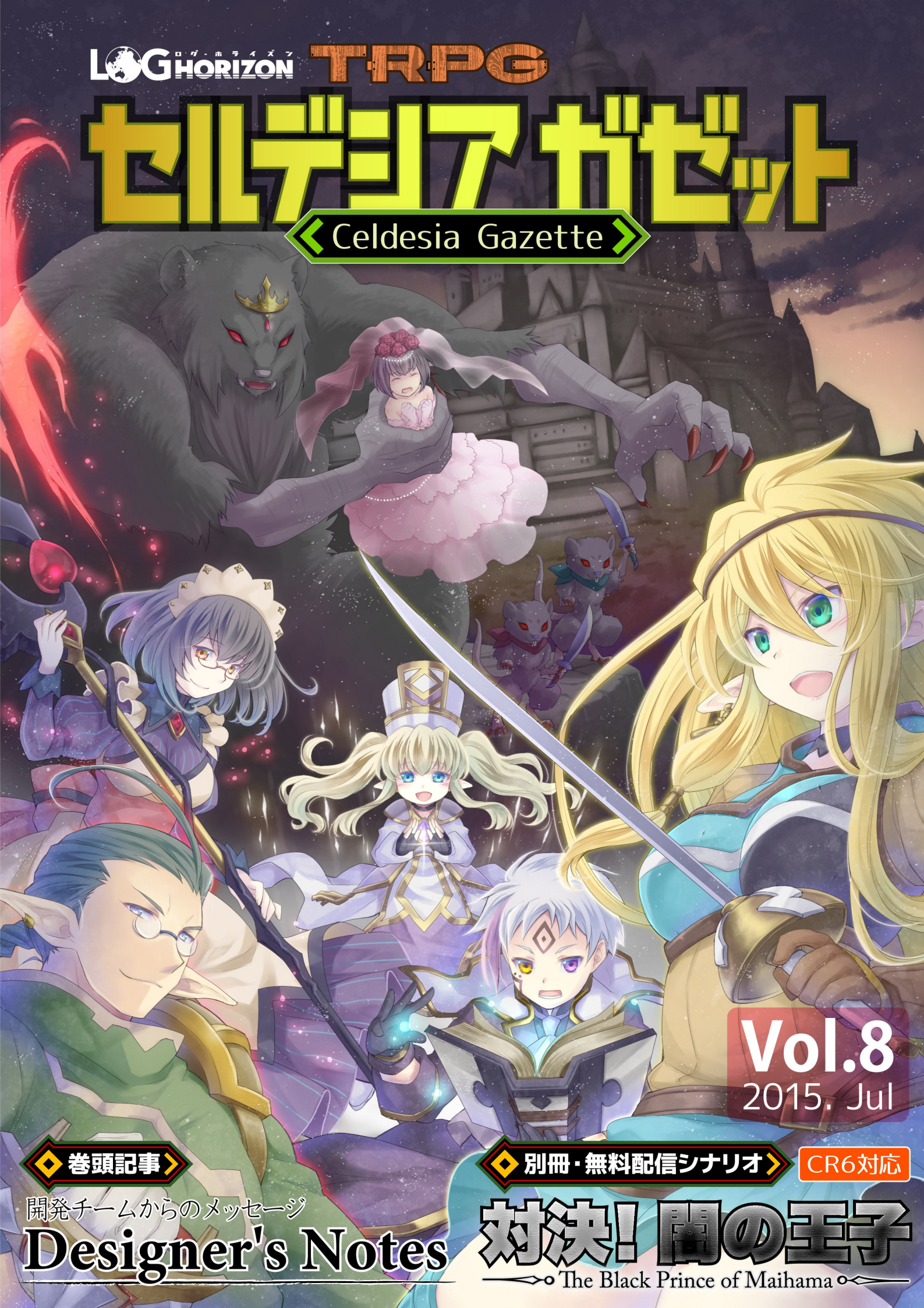
LOG HORIZON TRPG

# セルデシアガゼット

Celdesia Gazette



Vol.8
2015. Jul

巻頭記事

開発チームからのメッセージ

## Designer's Notes

別冊・無料配信シナリオ

CR6対応

## 対決! 闇の王子

The Black Prince of Maihama

# Celdesia Gazette
# セルデシアガゼット

VOL.8　2015.07

〈灰姫城〉の見下ろす白亜の都マイハマにうごめくのは、巨大なる野望の影！
罪なき少女を魔の手から救い、恐ろしき野望をくじくため、白亜の都を駆け抜けろ！！

Illust:：蒼空キズナ

## INDEX


| | |
|---|---|
| ０１ | INDEX |
| ０２ | デザイナーズノート「楽しい戦闘遭遇の作り方」 |
| ０７ | ヤマト風土記　第八回「エッゾ地方」 |
| １０ | 列島生物図鑑　第八回「海竜」 |
| １３ | できるかなシックスティシックス vol.8 |
| １４ | エリッサのティータイム |
| １６ | コッペリア・ホットログ |
| １７ | ログホラ相談窓口 |
| １８ | Ｅｄｉｔｏｒ’ｓ　Ｒｏｏｍ |

From：開腹な探検家神官
　最近、公式シナリオを参考にしながらシナリオを制作しているのですが、どうしても公式シナリオの絶妙な戦闘バランスが再現できなくて困ってます。絶妙な難易度の上下はどこをいじればできるのか……と日々研究をしながらシナリオを作ってます！
どうかこの研究に救いの手を……。

　今回はこんなお便りをもらいました。一般に言ってプレイヤーはディベロッパーが思っているよりも「勝敗が読めないギリギリの戦闘」を求めているわけではありません。しかし少しでも楽しい戦闘遭遇を作り出したいというのは、シナリオディベロッパー共通の悩みであるとも言えるでしょう。今回の「デザイナーズノート」は「楽しい戦闘遭遇の作り方」です。

## 楽しい戦闘を作るために

　「戦闘バランス」という言葉は狭義では「勝敗確率」のことなのですが、一般的あるいは用法的には「戦闘で得られるドキドキハラハラや楽しさ」として使われていますよね。当然ながら、前者より後者の方がよほど大事です。
　戦闘の勝敗確率そのものは、シナリオのＣＲ＝登場するエネミーのＣＲとすればそれだけで放置しても構いません。難易度は【ＧＭ用因果力】にまかせて現場でエネミーのＨＰやダメージ出力を触ってもらえばそれでよいでしょう。
　一方で「戦闘で得られるドキドキハラハラや楽しさ」というのは勝敗確率とは全く別のことですし別のアプローチでデザインする必要があります。重要なのはエネミーの数値デザインよりもエンカウントをデザインするという考えです。「ログホラ・ウェンズデイ２３レベルデザイン（ＵＲＬ：http://lhrpg.com/wednesday20140924.html）」においても解説しましたが、ここではより踏み込んでアドバイスしてみましょう。

## レベル１：エネミーとＰＣの配置

　ＰＣもエネミーもプロップも、それそのものは数値的なデータ記述の塊にすぎません。戦闘はそれらのデータの集合体ですが、ただの集合体ではなくて「どのように組み合わせてあるか」が楽しさの重要な部分になります。そのもっとも基本となり重要なのが「彼我の位置関係」です。特にエネミーの配置は重要で、戦闘の楽しさの半分はこの段階で決まるといってもよいでしょう。

