立場を入れ替える——たとえば「あなたには師匠がいる」というクリードを「あなたには弟子がいる」などのように反転させて適用してみるのも面白いアレンジだ。

ほかにも「ほかのプレイヤーとクリードを連結する」というやりかたもある。「未来のエース（継承：3）」の対象となったPCが、さらにほかのPCを「あいつにだけは（鍛錬：奇2）」の対象とすることで「切磋琢磨するライバルと、それを見守る後見人」といったシチュエーションが作り出せる。逆に複数のPCで同じクリードを取得し、「一致団結して同じ目標を目指す」といった状況を作り出すこともできるだろう。クリードはセッション時間を圧迫することもあるので、このような連結はセッションの時間節約と一体感の醸成に役立つだろう。



## SGC表「守護」D66

偶1 **見届けるもの**：あなたは【過去の事件表】の成り行きを見届ける義務がある。どちらの味方でもせず、さりとて決着がつくまで離れるわけにもいかない。あなたは最悪に備えて見守る人間なのだ。

【過去の事件表】\_\_事件の情報を得たり、後始末をすれば即座に【因果力】2点を得る。【1Dをふること】①ある騎士の悲恋、②復讐する者される者、③誰も当事者がいなくなったお家騒動、④喧嘩別れしてしまった親友たち、⑤きのこたけのこ戦争、⑥てとネシア是非論争

偶2 **痛みを知るが故**：あなたを慕う仲間に対して、あなたは保護者を自認している。あなたが昔味わった【大事なものの喪失表】を彼（or彼女）らに味あわせる訳にはいかない。

【大事なものの喪失表】\_\_事故を未然に防ぎ仲間を守るため、何らかの判定に【因果力】を使うのならば、1点で+2Dを得ることができる。【1Dをふること】①誤解からの別離、②伝えられなかった想い、③守れなかった約束、④思い出の品の喪失、⑤理不尽な汚名、⑥豊かな髪

偶3 **守りの誓い**：あなたには守るべき【庇護対象表】がいる。彼（or彼女）を【災難表】から守り抜かなければならない。あなたにできるやり方で守り抜くのだ。

【庇護対象表】\_\_対象にコネクション「庇護」を得る。【1Dをふること】①同性の友人、②異性の友人、③同性の後輩、④異性の後輩、⑤ペットや使い魔、⑥廃棄児

【災難表】\_\_災難を未然に防ぐ、あるいは守れば即座にアフタープレイで【ログチケット：アザー】1枚を追加で得る。【1Dをふること】①モンスターの襲撃、②ストーカーや付きまとい、③命の危険がある事故、④貴族間の政争、⑤病魔、⑥暗殺者の影



偶4 **心の故郷**：あなたはあなたの居場所を見つけた。  
【居場所表】を守るために、あなたは誰にも知られず孤独な戦いをする。

【居場所表】\_\_エンディング時に居場所が安全に保たれていればその場所でリラックスすること。アフタープレイで【ログチケット：因果力】を2枚追加で得られる。【1Dをふること】①あなたのギルドハウス、②ギルドハウスの個室、③お気に入りの飲食店（S G C表「守護」奇2【飲食店表】へいけ）、④友人の部屋、⑤見晴らしのよい木の枝、⑥お気に入りの押入れ

偶5 **ともに歩む者よ**：あなたは【ギルドの仲間表】を守りたい。危なっかしくて放っておけない面があるのだ。

【ギルドの仲間表】\_\_同じギルドの仲間1名に対してあなたはコネクション「庇護」を得る。その仲間と一緒にいるときは「交渉判定」に+1を得る。

【1Dをふること】①同性の友人、②異性の友人、③気になる人、④年下の仲間、⑤年上の仲間、⑥ペット

偶6 **おのれ典災！**：あなたは【典災の野望表】の策謀を知ってしまった。アキバを守るために戦わなければならないと感じている。

【典災の野望表】\_\_典災の情報を得れば即座に【因果力】1点を得る。もし倒せればアフタープレイで【ログチケット：因果力】を4枚追加で得られる。【1Dをふること】①ヘイグロトの物流封鎖、②ミズクンの転移門掌握、③タリクタンの常蛾の眠り、④シスラウのクッキーパーティ、⑤ザフン放送局、⑥カマイサルのレストラン

奇1 **秘密のおたから**：実はあなたは【隠した秘宝表】を持っている。あなたの実力には不似合いなので奪われないように隠し通さなくてはならない。

【隠した秘宝表】\_\_これらは使用可能なC Rになって、必要な財宝チケットと同数の【ログチケット：アザー】を支払えば入手できる。【D66をふること】偶①焦燥の車軸、偶②リーフシールド、偶③凍土の開墾者、偶④魔術師の籠手、偶⑤サイドワインダー、偶⑥テギーネの勲、奇①双子星の連弩、奇②月水晶の

守り刀、奇③月光の曲剣、奇④鳴弓・鈴虫、奇⑤宴のテーブルクロス、奇⑥介錯剣デキャパティター

奇2 **食の地平線**：アキバ飲食戦国時代！ あなたの経営する【飲食店表】をまもるため、少ない従業員を守るため、あなたはあたらしい味を目指す。

【飲食店表】\_\_あるいは名前は自分で決めてよい。あなたはプリプレイで【財宝表：金銭】1回分の財貨を得る。【1Dをふること】①餃子の店チャオ、②マツハ・ピザ、③カーチャのお惣菜、④きら寿し、⑤丼ガバチョ、⑥そば処・タカシ

奇3 **思い出の約束**：あなたは昔ゲーム仲間と【約束表】という約束をした。くだらないかもしれないがそれを破る訳にはいかない。

【約束表】\_\_この約束を守ったセッションは、アフタープレイで【ログチケット：因果力】を2枚追加で得られる。【D66をふること】偶①クエストは断らない、偶②PKはしない／ゆるさない、偶③初心者を手助けする、偶④財産を貯めこまない、偶⑤退却するときは殿をつとめる、偶⑥YesそしてNoタッチ、奇①戦う時は名乗りを上げる、奇②打ち上げの1杯目は奢る、奇③猫には餌を上げる、奇④抜け駆けで彼氏／彼女をつくらない、奇⑤大地人を見捨てない、奇⑥すべての異性に告白する

奇4 **孤独で、優雅に**：あなたにとって【至福の時間表】の時間は何にも変えがたいものだ。どんなことがあっても、この時間だけは守られなければならない。そのためにあなたは最善を尽くすだろう。

【至福の時間表】\_\_この時間を邪魔されたらあなたは邪魔をした対象にコネクション「仇敵」を得る。守り抜いても邪魔をされても、大切な時間を演出したシーンをプレイできればシーン終了時に【因果力】2点を得る。【1Dをふること】①食事、②入浴、③睡眠、④コレクション整理、⑤全裸でストレッチ、⑥ティータイム

奇5 **あの日あの場所**：あなたにとって【思い出を共有する相手表】との思い出が残る【思い出の場所表】は、守るべき大切な場所だ。もしもそこを脅かすものが現れたならば、あなたは敢然と立ち向かうだろう。

【思い出を共有する相手表】\_\_対象にコネクション〔親愛〕を得る。〔1Dをふること〕①同性の友人、②異性の友人、③大地人、④片思いの相手、⑤遠くの友人、⑥コツメカワウソ

【思い出の場所表】\_\_思い出を共有する相手とこの場所に行くシーンをプレイできればシーン終了時に【因果力】2点を得る。〔1Dをふること〕①ギルド会館の屋上、②銀に染まった銀葉の大樹、③旧アキバ駅、④買い食い横丁、⑤美しい無人島、⑥静かの海

奇6 **意思を継ぐもの**：あなたには【伝統表】を守るという使命がある。古臭い決まりごとと笑う者もあるが、積み重ねられた先人の心がそこには息づいているのだ。

【伝統表】\_\_伝統を守るシーンをプレイできればシーン終了時に【財宝表：魔触媒】1回分のアイテムを得る。〔1Dをふること〕①武術の流派（空手など）、②文化系の流派（茶道など）、③あなたの家の家訓④奇妙な民族衣装、⑤武士道／騎士道、⑥おばあちゃんの知恵



▲仲間との日常にこそ立ち上がる力が秘められているよ。



## SGC表「仲間」D66

偶1 **創業社長の苦勞**：あなたは〈大地人〉と一緒に【大地人協働表】をしている。なかなか難しい道のりだけど、そのためには実力と助けてくれる仲間を見つけないといけない。

【大地人協働表】\_\_働くシーンをプレイできればシーン終了時に【財宝表：金銭】で財宝表ロール2回分の財貨を得る。〔1Dをふること〕①飲食店経営、②日用品の製作販売、③キャラバンでの輸送、④リフォーム業、⑤農産物の生産販売、⑥楽団

偶2 **育成計画**：あなたはあなたのギルドのギルマス（or教育係）だ。あなたが楽をするために【ギルドメンバー育成表】をすべきだろう。あなたは楽をするためには手を抜かないのだ。

【ギルドメンバー育成表】\_\_育成の指示をNPCにしたなら【因果力】1点を得る。育成の対象がPCと一緒に冒険したなら、アフタープレイで【ログチケット：アザー】を1枚追加で得られる。〔1Dをふること〕①育成計画表の作成、②筋トレや走り込み、③連携戦闘訓練、④モンスター知識の座学、⑤必殺技の開発、⑥丸投げ

偶3 **お出かけの準備**：あなたの仲間は手がかかる。あなたは保護者として仲間の面倒を見るため、今日も【保護者準備表】をするのだった。

【保護者準備表】\_\_ミドル終了時まで準備の内容を完了すれば【因果力】2点を得る。〔1Dをふること〕①〔水薬〕アイテム2つ以上の所持、②〔食料〕アイテム3つ以上の所持、③〔霊符〕アイテム2つ以上の所持、④全員の所持品のチェック、⑤自分のCRに等しい強度の【魔触媒】1つ、⑥「財宝表：現金」1回分以上のお小遣いをあげる。

偶4 **お仕えます！**：あなたには【自慢のご主人様表】がいる。ご主人様に仕えること、ご主人様を守ることがあなたの矜持であり誇りだ！  
周囲はどうもあなたをご主人様の【自己関係表】だと思ってるみたいなのだが。



【自慢のご主人様表】\_\_あるいは自由に選んでもよい。

【1Dをふること】①右隣のPC、②左隣のPC、③同性のPC、④異性のPC、⑤年上のPC、⑥年下のPC

【自己関係表】\_\_ご主人様が一度も「戦闘不能」にならずにセッションを終了すれば、アフタープレイで

【ログチケット：アザー】を1枚追加で得られる。

【1Dをふること】①弟子、②親族（妹弟甥姪）、③ペット、④下僕、⑤奴隸、⑥ヒモ

偶5 わたしがあるのは：あなたは【かけがえない誰か表】に贈り物をしてあげたいと考えている。彼（or彼女）が試練に立ち向かうための支えになれる何かを贈ることができたなら、それはあなたにとっても誇らしいことだ。

【かけがえない誰か表】\_\_あなたがプレゼントした場合、その販売価格の半分をアフタープレイで得られる。【1Dをふること】①恋人、②命の恩人、③師匠、④弟子、⑤親友、⑥宿命のライバル

偶6 今私がいるのは：あなたはこれまで自分の能力を活かせる場所を探してさまよっていた。しかし恩人に誘われて【今の立ち位置表】を手に入れたのだ。あなたは誘ってくれた人物とこの居場所をあなたはとても大事に思っている。

【今の立ち位置表】\_\_あなたがその立場にふさわしいプレイした場合、そのシーン終了時に【因果力】1点を得る（1シナリオ2回まで。GMや同席者に認定おねだりをしよう）。【1Dをふること】①護衛役、②料理長、③出納係、④掃除大臣、⑤伝説のパシリ、⑥リーダー

奇1 トラ！トラ！トラ！：あなたはちょっと気になっている仲間がいる。彼（or彼女）と【もっと深い関係表】になりたいのだが、いつか気持ちを打ち明けられるだろうか？

【もっと深い関係表】\_\_深い関係を求めて突撃したのならそのシーン終了時に、褒めてくれた他プレイヤー1名に付き【因果力】1点を得る。勝利や敗北は問題ではない。【1Dをふること】①デート、②ラッキースケベ、③キッス、④告白、⑤結婚、⑥相撲相手

奇2 トキメキの今宵：あなたには思いを寄せる相手がいるのだが、先方にはすでにお相手がいるらしい。【あたって砕ける恋愛表】であなたの気持ちを伝えなければ気がすまない。後悔するのはそれからでも遅くないはずだ。

【あたって砕ける恋愛表】\_\_指定のシチュまで持ち込んだらそのシーン終了時に、褒めてくれた他プレイヤー1名に付き【因果力】1点を得る。勝利や敗北は問題ではない。【1Dをふること】①夕日の見える丘の上、②銀葉の大樹の下、③夜景を見下ろすレストラン、④オールエイジスブリッジの真ん中、⑤トイレの個室、⑥どこか盛り自慢のラーメン屋

奇3 団結のために：あなたはギルド（もしくはいまのパーティー）の仲間と楽しく過ごしたい。そのためには【結束報酬表】を手に入れる必要がある。

【結束報酬表】\_\_エンディングまでに指定されたアイテムを手に入れた場合、アフタープレイでにその番号と同じだけの枚数の【ログチケット：アザー】を追加で得られる。【1Dをふること】①アルコール飲料、②ギルドの旗、③お揃いのマント、④デコレート馬車、⑤大型ペット、⑥みんなのお城ギルドハウス

