

LOG HORIZON ログ・ホライズン

T·R·P·G

# セルデュニアガゼット

Celdesia Gazette

Vol.14  
2016. Jan

アドベンチャーアクセサリ

12人の勇者とモシスター！

# Celdesia Gazette

# セルデシア ガゼット

VOL.14 2016.01



迫るモンスターの群れ、荒れ狂う炎のブレス！ 激しい戦いにも、我らが〈冒険者〉はひるまない！ パーティー全員の力を合わせて、さあ、勝負だレッドドラゴン！！

表紙: 神無宇宙

アドベンチャーアクセサリ

## 12人の勇者とモンスター！

冒険の舞台を彩る  
便利アクセサリ！

INDEX

0 1	INDEX
0 2	特集「アドベンチャーアクセサリ 12人の勇者とモンスター！」
0 7	ヤマト風土記 第十四回「スルガミ地方」
1 0	列島生物図鑑 第十四回「飛竜」
1 5	できるかなシックスティシックス Vol. 1 4
1 8	エリッサのティータイム
1 9	ログホラ相談窓口
2 0	コッペリアのスニークミッション
2 2	Editor's Room



アドベンチャーアクセサリ

# 2人の勇者とモンスターI

## はじめに

幻想の大地〈セルデシア〉に生きる〈冒険者〉、そしてゲームマスターの皆さん、『LHZ』でのセッションを楽しんでくれているだろうか？

オンラインでのセッションではマップ上にPCを表すためのポーン（コマ）を置いて遊ぶのが一般的だが、皆さんはこれまでのセッションでどのようなコマを使っていただろうか？ チェスのコマやボードゲーム用のコマ、またはおはじきや別のゲーム用の小型のフィギュアを使用することもあるだろう。

今回の特集「アドベンチャーアクセサリ 12人の勇者とモンスターI」はセッションの強い味方として、『LHZ』のセッションに使用するためのキャラクターペーパーフィギュアシートを作成した。

おなじみのサンプルキャラクターである〈冒険者〉12名に加え、ゴブリン、コボルド、ラットマンなどのポピュラーなものからドラゴンやゴーレムといった大型モンスターまで、フルカラーのイラストによる美麗なペーパーフィギュアをあなたの手で作ることができるのだ！

イラストを担当してくれたのは、この『セルデシア・ガゼット』でも毎号ステキなイラストカットを描いてくれている神無宇宙先生。なんと、エネミーのイラストはすべてこの企画のために描き下ろしてもらった新作である！

しかも今回はペーパーフィギュアだけでなく、オンラインのセッションツールで使用するためのキャラクターアイコン画像も用意した。オンラインだけでなく、オンラインでもこのステキなイラストのコマが使用できるのだ。

これらを活用して、あなたのセッションをさらに一味違うものにしてみよう！

Mission

## ペーパーフィギュアを使おう

では早速ペーパーフィギュアを印刷してみよう。ペーパーフィギュアのデータはpdfファイル形式で作られている。

まずはこれを印刷する必要があるのだが、コンビニエンスストアなどのマルチプリント機を利用できるならばUSBメモリーでデータを持ち込み印刷するか、ネット上からデータを登録し、店頭で印刷できるネットプリントサービス（<https://www.printing.ne.jp/>）などを利用するのが手軽でよいだろう。（ネットプリントの利用法は次のページで解説する）

ファイルはA4サイズで印刷することを想定しているが、少し小さめのペーパーフィギュアにしたい場合はB5サイズで印刷するとちょうどよいだろう。

印刷したものを線に沿って切り取り、のりしろを貼り合わせればできあがりだ！



カラフルなフィギュアで豊かなセッションを楽しもう！

セルデシアガゼット

## ネットプリントで出力してみよう

Mission

コンビニエンスストア『セブンイレブン』に設置されているマルチコピー機は、ネット上からのデータのプリントにも対応している。今回のアドベンチャーアクセサリも、このネットプリント機能で出力可能だ。

まずは『富士ゼロックス株式会社』の提供するネットワークプリントサービス『ネットプリント』

<https://www.printing.ne.jp/> にアクセスし、ユーザー登録をしよう。ユーザー登録は無料で行なうことができる。

ユーザー登録のやりかた、およびネットプリントサービスの利用法については、サイトの「ご利用方法」に図解とともに詳しく説明されている。初めて利用する人はまずここをよく読んでおこう。

### 1. ログインする

トップページから「ログインする」のボタンをクリックし、先ほど登録したユーザーIDとパスワードを入力してログインしよう。

### 2. ファイルを登録する

ログインできたら、まずは印刷するファイルを登録しよう。「普通紙にプリント」のボタンを押し、ファイル登録画面に進む。

プリントしたいファイルを中心の白い場所にドラッグ＆ドロップすれば、ファイル登録ができる。そのあとは、プリントサイズやカラー mode（必要ならばパスワードなども）を設定し、最後に「登録する」ボタンをクリックする。これでファイルの登録は完了だ。

### 3. 予約番号をメモする

ファイルを登録すると、ホーム画面に登録したファイルと、プリントの「予約番号」が表示される。セブンイレブン店頭で印刷する際にはこの予約番号が必要になるので、忘れずにメモしておこう。

### 4. 店頭でプリントする

セブンイレブンのマルチコピー機はタッチパネル操作になっている。ここで「プリント」→「ネットプリント」のボタンにタッチし、先ほどメモした「予約番号」を打ち込もう。

登録したファイルの印刷プレビューが表示される。間違いがなければ、あとは画面の指示に従ってシートをプリントしよう。（A4のカラー印刷ならば1枚60円になる）



これでプリントは完了だ。あとは切り取り、組み立てるだけでキャラクターポーンのできあがり！

### ネットプリントを活用しよう

今回紹介したように、ネット上からファイルを登録し、コンビニエンスストアでプリントが行なえるこのサービスは大変便利なものだ。

たとえばセッションに用いるシート類や資料をあらかじめネット上から登録しておけば、セッション会場の近くで出力することで持ち運びの手間を軽減することができる。

また、予約番号を知っているれば誰でも印刷が可能なので、シナリオハンドアウトのように、複数人に配布したい資料ならば参加者にプリントの予約番号を伝え、各自がプリントすることで事前配布を済ませることもできるのだ。

このように便利なサービスだが、ネットプリントで使用できるファイルには容量の制限がある。PDFファイルならば2MB、JPEGなどの画像ファイルならば4MBがその上限となっている。ファイル登録を行なう際には、ファイルサイズにも注意しよう。

## オンラインセッションで魅せよう



今回はペーパーフィギュアに加えて、オンラインセッションツールで使用できるアイコン画像も用意されている。PCやモンスターの画像を差し替えればセッションがより楽しくなるだろう！

### どんどんとふで使ってみよう

セッションでの画像の登録方法について、『LHZ』のオンラインセッションでもよく利用されているツール、『どんどんとふ』を例に挙げて説明する。

セッションを行なう「セッションルーム」への入室方法や、その他機能についてはWebに詳細な解説ページがあるので、こちらを参照してほしい。

<http://www.dodontof.com/DodontoF/README.html>

ここではセッション要のアイコン画像の登録に絞って解説を行なってゆく。

### アイコン画像登録の流れ

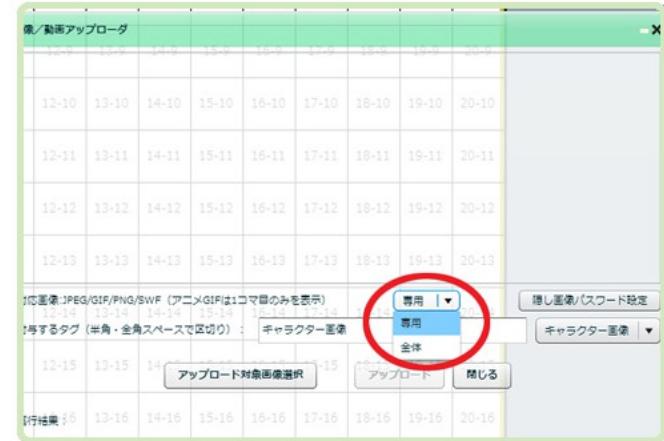
では早速アイコン画像の登録を行なってみよう。  
「アイコン画像をサーバーにアップロードする」→  
「アップロードしたアイコンをコマとして登録する」  
→「実際にマップ上に配置する」というのが大まかな流れになる。