### ・第一波の配置

　まず第一波のエネミーは「最初のラウンドでＰＣ初期配置に対して、３～５体が襲い掛かれる位置」に配置しましょう。エネミーの移動特性によりますが、２～４Ｓｑ離れた位置に配置するのが良いでしょう。
　『ＬＨＺ』において戦闘最初の盛り上がりのポイントは「最初のラウンドの猛攻をどうしのぐか？」です。多数のエネミーが出てくる一般的な戦闘において、最も敵の数が多いのは最初のラウンドだからです。
「〈小牙竜鬼〉の潜む森（『ＬＨＺ（Ｐ４７０）」ミドル戦闘）」などがこの典型的な参考資料ですね。最初のラウンドの盛り上がりを作るために、初期配置は重要です。
　ルールにしたがってつくられた一般的な戦士職は、同ＣＲの攻撃的エネミーの攻撃を３～５回は対処できます。武闘家の回避能力や、守護戦士の防御的な特技はこのバランスに焦点を当ててデザインされているのです。もちろん回復職の支援などによって長期的にはかなりの回数の攻撃を受け止めることが可能ですが、１ラウンドあたりの限界はこの程度だと覚えておいて損はないでしょう。

### ・第二波以降の配置

増援のない戦闘において、ダメージ的脅威は開始時が一番大きくなります。エネミーのすべてが第一波であり、２ラウンド目以降に追加がないのであれば、エネミーの最大攻撃力は最初のラウンドであり、２ラウンド目以降はただの消化試合になってしまうでしょう。

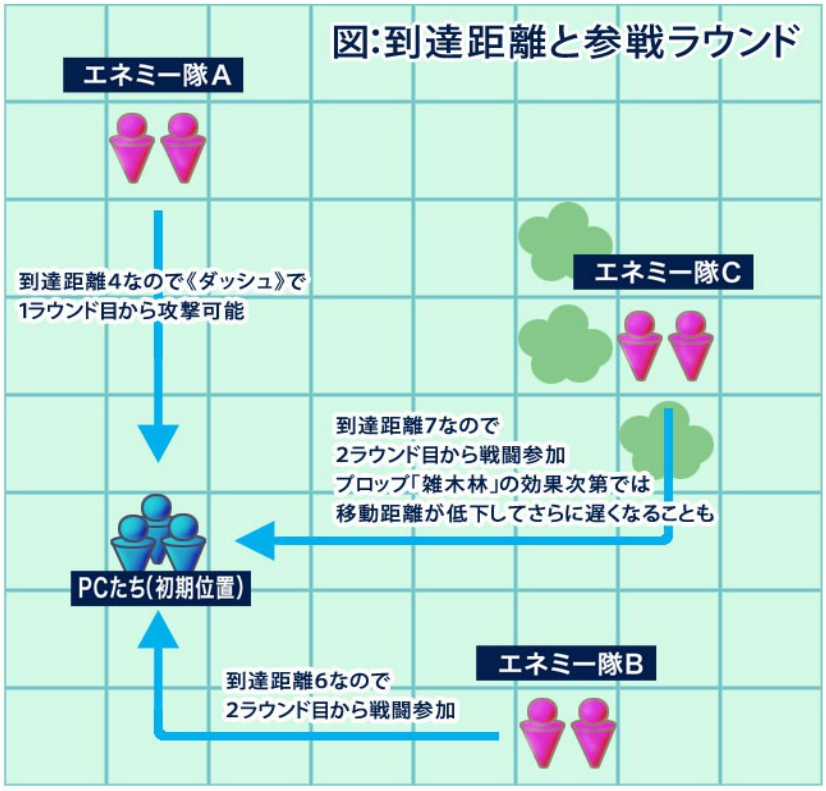
『ＬＨＺ』における戦闘は４ラウンドを基本にデザインされています。ミドルにおける戦闘では２～３ラウンド、クライマックスなどにおける重要な戦闘では３～６ラウンド程度というのがその内訳です。２ラウンド以降の戦闘が当然である以上、２ラウンド目以降の楽しさをデザインすることも重要です。

２ラウンド目以降の楽しさをデザインするためによく使われるのはエネミーの増援です。多くの戦闘では戦闘開始時にエネミーがすべて配置されるので「増援」という言葉はしっくりと来ないかもしれませんが、この記事をここまで読んだ皆さんであれば、最初のラウンドの交戦地点にたどり着けないエネミーは、実質増援であることが理解できるでしょう。

つまり、戦闘開始時に配置されたエネミーであっても、最初のラウンドに交戦が開始できる第一波担当のエネミーもいれば、２ラウンド目以降攻撃に参加できる第二波、第三波のエネミー配置もデザインできるということです。「２ラウンド目には戦闘に参加できる位置」とは「ＰＣたちの初期配置位置から５～８Ｓｑ離れた位置」となるでしょう。この離れ具合は、プロップなどによって影響を受けることに注意しましょう。

このようにマップに視覚的に配置されてはいるものの最初のラウンドでは戦闘に参加できないエネミーは「明示的な増援」とみなすことができます。

もちろん戦闘開始時には明示されない増援もデザイン可能です。シナリオ側で「ラウンド２のクリンナップに登場する」などという記述がこれにあたります。こういった隠された増援は、プレイヤーに驚きを与えることができますが一方で戦闘予定の変更をプレイヤーに迫ることも覚えておくべきです。うまく使えば戦闘に盛り上がりを与えることができますが、ストレスでもあります。この種の隠された増援を用いる場合は、なんらかの予兆を与えるといいでしょう。［偵察］行動の成功で出現位置やタイミングの予告をするといった手段も有効です。




## レベル２：マップ作成とプロップ

ＰＣたちに最初のラウンドの葛藤を与えるのも、エネミー配置と連動して重要です。

この場合葛藤というのは「選択肢とそれを選ぶ決断」とほぼ同義ですね。１ラウンド目に与える葛藤の種類はほぼ決まっています。すなわち「交戦地点をどこにするか？」と「行動順を制御すべきか？」の２点です。これらの葛藤はマップ作製によって提示されます。

後者については応用的な話になりますので、ここでは前者に絞って解説しましょう。

「交戦地点をどこにするか？」というのはプレイヤー側に立って考えれば一般的な思考といえるでしょう。マップが提示され、ＰＣとエネミーが配置されればほぼ反射的に考えてしまうと思います。

このとき、ＰＣたちとエネミーが至近距離ですでに接敵していて、最初のラウンドから全力で殴り合いをすればよいというのであれば、勝敗は互いの数値性能とダイス任せとなってしまい葛藤は生まれません。両者の距

離が４Ｓｑであればただ《ダッシュ》して接近し攻撃となり、感想は同じとなるでしょう。

つまり重要なのは、複数の選択肢がありメリットやデメリットが混在することだと言えるでしょう。

「図：到達距離と参戦ラウンド」ではエネミー配置によって擬似的な増援が明示されています。しかしこれはＰＣたちの移動を考えない想定でのモデルです。しかしエネミーの分散配置、距離の分散、プロップ配置がされた時点で、ＰＣ側の移動にもさまざまな選択肢が生まれています。

### ・交戦地帯のヒントを与える

良くデザインされたマップにおいては、ＰＣ初期配置地点とエネミーの第一波の配置箇所のあいだに交戦地点がいくつか設定してあるものです。１か所では自由度が少なすぎ、４か所では多すぎるでしょう。２か所もあれば十分です。そういうマップでこそプレイヤーは「東側で戦うか、それとも西側で戦うか」という葛藤を楽しむことが可能なわけです。

「コボルトの潜む森」、クライマックス戦闘ではマップに川と二か所の橋が存在しますが、それはこの「交戦地点選択の葛藤」へと意識を向けてもらうための仕掛けです。

「図：到達距離と参戦ラウンド」では第１ラウンドにおいてＰＣたちがエネミー隊Ａの方へ積極的に移動すれば、エネミー隊Ｃの参戦ラウンドは３ラウンド目以降になる可能性もあります。つまりこの場合、交戦地帯をプレイヤーが選んだことになり、それはプレイヤーに満足を与えるでしょう。

交戦地点を設計するためにはプロップが重要な道具となります。移動の障害となるようなプロップは、初期配置地点とあるＳｑのあいだの到達ラウンド数を制御できます。「図：到達距離と参戦ラウンド」における「雑木林」の効果が「侵入には【移動力】２を必要とする」や「侵入した時点で残りの移動を失う」であった場合、踏破するにはそれ相応のラウンド数が必要になります。

