

LOG HORIZON

TRPG

セルゲシアガゼット

◀ Celdesia Gazette ▶



★ ◆ リプレイ発売直前企画！ & ミニ特集 ◆

にゃんこ亭の大冒険

— Adventures of Nyanco-Tei —

リプレイを書こうよ！

Vol.5

2015. Apr

Celdesia Gazette

セルデシア ガゼット

VOL.05 2015.04



キャラクターシートとダイス、そして気の合う仲間がいれば、いつでもどこでも、冒険の舞台に早変わり！

想像力とほんのちょっとしたダイス運をお供に、今日も冒険に出かけよう！どんな楽しい思い出が、待っているのかな……？

表紙:もっ

◆ リプレイ発売直前企画！ ◆

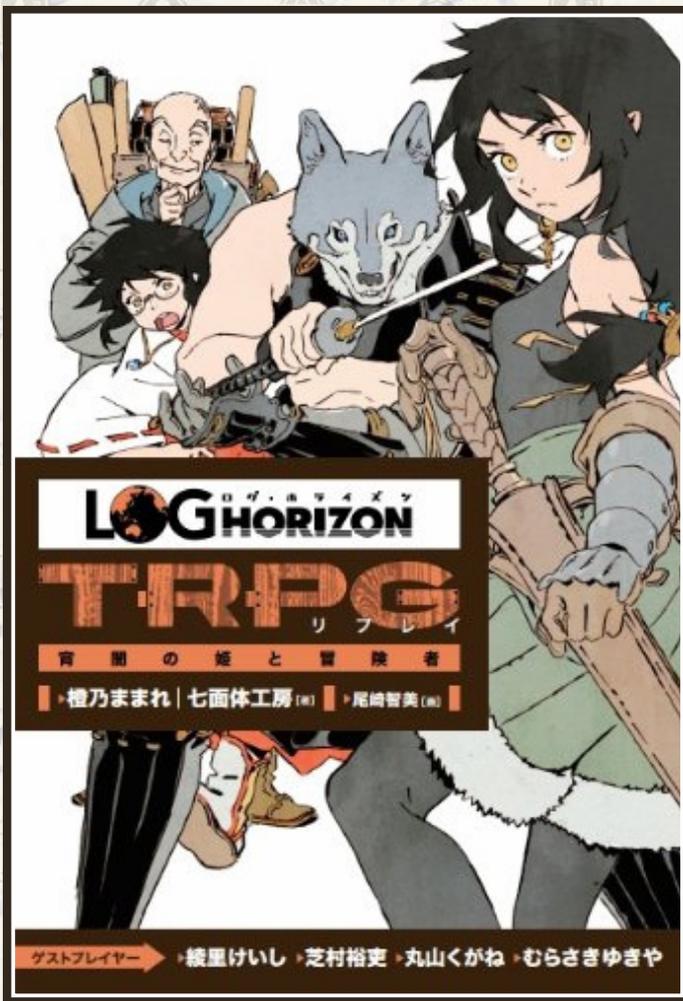
ログ・ホライズンTRPG
リプレイ第1シリーズ
にゃんこ亭の大冒険

セイネたちのこれまでの冒険を紹介！

INDEX

01	INDEX
02	特集1 「ログ・ホライズンTRPGリプレイ第1シリーズ にゃんこ亭の大冒険」
10	特集2 「リプレイを書こうよ！」
16	冒険窓口便り
18	ヤマト風土記 第五回「ウェストランド西部」
21	列島生物図鑑 第五回「羅刹（ネイリティー）」
26	できるかなシックスティシックス Vol.5
28	エリッサのティータイム
29	コッペリア・ホットログ
30	ログホラ相談窓口
31	Editor's Room

やあみんな、かわいくて強いヤマネコのニコだよ！このお話では、箱の中で寝ていたボクと、ご主人様のセイネ、その子分で怪しいオオカミのウルフが、運命の出会いを果たしたんだ。ボクがいなかったら何も始まりなかつたことだね。もちろん、その後もボクが大活躍するから、ぜひ本を買って読んで欲しいな！



リプレイ第一巻

冒険生活の始まり！

宵闇の姫と冒険者

橙乃ままれ | 七面体工房 [著] | 尾崎智美 [画]

2014.03.31 | エンターブレイン | ¥1,000 (税抜) | 384P

老舗オンラインゲーム〈エルダー・テイル〉のプレイヤー3万人が異世界〈セルデシア〉へと迷い込んだ〈大災害〉の直後。アキバからはるか南の辺境で4人の〈冒険者〉とひとりの少女が会った。南海の孤島〈リトラブレ諸島〉を舞台に、もうひとつの物語が始まる！

シナリオ1 4人のはぐれ〈冒険者〉、南の島で出会う

老舗オンラインゲーム〈エルダー・テイル〉の最新の拡張パック〈ノウアスフィアの開墾〉が導入されるその日、大部分のプレイヤーがアキバで待機している中、なぜか辺境エリアを訪れていたわけあり〈冒険者〉セイネ、ウルフ、マスダさん、AK。

4人は〈大災害〉に巻き込まれ、アキバからはるか南の孤島〈マテル島〉で目覚めた。

ゲームなのにゲームじゃない！ パンツがない！と大騒ぎしつつも即席パーティーを組んだ4人は、浜辺で記憶喪失の謎の少女ナギを保護する。島の住民

じゃないし、こんなNPC聞いたこともない。この娘はいったい何者なんだ？

しかし、ナギの素性を調べる間もなく、大嵐に大量のモンスターがパーティーに迫る……。このまま島にとどまっていたら危ない！ 4人は現地の〈大地人〉を引き連れて、隣の島に通じるという古代の地下通路を通り、脱出を試みる。しかし、通路の奥には、これまで見たこともないモンスターが4人を待ち構える！

成り行きで結成されたでこぼこ〈冒険者〉パーティー。4人の初めての冒険の結末は、果たして！？

シナリオ2 ナギの正体は……〈六傾姫〉！？

古代の地下通路を潜り抜け、どうにか隣の〈パテル島〉にたどり着いたセイネたち。島長の家に転がり込み、お風呂に入ってやっと心地ついた、と思ったのもつかの間。古代騎士アラカビが操る怪しいカラス(さらにウルフも)が風呂場に乱入してきた！

ナギのことを「トキナギ」と呼び、「命が惜しければナギを夜明けまでに引き渡せ」と要求してくるアラカビ。「ナギ」と「トキナギ」……なんと、ナギの中にはもうひとつの人格、悪名高いアルヴの〈六傾姫〉トキナギが眠っていたのだ！

衝撃の事実を前に彼女の扱いをめぐってパーティーはまたもや大騒ぎ。マスダさんはAKに反発して部屋を飛び出してしまう！ 早くもパーティー解散の危機か？と思われたが、口下手なはずのセイネの説得もあり、なんだかんだで一致団結、ナギを守るべく戦う決意を固める4人。

そして夜が明け、アラカビを乗せた幽霊船が島に上陸してきた。セイネたちは島の密林を駆け抜け、山中に建てられた古城で黒騎士を迎え撃つ。強大な敵を前に、4人はナギを守りきれぬのか？



セイネ

◆ ぼっち系美少女盗剣士
PL：綾里けいし

口下手でぶっきらぼう、言葉より先に手が出る性格で、フレンドリストも真っ白（本人談）というぼっち少女セイネ。ペットを呼び出せる魔法のアイテムを探して島のダンジョンに潜っていたところで〈大災害〉に巻き込まれる。



マスダさん

◆ 「さん」までが正式名称
PL：芝村裕吏

ちょっと屈折したファザコン気味の眼鏡っ娘で、南の島への連絡船に乗っていたところで〈大災害〉に遭遇した。マスダ家家訓とメタ発言が得意技だが、ナギの一番の保護者でもある。なお、ファッションセンスは壊滅的。



ウルフ

◆ ハイスペックなのにストーカー
PL：むらさきゆきや

リアルは非常にハイスペックなのに、セイネのストーカーを自認する狼マスク男子。フレンドは多いはずなのだが、友達がないセイネに興味津々で、日ごろからついて回っている。得意技は赤ちゃん言葉とエアキーボード。



ヘッジホッグ・AK

◆ 山羊スライムの生みの親
PL：丸山くがね

ベンチャー精神あふれるお爺ちゃん。通称「社長」。新商品のアイデアを探してマスダさんと同じ船に乗っていた。商人精神とフリーダムな言動でパーティーを引っ掻き回すが、時折マトモなことを言い出すので余計にたちが悪い。



◆ 事案発生！？ ウルフ風呂に乱入！

ウルフ：じゃあ、ニコを脇腹からぶら下げて、浴場に登場します（笑）【HP】鍛えてますから！「セイネたん無事ですかあーっ?!」

セイネ：「お前は何を言ってるんだあーっ?!」咄嗟にタオルで身体を隠します！

ウルフ：ちなみに、あくまで「ナギを狙う輩が現れたので、その警戒の為にフル装備で」飛び込みます。てゆーか、ラノベ作家的にこの展開は外せません！

カラス：それと同時に、空からカラスが姿を現します。「おオ姫様！ コちらにおワしましたか！」

セイネ：わたし、カラスを無視して、持ち込んでいた剣でウルフに《兜割り》かましたいんですが（笑）

ウルフ：「グワーッ！ ありがとうございます!!」よし、目的達成だ！（笑）

「ログ・ホライズンTRPGリプレイ1巻『宵闇の姫と冒険者』Chapter.4『一人と一羽の闖入者』より

セイネと友だちになったメガネの女の子は、マスダさんっていうんだ。セイネほどじゃないけど「びしようじよ」だよ！特に、背中にくっついてるネコがかっこいいんだよ。きつとパパも立派なネコなんだね、って言ったら、なぜか落ち込んだ。ボクの食べかけのセミを枕元に置いたから元気出してほしいな。

AKおじいちゃんが、おっきな巣穴をもらってきたよ！なんか丸い棒を紙にぼん、つてやったらもらえたんだ。みんな嬉しかったみたいで泣きそうだったなあ。ボクの前足でも同じことができるはずだから、メガネのお兄さんのところから「げいやくしよ」をもらってきたよ。いっぱいあったし1枚くらい、いいよね。



リプレイ第二巻

〈にゃんこ亭〉結成！！ ごちそうキッチン と病の典災

橙乃ままれ | 七面体工房 [著] | 尾崎智美 [画]

2014.09.29 | エンターブレイン | ¥1,000(税抜) | 416P

〈リトラブレ諸島〉での冒険から4ヶ月。アキバでギルドハウスを手に入れたセイネたちは、ギルド〈にゃんこ亭〉を立ち上げ、新たな冒険に挑む！〈オクタマの山林〉で、〈ボダレルの原野〉で、そして特設キッチンで！

舞台をアキバ周辺に移して繰り広げられる、はちゃめちゃ冒険第2弾！

シナリオ1 〈にゃんこ亭〉結成パーティー開催！

南の島での冒険から4ヶ月。ナギを加えた〈冒険者〉一行はアキバに帰還し、仲良く宿屋暮らしの日々。そんな中、AKの作ったぬいぐるみが（なぜか）大当たり！AKが勝手に契約書に判子を押したり、山羊スライムの在庫が5万個（！？）あることが判明したりしつつも、念願のギルドハウスを手に入れることに成功する。そしてギルド〈にゃんこ亭〉も結成！

ここで「引っ越し祝いに近所の人を招待しよう！」とナギが提案、ギルドハウスでパーティーを開くことになった。

パーティーといえば料理がつきもの。ナギが夢で見た「古代アルヴのおいしい料理」を再現するため、食材を求めて山野に分け入る〈にゃんこ亭〉。凶暴な食材相手にあわや全滅！？の大立ち回りを繰り広げる。

そして最後は特設キッチンで、ナギ自らが包丁を握って料理作りに挑戦！特製の包丁に〈新妻のエプロン〉を装備して、意気込みだけは一人前のナギを助けつつ、招待客が次々に巻き起こすハプニングを乗り越えて、4人は幻のアルヴ料理を完成させることができるのか……！そして「味の地平線」とは……？

シナリオ2 ナギ、熱病に倒れる！？

アキバの街に受け入れられた〈にゃんこ亭〉だったが、それもつかの間。新たな危機が彼らを襲う。〈天秤祭〉も間近に迫ったアキバでは、突如〈疫毒〉という名の原因不明の熱病が流行し始め、ナギが高熱に倒れ、意識不明となってしまう。未知の症状にパニック状態のマスダさん！だが、消耗しながらも再び目覚めたトキナギの助言により、熱病は川を介して広まったものであること、そしてこの騒動が何者かによって引き起こされたのだと知る。ナギを救うため、〈にゃんこ亭〉は調査に乗り出した。

