

セルデシアガゼット

◀ Celdesia Gazette ▶



◆ ネームドアイテム大量追加! ◆

ミラルレイクの宝物庫Ⅱ

Treasure House of the Mirrorlake II

Vol.20
2016. Jul

“すべての火炎を弾き返す” 火喰い鳥の卵珠! “静かなる告死の一矢” 確殺弓アルヴァ! “轟く雷鳴が敵を討つ” ライトニング・ブラスター! 脅威のSレアアイテム大掲載!

Celdesia Gazette

セルデシア ガゼット

VOL.20 2016.07



地響きをあげて迫る〈丘巨人〉！決して油断はできない相手だけど、鍛えた連携と、新しい装備をそろえた私たち〈冒険者〉ならきっと倒せる！《アンカーハウル》の叫びを合図に、さあ、戦闘開始だ！！

イラスト：愛野夢里

◆ ネームドアイテム大量追加！ ◆

キミにぴったりの
アイテムが
きっと見つかる！

ミラルレイク の宝物庫Ⅱ

Treasure House of the Mirrorlake II

INDEX

01	INDEX
02	特集「ミラルレイクの宝物庫Ⅱ」
15	ヤマト風土記 第二十回「ハヤト地方」
19	列島生物図鑑 第二十回「時計仕掛2」
25	できるかなシックスティシックス Vol.20
27	エリッサのティータイム
29	ログホラ相談窓口
30	コッペリアのスニークミッション
32	Editor's Room

ミラルレイク の宝物庫Ⅱ

Treasure House of the Mirrorlake Ⅱ

親愛なる〈冒険者〉諸君、再びミラルレイクの知識の扉が開かれ、蓄えられた秘宝の数々の情報が公開されることとなった。本特集では、CR 1～20に対応した魅力的なネームドアイテムのデータが多数追加される。これを見ればあなたの〈冒険者〉にふさわしいアイテムが必ずや見つかることだろう。さあ、今こそ神秘に続く扉を開く時だ。

ネームドアイテムとは？



「ネームドアイテム」とは、マジックアイテムの中でも特に固有の名称と能力を持つ強力なアイテムである。原作における秘宝級（アーティファクト）や幻想級（ファンタズマル）に相当し、その能力は他に類を見ない特殊で強力なものが多い。本特集ではCR 1～20に対応したネームドアイテム42個のデータを掲載している。

以降の項目ではネームドアイテムの入手方法、および作成についても改めて解説してゆく。

ネームドアイテムの入手方法

ネームドアイテムの入手方法は、おもに4つある。1つ目はログチケットの「財宝ゲット」を使用して入手する方法（詳細は『L H Z』ルールブックP 88を参照）。2つ目はPCが現金を支払って直接購入する方法。3つ目はシナリオの報酬としてセッション中に入手する方法。4つ目はPCが必要な材料を集めてセッション中に作成する方法である。

1つ目はGMとしてセッションに参加する必要がある。ネームドアイテムは基本的に「非売品」タグを持つため、2つ目の手法である購入にはGMの許可が必要となる。3つ目は有力な手法だが、PCが狙ったネームドアイテムが入手できるとは限らない。

そのため最も注目されるのは4つ目の自作するという方法になるだろう。この手法はネームドアイテム作成に必要な素材集めがそのままドラマにもなるうえに、比較的安価に入手できる。セッション参加の動機付けとしても有効な手法だろう。

ネームドアイテムの作成

ネームドアイテムはそれぞれ、作成に必要な「レシピ」が定められている。「レシピ」の項目に記述されている材料を集めて、アイテムを作成してくれる施設に持ち込めば、ネームドアイテムを作ってもらえることができるのだ。施設とはアキバなどのプレイヤータウンに店を開く職人の工房を指す。実際に職人の工房を訪れて作成を依頼する場面は、面倒であればセッション中に扱わなくてもよいだろう。レシピにおける「製作費（後述）」は彼ら職人への報酬を示している。

ネームドアイテムのレシピには高確率で「コア素材」が指定されている。これはそのアイテムを作るために必要な素材のうち中心的なものだ。もし冒険の報酬や戦利品として首尾良くこれを入手できたなら、ネームドアイテムの作成に挑戦してみるとよいだろう。

以下ではレシピに含まれる要素を解説する。

・マジックグレード

マジックグレードとは、マジックアイテムの強さを表す値で、[M 3]のように強度を持つタグの形で表現される。一般に、[M 1]～[M 3]を魔法級アイテム、[M 4]～[M 6]を秘宝級アイテム（アーティファクト）、[M 7]以上を幻想級アイテム（ファンタズマル）と呼ぶ。

・コア素材

コア素材とは「コア素材」タグを持つ特殊な素材アイテムの一種であり、多くの場合希少度が高い。ネームドアイテム作成の素材入手において難関になりえ、「ボス」タグを持つエネミーのドロップ品や財宝表などから入手できる。

「コア素材」タグを持つアイテムは、そのアイテム

の価格と等しい金額で売却できる。マジックアイテムの作成に使用した場合は、消費され失われる。

・魔触媒

魔触媒とは、マジックアイテムの作成に必要となる魔力がこもった素材である。魔触媒には「魔触媒n」のタグを持ち、nは魔力の強度を表わす。このnはおおよそCRとおなじ幅を持つ数字で、ある任意のIRをもつマジックアイテムを作成する場合、そのIRと等しいか大きい強度をもつ魔触媒が複数個必要となる。

魔触媒はプレフィックスドアイテム作成でも必要となるが、ネームドアイテムの作成の際には作成するアイテムのレシピで指定された数だけ必要となる。

「魔触媒」タグを持つアイテムは、そのアイテムの価格と等しい金額で売却できる。マジックアイテムの作成に使用した場合は、消費され失われる。

魔触媒は、おもにエネミーのドロップ品として入手できるが、購入したりシナリオの報酬として得ることもできる。

PCが適切な魔触媒を持っている場合、それをレシピの材料として提供することができる。持っていない場合は購入しても良いだろう。購入する場合、その価格はレシピの項目を参照すること。

・一般アイテム

多くのネームドアイテムは、作成の際に魔力を持たない一般アイテムを、魔力を宿し改造する基礎として必要とする。これらは特に珍しいものでも希少なものでもないため、すでに所持しているならばレシピの材料として提供しても良いし、持っていないのであれば購入しても良いだろう。購入する場合、その価格はレシピの項目を参照すること。

・製作費

ネームドアイテムの作成には、材料となる素材だけではなく幾ばくかの金銭も製作費として必要となる。この金銭は、アイテムを作成する職人への報酬や必要経費の支払いとなる。鍛冶場や作業室、実験室などといった専門的施設は、特殊な道具や機材をそろえる必要があり、その維持や運営には費用がかかるのだ。

製作費は、実費として現金で支払うこと。レシピに

記載されている金額は、プレイヤータウンにおける良心的な金額である。何らかの特技の効果や特別なコネクションにより値引きされる場合もあるし、場合によってはより多く請求される可能性もある。GMはこの値を自由に変更してもよいが、その場合の変動幅は-20%~+200%程度におさめると良いだろう。

セッションへのマジックアイテムの導入

Mission

『L H Z』に登場する多数のマジックアイテムは〈冒険者〉の心強い味方だ。これらを冒険で手に入れることは、プレイヤーにとって大きな楽しみのひとつといえるだろう。

頼もしいマジックアイテムだが、セッションやキャンペーンにそれらを導入するためにはどうするべきだろうか？ 『L H Z』のPCの能力はかなり厳密にバランスがとられているため、CRによってある程度強さの見当がつくようになっている。だが、所持しているマジックアイテムの強さがそれに上乗せされるので、戦闘などのゲームバランスに影響を与えるだろう。

マジックアイテムには必ず「M（1以上の数字）」というタグが付いている。これはマジックグレードと呼ばれ、マジックアイテムの強力さを表すタグだ。あるPCのもつ現役のマジックアイテムすべての数字の合計が、所持するマジックアイテムの総合的な強さといえる。これを手がかりにゲームバランスを調整する簡単な方法としては、「マジックグレード合計の上限を設定する」というものがある。セッションに参加するPCに対して、レギュレーション内で「合計10まで」といった具合にマジックグレードの上限を定めるのだ。この場合、レギュレーションはプレイヤーがセッションで使うPCを作成したり、選んだりするまえにGMが分かりやすいように伝えておくこと。

また、PC間でマジックグレードの合計に差があるなら、小さいPCにプリプレイで【因果力】を与えるのがよい。その場合、〔最も大きいPCの数値-1少ないPCの数値〕÷2程度を目安に【因果力】を与えると良いだろう。

マジックアイテムの導入はPCを格段に強化する要素だが、楽しいセッションの緊張感を保つためにも、これらの方法でセッションのバランスをとることができるだろう。

ネームドアイテムのデータ



ここではネームドアイテムのデータを掲載する。

インヒビット・ニードル

IR：1 タグ：[片手] [投擲] [非売品] [M6] 価格：230G

▼効果

【攻撃力】6。命中修正－1。行動修正＋3。
射程：2Sq。この武器による「射撃攻撃」が命中した対象に「呪縛」タグを与える。このタグを持つ対象は「防御判定」に常に－1される。この効果はLSとして扱う。

▼解説

呪縛のルーンが彫りこまれた漆黒のダーツ。〈付与術師〉の用いる妨害魔法を参考に開発された武器であり、突き刺さった相手に呪いをかけて動きを妨げる。

▼レシピ

小さな黒メノウ[コア素材] (30G)＋ダーツ(50G)＋「魔触媒1」(15G)×5＋製作費(75G)

黄色い双子タマゴ靴

IR：1 タグ：[靴] [補助装備] [非売品] [M5] 価格：200G

▼効果

あなたは所持品スロットを7個持つ。〔起動：プリプレイ〕あなたの所持品から「換金」タグを持つアイテム1つを選択する。アフタープレイまでそのアイテムをこの「靴」に収めたまま一度も取り出さず、また使用したり失ったりすることなく所持し続けられ、アフタープレイで選択したアイテムと同じものを1つ入手できる。

▼解説

ふたつの卵型のポケットがついた魔法の靴。片方のポケットに大事な品物をしまっておくといつの間にかもうひとつのポケットにも同じものが入っている。

▼レシピ

滑らかな皮膜[コア素材] (30G)＋ミニポーチ(50G)＋「魔触媒1」(15G)×4＋製作費(60G)

大旗槍

IR：2 タグ：[両手] [槍] [非売品] [M5]

価格：290G

▼効果

【攻撃力】14。行動修正＋2。射程：至近。〔起動：イニシアチブ〕あなたの【ヘイト】が7以上の時に使用できる。あなたは「障壁：20」を得る。シナリオ1回使用可能。

▼解説

亜人平定の英雄として〈大地人〉に知られる古来種の英雄タケミの伝承にも登場する、戦旗を兼ねた大型の槍。振るうたびに翻る旗は味方を鼓舞し敵の注目を集め、そして旗に込められた祈りの力が敵意を守護の力に変える。片面に好きなエンブレムを書き込むことができることからゲーム時代にも人気があった。

▼レシピ

アルヴの霊石[コア素材] (30G)＋ロングスピア(80G)＋「魔触媒2」(20G)×4＋製作費(100G)

