LOG HORIZON ログ・ホライズン

TRPG セルデシアガゼット

Celdesia Gazette

◇すぐに遊べるサンプルミッションも大量収録！

ミッションイキリカガイド

Vol.28
2017.Mar

Celdesia Gazette
セルデシアガゼット

VOL.28　2017.3

たとえダンジョンの中でも（中だからこそ？）腹は減る。バスケットに詰め込んできたお弁当をほおばりながら、地図とにらめっこしてあーでもないこーでもないと作戦会議。手ごわい仕掛けやモンスターが待ち受けていようとも、おなかが膨れれば気持ちは前向き！　何とかなるなる！！

イラスト：たゆと卯月

INDEX

０１	INDEX
０２	特集「ミッション作り方ガイド：グリードマーケット」
０７	ミッション「大量の食料を確保せよ！」
０８	ミッション「商人貴族を撃退せよ！」
０９	ミッション「山羊スラ人形ゲットだぜ！」
１０	ミッション「野生のバランスを取り戻せ！」
１１	列島生物図鑑　第二十八回「転がる巨大物」
００	できるかなシックスティシックス　Vol.２７
００	エリッサのティータイム
００	ログホラ相談窓口
００	コッペリアのスニークミッション
００	Ｅｄｉｔｏｒ’ｓ　Ｒｏｏｍ

特集解説記事

ミッション作り方ガイド

グリードマーケット

本記事では、ミッションを作るための原型「ミッションアーキ」をお届けする。
特集５回目となる今回は、市場経済を題材にした「グリードマーケット」だ。
相場の動きを読み、持てる資産を大きく増やそう！

これまで『セルデシア・ガゼット』では『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きた。第５回となる今回もあらたなミッションアーキとともに、オリジナルのミッションを作るためのガイドをお送りする。

今回紹介するミッションアーキは、市場での取引や大規模な金策といった状況で行われる「流動する相場を利用した資産の運用」を表とシナリオ動作で表現する「グリードマーケット」だ。常に変動する相場を読みながら手持ちの資産を増やしていく、と言う簡便な構造ながら、市場経済の醍醐味を味わえるミッションアーキとなっている。

グリードマーケット

グリードマーケットはいくつかのシナリオ動作と「相場表」と呼ばれるチャートの記述されたエンカウントシート、そして多数のトークンを用いてプレイするミッションである。

多数の品物が流通するマーケットで資産を増やしたり、村の特産物を金貨やほかの品物に替えるなど、物々交換から高度な仕手戦まで、様々な規模での経済活動のシチュエーションを扱い、シナリオ動作の実行により変動する「相場」の動きを読み、勝利条件を満たす（主にそれは特定のトークンを規定数に増やす）ことが目的となる。

グリードマーケットのエンカウントシートにはそのミッションのシチュエーション、必要なトークンの種類、シナリオ動作、取引における交換レート、そして相場表などが記載されている。基本的に多数のトークンと、刻一刻と変化する相場値の管理を扱うことになるが、それはメモなどで簡単に処理できるものであり、ミッションの構造としては比較的簡便なものといえる。

グリードマーケットにおいて、通常１ラウンドの時間単位は半日から１日、ものによっては数日から１週間といった期間になる。扱う題材によっては数週間からひと月程度とすることも可能だろう。品物の取引や流通、そして市場相場の変動は、多数の売り手と買い手が関わることであり多分に相対的なものである。変動の経過、そしてその結果が市場に反映されるには、ある程度のタイムラグが存在するのだ。

グリードマーケットの特徴は、何といっても刻一刻と変動する市場相場を表現する「相場表」の存在だろう。先にも述べたように、経済や流通における相場とは多数の売り手や買い手によって作られる相対的、流動的なものである。シナリオ動作によってＰＣの干渉、操作はある程度可能ではあるが、完全に制御することは難しい。この移り変わる相場を観察し、トークンの取引タイミングを読み取ることが、このミッションアーキにおけるプレイのポイントであり、まただいご味であるといってよい。相場の変動でダイナミックに増減するトークンも、視覚的な楽しみに一役買ってくれるはずだ。

またグリードマーケットはチャートウォークやチェイスのようにマップを必要としない。故に作成の手間も比較的小さく、パイルアップやチェイスなどの基本的なミッションアーキよりも少しだけ上の設計難易度を持っている。その代わり、単独でプレイするよりも何らかのシーンと接続する形での運用でその力を最大限発揮するだろう。たとえばレイドクエストに挑戦するための前準備であったり、ＰＣの所属ギルドで何か大きな挑戦を行なう時の金策などだ。ミッションの成功度合いに応じて、その後の展開が有利／不利になるなどのアレンジを加えてやれば、戦闘とはまた違った緊張感をＰＣたちに体験させられるだろう。

基本構造

グリードマーケットのエンカウントシートでは各種シナリオ動作のほか、そして相場の変動をランダムに決定するためのチャートである「相場表」が記載されている。そのほか、ＰＣたちの保有する資産を表わす数種類（３種類が基本だ）の「資産トークン」も必要だ。基本的には特定の資産トークンを規定数まで増やすことが勝利条件であり、グリードマーケットのアーキ名も市場取引を繰り返し、貪欲に資産トークンを集める様を由来としている。

各資産トークンには交換レート（この数値を「相場値」と呼ぶ）が設定されており、エンカウントシートにはミッション開始時の初期値として「トークンＡ：２⇔トークンＢ：２」のように記述される。

これは「トークンＡ２個をトークンＢ２個と交換できる」という意味だ。

このままではトークンの交換（１回のトークンの交換を「取引」と呼ぶ）を行ってもその総数を増やすことはできない。そこでシナリオ動作によって相場表をロールし、相場値を変化させるのだ。変化した相場に応じて手持ちの資産トークンを交換して数を増やし、次はその増えたトークンをさらに増やすために再度の相場変動を起こす。この繰り返しで、勝利条件の達成を目指すのである。

グリードマーケットの遊びかた

基本的なミッションの例にもれず、グリードマーケットもラウンド進行でプレイを行う。

まず、初期資産としてＰＣはいくつかの「資産トークン」を手に入れる。ミッションのデザインにもよるが、各種トークンを２個ずつというのが基本だろう。もちろん、前項でも記述したようにこれをこのまま交換（取引）したとしても、その総数を増やすことはできない。基本的に初期の相場値（交換レート）は各資産トークンともに同等だからだ。ＰＣはシナリオ動作《相場を動かす》を実行することで「相場表」による各資産トークンの相場値を変動（これを「相場表ロール」と呼ぶ）させ、有利な交換レートとなったところで資産トークンの取引を行なう。たとえば相場ロールの結果「トークンＡ：２⇔トークンＢ：４」となったならば、トークンＡをＢに交換することでトークンの数は２倍になるわけだ。次はこのトークンＢの相場値を下げる、またはトークンＡまたはＣの相場値を上昇させて、資産トークンを再び取引する。この流れを繰り返し、シーソーのように資産トークンの交換でその数を増やしてゆくのが基本的な遊び方である。

もちろん、この相場の変動はランダム性があり、単にダイスをふるだけでは思ったように相場を変動させることはできない。また、相場表による変動も、単に相場値が変動するものから、追加のシナリオ動作を行なうもの、【因果力】などのリソース消費で結果に干渉できるものなどさまざまな効果が存在する。ＰＣは目的達成のため、用意されたシナリオ動作やこれらの効果を最大限活用し、取引を行なうタイミングを見極めてゆく必要があるだろう。

グリードマーケットの作成

ここからはグリードマーケッ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

グリードマーケッ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４～６程度が望ましいだろう。グリードマーケットでは資産トークンの増加に相場変動と取引という複数の段階が必要なため、見た目よりも手番が必要となる（その分後半は大きくトークンが動くことになるが）。５ラウンド程度をめどに設計するとよい。

２）トークン種の設定

ミッションで使用する資産トークンの種類を設定する。通常のミッションであれば、使用する資産トークンは３種類がよいだろう。

資産トークンが２種類しかないのでは交互に交換することしかできず、逆に資産トークンを４種類使用するようなミッションは非常に複雑になり、設計もプレイも難度が跳ね上がる。クライマックスでプレイするような大型のミッション以外ではトークンを４種使うのは避けたほうが無難だろう。５種類以上となるとミッションの設計そのものが非常に困難となるのでこれも避けるべきだ。

それぞれの資産トークンには、ミッションの雰囲気に合致した、そして区別のしやすい名前をつけるのが望ましい。

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。

勝利条件のトークン個数であるｎについては、ミッション開始時に所持している資産トークンの総数×総ラウンド数（～－１）程度を目安にするとよい。

勝利条件：最終ラウンド終了時に、特定の資産トークンをｎ個以上持っている。

敗北条件：ミッション終了時、勝利条件を満たせていない。

4）シナリオ動作の作成

シナリオ動作を作成し、エンカウントシートに記載する。基本的なシナリオ動作は《取引する》《相場を動かす》《相場を読む》の３種だ。この３つを記載すれば、グリードマーケットは問題なくプレイできるだろう。

応用的なシナリオ動作として、《資産を増やす》は取引以外で資産トークンを得ることができる。狩りで肉を得る、ギルドハウスで装備を生産するなど、ＰＣたちの手で基本的な資産を作り出す手段を持たせたい時に採用するとよいだろう。このシナリオ動作を採用する場合、資産トークンを増やす行為が容易になるため、勝利条件における資産トークンの目標数は＋５～＋１０程度増加させても問題ない。もしくは、資産トークンの目標数を複数種類に設定する（トークンＢをＸ個＆トークンＣをＹ個）などのアレンジをいれるのもよいアイディアだ。

《取引する》＿メインプロセス＿自動成功＿現在の相場表を参照し、取引を１回行う。１回の取引とは資産トークンのうちから１種を任意の数選び、別の１種と交換することを指す。

《相場を動かす》＿メインプロセス＿自動成功＿相場表ロールを１回行なう。相場表ロールを１回行なう。〔因果力１〕相場表ロールを行なう時、２回ロールして好きな方を選んでよい。

《相場を読む》＿メインプロセス＿（解析ｏｒ交渉／困難）＿次に《相場を動かす》を行なうとき、Ｄ６６の最初のダイスの目を指定してよい。〔達成値：難易度＋２〕次に行なう相場表ロールの結果を±１してもよい。〔サブ職：Ａ、Ｂ〕この判定に＋２。

《資産を増やす》＿メインプロセス＿基本（交渉or耐久／困難）＿特定のトークン１種類を２個入手する。

シナリオ動作に関連する追記として、**ラウンド中に１回も《相場を動かす》による相場変動が起きなかった場合、ＧＭはクリンナップにおいて相場表ロールを１回ロールする**ことにしておくとよい。ＰＣに有利な交換レートのまま相場が動かなければ、あとは取引を繰り返すだけの作業となってしまうからだ。

５ａ）相場表の設計（簡易）

グリードマーケットの作成において、もっとも重要でありアイディアの見せ所といえるのが、この「相場表」の設計である。

相場表は資産トークンの種類に応じた数（資産トークンが３種類であれば３つ）の表がを作成する必要がある。さらに、各表ごとに相場値の変動を含めた効果の欄を作ることになる。

