

LOG HORIZON

T.RPG

セルデシアガゼット

◀ Celdesia Gazette ▶



◆ 別冊・ミニシナリオ集 ◆

エズゾ

Pioneers of Ezzo.
開拓者たち

Vol.13
2015.Dec

Celdesia Gazette

セルデシア ガゼット

VOL.13 2015.12



あらゆる存在を試す極北の大地、凍てつく寒さに凶暴なモンスター。ヒトの手が及ばない過酷な世界こそが〈冒険者〉の挑むべき最前線！ 相手にとって不足は無し。さあ、戦いの始まりだ！！

表紙: B.tarou



INDEX

01	INDEX
02	ヤマト風土記 第十三回「ライポート地方」
05	列島生物図鑑 第十三回「炎巨人&氷巨人」
14	できるかなシックスティシックス Vol.1 3
22	エリッサのティータイム
24	ログホラ相談窓口
25	コッペリアのスニークミッション
27	Editor's Room

ヤマト風土記

Culture, geography and folklore in YAMATO.

第十三回「ライポート地方」



◆〈ライポート地方〉の地勢

〈ライポート地方〉は、地球世界における北海道札幌市以南から、青森県にかけての地方である。〈エッゾ帝国〉と〈自由都市同盟イースタル〉、二つの大地人統治機構の中間に位置する地域であり、文化や気候、自然の境界となっている。面積は広いものの、この地域の人類の生活圏は限られている。その中心となるのが〈桜の街ヒロサキ〉、〈港都シャープクリフ〉である。

この地域の主な産業は、交易と漁業である。ヒロサキとシャープクリフ間の往復路はエッゾとイースタルを繋ぐ交易流通の生命線であるが、この流れは常に強力なエネミーの脅威に晒され続けている。交通の要衝であるはずのこの地域で人類の版図が広がり難い理由、それは、〈オソの霊山〉から大量に発生するアンデッドモンスターの存在だ。炎や音による獣除けの通じないアンデッドがはびこる状況が、この地域の旅を一層危険なものとしている。

また、こうしたアンデッドの脅威を差し引いても、この地方の道中は甘く見てよいものではない。鬱蒼とした森に獣たちがさまよう南方の〈グレイア山地〉、海難犠牲者の怨念渦巻く〈ライポート海峡〉、そして、エッゾ本島西部の離島、〈オブアイラ島〉から渡りくるゴブリンの略奪部隊などが、常に人類を脅かしている。こうした中、〈大地人〉は山からのアンデッドを避けるべく、海岸に張り付くように村落を形成していることが多い。その絶対数は、イースタル中心部と比較して格段に少ない。

死を司る山に見下ろされた海峡を越えることが、二つの文化圏を行き来するための条件なのだ。

◆〈ライポート地方〉の気候

〈ライポート地方〉はイースタルにおいては極北の地であり、エッゾにほど近いこともあって非常に冷涼な地方である。本来は夏と言えるような時期でも暑いと感じることは皆無であり、冬はイースタルでも最も厳しい地方と言えるだろう。かすかな春と夏の恵みを秋に蓄え、長い冬を越えるために日々を過ごすというのが〈ライポート地方〉の住人の生活だ。

幸い〈ライポート地方〉の人びとはそのほとんどが海辺ないしは〈桜の街ヒロサキ〉周辺に居を構えているため、冬を越すのになんとか足るだけの食料を得ることができている。

一方で〈ライポートの鉞〉と呼ばれる半島部は激しい吹雪に見舞われる一帯であり、ギリギリなんとか生活できているような土地である。エッゾ帝国の中心部とは比べるべくもないが、人類の生存圏の中ではその寒さは各段に厳しく、家々はイースタル中央部と比べ防寒を重視した重厚な作りとなっているし、そんな土地を選んで生活している者はほぼ〈オソの霊山〉に関わる者たちだ。

エッゾとヤマト本島とを分かť 〈ライポート海峡〉は荒々しい波と、東西に目まぐるしく切り替わる荒れた潮流で知られる難所である。

岬からエッゾ島を臨む事ができる程に狭い海峡であることから、腕利きの船乗りと僅かな幸運があれば渡航自体は可能だ。とはいえ交易を含めた往来がほぼ途絶えているため海路を利用するものは皆無だ。

幸い、冷涼な気候を利用した〈コホサーモンのスモーク〉や〈カラマリジャーキー〉と言った保存食による食料は確保できるが、慢性的な物資不足が続いているのも事実だ。交易ルートの開拓と再整備がなされれば、この地の生活は一変するだろう。

◆〈ライポート地方〉について

〈ライポート地方〉は、ヤマト本島の北端に位置するため、政治的には特殊な空白地帯となっている。

〈神聖皇国ウェストランデ〉の大貴族から見れば何の価値もない北の果てであり、〈自由都市同盟イースタル〉からはその距離と危険性から確保し続ける事の難しい土地だと見なされているのだ。

〈エッゾ帝国〉からすれば、ヤマト本島への連絡線かつ交易路であることから一定の価値が見込めるのだが、難所である〈ライポート海峡〉の影響でその往来はか細いままである。結果的に〈桜の街ヒロサキ〉をはじめとしたライポート地方は形式上〈エッゾ帝国〉の庇護にあると見なされていた。このような状態では街道や町を守る騎士も十分に用意できないので、以前は〈冒険者〉への依頼を代わりにしていた。

〈大災害〉後の〈エッゾ帝国〉の崩壊や〈冒険者〉の活動率の低下、そして〈妖精の輪〉の使用が困難になった影響から、現在のライポート地方は忘れられ、放置された土地となりかけている。

◆〈ライポート地方〉のモンスター

〈ライポート地方〉は、何よりアンデッドモンスターで知られる地域だ。大抵の個体は鈍重だが、〈オソの霊山〉を中心に無数に沸き出でる数自体が脅威だ。種類もまた群を抜いており、〈動く骸骨〉や〈歩く死体〉といったメジャーなものはもちろん、他の地域では見られないような希少で強力な個体も存在する。発生源と目されている〈オソの霊山〉から離れた地でも、海から〈七人ミサキ〉といったアンデッドが浜から上がってくることもある。

また、〈オソの霊山〉の中腹から先は、踏み込んだ者がかつて倒してきたエネミーが、アンデッドとして現れる。これは、〈オソの五流〉の〈符術師〉による鎮めの儀式の術式の一部によるものであり、怨念を討伐可能なレベルで発散、侵入者に討伐させることで、外部にアンデッドが発生することを防ぐことを目的としている。レイドランクのエネミーすら呼び出されることもあるため、百戦錬磨の〈冒険者〉がこの山を登る際には十分な注意を要するだろう。



◆オソの霊山

ヤマトでも有数の霊地として知られる〈オソの霊山〉。この地は、無数のアンデッドが発生する危険地帯であると同時に、ヤマト東部における〈符術師〉の本拠としても知られる。

伝承曰く、この霊山の最奥には〈神代〉の盗賊ゼールスが隠した巨額の黄金があるのだという。黄金境より盗み出された黄金はほとぼりを冷ますために毒の湖に封じられたとされるのだが、ゼールスは八人の部下の裏切りにあい、また部下たちも内紛で一人残らず絶命した。以降、この宝を求めて様々な英雄や探索者が〈オソの霊山〉へとやってきたが、欲深さゆえに罠にかかり、あるいは仲間割れを起こして死んでいった。

〈オソの霊山〉のアンデッドは、一説によると彼らの怨念が冥府より死者を呼び起こしているゆえだと言われている。

かつてエッツ建国帝が北方を開拓の人員物資を輸送する上で、〈オソの霊山〉のアンデッドの攻略は必須であった。建国帝はウェストランドから、調伏の達人である〈符術師〉を連れ、かの地で鎮めの儀を行うことでその脅威を抑えた。"御祖(おそ)"と呼ばれるその〈符術師〉の末裔は〈オソの五流〉という流派に分かれ、今でもオソの怨念を抑えるべくその技を磨いている。もしも彼らの活動がなければ、ライポート地方はアンデッドで埋め尽くされ、ヒロサキの街も廃墟となるだろう。

〈エルダー・テイル〉がゲームであった頃、〈オソの霊山〉は、これまでプレイヤーが討伐してきたエネミーがアンデッド属性を付与されて登場するという特殊なフィールドであった。期間限定エネミーなどを討伐し、特定アイテムのドロップを狙いたい場合に重宝する狩り場だったのだ。

〈大災害〉後、儀式で鎮めきれないアンデッドを退治する〈冒険者〉が交通の不便から減少したことで、〈オソの五流〉の〈符術師〉たちは危機に晒されている。儀式を継続しようにも、拠点たる祠をアンデッドから守ることに人員を割かれ、儀式の不備によりアンデッドが増加するという悪循環に陥っているのだ。ライポートの要である〈オソの霊山〉は一人でも多くの〈冒険者〉の助けを必要としている。

◆桜と不死の街ヒロサキ

アンデッドを始めとした危険に満ちたライポート地方であるが、その中で〈桜の街ヒロサキ〉は数少ない人類の拠点となっている。この地を守っているのは、街のいたるところに植えられている桜の木だ。〈夜見の桜〉と呼ばれるこの特殊な桜はヤマトでもヒロサキにしか生育しておらず、アンデッドの力を弱める魔力を放っている。中でも、ヒロサキ城に咲く街中最大の古木、〈月夜見の大桜〉は、強力な力を宿しているとされ、人々の信仰を集めている。この〈夜見の桜〉により、ヒロサキとその近隣の地域にはアンデッドが寄り付かず、都市を維持、発展させることが可能となったのだ。

〈エルダー・テイル〉がゲームであった時代には、この〈夜見の桜〉の性質を応用することで強力なアンデッド系の個体を弱体化させ、従者契約するという〈召喚術師〉向けのイベントが存在した。ある程度の力量を持つネクロマンサービルドの〈召喚術師〉にとって、この街は新たな力を身に着けるための拠点でもあるのだ。

〈大災害〉後は、〈薔薇園の姫君〉や〈農夫〉などのサブ職業の持ち主が、〈夜見の桜〉の植樹や株分けに挑んでいる。他地方でこの桜が根付いた例はないが、ヒロサキ近隣では手ごたえがあるようで、対アンデッドの安全圏を僅かずつでも広げていくことができるのではないかと期待されている。

ヒロサキでは晩春から冬場にかけて、桜に供物を捧げて花とともに散った霊威を取り戻す〈廻桜祭〉(かいおうさい)が月に一度、定期的に行われる。これに合わせて街は賑やかな囃子に包まれ、ヒロサキの名物となっている。しかし、〈大災害〉後の混乱によって、近頃は祭りを執り行う人も供物も足りていないのが現状である。

なお、ヒロサキ城の〈月夜見の大桜〉は、凶悪な何かを封じるために植えられたという伝承がある。断片的に伝えられる情報によれば、その桜の根本には、その「何か」が今でも地中で眠り続けているらしい。それが本当だとすると、〈廻桜祭〉が滞り、〈月夜見の大桜〉が弱るようなことがあれば、ヒロサキはおろか、イースタルとエッツの人の流れそのものに危機が訪れることになるだろう。



