

LOG HORIZON

TRPG

# セルゲシアガゼット

《Celdesia Gazette》



Vol.18

2016.May

◆ アドベンチャーアクセサリ 第二弾 ◆

## 12人の勇者とモンスターII



# Celdesia Gazette

# セルデシア ガゼット

## VOL.18 2016.05



〈鼠人間の黒太子〉や〈燃え盛る悪霊〉に〈邪悪な神像〉！ ライバルたちがひしめく世界を舞台に大冒険を繰り広げよう！ 遺跡探検や肉まん作り、開拓村で村おこし……ボリュームたっぷりの公式シナリオでたくさん楽しんだら、次はあなたのオリジナルの冒険を舞台にしてみよう！

イラスト：神無宇宙



### INDEX

01	INDEX
02	特集「アドベンチャーアクセサリ 12人の勇者とモンスターII」
04	ヤマト風土記 第十八回「オウウ地方」
07	列島生物図鑑 第十八回「猫妖精」
13	できるかなシックスティシックス Vol.1 8
16	エリッサのティータイム
17	ログホラ相談窓口
18	コッペリアのスニークミッション
20	Editor's Room



## はじめに



幻想の大地〈セルデシア〉に生きる〈冒険者〉、そしてゲームマスターの皆さん、『L H Z』でのセッションを楽しんでくれているだろうか？

今回の特集「アドベンチャーアクセサリ 12人の勇者とモンスターII」は『L H Z』のセッションの強い味方として、前回に続いてキャラクターペーパーフィギュアシートを作成した。

毎号ステキなイラストカットを描いてくれている神無宇宙先生の手で新規に描き下ろされた個性豊かなモンスター十八種類に加えて、ミッションなどで活用できるNPC四種類、そしてサラマンダーやユニコーンといった〈召喚術師〉の操る従者モンスター（もちろんこれも敵として使うことも可能だ）が六種類！フルカラーのイラストによる美しいペーパーフィギュアをあなたの手で作ることができるのだ！

しかもこのモンスターたちは、すべて公式シナリオである『〈小牙竜鬼〉の潜む森』『下水遺跡に潜む影』『千客万来ふかふか肉まん』『ラグランダ再び』に登場するエネミーから選ばれている。つまり、前回のセットとあわせることで、これらのシナリオはすべて、このフィギュアだけを使って遊ぶことができる！公式シナリオ群をよりいっそう手軽に遊べるようになること間違いなし！の豪華セットである。

また、今回もペーパーフィギュアだけでなく、オンラインのセッションツールで使用するためのキャラクターアイコン画像も用意した。オフラインだけでなく、オンラインでもこのステキなイラストのコマが使用できるといわけだ。

これらを活用して、あなたのセッションをさらに豊かなものにしよう！

## ペーパーフィギュアを使おう



では早速ペーパーフィギュアを印刷してみよう。ペーパーフィギュアのデータはpdfファイル形式で作られている。

まずはこれを印刷する必要があるのだが、コンビニエンスストアなどのマルチプリント機を利用できるならばUSBメモリーでデータを持ち込み印刷するか、ネット上からデータを登録し、店頭で印刷できるネットプリントサービスなどを利用するのが手軽でよいだろう。（ネットプリントの利用法は次のページで解説する）

ファイルはA4サイズで印刷することを想定しているが、少し小さめのペーパーフィギュアにしたい場合はB5サイズで印刷するとちょうどよいだろう。

印刷したものを線に沿って切り取り、のりしろを貼り合わせればできあがりだ！



公式シナリオのあのシーンが、キミの目の前に！



## ネットプリントで出力してみよう



コンビニエンスストア『セブンイレブン』に設置されているマルチコピー機は、ネット上からのデータのプリントにも対応している。今回のアドベンチャーアクセサリーも、このネットプリント機能で出力可能だ。

まずは『富士ゼロックス株式会社』の提供するネットワークプリントサービス『[ネットプリント](#)』にアクセスし、ユーザー登録をしよう。ユーザー登録は無料で行なうことができる。

ユーザー登録のやりかた、およびネットプリントサービスの利用法については、サイトの「[ご利用方法](#)」に図解とともに詳しく説明されている。初めて利用する人はまずここをよく読んでおこう。また、実際のプリントの流れは『セルデシア・ガゼット』Vol.14で詳しく解説しているので、そちらも参照してほしい。

## ネットプリントを活用しよう



ペーパーフィギュアの印刷に限らず、ネットプリントはセッションの資料やシートの印刷など、さまざまに応用できる大変便利なサービスだ。

たとえばセッションに用いるシート類や資料をあらかじめネット上から登録しておけば、セッション会場の近くで出力することで持ち運びの手間を軽減することもできる。

また、予約番号を知っていれば誰でも印刷が可能なので、シナリオハンドアウトのように、複数人に配布したい資料ならば参加者にプリントの予約番号を伝え、各自がプリントすることで事前配布を済ませることもできるのだ。

このように便利なサービスだが、ネットプリントで利用できるファイルには容量の制限がある。PDFファイルならば2MB、JPGなどの画像ファイルならば4MBがその上限となっている。ファイル登録を行なう際には、ファイルサイズにも注意しよう。

## オンラインセッションで魅せよう



今回もペーパーフィギュアに加えて、オンラインセッションツールで利用できるアイコン画像も用意されている。PCやモンスターの画像を差し替えればセッションがより楽しくなることまちがいない！

オンラインセッションツール『どどんとふ』でのオンラインセッション用のアイコン画像の登録方法についても、『セルデシア・ガゼット』Vol.14において詳しく解説しているので、そちらを参照されたい。

また、『どどんとふ』においてセッションを行なう「セッションルーム」への入室方法や、その他機能についてはWebに詳細な解説ページがあるので、こちらを参照のこと。

[「どどんとふ」マニュアル](#)

## おわりに



前回の好評を受けて登場したアドベンチャーアクセサリー第2弾、いかがだっただろうか？

ぜひあなたのセッションでも使用してみて（公式配信シナリオでセッションをしてみるのが特にオススメだ！）、感想を『ログ・ホライズンTRPG 冒険窓口』まで送ってほしい。寄せられた【因果力】が、さらに第3弾へ続く力になる！（……かもしれない）

それでは、よいセッションを！

## スタッフリスト



キャラクターボーン&アイコン画像：神無宇宙

（web：<http://zrgt.net/>）

グラフィックデザイン&レイアウト：端川めえ、7 Sided Work Shop

図版作成：端川めえ、7 Sided Work Shop

ディベロップメント：7 Sided Work Shop

『どどんとふ』はたいたい竹流様が提供しているオンラインセッションサービスです。

# ヤマト風土記

Culture, geography and folklore in YAMATO.

## 第十八回「オウウ地方」



### ◆〈オウウ地方〉の地勢

〈オウウ地方〉は〈自由都市同盟イースタル〉の北端にあたる辺境で、現在その勢力を大きく減じている〈大地人〉の生存圏でも特に厳しい状況にある地方だ。

この地域は〈ティアストーン山脈〉をはじめとする複数の山地や森林によって人間が生活できる領域が分断されている。大まかに〈オウウの町〉を中心とする西の一带、〈ラワロールの街〉に代表される中央部、そして東部沿岸に点在する〈クジ鉄房街〉のような集落がそれぞれあたかも海に浮かぶ孤島のように点々と存在している。

〈オウウ山脈〉や〈キタカミ山地〉を通り抜けられる街道は数えるほどしかない上に、道中を常に〈緑小鬼〉の襲撃に警戒しなければならないため、それぞれの集落や街の往来に河川や沿岸部を舟で移動するやり方が使われる。〈緑小鬼〉は深い水を嫌うので、街道や山中に行くよりはまだ安全なのだ。〈冒険者〉を雇うというのも強力な手段だが、これは経費が高くつく。

