LOG HORIZON TRPG

セルデシアガゼット

Celdesia Gazette

特集・何度も遊べる別冊シナリオ

生産ギルドも大忙し!

Production guild very black!

Vol.15

2016. Feb

Celdesia Gazette
セルデシアガゼット

VOL.15　2016.02

　ほっと一息つきながら、テーブルの上に広げられるのは壮大な計画か、はたまた一発狙いの危険な挑戦か。アキバはいつだって新しいことに挑める場所だ。さあ、キミのギルドを始めよう！

イラスト：九石三羽

INDEX

０１	INDEX
０２	ヤマト風土記　第十五回「ノト・カガ地方」
０５	列島生物図鑑　第十五回「動く骸骨」
１１	できるかなシックスティシックス　Vol.１５
１３	エリッサのティータイム
１５	ログホラ相談窓口
１６	コッペリアのスニークミッション
１８	Ｅｄｉｔｏｒ’ｓ　Ｒｏｏｍ

◆〈ノト・カガ地方〉の地勢

〈ノト地方〉と〈カガ地方〉は、〈キョウの都〉から北東へと向かい、ヤマト海沿いの地域である。歴史的な貴族の領地の関係上、歴史的にカガとノトは分けて表記されることが多いが、古代アルヴの反乱と亜人の大量発生によって〈ウェストランデ皇王朝〉の統治体制が混乱した現在では、カガとノトはひとまとめに括られて取り扱われることが多い。

北にエネミーの蔓延る魔海〈ヤマト海〉、南に急峻な山岳地帯が位置しており、各地への交通の便は悪い。ノト東部も街道と呼べるものはなく、キョウへ向かう西以外の確立した陸路はないため、ヤマト本島の中でも一種の袋小路となっている。

もちろん陸続きである以上、南部や東部を行く手立てがないわけではないが、少なくとも〈大地人〉の体力では現実的とは言い難いだろう。〈冒険者〉であっても、陸路を行くならば困難な道中となることを覚悟しなければならない。

ノト半島部は大部分が緩やかな丘陵地帯となっており、周囲には水産資源の豊富な海、カガ方面へは肥沃な平野が広がり、地形的には人里として開拓する条件が整った申し分のない土地である。しかし、後述する魔獣と霊獣の争いによって災害めいた破壊の絶えないこの地では、人の版図は決して大きいとはいえない。

今後、〈冒険者〉の介入などによってそれらの脅威への対策を立てることができれば、発展の可能性は多いにありえる、潜在的な価値は高い地域であると言える。

◆〈ノト・カガ地方〉の気候

〈ノト地方〉と〈カガ地方〉は、〈ヤマト海〉からの季節風の影響で冬は雪深い地域である。特に、〈カガ地方〉の豪雪は「全てが白に沈む」と言われるほどである。キョウ貴族の読む詩歌においては、白を指す枕詞として、カガの雪が読み込まれるほどである。ヤマト全土が元の世界の日本列島と比べて冷涼な中、この地方の降雪もまた一層厳しいものとなっている。かつてキョウでは、カガの雪を運び込ませ、氷室に保管して蜜をかけて食することが至上の贅沢とされていた。〈大災害〉後は〈冒険者〉らの作り出す氷菓子、アイスクリームにその人気の座を譲ったものの、今でも〈カガの雪蜜〉と言えば伝統的な甘味として知られている。

冬の雪の苛烈さの一方で、カガとノトの夏は、イースタルやウェストランデの多くの地域と比べても過ごしやすい。雪解けによる澄んだ名水や、それが育む山間部の薬草は、この地方の特産品としてキョウ貴族にも珍重されている。

また、カガの夏は〈精霊山〉において、水晶の採掘が行われる季節でもある。〈翼持つ者の王〉に供物をささげ、その許しを得て手に入れた水晶は、水晶加工で知られる近隣都市ケレールで職人の手によって様々な細工として加工される。グラスや風鈴、飾り窓などに生まれ変わってキョウの街を彩ることになるほか、特に透明度の高いものは磨き上げられ、精巧なレンズや水晶玉として高値で取引されるのだ。

気候についてのみ語るのならば、冬の雪を除き、カガとノトは人にとって過ごしやすいものだと言えるだろう。

◆〈ノト・カガ地方〉について

〈神聖皇国ウェストランデ〉の中心地、キョウの北東にあって、様々な資源を供給している土地が、ここ、ノトとカガである。

この地の名産は、ガラス細工や薬、遺跡から発掘される古書類など、付加価値の高いものであり、交通の便の悪いこの地が中央から切り捨てられることがなかった一因となっている。

カガとキョウを結ぶ街道は非常に細く、また魔獣等の脅威は絶えない。それでも、危険以上の利益をめざし、キョウへと名産品を運ぶ行商人は多い。そのため、腕利きで信用のおける〈冒険者〉には護衛を求める依頼がひっきりなしとなる。

ミナミではこうしたキョウ、カガ間の護衛派遣を〈Plant hwyaden〉で独占しているが、その料金は決して安くない。このため、本来ならばウェストランデには存在しないことになっているフリーの〈冒険者〉に対して、水面下で依頼を持ちかけようとする商人もいるようだ。

◆〈ノト・カガ地方〉のモンスター

ノトとカガのエネミーは多くが、海から上陸してくる魔獣と、〈精霊山〉をはじめとした山を縄張りとする幻獣だ。この両者は常に争いを繰り広げており、中小の個体や亜人などの他種族はその戦いに巻き込まれて淘汰されるため、ほとんど見られない。

結果としてこの地域を闊歩するのは、強力な力を持つ超常の獣ということになる。これらは個体数や遭遇率こそ低めであるものの、他地域のフィールドで遭遇するエネミーと比べて脅威は非常に高い。〈冒険者〉であっても駆け出しであれば歯が立たないだろう。幸い、機敏な動きの個体や高い知能の個体は少ないため、逃げに徹すれば引き離すことも不可能ではない。ただ、いざ討伐しようとするならば、いっぱしの〈冒険者〉が丁寧な連携をもってあたらねばならないだろう。

山間部の幻獣は、その主たる〈翼持つ者たちの王（シームルグ）〉が人間に対して中立的なため、縄張りを荒らさなければ争いを避けることもできる。しかし、海岸部の魔獣は積極的に人間や家畜を食料として襲うことから、より警戒が必要だ。

◆魔獣を産む深海の“母”

この地方には、他地域と比べてとりわけ幻獣、魔獣が多く、定期的に大型モンスターの討伐依頼が発生する。この地域の大型モンスター、中でも魔獣は多くがダンジョンの奥ではなく、海岸沿いのフィールドに唐突に現れるという特徴がある。

これらの発生の裏には、トゥルーガ港西部の沖合に潜む、〈深き海の大母〉の存在があるという。かの海底には極めて巨大な神殿と、島ほどの体長の魔獣の母ともいうべきエネミーがおり、耐えず子たる魔獣を生み出し続けているというのだ。

