

Designer's Notes

Loghorizon TRPG development team send
Letter and advice to developers



Encounter

Scenario

Enemy

Prop

안녕하세요. 『로그 호라이즌 TRPG』 개발팀입니다. Book2의 레이드 룰 개발 중에 짬을 내어 PDF를 만들고 있습니다. Google에서도 근무 시간 중 20%는 하고 싶은 걸 해도 된다고 하니, 여름철이니까 50%는 낮잠, 30%는 취미 개발에 쓰겠습니다. 요컨대 수영복이죠.

미션 「여름의 시선을 독점하라!」에 대한 성원에 감사드립니다. 농담 삼아 언급한 엘리스 코인을 가지고 오시니 그 마음에 답하지 않을 수가 없네요. 엘리스 코인은 도화지에 그려서 올려 내거나, 미션이나 로그호라 TRPG의 감상을 Twitter에서 말하거나, 수영복 그림을 그려서 풀거나, 네미미를 칭찬하는 등의 방법으로 입수할 수 있습니다. 100엘리스로 뽑기를 한 번 할 수 있습니다.

게스트 데이터가 구현될지는 운에 달려 있으므로 과도한 기대는 건강을 해칠 우려가 있습니다. 용법, 용량을 지켜 코인을 사용하세요.

GM을 해보자!

만약 당신이 GM 경험이 없다면, 이 미션은 GM 데뷔에 딱 좋다. 시나리오 하나를 통째로 마스터링할 때보다 수고가 덜하며, 룰도 가장 기본(판정과 이동 정도)만 기억해두면 된다. 거기에 대한 판단 역시 플레이어에게 맡겨도 문제가 없을 정도다.

당신(GM)이 할 일은 「야, 이소노. 미션하자.」라고 권하여 즐거운 분위기를 만드는 것뿐이다.

애초에 준비만 되어 있다면 GM은 두려워할 것이 아니라, 오히려 즐거운 역할이다. 크러스티를 사용하여 주변을 하루아침에 쇼크로 몰아넣기 바란다.

이 미션만으로 세션을 하는 경우, GM은 재물 깃 티켓 2장을 얻을 수 있다. 훗날의 세션을 위해서라도 재물 깃을 모을 찬스다.

추가 게스트 캐릭터

아래의 게스트 캐릭터는 GM이 사용하는 PC라고 할 수 있는 캐릭터들이다. 원작에 등장한 캐릭터들이므로, 재미있는 대사를 외치면서 PC들을 훌쩍 벗어나서 절망에 빠트리자.

전부 9종류의 추가 게스트가 있으므로 마음껏 선택하기 바란다.

“마이하마 캡틴” 아이잭

명중: 4+2D

회피: 2+2D

[천] 태그 2

【인과력】 2

【행동력】 1

[인기 카운터] 3

《WSG: 바주카》_ [사격공격]_ 시나리오 동작_ 메이저_ 대결(명중/회피)_ 단일_ 2Sq_ 대상의 [천] 태그 1개를 빼앗고 「명중 이벤트표」 룰을 한다. 이 공격으로 대상에게서 [천] 태그를 2개 이상 빼앗은 경우, 당신은 메인 프로세스가 끝난 후에 곧바로 [미행동] 상태가 된다.

《서브 무장: 소드 오브 블랙 페인》_ 시나리오 동작_ 셋업_ 판정 없음_ 단일_ 4Sq_ 장면 1회_ 대상은 [경직]을 입는다.

「부메랑 비키니이? 뭐 어찌라고! 날려!」

「영? 젖은 모습이 섹시해? 배짱 한 번 두둑하구만.」

“귀공자” 크리스티

명중: 4+2D 회피: 2+2D
[천] 태그 2 【인과력】 2
【행동력】 2 [인기 카운터] 2

《대형 양동이》_ [백병공격]_ 시나리오 동작_ 메이저_ 대결(명중/회피)_ 광범위 1(선택)_ 지근_ 대상의 [천] 태그 1개를 빼앗고, -2를 받고 「명중 이벤트표」를 룰을 한다. (크리티컬) 이 게스트의 [인기 카운터]+1.