〈オウウ地方〉の街や集落は非常に狭い範囲での自給自足が基本であり、他地域との交流はごく少数の個人が細々としている状態だったが、〈オウウの町〉や〈ラワロールの街〉、そして〈クジ鉄房街〉といった比較的規模の大きな街は、周辺での冒険に向かう〈冒険者〉たちの物資補給拠点として機能している。

特に昨今は〈七つ滝城塞〉の〈緑小鬼〉たちへの対策として〈オウウ地方〉を往来する〈冒険者〉が増えていること、加えて素材収集や技術交流目的の〈冒険者〉もこれらの地を訪れるようになってきているため、〈大災害〉直後と比べてもかなりの活況を呈している。彼らは個人であっても莫大な輸送力や購買力があるため、ゆっくりとではあるもののこの地もまた変化の流れに乗りつつあるといえるだろう。

### ◆〈オウウ地方〉の気候

〈オウウ地方〉は〈自由都市同盟イースタル〉の最北端にあたり、その気候は非常に寒冷だ。ヤマト本島であることから一年を通じてはっきりした四季の変化が見られるが、秋は早く冬は厳しい。夏も北東からの冷たい風が吹くことから、他の地域からすると冷夏と言えるような年が多い。加えて、〈ラワロールの街〉周辺は冬の寒さが際立っている。晴れ渡った空の下で、〈冒険者〉でも寒さを感じる程に冷え切った大気が広がるのもこの地の特徴といえる。

このような気象条件から、〈オウウ地方〉の多くは耕作にはあまり適しておらず、〈オウウ岩蕎麦〉や〈オウウ黒麦〉といった独特の作物がわずかに栽培され、質素な食生活の基盤となっている。一方で多少の危険はあるものの山野の自然は豊かで、一部のグルメな〈冒険者〉からも新たな食材探求の場として注目を集めている。

地域を縦断するような大きな河川が存在するのも〈オウウ地方〉の特徴のひとつだ。〈ティアストーン山地〉に降り積もる莫大な量の雪により生み出される豊かな水量は、〈オウウ地方〉に年間を通じて水の恩恵をもたらしている。一方、河川流域は平地が形成されるため、本来ならば大規模な開拓や灌漑の整備による発展の可能性も秘められているのだが、〈緑小鬼〉の跋扈によって全く手が出せない状態なのも事実である。もしも〈緑小鬼〉の勢力を山地の奥深くまで撃退し、平野部や水源の安全を確保できれば様々な可能性も開けるのだが、〈オウウ地方〉はそもそもこの地で生活している〈大地人〉の人口が少なく、また〈冒険者〉たちの意識も昨今は西へと向かっているため取り掛かることは難しいようだ。



## ◆〈オウウ地方〉について

〈オウウ地方〉は〈自由都市同盟イースタル〉の北端に位置し、〈エッゾ帝国〉とも境界を接する辺境の地である。かつては豊かな自然から得られる資源を中央へと送り出すこともできていたが、〈第一の森羅変転〉においては、中枢から遠いこと、すなわち軍事的な援助が困難であることが災いして大きな被害を被る結果となった。広大なエリアに〈緑小鬼〉を中心とする亜人間が跋扈し、〈オウウの街〉のような城壁の内側で生活するのが精いっぱいという状態まで生存圏が縮小しているのだ。それでもわずかに残された水運や海運、あるいは〈冒険者〉の護衛を利用して外部との交流を保って人びとは生き抜こうとしている。

現在は〈七つ滝城塞〉周辺への封じ込め作戦を中心とした大掛かりな〈緑小鬼〉対策も行われ、完全とはいえないが一定の効果を挙げている。輸送に関する技術を携えた〈冒険者〉がアキバからも派遣されており、〈オウウ地方〉とイースタル中央部との輸出入の量も増加傾向にある。深く閉ざされた〈オウウ地方〉の春はまだまだこれからといえるだろう。

## ◆〈オウウ地方〉のモンスター

〈オウウ地方〉といえば、やはり代名詞となるのは〈緑小鬼〉系のエネミーだろう。〈緑小鬼の砦衛（ゴ布林・フォートガード）〉〈緑小鬼の襲撃筏（ゴ布林・レイディングラフト）〉といった一風変わったバリエーションの〈緑小鬼〉に遭遇できるのがこの地方の特色でもある。また、それ以外にも山林に潜む〈白ミミズク熊（ホードオウルベア）〉のような猛獣や、〈緑小鬼〉の一部が使役する〈森馳の魔狼（ディープウッドストライダー）〉なども存在している。歴戦の〈冒険者〉にとっては脅威ではないが、彼らが常に〈オウウ地方〉全てをカバーできるわけでもなく、〈大地人〉にとっては深刻な脅威となっている。

広大な〈オウウ地方〉は未だに開発できていない平野部や、資源の眠る山地、森林などが多く残されているが、〈大地人〉が資源を収集し流通させるためには輸送経路や採集場所の安全確保が不可欠だ。そのためには長大な山中の街道を整備しなくてはならず、現在の〈オウウ地方〉では難しい状態だ。





## ◆七つ滝城塞とゴブリンの軍勢

〈オウウ地方〉における人類の生存圏を脅かす最大の問題、それは何といたっても〈七つ滝城塞〉を中心として広大な地域に分布している〈緑小鬼〉の集団だ。

〈ティアストーン山脈〉の最奥部にそびえ立つ城塞を根城に、周辺の部族を統合した王が登場、巨大な軍勢を率いて一帯を襲う大型イベント「ゴ布林王の戴冠」として認識している〈冒険者〉も数多い。

ゴ布林王の戴冠において、七大部族と呼ばれている〈オウウ地方〉の〈緑小鬼〉だが実態は少々異なる。ここで呼ばれている七つとはその時その時に勢力を伸ばしている集団であり、その時々によって軍勢を彩る主力とも言える〈緑小鬼〉のバリエーションは変化している。有体に言えばイベントごとに出現するエネミーが異なるということだ。例えば〈大災害〉以降に発生し、アキバの冒険者たちが討伐に向かった際に〈緑小鬼〉の中核となっていたのは「戦車つかいの部族」という部族だ。他にも「巨人つかい」や「獣のり」「妖術つかい」「影わたり」...と多種多様な部族が参戦していたことが確認できている。

これらの〈緑小鬼〉部族は〈オウウ地方〉の広範囲に分散しており、人類の生存圏を各所で寸断している。特に河川沿いの水利に関わる地域を失っている影響は大きく、〈オウウの街〉より内陸部にも開発に適した土地がありながら、実際にはそこまで勢力を伸ばすことができていないのが現状だ。

〈大災害〉後に部族を統合したゴ布林王とその配下の軍勢だが、当初こそ〈冒険者〉の不在を突いて勢力を拡大したものの、レイネシア姫による義勇軍の募集と、〈円卓会議〉による反撃を受けて現在その本体は〈七つ滝城塞〉周辺まで押し戻されている。

現在では〈冒険者〉の復帰により、巨大な軍勢の脅威はひとまず去ったと見て良いだろう。しかし、〈オウウ地方〉から〈緑小鬼〉の脅威そのものが取り除かれたわけでは無い。この地は非常に広大なため、安全な面を確保することが困難だし、亜人間は人間よりもずっと早く増えるために小集団としての〈緑小鬼〉がその勢力を回復するのは難しいことではないのだ。

〈オウウ地方〉では今後も〈緑小鬼〉にまつわるクエストの依頼が無くなることは無く、数多くの〈冒険者〉が山野を駆けることになるはずだ。

## ◆サーヴィル沼の廃都と伝説の槍

〈オウウ地方〉のほぼ中央に位置する〈ラワロールの街〉から北上すると、三つの川が交わる場所に奇妙に淀んだ沼沢と、その中に不気味な姿を残す廃都を見つけることができる。この地の名は〈サーヴィル沼の廃都〉。かつて水運の要所として栄えた都市の変わり果てた姿である。