ライオン・アーマー

IR：2 タグ：[中鎧] [非売品] [M4] 価格：290G

▼効果

【物理防御力】7。【魔法防御力】5。〔起動：セットアップ〕あなたから4Sq以内にいる「自然」タグを持ち、かつ「ボス」「レイド」タグを持たないエネミー1体を「行動済」にする。シナリオ1回使用可能。

▼解説

胸部に迫力のあるライオンの頭部のぬいぐるみを縫い付けたキルト鎧。両腕をまっすぐ上にあげて威嚇することで、ライオンの顔が本物さながらの雄たけび声を上げる機構が内蔵されている。その雄たけびは、ぬいぐるみと侮って襲ってくる相手の本能に訴えかけ、ほんの一瞬ではあるものの怯ませる効果がある。

▼レシピ

つややかな毛皮[コア素材] (30G)＋ハイドアーマー(130G)＋「魔触媒2」(20G)×3＋製作費(70G)

清き癒しの風琴 ～のオルガン

IR:3 タグ: [両手] [楽器] [光輝] [非売品] [M6]
価格: 380G

▼効果

行動修正+2。あなたが使用する《女神に捧げるセレナーデ》の【HP】回復量に+10する。

▼解説

四体の小さな女神像が飾られた、風力で音を鳴らす鍵盤オルガン。女神像は魔法のファンになっており、わずかな風をも捉えて回転する。そして連動した動力源へと風を供給することでオルガンは豊かな音色を奏でるのだ。より伝説的な機種は音色を変えられるものもあるようだが、その存在はいまだ確認されていない。

▼レシピ

翠玉の眼 [コア素材] (50G) + 無名の楽器 (50G) + 黒の指輪 (90G) + [魔触媒3] (25G) × 3 + 製作費 (115G)

忍者のマンブク飯

IR:3 タグ: [食料] [消耗品] [準備] [非売品] [M6]
価格: 335G

▼効果

〔起動: レストタイム〕あなたの〔疲労〕の強度を20点減少する。この効果は使用後すぐに受け取らなくてもよく、いつでも好きな時に受け取ることができる。ただしシナリオ終了時までには受け取らなかった場合は無効となる。

▼解説

〈イガの隠れ里〉の忍びが、任務で遠地に赴く際に携帯する兵糧丸。見た目は大き目の梅の実に似ているが、これを一粒かじれば、まる一日の間空腹を感じることなく動きつづけることができるという。秘伝の薬草や動物の内臓などが配合されているためかとんでもなく不味く、味の改良が急務。

▼レシピ

瑞々しい球根 [コア素材] (40G) + 万能薬 (初級) (35G) × 3 + [魔触媒3] (25G) × 3 + 製作費 (115G)

ライトニング・ブラスター

IR:4 タグ: [片手] [槍] [非売品] [M4] 価格: 340G

▼効果

【攻撃力】8。行動修正+1。射程: 至近。〔起動: ダメージロール〕この武器による「対象: 単体」の〔白兵攻撃〕のダメージロール時に使用する。与えるダメージは〔電撃〕タグを持つ魔法ダメージとなり、さらに+10される。シナリオ1回使用可能。

▼解説

先端が稲妻を思わせる形状の、未知の金属でできた片手槍。形のイメージを裏切らず、キーワードを唱えることにより穂先から電撃を放つことができる。武器攻撃職でも魔法ダメージを出せるために、〈冒険者〉の間では人気が高い。もっとも基礎ダメージの関係で高レベルの需要があるわけではない。

▼レシピ

藍色の爪 [コア素材] (60G) + ピルム (100G) + [魔触媒4] (30G) × 3 + 製作費 (90G)

アガスティアの禁杖

IR:4 タグ: [両手] [杖] [非売品] [M6] 価格: 510G

▼効果

【攻撃力】14。【魔力】18。行動修正-2。射程: 至近。〔起動: セットアップ〕あなたから4sq以内にいるエネミー1体を指定する。対象は即座に【因果力】1点を支払わない限り、【因果力】を使用することができなくなる。この効果はラウンド終了時まで持続する。シーン1回使用可能。

▼解説

14枚の植物の葉に似た幾何学文様が彫り込まれた杖。元来は何か別の大きな機械に組み込まれる部品だったようだが現在では内在する魔法回路の有用性から武器として使われる。回路を作動させると周囲の魔力を阻害する波長を流すことができる。

▼レシピ

法理回路 [コア素材] (60G) + エルムのスタッフ (110G) × 2 + [魔触媒4] (30G) × 3 + 製作費 (140G)

残光喰らい

IR:5 タグ: [片手] [軽量] [剣] [光輝] [非売品] [M4]

価格:430G

▼効果

【攻撃力】7。命中修正+1。射程:至近。あなたの【魔力】に+3する。〔起動:ムーブ〕あなたの【HP】を〔現在の戦闘シーンに登場している〔不死〕タグを持つ存在の数×5〕点回復する。シーン1回使用可能。

▼解説

骨から削り出した白い刃と柄が一体となった短剣。念じると周囲の不死者の魂魄を少しずつ吸収し、正の魂魄に変換して所持者の傷を癒す。全くつやの無い不思議な質感だが、魂魄を取り込んだ一瞬のみ美しく輝く。使える場面は限定的ながら自己回復能力があるため、いざという時の予備回復手段として持ち歩く者も多い。

▼レシピ

硬い骨 [コア素材] (60G) + スティレット (90G) + [魔触媒5] (40G) × 4 + 製作費 (120G)

飛仙の桃薬

IR:5 タグ: [水薬] [消耗品] [準備] [非売品] [M4]

価格:390G

▼効果

〔起動:マイナー〕あなたは〔障壁:30〕を得る。また、あなたは〔飛行〕状態になり、〔光輝〕〔精霊〕タグを得る。この効果はシーン終了時まで持続する。〔CR14〕このアイテムは効果を発揮しない。

▼解説

百年にわたり陽の気を浴びて実った桃を余すところなく溶かし込んだ霊薬。薬液は春霞のように淡く濁り、ほのかな桃の香りが立ち上る。一方で効果は激しく、服用するとたちどころに全身から光り輝くオーラが噴き出し、短時間ながら魔法的な存在へと昇華する。

▼レシピ

やわらかい石 [コア素材] (80G) + 白のヒトカタ (初級) (40G) × 2 + エレメンタルカード (初級) (40G) + [魔触媒5] (40G) × 2 + 製作費 (110G)

バキュームファン

IR:6 タグ: [片手] [鈍斧] [非売品] [M4] 価格:510G

▼効果

【攻撃力】13。命中修正-1。行動修正-1。射程:至近。〔起動:ムーブ〕あなたから6Sq以内にいる〔飛行〕状態のエネミー1体をあなたと同じSqまで〔瞬間転移(強制)〕する。また、このメインプロセス終了時までそのエネミーが得ている〔軽減〕〔障壁〕は効果を発揮しない。シーン1回使用可能。

▼解説

中心部に謎の空洞が開いた片手用のバトルハンマー。柄についているスイッチを押すことにより空洞にサイクロンを発生させ、空中の敵を吸い寄せることが出来る。長年使用しても吸引力が変わることがない唯一のハンマー、小さい敵も逃がさず吸い寄せられる、と多数の使用者から大絶賛されている。

▼レシピ

螺旋の吸引機 [コア素材] (80G) + シックル (90G) + [魔触媒6] (50G) × 4 + 製作費 (140G)

ジョリーロジャー

IR:6 タグ: [補助装備] [非売品] [M5] 価格:640G

▼効果

【物理防御力】+2。あなたは〔硬直〕〔放心〕状態になっても〔阻止能力〕を失わない。あなたの用いる《ソルジャーコウアース》の判定に+2。あなたは戦闘開始時にみずからの【ヘイト】を+1してもよい。

▼解説

恐ろしいドクロの意匠があしらわれたショルダーガード。悪霊が取りついていると言われ、突然ケタケタと笑い声をあげることがある。動きをとれない状況でも周囲の敵を引きつけてくれる優秀な効果を持つが、〈大災害〉後は持ち主にも不気味がられてしまい使用者が減少してしまった悲運のアイテムでもある。

▼レシピ

髑髏の紋章 [コア素材] (80G) + キルブイリ (270G) + [魔触媒6] (50G) × 2 + 製作費 (190G)

アトラスの籠手

IR:7 タグ: [両手] [格闘] [非売品] [M6] 価格:970G

▼効果

【攻撃力】14。命中修正+1。行動修正+5。射程:至近。あなたが用いる《グリーズリースラム》は対象を2Sqまで[即時移動(強制)]できる。

▼解説

装備すると一回り大きな種族の腕をつけているのではないかと錯覚するような巨大な籠手。その上キーワードを唱えるとまさに巨人アトラスを彷彿とさせる巨大な腕が霊気となって顕現する。ダメージが上昇するわけではないが、その巨大な腕に振り払われればどんな相手もよろめかずにはすまない。

▼レシピ

鈍色の甲殻[コア素材](120G)+メリケンサック(210G)+アームガード(150G)+[魔触媒7](60G)×3+製作費(310G)

天を割る轟雷の巻物

IR:7 タグ: [巻物] [消耗品] [準備] [非売品] [M5]
価格:700G

▼効果

[起動:メジャー]「対象:広範囲20(無差別)/射程:至近」の対象は個別に1Dをふること。6が出たらさらに1Dをふり合計する(最大3Dまで)。対象は[ダイス目の合計×10]点の[電撃]タグを持つ魔法ダメージを受ける。このダメージで[戦闘不能]になった対象からはドロップ品を入手できない。

▼解説

希少素材をふんだんに使った強力な秘宝級の巻物。天を割り裂き地を覆う無数の雷を召喚し視界一面を焼き尽くす。対象を選ぶことができず使いどころが難しく、その上消耗品であるため実際の使用例は少ない。しかしその威力はまさに折紙つきだ。

▼レシピ

雷鳴の鮮血[コア素材](100G)+掃討の巻物(中級)(100G)×3+[魔触媒7](60G)×2+製作費(180G)

デッドエンド

IR:8 タグ: [両手] [弓] [非売品] [M5] 価格:1040G

▼効果

〈暗殺者〉専用。【攻撃力】30。命中修正-1。行動修正-4。射程:3Sq。あなたの用いる《スウィーパー》は「【POW】×3」以下ではなく「【POW】×3+10以下」を対象にできる。

▼解説

「ようこそ、あなたのいきどまりへ」と子供の落書きじみた古アルヴ文字が模様のように刻まれている、特殊な照準器をもつ魔法のクロスボウ。発射されるクォレルは回転しながら飛翔するため高い攻撃力を持つ。そのうえ貫通効果があるため、比較的弱いエネミーを一撃で倒してしまうことがある。

▼レシピ

暴君の乱杭歯[コア素材](140G)+ライトクロスボウ(230G)+猛毒薬(中級)(60G)×3+[魔触媒8](70G)×3+製作費(280G)

火喰い鳥の卵珠

IR:8 タグ: [宝珠] [消耗品] [非売品] [M4] 価格:700G

▼効果

[起動:セットアップ]「対象:広範囲2(選択)/射程:至近」に対して使用する。対象は[軽減(火炎):30]を得る。また、[火炎]タグを持つ攻撃によるBSを受けない。この効果はCSとして扱う。

