

# Designer's Notes

📅 Loghorizon TRPG development team send  
Letter and advice to developers



Encounter

Scenario

Enemy

Prop

皆さんこんにちは。開発チームです。今回はイベントにともないデザイナーズノート出張版をお送りします。今回のイベントはエッツにちなんだ「探索表」と「ボックス型シナリオ」を募集する「エッツの開拓者たち」というもの。ディベロッパーに初挑戦する方にはまさにうってつけ、登竜門とも言えるものになっています。しかし、初挑戦は良いものの、どうすればいいのかな？ アイデアはあふれているものの、書き方とか詳しくないし、間違っていたら恥ずかしいし——そんな風に思う方もいるかもしれません。この出張版はそんな挑戦者の皆さんへの虎の巻です。

ディベロップやデザインというとなしく考えがちですが、そこで必要になる技術はたったふたつだけ。

「他の人に判りやすく書く」「多くの人に受け入れられるバランスで作る」だけなのです。そしてこの2点を備えるためには先人の作った形式、テンプレートで作るのが一番。幸い「ログ・ホライズンTRPG」は書式整備ではさまざまな開発用ツールが整っています。

これを読めば、挑戦者の皆さんだって熟練ディベロッパーの方と互角以上の作品を作り出すことが出来ますよ。このノートを片手に、自分だけのイベントやシナリオをリリースしてみてください。



## 探索表イベントの作り方

探索表とは「ログ・ホライズンTRPG」で使用されるイベントの表です。荒野や森や平原、あるいは危険なダンジョンや遺跡を旅したり歩いているときにこの表を振ることで様々なイベントが起きるというルールであり、GMの手間を大きく軽減して豊かな情景のセッション実現の役に立ちます。『セルゲシア・ガゼット』Vol2「ゴブリンの氾濫」で採用され、皆さんからの応援をいただきました。

今回はこの探索表を募集するにあたって探索表の作り方を解説します。

## 📎 探索表の例

① 25 : (②5、③ボーナス) ④森のベリー摘み :  
⑤あなたたちはベリーの茂みを見つける。探索をするPCは、難易度8の[知覚判定]を行うこと(ひとり1回だけ)。成功した人は「森のベリー(お好みサンドイッチ相当)」を1つ入手する。

26 : (5、情景) 木漏れ日の散歩道 : 木漏れ日のさす明るい雑木林が続く。適度に人の手が入っていて、散策気分で行くことができる。

27 : (5、デメリット) 群生地にはご用心 : あなたたちはトリフィドの群生地に踏み込んでしまった! 激しい戦いの末に辛くも勝利を掴んだあなたたち全員は[疲労:10]をうける。

28 : (5、ボーナス) フェアトレード : あなたたちは<大地人>の農業家と出会った。20Gを支払うなら「季節の野菜ポトフ」を購入してよい(全部でPCと同じ数まで)。

29 : (5、情景) 河の営み : 河のほとりを土手に沿って歩く。小さな船着き場の方から威勢の良い声が聞こえる。魚を捕っているようだ。

30 : (5、デメリット) 越すに越されぬ : 川が増水しているせいであなたたちは渡るところを探すのに苦労する。[水棲]タグを所持、得られる手段のあるPCがひとりでもいるなら問題はない。いないのであれば大きく迂回して全員[疲労:10]をうける。

① : No——実際に「探索表ロール」を振るときに参照するための番号。

② : 想定CR——そのイベントが置かれるCRを指定する。今回募集するのは1~30。探索表には実際にはかかれぬ。配置のときに参考にされる。

③ : イベント種別——イベントの傾向をあらわし、「ボーナス」「デメリット」「情景」の3種類が存在

する。探索表には実際には書かれない。配置のときに参考される。

④：イベントタイトル——項目の見出しにもなっているため、5～10文字程度の判りやすいタイトルをつけよう。

⑤：イベント本文——イベントの内容そのものを個々に記載する。70～130文字程度に収めるのが望ましい。

## 📌 イベント作成のコツ

探索表で発生するイベントにはいくつかの種類があり、PCに有利な事が起きる「ボーナスイベント」、PCに不利な事が起きる「デメリットイベント」、探索中に見かけた情景をあらわす「情景イベント」の3つに分けられる。ここではそれぞれのイベントを制作するにあたってのポイントを解説してゆく。

### ▼ボーナスイベント

ボーナスイベントはその名のとおり基本的にPCたちに有利なことが起きるイベントだ。これは遭遇表全体の33%～45%を占めることになる。さまざまなシチュエーションのイベントが考えられるが、それらを処理に落とし込む代表的なパターンをいくつかあげる。これを参考にイベントを考えると良いだろう。

#### 発生することで直接メリットを受けられるもの：

アイテムを拾う、回復の泉を見つけるなどで、即座にメリットを得られるパターンだ。得られるメリットとしては【因果力】やアイテム、G（ゴールド）、[疲労]の回復などが代表的だろう。得られるメリットは金額換算で「財宝表」の同じ出目項目程度にするのが望ましい。

#### なんらかの判定を行うもの：

釣りをしたり、何かを探したり、PCがチャレンジする要素を持つパターンだ。この場合は判定に成功することで「財宝表」の出目項目+7程度のメリットを受けられるとすればよい。

#### 判定の結果リスクもありうるもの：

危険な場所にあるアイテムを取ろうとするなど、前項と同じくチャレンジ要素を持つが、判定に失敗した際のデメリットを併せ持つパターン。この場合は判定

に成功することで「財宝表」の出目項目+12程度のメリットを受けられることができる。そのかわり、判定に失敗した場合は「消耗表」を1回ロールした程度のデメリットを受けられることにすればよいだろう。ただし、プレイアビリティの観点から実際に「消耗表」をロールすることはせず、受けるデメリットを直接表記したほうがよい。

#### その他：

上記以外にも買い物や交換といったイベントを作ることにも可能。いずれの場合も「財宝表」の同じ出目項目程度には得をするような内容にするよう気をつけよう。ボーナスイベントは基本的に「出会って嬉しい」ものにすべきだ。