〈深き海の大母〉の眷属としては、〈多頭竜（ヒュドラ）〉、〈合成獣（キメラ）〉、〈鱗狼女（スキュラ）〉など様々な獣の特徴を歪つに兼ね備えた形状のものが多い。魔獣の多くは食欲のままに人や家畜を襲うため、カガやノトの人々は街の防御を固め、〈冒険者〉に討伐依頼を出すなどして対応をしている。街と街との行き来は装甲馬車のキャラバンに護衛を雇い、武装を固めて行うことになる。この地域を巡る行商人には、本人もまた腕に覚えのある武闘派も少なくない。海路もまた同様の状況だ。

この地域でしばらく魔獣が暴れていると、しばしば内陸部から〈霊鳥〉〈鷲獅子〉〈天馬〉といった幻獣が飛来し、魔獣に襲い掛かる光景が見られる。こうなると魔獣は幻獣の迎撃に専念するようになり、積極的に人を襲わなくなる。これは、〈深き海の大母〉と、カガ東部の〈精霊山〉を統べる〈翼持つ者たちの王（シームルグ）〉が敵対関係にあるからだとされている。魔獣と幻獣の争いの余波は広域に渡り、人里近くで行われれば田畑や民家を壊滅状態とする。幻獣とその主、〈翼持つ者たちの王〉は人間に対して敵対的ではないが、積極的に守ってくれるわけではない。幻獣の多くは知能がさほど高くはなく、あくまで魔獣の退治が優先され、その他の被害を防ぐことまではできないことが多い。

例外は、〈翼持つ者たちの王〉の友情の証、〈鷲獅子の召喚笛〉の持ち主だ。〈大災害〉以降、このアイテムを持つ者に対しては、カガとノトの幻獣はその知能で判断できる限り友好的に振舞うことが確認されている。幻獣たちと協力し、海の魔獣の危険を取り除ければ、この地域は大きく発展することだろう。

◆黄金の知識が眠る街

〈ロマトリスの黄金書府〉は、〈カガ地方〉北東部に位置する都市だ。農業や漁業といった産業があるわけでもなく、貴族が治めているわけでもない。この特殊な都市は、〈供贄一族〉によって街全体が管理されているのだ。

〈供贄の一族〉といえば、アキバやミナミ、ススキノにナカスといったプレイヤータウンにおいて金融や衛兵システムの維持に携わっている特殊な〈大地人〉の一族であり、本来であれば裏方の存在だ。そんな彼らが一つの街を治めている理由、それは街の地下に眠る古代遺跡〈ロマトリスの黒円錐〉にある。この遺跡は古より無限の知が集積されているという大書庫であり、日々貴重な古文書が発見されている。〈ロマトリスの黄金書府〉の市場では出土品を含めて様々な書籍が販売されており、これに秘められた知識を求めて、多くの学者が道中の危険をものともせずこの街を訪れる。

現在〈ロマトリスの黒円錐〉において安全が確保されているのは地下三層までであり、そこから下は防衛用の魔法生物が闊歩する危険地帯だ。不規則に書架が並ぶ戦場は、不慣れな〈冒険者〉にとっては難易度の高いものだろう。しかし、深層にいくほどに貴重な資料や魔導書、奥義書や地図が眠っているため、探索に挑む〈冒険者〉は多い。この遺跡への出入りもまた、〈供贄一族〉の管理下にある。

遺跡内部は、慎ましやかな地上の都市の規模に比して、非常に広大で複雑な構造のダンジョンだ。〈エルダー・テイル〉がゲームだった時代はアップデートのたびに「新たな階層の封印が解けた」という設定で、地下階層が追加されていた。新たなクエストのトリガーとなる地図、スキルの習熟度を上げる奥義書など、新規要素が導入されるごとに、このダンジョンの価値は上がっていったのだ。

こうした経緯から「何階層が最下層なのか」は明確になっておらず、〈大災害〉後も遺跡の完全制覇をした者はいない。この遺跡を極めた者には全知に近い「黄金の知恵」が与えられるという伝承もあり、現実世界への帰還の手がかりを求めてミナミの一派が動いているという噂もある。

◆概要

〈動く骸骨〉（スケルトン）は骨の姿をしたアンデッドモンスターであり、その多くは生物の全身骨格に酷似している。その中でも最も多く見られるのが人間の骨格に似た〈動く骸骨〉であり、その大半は様々な武器や防具で武装し連携を駆使する兵士なのだ。次いで数の多い亜人間種族の〈動く骸骨〉は頭骨に該当種族の特徴をもつユーモラスな姿をしているが、同時にその特殊能力も持ち合わせている場合があり、油断ならない。特に巨人の骨格に似た〈骸骨巨人〉（スカルジャイアント）は武装に加えて、巨体を誇る非常に危険なモンスターだ。植物や無脊椎動物の〈動く骸骨〉は流石に存在していないが、それ以外の動物や幻獣の〈動く骸骨〉は少ない頻度ながらも多くの種類が確認されている。彼らは武装を持たない代わりに肉のない骨だけの身体という身軽さ俊敏さを武器として戦う。その頂点に位置するのは〈化石竜〉（スカルサウルス）や〈骸骨竜〉（スカルドラゴン）であり、彼らに出会ったならば、立ち向かうにしても退くにしても、それなりの覚悟を必要とするだろう。

彼らは全身が骨格だけで脳も内臓も筋肉も持ち合わせておらず、どうやって動き、考えているのかは未だ不明である。外見通りに呼吸も食事も排泄も必要がないようだ。〈動く死体〉（ゾンビ）や〈屍食鬼〉（グール）、〈吸血鬼〉（ヴァンパイア）などとは違い、食欲などの生理欲求も殺意も見せずただただ冷徹に、出会った人間を殺しに来る精神性は、まるでゲームだった頃の敵性モンスターのようだ。ただ、彼らに共通する特徴として眼窩の奥に炎が灯っており、〈大地人〉の間では怨念の炎だと言われている。

◆生活形態

〈大地人〉やモンスターの大量虐殺、惨劇が起きた場所には「死のオーラ」「瘴気」などと呼ばれるエネルギーが残留することがある。これは死んだ者の未練や怨念だとも言われているが、他の多くのアンデッドと同様に、〈動く骸骨〉はそういった場所で自然発生する。彼らの中には武装しているものも多いのだが、これらは誕生後にどこからか調達したものではなく、不思議なことに誕生した時には既に身に着けている。このことに関して、〈冒険者〉や〈大地人〉が死ぬときに、いくつかのドロップ品を残す他は身に着けている物も一緒に消えてしまうこととの関連性に注目している研究者もいる。

彼らは亜人間種族の魔術師や高位のアンデッドなどによって召喚・使役されることが多い。一度の召喚にで大量に呼ぶことができ、命令を理解するだけの知能があり、召喚者に対して従順で自らの死を恐れず、食事や睡眠、報酬も必要ないことから手軽な戦力増強の手段と見做されているのだろう。

呼び出されたあとは、警備・巡回といった任務を与えられることが多いようだ。特に命令を与えられない場合でも、基本的に彼らは生まれた場所か召喚された場所の近くを徘徊し、生物を見かけたら殺すべく襲い掛かってくる。生まれながらに身に備わった武具の使い方を心得ているようで、個体によっては高度な技を使いこなすことさえある。