グリードマーケットにおいてはこの相場表がゲームバランスに直結する。相場値の低下（そのトークンの価値上昇）は、最小値２を維持すべきなので、相場表で相場値の低下ばかりが配置されていれば、ミッションは停滞してしまう。一方で相場値の上昇（そのトークンの価値低下）ばかりが配置されていれば、とくにその上昇値が大きい場合、ミッションの難易度が下がり、簡単にトークンを稼げるようになるだろう。

グリードマーケットの作成が初めてのディベロッパーは、下記の「相場表テンプレート」を原型として相場表を完成させればいいだろう。イベントの名称とイベントで実際起きる出来事を書き込み、相場値の変動数値そのものはそのまま採用してしまえば、最低限の手間で相場表が完成する。

相場表テンプレート（Ｄ６６）

１Ｄ	１Ｄ	相場値変動
１～２	１	**イベント名：**Ａが買い占められている。＿［トークンA］の相場値－１（最低２）。［トークンB］と［トークンC］の相場値＋２。
	２	**イベント名：**Ａが突然の値上がり！＿［トークンA］の相場値－１（最低２）。
	３	**イベント名：**Ａが値下がりぎみ。＿［トークンA］の相場値＋２。
	４	**イベント名：**Ａの在庫があふれる！＿［トークンA］の相場値＋４。
	５	**イベント名：**Ａが値下がり基調。＿［トークンA］の相場値＋１。このラウンド最後にさらに［トークンA］の相場値＋２。
	６	**イベント名：**Ａの不穏な乱高下。＿［トークンA］の相場値－２（最低２）。ただしこのラウンド最後に［トークンA］の相場値＋４。
３～４	１	**イベント名：**Ｂが買い占められている。＿［トークンB］の相場値－１（最低２）。［トークンA］と［トークンC］の相場値＋２。
	２	**イベント名：**Ｂが突然の値上がり！＿［トークンB］の相場値－１（最低２）。
	３	**イベント名：**Ｂが値下がりぎみ。＿［トークンB］の相場値＋２。
	４	**イベント名：**Ｂの在庫があふれる！＿［トークンB］の相場値＋４。
	５	**イベント名：**Ｂが値下がり基調。＿［トークンB］の相場値＋１。このラウンド最後にさらに［トークンB］の相場値＋２。
	６	**イベント名：**Ｂの不穏な乱高下。＿［トークンB］の相場値－２（最低２）。ただしこのラウンド最後に［トークンB］の相場値＋４。
５～６	１	**イベント名：**Ｃが買い占められている。＿［トークンC］の相場値－１（最低２）。［トークンA］と［トークンB］の相場値＋２。
	２	**イベント名：**Ｃが突然の値上がり！＿［トークンC］の相場値－１（最低２）。
	３	**イベント名：**Ｃが値下がりぎみ。＿［トークンC］の相場値＋２。
	４	**イベント名：**Ｃの在庫があふれる！。＿［トークンC］の相場値＋４。
	５	**イベント名：**Ｃが値下がり基調。＿［トークンC］の相場値＋１。このラウンド最後にさらに［トークンC］の相場値＋２。
	６	**イベント名：**Ｃの不穏な乱高下。＿［トークンC］の相場値－２（最低２）。ただしこのラウンド最後に［トークンC］の相場値＋４。

▲でっかく儲けて、目指せ一国一城の主！

５ｂ）相場表の設計（自作）

相場表を完全に自作する場合、表の大まかな枠組みから作り始める。Ｄ６６を用いて３種、１８通りの結果を出せる程度の大きさの表があれば十分だろう。大きな枠として３種とあるのは、ミッションに採用したトークンの種類と対応している。トークンごとの相場変化が６種類と考えればいいだろう。

ひとつの種類の資産トークンに対応する相場値変動はー２～＋４程度の範囲で設計すべきだ。相場値を低下させる場合、最低値は２に制限しておこう。

イベントは単純に相場値を増減させるだけではなく

・［トークンA］の相場値－２（最低２）。ただしこのラウンド終了時に［トークンA］の相場は＋４される。
・［トークンA］の相場値＋１。このラウンド終了時さらに［トークンA］の相場＋２。

のように相場値の増減を変化させたり、変動タイミングを分けるといったアレンジを加えることで、ＰＣに取引タイミングを考えさせ、「値段が下がりきる前に売り抜ける」「相場が上がりきるまで待つ」といった市場取引によくあるシチュエーションの体験を提供できるだろう。

また、相場表の結果欄に

・［トークンA］の相場＋２。［トークンB］を２個消費できるならば、この効果をキャンセルしてもよい。

のように【因果力】や資産トークンを消費することで結果に干渉したり、直接資産トークンを手に入れるチャンスを仕込むこともできる。

また、なんらかの〈限定シナリオ動作〉を組み込むことも可能だ。このような設計を行えば、より多くの種類のサブ職に活躍のチャンスを与える事ができる。複雑なイベントはミッションのスピード感を損なう可能性もあるので、全体の１／３程度を上限に配置するとよいだろう。

相場表は構造そのものは「Ｄ６６をふって、対応する相場値を変動させる」という簡素なものであるため、単なる数値変動のみを記述してしまってはひどく無味乾燥なものとなってしまう。相場の変動とは数字の上下だけではなく、経済活動を巡って起きた種々のドラマの結果ともいえるものだ。相場表ディベロップの際には「なぜその品物の相場値が上がった／下がったのか」の情報を添えて記述してやるとよい。フレーバー豊かな相場表を作ることができれば、単なる数値変動の算出装置にとどまらず、プレイヤーのロールプレイのきっかけとしても活躍してくれるだろう。

実際のイベント表記やその仕掛けについては、今回特集掲載のサンプルミッションが参考になるに違いない。

より進んだデザイン

グリードマーケットはマップ状のミッションシートなどを必要とせず、相場表でのイベント構築に注力することができるため、テンプレートのアレンジをする初級のディベロップや、イベント内容のアレンジを行う中級ディベロップの難易度は総じて低い。しかし一方で、全体バランスや構造そのものをアレンジするような場合の難易度は他のミッションアーキと比べても高めだといえるだろう。

たとえば、パイルアップやチャートウォークなどでは「１ラウンドあたりの進行度」がある程度決まっている。それは増加するカウンターの数や、マップ上を進めるマス数などだ。この「目安となる進行度」と「全体で必要な進行度」がラウンド数制限などに関わってくる。逆に言えば、「目安となる進行度」が判明すればプレイ時にも勝敗の予想をつけやすくなるといえるし、同時にそれはデザインのアレンジのしやすさにもつながってくるのだが、グリードマーケットの場合、この「目安となる進行度」の算出が難しい。ゲーム前半では動きが小さく、後半になるにしたがって変動するトークンの量が加速度的に増えてゆく。目標数４０の標準的なデザインでも、そのうち２０トークンは最終ラウンドで稼ぐという展開も少なくはない。こういった特性がミッションプレイ時には手に汗握るプレイ感覚をもたらしてくれる一方で、ミッションのバランス調整の計算を行おうとすると、とたんにその難易度を跳ね上げてくるのである。

一般的に相場が乱高下するほうが大きく儲かる可能性が高まるが、勝敗という視点では事故率も上がる。この点に注してディベロップを行えば、より優れたデザインのミッションをリリースできるだろう。

大量の食料を確保せよ！

〈ワナグラ白山〉に未探索の新たな**レイドダンジョン〈白霧の城砦〉**が発見され、アキバの〈冒険者〉たちは沸きかえっていた。未知のエリアで発見される素材や宝物、そしてまだ見ぬレイドモンスターを最初に倒すという名誉もまた、アキバの数ある戦闘ギルドたちを奮い立たせるには十分な理由なのだ。

キミたちはまさにこれから〈白霧の城砦〉に挑もうと準備を行っている最中だ。広大なダンジョンの攻略には、十分な物資を持ってあたらなければならない。武器や魔法薬、そして**なによりも確保しなければならないのが大量の食料**だ。アキバの市場では食料の需要が高まっており、このままではダンジョン攻略に必要な分の食料を確保するのは困難である。残りわずかな手持ち資産を運用し、大量の食料を確保するのだ！

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。このミッションをプレイするとＰＣ全員に「ログチケット：アザーゲット」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：大量の食料を確保せよ！」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**「大量の食料を確保せよ！」**を使用する。

このミッションの目的は５ラウンド以内に「食料トークン」を３０個に増やすことである。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、トークンを増やしたり相場を進行させたりして資産を増やす。

ミッションの始まる前に

・資産トークン

このミッションでは手持ちの資産を表す３種類の「資産トークン」を使用する。ミッション内では［装備トークン］［薬品トークン］［食料トークン］と呼称される。

ＰＣたちはミッション開始時に各資産トークンを２個ずつ保有している。

・相場表

このミッションでは《取引する》によって３種類のトークンを交換することができる。このトークンの交換を「取引」と呼称する。また、交換のレートは「相場表」によって変化する。《相場を動かす》によって相場表を変動させるダイスロールを「相場表ロール」と呼称する。

ミッション開始時の交換レートは**「装備２⇔薬品２」「装備２⇔食料２」「薬品２⇔金貨２」**である。

ミッションの進行

ミッションはシナリオ動作《相場を動かす》で各種のトークンの価値を変動させ、《取引する》でトークンの数を増やしてゆくことになる。目標とする「食料トークン」は３０個と大量なため、積極的に《相場を動かす》を実行し、それぞれのトークンの価値を変動させていくことが必要だ。その際、《相場を読む》ことでどのトークンの価値を変動させるかを指定することが重要となる。

そのラウンド１回も《相場を動かす》を行わなかった場合、クリンナップにおいてＧＭが《相場を動かす》を１回ロールする。

人数と難易度

セッション難易度による変更は特にない。プレイヤー数が３人の場合は勝利条件の「食料トークン」の目標が２０個に、５人の場合は４０個になる。

このミッションで役に立ちそうなサブ職

以下にあげたサブ職業の他、商取引にかかわるような職業であれば同様のボーナスを得られるとしてよい。

〈交易商人〉〈売り子〉

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ＰＣ全員が「ログチケット：アザーゲット」１枚を入手する。

勝利条件：第５ラウンド終了時に「食料トークン」が３０個以上ある。

敗北条件：勝利条件を満たしていない。

商人貴族を撃退せよ！

アキバから南西へ二日、**新興開拓村ラディッシュ・ヴィレッジ**は日々槌音を響かせていた。しかしそこに現れたのが**〈神聖皇国ウェストランデ〉の商人貴族マルヴェス卿！！**　村の特産物ダイコン・ラディッシュを安価に売れと迫ってきた。

もちろんそんな要求はけとばしたキミたち。しかし、マルヴェスはあきらめなかったのだ。すぐ近くに開拓村インスマプレイスを作ると、すごい勢いで質の悪い野菜を作り出した。このままでは、マルヴェスの経済的な村包囲作戦で、この村には買い付け商人も移住希望者も来なくなってしまうだろう！

