

ゲーム研究会へ
ようこそ！

— Welcome to Aidai Game Club ! —

目次

- 03. 会長挨拶
- 05. ゲー研の1年間
- 09. 飲み会について
- 10. 会誌の作り方
- 16. ドラゴンクエストビルダーズ2のすすめ
- 21. お勧めしたいスマホアプリゲーム紹介
- 27. ボールドマーカー二種の可能性
- 29. シャドウバース ローテーション
ギルタブルル軸ヴァンパイア
- 33. 遊戯王サプライ紹介
- 36. 大学周辺のゲームセンターについて
- 42. 【DM】武者チクセキ剣
- 61. おすすめTRPG紹介
～「永い後日談のネクロニカ」編～
- 71. TRPG『永い後日談のネクロニカ』の手引き
～かわいいは作れる～
- 91. 大体こんな感じ Tetris99
- 95. メンバー自己紹介

TO IN

ユエ

Lockon

しめさば

チモリ

iroha

帽子

燕尾

ねむ

Ev

〈会長挨拶〉

新入生の皆さん、入学おめでとうございます。在学生の皆さんは今年もよろしくお願いいたします。

我々ゲーム研究会員（通称：研民、ゲー研民）は、幅広いジャンルのゲームを通じて、対戦を行ったり、情報の交換を行ったり、自分の好きなゲームの布教を行うことで交流しています。現在のゲー研ではテレビゲーム以外にも TRPG やカードゲーム、ボードゲームなどをやるプレイヤーが多いです。やってみたいゲームがあったら気軽に研民に話しかけてみてください。こちらもそれにお答えします^^

この本は新入生にゲー研がどのようなものかを知ってもらうための本となっています。この本を読んでどのようなゲームが流行っているか、また、どういった人がこのサークルに加入しているかを少しでも知っていただけると幸いです。

ゲー研は月曜と金曜の17時から21時に大学会館の3階で活動しています。また、活動状況はホームページやtwitterに掲載しているので確認してもらえると幸いです。ほかにも、わからないことがあれば気軽に質問してもらえればお答えいたします。

研民一同見学をお待ちします

Twitter:愛媛大学ゲーム研究会 (@aidai_games)

HP:ゲーム研究会:

(<https://gamekenkyuukai.xixsite.com/aidai-gamekenkyuukai>)

ゲーム研究会会長

Ev

ゲー研の1年間

4月：新歓の展示・花見

新入生を迎えるべく2・3回生が頑張る時期です。部内で自己紹介もするのでどんな人がいるかがわかる時期でもあります。

5月：新歓コンパ

新入生との初めての飲み会です。同回生や上回生との仲を深めるいい機会ですよ。

6・7月：何もない時期

これといって行事がないです。時々サークル内での大会や飲み会もあります。

8・9月：夏休み

大学が夏休みになるので実家民以外は帰省する人が増える時期です。ですが、例会は普段通りあるので研民に呼び掛けて遊び相手を探すのもありですね。

10月：学祭準備

11月の学祭のために準備が始まります。同回生・上回生とのかかわりも増えるので、この時期にサークルに打ち解けたという人も増えてきますよ。

11月：学祭

とうとう学祭本番です。学祭は2日間開催され、ゲーム研究会では例年屋外での出店と室内でのゲーム展示が行われます。この時に外部の人たちを集めて、大会も開かれるのでとても賑やかになります。また、学祭の後には打ち上げもあるのでぜひ参加してもらいたいですね。

12月：役員改変

今まで2・3回生が担当していたサークルの役員を1・2回生に担当してもらう時期です。1回生には、副会長・幹事・渉内（サークルの部屋の鍵開けや部屋取り会議に出席する仕事）を担当してもらうことになります。

1・2月：語ることの無い時期

これといって語ることもありませんが、新年会があります。2月の終わりごろから新歓の準備が始まります。

3月：追いコン・春休み

追いコン（追い出しコンパ）というものを4回生のために開きます。読んで字のごとく、卒業生をサークルから追い出す（卒業祝い）

の意味を込めたものです。また、2月の中頃から春休みが始まりますが、例のごとく例会はあるので例会に参加できる人はぜひ参加してくださいね。

その他

ゲーム研究会では定期的に飲み会とサークルでの大会が開かれます。飲み会は、イメージ通りお店に行つての食事会。大会は、事前に会議を開いて、その種目で戦ってもらいます。優勝すると景品（お菓子の詰め合わせなど）が授与されます。

年間行事は「大体こんな感じでゲーム研究会はやっています」といった、大まかな予定です。ですが、大体はこの流れに沿って行事があるので、頭の片隅に入れておいてもらえると書いた人がちょっとばかり喜ぶます。

飲み会について

新入生の皆さん、ご入学おめでとうございます！
幹事から、飲み会について説明させていただきます。

飲み会はだいたい月に1回行う予定です。
忘年会、新年会、追いコンもこれに含まれます。
飲み会の連絡は、グループLINEやサークルの掲示板でお知らせします。ぜひ一緒に好きなゲームについて語り合いましょう。

近いうちに、花見と新歓を行う予定ですので、奮ってご参加ください。皆さんが来てくれるのを楽しみにしています！

以上、飲み会についての連絡でした

幹事：to in

会誌の作り方

Naco

新入生の皆さん、ご入学おめでとうございます。編集長のNaco^{ナコ}です。

本記事では、ゲーム研究会でたびたび発行される会誌の作成方法について書いていこうと思います。新入生にはあまり関係ない話かな？と思うかもしれませんが、会誌は当研究会の活動意義において大変重要なものなので、是非、目を通していただければと思います。

会誌の種類

●これがゲーム研

通称『これゲー』。4月に発行される新入生向けの新歓本。この冊子。

●学祭本

11月に発行される学園祭の来場者の方に配布する本。
(現在、配布の予定は未定。理由は後述の※参照)

●GIG

研民の研民による研民のための会誌。2か月に1回を目安に発行。

会誌の書き方

会誌は、研民の皆さんがそれぞれ書いた原稿によって成り立っています。よって新入生の方も参加していただくこととなります。原稿の募集・締め切りは HP の掲示板に書き込まれることが多いので、その都度確認するようにしてください。

また、書く際に次のようなルールがあるので注意してください。

- ・ワープロ(Word 等)書きであること
- ・原稿のサイズは A5
- ・18 禁な内容、常識的に考えてダメなものは禁止
- ・原稿は偶数枚
- ・イラストを描いて挿入しても可。ただしモノクロかつ濃く。
- ・原稿の 1 ページ目には表紙をつけ、タイトル・ハンドルネームを書くこと
- ・これゲー、学祭本は原則ゲームに関する内容を書くこと。GIG は何でも OK
- ・基本的に 3 回生以下は毎回提出

以上のことを守った上で、提出期限までに原稿をゲーム研究会のアドレスに送ってください。

また、掲示板の情報だけではどういう風な内容を記事に書けばいいのか、詳細にはわからないと思います。過去の会誌はサークル BOX に保管されているので先輩に開けてもらって確認するのがいいと思います。様々なゲームの原稿があり、掘り出し物も見つかるかも。

どうしても気になるなら、編集の人や仲のいい人たちに見て貰ってアドバイスを貰うのもアリです。

会誌のまとめ方

研民が書いた会誌は編集がまとめ、冊子になります。1 回生は学祭の後に役職が決定され、副編集という役職に就くと編集の指示の下、このお仕事をお手伝いしてもらうことになります。