召喚こそ容易な〈動く骸骨〉だが、人為的に生み出す技術は確立されていない。骨や牙といった素材アイテムを使った実験は〈大災害〉前から〈大地人〉の魔術師たちによって行われていたし、〈大災害〉後は

〈冒険者〉にも試みた者がいたのだが、いずれの場合も生み出せたのは〈骨の魔像〉（ボーンゴーレム）などの人造魔法生物になってしまったのだ。

◆分布と生息域

〈動く骸骨〉はヤマト全土で姿を見ることのできるモンスターだ。陽光を苦手とするためかオープンフィールドよりもダンジョンで見かけることの方が比較的多い。怨念が漂うと言われるような曰く付きの土地では次から次へと生まれ落ちてくる。〈大災害〉前は処理上の問題から上限数が定められていたが、いまやその制限も無く、倒されること無く次々と生まれてくる彼らは周囲のゾーンにまで溢れ、各地で問題となっている。アキバでもミナミでもこの事実は重要視しており、多量のクエストを発布して「間引き」を行っているのだが、〈死霊ヶ原〉（ハデスズプレス）を有する〈オワリ地方〉に限っては、フィールドレイドのゾーンが多数あること、周囲に拠点とすべき〈大地人〉の町村がきわめて少ないことから、殆ど手を着けることができずにいる。

彼らがドロップすることの多い骨系の素材アイテムは、建築材料や魔法の触媒として、また武器や防具の材料として高い需要があるため、素材目的で狩られることも多い。また〈骸骨巨人〉〈骸骨竜〉〈化石竜〉などは知能や魔法能力が低く対処し易い半面で、巨人や竜、恐竜といった強力なモンスターと同じ素材を落とすことがあるため生産系ギルドが戦闘系ギルドに討伐依頼を出すことも多い。

鈍器や斧といった重量武器、火炎に聖なる光と弱点属性を多く抱える彼らは、〈大災害〉前から〈施療神官〉（クレリック）や〈森呪使い〉（ドルイド）にとってソロでレベルを上げるのに最適なモンスターだと言われている。回復職の中では〈神祇官〉（カンナギ）のみが彼らの弱点を突ける攻撃手段を持たないため、「不遇職」と呼ばれる一因となっていた。

〈大災害〉前のこと、〈骨の魔像〉や〈竜牙兵〉（スパルトイ）が実装された際に〈動く骸骨〉と同じ素体の３Ｄモデルが使われていた。そのため新規実装されたモンスターがアンデッドなのかゴーレムなのか判別が難しく、長らく混乱の元になっていた。〈ホネスティ〉が対アンデッド用装備と対ゴーレム用装備を身に付けた「ホネ鑑定人」と呼ばれるチームを作って検証に当ることになり、結果として、骨製のゴーレムにアンデッドの特性はなく、〈動く骸骨〉にもゴーレムの特性はないという形で決着がつき、混乱は収まったのだった。

◆〈動く骸骨〉の作成

・推奨ＣＲ：１～１０
・推奨するエネミータイプ：スピア、アーチャー

テンプレート

・小種族由来の自動取得特技

《うつろな骸骨》＿常時＿このエネミーは［光輝］ダメージを受けると即座に［放心］する。また［弱点（火炎、槌斧）：｛変数１｝］を持つ。〔ＣＲ１３〕このエネミーが［追撃］を受けているとき［防御判定］に＋２。

変数１：ＣＲ１～５は２０。ＣＲ６～１１は３０。ＣＲ１２～１７は４０。ＣＲ１８～２３は５０。ＣＲ２４～は６０。

・デザイン時処理

このエネミーは［不死］［暗視］を得る。

・しぶとさ処理

ＣＲ１～１５：【しぶとさ】の（ＣＲｘ８）％を最大【ＨＰ】に追加する。
ＣＲ１６～：【しぶとさ】の１２０％を最大【ＨＰ】に追加する。

所持特技の例（スピアタイプ）

《錆びた銘剣》＿［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。〔達成値：｛変数２｝〕対象に［追撃：｛変数３｝］を与える。〔マイナー〕［命中判定］＋２。

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：《基本攻撃手段》の攻撃判定実数＋１４

変数３：ＣＲ１～４は１０。ＣＲ５～８は２０。以後ＣＲが４上がるごとに＋１０。

《盾で押し通る》＿［移動］＿ムーブ＿シーン１回＿このエネミーと同じSqにいる敵対的な存在が１体以下の時使用出来る。このエネミーはその存在の［阻止能力］をないものとして２Ｓｑ［通常移動］が出来る。〔マイナー〕さらに１Ｓｑの［通常移動］が出来る。

所持特技の例（アーチャータイプ）

《錆びた投げ槍》＿［射撃攻撃］＿メジャー＿対決（攻撃†＋３Ｄ／回避）＿単体＿３Ｓｑ＿［｛変数１｝＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。〔達成値：｛変数２｝〕対象に［放心］を与える。〔マイナー〕この行動を［白兵攻撃］に変更してもよい。

変数１：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値を代入すること。

変数２：《基本攻撃手段》の攻撃判定実数＋１４

《恨みの速投》＿セットアップ＿自動成功＿単体＿２Ｓｑ＿シーン１回＿｛変数１｝点の直接ダメージを与える。このダメージは［追撃］１つを起動する。

変数１：ＣＲ１～６は５。ＣＲ７～１２は１０。ＣＲ１３～１８は１５。ＣＲ１９～２４は２０。ＣＲ２５～は２５。

ドロップアイテムの例

砕けた首飾り、光る骨、純白の骨粉、折哀魂、砕けた小盾、朽ちた革鎧、純白の頭骨、砕けた頭骨、霊骨面、黄金の腕輪

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

まず作成するエネミーのＣＲを決定しよう。また、エネミーのグループには、適性のあるエネミータイプが記載されている。〈動く骸骨〉にはスピア、アーチャーが適している。

ウェンズディ７（http://lhrpg.com/data/enemy_data_guide.html）を参照し、ＣＲとエネミータイプから目的のデータを記録すること。

このデータに上記のグループテンプレートを適用する。「小種族由来の自動取得特技」はエネミーグループ共通の特技であり自動取得する。また「デザイン時処理」はエネミーデータを加工するものであり、〈動く骸骨〉の場合［不死］［暗視］のタグをもっていることになる。

続いてエネミータイプ毎に記載の特技を取得させよう。攻撃手段やタイプ毎の特色はここで表現される。特技中｛変数ｎ｝と書かれている箇所はＣＲによって異なる数値になる。指示された通りに数値を参照して代入すること。

最後にドロップ品を設定し、説明の文章を整えれば完成となる。

◆しぶとさと攻撃性

「しぶとさ」と「攻撃性」は『ログ・ホライズンＴＲＰＧ Ｂｏｏｋ２（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。