これらのイベントの中で判定を行わせる場合、難易度は「困難」にしておくとういだろう。またサブ職業によるボーナスを与えるのもよいアレンジだ。

### ▼デメリットイベント

デメリットイベントはその名のとおり基本的にPCたちに不利なことが起きるイベントだ。これは探索表全体の33%～45%を占める。これもボーナスイベント同様さまざまな内容のイベントが考えられるが、以下に代表的な処理を記載してみよう。

#### 発生することで直接デメリットを受けられるもの：

急な天候の変化、モンスターの奇襲などで即座にデメリットを受けてしまうパターン。受けるデメリットとしてはアイテムやGの喪失のほか、[疲労]を受けたり、シナリオn回特技の使用回数消費などが代表的といえるだろう。デメリットの強さは該当CRに対応した「消耗表」で出目3周辺を参考にするとよい。

#### 発生した際になんらかの判定を行うもの：

足元の隠れたクレバスを回避したり、雪山を急いで踏破するなど、PCがチャレンジする要素を持つパターン。この場合判定に成功することでデメリットを免れるが、失敗した場合は通常より大きなデメリットを受けられることになる。失敗した場合は該当CRに対応した「消耗表」の出目6～7程度の被害を設定するとよいだろう。

#### 判定ではなく何らかの選択によりデメリットを受けるもの：

デメリットそのものを回避することは困難で、PCの選択で受ける被害が変わるパターン。たとえばモンスターが多い地域で夜を迎えてしまい、野営をする（【因果力】と特技使用回数が減少する）か強行軍で突破する（大きな[疲労]を受ける）かを選択する、といったようにデメリットAとデメリットBが選べる構造なのが代表的だ。

これらのイベントの中で判定を行わせる場合、難易度は「困難」にしておくともよいだろう。またサブ職業によるボーナスを与えるのもよいアレンジだ。

#### ▼情景イベント

情景イベントは基本的にPCにとって有利や不利になることのないイベントだ。これは探索表全体の10%～33%を占め、主にPCたちの会話や掛け合いのきっかけになることを目的として挿入されるイベントだ。これもさまざまな内容のイベントが考えられるが以下に代表的なパターンのアイデアをあげるので参考にするとよいだろう。

#### 情景描写：

探索の途中で見かけた情景が描写され、その地域の特色が伝えられるもの。たとえばエッゾ沿岸での漁の様子や、目の前に広がる広大な雪原などだ。

#### コネクションを得る：

出会いがあったり、ちょっとした出来事をきっかけに絆が深まったりするパターン。PC（全員でもよいし特定のPCでもよい）がコネクションを得る（得るためにはログチケット「アザーゲット」の消費が必要）。コネクションを得る対象はNPCでもPC同士でもありうる。

#### コネクションが変更される：

何らかの出来事や気持ちのやりとりにしたがってコネクションの内容が変更されるパターン。「コネクションを得る」に似ているが「アザーゲット」の消費は必要ない。

#### タグが付与される：

探索中の出来事をきっかけに、PC（全員でもよいし特定のPCでもよい）にタグが付与される。これはあだなや称号のようなものであり、特殊な効果などはもたない。シリアスなイベントでも運用できるが、コミカルなシーンでこそ真価を発揮するだろう。

#### 課題の発生：

探索中の何らかの出来事により、PC（全員でもよいし特定のPCでもよい）には課題が提出される。これは判定ではなくロールプレイ的なものが望ましい。たとえば「出くわした迷子の〈大地人〉を泣き止ませる」などだ。課題を達成できたPCには【因果力】1が与えられる。



## ボックス型シナリオの作り方

ボックス型のシナリオとは「ログ・ホライズンTRPG」で使用されるシナリオ記載方法の一種です。通常に比べたら少ない文字量で記載されたこの書式は、構造がシンプルでアドリブ性が高くなりますが、突発的なセッションへの対応を含めてGM負担が少ない傾向があります。『セルデシア・ガゼット』Vol2「ゴブリンの氾濫」で採用され、皆さんからの応援をいただきました。

今回はこのボックス型のシナリオを募集するにあたって作り方を解説します。



## ボックス型シナリオの例

### ① スイーツを求めて

②CR：1 ③所要時間：4時間 ④報酬：ミカカゲ特製スイーツ

#### ▼導入とオープニング：⑤美味しい果実をゲットだけ

⑥〈ロデリック商会〉のミカカゲだよ。わたしは新しいスイーツの地平を開くべく日夜開発中のお菓子職人（パティシエ）。いろんな素材を探しているんだけど、噂によるとアマイロ集落の廃村の近くに、〈カルベリーの実〉っていうおいしいフルーツがあるそうなの。



だけど、そこには〈緑小鬼〉が棲み着いてて、採りに行くのも探すのも大変みたい。手が空いた〈冒険者〉さん、いませんか？ お願い、代わりに採って来て。お礼に、新作スイーツを進呈するからっ！

### ⑦▼ミドル1：⑧イースタルの旅

⑨PCたちはアキバから出発してイースタルを旅する。集落への旅程はおおよそ3日だ。旅の最中は1日1回（つまり3回）に「イースタル探索表」を振らなければならぬ。表の指示に従いミドルを終えること。

### ▼ミドル2：集落の探索

おおよそ正しい位置までやってきた君たちは廃村の場所を探す。以下の行動をPCのうち任意の者は実行すること。

《廃村を探す》\_\_メインプロセス\_\_基本（運動or知覚／11）\_\_成功すれば廃村を発見しシーンをクリアできる。この行動は〔偵察〕タグを持っているかのように関連特技の恩恵を受けてもよい。〔判定失敗〕集落は見つからなかったうえ、付近のゴブリンと戦闘になってしまった。PC全員は戦闘のため〔疲労：10〕をうける。〔サブ職：交易商人、探検家、無法者〕この行動の判定に+2。

### ▼クライマックス：⑩廃村の攻防

⑪事前にブリーフィングを実行できる。

戦闘用のマップは「変転する戦場」より「CR5-02：寂れた墓場」をもちいる。PC初期配置位置はサブリ通り。エネミーは〈緑小鬼の霊媒師〉AがC6、BがF5に、〈緑小鬼の呪言使い〉がD3に、〈動く死体〉AがC4、BがG4に配置される。PCが5人の場合は〈緑小鬼の霊媒師〉を+2体、6人の場合はさらに〈動く死体〉を+2体すること。

