

LOG HORIZON

TRPG

セルデシアガゼット

◀ Celdesia Gazette ▶



◆ 多数のプロップデータと運用法を収録 ◆

Vol.25
2016. Dec

プロップコレクション
Prop Collection



Celdesia Gazette

セルデシア ガゼット

VOL.25 2016.12



イラスト：よー清水

冒険の途中で一息ついた一瞬。彼方まで広がる〈セルデシア〉の空と風が感じられる一幕ですね。

誰も見たことのない風景を目指して大地を駆けるのも〈冒険者〉の醍醐味。あなただけが知っている特別な風景を探しに行ってみませんか？

◆ 特集:多数のプロップデータと運用法を収録! ◆

プロップコレクション

Prop Collection

さまざまなシーン、地形をテーマにしたさまざまなプロップを収録。
色とりどりのダンジョンを創造しよう!

INDEX

01	INDEX
02	特集「プロップコレクション」
20	列島生物図鑑 第二十五回「人声妖鳥」
25	できるかなシックスティシックス Vol.2 5
29	エリッサのティータイム
30	ログホラ相談窓口
31	コッペリアのスニークミッション
33	Editor's Room

プロップコレクション

Prop Collection



冒険者の冒険に欠かせない要素のひとつが冒険の舞台装置である【プロップ】だ。深山幽谷から地下深い迷宮、そして謎めく古代遺跡……本特集はさまざまなフィールドやダンジョンのテーマごとに選りすぐりのプロップをそろえた「プロップコレクション」である。これらを活用することで、あなたのシナリオにふさわしい舞台を作り出すことができるだろう！

プロップとはシーンに登場する要素でエネミー、キャラクター、アイテムを除いたすべての要素をあらわす『ログ・ホライズンTRPG』の特徴的なシステムだ。険しい地形や大自然、ダンジョンなどに仕掛けられている罠や宝箱、城塞や砦、鉄格子や不気味な像、さらに言えば天候や不気味な雰囲気に至るまで、それら全てはプロップと呼称される。セッションがある種の舞台だとすれば、キャラクターは登場人物。アイテムは小道具、プロップは大道具だといえるだろう。

プロップはあらゆるシーンに適用して利用できるが、その中でも身近なのは戦闘シーンでの利用だろう。手強い敵との戦闘も、歩きやすい石の床の四角い部屋でばかりではマンネリだ。印象的な戦闘には雰囲気を盛り上げるプロップと戦闘マップの設計が重要なのだ。

今回の特集ではこのプロップについて、実践的なサポートを行っていく。

プロップ活用のすすめ

戦闘シーンを構築する諸要素のうち、プロップはエネミーと並ぶ重要なデータブロックだが、エネミーのデザインに比べてプロップはおざなりに使われることも多い。ただ戦闘をするだけであれば《ただの地面》（後述）のような「特殊な効果のない地形プロップ」だけをマップに敷き詰めておけば問題はないからだ。

しかしそのような戦闘マップばかりではやがて戦闘が作業となりマンネリになってしまうだろう。ワクワクさせるセッションのためには、目先の変わった新しいチャレンジを戦闘に盛り込むことが重要だ。

また、『ログ・ホライズンTRPG』は様々な方向性の特徴を持ったPCが協力／連携して活躍することがテーマのデザインがなされている。PCの特徴の中には「特殊な地形や状況」、つまりプロップに対応する能力も含まれる。プロップを戦闘やシナリオから切

り捨てるということは、そういった能力を持つPCの活躍の機械を切り捨てるということでもある。

なによりイメージを喚起するデザインのマップで戦闘を行うことは、あたかも自分自身がその場——つまり暗く湿った洞窟深くであったり、神秘的な輝きの満ちる森の奥であったり、強風渦巻く崖の吊り橋で戦っているような気持ちを起こさせる。これはセッションで味わえる体験のうちでも上質なもので、捨ててしまうにはあまりに惜しい。

『ログ・ホライズンTRPG』のサポートを続ける中で、読者からの投稿を含めて多数のシナリオがリリースされた。そういったディベロップワークからのフィードバックはデータの蓄積やルールの研究となって現れる。プロップとそれに接続するルールの運用データも蓄積されてきたため、『ログ・ホライズンTRPG』発売当時よりもずっと先進的で運用しやすい環境になってきたといえる。

今回はそのフィードバックにより「プロップ関連ルール1.5」とも言える特集サポートとなった。本特集に掲載されたプロップデータは『ログ・ホライズンTRPG 基本ルールブック』のそれを上書きするような形で運用することを前提に作成されている。特に変わった点は、最低プロップランクの簡便化とプロップランク上限の開放による幅広いランクへの適用だろう。また、限られた紙面から開放されたために「数少ないプロップデータでいろんな地形や状況を表現する」方向であったルールブックに比べて、「シチュエーションに即したすぐさま使えるデータの掲載」方向へとディレクションを変更している。

また、今回の特集だけでプロップを散りばめた戦闘マップをデザインできるよう、オールインワンパッケージとなっている。これからディベロップに挑戦する読者にも今回の特集は大きな助けになるだろう。



戦闘用のマップの作り方

戦闘マップに限らず何らかのディベロップをする場合、その手順は様々なものが有る。スタートとなるようなアイデアから次々と広げていく演繹的な手法や、要求される要素から必要な部分を逆算で組み立てる帰納法的な手法が代表的だろう。どちらにせよ、実際には複数のアイデアを並べては取捨選択し、ゆき戻りしながら仕上げていくことになる。

今回は初心者ディベロッパーにも実行しやすい作成用の手順（ワークフレーム）を紹介しよう。

このワークフレームでは、「戦術要素の配置」と「シーンのイメージ」の2つのラインの合成から戦闘用のマップを作成する。

「戦術要素」は「戦闘シーンにおいてP Cが悩む要素」と言い換えることができるだろう。とは言え難しいことはなく、下図のとおりに進めていけばいいだろう。まず最初に決めるのは「戦闘のラウンド数と所要時間」だ。慣れないうちは戦闘マップの大きさは8 S q × 8 S q がいいだろう。この広さのマップでP Cたちとエネミーの初期の距離が3～7 S q 程度なら、戦闘ラウンドはおおよそ3～5ラウンドとなるはずだ。この時点で「マップの大まかな大きさ」「P Cたちと

エネミーの大雑把な配置（距離と位置関係）」を決めてしまうといいだろう。

次に考えるのは「P Cたちが攻めるか、守るか？」だろう。エネミーが積極的に前に出ていくのならばP Cたちとエネミーた地の初期配置地点の中央あたりが実際に戦闘が起きる地点となることは予想できる（これを想定交戦地点と呼ぼう）。

エネミー側に防衛拠点のような有利なプロップがあり、遠距離攻撃が可能なエネミーがいればエネミーはその地点を守り、P Cたちが攻めるような展開になるだろう。逆にP Cたちの開始地点の近くに有利なプロップがあれば、P Cたちはそれを足がかりに戦闘を進めようとするだろう。

エネミーが守る展開にしたい場合、エネミーの初期配置地点そのものに有利なプロップを置いてしまえばいいだろう。P Cたちが守る展開にしたい場合、P Cたちの初期配置地点から2～4 S q 離れた場所に有利で拠点化できるプロップを置けば、P Cたちが占拠してエネミーを迎え撃つだろう。

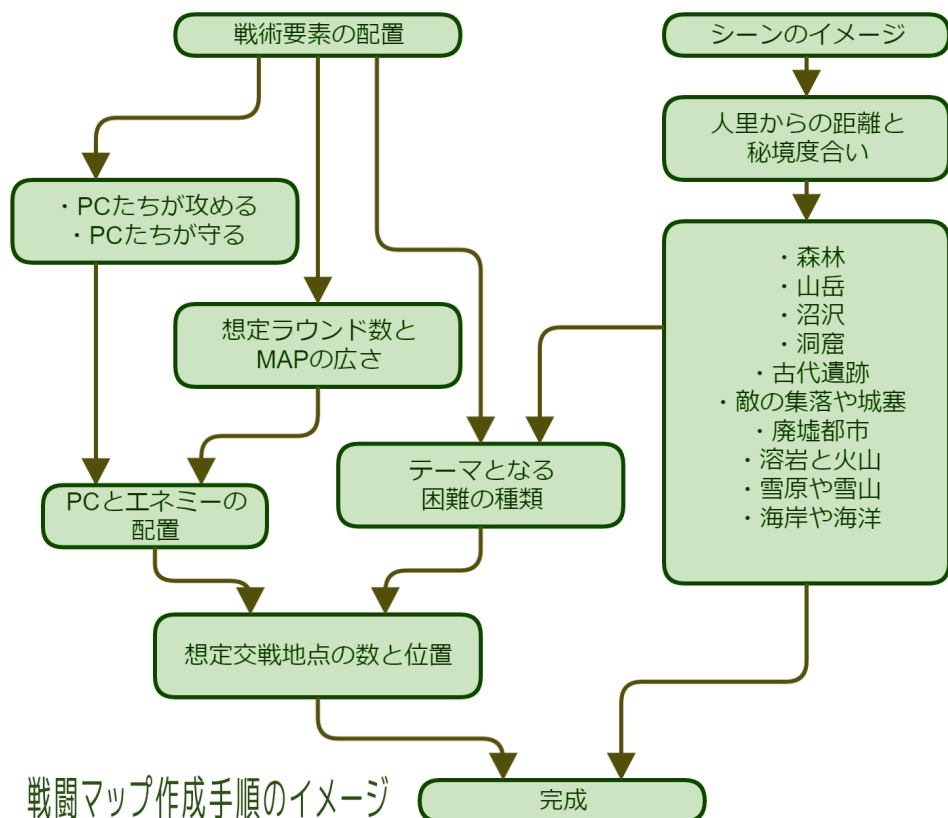
戦術要素の配置の観点から「この位置は有利な（あるいは不利な）」プロップがほしいな、という希望がこの段階で発生することになる。

本特集ではプロップデータを森林、山岳、沼沢、洞窟、

古代遺跡、防衛施設、廃墟都市の大きく7つのカテゴリに分けている。シーンのイメージに合うカテゴリから、希望に沿ったプロップを探して配置すれば戦闘マップは完成だ。

データブロックを持つプロップの種類は、1つの戦闘につき1～3種類に抑えるのが望ましい。プロップの種類が増えるとマップ全体の印象が散漫になる上、プロップの把握に手間を取られゲームそのものを楽しむことが難しくなるからだ。

プロップがある戦闘の楽しさは、多くの場合プロップの種類や数量、面積の大きさよりも、どこに配置されているかが重要となることを覚えておこう。



戦闘マップ作成手順のイメージ



モノトーン

モノトーンはマップにイメージ的なテーマを持たずに適用できる基本的なプロップのカテゴリーだ。古いPCゲームである「Wizardry」のように、ただの地面、壁、なにもない空間、侵入不可能な空間などがこのカテゴリーに納められている。

戦術要素を配置する段階ではこのモノトーンのプロップで戦闘マップを一度作るのが手順的にはおすすめだ。とくに洞窟や屋内のような「侵入不可能な黒塗りのSqがあるマップ」は、一度大まかな形をモノトーンで作り上げてから、そこに障害となる地形や空間を配置すると手早くマップを完成させることができる。「高さ」は汎用的な地形要素で、あらゆる地形に付け加えることができる。これもマップ作成初期段階で適用しておくとの作業が捗るだろう。

ただの地面

PR0 [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

何の効果もない地形。特にシナリオで記載されない限り、全てのSqには【一般地形】が存在する。荒地や草原、街中の石畳や、ダンジョンや屋内の床などをあらわす。

ただの壁

PR0 [壁] [天然] [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

このプロップが設置された辺は通過不能となり、両側の射線を遮る。

侵入不能な空間

PR0 [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

このプロップが設置されたSqは通過不能となり、両側の射線を遮る。

プール

PR1 [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。

断崖絶壁の空間

PR1 [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〕〔飛行〕状態でない対象は即座に【HP】が1になり、かつ〔シーンに存在しない状態〕となる。

高さ

地形に〔高さ〕タグを付けるのも良いアイデアだ。〔高さ〕における1の差は移動距離を-1する効果があるため、実質的には一方通行の移動制限として使うことができる。高所を占めた陣営の遠距離攻撃は効果を増すだろう。



バトルのときは足元にもご用心! ?



