

セルゲシアガゼット

Sergia Gazette



◆ 別冊・無料配信シナリオ ◆

CR10対応

〈桜迷宮〉と吸血の姫

Vol.10
2015. Sep

Celdesia Gazette

セルデシア ガゼット

VOL.10 2015.09



舞い散る桜と幽かに霞んだ月の光が幻想的な一夜。夜の眷属とも言えそうな吸血鬼風の彼女が見つめる先には一体何があるんでしょうか？ 仲間たちの表情も様々で、この先に何が待ち受けているのかとても気になります！

Illust: 愛野夢里

INDEX

01	INDEX
02	ヤマト風土記 第十回「ランデ真領」
08	列島生物図鑑 第十回「吸血鬼」
15	できるかなシックスティシックス vol.10
18	エリッサのティータイム
20	ログホラ相談窓口
21	Editor's Room

◆ 別冊・無料配信シナリオ ◆

桜迷宮と吸血の姫

Princess in the Bloodcherry Rabylinth

桜の都に吸血鬼の魔の手が迫る！
CR10対応のバトルシナリオ

ヤマト風土記

Culture, geography and folklore in YAMATO.

第十回「ランデ真領」



◆ 〈ランデ真領〉の地勢

〈ランデ真領〉は〈弧状列島ヤマト〉の中央に位置する一帯である。この地は〈第一の森羅変転〉より以前に存在していた〈ウェストランデ皇王朝〉の時代からヤマトの中核として機能し続けてきた。長い歴史と伝統、そしてそれらの裏付けられた誇りを持つ地域でありその意識は真なるウェストランデという呼び名そのものにも表れている。

〈弧状列島ヤマト〉のにおけるほとんどの地域と同様であるが、〈ランデ真領〉もその少なからぬ領域は山地で占められており、〈キョウの都〉の周辺から流れる〈スタグナ川〉水系周辺と〈ミナミの街〉、そして〈ニオの水海〉の周縁が開けた土地となっている。

〈ランデ真領〉とその他の地域を結ぶ街道はいくつか存在しており、西へ向かう〈カゲトモ街道〉と東へと続く〈ランデ大道〉の二つが現在でも機能している。裏を返せば、この主要街道二つを除いた交通量は限られており、特に軍隊に類する集団が〈ランデ真領〉へと侵入するためにはいずれかの街道を通過する必要がある。これは現在でも十分に意味があり、〈ランデ真領〉が他の地域と何らかの抗争状態にあっても防衛を容易としている。

〈大災害〉とその後の混乱を経た現在、ヤマト全体で交易や流通が活性化しているが、〈ランデ真領〉ももちろんその恩恵を受け取っている。特にこの地域では〈ニオの水海〉と〈スタグナ川〉を利用した水運が盛んに利用されている。大口の商人や軍隊を運ぶには足りないが、個人の商人と冒険者の小集団が荷物を満載した船で河川や湖を行く姿を見る機会が多く、また小口のクエストとして護衛の仕事が斡旋されることも多いという。

◆ 〈ランデ真領〉の気候

〈ランデ真領〉の気候は四季の変化に富んでおり、温暖湿潤で概ね過ごしやすい。ヤマトの中核であった〈キョウの都〉と冒険者の街である〈ミナミの街〉そして二つを結ぶ〈スタグナ川〉の周辺は開けた地域で、夏の暑さと冬の寒さが少々極端ではあるものの、概ねイースタルと同様の温暖な気候である。

〈ランデ真領〉は温暖な気候と、〈スタグナ川〉水系から得られる豊富な水を利用することで農業が盛んにおこなわれており、ヤマトでも有数の人口に対する需要をまかなう事ができている。山野や河川、海から様々な食材を得ることができるため、裕福な商人や貴族、そして〈冒険者〉たちは〈スタグナカーブ〉や〈ナンバリーキ〉など様々な素材でグルメを楽しんでいるという。

一方で多くの面積を占める山野であるが、ヤマト各地の深山とは異なり、鬱蒼とした山林はほとんど見られない。古くから大都市の近郊であったため、大量の木材需要の影響で樹木が巨大に成長する前に消費されてきたことが影響しているのだ。現在は適度に消費されているらしく山林は適度に間引きされた状態になっており、ヤマト全体で見ても山野に至るまで比較的安全な場所が多い。

また、〈キョウの都〉の東側にあって、東方や北方との交易をはじめとした様々な面で重要な役割を果たしているのが〈ニオの水海〉だ。ヤマト最大の淡水湖であるこの湖は、北方との水運を支える交通路であり、多くの漁民を抱える食料生産地であり、多量の水を消費する革細工や鍛冶といった生産活動を支える水瓶でもある。一風変わったところでは湖底から採取される〈ニオ砂鉄〉は最高の鋼を精錬するための素材として珍重されるという。

◆〈ランデ真領〉について

〈ランデ真領〉はヤマトの中核にして最も古く長い歴史と伝統を誇る文化と政治の中心である。かつては〈ウェストランデ皇王朝〉の都たる〈キョウの都〉を擁しヤマトにおいて最も繁栄した地域であった。

しかし〈第一の森羅変転〉やそれに続く一連の動乱によって〈ウェストランデ皇王朝〉が滅びた事でその地位は大きく低下してしまった。元老院や斎宮の尽力により〈神聖皇国ウェストランデ〉としてなんとかその命脈を保ってきたが、かつての繁栄と比べればその影響力は明らかに低下していた。

しかし、〈冒険者〉の登場および〈大災害〉の発生によって様相は大きく変化した。力こそ絶大だが、あくまで客に過ぎなかった〈冒険者〉たちは〈Plant hwyaden〉というヤマトで最大の組織を作り上げ〈ミナミの街〉から〈神聖皇国ウェストランデ〉の政治機構へと入り込んだ。そして、〈ランデ真領〉は今やその歴史上最大とも言える影響力をヤマト全土へと及ぼそうとしている。

◆〈ランデ真領〉のモンスター

〈ランデ真領〉はヤマト全土の中でも比較的 안전한地域として知られている。少なくとも人口の密集している平野部や、その周縁に当たる山林は人の手が比較的に入っており、おとなしい草食動物が見られる程度だ。

しかし、さらに山へ分け入っていくとなれば話は別である。〈大地人〉がほとんど立ち入らぬ深山を支配しているのは〈人食い鬼〉（オーガ）達だ。彼らは数こそ多くは無いが非常に強力で、不要に彼らのテリトリーに踏み入って行方不明になった人々の逸話は枚挙に暇が無い。

また、この地特有のものとしては〈キョウの都〉が挙げられるだろう。この地はレイドダンジョンとして知られる〈ヘイアンの呪禁都〉をその中核に抱えているのだ。平時は封印されているものの、その封印に綻びが生じる度にさまざまな怪異が出現するようになる。〈大災害〉後は〈Plant hwyaden〉の手により迅速に解消されているという。



◆ウェストランドの歴史

アルヴ戦争以前の時代、弧状列島ヤマトには統一国家が存在した。それが〈ウェストランド皇王朝〉である。この王朝は皇王を頂点とした封建主義を持ち、ヤマト全土を支配していた。

古代の英雄神話を起源とする皇王の名声は高く、王朝の支配体制は盤石だった。しかし多くの巨大国家の例にもれず、初代皇王の没後は徐々にその支配のタガも外れ、貴族たちは腐敗してゆく。官僚組織を用いての中央集権制の王朝はその弱点として地方との意識乖離が進んでいった。

いまから約三百年前、古代アルヴ族弾圧に端を発する〈アルヴ戦争〉は長期化の様相を濃くしていた。世界規模で発生したこの大戦争時代の例にもれず、ヤマトもまた後世〈二姫〉と呼ばれるアルヴの魔女による侵略を受ける。

〈緑小鬼〉（ゴブリン）や〈悪鬼〉（オニ）を中心とした〈悪の亜人勢力〉に対抗するため大陸から〈法儀族〉や〈猫人族〉などの移住が行われたが戦況は〈ウェストランド皇王朝〉にとって芳しくはなかった。

王朝の軍は皇王直下の〈禁軍〉及びキョウの都に詰める貴族の持つ〈貴族軍〉が中心であり、地方貴族の持つ防衛戦力は〈私軍〉として扱われていた。地方貴族は己の領地を守ることと、中央との連絡を絶やさぬための街道を守ることを同時に行わなければならない苦戦を強いられていた。〈悪の亜人勢力〉はいくら撃退しても際限なく襲来する程に多勢であり、地方貴族は常に王朝からの救援を求めている。しかし、王朝政府はこの地方からの救援要請を無視。実質的には切り捨て政策を行ってしまった。

