

LOG HORIZON TRPG

セルデシアガゼット

◀ Celdesia Gazette ▶



◆ CR1~10 対応の戦場マップを30種類収録 ◆

Vol.7
2015. Jun

変化する戦場

Variable Battle Fields

Celdesia Gazette

セルデシア ガゼット

VOL.07 2015.06



峡谷を飛ぶ〈冒険者〉たちに、飛竜の群れによる突然の奇襲！

空の旅は一転して激しいバトルへ……

このまま空中で迎撃？それとも地上へ降りて誘い込む？あらゆるものを利用して、ピンチを切り抜ける！

表紙:コウ

◆ CR1~10 対応の戦場マップを30種類収録 ◆

変転する戦場

◆ Variable Battle Fields ◆

INDEX

01	INDEX
02	特集「変転する戦場」
63	ヤマト風土記 第六回「シナノ地方」
66	列島生物図鑑 第六回「典災（ジーニアス）」
71	できるかなシックスティシックス Vol.6
72	エリッサのティータイム
73	コッペリア・ホットログ
74	ログホラ相談窓口
75	Editor's Room

変転する戦場

Variable Battle Fields

セルデシアにおける戦闘はただの力比べではない。その場の環境や状態によって展開は変わり、時にはその結果すら左右することもある。今回は〈冒険者〉が挑む様々な戦場を紹介する。



今回の特集「変転する戦場」では多様なシチュエーションとCRごとのテーマを持った戦闘マップを提供する。これらはそのまますぐに戦闘用のマップデータとして使用できるが、あなたがディベロッパーならば自作シナリオの戦闘マップの参考にしたり、またはそのままシナリオの戦闘部分に流用することも可能だ。「ゴブリンの氾濫」のようなセミフィニッシュドシナリオと組み合わせれば、手軽に歯ごたえのあるセッションをプレイすることもできるだろう。

戦場とプロップ

『LHZ』における戦場の主役を務めるのは様々なエネミーたちだが、彼ら同様に忘れてはいけないもうひとつの主役が、フィールド上に設置された様々な地形や仕掛けを表す【プロップ】たちだ。

同じエネミーの登場する戦場でもプロップが変われば戦い方は大きく変わる。逆に同じマップを使っても、登場するエネミーの配置や種類が変わればそれはまったく別の戦場と化すだろう。エネミーとプロップ、これらを組み合わせることであなたはより多様な可能性を持つ戦場を表現することができるのだ。

エネミーだけではなくプロップを積極的に活用することで、ディベロッパーはよりプレイヤーを楽しませられる戦場を創造し、そして同時に自身も楽しむことができるだろう。

本記事では『ログホラ・ウェンズデイ』で配信された「変転する戦場」に収録されたものの再録に加え、CR6～10に対応したあらたな5つのテーマを追加し、多様なプロップの登場する30枚のマップと、その運用アイデアを提案する。また、プロップに関わ

【高さn】

【高さ】は新しいタグである。おもに【地形】タグを持つプロップに記載され、その地形の高度を表わす。nは高度の数字を表わし、【高さ2】であれば高度2を持つことを意味する。【高さ】タグのない【地形】プロップはすべて【高さ0】として扱う。

あるSqから、【通常移動】【即時移動】（強制的な移動も含む）によって、高度の高いSqへ移動する場合、移動距離は通常の1Sqではなく、 $[1 + (\text{移動先Sqの高度} - \text{移動元Sqの高度})] \text{Sq分}$ として扱う。例えば、【高さ0】のSqから隣接する【高さ1】のSqへ移動するためには、通常の1Sq分の移動ではなく、2Sq分の移動であるとみなされる。移動可能な距離が足りない場合には、高いSqへ進入することはできない。

一方で、高度の低いSqへ移動する場合には移動距離の増加は発生しない。なお、【飛行】状態のキャラクターは【高さ】タグの影響を無視できる。

追加ルール：因果力の使用方法+

「強制的な移動」「CSの解除」について追加ルールを記載する。

あなたが「強制的な移動」または「CSを解除する」効果を受けたとき、【因果力】を1点支払うことでその効果を拒否してもよい。一度該当の効果拒否したならば、そのメインプロセス中に新たに同様の効果を受けた場合も、それ以上【因果力】を支払うことなく、「強制的な移動」または「CSを解除する」効果を拒否できる。

CR 1：森からの駆除

大地人が住む村からさほど距離もない森の中で〈小牙竜鬼〉の目撃例がいくつか報告される。若い〈小牙竜鬼〉の一群が生まれ育った群を離れて新たなる本拠地を探しているのだ。放置すれば森は狩りも出来ないモンスターの支配地域になってしまうだろう！

01：森の宝石箱

〈小牙竜鬼〉の群れを探し当てるべく森を探索する〈冒険者〉たち。うっそうとした広い森の中を歩き回るうちに、ぽっかりと開けた空間に出くわした。森の広場とでもいえそうなその場所で、しげみと木立にまぎれて奇妙なものを見つけた。それは大きな木に張り付くように作られた、大きさ5メートルほどのミニチュアのお城だった。陽光を受けてキラキラと輝く様はまるで宝石箱のようだ。

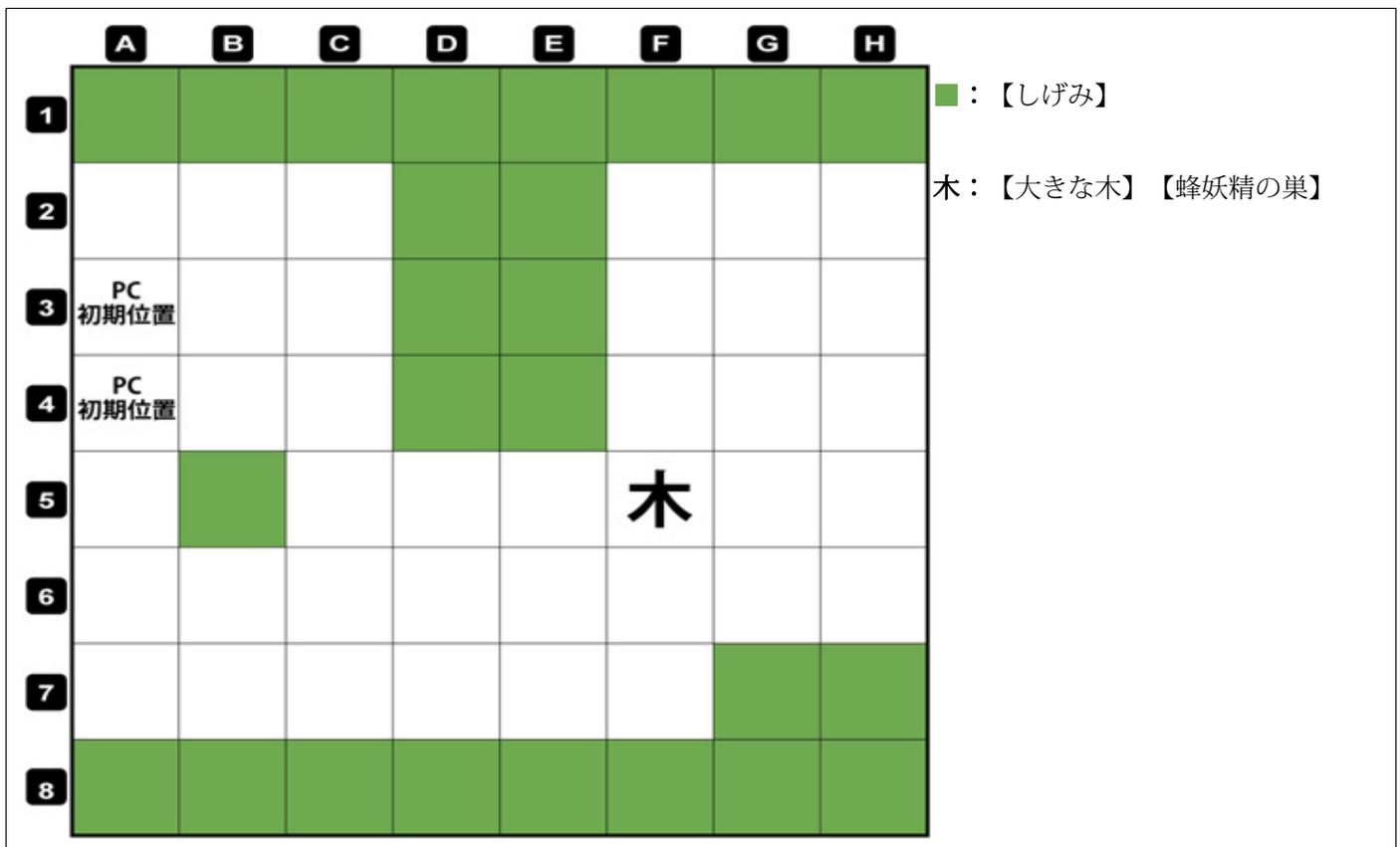
その輝きに目を引かれた君たちが近づくと、どこからかブンブンと虫の羽音のようなものが聞こえてきた。どうやらこのお城は〈蜂妖精〉の巣箱で、君たちは彼らの領域に踏み込んでしまったようだ。

ディベロッパーへのアドバイス

このマップは森での遭遇戦や発見戦に適している。〈蜂妖精〉のボスを自作するのであればボス戦にも使用できるだろう。戦闘をデザインするうえで〈蜂妖精の巣〉はノーマルランクエネミー1体分であると計算するとよい。

エネミーはE2やG7周辺に配置するとよい。このマップではPCたちを前方の〈蜂妖精の巣〉周辺に誘い出したほうが戦闘が面白くなる。エネミーは遠距離攻撃を持つものを混ぜるといいだろう。〈案山子〉は遠距離攻撃を持ち、さらにPCを強制的に移動させる能力があるためこのマップにはぴったりのエネミーといえる。

また、アレンジとして〈蜂妖精の巣〉を別のトラップに置き換えてしまうのも面白いアイデアだ。今回は例としてプロップ【弾ける炎の果実】を追加した。近くを通るだけで【火炎ダメージ】を受け、さらに【衰弱】まで受けってしまうので、PCたちは移動に頭を悩ませることになるだろう。



しげみ

タグ：[地形] [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

〔接触〕対象は〔軽減（至近以外からの攻撃）：3〕を得る。この効果は対象がこのプロップから離れるまで持続する。

大きな木

タグ：[オブジェクト] [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

攻撃の射線がこのプロップを通過する場合、その攻撃の〔攻撃判定〕に-1。

蜂妖精の巣

タグ：[オブジェクト] [トラップ] [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

このプロップから見て「射程：2 S q」以内の S q に対象が進入した時、対象と同じ S q に〈蜂妖精〉が〔行動済〕状態で登場する。登場した〈蜂妖精〉は〔障壁：10〕をもつ。このプロップはシーンに2回まで起動するが、1ラウンドには1回までしか起動しない。

弾ける炎の果実

タグ：[オブジェクト] [トラップ] [天然] [火炎]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

このプロップから見て「射程：2 S q」以内の S q に対象が進入した時、対象にたいして20点の魔法ダメージをあたえる。対象は〔軽減（火炎）〕を持っていないかぎり〔衰弱：5〕をさらにうける。この効果は1ラウンドには1回までしか起動しない。

マップへのエネミーの配置

それぞれのマップにはエネミーの配置の例をあげてある。

配置は大きく2パターンあり、P Cの初期配置が2通りある場合はそれぞれに対応させている。またそれ以外の場合は、マップごとのアドバイスとは違ったエネミー配置であったり、エネミーの構成が変わっている場合もある。同じマップを用いた戦闘でも、登場するエネミーや配置が変われば一味違った味わいとなるだろう。

また、エネミー配置の例はP Cが4人の場合を基準としているが、3人、および5人の場合の配置例も併記しておくので参考にしてほしい。

エネミーの配置例

パターン1

〈蜂妖精の巣〉 A (F 5)
〈案山子〉 A (E 2) [隠密] 状態で配置
〈案山子〉 B (G 7) [隠密] 状態で配置
〈蜂妖精〉 A (C 8)

パターン2

〈蜂妖精の巣〉 A (F 5)
〈棘茨イタチ〉 A (E 2)
〈棘茨イタチ〉 B (G 7)
〈人食い草〉 A B (C 8)

人数への対応

P Cが3名の場合は〈案山子〉を1体に減らし、P Cが5名の場合は〈蜂妖精〉を2体追加するとよいだろう。〈案山子〉はP Cを強制移動させる便利なエネミーだが、数が多すぎるとプレイヤーにもストレスを与えすぎてしまうだろう。

02：森の岩山

森の小道は高さ4メートルほどの岩山を迂回するようになっている。このあたりは、その岩山と生え茂った茂みのせいで視界が利きにくく、待ち伏せにぴったりの地形だ。

見通しの悪い小路はできる限り迂回したいところだが、目的地へ向かうためにはここを踏破するのが今のところベストのルートだ。

◆ エネミーのアレンジ

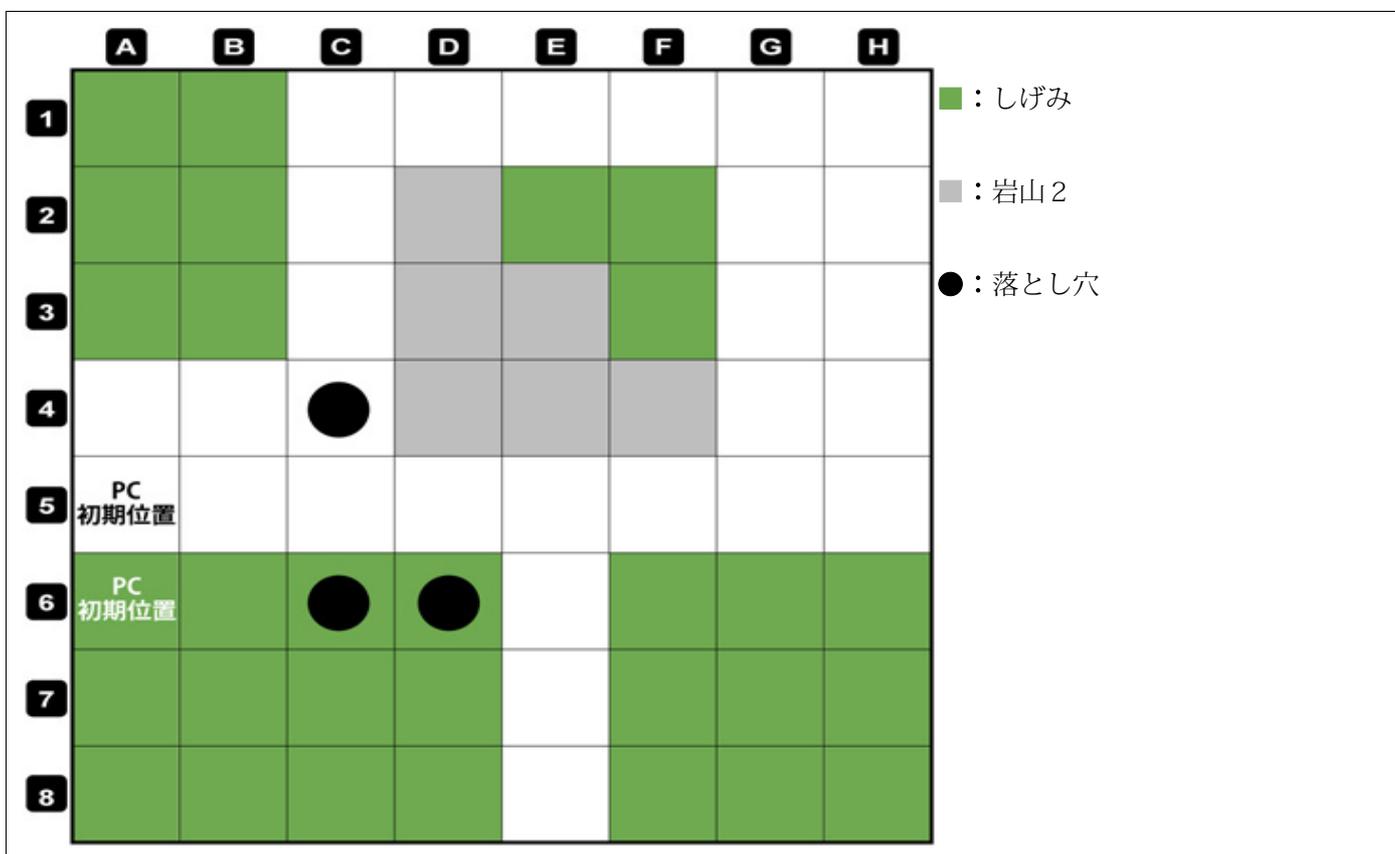
何度も遊ぶうちに、エネミーの特技やデータを記憶してしまうプレイヤーもいるだろう。これは必ずしも悪いことではないが、行き過ぎると《エネミー識別》や「偵察」特技の価値を低下させ、ゲームを退屈にってしまう。そんなときは、タグの追加や変更でエネミーを少しアレンジしてみよう。〈小牙竜鬼の詠唱師〉なら《サンダーコボルト》の「電撃」タグを「火炎」にし、《コボルドファイア》と名づければ、プレイヤーの記憶とは異なる新鮮なエネミーにできるだろう。

◆ ディベロッパーへのアドバイス

このマップは森での遭遇戦や発見戦に適している。エネミーはG5やE1周辺に配置するとよいだろう。

〈小牙竜鬼〉がこのマップで待ち伏せを行う場合、彼らは当然のように【落とし穴】の位置を知悉している。彼らは《コボルドの戦術》の効果によって【落とし穴】に落ちることがないので、【落とし穴】のあるマスにPCを誘い込むような動きをとることもしやすい。

また、このマップは野営している〈冒険者〉をエネミーが不意打ちをするといったシチュエーションで用いることもできるだろう。その場合PCは岩山付近に、エネミーは周囲から半包围すると面白い。敵が〈小牙竜鬼〉の場合【落とし穴】の種別を「天然」に変更し、〈冒険者〉が用心のために仕掛けたトラップ（この場合、プレイヤーに【落とし穴】の位置を決めさせてもよい）、または単に崩れやすい地面として扱ってもよいだろう。



しげみ

タグ：[地形] [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

〔接触〕対象は〔軽減（至近以外からの攻撃）：3〕を得る。この効果は対象がこのプロップから離れるまで持続する。

岩山2

タグ：[地形] [天然] [高さ2]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

効果は特になし。ただしタグ〔高さ〕に注意。

落とし穴

タグ：[地形] [トラップ] [機械]

探知難易度：9 解析難易度：自動 解除難易度：7

▼効果

〔接触〕対象は「難易度：11」の〔運動判定〕を行なう。〔判定失敗〕7点の直接ダメージと〔硬直〕を受け、残りの移動を失う。

エネミーの配置例

パターン1

〈小牙竜鬼の詠唱師〉A (E1)

〈小牙竜鬼の詠唱師〉B (G7)

〈小牙竜鬼〉AB (D1)

〈小牙竜鬼〉CD (G5)

パターン2 (PCが野営している場合)

〈小牙竜鬼の詠唱師〉A (B1)

〈小牙竜鬼の詠唱師〉B (G6)

〈小牙竜鬼〉AB (A3)

〈小牙竜鬼〉CD (D7)

パターン3

〈小牙竜鬼の詠唱師〉A (E3)

〈小牙竜鬼の詠唱師〉B (F6)

〈小牙竜鬼〉AB (C4)

〈小牙竜鬼〉CD (D6)

人数への対応

PCが3名の場合は〈小牙竜鬼の詠唱師〉を1体減らし、PCが5名の場合は〈連射式自動弩〉を2体、〈案山子〉を1体追加。野営する〈冒険者〉を奇襲するシチュエーションならば、〈棘茨イタチ〉を2体追加すれば十分だ。

◆ プロップ対策 その1

プロップ対策の基本は《異常探知》だ。これはすべてのキャラクターが可能な基本動作なので、セットアップに手が空いていたならば判定しておいて損はない。その際《コールドステア》などの〔知覚判定〕を強化する特技を取得していれば、隠れたものを発見できる確率がぐっと上がるだろう。エルフやハーフアルヴであれば、種族特技である《トゥームレイダー》や《ヴィジョンナリー》によって特定タグを持つプロップを見ただけで発見できるようになる。

異常探知は〔隠蔽〕状態のプロップを発見するだけでなく、〔隠密〕状態のキャラクターを見破ることもできる。見えない脅威から身を守るためにもまずは《異常探知》してみよう。



03：湖畔の陣地

辿り着いたのは湖畔のキャンプ地だった。〈小牙竜鬼〉たちはこの場所を要害化するために活動中のようだ。湖畔に突き出た突端はすでに要塞化の兆候が見える。防御を固めた彼らの姿に激戦の予感が走った。

プロップのアレンジ

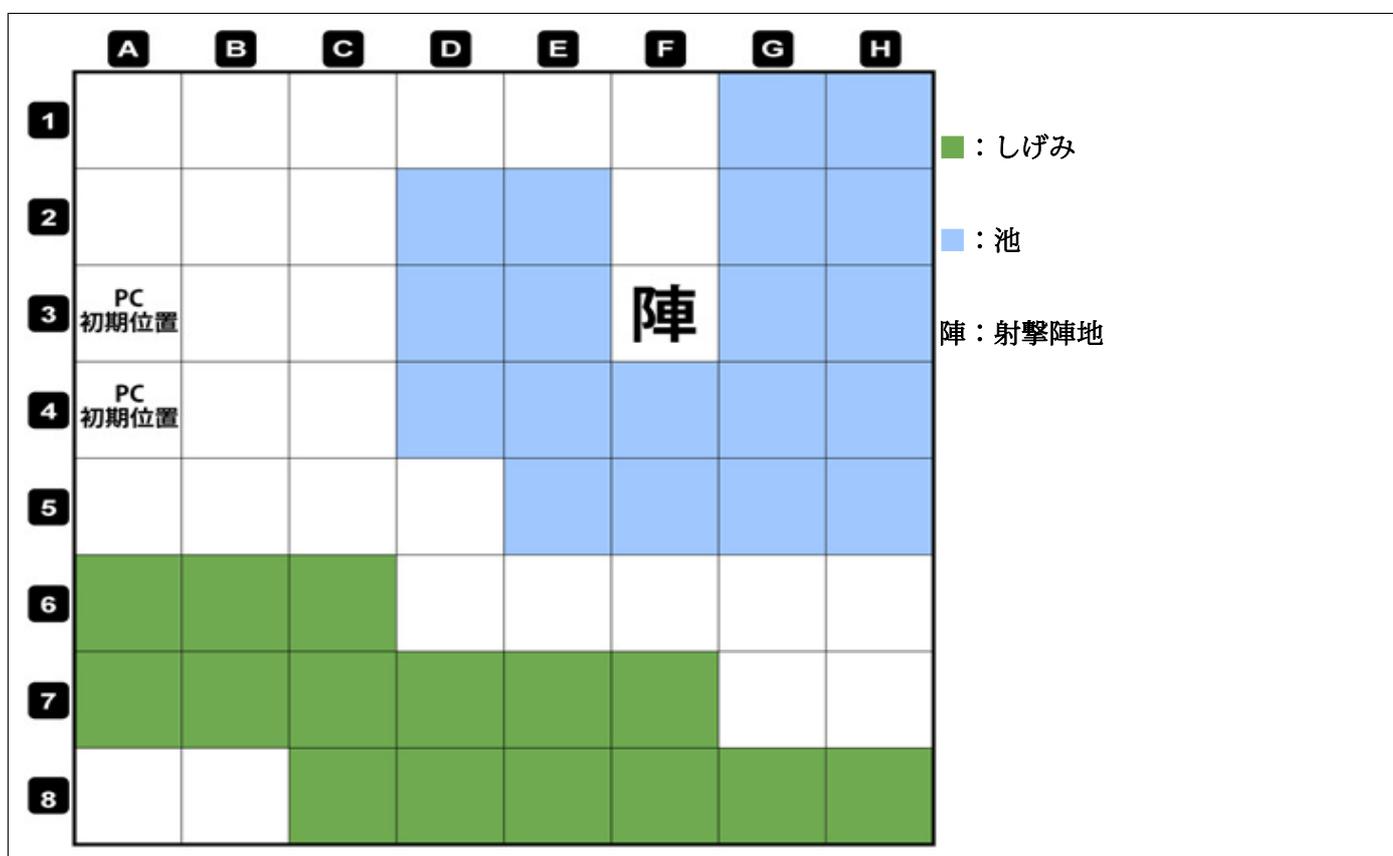
ルールブックに記載されてるプロップには拡張性を重視してこういった変更点が「アレンジ」として書かれている。シナリオに記載されているプロップは基本的に固定のCR向けのデータとなっているために、このような拡張表記は存在しない。

「変転する戦場」のデータを他のCRで使いたい場合など、想定よりも高いCRで使いたいと思ったならば、プロップにアレンジを加えてやるといいだろう。CR+3程度までは十分に手ごわいプロップとして活躍してくれるはずだ。その際、ダメージならば+1CRごとに+3点、[解析難易度]などは+3CRで+1上昇させるとよい。逆に移動に関連する効果は、CRが上昇しても変化させるべきではないだろう。

ディベロッパーへのアドバイス

このマップは要塞化が進行中のキャンプ地だ。柵や堀などの本格的な防御設備こそないものの、湖の中心部には【射撃陣地】が作られている。エネミーたちはこの陣地を中心に防衛的に戦うといいだろう。

【射撃陣地】に配置するのにおすすめなのは〈連射式自動弩〉だ。〈小牙竜鬼〉などの防御部隊はD1、E1、F1を中心に配置すべきだ。E6付近に別働隊を潜ませるのも面白いだろう。別働隊は事前に「隠密」状態になっておくことも検討しよう。もしも〈小牙竜鬼の隊長〉を配置する場合は、その能力と一緒に配置される手下を防衛部隊として使うとよい。配置例では一部の〈小牙竜鬼〉を〈連射式自動弩〉に置き換えている。



しげみ

タグ：[地形] [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

[接触] 対象は「軽減（至近以外からの攻撃）：3」を得る。この効果は対象がこのプロップから離れるまで持続する。

池

タグ：[地形] [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

このプロップは【水中】類似として扱う。[接触] 対象はこのプロップ内に進入した時点で残りの移動を失う。対象は「水泳」状態になり、さらに【移動力】が1まで低下する。この効果はこのプロップから離れるまで持続する。

射撃障地

タグ：[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

[接触] 対象は「射程：2 S q」以上の[射撃攻撃]の射程が+1 S qされる。この効果は対象がこのプロップから離れるまで持続する。

射撃障地 2（アレンジ ver）

タグ：[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

[接触] 対象は「射程：2 S q」以上の[射撃攻撃]の[命中判定]に+1 Dされる。この効果は対象がこのプロップから離れるまで持続する。

◆ プロップ対策 その2

本記事で登場するプロップは、そのほとんどが解析難易度「自動」となっているため、発見さえできればその効果が判明するようになっている。しかしプロップには解析難易度が設定されているものもある。その場合は《プロップ解析》に成功し、[解析済]状態にすることで初めて効果が判明するのだ。

特に《ビターエクスペリエンス》は〈守護戦士〉が取得できる特技のため、最前線に立ちつつプロップを調べる事が可能だ。《スピーディーワーク》は判定強化こそないもののマイナーアクションで《プロップ解析》または《プロップ解除》を行えるため素早くプロップを無力化できる。

エネミーの配置例

パターン1

- 〈小牙竜鬼の詠唱師〉 A (F 1)
- 〈小牙竜鬼〉 A B (D 1)
- 〈小牙竜鬼〉 C D (E 6)
- 〈連射式自動弩〉 A B (F 3)

パターン2

- 〈小牙竜鬼の隊長〉 A (F 1)
- 〈小牙竜鬼〉 A B (D 1)
- 〈小牙竜鬼〉 C (E 6)
- 〈連射式自動弩〉 A (F 3)

人数への対応

P Cが3名の場合は別働隊として配置した〈小牙竜鬼〉2体を減らし、P Cが5名の場合は〈案山子〉を1体追加して防御障地を守らせ、別働隊に〈小牙竜鬼の詠唱師〉を1体追加するとより戦闘が白熱するだろう。

CR 2 : 交易路の確保

幹線交易路は古代の魔法や旅する〈冒険者〉の定期的な巡回で安全度が高いが、小さな村や集落を巡る細い交易路はそのかぎりではない。あなたたちが護衛を引き受けた旅商人の馬車は村を巡る間にさまざまなトラブルをくぐり抜けなければならない。

このCRのマップ群はそのどれもが通路とその周辺地形という構成になっている。護衛任務に限らず、旅の途中の遭遇戦や、目的地へ急ぐための敵中突破など、さまざまなシチュエーションで応用が利かせられるだろう。

01 : 深い森の交易路

深い森を抜ける道は曲がりくねっている上、濃密な木立と背の高い茂みに覆われ見通しがきかない。君たちが狩人であれば獲物を待ち伏せるのには格好の場所といえるだろう。左右からの挟み撃ちに注意しつつ、馬車はゆっくりと進む。

ディベロッパーへのアドバイス

このマップは細い通路と、それを取り囲む【しげみ】【森林】で構成されており、遭遇戦や待ち伏せに適している。遠距離攻撃が得意なエネミーをこれらのプロップ内に配置しておくだけで、手ごわい戦闘となるはずだ。【森林】はエネミーの[攻撃判定]にも影響するので、[攻撃判定]に優れた範囲攻撃を持つ〈火蜥蜴〉をB 2、D 4、F 4に1体ずつ配置し、E 5に配置した〈フクロウ熊〉によって足止めされているPCを狙おう。このマップではシナリオ次第で上下どちらの開始地点からでもスタートできる。

高いCR向けのアレンジとして、【森林】の効果にPCの【移動力】を低下させるような効果を追加することもできる。その際は同時に、[天然] タグを持つエネミーは効果を受けないとしておけばかなりの脅威になることだろう。

	A	B	C	D	E	F	G	H	
1						PC 初期位置 その2			■ : しげみ
2									■ : 森林
3									
4									
5									
6									
7	PC 初期位置								
8									

しげみ

タグ：[地形] [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

〔接触〕対象は〔軽減（至近以外からの攻撃）：3〕を得る。この効果は対象がこのプロップから離れるまで持続する。

森林

タグ：[空間] [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

〔接触〕対象は、至近以外からの攻撃に対する〔防御判定〕に+1Dされる。また、対象が行なう至近以外への攻撃の〔攻撃判定〕に-1Dされる。この効果は対象がこのプロップから離れるまで持続する。

◆ プロップ対策 その3

〔解析済〕状態となったプロップは《プロップ解除》によって解除を試みる事が可能になる（もちろん、解除が不可能なプロップも存在する）。

忘れがちだが、《プロップ解除》は〔ギミック〕タグを持つエネミーにも有効だ。設定された難易度の〔解除判定〕を成功させれば、エネミーのHPにかかわらず即座に無力化ができるのだ。

《プロップ解除》の〔解除判定〕を強化し、さらに4Sq先から解除を試みることができる《メイジハンド》は、危険なプロップに近づかず無力化できる便利な特技だ。取得していれば様々な局面で役に立つだろう。また《斬鉄剣》ならばCRの制限など条件があるものの、プロップやギミックを一発で無力化できる効果が魅力的だ。

エネミーの配置例

パターン1：PCの初期配置（A7）

- 〈火蜥蜴〉A（B2）
- 〈火蜥蜴〉B（D4）
- 〈火蜥蜴〉C（F4）
- 〈フクロウ熊〉A（G7）

パターン2：PCの初期配置（F1）

- 〈暗殺蜜蜂〉A（D4）
- 〈暗殺蜜蜂〉B（F3）
- 〈フクロウ熊〉A（G7）
- 〈フクロウ熊〉B（F8）

人数への対応

PCが3人の場合〈火蜥蜴〉を2体に減らし、PCが5人の場合は〈火蜥蜴〉を4体、〈フクロウ熊〉を2体に増やすとよいだろう。〈火蜥蜴〉の範囲攻撃は強力なので、エネミーの配置を工夫して、第1ラウンドからPCが4連続で範囲攻撃を受けたりしないように注意しよう。

PCから4Sq以内へはエネミーを配置しないように、また2体を5Sq距離、もう2体は6Sq距離などに分散して配置するデザインが有効だ。



02：湖畔の交易路

交易路をいく馬車は湖畔の道に差し掛かった。あたり一面に群生した見慣れない植物が湖からの風に揺れている。同行している商人の話では、あれは〈破裂草〉といって、近づきだけでいっせいに破裂し、大きな音を立てて周りのモンスターをひきつける性質があるらしい。できればさっさと通過してしまいたいところだが、どうやらそうも行かないようだ……。