◆概要

〈巨人族〉（ジャイアント）とは巨大な人間の姿をした亜人間種族の総称として知られている。〈冒険者〉が遭遇する機会の多いモンスターでは〈人食い鬼〉（オーガ）〈灰色大鬼〉（トロウル）〈牛頭大鬼〉（ミノタウロス）〈単眼巨人〉（サイクロップス）〈双頭巨人〉（エティン）なども広義での巨人とされるが、〈巨人族〉と呼称される者たちはその中でも人類並み、またはそれ以上の知性と文化を有する。また、山羊に似た頭を持つ〈霧巨人〉のような例外はあるものの、基本的に（その大きさを除けば）人間にかなり似通った外見を持つ、という特徴がある。

彼らは小さな種族でもその身長は5メートルほど、大きなものであれば20メートルを超えるような巨大な体躯と、それに見合った怪力を持ち、集団生活を行い、さらには武器や魔法をも使いこなすことができる。その性質もたぶんに排他的であり、人類などを見かければ即座に排除対象として攻撃を仕掛けてくるのがほとんどである。人類にとっては、その存在そのものが脅威と言っても過言ではないだろう。また、勇敢さを称え卑怯を嫌う性格のものが多く、戦いに際してはその優れた力と魔力で正面から敵を圧倒する戦法を好む。

幸いにして、彼ら〈巨人族〉は亜人間種族の中でも繁殖力が低く、自分たちの生息環境から積極的に離れることや、他巨人種族と連携して行動するようなことはめったにない。逆に言えば、もしも何らかの原因によって彼ら〈巨人族〉が糾合され、軍勢を成してくるようなことがあれば、それは人類にとって多大な脅威となることは想像に難くない。

彼らは生息環境に応じて〈〇〇巨人〉（～ジャイアント）と呼ばれるが、エッゾに生息する〈溶岩渡りのムスパー〉や〈流氷呼びのイミル〉のように、強い力を持った個体はその能力を象徴するような固有の名前を持つことも多い。

◆分布と生活形態

〈巨人族〉は主にその生息地域によって分類され、活動環境に応じた身体的特徴と文化を有している。

海を領域として海底に華麗な王国を築く〈海巨人〉（シージャイアント）はその荘厳にして巨大な海底宮殿の伝承などが各地に残されている。丘陵地帯に住みつく〈丘巨人〉（ヒルジャイアント）は〈巨人族〉としては珍しく〈緑小鬼〉（ゴブリン）などの亜人間種族と共存しており、人類との戦いでは傭兵的な立場でその怪力を存分に振るい、大きな脅威となることで有名だ。

また、〈丘巨人〉が劣悪な環境で生活するうちにその身体を変異させた〈毒巨人〉（ポイズンジャイアント）のような亜種も確認されており、他にも彼ら同様に特殊環境への適応を遂げた亜種の存在が予測されている。

このように多様な特性を持つ〈巨人族〉だが、今回はその中でも生息環境が特徴的で、また知名度も高い二種類の巨人を紹介する。

◆ファイアジャイアント

〈火炎巨人〉（ファイアジャイアント）または〈炎熱巨人〉（フレイムジャイアント）とも呼ばれる彼らは、炎のごとく揺らめく橙色の頭髮と、赤みがかった肌を持つ〈巨人族〉で、その両目にはルビーをはめ込んだかのような紅い瞳が輝く。平均的な身長は約7メートルほどで、その身には熱や炎に強いモンスターの革や毛髪を用いた衣服や鎧を身にまとっている。高位の火炎巨人ともなれば自ら倒したドラゴンやパイロヒドラの皮革で作った鎧を身に着けていることすらある。強大な戦闘力の証明であり、同時に部族内のステータスを示すものでもあるのだ。

彼らの性質は総じて活動的、積極的であり、外敵への攻撃性もきわめて高い。短気でもあり、罵倒の言葉などを浴びせられれば即座に怒り狂うだろう。

火炎巨人は種族のほぼ全てが優れた魔法戦士であり、高熱で鍛えられた武具と、独自に受け継がれてきた炎の魔術を駆使して文字通り烈火のごとき激しい戦いを見せる。巨人ならではの高い耐久力に物を言わせた攻撃一辺倒の戦法は、ベテランの〈冒険者〉であっても対応を間違えればそのまま壊滅することも珍しくないほどだ。

彼らは活火山や休火山などの火口や溶岩だまりの近辺に数家族単位で構成された集落を築き、溶岩や地熱を利用して生活を営む。特に、溶岩の高熱を利用して身体の汚れを浄化する〈溶岩サウナ〉は彼ら特有の文化として知られている。その身体は寒さを極端に嫌うため、高熱地帯を離れて行動することはまれである。なお、彼らの身体は溶岩の高熱にも耐えられるほどであるが、攻撃魔法の炎を無効化するようなことはないらしい。逆に冷気魔法を受けた場合も、寒がりはあるもののダメージが増えることはないようだ。

ヤマトはそのほぼ全域が火山帯のため、彼らの分布は広範囲にわたる。また、意外なことに極寒の地であるはずのエッゾにも、〈炎峰ダイセツ〉を中心に〈火炎巨人〉の集落が存在している。彼らはダイセツより流れ出す溶岩を用いた運河を造り、極寒の大地に自分たちの住みやすい灼熱地域を拡大させるべく行動しているのである。

◆アイスジャイアント

〈氷巨人〉（アイスジャイアント）および〈霜巨人〉（フロストジャイアント）と呼ばれる巨人たちは、氷柱のような硬質さを持った白や銀色の頭髮に、青みがかった肌を持つ。先に紹介した〈火炎巨人〉とは対照的に透き通った水晶のような青い瞳の〈巨人族〉である。平均的な身長は12メートルほどもあり、大型の雪熊などの毛皮で作った衣服で身を包み、さらに彼らの能力で生成されたりしき、水晶のような輝きを持つ結晶質の鎧を着込んでいることが多い。これらは彼らの能力の高さを示すステータスでもあり、強力な個体ほど美しく強固な鎧をまとっているとされている。

その性質は総じて冷静、冷酷ではあるがその攻撃性は他の巨人族となんら変わらない。彼らのテリトリーを冒す存在には集団で襲い掛かり、徹底的に排除する。集団戦に長け、密な連携の下に戦う彼らの戦法は洗練され、隙がない。前衛だけではなく、術者や回復役までも巨人特有の高い耐久力を持つため、彼らの戦列を崩すのは一筋縄ではいかないだろう。

彼らは寒冷な土地に住み着き、上意下達の徹底された組織的な軍事国家を形成することが多い。種族全員が組織の一員としての生活を送る彼らはその職能や兵科に応じて高度に分化されている。地域によっては、そこに寒冷地に暮らす〈緑小鬼〉や〈灰斑犬鬼〉

（ノール）の亜種を加えた部隊を組織していることもあるようだ。

〈氷巨人〉の身体は文字通り寒さに対して非常に高い耐性を持つ。だがこれは〈火炎巨人〉の持つ高温への耐性と同様、あくまでも環境適応の一環であり、冷気魔法による攻撃を無効化するような能力ではないようだ。

〈氷巨人〉の軍勢としては〈エッゾ帝国〉と長きに渡る闘争を繰り広げている〈永劫氷河軍団〉が有名だ。数少ない「はぐれ者」の存在を除けば、ヤマト全域のほぼ全ての〈氷巨人〉はその支配下にあるとされている。エッゾの地は彼ら〈氷巨人〉のものであると考えている〈永劫氷河軍〉にとっては、〈大地人〉も〈冒険者〉も自分の土地に居座った侵略者でしかないのだ。

◆〈火炎巨人〉の作成

- ・推奨CR：1～10
- ・推奨するエネミータイプ：フェンサー、スパイア、シューター

テンプレート

・小種族由来の自動取得特技

《炎熱の巨人》__常時__このエネミーは「火炎」タグを持つプロップの影響の全体もしくは一部（GMが選択）を受けなくても良い。また、「即時移動」するときは「高さ」タグの影響を受けず、《ダッシュ》を行なうことができない。

・デザイン時処理

このエネミーの【回避値】と【抵抗値】に－2する。このエネミーの「白兵攻撃」は通常でも「射程：1Sq」を持つ。このエネミーは「人型」「巨人」「火炎」タグを得る。CR14以上で「高位保護」タグを得る。

・しゅとさ処理

【しゅとさ】の100%を最大【HP】に追加する。25%を【物理防御力】に追加する。

所持特技の例（フェンサータイプ）

《復讐の反撃》__ダメージ適用直後__あなたから見て2Sq以内にいる味方がダメージを受けた時使用する。ダメージを与えた対象に直接ダメージ【変数1】点を与える。

変数1：【STR】×2+5を代入すること。

《大股歩き》__ムーブ__コストとして直後のマイナーを失う。このエネミーは3Sqまで「通常移動」して良い。「因果力1」移動は「即時移動」となり、「移動時に1回でも同じSqにいたキャラクター（選択）」を二次対象として「放心」を与える。

《燃えさかる大斧》__「白兵攻撃」「火炎」__メジャー__対決（攻撃↑+2D／回避）__単体__1Sq__対象に【変数1】+2Dの物理ダメージを与える。「対象：衰弱」対象に直接ダメージを与える。そ

の点数は対象の持つ「衰弱」の強度と等しい。

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。

所持特技の例（スパイアタイプ）

《武器の振り回し》__ムーブ__コストとして直後のマイナーを失う。直後に行う《変数1》を「対象：3体」にしてよい。

変数1：このエネミーの持つ「タイミング：メジャー／対象：単体」の「白兵攻撃」の特技名称。

《巨人の突撃》__ムーブ__シーン1回※1__コストとして直後のマイナーを失う。このエネミーは4Sqまで現在位置から直線上のSqに「通常移動」を行う。「移動時に1回でも同じSqにいたキャラクター（無差別・このエネミーをのぞく）」を二次対象として1Sqまでの「即時移動（強制）」を行わなければならない。この時二次対象の移動先として、このエネミーの移動経路に含まれるSqは選択できない。

※1：「ボス」や「レイド」の場合制限なしを推奨

《串刺しの槍》__「白兵攻撃」「火炎」__メジャー__対決（攻撃↑+2D／回避）__単体__1Sq__対象に【変数1】+2Dの物理ダメージと「追撃：【変数2】」を与える。この「追撃」は対象が現在のSqを離れないかぎり解除出来ない。

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。

変数2：CR1～5は5。6～11は10。12～17は15。18～23は20。24～29は25。30～は30。

所持特技の例（シュータータイプ）

《爆炎の火柱》__セットアップ__シーン1回※1__このエネミーより4Sq以内のSq1つを指定する。このラウンド終了時、そのSqにいる対象（無差別）に【変数1】点の直接ダメージを与える。

変数1：CR1～6は5。7～13は10。14～20は15。21～27は20。28～は25。

※1：「ボス」や「レイド」の場合制限なしを推奨

《大遠投》__ムーブ__コストとして直後のマイナーを失う。直後に行う《変数1》を「射程：5Sq」にしてよい。

変数1：このエネミーの持つ「タイミング：メジャー／対象：単体」の「射撃攻撃」の特技名称。

《溶岩投げ》__〔射撃攻撃〕〔火炎〕__メジャー__対決（攻撃↑+3D／回避）__単体__3Sq__対象に〔{変数1}+2D〕の魔法ダメージと〔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：CR1～5は5。6～11は10。12～17は15。18～23は20。24～29は25。30～は30。