〈黒剣騎士団〉のアイザックと出会った〈にゃんこ亭〉は、マスダさんの丁々発止の交渉戦の末、〈円卓会議〉が熱病の原因を探るためアキバの南の〈ボダレルの原野〉への強行偵察を行なうことを知り、それに同行することに。何者かの毒で洗脳され襲い掛かってくる〈巨人族〉とのバトルを切り抜け、〈にゃんこ亭〉は走る！

そしてたどり着いた先には、川を汚染し、毒で巨人を操る〈疫病のシスラウ〉の姿があった！強大にして正体不明な〈典災〉を倒し、彼らはナギを、アキバを救えるか……！？



セイネ

◆ セイネ、リーダー就任！
PL：綾里けいし

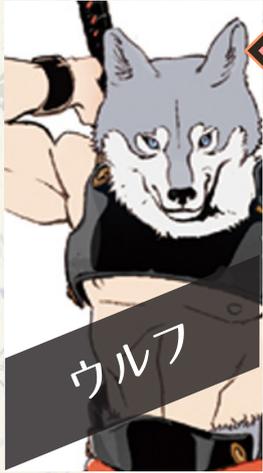
人付き合いが不得意なのに、ここぞというところではばっちり決めてくれるのセイネ。こうみえてリーダーの素質アリなんです。相変わらずウルフには体罰が厳しいけれど、最近ちょっとデレてきた？



マスダさん

◆ マスダさんはナギを救えるか！？
PL：芝村裕吏

ナギちゃんとは本当の姉妹みたいに仲良しになったマスダさん。それだけにナギが高熱で倒れたときのあわてぶり、そしてアイザックとの交渉の場面は見どころだ。でもファッションセンスまで似てきているのは問題ではなからうか？



ウルフ

◆ ストーカーにして騎士
PL：むらさきゆきや

サブ職業の〈料理人〉を生かして、すっかり〈にゃんこ亭〉の台所番として定着してしまったウルフ。セイネいじりもこなしつつ、トキナギの騎士としても務めもしっかり果たすあたりさすがである。



ヘッジホッグ・AK

◆ 山羊スライムの波が来る……！？
PL：丸山くがね

ぬいぐるみ作成でまさかのギルドハウスゲット！ 一番の功労者のはずなのに、素直に褒めてもらえないのは、やっぱり大量の山羊スライムのせいだろうか？ メンバーの判子を勝手に作るのはやっぱりまずいですよ、社長！



◆ 復活、これが幻のアルヴ料理！？

セイネが皿を運び、ウルフが材料を切り、AKが斬新な味付けをしていく。そしてマスダさんはナギに的確にアドバイスをし、彼女の料理を上手く誘導していった。ナギの頑張りもあり、テーブルの上には古代アルヴの宮廷料理にも見劣りしない、素晴らしい料理が並ぶ。裏庭にあつまった招待客たちは、その味と量に舌鼓を打ち、大絶賛の嵐である。

「みんな美味しいって言ってるよ。料理って楽しいねっ！」
ナギも満面の笑みを浮かべて嬉しそうにはしゃいでいる。ニコもたっぷりのお肉にご満悦の様子だ。
「ログ・ホライズンTRPGリプレイ2巻『ごちそうキッチンと病の典災』Chapter.2『友達がいっぱい家族がいっぱい』」より

ボクの遊び友達のお腹出したのがいけなかったのかなあ？ ナギもセイネも、自前の腹巻がないから不便だよ。あつ、そういえばウルフのヤツは頭にしか毛皮がないし、AKおじいちゃんも頭にないぞ。風邪ひかないように、ボクの毛玉でつくったカッツアをあげるよ。

街のウワサ騒動は本当に大変だったんだ。ボクもあらぬ食い逃げ疑惑をかけられてとっても悲しかったなあ。そうそう、この本にはなんと『LHZ』で遊べるおまけシナリオまで収録されてるんだよ！ やったのはアイツがまた復活してくるなんて……今度こそみんなの手でやっつけてほしいな！



リプレイ第三巻

4人の冒険はまだ終わらない！ 山羊スラ戦車と 終わらない旅 上

橙乃ままれ | 七面体工房 [著] | 尾崎智美 [画]

2015.03.27 | エンターブレイン | ¥1,000(税抜) | 320P

冬の訪れたアキバに飛び交う悪意と噂。アキバ全域を巻き込んだ陰謀をくじき、人々の、そして自分たちの絆を守るべく〈にゃんこ亭〉が再び立つ！ 大人気リプレイ最終シリーズ、上下分冊にて開幕！

シナリオ 〈にゃんこ亭〉イメージアップ作戦！

〈にゃんこ亭〉に新たな〈典災〉の魔の手が忍び寄る！

根も葉もない(?)些細な噂のほずが、いつの間にかやら大げさ悪質紛らわしい噂が街に飛び交いはじめた。このままでは〈にゃんこ亭〉のみならず、アキバの街全部が疑心暗鬼の大渦に飲み込まれてしまう。なにより、心無い噂に涙するナギを放ってはおけない。〈にゃんこ亭〉は噂の真相を突き止めるため、街に飛び出す！

しかしいきなりぶち当たった調査の壁は〈にゃんこ亭〉自身の悪評だった。なにをするにせよまずは自身のイメージを取りもどさなければならない。セイネたちはイメージアップのため、あの手この手でアキバの住民たちにアピール開始！ AK社長お手製のメイド服に身を包み、セイネが、マスダさんが奮闘する！ さらにはセイネに待望の「友達」も登場！！ アキバを駆け回る〈にゃんこ亭〉は、果たしてアキバの雰囲気を取り戻せるのか？ —そして、騒動の裏で糸を引く新たな〈典災〉の影とは！？

このリプレイ三巻では擬似家族としてまとまり始めていた〈にゃんこ亭〉の人間関係にも変化の兆しが訪れる。〈疫毒〉騒動でアイザックを利用してしまったと気に病むマスダさん。人生の先達としてアドバイスを求められたわれらがAKお爺ちゃんは、彼女を苦悩から救うことができるのか？ セイネも友達ができて「ぼっち」脱出！？

そのときウルフはどうする……？

山羊スライム人気の秘密

出来心から生み出されてしまった謎の存在、山羊スライム。いつの間にかイラスト化のみならず、アニメにまで登場するという、予想外の人気の影響で、このリプレイでもテーマとして大きく取り扱うことになり、タイトルのみならず表紙まで飾ることになってしまった。大量の在庫も含めて、これは大問題といえるだろう(そもそもアキバに〈冒険者〉は1万5千人しか存在しないのに、なぜ5万個も作ってしまったのか)

だが一方で、冒険窓口 (<http://lhprg.com/lhz/top>) にはAKあてにログチケットが多数送られてきたのも真実である。AKも全国の少年少女に感謝の言葉を述べているのだが……本当にこれでよかったのかなあ？



◆ セイネ脱「ぼっち」なるか！

PL：綾里けいし

この巻ではなんとメイド服で表紙を飾った「いけいけどん！」系ギルドマスター、セイネたん。友達ができて、いよいよ脱「ぼっち」に成功……なるか！？そして気になるウルフとの関係は？ 今回も目が離せないぞ。

セイネ

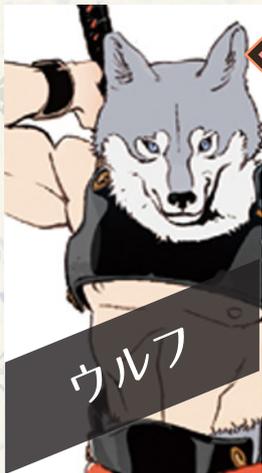


◆ マスダさん、悩む！

PL：芝村裕吏

これまで交渉術と戦術眼がクローズアップされていたが、彼女だって悩める思春期の少女である。悩みもあるし、落ち込んだりもするのだ。今回はそんなマスダさんの「弱さ」にも注目だ。えっ、宇宙世紀？ 何のことかな？

マスダさん



◆ ウルフの素顔の謎が解ける！？

PL：むらさきゆきや

その特徴的な容貌から、一番誤解を受けやすい男、ウルフ。今回もまさきに根拠のない(!)噂の標的になった彼だが、その一方で子供の夢を守るため、あえてその噂を否定しない、という男らしさを見せるシーンも！

ウルフ



◆ AKの答えとは？

PL：丸山くがね

山羊スラ効果で一躍有名人となってしまったAK社長。ロデリックとの掛け合いも名物となりつつあるが、マスダさんに投げかけられた問いにどう答えたかが、今回のおじいちゃん最大の見せ場といっても過言ではないだろう。

ヘッジホッグ・AK



◆ 渾身のドロップキック炸裂！

セイネ：「弱ってるマスダさんに何て事をするんだーっ！！」(ドロップキック)

GM：じゃあ団員のひとりが、人間手裏剣のようにクルクルと宙を舞っていきます。

セイネ：「か弱い女の子を男どもで囲んで何してるーっ！！」(ギッタンバツタン)

マスダさん：ちょっと！ これじゃさっきの噂どおりじゃないのよ(笑)

AK：じゃよなあ……(笑) 誰も文句を言えないではないか(笑)

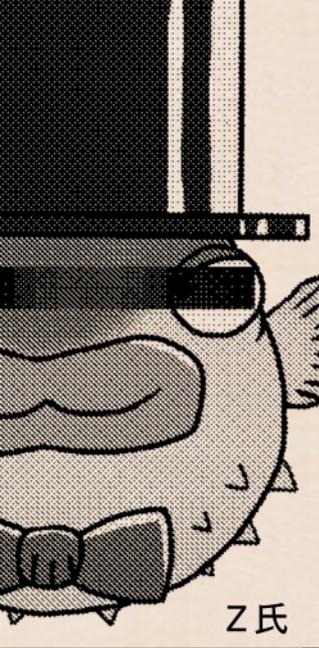
マスダさん：今まで皆でフォローしてたのに、フォローできなくなった案件(笑)

ウルフ：両手に買い物を抱えて、「(絞り出すような声で) ああ……ああ……」って頭を振ってる。

「ログ・ホライズンTRPGリプレイ『山羊スラ戦車と終わらない旅 上』Chapter.1『黒剣騎士団』より

聞いて聞いて、すごい人にあつたんだ！ボクもみんなとすたーとあつぶのびじょんをききようゆうしてこみつとをうながさなきやだめなんだ！って言ったらウルフが夕ごはん、りぶすてーきにしてくれた。いやつだなあ。早くセイネにチューすればいいのにね。ボクなんか毎晩してるし！見える化がだいじだよ！

極秘対談実現!!



Z氏



最近アキバの街を騒がす宗教系家族ギルド、にゃんこ亭。彼らの無軌道な日常を暴く。



S氏

にゃんこ亭の野放図な日々!

謎の集団〈にゃんこ亭〉の真実に迫る

近頃、何かとアキバの巷で噂的になっている〈冒険者〉集団〈にゃんこ亭〉。本日は〈にゃんこ亭〉をよく知る二名のゲストをお招きして、謎の真相に迫りたいと思う。

—Sさん、Zさん、本日はよろしくお願ひします。

S氏：やあどうも。今日はよろしくね。ああこれクッキー作ってきたので。

Z氏：ドーモ。私もこのような機会にコミットできて光栄ですぞ。

—では早速ですが、まずお二人と〈にゃんこ亭〉の関係について。

S氏：ボクはアキバ近郊で現地の方と共同で川の水質改善事業をしてたんだけどね、それが軌道に乗ってきたところで彼らに邪魔されちゃったんだよねえ。なんか黒い鎧のいかつい集団と一緒に乗り込んできて、強制的に追い出されちゃったのさ!

Z氏：私もセミナー活動を彼らに邪魔された口ですぞ。地道な広報活動で会員数、認知度ともに上がっていたのに……本当に残念です。

—友好的な関係ではないと。

S氏：まあ、そういうコトだね。あ、クッキーどうぞ。

—ありがとうございます。あ、これおいしいですね。では早速〈にゃんこ亭〉についてお聞きします。

危険な構成員たち

—まずにゃんこ亭の構成メンバーについて。リーダーのセイネという〈盗剣士〉。

S氏：ああ、ギルドでも一番の武闘派だよ。敵対する奴はだれだって二刀流で細切れさ。ボクの自慢の羽もズタズタにされちゃったからね。

Z氏：口より先に手が出るという典型的なタイプですな。おそらくはコミュニケーション能力も低く、友人関係も狭いでしょう。こういう人物こそ私のセミナーで自己を啓発し、より高い意

識を持つべきですぞ。

—最近友人も増えたという情報がありますが。

S氏：そうなの? よっぽどの物好きか、残念な娘なんだろうねえ……。

Z氏：私のセミナーに参加すれば秒速で友達100人作ることも可能!

