

LOG HORIZON

TRPG

# セルデシアガゼット

◀ Celdesia Gazette ▶



Vol.6  
2015.May

◆ 特集・ユニオンルール紹介 ◆

集いし絆の環



# Celdesia Gazette

# セルデシア ガゼット

## VOL.06 2015.05



お祭りのメインイベント、  
レイネシア姫のパレードの一  
幕。姫様とお友達の乗った山  
車が街を練り歩き、〈冒険  
者〉たちも大盛り上がり。山  
車のデザイナーもご満悦。で  
も、何をモチーフにしたデザ  
インなんだろう……？

表紙:うみわたり

◆ 特集・ユニオンルール紹介 ◆

ユニオン系 EX パワーも追加！  
**集いし絆の環**

### INDEX

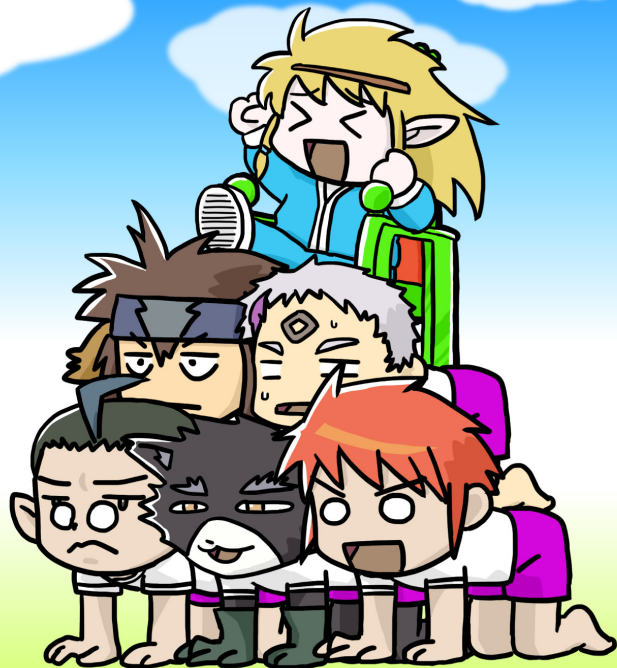
01	INDEX
02	特集「集いし絆の環」
15	ヤマト風土記 第六回「シナノ地方」
18	列島生物図鑑 第六回「典災（ジーニアス）」
29	できるかなシックスティシックス Vol.6
31	エリッサのティータイム
35	ログホラ相談窓口
36	Editor's Room



# 集いし絆の環

## ユニオンルール

今回の特集は人と人、組織と組織のつながりを表す「ユニオン」を主眼に置いた記事である。人と人の間に織り成される絆は、時として個人では成し得ないような大きな力を産み出す。今回紹介するユニオンルール、そしてユニオンEXパワーを導入することによって、君たちは更なる大きなスケールの舞台で活躍できるようになるだろう。君たちは世界と、そして世界は君たちとつながっているのだ。



### ユニオン

ユニオンとは組織を示す『L H Z』のルールワードである。組織である以上ユニオンにはさまざまな規模のものがある。〈冒険者〉が所属する数人のギルドから、アキバの街そのものもひとつのユニオンである。

〈大地人〉は個々の村や町、職人組合、大きくは〈自由都市同盟イースタル〉などのユニオンに属している。

多くの場合ひとりのキャラクターは複数のユニオンに所属している。もっとも、キャラクターが所属を強く意識しているユニオンの種類は少ないだろう。『L H Z』のセッションにおいてP Cたちは当面1つ、つまり自分たちの所属するギルドを考えておけば十分だ。

### ユニオンルール

ユニオンルールとはユニオンに様々な特徴を持たせ『L H Z』で扱うための拡張ルールだ。基本ルールでもユニオンを扱うことは可能だったが、それはあくまでユニオンへの所属を表現するだけに留まっていた。

このルールを用いれば、自分の所属するユニオンにタグを追加して個性的な特徴を明確にしたり、ユニオン自体を成長させて恩恵を受けることができるようになる。このルールを通じて、GMやプレイヤーはユニオンを巻き込むような社会的で大規模な冒険も『L H Z』でプレイできるようになるだろう。

ユニオンルールはその性質上、友人同士で何回かのセッションを続けて遊ぶキャンペーン向きだが、工夫次第で1回限りのセッションに取り入れることもできる。ここではそのユニオンルールを解説していく。

### ユニオンの設立と参加

新たにユニオンを設立したり、また参加するためには、ルールブックP 86「ユニオンの新規取得」の通り、ログチケットの「アザーゲット」を1枚使用すればよい。もちろん、ひとりのキャラクターが取得できるユニオンの数には制限がないので、複数のユニオンに同時に参加することも可能だ。

### ユニオンにタグを追加する

ユニオンはそのユニオンの特徴を表す様々なタグを持つ。タグシステムの基本に倣い、ユニオンが持つタグは自由に追加してもよい。もっともあまり多く追加してもユニオンの印象がぼやけてしまうため、ユニオンの内容に相応しいと思われるタグを最大5つ程度まで持たせることを推奨する。

自由な追加ができるタグだが、規則的な効果を持ついくつか特別なタグが存在する。詳しくは次の「ユニオンに付属するタグ」表で解説する。これらのタグをユニオンに持たせるためには、ログチケットの「アザーゲット」が1枚必要となる。




また、タグには強度をもつものも存在し、成長させることができる。強度を持つタグは取得時強度1を持ち「生産1」のように表記される。

成長は取得と同じくプリプレイやアフタープレイで実行でき、次に成長させる強度に等しい枚数の「アザーゲット」チケットが必要となる。例えば「生産2」を「生産3」に上げるためには、「アザーゲット」が3枚必要だ。このチケットの支払いは成長対象のユニオンに所属するキャラクターが分担して支払ってもよい。先ほどの例ならば、ひとりが3枚を支払ってもよいし、3人で1枚ずつ支払っても構わない。

ユニオンのタグの強度は、通常ならば5が上限となる。一般的に強度が4もあれば、その分野では一流の能力や規模を持ったユニオンであると見なされる。

タグ	タグの意味
〔戦闘〕	そのユニオン参加者がパーティー規模の戦闘訓練を行っていることを表すタグ。多くの戦闘系ギルドが所有している。このタグは強度を持ち、多くの戦闘系ギルドが1～2の強度をもつ。
〔軍事〕	偵察や指揮などを含む、戦略戦術レベルの大規模な戦闘訓練を表す。このタグを持つのは一部の巨大（100名以上の）ギルドで希少度が高い。このタグは強度を持つ。
〔生産〕	原材料や加工品を生産する能力を表す。このタグを持つユニオンは内部に生産者を抱えアイテムを作り出す。〈冒険者〉のギルドの場合は装備品や消耗品が多いが、〈大地人〉の場合、農業や林業鉱業などの素材であることも多い。このタグは強度を持つ。
〔開発〕	発明品や改造品、一品ものの特別品を開発する能力を表す。土木や建築を含む大規模な開発も扱う。このタグは強度を持つ。
〔研究〕	資料の発掘や暗号解読、技術の解明や教育など、研究分野の能力を表す。商品化にまでは結び付かないさまざまな研究が含まれる。このタグは強度を持つ。

〔交易〕	物品の販売や流通、店舗経営など商取引に関する能力を表す。このタグは強度を持つ。商店経営をする程度であれば強度1で十分であり、高い強度は一部の大規模ギルドや豪商がもつのみだ。
〔管理〕	統治や運営、イベントの企画と主催など、事務的政治的な能力を表す。どのユニオンも厳密にはこの能力を持つが、このタグは自ユニオンの外部へと影響力を行使しうる能力を表している。このタグは強度を持つ。
〔生活〕	ユニオン参加者の生活支援、つまり生活必需品の入手と分配、医療、福祉、娯楽の提供など生活に即した能力を表す。このタグは強度を持つ。
〔広域〕	ユニオンが非常に広範囲にわたり、単体組織としては運用しにくいことをあらわすタグ。このタグを持つユニオンは、それ以外に上記8つのタグの強度がいくつであっても、常に強度0として扱う。ユニオンが非常に大規模であるために、簡単には組織全体を動かしたり、影響力を行使できないことを表す。


**拡張ルール**

拡張ルールとは基本ルールに追加する形で使用するルールだ。拡張ルールによって基本ルールだけでは取り扱えなかった新しい要素を追加したり、大まかにしか取り扱えなかった内容をより詳細にプレイできるようになる。

拡張ルールによってゲームは彩りを増し、セッションをより楽しいものにしてくれるだろう。しかし一方で扱うルールやデータが増えればプレイへの負担も増してしまう。拡張ルールの採用はGMが可否を判断すべき（あるいはシナリオに指針が書かれている場合もある）のだが、ある程度基本ルールに慣れ親しんでからの方が、拡張ルールをより楽しむことができるだろう。初めて『L H Z』を遊ぶ参加者がセッションにいれば拡張ルールの採用は見送るべきだ。また拡張ルールを採用するならば、できる限りハンドアウトなどに明示しておき、参加者に周知しておくべきだろう。



## ◆ さまざまなユニオン

ユニオンはそれぞれに様々な特色を持っている。それらの特色は、ユニオンに付けられているタグで表現されている。このコラムでは原作に登場したギルドや組織を例に取り、規則的な効果を持つタグに注目して紹介する。また、原作やルールブックP348からの「▼主要な組織と人物」も併せて見てもらえば、よりイメージを深める事ができるだろう。

### ▼代表的なユニオン

- ・D. D. D. : [戦闘3] [軍事4] [生産3] [研究3]
- ・海洋機構: [生産4] [開発4] [交易3]
- ・ロデリック商会: [生産1] [開発4] [研究4]
- ・記録の地平線: [生産1] [生活1] [管理2]
- ・三日月同盟: [生産1] [交易1] [生活2]
- ・ドレッドパック: [戦闘1] [生産1] [交易1] [生活1]
- ・アキバの街(円卓会議): [管理4] [生活4] [広域]
- ・自由都市同盟イースタル: [交易3] [管理4] [広域]

これらの代表的なユニオン以外にも、もちろんさまざまなユニオンが存在する。そうしたユニオンをシナリオに登場させたくなった時には、以下に紹介する汎用ユニオンを使ってほしい。

汎用ユニオンとは一般的な大地人の街や騎士団などの様に、汎用的に使えるユニオンだ。

### ▼汎用ユニオン

- ・〈大地人〉の大手騎士団: [戦闘2] [軍事1]
- ・〈大地人〉の自警団: [戦闘1]
- ・〈大地人〉の街: [生産2] [交易1] [生活2]
- ・〈大地人〉の村: [生産1] [生活1]

例えばあなたのシナリオで〈大地人〉の騎士団や中堅どころの戦闘ギルドを登場させたいければ、「〈大地人〉の大手騎士団」のデータに相応しい名前をつければ立派なユニオンとして機能する。もちろん、「勇猛」や「小物ねらい」といった新たなタグを追加するのも、よいアレンジだ。

## ◆ EXパワーとEXトークン

EXパワーの中には強力なものもあるが、そういったパワーは多くの【因果力】をコストとして消費する。EXパワーは強力であるためにセッションのバランスを保つためそういった値となっているのだ。

『LHZ』のセッションはやり取りされる【因果力】の量が多いほどヒロイックな展開になるが、ルールブックに従ってプレイをする限り、ひとりのPCが最大限蓄積できる【因果力】は5点程度が最大である。何らかの方法(例えばシナリオの指示やGMの裁量など)でこの【因果力】を増やすことができれば、膨大な量な【因果力】はセッションを派手にするだろう。【因果力】は強力なりソースであり何点かのそれは戦闘やミッションを確実に有利にしてくれるのだ。

一方でその効果は判定の振り直しや判定時ダイスの増加など、個人あるいはパーティー単位での戦力増大や状況好転にとどまっているため、社会的な状況への影響は限定的だ。また判定における細かな能力差や難易度の差異を塗りつぶしてしまい、セッションを大味にすることにもつながりかねない。

EXパワーは通常の戦闘や探索などを超えたドラマチックな展開をも可能にするルールだが、これを導入するために大量の【因果力】をセッションに持ち込めば、通常の戦闘や探索などの難易度が著しく低下してしまうことにもなりかねない。塗りつぶされた難易度はセッションをを退屈な体験に変えてしまうだろう。

そんなときはEXパワーを用いる場合にのみ利用可能な【因果力】である「EXトークン」を取り込むといいだろう。EXトークンはその名の通り、トークン(P386)の一種である。通常ミッションで用いられる概念をセッションそのものに取り込むのだ。EXトークン1点が【因果力】1点に相当する。

EXトークンを導入することで大量の【因果力】による影響を回避できるだけでなく、キャンペーンやセッション全体をあたかも巨大なミッションのように扱うことも可能となるだろう。たとえば「【因果力】40点を必要なEXパワー」を用いるために、40点のEXトークンを得るためのミッションを行う必要があるなどだ。工夫次第では本編のシロエやクラスティ、レイネシアのような活躍も夢ではない。より様々な冒険が可能になった『LHZ』で自由な活躍を祈る。



## ユニオンルールにおけるキーワード

ユニオンルールでは、運用のための新たな用語やタグがいくつか登場する。ここではそれらの新しい用語について解説する。

### ユニオン系EXパワー

ユニオン系EXパワーとは、ユニオン（組織）の力を背景とするEXパワーの一種である。集団での訓練や組織的な行動を表すEXパワーであり、使用条件（タグに表記）に「ユニオン」が指定されている。

### 【ユニオン】

行動につけられるタグの一種で、主にEXパワーにつけられる。このタグを持つ行動はユニオン、即ち組織としての行動や組織からの支援などを表わす。

このタグは「ユニオン：戦闘1」や「ユニオン：生産3」のようにユニオンの特徴タグとその強度が同時に記述される。これはこのタグを持つ行動を実行するために必要な条件を表わす。

このタグを持つ行動を実行するためには、行動の実行者が所属するユニオンが、条件として指定された特徴タグを持ち、かつその強度が条件として指定された数値以上である必要がある。例えば「ユニオン：生産3」のタグを持つ行動を実行するには、行動の実行者が強度3以上の「生産」タグを持つユニオンに所属していなければならない。

PCは自らの持つユニオンの特徴タグに従ってEXパワーを使用できるが、PCがユニオンリーダーでない場合は、そのユニオンの強度を持つタグはすべて1低いものとして扱う。例えば「生活3」のタグを持つユニオンであれば、ユニオンリーダーのみが「生活3」のタグを持つユニオンとして扱え、それ以外のメンバーから使用する場合は「生活2」を持つものとして扱う。

「ユニオン：戦闘1 or 軍事1」のように条件が複数記述されている場合は、複数あるうちの1つでも条件を満たしていれば実行可能である。一方で「ユニオン：戦闘1 & 軍事1」のように&記号で複数の条件が結ばれている場合は、記述されている条件すべてを満たしている必要がある。