商売には商売だ！　そう決意した君たちだが、手元に有るものは村の特産物ダイコン・ラディッシュが馬車に５台分だけ。タイムリミットは５週間。これを元手に**金貨を少なくとも４０袋は手に入れなければならない。**戦いの火蓋は、今切って落とされた！！

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。このミッションをプレイするとＰＣ全員に「ログチケット：アザーゲット」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：商人貴族を撃退せよ！」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**「商人貴族を撃退せよ！」**を使用する。　このミッションの目的は５ラウンド以内に［金貨袋トークン］を４０個以上に増やすことである。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、トークンを増やしたり相場を進行させたりして資産を増やす。

ミッションの始まる前に

・資産トークン

このミッションでは手持ちの資産を表す３種類の「資産トークン」を使用する。これらは［ダイコントークン］［イノブタトークン］［金貨袋トークン］と呼称される。

ＰＣたちはミッション開始時に［ダイコントークン］を５個を保有している。

・相場表

このミッションでは《交換取引する》によって３種類のトークンを交換することができる。このトークンの交換を「取引」と呼称する。また、交換のレートは「相場表」によって変化する。《相場を動かす》によって相場表を変動させるダイスロールを「相場表ロール」と呼称する。

ミッション開始時の交換レートは**「ダイコン２⇔イノブタ２」「ダイコン２⇔金貨２」「イノブタ２⇔金貨２」**である。これは例えば［ダイコントークン］２個を［イノブタトークン］２個と交換可能であることを示す。「ダイコン２」の数値（２の部分）を相場値とよび、変動するが最低値は２、最大値の制限はない。

ミッションの進行

ミッションはシナリオ動作《ダイコンを収穫する》で基本資産となる［ダイコントークン］を増やしつつ、《交換取引する》によるトークンの交換で他のトークンと交換し、その数を増やしてゆく。《ダイコンを収穫する》だけでは目標を達成できないため、積極的な《相場を動かす》による相場変動と交換を行う必要がある。

そのラウンド１回も《相場を動かす》を行わなかった場合、クリンナップにおいてＧＭが《相場を動かす》を１回ロールする。

人数と難易度

セッション難易度ハード以上であれば、勝利条件に必要な［金貨袋トークン］は＋５される。

このミッションで役に立ちそうなサブ職

〈会計士〉〈狩人〉〈交易商人〉〈採取人〉〈賭博師〉〈辺境巡視〉〈農家〉〈無法者〉

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ＰＣ全員が「ログチケット：アザーゲット」１枚を入手する。

勝利条件：５ラウンド終了時に［金貨袋トークン］が４０個以上ある。

敗北条件：勝利条件を満たしていない。

山羊スラ人形ゲットだぜ！

〈ロデ研〉のロデリックがまた新しい発明をした。「山羊スラ戦車」が動いたのなら……と、今度は「山羊スラ潜水艦」を作ったらしい。この潜水艦は戦車と同様に**「山羊スラ人形」**を動力として駆動する**カッキテキな発明**らしい。

しかし、試運転を試みたところ問題が発生した。ヘッジホッグ＝ＡＫが抱えている在庫を投入してみたが「山羊スラ潜水艦」は動かなかったのだ。どうやら、「山羊スラ戦車」は持っている人の何かを受けた「山羊スラ人形」でないと動力源にならないらしい。

ＰＣ達はロデリックに人の手に渡った**「山羊スラ人形」を集めて欲しい**と依頼されるが、今やプレミア品である「山羊スラ人形」を持っているマニアは、簡単には手放さない。**マニアの間で人気のある人形をトレードして手に入れよう！**

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。このミッションをプレイするとＰＣ全員に「ログチケット：アザーゲット」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：山羊スラ人形ゲットだぜ！」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**「山羊スラ人形ゲットだぜ！」**を使用する。　このミッションの目的は５ラウンド以内に山羊スラ人形トークンを４０個に増やすことである。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、トークンを増やしたり相場を進行させたりして資産を増やす。

ミッションの始まる前に

・資産トークン

このミッションでは手持ちの資産を表す３種類の「資産トークン」を使用する。ミッション内では［山羊スラ人形トークン］［ニコ人形トークン］［レイネシアダヨーさん人形トークン］と呼称される。

ＰＣたちはミッション開始時に各資産トークンを２個ずつ保有している。

・相場表

このミッションでは《取引する》によって３種類のトークンを交換することができる。このトークンの交換を「取引」と呼称する。また、交換のレートは「相場表」によって変化する。《相場を調べる》によって相場表を変動させるダイスロールを「相場表ロール」と呼称する。

ミッション開始時の交換レートは**「山羊スラ人形２⇔ニコ人形２」「山羊スラ人形２⇔レイネシアダヨーさん人形２」「ニコ人形２⇔レイネシアダヨーさん人形２」**である。「山羊スラ人形２⇔ニコ人形２」の数値（２の部分）を相場値とよび、変動するが最低値は２、最大値の制限はない。

ミッションの進行

ミッションはシナリオ動作《相場を動かす》による相場変動と《取引する》によるトークンの交換で他のトークンと交換し、その数を増やしてゆく。

そのラウンド１回も《相場を動かす》を行わなかった場合、クリンナップにおいてＧＭが《相場を動かす》を１回ロールする。

人数と難易度

このミッションではセッション難易度による変更は特にない。プレイヤー数が３人の場合は勝利条件の［山羊スラ人形トークン］の目標が３０個に、プレイヤー数が５人の場合は５０個になる。

このミッションで役に立ちそうなサブ職

〈会計士〉〈家政婦〉〈狩人〉〈交易商人〉〈交渉人〉〈蒐集家〉〈メイド〉〈罠師〉

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ＰＣ全員が「ログチケット：アザーゲット」１枚を入手する。

勝利条件：５ラウンド終了時に［［山羊スラ人形トークン］が４０個以上ある。

敗北条件：勝利条件を満たしていない。

野生のバランスを取り戻せ！

厳しく多様な自然環境と生物にあふれた〈サキタカ〉地方は冒険の舞台として、そしてさまざまな資源（とくに食材）にあふれる秘境として名高い。しかし近頃、山林に立ち入る〈冒険者〉の増加か、はたまた別の要因かはわからないが、この〈サキタカ地方〉における生物数のバランスが崩れはじめているという。〈フォーブリッジ〉の街からの依頼を受け、円卓会議は〈サキタカ地方〉の生物バランスを整えるべくキミたちを派遣した！　増えすぎたモンスターを駆除し、時に保護し、適切な生命のバランスを取り戻せ！

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。このミッションをプレイするとＰＣ全員に「ログチケット：アザーゲット」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：野生のバランスを取り戻せ！」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「野生のバランスを取り戻せ！」を使用し、６ラウンド以内に３種類の「野生トークン」のバランスをとりつつ、［植物トークン］を２０個に増やすことが目的である。このミッションでは１ラウンドが数週間～１ヶ月に相当する。

ミッションの始まる前に

・資産トークン

このミッションでは３種類の「野生トークン」を使用する。ミッション内では［肉食トークン］［草食トークン］［植物トークン］と呼称される。ＰＣはミッション開始時に［肉食トークン］５個、［草食トークン］２個、［植物トークン］２個を保有する。

・勢力表

このミッションでは《野生を間引きする》によって３種類のトークンを交換することができる。このトークンの交換を「間引き」と呼称する。また、交換のレートは「勢力表」によって変化する。《経過を見守る》によって勢力表を変動させるダイスロールを「勢力表ロール」と呼称する。

ミッション開始時の交換レートは**「肉食３⇔草食２」「肉食３⇔植物１」「草食２⇔植物１」**である。これは例えば［肉食トークン］３個を［草食トークン］２個と交換可能であることを示している。「肉食３⇔草食２」の数値の部分を勢力値と呼び、変動するが最低値は１、最大値の制限はない。

ミッションの進行

ミッションはシナリオ動作《経過を見守る》で各種のトークンの価値を変動させ、《野生を間引きする》でトークンの数を増やしてゆくことになる。目標とする「植物トークン」は２０個だが、同時に「肉食トークン」と「草食トークン」の数量も調整する必要があるため、積極的に《経過を見守る》を実行し、それぞれのトークンの勢力を変動させていくことが必要だ。その際、《フィールドワークを行う》でどのトークンの勢力を変動させるかを指定することが重要となる。

・第２ラウンド以降、セットアップにＰＣは「肉食トークン」２個を得る。

・そのラウンド１回も《経過を見守る》を行わなかった場合、クリンナップにおいてＧＭが《経過を見守る》を１回ロールする。

人数と難易度

プレイヤー数が３人の場合は勝利条件の［植物トークン］の数が１５個に、５人の場合は３０個になる。

このミッションで役に立ちそうなサブ職

野外活動や、動植物の知識に長けた職業であれば、ＧＭは同様のボーナスを得られるとしてもよい。

〈学者〉〈狩人〉〈採取人〉〈罠師〉

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ＰＣ全員が「ログチケット：アザーゲット」１枚を入手する。

勝利条件：第６ラウンド終了時に３種類のトークンの個数が「肉食」＜「草食」＜「植物」であり、かつ「植物トークン」が２０個以上ある。

敗北条件：勝利条件を満たしていない。

◆ギミックとは？

今回紹介するのは〈迫りくる巨大物〉（ガストリィヒュージ）だ。しかし、その前に〈ギミック〉について解説をしておこう。

ログ・ホライズンＴＲＰＧにおいて、〈ギミック〉とはモンスターとプロップの中間に位置するような存在だと定義されている。ダンジョンやフィールドなどに設置あるいは配置されており、〈冒険者〉の存在を感知すると攻撃を行う「自らの行動（行動値とメインプロセス）」を持つプロップの総称であり、〈ギミック〉という種類のモンスターが存在するという訳ではない。

その攻撃は自動的なものであり、ターゲットを見つけることと攻撃することの間に〈ギミック〉自体の意志は介在しない。一般に自我が薄いと言われる低級のアンデッドや、ゴーレムなどの被造物系モンスターであっても意志のようなものや目的意識をもって行動している事と比べて、〈ギミック〉には本当の意味で意志も目的もないというのが特徴と言えるだろう。

他のモンスターや壁などのプロップと同様に、攻撃によりダメージを与えることで破壊する事もできるのだが、トラップを解除するかのようにその機構を崩す事で攻撃能力を奪い、「倒す」事も可能だ。

〈ギミック〉には通常のモンスターのような種族単位での分類が困難であるため、性能や役割によって分類されている。この記事に於いてもその分類に倣い、性能と役割に従い〈ギミック〉の紹介を行う。

▼迫りくる巨大物

〈迫りくる巨大物〉は前述した〈ギミック〉の一種である。

その名が示すとおり、高速で移動してくる巨大な質量を表すギミックであり、自然の脅威とも言える天然の〈転がる巨大岩〉が特に有名だ。罠の一環として設置されている場合にも天然の地形や物品を利用した仕掛けが多い。一方、機械式のものや魔法式のものは比較的珍しいと言えるだろう。