有利な効果を与えるプロップ「射撃陣地」や「回復の泉」などは自分たちで占領してエネミーへは与えるべきではないという強力な動機づけになるでしょう。一方で「有毒ガス」や「精霊の呪い」といった不利な効果を持つプロップは、エネミーに押し付けて自分たちは入りたくない場所として機能します。

ＰＣの初期配置地点と第一波エネミーの配置地点はこのような観点でもってデザインを行うべきです。そうすればその戦闘では「どこの地点で戦うか？」「エネミーの第一波をどのように食い止めるか？」という楽しさを提供することが出来るでしょう。

## レベル３：目標をアレンジする

何の断りもない一般的な戦闘では、その目標は「エネミーすべての撃破」となります（もっとも、戦闘を継続しても無意味なほどＰＣが有利になってしまえば、ＧＭは戦闘終了を宣言すべきでしょう）。

しかしすべての戦闘の終了条件が「エネミーすべての撃破」である必要はありません。戦闘に変化を与えるためには目標を変更したり、制限を加えるなどのアレンジも可能です。

「一定ラウンド全員が生き延びる」「一定ラウンド以内に目標の（あるいはすべての）エネミーを殲滅する」「一定ラウンドまで特定の地点にエネミーを近寄らせない」「一定のラウンドまでに特定の地点にＰＣが到達する」「ＮＰＣや特定の施設を守る」「一定のラウンドまでに特定の施設を破壊する」など目標のアレンジには様々なバリエーションがあります。

この種のアレンジの良い点は、多様なキャラクターに活躍の場を与えられるという点です。

たとえば「３ラウンド以内に城門を破壊する」という戦闘においては、「［物品］タグを持つプロップに大きなダメージを与える」特技の持ち主が普段より多く活躍するでしょう。

「ＮＰＣを護衛する」タイプの戦闘では《かばう》や《カバーリング》特技の持ち主が脚光を浴びる可能性が高まります。《タンクデサント》のような護衛をしながら移動できる特技や、瞬間移動の特技なども非常に有用でしょう。

通常の戦闘においては単純なダメージ出力と耐久力が脚光を浴びがちですが『LHZ』においてはより多様なＰＣ作成が可能であり、さまざまな能力を持つＰＣがそれぞれの特徴を生かして協力するセッションは素晴らしい成功をおさめることが出来ます。

ただし、この種の条件設定を持つ戦闘遭遇は匙加減を少し間違えただけで「ある種の性能を持っているパーティーには容易いが、その特徴を持たないパーティーには解決不能になってしまう」ことが起こりうるという点に注意すべきでしょう。「［物品］破壊能力をもたないパーティーは勝利することが出来ない」などといった戦闘遭遇がデザインされてしまうのです。

解決に至るルートや手段を複数用意するなど、ある程度間口を広げるように留意すべきでしょう。

▲エネミーはさまざまな特徴や特技をもっている。協力して戦闘に勝ち抜こう！

## レベル４：エネミーデザインからのアプローチ

戦闘とは次々と現れる問題に対してリアルタイムで回答を出し続けるという行為でもあります。たとえば移動にしてもどのＳｑへ移動するのか？　回復するべきか、攻撃するべきか？　攻撃するのならどのエネミーに攻撃をするのか？　その場合どの特技で攻撃をするべきなのか？　さまざまな問いが次々に現れてきます。エネミー配置、マップの状況、目標条件といったこれらの「問題」はさまざまに姿を変えていくでしょう。良くできた戦闘遭遇とは、「楽しい問題」を次々と発生させるための装置だといえるのです。

このような「問いを投げかける」ためにエネミーデザインそのものを利用する方法もあります。

### ・エネミー特技への対応を迫る

たとえば下記のような《自爆する》特技を持ったエネミーがいたとしましょう。

**自爆する**

▼効果

このエネミーが［戦闘不能］になった時使用する。「対象：範囲（無差別）／射程：至近」の対象に 30 点の直接ダメージを与える。

このエネミーを［戦闘不能］にしたＰＣは自爆に巻き込まれる可能性があります。この《自爆する》においてダメージは同一のＳｑにいない限り受けませんから、このエネミーを倒すためには魔法や弓矢などの遠距離攻撃で倒すほうが安全でしょう。この特技の情報があれば、ＰＣたちはそれに応じた作戦で戦闘を進めるにちがいありません。

つまり、この特技は「どんな手段で［戦闘不能］においこむ？」という問いを発生するためのエネミーデザインになっているのです。戦闘をデザインするのはこのようにエネミーデータからアプローチする事も可能です。

この種のエネミーデザインからのアプローチはバランス調整がなかなか難しいという側面があります。発生する問題の制約が大きいと、解き方に強く拘束されてしまいます。例えば「［火炎］タグがついてない HP

ダメージはすべて無効」というようなエネミーデザインにおいては、倒す方法は「火炎ダメージを与える」に集約されます。一方で拘束が弱い（たとえば［軽減（火炎）：２］など）の場合、「問題が出題された」ことさえも意識されないという結果になりかねません。ある種の性能を持ったパーティーが有利な条件で戦闘できる分には良いのですが、その性能を持ったパーティー以外は問答無用で戦闘に敗北してしまうというデザインはディベロップとして望ましくないでしょう。またエネミーデザインからのアプローチは基本的にテキストベースになるので、マップ上の位置関係などの要素に比べて、プレイヤー同士の話し合いや協力に結び付きにくく、ディベロッパーが思っているよりも作業的対処をされてしまうという欠点があります。

このようなデザインも「レベル３：目標をアレンジする」と同じように「より多くの、さまざまな能力を持ったＰＣを受け入れる」という観点で仕上げを行うことが重要となるでしょう。

## どのような戦闘遭遇を作る？

楽しい戦闘遭遇を作るために様々なアプローチを紹介してきましたが、何もこれらすべてを使う必要はありません。葛藤を作り出すためには様々な手法がありますが、そもそも『LHZ』においてはヘイトの管理や【因果力】リソースの投入判断など、基幹システムですでに葛藤要素が提供されているのです。人間の判断力は有限ですから、あまり多くの要素を一つの戦闘に投入してしまってはプレイヤーも混乱して疲れてしまいます。

経験の浅いディベロッパーの犯しがちなミスのひとつがこういった「サービス過剰」です。もちろんプレイヤーに対するサービス精神からなのですが、ひとつの戦闘に「風変わりで強力なエネミー」、「種類が多く複雑なプロップ」、「変わった戦闘終了条件」のすべてを投入してしまって、結果的に遊びにくい戦闘遭遇になってしまいます。

主題となる「楽しんでほしい葛藤」は１種から２種程度に絞ったほうが、その魅力が際立ちます。この点は十分に留意すべきでしょう。

### ・基本となる構成

もしあなたが戦闘遭遇作成を基礎からじっくりと学び作り上げたいのであれば、当面の間は「レベル１：エネミーとＰＣの配置」と「レベル２：マップ作成とプロップ」だけを用い、意識を集中すべきです。この２種類の手法は楽しい戦闘遭遇を作るための基本であり、奥義ともいえる技術です。この２種類の手法だけでバラエティー豊かでスリルある戦闘遭遇は作成可能ですし、さまざまなパーティーが楽しめる奥深い戦闘遭遇はこの２種類の手法で作られていることがほとんどです。

### ・絞るべき変化球

「レベル３：目標をアレンジする」、「レベル４：エネミーデザインからのアプローチ」は濫用に注意をして用いるべきでしょう。これらの要素を使うことで、戦闘遭遇は普段とは違う華やかさを見せることになります。しかしその華やかさは強い刺激なので、常用するとプレイヤーを麻痺させてしまう危険があります。プレイヤーはゲームのさまざまな部分を学習します。「この戦闘はいつもとは違うぞ」というのは刺激ではあるのですが、すべての戦闘が「いつもと違う」のでは基準となるべき「いつも」が消失してしまうのです。そうなってしまった場合、学習する意欲や作戦を立てる動機が失われてしまいかねません。