#### 1. ファイルアップローダーを開く



セッションルームにログインしたら、ウインドウ上部のツールバーから、「画像」→「ファイルアップローダー」を選ぼう。

#### 2. 画像の使用範囲、パスワードを設定する



アップローダーのウインドウが開いたら、画像の使用できる範囲を設定しよう。このセッションルームでのみ使える画像にしたいときは「専用」を、他のセッションルームでも共用にしたい場合は「全体」を選ぼう。デフォルトでは「専用」となっている。



画像を使用できる人を限定したいときは「隠し画像パスワード」を設定しよう（パスワードは忘れないように！）

### 3. 画像にタグを設定する



あとで区別がつけやすいように、PC用ならキャラクター画像、エネミーならモンスターなどのタグを設定しておくと便利だ。ここでは【キャラクター画像】のタグを設定しておく。

### 4. 画像を選んでアップロードする



「アップロード対象画像選択」ボタンを押して、アップロードしたい画像を選ぼう。今回は森呪遣いちゃんを選択！

画像を選択したら、隣のアップロードボタンをクリック。これで選んだ画像をコマとして呼び出す準備は完了だ。

### 5. キャラクターを追加する



画像のアップロードが完了したら、次は実際にマップ上にコマの画像を呼び出してみよう。まずは上部ツールバーから、「コマ」→「キャラクター追加」を選択。



キャラクター追加のウインドウが現れる。先ほど設定した【キャラクター画像】のタグを選ぶと、アップロードした画像が表示されるので、コマにしたい画像をクリックして選ぼう。

このとき、コマに表示される名前も入力しておこう。



このように使いたいコマの画像が左側に大きく表示されたら「追加」ボタンをクリックしよう。

## 6. キャラクターを配置する



コマの画像を追加すると、「キャラクター置き場」にアイコンが表示されるので、これをマップにドラッグアンドドロップすれば……。



じゃーん！ キャラクターコマのできあがり！  
エネミーなど複数登場するコマを作りたいときは、「キャラクター置き場」の「複数作成」にチェックを入れよう。連続して複数のコマを配置できる上、それぞれに通し番号がついてくるので識別もカンタンだ。

これで「どどんとふ」におけるキャラクターコマ画像の登録は完了だ。これらを活用し、あなたのセッションをより豊かなものにしていってほしい。

## おわりに

アドベンチャーアクセサリ第1弾はいかがだっただろうか？

ぜひあなたのセッションでも使用してみて、そしてその感想を『ログ・ホライズン T R P G 冒険窓口』まで送ってみてほしい。寄せられた感想が【因果力】となり、第2弾へ続く力になる（かもしれない）のだから。

それでは、よいセッションを！

## スタッフリスト

**キャラクターポーン&アイコン画像：**神無宇宙

(web : <http://zrgt.net/>)

**グラフィックデザイン&レイアウト：**瑞川めえ、

7 Sided Work Shop

**図版作成：**瑞川めえ、7 Sided Work Shop

**ディベロップメント：**7 Sided Work Shop

# ヤマト風土記

Culture, geography and folklore in YAMATO.

## 第十四回 「スルガミ地方」

### ◆ 〈スルガミ地方〉の地勢

〈スルガミ地方〉は、ヤマトの東西をつなぐ交易の大動脈である。

政治的、歴史的には様々な摩擦や軋轢のある〈自由都市同盟イースタル〉と〈神聖皇国ウェストランデ〉ではあるが、人や物の交流は止めることができない。

全ての往来を遮ることは不可能であり、それよりは行き来する人々を相手にした商売や税による収益の方が利が大きいと考えるものが多いのだ。

スルガミ南部の海岸沿いには街道が走り、集落や宿場町が点在している。こういった人里を経由して、多くの商人がヤマトの二大勢力を行き来するのである。アキバを離れて西へ向かう場合、この地域を通ることは必須といつてもよい要衝なのだ。

海岸沿いではなく内陸の北側を直進するルートもないではないが、〈レッドストーン山地〉や〈霊峰フジ〉、〈ストレイソウルの大樹界〉といった難所を抜けることとなるため、滅多に使われることはない。

スルガミ南部の街道の中でも、ボクストルとサフィールの間は難所として知られている。モンスターの危険こそ少ないものの、狭い道、悪い足場、急な上り下りといった天然の要害が旅人を苦しめるのである。特に荷を多く運ぶ商隊は馬車が耐えきれず、立ち往生をすることも多い。

〈スルガミ地方〉は、北部の山地の豊富な鉱脈に惹かれ、ドワーフが集まることでも知られている。彼らが作り出す機械仕掛けの細工は、他地方で高値で取引されるため、商人垂涎の品だ。これらは善の八種族にとって恐怖の象徴であるアルヴの遺産〈時計仕掛け（クロックワーク）〉と区別して〈機械仕掛け（クロックアート）〉と呼ばれている。

### ◆ 〈スルガミ地方〉の気候

〈スルガミ地方〉はヤマト本島の中でも特段に快適な風土とされている地域である。ヤマトの大半と同じく四季の変化はあるが、アキバと比べるとほとんど雪が降ることもない冬は過ごしやすく、夏はキヨウほどの酷暑に見舞われることもない。特に海沿いは寒暖の差も小さく風光明美であることから、アキバの〈冒険者〉が観光に訪れることが多い。

サフィール周辺こそ険しい山が続くが、山地を越えて西に出れば海沿いには平坦な地が広がっている。温暖で日照もよく、風通しの良いこの地は農業に向いた環境だ。もっとも、この世界では輸送にかかるコストが大きく、便もよくないために地産地消がメインである。現在は街道に沿って続いている宿場町や都市での消費を前提とした畑が広がる程度だ。〈冒険者〉の中には空輸や船による輸送経路の開発、冷凍および冷蔵保存による品質の保全といった技術を広めた場合の可能性に目をつけ、より大規模に作物を育てる環境を整備しようという動きもあるようだ。

スルガミ特産の農産物としてかつて知られていたのが、各種の食用花である。〈エルダー・テイル〉がゲームだった頃、食用花は一時的に魔力や魅力のステータスを上昇させる料理に必要な食材アイテムとして重宝されていた。しかし、〈大災害〉以降はステータスへの補正以上に、味が食材需要の大きなウェイトを占めるようになったため、食用花の人気を別の野菜が上回りつつある。従来の食用花の代わりにキャベツやブロッコリーといった作物が売れるようになり、一部の〈大地人〉農家は頭を悩ませているようだ

## ◆ 〈スルガミ地方〉について

東西交易の大動脈である〈スルガミ地方〉は、ヤマトが東西に分かたれた今でも平穏さを保っている。東西の思惑よりも、交易による利益が優先された結果とも言えるだろう。比較的整備された街道付近はモンスターも少なく、人々もなんとか暮らしていける。