〈迫りくる巨大物〉は基本的に、一定の巡回路、または経路に従って移動し続け、対象の脅威度等を判断せず進路上の対象を無差別に攻撃する。メインの攻撃手段となる特技が［移動］タグを持つため、［硬直］状態にされると身動きできなくなるのが共通の弱点だ。

◆迫りくる巨大物の運用

この項目ではＧＭ宛てとディベロッパー宛てに分けて〈迫りくる巨大物〉の運用について語る。

▼ＧＭへのアドバイス

〈迫りくる巨大物〉の運用についてここではアドバイスしよう。彼らは基本的に戦闘シーンに登場するので戦闘における運用の指針ということになる。

〈迫りくる巨大物〉は一定の法則に従って移動し、移動時に１回でも同じスクエアにいたキャラクターすべてを対象に攻撃するという特徴がある。基本的にＰＣかエネミーかを区別することなく無差別に攻撃してくる。そうでない場合は、個々の特技に記述されている。

移動そのものは機械的で、あまり融通が利かない。「○マス動いてもよい」とある場合は「○マス動かなければならない」と考えて運用した方が良いだろう。多くの場合、移動経路は戦場に設置された他のプロップによってシナリオ作成時に既に決まっているため、ＧＭが頭を悩ませる局面はそう多くないだろう。

ランダムに進路を選択する必要に迫られた時には、進路をダイスの出目に対応させ（ダイスが１・２なら右折、３・４なら直進、５・６なら左折という具合に、だ）、ダイスロールで決めるのが良いだろう。

もしも経路が行き止まって移動先が無くなった場合には、ＧＭの判断で戦場から取り除いても良いだろう。移動できない〈迫りくる巨大物〉は、もはや脅威とはならないのだ。

ＰＣたちは進路を予想して行動することで回避判定すら必要なく、被害を防ぐことができる。そのことを頼りなく思うＧＭもいることだろう。だが注意すべきは、この〈迫りくる巨大物〉がダメージを与える事に主眼を置いたエネミーではないということだ。このギミックの攻撃を受けたくないという思いは、進路からＰＣを退去させるという効果をも生む。彼らは、マップ上に登場した時点で、ＰＣの戦略に影響を与える存在なのだ。

▼ディベロッパーへのアドバイス

ここでは〈迫りくる巨大物〉をシナリオに登場させる場合のコツを紹介しよう。

〈迫りくる巨大物〉は殆どが、メジャーアクションで４Ｓｑという長い移動距離を持っており、その移動中に通過したＳｑを範囲とした攻撃を行う。この特徴が〈迫りくる巨大物〉を、高速移動と蹂躙する質量兵器へと仕立て上げている。

移動そのものは半ば以上自動的で、あまり融通が利かない。たとえば「あらかじめ設置されたレールの上を移動する」「細い通路をあたかもパイプのように見立てて転がり落ちてくる」「より低い場所につぎつぎと移動してくる」などがあげられるだろう。

こういった特徴により〈迫りくる巨大物〉は、通常のエネミーやギミックにくらべてさえ「行動が予測しやすい」という個性を持っている。他のＴＲＰＧにくらべてエネミーの行動予測が重要な『ログ・ホライズンＴＲＰＧ』において、この個性は「プレイヤーの戦略立案に影響する」といえるだろう。

〈迫りくる巨大物〉は固定ルートにそった移動を行うため、結果として、戦闘中ＰＣにダメージを与えられない、という事態が頻繁に起こりうるが、それはシナリオ作成やマスタリングの失敗では決してない。ＰＣにダメージを与えることができずとも、配置されていることで、ＰＣの移動や戦術に影響を与えることが、〈迫りくる巨大物〉を配置する大きな目的なのだ。〈迫りくる巨大物〉は同ランク同タイプのエネミーと比べて、与えるダメージは高めのものも多いが、威力が大きいことで攻撃を喰らいたくないという心理を強く働かせる狙いがあるのも、同じ目的による。

この目的から言えば、〈迫りくる巨大物〉をシナリオに登場させるときには二つの工夫が必要となる。

まず第一に、ＧＭが〈迫りくる巨大物〉の移動先に悩むようなことが無いようにすべきだろう。「登場およびその位置取りで、プレイヤーに興味深い悩みを与える」という目的から言えば、〈迫りくる巨大物〉は「その現在位置」がきわめて重要なエネミーである。シナリオ／戦闘ディベロッパーは、〈迫りくる巨大物〉の初期配置とともに、ラウンドごとの移動経路まで決めてしまったほうがいいだろう。移動経路はプロップを配置する事で暗示しても良いし、場合によってはシナリオ側の本文にラウンドごとの目標地点を明記してしまっても良い。

戦闘時の状況によっては〈迫りくる巨大物〉が予定の位置に移動できないといった事態も起こりうるだろう。ＰＣからＢＳ［硬直］をうけたり［強制移動］させられたりした場合だ。こういったアクシデントの対応をシナリオ中に示すのも良い考えである。き　第二に、「ＰＣの移動を制限（あるいは牽制）して、興味深い戦場を作る」という点からすれば、〈迫りくる巨大物〉は単体では機能しないエネミーだという理解が必要だ。むしろ〈迫りくる巨大物〉は、なにかメインとなるエネミーが他にいて、そのエネミーとの戦闘をよりスリリングにするために登場する脇役なのである。

組ませるメインのエネミーについては二つの方向性があるだろう。ひとつは「メインとなるエネミーは〈迫りくる巨大物〉を理解して味方につけ、ＰＣたちに襲い掛かる」タイプだ。こういったエネミーは知性

のある亜人や物理無効的な能力を持つ不死や精霊がふさわしいだろう。プレイヤーの印象に残るためには、やや厳しい難易度の構築も射程範囲に入れるべきだ。長距離射程を持つエネミーは、〈迫りくる巨大物〉で移動を牽制されているＰＣに圧力をかけるのにぴったりである。

もうひとつの方向性は「メインとなるエネミーも〈迫りくる巨大物〉に不慣れで、ＰＣたちと一緒に翻弄される」タイプの戦闘である。こちらはコミカルな雰囲気の戦闘になるだろう。難易度は低くても、こういった遭遇はセッションをもりあげてくれる。

どちらにせよ、〈迫りくる巨大物〉は目的意識を持って戦闘に配置するのが重要なエネミーである。

配置するシーンの背景としては、〈迫りくる巨大物〉は「行動力を持つプロップの仲間」であり、ダンジョン内外のトラップとして、またフィールド上での災害そのものとして設置されていることが多い。戦場がそのような環境である場合には、より自然に登場させることができるだろう。

◆迫りくる巨大物の活動特徴

〈迫りくる巨大物〉とは「メジャーアクションで移動と共に無差別攻撃を仕掛ける」という性能と役割を元に、便宜的に分類されたグループであることは前述したとおりである。それ以外の外見や材質、設置場所や設置した何者かといった背景は個々に異なるため、その特徴や活動を一括して述べるのは困難だ。そこで、この項目では代表的な〈迫りくる巨大物〉の例を挙げて、その情報を個々に述べてゆく事で解説に代えることとする。

▼〈転がる巨大岩〉

〈転がる巨大岩〉（ローリング・ヒュージロック）は巨大な岩が転がり押し潰してくるギミックの類型である。

外見は角の少ない巨大な岩そのもの。大抵は、他の岩や人工の楔などによって静止している状態から、振動や衝撃、スイッチトラップなどによってクサビを解かれることによって始動する。〈転がる巨大岩〉は重力に従って転がり始めると徐々に速度を増し、進路上にある全てを轢き潰していく。

〈転がる巨大岩〉は天然のギミックであり、険しい山岳地帯や火山地帯で遭遇する事が多い。場合によっては、〈単眼巨人〉（サイクロプス）や大型の〈巨人族〉（ジャイアント）が投げた投石がそのままこのギミックになることもあり得る。噴火で吐き出された火山弾がそのまま山腹を転がり落ちる事もあり、その場合は熱も加わって大変な危険を伴うことになる。

この類型には〈転がる巨大鉄球〉などの人工ギミックも存在する。また、〈転がる巨大岩〉そのものは完全に天然でも、シーン外には「巨大な岩を次々と高所へと運ぶ自動エレベーター」的な機械仕掛けが存在する場合もありうるだろう。もっとも、巨大質量を人工的に作ることはコストパフォーマンスの上で優秀とは言えずかなり珍しい。

〈転がる巨大岩〉の特徴は、高い位置から低い位置に移動した時に発生する移動エネルギーによる威力の増加だ。このギミックよりも低い場所に位置する〈冒険者〉にとって脅威となる。

運用：〈転がる巨大岩〉は《ローリングロック》によってＰＣたちの位置取りに影響を与える。密集していたり直線状に並んでいた場合は一網打尽にされる可能性があり、それがこのギミックよりも［高さ］の低い位置であれば、より大ダメージを受けることになるからだ。移動先の選択はシナリオに従うか、その指示がないのであれば、現在位置より低い方向という条件下でランダムに決めるのが良いだろう。〈迫りくる巨大物〉全般に言えることだが、ＰＣに与える数値的なダメージを、そこまで重要視する必要はない。

▼〈暴走機関車〉

〈暴走機関車〉（ランナウェイ・トレイン）は車輪の付いた箱型の車体に動力が内蔵された車両型のギミックだ。本来備わっている筈のブレーキは、壊れたのか取り外されたのか機能していない。

〈暴走機関車〉は〈神代〉の鉄道路線跡や遊園地の遺構、アルヴ戦争時代の遺跡や廃鉱など【レール】の存在する場所で遭遇することになる。ロデ研やゼルデュスの開発した試作品が暴走した場合も、この類型で表現されることがあるだろう。

製作者によって動力は異なり、内燃機関に電力、魔

導エンジンにゼンマイ式、はては人力というものまであるが、自力で止まれない暴走状態であることと、もしも脱線し【レール】から外れてしまった場合、自力での復帰が絶望的な点が共通する特徴である。

〈暴走機関車〉の特徴は、【レール】の上をひた走り、何かに激突するか脱線するかしない限り加速し続けるという点にある。これは、迂闊にこのギミックの進路上に身を置けば最もスピードの乗った状態で轢殺されるという脅威を戦闘にもたらす。

運用：〈暴走機関車〉は《オーバードライブロコモーション》によって移動中に同じＳｑにいたキャラクターを無差別に攻撃し［行動済み］状態にすることができる。《ラウディングロコモービル》の効果により、【レール】に接触している限り毎ラウンドの終了時に［加速］タグを得て、その移動距離は最大６Ｓｑにまで増加する。攻撃に成功すればダメージを与えつつ行動を封じる事になり、攻撃に失敗したり攻撃できなかった時には移動距離が増えるという、どちらに転んでも美味しい展開となるため、何も考えずただ【レール】上を走らせているだけで、戦闘における充分な魅力を発揮できるだろう。もしも強制移動などの効果によって【レール】から降ろされてしまった場合、自力での帰還はほぼ不可能なので、その時には潔く諦めよう。プレイヤーの知恵と工夫、そしてリソース消費に対して、結果はフェアであるべきなのだ。