〈骸骨の剣兵〉　スケルトン・ソードマン

ランク：４　タグ：［不死］［暗視］　識別難易度：４

【ＳＴＲ】２　【ＤＥＸ】３　【ＰＯＷ】２　【ＩＮＴ】２
【回避】３＋２Ｄ　【抵抗】２＋２Ｄ
【物理防御力】１０　【魔法防御力】１０
【最大ＨＰ】６４　【ヘイト倍率】×２
【行動力】５　【移動力】２

▼特技

《うつろな骸骨》＿常時＿このエネミーは［光輝］ダメージを受けると即座に［放心］する。また［弱点（火炎、槌斧）：２０］を持つ。

《錆びた銘剣》＿［白兵攻撃］［剣］＿メジャー＿対決（３＋３Ｄ／回避）＿単体＿至近＿対象に［４０＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。〔達成値：１７〕対象に［追撃：２０］を与える。〔マイナー〕この特技の［攻撃判定］に＋２。

《盾で押し通る》＿［移動］＿ムーブ＿自動成功＿単体＿至近＿シーン１回＿このエネミーと同じＳｑにいる敵対的なキャラクターが１体以下の時のみ使用可能。このエネミーは２Ｓｑまで［通常移動］してもよい。（この移動に対し、対象の［阻止能力］は無効となる）。〔マイナー〕さらに１Ｓｑの［通常移動］をしてもよい。

▼ドロップ品

１～５：折哀魂［魔触媒４］（３０Ｇ）
６：砕けた小盾［換金］（１１０Ｇ）

▼解説

錆びた長剣に円形盾、軽量の革鎧というオーソドックスな装備をした〈動く骸骨〉の兵士。率先して敵の集団に斬り込み、その前線を突破することを得意としている。逆腕に括りつけた円形盾を巧みに使って敵の攻撃を受け流し、無防備な後衛へと錆びた長剣の連続攻撃を叩きこむ様は、熟練の剣闘士を髣髴とさせる。生まれ落ちてから戦闘訓練などしたことがないであろう彼らが、どうやってこのような技術を習得しているのか、研究が待たれている分野である。

〈骸骨の手槍兵〉　スケルトン・ジャベリナー

ランク：４　タグ：［不死］［暗視］　識別難易度：４

【ＳＴＲ】２　【ＤＥＸ】２　【ＰＯＷ】２　【ＩＮＴ】３
【回避】２＋２Ｄ　【抵抗】２＋２Ｄ
【物理防御力】１２　【魔法防御力】１２
【最大ＨＰ】５６　【ヘイト倍率】×３
【行動力】５　【移動力】２

▼特技

《うつろな骸骨》＿常時＿このエネミーは［光輝］ダメージを受けると即座に［放心］する。また［弱点（火炎、槌斧）：２０］を持つ。

《錆びた投げ槍》＿［射撃攻撃］［槍］＿メジャー＿対決（３＋３Ｄ／回避）＿単体＿３Ｓｑ＿対象に［４０＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。〔達成値：１７〕対象に［放心］を与える。〔マイナー〕この特技を「射程：至近」の［白兵攻撃］に変更する。

《恨みの速投》＿セットアップ＿自動成功＿単体＿２Ｓｑ＿シーン１回＿対象に５点の直接ダメージを与える。このダメージは、対象が［防御判定］に失敗したかのように［追撃］を１つ起動する。

▼ドロップ品

１～４：朽ちた革鎧［換金］（３５Ｇ）
５～６：ピルム（Ｐ２０９）×３

▼解説

何本もの手槍を背負った〈動く骸骨〉の投槍兵。左手を覆う長袖の帷子を身に着けている。手槍は弓矢や魔法ほどではないものの敵との距離をとって攻撃できる武器なのだが、持ち方を変えれば接近戦にも対応できる。飛び道具使いと油断して接近し〈冒険者〉が不意を突かれて倒されると言う事態も起こっているようだ。遠距離戦と近距離戦を咄嗟に切り替えられる彼の反応速度は連続での射撃や、同じく連続攻撃を得意とする〈骸骨の剣兵〉との連携においても役立っている。この二種は同じ小隊に組み込まれていることも多く、剣兵が敵陣に作る隙を狙うため、手槍兵は中距離を維持するように動くのだ。

〈骸骨の斧槍兵〉　スケルトン・ハルバーディア

ランク：６　タグ：［不死］［暗視］　識別難易度：４

【ＳＴＲ】３　【ＤＥＸ】４　【ＰＯＷ】２　【ＩＮＴ】３
【回避】４＋２Ｄ　【抵抗】２＋２Ｄ
【物理防御力】１５　【魔法防御力】１０
【最大ＨＰ】９０　【ヘイト倍率】×３
【行動力】７　【移動力】２

▼特技

《うつろな骸骨》＿常時＿このエネミーは［光輝］ダメージを受けると即座に［放心］する。また［弱点（火炎、槌斧）：３０］を持つ。

《恨みの矛槍》＿［白兵攻撃］［斧槌］［槍］＿メジャー＿対決（４＋３Ｄ／回避）＿単体＿１Ｓｑ＿対象に［５５＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。〔達成値：１６〕このエネミーからみて「対象：単体／射程：１Ｓｑ」の二次対象（ただし最初の攻撃の対象は二次対象にできない）に２０点の直接ダメージを与える。

《引っ掛け鉤》＿単体＿至近＿ラウンド１回＿対象が移動を行なう直前に使用する。対象に５点の直接ダメージと［硬直］を与える。

▼ドロップ品

１～４：クィリブイリ（ｐ２１４）
５～６：砕けた頭骨［換金］（８０Ｇ）

▼解説

重厚な甲冑に身を包み、長柄武器ハルバードを携えた〈動く骸骨〉の重装歩兵であり、防御力を活かして前衛を勤める。ハルバードは長い柄の先に槍の穂先と斧頭、それに鉤が付いた複合武器だ。彼はこの複雑な武器を使いこなし、密集した前線では反動を利用して複数の敵を攻撃できる。また、距離を取ろうとする敵には鉤を引っ掛けることで移動を阻止する。前線において足を取られて転ばされることが非常に危険なのは言うまでも無い。一見して筋力に優れた（骸骨なので筋肉はないのだが）攻撃偏重の戦士に思える彼だが、実は広い視野を持つ狡猾な戦略家でもあるのだ。

〈骸骨の狙撃兵〉　スケルトン・スナイパー

ランク：６　タグ：［モブ］［不死］［暗視］　識別難易度：４

【ＳＴＲ】３　【ＤＥＸ】３　【ＰＯＷ】２　【ＩＮＴ】４
【回避】９［固定］　【抵抗】８［固定］
【物理防御力】１５　【魔法防御力】１０
【最大ＨＰ】４０　【ヘイト倍率】×３
【行動力】８　【移動力】２

▼特技

《うつろな骸骨》＿常時＿このエネミーは［光輝］ダメージを受けると即座に［放心］する。また［弱点（火炎、槌斧）：３０］を持つ。

《恨みの剛弩》＿［射撃攻撃］［弓］＿メジャー＿対決（１３［固定］／回避）＿単体＿３Ｓｑ＿対象に［５０＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。〔対象：硬直、放心〕対象に［追撃：２５］を与える。。

