

LOG HORIZON

TRPG

セルデシアガゼット

◀ Celdesia Gazette ▶



◆ ヤマト風土記特別篇 ◆

ヤマトの婚姻事情

◆ あのサブ職業の秘密に迫る ◆

知られざる力の担い手(5)

Vol.17
2016. Apr

Celdesia Gazette

セルデシア ガゼット

VOL.17 2016.04



危機一髪！？ グリフィンにまたがって大爆発からの華麗な脱出。だがボウガンを構えて油断なく視線をめぐらす冒険者に油断はない。

今日の冒険はここからクライマックスだ！

イラスト：平沢下戸

◆ あの子職業の秘密に迫る ◆

知られざる 力の担い手(5)

原作に登場するサブ職を紹介！
非公開バックストーリーも！

INDEX

01	INDEX
02	特集「知られざる力の担い手（５）」
15	ヤマト風土記 第十七回 「特別編 ヤマトの婚姻事情」
22	列島生物図鑑 第十七回「蜘蛛」
28	できるかなシックスティシックス Vol.1 7
31	エリッサのティータイム
32	ログホラ相談窓口
33	コッペリアのスニークミッション
34	Editor's Room

原作に登場するサブ職を紹介する第五回！非公開バックストーリーも！

知られざる力の担い手(5)

〈セルデシア〉を駆ける〈冒険者〉の諸君、今日も冒険を楽しんでいるだろうか？

今回の特集は久しぶりの登場となる「知られざる力の担い手(5)」。「LHZ」に無数に存在し、触れる機会も多いのにも関わらず、その個々の詳細についての描写は決して多くない〈サブ職業〉の中から、今回は〈剣闘士〉〈騎士〉〈配達屋〉〈娼姫〉〈吸血鬼〉〈戦司祭〉の六つについて、〈セルデシア〉という世界における位置づけや情報、データなどをお届けしてゆく。

本記事も今回を含めると通算で25もの〈サブ職業〉を紹介することとなった。この企画が長く続いているのも、プレイヤーの皆さんが楽しく遊び続けてくれているおかげだ。また、本記事を通して新たな〈サブ職業〉に触れるきっかけや、シナリオディベロップのヒントとなれば幸いである。

変わりゆくセルデシア

〈セルデシア〉世界はいま、変革の時代の真っ只中にある。これまでゲームの中の情報としてさまざまな知識を持っていた〈冒険者〉たちであっても、目の前にある現実の世界と化したヤマトで、毎日新しい発見にあふれた日々をすごしているのだ。それどころか、知っているはずだった様々な事柄でさえ、いつの間にか大きな変貌を遂げていることさえあるのだ。

これまでは単なるNPCだった存在が〈大地人〉として交流可能になったことで、彼らの生活や背景や歴史に詳しく触れることが可能となったが、逆に彼らが〈冒険者〉の文化に触れて大きく変化することも忘れてはならない。今回紹介する〈戦司祭〉の項で語られるように、今は小さくとも後に大きな影響を持ちそうな事柄もこの世界では進行しつつあるのだ。

冒険窓口からのレポート

「ログ・ホライズンTRPG冒険窓口 (<http://lhrpg.com/lhz/top>)」は、『ログ・ホライズンTRPG』のキャラクターをオンラインで作成・管理できる公式運営のWebサイトだ。このサイトに登録されたキャラクターデータから、サブ職に関する数値を集めてみた。第一位「料理人」は原作人気もある上にセルデシア世界では重要なので納得だが、それでも割合は5%にとどまる。実に1600近くのサブ職が登録されており、楽しいセッションの気配が伺えるデータとなっている。

冒険窓口のサブ職 Top 30

1	料理人 (5.06%)	16	占い師 (1.69%)
2	薬師 (2.96%)	17	傭兵 (1.67%)
3	追跡者 (2.79%)	18	辺境巡視 (1.66%)
4	星詠み (2.73%)	19	魔王 (1.6%)
5	狩人 (2.25%)	20	学者 (1.43%)
6	狂戦士 (2.02%)	21	軽業師 (1.42%)
7	メイド (2%)	22	錬金術師 (1.38%)
8	符術師 (1.93%)	23	罾師 (1.35%)
9	祈り手 (1.87%)	24	鍛冶屋 (1.31%)
10	アイドル (1.85%)	25	医者 (1.3%)
11	戦司祭 (1.83%)	26	刀匠 (1.3%)
12	騎士 (1.82%)	27	武俠 (1.19%)
13	決闘者 (1.72%)	28	機工師 (1.19%)
14	探検家 (1.72%)	29	筆写師 (1.15%)
15	魔法学者 (1.69%)	30	毒使い (1.13%)

〈剣闘士〉は、闘技場（コロシウム）で開催される興行試合を戦う職業戦士であることを表すサブ職業である。

〈エルダー・テイル〉のサブ職業の中には、拡張パックで追加される新要素に対応する形で実装されるものがある。〈剣闘士〉もそうしたサブ職業のひとつで、2 番目の拡張パック〈決闘者の栄誉〉において追加された闘技場システムに対応するサブ職業として実装された。

〈闘技場〉は、P K のネガティブイメージにとらわれることなくプレイヤー間戦闘（P v P）を実現すべく実装された特殊ゾーンである。このゾーンではHP が尽きても死亡することはない。従って、戦いに敗北しても経験値やアイテム喪失といったデスペナルティを受けることもなく、プレイヤー同士の対決を純粋に娯楽として楽しむことができる。また、P v P 以外にも、一対一で戦う、一定回数の連戦を勝ち抜く、特定の装備が義務づけられるなどの制約下でモンスターと戦う闘技場専用のクエストも存在し、勝利することで様々な賞品を獲得することもできた。

〈セルデシア〉における〈剣闘士〉



〈セルデシア〉における〈剣闘士〉の歴史は、古アルヴ時代にまでさかのぼる。かつて富と繁栄を謳歌していたアルヴ族が他種族を奴隷として支配していた時代、奴隷の中でも屈強な者らを奴隷闘士として戯れに戦わせたのが〈剣闘士〉という職業の起源であるとされている。

娯楽に貪欲な種族であったアルヴらは、その魔法技術の粋を集めて〈闘技場（コロシウム）〉と呼ばれる施設を作った。〈闘技場〉はそれ自体が巨大な魔法装置であり、様々な仕掛けが施されていた。電流の流れる有刺鉄線や爆発する壁といった危険なものから、今では使用用途がわからないが巨大な調理施設と溢れる食材を備えるものまで存在したと言う。

こうした闘技場文化は、アルヴ滅亡後も人間種族の貴族階級に引き継がれ、かつては奴隷の役目であった闘士は、〈剣闘士〉という専門の職業戦士が務めることとなったのである。

ひとくちに〈剣闘士〉といっても千差万別で、上は貴族のお抱え闘士から、下はごろつき同然の者まで様々である。〈剣闘士〉は〈大地人〉の平民、特に貧しい者たちにとっては、腕一本で成り上がることのできる立身出世の手段としても知られている。もっとも、栄光を掴めるのはほんの一握りの者であるのだが。

〈セルデシア〉には圧倒的な戦闘力を備えた〈冒険者〉がいる。このため、〈闘技場〉の興行試合を「〈冒険者〉になれない〈大地人〉の戦闘ごっこ」など揶揄する者もいるが、一般に〈剣闘士〉は〈大地人〉におけるヒーローだ。〈闘技場〉という特殊状況下での戦いであれば、中堅の〈冒険者〉をあしらうことのできる達人もいるだろう。

ヤマト各地の有名な闘技場

スイドウバシ・アリーナ

アキバ近郊〈ジョイバック野外演劇場〉にある地下闘技場。狭いために会員制となっている。

コウシエン・コロシウム

ウェストランデ地方の有名な闘技場。盛夏のころには団体を組んだ剣闘士による勝ち抜き戦がある。

クロックタワー@ヘル

「少年よ大志を抱け」と刻まれた地獄の門をくぐり抜けるのは勝者だけ。北の地の永久氷壁闘技場。

闘技場レベルエイジ

戦いを強いられるという謎の闘技場。

ゲーム時代の〈剣闘士〉



〈剣闘士〉は、闘技場システムに付随する形で実装されたサブ職業であるため、その能力も〈闘技場〉での戦いやP v Pに関するものがメインである。おもに対人戦の与ダメージ増加や挑発特技のヘイト上昇性能向上、〈剣闘士〉固有の挑発特技などの能力を得られるが、それらの能力は〈闘技場〉以外のゾーンでは性能が弱体化する形でメインのゲームバランスに影響を与えない措置が取られている。

戦闘面以外では、戦いを娯楽として提供する職業戦士らしく、独自の挑発モーションや攻撃モーションが追加され、戦闘の演出を派手にすることができたり、

〈闘技場〉でのモンスター戦で倒したモンスターに応じて〈紅獅子の毛皮絨毯〉〈暴れ山羊の角〉といったトロフィー系アイテムを獲得できる特典もある。もっとも、バトルモーションの変化は見た目が変わるだけで性能は一切変わらないし、獲得できる専用アイテムも部屋に飾って楽しむ調度品系のコレクターズアイテムであり、ゲーム攻略に直接役立つわけではない。

〈剣闘士〉は、このように闘技場システムと連携したサブ職業であるため、〈闘技場〉に挑むプレイヤーとそうでないプレイヤーの間で人気と需要が分かれるサブ職業であった。もっとも、〈剣闘士〉の中には、〈闘技場〉での戦いに興味はないが固有のバトルモーション目当てに転職する者や、対人戦に興味はないがトロフィー系アイテムをコレクションするためにクエストに挑み続ける者なども一部存在するようだ。

〈剣闘士〉への転職は、各地に存在する〈闘技場〉を訪れて採用試験に合格することで行える。一定の条件下での戦闘に勝つ必要があるため、当然ながらある程度のレベルや戦闘能力を要求されることになる。

また、〈剣闘士〉から転職可能な派生サブ職業に、〈闘技場〉の王者であることを表す称号系サブ職業〈チャンピオン〉がある。能力やレベルなどは〈剣闘士〉と共通で変化しないが、1つの〈闘技場〉につき1人しか存在できない制約があり、定期的に発生する防衛戦クエストに敗北（クエスト不参加による不戦敗も含む）するか、他の〈剣闘士〉との対人戦に敗北した時点で即座に資格を剥奪されるため、希少なサブ職業となっている。

〈大災害〉後の〈剣闘士〉



ヤマトにおける〈大地人〉の〈剣闘士〉は、その多くが〈大災害〉直後に転職を余儀なくされた。これは、〈冒険者〉が混乱によって一時的に亜人掃討を行わなくなったため、戦闘能力のある闘士らが自警団や正規軍に編入されたからである。〈冒険者〉らが混乱期を脱した後も、〈冒険者〉の〈剣闘士〉が興業に参加しただしたことによって人気を取られたため、〈剣闘士〉に復帰する〈大地人〉は多くないようだ。

例外は〈神聖皇国ウェストランド〉だ。ウェストランドと同盟を結んだ冒険者ギルド〈Plant hwyaden〉は、〈大災害〉後ほどなくして〈冒険者〉による〈大地

人〉の保護に乗り出した。このため、〈剣闘士〉が興行を行える程度の余裕が生まれたのである。〈Plant hwyaden〉は〈大地人〉による剣闘興行の観戦をギルドメンバーに対する娯楽として提供することで内部結束を図る材料としている。興行の演目の中には、水着姿の〈大地人〉闘士が徒手格闘で組み合い投げ合いをするようないろいろな意味で過激で際どい演出のものもあり、良くも悪くも〈コウシエン・コロシウム〉の名物となりつつあるようだ。

東西で明暗が分かれた〈大地人〉に対し、〈冒険者〉の〈剣闘士〉は全国的に増加傾向にある。増加の背景にあるのは「街の外でモンスターと戦うのには抵抗があるが、戦闘訓練は行いたい」という需要である。もっとも〈闘技場〉を訓練の場と割り切った〈剣闘士〉らは、レベルが上がり次第他のサブ職業に転職するための腰掛けに過ぎず、この増加傾向はほどなくして収束するものと予想されている。

また、訓練目的の〈剣闘士〉以外にも、サービス精神旺盛で魅せる戦いを意識したエンターテイナーもあり、こうした〈剣闘士〉は興行で収入を手にもすることも可能だ。〈吟遊詩人〉の演奏や、魔法攻撃職による照明演出によって人間ドラマを織り交ぜつつ繰り広げられる新たなスタイルの剣闘興行も模索されており、〈大災害〉後の世界における娯楽の可能性を開拓するものとして期待されている。

デュエル

戦闘

最大SR 1

セットアップ 自動成功

対象：単体 射程：6 S q

コスト：ヘイト1 制限：シナリオ1回

あなたのサブ職業が〈チャンピオン〉〈剣闘士〉〈決闘者〉で、かつあなたが〔隠密〕状態ではない場合使用可能。対象に〔決闘〕タグを与える。あなたの攻撃の対象に〔決闘〕タグを持つ者が含まれる場合、ダメージロールに+5する。この効果はシーン終了時か、あなたが〔隠密〕状態になるまで持続する。〔CR 1 1〕+5ではなく、+10になる。〔CR 2 1〕+15になる。

これぞと見定めた相手に決闘を挑む特技。真正面から力をぶつけ合う華々しい戦いはあなたの独壇場だ。

〈騎士〉は、君主に仕える戦士階級であること、あるいはそれに近い立場や在り方であることを表すサブ職業である。

〈エルダー・テイル〉リリース時から存在する最も古いサブ職業のひとつであり、当初は防御に関連したボーナスが得られるという、古い年代に開発されたコンテンツにありがちな単純な（そして僅かな）数値ボーナスを得られるだけの職業だった。

だが、その後度重なるアップデートを経て、世界各地の貴族や騎士団にまつわる専用のクエストが追加実装されていき、〈エルダー・テイル〉の背景世界に深く接続するロールプレイ系のサブ職業となっていった歴史を持つ。

また、後の拡張パックで騎乗システムが追加された際には、騎乗に関する能力や〈騎士〉専用の装備（馬具に専用の紋章をつけられるようになるなど）が追加され、現在では名実ともに「騎士らしい」サブ職業となっている。

〈セルデシア〉における〈騎士〉



地方にもよるが〈セルデシア〉における〈騎士〉とは、「統治する領地を持たない最下位の貴族位」を指す。そして、〈セルデシア〉における騎士団とは、貴族の中で固有の職責を持たない者が所属する組織である。従って無位の男性貴族は基本的にその全員が〈騎士〉となってどこかの騎士団に所属することとなる。

各地にモンスターがはびこり、騎士団同士がぶつかりあう戦争などめったに起こり得ない世界情勢であること、また戦闘の専門家としては〈冒険者〉が存在することから、〈セルデシア〉の〈騎士〉は、軍人というよりは貴族社会の若手集団としての意味合いが強い。領主と領地を守るための武芸や騎乗技術にくわえて、内政等の実務に必要な基礎教養、社交界における礼儀作法、〈騎士〉は所属騎士団でこれらの技術を学んでいくこととなる。

〈騎士〉となり騎士団に所属することとなった若手貴族が、この後辿る道筋は大きく3つに分かれる。

1つめは、自らが統治すべき領地と爵位を得てより高位の〈貴族〉となる道である。もっとも、この世界

では前述した世界情勢から、自らの力で新たな領地を切り取ることは極めて困難であり、基本的には長男が父親から代々の領地と爵位を相続するケースがこれに該当する。

2つめは、そのまま〈騎士〉の道を歩み続けることである。貴族の子弟の中でも次男以降の者は、長男が若死にでもしない限り領地も爵位も得られないため、必然的に〈騎士〉を続けることになる。〈騎士〉としての実力や功績が認められれば〈騎士団長〉や〈將軍〉などの上位の役職への出世の道もあるが、無論誰もが〈騎士〉としての栄光を掴めるわけではない。