在りし日の〈サーヴィル〉は、〈オウウ地方〉の交通の要所、特に水運を利用した輸送網の交差点として機能しており、商業を中心として大きく栄えていた。しかし、この繁栄は〈第一の森羅変転〉を境に過去のものとなってしまった。深い森と険しい山がほとんどを占める〈オウウ地方〉での〈緑小鬼〉の跋扈は深刻であり、街の繁栄を支えていた交易網や物資の流れが大きく損なわれたのだ。さらにその流れを決定的に進めたのが一帯の〈緑小鬼〉を束ねた〈緑小鬼王〉の登場だった。王は瞬く間に〈七つ滝城塞〉周辺の諸部族を統合して巨大な軍勢を作り上げ、〈サーヴィル〉を襲ったのだ。

この地を守る〈サーヴィル魔法兵团〉は必死の抗戦をするものの、十重二十重に街を包囲する〈緑小鬼〉の軍勢の前にはあまりに無力だった。しかし、この大軍勢が〈ヤマト〉全土を脅かすと考えた彼らは全てと引き換えに〈緑小鬼〉たちを全滅させる儀式魔法を行使し、〈サーヴィル〉もろともに敵を滅ぼしたのだ。

その結果残されたのが、現在広がっている〈サーヴィル沼〉だ。この沼はかつて行使された魔法で作りに上げられた「生きた沼地」なのだ。現在では、付近を通る存在に向けて〈粘体の偽小鬼（ゴブリノイド・ブディング）〉というエネミーを作り上げては襲いかかってくる。その姿形は、この沼によって滅ぼされた〈緑小鬼〉や過去に沼に立ち入った〈冒険者〉を模倣しており、夕暮れ時には正体を判別することも難しい。危険極まりない〈サーヴィル沼の廃都〉の最奥部には儀式魔法の核となった幻想級の魔槍が眠っているとも噂されているが、付近の住民はもとより、〈アキバ〉より遠く離れたこの地での本格的な調査を行う者もおらず、噂の真偽は不明のままとなっている。

もしもこれからこの沼地へと挑むのであれば、沼より無限に湧き上がる〈冒険者〉を模倣した恐るべきエネミーと戦う覚悟が必要だろう。



## ◆概要

〈猫妖精〉（ケットシー）は精霊亜人に分類される存在である。精霊亜人とはほぼエネルギー体で構成される純粋な精霊ではなく、（きわめてエネルギーと親和性が高い）肉体を持っている種類の精霊だ。

煌びやかな衣装を纏い、身長140センチほどの猫を直立させたような姿をしている。まるで猫人族を三〜四頭身にデフォルメした外見だが、猫人族とは違って尻尾があるため簡単に見分けることができる。

知性は高く手先も器用。戦闘においては、レイピアを始めとする軽いが扱いの難しい武器を好んで用い、〈盗剣士〉に似た技を使いこなす。光輝属性を中心とする独自の魔術が伝わっており、それを身に付けている者も多い。また、カラクリの製作や操作にも長けており、それらを建築や戦闘に活用することもある。しかし、彼らにとって最大の武器は、危機的状況を知恵で乗り切る狡猾さだろう。

彼らは「優雅」「華麗」「高貴」を美德とし、名誉と誇りを重んじると自称しているが、その実は(人間からみれば)歪んだ正義感と高いプライドを併せ持つ、非常に独善的な性格の種族だ。高貴なる〈猫妖精〉が世界を統べるのが正義であり、それを成すこと(その行為のほとんどは人間側から見れば恐ろしい悪行でしかないのだが)が何よりも名誉だと考えている。

彼らにとって〈大地人〉や〈冒険者〉は悪の種族として認識されている。ちょうど、人間が〈緑小鬼〉や〈小牙竜鬼〉に対して抱いているような感情を持っているのだ。彼らの伝承では、猫人族は悪に染まって尻尾を失い墮落した〈猫妖精〉だと伝えており、「尻尾無し」と呼んで強い嫌悪感を示している。

世界から悪の人間種族を駆逐し、正しく世界を導くため、彼らは「〈猫妖精〉による〈セルデシア〉の征服」という野望を抱いている。可愛らしさに騙されてはいけない。彼らはその外見に似合わぬ、恐るべき侵略者たちなのだ。

## ◆生活形態

〈猫妖精〉の社会は王を中心とした封建制度だ。

彼らは尖塔が立ち並ぶ〈猫の妖精郷〉に王国を構えており、その頂点として貴族を任命し、序列を管理するのが王の重要な役割だ。なにしろ序列の管理を誤ると、その貴族の名誉を損ねることになり、命にも関わる事態へと発展しかねない。そのため、〈猫妖精〉の貴族社会には明確な序列のルールが存在する。

妖精郷に立ち並ぶ数多くの尖塔〈猫の塔〉（トゥール・ド・シャ）は、全て貴族の所有物であり、その高さこそが所有者である貴族の序列を決める。高い塔には多くの領民を住まわせることができ、多くの騎士団や魔術師団、カラクリ技師を維持できるからだ。そのため彼ら貴族の関心の多くは、塔を高くするという一点に集約される。塔を建造、維持するための建築用カラクリの所持は、貴族のステータスシンボルでもある。

〈猫の塔〉は彼ら独自の魔術と技術の結晶だ。その動力は〈猫妖精〉が眠っている時に放散される魔力であるため、領民には一定時間以上の昼寝が義務付けられており、この義務を拒む領民は滅多にいない。塔は彼らの魔力から、稼動用の動力だけでなく、建築資材や宝飾品、領民の食糧となるカリカリした食品をも精製する。彼らの生活基盤となっているのだ。

騎士団は塔や領民の防衛、魔術師団は塔の運営、カラクリ技師は塔の増築や修繕をそれぞれ担っている。



もともと、力仕事が苦手であり、好みでもない彼らは、重労働の殆どをカラクリ任せにして眠っていることも珍しくない。

## ◆分布と生息域

〈猫妖精〉の王国がある〈猫の妖精郷〉は地図上のどこにも存在してはいない。ギルド会館の廊下に並ぶギルドホールのように、入り口だけで他のゾーンに接続された独立ゾーンなのだ。精霊亜人や〈古来種〉の中には、こういった独立ゾーンを拠点とするものが多く存在する。

彼らの王国の中で有名なものは〈トオノミ地方〉に出入り口がある〈猫の妖精郷〉だが、この地方には彼らと敵対する精霊亜人〈黄紋豹鬼〉（ジャーマン）が勢力を築いており、睨み合いが続いている。

〈冒険者〉が彼らと敵対する状況には、いくつかのパターンがある。まず、〈妖精の輪〉などに関する何らかの事故により、〈冒険者〉が偶然彼らの王国に迷い込んでしまうという状況だ。この場合、余程の幸運に恵まれて信頼を得ることができない限り、そこに住む〈猫妖精〉のすべてが〈冒険者〉の敵となる、厳しい展開となるだろう。

また、王国を出奔したはぐれ〈猫妖精〉が他の亜人間種族や精霊亜人などに傭兵として雇われる場合もある。ただし、独善的な彼らの性格はモンスターにも敵を作り易い。特に〈鼠人間〉や〈灰斑犬鬼〉、〈巨人〉などと一緒に姿を見せることは滅多にない。

そももうひとつ考えられるのが〈猫妖精〉の貴族がヤマトの大地に領土を広げようとした場合だ。彼らの侵略行為は〈猫の塔〉の建造から始まる（その際、塔建設の労働力として付近の〈大地人〉が強制的に徴用されることもある）。〈猫の妖精郷〉においては無害なこの塔だが、完成すれば塔が放つ魔力により半径数キロ以内では、彼らが苦手とするタマネギやニンニクの生育は妨げられ、蜜柑やカカオが実を結ばなくなり、エビやイカ類の漁獲が激減するといった現象が起こるようになる。ひとつ完成すれば第2、第3の塔が次々に建てられ、彼ら〈猫妖精〉の勢力圏は拡大してゆくのだ。これを阻止するため〈大地人〉より建設阻止の依頼が出されることもあるのだ。

