

LOG HORIZON

TRPG

セルゲシアガゼット

◀ Celdesia Gazette ▶



◆ 待望のルールブックの情報を先取り！ ◆

ログホラTRPG
Book2(仮)

新時代の鼓動

Vol.11
2015.Oct

Celdesia Gazette

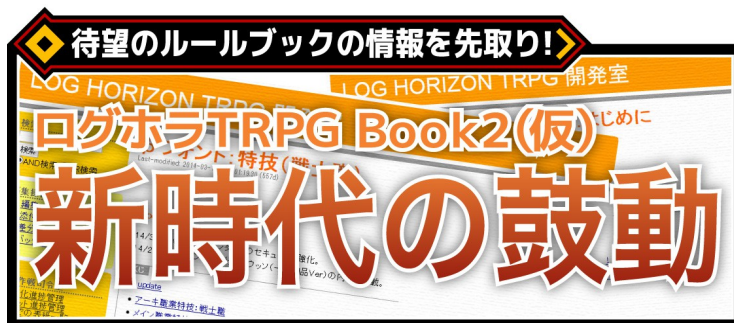
セルデシア ガゼット

VOL.11 2015.10



新たな戦場を前に、〈冒険者〉たちもパワーアップ！
装備一新、特技も強化！
どんなに過酷なバトルが待ち受けていたとしても、笑顔で結ばれた絆を胸に、彼らは果敢に挑戦し続けるでしょう。新しい景色を一番に見るために！

表紙: 木下闇苗代



INDEX

01	INDEX
02	特集「ログホラTRPG Book2 新時代の鼓動」
27	ヤマト風土記 第十一回「ルソーラ地方」
30	列島生物図鑑 第十一回「人食い植物」
35	できるかなシックスティシックス Vol.1 1
36	エリッサのティータイム
39	コッペリア・ホットログ
40	ログホラ相談窓口
42	Editor's Room



新たな冒険の胎動——

セルデシアの大地に生きる〈冒険者〉諸君。数多の冒険を楽しんでいるだろうか。光差さぬ暗闇の洞窟で多勢の敵と戦ったり、伝説の食材を求めて深山を駆け巡ったりできているだろうか？

本日は、『ログ・ホライズンTRPG』の惹句「開かれた白いページのようなこの大地に己の生を刻み込め。」との言葉と共に、異世界を駆け巡ってきた〈冒険者〉諸君に、さらなる冒険の舞台が準備されている事をお伝えしたい。拡張データパック『Book2(仮)』の開発もいよいよ佳境に突入しているのだ。

新しい武器は？ どのくらいのCRまで成長できる？ どんなビルドが？ ディベロッパー向けの内容はどのぐらい？ 疑問は多いと思う。

残念ながら紙面は限られているし、開発チームはそろそろ最後のレイドボスを視界に捕えた大規模戦闘攻略チームのような有様なので全てをお知らせ！ とい

うのは難しい。そこで、12職の新要素を紹介という形で『Book2(仮)』の内容を紹介していくのが今回の特集だ。

拡張データパック『Book2(仮)』において、12の職業はそれぞれにより个性的に、あるいは新たな側面を開拓しさらに進化している。職業によっては今までと全く異なるスタイルも用意されている。例えば少なからぬ〈召喚術師〉が待望していた[不死]もリリースを待っている状態だ。詳細は各職業ごとに紹介されているので是非その目で確かめてほしい。

そして、特集の中にはもう一つの情報がちりばめられている。数々の冒険で十分に経験を積み、異世界に適応したCR11以上の冒険者向けの情報だ。こちらにも全貌が明らかではないものの、今までのCRとは全く次元の異なる暴威渦巻く世界が待ち受けている。腕に覚えのある我こそはという〈冒険者〉は、その未知なる世界への期待を膨らませていて欲しい。

CR11からの成長

異世界となったセルデシアで数々の冒険をくぐり抜けてきたキャラクター。それがCR11以上の〈冒険者〉だ。彼らはCR1～10のキャラクターとはいくつかの点で異なっている。まず、ランクアップ時に取得できる戦闘特技の数は1つとなる。一般特技の方は変化しないが、全体としては特技数の増加が緩やかになっていく。その代わり、CR11以上になる事で従来の特技をアップデートする上位特技が取得可能となる。これらの特技は《アイアンバウンスII》といった形式で記述される。元の《アイアンバウンス》よりも強力な特技だ。より苛烈になっていく高CRの環境に適応するのに非常に有用となるだろう。

これらの特技は、ルール上元の特技と同名の特技とし

て扱われるため、二つ取得することができない。元から《アイアンバウンス》を取得している〈守護戦士〉はどうしたらいいのだろうか？ この問題に対応するため、『Book2』ではキャラクター作成に関するルールが新たに導入されている。『セルデシア・ガゼット』でも紹介済みの「リコンストラクション」（キャラクターのデータを作り直す）と、「ハイコンストラクション」（最初から2以上のCRでキャラクターを作成するルール）だ。

[高位保護]、[封印]、強力な[軽減]、CS解除、[瞬間転移]、致命的なプロップなどCR11以降の冒険は以前と全く異なる要素が導入される。そんな脅威にたいして〈冒険者〉もまた新たな能力を備えて挑まなければならない。『Book2』に期待して欲しい！

最硬の盾〈守護戦士〉

New season coming soon!

盾を使う特技が増加! パーティーの守護神はさらに頼れる存在に!

最硬の盾に俺はなる!

パーティーの壁役として最前線で敵に立ちふがる〈守護戦士〉。Book 2では文字通りの盾役である彼らを頼もしく支える特技が多数追加される。

グレートウォール・スタイル

戦闘特技 最大SR2 [スタイル]

タイミング: 常時 判定: なし

対象: 自身 射程: 至近 コスト: - 制限: -

▼効果

あなたが[手スロット]に[盾]を2つ装備している時に効果を発揮する。あなたが使う《ブロックミサイル》の判定ボーナスは+2ではなく、+1Dになる。
[SR2]あなたが装備している[盾]1つの【物理防御力】に+3される。

ヴァイカリウスシールド

戦闘特技 最大SR1 [盾]

タイミング: 本文 判定: なし

対象: 自身 射程: 至近 コスト: - 制限: シナリオ1回

▼効果

あなたが[戦闘不能]になった直後に使用できる。あなたの[戦闘不能]を即座に解除し、【HP】を[装備している[盾]1つの【物理防御力】×10]点まで回復する。その後、この効果に使用した[盾]に[破損]タグを追加する。

中でも注目は彼らの卓越した盾の扱いを表す特技群だろう。新スタイルである《グレートウォール・スタイル》は、その身を不動の壁と変えて、両手の盾でどんな攻撃も正面から受け止め、仲間を守り抜く強力なスタイルだ。遠距離攻撃への備えはさらに強化され、極めれば装備中の盾の防御力を更に上昇させることが

可能となる。(これは同時に盾を用いた攻撃技の威力も上昇することを意味している!)

だが12職最硬の〈守護戦士〉であっても、敵の攻撃に不覚を取るときはある。そんなときに頼れる特技が《ヴァイカリウスシールド》だ。致命的な攻撃を受けても、盾を身代わりにその場に踏みとどまる。しかも犠牲になった盾が強力であればあるほど、大量の【HP】を回復できるのだ。この技があれば、戦線崩壊のピンチも難なく切り抜けられるだろう!

とうとう登場クロススラッシュ

原作、そしてアニメでも直継が愛用していた特技《クロススラッシュ》もbook2で追加される。気になる特技効果は、命中させた相手に強度の高い[追撃]を2個付与するというものだ。ぱっと見ダメージロールがなく、物足りない印象を受けるかもしれないが、[追撃]は敵の防御力に影響されない「直接ダメージ」であること、そしてその強度も武器の攻撃力に合わせてどんどん強くなってゆくことに注目すれば、非常に強力な特技ということがわかる。

クロススラッシュ

戦闘特技 最大SR5 [特殊攻撃] [剣]

タイミング: メジャー 判定: 対決(命中/回避)

対象: 単体 射程: 至近 コスト: ヘイト3 制限: -

▼効果

対象に[追撃]を2つ与える。その強度は[【攻撃力】+(SR×2)]に等しい。

ヘイト上昇は3と高めだが、壁役である〈守護戦士〉が率先してヘイトを上げていくことは、それだけ仲間が強力な攻撃を繰り出せることも意味しているのだ。自分にヘイトを集め、仲間がより大きなダメージを繰り出せるようにする動きはまさに〈守護戦士〉の剣技だ。

戦闘リーダーとして戦線を構築せよ

戦いの最前線で壁役を務める〈守護戦士〉は、戦場を見渡す指揮官としての活躍を求められることも多い。いち早く仲間の陣形を整え、戦線を構築させることは勝利のために欠かせないファクターだ。

フロントライン

一般特技 最大SR1 [移動]

タイミング：ムーブ 判定：なし

対象：広範囲20（選択） 射程：至近 コスト：－ 制限：シナリオ1回

▼効果

対象は即座に1Sqまで[即時移動]をしてもよい。

book2で追加される《フロントライン》はまさにそんな〈守護戦士〉のために存在する。1Sqの短距離とはいえ、仲間全員を[即時移動]させられる効果の強力さは、戦場における配置の大切さを知る〈冒険者〉ならばたやすく理解できることだろう。敵の先手を取っての位置取りや緊急避難、そして一斉攻撃のための布石まで、幅広い用途で活躍する技なので、これを使いこなせば、激しさを増す戦場でもキミたちは勝利に大きく近づけるはずだ。

高CR環境の〈守護戦士〉

もちろん盾や鎧の硬さだけが高CRの〈守護戦士〉の本領ではない。仲間を守るための新たな「構え」、《シールドアザー・スタンス》に加えて、《アンカーハウルⅡ》や《スカーレットスラストⅡ》といった既存の特技の上位特技も用意されている。これらを用いてヘイトコントロールやHPの維持を行うこともまた、〈守護戦士〉に変わらず求められる

る大事な仕事だ。特に高いCR環境では熾烈なダメージの応酬が予想されている。ヘイトによる敵の行動制御の重要性はますます大きくなるだろう。

盾を用いた特技では他にも《シールドスイング》が追加予定だ。これは盾の防御力が威力になるため、盾が硬ければ硬いほど真価を発揮する。前述したスタイルに加えて、高CRに応じた盾を用いることで攻撃手段として十分な選択肢に入るだろう。

一方で、Book2では敵であるエネミーたちにも更なる強化や行動の変化が準備されている。これまでになかった超広範囲攻撃や即死攻撃など、新たな脅威が〈冒険者〉を待ち受けているのだ。従来の環境ではあまり重要視されていなかった即死回避特技やカバリング系特技などの既存の特技群も、新しい環境の中で評価が変化してくるだろう。

また、Book2では高いCRに対応したより強力な「一般アイテム」や「プレフィックスドアイテム」、そして「ネームドアイテム」も用意されている。新たな特技、新たな戦場に対応するべくカスタマイズを楽しんで欲しい！



脅威を断ち切る刃〈武士〉

New-season-coming-soon!

パーティーを襲うあらゆる危難に神速反応する刹那の武神

すべてが切り札、〈武士〉の新特技

敵の攻撃を一身に引き受け、あらゆる攻撃を手にした武器一つでいなす〈武士〉。Book 2ではその技は更に冴え、ますます強大到、多様になっていく脅威を一刀に伏す強力な特技が追加される。例えば《声枯らしの刃》は、相手の「魔法攻撃」を丸ごと使用不能にしてしまう。魔法を主たる攻撃手段とするエネミーに対しては絶大な効果を発揮するだろう。また、《旋風斬り》なら従来の大技をさらに広範囲に及ぼし、武器攻撃職に迫る攻撃すらも可能だ。

声枯らしの刃

戦闘特技 最大SR1

タイミング：行動 判定：なし

対象：自身 射程：至近 コスト：－ 制限：シーン1回

▼効果

《百舌の早贄》と同時に使用する。《百舌の早贄》に「対象は「魔法攻撃」タグを持つ行動を実行できなくなる」効果を追加する。この効果はBSとして扱い、対象が次のメインプロセスを終了するまで持続する。《百舌の早贄》が対象にダメージを与えられなかった場合、この特技の使用回数は消費されない。

旋風斬り

戦闘特技 最大SR1

タイミング：マイナー 判定：なし

対象：自身 射程：至近 コスト：ヘイト2 制限：シナリオ1回

▼効果

あなたがこのメインプロセスに使用する「対象：単体」の「白兵攻撃」を「対象：広範囲1（選択）」に変更する。【因果力1】この特技を「タイミング：インスタント」に変更して使用できる。

電光の如き抜刀術！

〈武士〉に追加される新要素として白眉となる要素といえば、なんと言っても《居合いの構え》とそこに組み合わせられる一連の関連特技だろう。これにより、先手を譲りつつ、強烈な反撃によって敵を制する強力な戦法がキミのものとなる。

まず基本となる《居合いの構え》だが、これは必ず「待機」して相手の動きを待つかわりに〈武士〉の「命中判定」を大きく向上させる「構え」だ。そして《矢斬り》はこの状態でのみ使用できる特技であり、「防御判定」に成功すれば自分を狙ってきた射撃や魔法攻撃を反射することができる、という離れ業だ。使用状況こそ限られるが、有効に使えば戦況を一転させることも可能だろう！

矢斬り

戦闘特技 最大SR1

タイミング：判定直前 判定：なし

対象：自身 射程：至近 コスト：－ 制限：ラウンド1回

▼効果

あなたが《居合いの構え》の効果中に「対象：単体」の「射撃攻撃」「魔法攻撃」に対し「防御判定」を行なう時に使用する。「防御判定」に成功した場合、攻撃は失敗するだけでなく攻撃を行なった者自身に命中したものととしてダメージを与える。

これらの特技を軸に、「待機」状態から使用することでそのラウンドのダメージロールが大きく増強される《後の先》や、敵の攻撃にあわせて「即時移動」を可能にする（そして【因果力】を費やせば攻撃した敵自身すら「強制移動」させられる！）《間の理合》、《電光石火》などを組み合わせ、不用意に〈武士〉を狙ってきたエネミーに対して手痛い反撃を食らわせてやるのが可能なのだ！

死角のない備え

〈武士〉を加速する特技は単なるダメージのやりとりに留まらない。L H Zの戦場において極めて重要なポジショニングを強力に支援する特技も準備中だ。

一騎駆け

一般特技 最大SR3 [準備]

タイミング：セットアップ 判定：なし

対象：自身 射程：至近 コスト：ヘイト1 制限：シナリオ[S R]回

▼効果

あなたの【移動力】は+1される。この効果はCSとして扱い、ラウンド終了時まで持続する。

1ラウンドの間〈武士〉の【移動力】をアップさせる《一騎駆け》は戦闘の帰趨を決する際に最も重要な位置を巡る駆け引きを強力に支えてくれる。従来から〈武士〉が得意とする《浮船渡り》や《朧渡り》で間合いを詰め、《兜割りⅡ》や《火車の太刀Ⅱ》を駆使して一気に戦闘の段階を加速させよう！

高CR環境の〈武士〉

高CR環境において、〈冒険者〉を取り巻く環境はますます過酷に、複雑に、多様に変化するようになる。相対する〈武士〉もそれらに対応するべく様々な切り札を手にすることになるだろう。《声枯らしの刃》や《居合の構え》、《矢斬り》といった新しい側面を強化する特技はもちろん、《刹那の見切りⅡ》や《百舌の早贄Ⅱ》といった強化された特技、そしてそれらをサポートする《旋風斬り》が仲間を守る心強い切り札になるだろう。

また、《叢雲の太刀》のように装備が強化されることで強くなっていく特技は、高CR環境でもその装備に見合った効果を発揮できる。片手用の「刀」を愛用する〈武士〉も新スタイル特技の《流派：火閃絶刀》を取得することで以前よりも強力な一撃を手に入

れることが出来る。戦闘を早く決着させる事で戦闘全体のダメージをコントロールする〈武士〉にとっては朗報だ。

数々の切り札を手に、様々な脅威への対応手段を備える〈武士〉だが、いずれの特技も回数制限の課せられた大技であることは変わらない。決まれば爽快な必殺技だが、無闇に乱用すれば窮地に陥ってしまう。

豪快な大技を繊細にかつ大胆に使いこなし、目まぐるしく移り変わる戦場の趨勢をひっくり返すだけのポテンシャルを秘めているのが高CRの〈武士〉だ。その手に握られたそうそうたる切り札を使いこなし、12職のなかでも最もダイナミックな綱渡りを演じるのが高CR環境における〈武士〉の戦いだ。



間合いを制す拳士〈武闘家〉

New season coming soon!