▼〈燃え盛る溶岩流〉

〈燃え盛る溶岩流〉（ブレイジング・ラヴァストリーム）は煮えたぎった溶岩が流れる様を模した天然のギミックだ。

その形は触れる物を喰らいながら進む巨大な重量級スライムを思わせる。空気に触れて黒く固まった部分と、固まりきらずにほの赤く光る部分があり、更にその表面を割って黄色やオレンジ色の流体が時折姿を表す。斜面に沿って人が走るほどのスピードで流れ落ちながら、通過する場所に存在するすべてを焼き尽くす。

〈燃え盛る溶岩流〉は、活火山や温泉地、地下の溶岩溜まりなどで遭遇することが多く、〈炎熱巨人〉（フレイムジャイアント）や〈羅刹〉（ネイリティ）のような火に関連したモンスターがその近くに住んでいることも珍しくはない。

〈燃え盛る溶岩流〉の特徴は、実際にはこのギミックが溶岩流の先端でしかないということだ。蛇の頭に胴体が続くように、その駆け抜けた跡にはグツグツと沸騰する【溶岩床】が長く続いていき、踏み込む者すべてに高熱によるダメージを与え続ける。重力に引かれて斜面を流れ落ちるだけの存在であり、低い場所から高みに上ることはできない。冷えると固まりやすい性質を持つため、凍らせることでその歩みを止めることができる。

運用：〈燃え盛る溶岩流〉は《マグマフロー》によって通過したＳｑに【溶岩床】を設置するという単純な目的に沿ったギミックだ。攻撃能力を持たないエネミーではあるものの、設置される【溶岩床】は［軽減（火炎）］を持たないキャラクターに防御力を無視したダメージを与えるため、このギミックの移動によってＰＣの移動や陣形を制限することになる。現在位置よりも［高さ］タグの数値が大きいＳｑに移動できないことと、《燃え盛るマグマ》の効果で［冷気］ダメージによって［硬直］してしまうことが弱点と言えるだろう。

移動経路はシナリオで指定してしまうのが手っ取り早い。また戦闘マップに【特定Ｓｑの高さを変えるスイッチ】などを設置することにより、溶岩流の流れを制御できるなどしても面白いだろう。戦闘の敗北条件に「〈燃え盛る溶岩流〉がマップの端に辿り着く」などと設定すると緊迫感のある戦闘演出も可能だ。

▼〈跳ね回る球体〉

〈跳ね回る球体〉（タンブリング・スフィア）は魔法によって強い弾性を与えられた巨大な球体が跳ねながら迫ってくるギミックだ。その跳躍力は自然に減衰したり停止したりはせず、破壊されるまで跳ね回り続ける。

外見は、野球やテニス、バレーボールにバスケットボールといった我々が良く知っている球技に使われる球に酷似しているが、その大きさが尋常ではなく直径が２～５ｍほどもある。魔法で圧縮され強力な弾性を与えられているため、比重は見た目の大きさよりも遥かに重い。それが戦場を跳ね回りながら着地地点に居る者を押し潰そうと飛来してくるのだ。

〈跳ね回る球体〉の特徴は、跳躍してからの落下による移動攻撃にある。空中で軌道を変えることができ

ないという欠点はあるものの、移動エネルギーと重量のすべてを攻撃力に転化でき攻撃範囲も広い。

〈跳ね回る球体〉は、まだ４種の人間種族が平和に暮らしていた時期に古のアルヴ族によって生み出された。当時のアルヴには、まだ娯楽に資源と技術を費やすだけの余裕があったのだが、他３種族との戦争が始まり、このギミックも娯楽用ではなくトラップとして転用されることになったのは必然と言えるだろう。

その出自から、アルヴ戦争時代の遺構、特に遊戯施設と思われる遺跡などで遭遇する事が多い。〈パイドパイパーリア〉を支配するメイザース・パイドパイパーは好んでこの手のギミックを多用する。季節の行事などにも使われていたのか、羽根突きの羽根やスーパーボールといった変わった外見の個体も稀に見られる。

運用：〈跳ね回る球体〉は《タンブリングボーラー》によって移動と攻撃を同時に行うギミックだ。この特技による［通常移動］は［阻止能力］の対象になるのだが、移動前に［飛行］状態になるため、実際に［阻止能力］で止めるには一工夫が必要となる。また、直線上の位置にしか動けないという弱点もあり、この点を利用してこのギミックを中心にした四方の直線上４Ｓｑに侵入しづらいとＰＣに思わせることで誘導もできるだろう。

▲ギミックはエネミーと組み合わせて配置することで本領を発揮する。

◆〈迫りくる巨大物〉の作成

・推奨するエネミータイプ：スピアー

テンプレート

・小種族由来の自動取得特技

《意志なき機構》＿このエネミーの攻撃ではヘイトダメージが発生せず［ヘイトアンダー］の防御ボーナスも得られない。また、このエネミーを対象として「解除難易度：｛変数１｝」の《プロップ解除》に成功すると、このエネミーは［戦闘不能］となる。さらにこのエネミーはムーブアクションを持たない。

変数１：（ＣＲ×０．４）＋１１を代入すること。

・デザイン時処理

このエネミーは［ギミック］［物品］を得る。さらにプロップと共通の由来要素タグとして［機械］［天然］［魔法］のうちひとつを得る。このエネミーの【移動力】を０にする。また、ギミックは［モブ］［ボス］［レイド］にならない。

・しぶとさ処理

【しぶとさ】の７０％を【最大】ＨＰに加える。４０％を【物理防御力】に変換する（ただし元の物理防御の１．５倍を超えない）。

所持特技の例（スピアータイプ）

《ローリングロック》＿［白兵攻撃］［移動］＿メジャー＿対決（攻撃†＋３Ｄ／回避）＿このエネミーは４Ｓｑまで［即時移動］をしてもよい。ただしこの移動は現在位置から直線上の位置にしか動くことができない。移動の最中、現在位置より［高さ］タグで低いＳｑに移動した場合、このメインプロセスのダメージに＋｛変数１｝する。「移動時に１回でも同じＳｑにいたキャラクター（無差別）」を対象に［｛変数２｝＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。

変数１：（ＣＲ／３＋１）×５を代入すること。
変数２：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値を代入すること。

《ラウディングロコモービル》＿このエネミーはプロップ【レール】ではないＳｑに移動した時点で［加速］タグをすべて失い、［硬直］［放心］する。この［硬直］は【レール】上に戻らない限り解除できない。このエネミーが【レール】に接触している場合、ラウンド終了時に［加速］タグを１つ得る（最大で３つ）。

《オーバードライブロコモーション》＿［白兵攻撃］［移動］＿メジャー＿対決（攻撃†＋３Ｄ／回避）＿このエネミーは［［加速］タグの数×２］Ｓｑの［通常移動］を行う。ただしこの移動はプロップ【レール】上にしか進行できない。「移動時に１回でも同じＳｑにいたキャラクター（無差別）」を対象に［｛変数１｝＋２Ｄ］の物理ダメージを与え、さらに［行動済み］状態にする。〔判定成功〕このメインプロセス終了時に［加速］タグすべてを失う。
変数１：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値を代入すること。

《燃え盛るマグマ》＿このエネミーは［冷気］ダメージを受けた時、即座にラウンド終了時まで［硬直］状態となる。この［硬直］は通常の方法では解除されない。

《マグマフロー》＿［移動］＿メジャー＿自動成功＿このエネミーは４Ｓｑまで［即時移動］してもよい。この時、現在位置よりも［高さ］タグの数値が大きいＳｑに移動することは出来ない。このエネミーが移動したすべてのＳｑの［地形］プロップをＰＲ｛変数１｝のプロップ【溶岩床】に置き換える。
変数１：ＣＲを代入すること。

《タンブリングボーラー》＿［白兵攻撃］［移動］＿メジャー＿対決（攻撃†＋３Ｄ／回避）＿このエネミーはこのメインプロセス終了時まで［飛行］状態となり、４Ｓｑまで［通常移動］をしてもよい。ただしこの移動は現在位置から直線上の位置にしか動くことができない。「移動を終了したＳｑにいたキャラクター（自分を除く無差別）」を対象に［｛変数１｝＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。
変数１：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値を代入すること。

ドロップアイテムの例

巨岩の欠片、太古の琥珀、鋼鉄の車輪、壊れた滑車、灼熱マグマ、砕けた球玉、喪聖櫃、魔石炭、炎産岩、超弾動

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。〈迫りくる巨大物〉であれば「スピアー」に適性を持つ。
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、　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、〈迫りくる巨大物〉の場合「［ギミック］［物品］に加えて［機械］［天然］［魔法］のうちひとつをタグ付与し、【移動力】を０にする」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。

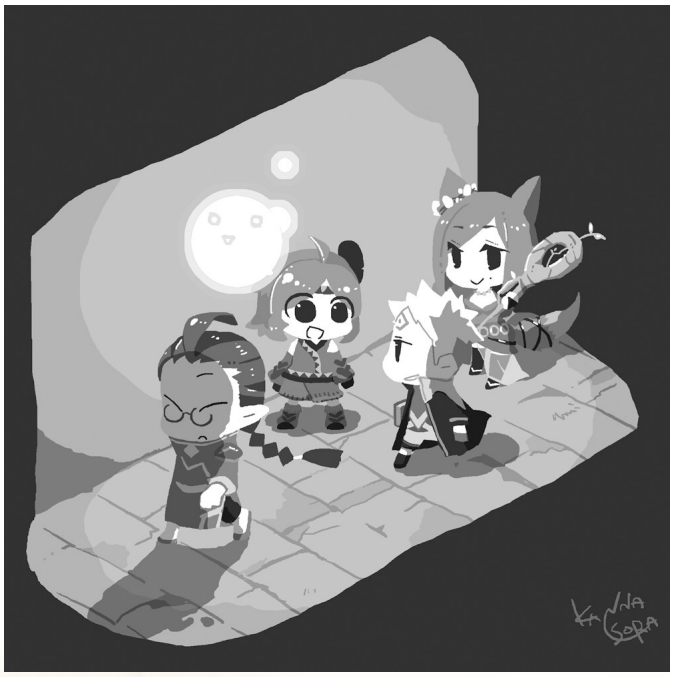
◆しぶとさと攻撃性

「しぶとさ」と「攻撃性」は『ログ・ホライズンＴＲＰＧ Ｂｏｏｋ２（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×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。



◆プロップ

ここでは〈迫りくる巨大物〉が登場するマップで同時に使われるプロップを記載する。

レール

ＰＲ１　［地形］［機械］

探知難易度：自動　解析難易度：自動　解除難易度：不可

▼効果

軌道を移動するギミックやゴーレムのための地形。

高速レール

ＰＲ３　［地形］［機械］

探知難易度：自動　解析難易度：自動　解除難易度：不可

▼効果

軌道を移動するギミックやゴーレムがより高速に移動するための地形。このプロップは【レール】類似として扱う。このプロップの上でメインプロセスを開始した［ギミック］タグを持つエネミーは、そのメインプロセスの終了時に追加で１Ｓｑの［通常移動］をしてもよい。