プロップ対策 その3

同じエネミーをたくさん出すより、違うエネミーと組み合わせた方が面白い戦闘になりやすい。だが、「こいつらなんで一緒にいるんだろう？」と悩むこともあるだろう。

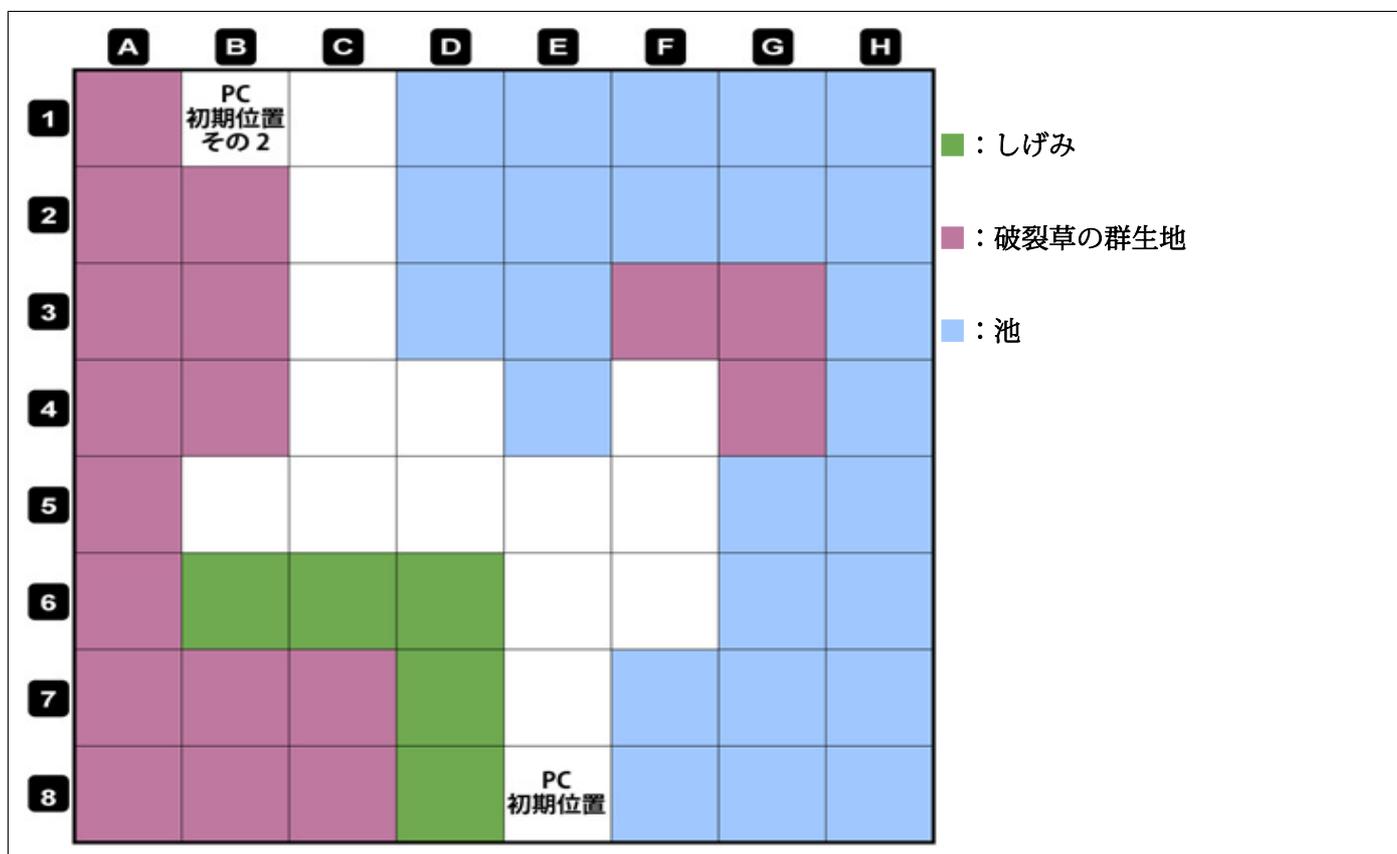
たとえば、なぜ〈P K 武士〉が〈動く骸骨〉を従えていたのか？ アンデッドを操る護符を手に入れたか、仲間に〈召喚術師〉がいたのだろうか？ いっそ、〈P K 武士〉に〔不死〕タグを付けて〈骸骨の武士〉にするのは？ こんな所から、シナリオが生まれることだってあるのだ。

ディベロッパーへのアドバイス

このマップも待ち伏せや遭遇戦に向く。【破裂草の群生地】には対象のヘイトを上昇させるという強力な効果があり、P Cをこのプロップに引き込めれば格下のエネミーであっても実力以上に戦うことができるだろう。

攻撃した後に〔即時移動〕のできる〈骸骨の弓兵〉をB 4やG 3に配置し、【破裂草の群生地】にP Cを誘き寄せるとよい。マップ中央の茂み周辺には白兵戦の得意な〈P K 武士〉を配置して、遠距離から〈骸骨の弓兵〉を攻撃しようとするP Cにダメージを与えるとP Cに脅威を与えることが出来るだろう。このマップではシナリオ次第で上下どちらの開始地点からでもスタートできる。

マップの右半分が湖で構成されているため、水陸のエネミーを出す場合にも応用が楽しめるマップになっている。



しげみ

タグ：[地形] [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

〔接触〕対象は〔軽減（至近以外からの攻撃）：3〕を得る。この効果は対象がこのプロップから離れるまで持続する。

破裂草の群生地

タグ：[地形] [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

この草はふれると大きな音を立ててはじける。〔接触、滞在〕対象の【ヘイト】+1。

池

タグ：[地形] [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

このプロップは【水中】類似として扱う。〔接触〕対象はこのプロップ内に進入した時点で残りの移動を失う。対象は【水泳】状態になり、さらに【移動力】が1まで低下する。この効果はこのプロップから離れるまで持続する。

◆ 特殊な移動方法

〔地形〕プロップには移動を妨げる効果のあるものも多い。特に〔高さ〕のある地形や【プール】、【動く床】などはその代表的なものといえるだろう。移動を制限されたところに遠距離からいように攻撃され、苦い思いをした者も少なくないはずだ。

一時的に〔飛行〕状態になる《ユニコーンジャンプ》や、〔瞬間転移〕できる《飛び梅の術》は、こういった移動制限のほとんどを無視して移動が可能になるため、いち早く仕掛けを解除したり、飛び道具を持った敵を排除するときにも有効だ。

エネミーの配置例

パターン1：PCの初期配置（E8）

〈PK 武士〉（D6）
〈動く骸骨〉 AB（C3）
〈骸骨の弓兵〉 A（B4）
〈骸骨の弓兵〉 B（G4）

パターン2：PCの初期配置（E8）

〈PK 武士〉（C6）
〈動く骸骨〉 AB（C4）
〈骸骨の弓兵〉 A（B8）
〈骸骨の弓兵〉 B（A6）

パターン3：PCの初期配置（B1）

〈PK 武士〉（A4）
〈動く骸骨〉 AB（E5）
〈骸骨の弓兵〉 A（A5）
〈骸骨の弓兵〉 B（F3）

パターン4：PCの初期配置（B1）

〈PK 盗剣士〉（C4）
〈動く骸骨〉 AB（C6）
〈骸骨の弓兵〉 A（A5）
〈骸骨の弓兵〉 B（F4）

人数への対応

PCが3人の場合〈骸骨の弓兵〉を1体に減らし、PCが5人の場合は〈PK 武士〉を2体、〈骸骨の弓兵〉を3体に増やすとよいだろう。〈PK 武士〉はHPと防御力が高いかわり火力に欠ける壁役のエネミーなので、仲間が倒されて戦闘の趨勢が決まったなら降参させてしまうとスムーズに進むだろう。

03：山中の交易路

険しい山中を進む馬車は、切り立った崖の合間を進む道に差し掛かった。地盤が不安定なのか小さな落石がそこらじゅうに転がっている。馬車の進路はかろうじて道の形を保ってはいるが、うかつな場所に足を踏み入れればたちまち周囲の岩が崩れてくるだろう。

◆ エネミーEXパワー

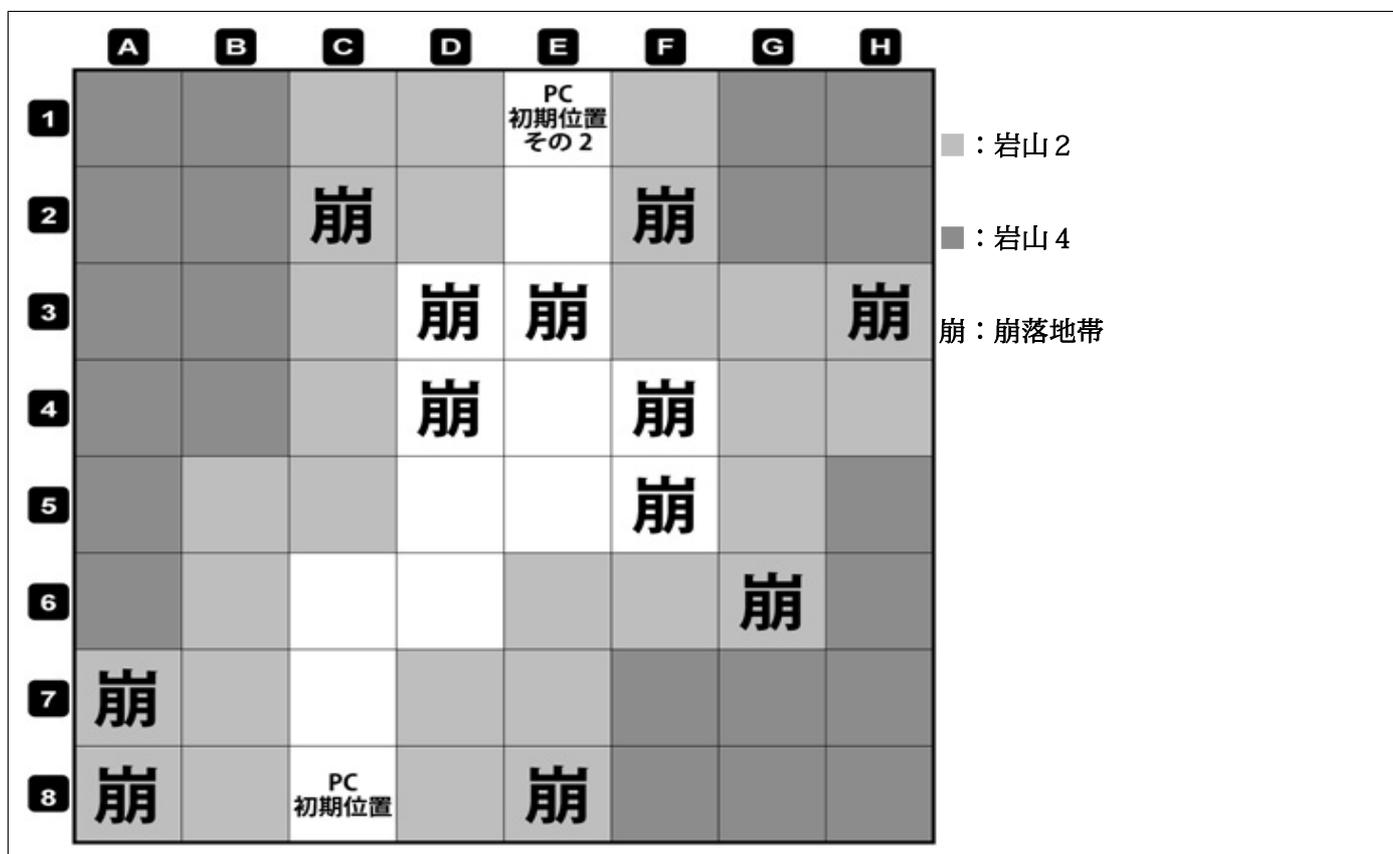
ディベロッパーはエネミーにEXパワーを持たせることもできる。どのようなものがあるかは http://lhrpg.com/data/gm_ex_power.html を参照してほしい。

また、戦闘力を高める以外にも「暗視のないエネミーに照明を持たせる」といった、そのシナリオやシーンのみにも適用するちょっとした変化などにも応用することが可能だ。単にエネミーの数値を大きくするような使い方もできるが、プロップの不利な影響を受けないようにする等、戦場を特徴づけるプロップとエネミーとの相性をよりフィットさせるようなEXパワーを設定することもできる。

◆ ディベロッパーへのアドバイス

進むだけでもパーティー全体がダメージを受ける可能性のある、【崩落地帯】をメインにすえたマップである。[飛行]状態のエネミーを配置すれば、地形の高さや【崩落地帯】を気にせずに戦わせることができるだろう。〈PK盗剣士〉や〈火炎真柱〉をB4、F7といった岩山の上に配置し、[飛行]や[瞬間移動]でPCに襲い掛からせよう。PKたちは【崩落地帯】の場所を知っているし、場合によってはPCを崩落に巻き込むような動きをさせてもよい。このマップではシナリオ次第で上下どちらの開始地点からでもスタートできる。

また、これら一連のマップでは〈冒険者〉とは別に商人の乗る馬車を登場させ、勝利条件を「エネミーの全滅」でなく「馬車が道の反対側にたどり着く」に変更してもよいだろう。その場合、馬車は毎ラウンドのクリンナップに3Sq移動する。また、3点のヘイトを固定で持っており、3回攻撃を受けた時点で破壊される、などとしてみるとよい。



岩山2

タグ：[地形] [天然] [高さ2]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

効果は特になし。ただしタグ [高さ] に注意。

岩山4

タグ：[地形] [天然] [高さ4]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

効果は特になし。ただしタグ [高さ] に注意。

崩落地帯

タグ：[地形] [トラップ] [天然]

探知難易度：7 解析難易度：自動 解除難易度：8

▼効果

〔接触〕対象は「難易度：11」の〔運動判定〕を行なう。〔判定失敗〕10点の直接ダメージを受け、残りの移動を失う。さらに同じマップの「崩落地帯」上にいる対象以外の二次対象はすべて10点の直接ダメージを得る。

◆ マップを使い回そう

今回の特集記事「変転する戦場」には30の戦闘マップが含まれている。このマップ数は数本のキャンペーンを行うのに十分なものだ。ディベロップの手間は大きく、それを節約するためにもマップを使い回すのは良いことだと言える。

今回掲載されたマップやプロップデータは、そのまま自作のシナリオに流用してもかまわないし、改造してもかまわない。むしろそうして利用されることを望み今回の特集記事は作成されている。

プロップの属性やデータを一部差し替える、PCの初期配置地点を差し替える、などといった小さな工夫で戦闘の様相は一変し、新鮮な気分を楽しむことができるだろう。

エネミーの配置例

パターン1：PCの初期配置（C8）

- 〈PK 武士〉 A（E4）
- 〈PK 盗剣士〉 A（B4）
- 〈PK 盗剣士〉 B（F3）
- 〈火炎真柱〉 AB（F7）

パターン2：PCの初期配置（E1）

- 〈PK 武士〉 A（E4）
- 〈PK 盗剣士〉 A（C4）
- 〈PK 盗剣士〉 B（G5）
- 〈火炎真柱〉 AB（D7）

パターン3：PCの初期配置（E1）

- 〈フクロウ熊〉 A（E4）
- 〈PK 武士〉 A（E4）
- 〈フクロウ熊〉 B（G3）
- 〈PK 武士〉 B（G3）

人数への対応

PCが3人の場合〈PK 盗剣士〉を1体に減らし、PCが5人の場合は〈PK 武士〉を2体、〈PK 盗剣士〉を3体に増やすとよいだろう。〈PK 武士〉はHPと防御力が高いかわり火力に欠ける壁役のエネミーなので、仲間が倒されて戦闘の趨勢が決まったなら降参させてしまうとスムーズに進むだろう。



CR 3 : 古い自然洞窟

ここでは地の利をもち待ち伏せする〈緑小鬼〉たちとの、暗闇に目隠しされた状態での一筋縄ではいかない戦いが待っていた。

このCRでのテーマはズバリ暗闇。CR3ともなるとキャラクターたちもプロップや消耗表など、様々な障害への対応手段を備えている頃だろう。また、脅威が様々な形で立ちはだかるようになって、新しい体験ができてこそそのCR上昇でもある。成長した対応能力を十分に発揮させてみよう。

01 : 洞窟の入口

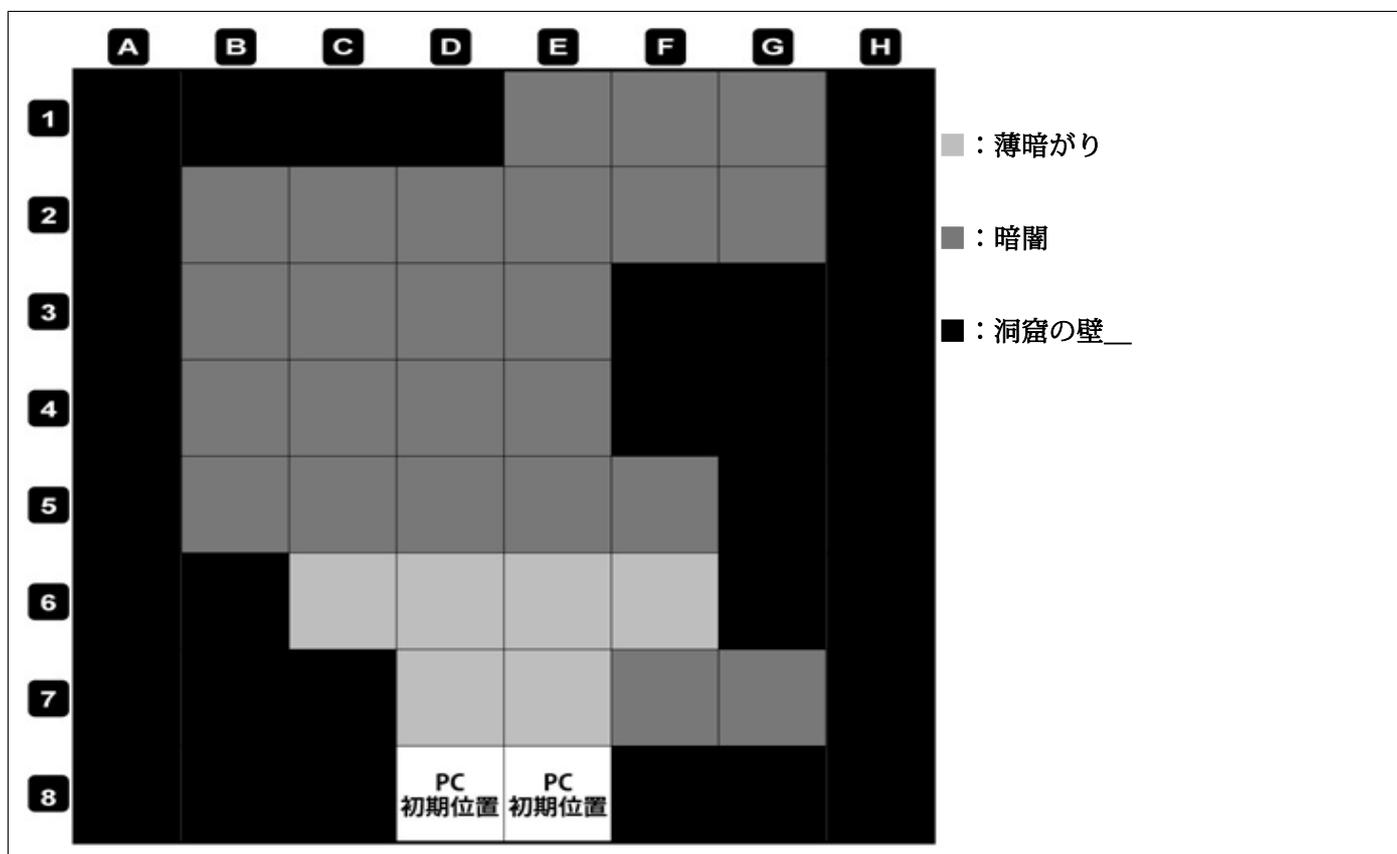
〈冒険者〉たちは洞窟の入り口を見つける。手前にはまだ外の光が差し込み薄暗い程度だが、奥の方には自然の光が届くことはなく暗闇に包まれている。そこにはきっと〈緑小鬼〉たちが待ち構えているのだろう。不安を感じながら一歩踏み込んだ。

ディベロッパーへのアドバイス

【暗闇】によって視界を著しく制限された上に横幅を制限されたマップである。一連のマップの共通点として【暗闇】対策が重要なポイントとなるだろう。D6、E6の【薄暗がり】部分に〈緑小鬼〉を配置し、後方のD2、E2の【暗闇】に〈緑小鬼の呪術師〉を潜ませておけば、足を止めたPCを遠距離からの魔法で一方向的に叩くことができる。G7の【暗闇】に「暗視」をもつ〈巨大蜘蛛〉や〈緑不定形〉を配置し、背後からの奇襲を狙ってもよい。

また〈緑小鬼〉と〈緑小鬼の呪術師〉は「暗視」を持たないため、後述するEXパワー《粗末なたいまつ》を持たせておく。〈緑小鬼〉は前進してPCのいるSqの【暗闇】を消去し、〈緑小鬼の呪術師〉の遠距離攻撃が当たりやすいようにしよう。

「入り口という光差し込む場所から闇の中へ入っていく」という雰囲気を楽しむマップだ。おどろおどろしい描写をすると盛り上がるだろう。



薄暗がり

タグ：[空間] [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

このプロップは【暗闇】類似として扱う。〔接触〕対象は、至近以外からの攻撃に対する〔防御判定〕に+2される。この効果はこのプロップから離れるまで持続する。

暗闇

タグ：[空間] [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

〔接触〕対象は、他のすべてのキャラクターから見て〔隠密〕状態であるものとして扱う。また、対象から見て、他のすべてのキャラクターは〔隠密〕状態であるものとして扱う。この効果はこのプロップから離れるまで持続する。

洞窟の壁

タグ：[空間] [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

侵入不可であり、両側の射線を遮る。



エネミー専用EXパワー

このマップにおいては〈緑小鬼〉と〈緑小鬼の呪術師〉が以下のエネミー専用EXパワーを持つ。

粗末なたいまつ

[EXパワー]

タイミング：常時

▼効果

このEXパワーを持つエネミーの存在するSqでは【暗闇】および類似効果が一時的に停止される。

エネミーの配置例

パターン1：

- 〈緑小鬼〉 A B (D 6)
- 〈緑小鬼〉 C D (E 6)
- 〈緑小鬼の呪術師〉 A (D 2)
- 〈緑不定形〉 A (G 7)

パターン2

- 〈時計仕掛の蜻蛉〉 A (B 5)
- 〈時計仕掛の蜻蛉〉 B (E 4)
- 〈火間虫入道〉 A B (D 4)
- 〈巨大蜘蛛〉 A (G 7)

人数への対応

PCが3人の場合〈緑小鬼〉を2体に減らし、PCが5人の場合は〈緑小鬼の呪術師〉と〈緑不定形〉を2体に増やすとよいだろう。〈緑不定形〉は壁役として優秀なエネミーなので、前衛に配置しておけばPCの攻撃を引き受けてくれる。

02：闇の広間

狭い洞窟の暗闇の中を進んでいくと広間と呼べる空間に出た。中央の方には明かりが灯っており、何かが待ち構えていることを確信させる。奥に進むためにはここは避けて通ることはできない。君たちは覚悟を決めて前に出た。

◆ 戦場を彩る：ヒントを出そう

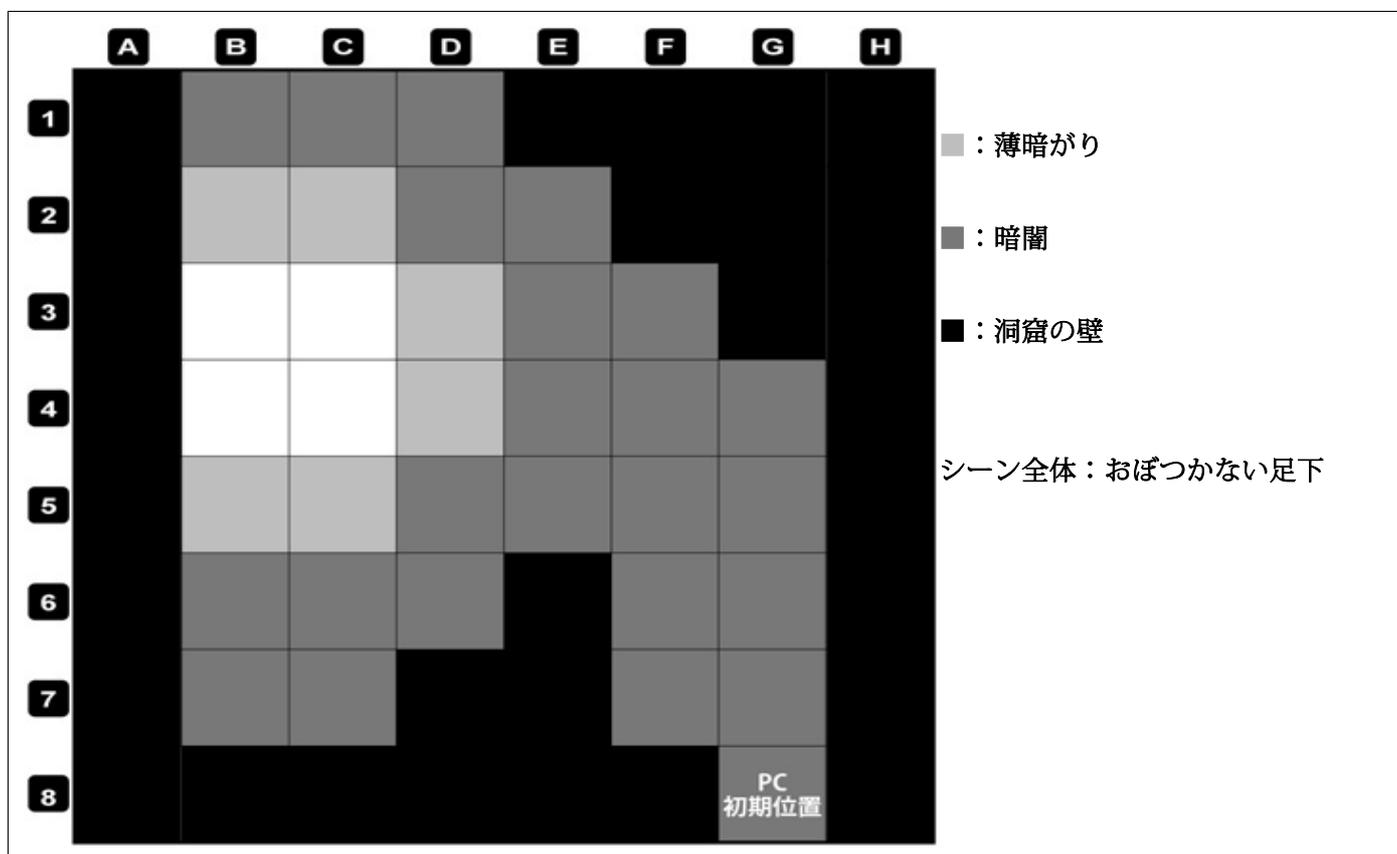
戦闘が始まるまで、エネミーやプロップについての情報を完全に伏せておく必要はない。ブリーフィングで「偵察」タグを持つ行動が成功した時に、姿形などある程度のヒントを与えるのはよい手法だ。

それ以前のシーンでも、NPCとの会話やエネミーが残した痕跡などから、この先にどのような脅威が待ち受けているのかプレイヤーに想像させるような方法も有効だろう。このマップであれば、洞窟に入った段階であちこちに張られた蜘蛛の巣の描写を行い、〈巨大蜘蛛〉の存在を匂わせる、といった具合である。

◆ ディベロッパーへのアドバイス

洞窟の入り口とは打って変わってこちらは明かりの中に待機するエネミーにPC側が奇襲をかけるというシチュエーションを楽しむことができる。ただし、マップの大部分が【おぼつかない足元】の影響下にあるため敵も味方もちょっとしたことで「放心」を得ることになる。暗がりの中おっかなびっくりと戦うか、勇気をもって前に出るかを試されるともいえる。〈窒息苔の群生〉などを1、2体道中に配置すればこの部屋の戦略性は更に増すだろう。また〈緑小鬼〉と〈緑小鬼の呪術師〉、および〈赤帽子〉は「暗視」を持たないため、EXパワー《粗末なたいまつ》を持たせておく。

『LHZ』のエネミーデータは細部まで決まっているため、シナリオや戦闘のシチュエーションによっては応用がきかない場合もある。たとえば、【暗闇】がメインのマップを使いたいのに該当するランクのエネミーが「暗視」を持っていない場合などだ。そういう時、EXパワーを用いてエネミーを強化するというのは、エネミーデータを変更することなく（つまり汎用性を犠牲にせず）アレンジできる便利な手段だ。



薄暗がり

タグ：[空間] [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

このプロップは【暗闇】類似として扱う。〔接触〕対象は、至近以外からの攻撃に対する〔防御判定〕に+2される。この効果はこのプロップから離れるまで持続する。

暗闇

タグ：[空間] [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

〔接触〕対象は、他のすべてのキャラクターから見て〔隠密〕状態であるものとして扱う。また、対象から見て、他のすべてのキャラクターは〔隠密〕状態であるものとして扱う。この効果はこのプロップから離れるまで持続する。

おぼつかない足下

タグ：[シーンエフェクト] [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

このプロップは【暗闇】類似として扱う。シーン内のすべてのキャラクターは何らかの判定で1の目が出るたびに〔放心〕状態になる。

洞窟の壁

タグ：[空間] [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

侵入不可であり、両側の射線を遮る。

◆ エネミー専用EXパワー

このマップにおいては〈緑小鬼〉と〈緑小鬼の呪術師〉および〈赤帽子〉が以下のエネミー専用EXパワーを持つ。

粗末なたいまつ

[EXパワー]

タイミング：インターロード

▼効果

このEXパワーを使用されたエネミーに「存在するSqでは【暗闇】および類似効果が一時的に停止される。」という効果を与える。この効果はシーン終了時まで持続する。

エネミーの配置例

パターン1：

- 〈窒息苔の群生〉A (E2)
- 〈窒息苔の群生〉B (B7)
- 〈火間虫入道〉AB (B1)
- 〈巨大蜘蛛〉AB (B1)

パターン2

- 緑小鬼 (B5)
- 〈緑小鬼〉 (D3)
- 〈緑小鬼の呪術師〉 (D2)
- 〈赤帽子〉AB (G4)

人数への対応

PCが3人の場合〈巨大蜘蛛〉を1体に減らし、PCが5人の場合は〈巨大蜘蛛〉を2体に増やし、〈緑小鬼の呪術師〉1体を追加するとよいだろう。

03：泉湧く深奥

暗い洞窟を踏破する〈冒険者〉たち。その突き当りにはこんこんと清水の湧くしっかりとした小部屋のような場所に突き当たった。洞窟の奥は要塞化されているようだ。どちらにせよこの奥には敵がいることは明らかだ。

暗闇と照明

暗闇は接する機会が多く、そして手ごわいプロップのひとつといえる。闇夜や洞窟、明かりのない室内などは冒険でもよくあるシチュエーションだが、対策を持たないPCでは相手を見つける事すらできず、一方的な戦いを強いられることになるだろう。幸いにも『マジックトーチ』などの特技や『灯火の巻物』『暗闇透視薬』など、対応策は多数用意されている。

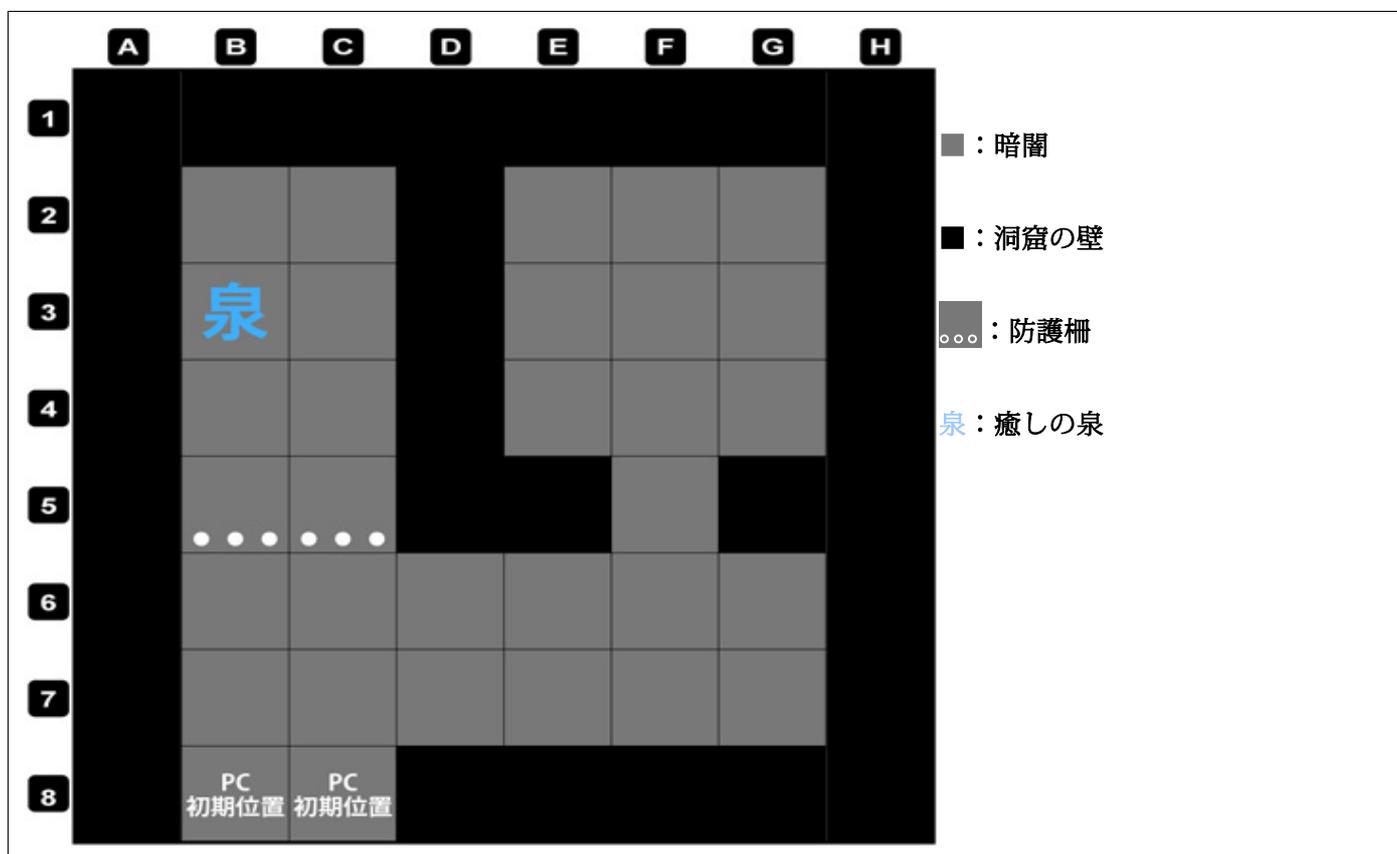
〈冒険者〉たるもの、不意の暗闇にもあわてずに済むよう、常に備えておくべきだ。

ディベロッパーへのアドバイス

【暗闇】に覆われた洞窟内に、回復効果のある【泉】が配置されたマップである。【泉】の周囲に〈緑小鬼の呪術師〉、B6付近には〈緑小鬼〉や〈巨大蜘蛛〉を配置し【防護柵】を乗り越えたり、壊そうと接近してきたPCを攻撃させる。タフな〈巨大蜘蛛〉を接敵させ、遠距離攻撃が可能なエネミーと連携して攻撃するとよい。