奇4 幹事力の見せ所：あなたは仲間と騒ぐことが大好きだ。今回の（今回も）任務は【宴会出し物表】を入手することだ。なんとしても手に入れよう。

【宴会出し物表】\_\_セッションのエンディング時までそれが入手できれば、エンディングに宴会シーンを追加し、アフタープレイで【ログチケット：アザー】を2枚追加で得られる。【D66をふること】偶①山盛りから揚げ、偶②キリッと冷えた麦酒、偶③豆腐サラダサファ節かけ、偶④巨大骨付き肉、偶⑤爛にした純米酒、偶⑥特上寿司20人前、奇①祭り師弟（直継とトウヤ）、奇②五十鈴、奇③ミサおねえさん、奇④てとらちゃん、奇⑤アバル閣下、奇⑥猫一座

奇5 **あ、絶景かな！**：仲間と絶景を見ることはあなたのライフワークだ。さあ今回は【**旅の絶景表**】を見に行こう！

【**旅の絶景表**】\_\_セッションで指定の絶景を見ればアフタープレイで【ログチケット：アザー】を1枚追加で得られる。それ以外の絶景を見られれば即座に【因果力】1を得られる。【1Dをふること】①美しい海、②雄大な山、③雪景色、④熱帯雨林、⑤地底深く、⑥灼熱火山

奇6 **怪傑リフォーム**：ギルドハウス。それは憩いの場所。仲間とゆったり過ごすためあなたはギルドハウス改造で【**ギルドハウス改修表**】を増築することにした。

【**ギルドハウス改修表**】\_\_あなたとあなたの仲間はこれらの施設を1つにつき【ログチケット：アザー】2枚で入手できる。【1Dをふること】①大檜風呂、②展望テラス、③ダイニングキッチン、④花壇と菜園、⑤ソファ付き豪華なリビング、⑥秘密基地風ロフト

### クリードを卒業する

ガイディングクリードはPCの行動の動機や規範のひとつとなる要素だが、キャラクターはひとつのクリードだけに縛られる必要はない。新しいセッションとともに古い目標から卒業し、新たな目標を決定してもよいだろう。クリードの中には同じ目標を繰り返し達成する意味があるものもあるが、多くはそうっていない。目標を達成したり、問題を解決できたならば積極的に新たなクリードと目標に挑むべきだ。

何らかのクリードを卒業できたならば、それはPCが内面的、ドラマ的に成長できたといえる。次に選ぶクリードは、その成長に見合ったものを選ぶとよいだろう（もちろん、ダイスに身を任せてもよい）。たとえば「孤独なハリネズミ（克己：偶3）」を卒業できたなら、次はもっと友人を増やすべく「友達は三万人！（継承：2）」を選んだり、世話になった仲間へ恩返しすべく「団結のために（仲間：奇3）」を選ぶ、といった具合だ。

キャラクターの内面の移り変わり、その軌跡もまたひとつのドラマなのである。



## SGC表「強敵」D66

偶1 **ロックンロール**：あなたは【**理不尽な抑圧表**】が許せない。いつでも反抗し、乗り越えようと試みている。それに負けてしまうことは何よりも我慢ならないのだ。

【**理不尽な抑圧表**】\_\_対象に一撃食らわせれば【ログチケット：因果力】を1枚得られる（1シーン1回まで）。【1Dをふること】①あなたの背後に立つ者、②あなたをスネークと呼ぶ者、③あなたを年下扱いする者、④名前について触れる奴、⑤社会、⑥ギルマス

偶2 **あの丘の向こう**：あなたは強敵との戦いや、強くなっていくことに喜びを感じている。あなたのひとまずの目標は【**あなたのターゲット表**】だが、そこがゴールではない。果てしない道だからこそやりがいがあるというものだ。

【**あなたのターゲット表**】\_\_対象にコネクション「好敵手」を得る。対象と火花を散らせば（実際に戦わなくても）そのシーン終了時に、【因果力】1点を得る。【1Dをふること】①PCの一人（あなたが選択）、②あなたがコネを持つうちのどれか（あなたが選択）、③トウヤ、④飛燕、⑤ソウジロウ、⑥シロエ

偶3 **報復の牙を研ぐ**：あなたは【**驚愕裏切り者表**】に手ひどく裏切られたことがある。それから時間が経過し、表面的には傷跡は癒えているが、もし出会えたならば復讐をせねばならない。

【**驚愕裏切り者表**】\_\_対象にコネクション「復讐」を得る。対象を倒せば（あるいは一矢報いれば）アフタープレイで【ログチケット：因果力】を2枚追加で得られる。【1Dをふること】①同性の友人、②異性の友人、③ギルドマスター、④大地人、⑤社会、⑥神

偶4 **招かれざる客**：あなたはこのクソゲーのような世界に理不尽に連れてこられた。すべては【**怒りの矛先表**】のせいである。根絶やしにしない限りあなたに安眠の日は訪れない！

【**怒りの矛先表**】\_\_対象に八つ当たりすればそのシーン終了時に、【因果力】1点を得る（1シナリオ2回



まで)。【1Dをふること】①リア充、②腐れ縁の悪友、③通りすがりの騎兵、④納豆、⑤今日の天気、⑥ゴキブリ

偶5 **スレイヤー**：あなたには宿敵とも呼べるモンスターがいる。それは【宿敵モンスター表】で、奴らが出てきたなら可能な限り討伐しなければ、という強い使命感を抱いている。

【宿敵モンスター表】\_\_対象にコネクション〔駆除〕を得る。対象を倒せばアフタープレイで【ログチケット：財産】を1D枚追加で得られる。【1Dをふること】①ゴブリン、②オーク、③巨人族、④黒狸族、⑤黒狸族、⑥黒狸族

偶6 **脅威を知る者**：あなたは【脅威の典災表】に敗れた。ヤツを倒さなければアキバが危ない。あなたはヤツの影を追い始める。

【脅威の典災表】\_\_対象にコネクション〔仇敵〕を得る。対象の情報を得るか遭遇するか倒せばアフタープレイで【ログチケット：アザー】1枚を得られる。

【1Dをふること】①白姫のヘイグロト、②刃のマスカルウィン、③影法師のミズクン、④天秤のバグリス、⑤結婚のカマイサル、⑥醜聞のザフン

奇1 **準備も戦のうち**：あなたはかつて大規模戦闘で【レイドボス表】に敗退した。この借りを返すために周到な準備として【レイド準備表】を入手しなければならない。

【レイドボス表】\_\_あるいは自由に選んでよい。対象にコネクション〔仇敵〕を得る。【1Dをふること】①雷の鳥、②紫苑宮の鶴、③豚鬼皇帝 双血刃ブログデック、④緑小鬼王グルルガラン、⑤瘴雷の黒竜、⑥召喚のタリクタン

【レイド準備表】\_\_これらは使用可能なCRになって、必要な財宝チケットと同数の【ログチケット：アザー】を支払えば入手できる。【1Dをふること】①紅蓮の魔石、②幻想の黒真珠、③流星歯車、④巨大な風切り羽根、⑤竜眼石、⑥銀の車輪

奇2 **あいつにだけは**：あなたと【剣のライバル表】 or 【魔法のライバル表】は切磋琢磨する中だ。いまのところ九勝十敗。こんどこそ勝利しなくてはならない！

【剣のライバル表】\_\_対象にコネクション〔好敵手〕を得る。対象と腕比べをすればアフタープレイで【ログチケット：アザー】1枚を得られる。【1Dをふること】①同じギルドの戦士職か攻撃職、②〈ドレッドパック〉のスマッシュ、③〈にゃんこ亭〉のウルフ、④〈三日月同盟〉の小竜、⑤〈西風の旅団〉のソウジロウ=セタ、⑥〈黒剣騎士団〉のアイザック

【魔法のライバル表】\_\_対象にコネクション〔好敵手〕を得る。対象と腕比べをすればアフタープレイで【ログチケット：アザー】1枚を得られる。【1Dをふること】①同じギルドの回復職か魔法職、②〈記録の地平線〉のルンデルハウス=コード、③〈シルバーソード〉のプロメシュース、④〈D. D. D〉のリーゼ、⑤〈RADIOマーケット〉の茜屋=一文字の介、⑥〈記録の地平線〉のシロエ

奇3 **憧れのセンター**：あなたが目立とうとするたびに巧みに視線を集める【芸人アイドル表】はあなたのライバル。いや、敵！ あなたは脚光を浴びるために準備する。

【芸人アイドル表】\_\_対象にコネクション〔好敵手〕を得る。あなたは「かわいい」「目立ってる」と言われるたびに〔アイドル〕タグを得る。効果はないけど。【1Dをふること】①半分アイドルてとら、②イースタルの冬薔薇レイネシア姫、③アキバのひまわりマリエール、④ロックンローラー五十鈴、⑤ミサお姉さん、⑥ド天然ソウジロウ

奇4 **商人のプライド**：あなたと【火花散らす商売敵表】は常に意識しあう商売敵だ。奴に勝たずしてあなたの店が「アキバで一番」を名乗ることはあなたのプライドが許さないのだ。そのためにも、市場調査や新商品の開発を急がねば！

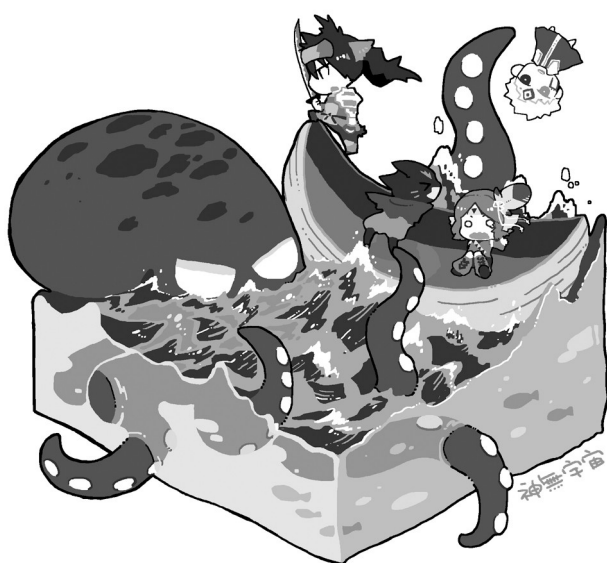
【火花散らす商売敵表】\_\_対象にコネクション〔商売敵〕を得る。セッション中に【ログチケット：財宝】を消費すれば、同数+1枚の【ログチケット：アザー】を得て勝利宣言できる。【1Dをふること】①ウモト=アルテ=マルヴェス子爵、②若旦那カラシン、③〈ダンステリア〉加奈子、④〈ドレッドパック〉スマッシュ、⑤〈にゃんこ亭〉ヘッジホッグ=A K、⑥〈太陽の軌跡〉ヤエ

奇5 **女子力の鉄人（女性用）**：あなたにはことあるごとに女子力対決を挑んでくる（またはあなたが挑む）ライバルがいる。あなた達にとっては女子力こそがレベルや装備よりも重要なパワーなのだ。今日もまたあなたたちの**【女子力6番勝負表】**の幕が上がる。

**【女子力6番勝負表】** \_\_対象と勝負をしたシーン終了時に**【因果力】** 1点（勝てばさらにもう1点）を得られる。**【1Dをふること】** ①家庭料理、②掃除洗濯、③装備品コーディネート、④スイーツ食べ歩き、⑤尾行、⑥水着審査

奇6 **鉄腕DANSHI（男性用）**：あなたは理想の自分になるべく日々男に磨きをかけているが、どうしても壁になるライバルは存在する。ライバルに**【男子力6番勝負表】**で勝利してこそ、あなたは自分の理想に一步近づくことができるのだ。

**【男子力6番勝負表】** \_\_対象と勝負をしたシーン終了時に**【因果力】** 1点（勝てばさらにもう1点）を得られる。**【1Dをふること】** ①短距離走、②力比べ、③早食い、④謎の飛ばしっこ、⑤夕日の浜辺でステゴロ、⑥ナンパ



▲強敵を乗り越え、更なる強さを手に入れるのだ！



## SGC表「鍛錬」D66

偶1 **憧憬の背**：あなたにはあこがれる背中がある。**【あこがれの人表】**。追いつくためには自分を鍛えなければならない。

**【あこがれの人表】** \_\_対象にコネクション「憧憬」を得る。あなたが対象を思い出して、その背中に追いつくと宣言すれば直後の判定に+4を得る。**【D66をふること】** 偶①PKから助けてくれた戦士、偶②強敵を一撃で屠った暗殺者、偶③笑顔で励ましてくれた施療神官、偶④大志を抱く商人、偶⑤夢を叶えた先輩、偶⑥全てを製作に捧げる職人、奇①にゃん太班長、奇②ウィリアム、奇③マリエール、奇④アイザック、奇⑤カラシン、奇⑥シロエ

偶2 **鳶、鷹となるか**：あなたは自分が凡人だと感じる。あなたの得意なジャンルでさえ「どこにでもいる程度の優秀者」でしかない。殻を破るためあなたは**【自分試練表】**を決意する。

