

セルデシアガゼット

◀ Celdesia Gazette ▶



◆ 別冊シナリオ：〈黒狸族〉からお年玉を取り返せ！ ◆

CR1 対応

出動！  **お年玉防衛隊！**

Vol.26
2017. Jan

Celdesia Gazette

セルデシア ガゼット

VOL.26 2017.1



ま〜みまみまみまみ！
オショーガツとやらで油断
しているニンゲンをからかう
のは実に面白いまみ！ この
お年玉もいただきますみ♪
返してほしい？ だったら
まみたちと勝負まみ〜。あの
手この手でひどい目にあわせ
てやるから楽しみにしておく
まみよ。くっぷぷぷぷ〜♪

イラスト：逢魔刻彦

◆ 別冊シナリオ：〈黒狸族〉からお年玉を取り返せ！CR1 対応 ◆

出動！ お年玉防衛隊！

新年を迎えたアキバにイタズラ大好きな
〈黒狸族〉の魔の手が迫る！
C R 1 用のコメディシナリオを収録！

INDEX

01	INDEX
02	列島生物図鑑 第二十六回「魔像機」
08	できるかなシックスティシックス Vol.2 6
12	エリッサのティータイム
13	ログホラ相談窓口
14	コッペリアのスニークミッション
15	Editor's Room



◆概要

〈魔像機〉（ガーゴイル）は古のアルヴが魔導技術で作り出した、拠点防衛用の自動迎撃兵器である。外見は台座に乗った石像のようだが、それは彼らの外装に使われているオリハルコンZやアルナイトといった魔法合金が滑らかな石の質感に酷似しているためであり、実際には金属部品で形作られたモンスターである。

ヤマトでは鎧を着込んだ武人の像や大柄な力士像、獅子や狐といった獣型のガーゴイルが多く見られるが、サーバーごとの特色が顕著なモンスターであり、西欧サーバーでは翼を生やした悪魔像、東南アジアサーバーでは獅子の上半身を持った魚の像といったように地域の神話などに根ざした多種多様な姿のガーゴイルが各サーバーに存在している。

ガーゴイルはデータ的にはエネミーとして扱われ、個々の知性や判断力も備えた存在であるが、概念的には「施設のセキュリティ設備の一部」と言えるだろう。基本的には彼らは普段、台座の上で身動き一つせずに侵入者を待っている。その台座は古アルヴのエネルギー供給設備〈マナ・コンセント〉であり、その上で彫像のように待機し、充電を行っているのだ。侵入者を感知したガーゴイルは迎撃状態に移行して戦闘を行うが、〈マナ・コンセント〉から離れて戦うことは不得手である。それは彼らが持つ戦闘機能の多くが、エネルギー供給源に依存しているためだ。

◆生活形態

〈魔像機〉の開発の歴史は、古アルヴと他の人間種族との戦争開始よりもさらに過去に遡る。それは古アルヴのとある研究グループの一派が〈神代〉の遺産である都市魔方陣と〈動力甲冑〉の機構を再現しようと試みたことが始まりである。

そのための実験都市は完成したものの、都市魔方陣の起動に必要な莫大な魔力を用意することができず、起動実験は失敗。都市魔方陣の再現計画は見送られることとなった。

その一方、動力を内蔵せず都市からエネルギーを供給されて稼動する「無動力兵器」である〈動力甲冑〉の再現も難航。エネルギー供給フィールド内であれば自在に動き、転移能力と100レベルを超える戦闘力を併せ持つ〈動力甲冑〉を稼動させるのにも、都市魔方陣が不可欠だったためだ。そのため、研究者たちは有線式のエネルギー供給ラインの設置と、バッテリーを内蔵した充電式の防衛兵器の開発にシフト。これが〈魔像機〉の開発された経緯であり、彼らはそれから〈アルヴ戦争〉時代、そして現代に至るまで、拠点防衛兵器として配備され、活動することとなる。

◆分布と生息域

〈魔像機〉の出現場所はアルヴの遺跡が中心となる。それ以外の場所では〈マナ・コンセント〉が設置されておらず、長い年月の中エネルギー不足から機能を停止してしまうためである。

また、侵入者などの危険を察知した場合、〈マナ・コンセント〉が設置されていないか機能不全の場所で

待機している〈魔像機〉が低活動状態のまま襲い掛かってくる場合もある。このようなケースでは本領は発揮できず長時間の活動もできないが、油断すべきではないだろう。

逆に〈マナ・コンセント〉さえ設置されていれば、彼らはヤマトのあらゆるアルヴ遺跡に出現する可能性がある。内部動力を持たない機構や石に似た超合金の外装は環境に応じた調整が容易なため、どのような過酷な環境にでも適応出来るのだ。そういった特殊環境対応型には、エッゾ地方の極寒地域向けに調整されたスノーマン像型や、フィジャイグ地方の酷暑に適応したシーサー像型などがある。

多くは人間大かモデルになった動物と同程度の大きさを持つが、それ以上に巨大な〈魔像機〉も幾つか作られており、〈ロンガ砂漠〉では人頭の獅子像がピラミッドを守り、〈廃都オオス〉の天守からは巨大な金鯨像が眼下を睥睨している。