エネミーも【泉】の効果を使用することは可能だが、基本的に攻撃を優先するべきだ。F3を中心とした小部屋には追加の〈緑小鬼〉を配置し、増援として戦いに加わらせてもよい。〈緑小鬼〉のボスを自作するならば、小部屋からの増援として参戦させよう。柵をめぐる戦いに手こずるPCを挟撃するのだ。また〈緑小鬼〉と〈緑小鬼の呪術師〉は「暗視」を持たないため、EXパワー《粗末なたいまつ》を持たせておく。

このマップは手慣れたプレイヤーへのボス戦としてもぴったりだ。さまざまな戦略があり得る。オリジナルデザインのエネミーを登場させるのにも絶好のシチュエーションとなるだろう。



暗闇

タグ：[空間] [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

〔接触〕対象は、他のすべてのキャラクターから見て〔隠密〕状態であるものとして扱う。また、対象から見て、他のすべてのキャラクターは〔隠密〕状態であるものとして扱う。この効果はこのプロップから離れるまで持続する。

防護柵

タグ：[壁] [機械] [物品]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

このプロップは射線を遮らないが、通過して移動するためには2 S q分余計な移動を必要とする。このプロップは破壊可能であり、【HP】は28、【防御力】は12となる。

癒しの泉

タグ：[オブジェクト] [魔法]

探知難易度：自動 解析難易度：9 解除難易度：不可

▼効果

〔起動：メジャー〕対象の【HP】を35点回復する。シナリオ3回使用可能。

洞窟の壁

タグ：[空間] [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

侵入不可であり、両側の射線を遮る。

エネミー専用EXパワー

このマップにおいては〈緑小鬼〉と〈緑小鬼の呪術師〉および〈赤帽子〉が以下のエネミー専用EXパワーを持つ。

粗末なたいまつ

[EXパワー]

タイミング：常時

▼効果

このEXパワーを使用されたエネミーに「存在する S q では【暗闇】および類似効果が一時的に停止される。」という効果を与える。この効果はシーン終了時まで持続する。

エネミーの配置例

パターン1

- 〈巨大蜘蛛〉 A (B 7)
- 〈緑小鬼〉 A B (C 6)
- 〈緑小鬼〉 C (F 5)
- 〈緑小鬼の呪術師〉 A (C 3)
- 〈火間虫入道〉 A (F 3)

パターン2

- 〈時計仕掛の蜻蛉〉 A (C 4)
- 〈巨大蜘蛛〉 A (C 6)
- 〈火間虫入道〉 A B (B 7)
- 〈緑小鬼〉 A B (F 3)

人数への対応

P Cが3人の場合〈緑小鬼〉を1体に減らし、P Cが5人の場合は〈緑小鬼の呪術師〉と〈巨大蜘蛛〉を2体に増やすとよいだろう。

CR 4 : アルヴの塔

〈冒険者〉達の本業は冒険であり、新しい場所を探索することである。そのアルヴの塔はセルデシアの歴史の記録であり、アルヴ達が残した知識が眠っているだろう。〈冒険者〉達は新たな知識のため、その遺跡に挑む。

このCRでのテーマはさまざまな属性ダメージだ。炎を吹き上げる床、凍てつく部屋、立ち込める瘴気と、さまざまなプロップがPCにダメージを与えてくる。プロップへの対策がいっそう重要になってくるだろう。また、アレンジとしてプロップの属性を変更することでがらりと印象が変わるのも特徴だ。

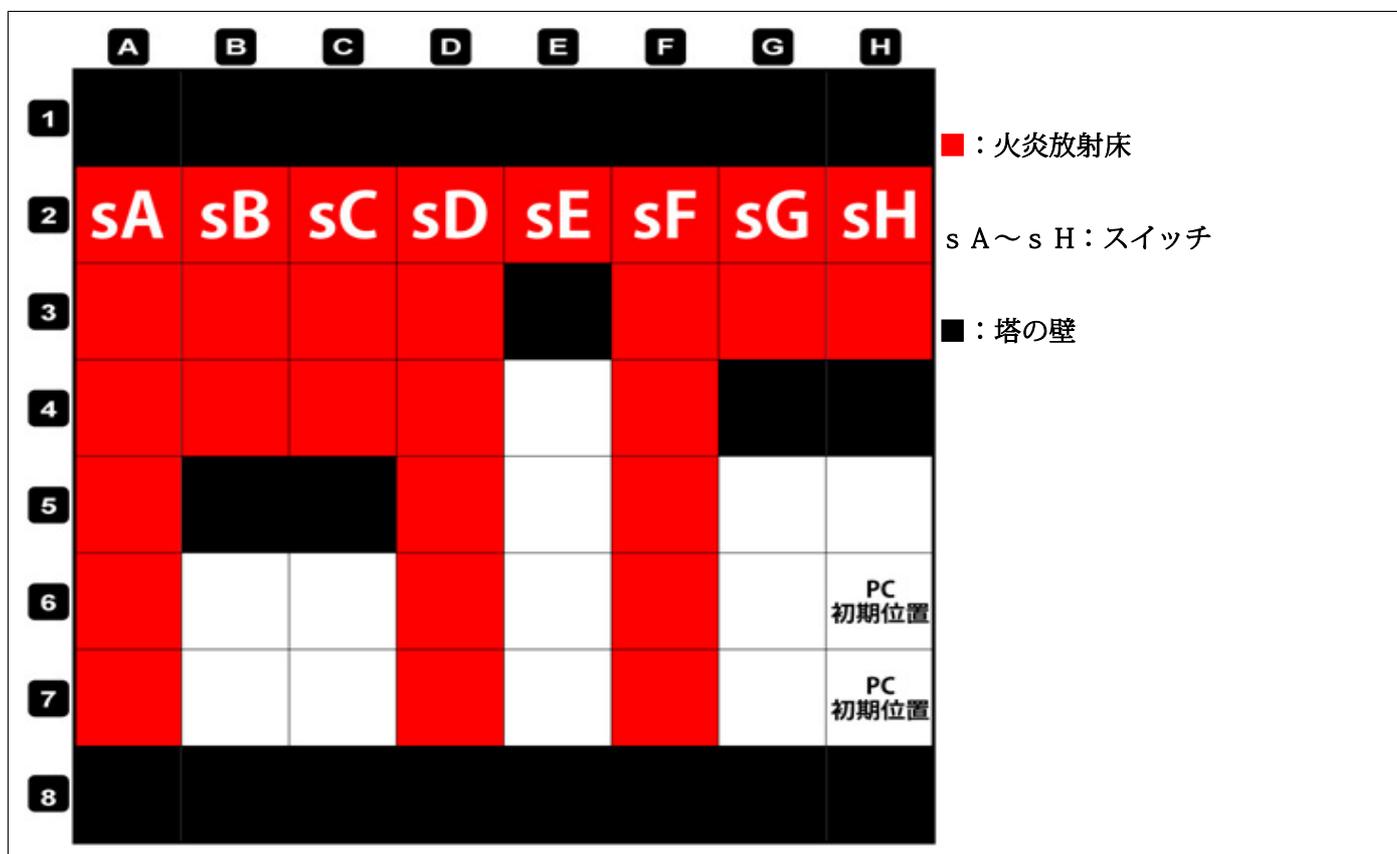
01 : 火炎のフロア

その階層は炎に包まれていた。まるで竜の舌のように炎を吹き上げる床が〈冒険者〉たちの行く手をさえぎり、舌なめずりをしていた。彼らは炎の舌に焼かれることなく、この部屋に潜む者を越えられるだろうか？

ディベロッパーへのアドバイス

通り過ぎるだけでダメージを受ける【火炎放射床】が猛威を振るうマップである。E 4やC 6付近に遠距離攻撃できる〈死血花〉を配置し、炎の死角から攻撃させよう。さらに屋内では[飛行]状態になれる〈鼠人間〉ならば【火炎放射床】にかまわず移動が可能のため、プロップの解除や〈死血花〉を倒しに行こうとするPCを効果的に足止めできる。その場合、D 5やF 4に配置するとよい。逆にPCたちが属性ダメージへの対策を十分に用意したならば、戦闘の難易度はかなり下がることになるだろう。

属性ダメージをテーマにしたマップでは、エネミーとマップの相性が他のテーマよりも鮮明になる。火炎ダメージを受けるマップでは[軽減(火炎)]を持つエネミーはその能力をより有効に発揮することができる。このような対応関係は、マップの特色とエネミーの能力とを印象付ける点でも強力な効果がある。この関係は適切な対応手段を準備してきたPCとの間でも同様だ。周到な準備をしたPCには華々しく活躍してもらおうと良いだろう。



火炎放射床

タグ：[地形] [トラップ] [魔法] [火炎]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

床から魔法の火炎放射が吹き出す。[火炎] タグを持つ対象はこのプロップの効果を受けない。[接触、滞在] 対象に18点の魔法ダメージを与える。このダメージは対象が[防御判定]に失敗したかのように[弱点]を起動する。このマップにおける火炎放射床は縦(アルファベット)方向に独立したプロップだと数える。A2~A7までがひとつのプロップで、b2~b4までがひとつのプロップだ。

スイッチ

タグ：[オブジェクト] [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

これら8つのスイッチはそれぞれ自身をふくむ縦方向の火炎放射床に対応している。[起動：インスタント] 自身のSqを含む縦方向の火炎放射床プロップを解除し、効果を停止する。

塔の壁

タグ：[空間] [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

侵入不可であり、両側の射線を遮る。

エネミーの配置例

パターン1

- 〈死血花〉 A (C 6)
- 〈死血花〉 B (E 4)
- 〈鼠人間〉 A B (D 5)
- 〈鼠人間〉 C D (F 4)

パターン2

- 〈小さな精霊〉 A (E 4)
- 〈小さな精霊〉 B (B 7)
- 〈屍食少女〉 A (E 4)
- 〈鼠人間〉 A B (B 4)

パターン3

- 〈蠢く墓標〉 A (B 6)
- 〈蠢く墓標〉 B (B 7)
- 〈屍食鬼〉 (C 6)
- 〈屍食少女〉 A (E 4)
- 〈屍食少女〉 B (H 5) [隠密] 状態で配置

人数への対応

PCが3名の場合は〈鼠人間〉を2体減らす。その際は配置されたSqごとに1体ずつ減らすのがよいだろう。逆にPCが5名の場合は〈死血花〉を1体、さらに〈小さな妖精〉を1体追加し遠距離攻撃と強制移動で苦しめてやるとよい。



02：冷気フロア

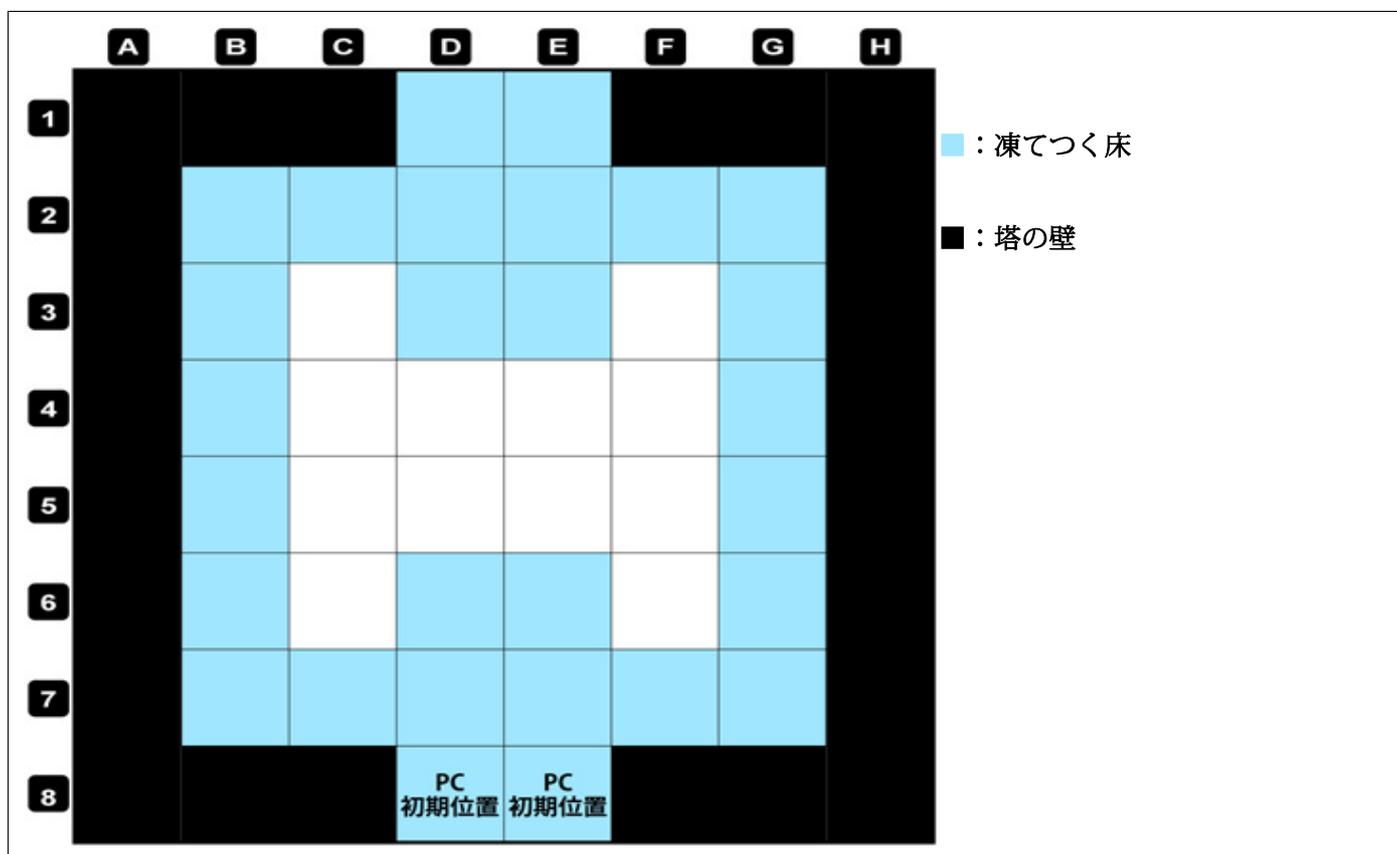
〈冒険者〉たちを待ち受けていたのは肌を突き刺すほどの冷気で壁まで凍り付いたフロアだった。壁に触れば自分たちまで凍り付いて固まってしまうような冷たさだが、その場に釘付けにするようにモンスターの姿があった。

◆ 戦場を彩る：戦場から物語を想像する

エネミーと同じく、マップそのものにも物語的な背景を持たせることができる。この一連のマップはフロアごとに属性の異なるダメージを与えるプロップが連続で登場するが、いにしえのアルヴたちは、この塔をどんな目的で作ったのだろうか？ 過酷な環境で兵器の運用実験をしていたのかもしれないし、塔を登りきり頂上に至ることが一種の試練だった可能性もある。たとえ同じマップ、同じエネミーだったとしても、背景が異なれば、それは別の物語となり得るのだ。

◆ ディベロッパーへのアドバイス

マップ外周が【凍てつく床】に覆われ、中心部のみが安全地帯となっているマップ。〈土偶兵士〉ならば【機械】プロップの影響を受けないのでこのマップで活躍できるだろう。C5、F5には〈屍食少女〉を配置し、安全地帯に逃げ込もうとするPCに【硬直】による足止めを与え、〈土偶兵士〉と一緒に攻撃させるとよい。彼らは行動値が同じだが、同じマスにいれば〈土偶兵士〉の攻撃が《墓守の務め》によって強力になるので、まず〈屍食少女〉が先に動いてPCを攻撃し、その後で〈土偶兵士〉が攻撃するようにすると特技を生かすことができる。〈屍食少女〉は〈土偶兵士〉と異なり、【凍てつく床】からダメージを受けてしまうが、【回避値】【抵抗値】に優れHPも高めなので、《魅惑の噛みつき》を駆使して【凍てつく床】にPCもろとも留まるような戦法も可能だ。



凍てつく床

タグ：[地形] [機械] [冷気]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

[冷気] タグを持つ対象はこのプロップの効果を受けない。[接触] 対象に [弱点 (冷気) : 5] を与える。この [弱点] は対象がこのプロップから離れるまで持続する。[滞在] 対象に 10 点の魔法ダメージを与える。このダメージは対象が [防御判定] に失敗したかのように [弱点] を起動する。

塔の壁

タグ：[空間] [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

侵入不可であり、両側の射線を遮る。

◆ 属性ダメージへの守り

プロップによって与えられる属性ダメージは強烈だが、これらには防御手段も数多く用意されている。特定の属性ダメージへの [軽減] を得る《エナジープロテクション》や、プレフィックスドアイテムによる

[軽減] 付与、そして多くの場合は P C 自身の防御力も有効だ。《シンボル・オブ・サン》や《アンダーツリーパス》ならば属性に制限はあるものの、プロップからの属性ダメージを無効にしてくれるため、強力な対抗手段となるだろう。

これらの対策を有効に活用するためには事前の情報が重要だ、《リベレーション》や『千里眼の巻物』を用いて次のシーンに登場するプロップの名称やタグを調べておけば、属性ダメージへの守りも効果的に準備することができるだろう。

またシナリオ的な情報としてハンドアウトや事前の情報収集でヒントを出しておくのも重要だろう。難易度が下がるなんて悩む必要はない。「事前に得た情報を元に対策する」のは〈冒険者〉の重要な楽しみなのだ。

エネミーの配置例

パターン 1

〈土偶兵士〉 A (B 2)
〈土偶兵士〉 B (G 2)
〈土偶兵士〉 C (B 7)
〈土偶兵士〉 D (G 7)
〈屍食少女〉 A (C 5)
〈屍食少女〉 B (F 5)

パターン 2

〈屍食少女〉 A (D 4)
〈屍食鬼〉 A B (F 5)
〈小さな精霊〉 A (B 3)
〈小さな精霊〉 B (G 4)

人数への対応

P C が 3 名の場合は〈土偶兵士〉を 2 体減らす。その際には P C の初期配置から遠いものを残すとよいだろう。P C が 5 名の場合は〈蠢く墓標〉を 2 体、中央部に〈死血花〉を 1 体追加してやるとよい。



03：邪毒のフロア

〈冒険者〉たちが足を踏み入れたのは、禍々しき古代の怨念がよどみ、集まったフロアだった。かろうじて呪詛の海に飲まれず残った足場はあるものの、一歩でも踏み外せばたちまち呪いの毒気にあてられてしまう。

このフロアで自由に動き回るのは至難の業だ。林立する墓地からは怨嗟の声が聞こえる。決戦が始まった！

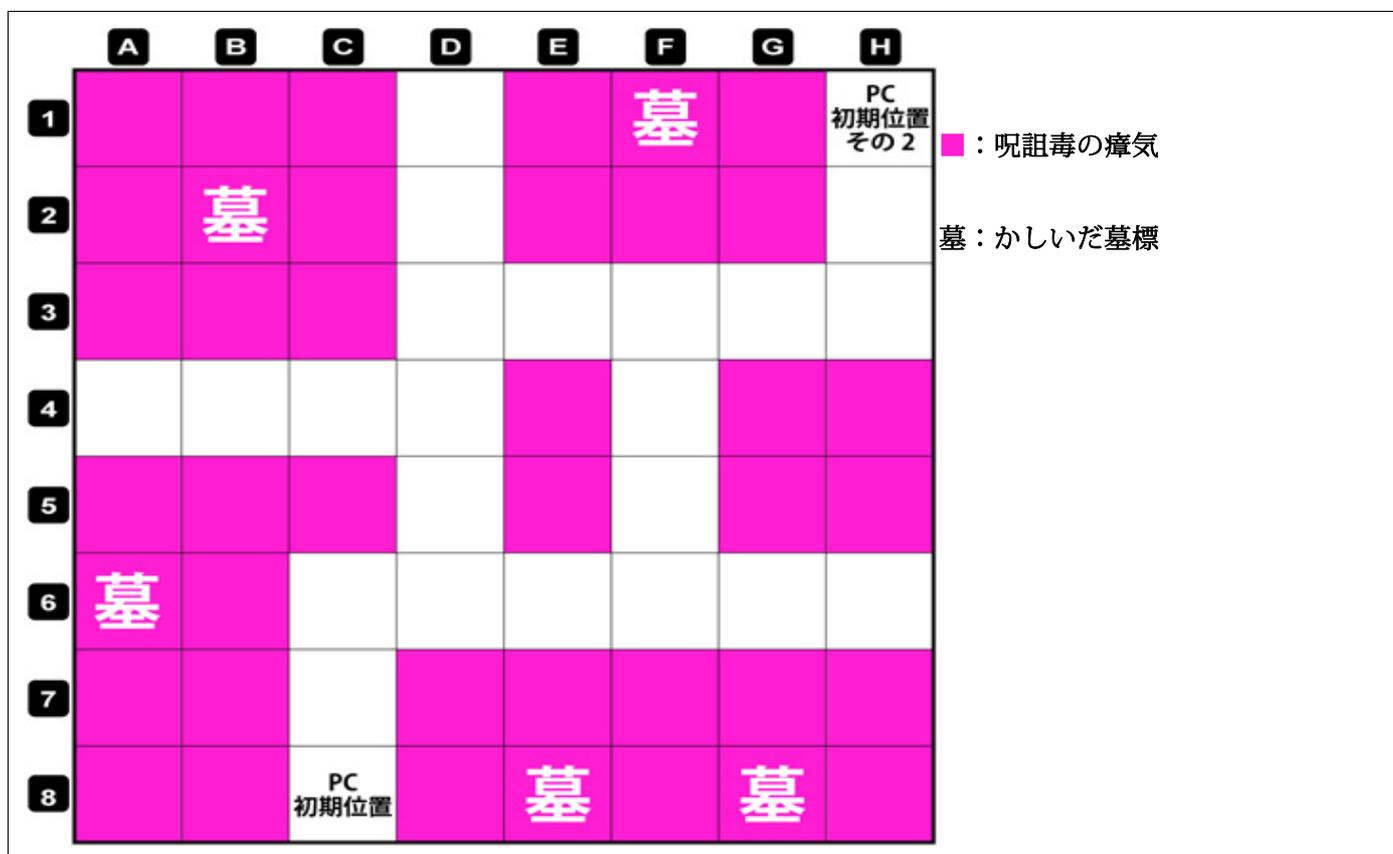
ボス戦をデザインする

戦闘にボスを登場させる場合はエネミー4体分として計算する。PCの人数が多い場合は手下を配置してやるのがよいが、それ以外にもボスに有利なプロップを配置してやるのも面白い手法だ。ただしPCにも対応策を残しておこう。PCの攻撃力が高い場合、ボスのHPが心もとないときもあるだろう。そんなときはGM用EXパワーでHPを補強してやるのも手だ。GM用の【因果力】を使い切ったとしても、ボスは独自に【因果力】を持つので問題なく戦えるだろう。

ディベロッパーへのアドバイス

部屋一面を覆う【呪詛毒の瘴気】の中に【かしいだ墓標】が散らばるマップ。〈屍食鬼〉を[隠密]状態で配置しておき、待ち伏せを行うのに適している。PCから遠い位置に1~2体の〈蠢く墓標〉を配置し、《プロップ解除》のために【呪詛毒の瘴気】に進入せざるを得ない状況を作ってもよいだろう。〈小さな精霊〉も[精霊]を持ち、さらに[強制移動]の能力を持つため、このマップでは猛威を振るうはずだ。このマップではシナリオ次第で上下どちらの開始地点からでもスタートできる。

また、このマップは〈墓場漁り〉を登場させるのにも向いたマップだ。その場合は、手下として配置される〈屍食少女〉の1体を〈屍食鬼〉2体に置き換えて手数を増やすのもよいだろう。



呪詛毒の瘴気

タグ：[空間] [魔法] [邪毒]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：10

▼効果

[不死] [精霊] [邪毒] タグを持つ対象はこのプロップの効果を受けない。[接触、滞在] 対象に20点の魔法ダメージを与える。このダメージは対象が[防御判定]に失敗したかのように[弱点]を起動する。

かしいだ墓標

タグ：[オブジェクト] [機械] [物品]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：10

▼効果

寂れ果てた墓標。シーン開始時に[不死]タグを持つエネミー1体を対象として選択する。対象は[隠密]状態になる。この効果は対象がこのプロップから離れるまで持続する。

◆ 属性ダメージへの守り その2

『踏破の巻物』や『〇〇のピアス』のように属性ダメージを防御できる巻物、補助装備も存在する。所持金と所持品の枠に余裕があるときは、お守り代わりに鞆の中に忍ばせておいてもいいだろう。思わぬところで役に立つ事があるかもしれない。また、プロップによっては特定のタグを持っている事で効果を無効にできるものがある。[従者召喚]特技の効果によって[火炎]や[冷氣]タグなどを得られる〈召喚術師〉は、こういった場面でも活躍のチャンスが回ってくるかもしれない。

ディベロッパーから見れば、こういったシチュエーションはPCの対応能力を輝かせるチャンスだと言える。いつも同じ闘技場のようなフロアでは、単純な攻撃力や防御力だけがPCの強さになってしまうだろう。さまざまなシチュエーションこそがPCの魅力を引き出すと考えるべきだ。

エネミーの配置例

パターン1：PCの初期配置（C8）

- 〈小さな精霊〉A（E4）
- 〈蠢く墓標〉A（A1）
- 〈蠢く墓標〉B（F1）
- 〈屍食鬼〉A（B2） [隠密] 状態で配置
- 〈屍食鬼〉B（A6） [隠密] 状態で配置
- 〈屍食鬼〉C（E8） [隠密] 状態で配置
- 〈屍食鬼〉D（G8） [隠密] 状態で配置

パターン2：PCの初期配置（H1）

- 〈小さな精霊〉A（E5）
- 〈蠢く墓標〉A（A8）
- 〈蠢く墓標〉B（F8）
- 〈屍食鬼〉A（B2） [隠密] 状態で配置
- 〈屍食鬼〉B（F1） [隠密] 状態で配置
- 〈屍食鬼〉C（A6） [隠密] 状態で配置
- 〈屍食鬼〉D（G8） [隠密] 状態で配置

人数への対応

PCが3名の場合は〈蠢く墓標〉2体を減らす。〈動く骸骨〉が生み出されなくなるので少人数でも対応しやすくなる。PCが5名の場合は〈小さな精霊〉を2体追加しよう。その際、できるだけ離れたSqに配置し、攻撃開始のタイミングをずらすこと。



CR 5：廃村の悪魔

アキバ郊外の廃村を再利用するため、〈円卓会議〉より現地調査と危険の排除の依頼が来た。事前に入手した情報によると、危険なモンスターのほかにも、素性の知れない〈冒険者〉らしき姿も目撃されているという。十分に注意が必要だ。

このCRのテーマは隠密や隠された敵である。用意されたマップやエネミーもそれにふさわしく、奇襲や待ち伏せに向けた構成になっている。「見えているものばかりが脅威ではない」ということを再確認することになるだろう。

01：村の広場

たどり着いた廃村は怪しげな霧が辺りを覆い、不気味な雰囲気だ。村の広場に向かうと、そこにはガラクタの山が積みあがり、その周辺には悪臭を放つ汚物の塊まで転がっている。顔をしかめる君たちだが、同時に息を潜めてこちらをうかがう何かの気配を感じた。

ディベロッパーへのアドバイス

ここは【ガラクタ】や【生い茂った茂み】など、遠距離攻撃を阻害するプロップが多く存在するマップで、待ち伏せを行うのに向いている。中央の茂みには〔隠密〕状態の〈蜷局竜〉を配置し、不用意に近づいてきたPCに不意打ちをしてやろう。

さらにB4やF4に〈毒溜まり〉を配置して、【有毒ガス】で〈蜷局竜〉に接近してくるPCを弱らせると効果的だろう。F3には〈走り茸〉を〔隠密〕させておき、〈毒溜まり〉の解除を邪魔させるとよい。

また、【民家】に〔高さ〕があることを利用して、遠距離攻撃を持つ〈無法の妖術師〉を配置してやるとかなりの脅威を与えることができるだろう。その場合は地上にもエネミーを配置し、〈無法の妖術師〉に近づこうとするPCを足止めするとよい。

なお、このマップではシナリオ次第で左右どちらの開始地点からでもスタートできる。

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								PC 初期位置 その2
2								PC 初期位置 その2
3	PC 初期位置					ガ		
4	PC 初期位置	ガ				ガ		
5								
6								
7								
8								

■：民家

ガ：ガラクタ

■：生い茂った茂み

シーン全体：怪しげな霧

民家

タグ：[空間] [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

侵入不可であり、両側の射線を遮る。民家の上に登りたいと望むのならば「高さ：4」として扱っても良い。

ガラクタ

タグ：[オブジェクト] [機械] [物品] [高さ1]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

壊れた馬車や資材の山など。攻撃の射線がこのプロップを通過する場合、その攻撃の「攻撃判定」に-1。
〔接触〕対象が行なうあらゆる判定に-1。ただし、このプロップによる「攻撃判定」への修正には累積せず、-2にはならない。

生い茂った茂み

タグ：[空間] [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

〔接触〕対象は、至近以外からの攻撃に対する「防御判定」に+1Dされる。また、対象が行なう至近以外への攻撃の「攻撃判定」に-1Dされる。この効果は対象がこのプロップから離れるまで持続する。

怪しげな霧

タグ：[シーンエフェクト] [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

シーン内の〔隠密〕状態のキャラクターは「攻撃判定」に+1、ダメージロールに+5される。

エネミーの配置例

パターン1：PCの初期配置（A3, A4）

〈蜷局竜〉A（E5）〔隠密〕状態で配置
〈走り茸〉A（B4）〔隠密〕状態で配置
〈走り茸〉B（F3）〔隠密〕状態で配置
〈毒溜まり〉A（B4）
〈毒溜まり〉B（F4）

パターン2：PCの初期配置（H1, H2）

〈蜷局竜〉A（E5）〔隠密〕状態で配置
〈走り茸〉A（F3）〔隠密〕状態で配置
〈走り茸〉B（F4）〔隠密〕状態で配置
〈毒溜まり〉A（B4）
〈毒溜まり〉B（E7）

パターン3：PCの初期配置（A3, A4）

〈無法の武闘家〉A（E5）〔隠密〕状態で配置
〈無法の妖術師〉A（C7）〔隠密〕状態で配置
〈無法の妖術師〉B（H5）〔隠密〕状態で配置
〈毒溜まり〉A（B4）
〈毒溜まり〉B（E7）

パターン4：PCの初期配置（H1, H2）

〈無法の武闘家〉A（E5）〔隠密〕状態で配置
〈全自動掃除奇妙兵〉A（F3）〔隠密〕状態で配置
〈全自動掃除奇妙兵〉B（F4）〔隠密〕状態で配置
〈無法の妖術師〉（G7）〔隠密〕状態で配置

人数への対応

PCが3人の場合〈走り茸〉を1体に減らし、PCが5人の場合は〈全自動掃除奇妙兵〉2体を追加するとよいだろう。〈全自動掃除奇妙兵〉はPCを強制的に移動させる特技を持っているので、【ガラクタ】や【有毒ガス】のあるマスに追い込めそうなら積極的に狙っていこう。

02：寂れた墓場

村はずれの荒れ果てた墓地は怪しい霧と、重苦しい沈黙に包まれていた。そこかしこに朽ちて傾いた墓碑や、土が掘り起こされたような痕跡が見え、今にもそこから何かが飛び出してきそうだ。