今回のデザイナーズノートでは様々なアプローチを解説してきましたが、魅力的な戦闘遭遇をつくるのは実は難しくありません。手元で完成しかかった戦闘遭遇があるなら、それを再び見てみましょう。戦場マップを少し手直ししただけで、エネミーの配置を少しずらしただけで、その戦闘はずっと魅力的になるはずです。

大事なのは「手に汗を握らせるようなギリギリの戦闘バランス」ではありません。プレイヤー自身がその戦闘を実際にやっているかのように楽しめるイメージと、仲間と一緒に話し合い立ち向かうことのできる「魅力的な出題」なのです。

この記事を参考に戦闘遭遇を作ってみて下さい。きっと魅力的なディベロップになりますよ！

## ◆エッゾ帝国の地勢

エッゾは現実世界における、北海道に相当する地域である。四方を海に囲まれたエッゾの広大な大地は幾筋にも走る山脈によって分かたれ、地方ごとの特色を産み出している。特にエッゾ中心部を南北に走る〈ダイセツ山脈〉の東側は未開拓地が多く、帝国の精鋭である〈氷壁の百人〉が守る北の防衛線、〈シュバロの防壁〉と並んで、人と魔物の領分を区切る境界となっている。

〈ダイセツ山脈〉の西部には〈港都シャープクリフ〉〈祈り手の街ススキノ〉〈シュバロの防壁〉といった人類側の都市が点在し、都市と周辺の集落に人口の大部分が集中し、森を縫うように走った街道は、極北の地で何とか生きている人類の生命線だ。

一方で〈ダイセツ山脈〉の北東部は永久凍土や原生林が広がる、魔物の支配領域だ。〈シュマリナイの巨人湖〉〈カムイの森〉〈ウペペサンケ〉などのフィールド型ダンジョンには、巨人や精霊、竜といった凶悪なエネミーが跋扈している。海沿いには〈河口都市オベリ〉など、過酷な環境下で確保した人類側の橋頭保もあるが、内陸ともなればまさに〈冒険者〉以外は足を踏み入れられない魔境といってもよい。

エッゾにおいて一際異彩を放つ地形に、〈ダイセツ山脈〉の中央にそびえたつ〈炎峰ダイセツ〉がある。かの活火山は裾野こそ極寒の地に相応しい雪に覆われておりながら、登るほどにその熱を増していき、山頂部にはマグマの煮えたぎる灼熱の世界が広がっている。一方で〈炎峰ダイセツ〉の付近には良質な鉱脈が走っており、新鉱脈探索の護衛として、こうした過酷な環境に〈冒険者〉が呼ばれることも多い。

## ◆エッゾ帝国の気候

南北に長くのびる弧状列島ヤマト最北端に相応しく、エッゾ帝国の気候はとても厳しい。一年の大半は厳しい寒さと雪の季節である。長い冬を耐えたわずかな合間に遅い春が訪れ、驚く程短い夏が過ぎ去れば秋を感じる間もなく冬が訪れる事になる。

エッゾ帝国の空模様とは一年のほとんどは曇り空で、春から夏の間に幸運に恵まれれば何日かは太陽を目にすることもあるというのが一般的だ。常に重たい灰色のベールに覆われた空を記憶している者も多い。

ヤマトの他地域と比べた場合、降水量はむしろ少ないが一年を通して気候が寒冷であることから乾燥することは無く、むしろ広大な平野部の多くは湿地や森林が手つかずのままに広がっている。

いずれにせよ、冬の過酷さと一年を通して変わらない低温の気候からエッゾの自然はより南の温暖なヤマト全般とは大きく異なる様相を呈している。

例えばススキノ周辺に良く見られる〈エッゾパイン〉は生育するまでにかかる時間が長いものの非常に重く、頑強なため〈冒険者〉の装備品の素材としてすら重宝されることが知られている。これらの素材はススキノにおける建材としてももちいられており、ススキノの重厚な木造家屋はこの素材あってのものだ。

ススキノより北ともなると、もはや樹木が育つことは困難な地域となる。ここでは種子を残す事で越冬する草花が春になると一斉に芽吹くツンドラ地帯だ。

一方でエッゾの内陸にそびえる山々には決して溶ける事のない氷河が残っており、未だ活発に活動する火山と相まってダイナミックな光景を目にすることが出来るという。

## ◆エッゾ帝国の現状

〈大災害〉後の混乱によって〈大地人〉の統治組織〈エッゾ帝国〉が事実上崩壊、エッゾにおける人類側の版図は大きく減少した。〈ススキノ〉〈シュパロの防壁〉〈港都シャープクリフ〉〈河口都市オベリ〉といった主だった都市を中心に、細々と小規模な統治が行われているのみである。これらの統治も〈冒険者〉の力を借りなければ立ちゆかない状況だ。エッゾもまた、アキバとは別の形で〈冒険者〉と〈大地人〉が共生することになった地域だと言えるだろう。

他の地域で見られない文化として〈狩猟団〉がある。これは〈冒険者〉のパーティーが１０人から２０人程度参加する狩りのための部隊で、大規模戦闘（レイド）と違い、パーティー同士は緊密な連携はとらず、〈冒険者〉以外に５０名程度の〈大地人〉が参加するのが特徴だ。彼らは〈雪トナカイ〉で大型の雪ぞりを引き、〈冒険者〉たちはパーティー単位で狩りを行い、この輸送部隊へ獲物の肉や毛皮を運び続けるのである。〈狩猟団〉は一～二週間を原野で過ごし、狩りを行う。

## ◆エッゾ帝国のモンスター

〈エッゾ帝国〉は、ドラゴンなどの巨大モンスターの多い地域として知られている。特に有名なのは巨人族であり、かつて人間が入植するまで、かの地は多くの巨人が闊歩、支配する土地であった。

〈ダイセツ山脈〉以東、エッゾの東北部は氷や雪、霧といった性質を強く帯びた巨人族の領域だ。中でも〈炎峰ダイセツ〉を徘徊する炎の巨人は、エッゾでも特に好戦的で獰猛なエネミーとして知られている。

巨人族の他には、極寒の地ならではの氷雪系の精霊や、毛皮に身を包んだ熊、鹿、狼などの動物系のモンスターもよく見られる。

エッゾの巨大モンスターは巨大な見た目とは裏腹に、冷気を操って敵の動きを制限するなど搦め手を使いこなしてくる。無策で挑めば苦戦は免れないだろう。

また、体こそ巨大ではないがエッゾに多くみられるエネミーとして、〈灰斑犬鬼〉(ノール)がいる。臆病だが狡猾なこの亜人は、小さな体で城壁や罠をすり抜けて家畜や農産物を荒らすため、退治の需要は多い。

## ◆エッゾ帝国の歴史

エッゾ帝国はかつて〈ウェストランデ皇王朝〉より開拓を命じられた北伐将軍ラゲッジによって建てられた〈大地人〉の国家である。このラゲッジこそエッゾ初代皇帝であり、皇王朝への忠義厚い臣下であったが卓越した人望と武才を当時の王朝から危惧され、到底不可能とされたエッゾ北伐を命じられた。だが、彼はこれを成し遂げ、エッゾに〈港都シャープクリフ〉を作り上げた。この功績で王朝はかえって彼への危機感を強め、謀反の疑いありとして一切の補給と連絡を打ち切った。

下賜された妻女により自らが王朝から捨てられたと理解した将軍は、ウェストランデに対し独立を宣言。初代皇帝として〈エッゾ帝国〉を設立したのである。

その後の帝国は、建国帝の子孫である海運、農業、鉱業を支えた屯地三家と呼ばれる貴族が合議で皇帝を輩出し、統治された。彼らは水面下で小競り合いを続けつつも、過酷な環境下では政敵排除に割く余力もなく、奇妙なバランスの下で国体を維持していた。