◆〈魔像機〉の作成

・推奨するエネミータイプ：アーマラー、ボマー

テンプレート

・小種族由来の自動取得特技

《アルヴニック防衛システム》__このエネミーより6 S q 以内で「シーンn回」の特技が使用された時に使用する。このエネミーは〔障壁：{変数1}〕を得る。

変数1：【しぶとさ】の30%。

・デザイン時処理

このエネミーは〔人造〕〔物品〕〔暗視〕を得る。

【行動力】-50%。

・しぶとさ処理

【しぶとさ】の $(CR \times 8 : \text{最大} 60)\%$ を【最大】HPに変換する。

所持特技の例（アーマラータイプ）

《ディフェンシブストーム》__判定直前__自動成功__単体__4 S q__このエネミーが〔電源〕タグを持っているときのみ使用できる。対象がこのエネミー以外を

目標に〔命中判定〕をする直前に使用し、対象の〔命中判定〕に-2する。また同時にこのエネミーは〔障壁：{変数1}〕を得る。この〔障壁〕はこのエネミーが受けている〔障壁〕を上書きせず、強度に加算する。

変数1： $(CR / 8 + 1) \times 5$ を代入すること。

所持特技の例（ボマータイプ）

《スーサイドボム》__〔特殊攻撃〕〔光輝〕__メインプロセス__対決（攻撃+3 D / 抵抗）__広範囲1（選択）__至近__このエネミーは対象を決定する前に4 S q まで〔即時移動〕を行なってよい。対象に〔{変数1} + 4 D〕の魔法ダメージを与える。その後このエネミーは〔死亡〕する。〔自身：障壁〕このエネミーは〔障壁〕を失い、〔死亡〕にはならない。

※モブエネミーのみ使用可能。

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。

《リアクティブサンダー》__ダメージ適用直後__自動成功__単体__4 S q__このエネミーが〔電源〕タグを持っており、かつこのエネミーが攻撃を受けた直後に使用する。その攻撃を行なったキャラクターを対象として{変数1}点の直接ダメージを与える。

変数1： $(CR / 2 + 1) \times 5$ を代入すること。

《ライトニングインパルス》__〔魔法攻撃〕〔電撃〕__メジャー__対決（攻撃+3 D / 抵抗）__単体__4 S q__対象に〔{変数1} + 2 D〕の魔法ダメージを与える。〔自身：電源〕この特技は「対象：2体」となる。〔自身：超充電〕ダメージに+{変数2}される。このメインプロセス終了時に、このエネミーは〔超充電〕タグを失う。

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： $(CR / 5 + 1) \times 10$ を代入すること。

※モブエネミーの場合、{変数2}には $(CR / 2) \times 10$ （最低10）を代入すること。

《フルチャージ》__メインプロセス__このエネミーが「電源」タグを持つときのみ使用できる。このエネミーは「超充電」タグを得る。

ドロップアイテムの例

装甲結晶、砕けたギア、クランクシャフト、放電板、電源モジュール、大容量バッテリー、魔法銀の糸、緑の結晶石、導線束、耐熱鋼

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。〈魔像機〉であれば「アーマラータイプ」と「ボマータイプ」に適性を持つ。

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。

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、〈魔像機〉の場合「[人造] [物品] [暗視]」のタグ付与し、【行動力】を-50%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。

マナ・コンセント

PR1 [地形] [機械]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

▼効果

マナをチャージする魔法装置のある地形。〔接触、滞在〕対象に〔電源〕タグを与える。このタグは対象がこのプロップを離れると同時に失われる



〈美髯の魔像機公〉 ウィスカード・デュークガーゴイル

ランク：2 タグ：[ボス] [人造] [物品] [暗視] 識別難易度：7

【STR】3 【DEX】1 【POW】2 【INT】1

【回避】2+2D 【抵抗】1+2D

【物理防御力】12 【魔法防御力】5

【最大HP】100 【ヘイト倍率】×4

【行動力】1 【移動力】2 【因果力】4

▼特技

《ガーゴイルドローン》__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〈管狐の魔像機獣〉3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。またラウンド終了時に、シーンに配下エネミーが1体も存在しない場合、このエネミーから見て4Sq以内の任意の位置に配下エネミー1体を[行動済]状態で配置してもよい。

《アルヴニック防衛システム》__セットアップ__このエネミーが[電源]タグを持つときのみ使用できる。このエネミーは[障壁：20]を得る。

《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。

《超合金の長柄刀》__[白兵攻撃]__メジャー__対決(5+2D/回避)__単体__至近__対象に[10+3D]の物理ダメージを与える。〔自身：電源〕ダメージに+10。〔マイナー〕この特技の[攻撃判定]に+2。

《フォースキャスリング》__判定直後__単体__2Sq__このエネミー以外のエネミーを対象とする。対象が[防御判定]を行なった直後に使用する。このエネミーは即座に[瞬間転移]で対象とSqを入れ替え、このメインプロセス終了時まで[軽減：10]を得る。対象が受けようとしていた攻撃の対象はこのエネミーに変更される。

《自動復帰移動》__[移動]__クリンナップ__このエネミーは2Sqまで[即時移動]してもよい。〔因果力1〕移動距離は+2Sqされる。

ドロップ品

1～3：魔法銀の糸[魔触媒3] (25G) × 4

4～6：装甲結晶[換金] (130G)

固定：古代の鉄棒[コア素材] (40G)

▼解説

〈美髯の魔像機公〉は武人像の姿をした指揮官型の〈魔像機〉だ。通常は石像の姿に擬態しているが、いざ活動を始めると、身に纏った中華風の戦装束は鮮やかな緑色となり、濡れたような刃の偃月刀を携えた、赤ら顔に長い美髯を蓄えた武将の姿を現す。大抵の場合は、指揮下にある数体の僚機を伴っている。

武人の姿に違わぬ戦闘力を持つ機体だが、その真骨頂は高い戦況判断能力と指揮能力にある。僚機に対する指揮権を持つため、上位権限による指示が無くとも自己判断で小隊規模の戦闘を行うことが可能。僚機に攻撃を任せ指揮に集中した彼は、時に転移能力をも駆使して戦場の主導権を掌握しにかかる難敵である。

