

セルデシアガゼット

◀ Celdesia Gazette ▶



◆ ネームドアイテム大行進! ▶

ミラルレイクの宝物庫

Vol.4

Treasure House of the Mirrorlake

2015.Mar

Celdesia Gazette

セルデシア ガゼット

VOL.04 2015.02



危険なダンジョンの奥底に眠るはお目当ての財宝たち。金貨にアイテムに次の冒険への入り口！

宝箱を開ける瞬間は誰でもワクワクです。中身を確認するための反応はそれぞれ違うようですが、内心の興奮をみんな抑えきれないみたいですね！

表紙:蒼空キズナ

◆ 特集 アイテムデータ公開 ◆

ミラルレイクの宝物庫

Treasure House of the Mirrorlake

CR1~10に対応
多数の新規ネームド
アイテムを大公開!

INDEX

01	INDEX
02	特集「ミラルレイクの宝物庫」
27	知られざる力の担い手「ウェストランドの伝統」
32	ヤマト風土記 第四回「ウェストランド南部」
35	列島生物図鑑 第4回「ゴルゴン族」
40	できるかなシックスティシックス Vol.4
42	エリッサのティータイム
43	ログホラ相談窓口
44	Editor's Room

ミラルレイク の宝物庫

Treasure House of the Mirrorlake

◆ ネームドアイテムとは？ ◆

「ネームドアイテム」とは、マジックアイテムの中でも特に固有の名称と能力を持つ強力なアイテムである。原作における秘宝級（アーティファクト）や幻想級（ファンタズマル）に相当し、その能力は他に類を見ない特殊なものが多い。

◆ ネームドアイテムの入手方法 ◆

ネームドアイテムの入手方法は、おもに4つある。1つ目は、シナリオの報酬としてGMが用意する場合である。2つ目は、PCが購入する場合。ただし、マジックアイテムの購入には、GMの許可が必要となる。3つ目は、ログチケットの「財宝ゲット」を使用して入手する場合である。

そして4つ目は、PCが必要な材料を集めてセッション中に作成する場合である。これは材料集めがそのままドラマにもなるうえに、比較的安価に入手できるためシナリオフックとしても優れた方法である。

◆ ネームドアイテムの作成 ◆

ネームドアイテムはそれぞれ、作成に必要な「レシピ」が定められている。「レシピ」の項目に記述されている材料を集めて、アイテムを作成してくれる施設に持ち込めば、ネームドアイテムを作ってもらえることができる。この方法は、特に「非売品」タグを持つアイテムを入手する有力な手段だ。

ネームドアイテムのレシピには必ずアイテムごとに固有の「コア素材」が指定されている。もし冒険の報酬や戦利品として首尾良くこれを入手できたなら、

〈冒険者〉にとってマジックアイテムは、特技と同様（場合によってはそれ以上に！）切っても切れない関係にある重要なものだ。本記事はログホラ・ウェンズデイにて配信されたネームドアイテム35種類を再録し、さらにCR10までに対応した魅力的なネームドアイテムのデータを多数追加するものである。これをみればあなたの〈冒険者〉にふさわしいアイテムが、きっと見つかるはずだ。さあ、今こそ宝物庫の扉を開こう。

ネームドアイテムの作成に挑戦してみるとよいだろう。ここではレシピに含まれる要素を解説する。

・コア素材

コア素材とは、マジックアイテムの中でも特にネームドアイテムの作成に必要な特殊なアイテムであり、「コア素材」のタグを持つ。作成の際には、レシピで指定されたコア素材が必要となる。作成に使用したコア素材は消費され、失われる。

コア素材は、おもにエネミーからのドロップ品や財宝表の結果として入手できるが、購入したりシナリオの報酬として得ることもできる。

・魔触媒

魔触媒とは、マジックアイテムの作成に必要な魔力がこもったアイテムであり、「魔触媒n」のタグを持つ。nは魔力の強度を表わす。

ネームドアイテムの作成の際には、作成するアイテムのランク以上の強度を持つ魔触媒が、作成するアイテムのレシピで指定された数だけ必要となる。作成に使用した魔触媒は消費され、失われる。

魔触媒は、おもにエネミーのドロップ品として入手できるが、購入したりシナリオの報酬として得ることもできる。

PCが適切な魔触媒を持っている場合、それをレシピの材料として提供することができる。持っていない場合は購入しても良いだろう。購入する場合、その価格は『LHZ』のP. 233、もしくはレシピの項目を参照すること。

・一般アイテム

多くのネームドアイテムは、作成の際に、魔力を持たない一般アイテムも必要とする。これらは特に珍しいものでも希少なものでもない。すでに所持しているならばレシピの材料として提供しても良いし、持っていないのであれば購入しても良いだろう。購入する場合、その価格は『LHZ』のP. 209から、もしくはレシピの項目を参照すること。

・製作費

ネームドアイテムの作成には、材料となる素材だけではなく幾ばくかの金銭も製作費として必要となる。この金銭は、アイテムを作成する施設の運営費となる。鍛冶場や作業室、実験室などは、多くの場合、特殊な道具や機材をそろえる必要があり、その維持や運営には費用がかかるのだ。さらに忘れていけないのは、職人に対して支払われる技術料である。

製作費は、実費として現金で支払うこと。コネクションによっては値引きされる可能性もあるが、レシピにはあくまで実費として記載されている。GMはさらに高額の製作費が必要であるとしても良いだろう。

ネームドアイテムのデータ

ここではネームドアイテムのデータを掲載する。

ドゥンの琥珀

ランク：1 タグ：[補助装備] [召喚] [準備] [M2] [取引不可] 価格：200G

【魔法防御力】2。〔起動：インスタント〕あなたは〔騎乗：リュクス〕状態となる。シーン1回使用可能。

▼解説

年老いた大山猫が遺した魔石を削りだして作られたという小さな鈴。コロコロと鳴らせば小さな山猫の子供を呼び出すことができる。

▼レシピ

リグリアの霊石 [コア素材] (30G) + 葵の護符 (60G) + [魔触媒1] (15G) × 3 + 製作費 (65G)

新妻のエプロンドレス

ランク：1 タグ：[補助装備] [非売品] [M4] 価格：180G

【魔法防御力】1。〔起動：セットアップ〕あなたのサブ職業は〈料理人〉に変更される。この効果はシーン終了時まで持続する。シナリオ1回使用可能。

▼解説

フリルの愛らしいエプロン。新妻が愛する人を想う気持ちがこめられている。装備者に一時的に料理技能を与えることができる。〈大災害〉後はその価値が急上昇した。なお、男性が装備してもフリルはふりふりのままである。

▼レシピ

思い出のカケラ [コア素材] (30G) + マント (60G) + [魔触媒1] (15G) × 3 + 製作費 (45G)

地脈のブーツ

ランク：1 タグ：[補助装備] [脚部] [非売品] [M4] 価格：180G

行動修正+1。〔起動：本文〕あなたが〔待機〕を宣言した時に使用する。あなたの【回復力】に+5する。この効果はラウンド終了時まで持続する。

▼解説

大地を流れる魔力を吸い上げ、身に着けた者の力に変えるブーツ。足を止めれば大地の生命力を、いざ動き出せば軽やかな歩みの加護を、それぞれ得ることができる。地底深くに暮らす〈暗闇蜘蛛〉の糸をもちいて精霊の魔方陣が刺繍されているために、いまでは〈フォーランド〉の少数民族しか製造できなくなってしまったといわれ、マーケットでは思わぬ高値がつくこともある。

▼レシピ

呪法シリンダー [コア素材] (30G) + レザーブーツ (60G) + [魔触媒1] (15G) × 3 + 製作費 (45G)

姿映しの巻物

ランク：1 タグ：[巻物] [消耗品] [準備] [非売品] [M4]
価格：150G

対象：本文。射程：本文。判定：自動成功。〔起動：ブリーフィング〕次のシーンを対象に機能する。あなたは登場する【識別難易度】が14以下のエネミーを〔識別済〕状態にし、その能力を知ることができる。コストとして〔疲労：【STR基本値】+10〕を受ける。〔サブ職：星詠み、占い師〕【識別難易度】が14以下ではなく16以下となる。

▼解説

開いて念じることで、直後に出会うであろう敵の姿を映し出す巻物。総天然色動画で攻撃の様子も再現することから、名前や姿だけでなく、能力も看破できる優れたもの。

▼レシピ

七色染粉〔コア素材〕(30G) + 垣間見の巻物(初級)(30G) + [魔触媒1](15G) × 3 + 製作費(45G)

厄除け陣笠鍋

ランク：1 タグ：[食料] [消耗品] [準備] [非売品] [M5]
価格：170G

〔起動：レストタイム〕「対象：6体／射程：至近」に対して使用する。対象の〔疲労〕の強度を-10し、さらに〔軽減(邪毒、精神)：10〕をあたえる。

▼解説

鉄の陣笠を鍋がわりにして野菜を煮込んだ鍋料理。古の戦場ではこれを食して縁起を担いだという。

▼レシピ

鉄の陣笠〔コア素材〕(30G) + 季節の野菜ポトフ(20G) + 万能薬(初級)(35G) + [魔触媒1](15G) × 2 + 製作費(55G)

火蜥蜴の牙剣

ランク：2 タグ：[片手] [剣] [火炎] [非売品] [M4] 価格：235G

【攻撃力】5。【魔力】8。射程：至近。このアイテムは〈召喚術師〉でも装備できる。あなたの使用する《ヘイトリッドチャージ》のダメージロールへの修正は+3される。あなたの使用する《アタックコマンド》のダメージロールへの修正は+1Dされる。

▼解説

怪物の鋭い牙から削り出され、炎の魔力を付与された剣。使用者の感情の高ぶりによって赤熱し、威力を増す。武器単体としても強力だが、火蜥蜴など、従者契約の強化に術具として用いられることもある。

▼レシピ

鋭い牙〔コア素材〕(40G) + ロングソード(75G) + [魔触媒2](20G) × 3 + 製作費(60G)

守護星の長弓

ランク：2 タグ：[両手] [弓] [非売品] [M6] 価格：350G

【攻撃力】10。射程：3Sq。〔起動：行動〕あなたの〔射撃攻撃〕と同時に使用する。あなたから見て「射程：至近／対象：広範囲1(選択)」の二次対象に〔障壁：【POW基本値】+5〕を与える。シナリオ1回使用可能。

▼解説

守りの星宿を模した紋様を霊木に刻み、祭具としても鍛えられた小ぶりな弓。折りをこめて弦を弾けば、弓張星の輝きが周囲に守りの加護を与える。

▼レシピ

寄り添う夫婦樹〔コア素材〕(40G) + ショートボウ(110G) + 葵の護符(60G) + [魔触媒2](20G) × 2 + 製作費(100G)

反響するもの リバーバレイター

ランク：2 タグ：[片手] [槍] [非売品] [M5] 価格：270G

【攻撃力】7。行動修正+1。射程：至近。〔起動：行動〕あなたの〔援護歌〕特技と同時に使用する。同時に使用する〔援護歌〕特技のSRが+1されているものとして扱う（最大SRを超えてもよい）。シナリオ1回使用可能。〔CR11〕起動時の効果は発揮されない。

▼解説

柄が中空になっており、振り回し方で様々な音を出すことができる魔法の槍。歌にあわせて振り回せば、音色を反響させてその効果を増強させるという。

▼レシピ

壊れた魔笛 [コア素材] (30G) + ライトジャベリン (70G) + [魔触媒2] (20G) × 4 + 製作費 (90G)

焦燥の車軸

ランク：2 タグ：[片手] [杖] [非売品] [M6] 価格：340G

【攻撃力】2。【魔力】6。行動修正+2。射程：至近。〔起動：セットアップ〕あなたの【行動力】に+【ヘイト】する。この効果はラウンド終了時まで持続する。シーン1回使用可能。

▼解説

自分に向かう敵意を変換して、身体能力を引き上げる力を持つ金属製の短杖。焦りが深いほど、背中を押す力は強くなる。

▼レシピ

古代の鉄棒 [コア素材] (40G) + オークのワンド (90G) × 2 + [魔触媒2] (20G) × 2 + 製作費 (80G)

影渡り シャドウラーカー

ランク：2 タグ：[軽鎧] [非売品] [M5] 価格：320G

【物理防御力】4。【魔法防御力】6。あなたはシーン開始時に〔軽減(邪毒)：20〕を得る。〔自身：隠密〕あなたが能動側となる対決判定において、受動側の判定は-1Dされる。

▼解説

光を反射しない特殊な素材で編まれた装束。装備した者の姿は暗闇に溶け込み、視認を困難にする。

▼レシピ

薄墨色の翅 [コア素材] (30G) + マーシャルアーツドレス (120G) + [魔触媒2] (20G) × 3 + 製作費 (110G)

リーフシールド

ランク：2 タグ：[片手] [盾] [非売品] [M4] 価格：220G

【物理防御力】6。【魔法防御力】6。あなたの【回復力】に+3する。あなたは常に〔弱点(火炎)：10〕を受ける。このアイテムは〈森呪遣い〉でも装備できる。

▼解説

巨大な樹木モンスターの葉に持ち手をつけて盾にしたもの。簡素な作りと見た目反して物理と魔法の双方に高い防御力を持つが、火に弱いのが難点。

▼レシピ

命の葉 [コア素材] (40G) + バックラー (50G) + [魔触媒2] (20G) × 3 + 製作費 (70G)

◆ リーフシールドの妖精

リーフシールドには一つ逸話が残されている。かつてイースタル辺境の森を守る一人の美しいエルフの騎士が居た。その剣は燕より速く、携えたリーフシールドはあらゆる刃や牙を退けた。しかしその日森を襲ったのはオークの火焰魔術師だった。全てが燃え尽きるなか、盾だった灰は一瞬だけ主を護り、騎士の最期の一撃はオークを討ち果たしたという。

木精の外套 ドライアド・クローク

ランク：2 タグ：[補助装備] [外套] [非売品] [M6] 価格：310G

【魔法防御力】3。行動修正+1。あなたが[天然]タグと[地形]タグのふたつを持つプロップに接触しているとき、[防御判定]を除くあらゆる判定に+1される。[CR11]判定への修正は無効となる。

▼解説

樹木の精霊の加護が宿る外套。これを身に着けていると、草木や風があなたにちょっとした助力を授けてくれる。

▼レシピ

新緑の若芽[コア素材] (30G) + マント (60G) + 葵の護符 (60G) + [魔触媒2] (20G) × 3 + 製作費 (100G)

突撃部隊証 アサルト・タグ

ランク：2 タグ：[補助装備] [非売品] [M4] 価格：230G

【魔法防御力】5。あなたが取得している《アサシネイト》《オープニングギャンビット》《マエストロエコー》はSRが+1されているものとして扱う（最大SRを越えても良い）。このアイテムは2つ以上同時に装備できない。[CR12]SRを+1する効果は無効となる。

▼解説

最前線で戦う兵士が好んで身に着けるお守り。戦闘の恐怖をやわらげ、普段以上の力を発揮できるようにする魔法がこめられている。

▼レシピ

腐銀の小片[コア素材] (30G) + 葵の護符 (60G) + [魔触媒2] (20G) × 3 + 製作費 (80G)

紋章の二連指輪 もんしょうのにれんゆびわ

ランク：2 タグ：[補助装備] [魔石] [非売品] [M5] 価格：280G

【魔力】8。[起動：行動]あなたが「射程：2Sq」以上の[魔法攻撃]と同時に使用する。その攻撃の射程は+1Sqされる。シーン1回使用可能。

▼解説

2つの輪が絡み合っていて連結している形状の指輪。その形状そのものが魔力を増幅する紋章を描き出している。

▼レシピ

絆の勲章[コア素材] (30G) + 灰の指輪 (70G) × 2 + [魔触媒2] (20G) × 2 + 製作費 (70G)

秘薬・ダイダラの指

ランク：2 タグ：[水薬] [消耗品] [非売品] [M4] 価格：205G

[起動：マイナー]「対象：自身/射程：至近」に対して使用する。対象の[回避判定]は-1され、対象が行なう「射程：至近」の[白兵攻撃]はすべて「射程：1Sq」になる。この効果はCSとして扱う。

[1D：5以上]このアイテムは[消耗品]タグを持たないかのように使用しても失われない。

▼解説

古い伝承の巨人の名を冠した薬。服用するとにわかに体が巨大化し、いつもより遠くの敵にも手が届くようになるが、身のこなしが鈍る欠点もある。粗悪品は効果はほぼ同じなのだが、身体が巨大化した際に、対象の着衣や装備品が破れて[破損]状態になってしまうという悲しい欠陥がある。もっとも一部のマニアには、それが大人気でもある。別名「どっきりでっかい薬」「巨人薬」「テナガクナル」。

▼レシピ

怪しい丸薬[コア素材] (30G) + 強撃の小瓶(初級) (40G) × 2 + [魔触媒2] (20G) × 2 + 製作費 (55G)

霊刀・時ノ魂守

ランク：3 タグ：[両手] [刀] [非売品] [M5] 価格：400G

【攻撃力】14、命中修正+1、行動修正-1、射程：至近。あなたが《刹那の見切り》を使用した時に「ヘイトトップ」ならば、あなたが次に行なうダメージロールに+20する。