3つめは、〈騎士〉の身分を捨てて、即ち貴族社会の一員であることをやめて、平民になる道である。教育水準の高さは商人としての強みとなるし、鍛えた体は農業や狩猟等を行う上で役に立つ。貴族社会にこだわらず、新天地に挑む気持ちさえあれば、彼らは様々な分野で活躍をするための地力を持っているのだ。ヤマトにおいて官吏は平民からの試験登用であるため、その道を目指すものも少なくはない。

このケースの一例としては、マイハマ領主セルジアッド侯の娘婿にしてレイネシア姫の父フェーネル＝ツレウアルド＝コーウェンが該当する。彼は騎士家出身者であったが、自らに戦闘方面の才能が無いことを知り、この領地を守るために内政に携わる仕事をしたいと志して〈騎士〉の位を捨てて平民となった。その後、正規の登用試験を受けて官吏として採用された彼は、民からも貴族からもその信望はあつい。

スウェア・バイ・ソード 戦闘 最大SR1 [準備]

メジャー 判定なし
対象：単体 射程：至近
コスト：なし 制限：シナリオ1回

あなたのサブ職業が〈騎士〉〈勇者〉〈武俠〉の場合使用可能。あなた以外の同意する者のみ対象にできる。あなたが対象に《かばう》を使用する場合、「射程：1Sq」となり、使用しても[行動済]にならず、[行動済]でも使用できる。この効果はシナリオ終了時まで持続する。

己の剣にかけて守護の誓いを立てる特技。この誓いがあ
る限り、いかなる刃も決して届かせはしない。

ゲーム時代の〈騎士〉



〈騎士〉は最初期から存在するロールプレイ系サブ職業の代表格として最も有名なサブ職業のひとつである。

いわゆる「剣と魔法のファンタジー」的な世界観である〈エルダー・テイル〉のユーザー層の多くにとって、〈騎士〉というロマンあふれる響きは訴求力があり、古くから人気の高いサブ職業であった。そうした人気や需要に答える形で、拡張パックごとに各地の国家や騎士団に関する〈騎士〉専用のクエストが追加されていったため、現在では容易に遊び尽くせないほど数多くのクエストが存在する。そういった点から、最初期から存在する古いサブ職業でありながら、今なお根強い人気を誇る花形のサブ職業である。

もっとも、〈騎士〉を選ぶプレイヤーの全てが必ずしもロールプレイ志向のプレイヤーというわけでもなく、中には騎乗関連のボーナスだけを目当てになる者や、〈将軍〉や〈聖騎士〉などの〈騎士〉を基点として派生する他のサブ職業の転職条件を満たすためになる者など、ゲーム的な利益を目的とする者もいる。

〈騎士〉への転職は、専用の転職クエストを達成する形式となっているが、その方法は大きく分けてふたつある。

まずひとつめは、各地を統治する貴族や領主の下で〈騎士〉の位に相応しい功績を立てて、騎士叙勲を受けること。もうひとつは、マイハマの〈グラスグリーンブス〉やツクバの魔法騎士団といった各地の騎士団と共闘して友誼を結び、彼らの同胞になること、即ち名誉騎士に認定されることである。

いずれの場合も戦闘を伴うクエストを達成する必要があるが、メイン職業のレベル上限が50であった頃の難易度なので、レベル上限が拡張された今となってはさほど苦勞せずに転職できるだろう。

〈大災害〉後の〈騎士〉



〈大災害〉後、〈騎士〉というサブ職業が持つ意味合いは大きく変容した。ゲーム時代はただの設定に過ぎなかった〈騎士〉の位が、現実の〈大地人〉社会におけるれっきとした地位身分になったからである。

ゲーム時代にプレイヤーが取った行動は、〈大災害〉後の〈大地人〉からは歴史的な経緯、あるいは過

去として記憶されているため、〈冒険者〉がどういった経緯で〈騎士〉に転職したかも大きく影響を受ける。どこかの貴族から騎士叙勲を受けたならばその関係性も現実のものとなるし、どこかの騎士団と友誼を結び名誉騎士となったのならば、先方もそのように〈冒険者〉を迎えるだろう。

少なくとも〈大災害〉後の現在において〈騎士〉であることは、特定の〈大地人〉勢力と密な関係になることであり、政治的な問題に巻き込まれることを意味する。〈大災害〉後、〈自由都市同盟イースタル〉の〈大地人〉貴族らは、アキバの〈円卓会議〉の代表であるクラスティへの騎士叙勲を検討していた。これは〈冒険者〉を御する首輪として貴族の位を利用しようとした一例であるといえるだろう。

このように〈騎士〉という職業は他のサブ職業以上に政治的社会的な意味合いを帯びるようになったため、〈大災害〉後は〈冒険者〉が〈騎士〉に転職するケースは少なくなった。〈冒険者〉が持つ戦闘力や知識が〈大地人〉社会に与える影響が明らかになったこともあり、〈円卓会議〉と〈自由都市同盟イースタル〉の同盟締結後は、〈大地人〉〈冒険者〉双方ともに叙勲にたいして慎重になったためだ。

一方で、〈神聖王国ウェストランデ〉では、積極的な〈大地人〉と〈冒険者〉の交流が奨励されていることから、〈大地人〉貴族が〈騎士〉位によって〈冒険者〉を取り込もうという活動が活発となっているようだ。



〈配達屋〉は、人々の依頼を受けて街から街へと手紙や荷物などを運ぶ、配達の専門家であることを表すサブ職業である。

〈セルデシア〉の文明レベルは、いわゆる中世ヨーロッパ風の剣と魔法のファンタジー世界であるため、イメージ的には現在の郵便局や宅配便というよりは、かつての日本における「飛脚」のイメージが近いだろう。

〈配達屋〉は、初期の拡張パックにおいてソロプレイヤー向けの支援策として追加されたランダムクエスト生成システムと連動して実装されたサブ職業である。クエスト発注施設として、各地に〈配達公社〉と呼ばれる施設が追加され、そこを訪れることで「どこそこの街にこれを届けてくれ、期限はいつまで、報酬はいくらで」といった内容がランダムに生成された配達系のクエストを受けることができた。

〈セルデシア〉における〈配達屋〉



〈セルデシア〉における〈配達屋〉は、各地に存在する〈配達公社〉に所属し、公社を通じて依頼を受けて手紙や荷物などの配達を行う配達業の専門家である。

〈配達公社〉は〈供贄一族〉によって運営され、あらゆる公権力の干渉を受け付けず政治的な中立を強固に保持する特殊な組織である。実際の配達業務を行う〈配達屋〉は、〈供贄一族〉から業務委託された一般の〈大地人〉も多く含まれるが、彼らもまた〈供贄一族〉同様に政治権力からの介入を受けることはない。

〈配達屋〉の仕事において、政治権力の干渉を受けないことは必要不可欠な条件である。各地の関所や国境で通行止めを受けたり、権力者の都合で運搬物の検閲や没収を受けては仕事もままならないからである。

〈配達公社〉と〈配達屋〉の政治的独立は、〈供贄一族〉の太古の約定によって定められたものであるため、王や貴族といった権力者であってもこれに干渉することはできない。

〈配達屋〉の仕事は過酷なものだ。亜人の大発生以後、街道沿いであっても長旅には常に危険がつきまとう。公権力から独立しているといえは聞こえはよいが、それは公権力の庇護を受けられないということとも同

義である。事故が起きたり危機に陥っても助けを求めることはできない。そのため、体力、精神力ともに兼ね備えた者でなければ、長くこの仕事を続けることは困難である。それだけに、〈配達屋〉は独立独歩の誇り高きプロフェッショナルとして〈大地人〉から尊敬を受ける職業である。

特に交通の便が悪い地方の村落にとっては、〈配達屋〉の存在こそが外界との数少ない接点だ。〈配達公社〉の構成員の証である赤いスカーフの持ち主は、辺境であるほど歓待を受けることができるだろう。

ゲーム時代の〈配達屋〉



〈配達屋〉は、前述したようにランダムクエスト生成システムと連動して登場したサブ職業である。荷物や手紙などのイベントアイテムをランダムで指定された地点に運ぶことで報酬を得られる、いわゆる「配達クエスト」は、パーティやレイドを組んでの攻略を前提としたハイエンドな戦闘コンテンツの攻略が難しい、初心者やソロプレイヤー向けの支援策として実装されたものだった。

この種の配達クエストを一定回数こなすことで転職可能となる〈配達屋〉は、そのレベルに応じて配達クエストの報酬に追加ボーナスを得られたり、所持運搬可能重量の増加や、特殊な騎乗生物の召喚笛を利用可能になるなど、配達クエストに関連した様々な恩恵を得られるサブ職業となっている。また、〈配達屋〉のみが受けられる上級の配達クエストも存在し、それらは難易度も高いがより多くの報酬を得ることもできた。

通常攻略では訪れることの少ない各地を配達クエストで巡るプレイスタイルは、スタンプラリーのような独自の魅力があり、〈配達屋〉は実装開始から現在まで常に一定の人気と需要を誇るサブ職業である。

北米サーバーでは、宅配ピザチェーン〈リトルニンジャ〉とのタイアップ企画でピザの宅配クエストが実施されたこともあり、〈配達屋〉の知名度は特に高い。

もっとも、その特性から〈配達屋〉の需要や人口は当然ながらソロプレイヤーに大きく偏っている。

〈大災害〉後の〈配達屋〉



〈大災害〉後、〈配達屋〉の人口は激減した。街の外で積極的に活動する〈冒険者〉の数が減ったことが大きな要因だが、それにくわえて〈都市間転移門〉の機能停止、〈妖精の輪〉の転移法則のブラックボックス化による移動コストの急騰がある。こうした〈大災害〉後の変化によって〈配達屋〉は一気に過酷な仕事となり、稼ぐための手段としてはまったく割に合わなくなってしまった。〈配達屋〉を選ぶプレイヤーの多くは、ソロでも手軽に定期収入を得られる手段として利用していたため、〈大災害〉後の過酷な配達業務を続けようとする者は少なく、他のサブ職業へと転職していったのだ。

そうした中で、アキバの街の中小系互助ギルド、〈グランデール〉の動きが注目を集めている。〈グランデール〉は元々、〈調教師〉を中心とした騎乗生物の同好会のようなギルドであった。ギルドマスターのウッドストック=Wも、〈鋼尾翼竜〉を相棒とするフライト愛好家だ。彼らは〈大災害〉後、自分たちの機動力を生かして、〈配達公社〉および〈配達屋〉と協力し、組織化して効率的な配送体制を築こうとしている。この活動が注目されたのが、イースタル地方でのゴブリンの大発生に対する〈円卓会議〉の掃討作戦だ。前線のレイドチームへの兵站を担うだけでなく、情報のない村へ避難を呼びかけたり、孤立した村落から人々を救助したりと、文字通り縦横無尽に各地を飛び回り、〈グランデール〉と彼らに協力する〈配達屋〉

は多くの物資、情報、人命を「配達」した。彼らは、ゴブリンによる被害を大きく減らした影の立役者でもあったのだ。

現実となった世界の〈配達屋〉の業務は過酷になった。運ぶものはアイテムデータではなく、扱いによっては失われてしまう「実在の物」だ。しかし、ゲームであった頃には得ることのできなかった、人々の笑顔と感謝の言葉という報酬を支えに、今でもこの職業を続けている者たちがいる。それは少数ではあるかもしれないが、ゼロになることはないだろう。

ランダム配達依頼表：2D



ここでは付録として簡単なランダム配達依頼表を紹介する。表の数字は2Dの出目に対応している。

2：冥途の土産じゃ

死ぬ前に〈霊峰フジ〉で朝日が見たいのう。

3：羊の引っ越し手伝ってください

百頭もいるんです死んでしまいます。手伝って！

4：木炭が足りない

冬を越すための木炭を調達して欲しいのです。

5：家出に付き合って！

父さんが謝るまで帰りません。都会に連れて行って！

6：お花を摘んできて！

あのね、きれいな、お花、たくさん欲しいの！

7：わすれものをとどけてください

お父さんがお弁当を忘れていってしまいました。

8：恋文

こ、この手紙をあの子に…お、お願いします！

9：故郷に仕送りを

田舎の母に仕送りを届けてくれないか。

10：アキバのご馳走を届けたい

祭りの宴で村の衆にご馳走を出したいんじゃよ。

11：この壺はいいものです

貴重な美術品を都まで届けてほしい。期日厳守！

12：【急使】援軍要請！

亜人間の偵察部隊を発見した。援軍を求む！

クイックデリバリー

一般

最大SR1

インスタント 判定なし

対象：単体 射程：6 S q

コスト：なし 制限：なし

あなたのサブ職業が〈配達屋〉〈砲撃士〉〈蒐集家〉の場合使用可能。あなたの〔所持品スロット〕から任意のアイテム1つを同意する対象の〔所持品スロット〕に移す。

投げつける、道具で撃ち出すなどして、離れた仲間に素早くアイテムを受け渡す特技。あなたにかかれば、相手が欲しいと思った時にはすでにそのアイテムが届いているだろう。



〈娼姫〉は、おもに没落した元貴族の女性や、それに近い教養や美貌を持つ者などを表す、貴族の社交界にまつわるロールプレイ系のサブ職業である。

元々〈娼姫〉はあるクエストに登場する〈大地人〉NPCの職業だったものが、後にプレイヤーも転職可能なサブ職業として実装された経緯を持つ。

束縛だらけの生活にうんざりして市井の自由に憧れる貴族の令嬢が、その令嬢そっくりの容姿をした貴族に憧れるスラムの少女と出会い、互いに立場を入れ替えて遊んでいたところ、貴族の令嬢を狙う暗殺者によって入れ替わっていた少女が命を落としてしまう——という筋書きのクエストなのだが、この少女の職業が〈娼姫〉であった。

そうした経緯から、〈娼姫〉には、限りなく本物に近い偽物の姫、といった意味合いもこめられている。

〈セルデシア〉における〈娼姫〉



〈娼姫〉の起源は、〈剣闘士〉と同じく古アルヴ時代にまでさかのぼる。当時のアルヴが滅ぼした他種族の王族や貴族の娘を、征服や支配の証として私的に侍らせていたのが〈娼姫〉のはじまりである。アルヴの滅亡後も、こうした文化や風習が一部の人間種族の権力者の間で受け継がれ、時代を経て形を変えながらも現代に残り続けているのである。

現在の〈セルデシア〉における〈娼姫〉は、江戸期の日本における花魁や舞妓に近い存在である。数々の古典に通じ、詩歌を諳んじ、歌舞音曲の技芸に長け、ウィットに富んだ会話や恋の駆け引きを演ずることのできる、教養ある理想の恋愛相手なのだ。

この世界において、自由な恋愛というのは望んでもなかなか届かぬものである。〈娼姫〉は、「理想的な恋愛」の相手を演じ、恋や夢を売る存在なのである。

こうした貴族文化の教養は一朝一夕で身に着くものではなく、そもそも市井の一般人では学びたくとも学ぶ手段が無いものであるため、〈娼姫〉は没落した元貴族か、幼い頃から特別の教育を受けた者に限られる。