元の世界であれば風光明媚で過ごしやすいリゾート地となるような一帯だが、〈大地人〉の貴族にはバカンスといった文化はなかった。このため、従来は宿場町とドワーフの職人街の連なる土地だったのだ。しかし、〈大災害〉後は、〈冒険者〉文化の流入によりこの状況が変わりつつある。

昨今この地で加熱しているのは、農作物や山の幸、海の幸を活かしての、アキバからの客を狙った商売だ。〈冒険者〉のグルメ、娯楽などの情報を商人から聴きつけた者が、商機を見出したのである。一部の都市は牧歌的な宿場町から、観光地へと姿を変えつつあるという。都会の喧噪やしがらみを嫌い、この地で長期の休暇と洒落こむ〈冒険者〉もいるようだ。

## ◆ 〈スルガミ地方〉のモンスター

〈スルガミ地方〉のエネミー分布はウェストランデに近く、〈人食い鬼〉が各地で出没する。とはいえ、彼らは内陸部での活動が中心だ。また東西の交易ルートを守るため街道の安全にはかなりの労力が払われていることから、海沿いの街道をいく商人や宿場町がその被害を受けることは少ない。

〈人食い鬼〉と衝突する可能性があるのは、山地で希少な鉱物を探す必要のあるドワーフの鉱夫や職人たちぐらいだろう。特にスルガミ北西部の山間部は、〈人食い鬼〉の上位種といえる鬼王の領域であるとされ、仮に短い道のりであっても通行は危険を伴うとされている。山の奥深くを目指すドワーフからの護衛依頼は、この地方の〈冒険者〉へのクエストとして一般的なものだ。

一方で街道沿いは自然系のエネミーが多く出現する。しかし、いずれも低レベルで穏やかな気性なものが多く、脅威度は低い。



## ◆〈スルガミ地方〉の旅と交易

〈スルガミ地方〉は、交易の中継路として非常に重要な役割を負った地域である。イースタルとウェストランデという二つの巨大な勢力を繋いでいるだけでなく、中央部にあたる〈シナノ地方〉へ向かう場合の中継地点としての価値も高い。〈スルガミ地方〉に関わる貴族や〈冒険者〉は少なからずこのルートの価値を認識しており、その流通から得られる便益を最大とすることに多くの資源を投入している。さまざまな脅威に満ちたヤマトにおいては、〈大地人〉の一領主が街道を完全に掌握し、往来を管理することが極めて困難であるという点もこの傾向を後押ししている。ある種の放任と見ることもできるだろう。

もちろん積極的に交易のシステムを後押ししている人たちも存在する。ヨコハマの商人であるサルバドル家と、サフィールの豪農であるカニエラ家は〈スルガミ地方〉を交易に対するいくつかのサービスを提供することで大きな利益を上げている。その中でも特に大規模に展開されているのが貸し馬事業だ。交易商人は基本的に自前のキャラバンで馬車や荷車を所有している。しかし、難所での予期せぬ破損や急な荷の増加などにより新たな機材の調達が必要となることもある。それに目をつけた両家は、それぞれに東西の貴族へのコネクションを通じて資金を調達して事業を展開した。彼らは交易の増加とそれに伴う事業の拡大により街道沿いの宿場町において大きな利益を得ているという。

この2家は〈大災害〉以降も順調に事業を大きくしてきたのだが、最近は互いの商売がバッティングし、シェア争いの様相を見せる事も増えてきている。出資している東西の貴族の意向も絡んでいるのか、少々隙ぞい方法で競い合うこともあるようだ。

〈スルガミ地方〉を行く行商人たちは〈冒険者〉を護衛として雇う事が多い。特に〈大災害〉以降は、ある程度の保険をかける意味で需要が大きくなってきていている。なんといっても〈冒険者〉の戦闘力は絶大であるし、彼らの口から聞ける言葉は様々な商売の元になりえるものだとささやかれているからである。遠隔地への移動を含むため、護衛の仕事を請け負う〈冒険者〉は必ずしも多いわけではないが、風光明媚な〈スルガミ地方〉へのちょっとした旅の一環として護衛を引き受けている者もいるという。

## ◆ミハルの火焔島

〈ミハルの火焔島〉は、スルガミ南東部、魔物の生息域を避けて半日ほどの航海で辿りつくことのできる島である。

海からは、まるで水平線から山が生えているかのように見える。それもそのはず、この島は海底深くからそびえたつ火山の頂点部分が水面から覗いた一部分なのだ。

伝説によれば、太古、鉄と火の精霊が武具を鍛えるためにこの活火山を炉としたという。この伝承を反映してか、この島は良質で希少な鉱物に溢れている。この地で採掘されるアダマンタイト、火緋色鋼といった素材は、強力な武器防具を製作、あるいは維持するために必要な、高レベル〈冒険者〉垂涎の品だ。〈鍛冶屋〉や〈刀匠〉といった製作系サブ職業の持ち主にとっては、まさに宝の山だと言える。

こうした豊富な資源がありながら、この島には採掘のための拠点や人里といったものがほとんどない。それは、〈ミハルの火焔島〉の名のとおり、この地が火の精に満ちた活火山だからである。不定期で発生する噴火は噴煙と火碎流を発生させ、状況によっては〈冒険者〉をも容易く死に至らしめる。また、その苛烈な環境をものともしない、〈火蜥蜴〉や〈不死鳥〉、

〈禍碎龍〉といった火属性のエネミーが闊歩し、侵入者を迎えうつ。また、希少な鉱脈は、採掘できる場所も洞窟の奥や谷底などの危険地帯であることがほとんどだ。この島に眠る宝を求めるならば、これらの試練を潜り抜けなければならない。だが、熟練の〈冒険者〉であってもそれは決して容易ではない。入念に準備を重ね、その上でさらにいくばくかの幸運に恵まれて初めて、ミハルの鉱脈へと手を伸ばすことができるのだ。

また、〈召喚術師〉にとっては、火の精霊との契約を結ぶ上で、この地は重要な意味を持っている。高位の精霊と従者契約を結ぶには様々なクエストをクリアする必要があるが、この島にはそれに必要なアイテムや討伐すべきエネミーが一か所に固まっているのである。このため、危険を覚悟で新たな力を手にすべく島に足を踏み入れる術者は後を絶たない。

ハイリスクハイリターンの燃え盛る宝の山、それが〈ミハルの火焔島〉なのだ。

# 列島生物図鑑

ワイヴァーン

## 第十四回 飛竜

天空に舞う最速の王者



## ◆概要

〈飛竜〉は竜族の中でも飛行に特化した亜竜である。四肢と一対の翼を備え、魔法の息（ブレス）を吐く〈真竜〉（ドラゴン）に対して、その特徴を持たない竜は亜竜と呼ばれ下位であるとみなされている。〈飛竜〉や以前紹介した〈海竜〉（シードラゴン）の他に〈多頭竜〉（ヒュドラ）や〈妖精竜〉（フェアリードラゴン）など多くの亜竜が存在する。

〈飛竜〉の身体は細かい鱗と棘に覆われた紡錘形の胴体、一対の皮膜を持つ翼、ものを掴むのに適した形の後脚、自在に動く細い首の先にある頭、長くよくしなる尾といった部位で構成されており、前脚は存在しないのが特徴だ。

翼を大きく広げて首をまっすぐに伸ばし空を飛ぶ彼らは竜族の中でも特に高い飛行能力をもっている。その速度は〈鷲獅子〉（グリフォン）を凌駕し〈巨大鷲〉（ロック鳥）にも匹敵する。長くしなる尾を巧みに使い空中での姿勢制御や方向転換も自在にこなす彼らの姿は空の幻獣王という名にふさわしいだろう。