溶岩床

ＰＲ１　［地形］［トラップ］［火炎］［天然］

探知難易度：自動　解析難易度：自動　解除難易度：不可

▼効果

グツグツと赤く沸騰する溶けた岩。〔接触、滞在〕［軽減（火炎）］を持たない対象は５点の直接ダメージを受ける。このダメージは［弱点（火炎）］を起動する。〔アレンジ〕ＰＲ＋３につきダメージ＋５。

〈転がる巨大岩〉　ローリング・ヒュージロック

ランク：2　タグ：［ギミック］［物品］［天然］　識別難易度：3

【ＳＴＲ】０　【ＤＥＸ】０　【ＰＯＷ】１　【ＩＮＴ】１
【回避】９［固定］　【抵抗】７［固定］
【物理防御力】１１　【魔法防御力】６
【最大ＨＰ】２６　【ヘイト倍率】なし
【行動力】４　【移動力】０

▼特技

《意志なき機構》＿このエネミーの攻撃ではヘイトダメージが発生せず［ヘイトアンダー］の防御ボーナスも得られない。また、このエネミーを対象として「解除難易度：１１」の《プロップ解除》に成功すると、このエネミーは［戦闘不能］となる。さらにこのエネミーはムーブアクションを持たない。

《ローリングロック》＿［白兵攻撃］［移動］＿メジャー＿対決（３＋３Ｄ／回避）＿このエネミーは４Ｓｑまで［即時移動］をしてもよい。ただしこの移動は現在位置から直線上の位置にしか動くことができない。移動の最中、現在位置より［高さ］タグで低いＳｑに移動した場合、このメインプロセスのダメージに＋５する。「移動時に１回でも同じＳｑにいたキャラクター（無差別、自身を除く）」を対象に［３０＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。

▼ドロップ品

固定：巨岩の欠片［換金］（１５Ｇ）

▼解説

〈転がる巨大岩〉は巨大な丸岩が転がり押し潰してくるギミック。外見は角の少ない巨大な岩そのもの。他の岩や人工の楔などで静止した状態から、振動や衝撃、スイッチトラップなどで稼動し、慣性に従って転がり始めると徐々に加速し、進路上の全てを轢き潰していく。時には噴火で吐き出された火山弾がそのまま山腹を転がる事などもある。〈転がる巨大岩〉は天然のギミックであり、険しい山岳地帯や火山地帯で遭遇する事が多い。巨人族などの大型のエネミーが投げた投石がそのままこのギミックになることもあり得る。

〈暴走機関車〉　ランナウェイ・トレイン

ランク：4　タグ：［ギミック］［物品］［機械］［加速］［加速］　識別難易度：8

【ＳＴＲ】０　【ＤＥＸ】０　【ＰＯＷ】２　【ＩＮＴ】２
【回避】９［固定］　【抵抗】８［固定］
【物理防御力】１５　【魔法防御力】１０
【最大ＨＰ】４０　【ヘイト倍率】なし
【行動力】５　【移動力】０

▼特技

《意志なき機構》＿このエネミーの攻撃ではヘイトダメージが発生せず［ヘイトアンダー］の防御ボーナスも得られない。また、このエネミーを対象として「解除難易度：１２」の《プロップ解除》に成功すると、このエネミーは［戦闘不能］となる。さらにこのエネミーはムーブアクションを持たない。

《ラウディングロコモービル》＿このエネミーはプロップ【レール】ではないＳｑに移動した時点で［加速］タグをすべて失ない、［硬直］［放心］する。このＢＳは【レール】上に戻らない限り解除できない。このエネミーが【レール】に接触している場合、ラウンド終了時に［加速］タグを１つ得る（最大で３つ）。

《オーバードライブロコモーション》＿［白兵攻撃］［移動］＿メジャー＿対決（３＋３Ｄ／回避）＿このエネミーは［［加速］タグの数×２］Ｓｑの［通常移動］を行う。ただしこの移動はプロップ【レール】上にしか進行できない。「移動時に１回でも同じＳｑにいたキャラクター（無差別、自身は除く）」を対象に［４０＋２Ｄ］の物理ダメージを与え、さらに［行動済み］状態にする。〔判定成功〕このメインプロセス終了時に［加速］タグすべてを失う。

▼ドロップ品

固定：鋼鉄の車輪［換金］（２５Ｇ）

▼解説

車輪の付いた箱型の車体に動力が内蔵された車両型のギミック。ブレーキは壊れたか外されたかで機能していない。〈神代〉の鉄道跡やアルヴ戦争時代の遺跡などの【レール】の存在する場所で稼動している。

〈燃え盛る溶岩流〉　ブレイジング・ラヴァストリーム

ランク：6　タグ：［ギミック］［物品］［天然］　識別難易度：6

【ＳＴＲ】０　【ＤＥＸ】０　【ＰＯＷ】２　【ＩＮＴ】３
【回避】１０［固定］　【抵抗】８［固定］
【物理防御力】２０　【魔法防御力】１２
【最大ＨＰ】５０　【ヘイト倍率】なし
【行動力】７　【移動力】０

▼特技

《意志なき機構》＿このエネミーの攻撃ではヘイトダメージが発生せず［ヘイトアンダー］の防御ボーナスも得られない。また、このエネミーを対象として「解除難易度：１３」の《プロップ解除》に成功すると、このエネミーは［戦闘不能］となる。さらにこのエネミーはムーブアクションを持たない。

《燃え盛るマグマ》＿このエネミーは［冷気］ダメージを受けた時、即座にラウンド終了時まで［硬直］状態となる。この［硬直］は通常の方法では解除されない。

《マグマフロー》＿［移動］＿メジャー＿自動成功＿このエネミーは４Ｓｑまで［即時移動］してもよい。この時、現在位置よりも［高さ］タグの数値が大きいＳｑに移動することは出来ない。このエネミーが移動したすべてのＳｑの［地形］プロップをＰＲ６のプロップ【溶岩床】に置き換える。

▼ドロップ品

固定：灼熱マグマ［換金］（３０Ｇ）

▼解説

〈燃え盛る溶岩流〉は煮えたぎった溶岩が流れていく様子を現した天然のギミック。その形は触れる物を喰らいながら進む巨大なスライムを思わせる。空気に触れて黒く固まった部分と、固まりきらずにほの赤く光る部分があり、更にその表面を割って黄色やオレンジ色の流体が時折姿を表す。斜面に沿って人が走るほどのスピードで流れ落ちながら、通過する場所に存在するすべてを焼き尽くす。〈燃え盛る溶岩流〉は、活火山や温泉地などで遭遇することが多く、火に関連したモンスターが近辺に住んでいることも珍しくない。

〈跳ね回る球体〉　タンブリング・スフィア

ランク：8　タグ：［ギミック］［物品］［魔法］　識別難易度：１０

【ＳＴＲ】０　【ＤＥＸ】０　【ＰＯＷ】３　【ＩＮＴ】３
【回避】１１［固定］　【抵抗】９［固定］
【物理防御力】２７　【魔法防御力】１５
【最大ＨＰ】６０　【ヘイト倍率】なし
【行動力】８　【移動力】０

▼特技

《意志なき機構》＿このエネミーの攻撃ではヘイトダメージが発生せず［ヘイトアンダー］の防御ボーナスも得られない。また、このエネミーを対象として「解除難易度：１４」の《プロップ解除》に成功すると、このエネミーは［戦闘不能］となる。さらにこのエネミーはムーブアクションを持たない。

《タンブリングボーラー》＿［白兵攻撃］［移動］＿メジャー＿対決（５＋３Ｄ／回避）＿このエネミーはこのメインプロセス終了時まで［飛行］状態となり、４Ｓｑまで［通常移動］をしてもよい。ただしこの移動は現在位置から直線上の位置にしか動くことができない。「移動を終了したＳｑにいたキャラクター（自分を除く無差別）」を対象に［７０＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。

▼ドロップ品

固定：砕けた球玉［換金］（４５Ｇ）

▼解説

〈跳ね回る球体〉は魔法技術で作られた強い弾性をもつ巨大な球体が跳ねながら迫ってくるギミック。外見は、野球やバレーボールといった球技に使われる軟球に酷似しているが、その大きさが尋常ではなく直径が２～５ｍほどもある。圧縮する魔法で強力な弾性を与えられているため、比重は見た目の大きさよりも遥かに重い。それが戦場を跳ね回り着地地点に居る者を押し潰そうと飛来してくるのだ。その特徴は、跳躍しから落下による移動攻撃にある。空中で軌道を変えることが出来ない欠点はあるものの、移動エネルギーと重量のすべてを攻撃力に転化でき攻撃範囲も広い。

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。

Vol.27 愛の国 カンダ⇔アキバ

we can roll dice

◆トラックで行こう！

そこに行けば
どんなヤツでもモテルというよ
誰もみな行きたがるが
モテモテ王国
その国の名は西風
何処かにあるライトノベル
どうしたら行けるのだろう
教えて欲しい

　さて今月も『セルガゼ』の赤い実験場、『できるかな６６』のコーナーがやってきた。しかし、このコーナー『できるかな』とかいいつつ、やらせる気はまったくない縁日の射的屋台のようなボッタクリ疑惑があるのでは？　というお便りがあったので、今回は正真正銘誰にでも簡単にできる『できるかな６６』をお送りしてその疑念を払拭しようと思う開発チームです。難しいことは考えずに振ればいいんです。EasyGoing！それがたとえどんな結果を呼ぶとしてもね。

◆ギルドの男女比表

出目	効果
1～2	男性メンバーはキミ一人だ！
3～5	男性メンバーはキミを含めて１Ｄ３＋１人いるぞ。キミたちはライバルかもしれないし派閥わけされているかもしれない。なお残りの男性はさらに１Ｄをふれ！〔１Ｄ：１、２〕ギルド外に彼女がいる。〔１Ｄ：３〕まだお子様。〔１Ｄ：４〕小動物に性的興味を覚えている変態。〔１Ｄ：５〕老人で長老。〔１Ｄ６〕実は男装した女子。
6	全員が男性メンバーだ！　……この先の表はロールしないほうがいいんじゃないかな（忠告）

◆ハーレムギルドイベント表（Ｄ６６６）

出目	出目	出目	効果
奇数	奇数	1	**花より〇〇：**ギルド総出で花見に出かけるが、みんな〔１Ｄ：１、２〕花そっちのけでキミの顔ばかり見ている〔１Ｄ：３、４〕我先に自分の料理を食べさせようと詰め寄ってくる〔１Ｄ：５、６〕いち早くキミをつぶしてお持ち帰りするべく酒を勧めてくる。 ・周囲の男性からキミへのヘイト：＋５
		2	**お内裏様ァ！：**ギルドのみんなでひな祭り。そこで〔１Ｄ：１、２〕あでやかに晴れ着のファッションショーだ！　〔１Ｄ：３、４〕甘酒で酔っちゃった子（複数）を介抱しなきゃ。　〔１Ｄ：５，６〕なぜかお雛様の座を賭けたバトルロイヤルが勃発。優勝賞品はもちろんお内裏様（キミ）だ！ ・周囲の男性からキミへのヘイト：＋３
		3	**春眠あかつきを？：**春眠暁を覚えず。春の陽気にうつらうつらしていた君が目を覚ますと、なんだかギルメンが君のすぐそばで気持ちよさそうに熟睡しているではないか！　顔が近い！　零距離戦闘！なんか体温とか鼓動とかがアレだったり柔らかかったりしていろいろピンチだ！ ・周囲の男性からキミへのヘイト：＋２
		4	**端午の節句は男の祭り：**子どもの日はおのこが健やかに育つようにとかみさまに願う祭り。男らしさと神事といえば相撲！　ふんどし！　ということでなぜか君は男たちの肉弾戦に巻き込まれること