エネミーの運用方針としては、攻撃能力の高い〈管狐の魔像機獣〉などに攻撃を任せ、そのフォローに徹するのが基本となるため、なるべく[電源]タグを維持するように行動するのがいいだろう。《フォースキャスリング》によって味方機への攻撃を庇い、攻撃対象となった味方機を【マナ・コンセント】に戻して充電させるのは有効な行動だ。その後、自身のムーブアクションや《自動復帰移動》を使って本機も【マナ・コンセント】に戻る。余裕があれば《超合金の長柄刀》で攻撃するのも良いだろう。なお当機に限らず、〈魔像機〉は【マナ・コンセント】を始めとした[電源]タグを与えるプロップ等とセットでなくては本領を発揮し得ないデザインになっている。

本来はヤマトサーバーでも西洋サーバーに多く見られる悪魔像型で実装する予定だったが、「悪魔像は警戒されやすいだろう」との意見により、急遽中国サーバーを管理する〈華南電網公司〉からグラフィックを買い取ったという経緯がある。そのため、初期に配置された〈魔像機〉の多くは中華風の外見をしている。

〈管狐の魔像機獣〉

スタウト・ガーゴイル

ランク：2 タグ：[モブ] [人造] [物品] [暗視] 識別難易度：7

【STR】1 【DEX】1 【POW】2 【INT】3
【回避】7 [固定] 【抵抗】8 [固定]
【物理防御力】5 【魔法防御力】5
【最大HP】10 【ヘイト倍率】×2
【行動力】1 【移動力】2

▼特技

《アルヴニック防衛システム》__このエネミーはシーン登場時に[障壁：20]を得る。

《誘導式挺身自爆》__ [魔法攻撃] [光輝] __メインプロセス__対決(12 [固定] /抵抗) __広範囲1 (選択) __至近__このエネミーは対象を決定する前に4Sqまで[即時移動]を行なってよい。対象に[20+4D]の魔法ダメージを与える。その後このエネミーは[死亡]する。[自身：障壁]このエネミーは[死亡]状態になる代わりに[障壁]を失なう。

▼ドロップ品

固定：砕けたギア [換金] (15G)

▼解説

〈管狐の魔像機獣〉は、管狐の姿をした範囲攻撃型の〈魔像機〉である。筒のような細長い胴体のイタチに似た上半身を持つが下半身はなく、【マナ・コンセント】に接続される胴体の断面部には三本の尾翼が生えており、顔と前足のあるミサイルといった風体だ。

そしてまさにミサイルの如く、全身にバリアを張って敵に体当たりし自爆魔法を放つのが彼らの得意技である。バリアがある限りは本体は無傷のまま自爆魔法を放つことができるが、バリアを維持せずに自爆だけすることも可能。当然ながらその場合は本当に自壊してしまう。自爆兵器であると同時に防衛兵器でもあるため、後がない状況や本当に必要となるまでは、無闇に自壊ししない程度の判断力を持っている。

耐久性の考慮が不要、構造が単純で製造過程の短縮が可能、幅を取らないため置き場所に困らない、との利点から大量に生産され、各地の施設に配備された。

〈護鬼の魔像機兵〉

ビマチトラ・ガーゴイル

ランク：11 タグ：[人造] [物品] [暗視] 識別難易度：10

【STR】6 【DEX】5 【POW】5 【INT】4
【回避】5+2D 【抵抗】4+2D
【物理防御力】30 【魔法防御力】20
【最大HP】190 【ヘイト倍率】×2
【行動力】4 【移動力】2

▼特技

《アルヴニック防衛システム》__本文__このエネミーより6Sq以内で「シーンn回」の特技が使用された時に使用する。このエネミーは[障壁：30]を得る。

《ハングドマンホールド》__ [白兵攻撃] __メジャー__対決(8+2D/回避) __単体__至近__対象に[40+4D]の物理ダメージを与える。[マイナー]対象に[硬直]を与える。この[硬直]は通常の方法では解除されず、対象とこのエネミーが別のSqに離れた時のみ解除される。

《ディフェンシブストーム》__判定直前__自動成功__単体__4Sq__このエネミーが[電源]タグを持っているときのみ使用できる。対象がこのエネミー以外を目標に[命中判定]をする直前に使用し、対象の[命中判定]に-2する。また同時にこのエネミーは[障壁：10]を得る。この[障壁]はこのエネミーが受けている[障壁]を上書きせず、強度に加算する。

▼ドロップ品

1～4：緑の結晶石 [魔触媒11] (120G)

5～6：クランクシャフト [換金] (180G)

▼解説

力士像の姿をした格闘戦型の〈魔像機〉で、力任せに敵の首を掴み吊り上げる固め技を得意とする。一角獣に似た頭部は真一文字に口を引き結び、筋骨隆々とした緑色の肉体に背負った巨大な袋型の風圧発生器が特徴。エネミーとしての運用は[電源]を維持しつつ《ディフェンシブストーム》で味方を守ることにより、PCの攻撃目標を自身に誘導するといいたいだろう。

〈戦鬼の魔像機兵〉

キャラケンダ・ガーゴイル

ランク：11 タグ：[人造] [物品] [暗視] 識別難易度：10

【STR】5 【DEX】4 【POW】5 【INT】6
 【回避】4 + 2D 【抵抗】5 + 2D
 【物理防御力】17 【魔法防御力】25
 【最大HP】122 【ヘイト倍率】×4
 【行動力】4 【移動力】2

