

ジャガイモの騎士団

Knight of Poteto in Ezzo

《シルバーソード》の料理人、フェデリコからの依頼は、近隣の村でジャガイモ畑を荒らす〈灰斑犬鬼（ノール）〉討伐であった。芋畑を囲にする事になるが、それでも被害を抑えたい事情があった——これはCR2の初～中級冒険者を対象にした牧歌的な戦闘シナリオである。一風変わったプロップのある防衛戦闘があなたを待ち受けている。ススキノの食糧事情のため、ジャガイモ畑に罠を仕掛けて事前準備し、出没する〈灰斑犬鬼〉を迎撃せよ！

◆シナリオ背景

年が明けて雪解けも近い2・3月頃。PCたち一行は、エッゾ帝国のススキノに滞在している。

〈大災害〉当初、首都ススキノは武装化した無法者〈冒険者〉の集団に制圧されていた。しかし、アキバを離れた戦闘ギルド〈シルバーソード〉によって環境が随分改善されている。

PCたちは〈シルバーソード〉の料理人フェデリコから、北西に2日程の場所にあるシリノツ村に出没する〈灰斑犬鬼〉の討伐を依頼される。〈シルバーソード〉のメンバーたちはススキノを防衛する別のレイドに参加するため手が離せないでいたのだった。

ジャガイモ畑に罠を張り、被害を増やさないように〈灰斑犬鬼〉を撃退すればシナリオクリアとなる。

●PC番号およびシーンプレイヤーの扱い

このシナリオでは、PC番号を使用せず、またシーンプレイヤーも指定しない。GMは必要であれば任意にシーンプレイヤーを指定してもよい。

このシナリオの遊び方

このシナリオはCR2のPC用にデザインされている。プレイヤー人数は3～6人対応、推奨は4人となる。プレイ時間は3～4時間ほどであり、この種のシナリオとしては中小規模のボリュームを持っている。

オンラインでのセッションの場合は、さらに時間がかかるため、通して遊ぶ場合はイベントごとに一区切りし2～3回に分割して遊ぶ事を検討しよう。

プリプレイ

ここからはプリプレイの情報を記載する。プレイヤーたちにハンドアウトを渡したら下記の「今回予告」を読み上げよう。その後は手順に従ってキャラクターを作成し、難易度を選択しよう。

●今回予告

〈シルバーソード〉の料理人、フェデリコだ。よろしくな。悪いが近くの村で出没している〈灰斑犬鬼〉討伐を頼めねえか？ ——ジャガイモ畑に防衛線を構築せよ！

ログ・ホライズンTRPG 『ジャガイモの騎士団』

魂の翼持つ〈冒険者〉たちよ、地平線の彼方に
守るべき大地を刻め！
——メシは期待してイイぜ。

●レギュレーション

このシナリオは以下の環境で遊ぶことを想定して作成されている。

●使用ルール

『ログ・ホライズンTRPGルールブック』を使用する。GMが許可するのであれば「ログホラ・ウェンズデイ」や「セルデシア・ガゼット」の追加データを使用してもよい。

●推奨キャラクター

このシナリオは、CR2のキャラクター3人から6人を対象に遊ぶことを想定している。もしCR2のキャラクターを持っていないのならば、ハイコンストラクションもしくはリコンストラクションでキャラクターを用意しよう。

●ハイコンストラクション

このシナリオを遊べるキャラクターを持っていない場合、ハイコンストラクションもしくはリコンストラクションでキャラクター作成を行ってもよい。(CR2:50OG、アザーチケット4枚)

このとき、4種類の「アーキ職業」のキャラクターが全て揃うように作成することを強く推奨する。

プレイヤーの人数が少ないときは、「戦士職」と「回復職」のキャラクターを優先して作成すること。

●おすすめのサブ職業

このシナリオには、畑を防衛するミッションが存在する。このミッションに置いてボーナスを得られるサブ職業は以下の通りだ。プリプレイの際に参考にしてほしい。

◆活躍できそうなサブ職業

〈狩人〉〈機工師〉〈軍師〉〈斥候〉〈探検家〉〈農師〉

●状況の解説

PCたちは〈シルバーソード〉の料理人フェデリコから、北西に2日程の場所にあるシリノツ村に出没する〈灰斑犬鬼〉の討伐を依頼される。彼らはススキノを防衛する別のレイドに参加するため手が離せないでいた。

【重要】場所的に問題があるなら、舞台をマイハマ近郊にしてNPCをフェデリコからにゃん太班長に変更しても良い。

●ユニオンの結成

このシナリオではPCたちは先の問題を解決するべく一緒に冒険をしてきた仲間である。PCが希望するならば、「ユニオンの取得(ルールブック P76)」および「セッション中のパーソナルファクター取得(ルールブック P286)」に従ってこれらを取得してもよい。

●使用するEXパワー

このシナリオではPCには専用EXパワーは存在しない。

●難易度

以下の難易度から1つ選択する。そのとき『ログ・ホライズンTRPG(以降LHZ)ルールブック』未経験者がプレイヤーに含まれているのであれば「難易度:イージー」を選ぶこと。

