

LOG HORIZON

ログ・ホライズン TRPG

セルデシアガゼット

◀ Celdesia Gazette ▶



◆ 別冊・無料配信キャンペーンシナリオ ◆

CR8対応

Vol.22

2016. Sep

ゴブリン王の帰還・前編

◆ ベリル村攻防戦 ◆

Celdesia Gazette

セルデシア ガゼット

VOL.22 2016.09



迫る〈緑小鬼〉、亜人の軍団！ 山間の村を守るため、戦え〈アキバ遠征軍〉！

深い森の奥から、緑にうずもれた古代の遺構から、続々と押し寄せるゴブリン軍団をやっつけろ！ ここでやつらを止めなければ、罪なき民の住む村が、炎に沈んでしまうだろう。

キミがやらねば、誰がやる！

イラスト：N i y

◆ 別冊・無料配信キャンペーンシナリオ CR8対応 ◆

ゴブリン王の帰還・前編

◆ベリル村攻防戦◆

ゴブリンの大軍団を食い止める！
C R 8 対応のキャンペーンシナリオ前編

INDEX

01	INDEX
02	ヤマト風土記 第二十二回「イズモ地方」
05	列島生物図鑑 第二十二回「幻影宝石」
10	できるかなシックスティシックス Vol.2 2
13	エリッサのティータイム
14	ログホラ相談窓口
16	コッペリアのスニークミッション
18	Editor's Room

ヤマト風土記

Culture, geography and folklore in YAMATO.

第二十二回「イズモ地方」



◆〈イズモ地方〉の地勢

〈イズモ地方〉は〈神聖皇国ウェストランデ〉の北西にあたる辺境地域で、地球世界の鳥取県・島根県を中心としたいわゆる山陰地方に相当する。

この地域は北の〈ヤマト海〉と南の〈サニルーフ山脈〉に挟まれ東西に長く伸びており、東部の〈ロンガ砂漠〉、〈トリヴィアル樹林〉を含む西部の秘境地帯、そして過酷な自然によって他の地域と隔絶された〈イズモ平野〉に分かれている。

街道のようなものは全く存在せず、〈ランデ真領〉の北端にある〈キノサキ温泉郷〉を起点として砂漠に点在する〈ロンガのオアシス〉を辿り〈イズモの町〉へと向かうキャラバンのみが、細々とこの地方の流通を繋いでいる。

〈ロンガのオアシス〉周辺では梨やスイカ、アロエなど砂漠ならではの作物が栽培されており〈らっきょうトマト〉が有名。〈ミスリルサボテンの針〉は高レベル〈裁縫師〉にとって垂涎とも言えるアイテムだ。

〈トリヴィアル樹林〉や、その地下にある化石の林〈アズワール埋没林〉では、〈ヤクモ草〉のような珍しい薬草や高級木材が見られるものの、高レベルの採取系サブ職業がなければ入手が困難なため市場にはなかなか出まわらない。

〈イズモの町〉では〈ロックゲイズ鉱山〉で採掘される〈ヒヒイロカネ〉や〈ロンガ砂漠〉の〈輝く砂〉などの材料を使った武器の製作が行われており、〈イズモ騎士団〉にも献上されている。

〈大災害〉以降、訪れる〈冒険者〉の移動時間の拡大や〈イズモ騎士団〉の消失といった問題が発生しており、この地方の自衛能力に暗い影を落としている。

◆〈イズモ地方〉の気候

〈イズモ地方〉は〈ヤマト海〉に沿うように東西に伸びていることから、海風の影響を強く受ける地域だ。その気候は東西で大きく異なる様相を呈しているが、全般的に人が住むのにはあまり適していない。

南から流れてくる暖かい海流と湿った海風の影響で、西部は一年を通して降雨量が多く、梅雨時には豪雨災害が多発する。気温も高く過ごし易い気候は高温多雨林の生育に適しており、背の高い〈イズモ杉〉の天蓋が陽光を遮る下で〈竜爪ソテツ〉〈ヨミシダ〉などの植物類が繁茂する〈トリヴィアル樹林〉となっている。

一方、東部には海を越えて大陸からの冷たく乾いた北風が吹きつけてくるため、降水量も湿度も少ない乾燥した地域となっている。季節による寒暖の差が激しく、特に〈ロンガ砂漠〉では加えて昼夜の温度差も大きくなる。冬の夜はエッツォ地方に、夏の日中はハヤト地方に匹敵する程の極端な温度差が、適応できない生物の往来を拒むのである。

その二つの環境に挟まれた中央の平野部は、この地方においては比較的温暖な気候となっている。冷涼な地域ではあるものの最低気温が高いため、冬場の降雪量が多い割に根雪が残らないなど人が住むのに適した環境となっており、〈イズモの町〉を中心に〈飛礫そば〉の栽培や〈赤毛牛〉の放牧などが行われている。

〈サニルーフ山脈〉は冬になると豪雪地帯となり、その雪解け水は地下を流れ〈アズワール埋没林〉や〈ロンガのオアシス〉にまで達するこの地方の隠れた生命線となっている。その反面で、局地的な集中豪雨によって地域すべての河川が氾濫し山崩れが起こるなどの災害が過去に何度も発生している。

◆〈イズモ地方〉について

政治の中枢たる〈ランデ真領〉に隣接した地域でありながら、過酷な自然環境が人の往来を阻んでおり、〈大地人〉の生存そのものが厳しい地方だ。

この地で暮らすには高い自給率と自衛能力が必要となるため〈神聖皇国ウェストランデ〉もこの地を支配下に置こうとはしなかった。現在は〈イズモ騎士団〉のお膝元である〈イズモの町〉、〈古来種〉の修行場と言われる〈キョウラ漠山〉の集落、砂漠に点在する〈ロンガのオアシス〉などが、数少ない人類の生息圏だ。

この地方を往来する旅人は非常に数少ない。〈ロンガ砂漠〉も〈トリヴィアル樹林〉も交易路となるような道は無く、出現するモンスターも高レベルなため〈冒険者〉の護衛が必須となりコストも嵩む。海路も同様で、波の荒い岩礁地帯や〈オキノ島〉の妖怪も警戒しなくてはならない。また、この地で得られる物は他の地方で売るにしても上質過ぎてなかなか買い手が付かない等、〈大地人〉にとってはデメリットばかり多く、訪れるメリットの少ない地域なのだ。

◆〈イズモ地方〉のモンスター

〈イズモ地方〉では全体的に、巨大な高レベルモンスターが多く出現する。

〈ロンガ砂漠〉は爬虫類や節足動物のように乾燥や温度変化に強く毒を持つ生物の他、〈木乃伊〉や〈時計仕掛〉がピラミッドから溢れ彷徨う危険地帯だ。

〈サニルーフ山脈〉北東部の山地では、眷属である〈多頭蛇竜〉に君臨する〈ヤマタノオロチ〉が西の森林秘境を狙い、砂漠を越えようと画策している。

その〈トリヴィアル樹林〉では〈歩行樹（トレント）〉などの動植物系モンスターと共に、精霊巫人〈樹人（エント）〉が静かに暮らしている。地下の〈アズワール埋没林〉では〈化石恐竜（スカルザウルス）〉が石柱の林を駆け抜け、〈オキノ島〉の妖怪たちも、来訪者を歓迎すべく手ぐすねを引いて待ち構える。