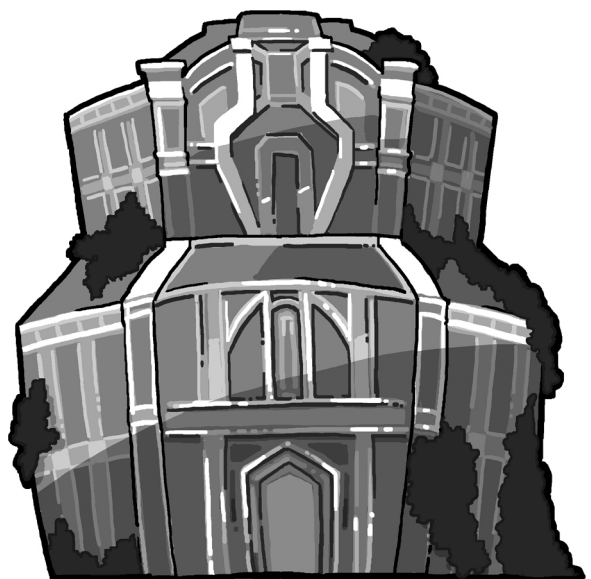
### 【シーン提案】

シーン提案をとまなう行動につけられるタグの一種。この行動の使用自体がGMへのシーン提案宣言となる。シーン提案についてはルールブックにある「シーンの提案（ルールブックP252）」および「シーンの提案のコツ（ルールブックP266）」を参照すること。当然、GMは通常のシーン提案と同じようにこのタグを持つ行動によるシーン提案を却下しても良い。

### コストn（協力）

（協力）表記は、コストの支払いに同意する複数人のキャラクターが協力してコストを支払うことが可能なことを表わす。「コストn」部分には【ヘイト】や【因果力】など実際に支払いを要するコストが指定される。協力が可能な人数に制限はない。また、1人あたりが支払うコストは等分でなくてもよく、合計した結果コストを支払うことさえできれば、1人あたりが支払うコストはいくつであってもよい。

例えば「因果力10（協力）」であれば、3人のキャラクターがそれぞれ5点、3点、2点の【因果力】を消費し、合計10点として協力してコストを支払う、というようにできる。もちろん、1人ですべてのコストを支払ってもよいし、その1人が行動の実行者ではなく、コストの支払いに協力する別の誰かであっても構わない。



神無宇宙

ギルド会館には様々なユニオンが集う



## E Xパワー

E Xパワーは基本動作、特技などにつづくP Cの能力であり、行動の一種である。

基本動作は『L H Z』の基幹システムに由来する能力であり特別な制限がないかぎりすべてのキャラクターが実行可能だ。特技はキャラクターに由来する能力でありそのキャラクターであれば（基本的に）どのシナリオ、セッションでも用いることが出来る。シナリオ動作はシナリオに由来する（別の言い方をすればディベロッパーに由来する）能力で、シナリオのそのシーンにおける選択可能な行動を示している。

一方E Xパワーはセッションそのものに由来する行動だ。別の言い方をすれば、プレイヤーとGMが作っているいま現在目の前のセッションによって生まれ、許可される行動がE Xパワーだといえる。シナリオに記載されていても使用するかどうかはプレイヤーあるいはGMに委ねられ、必ずGMの許可を必要とする。即興（アドリブ）に近いものがE Xパワーなのだ。E Xパワーはその性質上、セッションに大きな影響を与えるために、コストとして【因果力】（もしくはGM用【因果力】）が設定されていることが多い。「【因果力】の別の使い道である」という考え方もできるだろう。

E Xパワーはその性質上「習得」という概念は存在しない。E Xパワーの使用を認めるセッションにおいて、コストを含め使用条件を満たしているE Xパワーを使用したい場合、P Lはその使用をGMに「提案」することが出来る。GMはその提案を認めても良いし、認めなくとも良い。E XパワーはGMによる「アドリブ裁定」のガイドラインや参考書でもあるのだ。

『L H Z』はそのセッション中に飛び交う【因果力】が豊富であるほど激しいセッションになる傾向があるが、E Xパワーの使用はその激しさをドラマティックな方向へと彩ってくれるだろう。

## ユニオン系E Xパワーデータ

次ページからはユニオン系E Xパワーのデータが記述されている。データの読み方については以下の通り。今回新たに追加された用語については「ユニオンルールにおけるキーワード」（P 5）を参照すること。また、その他の記述についてはルールブックP 30「データブロック」の読み方を参照すること。

### データの読み方

**名称：**そのE Xパワーの名称が記述されている。

**タグ：**そのE Xパワーのタグが記述されている。ユニオン系E Xパワーにおいては「ユニオン」タグとその強度がそのE Xパワーの特徴を現すと同時に使用条件となっているので注意すること。

**タイミング：**行動を実行できるタイミングが記述されている。

**判定：**行動の実行に必要な判定が記述されている。

**対象：**行動の効果を受ける対象が記述されている。

**射程：**行動の効果の及ぶ距離が記述されている。距離はスクエア（S qと省略する）を基準とする。

**コスト：**行動を行なうため必要が記述されている。ユニオン系E Xパワーにおいては主に【因果力】がコストとなっている。また「コストn（協力）」のように複数人でコストを支払うことが可能なものもある。

**効果：**『L H Z』の効果文章は、常時有効なものおよび自動成功以外の判定が必要なものについては、判定が成功した場合に実行される効果が記述されている。



## EXパワー

# 〔戦闘〕

これらのEXパワーは「戦闘」タグを持つユニオンが行なえる、パーティー規模の戦闘能力や訓練の成果を表している。EXパワーの使用に必要な「戦闘」タグの強度については、それぞれのデータの「ユニオン」タグの項目を参照すること。

これらのEXパワーを駆使すれば、ユニオンのメンバーは絶体絶命のピンチから不死鳥のごとく立ち上がり、一丸となって強敵を撃破することができるだろう。

## 立ち上がれもう一度

EXパワー

ユニオン：戦闘 1

タイミング イニシアチブ

判定 判定なし

対象 単体

射程 22Sq

コスト 因果力 2

制限 シナリオ 1 回

▶ **効果**：あなた以外の対象の【HP】を  
[【STR基本値】×2] 点回復する。

▶ **解説**：あなたたちが培ってきた連携やお互いの信頼が、仲間に再び立ち上がる活力を与える。敵の一瞬の虚を衝いて、素早く回復を行う。さあ、ここから反撃開始だ。

## ここは任せろ!

EXパワー

ユニオン：戦闘 2

タイミング イニシアチブ

判定 判定なし

対象 広範囲20(選択)

射程 至近

コスト 因果力8(協力)

制限 ー

▶ **効果**：味方のみ対象にできる。対象の【ヘイト】を0もしくは1（対象が選択）にしてもよい。

▶ **解説**：あなたたちは、敵の誘導技術に長けている。敵をあざむき、攪乱させることで、あなたたちの勝機は確実性を増すことだろう。この機会を逃してはならない。

## トドメを刺せ!

EXパワー

ユニオン：戦闘 3

タイミング メインプロセス

判定 自動成功

対象 単体

射程 6Sq

コスト 因果力5(協力)

制限 ー

▶ **効果**：対象の【HP】を1にする。[ボス]  
[レイドボス] タグを持つエネミーには使用できない。

▶ **解説**：あなたたちの息の合った猛攻撃で、厄介な相手を陥落寸前に追い込む。たった1体の戦線離脱が、敵の戦術を封じることにも繋がる。このまま押し切れ!

## ここで決めるぞ!

EXパワー

ユニオン：戦闘 4

タイミング メジャー

判定 判定なし

対象 広範囲20(選択)

射程 至近

コスト 本文

制限 ー

▶ **効果**：コストとしてあなたは対象の数と等しい点数の【因果力】を消費し、対象はそれぞれ4点の【因果力】を消費する。対象は「未行動」状態になる。

▶ **解説**：あなたたちは電撃的な一斉行動を得意とする。戦場に関の声が響く時、それは再起の合図だ。もう一度武器を構えよう。反撃を許すな。

## 敵陣分断

EXパワー

ユニオン：戦闘 4

タイミング セットアップ

判定 自動成功

対象 3体

射程 6Sq

コスト 本文 (協力)

制限 ー

▶ **効果**：コストとして[対象の数×8] 点の【因果力】を消費する。対象は「行動済」状態になり、さらに「シーンにいない状態」になる。「シーンにいない状態」はこのラウンドの終了時に解除される。

▶ **解説**：あなたたちの駆使する様々な戦術で、敵の一部を誘い込み、分断させる。今こそ最大のチャンスだ。仲間の力を信じ、行動せよ。



# EXパワー [軍事]

このEXパワーは[軍事]のタグを持つユニオンが行なえる、戦略戦術規模の戦闘能力を表している。EXパワーの使用に必要な[軍事]タグの強度については、それぞれのデータの[ユニオン]タグの項目を参照すること。

これらのEXパワーを駆使すれば、ユニオンのメンバーはモンスターたちの大規模な侵攻から〈大地人〉を守り抜き、数千の軍勢に大打撃を与えることができるだろう。

## 走破訓練

EXパワー

ユニオン：軍事1

タイミング プリプレイ

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト 因果力1

制限 ー

▶ **効果**：あなたの【行動力】+2。この効果はシナリオ終了時まで持続する。

【CR16】【行動力】は+2ではなく、+4される。

▶ **解説**：軍事の基本は移動だ。敵に攻撃の機会を与えることのない素早い行軍こそが、あなたたちに勝利をもたらすことだろう。

## 歴戦の斥候部隊

EXパワー

ユニオン：軍事2

偵察

タイミング プリーフィング

判定 基本(知識/本文)

対象 自身

射程 至近

コスト 因果力5

制限 ー

▶ **効果**：「難易度：困難（P403）」の判定に成功すると、次の戦闘シーンに登場する敵の名称、タグ、CR、および見てわかる戦場のプロップのすべてを知る。さらにエネミーの「識別難易度」を達成値が上回った場合、そのエネミーを「識別済」状態にして情報を得る。【CR16】【因果力】コストは8となる。

▶ **解説**：偵察部隊から情報を得る。

## 警護部隊派遣

EXパワー

ユニオン：軍事3

タイミング セットアップ

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト 因果力12(協力)

制限 ー

▶ **効果**：部隊を派遣し施設ひとつ（家、館、広場など）を警護する。警護は約一ヶ月続き、その間の安全は保障される。この効果が無効化された場合、GMは【GM用因果力】を15点失う。

▶ **解説**：施設に護衛をつけ、侵入者などによる危険を排除する。泥棒から暗殺者まで、護衛の目が届く限り狼藉は許されない。

## 治安維持活動

EXパワー

ユニオン：軍事4

タイミング セットアップ

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト 因果力40(協力)

制限 ー

▶ **効果**：部隊を派遣し村や街ひとつ（人口5000規模目安）を警護する。警護は約1週間続き、その間の安全は保障される。この効果が無効化された場合、GMは【GM用因果力】を50点失う。

▶ **解説**：街に人員を派遣し、パトロールを行う。エネミーや犯罪者による危険から、多くの人々を守ることができるだろう。

## 遠征軍派遣

EXパワー

ユニオン：軍事4

タイミング レストタイム

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト 因果力60(協力)

制限 ー

▶ **効果**：〈冒険者〉数百からなる部隊を派遣し、エネミー集団ひとつ（5000規模目安）を殲滅する。エネミー集団は規模や現在地、戦力が判明している必要があり、殲滅には部隊派遣と戦闘にふさわしい時間が必要となる。

▶ **解説**：組織の力を総動員して〈冒険者〉による討伐部隊を編制。敵対勢力を制圧する。



# EXパワー [生産]

このEXパワーは「生産」のタグを持つユニオンが行なえる、原材料の調達や加工品を生産する能力を表している。EXパワーの使用に必要な「生産」タグの強度については、それぞれのデータの「ユニオン」タグの項目を参照すること。

これらのパワーを駆使すれば、ユニオンのメンバーはより効率よく、より大量に物資を作成、調達することができるだろう。

## 付与魔術の儀式

EXパワー

ユニオン：生産1

タイミング プリプレイ

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト 因果力2

制限 ー

▶ **効果**：あなたが所持しているアイテム1つを選び、そのアイテムに付与することができるプレフィックスド効果1つを選んで付与する。マジックグレードは1～3から選んでよい。この効果はシナリオ終了時まで持続する。

▶ **解説**：仲間の職人や設備を借りて、アイテムに特殊な効果を付与する。

## コストダウン

EXパワー

ユニオン：生産2

タイミング レストタイム

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト 因果力2

制限 ー

▶ **効果**：あなたがレシピからマジックアイテムを作る時に使用する。レシピのうち「魔触媒」にかかる費用は半額となる。

▶ **解説**：手の空いた職人を集める、材料を融通しあうなどして、低廉な価格でアイテムを作り出す。1人の職人ではない、集団だからこそできる工夫もあるのだ。

## 緊急救援態勢

EXパワー

ユニオン：生産2

タイミング レストタイム

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト 因果力30(協力)

制限 ー

▶ **効果**：職人グループを指揮して、あなたが使用可能なIR以下の「消耗品」タグを持つ購入可能な一般アイテム(主に食料や医薬品など)を生産する。数量は[2D6×100]個程度。生産には数日の時間がかかる。このアイテムは使用されなかった場合シナリオ終了時に失われる。【因果力5】生産数を10倍にできる。

▶ **解説**：緊急時に、総出で物資を大量に作り出す。

## ニューモード

EXパワー

ユニオン：生産2

タイミング レストタイム

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト 因果力10(協力)

制限 ー

▶ **効果**：職人グループを指揮してあなたが好きなデザインの服を数十着作り出す。これらの衣装は貴族の舞踏会などにも耐え得る高品質なもので、着用者は「交渉判定」に+1を得る。この効果はシナリオ終了時まで持続する。生産には数日の時間がかかる。

【因果力5 & 生産3】生産数を10倍にできる。

▶ **解説**：上質な服を作る。良質な衣は交渉の切札だ。

## 軍備拡張

EXパワー

ユニオン：生産4

タイミング レストタイム

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト 因果力40(協力)

制限 ー

▶ **効果**：戦闘集団ひとつ(100人～1騎士団目安)に良質な武器を提供して戦力を向上させる。戦闘集団には1人あたり合計「M4」程度の装備が提供されたとみなす。生産配布には一週間程度の時間がかかる。

▶ **解説**：良質な武具は戦場を変える。銅が石を、鉄が銅を駆逐したように。あなたがたの作り出した装備は、兵に獅子奮迅の戦いをさせることだろう。



# EXパワー [開発]

このEXパワーは「開発」のタグを持つユニオンが行なえる、新たな発明や土木工事などの大規模な開発を行なう能力を表している。EXパワーの使用に必要な「開発」タグの強度については、それぞれのデータの「ユニオン」タグの項目を参照すること。

これらのパワーを駆使すれば、既存のアイテムをパワーアップさせたり、ギルドハウスや新しい村を建てることができるだろう。

## こんなこともあろうかと

EXパワー

ユニオン：開発 1

タイミング プリプレイ

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト 因果力 1

制限 ー

▶ **効果**：IRがあなたのCR+2以下で「消耗品」タグを持ち、かつ「食料」タグを持たず、購入可能な一般アイテムひとつを得る。このアイテムは使用されなかった場合シナリオ終了時に失われる。あなたはシナリオ終了時までこのアイテムを使用する能力を得る。

▶ **解説**：ニーズに応じた道具を開発、用意することができる。技術の勝利、知識の勝利だ！

## 対エネルギーコーティング

EXパワー

ユニオン：開発 2

タイミング ブリーフィング

判定 判定なし

対象 本文

射程 至近

コスト 因果力 3

制限 ー

▶ **効果**：あなたの装備する「重鎧」[中鎧]に「このアイテムを装備中[軽減(火炎)：(CR×2+5)]を得る」能力を加える。このとき(火炎)の部分は、(冷氣)(電撃)(邪毒)(光輝)(精神)のいずれかと交換してもよい。この効果はシーン終了時に失われる。