また、役職に就いていなくても、製本作業をお手伝いしてもらうことになります。

編集の仕事の詳細に関しては、役職交代の時に説明しますので、ここでは割愛させていただきます。代わりに、研民の皆さんに手伝っていただく製本作業について説明します。

製本作業

印刷が終わった会誌の製本は、基本的に例会にて行

います。ページ番号が連続する方が向かい合わせになるように谷折りにします。折り終えたら、ページ順にまとめていきます。研民も真面目に作業はしていますが、各々普段通り会話しているという和やかな空間です。そのため、研民たちも仕事している感はありません。

まとまったら巨大なホッチキスで1冊にしていきます。ホッチキスの芯の長さには種類があるため、注意してください。これゲーと学祭本では、ホッチキスの芯を隠すため製本テープを貼って完成です。

その他

原稿を集めるにあたって締め切りが近づいても、なかなか集まらない時がありますがよくあることです。気長に待ってみましょう。また、編集の利点として、自分の記事は印刷作業ギリギリでも他の人に迷惑がかからないため、余裕をもって原稿を書くことが可能です。

また、新歓の時期は少し忙しく、自己紹介シート(研民にそれぞれ手渡し)の配布、回収や入学式の際に配布するビラの用意等を行います。

※更にその他

以降は現在、編集がおかれている状況を説明したもの

です。記事の提出の要領等とはあまり関係ありません。
が、編集側としては知っておいてもらおうと楽です。

記事の印刷の際は本学内の「輪転機」と呼ばれる大型
コピー機を利用することができます。しかしここ数年、輪
転機の使用ルールが頻繁に変更され、その都度メンバ
ー分の部数を刷ったり、逆に数冊といった最低限しか刷
らなかったりと非常に臨機応変な対応を強いられている
状況です。そのため、現在は集めた記事を電子版とし
て、ゲー研の HP に記載し、自由にアクセスできるように
もしています。本自体は 3~5 冊程を BOX 内に保管する
ようにしています。

まとめると、発行したものは BOX 内もしくは HP に保管
してあります。

長くなりましたが、最後に一言…

みんなちゃんと記事書いてね！

ドラゴンクエストビルダ
ーズ2のすすめ

HN TO IN

はじめに

皆さんはサンドボックスゲームというのをご存知ですか？サンドボックスゲームとはゲーム自体にクエストや任務などがなくプレイヤー自身が目的を見つけて遊んでいくタイプのゲームです。マイクラフトなどがその代表例ですね。ドラゴンクエストビルダーズ2(以下 DQB2 とします)は厳密にはストーリーがありサンドボックスゲームではないのですがサンドボックスゲームの魅力である自らが考え実行するという面白さがありサンドボックスゲームが好きならこのゲームにハマるのでこういう始まりにさせてもらいました。

DQB2 とは

DQB2 はスクウェア・エニックスより 2018 年 12 月 20 日にプレイステーション4 とニンテンドースウィッチで発売されたゲームです。このゲームはマイクラフトと同じようにアイテムを手に入れてそれをブロックとして置いたりクラフトして武器や他ののアイテムを作ったりしていくゲームです。ここまで聞くとマイクラフトでいいのではと思っているかも

しれません。しかし、この DQB2 はこのゲーム魅力が多くあります。

DQB2 の魅力

ストーリーがあるからこそその楽しみがある

ストーリーはプレイヤーにプレイスタイルを強制して面白さを損なうと考えている人もいるかもしれませんが、このストーリーによって他のゲームでは味わえないものがあります。例えば、とあるステージではとある王国が魔物達に襲われて壊滅寸前に陥っています。主人公は魔物を倒して王国を救うというストーリーなのですが、状況が絶望的で最初は自陣がとても狭く一步出れば即まあまあ強い魔物に襲われる状況にあり、食料もほとんどありません。主人公はそこから打開に向けて行動します。魔物の猛攻から避けつつ資材を手に入れ、自陣を増やし魔物を迎え撃つために罾や大砲などを作っていく。こういうシビアな状況はストーリーがあることによって作り出すことができます。こういうシビアなサンドボックスゲームもあるじゃないかと思うかもしれませんが、それらのゲームは落ち着いて建築などできない場合が多い

です。DQB2 はストーリーがあることによって色々な面白さが体験できます。

快適なゲームプレイ

DQB2 は様々な便利な機能や仕様により快適に建築など自分にしたいことに集中できます。例えば、マイクラフトでダイヤモンドを手に入れたいと考えます。少しほしただけなら鉄のピッケル作って掘りに行けばいいのですが、大量にほしい場合は効率がよくありません。効率よくダイヤを手に入れるにはダイヤのピッケルを作りエンチャントをつける必要があります、そのためにダンジョンを潜り村人を繁殖し続けなければいけません。私はこういう作業が大好きなのですが長時間やると疲れます。しかし、DQB2 はそのような面倒な作業をする必要がありません。そもそも DQB2 はダイヤのようなレアアイテムはほとんどありません、欲しい材料はすぐ見つかります。また、ハンマーに耐久力やエンチャントなど複雑な要素はなく、作ればそれが最高性能でずっと使い続ける事ができます。さらに、条件を満たせば一部の素材が無限になりさらに建築に集中できます。

DQB2 が快適なのは素材集めだけではありません。

建築も様々な便利な機能があります。例えば、あるアイテムを手に入れることにより壁や床の素材だけを入れ替えたり、そもそも動かずにブロックを設置することができることができます。マイクラフトなら足場を作って丁寧に置いていくところを一瞬で置くことができます。

まだまだストーリー自体の良さや仲間モンスターなど様々な良さがあります。

最後に

この DQB2 は多くの魅力があり他のサンドボックスゲームとは違う地位を確立しています。多くのやれることがありハマれば何時間も楽しく遊べるゲームです。プレイステーション4もしくはニンテンドースウィッチを持っている人はぜひ遊んでみてください。

**お勧めしたい
スマホアプリゲーム紹介
（未リリース含む）**

HN:ユエ

目次

リリース済み

1. Tokyo 7th シスターズ (音ゲー)

未リリース

1.プロジェクト・ノア

リリース済み

1.Tokyo 7th シスターズ（音ゲー）

まず、このゲームのジャンルは「音ゲー」だ。このゲームのメインといえる音ゲーのシステムとしては、ゲームセンターなどに設置されているアーケード音楽ゲーム「チュウニズム」に近いものとなっている。ゲーム難易度は他の音ゲーに比べ、優しいものとなっていると思う。

また、楽曲はすべてオリジナル曲だが、『kz(livetune)』『ヒゲドライバー』を始めとする有名ボカロPによる楽曲がある。良い曲だらけなので、ぜひ1度聞いてほしい。

他にもこのゲームの魅力として「キャラクターの豊富さ」がある。登場するキャラは40名を超え、ツンデレ、ヤンデレ、ボーイッシュなど個性的なキャラクターが多い。さらに、キャラにはしっかりボイスが付いており、ストーリーはフルボイスとなっている。「水瀬いのり」など有名声優もキャラの声を担当している。

興味がある人は、ぜひ1度プレイしてほしい。また、楽曲だけでも聞いてほしい。

未リリース

1. プロジェクト・ノア

まず、このゲームのジャンルは「ストーリー更新型ターン制海戦RPG」となっている。ストーリーの内容は、「地殻変動による海面上昇により、海に飲まれかけている惑星『ノア』。人類は、AI『エムザラ』