〈飛竜〉には幾つかの亜種が存在しており、その中でも〈鋼尾飛竜〉（ワイヴァーン）と〈白閃飛竜〉（リントヴルム）が有名だ。

〈飛竜〉といえば〈鋼尾飛竜〉と思う人も多いだろう。彼らはヤマトで最も数多く広域に棲息している〈飛竜〉だ。翼長は5~7メートルで頭は小さく背面は金属質の甲殻に覆われており、鋭い棘の生えた筋肉質の強靭な尾が特徴的だ。

〈白閃飛竜〉は海上で見かけることが多い小型の〈飛竜〉だ。翼長は2~5メートルで、長い嘴をもつワニに似た頭と先端が矢じり型になった細い尾をもつ

ている。火炎や電撃の息を吐くことができ、雷雲の近くを飛ぶことが多いことから〈大地人〉には稻妻の化身と言われている。

彼ら〈飛竜〉の知能はカラス程度という竜族としては低い基準に収まっているが、だからといって侮ることはできない。高度な三次元戦闘をこなすため彼らは社会性を獲得している。ただでさえ強力な竜族が群れを成して襲い掛かってくるのだ。縄張り意識の強い彼らの生息域に迂闊に踏み込むのは自殺行為と言えるだろう。

## ◆生活形態

多くの〈飛竜〉は夜間に睡眠をとり、早朝に目覚まして夕方まで狩りを行なう。彼らは〈鷲獅子〉のような鳥類を由来とする幻獣と違い、日が暮れると何も見えないとほどの鳥目ではない。しかし彼らの狩りは発達した視力に頼る部分が多いため、夜間の狩りは成功率が極端に落ちるのだ。

彼らは一夫一婦制で繁殖期になると高山の急斜面や崖の中腹といった徒歩での侵入が困難な場所に協力して巣を作る。好条件の場所には数十もの〈飛竜〉の巣が並び、さながら団地のような様相を呈することも珍しくはない。近所に巣を作った雌同士でコミュニティを形成し、子育てや縄張りの防衛を協力して行なう。〈飛竜〉は卵生であり、一度に平均三個の卵が産み落とされる。その卵殻は非常に硬く、子供だけの力では割れないため、孵化のタイミングにあわせて母親が同時に外から嘴で突いてやる。

雄は巣に残った雌や子供のためにせっせと餌を運ぶのだが、雌とは違い狩りは単独で行なわれる。雄同士

が狩りを行なう場所はそれぞれ異なっており、そのため〈飛竜〉の群生地に近い場所でも、獲物が捕り尽くされることは無いという。

山岳に生息する〈鋼尾飛竜〉は鳥を始めとする飛行生物を追い回し、尻尾で手痛い一撃を与えて弱らせてから捕獲する。〈白閃飛竜〉の狩りは海上を飛行しながら海面に映る魚影を見つけ、一気に嘴で捕まえるやり方だ。どちらの種も大きな牙を持たないため、大型の獣などを獲物にするのはあまり得意ではない。

捕まえた獲物は生きたまま巣に持ち帰る。雌と子供が食べても余った場合は、ご近所さんにも御裾分けを行なう。互いに助け合うことで、子供が無事に成長する可能性が高くなるという事を〈飛竜〉たちはよく知っているのだ。

## ◆分布と生息域

頂点捕食者である〈飛竜〉の分布は営巣地の条件を満たせる山岳地帯や海岸線を中心に弧状列島ヤマトの全域に広がっている。

ヤマトには大小様々な山脈が走っている、その中には千五百メートル級の山も珍しくない。ティアストーン、ボクスルト、エイスオといった山岳地帯に〈鋼尾飛竜〉は分布している。

一方で北に広がるヤマト海は波が荒く、そこに面した海岸は浸食された断崖絶壁になっている場所が多い。カガ地方などの入り組んだ地形を中心に分布しているのが〈白閃飛竜〉だ。

彼らは普段、自身のテリトリーから離れて積極的に〈大地人〉を襲うことは少ない。人類は彼らの獲物にするには大きく、さらに徒党を組み武装をして抵抗をしてくる。そして捕まえたとしても危険の大きさに比べて食べられる場所が少ないので。これでは割に合わないということを飛竜たちは知っているのである。そのため〈冒険者〉を護衛に雇うだけでも襲撃される危険性は大きく下がる。

護衛依頼以外で〈冒険者〉が〈飛竜〉と戦う可能性は大きく二つに分かれる。

一つは素材を目的とした狩りだ。定番クエストと言える〈ダザネックの魔法砲〉の材料となる〈飛竜の皮〉をはじめ、強靭な竜素材は非常に高い価値をもつ。〈真竜〉を狩るのに比べれば容易であるため〈大災

害〉の前後に関わらず、彼らを標的にしたクエストが絶える事はない。

もう一つは遭遇戦だ。同族間での社会性の高さとは裏腹に〈飛竜〉は他種族が縄張りに入ることを極度に嫌う性質を持っている。故意だろうが偶然だろうが彼らの縄張りに侵入するものは、すべて卵や子供を狙う敵とみなされるのだ。もし見つかってしまえば速度に優れる彼らとの戦闘を避けるのは至難と言えよう。

特に〈大災害〉後では、飛行モンスターに騎乗していた場合、空中からの墜落死というリスクを背負った戦闘になる。そのため〈飛竜〉の生息域では高レベルの〈冒険者〉であっても徒步で移動するのが通例となっている。

これらが〈飛竜〉と遭遇するケースの大半となるのだが、例外となる事件も発生している。〈神聖皇国ウェストランデ〉による軍事行動〈赤き夜〉作戦により、縄張りを追われたボクスルト山脈の〈鋼尾飛竜〉たちが大挙して近隣にあったサフィールの街を襲撃したのである。偶然居合わせた〈冒険者〉たちの奮闘によって被害は抑えられたものの、サフィールの町は甚大な被害を受けた。

このように〈大災害〉以降、モンスターたちの生態や生息域は刻々と変化を続けており、状況はまだまだ注意が必要なようだ。

## ◆乗騎としての〈飛竜〉

〈大災害〉以降の変化と言えば、騎乗生物の重要性が増したことも挙げられるだろう。以前から〈飛竜〉は訓練・飼育が可能なモンスターであり、これを育て上げて召喚笛を手に入れる事は〈調教師〉にとってはひとつの到達点とも言える。だが、広いテリトリーを持つ肉食生物である〈飛竜〉を通常のフィールドで育成すると〈大地人〉からの苦情が相次ぐため、「訓練場」と呼ばれる施設入手する必要がある。これは〈調教師〉のクエストで入手できる独立したゾーンで、中には飼育する生物に適した広大な空間が広がっているのだ。

〈円卓の十一人〉の一人ウッドストック=Wの率いるギルド〈グランでーる〉は多くの〈飛竜〉を有するギルドとして知られており、彼らの機動力は輸送や偵察の面でアキバに欠かせない存在となっている。

## ◆ 〈飛竜〉の作成

- ・推奨C R : 1 ~ 1 0
- ・推奨するエネミータイプ：グラップラー

### テンプレート

#### ・小種族由来の自動取得特技

《空を翔る竜》\_このエネミーは常に【軽減（至近以外の攻撃）】：{変数1}を持つ。また常に【飛行】状態となる。

変数1：C R 1 ~ 5 は 1 0 。 C R 6 ~ 1 1 は 2 0 。 C R 1 2 ~ 1 7 は 3 0 。 C R 1 8 ~ 2 3 は 4 0 。 C R 2 4 ～ は 5 0 。

#### ・デザイン時処理

このエネミーの物理ダメージ出力にC R 1 ~ 1 0 なら【攻撃性】の1 0 %を、C R 1 1 ~ 2 0 なら【攻撃性】の1 5 %を、C R 2 1 以上なら【攻撃性】の2 0 %を加える。このエネミーのドロップ金額を+2 0 %する。このエネミーは【幻獣】【竜】タグを得る。