新たに手に入れた多彩な技で縦横無尽に戦場を駆ける獣神

新搭載された投擲系特技

華麗に敵の攻撃を回避し、影も見えぬ反撃で敵を痛打する戦士職、それが〈武闘家〉だ。Book 2では徒手に加えて待望の「投擲」が大きく取り上げられる。

ツインバード・スタイル

戦闘特技 最大SR 3 [スタイル]

タイミング：常時 判定：なし

対象：自身 射程：至近 コスト：－ 制限：－

▼効果

あなたが「手スロット」に「投擲」武器を2つ装備している時に効果を発揮する。あなたの【攻撃力】は「2つの武器の【攻撃力】の合計」となり、至近距離への「射撃攻撃」が可能になる。〔SR 2〕あなたの【命中値】は+2される。〔SR 3〕あなたの《シャドウレスキック》は「射程：1 S q」になる。

ついに登場するのが「投擲」での戦闘を中心に据えたスタイル特技《ツインバード・スタイル》だ。この新スタイルは、今まで「投擲」武器を使用する〈武闘家〉が持っていた、片手ゆえの攻撃力不足と至近への攻撃に使用できないという問題を一挙に解決することができる。

さらに極めれば《シャドウレスキック》の射程を延長し、射撃攻撃を仕掛けてくる相手への反撃も可能だ。

投擲武器のための特技は《ツインバード・スタイル》だけではない。所持品スロットの投擲武器の射程を用いて射撃攻撃を行える《クイックスナップ》は格闘と投擲を織り交ぜたトリッキーな戦いを可能にする。新たに追加される「射撃攻撃」を使用することはもちろん、射程：武器となっている「武器攻撃」の特技も同様に使用できる点も注目だ。

サウザンドフォール

戦闘特技 最大SR 5 [射撃攻撃]

タイミング：メジャー 判定：対決（命中／回避）

対象：3体 射程：武器 コスト：本文 制限：－

▼効果

〔【攻撃力】＋（SR）D〕の物理ダメージを与える。この特技のヘイト上昇値は「対象の数＋1」に等しい。〔判定成功〕あなたから2 S q以内にいる、この特技の対象と等しい数までのあなた以外の味方の【ヘイト】を－1してもよい。

武林の達人が如く、空中から無数の投擲武器を投げつけるのがこの新特技、《サウザンドフォール》だ。



《サウザンドフォール》はその派手な演出に相応しいインパクトのある特技となっている。最大3体までのエネミーに対して射撃攻撃を行い、かつ攻撃した相手の数と同じだけの仲間のヘイトを-1することができる。強力なヘイトコントロールはもちろんの事、ヘイトが高まった〈武闘家〉への攻撃は、射程を延長した《シャドウレスキック》による反撃へとつなぐことができる。他にも〈武闘家〉用の新しい射撃攻撃特技として攻撃した相手を強制移動させる《ハンティングホーク》など、〈武闘家〉の位置制御能力をさらに強力にする特技が追加される予定だ。

戦場を駆け抜けろ！

もちろん、従来の自らが自在に戦場を移動し、相手を攪乱する〈武闘家〉向けの特技もリリースを控えている。エネミーを倒すたびに次の標的へ向かって「瞬間転移」する《ビートアップ》はこれまで以上に戦場での移動の自由を与えてくれるだろう。《シャドウレスキック》を駆使する〈武闘家〉であれば、使用できる機会も多いはずだ。

キャットベコン

戦闘特技 最大SR3 [移動]

タイミング：セットアップ 判定：自動成功

対象：単体 射程：6Sq コスト：本文 制限：シーン1回

▼効果

あなた以外の対象を[SR] Sqまで[即時移動(強制)]させてもよい。この移動は対象があなたに接近するように指定しなければならない。この特技のヘイト上昇値は「対象を移動させたSq数」と等しい。

ライトボディ

戦闘特技 最大SR3

タイミング：セットアップ 判定：なし

対象：自身 射程：至近 コスト：ヘイト1 制限：-

▼効果

あなたの【行動力】は+ [SR×3] される。この効果はラウンド終了時まで持続する。

酔うほど強くなる！

さらにはこんな変わった特技もリリース予定だ。《ドラunkモンキー》はあえて放心を受けることで（そして解除せずに維持し続けることで）「萎縮」ほか厄介なBSを予防するというものだ。Book2以降は、カンフー映画の主人公のごとく千鳥足で戦い続ける〈武闘家〉の姿があちこちで見られるようになるかもしれない……？

ドラunkモンキー

一般特技 最大SR1

タイミング：セットアップ 判定：なし

対象：自身 射程：至近 コスト：- 制限：-

▼効果

あなたは「放心」を受ける。この「放心」が解除されるまでの間、あなたは「萎縮」「硬直」「惑乱」状態にならない。この特技による「放心」が解除される時、あなたは「放心」を解除せずに受け続けることを選択してもよい。

高CR環境の〈武闘家〉

投擲スタイルや体術にスポットを当てて紹介してきたが、〈武闘家〉の進化はそれだけでは語りつくせない。本領である格闘攻撃にもさまざまな技が追加されている。原作、そしてアニメでデミクアスが愛用していた《ライトニングストレート》もBook2で追加される予定だ。雷光を纏った一撃は、厄介な「再生」や「障壁」をブチ抜く頼もしい技となっている。自身の付与する「追撃」を強化する《タイガー・スタンス》、どっしりと構えて防御力を上昇させる《アイアンリノ・スタンス》などは、さらにバリエーション豊かな戦法を〈武闘家〉に提供するだろう。

戦意を失った敵を排除できる《ファルコンスタック》、《シャドウレスキック》の威力を飛躍的に高める《エクセレントアーツ》など、「モブ」排除特技にもパワーアップが図られ、「速やかに敵の数を減らす」ことによる総合的な防衛能力も高められている。

磨きのかかった機動力と拳を駆使し、間合いを、戦場を制するのがキミの新たな戦い方だ。

光輝と癒しの使徒〈施療神官〉

New season coming soon!

高レベルの困難への対応もそつなくこなす正統派の癒し手

強力になったダメージ対応

戦場におけるあらゆる危難に対処することにかけては比類する者なき盤石の癒し手。〈施療神官〉が仲間と与えてくれる安心感は絶大なものだ。Book 2では、さらにその特長はさらに伸びていく。

インヴォークリアクト

戦闘特技 最大SR1

タイミング：セットアップ 判定：なし

対象：自身 射程：至近 コスト：— 制限：シナリオ1回

▼効果

あなたが使用する《リアクティブヒール》《リアクティブエリアヒール》の回復量に+【魔力】する。この効果はラウンド終了時まで持続する。〔因果力1〕再利用可能。〔ヘイト2〕再利用可能。

《インヴォークリアクト》はその中でもシンプルかつ強力な特技の一つ。〈施療神官〉の優れたダメージ対応力を支える《リアクティブヒール》の効果を飛躍的に高めることができる特技だ。もちろん効果は限定的で、連続して使用するコストは非常に重いものだがここぞという勝負の瞬間には頼れる回復手段になるはずだ。従来の特技を高CRに併せてアップデートする《サンクチュアリⅡ》や《リアクティブヒールⅡ》、装備に応じて効果が上昇していく《シールドパクト》、そして万が一の際に自分のHPを対象と入れ替えることができる《アドレイション》が揃えばどんな大きなダメージにも対応できるだろう。

だが〈施療神官〉の対応能力は単なる数値の強化だけではない。《リアクティブイレース》はそんな新機軸の特技の一つだ。

この特技は《リアクティブヒー

ル》系統の特技と同時に使用することで、攻撃してきた相手のCS一つを解除できる。高CRの環境ではエネミーもCSをで大幅に能力を強化してくる。そのようなケースでは強力な対抗手段として機能するだろう。

リアクティブイレース

戦闘特技 最大SR1

タイミング：行動 判定：自動成功

対象：単体 射程：4Sq コスト：ヘイト1 制限：—

▼効果

《リアクティブヒール》《リアクティブエリアヒール》と同時に使用する。《リアクティブヒール》《リアクティブエリアヒール》で回復したダメージを与えた対象から、CS1つを解除する（あなたが選択）。



コッペリアの奇跡登場

原作からは、寡黙な〈施療神官〉のコッペリアが使用していた《シンボル・オブ・サクラメント》が登場だ。この特技は反応・対応を得意とする〈施療神官〉としては珍しく、あらかじめ仲間に使用しておくことでB Sを受けた瞬間に即座に解除するC Sを付与しておくことができる。高C R環境では通常的手段では解除が困難であったり、効果そのものが及ぼす影響が凶悪なB Sも登場する。それらに対する強力な予防手段として有用な特技だろう。この強力な防護特技は回復職のなかでも〈施療神官〉のアドバンテージだと言えるだろう。

シンボル・オブ・サクラメント

一般特技 最大SR1 [準備]

タイミング：メジャー 判定：なし

対象：範囲（選択） 射程：至近 コスト：－ 制限：シナリオ [SR] 回

▼効果

C R 1 1 以上で取得可能。対象が次にB Sを受けた時、あるいは[封印] タグを持つステータスを受けた時、そのステータスは即座に解除される。この効果はC Sとして扱い、効果が一度発揮されると解除される。

高C R環境の〈施療神官〉

紹介してきた以外にも、〈施療神官〉には高C R環境に対応したさまざまな回復・防御特技が用意されている。《リアクティブヒールⅡ》は回復量がダイスからキャラクターの【魔力】を参照するようになり、装備の更新とともに効果が高まるようになった。

ここまで〈施療神官〉の癒しのパワーについて紙面を割いてきたが、守り、癒すばかりが〈施療神官〉の力ではない。たとえば《フォースコンバージョン》はそのラウンド中に《リアクティブヒール》が使用できなくなるかわり、ダメージロールに《リアクティブマスタリー》のSRに応じたボーナスを得ることができるというものだ。使用のタイミングを見極められれば必殺の切り札になりうる特技だろう。ほかにも全身から強力な光線を放つ《ジャッジメントレイ》、多数の敵にダメージと[惑乱]をばら撒く《パニッシャー》、消費した【因果力】に応じて大ダメージを与える

《フェイスフルブレード》など、〈施療神官〉自身の戦闘力を引き上げる特技も数多く追加される。

高C R環境では強大なエネミーのみならず、周囲の環境もまた容赦なく〈冒険者〉たちに牙をむく。そのなかで大いなる守りと癒し、そして裁きの力をもって、仲間に手を差し伸べるのが〈施療神官〉の進むべき道である。

防御系タグ [高位保護]

高C R環境の冒険は、溶岩や間欠泉が吹き上がる火山地帯、ヒトが軽々と吹き飛ばされるような突風吹き荒れる荒野、あらゆる生物の水分を奪い尽くすような灼熱の砂漠といった極限の環境で行われる。そういった環境下

レジェンドケープ

一般特技 最大SR1 [準備]

タイミング：セットアップ 判定：なし

対象：範囲（選択） 射程：至近 コスト：－ 制限：シナリオ 1 回

▼効果

対象に[高位保護] タグをあたえる。このタグはシーン終了まで持続する。[因果力2] 再利用可能。

ではたとえ〈冒険者〉であっても適切な防護なしに活動することは困難になる。そんな環境に対応するために登場するのがこの[高位保護] タグだ。

この《レジェンドケープ》は高C R環境において現れる過酷なフィールドや凶悪な属性攻撃に対応するための特技となっている。適切な防護が無ければ[疲労：100] ぐらいの被害は珍しくないと目されるこの環境においては、[高位保護] を用いて仲間を保護することは、単なる戦闘におけるダメージやB Sへの対応にとどまらない回復職の重要な役目の一つとなるだろう。

また一部の強力なエネミーの攻撃や、レイド環境においてもこの防護は非常に有用な効果を提供してくれる。

〈施療神官〉だけではなく回復職の新しい役割のひとつになるだろう。

破壊と癒しの体現者〈森呪遣い〉

New season coming soon!

すべての局面に対応する、攻防自在のハイパワーマルチタレント!

新しい従者の登場!

〈森呪遣い〉の特徴といえば多岐にわたる強大な魔法の数々が挙げられるだろう。戦士職のダメージを強力に癒す《ハートビートヒーリング》や、天候を制御する事で戦場全体へ影響する《コールストーム》のような攻撃手段も備えている。しかし、〈森呪遣い〉には他の回復職2職とは全く異なる特徴をもう一つ備えている。それは〈森呪遣い〉をサポートしてくれる力強い〈従者〉の存在だ。Book 2では彼らと共に戦うための〔従者召喚〕特技も大きく追加される。

従者召喚：グレイウルフ

戦闘特技 最大SR3 〔従者召喚〕〔自然〕〔準備〕

タイミング：セットアップ 判定：なし

対象：自身 射程：至近 コスト：ヘイト1 制限：—

▼効果

あなたが行なった攻撃のダメージロールの結果、HPダメージを1点でも与えた場合、その攻撃の対象に「追撃：SR×4」を与える。〔確定効果〕あなたは1Sqまで〔即時移動〕をしてもよい。〔CR11〕「追撃」の強度は「SR×6」になる。〔CR21〕「追撃」の強度は「SR×8」になる。

従者召喚：マイコニド

戦闘特技 最大SR3 〔従者召喚〕〔自然〕〔準備〕

タイミング：セットアップ 判定：なし

対象：自身 射程：至近 コスト：ヘイト1 制限：—

▼効果

あなたは「自然」タグを得る。あなたの【回復力】に+【INT】する。〔確定効果〕あなたから見て「対象：〔SR〕体／射程：4Sq」の「モブ」タグを持つ二次対象を2Sqまで〔即時移動（強制）〕させてもよい。



強敵との戦いに備えて

より強力な戦いが予想される B o o k 2 では、B S 対応も相応に強力なものが追加される。《マーシイレイン》は〈森呪遣い〉が得意とするシーン全体に対する B S 回復特技だ。その効果は強力で、[追撃] および [衰弱] を全て解除してしまう。高 C R 環境では、多重の [追撃] や大強度の [衰弱] も予想される。コストこそ重いが見合った効果の特技である。

マーシイレイン

戦闘特技 最大 S R 1

タイミング：イニシアチブ 判定：なし

対象：広範囲 20（選択） 射程：至近 コスト：ヘイト 2 制限：—

▼効果

対象の [追撃] すべてと [衰弱] を解除する。[因果力 1] あなた以外の対象の【ヘイト】を -1 してもよい。

戦闘以外での活躍も

自然に通じる〈森呪遣い〉の力はもちろん戦闘以外でも抜kindでた力を発揮する。《方術召喚：ストラングルヴァイン》はそんな特技の一つだ。自然環境による罨や地形の影響を一時的に無力化することができる。プロップで痛い目を見た〈冒険者〉は少なくないだろうが、〈森呪遣い〉はその中でも自然に由来する厄介な脅威に対抗することが可能になっている。

方術召喚：ストラングルヴァイン

一般特技 最大 S R 1

タイミング：セットアップ 判定：自動成功

対象：本文 射程：4 S q コスト：— 制限：—

▼効果

[天然] タグを持ち、かつ [地形] または [トラップ] タグを持つプロップ 1 つを対象とする。そのプロップの効果のうち、望まない効果をラウンド終了時まで停止させる。

高 C R 環境の〈森呪遣い〉

強力な再生能力を操る〈森呪遣い〉は高 C R 環境においても強力な癒し手だ。C R 1 1 から習得可能な上級特技《ハートビートヒーリングⅡ》は [【魔力】×2] の強力な [再生] をもたらす。【魔力】は装備品の更新とともに上昇し続けるため、C R 上限に達するような環境でも十分な威力を発揮するようになっている。また《クラウン・オブ・ミスルトウ》を用いればこの [再生] の更なる増強も可能だ。これにより、ムーブアクションで [再生] の強度分の H P 回復ができる《ヒーリングブリーズ》なども併用することでかなりの回復量を見込むことができる。

また、本文で紹介した以外にも頼れる従者の追加予定がある。上位特技である《従者召喚：ワイルドボアⅡ》はキミの【移動力】を強化するだけではなく、その突進攻撃で従来よりもさらに強力なダメージを与えることが可能だ（しかも C R 上昇でダメージはさらに加速する！）。《従者召喚：フォレストベア》は森の守護者たる大熊を呼び出す技。ともに戦う熊のパワーはキミのダメージロールを大きく強化し、さらにその巨体はキミを守る壁にもなるのである！ 即座に召喚従者を切り替える《ネイチャーコンパニオン》を併用することで、フレキシブルな運用も可能となる。

大自然の力の体現者たる〈森呪遣い〉は癒しと同時に破壊の力という二面性も持つ。従来より、回復三職の中でも攻撃的な側面を持つ〈森呪遣い〉だったが、B o o k 2 においてもその特徴は大きなパワーアップを遂げている。《バーニングバイトⅡ》は強力な火炎ダメージを敵に与え、さらに敵が何らかの B S を受けていればそのダメージは増加し、これは C R 上昇によってより大きなダメージとなる。また新たな攻撃特技《フィアースモールド》は獰猛なカビによる攻撃を食らわせ、ダメージとともに魔法への脆弱性を付与するものである。〈森呪遣い〉自身の魔法攻撃だけではなく、パーティーメンバーによる魔法攻撃も大きくダメージが上昇するため、トータルの威力は数字以上のものになるだろう。

これらのパワフルな癒しと破壊の力を駆使し、強大なエネミーとの戦いで仲間を勝利へと導く。それが新環境における〈森呪遣い〉の使命だ。

閃光防壁〈神祇官〉

鉄壁の回復役に与えられた、新たな二つのスタイル!!