が導き出した『全人類移民計画』に従い、巨大な移民船『セカンドクレイドル』の建造を開始する。同時に、それを起動させる12隻の『方舟』と『方舟』をコントロールすることができる特殊な能力を持つ者たち『アドミラル』の搜索を開始した。しかし、人々は全人類を移民させると主張する『全人類移民派』、選ばれた者のみを移民させるべきと主張する『選民移民派』、惑星ノアと共に全人類は海に還るべきと主張する『終末派』の3つの派閥に分かれてしまい、派閥を代表したアドミラルたちによる方舟継承権を巡った争い『継承戦』が行われた。そして最後の方舟が見つかり、この方舟継承戦に主人公・御船真瀬が参戦する。」となっている。(公式ページより※一部省略あり)

これ以外には、キャラの絵や声優ぐらいしか情報が公開されていないが、ストーリー内容だけで面白そうだと感じた。PVも公開されているのでぜひ観てほしい。リリース日は2019年5月配信予定となっている。

ボードマーカ―二種の可能性

Lockon

私はボードマーカが度重なる上方修正で強くなり可能性を感じている。まずボードマーカの

メイン特徴を見てみよう。塗りが非常に強い、イカ速人速が速い、射撃の前後の隙が少ない（あの煽りは通信の問題で他の人には全ては表示されないほど速い）、しかし対面はボールドマーカ―。以上のことからボールドマーカ―は相手のヘイトをかい味方の足場作りをする動きが強いことがわかる。

次にサブウェポンとスペシャルをそれぞれ見てみる。まずボールドマーカ―無印はカーリングとチャクチ。カーリングで動きまわりチャクチをため前線にいる味方のところに隕石チャクチをし足場を作っ
てあげるのが良いだろう。

次にボールドマーカ―ネオのサブスペはビーコンとマルチミサイルである。ビーコンを自陣高台に一個敵高台の下に二個置くつもりでおり敵陣地を動きまわる動きをするのが理想である。そしてマルチミサイルは味方が前に入るタイミングでうち足場作りと削り、センサーの役割をする。

この様な動きを知ることができれば対抗戦やリーグマッチで勝利することができるであろう。

シャドウバース

ローテーション

ギルタブルル軸ヴァンパイア

HN しめさば

1. デッキレシピ



- 不穏なる闇の町 × 3
- 双石の悪魔 × 3
- ヴィーラ × 3
- ライカンベルセルク × 2
- 血の取引 × 3
- 鋭利な一裂き × 2
- ヴァルツ × 1

ギルタブルル × 3
フルフル × 3
孤独なる玉座 × 3
フィーナ × 3
デビルアイドル・トリル × 2
レイジコマンダー・ラウラ × 3
邪眼の悪魔 × 2
ディアボロス・アギト × 1
カラミティブリンガー × 3

2. カード解説

双石の悪魔、血の取引

・ドロソ。初手に握りたい

孤独なる玉座

・カウントダウン4で自分のフォロワーが1体なら+1/+1して守護をもたせるアミュレット。ギルタブルルを20/20守護にしたりできる。基本的には4ターン目以降に置き、カラミティブリンガーでコントロールする。

ギルタブルル

・今回のメイン。9 ターン目で最大 19 点ダメージを与えられるロマン砲。カラミティブリンガーで体力を一気に減らして調節するのがよい。

フィーナ

・エルフ、ドラゴン、聖獣対策。リーダーに 1 点与えることもできるのでギルタブルルの足りない分を補える。

ラウラ

・ギルタブルルに疾走を持たせられる。進化で 5 点疾走なので相手リーダーを削っておきたい。

3. 最後に

ランクマッチの勝率は 2 割程度なのでデッキを作る場合は自己責任でお願いします。

遊戯王サプライ紹介

チモリ

1. 初めに

新入生の皆さん入学おめでとうございます。ここでは、遊戯王をするうえで自分が使っているサプライ、特にスリーブについて紹介しようと思います。

2. 遊戯王と言えばデュエルマスターズやヴァイスシュヴァルツと比べ一回り小さいサイズのカードであり、市販のキャラクタースリーブはデュエルマスターズなどのサイズに合わせてあるため、遊戯王やバトルスピリッツなどのカードを入れてしまうとぶかぶかになってしまいます。

3. 遊戯王公式スリーブを使う場合

1 重目：Answer スモールサイズ用トレカプロテクトジャストタイプ（100枚入り）

2 重目；遊戯王公式スリーブ

3 重目ブシロードスリーブコレクションミニオーバースリーブ（自分は超硬）

1重目はあってもなくても変わらないのでお好みでつけてください。

4. 市販のキャラクタースリーブを使う場合

1 重目：Answer スモールサイズ用トレカプロテクトジャストタイプ（100 枚入り）

2 重目カードバリアーハイパーマットミニ

3 重目キャラクタースリーブ

4 重目 BROCCOLI スリーブプロテクターマット & クリア

1 重目はあってもなくても変わらないのでお好みでつけてください。

2 重目に遊戯王公式スリーブをつけてもいいのですがせっかくのイラストがもったいないと思い、2 重目に公式スリーブを使うことはありません。

2 重目の上にデュエルマスターズなどのジャストサイズのスリーブをつけてキャラクタースリーブに入れることもできます。（お財布的に厳しくなるのでやっていますが）



5. 最後に

カードに傷がつかないようにするためのスリーブですが、自分の好きなキャラクターやアニメのスリーブを使っているとそのスリーブにも傷がつかないようにしたくなりますよね。

余談ですが、1度だけスリーブプロテクターをつけていても少し汚れが付くのが嫌で、キャラクタースリーブの上に2種類重ねたことがあるんですが、かなり大きくなった挙句、1デッキのスリーブで約3000円かかってしまいそれ以降は大人しく公式スリーブを使っています。まあそうするとキャラクタースリーブがどんどん溜まって行って使うかわからないに未開封のキャラスリが10個を軽く超えてしまったわけで…

6. おまけ

カードゲームと言えばスリーブだけではなくプレイマットも使いますよね。プレイマットもせっかくならと好きなキャラのものを買ったり、スリーブとそろえてみると・・・そうしていくうちにプレイマットも汚したくないな…となってくるかも――

そんな人ようにカードラボのプレイマットカバー【しまっていいとも】がおすすめ
プレイマットケースには入らなくなるものの汚れにくくなります。
一度使ってみてはどうでしょうか。



大学周辺の
ゲームセンターにつ
いて

HN : iroha

はじめに

新入生のみなさんご入学おめでとうございます。受験勉強お疲れ様でした。大学生活楽しんでくださいね！

ご挨拶が遅れました、iroha と申します。法文の4回生です。ハンドルネームで呼ばれることは滅多にないので別に覚えなくていいです。例会ではこれと言って決まったゲームはしていないのですが、実はゲームセンターの音ゲーが好きだったりします。

というわけで、この記事では新入生向けに大学周辺のゲームセンターについて書いていきます。松山に慣れた人は読んでも特にメリットがない記事です。ただし、筆者は基本セガの音ゲー（もっと言えば主にチュウニズムと maimai）しかしていないので、コナミのゲームのことについては情報がうすくなります。そして曖昧な記憶に基づいて書くので具体的な数値などは期待しないでください。主観に基づいた記事ですので、そこはご了承ください！

1. MG キスケ店

JR 松山駅のすぐ近くに 있습니다。キスケ BOX という、温泉とかカラオケとかも入っているアミューズメント施設の 1 階です。大学から自転車で 10 分も走れば着きます。

ここはとにかく種類が豊富！そして広い！！だいたいの筐体が 2 機以上あります。maimai が 2 台あるのはこと後述の駅前スタジアムだけだった気がする。新機種を比較的早く入れてくれるのもここですね。前述の通りアミューズメント施設でして、建物内にマクドナルドがあるため、ゲームしてて疲れたら小腹を満たしつつ休めるのが嬉しいポイントです。

