

ログ・ホライズンTRPG
シナリオ『白き[]の追憶』リプレイ

追憶は 霧の彼方に

レヴアジー・パレード冒険譚1



ログ・ホライズンTRPG
シナリオ『白き[]の追憶』リプレイ

追憶は霧の彼方に

レヴアリイ・パレード冒険譚1

— 目次 — contents

オープニング / Mist City	03
ミドルフェイズ / Cursed in	26
クライマックス / Specters	74
エンディング / Grimoire	100

— 文中で使用されている単語の概説。

TRPG : テーブルトーク・ロールプレイングゲーム

GM : ゲームマスター	http://lhrpg.com/lhz/?id=1689
PL : プレイヤー	http://lhrpg.com/lhz/?id=1691
PC : プレイヤーキャラ	http://lhrpg.com/lhz/?id=1692
RP : ロールプレイ	

物語を盛り上げる為のPLによるPCの演技や会話のこと。

〈冒険者〉	http://lhrpg.com/lhz/?id=2057
nD (もしくはnD6)	http://lhrpg.com/lhz/?id=1720
ダイス	http://lhrpg.com/lhz/?id=2270
シナリオ	http://lhrpg.com/lhz/?id=1693
セッション	http://lhrpg.com/lhz/?id=1697
レヴアリイ・パレード (Revelry Parade)	: お祭り騒ぎの行進。

——いつだって、冒険は突然に。

●今回予告

かつて惨劇の舞台であった『白妙館』

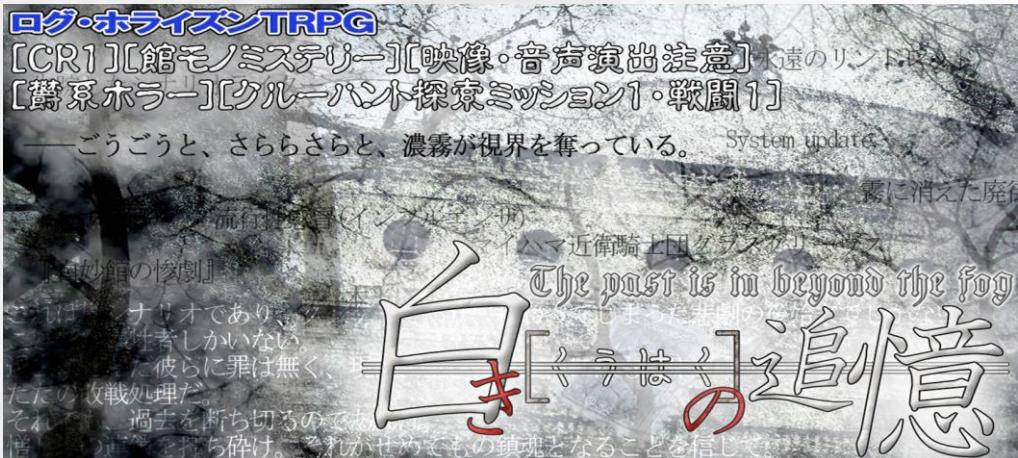
霧が覆うフロスティの廃街にて、冒険者たちを哀しい回想と忌まわしき怨霊が襲う。
果たして『白妙館』を脱出し、過去を解放することは出来るのだろうか……？

ログ・ホライズンTRPG『白き〔 〕（くうはく）の追憶』

魂の翼持つ《冒険者》たちよ、地平線の彼方に『失われし想い』を刻め！
朽ち果てて尚も失われぬ——。

●シナリオトレーラームービー：

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm31209963>



■シーン1 「霧に、迷う——」

シーン：シネマティックシーン

解説：霧に迷って物語の舞台に到着するシーン。

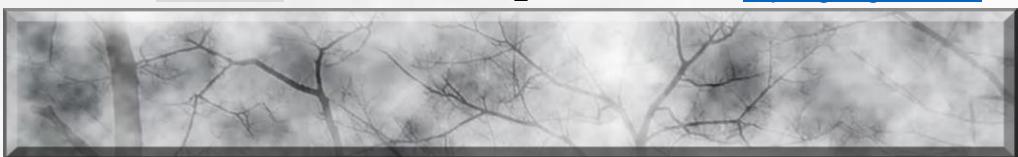
目的：館に辿り着く。

GM : BGM(01)【不穏な影】

GM : ◆オーバーチュア(02)：霧の迷い子

GM : ——ごうごうと、さらさらさらと、濃霧が視界を奪っている。

GM : Movie【LHTRPGs0105_01mist.flv】(03) <https://goo.gl/r7UMcn>



(O1)ログホラアニメのサントラの曲名から背景のイメージにして下さいませ。

(O2)シーンの開始直後に行なう描写のこと。<http://lhrpg.com/lhz/i?id=1950>

GM・PL/PCが何時どこで誰が何をしているのかのイメージを共有する演出。

(O3)Movieの短縮URLをクリックして下さいね。同じ動画が演出表示されます。

- カンタレラ : わああ
 アル : ぎゃー
 時景 : ほらー
 茉莉 : すでにホラー。
 アル : 既に濃霧で惑い中でしたな。
 GM : 既に夜20時頃、日も落ちて真っ暗のはずだが何故かその風景は白い霧に染まっている。
 君たちは、マイハマの都からチョウシの街(04)へ向かっている——
 ——いえ、向かっていました。軽い物を運ぶ、簡単な輸送クエストのはずだったのだが——さて。どこで道を間違えたのか。とっぴりと日は暮れて、霧の中に迷ってしまった……じめっと。真っ白。困ったねえ(迷子)
 アル : どきどき……。
 茉莉 : あーハラハラする。
 GM : みなさん迷子RPし始めて良いですよ (*^ ^) (05)
 カンタレラ : 「……すごい霧ですね、ほとんど前が見えません」
 時景 : 「一寸先も真っ白……皆、はぐれてませんか」
 アル : 「うーむ……」(首をひねりつつ)「むー」(頭を搔きつつ)
 茉莉 : 「あともう日、暮れちゃったねえ……」
 アル : 「困った。眷属のコウモリも戻ってこないんだが、どういったことか」
 カンタレラ : 「もうとっくにチョウシへ到着している頃なんんですけど……」
 アル : 「予定ならぬ、カンタレラ。まさかこんな濃霧になるとおもわなかつた」
 GM : みなさんの内で、キャラの出身地が、関東圏の方はいらっしゃいますか?
 カンタレラ : いいえ。
 茉莉 : 違いますねえ。
 アル : 決めてないですが、多分西の方。
 時景 : 決めてないので、関東圏だったことにしましょう。
 GM : ふむ。では時景さんにはこんな事がわかる。地図をご覧下さい。(06)



- *****
 (04) ログホラのMMO 〈エルダーテイル〉の異世界 〈セルデシア〉は、
 遥か未来の地球をモデルとし、距離だけ1/2にして地理情報を再現しています。
 この設定は『ハーフガイア・プロジェクト』と呼ばれています。
 そして、マイハマの都は千葉県 舞浜市：<http://lhrpg.com/lhz/i?id=2458>
 チョウシの町は銚子市：<http://lhrpg.com/lhz/i?id=2461> がモデルなのです。
 (05) RPを促すのは、物語の導入部からP/Lを引き込むためのGM技術です。ノ
 (06) 作ったよ地図！ こうすると分かりやすい。

茉莉 : お。

カンタレラ : おおー。

アル : ふむふむ。

時景 : だいぶ南に逸れてしまっている。

GM : 本来、マイハマ～チョウシ間はゆるい東北東の道である。
それがおそらく南側に折れてしまったようだ……。
リアルでいう東金(07)の辺りで街道を間違えてしまったのではないかと。

時景 : 「やっぱり、途中で間違えた可能性があるかもな……」
(独り言をつぶやいてから)

茉莉 : 「時景くん、どうかしたのー？」

GM : おそらく、九十九里浜の方に行ってしまっている。
白里町の辺りだから千葉の西側の海岸線だと思う。白子温泉があるはず。
ゲームの知識的にはこの辺に街はないはずだが――

カンタレラ : 「こんな環境では野営もしたくないですねえ」
(時景の独り言を聞き取りながら)

茉莉 : 「うええ？ そんなに道間違えそうなルートだったっけ……？」

アル : 「まあ、困った困った言っていても詮無きことか。
時景、ここはどこら辺か分かるかな？」

時景 : 「本来ならチョウシは北東にずっと進むんですけど、
方向自体間違ってるかもしれません」

カンタレラ : 周りを観察するも、濃霧でよくわかりませんね。

時景 : 「そんなに迷うルートでは無いはずなんだけどな……」

アル : 「なるほど。なら一度引き返す方向……も」(と、あたりの霧を見渡す)

茉莉 : 不安で耳と尻尾が垂れます。ぺたー。

カンタレラ : 気持ち肌寒いので、あったかそうなアルくんの近くにいます。

茉莉 : あったかそうなwww

アル : ほよんほよん。

GM : Movie 【LHTRPGs0105_01mist.flv】 <https://goo.gl/r7UMcn>



GM : 容赦無く動画カットインをぶちこむGM。

茉莉 : 「びゅーーーーっ！？」(木々が揺れる音でびびってます)

カンタレラ : 「……っくしゅん」(手でおさえて)

アル : 「……この霧、か。鬱陶しい」(と、不快感で手で顔を仰ぎつつ)

時景 : 「いや、この濃霧です。下手に動くのもあぶない気がします。
とはいえ、ここで野宿も……」(うーん、と頸に手を当て考え込みます)

茉莉 : 「ち、近くに小屋とかなにかないのかなあああ」

カンタレラ : 「茉莉？ もう、まだ何もないですよ、何も！」

アル : 「確実に風邪を引く。それだけで済むかも……」

茉莉 : 「まだって言わないでまだって——！！」(08)

(07)千葉県 東金市。
国道126号線を北東に進むはずが南の128号線に進んでしまったのである。
(08)まだ。まだ発生していないこと。もしくはこれから発生すること。つまりフラグw

GM : ◆モンタージュ(09)：白の屋敷。無名の廃都
 GM : それにもしても霧がひどい。じめじめとまとわり付くというかべつとりと。
 のどに入ってくるような感じがする。ねつとりと。息苦しさを感じる。
 いい加減、屋根のある所で凌ぎたいところだ——ふと。急に森が開けて、
 GM : Movie【LHTRPGs0105_02house.flv】<https://goo.gl/kkPMXD>



GM : 灯りの点いた白い洋館が目の前に現れた。古い作りだが廃屋という訳ではない。周囲は庭園のようになっており、付近に建物・住居はない。
 GM : —そして霧はより一層、君たちを押し包んでくる。
 はて、そもそもこんなところに町とか村とかあっただろうか?
カンタレラ : 「あはは、冗談で……え？」
時景 : 「マップ機能が使えないのが悔やまれるな」
アル : 「これがフラグ回収というものか。流石だな、茉莉」(うなずきつつ)
カンタレラ : 「今……え、えええっ、このお屋敷、さっきありました？」
時景 : 「小屋どころか、立派な屋敷ですね」
茉莉 : 「いやー！！ フラグ回収やだー！！ ??」
カンタレラ : (このあたりには、ゲーム設定としての街はなかったはずなんですが……
 大災害後の変化でしょうか?)