〈禁軍〉及び〈貴族軍〉が防衛線を構築したキョウを中心とした地域こそが、今回記事で紹介する〈ランド真領〉である。この防衛線は強固であり約十年の間地域を安定させ、ヤマトのほとんどの土地とは無縁の平和を維持することができた。

一方で切り捨てられた地方は疲弊し、〈フォーランド公爵領〉が滅びたのも、のちに〈自由都市同盟イースタル〉と名乗る東ヤマトが中央の統制を外れたのもこの時期である。

しかし〈ウェストランド皇王朝〉もまた災禍に遭う。〈二姫〉の呪いにより〈ヘイアンの呪禁都〉と呼ばれ

るダンジョンがキョウの市街に発生、強固に作った防衛網は内側から侵略を受けることになるのである。亜人による電撃的侵略の結果、時の皇王は戦死してしまう。辛うじて〈悪鬼〉をダンジョンに封印したものの〈禁軍〉のほぼすべては壊滅。さらにはキョウの街そのものも悪の亜人に占領されてしまう。王朝は滅亡の危機を迎えたのだ。

キョウの貴族たちで構成された〈元老院〉はイコマの地まで撤退し、そこで暫定的な統治を開始する。ヤマト全土に対して〈ランド真領〉の奪還を命じたのだ。しかしこの時点でヤマト全体でも人間種族の戦力低下は無視できないものであった。〈フォーランド公爵領〉はすでに壊滅状態であり難民がイコマに押し寄せていたし、東ヤマトの諸侯は〈元老院〉からの命令に対して「皇王からの勅命ではない」とこれを無視した。すでに〈元老院〉には兵力はなく、山間のイコマを守ることで精いっぱいといった状況であった。この暗黒時代は実に十五年の間続くことになる。

風向きが変わったのは〈狼牙族〉の助力であった。彼らの兵力を得た〈元老院〉は彼らを中心にスザクモン攻略を進め、簡易結界を設置。キョウの都の奪還を成功させる。

国土と人心の荒廃を重く見た〈元老院〉は再びヤマト全土を掌握すべく新体制樹立のために奔走する。そのためには皇王家の復活が最重要と判断した〈元老院〉はイセより先皇王の血筋を残す〈斎宮〉を招聘する。〈斎宮〉とは皇王家の女子が神祇（天の神）に祈るために継承権を放棄した存在だ。その一族を無理やり継承権に〈元老院〉は戻したことになる。これが現在に続く〈斎宮家〉の起こりとなる。また〈斎宮家〉成立を受けて〈ウェストランド皇王朝〉は皇王の力の強い王朝国家から、〈元老院〉の力の強い国家へと変わり〈ウェストランド神聖皇国〉を名乗ることになった。

〈ウェストランド神聖皇国〉は〈斎宮家〉を擁することで〈ウェストランド皇王朝〉の後継を宣言し、各地の貴族達に臣従を求めた。しかし、〈自由都市同盟イースタル〉や〈エッゾ帝国〉は〈ウェストランド神聖皇国〉とは〈ウェストランド皇王朝〉そのものではないと臣従を拒否。弧状列島ヤマトは現在のような姿になってゆくのである。

◆齋宮家と元老院

現在〈ウェストランデ神聖皇国〉を支配しているのは〈ウェストランデ齋宮家〉である。

〈齋宮家〉は古代アルヴ時代以前まで血をさかのぼることができるため、ヤマト統治の歴史的根拠であり、政治と祭祀の両方を司っているのだ。現在の当主は、齋宮トウリである。二十一歳男性であり、係累はいない。〈齋宮家〉の婚姻は複雑な手続きに支配されているために近親者は少ない傾向にある。

ヤマトの、特にキョウ以西の〈大地人〉の忠誠はこの齋宮トウリに捧げられている。とくに〈ランデ真領〉は統治のおひざ元でもあるのでその感情は強い。もっとも一般的な〈大地人〉にとって〈ウェストランデ皇王朝〉と〈ウェストランデ神聖皇国〉の区別がつかないように、〈皇王〉と〈齋宮〉の区別もついてはいない。偉大なる威徳によってヤマトを支配している、程度の認識しかないのではあるが。

齋宮トウリは人前には姿を現す機会は少なく、内裏の奥深くで統治をしているとされている。しかし実際政治を取り仕切っているのは執政であるウーデル公爵家と元老院の皇国貴族たちである。〈齋宮家〉はその成立からして〈元老院〉の支配下にあり、その権力は複雑な儀式や手続きなどで大きく制約を受けている。

たとえば〈ウェストランデ禁軍〉の軍権はウェストランデの統治者に帰属するのであるが、〈齋宮家〉は祭祀をつかさどるために血の穢れがある〈禁軍〉の指揮を放棄するという事になっている。現在〈禁軍〉の指揮は、ミナミに所属する〈供贄一族〉分派が管理している状態である。もっとも彼らとしても戦力低下は深刻であり、キョウやミナミ、麗港シクシエーレなどの一部大都市に都市結界機能を提供することが精いっぱい状況である。

現在のウェストランデの中心的勢力は〈元老院派遣軍〉であり“東跋將軍”ミズファ＝トゥルーデによって率いられている。内部構成は複雑で、貴族による私兵に近い騎士団から実験部隊までが存在しているとされるが、基本的には警察力としての軍であり、〈ランデ真領〉の治安を保持している。

一方で〈ランデ真領〉以外の〈ウェストランデ神聖皇国〉の大部分の平和を守っているのは、機動力に秀でた〈Plant Hwyaden〉傘下の〈冒険者〉たちである。

彼らはモンスターの脅威にさらされているヤマト列島西部の民にとってはまさに救世主であり、非常に人気が高い。略奪をしないどころか地方経済への貢献さえし、はなはだしい場合公共工事（治水や災害救助）への協力さえ行うのだ。彼らを派遣するのは齋宮であるという認識が、〈大地人〉の齋宮に対する忠誠を確固たるものにしている。

このように地方〈大地人〉の間では〈Plant Hwyaden〉およびその〈冒険者〉が暮らすミナミの街への憧れは強く、上京して〈冒険者〉関係の仕事に就くことは一種のステータスとなっている。〈元老院〉もこれを後押しして上京者の生活を援助したり、出身者の故郷の村を優遇する政策を進めている。

“元老院筆頭” ウレサ＝アウエル

大地人 ヒューマン 男性 貴族 元老院 為政者

▼解説：

〈神聖皇国ウェストランデ〉において、政治に関する意思決定機関である〈元老院〉、そこに所属する皇国貴族達の中でも筆頭と見なされているのが彼だ。

ウレサは老獺極まりない政治屋であり、複雑怪奇な皇国貴族の利害調整を意にも介さないような弁舌を議場で振るう事もあれば、相手が意識していないような欲望すらも的確に突いて懐柔することも行う、硬軟あらゆる手管を使いこなす怪物とも言える人物である。彼から見れば〈冒険者〉も、欲や感情を隠す事もなく露わにしている子ども同然であり、並ぶもののない強大な戦闘力を誇る駒の一つと見なしている。

〈ナインテイル自治領〉を再びウェストランデの手に取り戻した功績は非常に大きく、最早彼の権勢を阻むものは居ないとすら言われている。

▼セリフ：

「コーウェンめ、それで上手くかわしたつもりか。そんな言い分が通じると思うておるのか」

「〈冒険者〉だ英雄だと言ったところでなんだあれは。まるで泣きわめく赤子と変わらん」

「これもひとえに、我らが齋宮様の徳の現れでございましょう」

◆スザクモンの鬼祭り

〈スザクモンの鬼祭り〉とはキョウの都およびその中心部に存在するダンジョン〈ヘイアンの呪禁都〉を舞台とした大規模戦闘（レイド）イベントである。このダンジョンの発生および由来については「コラム：ウェストランデの歴史」を参照してほしい。

〈スザクモンの鬼祭り〉は〈エルダー・テイル〉時代地球時間の三か月に一回発生する定期イベントであった。類似イベントに〈ゴブリン王の戴冠〉が存在する。このような定期イベントは、新規プレイヤーや中堅プレイヤーに大規模戦闘への参加や、レアアイテム入手の機会を提供するために重要なゲーム要素である。