戦闘終了後「ゴブリン財宝表」をひとり2回ずつロールしてよい。

### ▼エンディング：⑫楽しいお茶会

⑬ミカカゲが約束どおり、〈カルベリーの実〉を使ったスイーツの数々を振舞ってくれる。報酬として、⑭50Gとともに「ミカカゲ特製ホールケーキ（「クラブサンドバスケット」相当）」を渡される。

- ①：タイトル——シナリオタイトル。判りやすく16文字程度に。
- ②：対応CR——シナリオに参加するPCたちのCR。今回募集では1～10の範囲内で。
- ③：所要時間——セッションに必要な時間（オフライン想定）。2時間を基本としてミドル1シーンごとに+1時間程度で考えればいだろう。
- ④：報酬——シナリオの報酬を記載する。ここでいう報酬はセッション開始時、依頼受託時に提示されるものであり、最終的な報酬とは限らない。
- ⑤：オープニングシーンのタイトル——10文字程度に抑えるほうが良いだろう。
- ⑥：シーンの内容——この部分に実際のシーンの内容を記載する。オープニングは目的を明示して任務に就くまでの動機や報酬提示があればそれでいだろう。
- ⑦：ミドルのシーン数——ミドルシーンは複数ある可能性がある。ここにシーンの番号を記載しよう。
- ⑧：ミドルのシーンタイトル——10文字程度に抑えるほうが良いだろう。
- ⑨：ミドルシーンの内容——この部分に実際の内容を記載する。ミドルシーンの内容は自由だ。いくつかのアドバイスを後述する。
- ⑩：クライマックスのタイトル——10文字程度に抑えるほうが良いだろう。
- ⑪：クライマックスシーンの内容——この部分に実際の内容を記載する。クライマックスシーンの内容は戦闘になるだろう。いくつかのアドバイスを後述する。
- ⑫：エンディングのシーンタイトル——10文字程度に抑えるほうが良いだろう。
- ⑬：エンディングシーンの内容——この部分に内容を記載する。任務達成の感謝や激励の言葉がふさわしいだろう。
- ⑭：シナリオ報酬——シーン内に忘れずに報酬を記載する。基本的には④で提示された報酬と同じであるべきだが、シナリオの内容によっては追加や変更されることがあるかもしれない。迷うようであれば「財宝表」を各人2回程度振ってもらえばいだろう。



## シーン作成、記述のコツ

ボックス型のシナリオであっても通常のシナリオと同じようにその内容は自由だ。しかしながら紙面に圧縮するためにさまざまな工夫が必要だろう。ここではその工夫、また使用することで記述されて簡易化して判りやすくなる書式についてアドバイスする。

### ▼ミドルシーン作成のヒント

ミドルシーンには様々なシチュエーションが考えられるだろう。旅をするもの、潜入をするもの、ダンジョンなどの攻略、調査、あるいは〈大地人〉との交渉さえあるかもしれない。

そういったシチュエーションをゲーム的に再現する方法もさまざまな方法が考えられる。消耗表をただ単純に振るような処理、戦闘処理、簡易型のミッション処理（シナリオ動作処理）、何らかの判定を単独で行う処理などだ。

ボックス型のシナリオの場合、その文字数的制約からクライマックスは戦闘になる可能性が高いため、ミドルシーンの構築はシナリオ全体の雰囲気大きな影響を与える。もっとも簡単に記述が圧縮できるのは「探索表」を利用するものだ。今回のシナリオ募集では「エゾ探索表」が利用できるだろう。以下の定型句が利用できる。

PCたちは3回、「エゾ探索表」を振らなければならない。表の指示に従いこのシーンを終えること。

それ以外では、シナリオ動作の設定もミドルシーンの特色を出す上では有効だ。この種の処理は単純な技能判定に比べて「動作に名前が設定されている」という点だけでも、その行為の「それらしさ」を表現する役に立つと言える。

《川を渡る》\_\_メインプロセス\_\_基本（運動 or 耐久 / 11）\_\_成功すれば無事に川を渡れる。〔判定失敗〕PCは〔疲労：10〕をうける。〔サブ職：辺境巡視、無法者〕この行動の判定に+2。

シナリオ動作に代表される効果文中の実行条件や、サブ職へのボーナスなどの記載は少ないスペースでバラエティのあるシーン構築に効果を発揮する。ただしボックス型のシナリオではGMの準備省力化のために

出来る限りエンカウントシートなどをはぶくため、一般的なミッションのように多くの種類のシナリオ動作を提示することは向いていない。多くても二程度までにとどめるべきだろう。

### ▼クライマックスシーン作成のヒント

クライマックスシーンはボックス型のシナリオの場合、多くの場合戦闘シーンになるだろう。戦闘をおこなうクライマックスシーンの場合、以下の定型に従って書けば労力は少ない。

この戦闘は事前にブリーフィングをすることが可能だ。戦闘用のマップは「変転する戦場」より「CR5-02：寂れた墓場」を用いる。PC初期配置位置はサブリ通り。エネミーは〈緑小鬼の霊媒師〉AがC6、BがF5に、〈緑小鬼の呪言使い〉がD3に、〈動く死体〉AがC4、BがG4に配置される。PCが5人の場合は〈緑小鬼の霊媒師〉を+2体、6人の場合はさらに〈動く死体〉を+2体すること。戦闘終了後「ゴブリン財宝表」をひとり2回ずつロールしてよい。

まず戦闘前のブリーフィングシーンの有無について記述が必要だ。多くの場合はブリーフィングありで問題ないが、シナリオ上の設定（たとえばミドルシーンで行った判定結果）などに応じてブリーフィングが行えないことにしてもよいだろう。

戦場を含むエンカウントシートについては「変転する戦場」でリリースされたデータを利用することができる。利用する戦場のCRとシナリオCRが食い違う場合は、プロップのダメージや判定難易度を上昇させるアレンジが必要になることもあるだろう。