▼解説

薄紅色をした、卵形の艶やかな宝珠。使用すると付近の仲間全員に火炎耐性を与える強力な魔力を秘めている。効果時間は30分ほどで、炎が燃え盛るゾーンの攻略などでは重宝されるのだが、製作には秘宝級素材が多く必要であるうえ、使い切りの消耗品なため、高価で購入しづらい。

▼レシピ

石化した人参[コア素材](140G)+魚鱗の宝珠(初級)(45G)×3+範囲保護の巻物(初級)(100G)+[魔触媒8](70G)×2+製作費(185G)

ソード・オブ・アドヴァンティ

IR:9 タグ: [片手] [剣] [非売品] [M4] 価格:1000G

▼効果

【攻撃力】15。射程:至近。〔起動:セットアップ〕「対象:広範囲20(選択)/射程:至近」のあなた以外の味方に対して使用する。対象のうち【HP】が【最大HP】の半分未満の者は【因果力】1点を得る。シーン1回使用可能。

▼解説

不遇な剣士の手を渡り歩いてきたと言われている剣。刀身はなめらかに磨き上げられており、鏡面のように光を反射する。その表面に不幸な光景を映すと、映った者はその不運を鏡写しにしたかのごとく運命を引き寄せることができる。

ただし、決してこの剣で自分自身を見てはならないとされている。理由は定かでない。

▼レシピ

ひび割れた鏡板 [コア素材] (180G) + サーベル (230G) + [魔触媒9] (90G) × 3 + 製作費 (320G)

ブレイヴガープ

IR:9 タグ: [中鎧] [非売品] [M5] 価格:1390G

▼効果

【物理防御力】20。【魔法防御力】15。あなたが用いる《アーリーバードクライ》と《マーシィレイン》は、さらに対象の【HP】を10点回復する。

▼解説

密林の王者たるホワイトライオンの毛皮を素材に用いた革鎧。狩りの先頭に立つ勇猛さと、仲間を慈しむ優しさを共に宿しており、状態異常を回復する〈森呪遣い〉の魔法の効果を上昇することができる。ブラックライオン、ゴールドライオンなど、色違いの素材を用いた姉妹品が存在し、それぞれ効果が異なる。

▼レシピ

勇猛な毛皮 [コア素材] (180G) + ハンターズクロス (180G) × 3 + [魔触媒9] (90G) × 3 + 製作費 (400G)

エスケープアンカー

IR:10 タグ: [両手] [弓] [冷氣] [非売品] [M5]

価格:1580G

▼効果

【攻撃力】32。射程:3Sq。〔起動:判定直後〕あなたが〔防御判定〕に失敗したとき使用する。その判定は成功となるが、あなたは2Sqの〔即時移動(強制)〕をしなければならない(移動先はGMが決定)。シナリオ1回使用可能。

▼解説

特殊な機構を備えた機械式アーチェリーボウ。アンカーを設置し瞬時に緊急避難をすることができる。しかし、その扱いはとても難しい。

▼レシピ

不思議な銅板 [コア素材] (180G) + 大弓 (480G) + フォックスカード(初級) (90G) × 2 + [魔触媒10] (110G) × 3 + 製作費 (410G)

月影の霊薬

IR:10 タグ: [氷薬] [消耗品] [非売品] [M4]

価格:1070G

▼効果

〔起動:マイナー〕あなたは即座に40点の直接ダメージを受ける。使用後、あなたが攻撃を受けた時に透明化を宣言できる。宣言した場合、その攻撃から一切のダメージを受けず、即座に〔隠密〕状態となる。この効果はCSとして扱い、効果が一度発揮されると解除される。〔CR21〕このアイテムは効果を発揮しない。

▼解説

強い月の光が濃い夜闇を作り出すように身を隠す力を与える霊薬。月の光を溶かしたような透明感のある稲穂色をしており化粧品としても使われる。

▼レシピ

透明な血 [コア素材] (220G) + 不屈の軟膏(初級) (190G) + 隠密の巻物(初級) (100G) + [魔触媒10] (110G) × 2 + 製作費 (340G)

ドルチェ・ミューズ

IR: 11 タグ: [両手] [楽器] [非売品] [M5]

価格: 1480G

▼効果

あなたが使用する「楽器」タグを持つ特技によるヘイト上昇値は－1される（最低0）。〔CR17〕この効果は発揮されない。

▼解説

聞くものの耳にゆっくりと染み入る、とても甘やかで優しい音色のリュート。あまりにも自然なその音は聞いている事を忘れる程に穏かで、ささくれた心を癒し敵対心を遠ざける。優美な曲線を描くボディーは奏者の手に良くなじみ、マジックアイテムとしてではなく、純粋に楽器としてこれを求める者もいる。

▼レシピ

潮騒の貝殻〔コア素材〕（220G）＋良質な楽器（110G）＋巧指符（中級）（230G）×2＋〔魔触媒11〕（120G）×2＋製作費（450G）

森歩きの衣

IR: 11 タグ: [軽鎧] [非売品] [M4] 価格: 1620G

▼効果

【物理防御力】16。【魔法防御力】26。あなたが行う「偵察」タグを持つ行動、および《異常探知》の判定に＋2する。あなた及びあなたと同じSqにいるあなたの仲間は「軽減（自然、天然）：10」を得る。

▼解説

地味な野外作業向けの皮鎧。樹海の様々な樹液を沁みこませた数種類の魔獣の皮を素材として作られているため、想像以上の強い防御力を誇る。またその魔力は着用者の周囲にも及ぶようになっており、気配の遮断や検知を容易に行なうことができるようになるほか、自然の動植物を威服し周囲への攻撃をためらわさせる効果がある。

▼レシピ

金色の毛玉〔コア素材〕（220G）＋アカデミアローブ（480G）＋〔魔触媒11〕（120G）×4＋製作費（440G）

確殺弓アルヴァ

IR: 12 タグ: [両手] [弓] [非売品] [M5] 価格: 2310G

▼効果

【攻撃力】40。命中修正－1。行動修正－4。射程：3Sq。〔起動：行動&因果力1〕この武器による「射撃攻撃」と同時に使用する。攻撃の射程は＋1Sqされる。〔起動：マイナー〕この武器による「射撃攻撃」が命中した対象は、「戦闘不能」になった時に使用できる行動や効果を使用することができなくなる。この効果は「封印」タグをもつLSとして扱い、【因果力】2点を消費することで解除できる。

▼解説

紫水晶の太矢を撃ち出す魔法の石弓。魔力を込めることで飛距離の増大が可能なおうえ、相手の必死の反撃や死亡をトリガーとした能力を封じる呪いの力が付与されているため、ネームド戦やレイド戦で、厄介な能力を持つ雑魚にとどめを刺すのに用いられる。

▼レシピ

水晶の小箱〔コア素材〕（240G）＋リピーター（510G）＋忘我毒（中級）（60G）×5＋〔魔触媒12〕（150G）×4＋製作費（660G）

神秘の金輪

IR: 12 タグ: [補助装備] [魔石] [非売品] [M4]

価格: 1680G

▼効果

【魔力】28。あなたの用いる《ロバストバッテリー》のSRに＋1する（最大SRを超えてもよい）。

▼解説

神秘という概念を儀式によって結晶化したものとされる〈秘宝級〉の指輪。見かけは大きなひし形をした指輪。魔力に反応してその神秘を増強し、術者が使用する魔法のダメージを大幅に増強する効果があるが、起動中はヘイトが継続上昇してしまう。

▼レシピ

魔道書の断片〔コア素材〕（300G）＋黄の指輪（360G）＋〔魔触媒12〕（150G）×3＋製作費（570G）

錬金術師の霊剣

IR：13 タグ：[片手] [軽装] [剣] [非売品] [M5]

価格：2140G

▼効果

【攻撃力】18。命中修正+1。行動修正+1。射程：至近。[起動：セットアップ] [幻獣] [精霊] [人造]のうち1つを選ぶ。あなたは[軽減（選択したタグ）：30]を得る。この効果はラウンド終了時まで持続する。シナリオ1回使用可能。

▼解説

錬金術師が、危険な実験を行う際のお守りとして帯びる短剣。柄のスイッチを押すと、実験の余波による精霊や魔法生物の暴走からわずかな間だけ身を守り、逃げ出す時間を稼いでくれる。心配性の錬金術師の中にはこれを十数本持ち歩くものもいるという。

▼レシピ

陰陽の水銀[コア素材]（300G）+バゼラード（440G）+高位保護の巻物（初級）（250G）+ [魔触媒13]（170G）×3+製作費（640G）

フォースシールド

IR：13 タグ：[片手] [盾] [非売品] [M4] 価格：1770G

▼効果

【物理防御力】12。【魔法防御力】12。あなたの用いる《シールドパクト》で与える[軽減]の強度に+10する。あなたの用いる《スウェルバックラー》で得られる[障壁]の強度に+20する。

▼解説

秘伝のアルヴ技術を用いて作られた盾。見かけは小さく貧弱に見えるが、キーワードを唱えることにより半透明の力場が広がりあなたを守る。通常の盾とは違い視界を遮らないために盾使いからの需要は意外に高く、強力な防御性能を発揮する。

▼レシピ

多重連鎖回路[コア素材]（300G）+カイトシールド（220G）+白のヒトカタ（中級）（230G）×2+ [魔触媒13]（170G）×2+製作費（450G）

スノージャガーの外套

IR：13 タグ：[補助装備] [外套] [非売品] [M5]

価格：2170G

▼効果

あなたは常に[軽減（冷氣、モブ）：20]を得る。

▼解説

ユキヒョウの毛皮を中心に様々な魔法素材を用いて作られる製作級アイテム。ふわふわの毛皮からイメージするとおり保温性に優れている。それだけではなく外部からの冷氣を軽減する能力を持ち、寒冷地での活動において一級品の性能を発揮する。現在エッゾ地方では様々なシーンに対応するようにアレンジされた多様なスタイルのデザインで出回り始めた。

▼レシピ

雪豹の毛皮[コア素材]（340G）+インバネス（470G）+冷氣のイヤリング（330G）+ [魔触媒13]（170G）×2+製作費（690G）

共振破碎装置

IR：14 タグ：[両手] [格闘] [非売品] [M5]

価格：2680G

▼効果

【攻撃力】35。命中修正+1。行動修正+2。射程：至近。あなたが《サイレントパーム》を用いるとき、対象に直接ダメージのかわりに[萎縮]を与えてもよい。この効果は1シーンに1回使用可能。

▼解説

肘まで覆う巨大な銀色の小手で、アルヴの日常品を武装に組み込んだシリーズのひとつ。アルヴ遺跡から見つかった杭と強大な魔獣の素材で作る工事用の魔法装置と籠手を組み合わせ、強力な振動を発生させるという新たな機能を実現させた。装置を起動した際に掌が虹の輝きを放つ派手さから、性能以外の面に拘る〈冒険者〉からの人気も高い。