			に。どすこい！　肌色祭りだけどなんかつらい！　あとなんか女の子たちが妙に喜んでる気がするけどなんでさ？ ・周囲の男性からキミへのヘイト：＋1
		5	**春一番はいたずらに：**唐突な春の強風がキミとギルドのみんなを襲う！〔1D：1、2〕よろめいた子が腕の中に飛び込んできた。仕方ないよね。〔1D：3、4〕前を歩いていた子のスカートがぶわっと……み、見えてないよ本当だよ！〔1D：5，6〕顔にもじゃっとしたものがストラーイク！　誰のカツラだこれ！？ ・周囲の男性からキミへのヘイト：＋3
		6	**出会いは突然に：**春は新しい何かが始まる季節だ。この世界では別れよりも出会いが圧倒的に多い。そう、例えば――〔1D：1、2〕ぼんやりと歩いていたら荷物をたくさん持った美少女と正面衝突〔1D：3、4〕約束の時間に遅れそうだったので走っていたら出会い頭に美少女と衝突〔1D：5、6〕春向けアイテムを買いに行ったら美少女と偶然同じ商品（最後の一個）に手を伸ばしてしまう。 ・周囲の男性からキミへのヘイト：＋5
	偶数	1	**ビーチは花盛り：**みんなで海水浴！　そしたら、〔1D：1、2〕みんなでビーチボールで遊んだ。〔1D：3、4〕バナナボートで沖合に誘われた。〔1D：5，6〕サンオイルを塗ってくれと手ブラで迫られた。 ・周囲の男性からキミのヘイト：＋5
		2	**祭り囃子に誘われて：**ギルドのみんなで夏祭りに繰り出したゾ。〔1D：1、2〕はぐれるといけないからと、手をつながれたり腕を絡めたりされて、身動きが取れなくなった。〔1D：3、4〕みんなからたこ焼き綿あめチョコバナナｅｔｃ．を食べさせられそうになった。〔1D：5、6〕花火を見るとっておきの場所がある、とやぶの中に連れ込まれそうになった。 ・周囲の男性からキミのヘイト：＋3
		3	**夏の想いは花火のように：**みんなで夏の醍醐味、花火をすることになった。〔1D：1、2〕線香花火。みんな静かにぱちぱち、しんみり。こういう静かな時間もいいもんだね。〔1D：3、4〕打ち上げ花火。見上げるその子の横顔が照らされて、まるで別人みたいに見えたりなんだり。〔1D：5、6〕ネズミ花火。ちょ、なんかこっちをホーミングしてない！？　なんか炸裂する軌道に悪意を感じるんだけどうぎゃー！ ・周囲の男性からキミのヘイト＋3
		4	**避暑地へ…：**リフレッシュと特訓をかねてギルドの皆と山の避暑地へ。〔1D：1、2〕みんなでおかずの確保にと清流へ釣りに。あ、釣り針が服に。〔1D：3、4〕宿泊先が男女別でないことが判明。君は外で寝ると言うも中へと引きずり込まれる。〔1D：5、6〕突然のスコール。山の天気は変わりやすいというが、薄着だった皆の服がずぶぬれに。 ・周囲の男性からキミへのヘイト：+4
		5	**きもだめし：**みんなで肝試しをする事になったのはいいけど、みんな声も出ないでぶるぶる震えながら身体を握ってきたりしがみついたりしてきて、さすがにみんな女の子だなと思ってたら。なんだか皆の体温が妙に低い気がするし、知らない子とかも混じっているきがする……。え？なに？急に周囲がさっきまでと違う風ｋ ・周囲の○○からキミへのヘイト：+9
		6	**夏の大Ｎ角関係：**そういえば都会の灯りが無いこの世界の夜はとても綺麗だ。だ

			から夜空を見に行こうって言ったところまでは良かったんだけど、一緒に行こうってメンバーが１Ｄ６＋１人も居て多すぎです。望遠鏡そんなに持ってないよ！ ・周囲の男性からキミのヘイト＋参加メンバー人数
偶数	奇数	1	**大運動会：**スポーツの秋到来。親睦を深めるために大運動会を開催だ。〔１Ｄ：１、２〕二人三脚のパートナ依頼が殺到しちゃった。〔１Ｄ：３、４〕ヒザを擦りむいた子を救護班へ連れて行ったら転倒者続出。なぜ！？　〔１Ｄ：５、６〕借り物競争でもみくちゃにされた。あっ、ぱんつはやめて！ ・周囲の男性からキミのヘイト＋５
		2	**紅葉狩り：**紅葉の秋到来。赤く染まる野山にキミとギルドメンバーは繰り出した。気がつけばギルドメンバーは脱落し、何故か傷だらけの女子がひとりとキミだけがのこっている。その女子は……〔１Ｄ：１、２〕「世界の敵め！」とキミに切りかかってくる！　ヤンデレ！？　こわい！〔１Ｄ：３、４〕キミにお弁当を差し出してきた。秋空のした二人でお弁当ランチだ。　〔１Ｄ：５、６〕無言でキミの手首を掴むとおもむろに物陰へと連れ込み（以下、手記は途絶える）。 ・周囲の男性からキミのヘイト＋（先ほどのダイス目ｘ３）
		3	**焼き肉会：**誰が計画したのか焼肉パーティー開催。上機嫌なキミに対して、ギルドの仲間たちが――〔１Ｄ：１〕あーんして食べさせてくれる。〔１Ｄ：２〕くすくす笑いながらあーんして食べさせてくれる。〔１Ｄ：３〕頭なでなでしながらあーんして食べさせてくれる。〔１Ｄ：４〕みみもとで囁きながらあーんして食べさせてくれる。〔１Ｄ：５〕身体を寄せながらあーんして食べさせてくれる。〔１Ｄ：６〕胸を当てながらあーんして食べさせてくれる。 ・周囲の男性からキミのヘイト＋５。ただしこのイベントをあと２回繰り返すこと。
		4	**心づくしのおもてなし：**秋といえば食欲の秋。甘い者好きのメンバーにつれられ、君は評判のスイーツバイキングに参加したのだが。……え？　心づくしのおもてなし？　ハーレム死すべし慈悲はない？　あの、テーブルにホールのケーキが次々と運ばれるんですけど？　お残しは許しません？　待って！　食べ過ぎでバッドステータスついちゃう！ ・周囲の男性からキミのヘイト＋３。さらにキミは[肥満］のタグを得る。
		5	**図書館での一瞬：**秋といえば読書の秋。たまには変わった本でもと図書館を訪れた君の目の前で、背の届かない所にある本を取ろうとしている女の子が。後ろから取って渡そうとしたところで驚かせてしまい、動揺してぶつかった本棚から本が崩落。彼女を庇った結果はた目にはどうみても押し倒した格好に。あと顔が近いし、なにかが柔らかい！ ・周囲の男性からキミへのヘイト＋５
		6	**十五夜狂騒曲：**こんな異世界でもふと懐かしくなって、満月を眺めてみる。たしか中秋の名月で合ってるんだけど……それはそれとして〔１Ｄ：１、２〕意中の女の子と二人で静かな時間を過ごせた〔１Ｄ：３、４〕隣に誰が座るかでしっちゃかめっちゃか。月見とは一体何だったのか〔１Ｄ：５、６〕かわるがわる月見団子を食べさせられる。あといくつ団子を食べればいいんだ。 ・周囲の男性からキミのヘイト＋１０
	偶数	1	**裸の付き合い：**冬と言えば温泉、なんだけど嫌な予感がする……〔１Ｄ：１、

			2〕温泉卓球で盛り上がる……けれどみんなの浴衣姿が目のやり場に困る。〔1D：3、4〕脱衣所に置いていた衣服一切が消えていた。〔1D：5、6〕男湯と女湯ののれんが入れ替えられてて……アッー！ ・周囲の男性からキミのヘイト＋１０
		2	**寒いねと君が言うから：**何気なく、かじかむ指をさすっていると、「温めてあげます！」と手を握られた。わたしも、わたしもとキミの手はまわりにたらいまわし状態。あわただしいけど悪い気はしないかな？　強いて問題を挙げるなら、手は温かいけど周りからの視線は絶対零度なことだ。 ・周囲の男性からキミへのヘイト＋５
		3	**こたつは戦場：**ギルドハウスでキミはこたつに入っている。一緒に入ってるのは……〔1D：1、2〕かわいい仲間1D6人。キミを加えて５人以上になれば、即座に修羅場発生。〔1D：3、4〕クエストで助けた村娘1D6人。キミを加えて５人以上になれば、即座に修羅場発生。〔1D：5、6〕いままで関わった美人や美少女2D6 名。キミを加えて５人以上になれば、即座に修羅場発生。 ・周囲の男性からキミへのヘイト＋１０.ただし修羅場が発生した場合０でもいいよ。
		4	**商売繁盛！：**キミはバイト戦士である。冬には冬のバイトがある。クリスマス、年末商戦。年始参り。どれも修羅場というのにふさわしい。そして、それに相応しいコスチュームの売り子が1 D6人。［1D：1，2］いやに露出の高いサンタクロースのコスチューム。〈冒険者〉は寒くない。［1D：3，4］揃いの法被のペアルック［1D：5，6］羽織袴に振り袖姿。 ・周囲の男性からキミへのヘイト+6
		5	**聖夜の襲撃者：**「……メリィ、クリスマァス」ねっとりとからみつくような言葉とともに、キミは嫉妬に駆られたかなしい〈冒険者〉から八つ当たりの襲撃を受けた！　なんかもうクリスマスどころじゃない！　勘弁してくれ！ ・周囲の男性からキミへのヘイト＋1
		6	**おみくじラプソディ：**あけおめことよろ！　年のはじめの話題は、みんなで引いたおみくじのこと。金運？　健康運？そんなことより気になるのは、意中の人との恋愛運だ！　みんながキミの手の中のおみくじを気にしておしくらまんじゅう状態。うん。それだと後ろの人たちが引けないからどこうね！　怒られないうちに！ ・周囲の男性からキミへのヘイト＋８

深夜アニメの男女比がポリティカル・コレクトネスを焼き討ち炎上させてはや十数年。誰もが口を拭って「すごーい！」と感嘆するのは、みんな可愛い子が大好きだからです。今回の『D６６』はそんなハーレムを追体験できる特集となりました。この際だからいっちまいますが、誰だこの企画を考えたの。開発チームがこの記事を書くにあたってそりゃギスギスですよ。オコってやつです。ページの中に大人は見えない☆しゃかりきコロンブスを書き上げるために我と我が身を削るバンザイアタック。みんながトラックに跳ねられて異世界に生きたいのも納得です。