登場するエネミーはルールブック掲載、または「列島生物図鑑」でリリースされたデータなどが使用可能だ。またこのガイド後半には、エゾ地方で見られる追加エネミーを記載しているので、これも利用できる。PCは4人であるものとして基本記述を行うが、5人である場合のエネミー追加についても記載すべきだろう。

戦闘後に勝利への報酬を与えたい場合はその記述も必要だ。多くの場合は「財宝表」をロールさせればよいだろう。



## エッツのエネミー

ここではディベロッパイベント「エッツの開拓者たち」で使用可能なエッツに済むエネミーを紹介する。彼らが登場するシナリオを考えるのも一興だろう。

### 〈雪割りの人食い植物〉 トリフィド・スノウブッシュ

ランク： タグ： [自然] [植物] 識別難易度： 5

【STR】1 【DEX】1 【POW】1 【INT】2

【回避】1+2D 【抵抗】1+2D

【物理防御力】5 【魔法防御力】5

【最大HP】31 【ヘイト倍率】×2

【行動力】3 【移動力】0

#### ▼特技

《雪国の歩行植物》\_\_常時\_\_このエネミーは常に [弱点 (火炎) : 5] [軽減 (冷氣) : 10] をもつ。また、[惑乱] にならない。

《歩行ツタ》\_\_ムーブ\_\_このエネミーは2Sqまで [即時移動] を行う。

《狙撃の種発射》\_\_ [射撃攻撃] \_\_メジャー\_\_対決 (2+3D/回避) \_\_単体\_\_2Sq\_\_対象に [25+2D] の物理ダメージを与える。[マイナー] この行動を「射程：4Sq」にする。

#### ▼ドロップ品

1～3：尖った種子 [換金] (10G) ×2

4～6：分厚い花びら [換金] (25G)

#### ▼解説

雪国に適応した歩行植物の亜種。鋼鉄のように固い種を、狙いをよくつけることで遠距離狙撃が可能。茂みなどに群生して一斉射撃してくることがあり、そういった群生地は危険度が高い。

### 〈灰斑犬鬼の遠吠え使い〉 ノール・ロアラ

ランク：2 タグ： [暗視] [人型] [ノール] 識別難易度：5

【STR】1 【DEX】1 【POW】2 【INT】3

【回避】1+2D 【抵抗】2+2D

【物理防御力】5 【魔法防御力】8

【最大HP】34 【ヘイト倍率】×2

【行動力】5 【移動力】2

#### ▼特技

《屍肉あさりの犬鬼》\_\_常時\_\_このエネミーは [弱点 (ヘイトトップからの攻撃) : 5] を持つ。

《ハウルウェーブ》\_\_ [魔法攻撃] [精神] \_\_メジャー\_\_対決 (3+3D/抵抗) \_\_単体\_\_4Sq\_\_対象に [23+2D] の物理ダメージを与える [マイナー] このエネミーは攻撃後1Sq [通常移動] してよい。[対象：放心、硬直、萎縮] ダメージロールに+5する。

《犬鬼の待ち伏せ》\_\_シーン登場時に自動的に使用する。すべての [防御判定] に+1Dを得る。この効果はCSとして扱い、登場時のSqにとどまり攻撃をしない限り持続する。

#### ▼ドロップ品

1～3：黄濁丸 [魔触媒2] (20G)

4～5：まだらの毛玉 [換金] (25G)

6：震える喉笛 [換金] (60G)

#### ▼解説

ノールの群れの中でも吠え声に長けた個体。ひときわ遠くまで吠え声を届かせることができ、群れの仲間に獲物を見つけた報告などを行う。戦いになると茂みに伏せ、安全な場所から耳障りな吠え声で呪いを浴びせかけてくる。



## 〈灰斑犬鬼の鏢剣持ち〉 ノール・ラスティソード

ランク：2 タグ：[暗視] [人型] [ノール] [モブ] 識別難易度：3

【STR】2 【DEX】3 【POW】1 【INT】1  
【回避】10 [固定] 【抵抗】8 [固定]  
【物理防御力】8 【魔法防御力】6  
【最大HP】20 【ヘイト倍率】×2  
【行動力】4 【移動力】2

### ▼特技

《屍肉あさりの犬鬼》\_\_常時\_\_このエネミーは[弱点(ヘイトトップからの攻撃)：5]を持つ。

《犬鬼の殺到》\_\_ [移動] \_\_ムーブ\_\_直後のマイナーを失う。4Sq以内のヘイトトップの対象を選ぶ。対象のいるSqまで[即時移動]する。1シナリオ1回使用可能。

《アイアンソード》\_\_ [白兵攻撃] [剣] \_\_メジャー\_\_対決(11 [固定] /回避) \_\_単体\_\_至近\_\_対象に38点 [固定] の物理ダメージを与える。[対象：放心、硬直、萎縮] ダメージに+5する。

### ▼ドロップ品

固定：灰斑犬鬼の爪 [換金] (15G)

### ▼解説

ノールの群れの中では数が多く雑兵扱いされている。武装も粗末で鏢が浮いている始末だが、戦いになれば数に任せて群がってくるため油断は禁物。ノール全般に言えることだが、戦闘中でのリーダーに対して臆病な態度をとることがある。

ドリフトアイスプリンガー・イムミル

## 〈流水呼びのイムミル〉

ランク：3 タグ：[人型] [巨人] [冷気] [ボス] 識別難易度：6

【STR】2 【DEX】2 【POW】1 【INT】3  
【回避】0+2D 【抵抗】0+2D  
【物理防御力】10 【魔法防御力】10  
【最大HP】200 【ヘイト倍率】×2  
【行動力】5 【移動力】2 【因果力】4

### ▼特技

《氷巨人の首領》\_\_常時\_\_このエネミーは[冷気] タグを持つプロップから不利な効果を受けない。また《ダッシュ》出来ない。

《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。

《凍てつく氷壁》\_\_ムーブ\_\_「範囲：広範囲1(選択) /距離：至近」の対象は[軽減(火炎)以外]：10]を得る。この効果はCSとして扱いラウンド就労時まで持続する。