▼レシピ

暴君の頭蓋骨[コア素材]（340G）+バグナウ（680G）+ [魔触媒14]（190G）×4+製作費（900G）

魔盗賊アダーの霊応盤

IR:14 タグ: [補助装備] [非売品] [M6] 価格:2630G

▼効果

あなたが行なう[魔法]タグを持つプロップに対する《プロップ解析》《プロップ解除》に+1Dする。あなたが《エレメンタルシエル》を使用する時、その対象を「あなたの【ヘイト】÷2体(最低1体)」に変更してもよい。さらにあなたの《エレメンタルシエル》は通常選択効果に加え[精霊]に対する軽減も提供する。

▼解説

アルヴの遺跡を数多く突破してきた伝説の魔盗賊アダー愛用のウィジャボード。秘文字を刻んだ直径20センチ程度の銀板と小さなハート型の象牙片で構成され、使用者に魔法的な困難に打ち勝つ知恵を授ける。

▼レシピ

銀色の円盤[コア素材](380G)+金鳳花の護符(410G)+橙の指輪(640G)+[魔触媒14](190G)×2+製作費(820G)

祝刀・式嘯

IR:15 タグ: [両手] [刀] [非売品] [M6] 価格:3740G

▼効果

〈神祇官〉専用。【攻撃力】40。命中修正+1。行動修正-1。射程:至近。あなたの【回復力】に+8する。〔起動:ダメージ適用直後〕この武器による[白兵攻撃]でダメージを与えた対象から1体を選び、[追撃:20]を与える。この効果は1シーンに[あなたの《式神使い》のSR]回使用可能。

▼解説

大地の恵みを感謝する祈りの言葉が刻まれた霊刀。キーワードで同じ形状の霊気の刀を生み出すことができる。この刃はすぐに消えてしまうが、式神に振るわせることで連携攻撃を可能とすることができる。

▼レシピ

深層アダマン鉱石[コア素材](380G)+大薙刀(1000G)+斬撃符(中級)(230G)+呪王符(中級)(230G)+[魔触媒15](220G)×3+製作費(1240G)

降雨のスカラベ

IR:15 タグ: [補助装備] [頭部] [非売品] [M4]

価格:2280G

▼効果

【物理防御力】8。あなたの用いる《パルスブリット》のダメージに+2する。

▼解説

黄金色に輝く甲虫をあしらったサークレット。〈付与術師〉の使うダメージ魔法の連射性能をあげる効果を持ち、五月雨のごとく光弾を浴びせかけることができる。追加当初はその地味さゆえ埋もれていたが、このアイテムを軸にした異色のビルド〈スプリンクラー〉の登場によって一躍有名になった。

▼レシピ

漆黒の眼球[コア素材](440G)+風読みのピアス(400G)+金鳳花の護符(410G)+[魔触媒15](220G)×2+製作費(590G)

ラピッドコマンド

IR:16 タグ: [片手] [鞭] [非売品] [M6] 価格:3590G

▼効果

【攻撃力】20。命中修正-1。行動修正+2。射程:至近。あなたの【魔力】に+4する。〔起動:ムーブ〕あなたが取得している[従者召喚]タグを持つ特技1つを選択する。その特技の「確定効果」を即座に起動する。シーン1回使用可能。

▼解説

魔獣に指示を与えるために作られた特殊な鞭。その先端は三房に分かれ、それぞれの先端には地の底の主である蛇、荒ぶる大地の力の象徴である猛牛、空を舞うものの王である鷲の頭部をかたどった像がついており、使用者の魔力を底上げしてくれる。この鞭を使って命令された魔獣はたちどころにその命令を実行する。

▼レシピ

真鋼のワイヤー[コア素材](440G)+チェーンシックル(460G)+鉄馬車の笛(750G)+[魔触媒16](250G)×3+製作費(1190G)

守護杖・フェイトガーダー

IR:16 タグ: [両手] [杖] [非売品] [M4] 価格:3000G

▼効果

【攻撃力】29。【魔力】40。行動修正-2。射程:至近。[起動:セットアップ] あなたから20Sq以内の味方全員は「ヘイトアンダー時の[防御判定]に対するボーナス」として+2ではなく+1Dを得る。この効果はラウンド終了時まで持続する。シナリオ1回使用可能。

▼解説

月の光と吹きすさぶ風の力を強靱な糸で結び合わせて封じた杖。夜道に迷いしものに月明かりを、風に惑いしものに追い風を与えると伝えられる。合言葉とともに力を封じた結び目を解くと乳白色に輝く霧が周囲に立ち込め『逆境に抵抗する力』を付与される。お守りがわりにと持っている大手ギルドは多い。

▼レシピ

強靱な筋[コア素材](500G)+サイプレスのスタッフ(850G)+隠密の巻物(中級)(460G)+[魔触媒16](250G)×2+製作費(690G)

ドレッドダーク

IR:17 タグ: [片手] [投擲] [非売品] [M4] 価格:2940G

▼効果

【攻撃力】25。命中修正-1。行動修正+3。射程:2Sq。あなたが与える[追撃]の強度は+4される。

▼解説

四肢に巻きつけるように装着する、色鮮やかな組紐の束に見える暗殺用の投擲具。投擲しようとするとその時々に応じた形状で硬化する為に、思わぬ形で敵に突き立つ。一投一投こそ威力は小さい物の積み重なると馬鹿にできないダメージを与えることができる。

▼レシピ

黒曜の矢じり[コア素材](500G)+ダーク(640G)+強酸毒(上級)(360G)+[魔触媒17](280G)×2+製作費(880G)

魔槍アンバーハート

IR:17 タグ: [両手] [槍] [非売品] [M5] 価格:3800G

▼効果

【攻撃力】38。行動修正+4。射程:至近。〈森呪遣い〉専用。あなたが用いる《ヒーリングブリーズ》と《ヒーリングウィンド》の【HP】回復量に+20する。あなたが[再生]状態の時、この武器による[白兵攻撃]のダメージロールに+3Dする。

▼解説

古来種の英雄〈森の王ナザット〉が用いたとされる両手槍。自然の魔力を帯びた水晶の穂先は鋼よりも鋭い。二つの飾り紐が付いており、その根元には琥珀があしらわれている。これは回復力を高める効果があり、使用時には琥珀の芳醇な香りが漂うため、女性〈森呪遣い〉の間で密かな人気となっている。

▼レシピ

琥珀の宝珠[コア素材](500G)+コルセスカ(730G)+招命の宝珠(中級)(120G)×3+[魔触媒17](280G)×4+製作費(1090G)

護衛兵の短槍

IR:18 タグ: [片手] [槍] [非売品] [M4] 価格:3400G

▼効果

【攻撃力】24。行動修正+1。射程:至近。[起動:マイナー] あなたから2Sq以内にいる味方1人の【HP】を[20+【回復力】]点回復する。シナリオ1回使用可能。

▼解説

古代、人類の守護を担った〈若枝の兵団〉がアルヴとの戦いにおいて使用した槍のレプリカ。シンプルな片手槍だが、穂先に若枝の彫金が施され、柄には鮮やかな濃緑の筋が走る。強い癒しの力を秘めているが、その力は自分よりも共に戦う仲間を支えるために振られることが多かったといわれている。

▼レシピ

封緑樹の堅枝[コア素材](560G)+ロングジャベリン(740G)+薊の護符(760G)+[魔触媒18](310G)×2+製作費(720G)

灯台星の鎧

IR:18 タグ: [重鎧] [非売品] [M4] 価格:4180G

▼効果

【物理防御力】48。【魔法防御力】28。行動修正-2。〔起動:インスタント〕戦闘中のみ使用できる。このアイテムに〔破損〕タグを追加し、あなたは【因果力】4点を得る。さらにシーン終了時まであなたのダメージロールに+2Dされる。使用後からシーン終了時までこのアイテムは装備変更不可となる。

▼解説

アルヴ抵抗戦争時代の英雄、女騎士フォエニケが纏っていた優美な板金鎧。激戦のさなか、彼女の鎧は砕け散ってしまうが、素肌を晒しながらも羅刹のごとき戦いぶりを見せたと伝わる。

▼レシピ

賢者の石〔コア素材〕(620G)+コンバットアーマー(1200G)+〔魔触媒18〕(310G)×4+製作費(1120G)

潜地の妖精靴

IR:19 タグ: [補助装備] [脚部] [非売品] [M4]

価格:3610G

▼効果

行動修正+8。あなたは〔空間〕タグを持つプロップからダメージを受けない。ただし、この効果はあなたが〔飛行状態〕の時には無効となる。

▼解説

悪戯妖精が好んで履くような先の尖った特徴的な木靴。履いた者は大地の精霊の守護を受け、地に足をついている限り足元からの悪意にさらされることはない。けれど、それはあくまで大地に足をつけている間だけのこと、ゆめゆめ気を付けてほしい。少しでも空を飛んでしまえばそこに大地の加護は届かないのだと。

▼レシピ

霊樹の根〔コア素材〕(680G)+レガース(730G)+高位保護の巻物(中級)(520G)+〔魔触媒19〕(340G)×2+製作費(1000G)

日輪の円盾

IR:19 タグ: [片手] [盾] [非売品] [M6] 価格:4900G

▼効果

【物理防御力】12。【魔法防御力】12。あなたは常に〔軽減(邪毒、精神):30〕を得る。〔起動:ダメージ適用直後〕あなたが攻撃を受けた時に使用する。あなたに攻撃を行った対象にそのメインプロセス終了後に〔放心〕を与える。シーン1回使用可能。ただし対象が〔弱点(光輝)〕を持つ場合は使用回数を消費せず、使用回数を使いきっていても使用できる。

▼解説

太陽の意匠を施された円形盾。その内に太陽の力を蓄えて体を蝕む邪悪に強い抵抗力を発揮する。また、コマンドワードを唱えることでまばゆい光を放つ。直近で閃光を浴びた相手は視覚を失い呆然とするだろう。

▼レシピ

太陽の飾り鉾〔コア素材〕(620G)+ナイトシールド(740G)+光輝のタリスマン(620G)+〔魔触媒19〕(340G)×4+製作費(1560G)

聖火の穿ち手

IR:20 タグ: [片手] [銃剣] [非売品] [M5] 価格:4500G

▼効果

回復アーキ職専用。【攻撃力】37。命中修正-1。行動修正-1。射程:至近。この武器による〔白兵攻撃〕が〔弱点(火炎、不死、自然)〕を持つ対象に命中した時、そのメインプロセスの終了時にあなたは《ヒール》を使用してもよい。

▼解説

燃えさかる浄化の炎を模したフランジが付いた銀製のメイス。何の変哲もないように見えるが、弱点を持つモンスターを打ちのめした場合回復呪文のリキャストタイムを一気に減少させるという珍しい効果を持つ。そのため、高レベルの回復職でもサブ武器として愛用するものが少なくない。

▼レシピ

火精霊の心核〔コア素材〕(680G)+スパイクドクラブ(730G)+聖水(上級)(250G)×3+〔魔触媒20〕(370G)×3+製作費(1230G)

レイジング・ウォーモンガー

IR: 20 タグ: [両手] [剣] [非売品] [M4] 価格: 4560G

▼効果

武器攻撃アーキ職専用。【攻撃力】55。行動修正+1。射程: 至近。あなたがメインプロセスを開始した時に【ヘイト】が10以上であれば、あなたの【HP】は40点回復し、さらに受けているBS1つが解除される。