そこに亀裂を入れたのが、皇帝死去の直後に起きた〈大災害〉である。これによって皇位継承権のある有力貴族による後継争いが激化。貴族たちはこぞって〈大災害〉後交渉が可能となった〈冒険者〉を利用、他家を弱体化させんと謀略を巡らせたのだ。

〈エッゾ帝国〉が「帝国」の名を持つのは歴史的な経緯、つまり初代皇帝の〈ウェストランデ皇王朝〉に対する意地である。そもそも政体の規模も戦力も〈マイハマ公爵家〉単体ほどでしかない。

現在〈エッゾ帝国〉の貴族といえる貴族はほぼ残っていない。それは〈大災害〉後顕在化した屯地三家の〈冒険者〉取り込み合戦と、一部〈冒険者〉の暴走の結果ではあるのだが、それ以前に〈エッゾ帝国〉の政体そのものがちょっとした刺激で崩壊してしまうほど脆弱であった証左とも言えるだろう。

現在、〈エッゾ帝国〉は国としての体を失い、無事な街はそれぞれの館で有力商人や存命の貴族が自治をしている状況だ。

〈エッゾ帝国〉を再興すべく、〈冒険者〉の後ろ盾を獲得できるカリスマのある皇位継承者を探している〈大地人〉もいるようだが、今のところその努力は実を結んでいない。

## ◆巨人たちの侵攻

エッゾの歴史は巨人との戦いの歴史と言っても過言ではない。

〈炎峰ダイセツ〉の炎の巨人のように、巨人族の多くは縄張りから離れることは少ない。しかし〈彷徨する霧の森〉と呼ばれる移動性の濃霧と共に移動してくる狂暴な巨人の群れは不定期に人類側の領域へと侵攻し、多くの集落を壊滅させている。開拓をするにしろ、領地を守るにしろ、巨人への備えを怠ることができないのがエッゾなのだ。

建国帝の時代、対巨人の主力は、北伐の際に皇王朝から与えられた防寒魔具〈氷壁のメダリオン〉を原動力とする機械化鎧に身を包んだ騎士たちだった。百枚下賜されたメダリオンは代々帝国の精鋭へと受け継がれ、その継承者たる騎士は〈氷壁の百人〉と呼ばれてエッゾの人々の希望の象徴となった。

だが、それだけでは巨人の無尽蔵の生命力に人類が対抗するには足りなかった。そこで〈エッゾ帝国〉が力を借りたのが、ヤマトの守り手である〈イズモ騎士団〉とエッゾの森を守る祭祀の一族〈春楡の民〉だった。時の御三家は〈エッゾ帝国〉が〈大地人〉の国家であり、巨人との戦いは〈古来種〉の使命と合致すること、この地の緑を守るために巨人の討伐は不可欠であることを説き両者の力を借りたのである。

〈イズモ騎士団〉より派遣された無双の英雄〈獅戦士〉ルグリウスと、森の木々と心を交わし、生命を賦活させる加護を操る〈春楡の娘〉ストウィナウ、そして〈氷壁の百人〉は巨人らを退け、エッゾの極寒の地を徐々に人類側の領域としていった。

こうして、北方の開拓地を押し上げるための対巨人拠点、〈シュバロの防壁〉、東方進出への拠点である〈河口都市オベリ〉を作り上げるにいたる。屯地三家による〈エッゾ帝国〉は最盛期を迎えたが、その後ルグリウスとストウィナウは行方不明となり、対巨人への切り札を失った帝国は徐々にその防御能力を低下させてゆくことになる。

現在では〈氷壁の百人〉も魔具の喪失などでその数を減らし、残ったメダリオンの担い手も有力貴族によって囲われて、かつてのような集団での巨人討伐作戦が行える状況にはない。今や巨人の侵攻を止めることができるのは、事実上〈冒険者〉だけなのだ。

## ◆概要

〈海竜〉（シードラゴン）は竜族の中でも特に、海での生活に適応した種族である。一般に体長は９～３０m程度の範囲である。扁平な頭部とのこぎり状の歯が並ぶ大きな顎、左右を向いた小さな目、水かきのついた手足に長い尾といった点が多くの個体に共通する。

水中で呼吸はできないものの、空や地を行く竜と比較して心肺機能が高く、丸一日水中にいることも可能である。また、知能の高い高位の竜であれば、魔法の力を利用して海底に棲み続けることも難しいことではない。泳ぎは短い手足の水かきよりも、長い尾とその先端についた尾びれを主に利用して推力を得る。その速度は並の船を遥かに凌駕し、空を行く猛禽もかくやという雄姿で〈海竜〉は水中を行く。

知能は竜族の例に漏れず個体差は非常に大きいが、総じて金銀財宝には目が無く、力の強い海竜は巣に様々な宝物を貯め込んでいる。ただし、人間とは価値観が大きく異なるため、損得勘定を元にした交渉ですら成立させることは難しいだろう。〈海竜〉にとっては、海で出会う人間など捕まえやすいアザラシ程度にしか見えないのだ。

そんな彼らにとって、人間の操る船舶は最優先の狩りの対象である。〈海竜〉からすれば海を行く船舶は、縄張りを荒らす敵であり、また、眩いばかりの財宝と新鮮な血肉をため込んだ動く宝箱なのだ。このため、警告なしに攻撃を仕掛けられることも多い。熟達した船乗りであれば、うかつに〈海竜〉の縄張りに入ることは自殺行為であることを知っている。

〈海竜〉は総じて高い戦闘能力と生命力を誇る。水中で加速した巨体による体当たりや、海水を高圧で射出するブレスはそれだけで脅威であるし、個体によっては津波や放電、冷却といった魔法を使用するものもいる。

ただでさえ海上、海中では行動を制限される人間にとって、〈海竜〉の脅威は他の竜と比べても高いといえるだろう。

## ◆生活形態

〈海竜〉の縄張りは多くが餌の豊富な外洋の浅海域である。生涯のほとんどをその範囲内で過ごすため、陸の人間との接点は少ない。しかし、繁殖期には近海へとやってくる。その際には沈没船、海岸の自然洞窟、廃棄された船舶用施設などを占拠して産卵のための巣とする。こうした巣には、外洋の縄張り以上の宝物が蓄えられ、隠されていることもある。こうした習性の理由は不明だが、一説には新たに生まれる〈海竜〉に数多くの財宝を残すために、餌が豊富な外洋から商船の行き来の多い近海へと移動するのではないかと推測されている。

特に、フォーランド南岸にはかつて侯爵領時代に建設された施設跡や廃港が多くあり、多数の〈海竜〉が巣を作って繁殖している。しかし、〈大災害〉以後は魚竜や首長竜といった知性の低い海棲巨大爬虫類を飼い慣らした〈蜥蜴人〉が行動範囲を広げており、〈海竜〉と縄張りをめぐって小競り合いをすることが増えている。

一方で、〈海竜〉と良好な関係を結ぶ異種族もいる。〈水棲緑鬼〉がその代表であり、〈海竜〉が〈水棲緑鬼〉を外敵から守り、〈水棲緑鬼〉が〈海竜〉に財宝や食料を提供する共生関係が見られる。

## ◆分布と生息域

通常、〈冒険者〉が〈海竜〉と出会うのは特別に探索をして産卵のための巣を探し出さない限りは、航海中に遭遇する。特に、繁殖期の産卵地が集中するフォーランドに近いヤマト西部、ウェストランデ、ナインテイル近海は商船の航路に出没し、不定期に討伐クエストが発布される。

一方で、イースタル近海に〈海竜〉が出没する例は少ない。これは、ウェストランデとイースタルの間の航路は東西の〈大地人〉海軍が海路確保のために組織的、定期的な巡回と幼体のうちの討伐を徹底しているからである。サブ職業が〈海賊〉である〈冒険者〉は、しばしば縁のある水軍からこうした〈海竜〉狩りの招集がかかることもあるようだ。