アル : 「……何か、作為的な意志がひしひしと感じられるが……」
茉莉 : 「すごく！ いやな！ 予感しかしません！」(びゅー)
アル : flv再生(10)されるたびに思うのですが、手が込んでますねえ。素敵。
GM : うんうんうん。動画はまだまだあるぞw
アル : 楽しみ。flvはどんどんとふで再生できるんですねー
GM : みなさん、知識で判定して下さい。8以上です。
茉莉 : 2D6+2 知識値 → 7[4,3]+2 → 9
カンタレラ : 2D6+2 知識値 → 10[6,4]+2 → 12
アル : 2D6+0 知識値 → 10[6,4]+0 → 10
時景 : 2D6+0 知識値 → 2[1,1]+0 → 2 → ファンブル！(11)
時景 : やったー！
アル : wwwwww
茉莉 : 出ファンブルwww
カンタレラ : 時景くんがめっちゃびびってた
GM : 10点！(ゲームが違いますw)(12)<ファンブル
時景 : 経験点！
アル : 経験点！
茉莉 : ゲーム ガ チガイマス ▼

 (09)シーンの途中で状況が変化した描写の解説のこと。PCの行動からGMが状況の
 リアクションとしてのイメージを共有する演出。<http://lhrpg.com/lhz/?id=1963>
 (10)ありがとうありがとう(はすたあさんは元々動画屋ですw)
 (11)ダイス目が全部1(1ゾロ)だとファンブル(自動的失敗)になります。

<http://lhrpg.com/lhz/?id=2154>

(12)旧版ソードワールドという別のシステムでは、
 ファンブルの際に微量ですが経験点をもらえたのですw

GM : 8以上の人へ。
 GM : リアル知識的には、リアルの千葉県 大網白里市だと思う。
 しかし、エルダーテイル的には該当する街が思いつかなかった。
カンタレラ : 「やっぱり、思うんですが……。ゲームとして、このあたりに街や建物は
 なかったはずです」
アル : 「私もそのように記憶してるのだが。あー、むしろ、何かしらのイベント
 ギミックと捉えたほうが良いのか?」

GM : ところです。エルダーテイルでは、
 リアルの街とゲームの町村は対応していることが多いよね。
 しかし、リアルの大網白里市の人口規模で（リアルでは5万人弱）で、
 ゲームでの設定が全く無いというのは気にならない?
 もっとも、不自然かどうかは迷うところだ。
 《大災害》以後はあり得ぬ話じゃない。(13)

カンタレラ : 「なんなんでしょう……?」（首かしげ）
茉莉 : 「あー……。だからこの霧？ イベント用の演出なの……？」
アル : 「たしかになあ。特色とか反映されてても良いとは思うんだが……。」
カンタレラ : 千葉だから無い(14)と思うって言いたくなっちゃう中の人。
GM : わははははw
アル : wwww

GM : 君たちはとりあえず天露を凌ぐために屋敷の軒下に向かうことにして。
 GM : なお、ウィンドウでは現在のゾーン名は『フロスティの廃都』と言う——

■ → ネクストシーン：シーン2「館に、惑う——」



■改めて、前書きのご挨拶

改めましてこんばんわ。貴方の後ろに這い寄るGMしょくしゅ、はすたあさんです。
 この度は本リプレイをお手に取って頂きありがとうございます。

本リプレイは同封のシナリオ
 『白き[]の追憶』をプレイしたログを読みやすく加工したものになります。

このシナリオは、ある意味ログホラにはめずらしい『ガチの鬱系ホラー』です。
 執筆の当時、クトゥルフ神話TRPGやインセインなどのホラー系TRPGの需要が
 高く、また、セルデシアガゼットで公開された『クルーハント型ミッション』を基盤に
 シナリオ作成を挑戦したものです。

物珍しさも手伝ってかお陰様で10回以上プレイされた人気シナリオとなりました。
 その中でも、素晴らしいブレイングを見せた一組のパーティを今回はご紹介します。

では、白き闇の恐怖へと——

 (13) 《大災害》以後ゲームとリアルが混在し、当時の攻略情報は信用できないのです。
 (14) ひどいD i sを見た！w

■ちょっと時間は巻き戻って、GM・PL／PC自己紹介とプリプレイ

Hastur (はすたあ)：こんばんわー。ノ

ゆーり : こんばんは！
神室 : こんばんわー
遊木 : こんばんはー！
つきみ : こんばんはー！

ゆーり : GMだー！ 囲めつ。(15)

つきみ : 殺意をぶんきょうしにきました！(16)
遊木 : 今日はよろしくお願ひしますねー！(=。ω。)ノ
つきみ : 遊木さん初めましてなのでとても楽しみにしてました！
遊木 : 私もつきみさんはじめましてさんなのでわくわくしてましたー！
つきみ : こちらこそです！ わくわく。
神室 : ホラー要素満点ということで楽しみ……。
遊木 : はすたーさんのだからこわ……こわたのしみ……。
つきみ : ガチホラーと聞いて。ホラーは怖いもの見たさで絶叫するタイプです！
ゆーり : 殺意がぶんきょうできるときいて。でもお化け屋敷はいやーっ。
遊木 : ゆーりが遊びたい方に声かけちゃいました（はあと）
つきみ : きやっ（はあと）
神室 : ありがたし！
ゆーり : ビルド的にはみんな前のめり！
遊木 : 前のめり！
つきみ : のめる！
ゆーり : ガンガンいこうぜー！
ゆーり : がんがんいきましょう！（自爆装置を隠す）(17) そだ、このシナリオの
ハンドアウト(18)では、私たち既に知り合い同士ねって言われてますけど。

Hastur : ぶっちゃけると、マイハマ→チョウシ間の、

簡単な輸送クエストの途中で発生する出来事ですね。

ゆーり : 神室さんとつきみさんはどんな感じにしましょうか？
つきみ : 自分は斡旋所で良くクエを受けてると思うので知り合いならそこかなあ。
神室 : つきみさんは数回組んでることにして良いですか？
つきみ : ぜひぜひ！ 過去にも数回PT組んだことがある、ですかねー。
ゆーり : 時景くんとアルくんは斡旋所(19)でのクエストを介して知り合ってて、
この依頼時に遊木さんと私でPT組んだみたいな感じ？
遊木 : よさげ！

ゆーり : OK！ じゃあそんな感じだ。卓前時間あると、こう相談できて楽しい。

つきみ : 普通にクエ受けに来た2人組と、あーそーぼーのノリできた2人組。

(15)囲まれたっ☆

(16)私に対して、何か風評被害感が無いかね？ キミタチ。

(17)まで。いま何をかくした。<http://lhrpg.com/lhz/i?id=316>

(18)事前にPCへ与えられる導入の設定のこと。<http://lhrpg.com/lhz/i?id=1943>

(19)アキバの主要ギルドにより結成された冒険者たちの互助組織《円卓会議》直営の
《アキバ冒険斡旋所》の事。クエストを斡旋してくれる、いわゆる“冒険者の店”。

- 遊木
ゆーり
神室
- Hastur
つきみ
神室
ゆーり
神室
つきみ
遊木
つきみ
ゆーり
つきみ
ゆーり
つきみ
つきみ
ゆーり
遊木
神室
- 一緒にふっとんでもらっていいですか？ つ【自爆装置】(21)
ふとんでもらっていいですか
(訳が分からねえ……w)
巻き込まれないでなんとす！ (訳：はいよろこんで！)
わーい (はあと) 今日のお友達シールド(22)は、あなたです！
おともだちしーるど。
助けてくださいね、今日防具着てないんで（紙装甲）
お友達シールドってそういうことかwwww
なるほどこれが、おともだちしーるど。
お友達シールド（壁に）していいですか、カバーリング(23)ください。
カバーリングないので待機してかばうしますね (はあと
wwwwwwwwwwwwwwwwwwwwwwwwwwwwww
完全にシールドじゃないですかそれwwwwww
ふつうにメジャー攻撃してくれていいんですよ！
おす！
ほら、今日は大人しくしなくていいかなって、PLもPCも。(24)
- Hastur
Hastur
Hastur
- では、みんな集ってますんで始めましょうか。
BGM【メインテーマ】
音はコレぐらいかな？
あと、時々演出動画飛びます。音量注意。ホラーだからな！！(25)
- つきみ
神室
遊木
ゆーり
- はーい！
はーい！
はーい！
はーい！

(20)かわいい。

(21)自分諸共爆破する感がつよい。

(22)すごいパワーワードだ。

(23)仲間への攻撃を身を挺してかばう特技。 <http://lhrpg.com/lhz/?id=495>

(24)自重キャンセルRPフルスロットルである。

(25)ホラーだぞ！

■武闘家の頑張るおとこのこ時景

Hastur : まず、自己紹介から行きましょうか。イニシア順(26)で良いよね。
時景さんどうぞ。

つきみ → (以後、時景)