イージー	PC全員の【因果力】+1
ノーマル	特になし
ハード	GM用【因果力】+(PC人数)

●ハンドアウト

ハンドアウトには、シナリオを遊ぶのに必要なプレイヤー向けの情報が記されている。キャラクター作成の前に、プレイヤーたちに公開しよう。コピーして配布しておくともスムーズに進むだろう。



この部分には、シナリオを遊ぶのに必要なプレイヤー向けの情報が記されている。キャラクター作成の前に、プレイヤーたちに公開しよう。コピーを取って配布するとプレイがスムーズに進むだろう。

レギュレーション

このシナリオは、「ログ・ホライズンTRPGルールブック」のみを使用したCR2のキャラクター、3〜5人向けに作られている。GMの決定した難易度によって【因果力】が増減するため忘れず反映すること。

推奨キャラクター

このシナリオはCR3のキャラクター3人から5人を対象に遊ぶことを想定している。既にいくつかの冒険を経験したプレイヤーがCRを上昇させた環境を念頭に置いているが、新たにハイコンストラクション、もしくはリコンストラクションでキャラクターを作成してもよいだろう。(CR2:50OG、アザーチケット4枚)

4種類の「アーキ職業」のキャラクターが全て揃うようにすることを強く推奨する。プレイヤーの人数が少ないときは、「戦士職」と「回復職」のキャラクターを優先すること。

「ログ・ホライズンTRPG 冒険窓口」(<http://hrpg.com/lhz/top>)を使うと、オンラインで手軽にキャラクターが作成・登録できる。この機会にぜひ登録してみよう。

おすすめサブ職業

このシナリオには、食材を選ぶミッションが存在する。このミッションに置いてボーナスを得られるサブ職業は以下の通りだ。プリプレイの際に参考にしてほしい。

〈狩人〉〈機工師〉〈軍師〉〈斥候〉〈探検家〉〈農師〉

状況の解説

PCの立場

PCたちは全員、エッソ帝国のススキノに滞在している。〈シルバーソード〉の料理人フェデリコから、北西に2日程の場所にあるシリノツ村に出没する〈灰斑犬鬼〉の討伐を依頼される。

【重要】場所的に問題があるなら、舞台をマイハマ近郊にしてNPCをフェデリコからにゃん太班長に変更しても良い。

この時、セッション内で用いる『エッソ探索表』は『イースタル探索表』CeldesiaG02.pdf(P22)で代用する。

ユニオンの結成

このシナリオではPCたちは先の問題を解決するべく一緒に冒険をしてきた仲間である。PCが希望するならば、「ユニオンの取得(ルールブック P76)」および「セッション中のパーソナルファクター取得(ルールブック P286)」に従ってこれらを取得してもよい。

使用するEXパワー

このシナリオではPCには専用EXパワーは存在しない。

難易度

以下の難易度から1つ選択する。そのとき『ログ・ホライズンTRPG(以降LHZ)ルールブック』未経験者がプレイヤーに含まれているのであれば「難易度:イージー」を選ぶこと。

イージー	PC全員の【因果力】+1
ノーマル	特になし
ハード	GM用【因果力】+(PC人数)

◆オープニングフェイズ

GMはメインプレイとオープニングフェイズの開始を宣言し、次のシーンのシーン予告をすること。

●インターラード

シーン予告の内容は、次のシーンのシーン定義を目的から順番に読み上げるとよい。プレイヤーからのシーン要望が無ければ、そのまま次のシーンを開始する。

シーン予告とシーン要望の確認は以降のインターラードでも毎行なうこと。また、このシナリオでは、基本的にすべてのシーンにPC全員が登場する。GMはこれもプレイヤーに伝えよう。

GMは下記、地域情報のコラムも一読すること。

◆ススキノ

日本サーバーにおける第三のプレイヤー都市。

〈エッソ帝国〉西部、イスカル地方に築かれた〈エッソの帝都〉に存在する。城塞都市風のアートデザインを持っている。エッソにおける〈冒険者〉の拠点であり、同時に〈巨人族〉の侵攻を食い止めるための防衛基地としての性格も持つ城塞都市。

現地民のあいだで以前から食されているエッソ芋は〈冒険者〉にも人気があり、バター焼き、味噌汁などさまざまなメニューが生まれている。

リアルの北海道札幌市にあたる。

シーン1「悩める銀剣料理人」

シーンが始まったら「オーバーチュア」を読み上げ、シーン開始時の様子を描写しよう。以降のシーンも、開始したらまず「オーバーチュア」を読み上げること。

「モンタージュ」には、シーンが変化した描写とそれを読み上げるべきタイミングが記載されている。これは厳密なものではないので、GMはPCたちの反応を見つつ、ロールプレイが一段落したなどの区切りの良い場面で「モンタージュ」による変化の描写を行うとよい。以降のシーンでも同様にプレイをすればよいだろう。