セルデシア世界における〈スザクモンの鬼祭り〉は、〈ヘイアンの呪禁都〉へと続く黄泉穴の結界が三年に一回ゆるんでしまうことから始まる。〈ヘイアンの呪禁都〉にはおびただしい〈悪鬼〉（オニ）が封印されており、それが内部で抗争を行なった果てに強力な〈呪禁王〉が誕生し、これが地上侵略を企てるために結界が弱体化してしまうのだ。

結界の弱体化が始まるとスザクモン周辺、つまりキョウの市街地には様々な怪異が出現しはじめる。この段階では〈生きている器物〉（リビングツール）と呼ばれるミミックの一種であり、レベルは低く討伐は簡単である。これら怪異は夜になるとあらわれ、扉を閉めた屋内に侵入することはできないために、不注意な〈大地人〉以外に被害者が出ることはない。これは〈百鬼夜行〉と呼ばれる。

むしろこの現象がきっかけとなり人々は結界のほころび、つまり〈スザクモンの鬼祭り〉が発生したことを知るのである。

第二段階になると出現する怪異が強力になるとともに黄泉穴へと続く結界が夜間開放されるようになり、〈冒険者〉たちはダンジョン〈ヘイアンの呪禁都〉へ侵入することが可能になる。注意すべきは〈冒険者〉がダンジョンへ侵入すればするほど結界の穴は大きくなり、市街地へ登場する怪異は増えるということだ。もっともこの段階の怪異は徐々にレベルが上がるものの家屋に入ることとはできず、その性質上アイテムや素材をドロップすることが多い。夜間の都大路は低レベルの〈冒険者〉にとって絶好の狩場となる。

〈ヘイアンの呪禁都〉は階層によってボスと呼ばれる関門モンスターが存在して、それらは階層が解放されるごとに討伐されていかなければならない。タイミングよく討伐を進行すれば地上のキョウは夜間の〈百鬼夜行〉が適正なレベルに維持され、夜間外出に注意さえすれば〈大地人〉の被害が増えることはないが、ボスが放置された場合地上にも〈悪鬼〉をはじめとした強力なモンスターが出現することになる。一方で地上部で〈百鬼夜行〉の討伐を進めることによって、地下〈ヘイアンの呪禁都〉では新たな階層が解放される。

〈スザクモンの鬼祭り〉は地上部での怪異討伐と、〈ヘイアンの呪禁都〉の迷宮探索およびボス討伐を歩調を合わせて進める大型イベントなのだ。

攻略は（セルデシア時間にして）二か月から三か月が必要となり、全六階層の突破をした〈冒険者〉たちは最深部で〈呪禁王〉と対峙することとなる。〈呪禁王〉は五十レベルで攻略できる程度のレイドモンスターに過ぎないが、イベントの経過によって強力な能力を得ていることも少なくはなかなかなり手ごわい。一方で優秀な〈幻想級〉アイテムをドロップすることもあり有名で、ゲーム時代は競争度の高いモンスターでもあった。

〈大災害〉後このイベントは発生したが早い時期に解決している。これは〈Plant Hwyaden〉の活躍によるものののだが、早すぎる結界封鎖に〈悪鬼〉の大増殖を招いているのではないかという懸念を表す研究者もいるのだという。



◆セイラーの死廃街

ヤマト最大の湖である〈ニオの水海〉。南北に伸びた巨大なこの湖の南部、湖が細くくびれた畔に一つの〈セイラーの死廃街〉と呼ばれるダンジョンが存在する。

元々〈セイラーの死廃街〉は、20～30レベル程度の冒険者向けに設定された狩場と、小さなハーフレイド用ゾーンが設定されたダンジョンであり、初級の冒険者が連携を学んだりするために頻繁に利用されるゾーンであった。

街道を用いてミナミやキョウから比較的アクセスしやすいことや、ショッピングモールを想起させるシン

プルなフィールドの構造、そしてゾンビが絶え間なく出現し続けるという効率の良さから多くの冒険者が足を運ぶゾーンだったのだ。

〈大災害〉を経た現在、〈セイラーの死廃街〉は単なる一つのダンジョンを超えたスケールで強大な災厄を振りまく存在となっている。〈大災害〉以前からのダンジョンは大量のゾンビが発生する場所だったが、今や〈セイラーの死廃街〉に収まりきらなくなった彼らは周辺の地域へと彷徨い出ているのだ。

〈セイラーの死廃街〉は〈キノの姫山道〉から少々離れた場所に位置してはいるものの、徘徊しているゾンビはその数から言っても無視できない状況にある。彼らを放置すれば、〈キノの姫山道〉を用いた流通への悪影響が予想されるし、さらには第二・第三の〈セイラーの死廃街〉が生じる可能性もある。そのため、付近を治めているオーディアの領主は、対策の一つとして〈冒険者〉を招集しては周辺のゾンビを掃討するクエストを定期的に発行している。〈大災害〉以降はゾンビとの戦いという事で以前よりも〈冒険者〉を集めるのは難しくなっているようだ。

現在でも、〈セイラーの死廃街〉は初中級クラスの〈冒険者〉向けのダンジョンなのだが、攻略にあたっては注意すべき点がある。それは戦闘で死亡すると、ダンジョン内部のセーフゾーンで復活するというものだ。いわゆる「狩り」を続ける場合には便利だが、ゾンビの軍勢を突破しない限り脱出不能になってしまう。何らかの問題で脱出するのに十分な戦力を失ってしまうと、ダンジョン内で身動きが取れなくなる危険性があるのだ。一方で、一定期間の間このダンジョンに籠るという変わった〈冒険者〉を助ける設備もここには用意されている。どういう訳かこのセーフゾーンには、バリケードを作り上げて籠城している〈大地人〉の一行がいるのだ。彼らはどこからか入手してきた物資を〈冒険者〉に対しても販売しており、消耗した物資の補充が可能だ。

一見何の意図もなく大量発生しているだけに見えるゾンビだが、一部では群れをなして湖の対岸とを結んでいた橋の残骸を修復しようとしている姿が目撃されており、ゾンビを生み出して配下においている何らかの黒幕が居るとも噂されている。





◆概要

〈吸血鬼〉（ヴァンパイア）は、人間とよく似た外見のアンデッドモンスターである。鋭く長い犬歯、血色を感じさせない透き通るほど白い肌が特徴だ。

赤と黒を基調とした紳士淑女然とした服装を好み、多くの場合は慇懃無礼ともとれるほど礼節に満ちた物腰で振舞う。その背景には、不老にして不死という

〈吸血鬼〉種族への極めて高い誇りがある。赤を重んじるのは搾取者である象徴、啜るべき血の色として。黒を貴ぶのはその種が統べる夜闇の象徴であるから。己を至高の種として疑わぬ精神性が、気障で見栄を張る気風に繋がっているのだ。

モンスターとしての〈吸血鬼〉にとって人間種族は、脆弱で定命の、自分たちよりも遥かに劣る存在だと認識されている。彼らが時折口にする「血袋」という人間種族への蔑称は、その考えを端的に表現した言葉だろう。

一方で、〈冒険者〉に対する〈吸血鬼〉の感情は複雑で鬱屈したものだ。なぜなら、〈冒険者〉は〈吸血鬼〉よりも劣るはずの人間種族でありながら〈吸血鬼〉よりも純度の高い形での不老不死の体現者であり、かつ、その能力も多くの場合〈吸血鬼〉を凌駕するからである。

〈吸血鬼〉は多彩な能力と、そして同時に多くの弱点を持つモンスターだ。その多くは、ファンタジーやホラー小説に登場する、ポピュラーなものである。

蝙蝠を操る、華麗な剣技や魔法を使いこなす、あるいはその鋭い牙で噛みついて攻撃し、血を啜ることで自らの傷を癒すなどのバリエーション豊富な力は〈吸血鬼〉を、たとえ未熟であろうとも侮りがたい強敵と

している。

反面、弱点もはっきりとしている。代表的なのが太陽の光で、〈吸血鬼〉は日光の下では極端に動きが鈍る。他には、聖別された道具、十字架や白木の杭なども効果が確認されている。

なお、セルデシアの〈吸血鬼〉の弱点については、有名なエピソードと異なる部分もある。たとえば、〈吸血鬼〉は入室可能な設定のゾーンには招かれずとも踏み込めるし、流れ水を渡ることもできる。鏡にも姿は映るし、豆や籠目を数えだしたりすることもない。