時景 : 「時景（ときかけ）」です。職業は武闘家(27)、普段からアキバの斡旋所で
クエストをこなしています。元の世界でも小さいころから武術をやっていた
から、多少は役に立つと思う。よろしくおねがいします」



時景 : タイガー(28) 中心に使う武闘家です！ がんばりまーす。
時景 : P.L.つきみです。よろしくおねがいします！ おばけこわい！
Hastur : よろしくおねがいしますタイガーエコー！
ゆーり : 懸命なおとこのこ武闘家ー！
神室 : 宜しくお願ひしますー！

(26)イニシアティブ（行動力の高い）順のこと。<http://lhrpg.com/lhz/i?id=1872>

(27)モンク。回避力が高いが防御力が薄い戦士職。<http://lhrpg.com/lhz/i?id=1822>

(28)タイガーエコーキリスト。<http://lhrpg.com/lhz/i?id=563>

武闘家が使用するコスパの良い攻撃特技。

遊木時景 : よろしくお願ひタイガー！
 : 気がついたらデミデミ(29)と似たようなカラーリングになってました。
 : 肌と髪……。

神室ゆ一り : いいですよー、めかくれさん！
 : つきみさんデミ大好きだよね。

時景ゆ一り : だいすきです！
 : わたしは小竜がすきだよ。

遊木Hastur : 私はミカカゲが好きです！（聞いてない）
 : 私は梅子さんが好きですか葉崎マン(30)が「さんさんを出せ」
 : って脅してきます（ウソです、脅されてません。ただの風評被害w）

ゆ一り : はすたあさんがヘンリエッタさんすきなのはしってる！(31)



■吟遊詩人のぼっちょり紳士アルフィリオ

Hastur : でわ次、アルフィリオさんおねがいしますー。
 神室 → (以後、アルフィリオ（アル）)
 アル : 金髪碧眼エルフ耳。だがその身体は巨体……いやDEBU(32)であった。
 Hastur : エルフの概念が崩れる
 アル : 「アルフィリオ・ギノル。吸血鬼にして吟遊詩人。(33)
 普段は面白おかしいギルドで、色々な面倒事に巻き込まれているな」
 アル : 「基本的には大概、折衝や調達が得意だが、
 何でもやってやれぬことはない。いいな、冒険者の肉体は」
 アル : と、腕を上げて首を振る。腹が揺れた。

ゆ一り : どんな話し方かどきどきしてましたけど常識あふれるかんじだ……！
 アル : 「前は瘦せたアバターだったのだが、リアルとの差異についていけんでな
 〈外観再決定ポーション〉(34)を使ったのだよ」
 アル : 「ま、それほど変わらんさ。よろしく頼む」
 アル : と。ふくよかな笑みを浮かべた。基本的に攻撃しつつ属性付与しますー。
 解除は得意（器用なデブ）PL神室です。たゆん（腹）以上！
 時景 : アルさんは紳士で格好いいのです。
 ゆ一り : 紳士！(たゆん)
 Hastur : ありがとうございますーたゆん。
 時景 : よろしくおねがいします！(たぶたぶ)
 遊木 : たゆん！ よろしくお願ひします！
 ゆ一り : よろしくお願ひします！

(29) デミデミ。正式にはデミクアス。序盤の中ボスからリア充爆発しろ座布団キャラに
 華麗なる転身を果たしたチンピラ系いじられ役。<http://lhrpg.com/lhz/?id=1104>

(30) はすたあさんのログホラ以前からの友人でもある葉崎京夜氏のこと。

公式ガゼットでの重厚なシナリオに定評がある。重度の高山女史スキー。

(31) 秘書系眼鏡っ娘ひゅーはー。<http://lhrpg.com/lhz/?id=2626>

(32) でぶ。お腹が大きいこと。その中でもイケメンなこと。

Fate/GrandOrderの力エサルとか。ガンパレード・オーケストラの芝村英吏とか。

(33) バード。味方を支援するのに長けた攻撃職。<http://lhrpg.com/lhz/?id=1828>

(34) 外見のアバターを変えることが出来るポーション。痩せるどころか性別変更も可。

昔の不人気イベントでのプレゼントアイテムだったため非常に稀少。それを……w

PC名：アルフィリオ・キノル / ロレ名：神室

CRI 【男性、エルフ、吟遊詩人、吸血鬼、自由人、LW90】
【最大HP】48 【初期魔力】1 【行動力】3

シックスフィンガー
ブレイドアーティスト
ブレイドシンガー・スタイル
虹のアラベスク
シェイクオフ
グラントフィナー
マエストロエコー

一般	1/1	常時
戦闘	1/1	常時
戦闘	1/3	常時
戦闘	1/1	ヒットアップ
戦闘	1/1	イニシアチブ
戦闘	1/5	メジャー
戦闘	1/3	ダメージロー



●装備

キヤンドル・ウイップ (痛撃のウイップ)
レザーアーマー ([XXL] サイズ)
魔眼殺しの仮面 (深海の仮面)
ズエン・ハート (アクセサリー)
アク・リヴァー (アクセサリー)
蝙蝠ボシェット (バックパック)



●所持品

呂喰せウツ (吸血鬼カスタム)
お好みサンドイッチ
トマトジコース (お好みサンドイッチ)
大巻マシコマロ (お好みサンドイッチ)

- 時景 : 自己紹介するアルさんのお腹を皆でさわるの図。
 遊木 : たゆたゆたゆ
 ゆーり : ふにふにふに
 時景 : たぶたぶたぶ
 Hastur : 砕りバードだよねw
 アル : (ごろごろんシュタッ)
 時景 : 華麗な体捌き！
 アル : そうだろうそうだろう。この肉体は駄肉ではないのだよ（えっへん）
 時景 : さすが動けるDEBU……もといアルさん！ 胸を張った時にちょっと
 ふるんふるんするのはご愛敬。
 アル : そこが良いんじゃないですか！（PLのズレた感性）
 時景 : わかります（がしい）
 Hastur : 芝村の系譜(35)じゃねえかッ！w
 アル : 大丈夫、芝村はやってない。単にDEBUがしたかっただけですぜ……。
 時景 : そういうえば、口工2さんもそうですか吸血鬼ってサブ職業なのですね。
 Hastur : 一応サブ職ですね。冒険者的にはサブ職、大地人やヒーロー的には種族。
 時景 : とすると、サブ職が吸血鬼かどうかで、大地人からの反応変わったりする
 のですかしら。これまた面白そうな設定ですね。
 Hastur : 古来種のNPC真祖吸血鬼もいますしね。
 アル : 吸血鬼は大地人からみると色々な偏見があるそうですなあ。

 (35)公式リプレイのマスダさんのPLでもある芝村裕吏氏の書くぼっちゃり系切れ者。

■付与術師の爆発自爆お嬢カンタレラ

Hastur : 次はカンタレラさん！

ゆーり → (以後、カンタレラ)

カンタレラ : 紫色の長い髪を、片側サイドテールで流した、董色のオーバーオールの小柄な少女。手には工具と……。

カンタレラ : 「こんにちは、ハーフアルヴの機工師、カンタレラと申します。

サブ職ですか？ 付与術師ですね」(36)

カンタレラ : 「普段は遺跡や発明品や心躍る冒険に出たり爆破したり……爆破したり？ (首をかしげて) 物を作る事も好きです。何かあればお気軽にどうぞ！ ……すこし特殊にしちゃいますけど」

カンタレラ : アルヴや神代の遺跡や魔法の品が大好きな、ふつうの女の子です。

カンタレラ : 自爆娘なので、支援しつつ近づいてどっかんどっかんします。

カンタレラ : P.L.はゆーり！ チョコレートが恋人さ。よろしくお願ひします！

時景 : ふつう。ふつう？ よろしくおねがいします！

Hastur : 爆破という、ちからづよいパワーワード。

アル : 宜しくお願ひしますー。どっかん！

DC名：カンタレラ / DC名：ゆーり

C.R.I 【女性、ハーフアルヴ、機工師、付与術師、爆発は芸術】 Lv92
【最大HP】 43 **【初期因黙力】** 1 **【行動力】** 3

ダンシングスタッフ	一般	1/1	常時
アルティマキカ	戦闘	1/1	常時
ハイスト		1/3	セットアップ
トゥリーガイド	戦闘	1/1	マイナー
フォースステップ	戦闘	1/1	マイナー
マインドボート	戦闘	1/3	メジャー
インフィニティフォース	戦闘	1/1	本文

●装備
 銀線のデータスコープ (データスコープ)
 年季の入ったスパナ (夢使いの灰の指輪)
 夜空の安全靴・本革 (レザーブーツ)
 バックパック

●所持品
 爽用工具箱 (冒険者セット)
 マッシュコボテトサラダ (好みサンドイッチ)
 目玉焼きトースト (好みサンドイッチ)
 ミネストローネ (季節の野菜ボトフ)
 自爆装置
 自爆装置

 (36)エンチャンター。援護特化・低火力の魔法職。<http://lhrpg.com/lhz/i?id=1831>
 というか、サブとメインの表記が逆だーっ！w

カンタレラ：それえどっかーん！
 茉莉：爆発は芸術！ よろしくおねがいしますー！
 アル：実際、巻き込まれたお友達シールド多数。
 カンタレラ：よろしくお願ひします！
 時景
 Hastur：お友達の概念も崩れ
 アル：概念崩壊パーティ（一部）
 カンタレラ：カンタレラ的にはぶっぱしても許してくれそうなタンクさんと一緒に爆破してますよ。（37）



■森呪遣いのちみっこびじん茉莉

Hastur：よろしく願いしますー！ ラスト！ 茉莉さんどぞー。
 遊木 →（以後、茉莉）
 茉莉：はーい！
 茉莉：「森呪遣い（38）の茉莉だよ！ こっちはボアのうりぼー！」（39）
 茉莉：「趣味で絵……じゃなかった、サブ職は画家！ よろしくねー！」