隠れている敵

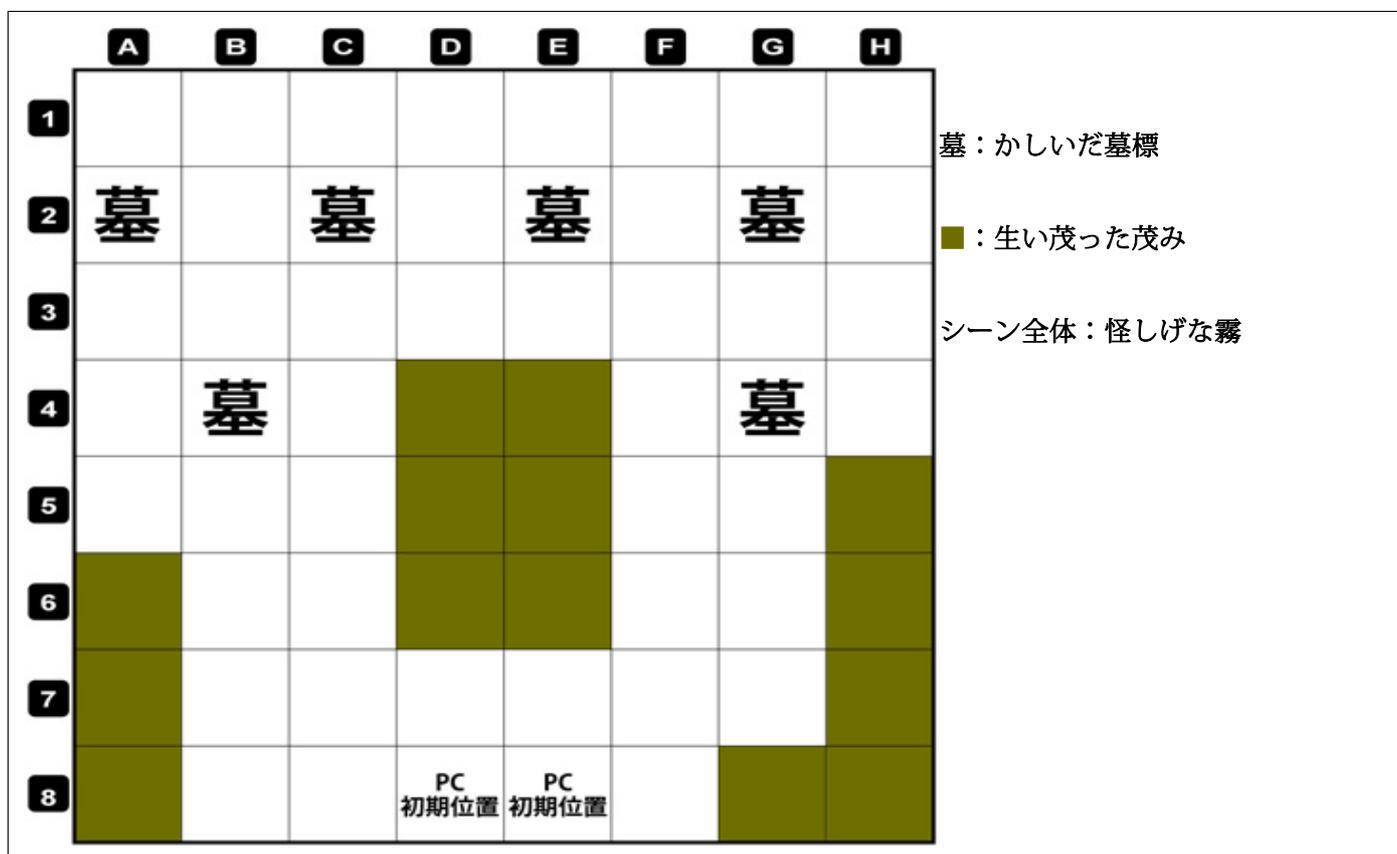
〔隠密〕状態の敵は厄介な相手だ。今回のマップでも〔隠密〕状態での攻撃が強化されるシーンエフェクト【怪しげな霧】により、隠れた敵の脅威が大きく引き上げられている。

こういった敵に対抗するためにまず重要なのが《敵情を探る》をはじめとする〔偵察〕だ。事前の偵察で敵の数が判明していれば〔隠密〕状態の敵の数も推測できる。そして《異常探知》を行う際には特技のほかに、【因果力】の使用も視野に入れよう。使い惜しんだせいで被害が増えてしまっは元も子もないからだ。

ディベロッパーへのアドバイス

【かしいだ墓標】の効果で〔隠密〕状態となったエネミーへの警戒を強いられるマップ。墓の中には〈彷徨える光〉を配置しておき、不用意に近づいてきたPCを驚かしてやるとよい。またB2には〈無法の妖術師〉を、そしてE6には〈走り茸〉を〔隠密〕状態で待ち伏せさせ、気づかずに接近してきたPCに不意打ちをしかけよう。逆にPCに近い配置のエネミーには隠密をさせず、これにつられてPCが集まったところに〈無法の妖術師〉の範囲攻撃を叩き込むのも有効だ。もし〈彷徨える光〉より先に〈無法の妖術師〉や〈走り茸〉が倒されたときは《命の灯火》を使わせて身代わりにしてもよいだろう。

くせの少ないマップなのでCRを変更して使い回すことが可能だ。とくに〔不死〕のエネミーであれば恐怖や雰囲気演出するのは容易いだろう。



かしいだ墓標

タグ：[オブジェクト] [機械] [物品]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：10

▼効果

寂れ果てた墓標。シーン開始時に「不死」タグを持つエネミー1体を対象として選択する。対象は「隠密」状態になる。この効果は対象がこのプロップから離れるまで持続する。

生い茂った茂み

タグ：[空間] [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

〔接触〕対象は、至近以外からの攻撃に対する「防御判定」に+1Dされる。また、対象が行なう至近以外への攻撃の「攻撃判定」に-1Dされる。この効果は対象がこのプロップから離れるまで持続する。

怪しげな霧

タグ：[シーンエフェクト] [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

シーン内の「隠密」状態のキャラクターは「攻撃判定」に+1、ダメージロールに+5される。

◆ 隠密のエネミーをどれくらい出せばいい？

「隠密」状態のエネミーの存在は、単調になってしまいがちな戦闘に新鮮な驚きと緊張感を与えてくれるスパイスだ。

だが「見えない敵を警戒する」ことがプレイヤーに与えるストレスは思った以上に大きい。戦闘のたびごとに全ての敵が「隠密」状態で登場するようなケースはやりすぎといえるだろう。「隠密」もあくまでもスパイスのひとつ。適度に運用することを心がけたい。

エネミーの配置例

パターン1

〈無法の妖術師〉A (B 2) [隠密] 状態で配置
〈走り茸〉A (E 6) [隠密] 状態で配置
〈彷徨える光〉A (B 4) [隠密] 状態で配置
〈彷徨える光〉B (C 2) [隠密] 状態で配置
〈彷徨える光〉C (E 2) [隠密] 状態で配置
〈彷徨える光〉D (G 4) [隠密] 状態で配置

パターン2

〈無法の妖術師〉A (D 3) [隠密] 状態で配置
〈走り茸〉A (C 6)
〈走り茸〉B (F 5)
〈彷徨える光〉A (A 2) [隠密] 状態で配置
〈彷徨える光〉B (G 2) [隠密] 状態で配置

人数への対応

PCが3人の場合〈彷徨える光〉を2体に減らし、PCが5人の場合は〈無法の武闘家〉と〈全自動掃除奇兵〉を1体ずつ追加するとよいだろう。〈無法の武闘家〉や〈全自動掃除奇兵〉はPCを強制移動させる特技を持っているので、PCを1か所にまとめて〈無法の妖術師〉による範囲攻撃を狙おう。



隠れた敵を探し、また闇に身を潜める。武器攻撃職の出番だ！

03：朽ちた小神殿

村の裏山には朽ち果てた神殿らしき遺跡が、木々にうずもれるようにひっそりとたたずんでいた。祭壇の部分も今は古びた石柱が立っているだけになっている。踏み込んだ君たちを待っていたのは〈冒険者〉らしき人影。彼らは君たちの言葉に聞く耳持たず、問答無用で襲い掛かってきた。

◆ カットインを使ってみよう

ここまで読んだのなら、あなたにはもう、戦場でPCとエネミーがどうぶつかり合うかまで見えてきただろう。もう少しだけ戦場を彩りたいのなら、戦況の変化に合わせてカットインを入れてみよう。長々と描写する必要はないが、「《ワイバーンキック》、ダメージ30点」と伝えるより、「〈無法の武闘家〉の鋭い飛び蹴りが君の身体をとらえる！ ダメージは30点だ」と伝えたいほうが、臨場感あふれる戦場を創り出せるはずだ。

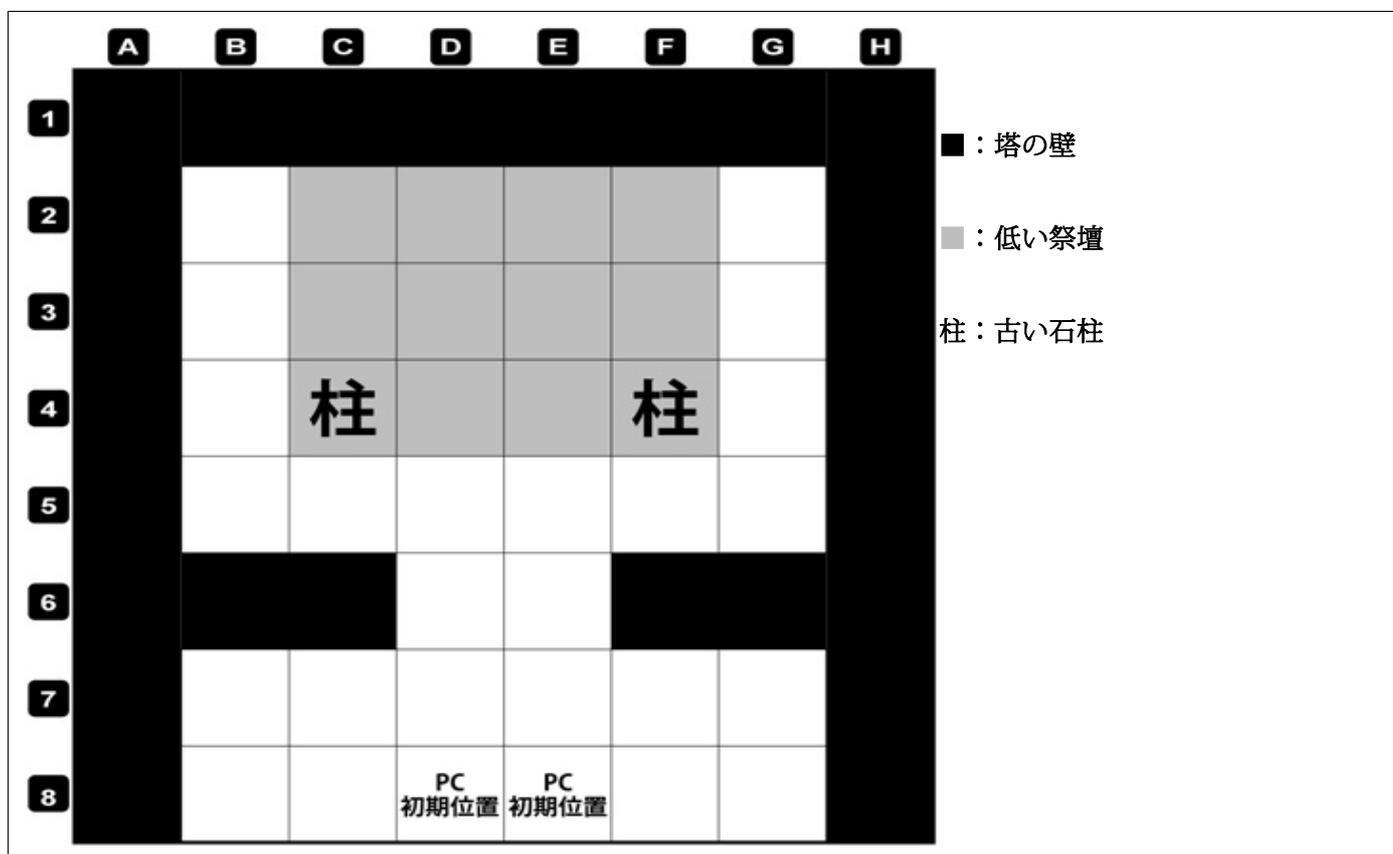
プロップの発動やイベントなどもキミの描写でずっと魅力的になる。無味乾燥な数値のやりとりはセッションをマンネリ化させてしまうのだ。

◆ ディベロッパーへのアドバイス

屋内でのPK〈冒険者〉による待ち伏せというシチュエーションである。E5に〈無法の武闘家〉、E4には〔隠密〕状態の〈無法の妖術師〉を配置し、さらに〈全自動掃除奇兵〉を〔隠密〕状態で配置して半包围状態にするとよい。B7やG7付近がよいだろう。〈無法の妖術師〉は【古い石柱】の周辺を離れずに戦い、PCが接近してきたらこのプロップの効果を使用しても面白い（彼らは仲間を巻き込む場合でも気にせず石柱を倒す）。その際〈全自動掃除奇兵〉の能力でPCをプロップの効果範囲内に押し込んでやることも可能だろう。

〈無法の妖術師〉はHPは低いものの非常に強力な範囲攻撃を持っているので、〈彷徨える光〉の能力を使用してできるだけ生き延びさせると、よりスリリングな戦闘になるだろう。

また、【古びた石柱】は起動することでダメージを与えるタイプと、〔障壁〕〔再生〕の効果を停止させるタイプの2種類を用意した。プレイの際に好みのものに差し替えてやるとよい。



塔の壁

タグ：[空間] [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

侵入不可であり、両側の射線を遮る。

低い祭壇

タグ：[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

効果は特にない。

古い石柱

タグ：[オブジェクト] [機械] [物品]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

この古い石の柱はいまや崩れかけている。〔起動：マイナー〕このプロップから見て「射程：1 S q」以内の対象が起動できる。このプロップから見て「射程：至近／対象：直線2（無差別）」を二次対象として、30点の物理ダメージを与える。1シナリオ1回使用可能。

古い石柱2（アレンジ ver）

タグ：[オブジェクト] [機械] [物品]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

この古い石の柱は呪いの力を放っている。このプロップから見て「射程：1 S q」以内の対象は〔障壁〕〔再生〕の効果を受けることができない（発動しないだけで、その状態が解除されるわけではない）。

エネミーの配置例

パターン1

- 〈無法の武闘家〉 A (E 5)
- 〈無法の妖術師〉 A (E 4) [隠密] 状態で配置
- 〈全自動掃除奇兵〉 A (B 7) [隠密] 状態で配置
- 〈全自動掃除奇兵〉 B (G 7) [隠密] 状態で配置

パターン2

- 〈蜷局竜〉 A (E 3)
- 〈全自動掃除奇兵〉 A (E 4)
- 〈全自動掃除奇兵〉 B (D 4)
- 〈彷徨える光〉 A (B 5)
- 〈彷徨える光〉 B (G 5)

人数への対応

パターン1であれば、PCが3人の場合〈全自動掃除奇兵〉を1体に減らし、PCが5人の場合は〈無法の妖術師〉1体と〈彷徨える光〉2体を追加するとよいだろう。



CR6：海岸の死闘

〈大地人〉の住む海辺の村より、海のモンスターが大量に発生しているという報告が〈円卓会議〉に届き、急遽君たちに討伐依頼が下された。

急行した君たちの前に広がっていたのは大地と海の狭間にあふれるモンスターの群れ。

海辺の人々を守るために〈冒険者〉たちが挑む！

01：海辺の死闘

海辺の漁村に到着した君たちが目にしたのは、〈大地人〉の漁師たちが使う浮き栈橋の周りに集まった大量のモンスターたちの姿だった。栈橋に近づくものを待ち構えていたかのように、次々と水の中から姿を現して襲い掛かってくる！

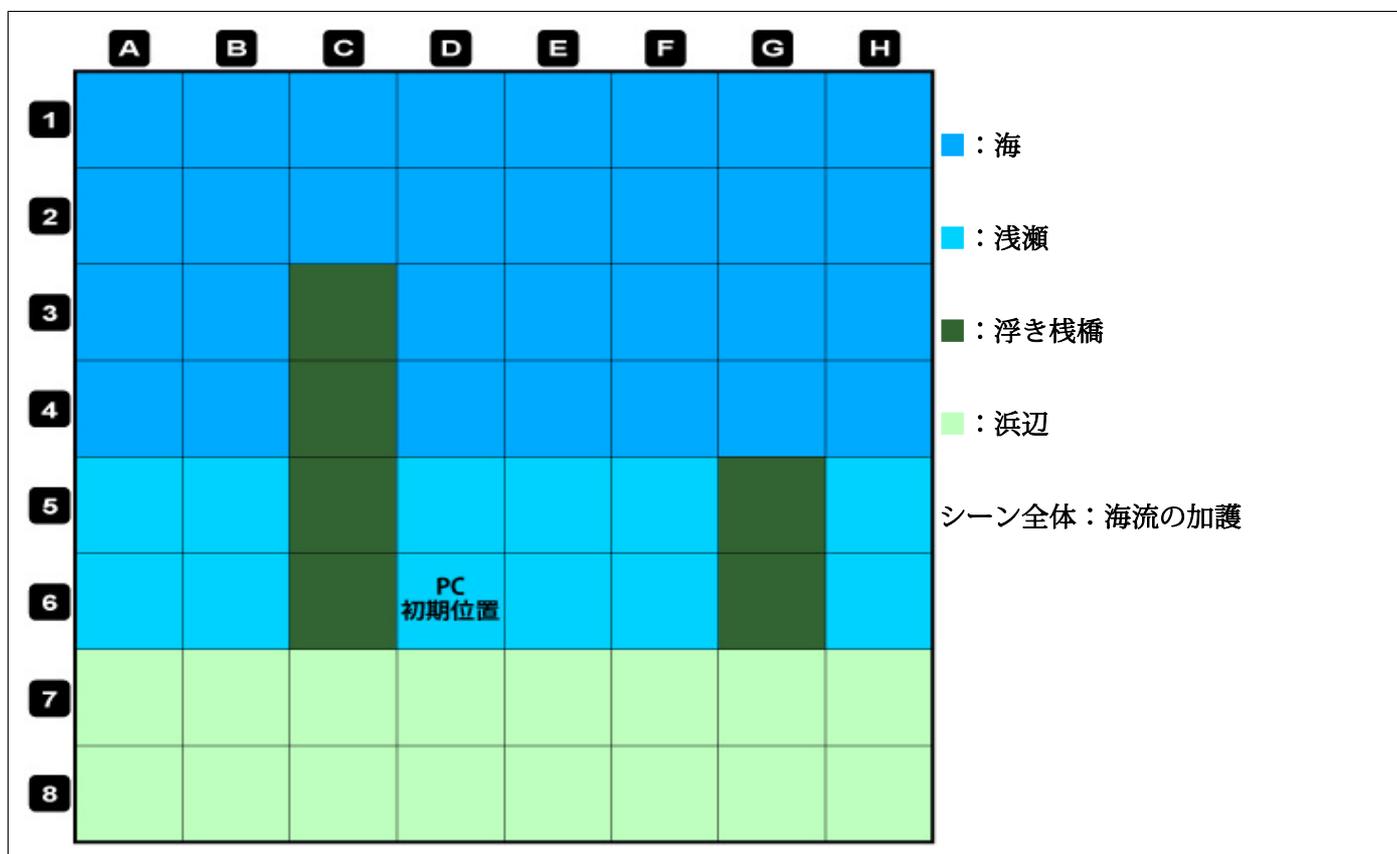
この大量のモンスターを放置すれば、この村だけではなく、近隣の〈大地人〉にも多大な被害が出てしまうだろう。なんとしてもここで食い止めなければならない。水際の死闘が幕を開ける。

ディベロッパーへのアドバイス

見た目よりも高低差の大きく移動が困難になりやすい。栈橋を防柵として防御陣地にこもるような戦闘も良いだろう。その場合、海側から岸辺に向かって攻撃できるよう、射程の長い攻撃を持つエネミーを配置するといやしさが増すだろう。

【浮き栈橋】の「高さ」はエネミー側にとっても厄介だが、《トビウオ戦法》で一時的に「飛行」状態になり、【浮き栈橋】の「高さ」を無視できる〈水棲緑鬼〉ならば、栈橋を盾に隠れたPCたちのSqへの切り込み役に最適だ。逆に〈水の精霊〉はその射程を生かし、【浮き栈橋】を盾にして援護射撃をしてやるとよいだろう。〈鮫〉を登場させるパターンであれば「隠密」状態で配置し、海中を不注意に近寄ってきたPCに不意打ちをしかけてやろう。「隠密」状態が解除されたあとは、《シーギャングスター》で〈水の精霊〉をかばい、遠距離火力を延命させてやるといい。

「浜辺への上陸作戦とその阻止」というシチュエーションだと考えれば応用もできるはずだ。



浜辺

タグ：[地形] [天然] [高さ1]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

何の効果もない地形。ただし [高さ1] であることに注意。

海

タグ：[地形] [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

このプロップは【水中】類似として扱う。[接触] 対象はこのプロップ内に進入した時点で残りの移動を失う。対象は [水泳] 状態になり、さらに【移動力】が1まで低下する。この効果はこのプロップから離れるまで持続する。

浅瀬

タグ：[地形] [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

このプロップは【水中】類似として扱う。[接触] 対象は [攻撃判定] と [防御判定] に-1。この効果はこのプロップから離れるまで持続する。

浮き栈橋

タグ：[地形] [機械] [物品] [高さ2]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

特に効果のない地形。ただしタグ [高さ] に注意。

海流の加護

タグ：[シーンエフェクト] [魔法]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

シーン内の [水泳] 状態のキャラクターは [軽減 (至近以外からの攻撃) : 10] を得る。

エネミーの配置例

パターン1

- 〈水の精霊〉A (C 2)
- 〈水の精霊〉B (G 2)
- 〈七人ミサキ〉A (G 6)
- 〈水棲緑鬼〉A (D 4)
- 〈水棲緑鬼〉B (F 2)

パターン2

- 〈水の精霊〉A (C 2)
- 〈水の精霊〉B (G 2)
- 〈鮫〉A [隠密] 状態で配置 (D 3)
- 〈鮫〉B [隠密] 状態で配置 (F 2)

パターン3

- 〈噴水口〉A (C 2)
- 〈噴水口〉B (G 4) [隠密] 状態で配置
- 〈水棲緑鬼の鮫騎兵〉A (F 4)
- 〈水棲緑鬼の鮫騎兵〉B (D 2)
- 〈水棲緑鬼の鮫騎兵〉C (C 4)

人数への対応

P Cが3名の場合は、パターン1、パターン2ともに〈水の精霊〉を1体に減らし、P Cが5名の場合は〈水の精霊〉と〈七人ミサキ〉を1体ずつ追加するとよいだろう。

02：孤島の包囲網を抜ける！

海岸での死闘を辛くも切り抜けた君たちは、モンスター大量発生の原因を探るべく、漁村で借り受けた船を駆って沖合いに出た。

しかし、海上は彼ら水棲モンスターの独壇場である。天候の悪化に加え、絶え間なく襲ってくる敵との戦闘を繰り返すうち、君たちは、逃げ場のない孤島へと追い込まれてしまった。

ゴウゴウと嵐のごとき烈風の吹きつけるなか、なんとか狭い陸地に上陸した君たちだが、周辺の海には〈鮫〉の鋭い背びれや〈水棲緑鬼〉の体が見え隠れし、ゆっくりと、しかし確実に包囲の輪を狭めてくる。

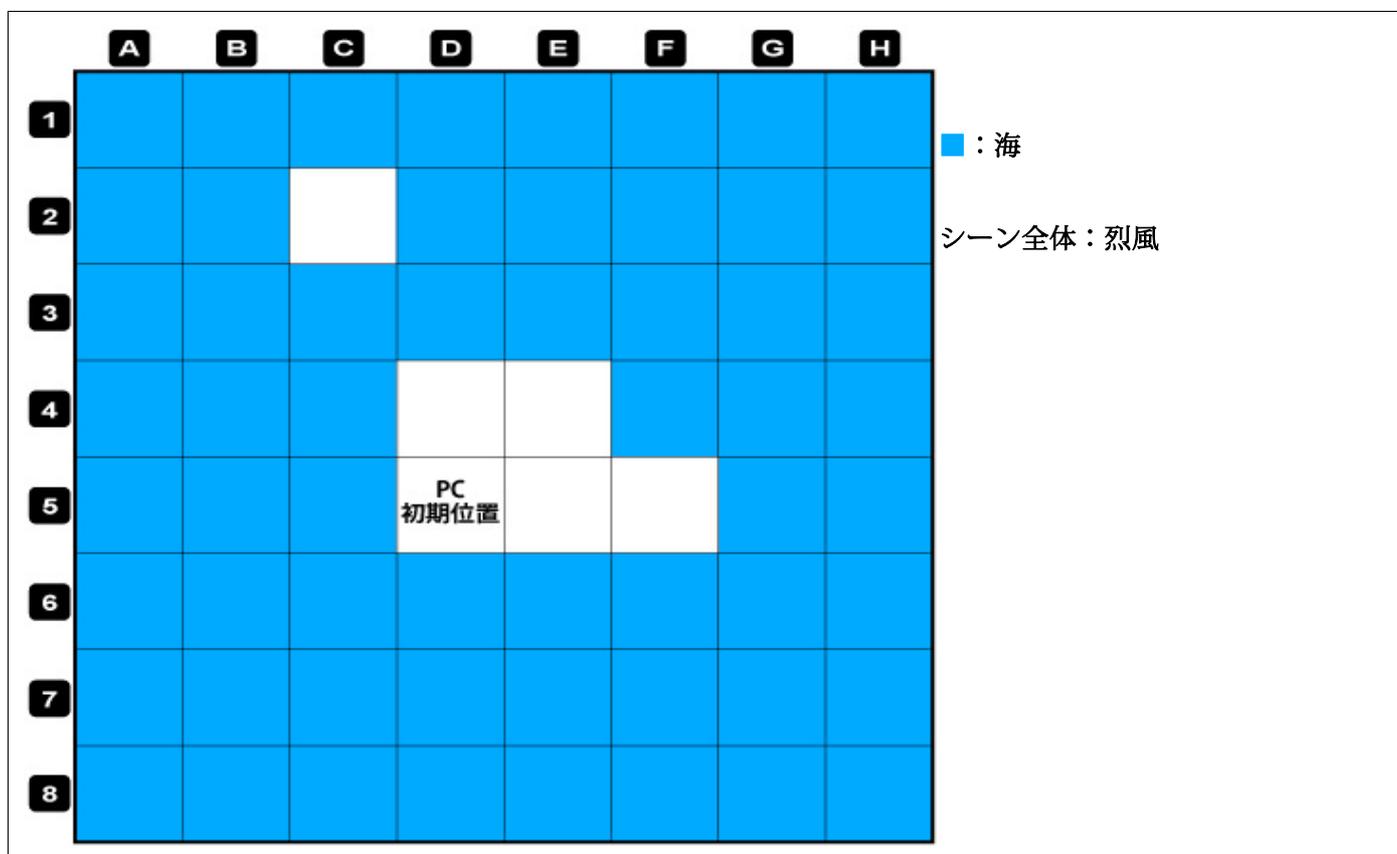
絶体絶命の状況だが、生き残り、この事件を解決するには、なんとしてもこの強力な包囲網を突破しなければならない。

ディベロッパーへのアドバイス

陸地がほとんどない上に、移動を強制する【烈風】が吹き荒れているため、PC、エネミー共にマップの下の方へ固まりがちになるはずだ。それを利用した待ち伏せや「地形」型のプロップなどでアレンジを加えるとよいだろう。

四方を海に囲まれた小島という地形の時点で、対策のないPCにはほぼ致命的なマップ構成となっている。その分エネミーは小細工せず、正面から殴り合うだけでも十分に脅威となるだろう。〈水棲緑鬼の鮫騎兵〉は《魚鱗の護り》で自分や〈水棲緑鬼〉に「障壁」を与えつつ攻撃するとよい。〈水棲緑鬼の鮫騎兵〉を先に排除しようとするれば〈水棲緑鬼〉がフリーになり、〈水棲緑鬼〉を優先すれば毎ラウンド「障壁」が発生するという葛藤が生じることになるはずだ。【烈風】の効果で海に落ちたPCがいれば〈鮫〉で熱烈に歓迎してやるとよいだろう。

また、今回は【烈風】以外にも2種類のシーンエフェクトが用意されている。エフェクトを差し替えるだけで戦場の雰囲気がからっと変わるだろう。ラウンド経過にしたがってシーンエフェクトを変化させるのも面白いアイデアだ。



海

タグ：[地形] [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

このプロップは【水中】類似として扱う。〔接触〕対象はこのプロップ内に進入した時点で残りの移動を失う。対象は〔水泳〕状態になり、さらに【移動力】が1まで低下する。この効果はこのプロップから離れるまで持続する。

烈風

タグ：[シーンエフェクト] [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

〔滞在〕対象は難易度10を目標として〔運動判定〕を行う。判定に失敗した場合、マップ下側（座標数字の大きい方向）に1Sq〔即時移動（強制）〕される。ファンブルした場合は2Sqの移動となる。

豪雨

タグ：[シーンエフェクト] [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

〔滞在〕対象は〔火炎〕タグを持つダメージロールに-10。さらに2Sq以上離れた対象へ〔命中判定〕に-2をうける。

濃霧

タグ：[シーンエフェクト] [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

〔滞在〕対象はに2Sq以上離れた対象へ〔命中判定〕に-2をうける。また〔防御判定〕でファンブルが発生した場合、即座に〔放心〕〔萎縮〕を受ける。

エネミーの配置例

パターン1

- 〈鮫〉A (C 5)
- 〈鮫〉B (F 8)
- 〈水棲緑鬼〉A (C 2)
- 〈水棲緑鬼〉B (E 4)
- 〈水棲緑鬼の鮫騎兵〉A (E 4)

パターン2

- 〈鮫〉A (C 5)
- 〈鮫〉B (F 8)
- 〈蛇目童女〉A (C 2)
- 〈水精霊〉A (G 2)

人数への対応

PCが3名の場合は、パターン1、パターン2ともに〈鮫〉を1体に減らし、PCが5名の場合は〈水棲緑鬼〉を2体、〈水棲緑鬼の鮫騎兵〉を1体追加するとよいだろう。

◆ 野外のマップと天候

野外でのあらゆる冒険において、天候は重要な要素のひとつだ。同じ戦場でも晴れなのか雨なのか、嵐なのかでその印象は全く違うものになる。

『LHZ』では天候はプロップの一種であるシーンエフェクトとして表現されている。シーンエフェクトはシーン全体に効果のある単体のプロップなので、アレンジの際にも入れ替えがしやすい。小さな手間で戦場の雰囲気をはらりと変えることができるので、戦場のアレンジには大変便利なプロップといえる。

「孤島の包囲網を抜ける！」のマップには【烈風】以外にも2種類のシーンエフェクトが用意されており、これを差しかえるだけで戦場の雰囲気や戦略が変わる。

もちろんこれらのシーンエフェクトはこのマップ以外でも流用できる。手軽な戦闘ギミックや演出に役立つことだろう。

03：深海に潜む脅威

烈風吹きすさぶ孤島での戦いに勝利し、恐るべきモンスターの包囲網を脱出した君たちは、長い探索の末に海底に隠されていた洞窟へとたどり着いた。洞窟の周囲にはこれまで何度も戦ってきた水棲モンスターたちが大量にうごめいている。一連のモンスター大量発生の原因はこの洞窟の中に隠されているはず……そう確信した君たちは、モンスターの目をすり抜けて海底洞窟へと足を踏み入れた。

進入した洞窟の中は想像以上に蒸し暑くじめじめしていた。ところどころに海水が溜まり、さらには海底火山でもあるのか、熱水を吹き出す間欠泉までも点在している。さらに地底から吹き出した有毒ガスも滞留しており、ひしめくモンスターがいなかったとしても非常に危険な場所に間違いはない。

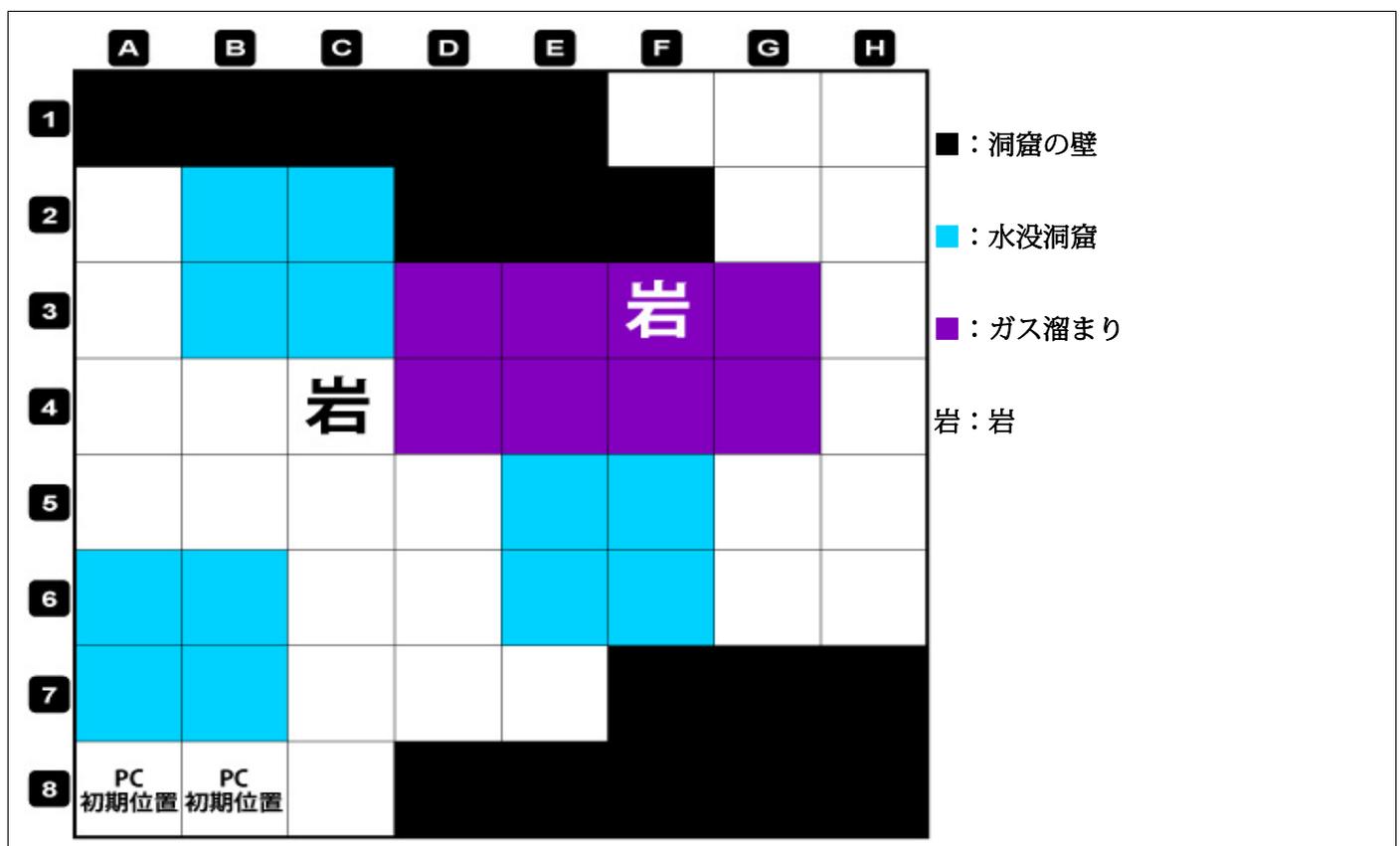
だが、ここで逃げ帰っては事態の解決は不可能だ。君たちは行く手を阻む敵を蹴散らし、洞窟の最深部に踊りこんだ。