〈娼姫〉とそれにまつわる文化風習は、貴族社会においても古く秘せられたものであるため、ヤマトにおいては〈ウェストランド皇王朝〉時代の文化が今も残

る古き都、キョウ周辺にのみ存在する。新しき地であるイースタルやエッゾ、商家が治めるナインテイルなどの他地域には存在しない。

キョウの貴族達にとって、社交界のダンスパーティなどのパートナーとして〈娼姫〉を伴って出るのは一種のステイタスである。特にそれが大勢の貴族が我がものにせんと競い合うような人気の〈娼姫〉であれば、尊敬や羨望、あるいは嫉妬を大いに集めることとなる。また、どこの貴族がどの〈娼姫〉をものにしただのといった噂話が飛び交ったり、誰があどの〈娼姫〉を射止めるかで競争や賭けをしたりといった出来事もまた見られる。

ゲーム時代の〈娼姫〉



〈エルダー・テイル〉がゲームであった時代、〈娼姫〉は人気、知名度ともに極めて低いサブ職業であった。

サブ職業の能力としては、高い交渉能力を持つことの表現として、ゾーン購入などの一部の高額商品購入時に数%程度の値引きがされたり、パトロンからのプレゼントとして換金アイテムが贈られてくるなどの特典を得られる。もっとも、プレゼントはあくまで〈大地人〉にとっての高価な贈り物であるため、低レベル時であればそれなりの金額になるが、〈娼姫〉の転職に最低限必要な50レベルになる頃には価値が低いものとなる。最大レベルが90まで拡張された現在、利益としてはほとんど無に等しい職なのだ。

ルアリングワーズ

戦闘

最大SR1

判定直前 自動成功

対象：単体 射程：20sq

コスト：なし 制限：シナリオ1回

あなたのサブ職業が〈交渉人〉〈娼姫〉〈魔王〉の場合使用可能。あなたが〔交渉判定〕で〔対決判定〕をする時、対決の相手を対象として使用する。〔放心〕〔慢心〕のうちいずれか1つを選び、対象に与える。〔コネ：対象〕この特技の使用回数は消費されず、使用回数を使いきっていても使用できる。

巧みな話術で相手の心理を誘導し、あなたの望み通りの答えを引き出す特技。

また、転職のハードルが極めて高いことも特徴で、メイン職業のレベルが50以上で、かつサブ職業が高レベルの〈貴族〉であることを条件に、キョウの都だけで受けられる専用の転職クエストの達成が必要となるのだが、この転職クエストのフラグ管理がかなり複雑で、クエスト受注や達成のための条件を満たすのが非常に困難となっている。

転職の難しさに対して、それに見合うだけのゲーム的な利益はなく、ウェストランデ地方の社交界を舞台とした専用クエストで展開されるドラマや雰囲気を楽しみたいプレイヤー向けという、非常にニッチなサブ職業であり、変わった称号を付けたいといった需要しか存在しない。くわえて〈ノウアスフィアの開墾〉の1つ前の拡張パック〈美姫の紅玉酒〉で追加されたばかりの新しいサブ職業ということもあり、プレイヤー間では評価の高低以前に存在そのものが知られておらず、NPC専用の職業だと思われているほどマイナーなサブ職業で、その総人口は数あるサブ職業の中でもワースト争いをするレベルで少ない。

〈大災害〉後の〈娼姫〉



〈大災害〉後の〈娼姫〉は、〈貴族〉や〈騎士〉などと同様に、〈セルデシア〉における現実の社会的な立場としての意味を持つようになった。

とはいえ、〈冒険者〉の〈娼姫〉は前述のとおりほとんど存在せず、また新たに転職しようとする者もまらずいない（そして転職のハードルはさらに上がった）ため、目立った変化はない。

例外にして最も有名な事例は、〈大災害〉時点ですでに〈娼姫〉であり、〈神聖皇国ウェストランデ〉の貴族社会を駆け上った“西の納言”濡羽である。〈大地人〉の〈貴族〉にとって、絶世の美貌と不老不死、大魔導士としての力量と異界の知識、さらには無数の〈冒険者〉とのコネクションを持つ濡羽という存在がいかに規格外なカリスマであったか、想像するにあまりある。

一部の例外を除いてさしたる変化がなかった〈冒険者〉に対し、〈大地人〉の〈娼姫〉の立場は大きく変容した。かつて、〈大地人〉の〈娼姫〉は貴族に仕えるだけの立場だったが、〈大災害〉以降は「〈冒険者〉に身請けされる」という可能性が新たに生まれた

のである。

〈大地人〉から見た〈冒険者〉は、〈大地人〉の貴族に匹敵する教養や経済力を持ち、なおかつ圧倒的な戦闘能力を持つ存在である。パートナーとしては〈大地人〉の貴族以上に頼もしい存在と言える。キョウの都の周辺では、〈冒険者〉との縁を望んで〈娼姫〉を目指す女性が増えているという。〈Plant hwyaden〉では、〈神聖皇国ウェストランデ〉と連携し、功績を挙げた〈冒険者〉に対してこうした〈大地人〉の〈娼姫〉の紹介を行うことで、人心掌握及び〈冒険者〉と〈大地人〉の融和促進政策の一助としているとも囁かれている。もっとも、これらはあくまで、〈娼姫〉とそれにまつわる文化が存在するキョウの都周辺に限った話に過ぎない。ヤマト全土においては、未だ〈娼姫〉は知られざる存在なのだ。

紅玉酒と偽りの姫



「例の老人の肉傀儡は、姫の機嫌を損ねないか？」
「偽物が一つ増えたところで。とうに本物であることなど捨てた故の〈娼姫〉でしょう」

——十席会議にて。宰相と女中の会話。

スラムに、とある貴族の姫そっくりの娘がいた。市井で自由を謳歌したい、という姫の我儘で、娘は貴族の身代わりを頼まれた。

娘にも、危険な依頼とわかっていた。謀略渦巻く貴族の世界は、キョウなら子どもでも知ることだからだ。

それでも娘は頷いた。本物の自分の、暗いみじめな過去よりも、仮初でも、華やかな未来を。偽物でも、自分を捨てても、光るものに触れたいと願ったのだ。

そして娘は〈娼姫〉となった。目映いばかりの社交界。貴族たちからの称賛の声。まるで全てが夢のよう。誰もが彼女を見ていても、誰も娘を見ていない、そんな歪んだ理想の世界。

夢の終わりはあっけなく、娘は姫の代わりに暗殺された。毒の盛られた紅玉酒が、娘の命に幕を引いた。娘は幸せだったのか。それとも不幸だったのか——。

長編シナリオ〈美姫の紅玉酒〉に登場し、消えたそのNPCを、「彼女」はひどく気に入った。

そして「彼女」は、〈娼姫〉を名乗る。

紅玉酒に酔わされた、偽物の姫の肩書を。

〈吸血鬼〉は、他の多くのサブ職業とは異なり、職業や社会的立場を表すのではなく、アンデッド系モンスターの一種である〈吸血鬼〉であることを表すサブ職業である。

一部のユーザーから〈吸血鬼〉をプレイしたいという要望があり、またアタルヴァ社のスタッフにも熱心な〈吸血鬼〉マニアがいたという事情が重なり、転職可能なサブ職業という形で実装されたという経緯を持つ。

実装直後は、そのあまりにも強力過ぎる性能から誰もがこぞって〈吸血鬼〉に転職するほど圧倒的な人気を博したが、当然ながらそうしたゲームバランスを崩壊させる危険な要素が見過ごされるはずもなく、ほどなくして弱体化のパッチがあたり、以後はそうしたトラブルの歴史とともに使えないサブ職業の代名詞として知られる存在となっていった。

〈セルデシア〉における〈吸血鬼〉

〈セルデシア〉における〈吸血鬼〉は、アンデッドモンスターの一種、あるいは呪いによる変異体である。

多くの〈大地人〉にとって、〈吸血鬼〉とは、亜人などのような身近で具体的な脅威というよりは、「悪質な人買いによって子供が〈吸血鬼〉の屋敷に売り飛ばされるようだ」「ある街道では絶世の美女〈吸血鬼〉が若い男を待ち構え、声をかけてきた者を襲うらしい」などといった、噂話や伝承として語られる遠い存在であるというのが一般的な認識だ。

こうしたイメージの背景には、〈吸血鬼〉の絶対数の少なさとともに、〈吸血鬼〉の多くがその正体を隠して身を潜める傾向にあるためだ。普通に生活している〈大地人〉が〈吸血鬼〉と遭遇することはまず無いのだ。

〈吸血鬼〉の中でも、人間を餌と見るような邪悪で狡猾な高位の〈吸血鬼〉は、自らの領地やダンジョンの奥底にこもり、下僕を使役して餌を取り寄せるため、一般の〈大地人〉が直接遭遇することは稀である。人間に対して友好的であったり中立的な〈吸血鬼〉も、必要以上に人間社会と接触を持つことは好まず人目を避けて暮らしているし、意に添わずして呪いで〈吸血

鬼〉になってしまったような被害者は、危険視されて退治されたりしないよう自らの素性を明らかにしない。

〈冒険者〉の間に起きた〈吸血鬼〉ブームによる一時的な〈吸血鬼〉の大増殖現象は、〈大地人〉の歴史では、〈冒険者〉に謎の奇病が流行したか、あるいは何らかの魔法災害が起きるなどして、一時的に〈冒険者〉がおかしくなった出来事が起きたものとして捉えられているようだ。

ゲーム時代の〈吸血鬼〉

〈エルダー・テイル〉がゲームであった頃、〈吸血鬼〉は最も有名なサブ職業のひとつであった。〈吸血鬼〉の実装に関する一連の出来事は、年季の入ったプレイヤーであれば誰もが知る有名な事件だからだ。

〈吸血鬼〉はもともとアタルヴァ社が作成したサブ職業である。製作スタッフの中に熱狂的な吸血鬼マニアがいたのか、その性能は古今東西の吸血鬼伝承から抽出した能力を詰め込んだ特殊能力のオンパレードであった。「夜間や屋内ダンジョンなど闇の中では各種パラメータにボーナス」「吸血能力によって相手にダメージを与えつつ自己回復が可能」「蝙蝠に変身しての高速飛行移動」「霧に変身して敵の物理攻撃を回避」「強力な再生能力」etc...。

一応「昼間の屋外など陽光の下では一部の特殊能力が使えない」といった申し訳程度の弱点もあったが、活動時間を夜に限定すればほとんどデメリットはなく、どのメイン職業であっても容易に戦闘能力を高めるこ

エナジードレイン

戦闘 最大SR1 [特殊攻撃]

メジャー 対決（命中／抵抗）

対象：単体 射程：至近

コスト：ヘイト1 制限：なし

あなたのサブ職業が〈カースブレイド〉〈吸血鬼〉の場合使用可能。対象に〔衰弱〕を与え、あなたは〔再生〕を得る。どちらの強度も〔あなたの【STR】×2〕に等しい。〔対象：放心、硬直〕どちらの強度もさらに+【STR】される。

対象の生命力を奪い取る呪いをかける特技。相手はじわじわと生命力を奪われ続け、やがては力尽き倒れ、あなたの飢えを満たす糧となるだろう。

とができるとあって、前提条件であるメイン職業のレベルが50以上のプレイヤーの大半が瞬く間に〈吸血鬼〉へと転職した。パーティ募集には「〈吸血鬼〉以外お断り」という但し書きが書かれ、昼にはフィールドからほとんどのプレイヤーが消えるという、大〈吸血鬼〉時代が訪れたのである。

そんなバランス崩壊状態が放置されるはずもなく、ほどなくして〈吸血鬼〉には特殊能力の削除や弱体化に加え、「陽光の下では大幅な弱体化を受ける」「回復魔法でダメージを受ける」といった致命的な弱点が追加されるなどの弱体化修正が行われ、あっという間に〈吸血鬼〉人口は激減した。

キャラクターモデルが〈吸血鬼〉らしい色白紅眼の耽美な容貌に変更されるなど、ゲームバランスに影響を与えないフレーバー要素はそのまま残されたため、現在では、性能を度外視して〈吸血鬼〉らしい雰囲気を楽しみたいプレイヤー向けの非常にニッチなサブ職業という立ち位置に落ち着いている。

〈吸血鬼〉への転職は、〈真祖〉と呼ばれる高位吸血鬼と血の契約を交わすことによって行われる。ヤマトサーバーでは、古都ヨシノにほど近いダンジョン〈桜迷宮〉の奥に〈真祖〉イツナリ姫が隠棲しており、そこを訪れることで〈吸血鬼〉への転職クエストを受けることができる。

なお、通常のサブ職業は他のサブ職業に転職することでその職を辞めることができるが、〈吸血鬼〉には一度転職すると辞めることができなくなる、つまり他のサブ職業に転職できなくなる制限がある。一度〈吸血鬼〉となった者が他のサブ職業に転職したい場合は、転職クエストと同様に〈真祖〉の元を訪れて、専用の「解呪（離職）クエスト」を受けなければならないのだ。

〈大災害〉後の〈吸血鬼〉

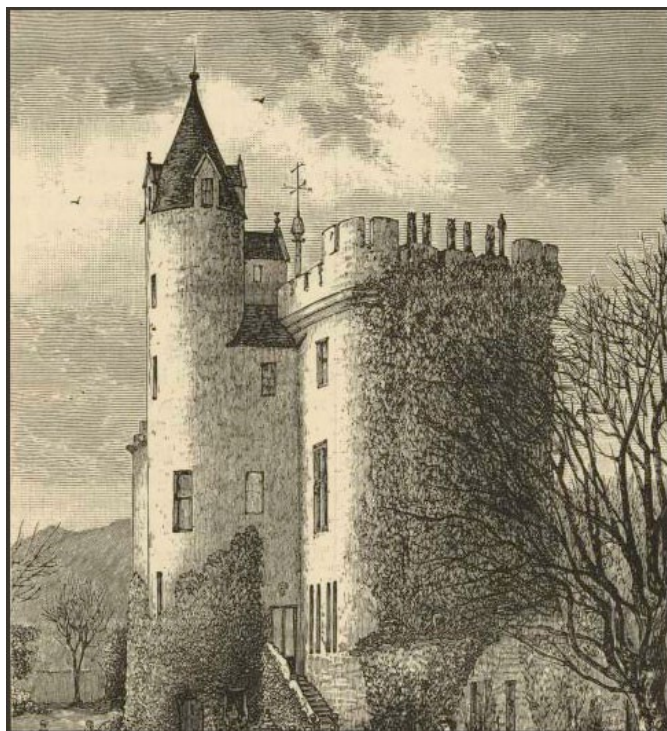


〈大災害〉後、〈吸血鬼〉のサブ職業を持つ〈冒険者〉は大きな苦境に陥った。なにしろ太陽に照らされれば苦痛を受け、現実化した戦闘では回復魔法の恩恵を受けられず、〈大地人〉からは過剰な警戒をされてしまう。なにより、吸血欲求という訳の判らないものと付き合うはめになったからである。

幸いにして、太陽によるペナルティは乗り物酔いのように気分がすぐれなくなる程度のものであり、また吸血欲求も制御不能なほどではなく、ダイエット中の甘いものに対する欲求程度には理性の力で耐えられるものである。とはいえ、それが永続的に続くとなれば日常生活を送る上で不都合だ。元が現代人である〈冒険者〉が直接人の首筋から血を吸われるはずもなく、多くの〈吸血鬼〉が、トマトジュースやワインといった赤い液体で自らを誤魔化しつつ、吸血欲求と付き合っているのが実情である。

こうした不都合に耐えかねて〈吸血鬼〉をやめたいと思っても、前述した古都ヨシノでしか受けることのできない解呪クエストを達成しない限り一切転職できない制約が立ちはだかる。〈妖精の輪〉が使えない状況で、現実化した〈吸血鬼〉の肉体のハンデを抱えながらの長旅は非常に厳しく、他の〈冒険者〉に護衛を依頼して解呪を目指す者もいるという。