《防御姿勢》＿ムーブ＿［軽減（至近以外からの攻撃）：１５］を得る。この効果はラウンド終了時まで持続する。〔マイナー〕このエネミーがこのメインプロセスでつかう《恨みの剛弩》の射程は５Ｓｑになる。

▼ドロップ品

固定：純白の頭骨（３０Ｇ）

▼解説

緑色のコートを着込み、大型の弩弓と盾を装備した〈動く骸骨〉の狙撃兵。下部に杭が備わった盾を地面に打ち込み、これを台座にして弩弓を構えることで簡易陣地の構築が可能だ。この状態では防御力と射撃距離が増大し、かなり手強い相手となる。同ランクの射撃型モンスターと比べて一撃がそこまで重くないという難点はあるが、〈骸骨の斧槍兵〉などの前衛との連携を重視し、矢継ぎ早に連続攻撃を繰り出すことで補っている。敵の接近を許せば途端に不利となるのが狙撃手に共通する特性だ。疲労や焦りとは無縁の精神を持ち、最高の瞬間を狙うことのできる彼は狙撃手として天性の才能を持っていると言えるだろう。なお、３Ｄデザインとモーションの担当者が彼のデザインに相当力を入れていたという話は一部で有名だ。

〈三面六臂の骸骨武者〉 アシュラスケルトン

ランク：６　タグ：［ボス］［不死］［暗視］　識別難易度：８

【ＳＴＲ】３　【ＤＥＸ】４　【ＰＯＷ】２　【ＩＮＴ】３
【回避】４＋２Ｄ　【抵抗】２＋２Ｄ
【物理防御力】１５　【魔法防御力】１５
【最大ＨＰ】３８０　【ヘイト倍率】×６
【行動力】８　【移動力】２　【因果力】４

▼特技

《うつろな骸骨》＿常時＿このエネミーは［光輝］ダメージを受けると即座に［放心］する。また［弱点（火炎、槌斧）：３０］を持つ。

《再行動》＿ラウンド１回＿このエネミーの［追撃］あるいは［弱点］が起動したメインプロセス終了時に使用する。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。〔因果力１〕この特技を「タイミング：ダメージを受けたメインプロセス終了時」に変更して使用する。

《射綱落とし》＿［白兵攻撃］［剣］＿メジャー＿対決（４＋３Ｄ／回避）＿単体＿至近＿対象に［６０＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。〔因果力１〕この攻撃を「対象：範囲（選択）」に変更する。〔達成値：１８〕対象に［弱点（武器攻撃）：１０］を与える。この効果はＢＳとして扱う。

《六連斬撃》＿［特殊攻撃］［剣］＿メジャー＿対決（４＋３Ｄ／回避）＿単体＿至近＿対象に［追撃：３０］３つを与える。〔達成値：１７〕さらに［追撃：３０］１つを与える。〔達成値：１９〕さらに［追撃：３０］１つを与える。〔達成値：２１〕さらに［追撃：３０］１つを与える。

《竜巻斬り》＿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。このダメージは［追撃］１つを起動する。このエネミーは自身のＢＳを１つ解除しても良い。

《憤怒の面》＿［ＥＸパワー］＿本文＿広範囲２（選択）＿至近＿シーン１回＿このエネミーの【ＨＰ】が１４０以下になった時即座に使用する。対象に［放心］を与える。またシーン終了までこのエネミーの【ヘイト倍率】は×１０になる。

▼ドロップ品

１～４：霊骨面［魔触媒７］（６０Ｇ）×３
５～６：黄金の腕輪［換金］（３３０Ｇ）
固定：呪紋の種［コア素材］（１００Ｇ）

▼解説

討ち果たされた多数の亡者の怨念によって生まれたと言われる〈動く骸骨〉の巨大武者。鎧に刻まれた紋章は古いアルヴの文字で「嵐」を意味する。背丈は三メートルを越え、三つの髑髏を組み合わせた頭部は合計六つの眼窩で戦場すべてを見渡す。三対六本の腕に長剣や太刀を構えた謎の六刀流剣術を操り、一体の敵に連続攻撃を仕掛ける、全方位に一斉攻撃を仕掛ける、身体を回転させて竜巻をまき起こすなど、多彩な技が持ち味だ。敵に隙を見逃さず、迂闊な攻撃に対しても即座に反撃してくる。

また、追い込まれると咆哮と共に怒り状態へと移行し一撃一撃が必殺級となる。その姿から「嵐の鬼神」との異名で呼ばれることもある。

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.15 本日回転お寿司屋さん

◆江戸前ですしお寿司

皆様ごきげんよう、今月もできるかなシックスティシックスの時間がやってまいりました。今回の題材は日本人のソウルフード（のひとつ）、寿司です。

一般的には新鮮な魚介類の切り身を、寿司酢をあわせたご飯の上に乗せて食べる料理と知られる「握り寿司」ですが、これは江戸時代に時間をかけずにサッと食べられ、すぐに勘定を済ませられるという、江戸っ子のせっかちさに合わせて生まれた料理といわれているようです。（当時は屋台で立ち食いするようなスタイルが一般的だったとか！）

そんな江戸前握りずしがとうとうアキバにも登場。いわゆる「通」の間では食べるネタの順番などの作法もあるようですが、歴戦の〈冒険者〉である皆さんにはもちろんそんなの関係ねえ！

気の向くままダイスの転がるままに、バンバン食べちゃいましょう。

◆回転寿司表：ノーマル（Ｄ６６）

出目	出目	効果
1・2	1	イカ：あの歯ごたえがたまらないね。
	2	ハマチ：しっとり脂の乗った所をひとつまみ。
	3	タイ：かみしめるとしみわたる旨み！
	4	シメサバ：ほどよい酸味がくせになる。
	5	ウニ：舌にとろりと広がる甘みと磯の香り！
	6	イクラ：塩気の効いた濃厚な味わいがぷちゅっと弾けるゾ！
3・4	1	ギョク：肉厚の出汁巻き卵。これだけでお酒がすすむ。
	2	とびこ：渋いところをついてきたな。トビウオの卵だ。
	3	コハダ：酢じめでお寿司に。小さくて身崩れしやすいから寿司職人の腕が出るのだ！
	4	赤貝：古典的江戸前寿司のネタ。古事記にも出てくる（実話）。
	5	タコ：Ｏｈ！デモンフィッシュ！インクイジターするためにも食い尽くせ！
	6	サーモン：トラウトピンクの美味いやつ。炙りとか言うのもある。
5・6	1	サンマ：季節に寄るけどおいしい近海魚。生姜と相性抜群。
	2	鉄火巻：マグロをシンプルに巻物に。手巻きは素人臭いという人も満足。
	3	蒸しアナゴ：脂の強いアナゴを蒸して適度にさっぱりさせ、ふわふわの食感がなんともうれしい。
	4	トロ：マイハマ湾から直送！　オーガニックなうまみが脳細胞まで染み渡る。やっぱりマグロはスシの王様だね！
	5	あなきゅう：アナゴのコッテリをキュウリのサッパリ、しかもそれを巻物という最小化で気軽に食べさせる、職人的な寿司の最高峰。
	6	カリフォルニアロール：これはまだ基礎編なのだ。これ以上の荒行を求める勇者は「回転寿司表：エクストリーム」へと進む事。