《スロウトマホーク》\_\_ [射撃攻撃] [冷気] \_\_メジャー\_\_対決(3+3D/回避) \_\_単体\_\_4Sq\_\_対象に[40+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー] ダメージロールに+5する。[因果力1] この攻撃は「対象：2体」になる。

《ひび割れる流水》\_\_クリンナップ\_\_このエネミーのBS1つを解除する。[因果力2] このエネミーの【HP】15点を回復する。

### ▼ドロップ品

1～3：蒼流水 [魔触媒4] (30G) × 4

4～6：凍てつく斧頭 [換金] (160G)

固定：永久氷塊 [コア素材] (50G)

### ▼解説

エッツ南東の沿岸部を縄張りにする氷巨人。氷巨人特有の頑強な身体に加え、自在に流水を呼び寄せる能力を持つ。

## 〈灰斑犬鬼群の頭目〉 ノール・パックリーダー

ランク：4 タグ：[暗視] [人型] [ノール] [ボス] 識別難易度：4

【STR】2 【DEX】3 【POW】2 【INT】2  
【回避】3+2D 【抵抗】2+2D  
【物理防御力】11 【魔法防御力】9  
【最大HP】108 【ヘイト倍率】×2  
【行動力】5 【移動力】2 【因果力】4

### ▼特技

《灰斑犬鬼の指揮官》\_\_常時\_\_このエネミーは[弱点(ヘイトトップからの攻撃)：5]を持つ。またシーン登場時に〈灰斑犬鬼の呪石投げ〉2体を任意の位置に配置できる。〈灰斑犬鬼の呪石投げ〉1体の代わりに〈灰斑犬鬼の臆病戦士〉2体でも良い。この効果で配置されたエネミーからはドロップ品を入手できない。

《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。

《犬鬼の戦術移動》\_\_[移動]\_\_ムーブ\_\_直後のマイナーを失う。このエネミーは3Sqの[通常移動]が出来る。[因果力1]2Sq以内のこのエネミー以外の[ノール]タグを持つすべてのエネミーを1Sqの[即時移動]させてもよい。

《スチールブレード》\_\_[白兵攻撃][剣]\_\_メジャー\_\_対決(4+3D/回避)\_\_単体\_\_至近\_\_対象に[40+2D]の物理ダメージを与える。対象が[ノール]タグを持つエネミーと同じSqにいればダメージに+10する。[対象：放心、硬直、萎縮]ダメージに+5する。

《ブレイクアース》\_\_[白兵攻撃][剣]\_\_メジャー\_\_対決(4+3D/回避)\_\_単体\_\_2Sq\_\_対象に[40+2D]の物理ダメージを与え対象を2Sqの[通常移動(強制)]する。この移動はこのエネミーから離れる方向に移動しなければならない。

《呼び寄せの咆哮》\_\_クリンナップ\_\_このエネミーのBS1つを解除する。[因果力3]このエネミーから4Sq離れた地点に〈灰斑犬鬼の呪石投げ〉1体を配

置する。この効果で配置されたエネミーからはドロップ品を入手できない。

### ▼ドロップ品

1～4：灰緑牙[魔触媒5](40G)×3

5～6：斑の毛皮[換金](270G)

固定：藍色の爪[コア素材](60G)

### ▼解説

ノールの群れを統率するリーダー格の個体。周囲より一回り大きな体躯を持ち、略奪品の中からとりわけ質のよいものを装備しているため手ごわい。大地を揺るがす剣技を使いこなし、〈冒険者〉を分断し苦しめる。リーダーに統率されたノールの群れは活動範囲が広がり、周辺へもたらす脅威度が高くなる傾向がある。戦いにおいても士気が高く、ずるがしこいため〈冒険者〉にとって手ごわい敵となるだろう。

〈大地人〉にとってはなおさらで、このクラスのノールの群に襲われた場合、人口千人クラスの街であれば防衛できる可能性もあるが、小規模な集落や村の場合は全滅を覚悟しなければならない。

エッツに棲むノール族は体毛が白から淡灰色の個体が多く、これらは雪原で保護色として働くために[隠密]状態でシーンに登場する場合も少なくはない。



▲エッツはダンジョンや遺跡の宝庫でもある。



## 〈灰斑犬鬼の呪石投げ〉 ノール・ヘクスリンガー

ランク：4 タグ：[暗視] [人型] [ノール] 識別難易度：6

【STR】2 【DEX】2 【POW】3 【INT】2  
【回避】2+2D 【抵抗】3+2D  
【物理防御力】9 【魔法防御力】12  
【最大HP】55 【ヘイト倍率】×1  
【行動力】7 【移動力】2

### ▼特技

《屍肉あさりの犬鬼》\_\_常時\_\_このエネミーは[弱点(ヘイトトップからの攻撃)：5]を持つ。

《一斉攻撃の号令》\_\_あなたから見て「距離：4Sq」以内のPCが[ファンブル]をしたメインプロセス終了時に使用する。[ファンブル]をしたPCを対象として同じSqにいる[ノール]タグをもつあなたの仲間は対象にそれぞれ8点の直接ダメージを与える。

《呪われしつぶて》\_\_ [魔法攻撃] [魔石] \_\_メジャー\_\_ 対決(攻撃↑/抵抗) \_\_単体\_\_ 4Sq \_\_対象に[15+2D]の魔法ダメージと[放心]を与える。[マイナー&因果力1]対象に[慢心]をあたえる。

### ▼ドロップ品

1～5：呪紋のつぶて [換金] (25G)  
6：回復薬(初級)×3

### ▼解説

粗末な布の服に動物の骨の装飾をまとったノールの呪い師。粗末な杖を振りかざして、呪いの力をこめた石つぶてを飛ばしてくる。これ自体は威力も低い、こめられた呪いによって弱ったところで周囲のノールをけしかけてくるため非常に危険。

## 〈灰斑犬鬼の臆病戦士〉 ノール・チキンガイ

ランク：4 タグ：[暗視] [人型] [ノール] [モブ] 識別難易度：6

【STR】2 【DEX】2 【POW】3 【INT】3  
【回避】9 [固定] 【抵抗】10 [固定]  
【物理防御力】8 【魔法防御力】12  
【最大HP】20 【ヘイト倍率】×3  
【行動力】6 【移動力】2