多くの能力と弱点を併せ持つ、プライドの高い夜の支配者。それが〈吸血鬼〉である。

◆生活形態

一般的な〈吸血鬼〉は、昼に眠り、夜に活動する夜行性のエネミーである。これは〈エルダー・テイル〉がゲームであったころはプログラムされた行動パターン、エネミー配置によるものであったが、〈大災害〉後も弱点である太陽を避けるために同様の習性を見せている。

血を糧としているかのように思われがちな〈吸血鬼〉だが、そもそもアンデッドモンスターは食事を必要としない。つまり、実際のところ、〈吸血鬼〉は生命を保つために血の摂取を必要としていないのだ。しかし、彼らが血を吸わずとも何の不都合がないかというと、決してそういうわけではない。彼らにとって血はニコチン中毒者にとっての煙草のようなもので、長時間断っていると精神的な均衡を崩し、狂暴化していくのだ。

ごく稀に、強力な意志と自我で種特有の血液中毒の禁断症状に抵抗し、代用品で耐えることを覚えた〈吸

血鬼〉も存在する。こうした個体はシェリー酒やワイン、トマトジュースといったその他の「赤い液体」を摂取することで感覚を誤認させ、衝動をごまかしているようだ。

高位の〈吸血鬼〉は自身の放つ瘴気から新たな〈吸血鬼〉を生み出すことができ、〈吸血鬼〉の大多数はこうして「他の〈吸血鬼〉によって作られた〈吸血鬼〉」だ。〈吸血鬼〉にとって、己を産み出した親の存在は絶対であり、こうした関係性で結ばれた個体同士はコミュニティを作って生活する。〈吸血鬼〉のコミュニティは強力な個体を「当主」として中心に、執事や家令、従者や侍女で構成された封建時代の貴族を模した生活様式をとることが多い。

〈大災害〉後は人間種族の貴族のように、〈吸血鬼〉のコミュニティ同士が政略結婚や同盟によって緩い連合を結ぶ例が報告されており、〈吸血鬼〉はその脅威の度合いを増している。

◆分布と生息域

〈吸血鬼〉は「他の〈吸血鬼〉が生み出す」「封建的な社会性を持つ」という特性から、狭い地域に固まっている場合がほとんどである。

日光に弱く、日中の活動が苦手な彼らは、廃村や廃城を占拠、改装して生活していることが多い。風雨と日光が遮ることができれば生存は可能なのだが、誇り高い貴族的精神性を貴ぶ彼らにとって、自然洞窟で生活するなどのもってのほかであり、適した廃墟がない場合には〈大地人〉の村や城へ出向き、廃村や廃城を作り出すこともある。

フィールドで遭遇することもあるが、それはもっぱら夜であり、また、〈吸血鬼〉の拠点から遠い場所に現れることは少ない。

ゲーム時代、華美を好む〈吸血鬼〉は高価で良質なアイテムをドロップすることが多いため、実入りの良い討伐対象として〈冒険者〉からの人気は高かった。

巨大な古城を舞台に、ダンジョンを踏破しつつ最上階で待ち受ける「当主」の〈吸血鬼〉を倒すクエストは、〈エルダー・テイル〉でもよく知られた人気コンテンツのひとつだった。

〈大災害〉後に〈冒険者〉へ寄せられる〈吸血鬼〉絡みの依頼は増加傾向にある。近隣の村が滅ぼされて〈吸血鬼〉の拠点となってしまった村からの救援依頼、

令嬢が誘拐されてしまった貴族や大商人からの奪還依頼など、〈吸血鬼〉の活動が活発化していることを伺わせるものが多い。

かつては〈吸血鬼〉〈死霊使い〉〈アンデッドハンター〉などのサブ職業の持ち主は、関連クエストで〈吸血鬼〉と遭遇、戦闘する機会が多かった。〈大災害〉後も、こうしたサブ職業の〈冒険者〉は、〈吸血鬼〉と接触する機会が多い傾向にあるようだ。

◆真祖

〈大地人〉の間では、「〈吸血鬼〉に血を吸われると〈吸血鬼〉になる」という伝承がある。通常の〈吸血鬼〉はこうした能力を持ち合わせていないが、この噂はあながち的外れなわけでもない。世界には、〈真祖〉と呼ばれる、「他者を〈吸血鬼〉とする」能力を持つ特殊な〈吸血鬼〉が存在するからである。〈真祖〉は、〈エルダー・テイル〉がゲームであった頃、〈冒険者〉を〈吸血鬼〉のサブ職業に転職させる存在として登場した。

〈真祖〉は「他の〈吸血鬼〉の瘴気によって生まれた〈吸血鬼〉」ではなく、出自は謎に包まれている。

〈真祖〉は通常の〈吸血鬼〉と比べて遥かに強力な存在であり、事実上の不死身ではないかと言われている。その不死性は〈冒険者〉よりも〈古来種〉に近い。

〈真祖〉によって〈吸血鬼〉となった〈大地人〉は人間としての記憶と理性をもったまま人間社会に潜んで暮らすことが多い。モンスターとなって人を襲うようになる者は稀であり、〈真祖〉とモンスターとしての〈吸血鬼〉の〈吸血鬼〉化の仕組みには大きな違いがあると考えられている。

多くの〈真祖〉は人間種族に対して中立か、あるいは友好的な立場をとっている。彼らは人里からは距離を置きつつも、周囲の邪悪な〈吸血鬼〉を牽制してその活動を制限する、〈吸血鬼〉になった〈冒険者〉や〈大地人〉への助力を行うなどして、陰から人々に救いの手を差し伸べているという。

〈大地人〉の側に立つ世界の守り手、〈古来種〉の中にも〈真祖〉は存在するとされ、中でも有名なのは〈古都ヨシノ〉にほど近い〈桜迷宮〉の森に住む、伊津鳴姫(イツナリヒメ)である。彼女は、ゲーム時代に〈吸血鬼〉への転職・離職を行うNPCとして有名だった。

◆〈吸血鬼〉の作成

- ・推奨CR：1～15
- ・推奨するエネミータイプ：ソードマン（スピア）、メイガス（ボマー）

テンプレート

・小種族由来の自動取得特技

《夜の血族》__常時__このエネミーは「光輝」ダメージを受ける時、防御力を0として計算し、さらに「硬直」を受ける。

・デザイン時処理

このエネミーは「不死」「暗視」タグを得る。

所持特技の例（スピアタイプ）

《闇の抱擁》__「白兵攻撃」__メジャー__対決（攻撃↑+3D／回避）__単体__至近__「**{変数1}+2D**」の物理ダメージを与える。「マイナー&達成値（攻撃↑+13）」このエネミーは【HP】を**{変数2}**点回復する。

変数1：（《基本攻撃手段》のダメージ出力数値×0.8）を代入すること。

変数2：（このエネミーの【POW】×3）を代入すること。

《串刺しの剣技》__「白兵攻撃」__メジャー__対決（攻撃↑+3D／回避）__単体__至近__「**{変数1}+2D**」の物理ダメージを与える。「マイナー」対象に「追撃：**{変数2}**」を2つ与える。

変数1：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値を代入すること。

変数2：（このエネミーの【POW】）を代入すること。

《邪眼の誘惑》__ムーブ__自動成功__単体__4Sq__シーン1回__対象をこのエネミーのいるSqに「即時移動（強制）」させる。対象はこのメインプロセス終了時まで「弱点（不死）：**{変数1}**」を得る。

変数1：CR1~5は5、6~10は10、11~15は15

所持特技の例（ボマータイプ）

《蝙蝠変化の濁流》__「白兵攻撃」__メジャー__対決（攻撃↑+3D／抵抗）__広範囲3（選択）__至近__「**{変数1}+2D**」の魔法ダメージを与える。このエネミーは攻撃後、ダメージを与えた対象から1体を選択しその対象と同じSqに「瞬間転移」する。「攻撃失敗」このエネミーは「硬直」「放心」をうける。
変数1：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値を代入すること。

《呪われたる呪撃》__「魔法攻撃」__メジャー__対決（攻撃↑+3D／抵抗）__単体__至近__「**{変数1}+4D**」の魔法ダメージを与える。「マイナー」対象の【行動力】は-**{変数2}**される。これはBSとして扱う。

変数1：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値を代入すること。

変数2：（このエネミーの【POW】）を代入すること。

《自裁のみちびき》__ムーブ__自動成功__単体__4Sq__シーン1回__対象に「追撃」を与える。その強度は（対象の【攻撃力】）に等しい。

「ボス」タグを持つ場合与えてよい特技

《真紅の視線》__「特殊攻撃」__メジャー__対決（攻撃↑+2D／回避）__単体__至近__対象が次のメインプロセスを迎えた時、その行動内容はこのエネミーが決定する。この効果はBSとして扱うが、対象自身は【因果力】使用を含めてこのBSを解除できない。