#### ・しぶとさ処理

C R 1 ~ 7 : 【しぶとさ】の(C R × 1 0) %を最大【HP】に加える。

C R 8 ~ : 【しぶとさ】の8 0 %を最大【HP】に加える。

【しぶとさ】2 0 %を【魔法防御力】に加える（最大でも元の値の+5 0 %まで）。

### 所持特技の例（グラップラータイプ）

《閃光の反撃》\_ダメージ適用直後\_自動成功\_単体\_2 S q\_ラウンド1回\_対象がこのエネミーにダメージを与えたとき使用する。対象に{変数1}点の直接ダメージを与える。

変数1：C R 1 ~ 5 は 1 0 。 C R 6 ~ 1 1 は 2 0 。 C R 1 2 ~ 1 7 は 3 0 。 C R 1 8 ~ 2 3 は 4 0 。 C R 2 4 ～ は 5 0 。

《尻尾ぶん回し》\_【白兵攻撃】\_メジャー\_対決（攻撃+2 D / 回避）\_単体\_至近\_[{変数1}+2 D]の物理ダメージを与える。【マイナー】この

特技の【攻撃判定】に+2。

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。

《毒竜の驚掴み》\_【移動】\_ムーブ\_自動成功\_単体\_至近\_シーン1回\_このエネミーは2 S qまで【即時移動】をしてもよい。このエネミーの移動とともに、対象をこのエネミーが移動したS qに【即時移動（強制）】させ【衰弱：{変数1}】を与える。【因果力】再使用可能。

変数1：C R 1 ~ 8 は 1 0 。 C R 9 ~ 1 6 は 2 0 。 C R 1 7 ~ 2 4 は 3 0 。 C R 2 5 ～ は 4 0 。

### ドロップアイテムの例

飛竜の逆鱗、飛竜の甲殻、飛竜の翼膜、竜の太腿肉、閃く白刃甲、輝くトサカ、竜迅尾、雷鳴袋、雷黄珠、飛竜玉

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。〈飛竜〉でグラップラーが適している。ウェンズディ7

([http://lhrpg.com/data/enemy\\_data\\_guide.html](http://lhrpg.com/data/enemy_data_guide.html)) を参考し、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、〈飛竜〉の場合タグは【幻獣】【竜】をもっており、物理ダメージがC Rに応じて上昇し、またドロップ金額が良好になる。

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。

## ◆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 Book 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PC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。CR10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。



## 〈毒尾飛竜〉 ヴェノムテール・ワイヴァーン

ランク：5 タグ：[幻獣] [竜] 識別難易度：8

【STR】4 【DEX】3 【POW】2 【INT】2

【回避】2+2D 【抵抗】3+2D

【物理防御力】6 【魔法防御力】17

【最大HP】110 【ヘイト倍率】×1

【行動力】6 【移動力】2

### ▼特技

《空を翔る竜》 常時 このエネミーは常に〔軽減（至近以外の攻撃）：10〕を持つ。また常に〔飛行〕状態となる。

《尻尾ぶん回し》 [白兵攻撃] メジャー 対決（6+2D／回避） 単体 至近 対象に〔30+2D〕の物理ダメージを与える。〔マイナー〕この特技の〔攻撃判定〕に+2。

《毒竜の驚掴み》 [移動] ムーブ 自動成功 単体 至近 シーン1回 このエネミーは2Sqまで〔即時移動〕をしてもよい。このエネミーの移動とともに、対象をこのエネミーが移動したSqに〔即時移動（強制）〕させ〔衰弱：10〕を与える。〔因果力1〕再利用可能。

### ▼ドロップ品

1～4：飛竜の甲殻 [換金] (55G)

5～6：竜迅尾 [魔触媒5] (40G) ×2

### ▼解説

高地に棲息する飛竜の一種。森深い山岳地に棲息しており、背面の甲殻は深緑色で腹部は薄蒼色と周囲の環境に溶け込む色合いをしている。〈鋼尾飛竜〉よりもやや小柄で飛行速度も若干劣るが、その分旋回能力は高く木々の梢の間を飛び回る姿が知られている。小柄で非力な分、彼らは尻尾に毒棘を獲得した。この棘は普段は収納されており、通常の狩りではしなる尻尾を鞭のように獲物に叩き付けて弱らせる。しかし、自身に危険をもたらすような敵と対峙した時には、この毒棘が活躍する。両足で敵を掴み、空中に持ち上げて無防備になった時、ここぞとばかりに突き刺すのだ。

## 〈雷鳴の白閃飛竜〉 サンダークラップ・リントヴルム

ランク：6 タグ：[ボス] [幻獣] [竜] 識別難易度：8

【STR】4 【DEX】3 【POW】2 【INT】3

【回避】2+2D 【抵抗】3+2D

【物理防御力】10 【魔法防御力】60

【最大HP】550 【ヘイト倍率】×6

【行動力】7 【移動力】2 【因果力】4

### ▼特技

《空を翔る竜》 常時 このエネミーは常に [軽減 (至近以外の攻撃) : 20] を持つ。また常に [飛行] 状態となる。

《閃光の反撃》 ダメージ適用直後 自動成功 単体  
—2S q ラウンド1回 このエネミーが攻撃を受けた直後に使用する。その攻撃を行ったキャラクターを対象として対象に20点の直接ダメージを与える。

《斬り裂く刃甲》 [白兵攻撃] メジャー 対決 (6+2D/回避) 単体 至近 対象に [30+2D] の物理ダメージを与える。 [マイナー] この特技の [攻撃判定] に+2。 [因果力1] 対象に [衰弱: 10] を与える。

《雷鳴突撃》 [特殊攻撃] [電撃] メジャー 対決 (6+2D/抵抗) 本文 本文 「このメインプロセスで1回でも同じS qにいたキャラクター(選択)」を対象にして使用する。対象に [30+2D] の物理ダメージを与える。このエネミーは次のメインプロセス開始時まで [放心] する。この [放心] はいかなる方法でも解除出来ない。

《縦横無尽》 [移動] ムーブ 【HP】200以下で使用できる。直後のマイナーアクションを失う。このエネミーは6S qまで [即時移動] してよい。

《再行動VI》 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1となる。このエネミーは自身の [追撃] [衰弱] すべてを解除しても良い。

### ドロップ品

1~4: 雷鳴袋 [魔触媒7] (60G) ×4

5~6: 閃く白刃甲 [換金] (430G)

固定: 雷鳴の鮮血 [コア素材] (100G)

### ▼解説

沿岸部などに棲息する飛竜の一種〈白閃飛竜〉の亜種とされるモンスター。全身を白金色の鱗で覆っている。小柄な〈白閃飛竜〉の中では大きな体格をもっており、全長に於いても翼長に於いても並の〈鋼尾飛竜〉を上回るほどだが、全体的に細身であるために体重は軽い。後頭部を覆う甲殻はトサカのように後方に長く伸びており、通常飛行の際には舵としての役割を持つ。この甲殻は縁が刃のように鋭く、飛びながら敵とすれ違い様に斬りつける、攻撃を弾き返して逆に敵を傷つけるなど、攻防の両面に使われる。斬られた者の中には〈盗剣士〉の特技のように傷口がなかなか塞がらず、流血し続けることもある。また、電撃のブレスを吐くことができるのだが、彼は自らの吐いたブレスに追いつきそれを身に纏って敵に突撃して行くという驚くべき技を使う。電撃属性への耐性が特に高いというわけでもないので、この技を使った後には衝撃により隙を晒してしまうことになる。旋回や滑空、急制動など、姿勢制御に長けた彼らは空中戦を得意としており、命の危険を感じると目にも留まらぬほどの速度で飛び回ることがある。