▼解説

ある姫君に身命を捧げた忠義の騎士が、姫君に手ずから授けられた霊刀。時の狭間に刹那の『凧』を創り出し、遣い手に絶好の機会をもたらす。

▼レシピ

守護騎士の願い [コア素材] (40G) + 斬馬刀 (130G) + [魔触媒3] (25G) × 4 + 製作費 (130G)

久遠の夢

エタニティ・ドリーム

ランク：3 タグ：[片手] [剣] [軽量] [非売品] [M6] 価格：370G

【攻撃力】8。命中修正+1。射程：至近。あなたが与える「衰弱」の強度は+6される。

▼解説

切りつけた相手を速やかに永遠の夢……死に至らしめるとされる短剣。込められた呪詛と溝の入り組んだ刀身の形状により、毒や流血による消耗を効率よく引き起こす。

▼レシピ

黒睡蓮の花弁 [コア素材] (40G) + ショートソード (60G) × 2 + [魔触媒3] (25G) × 4 + 製作費 (110G)

凍土の開墾者

ツンドラ・リクレイマー

ランク：3 タグ：[片手] [槌斧] [非売品] [M5] 価格：310G

【攻撃力】9。命中修正-1。行動修正-1。射程：至近。あなたはシーン開始時に「軽減(冷気)：20」を得る。この武器による「武器攻撃」で「自然」[精霊] タグを持つ対象を攻撃した場合、その対象へのダメージロールに+3Dする。

▼解説

北方の開拓民たちの魂が込められたとされる手斧。冷気を跳ね除け、荒ぶる自然の猛威を打ち払う力を所持者に与える。

▼レシピ

赤熱の小爪 [コア素材] (50G) + ハンドアックス (50G) × 2 + [魔触媒3] (25G) × 3 + 製作費 (85G)

嵐刀・木枯丸

らんとう・こがらしまる

ランク：3 タグ：[片手] [刀] [非売品] [M4] 価格：300G

【攻撃力】8。命中修正+1。行動修正-1。射程：至近。あなたの使用する《飯綱斬り》《雲雀の凶祓い》のダメージロールに+2Dする。

▼解説

一振りて風を巻き起こし、戦となれば嵐を呼ぶとされる妖刀。生み出された疾風は所持者の一閃や体捌きを強化する。

▼レシピ

真紅の爪 [コア素材] (50G) + 長脇差 (90G) + [魔触媒3] (25G) × 3 + 製作費 (85G)

森での採集はお宝いっぱい！
危険もいっぱい！



魔素喰らい マナイーター

ランク：3 タグ：[両手] [剣] [非売品] [M5] 価格：370G

【攻撃力】16。射程：至近。あなたはシーン開始時に[軽減(魔法攻撃)：10]を得る。

▼解説

敵対的な魔力を中和する刻印が刀身中に刻まれた大剣。所有者に対する魔法攻撃の威力を減衰させる。

▼レシピ

反魔水銀[コア素材](40G) + ツヴァイハンダー(110G) + [魔触媒3](25G) × 5 + 製作費(95G)

収奪者 ハーヴェスター

ランク：3 タグ：[両手] [槌斧] [非売品] [M4] 価格：320G

【攻撃力】17。命中修正-2。行動修正-2。射程：至近。[起動：本文] あなたが[モブ]以外のエネミーを[戦闘不能]もしくは[死亡]させたときに使用する。あなたの【回復力】に+6する。この効果はシーン終了時まで持続する。

▼解説

命を刈り取ると言われる漆黒の大鎌。敵を打ち倒すと歓喜にうち震え、その生命力を癒しの力に転化する。

▼レシピ

古びた髑髏[コア素材](40G) + バトルアックス(90G) + ロングスピア(80G) + [魔触媒3](25G) + 製作費(85G)

◆ 収奪者の悲劇

収奪者はその禍々しい力にまつわる悲劇が伝わっている。元々この武器は平凡な農夫が使っていた農作業用の大鎌でしかなかった。ある日、その農夫に悲劇が降りかかった。〈小牙竜鬼〉の集団が、農夫の家を略奪し火を放ったのである。妻と二人の子どもを失った農夫は怒り狂い〈小牙竜鬼〉を狩りつくしたという。大鎌には農夫の狂気か、殺した相手の命で自らを癒す恐るべき魔力が宿ったのだ。農夫は憤怒に駆られたまま、収奪者を手に森へと消えていったという。

平穏の儀仗

ランク：3 タグ：[両手] [杖] [非売品] [M4] 価格：320G

【攻撃力】10。【魔力】14。行動修正-2。射程：至近。あなたの使用する《メイジハウリング》のヘイト上昇値は0になる。

▼解説

所有者の精神を研ぎ澄まし、類稀な集中力を与えられられる杖。莫大な魔力の解放に伴う制御を容易にする。

▼レシピ

自戒の茨[コア素材](50G) + エルムのスタッフ(110G) + [魔触媒3](25G) × 3 + 製作費(85G)

ベルセルクハイド

ランク：3 タグ：[中鎧] [非売品] [M4] 価格：350G

【物理防御力】8。【魔法防御力】6。[起動：セットアップ] あなたが次に行うダメージロールに+5する(この効果はCSとして扱い、効果が一度発揮されると解除される)。あなたは[弱点：10]を受ける(この[弱点]はBSとして扱い、ラウンド終了時に解除される)。

▼解説

エッツに伝わる古の戦士の装束。熊の毛皮をまとった彼らは戦いの中で狂乱し、わが身を顧みず敵を打ち倒したという。腕力が上昇して攻撃力が増すが、戦いの供覧に我を忘れてしまうために弱点をさらしてしまう。〈大災害〉後はそこが嫌われて人気がないため、マーケットで見かけることも。

▼レシピ

狂熊の毛皮[コア素材](40G) + ハイドアーマー(130G) + [魔触媒3](25G) × 3 + 製作費(105G)

隠者のローブ

ランク：3 タグ：[軽鎧] [非売品] [M5] 価格：400G

魔法攻撃職専用。【物理防御力】5。【魔法防御力】6。あなたはシーン開始時に[軽減(火炎、冷気、電撃)：10]を得る。あなたが取得している《トワイライトマント》はSRが+1されているものとして扱う(最大SRを超えても良い)。取得していない場合は、SR1で取得しているものとして扱う。

▼解説

タロットの大アルカナ、隠者のまとう長衣を模したローブ。所有者の気配を覆い隠す効果がある。また、外界と内側を隠遁の概念で遮断することで高い防御力を誇る。

▼レシピ

闇色の蜘蛛糸[コア素材](50G)+マント(60G)×3+[魔触媒3](25G)×2+製作費(120G)

魔術師の籠手 ウィザーズ・ハンド

ランク：3 タグ：[補助装備] [腕部] [非売品] [M6] 価格：380G

あなたの【魔力】に+3する。あなたの使用する《エンハンスコード》の効果は「+[SR×3]」ではなく「+[SR×5]」となる。

▼解説

装着者の操る属性の魔力を充填する宝玉がはめ込まれた籠手。所有者の精神力を高める効果があり、より深い魔力の集中を短時間でできるようになる。

▼レシピ

紅蓮の魔石[コア素材](40G)+シジルガード(60G)×2+[魔触媒3](25G)×4+製作費(120G)

羽根つきリュック

ランク：3 タグ：[鞆] [非売品] [M6] 価格：360G

あなたは[所持品スロット]を9個持つ。[起動：セットアップ]あなたは[飛行]状態になる。この効果はCSとしてあつかう。1シーン1回使用可能。

▼解説

小さな一对の翼飾りがついた背負い鞆。鳥の翼に魅入られた職人が一生をかけて開発した道具で、装備者に短時間の飛行能力と高い突破力を与える。

▼レシピ

純白の羽根[コア素材](40G)+バックパック(50G)+身軽のケープ(40G)+[魔触媒3](25G)×5+製作費(105G)

アーマー・オブ・ブラッディ・オース

ランク：4 タグ：[重鎧] [非売品] [M5] 価格：500G

【物理防御力】14。【魔法防御力】6。行動修正-2。[起動：ダメージ適用直後]あなたがHPダメージを20点以上を受けた時に使用する。あなたは即座に《ヒール》を使用する。[CR12]このアイテムの効果起動できなくなる。

▼解説

亜人との戦いが激化の一途をたどっていた時代、避難民が逃げ込んだ教会を単身で三日三晩守りぬき、最後は敵の大將と相討ちになって息絶えた聖堂騎士が身につけていたとされる古びたの金属鎧。使い手の傷から流れる血液に反応して癒しの魔力を励起する能力を持ち、罪なき民を護るための戦いに使い手を駆り立てる。

▼レシピ

影色の護符[コア素材](50G)+スプリントメイル(200G)+回復薬(初級)(40G)+[魔触媒4](30G)×3+製作費(120G)

馬寄せの巻物

ランク：4 タグ：[巻物] [消耗品] [準備] [非売品] [M4]
価格：290G

〔起動：セットアップ〕「対象：6体／射程：至近」
に対して使用する。対象は〔騎乗：ウォーホース〕状
態になる。

▼解説

魔力の込められたインクにより、躍動感溢れる馬が描
かれた巻物。決められた呪文を唱えることで絵の馬は
実体化し、使用者とその仲間を背にして駆け回る。

▼レシピ

淡い花びら [コア素材] (50G) + 踏破の巻物 (初
級) (40G) × 2 + [魔触媒4] (30G) × 3 +
製作費 (70G)

サイドワインダー

ランク：4 タグ：[片手] [鞭] [非売品] [M5] 価格：38
0G

【攻撃力】9。命中修正-1。行動修正+2。射程：
至近。あなたは《アシストアタック》をSR1で取得
しているものとして扱う。すでに取得している場合は
《アシストアタック》の〔命中判定〕に+1される。
〔起動：行動〕あなたの《アシストアタック》と同時
に使用する。コストとして【因果力】1点を消費する。
《アシストアタック》に成功した場合、その対象にさ
らに〔硬直〕を与える。

▼解説

砂漠の捕食者である毒蛇の名を冠した鞭。まるでそれ
自体が意思を持つかのように敵に絡みつき、その自由
を奪う。

▼レシピ

折れたシャフト [コア素材] (60G) + ネックハン
ガー (55G) + [魔触媒4] (30G) × 5 + 製作
費 (115G)

凶つ星 デス・スター

ランク：4 タグ：[片手] [投擲] [非売品] [M4] 価格：3
20G

【攻撃力】8。命中修正-1。行動修正+2。射程：
2Sq。〔起動：行動〕あなたの《ターニングスワ
ロー》《マルチプルデッツ》と同時に使用する。攻撃
の射程は+1Sqされる。

▼解説

不運や凶兆の星辰を刻み、魔的な儀式を施すことで死
の概念を付与された投擲武器。扱いは困難だが、高い
威力と長い射程を誇る。

▼レシピ

血塗られた刃 [コア素材] (50G) + 四星手裏剣
(60G) × 2 + [魔触媒4] (30G) × 2 + 製作
費 (90G)

テギーネの勲 ~いさおし

ランク：4 タグ：[両手] [槍] [非売品] [M6] 価格：49
0G

【攻撃力】14。行動修正+2。射程：至近。シーン
最初のラウンドのみ、あなたの【移動力】は+2され、
ダメージロールは+5される。

▼解説

あらゆる戦場で先陣を駆け続け、数え切れない戦功を
あげたと伝えられる將軍テギーネの愛用した武具を模
したとされる朱色の大槍。これを携えたものは、戦端
が開かれた直後に誰よりも速く戦場へと駆けつけるこ
とができる爆発的な瞬発力を得ることができる。

▼レシピ

聖なる繊維 [コア素材] (50G) + パイク (90
G) + [魔触媒4] (30G) × 6 + 製作費 (170
G)

双子星の連弩 ジェミニ・ボウガン

ランク：4 タグ：[両手] [弓] [非売品] [M4] 価格：430G

【攻撃力】18。命中修正-1。行動修正-4。射程：3Sq。〔起動：ダメージ適用直後〕この武器による〔武器攻撃〕でダメージを与えた時に使用する。コストとして【因果力】1点を消費する。ダメージを与えた対象から1体を選択して〔追撃：10〕を与える。

▼解説

双子の英雄の名を冠した星辰が刻まれたボウガン。矢を放った直後に魔力で構成されたもう一本の矢を放ち、敵を追撃できる。

▼レシピ

流星のかけら [コア素材] (50G) + ボウガン (130G) + [魔触媒4] (30G) × 4 + 製作費 (130G)

使徒の帽子 ~カロッテ

ランク：4 タグ：[補助装備] [頭部] [非売品] [M6] 価格：440G

【物理防御力】2。あなたは〔惑乱〕にならない。〔起動：行動〕あなたの《ヒール》と同時に使用する。《ヒール》の対象が次に行うダメージロールに+〔あなたの【回復力】〕する（この効果はCSとして扱い、効果が一度発揮されると解除される）。シーン1回使用可能。

▼解説

神の使徒が用いていたという儀礼用の帽子。篤い信仰の象徴であるその魔力は、装備者が行使する癒しの力に、相手の精神を高揚させる効果を付与する。

▼レシピ

光輝の結晶 [コア素材] (50G) + ウィローバンド (60G) + 黒の指輪 (90G) + [魔触媒4] (30G) × 4 + 製作費 (120G)

業師の手甲

ランク：4 タグ：[補助装備] [腕部] [非売品] [M4] 価格：340G

武器攻撃職専用。あなたの【攻撃力】に+2する。

〔起動：マイナー〕あなたは即座に《プロップ解析》もしくは《プロップ解除》を行う。〔起動：インスタント〕あなたは即座に《プロップ解析》もしくは《プロップ解除》を行う。この効果はあなたが《スピーディワーク》を取得している場合のみ、シーン1回使用可能。

▼解説

精緻な部品を用いて、握り、掴むといった手指の動きを補助するように工夫された手甲。罠の解除や確認といった場面で真価を発揮する。

▼レシピ

精密な歯車 [コア素材] (60G) + ブレイサー (60G) + 盗賊のグローブ (40G) + [魔触媒4] (30G) × 3 + 製作費 (90G)

地精霊の脚絆 ノーム・レギンス

ランク：4 タグ：[補助装備] [脚部] [非売品] [M5] 価格：390G

行動修正+5。〔起動：本文〕あなたが〔地形〕タグを持つプロップの効果を受けたとき使用する。その効果は無効となる。シーン1回使用可能。

▼解説

地精霊ノームの技術によって細工がなされた脚用防具。大地の加護により、不安定な足場も容易に踏破することができる。

▼レシピ

巨人の髭 [コア素材] (50G) + レザーブーツ (60G) + 持久のブーツ (40G) + [魔触媒4] (30G) × 4 + 製作費 (120G)

ヴェーザーの笛

ランク：4 タグ：[補助装備] [非売品] [M5] 価格：390G

あなたが取得している[従者召喚]タグを持つ特技のSRは+1されているものとして扱う(最大SRを超えても良い)。この効果は複数累積しない。[CR14]SRを+1する効果は無効となる。

▼解説

神代の召喚師ヴェーザーが愛用したとされる横笛。その音色には自身の従者を鼓舞し、力を増幅させる効果がある。

▼レシピ

鮮紅の花弁[コア素材](60G)+パインのワンド(140G)+[魔触媒4](30G)×3+製作費(100G)

月水晶の守り刀

ランク：5 タグ：[片手] [刀] [非売品] [M5] 価格：550G

【攻撃力】18。命中修正+1。行動修正-1。射程：至近。[起動：本文&因果力1]あなたがBSを解除したときに使用する。あなたからみて「対象：単体/射程：2Sq」の対象にあなたが今解除したBSから1つを選んで与える。

▼解説

光を月のごとく淡く照り返す短刀。呪いに対する強い守りを備えており、持ち主に危害を加える者を二つ穴へと陥れる。

▼レシピ

月光水晶[コア素材](80G)+長脇差(90G)+葵の護符(60G)×2+[魔触媒5](40G)×2+製作費(180G)

赤糸威星兜 あかいとおどしほしかぶと

ランク：5 タグ：[補助装備] [頭部] [非売品] [M5] 価格：530G

【物理防御力】5。【回復力】+2。あなたが取得している《大見得》は「対象：広範囲2(選択)」となる。あなたが《大見得》を取得していない場合、SR1で取得しているものとして扱うが、この場合対象の拡大は得られない。

▼解説

鮮やかな紅が目を引き絢爛な細工の兜。その存在感は戦場の中でも、周囲の視線を引き付けてやまない。

▼レシピ

雄々しい角[コア素材](80G)+鉢がね(80G)+透の指輪(110G)+[魔触媒5](40G)×3+製作費(140G)

月光の曲剣 ムーンライト・シミター

ランク：5 タグ：[片手] [剣] [非売品] [M6] 価格：610G

【攻撃力】13。射程：至近。あなたがこの武器による[武器攻撃]でBSを与えた時、攻撃の対象にさらに[追撃：5]を与える。

▼解説

夜空に浮かぶ鋭利な三日月のごとき刀身と輝きを備えた魔法の曲剣。その蒼い刀身からは月の狂気にも似た魔力が絶えず漏れ出しており、刃を直視してしまったものはその魔力に中てられ、精神の平衡を徐々に失ってゆく。その動きは見る間に鈍り、隙だらけになってゆくだろう。たとえ持ち主であっても油断は禁物だ。

▼レシピ

錆びた月鋼[コア素材](60G)+シミター(100G)+透の指輪(110G)+[魔触媒5](40G)×4+製作費(180G)