## ◆〈猫妖精〉の作成

・推奨するエネミータイプ：フェンサー、スピア、シューター

### テンプレート

#### ・小種族由来の自動取得特技

《猫妖精のさだめ》\_\_常時\_\_このエネミーは常に〔軽減（光輝）：{変数1}〕を持つ。また〔精神〕ダメージを受ける時、即座に〔追撃〕がすべて起動し、さらに〔放心〕を受ける。

変数1：CR1～5：20／CR6～11：30／CR12～17：40／CR18～23：50

《猫歩き》\_\_〔移動〕\_\_ムーブ\_\_このエネミーは2Sqまで〔即時移動〕してもよい。またこのラウンド終了時まで〔硬直〕にならない。〔マイナー〕移動距離は+2Sqされる。

#### ・デザイン時処理

このエネミーは〔精霊〕〔光輝〕〔暗視〕を得る。  
【回避値】+2。

#### ・しぶとさ処理

CR1～8：【しぶとさ】の（CR×6）%を【最大HP】に追加する。

CR9～：【しぶとさ】の50%を【最大HP】に追加する。

### 所持特技の例（フェンサータイプ）

《バリスタにゃん》\_\_〔射撃攻撃〕\_\_メジャー\_\_対決（攻撃↑+2D／回避）\_\_単体\_\_2Sq\_\_対象に〔{変数1}+2D〕の物理ダメージを与える。〔マイナー〕対象に〔硬直〕をあたえる。このエネミーがプロップ【射撃障地】にいる場合、この〔硬直〕は対象の【因果力】消費では解除できない。

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。

《マンゴーシュにゃん》\_\_〔白兵攻撃〕\_\_メジャー\_\_対決（攻撃↑+2D／回避）\_\_単体\_\_2Sq\_\_対象に〔{変数1}+2D〕の物理ダメージを与える。



〔マイナー〕このエネミーは〔障壁：{変数2}〕を得る。

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： $(CR/5+1) \times 10$ を代入すること。

《ケットシーの防御塔》\_\_ムーブ\_\_いまいるSq、もしくは隣接するSqにプロップ【射撃陣地】がある場合のみ使用できる。このエネミーは〔障壁：30〕を得る。

### 所持特技の例（スピアタイプ）

《星屑の細剣》\_\_〔白兵攻撃〕\_\_メジャー\_\_対決（攻撃↑+3D／回避）\_\_単体\_\_至近\_\_対象に〔{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}〕を与える。対象のヘイトが4以上ならこの〔追撃〕は2つになる。

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： $(CR/10+2) \times 10$ を代入すること。

《猫ランス》\_\_〔白兵攻撃〕\_\_メジャー\_\_対決（攻撃↑+3D／回避）\_\_単体\_\_至近\_\_対象に〔{変数1}+2D〕の物理ダメージを与える。〔達成値（攻撃↑+3）〕対象の【ヘイト】に+1Dする。

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。

《猫の大突撃》\_\_〔移動〕\_\_ムーブ\_\_シーン1回\_\_このエネミーは2Sqまで〔即時移動〕してもよい。直後に行う〔白兵攻撃〕のダメージに+{変数1}。

〔マイナー〕移動距離は+2Sqされる。

変数1： $(CR/10+2) \times 10$ を代入すること。

《フライングキャット》\_\_〔移動〕\_\_ムーブ\_\_シーン1回\_\_このエネミーは3Sqまで〔即時移動〕してもよい。

### 所持特技の例（シューター）

《キラキラの魔法》\_\_〔魔法攻撃〕〔光輝〕\_\_メジャー\_\_対決（攻撃↑+3D／抵抗）\_\_単体\_\_4Sq\_\_対象に〔{変数1}+2D〕の魔法ダメージを与え

る。この時、対象のいるSqよりこのエネミーのいるSqの〔高さ〕が1以上大きければ、ダメージは貫通ダメージになる。〔マイナー〕対象に〔弱点（光輝）：{変数2}〕を与える。この効果はBSとして扱う。〔因果力1〕ダメージに+{変数2}する。

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： $(CR/12+1) \times 10$ を代入すること。

《星屑バズーカ》\_\_〔魔法攻撃〕〔光輝〕\_\_メジャー\_\_対決（攻撃↑+2D／抵抗）\_\_直線2（選択）\_\_至近\_\_対象に〔{変数1}+2D〕の魔法ダメージを与える。〔マイナー〕この攻撃の〔命中判定〕に+1D。〔因果力1〕この特技は「対象：直線4（選択）」に変更される。〔ファンブル〕このエネミーに{変数1}点の直接ダメージを与える。

変数1：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値の85%を代入すること。

《ケットシーの魔法塔》\_\_メインプロセス\_\_シーン1回\_\_このエネミーがいるSqにプロップ【射撃陣地】を設置し、（もしまだ無ければ）〔高さ〕タグを加え、その高さに+2する。

《塔よ空を目指せ》\_\_ムーブ\_\_このエネミーのいるSqに（もしまだ無ければ）〔高さ〕タグを加え、その高さに+1する。このエネミーがこのラウンドに行う「射程：2Sq」以上の攻撃の射程に+1Sqする。

### ドロップアイテムの例

猫妖精の髭、猫妖精の剣、猫の羽帽子、赤腹猫礼装、肉球長手袋、妖精の長靴、琥珀瞳、猫妖爪、光精玉、唐繰油

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。〈猫妖精〉にはフェンサー、スピア、シューターが適している。

『ログホラ・ウェンズデイ』7号を参照し、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、〈猫妖精〉の場合「このエネミーは〔精霊〕〔光輝〕〔暗視〕」のタグを得て、【回避値】に+2される」という事になる。

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

最後にドロップ品を設定し、説明の文章を整えれば完成となる。

## ◆しづとさと攻撃性

「しづとさ」と「攻撃性」は『ログ・ホライズンTRPG Book 2 (仮)』に備えてグループテンプレートに導入された概念だ。(特に高CRの)強力なPC特技に対応するために、エネミーデータを強化しながらバランスをとるために利用される。CR10以下の環境では影響は小さいので、手間を感じるディベロッパーは無視してもかまわないだろう。そのCR帯では難易度に比べて「しづとさ」の影響は小さい。

「しづとさ」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、「しづとさの処理」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。

## 〈猫妖精の建設員〉 ケットシー・コンストラクター

ランク：6 タグ：〔精霊〕〔光輝〕〔暗視〕 識別難易度：8

【STR】4 【DEX】3 【POW】2 【INT】3

【回避】5+2D 【抵抗】2+2D

【物理防御力】15 【魔法防御力】11

【最大HP】110 【ヘイト倍率】×2

【行動力】5 【移動力】2

### ▼特技

《猫妖精のさだめ》\_\_常時\_\_このエネミーは常に〔軽減(光輝)：20〕を持つ。また〔精神〕ダメージを受ける時、即座に〔追撃〕がすべて起動し、さらに〔放心〕を受ける。全ての〔操作判定〕に+1D。

《バリスタにゃん》\_\_〔射撃攻撃〕\_\_メジャー\_\_対決(6+2D/回避)\_\_単体\_\_2Sq\_\_対象に〔30+2D〕の物理ダメージを与える。〔マイナー〕対象に〔硬直〕をあたえる。このエネミーがプロップ【射撃陣地】にいる場合、この〔硬直〕は対象の【因果力】消費では解除できない。

《ケットシーの防御塔》\_\_ムーブ\_\_いまいるSq、もしくは隣接するSqにプロップ【射撃陣地】がある場合のみ使用できる。このエネミーは〔障壁：30〕を得る。

### ▼ドロップ品

1~5：キラキラ歯車〔換金〕(40G)

6：ネコ印の工具箱〔換金〕(180G)