ドロップアイテムの例

紅溶岩、炎型紋、融熱塊、燃血瘤、業火の鉄塊、黄金の腕輪、溶けた鉱石、炎巨人の矛、焼け付く柄頭、灼熱のメダリオン

◆〈氷巨人〉の作成

・推奨CR：1～10

・推奨するエネミータイプ：アーマラー、アーチャー、ヒーラー

テンプレート

・小種族由来の自動取得特技

《氷壁の巨人》__常時__このエネミーは〔冷氣〕タグを持つプロップの影響の全体もしくは一部（GMが選択）を受けなくても良い。また、〔即時移動〕するときは〔高さ〕タグの影響を受けず、《ダッシュ》を行なうことができない。

・デザイン時処理

このエネミーの【回避値】と【抵抗値】に-2する。このエネミーの〔白兵攻撃〕は通常でも「射程：1Sq」を持つ。このエネミーは〔人型〕〔巨人〕〔冷氣〕タグを得る。

・しぶとさ処理

【しぶとさ】の100%を最大【HP】に追加する。25%を【魔法防御力】に追加する。

所持特技の例（アーマラータイプ）

《凍てつく氷壁》__ムーブ__広範囲1（選択）__至近__対象は〔軽減（〔火炎〕以外）：{変数1}〕を得る。この効果はCSとして扱い、ラウンド終了時まで持続する。

変数1：CR1～7は10。8～15は20。16～23は30。24～は40。

《凍てつく防御》__ダメージ適用直前__単体__2Sq__この行動は〔火炎〕ダメージに対して使用できない。対象が受ける予定のHPダメージから-{変数1}する。1回の攻撃に対して1回まで有効。

変数1：CR1～7は10。8～15は20。16～23は30。24～は40。

《フロストアックス》__〔白兵攻撃〕〔冷氣〕__メジャー__対決（攻撃↑+2D／回避）__単体__1Sq__対象に〔{変数1}+2D〕の物理ダメージを与える。〔マイナー〕この行動は「対象：2体」になる。

変数1：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値を代入すること。

所持特技の例（アーチャータイプ）

《きらめく吐息》__セットアップ__直線3（選択）__至近__対象が〔軽減（冷氣）〕を持っていない場合〔弱点（冷氣）：{変数1}〕を与える。この効果はOSとして扱い、ラウンド終了時まで持続する。

変数1：CR1～7は10。8～15は20。16～23は30。24～は40。

《大遠投》__ムーブ__コストとして直後のマイナーを失う。直後に行う《変数1》を「射程：5Sq」にしてよい。

変数1：このエネミーの持つ「タイミング：メジャー／対象：単体」の「射撃攻撃」の特技名称。

《スロウトマホーク》__〔射撃攻撃〕〔冷氣〕__メジャー__対決（攻撃↑+3D／回避）__単体__3Sq

__対象に [{変数 1} + 2 D] の物理ダメージを与える。
[マイナー] ダメージロールに + {変数 2} する。
変数 1: 《基本攻撃手段》のダメージ出力数値を代入
すること。

変数 2: [攻撃性] の 50 %

所持特技の例 (ヒーラータイプ)

《凍てつく障壁》 __セットアップ__ 広範囲 2 (選択)
__至近__ 対象に [障壁: {変数 1}] を与える。[因
果力 1] [障壁] の強度は + {変数 2} される。

変数 1: 【しぶとさ】の 30 %。

変数 2: CR 1~8 は 10。9~17 は 20。18~
26 は 30。27~ は 40。

《氷の大楯》 __セットアップ__ 単体 __2 S q__ 対象と
このエネミーは [軽減 ([火炎] 以外) : {変数
1}] を得る。

変数 1: CR 1~6 は 10。7~13 は 20。14~
20 は 30。21~27 は 40。28~ は 50。

《アイシクルメイス》 __ [白兵攻撃] [冷氣] __メ
ジャー__ 対決 (攻撃 + 1 + 2 D / 回避) __単体__ 1
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] このエネミーの【HP】を {変
数 2} 点回復し B S 1 つを解除する。

変数 1: 《基本攻撃手段》のダメージ出力数値を代入
すること。

変数 2: CR 1~8 は 10。9~17 は 20。18~
26 は 30。27~ は 40。

ドロップアイテムの例

蒼流水、凍徽章、寒振矢、冷徹魂、砕けた金属、氷巨
人の盾、凍土の氷塊、白金の指輪、凍てつく斧頭、極
寒のペンダント

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。〈火炎巨人〉であればフェンサー、ス
ピア、シューター、〈氷巨人〉であればアーマラー、
アーチャー、ヒーラ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、〈火
炎巨人〉ならば [人型] [巨人] [火炎] を、〈氷巨
人〉の場合タグは [人型] [巨人] [冷氣] をもって
おり [回避値] [抵抗値] は標準より 2 点低く、[白
兵攻撃] の射程が 1 s q ある、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。

◆しぶとさと攻撃性

「しぶとさ」と「攻撃性」は『ログ・ホライズン T R
P G B o o k 2 (仮)』に備えてグループテンプレー
トに導入された概念だ。(特に高 CR の) 強力な P C
特技に対応するために、エネミーデータを強化しなが
らバランスをとるために利用される。CR 10 以下の
環境では影響は小さいので、手間を感じるディベロッ
パーは無視してもかまわないだろう。その CR 帯では
難易度に比べて「しぶとさ」の影響は小さい。

「しぶとさ」はエネミーの耐久力や防御力へ影響する
新しいパラメーターだ。ノーマルエネミーでは (CR
× 8)、モブエネミーは (CR × 4)、ボスエネミー
は (ソロ型で) (CR × 40) が用いられる。この数
値は中間的に必要とされる数値であって、「しぶとさ
の処理」で【最大 HP】の増加などに用いられる。

「攻撃性」は《基本攻撃手段》におけるダメージ出力
の 55 % (アーマラー~サポーター) ないし 85 %
(スピア~ボマー) だ。こちらはダメージ出力の強化
や追加ダメージ、追撃、衰弱などの強度を算出するた
めに用いられる。

どちらの数値もディベロッパーは当面意識する必要
はない。グループテンプレートに記載されていたとき
計算に取り入れればそれで十分だろう。

〈火炎巨人の報復者〉 ファイアジャイアント・アヴェンジャー

ランク：8 タグ：[人型] [巨人] [火炎] 識別難易度：7

【STR】5 【DEX】4 【POW】3 【INT】3
 【回避】2+2D 【抵抗】1+2D
 【物理防御力】20 【魔法防御力】30
 【最大HP】170 【ヘイト倍率】×2
 【行動力】6 【移動力】2

▼特技

《炎熱の巨人》__常時__このエネミーは[火炎] タグを持つプロップの影響の全体もしくは一部（GMが選択）を受けなくてもよい。また、[即時移動] する時は[高さ] タグの影響を受けず、《ダッシュ》を行なうことができない。

《フレイムソード》__[白兵攻撃] [火炎] __メジャー__対決（7+2D／回避）__単体__1Sq__対象に[35+3D] の物理ダメージを与える。[マイナー] 対象に[放心] を与える。

《復讐の反撃》__ダメージ適用直後__あなたから見て「距離：2Sq」までの味方がダメージを受けた時使用する。ダメージを与えた対象に直接ダメージ15点を与える。

▼ドロップ品

1～4：燃血瘤[魔触媒8]（70G）
 5～6：業火の鉄塊[換金]（125G）

▼解説

火山に棲む〈多頭竜蛇〉の皮で作った鎧を着込み、巨大な剣を背負った〈火炎巨人〉。煮えたぎる溶岩の中で鍛え上げた真紅の剣は鞘から解き放たれるや炎を纏って燃え盛る。この剣を力任せに振り回すような荒々しい戦い方を好むが、彼らがもっとも力を発揮するのは同僚たちと組み前線を形成するときだ。彼らは剣だけでなく報復の炎を操る魔法戦士でもあり、仲間が被害を受けた際には、彼らの報復攻撃が敵を火達磨にすることだろう。

彼らの人生において報復と報恩はもっとも尊ばれ、恨みは倍返し、恩には三倍返しをモットーとしている。

〈火炎巨人の炎乞い〉 ファイアジャイアント・フレイムコーラー

ランク：8 タグ：[人型] [巨人] [火炎] 識別難易度：7

【STR】3 【DEX】3 【POW】4 【INT】5
 【回避】1+2D 【抵抗】2+2D
 【物理防御力】15 【魔法防御力】35
 【最大HP】120 【ヘイト倍率】×3
 【行動力】9 【移動力】2

▼特技

《炎熱の巨人》__常時__このエネミーは[火炎] タグを持つプロップの影響の全体もしくは一部（GMが選択）を受けなくてもよい。また、[即時移動] する時は[高さ] タグの影響を受けず、《ダッシュ》を行なうことができない。

《爆炎の火柱》__セットアップ__このエネミーより4Sq以内のSq2つを指定する。このラウンド終了時、そのSqにいる対象（無差別）に30点の直接ダメージを与える。

《フレイムコウアース》__[特殊攻撃] [火炎] [精神] __メジャー__対決（3+3D／抵抗）__単体__4Sq__対象は[放心] 状態となり、さらにダメージロールに+10を得て即座に《基本武器攻撃》を行う。この行動の対象はGMが決定する。[マイナー] 《基本武器攻撃》を行なう前に、対象を1Sqまで[即時移動（強制）] させてよい。

▼ドロップ品

1～3：看破の宝珠（初級）（P222）
 4～6：黄金の腕輪[換金]（120G）

▼解説

炎を操る呪術に長けた〈火炎巨人〉の魔術師。長く伸ばした赤毛を丁寧に編み込み、高熱にも耐える魔法処理を施された黄金の装飾品で身を飾っている。地面から火柱を噴出させ、その場にいる敵を炎の奔流に包む攻撃を得意とする。また、敵の心に狂乱の炎を灯して同士討ちを誘うなど、高度な心理戦までも仕掛けてくる。巨人族特有のタフネスも併せ持ち、かなりの難敵だ。

〈溶岩渡りのムスプー〉 ラヴァストライダー・ムスプー

ランク：5 タグ：[人型] [巨人] [火炎] [ボス] 識別難易度：4

【STR】3 【DEX】4 【POW】2 【INT】2

【回避】2+2D 【抵抗】0+2D

【物理防御力】20 【魔法防御力】60

【最大HP】400 【ヘイト倍率】×6

【行動力】6 【移動力】2 【因果力】3

▼特技

《炎熱巨人の首領》__常時__このエネミーは[火炎]タグを持つプロップの影響の全体もしくは一部(GMが選択)を受けなくてもよい。また、[即時移動]する時は[高さ]タグの影響を受けず、《ダッシュ》を行なうことができない。

《燃えさかる追撃》__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2となる。次の攻撃のダメージロールに+20を得る。

《不屈の闘志》__EXパワー__広範囲4(選択)__至近__シーン1回__このエネミーの【HP】が200以下になった時、即座に使用する。対象に[追撃：30]を与え、このエネミーは【因果力】2点を得る。

《大股歩き》__ムーブ__コストとして直後のマイナーを失う。このエネミーは3Sqまで[通常移動]して良い。[因果力1]移動は[即時移動]となり、「移動時に1回でも同じSqにいたキャラクター(選択)」を二次対象として[放心]を与える。