## ◆〈海竜〉の作成

・推奨ＣＲ：５～１２
・推奨するエネミータイプ：スピア

### テンプレート

**・小種族由来の自動取得特技**

**《水を渡る竜》**＿常時＿このエネミーはムーブアクションを持たない。

**《竜の移動》**＿クリンナップ＿このエネミーは３Ｓｑの［通常移動］を行ってもよい。

**・デザイン時処理**

このエネミーは［竜］［水棲］タグをもらえる。このエネミーの【最大ＨＰ】に＋１８％する。このエネミーのドロップ金額を＋２０％する。

### 所持特技の例（スピアタイプ）

**《噛みつき暴れ》**＿［白兵攻撃］＿メジャー＿対決（攻撃†＋３Ｄ／回避）＿単体＿至近＿［{変数１}＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。〔対象が［水棲］タグを持っていない〕即座に直接ダメージ{変数２}点と［委縮］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。

**変数２：**（ＣＲ＋【ＳＴＲ】＋５）を代入すること。

**《水流のブレス》**＿［特殊攻撃］＿メジャー＿対決（攻撃†＋３Ｄ／回避）＿直線４（選択）＿至近＿［{変数１}＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。〔対象：なんらかのＢＳ〕対象は３Ｓｑの［即時移動（強制）］をうける。この移動はこのエネミーから離れる方向に行う。

**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。

### ドロップアイテムの例

海竜の逆鱗、海竜の上棘、海竜のヒゲ、謎の発光体、高級なヒレ、海底の財宝、藍竜鱗、津波袋、海鳴石、海竜玉

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

まず作成するエネミーのＣＲを決定しよう。エネミーのグループには、適性のあるエネミータイプが記載されている。〈海竜〉であればスピアを選択すること。

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、〈海竜〉の場合タグは［幻獣］［竜］［水棲］をもっており、標準より【最大ＨＰ】が１８％高く、ドロップ金額が２０％多いという事になる。

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

最後にドロップ品を設定し、説明の文章を整えれば完成となる。

## 〈藍鱗海竜〉　プレシオーサ

ランク：6　タグ：［ボス］［幻獣］［竜］［水棲］　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】４１１　【ヘイト倍率】×６
【行動力】7　【移動力】2　【因果力】4

▼特技

《水を渡る竜》＿常時＿このエネミーはムーブアクションを持たない。

《再行動》＿本文＿ラウンド１回＿このエネミーが［行動済］になった時に使用する。このエネミーは即座に［未行動］となり、その後ラウンド終了時まで【行動力】が０となる。

《水流操作》＿マイナー＿自動成功＿単体＿３Sq＿対象が【水中】および類似プロップに接触していないと指定できない。対象をこのエネミーと同じSqに［通常移動（強制）］する。

《噛みつき暴れ》＿［白兵攻撃］＿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。〔対象が［水棲］タグを持っていない〕即座に直接ダメージ１４点と［委縮］を与える。〔因果力１〕ダメージロールに＋７。

《水流のブレス》＿［特殊攻撃］＿メジャー＿対決（５＋３Ｄ／回避）＿直線４（選択）＿至近＿［５５＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。〔対象：なんらかのＢＳ〕対象は３Ｓｑの［即時移動（強制）］をうける。この移動はこのエネミーから離れる方向に行う。

《迅雷の突進》＿クリンナップ＿自動成功＿広範囲１（選択）＿至近＿対象に１０点の直接ダメージを与える。このエネミーは自身のＢＳを１つ解除して３Ｓｑの［通常移動］を行ってもよい。〔因果力２〕直接ダメージは２０点になる。

ドロップ品
１～３：藍竜鱗［魔触媒７］（６０Ｇ）×４
４～６：海底の財宝［換金］（３６０Ｇ）
固定：藍竜の尖角　［コア素材］（１００Ｇ）

▼解説

全身を光沢のある藍色の鱗で覆われた大型の海竜。非常に縄張り意識が強く、テリトリーに踏み入った他のモンスターや船舶に獰猛に襲い掛かる。この習性から、船乗りからは恐怖の象徴として知られており、「藍竜（インディゴ・スケイル）」とも呼ばれている。いざ戦いとなれば、頭から生えた鋭い角を利用した頭突きと、水流を操る能力を駆使し、水中では無類の強さを誇る。何の備えもなしに挑んでも、渦を巻く水の流れに陣形を乱され、思うように戦いを進めることは難しいだろう。〈エルダー・テイル〉においても一部のクエストで戦う事になるが水中呼吸の消費アイテムや、水流制御の特殊アイテムがなければ挑戦さえ出来ない難関ボスのあつかいであった。もっともそれはパーティー戦闘におけるボスであり、レイド級の〈藍鱗海竜〉は未だに討伐されていないために詳細ははっきりしないことも多い。

強力な〈藍鱗海竜〉であるが、倒すことができればその鱗は魔力を高める触媒としても、また船乗りたちに珍重されるお守りとしても価値が高い。

# できるかな66 シックスティシックス

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

we can roll dice

## Vol.8 空白の職歴

### ◆こちらの空白期間には……何を？

情報による個体の抽象化は大変重要な技術である。アニメ「ログ・ホライズン」を見てみよう。頼りがいのある〈冒険者〉も、〈大地人〉も、アイテムも、恐ろしいレイドボスや典災も「ピポッ」という軽薄な効果音とともにウィンドウ情報が現れる。あれこそ現代ＩＴ文明の行き着く先の抽象化なのだ。見た目の恐ろしさには意味がない。ステータス画面こそが勝敗の中心であり圧縮された情報が世界の命運を決める。

現代社会においてそれは何なのかと問われれば、それは「履歴書」だ。この薄っぺらい一枚の紙こそが個人のすべてを表すステータス。その証拠のこの紙が個人の意思を無視して未来（就職）を支配する。今回の「できるかな６６」はあなたの運命を支配する「履歴」をダイスに託すというＱ極のチャートを掲載する。

「前のシナリオ終了時から今回のシナリオ開始時まで一か月何をしていたのかな？」などというときに「なにをしてた表」を一回ロールしよう。このロールには＋２～－２の修正をGMは与えていい。偏見で与えよう。運命（就職）なんてそんなものだ。この修正はＤ６６の最初のダイスにうけることになる。チャートの内容は過酷だが希望を捨ててはいけない。未来だけは君たちの手の中にあるのだ！

### ◆何をしてた表

| 出目 | もう一つのダイスで決定 |
|---|---|
| ０以下 | 無職表を２回振れ。君はその両方だ。 |
| 1 | 無職表を振れ。 |
| 2 | （1,2,3）ゴブリン狩りの毎日、（4,5,6）森で素材集め |
| 3 | （1,2）街で屋台、（3,4）露店で商売、（5,6）荷物運び |
| 4 | （1,2,3）イースタルでクエスト、（4,5,6）〈大地人〉の拠点防衛 |
| 5 | （1,2）飲食店（開く、経営）、（3,4）雑貨店（開く、経営）、（5,6）キャラバンで旅 |
| 6 | （1,2）新アイテム開発、（3,4）装備品量産、（5,6）高難易度クエスト |
| ７以上 | （1,2）ギルド運営、（3,4）レイド参加、（5,6）イースタルとの通商 |

### ◆無職表

| 出目 | もう一つのダイスで決定 |
|---|---|
| ０以下 | フリーダムな身体で町へ駆け出して行った。 |
| 1 | 暗い部屋の中で半透明の友達と棋譜を並べていた。 |
| 2 | （1,2,3）自室を警備していた、（4,5,6）自分の内面を見つめていた |
| 3 | （1,2,3）エントリーシートを書いては消ししていた。（4,5,6）タウンワークを暗記していた。 |
| 4 | （1,2）アートなライフを過ごしていた。（3,4）資本主義の奴隷を見下していた。（5,6）妹の世話で忙しかった。 |
| 5 | （1,2）自称ディレッタント、（3,4）自称高等遊民、（5,6）自称海賊王 |
| 6 | （1,2）話術訓練をしていた、（3,4）就職訓練をしていた、（5,6）ライトノベルを書いていた |
| ７以上 | （1,2）召喚した従者に養ってもらっていた。（3,4）廃棄児がご飯をおごってくれていた。（5,6）カリスマ無職だった。 |