2. 駅前スタジアム

ここも JR 駅近くです。駅前で駅舎を背にして立って右手にあります。バッティングセンターも併設されています。

そこそこ筐体の揃えが良いのですが、若干の入りにくさがあります（主観に基づく）。しかしその分落ち着いてプレイすることが可能！2 年前はキスケよりも営業時間が長くてキスケの音ゲーのプレイ可能時間終了後で遊び足りない時に行っていたのですが、

今は HP 見た感じだと閉店時間が両方同じになっているのでこの点は不明です。気になれば自分の目で確かめて下さい。

3. MG 大街道店

大街道という商店街の中にあります。献血ルーム横の大きなゲームセンター。商店街の中には他にも何軒かゲームセンター自体はあるのですが、音ゲーをするならここです。ここ以外は置いてあっても太鼓の達人だけみたいなお店ばかりなので…。利便性の良い場所にあるので夕方は露骨に込み合っているため注意。

上記2店と比べてラインナップは劣らないのですが、筐体数は少なめです。しかし、松山市内で唯一ラブライブの音ゲーが置いてあるお店なので、ラ！のアーケード版の民はここに行くといいです。チュウニとオンゲキと太鼓の達人、ラ！は複数台あったと思います。

4. バンバン2

大学から徒歩数分の位置にある、隠れ家的なゲームセンターです。空きコマにちょっと叩きに行くのにち

ようど良い場所に在ります。落ち着いてプレイできる環境です。上階にはビリヤードが出来る施設が併設されています。

ラインナップが豊富です。ただし、ほとんどの筐体が1台ずつしかなかったり、オフラインになっている筐体があったりはします。しかしその分、少しお得に遊べるとかはあったと思います。ちなみに、チュウニと maimai はオンラインになってるので Aime カード使用可能です。他はプレイしないので知りません。

以上4軒が大学から行きやすい所にあるゲームセンターになります。他にも足を伸ばせばゲームセンターは色々あります。しかし恐らく上4軒に行けば全て解決すると思われます！

終わりに

以上、大学からアクセスしやすい場所にあるゲームセンターを書いてきました。少しでもお役に立てれば幸いです。ただ、最初にも述べた通りこれは主観に基づく記事であり、自分で行けば違う印象を受けるかもしれません。ポタンの押しにくさなど遊んでみないと分からないこともあると思います。実際に行って遊ん

でみてください！

末筆になりますが、皆様の音ゲーライフがより豊かなものになるよう、心よりお祈り致します！

【DM】 武者チクセキ剣

6

む しゃ けん

武者ザンゲキ剣



呪文

◆ S・ト!
 ■ 相手のマ
 ー。バトル
 ン》が1体
 チャーをも
 その切っ先



illus. Shishizaru

1体破壊す
 著・ドラゴ
 下のクリー
 如く。



©2008 Wizards of the Coast/
 Shogakukan/Mitsui-Kids ◆ 29/55/76



帽子

はじめまして。帽子です。今回は復帰勢
~~を釣るため、~~僕が半月くらい使っている
デッキを紹介します。古き良きボルメテ
ウス武者ドラゴンと新カテゴリ「蓄積さ
れた魔力」を採用した武者ワンショット
です。

デッキレシピ

ガチャログ | D92011231

ボルメテウス・武者・ドラゴン x 4枚

バルケリオス・武者・ドラゴン x 4枚

バルケリオス・ドラゴン x 3枚

異端流し オニカマス x 2枚

勇愛の天秤 x 4枚

蓄積された魔力 x 4枚

蓄積された魔力の渦 x 4枚

水面護り ハコフ/蓄積された魔力の縛

り x 4 枚

サイバー・チューン x 3 枚

竜装 ザンゲキ・マッハアーマー x 4

枚

終末の時計 ザ・クロック x 4 枚

カード解説

ボルメテウス・武者・ドラゴン

効果は淡白ですがサポートカードがやたらにいっぱいあるのを利用します。



切り札ですがもはや値段すらついてま

せん。10年前のカードなんで当たり前ですが。



バルケリオス・武者・ドラゴン

場にボルメテウス・武者・ドラゴンが居ると

何体でもタダで出せま

す。つよい。地味に手に入れにくいのでヤフオクやメルカリ推奨

バルケリオス・ドラゴン

場にアーマードドラゴン 2 体でタダで出せます。



す。相手のアーマードドラゴンも数えるのは覚えておきましょう。



蓄積された魔力

カードを1枚引いた後、

墓地の「蓄積された魔

力」と名前にあるカー

ドにつき追加でカード

を引きます。終盤には2マナで5枚ドロエ

たりする

水面護り ハコフ/蓄積された魔力の縛り

蓄積された魔力の渦

「蓄積された魔力」のシールドトリガー



一です。手札に来てもし捨てれば魔力が溜まるので無駄がない。

このデッキはある程度まとまった手札を必要とするのであまり1マナブロッカーとしては使いたくないところ



終末の時計 ザ・

クロック

出た時効果でその

プレイヤーのター

ンを強制終了しま

す。

ザンゲキマッハアーマー出した上でこれをシ

ールドトリガーさせて返しのターンで武者から

一斉攻撃するのは王道の逆転ルート



竜装 ザンゲキ・マツハアーマー



このデッキの核です。

ドラゴンまたはサムライのコストを

1減らし、クロス中

にドラゴンまたは

サムライ全員にスピードアタッカーを付与す

る能力をもち、ボルメテウス・武者・ドラゴン

にタダでクロスできます。

4ターン目に出してもクロスギアなので殆ど

除去されません。ないはずでした。

ムーブ解説



まずは手札交換を繰り返して手札に必要なカードを集めます。捨てるカードは蓄積された魔力が望ましいです。ボルメ

テウス武者ドラゴンは常に一枚キープし
ましょう。ダブってないのにボルメテウ
ス武者ドラゴンを捨てるとう武者をずっ
と引けずに負けることが多いです。

4 ターン目はザンゲキマッハアーマーを出します。ない場合はひたすらカードを引きましょう。

ひたすらカードを引いて、ボルメテウス武者ドラゴン、バルケリオス武者ドラゴン、バルケリオスドラゴンを絡めて相手をダイレクトアタック出来る手札になったら、出せるだけ出して殴りましょう。武者ドラゴンはなるべく最後に殴ります。シールドトリガーでブロッカーが出

ても、効果で破壊して突っ切れます。

スパーク系統は知りませ

ん



まとめ

ちょっとカードパワーが足りないところ
はありますが決まるとなかなか楽し
いですし、動きもわかりやすく、何より
相手の意表を付けます。何人がこれを読
んでいるか分かりませんが、ここから一
緒に遊んでくださると嬉しいです。

おわり？

余談

3/30 発売のデュエマ新弾でクリーチャー
ではないカードを対象にした除去が
多数登場しました。

「クリーチャーではないカード」



完

おすすめTRPG紹介

～「永い後日談のネクロニカ」編～

注意

「永い後日談のネクロニカ」はR-15Gのゲームです。ゾンビ系が無理な人は6ページ飛ばして回避して下さい。

書いた人：燕尾

〈はじめに〉

表紙でも書きましたがこのゲームには「ゾンビ」「キメラ」「欠損」「死体」「人体改造」…等々のグロテスク&戦争表現が頻出します。そのような要素が苦手な方は今すぐ引き返して下さい。

〈世界観〉

世界は滅びました。資源不足をきっかけとした紛争はやがて核兵器を持ち出した戦争やテロに繋がり、大量の核爆発による核の冬の到来、人類文明は終了してしまいました。

しかし、激化した国際紛争は様々な発明を生み出しました。その中の一つが戦争に大量投入された「アンデッド」達です。死体のなかに改造された粘菌を仕込み、機械や奇怪な生体部品をパーツとして