《グレートアックス》__[白兵攻撃][火炎]__メジャー__対決(3+3D/回避)__単体__1Sq__対象に[40+2D]の物理ダメージを与える。[達成値：16]対象に[萎縮][重篤]を与える。

《溶岩投げ》__[射撃攻撃][火炎]__メジャー__対決(3+3D/回避)__3体__4Sq__すべての対象は互いに2Sq同士の距離に収まっていなければならない。対象に[40+2D]の魔法ダメージを与える。[対象：重篤]対象に[衰弱：20]を与える。

《煮えたぎる体力》__クリンナップ__このエネミーのBS1つを解除する。[因果力2]このエネミーの【HP】40点を回復する。

ドロップ品

1～4：灼熱のメダリオン[換金](165G)

5～6：融熱塊[魔触媒6](50G)×6

固定：沸騰する髄液[コア素材](80G)

▼解説

ムスプーは10メートルを越える大柄な体躯をもち、赤金色の髪を逆立たせた隻眼の〈火炎巨人〉で、首から真紅のメダリオンをぶら下げている。彼は並の巨人でも両手で持つような巨大斧を片手で軽々と振り回すほど腕力が強く、真っ赤に熱せられた大斧の一撃で神殿送りになった〈冒険者〉は数知れない。

彼は溶岩を自在に操る独自の魔法を身に付けており、溶岩のボールを作り出して投擲する、武器に溶岩を纏わせて殺傷力を高める、溶岩に漬かることで体力を回復するなど状況に応じて様々な使い方をする。溶岩から溶岩へと瞬時に移動する「溶岩渡り」は彼の二つ名にもなっている有名な術で、この能力を利用するムスプーは火山の火口だけでなく、溶岩が流れる所には何処でも出現が可能であり、そのために広い範囲から彼を目撃情報が寄せられている。

彼らが住む〈炎峰ダイセツ〉はエッツのほぼ中央に位置する活火山だ。気温の低いこの地に住む〈火炎巨人〉たちは迂闊に火口から離れると凍えて身動きが取れなくなることから、火口を中心とした狭い範囲に固まって暮らすことを強いられている。そのため、広大な支配地を誇る〈氷巨人〉や、動く霧と共にエッツ中を荒らして回る〈霧の巨人〉を憎々しく思っているのだ。それは、身体も小さく寿命も短くせに急速に版図を広げてきた〈大地人〉や、彼らの守護者である〈冒険者〉に対しても同様、あるいはそれ以上の悪感情を抱いている。

〈炎峰ダイセツ〉の〈火炎巨人〉の中では、今大きなプロジェクトが動いている。火口から流れる溶岩を用いた運河を造り、この極寒の地に彼らが棲み易い灼熱地域を拡大しようと活動しているのだ。

〈氷巨人の前衛〉 アイスジャイアント・ヴァンガード

ランク：7 タグ：[人型] [巨人] [冷気] 識別難易度：7

【STR】4 【DEX】3 【POW】3 【INT】3
 【回避】2+2D 【抵抗】1+2D
 【物理防御力】23 【魔法防御力】27
 【最大HP】163 【ヘイト倍率】×2
 【行動力】5 【移動力】2

▼特技

《氷壁の巨人》__このエネミーは[冷気] タグを持つプロップの影響の全体もしくは一部（GMが選択）を受けなくてもよい。また、[即時移動] する時は[高さ] タグの影響を受けず、《ダッシュ》を行なうことができない。

《フロストアックス》__[白兵攻撃] [冷気] __メジャー__対決（6+2D／回避）__単体__1Sq__対象に[30+3D]の物理ダメージを与える。[マイナー] この行動は「対象：2体」になる。

《這い寄る冷気》__ムーブ__広範囲1（選択）__至近__対象に[追撃：15]を与える。対象が[軽減（冷気）]を持っている場合この効果を受けない。

《凍てつく防御》__ダメージ適用直前__単体__2Sq__この行動はダメージに[火炎] ダメージに対して使用できない。対象が受ける予定のHPダメージから－10する。1回の攻撃に対して1回まで有効。

▼ドロップ品

1～5：砕けた金属[換金]（50G）
 6：氷巨人の盾[換金]（200G）

▼解説

強靱な体躯を活かして軍の前線を支える〈氷巨人〉の戦士。〈氷巨人〉特有である水晶の輝きをもつ結晶質の鎧は他の巨人と比べても重厚で、巨体が持つ無尽蔵とも思える体力もあり、絶望的なタフネスを誇る。氷刃の手斧と魔法の氷盾を身に帯びており、それらの武具は常に魔法の冷気を放っており、味方を守るとともに、敵に凍傷の痛みを与える攻防一体の力を持つ。

〈氷巨人の救護師〉 アイスジャイアント・ホスピタラー

ランク：7 タグ：[人型] [巨人] [冷気] 識別難易度：9

【STR】3 【DEX】3 【POW】4 【INT】3
 【回避】1+2D 【抵抗】2+2D
 【物理防御力】20 【魔法防御力】25
 【最大HP】130 【ヘイト倍率】×2
 【行動力】3 【移動力】2

▼特技

《氷壁の巨人》__このエネミーは[冷気] タグを持つプロップの影響の全体もしくは一部（GMが選択）を受けなくてもよい。また、[即時移動] する時は[高さ] タグの影響を受けず、《ダッシュ》を行なうことができない。

《氷の大楯》__セットアップ__単体__2Sq__対象とこのエネミーは[軽減（[火炎] 以外）：10]を得る。

《アイスハンマー》__[白兵攻撃] [冷気] __メジャー__対決（6+2D／回避）__単体__1Sq__対象に[35+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー] このエネミーは【HP】10点を回復する。

▼ドロップ品

1～4：プレートメイル（P214）
 5～6：白金の指輪[換金]（105G）

▼解説

癒しと守りの魔法を操る〈氷巨人〉の術師で、女性によって構成されることが多い。怜悯な風貌に銀髪をなびかせ、純白の装甲コートに身を固めて前線で戦いを補佐する。巨人ならではのタフネスに加え、攻撃と同時に自己回復も行なうため、殺到する敵の猛攻にも耐える。また、攻撃も決して油断できるものではなく、小ぶりの冰山を思わせるハンマーを軽々と振り払い叩きつけてくる。しかし真に恐るべきは他の〈氷巨人〉と隊伍を組んで襲い掛かってくる場合だ。彼女らに防御能力増強の祝福を与えられた前線は、〈真竜〉の進行さえも食い止めると言われている。

〈流水呼びのイミル〉 ドリフトアイスプリンガー・イミル

ランク：3 タグ：[人型] [巨人] [冷氣] [ボス] 識別難易度：6

【STR】2 【DEX】2 【POW】1 【INT】3

【回避】0+2D 【抵抗】0+2D

【物理防御力】10 【魔法防御力】15

【最大HP】280 【ヘイト倍率】×2

【行動力】5 【移動力】2 【因果力】4

▼特技

《氷巨人の首領》__常時__このエネミーは[冷氣] タグを持つプロップの影響の全体もしくは一部（GMが選択）を受けなくてもよい。また、[即時移動] する時は[高さ] タグの影響を受けず、《ダッシュ》を行なうことができない。

《再行動》__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。

《凍てつく氷壁》__ムーブ__広範囲1（選択）__至近__対象は[軽減（[火炎] 以外）：10] を得る。この効果はCSとして扱い、ラウンド終了時まで持続する。[マイナー] この行動は「対象：広範囲2（選択）」となる。

《スロウトマホーク》__[射撃攻撃] [冷氣] __メジャー__対決（3+3D/回避）__単体__4Sq__対象に[40+2D] の物理ダメージを与える。[マイナー] ダメージロールに+5する。[因果力1] この攻撃は「対象：2体」になる。

《ウィンタープレス》__[特殊攻撃] [冷氣] __メジャー__対決（3+3D/抵抗）__広範囲2（選択）__1Sq__対象は「タイミング：ムーブ」の行動を行うたびに[追撃：30] を受ける状態となる。この状態はBSとして扱うが対象自身が【因果力】を支払うことでは解除出来ない。

《ひび割れる流水》__クリンナップ__このエネミーのBS1つを解除する。[因果力2] このエネミーの【HP】を20点回復する。

▼ドロップ品

1～3：蒼流水[魔触媒4]（30G）×4

4～6：凍てつく斧頭[換金]（160G）

固定：永久氷塊[コア素材]（50G）

▼解説

〈永劫氷河軍〉に所属する将軍の一体であり、エッゾ南東の沿岸部に砦を築き縄張りになっている〈氷巨人〉だ。彼は〈氷巨人〉特有の頑強な身体を持つ戦士であると同時に、自在に流水を呼び寄せる凄腕の術師でもある。戦闘に際しては、得意の投げ斧を使って攻撃を行ない、なかなか敵を懷に潜り込ませない。呼び寄せた流水の冷氣を纏って防御を固めたり、傷を塞ぐことすらある攻防一体型の魔法戦士なのだ。強敵との戦いには単独で挑むことを好み、部下想いな一面を見せることから、部下からは慕われているようだ。

彼が縄張りとしているエリアはススキノからも距離が近く、うかうかしていると陸と海から挟撃されてしまう。しかし、彼が流水呼びの能力を使って沿岸部を氷に鎖すことで〈大地人〉の軍船を寄せ付けず、人類側が橋頭堡を築くことを永く拒んできた。また、稀にロシアサーバ管区から流水に乗って巨大な〈雪熊〉が辿り着き、この地を守る〈氷巨人〉たちと死闘を繰り広げることもある。〈大地人〉と〈巨人〉と〈熊〉が三つ巴の戦いを繰り広げる大地。彼はエッゾを象徴するモンスターの一体だと言えるだろう。



できるかな 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.13 聖夜の光と闇

◆クリスマス・ギャラルホルン

走れトロイカ〜疾風（かぜ）のように〜雪の中を〜
フンフンフン♪（うろ覚え）

皆様ごきげんよう。できるかなシックスティシックスのお時間です。今年も残るところ一月、早いものですね。そして残り一月といえば忘れてはならないのがクリスマスシーズンの到来です。

街の気の早いお店は、もうクリスマスの飾り付けや、雪を意識したショウウィンドウで準備を始めているようです。

ただでさえ年末の忙しい時期ですが、皆さんは今年のクリスマス、ご予約があったりしますでしょうか？ 大事な方やご家族と過ごされる方もいらっしゃると思います。

今回のできるかなシックスティシックスでは、アキバでのクリスマスの過ごし方をランダムチャートにてご用意いたしました。

既にご予約が埋まっている方も、仕事その他もろもろでそれどころじゃない方も、今年のクリスマスは中止のかたも。せめてアキバでは普段の羽目を外して楽しんでみてはいかがでしょうか？

今回のチャートはD6ignite方式となっており、ランダムチャートでありながらオープニング、ミドル、クライマックスの3段階に分けられています。

まずははじめの表で1Dをロールし、あとは表の記述に従えばOK！〔1D：1～3〕等の分岐があったらもう一度1Dをロールしましょう。ダイス目によってランダムな聖夜があなたを待っています。