この地方における遭遇で最も気をつけなければならない事は、モンスターは過酷な自然に適応しているという点だ。装備や特技による適応が追い付かない場合、自然環境そのものが最強の敵となるだろう。



◆広大なるロンガ砂漠

〈ロンガ砂漠〉は〈イズモ地方〉の東部、現実の鳥取県全域を覆う巨大な砂漠地帯だ。点在するオアシスとピラミッドを除いて、磁石を狂わせる赤い砂に覆われている。十メートルはゆうに越す砂丘が連なっているため見通しは悪く、慣れない者が足を踏み入れても数日と保たず遭難の憂き目に合うと言われている。

〈大災害〉以前、過酷な砂漠を越えてキャラバンを護衛したり古代遺跡を探索する高レベル向けのクエストは、人気の高いコンテンツだった。

この砂漠は拡大し続けており、南側は山脈によって塞き止められてるものの、ゾーンの境をも越えて東西に侵食をし続けており〈神聖皇国ウェストランド〉では〈キノサキ温泉郷〉を最前線とした警戒態勢をとっている。現地の〈冒険者〉発案により、植樹による防砂および緑化の研究も始まっているともいわれている。

砂漠に住むモンスターの多くは、極端な温度差、そして乾燥と長期の絶食に耐えられる爬虫類や節足動物が主となる。〈大砂蚯蚓〉〈巨大蠍〉〈双頭毒蛇〉など毒を持つ者も多く、常に飢えている。空を舞う〈緋色禿鷹〉や〈巨大鷲〉、仙人掌に擬態した〈サボテントレント〉等は旅人の死を待ち構えており、〈砂くじら〉や〈エホウワーム〉などの巨大な幻獣の存在も、この砂漠の危険性を上げている。また、この砂漠地帯に居を構えていた一部の古のアルヴ勢力が工場や施設を砂の下に残しており、そこで生産されたザードウル種の〈時計仕掛〉が思い出したように湧き出てくることもある。

砂漠に群立するピラミッドも危険なダンジョンだ。建造者は不明、一説では〈神代〉の遺跡であると言われ、内部では大量の〈木乃伊〉が砂漠化を進行させる儀式を行っている。特に〈ダイセンの大ピラミッド〉地下の逆さピラミッドに君臨しているレイドエネミー〈闇皇ファラオタケル〉は、放置すれば〈弧状列島ヤマト〉全土を危機に陥れかねない危険な存在だ。

このように危険で不毛な砂漠の中で、〈ロンガのオアシス〉は唯一と言っても良い水源だ。その脇には〈ライディングキャメル〉と共に人々が暮らす〈大地人〉の集落があり、砂漠を旅する者にとって貴重な補給拠点となっている。

◆イズモの町とイズモ騎士団

〈古来種〉によって構成された〈全世十三騎士団〉は世界の守護者として古来よりセルゲシアを守護してきた。ロシアサーバーの〈ハベク騎士団〉、韓国サーバーの〈翔竜法術団〉、西欧サーバーの〈七海騎士団〉など、各サーバー毎に存在している。

〈イズモ騎士団〉も〈全世十三騎士団〉の一つで、ヤマトサーバーの守護者と言われ、その本拠地は〈ロンガ砂漠〉を越えた西の半島の付け根にある。団員は皆、鎧や衣装の一部に注連縄をあしらっており、団長のスザ、お餅が好物の狼牙族シシマル、軽量ボディのドジっ子兎耳少女ウサトトが有名なメンバーだった。

彼らは〈典災〉の本拠地に転移して奇襲をかけようとしていたのだが、逆に待ち伏せを受けて壊滅。その際に、大地の魔力（ランドマナ）を使い過ぎたため、各地の都市間トランスポート・ゲートが沈黙するという事態をも招くことになった。また、騎士団の一員とされるが〈典災〉への奇襲に参加せず、難を逃れた〈古来種〉も僅かに残っている。“黒き馬の魔女”マリョーナや吸血鬼の“真祖”イツナリ姫などもそういった幸運なケースだろう。

〈イズモ騎士団〉の門前町として誕生したのが〈イズモの町〉だ。然程大きくない町で周囲には閑閑な田園風景が広がっている。食料自給率は100%を誇り、〈飛礫そば〉などの特産品も存在する。

東西に高レベルモンスターが徘徊する中で牧歌的な生活をおくれるのはイズモ騎士団の強固な守りと都市防衛結界の恩恵だ。常駐戦力は持っておらず、〈大災害〉前は高レベル冒険者向けのクエストが豊富だった。

住人は、古来種に助けられた〈大地人〉やその子孫が中心で、その起源から他の地域で暮らせなくなった者だとしても、樹海や砂漠を越えて辿り着いたならばその出自にかかわらず受け入れてもらえる。昨今は〈ナカスの街〉から逃亡してきた〈冒険者〉も住んでいるようだ。

また、この町には〈イースタル〉〈ウェストランド〉共に情報収集のためにスパイを送り込んでおり、〈古来種〉の動静に注目している。一方で、町の住民は騎士団本拠の動向への興味は薄い。もし騎士団不在の情報が広まれば、住人たちはパニックに襲われることだろう。



◆概要

〈幻影宝石〉（ミラージュエル）は、古のアルヴ族によって生み出された人造生命体であり、宝石に似た姿を持つモンスターである。

外見は複雑にカットされた拳大の宝石に酷似しているが、その内部には魔力によって膨大な量の情報が刻まれている。この宝石を核として、通常は〈幻体〉と呼ばれる立体映像がその周囲を包み込んでいる。〈幻体〉は軍服を着たアルヴの姿をしていることが多いが、アルヴのことだから、甲冑姿の騎士やメイド、はたまたメカニカルが混ざった外見など、趣味に走った姿の立体映像も少なくない。〈幻体〉の映像は半透明であり、核になる宝石や背景が透けて見えたり、また時折ノイズが走るなどしているため、本物の人間と見分けをつけるのは容易である。

そんな高い魔法技術の産物であるところの彼らの動力は、外部から受けた光を体内に蓄積し、そのエネルギーを利用するというものである。生命や思考の維持程度であれば、殆どエネルギーを必要としないため、例えば暗闇の中で激しい戦闘を行うなどしない限り、エネルギー切れが起こることはない。

戦闘においては、自身は立体映像である〈幻体〉を囿に使った戦法や、光の乱舞による目眩まし、あるいは収束した破壊光線による直接攻撃など、光を操作することによる多彩な能力を駆使してくる。また、人間の可視領域外の光を使って〈時計仕掛〉（クロックワーク）や〈魔像機〉（ガーゴイル）のような人造兵器に命令を与えたり、アルヴ遺跡の施設内の設備を操作することも可能である。