このシーンはPCたちが〈シルバーソード〉の盗剣士料理人、フェデリコからジャガイモ畑の防衛を依頼されるシーンだ。

『ジャガイモの騎士団』 シナリオ・フローチャート



シーン1「悩める銀剣料理人」

シーン：シネマティックシーン

解説：フェデリコから相談されるシーン。

目的：依頼を請ける。

◆オーバーチュア

キミたちが常宿で食事を取っていると、宿の主人から来客を告げられる。非常に難儀して君たちの力を借りたいとのことだった。承諾を得ると、いかにも熟練者と思しき狐尾族の髭面の青年がやって来た。

来客は大手戦闘ギルド〈シルバーソード〉の盗剣士料理人、フェデリコと名乗る。落ち着いた物腰はいかにも信頼出来そうに見える。

PCたちはフェデリコに椅子を勧め、詳しい内容を聞くことにした。

“料理は新米、レイドは熟練” フェデリコ

[狐尾族] [男性] [盗剣士] [料理人] [武人] [シルバーソード]

名前 ふえでりこ



とてもおひげがりりしいく冒険者。
いろいろと気が利く仲介役っぽいぞ。

▼解説

〈シルバーソード〉古参プレイヤーの男性〈狐尾族〉でレベル95。

髭面だが見た目によらず付き合いやすい人物。

愛剣のフランベルジュ〈ムスペルの吐息〉によって繰り出す得意技は〈ワールウィンド〉

〈奈落の参道〉の大規模戦闘では、シロエ達と同じ第二パーティのメンバー。メイン料理人であるボロネーゼ親方の負担を軽減するためにサブ職を料理人にしている。現実世界では新米社会人。

▼台詞

「——気をつけろ、足元だ！」

(嫌いな奴とは友達にはなれないけどさ、戦友は嫌いなままじゃいられないよ)

PCたちはススキノでのんびりと戦いの傷を癒そうと惰眠をむさぼったりしている。

ひととおりロールプレイが終わったところで、来客を受ける。

GMは「銀剣の料理人」を一読すること。

フェデリコはこのような背景でPCたちの助力を求めている。彼らとPCたちを会話させよう。

●銀剣の料理人

ここでは〈シルバーソード〉の料理人フェデリコとの依頼と相談のシーンに関するアドバイスをまとめる。彼はシナリオの中心的なNPCなので事前に把握しておくが良い。

●銀剣の料理人の背景

彼は新しいホームであるススキノを守りたいと思っている。しかし、ススキノに存在する戦力では強力なレイドに対抗できる戦力が〈シルバーソード〉しか存在しないため、他の簡単なクエストにまで手が回らないでいた。

◆モンタージュ：食糧難のおそれアリ。

「〈シルバーソード〉の料理人、フェデリコだ。よろしくな」

「ススキノから北西に2日程の場所にあるシリノツ村(リアルの新篠津村に位置する)で〈灰斑犬鬼〉が出没しているらしい」

「シリノツ村は美味しいエッツ芋——つまり、ジャガイモの生産でススキノの重要な食料供給拠点の一つなんだ」

「このままじゃススキノはいずれ食いつぶされる事になるが、俺たちは別のヤバいレイドをしなきゃならん」

「悪いんだが〈灰斑犬鬼〉を頼めねえか？ 1人100G、ドロップは好きにしろ。礼と言っちゃなんだがメシは期待してイイぜ。詳しくは現地のバロン村長に聞いてくれ」

GMはあくまでも冒頭のつかみとして、ほのぼのとした雰囲気と演出でPCたちにロールプレイさせて欲しい。

そして、大きなレイドクエストの後方支援としてのシナリオであることを示唆し、後のNPCたちが信頼できる人物であると誘導するべきである。

●シーン終了

PCたちが依頼を請けたところで、シーン終了となる。オープニングフェイズを終了し、ミドルフェイズに移行すること。

ミドルフェイズ

ミドルフェイズにおいてPCたちはいよいよ事件の細部に関わっていく。

●インターラード

ここからはミドルフェイズとなる。GMはミドルフェイズの開始をプレイヤーに宣言しよう。オープニングフェイズが終了したので、各PCには【因果力】1点づつを配布しよう。

シーン2「エッゾの白き道」

シーン：シネマティックシーン

解説：PCたちがシリノツ村へ向かうシーン。

目的：エッゾを旅する。

シーン2「エッゾの白き道」

このシーンはシリノツ村へ向かうシーンだ。

◆オーバーチャ

イースタルと違ってエッゾは未だ雪解け前であり非常に寒い。冒険者の頑丈な身体でなければつらいところだろう。

PCたちがシリノツ村への旅を開始する。

ひととおりロールプレイが終わったところで、『2回』の『エッゾ探索表』（CR2：12～22（CR2×5+2D））CeldesiaG02.pdf（P22）をロールする。エッゾ探索表は、別紙に該当部分を記述する。