ディベロッパーへのアドバイス

マップ上に凹凸が多く、待ち伏せに適したマップ。〈水棲緑鬼〉および〈七人ミサキ〉は【ガス溜まり】に潜ませ、他のエネミーを狙ってきたPCに奇襲を仕掛けよう（〈水棲緑鬼〉や〈七人ミサキ〉たちは「暗視」を持つため、「【暗闇】類似である【ガス溜まり】の不利な効果を受けない」ことに注意すること）。〈水精霊〉や〈蛇目童女〉は距離をとって遠距離攻撃を行うとよい。その際、可能ならばダメージロールが増加する【岩】の上に陣取るのも効果的だ。

そして「隠密」状態で配置された〈噴水口〉は可能であれば《フラッドウォッシャー》を用いてPCを【ガス溜まり】や【水没迷宮】にまとめて押し込んでやるとよい。

〈水棲緑鬼の鯨騎兵〉がいるならば、やはり〈水棲緑鬼〉と一緒に戦い、《魚鱗の護り》で〈水棲緑鬼〉を延命させてやろう。このときも〈水の精霊〉による遠距離攻撃を忘れないように。どれを優先して倒すか、PCは大いに悩んでくれるはずだ。



洞窟の壁

タグ：[空間] [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

洞窟の壁。侵入不可であり、両側の射線を遮る。

水没迷宮

タグ：[地形] [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

このプロップは【水中】類似として扱う。〔接触〕対象はこのプロップ内に進入した時点で残りの移動を失う。対象は〔水泳〕状態になり、さらに【移動力】が1まで低下する。この効果はこのプロップから離れるまで持続する。

ガス溜まり

タグ：[空間] [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

このプロップは【暗闇】類似として扱う。〔滞在〕対象は〔放心〕と〔追撃：10〕を得る。〔接触〕対象は、他のすべてのキャラクターから見て〔隠密〕状態であるものとして扱う。また、対象から見て、他のすべてのキャラクターは〔隠密〕状態であるものとして扱う。この効果はこのプロップから離れるまで持続する。

岩

タグ：[オブジェクト] [天然] [高さ2]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

何の変哲もない岩。このオブジェクトは〔地形〕とみなして登ってもよい。このオブジェクトに登る場合は〔高さ〕タグのルールに従うこと。このオブジェクトに登っている場合、より低い位置にいる対象へのダメージロールに+10を得る。

エネミーの配置例

パターン1

〈噴水口〉A (B 6) [隠密] 状態で配置

〈噴水口〉B (G 5) [隠密] 状態で配置

〈七人ミサキ〉A (D 4)

〈七人ミサキ〉B (C 2)

〈蛇目童女〉A (G 6)

パターン2

〈噴水口〉A (B 6)

〈噴水口〉B (G 5)

〈水精霊〉A (E 5)

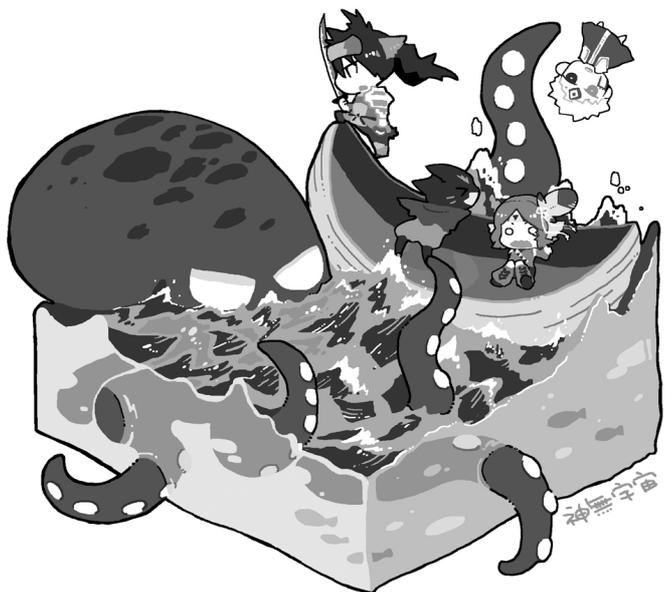
〈水棲緑鬼〉A (B 5)

〈水棲緑鬼〉B (A 6)

〈水棲緑鬼の鯨騎兵〉A (A 6)

人数への対応

PCが3名の場合は、パターン1ならば〈七人ミサキ〉を1体減らし、パターン2ならば〈水棲緑鬼の鯨騎兵〉を減らす。PCが5名の場合はどちらのパターンも〈七人ミサキ〉を2体追加するとよいだろう。



CR7：機構師の館

うっそうとした森の中にひっそりとたたずむ、古びた館。古代のアルヴたちが作り上げたと噂されるこの機械仕掛けの館に、最近になって何者かが住み着いたらしい。

君たちは依頼を受け、何が住み着いたのかを調査するためにアルヴの館を訪れた。道中は特にトラブルもなく、半ばハイキングのような気分だったが、館についてみればなにやら不穏な雰囲気が満ちている。やれやれどうして、一筋縄ではいかないようだ。

01：機工師の罠

館の敷地に踏み込み巨大な門扉の前にたどり着いた。涼やかな木立がが両側に立ち並び中央に精緻な彫刻のほどこされたプールがある。

自然の中に放置されればなしなのに妙にきれいなそれを見つめていると立ち止まろうとした虫が一瞬で黒焦げになった。電撃だ！

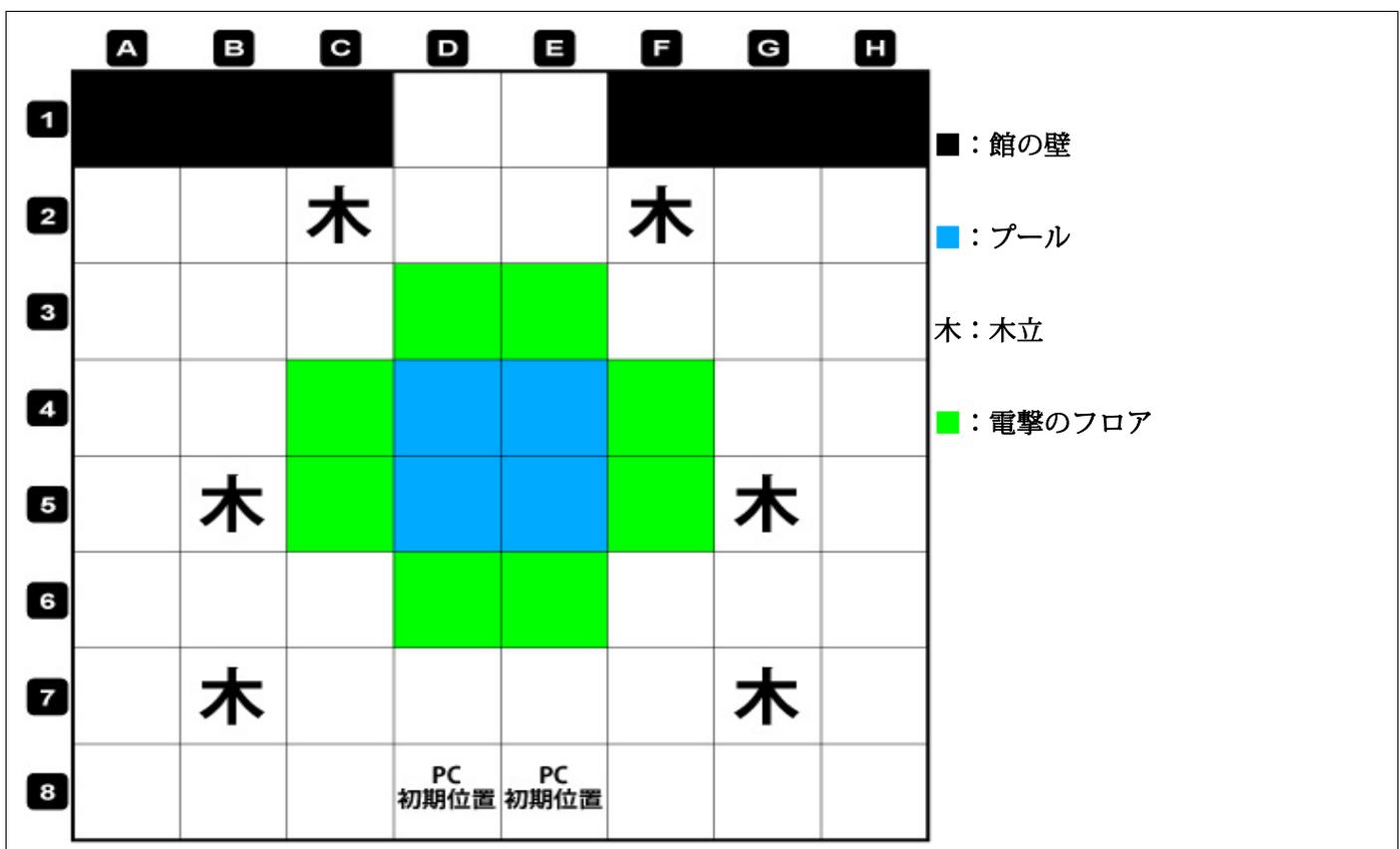
それを合図にしたのかモンスターたちが襲い掛かってきた！

ディベロッパーへのアドバイス

中央に大きな移動障害地形が用意されたマップ。どうしても移動に時間がかかるため、戦闘に制限時間を設けるとより緊張感を高めることができるだろう。エネミーも機動力や射程を生かし積極的にPCたちを追い立てよう。

注意すべき点としては、登場するエネミーにも「電撃」を弱点とするものがあることだ。〈機工魔〉や〈蹂躞の輪〉も【電撃のフロア】には弱いので、うっかり踏み込ませてしまうことのないように動かそう。逆にPCたちが強制的な移動を用いてこれらの敵を【電撃のフロア】に進入させ、ダメージを与えるような展開も面白いだろう。

もしも戦闘をより手ごわくアレンジするならば、【電撃のフロア】を「[邪毒]」属性に変更し、「[邪毒]」や「[物品]」タグを持つ対象には効果がない」とすれば、PCたちにはかなりの圧力となることだろう。



館の壁

タグ：[空間] [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

侵入不可であり、両側の射線を遮る。

プール

タグ：[地形] [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

このプロップは【水中】類似として扱う。[接触]対象はこのプロップ内に進入した時点で残りの移動を失う。対象は「水泳」状態になり、さらに【移動力】が1まで低下する。この効果はこのプロップから離れるまで持続する。

木立

タグ：[オブジェクト] [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

攻撃の射線がこのプロップを通過する場合、その攻撃の[攻撃判定]の結果は-1として扱う。

電撃のフロア

タグ：[地形] [トラップ] [機械] [電撃]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

[接触、滞在]対象に30点の魔法ダメージを与える。

エネミーの配置例

パターン1

- 〈機工魔〉A (G 5)
- 〈機工魔〉B (B 4)
- 〈時計仕掛の蠍〉A B (D 1)
- 〈蹂躩の輪〉A (H 8)

パターン2

- 〈緑小鬼の調教師〉A (F 3)
- 〈魔狂狼〉A (E 2)
- 〈魔狂狼〉B (C 8)
- 〈鉄軀緑鬼〉A (G 7)

人数への対応

PCが3名の場合はパターン1ならば〈機工魔〉を1体減らし、パターン2ならば〈魔狂狼〉を1体減らせばよいだろう。PCが5名の場合はパターン1ならば〈蹂躩の輪〉を1体と〈魔導砲台〉を2体追加し、パターン2ならば〈鉄軀緑鬼〉を1体と〈魔導砲台〉を2体追加するとよいだろう。



02：大騒ぎな歓迎

物騒な前庭を駆け抜けて建物の中に踏み込むと、そこは絶壁のような踊り場が突き出したエントランスホールになっていた。玄関からこんな状態では、かつての住人たちはどうやって生活していたのだろうか…？ だが、よくよく観察してみればと、フロア内にあるスイッチで床が上下する仕掛けのようだ。どうやらあれをつかって床を階段代わりにしろということらしい。だが、前庭の物音を聞きつけたのか、玄関ホールにもモンスターがわらわらと集まってきた。どうやら簡単にはスイッチを押させてくれないようだ……。

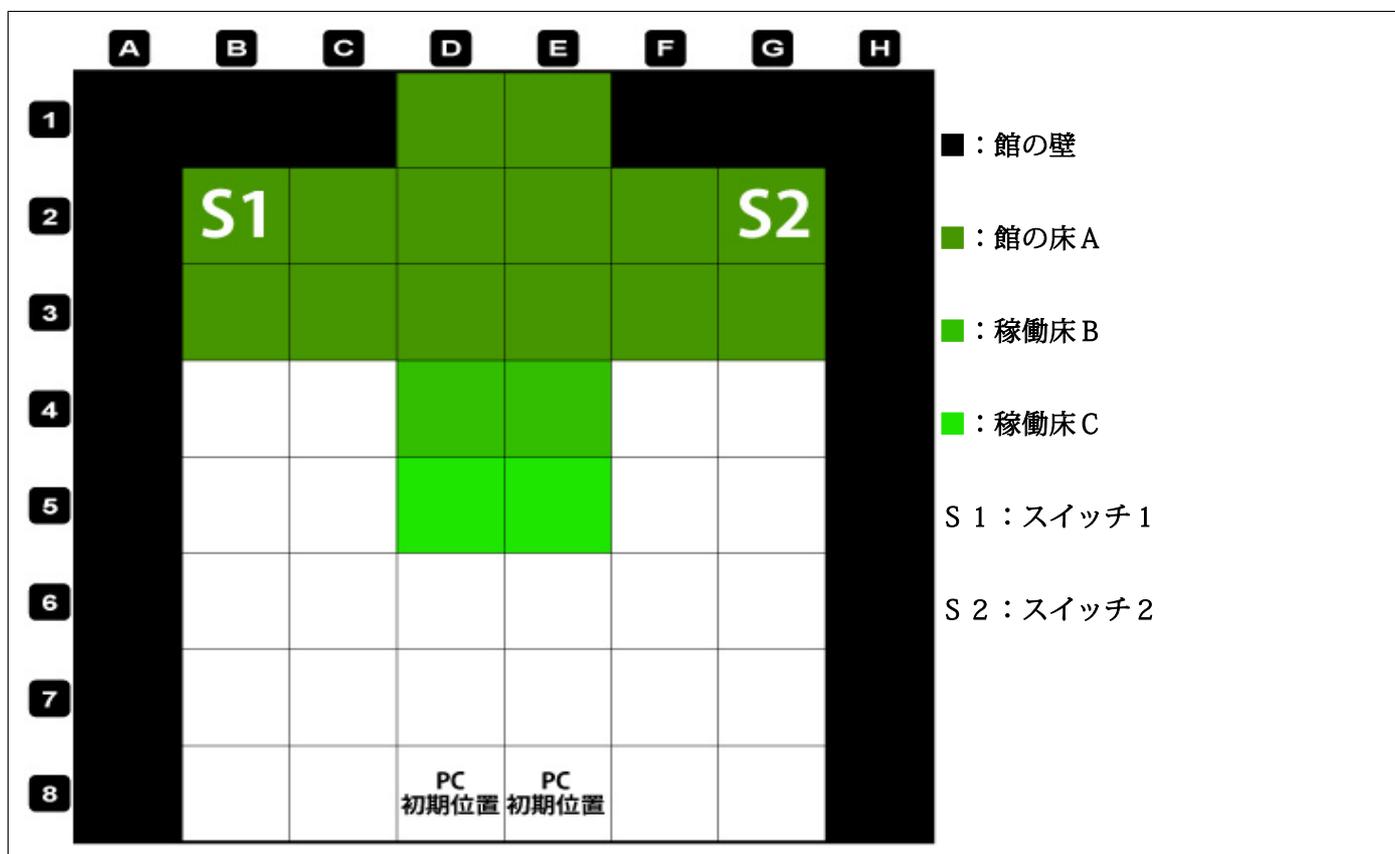
このマップにおけるテーマは「ギミック満載の館」だ。特にこのマップはスイッチ式の【可動床】でフロアの高さが変化するようになっており、これをいかに処理するかが攻略のキーになっている。手早く2つのスイッチに到達し、【可動床】を動かさなければ、遠距離攻撃の豊富なエネミーたちによってあっという間に蜂の巣にされてしまうだろう。

ディベロッパーへのアドバイス

基本的には高低差を利用し、近づいてきたPCに遠距離攻撃を浴びせる形になる。PC側は【スイッチ】を起動するために、どうにかして段差を超えようと苦心することになるだろう。

もしもPC側に《フライ》や《ユニコーンジャンプ》といった「飛行」状態になる特技やアイテムなどが皆無だった場合、かなりの苦戦を強いられ、戦闘にも時間がかかってしまうだろう。万が一そういった事態に陥った場合は、一度街に撤退し、準備を整えてから再挑戦することにしてもよいだろう。その際には「消耗表」を追加で振らせてやるとよい。

また、アレンジとしてPCの初期位置をD1、E1とし、エネミーをマップ下方に配置することで、まったく違った印象のマップにすることもできる。この場合はPCたちがフロアを一気に駆け降りることを躊躇うように、進路上に【落とし穴】などを設置してやると効果的だろう。



館の壁

タグ：[空間] [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

侵入不可であり、両側の射線を遮る。

館の床 A

タグ：[地形] [機械] [高さ 3]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

上層の床。酷い高低差がある。

可動床 B

タグ：[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

シーン開始時は [高さ 0] の通常の床として扱う。

【スイッチ 1】を押すと [高さ 3] のタグを得る。機械式の高さの変わる床。

可動床 C

タグ：[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

シーン開始時は [高さ 0] の通常の床として扱う。

【スイッチ 2】を押すと [高さ 3] のタグを得る。機械式の高さの変わる床。

スイッチ 1

タグ：[オブジェクト] [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

【起動：インスタント】 【可動床 B】 が起動する。

スイッチ 2

タグ：[オブジェクト] [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

【起動：インスタント】 【可動床 C】 が起動する。

エネミーの配置例

パターン 1

- 〈機工魔〉 A B (E 5)
- 〈時計仕掛の蠍〉 A B (D 1)
- 〈魔導砲台〉 A (B 3)
- 〈魔導砲台〉 B (G 3)

パターン 2

- 〈緑小鬼の調教師〉 A (E 5)
- 〈魔狂狼〉 A (D 4)
- 〈魔狂狼〉 B (B 3)
- 〈魔導砲台〉 A B (G 3)

パターン 3

- 〈蹂躞の輪〉 A (D 3)
- 〈蹂躞の輪〉 B (E 3)
- 〈鉄躯緑鬼〉 A (C 2)
- 〈鉄躯緑鬼〉 B (F 2)

パターン 4

- 〈機工魔〉 A (D 4)
- 〈機工魔〉 B (E 1)
- 〈魔導砲台〉 A B (B 5)
- 〈魔導砲台〉 C D (G 5)

人数への対応

PCが3名の場合は、パターン1ならば〈時計仕掛の蠍〉と〈魔導砲台〉を1体に減らし、パターン2ならば〈魔狂狼〉を1体減らすとよいだろう。PCが5名の場合はパターン1ならば〈蹂躞の輪〉を2体追加し、パターン2ならば〈緑小鬼の調教師〉と〈魔狂狼〉を1体ずつ追加するとよいだろう。

03：悪趣味な舞台

館の中心に踏み込んだ君たちを待っていたのは巨大なダンスホールだった。位置する巨大なダンスホール。不可思議な魔力に満ちた部屋の中には何か多くのものたちが居るという感触が伝わってくる。

ここが最大の山場なら避けて通るわけにはいかない。君たちは覚悟を決めると部屋に踊りこんだ。

有利な位置、不利な位置

ある種のマップには「有利な位置」というものが存在する。たとえば接敵が難しい高所であったり、毒ガスが届かない部屋や、射撃から身を守る茂みなどだ。

そういったマップにおいては、初期配置で有利な場所にPCがいるか、エネミーがいるかの違いで、プレイする感覚が大きく違ってくる。

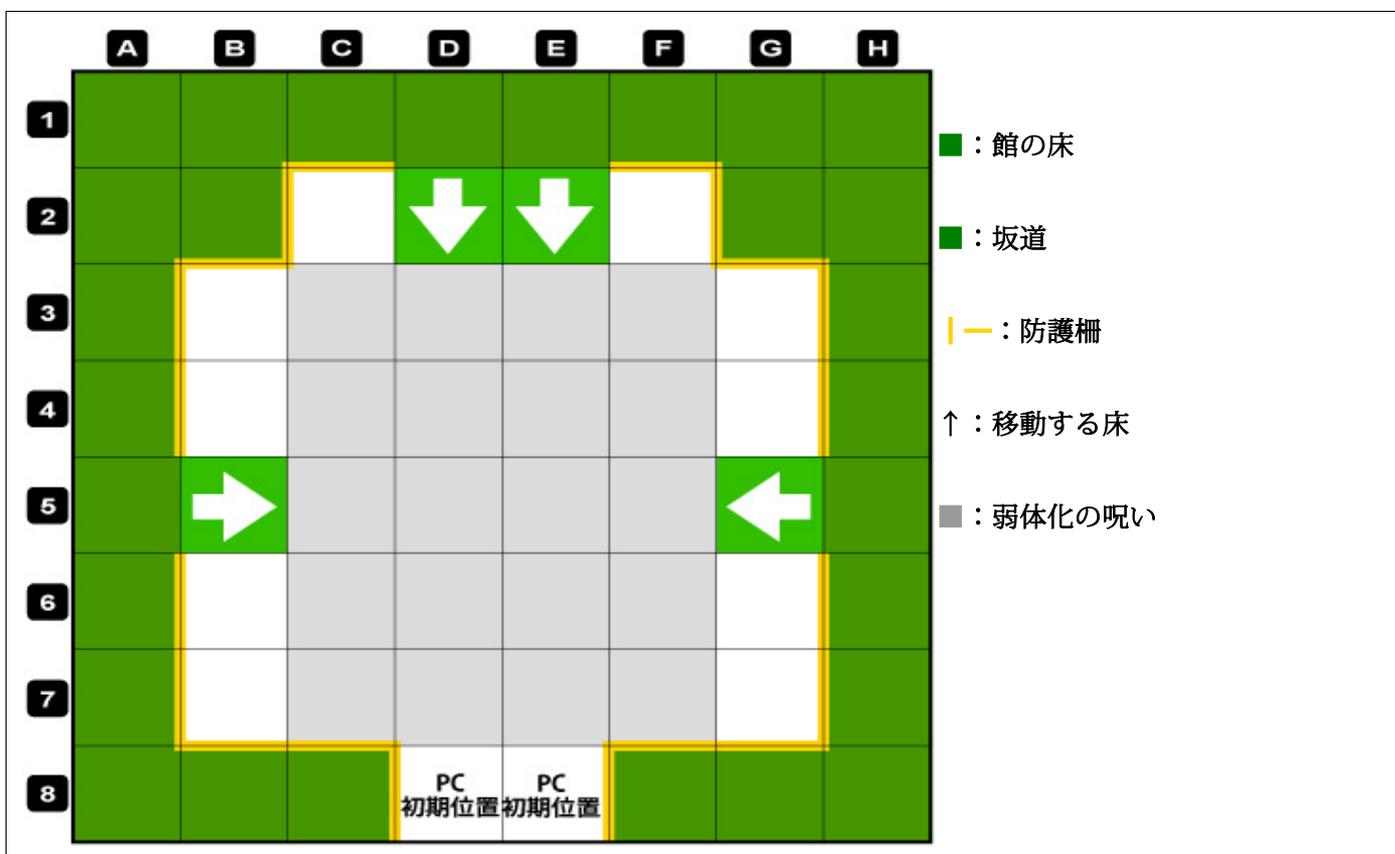
マップにキャラクターを配置する時には、PCばかりを不利な場所に閉じ込めないよう心がけるべきだ。3～4回に1回ぐらいはPC側にマップの有利な場所を渡してやろう。もちろん、そういった配置にしたときに、エネミー側をGM用EXパワーで強化するのは問題ない。

ディベロッパーへのアドバイス

このマップは【弱体化の呪い】によって付与された弱点をエネミーの射撃で突く、というのがメイン戦術だ。高所に陣取った〈時計仕掛の蠍〉や〈魔導砲台〉が【弱体化の呪い】の効果を最大限に生かすためには、トラップ地帯をやすやすと突破されないようPCを押さえ込む役割が欠かせない。[射撃攻撃]を持つエネミーの数は全体の半数ほどまでに抑え、しっかりとした前線を構築しよう。とくに〈蹂躞の輪〉は範囲攻撃を持つ上PCの[阻止能力]を気にせず自由に動きまわられるため、このマップでは大活躍してくれるだろう。

〈機工魔〉は《グレムリンエフェクト》を使用して、PCのアイテム使用を阻害するとよい。アイテムで[飛行]状態を得ようとしたPCに当たれば一発逆転の可能性すらある。〈鉄躯緑鬼〉や〈魔狂狼〉を登場させた場合も、《防御陣形》による堅い守りと機動力で前線のPCを押さえ込んでくれるはずだ。

なお、【弱体化の呪い】はエネミーにも効果を及ぼす。もしも[射撃攻撃]がメインのPCがいたならば、そのときはPCの幸運を褒めてあげよう。



館の床

タグ：[地形] [機械] [高さ 3]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

効果は特になし。ただしタグ [高さ] に注意。

坂道

タグ：[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

このプロップと隣接する S q の [高さ] タグの影響を無視して移動できる。

防護柵

タグ：[壁] [機械] [物品]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

このプロップは射線を遮らないが、通過して移動するためには 2 S q 分余計な移動を必要とする。このプロップは破壊可能であり、【HP】は 4 4、【防御力】は 1 6 となる。

移動する床

タグ：[地形] [トラップ] [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

〔接触〕対象は「難易度：1 3」の〔運動判定〕を行う。〔判定失敗〕対象は定められた方向に 1 S q [即時移動 (強制)] し、残りの移動を失う。移動先にも【移動する床】があった場合、自動的に判定に失敗したのとして続けて [即時移動 (強制)] をうける。

弱体化の呪い

タグ：[空間] [トラップ] [魔法]

探知難易度：8 解析難易度：1 1 解除難易度：1 1

▼効果

〔接触〕対象は [弱点 (射撃攻撃) : 1 0] を受ける。この効果はこのプロップから離れるまで持続する。このプロップは「広いプロップ (P.373)」と扱わず、1 S q ごとに異なるプロップであるとする。

エネミーの配置例

パターン 1

- 〈機工魔〉 A B (G 4)
- 〈時計仕掛の蠍〉 A B (G 2)
- 〈蹂躩の輪〉 A (A 5)
- 〈蹂躩の輪〉 B (H 5)

パターン 2

- 〈鉄躯緑鬼〉 (A 5)
- 〈魔狂狼〉 A (B 6)
- 〈魔狂狼〉 B (G 3)
- 〈魔導砲台〉 A (C 2)
- 〈魔導砲台〉 B (G 4)

パターン 3

- 〈鉄躯緑鬼〉 (D 3)
- 〈魔狂狼〉 (D 3)
- 〈緑小鬼の調教師〉 A (B 4)
- 〈緑小鬼の調教師〉 B (G 4)

人数への対応

PC が 3 名の場合は、パターン 1 なら 〈機工魔〉 を 1 体減らし、パターン 2 ならば 〈魔狂狼〉 を 1 体減らせばよいだろう。PC が 5 名の場合は、パターン 1 なら 〈機工魔〉 と 〈蹂躩の輪〉 を 1 体ずつ追加し、パターン 2 ならば 〈魔狂狼〉 を 2 体追加するとよいだろう。

CR 8 : 闇の図書館

古代の叡智渦巻く宝物庫。邪悪な魔術師によって長年封印されていた図書館が最近になって開放された—そんな話を小耳挟んだ君たちがそこを訪れる理由は、〈冒険者〉だからという理由で十分だった。

さあ、冒険の扉を開こう。

このCRでのテーマはコンバットステータス（CS）の解除や抑止だ。[障壁]や[再生]、[飛行]などCSの力は強力だ。それらを失った時にどう対応するかで〈冒険者〉の実力が試されることになるだろう。また、CSの解除については本記事冒頭にて追加ルールが紹介されている。本マップをプレイする前にそちらもあわせて参照しておいてほしい。

01 : いじわるな小部屋

高く透明なクリスタルで遮られた受付。奥には癒しのオーラ溢れる休憩室。現代の図書館を思わせるしっかりとした造りのロビーだ。

しかし、ここもダンジョンには違いない。モンスターの足音が聞こえてきた。

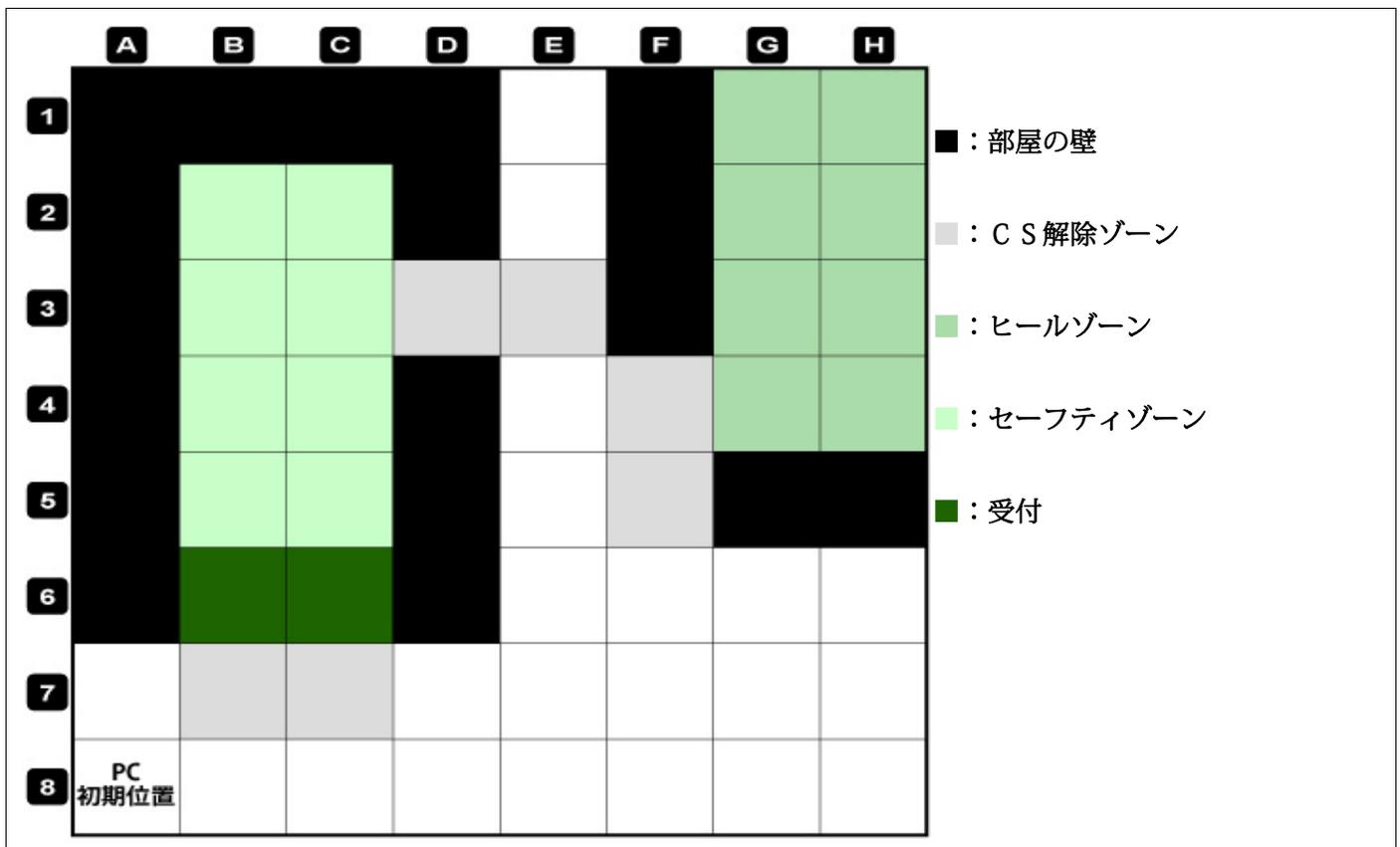
ディベロッパーへのアドバイス

CSを解除してくるいやらしいプロップが待ち受けるマップ。

それぞれ部屋が細かく別れているので、GMは意識してPCたちを各個分断していくとよい。敵味方に関係なく[軽減]や回復を行うプロップは、エネミーが障地として活用するだけでなく、PCたちを誘う餌にすることもできる。〈悪夢魔〉などが初期配置の位置から部屋に逃げ込み、プロップの効果を受けつつPCを待ち受けるのである。