〈幻影宝石〉は非常に合理的な性格であり、効率的

な行動をよしとする。しかし同時に人造生物としては珍しく長期的な視野を持ち合わせており、物事の優先順位に沿って、一見して遠回りと思えるような作戦行動も取ることがある。人間の姿の〈幻体〉を身にまわっていることもあり、会話が成立することもあるだろう。ただし彼らの本質は頑固そのものであり、不確定な要素を好まない。高い知性を持つ彼らと一見会話が通じたとしても、交渉が成立するかどうかは別の話だ。彼らが創造主から与えられた優先順位そのものを変動させることは無い。

◆生活形態

〈幻影宝石〉は古アルヴ全盛の時代に北歐サーバーの古アルヴたちによって生み出された。古のアルヴたちは高い技術力こそ持っていたものの、他種族と比較しても絶対的に人口が少ないという問題を抱えていた。そのため〈弧状列島ヤマト〉を始め〈ユーレッド大陸〉の東部では〈時計仕掛（クロックワーク）〉の大量生産による物量という手法で問題の解決を図ったが、大陸西部の古アルヴたちは少数の優秀な指揮者による社会のオートメーション化を模索したのである。

その指揮者役として誕生した〈幻影宝石〉は、創造主に対する忠実さと、命令を遂行する手段を自分で考えられる高度な思考能力、古アルヴの設備に対する上位権限や指揮能力を有して誕生し、〈ユーレッド大陸〉西部の古アルヴ社会において重要な役割を果たしてきた。

〈幻影宝石〉とその技術が〈弧状列島ヤマト〉の古アルヴに伝わったのはアルヴ戦争の時代だ。すぐさまヤマト各地の古アルヴたちに広まったこの技術ではあ

るが、量産化するには時間が足りず、要塞の防衛や〈時計仕掛〉全自動量産工場の統括など、戦略上重要な施設に配備されるに留まった。

古アルヴたちにとって〈幻影宝石〉は、情報処理能力が高く休養も維持費も必要とない管理職として、彼らが守る要塞や工場と同等の価値があると見做されていた。現在となっては〈幻体〉を消して休眠している個体も多いが、かつて寄せられた期待通りに、今も様々な〈幻影宝石〉たちが遺跡の内部で休むこともなく、古代に課せられた任務を遂行すべく稼働を続けているのだ。

◆分布と生息域

〈幻影宝石〉の生息域は古アルヴの遺跡に限られている。そのため彼らと遭遇する状況も、〈冒険者〉が古アルヴの遺跡に潜った時に限られてくる。

ヤマトサーバーにおいては、古アルヴの遺構を利用したイベントクエストなど、パーティランク以上のダンジョンにおいてラスボスか中ボスとして登場する個体が大半であり、それ以外の状況で〈冒険者〉が彼らと出会う機会は限られていた。

〈時計仕掛（クロックワーク）〉や〈魔像機（ガーゴイル）〉といった人造の部下を指揮して戦ってくる上に、本体も分身やさまざまな光線技を操る彼らとの戦闘はSF色が強く、一部には熱狂的な愛好家こそ居たものの、ソロプレイヤーが目にする機会は殆どないレアモンスターといえるだろう。例外として、レイドコンテンツ〈消えた無敵艦隊〉においては、巨大な飛行要塞を操って、空から〈マイハマの街〉を派手に襲撃しようとした個体も存在していた。

非常に稀な例となるが、〈大災害〉後、幻体を消して休眠中の〈幻影宝石〉が、遺跡から財宝と間違っ

◆〈幻影宝石〉の作成

・推奨するエネミータイプ：シューター、サポーター

テンプレート

・小種族由来の自動取得特技

《**幻の身体**》__ムーブ__直後のマイナーアクションを失う。このエネミーは[幻体] タグを1つ得る（このタグは複数得ることもあり得る）。

《**ダメージ無効化**》__ダメージ適用直前__コストとして[幻体] タグを1つ失う。このエネミーに適用される予定のHPダメージを－**{変数1}**する。

変数1： $(CR \div 3 + 1) \times 10$ （最大100）

・デザイン時処理

[人造] [暗視] タグを追加する。

・しぶとさ処理

【しぶとさ】の $(CR \times 8$ （最大100））%を【最大HP】に追加する。

所持特技の例（シュータータイプ）

《**光条収束**》__[魔法攻撃] [光輝]__メジャー__対決（攻撃↑+3D／抵抗）__単体__4Sq__対象に
[**{変数1}**] +（所持している[幻体] タグの数）×
×**{変数2}** + 2D] 点の魔法ダメージを与える。
[達成値（攻撃↑+13）] 対象に[追撃：**{変数3}**]を与える。[因果力1] 対象からみて「対象：2体／射程：4Sq」を二次対象（対象は選択できない）として、**{変数3}** 点の直接ダメージを与える。

変数1：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値の90%を代入すること。

変数2： $(CR \div 5 + 1) \times 5$ （最大30）を代入すること。

変数3： $(CR \div 3 + 1) \times 5$ を代入すること。

《**幻想火砲**》__[魔法攻撃] [光輝]__メインプロセス__対決（攻撃↑+3D／抵抗）__単体__4Sq__このエネミーはこのメインプロセス開始時に、3Sqま

で「瞬間転移」して、対象を決定してもよい。対象に
[**変数1**] + 2 D の魔法ダメージを与える。この
エネミーはこのメインプロセス終了時、メインプロセ
ス開始時にいた S q と同じ S q に「瞬間転移」で戻る。
[因果力1] メインプロセス終了時に元の S q へ戻ら
なくてよい。

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（サポータータイプ）

《分身攻撃》__ [特殊攻撃] __メジャー__ 対決（攻撃
↑ + 2 D / 抵抗）__ 本文 __ 4 S q __ 対象は「このエネ
ミーのもつ [幻体] タグの数 + 1」体となる。対象に
[**変数1**] + 2 D の魔法ダメージを与える。攻撃
後、このエネミーは対象の中でもっとも【ヘイト】が
低いもの（同値がいる場合 GM が選択）と同じ S q へ
「瞬間転移」する。[因果力1] 対象は「追撃： **変
数2**」をうける。

変数1：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値の 8
0 % を代入すること。

変数2： $(CR / 5 + 1) \times 10$ を代入すること。

《攻撃目標設定》__ セットアップ __ 自動成功 __ 単体 __
6 S q __ 対象の【ヘイト】を +1 する。[因果力1 &
対象：ヘイトトップ] +1 ではなく +1 D する。

ドロップアイテムの例

壊れた端末、砕けた宝石、追憶の断片、貴石の欠片、
情報の刻印、星入り水晶、蓄光石、幻粒子、魔晶片、
呪紅珠

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、〈幻
影宝石〉の場合「[人造] [暗視] タグを追加する」
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。