森林のマップ作成

セルデシア世界は緑豊かで自然に溢れた世界だ。特に弧状列島ヤマトは四季が存在するものの多雨であり、国土の大半は山岳と森林で構成されている。交易商人護衛や移動の旅、〈大地人〉の居留地を防衛する任務などなど、冒険の舞台としても森林は登場頻度が高いだろう。ここではその森林のマップ作成と、プロップデータについて紹介する。

足を取るくぼみ

PR1 [地形] [天然]

探知難易度：9 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

凹んだ地面や、簡易的な防衛罠をあらわす。〔接触〕対象は「難易度：11」の〔運動判定〕を行う。〔判定成功〕残りの移動を失う。〔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。

〔アレンジ〕PR+3につき探知難易度+1、判定難易度+1、ダメージ+6。

生い茂った枝の屋根

PR1 [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

細いが鬱蒼とした樹木の茂った空間をあらわす。〔接触〕対象は〔飛行〕状態ではないものとして扱う。

霞の蜘蛛網

PR1 [空間] [天然]

探知難易度：9 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

巨大な蜘蛛のもちいる網や、それを模した罠をあらわす。〔接触〕対象は〔硬直〕を受け、残りの移動を失う。このプロップと接触している限り、対象は〔硬直〕を解除できない。【HP】30。

〔アレンジ〕PR+1につき【HP】+10。

流れる川

PR1 [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

流れの急な河などをあらわす。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〕GMの指定する隣接Sqに〔即時移動（強制）〕させられる。

底なし沼

PR1 [地形] [天然]

探知難易度：10 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

粘つき足を取り、最終的には人を飲み込む底なし沼をあらわす。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、ムーブアクションを実行する能力を失う。この効果はこのプロップを離れるまで持続する。〔滞在〕10点の直接ダメージを受ける。

〔アレンジ〕PR+3につき探知難易度+1、ダメージ+5。

茂み

PR1 [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

繁茂したイバラや下生えの茂みをあらわす。〔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。

〔アレンジ〕PR+2につき〔軽減〕の強度+1。

密集した立木

PR1 [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

動きを阻害する密集した立木をあらわす。〔接触〕対象は〔白兵攻撃〕の〔命中判定〕および、すべての〔回避判定〕に－2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。

巨木のウロ

PR1 [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

小屋ほども有る巨大な木とそのうろをあらわす。〔接触〕対象はこのプロップの外側からの攻撃に対する〔防御判定〕に＋2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。

吊り橋

PR1 [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

不安定で揺れる吊り橋をあらわす。揺れるので恐怖心を誘う。〔接触〕対象は〔命中判定〕もしくは〔防御判定〕を行うたびに〔萎縮〕してしまう。「〔軽減（精神）〕をもつ場合このプロップの効果を受けなくても良い。

麻痺草／恍惚草／恐慌草

PR1 [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

様々な効果を持つ毒薬の群生地をあらわす。〔滞在〕対象は〔硬直〕する。

〔アレンジ〕PR変更なしに〔硬直〕を〔放心〕、〔萎縮〕に変更可能。その場合名称も変更すること。

森林プロップの設置

Mission

森林を舞台にしたマップでは移動障害や、射線の制限が興味深い要素だ。生い茂る木々が視界を悪くし、下生えが足元の危険を隠してしまうのだ。

移動障害要素として使用可能なのは、【足を取るくぼみ】、【生い茂った枝の屋根】、【霞の蜘蛛網】、【流れる川】、【底なし沼】などがある。この中でも【足を取るくぼみ】は配置するだけで〔運動判定〕に不安のあるキャラクターはそのSqを迂回して移動するなど使い勝手がいい。また、【生い茂った枝の屋根】はこのプロップ単体では〔飛行〕状態として扱われないだけだが、同じSqにエネミーを配置することで〔阻止能力〕の対象とすることができる。こういった移動障害要素は任意の2点間の実質的な距離、つまりその間を移動するのに必要な【移動力】や移動する回数に影響を与える。この要素を使う事によってキャラクターが予想交戦地点に到達できるタイミングをコントロールすることができるのだ。

防御的に有利にするために利用できるのは【茂み】、【巨木のウロ】、【吊り橋】などだ。特に使いやすいのは【茂み】で、同じSqにいてだけで〔軽減（至近以外からの攻撃）〕を得る事ができる。ここに射程のある攻撃手段を持ったエネミーを配置してPCを待ち構えると良いだろう。ここに陣取ったエネミーは射程のある攻撃では1手余分に掛かる可能性があるのでPCに多少無理してでも近付くという選択肢を与えることになる。主戦場となる地点より少し離れた位置に配置してPCを分断する使い方も有効だ。

攻撃側を有利にするために利用できるのは【密集した立木】や【麻痺草】、【恍惚草】などがある。【密集した立木】は〔回避判定〕が－2されSqの外からの〔射撃攻撃〕が命中しやすくなる。狙撃手にとって絶好の援護が【密集した立木】なのだ。

総じて森林マップは開放的である。移動阻害要素は多いが、屋内に比べて侵入できない空間が少なく移動を強制されていると感じはあまり受けないので、ディベロップの初心者から上級者までお勧めのシチュエーションだ。



山岳のプロップ

弧状列島やマトにおいて、山岳はありふれた地形だ。山岳の特徴は、激しい高低差による移動の困難さにある。そのような環境に適応した強力なモンスターの討伐や、前人未到の遺跡への道程など、山岳は冒険の舞台としての要素を十分に備えていると言えるだろう。ここではその山岳のマップ作成と、プロップデータについて紹介する。

急斜面

PR1 [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

大地は傾き足場が悪いことをあらわすプロップ。隣接SqがこのSqから見て「高さ」タグで低いSqにのみ設置できる。「滞在」「高さ」タグの低いSqに「即時移動（強制）」する。対象が「放心」の場合さらに「硬直」する。対象が「硬直」の場合さらに「放心」する。

密集した立木

PR1 [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

動きを阻害する密集した立木をあらわす。「接触」対象は「白兵攻撃」の「命中判定」および、すべての「回避判定」に－2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。

岩場

PR1 [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

背丈ほどの岩が林立する岩石地帯をあらわすプロップ。「接触」対象は「射撃攻撃」に対する「回避判定」に＋2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。

見晴らしのいい高台

PR1 [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「射程：2Sq」以上の行動の「命中判定」に＋2を得る

崩れやすい足場

PR1 [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

脆い岩石の不安定な足場をあらわすプロップ。「接触」このプロップ範囲内で【ヘイト】3以上の行動、もしくはシーン回数やシナリオ回数制限のある行動を行った場合、即座にバランスを崩し、対象は「放心」となる。

雪の吹き溜まり

PR1 [地形] [天然]

探知難易度：10 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

新雪の溜まった足場の悪い場所をあらわすプロップ。「滞在」対象は【因果力】1を支払っても良い。支払わない場合次のラウンドのメインプロセスにおいてムーブアクションを失う。

【アレンジ】PR＋3につき探知難易度＋1。

深い淵

PR1 [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」状態になる。対象は「軽減（火炎）：30」と「軽減（至近以外からの攻撃）：30」を得る。

【アレンジ】PR＋3につき「軽減」強度＋2。

落とし穴

PR1 [地形] [天然]

探知難易度：9 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

突如口を開ける落とし穴。〔接触〕対象は「難易度：11」の〔運動判定〕を行う。〔判定成功〕残りの移動を失う。〔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。

〔アレンジ〕PR+3につき探知難易度+1、判定難易度+1、ダメージ+6。

荒々しい溪流

PR1 [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〕GMの指定する隣接Sqに〔即時移動（強制）〕させられる。移動先のSqがこのSqより〔高さ〕タグで低いSqである場合、対象に15点の直接ダメージ。

小さな山小屋

PR1 [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

丸太で作られた隙間だらけの山小屋。このプロップに侵入するには1Sq余計な移動を必要とする。移動可能な距離が足りない場合には侵入できない。【HP】40。〔接触〕〔軽減（至近以外からの攻撃）：30〕を得る。この効果はこのプロップを離れるまで持続する。

〔アレンジ〕PR+3につき【HP】+10。

山岳プロップの設置

Mission

山岳は切り立った崖や急な斜面、荒れた山道など、起伏に富んだ地形で構成されている。マップに高低差を上手く織り込むことで、効果的に山岳らしさを表現することができるだろう。

移動障害要素として使用可能なのは【急斜面】、【雪の吹き溜まり】、【落とし穴】などが利用できる。こういった特別なプロップを用いずとも、〔高さ〕タグを地形に付けただけで、高低差そのものが強力な移動障害要素となるだろう。高低差は高い方から低い方への移動は行いやすいという一方通行に似た特性を持つ。そのため高地を取ることができれば、敵が近づく前に何回か射撃をするチャンスが得られるだろう。こういった高低差を含むマップで俄然効果を発揮するのが【急斜面】だ。これは有利なはずの高地が一転罠となり、また山岳の険しい地形を端的に表現できるプロップである。あえて低いSqにエネミーを配置し、一方的に攻撃できそうな状況を作って誘い込んでみるのも良いだろう。

攻撃を有利に行なうには【密集した木立】や【見晴らしのいい高台】が有用だ。特に移動が障害されやすい山岳では、射程距離の長い攻撃はその有効性が高まる。そこで【見晴らしのいい高台】に射程の長いエネミーを陣取らせるだけで十分な脅威となる。

このように移動に制限を受けやすい山岳マップでは、総じて戦術眼が試される傾向が強い。高低差をはじめとして、有利さが非対称である場合が多いことも特徴だろう。その分地形の影響を受けなくなる〔飛行状態〕はより有用性が増すと言える。

CRが3を超えたあたりから、そうした特技やアイテムを使用する機会も増えるので、是非こうしたマップに挑戦して欲しい。

山岳マップに登場するエネミーの種類は、エネミータイプでは長射程の攻撃手段を持つアーチャーやシューター、移動に関する特技を持つことが多いスピアが向いている。また、相対的に飛行エネミーが強力になるため、登場させてみるのもよいだろう。



沼沢のプロップ

雨の多い弧状列島ヤマトにおいて、薄暗い沼地、大きく広がる湖、荒れ狂う氾濫原といった地形はあちこちに存在する。また人の侵入を拒む地形である一方、そこに棲むモンスターは多様で個性的だ。その意味では冒険のちょっとしたアクセントとして登場させやすい地形だといえよう。ここではその沼沢のマップ作成と、プロップデータについて紹介する。

粘着く泥沼

PR1 [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

足首まで満たす泥の浅瀬。〔自身：重装&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。この効果は同一プロップ内でも1Sqごとにうける。

大きな蓮の葉

PR1 [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

大きな円形の葉で人間が乗っかっても沈まない。このプロップ、あるいはこのプロップに接触している対象が〔火炎〕タグを持つダメージを受けた場合炎上し、このプロップは《底なし沼》に変更される。

毒を吹き出す穴

PR1 [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

気持ち悪い紫の瘴気を吹き出す穴。〔接触〕対象は〔萎縮〕を受ける。〔滞在〕〔軽減（邪毒）〕を持たない対象は10点の直接ダメージを受ける。

〔アレンジ〕PR+6につきダメージ+5。

鮮やかな花

PR1 [壁] [天然]

探知難易度：自動 解析難易度：8 解除難易度：不可

▼効果

低い茂みには棘のある色鮮やかな花が咲いている。

〔通過〕対象に〔弱点（邪毒）：5〕を与える。

〔アレンジ〕PR+3につき解析難易度+1。〔弱点〕の強度+1。

暗い水淵

PR1 [地形] [天然]