《서브 무장: 소셜 턴》_ 시나리오 동작_ 이 게스트가 [방어판정]에 성공했을 때 사용한다. 곧바로 1Sq의 [즉시이동]을 할 수 있다. 당신이 다음에 굴리는 「명중 이벤트표」룰에 +1D.

「하하하하. 그냥 놀이잖습니까. 암전히 물을 뒤집어쓰시죠.」

「가볍게 즐겁시다. 알겠지요, 여러분?」

“방구석 페인 안경” 시로에

명중: 2+3D 회피: 2+2D
[천] 태그 4 【인과력】 0
【행동력】 4 [인기 카운터] 2

《WSG: 클레이모어》_ [특수공격]_ 시나리오 동작_ 메이저_ 대결(명중/회피)_ 단일_ 4Sq_ 이 행동은 메인 프로세스가 시작한 이래 이 게스트와 한 번 이상 같은 Sq에 있었던 캐릭터밖에 대상으로 지정할 수 없다. +2를 받고 「명중 이벤트표」룰을 한다.

《서브 무장: 전력관제 도주》_ 시나리오 동작_ 무브_ 장면 1회_ 2Sq의 [즉시이동]을 한다. (마이너) 이 동거리에 +2. (추가 코스트로 [인기 카운터] 2를 지급) 재이용 가능

「좀 봐주세요. 남들 앞에서 벗는 취미는 없다고요.」

「5초 후에 직격 코스. 하지만 그건 견제고 진짜는 오른쪽. 사이드 스텝으로 피하며 12초 후에푸합!!」

“기혼괴수” 카나미

명중: 4+2D 회피: 2+3D
[천] 태그 1 【인과력】 4
【행동력】 2 [인기 카운터] 3

《WSG: 트윈 배럴》_ [사격공격]_ 시나리오 동작_ 메이저_ 대결(명중/회피)_ 단일_ 2Sq_ 대상의 [천] 태그를 1개 빼앗고 「명중 이벤트표」룰을 한다. (마이너) 화려한 포즈로 이 게스트의 [인기 카운터]+1.

《서브 무장: 두구두구둥둥 극장》_ 시나리오 동작_ 장면 1회_ 이 게스트의 [인기 카운터]가 6 이상이 되었을 때 사용한다. 이 게스트를 기준으로 「대상: 광범위 1(선택)/거리: 지근」의 대상에게서 [천] 태그 1개를 빼앗는다.

「좋았어! 마음껏 해볼까!」

「다 함께 웃고 떠들고, 즐거우니 됐잖아?」

“자니스 in 아키바” 소지로

명중: 4+2D 회피: 2+2D
[천] 태그 2 【인과력】 2
【행동력】 3 [인기 카운터] 3

《WSG: 코가라스》_ [백병공격]_ 시나리오 동작_ 메이저_ 대결(명중/회피)_ 단일_ 2Sq_ 대상의 [천] 태그 1개를 빼앗고 「명중 이벤트표」룰을 한다. 이 게스트는 「명중 이벤트표」의 결과로 [인기 카운터]를 얻지 못한다. 단, 주사위 눈이 10 이상인 경우 이 게스트의 [천] 태그 +1(최대 3).

《서브 무장: 소우 님을 향한 성원》_ 시나리오 동작_ 이 게스트가 [천] 태그를 잃었을 때 사용한다. 이 게스트의 [인기 카운터]+1D. [인기 카운터]가 6을 넘긴 경우 실신하는 사람이 생긴다(매번).

「미안. 이 타월로 닦아.」

「아하하. 제 벗은 몸 따위 별로 볼 것도 없지요, 여러분?」



“최강의 가면” 엘더 메이드

명중: 2+3D 회피: 3+2D
[천] 태그 6 【인과력】0
【행동력】2 [인기 카운터] 2

《WSG: 개틀링》_ [사격공격]_ 시나리오 동작_ 메이저_ 대결(명중/회피)_ 단일_ 2Sq_ 대상의 [천] 태그 1개를 빼앗고 「명중 이벤트표」를 룰을 한다. (인과력 1) 이 행동의 대상이 「2개체」가 된다. 하지만 두 개체는 서로 2Sq 이내의 거리에 있어야 한다.