DC名：茉莉 / ロシ名：遊木

CRI [女性、狐尾族、森呪遣い、画家、芸術家, Lv90]
 【最大HP】43 【初期因縁力】1 【行動力】2

狐の靈惑	一般 戦闘	1/1	常時	訓練
トーテムグレイス	一般 戦闘	1/1	常時	準備
ハートビートヒーリング	一般 戦闘	1/3	セットアップ	従者召喚、自然、準備
従者召喚：ワイルドボア	一般 戦闘	1/1	メジマー	魔法攻撃
ネイチャーズラス	一般 戦闘	1/1	メジマー	
ヒール	一般 戦闘	1/1	クリンナップ	
キコアブルーム				

●装備
 矢弾きのドレス
 神秘の灰の指輪
 バックパック

●所持品
 昂貴者セリフ
 お好みサンドイッチ
 お好みサンドイッチ
 季節の野菜ボトフ
 灼火の宝珠

●従者
 ボアのうりぼー

 (37)かくて被害者は広がるのであった。
 (38)ドルイド。再生能力と魔法攻撃を行う回復職。 <http://lhrpg.com/lhz/i?id=1824>
 (39)いのししの子供。かわいい。

茉莉 : 絵描キチ白狐の森呪遣いです。<愛・LOVE・郵>という配達屋ユニオンで受付嬢してます、みんなご観覧に！ 152cmですが、れっきとした成人女性です。ちっちゃくないよばーかばーか！

茉莉 : ボアで殴って石ぶつけます。今日はBS(40)対策と、一応の明かりも持ってきてました、何とかなるなる殴る！

茉莉 : PLは遊木です。気が付いたら言わずと知れた絵描キチになってました！

茉莉 : こんな感じでよろしくお願ひします！

アル : よろしくー。>絵キチ<

時景 : 絵描キチなのか…よろしくおねがいします！

カントレラ : よろしくお願ひします！ 茉莉ちゃんかわいい！

Hastur : よろしくおねがいします！ 今度イラスト依頼出そうw(41)

茉莉 : どうぞどうぞお待ちしておりますw

アル : 身長差が25cm近くあるのか。確かアルさん179cmぐらいだったか。

カントレラ : カントレラも152cm。

時景 : 175cm予定。

茉莉 : 首がいたい！ まあいつも見上げてるから大丈夫。

カントレラ : まあ見上げ慣れますよねきっと。



■あなたの後ろにはいよるGMしょくしゅ。

Hastur : でわ。
 Hastur → (以後、GM)
 GM : BGM【メインテーマ 2014ver.】
 GM : 本日のGM！
 あなたの後ろにはい寄るしょくしゅ、はすたあさんです！ ヒヤッハー！

アル : はらぐろー！?(42)
 GM : 今日はホラーです(まがお)
 カントレラ : ひゅっはー！
 時景 : ひゅーひゅー！
 アル : 宜しくお願ひしますーヒヤッハー
 茉莉 : はらぐろホラー！
 カントレラ : \はすたあさん！/
 GM : 今回、ガチの鬱系ホラーです(くわ
 カントレラ : わー！
 時景 : びくびく
 茉莉 : きゃー！
 アル : 流石のしょくしゅ
 GM : いつもは動画つくったりシナリオつくったり暗躍したりしています、シナリオ集も作ったよ！(リンクまで貼ってダイレクトマーケw) (43)
<http://shop.cokage.net/trpgsystem/c90/lhakiba16sum.html>

(40)バッドステータス。大抵ひどい目に遭います。<http://lhrpg.com/lhz/i?id=1802>

(41)後日、別の依頼出しましたっw

(42)はらぐろ。悪巧みをするひと。

転じてログホラの主人公シロエのこと。<http://lhrpg.com/lhz/i?id=1097>

(GMは卓中、はらぐろシロエのファンアートをアイコンにしているため)

(43)シナリオ集を2つ作らせて頂いております。それぞれ1,000円だよーw

- GM : そんな感じで本日はこれに収録した『白き [] の追憶』を行います。
 アル : あ、こかげさん(44)で売ってたのですね(ぼちー)
 時景 : ぼちー。
 GM : ありがとうございますダレマw
- GM : それでは、プリプレイ(45)を開始しますー。
 GM : BGM【三日月同盟】
 GM : 難易度どうしよ。イージーノーマルハード。怖さは変わらない(えーw
 カンタレラ : んー！ : choice[ノーマル,ハード] → ハード(46)
 カンタレラ : ハードに一票。
 アル : ノーマルですかねー。
 茉莉 : 私もノーマルかなあw
 時景 : 怖さ一緒にさせめてノーマルに一票
 茉莉 : すでに難易度が別れたww
 カンタレラ : お、じゃあノーマルにしよ
 GM : じゃ、ノーマルでw 次に因果力チケット(47)。1枚まで使用OK。
 アル : はすたーさんの卓ですしね(48)
 GM : 戦闘系シナリオならどっかんどっかんイクし、ミッションゲーム系のなら全然やさしいGMですよ？
- カンタレラ : 1枚つかいまーす！ (因果力 : 1→2)
 茉莉 : 1枚切りまーす！ (因果力 : 1→2)
 アル : 1枚使いましょか (因果力 : 1→2)
 時景 : 1枚使いまする (因果力 : 0→1)
 茉莉 : びりー。
 GM : 各自イニシア表(49)を更新してください。
 茉莉 : おkですー！
 時景 : 今は難易度よりもホラーが怖い(どきどき……)
 茉莉 : それ。
 カンタレラ : 中の人こわがりなんで。
 茉莉 : 中の人もPCもビビリです☆

-
- (44) TRPG関連書籍の通販サイト『こかげ書店』さんのこと。
 お世話になっております。<http://shop.cokage.net/>
- (45)セッションにてゲーム直前に行なう準備段階。<http://lhrpg.com/lhz/i?id=1754>
 主に、レギュレーションとキャラクターシートの確認・難易度設定・
 サブ職業の確定・購入物の再確認・因果力チケットの使用確認・
 プリプレイ特技の使用確認・今回予告(トレーラー)の読み上げなどを行ないます。
 (本リプレイではある程度、省略しています)
- (46)今回のセッションに使用している、オンラインセッションツール『どどんとふ』では
 (choice[]) で囲んで、ダイスロールのように結果を算出する事ができるのです。
- (47)ログチケットというクエストクリア報酬の1種。以前参加のセッションで手に入れた
 これを1枚使用する毎に、これから参加するセッションの【因果力】に+1できる。
 また【因果力】とは、ダイスの振り直しとかが出来る英雄的なパワーである。
<http://lhrpg.com/lhz/i?id=1897> / <http://lhrpg.com/lhz/i?id=2271>
- (48)期待されている……w
 (49)オンラインセッションツール『どどんとふ』での、名前や数値表記を一体化した表
 のこと。ゲーム上の数値を管理するので、因果力の増加で更新を指示したのである。

アル : いえあ。中の人にはビビリです。
 カンタレラ : 今から泣く準備とります。
 時景 : さっきからどきどきしてます。卓の高揚感とは別の意味で……。
 カンタレラ : イヤホン使っちゃおうかな
 茉莉 : イヤホン WWWWW
 カンタレラ : PCがびびるかは、よくわかつてないので。
 時景 : 中の人が怖がりなので、それにひきずられて怖がりになる傾向があるが。
 茉莉 : ずーりすーり(引きずられてる音)
 GM : でわ次。プリプレイ特技もってますか?
 アル : ないですよー
 時景 : なしです
 茉莉 : なしですー
 カンタレラ : なしー
 GM : よーし。では、シナリオを開始します。
 カンタレラ : なるようになるさー
 アル : へたれないように頑張ろう……。
 GM : BGM【深く静かに】

●今回予告

かつて惨劇の舞台であった『白妙館』
 霧が覆うフロスティの廃街にて、冒険者たちを哀しい回想と忌まわしき怨霊が襲う。
 果たして『白妙館』を脱出し、過去を解放することは出来るのだろうか……?

ログ・ホライズンTRPG『白き〔 〕(くうはく)の追憶』

魂の翼持つ《冒険者》たちよ、地平線の彼方に『失われし想い』を刻め!
 朽ち果てて尚も失われぬ——。



■ → 冒頭のシーン1から続きます。

■シーン2「館に、惑う——」

シーン: シネマティックシーン
 解説: 白い洋館に到着したPCたちが中に入るシーン。
 目的: 異変に巻き込まれる。

カンタレラ: 「……まあ、どういう建物かはわかりませんが」
 茉莉 : 「……このゾーン名前あるんだ……」(ウィンドウすいすい触りながら)
 アル : 「このままここにいても風邪を引くだけだ。身体を冷すのは良くないな」
 (と、カンタレラに頷く)
 時景 : 「来る途中でイベントのトリガーを踏んだ、とかでしょうか」
 (そんなものあったかなあと)
 カンタレラ : 「案外、お宝とか、発明品とか、不思議な機械生命体(50)とか、
 隠れてるかもしれませんよ!」
 アル : 「もしくは時期的なものかもしれないが、いっその事調査に行くか」
 (と、にっこりと時景に)

 (50)うん、エルダーテイルなら有り得る……w <http://lhrpg.com/lhz/i?id=2138>

- 時景 : 「ですね、この霧の中わざわざ森に戻ることもないでしょうし、
ひとまず入りましょうか」(森に戻りたくない)
- カンタレラ : 「ダンジョンだったら、攻略してしまいましょう。
私も少し寒いので中へ入りたいですね」
- GM : という訳で、お屋敷の軒下までどうぞ。霧雨がひどいですよ?
- 茉莉 : 露骨な誘い!
- カンタレラ : 「何かあればこう、ぽちっと押します(51)ので」(何をとは言わない)
- 時景 : 「何をですか……」
- 茉莉 : 「うー……。ていうかいすれにせよイベントなら円卓から依頼とかいすれ
きそうだよね」(うん、とカンタレラ見ながら、ぽちー)
- カンタレラ : 「ふふ」(52)時景には笑うだけで応えません。
- アル : 「ボチる」(まがお)
- 時景 : 時景くんはカンタレラちゃんのお友達シールド未経験ですね。(53)
そうですね、うんうん。
- GM : ◆オーバーチェア:『白妙館』の下にて。
- GM : という訳で、君たちは屋敷の建物の軒下で天露をしのぐことにした。
- GM : 建物には『白妙館(しろたえかん)』と、古い看板が付いていた。
しかし、霧がひどい。
まとわり付くように、のどを絡め取るように締め上げられているような
息苦しさだ。
- カンタレラ : ダンジョンの名前と、建物の名前をメモに記載して、軒下へ。
- GM : ダンジョンというか、場所の名前だね。
- GM : まあ、灯りはついてる。人気(ひとけ)は分からない(玄関前なう)
- アル : 「白妙館(しろたえかん)霧の中にまどった私たちは、その突如現れた、
古い館に向かうことにした……」(無駄に美声のナレーション風)(54)
- 時景 : 「ひゅうっ」
- アル : 「と、こんな感じかな?」(にっこり)
- 茉莉 : 「物語が始まる……!」(突然のナレにはっ! としてる)
- カンタレラ : 「情感たっぷりですねえ。ちょっと、楽しくなってきました」
- 時景 : 「あ、あるさん。急にホラー番組っぽいこと言い出さないでください!」
- カンタレラ : 「外で震てるよりはよほどいいです」
- アル : 無駄にテノールの素晴らしい聞き取りやすい声が(D E B U効果)
- GM : 木曜スペシャル!(55)くナレーション
- カンタレラ : 金曜ロードショー!(56)
- 茉莉 : WWWWWWW
- 時景 : おもしろいですね?