▼解説

「はたらけ、はたらけ、そしてはたらけ」と子供の落書きじみた古アルヴ文字が刀身全体に模様のように刻まれている両手剣。失われた古代の魔術が、持ち主をひたすら戦わせるためだけに活力を与え続けるのだ。この呪いの様な作用は戦闘が激しいほど活性化し、敵意を浴びて持ち主の体力を回復し害悪を遠ざける。

▼レシピ

古呪符の破片 [コア素材] (680G) + エスパドン (1400G) + [魔触媒20] (370G) × 3 + 製作費 (1370G)

黒まみ印の福袋

IR: 20 タグ: [鞆] [片手] [非売品] 価格: 5260G

▼効果

あなたは所持品スロットを20個持つ。[起動: レストタイム] あなたは空の[所持品スロット]と同じ数(最大20)だけ「財宝表(魔法素材)」で財宝表ロールを行う。その後、この[鞆]は破壊され消滅する。

▼解説

クロマミ族の大集落からまれに見つかる福袋。ぽっこりした形がチャームポイント。鞆としても使えるが、その用途ではあまり利用されない。前胸にダイヤル(でべそ型)が付いており、魔力を注ぎながら一回転回す毎に、袋の中にアイテムがひとつずつ生まれる。ただし、中身を取り出すには破かなければならない。

▼レシピ

人面鳥の羽根 [コア素材] (740G) + 出前のおかもち (820G) + [魔触媒20] (370G) × 6 + 製作費 (1480G)

万魔の集う古代書庫

Mission

アキバ近郊、ヤエスにある〈万魔書院〉は一獲千金を夢見る冒険者にとって有名なダンジョンのひとつだ。

〈神代〉に築かれた書庫風の遺跡には「世の中のあらゆるモンスターの情報が蒐集される」とされており、トリガーアイテムである〈栞〉を消費することで「書物の中の世界に入り込む」という演出で自動生成型ダンジョンに挑戦することができた。ここには〈栞〉の色に応じて10レベル刻みにランダムなモンスターが登場する仕組みになっており、最も難易度の低い〈青銅の栞〉ならばレベル10までの、〈真鍮の栞〉ならばレベル20までのエネミーが登場する。ゲーム時代はレベルキャップ解放のたびに新たな〈栞〉が追加されてきたため、現在は91レベル以上に対応する

〈栞〉も存在すると推測されているが未発見である。

特徴的なのは、出現するエネミーは該当するレベル帯の中から完全にランダムに選ばれており、その中にはボスエネミー、そしてごく低確率ながらレイドエネミーも含まれているところだ。ナインテイル地方の〈醜豚鬼兵〉とエッツの〈雪魔狼〉、ラグランダの杜のボスである〈燃え盛る悪霊〉が同時に出現するようなことも珍しくない。そして、それぞれのモンスターは通常の個体と同様のアイテムをドロップする可能性を持つのである。〈エルダー・テイル〉のサービス開始から今日までに〈降雨のスカラベ〉や〈ヴェーザーの笛〉、〈神秘の金輪〉など、著名アイテムの出土報告は枚挙に暇がない。極々わずかな確率を引き当て、〈幻想級〉アイテムを手に入れたギルドも存在する。

ドロップ確率は本来よりかなり低く設定されていることに加え、入場券である〈栞〉は各地のダンジョンやコンテンツ攻略の副産物として入手できるアイテムなので、〈万魔書院〉だけで有用なレアアイテムを入手しようとするのは容易ではない。それでも、アキバをホームタウンとする多くの〈冒険者〉にとって、ホームのすぐそばに「理論上ヤマト全土のエネミーと戦い、そのドロップを得ることが可能なダンジョン」が存在することは大変な魅力で、〈大災害〉以前は昼夜を問わず誰かしらが潜っていた人気スポットだった。

現在は〈栞〉の入手が容易な低級フロアを〈ホネスティ〉が大人気で独占し、運営資金捻出のためのアイテム狩りを行っているようだ。

ヤマト風土記

Culture, geography and folklore in YAMATO.

第二十回「ハヤト地方」



◆〈ハヤト地方〉の地勢

〈ハヤト地方〉は地球世界における九州南部に相当する地域であり、商業国家〈ナインテイル自治領〉の南部を構成する地方である。

周囲を海に囲まれた立地であり、ヤマト本島との往来は北の〈トオノミ地方〉を経由した陸路か、海路の利用に限られている。地球世界の沖縄方面に位置する〈シュリ紅宮〉への船便のある地域でもあるため、南方との輸出入の経路としても知られており、北部とはまた違った意味で商業国家たる〈ナインテイル自治領〉の重要な位置を占めている。陸路においては、ナインテイルの海岸沿いに〈ハヤト地方〉を巡る〈白灰街道〉が通行の中心となっている。特に西部の〈エイスオの街〉から中央部をそびえ立つ〈トヨタマ千山〉で分断された形になっているため、商業、軍事の両面から街道の重要性は高い。

総じて山がちな地勢であるもの、主に地域南部を初めとして盆地や平地が広がっており、これらを利用して〈千年雪の街バスケット〉、〈陽光の街ヒュウガ〉などでは〈ナインテイル九商家〉の手で、北部地域とそん色のないレベルでの開発が進んでいる。

その一方で〈トヨタマ千山〉を始めとした、人類の開発の手が伸びていない土地ではモンスターのほか、〈醜豚鬼〉が大きな勢力を有しており、長く人類との争いが続いている。山地を中心にかなりの密度で古い砦や遺跡が残っており、亜人種の根城となっている。

〈ハヤト地方〉はヒューマンのほかエルフ、ドワーフが中心人口となっているが、商業に関与する形で、その他にも雑多な種族が混入している。特に街道や海路を足しげく通う商人たちには、猫人族など様々な種族を見ることができるだろう。

◆〈ハヤト地方〉の気候

〈ハヤト地方〉の気候も、ナインテイル北部の〈トオノミ地方〉同様、非常に温暖である。四季はあるが、東や北の地方に訪れるような冬の厳しさは無く、一年を通して〈冒険者〉の感覚で寒いと言えるような時期は殆ど無い。

一方で暑さについては非常に厳しく、一年の半分は熱い風が吹いている。特に〈千年雪の街バスケット〉周辺地方などは南国さながらの暑さが訪れる。天候についても不安定な時期が多く、初夏から秋にかけては台風のような大嵐が頻繁に襲来することもある。

このように高温多湿な気候であるため、この地方で見ることのできる景色は概ね熱帯や南国をイメージしたものであるのも〈トオノミ地方〉と同様である。さんざんと降り注ぐ陽光はヤマト本島よりもかなり強く感じられるし、鮮やかな緑は広葉樹を中心に、いわゆるヤシやシェロなどの南国由来の植物も数多く見られる。森林部もジャングルや原生林のごとくうっそうと生い茂ったものであり、木立をツタが這い回っている。

〈ハヤト地方〉で生活する〈大地人〉もこれらの気候に合わせ、風通しがよく開放的な服装を好んでいる。これは一般人に限らず、〈千年雪の街バスケット〉の守護を務める〈サツマ騎士団〉なども、上半身に特製の胴丸や肩当を身につけた特徴のないでたちをしている。彼らはこの風貌と勇猛さにより〈ハヤト地方〉の「強い男」の代名詞といえる知名度をもつ。

〈ハヤト地方〉の産物で特に有名なのは〈米どころランバス〉の〈ハヤト米〉にバスケット地方名産の〈アッシュポテト〉、そして砂糖だ。特に砂糖は海路、陸路を経てはるばるアキバやマイハマにも輸出されている重要な交易物資である。

◆ 〈ハヤト地方〉について

商業の国として知られる〈ナインテイル自治領〉では、ヤマト本島と〈神聖皇国ウェストランデ〉とのやりとりの中心は、距離的なものもあり〈トオノミ地方〉に比重が置かれていた。対して〈ハヤト地方〉では海路を介した〈シュリ紅宮〉など南方の島々や、東への航海による〈自由都市同盟イースタル〉との貿易が中心となって栄えてきた。また〈ハヤト地方〉は組織化された〈醜豚鬼（オーク）〉との激戦の矢面に立ってきたという側面もある。

ゆえに、元々商家による連合国家的な〈ナインテイル自治領〉の中でも〈ハヤト地方〉に属する人々は、より独立独歩の気風が強い傾向がある。〈大災害〉後の〈冒険者〉による様々な新文化の影響も大きい。

さらに〈Plant hwyaden〉による〈ナカス〉失陥、〈トオノミ地方〉の〈ナインテイル九商家〉の併合と滅亡を受けて、〈ハヤト地方〉には反ウェストランデの風が強く吹き始めているのが現状である。

〈ナカス〉から落ち延びたクォーツ家の遺児がこの地方に匿われているという噂もささやかれている。

◆ 〈ハヤト地方〉のモンスター

〈ハヤト地方〉は〈ナインテイル自治領〉における〈醜豚鬼〉との戦いの最前線ともいえる地方だ。〈トヨタマ千山〉内にはアルヴとの戦争時代より残る数々の山城や砦が存在しており、多くが〈ナインテイル自治領〉を本拠とする〈オーク血メイ帝国〉の基地及び居住地となっているのである。

〈醜豚鬼〉の軍団は〈白灰街道〉を通る隊商や周辺の集落などに度々襲撃と略奪を仕掛けており、時には〈陽光の街ヒュウガ〉などの街にも大部隊で進軍する場合がある。九商家お抱えの兵团や街道警備隊が警戒を強めているものの、効果は今ひとつだ。

〈冒険者〉が最も頻繁に戦うことになるのも、この〈醜豚鬼〉だろう。中でも〈オーク第六九蹂躞軍団〉に代表される蹂躞部隊は〈オーク前進破壊兵〉や〈オーク竹甲野戦兵〉などによる命知らずな突撃と容赦のない破壊、略奪行動で住民を震え上がらせている。そのほか南国の果物を実らせた〈人食い果樹〉や怪力と高い知能を持つ〈銀猩猩〉なども人里に被害を及ぼすため〈冒険者〉への討伐依頼が多い。



◆オーク血メイ帝国

〈ナインテイル自治領〉の中央部から全域に広く生息している人類の宿敵たるモンスターが〈醜豚鬼〉

（オーク）である。彼らは元々統率の取れた集団を形成することで知られているが、ナインテイルの〈醜豚鬼〉族の特徴は自分たちが〈オーク血メイ帝国〉という組織に所属している意識によるさらなる組織化だ。彼らはヤマト本州に生息する〈醜豚鬼〉よりも総じて大柄でレベルも高く、上等な装備を身につけた上、戦闘訓練すら受けている。全体としての生息数が多い上に人口密度も高く、人類にとって大きな脅威なのだ。

このため、〈ナインテイル自治領〉における〈大地人〉の暮らしの歴史は、〈オーク血メイ帝国〉との抗争史とほぼ重なるものとなっている。

〈オーク血メイ帝国〉の支配者は「偉大なる皇帝」と呼ばれ、〈醜豚鬼〉は自分たちが皇帝に支配されていると信じている。いわく、皇帝は〈竜〉のような魔力と〈巨人〉のような臂力をもっている非常に強力な〈醜豚鬼〉であり、その気になればナインテイルを海の底に沈めることもできるという。