さて今回の『D６６』ですが、希望者はミドルフェイズでばんばんつかうと良いでしょう。GMは青少年のささやかな願いをできるだけ叶えてあげるべきです。いい感じにロールプレイが出来た場合、表の指示に加えて＋１D程度のヘイトボーナスを与えましょう。このヘイト増加は表の指示とあわせて次の戦闘開始時にどーんと加わってくるとします。多少戦闘は厳しくなるでしょうが、モテる主人公には修羅場がつきものです。彼女（たち）の(T_T)（や般若顔）に比べれば、ドラゴンの一匹や二匹かるいものですよ！

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しょう！

ＰＮ．チョコレートが好き

ままれ先生、エリッサさん、七面体工房のみなさんこんにちは！

いつも楽しく時に出目をあらぶらせながらＬＨＴＲＰＧを遊んでおります。先日、某冬の祭典で頒布されていた『ログ・ホライズンＴＲＰＧスターターキットｖｅｒ２(以下ラズライト）』をさっそく使って、初心者向けのオフラインセッションをＧＭで遊んできました。遊んできたのは「千客万来！究極ふかふか肉まん」です。ＧＭとしては２回目、ＰＬ参加を含めると通算５回目のセッションでしたが、何度遊んでもその度に発見や面白いプレイングが起こったりしてとても楽しいです。

ラズライトのサンプルキャラクターシート、大きい上にわかりやすいのがとてもよかったです！　特技の使用タイミングも、一連の流れが上から下にとまとまっているので初心者でも「このタイミングではこれとこれが使えるから、何をやろうかな？」と初めてだったり慣れないルールでも自分のやりたいことを考える手助けにになっていました。

イラストが大きく印刷されているので机が華やかなのもいいですね。冊子の方も、フルカラーで挿絵も可愛く、少ないページ数で必要なことが網羅されているので初心者でも気負うことなくルールについて知れて便利でした。正直見ているだけで楽しくなる冊子なので、気が付くとぱらぱらめくってしまいます。

セッションそのものも、ＰＬさんの奮闘やダイスで手に汗握る展開がありつつも大団円で楽しく終わることができて、満足な時間でした。

こういったセッションをより楽しくしてくれるアイテムが本当にうれしかったのでこれからも使いつつ、また次の機会で別の品も出ないかなあ、とこっそり応援を送らせていただきます。

「千客万来！究極ふかふか肉まん」プレイいただきありがとうございます。こちらも初期のリリースながら長く遊んでいただいており、開発チームもディベロップ冥利とのこと。さてラズライトですが、ＬＨＺをより簡単に始めることができるように、サンプルキャラクター向けに内容を厳選し、プレイヤー向けに使う部分を書き下した冊子となっております。フルカラーで各所には神無先生のイラストも要所を彩ってみているだけで楽しくなる一冊を目指しました。また、記述の推敲によって開発チームの内部でもさまざまな成長があったとか。開発チームとしては、簡単にＬＨＺを始めるためのコンパクトなキットについて研究を進めており、今後も発展させていく意向のようです。

キャラスロ+1

ＰＮ．星詠みの死霊術師

久しぶりにいつものメンバー以外のキャンペーン卓に参加いたしました。今回は初のドルイドで挑みました。温かいけどミステリアスなストーリーに、伏線の張り方や回収も上手く、さらに個性豊かなＰＣたちが面白いの彩りを添えていてグッドでした。戦闘やミッションの作りも凝っていて、とても参考になって面白かったです。最後は満場一致で続編も決定し、新しい楽しみが増えました。

キャンペーン終了お疲れさまでした！長い旅路を皆さま大いに楽しまれたようで何よりです。また、さらにその先を知りたい、作り上げたいと続くシリーズが決定ということは、参加者の皆さんがセッションを最高に楽しんだなによりの証しだと思います。まだまだセルデシアには〈冒険者〉の皆さんが足跡を残し、その存在を刻むための時間も場所も無限に広がっています。新たな冒険がより楽しく、より思い出に残る素晴らしいものになりますように！

キャラスロ+1

ログホラ相談窓口

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のルールの疑問について、ルールブックを開きながら考えるコーナーです。

ＰＮ．ハル

特技〈テーブルターニング〉について質問です。自分を含む複数の味方が対象になったとき、この特技は自分以外の味方にも効果がありますか？

いいえ、効果はありません。自分（《テーブルターニング》の実行者）を含む複数の味方が［対決判定］を行なう場合でも、《テーブルターニング》の効果が適用されるのは実行者自身と対象のみとなります。《テーブルターニング》の効果文章は表現が十分ではなかったと思われますので『Book2（仮）』、および冒険窓口のデータにおいては以下のように効果文章がより明確に変更されます。

《テーブルターニング》

あなたのサブ職業が〈賭博師〉〈決闘者〉〈生還者〉〈軍師〉の場合使用可能。あなたと対象が［対決判定］を行なった時に使用する。あなたが振ったダイス全てと、対象が振ったダイス全てを交換し、双方の達成値および［対決判定］の勝敗を決定する。

↓

あなたのサブ職業が〈賭博師〉〈決闘者〉〈生還者〉〈軍師〉の場合使用可能。あなたと対象が［対決判定］を行なった時に使用する。あなたが振ったダイス全てと対象が振ったダイス全てをあたかも交換したかのように、双方の達成値および対決の勝敗を決定する。［対決判定］を行なう者が複数の場合であっても、この効果はあなたと対象の１対１の判定結果にのみ影響する。

お姉ちゃんは過激に素敵

画:うみわたり

コッペリアのスニークミッション

Gazette mailbox おたよりポケット

予定される『ログ・ホライズンTRPG　Book2(仮)』から掲載されるさまざまな情報をコッペリアがひそかにレポートしてしまうコーナーです。隠密メイドです。

コッペリアはコッペリアと言いマス。開発チームからバレンタインという名目でチョコレートを要求されました。普段からさまざまなデータを抜いているので、その対価ということでスーパーで安売りしていたのを配布してきました。コッペリアから手渡しされたことで付加価値がつくため等価交換が成立しまス。さて、今回のデータは〈暗殺者〉〈盗剣士〉〈吟遊詩人〉の、いわゆる「武器攻撃職」に類する３職業の新しい特技をピックアップしてきましタ。

◆武器攻撃職の攻撃特技

パーティーの物理アタッカーとして活躍する武器攻撃職の新特技は「これまでにない新しいことができる」「行動の選択肢が増える」といったものが増えている。比類なき攻撃力はそのままに、さらなるプラスアルファを求めることでより柔軟に活躍することが可能となるだろう。

サイレントキリング

戦闘特技　最大ＳＲ１

タイミング：マイナー　**判定：**判定なし　**対象：**自身
射程：至近　**コスト：**なし　**制限：**なし

▼効果
このメインプロセスであなたが行なう攻撃に対して、あなた以外が「タイミング：ダメージ適用直前、ダメージ適用直後」の行動を行なうことはできない。
敵に一切気取られることのない無音無拍子の攻撃を仕掛ける暗殺術。あなたは敵にとって抗えぬ死そのものとなる。

１２職業最大の攻撃力を持つ〈暗殺者〉だが、高ＣＲ環境ともなればエネミーもダメージへのさまざまな防御手段を繰り出してくる。そういったとき、この特技があれば相手の対応を許さず確実に致命の一撃をもたらすことができるようになる。直接的な数字が増えるような特技ではないが、相性によっては単なる火力特技以上の効果をあげることだろう。

ブーメランソーサー

戦闘特技　最大ＳＲ３　［盾］

タイミング：インスタント　**判定：**判定なし　**対象：**自身
射程：至近　**コスト：**なし　**制限：**シーン［ＳＲ］回

▼効果
このメインプロセスの間、あなたが装備している［盾］１つに［投擲］タグを追加し、［射撃攻撃］可能な「射程：２Ｓｑ」の武器として攻撃に使用することができる。その【攻撃力】は［盾］の【物理防御力】に等しい。
盾を投擲し、距離の離れた敵を攻撃する特技。鎖をつけて引き寄せる、ブーメランのように投げ方を工夫するなどして、盾はすぐに手元へと戻ってくる。

二刀流ビルドがメインストリームの〈盗剣士〉に一石を投じる特技。盾を持つ場合に限られるものの、持ち替えの手間なく遠距離攻撃を行なえるようになる。豊富な移動特技と併用することで、敵陣の真っ只中でも遠近自在の攻撃を操りだし、ダメージやＢＳをばら撒くことが可能だ。

ライド・オブ・ザ・ワルキューリ

一般特技　最大ＳＲ１

タイミング：ムーブ　**判定：**判定なし　**対象：**広範囲２０（選択）
射程：至近　**コスト：**ヘイト２　**制限：**シナリオ１回

▼効果
この特技はあなたを対象にできない。対象は即座に［移動］タグを持つ「タイミング：ムーブ」の行動を１回行なう。
戦士の魂を運ぶ戦乙女が奏でるという勇壮な旋律を奏でて周囲を鼓舞し、仲間を速やかに移動させる特技。

〈吟遊詩人〉の《ライド・オブ・ザ・ワルキューリ》は戦場にいる味方をいっせいに移動させることができるという強力な戦場コントロール能力を獲得できる特技だ。〈吟遊詩人〉本人の移動こそできないものの、同一タイミングで味方の戦線構築や接敵、離脱を行なうことができるメリットは計り知れない。手ごわいに遭遇になるほど、その威力を発揮する特技の一つといえるだろう。

今月のレポートは以上でス。コッペリアにもシールドを投げるのにあこがれた時代がありましタ。家具への損害が甚大なため、練習するときは屋外をお勧めしマス。

Vol.28 2017.3

編集後記

『セルデシア・ガゼット』Vol.28、いかがでしたでしょうか？　「グリードマーケット」はダンジョン探索や施設防衛などのいつものミッションとは毛色の変わったミッションアーキとなります。たまには相場の上下に一喜一憂しながらマネーの虎を目指すのも一興ではないでしょうか？

次号の特集はサブ職業にスポットを当てる「知られざる力の担い手」の予定です。かなりの力作になりそうですので、ご期待くださいませ！

スタッフ

表紙イラスト： たゆと卯月
本文イラスト： 神無宇宙、うみわたり、7 Sided Work Shop
デザイン： 瑞川めぇ、7 Sided Work Shop
図版作成： 瑞川めぇ、7 Sided Work Shop
ライティング： 葉崎京夜、大きな愚、SHOW、老朽区、さわめ、津軽あまに、鳴路ろくご、夜光優、7 Sided Work Shop
編集： 7 Sided Work Shop

リンク

http://lhrpg.com/

http://tounomamare.com/

お問い合わせ

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

http://lhrpg.com/lhz/inquiry

Rights

「ログ・ホライズンTRPG」
(C)橙乃ままれ・ＫＡＤＯＫＡＷＡ／ＮＨＫ・ＮＥＰ
(C)Touno Mamare ／ Kinuno Boushi ／ 7 Sided Work Shop