霸王拳 ダイナスト・ナックル

ランク：5 タグ：[両手] [格闘] [非売品] [M4] 価格：490G

【攻撃力】14。命中修正+1。行動修正+2。射程：至近。[自身：ヘイト5以上]あなたのダメージロールに+2Dする。

▼解説

亜人間の侵攻によって荒廃した地域を拳で平定したという王の武具を模したブラスナックル。その力は、敵の殺意を一身に受ける窮地の中でこそ発揮される。

▼レシピ

とがった爪 [コア素材] (60G) + 柔手甲 (140G) + [魔触媒5] (40G) × 3 + 製作費 (170G)

大業物・闇鶴 おおわざもの・やみぬえ

ランク：5 タグ：[両手] [刀] [非売品] [M5] 価格：620G

【攻撃力】15。命中修正+1。行動修正-1。射程：至近。あなたが取得している《アサシネイト》《木霊返し》のSRは+1されているものとして扱う(最大SRを超えてもよい)。

▼解説

光を吸い込むような漆黒の鞘と刀身を持つ大太刀。その刃を抜き放てば常に影がまといつき、見る者はぼんやりとしかその刀身を認識できない。定かならざる刃は相対するものに間合いを錯覚させることとなり、間合いを見誤った敵はなすすべもなく更なる痛手を負わされることとなるだろう。

▼レシピ

怨念の鏢 [コア素材] (80G) + 野太刀 (220G) + [魔触媒5] (40G) × 3 + 製作費 (200G)

鳴弓・鈴虫 めいきゅう・すずむし

ランク：5 タグ：[両手] [弓] [非売品] [M5] 価格：580G

【攻撃力】17。射程：3Sq。この武器による[射撃攻撃]でHPダメージを1点でも受けたキャラクターは[隠密]状態になることができなくなる。この効果はシーン終了時まで持続する。

▼解説

構えると澄んだ鈴の音が鳴り響く魔法の弓。放たれた矢からも鈴の音が響き、射抜かれた者の居場所を教え続ける。

▼レシピ

風鳴りの鈴 [コア素材] (80G) + 単弓 (150G) + 遠耳のピアス (40G) + 蛍火の宝珠 (40G) + [魔触媒5] (40G) × 3 + 製作費 (150G)

リアクティブ・メール

ランク：5 タグ：[重鎧] [非売品] [M6] 価格：720G

【物理防御力】19。【魔法防御力】5。行動修正-2。[起動：ダメージ適用直後]あなたが[精神][光輝][邪毒]タグを持つダメージを受けた時に使用する。あなたは[軽減(受けたダメージと同じタグ)：10]を得る。この効果が複数回起動された場合、[軽減]を上書きせず強度を加算する。

▼解説

魔法による擬似生命を付与された鎧。特定の属性による攻撃に反応して、被害を軽減するための力場を展開する。

▼レシピ

液化魔晶 [コア素材] (60G) + スプリントメール (200G) + [魔触媒5] (40G) × 5 + 製作費 (260G)

ドゥクス・トレデギム

ランク：5 タグ：[中鎧] [非売品] [M4] 価格：540G

【物理防御力】14。【魔法防御力】11。あなたが取得している《サイレントスナイパー》はSRが+1されているものとして扱う（最大SRを超えても良い）。取得していない場合はSR1で取得しているものとして扱う。

▼解説

ウェストランデ古王朝随一の弓の名手とされた将軍の防具を模した皮鎧。重心や関節部が射撃に適するように工夫されており、強力な一射を可能とする。

▼レシピ

魂断ちのハサミ [コア素材] (60G) + スタデッドレザー (180G) + [魔触媒5] (40G) × 3 + 製作費 (180G)

鼓動の輪 ループ・オブ・ライフ

ランク：5 タグ：[補助装備] [魔石] [非売品] [M5] 価格：540G

【魔力】14。あなたが取得している《スクリプチャー》はSRが+1されているものとして扱う（最大SRを超えても良い）。取得していない場合はSR1で取得しているものとして扱う。この効果は複数累積しない。[起動：行動] あなたの《リザレクション》と同時に使用する。《リザレクション》の対象からBSを1つ解除する。

▼解説

古王朝で名を馳せた癒し手の集団が身につけたとされる指輪。込められた祈りが、装備者の用いる癒しの力を強化する。

▼レシピ

触媒のフラスコ [コア素材] (60G) + 透の指輪 (110G) + [魔触媒5] (40G) × 4 + 製作費 (210G)

アンクルテイパーのトランク

ランク：5 タグ：[鞆] [補助装備] [非売品] [M6] 価格：570G

あなたは[所持品スロット]を6個持つ。あなたはシーン開始時に[軽減(プロップ、ギミック)：10]を得る。

▼解説

中身を幾つもの「異なる空間」と繋げることで、見た目からは想像もつかないほどの容量を誇る鞆。空間のゆがみを外に展開することで、罠などの被害を逸らすこともできる。

▼レシピ

謎めいた毛皮 [コア素材] (80G) + 異次元バッグ(初級) (90G) + [魔触媒5] (40G) × 5 + 製作費 (200G)

式神繰りの羽織

ランク：6 タグ：[軽鎧] [非売品] [M4] 価格：670G

〈神祇官〉専用。【物理防御力】9。【魔法防御力】17。[起動：判定直後] あなたが直前に行った判定を振り直してもよい。この効果は戦闘中には使用できない。1シーンに[あなたが取得している《式神使い》のSR]回使用可能。

▼解説

「百鬼を従え自在に使役した」とされる稀代の式神使いが秘伝として残した符の紋様を、魔法の糸で随所に刻み込んだ〈神祇官〉のための桔梗色の羽織。装備者と式神の結びつきを強め、力をより効果的に引き出せるようになる。また、何か不測の事態が起きたときには式神が身代わりとなって助けてくれるという特性も持つ。

▼レシピ

つややかな繭 [コア素材] (80G) + ハンターズクロス (180G) + 白のヒトカタ(初級) (40G) × 2 + [魔触媒6] (50G) × 3 + 製作費 (180G)

宴のテーブルクロス

ランク：6 タグ：[食料] [消耗品] [非売品] [M5] 価格：620G

〔起動：レストタイム〕「対象：6体／射程：至近」に対して使用する。対象の〔疲労〕の強度を-20する。対象は次に受ける〔放心〕もしくは〔萎縮〕を無効化する。この効果はCSとして扱い一度効果を発揮したら解除される。

▼解説

美食家で知られる魔術師が生涯をかけて作り出したとされる、魔法のテーブルクロス。ごちそうを思い浮かべながら広げることで、想像した料理を具現化することができる。

▼レシピ

小型練成陣 [コア素材] (100G) + おにぎり (50G) × 4 + [魔触媒6] (50G) × 3 + 製作費 (170G)

蒼き大渦の斧

ランク：6 タグ：[両手] [槌斧] [非売品] [M6] 価格：820G

〈守護戦士〉専用。【攻撃力】24。命中修正-2。行動修正-2。射程：至近。〔起動：セットアップ&ヘイト2〕「対象：広範囲2（選択）／射程：至近」に対して使用する。対象を〔水泳〕状態にする。この効果はラウンドの終了時またはあなたがこのSqから移動するまで持続する。シーン1回使用可能。

▼解説

〈エコーゲートの大渦〉の中心から発見された大斧。かの大渦から強力な回転の魔力を注ぎ込まれているとされる。一度振り回すと大気をかき乱す風の大渦を作り出し、敵の動きを制限する。

▼レシピ

波濤の旋律 [コア素材] (100G) + 狼牙棒 (170G) + 魚鱗の宝珠 (初級) (45G) × 2 + [魔触媒6] (50G) × 4 + 製作費 (260G)

メデューサゲイズ

ランク：6 タグ：[両手] [弓] [非売品] [M6] 価格：890G

【攻撃力】23。命中修正-1。行動修正-4。射程：3Sq。〔起動：インスタント〕「対象：単体／射程：4Sq」に対して使用する。対象に〔硬直〕を与える。このメインプロセスで対象がHPダメージを1点も受けなかった場合、メインプロセス終了時にこの〔硬直〕は解除される。シーン1回使用可能。

▼解説

邪視の力を宿すとされる魔石をあしらい、矢とともに呪詛を放つよう作られた弓。その射を目にした者は魂を射抜かれ、無形の束縛を受ける。

▼レシピ

蛇目石 [コア素材] (100G) + ライトクロスボウ (230G) × 2 + [魔触媒6] (50G) × 2 + 製作費 (230G)

介錯剣デキャパティター

ランク：6 タグ：[両手] [剣] [非売品] [M4] 価格：630G

【攻撃力】19。射程：至近。あなたの使用する《エクセプションナルブロー》の効果は「+ [(CR×2) + 10]」ではなく「+ [(CR×3) + 15]」となる。

▼解説

古代の文献にあった記述を元に精錬された魔法金属で作上げられた両手剣。そのまがましいフォルムは、同じ文献に記述されていた伝説の処刑人の剣をモデルとしており、いかなる者の首をも切り落とす一撃を放つことができる。

▼レシピ

未精錬魔鋼 [コア素材] (100G) + クレイモア (230G) + [魔触媒6] (50G) × 2 + 製作費 (200G)

霧かすみの打掛

ランク：6 タグ：[軽鎧] [非売品] [M4] 価格：670G

【物理防御力】10、【魔法防御力】12。〈神祇官〉専用。〔起動：本文〕あなたがメインプロセスを開始した時に使用する。あなたは2Sqまで〔瞬間転移〕してもよい。あなたはこのメインプロセス終了時、メインプロセス開始時にいたSqと同じSqに〔瞬間転移〕で戻る。シナリオ1回使用可能。

▼解説

霞文様が刺繍された〈神祇官〉専用の軽鎧。擬似的な転移能力をもち、短距離を一瞬で移動できるが、一定時間が経過するともとの座標に引き戻される。

▼レシピ

霞の緋[コア素材] (80G) + トラベラーズチュニック(270G) + [魔触媒6] (50G) × 2 + 製作費(220G)

木霊の杖 ロッド・オブ・エコー

ランク：6 タグ：[片手] [杖] [非売品] [M4] 価格：620G

【攻撃力】6。【魔力】13。行動修正+2。射程：至近。〔起動：ダメージロール〕あなたの〔魔法攻撃〕のダメージロールに+6する。シーン1回使用可能。

▼解説

木霊の核となるほどの古木の力を帯びた魔杖。時折、使用者の放った魔法の呪文を共鳴させ、その威力を増加させる。このような攻撃魔法の威力を強化する魔法の品は比較的メジャーで、レベルや職業別に多種多様なものが存在する。

▼レシピ

常若の小枝[コア素材] (80G) + パインのワンド(140G) + [魔触媒6] (50G) × 4 + 製作費(200G)

エイジスガード

ランク：6 タグ：[片手] [盾] [非売品] [M5] 価格：620G

【物理防御力】5。【魔法防御力】5。〔起動：イニシアチブ〕あなたは〔火炎〕〔冷気〕〔電撃〕〔邪毒〕から1つ選ぶ。あなたは〔軽減(選択したタグ)：100〕を得る。この〔軽減〕は効果が一度発揮されると解除される。シナリオ1回使用可能。

▼解説

恐ろしい怪物のデスマスクをあしらった盾。そこから末期の叫びを響かせ、特定の攻撃をほぼ無効化する強力な力場を展開することができる。

▼レシピ

頑丈なヒレ[コア素材] (100G) + ウッデンラウンド(100G) + [魔触媒6] (50G) × 5 + 製作費(170G)

白鱈革のジャックブーツ

ランク：6 タグ：[補助装備] [脚部] [非売品] [M6] 価格：730G

行動修正+2。あなたは【水中】および類似する効果のうち望まない効果を受けない。あなたはシーン開始時に〔軽減(冷気、邪毒、光輝)：15〕を得る。

▼解説

ホワイト・アリゲーターの革を使用した頑丈なブーツ。沼沢地など足場が悪い場所も軽々と踏破できる。

▼レシピ

白い鱈皮[コア素材] (80G) + グリーブ(130G) × 2 + [魔触媒6] (50G) × 4 + 製作費(190G)

◆ 下水ワニの伝説

〈冒険者〉たちのホームタウンとして機能しているアキバの街。その地下には広大にして複雑な地下下水道が網目のように広がっている。ここには一匹の巨大な〈下水白鱈〉が住み着いており、下水の最奥地に巣穴を作っているという。巣穴にはこれまでに〈下水白鱈〉の犠牲者から貯めこんだ財宝があるとされているが、その巣穴を確認した者は未だにいない。

精霊のロッド

ランク：7 タグ：[両手] [杖] [非売品] [M6] 価格：1000G

【攻撃力】15。【魔力】18。行動修正-2。射程：至近。[起動：インスタント] あなたが[自然]もしくは[幻獣]タグを持つ場合のみ起動できる。「対象：単体/射程：4Sq」の対象に10点の直接ダメージを与える。シナリオ2回使用可能。

▼解説

植物系呪文を"装填"することにより、事前詠唱した一個の呪文の発動タイミングの調整や再使用規制時間のタイムシフトを可能にする杖。森呪遣いの基本装備とも言える。高レベルアイテムになると対応呪文や装填数が増える。

▼レシピ

常眠りの種子[コア素材] (100G) + バンブーのスタッフ(180G) × 2 + [魔触媒7] (60G) × 4 + 製作費(300G)

幻影双刃

ランク：7 タグ：[片手] [剣] [非売品] [M5] 価格：790G

【攻撃力】10。命中修正+1。射程：至近。あなたが[二刀流]状態かつ[ヘイトアンダー]の時、この武器による[白兵攻撃]のダメージロールに+2Dする。

▼解説

影そのものを鍛え上げたかのような、つや一つない漆黒の剣。二剣一対で感覚を誤認させる幻術が発揮される。僅かでもその刃から注意を逸らした敵は、致命の一撃を受けることになるだろう。

▼レシピ

幻想の黒真珠[コア素材] (100G) + レイピア(160G) × 2 + [魔触媒7] (60G) × 2 + 製作費(250G)

仙桃果の霊薬

ランク：7 タグ：[水薬] [消耗品] [非売品] [準備] [M6] 価格：810G

[起動：マイナー] 「対象：自身/射程：至近」に対して使用する。対象の【魔力】に+3し、[軽減(不死、邪毒)：20]を与える。この効果はCSとして扱う。[1D：5以上] このアイテムは[消耗品]タグを持たないかのように使用しても失われない。

▼解説

退魔の霊験あらたかな仙桃果から生み出された清めの水薬。数滴口に含めば不浄の魔物を寄せ付けず加護と、豊富な魔力を得ることができる。水や茶に垂らすと桃の風味がして美味であり、嗜好品としても人気。

▼レシピ

仙桃果[コア素材] (120G) + 鉄身の軟膏(初級)(90G) × 2 + 耐魔の軟膏(初級)(90G) × 2 + [魔触媒7] (60G) × 2 + 製作費(230G)

ホイスティングスピア

ランク：7 タグ：[両手] [槍] [非売品] [M5] 価格：840G

【攻撃力】18。行動力修正+2。射程：至近。[起動：ムーブ] あなたからみて「対象：単体/射程：2Sq」の対象をあなたのいるSqまで[即時移動(強制)]させる。この効果はシーン1回使用可能だが、【因果力】1点を消費することで再利用可能となる。

▼解説

<時計仕掛けの槍騎兵>が好んで用いる長槍。独自の機構によりワイヤーで繋がった鉤槍へと変形する。木や城壁に引っ掛けて移動する、敵に絡みつかせて引き寄せるなど、多彩な使い方ができる。

▼レシピ

動力ケーブル[コア素材] (120G) + ランス(160G) × 2 + [魔触媒7] (60G) × 2 + 製作費(280G)

強弓・ビートルクロウ

ランク：7 タグ：[両手] [弓] [非売品] [M4] 価格：760G

〈武士〉専用。【攻撃力】20。射程：3Sq。〔起動：ムーブ〕このメインプロセスであなたが行なうこの武器による〔射撃攻撃〕の射程に+2Sqされる。また、〔射撃攻撃〕の対象は〔防御判定〕で2つ以上のダイスを振ることはできない。

▼解説

捻じれた怪物の骨角から作り出された異形の弓。対象を呪縛してどんな離れたところからでも射抜く呪われた能力を持っている。

▼レシピ

ねじくれた角[コア素材] (120G) + コンポジットボウ (230G) + [魔触媒7] (60G) × 3 + 製作費 (230G)

万色のケープ

ランク：7 タグ：[補助装備] [外套] [非売品] [M5] 価格：770G

【物理防御力】2。【魔法防御力】2。〔起動：本文〕あなたが〔阻止能力〕の対象になった時に使用する。「対象：範囲(選択) / 射程：至近」の対象に〔放心〕を与え、あなたは移動を失わず続行できる。シーン1回使用可能。〔自身：芸術家〕あなたの〔交渉判定〕に+2する。

▼解説

装着者の意思に応じて様々な色を変える外套。あらゆる束縛を嫌った旅の道化の魂がこもっているとされ、その歩みを阻もうとする者を幻惑する。

▼レシピ

極彩色の鱗[コア素材] (120G) + ケープ (170G) + 隠密の巻物(初級) (100G) + [魔触媒7] (60G) × 2 + 製作費 (260G)