◆この寿司を作ったのは誰だ！

どうです、アキバのお寿司もなかなかのものでしょう？おや、これでは物足りない？　すでにメニューを制覇した？　仕方ありませんね、そんなお客様のためにとっておきの裏メニューです。

くれぐれも寿司警察には秘密ですよ？

◆回転寿司表：エクストリーム（Ｄ６６）

出目	出目	効果
1・2	1	ぶりたたきオリーブオイル風：イタリアンな風薫るオリーブオイルのぶりたたき。
	2	キャラメルバナナ：パフェだったら幸せだった。酢飯とバナナとキャラメルのハーモニーが君を追い詰める。
	3	めだか軍艦：田んぼで泳いでる可愛い魚が軍艦に乗ってやってきた。メダカ！？
	4	チキンカツ：寿司だよ？　酢飯の上にチキンカツ。わさび入りサルサで召し上がれ。
	5	ハンバーグ寿司：これくらいでは驚かなくなれば貴様もエクストリーム回転寿司初心者だ。びっくりした？　入門以前の素人め。
	6	アーマー海老：残念だったな。つるんと甘い甘エビではない。鎧で覆われたモンスターアーマー海老だ。大味だけどほっくり。
3・4	1	ベルギーチョコパフェ：王室推薦のチョコらしい。セルデシアでベルギー？　初っぱなからスイーツってお兄さん感心しないな。
	2	ぶっかけカレーラーメン：え？　なんで？　回転寿司じゃないの？　なんでカレー？　それともラーメン？　ノドグロがトッピングされた高級品だった。
	3	フライドポテト：そうそう、塩味ホクホク美味しいよね。なんでこんなもん回ってるんじゃー！？　でも最近の回る寿司にはあるらしいよ（実話）。
	4	上カルビサンチュ巻きナムル添え：焼き肉じゃないですか！？　だってホラご飯って糖質でしょ？　体重が気になる女性に人気。
	5	イベリコ豚丼：ドングリをお腹いっぱい食べて甘みの強い豚肉に育ちました。しかもどんぶりだよ。寿司じゃないし。
	6	讃岐うどん：うどん県ではすべての飲食店でうどんを提供する条例があるのです。回ってくる寿司はすべて腰のある讃岐うどんにネタが載っている。
5・6	1	回らない：君の上流にいるフードファイターがすべての皿を取っているため、キミの元へ寿司は来ない。店側もコンベアの回転速度をあげて対応しようとがんばっているが、ヤツは左手でとって右手で食うという荒技に出た。うわあ！？　お湯を出す蛇口から直接お茶を飲んでるよう。
	2	ガチャライフ：この店では皿を取るたびにガチャが回転する。やった！　Ｓレアだ。もぐみちゃん八百屋さんコス可愛いなあ！　きみは食べていない寿司の会計を支払って帰る。３９００Ｇだ。
	3	ネタ抜き：上流の客がベルトコンベアから皿を取らずに、酢飯の上の魚だけを食べてる。なんやねんの？　なんやねんの？　白い酢飯にわさびだけが載ってるシュールな光景にキミは心折れて会計に向かう。
	4	ひよこ（生）：生きたひよこがピヨピヨ鳴いてる。昔はお祭りで買えたんだけど、最近は回転寿司でやってくるのかあ。いいのかなあ。
	5	子どもが泣くようなホノボノマンガ：愛と、勇気と、友情あふれる冒険のストーリー。テンムが仲間と一緒に冒険するよ。時たま（よりも配合多めで）しっこ漏れるほど怖い悪役が登場して子どもにトラウマを植え付ける。ヒロインポジ以外にも大人のお友達向けキャラ配置か、やるなあ作者。
	6	お前が回転しろ！：隣の席がやかましいとおもったら……。ゲェーッ、ク、クラスティ！？　三羽烏と一緒に寿司を食うミロードはこんな場所でも優雅だった。

アキバで食べるお寿司の味はいかがでしたか？　このチャートはセッション中にお寿司を食べるときだけではなく、リアルのお寿司でも使用可能です。

ただし、懐具合にだけは気をつけて！

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しょう！

ＰＮ．双子のアズキ

開発の皆さん、エリッサさん、こんにちは！　先日実に３回目となる「アキバマネーウォーズ エピソード６ ザフンの帰還」のセッションを行ってきました。今回のセッションでは戦闘は無しでミッションのみだったのですけれど、それを補って余りある楽しさでした。舞台がアキバの街ということで原作キャラのオンパレード！　笑いあり涙ありののんびりほのぼのＲＰに心底癒されました！　ザフンの帰還には何度も参加したくなる不思議な魅力があると思います！

シナリオデザイナー、Chord Joehausen のコメントです。「『ザフンの帰還』を３回も遊んだ、だって！？それはすごい。amazing だ。このシナリオのテキストをいま見返すと悪霊か何かに取り憑かれていたようにしか思えないんだが、確か、Mamare に『Hey、このシナリオはリミッターを外していいのかい？』と聞いたら Yes と返ってきたんで、BECK`S（編注：ドイツのビール銘柄）を一瓶やっつけてから書きあげたおぼえがある。ああ、僕も例の洗剤の会社のせいで親友をひとり失ったから、その怒りも思い出してぶつけたんだんだったかな。そんなわけだから、気楽に楽しんでくれているようでとても嬉しいよ。あんまり褒められたもんじゃないが、ビールでも飲んでゲラゲラ笑いながらプレイして欲しい（おっと、未成年はジンジャエールにしておいてくれよ）。そうそう、マネーウォーズはエピソード１～５もプロットだけ書いてあるんだけど、どれもビーンボールすぎて発表の機会は無いかもしれない。カエル人間の奴隷商が支配する湖底の迷宮に潜入する話とかは個人的に気に入ってるんだが……プレイしたいっていうみんなの声があれば実現するかもしれないね」

ＰＮ．土司空

今年最後の年末卓にてガゼット１４のモンスターアイコンと「初売り福袋表：３００Ｇ」を利用させていただきました！　アイコンは背景が透過されていてオンラインセッションでもすぐ使えとても便利で、絵柄もかわいくとても良い感じに利用できました！　初売り福袋表についても、クエストのオマケ報酬という形で引いてもらったんですが、スカジャンや宝の地図を引くなど、また次回のセッションに利用できる！？　と思えるようなもので楽しくＲＰできました。今後、もし機会があればあの時の宝の地図から冒険に出かける、そんなシナリオも考えてみたいなと思えました。ガゼットのおかげで”楽に楽しく”年末のセッションができました！ありがとうございました！