New season coming soon!

男女で派生する新スタイル

〈神祇官〉はBook 1においては「障壁」を主軸に据え、各種の支援特技で安心感を与えてくれる回復職として活躍してきた。一方でその安心感からか、スタイルが固まりがちだったのも確かだ。Book 2では強烈なインパクトを持つ二つのスタイルを追加する。今までとは全く異なる〈神祇官〉を楽しめるはずだ。

《流派：風花旋刃》は「女性」向けのスタイルで、[防具スロット]に何も装備しない事で効果を発揮す

流派：風花旋刃

戦闘特技 最大SR2 [スタイル]

タイミング：常時 判定：なし

対象：自身 射程：至近 コスト：－ 制限：－

▼効果

「女性」専用。あなたが[防具スロット]に何も装備していない時、あなたの【物理防御力】【魔法防御力】は＋[CR＋【DEX】]される。[SR2]あなたが[手スロット]に[刀]タグを持つ[片手]武器1つだけを装備している時、あなたの【攻撃力】【魔力】は[武器の【攻撃力】×2]となり、[刀]に[魔石]タグを追加する。

流派：群雲弓月

戦闘特技 最大SR2 [スタイル]

タイミング：常時 判定：なし

対象：自身 射程：至近 コスト：－ 制限：－

▼効果

「男性」専用。あなたは[中鎧]を装備可能になる。あなたの【魔法防御力】は＋【STR】される。[SR2]あなたが[手スロット]に[弓]を装備している時、装備中の[弓]に[槌斧]タグを追加し「射程：至近」の[白兵攻撃]可能な武器としても扱う。

るスタイルだ。スタイルの効果によって防具を装備せずとも十分な防御力を得られるし、SR2であれば[刀]一つで十分な【魔力】を得られるようになる。装備を低コストで抑えられるので、消耗品を多用するキャラクターとの相性が良いだろう。

《流派：群雲弓月》は「男性」が取得可能なスタイルで、《流派：風花旋刃》とは真逆に重武装が可能となる。SR2では[弓]を持ちながら[白兵攻撃]も可能な遠近両用のスタイルとなる。単純に防御力を強化してもよいし、より攻撃的に前へ出る事も可能になるだろう。弓で相手を押し出し、さらに射る事で追撃する《鳴弦の柵》のように、このスタイルの存在が前提となる特技も収録を予定している。

ヘイトさえも手中に収めよ！

戦囃子（いくさばやし）

戦闘特技 最大SR1

タイミング：本文 判定：なし

対象：単体 射程：4Sq コスト：－ 制限：シナリオ1回

▼効果

味方のみ対象にできる。対象が[ボス]タグを持つエネミーに[武器攻撃][魔法攻撃][特殊攻撃]を行なう時に使用する。その行動のヘイト上昇値を－1する（最低0）。この特技は一度使用したラウンド中に限り、使用回数を使いきっていても何度でも使用できる。

Book 2ではヘイトコントロールを支援する特技も参入予定だ。《戦囃子》は単独で使っても効果が薄い、一度使用したラウンド中に限り何度でも使用できる特性を持つ。ボスエネミーに対し味方全員で一斉攻撃をかけるタイミングに合わせて使えば最大限の効果を発揮できるだろう。強敵との戦いにおける頼もしい切り札となってくれるはずだ。

高C R環境の〈神祇官〉

高C R環境になっても〈神祇官〉の鉄壁の予防戦術は依然として強力だ。その基幹を成す《禊の障壁Ⅱ》も上位特技となり、更なる強度を得ることになった。対象に「軽減」を提供する《石凝の鏡》をはじめとした各種防御特技と組み合わせることで、より強固な防御体勢を構築できるだろう。

基本ルールブックにおいては「障壁」とともに「瞬間転移」を伴う移動能力が注目された

〈神祇官〉だが、Book 2では攻撃面でもさまざまな特技が追加されている。敵が衰弱を受けているとき、ダメージが増加する《犬神の凶祓い》、ダメージとともに敵の【行動力】を低下させてしまう（【行動力】の低下が戦闘にどれだけ大きな影響を与えるかはキミたちもよく知っているはずだ！）《翔鶴の凶祓い》のほか、「至近距離への攻撃」を封じる《鳴虎の凶祓い》といった技が用意されているのだ。効果の発動の前提条件として特定のB Sを必要とするものの、その分効果は強力極まりない。仲間との連携を密にして敵の行動を封じる。これもまた高C R環境における〈神祇官〉の予防

戦術のひとつなのである。

戦局の先の先を読み、最も効果的な術を選択して仲間を守る。そういった戦いがこれからの〈神祇官〉の新たなステージとなるだろう。



先読みこそ〈神祇官〉の神髄！

〈神祇官〉は《禊の障壁》を筆頭とする「タイミング：セットアップ」の特技をどう使うかが重要になる。特に高C R環境では広範囲攻撃なども珍しくないのだ

《禊の障壁》を全員に付与する時間は無い。強力な属性防御を提供する《厄除けの護り》やマイナーアクションを増やす《千手法の秘儀》、それらを強化する《神降ろしの儀》など先読みでセットアップを活かそう！

厄除けの護り

戦闘特技 最大SR 5

タイミング：セットアップ 判定：なし

対象：広範囲4（選択） 射程：至近 コスト：ヘイト2 制限：—

▼効果

あなたは「火炎」「冷氣」「電撃」「邪毒」「光輝」「精神」から1つ選ぶ。対象は「軽減（選んだタグ）」を得る。その強度は「【POW】×SR」に等しい。この「軽減」はラウンド終了時まで持続する。

神降ろしの儀

戦闘特技 最大SR 3 「速攻」

タイミング：セットアップ 判定：なし

対象：自身 射程：至近 コスト：ヘイト1 制限：シナリオ [SR] 回

▼効果

あなたは即座に「タイミング：セットアップ」の神祇官または回復アーキ職業の特技を1つ使用する。この時、その特技のSRが+2されているものとして扱う（最大SRを超えてもよい）。

瞬殺無音の死神《暗殺者》

New season coming soon!

隠密、投擲、即死攻撃——更なる力で強烈無比な一撃を放て!

あまねく降り注ぐ死の一撃

恐るべき死の運び手に、新たな力がもたらされた。待望の投擲武器を使用可能になる新スタイル《キラービー・スタイル》の登場である。これにより、白兵攻撃と射撃攻撃の切り替えはよりスムーズになり、《暗殺者》の高い攻撃力をより効果的に戦場に浸透させることが可能になる。もちろん、これにあわせて投擲武器に対応した新たな攻撃特技も追加される予定だ。後述する《スウィーピングバラージ》のほかにも、敵の移動を抑制する《サプレッションショット》、敵の「弱点」を起動した際にさらなるB Sを追加で叩き込む無慈悲な一撃《トーチャリングアタック》など、特徴的で強力なパワーがキミの《暗殺者》をより恐るべき存在へと進化させるだろう!

キラービー・スタイル

戦闘特技 最大SR3 [スタイル]

タイミング: 常時 判定: なし

対象: 自身 射程: 至近 コスト: - 制限: -

▼効果

あなたは「投擲」武器を装備可能になる。あなたが「投擲」武器を装備している時に効果を発揮する。あなたの【攻撃力】は+【DEX】される。[SR2]あなたが2つの「手スロット」に装備した武器のどちらかを攻撃に使うかを変更する場合に限り、《装備の変更》を「タイミング: イニシアチブ」で利用できる。[SR3]【攻撃力】はさらに+【INT】される。

《スウィーピングバラージ》は投擲武器を乱射し、離れた位置にいる複数の敵に対して必殺の一撃を見舞う大技である。これまでの《暗殺者》は単体の敵に対して無類の強さを発揮する一方で、多数の敵（たとえばそれが脆弱なモブエネミーであろうとも）を処理する手段に欠けていた。しかし、この特技を導入すること

スウィーピングバラージ

戦闘特技 最大SR3 [投擲]

タイミング: 行動 判定: なし

対象: 自身 射程: 至近 コスト: - 制限: シナリオ1回

▼効果

《スウィーパー》と同時に使用する。《スウィーパー》を「対象: [SR+1] 体」に変更する。

で《スウィーパー》によるエネミー処理が格段に楽になることは確実だ。

死神の手から放たれる致死の弾幕。そこから逃れる術はもはやどこにもない

達人の身のこなし

Book 2では戦場にも新たな概念がいくつか追加されるが、そのひとつが「高さ」である。それに対応した追加特技がこの《パウンシンググリップ》だ。

超人的跳躍力を駆使した忍者のごとき動きで自由自在に戦場を駆け巡ることが可能になる。また、高所からの飛び掛け攻撃を行うことでダメージの増強も行える一石二鳥の技だ。

パウンシンググリップ

一般特技 最大SR1

タイミング: ムーブ 判定: なし

対象: 自身 射程: 至近 コスト: - 制限: -

▼効果

あなたは2Sqまで「通常移動」してもよい。この時、移動先の「高さ」の差が2以内ならばその効果は無視して移動できる。[マイナー] 移動距離は+2Sqされる。さらに移動を開始したSqより「高さ」が3以上低いSqで移動を終了したならば、このメインプロセスの「白兵攻撃」のダメージロールに+【STR】する。

音もなく消える影

「立ち去る亡霊」の名の通り、一撃を加えた後に音もなく姿を消し去り「隠密」状態となるのがこの《フリーティングゴースト》だ。これを活用すればフィクションに登場する凄腕の暗殺者のごとく、「隠密」状態を維持したまま戦闘を続けることすら可能になる！

フリーティングゴースト

戦闘特技 最大SR1

タイミング：マイナー 判定：なし

対象：自身 射程：至近 コスト：ヘイト1 制限：－

▼効果

あなたはこのメインプロセス終了時に「隠密」状態になる。

〈暗殺者〉には「隠密」状態でダメージが増加する《ブラックウィドウ・スタイル》をはじめ、「隠密」状態をトリガーとする効果を持つ特技が多数存在するため、この特技の追加によってより柔軟な運用が可能となるだろう。

ただし隠れていることに油断して大技を乱打すれば、「隠密」状態はたやすく解除されてしまう。あくまでも静かに事を運ぶのがスマートな死神のやり方だ。

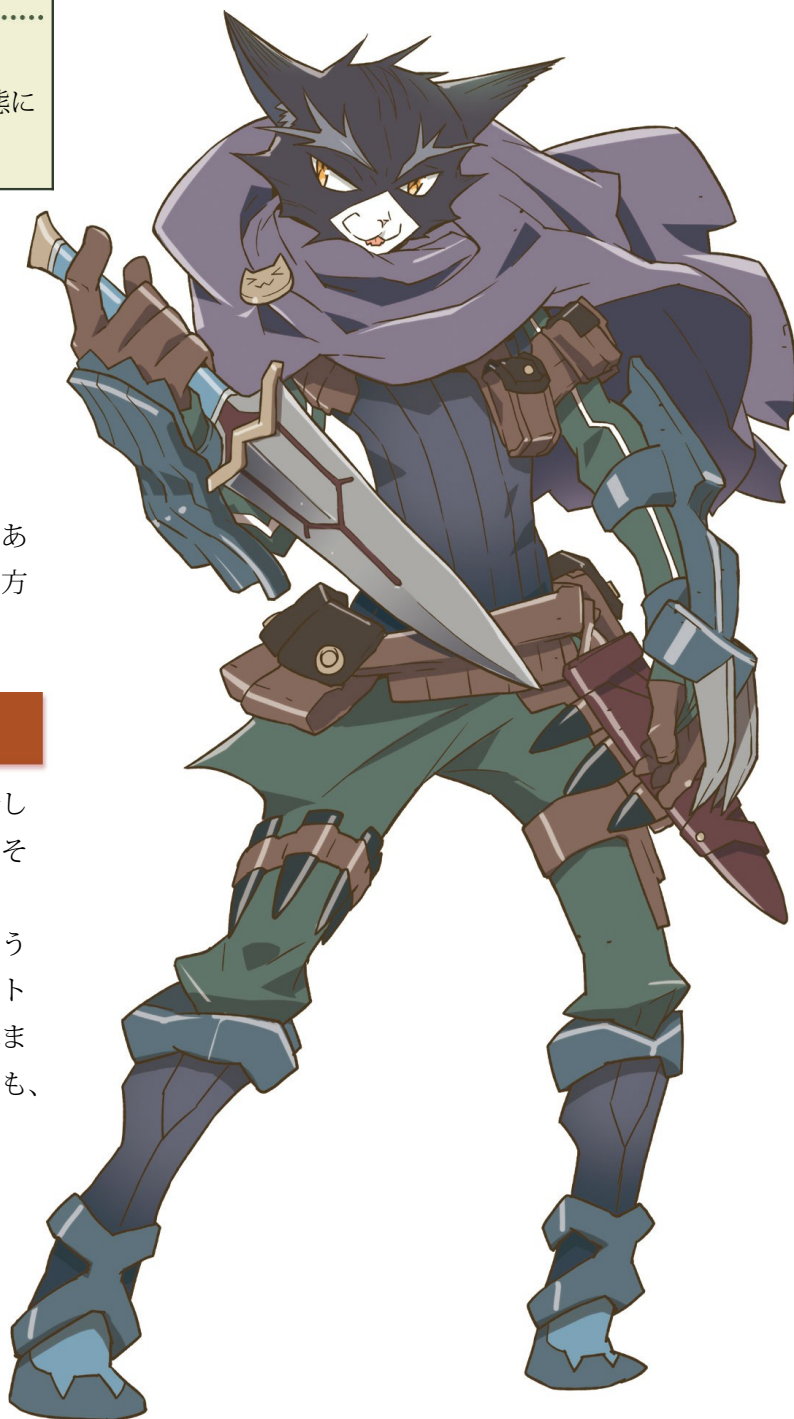
高CR環境の〈暗殺者〉

新たに手に入れた力である投擲武器を中心に紹介した暗殺者であるが、もちろんパワーアップしたのはその部分ばかりではない。

これまで同様、「単体敵への最高の打撃力」という特徴も更なる進化を遂げているのだ。《ヴェノムストライクⅡ》や《モビリティアタックⅡ》など、これまでの環境で〈暗殺者〉の火力を支えてきた特技たちも、CR11を超えた新たな環境に合わせてその効果が刷新されている。もちろん、単純な火力向上だけではない。敵のダメージ軽減行動を封じ、確実にダメージを与える《サイレントキリング》や、戦場に【毒の霧】を設置する《ポイズンフォッグ》のような一風変わったものも追加される予定だ。

また、「自分が登場していないシーンに「隠密」状態で登場できる」効果を持つ《ライカーシャドウ》という特技も用意されている。戦いだけではなく、探索や情報収集などにも〈暗殺者〉の活躍の場は広がっていくだろう。

戦場を疾駆し、敵の目を欺き、行動を封じ、そして必殺の一撃を戦場の全域に振りまく。それが高CR環境における新たな〈暗殺者〉の戦い方だ！ パーティの敵を切り刻め！



華麗に斬り咲く剣花〈盗剣士〉

New season coming soon!