《王者の威圧》__セットアップ__自動成功__広範囲2（選択）__至近__対象はこのラウンド終了時まで、このエネミーを攻撃の対象に選ぶことができない。この効果はBSとして扱うが、対象自身は【因果力】使用を含めてこのBSを解除できない。

《蝙蝠の離脱》__このエネミーが「防御判定」に失敗したときに使用する。「防御判定」にクリティカルしたように成功し、このエネミーは4Sqまで「瞬間転移」してもよい。1シナリオ1回使用可能「因果力2」再利用可能。

ドロップアイテムの例

侍女の制服、闇色の外套、血染めの布、十字架の剣、
剣士の制帽、霧の魔方陣、尖鋭牙、薔薇香、黒髑髏、
蝙蝠羽

グループテンプレートを使う事であなたの望むエネミーデータを素早く容易に作成することができる。

まず作成するエネミーのCRを決定しよう。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。〈吸血鬼〉であればスピカかボマーから一方を選択すること。

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、〈吸血鬼〉の場合タグは「不死」「暗視」をもっているという事になる。

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。

〈吸血鬼の雑役女中〉 ヴァンパイア・オールワークス

ランク：4 タグ：[モブ] [不死] [暗視] 識別難易度：8

【STR】2 【DEX】2 【POW】3 【INT】3
【回避】8 [固定] 【抵抗】9 [固定]
【物理防御力】8 【魔法防御力】12
【最大HP】21 【ヘイト倍率】×3
【行動力】3 【移動力】2

▼特技

《夜の血族》__常時__このエネミーは[光輝]ダメージを受ける時、防御力を0として計算し、さらに[硬直]を受ける。

《メイドの御裾分け》__ムーブ__自動成功__単体__4Sq__シーン1回__対象に[追撃]を与える。その強度は(対象の【攻撃力】)に等しい。

《痺れ蜂殺法》__[魔法攻撃][邪毒]__メジャー__対決(12[固定]/抵抗)__単体__至近__[35+4D]の魔法ダメージを与える。[マイナー]対象の【行動力】は-3される。これはBSとして扱う。

▼ドロップ品

固定：侍女の制服(20G)

▼解説

高位吸血鬼である「当主」に仕える、下働きの侍女〈吸血鬼〉。主人の身の回りの世話から肉体労働、外敵の排除まで、少人数であらゆる仕事をこなす。〈吸血鬼〉としての能力はさほど高くないが、毒蜂を操って敵を攻撃する魔法を修めている。また、身体能力も華奢な見かけに反して高く、組付や目潰しなど、裾の長い服を生かした動きで相手をかく乱、主の本命の一撃へと繋げる戦いを得意とする。

ほとんどの「当主」はこうした侍女を複数従えており、その数は当主としての力量に比例する。大勢の侍女が道中にいた場合、控える主の実力は油断ならぬものだ。

当主は侍女にとって主であると同時に父でもあり、多くの場合絶対の忠誠を誓っている。

〈漂泊の吸血公子アベル〉 ヴァンパイア・ボヘミアンプリンス

ランク：4 タグ：[ボス] [不死] [暗視] 識別難易度：8

【STR】2 【DEX】3 【POW】2 【INT】2

【回避】3+2D 【抵抗】2+2D

【物理防御力】11 【魔法防御力】9

【最大HP】216 【ヘイト倍率】×5

【行動力】5 【移動力】2 【因果力】4

▼特技

《夜の血族》__常時__このエネミーは[光輝]ダメージを受ける時、防御力を0として計算し、さらに[硬直]を受ける。

《邪眼の誘惑》__ムーブ__自動成功__単体__4Sq__シーン1回__対象をこのエネミーのいるSqに[即時移動(強制)]させる。対象はこのメインプロセス終了時まで[弱点(不死):5]を得る。

《血吸りの肋》__[白兵攻撃]__メジャー__対決(4+3D/回避)__単体__至近__[35+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー&達成値17]このエネミーは【HP】を6点回復する。[因果力1]さらに[硬直]を与える。与えた[硬直]はこのエネミーと別Sqに離れない限り解除することはできない。

《雲散霧消》__このエネミーが[防御判定]に失敗したときに使用する。[防御判定]にクリティカルしたように成功し、このエネミーは4Sqまで[瞬間転移]してもよい。1シナリオ1回使用可能[因果力2]再利用可能。

《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。

《離脊柱の林》__クリンナップ__自動成功__広範囲1(選択)__至近__対象に5点の直接ダメージを与える。このエネミーは自身のBSを1つ解除しても良い。

ドロップ品

1～5：黒髑髏[魔触媒5](40G)×3

6：闇色の外套[換金](420G)

固定：鋭利な脊柱[コア素材](60G)

▼解説

〈漂泊の吸血公子〉は〈吸血鬼〉の中でも、特定の拠点、コミュニティに属さぬ変わり種だ。漂白の理由は個体によって、放埒が過ぎて勘当された者、実力を認められて新たな領地を開拓すべく旅をしている者など様々だが、アベルは前者である。主である「当主」の敷いた法に反して野放図に近隣の血袋を荒らしたことから領地より追放されたのだ。

彼は銀髪碧眼の中性的な美少年で、好奇心旺盛でわがまま、怖いもの知らずな性格だ。現在はイースタルの街道沿いに旅をしながら、旅行中の〈大地人〉貴族などを主に襲っている。満腹のときには無邪気で愛嬌のある少年だが、わずかでも空腹を覚えれば、その笑顔のまま屈託なく人の血を吸る危険な存在である。彼の好みは二十代から三十代の女性であり、その庇護欲を誘う容姿を最大限に利用して「狩り」を行っているようだ。

アベルは子供の外観通り、〈吸血鬼〉としては精神も能力もまた未完成である。しかし、才能には恵まれており、霧に姿を変える、骨を刃に変えて武器とする、魅了の視線で敵を惑わせるといった多彩な能力を用いる。致命的な一撃を霧となって避け、かすり傷ならば血を吸って得た生命力で癒し、体内の不調は骨格を制御して組み替えることで回復する、生存能力が高いエネミーだといえる。

彼は旅の中で、自らが治めるに相応しい土地を探している。〈冒険者〉や貴族の騎士団の邪魔を受けずに勢力を拡大できる環境があれば、その幼い容姿を最大限に駆使して策謀を巡らせ、己の影響力を広げようとするだろう。

〈吸血鬼の闘牛士〉 ヴァンパイア・トレアドール

ランク：7 タグ：[不死] [暗視] 識別難易度：9

【STR】3 【DEX】4 【POW】3 【INT】3
 【回避】5+2D 【抵抗】3+2D
 【物理防御力】16 【魔法防御力】13
 【最大HP】72 【ヘイト倍率】×3
 【行動力】7 【移動力】2

▼特技

《夜の血族》__常時__このエネミーは[光輝]ダメージを受ける時、防御力を0として計算し、さらに[硬直]を受ける。

《ラ・ホーラ・デ・ラ・ベルダ》__[白兵攻撃]__メジャー__対決(5+3D/回避)__単体__至近__[60+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー]対象に[追撃：3]を2つ与える。

《テルシオ・デ・ムレタ》__ムーブ__自動成功__単体__4Sq__シーン1回__対象をこのエネミーのいるSqに[即時移動(強制)]させる。対象はこのメインプロセス終了時まで[弱点(不死)：10]を得る。

▼ドロップ品

1～3：血染めの布[換金] (45G)
 4～5：十字架の剣[換金] (75G)
 6：剣士の制帽[換金] (165G)

▼解説

「当主」の娯楽である闘技場でその腕を披露する〈吸血鬼〉の闘士。ムレタと呼ばれる真紅の布と十字剣を構えた闘牛士スタイルの戦術を用い、敵をムレタで挑発、突撃してきた相手にすれ違いざまに剣を突き立てる。

黒に次いで吸血鬼が好む赤の戦支度を許された闘士は誇り高く美しい戦いを主から期待されており、いかに派手に、観客を魅了するかに専心している。そうした点が時に隙となることもあるだろう。