戦乙女の胸甲

ランク：7 タグ：[中鎧] [非売品] [M6] 価格：1050G

女性専用。【物理防御力】12。【魔法防御力】20。あなたの異性に対する〔交渉判定〕に+1Dする。

〔起動：本文〕いつでも使用できる。あなたは任意の異性のコネクションをひとつ得る。このコネクションはアフタープレイで失われる。シナリオ1回使用可能。

〔起動：イニシアチブ〕あなたは【因果力】2点を得る。その後、このアイテムに〔破損〕タグを追加する。

▼解説

死後の世界で英霊を鼓舞するとされる戦乙女の装束を模した鎧。装備者の魅力を高め、異性はその言葉を見下すようになる。

▼レシピ

銀の円環[コア素材] (100G) + 茜の護符 (140G) × 3 + [魔触媒7] (60G) × 3 + 製作費 (350G)

死者の冠

ランク：7 タグ：[補助装備] [頭部] [非売品] [M5] 価格：750G

【物理防御力】4。あなたは常に〔軽減(邪毒)：20〕〔弱点(光輝)：10〕を得る。あなたが行う〔不死〕〔邪毒〕タグを持つダメージロールに+3Dする。

▼解説

高貴な者を埋葬するときに用いられたという冠。闇や毒、死にまつわる力の加護を得ることができる。その代償として、神聖な力に対しては耐性が低くなる。

▼レシピ

古びた霊核[コア素材] (120G) + バシネット (160G) + [魔触媒7] (60G) × 4 + 製作費 (230G)

虚空把 ヴォイド・グラスパー

ランク：7 タグ：[補助装備] [腕部] [非売品] [M4] 価格：660G

〔起動：行動〕あなたの〔剣〕〔槍〕〔斧槌〕〔格闘〕タグを持つ武器による〔武器攻撃〕と同時に使用する。その攻撃を「射程：2Sq」に変更する。シーン1回使用可能。

▼解説

空間を捻じ曲げる魔力を帯びた手甲。その手で振られた一撃は、距離を越えて敵を襲う。

▼レシピ

呪紋の種〔コア素材〕(100G) + アームガード(120G) + マナブレイザー(120G) + 〔魔触媒7〕(60G) × 2 + 製作費(200G)

満月長石のバングル ムーンビット・バングル

ランク：7 タグ：[補助装備] [非売品] [M6] 価格：890G

あなたが〔魔法攻撃〕でクリティカルした時、そのダメージロールに+20する。〔起動：セットアップ〕あなたの〔魔力〕に+10する。この効果はラウンド終了時まで持続する。シーン1回使用可能。

▼解説

満月のような青い輝きを持つ魔石をあしらった腕輪。所有者の魔力を高める効果を持つ。

▼レシピ

黄金の鱗〔コア素材〕(100G) + 白の指輪(210G) × 2 + 〔魔触媒7〕(60G) × 2 + 製作費(250G)

◆ 遠隔タッチ？

〈虚空把〉は間合いの外から攻撃が可能になる便利なアイテムだが、一方でこれを悪用する輩も後を絶たない。〈西風の旅団〉に所属する某〈施療神官〉は、物陰からこれを用いてほかのメンバーたちの胸を思うさま揉みしだき、気持ち悪い笑い声を上げて喜んでたそうだ。最終的にこの悪質セクハラは発覚し、被害者による鉄拳制裁ののちに〈虚空把〉は没収となったが、読者諸兄もくれぐれも悪用は慎むべきだろう。

黒霞の小太刀

ランク：8 タグ：[片手] [刀] [軽量] [非売品] [M6] 価格：1110G

〈暗殺者〉専用。【攻撃力】11。命中修正+1。行動修正-1。射程：至近。あなたが〔手スロット〕にこの武器1つだけを装備している時、あなたの〔白兵攻撃〕のダメージロールは+2Dされる。また《スウィーパー》の効果を〔【POW】×3〕ではなく〔【POW】×5〕に変更する。

▼解説

希少な真鉄を鍛え、ひたすらに丈夫さを求めて生み出された肉厚の鎧通し。軽量だが両の手で扱うことで真価を発揮し、その刃は古竜の逆鱗すら穿つとされる。

▼レシピ

真鉄の刀身〔コア素材〕(120G) + 直刀(270G) + 掃討の巻物(初級)(30G) × 2 + 〔魔触媒8〕(70G) × 4 + 製作費(380G)

シルバーシューティングスター

ランク：8 タグ：[両手] [楽器] [非売品] [M4] 価格：730G

〔起動：行動〕あなたが「対象：広範囲1(選択) / 射程：至近」の〔特殊攻撃〕を行なうのと同時に使用する。その〔特殊攻撃〕を「対象：直線4(選択)」に変更する。シナリオ1回使用可能。

▼解説

シャープなシルエットと硬質な音色が特徴的なクロックワークギター。弦をかき鳴らすと銀色の流れ星が飛び交い、ビートが激しくなるほどその数を増していく。

▼レシピ

流星歯車〔コア素材〕(120G) + 良質な楽器(110G) + 〔魔触媒8〕(70G) × 4 + 製作費(220G)

ハングリー・ファング

ランク：8 タグ：[片手] [槍] [非売品] [M6] 価格：1070G

【攻撃力】13。行動修正+1。射程：至近。〔起動：行動〕あなたの《スカーレットスラスト》と同時に使用する。《スカーレットスラスト》の効果を「あなたの【HP】を回復する」効果から、「対象に〔追撃：《スカーレットスラスト》のSR×4〕を与える」効果に変更する。

▼解説

古代の竜の牙を穂先とした片手槍。その先端は獲物に傷を与えるとそこから血や魔力を吸って膨れ上がり、さらに深々と敵を穿つ。

▼レシピ

なにかの化石 [コア素材] (120G) + オクスタン (230G) + 強撃の小瓶 (初級) (40G) × 4 + [魔触媒8] (70G) × 3 + 製作費 (350G)

ラブリンの棘ある鎖鞭

ランク：8 タグ：[片手] [鞭] [邪毒] [非売品] [M5] 価格：880G

【攻撃力】13。命中修正-1。行動修正+2。射程：至近。〔起動：ダメージ適用直後〕あなたが「射程：2Sq」以内の対象からダメージを受けた時使用する。対象に〔衰弱：5〕を与える。この〔衰弱〕は対象が受けている〔衰弱〕を上書きせず、強度に加算する。

▼解説

銀鎖を幾重にも寄り合わせ、茨の呪いで力を与えた鞭。使用者に害を成す者すべてに対して意志を持つかの如く絡みつき、呪詛の棘を突き立てて反撃する。

▼レシピ

茨のトゲ [コア素材] (140G) + チェインウィップ (100G) × 3 + [魔触媒8] (70G) × 2 + 製作費 (300G)

ダザネックの魔法の鞆

ランク：8 タグ：[鞆] [非売品] [M5] 価格：870G

あなたは〔所持品スロット〕を10個持つ。〔起動：本文〕あなたが〔消耗品〕アイテムを使用する、もしくは「消耗表」の結果失った時に使用する。そのアイテム1つは失われずに残る。シナリオ1回使用可能。

▼解説

高名な魔術職人ダザネックが、過酷な道を行く旅人たちのために生み出した、特殊な鞆。その中身は空間が拡張されており、見た目からは想像できないほどの大容量を収納できしかも中身の重さは一切感じなくなる。大規模戦闘ではなくクエストで入手する手段もあり、初級〈冒険者〉から中級〈冒険者〉になるにあたっての登竜門的なアイテムでもあった。サフィールでの事件以降は、アキバの〈裁縫職人〉の間にも広くレシピが出回り、供給量が増え始めた。

▼レシピ

紫炎の水晶 [コア素材] (120G) + 翼竜の膜翼 [換金] (110G) × 3 + [魔触媒8] (70G) × 2 + 製作費 (280G)

夏至の胸鎧

ランク：8 タグ：[重鎧] [非売品] [M5] 価格：1140G

【物理防御力】27。【魔法防御力】11。行動修正-2。あなたは常に〔軽減(火炎、冷気)：15〕を得る。あなた以外の味方は、あなたと同じSqにいる時に〔軽減(火炎、冷気)：15〕を得る(この〔軽減〕はあなたのいるSqから離れた時のみ解除される)。

▼解説

日輪の紋があしらわれ、陽の力の加護を受けた大鎧。寒暖を払う太陽のようなその魔力は装備者のみならず、その周囲にも恩恵を与える。

▼レシピ

祝福の寄生木 [コア素材] (140G) + プレートメイル (300G) + 火炎(※1)のブローチ (110G) × 2 + [魔触媒8] (70G) × 3 + 製作費 (270G)

三十九式魔甲胴鎧

ランク：8 タグ：[軽鎧] [非売品] [M6] 価格：1240G

【物理防御力】10。【魔法防御力】25。このアイテムを取得した時、タグ[軽鎧]を[重鎧]に変更してもよい。その場合【物理防御力】と【魔法防御力】の値は交換される。あなたは《インスタントフォーカス》をSR1で取得しているものとして扱う。すでに取得している場合、あなたの《インスタントフォーカス》は「使用回数：シーン2回」に変更される。〔起動：本文〕あなたが強制的な移動を受けた時に使用する。その移動距離を-1Sqする。

▼解説

魔導戦車のパーツと思われる未知の機構を組み込んだ鎧。装着者に合わせて性質を変化させるほか、さまざまな行動を補助する機能を持つ。

▼レシピ

対徹魔導装甲[コア素材](120G)+トラベラーズチュニック(270G)+プレートメイル(300G)+[魔触媒8](70G)×3+製作費(340G)

迅雷の片守り

ランク：8 タグ：[補助装備] [腕部] [非売品] [M4] 価格：780G

行動修正+4。あなたの【攻撃力】に+3する。あなたはシーン開始時に[軽減(あなたより【行動力】の低い者からの攻撃)：5]を得る。

▼解説

俊足で知られる古代の英雄の紋が刻まれた籠手。装備者に類まれな速度と、自分よりも遅い相手の攻撃を見切る反応速度を与える。

▼レシピ

捉われぬ魂[コア素材](140G)+アームガード(120G)×2+[魔触媒8](70G)×2+製作費(260G)

トゥルー・エメラルド

ランク：8 タグ：[補助装備] [魔石] [非売品] [M6] 価格：1090G

【魔力】20。あなたの《アイテム鑑定》《エネミー識別》の判定に+2する。〔起動：行動〕あなたの《アストラルバインド》と同時に使用する。《アストラルバインド》を「対象：3体」に変更する。シナリオ1回使用可能。

▼解説

真実を見通す力を持つとされる翠玉に魔力を込めた装身具。装備者に隠された情報を暴く力を与える。

▼レシピ

大きな魔力結晶[コア素材](120G)+白の指輪(210G)+モンスター図鑑(初級)(40G)×3+百科事典(40G)×3+[魔触媒8](70G)×3+製作費(310G)

竜気の装束

ランク：8 タグ：[軽鎧] [非売品] [M5] 価格：1100G

【物理防御力】16。【魔法防御力】16。あなたが取得している《プレスコントロール》はSRが+2されているものとして扱う(最大SRを超えても良い)。

▼解説

大地の魔力と効率よく感応するべく、刺繍や染色により術式が込められた戦装束。特殊な呼吸法と併用することで、装備者の自然治癒力を最大限に高める。

▼レシピ

拳士の魄片[コア素材](140G)+マーシャルアーツドレス(120G)×3+[魔触媒8](70G)×4+製作費(320G)

◆マジックアイテムの改造

アキバではマジックアイテムの改造が盛んに行なわれ、中でも真っ先に成果を上げたのがこの〈竜気の装束〉だ。本来は露出の少ないカンフースーツなのだが、現在では多種多様な色、形状が存在するようになっていいる。そのうち約八割がチャイナドレス風であるという事実には「自分の嗜好には素直になるべき」という示唆が含まれているように思われてならない。

護刀・一人静

ランク：9 タグ：[両手] [刀] [非売品] [M6] 価格：1570G

【攻撃力】23。命中修正+1。行動修正-1。射程：至近。〔起動：インスタント〕あなたは〔障壁：40〕を得る。また、至近以外からの攻撃に対する〔防御判定〕に+1を得る（この効果はCSとして扱い、この効果による〔障壁〕が失われると同時に失われる）。シーン1回使用可能。

▼解説

鞘から抜き払うと、氷の結晶が散る細身の打刀。刀身に宿る凍気は持ち主を包み、氷の壁で敵の攻撃を阻み、逸らしてその身を守る。

▼レシピ

吹雪の結晶 [コア素材] (140G) + 長巻 (490G) + 結界の宝珠 (初級) (40G) × 4 + [魔触媒9] (90G) × 3 + 製作費 (510G)

鋼龍の爪

ランク：9 タグ：[両手] [格闘] [非売品] [M5] 価格：1270G

【攻撃力】20。命中修正+1。行動修正+2。射程：至近。〔起動：イニシアチブ&自身：未行動〕あなたは即座に《ワイバーンキック》もしくは《ターニングスワロー》を使用する。この攻撃によって対象を〔戦闘不能〕または〔死亡〕させられなかった場合、あなたは〔行動済〕となり〔追撃：20〕を受ける。1シナリオに〔あなたが取得している《カンフーアクション》のSR〕回使用可能。

▼解説

飛龍の爪を模し、その身軽さを持ち主に与える手甲。装備者は命中の反動で戦場を飛び回り、目にも留まらぬ動きをとれるようになる。

▼レシピ

砕けた剛剣 [コア素材] (140G) + トンファー (310G) × 2 + [魔触媒9] (90G) × 2 + 製作費 (330G)

水月

ランク：9 タグ：[片手] [投擲] [非売品] [M6] 価格：1310G

【攻撃力】14。命中修正-1。行動修正+2。射程：2Sq。〔起動：セットアップ〕あなたから2Sq以内のSq1つを対象とする。対象Sqにプロップ【精神のフロア】をPR9で設置する。プロップのタグは〔魔法〕となる。この効果はラウンド終了時まで持続する。

▼解説

霊泉に写る月の輝きを当て続けた金属で作られた、投擲用の武具。武器として強力だけでなく、水面の月の魔力を展開し、敵を幻惑する結界を張ることができる。

▼レシピ

月光の金鱗 [コア素材] (140G) + 八方手裏剣 (230G) × 2 + 蛍火の宝珠 (40G) × 4 + [魔触媒9] (90G) × 2 + 製作費 (370G)

忘れえぬ炎

ランク：9 タグ：[片手] [剣] [軽量] [火炎] [非売品] [M5] 価格：1140G

【攻撃力】10。命中修正+1。射程：至近。魔法攻撃職専用。あなたの【魔力】に+2する。〔起動：クリンナップ〕「対象：広範囲2（選択）／射程：至近」の対象に〔あなたのヘイト〕点の直接ダメージを与える。対象が〔識別済〕状態ならばダメージはさらに+10される。

▼解説

炎のように揺らめく刃紋が美しい短剣。使用者に対して強い憎しみを向けるものにとっては本物の炎となり、憎悪の炎でその身を焼くことになる。

▼レシピ

絶えない火種 [コア素材] (180G) + カトラス (200G) + 白の指輪 (210G) + [魔触媒9] (90G) × 2 + 製作費 (370G)

大海獣のヒレ兜

ランク：9 タグ：[補助装備] [頭部] [非売品] [M4] 価格：1000G

戦士アーキ職専用。【物理防御力】7。あなたは「水棲」タグを得る。「自身：ヘイトトップ」あなたは毎ラウンドのセットアッププロセス開始時に「障壁：10」を得る。この「障壁」はあなたが受けている「障壁」を上書きせず、強度に加算する。

▼解説

〈水棲緑鬼〉の王の証たる〈天を裂く背びれ〉を模した兜。天に向けてそびえ立つヒレは、使用者の感情の高ぶりに応じてさらにその力強さと強靭さを増していく。

▼レシピ

青ざめた盾鱗 [コア素材] (180G) + バシネット (160G) + 水中活動の巻物 (初級) (50G) × 2 + [魔触媒9] (90G) × 3 + 製作費 (290G)

エインヘリアルの糧

ランク：9 タグ：[食料] [消耗品] [非売品] [M4] 価格：830G

「起動：レストタイム」「対象：6体/射程：至近」に対して使用する。対象の「疲労」の強度を-10し、さらに「軽減（邪毒、精神）：10」をあたえる。

▼解説

戦乙女が、大きな戦いを控えた戦士に振舞うとされる料理。闘争心を高め、心身を頑健にするという。ただし味付けがびっくりするほど不味いため評判は悪い。サブ職〈料理人〉が高レベルになれば改善されるのだが、そのバージョンはお値段も数倍であり、大手ギルドの独占状況にあるという。

▼レシピ

苦い肝 [コア素材] (180G) + トポト親方のコロッケ (90G) × 2 + [魔触媒9] (90G) × 2 + 製作費 (290G)

アストラルガード

ランク：9 タグ：[片手] [盾] [非売品] [M4] 価格：940G

【物理防御力】6。【魔法防御力】6。あなたはシーン開始時に「軽減（光輝、邪毒、精神）：15」を得る。

▼解説

隕鉄の欠片と付与術式で強化された盾。星の加護により、特定の攻撃に対して高い防御力を発揮する。

▼レシピ

蒼い鉱石 [コア素材] (140G) + カイトシールド (220G) + [魔触媒9] (90G) × 3 + 製作費 (310G)

