

LOG HORIZON

TRPG

# セルデシアガゼット

◀ Celdesia Gazette ▶



Vol. 01  
ロングシナリオ  
「ラグランダ再び」



Celdesia Gazette

# セルデシア ガゼット

VOL.01 2014.12



〈冒険者〉の鍛錬の地として知らぬものはないダンジョン〈ラグランダの杜〉。不気味なる亡者の軍団を、手ごわき魔獣の群れをかいぐり、最深部を目指せ。迷宮の奥底では、紅蓮の炎に包まれた亡霊が、そして邪悪にして強大な神像が〈冒険者〉を待ち受ける！

表紙:ハラカズヒロ

◆ 特集 無料シナリオ配信! ◆

あの迷宮に君も挑め!!

## 「ラグランダ再び」(前・後)

2セッションで攻略する大ボリューム  
CR 2~3対応のバトルシナリオ

## INDEX

01	INDEX
02	ロングシナリオ「ラグランダ再び」
26	「ラグランダ再び」エネミーデータ
32	冒険窓口便り
34	ヤマト風土記
37	ミルシャン姉貴の実践占い教室
38	列島生物図鑑
42	できるかなシックスティシックス
43	エリッサのティータイム
44	コッペリア・ホットログ
45	ログホラ相談窓口
46	Editor's Room

# ロングシナリオ 「ラグランダ再び(前・後)」

シナリオ作成:大きな愚

アニメでも登場した手強いダンジョンが君たちを待っている! これはCR2とCR3用のセッション2本分のボリュームがあるロングシナリオだ。ルールブック掲載のCR1用サンプルシナリオを切り抜けたPCたちに最適な内容となっている。2本分まとめて遊ぶこともできるし、分離してそれぞれを遊ぶことも可能だ。全部で6つの戦闘マップと、完全新規の3つのミッションを含むこの広大なダンジョンには、自らの手でネームドアイテムを完成させるチャンスも眠っている。さあ冒険の準備を始めよう!

## シナリオ背景

ザントリーフ半島を舞台に〈円卓会議〉が主催する強化合宿の第二回が開催された。

PCたちは、その募集に応じた中堅レベルまでの〈冒険者〉だ。

PCたちの班が訓練を行うのは半島中央部の丘陵地帯にある地下遺跡〈ラグランダの杜〉。初心者が乗り越えるべき困難が詰め込まれた訓練向きのダンジョンである。

アンデッドが徘徊する初心者向けの右側ルート、人造生命が潜むやや上級者向けの左側ルート。〈ラグランダの杜〉には二つのルートがあり、どちらも単独のシナリオとしてセッションできるボリュームがある。当然連続して二回、もしくはより多い回数のセッションに分割することも可能だ。

## 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

このシナリオにおいて、PCはダンジョン〈ラグランダの杜〉入り口に設営されたキャンプを拠点に、何日もかけて大規模なダンジョンを攻略してゆく、というセッティングになっている。そのため、通常のシナリオと違う特殊な処理がいくつか用意されている。

## あるシーンを終えて撤退するとき

このシナリオではミドルフェイズの各シーン終了時に「撤退」を選択することができる。「撤退」を選択した場合はその日のセッションを終了するか、ダンジョンにリトライするかを選ぶこととなる。「その日のセッションを終わる」場合はシーン「つかの間の休息」へ、リトライする場合はシーン「キャンプ地での準備」に進むこと。

リトライを行う場合、ダンジョンの入り口からの再挑戦となるが、一度クリアした戦闘やミッションは行わなくてすむように記述されている。(もちろん、GM判断によって再度戦闘やミッションをプレイしてもかまわないが、その場合でもそのシーンの「二回目以降訪れた場合」の指示には従うこと)



## クライマックスの発生

次のシーンがその日遊べる最後の戦闘またはミッションだと思ったら、ミドルフェイズの終了とクライマックスフェイズへの移行を宣言すること。ミドルフェイズの終了に伴い、PCに【因果力】1点を配布すること。

GMはクライマックスに備えて次項「難易度を上げたセッション」を読み、GM用【因果力】を使用してしまおう。

## 難易度を上げたセッション

難易度がハード以上である場合、GM用【因果力】が豊富にあることだろう。その場合以下のGM用EXパワー使用を推奨する。手元に多くのGM用【因果力】がある場合、ミドルに半分、クライマックスに半分使用するのがよいだろう。[ボス] タグを持つエネミーはさらに独自の【因果力】をもっている。

汎用的に用いてよいものは、以下に記載されている。また特定のシーン専用のものは、そのシーンに記載がある。

《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+16する（対象がCR3の場合+19）。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。クライマックスのボスエネミーには、この効果を2～3、重ね掛けしてやろう。

《エネミー追加配置》\_\_EXパワー\_\_ [GM] [準備] \_\_ブリーフィング\_\_判定なし\_\_本文\_\_至近\_\_本文\_\_EXパワーのコストとして【因果力】4点を消費する。次のシーンにシナリオの対象CRが2であれば〈骸骨の弓兵〉1体を、対象CRが3であれば〈巨大蜘蛛〉1体を追加で配置する。最も近いPCから4Sq以上離れて配置すること。[因果力3] 同じエネミーをさらに+1体、同じSqに配置してもよい。ミドルの戦闘難易度を増すのであればこれもいいだろう。【因果力】4点は大きいとその効果はある。

## 今日のセッションを終了するとき

その日のプレイの終了時間が迫ったら、現在プレイ中のシーンを終了させ、エンディングフェイズへと移行すること。

ほとんどの場合、エンディングは「つかの間の休息」となるだろう。このシーンは〈ラグランダの杜〉を完全攻略していない場合のものであり、PCたちは（そしてプレイヤーとGMも）しばしの休息を得ることができる。後日またこのシナリオを続きからプレイしてもよいだろう。

もし〈ラグランダの杜〉を完全攻略できたのならば、シーン「凱旋」へと進むこと。

いずれの場合でもアフタープレイにおいてログチケットを取得することができる。

## 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

クリスマスを間近に控えた頃、〈円卓会議〉の主催により、アキバで活動する中レベルの〈冒険者〉たちを対象とした二回目の強化合宿が〈ラグランダの杜〉にて開催されることとなった。

ベテラン冒険者であるにゃん太に見守られ、合宿の参加者であるPCたちは戦闘訓練のメッカとして知られる大型ダンジョン、〈ラグランダの杜〉攻略に挑む！

〈冒険者〉たちはダンジョンで戦闘を繰り返し、待ち受けるモンスターやトラップを切り抜け、さまざまな試練と出会うだろう。そして迷宮最深部で待ち受ける強大なボスを目指す。

完全攻略の暁には、迷宮の財宝と、なにより大切な経験が手に入ることだろう。

### ログ・ホライズンTRPG『ラグランダ再び』

魂の翼持つ〈冒険者〉たちよ、地平線の彼方にあらたな記録を刻め！



## 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5人を対象に遊ぶことを想定している。「〈小牙竜鬼〉の潜む森（ルールブック掲載）」や「下水遺跡の飢えた影（ログホラ・ウェンズデイ5掲載）」を終えたプレイヤーが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でキャラクターを作成してもよいだろう。

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://lhrpg.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。とても便利なサイトなのでこの機会に利用しよう。

### おすすめのサブ職業

このシナリオには、地下遺跡の探索やマジックアイテムの作成といったミッションが用意されている。これらのミッションにお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

〈狂戦士〉〈刻印呪師〉〈細工師〉〈採掘師〉〈食闘士〉〈生還者〉〈斥候〉〈探検家〉〈地図屋〉〈武俠〉〈辺境巡視〉〈魔具工匠〉〈魔盗賊〉〈魔法学者〉〈勇者〉〈傭兵〉〈錬金術師〉〈罌師〉

## 状況の解説

PCたちは〈円卓会議〉が主催する強化合宿に応募し、同じ班としてパーティーを組む〈冒険者〉である。このシナリオは強化合宿のため設営されたキャンプに到着したところから始まる。〈ラグランダの杜〉で戦闘経験をつみ、自分たちを鍛えることが目的である。

キャンプではにゃん太をはじめとするベテランの引率者が守ってくれるので、途中で何度でも引き返して再挑戦が可能だ。

## ユニオンの結成

このシナリオではPCたちは合宿期間の間、同じ班としてパーティーを組んでいる。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。TRPG未経験者がいるのであれば、特別に【因果力】を2点配布した状況で開始しよう。

難易度の決定はセッション毎に変更しても構わない。

イージー	PC全員の【因果力】+1
ノーマル	特になし
ベリーハード	GM用【因果力】+（PC人数×2）
ナイトメア	GM用【因果力】+（PC人数×4）

## ハンドアウト

プレイヤー向け情報をまとめたハンドアウトをシートとしてこのシナリオには付属している。キャラクター作成の前にプレイヤーたちに配ること。



## オープニングフェイズ

ここからオープニングフェイズとなる。セッションの開始だ。まずはPCたちの現在状況とダンジョン探索の準備から入るとよいだろう。

## インターロード

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。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ロ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ること。

もし、このシナリオを途中から再開する場合、シーン「キャンプでの目覚め」へ進むこと。

## キャンプ地への到着

### シーン定義

**シーン：**シネマティックシーン/シーンプレイヤー：なし

**解説：**〈ラグランダの杜〉前の境内に到着したPCたちが、にゃん太から訓練内容について説明を受けるシーン。

**目的：**訓練内容を把握し、今後の行動を決める。

### シーン本体

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。

## オーバーチュア

アキバの街で暮らしていたキミたちは〈円卓会議〉が主催した強化合宿に応募し、ザントリーフ半島の中央丘陵地帯にやってきた。引率者は〈記録の地平線〉のにゃん太である。辿り着いたのは木立が切り開かれた広場だった。元は神社の境内であったのか、斜めに傾いだ鳥居や腐葉土から顔をのぞかせる石畳が見える。そこでにゃん太は大きな岩屋戸を指差す。

### セリフ：にゃん太

「あれが〈ラグランダの杜〉ですにゃ。内部はかなり広いゾーンになっているのですが……。おおざっぱに言って最初のT字路を右に行けば、多少楽な地区に、左に行けば少し歯ごたえのある地区に辿り着くですにゃ」

「これは皆さんの実力を鍛えるための合宿ですにゃ。実力の中には『自分たちの限界を見極める』ことも含まれているにゃ。帰り道のことを常に考えて、自分たちで判断して入り口まで戻ってくることにゃ」

「準備と作戦会議をして、突入にゃ！」

## 〈ラグランダの杜〉入り口前広場

にゃん太から訓練の内容について説明を受ける場面。NPCのロールプレイが難しそうなら、GMが読み上げてしまっても構わない。

内容は以下のとおりである。

- ・ダンジョンは入ってすぐの所にあるT字路で左右に分岐しており、右側ルートは多少楽なエリア。左側ルートはやや歯ごたえのあるエリア。
- ・一度で攻略する必要はないので、イベントで区切ってセッションを途中で終了しても良い。
- ・訓練期間中はPC1人につき1個の〈好みサンドイッチ〉が毎朝（セッション毎に）支給される。これには「にゃん太特製」タグが付属している。

## シーン終了

PCたちが〈ラグランダの杜〉へ向かうことにしたならシーン終了となる。シーン「キャンプでの下準備」へ進む。



## ◆ キャンプでの目覚め ◆

### ◆ シーン定義 ◆

**シーン：**シネマティックシーン／シーンプレイヤー：なし

**解説：**〈ラグランダの杜〉から帰還したP Cたちが、キャンプで目覚めた朝のシーン。

**目的：**にゃん太から弁当を受け取ってダンジョンへ向かう。

### ◆ シーン本体 ◆

このシーンは〈ラグランダの杜〉入り口前に設営されたキャンプでP Cたちが目覚め、冒険の再開に備えるシーンである。以前にプレイを中断していた場合、このセッションはこのシーンから再開することになる。

### ◆ オーバーチュア ◆

キミたちはキャンプ内に設営されたテントの中で目を覚ました。外ではにゃん太がフライパンをおたまで叩き、朝食の準備ができたお知らせしている。キミたちは眠い目をこすり、身支度をしてテントから這い出した。さあ、今日も冒険の始まりだ！

**セリフ：にゃん太**

「さあ、朝ご飯の準備ができましたにゃー」

「今朝の料理はカニクリームスープとサンドイッチですにゃ」

### ◆ キャンプ地のテント ◆

P Cたちが起き出してくると、にゃん太が朝食とともに出迎えてくれる。時間に余裕があるなら、ここで、今回のダンジョン攻略の方針などを話し合わせるとよいだろう。また、各P Cにはお弁当として「お好みサンドイッチ」（〔にゃん太特製〕タグ付き）が1つ配布される。

### ◆ モンタージュ：お弁当をもらう ◆

**セリフ：にゃん太**

「さあ、朝食の残りでお弁当を作りましたにゃ。これをもって、今日も一日がんばるにゃ」

## ◆ 仲間のきずなとロールプレイ ◆

「ラグランダ再び」は基本的には戦闘を中心としたシナリオで、様々な戦場でのコンビネーションを発揮しながらダンジョン踏破を楽しむシナリオになっている。しかし、ロールプレイする余地が無いということはないし、ロールプレイはTRPGの大きな楽しみの一つである。

このシーンはそういった楽しみを取り入れたり、GMがプレイグループに合わせてアレンジをするのにピッタリのシーンだ。P C同士で掛け合いをしたり、GM独自のNPCを出してみるのも良い。円卓会議のNPCを追加で出す事もできるだろう。

また、そのようなプレイをする場合はあらかじめ割り当てる時間を決めておくと、予定外に長引いてセッション全体の進行に影響する事を抑えられるのでおススメだ。

### ◆ シーン終了 ◆

P Cたちの会話が一段落し、〈ラグランダの杜〉へ向かうことにしたならシーン終了となる。シーン「キャンプでの下準備」へ進む。

## ◆ キャンプでの下準備 ◆

### ◆ シーン定義 ◆

**シーン：**アブストラクションシーン／シーンプレイヤー：なし

**解説：**〈ラグランダの杜〉前の境内に到着したP Cたちが、にゃん太から訓練内容について説明を受けるシーン。

**目的：**訓練内容を把握し、今後の行動を決める。

### ◆ シーン本体 ◆

ダンジョンアタックのための下準備を行うシーン。GMはここでPLにアイテムの交換、売却、購入、作成、廃棄などを許可すると良いだろう。にゃん太はアキバから豊富なアイテムを持ち込んでおり、通常のもの（一般アイテム）であれば売買可能だ。ただしネームドアイテムやプレフィックスドアイテムはその限りではない。



## ◆ プレイするシーンを選ぶ

GMは以下のリストから、今回のセッションで進むシーンを選ぶ。基本的にはパーティーのCRに対応したルートの攻略を行うことになるだろう。もしもパーティーがコア素材である「紅蓮の魔石」を所持しているなら、ネームドアイテムを作成するミッションをプレイすることもできる。プレイヤーにもその旨を説明し、次に進むシーンを決定しよう。

### ◆ PCたちが右ルートへと進みたい場合

シーン「骸骨の出迎え」直前のインターロードへ進む。  
(CR2の場合このルートがおすすめだ)

### ◆ PCたちが〈魔術師の箒手〉を作成したい場合

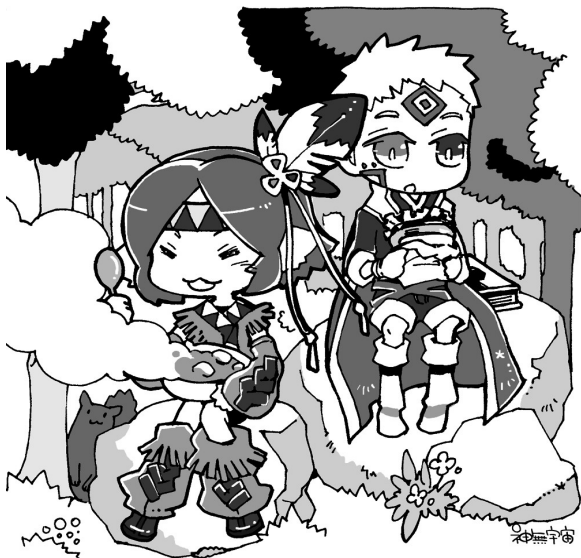
シーン「〈魔術師の箒手〉を作ろう」直前のインターロードへ進む。  
(コア素材「紅蓮の魔石」を持っている必要がある)

### ◆ PCたちが左ルートへと進みたい場合

シーン「作られし者たち」直前のインターロードへ進む。  
(CR3の場合このルートがおすすめだ)

## ◆ シーン終了

次に進むシーンが決定されたらシーン終了となる。選択によって進むべきシーンが変わることに注意しよう。オープニングフェイズはこれで終了し、次のシーンからはミドルフェイズとなる。



## ◆ ミドルフェイズ

GMはミドルフェイズの開始を宣言し、各PCに【因果力】を1点ずつ配布すること。このシナリオを遊ぶのが二回目以降のPLのPCには、この配布を行わなくても良い(GMが選択)。

## ◆ インターロード

次のシーン「骸骨の出迎え」はモンスターとの戦闘となる。エンカウントシートなどを準備すること。

## ◆ ブリーフィング

### ◆ オーバーチュア

キミたちは洞窟へ踏み込んだ。ダンジョン特有の冷気のようなものがキミたちの頬を撫でる。洞窟の中はしばらくまっすぐ進んでおり、足場は思ったよりもしっかりと乾いた砂地だ。

順調に進んでいくと最初のT字路にぶつかった。ここが最初の選択肢。キミたちは右に進んだ！

エネミーとの戦闘に備えて戦闘準備を行うシーンである。

次のシーンでは3ラウンド以内に敵を全滅させる必要があること、今回は[偵察]タグを持つ行動に成功した場合、エネミーの初期配置をパーティに有利なものに変更することができることを、PCに伝えること。

PCたちはここでブリーフィングの行動を行うことができる。[偵察]に成功した場合、以下のカットインを読み上げること。行動によって定められた情報を得ることが出来る。

### ◆ PCが[偵察]に成功した

通路の先に、多数のスケルトンが徘徊しているのが見える。キミは敵の注意をうまく引くことにより、曲がり角の奥に潜んでいた敵をおびき寄せることに成功した。

すべてのプレイヤーが準備のための行動を終えたら「骸骨の出迎え」シーンへ向かう。さあ、戦闘だ！！



## 骸骨の出迎え

### シーン定義

**シーン：**戦闘シーン／シーンプレイヤー：なし

**解説：**〈動く骸骨〉〈骸骨の弓兵〉との戦闘シーン。

**目的：**3ラウンド以内に全てのエネミーを倒す。

### このシーンにくるのが2回目以降の場合

P Cたちがこのシーンに来るのが2回目以降で、すでにイベントをクリア済みであれば再びプレイする必要はない。このシーンをスキップして次の「魔獣と弓兵」に進む場合、各P Cは「消耗表：気力」で1回ロールすること。

### 骸骨たちとの戦闘

#### オーバーチュア

薄暗い通路の先は湿った空気が流れるうねる通路だった。視界の先は曲がり角になっており、カタカタと骸骨たちが動き回る音が聞こえてくる。通路の遠方からも、同様の気配が多数、近づいてくるようだ。