同じ結果が連続して出た場合は、GMの許可を受けた上で、2回目を振り直しても良い。

◆モンタージュ：さむいつかれたはらへった。

イースタルと違ってエッゾは未だ雪解け前であり非常に寒い。冒険者の頑丈な身体でなければつらいところだろう。風は寒く、川は凍り、モンスターが出る散々な旅だっただろうか？

それとも、精霊に出会い、賢者と語り、宝物を発見する面白楽しい旅だっただろうか？

それらは全て、ダイスの女神様の思し召しである。

●シーン終了

PCたちが『イースタル探索表』の結果を受けたあと、シリノツ村に到着したらシーン終了となる。

●インターラード

GMは、次のシーンがシリノツ村の村長から、詳細を聞き、ミッションの解説を受けるシーンと説明しよう。

シーン3「被害は甚大なんです」

シーン：シネマティックシーン

解説：シリノツ村の村長から詳細を聞くシーン。

目的：ミッションの説明を受ける。

シーン3「被害は甚大なんです」

このシーンはシリノツ村の村長たちから、詳細を聞き、ミッションの解説を受けるシーンだ。

◆オーバーチャ

シリノツ村までやってきたPCたちは村長のバロンにフェデリコから依頼を受けて来た伝える。

PCたちは2日間のエッゾの旅を終えてシリノツ村に到着した。ひととおりロールプレイが終わったところで、シリノツ村の村長バロンの面談を受ける。

GMは下記「モンタージュ」を一読すること。

村長のバロンはこのような背景でPCたちの助力を求めている。彼とPCたちを会話させよう。

◆モンタージュ：もうカンベンして下さい。

バロン「ようこそいらっしゃいました、シリノツ村の村長バロンと申します。ご足労頂き感謝しております」

「ええ〈灰斑犬鬼〉が出没するのは今年の収穫が終わった年明けから。これでは新物の作付けが出来ないのです」

「奴らがどこから来ているかは分からないのです、偵察に割ける人員も戦力も無いものですから」

「芋畑を圃に罾を張るのが良いかと。ですが、既にかなりの被害が出てまして。せめて半分でもお守りください」

（PCたちが依頼を了承したら）

バロン「何卒宜しく願い申し上げます」

バロンから話を聞くと〈灰斑犬鬼〉のねぐらは不明で、畑で罾を張って待ち受けるしかないらしい。

しかしジャガイモ畑をなるべく傷付けないように頼まれる。この村の特産ジャガイモはすでに十分な被害を受けているのだ。

●シーン終了

PCたちが村長の説明を受け、芋畑に罾を張る準備を終えたところでシーン終了となる。

●インターラード

次のシーンは防衛準備を行うミッションとなる。GMはミッションの開始をプレイヤーに宣言しよう。

シーン4「備えよ常に」

シーン：アブストラクトシーン（ミッション）

解説：PCたちが直接事前に戦場へ罾を張るシーン。

目的：ミッションの結果を記録する。

シーン4「備えよ常に」

『戦場マップに直接影響を与える』ミッションのアブストラクション（抽象）シーンだ。

「ミッションシート：備えよ常に」を参照すること。

『備えよ常に』は比較的小型のミッションだ。

ミッションの結果は後の戦闘に重要な影響を与える。

GMはこのミッションについて、作戦重視で和気藹々と遊んでもらうことを心がけるべきだろう。

◆オーバーチャプ

君たちはバロン村長に案内されて村から程近い芋畑にやって来た。収穫後に新しく種芋を植えようとしていたところを〈灰斑犬鬼〉に荒らされたらしい

■ミッション『備えよ常に』

芋畑に〈灰斑犬鬼〉を迎撃するため、芋畑に罾を張るミッションである。PCたちは下記のシナリオ動作（2種類）を**各PC 1人につき『あわせて3回まで』**実行しても良い。どのような組み合わせでも良いし、全くやらなくても良い。