〈大地人〉の〈吸血鬼〉、あるいはモンスターとしての〈吸血鬼〉は、元々数も少なく積極的に行動する種族でもないため、〈大災害〉以降に変容があったという話は聞かれない。ただし、望まず〈吸血鬼〉になった〈大地人〉が〈冒険者〉から解呪クエストに関する情報を得て、古都ヨシノへと向かうケースは増えているという。



〈戦司祭〉は、戦いで傷き倒れた者を癒し、時には自ら武器を手にとって戦う、戦闘的な聖職者を表すサブ職業である。

〈エルダー・テイル〉は全世界規模のゲームであるため、様々な配慮から宗教色の強い世界設定を避けたり、あまり深く掘り下げない運営方針がある。このため、〈戦司祭〉についても信仰する神や宗教、戒律や禁忌などの細かい設定は存在せず、「信じるものや祈る先が何であれ司祭は司祭である」といった程度の緩い扱いとなっている。

サブ職業としては、〈騎士〉などと並び〈エルダー・テイル〉最初期から存在する古参のサブ職業で、回復職以外でも使える簡易ヒール（性能は回復職のものに大きく劣る）やヒール系特技の回復量が+数%程度されるなど、古い年代のサブ職業にありがちな単純な数値ボーナスを得られるだけの職業である。

北米や欧州を中心とした海外サーバーでは、その後のアップデートにおいて、背景世界と密接に関わる聖職者系のサブ職業として様々な専用クエストなどが追加実装され、〈騎士〉のようにロールプレイ系サブ職業としての側面が大きく掘り下げられていった歴史を持つ。だが、日本ではヤマト独自の設定の方が優先されたため、そうした追加拡張が行われず、最初期の古い実装のままのサブ職業となっている。

〈セルデシア〉における〈戦司祭〉



〈セルデシア〉における〈戦司祭〉の扱いは、ヤマトと例えば欧州地方で大きく異なる。

ヤマト以外の地域、特に現実世界におけるヨーロッパやアメリカに相当するユーレッド大陸西部やウェンの大地において、〈戦司祭〉は聖職者として〈大地人〉社会における重要な地位にある。聖職者であると同時に権力者や指導者でもあり、〈騎士〉や〈貴族〉のように高い社会的地位についていることも多い。教会などの宗教施設も豪華なものが建てられ、〈戦司祭〉はそこで大がかりな祭儀などを執り行っている。巡礼の旅を行う〈戦司祭〉は人々から敬意を払われ、下にも置かれぬ扱いをされる。

一方で、ヤマトにおける〈戦司祭〉は非常にマイ

ナーな職業であり、少なくとも大多数の〈大地人〉には全く知られていない。同じような聖職者的な職業〈星詠み〉〈符術師〉〈祈り手〉などとは違い、〈戦司祭〉の組織がヤマトには存在しないためだ。

海外との交流があるナインテイル地方には海の向こうから渡ってきた宣教部隊の〈戦司祭〉がごく僅かに暮らしているが、彼らはヤマト人ではない。ヤマトの〈大地人〉にとって彼らは「海の向こうの大陸から渡ってきたよく判らない宗教の伝道師」であり、いずれにせよヤマトの社会において〈戦司祭〉は存在しない職業という扱いである。

ヤマトで〈戦司祭〉が居るのは、アキバなどの各プレイヤータウンにあるサブ職業転職用の施設と、海外との窓口となっているナインテイル地方の貿易港〈港街ベイウィンド〉や伝道所が存在する〈アマクサの異人城〉などのごく一部に限られる。

ゲーム時代の〈戦司祭〉



〈エルダー・テイル〉がゲームであった時代、〈戦司祭〉は人気、知名度ともに高いサブ職業のひとつだったが、その扱いや意味合いは日本と海外では大きく異なる。

おもに欧州や北米といった地域では、〈騎士〉や〈貴族〉と並んで背景世界と密接な関わりを持つ重要なサブ職業という位置付けで、拡張パックごとに専用のクエストが次々と実装され、ロールプレイ系サブ職業の代表格として高い人気と知名度を誇っている。特に欧州では十字軍遠征をモチーフとした長編レイドコンテンツも存在し、最前線のレイドに挑むハイエンドプレイヤーにも愛用されるサブ職業となっている。

一方、日本ではヤマト独自の設定や実装が優先されたため、〈戦司祭〉に対しては他の海外サーバーのようなイベント追加が行われず、僅かなボーナスを得られるだけのサブ職業として放置され、世界設定的にも空白地帯のような扱いとなっている。

転職条件も最初期の実装のままであるため極めて簡単で、プレイヤータウンにある大神殿に併設されている転職部屋のような場所へ行き、そこにいるNPCの〈戦司祭〉に話しかけ、「〈戦司祭〉に転職しますか?」という質問に「はい」と答えるだけで転職することができる。

ゲーム開始直後から転職可能で、使いこなすための知識もプレイヤースキルも必要ないため、初心者が「とりあえず」の選択肢として選ぶことは少なくない。一方で、〈戦司祭〉の回復関係のボーナスはレベルが上昇するにつれて誤差の範囲になってしまうため、〈戦司祭〉を選ぶのは低レベルの初心者の時期だけで、ある程度レベルが上がって上達したら他のサブ職業に転職する前提の腰掛けといったポジションが一般的である。もっとも、中には使いこなすのに知識や技術が必要なサブ職業を面倒がって、効果は小さいが確実にボーナスを得られる利点を取ってずっと〈戦司祭〉のまま通し続けるプレイヤーも存在しないことはない。

また、転職が容易かつ単純な性能で扱いに工夫を要しないという特徴は、プログラムによって資金回収を行うボットに最適な特性であるため、〈戦司祭〉は悪質なRMT業者の手で悪用されてきた歴史も持つ。こうした裏の事情を知るプレイヤーにとっては、若干ネガティブなイメージを持たれることもあるサブ職業である。

〈大災害〉後の〈戦司祭〉



〈大災害〉後、〈冒険者〉の〈戦司祭〉は減少した。大半の〈冒険者〉が現実となった戦闘を避け、街中の生産活動を生業にした関係で、能力的・生活基盤的なメリットのない〈戦司祭〉でいつづける意味がなくなってしまうからである。

一方で、ナインテイル地方の〈大地人〉社会では、密かに〈戦司祭〉になる〈大地人〉の数が増加する奇妙な現象が発生している。「宣教師フランシス」と呼ばれる〈大地人〉の少年が、〈戦司祭〉が持つ癒しの魔法の能力を使って人々を癒して回ると同時に布教活動、即ち〈戦司祭〉への転職をすすめて回っているのである。

前述したように、〈戦司祭〉の転職条件は極めて容易である。レベルなどの制限も存在せず、転職施設にいたる〈戦司祭〉相手の一問一答で簡単に転職することができる。つまり、転職にレベルやクエスト達成などの制限がある他のサブ職業と違って、〈大地人〉でも簡単に転職できてしまうのである。

〈戦司祭〉の回復特技は回復職の〈冒険者〉が扱うものと比べて遥かに弱く、〈戦司祭〉になっただけで

一般の〈大地人〉がモンスターと戦えるような能力は得られないが、〈大地人〉にとっては農作業で腰を痛めた、寒い日に洗濯をしてあかぎれができた、子供が転んで膝をすりむいた、などといった日常的な怪我を治す目的ならば充分であり、その恩恵は大きい。何より、〈冒険者〉や高位の聖職者にしか使えなかった治癒の奇跡が、誰でも使えるようになるという点が革命的であった。

もちろん、ゲーム時代はNPCである〈大地人〉が〈冒険者〉の転職システムを利用して転職するなどということは起こり得なかったのだが、これが〈大災害〉以降となれば話は別である。プレイヤータウンの大神殿に〈大地人〉が近付くことはないが、プレイヤータウンの大神殿以外に〈戦司祭〉への転職が可能な場所として設定されていた〈アマクサの異人城〉は〈大地人〉の街であったため、転職施設である伝道所を訪れて〈戦司祭〉に転職する〈大地人〉が現れたのである。

そう、突如ナインテイルに現れた宣教師フランシスとは、最初に〈戦司祭〉に転職したヤマトの〈大地人〉だったのだ。すでに〈戦司祭〉となった彼自身が〈アマクサの異人城〉の転職施設を使うことで他の〈大地人〉を〈戦司祭〉に転職させることもでき、また彼自身も〈戦司祭〉への転職方法を隠し立てすることではなく、むしろ積極的に広めていった。このため、彼が起こす癒しの奇跡を目の当たりにした〈大地人〉や、口伝えに噂や評判を聞いた周囲の〈大地人〉がこぞって〈戦司祭〉へと転職していったのだ。

ヒーリングプレーア	戦闘	最大SR1
インスタント 対象：単体 コスト：なし	判定なし 射程：至近 制限：シナリオ1回	
あなたのサブ職業が〈戦司祭〉〈祈り手〉〈魔法少女〉の場合使用可能。あなた以外の対象の【HP】を $[\text{【POW基本値】} \times 2 + \text{【回復力】}]$ 点回復する。 祈りを捧げることで癒しの魔法を使う特技。あなたが傷つき倒れた仲間を想う気持ちは癒しの奇跡となって、仲間に勇気と希望を与えることだろう。		

ヤマト風土記

Culture, geography and folklore in YAMATO.

第十七回「特別篇 ヤマトの結婚事情」

◆ヤマトの結婚

結婚は、一組の男女が夫婦になること。そして夫婦となったことを彼らの所属する社会において周知する行為だ。異世界であるセルデシアにおいてもそれは変わらない。しかし、現代社会に生きていた〈冒険者〉から見てその恋愛観や結婚に対する考え、生活習慣は少なからず異なっている。今回のヤマト風土記特別編では、普段の土地ベースの風土紹介をお休みして、結婚という文化を通した、様々な人々や種族ごとに異なる風俗ついて紹介する。

◆セルデシアの自然と人類生存圏

異世界たるセルデシアは、かつて大いに発達したアルヴの魔法技術によって繁栄していたが、《第一の森羅変転》という巨大な災厄によってその栄華は歴史上のものとなってしまった。

いまやヤマトの大地には危険なモンスターが溢れ、〈大地人〉たちが生きていくことのできる土地は限られている。大規模な農業や治水を行うような組織および技術も失われてしまい、ヒトの生存圏／勢力圏は、大きく縮小を余儀なくされた。各地を結ぶ街道もその安全は損なわれてしまったため、その勢力圏同士——食料生産地から都市へと食料や様々な資源を輸送するような流通ルートも破壊されてしまった。かつて存在した大きな都市は食料面での制約から人口を維持することができず、見る影も無く縮小している。各地の村や街も同様（あるいはより状況は厳しい）で、いずれも細々と確保した土地に防壁を建て、あるいは危険と折り合いをつけながら、わずかな人々がつつましくも肩を寄せ合って生きている。そんな危険で荒廃した姿が、セルデシアの現在と言えるだろう。

◆運命共同体としての家族、結婚

生きていくのに必要なものを全てまかなうというのは大変な難事業だ。雨風をしのげる家を作り、食べ物を獲得するために、農作物を管理しあるいは山野に出ては狩猟し、収穫物から着るものを作り出す。もちろんその前提となる道具を含めて、すべてを自然採取物から段階的に作成するというのは、とてつもなく難しい。

現代社会、特に大勢の人々が集まって生活する都市では、個人の手に余るような事業であれば必要に応じて企業や政府といったより大きな組織を作る事で対処することになるだろう。それは伝統的な人間関係のしがらみやコストを破棄しつつも、個々人の生活クオリティを保つために、現代においては必然的な社会的工夫である。

一方で、人類の生存圏が寸断されてしまっている現在のヤマトでは、ほとんどの〈大地人〉はこのような社会の力を作り上げたり、その恩恵を受けることはできない。

もちろんヤマト有数の都市として機能している〈マイハマの都〉や〈キョウの都〉であれば、貴族や商人たちが何とか維持してきた組織を利用することで、

（値段は張るだろうが）公共サービスを受けることもできるだろう。そもそも安全な城壁の内側での暮らしというものが、その外側に住む人間からすれば羨望を向けるだけの「上質なサービス」なのだ。

それはすなわち、そういった大都市圏以外の地に住む〈大地人〉にとって、企業や自治体などの生活を支援するサービスは存在しないか、著しく弱いということを示している。彼らは自分たちが生きている限定的な範囲の中で、同じ境遇にある人々どうして全てをまかなわなくてはいけない。

このような小規模の社会に所属しながら人々が生きていくためには、都市部よりもさらに強固な結びつきが必要だ。地球世界の封建時代でもそうだったが、クラスシステムにより「職能」が固定されたセルデシアにおいてそれはより顕著である。〈鍛冶師〉は村に農具や道具を提供できるため村落における中心になりうる人材であるが、その一方でこの〈鍛冶師〉は農作業も採取作業も、ほぼ完全に実行できないのだ。生まれ育った集団からはぐれるということは、このような職能システムで集団が構成されている以上、死刑宣告と同じ意味を持つ。

「結婚」というシステムは、このような世界／社会においてコミュニティー参加者同士を結び付けるもっとも強固な絆のひとつだ。血縁で結ばれた関係は人類社会において、古来最も頼りがいのある最小のコネクションとして機能してきた。経済の発展が不十分で、契約や公共サービスといった概念が未発達な、しかし職能だけは厳密に分けられた封建的社会においては、血のつながった縁者であるという一点を信用の起点として互助しあうというのはとても有効かつ強力なやり方なのだ。素性がはっきりした信用できる身内という感覚や、信用のおける一族の出身であるという考え方は、家族の単位が小さくなっている現代人にはなじみにくい考え方だが、地球においても、家族が大きくそれ以外の組織や社会が脆弱な地方においてはまだまだその重要性は大きい。セルデシアにおける結婚とは、まさに「家族と家族を結び付ける」「個人がその社会の中に地位と関係を確立する」ためのものだといえるだろう。

▼各種族の結婚適齢期

ヒューマン	15歳～25歳
エルフ	45歳～
ドワーフ	15歳～35歳
狼牙族	12歳～
猫人族	8歳～
狐尾族	20歳～30歳
法儀族	15歳～

◆結婚と生存戦略

ヤマト各地に分断され、小さなコミュニティの中で生きる事になった〈大地人〉たちは、それぞれの種族や地位の性質や状況に合わせてそれぞれ独自の生存戦略を採用している。今回の記事ではその中でもヒューマンの貴族と農村生活者、さらには高貴の血をひくエルフ族、謎めいた法儀族を詳しく扱うが、もちろん彼ら以外の種族や文化的階級もそれぞれの伝統や知恵で婚姻というつながりを築いている。

例えばドワーフは何世帯もがひとつにまとまった数十人の巨大な集団を「家族」と考えており、さらに複数の家族がまとまった「氏族」が堅牢な館を作り上げて生活している。彼らの結婚や恋愛は氏族の中における家族同士の関係の影響下にあるといっていよう。結婚は家族の長が持ってくる縁談から始まる。子育ては家族全ての子どもをまとめる形で行われるので、女性の多くは母親になると、それまでの控えめで内気な性格から、豪放で面倒見の良い性格へと変化していくことがほとんどだ（そしてこれは、ドワーフの考えでは魅力的であるとみなされる）。他種族からみた典型的なドワーフの婦人像はこの集団生活によって培われているのだろう。