▶ **解説**：様々な素材や技術で既存の防具を改良し、特定の攻撃に対する性能を高める。

## 仲間との居場所

EXパワー

ユニオン：開発 3

タイミング レストタイム

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト 因果力20(協力)

制限 ー

▶ **効果**：廃ビルなどを利用してギルドハウスを建設する。このギルドハウスは倉庫や厨房、5人分の私室を備えている。完成には一週間から一か月の時間がかかる。[因果力4]私室の数に+1する。この追加効果はコストを支払える限り繰り返し使用できる。

▶ **解説**：皆のたまり場として、生活の拠点として、ギルドハウスは大きな意味を持つようになった。

## フィールドメイカー

EXパワー

ユニオン：開発 3

タイミング レストタイム

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト 因果力15(協力)

制限 ー

▶ **効果**：あなたは作業者を指揮して周辺地域の地形を変更できる。また戦闘に用いる場合エンカウントシートのマップを自由に作成できる。このマップに配置されるプロップのランク上限はあなたのCRと等しい。工事期間は1週間から1か月程度かかる。[因果力10]工事期間は[1D]日になる。

▶ **解説**：あなたは土木工事で地形を変化させられる。

## 開拓者たち

EXパワー

ユニオン：開発 4

タイミング レストタイム

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト 因果力50(協力)

制限 ー

▶ **効果**：周辺を開墾し開拓村を建設する。もしくは被災した村や町を復興する。1週間から1か月の時間がかかる。

▶ **解説**：荒地や破壊された跡地に、人々の生活と笑顔を取り戻す。並大抵のことではないが、一つ一つの小さな開発の積み重ねがそれを実現するのだ。



# EXパワー [研究]

このEXパワーは「研究」のタグを持つユニオンが行なえる、資料の発掘や暗号解読、技術の解明などの研究や教育分野の能力を表している。EXパワーの使用に必要な「研究」タグの強度については、それぞれのデータの「ユニオン」タグの項目を参照すること。

これらのパワーを駆使すれば、エネミーやアイテムの情報を入手したり、特技を強化することができるだろう。

## エネミーレポート

EXパワー

ユニオン：研究1

タイミング プリプレイ

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト 因果力2

制限 ー

▶ **効果**：あなたはエネミー研究に時間を割いた。あなたが行なう【識別難易度】を難易度とする判定に+2する。この効果はシナリオ終了時まで持続する。

▶ **解説**：仲間の教授を得る、ギルドの資料を読み漁るなどして、エネミーの知識を蓄える。日頃の知識の研鑽が、戦場での確かな力になるのだ。

## 目利きの鑑定団

EXパワー

ユニオン：研究2

タイミング レストタイム

判定 判定なし

対象 本文

射程 至近

コスト 因果力6(協力)

制限 シナリオ1回

▶ **効果**：アイテム1つを対象とする。数日間の研究を行い、あなたはそのアイテムの性能や由来などの情報を得る。このEXパワーでアイテムについての新しい情報が得られない場合、GMは【GM用因果力】を8点失う。

▶ **解説**：仲間を動員し、アイテムを調べる。珍品ならば嬉々として皆協力してくれるだろう。

## 新型の試作機

EXパワー

ユニオン：研究3

タイミング レストタイム

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト 因果力10(協力)

制限 ー

▶ **効果**：あなたが使用可能なIR以下のネームドアイテムひとつを得る。このネームドアイテムには【取引不可】【研究中】タグが追加され、そのアイテムによる利益を一度でも受けたシーンが終了した時点で失われる。また利益を受けずともシナリオ終了時に失われる。

▶ **解説**：こんなこともあるかと、研究中のアイテムを持ち出していた。動作は少し不安定。

## 強化合宿

EXパワー

ユニオン：研究3

タイミング プリプレイ

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト 因果力6

制限 ー

▶ **効果**：あなたはあなた自身の魔法や攻撃方法を研究している。あなたが取得している「射程：2Sq」以上の特技1つを選択し、その特技の射程に+1Sqする。この効果はシナリオ終了時に失われる。

▶ **解説**：スキルを研鑽し、その精度を高める。ゲーム時代には思いもよらぬ運用や修練がこの世界では実を結ぶのだ。さあ、研究を始めよう。

## はるかなる旅路

EXパワー

ユニオン：研究4

タイミング レストタイム

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト 因果力50(協力)

制限 ー

▶ **効果**：あなたは〈妖精の輪〉ひとつの周期を解明し、その〈妖精の輪〉からGMの許可のある別の〈妖精の輪〉までの【瞬間転移】を可能にする。【瞬間転移】が可能な時間は10分ほどであり、移動可能な人員は最大で500名ほどとなる。

▶ **解説**：複雑なパターンを持つ瞬間移動装置〈妖精の輪〉。その仕組みを解明し、目的地に移動する。



# EXパワー [交易]

このEXパワーは[交易]のタグを持つユニオンが行なえる、物品の販売や流通、店舗経営など商取引に関する能力を表している。EXパワーの使用に必要な[交易]タグの強度については、それぞれのデータの[ユニオン]タグの項目を参照すること。

これらのパワーを駆使すれば、金銭や情報を大量に入手することができるだろう。

## 人材派遣

EXパワー

ユニオン：交易1

タイミング プリプレイ

判定 判定なし

対象 範囲(選択)

射程 至近

コスト 本文

制限 ー

▶ **効果**：対象はそれぞれコストとして【因果力】2点を消費する。対象は「財宝表：金銭」で財宝表ロールを1回行なう。この時、ロールに+ [ユニオンの[交易]タグの強度×2]を得る。対象はこぞって店舗店員、屋台、行商などにいそしむ。

▶ **解説**：仲間に指示を出し、総出で商売に全力をそそぐ。

## 早耳情報網

EXパワー

ユニオン：交易2

タイミング インターロード

判定 判定なし

対象 単体

射程 至近

コスト 因果力2

制限 シナリオ1回

▶ **効果**：あなたは街中で情報収集を行う指示を出す。あなたのもとには念話で次々と関連情報が入ってくる。あなたは目的の項目について一般に知られている情報全てを手に入れる。

▶ **解説**：商売人は情報が命。機を見るに敏であればこそ商いの好機を掴めるのだ。それを応用すれば、探し物や聞き取りなどお手の物である。

## 大人買い

EXパワー

ユニオン：交易3

タイミング レストタイム

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト 因果力20(協力)

制限 ー

▶ **効果**：あなたは「財宝表：魔法素材」もしくは「財宝表：換金アイテム」で財宝表ロールを12回まで行なってもよい。もしくはロールの結果得られる可能性のあるアイテム3つ選択して得てもよい。ただし、この効果で得たアイテムを売却する場合、無理な買占めのため、本来の売却金額の半分になってしまう。

▶ **解説**：流通網からめばしいアイテムを買い上げる。

## 大繁盛!

EXパワー

ユニオン：交易3

タイミング レストタイム

判定 判定なし

対象 範囲(選択)

射程 至近

コスト 因果力10(協力)

制限 ー

▶ **効果**：対象は自身が所持しているアイテムを好きなだけ売却する。この時、売却するアイテムすべてには[換金]タグが付いているものとして扱う。あなたたちは有利な取引でアイテムを販売する。

▶ **解説**：絶妙な広告や宣伝、呼び込みで、店に多くの客を呼び込む。千客万来商売繁盛、一切合財、今が売り時だ。

## 巨額の融資

EXパワー

ユニオン：交易4

シーン提案

タイミング インターロード

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト 因果力20(協力)

制限 ー

▶ **効果**：有力者からの投資を引き出す、もしくは市場から資金を引き出すシーンを提案する。GMIはこの提案を受け入れる場合簡易的なミッションを立ち上げてよい。そうでない場合はシーンにおいて任意のGを提出(コストとみなす)した後「基本判定(交渉/至難)」を行わせること。成功するたびにあなたが提出したGは4倍になる。判定に一度でも失敗した時点ですべてが失われる。この効果で得たG、およびこのGで購入したアイテムはシナリオ終了時に失われる。



# EXパワー

## [管理]

このEXパワーは「管理」のタグを持つユニオンが行なえる、統治や運営、他のユニオンへの働きかけなど、事務的政治的な能力を表している。EXパワーの使用に必要な「管理」タグの強度については、それぞれのデータの「ユニオン」タグの項目を参照すること。

これらのパワーを駆使すれば、他のユニオンの協力を仰いだり、〈天秤祭〉のような大規模なイベントを開催することができるだろう。

## 借りてきた猫の手

EXパワー

ユニオン：管理 1

シーン提案

タイミング インターロード

判定 判定なし

対象 範囲（選択）

射程 至近

コスト 因果力 2

制限 ー

▶ **効果**：このEXパワーは戦闘シーンでは使用できない。任意の技能値を1つ指定する。このラウンド終了時まで、対象は指定した技能判定に+2する。あなたにつけられた助手はあなたをサポートしてくれる。

▶ **解説**：助手を手配し、様々な場面でサポートを得る。適材適所の人材を見つけることも、組織管理の重要な手腕だ。

## 避難誘導

EXパワー

ユニオン：管理 2

タイミング レストタイム

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト 因果力 4(協力)

制限 ー

▶ **効果**：あなたは50人までの〈大地人〉を1週間にわたり最大100kmまで安全かつ混乱することなく護衛、誘導することができる。〈大地人〉に何らかの危害が加えられたとき、GMは【GM用因果力】を5点失う。この効果はシナリオ終了時まで持続する。

▶ **解説**：人々を護衛し、移動させる。エネミーの危険がある中では緻密な管理力が要求される。

## フェスティバル開催

EXパワー

ユニオン：管理 3

タイミング インターロード

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト 因果力 10(協力)

制限 ー

▶ **効果**：あなたは何らかのイベントを指定した街でおこなう。街に住むあるいは訪れたNPC全員は「楽しい」「勇気が出る」などあなたの指定したタグひとつを受け取る。このタグを持つキャラクターは、戦闘シーン以外での判定でクリティカルした時【因果力】1点を得る。この効果はシナリオ終了時まで持続する。

▶ **解説**：イベントを企画し、街の雰囲気を変える。

## 人脈こそ力

EXパワー

ユニオン：管理 4

タイミング レストタイム

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト 因果力 6(協力)

制限 ー

▶ **効果**：あなたはギルド間のコネを動員して友好ギルドに働きかける。【ユニオン：軍事3】【ユニオン：生産3】【ユニオン：開発3】【ユニオン：研究3】【ユニオン：交易3】までを条件とするEXパワーひとつを即座に使用してもよい。コストなどの条件はそちらのEXパワーの分も消費しなければならない。

▶ **解説**：知己の協力を得る。人脈は応用の効く力だ。

## それは予測済みです

EXパワー

ユニオン：管理 4

タイミング 本文

判定 自動成功

対象 自身

射程 至近

コスト 因果力 10(協力)

制限 シナリオ 1回

▶ **効果**：対象が「ユニオン」タグを持つ行動を使用した時に使用する。その行動の効果は無効となる。

▶ **解説**：情報収集と根回し、あるいは幸運をも味方につけて敵対組織の意図を予測し、その動きを阻止する。組織に対抗するのはまた組織の力だ。さあ、静かな戦いを始めよう。



## EXパワー

# [生活]

このEXパワーは【生活】のタグを持つユニオンが行なえる、医療や福祉、娯楽の提供といった能力を表している。EXパワーの使用に必要な【生活】タグの強度については、それぞれのデータの【ユニオン】タグの項目を参照すること。

これらのパワーを駆使すれば、互いに【因果力】を融通しあったり、大勢の〈大地人〉へ食料や物資の支援をすることができるだろう。

## 差し入れのお弁当

EXパワー

ユニオン：生活 1

タイミング プリプレイ

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト 因果力 1

制限 ー

▶ **効果**：あなたは仲間の料理人から【食料】タグを持つ購入可能な一般アイテムひとつを得る。このアイテムは使用されなかった場合シナリオ終了時に失われる。

▶ **解説**：仲間からの食事の差し入れ。好みも苦手も知り尽くした心づくしの弁当は、あなたを支える強い味方だ。

## 狭いながらも俺の城

EXパワー

ユニオン：生活 1

タイミング レストタイム

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト ー

制限 ー

▶ **効果**：あなたはギルドハウスに私室をもっている。「施設表」の「貸金庫」「宿泊施設」を無料で利用できる。このEXパワーはあなたがギルドハウスに帰れる状況でないと使用できない。

▶ **解説**：狭いながらもなんとやら。落ち着くことのできる私室は経済的にも精神的にもあなたを支える大事な場所だ。

## 魔法の隠し味

EXパワー

ユニオン：生活 2

タイミング レストタイム

判定 判定なし

対象 範囲（選択）

射程 至近

コスト 因果力 1

制限 ー

▶ **効果**：あなたと同じユニオンに所属しているキャラクターのみ対象にできる。対象が次に【食料】タグを持つアイテムを使用するとき、その効果で減少する【疲労】の強度は、さらにー【あなたの【INT】】される。

▶ **解説**：気心の知れた仲間と共にする食事はどんなごちそうよりも暖かく心身を癒す。皆がいるこの食卓が、魔法の隠し味なのだ。

## ともに過ごすひととき

EXパワー

ユニオン：生活 3

タイミング インターロード

判定 判定なし

対象 範囲（選択）

射程 至近

コスト ー

制限 ー

▶ **効果**：あなたと同じユニオンに所属しているキャラクターのみ対象にできる。対象として選択されたキャラクター全員の間で、互いに自分が所持している【因果力】を別の誰かに自由に譲渡してもよい。ただし、このとき自分の【因果力】が1点以下になるように譲渡することはできない。

▶ **解説**：仲間に想いと力を託す。今、心を一つに。

## 救援キャンプ

EXパワー

ユニオン：生活 4

タイミング レストタイム

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト 因果力50(協力)

制限 ー

▶ **効果**：1万人の〈大地人〉が1か月間生存可能な食料と医薬品を供給する。

▶ **解説**：持てる人脈や交渉を尽くし、人々の生活を支える物資をかき集める。人を生かすための基盤を支えることは、大量にエネミーを退治するのとはまた違う大規模な戦闘だ。



# ヤマト風土記

Culture, geography and folklore in YAMATO.