これはPCが4人の場合だが、人数が3人、もしくは5人・6人の場合は**全体のシナリオ動作が12回**になるように調整する事。

●シナリオ動作（2種類）

《早期警戒》

（運動or知覚／11）__襲撃に備え、辺りを警戒する。

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。

〔判定成功〕〔疲労：5〕をうけ、〔警戒カウンター〕を+1する。〔判定失敗〕〔疲労：5〕をうける。

〔サブ職：斥候、傭兵、辺境巡視〕この行動の判定に+2する。

《落とし穴を掘る》

（操作or解析／11）__襲撃に備え、落とし穴の罾を作成する。

〔判定成功〕〔疲労：5〕をうけ、プロップ【落とし穴】（ルールブックP417）を1つ作成する。〔判定失敗〕〔疲労：5〕をうける。

〔サブ職：機工師、軍師、罾師〕この行動の判定に+2。する。

●【警戒カウンター】1つにつき、シーン最初のラウンドのみ、PC全員の【行動力】は+1される。

●【落とし穴】は戦闘マップの開示とPCの配置後、エネミーの配置前にPCたちで10分程協議し配置する。

GMは協議中には退席するなり、オンラインセッションならば別のチャットで相談させるように促そう。

また、戦闘ではGMはPCの設置した【落とし穴】は見えていないものとしてプレイしよう。

また、ミッション後にレストタイムを設けて〔疲労〕を回復させると良いだろう。

◆モンタージュ：

PCだってGMに罾を仕掛けたい！

（十分に準備を整えた）

バロン「よろしくございます。あとは奴らを待ち受けるだけです、よろしくお願い致します」

●シーン終了

PCたちが罾を張り迎撃の準備を整えればシーン終了となる。ミドルフェイズの終了にともない、PC全員に

【因果力】を1点づつ配布すること。

クライマックスフェイズ

いよいよクライマックスフェイズである。ここでプレイに休憩を挟むと良いだろう。

●インターロード

ここからクライマックスフェイズとなる。GMは、クライマックスフェイズの開始をプレイヤーに宣言しよう。

ここからは〈灰斑犬鬼〉を狩る展開となる。次のシーンはブリーフィングだ。

シーン5「ノールが来たぞ！」

シーン：ブリーフィングシーン

解説：エネミーとの戦闘に備え、PCたちが準備を整えるシーン。

目的：戦闘の準備を整える。

シーン5「ノールが来たぞ！」

次の戦闘シーンは、手ごたえのある戦闘になる。[準備] タグの特技やアイテムの使用をうながし、万全の状態で戦闘に挑めるようにしよう。

◆オーバーチャプ

バロン村長「奴らがやって来ましたが、ご案内します！」

寒空の中を〈灰斑犬鬼〉どもがやってくる。

獲物を求めて来たのは人か魔物か。

〈灰斑犬鬼〉たちは自然環境の中に慣れているかも知れないが、冒険者たちはそうとは限らない。

戦闘を優利にするアイテムか特技が無ければ苦戦は必須だろう。用意があるなら必ず使うべきだ。

バロン村長からの説明を受けながら戦闘準備を行ったことにすると雰囲気が出るだろう。

[偵察] タグを持つ行動に成功したPCがいたら、以下のカットインを読み上げること。

カットイン：[偵察] 成功

寒風に目を凝らすとモンスターの影が確認できた。

〈灰斑犬鬼〉たちの醜い身体が畑を荒らそうと鼻息を鳴らしてやって来ている！

◆モンタージュ：狩るか、狩られるか？

バロン村長「来ましたな。場所はこちらになります、何卒よろしくお願いします」

バロン村長「それでは私は隠れていますので。準備はよろしいですか？」

●シーン終了

PCとGMの戦闘準備が完了したなら、シーンを終了する。

●インターロード

次は『郊外の芋畑』にて獲物たちとの戦闘シーンとなる。使用する戦闘マップなど、戦闘に必要なものを用意しよう。次のシーンは特殊なプロップが適応される。処理を間違えないよう注意しよう。

シーン6「踏み潰される前に」

シーン：戦闘シーン

解説：〈灰斑犬鬼〉と戦う戦闘シーン。

目的：エネミーを倒す。〈灰斑犬鬼〉が残り一体になったところで撤退を開始する。全滅させても良い。

シーン6「踏み潰される前に」

『郊外の芋畑』にて〈灰斑犬鬼〉との戦闘シーンである。戦闘マップ『郊外の芋畑』を開示すること。



オーバーチュアを読み上げ、〈灰斑犬鬼〉の不気味さを演出しつつ、P Cの戦いへのモチベーションを高めよう。バロン村長からの応援を適宜まぜてやってもいいだろう。

◆オーバーチュア

〈冒険者〉たちは道路上に整備された芋畑を荒らそうとしたモンスターを見つける。

手前にはまだ無傷の芋畑が控えているが、森の奥からくるのは時間の問題だ。事前に張り巡らせた罠が頼りになるだろう。

自分たちが『芋畑』を荒らさないよう気をつけながら一歩踏み込んだ。動きを制限された状態での一筋縄ではいかない戦いが待っていた。

●GMへのアドバイス

プロップ自身がヘイトを持った『芋畑』によってP Cの行動を著しく制限され、高いヘイトを要求されるマップである。エネミーだけでなく、自分たちが必要以上に『芋畑』を破壊しないように気をつけよう。

C R 2になればC R 1よりも格段に能力が向上しているのが分かるだろう。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C R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。