▼特技

《アルヴニック防衛システム》__本文__このエネミーより6Sq以内で「シーンn回」の特技が使用された時に使用する。このエネミーは[障壁：25]を得る。

《サンダーボルト》__ [魔法攻撃] [電撃] __メジャー__対決(6+3D/抵抗)__直線2(選択)__至近__対象に[70+3D]の魔法ダメージを与える。〔自身：電源〕この特技を「対象：直線4(選択)」に変更する。〔達成値19〕対象に[硬直]を与える。

《リアクティブサンダー》__ダメージ適用直後__自動成功__単体__4Sq__このエネミーが[電源]タグを持っており、かつこのエネミーが攻撃を受けた直後に使用する。その攻撃を行なったキャラクターを対象として30点の直接ダメージを与える。

▼ドロップ品

1～5：放電板[換金] (85G)

6：電源モジュール[換金] (400G)

▼解説

力士像の姿をした範囲攻撃型の〈魔像機〉で、雷を巧みに操って攻撃してくる。牛に似た頭部は吠えるように口を開け、筋骨隆々とした金色の肉体に背負った幾つもの太鼓が特徴。この太鼓は放電装置になっており、常に青白い稲妻をまとっている。両手に持ったバチから電撃を放つだけでなく、自身に向けられた攻撃に反応して自動的に反撃の稲妻を飛ばす厄介な相手だ。

エネミーとして運用する際は、[電源]状態を維持しての《サンダーボルト》による範囲攻撃と[硬直]を主に狙っていくのがいいだろう。

〈電狗の魔像機獣〉

エレドッグ・ガーゴイル

ランク：11 タグ：[モブ] [人造] [物品] [暗視] 識別難易度：10

【STR】5 【DEX】4 【POW】5 【INT】6
 【回避】10 [固定] 【抵抗】11 [固定]
 【物理防御力】20 【魔法防御力】25
 【最大HP】50 【ヘイト倍率】×4
 【行動力】4 【移動力】2

▼特技

《アルヴニック防衛システム》__このエネミーはシーン登場時に[障壁：20]を得る。

《ライトニングインパルス》__ [魔法攻撃] [電撃] __メジャー__対決(15 [固定] / 抵抗) __単体__4Sq__対象に[80+2D]の魔法ダメージを与える。〔自身：電源〕この特技は「対象：2体」となる。〔自身：超充電〕ダメージに+50される。このメインプロセス終了時に、このエネミーは[超充電]タグを失う。

《フルチャージ》__メインプロセス__このエネミーが[電源]タグを持つときのみ使用できる。このエネミーは[超充電]タグを得る。

▼ドロップ品

固定：大容量バッテリー[換金] (70G)

▼解説

狒犬の姿をした高火力攻撃型の〈魔像機〉で、雷撃を操る遠距離攻撃を得意としている。大型犬ほどの大きさで、青銀色の毛並み(金属像なのだが確かに毛皮に見える)と首にかけた大粒の数珠が目玉を引く。この数珠はバッテリーのように機能し、[超充電]することで恐るべき威力の一撃を放つことができる。四肢を踏みしめて遠吠えする予備動作と宙に浮いた数珠、雷を帯びて逆立った白銀色の毛皮が[超充電]状態のサインなので、目撃したなら注意が必要だ。

エネミーとして運用する際は、[電源]状態を維持するように攻撃しつつ、隙を見て《フルチャージ》で[超充電]状態になるのを狙おう。

できるかな シックスティシックス

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

Vol.26 それはまぎれもなく叔さ

we can roll dice

◆こ、この飛来した薔薇は……誰？

年の瀬だというのにクリスマスイベントなぞにうつつを抜かす〈冒険者〉よ聞かすが良い。

今回お届けするのは突然現れた助っ人 or ライバル表、つまるところは私のことだ。緊迫した、あるいは弛緩したシーンに突如として現れた第三者。果たしてこの私は敵か味方かそれとも何の関係もない人なのか……！？ そういったアクセントをつけたい時に何の脈絡もなく使ったりすると良いはずだ。

はたして敵か味方かは気になるところだろうが、まあそのあたりは迷うようならダイスを振って決めてしまおうのが手っ取り早い。こんな風に！

◆助っ人 or ライバル (D 6)

出目	効果
奇数	謎のライバル登場！
偶数	謎の助っ人登場！

私の正体？ そんなものは、君たちのコネクションか、あるいは既に出ているNPCや原作キャラ——ひらたく言えば卓の共通諒解が取れているなら、誰だっていいんじゃないかな。コネクションでないキャラを出した場合は、逆にコネクションを取ってしまったのも悪くはない……フフフ、私との縁を繋げばあるいはまた出会うこともできるかもしれないしね。要らないなら要らないで構わないがね。寂しいけど。寂しいけれど！

では早速、ありとあらゆる可能性の詰め込まれたパンドラの箱を下記に紹介しようではないか！

◆謎の助っ人 (ライバル) 表 (D 6 6)