華麗に倒した敵の耳を収集するという特徴がある。

〈吸血鬼の魔獣使い〉 ヴァンパイア・ティマー

ランク：10 タグ：[不死] [暗視] 識別難易度：10

【STR】4 【DEX】5 【POW】4 【INT】4
 【回避】6+2D 【抵抗】4+2D
 【物理防御力】22 【魔法防御力】18
 【最大HP】90 【ヘイト倍率】×3
 【行動力】10 【移動力】2

▼特技

《夜の血族》__常時__このエネミーは[光輝]ダメージを受ける時、防御力を0として計算し、さらに[硬直]を受ける。

《魔獣との挟撃》__[白兵攻撃]__メジャー__対決(7+3D/回避)__単体__至近__[70+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー]対象に[追撃：10]を2つ与える。

《魔獣の眼光》__ムーブ__自動成功__単体__4Sq__シーン1回__対象をこのエネミーのいるSqに[即時移動(強制)]させる。対象はこのメインプロセス終了時まで[弱点(不死)：10]を得る。

▼ドロップ品

1～4：尖鋭牙[魔触媒10] (110G)
 5～6：霧の魔法陣[換金] (150G)

▼解説

「当主」に仕える、エルフの姿をした〈吸血鬼〉の魔獣遣い。〈吸血鬼〉には〈大地人〉と同じく様々な種族の姿が存在し、主人がエルフの姿なら配下もそうである場合がほとんどである。〈吸血鬼の魔獣遣い〉は主人に血を提供するため獲物を狩り集める役目を負っており、森の中に潜んで通りかかった者を襲撃する。魅了の力を秘めた眼光で獲物を引き寄せ、飼い慣らした魔獣を手足のように操って仕留めるさまは、魔獣遣いの名にふさわしい。配下の魔獣には狼や蝙蝠、鼠に鷲獅子などを連れている場合がある。

《情熱を歌う吸血姫カルミラ》 ヴァンパイア・カンタオーラ

ランク：7 タグ：[ボス] [不死] [暗視] 識別難易度：9

【STR】3 【DEX】3 【POW】4 【INT】4

【回避】3+2D 【抵抗】4+2D

【物理防御力】12 【魔法防御力】18

【最大HP】108 【ヘイト倍率】×6

【行動力】5 【移動力】2

▼特技

《夜の血族》__常時__このエネミーは[光輝]ダメージを受ける時、防御力を0として計算し、さらに[硬直]を受ける。

《猛きパソドブレ》__常時__このエネミーはシーン登場時に〈吸血鬼の闘牛士〉2体を任意の位置に配置できる。〈吸血鬼の闘牛士〉1体は同じCRのモブエネミー2体に置き換えても良い。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。

《姫君のパルマ》__セットアップ__自動成功__広範囲2（選択）__至近__対象はこのラウンド終了時まで、このエネミーを攻撃の対象に選ぶことができない。この効果はBSとして扱うが、対象自身は【因果力】使用を含めてこのBSを解除できない。

《掌返しのブラッソ》__ムーブ__自動成功__単体__4Sq__シーン1回__対象に[追撃]を与える。その強度は（対象の【攻撃力】）に等しい。

《薔薇のパリージョ》__[魔法攻撃][火炎]__メジャー__対決（4+3D／抵抗）__単体__至近__[53+4D]の魔法ダメージを与える。[マイナー]対象の【行動力】は-4される。これはBSとして扱う。[自身：HP30以下][障壁：10]を得る。

《魅惑のハレオ》__[特殊攻撃]__メジャー__対決（4+2D／回避）__単体__至近__対象が次のメインプロセスを迎えた時、その行動内容はこのエネミーが決定する。この効果はBSとして扱うが、対象自身は【因果力】使用を含めてこのBSを解除できない。

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

ドロップ品

1～3：衰弱毒（中級）（ウェンズデイ21）×3

4～6：薔薇香[魔触媒8]（70G）×5

固定：闇のドレス [コア素材]（120G）

▼解説

永遠の美と老いからの自由を求め、〈吸血鬼〉と化した熱情の歌姫。かつては歌と踊りによって名を馳せた美姫であったが、老いによる美貌と歌声の衰えから解放されるため、とある〈真祖〉に三日三晩の歌舞を捧げて、今の生命を手に入れたという。

カルミラはその出自の特殊性から、霧化や蝙蝠操作、吸血治癒などの能力は持ち合わせていない。しかし、長い生の中で歌と踊りを魔術の域にまで磨き上げており、相手を意のままに操る、己への敵意を奪う、リズムを乱して隙を生み出すなど、戦いにおいても舞台の主役を張れるだけの術を持つ。赤と黒のドレスを翻して踊り、両手のカスタネットの響きと歌とを重ねる姿は、まさにかつて万人を魅了した薔薇の歌姫そのものだ。

カルミラは黒髪に黒の瞳、血のような紅を引いた唇が禍々しい美女だ。その美貌を保つため、彼女は日々うら若い女性の血を口にすることを己に課している。彼女の領地の周辺の農村ではたびたび破格の条件で「貴族の女中」の募集が行われ、そして、館に召し上げられた女性たちが帰郷することはない。こうした異変から、〈冒険者〉にカルミラの素性を探る依頼が出されることもあるだろう。

『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.10 起業家に習うて原石を探す

we can roll dice

◆見出し、石の原石を

今回の『できるかな66』のテーマは「原石を探す」。

人生とは旅である。そして旅の目的は出会いだ。何と出会うのかって？ それは美しい景色と美味しい食事。感動。なによりも人と出会うのだ。人こそは地上に残された最後の星々。輝けるフロンティア。

アントレプレナーは原石と出会いそれを磨くことによってそれを世界に解き放つのである。

たしかに美しい宝石も才能あふれるヒーロー、ヒロインも尊い。しかし原石という存在には、それら磨かれた宝石にはないみずみずしい魅力がある。その魅力はまだ確定していない未来でもあるし、自らが磨き出したいという加護欲でもあるし、いずれ大きく羽ばたくのではないかという期待でもある。

つまりいわばそれは——ガチャだ。ガチャというのは回す瞬間までがアミューズメントの最大値である。そしてそのメカニズムはTRPGにおけるランダム表にも受け継がれているはずだ。すなわち『できるかな66』と『原石』は相性ばっちりのコンテンツといえるだろう。今回お贈りする『鉱山採掘表』と『街角原石発掘表』にはその魅力を詰め込んでみた。

『ログ・ホライズンTRPG』を続けていれば読者諸賢も『因果力ゲット』のチケットは溜まっているのではないだろうか？ うかつに使えばシナリオが簡単になってしまうこのチケット。チケット2枚で（おそらくもしかしたらたぶんそうだといいな）財宝表が回せると思えば、使うのも悪くはない。いや、むしろ回そう。回すべきだ。幸い『ログ・ホライズンTRPG』はサーバメンテナンスもないんだし、うまくすればGMがヒロインもオマケでつけてくれるかもしれないよ？

そんなわけで鉱山系ダンジョンや街角で発掘を望むPCはGMの許可を得て以下のEXパワーを使ってもよい。

鉱山掘り T a i Z o

EXパワー タグ：－

タイミング：レストタイム 判定：基本（解析／困難）

▼効果

コストとして【因果力】2を消費する。あなたは『鉱山採掘表』をロールする。〔サブ職：採掘師、採取人〕この行動の判定に＋2。

HPスカウトキャラバン

EXパワー タグ：－

タイミング：レストタイム 判定：基本（知覚／困難）

▼効果

コストとして【因果力】1を消費する。あなたは『街角原石発掘表』をロールする。〔サブ職：交渉人、占い師〕この行動の判定に＋2。

山師という言葉は、もともとは鉱山技師や鉱脈探索者を指していた。鉱脈とはお宝であり見つけさえすれば一攫千金なのだが、そうそう見つかるものではない。その発見に賭けるというのはギャンブルであり、つまりはだいたい山師＝〈冒険者〉だ。ドラゴンのため込んだ財宝を強奪するよりは、自然の鉱脈を狙うほうがなんぼか堅気の商売と言えるだろう。

『鉱山採掘表』は通常のダンジョンシナリオなどに気楽に追加することが可能だ。『街角原石発掘表』も同様にシティシナリオに追加できると言いたいところだが、カラシンへ対する赦しの精神となにが起きても受け止める直継のような強さが必要となる。

覚悟を決めたGM&PLはめくるめく『できるかな66』へダイブイン。ちょっとの勇気であなたたちのセッションがダイナシじゃなかった彩り豊かな大冒険に変貌を遂げることに間違いなしだ！