■バトル『踏み潰される前に』

村人たちの『芋畑』に侵入した、モンスターを撃破する戦闘である。ただし、プロップ『芋畑』は半分未満（25ヶ所中12ヶ所）にしてはいけない。可能な限り守ること。

戦闘マップ：変転C R 2「O 1：深い森の交易路」使用。GMはエネミーの戦力が覆せないと判断した時に戦闘終了しても構わない。

（おそらく、〈フクロウ熊〉が撃破された後、〈灰斑犬鬼〉が残り1体程度になったぐらいだろう）

●プロップ一覧

『芋畑』

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

このプロップはヘイト2を持っている。〔接触〕対象はプロップ『しげみ』になる。

戦闘終了後、残った『芋畑』1つにつき、10Gを手に入れる。

◆特殊敗北条件：『芋畑』が半分未満（12ヶ所以下）になる。

『しげみ』

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〔軽減（至近以外からの攻撃）：3〕を得る。

この効果はこのプロップから離れるまで持続する。

『森』

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。

この効果はこのプロップから離れるまで持続する。

『落とし穴』

タグ：[地形][トラップ][人工] 探知難易度：9 解析難易度：5 解除難易度：7

▼効果

〔接触〕対象は「難易度11」の〔運動判定〕を行う。

〔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。

『地面』

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

何の効果も無い地形。

●配置位置

・初期配置 PC配置：A7

(B2)(D4)(F2)(C3) 各×1 〈灰斑犬鬼の鎧剣持ち(ノール・ラスティソード)〉

(F4) ×1 〈灰斑犬鬼の遠吠え使い(ノール・ロアラ―)〉

(G7) ×1 〈フクロウ熊(オウルベア)〉

・人数による調整

PCが3人の場合はC3の〈灰斑犬鬼の鎧剣持ち(ノール・ラスティソード)〉を削除する。

PCが5人の場合はH7に〈フクロウ熊(オウルベア)〉1体と、A1に〈灰斑犬鬼の鎧剣持ち(ノール・ラスティソード)〉を1体追加する。

PCが6人の場合はE3、F3に〈灰斑犬鬼の遠吠え使い(ノール・ロアラ―)〉を1体ずつ追加する。

●難易度によるEXパワー

高難易度により潤沢なGM用【因果力】がある場合以下のEXパワーを用いることを検討しよう。

《エネミーHP強化》__EXパワー__ [GM] [準備] __ブリーフィング__判定なし__単体__至近__本文__EXパワーのコストとして【因果力】1点を消費する。対象の【最大HP】を+ [(CR×3) + 10] する。このEXパワーはコストを支払う限り、同じタイミングで繰り返し使用してもよい。

《エネミーヘイト倍率強化》__EXパワー__ [GM] [準備] __ブリーフィング__判定なし__単体__至近__本文__EXパワーのコストとして【因果力】2点を消費する。対象のヘイト倍率に+2する。この効果はOSとして扱う。このEXパワーはコストを支払う限り、同じタイミングで繰り返し使用してもよい。

・戦闘中のマスタリング

〈灰斑犬鬼〉はヘイト量に従って『芋畑』を破壊しながらPCがいるSqを目指して移動し、〈フクロウ熊〉は同じくヘイト量に従って『芋畑』を破壊しながら〈灰斑犬鬼〉との合流を図るだろう。

この戦闘ではPCたちのヘイト量によっては〈灰斑犬鬼〉たちは『芋畑』の破壊を優先する可能性が高い。

他の戦闘マップであれば程々のヘイト量を戦士職が維持した上で迎え撃てば良いという傾向がある。

しかし、この戦闘マップでは、◆特殊敗北条件：『芋畑』が半分未満(12ヶ所以下)になる。があるため、『芋畑』のヘイト2を常に越えていなければならない。そのため、早々に、かつ、率先して前に出る必要があり、状況如何によっては他職が二正面作戦で『芋畑』を守る擬似タンクを務めなければならないだろう。

とはいえ、PCたちの移動で却って『芋畑』を破壊しすぎてしまう可能性もある。エネミーが通る導線を作る作戦が有効だろう。事前に配置した落とし穴に誘導できれば良いが逆に自分たちが落ちないように注意すべきだ。

このジレンマがこの戦闘の醍醐味と言える。GMはPCたちが未だ戦闘に不慣れでヘイト管理に不安を感じるようなら、エネミー配置後に上記の戦況の流れを説明してしまっても構わない。

●戦闘の終了

エネミーの戦力がPCたちにこれ以上の損害を与えるのは難しいと、GMが判断した時点(おそらく、〈フクロウ熊〉が撃破された後、〈灰斑犬鬼〉が残り1体程度になったぐらいだろう)で戦闘終了としても良い。

クライマックスフェイズは終了し、エンディングフェイズに移行する。

◆モンタージュ：戦闘終了！

ぐざー。〈灰斑犬鬼〉たちは断末魔の咆哮と共に倒れ、あるいは、悔しさ交じりの悲鳴をあげながらボロボロの姿で撤退していった。君たちの勝利だ！

バロン村長「お疲れ様でございます！ これでこれからの作付けも安心です！ 本当にありがとうございました！」



次のシーンからはエンディングフェイズとなる。

GMはエンディングフェイズの開始をプレイヤーに宣言しよう。

●インターラード

エンディングは、すべてのフェイズの中でも比較的转变が容易な部分である。エンディングの目的は物語を終わらせ、プレイヤーに満足をしてもらうことだからだ。

今回のシナリオで言えば戦闘後に『シリノツ村』へ移動して、バロン村長が感謝を述べて、レイドを終わらせて駆けつけたフェデリコが作ったジャガイモ料理を食し、報酬を渡すというシーンが予定されているが、別にこだわる必要はない。プレイヤーの希望を聞いて柔軟にあわせよう。