探知難易度：10（本文） 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。このプロップに対して探知が成功すると（もし存在すれば）プロップの効果で〔隠密〕状態になってるキャラクターの〔隠密〕状態が解除される。〔接触&対象：水棲〕対象は〔隠密〕状態になる。〔滞在&対象：水棲〕対象は〔隠密〕状態になる。

〔アレンジ〕PR+3につき探知難易度+1。

底なし沼

PR1 [地形] [天然]

探知難易度：10 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、ムーブアクションを実行する能力を失う。この効果はこのプロップを離れるまで持続する。〔滞在〕10点の直接ダメージを受ける。

〔アレンジ〕PR+3につき探知難易度+1、ダメージ+5。

滑りやすい足場

PR1 [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

ねばつくような泥や植物の生い茂る大地。対象はこのプロップ内で移動を終了した場合、[硬直] [放心]を受ける。

背の高い草

PR1 [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

伸び放題になった背の高い草。[接触]対象はすべての[回避判定]に+1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。

ぬかるむ湿地

PR1 [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

たっぷりの水と泥を含んだ湿地。足が埋まる。[接触]対象は[命中判定] [防御判定]に-1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。

捻くれた枯木

PR1 [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

枯れ果てた枯木。このプロップを斜線が通過する攻撃は[命中判定]に-2。ただし「対象：単体」の場合はこのペナルティは発生しない。

沼沢プロップの設置

Mission

沼沢マップは攻略しにくい地形プロップが多く存在する。進む足を鈍らせる泥や、BSを与える花々などがPCたちの行く手を阻むだろう。

移動障害要素として使用可能なのは【粘つく泥】、【底なし沼】、【滑りやすい足場】などがある。特に【粘つく泥】は[重鎧]を装備した守護戦士や武士の進軍速度を抑え前線の構築を遅らせることができる。[重鎧]を装備した戦士職はこのプロップを避けて進むこととなる。逆に言えば【粘つく泥】が点在做るマップでは交戦地点をある程度制御できることができるのだ。

このように見るからにいやらしい効果を持つプロップは実際にPCがそのプロップによるデメリットを受けなかったとしても、それが配置されるだけでプレイヤーに葛藤を引き起こすことができる。配置されているだけで役目を果たしたと言って良いだろう。

勿論こういったプロップをより積極的に利用することも可能だ。対象を強制的に移動させるエネミー特技が非常に相性がいいだろう。

他にも【滑りやすい足場】は[硬直] [放心]を与えることでキャラクターの移動を妨害することができるが、特技の実行条件に[対象：[硬直]]や[対象：[放心]]を持つエネミーとの相性が良いので積極的に狙っていくのも面白いだろう。

【鮮やかな花】は[弱点(邪毒)]を与えるので[邪毒]タグを持つエネミーはそれだけで与えるHPダメージが増えるだろう。【くらい水淵】はそこに居るだけで[隠密]状態になるため、特技の実行条件に[自身：隠密]があるエネミーと相性がいい。

沼沢マップは屋外を扱ったマップらしく開放的で移動障害こそ多いが対策さえとれば比較的自由に移動できる。障害とそれと対となる強力な対抗手段というアプローチが如実に出るマップともいえるだろう。

ここで相性がいいエネミーは[隠密]状態の時に恩恵を受けるエネミー、具体的には〈緑不定形〉や〈幻霊〉や、[即時移動(強制)]の効果を与える特技を持つ〈小さな精霊〉〈蜷局竜〉などが存在する。また自身が[邪毒]タグを持つエネミーや攻撃手段に[邪毒]タグを持つエネミーも有効だ。



洞窟のプロップ

洞窟は古くから冒険と試練の舞台として、多くの物語に登場してきた。それはセルデシア世界においても例外ではない。洞窟の奥に潜む強大なモンスターを退治する展開は、まさに王道と言えるものだ。そして天然の洞窟は変化に富んだ地形そのものが、十分な脅威となりうる。ここではその洞窟のマップ作製と、プロップデータについて紹介する。

鍾乳石の天井

PR1 [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

低い天井からは槍のように尖った鍾乳石が垂れ下がっている。〔接触〕〔飛行〕状態の対象は即座に〔飛行〕状態を解除してもよい。解除しない場合10点の直接ダメージをうける。

〔アレンジ〕PR+4につき、ダメージ+5。

滑りやすい地面

PR1 [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

侵食で滑らかに磨かれた岩肌。〔接触〕対象がこのプロップ範囲内で移動を終えた場合1Dをふること。出目を見て1は北、2は東、3は南、4は西に1Sqの〔即時移動（強制）〕がおこなわれる（5、6は移動しない）。

巨大なきのこ

PR1 [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

背丈を超える巨大なきのこ。【HP】30。〔接触〕対象は〔軽減（飛行状態の相手から受けるダメージ）：20〕を得る。

〔アレンジ〕PR+3につき〔軽減〕強度+2。

林立する鍾乳石

PR1 [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

鋭い岩の連なり。〔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。対象はマイナーアクションを実行する能力を失い、すべての〔回避判定〕に+2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。

水晶の壁

PR1 [壁] [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

このプロップが設置された辺は通過不能となり、両側の射線を遮る。ただし透明なので反対側を見ることはできる。【HP】20。〔軽減（光輝）：200〕をもつ。

〔アレンジ〕PR+3につき【HP】+10。

有毒ガス

PR1 [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

うっすら紫に煙るガス。〔滞在〕対象は「難易度：10」の〔耐久判定〕を行う。〔判定失敗〕〔衰弱：5〕を受ける。

〔アレンジ〕PR+3につき判定難易度+1、〔衰弱〕の強度+1。

足を取るくぼみ

PR1 [地形] [天然]

探知難易度：9 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

凹んだ地面や、簡易的な防衛罠をあらわす。〔接触〕対象は「難易度：11」の〔運動判定〕を行う。〔判定成功〕残りの移動を失う。〔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。

【アレンジ】PR+3につき探知難易度+1、判定難易度+1、ダメージ+6。

地下の溪流

PR1 【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。このプロップと接触中、「冷氣」ダメージを受けた場合、そのダメージは+5される。

【アレンジ】PR+4につきダメージ+5。

間欠泉

PR1 【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

定期的に水流が吹き上げる穴のあいた地面。「滞在」偶数ラウンドのみ起動する。1Dをふること。出目を見て1は北、2は東、3は南、4は西に3Sqの「即時移動（強制）」がおこなわれる。5、6が出た場合は真上に打ち上げられて「惑乱」してしまう。

可燃性ガス

PR1 【空間】【天然】

探知難易度：10 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

なんだか臭うガス。「接触」このプロップに接する対象が「火炎」タグのつくダメージを受けた場合、その処理後にこのプロップに接するキャラクター全員に10点の直接ダメージが与えられる。この処理はこのラウンドと次のラウンドは条件を満たしても起動されなくなる。

【アレンジ】PR+2につきダメージ+5。

洞窟プロップの設置

Mission

洞窟マップはこれまで紹介した野外を扱ったマップと違い「壁」や【侵入不能な空間】があることが特徴だ。つまり、移動できないSqがマップに存在することになる。このようなマップは一度モノトーンマップでデザインしてから地形プロップや罠を配置するといだろう。

洞窟マップは屋外と違って【鍾乳石の天井】などの「飛行」状態に対するデメリットがあるプロップがあるので、相対的に「飛行」状態の脅威度が低下する。逆に言えば「地形」プロップが回避しにくく影響を受けやすいともいえるだろう。

洞窟マップで登場する移動障害要素は先程も触れた【鍾乳石の天井】をはじめ【林立した鍾乳石】、【水晶の壁】、【足を取るくぼみ】、【地下の溪流】がある。変わり種【滑りやすい地面】【間欠泉】はランダムに強制移動をさせるプロップで、この種の予測できない脅威は、その実際の性能以上に心理的プレッシャーを与える傾向が強い。【水晶の壁】は反対側を見ることができるので、戦闘時に「壁の向こう側に捕らわれた〈大地人〉が!」と言った演出にも利用できるだろう。

攻撃的に有利にするために利用できるのは【地下の溪流】、【可燃性ガス】などがある。どちらもダメージ属性に関係する効果を持つプロップだ。【地下の溪流】は対象が受ける「冷氣」ダメージが高くなるので対応する攻撃手段を持つエネミーと組み合わせると良いだろう。【可燃性ガス】は1Sqのみに設置するのもいいが、複数Sqにわたって一つのプロップとして設置する方法も良いだろう。

洞窟マップは基本的なダンジョンを想定したシチュエーションなので初心者ディベロッパーから熟練のディベロッパーまで広く利用できるだろう。モノトーンカテゴリーの【ただの壁】や【プール】などで十分メリハリを付けられるテーマカテゴリーだということもでき、設置するプロップの種類は絞ったほうが印象深い戦闘を構築しやすい。後述の敵拠点プロップと組み合わせることで、悪の垂人の住処を表現するのも面白い挑戦になるだろう。



古代遺跡のプロップ

セルデシア世界にはかつて〈アルヴ〉達が高度な文明を発達させていた。戦争の末彼ら自身は滅んでしまったが、その遺跡は世界各地に遺されている。そこには〈アルヴ〉の貴重な遺産が、危険極まりない防衛機構に守られて眠りに就いているのだ。ここではその古代遺跡のマップ作成と、プロップデータについて紹介する。

鎮圧ガス

PR1 [空間] [魔法]

探知難易度：12 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

無味無臭のガス。気力を奪う。〔滞在〕1Dを振る。1～4が出た場合、次のラウンド開始時に対象は〔行動済み〕になってしまう。この効果は【因果力】1を支払うことで免れることができる。〔アレンジ〕PR+3につき探知難易度+1。

魔力ジェネレーター

PR1 [地形] [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

多数のコードから火花が散る魔力装置。〔起動：ダメージロール〕このプロップに接触した対象が起動できる。〔魔法攻撃〕のダメージロールに+1Dを得る。ただし対象は2点の直接ダメージを負う。

〔アレンジ〕PR+3につきダメージロールへのボーナス+1D。直接ダメージ+2。

転移の魔法陣

PR1 [地形] [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

複雑な文様が光を浮かべる魔法陣。〔接触〕指定された別のSqに〔瞬間転移〕する。

ダストシュート

PR1 [地形] [機械]

探知難易度：9 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

ごみ処理用の穴。〔接触〕対象は「難易度：11」の〔耐久判定〕を行う。〔判定成功〕残りの移動を失う。〔判定失敗〕〔シーンに存在しない〕状態になる。対象は、次のラウンドのセットアップ終了時に同じ位置に出現する。

〔アレンジ〕PR+3につき探知難易度+1、判定難易度+1。

ベルトコンベア

PR2 [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

ベルトコンベアのように対象を運んでしまう床。〔接触〕対象は「難易度：11」の〔運動判定〕を行う。〔判定失敗〕対象は残りの移動を失う。さらに定められた方向に1Sq〔即時移動（強制）〕し、移動先にも【ベルトコンベア】があった場合、自動的に判定に失敗したものとして続けて〔即時移動（強制）〕をうける。

〔アレンジ〕PR+2につき判定難易度+1。

ひび割れた床

PR1 [地形] [機械]

探知難易度：9 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

ひび割れてもろくなった床。〔接触〕このプロップ上に存在するキャラクターが3体以下である場合は何も起きない。4体以上だった場合、即座に床材が割れて、プロップ上のキャラクターは穴に落ちる。対象は7点の直接ダメージと〔硬直〕を受け、残りの移動を失う。

〔アレンジ〕PR+3につき探知難易度+1、ダメージ+9。

停滞フィールド

PR1 [地形] [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

明滅する光を持つ魔法の床。〔接触〕対象はこのメインプロセスにおいて「タイミング：マイナー、インスタント、ダメージロール」の行動を行う能力を失う。

エアカーテン

PR1 [壁] [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

このプロップを通過する射線をもつ〔射撃攻撃〕は〔命中判定〕の結果から－4して扱う。〔通過〕対象は〔飛行〕状態が解除され、次のラウンド終了時まで〔飛行〕状態になることができない。