自動的に探知、解析が可能な【ヒールゾーン】

【セーフティゾーン】と違って、【CS解除ゾーン】だけは判定が必要なため、前者ふたつに気をとられてうかつに近づいたPCがCSを解除されてしまうことになるはずだ。そこですかさず部屋から飛び出し、手痛い一撃を食らわせてやろう。〈一角獣〉は初期位置から仲間の受けたBSを治療しつつ、近づいてくるPCがいれば【受付】越しに《荒ぶる蹄》で攻撃に参加させる。〈悪徳の召喚術師〉も同様に、【受付】越しに魔法で攻撃してやるとよい。



部屋の壁

タグ：[空間] [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

建物の壁。侵入不可であり、両側の射線を遮る。

C S解除ゾーン

タグ：[空間] [トラップ] [機械]

探知難易度：1 3 解析難易度：9 解除難易度：9

▼効果

[滞在] 対象は「難易度：1 3」の [抵抗判定] を行なう。[判定失敗] 対象のCSを一つ解除する（対象が選択）。

ヒールゾーン

タグ：[空間] [魔法]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

[滞在] 対象は【HP】が30点回復する。

セーフティゾーン

タグ：[空間] [魔法]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

[接触・滞在] 対象は [軽減：1 5] を得る。

受付

タグ：[地形] [高さ3]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

透明の板を高い位置まで張り付けた受付。射線をさえぎらない。

エネミーの配置例

パターン1

〈一角馬〉A (C 5)

〈猛猪〉A (E 2)

〈猛猪〉B (F 8)

〈悪夢魔〉A B (G 7)

パターン2

〈悪徳の暗殺者〉A (F 5)

〈悪徳の暗殺者〉B (G 7)

〈悪夢魔〉A B (E 2)

〈悪徳の召喚術師〉A (C 2)

パターン3

〈悪夢の檻〉A (B 5)

〈悪夢の檻〉B (C 5)

〈悪徳の召喚術師〉A (E 6)

〈悪徳の召喚術師〉B (D 3)

〈猛猪〉A (G 8)

人数への対応

PCが3名の場合は、パターン1ならば〈猛猪〉を1体減らし、パターン2ならば〈悪徳の暗殺者〉を1体減らすとよいだろう。PCが5名の場合はパターン1ならば〈猛猪〉を1体と〈悪夢の檻〉を2体追加、パターン2ならば〈悪徳の召喚術師〉を1体と〈悪夢の檻〉を2体追加するとよいだろう。



02：迷宮書架

互い違いに書架が並ぶ。そのさまはまるで本で読みあがった密林の如くだ。

モンスターが現れた！ 武器を構える君たちだが興奮が過ぎると頭がぼうっとしてくる。図書館での暴力的行動を抑制する何らかの仕掛けがあるようだ。厄介だなという言葉が脳裏をよぎる。

◆ どこでもダンジョンに！

『ログ・ホライズン』は荒廃し荒れ果てた日本そっくりの異世界を舞台にしている作品だ。多くの冒険者が集うホームタウンであるアキバを初め、ススキノ、マイハマ、ラグランダの社など、原作でもたくさんの街やダンジョンが描かれている

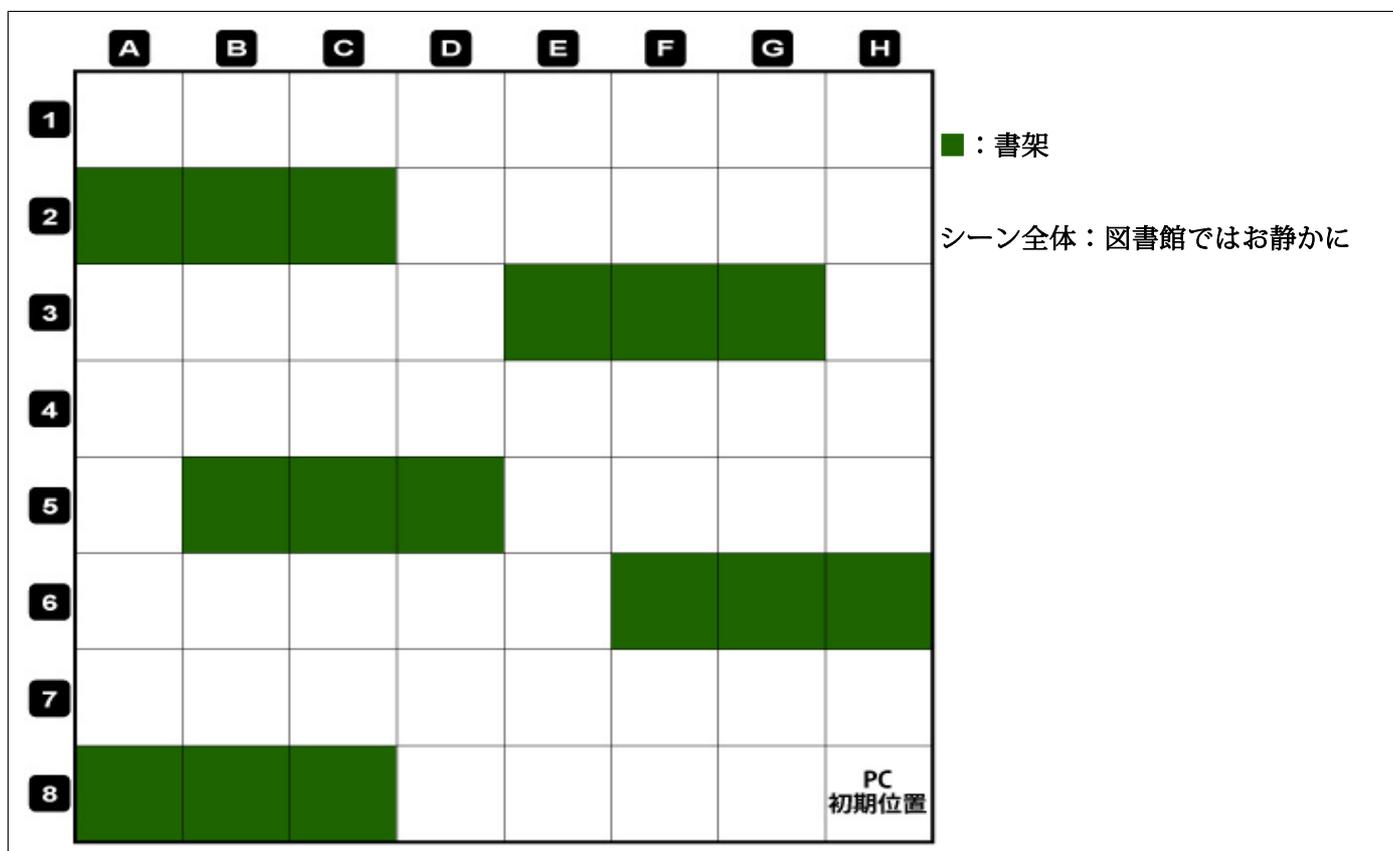
そして、『LHZ』では古代遺跡という形であなたの住んでいる街も登場させることができるのだ。もちろんその大半が崩壊しているけれども、学校や病院や図書館など、あらゆる施設がダンジョン候補になる。ダンジョンの舞台や構造に迷ったら、君のよく知っている場所を廃墟にして登場させてみよう。

◆ ディベロッパーへのアドバイス

このマップは破壊可能な障害物である【書架】によって全体が細い通路状になっており、射線が限られ、通行止めの状況が作りやすい構成になっている。細い通路をうまく使って、射程のある攻撃があるエネミーと、そこに向かおうとするPCを食い止める盾役のエネミーを配置してやると手ごわい遭遇になるだろう。配置例で言えばパターン1の〈悪夢魔〉と〈悪夢の檻〉を参照するとよい。

こういう配置にすることで、PCはエネミー前衛を突破するか、それとも手番を費やして【書架】を破壊して回りこむか、という葛藤をすることになる。マップデザインにおいては、このようにプレイヤーにどっちをとるかの葛藤をさせられるようなマップが手ごわく、面白いマップであるといえる。

マップデザイン、レベルデザインにおいては <http://lhrpg.com/wednesday20140924.html> にも記事があるので参照してほしい。きっとあなたのディベロップメントの一助になるはずだ。



書架

タグ：[壁] [機械] [物品]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

侵入不可であり、両側の射線を遮る。このプロップは破壊可能であり、【HP】は60、【防御力】は20となり、[弱点(火炎)：20]を持つ。

図書館ではお静かに

タグ：[シーンエフェクト] [魔法]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

[滞在] 対象は1Dを振る。出目がそのキャラクターのヘイト以下の場合[放心]を得る。騒がしい滞在者には強い電撃でショックを与える静寂魔法。

◆ 複雑なプロップ？ エネミー？

[高さn] だけを持つ地形のような単純なプロップもあれば、効果の文章が長い複雑なプロップもある。特技3個の[モブ] エネミーに比べれば、6つも7つも特技を持つ[ボス] エネミーは複雑だ。砕けた表現を使えば、これらの要素は戦闘の複雑さに直接影響すると言っている。

ある戦闘が単純か、あるいは複雑かということ自体は面白さを意味しないが、単純すぎれば見ただけで遊ぶ前から先が分かってしまうし、複雑すぎれば把握するだけで遊ぶ前から疲れてしまう。

単純すぎず、複雑すぎない戦闘を作る方法は簡単だ。単純なプロップには複雑なエネミーを、単純なエネミーには複雑なプロップを合わせれば良い。どちらも数や種類が多ければ(少なければ)、それだけで複雑さは上がっていく(下がっていく)。

ディベロップの失敗は「過剰なサービスをしてしまうこと」が多い。あれもこれもと盛り込みたい要素をどんどん追加してしまうのだ。「その戦闘で楽しんで欲しいのは、プロップか、エネミーか?」。中心となるアイデア以外はシンプルにすると良いだろう。

エネミーの配置例

パターン1

- 〈幻霊〉A (F 5) [隠密] 状態で配置
- 〈幻霊〉B (E 2) [隠密] 状態で配置
- 〈悪夢魔〉A (D 8)
- 〈悪夢魔〉B (F 7)
- 〈悪夢の檻〉A (C 7)
- 〈悪夢の檻〉B (E 5)

パターン2

- 〈悪徳の暗殺者〉A (G 8) [隠密] 状態で配置
- 〈悪徳の暗殺者〉B (C 7) [隠密] 状態で配置
- 〈悪徳の召喚術師〉A (E 2)
- 〈一角馬〉A (F 5)

人数への対応

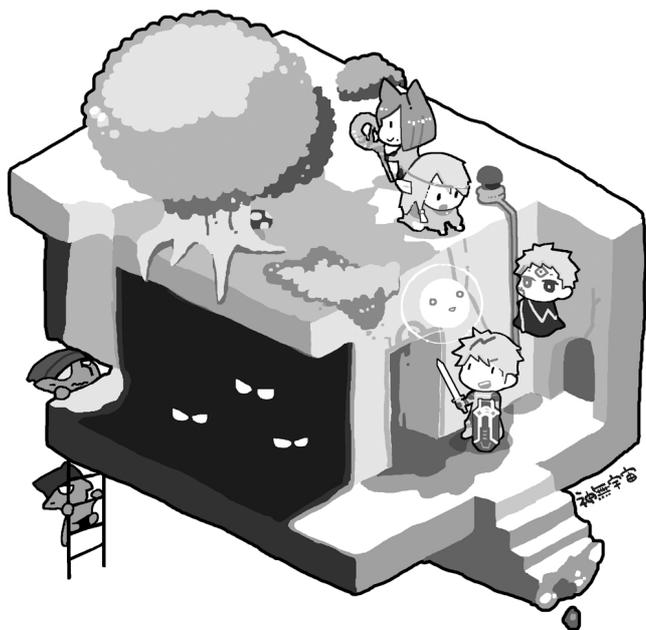
PCが3名の場合はパターン1ならば〈幻霊〉を1体減らし、パターン2の場合は〈悪徳の暗殺者〉を1体減らせばよいだろう。PCが5名の場合は〈猛猪〉を1体と〈悪徳の召喚術師〉を1体追加、パターン2の場合は〈猛猪〉を2体追加するとよいだろう。〈幻霊〉は[機械]プロップを無視して移動できる便利なエネミーだが、数が多すぎるとプレイヤーにもストレスを与えすぎてしまうだろう。



03：厳罰の閲覧室

呪われた本を多く集めた禁書室に付属する閲覧室。簡素な机と椅子が据え付けられただけのそこは殺風景だが品のよさすら感じられる。

だが、それだけで終わらないのが古代の遺跡である。禁書を取めた奥の部屋からおどろおどろしい呪いとともにもンスターたちが姿をあらわした。



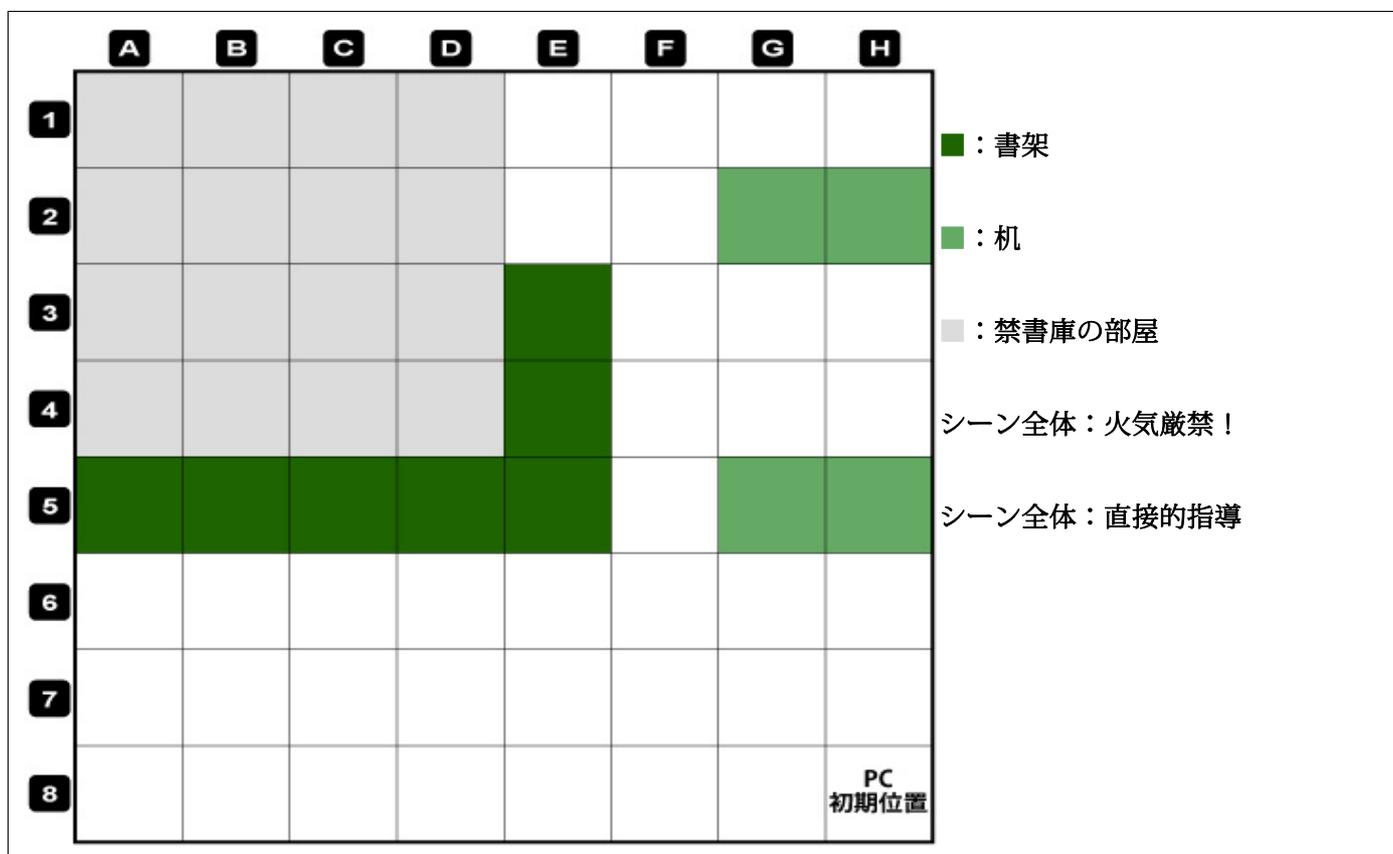
ディベロッパーへのアドバイス

様々な効果をもたらすプロップが設置されたマップ。B Sを与えるエネミーをメインに配置して、シーンエフェクトとの連携を図ろう。また奥の小部屋に財宝や助けるべきNPCなどを配置して、PCたちに誘導をかけるとよいだろう。

【禁書庫の部屋】と【直接指導】の相乗効果は高く、バッドステータスはこのマップにおいて非常に強力となっている。

しかしこれらはPCだけが一方的に利益を受けられるものではない。とくに〈悪夢魔〉や〈幻霊〉はPCたちに大きなプレッシャーを与える事ができるだろう。一方で、バッドステータスを得意とする一部の吟遊詩人や付与術師PCには手痛いしっぺ返しを喰らうことも覚悟しておこう。

プロップはプレイヤーをいたぶるためのものではない。戦闘を楽しいものにするためにちょっとした仕掛けである。ゆめゆめをそれを忘れないように。



書架

タグ：[壁] [機械] [物品]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

侵入不可であり、両側の射線を遮る。このプロップは破壊可能であり、【HP】は60、【防御力】は20となり、[弱点(火炎)：20]を持つ。

机

タグ：[オブジェクト] [機械] [高さ1]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

書庫に備えつけられた机。

禁書庫の部屋

タグ：[空間] [トラップ] [魔法]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

[滞在] 1Dを振ること。出目によって以下の効果を受ける。[出目1] [放心] を得る。[出目2] [障壁：15] を得る。[出目3] [萎縮] を得る。[出目4] [再生：10] を得る。[出目5] [惑乱] を得る。[出目6] [衰弱：10] を得る。

火気厳禁！

タグ：[シーンエフェクト] [魔法]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

シーン内のキャラクターは[軽減(火炎)：15]を得る。

直接的指導

タグ：[シーンエフェクト] [魔法]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

[放心・衰弱・萎縮・惑乱] 対象に10点の直接ダメージを与える。

エネミーの配置例

パターン1

〈猛猪〉A (F5)

〈猛猪〉A (E2)

〈猛猪〉B (G7)

〈悪夢魔〉A (C8)

〈悪夢魔〉B (D6)

パターン2

〈悪徳の暗殺者〉A (C8)

〈悪徳の暗殺者〉B (E2)

〈悪徳の召喚術師〉A (F5)

〈幻霊〉A (G7) [隠密] 状態で配置

パターン3

〈悪徳の暗殺者〉AB (E2)

〈悪徳の暗殺者〉C (F8) [隠密] 状態で配置

〈悪夢の檻〉A (G1)

〈悪夢の檻〉B (D7)

人数への対応

PCが3名の場合はパターン1ならば〈猛猪〉を1体減らし、パターン2ならば〈悪徳の暗殺者〉を1体減らせばよいだろう。PCが5名の場合は、パターン1ならば〈一角馬〉を1体と〈悪夢魔〉を2体追加、パターン2ならば〈幻霊〉を1体と〈悪夢の檻〉を2体追加するとよいだろう。

CR9：高山地帯

ドラゴンが守る秘宝の噂を聞きつけた君たちは切り立った断崖と数々のモンスターが待ち構える険しい山道に踏み入った。

一歩踏み外せば地上まで真っ逆さま！ 即死間違いなしのがけ下に少しびびったのはここだけの秘密だ。

このマップのテーマは空中。つまりは「飛行状態」がテーマだ。このCRになるとそういったエネミーも大量に登場してくる。制空権は『LHZ』においても重要な概念なのだ。こういった新しいチャレンジ要素を追加することでセッションは若返り新鮮な楽しみが長続きすることになる。意識的に取り込もう。

01：転落、危機一髪！

小さな風溜まりの広場がある断崖の休憩所。休むのは人間ばかりではない。ここを棲家とするモンスターたちにとっても休憩を取るところなのは間違いが無い。君たちは警戒をしながら広場に入った。

ディベロッパーへのアドバイス

細く枝分かれした道に移動すれば即死するプロップという実に危険なマップ。足場が狭く隊列を整えにくいので、特殊な移動能力を持つエネミーを活躍させやすい。〈鋼尾翼竜〉はもちろん、〈小牙竜鬼の畏匠〉も扱いやすいだろう。

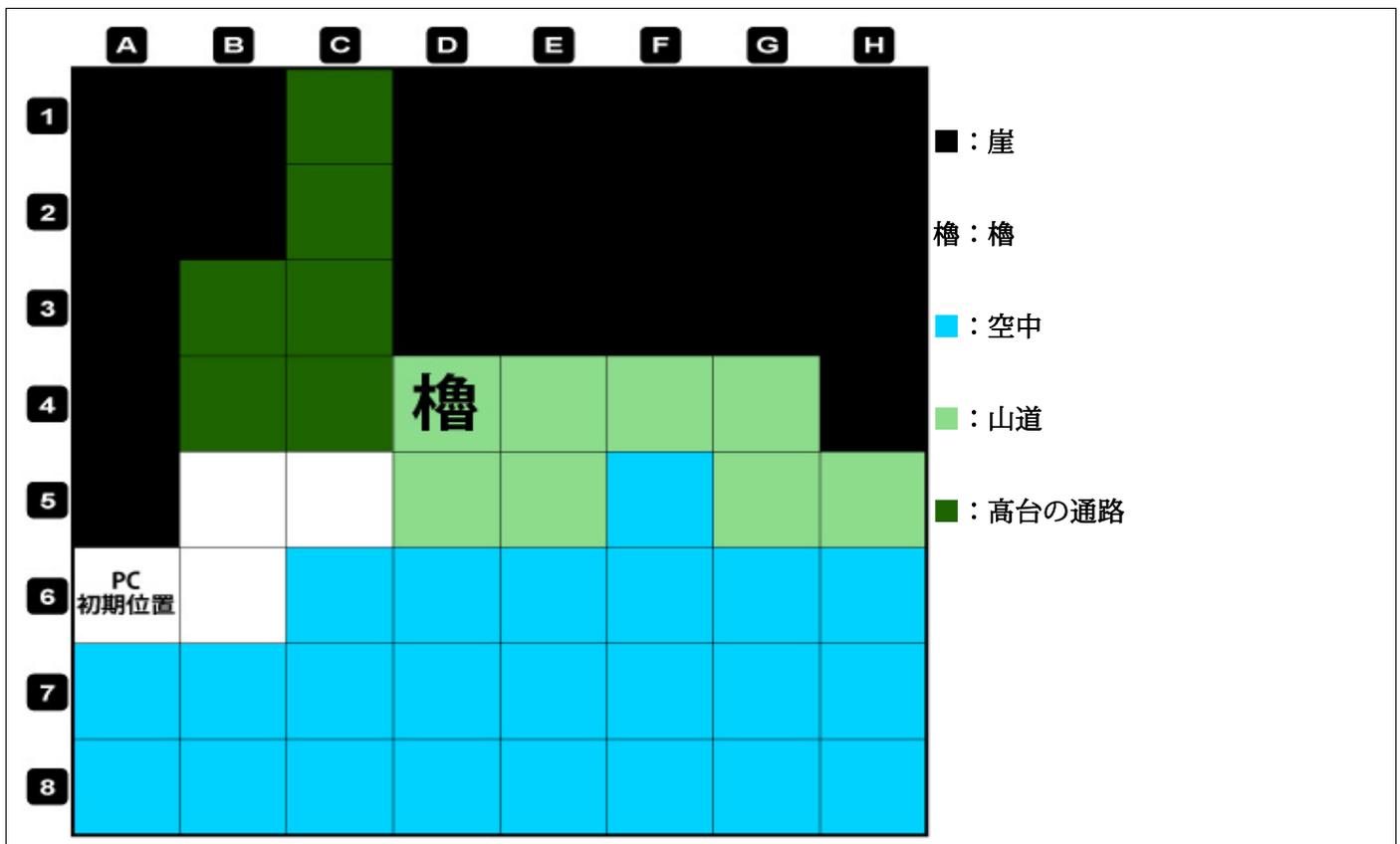
飛行状態

「飛行状態」はCR5程度で対策が視野に入ってくる状態だ。

「飛行」状態のキャラクターは、「地形」タグを持つプロップから望まない効果を受けない。また「飛行」状態のキャラクターは、「飛行」状態ではないキャラクターの「阻止能力」の対象にならない。

「地形」タグの効果を受けないというのは非常に強い効果であり、今回のような【空中】だけではなく、【落とし穴】や【沼地】のような効果もすべて無視することができる。一般的に言えば、非常に有利な状態だ。

とはいえプロップによっては「飛行」状態のキャラクターを狙い撃ちにするものもある。



崖

タグ：[空間] [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

切り立った崖。侵入不可であり、両側の射線を遮る。

櫓

タグ：[オブジェクト] [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

[接触] 対象は[軽減(至近以外からの攻撃)：10]を得る。この効果は対象がこのプロップから離れるまで持続する。

空中

タグ：[地形] [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

[接触] 対象は【因果力】を1失い、移動直前のS qへ[即時移動(強制)]する。【因果力】が0で失えない場合、直ちに[死亡]状態となる。

山道

タグ：[地形] [天然] [高さ1]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

効果は特になし。

高台の通路

タグ：[地形] [天然] [高さ4]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

効果は特になし。ただし[高さ]に注意。[高さ4]のS qから[高さ0]のS qに[飛行]状態ではないキャラクターが[瞬間転移]以外の移動で移動した場合、即座に15点の直接ダメージを受ける。

エネミーの配置例

パターン1

- 〈鋼尾翼竜〉A (C 3)
- 〈鋼尾翼竜〉B (E 6)
- 〈巨石兵士〉A (B 5)
- 〈巨石兵士〉B (C 5)

パターン2

- 〈転がり岩〉A (B 3)
- 〈転がり岩〉A (C 2)
- 〈転がり岩〉B (E 5)
- 〈小牙竜鬼の罨匠〉A (B 4)
- 〈小牙竜鬼の罨匠〉B (C 2)
- 〈小牙竜鬼の罨匠〉C (E 4)
- 〈紅玉獣〉A (D 4)

人数への対応

PCが3名の場合はパターン1ならば〈巨石兵士〉を1体減らし、パターン2ならば〈転がり岩〉と〈小牙竜鬼の罨匠〉を1体ずつ減らそう。PCが5名の場合はパターン1ならば〈鋼尾翼竜〉〈剣の姫騎士〉を1体ずつ追加し、パターン2ならば〈鋼尾翼竜〉を2体追加するといひ。パターン1は群がる巨大モンスターとの迫力ある戦闘となるし、パターン2は意地悪なコボルトとの知恵比べの様相を呈すだろう。

02：落石注意、足元注意

切り立った崖が大きく弧を描く上に崩れやすい不安定な足元。一步一步確実に足を進めなければいけない状況。だというのに敵はそんなことお構いなしで襲い掛かってくる。慌てて逃げればがけ下にまっさかさまとなれば、ここは立ち向かうしかない！



ディベロッパーへのアドバイス

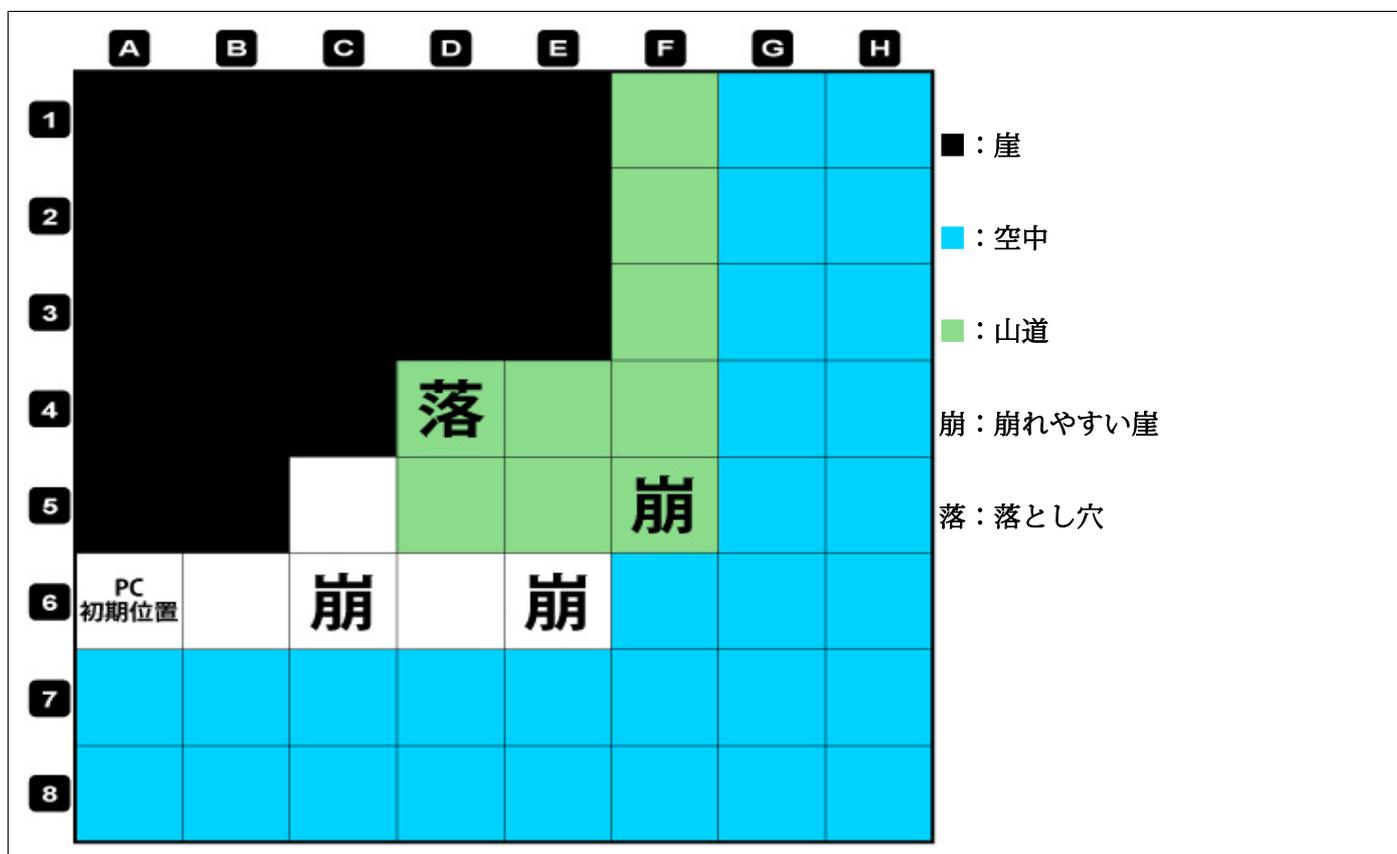
切り立った崖の側面を慎重に足を進めるマップ。PCの移動は非常に制限される。吹き降ろす風で強制移動させられるシーンエフェクトや無理やり強制移動させるシナリオ動作などを追加するとより緊迫感の増すマップになるだろう。

このマップのデザイン方針は2つある。

1つはこの狭い通路での駆け引きを中心に据えた考えだ。その場合エネミーとPCたちは、前衛後衛と行いった配置や「阻止能力」などで戦うことになる。攻撃の集中や前線突破の駆け引きを楽しめるだろう。

もうひとつの方針は「飛行状態」を用いてどちらが制空権を握るかという戦いだ。このようなマップでは飛行可能なキャラクターが遠距離攻撃を兼ね備えていた場合、一方的な攻撃が可能になる。

危機感の演出としては優秀だが、対応手段がない場合殲滅線になってしまうので注意しよう。



崖

タグ：[空間] [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

切り立った崖。侵入不可であり、両側の射線を遮る。

空中

タグ：[地形] [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

[接触] 対象は【因果力】を1失い、移動直前のSqへ[即時移動(強制)]する。【因果力】が0で失えない場合、直ちに[死亡]状態となる。

山道

タグ：[地形] [天然] [高さ1]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

効果は特になし。ただし[高さ]に注意。

崩れやすい崖

タグ：[地形] [トラップ] [天然]

探知難易度：14 解析難易度：10 解除難易度：不可

▼効果

[接触] このSqはプロップ【空中】に変化する。対象は「難易度：16」の[運動判定]を行なう。[判定成功] 残りの移動を失い、移動直前のSqへ[即時移動(強制)]する。

落とし穴

タグ：[地形] [トラップ] [天然]

探知難易度：11 解析難易度：7 解除難易度：9

▼効果

[接触] 対象は「難易度：13」の[運動判定]を行なう。[判定失敗] 20点の直接ダメージと[硬直]を受け、残りの移動を失う。

エネミーの配置例

パターン1

〈剣の姫騎士〉A (D5)

〈剣の姫騎士〉B (E4)

〈鉦脈妖精〉A (C5)

〈鉦脈妖精〉B (F4)

パターン2

〈鋼尾翼竜〉A (D6)

〈鋼尾翼竜〉B (F7)

〈紅玉獣〉A (D4)

〈紅玉獣〉A (D4)

パターン3

〈剣の姫騎士〉(D5)

〈鉦脈妖精〉(F4)

〈鋼尾翼竜〉(F6)

〈転がり岩〉A (D6)

〈転がり岩〉B (F1)

