


Designer's Notes

 Loghorizon TRPG development team send Letter and advice to developers



Encounter

Scenario

Enemy

Prop

こんにちは。「セルデシア・ガゼット」の健全なダイエットを推進する健全な開発チームです。皆さんのお住まいの地域は暑いですか？ こちらは暑いです。正直やってられません。

そういうときは集まってセッションをすべきです。論理展開に合理性がないようですが夏だから遊ぶべきです。休みがない人は暴れてでも休みをもらうべきです。それが人権というものです。

そんなわけで今回は夏の夜にさくっと単体でも運用可能なミッション「夏の視線を独り占めせよ！」をお贈りします。男も女もアキバでバトルだ！！

ミッション：夏の視線を独り占めせよ！

夏だ！ 日差しだ！ 輝く水着だ！ 余りの暑さに脳みそがオーバードライブしたアキバ住民は、ロデリック研が開発した **〈ウォータースプラッシュガン〉**（水鉄砲、以降WSGと略記）と **「水に透けるとけしからん服」** をまとめてアキバの街に飛び出した。さあ雌雄を決するときだ！ アキバで一番輝くのは誰だ！ お前も、お前も、お前もずぶ濡れにしてやる！

このミッションのガイダンス

このミッションのプレイ時間は45～90分を想定している。

このミッションをプレイするとPC全員にログチケット「アザーゲット」1枚が手に入る。

ミッション参加PCのCRは幾つでも良いが、統一しなければならない。ことわりがないかぎりCR1でミッションを行うとする。

このミッションのプレイ方法

「ミッション：夏の視線を独り占めせよ！」はラウンド進行ルールを利用して行う対戦型ミッションである。このミッションでは戦闘風エンカウントシート「夏の視線を独り占めせよ！」を使用する。

このミッションの目的は「人気カウンター」を数多く得ることである。PCたちは【行動力】の順番にメインプロセスを行い、アキバの視線を釘付けにするのだ。

ミッションの始まる前に

このミッションではそれぞれPCをあらわすPCマーカーを用いる。エンカウントシートの「開始地点A～F」にそれぞれのマーカーを置くこと。1つの開始地点には1つのマーカーしか置けない。【行動力】の小さい順でよいだろう。

このミッションはプレイ前にも準備が必要だ。PCはロデリック研特製の水鉄砲WSGをひとつ選んで装備する。WSGには《WSG：ダブル》《WSG：アサルト》《WSG：スナイパー》《WSG：ショット》の4種類が存在する。それぞれシナリオ動作として実装されているので、よく見て選ぶこと。

さらにサブ武装として《サブ武装：水風船》《サブ武装：オイル玉》《サブ武装：閃光弾》《サブ武装：増水タンク》のうちひとつを組み込める。つまり、1人のPCはWSGとサブ武装でふたつのシナリオ動作を持つことができる。通常のミッションと違って選んだ以外のシナリオ動作は使用できない。この時点で選んで取得しておくこと。

またPCたちはミッションに参加する「服装」を決定する必要がある。具体的には水着（もしくはそれに類する夏の服装）だ。水着表でロールをすること。1D（ROC）で決定する。

・水着表1D (ROC)

1：おきて破りの普段着。あなたは〔布地〕タグ5つを得る。あなたみたいなチキン野郎は周囲から大ブーイングだ。ミッション終了までチキンガイ、チキンガールと呼ばれる。

2：水着にパーカー。あなたは〔布地〕タグ4つと【因果力】1を得る。地味な服装に残虐性を隠した都会の獣、それがあなただ。

3：おとなしい水着、あるいは学校指定水着。あなたは〔布地〕タグ3つを得る。〔人気カウンター〕2つを得る。クラスが一番人気になりうる逸材。

4：スポーティーな水着、あるいはホルターネック。あなたは〔布地〕タグ3つを得る。〔人気カウンター〕3つと【因果力】1を得る。アイドル路線だね。

5：きわどい水着。ビキニかも。あなたは〔布地〕タグ2つと〔人気カウンター〕5つを得る。グラビアでは見るけど、日常生活では見ない面積。

6：危ない水着。限界突破ライン。放映時間は深夜限定。あなたは〔布地〕タグ1つを得る。〔人気カウンター〕8つを得る。こりゃあ盛り上がってきたぞえ！？

7：おまわりさんこいつです。あなたは〔布地〕タグを持たない。【因果力】3を得る。またあなたはWSGを持たず《戦場奪取術》のみがシナリオ動作となる。第1ラウンドだけは目こぼしされるが、第2ラウンド終了時点で〔布地〕タグを持たなければ失格ですよ。