## 第六回「シナノ地方」



### ◆〈シナノ地方〉の地勢

〈シナノ地方〉は、現実における長野県および山梨県に相当する地域である。この地域は〈弧状列島ヤマト〉最大の山岳地帯である〈トライスパイン〉がその多くを占め、ヤマトでも最も険しい山々が峰を連ねている。〈シナノ地方〉より東へ向かうならば〈自由都市同盟イースタル〉中心部へ至る道が続くし、西へ向かえば〈キヨスの街〉や〈セキガハラ〉、そして〈神聖皇国ウェストランデ〉の版図が広がっている。〈シナノ地方〉は、そのほとんどを占める〈トライスパイン〉によって〈弧状列島ヤマト〉をまさしく東西に隔てていると言えるだろう。

〈シナノ地方〉の多くは〈トライスパイン〉を構成する険しい山で占められているが、合間を縫うようにして人が生活している盆地や谷も存在している。〈シナノ地方〉に生きる〈大地人〉たちは、〈自由都市同盟イースタル〉の都市と比べればずっと小規模ではあるが集落ごとにさまざまな特色ある生活を営んでいる。

ヤマトの他地域と比べて、ヒューマンの住人が少ない事も〈シナノ地方〉の特色と言える。この地方ではエルフ・ドワーフ・狼牙族そして猫人族がそれぞれの小さなコミュニティを作り、山合いの盆地や谷ごとにまとまって生活しているのだ。これらの集落ではその土地ならではの価値の高い生産物や収穫物が存在するのだが、〈シナノ地方〉以外ではさほど注目されていない状態である。〈シナノ地方〉との交易には整備が不十分で危険な街道を使うほかなく、各集落を巡るのは時間がかかるのだ。結果として、〈シナノ地方〉の品物は質、量とも十分に流通しているとは言えない状況にある。

### ◆〈シナノ地方〉の気候

〈シナノ地方〉の気候は、おおむね高い標高の高原や山地の傾向を示す。年間を通して気温が高くなることは少なく、冬の寒さは厳しいものになる。降雨はそれほど頻繁ではないが、年間を通して冷涼な時期が長いため植物が成長するには十分な水を得ることができる。結果として〈シナノ地方〉の山地の大半は豊かな山林で覆われている。

〈シナノ地方〉において〈大地人〉たちが生活の場とするのは溪谷や谷、そして盆地である。これらのエリアは山から流れ出る河川が必ず存在するため、農業に適した場所が多いし、なにより山中の危険なモンスターから距離を置くことができる。そのため、〈シナノ地方〉では大雪に備えて急峻な屋根を備えた木造の家屋が点在する集落が一般的である。彼らは森や山で狩猟を行い、僅かに存在する平らな土地で農業を営み、燃料や建築材を木材で賄って静かに生活している。

一方で、おおよそ人を寄せ付けない高峰の存在も〈シナノ地方〉の特色だ。〈霊峰フジ〉には及ばないものの、〈トライスパイン〉には多くの山が峰を連ね、あたかもヤマトの屋根とも呼べるであろう勇壮な姿を横たえている。これらの山々の山頂付近は、山地にあっても隔絶した環境だ。常に強風が吹き荒れ、天気は目まぐるしく変化し、気温は非常に低い。冬ともなれば立ち入ることは不可能となるような場所である。そのため植物も大きく成長することは無く、低く地を這うような樹や地を覆うように繁茂し、乾燥に強い植物が目立つようになる。しかしこのような高山植物の中には〈女帝駒草〉や〈翡翠ベンケイソウ〉といった希少な素材も含まれているため、厳しい環境やモンスターの脅威を前にしてもなお山頂を目指す〈冒険者〉も存在しているという。



## ◆ 〈シナノ地方〉について

〈シナノ地方〉は〈自由都市同盟イースタル〉の一部ではあるものの、主に往来の困難さによってマイハマやその他の貴族達とは距離を置いた格好になっている。様々な種族が小規模なコミュニティを独自に作っているが、互いの往来も少なくまとまった集団としての感覚に乏しいのも原因だ。この一帯では領主や貴族の存在が意識されることはほとんど無く生活の中心は個別の村落である。彼らは厳しい自然の中自分たちの力で細々と生活を営んでいるのだ。

そのため、何か個人の手に余る問題が起きた場合は各集落でわずかなりとも報酬を準備し、〈冒険者〉にクエストを依頼する形で対処することが通例となっている。これらの報酬は〈冒険者〉にとって価値のある魔法のアイテムである。しかし〈大災害〉以降、交通の便の悪いこの地を訪れる〈冒険者〉はすっかりと減少した。もちろん〈大地人〉の商人たちの中でも商魂たくましい者や旅を好む一部の〈冒険者〉は危険な街道を踏破し、〈シナノ地方〉の商品と沿岸部から持ち込んだ品物で大きな利益を上げようとしている。

## ◆ 〈シナノ地方〉のモンスター

〈シナノ地方〉におけるモンスター生息地は山岳部に集中している。谷や盆地では動物が見られる程度で、山に踏み込まない限りはそれなりに安全に過ごすことができるのだ。もっとも〈シナノ地方〉を縦横に歩き回るとなれば、峠を越えたり山中に分け入る事も必要になるので、地理に明るいなり十分な戦闘力を持っているなりの対処が必要となる。谷や盆地が安全だからといって、山岳のモンスターが弱いわけではないのだ。

〈シナノ地方〉の大半は山岳地帯だが、地域によって生息しているモンスターは異なる。例えば〈レッドストーン山地〉は〈鋼尾飛竜〉（ワイバーン）が多数生息している事で良く知られており、一方で北に位置している〈ハイクラウ山脈〉ではその正確な所在は不明ながら、山中に〈天馬〉（ペガサス）が生息しているエリアが存在するという。それ以外にも木々が十分に育つ山中であれば〈歩行樹〉（トレント）が、山頂付近では環境の厳しさから独特に進化した〈人食い草〉（トリフィド）の垂種などが生息している。





## ◆シナノ地方の人びと

〈シナノ地方〉は〈トライスパイン〉と呼ばれる山系がその多くを占め、〈大地人〉たちはその合間を縫うように存在する盆地や谷間で生活している。これらの地域にはそれぞれに特徴があり、各地域ごと種族ごとにまとまった集落で生活を営んでいる。

〈シナノ地方〉の南西を占める〈ライフィルド郷〉は、ドワーフたちが生活する地域である。この盆地は中央をはしる〈ドラッケンズエーレ〉と多数の急峻な支流によって、盆地が細かく寸断されている。また、河川から霧が立ち上る時期が長く、断崖と霧がこの地域の特色でもある。この地域でも鍛冶は盛んで、山脈から得た鉱物、水、燃料を使って様々なアイテムが生産されている。

〈シナノ地方〉の北西に位置する〈メニーベル溪谷〉は、エルフの集落が多数存在している。この地域は〈スワの湖〉の北から南北に伸びている。周囲の山地から流れ込む河川が多いが、〈ライフィルド郷〉ほど急流も無いため盆地の中心部は風光明媚な湿地となっている。エルフたちはこの環境でしか育成できない特殊な薬草を多数育てており、その需要は〈冒険者〉だけに留まらない大きなものになっている。

〈シナノ地方〉の南東を占める〈マヴェール盆地〉では、猫人族がわずかながら生活している。この地域はイースタル中央との玄関口にあたり、定住している〈大地人〉に加えて、街道を行き来する商人を見かける事もある。この地を拠点とする猫人族の多くは〈マヴェール盆地〉から〈シナノ地方〉の山道に明いたため道先案内人を生業としている。山道の移動に適した専用の〈フクロウ熊〉（オウルベア）を伴い商人を先導する猫人族は〈マヴェール盆地〉の住人である。

〈シナノ地方〉の北東に位置する〈リバルケイブ〉は、狼牙族の人びとが生活している地域だ。この地域は〈シナノ地方〉でも特に自然環境が厳しく、夏こそ盆地を北へ流れる〈チクマリバー〉の豊かな水の恩恵があるが、冬は厚い雪に閉ざされてしまう。彼らはこの地域でしか見られない〈毛長象〉（マンモス）など大型の動物を狩って冬を越すための蓄えを行うが、その厳しさゆえにこの地を捨てて出ていく者も多い。そういった場合、彼らは急ごしらえの小舟を作り〈チクマリバー〉を下って〈ヤマト海〉を目指すという。

## ◆〈シナノ地方〉の冒険

〈シナノ地方〉は〈アキバ〉や〈マイハマ〉から遠く、〈大地人〉貴族の治安維持も行き届かず、〈冒険者〉が必要とされるような戦闘的なクエストが多数存在する地方だ。まとまった金額の金銭的な報酬を得られる事は少ないが、〈シナノ地方〉独特の素材は多いため見返りは十分に得ることが出来る。そうでなくとも険しい山やモンスターが現れるような峠にはあまたの洞窟が存在し、素材を採集しながら集落を巡るだけでもちょっとした冒険となるだろう。

一方で、この地方に存在する未だに真偽が明らかになっていない未発見のダンジョンや伝承も注目されている。

その中でも代表的なものとして挙がるのは〈スワの古神殿〉だ。この神殿は湖に半ば沈む形で存在しており、地上部分は浸水したただの廃墟となっている。しかし隠し通路から地下部分は全く異なる世界が広がっているとされているのだ。〈スワの古神殿〉の地下には半蛇半人の〈ナガ族〉なる中立の垂人たちが潜んでいる。彼らは外界へ出る事もほとんど無く、彼らの崇拜する大蛇が目覚める時を静かに待ち続けていると言われている。しかしその大蛇の正体や復活の条件といった情報が無く、実際に調査を行っている〈冒険者〉もいないため今後どうなっていくかは謎だ。

また、大災害以降の変化が注視されている要素として〈雷鳴の司〉と呼ばれる存在も噂の中心だ。これは〈大災害〉以前、危険なモンスターが跳梁する山岳地帯の合間で〈大地人〉達が生活できている理由として、いくつかのシナリオ上で語られていたもので、強大な雷の魔法を使いこなす〈シナノ地方〉の守護者である。老人と若者の姿を持っている、あるいは手にした小枝から雷や嵐を呼び出すといった漠然としたフレーバーのみが語られており、〈大災害〉以前から〈古来種〉なのではないかと噂されていた。しかし、現在は〈イズモ騎士団〉もその行方が分からなくなっており真偽のほどは定かではない。

〈大災害〉以降、〈シナノ地方〉は安定を保っていたが、東西の緊張感の高まりや、新種のモンスターの侵攻などを受けて、この厳しいながら平穏な地域でもさまざまな変化が起ころうとしているようだ。





## ◆概要

〈典災〉（ジーニアス）とは、〈大災害〉後にその存在が確認されるようになった、奇妙なモンスターの一群を指す語である。

〈典災〉は多くの種類があり、個々が千差万別、それぞれがユニークな個体だ。共通点は「××の典災○」という名を持つことと、多くが高い知性を備えていること、そして〈冒険者〉らのように、このセルデシアが〈エルダー・テイル〉というゲームを模した世界であることを認識しているような言動をすること。

逆にいえばそれ以外の共通点はほとんどない。見た目も能力もばらばらであり、強さもミニオンランクからフルレイドランクまで様々な段階が確認されている。たとえば、アキバで討伐された〈度量の典災バグリス〉は、12人の〈冒険者〉に匹敵するハーフレイドランクのモンスターであった。

謎のエネミー、〈典災〉。その正体は、〈ノウアスフィアの開墾〉で新規実装される予定だったモンスターだ。月より降り立ちし災いの徒、典範を犯すもの。それは、〈エルダー・テイル〉の中で予定されていた新たなエネミーの一つでしかないはずだった。その予定が崩壊したのは〈大災害〉の日。〈冒険者〉のアバターを通じて現実世界の人間の精神が〈セルデシア〉に受肉したように、〈典災〉のアバターを用いて、〈航界種〉と名乗る異世界の情報生命体が受肉したのである。

〈典災〉の肉体を半ば乗っ取る形で利用して〈セルデシア〉に降り立ったのは、〈航界種〉の中でも資源採取を主任務とする〈採集者〉（ジーニアス）という立場の情報生命体である。彼らは、目的に特化している分融通が利かず、目的達成のためにならばその他の

事情を勘案しないところがある。その傾向は、元から〈典災〉に備わっていた、「世界に混乱をもたらすもの」というフレーバーテキストの影響を受け、より厄介なものへと変容しているようだ。

〈典災〉の求めている資源、〈共感子〉（エンパシウム）は〈冒険者〉から奪うことができるようであり、肉体としているエネミーの性質の影響も相まって、彼らは積極的に〈冒険者〉に襲い掛かる。精神体を外部から受け入れたエネミーである〈典災〉はエネミーの能力だけでなく、〈冒険者〉でいう〈口伝〉に相当する世界への干渉能力、拡張能力を備えており、大変危険な存在だ。幸いにして、亜人や通常エネミーとは異なり、一度倒された〈典災〉が復活した記録はないが、変形態や不死に近い特性、逃亡などを行うため油断はできない。

〈典災〉こと〈採集者〉と似た存在に、この〈セルデシア〉世界の観察・監査を主任務とする〈監査者〉（フル）という立場の〈航界種〉も存在する。

〈監査者〉は〈セルデシア〉世界の知的生命体の在り様、特にその精神性に着目しており、それを判断する必要性からか、〈採集者〉よりも柔軟で対話が可能であるとされる。〈セルデシア〉に干渉するために〈監査者〉は「魂のっていない」肉体……すなわち、〈大災害〉時点でプレイヤーがログインしていなかったプレイヤーキャラクターのアバターを用いてこの世界に受肉している。

〈監査者〉は〈採集者〉とは役目が違うため、基本的に両者は不干渉を貫いているようだが、〈採集者〉としての目的以上に〈典災〉としての本能に流され、世界を混乱させている個体が現れていることを危惧する〈監査者〉もいるようだ。

〈大災害〉直後の混乱期、〈典災〉の報告事例はほ



とどなかった。これは、〈典災〉の多くがテストサーバーである月で休眠状態であったからだと考えられている。拡張パックが導入されても、その日から全ての新要素が解放されるわけではない。時間の経過やイベントの進行度に応じて少しずつ解放されていくものも存在する。〈ノウアスフィアの開墾〉で導入予定であった新エネミー、〈典災〉もまさにそうした要素だったのだ。

〈典災〉の精神は異世界の知性体である〈採集者〉だが、肉体は〈セルデシア〉のエネミーである。ゲーム時代に設定された制約の影響を免れることができず、登場のフラグが立つまで、彼らは月で眠りにつかざるを得なかったのだ。これが、〈大災害〉直後に〈典災〉が活動できなかった理由である。

〈典災〉の覚醒は、〈終末時計〉と呼ばれるゲーム的なタイマーの影響を受けている。これは、単純な時間経過で進むものではなく、クエストの進行段階に似たものである。〈終末時計〉を進める条件は複雑で多岐にわたるが、もっとも単純なのは〈典災〉を一定数倒すことだ。これによって〈終末時計〉が次のステージへ至ると、新たな時に属する〈典災〉が覚醒し、月から〈セルデシア〉の大地へと転送されるのだ。

〈典災〉は〈セルデシア〉世界のあらゆる場所に現れるが、中でもイベント進行度……〈終末時計〉の進行要素が豊富なヤマトには、より多くの〈典災〉が引き寄せられる傾向にあるようだ。

## ◆生活形態

〈典災〉という分類は〈エルダー・テイル〉のクエストにおける命名であって、一般的なモンスターの種別・種族ではない。このため、同じ〈典災〉という括りのモンスターの間であっても、能力や外見に共通点はまず存在しない。たとえば、〈度量の典災バグリス〉と〈醜聞の典災ザフン〉を比べて、その類似点を見つけることは不可能に近いだろう。

こうしたことから、当然生息環境や生態、能力などもばらばらであり、〈典災〉一般について概要を述べることは難しい。

このため、この項目ではこれまで目撃されている典災の情報を個々に述べていく。

## ・結婚の典災カマイサル

〈結婚の典災〉カマイサルは、古代ギリシャの青年像のように均整のとれた容姿の人型をとっている〈典災〉である。肉体美を誇示するように露出度の高い服装をしており、その肌を惜しげもなく晒している。

その能力は「女性を魅了すること」であり、相手の理想とする人物像を察知し、カマイサル自身がその理想通りの人物であるかのように対象に思いこませることができる。

この能力を応用し、カマイサルは自身が〈大地人〉の青年商人、カミュであると周囲に誤認させた上で都市防衛用魔法陣が失われた後のアキバへと侵入、大手戦闘系ギルドのメンバーを籠絡し、自身を護衛する手駒を入手すると同時に、ギルド間の対立を招こうと画策していた。