—では次に〈武士〉のウルフについて。ストーカーという噂があるが。

Z氏：ギルド内のメンバーにストーキング行為! しかもメンバーの枕をコレクションしているという情報もある。なぜ通報されないのか。

S氏：交友関係が広いからねえ。〈円卓会議〉ともコネがあるらしいし、そっちにも顔が利くんだろうね。

Z氏：権力との癒着! 闇が見えてきました。これは早急に白日の下にさらされるべき!

S氏：さらに戦闘力も高くて厄介なやつだよ。いつも要所要所でこいつが邪魔してくるんだ。あと、こんな見た目で料理が得意らしいよ。

危険なのは〈冒険者〉だけなのか

——〈神祇官〉のマスダさんについて。

S氏：「マスダさん」までが正式名称らしいね。自分でさんをつけさせるなんて、謙虚じゃないよねえ。

——弁舌もかなりたつとか。

Z氏：ああ、コイツだよ私のセミナーを台無しにしてくれたのは！ 彼女が横槍を入れたおかげで参加者のモチベーションが著しく落ちてしまった。このときの機会損失＝プライスレスだよ！

S氏：「暴力は苦手」って言ってるらしいけど、荒事の現場では他のメンバーを手足のように操って自分は補助しかしないんだ。まさに影のボスって感じだよ。

——個性的なファッションだが。

Z氏：今の時代、〈大地人〉であってもこのセンスはありえない。しかしそれを口に出せば容赦のない口撃で意見を封殺してくるのだよ。まさに言論統制！ 自由な思想を妨げる行為だ。

S氏：彼女のメガネが光ったときは要注意だよ。

——次に〈召喚術師〉AKについて。

Z氏：山羊スライムなる怪しげな存在を世に解き放った張本人だ。こいつさえいなければ……。

S氏：毎晩ギルドハウスの屋上で、怪しげな儀式をしているそうだよ。どうも山羊スライムをご神体にしてる宗教活動らしいね。

Z氏：宗教による人民統制をもくろんでいる危険な老人だ。山羊スライムもそのための道具に違いない。

S氏：原因はさっぱりわからないけどアキバで流行してるみたいだねえ。中毒性でもあるのかな？ 怖いねえ。

——最近ではアキバ以外の都市にも流出してるようだが。

S氏：それは初耳だねえ。よほど在庫が余っているのかな？

Z氏：余剰在庫の処分を装って他都市に流出させ、文化侵略を行なうのではないか？ これも陰謀の気配がする！

——〈ロデリック商会〉と提携して新たな販促活動を行なうという情報も。

S氏：ロデ研だからね、きつとろくでもないことになるよ。くふふ……。

——ギルドハウスを手に入れるときにもひと騒ぎあったとか。

S氏：彼らのギルドハウスは、もともと〈円卓会議〉の某ギルドの所有していた建物だったらしいよ。それをどういう手段をつかったのか、あの零細ギルドが手に入れたんだ。

Z氏：何らかの裏取引があったのは事実ですね。

S氏：契約書を作るときもどうやらAK氏が勝手にハンコを押したらしくてね。しかもギルド全員分を！

——メンバーのハンコを一人が管理しているということか。

S氏：しかもそのことは他のメンバーに秘密だったらしいよ！ すごいねえ。

Z氏：隠されていたギルドの闇を垣間見た気分ですね。

——〈にゃんこ亭〉といえば、〈冒険者〉以外にもメンバーがいるらしいが。

Z氏：南方の辺境よりつれて帰った〈大地人〉という話ですが、これも怪しいですね。彼らのことです、なにか危険な秘密があるに違いない。

S氏：かわいい女の子なんだけどね……たまーに別人になったみたいなしゃべり方をするって話だよ。ただ、交友関係は広いみたいだね、アキバのほうぼうに友達がいるんだってさ。もしかすると、あのギルドで一番顔が広いんじゃないかな？

Z氏：あんな子供がローカルコミュニティに対するコネクションを広げている、というのも怪しい。無邪気な幼女の姿は世を忍ぶ仮の姿、本当は恐ろしい存在などというのはよくある話です。

——恐ろしい存在とは？

Z氏：近頃アキバではアルヴの生き残りがいる、などという噂が流れたこともあります。

——彼女がそうだと？

Z氏：これは独自の情報ソースからですが、かなり怪しいと思いますぞ！

——少女のほかに、しゃべるヤマネコを連れ歩いているという証言も。

S氏：ちっちゃいネコの姿をしてるけど、アレは立派なモンスターだよ。敵を見つけると強大化して襲い掛かってくる、凶暴なヤツだよ。しかもいつも腹をすかせていて、仲間の食料も盗み食いしちゃうのさ。

Z氏：住居周辺の野良犬や野良猫のボスになっているという情報もあります。今でこそおとなしいが、今後どんな悪さをするか心配ですぞ。まずは予防接種をさせるべきだ！

S氏：〈冒険者〉以外のメンバーにも十分に注意するべきってことだね

——本日はここまでにしたいと思いません。ご協力ありがとうございました。

S氏：これで彼らの危険性が伝われば話した甲斐があるよ。あ、これお土産のクッキー。お友達にも分けてあげて。

Z氏：彼らに限らず〈冒険者〉とは危険なもの。〈大地人〉はもっと自立すべきなのです。まだまだ語り足りないですが、もし続きに興味があればこちらのパンフレットを是非！

彼らの貴重な証言の数々により、〈にゃんこ亭〉の偽らざる真実に近づけたかと思う。我々はこれからも彼らから目を離さず、動向を監視してゆきたい。もしもあなたが更なる真実を求めるのならば、エンターブレインより発売中の『ログ・ホライズンTRPGリプレイ』シリーズを手にとり、あなた自身の手で真相を確かめてみてほしい。

一人一匹。開運招福。



山羊スライム
50 ゴールド

制作・販売：にゃんこ亭

今回の第一特集「ログ・ホライズン TRPG リプレイ 第1シリーズ にゃんこ亭の大冒険」はいかがだっただろうか。LHZのリプレイシリーズはひと癖もふた癖もある個性的（すぎる？）なキャラクターたちが、GMとともにのびのびと『ログ・ホライズン』の世界を楽しむ様子が伝わってくるものになっている。作家たちがその腕を振るったリプレイは確かに豪華絢爛だ。

しかしリプレイそのものは誰でも作ることができる。セッションの記録であるリプレイはプレイが「上手いか下手か」という軸に依存しない魅力があるのも確かなことだ。気の合う仲間とセッションをリプレイにすれば、楽しかった思い出が形ある記録として残される。友人のロールプレイやあっと驚くひらめき、ひやりとする戦闘に、サイコロをふって固唾をのむ一瞬。キラキラしたものがたくさん形を取って現れる。楽しく遊んだ記憶がそんな風に広がっていくのは素晴らしいディベロップだろう。

今回の記事は、皆さんにもディベロップワークとしてのリプレイ作成をお勧めしつつ、そのためのノウハウも伝えていく特集だ。

リプレイを書こうよ!

◇ リプレイって何？ ◇

特集冒頭からざっくりとリプレイという単語を使っていたけれど、そもそもこの「リプレイ」とはなんだろう？ 非常に簡潔にまとめてしまうと、リプレイ（Replay）とはセッションの記録を文章にしたものの事だ。小説のように読める体裁を整えて、商業発売をされているシリーズも存在する。TRPGのセッション風景に手軽に触れることができるのでファンも多い。近年では文章化したもの以外にも、動画でゲームの光景を再現するリプレイ動画という文化も存在しているが、今回の特集では文章で書かれたものについて扱い「リプレイ」という言葉で呼び、その作り方を紹介しよう。

リプレイはセッションをした楽しさを他者に伝えるために有力な媒体なのだ。面白いリプレイを読んで「自分たちもこんな風楽しいセッションがやりたい!」と思ってもらえたのなら、書き手にとってもこんなにうれしい事はない。では、読んでいて面白いリプレイとは、どのように作ればよいのだろうか？ 次項からは、リプレイを作るための方法を、順を追って具体的に紹介していく。これを読めば、あなたにもきっと、面白いリプレイが書けるはずだ。あまり構えずに、肩の力を抜いて読んでほしい。

◇ まずはプレイを ◇

まずはセッションをプレイしよう。当然だがまずはプレイしないとリプレイを作り出すことはできない。

セッションについては普段通りに楽しむことを第一にプレイしよう。まずは楽しいセッションの体験が何よりも大事だ。面白いセッションは、面白いリプレイに通じる。現場を大事にするのは何よりも重要だ。

リプレイを書き上げたい場合、そして発表したい場合には、セッションにあたって（できれば事前だとなおよい）参加者全員にその旨を伝え、許可を取っておく必要があるだろう。マナー上の問題として、参加者全員の許可が取れないのであれば、リプレイ化はすべきではないだろう。

実際のプレイに入ったら、リプレイを書き上げたいという目的に注意が行き過ぎて、セッションやセッションの仲間をないがしろにはしてはいけない。楽しい空気は文章にしてもなぜか不思議と伝わってしまう。そして同じように楽しくない空気も伝わってしまう。だからまずは楽しいセッションをすることが一番だ。

その上で、セッション中にもいくつかの工夫をしておくことで文章として編集する作業が楽になる。例えばキャラクターの名前はPCのものを含めて、見やすいものが望ましい。カタカナにして5文字以下で、最初の音はずらしておこう（たとえば、登場するPC

がアニスとアベルとアナベルとアダンなんて名前だったら文章にした時、読者が誤読しやすいのだ)。もちろん、長い名前が不適切ということではない。そういうときは略称や愛称を決めてやるとよいだろう。わかり易い愛称は、リプレイ化だけではなく、実セッションのときにも進行を助けてくれる。

また、セッションの形態によってもさまざまな工夫をすることができる。旧来セッションは対面してTRPGをすること(いわゆるオフラインセッションと呼ばれるもの)を指していたが、ネットワークの普及に伴い、近年ではインターネットを介して遊ぶオンラインセッションも急速にその割合を増してきた。オンラインセッションとオフラインのセッションでは工夫するポイントも違ってくるため、個別に見てみよう。

◆ オフラインの工夫 ◆

オフラインのメリットは、目の前に相手がいるので様々な情報の共有が容易にできることだ。言葉だけではなく、表情や身振り手振りを交えて互いにコミュニケーションをとることができる。一方で、デメリットとしては参加者が同じ場所に集まる必要があるという点があるだろうか。場所の確保や移動(距離的にも金銭的にも)が制約になることも多い。

オフラインセッションの内容をリプレイするためには、記録機材の準備が必要となる。まず必要になるのは録音機材だ。古くは録音機能付きラジカセから、高



ダンジョンの中には危険がいっぱい！(神無宇宙)

級機材としてはマルチトラックレコーダーに専用マイク一式など、様々な特徴と金額帯の機材があるのだが、今回は会議の録音などに使用するICレコーダーを推薦する。最近では小型で大容量のものが販売されており、セッションを収録するのに十分な性能を備えている。この記事を見ているみなさんはPC環境を保有しているので、ICレコーダーから音声ファイルを移し、PCで再生することができるのも強力な支援だ。

実際に収録を行うときは、ちょっとした工夫をすると後から文章に起こす時に楽になる。まず第一にシーンが終わるごとに一度録音を止めて、録音ファイルがシーンごとに分割されるよう手配しよう。このようにすることによって、後から特定のシーンを探し出して再生する事が容易になる。

セッション中は普段であればわざわざ音声にしない部分についても意識的に発言して記録に残すことを心がけるとよいだろう。ダイスを振った際の結果を読み上げたり、ダメージを受けたあとの残り【HP】のような数値関連、そして感情の表現などだ。オフラインのセッションでは対面で遊ぶために非言語によるコミュニケーションが活発だ。仕草や視線だけで意思疎通が成り立つことも多いが、その場合音声記録には残らないことになる。口に出して言葉にすることでより意思疎通が円滑になる効果もある。

近年はスマートフォンをはじめ安価で解像度の高い写真を撮る機材も増えている。エンカウンターシートを用いたミッションや戦闘などは、そのキャラクター配置などを撮影しておくのもリプレイ作成の助けになるだろう。

◆ オンラインの工夫 ◆

オンラインのセッションのメリットは距離による制約を超越できることだろう。どれだけ離れた居住地の人間でもネットワークさえあれば同じセッションに参加することができる。さらに言えばプレイスペースの問題も各自のPC環境を備えた場所があれば解決はたやすい。

リプレイに関していえば、ツールを経由してセッションの経過を残すのが容易だという点もメリットだ。一方で、目の前に相手が居ないという事のデメリットも存在する。同じセッションに参加している相手との

やりとりが、テキストにせよ音声会話にせよ言葉以外の要素が伝わりにくい状態となってしまうのだ。視線や身振り、手振りといったものを介する事ができない影響は非常に大きい。「なんとなく言いよどむ素振り」というのは対面している人間同士ならロールプレイとして互いに認識することも可能だが、オンラインのセッションでは単なる沈黙としか見えないのだ。オンラインセッションでは意識して多めの発言を心がけると良いだろう。