### ▼解説

安全帽をかぶった猫妖精の建設作業員。ただし、重労働を嫌う猫妖精である彼自身が建設作業をするわけではない。実際に建設作業を行うカラクリを整備する技術者なのだ。猫妖精にしては珍しく粘り強い性格をしており、地味な作業も着実にこなすタイプであり、同時に芸術家肌でもある。猫妖精の社会に於いて、猫の塔の維持補修に関わる技術者は名誉職でもあるため、作業に対するモチベーションも高い。

戦闘要員ではないが、塔の危機にはカラクリを用いて応戦する。弩砲カラクリのバリスタにゃんに射撃を行わせたり、陣地を増築して防御効果を高めたりする。



## 〈猫妖精の護鏢剣士〉 ケットシー・ボードエペイスト

ランク：6 タグ：[モブ] [精霊] [光輝] [暗視]  
識別難易度：8

【STR】3 【DEX】4 【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

《猫妖精のさだめ》\_\_常時\_\_このエネミーは常に「軽減（光輝）：20」を持つ。また「精神」ダメージを受ける時、即座に「追撃」がすべて起動し、さらに「放心」を受ける。

《星屑の細剣》\_\_「白兵攻撃」\_\_メジャー\_\_対決（13「固定」／回避）\_\_単体\_\_至近\_\_対象に40点の物理ダメージを与える。「マイナー」対象に「追撃：20」を与える。対象のヘイトが4以上ならこの「追撃」は2つになる。

《フライングキャット》\_\_「移動」\_\_ムーブ\_\_シーン1回\_\_このエネミーは3Sqまで「即時移動」してもよい。

### ▼ドロップ品

固定：真鍮の柄飾り「換金」（30G）

### ▼解説

猫妖精の騎士団に所属する剣士。赤い鏢広の羽根付き帽子を被り、赤い上着を着ている。主君から下賜された籠柄に真鍮の装飾が付いたレイピアを構えており、電光の連続突きを得意とする。俊敏で身のこなしが軽く、頭上を跳び越すほどのジャンプ力で敵を翻弄する。

貴族の傍らに控えてその護衛を行うだけでなく、猫の塔に住む民に敵が迫ったときには率先して外敵を討ち果たすのが彼らの役割だ。儀仗兵としての側面も持ち、その立ち居振る舞いにも、戦う姿にも華麗さを求められる。その戦いぶりは「蝶のように舞い蜂のように刺す」と例えるに相応しいだろう。

## 〈猫妖精の傭兵〉 ケットシー・メルセネール

ランク：8 タグ：[精霊] [光輝] [暗視] 識別難易度：7

【STR】4 【DEX】5 【POW】3 【INT】3  
【回避】7+2D 【抵抗】3+2D  
【物理防御力】18 【魔法防御力】15  
【最大HP】108 【ヘイト倍率】×3  
【行動力】8 【移動力】2

### ▼特技

《猫妖精のさだめ》\_\_常時\_\_このエネミーは常に「軽減（光輝）：20」を持つ。また「精神」ダメージを受ける時、即座に「追撃」がすべて起動し、さらに「放心」を受ける。

《猫の大突撃》\_\_「移動」\_\_ムーブ\_\_シーン1回\_\_このエネミーは2Sqまで「即時移動」してもよい。直後に行う《猫ランス》のダメージに+20。「マイナー」移動距離は+3Sqされる。

《猫ランス》\_\_「白兵攻撃」\_\_メジャー\_\_対決（5+3D／回避）\_\_単体\_\_至近\_\_対象に「60+2D」の物理ダメージを与える。「達成値17」対象の【ヘイト】に+1Dする。

### ▼ドロップ品

1～4：銀糸の飾りひも「換金」（70G）

5～6：透かし彫りの護拳「換金」（125G）

### ▼解説

猫の妖精郷を離れた変わり者の猫妖精の傭兵。大きな木の実の固い殻を削り赤い房飾りやマントで飾った鎧兜を身に付け、歩兵用のランスを構えている。

彼らが主に籍を置くのは、組織だった軍事行動を行う亜人間種族や精霊亜人の組織する遊撃部隊だ。〈緑小鬼〉や〈醜豚鬼〉、〈夜叉〉などがヤマトで代表的な種族になる。巨人族も大規模な軍事行動を行うことで知られているが、その軍に彼らが参加することはない。生息地が住み辛いことと、猫妖精は伝統的に巨人族に嫌われていることが理由だ。

彼らの性格は猫妖精にしては控えめである。だとしても他の種族から見れば高飛車で独善的で偉そうなため、単騎で突出することも多い。



## 〈猫妖精の侵略貴族〉 ケットシー・シャウヴィナスト

ランク：6 タグ：[ボス] [精霊] [光輝] [暗視]

識別難易度：9

【STR】3 【DEX】2 【POW】3 【INT】4

【回避】4+2D 【抵抗】3+2D

【物理防御力】10 【魔法防御力】16

【最大HP】143 【ヘイト倍率】×6

【行動力】8 【移動力】2 【因果力】4

### ▼特技

《猫妖精のさだめ》\_\_常時\_\_このエネミーは常に「軽減（光輝）：20」を持つ。また「精神」ダメージを受ける時、即座に「追撃」がすべて起動し、さらに「放心」を受ける。

《再行動Ⅱ》\_\_本文\_\_単体\_\_4Sq\_\_ラウンド1回\_\_対象が「行動済」になった時に使用する。対象は即座に「未行動」となり、その後ラウンド終了時まで【行動力】が0となる。

《近衛兵配置》\_\_常時\_\_このエネミーはシーン登場時に配下エネミーとして〈猫妖精の建設員〉2体を任意の位置に配置できる。〈猫妖精の建設員〉1体は〈猫妖精の護鐔剣士〉2体に置き換えても良い。配下エネミーからはドロップ品を入手できない。

《キラキラの魔法》\_\_「魔法攻撃」[光輝]\_\_メジャー\_\_対決（4+3D／抵抗）\_\_単体\_\_4Sq\_\_対象に「40+2D」の魔法ダメージを与える。この時、対象のいるSqよりこのエネミーのいるSqの「高さ」が1以上大きければ、ダメージは貫通ダメージになる。「マイナー」対象に「弱点（光輝）：10」を与える。この効果はBSとして扱う。「因果力1」ダメージに+10する。

《ケットシーの魔法塔》\_\_メインプロセス\_\_シーン1回\_\_このエネミーがいるSqにプロップ【射撃障地】を設置し、（もしまだ無ければ）「高さ」タグを加え、その高さに+2する。

《塔よ空を目指せ》\_\_ムーブ\_\_このエネミーのいるSqに（もしまだ無ければ）「高さ」タグを加え、その高さに+1する。このエネミーのBS1つを解除し、

「対象：2体／射程：1Sq」の対象に10点の直接ダメージを与える。

### ▼ドロップ品

1～4：黄水晶の片眼鏡 [換金]（200G）

5～6：銀星屑 [魔触媒7]（60G）×6

固定：銀の円盤 [コア素材]（100G）

### ▼解説

独特の歪んだ正義感に基づいてヤマトの侵略に乗り出した猫妖精の若い貴族。

猫妖精にしてはすらっと背が高く、精悍な印象を与えるがっしりとした体格と、片眼鏡を嵌めた勇ましい顔立ちをしている。カールのかかった髪や裾の広がった上着と半ズボンを着用するものが多い。服装を揶揄・侮辱されると激昂する。

猫の妖精郷では継ぐべき猫の塔を持たない貴族の子弟が成人を向かえると、建設作業員や護衛の剣士を付けて郷の外へと旅に出ることがある。こうして旅に出た若い貴族は、自ら新しい領土と決めた土地に猫の塔の基礎を築き、育てるための魔法儀式を行う。

彼は猫妖精に伝わる光輝なる魔法を身に付けており、高くかざした指先に宿った煌めきを銀の星に固めて敵の頭上に降り注がせる。高い場所から撃ち降ろすことで威力が増すこの魔法は、塔の上層から使うことで更に強力な攻撃手段となるのだ。