ハーレムギルド〈西風の旅団〉という前例によって恋愛関係については個々の自由という暗黙の了解があるアキバでは、カマイサルの陰謀はなかなか暴かれなかった。あわやその目的が達成されるかというところまで、〈典災〉のアキバ籠絡計画は進行したのだった。

## ・醜聞の典災ザフン

〈醜聞の典災ザフン〉は、空を飛ぶハリセンボン、といった姿をとる〈典災〉だ。

体長はおおよそドッジボール程度で、ディフォルメされたどことなく愛嬌のある外観をしている。

その特徴的な能力は「悪評を広めること」である。

ザフンの語る言葉は精神に作用する魔法のような効果を持っており、抵抗できなかった者はその内容を素直に信じ、他者に広めなければならないと思い込んでしまうのだ。これによりザフンは流言飛語を操り、人間関係や社会的信用を破壊することができるのである。まさに、醜聞、スキャンダルを司る〈典災〉なのだ。

ザフン単体の戦闘能力は低いが、言葉で扇動した亜人や人々を己の尖兵や盾とすることで、直接対決に持ち込んでもしぶとい立ち回りを見せる。

かの〈典災〉は〈ジョイバック野外演劇場〉に潜み、遭遇した〈冒険者〉を媒介にしてアキバに様々な悪評をばら撒いた。これにより〈円卓会議〉、はてはアキバ全体の〈冒険者〉の団結力にヒビを入れ、その上で



洗脳した〈醜豚鬼〉の軍団を突撃させようとしたのだ。

この企みはアキバの小規模ギルド〈にゃんこ亭〉の活躍によって阻止され、「円卓会議の腹ぐる眼鏡は二股ロリコンである」「山羊スライムは悪魔の化身で夜中に増える」などといった一部の噂を残し、〈醜聞の典災ザフン〉の脅威は消えたとされていたのだが――。

## ・治療の典災パプス

〈治療の典災パプス〉は、フードつきのローブで容貌を隠した長身の人型の姿をとる〈典災〉である。その足元には常にコルタール状の黒い沼が広がっている。これはパプスの肉体の一部であり、外からは骨ばった肉体に見えるローブの中は、黒い沼と同じ色の粘液と無数の触手が詰まっている。

人型には見えるが発声器官は存在せず、足元の沼から立ち上る気泡が弾ける音の連鎖で会話を行っている。

性格は理知的で、エネミーである〈典災〉としてのフレーバーに引きずられることを考慮し、〈採集者〉として慎重に行動しようとする様子が見られた。

パプスの能力は、「魂を定着させること」である。これはもっとも単純に使用すれば魂の修復・治療、すなわちMPの回復などが行えるが、パプスはこの能力を、肉体である魄を失い、繋がりが切り離された魂を他のアバター……すなわち、モンスターや〈大地人〉に寄り付かせて、一つの肉体が複数の魂の性質を持つ〈二重なる者〉（パラレル・ワン）を産み出す形で応用していた。

この能力が生み出した最大の産物が、〈瘴雷の黒竜〉の動く屍である。このレイドランクモンスターは、後述する〈降霊術の典災ラスフィア〉の「魂を剥ぎ取る」能力とパプスの「魂を定着させる」能力を組み合わせ、3,200もの〈灰斑犬鬼〉の魂を寄り付かせることで強化された特殊な存在だった。この圧倒的な力によって、二体の〈典災〉は〈列柱遺跡トーンズグレイブ〉の破壊を試み、成功した。

しかしその直後、パプスは旅の〈冒険者〉カナミ一行と遭遇、その一員である〈古来種〉エリアス＝ハックブレードの魂を停滞状態に定着させようとするも失敗。その一閃に討伐されたかに見えた。だが実際には分身体を非難させていたようであり、その陰謀はまだ尽きてはいない。

## ・降霊術の典災ラスフィア

〈降霊術の典災ラスフィア〉は、小柄な体躯にゴシックなドレスを着た少女の姿をしている。ビスクドールのような整った容貌に艶めいた金の髪、紫水晶を思わせる澄んだ瞳は、一見して可憐な令嬢に見える。しかし、少しでも彼女の表情、言動を観察すれば、それが誤りであることが理解できるだろう。見た目は〈典災〉の中でも人に近い形態ながら、ラスフィアの精神性は〈冒険者〉や〈大地人〉とはかけ離れている。

その動きもまた人間離れしており、あらゆる方向に関節が駆動する人形か、ある種の昆虫めいた四肢の運用をする。これによって重力を感じさせない立体的な機動を実現し、相手に襲い掛かるのだ。

ラスフィアの能力は「魂を剥ぎ取ること」である。瀕死、あるいは力量が大きく下回る生物から魂を剥ぎ取り、リソースとしてストックすることができるのだ。ストックした魂は攻撃に転用したり、あるいは盾として使い捨てにすることで自身への攻撃を無効化することができる。

ラスフィア単体では剥ぎ取った魂を自身の戦闘能力に転化することしかできないが、「魂を定着させる」力を持つ〈治療の典災パプス〉と共に能力を行使することで、様々な応用ができる。もしも二体の〈典災〉が退治されていなかったならば、より破滅的な、世界の理を揺るがす魂への冒涇がなされていただろう。

ラスフィアはパプスと共同で中国サーバー管理区のアオルソイにて〈天の回廊〉を破壊する任務に従事していた。そこで遭遇した〈冒険者〉一行と交戦状態になったとされる。

## ・疫病の典災シスラウ

〈疫病の典災シスラウ〉は、30センチメートルほどの妖精の姿をした〈典災〉である。背に毒々しいほど鮮やかな紫色の蝶の羽を負う、可愛らしい少年といった容貌をしている。

非常に饒舌であり、思ったことをそのまま言葉として垂れ流す傾向にある。人の話はまったく聞かず、会話は成立しない。

シスラウの能力は「疫病を広めること」である。背にある羽から舞い散る鱗粉を人間が摂取すると、「疫



毒」という、通常的手段では治療不可能なステータス異常が付与される。「疫毒」状態になると高熱を伴う症状が現れ、〈大地人〉であれば死に至ることもある。

また、シスラウの鱗粉を亜人種族が摂取すると、「洗脳毒」というステータスが付与される。「洗脳毒」状態になった亜人はシスラウの思うままに操られる尖兵となる。知能は低下し、外見も皮膚の至る所が紫色に爛れた醜悪な姿となる。

シスラウはこの「洗脳毒」を駆使して〈ボダレルの原野〉を支配する〈丘巨人〉をまとめて支配すべく、原野に流れ込むコルヌ川を毒で汚染しようと画策した。汚染されたコルヌ川は下流域にあるアキバの街にも被害をもたらしたが〈黒剣騎士団〉らの活躍で被害拡大の前に防がれたらしい。

## ・魔除けの典災ミズクン

〈魔除けの典災ミズクン〉は、のっぺりとした人型の影が立ち上がったような姿をとる〈典災〉である。

漆黒の顔の中で、裂けたような真っ赤な口だけが雄弁に感情表現をする。

ミズクンの能力は「魔法への耐性を与えること」である。その能力はミズクンの作り出したアイテム、魔除けを媒介として、人間や亜人間に貸し与えることができる。

かの〈典災〉はこの能力を応用して、都市防衛用魔法陣を始めとした大規模魔法装置の強化、変質、無力化を行うべく研究を進めているという。

既にミズクンの研究は、魔除けを貸し与えた亜人間種族をプレイヤータウンに侵入させることも不可能ではない段階まで進んでいるという。それが事実ならば、大規模魔法装置が生きている各都市に、大きな衝撃が走ることになるだろう。

## ・雪嵐の典災ヘイグロト

〈雪嵐の典災ヘイグロト〉は、背に漆黒の翼をはやした無表情な女性の姿をとる〈典災〉である。雪のように白い和装に身を包み、氷のように冷たい輝きを放つ瞳と長髪、若草色の襟巻を風にたなびかせている。

彼女の周囲では常に強烈な吹雪が巻き起こり、その過酷な雪と風を突破せねば、ヘイグロトと相対するこ

とすら叶わない。

ヘイグロトの能力は「吹雪の発生に特化した気象エンジンの操作」である。これにより、かの〈典災〉の存在するゾーンはたとえ熱帯であろうとも、美しい雪景色へと変容する。ヘイグロトは未だその能力を制御しきれていないようだが、熟達すれば多数の凍死者を出すだけでなく、ヤマトのあらゆる場所を豪雪地帯に変え、食料生産や流通に深刻なダメージを与えることも可能となるだろう。

また、ヘイグロトはかつて冷気の魔術を極めんとする魔術師であった、というフレーバーテキストを負っており、その影響を受け、〈採集者〉としての任務をわきまえつつも、能力の研鑽を第一義とする求道家めいた行動をとっている。

戦闘においては、自身が倒れる前に敵を倒すという、攻撃一辺倒のスタイルを貫く。

## ・死の典災マスカルウィン

〈死の典災マスカルウィン〉は黒衣に身を包んだ剣士の姿をした〈典災〉である。黒の瞳、黒髪に浅黒い肌、黒の外套に黒い刀身の大太刀と、まさに黒づくめの不吉ないでたちをしている。

その能力は「アンデッドを生み出すこと」で、全身から常に放たれている瘴気は周囲の生物を衰弱させ、また、アンデッドモンスターを創造、活性化する。

その特殊な能力だけでも厄介だが、マスカルウィンは単体でも高い技量を誇る剣士である。黒い豪雨を思わせる怒涛のような連続攻撃は、戦士職の〈冒険者〉であっても侮れない威力である。また、瘴気の源であるマスカルウィンの双眸を迂闊にも覗き込もうものなら、己の死の姿を幻視させられ、命を落とすこともある。

かつてマスカルウィンはイースタル東北部で存在を確認されたが、最近ではウェストランド方面にその拠点を移したようである。

その移動ルートをなぞるように、アンデッドモンスターの大量発生、村落襲撃の報告が〈円卓会議〉に寄せられている。



## ・植物の典災サクルフ

〈植物の典災サクルフ〉は、翡翠色の羽毛を持つ、巨大なフクロウの姿をした〈典災〉である。その体長は翼を広げれば小屋の屋根ほどにもなり、鋭い両足の爪は象をも驚掴みにせんほどだ。

物静かな賢者のようにも見える風貌とは裏腹に、洒落や冗談を好む陽気な性格をしている。決して〈冒険者〉に友好的ではないが、〈典災〉の中では、意志の疎通や会話めいたものが成立する、数少ない個体だ。

その能力は「植物の成長を自在に操ること」で、種子を瞬時に成木にまで育てることができる。

サクルフは旧世界でいう吉祥寺、テンプルサイド周辺の〈胞子の森〉に出現したが、その飛行能力により活動地は神出鬼没だ。昨日まで平原だった場所が森になっていた、通いながれた林道が迷宮のような森と化していた、などの事件をヤマト各地で引き起こしている。

その目的は不明だが、どうやら特定の箇所へと通ずる可能性のある〈妖精の輪〉を破壊、あるいは使用不可能にすることを目論んでいるようだ。

## ・度量の典災バグリス

〈度量の典災バグリス〉は、二本脚が生えた直径2 mほどの天秤という姿をとる〈典災〉である。

バグリスの能力は「価値を狂わせること」である。周囲にある物の大きさ、重さ、値段などの単位基準を自在に操作することができる。何の変哲もない道端の石ころの価格を操作して宝石よりも高価に市場で流通させる、移動距離を操作して瞬間的に長距離を移動する、などの応用が可能だ。

バグリスは目利きの商人を装ってアキバに潜入、素材アイテムの価格を狂わせてアキバの経済に混乱をもたらしした。その企みを見破られた後も、彼我の間合いや武器の重さなどを狂わせて〈円卓会議〉から派遣された討伐チームを翻弄したが、供贄一族の技術を応用して〈ロデリック商会〉が開発した、単位概念を固定する〈原器〉でその力を封じられ、有志によって編成されたハーフレイドチームによって討ち取られた。

しかし打ち取られる前にその能力を封じた眷属モンスターを発生させていたといわれ、まだ後始末に時間がかかりそうである。

## ・召喚術の典災タクリタン

〈召喚術の典災タクリタン〉は巨躯の老人の姿をした〈典災〉である。老賢者めいた顔立ちと偉丈夫然とした体躯を併せ持ち、その瞳は白黒が逆転している。王族のような豪華なローブと闇を固めたような杖を振るい、その全身は川の中から這い出したかのように常に濡れている。

タクリタンの能力は「従者を召喚すること」である。一見すれば、〈冒険者〉の〈召喚術師〉と変わらない能力のように思えるが、かの〈典災〉の召喚術は〈冒険者〉のそれとは規模や精度が大きく異なる。軍勢とでも呼ぶべき多数の従者を召喚し、また、それらを、自身とは離れた場所で操作することができるのである。

また、冥府から生命を奪う死の川の流れを呼び出して直接叩きつける、呼び出した従者で敵の攻撃を受け止めるなど、その応用力も高い。

タクリタンはシブヤの低レベル向けダンジョンを占拠、その最上階に設置されたアンテナの「世界に広く情報を届ける」という機能を媒介にしてヤマト中に

〈常蛾〉という召喚エネミーを展開し、広範囲の〈共感子〉を収集しようとしていた。

## ・恐怖の典災ハハビ

〈恐怖の典災ハハビ〉は何者にもその姿が知られていない謎の〈典災〉である。その所在はススキノ北方、あるいはロシアサーバーではないかと推測されているが、目撃証言があるわけではなく、被害者の分布から予測されただけである。

ハハビの能力は「人間の夢に侵入すること」であると考えられている。その能力の効果範囲は非常に広く半径数百 km に及ぶとされ、その中で〈冒険者〉が夢を見るとき、ハハビはその夢に干渉し〈共感子〉をかすめ取ることができるのだという。もっとも夢がハハビの干渉を受けたかどうか確かめることは極めて難しく、仮に死者が出たとしてもハハビを追及することは難しい。その特性からハハビ本体は未だ見つかっておらず、ヤマト北部を拠点とする〈冒険者〉は悪夢の恐怖に晒されている。



## 〈結婚のカマイサル〉

ランク：2    [ボス] [精霊] [典災]    識別難易度：13

【STR】2    【DEX】1    【POW】3    【INT】1

【回避】1 + 2D    【抵抗】3 + 2D

【物理防御力】6    【魔法防御力】8

【最大HP】150    【ヘイト倍率】×4

【行動力】6    【移動力】2    【因果力】5

### ▼特技

《結婚の典災》\_\_常時\_\_このエネミーは常に「軽減（精神）：10」を持ち、「放心」にならない。また、「光輝」ダメージを受ける時、防御力を0として計算する。またシーン登場時、即座に《魅惑のプロポーズ》を1回使用してよい。

《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。

《鋭い鉤爪》\_\_マイナー\_\_単体\_\_4Sq\_\_対象に「追撃：8」を与える。「因果力1」「追撃」の強度に+4。

《魅惑のプロポーズ》\_\_「特殊攻撃」「精神」\_\_メジャー\_\_対決（8 + 2D / 抵抗）\_\_単体\_\_20Sq\_\_対象は「魅了」状態となる。「魅了」状態となった対象はこのエネミーに攻撃を行うことができなくなる。「魅了」状態はBSとして扱うが、対象自身は【因果力】使用を含めたあらゆる手段で解除できない。ただし対象が1点でもHPダメージを受けると即座に解除される。「因果力1」対象は「魅了」状態のあいだこのエネミーを「ダーリン」と呼ばなければならない。