出目	出目	効果
1	1	崖の上から現れる：そのとき、頭上から響く笑い声！ キミたちが見上げると崖の上（または「高さ」を持つプロップ上）に仮面をつけた騎士の姿が！ 〔助っ人〕「ここは手助けするぜ祭り！」仮面の騎士の挑発攻撃でエネミーの気がそれた！パーティー全員のヘイトが1下がる。 〔ライバル〕「金策中なんで悪く思うな祭り！」仮面の騎士の攻撃でシーン内の「モブ」エネミーはすべて倒される。だがドロップ品はすべて「なぞのおぼんつ [取引不可]」になってしまう。パーティー全員のヘイトが2上昇する。
2	2	誰だお前は！：突如色とりどりの爆発がおり、その炎を背景に一人の男 or 女があらわれる。彼（彼女）は仰々しい登場のセリフを「貴様達に名乗る名はない！」と締めくくる。 〔助っ人〕登場時の爆発で、エネミー全ては「硬直」「萎縮」してしまう。 〔ライバル〕彼（彼女）はキミに決闘を挑んでくる。受け入れるならキミは「シーンに存在しない」状態になる。再び登場できるのは次のラウンドのクリンナップ時だ。 登場時に再度1 D をふる。偶数なら勝利し【因果力】2点を得られる。
3	3	太陽……無理ィ……：戦闘開始！ さあ敵を蹴散らすぞ……と思ったら、すでに戦場のど真ん中でゴイスバディで知的なメガネのお姉さんが倒れていた！「そこの君たち。済まないが、日陰まで引っ張って行ってくれないか……だがその前に」お姉さんが震える手で

	杖をかかげると、召喚獣が現れた！ 〔助っ人〕 愁いを帯びた姫君のような召喚獣は、光の雨でエネミーの群れを薙ぎ払った。エネミー全員は〔エネミーのCR×5〕点の直接ダメージを受ける。 〔ライバル〕 愁いを帯びた姫君のような召喚獣は、光の雨で全てを薙ぎ払った。キミたちおよびエネミー全員は〔CR×3〕点の直接ダメージを受ける。			〔助っ人〕 よくわからないが、助けられたのか？ 戦闘中ならば〔ボス〕 タグを持たないエネミー1体が〔戦闘不能〕になる。戦闘中でなければキミが〔戦闘不能〕になる。 〔ライバル〕 血走った瞳の暴徒がキミを求めて（意味は任せる）追いかけてくる。キミは〔シーンに存在しない〕状態になる。再び登場できるのは次のラウンドのクリンナップ時だ。
4	出会いは突然に：目の前に突如現れた魔方陣は一方通行型転送装置の出口らしい、光に包まれて現れたそれは全裸の…… 〔助っ人〕 〈水の精霊〉が現れる、キミたちの方を見ると微笑んで力を貸し与えてくれる。パーティーの一人に〔軽減(冷氣)：15〕を与える。 〔ライバル〕 「HAHAHAHAHA！Let's party！」暑苦しいキメポーズでニツカリ笑う野生の武道家が現れた。パーティー全員が〔硬直〕してしまう。	3	1	さすらいの聖者：突然辺りが神々しい光に包まれる。気づけばキミたちの前には後光を背負った謎の聖職者（東洋風でも西洋風でもよい）の姿が！ 〔助っ人〕 「祝福あれ」の声と共にその手が輝いた！癒しの光が降り注ぎ、PC全員のHPが最大値まで回復する。 〔ライバル〕 「平等たれ」の声と共にその手が輝いた！均衡の光が降り注ぎ、PC全員のヘイトが1になる。
5	話は聞かせてもらった！：「話は聞かせてもらった！」ガラリとドアを開いて、あるいは物陰からメガネをかけた謎のインテリが現れる。 〔助っ人〕 彼（彼女）は、謎めいた、かなり強引な論理展開でキミたちが挑む謎のヒントをくれる。戦闘中ならエネミー1体に〔弱点：（キミのCR／6＋1）〕を与える。戦闘中でないならGMはヒントをひとつ語らせよう。 〔ライバル〕 「キミは狙われている！」「地球の危機だ！」などという言葉を喚く彼（彼女）の言動で、キミのヘイトは＋2される。あるいは次の戦闘開始時キミのヘイトは＋2される。	4	2	黒まみレッド：巨大な風に乗って来たのは…赤い仮面の黒まみ族！ 「天呼ぶ地呼ぶ人が呼ぶ、どんな顔だか知らないけれど、仮面の黒まみ、お呼びとあらば即参上まみー！」 〔助っ人〕 「今日のまみはまみであってまみにあらず。たまには人助けとかもするまみー」キミが〔ボス〕 タグを持たないエネミー1体を指定すると、そのドロップアイテムを戦闘後に1匹分追加で入手してくれる。 〔ライバル〕 「お前の食料はこっそり葉っぱとすりかえておいたまみー！」キミは〔消耗表：物品〕を1回振らなくてはいけない。失うアイテムは〔食料〕 タグのついたものを優先すること。
6	すたんぴーど：なんだかすごい数の集団が通りかかる。というか、走っていく。バーゲンの行列か、芸能人の追っかけか。とにかくスゴい数の暴力だ。		3	かげのぐんだん：その時！物陰から漆黒の影が忽然と現れた！あれ？でもなんだかちみっこいぞ？ 〔助っ人〕 「しゅくんの命によりかせいするぞ！」ちみっこいけどワザマエはヤバイ級、敵は真っ二つ！〔ボス〕 タグを持たないエ