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 とエネミータイプを決
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。〈幻影宝石〉であれば
シューター、サポーターにエネミータイプ適性を持つ。
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。

〈幻影宝石の防衛長官〉 ミラー・ジュエル・ディフェンス

ランク：7 タグ：[ボス] [人造] [暗視] 識別難易度：10

【STR】3 【DEX】3 【POW】4 【INT】3

【回避】3+2D 【抵抗】4+2D

【物理防御力】13 【魔法防御力】17

【最大HP】220 【ヘイト倍率】×6

【行動力】9 【移動力】2 【因果力】4

▼特技

《近衛兵配置》__常時__このエネミーはシーン登場時に配下エネミーとして「CR7以下の[人造]タグを持つ通常エネミー2体」を任意の位置に配置できる。配下エネミーからはドロップ品を入手できない。

《再行動Ⅱ》__本文__単体__4Sq__ラウンド1回__対象が[行動済]になった時に使用する。対象は即座に[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。

《攻撃目標設定》__セットアップ__自動成功__単体__6Sq__対象の【ヘイト】を+1する。[因果力1&対象：ヘイトトップ]+1ではなく+1Dする。

《分身攻撃》__[特殊攻撃]__メジャー__対決(6+2D/抵抗)__本文__4Sq__対象はこのエネミーのもつ「[幻体]タグの数+1」体となる。対象に[20+2D]の魔法ダメージを与える。攻撃後、このエネミーは対象の中でもっとも【ヘイト】が低いもの(同値がいる場合GMが選択)と同じSqへ[瞬間転移]する。[因果力1]対象は[追撃：20]をうける。

《ダメージ無効化》__ダメージ適用直前__コストとして[幻体]タグを1つ失う。このエネミーに適用される予定のHPダメージを-30する。

《幻の身体》__ムーブ__直後のマイナーアクションを失う。このエネミーは[幻体]タグを1つ得る(このタグは複数得ることもあり得る)。

ドロップ品

1～3：蓄光石[換金](250G)

4～6：情報の刻印[魔触媒8](70G)×5

固定：大きな魔力結晶[コア素材](120G)

▼解説

〈幻影宝石〉の中でも、施設の警備と防衛に特化した能力を持つタイプの個体。[幻体]の姿は明るい褐色の警備員服を着用した黒髪の青年アルヴの姿を模しており、大柄で威圧感をかもし出している男性タイプや、眼鏡をかけた知的で伶俐な警備隊長風など、外見には複数のバリエーションも存在する模様。透けて見える宝石本体の形状は共通しており、琥珀に似た蜂蜜色の結晶体である。

アルヴの遺跡の中でも、特に戦略的な重要拠点や兵器の生産工場などに配置されていることが多い。施設の防衛と秘匿を第一義として行動しており、その判断は非常に合理的かつ苛烈。施設への侵入者などがあれば即座に抹殺命令を下す。

戦闘においては人間の可視領域外の光を使って〈時計仕掛〉(クロックワーク)や〈魔像機〉(ガーゴイル)のような人造兵器の配下を指揮して戦わせたり、アルヴ遺跡の施設内の防衛設備を操作する能力に長けた指揮官タイプの〈幻影宝石〉であり、常に何体かの人造兵器が付き従っている。情報処理能力や戦術眼にも優れており、一度攻撃目標として設定されたならば、率いる部隊の連携攻撃から逃れることは難しいだろう。

また彼自身も各種の光線操作能力や[幻体]を用いた攻撃能力を有しており、その戦闘能力は決して低いものではない。特に[幻体]を同時に複数展開し、その全てから破壊光線を放つ同時一斉攻撃の威力には恐るべきものがある。部下の人造を排除できたとしても、彼自身が一流の戦闘能力を持つ警備兵であり、施設防衛の要なのである。

ヤマトサーバーにおいては〈冒険者〉が人造量産工場などの重要遺跡に侵入した際に交戦することになる状況がほとんどである。人造エネミーによる厳重な警戒の敷かれている場所では、その存在を疑ってかかるべきだろう。

〈幻影宝石の飛空提督〉

ミラージュエル・エアアドミラル

ランク：9 タグ：[ボス] [人造] [暗視] 識別難易度：10

【STR】4 【DEX】3 【POW】4 【INT】5

【回避】3+2D 【抵抗】4+2D

【物理防御力】14 【魔法防御力】22

【最大HP】500 【ヘイト倍率】×7

【行動力】10 【移動力】2 【因果力】4

▼特技

《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。

《幻想火砲》__ [魔法攻撃] [光輝] __メインプロセ
ス__対決(5+3D/抵抗)__単体__4Sq__このエ
ネミーはこのメインプロセス開始時に、3Sqまで
[瞬間転移]して、対象を決定してもよい。対象に
[65+2D]の魔法ダメージを与える。このエネ
ミーはこのメインプロセス終了時、メインプロセス開
始時にいたSqと同じSqに[瞬間転移]で戻る。
[因果力1]メインプロセス終了時に元のSqへ戻ら
なくてよい。

《光条収束》__ [魔法攻撃] [光輝] __メジャー__対
決(5+3D/抵抗)__単体__4Sq__対象に[60
+(所持している[幻体]タグの数)×10+2D]
点の魔法ダメージを与える。[達成値18]対象に
[追撃：20]を与える。[因果力1]対象からみて
「対象：2体/射程：4Sq」を二次対象(対象は選
択できない)として、20点の直接ダメージを与える。

《幻の身体》__ムーブ__直後のマイナーアクションを
失う。このエネミーは[幻体]タグを1つ得る(この
タグは複数得ることもあり得る)。

《制圧斉射》__クリンナップ__自動成功__広範囲2
(選択)__至近__対象に10点の直接ダメージと[硬
直]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。

《ダメージ無効化》__ダメージ適用直前__コストとし
て[幻体]タグを1つ失う。このエネミーに適用され
る予定のHPダメージを-40する。

ドロップ品

1～4：呪紅珠[魔触媒10](110G)×3

5～6：星入り水晶[換金](600G)

固定：ひび割れた鏡板[コア素材](180G)

▼解説

アルヴの残した飛行機械や空中要塞、浮遊兵器など
のコントロール能力を持ち、大規模な航空戦力による
作戦行動が可能なエリート級の〈幻影宝石〉。

[幻体]の外見は大きめのサイズの黒い軍服を着用
し、怜悯な美貌に透き通るような白髪をショートカッ
トにした姿の小柄なアルヴ女性。モデルは複数いたよ
うで、外見にもいくつかバリエーションがあるらしい。
本体である宝石は大ぶりの黒ダイヤに似ている。

〈幻影宝石〉の例に漏れず、その思考はアルヴの復
讐に凝り固まっており、現存戦力を用いて〈大地人〉
社会に打撃を与えることを、行動の第一義にすえてい
る。もちろん、自らのテリトリーである要塞に侵入し
てきた〈冒険者〉も例外なく排除対象だ。