《可愛いお嫁さんの鉄槌》\_\_「特殊攻撃」\_\_メジャー\_\_自動成功\_\_単体\_\_6Sq\_\_「魅了」状態のキャラクターのみ対象にできる。対象は即座に「タイミング：メジャー」の「武器攻撃」「魔法攻撃」「特殊攻撃」タグを持つ行動を行う。行動内容の選択は対象決定も含めてこのエネミーがおこなう。

《ハーレムと災厄》\_\_クリンナップ\_\_自動成功\_\_このエネミーはBS1つを解除してもよい。もしこのシーンに「魅了」状態のキャラクターが3人以上いる場合、修羅場が発生し「魅了」状態はヘイトが一番低い1名（同値の場合はGMが選択）を除いて解除される。

### ▼ドロップ品

1～4：甘言蜜「魔触媒3」（25G）×4

5～6：紫堇の鱗片（140G）

固定：恋紅の邪眼「コア素材」（40G）

### ▼解説

5番目に目覚める〈典災〉のひとりで、両極端の結婚を支配する。

均整のとれた肉体を誇示し、堇色の肌を惜しげもなく晒す夢魔。精神攻撃を得意としており、〈大地人〉であろうと〈冒険者〉だろうと、魅了して自分の手駒に変えてしまう。口癖は「ボクの可愛いお嫁さんになってよ」。

### ▼運用

カマイサルは、配下を持たず単独で戦うタイプのボスだが（モンスターを「お嫁さん」にするのは彼の美意識に反するのだ）、自身はまともな攻撃手段を持っていない。そのため、登場と同時に《魅惑のプロポーズ》でPCを「魅了」し《可愛いお嫁さんの鉄槌》による同士討ちを狙うのが基本の戦法になる。

「魅了」されたPCが3人以上になると《ハーレムと災厄》の効果によって修羅場が発生してしまうため、わざと「魅了」するPCを2人までに留め「魅了」が解除されないように他のPCを攻撃させる、というのが戦術上は正解だが、カマイサルはコメディタッチの戦闘を意識してデザインされているエネミーだ。カップル（いるならだが）の片割れを狙って《魅惑のプロポーズ》の追加効果を発動させたり、《ハーレムと災厄》による修羅場によってPC同士を仲違いさせたりしてロールプレイを引き出すといいだろう。

データ上《魅惑のプロポーズ》は男性にも効果を発揮する。彼らを積極的に狙うのも一手だろう。この戦闘はみんなで大笑いできればGMの目標達成だ。



## 〈疫病のシスラウ〉

ランク：4 【ボス】 【精霊】 【電撃】 【典災】 識別難易度：14

【STR】2 【DEX】2 【POW】3 【INT】3

【回避】2+2D 【抵抗】3+2D

【物理防御力】8 【魔法防御力】12

【最大HP】81 【ヘイト倍率】×5

【行動力】3 【移動力】2 【因果力】4

### ▼特技

《狂化洗脳毒》\_\_常時\_\_このエネミーはシーン登場時に「洗脳毒」タグをもつCR4以下の通常エネミー2体を任意の位置に配置できる。この効果で配置されたエネミーからはドロップ品を入手できない。

《毒の典災》\_\_常時\_\_このエネミーは常に「軽減（電撃）：5」を持ち、「硬直」にならない。また、「邪毒」ダメージを受ける時、防御力を0として計算する。また、常に「飛行」状態となる。

《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。

《突風の加護》\_\_ムーブ\_\_自動成功\_\_単体\_\_4Sq\_\_対象を1Sqまで「即時移動（強制）」してもよい。

《毒鱗粉》\_\_【魔法攻撃】 【邪毒】 \_\_メジャー\_\_対決（3+3D／抵抗）\_\_範囲（選択）\_\_4Sq\_\_「35+2D」の魔法ダメージを与える。「マイナー」対象に「萎縮」を与える。「達成値17」対象に「放心」「重篤」を与える。「因果力1」この攻撃を「対象：広範囲1（選択）」に変更する。

《疫病の毒素》\_\_クリンナップ\_\_自動成功\_\_広範囲1（選択）\_\_4Sq\_\_対象に「衰弱：5」を与える。この「衰弱」は対象が受けている「衰弱」を上書きせず、強度に加算する。「因果力1」対象が「洗脳毒」タグを持っている場合、「衰弱」を与えず【HP】を10回復する。

### ドロップ品

1～3：紫斑翅「魔触媒4」（30G）×3

4～5：強化洗脳毒「換金」（180G）

6：ヴェーザーの笛「補助装備」【非売品】【M5】（390G）

固定：鮮紅の花弁「コア素材」（60G）

### ▼解説

4番目に目覚める典災のひとりで毒を支配する。

背中に鮮やかな紫色の蝶の翅をもつ、身長30cmほどの美少年の姿をしたフェアリー系のモンスター。非常に饒舌で、思ったことを言葉として垂れ流しているようにも見えるが、人の話はさっぱり聞いていない。

〈疫病のシスラウ〉は風を操る魔法と、翅から舞い散る鱗粉を武器に攻撃する広範囲攻撃型の魔術師である。彼の鱗粉は周囲の土地を毒で汚染し、そこに住まう生物を洗脳する効果を持つ。風の魔法で敵を吹き飛ばし、

【邪毒のフロア】などの汚染された地形へ移動させ、洗脳で配下にしたモンスターに襲わせるという戦術を好む。彼の周囲の地形は毒に汚染されているが、彼自身は宙に浮いているため被害を受けない。

彼はボダレルの原野を支配する丘巨人たちに目をつけ、コルヌ川を毒で汚染し、洗脳した巨人の軍を作ろうと画策していた。現在は、アキバの街を標的にしている。

### ▼運用

シスラウの攻撃手段である《毒鱗粉》は、長射程・高威力の範囲攻撃だ。BSを与える効果と相まって、PCたちが複数人いるマスを狙うと大いに苦しめることができる。警戒して同じマスに入らないようならば、《突風の加護》で無理やり同じマスに押し込んだり、【因果力】で範囲を拡大して攻撃するとよい。

一方、HPと防御力には乏しいため、あっさり落とされてしまう危険もある。《狂化洗脳毒》によって配置したエネミーを使ってPCたちの邪魔をしよう。基本ルールブックに掲載されているエネミーを使うなら、HPに優れ「硬直」を与える攻撃と移動を妨害する能力を持つ〈屍食少女〉が適任だろう。安全な後方に陣取り、2体の〈屍食少女〉を壁にしつつ、《毒鱗粉》による攻撃を繰り返すのだ。



## 〈悪評のザフン〉

ランク：5 [モブ] [ボス] [自然] [水棲] [典災] 識別難易度：14

【STR】3 【DEX】2 【POW】4 【INT】2

【回避】8 [固定] 【抵抗】10 [固定]

【物理防御力】10 【魔法防御力】14

【最大HP】32 【ヘイト倍率】×1

【行動力】8 【移動力】2 【因果力】4

### ▼特技

《醜聞の典災》\_\_常時\_\_このエネミーは常に[弱点(電撃)：10]をもち、[飛行]状態となる。同じシーンに自分以外のエネミーが存在する場合、常に[軽減：(自分以外のエネミーの数×10)]を得る。

《あいつが噂のダメ冒険者だ》\_\_セットアップ\_\_自動成功\_\_20Sq\_\_単体\_\_このエネミーは[モブ]タグをこのラウンド終了時まで失う。対象に[モブ]タグと10点の直接ダメージを与える。与えた[モブ]タグはBSとして扱う。

《あいつが主犯です》\_\_メジャー\_\_自動成功\_\_単体\_\_6Sq\_\_対象の【ヘイト】を+3する。

《悪い噂は千里を走る》\_\_クリンナップ\_\_自動成功\_\_本文\_\_20Sq\_\_因果力1\_\_シーンに登場するPC1名を対象とする(対象はサイコロでランダムに決める)。対象は[交渉判定]を行なう。判定の達成値が10以下ならば、〈醜豚鬼の熱狂兵〉2体が対象と同じSqに[行動済]状態で配置される。達成値が11以上ならば配置される〈醜豚鬼の熱狂兵〉は1体になる。達成値が14以上ならば〈醜豚鬼の熱狂兵〉は配置されない。達成値が17以上ならば、対象の【ヘイト】は-2され[障壁：20]を得る。

### ▼ドロップ品

固定：千本針[換金](25G)

### ▼解説

最初に目覚める典災のひとりで醜聞を支配する。空飛ぶ魚のモンスターである飛空魚に受肉している。外見はドッジボール大のハリセンボンで、どことなく愛

嬌を感じる姿をしている。老若男女さまざまな人間の声を出すことができ、敵の声をまねるなどして混乱を招く。

### ▼運用

ザフンは[モブ]なので、多数のエネミーを配下にすることができる。ヘイトを高める《あいつが主犯です》を生かすため、火力の高い〈無法の妖術師〉を採用しよう。配下の数が[軽減]の強度に直結するので〈無法の武闘家〉のように粘り強いエネミーも有効だ。あとは[モブ]の〈醜豚鬼の熱狂兵〉で頭数をそろえよう。《悪い噂は千里を走る》によって毎ラウンド補充できる可能性があるため、使い捨ててしまって構わない。

## 〈醜豚鬼の熱狂兵〉 オーク・フレンジー

ランク：5 [モブ] [人型] [オーク] 識別難易度：6

【STR】3 【DEX】4 【POW】2 【INT】2

【回避】10 [固定] 【抵抗】8 [固定]

【物理防御力】17 【魔法防御力】6

【最大HP】30 【ヘイト倍率】×2

【行動力】6 【移動力】2

### ▼特技

《熱狂的な突撃》\_\_[白兵攻撃]\_\_メジャー\_\_対決(14[固定]／回避)\_\_単体\_\_至近\_\_[45+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー]対象を2Sqまで[即時移動(強制)]させてもよい。

《捨て身の一撃》\_\_マイナー\_\_自動成功\_\_単体\_\_至近\_\_シーン1回\_\_対象のCSひとつ(GMが選択)を解除する。対象は【因果力】1点を消費してこの効果を無効にできる。

### ▼ドロップ品

固定：闘魂の鉢巻[換金](25G)

### ▼解説

煽動され、後先を考えなくなったオークの突撃兵。粗末な斧を携え、手近な敵に身体ごとぶつかってゆく。



## 〈治療のパプス〉

ランク：6 [ボス] [人造] [典災] [触手] [触手] 識別難易度：14

【STR】3 【DEX】2 【POW】3 【INT】4

【回避】3 + 2D 【抵抗】3 + 2D

【物理防御力】10 【魔法防御力】16

【最大HP】106 【ヘイト倍率】×6

【行動力】5 【移動力】2 【因果力】2

### ▼特技

《治療の典災》\_\_常時\_\_このエネミーは「[モブ] タグをもつ対象が即時に[戦闘不能]になる効果」を受けた場合、即座に[触手] タグひとつを失う。

《身代わりの生贄》\_\_ダメージ適用直前\_\_コストとして[触手] タグひとつ、もしくは[木枠の城塞] タグを失う。このエネミーが受ける予定のHPダメージを50点軽減する。

《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。

《木枠の城塞》\_\_ムーブ\_\_このエネミーは直後のマイナーアクションを失い、[木枠の城塞] タグを得る。[木枠の城塞] タグを持っている間、このエネミーは《ダッシュ》することはできず、[飛行] 状態になることはできない。

《腐食の触手》\_\_ [白兵攻撃] \_\_メジャー\_\_対決(4 + 3D/回避) \_\_本文\_\_1Sq\_\_この特技の「対象」は[このエネミーが持つ[触手] タグの数 + 1] に等しい。対象に[40 + 2D] の物理ダメージを与える。[判定失敗] 対象に[弱点(物理ダメージ) : 5] をあたえる。この[弱点] はBSとして扱い、複数回与えた場合上書きせず強度を加算する。

《広がる汚泥》\_\_ [特殊攻撃] \_\_メジャー\_\_自動成功\_\_広範囲4 (選択) \_\_至近\_\_ラウンド1回\_\_対象はダイス1つをふる。ダイスの出目が対象の【ヘイト】未満だった場合、対象は15点の直接ダメージを受け、

CSひとつを失う(GMが選択)。ダイスの出目が対象の【ヘイト】以上だった場合、対象は[追撃 : 10] を受ける。

《うねくる触手》\_\_クリンナップ\_\_自動成功\_\_広範囲1 (選択) \_\_4Sq\_\_対象に[弱点(物理ダメージ) : 5] をあたえる(この[弱点] はBSとして扱い、複数回与えた場合上書きせず強度を加算する)。このエネミーは自身のBS1つを解除する。また、このエネミーが持つ[触手] タグが3つ以下ならば、[触手] タグ1つを得る。[因果力1] さらに[触手] タグ1つを得る。

### ▼ドロップ品

1～4 : 黒泡沼[魔触媒7] (60G) × 3

5～6 : 回復薬(p219) × 10

固定 : 粘酸輸送管 [コア素材] (100G)

### ▼解説

最初に目覚める典災のひとりで治療を支配する。

無数の触手を使った広範囲への攻撃を得意とするモンスターであり、戦闘の際には酸を帯びた触手での攻撃と、立木を触手で保持して作る木枠による防御をバランスよく使いこなす。

「魂を定着させる」という権能を持っており、その能力でモンスターの魂を定着させ、強化させることもできる。

### ▼運用

パプスのHPは[ボス] にしては心もとないが、これは[触手] や[木枠の城塞] といったタグによってダメージを軽減し、擬似的にHPを増やしたデザインだからである。射程を持つ白兵攻撃の《腐食の触手》は、[触手] タグの数によって複数の対象を取れるため、戦闘開始直後からPCに近づいていこう。集中攻撃を受けても《身代わりの生贄》が使えるうちは安全だ。《広がる汚泥》は《再行動》のタイミングで使うとヘイトの上ったPCを苦しめることができる。

攻防をこれらのタグの数に依存しているため、《うねくる触手》《木枠の城塞》は使える時に使おう。



## 〈降霊術のラスフィア〉

ランク：7 【ボス】 【自然】 【典災】 【暗視】 識別難易度：15

【STR】4 【DEX】3 【POW】3 【INT】3

【回避】3+3D 【抵抗】3+3D

【物理防御力】8 【魔法防御力】12

【最大HP】388 【ヘイト倍率】×6

【行動力】10 【移動力】2 【因果力】0

### ▼特技

《降霊術の典災》\_\_常時\_\_このエネミーは【天然】ドロップから望まない効果を受けない。このエネミーは【高さ】タグの影響を受けない。このエネミーはシーン登場時に【ノール】タグを10個得る。また、登場時に【因果力】を任意の点数消費し、消費した【因果力】1点ごとに【ノール】タグを+2個してもよい。

《凍れる鉤爪》\_\_【白兵攻撃】 【冷氣】 \_\_メジャー\_\_対決(6+2D/回避) \_\_単体\_\_至近\_\_【35+2D】の物理ダメージを与える。追加コストとして【ノール】タグを1つ失うことで、ダメージに+10する。【マイナー】この特技の【攻撃判定】に+1D。