夢魔のクローク

ランク：9 タグ：[補助装備] [外套] [非売品] [M6] 価格：1330G

【物理防御力】2。【魔法防御力】2。あなたが取得している「支援」「援護歌」タグを持つ特技はSRが+1されているものとして扱う（最大SRを超えても良い）。あなたの攻撃の対象が「放心」「惑乱」「重篤」状態だった場合、その対象へのダメージロールに+2Dする。

▼解説

人の夢を渡り歩く妖精がまとうとされる魔法の外套。装備者に、敵の心の隙を的確に読み取る能力を与える。

▼レシピ

妖夢の残滓 [コア素材] (140G) + 蒼い鉱石 [コア素材] (140G) + ケープ (170G) × 3 [魔触媒9] (90G) × 4 + 製作費 (180G)

◆ 夢魔のクローク

〈夢魔のクローク〉は敵の弱体化が得意な〈付与術師〉や〈吟遊詩人〉にとって憧れのアイテムのひとつだ。しかし製作には入手困難なコア素材が二つ必要であることから、実際に入手できる者は決して多くない。〈夢魔女グルディーニャ〉が登場するダンジョンでは、これら二つの職業が募集したパーティーが長時間キャンプしているのがお決まりの光景だった。

黒大鷲のブーツ

ランク：9 タグ：[補助装備] [脚部] [非売品] [M6] 価格：1320G

行動修正+6。〔起動：行動〕あなたの《ダッシュ》と同時に使用する。その移動は〔瞬間転移〕となる。シナリオ1回使用可能。

▼解説

大鷲の翼をあしらい、風を操る魔法を込めたブーツ。瞬間的に跳躍し、空中を高速で移動することができる。

▼レシピ

巨大な風切り羽〔コア素材〕(140G) + グリーブ(130G) × 3 + [魔触媒9](90G) × 4 + 製作費(430G)

アーンダラスの鋼殻鎧

ランク：9 タグ：[重鎧] [非売品] [M6] 価格：1610G

【物理防御力】29。【魔法防御力】12。行動修正-2。あなたはシーン開始時に〔軽減(至近以外からの攻撃)：10〕を得る。〔起動：行動〕あなたの〔構え〕タグを持つ行動と同時に使用する。あなたが次に行くダメージロールに+5する(この効果はCSとして扱い、効果が一度発揮されると解除される)。

▼解説

鋼竜の甲殻から削り出した欠片を用いて作成された鎧。装備者の意思と連動して鎧の甲片は形状を変え、使用者の攻防を補助する。特に〈戦士アーキ職〉と相性が良く、基礎性能が高いためこの鎧を愛用する〈冒険者〉は多い。一方で過去の著名プレイヤーが愛用したことから同じルックスになるのを避ける意味できらうものも多いようだ。

▼レシピ

鋼の竜殻〔コア素材〕(180G) + ラメラーマー(530G) + アイアンシールド(150G) + [魔触媒9](90G) × 3 + 製作費(480G)

風の片守り

ランク：10 タグ：[補助装備] [腕部] [非売品] [M6] 価格：1630G

【魔力】+3。回復力+5。〔起動：イニシアチブ〕あなたは即座に《ヒール》を使用する。シーン1回使用可能。

▼解説

渦巻く風の刺繍が施された籠手。仲間が危機に瀕した際に、一時的に装備している人物の詠唱速度を高める効果がある。

▼レシピ

七色の透明捻子〔コア素材〕(180G) + アームガード(120G) × 2 + 加速の巻物(初級)(45G) × 2 + [魔触媒10](110G) × 5 + 製作費(570G)

夢魔姫の鎖 リボン オブ リリス

ランク：10 タグ：[補助装備] [魔石] [非売品] [M5] 価格：1460G

【魔力】22。〔起動：行動〕あなたが〔魔法攻撃〕を行なうのと同時に使用する。その〔魔法攻撃〕で〔放心〕〔硬直〕〔委縮〕を与えた場合、さらに〔重篤〕を与える。あなたは〔追撃：20〕を受ける。

▼解説

血と闇が溶けたあつた深い色合いの、精巧な鎖を意匠とする指輪。その指輪からあふれ出る魔力は、精神に干渉する系統の魔法の効果を飛躍的に強化する。状態以上攻撃を与えた場合、リスクと引き換えに強化する能力を持つ。特に大規模戦闘使用での人気が高く、レイダー御用達アイテムだ。

▼レシピ

漆黒の破片〔コア素材〕(180G) + 黄の指輪(360G) + 瘧毒(中級)(140G) × 2 + [魔触媒10](110G) × 2 + 製作費(420G)

棘尾の握り手

ランク：10 タグ：[片手] [槌斧] [電撃] [非売品] [M6]
価格：1550G

【攻撃力】18。命中修正-1。行動修正-1。射程：至近。[自身：ヘイトトップ] この武器による[白兵攻撃]のダメージに対して[軽減(電撃)]は無効となる。[起動：ダメージ適用直後] 攻撃の対象のうち1体を2Sqまで[即時移動(強制)]させ15点の直接ダメージを与える。このダメージは二次対象が[防御判定]に失敗したかのように[弱点]を起動する。シーン1回使用可能。

▼解説

〈鋼尾翼竜〉の棘を握りしめている拳を模したピック。真に豪胆なる戦士が振るうとき、その棘は本物の同様に紫電を放ち敵を打ち抜くという。

▼レシピ

紫電の鋭棘[コア素材] (180G) + モーニングスター(200G) + 破裂剤(中級) (100G) × 3 + [魔触媒10] (110G) × 3 + 製作費(540G)

プリズマティック・メイル

ランク：10 タグ：[重鎧] [非売品] [M5] 価格：1730G

【物理防御力】35。【魔法防御力】15。行動修正-2。[起動：インスタント] あなたが受けている[追撃]1つを解除し、同じ強度を持つ[障壁]を得る。シーン1回使用可能。

▼解説

鎧を構成する鉄片の一つ一つに、衝撃の方向性をずらす魔法を込めたラメラーマー。攻撃で受けた衝撃を溜め込み、反転させて、次に襲ってくる攻撃を相殺することができる。

▼レシピ

偏属性魔法結晶[コア素材] (220G) + ラメラーマー(530G) + 茜の護符(140G) + [魔触媒10] (110G) × 3 + 製作費(510G)

縛魂の王錫

ランク：10 タグ：[片手] [杖] [非売品] [M5] 価格：1550G

【攻撃力】9。【魔力】20。行動修正+2。射程：至近。[起動：本文] あなたが[魔法攻撃]によってエネミーを[戦闘不能] [死亡]状態にした時起動する。あなたの行なう[魔法攻撃]のダメージロールには+ (倒したエネミーのCR×2+5)する。この効果はCSとしてあなたの次のメインプロセス終了時まで持続する。

▼解説

恐ろしい死の秘術を我が物にした魔術師が作り上げたというワンド。その力によって倒れた敵の魂を捉え、使い手にさらなる力をもたらす。

▼レシピ

鮮血の宝玉[コア素材] (220G) + シーダーのスタッフ(400G) + 招命の宝珠(初級) (20G) × 4 + [魔触媒10] (110G) × 3 + 製作費(520G)

マーヤーの戦装束

ランク：10 タグ：[中鎧] [非売品] [M4] 価格：1450G

【物理防御力】24。【魔法防御力】16。あなたが取得している《モビリティアタック》《ライトニングステップ》のSRは+1されているものとして扱う(最大SRを超えても良い)。あなたが使用する《リタルダンド》の移動距離は+1Sqされる。

▼解説

伝説の戦場詩人が愛用したとされる鎖帷子。魔法による軽量化と独特の構造で、機動的な戦術をとるときに最大の効果を発揮する。

▼レシピ

破軍の戦帯[コア素材] (220G) + チェインシャツ(490G) + [魔触媒10] (110G) × 3 + 製作費(410G)

友なる羽根

ランク：10 タグ：[補助装備] [頭部] [非売品] [M4] 価格：1140G

あなたはシーン開始時に[軽減(竜、巨人、精霊)：20]を得る。あなたが取得している《ヒーリングライト》《ヒーリングウィンド》《快癒の祈祷》のSRは+1されているものとして扱う(最大SRを超えても良い)。

▼解説

自由なる魂の象徴である羽根に魔力を込めて作成した頭飾り。仲間との魂の結びつきを強め、癒しの魔法を強化する効果がある。

▼レシピ

派手な羽根飾り [コア素材] (220G) + フェザーハット (50G) × 2 (100G) + 鉢がね (80G) × 2 + [魔触媒10] (110G) × 3 + 製作費 (330G)

光の格子 ラティス・ルミナス

ランク：10 タグ：[補助装備] [非売品] [M5] 価格：1400G

[起動：イニシアチブ] あなたは[障壁：60]を得る。シナリオ1回使用可能。[CR21] このアイテムの効果を使用できない。

▼解説

強力な守りの魔法が込められた護符。特定の呪文を唱えることで、装備者を輝く格子状の障壁が覆い、様々な危険を受け止める。大規模戦闘でしか得られないレアなアイテムではあるのだが、大規模戦闘クラスのダメージには対応できない。しかし、とっさの動作で起動できるこのアイテムは〈大災害〉以降、評価の跳ね上がったものの一つだ。なお、障壁が喪われるとき、ガラスが砕けるような音がするところから「バリアー」などとよばれていた。

▼レシピ

積層結晶体 [コア素材] (180G) + 茜の護符 (140G) + カイトシールド (220G) + [魔触媒10] (110G) × 4 + 製作費 (420G)

オチューンの金庫

ランク：10 タグ：[靴] [非売品] [M4] 価格：1120G

あなたは[所持品スロット]を10個持つ。このアイテムで得た[所持品スロット]にあるアイテムは「消耗表」の影響を受けない。[起動：プリプレイ] あなたが使用可能なアイテムランク以下の「回復薬(等級問わず)」を1つ手に入れる。

▼解説

所有者が特定の合言葉を唱えなければ口が開かない肩掛けの収納鞆。死亡したり無力化されても中身が奪われない金庫のような特性は商人御用達。

▼レシピ

魔導錠 [コア素材] (180G) + 防水バッグ (70G) + ポーションホルダー(中級) (240G) + [魔触媒10] (110G) × 3 + 製作費 (300G)

ミノスの粉碎者 ミノスマッシャー

ランク：10 タグ：[両手] [槌斧] [非売品] [M6] 価格：1770G

【攻撃力】34。命中修正-2。行動修正-2。射程：至近。[起動：ダメージ適用直後] この武器による[武器攻撃]でダメージを与えた時に使用する。攻撃の対象に[弱点(物理ダメージ)：7]を与える。1シーン1回使用可能。

▼解説

ミノタウロスチャンピオンの操る巨大な戦鎚を加工し、〈冒険者〉に扱えるようにしたもの。その圧倒的な質量は、直撃すれば敵の鱗や鎧をやすやすと粉碎する。

▼レシピ

戦王の角 [コア素材] (220G) + ヘヴィメイス (380G) × 2 + [魔触媒10] (110G) × 3 + 製作費 (460G)

知られざる力の担い手「ウェストランドの伝統」

〈大災害〉の混乱期を抜け出した現在、〈冒険者〉の間では様々なサブ職の価値が発見されたり新たな使い道が作り出されていっているが、サブ職には〈大地人〉の文化に深く関わるものも存在している。ここでは〈大地人〉の社会や生活、あるいは古代からの技術や伝統と関わりのあるサブ職を紹介していく。

〈海賊〉

〈海賊〉は、船舶や航海に関する行動を得意とするロールプレイ系サブ職業である。

〈エルダー・テイル〉発祥の地である北米サーバーのオリジナル仕様では、〈海賊〉にあたる〈パイレーツ〉がメイン職として存在する。しかし、これはヤマトサーバーでは固有職の〈武士〉となっている。このため、ユーザーの希望により、サブ職業として〈海賊〉が実装された経緯がある。

このサブ職業の特技は大きく分けて2種に分けることができる。一つは海上や船上、水上での戦闘時に有利な補正を得られる局地的な戦闘補助特技。もう一つは、船を操作したり地図の使用や宝探しなどに関わる、戦闘以外の場面で役立つ補助特技だ。

また、他のロールプレイ系サブ職業と同様の典型的な特典として、〈海賊〉のイメージに合った、海賊帽や眼帯といった特徴的なデザインのアイテムを獲得することもできる。

セルデシアにおける〈海賊〉

〈セルデシア〉における〈海賊〉は、大きく2つに分けられる。

海で暴行略奪を働く犯罪集団としての〈海賊〉と、海洋の治安維持組織、傭兵集団である「私水軍」とでもいうべき〈海賊〉だ。

犯罪集団としての〈海賊〉は、海路を行く商船や港町を襲い、盗みを働く者たちである。主に小規模な集団が多く、各地で散発的な活動をしているものばかりだ。一定以上の規模になると、地元貴族らにらまれて討伐の対象となるか、その海域の治安維持組織として

の色が濃くなるからである。

こうした〈海賊〉討伐のため、集落の代表や商隊が外部から傭兵、〈冒険者〉を雇うことも多い。

犯罪集団とは一線を画した軍としての側面を持つ大規模な〈海賊〉組織として代表的なものに、〈ノイノウガ水軍〉がある。彼らは〈クマノ古森林〉にほど近い〈ノイノウガ港〉を拠点とする精強な猛者揃いの〈海賊〉集団だ。その旗印には初代当主が討伐したという九角の海獣が掲げられ、彼らの誇りの象徴となっている。

彼らの主な収入源は、交易に重要な海上の要所を抑えることで得ている通行料である。通行料を払った船に対し、〈ノイノウガ水軍〉は護衛と案内を行っている。ウェストランドとイースタルは現在、亜人間の発生によって陸路での大量輸送のハードルが高いため、多くの商船が彼らの護衛を受けている。

ウェストランドの〈ノイノウガ水軍〉と双壁をなす勢力として知られるのが、現実世界でいう八丈島〈オクタヴィア島〉を中心にイースタルで活動する〈オクタヴィア水軍〉だ。彼らは〈ノイノウガ水軍〉と比べ、より荒っぽい気風で知られ、彼らの言う「海の掟」を守らぬ者には容赦なく武力による制裁を加える。ただし、この「海の掟」は水棲エネミーを過剰に刺激せぬようにといった理由のある経験則の集積であり、彼らもまた海の守り手であることには変わらない。

また、少数ではあるが、普段は漁業を生業とし、必要に応じて地元の難所を渡す船を出す渡し守が〈海賊〉のサブ職業を得ていることもある。特にイセにはこうした地に根差す世襲の渡し守が各地で見られる。

ゲーム時代の〈海賊〉

ヤマトサーバーに〈海賊〉が実装されたのは、3番目の拡張パック〈銀のオデッセイ〉導入のタイミングだった。〈銀のオデッセイ〉は船舶や航海に関するデータ、コンテンツを多く含んだパックであり、こうした最新コンテンツの攻略に便利な〈海賊〉が一時的に大ブームを巻き起こし、〈海賊〉に転職するプレイヤーが続出した。しかし、これらのコンテンツが遊び

つくされると、海以外の場面でも活躍できる別のサブ職業に転職する者が多く、「総海賊時代」とすら言われたブームは一過性のもので終わった。

しかし、その能力以上に、〈海賊〉という響きに惹かれてこのサブ職業にこだわるロールプレイヤーも多く、固定的なファンも散見される。彼らはサブ職業の恩恵を得られる海辺を主な稼ぎ場とし、文字通り海のフィールドのエキスパートとなることが多い。以後も、時折追加される海洋系クエストでは、〈海賊〉が脚光を浴びることもあった。

〈海賊〉への転職条件は、メイン職業レベル30以上で、〈ノイノウガ水軍〉や〈オクタヴィア水軍〉といった各地の〈海賊〉組織と接触し、そこで試練を受けること。水棲エネミーの討伐や一騎打ちといったクエストをこなすことで一人前の〈海賊〉と認められ、転職可能となる。

また、このときにクエストを受けた勢力によってプレイすることができる固有クエストがあり、これも海洋冒険好きなプレイヤーには好評を博している。悪質な〈海賊〉を討伐する海戦や、ヤマト各地の〈水軍〉の勢力争いにまつわる冒険、隠された海賊王の宝を巡る船旅などが知られている。

◇ 〈大災害〉後の〈海賊〉 ◇

〈大災害〉後、〈海賊〉は〈大地人〉の関係において、様々な変化の影響を受けるようになった。

海に縁のない一般的な〈大地人〉にとって〈海賊〉とは、私水軍に所属するか、略奪をおこなう荒くれ者のイメージである。このため、陸の〈大地人〉の中には、〈海賊〉のサブ職業の持ち主と距離を置こうとする者も少なくない。

また、サブ職業転職クエストの性質上、〈海賊〉の〈冒険者〉はどこかの私海軍とコネクションを得ていることから、その勢力争いに巻き込まれることもできてきている。

蒸気船、精霊船といった〈冒険者〉らの発明が海的情勢を変化させるようになり、〈ノイノウガ水軍〉や〈オクタヴィア水軍〉といった〈大地人〉の〈海賊〉組織が縁のある（転職の際に試練を与えた）〈冒険者〉と接触しはじめるようになったのだ。その目的は、戦力の取り込み、情報の収集、または単なる好奇心な

ど、様々だ。

生産系サブ職業のように技術的なブレイクスルーを生み出すものではないながら、こうした社会的なうねりの中に置かれる〈海賊〉は、〈大災害〉後に注目を集めているサブ職業の一つである。