人数への対応

PCが3名の場合はパターン1ならば〈鉦脈妖精〉を1体減らし、パターン2ならば〈紅玉獣〉を1体減らす。PCが5名の場合はパターン1ならば〈巨石兵士〉を2体、パターン2ならば〈転がり岩〉を2体と〈鋼尾翼竜〉を1体追加するとよいだろう。もしくはパターン1・2にかかわらず〈鋼尾翼竜〉を2体追加するのもよいだろう。また、細く狭いマップのためエネミーからの圧力は非常に大きなものとなる。意図する以上にきつい戦闘となる場合もあるだろう。

03：空中大決戦！

空に突き出すように佇む祭壇はかつてはそこに壮大な神殿があったと思わせる傷ついた柱だけが空に向かって突き出している。

しかし、そこそが守るべき場所であると主張するかのようこれまでとは違い真剣な雰囲気漂わせたモンスターたちが待ち構えていた。

求める宝はすぐそこだ！

カットイン：アーンドラスの登場！

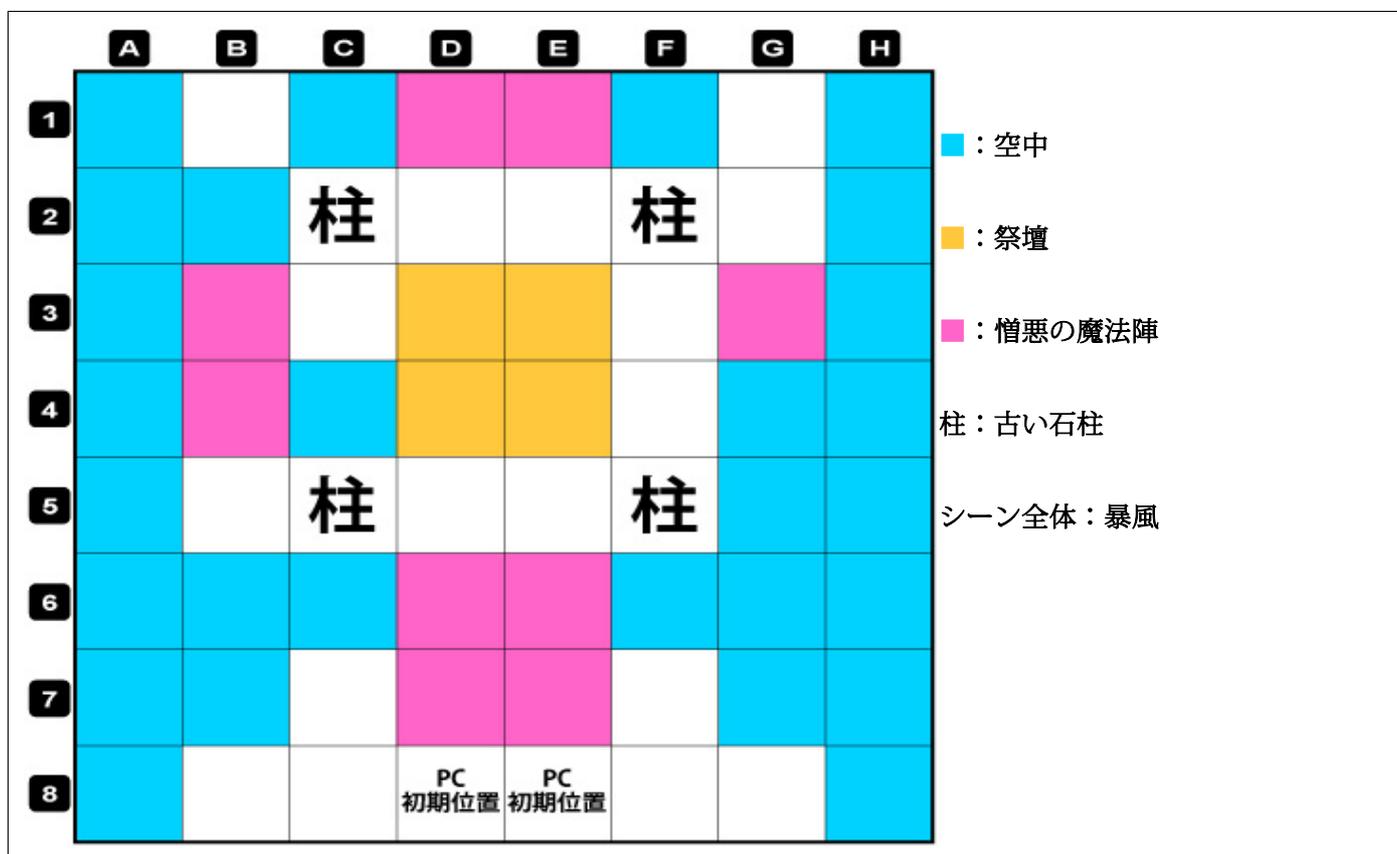
山頂にあったのは崩れかけた柱と壊れかけた祭壇、その周りで落ち着かなげに辺りを見回す〈小牙竜鬼〉たち、そしてぬめっとした光沢のある鈍色の鱗に覆われた巨大な竜の姿だった。その竜、〈鋼竜アーンドラス〉は炯々たる眼光を放つその目で君たちを認めると、長く太い尻尾を振り回して〈小牙竜鬼〉を一人跳ね飛ばし、その姿を誇示するように翼を広げて天まで轟かすような咆哮を上げた！

ディベロッパーへのアドバイス

四柱に囲まれた祭壇と地上を見下ろす穴の空いた実に壮大なマップでボス戦闘に使うにはうってつけと言える。【暴風】のプロップと連動してマップの下側にトラップを仕掛ける他、【古い石柱】を倒すと【橋】になるような、地形変化のギミックなどを応用して実装するのも面白いだろう。

このマップでは【空中】が設定されているため、見た目より移動の自由度は低い。[飛行状態]ではないキャラクターは移動に制限を受けることに注意しよう。一方で、そういった適性があるPCおよびエネミーは縦横無尽に活躍することが出来る。

柱の与える物理ダメージはこのCRにしても決して無視できるものではない。この不安定な柱の危険性は戦闘開始時に伝えても良いだろう。



空中

タグ：[地形] [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

〔接触〕対象は【因果力】を1失い、移動直前のSqへ〔即時移動（強制）〕する。【因果力】が0で失えない場合、直ちに〔死亡〕状態となる。

祭壇

タグ：[地形] [機械] [高さ1]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

効果は特になし。ただし〔高さ〕に注意。

憎悪の魔法陣

タグ：[空間] [トラップ] [魔法]

探知難易度：9 解析難易度：12 解除難易度：12

▼効果

〔接触、滞在〕対象は【ヘイト】が+1される。

古い石柱

タグ：[オブジェクト] [機械] [物品]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

この古い石の柱はいまや崩れかけている。〔起動：マイナー〕このプロップから見て「射程：1Sq」以内の対象が起動できる。このプロップから見て「射程：至近／対象：直線2（無差別）」を二次対象として、40点の物理ダメージを与える。1シナリオ1回使用可能。

暴風

タグ：[シーンエフェクト] [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

シーン内のすべてのキャラクターは〔射撃攻撃〕の〔攻撃判定〕に-2する。また、〔飛行〕状態であればクリンナップフェイズにマップの下方向（マップ座標数字の大きい方向）へ1Sqの〔即時移動（強制）〕を受ける。

エネミーの配置例

パターン1

- 〈剣の姫騎士〉A（D3）
- 〈巨石兵士〉A（D3）
- 〈鋼尾翼竜〉A（B4）
- 〈鋼尾翼竜〉B（F3）

パターン2

- 〈鋼竜アーンドラス〉A（D3）
- 〈小牙竜鬼の罫匠〉A（C3）
- 〈小牙竜鬼の罫匠〉B（F3）

パターン3

- 〈剣の姫騎士〉（D3）
- 〈鋼尾翼竜〉A（C1）
- 〈鋼尾翼竜〉B（F1）
- 〈鋼尾翼竜〉C（C4）

人数への対応

PCが3名の場合はパターン1ならば〈鋼尾翼竜〉を1体減らし、パターン2ならば〈小牙竜鬼の罫匠〉を2体減らす。PCが5名の場合はパターン1ならば〈剣の姫騎士〉を2体追加し、パターン2ならば〈鋼尾翼竜〉を2体追加するとよいだろう。パターン1は見かけよりもはるかにタフな戦闘が予測される。パターン2は堂々たるドラゴンとの決戦である。

CR10：パルムの深き場所

〈ティアストーン山地〉地下深くに眠る古代の坑道とトンネルの複合建築物、〈パルムの深き場所〉

危険なモンスターが跋扈するとはいえ新しい流通を求める〈大地人〉と〈冒険者〉にとっては重要な通商路になりそうだった。

君たちはその先行調査として乗り込むことになったのだ。

01：地底の待ち伏せ

ちょっとした油断が命取り。地底を張り巡らされた水路に落下してしまった君たちは、その流れの果て、地底湖へと落下してしまった！ 地下深くの水源は大広間中心部の巨大なプール。

四方を高台にかこまれたそこは、モンスターたちのキルゾーンだった！ ここを脱出するのは骨が折れる。鋭い叫びと共に戦闘が始まった。

ディベロッパーへのアドバイス

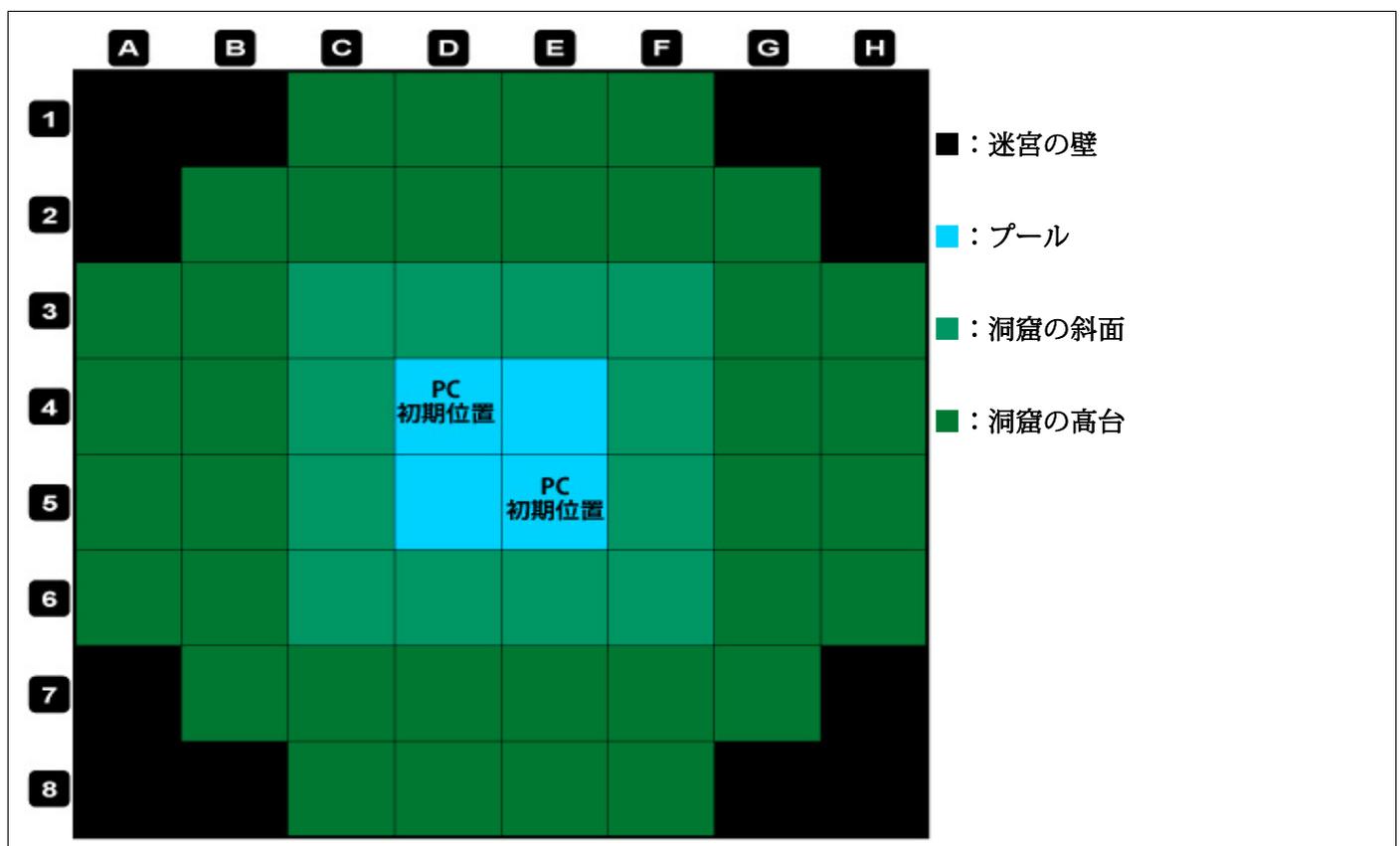
水路から押し流されて落下したという設定のこのマップは中央部の水場がPCの初期位置となっている。

その開始シチュエーションから、ホットスタートが望ましいだろう。〔偵察〕行動を事前にする余裕がない（ブリーフィング自体がない）や、エネミー側の奇襲でスタートするといった趣向が考えられる。よりハードにするのであれば落下ダメージや〔萎縮〕状態からスタートするなど考えられる。

周囲をエネミーが取り囲んでという趣向のこのマップはシンプルな構造なので、どんなエネミーとも相性が良い。

特に近接が得意なエネミーと、射撃型のエネミーを混ぜると良いだろう。時間差でPCたちにダメージを与えることができる。

くせないマップなので、さまざまなエネミーを組み合わせて楽しむと良いだろう。



迷宮の壁

タグ：[空間] [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

迷宮の壁。侵入不可であり、両側の射線を遮る。

プール

タグ：[地形] [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

このプロップは【水中】類似として扱う。〔接触〕対象はこのプロップ内に進入した時点で残りの移動を失う。対象は〔水泳〕状態になり、さらに【移動力】が1まで低下する。この効果はこのプロップから離れるまで持続する。

洞窟の斜面

タグ：[地形] [天然] [高さ1]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

〔接触〕対象は現在の〔高さ〕より低いS qを攻撃する場合ダメージロールに+10する。

洞窟の高台

タグ：[地形] [天然] [高さ3]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

〔接触〕対象は現在の〔高さ〕より低いS qを攻撃する場合ダメージロールに+10する。

エネミーの配置例

パターン1

- 〈診断機〉A (C 3)
- 〈毒根の多頭花〉A (B 4)
- 〈毒根の多頭花〉B (F 6)
- 〈牛頭大鬼〉A (C 5)
- 〈牛頭大鬼〉B (D 3)
- 〈牛頭大鬼〉C (E 6)

パターン2

- 〈変異した鷲獅子〉A (C 7)
- 〈変異した鷲獅子〉B (F 7)
- 〈吸血鬼〉A (D 1)
- 〈吸血鬼の従者〉A (C 2)
- 〈吸血鬼の従者〉B (F 2)

人数への対応

PCが3名の場合はパターン1なら〈診断機〉と〈牛頭大鬼〉1体を外し、パターン2ならば〈吸血鬼〉を外す。PCが5名の場合はパターン1ならば〈牛頭大鬼〉を2体と〈毒根の多頭花〉を1体。パターン2ならば〈吸血鬼〉を2体追加するといいたろう。〈冒険者〉たちを中央のプールにいかにか押しとどめるかがGMの腕の見せ所であり、それをどうかいぐるかがPLの挑戦のしがいのあるところだろう。

◆ パルムの深い場所

〈パルムの深き場所〉とは〈ティアストーン山地〉の地下深くに伸びる広大な地下遺跡で、通り抜けるだけでも数十時間かかるダンジョンだ。通路には冠水や崩落した箇所もあり、モンスターも生息しているため決して安全とはいえない。原作やアニメ『ログ・ホライズン』では、ススキノへ急ぐシロエたちが、空路の危険性を感じてこの地下遺跡を抜けていった。

さらに最近の調査で、この遺跡は単なる地下通路などではなく、さらに奥深くで、広大なレイドゾーン〈奈落の参道〉へと繋がっていたことが判明した。ここには〈ヘイロースの九大監獄〉に登場したものと酷似した強力なレイドボスが存在し、攻略に挑んだギルド〈シルバーソード〉と激しい戦いを繰り広げた。

02：欲望は罠の味

固く閉ざされた扉と小部屋の奥に置かれた開閉装置。わかりやすいギミックの通路だが、その一角に宝物の山が拾ってくださいとばかりに放置されている。心揺れるが手を出せばしっぺ返しが待っていそうな予感がある。

ディベロッパーへのアドバイス

左側に細長い玄室を持つT字路。そこそこ狭く戦略の幅を制限されるマップ。

C2・C3に通り抜けたら閉まる【シャッター】を配置し、扉のある方向にスイッチを配置するなどの単純な分断を行うだけでも毛色の変わった戦いを楽しめるだろう。

エネミーの配置例

パターン1

- 〈変異した鷲獅子〉 A (B2)
- 〈変異した鷲獅子〉 B (D4)
- 〈狂戦士〉 A (C3)
- 〈狂戦士〉 B (E2)

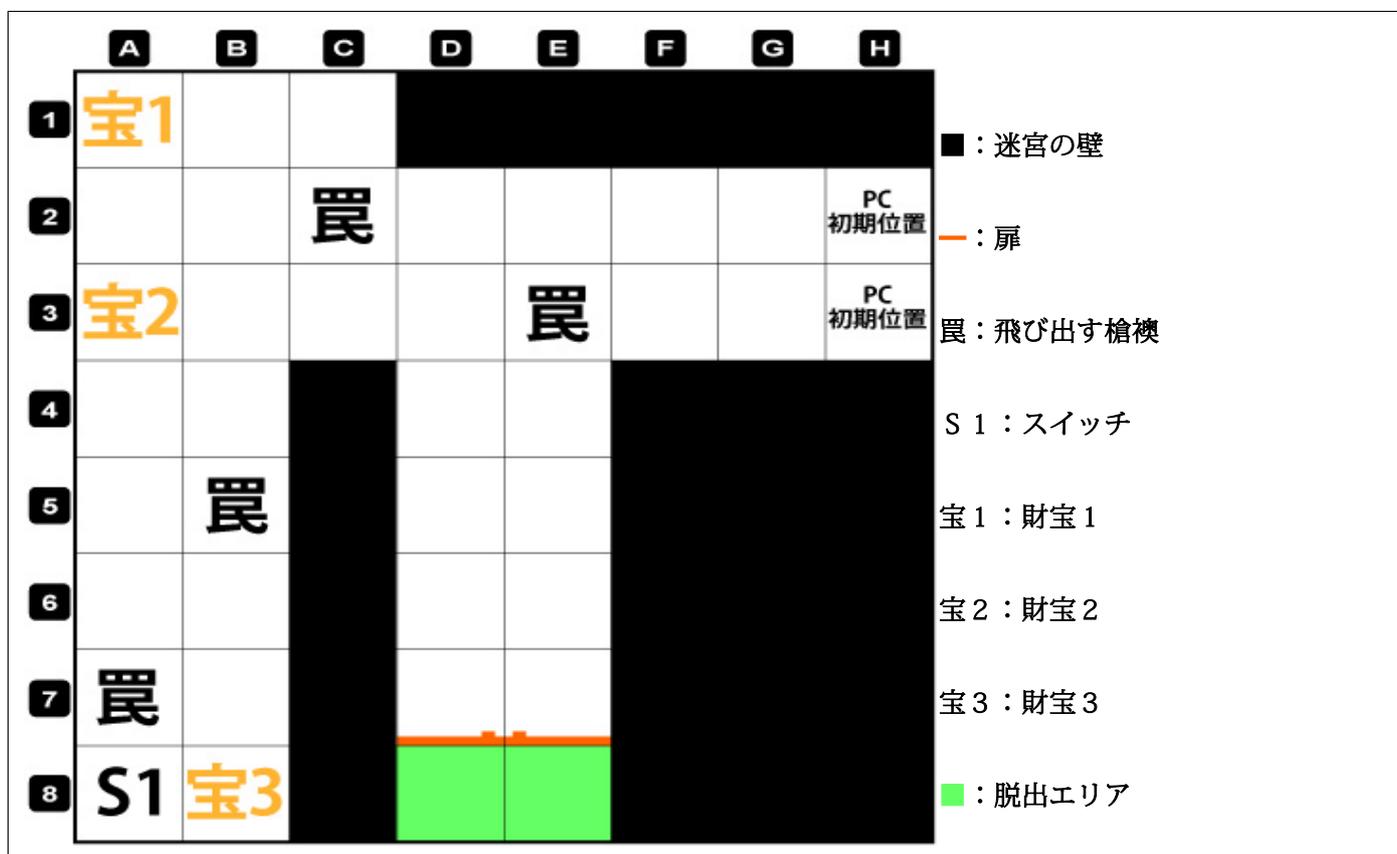
エネミーの配置例

パターン2

- 〈毒根の多头花〉 A (A5)
- 〈毒根の多头花〉 B (B7)
- 〈貪り食う汚泥〉 A (A1)
- 〈貪り食う汚泥〉 B (A3)
- 〈貪り食う汚泥〉 C (B4)
- 〈貪り食う汚泥〉 D (D3)

人数への対応

PCが3名の場合はパターン1なら〈変異した鷲獅子〉を1体減らし、パターン2なら〈貪り食う汚泥〉を2体減らす。PCが5名の場合はパターン1ならば〈変異した鷲獅子〉と〈狂戦士〉を1体ずつ追加し、パターン2なら〈吸血鬼〉を2体追加するとよいだろう。プレイヤーの欲望に従って難易度が飛躍的に上がるがGMは恐れずに増援を出してほしい。それ以外は狭い通路を利用した単純な各個撃破を狙うことが出来る。また、こういった〔接触〕を条件にするトラップを活用するならば〈変異した鷲獅子〉が猛威を振るうだろう。



迷宮の壁

タグ：[空間] [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

迷宮の壁。侵入不可であり、両側の射線を遮る。

扉

タグ：[壁] [機械] [物品]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

ごく普通の扉。扉が閉じている時はこのプロップは【壁】と同様に通過不能であり、両側の射線を遮る。開いている時はこのプロップは【アーチ】と同様に通過可能であり、射線を遮らない。シナリオ開始時は閉じている状態。

スイッチ

タグ：[オブジェクト] [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

〔滞在〕【扉】を閉じた状態から開いた状態にする。

財宝 1

タグ：[オブジェクト] [物品]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

〔接触〕あなたは「財宝表：魔法素材」をロールしても良い。財宝ロールの後、D6のSqに〈貪り食う汚泥〉1体を配置する。シナリオ一回。

財宝 2

タグ：[オブジェクト] [物品]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

〔接触〕あなたは「財宝表：換金アイテム」をロールしても良い。財宝ロールの後、E5のSqに〈貪り食う汚泥〉1体を配置する。シナリオ一回。

財宝 3

タグ：[オブジェクト] [物品]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

〔接触〕あなたは「財宝表：魔法素材」をロールしても良い。財宝ロールの後、E8のSqに〈貪り食う汚泥〉1体を配置する。シナリオ一回。

飛び出す槍袞

タグ：[オブジェクト] [トラップ] [機械]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：13

▼効果

〔接触〕対象は「難易度：14」の〔回避判定〕を行う。〔判定失敗〕対象は40点の物理ダメージを受け、残りの移動を失う。

脱出エリア

タグ：[空間]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：13

▼効果

〔接触〕このマップから脱出できる。

03：バトルブリッジ

さらに地下深くを進んでいくと巨大な水流に道を阻まれた。いくつかかかっていたらしい橋は歴史を感じさせる形で崩れている。

長い探索の果てに見つけた橋は期待以上に頑丈そうでこれなら壊れる心配もない。

何せ、巨体を誇るモンスターが橋の上で暴れているというのに大丈夫なのだから。

ディベロッパーへのアドバイス

中央に架かる橋によって上下が分断された見かけ以上に複雑なマップ。狭い通路を利用した待ち伏せに思考誘導されるが左上に射撃部隊、右側に攻撃部隊を配置して左下にPCを追いつ込むなどといった戦法を駆使することもできる。〈滑りやすい床〉をほかのトラップと変更してみるのも面白いだろう。

このマップは「湖上の橋を渡る」というシチュエーションである。この種のマップは「nラウンド以内に突破しなければならない」、「nラウンド以上突破を許してはならない」といった制限要素と相性がよいこともおぼえておくといいだろう。

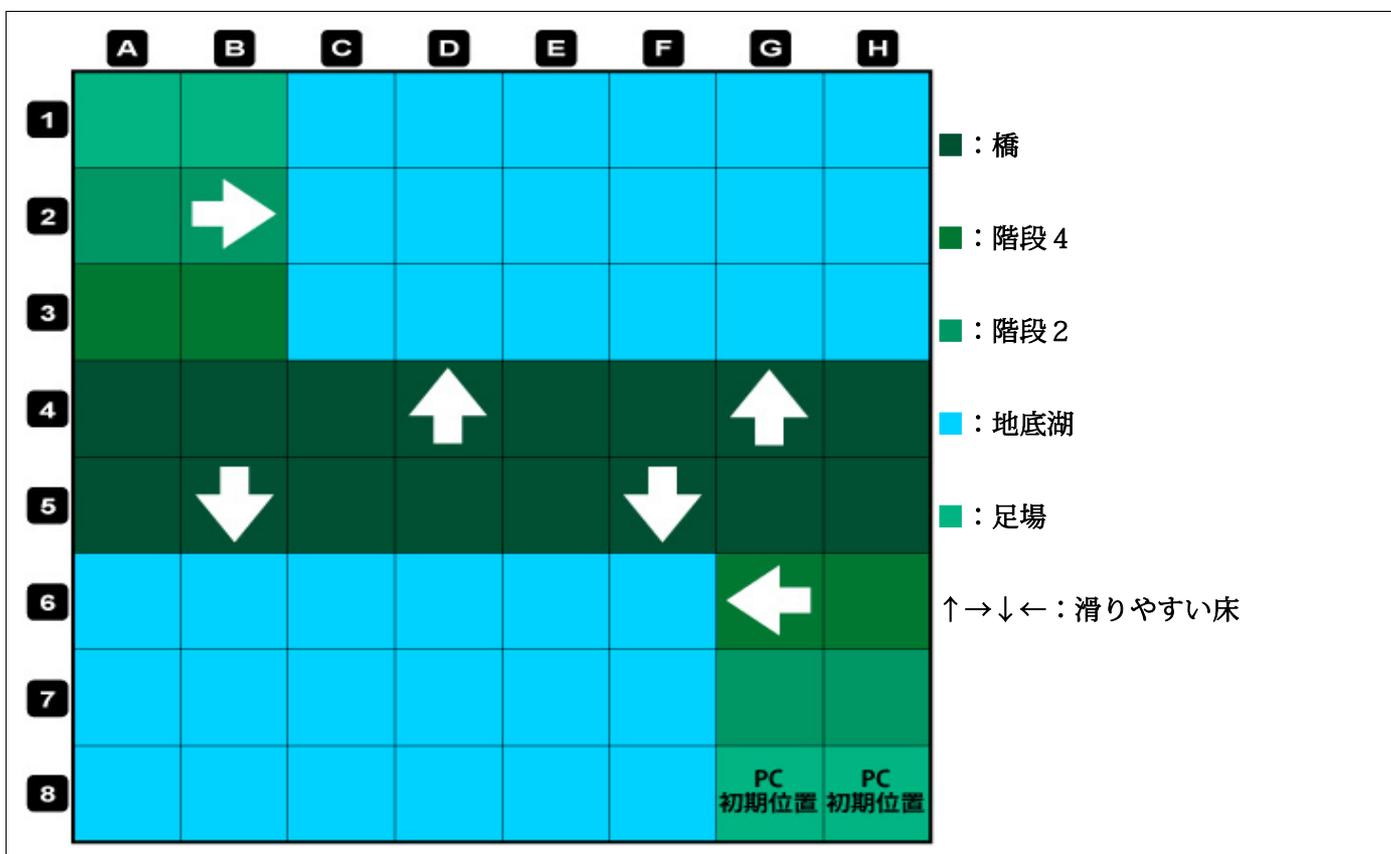
エネミーの配置例

パターン1

- 〈診断機〉 A (D 5)
- 〈診断機〉 B (F 4)
- 〈狂戦士〉 A (E 5)
- 〈狂戦士〉 A (F 5)
- 〈牛頭大鬼〉 A (C 5)
- 〈牛頭大鬼〉 B (E 4)

パターン2

- 〈吸血鬼〉 A (F 4)
- 〈吸血鬼〉 B (H 4)
- 〈吸血鬼の従者〉 A (C 5)
- 〈吸血鬼の従者〉 B (E 5)
- 〈貪り食う汚泥〉 A (G 5)
- 〈貪り食う汚泥〉 B (H 4)



人数への対応

PCが3名の場合はパターン1ならば〈狂戦士〉を1体減らし、パターン2ならば〈吸血鬼〉を1体減らす。PCが5名の場合はパターン1ならば〈変異した鷲獅子〉を2体追加し、パターン2ならば〈吸血鬼〉を1体と〈吸血鬼の従者〉を2体追加するといいたろう。パターン1は奥に誘い込んで強力な打撃を叩き込む布陣であり、パターン2は逆に積極的にPCに向かって攻め込む形が楽しくなるだろう。

橋

タグ：[地形] [機械] [高さ6]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

激流の上に架かる橋。

階段4

タグ：[地形] [機械] [高さ4]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

〔接触〕移動を行う先の地形との〔高さ〕の差分が2までならその効果を見捨てして移動できる。橋に昇るための階段。

階段2

タグ：[地形] [機械] [高さ2]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

〔接触〕移動を行う先の地形との〔高さ〕の差分が2までならその効果を見捨てして移動できる。橋に昇るための階段。

地底湖

タグ：[地形] [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

このプロップは【水中】類似として扱う。〔接触〕対象はこのプロップ内に進入した時点で残りの移動を失う。対象は〔水泳〕状態になり、さらに【移動力】が1まで低下する。この効果はこのプロップから離れるまで持続する。〔滞在〕対象は〔疲労：5〕を受ける。

足場

タグ：[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

何の変哲もない床。

滑りやすい床

タグ：[地形] [トラップ] [機械]

探知難易度：12 解析難易度：8 解除難易度：不可

▼効果

〔接触〕対象は「難易度12」の〔運動判定〕を行う。〔判定失敗〕対象は矢印の方向へ1Sq〔即時移動（強制）〕する。



ヤマト風土記

Culture, geography and folklore in YAMATO.