### ▼特技

《屍肉あさりの犬鬼》\_\_常時\_\_このエネミーは[弱点(ヘイトトップからの攻撃)：5]を持つ。

《犬鬼の待ち伏せ》\_\_シーン登場時に自動的に使用する。すべての[回避判定]12 [固定] [抵抗判定]10 [固定]となる。この効果はCSとして扱い、登場時のSqからはなれたり、このエネミーが攻撃をしない限り持続する。

《ねじ曲がった短剣》\_\_ [白兵攻撃] [剣] \_\_メジャー\_\_ 対決(13 [固定] /回避) \_\_単体\_\_ 至近 \_\_対象に[35+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー&対象：放心、硬直、萎縮]ダメージに+5する。

### ▼ドロップ品

固定：臆病者の証 [換金] (25G)

### ▼解説

ノールの部族の中でも臆病者の烙印を押された戦士。仲間がいなくなれば即座に撤退を決意するが、逆に言えば集団で大地人や冒険者に襲いかかるといいう意味でもある。待ち伏せを多用し、茂みや沼地に潜んでいる。

## 〈溶岩渡りのムスプー〉 ラヴァストライダー・ムスプー

ランク：5 タグ：[人型] [巨人] [火炎] [ボス] 識別難易度：4

【STR】3 【DEX】4 【POW】2 【INT】2  
【回避】2+2D 【抵抗】0+2D  
【物理防御力】15 【魔法防御力】10  
【最大HP】288 【ヘイト倍率】×2  
【行動力】6 【移動力】2 【因果力】3

### ▼特技

《炎熱巨人の首領》\_\_常時\_\_このエネミーは[火炎]タグを持つドロップから不利な効果を受けない。また《ダッシュ》出来ない。

《燃えさかる追撃》\_\_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2となる。次の攻撃のダメージロールに+20を得る。

《不屈の闘志》\_\_このエネミーの【HP】が142以下になった時使用する。[済]になった時に使用する。このエネミーからみて「対象：広範囲4(選択) / 距離：至近」のPCに[追撃：30]をあたえて、このエネミーは【因果力】2を得る。1シナリオ1回使用可能。

《大股歩き》\_\_ムーブ\_\_直後のマイナーを失う。このエネミーは3Sqまで[通常移動]して良い。[因果力1]移動は[即時移動]となり移動中同じSqになった対象(選択)に[放心]を与える。

《グレートアックス》\_\_[白兵攻撃][斧槌][火炎]\_\_メジャー\_\_対決(3+3D/回避)\_\_単体\_\_1Sq\_\_対象に[40+2D]の物理ダメージを与える。[達成値：16]対象に[萎縮][重篤]を与える。

《溶岩投げ》\_\_[射撃攻撃][火炎]\_\_メジャー\_\_対決(3+3D/回避)\_\_3体\_\_1Sq\_\_すべての対象は互いに2Sq同志の距離に収まっていなければならない。対象に[40+2D]の魔法ダメージを与える。[対象：重篤]対象に[衰弱：20]を与える。

《煮えたぎる体力》\_\_クリンナップ\_\_このエネミーのBS1つを解除する。[因果力2]このエネミーの【HP】20点を回復する。

### ▼ドロップ品

1~4：灼熱のメダリオン [換金] (165G)

5~6：融熱塊 [魔触媒6] (50G) ×6

固定：沸騰する髄液 [コア素材] (80G)

### ▼解説

炎峰ダイセツに住みつく炎熱巨人の中でも名を知られた猛者。行動範囲が広く、ダイセツの火口付近だけでなく溶岩の流れる場所ならどこにでも現れるため、目撃報告が多い。溶岩の熱によって赤熱した大斧の一撃で神殿送りになった〈冒険者〉は数知れない。

## 📎 掲載エネミーのリスト

- CR1 〈雪割りの人食い植物〉 [自然] [植物]
- CR2 〈灰斑犬鬼の遠吠え使い〉 [暗視] [人型] [ノール]
- CR2 〈灰斑犬鬼の錆剣持ち〉 [暗視] [人型] [ノール] [モブ]
- CR3 〈流水呼びのイムミル〉 [人型] [巨人] [冷氣] [ボス]
- CR4 〈灰斑犬鬼群の頭目〉 [暗視] [人型] [ノール] [ボス]
- CR4 〈灰斑犬鬼の呪石投げ〉 [暗視] [人型] [ノール]
- CR4 〈灰斑犬鬼の臆病戦士〉 [暗視] [人型] [ノール] [モブ]
- CR5 〈溶岩渡りのムスプー〉 [人型] [巨人] [火炎] [ボス]
- CR6 〈霧陰のフリュムド〉 [人型] [巨人] [暗視] [ボス]
- CR7 〈氷巨人の前衛〉 [人型] [巨人] [冷氣]
- CR7 〈氷巨人の救護師〉 [人型] [巨人] [冷氣]
- CR8 〈火炎巨人の報復者〉 [人型] [巨人] [火炎]
- CR8 〈火炎巨人の炎乞い〉 [人型] [巨人] [火炎]
- CR9 〈時計仕掛の雪熊〉 [人造] [物品] [クロックワーク]
- CR10 〈霧巨人の追跡者〉 [人型] [巨人] [暗視]

このリストだけではなく『LHZ』記載の[人型][精霊][自然]などのエネミーを組み合わせるとエツツらしい戦闘を作ることが出来るだろう。もちろん既存のエネミーにEXパワーを組み合わせるのも良いだろう。

## 〈霧陰のフリユムド〉 ミスティシャドウ・フリユムド

ランク：6 タグ：[人型] [巨人] [暗視] [ボス] 識別難易度：4

【STR】3 【DEX】2 【POW】3 【INT】4  
【回避】2+2D 【抵抗】2+2D  
【物理防御力】10 【魔法防御力】16  
【最大HP】160 【ヘイト倍率】×3  
【行動力】5 【移動力】2 【因果力】6