一方で〈冒険者〉のなかでは（他のあらゆるサブ職業に対してと同じく）この〈海賊〉へもさまざまな角度から研究が進められている。特技《グッドセイラー》は一部のモンスターに対しての効力上昇が確認され、海辺や船上で攻撃力確保に役立っている。

〈船乗り〉〈漁師〉など隣接するサブ職業の〈冒険者〉が船をしたてて海への冒険へ出かけることも増えている。アキバの食事情からして海洋タンパク質は非常に利益率の高い商売になりうるのだ。また、海洋モンスターの多くは食料アイテムのドロップ率が良いという事情もある。

グッドセイラー 戦闘特技

最大SR1 タイミング：常時
判定：判定なし 対象：自身 射程：至近

あなたのサブ職業が〈漁師〉〈海賊〉〈提督〉の場合に効果を発揮する。あなたは〔水棲〕タグを得る。あなたの攻撃の対象に〔水棲〕タグを持つキャラクターが含まれる場合、その攻撃のダメージロールに+10する。〔CR11〕ダメージロールに+10ではなく、+15になる。〔CR21〕+20になる。

▼解説

あなたは泳ぎの達人であり、また海や川といった水辺での戦いにも長けている。水の中はあなたの漁場なのだ。

◇ [魔具] タグの追加 ◇

新たなタグとして、〔魔具〕タグを追加する。〔魔具〕タグはおもにアイテムが持つタグの一種である。武器防具などの装備品ではなく、水薬などの消耗品でもない、その他の特殊な効果を持つアイテム全般につけられるタグであり、一部の特技の条件などに用いられる。

〈星詠み〉

〈星詠み〉は、天を行く星の道行きを読み解き、未知の事象を解き明かすサブ職業である。その知見は潮の満ち欠けや天候といったものにとどまらず、人や国家の運命すらも知りうるという。

サブ職業の能力としては〈占い師〉と〈学者〉の間のような性質を持ち、トラップや不意打ちなど危険の感知に補正のある占術要素と、地図系アイテムの鑑定、読み解きといった特定分野に限定された学者要素を兼ね備えている。また、天文学や占星術に関する専門家として、〈星詠み〉固有の能力も持つ。

セルデシアにおける〈星詠み〉

〈孤状列島ヤマト〉における〈星詠み〉は〈符術師〉とならび、聖職として認知されている職業である。これは、かつてヤマトを統一していた国家〈ウェストランデ皇王朝〉において、〈星詠み〉が国家繁栄の秘術とされる「久爾永の儀」を始めとした祭儀を執り行っていたことによる。星の軌跡を辿り、国に行く末を導く祭事を為す〈星詠み〉は、実務的な政事を為す〈貴族〉と表裏で統治を行う重要な存在だったのだ。

〈ウェストランデ皇王朝〉が滅んだ後、聖都イセにおける〈星詠み〉の宗主〈斎宮家〉が〈神聖皇国ウェストランデ〉を興してからは、さらにその傾向が強まった。人々の身近で辻占いをする〈占い師〉が俗に立つ側の占術の担い手だとすれば、〈星詠み〉は聖、あるいは政の側に立つ占術の代表なのである。このため、〈星詠み〉は多くがその職能組織に所属しているか、〈貴族〉のお抱えである。

〈大地人〉にとっての〈星詠み〉は占術師としてだけでなく、暦の作り手という面でも重要な職業だ。星の動きは時の流れと不可分であり、それを刻む暦を正確に作ることも、〈星詠み〉の役割なのだ。

また、天候の予測、潮の満ち干きの予想を得意とする〈星詠み〉もいる。少数派であるが、こうした特技を持つ在野の〈星詠み〉が行商人や〈海賊〉などに雇われていることもあるようだ。

ゲーム時代の〈星詠み〉

〈星詠み〉は、〈占い師〉または〈学者〉のいずれかのレベルを一定以上に上げることで転職可能となる特殊な上級サブ職業である。

〈星詠み〉が習得できる特技は占術系ならば〈占い師〉、知識系ならば〈学者〉にそれぞれ劣るため、ソロや少人数のパーティでもない限りは〈占い師〉と〈学者〉の2人を別々に揃える方が良いとされる。しかし、月齢や潮の満ち引きに影響を受けるという設定の時限クエスト、ダンジョンの周期を知ることができるなど、ユニークな能力も多く、特に不定期に発生する時限レイドについては〈星詠み〉がいない限り挑戦すら困難なケースもある。そうした難関クエストに挑戦する大規模戦闘系ギルドならば専属の〈星詠み〉を抱えていることも多い。

特殊なサブ職業であるため、〈星詠み〉が総人口に占める割合は決して多くはないが、その性質から人口の分布がソロプレイヤーや小規模ギルドと、大規模戦闘系ギルドの両極端に偏っているのが特徴である。

〈星詠み〉への転職クエストは、他の上級サブ職業と同様に、前提となるサブ職業のレベル要件を満たした上で、各地にいる〈大地人〉の〈星詠み〉と接触することで転職クエストを受けるといった一般的なものである。ただし、〈星詠み〉はヤマトにおける神職として特殊な立ち位置にあるためか、転職クエストを受けられる場所が聖宮イセなどヤマト全土で数ヶ所程度しか存在しない。また、クエスト内容は多くが聖域の祭儀の補佐というもので、供物の用意、祭具の手入れ、儀式中の裏方など、細かな段取りを要求されるため、そういった面でも転職のハードルが高い。一方で、クエスト中は限定の特殊な和風装束を身にまとうことができることから、このビジュアルに惹かれて転職に挑戦する者もいた。

〈大災害〉後の〈星詠み〉

〈大災害〉後に報告されている特技外の〈星詠み〉の影響に、「時間感覚の強化」「方向感覚の強化」が挙げられている。これは、暦や時の刻み、星の巡りを司る専門家というサブ職業のフレーバーが現実化したものではないかと予測されている。

〈星詠み〉はそのサブ職業のレベルに応じて、正確な時間のカウントや、方位の把握の正確性が増す傾向にあるようだ。〈機工師〉による機械的な時計や、〈地図屋〉による測量がまだ一般的ではない状態で、こうした能力はサバイバルを行う上で重要なものだ。大規模戦闘などの高難度の戦闘では、1秒単位の時間把握が生死を分ける場面もあり、〈星詠み〉の価値を高めている。

また、〈星詠み〉には〈機工師〉と組んで、各地の〈大地人〉貴族の領地にある巨大時計の調律を行う需要もある。調整した時計が正確な時を示しているか確かめることができるのは、〈星詠み〉なのである。海で暮らす漁師にとっては潮の満ち引きを知るために、農家にとっては種まきや収穫の時期を知るために〈星詠み〉の能力は役に立つ。幅広い立場の〈大地人〉にとって、特定の組織に属さない〈冒険者〉の〈星詠み〉は重宝する存在である。

緑の下の力持ちといった印象の強い〈星詠み〉の能力ではあるが、今アキバの街ではその力に大きな期待がかけられている。世界各地を繋ぐ瞬間移動装置である〈妖精の輪〉の転移法則の解明に、彼らの特性が役立つのではと考えられているからだ。

〈妖精の輪〉は月齢と星の巡りに影響を受けてその転移先を刻々と変えるとされる。このため、データを一定量集積すれば〈星詠み〉がその法則性を読み解くことも可能なのではないかとされているのだ。

インスピレーション 一般特技

最大SR1 [準備] タイミング：メジャー
判定：判定なし 対象：自身 射程：至近 制限：シナリオ1回

あなたのサブ職業が〈占い師〉〈星詠み〉〈学者〉の場合使用可能。あなたはGMに質問を1回行なうことができる。GMは「はい」「いいえ」「どちらでもない」のいずれかで回答すること。GMは答えたくない場合、回答を拒否してもよい。回答を拒否された場合、あなたの【因果力】は+2される。

▼解説

積み重ねた知識、あるいは天啓じみた直感などにより、真実に近づく特技。

〈魔具工匠〉

〈魔具工匠〉は、「魔具」と呼ばれる分類のマジックアイテムの専門家である。「魔具」とは、武器や防具などの装備品でも、薬などの消耗品でもない、多様な効果のあるマジックアイテム全般を指す。「空飛ぶ絨毯」や、「ごちそうの飛び出すテーブルクロス」

「馬車に変身するかぼちゃ」といった、童話や民話に登場するような魔法の道具の数々が、〈魔具工匠〉の専門分野なのだ。また、事前に様々な魔法を封じておき、その魔法を取得していない者でも使用できるようにする〈魔杖〉と呼ばれる希少なマジックアイテムも、有名な魔具のひとつである。

〈魔具工匠〉はこうした魔具を作り出すだけでなく、その使用回数を回復する修理や、効率よく使用する術に長けている。

これに加え、〈魔具工匠〉は、〈機工師〉が扱うことで知られる〈時計仕掛け〉に係る部品や、初歩的で小規模な〈機械仕掛け〉のペットアイテムを作り出すこともできる。

セルデシアにおける〈魔具工匠〉

ヤマトにおける〈魔具工匠〉の〈大地人〉は極めて希少な存在である。そこいらの村落に存在することなく、出会うことは非常に難しい。その数少ない工匠は大半が有力貴族の庇護下にあるか、人知れず隠遁し、信頼できる商人にその作品を売ることによって生計を立てている。

〈冒険者〉にとっては、マジックアイテムといえば強力な武器や防具のニーズが高い。しかし、〈大地人〉にとって、そうした強力過ぎる武装よりも、日常生活で応用の効く魔具の方が遥かに貴重なものとして需要があるのだ。このため、優れた〈魔具工匠〉は社会への影響が良かれ悪しかれ大きいため、世の表舞台に立つことが少ない。

古くから続く名門貴族は代々優れた〈魔具工匠〉を抱え、〈通話の水晶球〉や〈転移の護符〉といった、〈冒険者〉には製作できない独自の魔具を作らせている。

◆ ゲーム時代の〈魔具工匠〉 ◆

〈エルダー・テイル〉における〈魔具工匠〉は、〈錬金術師〉のレベルを上げることで前提条件を満たし転職可能になる上級サブ職業である。他の生産系上級サブ職業の例に漏れず、様々なカテゴリのアイテムを幅広く扱える〈錬金術師〉に対し、〈魔具工匠〉は魔具の扱いに特化した専門職となる。

魔具には、魔杖のような戦闘用のものもあるが、主なものは、大規模戦闘の報酬やエネミーからの戦利品として入手できる家具アイテムである。ゲームのBGMを鳴らすジュークボックス、絵が切り替わる額縁、一定時間で鳴り出すタイマー、シャンデリアなど、ギルドハウスを彩るインテリアのうち、特殊なエフェクトが発生するなどするレアなものが、魔具というカテゴリにくくられている。〈魔具工匠〉はこうしたアイテムを作成したり、設置や整備にかかる費用を軽減することができるのだ。

〈冒険者〉の戦闘能力を大きく引き上げる武器防具や、常に需要がある水薬などの消耗品と比べると、魔具はコレクターズアイテムとしての側面が強い。だが、だからこそ根強いファンがいたのも事実であり、〈魔具工匠〉は人口こそ少ないながらも活発な活動をしている。

レアなインテリアの素材入手には、大規模戦闘の攻略が必要なことから、〈魔具工匠〉にはメイン職業に熟達した腕のよいプレイヤーが多い。難度の高いクエストを攻略することが求められるため、レベル上げが困難なことで知られる〈刀匠〉などとは違った意味で「苦行職」と呼ばれることもある。

◆ 〈大災害〉後の〈魔具工匠〉 ◆

他の各種生産系サブ職業と同様、〈魔具工匠〉もまた、〈円卓会議〉発足後の発明ラッシュの恩恵を受け、多くの新たな魔具を生み出した。〈大災害〉前後で大きく評価が上がったサブ職業である。

その理由の一つは、魔具の価値が上がったこと。〈エルダー・テイル〉がゲームであった頃には見た目を楽しむだけの魔法のインテリアだったものが、実用品としての性能を発揮するようになったのである。

〈大災害〉後、特に注目を浴びたのは、とあるレイドモンスターがドロップする「ジャグジーつきの魔法のバスタブ」であった。自在に湯と石鹼を発生させるビジュアルが売りのインテリアアイテムが実際に利用可能となったという話は評判を呼び、このアイテムを所有するギルドには連日行列ができたという。〈大災害〉によりこの世界で生活するようになった〈冒険者〉にとって、住環境を強力にサポートする魔法の品は他に代えがたい価値があったのだ。

また、〈魔具工匠〉は既存の魔具や、〈時計仕掛け〉の技術を組み合わせることができる、応用性の高いサブ職業でもある。魔法的な側面からのアプローチ、古代アルヴ時代の遺産の技術、地球の知識を応用した科学技術を融合させ、〈鍛冶屋〉〈刻印呪師〉〈機工師〉などと連携することで、地球にもこれまでのセルデシアにも存在しなかったまったく新しい発明ができると期待されている。

なお、魔具の応用分野においてはミナミの躍進が目覚ましいとも言われている。〈大地人〉との共同研究が早くから行われているかの都市では、アキバで遅れていた魔法的な技術の集積がスムーズだったためである。

〈魔具工匠〉は様々な技術革新の中でも、大きな可能性を秘めた技術を担うこととなったサブ職業なのだ。

ミスクメイカー 一般特技

最大SR2 タイミング：プリプレイ
判定：判定なし 対象：自身 射程：至近 コスト：因果力1

あなたのサブ職業が〈魔具工匠〉〈刻印呪師〉〈錬金術師〉〈魔杖使い〉〈機工師〉の場合使用可能。IRが[CR-2(最低1)]以下の[魔石][魔具]タグを持つ一般アイテムを1つ手に入れる。[SR2]入手可能なIRはCR以下となる。[コネ：職人、蒐集家、魔法学者]因果力コストは1ではなく、0になる。

▼解説

様々な道具に魔力を込め、特殊な魔法の道具を作り出す特技。

ヤマト風土記

Culture, geography and folklore in YAMATO.

第四回「ウェストランデ南部」



◆ウェストランデ南部の地勢

神聖皇国ウェストランデ南部は、現実における三重と奈良および和歌山に相当する地域である。この地域は〈弧状列島ヤマト〉最大の半島でもあり、西に〈キノ水道〉を臨み、南は〈アサズの大洋〉、東を〈イセの海〉と三方を海に囲まれている。北部に近い地域はかつて〈神聖皇国ウェストランデ〉の首都であった〈古都ヨシノ〉が存在しており、さらに北上すれば〈キョウの都〉や〈ミナミ〉といったヤマトで最も繁栄している地域へと続くエリアとなっている。一方で南部全般に関して言えばその多くは険しい山地であり、特にその中心部である〈キシウ山地〉ともなると〈クマノ古森林〉に代表されるような人の手の及ばない危険な領域も含まれている。

半島の南部は〈キシウ山地〉として知られる広大な山地であり、〈クマノ大社〉のような古代アルヴや〈第一の森羅変転〉以前にその由来を持つとされる様々な遺跡と、ヤマト随一と言って差し支えないであろう巨大な森林である〈クマノ古森林〉、そしてそれらを徘徊する強大なモンスターで知られている。この一帯は〈冒険者〉の内でも特に腕に覚えのある者しか立ち入らない地域となっているのだ。

一方で、〈キョウ〉から〈聖宮イセ〉の一带を経て〈イセの海〉を横断するルートは、東西交易の重要な動脈として人の往来が盛んとなりつつあるエリアである。〈セキガハラ〉や〈廃都オオス〉といった危険なエリアを迂回する形で東へ向かうことができるため、〈大災害〉の混乱から抜け出して以降の物流に価値が見いだされつつあるヤマトでは重要な街道と見なされている。

◆ウェストランデ南部の気候

ウェストランデ南部は、ヤマト全体でみても年間を通して雨が降る日が多く、半島全体が豊かな森林におおわれている。

〈古都ヨシノ〉や〈聖宮イセ〉の周辺ではこれら生長の早い〈ウェストランデシーダー〉といった木々が容易に利用できる材木として用いる。一方、未踏の地となって久しい〈クマノ古森林〉も木々生い茂る深い山野であることに違いは無いが、こちらは熟練の〈冒険者〉であっても安全とは言えない高難易度ゾーンである。数十メートルに達する〈ヤグラアカガシ〉がそびえ立ち、その下層に鬱蒼とした〈ドラゴンホイスクー〉や〈プラムモス〉などが群生地を作り上げている。これらの植物は入手が非常に困難なのも確かだが、その危険に見合うだけの強力なアイテムを作成するための素材であることも確かなのだ。西における唯一にして最大の〈冒険者〉ギルドである〈Plant hwyaden〉は強力な〈冒険者〉の一団を編成して採集活動を行っており、〈大災害〉以前をはるかに上回る効率で素材収集を行なっている。

〈キシウ地方〉は嵐に見舞われることの多い土地としても知られている。特に半島の東部、〈聖宮イセ〉や〈イセの海〉に近いエリアはその傾向が顕著で、単なる気象とは異なる突発的な時化や暴風雨に襲われるのだ。〈聖宮イセ〉の住民たちはこのことを良く知っており、気候の変化に非常に敏感である。情報に聡い交易商人たちもこの事情を良く理解しているため、〈イセの海〉を渡る際には海に詳しい専門家の手を迷わず借りる。僅かな支出を惜しめば、海の藻屑となることで不足を支払う事にもなりかねないからである。