(51)ぽちっとな。自爆ボタンを押すフラグ。

(52)残念美人的な。

(53)これから被害にあいますよ。たぶん、めいびー。

(54)CVは速水奨先生でお願いします。

(55)ユリ・グラー氏や矢追純一UFOシリーズなどのオカルト枠の印象が強いが、
歌謡大賞・仮装大賞・鳥人間コンテスト・どっきりカメラ・ウルトラクイズなど、
多様な特別番組枠だった。

(56)2012年3月末金曜夜に放映されていた映画専門枠のこと。

邦画・洋画・実写・アニメ・新作・旧作をバランス良く放映していた。

アル : まあ、経緯からいうとそうですなー。アルフィリオさんも知らぬw
 GM : 水曜スペシャルがホラー冒険系で、木曜がUFO系の印象がw
 茉莉 : 金曜ロードショーのOPのおじさん(57)好きでした……。

GM : Movie 【LHTRPGs0105_01mist.flv】 <https://goo.gl/r7UMcn>



GM : 霧はますます君たちを覆い尽くそうとしている。びっしょり。
 時景 : こわーい。
 アル : 「さて、だれがノックをするかな？」
 カンタレラ : 時景を見て微笑んでおきますね>ノック
 茉莉 : 「え、私やだ！」(涙目)
 時景 : 「……お、俺がいきますよ」(もともと先頭を歩いてるイメージ) (58)
 茉莉 : 「し、死んじゃやだよ……！」(不穏なフラグ) (59)
 アル : 「頼んだ、私は後ろからそっと応援していよう。
 ……いや、きちんと何かあった時の対応をするさ」

GM : さて、屋敷の中の人挨拶して、出来れば一晩の宿を借りるか?
 と、相談していると——

GM : Movie 【LHTRPGs0105_025FirstDoor.mp4】
 GM : (その時、ガチャリ。と屋敷の扉が開いた) <https://goo.gl/zrG6jJ>



茉莉 : 「のあ————！？」(音にビビる)
 アル : 「……おお」
 カンタレラ : 「あら」
 時景 : 玄関をノックするかとタイミングで、勝手にドアが開いてびくっとする。
 カンタレラ : 茉莉ちゃんの半歩前に出ておきます。

GM : ……ぎいい。思わず覗き込むと、古いが優雅な洋館である。人気は無い。
 しかし灯りは点いている……?
 時景 : 「ま、まだノックしないんだけど……」
 茉莉 : 「わー！ わー！？ わー！！！」
 (ささっとカンタレラちゃんの後ろに行こう)
 カンタレラ : 「……大丈夫ですよ、茉莉。まだ」
 茉莉 : 「まだはやめてまだは！」(びゅー)

 (57) 映画評論家、水野 晴郎氏のこと。

「いやあ、映画って本当にいいもんですね～」というフレーズと「シベ超」が有名。

(58) おとこのこ強制イベント。つよくいきてほしい。

(59) 勝手にころすなw まだオープニングなのにw

時景 : 「誰かいませんか？」
 (半身だけ扉の向こうへ。屋敷の中をピクピクしながら覗き見ます(60))

アル : 一番後ろでドンと構えていいよ。
 でも驚くなあ、流石に。自動ドアじゃないよな、うむ。

カンタレラ : 「歓迎されてるんでしょうか……？」(くびかしげ)

アル : 「中に入ってからが本番だな」(頷く)

時景 : 「……ここから見る限り、人気は無さそうです」

アル : 「中は……明かりがついてるのか。しかしながら人気はない、と」

時景 : 「あの、はいります……よね？」

アル : 時景 > 茉莉 > カンタレラ > アルの隊列っぽいかなー、現状。

カンタレラ : わたしと茉莉ちゃんが逆かな！ 前に出とくよ。

時景 : へいへいぴっちゃーびびってるー！

茉莉 : ピビってる！ (はきはきと)

カンタレラ : アルくんとタッグを組んで、
 茉莉時景コンビをびびらせればいいって事は理解した。

茉莉 : こらwwwWW

カンタレラ : えへwww

GM : ◆モンタージュ：閉じ込められし《冒険者》の力
 GM : BGM【BGM停止】
 GM : —ガチャリ。
 GM : バタン。誰かいま、ドアを閉めた——?
 GM : いや、それ以前に、みんないつの間に屋敷の中に入った！？

GM : Movie【LHTRPGs0105_03into.flv】<https://goo.gl/tWkNC7>



茉莉 : 「え」
 アル : 「む」
 カンタレラ : 「え」
 時景 : 「ひゅっ」
 アル : ギヤー
 カンタレラ : ああああああああああああああああああああああああ
 茉莉 : ちょおおおおおおおおおおああああああああああああああ
 カンタレラ : やだあああああああ
 茉莉 : いぎやあああああああああああああああああああ
 カンタレラ : 夢にでるうううううううううう(61)
 アル : きょろきょろとあたりを見渡す。鞭に手をかけて。
 カンタレラ : 茉莉に抱き着いて、ぎゅううう。
 茉莉 : ぎゅー！
 時景 : 「え、え、」(キヨロキヨロ)
 茉莉 : 「え！？ え！！？」

 (60)誰もいませんよ？ Nice boat.
 (61)いい反応です。GMはうれしい（裏で大爆笑していたw）

GM : 不意に、軽く気が遠くなったような感じと共に、
君たちは屋敷の玄関ホールに入って『いた』。不可思議と言うか、
不気味な悪寒に襲われる。

GM : 屋敷の中は全体的に白色を基調とした調度品でまとめられた、
清潔そうな雰囲気だ。とはいっても年月による劣化は隠し様が無く、
加えて禍々しい霧が漂っている。

カンタレラ：「え、あれ、ええと……」

カンタレラ：「はいり、ました、っけ……」

アル : 「……一番後ろの私は、たしかにドアに挟まっていたはずなのだが」
(と、二人を後ろの方面からかばうように)

時景 : 玄関に近づいてドアを開けようと試みます。がちゃがちゃ。

GM : 開かないね（棒）

茉莉 : 「なになになになにー！？ なんで中にいんの！！？」

アル : 「どうだ？」>時景

時景 : 「あか、ない……です……」

アル : 鍵の構造を解析しようとしても無理そうだな、うむ……

カンタレラ : 「ちょっとドアの爆破を試みていいですか」(真剣) (62)

GM : はい。自爆装置は作動しません。(63)

茉莉 : 心あつ。

カンタレラ : 「……故障でしょうか、私の小型爆弾起動してくれません」(むすー)

茉莉 : 「えううううう……」

アル : 「そして、館の中の霧。うむ。正直怖い、な」(眉をハの字にしつつ)

GM : BGM【空虚なる狂気】

GM : ——霧？ 屋敷の中なのに！？

GM : 慌てて外に出ようとするもドアに鍵が掛かっている。開かない、そして
冒険者の力でも壊せない！

GM : 全員、ご自分のステータスウィンドウをご確認して下さい。

アル : 見よう。

時景 : 確認します。

カンタレラ : 確認してみましょう。

茉莉 : 見ます。

GM : ステータスウィンドウを確認しようとする。

GM : いや、そもそも、ステータスウィンドウの表示がおかしい！
ウィンドウの中に霧が覆っている！

茉莉 : !?