◆鉱山採掘表

出目	効果
0以下	アルヴの人型魔導兵器工場を発見。〈魔導戦車T-49〉(『LHZ』P464)が現れた。ただし強化型のようにGM用【因果力】を1D×20点持つてる。セルデシアはゼクの炎に包まれた。
1	坑道の奥で発見した「期間限定ボーナス！〈幻想級〉のコア素材が今なら確率2倍！！」と書かれた不思議な装置を発見。気が付いたら有り金全てを入れていた。全財産を失う。
2	未踏破ダンジョンの入口を発掘する。情報を売るならば「コネクション」1つをアザーチケット無しで手に入れる。自分たちで攻略するならば新たなシナリオ作成をセッション仲間の誰かにおねだりすること。あなたの持っている「財宝チケット」をすきなだけ貢いでもよい。
3	頭部にパンツをかぶった〈小牙竜鬼〉の一団と遭遇をした。興奮状態のやつらは襲い掛かってくる。全員「消耗表：気力」をふること。
4	黒く輝く粉状の何か。火を近づけたら爆発した。あなたは20点の直接ダメージを受ける。そりゃ粉状なら燃焼効率いいわ。
5	有望な鉄鉱石の鉱脈を見つけた。君たちは目の色を変えて採掘を進める。[所持品]スロット限界まで「呪いの鉄塊(『LHZ』P223)」を詰め込む。あなたたちはすっかり金持ち気分になりこの鉄塊を捨てる気にはならない。この効果はOS扱いで「これで俺たちは金持ちだ」「格好いい装備を大量生産するぞ」という恥ずかしいロールプレイを一通りするまで持続する。
6	いかにも宝石がありそうでいて掘っても掘ってもクズ石しか出てこない坑道を採掘した。「消耗表：体力」をふること。労働

	の後のビールはうまいな。
7	いかにも投げやすそうな石が採れた。ものすごく投げやすかった。
8	そこそこの鉱脈を見つけた。「財宝表：金銭」を一回ふってもよい。
9	硬質化した植物の種を見つけた。実るの……か？ セッション終了時に【因果力】1を支払えば、「ベリーのタルト(『LHZ』P218)」を手に入れる。実ったよ！
10	キラキラと輝く結晶を掘り当てる。「魔触媒(『LHZ』P233)」を1D個だ。対応ランクはあなたのCRにひとしい。
11	「巨大なドラゴンの化石(換金)」を掘り当てる。こんな生物が実在したなんて(あれ？)。換金する場合の値段は(1D6×あなたのCR×10)Gだ。
12	あなたは[コア素材]を発見する。あなたのCRによって発見できた素材の種類は変わる。[CR1~2] 古代の鉄棒(IR2) [CR3~4] 光輝の結晶(IR3) [CR5~7] 未精錬魔鋼(IR6) [CR8~10] 蒼い鉱石(IR8)
13以上	神代の食糧倉庫を掘り当てた。インスタントラーメン一箱を手に入れる。採掘と言えば古代遺跡を掘り当てる。〈冒険者〉の常識だね。

日本列島は地殻変動の大きい場所に位置する関係上、多種多様な鉱産資源を産出している。それは〈ハーフガイア・プロジェクト〉で再現された〈孤城列島やマト〉においても同様もしくはそれ以上である。近世から近代の日本の歴史において鉱山は三行の重要なポジションを締めていた。現在においてそれらの多くは廃坑となっているが、セルデシアにおいてはダンジョンとなっていることが多い。

シナリオの部隊に困った場合皆さんの居住する都道府県の歴史を調べてみよう。鉱山が発見された場合幸いだ。それはダンジョンにぴったりの舞台になる。ボックス型シナリオに今回の表を組み合わせよう。

◆街角原石発掘表

出目	効果
0以下	小説家の原石を発掘する。彼は才能あるね。磨けば光るね。
1	社畜の原石を発見した。タイムカードを見ると機械から外して自分の席に戻ってコードレビューを始めた。ダンボールをマイハウスだと思ってる。社宅だよ！　すごいめう！　やっためう！
2	勇者の原石を発見した。彼は箆笥をあさりながら「ちっ。賢さの石か」などと言っている。衛兵さんこいつです。
3	〈娼姫〉の原石を見つけた。原石だからね。まだ1D+5歳なんだ。ご希望に添えなくて済まない。ストライクゾーンの人は出頭すること。
4	カラシンを見つけた。「キミ輝いてるね。キミの優しい笑顔は尋ねてきてくれた人みんなを幸せにする花のようだよ。どうかな〈第八商店街〉で働いてみないかな。君はきっと店舗経営の原石だと思うんだ」。原石はっ——見つからないから原石なんだよ。
5	漫画家の原石を発掘した。っていうか、原石が転がってる鉱脈（アパート築40年）を発見してしまった。ここは奴らの虎の穴。触れると火傷じゃすまない。キミは所持している〔食料〕アイテム全てを差し入れた。
6	研究者の原石を発見した。歩くたびに爆発を起こしてるもの。ボンバーマンじゃなければ研究者に違いない。君は巻き添えを恐れてそっと離れた。今日も火柱が上がる。あれはボムアップ3個とファイヤーアップ3個だな。
7	自分の胸を親指でさせ。〈冒険者〉の原石を発掘した。冒険をするから〈冒険者〉だ。今回の依頼の依頼料は依頼者に突き返してしまえ。ロックンロール！！

8	気づいてしまった。俺が、俺たちが原石だ。なんの？　隣のプレイヤーに「俺の真実のサブ職は何だろう？」と質問すること。即座にアザーチケット1枚を消費して、あなたはサブ職を指定のそれに変更する。
9	毛玉の原石を発見した。世間的には猫とか言われている軟弱な生命体だ。生後数か月というところだろうか、細すぎだし栄養状態悪いし最悪だ。まさにクソ猫delだね。君のギルドの新メンバーにして太らせてやろう。
10	キミは辛気臭い顔の会社員に発見された。「はん。原石かと思えばクズ石だな」「文句があるなら2か月後のガゼットで、オレが本当の原石との出会いってやつをお見せしますよ」。期待してハードルを上げてやろう。
11	姫さまと遭遇した。原石だと思ったら宝石だったよ！　本物の麗しさは想像を絶していた、さすがイースタルの冬薔薇。あなたがもし望むなら装備品ひとつを指定してよい。その装備には〔非売品〕〔姫さまサイン付〕のタグが与えられる。
12	アイドルの原石を発掘する。あなたのガラスの靴が彼女の後頭部にあたったのだ。彼女への「コネクション」1つをアザーチケット無しで手に入れる。なお彼女のタグは、あなた以外のセッション参加者がひとつずつ決定する。
13以上	この表を二回振ってイベントを合成すること。時に神は二物も三物もあたえちゃうのだ。ボンバーマン勇者とか頭を抱えるな。松永久秀か。

そんなわけで今回の『D66』をお送りした。最近リリースしたミッション『夏の視線を独り占めせよ！』や『D66』のせいで開発チームはいつもふざけているのでは？という疑念が持たれているが、我々は常に真面目である。我々も果敢にセッションに『D66』を採用していくので皆さんも感想送って下さい。



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！



P N. しーちゃん

「列島生物図鑑 第9回（その1）時計仕掛け」を拝読いたしました！

機械仕掛けは、ずっと前から気になっていたモンスターでして、取り上げていただけて大満足です！！

実は、この記事はシナリオ設計の最後の一押しになっていただきました！

最近、とある非常に便利だけど、社会的な混乱をもたらす可能性がある（滅多な相手に渡せない）特別な魔具を入手するというシナリオを考えていました。造り出した魔具工匠のNPCに、何か入手が難しいアイテムを渡してそれと交換してもらおう、というところまで考えていたのですが、その「集めるアイテム」を何にするか悩んでいたのです。

すると……今回の時計仕掛けの記事が！！これは機械仕掛けのドロップアイテムを集めるシナリオにしろということですね！！そのNPC魔具工匠には機工師の妹がいる設定ですので、まさにドンピシャでした！！ありがとうございます！！

いそいそとシナリオ及び二次創作を組みたいと思います。本当にありがとうございました！！ところで、その1ということは2もあるのでしょうか……凄く気になってます……。

『列島生物図鑑』をご愛読いただき、ありがとうございます！

前回の〈時計仕掛け〉モンスターの記事が、シナリオを自作されるディベロッパーの皆様の助けとなれたというのは、我々にとっても非常に嬉しいことです。

〈時計仕掛け〉はセルゲシアで冒険者が遭遇するモンスターの中でも、とりわけ特徴的で独自色の強い種族です。今後も何回かに分けて、このユニークな種族たちを紹介していく予定ですので、どうぞお楽しみに！