さらに『充実クマさんチーム』『やさぐれウサギさんチーム』の2種類のチャートをご用意いたしました。リア充気分を満喫するもよし。クリスマス中止のお知らせをアキバに振りまくもよし……ただしどんな結果になるかを知っているのはダイスのみ。用法容量を守って、楽しくダイスをふりましょう。

◆クリスマスイベント表：充実クマさんチーム

出目	
1	遠乗りデート：キミは《ヒロイン》と遠乗りデートに出かけることにした。馬をかりて〈八の運河のハイコースト〉までお出かけだ。夕暮れ迫る中で彼女は君にはほえみかける。〔1D：1～3〕M1にいけ。 〔1D：4～6〕M2にいけ。
2	買い物デート：キミは《ヒロイン》と買い物デートにでかけることにした。アキバに軒を連ねる商店は、服飾もアクセサリもなんでもござれだ。〔1D：1～3〕M3にいけ。〔1D：4～6〕ちょっと疲れたな。M4にいけ。
3	オレは仕事に生きる：充実クマさんチーム？ オレはそんなんじゃないぜ。仕事に生きるジャパニーズ〈冒険者〉だぜ。今日もおれは戦場のような職場でケーキを売るので。疲れ切ったオレに店長（なんと《ヒロイン》）がコーヒーを入れてくれた。さあ、あと100個！ 売り切るぜ！〔1D：1～3〕売り切ったぜ！ M5にいけ。 〔1D：4～6〕売れ残ってしまった……。M6にいけ。
4	ライブでデート：キミと《ヒロイン》はアキバの中央広場で開催される有志主催のクリスマスライブイベントにデートに出かけることにした。観客が詰め掛けにぎやかな広場、ちょうどイベント開始みたいだ。 〔1D：1～3〕盛り上がるぜ！ M7にいけ。〔1D：4～6〕あれ、どこ行くんだ？ M8にいけ。

5～6	クリスマスは偶然に：《ヒロイン》はちょっと顔をあからめてキミの予定を聞いてくる。なんでも”偶然”ヒマになってしまったらしい。〔1 D：1～3〕ああ、ちょうど誘おうと思ってたんだ。M9にいけ。 〔1 D：4～6〕えっ、オレなんかでいいの？ M10にいけ。
-----	---

Mリスト

M1	重なる人影：「やっぱり少し寒いね」と囁いた《ヒロイン》はキミの腕にしがみつくと「息が白くなるよ、ほら」と笑いかける。〔1 D：1～3〕C1にいけ。〔1 D：4～6〕C2にいけ。
M2	甘いひと時：「ちょっと食べてみなよ」と《ヒロイン》はフォークを差し出してくる。目の前には〈ダンステリア〉特製ケーキが待ち受けていた。〔1 D：1～3〕C1にいけ。〔1 D：4～6〕C2にいけ。
M3	泣きながら特売？：街角にはクリスマスソング。あれれ。泣きながらケーキを売ってる三人組の〈冒険者〉。げげ！？一瞬でケーキが消えた。っていうか口の周りのクリームふけよ。キミと《ヒロイン》は三人組からケーキを買って……〔1 D：1～3〕C2にいけ。〔1 D：4～6〕C4にいけ。
M4	手作りの……：「ねえ、ちょっと目をつむってくれるかな」《ヒロイン》が後ろ手に何かを隠しているのは目に見えている。これは実は……〔1 D：1～3〕なん……だと……？ C3にいけ。〔1 D：4～6〕C5にいけ。
M5	凱歌が聞こえる：勝利した！山積みだったケーキを全て売り切ったキミたちは今、まさに勝利の余韻に浸っている。〔1 D：1～3〕まだ24日だ！ C6にいけ。〔1 D：4～6〕うっ眠気が…… C7にいけ。

M6	やっぱ無理でした！：さすがにこの数を売り切るのは無茶があった……そろそろ日が変わるのに、まだ箱がいくつも残っている。こうなったら最後の手段だ。〔1 D：1～3〕諦めが肝心だ。帰るぞ！！ C5にいけ。〔1 D：4～6〕ヤバレカバレだ！ C8にいけ。
M7	歌声よとどけ：「みんなー！今日はボクのステージでメロメロになってねーッ！」ステージの盛り上がりと一緒に観客のボルテージも最高潮だ。キミたち2人は〔1 D：1～3〕超エキサイティン！ C9にいけ。〔1 D：4～6〕少し、抜け出そうか？ C10にいけ。
M8	一緒に歌おう！：実は《ヒロイン》もステージで歌う出演者の1人だったのだ！彼女はキミの手を引っ張って一直線に壇上に……いつの間にか衣装も変わってる！なぜか飛び入りで君も一緒に歌うことになってしまったようだ。〔1 D：1～3〕C9にいけ。〔1 D：4～6〕C10にいけ。
M9	備えあれば嬉しいな：実はこんなこともあるかとデートコースは（脳内で）シミュレーション済みだったのだ。キミたちはアキバの街で楽しい時間を過ごす。次の予定は……？〔1 D：1～3〕ん？行きたいところが？ C2にいけ。〔1 D：4～6〕いい店があるんだ。 C11にいけ。
M10	お目が高い：ふたりでクリスマス一色のアキバを散策する。屋台で甘いものを買ってベンチで食べたり、出し物をしている〈大道芸人〉に歓声を送ったりしながら、《ヒロイン》はご機嫌でキミを先導して歩いていく。露店を冷やかしていると、ちょっと気になるアクセサリーが。〔1 D：1～3〕いや、こっちのほうが気になるな。 C12にいけ。〔1 D：4～6〕気づかれないように買っておこう C4にいけ。

Cリスト	
C 1	レモンの味がする：いつの間にか一番星が見えている。紫色になった空を背景にヒロインの瞳が大写しになり、桜色の唇がそっと触れた。どこの映画だ。絆を確認した君たちはアキバへ戻りディナーを楽しむのだった。Good END.
C 2	今日はごちそうだよ：《ヒロイン》はキミの手を引っ張って自分の家へと招待する。大事な日だから、手料理の準備があるのだそう。暖めて出されたビーフシチューは平凡な味だったけれど彼女の隣にいれば人気レストランよりも幸せになれた。二人の時間はゆっくりと過ぎていくようだ。Good END.
C 3	私たち今生きてる！！：デッドゾーンまであと数時間。キミも隣に座った《ヒロイン》も目の下にクマを作り髪もボサボサ、謎の黒い虫が周囲を飛ぶエフェクトまで発生している始末だ。部屋にはゴミが溢れカラになったMP ポーションが散乱している。だがまだ何も書かれていない雪が降り積もった真っ白な地平線のような原稿があと……数えるのも恐ろしい！！Dead END…？
C 4	模範的クリスマス：「メリークリスマス！」ケーキと一緒に並べられたごちそう。今夜はクリスマスディナーだ。腹いっぱい食べた後、キミはこっそり買っておいたプレゼントを《ヒロイン》に手渡す。とっておきの贈り物に《ヒロイン》は感激して、キミに抱きついてきた。今年のクリスマスは大勝利だな！ Good END.
C 5	昔の漫画みたい：首回りに柔らかい感触。目を開けてみるとマフラーが巻かれていた。しかもとても長く、もう一方の端は《ヒロイン》の首元に。「小さい頃に読んだ漫画に憧れてたのを、あなたに会ってから思い出して……」《ヒロイン》は赤くした顔で照れくさそうに笑った。Good END.

C 6	今日はまだ終わりじゃないよね：日付が変わるまではあと数時間。《ヒロイン》は君の傍らにいる。残り時間は少ないが、お互い少し格好をつける時間だけは残されている。格好つけた後にお互いに指をさして笑いあうことになってしまったが、きっといい思い出になるだろう。Good END.
C 7	癒しの時間：どこからかクリスマスソングが聞こえてくる……。キミははっと目を覚ました。疲れもあって、ついうとうとしてしまったようだ。後頭部には何かやわらかくて温かい感触……そしてすぐそばには《ヒロイン》の寝顔が見える……。つまり膝枕の体勢になるな。キミはもう少しこのままで過ごそうと目を閉じた。Good Night.
C 8	在庫処分：最後の手段、それはキミたち自身の手で在庫を一掃することだ！ 《ヒロイン》と2人でケーキをおかずにケーキを食べるクレイジーなクリスマスの始まりだ！！ シラフじゃやってられないぞ。とっておきのワインも開けちゃおう！ 夜もケーキもまだまだこれからなのだから。Let's Party!!
C 9	今夜は無礼講：いやー盛り上がった！ ステージも観客席も一体になって盛り上がったライブが終わり、キミたちはそのまま怒涛の打ち上げに突入した！ キミたちだけではなく、他の観客や出演者も一緒になっての大騒ぎは夜通し続いた。ロマンチックな雰囲気ではなかったけれども、こういうクリスマスも悪くないだろう。Good END.
C 10	白い贈り物：にぎやかな街角から少し離れたビルの上。先ほどまでの喧騒が嘘のように静かで、冬の冷気が火照った体を冷ましてくれる。「あ、雪……」と《ヒロイン》がつぶやく。ホワイトクリスマスだね、といいながら《ヒロイン》がキミのほうに体を寄せてきた。お互いのぬくもりを感じていると、絆が深まった気がする。Good END.

C 1 1	イルミネーション赤提灯：まさか目当ての店が「クリスマス中止テロ」の影響で休業とは……この目をもっても見抜けなかった。折角のクリスマスなのに、ディナーが屋台でおでんになってしまった。でも、《ヒロイン》は「こういうのも悪くないよ」と喜んでくれた。変に気取るより、この方がキミたちらしいクリスマスかもしれない。 Good END.
C 1 2	だって冒険者だもんげ：キミの購入したペンダントは古代アルヴの大いなる遺産につながる秘宝の一部分だった！ それを狙うライバル冒険者、大地人の貴族、謎の暗殺集団、六系姫の亡霊、仮面の騎士その他多数に追いかけられ、キミたちは今アキバからはるか南の離島にいる。どうしてこうなった……。Never END.