**【自分試練表】** \_\_試練にふさわしいシーンに開始時（あるいはチャンスが見えた時、即座に**【因果力】** 3点を得る。そのシーン終了時試練を突破できていなければ、アフタープレイでの**【ログチケット：アザー】**取得は1枚減少する。**【1Dをふること】** ①エネミー2体を「戦闘不能」か「死亡」にする、②ヘイトトップを3ラウンド維持する、③仲間全員を「戦闘不能」にしない、④「交渉判定」に2回以上成功する、⑤「運動判定」に2回以上成功する、⑥「操作判定」に2回以上成功する

偶3 **肩を並べる為に**：あなたの仲間（or 想い人）は優秀な能力を持っている。あなたがその隣を歩くためには**【あなたに必要なもの表】**が必要だ。あなたはそれを手に入れるべく日々の努力を欠かさない。

**【あなたに必要なもの表】** \_\_目標を手に入れば即座に**【因果力】** 2点を得る。**【1Dをふること】** ①配下の四天王、②無双の女子力、③告白する勇氣、④自分の店、⑤漢字七文字以上の必殺技名、⑥ギャルのパンティー



偶4 蛙の子は：あなたには師匠と仰ぐ【お師匠性格表】な【お師匠職別表】がいる。いまは教を請う立場だが、いつかは隣に並び立ち、そして乗り越えてゆくべく、今日も修行に励むのだ。

【お師匠性格表】\_\_あるいはタグを自由に選んでもよい。〔1Dをふること〕①「厳格」、②「飄々」、③「豪放磊落」、④「寡黙」、⑤「体育会系」、⑥「すけべ」

【お師匠職別表】\_\_対象に対してコネクション「師事」を得ることができる。セッション中「師匠のありがたい教え」を思い出せば直後の判定（できるだけ師匠に関係ある技能にすること）に+1。〔D66をふること〕偶①戦士職のどれか、偶②回復職のどれか、偶③凄腕の交渉人、偶④謎の諜報員、偶⑤大地人の隠者、偶⑥古来種の剣士、奇①武器攻撃職のどれか、奇②魔法攻撃職のどれか、奇③歴戦の老騎士、奇④至高の料理人、奇⑤人語を解する竜、奇⑥古来種の賢者

偶5 スリルジャンキー：あなたは戦い、特に【血沸き肉踊る戦闘表】が大好きだ。死と背中合わせのスリル、ギリギリの領域での命のやり取りこそが、あなたが今「生きている」ことを実感させてくれるのだ。

【血沸き肉踊る戦闘表】\_\_あなたは目標の状況になったら即座に【因果力】1点を得てもよい（シーン1回）。〔1Dをふること〕①戦闘で5ラウンド目を迎える、②ヘイト8を超える、③2つ以上の「追撃」を同時に起動する（される）、④判定でクリティカルを出す、⑤判定でファングルを出す、⑥「戦闘不能」になる

偶6 ビターメモリー：あなたはかつて、【苦い敗北表】を味わった。その事件自体は解決しているが、あの日のことは心のどこかに刺さったトゲのような痛みとして残っている。強くなるのだ。もう二度と、あんな思いはしたくない。

【苦い敗北表】\_\_あなたと同じ敗北を味わった人を助ける決断をすれば、アフタープレイで【ログチケット：アザー】1枚を得られる。〔1Dをふること〕①守っていた開拓村をモンスターに焼かれた、②大量換金クエストに失敗した ③大事なアイテムを騙し取られた、④大規模戦闘でミスをして全滅、⑤商売に失敗して店を失った、⑥一世一代の告白でフラれた。

奇1 立ち止る暇など：あなたは【超えるべき目標表】に打ち勝つため、日々鍛錬にいそしんでいる。何度も挑んでは打ち負かされているが、あなたはあきらめない。悩んだりくじけてる暇があれば鍛錬あるのみだ。

【超えるべき目標表】\_\_あなたは目標を超えるための修行として、表の内容に指定された判定に成功しなければならない。セッション終了までのその判定に成功していればアフタープレイで【ログチケット：アザー】1枚を得られる。〔1Dをふること〕

①強い戦士（耐久、運動）、②器用な盗賊（解除、操作）、③慈悲深い癒し手（知覚、交渉）、④深き叡智の魔術師（知識、解析）、⑤強大なモンスター（回避、抵抗）、⑥困難な任務（ミッションのシナリオ動作）

奇2 頂点を狙え！：あなたは今の自分の武技に行き詰まりを感じている。この状況を打破するためには、【炎の肉体特訓表】を遂行する以外にない！これを完遂すれば、さらに強くなれる……はずだ。

【炎の肉体特訓表】\_\_特訓を実施すれば、そのシーン終了時にあなたは2点、迷惑をかけられた仲間は1点の【因果力】を即座に得る。〔1Dをふること〕

①巨大な鉄球を受け止める、②仲間を腹の上に乗せてブリッジ、③一日千回感謝の素振り、④コーチ役と一緒にランニング42km、⑤お互いのまゆげを剃ってやまごもり、⑥パーティ全員で滝に打たれる

奇3 血の滲む苦行：あなたは最近己の魔法に停滞を感じている。通常の訓練だけではなく、【過酷な魔法修行表】を行なって魔力のキレを研ぎ澄まさなければならない。完遂できれば、更なる実力を身につけられるはずだ。

【過酷な魔法修行表】\_\_特訓を実施すれば、そのシーン終了時にあなたは2点、迷惑をかけられた仲間は1点の【因果力】を即座に得る。〔1Dをふること〕

①ひたすらキャベツの千切り、②座禅を組んでソモサンセツパ！、③早口言葉の輪唱、④街中で並んで発声練習、⑤全身をくすぐられる、⑥大声で詠唱した後かっこよく呪文名を叫ぶ

奇4 **テコ入れ展開**：あなたの商売は順調だが、一方で最近ヌルい商売しかしていないような気がする。あなたにとって商売とはもっと挑戦的で刺激的なものだったはずだ。あなたはその感覚を取り戻すために、**【新規ビジネスで勝負表】**の計画を練り始めた。

**【新規ビジネスで勝負表】** \_\_ プリプレイですべての所持金を失う。アフタープレイでその所持金は（1D-3（最低0））倍になって払い戻される。**【1Dをふること】** ①イルカの絵を売る、②なんかすごい水を売る、③20分以内のピザ配達、④かわいくない人形を売る、⑤魚顔の美女の口車に乗る、⑥ソリューションとイノベーションを語り投資を募る

奇5 **芸の大海へ**：あなたはアキバで芸能活動するものとしてはまだまだ駆け出しであり、実力不足であることを痛感している。実力をつけるために一念発起し、**【ドサ周り芸人修行表】**へと巡業活動をすることを決意した。一回りビッグになって帰ってくるのだ。

**【ドサ周り芸人修行表】** \_\_ 周囲のPCもしくはNPCがあなたに好意的なコネクションをとってくれるたびに**【因果力】**1点（シーン1回）を得る。**【1Dをふること】** ①くだおれ横丁で弾き語り、②ガード下商店街で流し、③エッゾまで遍歴ツアー、④きぐるみで風船配り、⑤屋上ライブ・ショー、⑥小さな酒場を回って演芸

奇6 **ここは天岩戸**：あなたは常に引きこもっていたい。働いたら負けなのだ。強い意志と無駄にある行動力をもって**【引きこもり四十八手表】**をするあなたを、何故か仲間は責めるような目で見たりする。

**【引きこもり四十八手表】** \_\_ 登場しているのに判定をしなかったシーン終了時、あなたは**【ログチケット：因果力】**1枚を得る（シーン1回）。**【1Dをふること】** ①秘密の隠し部屋を建造、②精巧な身代わり人形を用意、③部屋の扉を溶接、④携帯型シェルターの開発、⑤狼のマスクをかぶって別人を主張する、⑥代理のタスキをかけた〈冒険者〉を用意する



## SGC表「好奇心」D6

1 **人生の愉しみ**：あなたは他人が**【愉悦表】**を見るのが大好きだ。世間から見て利益がなかったとしてもそのためには労を惜しまない。あなたは趣味人なのだから。

**【愉悦表】** \_\_ セッション中、愉悦を見られれば即座に**【因果力】**1を得られる。ニヤニヤしているのがバレるととても怒られる。**【1Dをふること】** ①片思いの相手に恋を応援される人、②台詞を囁む人、③ファンブルする仲間、④買い物に行ってお金が足りない人、⑤迷子になってオロオロしている人、⑥黒狸族にだまされている人

2 **真理を求めて**：あなたには解き明かしたい世界の秘密（内容はアナタ次第）がある。答えははるか遠くにあるが、それでも追い求めずにはいられない。その日のために今は**【世界探偵能力表】**の実力をつけなければ。

**【世界探偵能力表】** \_\_ セッション中修行ができればアフタープレイで**【ログチケット：アザー】**を1枚追加で得られる。**【1Dをふること】** ①異性のNPC3人の名前を聞き出す、②一口食べた料理のレシピを見抜く、③煩惱集中3サイズを獲得。男でも可、④巧みなトークで情報を引き出す、⑤モンスターを一か所に集めるタンク・ジツ、⑥苛酷な環境に負けない気合と忍耐

3 **秘せず暴かず**：あなたには気になる人がいる。彼（or彼女）の**【隠した秘密表】**を知りたいのだ！ 嫌われないようにそれを探り出さなければならない。

**【隠した秘密表】** \_\_ 謎にチャレンジをして同席のプレイヤーがガッツを認めてくれれば1人につき**【ログチケット：因果力】**1枚を得る。**【1Dをふること】** ①好きな食べ物、②日曜日の行動、③3サイズ、④慌てた時の癖、⑤毎日書いている手帳の中身、⑥好みのタイプ



4 **記憶の欠片**：あなたには記憶がないけれど、おぼろげに【**遠い日の追憶表**】についての思い出がある。それが何だったかを確かめ、失ってしまったなら取り戻すことがあなたの使命なのだ。

【**遠い日の追憶表**】\_\_あなたの追憶を仲間に語り、仲間がそれに助けられればあなたとその仲間は即座に

【**因果力**】1点を得る。【**1Dをふること**】①逆光に溶ける大きな背中、②転校して行った友達、③前髪を梳いてくれる暖かな手、④自分を突き飛ばした手、⑤声にならなかった言葉、⑥破れた日記帳の中身

5 **気になるアイツ**：あなたはこの世界に来てからというもの、【**興味津々生物表**】のことが気になって仕方がない。どんな生態なのか、どんな能力があるのか、どんな声で鳴くのか、どんな味がするのか……機会があれば絶対に詳しく調べてやろうと思っている。

【**興味津々生物表**】\_\_タグをもつエネミーを「識別済み」状態で見れば即座に【**因果力**】2点を得る。【**1Dをふること**】①小憎らしい「ゴブリン」、②素早い「ラットマン」、③精密な「クロックワーク」、④静かなる「植物」、⑤見上げる「巨人」、⑥雄々しい「竜」

6 **一目惚れ?**：あなたはこの前、街で見かけた【**一目ぼれアイテム表**】のことが気になって夜も眠れない。使い心地はどうなんだろう? 性能は? 作製レシピは? 考えに没頭しすぎてギルメンに怒られた。でも、いつか手に入れてやる、とあなたは心に誓った。

【**一目ぼれアイテム表**】\_\_C R + 2以上の目標のタグを盛ったアイテム1つを指定すること。入手すればアフタープレイで【**ログチケット：財宝**】2枚を得る。【**1Dをふること**】①輝く「剣」、②厳しい「重鎧」、③精緻な「装飾品」、④奇抜な「靴」、⑤綺麗な「外套」、⑥虹色の「水菓」



## SGC表「颯爽」D6

1 **そこまで悪党!**：あなたはあなたの心にあるヒーロー像に恥じないようなふるまいをしたいと思っている。いついかなるときでも、【**ヒーローの心得表**】を忘れず、タフに生きるのだ。

【**ヒーローの心得表**】\_\_ちょっと恥ずかしいけど心得を実践すれば即座に【**因果力**】1点を得る（シーン1回）。【**1Dをふること**】①敵であっても名乗りは上げる、②高い所から登場する、③ピンチにほほ笑む、④白いマフラーをなびかせる、⑤技の名を叫んで攻撃する、⑥出会った異性は口説く

2 **おもしろそうじゃん!**：あなたは常に自分に素直に行動し、面白そうだったことにはためらいなく挑戦する。本日求めるのは【**気分屋楽しそう表**】だ。もちろんその結果皆が笑顔にならないといけない。さあ冒険だ!

【**気分屋楽しそう表**】\_\_リーダーシップを発揮して目標に引っ張れば、シーン終了時にあなた以外の仲間全員は【**因果力**】1点を得る。【**1Dをふること**】①野外の旅へ連れ出す、②山奥の秘湯へGO!、③孤島のビーチで海水浴、④夜の霊園で肝試し、⑤遠く離れた街でご当地スイーツ巡り、⑥ジャクセアの天辺でお月見

3 **今日もこつこつ**：あなたは【**アキバの日課表**】を日課にしている。他人から見れば遊びに見えるかもしれないが、今日もあなたの日課を繰り返そう。それはきっと楽しい明日につながっているはずだ。

【**アキバの日課表**】\_\_目標の善行を達成すればシーン終了時にあなたは【**因果力**】1点を得る（1シナリオ2回）。【**1Dをふること**】①街角のゴミ拾い、②廃棄児と朝の体操、③挨拶しながら落ち葉掃き、④迷子の子供をご案内、⑤お年寄りの荷物持ち、⑥夜のご近所を巡回警備

4 **紳士のたしなみ**：あなたは、ここセルデシアでの生活にも潤いが必要だと考えている。今日も【**大人の愉しみ表**】にいそしむあなたを、不真面目だと誇るものもいるが気にしない。それは生活の潤いなのだ!