組み込まれ自立して動く死体兵です。このゲームに参加する人々は特別なアンデッド「ドール」のキャラクターを作り、環境汚染で荒廃した（空は赤錆色で地面は荒野か砂漠、水は油膜が浮かび青白く光る）滅んだ後の世界をそのキャラクターに冒険してもらいます。世界が終わってしまった後の死体たちのゲーム、それが「永い後日談のネクロニカ」なのです。

〈ドールについて〉

アンデッド作成技術をネクロマンシーと言い、それを有した存在が「ネクロマンサー」です。奇跡的に生き延びた人間、記憶や自我を移植して自らアンデッドになった者、アンデッド兵器生産工場などその正体は滅びた世界において様々です。そんな彼ら

に様々な意図の下作られたのが、人の心と確かな意思、わずかな生前の記憶を持ったアンデッド少女、ドールです。ドールは幼い少女のような姿をしていますが、死体であるため苦痛も疲労もなく、肉体をバラバラにされても修復できてしまいます。また多くのドールには機械や武器、おぞましい器官が付与され、高い戦闘能力を有しています。ドールたちはその力を使って、ネクロマンサーが娯楽や悪意で送り込む敵や凶暴な変異生物を打ち払い、自身の生前の記憶を取り戻すため心が壊れるまで歩み続けます。

〈ドールの精神〉

前述のようにドールたちは戦闘能力、再生能力は高いのですが心は生きている少女と変わりません。滅びた世界や

想像主の悪意、敵、生前とアンデッドとなった自身とのギャップに一人で向き合うと正気を失ってしまいます。ネクロマンサーが与えたドールたちの生前の記憶が僅かなのはそのギャップを減らすためです。そして大抵は同じ存在に作られた複数体のドールが同時に目覚め（メタ的に言うと参加者たちが作ったドールたちはゲーム上同じ場所からゲーム開始します）、彼女たちは「姉妹」として共に心を支えあい冒険をします。

〈ゲームの特徴〉

●ゲームの流れ

このゲームは

「(1)アドベンチャーパート」

「(2)バトルパート」

「(3)エンドパート」

の順に進行します。(1)で姉妹たちが目覚め NC(ゲームマ

スターです)からセッションの達成目標である「カルマ」が提示されます。それを踏まえながらNCが描写する舞台をドールたちは探索していきます。そこで出会った敵と(2)で戦闘することになります。そして戦いが終わった後、(3)で物語の終わりを演出し、寵愛点(経験値・功績点)をドールに配布してゲーム終了です。

〈面白いポイント〉

●判定

ネクロニカの判定は10面ダイスで行い、5以下が失敗、6以上が成功となります。ネクロニカはHPの代わりに残存パーツ数で体力を管理し、「7:腕」「9:頭」など達成値に対応する部位にあるパーツが破壊されていくのが独特です。重要な武器を持っ

ている部位を狙うべく、敢えて出目を下げるスキルを使用するのもアリです。

●姉妹との交流

ドールは姉妹それぞれに対して「未練」を持ちます。恋心、依存、嫌悪、友情…などといった他のドールに対する感情のようなものです。ちなみに内容はダイスで決めるので複数体への恋心など事故が多発します。

ドールは凄惨な光景や事実と直面すると「狂気判定」というものが発生し、これに失敗すると「狂気点」を一点獲得し未練に溜まります。この狂気点が4点溜まると発狂し、嫌悪の未練を持つ姉妹に敵対認識を抱き、恋心を持つ姉妹に対し自傷衝動にかられます。これを回避するために姉妹と「対話判定」を行います。

これは姉妹と会話するRPを行い、NCが許可すれば発生します。これに成功すると狂気点を減らすことができます。姉妹全員の全ての未練が発狂するとゲームオーバーですので、攻略の鍵は姉妹との交流にあるといっても過言ではありません。

●キャラメイク

ドール作成時のスキル、パーツ決めがとても楽しいシステムです。パーツのことをネクロニカでは「マニューバ」と呼び、

武装マニューバ
⇒日本刀、対戦車ライフル…
変異マニューバ
⇒つぎはぎ、よぶんなめ…
改造マニューバ
⇒アーマーシキ、レーザービーム…

の3種類があります。どの種類のマニューバを多く取れる

かはドールの「クラス」に依存します。クラスは右の6種類の中から2つを選択し、選んだものがドールの傾向、性質になります。

ステーション
献身と不死性、頑健なる屍少女。
タナトス
白兵戦闘に長けた戦場の女神。
ゴシック
屍人喰らいの異端、捕食者。
レクイエム
長距離攻撃では随一の銃使い人形。
バロック
歪んだ異形の肉体を持つ女怪。
ロマネスク

優雅に舞い踊る朽ち果てた舞姫。

この選んだクラスによって、クラスごとの特殊能力である「クラススキル」も決まるのですが、自分が作りたいドールのイメージに合わせて決めるのも楽しいです。マニューバにも武器だけでなく、出目を増減したり被ダメを軽減したりと様々な効果を持つものがあり、マニューバの構成だけでもかなりテンションがあがります。

●戦闘システム

戦闘はNC裁定になる箇所はややあれど、システムチックになっていて戦闘を楽しみに参加してもいいくらい面白いつくりになっています。

ドールとその敵たちは奈落、地獄、煉獄、花園、楽園の6つのエリアに配置されます。NCがカウントを戦闘参加者中一番高い「最大行動値」（選んだマニューバで変動します）から開始し、1ずつ減っていくカウントと同じ行動値のキャラクターはマニューバの使用を宣言します。攻撃判定に成功すれば相手にダメージを与えることができ、判定の成否に問わず使用したマニューバに設定されたコストの分だけ自分の行動値を減らします。このカウントが0になれば1ターンが終了です。行動値がカウントと異なっても使用できるマニューバもあり、出目を操作して攻撃を失敗させる、行動値の減少、配置の変動、誰かがマニューバの使用を宣言した時のみ使用できる特別なマニ

ューバで攻撃することなどができます。行動値をガンガン減らして妨害や支援、カウンター攻撃を行う、セーブして攻撃回数を増やすといった、NC v s PL達の駆け引きや計算も楽しめます。

〈まとめ〉

ここまで大変見にくい&読みにくい文章を追って頂いた方には申し訳ないのですが、ここまでの内容を簡潔にまとめると、「週末世界で改造され巨大な武器を抱えたゾンビ少女たちが、折れそうな心を支えあいながら襲ってくる敵を倒し、生前の自分や創造主と向かい合うゲーム、みんな好きでしょ??」です。

たしかに欠損やはらわたがこぼれるのは当たり前、たいいのドールはネクロマンサーの悪意による試練に見舞われ辛い思いをすることにな

り、基本的に悪趣味すれすれのゲームです。しかし、年表まである程作り込まれた世界観、揺らぎ震える少女の心の機微、キャラクター同士の対話、考え抜いたマニューバ構成で挑み勝利する快感などの喜びを参加者全員で分かち合うことができる大変楽しいゲームでもあります。ぜひここまで読めた方、ネクロニカのルールブックの表紙を見て怯まなかったらぜひ手に取って遊んでみてほしいです。(グロテスク表現が苦手な方は検索しないほうが吉)

最後になりますが、ネクロニカは世界観もシステムも面白いゲームです。ぜひ興味を持たれゲームに参加したい、と思う方はぜひゲーム研究会へお越しください。時間とルブがあればぜひ一緒に遊びましょう。新しいドール、も