◆ウェストランド南部について

ウェストランド南部は〈神聖皇国ウェストランド〉にとって、歴史上決して無視することのできない聖域としての一面を持っている。その中心に近い〈古都ヨシノ〉は〈ウェストランド皇王朝〉時代の首都であり、いまでこそかつての栄華の面影をかすかに残すのみだが、その住人には未だに脈々と古き血を守りつづけている者たちもいる。〈古都ヨシノ〉には古き魔法と忘れ去られた鍛造の業を伝える〈大地人〉の職人がわずかながら存在しており、彼らの作るアイテムは高位〈冒険者〉にとっても有用な程である。

もう一つの聖地〈聖宮イセ〉の存在も重大な意味を持つ。かつて存在した〈ウェストランド皇王朝〉は〈第一の森羅変転〉によって滅亡したが、その血統は当時〈聖宮イセ〉に逗留していたことで難を逃れた〈斎宮家〉によって保たれたのだ。〈神聖皇国ウェストランド〉の頂点である〈斎宮家〉の源流として〈聖宮イセ〉とそこに仕える者たちは神聖な役割を担っているとされている。

◆ウェストランド南部のモンスター

ウェストランド南部は地域によってモンスターの脅威が大きく異なる。〈キョウの都〉に近い北側や〈聖宮イセ〉周辺は草食動物などが中心であり、危険度は低い。しかし〈古都ヨシノ〉以南のエリアになると話は全く異なる。〈クマノ古森林〉をはじめとする〈キシユウ山地〉では〈フルムーンベア〉に代表される強力な動物型のモンスターや〈ヘルエミッサリー・スパイダー〉といったモンスターが跋扈し、熟練の〈冒険者〉でも対処は困難だ。また〈ロータス・ベイسن〉は天狗の一大拠点となっており、縄張りに踏み込んだ〈冒険者〉が全滅することもあるという。

しかしこれらの危険は、裏を返せば有用な素材が採取できるという事でもある。〈大規模戦闘〉を主眼として活動するような歴戦の〈冒険者〉ともなると、〈クマノ古森林〉へ素材集めに向かう事もあるという。

この地においては海もまた危険だ。特に西部・南部の沿岸はフォーランド由来と思われる巨大水生生物が支配する荒れ海となっており、往来は困難である。



◆聖宮イセ

〈聖宮イセ〉は〈キシウ地方〉の東端、〈イセの海〉と〈アサズの大洋〉とを分かち境界に位置する。周辺の寒村と比べればかなり大きな規模の街であり、街道も護衛を連れた〈大地人〉や少し旅慣れた〈冒険者〉であれば大して問題にならない程度のモンスターしか出現しないため、〈大災害〉以前はクエスト進行中に訪れた冒険者も多かった。

現在の〈聖宮イセ〉は単なる「イベント途上で立ち寄る街」という以上の役割を担いつつある。〈大災害〉を経て変化したものは数多にわたるが、その中でもあらゆる人々を巻き込んだうねりの一つ「流通」の重要な位置を占めているのだ。

〈ミナミ〉から〈アキバ〉へ至るルートはいくつか存在しているが、〈冒険者〉が一般に思い描くであろう〈セキガハラ〉や〈廃都オオス〉を經由し、〈アサズの大洋〉沿岸を進むルートは途上にある〈冒険者〉にとってすら危険なゾーンの存在から行商人たちの行路とするには不適なのである。そこで注目されたのが〈聖宮イセ〉を經由し、舟によって〈イセの海〉を横断するルートである。元々〈イセの海〉は内海で主に活動する水軍の末裔が盛んに活動する領域だったので、彼らの技術と設備はすんなりと〈イセの海〉の渡し、あるいは海賊として利用されるようになった。その影響で〈聖宮イセ〉は東へ向かおうという者たちが集う街としても発展しつつある。

一方で〈聖宮イセ〉の名は〈神聖皇国ウェストランド〉のルーツという意味でも非常に大きな意味を持っている。〈ウェストランド皇王朝〉の血を受け継ぐ〈斎宮家〉はかつてこの地を本拠としており、聖宮では今でも〈斎宮家〉に連なる者たちとして、多くの〈星詠み〉を擁している。彼らは星の動きから未来の知見を得る技術を古来より伝えており、彼らから得られる託宣は〈キョウの都〉に住まう元老院の貴族達に対しても少なからぬ影響力を持っている。

外界と隔絶した雰囲気を持ち、厳重な警護によって守られる〈聖宮〉と、大勢の商人や〈冒険者〉、そして時には〈海賊〉すらも往来する門前街、相反する強い個性を合わせ持つ〈聖宮イセ〉は聖と俗の交わる独特の活気によって発展しつつある。

◆クマノ古森林

〈キシウ山地〉の南部を占める〈クマノ古森林〉は、〈ヤマト〉最大級の森林ゾーンの一つである。

〈アサズの大洋〉から吹き寄せる風によって一年を通して雨の日が多く、〈ヤマト〉全土でも異様と呼べる巨大な樹木による森林が形成されている。

はるか天を衝く程に成長する〈ヤグラアカガシ〉は聖堂の列柱の如くそびえ立ち、その下層には鬱蒼とした低層木や〈ドラゴンホイスカー〉、あるいは〈プラムモス〉のような植物が地表を覆い尽くしている。これらの素材はいずれも〈クマノ古森林〉固有のもので、熟練の〈冒険者〉が用いるアイテムの材料として高い価値を持っておりその需要は大きなものだ。一方で〈ミナミ〉からは遠く離れ、安全な街道もないため需要に見合った物資の安定供給は個人の手では難しい。現在、西の〈冒険者〉たちは〈Plant hwyaden〉主導のもとで大規模な資源収集目的の集団を編成し、継続的な資源の供給を実現しつつあるという。

〈クマノ古森林〉は多種多様な植物が繁茂した豊かな自然を保っているが、一方でこの自然は凶暴極まりない生命力として表れてもいる。このエリアに出現するモンスターは〈フルムーンベア〉を代表としていずれも強靱な生命力、あらゆる侵入者を許さない凶暴性を備え、対処困難な独自の戦闘方法を駆使してくる。さらには一部の幻獣や精霊も現れ、いずれも熟練の〈冒険者〉であっても相手取るのに苦勞するほどの脅威であり、〈クマノ古森林〉の深奥への侵入を拒む強固な障害となっている。

数多の〈冒険者〉が目指す〈クマノ古森林〉の深部はただの森林ではない。そこには古代の遺産が眠るとされているいくつもの遺跡が存在しているのだ。例えば〈クマノ大社〉は古代アルヴの遺跡だが、その最奥部は一定期間のみ立ち入る事のできるダンジョンとなっており、ハーフレイド向けのクエストの一部として挑む事ができた。その他にもいくつもの遺跡や秘境が残されており、〈大災害〉以後未踏査になっている場所も多いのだ。



◆概要

〈蛇目女〉(ゴルゴン)は人間の女性に似た姿をした幻獣である。その姿の通り、ゴルゴンは基本的にすべて女性であり、男性型のゴルゴンは未だ目撃されていない。彼女らの頭には髪の毛の代わりに幾匹もの生きた蛇が生えており、絶えずうねうねとうごめいている。もっともよく知られている通常種はメデューサと呼ばれており、肉体的には人間に近いがその瞳に強力な邪視の魔力を秘めている。この瞳に見つめられたものは石化してしまうのだ。

メデューサ種の他に、ゴルゴンには大別して2つの亜種であるエウリュアレとステンノーが存在する。彼女たちはメデューサのような石化の魔力を持たないものの、エウリュアレ種は背中の中翼による飛行能力を有し、ステンノー種は下半身が四足獣になっており肉体的には最も強靱である。体長はメデューサとエウリュアレがおおむね人間大(つまり、1~2mほど)なのに対し、ステンノーは3mに達する者もいる。

ゴルゴンたちはほぼ例外なく排他的で偏執的な性格をしており、猜疑心が非常に強いことで知られている。彼女たちにとって仲間とは自分の姉妹たちだけであり、その他は全て、敵か下僕か奴隷なのだ。〈冒険者〉たちは手ごわい敵と見なされており、襲撃に対抗するため、棲み家の周りには悪辣な罠や手下を配置していることがほとんどである。一方で、自分たちより脆弱な〈大地人〉やゴブリン、コボルドなどの亜人間のことは劣った種族として見下しており、奴隷くらいにしか思っていない。この性質のため、魔法や武具を使いこなす高い知性を持つとはいえ、ゴルゴンとの対話や交渉が成立することはまず無いといっているだろう。万

一「話のわかる」ゴルゴンに出会ったとしても、それが罠である可能性を常に心しておくべきだ。

◆生活形態

ゴルゴンは主に、人里はなれた場所にある遺跡や廃墟、洞窟などを棲み家と定め、そこを中心に生活する。単独で暮らすこともあるが、ほとんどが最大10体ほどの家族単位であり、村や集落というようなものは存在しない。彼女たちには他の幻獣や亜人に対するカリスマのような特性があり、棲み家に他のモンスターを呼び集め、番兵や身の回りの世話をさせていることが多い。また、〈大地人〉をさらって奴隷にすることもある。

警戒心の強い彼女たちは棲み家を要塞化することに執心しているが、自身の生産能力は低いため、技術を持った者をさらって働かせる。奴隷の仕事の半分は防衛の強化、残り半分は食料の確保であり、ゴルゴンは下僕に対して冷酷な女王であるかのように振る舞うようだ。

ゴルゴンは雑食性であり、肉、魚、穀物と何でも食べるが、とくにブドウやリンゴなどの果実を好む。一部で噂されているように、石を食べるようなことはない。翼を有するエウリュアレ種や、踏破能力の高いステンノー種は自力で狩りをすることが多いが、肉体的に劣るメデューサ種は奴隷に任せるか、簡単な罠で野ウサギなどを取る程度だ。基本的に夜行性で夜目も利くため、日中は棲み家で眠り、日が落ちてから活動を開始する。

男性のいないゴルゴンだが、近年、母親が娘を産む胎生で増えることが判明した。このとき父親は必要とせず、時期が来ると勝手に身ごもるようだ。産まれた

子供は母親や姉妹に魔法や戦闘技術を教わりながら、幼女→童女→少女と段階を経て成長し、一人前になると親元を離れ独立する。排他的な彼女たちだが、姉妹と子供だけはとても大事にしており、独立の際に姉妹と一緒に旅立つ場合も多いという。

◆分布と生息域

ゴルゴンは棲み家と定めるに足る環境があればどこにでも棲みつくが、海岸線に近い場所に風や波の侵食でできた自然洞窟を好むものが多い。雑食性で好む食物や環境には個体差があるため、それぞれが自分に適した場所を探して棲みつくようで、特にゴルゴンが集中している地域といったものは確認されていない。

〈冒険者〉とゴルゴンが遭遇する状況はさまざまなものが考えられるが、たまたま遭遇する場合とこちらから討伐に出向く場合に大別できるだろう。前者の場合、〈冒険者〉がそれと知らず探索に向かった遺跡や洞窟がたまたまゴルゴンの棲み家であったというパターンが多い。彼女たちは〈冒険者〉を侵入者と見なし排除にかかるだろう。また、狩りや採集に出かけていたゴルゴンおよびその手下と遭遇することも考えられる。どちらにせよ戦闘を避けることは困難を伴うだろう。

後者の場合〈大地人〉の領域に独立したばかりの若いゴルゴンが棲みついたり、〈大地人〉が奴隷としてさらわれたりして安全が脅かされ、討伐の依頼が〈冒険者〉に出されるパターンが一般的だ。強力なゴルゴンは貴重な素材や魔法の品物を有している場合も多く、それらを求めて討伐に向かうこともあるだろう。だが、彼女たちは得てして狡知に長けた手ごわい敵だ。幼いメデューサでさえも、自らの可憐な容姿が〈冒険者〉に攻撃を躊躇させることを知っており、隙を突かれて石にされてしまった〈冒険者〉の例も複数報告されている。

また、複数の亜種のゴルゴンはときに手を結び「姉妹団」を結成することがある。協力することでお互いの欠点を補いあい、狩りや防衛の効率を上げるのである。こういった「姉妹団」を相手にする場合、〈大規模戦闘〉級のクエストに発展することも少なくはない。

◆〈蛇目女〉の作成

- ・推奨CR：6～12
- ・推奨するエネミータイプ：フェンサー（ステンノ）、スピア（エウリュアレ）、ボマー（メデューサ）

テンプレート

・小種族由来の自動取得特技

《蛇髪の護り》__常時__このエネミーは「硬直」にならない。

・デザイン時処理

このエネミーは「幻獣」「暗視」タグを得る。このエネミーの【魔法防御力】を-20%。

所持特技の例（フェンサータイプ）

《人馬乱撃》__「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。「確定効果」対象に「硬直」をあたえる。「マイナー」この特技は「対象：2体」となる。

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。この時ダメージ固定値部分は-（CR+2）される。

《蹂躪攻撃》__「白兵攻撃」__メジャー__対決（攻撃+／回避）__範囲（選択）__至近__【変数1】の物理ダメージを与える。対象が2体以上の場合、ダメージに+「対象の数×【変数2】」する。

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：このエネミーの（【STR】×5）を代入すること。

《暴走突進》__「移動」__ムーブ__自動成功__シーン1回__このエネミーは2Sqまで「即時移動」をしてもよい。この移動時に通過したSqから任意のキャラクターを選び、このエネミーが移動終了したSqに「即時移動（強制）」させてもよい。「マイナー」移動距離は+2Sqされる。「因果力1」再利用可能。

所持特技の例（スピアタイプ）

《鋭いかぎ爪》 __ [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。〔マイナー&達成値（攻撃↑+12）〕対象が〔手スロット〕に装備しているアイテム1つ（GMが選択）を足下に落とす。 {変数1}

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。

《暴風の翼》 __ [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。〔マイナー〕対象を1Sqまで〔即時移動（強制）〕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。

《舞い上がる翼》 __セットアップ__シーン1回__このエネミーは〔飛行〕状態となり〔回避判定〕に+1Dを得る。この効果はOSとして扱い、このエネミーが〔回避判定〕に失敗するまで持続する。

所持特技の例（ボマータイプ）

《石化の邪眼》 __ [特殊攻撃] [凝視] __メジャー__対決（固定値／知識） __広範囲20（選択） __至近__シーン1回__【ヘイト】が2以上の対象のみ選択できる。対象は〔行動済〕になり〔未行動〕になることができなくなる。この効果はBSとして扱うが、対象自身の行動および【因果力】の消費では解除できない。対象に【ヘイト】6以上の対象が含まれる場合、この特技の使用回数は消費されず、使用回数を使いきっていても使用できる。

《貫きの邪眼》 __ [魔法攻撃] [精神] __メジャー__対決（攻撃↑／抵抗） __範囲（選択） __4Sq__ {変数1} の魔法ダメージを与える。〔達成値（攻撃↑+12）〕この特技のダメージは貫通ダメージになる。

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。

《攻撃の石化》 __判定直前__自動成功__シーン1回__〔武器攻撃〕に対する〔防御判定〕を行なう時に使用

する。判定の達成値に+2する。判定が成功した場合、〔武器攻撃〕を行なったキャラクターに〔萎縮〕を与える。〔因果力1〕再利用可能。

ドロップアイテムの例

赤光珠の瞳、月長石の瞳、蛇眼の翡翠、蛇眼の琥珀、青銅の手袋、蛇髪束、鋼羽毛、邪羽衣、獅子爪、輝蹄鉄、などがある。

オリジナルのエネミーを作るならば、まずは作成するエネミーのCRとエネミータイプを決定する。〈ゴルゴン〉族は通常種である〈蛇眼魔女〉メデューサがボマーに対応しており、種族の大部分を占める。そのほかに、亜種として背に翼のある〈蛇眼天女〉エウリュアレがスピア、下半身に四足獣の体躯を持つ〈蛇眼鬼女〉ステンノーがフェンサーに対応している。名前は〈蛇眼～女〉或いは〈～の蛇眼魔女〉などとするのが手軽だろう。

ウエンズディ7

(http://lhrpg.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見つけたら、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、〈ゴルゴン〉族の場合タグは〔幻獣〕〔暗視〕をもつ事になる。

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。

〈双剣の蛇眼鬼女〉 ステンノー・ツインソード

ランク：6 [幻獣] [暗視] 識別難易度：8

【STR】4 【DEX】3 【POW】2 【INT】3
【回避】3+2D 【抵抗】2+2D
【物理防御力】15 【魔法防御力】8
【最大HP】95 【ヘイト倍率】×2
【行動力】5 【移動力】2

▼特技

《蛇髪の護り》__常時__このエネミーは [硬直] にならない。

《双剣の攻撃》__ [白兵攻撃] __メジャー__対決 (6+2D/回避) __単体_至近_ [25+2D] の物理ダメージを与える。 [確定効果] 対象に [硬直] をあたえる。 [マイナー] ダメージに+5。

《すり抜ける突進》__ [移動] __ムーブ__シーン1回__このエネミーは直後のマイナーアクションを1回失う。このエネミーは4Sqまで [即時移動] をしてもよい。この時、移動を終了するSqが最初のSqから2Sq以上離れるように移動しなければならない。このメインプロセスで使用する《双剣の攻撃》の対象を「《すり抜ける突進》中一度でも同じSqになったキャラクターから選択」に変更する。 [因果力1] 再利用可能。