《霞たる犬刃》\_\_【特殊攻撃】 \_\_メジャー\_\_対決(6+2D/回避) \_\_本文\_\_4Sq\_\_コストとして【ノール】タグを4つ失う。対象に【追撃】を4つ与える。この【追撃】は射程内にいるキャラクター複数に対して個数を自由に振り分けてもよい。【追撃】の強度は【対象の【ヘイト】×5】に等しい。【マイナー】【追撃】の強度に+10。

《捨て身の反撃》\_\_判定直前\_\_ラウンド1回\_\_コストとして【ノール】タグを1つを失う。このエネミーが【防御判定】を行う時に使用する。【防御判定】に+1する。このエネミーは即座に【未行動】となる。

《爪牙の怒濤》\_\_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。この攻撃は対象が【防御判定】に失敗したかのように【追撃】ひとつを起動する。このエネミーは自身のBSを1つ解除してもよい。

### ▼ドロップ品

1～3：金糸束【魔触媒8】(70G)×3

4～6：白磁の肌殻(400G)

固定：真珠色の爪【コア素材】(120G)

### ▼解説

最初に目覚める〈典災〉のひとりで死霊占いを支配する。

一見してゴシックドレスの美しい少女に見えるが、実際には巨大蟻のモーションに少女の外見テクスチャを張り付けたモンスターである。

その性質は破滅的であり、己も含めた全てが滅びに向かうことに愉悦を感じている。

冷氣をまとった手刀を武器に戦う格闘系のモンスターであり、壁を這い回り、高低差や上下感覚を無視して三次元的な機動をする彼女の攻撃は、通常の平衡感覚を持つ人間には対処が困難だ。

「魂を剥ぎ取る」という権能を備えており、多数のモンスターの魂を剥ぎ取り、備蓄して、戦闘において攻防に利用する。

### ▼運用

ラスフィアは【ボス】にもかかわらず【因果力】を持っていないが、これは《降霊術の典災》で【ノール】タグを得る効果ですでに使用しているからだ。ラスフィアの特技には【ノール】タグをコストとするものが多いが、戦闘中にこのタグを得る能力はないため、GM【因果力】が余っていれば《降霊術の典災》にを使って大量の【ノール】タグを持たせておこう。防御判定に優れるボスなので、戦術は攻撃を重視し《凍れる鉤爪》による直接攻撃と《霞たる犬刃》による大量の【追撃】によってPCを攻めたてよう。

ラスフィアは《再行動》ではなく《捨て身の反撃》による特殊な追加行動を行う。ラウンド1回しか使えないので、PCがヘイトの高い技を使ったときを狙って発動しよう。その攻撃の後、即座にラスフィアが行動できるからだ。《霞たる犬刃》で【追撃】を与え、クリンナップに《爪牙の怒濤》で起動することができる。《霞たる犬刃》は命中判定が必要なので、GM【因果力】を1-2点残しておくといい。



## 〈天秤のバグリス〉

ランク：9    [ボス] [人造]    識別難易度：15

【STR】4    【DEX】3    【POW】5    【INT】4

【回避】4 + 2D    【抵抗】5 + 2D

【物理防御力】24    【魔法防御力】16

【最大HP】336    【ヘイト倍率】×7

【行動力】7    【移動力】2    【因果力】2

### ▼特技

《度量の典災》\_\_常時\_\_このエネミーは[精神]ダメージを受けた場合、自動的に[追撃：10]と[放心]をうける。

《偽りの価値》\_\_ムーブ\_\_自動成功\_\_単体\_\_4Sq\_\_このエネミーは直後のマイナーアクションを失う。このエネミーは対象が取得している特技1つを指定する。その特技のヘイト上昇値を+2するか、もしくは「射程：至近」に変更する。この変更効果はシーン終了時まで持続する。

《逆転の雷撃》\_\_ [魔法攻撃] [電撃] \_\_メジャー\_\_対決(7 + 2D / 回避) \_\_広範囲2 (無差別) \_\_至近\_\_ [40 + 2D] の魔法ダメージを与える。このエネミー自身はこの特技の対象とならない。この特技でダメージを与えた対象が2体以下の場合、対象の【ヘイト】は+3される。

《反転の雷撃》\_\_ [魔法攻撃] [電撃] \_\_メジャー\_\_対決(7 + 2D / 回避) \_\_単体\_\_2Sq\_\_ [40 + 2D] の魔法ダメージを与える。[マイナー]対象に[追撃：20]を与える。[達成値：17 & 対象：未行動]対象は[行動済]になり、このエネミーはメインプロセス終了後即座に[未行動]となる。

《平衡の破壊》\_\_クリンナップ\_\_自動成功\_\_単体\_\_6Sq\_\_このエネミーと対象は位置を入れ替える。この入れ替えは[瞬間転移]として扱う。[因果力1]このエネミーが持つBSすべてと、対象が持つBSすべてを入れ替える。

### ▼ドロップ品

1～3：垣間見の巻物(中級) (p221) × 2

4～5：偽金秤「魔触媒10」 (110G) × 4

6：歪んだ分銅 (850G)

固定：不平等な皿 [コア素材] (180G)

### ▼解説

2番目に目覚める典災のひとりで度量と平衡を支配する。

腰から下は二足歩行の人型、上半身は金属製の巨大な天秤といった奇妙な姿をとる。「価値を狂わせる」という権能をもっており、かの典災はこの能力を利用したかく乱を得意としている。その攻撃に晒された相手は、自身の状態や位置、特技の射程や蓄積したヘイトの量など、戦況判断の基準となる部分を変更させられてしまうのだ。直接戦闘でも厄介だが、この能力はアイテムの価値を変動させることで経済混乱を引き起こすような、社会的な攻撃に活用することもできる。こうした活動を行う際、バグリスは目利きの商人を装う。

### ▼運用

バグリスは、〈典災〉のなかでも一際トリッキーなエネミーだ。その最大の持ち味は、PCたちの戦術の定石を破壊することにある。《偽りの価値》で後衛の攻撃特技の射程を至近にしたり、戦士職以外のPCが使う特技のヘイトコストを高め、使用を躊躇わせるのが第一歩だ。この効果はシーン中持続するため、戦闘が長引くほどPCは苦しくなる。

射程内に[未行動]のPCがいたなら、すかさず《反転の雷撃》を撃とう。GM【因果力】はこの命中判定が使いどころだ。《再行動》を持たないため、この特技の追加効果がキーになるからだ。《反転の雷撃》が有効でない状況なら、《逆転の雷撃》で多数のPCを巻き込んだり、回復職や攻撃職のヘイトを上昇させてヘイトトップに押し上げてやろう。

かく乱能力に加え《平衡の破壊》で位置を入れ替えBSまで押し付けてくるバグリスは非常にいやらしいエネミーだが、このCRのPCなら対応できる能力があるはずだ。遠慮せずに苦しめよう。



# 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。

we can roll dice

## Vol.6 お前どこ中よ?

### ◆わしゃわしの旗振つとるんど

特に〈大災害〉後の〈冒険者〉にとって、一人で生きていくことは容易ではありません。ほとんどは孤独孤独を避けて寄り集まり、あるいは元々の組織に所属しており、その多くはギルドという形を取っています。ギルドを結成する、あるいは所属することで、ギルド会館の利用や貸金庫、銀行などといった便利なサービスを受けることができるというメリットもあってのことでしょう。そしてギルドには名前があります。ギルドに限らなくとも、群れた人間は群れているという証明として、集団に名前をつけたがるものです。そのような時のため、ギルドの名前に使われていそうな単語を揃えた表をご用意いたしました。

自分たちのギルドを作る時、NPCが所属するギルドをとっさに出さなければならない時、またはギルド以外の集団の名前を決める時、その他想像の翼に任せてどんな用法にでも（好きな映画のタイトルを決めるとか）ご利用いただけます。結果はともかく。

ギルド名前決定表は2つの表を振って組み合わせる。ギルド名前決定表1で2回、ギルド名前決定表2で2回ダイスを振り、それぞれを参照して出力された単語を繋げればギルド名が完成する。各表でd 6 6（ルールブックp 0 1 4）を振るという言い方をしてもいい。

一旦出た結果から、出目を入れ替えたりずらしたりしてよりしっくり来る単語を探すのも楽しいだろう。外国語にしてみたり、連想できた言葉に変更してしまうのだってアリだ。複数回振って単語を増やすのも面白い。より先鋭的な混沌を望むのであれば表2を先にしてもいいが、形になる可能性は極めて低い。

いずれにせよ、どんな結果になろうとあまり深く気にしないことをお勧めする。基本的にはギルド名に使われていそうな単語を用意したが、ギルド名にしか使えない表というわけでもない。深く気にしないことを押し進めるなら、ギルド以外の集団やそもそも集団ですらないものに対してもこの表を使うことができるだろう。

### ◆ギルド名前決定表 1

出目	もう一つのダイスで決定
1	(1)西風、(2)東風、(3)北風、(4)南風、(5)三日月、(6)満月
2	(1)明星、(2)太陽、(3)北極星、(4)群雲、(5)夕焼け、(6)朝焼け
3	(1)桜、(2)梅、(3)桃、(4)たんぽぽ、(5)苺、(6)チューリップ
4	(1)剣、(2)槍、(3)槌、(4)弓、(5)杖、(6)拳
5	(1)イルカ、(2)カピバラ、(3)わんこ、(4)にゃんこ、(5)はむすた一、(6)かわうそ
6	(1)ご飯、(2)パン、(3)ラーメン、(4)ハンバーグ、(5)カレー、(6)パスタ

### ◆ギルド名前決定表 2

出目	もう一つのダイスで決定
1	(1)騎士団、(2)兵团、(3)同盟、(4)軍団、(5)旅団、(6)騎兵隊
2	(1)屯所、(2)学問所、(3)幼稚園、(4)開発所、(5)学院、(6)研究所
3	(1)販売所、(2)マーケット、(3)商店、(4)商会、(5)市場、(6)屋台
4	(1)定食、(2)セット、(3)ランチ、(4)鍋、(5)コース、(6)パーティ
5	(1)道場、(2)館、(3)駅、(4)学校、(5)倶楽部、(6)家
6	(1)レンジャー、(2)ライダー、(3)キュア、(4)マン、(5)戦士、(6)ニンジャ



## ◆僕らの我が家の真相

「住めば都」という言葉もありますが、そもそも住むところがなければ話になりません。というわけで、あなたのドリームハウスとなるギルドハウスがどんな場所かを決定する表をご用意しました。サイコロを振るだけで、アキバの誇る匠たちがあなたがたのギルドがどんな場所を拠点にしているかを決定してくれます。匠はかなり気まぐれなので、とんでもない物件になる可能性もありますが大丈夫。そういうときこそ「住めば都」です。たとえ幽霊がとりついていても、その幽霊がすごい美少女かもしれない。世の中ポジティブシンキングが大事なのです、大丈夫大丈夫。

ギルドハウスと一口にいても、ハウスの名の通りギルドメンバーたちが住んでいる場合、住処は別にあって単なるたまり場として機能している場合、購入した方がいいが放置していて、〈大災害〉後にやっと存在を思い出した場合、などがあるでしょう。いずれの場合も、この表の結果を適用することができます。

## ◆ギルド雰囲気表

出目	もう一つのダイスで決定
0 以下	(1,2) 世紀末、(3,4) 宗教系、(5,6) 養老院
1	(1,2) ほのぼの、(3,4) 家庭的、(5,6) ペット可能
2	(1,2) 殺伐、(3,4) ギスギス、(5,6) ヨシ逃げ連発
3	(1,2) 人助け、(3,4) クエスト主体、(5,6) 守銭奴
4	(1,2) 勢力拡大、(3,4) レイド主体、(5,6) 廃人上等
5	(1,2) 食いしん坊、(3,4) 研究一筋、(5,6) マルカジリ
6	(1,2) ひきこもり、(3,4) じめじめ、(5,6) やけくそ
7 以上	(1,2) ハーレム、(3,4) 革命的、(5,6) 勝ち組

ギルド雰囲気表で2回、ギルド建物表で2回ダイスを振り、それぞれを参照して出力された単語を組み合わせる。各表でd66（ルールブックp014）を振るという言い方をしてもいい。組み合わせる際には「の」や「な」といった助詞を入れてもいいし入れなくてもいい。外国語にしてもいいだろう。

ギルド名前決定表と同じく、出目を変更したり、単語を変えてしまってもいい。ギルド雰囲気表に関しては複数回振って単語を増やすのも面白いが、ギルド建物表に関しては複数の結果を一度に適用するのは難しいだろう。

また、ギルドハウス以外にも、モンスターの根城や古代アルヴの遺跡など、何らかのグループが拠点としている（していた）建物の雰囲気や外観を決めるときにもこれらの表を使うことができる。結果によってはだいぶ、いやかなり、おかしいことになるかもしれないが気にしないでいこう。広大なセルゲシアのどこかには、「家庭的」な「ラブホテル風」の建物を根城にしている〈醜豚鬼〉集団がいるかもしれないのだから。

## ◆ギルド建物表

出目	もう一つのダイスで決定
0 以下	(1,2,3) 野宿ノマド生活、(4,5,6) 下水ダンボール
1	廃ビル (1,2) 〈魔狂狼〉ガード下 (3,4) 掘立小屋 (5,6) 犬小屋
2	(1,2) バラック、(3,4) メンバー宅、(5,6) ラブホテル風
3	(1,2) ギルド会館の一室、(3,4) 雑居ビル B 1、(5,6) 歓楽街の劇場
4	(1,2) 一戸建て（築30年）、(3,4) 普通のギルド会館、(5,6) 樹上のログハウス
5	(1,2) 老舗温泉旅館、(3,4) 秘密実験ラボ、(5,6) 堅牢な要塞
6	(1,2) マハラジャな宮殿、(3,4) 和風の豪邸、(5,6) 魔術師の塔
7 以上	(1,2) 豪華ギルドタワー、(3,4) 美麗ギルドキャッスル、(5,6) 威容ギルドファクトリー





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。みなさまからお寄せいただいたお便りや相談などを紹介させていただくコーナーです。今回はリプレイ関係のお手紙がたくさん届きましたので、こちらをメインで紹介していきますよ。

いつもみなさまからの楽しい感想やお便りをいただきありがとうございます。感想やイラストが届くとふんわりうれしい気持ちになります。さて、先月コッペリア016が新機能を開発いたしました。『ログ・ホライズン冒険窓口』の登録者さまの「キャラクター登録数上限」を個別に設定できる機能です。通常12体である登録数は、今後上昇する可能性があります。この機能導入をもって「エリッサのティータイム」及び「コッペリアのホットログ」にお便り採用された方には、冒険窓口のキャラクター登録数上限+1されるようになりました！

加えてお知らせもあります。「エリッサのティータイム」、「コッペリアのホットログ」および「エリッサ相談窓口」においてお便り機能からこぼれるような形で他サイトにアップロードされている文字コンテンツは採用・掲載できません。これはアップロード先のサービスにおける利用規約上、著作権の帰属などの問題があって引用あるいは開発チームによる調整ができない事に起因します。リプレイなどURLでの紹介はOKなのですが、データなどの場合こちらでの加工ができないということですね。申し訳ないですが予めご了承ください。

ともあれ、今回は感想をおねだりしたところ、たくさんのお便りが届きました！ありがとうございます。早速紹介していきましょう。



P N. 星詠みの死霊術師

様々な公式シナリオをプレイヤーとしてやってきましたが、今までで楽しかったのは、開拓村と初めてやった〈小牙竜鬼の潜む森〉でした。濃いメンバーながらほっこりしたり、いろんなハプニングに出会ったり、スリルでドキドキしたり、一つの冒険でも全く違う。ログホラのセッションは、いつも楽しいです。