しかし人類の長年の調査の結果、「偉大なる皇帝」は実在しないことが判明した。過去の実在ですらなく、完全に架空の人物である。ではなぜ〈醜豚鬼〉は「偉大なる皇帝」の存在を信じているのだろうか。

〈醜豚鬼〉は異なる部族に分かれているが、それぞれは「偉大なる皇帝」の血を引く、あるいは命令を受けたと自称する族長によって支配されている。族長たちは、より大きな部族の族長から、自分が皇帝の血を引いているか、特別な任務をがあるという説明を受け、それを信じている。そして大きな部族の族長は、同程度の大きさの部族の族長から同じような信任を受けて族長としての権威を確立している。つまり「偉大なる皇帝」とは族長たちの伝言ゲームによって作られた都市伝説なのである。

中には皇帝が虚偽であることを自覚している〈醜豚鬼〉も存在する。腕の立つ〈醜豚鬼〉は若い頃に部族を出て放浪するが、この旅で〈大地人〉の村を滅ぼしたり大量の奴隷を手に入れるなど才覚を証明するものがあれば、部族での出世で優位に立つことが可能だ。そして「皇帝の血を引いている」と自称し、説得力のある物語を付与することができれば、族長の座や新た

な部族の結成を目指すときにより有利になれるのだ。こうして才覚を示した〈醜豚鬼〉は族長や戦士長といった支配階級になり、そうでない大多数の〈醜豚鬼〉は支配層の統率を受ける戦士となる。

このような部族組織によって形成される〈オーク血メイ帝国〉は、彼らの妄想と横の連帯感で繋がっているため、相手取って戦うのが非常に難しい存在である。そして〈醜豚鬼〉特有の高い繁殖力と相まって、彼らは命も後先も省みずに人里に襲い掛かってくる。このためナインテイルの〈大地人〉都市は例外なく〈醜豚鬼〉と戦うための設備、石垣や水堀、見張り台や矢倉などの防衛施設を備えているのだ。

▼代表的なオークの部族

部族名	族長
〈オーク第六九蹂躞軍団〉	〈無敵將軍ゴツトッコ〉
得意な兵種 〈オーク竹甲野戦兵〉、〈オーク前進破壊兵〉	
〈ミナゴロシ・ブリゲイド〉	〈狂戦姫クロザンシュ〉
得意な兵種 〈オーク熱狂兵〉、〈オーク剛弓射撃兵〉	
〈バンバーン発破師隊〉	〈発破頭領バンバーン〉
得意な兵種 〈オーク火炎擲弾兵〉	
〈オーク仏血斬団〉	〈武豪モヨモト・メソシル〉
得意な兵種 〈オークちょんまげ侍〉、〈オーク足軽兵〉	
〈死羅奴威（シヌイ）部屋〉	〈ガブルディ・ザ・セクトリ〉
得意な兵種 〈オーク相撲兵（エルフキラー）〉	
〈スカーレットデビルズ〉	〈血まみれ斧アル・ズイン〉
得意な兵種 〈オーク武装暴徒（フーリガン）〉	
〈オーク第七巨猪騎士団〉	〈猪突猛進ボウゾング〉
得意な兵種 〈オーク猪騎乗兵〉、〈巨大猪〉	
〈双角鬼兜衆〉	〈十六代目・オニカブト〉
得意な兵種 〈オーク巨大兜兵〉	
〈ヤマアラシ愚連隊〉	〈探し屋ゲンゲゲー〉
得意な兵種 〈オーク山岳偵察兵（ドワーフハンター）〉	

◆九大商家と南部の統治

〈九大商家〉とは〈ナインテイル自治領〉に存在する9つの豪商たちの総称である。彼らは皆「ナインテイル公爵」の血に連なる商家であり、かつては公爵家の正統後継の地位とナインテイルの統治権を巡り、激しく争う間柄であった。しかし長年の戦で状況は膠着し、また〈醜豚鬼〉を中心とする亜人勢力との抗争も激化してきたこともあって、これ以上の損耗を避けるべく、当時生き残っていた9つの家が和睦を結び、各地を分割統治の形で治めることを決議した。これが

〈九大商家〉の始まりである。これは同時に、長く続いた戦乱から失われた公爵領への朝廷からの介入を防ぎ、ナインテイルの独立を維持する狙いもあった。

〈九大商家〉による統治体制以後は、亜人勢力との戦いが続いていることもあり、商家同士の表立った戦争は行われていないものの、武器を算盤に持ち替えた商業による競争が盛んである。そのためナインテイル商人は、ヤマトのみならず西方の〈ユーレッド大陸〉も含めた広範囲で幅広く商いを行うことで知られるようになっていくのだ。

〈九大商家〉はオイドゥオン家直属の〈サツマ騎士団〉などにみられるような独自の私兵集団に加え、祭事を取り仕切る「九山巫女」と呼ばれる専属の集団をも擁している。どちらも選りすぐりの人材が揃っており、地元の子供たちの憧れの的となっているのだ。

そして現在、こうした状況は大きな変化の時期を迎えている。〈大災害〉を経て、ミナミの〈冒険者〉によるナカス制圧を皮切りに〈神聖皇国ウェストランド〉による政治・武力両面での介入が発生し、今では〈九商家〉の内〈トオノミ地方〉にある北部5家は、ある家はウェストランドへ臣従し、ある家はまた抵抗の末に滅亡するに至った。

〈ハヤト地方〉に属するオオスミ、オイドゥオン、カルファーニャ、ヒュウガの南部4家は存続しているが、一連の事件からウェストランドへの不信任は強い。もちろん彼らそれぞれでは抵抗も難しい戦力差のために、水面下で独自に力をつけたり、互いに協力できる点を模索している。こうして南部4家同士は反ウェストランドの旗の元、緩やかに結束しつつあるが、〈オーク血メイ帝国〉との戦いもあるため、完全な一枚岩となるのは難しいのが現状となっている。各商家

はこぞって〈冒険者〉を雇い入れるべく動いているが、その絶対数はウェストランド及び〈Plant hwyaden〉とは比べるべくもない状態である。

▼九大商家と守護巫女家

〈九大商家〉と商家を支える代表的な巫女の現状は以下の通りだ。

クォーツ家（滅亡）：「摂政巫女」のリチュア＝クォーツは19歳の才女。ナカス壊滅の影響で滅亡した主家とともに行方不明になっている。

リーフトウルク家（隷属）：「算盤巫女」のネコアオイは商魂たくましい22歳の銀猫人族。主家の娘でもある彼女は反抗の力を蓄えるため、様々なお金儲けをしつつからくりを研究させている。

リューゾ家（隷属）：「海賊巫女」のヴェシュマ＝リューゾは黒い肌にさらしを巻いた、22歳の褐色エルフ娘。自慢の軍船は健在であり、海を縄張りとしてウェストランドへ反撃の機会を伺っている。

ウェルフォア家（隷属）：裏切り者と呼ばれる「芳しき紫陽花」エイメル＝ウェルフォアは24歳の色香あふれる女性。国を守るためウェストランドの使者に臣従するも、密かに反抗の準備を行っている。

ラレンド家（滅亡）：「影巫女」のユウギリは、網タイツの忍装束を纏い諜報活動を行う狐尾族の美女。現在はラレンド家の末子を人質に取られ、ミナミの走狗に甘んじている。

カルファーニャ家（弱体化）：エルフの霊統を継ぐ「熊祖巫女」のカリステア＝カルファーニャは無口で清楚な少女。主家が力を弱めた今、周辺商家へ巡回し絆を強める懇願の旅をおこなっている。

オオスミ家（反抗）：童女の姿だが齢百歳を越える「灯火の巫女」スミは、長くオオスミ家を治め、見守ってきた。オオスミの武者達は彼女の下、一致団結してウェストランドへの反撃を計画している。

イトウ家（健在）：「黄金巫女」のヨーコ＝イトウは、農政を司る巫女の八代目を襲名した法儀族の少女だ。ワンピース姿で活発だが体の弱い彼女の傍には、剣牙虎と白鳩の相棒が常に控えている。

オイドゥオン家（混乱中）：主戦派と穏健派の対立が激化中の主家に仕えるのはまだ幼い少女「依斧ノ巫女」のトゥトゥリだ。秘伝の斧に選ばれ高い白兵能力を持つ。



◆概要

今回の列島生物図鑑は以前の記事で紹介した〈時計仕掛〉（クロックワーク）の第二回となる。

〈時計仕掛〉（クロックワーク）とは、古のアルヴたちが作り出した自律型機械生命体である。

彼らはフレームや歯車によって組み上げられた動物の姿を持ち、魔法の永久機関を動力とする。その弱点は高熱と炎で、加熱されると熱暴走を引き起こす。

彼らにとって人間種族とアルヴの戦争は終わっておらず、その多くは「人間種族の殺害」という命令を律儀に守り続けており、機密厳守のため自壊プログラムも内蔵している。

〈時計仕掛〉全体の詳細については、『セルデシア・ガゼット』9号に掲載されている「列島生物図鑑第九回 時計仕掛（その1）動物を象った兵器たち」を参照していただきたい。

◆生活形態

〈弧状列島ヤマト〉はセルデシア全土を見渡しても珍しい、狭い面積の中に様々な環境が広がっている地域だ。この特徴は地域ごとに特色のある生物を育む要素となっているが、軍事的に見てもその土地に適した兵器というものが考えられ得る要素になっている。

第九回で紹介した二種の他にも、ヤマトの各地には地域ごとに分断されたアルヴたちが独自に工夫を凝らした様々な〈時計仕掛〉が存在する。

今回はその中でも比較的戦場を選ばずに何処にでも登場させ易い二種類を挙げ、その情報を述べることにする。

フィヴィアン

高い空中機動性を持つフィヴィアンは〈時計仕掛〉の中でも空中戦に特化した種別として知られ、飛行能力を持った生物をモチーフとして様々な形状のものが確認されている。旋回半径が小さく防空性能の高い鳥型、航続距離が長く偵察役として優秀な翼竜型、空中静止が可能で定点作業に向く昆虫形などが代表的だ。

その体は非常に軽量の合金で形作られており、内部機構によって翼や翅を羽ばたかせて飛行しているのだが、高い飛行能力を維持するため、その装備可能重量は限りなく低い。基本的に重武装は不可能で、装備を限定し、用途ごとに特化することで対応したようだ。

フィヴィアンを開発したのはアーヴ高地を拠点にしていたアルヴの一団で、彼らは急峻な山岳地帯での戦闘を想定し、早期から地形に左右されない空中戦に優れた〈時計仕掛〉の開発に着手し、戦いを優位に進めていた。現在でもアーヴ高地のいずこかに隠されているであろうフィヴィアンの製造工場は発見されておらず、今は亡きアルヴの命に従って〈時計仕掛〉を生み出し続けている。一方で、彼らの拠点もまた、超巨大なフィヴィアンの身体を使った飛行要塞なのではないかという推測もされている。

山岳での空中戦を想定して開発されたフィヴィアンではあるが、飛行能力を持つことから本来のテリトリー以外のあらゆる場所でも遭遇の可能性がある。弓や魔法などの遠距離攻撃手段を持たない場合、上空から一方的に攻撃されれば苦戦は免れない。もし騎乗生物などを用いて飛行中に遭遇したならば、どちらかが墜落し、地面に叩きつけられるまで、戦いが終わることはないだろう。