【大人の愉しみ表】\_\_大人の遊びを達成すればシーン終了時にあなたは任意のコネクション1つを得る。

〔1Dをふること〕①ポーカー、②お酒、③麻雀、④花札、⑤異性を口説く、⑥装飾品のコレクション

5 **K o o L !** : ハイカラなあなたはウィットに富んだ【巻き舌表】を会話に盛り込まなくてはならない。なぜならそれが格好いいからだ。

【巻き舌表】\_\_あなたの仲間はあなたに【ナイス】タグを贈れる(1人1シナリオ1回)。タグ2つにつきあなたは【因果力】1点を得る。〔1Dをふること〕①ドイツ語、②フランス語、③ラテン語、④英語、⑤電波妄言、⑥大阪弁

6 **待アたせたな!** : 何事も最初が肝心というのがあなたのモットーだ。登場するときも、最大限相手の印象に残るやりかたが望ましい。たとえば【衝撃の登場演出表】なんて最高にクールだ。

【衝撃の登場演出表】\_\_会心の登場をきめたら審査を要求すること。セッション参加者の半分以上がOKをだしたら、あなたは即座に【因果力】2点を得る。〔1Dをふること〕①高いところから現れる、②爆発を背景に現れる、③ギターを弾きながら登場、④変装を解く、⑤ばあんと障子を開け放つ、⑥お前に名乗る名はない!



▲今は小さくとも一国一城の主。目指せ成り上がり!



## SGC表「知識」D6

1 **天辺めざして** : あなたはこの世界で自分の商才がどこまで通じるのかを確かめたい。まずは【商人野望表】を手に入れよう。だが、これはあくまで通過点。目指す場所は果てしなく遠くにあるのだ。

【商人野望表】\_\_セッション中に目的のものを手に入れることができれば、アフタープレイで【ログチケット：財宝】5枚を得る。さらに次の野望をこの表を用いて決定すること。〔1D+【野望を達成した回数】をふること〕①屋台、②1000G、③個人商店、④大手取引先、⑤1万G、⑥秘書、⑦貴族の後援者、⑧1万G、⑨大商店、⑩大規模農場or工場、⑪10万G、⑫自前の船、⑬商館、⑭領地

2 **画竜点睛を求めて** : あなたは【秘宝発明表】を製作する構想をもっている。貴重な素材さえあればすぐにでも作り始められるのに。まずは材料探しだ!

【秘宝発明表】\_\_これらは使用可能なCRになって必要なコア素材さえ手にはいれば、次のアイテムを入手できる。〔1Dをふること〕①平穩の儀仗、②アーマー・オブ・ブラッディ・オース、③大業物・闇鶴、④霸王拳、⑤白鰐革のジャックブーツ、⑥青き大渦の斧

3 **破壊的イノベーター** : あなたにとってこの世界は、さまざまな商機に満ちた無限のフロンティアである。様々な制約に縛られた現実と違って、ここなら【ビジネスチャンス表】のような商売もやりたい放題だ。いざ、ハイリスク・ハイリターン!

【ビジネスチャンス表】\_\_あなたはNPCに対し商取引を持ちかけたら、アフタープレイで【ログチケット：因果力】を2枚得る。さらにセッション参加者の半分以上がよい取引だったと認めれば、アフタープレイで【ログチケット：財宝】1枚を得る。〔1Dをふること〕①姫様水着フィギュアの作製、②開拓村の命名権販売、③コメ流通ルートの開拓、④〈冒険者〉による特訓やレッスンの斡旋、⑤山羊スライムのたたき売り、⑥合同出資による長距離航海



4 **プロジェクトC**：地球世界ではありふれていた機械や動力。そういった技術をこの世界で再現してみるのがあなたの夢だ。いつかはこの世界にもあなたの**【再現したい技術ジャンル表】**が普及するはずだ。

**【再現したい技術ジャンル表】** \_\_技術の開発や機械いじりに関する技能判定に成功すれば、あなたは即座に**【因果力】** 1点を得る（シナリオ2回まで）。**〔1Dをふること〕** ①ディーゼル機関、②ガス灯、③水洗トイレ、④ポンプ、⑤ゴムタイヤ、⑥エレキテル

5 **瓢箪からコア**：あなたはひょんなことから**【内緒の素材表】**を手に入れた。なんとか有効活用して強力なアイテムを作り出したい。そのためには実力や資金が必要だ。

**【内緒の素材表】** \_\_あなたは**【ログチケット：アザー】** 3枚を支払えば実際にこのコア素材を持ってもよい。**〔1Dをふること〕** ①思い出のカケラ、②闇色の蜘蛛糸、③怨念の鐔、④なにかの化石、⑤砕けた剛剣、⑥漆黒の破片

6 **実りを夢見て**：あなたにとってセルデシアに広がる大地は手付かずの農耕地のようなものだ。あなたの力で、この大地にもっとたくさんの実りをもたらすことができれば、みんなの暮らしはさらに豊かになるだろう。さしあたっては**【黄金に実る作物表】**から始めてみようかな。

**【黄金に実る作物表】** \_\_農作業を行なうシーンをプレイできれば、あなたとシーンに登場していた仲間はシーン終了時に**【因果力】** 1点ずつと、CR以下の**【食料】** タグを持つアイテム1つを得る。**〔1Dをふること〕** ①米、②小豆、③大豆、④ブドウ、⑤コーヒー豆、⑥ドリアン



## SGC表「共和」D6

1 **背中を押す言葉**：あなたの目の前に試練に挑む**【仲間表】**がいる。あなたは彼（or彼女）を支えるために、語り掛けなければならない。

**【仲間表】** \_\_仲間を励ましたなら、そのシーン終了時にあなたと彼（or彼女）に**【因果力】** 1点ずつ（相手がNPCならば、あなたに**【因果力】** 2点）。

**〔1Dをふること〕** ①同性の友人、②異性の友人、③ギルドの仲間、④大地人の子供、⑤引退していた先輩、⑥後輩の〈冒険者〉

2 **笑顔のおすそ分け**：あなたは**【あなたの好きな行為表】**ことが大好きだ。そして、それを通してみんなが笑顔になれることも知っている。だからあなたは今日も率先してそれを実行するのだ。

**【あなたの好きな行為表】** \_\_あなたの行動について、同じシーンに登場している仲間に審査を要求すること。仲間の半分がOKをだしたら、あなたは即座に**【因果力】** 1点を得る。またOKをだした仲間はアフタープレイで**【ログチケット：因果力】** 1枚を得る。**〔1Dをふること〕** ①おいしいものを食べる、②みんなでひなたぼっこ！、③突然のゲリラライブ！、④宴会の開催や準備、⑤こんちお日柄もヨロシク落語を一席、⑥一発芸や奇妙なポーズング

3 **フルハウス！**：あなたにとって仲間は家族のようなもの。そして家族には居心地のよい場所を作ってあげたいと考えている。力を合わせて、**【目指せ快適ギルドハウス表】**を作り上げるのだ。

**【目指せ快適ギルドハウス表】** \_\_ギルドハウスを飾る調度を入手したら、あなたはアフタープレイで**【ログチケット：アザー】** 1枚を得る。

**〔1Dをふること〕** ①ふかふかのベッド、②明々と燃えるペチカ、③綺麗なタペストリー、④刺繍いっぱいのクッション、⑤丁寧な作りのソファ、⑥ごろ寝できるカーペット

4 **ご奉仕しましょ：**あなたは【お世話したいこと表】をすることに生きがいを感じている。時にはおせっかいだといわれることもあるが、手助けを求められたなら、いつでも喜んで力を貸すだろう。

【お世話したいこと表】\_\_シーン中、あなたのお世話で相手が満足してくれたなら、相手は次の判定に+1を得る。あなたはこのシーン終了時に【因果力】1点を得る。〔1Dをふること〕①家事、②おとどけもの、③手作り弁当、④書類整理、⑤毎朝起こす、⑥下着の洗濯

5 **レッツDIY：**あなたは【趣味のモノづくり表】が大好きだ。そして、その趣味で誰かが笑顔になるのはもっと大好きだ。みんなに笑顔を届けるため、あなたは今日も腕を振るう。

【趣味のモノづくり表】\_\_趣味のモノを作ったら、あなたは即座に【因果力】1点を得る。同じシーンに登場しているPCで、そのモノに感銘を受けたならそのPCはアフタープレイで【ログチケット：因果力ゲット】を1枚ずつ得る。〔1Dをふること〕①凝った料理、②似顔絵、③ポエム、④木彫りの人形、⑤イカス服、⑥黒歴史ノート

6 **心配なひと：**あなたには最近気がかりなことがある。【気になるあの人表】が何かの悩みを抱えているようなのだ。あなたは【お悩み解決表】することで、悩みを解消してあげられないかと考えている。

【気になるあの人表】\_\_対象にコネクション「親愛」もしくは「尊敬」を得る。〔1Dをふること〕①同性の友人、②行き付けの店の店員、③ギルドの年長者、④ギルド会館の事務員、⑤ギルドの新人、⑥任意の著名NPC

【お悩み解決表】\_\_対象の悩みを解決してあげられたなら、あなたはアフタープレイで【ログチケット：アザーゲット】を1枚得る。〔1Dをふること〕①恋の悩み、②仲間と付き合い方、③借金、④ファッション、⑤商売の仕入れ、⑥大地人貴族の無茶振り



## SGC表「開拓」D6

【開拓村表†】\_\_あるいは名前をあなたが決めてもよい。〔D66をふること〕偶①山間の村カマチ、偶②小魚の村ハルゼ、偶③潮騒の村ザワー、偶④湯煙の村ポポタ、偶⑤大玉葱の村ルーネス、偶⑥出合いの村ロビン、奇①槌音の村フォージア、奇②機織りの村タータン、奇③牧畜の村アストク、奇④荷馬車の村ホーワン、奇⑤植林の村トメリア、奇⑥廃港の村ハミルトン

1 **村の基幹を整えろ：**あなたは【開拓村表†】を支援する〈冒険者〉だ。村に何とか【食材インフラ表】or【設備インフラ表】を作りたい。地球の知恵を活かして建設だ！

【食材インフラ表】\_\_あなたとあなたの仲間はこれらの施設を1つにつき【ログチケット：アザー】2枚で入手できる。〔1Dをふること〕①魔法式氷室、②牧草サイロ、③塩蔵倉庫、④燻製小屋、⑤食品加工所、⑥缶詰工房

【設備インフラ表】\_\_あなたとあなたの仲間はこれらの施設を1つにつき【ログチケット：アザー】4枚で入手できる。〔1Dをふること〕①舗装道路、②灌漑水路、③水車揚水機、④通信鏡、⑤馬車鉄道、⑥運搬用水路

2 **切り拓けその畑：**あなたは【開拓村表†】を支援する〈冒険者〉だ。村は開拓真つ盛り。今月は【農地開墾表】を拡大する予定。がんばるぞ！

【農地開墾表】\_\_あなたとあなたの仲間は【ログチケット：アザー】2枚で開墾することができる。〔1Dをふること〕①麦の畑、②田んぼ、③ダイコン畑、④トマトとカボチャ畑、⑤薬草園、⑥果樹園

3 **お肉さんカモン：**あなたは【開拓村表†】を支援する〈冒険者〉だ。村では動物性蛋白質が不足気味。どこかで【畜産表】を探してこなければならない。

【畜産表】\_\_あなたたちは【ログチケット：アザー】1枚につき1頭の動物を入手できる。〔1Dをふること〕①元気な鶏、②可愛い子豚、③内気な羊、④働き者な馬、⑤のんびり牛、⑥牧羊犬



4 **新天地においてよ**：あなたは【**開拓村表†**】を支援する〈冒険者〉だ。村はまだまだ人手不足。**【移住者表】**のを募り拡大させたいと願っている。

**【移住者表】** \_\_あなたたちは【ログチケット：アザー】3枚につき1人の移住者を迎える事ができる。希望者は移住者にコネクションを得てもいい。**〔1Dをふること〕**①鍛冶屋の、②薬師の、③醸造職人の、④農夫の、⑤猟師の、⑥大工の、**〔1Dをふること〕**①ドワーフ、②エルフ、③青年、④女性、⑤猫人族、⑥狐尾族

5 **手を取り合おう**：あなたは【**開拓村表†**】を支援する〈冒険者〉だ。村を発展させるためには、自給するだけではなく外部との交易などで物資の流通に関わることも不可欠な要素だ。村との取引をしてくれる**【村との交易相手表】**を探すべきだろう。

**【村との交易相手表】** \_\_あなたたちは【ログチケット：アザー】3枚につき交易相手を1人探して交渉を成功させられる。**〔1Dをふること〕**①ツクバの学術ギルド、②ウォーヌマのコメ農家、③ダルテ候領の牛牧場、④チョウシの町の漁師、⑤キノサキ温泉郷の温泉饅頭屋、⑥マイハマの果樹園

6 **ぼくは防衛大臣**：あなたは【**開拓村表†**】を支援する〈冒険者〉だ。村が発展するにつれ、周辺の脅威からの防衛の重要さを痛感している。まずは**【頼もしき防衛施設表】**からスタートしてみよう。