テキストでオンラインセッションを行う場合は、幾つかの小さな点に気を付けると、のちの原稿化の際労力を低減できる。

まずはどんな発言にせよ、発言の際は名前を明記してもらおう。そうすれば後から誰が喋ったのか、それがセリフとしてなのか分からなくなってしまうことを避けられる。次にセリフは「」で括弧のようにしてもらう事。これは一行にセリフとそれ以外の情報がごちゃ混ぜになっていると読みづらいし、全て編集すると作業量が莫大になってしまうからだ。

また、チャットとして使用するチャンネルを複数用意して、セッション本体とわきに逸れた雑談で使い分けようしておくのも良いやり方だ。こうすればセッションの進行に関係ない会話をあらかじめより分けて記録できるのでお勧めだ。

セッションを進めていくと次々とシーンが切り替わっていくが、その際はそれとわかるしるしを残すようにしよう。特に難しいことは無く、シーンの開始時に「◆シーン1開始」などと入れておくだけで後からの取り扱いがぐんと楽になる。

◇ 記録と筆記

リプレイを作るためには、記録されたプレイの様子を文字原稿に書き起こす必要がある。中々大変な作業量になる（だからこそオンラインセッションはリプレイ化が楽なのだが）。録音から文章を作る際の様々な要素はコラム「テープおこしのコツ」の方に譲って、ここでは原稿を焦点に解説する。

文字原稿を作る時は、先に書式を決めておいた方がスムーズで見栄えの良い原稿を作る事ができる。“発言者「」”という形式が一般的だ。その他にも文字につい

てもガイドラインを定めておいた方が良いだろう。特に（笑）やト書きの書式はリプレイ全体の雰囲気に影響する。また、判定（サイコロ）の結果をどこまでリプレイに載せるかなども最初に決めておこう。

それ以外の一般的な文章作法は、作文や小説の書き方に従っておけばさほど問題にはならない。

◇ 読みやすくしよう

文字原稿と一通り起こすことができれば、とりあえず「リプレイ」の文章が手に入る。しかしこれはまだ完成品ではない。むしろここからがスタートだ。

会話をただ文章に書き起こしたものは非常に読みづらい。人はよほど訓練してきた人でもないかぎり、整理された文章のように会話できない。普通のセッションでは単に文字原稿にした時、すんなりと意味が伝わる会話はほぼ無いと思っていいだろう。他人に読んでもらうためには、文章を整えたり読みやすくする工夫は欠かせない。

◇ 長さを決めよう

まず一番最初に考えるのは、「どのくらいの長さ（文章量）にしようか？」という点だ。長さはとても重要で、全体のバランスの基礎になっている。あまり意識に上らない要素だが、この意識を持って初めてクオリティを上げることができるだろう。

「作品の長さ」は文字数で考えるのが手っ取り早い。普通の文庫ライトノベルであれば文字数は10万～20万字ぐらいだ。ログホラ書籍版は30万字前後となっている。

オフラインで1日（約5～6時間、1シナリオ）セッションした記録をリプレイにするなら、おおよそ5万～8万字ぐらいのボリュームでリプレイ化することをお勧めする。もちろんこの長さは調節可能だ。だがそのためには経験が必要になる。あまり長すぎると書き手にとっても読み手にとっても大変だし、逆に短すぎてしまうと、せっかくのセッションの楽しさが十分に伝わらないおそれがあるからだ。まず書いてみて、足したり削ったりすることもできるので、最初はこのボリュームを目安に進めるとよいだろう。

◆ テープ起こしのコツ

テープ起こしは、録音したセッションを遊んでいる音声を聞きながら、文字に起こしていく作業だ。人の声は、想像するよりも聞き分けにくく、なれた人でも録音時間の5~6倍、初めてならば10倍くらいかかることもある。それだけの長時間を行なう作業だが、ちょっとした道具とコツがあればだいぶ楽になる。それをいくつかご紹介しよう。

まずは、パソコンだ。録音はICレコーダーなどのデジタルデバイスで行い、文字原稿はテキストファイルで作成するのが現在の主流だろう。その作業にはパソコンが必要となる。性能はネットが見れる程度あれば十分だろう。

次に、再生ソフトだ。テープ起こしでは、何度も同じ場所を聞き返すことが多くなる。そのため「数秒巻き戻して再生」という機能が欲しい。また人の会話は思ったより早い。なので再生速度を調整する機能もあると便利だ。いくつかテープ起こし用のソフトがあるが、フリーソフトとしてはMojo氏作成「Okosiyasu2」(サイト：<http://www12.plala.or.jp/mojo/>)が、一通りの機能がそろっておりお勧めである。

また、あると便利なものとしてフットスイッチ(フットペダル)というものがある。足で操作するボタンのようなものだ。文字入力する手の動きを止めずに、足ふみひとつで巻き戻し、再生ができるので、とても楽に作業ができる。パソコン専門店や、通販サイトで探すと見つかるだろう。

入力ソフトは使い慣れたテキストエディタでいいだろう。後の修正のために正規表現による検索、置換機能があると便利だ。この後に編集作業がはいるため、ページ内の配置などは気にしなくて良い。

では、道具が一通りそろったところで作業のコツに入ろう。まずは音声ファイルをいくつかに分けて作業すること。最初に言ったとおりテープ起こしは時間がかかる。今日はこのファイルといった感じにできるように小分けにするとよい。また複数人で手分けして行なうのもお勧めだ。

次のコツは辞書登録だ。TRPGは特に専門用語が多い。そこであらかじめ主要な語句を登録しておく、誤字が減り変換も楽になる。とりあえずセッションに登場する、キャラクター名やモンスター名だけでも入

れておくといいただろう。

最後のコツは、とにかく先に進めることだ。テープ起こしをした文章は、読みやすくわかりやすくするために修正することになる。正確に起こしたとしても、そのまま使うことはないのだ。一通り文字にして、そのあと編集修正する時間を取れるよう心がけよう。

テープ起こしは長く時間がかかる地道な作業だ。だが楽しかったセッションの声を聞くと思わず笑みが浮かぶことも多いし、それを大勢の人に見てもらえるためと考えると、けしてきついばかりの作業ではない。険しい道を登りきった後に見る、山頂からの景色は格別なのだ。紹介した道具やコツが、その手助けになると幸いである。

◆ 面白いのはどこ？

セッションをリプレイにして読んでもらおうと思うとき、「見せたい部分」について考えるのは重要だ。どんな熟練者が行うセッションであっても、その全部が最高に面白いということは無い。だからつまらなかったり退屈だったりする部分は飛ばして、面白い部分にスペースを割くようにしよう。

幸い、L H Zのセッションはシーン単位で進んでいく事がほとんどなので、それを基準に考えることができる。まずはシーンごとのタイトルを書き出して、そこで起きた事も併記してみよう。

それぞれのシーンであんなプレイをした、こんな戦闘があった、なんて思い出があるはずだ。その中でも、読者に見せたいポイントを1~2か所ピックアップしよう。多すぎると焦点がぼやけてしまうので、1~2か所に絞るのがベターだ。

◆ ボリュームを割当てよう

全体の長さで見どころを決めたら、シーンごとに割り当てる文字数を大まかに考えていく事ができる。全体の長さを例えば6万字と計画したとしよう。そしてセッションは全部で9シーンあるとする。さらに言えば一番最初に登場するPCの紹介にもページを割きたいので疑似的には10シーンあるのと同じと考える。この場合、全てのシーンにページ数を均等配分するな

ら1シーンあたりの文字数は6000文字だ。この文字数はだいたい原稿用紙20枚分なのだが、思っているより短いという事を覚えておいた方が良さだろう

(学生時代と同じで、書きたいことがない作文はなかなか文字数が埋まらず、書きたいことがたくさんある作文では原稿用紙が足りないものだ)。

君がみどころのシーンを「クライマックス」と「オープニング」だと考えたとするなら、やはりそのシーンには文字数をたっぷり割り当てたい。プレイヤーが面白いやりとりをしているのならそれをアピールしたいのは当然のことだ。この二つのシーンは、疑似的に「他のシーンの3倍文字数を使って書く!」と決めたとしよう。大盤振る舞いだ! そうすると10シーン+増ボリューム(2+2)で全体を14で割った文字数が短いシーンの文字数となる。今回は4200文字だ。一方で見どころである「クライマックス」と「オープニング」はたっぴりと1万2千文字となる。

こういったボリュームの割り当ては、あくまで計画段階でのものだ。必ず守らなければならないということではないし、リプレイを作り上げていく過程で何度も予定変更することもあるだろう。しかし、こういった計画を一度作っておくことはそれでも重要なのだ。ある会話を削るのか? 生かすのか? どうすればより面白くなるか? そんな判断をするときに“なんとなく思い付きで”行くと、何らかの手がかりがあるのでは大違いだからだ。

手がかりができれば、それぞれのシーンごとの現在の文字数を数えて(エディタの機能で文字数を数えられるものも多い。詳しくは使用中のエディタを確かめてみよう)どのシーンがどのくらい超過しているのかメモして把握しておこう。あとはシーンごとに調整して仕上げていくことになる。

退屈な部分は大胆に省略しよう

膠着した戦闘や、アイデアの出ない方針会議など、セッション中には文章にしても退屈な部分がどうしても生まれてしまう。手渡された資料を読んでいるとか、買い物を選んでいるとか、セッションをしているプレイヤー自身は楽しくても文章としては盛り上がらない部分もあるだろう。戦闘シーンで状況の膠着してし

まったときや、大勢が決したあとの処理なども同様だ。また、セッションとは関係のない雑談(ランチの感想とか、最近やってるソシャゲのお気に入りの刀とか!)の話は、現場ではもちろん楽しいのだが、リプレイとしてはやはりノイズになってしまう。そういった部分は大胆に省略しよう。そうすれば盛り上がったシーンに文字数を割り当てることだってできる。

描写や状況を追加しよう

セッションは基本的に会話(短文)のやり取りで進む。合いの手が入ったり質問に答えたりしているので、込み入った描写や状況説明が細ぎれになってしまうことも少なくない。こういった部分はひとまとめにしたうえで整理し、わかりやすい文章に書き直すべきだろう。

またこれに加えて、セッションの様子やGM(あるいは参加者)が内面で考えていたことを文章で追加するのも、読みやすさのために大きな助けになる。場合によっては戦闘の配置図や表を追加するのも、セッションの状況を分かりやすく伝えるためには必要になってくるだろう。こういった追加はどんなリプレイでも多かれ少なかれ存在する。描写や説明のために文章を追加した場合、会話からは追加部分と重複する箇所を削って分量のバランスを取るとよい。

仲間と一緒にの休日だってセッションになる(神無宇宙)



セッション中の会話を書き換えよう

日常会話というのは文章以外の様々な情報、しぐさや指さし、表情やその場の文脈を含めて成り立っている。そのため文字情報に書き起こした場合、そのニュアンスが伝わりづらくなったり、意味不明になってしまうことも多い。

妖術師「バーン！ してる」

GM「どれを？」

妖術師「あれかなー。赤いフィギュアのやつあー、やめた。黄色にする」

このような会話はセッション中によく見られるものだが、それをそのまま文章化しても読者からすれば意味がさっぱり分からないはずだ。読者の目の前にはエンカウントシートもフィギュアも無いからだ。

この会話は——妖術師「ゴブリンBに《フロストスピア》を撃つよ」——と書き換えてしまうべきだ。同様にセリフの順番を入れ替えたり、一つにまとめてしまったりといった手法も、整理の上では欠かせない。

リプレイを書いているあなたがこの妖術師のプレイヤーでない場合、他人の発言を書き換えるには勇気が必要かもしれない。しかしこの種の調整をしない限り、リプレイの作品としてのクオリティは上がらない。

またリプレイに協力しているほかの参加者もまた「リアルなやりとりのままの会話」というのは、文章としてみると支離滅裂であることが多いという事は覚えておくべきだろう。もちろんこれらの変更においてはあらかじめ編集する許可を得たり、完成した段階で参加者に見せて確認をとったりするようにすべきなのは言うまでもない。

どこで発表する？

リプレイを書き上げたらいいよ発表しよう。現在はインフラが発達しているために、不特定多数の対象に向けてこういったドキュメントを発表することが非常に手軽に行えるようになった。Web上での発表は敷居も低く、自分のBlogや、DropBoxやEvernoteでの発表ができる。

『LHZ』は小説家になろう！で発表するのも歓迎

だ（ログホラ関係の文章二次創作はどんなものを発表してもOKだ）。発表したらTwitterで#LHTRPGを使って報告してもいいし、『セルデシア・ガゼット』に投稿してくれるのも大歓迎だ。開発チームは報告を心待ちにしている。