〈動く骸骨〉および、〈骸骨の弓兵〉との戦闘である。「エンカウントシート：骸骨の出迎え」を参照し、エネミーのコマを配置しよう。エネミーのコマの配置が終わったらP Cのコマを「P C初期位置」に配置してもらうこと。

ブリーフィングシーンでP Cが〔偵察〕に成功していた場合、敵の初期配置が変化するので注意すること。

また、ブリーフィングでの〔偵察〕行動に成功したキャラクターがいた場合、敵を通路の奥からうまく誘導して引き寄せることに成功する。パーティはマップのG列に初期配置されている〈動く骸骨〉および〈骸骨の弓兵〉をE 7、E 8のS qに配置しなおしてもよい。

**A：**〈骸骨の弓兵〉がC 6、G 7

**S：**〈動く骸骨〉がC 4、D 4、D 6、G 6

P Cが3人の場合、C 4の〈動く骸骨〉1体を減らす。

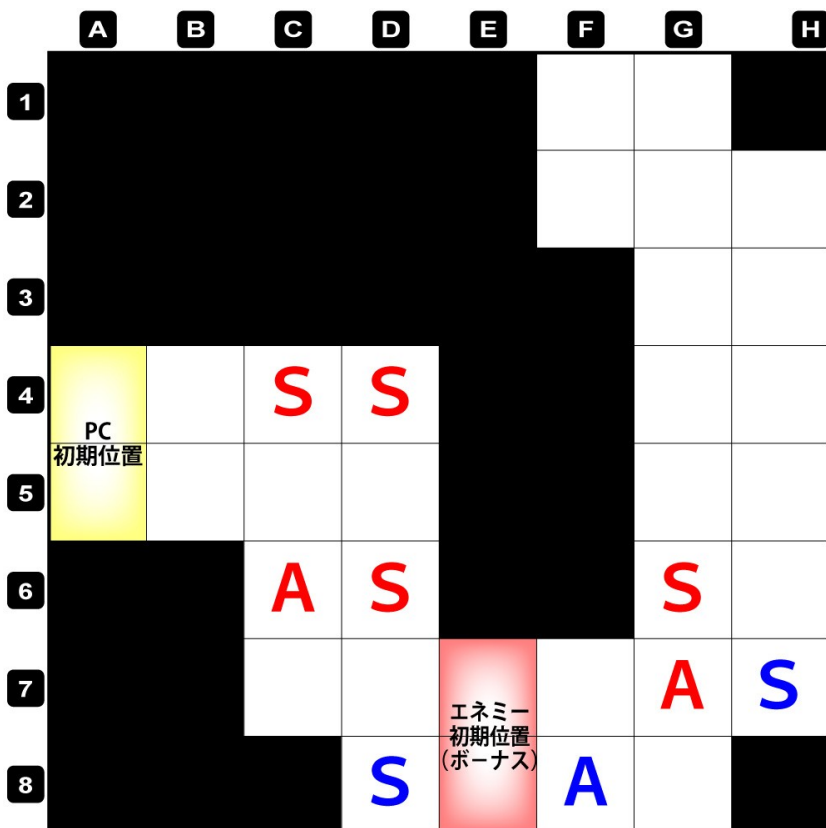
P Cの人数が5人の場合、〈骸骨の弓兵〉1体と〈動く骸骨〉2体を追加する。場所はMAP中の青字だ。

制限時間内に敵を殲滅していくことが必要な戦闘であるため、攻撃後に1 S qの〔即時移動〕が可能な〈骸骨の弓兵〉がキーとなる。通路から移動して弓を撃ち、また通路の影に隠れる、などの行動を駆使すると緊迫感が増すだろう。〈動く骸骨〉は突撃して戦線を構築し、弓兵への接近を防ぐ役割をこなすことになる。

この戦闘は3ラウンド以内に敵を全滅させられなかった場合、通路の遠方から出現する骸骨たちとの乱戦となりP Cたちはこの戦闘に敗れてしまう。そうなった場合「撤退」したとして処理をすること。その時倒していたモンスターのドロップ品も得られない。

### プロップデータ

■：洞窟の壁\_\_〔空間〕〔天然〕\_\_自動\_\_自動\_\_  
不可\_\_侵入不可であり、両側の射線を遮る。



## 戦闘の終了

エネミーをすべて倒すと戦闘終了となる。ドロップ品のロールを行うこと。

または3ラウンドが経過した場合にも戦闘は終了する。この場合、P C全員は「撤退」したとして処理すること。

### P Cが戦闘が終了した

キミたちは力を合わせて〈動く骸骨〉たちを倒し、増援に囲まれる前に通路を突破する！ おっと、お宝は抜け目なく拾わなければ。

### 3ラウンドが経過した

奮戦むなしく、キミたちは〈動く骸骨〉との戦いに時間をかけてしまった。

戦闘の気配に気づき、無数の骸骨たちが通路の奥から押し寄せてくる。雨あられと振る矢に、大挙する敵。多勢に無勢、ここは退くしかない！

## シーン終了

戦闘が終了すればシーン終了となる。勝利した場合でも撤退をすることは可能だ。その場合はシーン「つかの間の休息」もしくは、リトライする場合はシーン「キャンプ地での準備」へ進むこと。さらに迷宮へ挑戦する場合は次のインターロードへと進む。

## インターロード

次のシーン「魔獣と弓兵」はモンスターとの戦闘となる。エンカウントシートなどを準備すること。

## ブリーフィング

エネミーとの戦闘に備えて戦闘準備を行うシーンである。

P Cたちはここでブリーフィングの行動を行うことができる。[偵察]に成功した場合、以下のカットインを読み上げること。行動によって定められた情報を得ることが出来る。

今回は《敵情を探る》などの[偵察]タグを持つ行動で高い達成値を出したP Cがいる場合、高台のエネ

ミーの近くにP Cのうち一人を初期配置することができる。この情報はブリーフィング開始の時点でP Cに伝えてしまってもよい。

### P Cが[偵察]に成功した

通路の先には、大きな熊のような魔獣が数体動いているのが見える。立体交差通路の上からも、何者が侵入者を待ち構えている様子だ。この地形は厄介だ。うかつに侵入すれば、敵の十字砲火にさらされるかもしれない。

### P Cが[偵察]行動で達成値13以上を出した

(上のカットインに追加で)キミは魔獣の目を盗んでさらに先を偵察する。気配を消したキミはモンスターの行動に穴を見つけ、上の通路に通じる道を発見した。一人だけであれば、そこから下を狙っているエネミーの不意をつくことができそうだ。

すべてのプレイヤーが準備のための行動を終えたら、次のシーンへと向かう。

## 魔獣と弓兵

### シーン定義

**シーン：**戦闘シーン/シーンプレイヤー：なし

**解説：**〈フクロウ熊〉〈骸骨の弓兵〉との戦闘を行う。

**目的：**すべてのエネミーを倒す。もしくはP C全員が脱出ポイントに到達する。

### このシーンにくるのが2回目以降の場合

P Cたちがこのシーンに来るのが2回目以降で、すでにイベントをクリア済みであれば再びプレイする必要はない。このシーンをスキップして次の「8つの小部屋と宝箱」に進む場合、各P Cは「消耗表：体力」で2回ロールすること。



## シーン本体

高度差のある通路が交差した戦場での戦いである。通路の先からは〈フクロウ熊〉が、立体交差通路の上からは〈骸骨の弓兵〉が、パーティに襲いかかってくる。

## オーバーチュア

通路の先からは、獣のものとおぼしき臭いがただよってくる。高い天井の下には、通路を横切るようにして回廊が渡されており、立体交差を形成している。先へ進もうとすると、通路の先からは魔獣が、上の通路からは弓を持った骸骨が現れ、キミたちを挟みうちしようとしてきた！

## 立体交差通路での戦闘

〈フクロウ熊〉および、〈骸骨の弓兵〉との戦闘である。「エンカウントシート：魔獣と弓兵」を参照し、エネミーのコマを配置しよう。エネミーのコマの配置が終わったらP Cのコマを「P C初期位置」に配置してもらうこと。

A：〈骸骨の弓兵〉がB 3、B 5

O：〈フクロウ熊〉がD 6、E 5

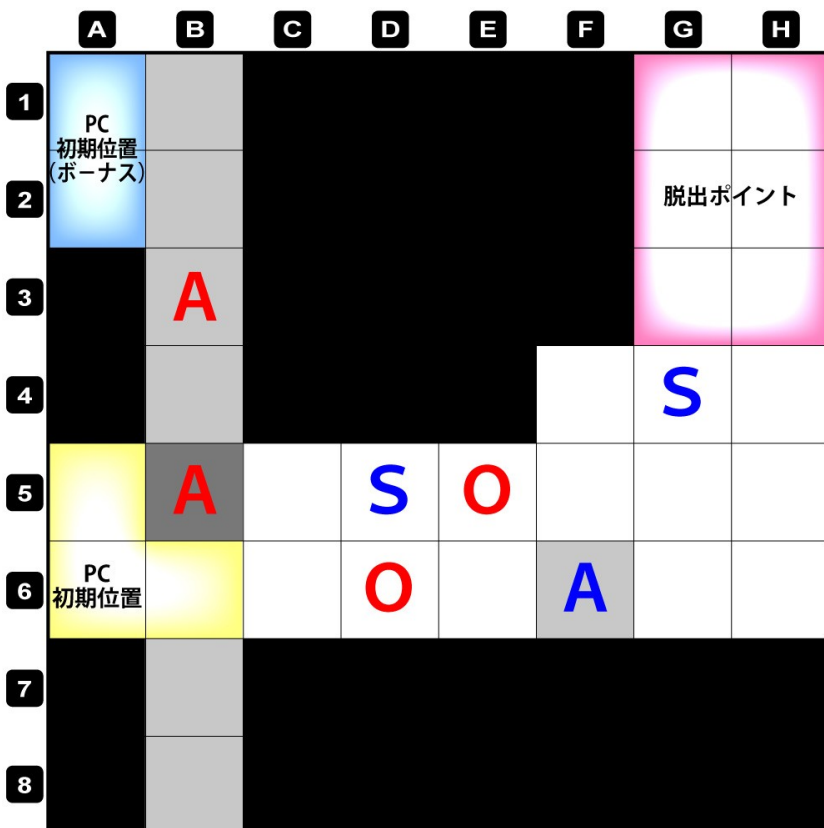
P Cが3人の場合、D 6の〈フクロウ熊〉1体を減らす。

P Cの人数が5人の場合、〈骸骨の弓兵〉1体と〈動く骸骨〉2体（S）を追加する。追加されたモンスターは青で指示されたSqに配置する。

また、直前のブリーフィングシーンで「偵察」行動で達成値13以上を出したP Cがいた場合、P Cの中から一人を選んで「P C初期位置（ボーナス）」のSqに配置してもよい。

この戦闘では〈フクロウ熊〉が「硬直」を与えてパーティを足止めし、そこを高所の〈骸骨の弓兵〉で狙っていくのが基本方針となる。〈フクロウ熊〉は高い回避と《森の梟雄》を活かすと、P Cを長く足止めすることができる。〈骸骨の弓兵〉はプロップの胸壁の効果もあいまって長い射程を持つが、それでも攻撃が届かない時は下に飛び下りてきてもよいだろう。

難易度によっては厳しい戦いになる可能性もある戦闘だ。P Cたちは注意深く行動する必要があるだろう。それだけに良いプレイには惜しみない賛辞を送ること。



## プロップデータ

■：洞窟の壁\_\_〔空間〕〔天然〕\_\_自動\_\_自動\_\_不可\_\_侵入不可であり、両側の射線を遮る。

■：高台の通路\_\_〔地形〕〔天然〕〔高さ4〕\_\_自動\_\_自動\_\_不可\_\_効果は特になし。ただし〔高さ〕に注意。〔高さ4〕のSqから〔高さ0〕のSqに〔飛行〕状態ではないキャラクターが〔瞬間転移〕以外で移動した場合、即座に13点の直接ダメージを受ける。

■：胸壁\_\_〔地形〕〔天然〕〔高さ4〕\_\_自動\_\_自動\_\_不可\_\_このプロップに接触している対象は以下の行動を実行できる。〔起動：マイナー〕このメインプロセスを行う「射程：2Sq」以上の〔射撃攻撃〕の射程に+2Sq。〔高さ4〕のSqから〔高さ0〕のSqに〔飛行〕状態ではないキャラクターが〔瞬間転移〕以外で移動した場合、即座に13点の直接ダメージを受ける。

## 戦闘の終了

エネミーをすべて倒したら戦闘終了となる。ドロップ品のロールを行うこと。

この戦闘ではすべてのエネミーを倒す他にも、すべてのPCが「脱出ポイント」に到達することでも勝利できる。また、前述のボーナス初期配置のSqも「脱出ポイント」として使用することができる。これは戦闘開始前にPCに伝えること。

〔戦闘不能〕状態のPCをマップに残して、それ以外のPCが「脱出ポイント」に入ることでも勝利条件を満たすことは出来る。しかしそうして〔戦闘不能〕状態のPCがマップに取り残された場合は、戦闘終了後にパーティ全員が「消耗表：物品」を1回ずつ振ること。この時、出目に+「取り残された人数」する。

どちらの場合も戦闘終了となる。ドロップ品のロールは通常通り行うこと。

## 戦闘が終了した

キミたちは力を合わせて魔獣と弓兵を制し、立体交差通路を突破した！

振り返ってみるが追いかけてくるエネミーは存在しない。タフな盾役による足止めと射撃攻撃の連携。効果的な戦術を狙った敵襲だったが、それを見事キミたちは跳ね除けたのだ。確かな手ごたえを感じ、キミたちは更に奥へと歩みを進めた。

## シーン終了

戦闘が終了すればシーン終了となる。勝利した場合でも撤退をすることは可能だ。その場合はシーン「つかの間の休息」もしくは、リトライする場合はシーン「キャンプ地での準備」へ進むこと。さらに迷宮へ挑戦する場合は次のインターロードへと進む。

## インターロード

次のシーン「8つの小部屋と宝箱」はイベント的なシーンとなる。コミカルなシーンになる可能性が高い。プレイヤーの欲望をあおってやろう。

## 8つの小部屋と宝箱

### シーン定義

**シーン：**アブストラクトシーン／シーンプレイヤー：なし

**解説：**宝箱を開けて富を得たり、奥へ進んだりする。

**目的：**多くの富を得て奥へ進む。

### ・このシーンにくるのが2回目以降の場合

2回目以降でもこのシーンは通常通り処理をする。もっとも通り過ぎようと思えばあっさり通過できるのだが。

### シーン本体

#### オーバーチュア

迷宮のこのあたりは巡回モンスターの数が多い。ひとつの群れごとは〈骸骨剣士〉数体で簡単に倒せるのだが、迷宮奥からどんどん湧いてくるようだ。この通路は左右に待合室のような小部屋がいくつもいくつもあり死角が多いのも気を滅入らせた。キミたちがその通路を進んでいくと、ガチャリ、という音がした。小部屋のひとつから施錠をした木箱が転がり出てきたのだ。どう見ても宝箱である。しかも、左右の小部屋には、似たような箱がいくつもいくつも積み上げられているのが見えた……。

### 宝箱を開ける

この付近の小部屋には大ぶりの宝箱が無数に転がっている。PCたちは何個でも開けて中をあさることが出来るが、宝箱そのものは重くて大きいため、そのまま持っていくことは出来ない。

宝箱には鍵がかかっているために開けるためには《プロップ解除》が必要だ。難易度は10である。宝箱の中身をあさるPCは（開けたPCとは別人でもよい）、「財宝表：魔法素材」か「財宝表：換金アイテム」でロールすること。どちらにするかはGMが決定するが、交互にすればよいだろう。

魔法素材も換金アイテムも、所持品スロットを圧迫することに注意しよう。



## ◆ 宝箱を開けた後に……

### ◆ 箱をあけると、敵の気配が……

キミたちが宝箱と奮闘していると、いつの間にか不気味な気配がそこまで迫っていた！ モンスターの一大団だ！

何事もうまい話ばかりではない。《プロップ解除》を一度実行すると（宝箱が開いた場合は財宝表をロールした後がいいだろう）通路にはモンスターの気配が迫っている。これを切り抜けるために、PCたちから代表の一人は「消耗表：ラグランダ」を振らなければならない。これは特殊な消耗表であり、「消耗表：体力」もしくは「消耗表：気力」互換とする（そのためこの二種の消耗表に対応する特技は使用可能だ）。さらに、この消耗表ロールの結果には＋「このシーンで宝箱を開けた数」される。宝箱を開ければあけるほど、モンスターの数は増えていくのだ。

ただしPCが「見張りを立てる」など警戒していた場合は、消耗表ロールに－1してもよいだろう。

### ◆ 消耗表：ラグランダ

出目	イベントと効果
0 以下	ガチャンと音を立てて、隣の宝箱が落ちてきて壊れて開く。20Gを手に入れる。
1	モンスターたちはあっけなく倒れる。被害はない。
2	弱いモンスターだったものだ。キミは「疲労：5」を受けるが、仲間に被害はない。この程度は楽勝だ。
3	モンスターを撃退した。キミと仲間全員は「疲労：5」を受ける。
4	モンスターの群れを撃退した。キミと仲間全員は「疲労：15」を受ける。
5	モンスターの群れを何とか撃退した。キミと仲間全員は【因果力】1を失う。失えないPCは「疲労：20」を受ける。
6	モンスターの群れを撃退した。仲間は無傷だったが、しかしキミは致命傷を負ってしまった！ キミは「疲労：50」を受ける。

7	なんて恐ろしい敵の猛攻！ キミと仲間全員は【因果力】2を失う。失えないPCは「疲労：50」を受ける。
8	敵の群れが波のように押し寄せてくる！ キミと仲間全員は（「破損」タグをまだもたない）「補助装備」のひとつに「破損」タグをつける。「破損」タグをつける対象がないPCは「疲労：60」を受ける。
9	敵の群れが切れ目なく襲ってくる。キミと仲間全員はすべての【因果力】を失う。
10 以上	敵の群れが津波のように押し寄せてくる！ キミたち全員は「戦闘不能」になり、明朝シーン「キャンプでの目覚め」で目を覚ます。

## ◆ シーン終了

これ以上宝箱を開けるのをあきらめて奥へ進もうとすればこのシーンは終了である。ここで撤退をすることは可能だ。その場合はシーン「つかの間の休息」もしくは、リトライする場合はシーン「キャンプ地での準備」へ進むこと（しかし宝箱を開けて撤退とは慎重だ！）。さらに迷宮へ挑戦する場合は次のインターロードへと進む。



## ◆ インタールード ◆

次のシーン「紅蓮の鍛冶場」はモンスターとの戦闘となる。エンカウントシートなどを準備すること。

## ◆ ブリーフィング ◆

PCたちはここでブリーフィングの行動を行うことができる。[偵察]に成功した場合、以下のカットインを読み上げること。行動によって定められた情報を得ることが出来る。次のシーンはラグランダ右ルート最大の強敵が登場する。クライマックスに指定できるならそのほうがいいだろう。休憩を挟んで、意気を上げよう。

### ◆ PCが[偵察]に成功した

暗い階段を下っていくと、ゴウゴウと炎が渦巻く音に混じって、カーンカーンという槌音、カタカタと骨を鳴らす音が聞こえてきた。少なくとも数体のモンスターが、この鍛冶場でキミたちを待ち受けているようだ。