**【頼もしき防衛施設表】** \_\_あなたとあなたの仲間はこれらの施設を1つにつき【ログチケット：アザー】2枚で入手できる。**〔1Dをふること〕**①見張りやぐら、②農地を囲む木の柵、③石の壁、④防火倉庫、⑤堀用水路、⑥石作りの村長邸



## SGC表「克己」D66

偶1 **ディスオナード**：あなたは**【誇り喪失表】**によって誇りを失ってしまった。どういう方法でできるかはわからないが取り戻さなければならない。

**【誇り喪失表】** \_\_あなたが失われた誇りについて打ち明け、それを取り戻すためにはどうすればいいか仲間と相談するシーンをプレイできたら、シーン終了時に相談したPC全員が**【因果力】**1点を得る。また、失われた誇りを取り戻すことができたならアフタープレイで**【ログチケット：ランクアップ】**を追加で1枚得る。**〔1Dをふること〕**①PKによって命を奪われた、②目の前で一番乗りを逃した、③仲間を見捨てた、④衆目の前でパンツを下ろされた、⑤〈大地人〉を守り切れなかった、⑥ライバルとの戦いから逃げ出した

偶2 **秘されし願い**：あなたは周囲には隠しているが絶え間ない苦しみで襲われている。その苦痛を止めるためには**【ひとつの願い表】**をかなえなくてはならない。それを望んでいるということを周囲に知られることなくだ。

**【ひとつの願い表】** \_\_あなたの願いが仲間に知られた場合あなたは即座にすべての**【因果力】**を失い、仲間はあなたに対するコネクションの感情を書き換えてもよい。願いをかなえるために行動し、なおかつ知られずにセッションを終了すればアフタープレイで**【ログチケット：アザー】**を追加で2枚得る。**〔1Dをふること〕**①かなわない片思い、②ハーレム、③仲間を裏切りかねない約束、④目もくらむような地位、⑤金・ゴールド・マネー！、⑥何者も寄せ付けけない圧倒的な戦闘力

偶3 **孤独なハリネズミ**：あなたはちょっと人付き合いが苦手だ。他人と話すどうしても**【コミュニケーション不全表】**してしまう。治したいと思っているのだがなかなか難しい。……今度こそがんばろう！

**【コミュニケーション不全表】** \_\_あなたは[コミュ障] タグを3つ得る。他人と交流するとき、常に表の結果を発揮してしまうが、それを直すために仲間と努

力するシーンをプレイできたなら、アフタープレイで【ログチケット：アザー】1枚を消費してこのタグを1つ消去してもよい。すべての「コミュ障」タグを消去したとき、あなたは【ログチケット：因果力】10枚と追加の【ログチケット：ランクアップ】1枚を得る。**〔1Dをふること〕**①目をあわせられない、②言葉より先に拳が出る、③うまくしゃべれない、④隠れようとする、⑤物事を自分で決められない、⑥態度が上から目線になる

偶4 **不自由な心身**：あなたは地球世界にいたころ【ハンディキャップ表】というハンデを背負っていた。この世界でそれは感じないが、だからこそ向かい合わなければならない。

**〔ハンディキャップ表〕**\_\_あなたは自分の背負っていたハンディキャップについて考えたり、誰かと語るシーンをプレイできたなら、そのシーン終了時に【因果力】2点を得る。あなたは同様のハンディキャップを背負った人が困っていたとき、それを見過ごすことができない。**〔1Dをふること〕**①肉体的なハンデ、②貧困、③重い病気、④家庭環境、⑤周囲からの期待による仮面／決められたルール、⑥孤独感

偶5 **誇れる自分を**：あなたは今の自分の力や技術が誰かからの借り物や模倣でしかないと感じている。このコンプレックスを解消するには**〔自分だけの勲章表〕**を成し遂げる必要がある。

**〔自分だけの勲章表〕**\_\_あなたは「失意」タグ3つを得る。自分だけの勲章を成し遂げたならば、アフタープレイで【ログチケット：アザー】1枚を消費してこのタグを消去してもよい。すべての「失意」タグを消去した時、あなたは【ログチケット：因果力】10枚と追加の【ログチケット：ランクアップ】1枚を得る。**〔1Dをふること〕**①人知れず特訓を積む、②数十冊に及ぶノートを作る、③心からの感謝を受ける、④誠実にクエスト（自ら選んだ仕事）を行う、⑤俺の名前を呼んでくれ、⑥困ったと思った時決めポーズ

偶6 **雪辱の誓い**：あなたは以前に**〔失敗した任務表〕**を失敗してしまい、挫折した経験がある。次こそは任務をやり遂げて、自信を取り戻さなければならない。

**〔失敗した任務表〕**\_\_あなたは失敗した任務に似た冒險をするとき、緊張のあまり判定で1の目が一つでも出たらフアンブルに、6の目が一つでも出たらクリティカルになってしまう（1シーンに1回まで）。任務に成功したアフタープレイで【ログチケット：アザー】1枚を得て、新たなクリードを決めること。

**〔1Dをふること〕**①要人の護衛、②未開地の探索、③悪の亜人間討伐、④施設の防衛、⑤大規模戦闘、⑥行方不明者の捜索

奇1 **みにくいつばめ**：あなたは自分の容姿に自信がない。特に**〔気になる容姿表〕**には劣等感を感じる。こんな自分を好きになってくれる人はいるはずがないし、たとえ好かれていと言われても到底信じられないだろう。

**〔気になる容姿表〕**\_\_あなたはコネクションを結ばれた相手に対して常にコネクションを結び返さなければならず、それが近い年齢の同性であれば関係は「劣等感」になる。コネクションの相手を助ける時、あなたはすべての判定に+1を得る。**〔1Dをふること〕**①身長、②体重、③体形、④顔のパーツ、⑤種族、⑥肌の色

奇2 **雛掠の檻**：あなたにはつい過保護になってしまう**〔大事な仲間表〕**がいる。彼（or彼女）を危険な目にはあわせたくない、だが一方でそれは相手のためにならず、あなたの庇護から手放さなければならないことも理解している。理解しているが、とてもつらい。

**〔大事な仲間表〕**\_\_あなたは表の対象に対してコネクション「庇護」を得る、同時に「過保護」タグを3つ得る。表の対象が独り立ちできるよう見守るシーンをプレイできたならば、アフタープレイで【ログチケット：アザー】1枚を消費して「過保護」タグを消去してもよい。すべての「過保護」タグを消去した時、表の対象へのコネクション「庇護」を消去し、新たな関係でコネクションを結ぶこと。また、追加で【ログチケット：因果力】10枚を得る。**〔1Dをふること〕**①同性のPC、②異性のPC、③低レベルの冒険者、④廃棄児、⑤年下の〈大地人〉、⑥未熟なギルドマスター



奇3 **過激な騎士**：あなたにはとても大事な【**異性の仲間表**】がいる。あなたとは別に恋愛関係でもなんでもないが、彼（or彼女）に言い寄ってくる貧弱一般人共は殲滅することにしている。

【**異性の仲間表**】\_\_あなたは対象の仲間に対してコネクション〔守護〕を得る。また、対象の仲間が異性のキャラクターとポジティブなコネクションを取得するとき、同時にそのキャラクターへのコネクション〔邪魔者〕を得る。対象の仲間を助けるとき、あなたはすべての判定に+1を得る。【**1Dをふること**】①PCの1人、②〈冒険者〉、③〈大地人〉、④カラシンor円東あきば、⑤てとらorレイネシア姫、⑥ソウジロウorマリエール

奇4 **繰り返す傷跡**：あなたの心には【**暗い記憶表**】を受けた記憶がこびりついている。自分より弱いものを見ると記憶と同じ仕打ちをしようとしてしまい、そのたびに自己嫌悪を繰り返している。

【**暗い記憶表**】\_\_あなたは〔傷跡〕タグを2つ得る。このタグを得ている間、あなたは自分より弱い立場のキャラクターに出会ったときコネクション〔嗜虐〕を得る（1シナリオ1回）。暗い記憶を仲間に打ち明けたり、記憶を克服する努力をするシーンをプレイできたならば、アフタープレイで【ログチケット：アザー】1枚を消費してこのタグを消去してもよい。すべての〔失意〕タグを消去した時、あなたのもつコネクション〔嗜虐〕をすべてポジティブな感情に書き換えてよい。また、追加で【ログチケット：因果力】6枚を得る。【**1Dをふること**】①理由のない暴力、②恐喝や脅迫、③無視、④セクハラ、⑤理不尽な叱責、⑥陰口

奇5 **違う自分に**：あなたは自分の性別が嫌いで、いつも別の性別だったらと思い悩んでいる。とても仲間には話せないが、あなたにとっては【**理想の男性像表**】or【**理想の女性像表**】であることが心に秘めた理想なのだ。

【**理想の男性像表**】\_\_あなたは理想に合致する対象と出会ったとき、対象へのコネクション〔理想の呪い〕を得る（1シナリオに1回）。このコネクションがあ

る限りあなたは自分よりもその対象を優先して守らなければならない。なんとかしてこのコネクションを消去できたならアフタープレイで【ログチケット：ランクアップ】を追加で1枚得る。【**D66をふること**】偶①男性PC、偶②たくましい、偶③決断力がある、偶④頭が切れる、偶⑤紳士的、偶⑥元気、奇①陰のある、奇②やさしい、奇③クール、奇④人気がある、奇⑤スマート、奇⑥魚類っぽい

【**理想の女性像表**】\_\_あなたは理想に合致する対象と出会ったとき、対象へのコネクション〔理想の呪い〕を得る（1シナリオに1回）。このコネクションがある限りあなたは自分よりもその対象を優先して守らなければならない。なんとかしてこのコネクションを消去できたならアフタープレイで【ログチケット：ランクアップ】を追加で1枚得る。【**D66をふること**】偶①女性PC、偶②豊満、偶③おてんば、偶④はかなげ、偶⑤知的、偶⑥包容力がある、奇①明るい、奇②おしとやか、奇③ひまわりのような、奇④スリム、奇⑤高貴、奇⑥ママみたいな

奇6 **異世界の救世主**：あなたはあなたの親しい存在のみならず、目に映るすべての人々を救ってあげたいと考えている。特に【**救済すべき弱者表**】を放っておくことなど、あなたにはとてもできないことで、手を差し伸べずにはいられない。

【**救済すべき弱者表**】\_\_あなたは救済すべき弱者に出会ったとき、必ずコネクション〔救済〕を得る。また対象を救うための行動の判定に常に+1されるが、救済に直接関係ない行動の判定には-1される。セッション中に対象を救うこと（問題の解消）ができたならば、アフタープレイでそのコネクションは消去される。〔救済〕を持つすべてのコネクションを消去できたら【ログチケット：アザー】を追加で〔消去したコネクション数〕枚得る。【**1Dをふること**】①低レベルの〈冒険者〉、②貧しい〈大地人〉、③ぼっち、④ニート、⑤廃棄児、⑥この世界そのもの



## SGC表「継承」D6

- 1 **遺されたモノ**：あなたは死にゆく者から託された宝【**受け継いだ宝表**】がある。亡き人の思いにかけてあなたは守り抜かなくてはならない。

【**受け継いだ宝表**】\_\_あなたが受け継いだ宝を守ろうとするための判定に限り、【**因果力**】を使うのならば、1点で+2Dを得ることができる。（1シーンに1回まで）。【**1Dをふること**】①幻獣から託された雛、②〈大地人〉から託された子供、③種もみ、④故郷への手紙、⑤アルヴの残したメッセージ、⑥形見の武器

- 2 **友達是三万人!**：あなたの友達が多いが、あなた自身はまだ物足りないと思っている。目下の目標は【**どんな友達ができるかな表**】と友達になることだ!

【**どんな友達ができるかな表**】\_\_対象と友達になるシーンをプレイすることができたなら、あなたは対象のコネクション[友人]を得る。またアフタープレイで【**ログチケット：アザー**】を追加で1枚得て、新たな目標として【**どんな友達ができるかな表**】をふること。【**D66をふること**】偶①異性のPC、偶②勇者ロンダーク、偶③ウモト=アルテ=マルヴェス子爵、偶④カラシン、偶⑤大地人、偶⑥モンスター、奇①同性のPC、奇②セイネ、奇③アカツキ、奇④高山三佐、奇⑤冒険者、奇⑥友達100人だ!

- 3 **未来のエース**：あなたには普段から目をかけている【**見所のあるヤツ表**】がいる。彼（or彼女）は経験を積みひとかどの人物になるだろう。それまで導き、見守るのだ。

【**見所のあるヤツ表**】\_\_あなたは対象とのコネクション[後見人]を得る。セッション中、そのキャラクターの成長を促すような行動、ロールプレイを続けることができたならば、アフタープレイで【**ログチケット：因果力**】を追加で3枚得る。【**1Dをふること**】①PCの1人、②トウヤ、③タロ、④アシュリン、⑤ダル太、⑥ナギ

- 4 **帰りがたき絆**：あなたはこの世界に来て【**セルデシアで見つけた大事なものの表**】ができた。もし、地球へと帰る手段が見つかったとき、あなたは帰還をためらってしまうかもしれない。

【**セルデシアで見つけた大事なものの表**】\_\_あなたは大事なもののとのコネクション（関係は任意）または組織であればユニオンを得る。大事なものを守ろうとするとき、その判定に+1D（1シーン1回）。【**1Dをふること**】①大地人の家族、②モンスターのペット、③動いて増えるぬいぐるみ、④愛用の武器、⑤自分の居場所、⑥心震える冒険

- 5 **ワタシがいないと**：あなたには最近【**放っておけない足手まとい表**】ができてしまった。気楽で自堕落な生活をしたいという願いはかなわないらしい。仕方がない、面倒見てやるか!