〔布地〕タグ

このタグはPCの服がどれくらい視線を隠してくれるかを表す。〔布地〕タグが0になった時点でリタイアする。マーカーをエンカウントシートから取り除くこと。以降ミッションには参加できない。もっともミッションの勝敗は〔人気カウンター〕次第なので負けたとは限らない。

勝利条件と敗北条件

このミッションでは対戦という性質上勝敗はPCごとに判定する。ただし勝敗にかかわらず参加プレイヤーは各自1枚のログチケット「アザーゲット」を入手する。

勝利条件：4ラウンド終了時にもっとも〔人気カウンター〕を多く持っているPCが勝利とする。勝利したPCは街の人から祝福を受けてその晩の飲食代は無料になる。

敗北条件：勝利条件をみたさなかったPCは敗北である。いや、まだだ。まだ日差しは強い！！ 二回戦目（あるいはn回戦目）を要求することはできるぞ。

シナリオ動作：WSG

《WSG：ダブル》 __〔白兵攻撃〕__シナリオ動作__メジャー__対決（命中／回避）__単体__2 S q__対象の〔布地〕タグ1つを奪い「命中イベント表」をふる。あなたは次の〔防御判定〕に+2を得る。〔判定失敗〕あなたは1 S q〔通常移動〕してもよい。

《WSG：アサルト》 __〔射撃攻撃〕__シナリオ動作__メジャー__対決（命中／回避）__単体__2 S q__攻撃するまえに1 S q〔即時移動〕してもよい。対象の〔布地〕タグ1つを奪い「命中イベント表」をふる。

《WSG：スナイパー》 __〔射撃攻撃〕__シナリオ動作__メジャー__対決（命中／回避）__単体__3 S q__シーン1回__対象の〔布地〕タグ1つを奪い「命中イベント表」を+1を得てふる。〔マイナー〕この行動は「射程：4 S q」になる。〔因果力1〕再使用可能。

《WSG：ショット》 __〔射撃攻撃〕__シナリオ動作__メジャー__対決（命中／回避）__範囲（選択）__2 S q__対象の〔布地〕タグ1つを奪い「命中イベント表」をふる。〔因果1〕この行動の範囲は「直線1（無差別）」になる。

《WSG：戦場奪取術》 __ [白兵攻撃] __シナリオ動作 __メジャー__対決 (命中/回避) __単体__至近__対象の [布地] タグ1つを奪い、あなたは [布地] タグを1つと「人気カウンター」1 D個を得る。

シナリオ動作：サブ武装

《サブ武装：水風船》 __ [射撃攻撃] __シナリオ動作 __メジャー__対決 (命中/回避) __広範囲1 (無差別) __1 S q__シーン1回__対象の [布地] タグ1つを奪い「命中イベント表」を-2を得て振る。

《サブ武装：オイル玉》 __シナリオ動作__ムーブ__自動成功__単体__2 S q__シーン1回__対象は [硬直] もしくは [放心] する (あなたが選択)。あなたがこのメインプロセス対象に攻撃を命中させた場合、「命中イベント表」に+1を得られる。

《サブ武装：閃光弾》 __シナリオ動作__シーン2回__あなたが攻撃の対象になったとき使用する。まばゆい光で攻撃者の [命中判定] から-1 D対象する。

《サブ武装：増水タンク》 __シナリオ動作__シーン2回__あなたが「命中イベント表」を振るとき使用する。そのロールに+2する。

命中イベント表 (2D)

攻撃の結果どれだけの [人気カウンター] が得られるか？ それを決定するのが「命中イベント表」だ。この表は通常2 Dでロールする。

1以下：対象は盛大に水をかぶってしまう。ずぶ濡れで対象の [人気カウンター] +2。

2：対象は急所に水を浴びてしまった！ 対象の [人気カウンター] +1。そのうえあなたも隙を見せてしまう。対象は【因果力】1を支払えば即座にWSGのシナリオ動作で、あなたを対象に攻撃をしても良い。