Webではなく、同人誌という発表形態もある。

『LHZ』ははもちろんそちらでの発表も許可している。とはいっても同人誌を作るのはWebで発表するよりもちょっと難しい。本の体裁に関するノウハウが必要だし、印刷のための費用がかかるということもある。同人誌の作り方については詳しいサイトがたくさんあるので探してみしてほしい。そして、こういった形態を選んだにせよ、あなたの作ったリプレイが誰かに届いたならばこのディベロッパワークは大成功だったといえるだろう。

リプレイから始まる輪

リプレイは自分以外の誰かのセッションの記録であるだけではなく、一つの読み物でもあるし、まだ見ぬ仲間への手紙でもある。リプレイを読んだ読者はTRPGをしたくなってワクワクするかもしれない、ワクワクしてくれたら、あなたのリプレイは最高の作品だったという事だ。

あなたがかつて読んでワクワクしたリプレイがあったとしたら、あなたはリプレイから始まるTRPGの輪の中に飛び込んだ一人だ。それと同じように、あなたの作ったリプレイを読んだことで、誰かが我々の新しい仲間になってくれたら、それはとてもとても素晴らしい。素晴らしいリプレイ作品が増えることは『LHZ』ワールドの広がり大きな力を持っている。

リプレイを書こうよ！

いかがだったでしょうか？ もしあなたがリプレイの製作をしている、またはこれから製作するのであれば、ここまでの記事で述べたさまざまな技法や工夫が役に立てば幸いだ。もしもこの記事を読んだことであなたが「リプレイに挑戦してみよう」と思ってくれたのならば望外の幸せである。是非、新たなディベロッパの世界に挑戦してみしてほしい。

冒険窓口

Adventure Counter report 便り



連載の第4回は「冒険者の懐事情」〈冒険者〉のみなさんはどの程度の装備を所持しているのでしょうか。また、その合計金額は？コッペリアは調査してみます。

◆コッペリアの挨拶

2ヶ月ぶりのごぶさたになってしまいました、コッペリアはコッペリアです。先月は直前になってマスターたちからぶんなげられた大量のネームドアイテム飽和攻撃により冒険窓口便りを落とすという失態をおかしてしまいました。申し訳ありません。

もう少し詳しく説明させていただくと、その大量の作業を処理すべく、燃料補給のためにアキバの街へ甘味を求めて出かけたコッペリアは、後に「たらふく食べたのはらぺこ事件」と呼称されることとなった不可解な事象に遭遇しまシタ。その結果、こつこつ貯めたコッペリアのお財布の中身はぜんぶいしころに変換され、ショックによりコッペリアは締め切り直前に数日間のフリーズ状態を経験することとなりまシタ。チーズケーキが恋しいデス。

その後もマスターたちからの怪しげなオーダーは最近増加傾向ではあるのですが、コッペリアは多くの睡眠を必要としないので、もうだいじょうぶデス。というわけで、マスターたちからの給金UPを期待しつつ、今月も「冒険窓口便り」をお届けしましょう。

◆今月のテーマ

今月は、第2回目で取り上げたアイテムのデータをちょっと別の視点から考察してみようと思ひマス。というわけで、今回のデータはCRごとの所持アイテム総金額および所持マジックアイテムのグレード数合計の平均値となりマス。比較対象として、ハイコンストラクション時にCR毎に示されている財産との比率も記載しまシタ。

CR毎の冒険者保持アイテム総金額平均

CR	窓口平均	ハイコン	ハイコン比	MG合計平均
1	394	350	1.13	0.08
2	526	500	1.05	0.40
3	759	600	1.27	1.34
4	970	750	1.29	2.26
5	1334	900	1.48	4.45
6	1687	1150	1.46	4.64
7	2112	1400	1.51	6.22
8	2392	1700	1.41	6.51
9	2811	2000	1.41	8.01
10	3080	2400	1.28	7.57

◆総財産とハイコンストラクション

ハイコンストラクションの財産の数値は「そのCRで戦闘力を維持するために最低限必要な資金」として設計されています。そのため、キャンペーン等により実際の冒険を経験してきた〈冒険者〉は、それ以上の財産を持っていることの方が多くなると考えられマス。その点を考慮すると冒険窓口に登録されている〈冒険者〉の方々のアイテム総金額は開発チームが想定しているバランスからの乖離が、思った以上に少ないとコッペリアは言ひマス。

もう少し詳しく見ていくと、現在はCR 5からCR7あたりの〈冒険者〉装備が比較的充実している傾向が見られ、これには先月公開されたネームドアイテムが大きく影響しているとコッペリアは考察しまス。

実はこのデータは少し前から継続して観察していたのですが、このデータを集計した一週間前、ネームドアイテムリリース直後では、これまでネームドがCR5までだった影響もあり、CR5が一番ハイコンの財産値

との乖離が大きく、それ以上では逆に比率は収束する傾向がありまシタ。毎週数値が変わっていくこの傾向から見るに、ネームドアイテムを獲得するための冒険が週末に活発に行われていることが予想されマス。皆様CR上昇とともに堅実に装備の更新を行っていること、そのためにさらなる冒険へとチャレンジしていることが伺え、コッペリアは嬉しく思いマス。あと、もし懐事情に余裕がある〈冒険者〉の方がいらっしやいましたら、コッペリアにダンステリアのチーズケーキを頂けると、とても嬉しく思いマス。

◆ログチケット取得平均枚数

次に、マジックアイテムの獲得と関連の強いログチケットの発行枚数のデータを見てみようと思ひマス。以下のデータはユーザー同士でログチケットのやりとりがあるアカウントを対象とした、各ログチケットの平均取得枚数となりマス。

ユーザー間ログチケットの取得数平均枚数

CRアップ	アザーゲット	財宝ゲット	因果力ゲット
4.35	10.49	0.88	6.09

GMをすることによって獲得することのできる「財宝ゲット」のログチケット枚数は、やはり他のチケットに比べると発行枚数がだいぶ少なくなっています。LHZ開発チームは、シナリオ作成等のデベロップメントや、参加者や会場確保などのセッション事前調整をGMが全部負担する必要はないとの考えを強く持っており、そのための手段を模索しています。GMの負担が減り「財宝ゲット」を獲得するユーザーが増えていけば良いとコッペリアは希望を述べマス。

また表には表記していませんが、ユーザー同士でログチケットのやりとりを行っているアカウントは、全アカウント比で10%弱となっており、まだ活発にやりとりが行われている状態とはなっていないとコッペリアは言ひマス。ただし、この数値は少しずつではありますが上昇しています。ログチケットの機能は必ずしも実際のセッションの結果として発行するだけではなく、各キャラクターの過去の冒険の記録を残したり、セッション前後のプレイヤー間での情報のやりとり等に使うなど、もっと自由に活用して頂けると嬉しいとコッペリアは言ひマス。

◆アイテムとシナリオのバランス

さまざまな手段によりマジックアイテムを獲得していくことは、冒険のモチベーションにも直結するLHZの楽しさの一つではありますが、CRを維持したまま装備ばかりが充実していく場合には、シナリオの難易度に影響が現れる可能性があります。

開発チームではハイコンストラクションとの財産比率が1.13倍程度を標準と設計しており、1.45倍くらいまでは問題がない範囲であると考えています。しかし豊富なマジックアイテムは標準的なシナリオの難易度低下を起こすと考えられマス。マジックアイテムの多寡によるシナリオのバランス調整については、ルールブック2（仮）へ掲載される予定となっておりますが、コッペリアはマスターたちがちょっと目を離している間にメモ書きを奪取することに成功したので、ここで簡単に紹介しようと思ひマス。

参加PC全員の保持するマジックアイテムのグレード数を合計し、そこからPC数×2を引く。その数値の半分を【GM因果力】としてGMは獲得する。

この計算は必ずしも全てのセッションにて行わなくてはならないものではないことに注意して下サイ。

まず、LHZにおいてシナリオの難易度選択はプレイヤー側の意思によって行われマス。それをふまえて、あくまでも保持マジックアイテムの多寡の影響により、シナリオバランスが大きく崩れることが危惧された場合にのみ、プレイヤーとの協議の上に採用を決定すべきであるとコッペリアは指摘しマス。ですので、もし猛者ばかりが集うマップナーセッションやキャンペーン等の継続的なセッションでバランス調整に悩んでいるGM様がいらっしやれば、上記のことを踏まえて活用していただくことをコッペリアは提案しマス。

——以上で今月のレポートは終了であるとコッペリアは言ひマス。冒険をへてCRを上げ、特技を獲得し、そして新たなアイテムを取得して〈冒険者〉を成長させていくことはLHZの大きな楽しみのひとつです。

〈冒険者〉のみなさまの装備が、これからも素敵な冒険とともに充実していってくれると嬉しいと、コッペリアはレポートを総括しマス。

ヤマト風土記

Culture, geography and folklore in YAMATO.

第五回「ウェストランデ西部」



◆ウェストランデ西部の地勢

ウェストランデ西部は、現実における中国地方に相当する地域である。東西に長く伸びた形状をしており、中央を走る〈サニルーフ山地〉によって〈セトの海〉に面する南側と〈ヤマト海〉に面した北側とに分断されている。今回は〈セトの海〉に面する南側、いわゆる現実において山陽と呼ばれるエリアを解説していく。

ウェストランデ西部でも〈セトの海〉に面する南部は、西へと向かう〈カゲトモ街道〉が古代から整備、維持されており〈ミナミ〉と〈ナインテイル自治領〉との往來の大動脈としての機能を持っていた。その一方で街道沿い以外の土地は山がちで開発の余地に乏しいと見なされていたのも確かで、〈大地人〉の街として一定の規模のものは概ね〈カゲトモ街道〉の経路上にあるか、〈セトの海〉へ出るのに都合の良い港であるかのいずれかだ。

街道沿いは〈Planth wyaden〉や〈神聖皇国ウェストランデ〉の手による〈大地人〉の騎士によって安全が確保されており、大河に寄り添うような形でいくつかの街が栄えているが、それがウェストランデ西部の全てではない。中央を走る〈サニルーフ山地〉には様々な鉱脈が眠っており、例えば〈ヤナラ深鉱山〉は〈クロムナイト鉱石〉や〈トルマード鉱石〉といった武具の製作に有用な素材が大量に産出する。この資源は〈窯の街ガルドクロウ〉のような職人の街を支えるのみならず、モンスターにすら恩恵を与えているという。〈サイクロプス〉たちも人間同様に鉱物を集め、炎と水によって金属を鍛えて武具を作り出しているのだ。そのため〈サイクロプス〉が生息するエリアでは燃料として木々が伐採されつくし、草原や荒地となった場所もあるという。

◆ウェストランデ西部の気候

内海に面するこの一帯は、大洋に面する地域とは異なり降雨が少ない地域である。夏は強い光に照らし出され冬も晴天が多い。一年間を通しておおむね乾燥しており、植生もそれに合わせた常緑樹がほとんどになっている。春から夏にかけての好天の影響で植物の生育は速いが、乾燥に強い種類の〈ウマノメガシ〉や〈セトカンラン〉がほとんどで、一度荒れてしまった土地では地肌が剥き出しにしているところも見られる。とはいえ〈サニルーフ山地〉から流れてくる大河より水を得られるため、人間が生活する上で大きく不便になることは無い。結果として、ウェストランデ西部では大河と街道が交差する場所が〈クォーレ軍港〉や〈窯の街ガルドクロウ〉のような街として点在している。

内海に浮かぶ島々も状況は沿岸部と同様だ。美しい緑が生い茂る島々は晴れの日が多く、風雨によって海が荒れる事は少ない。とはいえ〈セトの海〉は速く複雑な潮流や浅瀬、モンスターといった脅威があり、やはり航海には危険が伴う。また、離島はヤマト本土とは異なり水を蓄える山や河川が十分ではないので水の確保が問題となりやすい。

一方で〈サニルーフ山地〉では全く異なる風景が広がっている。〈ヤマト海〉からの風がこの地域に十分な雨をもたらし、山はより冷涼な気候なため山林も密となっているのだ。〈サニルーフ山地〉に降る雨や雪は、〈アーキ大川〉や〈リョービ川〉を通して沿岸部での生活を潤している。〈サニルーフ山地〉は荒々しい自然が広がっており〈赤斑鹿〉や〈月輪熊〉といった動物に加えて、強大な霊鳥が数多く生息する。モンスターにとっては豊かで自由なゾーンなのだ。

◆ウェストランド西部について

ウェストランド西部は山がちで平野に乏しいため、〈キョウの都〉や〈ミナミ〉に近い地域を治めている大貴族からはあまり魅力のない土地と見なされている。〈イズモ騎士団〉の本拠地が存在している事もあり、得体のしれない彼らとの関わりを避けるように放置されていた地域だ。