浄化水槽

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

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「難易度：11」の〔抵抗判定〕を行う。失敗した場合、対象は装備中の〔補助装備〕1つ（対象が選択）に〔破損〕タグをつける。

〔アレンジ〕PR+2につき判定難易度+1。

配管ダクト

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

バルブの取り付けられた複雑な配管。〔起動：マイナー〕このプロップに接触した対象すべてから1名の

二次対象を選択する。強酸性の液体が噴出して、対象に〔追撃：5〕をあたえる。

〔アレンジ〕PR+4につき〔追撃〕強度+10。

古代遺跡プロップの設置

Mission

古代遺跡マップはアルヴ時代の施設の遺跡。例えば廃工場や研究所、魔法で保存されていた倉庫などをイメージしたマップだ。これまで紹介してきたマップとは趣の異なるマップで人工物に囲まれたマップになる。

このマップに登場するプロップ【鎮圧ガス】や【停滞フィールド】などには、何らかの条件を付けるアレンジをしてもかまわない。例えば、侵入者から施設を守る〔人造〕のエネミーには効果がないなど。そうすることでエネミー側にとって有利な交戦地点を作り出すことができる。

古代遺跡マップで使用可能な移動障害要素、【ダストシュート】は判定に失敗すると〔シーンに存在しない〕状態になりヘイトルールからも除外されてしまう。つまり〔ヘイトトップ〕の戦士職が効果を受けてしまうと、PCたちは戦線の立て直しに苦労するだろう。

【ひび割れた床】は接触した人数によって効果が発動する。〔機械〕プロップから望まない効果を受けない〈小牙竜鬼〉がプロップを発動だけさせて自分は被害を受けないというやらしい使い方もできる。

攻撃で有利を得るためには【魔力ジェネレーター】や【配管ダクト】が使いやすいだろう。【魔力ジェネレーター】はわかりやすく〔魔法攻撃〕で与えるダメージが上昇するため〔魔法攻撃〕を持つエネミーがこのプロップに陣取るだけでエネミーの脅威は増していく。ただし使用すると〔直接ダメージ〕を受けるので使いすぎには注意が必要だ。また、【配管ダクト】をマップに張り巡らせてPCの射程の外から〔追撃〕を与えるという使い方もできるだろう。

古代遺跡マップはちょっと変わった印象のマップを作りたい時や、謎解きのあるダンジョンでの戦闘に向いている。判定に失敗すると終端まで運ばれてしまう【ベルトコンベア】や指定されたSqに〔瞬間転移〕させる【転移の魔法陣】などを使用してテクニカルな戦闘をデザインできるが、あまりパズル的に難しくしすぎるのは避けた方が良いでしょう。



敵拠点のプロップ

セルデシア世界に生息するモンスターの中には亜人間と呼ばれる者たちがいる。彼らは知恵を持ち、徒党を組み、拠点をもつ知的なエネミーなのだ。亜人間が持つ拠点は、森の中の集落や、改造した洞窟、あるいは要塞化した廃墟、巨人やオークに至っては城塞を持つことすら有る。ここではその敵拠点のマップ作成とプロップデータについて紹介する。

落とし格子

PR1 [壁] [機械]

探知難易度：10 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

何の変哲もないアーチ。〔通過〕このプロップに鉄格子が落下し、「ただの壁」に変更される（通過不能になる）。

〔アレンジ〕PR+2につき探知難易度+1。

跳ね上げ橋

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

機械式の稼働架橋。〔起動：ムーブ〕このプロップの隣接Sqから起動できる。このプロップは【プール】に変更され、このプロップに接触していた対象は1Sqの〔即時移動〕を行ってもよい。

可動式の馬防柵

PR1 [壁] [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

腰の高さほどの木製の柵。〔通過〕このプロップを通過した時点で残っていた移動距離は半分（切り捨て）になる。

〔アレンジ〕PR+2につき探知難易度+1。「〔起動：ムーブ〕このプロップを辺に沿って2Sqまで移動させてもよい。」を追加してもよい。

とげ付きの壁面

PR1 [壁] [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

このプロップが設置された辺は通過不能となり、両側の射線を遮る。（強制移動などの結果）このプロップを超えて移動しようとした場合、移動そのものは失敗するが10点の直接ダメージを受ける（1メインプロセスにつき1回まで）。

〔アレンジ〕PR+5につきダメージ+10。

武者返し

PR1 [壁] [自然]

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「難易度：11」の〔運動判定〕を行う。〔判定成功〕残りの移動を失う。〔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。〔アレンジ〕PR+3につき探知難易度+1、判定難易度+1、ダメージ+6。

毒の水堀

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

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5点の直接ダメージを受ける。このダメージは〔弱点（邪毒）〕を起動する。

〔アレンジ〕PR+5につきダメージ+10。

大水門

PR1 [壁] [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

機械式の巨大な水門。〔起動：メジャー〕このプロップに隣接する〔高さ〕タグ2以下の【ただの地面】プロップは【プール】プロップに置き換えられる。さらに置き換えられた【プール】プロップは同条件で隣接プロップを置き換えていく。

〔アレンジ〕置き換えるプロップは【プール】ではなく、ほかの水中系プロップに変更してもよい。対象となる〔高さ〕タグの数値も変更してもよい。

物見やぐら

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

高台に作られる射撃用の陣地。〔接触〕対象は「射程：1Sq」以上の〔射撃攻撃〕の射程に+2Sqする。ただしこの利益は、攻撃を行う相手が対象より〔高さ〕タグで低い場合のみ得られる。

食糧庫

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

食糧が満載された貯蔵庫。簡易食堂付き。このプロップはシーン開始時〔食糧トークン〕が3つ置かれる。シーン終了時残った〔食糧トークン〕1つにつき1つ、PRを上限としたIRの〔食糧〕アイテムを得る（GMが種類を選択）。〔起動：ムーブ〕このプロップからコストとして〔食糧トークン〕1つを取り除く。対象は〔障壁：10〕、もしくは「次のダメージに+5（CS扱い）」を得る。

〔アレンジ〕PR+5につき障壁の強度、ダメージ増加ともに+10。

治療所

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

薬草や包帯が用意された治療施設。〔起動：メジャー〕対象は「対象：1体／距離：至近」の二次対象を選択する。二次対象の【HP】は20点回復し、「シーン1回」の行動は使用回数を回復する。

〔アレンジ〕PR+5につき回復する【HP】に+10。

敵拠点プロップの設置

Mission

敵拠点マップは〈緑小鬼〉の砦や〈醜豚鬼〉の陣地などをイメージしたマップで効果の強力な施設のプロップが多く登場する。

このマップで利用できる移動障害要素は多く【落とし格子】、【跳ね上げ橋】、【可動式の馬防柵】、【武者返し】などがある。【可動式の馬防柵】はPCの移動を鈍らせ、エネミーが陣形を整える時間を稼いでくれる。【落とし格子】はPC達を分断孤立させることができるだろう。

拠点を表現するプロップも多く、PCの侵攻ルートを限定しそこを射程に収めるように配置された【物見櫓】に陣取った射手は脅威だろう。【食糧庫】はトークンを消費して〔障壁〕を得たり、与えるダメージを上昇させることができる。戦闘終了後に残ったトークンの数に応じて〔食料〕を得られるため、PCたちはリスクを犯してでもエネミーから奪い返したい施設だ。【治療所】はメジャーアクションを使用してHP回復をや特技の使用回数を回復させることができ、エネミーが一旦戦線から離脱して回復行動をとるという戦い方を実現できる。

敵拠点マップは敵の本拠地、拠点最深部を舞台にするのにふさわしい強力なプロップがそろっている。このカテゴリーを使ってデザインするのであれば、敵を防衛側にしてPCが攻める形にするといいだろう。一定ラウンドで敵の援軍を出す。ラウンド制限を設定するなどの工夫と組み合わせれば「攻め落とさなければならない」というモチベーションをPCに持たせることができるだろう。



廃墟都市のプロップ

セルデシア世界には、〈神代〉と呼ばれる時代から残る遺構がいくつも残されている。それはアキバの街に建つ廃ビルや苔むした駅舎、道端にたたずむ朽ちた自動車、コンクリートの空洞に流れ落ちる瀑布など、ログ・ホライズンの世界を強く印象づけるものたちだ。ここではその廃墟都市のマップ作成と、プロップデータについて紹介する。

コケに覆われたホーム

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

水気を含んだコケに覆われた古代の石材。〔接触〕対象は《ダッシュ》できない。

老朽化した歩道橋

PR1 [地形] [機械] [丈夫さ：7] [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

年月をへた通用橋。〔接触〕対象は〔飛行〕状態にたいしても阻止能力を発揮できる。〔滞在〕1Dをふりその数をこのプロップの〔丈夫さ〕から引くこと。

〔丈夫さ〕が0以下になったらこのプロップは破壊され、このプロップに接している対象すべては10点の直接ダメージを受ける。

〔アレンジ〕PR+5につきダメージ+10。

エレベーター

PR1 [地形] [機械] [高さ0]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

神代の昇降機。〔起動：インスタント〕この地形の〔高さ〕が0のときは2に、2のときは0に変更する。

〔アレンジ〕高さの変更数値は、マップに合わせて自由にして良い。

倒れたビルの外壁

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

斜めにかしいでしまった巨大な地形。指定された辺からこのプロップの外へ移動しようとする対象は自らのSqが〔高さ2〕を持っているとして扱う（移動先が同じ高さなら移動にペナルティを受けない）。

〔アレンジ〕高さの数値はマップに合わせて自由にして良い。

巨大な瓦礫の塔

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

巨大だが崩れやすい瓦礫の塔。〔起動：メジャー〕あなたはこのプロップに隣接するSqひとつを指定する。あなたは指定Sqにいる二次対象（範囲選択）を目標に（命中／回避）を行い、成功すれば二次対象に10点の直接ダメージを与える。二次対象は成功しても失敗しても1Sqの強制移動（移動先はあなたが指定）し、指定Sqは《侵入不能な空間》になる。

〔アレンジ〕PR+5につきダメージ+10。

錆びたマンホール

PR1 [地形] [機械]

探知難易度：9 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

錆びてもろくなってしまったマンホール。〔接触〕対象は「難易度：11」の〔運動判定〕を行う。どちらにせよ一度発動したこのプロップは隣接Sqより〔高さ〕が2低いように扱う。〔判定成功〕残りの移動を失う。〔判定失敗〕10点の直接ダメージを受ける。

〔アレンジ〕PR+3につき探知難易度+1、判定難易度+1、ダメージ+6。

水没した通路

PR1 [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

水に満たされた通路。天井が低い。このプロップは「飛行」状態でも無視できない。【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。

ごうごうと落ちる滝

PR1 [壁] [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

上部にたまった水が流れ落ちる滝。高さの異なる「地形」Sqの境界にしか設置できない。この壁を「飛行状態」を持たないキャラクターは「通常移動」「即時移動」で登ることはできない。「通過（可能ならば）」対象は10点の直接ダメージを受ける。

【アレンジ】PR+6につきダメージ+10。

給水塔

PR1 [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

古い貯水槽。「起動：メジャー」このシーンにある「高さ2」以下の「地形」プロップすべてを《プール》に変更する。

【アレンジ】影響を与える高さの数値はマップに合わせて自由にして良い。

錆びついた看板

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

古い看板や商業的な飾り。「接触」対象は「防御判定」に+1を得る。ただし、この利益を得て「防御判定」を1回したあと、このプロップは《ただの地面》に変化する。

古代樹の巨木

PR1 [地形] [機械] [高さ6] [魔力：4]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

古代から茂り続ける巨大な樹木。「接触（隣接Sqも接触とみなす）」対象は行動における「因果力1」の条件」を毎ラウンド1回、因果力消費なしに実行できる。この利益を受けるたびにこのプロップの「魔力」タグの強度が1ずつ減り、0になるとこの効果を受けることができなくなる。