たくさん遊んでくださってありがとうございます。アイコンはおなじみとなった神無宇宙さんの力作ですよ！　ご好評をいただけているようなので、第二弾も考え中です、みなさんはどんなアイコンがほしいですか？　「初売り福袋表」については、Ｄ６６開発チーム反省の一作です。クリスマスのあれはひどかったですもんね……。むやみに力作を仕上げればいいというものではないのですよ。今回のＤ６６は回転寿司です。エリッサは行ったことがありませんが、コッペリアちゃんとようつべでみて学習しました。食事さえも修行として捉える〈冒険者〉文化には感嘆を禁じえません。今回はクエストのおまけ報酬という訳にはいかないと思うのですが、セッションに紛れ込ませるとＤ６６開発チームも喜ぶと思います。いえ、混ぜないで「生産ギルドも大忙し！」をプレイしたほうが確実に安全なのですが……。

ＰＮ．睡渦

「冒険者と開拓村」＋「天秤祭の勇者たち」複合プチキャンペーンが先日無事に終了しました！　開拓村のエンディングのテキストには毎回涙させられますが、今回は天秤祭を挟んだことでとても表情豊かな最後を迎えられたように思います！

今回は天秤祭を挟んだ事もあり、比較的ライトな感じで〆ましたが開拓村の演出してくれる大地人の辛い一面をしっかりと拾って冬を越える喜びをもっと上手くPL様方に伝えられるマスタリングがしたいです！！

こちらはミッション主体のシナリオ２本を複合して遊んでくださったんですね。たしかに「開拓村」も「天秤際」もシーンの連続性の制約が小さく、それぞれ独立させて遊ぶことができる構造ですので、こうやって組み合わせて遊ぶのにぴったりですね！

また、今月の特集にもご注目！　別冊シナリオ「生産ギルドも大忙し！」も、ミッションを中心に何度でも遊べるつくりになっておりますので、前述の２つのシナリオにさらに複合させた豪華なキャンペーンシナリオも遊べちゃいますよ！

キャラスロ+1

ＰＮ．神戸司奈

こんにちは！　暫くLHTRPGの野良卓が出来ずやきもきしていましたが久し振りに友人たちと身内卓をPL側で囲う機会がありました。その中で高さプロップを初めて使わせていただき、その性質に四苦八苦しながらも最後はボスをうまく詰ませることでことで勝利！　プロップの重要性が分かるセッションとなりました。自分がGMをいつかやるときもこのようにうまく高さプロップを使ってみたいものですね

お便りありがとうございます。『ＬＨＺ』ではプロップの存在がエネミーと同じぐらい重要なものになっており、対策の有無で戦闘の難易度ががらりと変わることも少なくありません。

神戸様もプロップをうまく組み込んで、楽しい戦場つくりにどんどん挑戦してみてくださいね。『セルガゼ』７号収録「変転する戦場」も参考になりますよ！

キャラスロ+1

ＰＮ．もーる

年末に「夏の視線を独り占めせよ！」を遊ばせていただきました。年末に。わーわー、打った当たった避けたーと初めのうちは無邪気に楽しんでいたのですが、勝利条件は何だったかなと確認してみると、得点量だったことを思い出したのです。得点を多く取り、他の人にとらせないかの視点で見ると急にただの水のかけあいの場にたくさんの要素が見えてきて二度美味しかったです。ダイスがとても荒ぶるセッションで、攻撃がよく外れたりイベントで相手に加点しまくったり武闘家が結局攻撃を全部回避したりなど終始波乱に満ちた内容となりました。結局、水着の初期ボーナスのおかげで優勝できたのですが、最後まで抜かれる可能性を十分に持ちつつなんとか逃げ切れた形になりまして、パーティゲームってこうだよね、面白いよね、という気分を久しぶりに味わいました。LHTRPGには珍しいPvPルールでしたが、こういう特殊なミッションだけのものもまた一味違って面白いですね。作ってくれた方、一緒に遊んでくれた方、GMさん、ありがとうございました。

プレイレポートありがとうございます。たとえ年末だろうと〈セルデシア〉は夏真っ盛りですので問題はないのです、はい（力説）。

ミッション「夏の視線を独り占めせよ！」は、おっしゃるとおり表面的には「水着の相手をびしょびしょに濡らして水着を剥ぎ取っちゃおう！」という目的のもと、キャーキャー騒いで遊ぶミッションですが、「勝ち」を狙うとなるとさまざまな要素が入り混じり、非常に挑み甲斐のある目標になっていきます。特にプレイヤー同士の対戦ともなればそこに生まれる駆け引きの熱さは、バトルシナリオでの強敵との戦いになんら引けをとるものではないといえるでしょう！

年末年始、皆様で集まる機会も多かったと思います。そんなときに「ちょっと遊んでみようか？」といってすぐ遊べる単体ミッションは、さまざまなシーンで手軽に、楽しく『ＬＨＺ』をプレイできるツールとなってくれるでしょう。これからも開発チームでは、ストーリーやバトルに重点を置いたシナリオだけでなく、こういったミッション主体の遊び方も提示していきたいと思いますので、ぜひ楽しんでみてくださいね！

キャラスロ+1

ログホラ相談窓口

ルールの疑問をエリッサと一緒に考える

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

ＰＮ．もーる

「忍耐の」プレフィックスドの効果についての質問です。このプレフィックスド効果は、「最大４Ｓｑまで移動できる強制移動効果を受け、かつ、強制側が３Ｓｑの移動を指示した場合」、どのように働きますか？

「忍耐の」の効果における処理手順は、「ｎ Sq まで強制移動させる」効果が発生する→プレフィックス効果「忍耐の」を使用する→結果、効果が「（ｎ－１）Sq まで強制移動させる」に変更され、これが実行されるとなります。

ＰＮ．通りすがりの人

特技〈アプレンティスシップ〉についての質問です。この特技によって、〈グッドセイラー〉のように「タイミング：常時」の特技の場合はどのように働きますか？

「タイミング：常時」の特技である《グッドセイラー》は「使用する」ことによって効果を得るわけではないため、《アプレンティスシップ》の効果の対象にはなりません。

ＰＮ．_白

〈火炎巨人の報復者〉の特技〈復讐の反撃〉についての質問です。複数の〈火炎巨人の報復者〉が同じ Sq にいて範囲攻撃などで同時にダメージを追った場合、〈復讐の反撃〉はどのように働きますか？

〈火炎巨人の報復者〉A,B,C の３体が同じＳｑで攻撃を受けた場合を考えましょう。〈火炎巨人の報復者〉A が受けたダメージに対して、〈火炎巨人の報復者〉A,B,C が〈復讐の反撃〉を使用できます（「味方」とは自分も含むことに注意してください。『ＬＨＺＢ１』Ｐ３８参照）。また〈火炎巨人の報復者〉B がダメージを受けた時、C がダメージを受けた時も〈火炎巨人の報復者〉A,B,C がそれぞれ〈復讐の反撃〉を使用できます。この例ですと〈復讐の反撃〉の直接ダメージ１５点が９回発生１３５点のダメージとなります。