すべてのプレイヤーが準備のための行動を終えたら、次のシーンへと向かう。

## ◆ 手ごわい戦闘のために ◆

次の戦闘は右ルート最深部になる。GM【因果力】が余っている場合には、以下のGM用EXパワーを使用してしまおう。もちろん汎用のGM用EXパワーも使用できる。

《熱波の壁》\_\_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。〈燃え盛る悪霊〉は[障壁：18]を得る。[因果力1][障壁]の強度に+10する。[因果力1][障壁]の強度にさらに+10する。

## ◆ 紅蓮の鍛冶場 ◆

### ◆ シーン定義 ◆

シーン：戦闘シーン/シーンプレイヤー：なし

解説：〈燃え盛る悪霊〉および、配下のエネミーとの戦闘を行なう。

目的：全てのエネミーを倒す。

### ◆ シーン本体 ◆

戦闘の舞台となるのは〈燃え盛る悪霊〉の支配する地下の鍛冶場だ。怨念を糧に燃え続ける【呪われた炎炉】を中心に、すさまじい熱気が渦巻いている。〈燃え盛る悪霊〉はここで、〈ラグランダの杜〉を守るモンスターたちの武器を生産しているのだ。当然、侵入者であるPCを生かして帰すつもりはない。

### ◆ オーバーチュア ◆

地下にひろがる鍛冶場に足を踏み入れたキミたちは、叩きつけるような熱気に迎えられた。通常ではありえない禍々しい炎を上げ続ける炉の前に立っているのは、〈燃え盛る悪霊〉——ボロボロのローブを纏い、ねじくれた杖を携えた漆黒の骸骨だ。

「愚カナ冒険者ドモメ、我ガ怨ミノ炎デ焼キ尽クシ、供物トシテクレヨウ！」

ケタケタと笑うヤツの全身から、青黒い熾火が噴き出す。鍛冶場で作業をしていた〈動く骸骨〉たちが、青黒い炎を纏った武器を手に襲い掛かってきた！

### ◆ 炎熱揺らめく決戦 ◆

〈燃え盛る悪霊〉および、配下のエネミーとの戦闘である。「エンカウントシート：紅蓮の鍛冶場」を参照し、エネミーのコマを配置しよう。エネミーのコマの配置が終わったらPCのコマを「PC初期位置」に配置してもらうこと。

B：〈燃え盛る悪霊〉がC4

A：〈骸骨の弓兵〉がG8

S：〈動く骸骨〉がE4、E5

PCが3人の場合、G8の〈骸骨の弓兵〉を1体減らす。



P Cの人数が5人の場合、〈骸骨の弓兵〉1体と〈火炎真柱〉2体（F）を追加する。追加されたエネミーの配置はMAP中の青字となる。

この戦闘では特殊なプロップ【呪われた炎炉】がキーとなる。ダメージゾーン中央に配置されたこのプロップは、エネミーたちの攻撃力を増大させるとともに、毎ラウンド〈火炎真柱〉を生み出すことができる。〈燃え盛る悪霊〉はできるだけこのプロップのあるマスに陣取り、クリンナップで起動を行う。

### ◆【呪われた炎炉】が起動した

「怨ミノ炎ヨ……焼キ尽クセ！」〈燃え盛る悪霊〉がうめくと、燃え盛る炉の中から、苦悶の表情を浮かべた炎の塊が飛び出してきた！

配下のスケルトンたちは【呪われた炎炉】や〈燃え盛る悪霊〉に近づこうとするP Cを妨害する役だ。ヘイトトップのP Cに〈動く骸骨〉が接敵して戦線を構築し、〈骸骨の弓兵〉で狙い撃ちにする。

また、この戦闘において登場する〈動く骸骨〉および〈骸骨の弓兵〉には、プロップ【燃え盛る呪炎】によって「火炎」タグが追加される。シーン開始時に伝えること。

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2							PC 初期位置	
3								
4			炉 B		S			
5			炉 F		S			
6								
7								
8							A	A

〈燃え盛る悪霊〉はオーバーチュアのようなセリフでたびたびP Cを煽り立てるが、理性は崩壊しており交渉や会話は不可能だ。

### ◆【呪われた炎炉】が破壊された

『オオ、オオオオ……！！』キミたちが呪われた炉を叩き壊すと、魂消るような声とともに炎が揺らめき、消える。「オノレ！モハヤ生カシテハ帰サヌ！」憤怒の形相を浮かべた〈燃え盛る悪霊〉の眼窩で、ひとときわ激しく青黒い燐光が燃え上がった！

### ◆プロップデータ

■：洞窟の壁\_\_〔空間〕〔天然〕\_\_自動\_\_自動\_\_不可\_\_侵入不可であり、両側の射線を遮る。

■：赤熱した床\_\_〔地形〕〔トラップ〕〔機械〕〔火炎〕\_\_ランク2\_\_自動\_\_自動\_\_不可\_\_〔接触、滞在〕対象に15点の魔法ダメージを与える。\_\_【呪われた炎炉】の発する熱によって赤熱した床。

炉：呪われた炎炉\_\_〔オブジェクト〕〔機械〕〔火炎〕\_\_ランク2\_\_自動\_\_自動\_\_不可\_\_〔起動：クリンナップ〕このプロップを起動したキャラクターと同じS qに〈火炎真柱〉1体を〔行動済〕状態で配置する。この効果は〔不死〕タグを持つエネミーのみ起動でき、同じラウンドに複数回起動できない。破壊可能（【HP】30、【防御力】15）。\_\_死者の怨念をエネルギーに燃えつつける呪われた炉。紅蓮の炎の中にはときおり、苦悶の表情が浮かぶ。

燃え盛る呪炎\_\_〔シーンエフェクト〕〔魔法〕\_\_自動\_\_自動\_\_不可\_\_シーン内の〔不死〕タグをもつキャラクターは〔火炎〕タグを得る。またすべてのキャラクターが行なう〔火炎〕タグを持つダメージロールは+1Dされる。このプロップは、【呪われた炎炉】が破壊されると自動的に解除される。\_\_【呪われた炎炉】で燃え盛る炎は、周囲の火に反応し見境なく焼き尽くさんとする。

## 戦闘の終了

エネミーをすべて倒したら戦闘終了となる。ドロップ品のロールを行うこと。〈動く骸骨〉および〈骸骨の弓兵〉からはドロップ品を入手できないことに注意すること。

## 戦闘が終了した

「バ、カ、ナ……我ノ炎、ガ」キミたちの一撃を受けた〈燃え盛る悪霊〉は床に倒れ込む。その身体はすでに崩壊を始めており、最後に残った襤褸切れもくすぶるような炎を上げて燃え尽きた。キミたちの勝利だ！

## シーン終了

P Cがエネミーをすべて倒し、ドロップ品を手に入れたらシーン終了となる。この戦闘で「ラグランダの杜」を制覇したのなら「凱旋」へむかうこと。いったんセッションを終了するならば「つかの間の休息」へと向かうこと。いずれにせよ、右ルートは制覇した！おめでとう！

## インターロード

次のシーン「〈魔術師の籠手〉を作ろう」はミッションとなる。エンカウントシートなどを準備すること。

## 〈魔術師の籠手〉を作ろう

### シーン定義

**シーン：**アブストラクションシーン/シーンプレイヤー：なし

**解説：**このシーンは〈魔術師の籠手〉を作り上げるためのシーンだ。

**目的：**ミッションの勝利条件を達成する。

### シーン本体

#### オーバーチュア

キミたちはキャンプに戻り、天幕の作戦会議用机を囲んでいる。机の周囲には、魔術触媒や、くすんだ宝石、工具、水晶球などがおいてある。キミたちは手に入れた素材「紅蓮の魔石」を利用して、〈魔術師の籠

手〉を作ろうとしている。この手の魔法の武具は製作するのに職人の力を必要とするのだが、この程度の初心者用アイテムであればきみたちにも可能だ。レシピは入手した、あとはキミたちの魔力と情熱がカギを握っている。

このシーンは〈魔術師の籠手〉を作り上げるためのミッションだ。「エンカウントシート：〈魔術師の籠手〉を作ろう」を参照してプレイすること。

また、以下の状況になった場合カットインを読み上げること

### 「魔力マーカー」が黄色いマスに入ってしまった

なれない作業でうっかりミスをしたのか、それとも集中力が切れたのか、慎重に行うべき魔力の制御が、ほんの一瞬おろそかになってしまった。とたんに作業台の上の「紅蓮の魔石」が物騒な光を放ち始める。このままでは魔力が乱れて壊れてしまう！ もっと制御しなければ！

### ミッション失敗

ボン！ と大きな音とともにもうもうと煙が上がり、キミたちははたまずゲホゲホと咳こんだ。どうやら製作作業は失敗してしまったようだ。

幸いなことに「紅蓮の魔石」は無事のようなだが、作業は一からやり直しになってしまうだろう……。

### ミッション成功

慣れないながらも慎重に作業を進め、とうとう最後の工程を終わらせることができた。作業台の上にはたった今完成したばかりの〈魔術師の籠手〉がピカピカと輝きを放っている。ところどころ不恰好なところもあるが、キミたちが協力して作り上げた唯一無二のアイテムだ！

## シーン終了

P Cがミッションに成功、あるいは失敗した場合シーン終了となる。〈魔術師の籠手〉が完成したら「手作り」タグをつけてもいい。このミッションで〈ラグランダの杜〉を制覇したのなら「凱旋」へむかうこと。いったんセッションを終了するならば「つかの間の休息」へと向かうこと。



## ◆ インタールード ◆

次のシーンではダンジョンに入り、左ルートへ向かったP Cたちとモンスターとの戦闘となる。エンカウントシートなどを準備すること。

## ◆ ブリーフィング ◆

### ◆ オーバーチュア

キミたちは洞窟へ踏み込んだ。冷やりとした空気が、焦りがちな気分を抑えてくれる。

洞窟の中はしばらくまっすぐ進んでおり、足場は思ったよりもしっかりと乾いた砂地だ。順調に進んでいくと最初のT字路にぶつかった。

ここが最初の選択枝。キミたちは、左へと曲がる。こちらは、難易度の高いとされるルートだ。緊張しながら、キミたちは歩を進めた。

P Cたちはここでブリーフィングの行動を行うことができる。[偵察]に成功した場合、以下のカットインを読み上げること。

### ◆ P Cが[偵察]に成功した

広い玄室の中に無数に佇む騎士鎧。その足元を緑色をした粘液質のモンスターがはいずりまわっている。だが、気が付けば緑色の不定形はその姿を消している。何かあるな、とキミたちの心に警告するものがあった。

すべてのプレイヤーが準備のための行動を終えたら、次のシーンへと向かう。



## ◆ 作られし者たち ◆

### ◆ シーン定義

**シーン**：戦闘シーン/シーンプレイヤー：なし

**解説**：〈彷徨う鎧〉および〈緑不定形〉との戦闘を行う。

**目的**：全てのエネミーを倒す。

### ◆ このシーンにくるのが2回目以降の場合

P Cたちがこのシーンに来るのが2回目以降で、すでにイベントをクリア済みであれば再びプレイする必要はない。このシーンをスキップして次の「ラグランダ最深部へ向かえ」に進む場合、各P Cは「消耗表：気力」で1回ロールすること。

### ◆ シーン本体

薄く霧に覆われた広い玄室に無数の騎士鎧が林立している。多くのエネミーが[隠密]状態でシーンに登場する少々特殊な遭遇となっている。そのためGM及びプレイヤーともに十分な確認をしてもらいたい。

### ◆ オーバーチュア

小部屋を抜けた先は広い玄室になっていた。無数に立ち並ぶ騎士鎧。目を凝らしてみるが視界を覆う怪しげな霧がそれを阻む。キミたちは勇気をもって部屋に一步踏み込んだ。

### ◆ 〈彷徨う鎧〉との戦闘

〈彷徨う鎧〉および〈緑不定形〉との戦闘である。「エンカウントシート：作られし者たち」を参照し、エネミーのコマを配置しよう。エネミーのコマの配置が終わったらP Cのコマを「P C初期位置」に配置してもらうこと。

**鎧**：〈彷徨う鎧〉がB 4、E 6

**S**：〈緑不定形〉がA 3、C 6、F 4、G 3

P Cが3人の場合、G 3の〈緑不定形〉を1体減らす。

P Cの人数が5人の場合、〈彷徨う鎧〉2体を追加する。追加されたエネミーの配置はMAP中の青字で

指示される。

F 4、G 3の〈緑不定形〉は、[隠密] 状態でシーンに登場する（演出上は、天井に張り付いている）。これらのエネミーはエンカウントシートに配置しなくてもよい。その場合、居場所はメモなどをしておくこと。

また、初期配置の〈彷徨う鎧〉もその特技によって[隠密]状態でシーンに登場することになる。マップ上にはダミーとなるプロップ【鎧】も配置してあるため、P Cからは見分けがつかないだろう。GMはセットアップで《異常探知》（ルールブック P281）を示唆するとよい。

この戦闘はエネミーが全て[隠密] 状態で初期配置されている戦闘となる。GMは「ぱっと見ただけではどれが怪しいか見分けがつかない」などと描写してやり、〈緑不定形〉同様奇襲で驚かしてやるとよいだろう。

この戦闘で鍵を握るのは、数多い〈緑不定形〉をいかに素早く排除できるかだ。その中でも、[隠密] 状態でシーンに登場しているものは、プレイヤーたちをヒヤリとさせることができるだろう。



### 〈緑不定形〉が[隠密] 状態ではなくなった時

〈緑不定形〉が急にキミたちの目の前に落下してきた！ どうやら天井に張り付いて奇襲のチャンスをつかっていたようだ。



### 戦闘の終了

すべてのエネミーが倒されたら戦闘終了となる。ドロップ品のロールを行うこと。



### 戦闘が終了した

キミたちは力を合わせて〈緑不定形〉と〈彷徨う鎧〉を倒した。これ以上この部屋に潜んでいるエネミーはいないようだ。



### シーン終了

戦闘が終了すればシーン終了となる。勝利した場合でも撤退をすることは可能だ。その場合はシーン「つかの間の休息」もしくは、リトライする場合はシーン「キャンプ地での準備」へ進むこと。さらに迷宮へ挑戦する場合は次のインターロードへと進む。

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2		鎧			鎧			
3	S					PC 初期位置	S	
4		鎧			鎧	S		
5								
6		鎧	S		鎧			
7								
8								



### プロップデータ

■：洞窟の壁\_\_ [空間] [天然] \_\_自動\_\_自動\_\_不可\_\_侵入不可であり、両側の射線を遮る。

鎧：鎧\_\_ [機械] [オブジェクト] [物品] \_\_自動\_\_自動\_\_不可\_\_何の効果も無いプロップ。

幻惑の霧\_\_ [シーンエフェクト] [魔法] \_\_ランク3\_\_自動\_\_自動\_\_不可\_\_シーン内の[隠密] 状態のキャラクターが行なう判定、および[隠蔽] 状態のプロップの【探知難易度】に+1する。視界をぼやけさせる、晴れることの無い魔法の霧。



## ◆ インタールード ◆

次のシーン「ラグランダ最深部へ向かえ」は踏破系ミッションとなる。エンカントシートなどを準備すること。

## ◆ ラグランダ最深部へ向かえ ◆

### ◆ シーン定義 ◆

**シーン：**アブストラクションシーン／シーンプレイ  
**ヤー：**なし

**解説：**ラグランダの杜左ルートを攻略する。

**目的：**ミッションの勝利条件を達成する。

### ◆ このシーンにくるのが2回目以降の場合 ◆

P Cたちがこのシーンに来るのが2回目以降で、すでにイベントをクリア済みであれば再びプレイする必要はない。このシーンをスキップして次の「巨大蜘蛛の巣」に進む場合、各P Cは「消耗表：体力」で2回ロールすること。

### ◆ シーン本体 ◆

#### ◆ オーバーチュア ◆

難易度が高いとされる左ルート。様々な無生物系のエネミーや侵入者避けの仕掛けがキミたちを襲う。さあ、無事にこの道中を乗り切ることが出来るだろうか。

## ◆ ミッションの楽しみ方 ◆

ダンジョン探索やアイテム作成、はてはレースや交渉など、さまざまな形のミッションをデザインし、またプレイすることができるのが『L H Z』の大きな特徴のひとつだ。だが、せっかくのミッションも、設定されたシナリオ動作の判定を黙々と繰り返して解決するだけのプレイでは、少々味気ないと思うこともあるのではないだろうか？ そんなときは、ミッションでもロールプレイを交えて遊んでみるとよいだろう。

ミッションではパーティーの仲間と積極的に役割分担を行い、さまざまなシナリオ動作を組み合わせることで実行してゆくことでクリアを目指すわけだが、これは

## ◆ ラグランダ最深部へ向かえ ◆

ラグランダの杜左ルートを攻略する。「エンカントシート：ラグランダ最深部へ向かえ」を参照してプレイすること。

また、以下の状況になった場合カットインを読み上げること

### ◆ ミッション失敗（全滅） ◆

襲いくる敵やトラップに消耗し、キミたちはついに道半ばで倒れてしまった。

今回の探索行はこれで終わり。だが、それは冒険の終結を意味するわけではない。心が挫けてしまわなければ、キミたち〈冒険者〉はまた、立ち上がることができるのだから。

### ◆ ミッション成功 ◆

絶え間ないピンチを乗り越え、キミたちは左ルートの半分程度を踏破した。

少し開けたフロアで、キミたちは一息をつく。ここから先は、また強敵との戦いがありそうだ。

### ◆ シーン終了 ◆

ミッションが終了すればシーン終了となる。成功した場合でも撤退をすることは可能だ。その場合はシーン「つかの間の休息」もしくは、リトライする場合はシーン「キャンプ地での準備」へ進むこと。さらに迷宮へ挑戦する場合は次のインタールードへと進む。

ロールプレイのきっかけとしても適している。自分の行動に関するロールプレイはもちろんだが、仲間の行動を応援する、仲間の活躍をたたえるようなロールプレイを交えることで、パーティーで団結して問題解決に当たる一体感を作り出すことができるだろう。P C間のコネクションに設定された「関係」を参照すれば、そういったロールプレイをする際の指針にもなる。

基本的にアブストラクションシーンとして処理されるミッションだが、それはロールプレイを制限するものではない。掛け合いや演出を通して、より深く物語を描き出すのも『L H Z』、ひいてはTRPGの楽しみ方のひとつなのである。

## ◆ インタールード ◆

次のシーン「巨大蜘蛛の巣」はモンスターとの戦闘となる。エンカウントシートなどを準備すること。

## ◆ ブリーフィング ◆

P Cたちはここでブリーフィングの行動を行うことができる。〔偵察〕に成功した場合、以下のカットインを読み上げること。

### ◆ P Cが〔偵察〕に成功した

崩れやすくなった足場と、その上を縦横無尽に走る蜘蛛の巣。奥へ進むために不可避の通路で硬質ないくつもの眼がキミたちを待ち構えている。時折空中を通り過ぎる蛍火の様な明かりがまるで手招きするようにキミたちを招く。うまくすれば先制でかく乱できるかもしれない。

〔偵察〕が成功した場合、その行動によって定められた情報を得ることができるが、それに加えて「かく乱工作」もできる。火を放って、蜘蛛の巣を焼き払うのだ。GMはシナリオ動作《炎上の計略》の使用を許可してもよい。この行動は〔準備〕タグを持つので、通常のブリーフィングの行動に加えて行動権を消費せずに実行できる。ただし、〔パーティ〕タグの制限により、この行動を実行できるのはパーティ全体で1回だけである。