クロックメイデン

猫耳と猫尻尾をつけた少女の姿をしたクロックメイデンは、〈時計仕掛〉たちのなかでもかなり特殊なタイプである。他の〈時計仕掛〉が、生物の姿を模した機械のバケモノ然としているのに対し、愛らしい外見を備え、一見では機械だとわからないほど精巧な偽装が施されているのだ。大量生産を前提としておらず、一体ずつ個性を備えたワンオフ機であることも特異といえる。ヒューマン、エルフ、ドワーフの三種を基本として、体型や衣装のバリエーションも千差万別であり、同じ外見のクロックメイデンは存在しない。

だが、その外見に騙されてはいけない。彼女らは、単独の潜入工作に長けた恐ろしい機械人形なのだ。少女にしか見えない小さな身体各部には、猫耳レーダーやアホ毛アンテナをはじめとする各種センサー、仕込みブレードや胸部ミサイルといった隠し武装、肉球ソールや猫尻尾バランサーなどの駆動装備が詰め込まれており、戦闘能力も他の〈時計仕掛〉に劣るものではない。そのうえ、高度なAI制御によって会話し、情報収集や籠絡を行えるのだから、単純な戦闘機械よりよっぽど厄介な相手といえるだろう。

古代アルヴ戦争の末期、劣勢に追い込まれたアルヴ側は起死回生を狙った数々の新兵器を作りだしたが、クロックメイデンもそのひとつであり、人類側に潜入して暗殺や破壊工作を行うために開発された。コストの高さから少数しか生産されなかったものの、何機かは実際に作戦に投入され、華々しい戦果をあげている。結果として戦局を覆すには至らなかったが、その恐怖は人類側に深く刻まれ、亜人の出現に対抗すべく獣の身体能力を備えた人造種族を開発する「ノーストリリア計画」へと繋がったとも言われる。

以上のような経緯からクロックメイデンの個体数は少ないが、〈大災害〉後に〈冒険者〉が彼女らと出会い戦闘になったという報告も幾度かなされている。アルヴの遺跡で他の〈時計仕掛〉を率いて現れた場合が大半だが、なかには知らないうちに街中に潜伏していた例もある。人類を抹殺せよという古の指令を忠実に守っているのか、何者かが新たに命令を与えて操っているのかはともかく、〈大地人〉の支配階級などを暗殺された場合、途方もない混乱を生むことも考えられる。猫耳娘にはくれぐれも気を付けることだ。

◆フィヴィアンの作成

・推奨するエネミータイプ：アーチャー

テンプレート

・小種族由来の自動取得特技

《時計仕掛けの存在》__このエネミーは登場時〔飛行状態〕となる。〔火炎〕ダメージを受けた時、即座に3 S qの〔即時移動〕をしなければならず、その後〔飛行〕状態を失う。

・デザイン時処理

このエネミーは〔人造〕〔物品〕〔クロックワーク〕を得る。

・しぶとさ処理

CR 1 ~ 10 : 【しぶとさ】の (CR x 10) % を【最大HP】に追加する。

CR 11 ~ : 【しぶとさ】の 100 % を【最大HP】に追加する。

所持特技の例（アーチャータイプ）

《風を巻く体当たり》__〔射撃攻撃〕〔移動〕__メインプロセス__対決（攻撃↑ + 3 D / 回避）__単体__ 4 S q __対象に〔**変数 1** + 2 D〕の物理ダメージを与える。攻撃後、対象と同じ S q に〔即時移動〕する。〔判定成功〕攻撃後に移動したあと、さらに 3 S q 〔即時移動〕する。この移動は対象から離れるように直線的に移動しなければならない。

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。

《羽毛型炸薬弾》__〔射撃攻撃〕__メジャー__対決（攻撃↑ + 3 D / 回避）__単体__ 3 S q __対象に〔**変数 1** + 2 D〕の物理ダメージを与える。対象が〔回避判定〕で 1 つでも 1 を出したならば、さらに〔硬直〕を与える。

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。

《攪乱する羽嵐》__判定直前__自動成功__単体__2 S q__ラウンド1回__対象が「回避判定」をする直前に使用する。対象の「回避判定」-2。

ドロップアイテムの例

歯車セット、ガラスの瞳、超軽量合金、折れた砲塔、謎メーター、綺麗な風切り羽、導弾片、直角管、暴風甲

《死の踊り猫》__セットアップ__シーン1回__このエネミーは「放心」状態になる。このラウンドに行う《行動 {変数1} 》のダメージに、+ {変数2} する。

変数1：そのエネミーの持つ、メジャーアクションの行動名を代入する。

変数2： $(CR/4+1) \times 5$ を代入すること。

《舞い踊る突撃》__「白兵攻撃」[移動]__メインプロセス__対決(攻撃↑+2D/回避)__本文__3 S qまで「即時移動」する。その間に同じS qになった存在から3以上の【ヘイト】をもつ存在全て対象として選択して良い。その後「命中判定」を行い、成功した対象に対象に「{変数1} + 2D」の物理ダメージを与える。

変数1：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値を代入すること。

ドロップアイテムの例

歯車セット、鋼鉄の仮面、人工の肉球、金銀の晶玉、ミニジャイロ、エアークッション、ホロクリスタル、柔猫毛、鋼爪刃

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。〈フィヴィアン〉であればアーチャーを、〈クロックメイデン〉であればグラップラーにエネミータイプ適性を持つ。

ウェンズディ7

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

このデータに上記のグループテンプレートを適用する。「小種族由来の自動取得特技」はエネミーグループ共通の特技であり自動取得する。また「デザイン時処理」はエネミーデータを加工するものであり、

〈フィヴィアン〉なら「[人造] [物品] [クロックワーク]」を追加し、〈クロックメイデン〉の場合

◆クロックメイデンの作成

・推奨するエネミータイプ：グラップラー

テンプレート

・小種族由来の自動取得特技

《時計仕掛けの存在》__常時__このエネミーは登場時「隠密状態」となってもよい。「火炎」ダメージを受けた時、即座に3 S qの「即時移動」をしなければならず、その後「硬直」「放心」状態になる。

・デザイン時処理

【魔法防御】を85%にする。このエネミーは「人造」「物品」「クロックワーク」を得る。

・しぶとさ処理

CR1~12：【しぶとさ】の $(CR \times 10)\%$ を【最大HP】に追加する。

CR13~：【しぶとさ】の130%を【最大HP】に追加する。

所持特技の例（グラップラータイプ）

《幻影の虚打》__セットアップ__自動成功__1体__シーン2回__このエネミーは「放心」状態になる。対象に「追撃：{変数1}」を与える。

変数1： $(CR/7+1) \times 10$ を代入すること。

《周波連続打撃》__「白兵攻撃」__メジャー__対決(攻撃↑+2D/回避)__単体__至近__対象に「{変数1} + 2D」の物理ダメージを与える。この攻撃は「追撃」すべてを起動する。

「[人造] [物品] [クロックワーク] の追加に加えて【魔法防御力】を85%に減少させる」という事になる。

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

最後にドロップ品を設定し、説明の文章を整えれば完成となる。

◆しぶとさと攻撃性

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

「しぶとさ」はエネミーの耐久力や防御力へ影響する新しいパラメーターだ。ノーマルエネミーでは(CR×8)、モブエネミーは(CR×4)、ボスエネミーは(ソロ型で)(CR×40)が用いられる。この数値は中間的に必要とされる数値であって、「しぶとさの処理」で【最大HP】の増加などに用いられる。

「攻撃性」は《基本攻撃手段》におけるダメージ出力の55% (アーマラー～サポーター) ないし85%

(スピア～ボマー) だ。こちらはダメージ出力の強化や追加ダメージ、追撃、衰弱などの強度を算出するために用いられる。

どちらの数値もディベロッパーは当面意識する必要はない。グループテンプレートに記載されていたとき計算に取り入れればそれで十分だろう。

〈時計仕掛の風切鳥〉 クロックワーク・レイザービニオン

ランク: 2 タグ: [人造] [物品] [クロックワーク] 識別難易度: 7

【STR】1 【DEX】2 【POW】1 【INT】3

【回避】2+2D 【抵抗】1+2D

【物理防御力】9 【魔法防御力】8

【最大HP】40 【ヘイト倍率】×2

【行動力】4 【移動力】2

▼特技

《時計仕掛けの存在》__常時__このエネミーは登場時[飛行状態]となる。[火炎]ダメージを受けた時、即座に3Sqの[即時移動]をしなければならず、その後[飛行]状態を失う。

《羽毛型炸薬弾》__[射撃攻撃]__メジャー__対決(3+3D/回避)__単体__3Sq__対象に[30+2D]の物理ダメージを与える。対象が[回避判定]で1つでも1を出したならば、さらに[硬直]を与える。

《攪乱する羽嵐》__判定直前__自動成功__単体__2Sq__ラウンド1回__対象が[回避判定]をする直前に使用する。対象の[回避判定] - 2。

▼ドロップ品

1～3: 綺麗な風切り羽 [換金] (20G)

4～6: 歯車セット (銅) [換金] (35G)

▼解説

〈時計仕掛の風切鳥〉は、空中戦を得意とするフィヴィアン型の中でも、対象の攪乱に特化したタイプの〈機械仕掛〉である。羽根を広げた状態で60センチ程度の鋭利なフォルムの鳥を模しており、細かな金属製の羽根が特徴的だ。戦闘時には、着弾とともに爆発するものと、触れたものを切り刻む刃状のもの、二種類の羽根を撒き散らして機動力を奪い、少し離れた位置から敵の戦力を削ぐ戦法をとる。主に人里離れた高山や峡谷で目撃されるが、神代のビルの跡や、塔の上層部といった人工の高層建築跡に巣食っていることもある。

〈時計仕掛の略奪鳥〉 クロックワークヴァルチャー

ランク：5 タグ：[モブ] [人造] [物品] [クロックワーク] 識別難易度：8

【STR】2 【DEX】3 【POW】2 【INT】4
【回避】9 [固定] 【抵抗】8 [固定]
【物理防御力】14 【魔法防御力】14
【最大HP】35 【ヘイト倍率】×3
【行動力】6 【移動力】2

▼特技

《時計仕掛けの存在》__常時__このエネミーは登場時
[飛行状態]となる。[火炎]ダメージを受けた時、
即座に3 S qの[即時移動]をしなければならず、
そのラウンド終了時に[死亡]状態になる。

《風を巻く体当たり》__ [射撃攻撃] [移動] __メイン
プロセス__対決(13 [固定] /回避) __単体__4
S q__対象に50点の物理ダメージを与える。攻撃後、
対象と同じS qに[即時移動]する。[判定成功] 攻
撃後に移動したあと、さらに3 S q [即時移動]する。
この移動は対象から離れるように直線的に移動しな
ければならない。

▼ドロップ品

固定：ガラスの瞳 [換金] (25G)