アル : ……なんと！？

カンタレラ : 「！」

時景 : 「なんだこれ？ ステータスが見えないぞ……」

カンタレラ : 「ステータスウィンドウにも、異常が確認できますね……」

アル : 「確かに。荷物はどうだ……？」

GM : カンタレラさん、貴女のサブ職表示されてませんよ。

カンタレラ : 「え————！」

付与術師が表示されてない……嘘です、機工師が表示されてない」(64)

(62)ファンタジー世界で近代の工兵みたいなこと言ってますが気持ちは分かる。

(63)ホラーの舞台からちょろく脱出されてたまるもんですかw

(64)もはやカンタレラの様式美的な鉄板ネタである。

- GM : 茉莉さん、ちょっとそこでジャンプしてみてよ。
 茉莉 : ぴょん。びっくりした拍子に飛び上がる。
 GM : あなたの『リアルの』(65)ジャンプってそれぐらいですよね?
 茉莉 : 「! ? ……あれ?」(違和感に気付いてぴょんぴょんジャンプします)
- GM : かろうじて霧の間から見えたステータスには、
 【ゾーン名：フロスティの街『白妙館』】(66)と読める。いえ、見えた。
 そして、もう見えない。
 その部分は霧に覆われてしまっている。
- GM : さらにいつもの冒険的な筋力とか敏捷性が落ちているのではないか?
- 時景 : 「茉莉さん、どうしました?」
 アル : 「茉莉、どうした?」
 茉莉 : 「なんか……ええと、
 身体が重いって言うか……“向こう”(67)みたいな……?」
 アル : 「ふむ……(腕をぱるぱるぐるんぐるんさせてみる)
 あー、たしかに、この重量感は“リアル”だな」
- カンタレラ : 「茉莉……気を確かに」
 時景 : きをたしかにwwww
 カンタレラ : だって! 急にぴょんぴょんジャンプしっぱなしですよ! ?
 アル : こわい。
 茉莉 : きをwwwwwwwwwwwwww
 カンタレラ : おかしくなったかとwwww思うよwwwwPCは!
 茉莉 : せやなwwwwwwwwwwww
 アル : wwww
 GM : ちなみに、テスト卓で試しに「ちょっとジャンプしてよ」の要求からは、「ちゃりんちゃりん」と小銭の音が返ってきて爆笑だったw
 アル : wwww
 時景 : カツアゲー!
 茉莉 : wwww
 カンタレラ : それはそういうふりじゃんかwwwwwwww
 茉莉 : それなwwwwwwww
 カンタレラ : わたしいわれたらちゃりんちゃりんいうわ
 茉莉 : 素直にジャンプしたけどさwwww
 アル : 私だったら肉をほよぼよ言わすね!
 GM : たゆんだゆん
 茉莉 : たゆうゆゆゆゆゆ(高速)
 GM : さて。さらにジワジワとわずかづつ、
 全員の霧に精神力とか存在感とかが削られてるような気がする。
 時景 : その言葉に宙に向けて特技を使おうとします。タイガーエコーフィスト!
 GM : たいがーえこーふいすとってなんですか?
 茉莉 : え。
 時景 : なんだと。
 茉莉 : 「時景くん?」

(65)異世界の冒険者じゃなく現代の日本人の基礎能力ってことね。

(66)ゾーンとは〈エルダーテイル〉において世界を一定の範囲で区切ってゲーム的に、表現する場所の単位。ステータスウィンドウで《冒険者》は名前等を確認できた。

(67)ゲーム外、地球での“リアル”的こと。

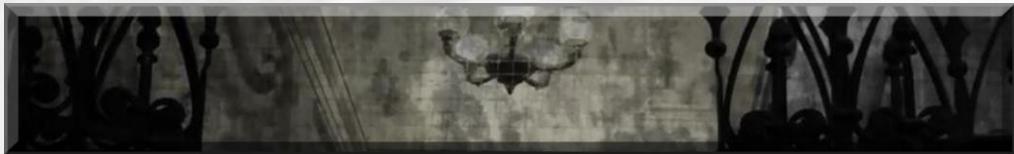


- カンタレラ：「冒険者としての性能に、不備がある感じでしょうか……」
 アル：正気度(68)も削られてってる。
 茉莉：そんなあなたにSANチェック(68)です。
 アル：SAN直葬！
 GM：全員、知覚で判定どうぞ。
 茉莉：2D6+3 知覚値 → 10[6.4]+3 → 13
 アル：2D6+2 知覚値 → 10[5.5]+2 → 12
 カンタレラ：2D6+2 知覚値 → 7[4.3]+2 → 9
 時景：2D6+2 知覚値 → 11[5.6]+2 → 13
 カンタレラ：みんな高くない？w
 アル：無駄にみんな出自良いなw
 茉莉：知覚ならまかせたまへ（結論：みんなびびってる）
 時景：物音に敏感になってるから。
- GM：結論として原因これ霧のせいじゃね？
 そしてこの霧は、この屋敷の中が発生源じゃね？
 ダンジョンかと言うとアレだけど、
 この霧の発生源はゾーン的にこの屋敷の中にあるのでは？
 アル：「……原因は、霧としか考えられない、とは思うのだが」
 カンタレラ：「そうですね、この霧と、お屋敷見かけてから、ですし」
 茉莉：「……探索するしか、ない……？」（びくびく）
 時景：「特技も使えません……。
 これは本当に、現実世界の肉体に戻ってる感じだな……」
 カンタレラ：「解決しないと、元には戻りませんし、帰れませんよね？」
 （ふーっと息吐いて）
 アル：「特技を使えない中、この視界が悪い中、身体能力が悪い中、探索か……
 ま、やるしかあるまいな」
 カンタレラ：「女は度胸って言いますし、気合入れましょう！」（めがねすちゃー）
 茉莉：「どこから眼鏡が！」
 カンタレラ：「ないしょです！」（69）
 時景：「うう、探索……ですよね。
 明るくなるのを待つのも怖いし、明るくなるかも分からぬ」
 アル：「任せたぞ、前衛」（肩ポン）
 カンタレラ：「はい、頼りにしますよ、メイン盾」（逆の肩ポン）（70）
 茉莉：「ががが、がんば、がんばれ！ カンタレラちゃんの後ろついてくね！」
 時景：「ぐ……う、うしろはまかせます」（いつの間にかでた耳ペタン）
 アル：「……しかし、本気でホラーゲームの館、だな。
 畏でコンボとか仕掛けられてないか注意（71）」
 茉莉：「コンボとか勘弁んー」（みみぺたー）
 カンタレラ：「……手、つなぎましょうか？ 茉莉」
 茉莉：「繋ぐうう…」（手ぎゅー）

- (68) C o C (クトゥルフ神話TRPG) というシステムで、死体や怪物などの、見てはいけないものを見たり感じたりして、正気度(Sanity)を減らすかどうかの判定を行うこと。正気度がゼロになった場合、発狂して大抵はキャラロスト扱いになる。
- (69) 眼鏡なら仕方ない。かわいい。
- (70) どう見ても追い込みであるw
- (71) 『影牢』というコンシューマゲームでは、攻撃手段を持たない代わりに、連鎖して起動させるトラップを仕掛け、敵をおびき寄せて倒すシステムがある。

カンタレラ : 手ぎゅー。
 時景 : こわいすー！！
 アル : 「何、私は後ろでドシンと構えていよう」
 (前と後ろから守っていれば安心だろう感覚)
 時景 : 「い、いきなりいなくなったりしないでくださいね！？」(72)
 アル : 「……ふむ、定番だとだいたい後ろから消えていくな。ははは」
 カンタレラ : 「一人ずついなくなっていて、あっち側になるんですよね、ふふ」
 茉莉 : 「やーだー！そういうこと言わないー！！」
 時景 : 「やめてくださいよー！」

GM : では。君たちは、この『白妙館』の中を探索することにした。
 GM : —これが [] の始まりだと知らずに。
 GM : Movie【LHTRPGs0105_03into.flv】<https://goo.gl/rWkNC7>



GM : 白妙（しろたえ）の意味
 GM : 白妙とは、表意は「白い衣」である。
 元々はコウゾ類の樹皮からとった纖維で織った白い布や、
 それで作った衣服のことである。
 枕詞としての「白妙の」は白くて神秘的なほど美しい。
 という意味を添えて、袖や袂や月などを褒め称える言葉である。
 つまり、白妙館とは、単に「白くて美しい屋敷」という意味である。

GM : (裏意 (真意) 【斯廬 (しろ・新羅の古名) 絶え・死装束】)



GM : BGM【深く静かに】
 GM : と言った感じでオープニングは終了です。全員、因果力に+1どうぞ。
 GM : さらに休憩5分ほどどうぞ。35分から再開するよ。(73)
 カンタレラ : ありがたくー。こわこわ。 (因果力: 2→3)
 茉莉 : はーい！ これは！ こわい！ (因果力: 2→3)
 アル : ありがとうございます。 (因果力: 2→3)
 時景 : はーい！ 因果力を+1した (因果力: 1→2)
 GM : 動画作成ちょうたのしいw
 なお。テスト時に協力してくれたプレイヤーたちは。
 GM : Before 「HAHAHA！」 ギャグ系GMのはすたあさんが作ったホラー
 シナリオなんかこわくねえって、絶対ギャグになるってばよw」
 GM : After 「——スマセンでした舐めました、
 ガチホラーですマジ怖かった (ジャンピング土下座)」
 GM : 卓の前後でこの差である。

 (72)次にシナリオ作る時はそうしますね！w
 (73)休憩でクールダウンさせると共に、数字で（当時の）時間管理をするGM技術です

アル : WWWWWWWWWWWWWWW
茉莉 : WWW
GM : さて、再開しましょうかw



■シーン3「人の営みは既に絶え——」

シーン：シネマティックシーン

解説：『白妙館』の内部の探索を開始するシーン。

目的：ミッションの解説を受ける。

GM : BGM【不穏な影】

GM : ◆オーバーチェア：Clue Hunt

GM : 君たちは敵性存在を警戒しつつ荒廃した屋敷の中へと分け入って行く。かつては、温かい人の営みがあったであろう洋館も、今は荒廃して見る影も無い。霧は冷たく、人の命は無く、何故か灯っている明かりだけがこの屋敷の存在を証明している。

だが、ここには『何かが』いることだけは間違ひが無いのだ——

茉莉 : よかった明かりはあった。

GM : ミッションシートどうぞ。クルーハント形式です。(74)

GM : 屋敷の外観と現状から推察したザックリとした館の図面です。

<http://kimipuro.sakura.ne.jp/LogHorizonTRPG/LHTRPGs0105mission.pdf>

アル : わーい、マップだあ。

カンタレラ : きれいでこわいまっふ。

時景 : フォントがこわーい。(75)

GM : ◆モンタージュ：ここには『何かが』いる——？

GM : ■ミッション『呪われし館の惨劇の真実を追え！』

GM : このミッションの目的は、呪われた『白妙館』を探索し、

GM : かつての『惨劇の真実』を見つけ出す【情報】を手に入れて『白妙館』より脱出することにある。

GM : PCたちはエンカウントシート記載のシナリオ動作を繰り返します。
(PCは行動力順に行動する。待機は出来るがパスは出来ない)

GM : 様々な【情報】や手がかり【キーワード】を手にしつつ『惨劇の真実』を追ってください。PCたちが何らかの【情報】を手に入れた場合、その内容や処理はシナリオ側に記載されています。