戦場の嵐はより大きくなる。豪華絢爛なあたらしい技の数々

二刀に迫る盾の冴え

〈盗剣士〉に追加された特技のなかで目を引くもののひとつがこの《ディスカード》。戦士職に似たヘイトコントロールを提供する特技である。特に盾を装備した状態で使用すれば、仲間のヘイトを－2しつつ自分のヘイトを＋1することで、擬似的な防衛役を務めることが可能になっている。さらに盾の防御力を高める《スウェルバックラー》、盾を投げつけ攻撃する《ブーメランソーサー》などの盾を用いる特技も追加される。これまでは二刀流による連撃が主流とされてきた〈盗剣士〉だが、これらの特技を駆使し、盾使いとしての妙手をも戦場に披露してやろう！

ディスカード

戦闘特技 最大SR1

タイミング：マイナー 判定：なし

対象：単体 射程：2Sq コスト：－ 制限：－

▼効果

味方のみ対象にできる。対象の【ヘイト】を－1してもよい。この特技は同じメインプロセスで複数回使用できる。〔ヘイト1〕この特技を「射程：4Sq」に変更して使用できる。あなたが〔盾〕を装備しているならば、対象の【ヘイト】をさらに－1してもよい。

華麗なる転進

こちらは一転して鞭を装備時のみ使用できる回避特技。敵の攻撃宣言に割り込んで使用することで、「敵の攻撃範囲の圏外に脱出する」ことで攻撃を回避するという見た目にも華麗な特技だ。

もっとも、あくまでも2Sqの〔即時移動〕ができる、というだけの効果なので、移動した先でも敵の攻撃の範囲から逃れられなければ、変わらず攻撃を受けてしまう可能性がある。さらに使用時にはヘイトも上昇するため、使用時の立ち回りには注意が必要だ。

フォールド

戦闘特技 最大SR1 [鞭]

タイミング：本文 判定：なし

対象：自身 射程：至近 コスト：ヘイト2 制限：シナリオ1回

▼効果

攻撃宣言ステップにおいて、あなたが攻撃の対象として選択された時に使用する。あなたは即座に2Sqまで〔即時移動〕してもよい。この移動終了後に改めて攻撃宣言ステップをやり直す。

だが、逆にこの特性を利用して自分を〔ヘイトトップ〕にして敵の目をひきつけつつ、仲間のいるSqから脱出することで範囲攻撃に巻き込まれる人数を減らす。といったテクニカルな活躍も期待できる。



敵に決着の二文字を刻め

もちろん〈盗剣士〉の大きな特徴のひとつである「追撃」を活用する特技も忘れてはならない。ここで紹介する《ブラッドレター》はSRに応じて複数の「追撃」を同時起動できる新たな攻撃技だ。《オープニングギャンビット》や《アーリースラスト》と組み合わせることで、多数の追撃を一気に起動した怒涛の攻めが可能となる。

ブラッドレター

戦闘特技 最大SR3 [白兵攻撃] [剣]

タイミング：メジャー 判定：対決（命中+1D／回避）
対象：単体 射程：武器 コスト：ヘイト2 制限：－

▼効果

〔【攻撃力】+2D〕の物理ダメージを与える。この攻撃によって起動する「追撃」は、ひとつではなく〔SR+1〕個となる。〔クリティカル〕この攻撃で起動した「追撃」は解除されない。

また、判定でクリティカルした際の「起動した「追撃」がそのまま残留する」という効果も強力で、大ダメージを繰り返し与えられる可能性を秘めている。

（そして命中判定時のダイス増加もあるため、武器攻撃職の命中ダイスの多さとあいまってクリティカルの確率は決して低くはない！）

哀れな敵の体に、大輪の血の花を二度、三度と咲かせてやるのだ！

熟練の指技はハートすら盗む？

〈盗剣士〉の「盗」たる部分にスポットを当てた特技もついに登場することとなった。この《ピックポケット》は文字通り敵からアイテムを盗み取る技。戦闘で得られる収入を増やすことができる上、もしも判定でクリティカルが出れば一度に2種類のドロップ品を奪い取ることが可能になる！（非ダメージ技ながらヘイトの上昇が大きいのはご愛嬌。モンスターだって財布にダメージを与えられれば怒るのだ！）

ただし〈盗剣士〉は敵を攻撃するのが本分。盗みに夢中になって、敵を倒すほうがおざなりにならないよう、くれぐれもご注意を。

ピックポケット

一般特技 最大SR3

タイミング：メジャー 判定：対決（操作／回避）

対象：単体 射程：至近 コスト：ヘイト2 制限：シナリオ〔SR〕回

▼効果

あなたの「手スロット」が1つ以上空いている時のみ使用できる。対象の持つドロップ品を「固定」以外の欄から1つ選択して得る。同じシナリオで一度ドロップ品を得た対象に複数回使用することはできない。

〔クリティカル〕この特技のヘイト上昇値は0となり、ドロップ品は「固定」以外の欄から異なる2種を得ることができる。

高CR環境の〈盗剣士〉

これまでは二刀流を主流として、「追撃」をメインにすえた連続攻撃が得意なキャラクターだった〈盗剣士〉であるが、Book2における高CR環境ではさらに多彩な選択肢、多彩なビルドへの道が開かれている。

《フェンサー・スタイル》で片手剣を極めてよいだろう。敵の攻撃を華麗に切り落とす《パラードリボスト》はまさにフェンサーのための技と言える。そこに盾を組み合わせる《シールドストライカー・スタイルⅡ》で対応力を増すこともできる。《ハイランダー・スタイル》は両手武器を用いたパワフルな戦法を提供するだろう。もちろん、これまでどおりの二刀流にも、《フラッシュエッジ・スタイル》という新しいスタイルが用意されている。（「追撃」を起動した際、さらに二次対象にもダメージを与えることができる！）そのどれもが強力で、戦場の「華」を務めるにふさわしいものとなっているはずだ。

もちろん選択肢が多いということは、それだけ迷うことでもある。多数のスタイルに適應できる〈盗剣士〉だからこその悩みであり、それはキャラクタービルドの喜びでもあるといえる。さまざまな特技を自由に試し、キミに一番あったスタイルを見つけ出してほしい。

たくさんのカードから何を選び、どう活用するかはプレイヤー自身に委ねられているのだ。

心を奮わす戦歌〈吟遊詩人〉

New season coming soon!

ついに実装された新装備『楽器』! 敵の中心で響くその勇壮

広範囲に影響する楽器特技

〈吟遊詩人〉といえば真っ先に思い浮かぶイメージといえば「歌」であることは間違いない。だが基本ルールブックの時点では、彼らの歌をフィーチャーした特技は主に〈援護歌〉に集約されており、戦いにおいては武器を用いた攻撃技を駆使するにとどまっていた。

しかしBook 2からは違う。新カテゴリーである「楽器」アイテムの実装とともに「歌」そのもので戦う〈吟遊詩人〉が構築可能になったのだ!

《月照らす人魚のララバイ》《夢見る小熊のトロイメライ》はどちらも楽器を用いた新しいタイプの攻撃能力をキミの〈吟遊詩人〉に提供する。見た目のダメージの値こそ小さいが、広範囲への貫通ダメージは敵の防御力に左右されず、確実に敵の体力を削るとともに、BSをばら撒くことが可能となっている。(ただし、対象の数に伴い上昇するヘイトには注意だ!)

月照らす人魚のララバイ

戦闘特技 最大SR 3 [特殊攻撃] [精神] [楽器]

タイミング: メジャー 判定: 対決 (命中/抵抗)

対象: 広範囲 1 (選択) 射程: 至近 コスト: 本文 制限: -

▼効果

[(SR) D] の貫通ダメージと「放心」を与える。この特技のヘイト上昇値は「対象の数+1」に等しい。

夢見る小熊のトロイメライ

戦闘特技 最大SR 3 [特殊攻撃] [精神] [楽器]

タイミング: メジャー 判定: 対決 (命中/抵抗)

対象: 広範囲 1 (選択) 射程: 至近 コスト: 本文 制限: -

▼効果

[(SR) D] の貫通ダメージを与える。対象を2 Sq まで「即時移動 (強制)」させてもよい。この特技のヘイト上昇値は「対象の数+2」に等しい。

女神に捧げるセレナーデ

戦闘特技 最大SR 1 [楽器]

タイミング: メジャー 判定: なし

対象: 広範囲 1 (選択) 射程: 至近 コスト: 本文 制限: -

▼効果

対象の【HP】を[【回復力】+【POW基本値】] 点回復する。この特技のヘイト上昇値は「対象の数」に等しい。

もちろん「歌」の力は攻撃だけにはとどまらない。〈援護歌〉とは別に戦闘中の味方への支援も自由自在だ。《女神にささげるセレナーデ》を使えば、回復職ならずとも、付近の複数の味方の体力ををまとめて回復させることができる!

高CR環境ではエネミーの攻撃も苛烈に、広範囲にキミたちを襲う。回復職だけでは手が足りないとき、戦場に響く癒しのメロディはまさに救いの歌声となることだろう。

スフォルツァート

戦闘特技 最大SR 3

タイミング: マイナー 判定: なし

対象: 自身 射程: 至近 コスト: ヘイト 1 制限: シナリオ [SR] 回

▼効果

あなたがこのメインプロセスで行なう「楽器」タグを持つ「タイミング: メジャー/対象: 広範囲 1 (選択)」の特技を、「対象: 広範囲 2 (選択)」に変更する。

歌そのものをパワーアップさせる特技も追加予定だ。《スフォルツァート》は広範囲特技である「歌」の効果範囲をさらに拡大させる。《チューニング》は「歌」の威力そのものを上昇させる特技だ。歌は貫通ダメージを与えるため、その効果は数字以上に大きい。

高C R環境の〈吟遊詩人〉

ブリーフィングで〈援護歌〉を使い、戦闘では〈暗殺者〉や〈盗剣士〉のように武器を振るうのがこれまでの〈吟遊詩人〉のスタンダードな戦闘スタイルだった。しかし、Book 2における高C R環境ではそれだけにはとどまらない。ここまでに紹介した数々の特技に加え、「楽器」を装備していることで効果を発揮する《バルド・スタイル》を用いることで、「歌」に特化した〈吟遊詩人〉の構築の道が開かれることになるのだ。

もちろん紹介した特技以外にも追加される特技は多数ある。パーティーの仲間に遠隔攻撃への守りを与える《風纏う乙女のロンド》は、飛び道具や魔法を得意とする敵と相対するとき心強い味方となる。《輪唱のキャロル》は味方の魔法攻撃の威力を倍増させる強力な切り札だ。

《ライド・オブ・ザ・ワルキューリ》はマップ上すべての味方に、即座に〔移動〕タグのある行動を使用させられる。すばやい前線構築から一気呵成の攻め、逆に体勢を立て直すため、陣形を組みなおすのもキミの思いのままだ。

これまでの〈吟遊詩人〉の特技にもC R 11以上で習得できる上級特技が用意されている。味方の攻撃に息を合わせることでダメージを増強する《デュエツ

トⅡ》、対象がB Sを受けていることで更なる大ダメージを与える《グランドフィナーレⅡ》など、高C R環境にふさわしい性能に生まれ変わってキミを待っている！ 戦場という名のステージに新たな力をとどろかせ、戦いの潮流を作り出す。それが新時代の〈吟遊詩人〉の戦いだ。



さらなる追加援護歌の登場

既存の〈援護歌〉についても新しい環境に合わせた

毒抜きタランテラ

戦闘特技 最大S R 1 [援護歌] [準備]

タイミング：セットアップ 判定：なし

対象：広範囲20（選択） 射程：至近 コスト：ヘイト1 制限：—

▼効果

あなたは〔硬直〕〔萎縮〕〔放心〕〔惑乱〕〔衰弱〕〔重篤〕から1つ選ぶ。対象は毎ラウンドのクリンナップごとに選んだB Sが解除される。〔確定効果〕この〔援護歌〕の効果発揮中、毎ラウンドのクリンナップごとにあなたの【ヘイト】は+1される。

パワーアップを施されて追加予定だ。《猛攻のプレリュードⅡ》《慈母のアンセムⅡ》などは、固定値だった効果が【能力値】準拠に修正され、S R上限に達した後もC R上昇に伴って効果が高まるようになった。

追加される〈援護歌〉も忘れてはならない。なかでも注目はこの《毒抜きタランテラ》だ。ほぼ全てのB Sを選択的に解除できるため、武器職でありながら回復職のように（場合によってはより柔軟に）支援を行うことが可能になる。特に高C R環境では前衛だけでなく、パーティー全員に強力なB Sを与えてくるようなエネミーも登場する。そんな時、高い対応力を持つ〈吟遊詩人〉の存在はいっそう輝きを増すことだろう。

破壊魔法の申し子《妖術師》

New season coming soon!

三種の属性魔法よ秘められしその破壊的な魔力を解放せよ!

すべての敵に滅びを!

パーティの砲台として魔法で敵を葬る《妖術師》。Book 2では炎、氷、雷の三種の属性魔法を始め、強力な魔法が追加。圧倒的火力がさらに磨かれる!