		<p>ネミー 1 体は即座に「戦闘不能」状態となる。</p> <p>〔ライバル〕「おまえたちに恨みはないが、かくごするのだぞ！」鋭い一撃がキミの意識を刈る！キミは即座に「行動済み」状態となる。</p>
	4	<p>ロデ烈大百科：キミが宝箱や引き出し、クローゼットといった収納場所を開けたその時、中の真っ暗な空間から、白衣の男がとびだしてきた！「僕は発明家のロデ烈斎！とっておきのひみつ道具を持ってきました！」</p> <p>〔助っ人〕「ちょっとだけビッグになる光線銃です！」キミはこのシナリオ終了時まで</p> <p>〔おっきい〕タグを得て、身長が少しだけ伸びたが、体の部位どこか一箇所もとても小さくなっている！</p> <p>〔ライバル〕「光線銃のスイッチを逆に入れてしまいました！」キミはこのシナリオ終了時まで「ちいさい」タグを得る。身長が少しだけ縮んだが、体の部位どこか一箇所もとても小さくなっている！</p>
	5	<p>ボクに釣られてみる？：「次は私のも食べてください〜」「私の話をお聞きになって〜」「いいえ、次は私ですわ〜」</p> <p>黒山の人だかりが近づいてきたと思ったら、一人の男性が多数の美女を引き連れて歩いてくる光景だった。</p> <p>はたして美女軍団に囲まれて現れたのは！</p> <p>〔助っ人〕何故かマルヴェス卿だった。「フン。今は気分が良い。少し手助けしてやろうか」と鞆からポーションを取り出す。モチで気分の良いマルヴェスから「水薬」タグを持つアイテム 1 個を 2 倍の価格で購入しても良い。</p> <p>〔ライバル〕ソウジロウだった。「何か面白そうな事をしますね。ボクも混ぜてくださいよ」と剣呑な眼をして駆け込んでひと暴れ。取り巻きの女の子の黄色い声援が上がった。</p> <p>〔女性〕タグを持つキャラクターのヘイトが 2 低下し、〔男性〕タグを持つキャラクターのヘイトが 2 上昇する。</p>
	6	<p>戦場の「お・か・し」：市場のど真ん中で戦闘が発生してしまった！このままでは被害が広がってしまうと思ったその時！「慌てないで。避難は押さない、駆けない、喋らないが鉄則です」オオカミマスクのお姉さんが凜とした声できびきび避難誘導をしてくれた！</p> <p>〔助っ人〕なんて鮮やかな集団誘導だろう。キミは流れに乗り、即座に 1 S q だけ「即時移動」してもよい。</p> <p>〔ライバル〕やべえ、あの人には絶対に逆らってはいけない何かを感じる……。キミは即座に「硬直」「萎縮」を得る。</p>
5	1	<p>こんな事もあるかと：謎の白衣をつけた博士が奇妙な擬音とともに現れる。にこやかな態度で接近してきて、キミに話しかける。</p> <p>〔助っ人〕「キミの C R 以下の I R」を持つアイテム 1 つをキミに渡して立ち去る。このアイテムは（まだ残っていれば）セッション終了時に失われる。</p> <p>〔ライバル〕キミに奇妙な時計を渡してくる。この時計はこのラウンド終了時にキミに直接ダメージを与える。その値は（キミの C R と同じ数のダイスを振った合計）に等しい。</p>
	2	<p>俺の歌を聞け！：鳴り響く弦の音と共にサングラスの歌うたいが現れる。「争いなんてくだらないぜ！俺の歌を聞けー！」</p> <p>〔戦闘中なら〕素早い動きでステップする謎の歌うたいは戦闘が気に入らないらしい。戦闘参加者すべてに輝く光の玉を撃ってくる。参加者全員は「放心」してしまう。</p> <p>〔非戦闘中なら〕ライブは大興奮に盛り上がる。気がつけば君たちも「ボンバー！」と拳を突き上げている。全員【因果力】+1。</p>
	3	<p>極大射程：ちゅん。ささやかな雀の鳴き声のような音がすると、突然エネミーの一体が倒れる。よく見れば金属製のボルトが刺さっているが……付近には人影はない。狙撃か！？</p> <p>〔助っ人〕1 D 体の「モブ」タグを持つエネミーは「戦闘不能」になる。</p>

〔ライバル〕 1 D 体の〔モブ〕 タグを持つエネミーは〔戦闘不能〕になるが、そのエネミーからはドロップ品を得ることはできない。

- 4 ヒューッ！ノックは部屋に忘れてきしまった：光が差し込み、逆光の中に武器を掲げ仁王立ちするシルエットが！

〔助っ人〕「騎兵隊をお望みかい？いるさっ！ここにひとりなっ！！」赤い装備に身を包んだ一人の男がおどけながら、構えたボウガンのエネミーに向け乱射していく。1 D 体の〔モブ〕 タグを持つエネミーは〔戦闘不能〕になる。

〔ライバル〕「ただし、お前らの敵としてだがなっ！」水晶の鎧を着たスケルトンが黄金の杖を振りかざし、キミたちに向けて猛毒の魔法を放ってくる。P C 全員に〔衰弱：C R + 5〕を与える。

- 5 キミは舞い降りるエンジェル：バトルの真最中に消える照明！突然湧き上がるスモーク！そして、戦場のド真ん中に（ワイヤー吊りで）舞い降りる天使（ルビ：アイドル）。「みんなぁー！今日はボクのコンサートに来てくれてありがとぉー！」そう、それはボクらのてとらちゃんだ！

〔助っ人〕サプライズイベントにみんなのテンションがアップ！P C 全員は【因果力】を1点ずつ得る。

〔ライバル〕サプライズイベントに（なぜか）エネミーのテンションがアップ！P C 全員のヘイトが3上昇する。解せぬ……。

- 6 オープンカー：謎のゴーレム十二気筒エンジンのオープンカーがやってきた！四人のホスト風美男子 or 褐色半裸のお兄様の搭乗するそれはキミたちのまえにドリフトで急停車する。1 D をふれ！