〈冒険者〉が彼女と相対する場合、まずは彼女の繰
り出す多数の飛行戦力を倒すか無力化する必要があり、
それではじめて直接矛を交えることが可能になる。彼
女自身も強力な光線を操り、瞬間移動や[幻体]によ
るダメージ減少を駆使して戦う。さらに戦場となるで
あろう要塞の防衛兵器も活用してくるため、死闘にな
ることは間違いないだろう。

レイドコンテンツ〈消えた無敵艦隊〉では中ボス的
な立場で〈冒険者〉の前に何度も立ちふさがり、無数
の飛行エネミーと大火力砲撃のコンビネーションでク
エスト中盤の大きな壁となった。

ヤマトに残されている未発見のアルヴ遺跡の中には、
遺跡そのものが浮遊兵器や空中要塞の機能を持たされ
ているものがある。〈幻影宝石の飛空提督〉はそう
いった遺跡で戦力を蓄えながら復讐の機会を待ち続け
ているのだ。そしてひとたび機会が訪れれば、遺跡は
空中要塞の姿を取り戻し、なりふり構わぬ復讐の進撃
を開始するだろう。

できるかな 66 シックスティシックス

できるかなシックスティシックスとはセルデシア世界のありとあらゆる事象をランダムな表にまとめるコーナーである。もちろん役に立つ可能性は一切無い。Vol.22 真夏の夢の布切れ

we can roll dice

◆水着は布です

夏だ！海だ！死の光線だ！ 絶望的な暑サニモ負ケズ力を振り絞って逃げて来たこの浜辺、暑さは多少マシ程度だけどサマービーチにはそう、布が。布がある。

噫、麗しの薄布よ、彼女たちの素肌を覆い隠す恨めしくも尊き水着なるもの、その罪により美しく飾り立てる汝に僕は感謝を抱くのを止めることができない。ブラボー、ビューティフォー、セクシャリティー！

ああ、それとお前らの水着はこんなもんでいいでしょう。1～3：トランクス、4～5：競泳、6：ブーメランビッキニー

◆ステキな彼女の水着表（D 6 6）

出目	出目	水着の種類
1・2	1	真っ赤な花柄プリントで胸元を大胆に主張してくるチューブトップビッキニー。お好みでパレオもどうぞ。
	2	胸元と背中を大胆に開けたブラック＆パンサー柄のセクシー水着。
	3	大胆過ぎない露出とシンプルなシルエットが清楚な白のワンピース。腰のパレオがポイントです。
	4	基本にして王道な鮮やかブルーの三角ビッキニー。お尻部分には所属ギルドのエンブレムがワンポイント刺繍されている。
	5	釣り人の目もくぎ付け？ エメラルドグリーンのを思わせるおさかな柄がかわいいセパレーツ。
	6	和の伝統、海女さんスタイルのふんどし。
	1	大胆にもセンターにカットを入れたチョコレート色のワンピース。

3・4	2	鮮やかなオレンジと白のストライプがまぶしいホルターネックビッキニー。
	3	ネイビーをベースにホワイトのフリルで柔らかさも演出したセパレート。
	4	レーシーなフリルがたっぷりと使われたパステルカラーのファンシーなビッキニー。
	5	胸元のおおきなりボンがチャームポイント。ピンクドットのフリルワンピース。
	6	異世界には試験も学校もないけどスク水はある。あるのだ。〔1D：1～2〕胸にでっかい名札のついた旧デザイン（名前はひらがなで書こう！）〔1D：3～4〕サイドに鮮やかなラインの入った新デザイン型。スカート状のフリルがあるタイプもあるぞ。〔1D：5～6〕機能性重視のスリムなデザイン……これは競泳水着では？
5・6	1	きらめくゴールド、限りなく防御面積を減らしたセクシーすぎるマイクロビッキニー。
	2	足のラインを最大限に魅せるハイレグカットがまぶしい、スカイブルーのスリムワンピース。
	3	体形がちょっと気になるお年頃のあなたも安心！若草色のトップスにダークグリーンのボトムスを組み合わせたタンクトップビッキニー。
	4	人魚かそれともヴィーナスの誕生か、ファンタジックな貝殻水着。
	5	前から見るとワンピース、後ろから見るとビッキニーな変わり種。モザイク柄のモノビッキニー。
	6	えっ、これ水着というより紐なのでは……？ ブラジル水着めいたスリングショット型。

◆HAMAでT o L o v eる？

晴れた空、入道雲、ギラギラと照りつける太陽。そして浜辺に水着の彼女がいるなら、そこにはもう胸がときめくトラブル、ハプニング、アクシデント、ともかくそんなのが起きちゃうことは当然、必然、確定的に明らかというやつです。

さあ若者よ期待に胸震わせながらダイスを振れ。そこには目くるめく浜辺のハプニングがキミを待ち受けている！ さあ、真夏の扉をY o u くぐっちゃいなY o ！

もちろん、やりすぎた場合は、黒剣のこわーいお兄さんたちと浜辺の耐久鬼ごっこに興じるはめになるかもしれないが。

※なおこの記事および表内容はフィクションであり、実在および〈セルデシア〉のいかなる団体、人物とも関係はありません。……本当じゃよ？

◆浜辺で起きたハプニング表（D 6 6）

出目	出目	ハプニングの内容
1・2	1	ハマの人気者：気づいたら〈大地人〉の子供たちを率いて大遠泳大会に発展。〈冒険者〉の意地を見せて優勝をもぎ取った！ キミの力強い泳ぎに今が真っ盛りのナウなヤング（子供たち）は大喜び。肩から上に五人ほど装備して浜辺を駆け巡る。キミは「ナウなヤングにバカ受け」のタグを得る。
	2	乗るしかない、このビッグウェーブに：特大バナナボートに乗って彼女と船出だ！ おおっと！？ そこに突然の大波がやってきて……背中に柔らかな感触と素肌のぬくもりが！ フオオオオオオ！ キミは「真夏のウィナー」のタグを得る。
	3	砂丘防衛軍出動！：せっかくおニューの水着をキメて颯爽とデビューの予定が、突如としたモンスターの乱入。足りなくなる人手。とりあえず武器だけを手にもって防衛戦参戦。あれ、俺の海は……？ キミは「ライフセーバー」のタグを得る。

4 何が釣れたかな？：ビーチでリゾートもいいが、キミの今の使命は晩御飯の魚の確保だ。にぎわう浜辺を横目に、岩場で釣り糸をたらしていると……〔1 D：1～2〕「こんなところで釣れますか？」なんと、水着の女子がキミに声をかけてきた！ 釣れたよ、たった今、君が……〔1 D：3～4〕何かの布切れが釣れた。いや、これは……水着だぁ～！？ 持ち主を探しに行くか、それとも獲物として確保すべきか……。〔1 D：5～6〕しなる釣竿、張り詰める糸、これは大物だ……って、魚じゃなくて、これ〈人魚〉だぁ！？