エルフの中でも富裕層に属する、すなわち支配階級についての恋愛観は個別記事にまとめた。しかしそれ以外の山野に暮らす事を良しとするエルフも存在する。彼らは、その寿命の長さからくるイメージに反し、幾度も恋をしてはある程度のところで別れることを繰り返す。平均すると人生において4～5回程度は結婚しているようで、子どもがいる場合も10数年ほど子どもを育てた後にやはり離婚し、次のパートナーを探すようだ。彼らは野外の様々な危険で命を落とすことが多く、理屈の上で寿命が長くとも実態としては明日死ぬかもしれないと考えている。そのような文化から、山林で生活しているエルフたちの恋愛や結婚に対する視点は〈冒険者〉からすると少々刹那的にも思える風習となっているのだ。

種族の出自として狼の要素を強く持つ狼牙族は、彼らの作る社会もまた狼のそれと似た形をもっている。狼牙族は女性側がパートナーとなる男性を選ぶという形で「つがい（夫婦）」となる。選ばれるため、男性は競って自らの狩猟の技術や腕っぴしを披露する必要

があるようだ。こうして結ばれたつがいには子どもができると、そのつがいは群れ（＝村落）の中で特別な扱いを受けるようになる。つがいには集落の中心で生活し、護衛が付き、より若い狼牙族による育児の手伝いが成され、年長者からは上等な毛皮などの贈り物が渡される。この支援は資産や余力のない若いつがいであっても手厚く遇して群れを維持しようとする彼らの生存戦略だ。こういった群れによる扶助は子どもが育つまで続く。集団としての結束が強固な狼牙族のつがいは、片割れが死んだとしても新たなパートナーを得ることは無い。

猫人族は、総数が少ないこともあって他の種族とはやや異なる生存戦略を持っている。彼らは同じ種族のものだけで集落をつくったりはしない（むしろ出来ない、というべきだろうか）。彼らのほとんどは大きな都市で多様な種族に混じる形で生活している。そんな彼らの恋愛／結婚観はかなり特殊だ。彼らのカップルは恋愛関係を他者に明かすことは滅多にない。そしてカップルの間に子どもができると、女性は男性の用意した「隠れ家」に引きこもり、社会との接触を完全に絶つ。その間、女性に生活物資を届け、その生活を支えるのは伴侶となった男性の役割だが、こういった関係は彼らにとってはロマンチックで人生の中でのバカンスであるかのように扱われているようだ。猫人族の婦人が姿をくらませたと思ったら、一年後に子どもと伴侶を連れて戻ってくるというのは、猫人族の社会では日常的な光景である。

狐尾族もやはり独特な結婚観をもっている。彼らは一種の実験として作られた種族であり、同族同士での繁殖が難しいという問題を抱えているのだ。そのため耳と尻尾を隠すという能力を使って他種族の伴侶を得ることが多い。彼らのこの体質は今までも様々な悲喜劇を生みしてきた。彼ら自身は耳と尻尾を隠して多くはヒューマンと偽ることも可能だが、生まれた新生児はまだそこまでの能力制御ができないのだ。子どもを産むことで自分の正体が発覚することを恐れるあまり、関係を深化させないというのは、狐尾族の恋愛においてまあある光景である。もし出産に至っても、正体を隠し続けるために新生児を孤児院に出してしまう例なども見られ、実の親を知らない狐尾族が一定数存在している。

◆冒険者の登場

〈冒険者〉が、この世界の住人として新たな存在を示した〈大災害〉依頼、彼らと〈大地人〉の関係は急速に変化している。「セルデシアの自然と人類生存圏」で描いたような未発達な社会と過酷な自然の驚異と言った構図は、〈冒険者〉にとってのセルデシアとは乖離している。彼らにとってこの世界は冒険の世界であり、その卓越した能力により、この過酷な世界でも比較的安全に、そして豊かに生きていくことが可能なのだ。

そんな〈冒険者〉が隣人として暮らすようになったセルデシアにおいて、彼らとの交流、恋愛や結婚にまつわる習慣の違いが問題となることも徐々に見られるようになってきた。〈冒険者〉はその外見や特徴こそ〈大地人〉と似通っているが、その内面はあくまで現代人である。〈冒険者〉は時に魅力あるパートナーと見えることもあるのだが、例えば〈冒険者〉の狼牙族が〈大地人〉の狼牙族の持つ風習をそのまま理解できるというわけでは無いので、そのような認識の違いが様々な事件を引き起こすこともある。

とはいえ、今となっては世界の一員として互いを無視できなくなっている〈冒険者〉と〈大地人〉の交流はますます密になっており、今後も両者が関わった恋愛や結婚にまつわる事件は増えるだろう。近年ようやく認識が始まった〈オブスキュア〉と呼ばれる新生児に関する問題と合わせ、これらの案件は今後の研究が待たれている。



◆貴族の結婚

〈ヤマト〉の貴族たちの場合、結婚相手を自らの意思で選ぶことは非常にまれである。貴族にとって、結婚は当事者である二人の男女の問題ではない。二人が属する家、両家の治める民、家臣、隣接する地域の領主たち、〈イースタル自由都市同盟〉ないし〈神聖皇国ウェストランデ〉における立場などすべてが絡み合った複雑怪奇な利害調整に関わるためだ。

貴族の結婚すべてがそういった大事件に発展するわけではないが、結婚は双方の家族同士の関係を強化し、また外部の血を取り入れることでもあり、恋愛感情よりも公人としての恩恵を優先した形になる。例えば地域一帯を統べる領主の場合、その家に嫁入りする子女は同じ程度に位の高い貴族の娘ではなく、領内の家臣団や大きな商家の娘たちである。これには単純な理由がある。同程度に位が高い、すなわち同じ規模の領地を持っている貴族と姻戚関係を持つと、対外的に無用の疑いをもたらす結果になるためだ。将来的に二つの領地を一つに統合し、巨大な勢力を築くのではないかと警戒されてしまう。そのような疑心暗鬼の関係を作ってしまうよりは、自らに仕える家々との関係を強化することを意図することの方が多いのだ。

領主の娘の場合は特に結束の強化を目的とした結婚によって1ランク下の貴族などに嫁入りすることになる。多くの場合は地域でも指折りの豪商であるとか、将来有望な騎士ないし下級貴族の家へと嫁ぐのだ。ただし、もしその一族に男系の後継ぎがない場合は外から婿を迎えることになる。こちらは次男以下の貴族か、あるいは元貴族の文官から有能な人物を取り立ててくることになる。

彼ら貴族の婚儀は非常に形式を重視する。結婚が決まったならば日取りを決め、それぞれの地位に合った参列者への招待状や贈り物を送る。当日となれば、参列者はその序列に従って整然と並び、定型化された結婚の宣誓や証人による承認といった手順を厳かに進める。そのあとに、結婚する二人の地位や式の暦に合わせて厳密に定められた料理が振舞われやワインが酌み交わされる。〈大災害〉以前の料理であるため食べる楽しみはなく、儀式として滞りなく行うことが重視されているのだ。

◆庶民の結婚

〈ヤマト〉に生きる貴族ではない〈大地人〉の大半もまた、結婚相手を自ら選ぶことはない。とはいえ、その理由は貴族とはまた異なる。率直に言ってしまうと、多くの人々が暮らしている各地の村落では、結婚相手として適当な同世代の人口が少ないのだ。一つの村落で同世代の子どもというのは何十人もいるわけではないし、危険の多い〈ヤマト〉において方々へと移動ないし移住するようなことは稀だ。〈冒険者〉たちの生きていた現代社会と比べて人口密度はとても低いし、元から各地を移動して回る行商人のような職についていない限りは、成年して働きはじめるときに居住地を都市に移すなどということも無い。必然的に、生まれた時から一緒に過ごしてきた同年代の同じ村落の出身者同士での結婚が一般的となる。

また、同世代の子どもを持った家族同士でなんとなく示し合わせて将来の話をしておくことも普通だ。貴族以外の大地人であってももちろん跡目の問題は発生するし、結婚はある意味で労働力の移動でもあるため、特に婿入りとなるような結婚では様々なやりとりが二者の間で行われる。主にポイントとなるのは結納金の金額で、これは男女問わず家を離れる側に対して支払われる。この点については、労働力の移動に対する補てんとしての性格が強くあらわれているのだ。

結婚のためには、男性側が村ごとに定められた試練を経て、女性にプロポーズする必要がある。この試練は大抵〈小牙竜鬼〉の牙を手に入れてくるといった内容で、勇気と誠意を試すのだが、実態はちょっとした度胸試しで、村ごとに「代々受け継がれてきた〈小牙竜鬼〉の牙」等が存在するのが普通だ。この試練を経ると村の成人として見なされるようになる。

婚儀はその春最初の祝い事であり、村ごとに場合によっては複数の夫婦に対してまとめて行われる。厳しい冬を越えた喜びと共に、新たな夫婦の成立を祝うのだ。振舞われる料理は春先に収穫される素材が多くを占める。例えばカルチョフィのバターソース、春そら豆のスープ、クレソンとチーズのサラダ、シカのグリル、ベリーのパンなどが一般的だ。新たな春、新たな命の恵みを喜ぶとともに、新たな家族にも多くの恵みがもたらされるように願って、村全体が盛大に宴会を行うことになる。

◆エルフ（富裕層）の恋愛観

エルフは〈ヤマト〉に生きる善の種族の中でも、自分たちでまとまった社会を作ってヒューマンとは異なる様式で生活している。もちろんその差異は恋愛観にも及んでおり、彼らの婚姻は〈ヤマト〉のヒューマンから見ると少し変わって見えるものとなっている。

エルフの恋愛や家族に対する観念を形作っている最大の要素は何よりもその長い寿命だ。彼らは善の種族の中でも特に寿命が長く、その人生に起きて起こった出来事を長きに渡って心に留めてしまう。エルフたちから見ると、ヒューマンたちの人生はあまりに短く刹那的に生き急いでいると捉えられているようだ。

エルフたちは何事も（他の種族から見て）ゆっくりと進めることを好み、恋愛についてもその態度が現れている。例えば、エルフのカップルはほとんどの場合自由恋愛によってパートナーを選ぶが、正式な結婚に至る前に通い婚をするのが普通で、かなりの長期間に渡って付き合った後で結婚を決めている。あるいは子どもができた時点で正式な関係となるというのが一般的だ。この習慣は、寿命の長さゆえに離別や失恋の痛みすらも長く続くというエルフの特性に基づいている。自由恋愛という意味では〈冒険者〉にとって理解しやすいのだが、慎重過ぎるとか、あるいは臆病とも形容されるような行動様式と言えるだろう。

エルフの婚儀はささやかなものだ。親族や友人が集まり、二人が夫婦となったことを宣言した後、同じ樹から作られた酒を順に酌み交わすだけの簡易な儀式が行われる。彼らにとっては婚儀よりも、その後の長い二人での人生が重要と考えられているようだ。

集団で文明的な生活しているようなエルフは時にヒューマンの社会とつながりを持ち、場合によっては姻戚関係を構築することもある。しかし、その際にやはり種族間の感覚のギャップが問題になることがあるようだ。かつてとあるエルフの一族と〈マイハマ〉の貴族の間で婚約が結ばれたことがあったが、期日をエルフ側が5年ほど遅らせて、その間に貴族の新郎が身罷られるという出来事が起きている。エルフの感覚ではさほどのズレではなかったのだが、当然のように縁談はご破算。未婚の寡婦となった花嫁はエルフたちの元へも戻れず、〈マイハマ〉のとある貴族にその身元を引き取られることになったという。

◆法義族の恋

法義族はその種族の出自そのものが特殊である。

〈第一の森羅変転〉によって生じた動乱の時代に、アルヴを模して強力な魔法を行使できる種族として生み出された存在なのだ。そのため、彼らはその精神や行動様式もヒューマンやエルフとは異なっており、その独自性は彼らの恋愛や家族観にもあらわれている。

法義族にとって、子孫を残すこととはあらかじめ自らにインプットされた「最良のパートナーを見つけて、より優れた能力をもった個体を次世代に残す」という本能に従ったものだ。法義族にとって個体の性質、つまり魔法を扱う素質や突然変異のような固有の才能は紋様という形で現れる。そのため法義族は相手の紋様を見ると一目で自分の持つ遺伝的な性質をより改良して次の世代へと受け継がせられる「運命の相手」であるかどうか分かるという。そしてひとたび出会うと、法義族のみが可能な精神接続能力によって言葉をほとんど交わすことも無く互いをパートナーと認識し、ペアを形成する。

ペアとなった法義族は、子どもを産み育てている間はひとところにまとまって生活しているが、生育が早いという種族の性質もあるため、数年もして子どもが独り立ちできるようになると散り散りになってしまう。次世代の育成が終わった後まで家庭を維持するという概念に乏しいのだ。

子孫を残すという目的を果たすためだけに、運命の相手を見出してごく短い期間だけ共に生きるという

〈法義族〉の結婚観は、〈冒険者〉から見てもしがらみが無く自由ではあるものの、その反面として情が薄く孤独な生き方を強く志向していると感じられるだろう。

〈冒険者〉の法義族はあくまで現代人の精神を持っているため、一般的な〈法義族〉の行動様式に沿うことはない。しかし、〈大地人〉の〈法義族〉から見た場合に違いがあるわけではないので、「一目ぼれ」されてしまうことがあるようだ。特に〈大災害〉以降のいずこかへ消えることも無くなった法義族の〈冒険者〉は、その優れた能力とさまざまな〈特技〉の絶大な力を示す紋様によって非常に魅力的に見えているという。

緊急企画！全メイド課報で聴きだしたお嬢さん人気

さてそんな本編の堅い記事から一変して、ここからは我ら「マイハマ侍女隊特別調査チーム」が送る、「それはそうとして結婚どう思います？」記事をお届けしたいと思います。ぱちぱちぱち。〈冒険者〉さまたちは有望物件であるとともに様々な文化ギャップがあるのも事実。ここでは、円卓会議を代表するギルドマスターの皆様に対する〈大地人〉の一般的な意見から、そのあたりを探ってゆきたいと思います。あくまで一般論です。私情は入ってませんので、たぶんですので、お手柔らかにお願いします！

◆ 隠れファン多し アイザック



当初は怖い人だと思われていましたが、イセルス様への剣のご教授あたりから人気が沸騰したのがアイザックさまです。いまでも怯えたり反感を抱くものも少なくありませんが、一方で熱烈にお慕いす

るメイドがいるのも事実。曰く「アイザック様は本当は優しい人。それをお見せしてくださらないだけ」とのこと。なんかちょろい女に成り下がってませんか、同僚。一時期思われていたような悪鬼羅刹のたぐいではないようですが、かと言って品行方正というわけではもちろんありません。もっともこの世界では「戦う力が有る」というだけで結婚偏差値+10なのですが。

◆ 年齢差への挑戦？ 茜屋



茜屋さま、実はメイド界限ではひそかな有名人なのです。お年を召していらっしゃることから「あのお年で奥様はいらっしゃらないのかしら？」「もしかするとすでにお亡くなり？」と話が始まり、今

では「大恋愛の末に結ばれた細君に先立たれ、今も操を貫いている」という話に……。妄想で盛り上がってるうちはよいですが、いつか「私が慰めてさしあげたい」と突撃する子が出てきそうで心配です。

◆ 生活力は？ ロデリック



メイドおよび〈大地人〉には接点が少ない円卓幹部の一人です。〈妖精薬師〉という二つ名と、漏れ聞こえてくる研究一筋という話だけで優良物件確定です。〈冒険者〉のみなさんは気にされますがこ

の世界では命がけで仕事をするというのは文字通り命がけなわけで、マイナス評価にはなりません。美味しい料理のレシピや、生活関連用品（化粧品や石鹸など）といった高級品を気軽に作ってくださるところも、密かな人気の秘密です。

本音の部分を詰問すると「だってロデリックさまならクラスティさまやソウジロウ様と比べて、わたしたちの誰かでも妾くらいにはしてもらえそうじゃありませんか？」とのこと。それは失礼な物言いですので口外してはなりませんですよ？

◆ 最難関！ ソウジロウ



ソウジロウ様は、メイド達の人気トップクラスの素敵な殿方です。笑顔が素敵で爽やかで、分け隔てなく私たちに紳士的に接してくれますし、時折見せる幼さが放っておけ

ない感じで、おまけに戦場では無双の働きを見せるとなれば、それはそれは憧れる娘も多い……のですが、恋愛対象として話にあがるかというと、また別でございまして。何ととっても〈西風の旅団〉という後宮に、才色兼備の〈冒険者〉の奥方達があれほど多くいらっしゃる中、我々が立候補するにはちょっとハードルが高すぎると思いますか。筆頭奥方のナズナ様は器の広い寛容な方ですが、やはり気後はしてしまいますよね。結論としては、ソウジロウ様は素敵だけれど雲の上の方。遠巻きに眺めて幸せをいただく、偶像的な存在です。え？ 〈西風の旅団〉は後宮ではない？ そうなのですか？

◆ 謎に包まれた謀聖 シロエ



〈円卓会議〉を成立させた立役者としてその噂が轟く青年ギルドマスターです。そのお立場からすればもっと華々しい活動をなされていても良いのですが、あいにく、その評価は芳しくありません。レイ

ネシア姫のマイハマ出立演説の時の〈大地人〉を冷酷に扱うような言動が後を引いているのでしょう。届け物をしたメイドからは「……うなっていた?」「机の上で死んでた」「書類が雪崩れて涙目だった」との報告もありますが、その後の活躍を見れば貴族政治を手玉にする策士であることは明白でしょう。結婚相手としては悪くはないのですが、事と次第によっては大地人（貴族）社会を敵に回しそうなことと、いつでも周辺を警護するような二人の少女にガードをされて話しかけることさえ難しいことが、ハードルをあげています。総評としては「接点がなさすぎて検討することも難しい相手」でしょうか?