蛇足と感じるならば報酬を渡すと共に、思い思いのロールプレイをして物語を終わらせても構わない。

シーン7「ジャガイモ尽くしの宴会」

シーン：シネマティックシーン

解説：シリノツ村に移動して、村人たちから歓待されるシーン。

目的：物語を終わらせる。

シーン7「ジャガイモ尽くしの宴会」

シリノツ村に帰還したPCたちは、レイドを終わらせて駆けつけたフェデリコに再会した。

◆オーバーチャージ

「助かったぜ！ よし、いまからメシ作ってやるよ、ボロネーゼ親方直伝のジャガイモ料理だ！」

レイドを終わらせたフェデリコがシリノツ村に駆け付けた。ジャガイモを使った料理の数々を振舞ってくれる。

フェデリコ特製のフライドポテトにポテトサラダ、コロッケ、そして親方直伝のポテトグラタンが並んでいる。

また、〈フクロウ熊〉を撃破していれば、熊肉のクリームシチュー、熊肉のベーコンステーキもメニューに加わる。

◆モンタージュ：美味しいとても美味しい

バロン村長および村人たち「『「『「『おいしいですなあ、冒険者さんの料理は特に美味しいですなあ』』』」」

〈灰斑犬鬼〉撃退の朗報を受けたシリノツ村の人たちが集まってくる。今日は身も心も美味しい宴会のようだ。

●シーン終了

PCたちが満足したら、このシナリオは終了となる。

双方の村からの謝礼として1人あたり下記の『報酬』を手に入れる。エンディングフェイズが終わったら、メインプレイを終了し、アフタープレイに移ること。

●報酬（PC1人あたり）

双方の村からの謝礼として下記を得る。

『100G』 + **フェデリコのポテトグラタン1つ**（下記、季節の野菜ポトフと相当とする）

エネミードロップ品のロールを行うこと。

●エネミードロップ

〈フクロウ熊（オウルベア）〉

1～2：極彩色の羽毛〔換金〕（20G）

3～4：クマの左手〔換金〕（35G）

5～6：狂熊の毛皮〔コア素材〕（40G）

〈灰斑犬鬼の遠吠え使い（ノール・ロアラー）〉

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）

〈灰斑犬鬼の錆剣持ち（ノール・ラストィソード）〉

固定：灰斑犬鬼の爪〔換金〕（15G）

・フェデリコのポテトグラタン（下記、季節の野菜ポトフと相当とする）

季節の野菜ポトフ：ルールブックP218

ランク：1 タグ：〔食料〕〔消耗品〕〔準備〕 価格：20G

〔起動：レストタイム〕「対象：自身／射程：至近」に対して使用する。対象の〔疲労〕の強度を－10する。

▼解説

ポトフとは、フランスの家庭料理で「火にかけた鍋」という意味である。

牛肉やソーセージなどの肉と、大きく荒く切ったニンジン、タマネギ、カブ、セロリなどの野菜類を、じっくり煮込んだ鍋料理。

スープは食塩、香辛料（黒コショウ、ハーブ、クローブ等）などで風味を調え、肉や野菜は食べやすい大きさに切ってからマスタードを添え、それぞれ別皿に盛って供する。日本風に言えばおでんである。

アフタープレイ

「アフタープレイ（ルールブック P245）」にしたがってアフタープレイを行なう。このシナリオで配布するログチケットは以下のとおり。

◆**プレイヤー**：キャラクターランクアップ1枚、アザーゲット2枚、因果力ゲット1枚。

◆**GM**：キャラクターランクアップ1枚、財産ゲット（プレイヤー人数+1）枚、アザーゲット4枚、因果力ゲット1枚。

この配布はその日のプレイを振り返って互いの健闘をたたえるためのものである。ぜひ全員の好プレイを思い出して、チケットを配布しよう。

●セッションの終了

すべての処理が終わればセッションは終了となる。

これにてジャガイモ畑の防衛をめぐる冒険は幕を閉じた。次なる冒険のためにいまは一時の休息としよう。お疲れ様でした！

GMハンドアウト

この部分には、シナリオを遊ぶのに必要なゲームマスター向けの情報が記されている。

●レギュレーション

【CR2】規定所持金(500G)以内であればプレフィックス可。リコンハイコンOK

●使用ルール

『ログ・ホライズンTRPGルールブック』を使用する。

GMが許可するのであれば「ログホラ・ウェンズデイ」や「セルデシア・ガゼット」の追加データを使用してもよい。

●**シナリオ紹介**：簡易ミッション1つと、戦闘1回を行うロールプレイ重視のコメディシナリオ。

▼シナリオ背景

年が明けて雪解けも近い2・3月頃。PCたち一行は、エッゾ帝国のススキノに滞在している。

〈大災害〉当初、首都ススキノは武装化した無法者〈冒険者〉の集団に制圧されていた。しかし、アキバを離れた戦闘ギルド〈シルバーソード〉によって環境が随分改善されている。