ヴォルカニクイラプション

戦闘特技 最大SR3 [魔法攻撃] [火炎]

タイミング:メジャー 判定:対決(命中/抵抗)

対象:広範囲1(選択) 射程:4Sq コスト:ヘイト5 制限:-

▼効果

[魔力+(SR)D]の魔法ダメージを与える。[確定効果]このラウンドのクリンナップに「この特技の対象選択時に指定したSqすべてに存在するもの(無差別)」を二次対象として【INT】点の直接ダメージを与える。[因果力2]二次対象に与える直接ダメージは【INT】点ではなく【INT基本値】点になる。

凍てつく結晶の幻惑

敵や戦場を制御する能力に秀でているのが氷魔法の特徴だ。Book 2で追加される《ダイヤモンドリボン》は、そんな氷魔法のコンセプトを継承している。

「ヘイトトップ」を自分に変更してしまうという効果を持っているのだ。ヘイトコントロールの大事さとそ

ダイヤモンドリボン

戦闘特技 最大SR3 [魔法攻撃] [冷気]

タイミング:メジャー 判定:対決(命中/抵抗)

対象:単体 射程:4Sq コスト:ヘイト2 制限:-

▼効果

[魔力+(SR×2)D]の魔法ダメージを与える。対象の次のメインプロセスにおいて、その時点での【ヘイト】の値にかかわらず、あなたを「ヘイトトップ」として扱い、あなた以外の味方を「ヘイトアンダー」として扱う。

れを制御した時の強さは、説明不要だろう。《妖術師》が敵の標的になるのは確かにリスクだが、リスクを制御したときそれはチャンスへと変わる。

HPの少ない味方から敵を引きはがしたり、敵の攻撃が届かない場所から前線へ「ヘイトアンダー」の「防御判定」ボーナスを送り込むなど、上手く活用すれば数字以上の活躍を期待できるだろう。

また敵一体だけをコントロールできるというのも特徴だ。《妖術師》の新しい魅力として使いこなしてみよう。



攻防一体の電磁球

高い火力と良質な射程や範囲を持つのが雷魔法だ。Book 2で追加される《プラズマフィールド》も範囲の敵にダメージを与える能力を持つ。さらに強固な障壁を術者に与えることも出来る。高いCRの戦いになれば、超広範囲攻撃を避けることは出来ない。後衛である〈妖術師〉の身を守る効果は貴重だ。

プラズマフィールド

戦闘特技 最大SR3 [魔法攻撃] [電撃]

タイミング：メジャー 判定：対決（命中／抵抗）

対象：範囲（選択） 射程：4Sq コスト：ヘイト3 制限：—

▼効果

〔魔力+2D〕の魔法ダメージを与える。あなたは〔障壁：【POW】×SR〕を得る。

またBook 2では待望の魔法剣士用のスタイルや特技も追加される。つまりパーティの先頭に立ち武器をふるう〈妖術師〉の解禁を意味し、ロマン派〈妖術師〉諸兄にとってはまさに朗報といえるだろう。そんな魔法剣士にとって、範囲ダメージを与えると同時に自身の守りを固める攻防一体のこの魔法は、基幹を成す魔法のひとつになりうる性能を持つといっても過言ではない。

高CR環境の〈妖術師〉

〈妖術師〉はパーティの主砲であり、優れた射程と範囲、そして大ダメージの魔法で敵をなぎ払うのが役割である。だが高CR環境ではエネミーのHPも増加し、特技も強力になっていくため力押しだけでは限界が訪れるだろう。そんな高CR環境に合わせてBook 2では、炎の壁を生み出す《ファイアウォール》、あたり一面を闇で覆う《ダークフォール》といった有利に戦いを運ぶ特技が収録されている。どちらも新しく実装されたPCがプロップを配置するという特技で、炎の壁で敵の進路を遮って味方の安全を確保したり、周囲を闇に閉ざすことで遠距離からの攻撃を妨害する。強大な破壊力をたたきつけるためにもそれまでのだんまりが必要になるのが高CR環境だといえるだろう。

もちろん攻撃能力を強化する特技もBook 2に予定されている。《グリモワールシンタックス》は、セッティングで魔法の範囲を広げる特技だ。その広さは圧倒的であり、ただの《オーブ・オブ・ラーヴァ》が一面を焼け野原に変える。

剣と魔法で戦う魔法剣士のための特技《ソードソーサー・スタイル》——剣と指輪を構え、敵の目の前で魔法と剣技をふるうという新しい戦闘スタイルは、今までの特技にも新しい側面をもたらすことになるだろう！

ブリザードルーラー

戦闘特技 最大SR2 [訓練]

タイミング：常時 判定：なし

対象：自身 射程：至近 コスト：— 制限：—

▼効果

CR11以上で取得可能。あなたの《フロストスピア》《ダイヤモンドリボン》に対して〔軽減（冷氣）〕は無効となる。〔SR2〕あなたは《フリージングライナー》のヘイト上昇値を-1して使用してもよい（最低0）。

できる。〈付与術師〉の《サイコチューナー》は、《ナイトメアスフィア》と《ブレインバイス》を凶悪な効果を持つ阻止呪文へと強化する

CR11以上の〔訓練〕要素

Book 2にはCR11以上の熟達した〈妖術師〉のみが取得できる〔訓練〕タグの特技が3つ追加される予定だ。

掲載のすべてを凍らせる吹雪の支配者《ブリザードルーラー》以外にも属性ダメージ魔法を強化する常時型の特技が予定されている。

豪炎を極めた火山の主《ヴォルケーノオーナー》は《バードステイク》と《オーブオブラーヴァ》を強化する。ダメージに+【DEX】する効果は純粋に強力だ。

敵を遮る嵐と稲妻の城主《テンペストロード》は新呪文《プラズマフィールド》と《ライトニングチャンバー》を高性能化する。

このような〔訓練〕特技は他のクラスでも見ることが

百魔王〈召喚術師〉

魔道を学び人工の命を生み出した錬金術師！

New season coming soon!

戦士職のように仲間を護れ

様々な従者を使いこなし、多様な姿を見せる〈召喚術師〉には、Book 2では待望の新カテゴリが追加される。その一つは、あたかも戦士職のようなヘイト操作能力とダメージ耐性を与える「人造」タグに関連する特技の数々だ。《従者召喚：ゴーレム》は術者に対して「軽減：（物理ダメージ）」を付与しつつ、ヘイト低下させる事ができる。もちろん「人造」タグの特技は魔法ダメージへの対策もバッチリだ。魔法ダメージへの対抗手段が必要であれば《従者召喚：スライム》を取得しよう。《コールサーヴァント》を用いながら敵の攻撃に合わせて「従者召喚」を切り替えれば、本来耐久力に難のある〈召喚術師〉でも疑似的な

戦士職として振るまえるだけの防御力を獲得できるだろう。「人造」の従者召喚を用いる〈召喚術師〉向けに用意された攻撃用の特技は、攻防一体の優れたものであり耐久力を向上させるのに一役買ってくれる。

ガーディアンフィスト

戦闘特技 最大SR3 [魔法攻撃]

タイミング：メジャー 判定：対決（命中／回避）

対象：単体 射程：2Sq コスト：ヘイト2 制限：－

▼効果

【【魔力】＋（SR×2）D】の物理ダメージを与える。あなたが「人造」タグを持つ時のみ使用可能。

〔確定効果〕あなたは「障壁：【STR基本値】」を得る。

従者召喚：ゴーレム

戦闘特技 最大SR3 [従者召喚] [人造] [準備]

タイミング：セットアップ 判定：なし

対象：自身 射程：至近 コスト：ヘイト1 制限：－

▼効果

あなたは「人造」タグを得る。あなたは「軽減（物理ダメージ）：【INT】×SR」を得る。〔確定効果〕あなたから見て「対象：単体／射程：2Sq」の味方の【ヘイト】を－2してもよい。

従者召喚：スライム

戦闘特技 最大SR3 [従者召喚] [人造] [準備]

タイミング：セットアップ 判定：なし

対象：自身 射程：至近 コスト：ヘイト1 制限：－

▼効果

あなたは「人造」タグを得る。あなたは「軽減（魔法ダメージ）：【INT】×SR」を得る。〔確定効果〕あなたから見て「対象：2体／射程：2Sq」の味方の【ヘイト】を－1してもよい。

《ガーディアンフィスト》は召喚しているゴーレムやスライムのパンチ（や体当たり？）で敵にダメージを与えつつ、〈召喚術師〉に「障壁」を付与する二次効果もあわせもっている。「軽減」と「障壁」という二つの防御手段を組み合わせた〈召喚術師〉の防御力は魔法攻撃職の域をはるかに超えたものになる。自分自身の防御力を強化するだけでなく、仲間のダメージを引き受ける《スケープドール》も取得すればさらに効果的に仲間を守る事が出来るだろう。

攻撃面ではBook 1でも有効だった《アタックコマンド》や《サモナーズウィップ》といった特技とのシナジーが効果的だし、高CRであればさらに強化された《アタックコマンドⅡ》が使用可能だ。タグに依存しない戦技召喚系の特技も有用なものは多い。また、ビルドによっては「従者召喚」を複数取得してタグを使い分けるといったものもありだろう。「幻獣」タグで回復と移動を強化したり、一斉攻撃の時だけ「精霊」を使うというような戦法も可能だ。様々な戦闘スタイルを容易に切り替えられるのは〈召喚術師〉の大きな特徴だ。その特権を存分に使いこなしてみてもどうだろうか。

百魔王〈召喚術師〉

魔力の根源から不死を召喚せよ、死霊術師！

New season coming soon!

物理攻撃主体のトリックスター

さてBook 2ではもう一つ、目玉と言えるタグの追加が予定されている。全国100万人のネクロマンサーお姉ちゃん待望の「不死」タグである。

従者召喚：スケルトン

戦闘特技 最大SR3 「従者召喚」 「不死」 「準備」

タイミング：セットアップ 判定：なし

対象：自身 射程：至近 コスト：－ 制限：－

▼効果

あなたは「不死」タグを得る。あなたが行なう物理ダメージを与える攻撃のダメージロールに＋【STR】する。〔確定効果〕あなたから見て「対象：【SR】体／射程：2Sq」の二次対象に「追撃：7」を与える。あなたが「隠密」状態の時にこの特技で「追撃」を与えても「隠密」状態は解除されない。

「人造」の特技がドッシリと構えた戦士だとすれば、「不死」タグと関連付けられた特技群は捉え難い動きで敵を翻弄する攻撃職と言えるだろう。

基本となるのは《従者召喚：スケルトン》で、敵に対して「追撃」を付与する効果が得られる。SRを伸ばすとどんどんスケルトンが増え、「追撃」を付与できる対象も増えていく。

従者召喚：ファントム

戦闘特技 最大SR3 「従者召喚」 「不死」 「準備」

タイミング：セットアップ 判定：なし

対象：自身 射程：至近 コスト：－ 制限：シーン【SR】回

▼効果

あなたは「不死」タグを得る。あなたは「通常移動」「即時移動」を行なっても「隠密」状態が解除されない。〔確定効果〕あなたは「隠密」状態になる。

《従者召喚：スケルトン》の効果を見てピンと来た

〈冒険者〉も居るだろう。「不死」を使いこなす〈召喚術師〉向け特技は、「隠密」を軸にしているのだ。

《従者召喚：ファントム》は「隠密」使いへの第一歩となる特技で、使用したタイミングで「隠密」状態になることができる。〈召喚術師〉ならば《コールサーヴァント》で起動することも可能な上に、「隠密」状態での移動制限を緩和するため移動の自由も得られる。

デスサイズ

戦闘特技 最大SR2 「魔法攻撃」

タイミング：メジャー 判定：対決（命中／回避）

対象：単体 射程：2Sq コスト：ヘイト2 制限：－

▼効果

〔【魔力】＋4D〕の物理ダメージを与える。あなたが「不死」タグを持つ時のみ使用可能。〔自身：隠密〕ダメージに＋〔【DEX】×SR〕する。

そしてネクロマンサーの必殺の一撃となるのが《デスサイズ》だ。「不死」タグを持った状態でのみ使用できるこの特技はもとより高い威力を誇り、「隠密」であればそのダメージは更に加速する。物理ダメージなので《アタックコマンド》で強化することも可能だ。

高CR環境の〈召喚術師〉

〈召喚術師〉の特徴は多彩な召喚生物による対応能力であり、それは高CR環境となっても変わらない。待望の新カテゴリー「人造」「不死」の追加による選択肢の増加はもちろんのこと、従来の「従者召喚」特技についても《従者召喚：サラマンダーⅡ》および《従者召喚：ウンディーネⅡ》の上位特技が実装予定だ！

お気に入りの召喚カテゴリーに特化するもよし、ひたすら多数の召喚獣を使い分けるもよし。より力強く、広く、そして悩ましくなった選択肢から選りすぐり、キミだけの召喚獣軍団を作り出そう！！

戦局の調律師〈付与術師〉

見えない力で戦場を支配する支援と妨害のコーディネーター

New season coming soon!

その名は「幻影武器」！！

味方への支援と妨害戦術のスペシャリストとしてその立ち位置を確立した〈付与術師〉に、Book 2では新たな武器が与えられることとなった。新スタイル《エイドロン・スタイル》の導入で解禁される「幻影武器」である。術者の魔力で生み出された実体のない武器を無数に浮かべ、それらを自在に操り攻防に活用するのが〈付与術師〉の新たな戦い方だ！

両手を開けておく必要こそあるが、このスタイルの適用でキミの【攻撃力】【魔力】は上昇し、武器要らずで戦闘力が確保可能だ。（極めれば「幻影武器」の本数に応じたダメージ軽減すら手に入れることができる！）

さらにこのスタイル専用の特技も追加される。

《ウェポンシタデル》は「幻影武器」を消費することで対象が受けるダメージを減少させられる特技だ。防御効果の大小を任意に決定でき、自身のみならず仲間の受けるダメージにも対応できるため、大ダメージへの対応からとっさの防御まで、オールラウンドに役立つだろう。

エイドロン・スタイル

戦闘特技 最大SR3 [スタイル]

タイミング：常時 判定：なし

対象：自身 射程：至近 コスト：－ 制限：－

▼効果

あなたの「手スロット」が全て空いている時に効果を発揮する。あなたの素手の【攻撃力】【魔力】は $CR + (INT \times 2)$ となる。あなたはシーン開始時に「幻影武器」タグを1つ得る。このタグはシーン終了時に失われる。[SR2] 2ラウンド目以降のセットアップ開始時にもタグを1つ得る。[SR3] あなたは常に「軽減：「幻影武器」タグの数×5」を得る。

ウェポンシタデル

戦闘特技 最大SR1

タイミング：ダメージ適用直前 判定：なし

対象：単体 射程：4Sq コスト：－ 制限：－

▼効果

対象がHPダメージを受ける時に使用する。コストとして「幻影武器」タグを任意の数失う。対象が受ける予定のHPダメージを－[【POW】×コストとして失う「幻影武器」タグの数]する。

ネイリングカース

戦闘特技 最大SR1

タイミング：本文 判定：なし

対象：単体 射程：4Sq コスト：－ 制限：ラウンド1回

▼効果

対象が受けているBSが解除される時に使用する。コストとして「幻影武器」タグを1つ失う。そのBS解除は無効となる。

《ネイリングカース》は「幻影武器」に呪いをこめて打ち込む、攻撃よりの補助特技だ。敵のBS解除を妨害し、そのまま敵の弱体化を維持させることができる。BSの種類やタイミングを問わないため、非常に広い応用範囲が強みだ。自動的に解除される「放心」や「萎縮」を維持させたり、「追撃」が効果を発揮してダメージを与えた後、解除されるタイミングに割り込んでさらに「追撃」を維持するような使い方すら可能なのだ！

攻防に大きな力を発揮する「幻影武器」だが、同時にその威力を十全に発揮するためには常に「幻影武器」のコストが必要になる。戦況を見極め、適切なタイミングで決定打を繰り出すことができるかどうかは、プレイヤーたるキミの手に委ねられている。

高C R環境の〈付与術師〉

新たな戦闘スタイルが提示された〈付与術師〉であるが、これら[幻影武器]関連の特技だけがBook 2における〈付与術師〉のパワーアップ要素の全てではない。従来の支援・妨害の専門家としての力も更な

る進化を遂げている。

味方への支援能力として特筆したいのが《ゲインイムニティ》である。これが維持されている間、対象は[衰弱][萎縮][放心]のうちから選択したBSを「受けなくなる」という強力な効果を持つ。前もって敵の情報を知ることができれば（そして高C R環境において事前の情報を得ることは勝利に欠かせない要素だ！）、その能力を封殺することすら可能になるのだ。

攻撃面でも《ソーンバインドホステージⅡ》は

付与する[追撃]の強度が[【INT】+8]から【INT基本値】へと変更になり、C R上昇に準じた威力上昇がより大きく反映されるようになった。新たな[訓練]である

《サイコチューナー》は《ナイトメアスフィア》や《ブレインバイス》の能力をさらに引き上げてくれる。

直接的な数値では表れないものの、非常に強力な特技を操る〈付与術師〉にとって、高C R環境を戦い抜くためにはより深く戦況を読み、状況を作り出す力が求められる。キャラク

ターのみならず、キミ自身もまた「見えない力」を駆使して戦うことになるだろう。



[封印] タグを持つステータスの登場

新しい〈付与術師〉の基幹になり得る特技がメズマライズだ。

メズマライズ

戦闘特技 最大SR3 [支援]

タイミング：セットアップ 判定：自動成功

対象：単体 射程：4Sq コスト：ヘイト2 制限：シナリオ[S R]回

▼効果

[ボス] タグを持つエネミーは対象にできない。対象は毎ラウンドのセットアッププロセスにおいて[未行動]状態になることができなくなる。この効果は[封印] タグを持つLSとして扱い、対象が【因果力】2点を消費するか、[支援] タグの制限で効果が解除されるまで持続する。

効果に記述されている[封印]とはBook 2より導入される新しい概念であり、通常の状態異常よりもさらに強力で解除が困難（《キュア》などの従来のBS解除特技では解除できない！）ステータスにつくタグだ。これを解除するためには専用の特技やアイテムが必要となるのである。（もちろん[封印]を解除できる新たな特技も追加される予定だ）

そして特技本体の効果だが、こちらもユニークかつ強力なものとなる。通常であれば毎ラウンドのセットアップに全てのキャラクターは[行動済]から[未行動]になるのだが、《メズマライズ》の効果を受けたキャラクターはそれが不可能、つまり[行動済]のままになってしまうのだ！ どんなに厄介な能力を持つエネミーであろうと[行動済]のままではその力を発揮することは不可能。事実上の戦闘不能にされてしまうのである。

ヤマト風土記

Culture, geography and folklore in YAMATO.