◆ラ・ヨダソウ・スティアーナ

はあ、はあ、なんてリア充空間だ。どの平行世界もポジティブエナジー次元界すぎて、観測するだけであやうく魂まで持っていかれるところだった。

次は『やさぐれウサギさんチーム』のランダムチャートだ。どういう意味かって？ ダメだ、“機関”の監視下にある。これ以上は説明できない……

む、ここでチャートの作成者からメールが入ったのでお伝えする。

「ユーザーによっては、この状況で判定したいとか、何らかの決断をしたいとか思うかもしれません」

「しかし聖なる夜が冷たくバーニンする巨大な流れの前では個人の決断など何の意味もないデスティニー」

「支配者気取りの愚かな種族はランダム進行に身を委ねるしかないのです」

「黙っていけよいけばわかるさです」

「だからいま1 R o l l ごとに世界線を越えていって下さい」

以上だ。

むっ、どうやら追っ手が来たらしい。そちらも健闘を祈る！

◆クリスマスイベント表：やさぐれウサギさんチーム

出目	
1	プレゼント交換会：今日ははぐれものを集めてプレゼント交換会があるとのこと。呼ばれたキミは他に行くところもないので向かっている。用意したプレゼントは「食べかけオウルベアのぬいぐるみ（アイデアがあるのなら他の物に変えても良い）」だ。 〔1 D：1～3〕M 1にいけ。〔1 D：4～6〕M 2にいけ。
2	今日は仲間とパーティだ：今日はギルドの仲間たちとクリスマスパーティだ。深夜までハッスルしようと思ってたら何故だろう途中から皆時間を気にしだしたぞ……なんだろうこの疎外感、キミは気が付いてしまった自分がいま超迷惑っぽい事に。 〔1 D：1～3〕M 3にいけ。〔1 D：4～6〕M 4にいけ。
3	L a L a L a シンギング：何がクリスマスだ。ばかばかしい。キミはくだらない凡骨どもとは違う道を歩くべく狩りに出かけた。数匹の獲物を倒して今日は狩場もすいているし良い調子だとおもっていたところで、高らかな歌声が。そしてなぜか左右からモブダンサーの皆さんが群舞をしながら入ってきた。ナニコレ！？〔1 D：1～3〕M 5にいけ。〔1 D：4～6〕M 6にいけ。
4	テロリスト幻想：華やかなクリスマスの装飾がされた店内は（キミ以外は）幸せそうなカップルでいっぱいだ。しかしクリスマスの雰囲気当てられて暴走したソロ冒険者の集団が乱入してきて、かぼちゃマスクをかぶって「クリスマスは中止だあ～！」と騒ぎ始めた！ 気持ちはわかる！ 気持ちはわかるがハロウィンはまだ終わってないだろ？〔1 D：1～3〕M 7にいけ。〔1 D：4～6〕M 8にいけ。

5 24日も働けますか？：世間はクリスマス一色だが、残念なことにソロ〈冒険者〉はこんなときでも働かなければ生き残れないのだ。キミは今日もギルド会館のクエストボードを覗き込んだ。今日はクエストも少なく、えり好みもできない状況だ……ええい、どうしてくれるか！〔1D：1～3〕これにするか。M9にいけ。〔1D：4～6〕やってられっか！ M10にいけ。

6 レッツハルマゲドン：デート？パーティ？しらんな。そんなイベント。むしろぶち壊しにしてやる！嫉妬と怨念に目をぐるぐるさせた同志たちと集合し、これからあらゆるイベントをぶち壊しにいくのだ。〔1D：1～3〕リア充滅ぶべし！ M11にいけ。〔1D：4～6〕標的は選ばない！ M12にいけ。

Mリスト

M1 時間間違えたかなあ：待ち合わせ場所について2時間がたった。誰も来ない。繊細で気遣いの出来るキミは自分から念話するなんてことはしない。よしあと1時間まったら帰ろう。いいよな。俺悪くないよな。〔1D：1～3〕C1にいけ。〔1D：4～6〕C2にいけ。

M2 曲よ止まれ：参加者が集まり（男がやけに多い）プレゼント交換会が始まった。〈吟遊詩人〉の伴奏に合わせて隣の奴にプレゼントを渡して、ぐるぐるリレーするのだ。男どもは数少ない女性の参加者のプレゼントが自分のところに来よう目をギラギラさせている。……BGMが止まった！〔1D：1～3〕こ、この包みは……！？ C3にいけ。〔1D：4～6〕これ、自分の奴じゃん！？ C4にいけ。

M3 空砲鳴り止まず：終わりは何にでも訪れる。その始まりは「あ、おれこれからデートあっからさ」だったか「悪いな俺もダブル

ブッキングで」であったか。一人になったパーティ会場にキミが大量に用意したクラッカーが鳴り続ける、その音は日付けが変わるまで続いたという。〔1D：1～3〕C5にいけ。〔1D：4～6〕C6にいけ。

M4 盗んだプレゼントと走り出す：キミはその空気に堪えられず逃げたした、腹いせにと手近な場所にあったプレゼントを掴んで。街中をあてなく走り冷静になった頃キミの目に付いたのは……。〔1D：1～3〕C2にいけ。〔1D：4～6〕C5にいけ。

M5 オーマリア！：回転しながら乱入してきたのは髭を生やした濃い顔の中年ダンディだった。演出過多な動きで接近してきた中年ダンディは「愛しのマリア、キミはぼくの命、決して渡さない〜」などと謳いながら君に斬りかかってくる。一体なにがおきているんだ。いつの間にか周辺にはオーケストラが展開して悲劇的な音楽はクライマックスを迎えたようだ。そこで金髪縦ロールでつけまつげが2重、胸にはびっくりするほどの詰め物をした、判定すればかろうじて美人が中年ダンディとキミの間に飛び込んでくる。「わたしのために争わないで！」「オーマリア、キミは輝ける星！」〔1D：1～3〕C7にいけ。〔1D：4～6〕C8にいけ。

M6 劇場のクイーン：野外なのになぜか突然暗闇に包まれ、それだけならまだしも「カッ！」という効果音と共に真上からスポットライトが当たってすごい美人（容姿はキミが決定すること）が乱入して歌い始めた（しかもコーラスつきだ！）。え、なんで周りから拍手がしてるの？「Never Never Never！」なんだこれ？文化祭のクイーンと取り巻きなんです？〔1D：1～3〕C9にいけ。〔1D：4～6〕C10にいけ。

M 7	<p>いるさっ、ここに独りな！：大騒ぎを始めた集団の前にキミは立ち塞がった。ここでこいつらを鎮圧すればきっとヒーローに…</p> <p>…しかし現実は残酷だ。周囲の客はみんなカップルで、しかも「きゃーこわい！」</p> <p>「大丈夫、キミは僕が《カバーリング》するよ」などどこぞとばかりにイチャつき始めている！（もちろんキミの事は視界の外だ）〔1 D：1～3〕C 1 1にいけ。</p> <p>〔1 D：4～6〕C 1 2にいけ。</p>
M 8	<p>黒剣に勝てるわけないだろ：「おらぁ〈円卓会議〉だ！ 神妙にしやがれ！」今度は黒い鎧の団がなだれ込んできた。どうやら誰かが通報したらしい。これなら騒ぎは収まりそ「どいつもこいつもクリスマスで浮かれやがって！ ブラック勤務なめんなよ！ 店にいる奴全員拘束だ！！」こいつらむちゃくちゃ言い出したぞ。〔1 D：1～3〕C 1 1にいけ。〔1 D：4～6〕C 1 3にいけ。</p>
M 9	<p>この世界にもいるのかな？：受注したクエストはサンタのコスプレをしてプレゼントを配る仕事だった。どうして自分がリア充を楽しませなければならんのだ。キミはヤケクソ気味に煙突からエントリーする……と、そこには脅えた〈大地人〉の子供たちの姿が。あれ……？ 〔1 D：1～3〕C 1 4にいけ。〔1 D：4～6〕見てから通報余裕でした。C 1 1にいけ。</p>
M 1 0	<p>少しあたたかい：アキバのはずれにある薄暗い古本屋。円卓設立以降に大量に生産されて消費され飽きられた本が、だがこの世界では捨てることも燃やすことも躊躇され最終的に流れ着く場所。そこで今日は夜まで立ち読みして優雅に過ごす予定だ。同じような仲間はたくさんいる、肩が触れ合うほどだ。寂しいヤツはアキバにはいない。それはとてもいいことだ。〔1 D：1～3〕C 2にいけ。〔1 D：4～6〕C 1 2にいけ。</p>
M 1 1	<p>ここが池田屋か：リア充といえばやはりここ！ 〈西風の旅団〉のギルドホール、通称「フラグ御殿(キミ命名)」だ！ だが、よくよく見れば、西風の女の子たちのほうが恐ろしく殺気立っている。まるで獲物を狙う猛獣だ。このまま突入すれば間違いなく……殺られる!? 〔1 D：1～3〕各々方、討ち入りでござる！ C 2にいけ。〔1 D：4～6〕クーンクーン（降伏のポーズ）C 1 5にいけ。</p>
M 1 2	<p>決断的メッシ・ティーロ：暴力に訴えてはすぐに鎮圧されてしまう。ここはトンデモ料理でバカップルの胃袋を内部から破壊するのだ！ 〔1 D：1～3〕ゲテモノ料理屋台だ！ C 1 6にいけ。〔1 D：4～6〕無差別混入だ！ C 1 7にいけ。</p>
C リスト	
C 1	<p>街の明かりがまぶしいや：あれから4時間待ったが誰も来なかった。場所を間違えちゃったんだな。誰にでもミスはあるさ。いつの間にか粉雪が降り始めてきた。ホワイトクリスマス。どこかの店から漏れる陽気なBGMを背に受けてキミは部屋に帰ることにする。さーって明日はゆっくり寝坊しよう。</p>
C 2	<p>目と目で通じ合う：もういい、俺だってわかってたさ。すこし夢を見たかっただけさ。暮れなずむ街を歩いていると、向こうから誰か歩いてくる。知らないヤツだけど、一目でわかった。アイツは俺と同じ業（カルマ）を背負っている。一瞬だけ交錯した視線ですべてを分かりあえた俺たちは、そのまま何事もなくすれ違い雑踏に消えた。</p>
C 3	<p>殺してでも奪い取る：やったぞ、この包装は女性参加者が持参していたプレゼントの包み紙（キミもしっかりチェックしていたのだ）！！ 小さくガッツポーズをしているキミの背後でレイド級の殺気が膨れ上がる。振り返ると他の男性参加者がキミに向</p>

	<p>かって恐ろしい表情で駆け寄ってくる！！</p> <p>「な、なにををする、きさまー!?」キミの叫びも虚しく、あたりは乱闘会場と化した。キミが次に目を覚ますのは、きっと神殿だろう……。</p>
C 4	<p>捨てる神あれば…：ノ、ノーカんだ。自分のプレゼントなんて……。が、駄目っ！</p> <p>残念、これが現実！！ 自分で買ったぬいぐるみを抱えて崩れ落ちるキミに、「あの一」と女性の声が。「よかったらわたしのとあのぬいぐるみ、交換しませんか？」</p> <p>「はいよろこんで!!」キミは0.5秒でうなずくと包みを交換した。やったぜ、女の子とプレゼント交換できたぞ!! 中身は…「鬼畜×腹黒の薄い本」だ！</p>
C 5	<p>愚者への贈り物：プレゼントからはみ出したメッセージカードは謝罪の言葉が添えられたキミ宛への物だった。中身を見てみれば以前欲しがっていた装備、そこまで嫌われている訳では無かったようだ。さあ謝罪の言葉を考えよう、時間はたっぷりあるのだから。</p>
C 6	<p>振り返れば奴もいる：キミの行動を止めたのは唐突なノックの音、やさぐれたままドアを開ければサンタ服を着た可愛い女の子</p> <p>「よければ一緒にパーティしませんか？」</p> <p>かけられた甘い言葉は明らかに罠である。翌朝「青春には後悔がつきものさっ！」格好つけてはみたものの、後からやって来た強面のお兄さんにそっと渡された請求書は消えはしない。</p> <p>これって美人局っていう奴じゃね？ ヘイ衛兵っ!! ここに犯罪者がいますよっ!!</p>
C 7	<p>わたしのために争わないで：。キミは自分の身を守るために必死にダンディの剣を防ぐ。〔1 D：1～3〕剣はキミの胸を貫く。マジで!? 大神殿で目が醒めたキミは思う。この世界は一度滅ぼした方が良い。</p>