### ▼特技

《霧巨人の呪い師》\_\_常時\_\_このエネミーは[邪毒]タグを持つドロップから不利な効果を受けない。また《ダッシュ》出来ない。

《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。

《希望を奪いさる》\_\_このエネミーが[防御判定]に失敗した時使用可能。[因果力3]このエネミーと同じSqに〈七人ミサキ〉を配置する。攻撃はこの〈七人ミサキ〉に命中したとして扱う。この効果で配置されたエネミーからはドロップ品を入手できない。

《背後からの鉄杭》\_\_ [魔法攻撃] \_\_メジャー\_\_対決(4+3D/抵抗) \_\_広範囲2(選択) \_\_至近\_\_対象に[40+2D]の魔法ダメージを与える。[マイナー]対象に[硬直]を与える。

《喰らい尽くす棺桶》\_\_ [魔法攻撃] \_\_メジャー\_\_対決(4+3D/抵抗) \_\_単体\_\_2Sq\_\_対象に[45+3D]の魔法ダメージを与える。[因果力1]対処は次のラウンドで[未行動]になることが出来ない。この効果はLSとして扱いこのラウンド終了時まで現在位置Sqから離れることで解除される。

《誘い込む濃霧》\_\_クリーンアップ\_\_このエネミーのBS1つを解除する。「対象：広範囲6(選択)/距離：至近」のPCを2Sq[即時移動(強制移動)]する。

### ▼ドロップ品

1～3：拷問具の破片[換金] (210G)  
4～6：影落霧[魔触媒7] (60G)×5  
固定：絶望の鉄杭[コア素材] (100G)

### ▼解説

〈大地人〉の昔話にも登場する、常に濃霧をまとって現れる神出鬼没の霧巨人。一夜にして出現する〈霧の森〉に潜むと言われている。〈霧の森〉はエッツ地方に存在する魔法地形のひとつであると言われ、周囲十キロメートル以上の森林が突如として現れたり消失したりをする。そのため別名〈彷徨う森〉とも呼ばれている。

〈霧の森〉にはフリユムドをはじめとした霧の巨人族が潜み、森に侵入した犠牲者や、森から近い場所に存在する獲物を狩る。通常その相手はクマや野生のヘラジカなのだが、運悪く〈霧の森〉が〈大地人〉の村の近くに現れた場合、一夜にして全住民が姿を消すことになる。

霧に飲まれた犠牲者は視界を奪われ、歩く方向を見失った挙句に、背後からの一撃で命を落とすことになるのだ。不死の亡霊を従える能力を持つために、フリユムドの潜む〈霧の森〉の探索は危険きわまりない。



▲恐ろしいモンスターと力を合わせて闘おう！

## 〈氷巨人の前衛〉 アイスジャイアント・ヴァンガード

ランク：7 タグ：【人型】 【巨人】 【冷気】 識別難易度：7

【STR】4 【DEX】3 【POW】3 【INT】3  
【回避】2+2D 【抵抗】1+2D  
【物理防御力】23 【魔法防御力】13  
【最大HP】128 【ヘイト倍率】×2  
【行動力】5 【移動力】2

### ▼特技

《氷巨人の特徴》\_\_常時\_\_このエネミーは《ダッシュ》出来ない。

《凍てつくの防御》\_\_ダメージ適用直前\_\_あなたもしくはあなたから見て「距離：2Sq」までの味方がダメージを受けた時使用する。そのダメージから-10点する。この行動はダメージに【火炎】タグがある場合実行できない。

《フロストアックス》\_\_【白兵攻撃】 【冷気】 \_\_メジャー\_\_対決(6+2D/回避)\_\_単体\_\_1Sq\_\_対象に【30+3D】の物理ダメージを与える。【マイナー】この行動は「対象：2体」になる。

《氷の城塞》\_\_ムーブ\_\_「対象：広範囲1(選択)/距離：至近」の対象に【追撃：15】を与える。対象が【軽減(冷気)】を持っている場合この効果は発揮されない。

### ▼ドロップ品

1～5：砕けた金属【換金】(50G)  
6：氷巨人の盾【換金】(200G)

### ▼解説

強靱な体躯を生かして前線に立ち、凍てつく斧を斧を振るう氷の巨人。凍てつく鋼鉄で作られた巨人の鎧もさることながら、その体から常に放たれる冷気は味方を護り、敵には凍傷によるダメージを与える攻防一体の力を持つ。

## 〈氷巨人の救護師〉 アイスジャイアント・ホスピタラー

ランク：7 タグ：【人型】 【巨人】 【冷気】 識別難易度：9

【STR】3 【DEX】3 【POW】4 【INT】3  
【回避】1+2D 【抵抗】2+2D  
【物理防御力】20 【魔法防御力】12  
【最大HP】86 【ヘイト倍率】×2  
【行動力】3 【移動力】2

### ▼特技

《氷巨人の特徴》\_\_常時\_\_このエネミーは《ダッシュ》出来ない。

《氷の大楯》\_\_セットアップ\_\_「対象：1体/射程：2Sq」の対象とこのエネミーは【軽減(火炎以外)：10】を得る。

《アイスハンマー》\_\_【白兵攻撃】 【冷気】 \_\_メジャー\_\_対決(6+2D/回避)\_\_単体\_\_1Sq\_\_対象に【35+2D】の物理ダメージを与える。【マイナー】このエネミーは【HP】10点を回復する。

### ▼ドロップ品

固定：プレートメイル(P214)

### ▼解説

癒しと守りの魔法を操る氷巨人の術師で、鎧で身を固めて前線に立ちながら戦いを補佐する。癒し手とはいえ、巨人特有の腕力から繰り出される一撃は決して油断できるものではない。

しかし真に恐るべき派他の氷巨人と隊伍を組んで襲いかかってくる場合であり、《氷の大盾》により防御能力を与えられた前線は、竜の進行さえも食い止めるという。

## 〈火炎巨人の報復者〉

ランク：8 タグ：[人型] [巨人] [火炎] 識別難易度：7

【STR】5 【DEX】4 【POW】3 【INT】3

【回避】2+2D 【抵抗】1+2D

【物理防御力】18 【魔法防御力】14

【最大HP】134 【ヘイト倍率】×2

【行動力】6 【移動力】2

### ▼特技

《火炎巨人の特徴》\_\_常時\_\_このエネミーは《ダッシュ》出来ない。

《復讐の反撃》\_\_ダメージ適用直後\_\_あなたから見て「距離：2Sq」までの味方がダメージを受けた時使用する。ダメージを与えた対象に直接ダメージ15点を与える。