◆ 一番人気の ミチタカ



アキバ最大のギルドを束ね、〈円卓会議〉においても重責を担うギルドマスターとして名を馳せています。〈大地人〉からすると、驚異的とも言える職能を持った〈冒険者〉数千人をまとめ上げるそ

の手腕はイースタルの貴族でも比肩するものは稀と言えるほどのものです。さらには、実直かつ胆力あるお人柄と、職務に励む勤勉さはよく知られておりまして、メイドからの評判も上々です。

実際、「少なからぬ貴族が縁談を持ちかけたものの、全て丁重に断られた」ということも後押しして、貴族にありがちな結婚に対する一種の不実さとは無縁と、その人気はますます加速しております。

総評としては「そこらの貴族でも比較にならない程の超優良物件で、その伴侶となると貴族まで含めてもライバル多数となることが予想される」となります。

◆ バラエティ豊かに カラシン



マイハマにおいては最も顔の広いギルドマスターでしょうか。〈円卓会議〉でも重要な地位を占めているというイメージとは裏腹に、非常にフットワークの軽い方です。

よくよくいろんなところに

出入りしては流行りの服のお話や噂話などをさせて、お土産に流行りのお菓子を置いてゆかれます。流暢な話術はとても見事なもので、ちょっとしたプレゼントも欠かしませんし、カラシン様が来るたびに大喜びで迎えているメイドも少なからずいます。

もちろんそんな方ですから、メイドのみならずマイハマやアキバでの恋の噂は数え切れません。今のところひどく振られた、捨てられたと言った噂は聞いておりませんが、非常に女性の扱いも慣れてらっしゃるようなので、万が一お付き合いできたとしても、そのうち他の女性に目が向かってしまうのではないかと、という不安が付きまといま

◆ さすミロな クラスティ



マイハマ侍女帯にとっては馴染み深いギルドマスターであるのがクラスティさまです。とは言え恋愛対象かというところと全くそのようなことはなく、レイネシアさまのお相手だという評価が定着しております。

もちろん、レイネシアさまと結ばれることはないでしょう。しかし、いずれ政略をもとに何処かへ嫁がざるを得ないレイネシアさまが少女時代の最後に巡りあったお相手がクラスティさまなのです。そんなお二人の關係に、口出しするものは侍女隊の中を見回してもエリッサ女史くらいではないのでしょうか? 姫さまが仮に居なかったとしても、あれだけ美丈夫であると気後れするというか、いくら好条件物件とはいえアタックするのがためらわれるのが乙女心でもあったりします。どちらかというと目の前で展開する騎士物語のように瞳がハートになっているメイド多数です。



◆概要

地球世界における蜘蛛とは節足動物門鋏角亜門クモ綱クモ目に属する動物の総称で、〈セルデシア〉においてもほぼ同様の存在として認知されている。胴体は頭部と胸部が癒合した頭胸部と、袋状になった腹部にわかれており、四対八本の歩脚、一对の触脚と鎌状の鋏角、八つの単眼という外見特徴を有している。〈セルデシア〉にも普通の大きさの蜘蛛は（どこかしら外見は違うものの）存在しているが、彼らは〈冒険者〉にとっての脅威とはならないため、今回はいわゆる〈巨大蜘蛛〉（ジャイアントスパイダー）を紹介する。

〈巨大蜘蛛〉は小さな種類で小型犬くらいのサイズがあり、巨大なものになるとちょっとした倉庫なみの体格を持つこともある。性格は普段は物静かなのだが、動く生き物を見かけると、それが自分より大きな生物であれなんであれ、餌にしようと襲い掛かってくる。彼らの腹部の先端には出糸突起と呼ばれる器官があり、そこから紡ぎ出される糸は下手な鋼糸よりも切れにくい。彼らは、粘着性のある糸や、鋭い刃を持つ切断性の糸など、数種類の糸を巧みに使い分ける。

〈巨大蜘蛛〉の鋏角には毒腺が通っており、個々に強度や種類は違うものの、毒を供えている。また、噛みつくことで獲物の体内に消化液を注入して溶かしてから食べるため、消化器は発達していない。

セルデシアで名の知られた蜘蛛のモンスターには、巨大な蜘蛛の背から美女の上半身が生えた幻獣〈蜘蛛魔女〉（アラクネ）や、その奉仕種族である亜人間の〈蜘蛛人〉（アラクニアン）なども存在するが、〈巨大蜘蛛〉は彼らと違って高い知性や文化を持たない野生の巨大生物なのだ。

◆生活形態

〈巨大蜘蛛〉は、その生活形態によって大きく造網性と徘徊性の二種に分類されている。

造網性の〈巨大蜘蛛〉の場合、朝は巣のメンテナンスから始まる。彼らの巣は主に粘着性の糸で作られており、地面に掘った穴の周囲に敷き詰めたものであったり、木の枝などのあいだに張り巡らせたものであったり、いずれにせよ通りがかった獲物を捕らえるための罠としての性質を持っているため、そのメンテナンスは彼らにとって文字通り死活問題となる。個体によっては一日に二十回以上も巣を貼り直すという。また、その際に古い巣を自ら食べ、新しい巣の材料とする事もあるらしい。彼らは巣のメンテナンス以外の時間を、じっとその罠に獲物がかかるのを待ち構えながら過ごしている。

徘徊性の〈巨大蜘蛛〉は、よりアクティブなモンスターであり、朝になると巣穴から這い出て狩りに出かける。彼らは一定の縄張りを持っており、その範囲内を一日かけて巡回して回るのだ。その徘徊の際に、尻から袋状に編んだ糸を引き摺って歩くため、巣に戻る頃には木の実や小動物などの食糧をはじめとした様々なアイテムが袋にくっついており、ちょっとした夜食として保存される。彼らの巣穴は糸で裏打ちされた頑丈な穴倉となっているが、そこには種々雑多なアイテムが転がっていたりするのだ。

どちらの種の〈巨大蜘蛛〉もモンスターとして出会う事があるのは雌に限られる。実は、一般的な雄の〈巨大蜘蛛〉は手のひら程の大きさをしており、確かに大きくはあるのだが〈冒険者〉の脅威となり得るサイズではないのだ。そして、この大きさのため彼らの

生殖は命懸けのものとなる。目に入る動く生き物をすべて餌とみなす雌にとっては、同種族の雄すらも捕食対象となるのだ。そのため矮雄たちは擬態する、ダンスを踊る、寝込みを襲うなど、様々なプロポーズの手段を発達させている。もっとも、その後でしっかりと雌の栄養になる場合がほとんどなのだが。

雌は一度に数十個の卵を纏めて産み落とし、その卵塊を糸で包んで卵嚢を作る。孵化した子蜘蛛は母親の残した食糧を糧にその場でしばらく過ごし、一度の脱皮を経てセルゲシアの各地へと旅立つ。その際に、伸ばした糸を風に乗せて飛んでいく姿が見られ、風物詩とされている。子蜘蛛はそうやって辿り着いた先で脱皮を繰り返し成体になる。雌の成長には際限が無いと言われ、長生きすればするほど巨大になっていく。

◆分布と生息域

上述したように〈巨大蜘蛛〉はヤマトの各地に広く分布している。イズモからノト地方にかけての地域と、ナインテイル北部のトオノミ地方では比較的出現頻度が高いようだ。砂漠、高山、草原、森林、湿原、海岸と陸地のあらゆる環境に進出しており、凄まじい適応力を誇るが、水中や水上、寒冷地には適応しておらず、エッゾ帝国領では姿を見られていない。

オープンフィールドだけでなく、古代遺跡や洞窟のようなダンジョンにおいてもよく見かけられるモンスターだ。彼らは長期の絶食が可能であり、自身を半ば仮死状態に保って訪れる獲物を待ち受けるのだ。

彼らは吐き出す糸と八本の脚を使ってどのような自然環境にあっても不自由なく移動する事ができる。その特性は人工物に囲まれた環境にあっても遺憾なく発揮され、壁や天井を自由に這い回る彼らの三次元的な戦いぶりは〈大災害〉後の〈冒険者〉にとって対処し辛く、数多くの苦杯を嘗めさせてきた。

〈森呪使い〉にとっては召喚従者として契約が可能なモンスターではあるのだが、〈大災害〉後では人気の無い〈森呪使い〉契約従者主席の座を維持し続けている。これは巨大蟲類全般に言えることなのだが、

〈巨大蜘蛛〉は特に女性〈冒険者〉にとって生理的嫌悪をもたらす存在だ。甲虫や蟹、蠍などと比べて柔らかい外殻すら、その中途半端な柔らかさゆえにか人によって嫌悪の対象となっている。

◆〈蜘蛛〉の作成

- ・推奨CR：1～10
- ・推奨するエネミータイプ：フェンサー、スピア、ボマー

テンプレート

・小種族由来の自動取得特技

《八脚の虫》__常時__このエネミーは常に「軽減（邪毒）：{変数1}」を持つ。このエネミーは「天然」プロップの影響の全体もしくは一部（GMが選択）を受けなくても良く、移動時に「高さ」タグの影響を受けない。また《ダッシュ》を行なうことができない。

変数1：CR1～7：10、CR8～15：20、CR16～23：30、CR24～：40

・デザイン時処理

このエネミーは「自然」「暗視」を得る。

・しぶとさ処理

CR1～10：【しぶとさ】の（CR×10）%を【最大HP】に追加する。

CR11～：【しぶとさ】の100%を【最大HP】に追加する。

所持特技の例（フェンサータイプ）

《トラップウェット》__メインプロセス__自動成功__広範囲2（選択）__至近__対象に「硬直」を与える。この「硬直」は「蜘蛛網」のタグを伴い、通常の方法では解除されず、対象とこのエネミーが3Sq以上離れた時のみ解除される。

《死角からの一撃》__本文__自動成功__単体__2Sq__「蜘蛛網」タグをもつ対象が自分以外の味方に攻撃を行なった直後に使用する。その攻撃を行ったキャラクターを対象として15点の直接ダメージを与える。このダメージは対象が「防御判定」に失敗したかのように「追撃」を起動する。ラウンド2回使用可能。

《蜘蛛操り》__本文__自動成功__単体__2Sq__「蜘蛛網」タグをもつ対象が攻撃しようとした直前使用する。その攻撃の「攻撃判定」に-2する。対象は「蜘蛛網」タグを失う。

所持特技の例（スピアタイプ）

《スパイダーリープ》__〔移動〕__ムーブ__ラウンド 1 回__このエネミーは〔飛行〕状態になり 3 S q まで〔通常移動〕をしてもよい。移動後〔飛行〕状態は解除される。〔マイナー〕移動時、S q を斜めにも移動してもよい。

《猛毒の鉄角》__〔白兵攻撃〕〔邪毒〕__メジャー__対決（攻撃↑+3 D／回避）__単体__至近__対象に〔**変数 1**〕+2 D〕の物理ダメージと〔衰弱：**変数 2**〕〕を与える。この〔衰弱〕は対象に〔衰弱〕があった場合でも上書きせずに、強度を加算できる。またこの方法で〔衰弱：**変数 2**〕×4〕に達した対象は即座に〔戦闘不能〕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。

変数 2： $(CR/8+1) \times 10$ を代入すること。

《麻痺の毒かみつき》__〔白兵攻撃〕〔邪毒〕__メジャー__対決（攻撃↑+3 D／回避）__単体__至近__対象に〔**変数 1**〕+2 D〕の物理ダメージと〔衰弱：**変数 2**〕〕を与える。〔対象：衰弱〕対象に〔萎縮〕を与える。〔対象：萎縮〕対象が〔衰弱〕を持っているのなら、その強度を 2 倍にする。

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： $(CR/8+1) \times 10$ を代入すること。

所持特技の例（ボマータイプ）

《一網打尽》__〔特殊攻撃〕__メジャー__対決__（攻撃↑+3 D／回避）__広範囲 1（選択）__3 S q__対象に〔放心〕を与える。この〔放心〕は〔蜘蛛網〕のタグを伴い、【因果力】では解除できない。〔マイナー〕対象を 1 S q まで〔即時移動（強制）〕してもよい。この時移動は、対象がこのエネミーに接近するように指定しなければいけない。

《とどめの牙》__セットアップ__自動成功__単体__至近__〔蜘蛛網〕タグを持つ対象に $(1D \times \text{変数 1})$ 点の直接ダメージを与える。

変数 1： $(CR/16+1) \times 10$ を代入すること

《毒の糸乱舞》__〔特殊攻撃〕〔邪毒〕__メジャー__対決__（攻撃↑+3 D／回避）__広範囲 1（選択）__2 S q__〔**変数 1**〕+2 D〕の魔法ダメージを与える。〔対象：蜘蛛網〕対象はこの攻撃に対して「タイミング：ダメージ適用直前、直後」の行動を実行できず、また〔軽減〕も用いることはできない。

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。

ドロップアイテムの例

蜘蛛の甲殻、蜘蛛の鉄角、蜘蛛の卵囊、大蜘蛛の爪、大蜘蛛の糸、大蜘蛛の棘、蜘蛛糸、粘着液、消化液、猛毒腺

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。また、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。〈蜘蛛〉にはフェンサー、スピア、ボマーが適している。

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、〈蜘蛛〉の場合〔自然〕〔暗視〕のタグをもっていることになる。

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TRPG 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。



▲「ガサガサいってるよ?」「蜘蛛かな」「大きかったら怖いなあ」「緊張感持ってください!」

〈漁師蜘蛛〉

フィッシャーマン・スピナー

ランク：2 タグ：[自然] [暗視] 識別難易度：自動

【STR】1 【DEX】1 【POW】2 【INT】3
【回避】1+2D 【抵抗】2+2D
【物理防御力】5 【魔法防御力】8
【最大HP】37 【ヘイト倍率】×2
【行動力】2 【移動力】2