ＰＮ．たべしんぼう

セルデシアの〈猫人族〉や〈狼牙族〉についての質問です。彼らは体質的に、あるいは文化宗教的に、は食べてはいけない食材はあるのでしょうか？

地球世界では猫に玉葱を与えたり、犬にチョコレートを与えると中毒を起こしてしまいますが、〈セルデシア〉の住人である〈猫人族〉〈狼牙族〉には、そのような食材の制約はありません。アキバの〈狼牙族〉は冬にココアを飲んでいますし、〈猫人族〉も山葵の効いた烏賊の寿司を楽しんでいます。文化宗教的な制約に関しては、地方ごとの文化風俗の範疇となりますのでここでは割愛します。

みなのもの息災に過ごしておるか？　魔王なのだ
来月号はわたしの輝かしい活躍がガゼットに登場だ

魔王さまと行くヤマトソロアドベンチャー
あまりにも強大な敵に挑む勇者の冒険
ナガサキウベ三泊四日レイド温泉の旅スペシャル

コッペリアのスニークミッション

Gazette mailbox おたよりボックス

予定される『ログ・ホライズンTRPG　Book2(仮)』から掲載されるさまざまな情報をコッペリアがひそかにレポートしてしまうコーナーです。隠密メイドです。

コッペリアはコッペリアといいマス。今回はセルデシアガゼットのページ削減目標を緩和することをエリッサに交渉する変わりニ、開発チームから人間関係のロールプレイを支援するルールの情報を入手しまシタ。

◆拡張コネクションルール

セッションにおいて、ＰＣは様々な人物たち（ＰＣ，ＮＰＣにかかわらず）とコネクションを結ぶことになる。関係の形はさまざまだが、こういったコネクションをよりセッションの中心に据えたいと思ったことはないだろうか？　特にキャンペーンプレイでは、ドラマティックな関係の変化は、物語の縦軸に足る価値を持っているはずだ。

そんな声に応えるのが「Book ２（仮）」で実装される「拡張コネクションルール」だ。このルールにおいて、取得したコネクションには「コネクションランク」が設定される。コネクションランクは互いの関係の深さ、思いの強さを示す数値で、取得したばかりのコネクションはランク１となり、「対象との親愛（１）」といった具合にランクを追加されて表記され、互いの理解が進む５まで上昇していく。「親愛（１）」も「親愛」のコネクションであるので、シナリオなどでコネクションの参照がある場合でも、コネクションランクを特に指定されない限り両者は同一のものとして扱われる。この仕様により「拡張コネクションルール」は従来のコネクションルールを損なうことなく、共存することが可能だ。

コネクションランクの上昇は、キャラクターの成長の一環として扱われ、「ログチケット：アザーゲット」を消費することで上昇させることができる。コネクション取得と同じく、ＧＭの許可を得てセッション中でのランク変更も可能だ。

もう一つの特徴がコネクションの変化や深化を表現するための「関係変化表」だ。互いの関係の揺れやイベントを内包するこの表は、「Book ２（仮）」に７種類掲載されている。今回はその表のうち「興味、隣人、理解」を掲載した。現在のコネクションの関係が「興味、隣人、理解」のどれかであり、関係の深化を起こしたい場合、（２Ｄ＋現在のコネクションランク）でロールし、新たな関係を結ぶことができる。「拡張コネクションルール」は単発のセッションよりはキャンペーンのように継続したプレイ環境に適した拡張ルールだ。あなたの物語に新たな彩りを添えてくれるだろう。

▼興味、隣人、理解（表：ＲＯＣ）

出目	効果
2以下	残念な一面：対象のがっかりな姿を見てしまった。対象との関係は「やれやれ」になる。
3	そんな御趣味が……：対象の特殊な性癖を偶然知ってしまう。対象との関係は「（いやな）理解」になる。
4	お忍び発見：対象が人目を忍ぶ扮装（変装？）で出かけるところを目撃する。対象との関係は「スリルある好奇心」になる。
5	あなたとごはんを：偶然対象と二人で食事をすることになった。普通のメニューに普通の会話。こういうのも悪くない。対象との関係は「隣人」になる。
6	同好の士：対象と意外な共通点（趣味や食べ物の嗜好の一致）が見つかった。対象との関係は「興味」になる。
7	穏やかな日常：対象とは良好な関係が続いている。対象との関係に変化はない。
8	垣間見えた過去：対象の過去の出来事の一端を知ることが出来た。対象との関係は「理解」になる。
9	それはよいものだ：対象がもつ何かがあなたを引きつけた。話し合いの結果秘密裏に提供してもらえることに。対象との関係は「取引」になる。
１０	新しい仲間：対象と同じ職場、班、ギルドに加入することになった（１Ｄを振って３以下なら対象が加入してきた）。対象との関係は「同僚」になる。
１１	常連同士：アキバでもマイナーな店で出会う。この店を応援するとは見所があるじゃないか。対象との関係は「同志」になる。
１２	腕比べ：対象と狩りの腕を競うことになった。対象との関係は「ライバル」になる。
１３	頼れる仕事仲間：〈円卓会議〉の一日依頼を一緒にこなした。思ったよりずっといいヤツだ。対象との関係は「友情」になる。
１４以上	ホワイトナイト：あなたは絶体絶命の危機（肉体的なのか社会的なのかはあなたが決めること）を颯爽と現れた対象に救われた。対象との関係は「義兄弟」になる。

『ログ・ホライズン』書籍シリーズ
1巻～10巻および外伝発売中!

シロエと仲間たちの大規模戦闘!!

ログ・ホライズン10 ノウアスフィアの開墾
橙乃ままれ（著）／ハラカズヒロ（イラスト）

ニューヒロイン櫛八玉登場!!

ログ・ホライズン 外伝 櫛八玉、がんばる!
山本ヤマネ（著）／平沢下戸（イラスト）

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

班長/怒りのススキノ

画:うみわたり

Vol.15 2016.02

編集後記

『セルデシア・ガゼット』Vol.15、いかがでしたか？今回の特集は大ボリュームの別冊シナリオをお送りいたしました。気楽に何度も遊べる作りになっておりますので、皆様ぜひぜひ遊んでみてくださいね！　感想もお待ちしております！　次回特集は、えっ、「あの方」のナインテイル漫遊記……？　何やら気になる内容になりそうです。ご期待ください！

スタッフ

表紙イラスト： 九石三羽
本文イラスト： 神無宇宙、うみわたり、鳴路ろくご、7 Sided Work Shop
デザイン： 瑞川めぇ、7 Sided Work Shop
図版作成： 瑞川めぇ、7 Sided Work Shop
ライティング： さわめ、津軽あまに、大きな愚、7 Sided Work Shop
編集： 7 Sided Work Shop

リンク

LOG HORIZON TRPG 冒険窓口
http://lhrpg.com/

橙乃ままれ 公式サイト
http://tounomamare.com/

お問い合わせ

ご感想、ご要望、お問い合わせは右記の「おたより・がぜったー投稿フォーム」よりお送りください。

LOG HORIZON TRPG 冒険窓口
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