	<p>〔1 D：4～6〕さすがマリア、格が違う。感極まった縦ロールは《マーシレスストライク》で中年ダンディとキミを葬り、旅立っていった。大神殿で目が醒めたキミはお祓いを受けようか真剣に悩む。</p>
C 8	<p>え。これ俺悪者なの?：金髪縦ロールは突然君の前に飛び出ると、キミの剣を胸に受け……。ない。流石にキミも剣を止める。それに不満そうにしたあと、突然刺されたかのような動きで「きゃああ、わたしのイノチ……」とかなんとか悲鳴を上げて倒れた。音楽は最高潮へ！ 中年ダンディは死者を悼むような（まったく死んでない）縦ロールを姫だっこして夕闇に消えていった。コーラスは感動的に締めくくる。一体何だったんだろう。ただ空しさだけが残る。</p>
C 9	<p>俺にも春が!?：プラスがひびく、ハーブが滝のように流れ落ちる。音楽とダンスの中、クイーンは潤んだ瞳でキミの胸に納まると「ずっと好きだった」とささやきかける。やった! とうとうキミにも春が訪れた。第三部、完!! ——まあ、ミュージカルだったんだけどね。観客が拍手をしてオーケストラに苦労様して、クイーンには「素人にしてはまあ動けてたわね」といわれて牛丼食べて家に帰った。</p>
C 10	<p>おっぱいも不自然な感じだった：ストライクゾーンど真ん中の美女の登場にキミのテンションは急上昇だ。2人は激しいダンスを繰り広げる……と、その髪がすっぽ抜けて飛んでいった。カツラかよ!? しかも後に残されたのは美女じゃなくてなんかハリセンボンみたいな頭の……なにこれ? なにこれ? いつの間にかバンドも〈醜豚鬼〉になってるし。有頂天だったキミのテンションはルーデルばりの急降下だ。</p> <p>その後ハリセンボンは「あなたもリア充になれる!」とかいう自己啓発セミナーの勧誘とか怪しい石鹸のセールスを始めてきたのでとりあえずボコボコにしておいた。</p>

C 1 1	おうちに帰ろう：当然のようにボコボコにされたキミは大神殿で意識を取り戻した。石造りの祭壇は冷たくて目覚めは最悪だ。周囲を見回すとやはり騒ぎに巻き込まれたらしい同業者の姿がちらほらと見える。お互いの境遇を察して愛想笑いを交わすと、キミたちはそそくさと家路に着いた。やっぱりクリスマスは引きこもるに限るよな！
C 1 2	全部壊れちゃえ～！：周囲の様子を見るとなんだかムカついてきたので、やっぱりキミも一緒になってアンタイクリスマスを活動に従事することにした！ バカップルは消毒じゃ～！ キミや仲間の得意技が閃き、あたりは大惨事だ！ 当然のごとくキミたちも鎮圧されたり拘束されたり散々な目にあったが、嫉妬で結ばれた熱い絆を手に入れた！
C 1 3	剣の平地に独り立つ：黒剣がなんだ！ ソロ冒険者なめんな！！ キミは戦った。戦って、戦って、戦い抜いて……最後に立っていたのはキミ独りだった。キミは全てをなぎ倒し、己が最強であることを証明したのだ！ だが、最強とは、つまり隣に並ぶものがないということなのだ……これが王者の孤独か。
C 1 4	クエスト中ですので！：ぷるぷる！ ボク悪い冒険者じゃないヨ！！ 土下座しながら説明したらわかってくれたみたいだ。一緒にお祝いをしていかないかと誘われたが、プレゼントの配達先はまだまだある。キミは後ろ髪を引かれながら夜の街へと飛び出した。
C 1 5	命はプライスレス：確かにクリスマスは許しがたい。だがここで無駄に命を散らすのは勇気ではない。ここは戦術的撤退だ。これは逃亡ではない、あくまでも明日への転進なのだ。帰ろうとしたらソウジロウに呼び止められて人数分のお菓子をもらって帰った。（結構うまかった）

C 1 6	そのとき不思議なことが起こった：特製ディナーお待ち！ 屋台の前にはカップルたちが長蛇の列。キミたちは客をさばくのに大忙しだ。ゲテモノ素材で客を悶絶させるはずが、なんだか不思議なケミストリー！ 三ツ星レストランの味わいになっちゃった。引くに引けないキミたちは一晩中料理を作るハメになってしまった。どうしてこうなった。どうしてこうなった！！
C 1 7	祭りのあと：キミたちは手分けして、料理に劇辛タバスコを混ぜる、ケーキにわさびを仕込む、テーブルの砂糖と塩を入れ替えるなどのイタズラを仕掛けまくった！ バカ騒ぎの時間が過ぎ、夜明けが近づくころにはキミはまた1人きりになっていた。空腹と疲労と、そして虚しさがキミの体を包んでいたが、それでも一晩退屈だけはしなかったのが救いかもしれない。さあ、帰って寝るか！

聖夜の安らぎは 等しく訪れよう

リア充に非ずとも 非リアに非ずとも

大いなるダイスの導きにて

メリークリスマス！！





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。

今月もお便りがたくさん届いております。感謝とともに、早速紹介していきますよ！

さて、今回は先日応募いたしました「エッゾの開拓者たち」を形にしてリリースすることができました。皆さまより寄せられた珠玉のアイデアをこうして無事発表することができてほっとしております。様々なCRに対応したシナリオ集となっておりますのでぜひセッションを遊んで、感想をお知らせくださいね。



P N. カイト

友達と集まれる機会に恵まれず長らく離れていたログホラ TRPG。先日とうとう TRPG やりたい欲に抗えず二人だけでセッションしました。「二人パーティは流石にキツイ」ということもあってもう1人演じることになりました。初めての2キャラ同時ロールは緊張して、今思い返すともっと上手く RP 出来たんじゃないかと反省点多々ありますが、新鮮でとても楽しかったです。また、キャラの1人が初期設定では「気にしないで八方美人」だったが「食い気全開(最重要)でのびのびした娘」になりました。何を言ってるか分からねえと思うが(ry セッションとキャラは生物であり生き物なのだと実感しました。次はまた大人数でわいわいセッションしたいです。

プレイ報告ありがとうございます！セッションは実際にプレイに入ると事前には思ってもみななかったことが次から次へと起こっていくところが魅力の一つですよね。さて、参加メンバーの確保は時に難しいこともあります。Twitter 上では #LHTRPG タグで募集を含めた交流が行われていますし、そちらを見てみるというのも良いかもしれません。また、開発チームとしては遊び方を広げるために、3～5人より少ない人数で遊ぶための環境がときどき話題になっているようです。 **キャラズ0+1**



P N. 土司空

『千客万来！ 究極ふかふか肉まん』を PL としてはじめて遊びました！クライマックスは戦闘を選択し、その上で RP があまりにも盛り上がってしまったので分割でまた後日にミッションもやろうということになりました。ミッションも面白いと聞いているのでまた同じメンバーでわいわいしながら遊べると思うと楽しみで仕方ありません！公式でこういった選択肢や選択式のミッションがあると、時間やメンバーに合わせて遊べるのでとてもよいと思います！『桜迷宮』と吸血の姫』も分岐のあるシナリオと聞いているのでぜひぜひこっちも遊んでみたいと思います！

『千客万来！ 究極ふかふか肉まん』のプレイ報告、ありがとうございます。このシナリオは評判がいいようで、リリース以来ほぼ毎月のように、感想やプレイ報告を頂いております。どれも楽しく遊んでくださっていて、開発チームの面々も喜んでますよ。

こういったクライマックス選択式のシナリオをリリースしたのには、「様々な嗜好のプレイグループに対応する」という目的があるのですが、狙い通りにボールが届いたようですね。「いっそ両方！」という豪華な遊び方をさせていただくのも、もちろん OK です。

ちょっと裏話をいたしますと、このシナリオ、戦闘ルートとミッションルートは別々のディベロッパーがデザインしています。ひとりで全部やろうとすると大変ですからね。イベントをパーツごとに切り分けて、組み合わせてシナリオが作れるようにする、という

『LH Z』のディベロップ基本理念がここにも流れているのです。みなさまも、素敵な戦闘やミッションを見つけたならぜひ活用してみてくださいね。また複数人のチームでシナリオを作るなんて言うのも手もよい軽ケインになるとのことですよ。 **キャラズ0+1**



P N. 睡渦

『開拓生活と冒険者』&『天秤祭の勇者たち』複合キャンペーンをやらせてもらっています！ 元々『開拓生活と冒険者』が好きで回す機会を伺ってましたが、今回PL様方との波長があい、『開拓生活と冒険者』の途中で子どもたちと一緒に『天秤祭の勇者たち』ミッションをやるとい、イレギュラーな卓進行をやっています！ 元々子どもたちの出会いだけで1卓やったりと工夫していましたが、今回の試みが上手くハマれば更に子どもたちとの思い出を深められるなど奮闘中です！ この投稿現在『開拓生活と冒険者』で『天秤祭の勇者たち』までの部分を終わり、一時中断→天秤祭シナリオを始めました、PLの皆さんも普段はやらない子どもたちとの天秤祭を楽しんでくれているようでGMとしてもニヤニヤとしています(*´ω`*)

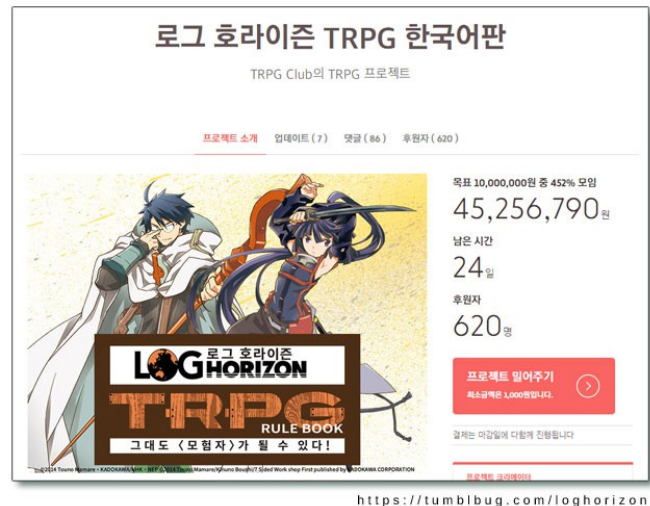
『開拓生活と冒険者』&『天秤祭の勇者たち』のプレイ報告ありがとうございます。『開拓生活と冒険者』の途中にミッションを追加する形で遊んでいるということですが、リリースしたシナリオをプレイグループごとにアレンジするのは自分たちの冒険を彩る上で素晴らしいディベロッパです。皆様もそれぞれに手を加えて楽しんでくださいね。←キャラS+1



P N. 邪神官な再購入

こんにちは！ 先日約3ヶ月かけて行った全3話構成のキャンペーンが終わりを迎えました！ 初期作成のキャラ推奨だったので、どうせならいままで自分のやったことのない職業をやってみようと思いドルイドで参加させていただいたのですが、いつも暗殺者や妖術師などで火力重視の編成を組む私にはとても新鮮な体験になりました！ 今度別の卓で出撃させるのが楽しみです！