《フレイムソード》\_\_[白兵攻撃] [火炎]\_\_メジャー\_\_対決(7+2D/回避)\_\_単体\_\_1Sq\_\_対象に[35+3D]の物理ダメージを与える。[マイナー]対象に[放心]を与える。

### ▼ドロップ品

1～4：燃血瘤 [魔触媒8] (70G)

5～6：業火の鉄塊 [換金] (125G)

### ▼解説

燃え盛る大剣を背負った火炎巨人の戦士。力任せに剣を振り回すような荒々しい戦い方を好むが、同胞と前線を組むときにもっとも力を発揮する。たがいにスキを補い合い、仲間が被害を受けた際には炎の剣で報復攻撃を行ってくるのだ。

## 〈火炎巨人の炎乞い〉

ランク：8 タグ：[人型] [巨人] [火炎] 識別難易度：7

【STR】3 【DEX】3 【POW】4 【INT】5

【回避】1+2D 【抵抗】2+2D

【物理防御力】13 【魔法防御力】20

【最大HP】70 【ヘイト倍率】×3

【行動力】9 【移動力】2

### ▼特技

《火炎巨人の特徴》\_\_常時\_\_このエネミーは《ダッシュ》出来ない。

《爆炎の火柱》\_\_セットアップ\_\_「射程：4Sq」以内のSq2つを指定する。このラウンド終了時、そのSqにいる対象(無差別)に直接ダメージ15点を与える。

《フレイムコウアース》\_\_[特殊攻撃] [火炎] [精神]\_\_メジャー\_\_対決(3+3D/抵抗)\_\_単体\_\_4Sq\_\_[放心]状態となり、さらに即座にダメージロールに+10を得て《基本武器攻撃》を行う。この行動の対象はGMが決定する。[マイナー]《基本武器攻撃》を行うまえに対象を1Sqまで[即時移動]させてよい。

### ▼ドロップ品

1～3：看破の宝珠(初級) (P222)

4～6：黄金の腕輪 [換金] (120G)

### ▼解説

炎を操る呪術に長けた火炎巨人の術師。敵の足元から炎の奔流を噴出させるだけではなく、炎に巻かれて恐慌状態に陥らせ、同士討ちを誘うような戦法も用いる難敵。近接攻撃能力は乏しいが、巨人族だけあって体力はかなり多い。



## 〈時計仕掛の雪熊〉 クロックワーク・エツゾベア

ランク：9 タグ：[人造] [物品] [クロックワーク] 識別難易度：10

【STR】4 【DEX】5 【POW】3 【INT】4  
【回避】5+2D 【抵抗】3+2D  
【物理防御力】20 【魔法防御力】16  
【最大HP】84 【ヘイト倍率】×3  
【行動力】9 【移動力】2

### ▼特技

《時計仕掛けの存在》\_\_常時\_\_このエネミーは[火炎]ダメージを受けた時、即座に3Sqの[即時移動]をしなければならない。その後、[硬直] [重篤]をうける。

《引きずり移動》\_\_ [移動] \_\_ムーブ\_\_自動成功\_\_単体\_\_至近\_\_このエネミーは2Sqまで[即時移動]をし、同時に対象をこのエネミーが移動したSqに[即時移動(強制)]させてもよい。対象が[硬直] [放心]していた場合その【ヘイト】+3。

《羽交い絞め》\_\_ [白兵攻撃] [冷気] \_\_メジャー\_\_対決(6+3D/回避)\_\_単体\_\_至近\_\_[70+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。

### ▼ドロップ品

- 1～3：鋼の豪爪 [換金] (65G)
- 4～5：脈動する機関 [換金] (110G)
- 6：2D×30G

### ▼解説

雪熊を模した大型のクロックワーク。表皮には降り積もった雪が凍り付いて外皮状になっており、遠めに見ただけでは雪熊と間違えられることもある。機械仕掛けの体は猛吹雪の中であろうと気にせず活動が可能で、縄張りを持たないため非常に広い範囲を放浪する。〈冒険者〉に限らず、巨人や熊ですら近くにいたものは無差別に襲うため、戦闘中に乱入されてひどい目にあった〈冒険者〉も少なくない。

## 〈霧巨人の追跡者〉 ミストジャイアント・ストーカー

ランク：10 タグ：[人型] [巨人] [暗視] 識別難易度：8

【STR】4 【DEX】5 【POW】4 【INT】4  
【回避】5+2D 【抵抗】3+2D  
【物理防御力】22 【魔法防御力】18  
【最大HP】100 【ヘイト倍率】×3  
【行動力】10 【移動力】2

### ▼特技

《霧巨人の特徴》\_\_常時\_\_このエネミーは《ダッシュ》出来ない。

《忍び寄る霧》\_\_このエネミーから見て「距離：6Sq」以内の対象PCが[萎縮] [放心]になったメインプロセス終了時に使用する。対象PCと同じSqまで[瞬間転移]して[隠密]状態になる。1シナリオ1回使用可能。

《礫台による貫き》\_\_ [白兵攻撃] [斧槌] \_\_メジャー\_\_対決(7+3D/回避)\_\_単体\_\_1Sq\_\_対象に[80+3D]の物理ダメージを与える。[マイナー]ダメージロールに+10する。[判定値：19]対象に[放心]を与える。

### ▼ドロップ品

- 1～5：煙る革紐 [換金] (80G)
- 6：慟哭の大釘 [換金] (320G)

### ▼解説

〈霧の森〉に潜む巨人の一種。戦いになると霧を周囲に振りまいて視界を封じ、それに乗じて音もなく標的の背後に忍び寄って、背負った巨大な礫台の一撃を見舞う。また、一度獲物と見定めた相手をどこまでも追い詰める習性があり、巨体でありながら音もなく忍び寄ってくる様には〈冒険者〉であっても恐怖するという。