〔1～2〕オープンカーの登場者はスピンする車から転落してそのまま回転し、奇妙な悲

鳴を上げて消えてゆく。

〔3～4で助っ人〕オープンカーの登場者は格好いいモテセリフを告げる。キミは彼にポジティブな〔コネクション〕をとってもいい。

〔コネクション〕を持っている、もしくは取ったのならば彼はキミに〔バラの花束（換金200G）〕をプレゼントしてくれる。

〔5～6でライバル〕オープンカーの搭乗者はキミをライバルと認定して上着を脱ぐ。キミは対抗するためにやはり上着を脱がなければならない。セッション終了時まで〔半裸〕

〔ホスト〕〔つれえわ〕のタグのうち好きなもののひとつを得ること。

◆クリスマスプレゼントはパンドラの箱

そもそもあの男の誕生日は12月ですらないのだが、何故か土着の冬至の祭りと一緒にって12月25日に各地の教会でミサをするようになったのがいわゆるクリスマスの起源とされている。ちなみに現在は暦がズレて冬至は25日ではなくなっているが、もはや主体がどこなのかわらなくなっているから日付は据え置きというわけだ。

サンタクロースでもあるまいし、そんなよくわからない期日よりは大掃除や年賀状や喪中の準備に手間と時間を割いた方がいいというものだろう。

ちなみに私はかつて三年連続で喪中のお知らせをすることになったが、その次の年からは送られてくる年賀状の数自体が激減したよ。今だ〈冒険者〉たち！！





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. がすえびうまいたる
エリッサさん、こんにちは。前号の特集「プロップコレクション」を楽しく拝見させていただきました。

様々なプロップの紹介と使い方など書かれてて、読んでで色々妄想して早くあそびたくなってきちゃいました。「錆びたマンホール」とか「雪の吹き溜まり」とかこういう状況もプロップにしてもいいし、他にも色々名称変えたり組み合わせたりすれば……と夢が膨らみます！

ガンガン組み込んでプレイヤーさんたちを苦しめ……ごほごほ、楽しませてこようと思います！ また新しいプロップやシナリオ楽しみにしています。

追伸：寒くなってきましたが頑張ってください！ 姫様をおこたから出すのも頑張ってください！

プロップは戦場に配置することで、場の性格や雰囲気、そこで取られる戦略に影響を及ぼしその遭遇を豊かに彩ることができます。積極的にディベロップメントに取り入れて、印象深く楽しい戦闘を提供できたら素敵ですよ。特にL H Zではエネミーはプロップと組み合わせて〈冒険者〉を迎え撃つように数値設定されていますのでどんどん使ってってください。名前や外見は必要に応じて変えていくと、より参加者にらしさを感じてもらえるようになるでしょう。

さて、空気も冬の冷たさを纏い、メイドにとっても水仕事が堪える季節がやってまいりました。姫さまをベッドから引きはがす仕事も難しくなる季節ではございますが、最近の姫さまはあるまいとなどのお仕事が増えておりまして、意外なことに朝起すことでは苦労しなくなっております。エリッサとしてもお仕えしてきた中で初めてのことでして、ヘンリエッタさまには感謝の言葉もございません。



P N. しあわせのおすそわけですよ？
エリッサさん、開発チームの皆さんこんにちは。いつもセルデシアガゼットを

楽しく読ませていただいています。先週友人たちと『ゴブリン王の帰還・前編』を遊びました！ 最初の戦闘は危なげなく勝てたのですが、クライマックスのミッションではGMのダイス目が爆発した上に、プレイヤーたちのダイスが振るわず（4D+2対5D+7で負けたり！）残念ながらベリル村を守り切れませんでした><

年明けには後編を遊ぶ予定も決まって今から楽しみです。今度こそ勝つぞ！><

寒い日が続きますが、皆さんお体に気を付けてください。これからもセルデシアガゼットを楽しみにしています。

ダイスのあるところにドラマあり。運命の女神さまは時に思いもよらない結果をもたらしますが、これもまたセッションの一側面であり、楽しみの一つですね。『ゴブリン王の帰還』は前後編に及ぶ長いシナリオですから、まだ皆さまの戦いは終わってはいません。次回、後編でのリベンジ報告を楽しみにさせていただきますね。

寒い冬の季節もいよいよ厳しさを増してきましたが開発チームは概ね健康を保ちつつ怪しげな作業に相変わらず勤しんでいるようです。とはいえ中には流行り病で体調を崩しているメンバーもおります。皆さまも手洗いうがいの実施や十分な睡眠、充実した食事などで風邪など引きませぬようお気を付けください。

最近の水楓館ではショウガやスパイスの効いたミルクティーが流行しております。体がポカポカと温まると、〈冒険者〉〈大地人〉問わず人気ですので是非お試しください。

キャラズ0+1

キャラズ0+1

ログホラ相談窓口

おたより
ガスト
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、エリッサがログホラTRPGのルールの疑問について、ルールブックを開きながら考えるコーナーです。



P.N. 野生の武士

《大見得》についての質問です。《大見得》で移動させる場合、その移動経路は誰が決定しますか？

通常であれば《大見得》の射程は1Sqであるため、移動経路を指定する必要はありません。しかし、何らかの効果によって《大見得》の射程が2Sq以上になった場合、移動経路の指定が必要になりますが、ご質問頂いたように《大見得》の効果本文には移動経路の指定がありません。よって、以下のエラッタを適用することで移動経路の問題を解決するものとします。