第十一回「ルソーラ地方」



◆ルソーラ地方

ルソーラ地方は地球世界における茨城、栃木、群馬を中心とした関東北部の地方である。埼玉、東京、千葉を中心とした関東中央部とくらべて（沿岸部を除けば）山がちで標高が高く、自然が豊かなのが特徴だ。

ルソーラ地方を一言で言い表すのならば、モンスターと冒険の宝庫だといえるだろう。強敵や報酬を求める中堅以上の〈冒険者〉にとってこの地方は活躍の場だといえる。

ルソーラは地方北部の大部分を占める〈ルソーラ大森林〉を含めて大きく四つのエリアに分けられる。

各地方はそれぞれの特色があるが、地形の制約上東西方向への横断は難しい。主要道路はすべて南北方向への交通へとっており、川沿いに歩くなどの移動手段もこれに準じている。アキバ方面からの外征となると、〈ルソーラ大森林〉を除く三つのエリアにアクセスすることになる。

地球世界の群馬南部に相当するのが〈サキタカ地方〉だ。〈フォーブブリッジの街〉〈ソノハラ水門市〉などといった市街のほか歴史ある村落が点在している。

栃木南部に相当しルソーラ中央部の玄関口と言えるのが〈カヌカ地方〉だ。アキバ方面からこの地方にはいるとき必ず目にするのが〈ワタラセ関門迷宮〉である。この広大な地下迷宮は地方の地下水路を制御する太古の機構を備えている。〈ウツルギ神前街〉がこの地域の中心だ。

茨城県の大部分を占める〈ソーンベイ平野〉は〈カスミレイク〉をはじめとした湖や湿地が多く存在する。また〈魔法都市ツクバ〉は〈自由都市同盟イースタル〉の知識や技術を語る上で外せない存在だ。

◆ルソーラ地方の気候

ヤマト中央部という土地柄四季のはっきりした気候ではあるのだが、いくつかの例外も存在する。それが活火山〈アサマフレイム〉と〈ワタラセ関門迷宮〉の存在だ。

活火山〈アサマフレイム〉とその硫黄流は、ルソーラ最西端を荒れ果てた岩山にしているが、それだけではない。熱せられた岩盤と地下水系はかなり広大な地域に影響を与えている。〈ルソーラ大森林〉は植性の幅広い森林ではあるが西部に行くに従い熱帯雨林であるかのような様相を呈す。これは熱せられた蒸気が年間を通して森林にまとわりついているからだ。このためこの地方は独特の生態系を有している。

一方でその熱気を遮断しているのが〈ワタラセ関門迷宮〉である。地上部分に見えている湖と遺跡はこの迷宮の一部分であり、その大部分は地下水路とその水路を管理するための広大な回廊である。古代アルヴ時代にこの地方の水利を管理するために建築されたとされるこの地下三層からなる大迷宮は、貯水池、湧水池、放水路などにより構成され、地下部分は推定十数キロメートルの範囲に及ぶという。

このような特殊条件にはさまれてはいるが、その二つの影響範囲が拮抗する〈ルソーラ地方〉中央南部は比較的過ごしやすい気候である。

特に〈ウツルギ神前街〉〈魔法都市ツクバ〉〈フォーブブリッジの街〉の三つを結んだ平野部はその傾向が強く農業や林業が盛んである。この地区の生産物はアキバに対して輸送距離という点で大きな有利を持っている。昨年の領主会議以降増大したアキバによる消費に答えた増産が進む一方、その利益に群がるモンスターへの対応に苦慮している。

◆ルソーラ地方の現状

〈エターナルアイスの古宮廷〉でおこなわれた領主会議によりアキバの〈冒険者〉が〈自由都市同盟イースタル〉と協力関係を結ぶと、この地方へはいち早く〈冒険者〉の援助が開始された。

〈ソーンベイ平野〉における〈チョウシの街〉をゴブリンおよびサファギンの襲撃から守った防衛戦は瞬く間に同地方へ広がり、〈冒険者〉の復帰を告げた。

また〈冒険者〉の往来による街道整備も進んできている。とくに領主都市である〈ウツルギ神前街〉〈魔法都市ツクバ〉〈フォーブリッジの街〉への街道は〈第八商店街〉の投資もあり工事が盛んだ。これらの事業は農閑期の雇用を生む好影響をももたらしている。だが問題がないわけでもない。地方の三割を占める〈ルソーラ大森林〉は〈大災害〉以降〈冒険者〉にも避けられる傾向がある。巨大な森林は、山岳や溪谷を覆っているために極めて分け入る事が困難だ。地元の猟師でさえも自分のよく知る範囲からは出ないように注意するほどなのだ。最奥である〈ナス高原〉へ到達した〈冒険者〉はごくわずかだと言われている。

◆ルソーラ地方のモンスター

〈ルソーラ地方〉は中堅クラスの〈冒険者〉の登竜門的な地域である。地方の三割を占める広大な〈ルソーラ大森林〉をはじめとして、アキバ周辺と比べてモンスターの生息数は格段に多い。これらは入門用地域であったアキバ周辺から外側へ向かう〈冒険者〉に豊富なコンテンツを提供しようというゲーム時代の設定の影響なのかもしれないが、より北方の厳しい環境よりは生息に適しているからとも考えられる。

出現するモンスターは南部においては亜人、特に〈緑小鬼〉（ゴブリン）、〈小竜鬼〉（コボルド）、それに動植物などの自然害獣が代表的だ。多数あるダンジョンでは〈骸骨兵士〉（スケルトン）などの不死系や人造系とも遭遇する事が多い。

一方〈ルソーラ大森林〉では強力かつ様々なモンスターが生息している。〈剛腕猿〉〈暴れ猿〉といった巨大猿系のモンスターが有名で、最大で五メートルにも及ぶ彼らの破壊力は巨人に匹敵するという。それ以外にも毒や幻惑花粉を撒き散らす〈歩行植物〉の仲間や、密林特有の昆虫、蜥蜴類などが報告されている。



◆魔法都市ツクバ

〈魔法都市ツクバ〉は、イースタル東部に位置する街であり、その名はイースタルのみならずヤマト全土で知られる一大学問都市としての地位を得ている。

〈神代〉の遺構をそのまま流用した街並みは40を数える塔が整然と立ち並び、大小様々な学問ユニオンが軒を連ねている。これらの塔がまとまった研究施設こそが「学院」と呼ばれるツクバの中核だ。

〈大災害〉以前から魔法と関わりのあるクエストやアイテムが大量に配置されており、〈冒険者〉にとってはなじみ深い街の一つと言えるだろう。

〈魔法都市ツクバ〉は知恵と知識を重んじる気風があり、学究の徒であること以外は何者であることも求められない事からヤマトの他地域に比べると一部の種族への風当たりも少ない。ハーフアルヴが奇異の目で見られる事も無く、重要な役職を務めているのはツクバでは珍しくないが、ヤマト全体では稀有である。

この街に居を構える研究者たちの多くは元々クエストを介する形で〈冒険者〉との有形無形の接点を有していた。〈大災害〉以降は、〈冒険者〉に特有の技術に対する興味や、自らが研鑽してきた魔法技術との相互の技術交流が行われるようになっており、以前にもまして多彩な研究が盛んに行われるようになっている。

ツクバに本拠地をかまえる研究系のユニオンは百を超えていると言われており、その規模や構成員、そして研究対象といった詳細な情報を把握している者は誰もいない。本来領主であるはずのツクバ侯爵であっても、〈魔法都市ツクバ〉とその住人達については手を付けられないというのが実情だという。一つには古くから領主がツクバにおける研究に干渉しない代わりに研究結果の一部を受け取っているからとも言われているが、実際のところツクバはあまりに多くの人びとが好き勝手に研究や探索に勤しんでいるために彼らの実態を調査できる人物が居ないのだ。

そんなツクバではあるが、自らの身を守るに足る剣はきちんと備えている。星のエンブレムを纏い、グリフィンに跨った魔法騎士団の存在は有名だ。

ツクバ近郊のパインルック練兵所で訓練している彼らは少数精鋭ながらも十分な練度でもってツクバの独自性や安全を守っているのだ。

◆ルソーラ大森林

〈ルソーラ大森林〉は〈ルソーラ地方〉北部の大部分を覆う一大森林地帯だ。西はサキタカ地方周辺から東はアサーズ海沿岸に至る東西に横たわる巨大な未踏査地帯である。

この一帯は中堅クラスの〈冒険者〉がアキバ周辺から踏み出して更に経験を積むのに適したエリアであるが、その広大さから様々な性格のモンスターが生息するエリアに分かれている。

〈ウツルギの神前街〉から北のエリアは、〈ルソーラ大森林〉の中でも比較的入門者向けとなっている。出現するモンスターも、はぐれた少数の〈暴れ猿〉などであり、少しず凶暴になっていくモンスターとの戦いを経験していく事ができるだろう。

しかし、〈ルソーラ大森林〉の深部である西部へと踏み入っていくとなると様相は全く異なってくる。周辺の環境を激変させている〈アサマフレイム〉の影響が次第に強く見られるようになっていくのだ。次第に熱帯化していく森に出現するモンスターはどんどんと大型になり、巨大猿系のモンスターの面目躍如というに相応しい強大な破壊力を〈冒険者〉に向けてくるようになる。一方で周辺に生い茂る植物もまた侮れない脅威だ。周囲の植物に紛れ、〈冒険者〉が気づかないうちに花粉やフェロモンを発して幻影を見せるような絡め手で先手を打ってくるのだ。未警戒のまま罠に待ち伏せにかかり、本来の力を発揮できずにパーティーが全滅することも時にはあるという。

さらに北西、〈ルソーラ大森林〉の中でも最も深く人が立ち入らない場所として〈ナス高原〉が残されている。〈ナス高原〉は〈ルソーラ大森林〉でも〈アサマフレイム〉の影響が小さく、冷涼な高地が広がっているのだ。植生も熱帯ではなく、冷涼なオオウ地方にも近い風景を目にすることができる。

〈大災害〉以前は〈ナス高原〉特有の素材を収拾する目的や、美しい風景を見るために遠征にやってくる〈冒険者〉も少なくなかったのだが、現在は移動手段が限られている事から訪れる者もほとんどいない。

〈ルソーラ大森林〉の奥地を探索した一部の〈冒険者〉の間では、雷雲を伴って高原や山稜の上空を飛び交う巨大な影の噂が流れており、忘れられかけた秘境は再び冒険の舞台へと立ち戻ろうとしている。



◆概要

〈人食い植物〉（カーニバルプラント）は植物系モンスターの中でも特に攻撃的な種族である。セルデシアには植物系モンスターが数多く生息しているが

〈人食い植物〉ほど人を積極的に襲うものはいない。大抵は毒々しいほど原色で彩られた花を咲かせた、巨大でグロテスクな草花の姿をしており、一目で普通の植物でないことはわかるだろう。

植物系モンスターの例にもれず実に様々な種類の〈人食い植物〉がいるが共通する特徴として、巨体を支える隆々と太く短い茎、地中から引き抜いて地面を歩いたりうねったりして移動するたくましい根、葉は少ないが代わりに生えている触手のような蔦、などがある。

蔦は見た目以上の伸縮性を持ち、鞭のようにしならせて獲物をとらえたり、打ち据えたりする。一見届かないように思えるような距離でも伸びてくるため、離れていても油断できない。

毒々しい花は捕食のために使用される。蔦でからめとった獲物を花卉まで運び、まるで口のように啜えて消化するのだ。鋭い牙をもつ花卉で噛みついてくる亜種、種子をまるで弾丸のように飛ばしてくる亜種、ステータス異常を引き起こす花粉を撒いてくる亜種などが確認されている。

彼らは獲物を見かけるとすぐに襲い掛かることで知られている。たとえ直前に食事をしたばかりであってもである。以前は一種の縄張り行動だと思われていたが、近年の研究でこれらは敵意などではなく純然たる食欲によるものだとわかってきた。彼らは植物系モンスターの中でも特に知能が低く、本能に従って行動し

ているのだ。だが植物であるため肉食獣などと異なり満腹感や空腹感といった感覚とは無縁。なので、獲物を見つけた時が食事の時といわんばかりに襲い掛かるというわけである。彼らに獲物を見逃すという行動はあり得ないのだ。

このように非常に危険な〈人食い植物〉であるが、いくら獰猛でも植物であることに変わりはない。炎に弱く特に火炎系の魔法で景気よく燃え上がる。出会ったときには慌てずに火を用意して冷静に対処するとよい。

◆生活形態

〈人食い植物〉は獰猛な植物モンスターだが昼間は比較のおとなしい性質がある。葉っぱは少なく小さいが、花卉による光合成が可能らしく、地面に根を埋めて太陽に花を向けて日向ぼっこをしている様子をよく見かけることができる。そして日が沈むと根っこを地面から引き抜いて獲物を探し始めるのだ。

地球世界に生息する食虫植物の多くは地中からの栄養に依存していないため体を固定する程度の貧弱な根を持つものが多いが、〈人食い植物〉の根は感覚器官、移動器官として発達しておりとても優れている。根には細かい髭が生えており、獲物が歩く時の地面への振動を感じ取ることができるのだ。もちろん歩く時にも細かい髭が、がっちり地面をとらえることで効率よく進めるようになっている。

〈人食い植物〉の生殖活動でも根は必要な役割を果たしている。彼らにはオスメスの区別がなく無性生殖で増えていくのだが、その際に地中の根から地下茎が伸びてその先に新しい〈人食い植物〉が芽吹く。生ま

れたばかりの若い〈人食い植物〉は、親株から地下茎を通じて栄養をもらい大きくなっていく。やがて成長し自力で獲物をとれるようになった新芽は地下茎から切り離され独立して歩き出すのだ。

〈大災害〉以降、一部の冒険者の間で〈人食い植物〉などの植物に関してある疑問が持ち上がっている。それは「死骸が分解されないセルデシアで植物が地面から栄養を摂取できるのか？」というものだ。セルデシアでは死亡すると死骸はやがて光の粒になり宙に消えてしまうからだ。「落ち葉や動物の糞尿で賄っている説」「大地の精霊が栄養を作っている説」「落魄の時に発生したエネルギーが土地に蓄えられる説」などが現在有力な説として挙げられているが、どれも確証がなくいまだに結論は出ていない。

◆分布と生息域

他の植物の生息が困難な厳しい環境でも適応できるのが食虫植物の利点であり、似た性質を持つ〈人食い植物〉もまた様々な環境に適応し幅広い生息域をもっている。

広く大きな葉を持たないため乾燥や冷害に強く、栄養が乏しい土壌でも動物やモンスターを捕食することで栄養を賄い、環境が悪化すれば歩いて移動することさえできる。人里から日の当たらないダンジョンの奥まで、およそありとあらゆるゾーンにおいて〈人食い植物〉やその亜種を目撃することが出来るだろう。