朽ちた金属箱

PR1 [地形] [機械]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：5

▼効果

ボロボロの金属で構成された箱のような装置。「起動：このプロップあるいは接触したキャラクターが「火炎」タグを持つダメージを受けた時」このプロップは爆発し2Sq以内の全てのキャラクターに10点の直接ダメージを与える。このプロップは《ただの地面》に変化する。

【アレンジ】PR+3につき解除難易度+1、ダメージ+8。

廃墟都市は「ログ・ホライズン」の象徴的なイメージカテゴリーだ。一番身近なのはアキバの街並みだろう。崩壊した都市の屋外なので、プレイヤーたちからすると現実の都市のイメージで理解しやすいだろう。地元を舞台としたシナリオでは盛り上がりすぎるのではないだろうか。

廃墟都市のマップを作る時は実際の都市にある場所、交差点や駅前などの写真や地図を見ながらマップをデザインすると具体的でイメージ喚起力の高いマップを作成できる。あなたの戦闘マップをさらに印象深くするため、見知った日常を想像させる風景に異物を混ぜ込む手法が有効だ。例えば道路や広場、地下街を水没させて川や池にってしまうとプレイヤーにとっての日常と非日常が混在した印象深いイメージを与える事ができる。その場合、【プール】や【轟々と落ちる滝】を使用すると良いだろう。

【コケに覆われたホーム】、【倒れたビルの外壁】、【錆びたマンホール】、【水没した通路】、【轟々と落ちる滝】などの移動障害要素は、名称からもイメージを浮かべやすい。【コケに覆われたホーム】では《ダッシュ》が行えないので、[高さ] タグと併用した高低差のあるマップに配置すると予想以上にPCの移動を障害するだろう。【轟々と落ちる滝】は[高さ] が違うSqの間に設置するプロップで[飛行] 状態でなければ基本動作で超えることができない。しかも、超えたとして[直接ダメージ] を受けてしまうプロップだ。このプロップを通過するとショートカットできるようなマップ構造にするとPCに選択を迫ることになり、戦闘にメリハリをつけることができる。

攻撃的に有利にするためには【エレベーター】、【巨大な瓦礫の塔】、【古代樹の巨木】、【朽ちた金属箱】などを使うと良いだろう。使いやすいのは【朽ちた金属の箱】がお勧めだ。[火炎] タグを持つエネミーや攻撃手段に[火炎] タグがあるエネミーで積極的にPCを巻き込むような配置にすると良いだろう。

【エレベーター】は一見移動を補助するプロップに見えるが〈猫妖精〉などの特技の実行条件に[高さ] が組み込まれているエネミーを配置すると途端に危険なプロップに変わるだろう。



印象的な戦闘

『ログ・ホライズンTRPG』では重要性の低い、言い換えれば結果の見た取るに足らない戦闘は消耗表で処理することを推奨している。なぜならば『ログ・ホライズンTRPG』の戦闘はかなりの時間を要してしまうからだ。

スクエアマップを使用する『ログ・ホライズンTRPG』の戦闘は、手際よく進めても小一時間はかかってしまう。これはプレイ時間全体から見ても無視できない長さだ。だからこそ、すべての戦闘は「ただ何となくエネミーが居たから倒した」ではなく、ストーリーに即した印象深いものであるべきだろう。

印象深い戦闘の要素とは、登場するエネミー自身の魅力もさることながら、戦闘を行なうシーンがどういった状況であるのかという事も重要だ。原作やアニメでも、夜の森の中で〈緑小鬼〉の軍勢を蹴散らしたり、鉄橋の上で〈魔狂狼〉を率いた〈鉄軀緑鬼〉の一団と死闘を演じたり、鉄鋼列車の上で対一の決闘を繰り広げたりなど、印象的な戦闘を演出するアイデアが豊富に取り入れられている。

そういう印象的なシーンを作るために、プロップはあなたの非常に強い味方となるだろう。シーンを演出するために新たなプロップを作れば作るほど、データが蓄積されてどんどんディベロップワークはより容易に、そして自由になっていく。

本特集ではあたらしいフィーチャーとして「条件によって変化するプロップ」が登場している。マップを水没させて【プール】を発生させる【給水塔】や、一度発動すると【ただの地面】になってしまう【錆びついた看板】などは、変化する戦場を演出する面白い仕掛けだ。またトークンを持つプロップである【食糧庫】は、ミッションと戦闘のハイブリッドを作ることができる新たなアイデアと言えるだろう。

このようなプロップを利用して、楽しい戦闘マップをディベロップして欲しい。そして自信作ができたならば、『ログ・ホライズンTRPG』を遊ぶみんなに是非公開して欲しい。何より、我々開発チームが楽しみに待っているぞ！



◆概要

〈人声妖鳥〉（カラヴィンカ）は精霊巫人という種別に分類されるモンスターだ。精霊巫人に分類されるモンスターには、他には〈夢魔〉（インプ）などが存在するが、彼らはエネルギーによってその存在のほとんどが構成されている純粋な精霊ではなく、肉体を持つ種類の精霊であり、その肉体は何らかのエネルギーと極めて高い親和性を持っている。

大まかにはエルフの女性と鳥の身体を組み合わせたような姿をしており、その比率によってさらにセイレーン、ハルピュイア、ローレイの3種類に分類される。総じて羽ばたきで風を操る能力と、魔力の籠った声を持っているのが特徴である。

まず〈誘歌妖鳥〉（セイレーン）はエルフの美女の頭を持った巨大な海鳥の姿を持った種である。三種のカラヴィンカの中では最も肉体的な力に優れており、安定した飛行能力を持っている。人の腕を持たないが代わりに自在に動く長い舌を用いることで、器用に道具の作成や操作を行うことが可能。好奇心旺盛であり、魅了の魔力を秘めた歌声で人を惑わすことを好む。

続いて〈狂騒妖鳥〉（ハルピュイア）は女性の上半身に猛禽類の翼と下半身を持つ種であり、髪の毛も鳥の羽毛となっている。知能は三種の中では最も低い、飛行する速度は最も速く、下半身の脚で器用に武器を使用してくることもある。性格は非常に攻撃的であり、けたたましい叫び声で相手を威圧することを好む。

そして〈揺籠妖鳥〉（ローレイ）は、背中に鷲の翼を生やした美女の姿をした種である。三種の中で最も高い知能の持ち主であり、雹や霧、雷雲といった気象に関連する魔法を得意としている。また強い母性を

持っており、育てるために〈大地人〉の赤子を拐ってくることが多い。その声には眠りに誘う魔力が籠っている。

◆生活形態

〈人声妖鳥〉は多くの鳥類と同様、昼行性である。その生態は魚食を中心とした雑食性で、海や湖、河などの水辺に近い場所に多く生息し、山頂や樹齢の長い大樹の梢などに廃材を利用した集落を作っている。

集落には多くの場合、セイレーン・ハルピュイア・ローレイの三種が生活を共にしている。また他の巫人間種族や有翼の幻獣、はたまた拐われてきた〈大地人〉なども一緒に暮らしていることがあり、彼女たちだけでは賄いきれない仕事を担当している。

〈人声妖鳥〉の生活サイクルは、まず日が昇ると山の集落を出発して水辺へ向かうというものである。そこには彼女たちの食料となる魚があり、その好奇心を惹く様々な品物も流れ着いている。それらの獲物をとった後は日が暮れる前に山の集落へと帰り、眠りにつく。

そしてもしも彼女たちの前に船が現れたら、彼女たちは略奪者に早変わりする。船には衣服の材料となる布、住居の材料となる板材、保存の効く食料、金貨や宝石といった財宝、そして〈大地人〉の雄まで乗っている、それらを一度に調達できる絶好の機会であることを〈人声妖鳥〉たちは知っているのだ。

〈大地人〉の雄を狙うのは、三種とも女性しかいないため、繁殖を行うには行なうには他種族の雄と番う必要があるからだ。その相手は善の人間種族や巫人間種族のみならず、幻獣や精霊を選ぶ場合もあるようだ。

そうしてできた子供はバレーボール大の卵で生まれ、集落全体でまとめて育てられる。主に面倒を見るのはローレイであり、誘拐されてきた他種族の赤子と一緒に育てられる場合も多い。

◆分布と生息域

〈人声妖鳥〉の分布域は、海や湖、河川にほど近い山岳地帯だ。比較的〈ヤマト海〉側に多い傾向があり、〈オキノ島〉のような離島にも多い。その中でも特に大きな集落があるのは〈ニオの水海〉と〈精霊山〉だ。

〈ニオの水海〉は、〈キョウの都〉と〈ロマトリス〉の間を繋ぐ輸送の要であり、往来する多くの船は、彼女たちの格好の標的となっている。〈神聖皇国ウェストランデ〉は〈Plant hwyaden〉の〈冒険者〉を動員し、船の護衛に充てることで対処を図っている。

〈精霊山〉には〈翼持つ者の王〉（シームルグ）が棲んでおり、〈人声妖鳥〉たちもその庇護下で共に海から押し寄せる魔獣たちとの戦いに身を投じている。魔獣が増え過ぎて〈大地人〉の船が通らなくなるのは彼女たちにとっても死活問題となっているためだ。

このような彼女たちの生態から、〈冒険者〉が彼女たちと闘う状況で一番多いのは、やはり船の護衛として防衛のために闘う場面となっている。それに次いで多いのが、連れ去られた〈大地人〉の救出依頼だろう。

船上や水上、あるいは住居である山岳や樹上という不安定な場所で翼を持つ彼女らと戦うのは、魔法や特技の助けを得なければ、ひととき困難なものとなるだろう。その魔力のこもった声でもたらされるステータス異常も、戦闘の難易度を上げてくる一因である。

また、9番目の大型アップデート〈サンドリヨンの遺産〉で追加されたクエストにより〈誘歌妖鳥〉（セイレーン）を召喚モンスターとして契約することができるようになり、現在ではデバフ要員・騎乗用・あるいは愛玩用など多方面に重宝されている。

◆〈人声妖鳥〉の作成

・推奨するエネミータイプ：サポーター

テンプレート

・小種族由来の自動取得特技

《潮風の乙女》__常時__このエネミーは常に「軽減（電撃）：{変数1}」を持つ。また「邪毒」ダメージを受けた時、さらに「重篤」を受ける。このエネミーは常に「飛行」状態となる。

変数1： $(CR/3+1) \times 10$ を代入すること。

・デザイン時処理

このエネミーは「精霊」「電撃」を得る。【回避値】+1。

・しぶとさ処理

【しぶとさ】の $(CR \times 6 : \text{最大} 60)\%$ を【最大HP】に追加する。

所持特技の例（サポータータイプ）

《激励の歌声》__セットアップ__2体__2 S q__対象はこのラウンド終了時まで「モブ」タグを失ない、ヘイト倍率が+2される。

《寄せ返す波の唄》__「特殊攻撃」__メジャー__対決（攻撃 $\uparrow + 2D$ ／抵抗）__単体__4 S q__対象に「追撃：{変数1}」を1つ与える。このエネミーから見て「対象：単体／射程：2 S q」のエネミーを1 S qまで「即時移動」させてもよい。

変数1： $(CR/3+1) \times 10$ を代入すること。

《恋に誘う小夜曲》__「特殊攻撃」__メジャー__対決（攻撃 $\uparrow + 2D$ ／抵抗）__単体__4 S q__対象に{変数1}点の直接ダメージを与える。「マイナー」対象に「惑乱」を与える。

変数1： $(CR/6+1) \times 5$ を代入すること。

《群がって襲う》__本文__自動成功__単体__1 S q__
対象がダメージロールの結果ダメージを受けたメイン
プロセスの終了時に使用する。対象に {変数 1} 点の
直接ダメージを与える。

変数 1: $(CR / 8 + 1) \times 5$ を代入すること。

《防御の密集》__判定直前__シーン 1 回__このエネ
ミーは [精霊] および [電撃] タグを持つ他のキャラ
クターと同じ S q にいる時、[防御判定] に +2 を得
る。[防御判定] に失敗した場合、この特技の使用回
数を消費しない。