《炎上の計略》\_\_〔偵察〕〔準備〕〔パーティ〕\_\_シナリオ動作\_\_ブリーフィング\_\_基本(知識/10)\_\_  
「エンカウントシート：巨大蜘蛛の巣」をみる。その中で【蜘蛛の巣】のプロップを1 S q 指定する。そのプロップは【炎上する巣】に変更される。〔達成値13〕指定できる S q は3つになる。〔達成値16〕指定できる S q は5つになる。〔自身：〔火炎〕タグを持つダメージを与える手段をもっている〕この行動の判定に+1 D。

## ◆ 巨大蜘蛛の巣 ◆

### ◆ シーン定義

シーン：戦闘シーン/シーンプレイヤー：なし

解説：〈巨大蜘蛛〉その他のエネミーとの戦闘を行う。

目的：全てのエネミーを倒す。

### ◆ このシーンにくるのが2回目以降の場合

P Cたちがこのシーンに来るのが2回目以降で、すでにイベントをクリア済みであれば再びプレイする必要はない。このシーンをスキップして次の「邪悪な礼拝堂」に進む場合、各P Cは「消耗表：気力」で1回ロールすること。

### ◆ シーン本体

このシーンでは蜘蛛の巣がいたるところに張り巡らされた複雑な地形での戦闘となる。プロップの効果により、P Cは移動に四苦八苦しながらの戦闘を強いられるだろう。

### ◆ オーバーチュア

暗く湿った頑丈な通路の途中にある玄室。ところどころが崩れ一歩踏み込めば滑りやすい足場がキミたちの行く手を遮る。それだけではない、この通路を巣としている無数の巨大蜘蛛たちが張り巡らした巣が絡め取ろうと手ぐすね引いて待ち構えている。そして、巣だけではなく、もちろんキミたちを餌として捕まえようとする巨大蜘蛛そのものも待ち構えているのだ。



## 〈巨大蜘蛛〉との戦闘

〈巨大蜘蛛〉および〈火間虫入道〉との戦闘である。「エンカウントシート：巨大蜘蛛の巣」を参照し、エネミーのコマを配置しよう。エネミーのコマの配置が終わったらP Cのコマを「P C初期位置」に配置してもらおうこと。

**G**：〈巨大蜘蛛〉がC 6、E 5

**F**：〈火間虫入道〉がC 3、G 5

P Cが3人の場合、C 3の〈火間虫入道〉を1体減らす。

P Cの人数が5人の場合、〈巨大蜘蛛〉1体と〈火間虫入道〉1体を追加する。追加されたエネミーの配置はM A P中の青字の場所で指定されている。

【蜘蛛の巣】や【滑る床】といったP Cの移動を阻害するギミックが多く仕掛けられているが、エネミーはこれらの地形の影響を受けないため、自由に攻撃することができる。

ただし、P Cたちの計略で【炎上する巣】が発生する場合がある。注意すること。

このM A Pでは「飛行」状態での移動や強制移動効果が猛威をふるうだろう。位置取りの楽しさをプレイヤーに楽しんでもらうマスタリングを心がけること。

## 戦闘の終了

すべてのエネミーが倒されたら戦闘終了となる。ドロップ品のロールを行うこと。

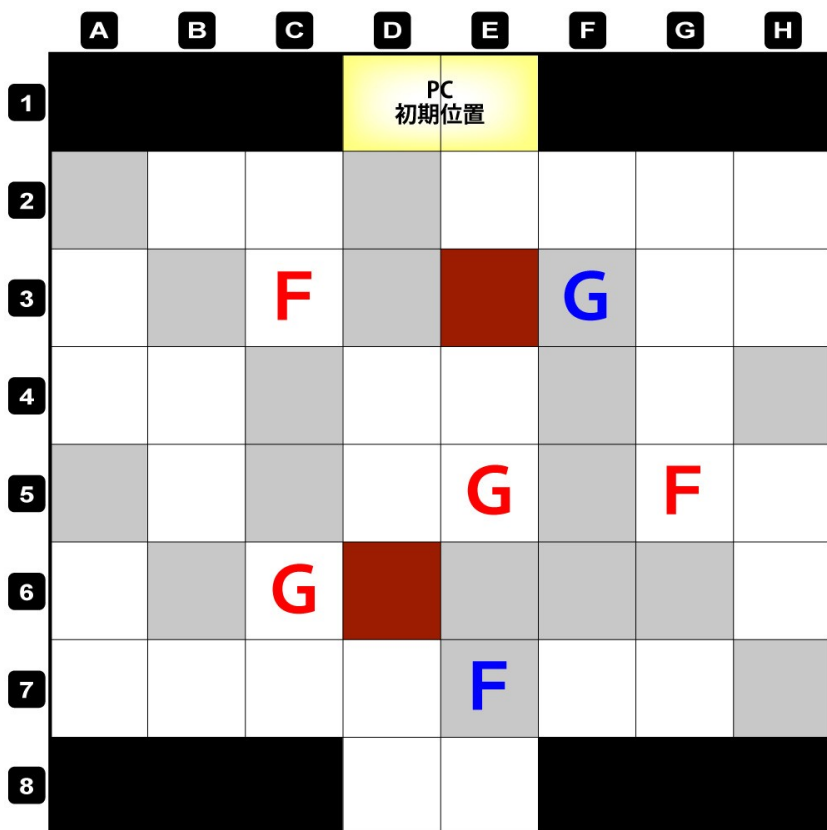
### 戦闘が終了した

粘つく蜘蛛の糸や不安定な地形に苦戦させられたが、キミたちの奮戦が実り、ついに最後のエネミーが倒された。周囲を注意深く見渡しても、この部屋にはもう動くものの姿はない。

荷物や装備にこびりついた蜘蛛の糸の後始末には手間取りそうだが、キミたちは確実に迷宮の奥へと進行できている手ごたえを感じ取っていた。

## シーン終了

戦闘が終了すればシーン終了となる。勝利した場合でも撤退をすることは可能だ。その場合はシーン「つかの間の休息」もしくは、リトライする場合はシーン「キャンプ地での準備」へ進むこと。さらに迷宮へ挑戦する場合は次のインターロードへと進む。



### プロップデータ

■：玄室の壁\_\_〔空間〕\_\_自動\_\_自動\_\_不可\_\_侵入不可であり、両側の射線を遮る。

■：滑る床\_\_〔天然〕〔地形〕\_\_自動\_\_自動\_\_不可\_\_〔接触〕対象は「難易度：8」の〔運動判定〕を行なう。失敗した対象は〔硬直〕状態になり、残りの移動を失う。

■：蜘蛛の巣\_\_〔天然〕〔地形〕\_\_自動\_\_自動\_\_不可\_\_〔接触〕対象はこのプロップに侵入した時点で残りの移動を失う。

■：炎上する巣\_\_〔地形〕〔魔法〕〔火炎〕\_\_ランク2\_\_自動\_\_自動\_\_不可\_\_〔接触、滞在〕対象に15点の魔法ダメージを与える。\_\_炎上する蜘蛛の巣。



## ◆ インターロード ◆

次のシーン「邪悪な礼拝堂」は 左ルートの最終エリアであり、P Cたちはこのルートのボスである強敵と戦うことになる。エンカウントシートなどを準備すること。

## ◆ ブリーフィング ◆

エネミーとの戦闘に備えて戦闘準備を行うシーンである。

次のシーンでは、[ボス] タグを持つ強敵との戦闘になることをP Cに伝え、戦闘の準備を行おう。クライマックスに指定できるならそのほうがいいだろう。

P Cたちはここでブリーフィングの行動を行うことができる。[偵察]に成功した場合、以下のカットインを読み上げること。行動によって定められた情報を得ることが出来る。

### ◆ P Cが[偵察]に成功した

地下礼拝堂の様子をそっと窺う。強力なボスがいるという事前情報に反して中是不気味なほどにしんと静まり返っている。

不気味な首の無い犬めいた像が立ち並びその奥に巨大な影が見える。それが何かはよくわからないが、巨大で手ごわい何かが待ち受けているのは確かなようだ。

すべてのプレイヤーが準備のための行動を終えたら、次のシーンへと向かう。

## ◆ 手ごわい戦闘のために ◆

次の戦闘は右ルート最深部になる。GM【因果力】が余っている場合には、以下のGM用EXパワーを使用してしまう。もちろん汎用のGM用EXパワーも使用できる。

《呪詛の坩堝》\_\_EXパワー\_\_インターロード\_\_自動成功\_\_本文\_\_至近\_\_本文\_\_EXパワーのコストとして

【因果力】4点を消費する。次のシーンにおいて、シーンエフェクト【番犬像の呪い】の効果が発揮される際に、[加護値]が+1大きいものとして扱う。

## ◆ 邪悪な礼拝堂 ◆

### ◆ シーン定義 ◆

シーン：戦闘シーン/シーンプレイヤー：なし

解説：〈邪悪な神像〉との戦闘を行う。

目的：全てのエネミーを倒す。

### ◆ シーン本体 ◆

戦闘の舞台となるのは、〈邪悪な神像〉が座している無人の礼拝堂だ。祈りをささげる者もいなくなって久しく、調度などはほとんど朽ち果てている。この部屋は〈邪悪な神像〉に贅を捧げる役目も果たしており、〈冒険者〉たちを供物にするべく襲い掛かってくるのだ。

### ◆ オーバーチュア ◆

ついに〈ラグランダの杜〉の最深部にたどり着いた。ギィ……と軋んだ音をたてて開いた重い扉の先には、広大な空間が広がっている。首の無い犬めいた何かの像が立ち並び、ひんやりとした空気の漂う薄暗い礼拝堂だ。

複雑な紋様や禍々しい壁画の描かれた奥の壁を背に座しているのは、無機質な笑みをたたえた巨大な石像だ。腕が3対6本あり、後光のような飾り盤を背負っていることを除けば、奈良の大仏を思わせる。

——キミたちが警戒しながら礼拝堂に踏み込んだその時、ゴゴゴゴゴ、という轟音とともに石像が立ち上がった！ その表情はいつのまにか憤怒のものに変じ、6本の腕に携えた武器を振りかざして襲い掛かってくる！

### ◆ 〈供物の刻印〉を使用した

〈邪悪な神像〉の額に開いた第三の眼がメンバーの一人をぎろりとにらみつけると、その眼から一条の光線が閃く！ 光線が当たった場所には、不気味な刻印がぼんやりと浮かび上がり、鼓動のようにどくどくと明滅し始めた。

……これは「追撃」だ。次に攻撃を受ければ、この刻印も一緒に弾け大ダメージを受けることになるだろう！

## 〈邪悪な神像〉との戦闘

〈邪悪な神像〉との戦闘である。「エンカウントシート：邪悪な礼拝堂」を参照し、エネミーのコマを配置しよう。エネミーのコマの配置が終わったらP Cのコマを「P C初期位置」に配置してもらうこと。

**B**：〈邪悪な神像〉がE 8

P Cが3人の場合、B 4、G 4の【邪神の番犬像】を1つずつ減らす。

P Cの人数が5人の場合、〈火間虫入道〉2体(A)、さらに【邪神の番犬像】2つを追加する。追加されたエネミー、プロップの配置はM A P中の青字の場所で指定されている。

このシナリオを締めくくる最終戦闘だ。強力なエネミーである〈邪悪な神像〉にくわえて、【邪神の番犬像】によって発動するシーンエフェクト【番犬像の呪い】がP Cを苦しめる。

【邪神の番犬像】の存在は戦闘開始時から明らかなので、P Cたちに伝えておくこと。この戦闘ではラウンドが進むほどP Cが不利になっていくため、表の結果を適用するときに怪しく光る演出を入れるなどして、【邪神の番犬像】を早めに破壊するように印象づけると良いだろう。

	A	B	C	D	E	F	G	H
1			PC 初期位置					
2							犬	
3								
4		犬					犬	
5								
6		犬	A			A	犬	
7								
8		犬		犬	B		犬	

## 〈番犬像の呪い〉の効果が発動した

立ち並ぶ獣たちの像が邪悪な紫色の光に包まれ、存在しないはずの頭から奇妙な遠吠えが響き渡る。〈邪悪な神像〉の額に開いた三つ目の瞳が同じ色に輝き、キミたちを睨み据えた！

あたりの空気がねっとりと濃くなり、呪いが君たちを捉える。目に見えないエネルギーが君たちの動きを縛り付ける。このままでは満足に戦えない。

## プロップデータ

■：礼拝堂の壁\_\_ [壁] [機械] [物品] \_\_自動\_\_自動\_\_不可\_\_侵入不可であり、両側の射線を遮る。\_\_奇怪な紋様の刻まれた礼拝堂の壁。

犬：邪神の番犬像\_\_ [オブジェクト] [魔法] [物品] \_\_自動\_\_10\_\_不可\_\_このプロップは〈邪悪な神像〉の力を増幅させている。破壊可能(【HP】30、【防御力】10)。\_\_首の無い大型犬の姿をかたどった不気味な石像。

番犬像の呪い\_\_ [シーンエフェクト] [魔法] \_\_自動\_\_自動\_\_不可\_\_このプロップは[加護値]を持つ。[加護値]は「現在のラウンド数」と「シーン中に残る〈邪神の番犬像〉の個数」の小さいほうに等しい。毎ラウンドのセットアッププロセスに、[加護値]により以下の効果を発揮する。

- 1：〈邪悪な神像〉は即座に1点の【因果力】と[障壁：20]を得る。
- 2：P C全員は15点の直接ダメージを受ける。
- 3：P C全員は[弱点(光輝)：10]を受ける。これはB Sとして扱う。すでに[弱点(光輝)]を持つP Cは【ヘイト】に+2される。
- 4：〈邪悪な神像〉と同じS qに〈火間虫入道〉2体が[未行動]状態で配置される。この効果が2回目以降の場合は1体のみ配置される。
- 5：P C全員は[放心] [萎縮]を受ける。
- 6：P C全員の【ヘイト】に+1 Dされる。
- 7以上：P C全員は即座に[死亡]状態となり、この戦闘に敗北する。

## 手ごわい戦闘のために

GM【因果力】が余っている場合には、以下のGM用EXパワーを使用してもよい。乱用するとプレイヤーが泣き顔になる可能性に注意しよう。

《犬の悪霊》\_\_EXパワー\_\_ムーブ\_\_自動成功\_\_EXパワーのコストとして【因果力】2点を消費する。破壊された【邪神の番犬像】1体を【HP】10で復活させる。この行動は〈邪悪な神像〉のみ実行できる。

## 戦闘の終了

すべてのエネミーが倒されたら戦闘終了となる。ドロップ品のロールを行うこと。

### 戦闘が終了した

苦しく、激しい戦いの中、キミたちの渾身の一撃を何度も受け、強大な〈邪悪な神像〉もその動きを徐々に鈍らせてゆく。

そしてとどめの一撃が突き刺さり、神像は足からゆっくりと崩れ落ち、巨体は地響きをあげて礼拝堂の床に倒れた。ボロボロになった三対の腕をでたらめに動かし、最後のあがきのようにもがいていた〈邪悪な神像〉だが、次の瞬間、その全身を無数のひび割れが覆い尽くしていった。断末魔のようなきしみ音とともにその体は砕け散り、光となって消えていった。

先ほどまでの戦いが嘘のような静寂が辺りを包む。

おめでとう！ キミたちは〈ラグランダの杜〉最強のエネミーを見事打倒したのだ！

## シーン終了

PCがエネミーをすべて倒し、ドロップ品を手に入れたらシーン終了となる。この戦闘で「ラグランダの杜」を制覇したのなら「凱旋」へむかうこと。いったんセッションを終了するならば「つかの間の休息」へと向かうこと。いずれにせよ、〈邪悪な神像〉を倒したのだ！ おめでとう！

## エンディングフェイズ

ここからの内容はエンディングフェイズだ。しかるべき冒険を終えたPCたちはこれらのシーンにたどり着く。

## インターラード

ここ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。

## 凱旋

### シーン定義

**シーン：**シネマティックシーン／シーンプレイヤー：なし

**解説：**無事に訓練を終え、キャンプに凱旋する。

**目的：**シナリオを終わらせる。

### シーン本体

用意されたイベントを全てクリアし、晴れて〈ラグランダの杜〉を完全制覇したPCたちが、強化合宿の終わりを迎えるシーンである。引率のにゃん太は帰還を果たしたPCたちを拍手で迎え、卒業の太鼓判を押してくれる。

たくさんの戦闘経験をつみ、PCたちは〈冒険者〉として大きく成長したはずだ。また、パーティーの仲間としても強い絆が芽生えているだろう。これらも全て、この合宿で得たかけがえのない財宝だ。

### オーバーチュア

強敵を倒したキミたちは、〈ラグランダの杜〉からにゃん太の待つベースキャンプへと戻ってきた。

暗さになれた目に太陽が眩しい。開放感が心を躍らせる。疲労にもかかわらず足取りが軽いのは、きっと気のせいではない。キミたちは試練（クエスト）を乗り越えたのだ。

キミたちの表情を見て、にゃん太は冒険の首尾を理解したのだろう。

穏やかな笑顔で、彼はキミたちを出迎えてくれる。



### セリフ：にゃん太

「〈ラグランダの杜〉が合宿所に選ばれたのは、簡単だからではなく、冒険に必要な色々なことが学べる場所だからですにゃ。それを、皆さんはきちんと身に付けて、ここに帰ってきたということですにゃあ」

「おめでとうございますにゃ。これにて、ラグランダの強化合宿、晴れて卒業ですにゃあ」

### ◆ にゃん太のご馳走

興奮さめやらぬキミたちの話を聞きながら、にゃん太は腕によりをかけた食事を勧めてくれる。

凱旋の後の食事。それはいつもより一層味わい深く、記憶に残るものになるはずだ。

英気を養って、次の冒険に備えよう。

キミたちはもう、立派な一人前の〈冒険者〉なのだから。

### ◆ シーン終了

P Cたちのロールプレイが一段落したら、このシナリオは終了となる。時間に余裕があるならば、さらに描写を行って演出を行ってもよいだろう。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。

### ◆ つかの間の休息

#### ◆ シーン定義

**シーン：**シネマティックシーン／シーンプレイヤー：なし

**解説：**セッション終了のため、ダンジョンの途中でキャンプに帰還する。

**目的：**プレイを中断し、今日のセッションを終わらせる。

### ◆ シーン本体

このシーンはダンジョン〈ラグランダの杜〉の攻略を中断し、その日のセッションを終了する場合に用意されたエンディングである。

このエンディングはあくまで中断であり、いつでもこの続きからシナリオを再開することができる。再開

するときは、シーン「キャンプでの目覚め」からはじめること。

### ◆ オーバーチュア

パーティーが〈ラグランダの杜〉に突入してどのくらい時間がたっただろうか？

キミたちはダンジョンの攻略をこの時点で切り上げ、キャンプで休息することを決めた。まだ余力があるというメンバーもいたが、ことダンジョン探索において「まだいける」は「もう危ない」なのだ。