彼ら貴族からすれば、西部は山ばかりで実入りの少ない辺境なのだが、商機に聡いものや野心ある貴族は大きな財や影響力を得られる可能性を見出している。特に〈Plant hwyaden〉による〈ナカス〉制圧以降は街道とその周辺地域の重要性はますます増大しており、中継点となる街も発展が見込まれている状況だ。

一方沿岸部は、〈ナインテイル自治領〉との交易路としての価値が高く、重点的に領地運営が維持されてきた。そのため〈ウェストランド皇王朝〉時代から、〈ナインテイル自治領〉とのコネクションを持った役人達が官吏の椅子を独占していた地域だったが、〈第一の森羅変転〉以降、海の危険度が急激に増大してしまったことでその傾向は一層強くなった。

◆ウェストランド西部のモンスター

ウェストランド西部は〈冒険者〉の努力により、大規模な亜人間の集団は確認されていない。ほとんどの〈冒険者〉安全に往来できると言ってもよい。もちろん高山や遺跡等のダンジョンエリアであれば事情は異なる。例えばアルヴの魔法遺跡である〈ワッシュウ空中庭園〉は高レベルの霊鳥をはじめとする鳥系のエネミーが大量に生息しており不用意に近づくのは危険だ。

またウェストランド西部の特色として、〈サイクロプス〉があげられる。彼らは台地や標高の低い山に生息しているのだが、必ず鍛冶の秘儀で鍛えた武具（M2以上）を装備している。高位のボス級と言える〈サイクロプス〉はネームドアイテムを所持している事もあり〈冒険者〉はそれらを求めて〈サニルフ山地〉でのキャンプを行うのだ。

一方で内海では、幽霊船の船団とゴーストたちが夜の海を支配しており、余程の備えが無い限り往来は非常に危険だ。夜は必ず停泊するようにするか、船ではなく何らかの飛行生物等を準備する必要があるだろう。



◆セトの海

〈セトの海〉は、〈ウェストランデ西部〉と〈フォーランド公爵領〉とを分かち内海である。東は〈キノ水道〉から西の〈ナインテイル自治領〉に至るまで東西にわたっており、多くの離島が浮かんでいる。天候の面で見れば、一年を通して雨が降る事は少なく、嵐の季節に数度大きく荒れ模様となる事はあっても概ね安定した空模様が続く。一見して海路による輸送に非常に適した条件がそろって見えるが、実際にはウェストランデ西部、特に〈セトの海〉に面した地域は〈ナインテイル自治領〉との往來のために整えられた〈カゲトモ街道〉に沿って発展してきた。この海は現在いくつかの問題を抱えており、東西の行き来は陸路に頼る事が一般的になっているのだ。まず第一に問題になるのは、潮の流れである。〈セトの海〉は非常に潮の流れが速い事で知られており、特に島の多い領域では複雑な潮流と浅瀬が原因で輸送用に用いるような大型の船は取り回しが難しくなっているのだ。また、風と潮流に対する十分な技術と装備を備えていない〈冒険者〉が小舟を使うというアプローチも難易度は高い。しかし〈セトの海〉は自然現象とは異なる、さらに厄介な問題をもう一つ抱えている。それは〈幽霊船団〉の存在だ。〈第一の森羅変転〉以来、いずこかから現れた武装した悪霊とそれらを運ぶ幽霊船が、毎夜〈セトの海〉を行くあらゆる船を襲い、沈めるようになってしまっているのだ。この二つの大きな障害が存在するため、ほとんどの往來は陸路が選択されるのが現在の〈ウェストランデ西部〉の流通事情である。

一方で、いずれの問題にも上手く適応して海を往來する人々も存在する。〈セトの海〉の潮流を十分に知っている〈大地人〉の船乗りは小回りの利く船を自在に操り、夜の海を慎重に避けることで島々の間を行き来しているし、熟練の〈冒険者〉たちに至っては空を飛ぶ生き物を乗り物とすることで自由にこの海を渡ることができるという。

彼らの手にかかれば〈セトの海〉はとても美しく、恵みに満ちた海と見る事もできる。天候は一年を通して良好であり、海からは〈アーカシュブリーム〉や〈クォーレオイスター〉といった美味な食材が獲れる。一部の〈冒険者〉は、この島々を根城に長い夏休みを楽しんでいるという。

◆霧の海

ウェストランデ西部中央を東西にはしる〈サニルーフ山地〉は、一様な山脈ではなく〈ヤナラ深鉱山〉や遺棄された鉱山跡、〈サイクロプス〉の手による荒れ山、あるいは長大な鍾乳洞からなるダンジョンに職人の街といった様々に特徴あるゾーンが点在している地域だ。それらは主として中級から熟練の〈冒険者〉が小集団で攻略に挑んだり素材の採取に向かうのに適しており、〈大災害〉以前から多くの〈冒険者〉が山野を駆け巡っていた地域である。

そんな中でもひと際変わったゾーンが存在する。決して晴れる事のない〈霧の海〉である。〈クォーレ〉から北東へ進み、〈サニルーフ山地〉の奥深くへ分け入った盆地にそのゾーンは存在している。三つの河川が合流するこの地はいかなる理由からか常に分厚い霧が一年中立ち込めており、目の前を見通す事も困難なフィールドとなっているのだ。そのためこの〈霧の海〉では独特の生態をもった動植物が出現し、特殊な素材の収集ができる事で良く知られていた。例えば〈提灯トリフィド〉は明滅する触手で迷い込んだ動物をおびき寄せ、からめとった相手を強力な酸で溶かす危険なモンスターとして知られている。他にも視力を持たない代わりに音で犠牲者を探し出す〈ミストウォーク・デバウラー〉、あるいは身を守るために周囲の音を全て無に帰する〈カームホルン〉といったユニークなモンスターや、決して日が差さない土地にだけ生えるという〈淡雪草〉のようなここでしか採取できない特殊な素材の存在は特筆に値するだろう。

しかし〈大災害〉以降は視界不良の影響が大きく、〈霧の海〉での採集作業や狩りは難しいものになった。〈淡雪草〉や〈トリフィド提灯〉といったこのフィールドから算出するアイテムの相場は大きく値上がりする結果となっている。

この地に留まり続ける〈霧の海〉だが、その原因については未だに謎に包まれている。盆地というのは確かに霧が発生しやすいのだが、決して晴れない霧は何らかの力が働いていると見られているのだ。もっとも、〈大災害〉以前からさほど情報が無いため、アルヴの呪いだとか、古代文明の遺跡が原因だといった憶測のみが存在しており、調査については手つかずのままとなっている。



◆概要

〈羅刹〉（ネイリティー）は精霊亜人に分類される存在である。精霊亜人とはほぼエネルギー体で構成される純粋な精霊ではなく、（きわめてエネルギーと親和性が高い）肉体を持っている種類の精霊だ。

男女ともに巨軀にして鬼を思わせる姿をもっている。漆黒の肌に真紅の髪、彫りの深い顔、アーモンド型で釣り目気味な目と、人間からしても見ても（その巨軀を別にすれば）魅力的な容姿だ。しかし、その目には白目がなく、炎を思わせる金の輝きが煌々と揺らめき、人間種族と間違えるようなことはない。

彼らは体を鍛えることを美德としており、その成果である己の肉体美を誇示する服装を好む。結果として、男性は軽装の革鎧や丈夫な服、女性は水着を思わせるような鎧などをまとい、素肌を晒す装束に身を包むことになる。

性格は好戦的で、鍛錬、戦闘、闘争、祝杯が動機の大半を占めている。血と鉄の匂いに敏感で、戦の気配があればどこからともなく現れる。己が傷つくことを厭わず戦を楽しむため、彼らが乱入した戦場は過酷なものとなる事が多い。

彼らは槍や金棒など巨大な得物を使い豪快な戦いぶりを見せる。血に酔って防御がおろそかになる面もあるが、天性の戦闘センスと修行好きという性格を持つために、彼らは総じて手ごわい敵だ。

〈人食い鬼〉（オーガ）と共に行動しているという目撃例も多く、食事の手段として戦闘が不可避である〈人食い鬼〉と、戦闘それ自体を目的とする〈羅刹〉とが、種族としてある種の共生関係にあるのではないかと、あるいは、波長や嗜好が合うのではないかなどの仮説が立てられている。

◆生活形態

〈羅刹〉は王を頂点とした氏族内階級社会を持つ。

王に次いで尊ばれるのは肉体を鍛え上げた戦士であり、それに政治と祭事を司る魔術師が続く。最下層に位置づけられるのは建物や武具を作る職人である。とはいえ職人階級の仕事は多岐にわたり必要性は高く、軽んじられつつも裕福な生活を送っている者が多い。

戦士の多くは男性、魔術師の多くは女性である。王と職人は性別を問わない。王は純粋な最強の力が、職人は技術が求められる。

彼らは階級を問わず歌と踊りを重んじる。感情のままに激しく体を動かし、足を踏み鳴らして大きな音を立てる独特の踊りや、想いを乗せた即興の咆哮めいた歌が〈羅刹〉の流儀だ。時には戦の中で歌と踊りを駆使し、味方を鼓舞する者もいる。

〈羅刹〉の集落は〈羅刹炉〉と呼ばれる、石で組み上げた魔法の炎が燃える炉を中心に形成される。〈羅刹炉〉は地脈から力を吸い上げて炎を生み出す魔法の品であり、〈羅刹〉にとっては氏族生活の中心である。

〈羅刹〉の戦士は己を鉄に見立て、この炉を潜り抜けることで成人の儀を行う。〈羅刹炉〉はこの儀式で〈羅刹〉を実際に強化する能力を持ち、王は炉の維持と管理をその役目として担っている。

〈羅刹炉〉の炎はそれだけではなく、鉄の武器を鍛えるためにも用いられるし、魔術師には魔法の力と知恵を与える。肉体を持つ精霊である〈羅刹〉が精霊的な武威を保つために必要不可欠な装置なのだ。

〈羅刹〉の住居は燃えにくい石や古代遺構から採取したコンクリートの瓦礫を積み上げて作られる。集落での立場が上がるほど、溶かした金属やアスファルトによる装飾が増える傾向にある。

◆分布と生息域

〈羅刹〉は岩石が多い荒野や山岳に集落を作る傾向がある。これには〈羅刹炉〉の製造が集落構築の条件となるからではないかとの仮説が立てられている。

ヤマトにおいては、ウェストランデ南部、クマノ古森林からイツクシマのあたり一帯までが〈羅刹〉の主な生息域である。

中でも〈ロストブリッジ〉の東部に位置する〈メギドの鬼島〉は島全体が〈羅刹〉の勢力圏であり、この区域の〈羅刹〉は自らの集落や領土だけではなく、周囲一帯への強い影響力を持っている。〈メギドの鬼島〉は〈ビゼン侯爵領〉の〈オウガキャッスル〉に巢食う〈食人い鬼〉の一大勢力と友好関係にあり、ウェストランデ地方一帯の「善の人間種族」の脅威となっている。一方で、ヤマト中央部を中心に活動している〈夜叉〉とは敵対関係にあり、そのため東ヤマトの〈羅刹〉出現率は低い。

また、ナインテイルでは活火山そのものを〈羅刹炉〉とする特殊な〈羅刹〉がおり、少数ながら活発な活動をしているという。

〈羅刹〉が〈冒険者〉にとって厄介なのは、他のエネミーと戦っているときに割り込むように襲い掛かってくる点である。これにより戦略や陣形を崩され、苦境に陥る例は多い。特に、〈人食い鬼〉の拠点には〈羅刹〉の用心棒がいることが多く、増援に警戒が必要だろう。

〈羅刹〉は戦乱を広げる性質から、〈大地人〉からは不幸の象徴として忌み嫌われており、目撃され次第、多くの場合は〈冒険者〉に討伐依頼が出される。

また、〈羅刹〉には、「炉火渡し」と呼ばれる文化がある。これは〈羅刹〉が新たな集落を作り出す際の儀式であり、強力な王の存在する集落の〈羅刹炉〉から種火を受け継ぎ、それを他の地における新たな〈羅刹炉〉の核とするものである。「炉火渡し」では〈羅刹〉の中でも特に精強な者が種火を守り、山野を巡って新天地を探す。こうした〈羅刹〉は日頃に輪をかけて獰猛である。厄介な拠点を作らせぬためにも、豪華な灯籠を運ぶ〈羅刹〉の群れには慎重な対応が必要だ。