ドロップアイテムの例

歌声の貝殻、さざ波のしずく、若草の羽毛、純白の羽
毛、鋭利な蹴爪、真珠の額冠、恋詩篇、誘波紋、舌禍
根、潮満珠

今回は〈人声妖鳥〉の中から〈誘歌妖鳥（セイレーン）〉のグループテンプレートを紹介する。グループテンプレートを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。〈誘歌妖鳥〉であれば「サポーター」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、〈誘歌妖鳥〉の場合「タグに [精霊] [電撃] を追加し、【回避値】に +1 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 T R P G B o o k 2 (仮)』に備えてグループテンプレートに導入された概念だ。(特に高 CR の) 強力な P C 特技に対応するために、エネミーデータを強化しながらバランスをとるために利用される。CR 10 以下の環境では影響は小さいので、手間を感じるディベロッパーは無視してもかまわないだろう。その CR 帯では難易度に比べて「しぶとさ」の影響は小さい。

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

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

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



〈潮騒の公主ホームイ〉 ミストレスオーシャン・ホームイ

ランク：5 タグ：[ボス] [精霊] [電撃] 識別難易度：6

【STR】3 【DEX】2 【POW】4 【INT】2

【回避】3+2D 【抵抗】4+2D

【物理防御力】10 【魔法防御力】14

【最大HP】150 【ヘイト倍率】×6

【行動力】8 【移動力】2 【因果力】5

▼特技

《潮風の乙女》__常時__このエネミーは常に[軽減(電撃)：20]を持つ。また[邪毒]ダメージを受けた時、さらに[重篤]を受ける。このエネミーは常に[飛行]状態となる。このエネミーはシーン登場時に配下エネミーとして〈小波の誘歌妖鳥〉2体を任意の位置に配置できる。配下エネミーからはドロップ品を入手できない。

《再行動Ⅱ》__本文__単体__4Sq__ラウンド1回__対象が[行動済]になった時に使用する。対象は即座に[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。

《激励の歌声》__セットアップ__2体__2Sq__対象はこのラウンド終了時まで[モブ]タグを失ない、ヘイト倍率が+2される。[因果力1]この行動は「射程：6Sq」に変更される。

《潮騒の追走曲》__[特殊攻撃]__メジャー__対決(6+2D/抵抗)__広範囲1(選択)__至近__対象に[20+2D]の魔法ダメージを与え、[構え]タグを持つ特技の効果を解除する。[対象：飛行]対象は[飛行]状態を失い、10点の直接ダメージを受ける。

《男嫌いの怒号》__シーン1回__このエネミーが[男性]もしくはそれに準じる(GMが判断)キャラクターからダメージを受けた直後に使用する。4Sq以上離れたMAP内の任意のSqに、配下エネミーとして〈小波の誘歌妖鳥〉1体を[行動済]で配置する。配下エネミーからはドロップ品を入手できない。[因果力1]再利用可能。ただし同じラウンドに2回は使用できない。

ドロップ品

1～4：歌声の貝殻[換金](165G)

5～6：さざ波のしずく[換金](50G)×6

固定：霞の紐[コア素材](80G)

▼解説

〈潮騒の公主ホームイ〉は年を経ることで〈誘歌妖鳥〉の中でも大きな力を持つに至った個体のひとつ。人類換算で40歳ほどの年齢と推測されるが、輝くような山吹色の羽毛、肩ほどの長さに上品に整えたに青色の髪、そして年を経て円熟した美貌はたとえ人類であっても思わず目を奪われてしまうほどである。

〈人声妖鳥〉集落の中で指導者的な立場にあり、幼鳥～若年の〈人声妖鳥〉たちに人を惑わす歌を教えるのが日課のひとつでもある。彼女に歌を教わった〈人声妖鳥〉は数多く、戦いの際には多数の鳥乙女たちが彼女の元にはせ参じる。

外敵に対しては他の〈人声妖鳥〉を統率して立ち向かう。だが、若い頃に人間の男性に痛目目に遭わされた経験があり、人類相手、とくに男性が混じっている場合は感情を抑えられず、怒りのままに攻撃命令を下したりもする。

戦いの際には自ら矢面に立つことは少なく、後方から歌声による支援を行う。彼女は長年のレッスンによって歌声に込められた魅了の魔力に繊細なアレンジを加えており、教え子たちを励まして恐怖を払拭させる、敵の戦意を挫いて体勢や構えを崩させる、など、さまざまな歌声を使いこなすことが可能な、恐るべき歌い手となっている。

〈人声妖鳥〉類は繁殖のため、気に入った他種族のオスを魅了して集落にさらってくるのだが、そうやってさらわれてきた他種族(特に人類)のほとんどは魅了の魔力が解けた途端に彼女たちの元から逃亡を図る。彼女たちの(一方的な)ロマンスはごくごく短い期間で破綻することがほとんどだ。〈潮騒の公主ホームイ〉もまた、そのような経験を繰り返してきたため人間男性に対しての敵意は非常に強い。これは教え子である集落の若い世代にも伝播しており、周囲の人類種族から恐れられ、危険視される原因となっている。

〈小波の誘歌妖鳥〉 フリクション・セイレーン

ランク：5 タグ：[モブ] [精霊] [電撃] 識別難易度：6

【STR】3 【DEX】2 【POW】4 【INT】2
 【回避】9 [固定] 【抵抗】10 [固定]
 【物理防御力】10 【魔法防御力】15
 【最大HP】36 【ヘイト倍率】×1
 【行動力】8 【移動力】2

▼特技

《潮風の乙女》__常時__このエネミーは常に[軽減(電撃)：20]を持つ。また[邪毒]ダメージを受けた時、さらに[重篤]を受ける。このエネミーは常に[飛行]状態となる。

《寄せ返す波の唄》__[特殊攻撃]__メジャー__対決(12 [固定] / 抵抗)__単体__4 S q__対象に[追撃：20]を1つ与える。このエネミーから見て「対象：単体/射程：2 S q」のエネミーを1 S qまで[即時移動]させてもよい。

《群がって襲う》__本文__自動成功__単体__1 S q__対象がダメージロールの結果ダメージを受けたメインプロセスの終了時に使用する。対象に5点の直接ダメージを与える。

▼ドロップ品

固定：若草の羽毛 [換金] (25G)

▼解説

〈小波の誘歌妖鳥〉は〈誘歌妖鳥〉の中でも未熟な年若い個体である。金色にも見える栗色の短髪と若草色の羽毛という外見で、顔立ちには幼さを感じさせる。

まだ魅了の歌も満足に歌えないため、他の子供たちと共に年長者に引率され、集落から離れた水辺で歌の修行を行なっていることが多い。その標的として選ばれるのは多くの場合人間の船であり、反撃を受けたり討伐依頼を出されたりすることもあるが、それも彼女たちにとっては修行の一環である。

戦闘時には、魅了の歌を用いて敵に隙を作ることでも味方を援護する。またよろめいた相手を集団でひっかくことで、歌の未熟さをカバーしている。

〈小夜曲の誘歌妖鳥〉 セレナーデ・セイレーン

ランク：7 タグ：[精霊] [電撃] 識別難易度：7

【STR】3 【DEX】3 【POW】4 【INT】3
 【回避】4+2D 【抵抗】4+2D
 【物理防御力】13 【魔法防御力】17
 【最大HP】93 【ヘイト倍率】×2
 【行動力】9 【移動力】2

▼特技

《潮風の乙女》__常時__このエネミーは常に[軽減(電撃)：30]を持つ。また[邪毒]ダメージを受けた時、さらに[重篤]を受ける。このエネミーは常に[飛行]状態となる。

《恋に誘う小夜曲》__[特殊攻撃]__メジャー__対決(6+2D / 抵抗)__単体__4 S q__対象に10点の直接ダメージを与える。[マイナー]対象に[惑乱]を与える。

《防御の密集》__判定直前__シーン1回__このエネミーは[精霊]および[電撃]タグを持つ他のキャラクターと同じS qにいる時、[防御判定]に+2を得る。[防御判定]に失敗した場合、この特技の使用回数を消費しない。

▼ドロップ品

1～3：純白の羽毛 [換金] (45G)

4～5：鋭利な蹴爪 [換金] (75G)

6：真珠の額冠 [換金] (165G)

▼解説

〈小夜曲の誘歌妖鳥〉は、淑女然とした〈誘歌妖鳥〉である。長い黒髪に真珠の額冠を頂き、気品ある美しい顔立ちとドレスのような純白の羽毛をまとったその姿は貴族の令嬢を思わせる。

夕暮れ時は彼女たちの最高の舞台である。夜が来る前のひと時に恋の歌を奏で、相手を魅了し、恋に落とす。彼女たちはこういった趣向を好み、そう演出する。

いざ戦いとなれば歌に込められた魅了の魔力で犠牲者の心を激しく乱し、防御においては風を操る力や風の精霊と協力する力で己の身を守る。

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。Vol.25 あるばいとなう。

we can roll dice

◆大胆な金策は〈冒険者〉の特権

うーん、金策金策。

冒険の合間に、ちょっとした金策を求めてアキバの街を歩いている僕はごく一般的な〈冒険者〉！ しいて違うところをあげるとしたらちょっとお金が必要ってところかな。そんなわけでアキバの一角にある〈冒険斡旋所〉にやってきたのだ。

ダンジョン探索やモンスター討伐みたいなわかりやすい冒険以外にも、アキバの〈冒険者〉に持ち込まれる依頼はたくさんある。〈冒険斡旋所〉ではちょっとしたアルバイト感覚で受注できる、お一人様用の軽い仕事も充実しているのである。

掲示板に貼り出されているクエストの中から、僕はちょうどよさそうな一枚を選んで、猫人族のお姉さんがスマイルしているクエスト受注カウンターへと向かったのだった。

〈冒険者〉たるもの、生活のすべてが冒険である。

次の冒険のため、次の次の冒険のため、冒険の疲れを冒険で癒し、冒険の資金ももちろん冒険で稼ぐのだ！（ゲシュタルト崩壊）

今回用意した「アキバの短期アルバイト表」は冒険、つまりシナリオの合間の期間にPCがどんなアルバイトをしていたかをダイスで決めるランダムチャートである。セッションのプリプレイ時に使ってお小遣いをゲットしてもいいし、作ったばかりのキャラクターが初めてのシナリオに参加する際に導入演出のヒントにするといった使い方もあるだろう。また、結果に登場した人物とコネクションをとってもよいだろう（その場合もログチケットはちゃんと使用すること）。

ただし、現金収入（場合によってはマイナスされる場合もある）が発生するほか、ロールの結果によっては「疲労」を受けたりその他の効果を受ける場合がある。セッションで使用する場合、必ずGMの許可を得てからダイスロールを行なうこと。

◆アキバの短期アルバイト表（D 6 6）

出目	出目	効果
	1	<p>被検体ナンバー⑨：暇を見てはロデ研の新薬実験に参加してお小遣いを稼いでいた。</p> <p>ちょっと副作用が気になるけど〔C R × 1 D〕ゴールドゲットだぜ！ キミは副作用としてダイス目に応じた〔タグ〕を得る。（これは次のシナリオ中持続する！）</p> <p>〔1 D：1〕見た目が〔マッチョ〕もりもりに！ ……凄い筋肉だ。</p> <p>〔1 D：2〕おいィ、気がついたら〔首（もしくは手足）が長い〕んだが？</p> <p>〔1 D：3〕舌がしびれる！？ 〔ひらがな〕でしかしゃべれなくなったぞ……？</p> <p>〔1 D：4〕体から〔芳しい香り〕が……</p>
1	•	〔1 D：5〕食べても食べてもすぐに〔腹ペコ〕になっちゃうよお！？
2		〔1 D：6〕お、〔女の子（男の子）〕になっちゃった！？
	2	<p>本職だらけのメイドカフェ：本格的メイドカフェでウェーター（ウェイトレス）をすることになった。〈冒険者〉だけでなく、うわさを聞きつけた〈大地人〉貴族のお嬢さんたち（メイド同伴）も来店だ。</p> <p>……どう考えても向こうは本職の貴族とメイドさんじゃないですかやだー><。</p> <p>きれいなお嬢さんたちの語らいは目の保養になったけど、本職の前で「ご主人様（お嬢様）」とか言うのは羞恥プレイか何か？ こんなことなら礼儀作法の勉強もしておべきだった……。</p> <p>バイト代は〔C R × 2〕ゴールドだったけど、精神的にどっと疲れたゾ……。</p>