3：とんでもないところに水が！ あられもない状況で対象の [人気カウンター] +1。うぐぐ。あなたがヒットさせたのに対象の人気が出ている。

4：どこから撃たれた！？ とまどう対象の [人気カウンター] +1。人気が出たのは対象だが、あなたは嫉妬を込めて次の [命中判定] に+2を得ても良い。

5：被弾をしてしまった対象は急いで物陰に身を隠す。あなたも追撃できない。観客は地味な展開にため息。 [人気カウンター] は得られない。

6：水しぶきがあたった！ ナイスアタックでああなたの [人気カウンター] +1。対象は闘志を燃やす。次の [命中判定] に+1を得ても良い。

7：クールショット！ どよめきと共に、あなたの [人気カウンター] +1。

8：華麗な攻撃でああなたの [人気カウンター] +1。さらにあなたは即座に1 S qの [即時移動] をしてもよい。ヒット&ランだ！

9：華麗な攻撃に見物客は歓声をあげる。あなたの [人気カウンター] +2。パニックになった対象を1 S qの [即時移動 (強制)] をさせる。獲物を追い込み、とどめを刺せ！

10：見事なアタックああなたの [人気カウンター] +2。対象は即座に【因果力】1を支払うこと。支払えなければさらに [布地] タグ1を失う。

11：連射によって制圧。あなたの [人気カウンター] +3。対象はショックで [惑乱] 状態になる。ふふふ。勝利は目の前だ！

12：翻る身のこなしでヒット。あなたの [人気カウンター] +3。対象はさらに [布地] タグ1を失う。

13以上：すべての日差しがあなたと対象に注ぐ中、あなたの攻撃は対象の [布地] タグすべてを消し去る。対象のあなたの [人気カウンター] +4。しかし対象の [人気カウンター] にも+4。

命中イベント表の結果は声に出して読み上げ、攻撃者も被攻撃者も出来れば一言演出や台詞を入れよう。いやぜひそうすべきだ。夏だから一時の恥を捨ててはじけよう。それがこのミッションを楽しむコツだ。

📎 選択ルール：GMあやつるNPCたち

このミッションは対戦型のため、単体で運用する場合GM不在でも遊ぶことができる。しかしもちろんGMがルーリングをしながら遊ぶことも可能だ。

その場合は観客や周囲の状況を演出すると共に「ゲスト対戦者」を登場させても良いだろう。GMの操るNPCはヘンリエッタ、直継（一ズ）、ナズナ、ロデリック、アカツキを用意した。彼らを参戦させて存分に盛り上げてほしい。

なおゲストキャラはエリッサコインによるガチャで増える可能性がある。ディベロッパ―諸氏はゲストキャラクターを作ってみても良いだろう。作成したゲストは#LHTRPGなどで放流してももちろんかまわない。

“クールビースト” ヘンリエッタ

命中：2 + 3 D 回避：2 + 2 D （どちらもCR3ごとに+1）

[布地] タグ3 【因果力】4

【行動力】4 [人気カウンター] 2

《WSG：プリティハンター》__ [射撃攻撃] __シナリオ動作__メジャー__対決（命中／回避）__単体__2 S q__対象の [布地] タグ1つを奪い「命中イベント表」をふる。対象が可愛い女の子なら [命中判定] + 1 D。 [クリティカル] 「命中イベント表」をふるとき+1 D。

《サブ武装：忍び寄るメガネ》__シナリオ動作__ムーブ__自動成功__単体__6 S q__対象と同じS qに [瞬間転移] する。このメインプロセスの [命中判定] に失敗するとあなたは [布地] タグ1を失う。

「ふふふふ。夏のお祭りですもの、ええ、可愛い水着を用意してきたんですよお」

「みんなみんなアカツキちゃんがわるいんですわあ」

“アイドル盾装備” 直継一ズ

命中：3 + 2 D 回避：2 + 2 D （どちらもCR3ごとに+1）

[布地] タグ4 【因果力】3

【行動力】0 [人気カウンター] 0

《WSG：カイトシールド》__ [白兵攻撃] __シナリオ動作__メジャー__対決（命中／回避）__単体__至近__対象の [布地] タグ2つを奪い「命中イベント表」を-2でふる。