一部の〈羅刹〉は好敵と認めた相手を付け狙うことがある。もしも激闘の末に〈羅刹〉を逃がした場合は、望む望まざるに関わらず、再戦の覚悟をすべきだろう。

◆〈羅刹〉の作成

- ・推奨CR：3～12
- ・推奨するエネミータイプ：グラップラー、スピア、シューター

テンプレート

・小種族由来の自動取得特技

《争鳴の守り》__常時__このエネミーは常に[軽減(ヘイト5以下のキャラクターからの攻撃)]：(【P O W】×5)]と[弱点(冷気)：(【S T R】×2)]をもつ。

・デザイン時処理

このエネミーは[精霊][火炎][ネイリティー]タグを得る。

所持特技の例(グラップラータイプ)

《焰脚の舞踏》__ [白兵攻撃][火炎]__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。[判定成功]対象に[衰弱：**変数2**]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本来の値の2倍として扱う(計算後の数値を記載すること)。
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。ただしCR8以上は20。

《煉魔の乱舞》__ [魔法攻撃][火炎]__メジャー__対決(攻撃↑/抵抗)__単体__至近__**変数1**の魔法ダメージを与える。[対象：ヘイト5以下]対象の【ヘイト】を+1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。この時ダメージ固定値部分は-(CR+2)される。

《激情の舞踊》__セッテアアップ__自動成功__広範囲20(選択)__至近__シーン1回__対象に[追撃]を与える。その強度は(対象のヘイト×**変数1**)にひとしい。
変数1：このエネミーのヘイト係数+1。

《情熱の肘撃》__本文__自動成功__単体__2 S q__対象が[移動] タグをもつ行動を実行しようとした時に使用する。対象に[硬直] を与える。

所持特技の例（スピアタイプ）

《熱槍の一閃》__ [白兵攻撃] [火炎] __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：衰弱〕対象に[衰弱] の強度に等しい数値の直接ダメージを与える。

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。

《火尖の槍撃》__ [白兵攻撃] [火炎] __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〕この行動後に1 S qまで[即時移動] を行なってもよい。

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。

《憤怒の獄炎》__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+ {変数1} する。

変数1：このエネミーの【STR】を代入すること。

《光輝く投槍》__マイナー__このエネミーがこのメインプロセスに行なう[白兵攻撃] の射程を+2 S qする。

所持特技の例（シュータータイプ）

《熱風の一扇》__ [魔法攻撃] [火炎] __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。〔マイナー〕対象を2 S qまで[即時移動（強制）] させてもよい。

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。

《熱狂の双撃》__ [魔法攻撃] [火炎] __メジャー__ 対決（攻撃↑/抵抗）__2体__2 S q__ {変数1} の魔法ダメージを与える。〔対象：衰弱〕対象に[重篤] 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。

《火の粉舞う》__マイナー__自動成功__単体__4 S q__対象に[衰弱： {変数1}] 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。

変数1：このエネミーの【INT】を代入すること。

《魅惑の微笑》__ [白兵攻撃] [火炎] __メジャー__ 対決（攻撃↑/回避）__単体__至近__【ヘイト】が3以下の対象に[惑乱] を与える。

ドロップアイテムの例

壊れた皮鎧、ビキニブラ、魔法の短杖、精霊銀の塊、銘槍の穂先、紅蓮石、金輝瞳、三味火、芭蕉扇

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。羅刹であればグラップラー、スピア、シュータータイプから一つを選択すること。ウェンズディ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、羅刹の場合タグは[精霊] [火炎] [ネイリティー] をもっているという事になる。

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。

〈羅刹の叉兵〉 ネイリティー・ピッチフォーク

ランク：6 [精霊] [火炎] [ネイリティー] [モブ] 識別難易度：8

【STR】3 【DEX】4 【POW】2 【INT】3
【回避】10 [固定] 【抵抗】8 [固定]
【物理防御力】15 【魔法防御力】12
【最大HP】33 【ヘイト倍率】×3
【行動力】7 【移動力】2

▼特技

《争鳴の守り》__常時__このエネミーは常に [軽減 (ヘイト5以下のキャラクターからの攻撃) : 10] と [弱点 (冷気) : 6] をもつ。

《裂帛の槍術》__ [白兵攻撃] [火炎] __メジャー__ 対決 (14 [固定] /回避) __単体__至近__ [55+2D] の物理ダメージを与える。 [マイナー] この攻撃は「射程：2Sq」になる。

《多段突き》__ __ムーブ__自動成功__単体__至近__ 対象に [追撃：10] を与える。 [マイナー] 効果発揮前にこのエネミーは1Sqまで [即時移動] してもよい。さらに対象のヘイト-1。

▼ドロップ品

固定：壊れた皮鎧 [換金] (30G)

▼解説

職人階級の羅刹の若者。身分の低さゆえに服は粗末で、武器もピッチフォーク (日頃使っている農具) ぐらいしか持っていないが、好戦的な羅刹らしく、炎をまとった恐るべき槍術でそれを使いこなす。

戦士階級や魔術師には逆らえず、彼らの気紛れのような命令にこき使われ、振り回されることも多い。そのぶん彼らはいざ戦闘になれば誰よりも勇猛に戦う。常日頃から溜まりに溜まった鬱憤を、敵にぶつけるためだ。

羅刹の社会の中では底辺に位置する彼らだが、それだけに上昇志向は強い。戦士階級を目指す、腕を磨き富を築く、美しい女性を手に入れる、それらの野望のため、強い闘争心をもって戦いに臨む。

〈羅刹の衛乙女〉 ネイリティー・フロントガール

ランク：6 [精霊] [火炎] [ネイリティー] 識別難易度：8

【STR】4 【DEX】3 【POW】2 【INT】3
【回避】2+3D 【抵抗】3+3D
【物理防御力】7 【魔法防御力】10
【最大HP】90 【ヘイト倍率】×2
【行動力】7 【移動力】2

▼特技

《争鳴の守り》__常時__このエネミーは常に [軽減 (ヘイト5以下のキャラクターからの攻撃) : 10] と [弱点 (冷気) : 8] をもつ。

《熱情の炎舞》__ [白兵攻撃] [火炎] __メジャー__ 対決 (6+2D /回避) __単体__至近__ [22+2D] の魔法ダメージを与える。 [マイナー&対象：ヘイト5以下] 対象のヘイトはこの攻撃で低下しない。

《野ばらのトゲ》__本文__自動成功__単体__2Sq__ 対象が [移動] タグをもつ行動を実行しようとした時に使用する。対象に10点の直接ダメージを与える。

▼ドロップ品

1～5：ベリーのタルト (p218)

6：ピキニブラ [換金] (180G)

▼解説

貴婦人の身の周りの世話と、護衛役を任じられた若い羅刹の乙女たち。要所をわずかに隠すばかりの薄絹を纏い、その体を誇示する。この役職は、身分の高い男性と出会う好機をもたらすゆえ競争率が高いが、相応の実力がなければ資格を得られない。

戦場に赴く際は、仕える貴婦人の名代として最前線に立つ。陽炎を操って実体をぼかし、炎の帯をはためかせ舞うように戦う。美しく強くあることが、主人の名声を高めることに繋がるからだ。

彼女たちの日常は貴婦人に仕えることに費やされる。身の回りに仕えることで気品と作法を身に付けるのだが、その修行に主からの支援はない。彼女ら自身の向上心はその強さを支えるのだ。

《羅刹の邪棘騎士》 ネイリティー・エビルスパイク

ランク：6 【精霊】 【火炎】 【ネイリティー】 識別難易度：8

【STR】3 【DEX】4 【POW】2 【INT】3
【回避】4+2D 【抵抗】2+2D
【物理防御力】15 【魔法防御力】12
【最大HP】66 【ヘイト倍率】×3
【行動力】7 【移動力】2

▼特技

《争鳴の守り》__常時__このエネミーは常に [軽減 (ヘイト5以下のキャラクターからの攻撃) : 10] と [弱点 (冷気) : 6] をもつ。

《獄炎の邪槍》__ [白兵攻撃] 【火炎】 __メジャー__ 対決 (5+3D/回避) __単体__ 至近__ [55+2D] の物理ダメージを与える。 [達成値18] 対象に [衰弱 : 10] を与える。

《破軍の歩法》__ [移動] __クリンナップ__自動成功 __範囲 (選択) __至近__このエネミーは対象に10点の直接ダメージを与える。 [確定効果] このエネミーはダメージを与える前に1Sqまで [即時移動] してもよい。

▼ドロップ品

1~4 : 金輝瞳 [魔触媒6] (50G)

5~6 : 魔法銀の塊 [換金] (90G)

▼解説

一人前の証として魔法の槍や棍棒を携えた戦士階級の羅刹。腕や脚を黒い革鎧で覆っているが、胴体は隆々とした肉体を晒している。彼らの持つ武器は個人にあわせて異なり、それをとても大切にしている。

彼らの武器に共通する特徴として、柄や刀身に無数の棘が生えていることが挙げられる。炎を纏わせた棘で、敵に酷い傷を与えたり、炎を燃え移らせたりして戦うのだ。

己の強さを磨き、また次代へ受け継ぐために、戦いの機会と若い娘に声をかける機会は見逃さない。

《羅刹の烈扇夫人》 ネイリティー・ランパンファン

ランク：6 【精霊】 【火炎】 【ネイリティー】 識別難易度：8

【STR】2 【DEX】1 【POW】2 【INT】3
【回避】3+2D 【抵抗】3+2D
【物理防御力】10 【魔法防御力】16
【最大HP】50 【ヘイト倍率】×3
【行動力】8 【移動力】2

▼特技

《争鳴の守り》__常時__このエネミーは常に [軽減 (ヘイト5以下のキャラクターからの攻撃) : 15] と [弱点 (冷気) : 6] をもつ。

《焦風の双扇》__ [魔法攻撃] 【火炎】 __メジャー__ 対決 (4+3D/抵抗) __単体__ 4Sq __ [47+2D] の魔法ダメージを与える。 [マイナー] 対象を1Sqまで [即時移動 (強制)] してもよい。

《采配の一差し》__ [移動] __ムーブ__単体__ 4Sq __シーン1回__このエネミー以外のエネミーを対象とする。対象は [移動] タグを持つ「タイミング:ムーブ」の行動を即座に1回実行できる。移動後、対象からみて「射程:至近/対象:範囲 (選択)」の二次対象の【ヘイト】を+1する。

▼ドロップ品

1~5 : 芭蕉扇 [魔触媒6] (50G)

6 : 未精錬魔鋼 [コア素材] (100G)

▼解説

両手に優美な鉄扇を構えた、羅刹の貴婦人。動きやすいように大胆なスリットの入ったドレスのような衣装を好む。羅刹の社会は男女の役割分担が明確で、戦いに明け暮れる男性とは対極的に、女性は国政や家政に腐心することが多い。

高位の女性羅刹の例に漏れず、魔術師としての研鑽を積んでおり、鉄扇の一振りから繰り出される爆炎で敵を吹き飛ばす。

一方で、強い血の存続を言い訳に若い娘にうつつを抜かす夫を心配し、常に目を光らせている。

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.5 悪の美学?

◆善人尚以て台詞を言う、況や悪人をや

できるかな66へようこそ。今回は悪役の台詞表をお届けします。勝ち誇った時用と追い詰められた時用の二種をご用意しました。卓内での合意があれば戦闘中に唐突に振るなどしても良いでしょう。素っ頓狂な効果が多いので、ご利用の際はご注意ください。シナリオやセッションの進行と矛盾が発生した場合は、なんなりと。運命は賽の目とともに。

◆勝ち誇った悪役セリフ表

効果

出目：奇数－1

「お前たちの攻撃など毛ほども効かぬわ」
悪役が次に受ける攻撃は直接ダメージとなる。

出目：奇数－2

「冥土の土産に我が奥義を見せてやろう」
悪役の行う次の攻撃はダメージが10倍になるが必ずファンブルする。

出目：奇数－3

「本気を出すまでもない。どこからでもかかってこい」
悪役は「慢心」を受ける。

出目：奇数－4

「わたしの計算によるとあなたたちの勝率は0.01%以下です」
次に悪役に対する攻撃の命中判定は自動的にクリティカルになる。

出目：奇数－5

「貴様らも聞いたことくらいあるだろう。偉大なるオレサマの名を！」
悪役は「識別済」になり、さらに【最大HP】が公開される。

出目：奇数－6

「絶対に〈冒険者〉なんかに負けたりしない！」
悪役は「追撃：CR×5」を受ける。

出目：偶数－1

「仲間になれ。貴様に世界の半片をやろう」
同意したPCはアイテム「世界レベルのはんぺん」（データは「クレセントバーガー」と同一）を得る。

出目：偶数－2

「やべー、きのう二時間しか寝てないから眠いわー二時間しか寝てないしー」
悪役は睡眠不足による「惑乱」を受ける。

出目：偶数－3

「どうだ、これが古代アルヴの禁呪《メッシ・ティーロ》……！」
悪役のドロップ品に、CR+1に等しいIRの「食料」アイテムが追加される。

出目：偶数－4

「ハハハハ、どれが本物だかわかるまい」
悪役は1D体に分身する。最初に攻撃を行うか、ダメージを受けた分身が必ず本体であり、他の分身は消滅する。

出目：偶数－5

「お前たちなど1ラウンドで十分よ」
悪役はこのラウンドにPC全員を「戦闘不能」にできなかったなら、クリンナップに「萎縮」「重篤」を受ける。

出目：偶数－6

「今のうちに辞世のハイクを考えておくがいい」
PCは3分間でハイクを考える（季語はなくてよい）。3分後に発表したPCは【因果力】1点を得る。

◆追い詰められた悪役セリフ表

効果

出目：奇数－1

「センセイ、お願いします！」

悪役のCRにひとしい[モブ]1体を同じマスに[行動済]で配置する。そのエネミーは「(エネミー名)先生」という名前になる。

出目：奇数－2

「くっ……ワシが何の準備もせずに貴様らにやられると思っているのか？」

ダンジョンもしくはその地域は悪役の仕掛けで大爆発を起こす。このラウンドのクリンナップまでに戦闘が終了しなければ、シーン登場人物に悪役のCR x 10の[火炎]魔法ダメージ。