1 ・ 2	3	冒険者パウファ ：海洋機構の下請け先で一日中、巨大歯車を回し続けるバイトをこなす。下手な動力より効率がいいらしいが給金はほとほと20ゴールドだ。いや金額は二の次だ。大事なのはこの疲労感だ…			〔1D：4〕〈記録の地平線〉のシロエ 〔1D：5〕〈ロデリック商会〉のロデリック 〔1D：6〕〈ホネスティ〉のアインス
	4	おれたちゃチョウシ警備隊 ：チョウシ周辺の海岸線はいまも時折サファギンが出没する。地元住民や漁師さんを守るためパトロールだ！ バイト代は安い（〔CR×2〕ゴールド）けど海の幸がうまかった！ 地味な仕事だけどもたまには地域貢献しないとな。			
	5	恐怖の群れ ：今日から露天商でバイトだ！店の人たちはみんな同じギルドらしいけど…あれれ？ 〔1D：1〕今日はラーメンを売ったので、バイト代はチャーシュー麺（季節の野菜ポトフ相当）だった。 〔1D：2〕今日は釣具を売ったので、バイト代はキラキラルアーだった。 〔1D：3〕今日は変なぬいぐるみを売ったので、バイト代は奇妙なゆるキャラ（等身大）だった……どうすんのコレ。 〔1D：4〕今日は弁当を売り歩いたので、バイト代はのり弁（お好みサンドイッチ相当）3個だった。 〔1D：5〕今日は姫様フィギュアを売ったので、バイト代は姫様フィギュア（試作品）だった！ 〔1D：6〕今日は企画会議だったので、延々8時間も拘束された……でも打ち上げで行ったお店は美味しかった！			
	6	街のメッセンジャー ：念話じゃ声を送れても文字は送れない。そんなわけで、アキバの街の郵便屋さんは今日も1日30ゴールドで手紙を運ぶ。今日は〈円卓会議〉からの緊急書簡を携えてGOだ！ 〔1D：1〕〈黒剣騎士団〉のレザリック 〔1D：2〕〈三日月同盟〉のヘンリエッタ 〔1D：3〕〈D. D. D〉のリーゼ			
	1	3Kバイト ：くさい！ きたない！ きけんきわまりない！ でも、誰かがやらねばならぬ！ そんな仕事はキミの任務だ（バイト代は1日〔CR〕ゴールド） 〔1D：1〕農村でお手伝いだ！ しかしハリキリすぎたキミは足を滑らせて肥溜めの中にダイブしてしまった……。キミは次のシナリオでは〔くさい〕タグを持った状態で始まる。 〔1D：2〕港湾部で荷物の運搬だ！ 労働の汗は尊い。よく働いてボーナスがついた。10ゴールドゲットだぜ。 〔1D：3〕夜の巡回警備だ！ 今夜のアキバは平和そのもの。お、5ゴールド発見！ 〔1D：4〕ゲェッ！ 下水の奥に〈鼠人間〉の巣ができてる！？ 追い払ったが負傷してしまった。キミは次のシナリオで〔疲労：5〕を受けた状態で始まる。 〔1D：5〕ロデ研から出た大量のガラクタの片づけだ！ 建物より高く積みあがってるんですけど……。死ぬほど疲れた。 〔1D：6〕下水掃除……うわああ下水のヌシ、〈白大鰐〉だあ！？ バイト総出で死闘の末に討伐！ 臨時ボーナスで〔CR×2〕ゴールド手に入れたが、キミは次のシナリオで〔疲労：20〕を受けた状態で始まる。	3 ・ 4		
	2	コロッケ大勝利！ ：今日は最近人気の「トポト親方のコロッケ」の販売のお手伝いだ。美味しい匂いとお客さんの笑顔。忙しいけど楽しい仕事と思いきや、予想以上にお客さんの数が…… 〔1D：1～3〕やべーぞ、レイドだ！ レギオンレイド級の来店数に店中がてんやわんやで疲労困憊。 40ゴールドのバイト代は割にあってたのかどうなのかこれがわからない。			

3 ・ 4		〔1 D：4～6〕客数は多かったが何事もなく本日分の販売終了。バイト代で25ゴールド頂いてお昼に特製コロッケ丼までご馳走になってしまった。お腹も財布もぼんぼんだぜ。
	3	<p>リッチな女性をお世話する簡単なお仕事： あやしげな貼り紙に釣られて申し込んだら、出迎えてくれたのはちょっとキツそうだが品のいい美少女。ラッキー！</p> <p>……と思いきや。これがすさまじいわがママお嬢様だった！</p> <p>「燃えないネズミの毛皮がほしい」「ツバメの巣にあるきれいな貝殻を取ってきて！」</p> <p>どこかで聞いたような無理難題がキミを襲う。</p> <p>バイト代はよかったのだが、経費やら疲労回復のための食費やらで10ゴールドしか残らなかったぜ……。</p>
	4	<p>モデルやります！：道を歩いていたらあやしげなお兄さんに勧誘されて、彫刻のモデルをやることに。1D日も拘束されて、報酬は〔15×日数〕ゴールドだった。じっとしてただけの楽な仕事と思いきや、同じポーズを続けるのは意外としんどいな、これ！</p> <p>後日、自分のポーズと同じ格好をした美少女フィギュアが売られていた。製作者名は虹幻ダイバー。……あ、こいつ姫様フィギュアを流行らせた人だ！？</p>
	5	<p>バカ売れ間違いなしじゃ！：今日はAK社長と山羊スライムの行商だ。</p> <p>……呪われないよね？</p> <p>〔1 D：1～2〕1個も売れなかった……そりゃそうだな。基本給の10ゴールドだけもらった。</p> <p>〔1 D：3～4〕世の中何かが間違ってる……山羊スライム完売です。ボーナス込みで50ゴールドとヘッジホッグ・AK社長へのコネクションをゲットした。</p> <p>〔1 D：5～6〕なんで最初より在庫の数が増えてるんですかねェ……バイト代は山羊スライム3個になりました。やめてくれえ！</p>
	6	<p>趣味と実益：オフと言っても俺たちゃ〈冒険者〉。小旅行気分です。〈ウォーヌマの里〉までの護衛を引き受けた。〈ライスロード〉をゆったり歩き、夜はおいしいご飯と温泉を満喫。護衛代はほとんど残らなかったけど、最高のお米をゲットだぜ！</p> <p>おにぎり（P218）を1個手に入れた！</p>
	1	<p>いつもの儲からない話：みんなが休暇を満喫する中、懐のさびしいキミはお小遣いを稼ぎにソロでも受注できる依頼を受けてみた！</p> <p>〔1 D：1〕土木工事に汗水流した。10ゴールドを得る。</p> <p>〔1 D：2〕ペット探しの依頼を受ける。結果は大量のペットに追い回されてくたびれ儲け。</p> <p>〔1 D：3〕ロデリック研究所の実験に付き合った。報酬のはずアイテムは爆発四散。</p> <p>〔1 D：4〕〈黒剣騎士団〉の演習手伝い。報酬は気合。</p> <p>〔1 D：5〕臨時パーティーを組んでアキバ周辺での狩り。とはいえ即席だと連携もうまくいかない。儲けと消耗がトントンだった。</p> <p>〔1 D：6〕なぜか廃棄児を保護することに……。開拓村まで送っていったけど元気にやっているか気になって仕方ない！ 仕送りやらなんやらで逆に50ゴールドの出費になってしまった……キミは任意の〔人物タグ〕を持つ廃棄児のコネクションを1つ得てもよい。</p>
	2	<p>話題のあの人と一緒に：〈円卓会議〉からの緊急バイト募集のお知らせ。短時間だけど割が良い（100ゴールド）バイトだった！</p> <p>〔1 D：1〕〈海洋機構〉の露店でミチタカと一緒に市場調査という名の食べ歩き。お腹いっぱいになるまで（経費で）食べまくった。</p> <p>〔1 D：2〕〈第八商店街〉のカラシンの歌謡ショーでバックダンサーを踊ることに。ショーは今回も大成功。えっ、アンコール？</p> <p>〔1 D：3〕〈D. D. D〉からの依頼のはずが、現れたのは狼お面の女性詩人だった。</p>

5 ・ 6		<p>路上で子供たちにうたを披露し（キミも一緒に歌った）、子供たちに手を振られて颯爽と帰っていった。いったい誰なんだ……</p> <p>〔1D：4〕〈記録の地平線〉のギルドハウスでシロエと一緒に書類の処理……って何じゃこの量は！？ 夜中まで書類と格闘したあとにゃん太さんの夜食食べて帰った。</p> <p>〔1D：5〕〈太陽の軌跡〉の櫛八玉の秘書として貴族の館へ交渉に行く。貴族と真っ向やり合うクシ姉の凛とした横顔がすごかったけど、多分内心は超テンパってるんだらうな……。</p> <p>〔1D：6〕〈西風の旅団〉の定期警邏に同行することに。しかも一緒に当番はソウジロウ！ 親しげに普段の冒険の話などをたずねられ、楽しい時間だったが……後が怖すぎる。</p>
	3	<p>あしたからほんきだす：バイトしようとは思ってたんだぜ？ でもこの「1／8てとらちゃんフィギュア〈禁断のパジャマパーティー〉（おねだん80ゴールド!）」の出来がすげえ良くてさ……</p> <p>ずっと眺めてたらもう今日だったんだよ！</p>
	4	<p>ぼくのぶゆうでん：旅の女流小説家さんに、冒険のアレコレをお話するだけの簡単なお仕事です。これで謝礼が50ゴールドなんてボロクね？</p> <p>〔1D：1～2〕さすがプロの作家さん、すごく聞き上手でいろいろ（膨らませて）話しちゃった！</p> <p>〔1D：3～4〕きれいな人だったなあ……あの笑顔と視線、絶対俺に気があるって！</p> <p>〔1D：5～6〕あれ？ なんか地雷踏んだ？ ドリーム成分マシマシな恋愛観をめっちゃ語られてるんですけど……。</p>
	5	<p>魅惑のとんすとん：今日はとんすとんで接客のバイト。忙しく仕事をこなし、今日はもうあがりというところで店主さんに声をかけられた。えっ、バイト代の上にお土産までもらっちゃっていいんですか……？</p> <p>キミはバイト代30ゴールドと一緒に、以下</p>
	6	<p>のお土産をもらった！</p> <p>〔1D：1～2〕極上切り落とし肉のハンバーグ</p> <p>〔1D：3～4〕ローストビーフの端っこ詰め合わせ</p> <p>〔1D：5～6〕ココニアたっぷりガトーショコラ（ハーブ添え）</p>

	6	<p>やっぱ漁船でしょ：キミは今船の上にいる。潮風に吹かれて船旅の真っ最中だ。いつ陸に戻るのかって？ それは潮に聞いてくれ……マグロを100匹釣るまで帰れないからね！！ キミは〔1D×100〕ゴールドを手に入れるかわりに、次のシナリオのオープニングフェイズに遅刻する。</p>
--	---	---

◆はたらくってすばらしい

「アキバの短期アルバイト表」はいかがだったろうか？ きっとキミの琴線にティンとくるアルバイトが見つかったことだろう。

なお、表の内容はすべてフィクションであり、またこの表を使用することでいかなる事態が引き起こされた場合でもかいはつチームは責任が取れないので節度を持って適度に使用してくださいお願いしますマジで。