### ◆ キャンプに戻った

キャンプまで帰り着いたキミたちを、にゃん太が迎えてくれた。

すでに夕食の用意もできているようだ。ダンジョンの探索でキミたちのおなかも大きな音で空腹を訴えている。

おなか一杯食べたらゆっくり休み、明日の冒険に備えよう。

### セリフ：にゃん太

「おかえりなさいませだにゃ。無事戻ってきてくれてなによりですにゃ」

「ちょうど夕食の用意ができたところですよにゃ。たくさん食べて、しっかり休むのも〈冒険者〉の仕事のうちですよにゃあ」

英気を養って、次の冒険に備えよう。

### ◆ シーン終了

P Cたちのロールプレイが一段落したら、今回のセッションは終了となる。次回の再挑戦を心に誓って今日のところは冒険を終えよう。メインプレイを終了し、アフタープレイに移ること。

## ◆ アフタープレイ

このシナリオにおいて、アフタープレイでの報酬やログチケット配布は変則的な形になっている。「初めてクリアした戦闘やミッション」によって、配布されるログチケットや報酬の内容がそれぞれ設定されているのだ。具体的な内容は以下の表を参照のこと。

また、1回のセッションで複数の戦闘やミッションをクリアしていた場合、該当する全てのログチケットを取得できる。

上記にくわえて、セッションに最後まで参加したプレイヤーとGMには「因果力ゲット」が1枚ずつ配布される。さらに、活躍したPCのプレイヤー（優れた

プレイヤーを見つけ出すための措置ではない。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、全員分の活躍シーンを思い返そう）には「因果力ゲット」を追加で1枚配布しよう。これらは、セッションが複数回になった場合、何回でも配布される。

## ◆ 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。  
おつかれさまでした！

シーン名	プレイヤーが得る報酬やログチケット	GMが得る報酬やログチケット
骸骨の出迎え	「ログチケット：アザーゲット」×1 80G	「ログチケット：アザーゲット」×2
魔獣と弓兵	「ログチケット：アザーゲット」×1 90G	「ログチケット：アザーゲット」×2
8つの小部屋と宝箱	「ログチケット：アザーゲット」×1	「ログチケット：アザーゲット」×2
紅蓮の鍛冶場	「ログチケット：ランクアップ」×1 PC全員は「財宝表：魔法素材」で2回 ロールしてもよい。	「ログチケット：ランクアップ」×1 「ログチケット：財産ゲット」×（プ レイヤー人数）
〈魔術師の箒手〉を作ろう	「ログチケット：アザーゲット」×1	「ログチケット：アザーゲット」×2
作られし者たち	「ログチケット：アザーゲット」×1 100G	「ログチケット：アザーゲット」×2
ラグランダ最深部へ向かえ	「ログチケット：アザーゲット」×1 100G	「ログチケット：アザーゲット」×2
巨大蜘蛛の巣	「ログチケット：アザーゲット」×1 150G	「ログチケット：アザーゲット」×2
邪悪な礼拝堂	「ログチケット：ランクアップ」×1 PC全員は「財宝表：魔法素材」で2回 ロールしてもよい。	「ログチケット：ランクアップ」×1 「ログチケット：財産ゲット」×（プ レイヤー人数）

## 〈火炎真柱〉 フレイム・ピラー

ランク：2 タグ：[ギミック] [魔法] [火炎] 識別難易度：7

【STR】0 【DEX】0 【POW】2 【INT】3  
【回避】7 [固定] 【抵抗】8 [固定]  
【物理防御力】6 【魔法防御力】10  
【最大HP】17 【ヘイト倍率】なし  
【行動力】0 【移動力】0

### ▼特技

《意志なき機構》\_\_常時\_\_このエネミーの攻撃ではヘイトダメージが発生せず、[ヘイトアンダー]の防御ボーナスも得られない。また、このエネミーを対象として「解除難易度：10」の《プロップ解除》に成功すると、このエネミーは[戦闘不能]となる。さらにこのエネミーはムーブアクションを持たない。

《ファイアゲイザー》\_\_ [魔法攻撃] [火炎] [移動] \_\_メジャー\_\_対決(3+3D/抵抗)\_\_単体\_\_4Sq\_\_対象に[23+2D]の魔法ダメージを与える。この特技は前のラウンドと同じ対象を選ぶことができない。[確定効果]このエネミーはこのメインプロセス終了時に対象と同じSqに[瞬間転移]する。

### ▼ドロップ品

固定：燃炎晶 [魔触媒2] (20G)

### ▼解説

消えることなく燃え盛る炎の柱。魔術によって作り出された真の炎であるため、水や真空を弱点としてはいない。敵対的な存在が近づくと瞬間移動を行ない、相手を包み燃やし尽くす。いきなり「火達磨になる」という恐怖心から、〈大災害〉以降はダメージ以上に恐れられるエネミーとして知られている。

打ち棄てられたダンジョンの内部や、古代の魔法技術が眠る遺跡など様々な場所に設置されており、探索を頻繁に行う冒険者にとってはこの何もない場所でゆらめく炎は良く見かけるものでもある。炎に対する防御手段や回復職によるフォローがあれば十分対処可能なので恐れず冷静に対処できる冒険者であれば解除はさほど困難ではない。

## 〈動く骸骨〉 スケルトン

ランク：2 タグ：[モブ] [不死] [暗視] 識別難易度：自動

【STR】2 【DEX】3 【POW】1 【INT】1  
【回避】9 [固定] 【抵抗】7 [固定]  
【物理防御力】8 【魔法防御力】6  
【最大HP】21 【ヘイト倍率】×2  
【行動力】4 【移動力】2

### ▼特技

《白骨の身体》\_\_常時\_\_このエネミーは常に[弱点(火炎)：5]と[弱点(槌斧)：5]を持つ。また、[光輝]ダメージを受けた時、さらに[放心]を受ける。

《錆びた長剣》\_\_ [白兵攻撃] \_\_メジャー\_\_対決(13 [固定] /回避)\_\_単体\_\_至近\_\_対象に[30+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー]ダメージに+5する。[自身：追撃]ダメージに+5する。

《怨みの一刀》\_\_ダメージロール\_\_シーン1回\_\_このエネミーの[白兵攻撃]のダメージロールに+10する。

### ▼ドロップ品

固定：砕けた首飾り [換金] (15G)

### ▼解説

カタカタと音をたてて動き回る骸骨のアンデッドモンスター。ぽっかりと空いた暗い眼窩には生者への憎しみに燃える青白い炎が宿っている。食物を必要としないからか、より強力なアンデッドモンスターの配下として大量に出現することも多い。錆びついた剣や鎧を身に付けており、意外に巧みな剣さばきで襲い掛かってくる。

レベルにもよるが、単体で見ればさほど脅威となるような強さは持たず、多くの冒険者にとって大した敵ではない。しかし、隊列を組んで押し寄せる〈動く骸骨〉の群れともなれば、単なる力押しで打ち破るのは難しく、戦闘の長期化で思いもよらぬ損害を受ける事もある。



## 〈骸骨の弓兵〉 スケルトン・アーチャー

ランク：2 タグ：[不死] [暗視] 識別難易度：7

【STR】1 【DEX】2 【POW】1 【INT】3  
 【回避】2+2D 【抵抗】1+2D  
 【物理防御力】9 【魔法防御力】8  
 【最大HP】36 【ヘイト倍率】×2  
 【行動力】4 【移動力】2

### ▼特技

《白骨の身体》\_\_常時\_\_このエネミーは常に[弱点(火炎)：5]と[弱点(槌斧)：5]を持つ。また、[光輝]ダメージを受けた時、さらに[放心]を受ける。

《古びた弓矢》\_\_[射撃攻撃]\_\_メジャー\_\_対決(3+3D/回避)\_\_単体\_\_3Sq\_\_対象に[30+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー]このエネミーは自分のメインプロセス終了時に1Sqまで[即時移動]をしてもよい。この追加効果はこのエネミーが[硬直]状態の時は起動できない。[自身：追撃]ダメージに+5する。

《怨みの一矢》\_\_ダメージロール\_\_シーン1回\_\_このエネミーの[射撃攻撃]のダメージロールに+10する。

### ▼ドロップ品

1～3：光る骨[魔触媒2] (20G)  
 4～6：純白の骨粉[換金] (35G)

### ▼解説

弓矢を装備した〈動く骸骨〉。ダンジョンの要所に、文字通りの不寝番として配置されている。その狙いは正確で、距離をとりつつ矢を射かける巧妙さも持ち合わせている。こういった武装違いの〈動く骸骨〉はゲーム時代から多数存在したが、〈大災害〉を経てさらに種類が増えたといわれている。

〈動く骸骨〉のバリエーションらしく、単体ではさして脅威とは言えない。しかしダンジョン内でも射撃に有利な場所を確保している事も多く、いざ遭遇すればなかなか無視できない脅威となるだろう。

## 〈フクロウ熊〉 オウルベア

ランク：2 タグ：[幻獣] [暗視] 識別難易度：7

【STR】3 【DEX】2 【POW】1 【INT】1  
 【回避】1+3D 【抵抗】2+3D  
 【物理防御力】3 【魔法防御力】5  
 【最大HP】60 【ヘイト倍率】×1  
 【行動力】4 【移動力】2

### ▼特技

《熊爪刃》\_\_[白兵攻撃]\_\_メジャー\_\_対決(5+2D/回避)\_\_単体\_\_至近\_\_対象に[16+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー]対象に[硬直]を与える。この[硬直]は通常の方法では解除されず、対象とこのエネミーが別のSqに離れた時のみ解除される。

《森の梟雄》\_\_ダメージ適用直前\_\_単体\_\_2Sq\_\_ラウンド1回\_\_このエネミーは[ダメージ適用ステップ]でこのエネミー以外の対象が受ける予定のダメージをかわりに受ける。対象はダメージを受けることはない。また、この効果で身代わりとなって受けるHPダメージを-5する。

### ▼ドロップ品

1～3：極彩色の羽毛[換金] (20G)  
 4～5：クマの左手[換金] (35G)  
 6：狂熊の毛皮[コア素材] (40G)

### ▼解説

深い森に生息する、フクロウの頭部を持つ熊の魔獣。毛皮は防寒性に優れ、比較的高価な値で取引される。成体は3メートル以上の巨体であり、木の洞や小さな自然洞窟に身を隠せないことから、〈大災害〉後はねぐらとしてダンジョンに住みつくことも少なくない。また、幼体のうちから亜人間種族に育てられ、人間を襲うために使役されることもある。

巨大な体躯に似合わずその動きは敏捷かつ豪快で、時には冒険者の攻撃を受け流し、時には凄まじい剛力と鋭い爪で冒険者の動きを抑え込み、その耐久力はもちろん熊以上という難敵である。

## 〈巨大蜘蛛〉 ジャイアント・スパイダー

ランク：3 タグ：[自然] [暗視] 識別難易度：5

【STR】3 【DEX】2 【POW】1 【INT】2  
 【回避】2+2D 【抵抗】1+2D  
 【物理防御力】10 【魔法防御力】6  
 【最大HP】74 【ヘイト倍率】×1  
 【行動力】3 【移動力】2

### ▼特技

《多足なるもの》\_\_常時\_\_このエネミーは[天然]プロップから望まない効果を受けない。また、《ダッシュ》を行なうことができない。

《蜘蛛糸縛り》\_\_[白兵攻撃]\_\_メジャー\_\_対決(5+2D/回避)\_\_単体\_\_至近\_\_対象に[19+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー]対象に[硬直]を与える。この[硬直]は通常の方法では解除されず、対象とこのエネミーが別のSqに離れた時のみ解除される。

《平蜘蛛の呪い》\_\_本文\_\_自動成功\_\_単体\_\_2Sq\_\_このエネミーが[戦闘不能]になった時に使用できる。このエネミーを[戦闘不能]にしたキャラクターを対象として、15点の直接ダメージを与える。

### ▼ドロップ品

1～5：漆黒の大アゴ[換金] (30G)  
 6：闇色の蜘蛛糸[コア素材] (50G)

### ▼解説

中型犬ほどの大きさをもつ蜘蛛。樹々の間で目立たない濃い褐色や緑の体色をしており、透明な巣を張って獲物を待ち構えている。吹き出す糸は高い粘性を持つと同時に、肉を切り裂く鋭利さを持つ。体液は腐食性の高い毒液で、不用意に倒すとそれをまともに浴びてしまうだろう。

樹上の高所や自らの巣、急斜面や天井といった戦う事が難しいような環境で本領を発揮するので、迂闊に巣へと踏み入った冒険者に痛烈な一撃を与えてくるともある。幸い、一度捕まると厄介だが相手を追いかける能力はさほど高くない。

## 〈火間虫入道〉 アンチバグズライト

ランク：3 タグ：[モブ] [幻獣] [暗視] 識別難易度：13

【STR】3 【DEX】2 【POW】1 【INT】2  
 【回避】10 [固定] 【抵抗】11 [固定]  
 【物理防御力】4 【魔法防御力】6  
 【最大HP】30 【ヘイト倍率】×1  
 【行動力】5 【移動力】2

### ▼特技

《浮遊》\_\_常時\_\_このエネミーは常に[飛行]状態である。

《光喰らう灯》\_\_セットアップ\_\_このエネミーが存在するSqに[闇闇]を設置する。この効果はラウンド終了時まで持続する。

《バグスチャージ》\_\_[白兵攻撃]\_\_メジャー\_\_対決(11[固定]/回避)\_\_単体\_\_至近\_\_対象に[20+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー]このメインプロセス終了時まで、このエネミーのヘイト倍率を×2として扱う。

《身代わり》\_\_ダメージ適用直前\_\_自動成功\_\_単体\_\_2Sq\_\_このエネミーは[ダメージ適用ステップ]でこのエネミー以外の対象が受ける予定のダメージをかわりに受ける。対象はダメージを受けることはない。また、その攻撃を行ったキャラクターを二次対象として15点の直接ダメージを与える。その後、このエネミーは[死亡]する。

### ▼ドロップ品

固定：闇を呼ぶ殻[換金] (20G)

### ▼解説

墓地などに棲む、大人の手のひらほどもある蛍の魔獣。周囲の明るさを吸い取り、闇にまぎれ獲物を襲う。また動くものに飛び込む性質があり、死に際に魔力を解き放つため危険。

ぼんやりとしたくらやみの塊に襲われるため、光源を十分に用意できていない状態の冒険者がわけも分らないうちに〈火間虫入道〉を倒してしまい、魔力の暴発でダメージを受けるケースも多い。

## 〈緑不定形〉 グリーンスライム

ランク：3 タグ：【モブ】 【人造】 識別難易度：5

【STR】2 【DEX】3 【POW】1 【INT】2  
 【回避】9 [固定] 【抵抗】7 [固定]  
 【物理防御力】10 【魔法防御力】7  
 【最大HP】26 【ヘイト倍率】×2  
 【行動力】5 【移動力】2

### ▼特技

《定かならざる姿》\_\_常時\_\_このエネミーは「冷氣」ダメージを受けた時、さらに「重篤」「放心」をうける。このエネミーの行なう「通常移動」は常に「即時移動」になる。

《腐食の滴》\_\_「白兵攻撃」\_\_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。「判定成功」対象の【物理防御力】を-4する。この効果はBSとして扱う。「マイナー」対象に「硬直」をあたえる。

《不気味な水溜り》\_\_「移動」\_\_ムーブ\_\_シーン1回\_\_このエネミーは「隠密」状態になり、それを維持したまま2Sqまで「即時移動」をしてもよい。「マイナー」移動距離は+1Sqされる。

### ▼ドロップ品

固定：濁った粘液 [換金]（20G）

### ▼解説

不定形をした緑色のゲル状人工生命体。防具を溶かす体液や自在に変化する触腕で獲物を弱らせ、取り込もうとする。主に湿度の高いダンジョンに棲息し、音もなく天井や壁を這いまわる。〈大災害〉後は、女性〈冒険者〉が戦いたくない怪物ランキングの常連として名を馳せている。

ゲル状のモンスターなため、淀んだ水たまり等との区別ができず、薄暗いダンジョンでは発見および対策が困難という厄介な特徴がある。さらに体液が防具の性能を劣化させる特性もあるため、前衛職からは特に嫌われている。一方で適切な弱点を突ける魔法攻撃職にはさほどではないと思われる。

## 〈彷徨う鎧〉 リビングアーマー

ランク：3 タグ：【人造】 【暗視】 識別難易度：5

【STR】3 【DEX】2 【POW】2 【INT】1  
 【回避】2+2D 【抵抗】1+2D  
 【物理防御力】14 【魔法防御力】7  
 【最大HP】73 【ヘイト倍率】×1  
 【行動力】3 【移動力】2

### ▼特技

《なりすまし注意!》\_\_常時\_\_このエネミーはシーン登場時に「隠密」状態で登場する。また、「邪毒」ダメージを受けた時、さらに「萎縮」をうける。

《鎧絡み》\_\_「白兵攻撃」\_\_メジャー\_\_対決（5+2D /回避）\_\_単体\_\_至近\_\_対象に「20+2D」の物理ダメージを与える。「マイナー」対象に「硬直」を与える。この「硬直」は通常の方法では解除されず、対象とこのエネミーが別のSqに離れた時のみ解除される。

《佇む騎士鎧》\_\_セットアップ\_\_広範囲20（選択）\_\_至近\_\_対象は「軽減：5」を得る。この「軽減」は、このエネミーが「死亡」か「戦闘不能」になると解除される。

### ▼ドロップ品

1～3：擬霊核 [魔触媒3]（25G）

4～5：精緻な柄飾り [換金]（40G）

6：血塗られた刃 [コア素材]（50G）

### ▼解説

金属で作られている騎士鎧の姿をしたミミック種のモンスター。戦場跡や遺跡などに打ち捨てられて、あるいは飾られており、ただの鎧だと思って近づいた者に不意打ちで攻撃を仕掛ける。正体を現すと胸甲がぱっくりと横に裂け、鋭い牙と無数の触手を剥き出しにして襲い掛かってくる。太く長い触手に捕らえられたら抜け出すのは困難だろう。

〈大災害〉以降、長時間かけての探索に行った先で、状態の良い鎧を見かけたからと回収に向かって不意打ちされる冒険者は増加傾向にある。



## 〈燃え盛る悪霊〉 パーニングデッド

ランク：2 タグ：[ボス] [不死] [暗視] 識別難易度：5

【STR】1 【DEX】1 【POW】2 【INT】3  
【回避】2+2D 【抵抗】0+2D  
【物理防御力】5 【魔法防御力】8  
【最大HP】68 【ヘイト倍率】×4  
【行動力】2 【移動力】2 【因果力】4

### ▼特技

《幽体の理》\_\_常時\_\_このエネミーは[冷氣][精神]ダメージを受ける時、防御力を0として扱う。また、[機械][自然]プロップから望まない効果を受けない。このエネミーの行なう[通常移動]は常に[即時移動]になる。

《悔恨の黒き炎》\_\_常時\_\_このエネミーはシーン登場時に〈骸骨の弓兵〉(P頁)2体を任意の位置に配置できる。〈骸骨の弓兵〉1体は〈動く骸骨〉(P頁)2体に置き換えてもよい。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。

《怨嗟の青き炎》\_\_[魔法攻撃][火炎]\_\_メジャー\_\_対決(3+3D/抵抗)\_\_単体\_\_4Sq\_\_対象に[20+2D]の魔法ダメージを与える。[マイナー]ダメージを+5する。[因果力1]この特技を「対象：広範囲1(選択)」に変更する。