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。

今月もまた、楽しいお便りがいっぱいです。では早速ご紹介していきましょう！

皆さまごきげんよう、エリッサでございます。最近はお便りも量が増えてきて、紙面に掲載するのを選ぶだけでも大変！　スタッフからもうれしい悲鳴が上がっています。

また、『セルデシア・ガゼット』５号での特集『リプレイを作ろう』の影響でしょうか、リプレイの投稿も増えておりますね。どれも力作ぞろいでしたが、制作にあの記事が役に立ったのならエリッサもうれしいですよ。

リプレイを作られている皆様は、プレイの収録はオンラインでのセッションが多いのでしょうか？　オンラインセッションはプレイのログが残りますから、収録語の『テープ起こし』が必要ない、というのは大変便利ですね。遠隔地の人とも気軽に卓が囲めるというのもメリットです。

さてさて、お話が盛大に脱線してしまいました。軌道修正しまして、今月のお便り紹介にまいりましょう。

ＰＮ．ちなつ＠見学

公式シナリオもまわしますが自作のシナリオで面白かったといってもらえると嬉しいですね…。シナノ地方の話がでたのでソレを踏まえて諏訪湖まで行くシナリオを改造してみました。旅と食料をテーマにミッションシナリオを組んでますが地方の事情がわかるとどんどん妄想がふくらみますね。

旅と食は切っても切れない関係。新しい土地、新しい食の話題はいつだって心躍ります。エリッサは仕事がありますので長旅でグルメというわけにはまいりませんが、イセやナインテイル、エッゾ、ヤマト中を巡って各地で再発見された料理を楽しんでみたいものです。

キャラスロ+1

ＰＮ．土司空

去年の年末に呟いた「CR1 から CR10 まで同じ PC で連続してやってみたい！」という今年の目標がついに達成されました！　GM リレーキャンペーンとして初心者経験者入り混じっていたものの、とても良いメンバーに恵まれ楽しく遊ぶことが出来ました。

これからまた同じメンバー新 PC で GM リレーキャンペーン２週目が始まりますので、セルデシアの世界に我々だけの新たな歴史を刻みたいと思います！

キャンペーンはＴＲＰＧの楽しみの一つですが、一区切りつくまで走り抜けた時の達成感はひとしおですよね。そして再び始まる冒険。まだまだ未知の世界、まだ見ぬ世界が待っているというのは、とてもワクワクします。新しい皆さんの物語をいつか教えてくださいね。いつでもお待ちしております。

キャラスロ+1

ＰＮ．alsh

たくさんの典災のデータを拝見し、とてもわくわくするとともに、その特技の発想に驚嘆しました。リプレイというにはやや薄いですが、先日行った典災戦のセッションログを投稿させていただきます。

みなさん手馴れていて、さくさくと進行しました。

LHTRPG リプレイ『眠りと森の美女』

早速〈典災〉を使っていただきありがとうございます。〈典災〉はそれぞれが強い個性を持ったキャラクターでもありますので、戦闘以外の以外の部分も考えてみると楽しいですよ。ぜひ彼らを組み込んだシナリオのディベロップに挑戦してみてください。

キャラスロ+1

ＰＮ．睡渦
GM：riv 様の開拓村アフターシナリオを体験してまいりました。
今回自分に縁の有る大地人の少女（NPC）が渦中に巻き込まれ、もちろん開拓村の時にコネを取ったキャラで参戦いたしました！　大本の開拓村でかなりの思い入れが出来た NPC だったのでシナリオ中自分のキャラに入り込んだ熱いロールプレイが出来ました！
開拓村……アフターストーリーの幅がとても効きそうで本当に大好きです！！

ガゼット３号付属シナリオ『開拓生活と冒険者』のディベロッパーのひとり、Chord Joehauzen からのコメントです。「こういう報告は本当に嬉しいね！１０人が遊べば１０通りの物語ができるし、その後もそれぞれ道は続いていく。僕らのシナリオが君たちの旅路に彩りを添えられたようで光栄だ。メインのシナリオデザインをやってくれた七面体工房のタフガイ、Show も喜んでいる。さて、彼に代わってなんで僕が出張ってきたかというと、今号の特集のためなんだ。この号についているシナリオは『開拓生活と冒険者』を遊んでくれたＰＣでプレイすると、一層楽しめるように作ってある。この投稿をくれたキミにもぜひ遊んでほしいな。もちろん、開拓村を経験していないＰＣで遊んだっていいし、君たちのキャンペーンに組み込んでくれてもいい。シナリオというのは素材の調理例であって、絶対にこの通りやれ、というものではないんだ。場所やＮＰＣ、エネミーをＰＣに縁のあるものに入れ替えるだけで、もうそれは君たちだけの物語になる。例えば、このシナリオは日本とアメリカに共通して存在するある場所がモチーフなんだが（詳しく言及すると highschool 時代の girlfriend に関する悲しい記憶を思い出さなきゃいけないので避ける）、キャンペーンの雰囲気に合わないと思ったなら、ＰＣが訪れたことのあるどこかの街にしてしまおう。古典的な『お姫様とドラゴン』形式の物語だから、お姫様役はＰＣに人気のあったＮＰＣにすればいい。導入や描写をいじらなきゃいけないＧＭの苦労はちょっぴり増えるかもしれないが、それだけの価値はあるはずさ。感想を待っているよ！』

ＰＮ．五月のラブタンバリン
いつも楽しく遊んでます！　ログホラ公式は、富士見オンラインのようなオンラインセッションのプレイサービスをおこなわないんですか？　ユーザー同士がコミュニケーションとれるポータルサイトがあると盛り上がると思うのです！

楽しんでくれてありがとうございます、エリッサです。公式コミュニティやオンラインセッションサイト運営については、何度か会議にも挙がって検討したのですが、「どどんとふ」や「Skype」のような既存ツールに比べてサービスのクオリティを提供できないという結論になっています。現在は優れた Web サービスが多数ある状況ですので、それを組み合わせてオンラインセッションを行うのが快適なセッションを行える現実的な解等だろうというのが運営チームの考えです。もちろんこれらのサービスでケアできない部分、オンラインでのキャラクター作成や、セッション記録などをサポートするために「ログ・ホライズン TRPG 冒険窓口」は今後とも運営、サービスを続けていきますよ。ご愛顧ください！

ＰＮ．ずばりと聞ける猫人族
こんにちはにゃん。今日は全国 12 億匹の猫人族を代表してききたいとおもうのにゃー。エリッサさんはもしかして姫さまとらぶらぶちゅっちゅなのかにゃー？　だからお嫁さんに行かないのにゃ？　それとも彼氏いるのかなにゃ。

おたよりありがとうございますエリッサです。マイハマで猫弾圧がはじまるまでカウントダウンが始まりそうな勢いですがここは気を取り直してお答えいたしますと、姫さまは非常に愛らしく仕えがいのあるかたなのですが、あの姫さまと恋愛的な意味でお付き合いできるかたってヤマトにはいないんじゃないかと思います。裏表が激しいですし猫かぶりだけは上手ですし仕事はしないですし。彼氏云々は姫さま付きになったのが問題だと思うんですよね。隣にいるとどうしたって地味顔なのが目だっちゃいますし。やれやれですよ。

セルデシアガゼットＶｏｌ．６で拡張されたユニオンルール。人と人が手を取って力を合わせる際の様々な影響を必要な時に表すための拡張ルールがリリースされました。今回は、この拡張ルールにおいて使用可能なＥＸパワーを２点公開です。いずれもセッション中のシーンや、ユニオンの状況を個性的にする効果となっております。演出の呼び水としてもどうぞ！