アルバイト探しもアキバ冒険斡旋所におまかせ！



ようこそいらっしゃいませ。こちらはエリッサのティータイムです。みなさまから寄せられた記事感想のお便りや、相談などを紹介させていただくコーナーです。

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



P N. 長月

公式シナリオ「桜迷宮と吸血の姫」をプレイさせていただきました。プレイヤー

の方たちが気心の知れたメンバーであったため、長期間の分割進行でしたが私も楽しむことができました。

そして桜迷宮のキモの一つであるミッション、巨大チャートワークも制限ラウンドいっぱいまで動き回り、マスごとのイベントに対するロールもはかどったように思えます。何よりゲストのイツナリ姫のキャラが立っているためGMも彼女を使って絡んでいきやすいですし……今後も様々な公式シナリオを回してみたいです！

こんにちは、開発チームです。「桜迷宮と吸血の姫」のプレイをしていただいたようで、開発チーム一同喜んでおります。「桜迷宮と吸血の姫」は、公式シナリオのなかの1編としてはなかなかボリュームが大きいシナリオです。中盤のミッションは手強く、また、クライマックスとの連動もあり、ギミック豊富。さらにはイツナリ姫がセッションをかき回してくれるものと思います。

そんなわけで、まさに固定メンバー向けのたっぷりセッション時間を取れる環境で輝くシナリオなのですが、逆に言うと、食べごたえがありすぎてプレイするチャンスが限られるという諸刃の剣だったりもします……。プレイ報告の少ないシナリオですので、感想嬉しかったです。イツナリ姫が出てくる他のシナリオとかもリリースしたいのですが、リリーススケジュールの関係でなかなか自由にもいきません……。

お礼というわけではないのですが、『ログ・ホライズン データベース』にイツナリ姫を追加しておきました！ 他の公式シナリオも遊んだらレポートをお願いします。



P N. こんぺいとう

こんにちは。先日から配信が開始された『ログ・ホライズン データベース』、とてもありがたく閲読させていただいています。

また、初期の頃から比べて様々なサブ職業に対応した特技が追加されておりとても楽しいです。

サブ職業〈蒐集家〉のデータベースを読んでいて思ったのですが、〈蒐集家〉に関する特技で「所持品スロット」が増える特技があったらなと思いました。戦士職の一般特技《ペイロード》のようなイメージでしょうか。

ものすごく、ものすごく欲を言えば、追加でドロップ品ロールを振りなおしたり、ドロップ品を選べたりするような効果もあると《蒐集家》の設定にあっているように思いました。

いかがでしょうか？ ……いかがでしょうか？ 勝手ながらちらっちらと横目に書かせていただきました。

それでは、『ログ・ホライズン データベース』の更新はとても大変かと思いますが楽しみにしています。

こんにちは！ 『ログ・ホライズン データベース』略してログホラDBのご利用、ありがとうございます。ログホラDBはこれまでに出てきたログホラ世界のさまざまな事柄やキャラクター、用語にデータを詰め込んだ、コッペちゃんと開発チームの自信作ですので、ぜひ活用してくださいね！ 随時新しい項目が追加される予定ですので、たまに「新着キーワード」をチェックしてみると幸せになれるかもしれません。

また、新たな特技のアイデアもありがとうございます。たしかに、アイテムの所持限界は〈冒険者〉は切っても切れない悩みのひとつ。こんな特技があれば、ドロップ品収集も今まで以上に楽しくなりそうです。アイデアは開発チームに伝えておきますね！

キャラズ0+1

キャラズ0+1

ログホラ相談窓口

おたより
mail
log
hor
rule
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のルールに関する疑問について、ルールブックを開きながら考えるコーナーです。



P.N. 長月

「味方のみを対象とする」特技について質問です。「味方」とは特技を使用するPC自身も含まれるのでしょうか？

はい、含まれます。『LHZB1』P38の「味方」の項目において、「データの実行者に友好的なキャラクターたち。実行者本人も含む。」と明記されています。



P.N. 遙かなるサスケ...

「ギミック」を持たないエネミーは基本的に「ヘイトトップ」を攻撃する、というのはルールなののでしょうか？ それとも暗黙の了解なののでしょうか？

GMに「それはルールではないから、[ヘイトアンダー]を狙う」と言われ、[ヘイトアンダー]ばかり狙われて、戦士職なのにあまり活躍している気がしません。

『LHZB1』P383の「エネミーの運用」の項目において、「エネミーが[ヘイトトップ]のPCを攻撃することがもっとも有効となるようにデザインされている」ゆえに「GMがあやつるすべてのエネミーは、可能な限り[ヘイトトップ]のPCを狙って攻撃すればよい」となっています。

しかし、GMはゴールデンルール（『LHZB1』P22）のもとにあらゆるルールを上書きする権利を持っています。ですから、「[ヘイトトップ]のキャラクターを攻撃する」のがルールであろうとなかろうと、GMはヘイトアンダーを攻撃する決定を下すことができますし、それはルールで保証されています。ゆえに「ヘイトトップを攻撃しなければならないのはルールか否か？」という質問には、実質的な意味はありません。

公式は、ある特定のセッションにおけるGMの裁定に対し

てコメントをつけることはしません（ですから、公式を利用して、あなたのセッションのGMを批判する道具にしようとはしないでください）。

一方で、あなたがそのセッションに参加しなければならないというのは、ルールではありません。『LHZ』セッションはセッション参加者同士の紳士的な協力の下、GMだけではなく参加者全員で作るものです。そして、セッションの目的は「参加者全員が楽しい時間を過ごすこと」です。この問題については、セッションの参加者全員で話し合ってみるとよいでしょう。



P.N. レイドシナリオを作りたい

こんにちはエリッサさん。公式シナリオでもレイドボスが登場しましたね。

（ルールブック2のレイドエネミーも楽しみです！）

自分でもレイドボスが出るシナリオを考えてみたいのですが、導入部で困っています。〈大災害〉のあと、〈冒険者〉はどのくらいの頻度で大規模戦闘に参加しているのでしょうか？

〈シルバーソード〉はエッヅでいろいろなレイドを繰り返していたみたいですが、アキバの〈冒険者〉、特に〈D. D. D〉のような大規模ギルド以外の、一般的な規模のギルドの〈冒険者〉はレイドに参加するチャンスはあつたりしますか？

〈大災害〉以降は、戦闘において「痛み」を感じることをはじめ、さまざまな要因が重なって〈エルダー・テイル〉のころよりも戦闘そのものの難易度が上昇しています。そのためアキバでも、ゲーム時代のような頻度でのレイド戦闘は行われていないようです。

ですが、歴戦のレイダーが集う〈シルバーソード〉であっても脱落者が多く出たように、アキバの大規模戦闘ギルドでも多かれ少なかれ同様に欠員が発生することは考えられます。そのような時、外部からの募集の形でPCたちがレイドに参加することは可能でしょう。逆に、PCたちが大規模戦闘のためにメンバーを集めるといったアプローチも面白くなりそうです。

レイドエネミーとの戦いはそれそのものがシナリオのメインテーマとなりうる魅力的なものです。強大な敵に打ち勝つため、仲間を募り、情報を集めて体勢を整えるというシチュエーションは、それだけで一本のシナリオとして成立させることができるでしょう。



コッペリアはコッペリアと言います。今月も開発チームからいくつかの特技のデータを受領してきました。

最近ログホラDBの項目追加作業や、そのチェックで開発チームも多忙なためコッペリアに対する対応が適当です。ペロペロしようとしてくるのを殴り倒す手間は省けますが、少々物足りないエモーションがログに残るのは何らかの不具合でしょうか？

さて、今回のレポートは「Book 2（仮）」で追加される共通特技の中から、「移動」に関連するものをピックアップしてみました。

◆追加される共通特技

ロングストライド

一般特技 最大SR3

タイミング：行動 **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

《ラン》《ダッシュ》と同時に使用する。《ラン》《ダッシュ》の移動距離を+1Sqする。
力強く大きな歩幅で踏みこむことにより、より長い距離を移動する特技。戦場では時に、その一步の踏み込みこそが、生と死とを分けるのである。

この特技は自身の移動距離を伸ばすことができるようになる。エネミーを射程距離に捕らえるために、はたまたエネミーの射程から逃れるためにあと一步足りない、そんな局面は誰にも経験があるはずだ。また、敵の攻勢を受け止めるための陣形をくみ上げる際にも迅速な移動は重要だ。そんな時、この特技があれば状況に応じた最適の移動を行なうことができるようになるだろう。

ステッドファスト

戦闘特技 最大SR3

タイミング：本文 **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

あなたが強制的な移動を受けた時に使用する。その移動距離を－[SR]Sqする。移動距離が0Sq以下になった場合、強制的な移動は無効となる。
衝撃を逸らす、力づくで地を踏みしめるなどして、意に沿わぬ移動に抵抗する特技。

戦闘シーンにおいて、「強制的な移動」はフォーメーションを崩され、戦術を狂わせてくる大きな要素のひとつだ。ボスエネミーに強制的な移動を食らって、回復魔法の射程外などに押し出された経験のある戦士職のプレイヤーも少なくないのではないだろうか？

「Book 2（仮）」においては新たな【因果力】の用途として「強制的な移動を無効にする」ことが正式にルールとして定義される。このため【因果力】を使用することでも強制的な移動を無効にすることは可能だが、【因果力】はそれ以外にもさまざまな用途がある汎用的なリソースだ。この特技があれば、リソースを減ずることなくスマートに陣形を維持することが可能となるだろう。

▼強制的な移動を無効にする

あなたが「強制的な移動」によって移動させられそうになった時に、【因果力】を1点使用することで、その移動を無効にできる。これにより、あなたは強制的な移動によって他者に移動させられることはなく、現在いる場所にそのまま留まることができる。

また付随効果として、この効果を使用したプロセス（メイン、セットアップ、イニシアチブ、クリンナップ）の終了時まで、あなたは「強制的な移動」の効果を受けなくてもよい。

今月のレポートは以上です。単純なダメージ数値を上昇させる以外にも、立ち回りの強化は〈冒険者〉の強化の大きなファクターといえるでしょう。

コッペリアもこれからは大容量SSDだけでなくメモリの最適化やOSアップデートを要求したいと思います。

「ログ・ホライズン」書籍シリーズ 1巻～10巻および外伝発売中!



ログ・ホライズン10 ノウアスフィアの開墾
橙乃ままれ (著) / ハラカズヒロ (イラスト)

シロエと仲間たちの大規模戦闘!!



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

ニードロイン櫛八玉登場!!

セルゲシア・ガゼットでは読者の皆さまのお便りをいつでも大募集中です。以下のアドレスから各コーナー宛にどしどしお送り下さい。お待ちしております! 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>

アカツキと肉(鹿)

画:うみわたり





Vol.25 2016.12

編集後記

『セルデシア・ガゼット』Vol.25、いかがでしたでしょうか？ 今回の「プロップコレクション」は楽しく手ごわい戦闘遭遇をデザインするための一助として企画されています。テーマごとに個性的なプロップのデータが多数用意されておりますので、ぜひ、これを活用して楽しい戦闘マップを作り上げてくださいませ。遊んでみたレポート也大歓迎です。それでは、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： よー清水

本文イラスト： 神無宇宙、うみわたり、
7 Sided Work Shop

デザイン： 瑞川めえ、7 Sided Work Shop

図版作成： 瑞川めえ、7 Sided Work Shop

ライティング： 葉崎京夜、老朽区、大きな愚、
SHOW、7 Sided Work Shop

編集： 7 Sided Work Shop

リンク



<http://lhrpg.com/>



<http://tounomamare.com/>

お問い合わせ

ご感想、ご要望、お問い合わせ
は右記の「おたより・がぜっ
た一投稿フォーム」よりお送り
ください。



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

Rights

「ログ・ホライズン TRPG」

(C)橙乃ままれ・KADOKAWA／NHK・NEP

(C)Touno Mamare / Kinuno Boushi / 7 Sided Work
Shop