P N. 睡渦

GMヤマ様公式シナリオ「千客万来！究極ふかふか肉まん」参加させて頂きました！

諸事情で1ヶ月ほどネットから遠ざかってしまい、セッションに上手く戻れるか不安でしたが、GMや他のPLの方々のお陰でとても楽しむことができました！肉まん卓に限らず公式の戦闘はなかなか難易度が高く、とても張り詰めた戦闘ができ、その難易度のおかげでリハビリどころか脳味噌フル回転で楽しめました！最終ミッションではたくさんの肉まんを売ることができ、いろんなトラブルや失敗もありましたが大団円を迎えることが出来て本当に楽しかったです！これからも公式シナリオには期待しているのでよろしくお願いします！

プレイ報告ありがとうございます！お楽しみいただけたようでなによりです。「千客万来~」はクライマックスを選べるのも人気の秘密かもしれませんね。これからもさまざまな形でシナリオを配信していきたいと思いますので、こちらもお楽しみに！



P N. ブルーマジシャン

はじめまして、ブルーマジシャンと申します。二次創作についてお伺い致します。

同人誌即売会等で、「ログ・ホライズン TRPG」を使った同人誌リプレイを出展できればと考えているのですが可能でしょうか？

（開発チーム）かまいませんよ。「『ログ・ホライズン TRPG』はKADOKAWA/エンターブレインの出版物です」と奥付にでもどうぞ。





P N. 相も変わらず万年農家
お疲れさまです！ いつも楽しく遊ばせて
いただいています。

先日、イントウ・ザ・セルデシアの「貴族の舞踏会
へ行こう！」を用いたセッションに参加しました。洞
窟探索などのミッションとはまた違ったギミックがす
ごく楽しかったです！ 特に、ダイス目によって敵対
NPCにあられもない「スキャンダル」タグが付いてい
くのは、参加者全員お腹を抱えて盛り上がりました！
今後もこのような特殊なシチュエーションを用いたギ
ミックやネタサブリなどは作られるのでしょうか？こ
れからも楽しみにしています！

「貴族の舞踏会へ行こう！」は普段と一風変わったシ
チュエーションでのミッションを提供する記事でした
が、楽しく遊んでいただけたようでエリッサも嬉しく
思います。これからもさまざまなシチュエーションで
の冒険やミッションを提供していきますよ！

キャラズ0+1



P N. 付与使われの翔哉
エリッサさん、七面体工房の皆様こんに
ちは。

最近リアルが忙しく、なかなか予定があげられず、
TRPGが前ほどたくさん出来なくてしょんぼり気味で
す。付与術師使いたいです。

TRPGがやりたいのに全然できなくて貯まっていく
フラストレーションを、「ログホラ TRPG 発売1周年
記念にしよう」と思っていて間に合わなかった作品へ
とぶつけていたところ……遅れること3ヶ月強。遂に
完成しましたので、投稿させていただきます！

<https://youtu.be/sRASRhLArf0>

こっ、これは……！？ 動画での投稿はティールーム
でも初めてですね……しかもかなりの力作です。

『ログ・ホライズン』世界を紹介するときの導入によ
いのではないのでしょうか。

最近リアルが忙しくて～とのことですが、暑い季節
ですし、お体を十分にいたわってログホラライフをお楽
しみくださいね。

キャラズ0+1



P N. 長月萩乃
いつもガゼットやウェンズディの公式シ
ナリオ楽しんでGMやPLさせて頂いて

おります。毎度戦闘やミッションの絶妙なバランスに
は舌を巻き感服するばかりです。七面体のディベロッ
パー様はいかにしてこのようなすごいシナリオのアイ
デアを考えられるのでしょうか？ もしも自分にも可
能であるなら取り入れてさらに自分もGMぼうわを向
上させたいのです。いわゆる「脳細胞がトップギア」
だったり「ティンとくる」時があるのでしょうか？

（開発チーム）詳しくはデザイナーズノート案件だとは思
うのですが、TRPGのディベロップは他のジャンル
（小説やマンガ）よりも多人数でのディスカッションが
向いてるようようです。開発チームはホワイトボードを
囲んでわいわいガヤガヤと雑談をしながらアイデアを出
すことが多いですね。ミッションや戦闘のバランスはテ
ストプレイよりもノウハウの共有やプレイヤー視点のヒ
アリングを重要視しています。

キャラズ0+1



P N. ゴンタ
こんにちは、毎回ガゼットや新しい情報
が出る度楽しみにしています。ところで

先日配信された「ミッション:夏の視線を独占せよ!」
を拝読しました。仲間内でもざわめきが収まらず、大
変好評?だったようです。運営さんのやる気とか熱意
とか欲望を感じ取ったのですが、頭がショートしてい
ないかとても心配になったので、冷たいお飲み物でも
差し入れしてのろ……祝ってやりたい気持ちでいっば
いです。どうすれば良いのでしょうか？

むしろ頭がショートしていないとあんな発想は出て
きません。まさかエリッサ……ではなくあんな仮面の
メイドまで追加してみせるなんて！ とはいえ毎度ダ
イエット指令などでマイハマ式調教を施してきたのも
エリッサですから、そのストレスと考えれば責めるこ
とはできないかもです。差し入れなどはどうぞお気遣
いなく。発表直後にバケツ一杯のお水でクールダウン
していただきましたので、大丈夫ですよ！

キャラズ0+1

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のため、今日もサクサク回答してまいります。



PN. 蒼

付与術師の《ゲイザー・スタイル》についての質問です。《ソーンバインドホステージ》を使用した場合、[追撃状態]のBSによる直接ダメージは複数回発生しますか？

《ゲイザー・スタイル》は「あなたが何らかのBSを与えた対象に、与えたBS1つにつき同時に[SR×2]点の直接ダメージを与えてもよい。」という効果ですので、《ソーンバインドホステージ》(P183)によって2つの[追撃]を与えた場合は2回分のダメージを与えることができます。【因果力】を消費して《ソーンバインドホステージ》の追加効果を起動した場合は、[追撃]を3つ与えることになるので、当然《ゲイザー・スタイル》のダメージも3回分与えることができます。



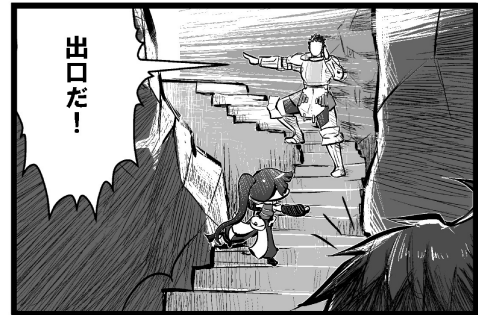
PN. 再購入

《クローシャー・スタイル》についての質問です。《クローシャー・スタイル》の効果で[杖]を装備しているときに《セント・スタイル》を変更すると、装備している[杖]はどこに移動するのでしょうか？ また、杖を装備してなくなるということは両手に何も持っていないということになるので、《セント・スタイル》の効果が適用されるということで正しいですか？

[スタイル] (P505)の記述にあるように、効果を切り替えることができるのは「同時に条件を満たす複数の[スタイル]特技」となります。質問の状況では[手スロット]に[杖]を装備しているため、《セント・スタイル》(P117)の条件「あなたの[手スロット]がすべて空いている」を満たしていないので、そもそも変更ができません。質問の例のような[スタイル]の変更を行いたい場合は、あらかじめ《装備の変更》を行って[杖]を[装備品スロット]から[所持品スロット]へ移動させるなどして、先に《セント・スタイル》の条件を満たす必要があります。

アカツキと

パルムの深き場所
画: うみわたり



セルデシア・ガゼットでは読者の皆さまの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>



Vol10 2015.09

編集後記

『セルデシア・ガゼット』Vol.10、いかがだったでしょうか？ 今回の特集は、ご好評をいただきました別冊形式でのシナリオとなりました。花の都ヨシノで繰り広げられる大冒険をどうぞお楽しみくださいませ！ プレイレポート、感想などもお待ちしております！

次回の『セルデシア・ガゼット』は、現在鋭意開発中の『ログ・ホライズンTRPG Book 2（仮題）』の先出し情報をお届けします。お楽しみに！

スタッフ

表紙イラスト：愛野夢里

本文イラスト：愛野夢里 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：大きな愚、さわめ、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