5 スイカ or 俺：今キミは首から下を砂に埋められて身動きがとれない。頭の横には大きなスイカ。目の前には目隠しをして巨大な棍棒を振りかぶった水着姿の彼女。下からのアングルも良いなあってそんな場合じゃない。危険がピンチだ！

6 ジュラシックビーチ：海で離岸流に運ばれ見知らぬ岸辺に流れ着いたキミ。そこでは恐竜にまたがり、（なぜか）水着姿の蛮族少女が武器を手に一騎打ちを申し込んで来た。〔3 D：1 3以上〕激しい戦いの末に勝利した！ 少女は逃げ去り、手元には彼女が着用していた水着（ドロップ品）が……〔3 D：1 2以下〕負けてしまった……キミは恐竜に括り付けられ戦利品としてどこかに持ち帰られる。た、たすけてくれーッ！？

3・4 1 マシュマロ的なアレ：飲み物を持ってきてくれた彼女が砂に足を取られてつまずいちゃった！ 慌てて受け止めたキミの顔面にやわらかい感触が……〔1 D：1～3〕キャーッ！！ という悲鳴とともにキミのほっぺたに真っ赤なもみじが刻まれる！ やわらかさの代償は大きかったぜ……〔もみじ〕タグを1 D 3個得る〔1 D：4～6〕きゃっ、とかわいい悲鳴が上がるが、彼女は真っ赤になりながらもキミにお礼を言う。いやいやこちらこそ結構なものをありがとう……キミは「ラキスケ」タグを得る。

	2	カニカニどこカニ？ ：ヤヤッ！ アスコットクラブが彼女の水着の紐を切ってしまった！ はらりと舞う小さな布地と彼女の恥じらいポーズをゲットだぜ！ ありがとうカニの神様！
	3	本当に着てしまったのですか？ ：彼女が水着だと思って着用したそれは、実は水着そっくりの〈擬態魔（ミミック）〉だったのだ！ うねうね勝手に動く水着！ うわーたいへんだーどうすればいいんだー（棒）
	4	衝撃にご用心 ：ざぶーん！ 勢い良く水面に飛び込んだ彼女。少しして浮き上がってきたけれど、なぜか胸元を手で隠してるぞ！？ 〔1 D：1～3〕水面に水着のブラ部分が浮き上がってきた！ つまり、今の彼女は……うっ、鼻血が！？ 〔1 D：4～6〕水面にアンパン（にくまんでも可）が二つ浮かび上がってきた。そうか……一部増量中だったんだなア……。
	5	またお前らか！ ：脱衣所に置いてあった着替えがごっそりと盗まれてしまった。黒まみ族の仕業だ。君と彼女は濡れた水着のまま帰路に着くことになった。おのれ黒まみ族！
	6	迫る肉の壁 ：水着に着替えた彼女はビーチの女神にふさわしい、まさに真夏の太陽だった！ 当然、夏のお邪魔虫野郎どもがフナムシめいてワラワラと寄ってくる！ 〔1 D：奇数〕ええいどけどけ、今日の主役は俺たちだ！ お邪魔虫を追ひ払い、ビーチを満喫することに成功した！ 〔1 D:偶数〕厚苦しい肉壁に阻まれて、楽しいはずの一日がさんざんになってしまった。クソっ、なんて時代だ！
	5 ・ 6	時すでに遅し ：海の家で働いてるかわいいあの娘。水着姿に白いエプロンが眩しいぜ。意を決して声をかけようとしたら、店の奥から走ってきた子供が「ママー！」と言いながら抱き着いていた。アッハイ、〈大地人〉は結婚が早いもんね……。

	2	ビーチの太公望 ：夏だ！ 浜辺だ！ 海釣り（隠喩）だ！ キミはカラシンと共に真夏のカワイイ熱帯魚をゲットせんと繰り出したものの……日暮れまで粘って釣果はゼロ。直継とマリ姉からは「また明日があるって。男はタフでなくっちゃ祭り！」「そないしょんぼりせんと、な？ おっぱい揉む？」と慰められる始末。うるさいリア充爆発しろ！ キミは〔不屈の太公望〕タグを得る。
	3	白馬の王子？ ：浜辺を歩くキミの耳に悲鳴が届く。海を見ると誰かが溺れているではないか！ キミはさっそうと海に飛び込み「彼女」を救助した！ 助けた相手は…〔1 D：1～2〕キミのパーティーの女性PC〔1 D：3～4〕〔1 D：5〕くりのん〔1 D：6〕ドルチェ
	4	こんなこともあろうかと？ ：せっかく海まで来たのに、なんと彼女が水着を忘れてきてしまった！ なんていうことだ！ そこでキミは……〔1 D：1～3〕水辺で楽しくボール遊び。これだって十分楽しいさ。〔1 D：4～5〕やはり外に出るのがいけなかった。海の家に籠城戦だ！ 〔1 D：6〕こんなこともあろうかとキミは水着を持ってきた！ 水着表でデザインを決定すること。しかし彼女はドン引きだ！ あれ？
	5	ボクはむじつです ：浜辺で少女たちが水遊びに興じている。本当に楽しそうだ。いいなあ、俺もあんな時代が……あったっけなあ、と微笑ましく見てたら、いつの間にか黒剣のコワイお兄さんたちに囲まれていた。ノウ！ ポリスメンノウ！ アッー！
	6	真夏の海の ：照りつける太陽と白い砂浜。今年は彼女と念願のビーチ de デート！ 楽しみ過ぎて昨日は眠れなかった疲れからか不幸にも黒塗りの高級精霊船に追突してしまう。彼女をかばいすべての責任を負ったキミに対し、船の主、マルヴェス卿（水着）に言い渡された示談の条件とは……。



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. ゴンタ

先日、オンラインテキストセッションで『千客万来！ 究極ふかふか肉まん』のGMをしてきました。

私自身、以前にプレイヤーとして参加したシナリオなので自然体で遊ぶことができました。

シナリオが素晴らしいのは元からなのですが、ルルプを参考に少しだけ手を加えてブレモンさんに種族や個性のタグを入れた所、プレイヤーさん達が感情移入して下さってとても嬉しかったです。

他にも今回はいつもシナリオどおりにしていた私には珍しく、結構アドリブを入れていました。

ミドル戦闘ではGM側の出目が回りに回ってしまい、皆さんから「ボスじゃないか！」と言われたので途中からフィールドに現れる「ボス？」に遭遇した事にしたり、とあるエネミーをあえて「戦闘不能」にしたプレイヤーさんがいたので食材をアドリブで増やしたら、他のプレイヤーさんが別の料理をブレモンさんに教えてくれたので最後ログチケットに追加したり…と。