出目：奇数－3

「へへへ、旦那見てくださいよ。これがあっしの全財産でガス」

PCの代表者はすぐさまこの悪役のドロップを振る。ドロップロールの出目が1～3だった場合、正規のドロップは得られず「汚い下着(マイナス4G)」があるのみだ。その場合代表者は次のダメージロールに+20してよい。

出目：奇数－4

「おおお、すべては愛なのだ！私は悔い改めたっ」

悪役は正義に目覚めた。君たちは許すかどうか会議して決めること。許さない場合悪役は君たちに殴られて[戦闘不能]になり戦闘は終了する。許した場合、悪役のHPはすべて回復し悪に返り咲く。勝ち誇り表をすぐさまふること。

出目：奇数－5

「お前たちにやられた(適当なエネミー名)の仇だ！」

エネミーの頭髪(あれば)が金色になり逆立つ。エネミーの名前は「超(エネミー名)」になり、PC全員はヘイトが1D上昇する(個別に振る)。

出目：奇数－6

「くっ、殺せ！」

この戦闘において悪役が初めて[死亡]または[戦闘不能]になった場合、【HP】を1だけ残して無効化する。

出目：偶数－1

「待て、取引しよう。金ならある！」

PC全員は現金に思わず見とれて[放心]を受ける。悪役を倒したなら、「財宝表：現金」を1回追加で振ってよい。

出目：偶数－2

「ゴ、ゴホッ、この身体さえまともなら」

悪役は[不治の病]タグを得る。これはBSであり、[衰弱：CR×3]として扱う。このBSを受けているあいだ、悪役の行うあらゆる判定に+1される。

出目：偶数－3

「私に乱暴する気でしょう！六傾姫みたいに！」

悪役は自分がいかに乱暴されるかを滔々と語りだす。PC全員はドン引きして[萎縮]を受ける。ただしPCが六傾姫か、コネクションに[六傾姫]がいれば、戦闘終了までダメージに+10できる。

出目：偶数－4

「あの黒歴史を処分するまでは死ねないんだ！」

悪役はこのラウンド、行動力1として追加で1回のメインプロセスを行える。

悪役のドロップ品に「黒歴史のありかを示す地図」を追加する。

出目：偶数－5

「オレが悪かった、許してくれ……かかったな、死ねえ！」

悪役は[土下座]タグを得る。これはBSであり、[硬直]として扱う。このBSを解除した直後に悪役が行う攻撃は必ずクリティカルする。

出目：偶数－6

「騙されたな、余は影武者……！」

悪役は「シーンにいない状態」になる。隣のスクエアに悪役と全く同じデータを持つエネミーが現れるが、HPは悪役のCR x 2 + 5まで低下している。彼が本当の黒幕なのだ！



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！

◆おしらせ

今回、コペリア016が新機能を開発いたしました。エリッサのティータイムにお便り採用された方には、冒険窓口のキャラクタースロットが+1されるということです。みなさまのお便りお待ちしております！



P N. カタンの自己破産者
エリッサさんサントラを買っちゃいました。ログホラのです。セッション中にかけて盛り上がっています。開発チームのおすすめ曲はどれですか？

セッションを盛り上げるアイテムとして、BGMも大きな効果がありますよね。お勧めを挙げてみると、「アキバの街」は日常的な場面で幅広く使えそうですし、強大なエネミーの登場であれば「モンスター襲来」が雰囲気を作ってくれるでしょう。

臨場感たっぷりのセッションをお楽しみください！



P N. レイネシアに優しく
エリッサはいつもお小言が多いと思います。三時のおやつにはケーキか大福をお願いします。朝の公務は1時間遅らせてもいいのではないのでしょうか？ P s. 〈冒険者〉の人から週休五日という制度を聞きました。先進的な文化だと思いませんか？

まず最初に訂正させていただきますが、〈冒険者〉のみなさまが運用されているのは週五日働いて二日休まれる週休二日でございますよ。それもクラスティ様のように重要な公務をなされている場合はお休み無しと伺っております。ですのでそうそう都合よく五日も休むなんてできませんよ。きちんと朝起きて公務をなされるのであれば、三時のおやつについてはアカツキさまに大福の確保をお願いしておきます。



P N. しいたげられたGM
ログホラ開発チームのみなさんぐーてんだー。ネームドアイテム大量追加祭り、ありがとうございました。この野郎。えっと、このあいだ、わたしが操るボスモンスターがメタメタのポロボロにやられてしまいました。全身マジックアイテムで固めた〈冒険者〉には勝てなかったよ……。復讐に燃える私は連中をぼこぼこにし——じゃなくて、バランスの良い戦闘を提供したいです。どうすればいいですか？

復讐はさておいても、ディベロッパーのみなさま、そしてGMのみなさまおかれましては、日々成長してゆく〈冒険者〉の皆さまに冒険を楽しんでいただくための工夫がやはり焦点となるようです。

『LHZ』では最初のルールブックからこぼれた要素がいくつかあるのですがネームドアイテムもそのひとつでした。夏に予定中のBook 2には記載されますが、ネームドアイテムをはじめとするマジックアイテムがリッチな環境では（全PCの持っている全アイテムのマジックグレード数の合計÷2-PC人数）と等しい数量の【GM因果力】を得るとよいですよ。この【GM因果力】獲得は通常の難易度設定とはべつにGM主導で得ることができます。

セッションの難易度選択については、8月に公開された「LHZにおけるセッションの難易度」を参考にすると良いでしょう

(<http://lhrpg.com/wednesday20140806.html>)。標準的な収入の推移に則っているならば、デザイナーズレターに沿っていけば問題ないでしょう。

こうして得られた【GM因果力】は「GM用EXパワー」に投入するとい良いでしょう

(http://lhrpg.com/data/gm_ex_power.html)。公平で楽しいセッションをお祈りします！



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『LHZ』のさまざ
まなデータを掲載するデイベ
ロツパー向けコーナーです。
掲載データは実用のために開
発者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〈硫化黒煙〉

ランク：2 タグ：[シーンエフェクト][天然]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

シーン内のすべてのキャラクターは、《ダッシュ》を行なった直後に[硬直]を受ける。

プロップ〈カタパルト〉

ランク：2 タグ：[オブジェクト][機械]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

〔起動：インスタント〕対象は1 S q まで[即時移動]をしてもよい。このとき、S q を斜めにも移動することが可能。〔アレンジ〕P R + 4 につき移動距離に+ 1 S q。最大P R 1 0。

プロップ〈ブラックスクリーン〉

ランク：3 タグ：[壁][魔法]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：7

▼効果

この効果はプロップ【暗闇】類似として扱う。このプロップは両側の射線を遮る。



P. N Baton

こんにちは！今回はプロップ案をいくつか送らせていただこうかと思えます。プロップ作るの楽しいです！

様々なプロップを投稿していただきました！ 移動や射線に関わるプロップを使いこなして、様々な切り口の脅威を設計するのは楽しいですね。

【ブラックスクリーン】は暗闇対策で対応できる遮蔽の一種として使えますし、【硫化黒煙】は長距離を移動してくるキャラクターにはいやらしい妨害です。

【カタパルト】で飛び出すのは、敵も味方もとってもワクワクするアイデアだと思います！！

プロップ〈でろでろ間欠泉〉

ランク：1 タグ：[地形] [魔法]

探知難易度：9 解析難易度：自動 解除難易度：1 1

▼効果

〔接触〕対象は即座に難易度1 0の〔感知〕判定を行う。失敗した場合〔所持品スロット〕の〔食料〕アイテム2つは〔破損〕タグを与えられる。〔アレンジ〕P R + 3 につき探知、解除、感知の難易度+ 1。最大P R 3 0。



P. N とっぷつマン

ログホラはいつ見てもメシテロが毎回ぼくの胃袋を無慈悲に直撃してきてつらいです。しかも最近友人もなんかうまそうな店で肉食って写真をアップしてくるのでたまりません。この横暴に対しては、無慈悲なプロップで反撃してやろうと思いました。皆さんにも是非使って欲しいと思います！！！！！！

ログホラ、そしてもちろんL H Z において食料品は極めて重要なアイテムです。辛い長旅にも、ちょっとした自分へのご褒美にも、日常の憩いにも、あらゆるシーンにおいてその価値が揺らぐことはありません。

そんな食料品を狙い撃ちにする恐るべきプロップが登場です。消耗表との適切な組み合わせはどんな屈強な〈冒険者〉であっても膝を屈する恐るべき力を秘めていると思います。

Gazette mailbox おたよ 日記
ログホラ相談窓口
 ルールの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。



PN. 頭足類

こんにちはエリッサさん、アイテムの効果についての質問です。

「忍耐」のプレフィックスドアイテムを同時に二つ装備した場合、強制的な移動を受けた時の移動距離を $-2sq$ することは出来ますか？

「忍耐」の効果は〔起動：本文〕のタイミングで使用します。同一タイミングでの複数行動の禁止（P025）に従いますので起動することのできる効果は、二つ装備しているうちの一つのみという事になります。結果、移動距離は -1 されます。



PN. ラノベ会長

召喚術師の《サーヴァントコンビネーション》による弱点は、《ダブルセット》や《コールサーヴァント》で召喚した従者召喚（サラマンダーやウンディーネ）による確定効果の直接ダメージにも反映されますか？

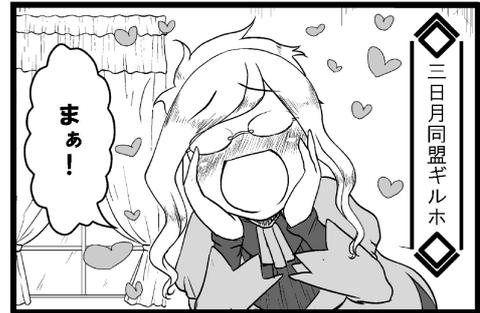
また従者召喚《サラマンダー》による〔火炎〕タグを持つ攻撃のダメージロールに〔SR $\times 5$ 〕する効果は、《サラマンダー》を召喚中なら〔火炎〕タグを得ているので《ウェポンバッシュ》にも効果適用されるのでしょうか？

まず、《サーヴァントコンビネーション》（P174）の効果による〔弱点〕の扱いですが、弱点状態（P524）にあるように「キャラクターが攻撃の対象となり、防御判定に失敗した時、その攻撃のダメージが弱点の条件に合致していれば」起動されますので、特別な記述が無い確定効果では起動しません。

《従者召喚：サラマンダー》（P174）の効果についての質問ですが、〔火炎〕タグを持つ攻撃のダメージロールであれば、全て+〔SR $\times 5$ 〕を得ることができます。〔武器攻撃〕であるか〔魔法攻撃〕であるかといった条件は設定されていないので、《ウェポンバッシュ》による攻撃であっても問題なくダメージを増加できます。

アカツキと捕食者

画：うみわたり



セルデンシア・ガゼットでは読者の皆さまのお気軽に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.5 2015.04

編集後記

『セルデシア・ガゼット』Vol.5はいかがでしたか？
リプレイ発売直前ということで、今回の特集は〈にゃんこ亭〉
尽くしでしたね。気になる内容はぜひ書店でお手にとって
チェックしてみてください！ おまけシナリオのプレイレポート
もお待ちしております。

ではでは、来月の『セルデシア・ガゼット』もお楽しみに！

スタッフ

表紙イラスト：もっ

本文イラスト：尾崎智美 神無宇宙 うみわたり 7 Sided 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、Chord Joehausen、7 Sided Work Shop

編集：7 Sided Work Shop

リンク



<http://1hrpg.com/>

橙乃ままれ infomation

<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