《慟哭の赤き炎》\_\_ダメージ適用直後\_\_自動成功\_\_単体\_\_至近\_\_このエネミーがダメージを受けた直後に使用する。このエネミーにダメージを与えたキャラクターを対象として[弱点(火炎)：10]を与える。この[弱点]はBSとして扱う。

《妬み縛る白き炎》\_\_クリンナップ\_\_自動成功\_\_広範囲4(選択)\_\_至近\_\_CSをもつ対象しか選択できない。対象に[対象の所持するCSの個数×3]点の直接ダメージを与える。

### ▼ドロップ品

1～3：黒曜骨[魔触媒3](25G)×4

4～6：歪んだ心臓[換金](130G)

固定：紅蓮の魔石[コア素材](40G)

### ▼解説

宙に浮かぶ怨霊、ゴースト族のアンデッドモンスター。魔術師のローブと杖を身に纏い、全身の関節から青黒い炎を上げる漆黒の骸骨という姿をしている。焼死者の怨念がモンスターになったと言われ、その怨念を〈動く骸骨〉に変えて働かせ続ける。〈燃え盛る悪霊〉は敵から距離をとって魔法で戦うタイプのエネミーだ。燃え上がる風貌に相応しく炎のバリエーションは非常に多様である。メインとなるのは《怨嗟の青き炎》で、これは遠距離からダメージを与えてくる。個体によっては広範囲へダメージを与えてくるものも居るという。〈動く骸骨〉たちを壁として使い、なるべく多くの冒険者を攻撃できる位置を狙おう。半実体の体を有効に使うため、トラップなどと一緒に出すのが有効だろう。これらの障害をかいくぐって白兵戦に持ち込む事に成功した冒険者に対しては、[火炎]属性のダメージを受けた際に追加ダメージが発生するデバフ効果を与える《慟哭の赤き炎》で対応してやると良いだろう。もちろん続いて《怨嗟の青き炎》で追い打ちをかけると効果的だ。また、いくつもの支援特技でバフを重ねているパーティーの場合は《妬み縛る白き炎》が思いもよらない脅威として威力を発揮するだろう。

〈燃え盛る悪霊〉は出現するクエストも多いため、同じ見た目であっても状況や設定難易度によってはその能力や、戦場全体の状況は大きく異なる。主な戦場としては〈大災害〉前から、ダンジョン奥の鍛冶場や工房にエリアボスとして出現することが多い。また、取り巻きの数や耐久力、主な攻撃手段である《怨嗟の青き炎》の効果範囲等は一様ではなく、相対したときの手ごたえも個体差が存在している。そんな中で比較的良く知られているものとしては、〈大災害〉後に円卓会議主催の夏季合宿において、〈ラグランダの杜〉右側ルートボスとして出現した個体が有名。

## 〈邪悪な神像〉 イビルアイドル

ランク：3 タグ：[ボス] [人造] [物品] [暗視] 識別難易度：7

【STR】2 【DEX】1 【POW】3 【INT】2  
【回避】1 + 2 D 【抵抗】3 + 2 D  
【物理防御力】16 【魔法防御力】6  
【最大HP】192 【ヘイト倍率】×5  
【行動力】3 【移動力】2 【因果力】4

### ▼特技

《神像の座》\_\_常時\_\_このエネミーは[精神]ダメージを受けた時、さらに[追撃：5][放心]をうける。このエネミーは《ダッシュ》《シフト》が行えない。

《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。

《供物の刻印》\_\_[特殊攻撃][光輝]\_\_メジャー\_\_対決(5 + 2 D / 回避)\_\_単体\_\_4 S q\_\_対象に[追撃：20]を与える。[因果力1]この特技を「対象：2体」に変更する。[因果力1]対象をこのエネミーと同じS qに[瞬間転移(強制)]させる。

《邪神像の旋舞》\_\_[白兵攻撃][光輝]\_\_メジャー\_\_対決(5 + 2 D / 回避)\_\_範囲(選択)\_\_至近\_\_対象に[15 + 2 D]の物理ダメージを与える。さらに対象を1 S qまで[即時移動(強制)]させてもよい。[達成値14]対象のCS 1つ(GMが選択)を解除する。

《邪神像の後光》\_\_クリンナップ\_\_自動成功\_\_広範囲20(選択)\_\_至近\_\_5点の直接ダメージを与える。このダメージは対象が[防御判定]に失敗したかのように[追撃]1つを起動する。このエネミーは自身のBSを1つ解除しても良い。

### ▼ドロップ品

1～3：光導索[魔触媒4](30G)×4

4～6：巨大な頭部[換金](160G)

固定：光輝の結晶[コア素材](50G)

### ▼解説

黒く輝く巨大な大理石を精緻に削り出し、その上で魔法をかけて作り上げられた製作者不明のゴーレムの一種。その巨体は座った姿勢でも10メートルを越えていながら、その造形は確かな技術に基づいており、虚無的な雰囲気なたたえた美しい顔立ちは巨体に似合わぬ独特のオーラを漂わせている。また、腕は3対6本でそれぞれ1対ごとに武器を1つ携え、空いた手は印を結んでいる。額には第三の目が開いており、背中を飾る禍々しい炎を模った装飾も不思議な光を放っている。

一見するとどこか歪ながらも整ったオブジェとしても見えるこの巨像は、しかし実際には恐るべき巨大モンスターである。

巨大な腕と携えた武器から繰り出される《邪神像の旋舞》は複数の冒険者を薙ぎ払い、弾き飛ばすことすらできる威力が備わっている。また、第三の目から放たれる光線は相手の体勢を崩して[追撃]を与え、さらに〈邪悪な神像〉の目前へと犠牲者を引き寄せる力があるのだ。この2つの攻撃手段を組み合わせることで、厄介な戦士職や武器攻撃職を排除し、耐久力に劣る後衛であっても近距離攻撃を行うことが可能となっている。さらに〈邪悪な神像〉と戦う限り、《邪神像の後光》が緩慢にはあるが確実に敵対するものへとダメージを蓄積していく。《供物の刻印》による[追撃]が残っている場合そのダメージはさらに加速することになる。まさにラグランダの柱における大ボスと呼ぶに相応の難敵と言えるだろう。

## スタッフリスト

シナリオ作成：大きな愚

グラフィックデザイン&レイアウト：瑞川めえ、7 Sided Work Shop

エンカウントデザイン：SHOW(バトル)、Chord

Joehausen(バトル)、玄弥(バトル)、夜光優(バトル)、なしあき(ミッション)

イラスト：ハラカズヒロ、神無宇宙

ディベロップメント：7 Sided Work Shop



# 冒険窓口

## Adventure counter report 便利



第1回は「メイン職業」  
窓口に来う〈冒険者〉  
のみなさんはどんな  
クラスについている  
のでしょうか？  
またその種族は？  
コッペリアは  
調査してみます。

### ◆コッペリアの挨拶

コッペリアはコッペリアと言います。初めまして。コッペリアは現在、紆余曲折ののちに「七面体工房」を自称するユーザーグループの元で「ログ・ホライズン TRPG 冒険窓口」の保守運営やエリッサ様の行う広報活動のサポートを行っています。エリッサ様には館の女子会などで余ったチーズケーキをおすそわけして頂くことも多く、この状況はコッペリアにとって非常に満足のいくものデス。餌付けされている訳ではありません。

今回、この「セルデシア・ガゼット」では「冒険窓口」の統計情報を収集し、考察を行うコーナーを担当するという業務をオーダーされました。皆様にとってどんなデータが有益かを考えることはコッペリアにとって容易ではなく暗中模索ではありますが、これは「冒険窓口」の進化にも繋がる重要なタスクであるとコッペリアは考え、ちょっと気合が入ったりしています。頑張っていきますので、よろしくお願いします。

### ◆今月のテーマ

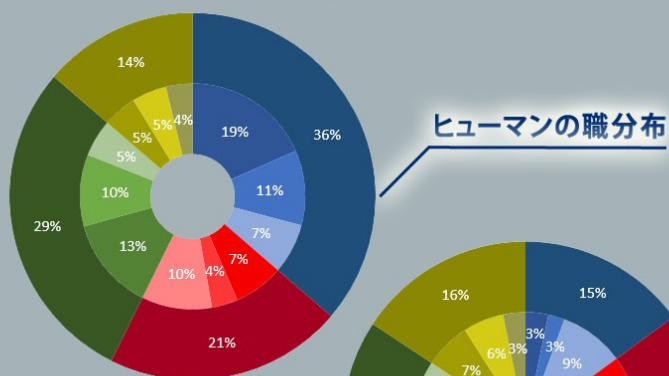
第1回である今回は、『LHZ』の8つの種族ごとのクラス分布についてのデータを考察していきます。データは円グラフとして提示しますので、まずはそちらをご覧ください。

「冒険窓口」のクイックスタートの影響もあるためか全体的にルールブック記載のサンプルキャラクターの組み合わせが多い傾向が見られます。また「ログ・ホライズン」本編で人気のあるキャラクターの影響も見られるようであるとコッペリアは言います。

以下、もう少し詳細に各種族の傾向を見て行きます。

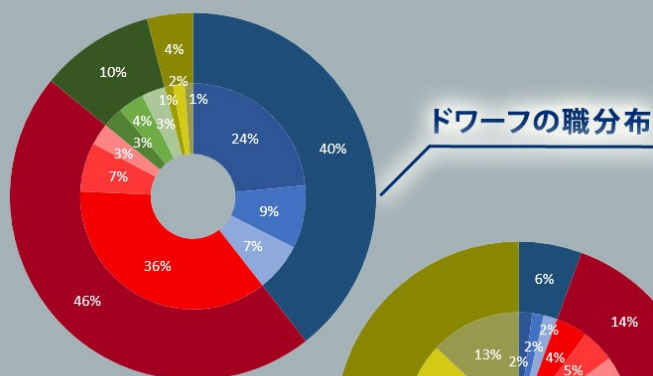
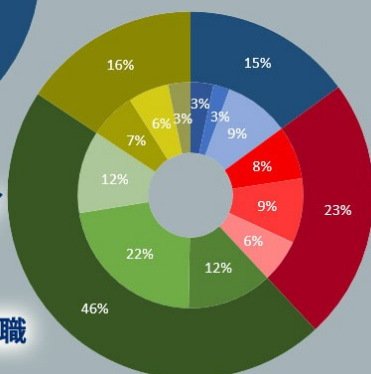
### ◆レポート

〈ヒューマン〉は不得意なクラスのない平均的な能力値という特性が分布にも表れており、魔法攻撃職が若干少ないものの、全職が一番均等に分散しています。また、登録されている〈冒険者〉の総数が圧倒的に多い事も平均化の理由の一つだとコッペリアは考えます。



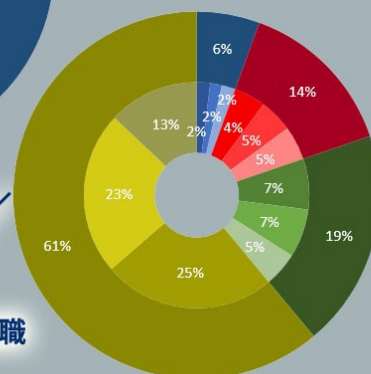
エルフの職分布

■—戦士職 ■—回復職



ハーフアルヴの職分布

■—武器職 ■—魔法職





〈エルフ〉も比較的分散していますが、武器攻撃職の割合が高くなっていきます。一般的なイメージからすると、もっと回復職や魔法攻撃職に分散すると予想していたのですが、〈盗剣士〉のサンプルキャラクターや『LHZ』には他に魔法を得意とした種族が存在する事が影響しているとコッペリアは考えます。

〈ドワーフ〉に関しては戦士職と回復職に偏るのは予想通りだったのですが、ここまで〈施療神官〉が多くなるというのは予想外でした。ただ〈ドワーフ〉が一番登録数が少ないためクイックスタートの影響が強く出ている可能性があるともコッペリアは指摘します。マスターたちは「いや、金髪ロリ+ツインテールは最強なんじゃあ！」と怪しい目つきで言っていますが、もっと現実を直視するべきだとコッペリアは嘆息します。あと少し身の危険を感じるので、あと三步近づいてきたら《ジャッジメントレイ》であるとコッペリアは警告します。

〈猫人族〉は武器攻撃職の割合が一番高く、〈エルフ〉と似た傾向をより強くした職業分布となっています。素早い動きを得意とするイメージが〈暗殺者〉や〈盗剣士〉にはまっているのが理由であるとコッペリアは推測します。移動に関する特技を持つことからか〈武闘家〉が多いことも興味深く感じられます。

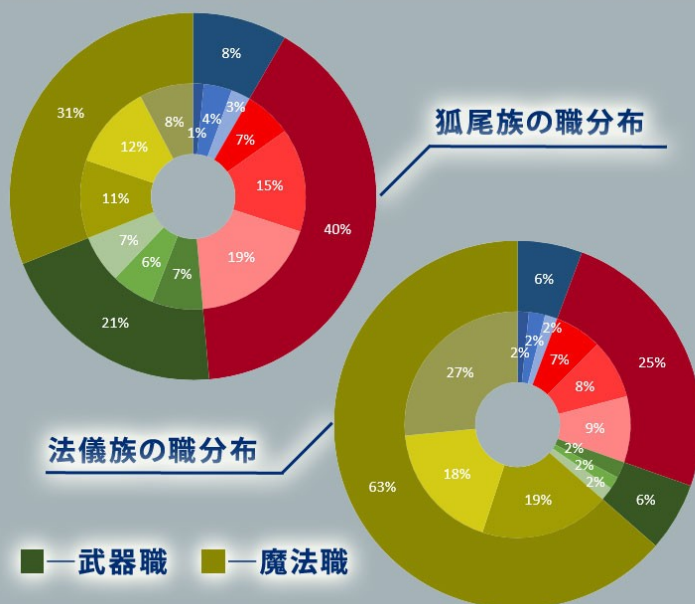
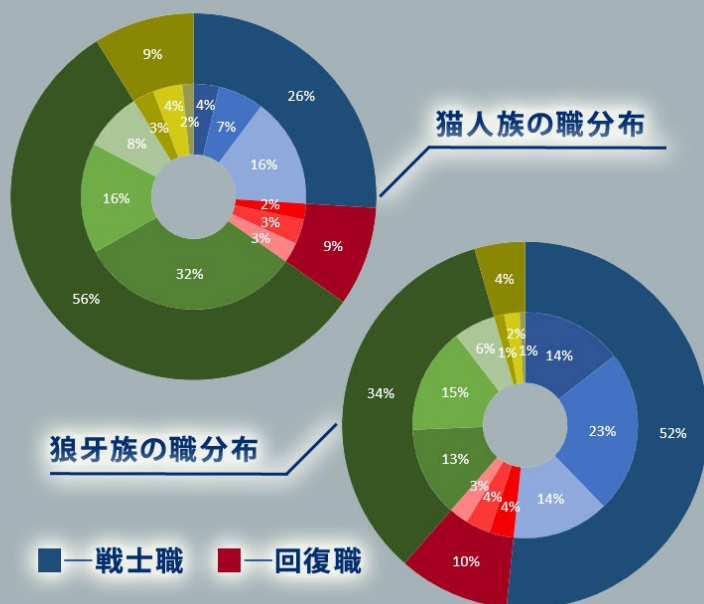
戦士職と武器攻撃職への偏りが一番高くなっているのが〈狼牙族〉です。種族の特性に加えて原作に登場するキャラクターも殆どがこの2つのアーキ職業となっているため、やはりキャラクターのイメージが作

りやすいのであろうとコッペリアは推測します。ちなみにマスターたちの中ではサンプルキャラクターの〈武士〉は「綺麗なスマッシュさん」と呼ばれています。

〈ハーフアルヴ〉と〈法儀族〉には半数以上が魔法攻撃職という、同じ傾向が見られます。特に〈法儀族〉はその9割近くが回復職と魔法攻撃職で占められており、少ないHPという特性の影響が見て取れます。とはいえ『LHZ』の種族差というのはCRが上がってくればさほど大きなものではなくなるので、皆様のチャレンジ精神にコッペリアは期待したいと言います。

〈狐尾族〉は唯一ルールブックに記載されたサンプルキャラクターの組合せ以外の比率が一番高かった種族になります。多彩な職の組合せが試行錯誤されている理由のひとつは、特技《変わり身の一尾》の影響もあるのではないかとコッペリアは考察します。マスターたちは「そりゃあエロ担当だからね、バリエーションも色々だね……」とか言っていますが、残念ながら今となってはコッペリアもその言葉を強く否定することができません。

——以上で今月のレポートは終了です。やはり戦闘に有利となる組合せが非常に多いようです。しかしTRPG、特に『LHZ』はそれ以外にも楽しい仕組みを沢山つめこんだ自由な遊びだとマスターたちも言っていますしコッペリアもそう考えています。少ない組合せは逆にそのキャラクターの個性となりマス。その個性の活躍する素敵な冒険が増えていくと嬉しいとコッペリアはレポートを総括します。





# ヤマト風土記

Culture, geography and folklore in YAMATO.