ディベロッパーさんが意図したイメージを私なりに膨らませたら一味違うとても楽しいセッションになりました！

こういう事もできるんだな～と、改めてTRPGの楽しさを感じられたように思えます。

素敵なシナリオをありがとうございました！ また使わせてもらって、素敵なセッションにしますね！

GMさまによるプレイレポートですね、ありがとうございます！ どうやらシナリオのアレンジがうまくキマった様子。こういった「卓ごとのカスタマイズ」も、ゲームマスターの醍醐味であり、大きな楽しみの一つですね！

「ふかふか肉まん」もそうですが、公式で配信しているシナリオは、基本的に「そのまま読み上げるだけで

誰でもGMができる」ような構成で作成されていますが、それでもタグのアレンジやシーンの描写の変更など、さまざまなカスタマイズができる余地も残されています。みなさまも今回のゴンタさまのように、そのときのセッションメンバーやセッションの空気にあわせてさまざまなアレンジに挑戦してみてはいかがでしょうか？

最初はタグを変更してみたり、報酬をメンバーがほしがっているものに差し替えるなど、小さな変化から試してみるのがおすすめですよ。

キャラズ0+1



P N. ののじ

先日、局長様GM『サナリ討竜伝』に参加させていただきました。セルデシアに住む大地人の信仰についての描写が細やかで、GM様はセルデシアに行ったことがあるのでは？ と思うほどでした(笑)。戦闘のギミックも面白く、プレイヤー皆で考えて突破した時は本当に嬉しかったです。

こちらもプレイレポートの投稿ですね。ありがとうございます！ どうやらGM様オリジナルのシナリオに参加されたご様子。仕掛けや謎解きをみんなで力を合わせて突破したときのうれしさは、何にも変えられないものですよ！ お手紙からもとっても楽しんでた様子が伝わってきて、エリッサも一緒に楽しくなってきました。

〈大地人〉の生活や風習などは、これまでのヤマト風土記やサブ職業の記事などでもいくつか触れていますが、同時に様々なディベロッパのための余白も残してある部分でもあります。ディベロッパー様や、セッション卓独自の設定を盛り込んだ、自分たちだけの〈セルデシア〉を楽しんでもらえれば幸いですよ。

キャラズ0+1

ログホラ相談窓口

おたより
ガゼット
mailbox

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. もーる

「暗視」についての質問です。『セルデシア・ガゼット』21号で「暗視」の効果にエラッタが当てられました。

このエラッタは「暗視」と似た効果を持つ《ダークビジョン》《キャッツアイ》《インフラビジョン》などには適用されますか？

はい、適用されます。より厳密には、《ダークビジョン》《キャッツアイ》《インフラビジョン》の効果については、以下のエラッタを適用することで「暗視」タグと同様の処理を適用可能にするものとします。

《ダークビジョン》（『L H Z B 1』P 1 4 3）、
《キャッツアイ》（『L H Z B 1』P 1 9 0）、《インフラビジョン》（ログホラ・ウェンズディ10、P 8）
あなたは【暗闇】や類似効果のうち望まない効果を受けない。

↓

あなたは「暗視」タグを得る。



P N. セト

《クローズバースト》についての質問です。ダメージロールに+3 Dする効果は「武器攻撃」を行なった場合でも有効ですか？

はい、有効です。《クローズバースト》（『L H Z B 1』P 1 6 3）の効果には攻撃手段の制限はないため、ダメージロールを行なうものであれば攻撃の種類を問わずに適用されます。



P N. ていあご

プロップとB Sについての質問です。プロップにB Sを与えることはできるのでしょうか？

いいえ、できません。B Sはキャラクターに与えられるものであるため（『L H Z B 1』P 5 2 6）、キャラクターではないプロップには与えられません。

しかし、シナリオの状況等を鑑みてGMが適切だと判断するならば、ゴールデンルール（P 2 2）によってプロップにもB Sを与えられると裁定してもよいでしょう。また、その場合はB Sだけでなく、「障壁」などのC Sもプロップに与えられるとするのが望ましいでしょう。



P N. 匿名希望

《電光石火》についての質問です。《電光石火》を使用した場合、そのメインプロセス終了後、「行動済」であってもメインプロセスを行えるのでしょうか？

いいえ、行なえません。「行動済」のキャラクターはメインプロセスを行なえないからです（『L H Z B 1』P 2 9 5）。

一方で、《電光石火》の効果文章は「行動済」状態であってもメインプロセスを行なえるかのようにも読める文面であるため、以下のエラッタを適用し定義と処理を厳密にするものとします。

《電光石火》（『L H Z B 1』P 1 0 6）

あなたが「未行動」状態で攻撃を受けた時に使用する。現在のメインプロセス終了後、あなたは即座に自分のメインプロセスを行なう権利を得る。ただし、この効果で得たメインプロセスでは「待機」を宣言することはできない。

↓

あなたが「未行動」状態で攻撃を受けた時に使用する。あなたはこのラウンドのイニシアチブプロセスにおいても【行動力】が高いキャラクターとして扱われる。また、あなたはこのラウンド中「待機」を宣言できなくなる。すでに「待機」状態の場合は即座に「待機」状態が解除される。



P N. 善良なたけのこ

《インスピレーション》についての質問です。特技の効果にもルールにも嘘をついてはいけないとは書いてないので、GMは質問に対して嘘の回答をすることで、【因果力】も回答も与えずに済むと思うのですがどうでしょうか？



P N. 匿名希望の女性GM

《インスピレーション》についての質問です。GMに回答拒否させようとして「GMは彼氏いますか？」「このNPCは処女ですか？」みたいなシナリオに関係ない嫌がらせ質問をしてくるプレイヤーがいるのですがどうすればいいのでしょうか？ こういう質問の回答を拒否しても【因果力】を渡さないといけないのでしょうか？

いいえ、意図的な嘘の回答をするべきではありません。そして、回答を拒否するのであれば、特技を使用したPCには【因果力】を与えるべきでしょう。また、その質問がゲームやシナリオに関係ない不適切なものであれば、GMは特技の使用や質問を却下することもできます。

TRPGをプレイするにあたって、ルールに記述されていない（禁止されていない）ことならば、何をやってもよいという考えは時に重大な問題を引き起こします。

TRPGは対話によるコミュニケーションを楽しむゲームですが、そのためにはなによりもプレイヤーやGMといった参加者同士の信頼関係が重要です。もし、そのGMが質問に対して意図的に嘘をつく人間であると周知された場合、該当GMの裁定や処理が公平であると信頼してゲームを楽しむことは困難となってしまいます。また、プレイヤーがルール記述を用いてほかの参加者を不愉快にすることに固執することも同様でしょう。

『LHZ』のルールはTRPGのルールであるため、ゲーム以前の人間関係やその信頼についてことさら規制はしませんが、楽しいセッションのためには曲解による参加者への攻撃は慎むべきだといえます。