GM : ◆勝利条件と敗北条件

GM : 勝利条件：5ラウンド以内に指定の【情報】を入手する。

GM : 勝利時【消耗表(76)（体力）】を1回振り、
クライマックスフェイズに移行する。ブリーフィングシーンを行う事。

GM : 敗北条件：5ラウンド終了時点で勝利していない。

GM : 敗北時【消耗表（体力＆気力）】を1回づつ振り、
クライマックスフェイズに移行する。ブリーフィングをスキップする。

(74)情報収集やミッションの進行段階を直接シナリオ動作で行うミッション形式です。

起承転結のドラマ性を持たせる、調査系シナリオに向きます。

(75)判古印体。ハンコで押したような文字になる。ホラーで便利。

(76) シナリオ中にPCが疲労した時に用いる表。<http://lhrpg.com/lhz/i?id=1962>

ミッション：『呪われし館の真実を追え！』

マイハマの街からチョウシの街へ向かっていた君たちは濃い霧の中に迷い、フロスティの魔術に辿り着いた。『領主の館』で雨露を凌ぐとするが、そこはかつて『白妙館の惨劇』という悲劇を起こした呪われた地であったのだ。

脱出を試みるも【冒険者】としての力は封じられた。哀しい追憶と忌まわしき怨霊が君たちを襲う。『白妙館』を脱出し、想いを解放することは出来るのか……？

●このミッションのガイダンス

このミッションは後述のミッションデータとミッションマップを利用して行うミッションである。フレイタイムは6～120分を想定している。

このミッションの結果によって戦闘内容が変化するので注意する事。

●このミッションのプレイ方法

「ミッション：呪われし館の真実を追え！」はラウンド進行ルールを利用して行うミッションである。このミッションではエンカウントシート「呪われし館の真実を追え！」を使用する。

このミッションの目的は、呪われた『白妙館』を探索し、かつての『惨劇の真実』を見つけ出す【情報】手に入れ、この『白妙館』より脱出することにある。

P.C.たちはエンカウントシート記載のシナリオ動作を繰り返し（P.C.は行動力順に行動する。待機はあるがバースは出来ない）様々な【情報】や手がかり【キーワード】を手に入しながら『惨劇の真実』を追う。

P.C.たちはが何とか【情報】手に入れた場合その内容や処理はシナリオ側に記載されている。GMはふさわしいものを読み上げて処理すること。このミッションにおける1ラウンドは30分程度とする。

●マップ上のマスについて

まずプレイヤーはパーティ全員で1つの【冒険者マーク】をスタート地点である、階段の『A：玄関広間（ホール）』に置く。シナリオ動作は部屋ごとに、ミッションシートに開示済みである。

その後、1人づつ行動し【任意のマス】に移動する。その都度その場所のシナリオ動作に従う。それぞのマスでハブニングが発生するかは【情報】として開示される。

◆難易度調整について

ハード以上の難易度やP.C.人数5人以上の場合は、シナリオ動作の難易度を+1する。

●このミッションで役に立ちそうなサブ職

〈祈り手〉〈占い師〉〈怪盗〉〈家政婦〉〈貴族〉〈交渉人〉〈密偵〉〈勇者〉
〈メイド〉

◆勝利条件と敗北条件

勝利条件：5ラウンド以内に指定の【情報】を入手する。

【消耗表（体力）】を1回振り、クライマックスフェイズに移行するフリーピギングを行なう事。

敗北条件：5ラウンド終了時点で勝利していない。

【消耗表（体力＆気力）】を1回振り、クライマックスフェイズに移行するフリーピギングをスキップする。

■シナリオ動作（各部屋に対応した、ハブニングと行為判定）

A：玄関広間（ホール）

白妙館の玄関ホールである。側面のマントルピースに女主人の肖像画がある
【室内の状況を探知する】

・タイミング：メインプロセス・判定：基本（知覚／普通6）

▼効果：判定前に、【情報O1】を得る。玄関ホールに不自然が無いか注意する。

成功時に、【情報O2】を手に入れる。

【達成値（知覚）至賛11】成功時に、【情報O3】を手に入れる。

【サブ職】：占い師、密偵、勇者）この行動の判定に+2する。

B：食堂（ダイニングルーム）

白妙館の食堂である。大きなテーブルと側面に大きな棚と調度品が並んでいる。

【室内の状況を探知する】

・タイミング：メインプロセス・判定：基本（解析／困難9）

▼効果：判定前に、【情報O4】を得る。食堂内の物品を探索し、手がかりを得る。

成功時に、【情報O5】を手に入れる。

【サブ職】：怪盗、家政婦、メイド）この行動の判定に+2する。

C：廊下間（ドローリングルーム）

白妙館の廊下間である。高価な調度品が並んでいる。

【室内の状況を探知する】

・タイミング：メインプロセス・判定：基本（解析／普通6）

▼効果：判定前に、【情報O6】を得る。廊下間内の物品を探索し手がかりを得る。

追加コスト【疲労：2】を与える。成功時に、【情報O7】を手に入れる。

【サブ職】：怪盗、家政婦、メイド）この行動の判定に+2する。

このシナリオ動作を2回目以降行う際には【知覚判定】に+1Dを得る。
この効果は累積する。

【骸骨の扉】を所持している。または【達成値（知覚／困難11）】成功時に、【情報O8】を手に入れる。

（【在りし日の記憶】所持）この行動の判定に+1Dする。

【サブ職】：占い師、密偵、勇者）この行動の判定に+2する。

H：客間（ゲストルーム）

白妙館の客間である。身なりの整った服装の骸骨が、事務机の前に佇んでいた。

【室内の状況を探知する】

・タイミング：メインプロセス・判定：基本（交渉／普通6）

▼効果：判定前に、【情報19】を得る。骸骨に話しかけ、手がかりを得る。

成功時に、【情報20】を手に入れてP.C.全員の【疲労】を【4点】減らす。

この行動は【疲労】を軽減するために、複数のP.C.が何回でも、行って良い。

【達成値（交渉／困難9）&【在りし日の記憶】所持】成功時に、

【情報21】を手に入る。

【サブ職】：祈り手、貴族、交渉人）この行動の判定に+2する。

ロードバイブルインTRPG MapSheet

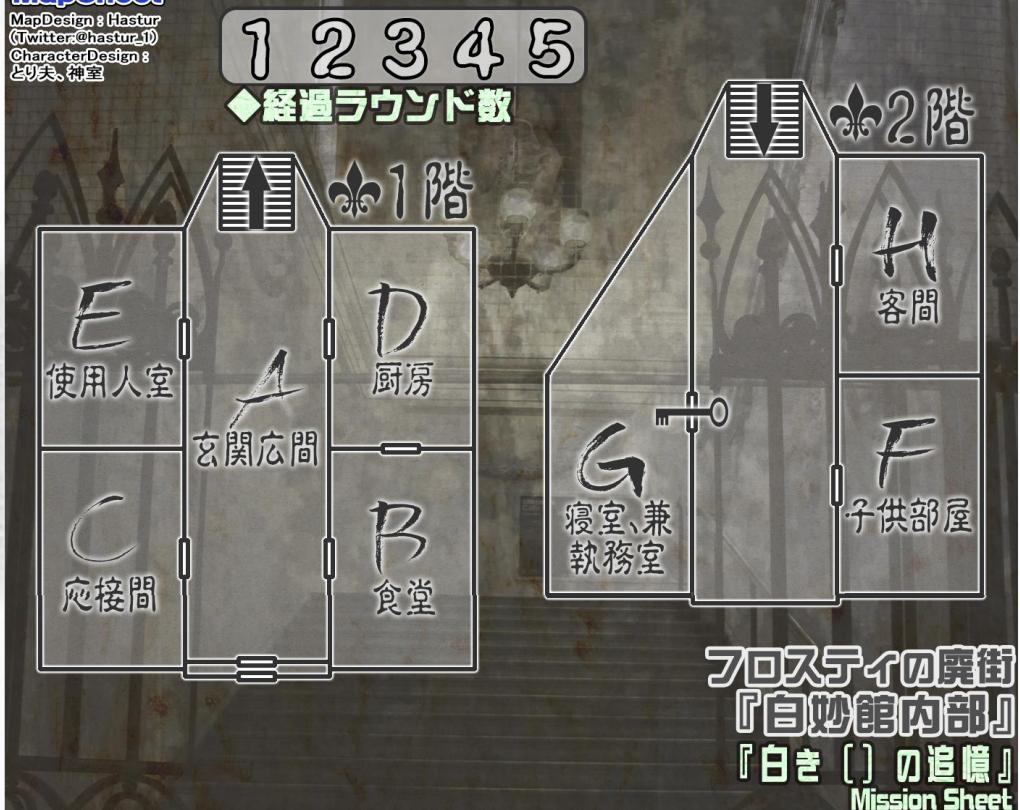


GM : ◆『白妙館』の間取り。

ログ・ホライズンTRPG 本シートは、橙乃ままれ・絹野帽子・七面体工房様による
「ログ・ホライズンTRPGルールブラック」を基にしております。

MapSheet

MapDesign : Hastur
(Twitter:@hastur_1)
CharacterDesign :
とり夫、神室



GM : 部屋ごとにシナリオ動作があるので、それぞれ行って下さい。

GM : 適切な順番通りに行かないで無駄足だったり余計なコストが掛かります。
とはいっても、真っ当な難易度でクリアできるようにはしてるので。
わりと柔軟にどうぞ。

アル : ちょっと読み込み中。

カンタレラ : 詠むのでおまちを。

時景 : 読みちゅうです。

カンタレラ : これ【情報01】から順に追っていけばいいんですね、基本的には。

アル : ですよね。

GM : いきなり2階にいっても大丈夫よ。多少情報が前後してたりします。

茉莉 : お、そうなんですか。

GM : どうすすんでも最後には分かるようになります。

アル : 了解、達成値のやつは手に入れないこともあるから。うーん。

GM : ある程度スキップしてもクリア自体は出来る。

アル : 頑張ればってところかな。

GM : ただ、事の真相が全部わからないので消化不良になるかもしれない。

茉莉 : ならある程度は拾ってしまいたいところ。
アル : 基本イニシアチフ順ですか?
GM : 待機はOK
カンタレラ : イニシ順、待機可、パスはなし。
アル : なるほど。