一般的な〈白閃飛竜〉が主食となる魚を捕らえる時には、頭を下にしたまま水面に突っ込んでゆく。こうすることで直前まで獲物から目を逸らさずに正確な捕獲ができるので、その一方で、水深が浅い場所では一步間違えると大怪我を負う事になる。〈雷鳴の白閃飛竜〉はその逆に後肢を下にして急降下するので浅い水面であっても魚を捕ることができ。彼らは通常種と比べて嘴が太く短く猛禽類に酷似しており、後肢の形状も猛禽類に似た獲物を掴み易い形状をしている。

〈大災害〉前は〈フォーランド島〉南岸でよく姿を見られた彼らだが、〈フォーランド島〉南部が〈蜥蜴人〉に占拠された現在、他の場所に姿を現す可能性は低くないだろう。

# できるかな シックスティシックス Vol.14 開けまして福袋

## ◆福袋は笑い來たる門に

さあよってらっしゃい見てらっしゃい。アキバ商店街の新春初売りセールだよ！！

今なら選りすぐりのあの品この品を詰め込んだ特製福袋がひとつ100ゴールドで販売中！

「福袋なんてどうせろくなものが入ってないでしょ？ワゴンセールでも処分し切れなかったソフトが10枚も20枚も詰め込まれてるんだ……俺は詳しいんだ」と思ったそこのお兄さん！

気持ちはとってもよくわかる！ 売り子やってる僕だって、袋いっぱいに詰め込まれた一山いくらのクソゲーの山に絶望した思い出の一つや二つありますあります！

あとはサイズも合わない、色もいまいちなブランド服の詰め合わせなんて苦い思い出もあるでしょう。

でも今回の福袋は一味違う！ アキバに店を出しているいろんなお店に飽き足らず、なんとあの〈円卓会議〉を初めとした有名〈冒険者〉にも協力を要請！

噂のあの人のグッズも入ってる（かもしれない）よ！

数量限定！ 現品限り！ 早い者勝ちだよ～！！

ダイス目という名の運命の激流に身を任せどうかしている〈冒険者（ギャンブラー）〉の皆様、新年明けましておめでとうございます。

今回のできるかなシックスティシックスでは新春編として初売りの代名詞、福袋チャートをご用意しました。

使い方は至って簡単、D66をロールするだけ！

なお、福袋の代金は一回100ゴールド。更なる刺激をお求めのお客様には一回300ゴールドの高級福袋もご用意しております。

お年玉を握り締めて、新年の運試しにレッツチャレンジ！

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

## ◆初売り福袋表：100G (D66)

出目	出目	効果
1 ・ 2	1	生活必需品？：大量のタワシとティッシュペーパーだ。Z先生による「キミもリア充になれる講習会」の広告が入っていた。
	2	お食事券：ロデリック研究所直営の実験食堂のペア招待券。量も味も運任せ。本日のメニューは……？
	3	円卓ギルマスプロマイド：AINST (★3)、茜屋 (★1)、ウッドストック (★2)、ロデリック (★2)、AINST (★3)。ダブった……。
	4	猫の手お貸します：猫人族（匿名）によるお手伝いチケット……だ、誰が来るんだろう？
	5	〈円卓会議〉風礼服一式：公式の場にも出ることができそうな品。ギルドエンブレムは別途刺繡いたします。
	6	オリジナル湯呑作成券：あなたの書いたイラストや文字のプリントされた湯呑が作れるチケット。あそんでるんじゃないやい。
3 ・ 4	1	謎のポーション詰め合わせ：カラフルな色のポーション10本セット。効果は飲んでみてのお楽しみ！ 「回復薬（初級）」相当とするが、使用したときに2Dをロールし、ゾロ目が出た場合 [疲労：25] を受ける。
	2	〈ココアブラウン〉モード一式：ねみみちゃんプロデュースの最新モードがひと揃い入ってた！ やっぱり肩パットは必須だよね！ ……肩パット？

	3	けもみみアクセサリー：様々な動物の耳を模したカチューシャ。何が出たかは1Dを振ること。〔1D:1〕いぬみみ〔1D:2〕ねこみみ〔1D:3〕うさみみ〔1D:4〕たぬみみ〔1D:5〕きつねみみ〔1D:6〕えるふみみ
	4	精巧なボトルシップ：ガラス瓶の中に内容蒸気船〈オキュペー〉の模型が封入されている。各パーツ可動の精巧な模型だが……触れない！？
	5	豪華なケーキ：でっかいチョコケーキだ！ホワイトチョコで「メリークリスマス！」のメッセージも書いてあるぞ！……先週の売れ残りじゃないか！？
	6	かつら引き換え券：お好きな髪型と色を選べます。
5	1	ダウジング棒：不思議な力がこめられたL字型の棒2本セット。手に持てば隠されたひみつアイテムの方向を示す気がするぞ！
	2	〈ダンステリア〉のランチチケット：〈ダンステリア〉でオシャレなランチが楽しめるペアチケット。ただしご利用はカップルのお客様に限らせていただきます。
	3	正月お楽しみセット：鏡餅、切り餅、善哉、海苔などのお正月向け食材の詰め合わせに七輪までついてくる。
	4	アキバヒロインズ：内容アキバで人気の女性〈冒険者〉の様々な姿を収めた記録水晶。発売と同時に売り切れたプレミアモノ。
	5	ワイバーン遊覧招待券：ウッドストック氏とタンデムでアキバの空を遊覧飛行。女性限定という氏からの要望は却下された。
	6	新車試乗会優待券：夢のクリーンエネルギーを実現した自走式山羊スライム神輿の体験操縦イベント優待券だ。ただし燃料になる山羊スライムぬいぐるみは持参する必要がある。現地販売（35G）もあるぞ！

## ◆初売り福袋表：300G（D66）

出目	出目	効果
1	1	右端が左についていて左端が右についている棒：この棒はなんと不可思議なことに右端が左についていて左端が右についているのだ！！
	2	初回特典？：「がんばりましたカード」収納用アルバムだ！ 櫛八玉（軍服Ver.）高山三佐（御嬢様Ver.）リーゼ（巫女服Ver.）の3枚セットが付属！
	3	ソードオブ……？：〈黒剣騎士団〉団長アイザックの愛剣、ソードオブペインブラックの精巧なミニチュア。ペーパーナイフにぴったりのサイズ。
	4	宝の地図詰め合わせ：本物か偽物かチャレンジしてみるまで判らない！冒険の詰まった宝の地図10枚セット。
	5	週刊ミロード創刊号：内容〈D.D.D〉のギルドマスター、クラスティの様々な情報が載った情報誌。毎週付属するパーツを全部集めて組み立てるとミロードフィギュアがつくれるぞ！
	6	とっても新鮮：担当するシルバーソードのスタッフも納得の鮮度。しっかり身の詰まったヅワウイーガニを北の海から直送でお届けします。本当に新鮮なので調理の際にはレベル30以上を推奨。
3	1	山羊スライム枕：今大人気のコンテンツ！アカツキちゃんも愛用中！
	2	てとらちゃんデビューコンサートチケット（握手券つき）：ただし期限切れ。
	3	ボードゲームセット：豪華なコンポーネントのすごろくゲーム。ヤマト全土を旅して土地の名産品や産業を買取って資産を増やそう！他のプレイヤーと同じ枠に入ったらバトルで資産を奪えるぞ！！