【**放っておけない足手まとい表**】\_\_あなたは足手まといのために行なう行動の判定に常に+1される。あなたは足手まといの小さなお願いや些細なわがまを（文句は言うものの）断ることができない。【**1Dをふること**】①怠惰な開拓者、②偏屈な老人、③舎弟、④懐いてくる廃棄児、⑤幻獣の幼生、⑥ニート冒険者（ただし美少女）

- 6 **秘跡の解放者**：あなたはこれまで知られていなかった【**禁断の知識表**】を知ってしまった。この知識はできるだけたくさんの人に広めるべきものだとはあなたは考えている。

【**禁断の知識表**】\_\_あなたのもつ禁断の知識をセッション中に登場したキャラクターに伝授することができたならばそのシーンの終了時に【**因果力**】1点を得る（1シナリオ3回まで）。アフタープレイで次に広めるべき知識をこの表を用いて決定すること。【**1Dをふること**】①自在にメガネを光らせる方法、②あの娘の3サイズ、③とんすとのタレのレシピ、④六傾姫人気投票の結果、⑤ダンジョンに宝箱が出現する秘密、⑥スライムのオスメス判別法





## SGC表「獲得」D66

偶1 **働いたら負け**：あなたはだらけたい。毎日【怠惰表】だけしたい。しかし【果たさなければならない義務表】をしなければならない。世の中うまくいかないものだ。

【怠惰表】\_\_あなたはエンディングフェイズまでに怠惰表の結果を実行することができればアフタープレイで【ログチケット：因果力】3枚を得る。ただし、同時に【果たさなければならない義務表】も達成していなければならない。【1Dをふること】①一日中ゴロゴロする、②昼まで寝る、③絶対に働きたくないでござると力説する、④昼の目を数える、⑤常に寝巻で過ごす、⑥深い思索に耽るフリをする

【果たさなければならない義務表】\_\_怠惰な日常を過ごすためにも相応の責務が発生する。【1Dをふること】①誰かと訓練する、②〈大地人〉の生活を視察する、③創作料理の試食係、④素材集めの狩り、⑤店番、⑥いろいろな人から相談を受ける

偶2 **世界をわが手に**：世界をひざまずかせるのがあなたの夢だ。そのためには【征服野望表】を成し遂げなければならない。そうしなければ世界はあなたを認めないのだから。

【征服野望表】\_\_セッション中に野望を達成できたならば、アフタープレイで【ログチケット：アザー】を追加で「野望を達成した回数+1」枚得る。さらに次の野望をこの表を用いて決定すること。【1D+【野望を達成した回数】をふること】①部下を1人増やす、②隠し部屋があるアジトを手に入れる、③軍資金1000G確保、④100人程度に影響する計画を実行する、⑤部下を5人増やす、⑥1万G入手、⑦1000人程度に影響する計画を実行する、⑧メンバーの個室がある立派なアジトを手に入れる、⑨部下を10人増やす、⑩10万Gを入手、⑪秘密の要塞を手に入れる、⑫1万人以上に影響する計画を実行する！

偶3 **せめてお傍に**：あなたは好きな人がいる。しかしその人はあなたを好きではないようだ。あなたはその人の【黒い願い表】をかなえる手伝いをしている。

【黒い願い表】\_\_黒い願いを達成するために一步進むシーンをプレイできたならば、シーン終了時に【因果力】2点を得る。もしも願いを達成できたならば、願いを持つ人は好きな種類の【ログチケット】を10枚得る。【1Dをふること】①ある人物への復讐、②特定のモンスターの殲滅、③ある人を自分のものになりたい、④莫大な借金の返済、⑤ライバルに勝利する、⑥家の復興

偶4 **寝食を忘れる**：あなたは寝てもさめても【熱中してる何か表】に夢中だ。周囲には理解してもらえないこともあるが、あなたにとっては胸を張って大好きだといえる、価値あるものなのだ。

【熱中してる何か表】\_\_熱中していることに関する判定を行なうとき達成値に+1Dしてよい（1シナリオに2回まで）。ただし、判定を行なう際に【熱中してる何か】について熱く語ること。【1Dをふること】①庭園造り、②本の蒐集、③等身大フィギュア作成、④武器の強化、⑤畑作り、⑥大規模戦闘

偶5 **コツコツいこう**：あなたには【壮大な野望表】という野望がある。実現するためには実力も仲間も何もかも足りないが、今回は【目の前野望表】を達成すべきだろう。

【壮大な野望表】\_\_壮大な野望を達成できたあなたは「野望の達成者」のタグを得る、また、「アキバの街」とのコネクションを得てもよい（関係は「あなたへの畏敬」となる）。【1Dをふること】①フォールランド復興、②地球への帰還、③イースタル・ウェストランド間の道路整備、④俺たちの街造り、⑤悪の亜人間種族を滅ぼす、⑥ヤマト全土の地図作成

【目の前野望表】\_\_セッション中に目の前の野望を達成できたならば、アフタープレイで【ログチケット：アザー】1枚を得る。【1Dをふること】①ギルドに仲間を勧誘する、②貯蓄貯蓄とにかく貯蓄、③知り合いを増やしてコネクションを得る、④「ボス」タグを持つエネミーの撃破、⑤新しい「M」タグを持つ武器の入手、⑥新しい商品の開発

偶6 **恋に恋するお年頃**：あなたは恋をしたい。その相手は【恋愛相手の特徴表】で【恋愛相手の才能表】だ！ 今はまだあなたの物語は始まって

いないが、運命の相手にめぐり会ったとき、あなたは主人公になれるはずなのだ。

**【恋愛相手の特徴表】** \_\_この特徴を持っているキャラクターがシーンに登場したとき、あなたはそのキャラクターにコネクション「運命の相手？」を得てもよい（1シナリオに1回）。**【D66をふること】** 偶①美形、偶②背が高い、偶③白魚のような指先、偶④カモシカのような脚、偶⑤星空のような瞳、偶⑥白い歯が煌めく笑顔、奇①お金持ち、奇②人見知り、奇③みんなに優しい、奇④地域のリーダー、奇⑤正義感に溢れる、奇⑥ギルマス

**【恋愛相手の才能表】** \_\_運命の相手にアタックをかけたシーン終了時、あなたは即座に【因果力】1点を得る。**【1Dをふること】** 偶①料理上手、偶②天才棋士、偶③スイーツ博士、偶④音楽家、偶⑤神絵師、偶⑥カリスマファッションリーダー、奇①乗馬が得意、奇②脚が速い、奇③剣道三段、奇④バスケの貴公子、奇⑤エースストライカー、奇⑥弓道部のキャプテン

奇1 **ひとかけらの願い：**あなたは自分の目標や夢がない。あるのは**【あなたのご主人様表】**への忠誠心だけだ。今はただそれに従おう。しかしいざとなればご主人様に**【忠誠行動表】**を行うのがあなたの生き様でもあるのだ。

**【あなたのご主人様表】** \_\_あなたはご主人様にコネクション「忠誠心」を得る。**【1Dをふること】** ①あなたのギルマス、②パーティー内の誰か、③レイネシア姫、④クラスティ、⑤濡羽、⑥トウリ

**【忠誠行動表】** \_\_セッション中に忠誠心を示す行動ができれば、アフタープレイで【ログチケット：アザー】を1枚得る。**【1Dをふること】** ①攻撃からかばう、②ミッションで支援する、③勝利を捧げる、④弁当を食べてもらう、⑤情報を集める、⑥笑顔にさせる

奇2 **爪に火をともし：**あなたは**【お金をためる目的表】**のために一生懸命お金をためており、金策や儲け話の情報収集に余念がない。目標は十万ゴールド！こつこつやればいつかは手が届くはずなのだ。

**【お金をためる目的表】** \_\_お金を貯めたのならば（そのためには【ログチケット：財産】が6枚必要だ！）

アフタープレイで、目的表の目標物が手に入る。**【1Dをふること】** ①豪華なギルドハウス、②豪華なドレス or タキシード5着、③新たな開拓に着手、④一級の宝飾品、⑤CR+3以下の任意のコア素材、⑥CR+1以下の任意のネームドアイテム

奇3 **傑作のピース：**あなたには絶対に作り上げたい未完の大作があり、完成させるためには**【入手困難な素材表】**が欠かせない。それを手に入れるにはまだまだ実力不足だが、いつかあなただけの作品を完成させてみせるのだ。

**【入手困難な素材表】** \_\_あなたが入手困難な素材を手に入れることができたなら、アフタープレイで【ログチケット：財宝】を追加で2枚得る。また、次のセッションでは素材表を振りなおしてもよい。入手困難な素材を3回手に入れたときあなたの作品は完成する！

**【D66をふること】** 偶①イズモ杉、偶②リュウキュウ砂糖キビ、偶③ダイカンメロン、偶④千年サンゴ、偶⑤金水晶の粉、偶⑥梨妖精の果汁、奇①木乃伊の核、奇②飛竜の卵、奇③猫塔の欠片、奇④粒子加速器、奇⑤万年雷魚の髭、奇⑥黒狸族の良心

奇4 **ひとつ上の自分：**あなたは今、新しい力を求めている。今ある特技に加えて**【目指せ！新たな技表】**を習得できれば、〈冒険者〉として更なる実力を身につけられるはずだ。

**【目指せ！新たな技表】** \_\_表の結果にしたがって習得した新しい特技を最初に使用するときのみ、その判定に+1Dしてよい。その際、適切なカットインを演出できたら、シーン終了時に【因果力】を1点得る（どちらも1シナリオに1回のみ）。**【1Dをふること】** ①移動技、②BSを与える技、③回復技、④攻撃技、⑤STR、DEXを使う一般特技、⑥INT、POWを使う一般特技

奇5 **キミに決めた！：**あなたは今、新しい召喚従者として**【期待の新戦力表】**がほしいと考えている。もちろん今いる相棒たちも大事な戦友だが、新しい仲間を増やしたいのだ。

**【期待の新戦力表】** \_\_表の結果にしたがって新しい召喚獣を得た場合その召喚獣にコネクションを得る（関係は任意に決定してよい）。またその召喚獣と一緒に



登場するシーンでは「運動判定」に+2を得る（1シーン2回まで）。  
**〔1Dをふること〕** ①光の精霊巫人ジャーマン、②水の妖精竜トードドラゴン、③闇の影精霊シャドーニンジャ、④紅蓮の獄犬バーニングハウンド、⑤黄金巨像ゴールドゴーレム、⑥カイザー山ペンギン

奇6 **人呼んで**：あなたは今の自分の名声に満足していない。もっともっと活躍して、ゆくゆくは**【あなたの称号表】**と呼ばれるような、誰もが知ってる一級〈冒険者〉になるのが目標だ。そう、自分はずっとできる子なのだ。

**【あなたの称号表】** \_\_あなたは誰かに自己紹介をするたびに、あなたの称号をあわせて名乗ること。また、アフタープレイではパーティーの仲間から審査を受けること。十分な活躍が認められたら、あなたの称号をパーソナルタグとして得る。**〔D66をふること〕**  
 偶①蒼き疾風、偶②漆黒の稲妻、偶③愛の勇者、偶④慈悲深き、偶⑤不壊なる、偶⑥あなたの心の恋人、奇①鉄騎娘々、奇②癒しの微風、奇③美しき獣、奇④月下の女神、奇⑤戦乙女、奇⑥恐怖の金棒







## ◆概要

〈天狗〉（テング）は鳥頭人身の姿をした身長1～2メートルほどの亜人間種族である。別名〈烏天狗〉（カラステング）とも呼ばれる彼らは背に翼を生やしており、空を飛ぶことができる。修行を積むことで赤い顔と高い鼻を備えた〈大天狗〉に進化することが可能であり、体格に加えて態度も一回り大きくなる。

北米サーバーには〈鷲頭人族〉、中南米サーバーの〈禿鷲人〉、東南アジアサーバーの〈迦楼羅〉など、世界の別サーバー管区には様々な鳥頭人身の種族が存在しているが、〈天狗〉はヤマト独自の種族である。

彼らは山伏や僧侶に似た姿の和装を好み、一本歯と呼ばれる高下駄を履いている。身が軽く、飛行能力もあるため機動力は高く、高山や森林などの険しい地形での行動に適応した種族である。

亜人間種族の中でも飛びぬけて知能の高い〈天狗〉であるが、それを自覚していることから総じてエリート意識が高く、知力はあるても賢明さに欠ける傾向がある。傲慢で高慢で驕慢といった性格をしているため、大抵の場合は油断しきっている。本気で物事に当たることが少ないため、中々失敗からも学習しない、といった習性を抱えてしまっている。

本気を出すと成功しすぎて退屈である、というのが彼らの主張だが、その反面、一度痛い目を見て自尊心を傷つけられた時は、恐るべき戦闘機械と化すのだ。

## ◆生活形態

〈天狗〉はいわゆる深山幽谷や大森林などの人里離れた大自然の奥に、数十から数百体ほどで集り、集落

を作って定住しており、これらの場所は〈天狗の里〉や〈天狗の国〉などと呼ばれている。

木の実や雑穀を中心とした雑食性だが、殆どの個体は修練によって大気中の魔力を吸収して生命を維持する能力を手に入れる。能力を手に入れた〈天狗〉には食事や睡眠も不要となり、有り余る時間を思索や瞑想、鍛錬や道具の発明といった時間に割くことができる。