## みんなでお出かけ

ＥＸパワー　タグ：［ユニオン：生活２］[シーン提案]

タイミング：インタールード　判定：なし　範囲：本文
射程：至近　コスト：本文

▼効果
ＥＸパワーのコストとして「アザーゲットチケット」をプレイヤーの人数と等しい枚数を消費する。次のシーンはユニオンメンバーがみんな揃って出かける楽しいレジャーシーンとなる（詳細はあなたが決定すること）。この楽しいシーンにおいて、ユニオンメンバーはそれぞれひとつのコネクション（★Ｐ）を取得する。コネクションの対象になったメンバーは即座に【因果力】１を得る。

ＥＸパワーはなかなか理解が難しいルールですが、使いこなせばセッションを盛り上げるための強力な武器となります。『ＬＨＺ』における五つの「行動」の一種であり、システムに由来する「基本動作」、キャラクターに由来する「特技」、アイテムに由来する「アイテム使用」、シナリオに由来する「シナリオ動作」にならぶものです。

この４種にならって言うなら「ＥＸパワー」はセッションに由来する行動、つまりセッションごとに使用されるのです。「プレイヤーとＧＭのアドリブプレイを助けるデータ」だと考えると判りやすいでしょう。

《浜辺でバカンス》は主にプレイヤーのアドリブを助けるデータです。シーン提案のコツ（『ＬＨＺ』Ｐ２２６）を参照して下さい。プレイヤーはこのルールと《浜辺でバカンス》を用いてＧＭに楽しいレジャーシーンを「おねだり」することが出来ます。《浜辺でバカンス》は今回のシナリオのような仲間やＮＰＣとの交流があるシナリオを盛り上げてくれるでしょう。

# コッペリア・ホットログ

Gazette mailbox おたより・ぎゃっとー

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ィベロッパー向けコーナーです。
掲載データは実用のために開発斑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。

## 貧乏ギルド

ＥＸパワー　タグ：［ユニオン：なんでも１］

タイミング：プリプレイ　判定：なし　範囲：本文
射程：至近　コスト：本文

▼効果
プリプレイにおいてユニオンメンバーは所持金全てを失う。この所持金はアフタープレイにおいて返還される（結果としてメインプレイ中の買物は制限されるだろう）。しかしこの貧乏はメンバー間の結束を促し、メンバー全員はプリプレイで【因果力】１点を得る。

《貧乏ギルド》はプリプレイで用いるＥＸパワーです。このＥＸパワーを用いた場合メインプレイ中での買い物は難しくなるでしょう。そういう意味では【因果力】をえられるとしても必ずしも有利なＥＸパワーだとは言えないでしょう。このＥＸパワーはむしろ「結成したばっかりの若いギルドに所属するＰＣたちの貧乏な日常」というプレイを支援するためのものです。

それは不利かもしれませんが、一方でアットホームで楽しいプレイでもあります。このＥＸパワーを用いるのであれば「貧乏生活をすることで絆が深まるメンバーのロールプレイ」を導入してみるべきでしょう！仲間同士の新しい一面の発見や、新しい絆が発生するかもしれません。ＧＭは［食料］や［消耗品］の差し入れで場面を盛り上げましょう。

# 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．辰刻

プロップに対する質問です。［隠密］状態のまま移動するキャラクターはプロップの持つ［阻止能力］の対象になりますか？　また、プロップの持つ［阻止能力］の対象になっているときに《隠れる》を使用することはできますか？

プロップの効果は、「隠密状態（Ｐ５３２）における「対象を選べない行動」とみなされます。そのため［隠密状態］のキャラクターであってもプロップの持つ効果［阻止能力］の対象になります。当然《隠れる》を実行できません。ただし、キャラクターが何らかの能力によりプロップから悪影響を受けないことはありえます。たとえば［地形］プロップの［阻止能力］対象となっていても、キャラクターが［飛行］状態であれば《隠れる》を実行できるでしょう。

ＰＮ．はらぱんねこ

《リアクティブキュア》についての質問です。

この特技の効果には「《リアクティブヒール》《リアクティブエリアヒール》の対象から直前の攻撃で受けたＢＳを解除する。」と書いてあります。

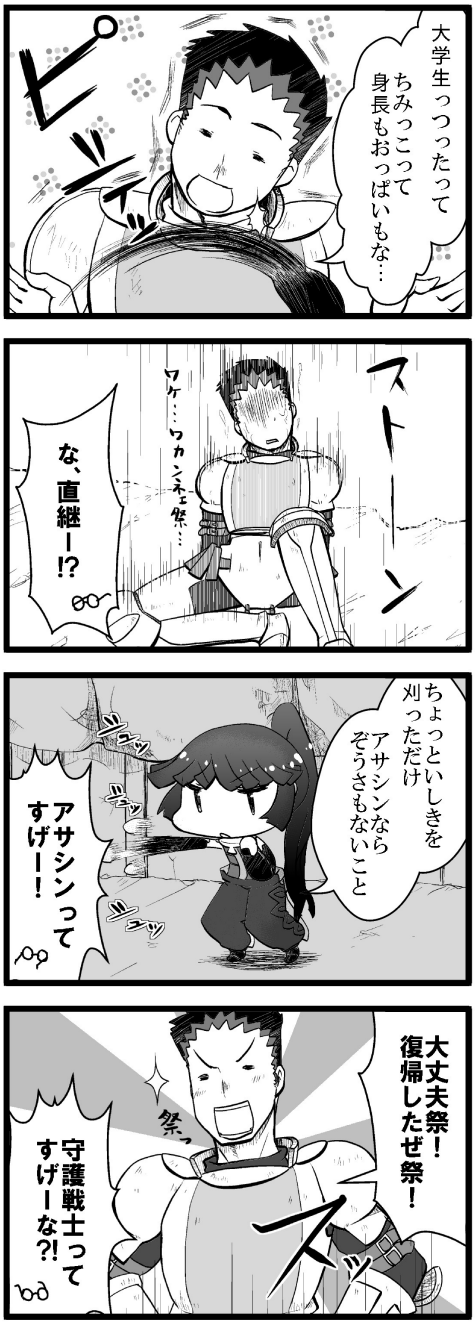
「直前の攻撃」ということは、マイナーでBSを受けたのと同じメインプロセスのメジャーの攻撃に対して、《リアクティブキュア》を使用した場合、マイナーで受けたBSは解除できないのでしょうか。

はい、できません。《リアクティブキュア》を使用する「タイミング：ダメージ適用直後」の時点から見て、直前の攻撃ではないからです。

## アカツキと

パルムのどこかその辺

画:うみわたり




セルデシア・ガゼットでは読者の皆さまのお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

Vol.8 2015.07

## 編集後記

『セルデシア・ガゼット』Vol.8はいかがだったでしょうか？　今回のシナリオは別冊という形になりました。取り回しなどが向上したと思います。

デザイナーズノートもお役立ち記事ですので、ＧＭ、ディベロッパーだけではなく、プレイヤーの皆さんにも是非読んでほしいですね！

では、来月の『セルデシア・ガゼット』もお楽しみに！　次はミッション特集の予定ですよ。

## 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　7 Sided Work Shop
**デザイン：**7 Sided Work Shop
**図版作成：**瑞川めぇ
**ライティング：**大きな愚、さわめ、津軽あまに、7 Sided Work Shop
**編集：**7 Sided Work Shop

## リンク

LOG HORIZON TRPG 冒険窓口
http://lhrpg.com/

橙乃ままれ 公式サイト
http://tounomamare.com/

## 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。

LOG HORIZON TRPG 冒険窓口
http://lhrpg.com/lhz/inquiry

## Rights

「ログ・ホライズンTRPG」
(C)橙乃ままれ・ＫＡＤＯＫＡＷＡ／ＮＨＫ・ＮＥＰ
(C)Touno Mamare ／ Kinuno Boushi ／ 7 Sided Work Shop