# できるかな シックスティシックス

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

we can roll dice

Vol.18 冒険開始は  
CHA-LA HEAD-CHA-LA

## ◆とりあえず爆発させろという風潮

シナリオ開始時点でPCたちを危機的状況に放り込めば必死に生き残ろうとするのでシナリオがうまくいくという、ハリウッド四千年の歴史がホットスタートです。今回用意したのは「中辛」「辛口」「激辛」の3種類。プリプレイに振ればオープニングのネタに悩まずに済みます。プレイヤーにロールしてもらい無用の恨みを受けることもないという高度に洗練されたマスタリングテクニックも活用するべきでしょう。

### ・ホットスタート中辛表 (D66)

D	D	PCの状況
偶数	1	街道で〈大地人〉がモンスターに襲われている場面に遭遇した。キミたちは彼らを守るべく即座にその場に切り込んだ。1Dをふれ！出目と等しい回数キミたちは噛みつかれる。
	2	「ううっ、ぐすっ……」成り行きで迷子を保護したPC1。事情はわからないがガラの悪いやつらに追われているようだ。子供を守りつつ、親を見つけよう。
	3	「今夜12時、あの河原で」PC1に、過去に負かした敵からの果たし状が届く。応じるか無視するかはPC次第だが、放っておいてもクライマックスフェイズに乱入してくる。
	4	PC1の夢に、やたらとセクシーで露出度が高い恰好をした女神さまが現れ、キミが〈セルデシア〉の危機を救う勇者なのだと告げる。このシナリオの間PC1は「勇者」タグを得る（特に効果はない）。
	5	嫌な予感がしてPC1は目が覚める。枕元にはスライム（もしくは蛇、虫など）がいる。悲鳴を上げたPC1は、ハイライトの消えた瞳で奴らを殲滅することを誓う。

奇数	6	今日はみんなでピクニック。暖かい日差しの中でお弁当食べてボール遊びして昼寝してとのんびりと過ごした。とても心地よい一日だった。速やかにエンディングに移行してセッションは終了する。
	1	謎の督促状（ギルドハウスの家賃である）と宝の地図を得る。明日の寝床を確保するためには仕方ないのだ。もう3か月払ってない。
	2	あっ、危ない！〈大地人〉の子供が暴走馬車にはねられそうだ！PCが何らかの介入を行えば子供は無事助かる。「ほっ」としたところで今日のセッションをはじめよう。
	3	酒場で知り合った〈大地人〉のイケメンと意気投合し、気づいたら長距離配達の依頼を受けてしまっていた。二日酔いにキューアーは禁止です。
	4	ダンジョンの奥で食料が底をついてしまった！帰還呪文も可能だけれどまたここに来るのはとてもめんどくさい。と思っていたら毒々しい色合いのキノコが群生しているのを発見した。パーティ全員の腹を膨らませるには十分な量だが……。
	5	PCたちのギルドハウスの庭（なければ似たような場所）に、温泉がわき出している。これはみんなで入らなきゃ！オープニングで温泉に入ったPCは【因果力】1を得る。
	6	PCたちはヒマなので暑さガマン大会をやっている。サラマンダーストーブをガンガンに焚き厚着をして、一味唐辛子を山盛りにしたうどんをすすめるのだ。【耐久判定】をしてもっとも達成値が高かった者が優勝し【因果力】1を得る。



## ・ホットスタート辛口表 (D66)

D	D	PCの状況
偶数	1	PC 1の借金が発覚する。金額は $(CR \times CR \times 100 \times 1D)G$ だ。借りた対象にPC 1はコネクション「関係：借金」を得る。返済日は今日だ。 もう一度いう。今日だ。
	2	ギルドハウスに所狭しと積まれた不良在庫の山羊スライム人形。ちょっと目を離すと増える山羊スライム人形。怖い怖い山羊スライム人形怖い。マジ怖い。どうしようこれ。捨てても戻ってくるし。
	3	PC 1が朝目覚めてみると、何やら身体に異変を感じる。1Dをふること。この効果はこのシナリオ中持続する。〔1D：1〕性別を反転する。〔1D：2〕幼児になっている。〔1D：3〕老人になっている。〔1D：4〕動物になっている。〔1D：5〕透明人間になっている。〔1D：6〕PC 2と身体が入れ替わっている。
	4	ポキリ！ PC 1の武器が折れる。戦闘中なのに。PC 1（と仲間たち）は大敗北して命からがら逃げ出す。 キミたちは全員〔疲労： $CR \times 3 + 10$ 〕を受けてしまう。
	5	お魚くわえたノラ猫を追いかけて屋根から屋根を飛び移っていたら、うっかり天井を踏み抜いてしまった。落ちたところは〈西風の旅団〉の大浴場だ！ 1Dをふること。 奇数なら男湯、偶数なら女湯だ。どちらにしても捕まったら袋叩きにされる。
	6	PC 1が街を歩くと、何故か周囲の人々が「PC 1サン」とさん付けで呼びかけてくる。なんで？ なんで？ 数時間後、アキバクロニクル（新聞）1面で、ゴ布林相手に厨2的な必殺技名を叫んでトドメ練習をするあなたの写真が掲載されていることを知る。

奇数		
1		「クッ……殺セ！」PC 1の目の前には、キミに敗れ、縛り上げられた〈豚醜鬼〉の女騎士がいる。そしてなぜか、キミの右手にはムチが。えっ、なんだよこの状況。僕にどうしろっていうんだよ……。
2		膝まで泥水の溜まったトーチカ。外からはひっきりなしに敵の魔法が炸裂する音が聞こえてくる。状況は絶望的。援軍は望めない。もう、生き残っている味方はPC たちだけだ。覚悟を決めた君たちは最後のタバコ（またはシガレットチョコ）に火をつけ一服すると、やつらに一矢報いてやるため外に出た。銀河万丈みたいな声が予告をしてくれる。
3		ひょんなことから〈廃棄児〉たちと仲良くなったPC 1は、彼らと目隠し鬼で遊んでいる。自分で目隠しのできない小さな女の子に目隠しをしてあげている所にPC 2が通りかかり、壮絶な誤解をされてしまった。なんとか潔白を証明しなければ。
4		「衛兵さん、この人です！」街中で突然指を指されて容疑者に仕立てられたPC 1は、アキバのど真ん中で衛兵カイティングを実行しつつ真犯人を探す羽目となる。キミの手に頼りない布地を押し込んだ犯人を追いかけて。
5		（これまでのあらすじ）狩場やレアアイテムをめぐる他のギルドと衝突したPC たちは野球で決着をつけることになった。——そして今、1D×2点差をつけられた9回裏、ツーアウト満塁。PC 1の名前がコールされ、素振りをしながらゆっくりと打席に入る。奇数か偶数かを選び1Dをふれ。的中ならホームラン、外れたら三振だ。
6		目を閉じれば潜り抜けてきた数々の窮地が思い起こされる。これから挑む冒険は、それらに引けを取らないほど困難なものとなるだろう。しかしキミが歩みを止めることは無い。そう、キミはようやく登りはじめたばかりだからだ。このはてしなく遠い冒険坂をよ……（未完）。



・ホットスタート激辛表 (D66)