彼らはエリート意識に取り憑かれた種族であるが、その意識の裏打ちとなる日々の鍛錬や研鑽を重視している。彼らはその歴史の中で体術、剣術、槍術、棒術、銃術などといった様々な戦闘技術、すなわち兵法を編み出しており、〈古来種〉の英雄の中にも〈天狗〉の技を教わった者がいるという。

また技術力も高く、ヤマトでは他に類を見ないほどに魔具の製作や魔力仕掛けの罫などの扱いに長けた技術集団でもある。石つぶてや火炎弾を打ち出す銃型の魔杖〈テング・ガン〉や、姿隠しの外套、風を操る団扇といった魔具の数々は戦闘にも活用されている。

彼らの中で年若く食事や睡眠が必要な個体は、里の外で食料集めを担当したり、周辺の警備を行っていることが多い。こうした若い〈天狗〉は自尊心に実力が釣り合わない、いわゆる「粋がった」状態であり、自尊心を満足させるため、通りがかった〈大地人〉の旅人から通行料を搾取する、近隣の集落に保護料を要求するといった守護者気取りの行動を取ることがある。米菓子などを捧げると無邪気に喜ぶだろう。

また（主に自分たちの優位性を確認するために）人間種族を里に連れ去ることがあり、「子供だけで山に入ると〈天狗の国〉に連れて行かれる」というのは〈大地人〉の親が子供を躱ける際の常套句となっている。



## ◆分布と生息域

〈天狗の里〉は、一部の精霊亜人が暮らす〈妖精卿〉とは違ってヤマトの大地の上に存在するものの、結界魔具〈トリイ・ゲート〉によって条件を満たさぬ者の侵入を阻むようになっている。

地球世界の大阪・京都周辺に相当する〈ランデ真領〉は彼らの里が最も多い地域だ。特に〈キシウ山地〉一角にあるフィールド・ダンジョン〈ロータス・ベイスン〉は〈天狗〉の一大拠点となっており、迂闊に踏み込んだ〈冒険者〉が全滅することも珍しくない。

四国に位置するフォーランド地方を横断する山脈〈ソードオブフォーランド〉にも彼らの里は多い。〈槌峰シャクマ〉に住む〈大天狗〉シャクマ坊オツヌは、〈大災害〉以降山脈南部で勢力を広げる〈蜥蜴人〉（リザードマン）と〈謎の火山〉の領有権を巡って対立している。

〈冒険者〉が彼らと遭遇する局面はあまり多くない。そもそも人間種族との接触が少なく、また彼らの個体数自体が亜人間種族としては少ない稀少種族なのだ。

遭遇する状況の中で多いパターンとしては、里から出ている個体との遭遇戦や、彼らのやんちゃへの対処の依頼という形が存在する。また、クエスト達成に必要なアイテムを〈天狗の里〉まで取りに行くというイベントもあり、高レベルの〈天狗〉相手になるほど加速度的に難解な遭遇が増えていく傾向があるといえる。

## ◆〈天狗〉の作成

・推奨するエネミータイプ：グラップラー、スピアー、シューター

### テンプレート

#### ・小種族由来の自動取得特技

《天狗の高慢》\_\_常時\_\_このエネミーは常に「軽減（至近以外からの攻撃）：【変数1】」を持つ。また「魔法」プロップの影響の全体もしくは一部（GMが選択）を受けなくても良く、常に「飛行」状態となる。このエネミーはシーン登場時に「慢心」を得る。

変数1： $(CR \div 4 + 1) \times 5$ を代入すること。

#### ・デザイン時処理

このエネミーは「人型」「天狗」を得る。

#### ・しぶとさ処理

【しぶとさ】の $(CR \times 10 : \text{最大} 70) \%$ を【最大】HPに変換する。

### 所持特技の例（グラップラータイプ）

《流派体術・八艘蹴り》\_\_「白兵攻撃」\_\_メジャー\_\_対決（攻撃 $\uparrow + 2D$ ／回避）\_\_単体\_\_至近\_\_対象に「【変数1】 $+ 2D$ 」の物理ダメージを与える。「達成値：攻撃 $\uparrow + 10$ 」このエネミーはこのメジャーアクション終了時に再び《流派体術・八艘蹴り》を行なう。その対象はこの攻撃で選択した対象となる。

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。

《瞬歩》\_\_「移動」\_\_ムーブ\_\_自動成功\_\_単体\_\_【変数1】 $Sq$ \_\_このエネミーは直後のマイナーアクションを失なう。このエネミーは対象の $Sq$ まで「瞬間転移」する。

変数1： $CR1 \sim 10$ は4、 $CR11 \sim 20$ は6、 $CR21 \sim 30$ は8を代入すること。

### 所持特技の例（スピアータップ）

《飛天の太刀》\_\_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+【変数1】点する。対象が「飛行」状態でなければ、この特技の使用回数は消費されない。

変数1： $(CR \div 4 + 1) \times 5$ を代入すること。

《流派双剣術・百鳥飛散》\_\_「白兵攻撃」\_\_メジャー\_\_対決（攻撃 $\uparrow + 3D$ ／回避）\_\_2体\_\_至近\_\_対象に「【変数1】 $+ 2D$ 」の物理ダメージを与える。この攻撃で2体にダメージを与えることができた場合、このエネミーはこのメインプロセス終了時に1 $Sq$ まで「即時移動」してもよい。

変数1：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値の90%を代入すること。

《天狗剣の刻印》 \_\_ [移動] \_\_ムーブ\_\_自動成功\_\_単体\_\_本文\_\_このエネミーは直後のマイナーアクションを失なう。このエネミーは2 S q まで [即時移動] をしてもよい。「移動時に1回でも同じ S q にいたキャラクター」単体を対象として、[追撃: {変数1}] を与える。

変数1:  $(CR / 4 + 1) \times 5$  を代入すること。

### 所持特技の例 (シュータータイプ)

《テング・ツブテガン》 \_\_ [魔法攻撃] [槌斧] \_\_メジャー\_\_対決 (攻撃↑ + 3 D / 抵抗) \_\_単体\_\_ 4 S q \_\_シーン最初のラウンドのみ、「射程: 6 S q」として扱う。対象に [ {変数1} + 2 D ] の魔法ダメージを与える。[マイナー] 対象を1 S q まで [即時移動 (強制)] 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

折れた銘刀、山伏の頭巾、破れた篠懸、壊れた箱笈、礫銃の破片、身隠し外套、法螺笛、一本歯、大団扇、六韜書

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TRPG Book 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PC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  $(CR \times 8)$ 、モブエネミーは  $(CR \times 4)$ 、ボスエネミーは(ソロ型で)  $(CR \times 40)$  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。

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とエネミータイプを決めよう。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。〈天狗〉であれば、「グラップラータイプ」と「スピアータイプ」と「シュータータイプ」に適性を持つ。

ウェンズディ7

([http://lhrpg.com/data/enemy\\_data\\_guide.html](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、〈天狗〉の場合「[人型] [天狗] のタグを付与する」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



## 〈烏天狗の剣士〉 テング・フェンサー

ランク：6 タグ：[人型] [天狗] 識別難易度：9

【STR】3 【DEX】4 【POW】2 【INT】3  
 【回避】4 + 2 D 【抵抗】2 + 2 D  
 【物理防御力】1 5 【魔法防御力】1 2  
 【最大HP】9 4 【ヘイト倍率】× 3  
 【行動力】7 【移動力】2

### ▼特技

《天狗の高慢》\_\_このエネミーは常に[軽減(至近以外からの攻撃)：1 0]を持つ。また[魔法]プロップの影響の全体もしくは一部(G Mが選択)を受けなくても良く、常に[飛行]状態となる。このエネミーはシーン登場時に[慢心]を得る。

《流派剣術・驚天斬り》\_\_[白兵攻撃]\_\_メジャー\_\_対決(4 + 3 D / 回避)\_\_単体\_\_至近\_\_対象に[5 5 + 2 D]の物理ダメージを与える。[マイナー]対象に[萎縮]を与える。

《飛天の太刀》\_\_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+1 0点する。対象が[飛行]状態でなければ、この特技の使用回数は消費されない。

### ▼ドロップ品

1～4：法螺笛[魔触媒6] (5 0 G)  
 5～6：折れた銘刀[換金] (9 0 G)

### ▼解説

天狗の流派剣術を修めた若いカラステングの剣士。カラスに似た頭部と山伏装束姿という典型的な姿を持つ天狗であり、武器として白木の鞘に納めた鏢のない打刀を携えているのが特徴である。

剣術の腕前はまだ荒削りなものだが勢いがあり、敵の頭上を押さえる位置取りをすることで、相手に重圧をかける戦い方を好んでいる。この戦法ゆえに、飛行能力を持たない敵相手にはめっぽう強い。

採取や伝令、外部の警備といった里の外に出向く仕事を担当していることが多く、天狗の中では比較的よく目撃されることのある個体である。

## 〈烏天狗の礮打ち〉 テング・ツブテガンナー

ランク：6 タグ：[モブ] [人型] [天狗] 識別難易度：9

【STR】3 【DEX】2 【POW】3 【INT】4  
 【回避】8 [固定] 【抵抗】9 [固定]  
 【物理防御力】1 0 【魔法防御力】1 5  
 【最大HP】3 9 【ヘイト倍率】× 3  
 【行動力】8 【移動力】2

### ▼特技

《天狗の高慢》\_\_このエネミーは常に[軽減(至近以外からの攻撃)：1 0]を持つ。また[魔法]プロップの影響の全体もしくは一部(G Mが選択)を受けなくても良く、常に[飛行]状態となる。このエネミーはシーン登場時に[慢心]を得る。

《テング・ツブテガン》\_\_[魔法攻撃][槌斧]\_\_メジャー\_\_対決(1 3 [固定] / 抵抗)\_\_単体\_\_4 S q\_\_シーン最初のラウンドのみ、「射程：6 S q」として扱う。対象に[4 5 + 2 D]の魔法ダメージを与える。[マイナー]対象を1 S qまで[即時移動(強制)]してもよい。

### ▼ドロップ品

固定：礮銃の破片[換金] (3 0 G)

### ▼解説

銃術を修めたカラステングの射手。身長1メートル前後の小柄な体格で、黒い小鳥に似た頭部を持つ。

彼らは朱漆色の魔杖〈テング・ガン〉を武器として携え、そこから魔法の石塊〈テングツブテ〉を打ち出してくる。魔杖の熟練者ともなれば、巨大な岩の塊を撃ち出すことも可能となるが、この個体はまだ未熟であるため、拳大程の石塊を撃ち出してくる。

また、この個体のように、「大気中の魔力を吸収して、食事や睡眠も不要となる呼吸法」を身につけていない天狗は木葉天狗(コッパテング)と呼ばれて天狗たちの里においては未熟者とみなされるものの、その全てが弱い個体であるとは限らない。彼らはすべからく明日の〈大天狗〉を目指して鍛錬するエリート候補生でもあるのだ。

## 〈大天狗の高下駄法師〉 ダイテング・トールアダプト

ランク：20 タグ：[人型] [天狗] 識別難易度：14

【STR】9 【DEX】8 【POW】8 【INT】8  
【回避】8+3D 【抵抗】8+3D  
【物理防御力】20 【魔法防御力】29  
【最大HP】307 【ヘイト倍率】×4  
【行動力】17 【移動力】2

### ▼特技

《天狗の高慢》\_\_このエネミーは常に[軽減(至近以外からの攻撃):30]を持つ。また[魔法]プロップの影響の全体もしくは一部(GMが選択)を受けなくても良く、常に[飛行]状態となる。このエネミーはシーン登場時に[慢心]を得る。

《流派体術・八艘蹴り》\_\_[白兵攻撃]\_\_メジャー\_\_対決(11+2D/回避)\_\_単体\_\_至近\_\_対象に[80+2D]の物理ダメージを与える。[達成値21]このエネミーはこのメジャーアクション終了時に再び《流派体術・八艘蹴り》を行なう。その対象はこの攻撃で選択した対象となる。

《瞬歩》\_\_[移動]\_\_ムーブ\_\_自動成功\_\_単体\_\_6Sq\_\_このエネミーは直後のマイナーアクションを失なう。このエネミーは対象のSqまで[瞬間転移]する。

### ▼ドロップ品

1～3：山伏の頭巾[換金](300G)  
4～6：一本歯[魔触媒21](410G)

### ▼解説

天狗の流派体術を極めた〈大天狗〉の法師。身長3メートル程の巨躯であり、赤ら顔と高い鼻という風貌。過酷な修行の過程で擦り切れた袈裟姿と一本歯の高下駄に、威風堂々とした立ち振る舞いを有している。

その体術は独特の歩法が特徴で、一歩踏み込むだけで数メートルの距離を詰め、大気を蹴って方向転換をするなどして敵を攪乱する戦法が持ち味だ。

彼らは厳しい鍛錬のため里から出ることは珍しいのだが、時折、鍛錬の成果を試すべく、あるいは更なる鍛錬のため、強者を求めて外界に出ることがある。

## 〈大天狗の双剣士〉 ダイテング・デュアルブレード

ランク：20 タグ：[人型] [天狗] 識別難易度：14

【STR】8 【DEX】9 【POW】8 【INT】8  
【回避】10+2D 【抵抗】8+2D  
【物理防御力】39 【魔法防御力】33  
【最大HP】262 【ヘイト倍率】×5  
【行動力】17 【移動力】2