第七回 「トオノミ地方」



◆ 〈トオノミ地方〉の地勢

〈トオノミ地方〉は、地球世界における北部九州に相当する地域である。当然ながら周囲を海に囲まれており、ヤマト本島との往来は〈カゲトモ街道〉を通行することだけに限られている。しかし〈トオノミ地方〉は〈弧状列島ヤマト〉における西のへき地ではない。かつてこの地は〈ユーレッド大陸〉との海上通商の窓口として機能しており、数多の商家中でも特に優れた9つの商家の手により〈ナインテイル自治領〉となるに至った商業国家の中核なのだ。

キョウから続く〈カゲトモ街道〉沿いの地域は比較的平坦であり、〈ナカス〉から〈パンナイルの街〉にかけて往来の容易な一帯が広がっている。この地域は〈ナインテイル自治領〉の中心部として古くから栄えていたエリアで、現在でも大きな〈大地人〉の集落や、〈ナインテイル九商家〉の手で開発された土地が多く残っている。

この地域はヒューマンの他にもエルフや猫人族の人口が多く、様々な商品を東西へと運んでゆく闊達な商人たちの姿を今でも見かけることができるだろう。

一方、入り組んだ半島となっている西の〈ロングケイプ軍港〉周辺のエリアや、南東の〈ユフィンの温泉街〉周辺の地域は山岳地帯となっており、〈大地人〉の生活圏からは離れていく事になる。

このようなエリアには古代アルヴの遺跡や未踏査のダンジョン、あるいは素材の収集に適したエリアが残されており、中級以上の〈冒険者〉にとっては格好の冒険の舞台となっていた。しかし現在は〈Plant Wyaden〉によるナカス侵攻の影響で先行きが不透明となっている。

◆ 〈トオノミ地方〉の気候

〈トオノミ地方〉の気候は、ヤマトの他地域と比して非常に温暖である。四季はあるが、東の地方に訪れるような冬の厳しさは無く、一年を通して〈冒険者〉の感覚で寒いと言えるような時期は皆無だ。

一方で暑さについては非常に厳しい土地である。一年の半分は南国の熱い風が吹いているし、時には目まぐるしく天気に移り変わり、激しい嵐が襲来するような土地でもある。

高温多雨な気候から、〈トオノミ地方〉で目にする景色は概ね熱帯、あるいは南国をイメージしたものとなっている。浜辺や街といった開けた土地では太陽があらゆるものを強く照らし、短く濃い影が足元に落ちる。道々に咲く花は大きく華やかで、強い光の中でも強い存在感を放っている。一方で森に入ると遙か上まで細く伸びた植物が鬱蒼と茂っており、独特の陰りを作り上げている。

〈トオノミ地方〉で生活している〈大地人〉もこの気候の影響を大きく受けている。多くのものは強い陽射しで日焼けしているし、服装や武装も風通しを重視した軽装となる。〈ナインテイル九商家〉と契約を結んで隊商や商船を護衛する猫人族の戦士たちといえば上半身は半裸に近い非金属の鎧を身に付け、腰に得物を佩いたスタイルが特徴だし、漁村や河川沿いの集落で生活しているような〈大地人〉たちもかなりラフな印象の恰好をしている。

この地域で生産されるものはその気候を反映してやはり熱帯風となっている。例えば食用として収穫される物としては〈モンジバナナ〉が代表的だ。他にも他地域では珍しい大輪の花は、見栄えのするプレゼントの材料として需要があるアイテムの一つだ。

◆ 〈トオノミ地方〉について

〈トオノミ地方〉を中心とした〈ナインテイル自治領〉は古来よりヤマトにおいて独自の地位を占めてきた。これは〈ユーレッド大陸〉との交流における窓口としての機能がこの地に集約されていたからである。

〈トオノミ地方〉は〈神聖皇国ウェストランド〉の西の辺境に過ぎなかったのだが、この交易路の発展に賭け、結果として大きな利益を手にした商人の集団が更なる投資として街や港、街道といったインフラを強化していったのである。

一方で〈神聖皇国ウェストランド〉の貴族達からすれば〈トオノミ地方〉の官吏などは遠隔地の閑職にしが見えなかったらしく、既に大きな影響力を持っていた9つの商家に自治を認める決定を下している。この9つの商家は〈ナインテイル九商家〉と呼ばれる一族の源流であり、〈トオノミ地方〉における大都市の成立や、護衛としての傭兵集団の勃興など、現在に至るまで大きな影響を残している。

◆ 〈トオノミ地方〉のモンスター

〈トオノミ地方〉もまた、ヤマトの他地域と同様に亜人間の脅威にさらされる地方である。この一帯での主な脅威は〈醜豚鬼〉だ。彼らは亜人間としては統率の取れた集団を形成することで知られており、時として大きな脅威として〈大地人〉の生存圏を脅かす事があり、その対応は〈冒険者〉が当たる事が多い。

また、亜人間以外にも人里離れた土地では様々な危険が待ち受けている。ほとんどジャングルと言えるような森では光の精霊亜人である〈黄紋豹鬼〉（ジャガーマン）と遭遇する可能性があるし、川や池で見かける動物にも犀や河馬のようなサイズそのものが危険なものが混じっている。

さらに秘境、あるいは仙境とも呼ばれる〈大地人〉が決して入る事の無いようなエリアともなると、ヤマトというよりは中国サーバーの風情を帯びた〈旋風狒々〉や〈一星猩々〉といった珍しい幻獣と戦うこともあり、様々なモンスターとの戦いが待ち受けている。



◆ナカス

ナカスは〈弧状列島ヤマト〉第四のプレイヤータウンとしてゲーム時代、ナインテイルの〈冒険者〉の拠点として生まれた。人口分散を意図して追加されたナカスだが大多数のプレイヤーはアキバやミナミといった活動人数の多いエリアでゲームを始めることを望んだため、ここを活動の本拠地とするプレイヤーは前述の二都市に比べると少なめにとどまることになる。

人口の少なさから〈大災害〉直後もアキバのように議会を作って收拾を図らねばならないほどの混乱は起きなかったのだが、同じ理由から事態の積極的な打開に動く者もおらず、これがその後の対ミナミにおける対応で後手に回ってしまう原因ともなったのだ。ミナミによるナカス侵攻が起きた際、一部では自治と抵抗のための組織づくりが提案されたが、そうした急ごしらえの団結は周到なミナミの離間工作の前にあっさりと瓦解することとなった。

現在では〈冒険者〉にしろ〈大地人〉にしろかつてのナカスの住人たちはウェストランドへの恭順を示すか、街を逃げ出すかの選択を迫られ、その多くはミナミの支配を受け入れる形での生活を営んでいる。

逆にミナミの侵攻に対して最後まで反抗していた者、積極的に争わなくともウェストランドへの恭順を拒んだ者たちはナカスを離れ、周辺の山野に潜んだり、〈ナインテイル九商家〉のうち反ウェストランド派の元に身を寄せて事態の推移を注視しているようだ。

ウェストランド側はナカスの住人に対して「単一組織の統治による安定した生活」や「〈冒険者〉と〈大地人〉の協力による強い組織の構築」などといった理想を掲げている。その研修のためと称して商家や地方有力者の〈大地人〉子弟らを大量にキョウへと招へいしている。これによって彼らは身内を実質的な人質にとられる形となり、ウェストランドの支配力をより強めることとなっている。

またナカス周辺からナインテイルの農村への支配は急速に進んでいるようだ。ナインテイルはその温暖な気候から大規模な農業や漁業などで豊かな土地なのだが、ウェストランドからの徴収が日ごとに重くのしかかるようになってきている。とくにキョウやイコマへの賦役はナインテイルから年若い〈大地人〉を減少させる原因になっているようだ。

◆ナインテイルでの代表的な冒険

ナカスはプレイヤータウンであり、その周辺では冒険の種に事欠くことはない。ここではそのトオノミ地方を中心にナインテイルでの代表的な冒険について〈エルダー・テイル〉時代の設定も交えて紹介してゆく。

ナインテイルにおいてもっともポピュラーな冒険、クエストといえば〈醜豚鬼〉がらみのものといってよいだろう。ナインテイルに広く生息するオークたちは徒党を組み、常に人類の生存権を脅かし続けている。人里近くに現れた偵察兵の駆逐から、隊商の護衛、略奪キャンプの掃討まで、幅広い任務が九商家などから発行されている。ゲーム時代には定期的に〈醜豚鬼の侍大将〉などのレイドボスも発生し、討伐隊が募集されていた。現状のナインテイルでは〈Plant Wyaden〉のナカス侵攻などもあってこれらの討伐クエストをこなす〈冒険者〉の数も減っているため、こうした討伐クエストをこなしてくれる〈冒険者〉の需要が高まっている。

またナインテイル独特のものとして〈仙境めぐり〉と呼ばれるクエスト群も特徴だ。ナインテイル各地の山には〈仙境〉と呼ばれる隠しゾーンがあり、そこに隠れ住む〈仙人〉と呼ばれる〈大地人〉からさまざまなクエストを受けることができた。クエスト報酬として〈宝贝〉というマジックアイテムをもらえることもあり人気の高いクエスト群である。

しかし、〈大災害〉を経てこの〈仙境〉にも何らかの変化が起きたらしく、従来の方法では〈仙境〉に立ち入ることはできなくなっている。一方で、山野での冒険中に意図せず〈仙境〉入り込んだという噂もされており、謎が深まっている。

海運の盛んなナインテイルでは、海洋系エネミーの討伐や点在する島での探検なども忘れてはならないだろう。セトの海が近いこともあり、フォーランド方面から流れてきた〈海竜〉などが沿岸の漁場を荒らしたり、商船を襲うことが多く、〈ナインテイル九商家〉を中心に頻繁に討伐依頼が発注されている。

また、夜の海上では太古の戦で海に没した兵士たちの亡霊が、船団を成して徘徊している。特に〈アナト海峡〉に現れる亡霊たちは手ごわく、地元の実業家も恐れる存在だという。もしも討伐することができれば財宝とともに大きな敬意を得られるだろう。

列島生物図鑑

第七回 ^{ベア} 熊

山を揺るがす大食漢



◆概要

〈熊〉（ベア）は大型の肉食獣モンスターだ。その姿は基本的に現実世界の熊と変わらず、大きな頭と、鋭い鉤爪をそなえた短く逞しい四肢が特徴である。通常は四足歩行するが、戦闘時などは後ろ脚だけで立ち上がり、前脚を使って鋭い一撃を加えてくることもある。小さな目が示すように視力は良くなく、一部をのぞけば夜目も効かない。代わりに嗅覚と聴覚が鋭く、夜間でも匂いと音を頼りに獲物を追跡することができる。

食欲旺盛な〈熊〉は雑食性で、木の実や穀物、小動物や魚など幅広いものを食べる。ハチミツが好物の個体も多く、ハチの巣を見つけたなら破壊して中身を味わおうとする。ときには〈巨大蜂〉の巣にも挑みかかり、群れを相手に壮絶な戦いを繰り広げる光景も目撃されているという。

ヤマトに生息する〈熊〉は棲息する地域によって大きく3つの亜種に分かれる。

〈雪熊〉（スノーベア）は雪原などの寒冷地に適応した亜種で、3mを超える巨大な体躯を透き通った白色の分厚い毛皮が覆っている。〈熊〉のなかでも特に怖いもの知らずであり、自分より大きい相手にも平気で戦いを挑む傾向がある。

〈罽〉（グリズリー）は険しい原野や森林に棲息する亜種で、〈雪熊〉ほどではないが大柄な体躯をしている。毛皮は茶色や灰色が多いが、寒さの厳しい高山地帯などではくすんだ白色のものもみられる。独占欲が強いため、獲物や縄張りを侵そうとするものに容赦しない。

〈月輪熊〉（ムーンベア）はやや暖かい地方の山野に棲息する亜種で、小柄な体格と黒い毛皮、特徴的な

胸の月輪模様が目を引く。温厚だが、好奇心旺盛で見慣れぬものには一先ず触ってみようとするため、じゃれつかれた〈大地人〉が大ケガをするケースが後を絶たない。

◆生活形態

〈熊〉の多くは夜行性で、昼間は棲み家で寝ており、夜になると積極的に活動する。冬場に出産し、春にかけて雌が単体で子育てを行う。子育て中の母熊は仔熊を守ろうとして気が立っていることが多いため、〈大地人〉の猟師などは子連れの子熊を見かけると慎重に身を隠してやり過ごそうとする。

〈熊〉の行動は全体的に季節によってパターン化されているようで、〈大災害〉後は特にその傾向が強まったと考えられている。

〈雪熊〉は海が凍る冬場に海岸にやってきて氷を掘り、魚やアザラシなどの海獣を捕食するが、夏になると海で獲物が捕りづらくなるため川沿いに山へと向かう。巨大な体躯を維持するには寒冷地の山で捕れる乏しい食物では足りないようで、夏場の〈雪熊〉はたいへん飢えており危険度が増している。

〈罽〉は秋になると大量の食料を摂取して体重を増やし、山中の洞窟で冬眠を行う。〈エルダー・テイル〉内の〈熊〉は特別に設定された個体を除くと冬眠する習性はなかったため、これは〈大災害〉によって獲得した生態なのだろう。この時期は鹿や猪、鮭などを襲って食べることも多く、肉食性が強まる。何らかの事情で冬眠から覚めたり、冬眠に入れなかったいわゆる「穴持たず」の〈罽〉は狂暴で、獲物を求めて人里に現れ、家畜や人を襲う危険な野獣と化す。

〈月輪熊〉は夏場は高山で暮らすすが、冬になると食物が少なくなるため低地に移動する。木の実や虫、小

動物などがおもな獲物で、冬眠は行わない。小柄な体と鋭い鉤爪を生かして器用に樹登りをし、高い樹や崖にも平然と登って狩りをする。

他の亜種としては中国サーバとの交流で導入された〈大熊猫〉（ジャイアントパンダ）が有名で、竹林に生息し笹の葉を主食としている。

◆分布と生息域

〈熊〉は棲息範囲が広く、ヤマトの何処でも出会う可能性がある。〈雪熊〉の多くはエッツに棲息しているが、オウウの山中でも遭遇することがある。〈熊〉はヤマト本島の森林や原野に広く分布しており、特に目撃例が多い。〈月輪熊〉はヤマト本島の温暖な地域やナインテイルの山林を棲み家としている。どの亜種も、歩き回っていたところを不意に遭遇するケースがほとんどだ。ゲームでは人里を襲うようなケースは特定のイベントに限られていたが、〈大災害〉でモンスターの分布が変化したことで、エサを求めて〈大地人〉の集落に現れる〈熊〉は増加している。人や家畜が襲われる、作物が荒らされるなどの被害に、窮した〈大地人〉から討伐依頼が出されることも多い。〈大地人〉にとって〈熊〉は手に余る巨獣なのだ。それゆえ、雄大で力強い自然の象徴とされる例も多く、ナインテイルのエイソオでは〈月輪熊〉の祖霊とそれが棲む火山が信仰の対象となっている。

エッツの原野では〈熊〉と巨人たちが縄張りを巡って対立しており、フィールド上で争っている姿もみかけられる。エッツ東部の〈キムンカムイの牙城〉が〈熊〉の本拠地とされており、レイドボス級の巨大な〈熊〉が周囲のモンスターを従える王者として君臨している。

また、ゴブリンなどの亜人種族は〈熊〉を飼いならし、乗騎や戦闘獣として使役することがある。鉤爪状の刃を前脚に取り付けられていたり、トゲつきアーマーを纏っていることもしばしばで、危険な相手となるだろう。

〈熊〉がドロップする肉、骨、胆嚢、毛皮などは食材のみならず防具やポーションの素材として優秀で、狩ろうとする〈冒険者〉も多い。とくに、ハチミツの染み込んだ熊の掌は高級食材として高値がついており、味のある料理が広まってからはますます珍重されている。

〈森呪遣い〉には熊を従者として契約できるクエストが存在し、ケガをした熊を護衛して森に帰したり、はぐれた仔熊を母熊に返すなどして心を通わせ契約する。〈大災害〉前は立ち上がって敵を威嚇する姿が可愛いとマスコット扱いされていたが、目の前で立ち上がり敵の頭を前脚で粉砕する姿に引いてしまった〈森呪遣い〉も存在する。

◆〈熊〉の作成

- ・推奨CR：3～10
- ・推奨するエネミータイプ：スノーベア（アーマラー）、ムーンベア（グラップラー）、グリズリー（フェンサー）

テンプレート

・小種族由来の自動取得特技
《野生の追い討ち》__クリンナップ__このエネミーと同じS qにいる[硬直][放心]状態の対象1体に直接ダメージ(変数1)点を与える。
変数1：(【STR】+5)を代入すること。
《しのばない》__常時__このエネミーは《シフト》を使用できない。

・デザイン時処理
このエネミーの【最大HP】に+6%する。このエネミーの【魔法防御】を-30%する。

所持特技の例（アーマラータイプ）

《雪熊の羽交い絞め》__ [白兵攻撃][冷気] __メジャー__対決(攻撃+1+2D/回避)__単体__至近__[変数1]+2D]の物理ダメージと[硬直][放心]を与える。[マイナー]与えた[硬直][放心]はこのエネミーと別S qに離れない限り解除することはできない。
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。

《血に染まる雪原》__ [白兵攻撃] __メジャー__対決 (攻撃↑+2D/回避) __単体__至近__ [{変数1} +2D] の物理ダメージを与える。 [マイナー] このエネミーがいるSqに対象以外の敵対的存在が居なければ対象の【ヘイト】に+2。

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 (フェンサータイプ)

《茶色熊の組み伏せ》__ [白兵攻撃] __メジャー__対決 (攻撃↑+3D/回避) __単体__至近__ [{変数1} +2D] の物理ダメージと [放心] を与える。 [マイナー] 対象に [衰弱] を与える。その強度は (対象の【ヘイト】x4) に等しい。

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。

《茶色熊のうちおろし》__ [白兵攻撃] __メジャー__対決 (攻撃↑+3D/回避) __単体__1Sq__ [{変数1} +2D] の物理ダメージを与える。対象がこのエネミーよりプロップの [高さ] において低い位置にいた時、このダメージロールに+ {変数2} 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: CR1~5は10、6~10は15、11~15は20を代入する。

所持特技の例 (グラップラータイプ)

《月輪熊の打倒し》__ [白兵攻撃] __メジャー__対決 (攻撃↑+2D/回避) __単体__至近__ [{変数1} +2D] の物理ダメージと [放心] を与える。 [マイナー] 対象はこの攻撃に「ダメージ適用直前、直後」の行動を行うことはできない。

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。

《月輪熊の激怒》__このエネミーが {変数1} 以上の [HPダメージ] を受けた時使用する。このエネミーは即座に [未行動] 状態になり、次に行うダメージロールに+ {変数2} する。

変数1: 【最大HP】の30% (ただし下一桁を四捨五入するとよい) を代入する。

変数2: CR1~5は10、6~10は15、11~15は20を代入する。

ドロップアイテムの例

熊の尖鋭牙、灰色鬃の毛、大熊の左手、北海の冷菓、熊の堅牢骨、超高級蜂蜜、氷結塊、熊爪刃、熊肝湯、荒巻鮭

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。〈熊〉であればアーマラー、フェンサー、グラップラー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、〈熊〉の場合タグは [自然] を持っており、標準より【最大HP】は6%多く【魔法抵抗力】は30%低いという事になる。

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。

〈凸月輪熊〉 シバスマーンベア

ランク：5 タグ：[自然] 識別難易度：6

【STR】4 【DEX】3 【POW】2 【INT】2
【回避】2+3D 【抵抗】3+3D
【物理防御力】6 【魔法防御力】6
【最大HP】86 【ヘイト倍率】×1
【行動力】6 【移動力】2

▼特技

《身軽な熊》__常時__このエネミーは《シフト》を使用できない。このエネミーは[高さ]タグの影響を受けない。

《長すぎる鉤爪》__ [白兵攻撃] __メジャー__対決 (6+2D/回避) __単体__至近__ [26+2D] の物理ダメージと[放心]を与える。[マイナー]対象はこの攻撃に「ダメージ適用直前、直後」の行動を行うことはできない。

《不気味に囓う》__このエネミーが30点以上の[HPダメージ]を受けた時使用する。このエネミーは即座に[未行動]状態になり、2Sqの[即時移動]を行なう。

《野生の追い討ち》__クリンナップ__このエネミーと同じSqにいる[硬直][放心]状態の対象1体に直接ダメージ9点を与える。

▼ドロップ品

- 1～3：ベリーのタルト (p218)
4～6：熊の堅牢骨 [換金] (65G)

▼解説

喉元に十三夜の月ほどに満ちた白毛の模様がある月輪熊。肩の瘤が大きく盛り上がり、藪睨みの目で見上げてくるその風貌は不気味の一言である。奇妙に長い両手の爪と身軽な動きにより、崖や樹などを利用した獲物の意表をつく戦いぶりを見せる。そのトリッキーな挙動に翻弄されたならば、鎧を着こんだ戦士であっても手痛い追い打ちをくらうはめになる。山の中で甲高い声と爪を鳴らす音が聞こえたら警戒が必要だ。

〈穴持たずの罨〉 シャトゥーン・グリズリー

ランク：7 タグ：[自然] 識別難易度：7

【STR】4 【DEX】3 【POW】3 【INT】3
【回避】3+2D 【抵抗】3+2D
【物理防御力】16 【魔法防御力】8
【最大HP】109 【ヘイト倍率】×2
【行動力】5 【移動力】2

▼特技

《重厚な熊》__常時__このエネミーは《シフト》を使用できない。このエネミーが強制的に移動させられるとき、その移動距離を-1Sqする。

《野生の嗅覚》__セットアップ__自動成功__広範囲2 (無差別) __至近__シーン一回__対象のヘイトを+「アイテムスロットにある[食料]の数」する。[対象：自然]さらに[萎縮]を与える。

《茶色熊の組み伏せ》__ [白兵攻撃] __メジャー__対決 (6+2D/回避) __単体__至近__ [33+2D] の物理ダメージと[放心]を与える。[マイナー]対象に[衰弱]を与える。その強度は(対象の【ヘイト】×4)に等しい。

《野生の追い討ち》__クリンナップ__このエネミーと同じSqにいる[硬直][放心]状態の対象1体に直接ダメージ9点を与える。

▼ドロップ品

- 1～4：灰色罨の毛 [換金] (60G)
5～6：堅大熊の左手 [換金] (35G) ×3

▼解説

巣穴を失い、食料と住処を求めて獯猛化したヒグマ。かつては秋に十分な食料が摂れず、冬眠をし損ねた冬季限定のモンスターだったが、現在は季節を問わず出現するようになった。この背景には垂人の活動の活発化に伴う山林の荒廃があるという。空腹のため非常に凶暴であり、こうなったヒグマは頻繁に山から降りて〈大地人〉の集落を襲う。特に、一度人の味を覚えた熊は家畜や作物には目もくれない人食い熊になる。

〈冰山一角王〉 アイズベルグ・ツァーリ

ランク：8 タグ：[ボス] [自然] [冷気] 識別難易度：7

【STR】5 【DEX】3 【POW】4 【INT】3

【回避】4+2D 【抵抗】3+2D

【物理防御力】25 【魔法防御力】10

【最大HP】491 【ヘイト倍率】×7

【行動力】6 【移動力】2 【因果力】4

▼特技

《氷原の熊》_常時_このエネミーは《シフト》を使用できない。このエネミーは[水泳]状態による不利益を受けない。

《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。

《大雪熊嵐》_ [白兵攻撃] [冷気] _メジャー_ 対決(6+2D/回避)_単体_至近_[37+2D]の物理ダメージと[硬直][放心]を与える。[マイナー]与えた[硬直][放心]はこのエネミーと別Sqに離れない限り解除することはできない。[因果力1]ダメージ+10。

《北極星の爪》_ [白兵攻撃] [冷気] _メジャー_ 対決(7+2D/回避)_単体_至近_[37+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー]このエネミーがいるSqに対象以外の敵対的存在が居なければ対象の【ヘイト】に+2。[自身:HP150以下&因果力1]さらに対象の武器か防具(対象が選択できる)ひとつに[破損]を与える。

《冰山爆砕》_本文_自動成功_広範囲2(選択)_至近_シーン1回_HPが150以下になった時に即座に使用できる。対象に[弱点(冷気):10]を与える。この特技はEXパワーとして扱う。

《放射冷却》_クリンナップ_自動成功_広範囲1(選択)_至近_対象に10点の直接ダメージを与える。[対象:硬直or放心]与える直接ダメージは20点になる。

ドロップ品

1~3:紫氷結塊 [魔触媒9] (90G)×3

4~6:北海の冷菓 [換金] (110G)×4

固定:白熊の肝臓 [コア素材] (140G)

▼解説

氷雪の化身とも言われる、巨大な雪熊。純白の体毛と左右の肩に乗った冰山、額に輝く氷柱を思わせる角が特徴的。全身から強烈な冷気を放射しており、これによって周囲は極寒の世界と化す。この能力を利用して、かの熊は自らの住みよい環境を維持しているのである。例年、冬になるとユーレッド大陸東北部からエッツへと海を南下する習性があり、流水と吹雪とを引き連れて遊泳する様は幻想的ですからある。

いざ戦闘となれば、大人の胴体ほどもある腕の爪と放つ冷気による猛攻で敵を粉碎する。特に警戒すべきは、左右の冰山から爆発的に放たれる氷柱の嵐である。かの熊の額の角によく似たその氷柱は、一度敵に命中すればそこから対象の温度を奪い続け、冷気の効果を増加させる。相対するならば、視界と集中力を奪う冷気が吹き荒れる中、いかに無尽蔵の生命力を削るかが問題となるだろう。

これまではエッツ近海で狩られることの多かった〈冰山一角王〉だが、〈大災害〉後の混乱によって、今季は討ち漏らしが増え、アキバ近海までやってくる個体も散見されるといふ。もしもイースタル領内の海で本来あるはずのない流水が見られたならば、かのエネミーが近くにいる可能性が高いだろう。



できるかな 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.7 蟲毒の飯テロ文学賞

◆カップル破局ジックスの多い料理店

「わたしは、中央通りのODEN☆KANGが好き。ランチでよく食べるの、大根はいつもおいしいし、石灰っぽいコンニャクも、大好き♪」

もしも貴女がそう答えたならば、その瞬間〈円卓会議〉所属の彼の目はきらりと輝き、貴女へ向かう彼の恋心は20%増量（そう、丁度〈第八商店街〉のセールと同じ!）になるでしょう。

なぜって、中央通りおでんセンターは、厳密に解釈すればお洒落でないとは断言できないオープンテラスで、席間は狭いながらも、そこがまたうらびれたガード下の気さくなお店みたいなんです。しかもそのおでんは大根、こんにゃく、すじが惜しげもなく含まれる日本のスタンダード。

そんな中央通りのおでんセンターは、本来なんの縁もゆかりもないふれあうはずもない、キーラ・ナイトレイ似の勤劳カワイイお姉さん〈冒険者〉と、おでんが大好きな理系気むずかしい照れ屋メガネな彼が、この広いセルデシアで、唯一!偶然出会っても仕方がない場所なのです。

◆アキバB級グルメ表

出目	もう一つのダイスで決定
0以下	(1,2) おでん缶、(3,4) 缶おしるこ、(5,6) パスタ缶
1	(1,2) たこ焼き、(3,4) お好み焼き、(5,6) もんじゃ焼き
2	(1,2) 焼き鳥、(3,4) カラアゲ、(5,6) ケバブ
3	(1,2) コッペパン、(3,4) メロンパン、(5,6) ホットサンド
4	(1,2) クレープ、(3,4) クロワッサン、(5,6) たい焼き

5	(1,2) 魚定食、(3,4) ハンバーグ定食、(5,6) フライ定食
6	(1,2) 大判焼き、(3,4) 今川焼き、(5,6) 回転焼き
7以上	(1,2) 串カツ、(3,4) 土手焼き、(5,6) ホルモン串

◆アキバデートグルメ表

出目	もう一つのダイスで決定
0以下	(1,2,3) Bar ぷらふる（ぼったくりバー）、(4,5,6) 三日月の味の地平線（記録の地平線ビル前お食事会）
1	(1,2,3) 元祖うまあじドレパまん（肉まん）、(4,5,6) おにぎり屋えんむすび（米）
2	(1,2,3) 据え膳（料亭）、(4,5,6) カンダ野暮蕎麦（そば屋）
3	(1,2,3) アレ・キュージージュ（創作フレンチ）、(4,5,6) オリーブドロップ（イタリアン）
4	(1,2,3) とんすどん（焼肉）、(4,5,6) 第八亭（居酒屋）
5	(1,2) 老舗甘味処なか中（あんこ）、(3,4) ブルームホール（ミュージックバー）、(5,6) 竜の巣（中華）
6	(1,2) クレセントムーン（軽食）、(3,4) リングイネ（洋食）、(5,6) ダンステリア（カフェ）
7以上	(1,2) ざくろいし（ワインバー）、(3,4) 猫飯店（中華）、(5,6) 水楓の館（貴族料理）

Gazette mailbox おたより

Elissa's teatime

エリッサのティータイム

ようこそいらっしゃいませ。こちらはエリッサのティータイムです。みなさまからのお便りや相談などを紹介させていただきます。今月もお便りがたくさん届いております。早速紹介していきましょう！



PN. ののじ

「開拓村と冒険者」を遊ばせていただきました！約半年という長い期間のミッションで、収穫した野菜で季節に合った料理を作ったり、天秤祭に皆で遊びに行ったり、子どもたちにクリスマスプレゼントをあげたり、と大変心温まる、楽しいセッションでした！あとは温泉の女湯に突っ込むのが楽しかったです

長期間におよぶ開拓お疲れ様でした！長いスパンでのミッションということで、様々なイベントや行事を追加してみんなの思いで作るのも素敵です。でも温泉についてはその因果がどう巡ったとしてもコメントできかねますね……。

キャラズ0+1



PN. 白

下水遺跡に潜む影をPLとしてプレイさせていただきました。

戦闘やミッションの難易度のちょうどよく楽しく遊ぶことが出来ました。本当に感謝です。

ただですね、ギルドの名前でランダムで出した未来のプリンとなった時は大笑いしてしまいました。そのあともプリン関連のネタがコロコロとでたのです。（クライマックスにはキャラメルプリンまで現れました！）この自由さがあるTRPGが大好きです。これからも長く遊ぶぞー！

ギルド名前決定表がさっそくお役にたっているようで何よりです。ちょっとしたダイスの悪戯でそのセッションだけの思い出がどんどんと出来上がっていくのはTRPGの醍醐味の一つですね。今後とも末ながくお付き合いください！

キャラズ0+1



PN. ひじり

いつもお世話になっています！

つい先日出たセルデシアガゼット Vol.6にて運命の出会いを果たしました！私の運命の人……それは、ダーリン（〈結婚のカマイサル〉）です！！まさに彼こそ私が求めていた相手！彼と引き合わせて下さったスタッフの皆様、関係者の皆様に大きな感謝を抱きつつ、皆様のますますのご発展とご多幸をお祈り申し上げます。

鮮烈なデビューを果たして以来、その人気は衰えることを知らない恐るべき〈結婚の典災〉ことカマイサル。感想でも彼？の登場するセッションの感想がどしどし届いています。皆さんもぜひその際立ったキャラクターをお楽しみください。

キャラズ0+1



PN. kaga

ゴブリン闘技場が楽しかったので、リプレイというほど凝ってはいませんが読みやすくログ編集しました！感謝の気持ちを込めて投稿いたします？。今後ともよろしくお祈りします？(????)♪

LHTRPG「潜入、ゴブリン闘技場」

セミフィニッシュドシナリオ集「ゴブリンの氾濫」を用いて遊んでいただいたプレイログの投稿でした。ロデ研特製のゴブリンマスクを着用してゴブリンの闘技場に潜入！果たしてそこで待ち受けていたものは……？というお話。潜入中のどたばたや、ゴブリンのチャンピオンとの激戦など、盛りだくさんの内容でした！

キャラズ0+1



コッペリア・

ホットログ

このコーナーは
皆さんから送られて
きた『LH2』のさまざま
なデータを掲載するデイベ
ロpper向けコーナーです。
掲載データは実用のために開
発班がリファインしています。
セッションでご利用くださいね。

前回の『列島生物図鑑』にて発表された〈典災〉には多くの反響がみられました。今回のホットログではそんな〈典災〉の能力をフィーチャーしたGM用EXパワーを二点リリースします。

僕のハーレム嫁になってくれませんか

EXパワー タグ：[GM]

タイミング：メイン 判定：対決（8+3D/抵抗）

範囲：広範囲20（選択） 射程：至近

▼効果

カマイサルがシーン登場時、カマイサルの行動として使用可能。EXパワーのコストとして【因果力】4点を消費する。対象は即座に「カマイサルに対する愛の告白セリフ」を一回ずつ言わなければならない。さらに対象は「魅了」状態となる。「魅了」状態となった対象はカマイサルに攻撃を行うことができなくなる。

「魅了」状態はBSとして扱うが、対象自身は【因果力】使用を含めたあらゆる手段で解除できない。ただし対象が1点でもHPダメージを受けると即座に解除される。「因果力1」対象は「魅了」状態のあいだカマイサルを「ダーリン」と呼ばなければならない。

発表と同時に瞬く間にシーンを席捲した〈結婚の典災〉ことカマイサル。アニメ版『ログ・ホライズン』でも、かのハーレムギルド〈西風の旅団〉のメンバーを次々に魅了することで混乱を撒き散らしていました。

今回はそんな彼のキャラクター性をいっそう引き立てる専用EXパワーをご用意いたしました。これを使えば「彼」とのバトルがよりいっそうコミカルに、そして混沌とすること間違いなしです。ただし使用することでいかなる結果になったとしてもエリッサは責任取れませんのでご了承くださいませ。女性プレイヤーに自分を「ダーリン」と呼ばせるためにセッションをするとか、そういうよこしまなGMさんは衛兵に通報されてもしりませんよ？

お前の人間としての価値は8Gだ！

EXパワー タグ：[GM]

タイミング：セットアップ 判定：自動成功 範囲：単体

射程：6Sq

▼効果

バグリスがシーン登場時、バグリスの行動として使用可能。EXパワーのコストとして【因果力】2点を消費する。対象は即座に1Dをふり、[ともだちn人]のタグを得る。nは1Dの結果に等しい。対象は自らのコネクションからn個を選択し、それ以外のコネクションを失う。この失ったコネクションはアフタープレイに返還される。

さらに今回はカマイサルと同じくアキバを襲った〈度量の典災〉バグリスの専用EXパワーもご用意しました。これまた、PCがそれまで培ってきた絆、コネクションを一瞬でズタボロにしてくる恐ろしい攻撃ですね。GMはコネクションが減っていく様を描写してあげることで更なるダメージを狙えるのではないのでしょうか？

Gazette mailbox おたより
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、エリッサがみなさまとログホラTRPGのルールで浮かんだ疑問について、ルールブックを開きながら考えるコーナーです。スムーズなセッションのため、今日もサクサク回答してまいります。



PN. 久遠 零

《キーンエッジ》、《クローズバースト》のダメージロール+は、《パルスブリティ》のダメージに上乗せできるのですか？

できません。《パルスブリティ》(P183)のダメージはダメージロールを行わないため、《キーンエッジ》(P180)、《クローズバースト》(P163)の効果は適用されません。「ダメージロールでのダメージ算出(P315)」および「ダメージロールに抛らないダメージ算出(P316)」を参照してください。



PN. ゴンタ

いつも楽しく遊ばせて下さってありがとうございます。

質問です。ネームドアイテムの「秘薬・ダイダラの指」を使用した状態で敵から攻撃を受け、射程:至近の武器で《木霊返し》をした場合、[白兵攻撃] タグがついていないので薬の効果は得られないのでしょうか？

得られません。《木霊返し》(P106)は[白兵攻撃]ではないからです。



PN. 白

《プリダクション》で振りなおすことができるダイスの数は1個でいいのでしょうか？それともその判定で振ったダイスから任意の数振りなおせるのでしょうか？

判定で振ったダイスの中から任意のダイスを選んで振りなおせます。

アカツキと
 パルムのなんか深い所
画:うみわたり



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

Celdesia Gazette
**セルデシア
ガゼット**

Vol.7 2015.06

編集後記

『セルデシア・ガゼット』Vol.7、いかがだったでしょうか？ さまざまなシチュエーションでのバトルマップは、単体で使うもよし、自作シナリオの戦闘に使うもよしのお役立ちデータになること請け合いです。ぜひご利用ください！ 次号の特集は久々にシナリオ記事になる予定です。

ではでは、来月の『セルデシア・ガゼット』もお楽しみに！

スタッフ

表紙イラスト：コウ

本文イラスト：神無宇宙 うみわたり 7 Sided Work Shop

デザイン：7 Sided Work Shop

図版作成：瑞川めえ

ライティング：夜光優、SHOW、老朽区、睦月玄弥、大きな愚、さわめ、津軽あまに、7 Sided Work Shop

編集：7 Sided Work Shop

リンク



<http://lhrpg.com/>



<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