しくはNC候補の参入心より
お待ちしております。

参考文献

- 神谷涼著「永い後日談のネ
クロニカ」、つぎはぎ本舗、
改訂第一版

おまけ

「関連本ありすぎて最初にどの本買ったら分からない」がネクロニカもわりと起こり得るので、関連本の紹介を軽くしていきます。

●永い後日談のネクロニカ (¥3240)

⇒基本ルールブック。これが無ければゲームが始まらない。最低でもNCの一冊が必須。

●『歪曲の舞踏』—ESP サプリメント (¥2160)

⇒新クラス「サイケデリック」とその生まれた歴史、その他新しいスキル、マニューバ、敵のデータとESPシナリオが収録され、NC、PL両方向け。より多くのデータ欲しい人向け。

●『箱庭の物語』 (¥2160)

⇒NC向けのサポート。追加の敵データ、シナリオ、敵の管理シートやキャラクターのペーパーコマが付いている。

●『最果の戯曲』 (¥2592)

⇒ドールの生前の記憶、「記憶のカケラ」の追加データや死後経歴表などドール向けのデータ、目覚めの場所表や追加シナリオ10本などNC用の要素もある。

●『お茶会をもう一度』『彼の鐘はもう二度と』

⇒公式のリプレイ。流れや遊び方を知るのに良い。

オススメのシステムを紹介するのこれで3回目にして、毎度紹介するシステムのループっぽいレイアウトを目指しているのですが今回めっちゃ難産でした。

TRPG

「永い後日談のネクロニカ」の手引き

～かわいいは作れる～

著者：ねむ

※はじめに※

今回は「永い後日談のネクロニカ」を紹介しようと考えていましたが、まさかの被っちゃった結婚を起こしてしまったので基礎的な説明は燕尾さんに任せ、こちらではドールの構築についての考察をします。したがって、本稿は初級者～中級者向けの説明となります。

※セッション上での簡単な用語解説※

- 姉妹…セッションを行う PC 全員を指す
- ネクロマンサー…ドールの製造者、あるいはゲームマスターを指す(略称は NC)
- 狂気点…狂気点がたまるとドールは発狂し、狂気点が取り除かれるまで行動不能や追加発狂等のデメリットが生じる
狂気判定は他ドールとの対話判定によってのみ取り除かれる
- マニューバ…スキルやパーツを全てまとめた呼称

※バトルパートの舞台について※

バトルパートの舞台は5か所に分かれます⁽¹⁾。

ドールが初期配置に選択できるのは【楽園】【花園】
【煉獄】で、敵の手駒が初期配置されるのは
【煉獄】【地獄】【奈落】です。

舞台の配置は後述する移動や射程に関連します。
また、安易に奈落や楽園に移動するとメンバーと
分断されたり、何もできないままバトルパートが
終了してしまったりすることがあります。

(1) バトルパートの舞台



※ドールの作り方※

ドールを作るためには、最初にキャラクターの
性格を振り分けた【ポジション】とドールの
デザインや戦い方を振り分けた【クラス】を決める
必要があります。バトルパートで使用しようと
しているコンボを元にして決めるのも良いですが、
デザインや自分の作りたいドール像に沿って
考えていくのも醍醐味の1つです。

また、ロールプレイはあくまで推奨であるため、必ずしもきっちりと演じる必要はありません。

※マニューバについての簡単な用語説明※

- 最大行動値…最大行動値の合計が多い順に行動する
(同速の場合敵側から行動する)
- オート…常時効果を発揮するマニューバ
- アクション…バトルパート中の自身のカウント時
- ラピッド…バトルパートで誰かがマニューバの使用を宣言した時(対象マニューバの効果が発生する前に効果が発生)自身のカウント時にアクションと同じように使うこともできる
いずれも1ターンの1回しか使えない
- ダメージ…バトルパートで対象が攻撃を受けた時
1ターンの1回しか使えない
- ジャッジ…バトルパートで誰かがダイスを振った時
1ターンの1回しか使えない
- コスト…コスト分だけ現行動値を減らす
- 射程…使用者のエリアを「0」としてカウントする
射程内の対象を選んで影響を与えることができる
また射程が「自身」の場合他者には使用できない
- 移動…使用者のエリアを「0」としてカウントする
移動させる方向は任意

射程が「自身」以外なら他者を動かすことも可能

- 支援…射程内の対象の出目に数値を上乗せする
- 妨害…射程内の対象の出目から数値を差し引く
- 移動妨害…射程内の移動距離から数値を差し引く
- 防御…射程内の対象が受けたダメージから数値を差し引く

またダメージ0にした攻撃が「爆発」「切断」を
持っていた場合無効化する

- 転倒…射程内の対象の現行動値を-2する
- 切断…攻撃が命中した場合対象は切断判定する
切断判定に失敗すると命中箇所のすべてのパーツが
損傷する
- 爆発…攻撃が命中した場合対象は命中箇所に
隣接する箇所(【頭】 - 【腕】 - 【胴】 - 【脚】 の順に
隣接している)を1つ選び同じ数のダメージを受ける
- 全体攻撃…射程内のエリアを一つ選びエリア内
全員にダメージを与える
- 連撃…攻撃後に同じ攻撃を行う
判定に成功し続ける限り指定された回数行うことが
できる
- 精神攻撃…対象の狂気点を増やす
敵の手駒のみ使用することができる

- 増援…特定の手駒を対象エリアに配置する
敵の手駒のみ使用することができる

ポジション

【アリス】

癒し系な RP が推奨されるポジションです。基本的に狂気点を下げるスキルがメインで、人数が少ないセッションではあまり優先されないポジションですが、長期戦になった場合や精神攻撃持ちの敵がいた場合バトルパート中の対話判定は貴重な回復ソースになるので、決して蔑ろにはできません。アリスらしい働きをするのであれば【癒し】を取得するのがベターです。NC の裁定次第ですが【少女】や【負けられない心】は自身にしか影響が及ばないため、姉妹内でのヒーラーとしては運用できません。また、ステータシーやゴシックなどの盾になるクラスと【お姫様】を組み合わせると使用しやすいかもしれません。

【祈り】や【輝く表情】は発動条件が厳しいので採用が難しいです。

【少女】とはコストや射程、姉妹がお互いに対話判定が行えるといった点で差別化されている

ため、場合によっては【ボイスエフェクト】を取得するのもいいかもしれないですね。

【ホリック】

狂気的な RP が推奨されるポジションです。

狂気点と火力を同時に上げる諸刃の剣のスキルが多いので、姉妹にアリスがいると安心です。

どのスキルも強力なものですが、迷ったときには

【修羅】をとっておけば間違いはないです。また、狙って引き起こすのは少し難しいですが、【恋心】+

【リミッター】+【修羅】は非常に強いコンボとして有名です。このスキルとよく比較される

【業怒】は、攻撃の判定が失敗する可能性や最大ダメージの値などからあまり選択されませんが、サヴァント以外の敵に攻撃する際の威力でいえば、【修羅】よりも上です。また、四面楚歌な状態で戦わざるをえなくなりますが【加速する狂気】は発動しやすく汎用性が高い強スキルです。

【衝動】は扱いが難しいですが【アンテナ】と組み合わせることでリスクなしで【単分子繊維】や

【アンデッドガン】などのコストが高い

マニューバを同カウント内に使うことができます。

構成によっては【墮地獄】や【狂気の果て】を

入れるのも面白いですが、いずれにしても他姉妹との相談は必須です。

【オートマトン】

感情を殺した RP が推奨されるポジションです。自身の破損を伴うスキルが特徴です。そのためバトルパートが終わった際に被ダメージが多くなりがちなポジションでもあります。攻撃特化のドールを作ったもののポジションをどうしようか迷っている場合やファンブラーはオートマトンの【無茶】を活用しましょう。