《大見得》（『LHZB1』P104）

対象をあなたのいるSqに「即時移動（強制）」させる。

↓

対象を1Sqまで「即時移動（強制）」させてもよい。この移動は対象があなたに接近するように指定しなければならない。



P.N. surahige

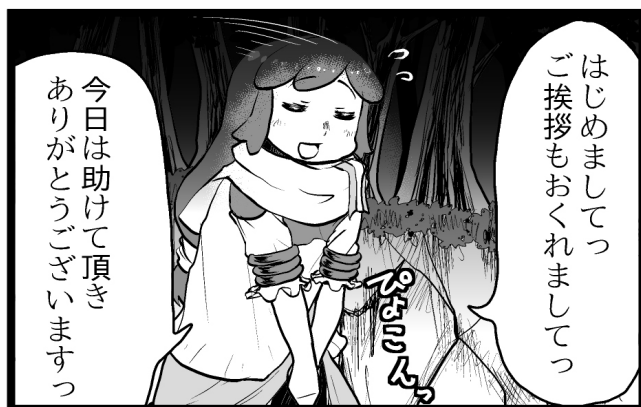
《マジックトーチ》や《バグスライト》などの【暗闇】を排除するものについての質問です。

これらの特技の効果中に新しく【暗闇】やそれに類似するプロップが配置された場合、この【暗闇】類似のプロップは即座に除去されるのでしょうか？

いいえ、除去されません。《バグスライト》などの効果で除去する対象となるのは、《バグスライト》を使用した時点で範囲内に存在するものだけで、その除去効果がシーン終了時まで持続するという意味です。もちろん、新しく【暗闇】が設置された後で再度《バグスライト》を使用すれば、新しく設置された【暗闇】を除去することができます。

意思疎通

画：うみわたり





コッペリアはコッペリアと言います。世間はクリスマスから年越しにかけてのお祭りムードですがコッペリアは仕事です。開発室はガゼットの作製とコミケの出版物を同時にすすめて修羅場になっていたの、今回はコッペリアが独断と偏見のもと〈守護戦士〉〈武士〉〈武闘家〉の、いわゆる「戦士職」に類する3職業の「構え」に分類される特技データをピックアップしてきまして。

◆「構え」特技

シールドアザー・スタンス

戦闘特技 最大SR3 「構え」 「準備」

タイミング：マイナー 判定：判定なし 対象：単体
射程：2Sq コスト：なし 制限：なし

▼効果

対象は「軽減」を得る。あなたは「弱点」を受ける。「軽減」と「弱点」の強度はいずれも「【INT】×SR」に等しい。この「軽減」と「弱点」は、この特技の効果終了によってのみ解除される。

自らの危険を顧みず、他者を守ることに集中する構え。この構えをとったあなたは、誰かのために一枚の盾となる。

パーティーの盾を努める守護戦士の面目躍如といえる「構え」特技である。これまでの守護戦士はヘイト操作によるターゲット固定や、カバーリングによるダメージの肩代わりによってパーティーの仲間を守ってきたが、この特技を取得することによってより直接的に仲間の被害を軽減することが可能となる。範囲攻撃を持つ敵から仲間を守るのももちろんのこと、設置されたダメージトラップを突っ切る仲間を支援するといった場合にも有効だろう。

ただし、「軽減」を提供している間は自身に「弱点」が付与される（つまり受けるダメージが増加してしまう）ことに注意が必要だ。

居合いの構え

戦闘特技 最大SR1 「構え」 「準備」

タイミング：マイナー 判定：判定なし 対象：自身
射程：至近 コスト：なし 制限：なし

▼効果

あなたの「命中判定」は+1Dされる。あなたはメインプロセスを行なう権利を得た時、可能であれば必ず「待機」を宣言しなければならない。

武器を納めた状態で敵に身を晒す構え。攻撃にはその都度抜き打つ必要があるため後手を踏むが、間合いを悟らせない一閃は敵に回避を許さない。

〈武士〉に追加されたのは新たな戦闘スタイル構築のキーとなる《居合いの構え》だ。行動こそ遅くなるものの命中率が飛躍的に上昇し、武士の高い火力をより有効に生かすことができる。また、待機している時にのみ使うことができる特技なども用意されている。

アイアンリノ・スタンス

戦闘特技 最大SR3 「構え」 「準備」

タイミング：マイナー 判定：判定なし 対象：自身
射程：2Sq コスト：なし 制限：なし

▼効果

あなたは「軽減」を得る。その強度は「【INT】+（SR×5）」に等しい。この「軽減」は、この特技の効果終了によってのみ解除される。あなたの「防御判定」は-1Dされる。

回避を捨てて敵の攻撃を受け止める構えを取る特技。踏みしめた足から衝撃を大地へと逃がすことで、あなたの肉体は不動の犀の如き鉄壁となる。

〈武闘家〉の《アイアンリノ・スタンス》は回避を捨てて防御力を向上させる「構え」で、敵の能力や状況に合わせてほかの「構え」特技と使い分けることで、より柔軟な対応能力を〈武闘家〉に与えてくれるだろう。

今月のレポートは以上です。皆さんクリスマスはどうでしたか？ コッペリアにはサンタクロースを捕獲して恒常的にプレゼントを入手する計画があったのですが、部屋に煙突がないため捕獲トラップを設置できず頓挫しました。無念です。



Vol.26 2017.1

編集後記

『セルデシア・ガゼット』Vol.26、いかがでしたでしょうか？ 今回の「出動！ お年玉防衛隊！」はお正月の遊びや行事をモチーフにしたミッションデザインで、肩の力を抜いてわいわい楽しく遊べるように作られています。憎たらしくもどこか愛嬌のある〈黒狸族〉との勝負を楽しんでくださいね。プレイレポートも待ってます！ それでは、来月の『セルデシア・ガゼット』もお楽しみに！

スタッフ

表紙イラスト：逢魔刻壱

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、老朽区、鳴路ろく
ご、Chord Joehausen、新洲野政、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