たくさんのシナリオを楽しくプレイしてくださっているのですね。開発チームも、毎回なるべく毛色の違うシナリオをお届けできるように頭をひねっているようですよ。楽しく遊んだよ、という感想がなにより力になります。次のシナリオもご期待ください！

**キャラ0+1**



P N. 長月萩乃

公式配布のシナリオ、『ラグランダ再び』をGMとして何回か遊んでいます。オンラインセッションのため時間の兼ね合いもあって『骸骨の出迎え』しかできていませんが、すごくGMもPLもやっていて楽しいです。

GMからしたら処理が楽でPLをビビらせることの出来る物量の骸骨たち、PLからしたら原作再現のシーンとこのシーンだけでもうまみが盛りだくさん。

まだ他のシーンをやってませんが時間のたっぷりとれるときにぜひやりたいと思っています。

『骸骨の出迎え』はまさに、トウヤたちが直面した「あの」場面を想起できるようにデザインされました。『ラグランダ再び』は分割で遊ぶのにも適しています。見事に完全攻略を果たしたなら、PCに拍手を送ってあげてくださいね。

**キャラ0+1**





PN. トウメイトウを食べたカトタ  
『開拓生活と冒険者』をプレイヤー5名  
で遊ばせていただきました。

初GMをさせていただいたんですが、とにかくダイスロールがすごい。皆さん「達成値:n」の条件を満たされていてびっくりです。最後の頑張った人への因果プレゼントをダイスロールで決めようとしてやってみたら、自分がクリティカルを出してしまい、一同大笑いでした。

ぜひ、これからも楽しい公式シナリオを出してください！ 応援しています！

『開拓生活と冒険者』、GMおつかれさまでした。ダイスって走るときはほんとうに神がかったように走りますよね。開発チームの間でもダイスの女神様が信仰されているとか。セルデシアにもおられるのかわかりませんが、きっと〈冒険者〉と〈廃棄児〉たちの頑張りに微笑まれたんですね。見事なおちもついて、プレイヤーさんたちにも忘れられないセッションとなったことでしょう。これからも、楽しいセッションのお手伝いができるよう、エリッサも頑張ります！

**キャラズ0+1**



PN. れーか  
『開拓生活と冒険者』クリアしましたー。  
ロールプレイ少なめのサクサク卓とのことですがロールプレイも結構できて満足でした！ みんなやすやすと目標値を超えていき最終的にはあと半年は何もしなくても食べていけるようにw！ 品質化によりおかしい名前の野菜が大量に発生したりと笑いながら行える楽しいセッションでした！

冬越し成功、おめでとうございます。『開拓生活と冒険者』は、ダイスを振っているうちにロールプレイやドラマが自然に産まれるようなミッションを目指したんだとか。GMさんをお願いして、皆様の開拓村を舞台にしたキャンペーンを展開するのも楽しそうですね。イースタルで評判の、野菜の名産地の噂を耳にしたどこかのお姫様が、お忍びで村を訪れる、とか。おや、そういえば姫様の姿が見えないような……？

**キャラズ0+1**



PN. 睡渦  
『天秤祭の勇者たち』ミッション2つほど体験してきました。

お店の手伝いをするミッションはぱっと見これ無理じゃない？ ってなりつつも慎重に進めると意外とクリア出来てバランスが凄く練られているなぁと感じました！ 食べ歩き中に出産に立ち会ったり、その出産した方の旦那さんの店手伝ったり（これはその場の思いつき）とても楽しませていただきました！

ミッションはちゃんとテストプレイを経てお届けしているので、安心していただいて大丈夫ですよ。とはいえ、初見では何をどうすればいいかわからないお気持ちも、よくわかります。最初の1-2ラウンドは手探りでも、終わりよければすべてよし。あまり考え込まずに、まずはやってみるのも良いかもしれません。ちゃんとクリアできて、しかもアドリブで思わぬハプニングも楽しめたとなれば、大成功といっているですよ！ 他のミッションもぜひプレイしてみてください。

**キャラズ0+1**



PN. 睡渦  
『下水遺跡の飢えた影』第4回のGMを終えてまいりました。

これまでのセッションでは無い初々しい戦闘によってこれまで瞬殺されてしまっていたエネミーたちも活き活きと活躍、最後には壁職をHP1まで削る大接戦！！ 結局大逆転負けしてしまいましたが、難易度がハマるとこんなにもアツい勝負が出来るのかと感動のセッションでした。

今後また回せるシナリオを回してたくさんのストーリーを創りあげていきたいと思います！

シナリオデザイナー、Chord Joe Hauzen からコメントです。

「ワオ、4回もGMしてくれたとは嬉しいね！ キミは、このシナリオを世界一GMした人物かもしれないよ。同じシナリオでも、アメリカの超力タイジャキーのように、噛むほど味が出るのがGMの楽しさだと思う。エネミーを入れ替えたり、Nanamiを悪ガキにしたりと自由自在さ。クールなアレンジが上手くいったなら、またレポートを送ってくれ！」

**キャラズ0+1**





PN. ニケ

初めてのオンラインセッションとても楽しかったです！

今までセッションは身内だけで、自分も含め身内全員 TRPG 初心者だったため言い出しっぺでほぼ GM ばかりやっていましたが、全力でプレイヤーを出来てよかったです。回復職は HP とヘイト管理でてんやわんやですね。（無事ボスを撃破できましたが、初手で《ジャッジメントレイ》をしなければ管理もっと楽しかった...っ！ 楽しかった..っ！）

なにごとにも初めての時はいろいろな事が起こって、たくさんの経験が得られるものです。ラグランダの杜で行われた訓練でも、トウヤたち年少組のパーティーは連携が上手く行かず、ヘイト管理で苦労していました。きっと次からは華麗なコンビネーションを披露できると思いますよ。連携がかみ合った冒険者の戦闘力は単なる数の足し算ではなくなります。時にはあっと驚くような力強さだって発揮できるようになります。是非、次のセッションの様子も教えてくださいね。

**キャラズ0+1**



PN. やま

リプレイ3巻に付属されていたシナリオ

『ザフンの帰還』をプレイヤーにてプレイさせていただきました。ルールプレイをたくさん挟める凝った構成や読ませてもらったリプレイの世界に自分のPCが入り込めたかのようなシナリオにドキドキワクワクさせていただきました！

シナリオデザイナー、Chord Joehausenからコメントです。「プレイありがとう。君たちの名はきっとセルデシアの記憶に刻まれたはずさ。このシナリオはMamareとかなりやり合いながら書いたから印象深い。僕はZahukoをもっと幼くて邪悪な少女にしたかったんだけど、彼がbigtits（訳注：巨乳）にすると行って譲らなかったんだ。まあ、正解だったよ。次はぜひ、GMにチャレンジしてみしてほしい！このシナリオのコツは、照れを捨ててコメディ調のルールプレイを思いきりやることだね。何かが弾むような音のSEを探してきて、Zahukoがしゃべるたびに鳴らすのはどうかな？」

**キャラズ0+1**



PN. じろー

開発チームの皆様お疲れ様です。まさかガゼットで「リプレイを書こう！」が来るとは予想外でした。LHTRPGからTRPGを始めたひよっこが、このセッションは残しておきたい！との思いに駆られ、以前書いた拙いリプレイがあります。なんと何を思ったのか挿絵付きです。タイムリーだったので宣伝でした。

リプレイ投稿をいただきました！タイトルは「好奇心誰を殺す」。URLは下の方にまとめておきましたよ。な、なにやら少し物騒なタイトルなのでわたくし覚悟して読み始めたのですが、まあびっくり！ほのぼののちょっとだけ切ない、〈冒険者〉と〈大地人〉の交流を描いたお話でございました。わたくしも〈大地人〉ですから、このシナリオに出てくる方のお気持ちはたいへんよくわかります。若いおふたりの前途が祝福多き道でありますよう！

そうそう、このリプレイにはなんと、素敵な挿絵がついているのですよ。じろー様が描かれたのでしょうか？こちららも必見でございます。

**キャラズ0+1**



PN. CUTLET

とても楽しいセッションがあったのでリプレイにしてみました！セッションを

した次の日に、ガゼット5が出たことがきっかけとなります。私たちの冒険の思い出、見てやってください！

リプレイ投稿をいただきました！タイトルは「あの景色を見たくて」。URLは下の方にまとめておきましたよ。仲間がふと漏らした《大災害》以前の思い出を頼りに、とある場所を目指して旅に出る冒険者一行。彼らの前に表れる「あの景色」とは一体どんなものなのか。そしてそこに秘められた意味とは？そんな旅を描いたリプレイとなります。旅の様子もその背後にある物語も、とてもLHZらしいセッションだったと思います。「イースタル探索表」が作り出す展開も見どころのひとつでしたね。

**キャラズ0+1**





P N. 双子のアズキ

以前自分がGMで初オリジナルシナリオでのセッションを行った時のチャットログまとめ（編集済み）です。是非皆様にも読んでもらいたいと思って投稿させていただきました。タイトルは「歓迎！ホットケーキパーティ！～至高の蜂蜜を求めて～」です。

あらすじ：マリエールにお願いされた一行は《至高の蜂蜜》を求めて〈妖精の森〉へと踏み入る。元は古代遺跡だったその森の最奥で待ち受けていたものとは！

セッションの中で次々と新しい設定が生まれていくこと、GMが用意したシナリオの中で生き生きと動くキャラクターたち。ついにはGMの思惑までも超えた結末へとたどり着いてしまったこと。とにかくこのセッションは驚きと感動の連続で、L H Zって面白いと改めて思いましたw

今も楽しんでいるPLの一人として、これからも多くの人にこの楽しさ発信して行けたらなあと思います。

リプレイ投稿をいただきました！ タイトルは「歓迎！ ホットケーキパーティ！ ～至高の蜂蜜を求めて～」。URL は下の方にまとめておきましたよ。

食材を求めて冒険に！ まさに〈冒険者〉としては王道ともいえる展開のリプレイです。5人の〈冒険者〉パーティーがワイワイ騒ぎながら、冒険している様子が伝わってきて、読んでいるこちらにも楽しく、そしてお腹が減ってきてしまいますね。

**キャラズ0+1**

## ◆投稿リプレイ

『好奇心誰を殺す』投稿者：じろー

<http://ncode.syosetu.com/n3311cj/>

『あの景色を見たくて』投稿者：CUTLET

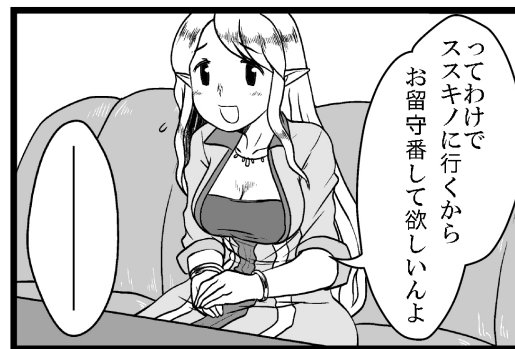
<http://ncode.syosetu.com/n2261cp/>

『歓迎！ ホットケーキパーティ！ ～至高の蜂蜜を求めて～』 投稿者：双子のアズキ

<https://www.evernote.com/shard/s503/sh/a454f5ac-7a4a-4297-aae7-7a1fab76816d/b65ad80ae244e8773e8c7c637bc83982>

## アカツキと決意

画：うみわたり



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！ 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>



# ログホラ相談窓口

おたより  
Gazette  
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を支えるために今回も参りましょう。



P N. ビールの人

《ブレードオペラ》と《ラウンドウィンドミル》を同時に使用する状況について質問です。

《ブレードオペラ》でヘイトが上昇してヘイトトップになり、《ラウンドウィンドミル》の「〔ヘイトトップ〕〔放心〕ではなく〔萎縮〕をあたえる。」が適用可能になる、といった処理は可能でしょうか？

出来ません。まず《ラウンドウィンドミル》(P 1 5 1) 単体の場合を考えてみましょう。〔ヘイトトップ〕の起動条件は行動宣言時にヘイトトップであること(P 5 1 8)です。ですから《ラウンドウィンドミル》宣言時にヘイトアンダーである場合、この効果は発揮されないことになります。次に《ブレードオペラ》の実行タイミングは「〔対象：単体〕の〔白兵攻撃〕と同時に使用する。」であるため、この場合《ラウンドウィンドミル》と同じタイミングで宣言実行されます。結果として《ラウンドウィンドミル》宣言時にヘイトトップでない限り、〔ヘイトトップ〕効果は発揮されません。



P N. トraum

《ダブルセット》についての質問です。この特技で援護歌を2つ使うとどうなりますか？

P 5 0 6の〔援護歌〕に記述されているように、「〔援護歌〕タグを持つ特技の効果はシーン終了時まで持続し、1つまで同時に維持できる。その上限を超えて〔援護歌〕を使用した場合、使用者が維持している特技の中から終了させるものを選択する。」と処理されます。使用した2つの援護歌から維持するものを1つ選んでください。



P N. ジュゲム

〔隠密〕状態が解除される条件の中に『「タイミング：メジャー、メインプロセス」の行動を行う』、『〔通常移動〕〔即時移動〕を行う』とあるのですがこれはマイナーアクションや移動を伴わないムーブアクションを行った場合でも〔隠密〕状態が解除されるという認識で問題ないでしょうか。マイナーとムーブのアクションはメインプロセス内で行われているので、〔タイミング：メインプロセス〕に含まれるのではないのでしょうか？ それとも、〔隠密〕状態が解除される〔タイミング：メインプロセス〕はシナリオ動作などで使われているものであり、戦闘時におけるメインプロセスとは異なるものであるという認識が正しいのでしょうか？

P 3 2の「タイミング」において記述されているように、「タイミング：メインプロセス」は「特殊なアクション。メインプロセスで、ムーブアクション、マイナーアクション、メジャーアクションの全ての行動権を使うことで実行できる。」とあります。「タイミング：マイナーアクション」や「タイミング：ムーブアクション」とは区別された行動です。



P N. シソ昆布

常時軽減系の特技を持つエネミー（アーンドラスの《竜鱗の加護》やヘイグロトの《雪嵐の典災》など）について質問です。この特技で付いている軽減は《ディスペルマジック》等のCS解除特技で解除できるのでしょうか。また解除できる場合には特定のタイミングで再び軽減が付与されたりするのでしょうか。

特記事項のない〔軽減〕はCSです(P 5 3 0)ので解除可能です。しかし「常に〔軽減〕を得る」ため、その（解除をする）行動が終了した時点で再度〔軽減〕状態となります。現実的にはあまり意味のない行動となるでしょう。





**Vol.6 2015.05**

## 編集後記

『セルデシア・ガゼット』Vol.6はいかがでしたか？  
今回は、ログ・ホライズンでも時に大きな活躍を見せるさまざまな組織や、連帯した仲間の力を扱うユニオンルールを掲載しました！ 一人では難しい難事業をドラマティックに打開することだって可能です。

ではでは、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：うみわたり

本文イラスト：神無宇宙 うみわたり 7 Sided Work Shop

デザイン：7 Sided Work Shop

図版作成：瑞川めえ

ライティング：相馬政宗、老朽区、大きな愚、さわめ、津軽あまに、夜光優、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