### ▼特技

《天狗の高慢》\_\_このエネミーは常に[軽減(至近以外からの攻撃):30]を持つ。また[魔法]プロップの影響の全体もしくは一部(GMが選択)を受けなくても良く、常に[飛行]状態となる。このエネミーはシーン登場時に[慢心]を得る。

《流派双剣術・百鳥飛散》\_\_[白兵攻撃]\_\_メジャー\_\_対決(9+3D/回避)\_\_2体\_\_至近\_\_対象に[125+2D]の物理ダメージを与える。この攻撃で2体にダメージを与えることができた場合、このエネミーはこのメインプロセス終了時に1Sqまで[即時移動]してもよい。

《天狗剣の刻印》\_\_[移動]\_\_ムーブ\_\_自動成功\_\_単体\_\_本文\_\_このエネミーは直後のマイナーアクションを失なう。このエネミーは2Sqまで[即時移動]をしてもよい。「移動時に1回でも同じSqにいたキャラクター」単体を対象として、[追撃:30]を与える。

### ▼ドロップ品

1～3：破れた篠懸[換金](200G)  
4～5：六韜書[魔触媒20](370G)  
6：再生薬(上級)[水薬][消耗品][非売品][準備](790G)

### ▼解説

流派剣術を極めた〈大天狗〉の双剣士。赤ら顔には憤怒の相を浮かべ、3メートルを越える巨躯には赤漆塗の武者鎧を纏い、左右の手には太刀を構えている。その剣撃の速度は実体を伴った残像を生み出す程であり、その残像剣と共に飛来し、攻撃してくる。





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！



P N. くろまみスレイヤー

エリッサさん、あけましておめでとうございます。

先日、冬休みに久しぶりに集まった友達と「出動！お年玉防衛隊！」を遊びました！ 私はプレイヤーで参加しました。シナリオは前半戦と後半戦で全く雰囲気違って、とてもボリュームたっぷり！ みんな大満足でしたよ。

前半は三日月同盟のキャラがたくさん登場してすごくうれしかったです。でも一番面白かったのが、GMの演じる黒狸族でした。もうノリノリで黒狸族をロールしてて、みんなも一緒になって大笑い。私たちもイベントが起きるたびに「おのれ黒狸族！」とサイコロを振ってました。そしてそのままの勢いで後半戦に突入したら……ここでもGM演じるマコタンに大爆笑で、ずっと笑うかサイコロを振るかのどちらか、って感じでした！

まだまだ寒い日が続きますが、皆さんも風邪をひかないように頑張ってください！ とても楽しいシナリオをありがとうございました！

あけましておめでとうございます！ 早速新作シナリオのプレイレポートを送っていただきました（投稿者様のお名前からもただならぬ気合を感じます）。コミカルな雰囲気のシナリオらしく、笑いの絶えないセッション風景だったようですね。かわいくて、憎たらしい〈黒狸族〉との楽しいお正月をすごしていただけたようで、エリッサもうれいですよ。演技派のGMさまが演じる〈黒狸族〉、エリッサも見てみたかったです。

クライマックスは福袋のようなイメージで、お正月行事にちなんださまざまなイベントを詰め込んだミッションになっています。エンカウントシートも凝っていますので、皆さまもぜひ遊んでみてくださいね。

**キャラズ0+1**



P N. しあわせのおすそわけですよ？

エリッサさん、開発チームの皆さんあけましておめでとうございます。年明け

早々に『ゴブリン王の帰還・後編』を遊びました！ 前編で敗北した悔しさもあって、プレイヤーたちでいっぱい相談して後編に挑みました。二個目のイベントは戦闘を選択したのですが、最初に配置されるエネミーを決定するダイス目がまさかの「6・6」！？ わらわらと配置されるエネミーを見て頭を抱えました。

何とか凌ぎ切ってクライマックスを迎えた時は皆クタクタになりましたが、それぞれのキャラクターの能力を生かし切った歯応えのあるイベントにみんな満足気でした。それと同時にCR9になってできる事が増えたキャラクターは強いと思いました。クライマックスではEXパワーを使う時に、NPC達との掛け合いがすごく楽しかったです！ 次は「出動！ お年玉防衛隊！」を遊んでみようと思います。

今年もどうぞよろしくお願いいたします！

あけましておめでとうございます。前回に引き続いての「ゴブリン王の帰還」のプレイレポート第2弾ですね！ 前回の反省を活かして事前の相談を十分に行っての挑戦なさったあたり、歴戦の冒険者らしいプレイングだと思います。原作で年少組の皆さまが行っていたように、各自能力の把握や行動の打ち合わせはとても重要ですからね。それにしても、そちらの卓のダイスは波乱が好みようで、激しいバトルになったようですね。厳しい状況でもきっちり勝利条件を満たしてミッションを成功させたのはお見事です。

また、クライマックスでのレイド戦も盛り上がったようで何よりです。レイド用EXパワーは、まさに「多人数での戦闘」を手軽に楽しめるよう設計されておりますので、まだ未プレイの方にもぜひ楽しんでいただきたいですね。

**キャラズ0+1**

# ログホラ相談窓口

おたより  
ガスト  
メール  
に  
あ  
い  
ま  
す  
か  
？  
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、エリッサがログホラTRPGのルール疑問について、ルールブックを開きながら考えるコーナーです。



P.N. 無味乾燥の犬畜生

バッドステータスと実行条件についての質問です。〔達成値：n以上〕などの実行条件でバッドステータスを付与する行動がありますが、こういった行動のHPダメージを0に抑えることができた場合、バッドステータスは付与されますか？

はい、発生します。実行条件〔達成値n〕は「この追加効果は、行動の判定の達成値がn以上の場合、実行される。判定がクリティカルだった場合は、達成値に関係なく実行される。（『LHZ』P.520）」が発生条件であるため、対象へのHP被害の有無とは関係なく発生します。



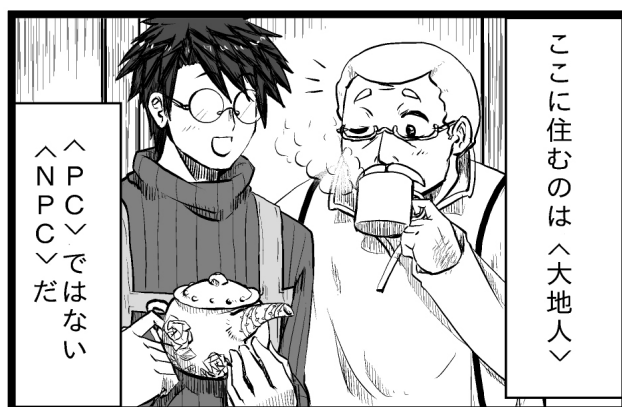
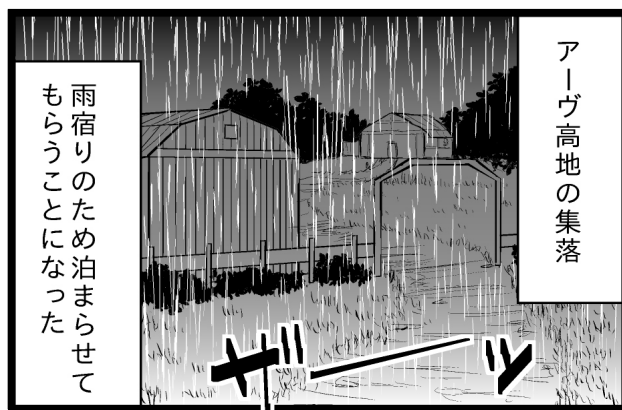
P.N. メッシ・ティーロは通常業務

HPダメージとともに発生するバッドステータスや二次効果は、HPダメージを与える行動で発生したHPダメージが【防御力】などによってキャラクターに適用されるHPダメージが0以下になった場合は無効となりますが、その後に処理されるヘイトダメージや【追撃】【弱点】によってHPが減少した場合、（HPダメージとともに発生する）バッドステータスや二次効果は発生しますか？

いいえ、発生しません。「HPダメージの適用（『LHZ』P.520）」にあるように、防御力による軽減や【障壁】などによって、キャラクターに適用されるHPダメージが0以下になった場合、HPダメージとともに発生するバッドステータスや二次効果もあわせて無効となります。ヘイトダメージや【弱点】などによる追加ダメージはもともとの攻撃によるダメージ処理とは独立しているため、二次効果やバッドステータスの発生の条件は満たしません。

## アカツキとく大地人

画：うみわたり







コッペリアはコッペリアと言います。あけましておめでとうございます、開発チームからお年玉と称してチーズケーキをもらいました。大容量SSDの代わりに胸部パッドを渡してきたメンバーにはドリルパンチをしておいたことを報告します。今回のデータは〈施療神官〉〈森呪遣い〉〈神祇官〉の、いわゆる「回復職」に類する3職業の攻撃特技をピックアップしてきまして。

## ◆回復職の攻撃特技

パーティーの癒し手として回復能力や防御魔法が注目を集めがちな回復職だが、実は攻撃手段もかなり充実している。迅速に敵の数を減らし、仲間がダメージを受ける機会を減らすことも、総合的な被害を抑えるために重要な要素といえる。

### ジャッジメントレイ

戦闘特技 最大SR3 [魔法攻撃] [光輝]

タイミング：メジャー 判定：対決（命中／抵抗）  
対象：2体 射程：4Sq コスト：ヘイト3 制限：なし

#### ▼効果

〔【魔力】+（SR）D〕の魔法ダメージを与える。〔因果力2〕この特技を「対象：3体」に変更して使用できる。全身から発する聖なる光を収束させ、光線状に撃ち出して敵をなぎ払う攻撃魔法。破魔の輝きはあなたの意のままに数多の悪意を灰と化すだろう。

これまでは魔法にしる武器にしる、単体攻撃がメインの攻撃手段だった〈施療神官〉には、複数攻撃が可能な魔法攻撃が追加された。「対象：2体」は範囲攻撃とはちがひ、射程内であれば違うスクエアに存在するエネミーであっても同時に焼くことができるのが特色だ。ヘイトコストこそ3と重めだが、大きく散開して群がってくるような敵に対しても柔軟に対処することが可能となるだろう。

### フィアースモールド

戦闘特技 最大SR1 [武器攻撃]

タイミング：メジャー 判定：対決（命中／回避）

対象：単体 射程：武器 コスト：ヘイト2 制限：なし

#### ▼効果

〔【攻撃力】+2D〕の物理ダメージを与える。〔判定成功〕対象に〔弱点（魔法ダメージ）：10〕を与える（この〔弱点〕はBSとして扱う）。

〔CR16〕〔弱点〕の強度は10ではなく、15になる。

〔因果力1〕〔弱点〕の強度は2倍になる。

武器での攻撃に毒々しい色の胞子をまわりつけさせ、打撃とともに対象の身体を侵食する特技。胞子に侵された敵は、魔法に対する抵抗力を大きく失う。

他の回復職に比べ攻撃的な特技が多かった〈森呪遣い〉に追加されたのは、魔法ダメージに対する防御力を大幅に低下させる攻撃技だ。弱点によるダメージの増加はパーティーの仲間の攻撃にも有効なため、総合的な火力アップに大きく貢献できるだろう。

### 鳴弦の柵

戦闘特技 最大SR2 [槌斧]

タイミング：マイナー 判定：自動成功 対象：単体  
射程：至近 コスト：ヘイト1 制限：なし

#### ▼効果

対象を〔SR〕Sqまで〔即時移動（強制）〕させる。この移動は対象があなたと異なるSqに移動するように指定しなければならない。このメインプロセスにあなたが対象に「対象：単体」の〔射撃攻撃〕を行なう場合、その〔命中判定〕に+1Dする。

魔除けの音色によって敵を退ける特技。その音は敵意に反応して不快に響き、対象は術者から逃げるように距離をとる。

〈神祇官〉の《鳴弦の柵》は敵の強制移動と、自己の命中率上昇を同時に行なえる特技だ。弓装備時に〔槌斧〕タグを得られる《流派：群雲弓月》の使用時に限定されるが、次の確攻撃を確実に命中させたいときの強力な布石として活躍するだろう。

今月のレポートは以上です。回復職だからと言って攻撃をおろそかにしてはいけません。コッペリアもチャンスがあれば果敢に殴りかかろうと思います。



**Vol.27 2017.2**

## 編集後記

『セルデシア・ガゼット』Vol.27、いかがでしたでしょうか？ 「スーパーガイディングクリード」はTRPGそのものの初心者から、ドラマを求めるベテランまで、幅広い層のロールプレイを支援するツールとして作られました。ぜひ、遊んでみてくださいませ。

（セッションに使わなくても「できるかな66」のノリでダイスを振ってみるのも楽しいですよ！）

それでは、来月もお楽しみに！

## スタッフ

表紙イラスト：くりもとぴんこ

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

デザイン：瑞川めえ、7 Sided Work Shop

図版作成：瑞川めえ、7 Sided Work Shop

ライティング：大きな愚、SHOW、老朽区、鳴路ろくご、Chord Joehausen、津軽あまに、夜光優、猫好司、  
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