GM : Q : 何が出来て何が出来ないのか
GM : A : ステータスの確認・念話（フレンドチャット）・戦闘特技・
帰還呪文（リターンホーム）(77)過度の筋力や敏捷性は全て使えない。
平たく言うと、壁や窓をブチ抜いたりは出来ない。
GM : 出来るのは能力判定と因果力の使用だけ。
アル : あ、能力系特技はOKなのか。助かる。
GM : プリーチャーとかギフトとか(78)が使えなくなっちゃうしねw
GM : パーティを分割しても良いですが（距離は無いので）
それが良い時と逆に悪い状況の時があります。
例えば、全体ダメージを避ける事はできても、
人数ごとにあるプラス修正が受けれないとか。
GM : まあ、そこまでものすごく難しくは作ってません(79)ので。お気軽に。

カンタレラ : 問題ありません、私には知性と、3人の仲間たちがいます。(80)
楽しんでいきましょう！

茉莉 : おー！
時景 : おー！（どきどき）
アル : おー
GM : でわ、適当に進めてみましょうか。
カンタレラ : はーい
アル : はーい
茉莉 : はーい！
時景 : はーい
GM : それではミッションを開始します。
分からぬ事があれば、その都度聞いてくださいね。



■シーン4 「呪われし館の惨劇の真実を追え！」

シーン：アブストラクトシーン（ミッション）

解説：PCたちが『呪われし館の惨劇の真実を追え！』を使用するシーン。

目的：ミッションの結果を記録する。

GM : BGM【空虚なる狂気】
アル : 「時景、とりあえず“何か”は居るようだ。探索していこうか。
屋敷の住人への挨拶は必要だ」（至極真面目に）

(77)帰還呪文。最後に立ち寄ったホームタウン（この場合はアキバの街）に向けて即時撤退できる冒険者共通の特殊能力。チャージに数分掛かるので緊急時には不向き。

(78)一般特技にある、能力値や初期因果力を増やす特技。

これらを封じてしまったらミッションにならないしね！w

(79)CR 1だからな！w

(80)かっこいいワードなので今度使わせてくださいw

時景
アル : 「アルさん。その住人、話聞いてくれますかね……？」
 アル : 「その場合は“聞かせる”ことになる気がするなあ」
 (カンタレラの爆弾を見つつ)
 茉莉
時景 : 「びえっ」(何かにびびりつつ)
 しかし人がいないのに灯りがついてるこわい。
 カンタレラ : 「さて、いつまでもここにはいられませんし……。探索しましょうか」
 茉莉 : 「うう……がんばるう……」(ぎゅー)
 カンタレラ : 順当に、Aからまわっていきましょうか?
 茉莉 : ですなー>順当
 時景 : はいなー。まずはAから。

GM : ◆オーバーチェア：そして、悲しみを知る——
 GM : まず、1ラウンド目開始時にカットインがります。
 GM : ・ラウンド1開始時
 GM : 君たちは忌まわしき『白妙館』の探索を開始した。室内にも関わらず、
 禍々しい霧が立ち込めているようだ。
 その霧は、君たち冒険者のアイデンティティーとも言える
 『パラメータ画面』をも侵食し始めた。『ウィンドウ』の反応が明らかに
 機能不全を起こしつつあるのだ。

カンタレラ : ひぎい。
 茉莉 : のおおお。
 アル : ぼすぼすぼす (足音。いつもの軽い身のこなしが乱れている)
 時景 : 「部屋が4つに上への階段。ぜ、全部調べます、よね？」
 アル : 「最終的にはだがな。」
 とりあえず身近な所から調べていっても良いんじゃないだろうか？」
 カンタレラ : 「まずは……絵画も気になりますし、玄関ホールからといきましょうか」
 茉莉 : 「じゅ、順番にいこ順番に」
 アル : 「しかし、身体が重いな……。リアルとそう変わらんはずなのだが」
 カンタレラ : 「冒険者の性能が、それだけ優秀ってことなんでしょうね」<体重の認識
 GM : では、PCの行動をどうぞ。イニシア順に時景さんかな?
 時景 : はーい！ A : 玄関ホールで【室内の状況を探知】します。
 GM : はい、ではO1を開示します。

GM : ●情報O1 A : 玄関広間（ホール）(●侵入した描写)
 GM : ここは白妙館の玄関ホールである。
 全体的に白色を基調とした調度品でまとめられた清潔な雰囲気だ。
 GM : とはいえば年月による劣化は隠し切れず、加えて禍々しい霧が漂っている。
 側面にある、大きなマントルピースの上には、この館の女主人と思しき、
 等身大の肖像画が飾られている。30歳程の知的で美しい黒髪の貴婦人。
 GM : 奥には2階へ続く階段、右手前は食堂、右奥は厨房、左手前は応接間、
 左奥は使用人の部屋であろう。
 GM : ・判定：基本（知覚／普通6）成功時に、[情報O2] を手に入れる。
 [達成値（知覚／至難11）] 成功時に、[情報O3] を手に入れる。

時景 : 「あの肖像画の人……この屋敷の奥方とかでしょうか」
カンタレラ : 共有メモ(81)をおかりしますねー。
時景 : 2D6+2 知覚値 → 4[1,3]+2 → 6
カンタレラ : ぐっど！
時景 : あぶなし。
GM : せふせふw
カンタレラ : 幸先いい。
茉莉 : ぴたし！
アル : セーフ。
時景 : 11はさすがに出ない(びくびく)
GM : では [情報O2] を開示します。[情報O3] は分かりませんでした。
GM : ●情報O2 A:玄関広間(ホール)
冒險者たちが玄関ホールを探索していると、女主人の肖像の目の部分からおびただしい鮮血と思しき紅い液体が流れ始めた。ボタリ、ボタリと、流れ逝くる——鉄のような血の臭いまで、ハッキリと感じ始めた。
GM : Movie【LHTRPGs0105_04A.flv】<https://goo.gl/v9QYMB>



カンタレラ : きゃあああああああああああああああああ
カンタレラ : あああああああああああああああ
時景 : 「……？ ……！？」
アル : 「……絵画、が」
時景 : 「わあああ！！」
茉莉 : 「ア——————！？」
カンタレラ : 「あう、ちょ、茉莉、痛いです手がいたっ」
茉莉 : あああああああああああああああああああああああ
アル : どくん……どくん……。

GM : 血の涙はマントルピースの一部分にたまり、『まるでその場所を指し示している』ようだ。
しかし、その部分は何の問題も無い。仕掛けにしては悪趣味でエフェクトにしてはリアリティがありすぎる。
GM : 胃のムカつきと疲労感を押さえ切れない。
これは本当に怪奇現象なのだろうか……？ だとしたら何のための血涙で、一体何を訴えかけようとしているのだろうか……？
GM : キーワード【血涙を流す絵画】を得る。
GM : その場のPC全員に(抵抗/困難9)失敗した場合 [疲労4] を与える。
GM : 全員、抵抗どうぞ。ヘイトトップ(82)で9以上です。

(81)どどんとふでは共有メモと言って、書いた文章を貼り付けることができます。
(82)パーティ内でもっともヘイトの値が高いキャラクターは [ヘイトトップ] となる。
今回は戦闘ではないので、抵抗判定を(ヘイトアンダーだと+2のボーナスなので)
修正無しで振って下さい。という意味。

アル : 2D6+2 抵抗値 → 7[5,2]+2 → 9
 茉莉 : 2D6+3 抵抗値 → 6[3,3]+3 → 9
 カンタレラ : 2D6+1 抵抗値 → 8[4,4]+1 → 9
 時景 : 3D6+2 抵抗値 → 13[1,6,6]+2 → 15 → クリティカル！(83)

GM : なんだこれw
 GM : なんだこれwww
 カンタレラ : 優秀なP.T.だw
 時景 : やつたw
 茉莉 : 極端な出目wwwwwwww
 時景 : 後ずさってそのままアルさんのお腹にぽよん。
 アル : 無事、抵抗に成功したので茉莉さんをふくらお腹で包みこんでぽよん。
 茉莉 : ぽよよーん。心が安らぐ。
 カンタレラ : 「ひゃあっ」(茉莉に抱き着いて)
 アル : 「おっと、うむ。怖いな……」(よしよしと二人をなでつつ)
 茉莉 : 「ぎゃーっぎゃーっぎゃーっ！！！」(ぎゅぎぎ)
 GM : うひひひひひw
 時景 : まじかで見ちゃったもんだから……。
 茉莉 : 「なんで！ 突然！ でるかなああああ！」(びえー！)

GM : キーワード [血涙を流す絵画] を手に入れました。
 GM : こんな感じでキーワードを集めていって、真相を手に入れて下さいね。
 GM : キーワードごとに連鎖して取得する場合もあります。
 アル : え、持ってくの？> [血涙を流す絵画]
 茉莉 : 持ってく。
 GM : いあ、知っているという事です。
 アル : あ、情報としてだけでよいのか。ありがとうございます流石に怖かった。
 GM : Movie【LHTRPGs0105_04A.flv】<https://goo.gl/v9QYMB>



時景 : 絵画は血を流す。おれ。おぼえた。
 GM : おぼえた。
 アル : 普通は流さない流さない……。
 茉莉 : 玄関ホールにでかでかと掛かってそう。
 時景 : 血の涙も相当な量流れそう。
 アル : まあ、流れた血が貯まる程ですからねえ……。
 カンタレラ : アルくんに撫でられて
 茉莉 : 「えうー」(撫でられたんでちょっと落ち着きました)
 カンタレラ : 「……あ、あとで、余裕があったら、また調べにきましょうね……」
 茉莉 : ぎゅーぎゅー。
 GM : では、次の方どうぞ。

 (83)ダイス目に『6の目』が『2個以上』ある場合、
 クリティカル（自動的成功）になります。<http://lhrpg.com/lhz/i?id=2153>

今回は

ここまで！

頒布版を

お楽しみに！