▼特技

《八脚の虫》__常時__このエネミーは常に[軽減(邪毒)：10]を持つ。このエネミーは[天然]プロップの影響の全体もしくは一部(GMが選択)を受けなくても良く、移動時に[高さ]タグの影響を受けない。また《ダッシュ》を行なうことができない。

《一網打尽》__[特殊攻撃]__メジャー__対決__(3+3D/回避)__広範囲1(選択)__3Sq__対象に[放心]を与える。この[放心]は[蜘蛛網]のタグを伴い、【因果力】では解除できない。[マイナー]対象を1Sqまで[即時移動(強制)]してもよい。この時移動は、対象がこのエネミーに接近するように指定しなければいけない。

《とどめの牙》__セットアップ__自動成功__単体__至近__[蜘蛛網]タグを持つ対象に(1D×10)点の直接ダメージを与える。

▼ドロップ品

1～4：粘着糸[換金](20G)
5～6：蜘蛛の大牙[換金](45G)

▼解説

造網性の巨大蜘蛛の中でも特に有名なものの一種で、ヤマトの各地で見られる。体長は1～2メートルほどで棲息地域によって様々な模様の個体がいる。歩脚は前二対が前向き、後二対が後ろ向き。腹部はハート型で先端には八つの小さな出糸器官が集まっている。この出糸器官を器用に使って、この蜘蛛は糸を網状に編みながら獲物に投げかける事ができる。大抵は遺跡や洞窟といったダンジョンの壁に糸で足場を作って潜んでおり、獲物が通り掛ると網を投げかけて引き寄せ、突き立てた牙から消化液を流し込み仕留めるのだ。

〈骸岩後家蜘蛛〉

ロックンロール・ウィドウ

ランク：4 タグ：[自然] [暗視] 識別難易度：4

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

▼特技

《八脚の虫》__常時__このエネミーは常に[軽減(邪毒)：10]を持つ。このエネミーは[天然]プロップの影響の全体もしくは一部(GMが選択)を受けなくても良く、移動時に[高さ]タグの影響を受けない。また《ダッシュ》を行なうことができない。

《トラップウェット》__メインプロセス__自動成功__広範囲2(選択)__至近__対象に[硬直]を与える。この[硬直]は[蜘蛛網]のタグを伴い、通常の方法では解除されず、対象とこのエネミーが3Sq以上離れた時のみ解除される。

《死角からの一撃》__本文__自動成功__単体__2Sq__ [蜘蛛網] タグをもつ対象が自分以外の味方に攻撃を行なった直後に使用する。その攻撃を行ったキャラクターを対象として15点の直接ダメージを与える。このダメージは対象が[防御判定]に失敗したかのように[追撃]を起動する。ラウンド2回使用可能。

▼ドロップ品

1～3：後家蜘蛛の爪[換金](35G)

4～6：蜘蛛織絹[換金](50G)

▼解説

造網性の巨大蜘蛛の一種。外殻は黒く艶やかで、じっとしていると巨大な岩と見間違えることもあるが、背中に一際目を引く赤い砂時計柄があるため、知識があれば引っ掛かる事は少ない。視界が広く、動く者には即座に反応する。狩りの際、獲物を執拗なまでに糸で包む習性がある。通常、体長は3～4メートルほどだが、胎に卵を抱えた個体は大型化し一時的に7m前後にまで成長する。これには、交尾後に雄を捕食する習性がなんらかの影響を与えていると考えられている。

〈死へ向かう目眩〉

ヴァーティゴバイト

ランク：8 タグ：[モブ] [自然] [暗視] 識別難易度：自動

【STR】4 【DEX】5 【POW】3 【INT】3
 【回避】1 1 [固定] 【抵抗】9 [固定]
 【物理防御力】1 5 【魔法防御力】1 5
 【最大HP】6 4 【ヘイト倍率】× 3
 【行動力】8 【移動力】2

▼特技

《八脚の虫》__常時__このエネミーは常に[軽減(邪毒)：20]を持つ。このエネミーは[天然]プロップの影響の全体もしくは一部(GMが選択)を受けなくても良く、移動時に[高さ]タグの影響を受けない。また《ダッシュ》を行なうことができない。

《手繰り寄せの毒糸》__[射撃攻撃]__メジャー__対決(14[固定]／回避)__単体__2Sq__対象に[40+2D]の物理ダメージと[惑乱]を与える。この[惑乱]は恐ろしい幻覚を与えるために、対象はこの[惑乱]を受けている間仲間に《リアクティブヒール》《ハートビートヒーリング》《襖の障壁》《ヒーリング》を使用することはできない。

《群がり噛みつく》__セットアップ__自動成功__単体__対象に20点の直接ダメージを与える。このダメージは対象が[防御判定]に失敗したかのように[弱点(精神)]を起動する。

▼ドロップ品

固定：丈夫なクモ糸[換金](45G)

▼解説

赤黒い体色をした小型犬ほどの巨大蜘蛛。徘徊性で、群れで活動する習性があり、自分達よりも大きな獲物に一斉に群がる。密林や遺跡などの地下に巣を張っており、ひとたび縄張りに入り込んだ生物はなんだろうと餌食にされる。非常に強力で独特な幻覚毒を有しており、それが名前の由来になっているほど。この幻覚毒は対象の恐怖心を増し、特に回復魔法への怖れを肥大化する。その毒を含んだ牙や糸による攻撃を受けた相手は精神から破壊されるのだ。その性質上、亜人間種族を主な獲物としている稀有な狩人である。

〈人食い鬼蜘蛛〉

オーガ・タランチュラ

ランク：6 タグ：[ボス] [自然] [暗視] 識別難易度：4

【STR】3 【DEX】4 【POW】2 【INT】3

【回避】4 + 2 D 【抵抗】2 + 2 D

【物理防御力】15 【魔法防御力】12

【最大HP】400 【ヘイト倍率】×6

【行動力】7 【移動力】2 【因果力】4

▼特技

《八脚の虫》__常時__このエネミーは常に[軽減(邪毒)：10]を持つ。このエネミーは[天然]プロップの影響の全体もしくは一部(GMが選択)を受けなくても良く、移動時に[高さ]タグの影響を受けない。また《ダッシュ》を行なうことができない。

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

《スパイダーリープ》__[移動]__ムーブ__ラウンド1回__このエネミーは[飛行]状態になり3Sqまで[通常移動]をしてもよい。移動後[飛行]状態は解除される。[マイナー]移動時、Sqを斜めにも移動してもよい。

《猛毒の鋏角》__[白兵攻撃][邪毒]__メジャー__対決(4 + 3 D / 回避)__単体__至近__対象に[40 + 2 D]の物理ダメージと[衰弱：10]を与える。この[衰弱]は対象に[衰弱]があった場合でも上書きせずに、強度を加算できる。またこの方法で[衰弱：40]に達した対象は即座に[戦闘不能]になる。

《舞い踊るタランテラ》__[白兵攻撃]__メイン__対決(4 + 3 D / 回避)__3体__2Sq__対象に[40 + 2 D]の物理ダメージを与える。また[回避判定]の結果が8以下の対象は[委縮]する。

《獐猛なる捕食者》__クリンナップ__自動成功__広範囲1(選択)__至近__対象に10点の直接ダメージを与える。対象が存在しない場合、このエネミーは2Sqまで[即時移動]してもよい。このエネミーは自身

のBSを1つ解除しても良い。▼ドロップ品

1～4：紫毒の結晶[魔触媒7](60G)×3

5～6：翡翠色の眼殻[換金](400G)

固定：鋼玉の毛皮[コア素材](100G)

▼解説

体長10メートルを越える徘徊性の巨大蜘蛛。頭胸部は淡い朱色や空色の単色、腹部と歩脚には短い針のような剛毛が生えており黄色と黒の縞模様になっている。全身の半分を占めるほどに頭部が肥大化しており、その形は〈人食い鬼〉の顔に似ている。顎も大きく、その中には折り畳まれた鋏角が隠されていて、獲物に襲い掛かるときには噛みついて強力な腐食毒を流し込んだり、自身の体長ほどの長さにも展開し周囲を挟み込むようになぎ払う武器になる。単眼の色は澄んだ翠色をしており、その眼殻は翡翠に例えられウェストランデの貴族からは珍品として人気が高い。体重を支える歩脚にはぎっしりと身が詰まっており、末端に行くほど太くなっている。先端は鋭い鉤爪状になっており、引っ搔いて敵への攻撃に使われる他、巨体に似合わぬ猛スピードで移動を行う。また、弾力に優れた糸を精製し、その伸縮を利用して長距離ジャンプを行うこともできる。乗用車よりも大きな蜘蛛が頭上を飛び越えて行く姿は、多くの〈冒険者〉に驚愕を与えた。食性は肉食で、特に〈大地人〉を好んで捕食する。山一つを覆うほどの広い縄張りを持つため、ひとたび出現すれば複数の村落がその中に入ってしまうことも珍しくはない。獲物を求めて縄張りを徘徊するため、早期に発見されることが多いのは救いと言えるだろう。〈人食い鬼〉に似た外見から誤解されがちであるが、その巨大な頭部に見合った高い知能をもっており、狩り際には非常に狡猾な行動をとる。

〈神聖王国ウェストランデ〉の斎宮家には、〈ウェストランデ皇王朝〉が古都ヨシノから遷都する際に当時の皇王がキョウの地に巢食っていた巨大な〈人食い鬼蜘蛛〉を倒したという伝説と〈銘刀・蜘蛛斬り〉が伝えられており、年中行事の一つとして蜘蛛姿の舞姫による歌舞劇が上演されている。

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。

we can roll dice

Vol.17 悪戯狸 世にはばかる

◆それはまぎれもなくヤツさ



まみー（ゝ・ω・ゝ）
ようこそ、黒狸村へまみー。
この泥団子とキノコ汁は
サービスだから、まずは落
ち着いて欲しいまみー。

うん、「また」なのまみー。

ごめんまみ☆ミ

まみ族は可愛いから、きっと許してくれるまみー？

でも、まみ族のイタズラに引かなかった時、冒険者さんたちは、きっと言葉では言い表せない「ときめき」みたいなものを感じてくれたと思うのまみ。

弱肉強食になったこのヤマトで、冒険者さんたちには、そういう「心のよゆう」を忘れないで欲しくて、今日もイタズラをしたのまみ。

じゃあ、冒険者さんも、パンツを洗って出なおして欲しいまみ。またまみー！

全国100万人の黒狸族撲滅委員会の皆さんこんにちは。「絶対許さない」でお馴染みの円東あきばです。冒険窓口の使い心地はいかがですか？ いつも皆さんが楽しくセッションしているのを嬉しく思っています。

さて、今回の話題は、〈セルデシア〉にはびこる害獣〈黒狸族〉についてです。ヤマトの治安を乱すこの邪悪な生命体は、最近ではわたしの愛するアキバにさえ入り込んでいるようです。彼らの所業は悪逆非道、傍若無人、到底許すことができないのは皆さんも御存知ですよ？ つぶあんのつぶつぶをコシてしまう……関東風あっさり醤油ラーメンに気を利かせて背脂をすべて追加する、オムライスの中身をチキンライスではなくオイスターソース風味のチャーハンにする、おでんの餅巾着には餅の代わりにタピオカを入れる——彼らのアキバ混乱計画は、悔しいことに一定の成果を収めたと言わざるを得ません。

今回はそんな〈黒狸族〉をセッションで退治するためのD66をお送りします。あなた方のセッションで必ずや、彼らを根絶してください。海苔おかか弁当のおかかをわさびふりかけにすり替えるような悪魔に正義の鉄槌を！

今回の表は3種類。登場した黒狸族の特徴を素早く観察して逃亡を防ぐ「黒狸特徴表」。まずはこの表で、彼らの特徴を押さえてください。冒険の旅先で連中が現れた場合、彼らの作戦は「旅先で出会った黒狸族」で知ることができます。また、アキバの街に忍び込んだ彼らの悪行は「アキバ潜入黒狸族」でわかるでしょう。この表は、彼らの行動を決定するものであるとともに、彼らが今まで行ってきた悪事を記したクロニクルでもあるのです。皆さんの健闘と悪の殲滅を祈っています。

・黒狸特徴表（D66）

出目	ふたつ目の出目と内容
1	[1][2] 絶えず何か食べている、[3][4] 名前はリチャード（もしくは妙にかっこいい名前）、[5][6] 毛色が白と黒
2	[1][2] おっぱいソムリエ、[3][4] 釣り竿を担いでる、[5][6] 鼻メガネ装備
3	[1][2] 「今日の主役」の腕章、[3][4] 両手の指全部に悪趣味な指輪、[5][6] 肉球印の前掛け
4	[1][2] 風天の腹巻、[3][4] 目がキラキラしてる（そして意識が高い）、[5][6] ハリセン装備
5	[1][2] ファンシーな眼帯、[3][4] 頬に十字傷、[5][6] メガネをおりにふれてスチャるまみ
6	[1][2] ミュージカル風に歌でしゃべる（もしくはヒップホップ調まみー）、[3][4] 頭頂部にアホ毛が生えている、[5][6] 白粉で白まみ族のフリをしてる

・旅先で出会った黒狸族 (D66)

D	D	悪巧みの内容は……？
偶数	1	通りがかと甘い匂いが。桃の木を見つけてみずみずしい果実を一口かじると、なんだか青臭い……葉っぱ団子だこれ！？ おのれ黒狸族！
	2	旅の途中、森の中でとつぷりと日が暮れてしまった。ところが運よく〈大地人〉の屋敷を見つけ、美味しい食事とふかふかのベッドを提供してもらった。ラッキー！ と思ったら、翌朝森の真ん中で枯葉まみれ。おのれ黒狸族！
	3	ひょんなことから旅芸人一座の宴会に加わることに。たくさんのごちそうを振る舞ってくれたお返しに、手持ちのお酒を大サービス。呑めや歌えの大騒ぎの果て、二日酔いの頭を抱えて目覚めると、周りに大量の黒狸族も酔いつぶれていた。空しい勝利だ……。おのれ黒狸族！
	4	道に倒れてた黒髪の少女を助けようと近寄ったら、口から唐辛子粉末入りの毒霧を噴射。目を抑えて転げまわるキミの荷物から特製お弁当を取り出し、唐揚げだけを的確に食べて逃げ去る影が。おのれ黒狸族！
	5	街道を歩いていると「東半日、村」と書かれた看板が立っている。そんなところに村はない。誰だ、こんなイタズラをしたやつは！ と看板撤去のために近づくと、深さ3メートルの落とし穴におちる。二重に張り巡らせた、実に陰惨な罠。……おのれ黒狸族！
奇数	6	山道ですれ違う大地人すべての頬に三本黒線のひげが。黒狸族の下手くそな変化の術を見抜けないわけがない。とおもって村まで行ったら、村人全員が騙されてひげを書かれてただけだった。おのれ黒狸族！
	1	今日は良い冒険だった。ボスを倒した財宝部屋で金貨の山を6人で山分けしたキミたちは和気あいあいと話し合いながらアキバへ帰っ