## 第一回「フォーランド東部」



### ◆ フォーランド島とその東部の地勢

フォーランド島は現実世界における四国に相当する島である。ヤマト本土とは海により隔てられており、現実世界に存在していた橋は全て機能しなくなっている。そのため、徒歩によってフォーランド島へたどり着くルートは存在しない。〈大災害〉以前は、〈妖精の輪〉によって移動する事が可能だったので問題になることはなかったが、気軽に〈妖精の輪〉を利用できなくなった現在ではアクセスが非常に困難になってしまった。

もちろん、セルデシア世界ではあらゆる島やその距離は半分となっているため冒険者がその気になれば渡航は不可能ではない。しかし、フォーランド島を取り巻く海はモンスターが多くかなりの危険を伴う。特にフォーランド島東端にある〈冥門海峡〉はあらゆる船の通行を阻む激甚な渦潮と、凶暴極まりない多数のレイドラクモンスターの存在があるためヤマト側から渡る事はほぼ不可能だ。

これらの特に危険なルートを迂回して無事に海を渡り切ったとしても、生い茂る木々と険しい山がそのほとんどを占め、人間が生活していないフォーランドは冒険者であっても非常に厳しいエリアである。

フォーランド東部は、現実世界での香川および徳島そして高知の東部を含む一帯である。〈ロストブリッジ〉が残っている北部および、〈サンド川〉の河口といった一部の平野部を除くとそのほとんどは〈ソードオブフォーランド〉の名を冠する急峻な山々と深く緑の生い茂る森によって占められている。

### ◆ フォーランド東部の気候

フォーランド東部の気候は概ね温暖かつ湿潤で、年間を通して多くの地域は十分に雨が降るため植物の生育は非常に早い。その結果、山間部はうっそうと生い茂る森で覆われている。フォーランド島は人が住まない土地になって久しく、自然豊かなヤマトの大地の中でも特に奥深い秘境と化している。

一方で島の北部は降雨が少なく、年によっては夏に旱魃に見舞われることもある。そのため北部の平野部は今でも木々によって埋もれることなく、人が生活していたころの痕跡を確認することができる。特に目立つのは貯水池だったと思われる遺構であり、平野部ではかなりの数を確認することができる。また、これらの遺構を利用する〈黒狸族〉の姿を見かける事も多い。

こういった情報は基本的に〈大災害〉以前からのもので、多くの〈冒険者〉にも知られている事柄だったが、現在フォーランド島の中心部では大きな変化が生じている。島の中心部に突如として火山が現れ魔力を帯びた噴煙を放出し続けるようになったのだ。この結果〈大災害〉以降のフォーランド島はヤマト側から見るとぼんやりと霞んで見えるようになった。

この噴煙の影響は島全体に及び、島の中心部を起点に、あたかも熱帯であるかのように島の植生が変化しているというのだ。さらにはかつて存在していなかった爬虫類や恐竜のようなモンスターが環境の変化に伴って跋扈するようになったとも言われるが、フォーランド島へのアクセス自体が困難なため正確な情報は得られていない。



## ◆フォーランド侯爵領

フォーランド島はかつて〈フォーランド侯爵領〉と呼ばれ、豊かな自然の恵みのもとに多くの人びとが暮らしていたが〈第一の森羅変転〉とその後の騒乱のなかで善の種族はほとんど放逐されてしまった。現在は秘境と呼んで差し支えない山々や森の奥に危険なモンスターが跋扈しており、かつて人間が生活していた痕跡は多少の遺跡を残すのみとなっている。

僅かに残った遺跡の中でも、規模の大きな〈ロストブリッジ〉は比較的によく知られているが、他にもフォーランド北東部の港湾施設はほぼその形を保っているため、〈冒険者〉の手で安全を確保し、再整備することで港として機能するのではないかと期待されている。

〈大災害〉以降、世界について、特にフォーランド島に関する情報収集は一段と困難になってしまったが、〈ノウアスフィアの開墾〉においてフォーランド島に関する要素が追加されたのではないかと、危険な島での情報収集に挑む冒険者たちも僅かながら存在するという。

## ◆フォーランド東部のモンスター

フォーランド島は今や島全体がモンスターの支配する危険なエリアと化している。島に生息するモンスターは、みないわゆる日本の「妖怪」に似た風貌が設定されており、各エリア毎に異なる種族が勢力を伸ばしているのだ。

フォーランド島はその大半が山野に占められているが、北部を中心に幾つかの平野部があり、〈シアヌの廃墟〉をはじめとしてかつて善の種族が生活していた遺跡が多数残っている。これらの領域は〈黒狸族〉と呼ばれる人型モンスターが支配する領域となっており、いくつかの遺跡などは再利用すらされているようである。一方でそれ以外の険しい山々は東部は「天狗」、西部は「牛頭」と称されるモンスターの領域となっていた。しかし〈大災害〉以降、突如島に現れた火山とともに、今までのどの種族とも異なる爬虫類や恐竜と称しても差し支えない外見のモンスターが生息範囲を急激に拡大しており、フォーランド島の勢力図は急激に変化しつつある。





## ◆ロストブリッジ

現実世界において、四国と本州とをつなぐ橋のひとつである瀬戸大橋は、セルゲシア世界においては〈ロストブリッジ〉と呼ばれる旧世界の遺跡となって存在している。橋自体は崩壊した状態であり、移動経路として使用することは不可能だ。よってウェストランデとフォーランドの間を徒歩によって内海を渡って移動することはできない。

〈大災害〉以前は、〈妖精の輪〉を用いたテレポート移動でフォーランドへ移動することができたため、このような物理的な断絶は冒険者にとっては何の問題にもなっていなかった。しかし〈妖精の輪〉の使用が難しくなった現在においては、フォーランドへのアクセスは難しいものとなっている。

もちろん、遺跡となった橋沿いに船や何らかの飛行生物などの移動手段を持っているならば、戦闘などの危険をくぐり抜けさえすればフォーランドへと向かう事は可能だ。

また、〈ロストブリッジ〉周辺の内海は〈サンノウ群島〉と呼ばれ、ある程度慣れた〈冒険者〉が慎重にコースを選んで移動する分にはそこまでの危険はない。そのため内海を探索するグループも存在している。彼らは情報を求めて郡島内にわずかに残る漁村や多くの島々を巡り、時としてこれまで未発見だったダンジョンや宝を見つけることもあるようだ。

一方で、モンスターの巣窟であると見なされているフォーランドまで向かう者ともなると現在でも非常に珍しい。それでもフォーランドにまつわるあらゆる噂の真偽を確かめるため、あるいは環境が急速に変化しつつあるという島の情報を集めるため、この危険な島へと乗り込む〈冒険者〉もわずかながら存在しているようだ。

なお、崩壊した橋の再建については、〈大災害〉以前に運営より「将来〈ロストブリッジ〉の再建に関わるイベントが実装される予定」という内容のアナウンスがなされていた。しかし具体的な情報が出てくる前に〈大災害〉が起き、詳細は明かされないままとなっている。

## ◆ダイシロード

フォーランド島は〈大地人〉が住んでおらず、〈冒険者〉にしても〈妖精の輪〉で用のあるダンジョンやエリアに向かうだけだったために、特に注目されることの無いエリアだった。結果として容易にアクセスできなくなった現在では、設定やフィールドについて未確認になったままの噂が大量に残されたままになっている。

その多くは〈大災害〉以前からクエストやアイテムのメッセージにわずかな設定や関係がほのめかされており、〈クンパールの杜跡〉の最深部に眠る秘密と強大な天狗にまつわる大規模戦闘や、〈剣峰タログ〉のいずこかに存在する隠れ里から始まるクエストといった大規模なイベントがいつか発生すると期待されているのだ。

そんな噂話の中でも特に有名なものと言えこの〈ダイシロード〉があげられる。ここでは〈ダイシロード〉は、フォーランドにかつて〈神代〉の時代に作られたとされる巨大な魔法技術の遺構である88か所のパワースポットを巡るためのルートとされており、〈冒険者〉の間ではこの88か所のパワースポット全てを巡ると絶大な力を得ることができるという噂が存在しているのだ。

さらには「本当に効果を得るためには何度も回る必要がある」とか、「逆順に行けばさらに強い効果を得られる」といったオマケも含めると関連する噂は無数に存在している。

もっとも、現在のフォーランドは秘境ともいえる濃密な山林の合間をわずかに街道の名残が通っている程度で、その街道では妖怪をはじめとする強力なエネミーが跋扈しているため〈ダイシロード〉巡りを完走するのは超高難度である。そもそも、88か所存在するというパワースポットの正確な位置についても何か確固たる情報が得られているわけではないのだ。さらには〈大災害〉以降、フォーランドではモンスターの分布が大きく変化しているらしいという噂もあり、最終的に〈ダイシロード〉を完走した場合にどんな報酬が得られるのか、そもそも〈ダイシロード〉というクエストは存在するのか、全てが伝説の分厚いベールに覆われたままとなっている。



# ミルシャン姉貴の 実践占い教室

No.01

ハァイ、みんなのお姉さんミル  
シャンよ。悩めるみんなの運勢  
を4つのアーキで占っちゃうわ。  
読み飛ばすやつは死刑よ！

開幕1ラウンド目をやり過ぎすおまじないよ！



## 今月の戦士職

戦士アーキのアナタはヘイトをあげる特技が運氣上昇のカギ。セットアップに使えるんならなお良しだわ！ かってよくポーズを決めながら《アンカー・ハウル》や《武士の挑戦》を使えば、エネミーさん達のアツイ視線はアナタに釘づけ。ヘイトが上がるのを怖がっちゃう引っ込み思案なコは、プライアウィーゼルのうんちを踏んじゃって一週間ブルーな気分でごすことになるわよ。しかも半ナマ状態のやつ。洗っても洗ってもおいが取れなくて、仲間から微妙に距離を取られちゃうかも！？ 今月のラッキープレフィクスド「鉄身の」盾や鎧を冒険に持って行って、思い切って仲間より前に出てみなさい。道が拓けるわよ！



## 今月の回復職

回復アーキのアナタは早め早めの「再生」や「障壁」が大切。HPが減ってないからって油断していると、仲間がエネミーに群がられて、穴だらけのチーズみたいになっちゃうわ！ 【因果力】の残りに自信のあるコは、戦闘開始の花火代わりに景気よく、強化した《ハートビートヒーリング》や《禊の障壁》を打ち上げちゃいましょう！ アナタが〈施療神官〉なら、できるだけ《リアクティブヒール》が届く間合いにいてあげてね。くっつきすぎず遠すぎず、伸ばした手が触れ合うか触れ合わないかくらいが丁度いい、ってお姉さん思うわよ？ 今月のラッキープレフィクスド「癒しの」手袋で、指先もHPゲージもポカポカね！



## 今月の武器職

武器攻撃アーキのアナタの行く手に、おジャマ虫が現れちゃった！ その名も「モブ」エネミーよ。わんさかわんさか湧いてきてもうイヤになっちゃうわね。でもでも大丈夫！ 《スウィーパー》や《エンドオブアクト》でバッサリお掃除しちゃえば、気分もスッキリ、ついでに戦場の風通しもバッチリだわ。こういう特技を有効に使うために、位置取りにも気を配っておきたいわね。攻撃される前に「モブ」エネミーをサクッと仕留めれば、気になるあの子がアナタを見る目も変わってくるかも？ 今月のラッキープレフィクスド「疾走の」ブーツやマントを身につけて、流行に乗り遅れないステキな場所まで、レッツダッシュ！



## 今月の魔法職

魔法攻撃アーキのアナタに耳より情報！ 「硬直」や「萎縮」、「惑乱」とか「放心」みたいな行動を阻害するBSは、最初のラウンドに叩き込むと効果が高いのよ。アナタが手の内に何を隠してるか知らないでノコノコやってきたエネミーに、キツ〜い一撃を叩き込んじゃいましょう。大ダメージも大事だけど、《アストラルバインド》みたいな小技でエネミーの行動を封じた時の快感は一度やったらクセになっちゃうわよ。エネミーなんか待ってられないせっかちさんは、【行動力】を高めて最速を目指すといいわ。くれぐれもヘイトには気をつけてね！ 今月のラッキープレフィクスド「矢除けの」ローブ、お守り代わりにどうかしら？





## ◆概要

〈黒狸族〉(ブラックラクーン)は、体長1 mほどの亜人種族である。

狸に似た頭部と尻尾を持ち、全身が濃い茶色の毛皮に覆われている。名前の由来は、腹の部分の毛が真っ黒となっている様子から。この黒の部分が広いほど、より狡猾な〈黒狸族〉であるという俗説がある。「マミー」という間の抜けた鳴き声と相まって、ともすれば、見る者に動くぬいぐるみのようなユーモラスな印象を与えるだろう。

亜人間の中では直接的な攻撃性こそやや低い傾向にあるが、他者の物を奪うこと、他者を騙して出し抜くことが美德であると考えている。見た目や声とは裏腹に、文字通り「腹黒」な種族なのだ。

彼らは食欲旺盛で、肉類を中心に何でも食べる雑食性である。酒に目が無い種族で、〈黒狸族〉の里には、大抵少なくない酒が蓄えられている。特に〈黒狸族〉の文化では度数の強い酒を重んじる風潮があるようだ。

〈鼠人間〉を初めとして不衛生な住処が一般的な他の亜人間と異なり、〈黒狸族〉は清潔な住環境を好む。集落は整理と清掃が行き届いており、小奇麗な彼らの拠点は、人間のものと勘違いされることもあるほどだ。これは〈黒狸族〉同士で、互いに自分の物が盗まれたときにわかり易くするための自衛策であるらしい。

〈黒狸族〉にとって、善の人間種族は総じて騙し、盗むためのカモである。だが、その中でも〈狐尾族〉対しては特にライバル心をむき出しにすることが知られている。

〈黒狸族〉も〈狐尾族〉も、共に幻術を得意とすることから、ライバル心にも似た競争意識があるのでは、というのが学者筋の一般的な見解である。

## ◆生活形態

〈冒険者〉の前に現れる〈黒狸族〉の多くは肉体を用いて戦う戦士か、幻を操る幻術師のいずれかである。

割合としては幻術師の方が戦士よりも少数であるが、〈黒狸族〉において幻術師はより華麗に相手を騙すことができる専門家として敬意を払われ、指導者やより上位の立場として扱われることが多い。

〈黒狸族〉の戦士として代表的なのは、〈黒狸族の鎧戦士〉〈黒狸族の槌鉾戦士〉〈黒狸族の長斧戦士〉などである。〈黒狸族〉は手足が短く、また、長いリーチで一方的に攻撃することを好むことから、長物の武器を好む。こうした背景から、剣などは人気がない。また、すばやさで相手を翻弄するため、動きを阻害する衣服や鎧はつけない者が多い。

一部の〈黒狸族〉の戦士は種族特有の「騙し」の美学から、隠し武器を好む。何気ない小道具に偽装したり、もふもふの毛皮に隠したりと、その流儀は様々だが、いずれにせよ、油断をしていると手痛い一撃を受けることになるだろう。

〈黒狸族〉の幻術師は、得意とする幻によって〈黒狸族の葉隠れ術師〉〈黒狸族の雲隠れ術師〉〈黒狸族の霧隠れ術師〉などと区別される。こうした幻術使いは戦士たちとは違い、衣服を身にまとうことが多い。一説には、術を使用するときの印や動作を見切られにくくするため、体を隠そうとするために、衣服をまとうのだともされている。この衣服が華美であるほど力量が高く、それに伴って地位も高い個体である。

亜人の中でも器用で知能が高い〈黒狸族〉は、良質な武器や衣服を作り出すことで知られている。しかし、創り出すことよりも奪い取ることをよしとするその習性から、高い文明を育むようなことはないようだ。



人間と言葉による意思疎通も可能である（独自のなまりがあり、語尾には「～まみ」とつく）が、〈冒険者〉〈大地人〉いずれに対しても強い不信感、敵意を抱いているため、まず交渉は通じない。

彼らが落とすドロップ品は多岐に渡る。よく見られるものに、腹黒い毛皮、葉っぱ金貨、闇の大福帳、壊れた槌鉾、破れた御札、狸太鼓、千畳袋、酒徳利、菅陣笠、鰐鮎玉、などがある。

## ◆分布と生息域

〈黒狸族〉は主に、〈フォーランド侯爵領〉や〈ナインテイル自治領〉を中心として、広くヤマト全土で見られる亜人族である。

特に、〈フォーランド侯爵領〉では、人間種族が撤退した都市の廃墟を強奪、利用して王国と呼べるまでの一大勢力を築いている。その拠点として特に有名なのが、フォーランド北西部に存在する〈隠神の城〉である。その主である〈隠神刑部〉は謎が多い存在だが、その伝承から、強力な〈黒狸族〉であり、フォーランド全土のモンスターを統べる存在であるとも噂されている。フォーランドがヤマト全土で最も〈黒狸族〉の勢力が強いことから、この説は信憑性が高いと言ってもよいだろう。

各地の村落や街道に近い山林に小さな集落を作ることが多く、山で〈黒狸族〉の集落に迷い込んだ旅人が彼らに化かされ、身包みをはがされたというような話は枚挙に暇がない。

小さな村に入り込んで悪さをしたり、旅人に襲い掛かったりすることもあるため、駆け出しから中堅の〈冒険者〉に対して、〈黒狸族〉を退治してほしいという依頼が舞い込むことも多い。

〈弧状列島ヤマト〉では比較的ポピュラーな亜人である〈黒狸族〉だが、ユーレッド大陸やその他の地域では目撃例はない。

こうしたことから、〈黒狸族〉は亜人を生み出したアルヴの魔法儀式〈第一の森羅変転〉が特異な効果を及ぼした、局所的な変異種なのではないかとも推測されている。

もしも今後〈黒狸族〉が海を渡って版図を広げることになれば、力押しでないその習性にかく乱され、世界で大きな混乱が起こることだろう。

## ◆黒狸族の作成

- ・推奨CR：2～7
- ・推奨するエネミータイプ：スピア、サポーター

### テンプレート

#### ・小種族由来の自動取得特技

《身軽な動き》\_\_常時\_\_このエネミーは毎ラウンドごとに最初に受けた「追撃」1つを無効化する。

#### ・デザイン時処理

このエネミーは「人型」「暗視」タグを得る。このエネミーの「抵抗値」に－2する。

### 所持特技の例（サポータータイプ）

《どっきり幻術》\_\_「魔法攻撃」「精神」\_\_メジャー\_\_対決（攻撃↑／抵抗）\_\_単体\_\_4 S q\_\_ {変数1} の魔法ダメージを与える。〔達成値：（攻撃↑＋9）〕対象に「惑乱」を与える。

**変数1：**《基本攻撃手段》のダメージ出力数値を代入すること。

《さかさま鞆》\_\_「特殊攻撃」\_\_メジャー\_\_対決（攻撃↑／抵抗）\_\_単体\_\_4 S q\_\_対象は「所持品スロット」のアイテムをすべて足元に落とす。アイテムを拾うのは《装備の変更》の一部と見なす。〔マイナー〕対象に「追撃： {変数1} 〕を与える。

**変数1：**《基本攻撃手段》のダメージ出力固定値の50%。

《狸火ショック》\_\_セットアップ\_\_自動成功\_\_単体\_\_4 S q\_\_「ヘイトトップ」のキャラクターのみ対象にできる。対象は「放心」状態になる。

### 所持特技の例（スピアタイプ）

《ぶんどり攻撃》\_\_「白兵攻撃」\_\_メジャー\_\_対決（攻撃↑／回避）\_\_単体\_\_至近\_\_ {変数1} の物理ダメージを与える。〔達成値：（攻撃↑＋11）〕対象の所持品スロットにある「食料」タグをもつアイテム1つ奪い、使用してもよい。

**変数1：**《基本攻撃手段》のダメージ出力数値を代入すること。

《びっくり攻撃》\_\_〔白兵攻撃〕\_\_メジャー\_\_対決  
(攻撃↑/回避)\_\_単体\_\_至近\_\_ {変数1} の物理ダメージを与える。〔対象: 放心、萎縮、惑乱〕さらに {変数2} 点の直接ダメージをあてる。

変数1: 《基本攻撃手段》のダメージ出力数値を代入すること。

変数2: 10。CR 5以上で15となる。

《幻惑ダッシュ》\_\_〔移動〕\_\_ムーブ\_\_自動成功\_\_このエネミーは2 Sqまで〔通常移動〕をしてもよい。  
〔マイナー〕移動終了後に「対象: 範囲(選択)/射程: 至近」を対象として〔攻撃判定〕に-2する(この効果はBSとして扱い、ラウンド終了時まで持続する)。

### ドロップアイテムの例

腹黒い毛皮、葉っぱ金貨、闇の大福帳、壊れた槌鉾、破れた御札、狸太鼓、千畳袋、酒徳利、菅陣笠、鰐鮑玉

グループテンプレートを使う事であなたの望むエネミーデータを素早く容易に作成することができる。

まず作成するエネミーのCRを決定しよう。エネミーのグループには、適性のあるエネミータイプが記載されている。黒狸族であればスピアークサポータータイプから一方を選択すること。ウェンズディ7

([http://lhrp.s.g.com/data/enemy\\_data\\_guide.html](http://lhrp.s.g.com/data/enemy_data_guide.html))を参照し、CRとエネミータイプから目的のデータを記録すること。

このデータに上記のグループテンプレートを適用する。「小種族由来の自動取得特技」はエネミーグループ共通の特技であり自動取得する。また「デザイン時処理」はエネミーデータを加工するものであり、黒狸族の場合タグは〔人型〕〔暗視〕をもっており〔抵抗値〕は標準より2点低いという事になる。