【無茶】を使用するために【つぎはぎ】を取得するのも有効です。【援護】は支援系としてはかなり強いマニューバです。ただし、姉妹に高火力アタッカーほしいので構成をする際には相談しておきましょう。

【連合の檻】【氷の心】【私は人形】【血の涙】

【敵は敵】は使える場面が限られるのでなかなか難しいのではないのでしょうか。発動するとかなり有効ですが、【無茶】や【援護】をとる方が無難です。

【氷の心】は精神攻撃に対して効果がないのでバトルシーンで活かすのは厳しいです。【血の涙】や

【敵は敵】、も絶妙にかゆいところに手が届かないスキルなので、うまく使うのは難しいです。

【ジャンク】

静かに抗う RP が推奨されるポジションです。

【随行】はコスト 0 で移動ができる優秀なスキルですが、タイミングを見極めることが難しいためプレイヤースキルも必要となります。

また【半壊】は一見すると地味なスキルに見えますが、かなりの壊れスキルです。

ネクロニカにおいて【たからもの】は多く持つとそれぞれメリット・デメリットが発生しますが、スキル【半壊】においてはこのデメリットを無視することができます。これによりたからものを増やすことで発狂を防げます。

【奈落への抗い】は発動してからが強いですが、発動するまでの道のりがかなり長いです。単騎で敵陣に突っ込んでいかなければいけないのは相当なデメリットでしょう。移動コストの痛さと射程がかなり限定的という意味では【楽園の守護者】もロマンススキルと言わざるをえないでしょう。

【手負いの獣】や【地獄の住人】もコストの割には効果が弱いので、どのスキルをとればいいのか

迷ったときには、【随行】や【半壊】をとるのがベターだと思います。

【コート】

冷静な RP が推奨されるポジションです。

攻撃よりも支援に特化していて、どのスキルも支援として地味ながらも非常に優秀です。ただし、他のポジションに比べて定石が少ないため、プレイヤー自身の臨機応変な対応が必要です。

【助言】は支援か妨害を選択できる上に射程の長さやコスト0と補助系統マニューバの中でもトップクラスの使いやすさです。また、【看破】は

【助言】と同じく射程の長さやコスト0が魅力ですが、このスキルはあくまで切り札的立ち位置なので切りどころを間違わないように対処しなければいけません。

【先読み】は、高火力アタッカーがいた際に強力な補助手段になります。しかし、上記2個のスキルがより優秀なので、優先度は低めです。

【作戦】はかなりテクニカルですが、場面によってはかなり有用なスキルになりえます。ただし死にスキルになることも多いので汎用性を取るのなら上記2個のスキルで安定でしょう。

いずれにしてもメイン火力は別の姉妹に任せることが必須です。

【ソロリティィ】

統率を取る RP が推奨されるポジションです。

【号令】はラピッドとして全員で一斉攻撃が行える非常に強いスキルです。1 ターンに 1 回しか使えない上にコストの前借りでの総攻撃なのでタイミングを見計らうのが重要です。また、このスキルを使う際はそれ相応に熱い RP を行うべきでしょう。

パートごとに狂気の回復上限があるネクロニカでは、【内緒話】は地味ながらも嬉しいスキルです。ただ、使うのを忘れがちなスキルでもあるのでスキル申請を忘れないようにしましょう。これらに比べると【克己心】【優雅】【花園の集い】

【姉妹のくちづけ】【心を鬼にして】は効果が弱いですが、フレーバーを大事にするので あれば【姉妹のくちづけ】【優雅】などは一考してみても面白いかもしれません。実用性はないですが……。

【号令】がかなり強いスキルなので、【号令】が使えるドールをメンバーに入れるためだけにソロリティィをとることもあります。

ソロリティのスキルに困った場合は是非【号令】を取得してみましょう。

クラス

【ステーション】

基本的に壁役を努めるクラスです。

基本的にドール作成時は攻撃手段よりも修復や防御、妨害などの手段を優先すると仕事がしやすいです。

【庇う】はステーションの基本スキルと言えます。メイン盾として動くステーションがこのスキルに何を付け足すかは姉妹の構成に合わせて決めましょう。

【平気】はシンプルながらも安定感があります。ネクロニカは基本的に短期決戦が基本なので取って損はないスキルです。このスキルを取るときは攻撃マニューバを取得すると無難です。【肉の盾】は防御力、【死に続け】は回復手段として使えます。

【臍物豚】や【死人の流儀】で姉妹のバックアップ役に回るのも1つの手です。

これらのスキルの中でも異彩を放つ【失敗作】はかなり優秀なスキルなので、攻撃型のドールのサブクラスに選択すると安定しやすいです。

【うじむし】とセットで取得しましょう。

【タナトス】

接近戦に向いているクラスです。

コストの大きさなどの点から考えてダントツで優秀なスキルは【殺劇】です。この殺劇は攻撃型が二人以上いることでより強力になるので、他 PC とのバランスも考えながら構成したいスキルです。ソロリティのスキル【号令】と合わせてみても面白いです。また、どの TRPG においても妖怪 1 足りないは現れるので、【死神】を取って安定性を重視することも可能です。

タナトスのスキルを取るうえで一度は考察する

【災禍】は、舞台を整えるのが少々手間ですがレギオンが多いシナリオなどでは 1 カウント内で一掃することも可能な強スキルです。【名刀】や

【単分子繊維】とコンボを決めていきたいですね。

ただし、コストがなかなか重いので構築する際は他のマニューバでバランスを取りましょう。

【刹那】や【必中】、【断罪】【冥王】は上記に比べると汎用性や実用性に欠けます。

—【刹那】や【冥王】はフレーバーテキストが——

やたらとカッコいいですが。

【ゴシック】

再生力に特化したクラスです。

ゴシックの特化スキル【暴食】も十分優秀な

スキルですが、他のスキルと比べると優先度は

低めです。ステーシーの【庇う】と組み合わせる

【肉の宴】は一人で他のPCのカバーができるほど

優秀です。メインタンクでなくても汎用性が高く、

どんな場面でも腐ることがないスキルです。また、

【背徳の悦び】と【きもちいいくすり】を取ると

攻守ともに優秀なドールに仕上がります。

基本マニューバを直せる【肉の宴】とともに

【引き裂き】を取ることで【シザーハンズ】並みの

マニューバを何度でも使うことができ、

修理コストも軽くなります。【完全捕食】は弱った

レギオン以外の敵を防御無効で落とせます。そして

脅威のコスト0が嬉しいスキルでもあります。RPが

はかどるスキルですね。

【捕食者】【下なめすり】はゴシックを取ってまで

行うほどではないという印象です。【悪食】は――

ほとんどサヴァントにしか意味がないうえに――

—【オートセパレート】でほぼ完封できちゃいます。

【レクイエム】

遠距離攻撃の役割を担うクラスです。

【子守唄】が優秀なスキルなので、バックアップをするために【銃神】をとるのが基本です。筆者は【対戦車ライフル】が好きですが、基本的には【アンデッドガン】と【ショットガン】などの組み合わせが一般的です。また、後述の【アンテナ】＋【サイコブラスター】構築ではほぼ必須の構成です。

スキル【銃型】は上記の【子守唄】を組み合わせることで、コスト1で妨害2を行うことができるおいしいスキルです。装備の強化パーツはコストが重いので【集中】は計算しながら使わなければいけません、単純な攻撃判定＋1は大きいです。(TRPGをやっている人は良くわかると思います……)