キャンペーンお疲れ様でした！ 初めて森呪遣いをプレイされていかがでしたか？ 再生による安定した回復と強烈な攻撃とを備えたパワフルな回復職をお楽しみいただけたでしょうか。L H Zは各職業がそれぞれ異なるプレイ感覚を得られるように設計されています。異なるアーキはもちろん、同じアーキの中でも異なる動きを楽しむことができますので、様々な職業を楽しんでくださいね！ ←キャラS+1



今回は特別なニュースがあります。ご存じの方もいらっしゃるでしょうが、韓国で『ログ・ホライズンTRPG』の翻訳計画が決定、進行しております。すでに翻訳作業はおおよそ終了し、発売を控えている状況と聞き及んでいます。お祝いですね！

企画を遂行して下さっているTRPG CLUBさまはルールブックの翻訳出版のみならず、韓国国内で『セルゲシア・ガゼット』に相当するサポートサービスを企画し、追加の予算を得るためにクラウドファンディングを実施しました。目標予算額のすべてを開始後2時間程度で達成し、2015/11/15現在約470%を得ています。その結果、このガゼットも翻訳される予定であるそうです。ぱちぱちぱち！ 無料でどんどんWebサプリを出す開発チームが悪いんです本当。

韓国版『ログ・ホライズンTRPG』ではプレイできる地域サーバーとして韓国が増やされ、その地域のさまざまな情報をファンと一緒にリリースしていくそうです。地域や国家、NPC、イベント、エネミーなどが含まれるでしょう。これは、皆さんを含めた『ログ・ホライズンTRPG』ディベロッパーコミュニティに、新しいメンバーが加わったことを意味します。

七面体工房では韓国以外でも、台湾、英語圏、フランス語圏などで『ログ・ホライズンTRPG』のファン活動を確認しています。さまざまな地域のみなさんが、『ログ・ホライズンTRPG』の世界を豊かに開墾してくれるのはとても嬉しいことです。

工房もエリッサもこの企画を応援していますよ！



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、今回もいろんなおたよりを紹介させていただきます。



P N. カイト

《大見得》について質問です。このスキルは対象が「広範囲1（選択）」となっていますが味方PCを対象にすることは出来ますか？

はい可能です。《大見得》（『L H Z B 1』P 1 0 4）は、対象の選択に関して敵、味方に基づいて指定するような制限はありません。「広範囲1（選択）」の中にいるキャラクターであれば、味方のキャラクターでもその特技の対象として移動させることができます。



P N. アテネ

《テーブルターニング》についての質問です。エネミーが範囲攻撃をした時に自分が防御判定で《テーブルターニング》を使った場合、攻撃側（エネミー）のダイス目は範囲内のほかの人の防御判定にも適用されますか？

適用されません。《テーブルターニング》の効果文章は表現が十分ではなかったと思われますので『Book2（仮）』においては効果文章がより明確に変更されます。



P N. 新鮮なゾンビ

〈使徒の帽子〉についての質問です。
[惑乱]を受けているときに《装備の変更》で〈使徒の帽子〉を装備した場合[惑乱]は解除されますか？

いいえ解除されません。〈使徒の帽子〉の効果文章は表現が誤解を招くものであり「あなたは[惑乱]を受けない」に変更されます。



P N. JASON@見学

《キャストオンビート》についての質問です。この特技効果より《パルスブリッド》をそのメジャーアクションで2回使用できますか？

はい可能です。通常、同一のプロセスで同名行動の複数回使用禁止のルール（P 2 7）により《キャストオンビート》の効果でも同名の特技を複数回使用することはできません。しかし《パルスブリッド》（P 1 8 3）は効果に「同じメインプロセスで複数回使用できる」とあるため複数回使用できます。



P N. 雪乃丞

《フォースステップ》についての質問です。この特技効果を、[硬直]のBSを受けている対象は受けることは出来ますか？

はい受益可能です。硬直状態（『L H Z B 1』P 5 2 7）は、「硬直を受けているキャラクターは、[移動] タグを持つ行動を行うことができない」BSです。よって硬直状態では《ダッシュ》《ラン》のように[移動] タグのついた行動はできませんが、《フォースステップ》の効果による[即時移動]は問題なく適用されます。



P N. kaha

〈冒険者〉の容姿変更について質問です。冒険者は髪型を簡単には変えられないのでしょうか？ 伸びたり切ったり編んだりはできるのでしょうか？ また〈外観再決定ポーション〉で声を変化させる事は出来ますか？

こちらは原作にも通じる世界観設定ですね。冒険者の髪型は体型の一種として認識されているようで、髪の毛が伸びると言うことはありません。ショートヘアに切った場合でもHP回復で（つまりTRPGではシーン変更で）伸びて元の長さになります。ロングヘアを編むことは出来ますが、時間でほどけてしまいます。また〈外観再決定ポーション〉は直接声を変更はしませんが、発声器官の形状変更に従い、結果として声の変質が行われます。



〈紫苑宮の鵲〉 ショングウノヌエ

ランク：8 タグ：[レイド] [幻獣] [暗視] 識別難易度：5

【STR】5 【DEX】4 【POW】3 【INT】3

【回避】5+2D 【抵抗】5+2D

【物理防御力】20 【魔法防御力】12

【最大HP】1600 【ヘイト倍率】×7

【行動力】6 【移動力】2 【因果力】4

▼特技

《正体不明の獣》__常時__このエネミーは常に「飛行」状態となり、「弱点（弓、邪毒）：20」を持つ。この「弱点」が起動した場合、ラウンド終了時まで《夜鳥のいななき》を使用できなくなる。このエネミーは登場時シーンにプロップ【雷雨落雷】を設置するが、クリンナップ時の対象決定ダイスロールには参加しない。

《闇に溶け込む》__判定直前__ラウンド1回__このエネミーが「防御判定」をするときに使用する。即座にBS2つを解除し、+1Dを得て判定を行なう。判定に成功した場合、即座に「隠密」状態になる。

《レイドボスの多段階行動》__ラウンド2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」となる。この特技を使うのがラウンド1回目なら【行動力】が3となる。2回目なら【行動力】が0となる。【行動力】の変更はラウンド終了時まで持続する。

《夜鳥のいななき》__[特殊攻撃] [精神]__メインプロセス__対決（9+2D／抵抗）__広範囲20（選択）__至近__対象に「弱点（電撃）：20」と10点の直接ダメージを与える。この「弱点」はBSとして扱う。「達成値19」「弱点」の強度は20ではなく40になる。

《雷の吐息》__[魔法攻撃] [電撃]__メインプロセス__対決（9+2D／抵抗）__直線5（選択）__至近__対象に「40+4D」の魔法ダメージを与える。対象が強度20以上の「軽減（電撃）」を持たない場合[部隊] タグを持つEXパワー1つ（プレイヤーが選択）を失い、以後使用できなくなる。[判定失敗] 対象すべてに「追撃：10」を2つ与える。

《荒れ狂う爪の攻撃》__[白兵攻撃]__メジャー__対決（9+2D／抵抗）__単体__至近__対象に「30+4D」の物理ダメージと「放心」を与える。[マイナー] ダメージ+10。[因果力1] ダメージ+10。

《狂乱する雷獣》__EXパワー__セットアップ__このエネミーの【HP】が500以下の場合、もしくは戦闘開始5ラウンド目以降使用できる。このエネミーは3Sqまで「即時移動」してもよい。さらに移動終了後に《荒れ狂う爪の攻撃》をダメージに+10の修正を得て実行してもよい。

▼ドロップ品

1～2：不可思議な獣皮 [換金]（220G）×4

3～5：奇獣血 [魔触媒9]（90G）×4

6：妖夢の残滓 [コア素材]（140G）& 七色染粉 [コア素材]（30G）×3

7：掬われぬ魂 [コア素材]（140G）& 異形の喉笛 [換金]（320G）

8：妖夢の残滓 [コア素材]（140G）& 掬われぬ魂 [コア素材]（140G）

9：シルバーシューティングスター [非売品]

10～：黒霞の小太刀 [非売品]

▼解説

伝説の中から現れるきわめて凶悪な体長6メートルほどの幻獣。猿の顔と虎の獅子、蛇の尾をもち、雷を操る。中堅レベルのレイドゾーンに現れ、その戦闘能力は非常に高いが、一方で特徴もはっきりしているために対策を立てることも可能である。

コッペリアはコッペリアと言います。今回はレイドモンスターをお届けですが、2ヶ月目にして扱いがひどくこのペースでは解説がすこしも出来ません。もっとSSDを！

『ログ・ホライズン』書籍シリーズ 1巻～10巻および外伝発売中!



ログ・ホライズン10 ノウアスフィアの開墾
橙乃ままれ (著) / ハラカズヒロ (イラスト)

シロエと仲間たちの大規模戦闘!!



ログ・ホライズン 外伝 櫛八玉、がんばる!
山本ヤマネ (著) / 平沢下戸 (イラスト)

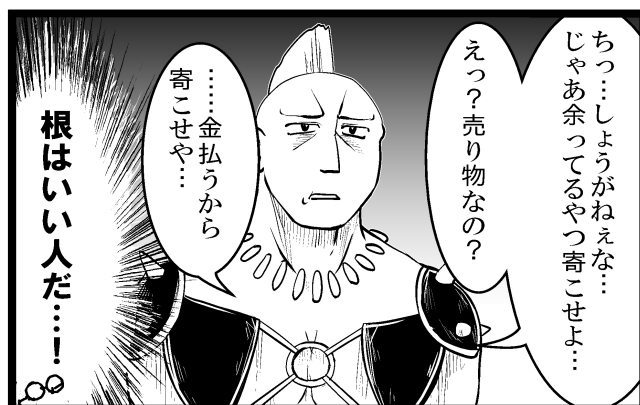
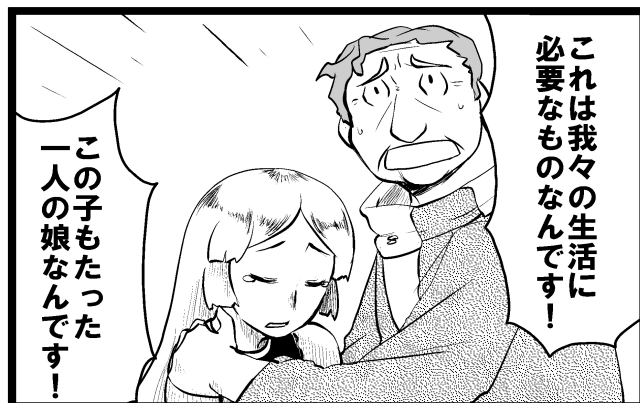
ヒーローイン 櫛八玉登場!!

セルゲシア・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……つ。

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

アカツキとススキノ

画:うみわたり



Celdesia Gazette
**セルデシア
ガゼット**
Vol13 2015.12

編集後記

『セルデシア・ガゼット』Vol.13、いかがでしたか？
今回は皆さまから募集したボックスシナリオ集、エッ
ゾの開拓者たちをお送りいたしました。幅広いC Rに
対応した数々のボックスシナリオを元に、自分たちの
冒険を作り上げていってくださいね。

次号の特集はセッションに役立つ小物の特集とのこ
とです。開発チームが豪華なおまけなるものを準備中
とのこと。お楽しみに！

スタッフ

表紙イラスト：B.tarou

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：瑞川めえ、7 Sided Work Shop

ライティング：さわめ、大きな愚、老朽区、SHOW、
睦月玄弥、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