PCたちは〈シルバーソード〉の料理人フェデリコから、北西に2日程の場所にあるシリノツ村に出没する〈灰斑犬鬼〉の討伐を依頼される。〈シルバーソード〉のメンバーたちはススキノを防衛する別のレイドに参加するため手が離せないでいたのだった。

ジャガイモ畑に罠を張り、被害を増やさないように〈灰斑犬鬼〉を撃退すればシナリオクリアとなる。

▼シナリオ制作要綱

ログ・ホライズンの世界観にて、プロップの配置と陣取りゲーム的な戦闘を念頭にした、防衛・事前警戒型ミッション・戦闘シナリオとして作成されています。

物語的には、主人公シロエたちとは違った視点、ススキノの街を中小ギルドから見たお話となっています。

ミドルミッションは、プロップの配置をPC側で行う事前警戒型ミッションとしての認識を重点に置き、

戦闘は移動障害・長距離攻撃・対モブ攻撃を勘案した、PCが『走らなければならない』マップを構成して、シンプルかつ戦略性のある、GMの負担が少ないシナリオを目的としました。

また、別途にボックス型シナリオ形式の記述で、ミッションの構造をシンプルにして、GMの負担とプレイ時間を軽減しています。

■シナリオ作成方針

- # ・TRPG初心者向け
- # ・ログ・ホライズン初心者向け
- # ・CR2キャラ、4～6人用
- # ・3～5時間のシンプル構造と戦闘重視のシナリオ
- # ・ススキノ近郊のフィールドアドベンチャー

◆ログ・ホライズンTRPGシナリオ『ジャガイモの騎士団』

●スタッフリスト

シナリオ作成・ディベロップメント：Hastur

キャライラスト：やまね・ashcape・baton・Hastur
／（フリー素材）いらすとや

マップチップ：（フリー素材）ぴぼや・MACK / looseleaf

背景：（フリー素材）誰そ彼亭・きまぐれアフター・ぐつたりにゃんこ

素材・レイアウトデザイン：銀雨・もし・Hastur

データチェッカー：葉崎京夜

テストプレイヤー：松吉信和、Do-to、Dr、ゼロサキ

スペシャルサンクス：玖珂真・風杜神奈・
I=DressNagoyaGroup・伊達龍之介・ていあご（他、各方面のみなさまに感謝を）

◆原作◆

『ログ・ホライズン』

著：橙乃ままれ 画：ハラカズヒロ

監修：梶田省治

出版：KADOKAWA/エンターブレイン

『ログ・ホライズン TRPG ルールブック キミも〈冒険者〉になれる！』

著：橙乃ままれ／絹野帽子／七面体工房

画：ハラカズヒロ

出版：KADOKAWA/エンターブレイン

◆WEBコンテンツ◆

公式サイト：「橙乃ままれ OFFICIAL WEBSITE」内
「LOG HORIZON TRPG」

（http://mamare.net/special/logtrpg_s/）

公式ツール：「ログ・ホライズン TRPG 冒険窓口」
（<http://lhrpg.com/lhz/top>）

公式ツイッターアカウント：@loghorizon_TRPG

●ディベロッパーイベント「エッソの開拓者たち」『ボックス型シナリオ』出展・掲載作品

・ディベロッパーイベント「エッソの開拓者たち」

<http://tounomamare.com/archives/923>

・プランナーガイド

http://lhrpg.com/data/ezzo_pioneer_guide.pdf

・シナリオ採用・掲載（P15：ジャガイモの騎士団）

<http://tounomamare.com/archives/1314>

●掲載時との変更点

・読みにくい文章や書式に合わない記述を訂正。

◎ミドル1「エッソの白き道」の「エッソ探索表」の2回のロールにおいて、下記の一文を追加しました。連続して〔疲労〕を受ける、ダイス運の悪い過度の戦力低下を避けるためです。

同じ結果が連続して出た場合は、GMの許可を受けた上で、2回目を振り直しても良い。

◎ミドル2「備えよ常に」のミッションにおいて、シナリオ動作の実行回数を増やしました。

シナリオ動作を各自1回ずつ実行しても良い。

↓

シナリオ動作（2種類）を各PC1人につき『あわせて3回まで』実行しても良い。

・村長の名前をデュークからバロンさんに変更。

男爵いも→バロン。の言葉遊びのはずが、なぜか勘違いしていましたので……。

・『芋畑』の敗北条件の記述を分かりやすく書き換え。

【芋畑】が半分（13ヶ所）未満になると敗北になってしまう

↓

◆特殊敗北条件：『芋畑』が半分未満（12ヶ所以下）になる。

以上、5種類の修正要点があります。