P N. せと

「タイミング：レストタイム」の食料アイテムを使用する時、使用できる個数の制限はありますか？

レストタイムに何回の行動ができるかはシナリオの状況やGMの判断にもよるため（『LHZ B1』P258）、その時のGMの裁定に従って下さい。

ブリーフィングシーンに「準備」タグを持つ「食料」を使用する場合など、複数回の行動が行なえる状況において、「消耗品」タグを持つアイテムの使用については「同名行動の複数回使用の禁止（『LHZ B1』P26）」の適用外となるため、同じ名称の「食料」は制限なく使用することができます。



P N. 相も変わらず貧乏農家

イニシアチブプロセスの処理についての質問です。すべてのキャラクターが「行動済」になったあと、クリンナッププロセスに入る前にイニシアチブプロセスは発生するのでしょうか？

はい、発生します。イニシアチブプロセス（『LHZ B1』P297）の手順において、「すべてのキャラクターが「行動済」状態の場合はクリンナッププロセスに移る」とあります。

イニシアチブプロセスでの確認を経てからクリンナッププロセスに移るわけですから、当然クリンナッププロセスに入る前にはイニシアチブプロセスが発生します。



P N. 小正月

《ウルフライダー》についての質問です。「騎乗：巨狼」状態の間、使用可能となるEXパワー《ビーストダッシュ》《ワイルドスタンプ》のデータはどこに記載されていますか？

コッペリアが回答します。この特技はBook 2（仮）において拡張ルール「騎乗ルール」で掲載される予定です。《ビーストダッシュ》《ワイルドスタンプ》も「騎乗用EXパワー」として掲載される予定ですのデ、そちらをお待ちください。



コッペリアはコッペリアといいます。

今回は開発チームのデータから、戦闘力評価の高そうなレイドボスのデータを入手してきました。

が、データが多すぎてコッペリアがコメントするスペースがもうありません。不覚です。

〈二なる監獄のメザラクラウ〉

ランク：20 タグ：[レイド] [人造] [物品] [暗視] [剣]
識別難易度：14

【STR】8 【DEX】9 【POW】8 【INT】8
【回避】12+2D 【抵抗】10+2D
【物理防御力】40 【魔法防御力】30
【最大HP】3000 【ヘイト倍率】×12
【行動力】8 【移動力】2 【因果力】0

▼特技

《あらゆる武器の王》__セットアップ__このエネミーは[弓] [槌斧] タグを失う。その後2の倍数のラウンドであれば[弓] タグを得る。3の倍数ラウンドであれば[槌斧] タグを得る。5の倍数ラウンドであればダメージに+20を得て即座に《蹂躞する刃の突進》を実行する。

《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。

《蹂躞する刃の突進》__ [白兵攻撃] __メインプロセス__ 対決(11+3D/回避) __本文__ このエネミーは2Sqまで[即時移動] してもよい。その移動中同じSqになったキャラクター(選択)を対象として[100+4D] の物理ダメージを与え、対象が[高位保護] を持たない場合、対象はすべてのCSを失う。[因果力1] 移動距離は+2Sqされる。

《命を奪う銀の大弓》__ [射撃攻撃] __メインプロセス__ 対決(11+3D/回避) __単体__ 4Sq __ [弓] タグを

持っているときのみ実行できる。対象に[140+2D] の物理ダメージを与える。このエネミーと同じSqにPCがないときは[攻撃判定] に+2Dされる。[達成値23] 対象は[部隊] タグを持つEXパワー1つの使用回数をすべて消費する。消費できない場合、対象は[高位保護] を失い20点の直接ダメージを受ける。[達成値26] 対象は[戦闘不能] になる。

《天が降り注ぐ銀の鉄槌》__ [白兵攻撃] __メジャー__ 対決(11+3D/回避) __単体__ 至近 __ [槌斧] タグを持っているときのみ実行できる。対象に[250+2D] の物理ダメージを与える。[達成値23もしくは対象が[盾] を装備していない] 対象の兵種「戦」の[部隊] タグをもつ対象のEXパワー1つが失われ、使用不能になる。この効果は【因果力】2点を支払えば無効にできる。該当するEXパワーを持たず、かつ【因果力】2点を支払えない場合は[戦闘不能] になる。

《満たされよ銀の身体》__メインプロセス__自動成功__ 広範囲2(選択) __至近__ [弓] と[槌斧] タグ両方を持っているときのみ実行できる。対象に[追撃:40] 3つを与える。このエネミーの「ヘイト倍率」は+4され、【因果力】6点を得る。

《アルヴニック危機感知システム》__クリンナップ__ 2Sq以内の敵全てに20点の直接ダメージを与える。このエネミーは[障壁:200] を得て、自身のBSを2つ解除してもよい。

ドロップ品

1~3: 未製錬魔鋼[コア素材] (100G) ×6

4~5: 貴水銀[魔触媒21] (410G) ×2

6: 金剛石の粉末[コア素材] (740G) & 看守の証[換金] (750G)

7: 鬼神のエスパドン&現金700G

8: 金剛石の粉末[コア素材] (740G) & 2D×100G

9: 大薙刀・火焰不動[非売品]

10~: ハープーンボウ[非売品]

▼解説

レイドダンジョン『ヘイロースの九大監獄』に登場した九体のレイドボスの一体。古のアルヴによって作り出された、白銀に輝く特殊な魔法金属のボディは複雑な変形機構を備えており、戦況にあわせて瞬時にその身体そのものを剣や槍、盾、弓などあらゆる形状の武器に変形させ、致命的な攻撃を見舞ってくる。

「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 ノースファイアの開墾
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)

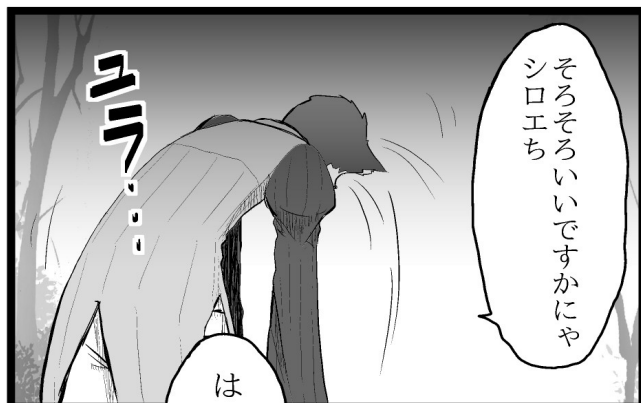
ヒーローイン 櫛八玉登場!!

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も大歓迎ですよ! しゅく
ん……っ。

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

必殺の

画:うみわたり



▼次号、いよいよ決着……!!



Vol.22 2016.09

編集後記

『セルデシア・ガゼット』Vol.22、いかがでしたでしょうか？ 山間の寒村を守るため、決死の防衛戦に挑む〈冒険者〉。これまでになくシリアスで、ヒロイックなシナリオに仕上がっていると思います。そして次号掲載の後編ではいよいよ、〈七つ滝城塞〉をめぐる遠征軍の長い戦いに決着が！

次号もどうぞお楽しみに！

スタッフ

表紙イラスト：Niy

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：大きな愚、Show、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