D	D	PCの状況
偶数	1	PC 1 (男性が望ましいが女性でもよい) が朝目ざめてみると、隣で全裸の男性が寝ている。もちろん、PC 1 にはまったく身に覚えがない。そして仲間がPC 1 を起こしに来た……。誰が寝ていたか1Dをふること。 〔1D: 1〕タロ 〔1D: 2〕イセルス 〔1D: 3〕ミチタカ 〔1D: 4〕ソウジロウ 〔1D: 5〕ドルチェ 〔1D: 6〕クラスティ
	2	漆黒の空には銀の砂をまぶしたように星がきらめく。足元のおぼろに輝く砂浜には、静かに波が打ち寄せていた。PC 1 は見たことの無いはずのこの景色に、どこか懐かしさを感じる。そうしてしばらく佇んでいると、空に光が差し始める。それは地平線の向こうから昇る、青い青い惑星。ああ、あれは……。
	3	冒険を終えて家路へ向かうキミたち。疲れからか(最大【HP】の半分に等しい強度の〔疲労〕を受けること)、不幸にも黒塗りの高級馬車に追突してしまう。仲間をかばいすべての責任を負ったPC 1 に対し、馬車の主、マルヴェス卿に言い渡された示談の条件とは……。
	4	海賊に捕らえられたキミたちは甲板から突き出した板を歩き、妖精の輪に飛び込まれることになった。そして今どこも知れぬ森の深部にいる。皆揃ってるからラッキーだ！ YATTA！
	5	目をあけると、白衣の男たちが手術台に拘束されたPC 1 を取り囲んでいる。やめろっ！ シ○ッカー！ PC 1 は改造手術を受け、このシナリオ中のみ、種族に関係なく《変わり身の一尾》を取得してよい。もし、すでに取得していればもう1つ取得する。
	6	気が付いたら、キミたちは牢屋の中に居た。もちろん装備はすべて取り上げられている。

		一体誰がこんなことをやったのか、なぜ自分たちがこんな目に遭わされるのか、すべてを知るためキミたちは行動を開始した。
奇数	1	「あなたを殺して、私も死ぬわ！ 静かの海で一緒になりましょ！」PC 1 は、(身に覚えのない) ストーカーに背後から刺され神殿送りになる。気付けば横に、ニッコリとほほ笑む彼または彼女が。
	2	PC 1 がヘンリエッタさんに「お願い、お願いしますから。一回だけ、一回だけ踏んで！！」と懇願している部屋のドアを、他のPC全員が開けてしまう場面にでくわす。誰か何か口火を切ること。さもないとパーティーが崩壊する。
	3	地平線を埋め尽くすほどのエネミーの群れ。ただひとり対峙するPC 1 は、静かに武器を抜き放ち敵勢に斬り込んでいく。「うおおおおお！」〈冒険者〉には、それでも守りたいものがあるんだ！ PC 1 の戦いはこれからだ。
	4	突如、おどろおどろしい音楽がなりひびく。『ざんねんですが、あなたのぼうけんのしょはきえてしまいました！』PC 1 は何らかの呪いをかけられてしまったようだ。呪いを解除するまで自動取得特技を除くすべての特技が使用できない。
	5	「ドーモ、PC 1 =サン。冒険者スレイヤーです。オヌシはここで大神殿送りだ」殺戮者のエントリーだ！ PC 1 はしめやかにアイサツを返してもいいし、ハイクを詠んでもよい。
	6	PC 1 (男性が望ましいが女性でもよい) が朝目ざめてみると、隣で全裸の女性が寝ている。もちろん、PC 1 にはまったく身に覚えがない。そして仲間がPC 1 を起こしに来た……。誰が寝ていたか1Dを振ること。〔1D: 1〕ナナミ 〔1D: 2〕ナズナ 〔1D: 3〕てとら 〔1D: 4〕くりのん 〔1D: 5〕ドルチェ 〔1D: 6〕濡羽

# エリッサのティータイム

ようこそいらっしゃいませ。こちらはエリッサのティータイムです。みなさまから寄せられた記事感想のお便りや、相談などを紹介させていただくコーナーです。

今月もお便りがたくさん届いております。感謝とともに、早速紹介していきますよ！



P N. ローリング骸骨弓兵

先日ラグランダ左で初オンセGMをやらせていただきましたー最初はそもそも人が集まるのかすら不安でしたが、いざ始めてみると思っていたよりも難しくなかったですね。プレイヤーの人達も優しく対応してくれて、楽しかったと言っただけ私も満足でした。後日同じメンバーで右ルートにも参加してもらいましたが、ダイスの出目が偏ってクライマックスが10ラウンドまで続く大激戦となりました！

GMは思っているより簡単にできるので、皆さんも1度やってみてはいかがでしょうか？

公式シナリオ「ラグランダ再び」のプレイレポートをいただきました。ありがとうございます！初めてのオンラインセッションでGMをつとめられたのですね。お疲れ様です！それにしても10ラウンドにも及ぶクライマックス……激戦でしたね。きっと参加者全員の心に残るセッションになったのではないのでしょうか？参加者の皆さんも楽しんでもらえたようで、大成功ですね！

また、今回の特集記事は公式シナリオのプレイを強力にサポートしてくれるポーン&アイコン集となっております。もちろん「ラグランダ再び」に登場するエネミーもばっちりカバーしておりますので、すべての戦闘遭遇で素敵なコマ（アイコン）が使えますよ。

GMをするときの心理的なハードルのひとつに、「準備が大変そう」というのがあると思いますが、これらのポーンやアイコンがあればそんな心配もあっという間に解決です！皆さんもぜひ、この機会にGMに挑戦してみてくださいね！

キャラズ0+1



P N. 星詠みの死霊術師

メンバー全員でGMとプレイヤーを行う、リレーキャンペーンセッションの2周目が、私の番を持って終了となりました。ふと思えば、ある方のつぶやきをきっかけに集ったメンバーでやり始めて、もう1年にもなります。GM初心者である私も、豊富なデータや冒険窓口のおかげで、メンバーが盛り上がるシナリオが作れて、尚かつ様々な職業のキャラクターをやれるとあって、いつの間にか、毎週が楽しみになっていました。おかげで、三周目が始まることとあいなりました。これも、ログホライズンTRPGを開発、無料でデータを公開してくださるチームの皆様のおかげです。ありがとうございます！感謝です！

以前にもお便りをいただいたリレーキャンペーンのご報告ですね。1年間お疲れさまでした。GM兼ディベロッパーとプレイヤーを交互に行うリレーキャンペーンには、やはり独特の醍醐味がありますね。冒険窓口やガゼットが、気の合う仲間たちとの楽しいセッションのお手伝いできたようでとても嬉しいです（開発チームにとっても冒険窓口はもう欠かせない存在です！）

そして3周目の突入おめでとうございます！『ログ・ホライズンTRPG』も今年で発売から2周年を迎え、3年目に突入しようとしています。これも皆さまからのご声援のたまものですね。今年も「セルデシア・ガゼット」では、引き続き皆さんの楽しいセッションのお手伝いができる情報をどんどん発信していくつもりです。

「Book2（仮称）」でも様々なデータやガイダンスを収録する予定ですので、そちらの方も楽しみに！

キャラズ0+1



## ログホラ相談窓口

おたより  
ガゼット  
mailbox

ログホラ相談窓口  
ルール疑問をエリッサと一緒に考える

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



P N. alsh

「スタイル」についての質問です。セットアッププロセスに何らかの行動を行った後で、「スタイル」を切り替えることはできますか？

はい、可能です。「複数の「スタイル」特技を取得しており、なおかつその特技の前提条件を同時に満たしている場合（中略）適用する効果を切り替えたい場合は、セットアッププロセスに行動権を消費することのない宣言で行なえる。（P 505）」とあるため可能です。



P N. NKT

サブ職〈吸血鬼〉についての質問です。ガゼット17号の記事に「回復魔法でダメージを受ける」とありますが、サブ職が〈吸血鬼〉のPCに《ヒール》を使用した場合、ダメージを受けますか？

いいえ、受けません。記事の内容はあくまで設定であり、ルールではないからです。GMは「ゴールデンルール（P 22）」によってルールに記述されていない状況を裁定する権限を持ちますが、回復魔法でダメージを受ける設定を実際のルールやデータとして持ち込むと、〈吸血鬼〉のPCだけが著しい不利益を被ることとなり、とても公平な裁定とは言えないため避けるべきです。設定をセッションに反映させたいのなら、《ヒール》をかけてもらった時に苦しむ様子を描写する、などのようにあくまで演出の範囲に留めるのが妥当でしょう。



P N. きつねさん

種族についての質問です。〈狐尾族〉や〈狼牙族〉は、それぞれの種族特性的な耳を生やすことができますが、人本来の耳は別についているのでしょうか？ イラストとかを見るとほとんど髪で隠れているように見えます