▼ドロップ品

1~4：獅子爪 [魔触媒6] (50G)
5~6：月長石の瞳 [換金] (90G)

▼解説

下半身が獅子になっているステンノー種のゴルゴン。上半身は露出度の高い毛皮の衣装をまとった野性的な美女の姿をしている。両手に1本ずつ携えた片手剣を軽々と振り回し、息もつかせぬ華麗な連続攻撃で獲物を仕留める。獅子の機動力と瞬発力を生かし、間合いを一気に詰めてすれ違いざまに双剣で敵を切り刻む戦術を得意とする。

狩りや戦いを楽しむ性質があり、手下や罠を使うよりは自分自身で白兵戦を挑むことを好んでいるようだ。

〈冷血の蛇眼魔女〉 メデューサ・クールブラッド

ランク：10 [幻獣] [暗視] 識別難易度：10

【STR】4 【DEX】4 【POW】5 【INT】5
【回避】4+2D 【抵抗】5+2D
【物理防御力】16 【魔法防御力】19
【最大HP】66 【ヘイト倍率】×4
【行動力】8 【移動力】2

▼特技

《蛇髪の護り》__常時__このエネミーは [硬直] にならない。

《氷雪の冥嵐》__ [特殊攻撃] [冷気] __メジャー__対決 (6+3D/抵抗) __広範囲3 (選択) __4Sq__対象に [追撃] を与える。その強度は [このエネミーのいるSqから対象のいるSqまでのSq数×10] に等しい。 [マイナー] 与える [追撃] の強度に+10する。

《攻撃の石化》__判定直前__自動成功__シーン1回__ [武器攻撃] に対してこのエネミーが [防御判定] を行なう直前に使用する。+2を得て判定する。また、 [防御判定] に成功した場合、 [武器攻撃] を行なったキャラクターに [萎縮] を与える。 [因果力1] 再利用可能。

▼ドロップ品

1~3：蛇眼の翡翠 [換金] (80G)
4~5：蛇髪束 [魔触媒10] (110G)
6：垣間見の巻物 (中級) (p221) ×2

▼解説

伶俐な美女といった外見のメデューサ種のゴルゴン。魔力に優れ、冷気の魔法を使いこなす。性格も冷酷非情かつ頭脳明晰であり、手下を駒のように使い捨てながら確実に敵を追い詰めてゆく。自らが戦う際には、広範囲に吹雪を巻き起こす魔法で獲物を凍てつかせつつ、石化の視線によって身を護る攻防一体の戦術をとる。滅多なことでは動揺しないという設定で普段は無表情なのだが、ダメージを受けた時のモーションが意外とかわいい、と一部で評判であった。

《純真の蛇眼天女》 エウリュアレ・イノセントアイ

ランク：8 [ボス] [幻獣] [暗視] 識別難易度：9

【STR】4 【DEX】5 【POW】3 【INT】3

【回避】5+2D 【抵抗】3+2D

【物理防御力】18 【魔法防御力】12

【最大HP】156 【ヘイト倍率】×7

【行動力】8 【移動力】2 【因果力】4

▼特技

《近衛兵配置》__常時__このエネミーはシーン登場時に「CR8以下の[自然][人間]タグを持つ通常エネミー2体」を任意の位置に配置できる。配置する通常エネミー1体は「CR8以下の[自然][人間]タグを持つモブエネミー2体」に置き換えても良い。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。

《蛇髪の護り》__常時__このエネミーは[硬直]にならない。

《再行動Ⅱ》__本文__単体__4Sq__ラウンド1回__対象が[行動済]になった時に使用する。対象は即座に[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。

《女王のかぎ爪》__[白兵攻撃]__メジャー__対決(6+3D/回避)__単体__至近__[60+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー&達成値18]対象は[行動済]になる。[クリティカル&自身：飛行]このエネミーと対象は即座に3Sq[即時移動(強制)]する。移動先は同じSqでなければならない。

《舞い上がる翼》__セットアップ__シーン1回__このエネミーは[飛行]状態となり、[回避判定]に+1Dを得る。この効果はOSとして扱い、このエネミーが[回避判定]に失敗すると解除される。[因果力2]再利用可能。

《大空の覇者》__クリンナップ__自動成功__このエネミーのBSを2つ解除する。[自身：飛行]「対象：4体/射程：3Sq」の対象(ただし至近距離にいるキャラクターは対象にできない)に20点の直接ダメージを与える。

▼ドロップ品

1~3：邪羽衣[魔触媒8](70G)×4

4~6：青銅の手袋[換金](430G)

固定：宵の金緑石[コア素材](140G)

▼解説

純白の翼と豊満な肢体を持つおっとりした美女の容姿をしたエウリュアレ種のゴルゴン。外見とは裏腹に精神的にはやや幼く、あどけない子供のような言動が特徴。その純真な魅力によって、野生の動植物モンスターはおろか〈冒険者〉すらも魅了して従えている。戦いとなると、無邪気な殺戮者の面をあらわにし、大ぶりのナイフを鉤爪のごとく振りかざして空中から襲い掛かってくる。とくに急降下からの突進は脅威で、まともに受けると衝撃で動けなくなってしまうほどだ。遊び感覚で執拗に獲物をいたぶってから抉り殺すこともある危険な敵である。



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ゲ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。

Vol.4 街の太公望

◆釣れてます？

できるかな66へようこそ。今回お届けするのは特殊イベント表「海釣り」&「街釣り」です。水辺で釣りをするときや街でナンパしたい時にご利用ください。「釣り場があったら垂らしたい」それは釣り人共通のサガ。ちょっと時間の出来た休日の午後、もしくは冒険中の休息时间、のんびりと釣り糸をたらしてみてもいかがですか？早起きして朝マズメ、もしくは夜釣りもいいですね。

釣る対象は何も水の中とは限りません。アキバの通りを泳ぐ色とりどりの熱帯魚（比喻表現）を言葉のルアーで誘ってみるのも立派な釣りといえるでしょう。街釣りの巨匠とともに、武器を花束に持ち替えて、人波に揺らめくロマンを追い求めてみるのもまた一興。

果たして何が釣れるのか、結果はダイスを振ってのお楽しみ。

運命は賽の目とともに。

◆表の使い方

通常は2Dを振って結果を求めますが、有利なときは+1~+3、不利なときは-1~-3程度の修正をGMが与えてもいいでしょう。サブ職で有用なものは+1~+2です。

純粹に釣りとして楽しむほかにも、NPCとの出会いやコネを持つきっかけに使う、といった応用もできるかもしれません。表の結果を増やして男性キャラとも出会えるようにすると、需要が増えるかも……？

◆海釣り

出目	効果
0以下	サファギンが釣れた。周囲は大騒ぎになってしまう。あなたと仲間全員は「疲労：40」を受ける。

1	船幽霊が釣れた。ヒシャクに穴を開けろ！余りの不運に【因果力】-1。
2	巨大なウミウシが釣れた。紫の霧を浴びて「衰弱：20」を受ける。
3	やった！クラゲが釣れた（毒があってタベラレマセン）。
4	穴の開いた長靴が釣れた。「破損」タグの付いた〈持久のブーツ〉を手に入れる。
5	ハゼが3D匹つれた。から揚げがおいしい！
6	メバルが3D匹つれた。マイハマ名物メバルフライ。
7	アジが2D匹つれた。干物にすれば保存性もOK。
8	焼き魚の王様（シロエ談）サンマが1D匹つれた。大根を寄越せ！
9	カレイが1匹つれた。煮物にすればほくほくだ。
10	イシダイが釣れた。塩焼きが捗る。美味しいぞ【因果力】+1。
11	サーモンが登場。一人じゃ食べきれそうもない。「疲労」が30点回復する。
12	マグロが釣れた。やった！IRがあなたのCRまでの「食料」タグを持つ一般アイテム2つを入手してよい。どちらもマグロがたっぷり入っている。
13以上	レイドボス級の巨大伊勢海老が釣れた。海から黒い竜が現れて戦闘になる！【因果力】3点を支払うこと。足りないPCは「戦闘不能」になる。く、食われるー！？

◆街中での釣り

街中での釣りは川釣り、海釣りとはまた違った技術と仕掛けが必要だ。アキバの街で最も有名な巨匠「帽子の若旦那」によれば街中での釣りは観察力と忍耐力が最も必要であるのだという。

「毎日毎日人の流れとスカート丈が違う。素人にはできない」

今日は週末。彼は花束を〈ダザネックの魔法のカバン〉に詰めギルド会館前の広場へと向かった。基本的な釣り場は決まっているが、最近の女の子は独自性のある生活スタイルを送っていることも多い。多々良をデートに誘って平手打ちを食らったのもよい思い出だ。「やっぱり冬のナンパはキツイね、愚痴ってもしかたないんだけどさ」

今、一番の課題は合コンのネタ切れだと巨匠は語る。〈大災害〉当時は孤独でふるえていた釣り仲間の多くも、最近では皆ステディな彼氏や彼女ができてしまったのだそうだ。

街釣りは一人ではできない。ナンパも、合コンもそれは同じだ。孤独な魂が惹かれあわなければだめなのだ。寒い冬の朝にはそれが身に染みる。

「彼女、ほしいですね。ミノリちゃんどうか」

そんな夢をてらいもなく語る彼の横顔は、大ギルドのマスターのそれであった。明日も、明後日もその姿は変わらないだろう。

◆街釣り

出目	効果
0以下	ソウジロウが通りかかった。君の持っている異性に対する好意的なコネクションひとつが喪われる。仕方ない。ソウちゃんだもん。
1	すごい美人が釣れた……と思ったらなんだか上手く丸め込まれていろいろ買わされていた、〔消耗表：金銭〕を振る。諦めないなら君が納得するまで何度ふってもよい。
2	カラシンが女性をお茶に誘っているのに出くわした。アイコンタクトで慰めあった。

3	痴漢に間違われる。君はチケット消費なく可愛いヒロインとのコネを取得するが関係は「クズに対する軽蔑」だ……。
4	召喚術師の従者だった。凶悪なロリータに肋骨を蹴り折られ〔重篤〕になる。
5	お子様が釣れた。〔食料〕を一つ失うか遊び相手になって〔疲労：15〕を受ける。
6	凄い美人に逆ナンパされる。ただし労働力として。君は次のシーン居なくなるか〔疲労：10〕を受ける。
7	隣の席のPLにナンパ台詞を言おう。相手が笑ったら【因果力】1を得る。
8	可愛い子に遭遇。スマイルもしてくれた！感謝の気持ちで君は10Gを募金する。
9	愛嬌のある娘さんに遭遇。おにぎりをわけてもらおう。具が好物で少しだけ幸福になる。
10	あれれ。ナンパ成功！アザーチケット1枚を支払えば、君はかわいい娘にコネクションをとっても良い。しかし娘さんの特徴はタグとして設定される。君以外のPLはひとつづつタグを考え娘さんに設定すること。
11	リーゼさんをナンパした。アザーチケットを払って無難なコネをとるか、もしくはお説教されて〔疲労：20〕をうける。
12	ドルチェさんに遭遇した。アキバの隠れた名店を案内してもらおう。次の機会には役に立つだろう。【因果力】+1。
13以上	濡羽様が釣れた。色々吸い取られてシオシオに。〔疲労：40〕を受ける。

これらのチャートはイベント表です。通常のイベント表と同様にシナリオ中で使用できます。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。



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です。今月もログホラの愛に満ちたたくさんのお便り、ありがとうございます。早速紹介していきますね！



PN. じょん

シナリオライブラリで使われているロゴやアイコンが欲しいです！ シナリオ作成に使いたいのので、配布してもらえるとうれしいです。テンプレートとかもあればありがたいです。ログチケットのエクセル or ワードデータとか。

ディベロッパーとしてバリバリ作業されているようで嬉しいですね。シナリオやログチケットといった様々な小物、ちょっと見栄えが良くなるだけでもぐっとセッションがリッチな気分になります。そんなわけで、開発チームの方をお願いしてみたいとおもいます！



PN. アニメ見てるよ

アニメに出てきたモブキャラを窓口に登録する計画とかありますか？ また名前や設定などを公開する予定はありますか？ エリッサさんのお力（権力）でどうかよろしくをお願いします。

モブキャラ、というのがどなたを指しているのかわかりかねますが、キャラクターの設定公開や冒険者窓口への登録については開発チームと相談してみますね。エリッサはただのメイドですので、権力というものとは縁遠いとは思いますが「何でも圧力鍋で煮ればOK」という偉大な先輩のお言葉もありますので、何事も挑戦ということで。

そういえば、4月末ごろに「アニメ完全資料集2」が予定されているとの情報をキャッチいたしました。七面体工房も全面協力とのことで、いろいろ情報が明らかになるかもしれません！



PN. 白竜寺

召喚術師のビルドについてなんですが、〈従者召喚：スケルトン〉や〈従者召喚：ファントム〉などアンデッド系の特技は更新する見込みがありますか？

もちろん召喚術師の特技拡張は将来の予定に入っております。とはいえ、召喚術師の特技は[精霊]や[不死]といったカテゴリ毎の掘り下げや拡張を行うと、量が多くなってしまいます。開発チームとしては、出来るだけ多くのプレイヤーへ向けたデータや記事を優先しているため、リソースを召喚術師のプレイヤーのためだけに割くのも難しいようです。リリース時期や媒体については開発チーム内でも相談中のようですね。



PN. にっきー

やいエリッサさんこんばんは。この間サークルで「ラグランダ再び」をプレイしました。なお左ルートの模様。ボスとの戦闘でひどい目にありました。プロップが本気出しすぎです。モンクが撃墜されました。あのシナリオつくったかたにドイヒーと言っておいてください。楽しかったです。

「ラグランダ再び」を堪能されているようで何よりです。作成を担当されたスタッフの方からは「時間は有限、前のめりの方が効率がいいぞ！」だの「勇気が最後の武器だ！」とかよくわからないことをおっしゃっていますね。「ラグランダ再び」は右と左の二つのルートから一つを選んで遊べます。左ルートはCR3対応、そろそろ様々な対応力で危機を乗り越えるシナリオになってきます。手ごたえは十分ですので、まだトライしていない方は是非セルデシア・ガゼット Vol. 01 をご覧くださいね！

おたより
Gazette
mailbox
ログホラ相談窓口
ルール疑問をエリッサと一緒に考える

ログホラ相談窓口は、エリッサがみなさまとログホラTRPGのルールで浮かんだ疑問について、ルールブックを開きながら考えるコーナーです。スムーズなセッションのため、今日もサクサク回答してまいります。

 P N. 暗がりで一撃
〈暗闇の帳〉や〈夜の闇〉が設置されている戦場で〈バグスライト〉等を使う場合について質問です。射線が切れている場所は当然対象にならずにプロップは残りますよね？

P 3 7 3に記載されている「広いプロップ」にありますように「連続した複数の設置場所にわたって配置されているプロップは、原則としてひとつのプロップとして扱う」こととなりますので、原則として《バグスライト》等の効果によって除去されるでしょう。例外的な処理が行われる場合、ディベロッパーがその内容をシナリオに記載しているはずですので、その指示に従って処理してください。

 P N. Lamy
[隠密]について質問です。ルールブックP.533にて、[隠密]の解除条件の1つが[ヘイトトップ]となっており、同Pに「その行動が終了した時点で解除される」とあります。[ヘイトトップ]状態で暗殺者の「クリープシェイド」を使用した場合、ムーブアクション（1つの行動）が終わった時点で[隠密状態]が即解除されるのでしょうか？

はい、その通りです。P 5 3 3の[隠密]状態の解除条件の内、「[通常移動] [即時移動]を行う」は《クリープシェイド》(P 1 4 9)の効果があるため適用されませんが、「[ヘイトトップ]になる」を満たしていますので、「[隠密]状態は、以下の条件のうち、いずれかひとつでも満たした場合、その行動が終了した時点で解除される」に従ってムーブアクション終了時に解除されます。

《クリープシェイド》は、ムーブアクションで移動する際には確実に[隠密]状態を維持することができるので、とても強力な特技と言えますね。なにせ[阻止能力]に捕まりませんし、どんなに混んだバーゲン会場でもすると抜けられますよ。

アカツキとPK
画:うみわたり



セルゲシア・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も大歓迎ですよ！しゅくん……っ。
<http://lhrpg.com/lhz/inquiry>

Celdesia Gazette
**セルデシア
ガゼット**

Vol.04 2015.03

編集後記

うーぶるぶる、もう3月だというのにまだまだ冷えますね。セルデシア・ガゼット Vol.4、いかがでしたか？ 今回はネームドアイテム大量追加ということで、スタッフみんなでデータとにらめっこの日々でした。皆さんの心にティンとくるアイテムが見つかりましたでしょうか？

来月はリプレイ発売直前ということで、特集もそれに関連したものになる予定です。お楽しみに！

スタッフ

表紙イラスト：蒼空キズナ

本文イラスト：神無宇宙 うみわたり 7Sided Work Shop

デザイン：7Sided Work Shop

図版作成：瑞川めえ

ライティング：相馬将宗、老朽区、大きな愚、さわめ、津軽あまに、7Sided Work Shop

編集：7Sided Work Shop

リンク



<http://1hrpg.com/>



<http://1hrpg.com/1hz/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://1hrpg.com/1hz/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