続いてエネミータイプ毎に記載の特技を取得させよう。攻撃手段やタイプ毎の特色はここで表現される。特技中 {変数 n} と書かれている箇所はCRによって異なる数値になる。指示された通りに数値を参照して代入すること。

最後にドロップ品を設定し、説明の文章を整えれば完成となる。

## 〈黒狸族の鞆漁り〉 ~・サックスニファー

ランク: 3 〔人型〕〔暗視〕〔モブ〕 識別難易度: 6

【STR】2 【DEX】1 【POW】3 【INT】2  
【回避】8〔固定〕 【抵抗】8〔固定〕  
【物理防御力】7 【魔法防御力】10  
【最大HP】25 【ヘイト倍率】×1  
【行動力】7 【移動力】2

### ▼特技

《身軽な動き》\_\_常時\_\_このエネミーは毎ラウンドごとに最初に受けた〔追撃〕1つを無効化する。

《命乞いのふせ》\_\_セットアップ\_\_このエネミーは即座に〔待機〕状態となり、1Dをロールする(この出目はプレイヤーに公開されない)。このエネミーに〔攻撃判定〕を行い、ダメージを与えたキャラクターの【ヘイト】は+〔先ほどの出目÷2〕される。この効果はラウンド終了時まで持続する。

《さかさま鞆》\_\_〔特殊攻撃〕\_\_メジャー\_\_対決(12〔固定〕/抵抗)\_\_単体\_\_4 Sq\_\_対象は〔所持品スロット〕のアイテムをすべて足元に落とす。アイテムを拾うのは《装備の変更》の一部と見なす。〔マイナー〕対象に〔追撃: 3〕を与える。

### ▼ドロップ品

1~4: 破れた符〔換金〕(25G)  
5~6: 壊れた太鼓〔換金〕(55G)

### ▼解説

〈黒狸族〉の中でも数が多く、〈冒険者〉が遭遇する機会が多いのがこの〈黒狸族の鞆漁り〉だ。大体は質素なズボンや上着を身に着けているが、どれも黒い腹が見えるようなつくりになっている。

敵に遭遇すると真っ先に腹を見せ、哀れみをさそう声で命乞いをしてくるのだが、これに油断して眼を離そうものなら、いつの間にか鞆の中をまさぐられ、中身をぶちまけられることになるだろう。

## 〈黒狸族の葉隠れ術師〉 ～・ピウィッチャー

ランク：4 [人型] [暗視] 識別難易度：7

【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

《身軽な動き》\_\_常時\_\_このエネミーは毎ラウンドごとに最初に受けた[追撃]1つを無効化する。

《狸火ショック》\_\_セットアップ\_\_自動成功\_\_単体\_\_4Sq\_\_ [ヘイトトップ]のキャラクターのみ対象にできる。対象は[放心]状態になる。

《狸出現の幻術》\_\_ [特殊攻撃] [精神] \_\_メジャー\_\_ 対決(5+2D/抵抗)\_\_単体\_\_4Sq\_\_対象は即座に《基本武器攻撃》を行う。《基本武器攻撃》の判定は+2Dされ、その対象はこのエネミーが決定する。  
 [対象：放心]対象が行う《基本武器攻撃》のダメージに+7。

### ▼ドロップ品

1～5：金貨みたいな葉っぱ[換金](8G)  
 6：葉っぱ金貨[換金](200G)

### ▼解説

〈黒狸族〉の幻術使いの中で、中堅に位置するのが〈黒狸族の葉隠れ術師〉だ。体をすっぽりと覆う筒のような衣服に身を包んでいる。なお、服の腹の部分は黒く塗られていることが多い。

彼らは幻術の行使に、木の葉を用いる必要がある。〈黒狸族〉の中で、木の葉はよく術の補助に使われる媒介である。

達人でないとはいえ、その幻によるかく乱戦術は厄介だ。一度怪しげな狸火に目が眩もうものなら、神出鬼没な幻像によって翻弄され、手痛い同士討ちをする羽目になるだろう。

## 〈黒狸族の銛戦士〉 ～・ハープナー

ランク：4 [人型] [暗視] 識別難易度：6

【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】54 【ヘイト倍率】×2  
 【行動力】5 【移動力】2

### ▼特技

《身軽な動き》\_\_常時\_\_このエネミーは毎ラウンドごとに最初に受けた[追撃]1つを無効化する。

《幻惑ダッシュ》\_\_ [移動] \_\_ムーブ\_\_自動成功\_\_このエネミーは2Sqまで[通常移動]をしてもよい。  
 [マイナー]移動終了後に「対象：範囲(選択)/射程：至近」を対象として[攻撃判定]に-2する(この効果はBSとして扱い、ラウンド終了時まで持続する)。

《盗人スピア》\_\_ [白兵攻撃] \_\_メジャー\_\_ 対決(4+3D/回避)\_\_単体\_\_至近\_\_ [40+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー]この攻撃に対して「タイミング：ダメージ適用直前、直後」の行動は行えない。

### ▼ドロップ品

1～3：【特殊処理】お金を落とす。このドロップ品を得た人の所持金-10G。  
 4～6：腹黒毛皮[換金](100G)

### ▼解説

幻や詐術で人を騙す〈黒狸族〉だが、技量によって敵を翻弄する武闘派もいる。鋭い眼光で他と一線を画す〈黒狸族の銛戦士〉はそうした戦士の代表だ。

手製の銛と簡素な革ベストだけを身に着けた彼らは、相手の隙を縫う俊敏な挙動で、相手に全力を出させずに仕留める戦い方を得意とする。

体格も武装も一見貧弱だが、騙されてはいけない。それこそが、彼ら一流の戦術なのだから。



# できるかな66シックスティシックス

できるかなシックスティシックスとはセルデシア世界のありとあらゆる事象をランダムな表にまとめるコーナーである。もちろん役に立つ可能性は一切無い。

we can roll dice

## Vol.1 呪いボンバー

### ◆呪いボンバーは呪いとボンバーである

できるかな66へようこそ。ここはサイコロを振って遊ぶチャート類を紹介するコーナーです。今回お届けしますのは、「ロデリック研究所で爆発が起きた時の消耗表」と「アルヴの呪いを受けてしまった時の消耗表」です。運命は賽の目とともに。

### ◆特殊消耗表：ロデ研は爆発だ！

出目	効果
0以下	……しかし特に何も起こらない！：効果なし。
1	キミの頭髮が爆発した！ 見事なアフロヘアだ：シナリオ終了まで[頭部] タグのついた装備不可。
2	芸術は爆発である：所持しているアイテムがランダムに1つ、芸術品になり[換金]アイテム化する
3	反応起爆装甲：防具スロットに装備しているアイテムがチョバムアーマーになる。次にあなたが【HP】ダメージを受けた時、そのダメージを無効化し、そのアイテムを失う。
4	山羊スライムが爆発的に増殖する：[所持品] スロットを全て山羊スライム（[取引不可]、価格50）で埋める。
5	キミのリアルが爆発する：コネクションを1つ、シナリオ終了時まで失う。
6	工場が爆発する：[消耗品] タグを持つアイテムを購入することができなくなる。
7以上	ボスエネミーが爆発する：シナリオはクライマックスを迎えることなく終了する。お疲れ様でした。

### ◆特殊消耗表：アルヴの呪いじゃ！

出目	効果
0以下	「祝ってやる！」祝われる：あなたの【因果力】+1。
1	空腹の呪い：すぐさま食料アイテムひとつを食べる。空腹のせいでとてもおいしい！
2	無職の呪い：サブ職が強制的に〈ニート〉に変更させられる。
3	種族変更の呪い：ランダムでダイスを振って別の種族に変わる。種族特技が使用不能になる。
4	バリアフリーの呪い：[軽減] [障壁] 状態になることができなくなる。
5	集中力を乱す囁きの呪い：フォームが崩れて[構え] タグを持つ特技が使用不能になる。
6	盲目の呪い：あなたの所持するコネクションのうちランダムに一つの関係が「熱愛」にかわる。
7以上	やる気が萎える呪い：あーもーまじやる気しねえ、何もやる気しねえ。【因果力】使用不可。

これらのチャートは消耗表です。通常の消耗表と同様にシナリオ中で使用できます。既存のシナリオで消耗表を振る時、代わりにこの表を使うこともできますが、通常の消耗表に対応しない特殊な効果が含まれていることにご注意ください。シナリオやセッションの進行と矛盾が発生した場合は、ご随意に。

この表で受けた持続的効果は、特に断りがなければセッション終了時に自動的に解除されます。

Gazette mailbox おたよりボックス

Elissa's teatime

# エリッサのティータイム

ようこそいらっしゃいませ。こちらはエリッサのティータイムです。みなさまからのお便りや相談などを紹介させていただくコーナーとなります。記念すべき第一回から沢山のお手紙をいただいています。大感謝ですね！ それでは早速ご覧ください。



PN.ひじり

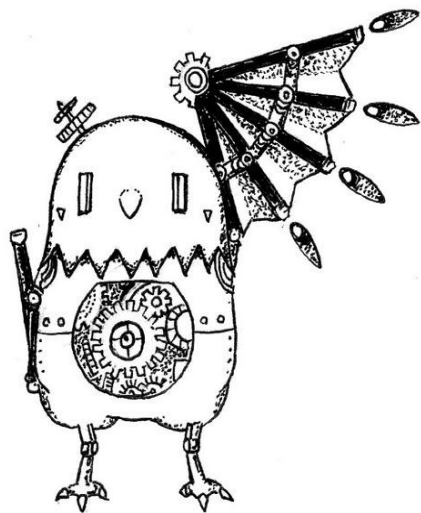
先日オリジナルのシナリオを組んで、私はGMとしてオンラインセッションをしました！ このシナリオ、『にゃん太班長の幸せのレシピ』と橙乃ままれ先生原作の『まおゆう』を知ってたらニヤリとできるような内容で作ってみたのですが、このシナリオで一番私がやりたかったことは、オープニングでのあげて落とすコンボ！！

ネタバレになるので詳しくは言えませんがプレイヤーの皆さんの反応が私の活力になりました！

シナリオ考えたりするのは大変ですけど、実際にGMでシナリオをまわしてみても、やりたかったことにに対してレスポンスが来るのは嬉しかったです♪ また次もやってみよう、という気力に繋がりました！

今後の野望としてはオープンキャンペーンを企画してみようと思います♪ LHTRPG大好きです！！

お手紙ありがとうございます。LHZを楽しんでいただいているようで、私も広報を預かる身として大変うれしく思います。GMやディベロッパーにはプレイヤーの皆さまの反応が何よりの楽しみですよね。オープンキャンペーンを企画しているとのことで、こちらもレポートのお手紙、お待ちしております！



PN.サイサリス

こんにちは、いつも楽しく遊んでいます。今回は〈武闘家〉についてです。

〈武闘家〉が攻撃を全て避けると回復職の仕事が大幅になくなってしまい、逆に回避に失敗すると他の戦士職に比べてヘイトの維持が大変でした。こういう時の回復職にも活躍を与えてあげたいと考えているのですが、何か面白いアイディアはないでしょうか。

今はギミックエネミーを出してみようかなと思っています。

こんにちは、楽しく遊んでくださってありがとうございます。〈武闘家〉はその高い回避力が売りのひとつです。被弾が少なければ、ヒーラーが回復に費やす手番をほかに回すこともできます。LHZの回復職が複数のタイミングに回復用特技をもっているのは、状況に応じて回復以外にも様々なオプションを行えるように意図されているからです。たとえば、回復職の方もメジャーアクションでの攻撃特技をとってみてはどうでしょうか？

パーティー内での総合的な火力が上昇すれば、敵を倒すまでの時間も短縮され、〈武闘家〉が被弾する確率もさらに低下することでしょう。



PN.baton

〈時計仕掛の小鳥〉クロックワーク・リトルバード  
サブ職業〈機工師〉が高レベルで生産することがで

きるようになるペットアイテムの一つ。偵察行動および回復値にわずかなボーナスがあるのみだが、装備スロットを消費せず効果を受けられることと、何よりその姿のために人気は高い

早速のお手紙、ありがとうございます。これはまたかわいらしい小鳥さんですね。たとえ効果はささやかでも、〈冒険者〉の皆さまに人気が高いというもうなずけます。時計仕掛けとのことですが、目覚まし機能はないのでしょうか？ もしあれば姫様のお部屋にも一羽お迎えしたいところです。



## 〈戦神の軍靴〉 ノーザン・ウォーロード

ランク：1 タグ：[補助装備] [脚部] [M4] 価格：180

### ▼レシピ

腐銀の小片[コア素材] (30G) + レザーブーツ (60G) + [魔触媒1] × 3 (45G) + 製作費 (45G)

### ▼効果

戦士アーキ職専用。行動修正+2。あなたが《ダッシュ》を使用したメインプロセスに行なう[白兵攻撃]のダメージロールに+8する。

### ▼解説

〈エッゾ帝国〉設立に大きく寄与したとされる猛将の遺品。要所を魔法銀により補強しており、見た目に即した頑健さを備える。



P. N 局長

ネームドアイテムの投稿をいただきました。敵陣に切り込む戦士職ならではの効果を持つアイテムですが、突出しすぎて孤立しないようご注意ください。

## 〈時計仕掛の小鳥〉 クロックワークリトルバード

ランク：3 タグ：[魔具] [非売品] 価格：100G

### ▼効果

【起動：行動&因果力1】あなたが行なう[偵察]タグを持つ行動と同時に使用する。その行動の判定に+3する。さらにこの判定がファンプルした場合、振り直すことが出来る。[CR14] このアイテムは効果を発揮しない。

### ▼解説

解説：〈機工師〉が作った、機械仕掛けで羽ばたく小さな小鳥。見かけによらず機敏な動きが可能で、持ち主に代わって戦場の偵察などもさせることができる優れもの。



P.N baton

イラスト可愛かったので、開発班が勝手にデザインしちゃいました。[魔具]アイテムは今後も追加される予定です。



# コッペリア・

# ホットログ

このコーナーは  
皆さんから送られて  
きた『LH2』のさまざま  
なデータを掲載するディベ  
ロッパー向けコーナーです。

掲載データは実用のために開  
発班がリファインしています。  
セッションでご利用くださいね。

## プロップ〈大砲〉

ランク：1 タグ：[オブジェクト] [機械] [固定砲]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：7

### ▼効果

【起動：メインプロセス】あなたは「射程：6Sq／対象：範囲（無差別）」を対象に「判定：対決（3+2D／回避）」の[攻撃判定]を行なう。判定が成功した場合、対象に[20+2D]の物理ダメージを与える。ラウンド1回使用可能。【自身：砲撃士】[攻撃判定]に+2。【アレンジ】PR+3につき【解除難易度】+1、[攻撃判定]+1、ダメージ+6。



P. N 八咫鳥

帆船が二隻並んだ間に栈橋っぽいものをかけて、その上で船上戦闘をしてみたい。

海洋での冒険や戦闘をイメージしたデータを多数送っていただきました。その中で今回ピックアップしたのはこの【大砲】。射程も長く、エネミーに使われれば脅威ですが、奪い取れば立場逆転です。ただし無差別にダメージを与えるため、味方の近くに打ち込むときは注意が必要でしょう。

並んだ船に橋をわたして乗り込むというシチュエーションは、海洋冒険ものでは欠かせない要素といえます。攻める側、防衛する側、どちらの立場でもさまざまな戦闘のアイディアを考えられるでしょう。開発チームも、さまざまな遭遇を提供していく予定です。



# ログホラ相談窓口

おたより  
Gazette mailbox  
ルール疑問をエリッサと一緒に考える



P.N 隠密暗殺者

《フェイタルアンブッシュ》について質問です。

この特技は「[待機]を宣言したラウンドのみ使用可能」とありますが一度[待機]を宣言すれば、次のイニシアチブプロセスで即《スクランブル》で行動しても使用できるのでしょうか？ また同様に宣言後《バトルコマンダー》、《リピートノート》でメジャーアクションを行える場合使用できるのでしょうか？

はい。いずれの場合も使用可能です。《フェイタルアンブッシュ》(P145)には「あなたが[待機]を宣言したラウンドのみ使用可能」とあります。一度[待機]を宣言すればそのラウンド中は条件を満たすことができますので、その後に行うメジャーアクションで問題なく使用できます。



P.N ウンバボ

戦闘時でのバッドステータスの解除で悩んでいます。[硬直][惑乱][衰弱][重篤]の解除についてなのですが、ルールブックを読むと「〇×アクションを使用することで解除できる」とあります。これは指定されたアクションで何らかの行動を実行すれば解除されるという意味ですか？ それとも解除だけでそのアクションを消費しなければならないのでしょうか？

バッドステータスの解除の際に「〇〇アクションを使用することで解除できる」と記載されている場合、そのアクションの行動権を解除のコストとして支払う必要があります。解除のために対応するアクションの行動権を消費してください。



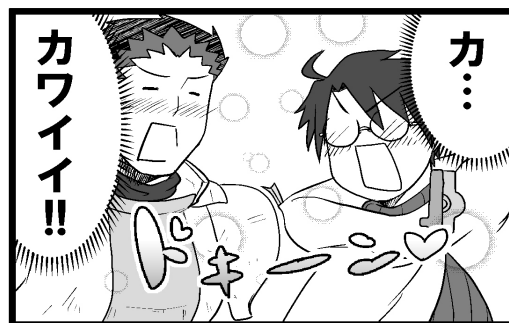
P.N ニケ

コネクションについての質問です。ひとりのキャラクターに対して複数のコネクション(交友関係)を得ることは可能でしょうか？ 例えば[交友対象のライバル]と[交友対象との取引]のふたつの交友関係をひとりのキャラクターに対して得ることで「商売敵であり、それでいて商売のパートナーでもある。」といった表現をすることは出来ますか？

可能です。強い絆ですね。ロールプレイのきっかけにもなると良いですね。

## アカツキと合流

画:うみわたり



セルデシア・ガゼットでは読者の皆さまの便りをいつでも大募集中です。以下のアドレスから各コーナー宛にどしどしお送り下さい。お待ちしております！記事や絵師様への応援也大歓迎ですよ！ しゅくん……っ。

<http://lhrpg.com/lhz/inquiry>



**Vol.01 2014.12**

## 編集後記

『セルデシア・ガゼット』第1号はいかがでしたか？ 今回は創刊号ということで特集も大ボリュームのダンジョンシナリオとなりました。次号からもさまざまな特集、そして連載で皆さんにログホラの世界をお届けしていく予定です。また『おたより・がぜったー』では皆さんからのお便りを随時募集中です。こちらもどしどしお送りください。待ってまーす！！

## スタッフ

表紙イラスト：ハラカズヒロ

本文イラスト：神無宇宙 うみわたり 7Sided Work Shop

デザイン：7 Sided Work Shop

図版作成：瑞川めえ

ライティング：大きな愚 さわめ 津軽あまに 7 Sided Work Shop

編集：7 Sided Work Shop

## リンク



<http://lhrpg.com/>



<http://lhrpg.com/lhz/announce>

## お問い合わせ

ご感想、ご要望、お問い合わせは右記の「おたより・がぜったー投稿フォーム」よりお送りください。



<http://lhrpg.com/lhz/inquiry>

## Rights

「ログ・ホライズン TRPG」

(C)橙乃ままれ・KADOKAWA／NHK・NEP

(C)Touno Mamare／Kinuno Boushi／7 Sided Work Shop