4	水楓の館の空気：提供者不明、コーチェン家非公認の品。空の袋をパンパンに膨らませてある。す、吸ってもいいのかな……？
5	豪華おせち料理詰め合わせ：重箱十段重ねの大迫力。スイーツからラーメンまでアキバの料理人たちが本気を見せた豪華なおせち詰め合わせ。……おせち料理？
6	アキバヒロインズ（裏）：アキバで人気のある人やあの人の無防備な姿が納められた記録水晶。ただし女性に発見された場合物理的、社会的身の安全は保証できません。
5 ・ 6	1 おや、やぎスラたちのようすが…：コブシサイズ山羊スラぬいぐるみ 16 個セット。ヤッター今年モイイコトガアリソウダ！！！！！ 11  2 ソウジロウ応援セット：SFC（ソウきゅんファンクラブ）プロデュース。だんだら羽織に大小の木刀のセット。背中にはソウ様 LOVE の刺繡まで。ソウジロウ手書きの一言が書かれた手拭付き。  3 分厚い薄い本：分厚いのに薄い本？ 婦女子の夢と掛け算と煩惱と妄想を詰め込んだ 200 ページにおよぶマンガアンソロジー冊子。  4 眼鏡これくしょん：アキバの有名人モデルの伊達眼鏡。これでキミも「メガネクイック（キラーン）」ができるぞ！ 誰の眼鏡が出たかは 1D を振ること。〔1D：1〕シロエ〔1D：2〕ロデリック〔1D：3〕ヘンリエッタ〔1D：4〕ねみみ〔1D：5〕ウッドストック（ゴーグル）〔1D：6〕クラスティ  5 マスダさん監修済み：白地に赤のスカジャン。背中に金糸でライオンが刺繡されている。  6 キャストオフ可能：腹黒メガネプロデュース、レイネシア姫の例の鎧コスフィギュア(1/8スケール)。賞品引き渡し時に換金譲渡の不可の誓約書にサインが必要です。

## ◆謹賀新年下天のうちを比べれば

お、ずいぶん買い込んだねお兄さん！

えっ、

「有り金全部突っ込んだのに姫のフィギュアが出なかつた…」って？

しかも山羊スライムが大量か。そりゃあ運がなかつたね……どっかのガチャみたいに○○回まわせば最低一つはいいものが！ なんてわけじゃないからなあ。

でもまあ考えようによつてはお兄さんラッキーだよ。どうしてかって？

だって、すぐにでも冒険に出る理由ができたじゃないか！

新年最初の冒険だ、きっといいことあるよ！

もしも儲かったら、また福袋を買ってくれよな！

開けてびっくり悲喜こもごも、新春企画福袋表は楽しんでいただけたでしょうか？

セッション中にこの表を使用し手に入れたアイテムは、記述されていない限り特に効果を持たない「その他アイテム」として扱われますが、もしGMが許可するならば、何らかの一般アイテムの相当品として扱ってもいいでしょう。（食料アイテムや各種消耗品などですね）

また、これらのアイテムの入手をきっかけに、アキバの有名人が関わる新たなイベントが発生……なんていう展開もあるかもしれません。

え？ 所持金を全部つぎ込んでしまって、物語が始まる前に干上がってしまうですか？

それならさらに好都合。明日の生活費を稼ぐため、（もしくはさらに福袋を買い込むために）新年最初の冒険に出かけましょう！！

※ランダム表には常習性があります。用法容量を守って楽しく遊びましょう。また、ダイスの結果手に入れた景品については自己責任でお願いいたします。



ようこそいらっしゃいませ。こちらはエリッサのティータイムです。みなさまから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きます。

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しょう！



P N. \_白

シナリオ掲載だよやったーー！ ということでですね、こんばんは。折角載ったのだからと「炎熱石を求めて」GMをやってきました。シナリオ自体は皆に楽しんでいたけたようで、うれしい限り。PLの人の攻勢が凄すぎて反撃の直接ダメージ15点×3がほぼ無意味だったのが泣けてきますが……。これからもGM楽しんで行こうと思います。

ディベロッパーイベント「エッゾの開拓者たち」のご応募、そしてさっそく遊んでいただきありがとうございます。楽しくセッションされたようで、何よりでございました。やっぱりシナリオは遊んでみてこそ完成するものだと思います。ぜひこれからもGMを楽しんでくださいね。

「炎熱石を求めて」は選考スタッフからも「シンプルだがシナリオ構造の王道をいっている」と評価されておりました。掲載にあたってはCR8に相応しい手ごたえにすべく、炎熱石のギミックが追加されました。これは報酬欲しさに欲張れば欲張るほど、所持品スロットを圧迫し、攻撃を受けた際の被害を大きくし、さらに巨人たちに見つかりやすくなるという、非常にいやらしいギミックだったようです。

しかしながらセッションに参加されたプレイヤーさんたちはその誘惑をふりきり、見事に乗り越えたようですね。「そういうときGMは悔しがったりせずにプレイヤーの見事な動きに賞賛を贈ると良いですよ。プレイヤーはGMが思うほどギリギリの接戦を求めているわけではないです！」と開発チームも言っていました。セッションは決して失敗ではないです。楽しい思い出としてプレイヤーに祝福を！ になります。ぜひ褒めてあげてくださいね。そしてまたいっぱいセッションをしてくださいませ。

◀キャラスト+1



P N. 双子のアズキ

開発チームの皆さんエリッサさんこんにちは！

先日公式シナリオ「桜迷宮と吸血の姫」をプレイしてきましたので感想を送らせていただきます！

桜の名所に花見に行ったはずなのに、不思議な姫と出会い、裏で起こっている事件の匂いに首を突っ込み始める〈冒険者〉たち。ああだこうだと言いつつも、次から次へと起こるイベントに終始ワクワクが止まりませんでした。サブ職業〈吸血鬼〉のあるPCさんの名演技、義兄妹関係にある無邪気で活発な少女PCさんと一緒に二癖もある冷静沈着な青年PCさんの掛け合い、イツナリ姫にひそかにライバル心を燃やすアイドルPCなどなど、個性豊かなメンバーによるRPがとても楽しかったです。

ヒロインのイツナリ姫も愛嬌があり可愛らしく、それをノリノリでRPされたGMさん（男性）もまた大変可愛かったです！（力説）

道中のミッションではラウンド数がとんでも無いことになっているにもかかわらずRP優先であちこちに顔を出すなどの一幕もあり、事件を無事解決しおえた後は桜を存分に愛で、桜餅を一杯食べる幸せなエンディングとなりました。機会があればこのメンバーでまた遊びたいと自然にそう思えるような素晴らしいセッションでした！ このようにとても素敵なシナリオを配信して頂き、どうもありがとうございました！

こちらもプレイリポートですね。ガゼット10号で配信したCR10対応シナリオをプレイしていただいたとのこと。ロールプレイにも力が入った、とても楽しいプレイだったことが伝わってくるレポートでした。シナリオ配信はこれからも継続して行なわれる予定ですので、お楽しみに。

◀キャラスト+1



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しょう。



P N. とおーく

阻止能力についての質問です。「[阻止能力] を保持しているキャラクターは、至近距離にいる任意のキャラクターを [阻止能力] の対象とすることで、[通常移動] を割り込みで禁止することができる。」とはどういう意味ですか？ 阻止能力について教えてください。

P C およびエネミーは任意のキャラクターに対して自身がもつ [阻止能力] の効果を及ぼすことができます。この効果は「[通常移動] を割り込みで禁止することができる」というものですね。しかし通常時、P C は仲間の P C を、またエネミーはエネミーを [阻止能力] の対象にする意味は無い（もしくは非常に小さい）でしょう。セッション時、P C が移動するたびに同卓のプレイヤー全員に許可を求めるのは、プレイヤビリティにおいて負担が大きいです。そのような意味合いで運用アドバイス「阻止能力の対象決定（『L H Z』P 308）」が書かれています。