〈人食い植物〉は環境に特化適応した亜種も多い。高山地帯では背の低いハイマツに似た〈人食い植物〉が、砂漠ではサボテンに似た〈人食い植物〉がいる。森林地帯や山間部などの獲物が豊富な環境だとより大型化したものや、群落を形成しているものが見受けられる。

ゲーム時代から〈人食い植物〉は珍しい植物性の素材をドロップしたため、様々なレベル帯での素材収集クエストに登場していた。その傾向は〈大災害〉によって手作りアイテムの作成や手作業による解体ができるようになると、さらに加速し〈人食い植物〉を狩る需要は増えている。特に〈冒険者〉による料理の食材として利用できるものも多く、それまでは（経験値やドロップ品の市場価格的に）「美味しくない」とされていた種類が高級食材としてもてはやされるようになった

たケースもある。だが、そのために初心者〈冒険者〉が動きが遅い植物なら楽に狩れるだろうと侮り、〈人食い草〉の群生地に入り込み神殿送りにされる事例が頻発してしまった。あまりに初心者が〈人食い草〉にひどい目にあったので、「〈人食い草〉を楽に倒せたら初心者卒業」という格言が〈冒険者〉の間で生まれたほどである。

◆〈人食い植物〉の作成

- ・推奨CR：1～10
- ・推奨するエネミータイプ：スピア、アーチャー、ボマー

テンプレート

・小種族由来の自動取得特技

《歩行植物の特徴》__常時__このエネミーは常に「弱点（火炎）：{変数1}」を持つ。また、「惑乱」にならない。

変数1： $(CR/4+1) \times 5$ を代入すること。

《歩行ツタ》__ムーブ__このエネミーは2 Sqまで「即時移動」を行う。

・デザイン時処理

このエネミーの【移動力】は0になる。このエネミーは「自然」「植物」タグを得る。

所持特技の例（スピアタイプ）

《蔓の鞭》__「白兵攻撃」__メジャー__対決（攻撃＋／回避）__単体__2 Sq__対象に「{変数1}＋2D」の物理ダメージを与える。〔マイナー〕対象を自分と同じSqに「即時移動（強制）」する。

《空腹のつぼみ》__「白兵攻撃」__メジャー__対決（攻撃＋／回避）__単体__至近__対象に「{変数1}＋4D」の物理ダメージを与える。〔マイナー〕対象に「放心」（注1）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。

注1：CR6以上で「萎縮」に変更しても良い。

所持特技の例（アーチャータイプ）

《狙撃の種発射》 __ [射撃攻撃] __ メジャー __ 対決 (攻撃↑/回避) __ 単体 __ 5 S q __ 対象に [**{変数 1}** + 2 D] の物理ダメージを与える。

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。

《曲射の種発射》 __ [射撃攻撃] __ メジャー __ 対決 (攻撃↑/回避) __ 単体 __ 3 S q __ 対象に [**{変数 1}** + 2 D] の物理ダメージを与える。[対象：放心、萎縮] 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。

《発射姿勢確保》 __ ムーブ __ 直後のマイナーアクションを失う。このメインプロセスでおこなう攻撃の対象に、メインプロセス終了時にさらに直接ダメージ **{変数 1}** 点を与える。

変数 1： $(CR/4+1) \times 5$ を代入すること。

所持特技の例（ボマータイプ）

《自殺の花粉散布》 __ [特殊攻撃] __ メジャー __ 対決 (攻撃↑/回避) __ 広範囲 2 (選択) __ 至近 __ 対象に [対象の【攻撃力】 + 2 D] の物理ダメージを与える。[マイナー] 対象は 2 S q の [通常移動 (強制)] をする。この移動はこのエネミーから離れる方向に行わなければならない

《爆発する花粉弾》 __ 射撃攻撃 [邪毒] __ メジャー __ 対決 (攻撃↑/回避) __ 範囲 (選択) __ 4 S q __ 対象に [**{変数 1}** + 2 D] の物理ダメージを与える。[マイナー] 対象に [衰弱： **{変数 2}**] 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： $(CR/4+1) \times 5$ を代入すること。

《自滅》 __ このエネミーが [戦闘不能] になったときあるいは [クリティカル] 命中を受けた時に使用する。このエネミーから見て「対象：広範囲 1 (無差別) / 距離：至近」の対象に直接ダメージ **{変数 1}** 点を与える。

変数 1： $(CR/4+1) \times 5$ を代入すること。

ドロップアイテムの例

分厚い花卉、柔らかな蔓、頑丈な根茎、尖った種子、毒のオシベ、不気味な蕾、鋭牙棘、花粉袋、葛根湯、堅茎皮

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 C R 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。〈人食い植物〉であればスピア、アーチャー、ボマ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、C R 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、〈人食い植物〉の場合タグは [自然] [植物] をもっており【移動力】は 0 になるという事になる。

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 C R 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。



キミの大好きなあのメニューにも〈人食い植物〉素材が入っているかも……？

〈雪割りの人食い草〉 トリフィド・プリムローズ

ランク：1 タグ：[自然] [植物] 識別難易度：5

【STR】1 【DEX】1 【POW】1 【INT】2
 【回避】1 + 2 D 【抵抗】1 + 2 D
 【物理防御力】5 【魔法防御力】5
 【最大HP】31 【ヘイト倍率】×2
 【行動力】3 【移動力】0

▼特技

《雪国の歩行植物》__常時__このエネミーは常に[弱点(火炎)：5][軽減(冷氣)：10]をもつ。また、[惑乱]にならない。

《歩行ツタ》__ムーブ__このエネミーは2 Sqまで[即時移動]を行う。

《狙撃の種発射》__[射撃攻撃]__メジャー__対決(2 + 3 D / 回避)__単体__2 Sq__対象に[25 + 2 D]の物理ダメージを与える。[マイナー]この行動を「射程：4 Sq」にする。

▼ドロップ品

1～3：尖った種子[換金](10 G) × 2

4～6：分厚い花びら[換金](25 G)

▼解説

寒冷地に適応している人食い植物の一種。丈は低く人間の腰ほどで、紅紫色の花弁を複数(通常、二つから五つ程度)つけている。花弁は季節に関係なく一年中咲いているが、毎年四~五月に生え変わるという。花弁の根元部分に種子を溜めておける袋があり、獲物が近寄ると鋭く尖った種子を射出して攻撃してくる。花弁の中心のおしべはバネ状になっており、これを利用することで遠くまで種子を飛ばすこともできる。ふだんは野生動物などを獲物にしており、殺さない程度に種子を打ち込んで遠くまで運ばせ、生息地を拡げる習性があるようだ。しかし〈冒険者〉は種子を運ぶ役には適さないとみなされているのか、容赦なく連射を加えてくる。とくに高山などにある群生地を踏み込むと一斉射撃を受けることになり、危険度が高い。

〈風媒花の人食い草〉 トリフィド・ラグウィード

ランク：3 タグ：[モブ] [自然] [植物] 識別難易度：5

【STR】2 【DEX】1 【POW】2 【INT】3
 【回避】7 [固定] 【抵抗】8 [固定]
 【物理防御力】6 【魔法防御力】10
 【最大HP】20 【ヘイト倍率】×2
 【行動力】3 【移動力】0

▼特技

《歩行植物の特徴》__常時__このエネミーは常に[弱点(火炎)：5]を持つ。また、[惑乱]にならない。

《歩行ツタ》__ムーブ__このエネミーは2 Sqまで[即時移動]を行う。

《花粉散布》__[特殊攻撃][邪毒]__メジャー__対決(12 [固定] / 回避)__広範囲1(選択)__4 Sq__対象に20点の直接ダメージを与える。[マイナー]対象に[衰弱：5]を与える。

▼ドロップ品

固定：毒のオシベ[換金](20 G)

▼解説

幹の上部に直径2～3 cmほどの青色をした小さな花が密集し、花の塔のようにも見える形の人食い植物。風で花粉を媒介する植物であり、空気の動きを感じると、無数の花から一斉に毒々しい黄色の花粉をまき散らす。生物にとってこの花粉は猛毒であり、まともに吸い込んでしまうと呼吸ができなくなり遂には死に至る。花粉散布にはある程度の指向性を持たせることが可能で、獲物を狩る時にも利用するため、複数の個体が一斉に散布すると周囲一帯が黄色に染まるほどだ。見かけたら即座に駆除することが推奨されているが、繁殖力の強さゆえかヤマト全土の街道沿いや河原に群生しているのをよく見かけるため、定期的に駆除の依頼が持ち込まれる。〈大地人〉の話ではここ最近になって急に見かけるようになったらしく、最新パッチで導入された新種のエネミーではないか、と学究肌の〈冒険者〉の間で研究対象になっている。

〈鎧借りの人食い草〉 トリフィド・ソルジャー

ランク：5 タグ：[自然] [植物] 識別難易度：6

【STR】3 【DEX】4 【POW】2 【INT】2
 【回避】4+2D 【抵抗】2+2D
 【物理防御力】10 【魔法防御力】5
 【最大HP】60 【ヘイト倍率】×2
 【行動力】6 【移動力】0

▼特技

《戦場の歩行植物》__常時__このエネミーは常に[弱点(火炎)：10]を持つ。また、[惑乱]にならない。[軽減(ヘイトトップからの攻撃)：15]をもつ。

《歩行ツタ》__ムーブ__このエネミーは2Sqまで[即時移動]を行う。[マイナー]移動後、斜めに1Sqの[即時移動]を行う。

《刺し貫くツタ茨》__[白兵攻撃]__メジャー__対決(5+3D/回避)__単体__至近__対象に[50+4D]の物理ダメージを与える。[マイナー]対象に[放心]を与える。

▼ドロップ品

1～5：鎧の破片[換金](30G)
 6：不気味な蕾[換金](160G)

▼解説

戦場に打ち捨てられていた革鎧の内部で発芽した〈人食い草〉が、そのまま成長し歪な人型のように繁った状態のもの。すでにツタや根によって鎧と一体化しており、鎧を回収するには〈人食い草〉を倒すしかない。戦場跡など、戦闘の痕跡が残る場所でのみ姿を見かける珍しいモンスターだが、その不気味な外見や「死んだ戦士の魂が宿っている」といった〈大地人〉の怪談話から以外と知名度は高い。本能なのか鎧の部分を利用して身を護る術を知っており、とくに正面からの攻撃に強い。遭遇した場合は横や背後に回り込み、不意打ちを加えて倒すのが良いだろう。成長過程で革鎧はどんどん傷んでゆくため、最後には破裂して別の姿をしたモンスターになると言われている。

〈三連装の人食い植物〉 トリフィド・スピナッチ

ランク：7 タグ：[モブ] [自然] [植物] 識別難易度：7

【STR】3 【DEX】3 【POW】3 【INT】4
 【回避】9 [固定] 【抵抗】9 [固定]
 【物理防御力】17 【魔法防御力】18
 【最大HP】30 【ヘイト倍率】×3
 【行動力】5 【移動力】0

▼特技

《戦場の歩行植物》__常時__このエネミーは常に[弱点(火炎)：10]を持つ。また、[惑乱]にならない。

《歩行ツタ》__ムーブ__このエネミーは2Sqまで[即時移動]を行う。

《3連射撃》__[射撃攻撃]__メジャー__対決(13 [固定] /回避)__単体4Sq__対象に20点の直接ダメージを与える。[対象：行動済み]さらに10点の直接ダメージを与える。[対象：硬直、放心]さらに10点の直接ダメージを与える。

▼ドロップ品

固定：強靱な細蔓(35G)

▼解説

濃い緑色の花を同時に三つ咲かせるのが特徴の人食い植物。花がついているため、根茎による単一生殖だけでなく、発芽に適した暖かい気候の場所では種子を落として仲間を増やす。その種子は鞘状の堅い外殻で被われており、花をすばめて吹き矢のように撃ち出すことができる。三つの花が同時に種子を撃ち出すさまは、並んだ弓兵の一斉射撃を連想させる。種子は鎧の隙間や素肌の部分を狙って食い込み、防具で身を固めていても意外な痛手を受けるため〈大地人〉の間では「騎士殺し(ナイト・キラー)」という不吉な別名で呼ばれることもある。たかが〈人食い草〉と侮った〈冒険者〉パーティが集中射撃を受けて全滅した例もあり、遭遇してしまった場合は先手をうって速やかに対処することが望ましいだろう。なお、若芽のうちに摘むと柔らかくホウレンソウに似た味がして美味。

できるかな D66 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。

Vol.11 グッズ職人の朝は早い

we can roll dice

◆戦場で使ってこそその痛グッズ

「まあ好きで始めた仕事ですからね」

最近はいいい絵の具が見つからない、と愚痴をこぼす。
「やっぱりうれしいのは戦闘にも使ってもらえることだね。この仕事やっててよかったと思います」

「お客さんごとに好きなキャラが違う。手描きじゃないと出せない味もあるし」

今日は納品日。彼は品物を魔法の鞆につめて、アキバの売り場へと向かう。

プリント注文は多いが、最近はユーザーの嗜好にあわせて多種多様な絵を描かないといけないのが辛いところ、と彼は語る。

「やっぱマイナーキャラは難しいね。愚痴っても仕方ないんだけどさ(笑)」

「ねみみタンのプリントお願いします！ って言われて、誰のことだか調べるところから始めたりね」

「でも自分が選んだ道だからね。後悔はしてないよ」

彼の手にかかれば、アキバのあらゆる女子キャラクターがイラスト化され、Tシャツから板金鎧まで、様々なアイテムに描かれるのである。

アキバの痛グッズ職人の朝は早い。

◆装備品修辞表

D66	1～2	3～4	5～6
0	サイン入り	DX	超合金
1	赤い	緑の	白い
2	光る！	唸る！	回転する！
3	イラスト付き	スケルトンの	姫絶賛
4	水着っぽい	大きな名札付	肉球付きの
5	際どい露出の	柔らか素材の	課金装備の
6	ストラップ付	保全カバー付	デコ仕様
7	ヤバい	おいしい	意識の高い

◆N羽様プリント入り鎧(非公認)

〈大災害〉直後は同業者もほとんどいなかったが、最近ではライバル店舗が30以上もある。今、一番の問題は品質の低下だという。

「このプリントはだめだ。ほら、すぐ剥げてしまう」アキバのディープカルチャー、ここにあり。

「時々ね、わざわざ手紙までくれる人もいますよ。またお願いしますって。ちょっと嬉しいですね」

最近ではアキバ外からも注文が来るという。

「はるばるミナミから来られた〈大地人〉のお客さんもいました。ほら、画像持参で（黒髪の狐尾族女性の絵姿を見せる）」

「愛ですよ…こちらも応えてあげたくりますよ」

絵の具で汚れた指で汗をぬぐいながら、優しく、誇らしげに語る彼の横顔は職人のそれであった。

明日も、明後日もその姿は変わらないのだろう。

今回のD66は装備品・アイテムランダム修辞表をお送りした。この表を使えばあなたの所持品がランダムでアキバの職人特製のプレフィックスド(?)アイテムに早変りするだろう。ただし如何様な名前になった場合も当方では一切責任を取れないのであしからず。

◆そのほかアイテム修辞表

D66	1～2	3～4	5～6
0	試作品	ロデ研製品	自爆装置つき
1	赤い	緑の	白い
2	握手券付属の	時限式	↑墮天たる↑
3	寒冷地仕様	古アルヴの	山羊スラ
4	怒雷武	最終兵器	やさしい
5	天を衝く	大地を震わす	大海を割る
6	西風の	ガイアの囁く	スチャッ
7	鮭フレーク味	缶詰入り	変形機構付き



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。みなさまから寄せられた記事感想のお便りや、相談などを紹介させていただくコーナーです。

今月はいつも以上にたくさんのお便りが届いております。ページ数マシマシで紹介してまいりましょう。



P N. ティー

先日、公式シナリオ「《小牙竜鬼》の潜む森」のGMをやらせていただきました。

このシナリオは、私がちょうど一年前TRPGを初めて遊んだときの思い出のシナリオでした。丸一年たった後にこのシナリオのGMをし、そこで一年前の私と同じ完全な初心者さんと同卓できたので、なんだかとても懐かしいような、嬉しいような気持ちになりました。