《サブ武装：ととら》__シナリオ動作__直継が [布地] タグを失ったときに使用する。ととらがとつぜん直継の背中にあらわれて代わりに脱ぐ。直継は次の [防御判定] + 2。

「よっしゃあ！ このバカ騒ぎ、乗り遅れるわけにはいかない祭り！！」

「直継すあ〜ん！ このボクが来たからにはこの勝負勝ったもどうぞ（バシャー）！」

“酔っ払いお姉さん” ナズナ

命中：4 + 2 D 回避：2 + 2 D （どちらもCR3ごとに+1）

[布地] タグ3 【因果力】4

【行動力】4 [人気カウンター] 3

《WSG：ワルサー》__ [射撃攻撃] __シナリオ動作__メジャー__対決（命中／回避）__単体__至近__あなたは [人気カウンター] 1つを得て「命中イベント表」をふる。おふざけ攻撃で人気を得るためのWSG。

《サブ武装：自爆攻撃》__シナリオ動作__あなたは自分自身の [布地] タグを1つ失う。「命中イベント表」を振るとき使用する。そのロールに+1 Dする。対象を巻き込んで大ダメージを与える酔っ払いの攻撃。

「おっばい見せるくらいなんだってんだ！ 減るもんじゃないだろ」

「あー暑いわーやってらんないわー脱いじゃおっかなー（チラッ）」

“諸悪の根源” ロデリック

命中：2+2D 回避：3+2D （どちらもCR3ごとに+1）

〔布地〕 タグ4 【因果力】 2

【行動力】 2 〔人気カウンター〕 0

《WSG：特製ポーションガン》 __〔射撃攻撃〕 __シナリオ動作__メジャー__対決（命中／回避） __単体__2 S q__あなたの〔人気カウンター〕が対象の〔人気カウンター〕より少なければ「命中イベント表」を+1Dでふる。〔クリティカル〕対象の性別を逆転させる。

《サブ武装：ロデリカルメガネ》 __シナリオ動作__マイナー__このメインプロセスに行く〔命中判定〕に+2D。

「ふふふふ。夏ですよ。好奇心が気化熱で大気に拡散するこの季節、科学がアキバをスプラッシュするのです！」

「大丈夫です、すべて天然素材で人体には無害です…理論上は」

“逃亡忍者” アカツキ

命中：2+3D 回避：3+2D （どちらもCR3ごとに+1）

〔布地〕 タグ2 【因果力】 5

【行動力】 5 〔人気カウンター〕 3

《WSG：クナイビット》 __〔射撃攻撃〕 __シナリオ動作__メジャー__対決（命中／回避） __単体__至近__対象の〔布地〕タグ1つを奪い「命中イベント表」をふる。〔判定失敗&〔布地〕タグ1の時〕あなたは2 S q〔即時移動〕して〔隠密〕状態になる。

《サブ武装：ダミーアカツキ》 __シナリオ動作__〔命中イベント表〕の結果あなたが〔布地〕タグを失うとき使用する。〔布地〕タグを失う代わりに同じ数の【因果力】を失っても良い。

「なぜだ……なぜわたしがこんな場所に……？」

「わ、わたしは『めいんひろいん』なのだぞ！こんな所で衆目に肌を晒すわけにはいかないのだ！」

エンカウンターシート

エンカウンターシートとしては右のものを使用する。もちろん自作しても問題ない。自作する場合は右のシートの外枠を利用し、開始地点はそのままにするのがよいだろう。以下のプロップを利用可能だ。

《プロップ：廃ビル》 __〔地形〕
〔高さ3〕 __アキバの廃墟ビル。
〔接触〕 〔高さ〕 タグが2以下の
〔地形〕にいる対象に対する攻撃の
〔命中判定〕に+2。

《プロップ：しげみ》 __〔地形〕
〔高さ0〕 __視線を遮る茂みキバの
廃墟ビル。〔接触〕 〔回避判定〕+
2。〔滞在〕 〔人気カウンター〕-
1。