P N. 温泉に引きこもりたい

ギルドマスターの仕事が忙しいシロエはほぼ毎日がデスクワークで引きこもっていますが、アキバで生活している〈冒險者〉はどのくらいの頻度で冒險に出ているのですか？ やっぱり週五ぐらいなんでしょうか。それともメイド並に休みなし？

〈大災害〉によって現実となったエルダー・テイルの世界はそれ以前とは全く異なる状況に変化しました。これは〈冒險者〉の生活サイクルについても同様です。特にいわゆる「狩り」事情は〈冒險者〉のレベルや生活スタイル、好み等によってさまざまに分化しているのが実情です。

現在の冒險について回る最もシンプルかつ重要な問題は、何といっても距離です。〈大災害〉以前、ほとんどのダンジョンは〈妖精の輪〉を用いてアクセスすることが可能であり、どれだけ離れていても適切なタイミングで〈妖精の輪〉を利用すれば一瞬で到着できていたため、狩場の選定は、その難易度（レベル）と収益性（ドロップなどの儲け）のみを考えていれば問題ありませんでした。

しかし今は違います。騎乗動物や徒步などの移動手段を用いて狩場にたどり着く必要があるために、移動のしやすさや時間を考慮して全体の収益を考える必要が発生したのです。多少利益が少なくともプレイヤータウンから近い狩場は人気になりますしアクセスしたい狩場は不人気になってゆきました。

このように〈大災害〉によって状況や選別条件が変化したため、狩場の人気やそのためのスタイルは〈大災害〉以前と大きく変化しています。

現在のアキバ周辺を例にとると、50レベル以下の〈冒險者〉は、日帰りから数日の場所で狩りをして収入を得ることが可能です。逆に言えば、アキバに拠点を固定したままで経験値を得られるのは50レベル程度までだといえます。

それ以上の能力を持つ〈冒險者〉がレベルに見合った狩りを行うためには、数日から一週間程度はアキバから旅をした狩場に向かう必要があります。しかし、そういった「狩場」で戦闘や採取を行った場合、数日の狩りでアキバに戻ってくる計画では移動時間とのバランスから見て採算割れをすることになります。そのため、狩場近くの〈大地人〉集落などをベースキャンプとして長期間の狩りを行うというスタイルが一般化してきました。

このスタイルにも問題点は残っています。消耗品や装備補修、また狩りで入手した素材を保管しきれないという点です。このような問題点を解消するために、「狩場」近くのベースキャンプを巡回し、素材の買取や補給品の配達を行う、巡回〈冒險者〉なども登場しています。プレイヤータウンの外で活躍する〈冒險者〉も、このように、細分化と緩やかな組織化が行われて、徐々に体制が整えられていくようになっているのです。



## コッペリアの スニークミッション

予定される『ログ・ホライズンTRPG Book2(仮)』から掲載されるさまざまな情報をコッペリアがひそかにレポートしてしまうコーナーです。隠密メイドです。

コッペリアはコッペリアといマス。先月の扱いに抗議したところ今回はこちら二つの特技データの開示を許可されましタ。

今回のレポートは〈暗殺者〉と〈妖術師〉に追加される新しいタイプの特技デス。その特色はなんといつても【プロップ】を設置できることデ、これにより、ダメージディーラーとしても従来の戦い方とは一味違った活躍を見せることができると予想しマス。

### ポイズンフォッグ

戦闘特技 最大SR3

タイミング：ムーブ 判定：自動成功

対象：本文 射程：6Sq コスト：なし 制限：なし

#### ▼効果

最大で [SR × 2] と等しい数までの Sq を対象とする。対象となる Sq はひとつながらでなければならず、すべての Sq は射程内でなければならない。対象となる Sq にプロップ【毒の霧】を設置する。PR は [CR + 《デッドリーポイズン》の SR] と等しい。

揮発性の毒薬などを用いて、戦場に猛毒の煙を発生させる特技です。敵の移動経路に設置しておくことで不用意に踏み込んだ相手に強力なダメージを強いることができます。

【毒の霧】は解除されるまで戦場に残り続けるため、敵の動きを制御することで何回もダメージを与えることも可能でしょう。

余談ですが、ゲーム時代の〈シルバーソード〉のウィリアム＝マサチューセッツ氏のような弓使いの〈暗殺者〉の間では、武器の長い射程を活かして敵に引き撃ちを行いつつ、この毒霧の中を何度も往復させることでダメージを蓄積させる「カイティング（廻揚げの意）」や「マラソン」と称される戦法がソロ戦闘での定番のひとつでした。紫色の霧を撒き散らしながら走る姿から〈マッドガッサー〉〈紫ランナー〉などと呼ばれていたそうです。

## ファイアウォール

戦闘特技 最大SR3

タイミング：ムーブ 判定：自動成功

対象：本文 射程：至近 コスト：ヘイト2 制限：  
シーン1回

#### ▼効果

あなたから見て 4 Sq 以内にある Sq に属する、プロップの設置されていない辺が設置範囲となる。設置範囲のうち [SR × 2] 分の長さまでの一続きの辺を対象として、プロップ【炎の壁】を設置する。プロップの PR は CR と等しい。

一方の〈妖術師〉の新特技は燃え盛る炎の壁を作り出す〈ファイアウォール〉です。〈暗殺者〉が空間に設置するタイプならこちらは Sq の「辺」に設置するタイプとなっており、設置範囲内の「一続きの辺」を対象とするので、敵や味方の配置にあわせて調整した配置も可能となっています。

【炎の壁】には【弱点（火炎）】を起動させる効果もあるので、火に弱い〈動く骸骨〉や植物系エネミーには特に有効といえます。これも敵の移動経路を予測して設置することで大きな効果を上げられるでしょう。

先に述べた「カイティング」戦法はこの特技でも有効で、〈妖術師〉のソロレベリングのお供として愛用されていたようですが、〈大災害〉以降はソロでの戦闘行為の難易度が上昇したためこれらの戦法の有効度は低下しています。

しかし、一般的な火炎属性の攻撃魔法と異なり、一定時間効果が持続することに着目されたことで、野外での簡易的な熱源や火種、野生動物避けなどの用途で使用されるケースが増えているようです。

双方とも強力な特技ではありますが、【プロップ】の効果は基本的に無差別であり、うかつな運用は味方を追い詰める可能性もあることには注意が必要でしょう。

今月のレポートは以上でス。コッペリアは来月のための情報収集活動に復帰します。

※なお、掲載されたデータは制作中のものであり、製品版では仕様が異なる可能性もあります。

ご了承ください。

# 『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!



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あ送り下さい。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……つ。

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

## アカツキとにゃん太

画:うみわたり





Vol.14 2016.01

## 編集後記

『セルデシア・ガゼット』Vol.14、いかがでしたか？  
今回はセッションに役立つペーパーフィギュア、そしてアイコン画像をお送りいたしました。皆様もぜひ実際にセッションに使ってみて、感想をお寄せくださいませ。反響が大きければ、ペーパーフィギュア第2弾もあるかもしれません。

それでは、今年もセルデシア・ガゼットをよろしくお願ひいたします！

## スタッフ

表紙イラスト：神無宇宙

本文イラスト：神無宇宙、うみわたり、7 Sided Work Shop

デザイン：瑞川めえ、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、津軽あまに、大きな愚、7 Sided Work Shop

編集：7 Sided Work Shop

## リンク



<http://1hrpg.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・がぜつた一投稿フォーム」よりお送りください。



<http://1hrpg.com/lhz/inquiry>

## Rights

「ログ・ホライズンTRPG」

(C) 橙乃ままれ・K A D O K A W A / N H K ・ N E P

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