《서브 무장: 시녀식 냉각 장갑》_ 시나리오 동작_ 이 게스트가 [천] 태그를 잃었을 때 사용한다. 이 게스트는 【인과력】1을 얻는다. 상실 후의 [천] 태그가 3 이하라면 추가로 【인과력】1을 얻는다.

「이 소동을 가라앉히지 않는 한 수풍관은 평온해질 수 없을 것 같군요.」

「개발팀! 불쌍하다고 봐주면 꼭 이탄 짓만!」

“어병한 폭력무녀” 쿠시아타마

명중: 2+2D 회피: 2+2D
[천] 태그 3 【인과력】2
【행동력】6 [인기 카운터] 2

《WSG: 파일병커》_ [백병공격]_ 시나리오 동작_ 메이저_ 대결(명중/회피)_ 단일_ 2Sq_ 대상의 [천] 태그 1개를 빼앗고 「명중 이벤트표」를 룰을 한다. (인과력 1) 당신이 이 행도로 [인기 카운터]를 얻은 경우, 그것을 포기하고 다음 [명중판정]에 보너스 n을 얻는다. n은 원래 얻을 예정이었던 [인기 카운터]의 수와 같다.

《서브 무장: 겐지 만세》_ 시나리오 동작_ 무브_ 직후의 마이너를 잃는다. 이 게스트는 6Sq까지 [통상이동]을 한다. 이때 직선으로밖에 이동할 수 없다.

「잠깐 기다려. 왜, 왜 난데!?!」

「젠장, 웃기지 마! 반드시 눈물 속 빼게 해주겠어!」

“숨가 워터 슬라이더” 리제

명중: 2+3D 회피: 2+2D
[천] 태그 2 【인과력】2
【행동력】4 [인기 카운터] 2

《WSG: 안티 마테리얼》_ [사격공격]_ 시나리오 동작_ 메이저_ 대결(명중/회피)_ 단일_ 3Sq_ 대상의 [천] 태그 1개를 빼앗고 「명중 이벤트표」를 룰을 한다. 「명중 이벤트표」로 대상이 [인기 카운터]를 얻은 경우, 그만큼의 [인기 카운터]를 이 게스트도 얻는다. 동정을 모으는 빈유.

《서브 무장: 견제 레슨》_ 시나리오 동작_ 장면 2회_ 이 게스트를 기준으로 「거리: 2Sq」의 대상이 [회피판정]에 성공했을 때 사용한다. 1D를 굴리고, 그것을 공격자의 [명중판정] 결과에 더하여 대결판정부터 다시 한 번 하게 한다.

「후후후후. 잘도 사람을 바보로 만들어주셨군요!?! 풀 워시 타임이에요!」

「이, 이 이상 맞으면 정말로 위험하겠네요…….」

“서풍의 양심 (잠정)” 돌체

명중: 2+3D 회피: 3+2D
[천] 태그 2 【인과력】6
【행동력】4 [인기 카운터] 0

《WSG: 마라카스 건》_ [사격공격][정신]_ 시나리오 동작_ 메이저_ 대결(명중/회피)_ 단일_ 2Sq_ 대상의 [천] 태그 1개를 빼앗고 「명중 이벤트표」를 룰을 한다. (대상의 [천] 태그가 0이 되어버린 경우) 당신의 [천] 태그에 -1을 하고, 그것을 대상에게 준다. 당신의 [인기 카운터]에 +1D.

《서브 무장: 아이언 머슬》_ 시나리오 동작_ 항상_ 당신이 크리티컬을 일으킨 경우, 끈이 끊겨서 [천] 태그 1개를 잃는다. (인과력 1) 중요한 곳은 가려서 [천] 태그를 잃지 않고 넘긴다.

「어머나, 이럼 다 젓을 텐데!?!」

「후후후. 귀여운 여자애겐 물이 어울리는 법이지?」