装備2目的で取った近接アタッカーは

【最高の戦友】の採用が必須となるでしょう。ファンブラーは【後衛の誇り】を一考してみるのも面白いです。威力も追加効果も大きい射撃攻撃は

「1発だけなら誤射かもしれない」では
すまないで……。

【バロック】

【変異】のパーツに特化したクラスです。
人外的な見た目のドールを作りたい人はこの
クラスを習得することをおすすめします。非常に
優れたメインアタッカー向けのスキルが
揃っているので、アタッカーはこのクラスを取って
損はないです。【狂鬼】は他の攻撃判定出目の
上昇能力に比べ汎用性はありますが、バロックの
スキルは他クラスと組み合わせるととても強く、
さらに魅力的です。タナトスなら単純に攻撃の
ダメージを上げる【怪力】、ステーシーなら

【庇う】を取ったうえで防御1を何度でも
行うことができる【再生】を選ぶと便利です。
さらに、変異の強化パーツは強力なものが多いので
【歪曲】を取得してドールを強化したり、【業軀】を
【棺桶】【救急箱】【ジャンクパーツ】と
組み合わせて修復を行ったりなどオールマイティに
使うことができます。

【凶化器官】でロマン砲を作ってぶちかますのも
一つの手段です。

シンプルながらも使い方に個性が出るクラスです。

【ロマネスク】

【改造】のパーツに特化したクラスです。

機械人形のような見た目のドールを作りたい人はこのクラスを習得することをおすすめします。

また、低コストでスキルが使えるのも魅力です。

【円舞曲】は少ないコストで自身が対象の攻撃判定を妨害できるスキルです。レクイエムの

【集中】よりこちらの方が使いやすいでしょうか。

【死の舞踏】は単なる振り直しなので、このスキルを使った結果ファンブルが起るリスクも当然あります。ですが、無論振り直しスキルはTRPGにおいて強いのは定石です。

【調律】は他人を対象に選べるステーションの

【平気】です。1つしか選べないのが難点ですが、メイン火力を復活させる応急処置としては十分でしょう。【愛撫】もコスト0の転倒でここぞというときに使いやすいはずです。

【時計仕掛け】で選べる【改造】の強化パーツは多岐に渡るので、ドールにあった強化パーツを選択しましょう。【数多の手管】や【狂った歯車】を

使う機会は少ないので、上記スキルに比べると優先度はやや低いでしょう。

【サイケデリック】

『歪曲の舞踏』から追加されたクラスです。扱いにくいので初心者にはあまり推奨されていません。というのも、特殊で強力な技が使えるかわりに他のドールよりもパーツが少ないため壊れやすくなっています。ですので、バロックの【歪曲】やロマネスクの【時計仕掛け】などと組み合わせて使いやすくするのも1つの手です。【歪める力】【拒む意志】【魂の抱擁】【喪失の共有】は効果に対してあまりにもコストが大きいため正直使い物になりません。【運命歪曲】での緊急避難、【虚空の玉座】での妨害無視などはまだ使える部類です（低耐久力の——サイケデリックが前線に出る状況とは……？と——なりますが）また、サイケデリックの有名な壊れスキルに【盤上の駒】がありますが、あくまで妨害スキルとして強力なので決定的な攻撃力になるわけではないことも注記しておきます。

※ドールについての考察※

ここでは少し踏み込んでドールの構築の例を挙げます。

★ソロリティ【号令】+タナトス【殺劇】

同じ対象への攻撃を同カウント内で意図的に行う構築です。これに【名刀】や【単分子繊維】といった高火カマニューバを組み合わせれば1カウント以内にホラーやサヴァントを粉碎することも可能です。

★サイケデリック+バロック【歪曲】/ロマネスク【時計仕掛け】

サイケデリックのパーツが少ないというデメリットをカバーする構築です。このほかにも、サイケデリックは【運命歪曲】などが魅力的ですが、狂気点が一気に上がるのがネックなので、【ボイスエフェクト】を習得したり他メンバーにアリスを任せたりするのもいいかもしれません。

★【アンテナ】+【サイコブラスター】

ノーコストで最低でも4点以上の射撃攻撃ができるロマン砲構築です。支援を積めばホラーの一撃粉碎も狙えるのが魅力です。寵愛点後に【リミッター】を取得すると【恋心】などの併用で射撃攻撃4を与えながら最大行動値を上げることも

可能です。1回攻撃すると攻撃手段がなくなるので他の攻撃手段も用意しておくが無難です。

※終わりに※

ネクロニカはとてもニッチでTRPGの中でもなかなか手を出しにくいジャンルですが、その分はまるととても面白いシステムです。1人でも多くの方に興味を持っていただけたら幸いです。

※参考文献※

『永い後日談のネクロニカ』

『最果の戯曲—永い後日談のネクロニカ』

『箱庭の物語—永い後日談のネクロニカ』

『歪曲の舞踏—永い後日談のネクロニカ』

『永い後日談のネクロニカ』

<http://www.nechronica.com/>

大体こんな感じ
Tetris99

HN:Ev

この本の最初のほうであいさつをしていた者です。ハンドルネームは「いぶ」と読みます。サークルのほうでも会長ではなくハンドルネームで呼んでもらえると助かります。(反応が遅れるから)

前置きはほどほどにして、ざっくりとしたものですがテトリス99で勝ちを目指すにはどういうことが求められているのかを解説しようと思います。私が個人的に必要なこととして挙げるのは、操作の正確性と状況に応じた作戦を選択することが勝利に近づく秘訣です。

操作の正確性を向上させると、プレイにミスが減ることにより、攻撃時により多くのラインを相手に送ることができ、攻められた時のリカバリー速度も上昇します。また、残り人数が1桁になったときの高速落下に対してもミスなく操作することによる安定感が生まれます。しかし、これはプレイ時間によって向上させるしかなく、すぐに上達するものでもありません。気長にプレイすることで操作を確かにしていくことが重要であると考えられます。

状況に応じた作戦を選択できるようになると、効率よくバッジを稼ぐことができるようになる、自分より格上のプレイヤーのターゲットから外れる可能性を上げられるといったメリットを生み出せます。例えば、バッチを稼ぐときは「とどめうち」を選択する。2人以上のプレイヤーからター

ゲットされて、攻撃を受けた場合は「カウンター」を選ぶ。この2つは基本であり最も大事な戦略であるともいえます。ただ、この作戦の運用でバッジを稼ぐことができて、自分よりバッジが多いプレイヤーや技量で劣る相手をターゲットして「カウンター」で反撃されようものなら太刀打ちできません。こういった状況を打開するためには、ターゲットしている先のバッチ状況を確認し他に誰が狙っているかを確認することが必要になります。そして、相手に押し返される危険性が生まれたら「ランダム」を選択してほかの人にターゲットを外す行動をとる必要が出てきます。あくまでこのゲームは最後まで生き残ることが目標であるので、やられないように立ち回ることも重要です。やられなければバッジを集めるチャンスは巡ってくるので辛抱強く粘るほうが重要です。こういった作戦の運用によりプレイング差をカバーすることは、正確性を向上させるよりもすぐに結果に表れてくるので、こちらをお勧めしています。

テトリスがうまい人の動画や解説ではT スピンや ren について解説していますが、実際これらはできるといいなという程度でこれらを覚えずとも勝つことは可能です。ただ、先に挙げた操作の正確性と作戦についての理解は勝利に必要なものです。簡単に勝つことは難しいかもし

れませんが、発想の転換によって思わぬ勝ちを得られるようになります。この記事で何か築くことがあれば幸いです。

メンバー自己紹介