このような気持ちになれたのも今まで同卓くださったPL、GMの方々、何より LHTRPG という素晴らしいルールを提供してくださった開発陣の方々のお陰です。これからも楽しいTRPG ライフを送っていきたいと思います。ありがとうございます！

ルールブック付属シナリオを遊んでいたご報告ですね。ありがとうございます！ 楽しく思い出深いセッションを体験することができたようで、エリッサも嬉しく思います。

同じシナリオでも、立場や参加者が違えば遊ぶたびにストーリーの展開や結末、そして感想が変化する、というのはTRPGならではの醍醐味だと思います。ティー様も1年前の初めてのセッション、そして今回のGMとしてのプレイと、違う立場で遊ぶことでその醍醐味に触れていただけたんじゃないかとエリッサは思いますですよ！

それにしても、公式シナリオとしては一番古い

「《小牙竜鬼》の潜む森」ですが、こうやって未だに遊んでいたと報告をいただけることにスタッフ一同も「製作者冥利に尽きる」と大変喜んでおります。ルールブック発売からはや一年半が過ぎましたが、これからも皆様に喜ばれるサポートを提供していきたいですね！



P N. ドワーフの人

エリッサさんこんにちはは先日、ドワーフ3人（武士、森呪、暗殺）と狼牙族1人

（神祇）という珍しいパーティでセッションを行いました。クライマックスは正面衝突、相当の猛攻を受けましたが、回復2人だったのと種族のタフネスさを発揮し、なんとかクリアすることが出来ました。全員タフで正面から殴り合える、とても楽しいセッションでした！

ドワーフは窓口の登録人数も少なめで、コッペリアのレポートでも守護戦士と施療神官が大半ですが、他の職でもまだまだ可能性があると思え付けられました。ドワーフに限らず、未だ見ぬ種族・職業の組み合わせの輝きが見たいと思い、報告させて頂きました。

こちらも楽しそうなセッション報告ですね。時折、特定の種族のみでのセッションを募集しているのを見かけることはありますが、偶然にドワーフの方が3人も揃うというのは、確かに珍しいかもしれませんね！

たくましいドワーフ〈冒険者〉の皆様とモンスター軍団が正面からぶつかり合う光景が目浮かぶようです。

ドワーフの特技にはより高性能な「重鎧」や「盾」を装備可能になる《ドワーヴンアーマメンツ》や、HP回復技《アダマスハート》などがあること、またサンプルキャラクターの〈施療神官〉がドワーフなこともある〈守護戦士〉や〈施療神官〉が多くなる傾向があるようです。

しかし、あえてお勧めの組み合わせをはずしてすることで、新たな発見があるかもしれませんね。ほかに「種族と職業の面白い組み合わせを見つけた」という方がいらっしゃいましたら、こちらまで送っていただけると嬉しいです。





P N. 紅魔の従者

8月のガゼットではCR10のシナリオや、D66表、吸血鬼系のエネミーデータ、ランデ真領についてなど大変盛りだくさんな内容でとても読み応えがありました。また「ミッション：夏の視線を独占せよ!」をGM・PL両方で参加させてもらいましたが、色んな意味で大変に盛り上がりました。

今はこのミッションを元に、色々と改変しつつ新しいミッションを作ろうと奮闘中の毎日です。まだまだ残暑の続く日々ではございますが、エリッサさんと開発チームの皆さん、暑さに負けず頑張ってください！
追伸：水に濡れると溶けて消える衣服は金貨何枚で買えますか！？

財宝チケットで取得してもいいですよ。「上等な衣類」相当品として登場させましょう（開発チーム）

入手できないということで良いと思います（エリッサ）



P N. のらうさぎ

ログホライズンTRPG、非常に楽しませて頂いております！ ディベロッパーの活動としてログホライズンTRPGの同人誌を出してみたいと思っているのですが、ログホライズンTRPGのロゴを使わせて頂くことは出来ますでしょうか？ 無断複製となってしまう、使用することは難しいでしょうか？

「ログ・ホライズンTRPG」ではディベロッパー活動を推奨しています。またプロジェクト「ログ・ホライズン」でも二次創作活動などを歓迎しています。ですから同人誌などを出していただくのもOKですよ。でも、ロゴというのはまた（開発チームだけではすまない）別の権利ですし、誤認防止の観点から使用許諾にはハードルがあるのも事実です。この件は時間をかけて検討させて下さい。また、せっかく「開かれた白いページ」のようなディベロップのための共有地を、みなさんと大事に育てていただけると幸いです（開発チーム）



P N. syuugo

コッペリア・ホットログで追加された装備「五色の陣羽織」や「アウトクライ」などのデータが冒険者窓口には収録されていない為、冒険者窓口では利用できません。収録する予定などはありますでしょうか？

現在開発チームでは急ピッチでサブリ「Book2（仮）」の開発を進めています。その観点から説明しますと、過去、ウェンズデイやガゼットで公開されてきたネームドアイテムのデータも書籍収録までのβであって、サブリ収録の際にバランス調整はあり得るのです。そういった調整作業のため、ホットログに記載されていたアイテムは今のところ収録の予定はありません。「Book2（仮）」掲載時に改めて追加が行われる予定です（開発チーム）



P N. もーる

LHTRPGを始めてからもう一年以上経ちまして、一年以上ぶりにルールブック掲載のサンプルシナリオ「《小牙竜鬼》の潜む森」をプレイヤーで遊ばせていただきました。何でもかんでも覚えてると言うほどのことは覚えてはいませんでしたが、前回全員初心者でてんでこ舞いだったのと打って変わって、今回は初心者の方にルールを教えながら前よりは落ち着いてプレイできてたのかなと思います。

始めた頃のことを思い出しながら、今の自分と比べてたりなんかこっそりやって、ある意味すごく新鮮なセッションになりました。力不足だとは思いますが、新しくやってみたいと思っている人に色々教えてあげられることを少し嬉しく思ったりもしました。この先もいろいろな人と楽しく遊んでいけたらいいなと思います。

力不足だなんてとんでもない！ もーるさんのように遊んでくれる方がいるので、初心者の皆さんもセッションに参加できるのです。楽しいセッションはなににも勝る開発への応援なのです。今後も沢山遊んで下さいね。





PN. ドルイドは攻撃職

暑さの中にも夏の終わりを感ずる今日この頃、エリッサさんをはじめスタッフの方々はいかがお過ごしでしょうか？ 私は、先日公式シナリオ「ラグランダ再び」の右ルート卓に参加しました。

その時、方々の噂から天狗になりはじめた初心者冒険者の鼻をおる難易度なのがラグランダなのだ等と聞いていたのですが、パーティーメンバーの組み合わせがよかったのか、範囲火力とダメージ補助でガンガン進んでしまいクライマックスでも1人だけ戦闘不能者が出たもののソコに至るまでの経緯から、慎重な行動を学ぶための合宿が「やられる前にやれ」「火力こそが全て」と再確認するという結末になりました……。どうして、そうなったのか知っていましたら教えてください。

（開発チーム）「ラグランダ再び」を遊んでもらってありがとうございました。「ラグランダ再び」はセッションの難易度設定を変えることで、初心者の方からベテランの方まで何度でも楽しんでもいただける、仲間同士の連携を実感できるシナリオかと思えます。

「ログ・ホライズン TRPG」の戦闘戦術にはさまざまな形があり、最適解というものが存在しません。ある状況では防御力と回復力、つまり持久戦が最も優れた戦術でしょうし、ある状況ではヘイト管理が、また別の状況では位置取りや進軍速度が重要な戦術要素になります。

「ラグランダ再び」は、さまざまな戦術要素をちりばめたようなバラエティのある戦闘が登場します。

おそらくそれが「冒険者の鼻を折る」という誤解の元になっているかと思うのですが、普段遊んでいるパターンとはちがった戦場（＝戦術パターン）へ飛び込むのは、たしかに手強く感じるかもしれませんが心躍るものです。今後もバラエティ豊かな公式シナリオをリリースしていきますので、引き続きご期待下さい。



PN. しーちゃん

毎回楽しみにしている「ヤマト風土記」が、今回は大増量ページで大喜びさせていただきました！ 「ランデ真領」、百鬼夜行があったり、人食い鬼が跋扈していたりと、大好きな和風伝奇テイストのシナリオが作れそうでわくわくしました。「ハイアンの呪禁都」を題材にキャンペーンシナリオや二次創作小説なども考えたいのですが、西日本だから冒険者は全員〈Plant hwyaden〉に加入しなければいけないのですね……。その辺りが正直ちょっと二の足踏んでしまうところですね。

「ランデ真領」に仇をなしたという、アルヴの魔女〈二姫〉も気になる存在ですね。一人はあのリプレイのトキナギ様ですよ？ もう一人はどんな人だったのでしょうか？ 機会がありましたら、是非どこかで取り上げていただきたいです。

これからも、「ヤマト風土記」は楽しみにさせていただきます！ データが大事なのは勿論ですが、こうした物語的背景、世界観の元になるものも、そ

原作セルゲシア世界においてたしかに西ヤマトは〈Plant hwyaden〉にほぼ統一されていますが、とはいえ絶対ではありません。ナカスでは抵抗組織的に少数の〈冒険者〉が活動しているようですし、そのような例はいくつかあるようです。

たしかに世界設定を遵守するのはコミュニティの共通理解を活かす上で重要なポイントなのですが、しかしその一方でセッションに参加する参加者は「自分たちだけの唯一無二の冒険譚」を求めていますし、その権利はTRPGにおいて非常に重要だと開発チームは考えています。

なにがしたいかといいますと、〈Plant hwyaden〉に所属しないでも良いのだということです。皆さんのセッションは皆さんのものです。素晴らしい冒険を祈っています！（開発チーム）



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
まなデータや作品をを掲載する
コーナーです。本紙データは実
用のために開業斑がリファイン
しています。リブレイやシナリ
オ投稿も歓迎ですよ(˘ ˘)



(海外からの投稿者、好長です)

(この島で多くの冒険譚が紡がれることを願っています)



<http://ncode.syosetu.com/n7252cu/>

こちらはリプレイの投稿。国内のディベロッパーの皆さんも自由闊達にプレイされています。ぼしゅうもたくさんありました！

シナリオタイトルは「歡迎來到陷阱樂園！(トラップの樂園へようこそ!)」

シナリオが書式と一緒にのび
整体字でもよめますよ！

ログホラ相談窓口

おたより
Gazette mailbox
ルール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. 通りすがりの人

〈鼠人間の黒太子〉の《邪剣ソード・オブ・ペストブラック》のについての質問です。「さらに、対象のCSから1つを選び解除する。この処理はダメージを適用する直前に行う。」の処理を《キャッスル・オブ・ストーン》の効果中の対象に使用するとどうなりますか？

対象にCSがあればそれを1つ選び解除できます。《キャッスル・オブ・ストーン》は「あなたが受けるHPダメージは適用段階で0となる」（P34）という効果です。質問の効果はHPダメージではありませんし、またHPダメージとともに受けるBSでも二次効果でもないで、そのまま適用されます。



P.N. ロッカ

ログチケット「財宝ゲット」でアイテムを入手する場合、特技などでCRよりも高いランクのアイテムが装備可能な状態でもCR以下のアイテムしか取得できないのでしょうか？ CR+2の武器をログチケット「財宝ゲット」で手に入れる方法はありませんか？

はい、ありません。ログチケットの「財宝ゲット」を使用して入手できるのは一般アイテムは「ランクが自分のCR以下のアイテムを一つ入手する」（P88）、ネームドアイテムは「ランクが自分のCR以下のネームドアイテムを一つ入手する」（P88）となっております。なお「財宝ゲット」を使用することで現金を入手することもできるため、現金経由で購入できる可能性はあるでしょう。

ログホラニュース クロスコメントーション

〈天秤祭〉で開催されたファッションショー〈アキバ・オータムコレクション〉。普段着から晴れ着に着替えた〈冒険者〉たちの艶姿が次々披露されました。

その中でもセーラー服+ツインテールのファッションで（一部）観客の視線を釘付けにしたアカツキさんについて一言どうぞ。

※なおプライバシー保護のため、
お名前は伏せさせていただきます。

大変かわいらしいコーディネートと思います。ヘアスタイルをサイドツインテールに変えたのも普段とのギャップを演出できていますね。ところでマルヴェス卿がシロエ様の眼力に粗相をなされたいののですが片付けは誰が……（多忙すぎるメイド長）

ずるいとおもいます!!

（通りすがりの中学生巫女）

この不思議な装束は、〈冒険者〉の方々にとって若さの象徴だそうですね。でも18歳を超えて着るのはちょっと勇気が要るのだとか。でも、アカツキさんはどうみても18歳以下にしか見えないので大丈夫ですね。

（〈大地人〉の物書き）

ほ、ほあああああか、かかかかか
可愛いですわ可愛いですわそのちっちな体も長い髪も白くてスベスベなお肌も全てがあああああアカツキちゃんアカツキちゃんアカツキちゃんアカツキちゃんアカツキちゃん文字数



PN. せと

《木霊返し》についての質問です。「タ
イミング：ダメージ適用直後」のこの特
技は、HPが減らないと発動しないのですか？

いいえ、HPの減少にかかわらず使用できます。

「攻撃の手順（P 3 1 3）」および「ダメージ適用ス
テップ（P 3 1 6）」の手順通りに処理してください。
HPの減少の有無によってダメージ適用ステップの手
順が変更されたり、中断されたり、「6：ダメージ適
用直後の行動」の手順が消滅する、などといったこと
はありません。



PN. アサギ

吟遊詩人のスキルについて質問です。援
護歌の「対象：広範囲20（選択）」は
1人だけ選択するものですか？ それとも広範囲20
のうちの何人でも選択したいキャラを選択できるとい
うことですか？

何人でも選べます。「対象（P 3 4）」のルールの
「広範囲n（選択／無差別）」の項目を参照してくだ
さい。例の場合ですと、吟遊詩人から20sq以内に
いるキャラクターのうち任意のキャラクターを選択し
て対象にできます。



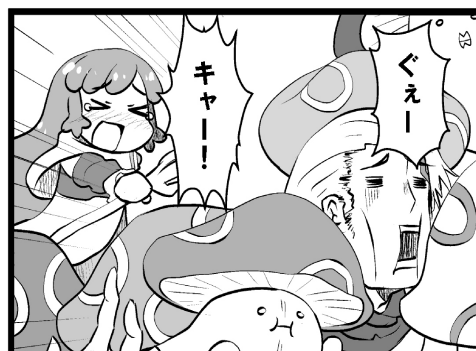
PN. ロッカ

ネームドアイテム「万色のケープ」につ
いての質問です。「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。」とありますが、これは対象
が因果力などで即座に「放心」を解除した場合でも移
動を続行できますか？

はい、移動を続行できます。「対象に「放心」を与
える」と「あなたは移動を失わず続行できる」は、そ
れぞれ別の効果です。

セララとススキノ

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也大歓迎ですよ！ しゅく
ん……っ。

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



Vol11 2015.10

編集後記

『セルデシア・ガゼット』Vol.11、今回は皆様お待ちかねのルールブック2（仮）の先取り情報をお伝えいたしました。いかがでしたか？ ルールブック2（仮）は現在鋭意製作中ですので、皆様首をながーくしてお待ちください。なお今回掲載されたデータは開発中のものであり、実際の製品では内容が変更される場合もあります。ご了承くださいませ。

スタッフ

表紙イラスト：木下闇苗代

本文イラスト：ハラカズヒロ 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：さわめ、相馬将宗、大きな愚、狸原まこと、7 Sided Work Shop

編集：7 Sided Work Shop

リンク



<http://lhrpg.com/>



<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・がぜった一投稿フォーム」よりお送りください。



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

Rights

「ログ・ホライズン TRPG」

(C)橙乃ままれ・KADOKAWA／NHK・NEP

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