		てきて、別れる。さあ、夜ご飯を食べて英気を養おう。明日も5人で冒険だ！ ……あれ、さっきいた6人目は誰だ？ 戦闘の時はいなかったよな……。おのれ黒狸族！
2		ゴブリンの攻撃を受けたキミがちょっとバランスを崩して尻餅をついてしまう。このままではまずい！ と思った瞬間追撃体制のゴブリンを突き飛ばして数匹の可愛い影が駆け寄ってきた。倒れたキミのみぞおちを三匹で丁寧にキックして踏みつけていくとは何事だ！ おのれ黒狸族！
3		キミ達の進路を邪魔するように現れた数匹の山犬。面倒だが排除しようと剣を振るうと、山犬はなぜか、巨大なダイアウルフに姿を変えた。君達是一目散に逃げ出し〔疲労：CR×3+10〕をうけなければならない。弱いモンスターに見せかけておくとはなんて卑劣な作戦。おのれ黒狸族！
4		今日もいい天気で冒険は順調、おなかも減ってきたのでお弁当タイムだ！ ウキウキしながら弁当箱を開けると、楽しみにしていた唐揚げがしっとりするほどレモンが絞ってある。「気を利かせたまみ」というメッセージとともに。……おのれ黒狸族！
5		火山地帯で温泉発見！ いい感じのお湯に浸かって癒されるキミたちだが、なんだかどんどんお湯の色が変わっていくぞ……。はっと気づけばあっちのほうでお湯に砂糖としょうゆベースのたれを混ぜている小さな人影が！ 危うく甘じょっぱく煮付けられてしまうところだった。ボクたちは芋じゃないしここは東北じゃない。おのれ黒狸族！
6		野営場所にトイレから帰ろうとすると仲間の笑い声が。盛り上がってるな、と茂みから覗いてみると、仲間の可愛い子に土下座して結婚を申し込んでいるヤツがいる。赤面モノの場面だ、すごいな、俺。俺！？ 告白していたのはなんとキミなのだ。もちろん偽物だ。おのれ黒狸族！

・アキバ潜入黒狸族 (D66)

D	D	悪巧みの内容は……？
偶数	1	深夜のラーメン屋台からいい匂いが。つい引き寄せられて食べてみると、主人の努力が伺われる絶品ラーメン。値段も格安。ああ、満足！ でもお釣りが朝起きたら葉っぱだった。黒狸族の仕業だ。
	2	店頭にある特殊な本の掛け算の前後をすべて入れ替えてある。全員がリバOKだとおもったら大間違い。性癖の世界は一步間違えれば戦争だってことを理解していな……いや理解しての犯行。黒狸族の仕業だ。
	3	キミはお風呂でのんびりリラックス。シャンプーをして泡でもこもこの頭を流そうとしても、なかなかながれない。泡が減らない。っていうか、増えてる？ キミの背後から頭にシャンプーをビュービューと追加するのは……黒狸族の仕業だ。
	4	キミが休日の午後、特製アップルパイを作ったあげたら仲間が微妙な表情に。なんでこれ塩辛いの！？ 砂糖の瓶を確認めると、ご丁寧に表層1cmから下は塩に詰め替えてある。黒狸族の仕業だ。
	5	親切な武器商人から5Gで買った武器手入れ用の油でピカピカになった愛用の剣！ しかし翌日に鞘から抜けなくなっていた。っていうか、昨日のは油じゃなくて透明接着剤だった！！ 黒狸族の仕業だ。
	6	やった。サイン入りSSR「がんばりましたカード」を手に入れた。と思ったら葉っぱだった。なんやねんなこれ！？ 「たぬきはかわいいいきものですおだいじに」？ 大きなお世話、これが黒狸族の仕業だ。
奇数	1	男性PC専用：壁に意味有りげな穴が開いている。中からは白い湯気と楽しげな甘い声が。ゴクリとつばを飲み込んで中を覗き込むと……目の周りが墨に汚れてお間抜けに！！ 黒狸族の仕業だ。

2	女性PC専用：キミは久しぶりに下着屋に行くと、顔の丸い店員がブラジャーを勧めてくれる。が、2サイズも上でキミには合わない。周囲からくすくす笑い声がする。黒狸族の仕業だ。
3	キミは今日も店頭でラーメンを供している。今日はなんだかお客が多いな。並んでる？ っていうか、なんでこんなに！？ 店員の服をきた見知らぬ子供が「半額、半額！ らーめん半額！」と客寄せをしてる。らーめんってなんだよ！？ 黒狸族の仕業だ。
4	買い物かごに棚から商品を入れて店員さんのところへ行くとびっくりされる。かごに入れた覚えのない商品がたくさんあるぞ？ 何だこの変な短剣に、ベトベトする液体……やたら値段の高い薄い本！？ 黒狸族の仕業だ。
5	公衆浴場の暖簾をくぐると……これ女湯（男湯）だァーッ！ これは黒狸族の仕業だ。ボクは悪くない。
6	うすうすはわかってた。本当はわかっていたのだ。だって〈幻想級〉アイテムが4000Gで売ってるわけがないもの。〈苦東を紡ぐもの（ソード・オブ・キラートマト）〉ってなんだよ。しかも手作りだよ。黒狸族の仕業だ。

まみー？ 今回は黒狸たちの、人間さんイタズラ特集だったまみー。冒険者さんたちは日頃ストレスをためているから、顔が怖いまみー。元からブサイクなのに、それじゃぜんぜんモテないまみー。

そんなときは黒狸たちのつくったデザートやご飯をたべたり、秘密のお宝アイテムを買ったり、一緒に遊ぶと良いまみー。そうすれば、細かいことはどうでも良くなって、みんなハッピーになれるまみー。

お礼はちょっぴりのお金とか、冒険者さんの食事とか、面白いポーズでいいまみー。おっぱいもめるともっと良いまみー。

黒狸たちは冒険者さんたちと遊ぶために、今日も秘密の基地でひみつの計画をたてているまみ。きたいしてほしいまみー。それじゃまったねー！



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！



P N. 葉崎京夜

先日約一年かけたキャンペーンが終了しました。随分と長く遊んでいましたが、参加者とL H Zに感謝です。P L同士で戦術の相談をしたり、シナリオの先の展開を見越してR Pの伏線を張ったり、口から何かを垂れ流しながらミッションをクリアしたりと大変楽しく遊ばせていただきました！

L H ZはBOOK 2が出たら二期キャンペーンを始めたいと思っているので今から楽しみです。

プレイ報告のお便りをいただきました。ありがとうございます！一年間のキャンペーンとは大作ですね……GMさま、プレイヤーさまともにお疲れ様でした。

キャンペーンプレイ（同じキャラクターを使って複数のセッションを連続的にあそぶプレイのこと）の醍醐味といえば、やはり同じキャラクターを使い続けることによる「積み重ね」といえるでしょう。それはキャラクターランクや特技といったデータの成長にとどまらず、プレイヤーキャラクター同士やNPCたちとの人間関係や、PCたちが関わったことによる街や生活環境など、さまざまな「変化」を感じることができるのは、キャンペーンプレイの大きな楽しみといえます。

戦術の相談やロールプレイなど、TRPGは会話を中心に成り立つゲームです。プレイを重ねるごとに、きっとPCたちの話し合いもスムーズに、そしてキャラクターらしくなっていたのではないのでしょうか？ 楽しく相談しながら遊んでいる様子がエリッサの脳裏にも浮かぶようです。

現在鋭意製作中のBook 2（仮）ではCR 1 1以上の成長もサポートされております。投稿者様の次のキャンペーンもまた、楽しいものになることを祈っておりますよ。

キャラズ0+1



P N. ティー

また〈小牙竜鬼〉の潜む森を初心者さんを誘って開催しました！今回は初心者の方が3人、経験者の方が1人と、楽しんでいただけるか不安なところもあったのですがみなさん初心者とは思われない素晴らしいロールプレイと立ち回りを見せてくださり、GMとしてもとても楽しい時間を過ごさせていただきました。戦闘でも「モブ」エネミーの恐ろしさや即時移動の便利さなんかも伝わってくればいいなあ、と立ち回りを工夫したりしてログホラの独特な戦闘を感じてもらえたんじゃないかなあと思っております。最後になりましたが一緒に遊んでくださったPLの方々に感謝を。

こちらはルールブック掲載シナリオのプレイレポート。何回も遊んでいただきありがとうございます。

それにしても「〈小牙竜鬼〉の潜む森」は初期シナリオながら今でもさまざまな方にプレイしていただけてる息の長いシナリオになりました。そこで、このシナリオの味付けをちょこっと変えて新鮮に遊べるアレンジにお役立ちなのが[「ウェンズデイ 25：手ごわき敵対者たち」](#)です。

この特集にはCR 1のコボルドのデータが7体も掲載されていますので「〈小牙竜鬼〉の潜む森」のアレンジにぴったりなのです！

たとえばクライマックスでの〈小牙竜鬼の隊長〉とその手下とのバトルですが、これをソロボスである〈大牙竜鬼の剣客〉に差し替えてみます。用心棒の先生との対決、という風情で戦いの雰囲気さがらりと変わります。ミドルの〈人食い草〉との戦闘も、そのうち1～2体を〈小牙竜鬼の看護兵〉に差し替えてみるのもよいでしょう。こちらはL H Zの戦闘に慣れた人でも歯ごたえを感じられるものになりますよ。

キャラズ0+1

ログホラ相談窓口

おたより
ガゼット
mail
ルール
の疑問をエリッサと一緒に考える

ログホラ相談窓口は、エリッサがみなさまとログホラTRPGのルールで浮かんだ疑問について、ルールブックを開きながら考えるコーナーです。スムーズなセッションのため、今回もいろんなおたよりを紹介させていただきます。



P N. 五月のラブタンバリン
エネミーのドロップ品について質問です。
エネミーのドロップ品を持ち運ぶのに所持品スロットは必要ですか？

はい、必要です。「キャラクターは、アイテムをその大きさや重さとは無関係に、[所持品スロット]の数だけ所持することができる。（『L H Z』P.203）」
「ドロップ品とは、エネミーの身体の一部であったり、エネミーが所持している価値のあるアイテムのことである。（『L H Z』P.376）」とあります。ドロップ品もアイテムの一種であるため、所持するには所持品スロットに収める必要があります。



P N. だらごんさん
炎巨人の種族スキル《復讐の反撃》についての質問です。この特技は、例えば14マス遠くからコールストームによる攻撃を受けた場合でも使用して反撃できる、と考えていいのでしょうか？

はい、反撃できます。《復讐の反撃》の使用条件は「あなたから見て「距離：2 S q」までの味方がダメージを受けた時使用する。（『セルゲシア・ガゼット』Vol.13 P.7）」です。反撃を行う相手までの距離は条件にないため、シーンに登場していればどこまで遠くの敵にも反撃することができます。この種のデータにおいては、プレイアビリティ（主に判断の簡単さや運用のしやすさ）を考慮したうえでリアリティはオミットされている場合があります。それはデザイン上の判断ですのでご了承ください。



P N. ナタカ
《ディスペルマジック》について質問です。「[魔法] タグを持つプロップを解除する」は[ギミック] エネミーなどの特徴「このエネミーを対象として「解除難易度：10」の《プロップ解除》に成功すると、このエネミーは[戦闘不能]となる」を起動できますか？

いいえ、できません。エネミーはプロップではないため《ディスペルマジック》のプロップを解除する効果の対象になりません。



P N. 辰刻
[準備] タグを持つ行動について質問です。ブリーフィングシーンにおいて「タイミング：ブリーフィング」や「タイミング：レストタイム」の行動をしたキャラクターが、その後に[準備] タグを持つ行動をすることはできますか？ それとも、行動権を消費した後なのでできないのでしょうか？

実行できます。「[準備] タグを持つ行動を「タイミング：ブリーフィング」で使用した場合、ブリーフィングの行動権を必要とせず消費しない（『L H Z』P.507）」からです。



P N. 笹の葉
〈刃のマスカルウィン〉の《魂刈りの円舞》についての質問です。この行動の[達成値]で発生する効果は、対象の実際のHP被害を与えていない場合でも発生しますか？

はい、発生します。実行条件[達成値n]は「この追加効果は、行動の判定の達成値がn以上の場合、実行される。判定がクリティカルだった場合は、達成値に関係なく実行される。（『L H Z』P.520）」が発生条件であるため、対象へのHP被害の有無とは関係なく発生します。



コッペリアはコッペリアといいマス。みなさまこんにちはです。今回もスニークミッションをしてまいりました。Book 2（仮）にはもちろん強力なネームドアイテムも記載されています。今回はその紹介です。

◆新たなネームドアイテム

Book 2（仮）は御存知の通りCR30までの冒険を扱っており、アイテムもCR1からCR30までバラエティ豊かに掲載されています。その中から今回秘密で紹介するのはネームドアイテムですが、一般アイテムも掲載されるとコッペリアは報告します。IR14の「食料」「苺のふんわりカップケーキ」は「疲労」40点を取り除くことができます。もぐもぐ。

〈ダ・スクウインの指輪〉

IR:19 タグ:【補助装備】【魔石】【非売品】【M5】
価格:4500G

▼効果

【魔力】40。〈召喚術師〉専用。〔起動:セットアップ〕あなたは《従者召喚:スライム》を使用できる。この時SRが8であるものとして扱い、特技を取得していなくても使用できる。シナリオ1回使用可能。

▼解説

古アルヴの錬金術師ダ・スクウインが作りだした指輪。規格外のサイズの超巨大スライムを呼び出すことができる。一説によると、極度のものぐさであった彼はこれを部屋を掃除させるために用いていたらしい。

▼レシピ

夜明け色の軟玉【コア素材】（680G）+赤の指輪（1100G）+【魔触媒19】（340G）×4+製作費（1360G）

〈ダ・スクウインの指輪〉は〈召喚術師〉専用の指輪です。IR19ともなると【魔力】もとても大きいですね。しかしなんといっても目を引くのは特定特技とはいえSR8という破格の高位発動をできる点でしょうか。スライムがラージでヒュージでガルガンチュアになってしまうとコッペリアは愚考します。これだけ大きいと上に乗って滑り台もできそうです。

〈大道師の籠手〉は【腕部】【補助装備】のアイテムです。基礎性能は【魔力】+8ですが、汎用性の高い特技《エンハンスコード》（CR11でⅡになり、ダメージに+【SR×5】となります）をブーストする効果が有るために、見た目よりも強力なアイテムです。そのレシピは〈魔術師の籠手〉を素材にさらに上位作成といった趣。このようなアイテムもあるのですね。

〈大道師の籠手〉 マギステルズ・ハンド

IR:20 タグ:【補助装備】【腕部】【非売品】【M6】
価格:5440G

▼効果

【魔力】に+8。あなたが取得している《エンハンスコード》のSRに+2する（最大SRを超えても良い）。あなたの《マジックミサイル》に【光輝】タグを追加する。

▼解説

ありとあらゆる魔術を修め、大道師の称号を得たもののみが身に付けられる籠手。実は初心者用アイテム〈魔術師の籠手〉を核にして錬成しており、達人なれども初心忘るるべからず、という戒めの言葉が刻まれている。

▼レシピ

金剛石の粉末【コア素材】（740G）+魔術師の籠手（380G）+赤の指輪（1100G）+【魔触媒20】（370G）×4+製作費（1740G）

その他、ごちそうを生み出す〈宴のテーブルクロス〉や歯車満載のギター〈シルバースューティングスター〉鞭と片手剣の性質を併せ持つ〈アティキュレイテッドソード〉など見どころが満載であります。

「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
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>

マヨは世界を救う

画:うみわたり





Vol.17 2016.04

編集後記

『セルデシア・ガゼット』Vol.17、いかがでしたか？

ログホラ世界に膨大に存在するサブ職業ですが、その詳細が語られているものはまだまだごく一部。次はあなたの〈冒険者〉のサブ職業にスポットがあたるかもしれません。

さて、次回の特集は、第1弾のご好評により、アドベンチャーアクセサリ第2弾の登場となりました。

来月もご期待ください

スタッフ

表紙イラスト：平沢下戸

本文イラスト：神無宇宙、うみわたり、山本ヤマネ、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：相馬将宗、津軽あまに、さわめ、大きな愚、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・がぜったー投稿フォーム」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