そうなのです。その件は皆さんが想像できるように、原作の橙乃先生とイラストのハラ先生がそう決めたそうです。そんなわけで、髪で真実は隠されているのです。真実のところは〈セルデシア〉の隠された深い深い秘密なのです。髪の下では人間耳も案外ぴよこぴよこ出たり消えたりしているのかもしれませんが。〈セルデシア〉の〈狼牙族〉〈猫耳族〉〈狐尾族〉〈法儀族〉は新四種族とよばれ、戦争の技術発展で生み出された人造種族ですから、そういう意味ではどんな構造でも不思議はありませんよ。



P N. 本の虫

エリッサ様質問です。リ＝ガン導師の研究室やツクバの研究機関など、〈セルデシア〉にも学問書や史書や、そのほかたくさんの本があると思うのですが、これらは〈冒険者〉にも読めるようになっているのでしょうか？ 中は日本語（地球語？）だったりしますか？

「ニホンゴ」がどのような言葉かは〈大地人〉であるエリッサにはわからないのですが、〈冒険者〉の皆様はそれらの本を問題なく読むことができます。大変に不思議なことなのですが、〈冒険者〉の皆様には私ども〈大地人〉の文字を見たときには、「ニホンゴが書いてある」ように見えるのだそうです。これは逆に〈大地人〉が〈冒険者〉のみなさまが書いた文字を見た場合も同様で、普段私どもが使っている文字に見えますし、過不足なく読むことができます（もちろん、読み書きの教育を受けている者に限りませんが）。ですので、基本的に〈大地人〉と〈冒険者〉の皆様の間で文字に関するトラブルは起きていないようです。



コッペリアはコッペリアといいマス。今回お届けするのは「新騎乗ルール」です。ガゼット紹介の騎乗ルールが多くのテストプレイで洗練されて帰ってきました。特技やアイテム経由でEXパワーを使用できます。

## ◆新たな騎乗特技

### 方術召喚：ナイトメア

一般特技 最大SR3 [準備]

**タイミング：**インスタント **判定：**判定なし **対象：**自身  
**射程：**至近 **ヘイト：**－ **制限：**シナリオ [SR] 回

#### ▼効果

〈召喚術師〉専用。あなたは「騎乗：悪夢馬」状態となる。あなたが「騎乗：悪夢馬」状態の間、EXパワー《ナイトメアウォーク》《ナイトメアシフト》を使用可能になり、「追撃」「衰弱」を受けた時に即座に解除される。ただし解除される回数は、この特技1回の使用につき「《従者召喚：ファントム》のSR」回までとなる。

#### ▼解説

漆黒の悪夢馬にまたがり、共に戦う特技。悪夢を司る従者は、あなたに付きまとう呪縛を打ち消してくれる。

これは〈召喚術師〉の一般特技です。この特技はある種の自己強化で、効果中2種類のEXパワー《ナイトメアウォーク》《ナイトメアシフト》を使用する権利を得ます。EXパワーですからGMの許可が必要なことに留意してください。特技やアイテムによってはEXパワーへの接続以外の効果もあります。この特技では一部のBSに対する即時解除能力がそれですネ。アニメでロエ2が使用していた強力な特技です。

## ナイトメアウォーク

EXパワー [移動]

**タイミング：**ムーブ **判定：**判定なし **対象：**自身  
**射程：**至近 **ヘイト：**－ **制限：**－

#### ▼効果

あなたは3Sqまで「通常移動」をしてもよい。この移動中、あなたが「阻止能力」の対象にならないければ、さらに1Sqまで「通常移動」をしてもよい。「マイナー」この移動中、あなたは「阻止能力」の対象にならない。

#### ▼解説

悪夢馬の亡霊のような歩みを表すEXパワー。あなたの乗騎はひづめの音すらさせず、無音のまま敵をすり抜けてしまう。

## ナイトメアシフト

EXパワー

**タイミング：**ムーブ **判定：**判定なし **対象：**自身  
**射程：**至近 **ヘイト：**－ **制限：**－

#### ▼効果

あなたがこのメインプロセスで「対象：単体／射程：至近」の「白兵攻撃」を行う場合、その攻撃は「射程：2Sq」に変更される。また、攻撃の対象が「防御判定」に失敗した場合、メインプロセス終了時にあなたは対象と同じSqに「瞬間転移」してもよい。

#### ▼解説

悪夢馬とともに離れた敵へと攻撃を仕掛けるEXパワー。あなたと乗騎は亡霊のごとく姿を消し、敵の目の前に忽然と姿を現す。

EXパワーはひとつの特技からのみ使用できるわけではありません。たとえば《ホーストロット》は一般的な馬の並足をあらわすEXパワーですが、幾つかのアイテム（一般販売）から利用できます。そのためバリエーション豊かな特技やアイテムが存在します。



# 「ログ・ホライズン」書籍シリーズ 1巻～10巻および外伝発売中!



ログ・ホライズン10 ノ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)

シロエと仲間たちの大規模戦闘!!



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

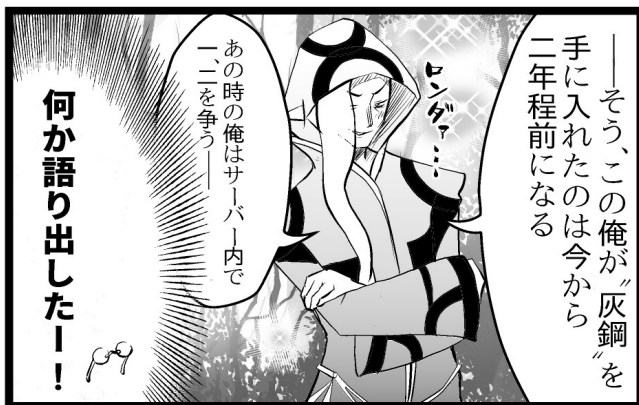
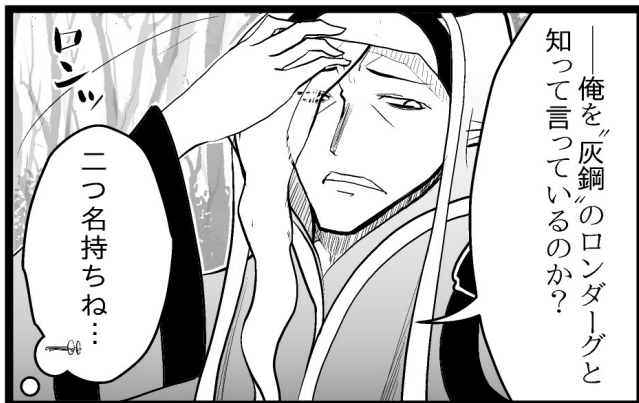
ニードロイン櫛八玉登場!!

セルデシア・ガゼットでは読者の皆さまのお便りをいつでも大募集中です。以下のアドレスから各コーナー宛にどしどしお送り下さい。お待ちしております! 記事や絵師様への応援也大歓迎ですよ! しゅくん……つ。

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

## アカツキと灰鋼さん

画:うみわたり





**Vol.18 2016.5**

## 編集後記

『セルデシア・ガゼット』Vol.18、今回は好評だったペーパーボーン&アイコン集の第2弾をお送りいたしましたが、いかがだったでしょうか？ 前回の特集とあわせて、公式シナリオに登場するエネミーたちのコマがとっても手軽に作れてしまいますので、セッションにお役立ていただければ幸いです。使った感想も窓口までお寄せくださいね。皆様の【因果力】があれば、第3弾も実現するかも……！

## スタッフ

表紙イラスト：神無宇宙

本文イラスト：神無宇宙、うみわたり、7 Sided Work Shop

デザイン：瑞川めえ、7 Sided Work Shop

図版作成：瑞川めえ、7 Sided Work Shop

ライティング：さわめ、大きな愚、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・がぜったー投稿フォーム」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