▼解説

〈時計仕掛けの略奪鳥〉は空中戦を得意とするフィ
ヴィアン型の中でも、急降下による一撃離脱戦法を
得意とするタイプの〈機械仕掛〉である。翼長1メー
トルほどのハゲタカに似た姿をしており、長い首と力
強い翼、ぎょろりと鋭く大きな目玉を持っている。普
段は高度数百メートルほどの空を群れを成して飛んで
おり、その優れた視力で自分たちのテリトリーへの侵
入者を発見すると、急降下からの体当たりで攻撃を行
ってくる。主に人里離れた高山や神代の遺跡といった
エリアに生息しているが、砂漠や荒野といった大きく
視界の開けた土地でもその姿が見られる。高空で円を
描いて飛ぶ鳥の群れやその影を発見したときは注意が
必要だ。

〈時計仕掛の踊り猫〉 クロックワーク・ニャンスマカブル

ランク：13 タグ：[人造] [物品] [クロックワーク] 識別難易度：11

【STR】7 【DEX】6 【POW】5 【INT】5
【回避】5+3D 【抵抗】6+3D
【物理防御力】13 【魔法防御力】16
【最大HP】277 【ヘイト倍率】×3
【行動力】12 【移動力】2

▼特技

《時計仕掛けの存在》__このエネミーは登場時 [隠
密状態]となってもよい。[火炎]ダメージを受けた時、
即座に3 S qの[即時移動]をしなければならず、
その後[硬直] [放心]状態になる。

《舞い踊る突撃》__ [白兵攻撃] [移動] __メイン
プロセス__対決(9+2D /回避) __本文__3 S qまで
[即時移動]する。その間に同じS qになった存在か
ら3以上の【ヘイト】をもつ存在全てを対象として選
択して良い。その後[命中判定]を行い、成功した対象
に[50+2D]の物理ダメージを与える。
[因果力1] 移動距離は3 S qではなく5 S qとなる。

《死の踊り猫》__セットアップ__シーン1回__この
エネミーは[放心]状態になる。このラウンドに行
う《舞い踊る突撃》のダメージに、+15する。

▼ドロップ品

1～3：歯車セット(鉄) (100G)

4～5：鋼鉄の仮面 [換金] (200G)

6：歯車セット(銀) [換金] (400G)

▼解説

メイド服を模したスレンダーなボディのクロックメイ
デン。下半身はレオタード型になっており、バイザー
状のサングラスを装着した顔とあいまってSF感のあ
る外見である。武装は両腕に装備した仕込み剣のみだ
が、脚部のローラーダッシュ装置を駆使することで、
一気に間合いをつめて襲い掛かることができる。普段
は無害な人形を装いつつ、標的が油断したところで戦
闘モードに切り替わり襲撃してくる、恐るべき暗殺機
械だ。

〈時計仕掛けの拳法猫〉 クロックワーク・マーシャルキャッツ

ランク：9 タグ：[ボス] [人造] [物品] [クロックワーク]
[分身] [分身] 識別難易度：10

【STR】5 【DEX】4 【POW】3 【INT】4

【回避】3+3D 【抵抗】4+3D

【物理防御力】10 【魔法防御力】11

【最大HP】770 【ヘイト倍率】×7

【行動力】9 【移動力】2 【因果力】4

▼特技

《時計仕掛けの存在》__このエネミーは[火炎]ダメージを受けた時、即座に3Sqの[即時移動]をしなければならない、その後[分身]タグ1つを失う。

《ホログラフアタック》__セットアップ__自動成功__1体__2Sq__このエネミーが[分身]タグを2つ以下しか持っていない場合必ずこの行動を行わなければならない。対象に[追撃：10]を与える。その数は[分身]タグの数と等しい。このエネミーはその後[放心]状態となり[分身]タグ1つを得る。[因果力1][分身]タグをさらに1つを得る。

《周波連続打撃》__[白兵攻撃]__メジャー__対決(7+2D/回避)__単体__至近__対象に[40+2D]の物理ダメージを与える。この攻撃は[追撃]すべてを起動する。[因果力1]この攻撃で起動した[追撃]は解除されない。

《ホログラフラディカルダンス》__[白兵攻撃]__メインプロセス__対決(7+2D/回避)__広範囲4(選択)__至近__選択する対象の数は、このエネミーの持つ[分身]タグの数以下でなければならない。対象に[40+2D]の物理ダメージを与える。対象の数より[分身]タグが1以上多いなら、対象に[萎縮]をあたえる。攻撃後、このエネミーは[分身]タグ全てを失う。[因果力1]ダメージに+10。

《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。

《三次元立体機動》__[移動]__自動成功__ラウンド1回__このエネミーが[魔法攻撃][射撃攻撃]を受けたメインプロセス終了時に使用する。このエネミーは[飛行]状態になり、攻撃を与えた対象の存在するSqまで[通常移動]する。

ドロップ品

1～4：ホロクリスタル[魔触媒10](110G)×3

5～6：エアークッション[換金](600G)

固定：積層結晶体[コア素材](180G)

▼解説

猫耳と猫尻尾を完備したクロックメイデンシリーズの中でも、特別に高度な格闘用チューニングを施された個体。中華拳法家少女を思わせるデザインで、シニョンに三つ編み、そして深くスリットの入ったカンフー胴着といった外観をしている。まるっきりコスプレをした少女にしか見えないが、その外観の愛らしさに油断してはならない。クロックメイデンの例にもれず、その能力は実利一辺倒なのだ。

体術を主な攻撃手段として用い、素早い動きからの連続攻撃を多用するが、それを基本としながらも各種能力を複合的に用いる。シニョンに見える特徴的な側頭部のアクセサリーは、幻影を投射する機能を備えているし、おさげ髪を模したスタビライザーはカウンターウェイトであり、鞭のように用いることも可能だ。これらを複合的に用いた幻影と実体が激しく入れ替わる超スピードの乱舞攻撃を必殺技としており、ラッシュに持ち込まれれば熟練の〈冒険者〉であっても苦戦することは必至である。

彼女たち高位の〈時計仕掛け〉はそれぞれが個別の外見や能力を持っている。高度な魔法文明と大量生産技術を持っていたはずのアルヴたちが、個別生産に近いような製造を何故行っていたかは謎とされているが、一種の芸術品や嗜好品だったのではないかという説が有力である。彼女たちは貴重な戦力として、アルヴ遺跡の奥深くで挑戦者を待ち構えていることが多く、遭遇した場合は激戦を覚悟するべきだろう。

◆てんとりうらないの歴史

天獲り占い、奠都裏占いなどと呼ばれる戦国時代から伝わる占術のひとつである。1から10までの点数を付記したテーマを持たない短文の冊を箱の中に詰め、それを取り出すことで吉凶をはかる。

取り出し方には複数の手法が存在する。よく知られたものは、指が探り当てた一枚を取り出し、その文章と点数でその日の吉凶を占うというものだ。講とよばれる数人から十数人の集団で、ゲーム的に行われるものは、短冊を詰めた箱を車座になったメンバーにたいして順に回していく。各人は一枚ずつ取り出してゆき、それを繰り返す。取り出した短冊の点数合計が17点に近いものが勝者となるが、18点以上になったものは短冊の文章すべてを実施しなければならない。この講は点取り講とも言われ、堺の商人衆をはじめ、賭博として盛んにおこなわれた。

発祥当時、てんとりうらないの短文は、短く単純で、簡単な命令が書かれたものが多かった。代表的なものは「ふぼのかたをももう」「へやのかたづけをする」などといったものであり、その内容面からみても社会の道徳を教える一種の教本が意識されていたことは明白である。

しかし前述の賭博遊戯の側面を持ち始めた室町の文化爛熟期から、短文の性質は多様性を増し、粋人の遊戯という側面から、より過激になっていった。「こいしいおいらんをみうけする」「きにいらぬおじのちゃんまげをもやす」などは、経済力や度胸を試す町商人の遊びとして発展したものである。

このてんとり占いは一世を風靡したが、あまりにも内容が過激化するに従い、大名によって規制されていった。特に水戸では乱闘からの死傷事件が起きたことをきっかけに藩令により禁止され、地下化したと考えられている。このような全国的な動きとともに、てんとり占いはその姿を消した。

てんとり占いが再び脚光を浴びるようになったのは、

小豆島の醤油蔵元、久寿田嘉平によってである。篤志家でもあった嘉平は私費でてんとり占いを復刻し、青少年向けの知育側面を持つ玩具として発売し、これが大ヒットとなった。このとき広まったものは「少年少女てんとり占い」と呼ばれ、安価な小型ノートの紙面下部に短文と点数を書き込んだものだった。そのユーモラスな内容が子供たちの琴線に触れたのだろう。

この嘉平式てんとり占いは文房具を中心に学童むけにさまざまな展開を見せるが、類似品なども多く生みだされた。粗悪なてんとり占いのなかには、指示の短文が「ヌスンダバイクデカケダセ」「ナイフミタイニトガッテロ」などといった過激な内容のものもありてんとり占いの人気に寄与した。

80年代後期になると高度成長期からさまざまな若者文化が花開いた。多くは欧米からの輸入文化であり、その中にはディスコハウスやバーでの飲食などが含まれていた。可処分所得を得た若者の夜遊び文化である。その潮流の中で、早稲田大学周辺から「てんとり天国」と呼ばれる遊戯が発信されるや、関東の大学生を中心にあっという間に広がった。「すきなこのなまえをはっぴょうする」「みぎのこときすをする」などといった恋愛遊戯的側面が強いてんとり占いであり、刹那的なコミュニケーションの場で消費されることになる。提供するのには主に飲食店サイドであり、価格も1回のくじにつき五百円程度と高額だった。

セルゲシアではこの「てんとり天国」を穏当にしたものが〈第八商店街〉により復刻され、〈大地人〉にも広く流布するに至っている。

◆本日の点取り占い（D 6 6）

出目	出目	効果
1	1	しのまちトヨタでスケルトンとおどった（1点）
	2	きりがこすぎてがめんがみえない（1点）
	3	ちょっとパナマでRMT（2点）
	4	しけせんべいもじさくならそれなりのあじわい（3点）
	5	おれはホネスティのギルマスになるぞ（3点）
	6	ただのみずでもあつとうてきふかかち（4点）
	7	サブしょくレベルがたりなかったよ……（5点）
2	1	ているずシリーズのみわけがつかない（1点）
	2	パインサラダつくっておるすばん（2点）
	3	どろだんごづくりはなかまでイチバンうまい（3点）
	4	がんこオヤジのげきまずラーメン（3点）
	5	いざかやではレイドひょうろんか（4点）
	6	くろねこがぼくのこいびと（5点）
	7	いしをくばってわびまわり（5点）
3	1	ほれたあのこはうでききネカマ（2点）
	2	ともだちをしょうかいするとどんだんもうかるしごとについた（3点）
	3	べんきょうしてエルフになる（4点）
	4	きしとしてはずかしくないのか（5点）
	5	ちゅうにポエムのろうどくかい（6点）
	6	うらとおもてがぎゃくのきんかをくれてやろう（7点）
	7	7キロあるいてかえってきたぞ（8点）

4	1	かみのそんざいなどふようだ（4点）
	2	アイドルおうにおれはなる（5点）
	3	やるきをだしてくれればドラゴンもたおせる（6点）
	4	アルヴのしんじつにきがつくけどまわりはしってた（7点）
	5	かおげいでくらす（8点）
	6	ぜんいんサブしょくがゆうしゃだった（9点）
	7	ゴブリンはせんめつだ（9点）
5	1	ラッキースケベでけつとうだ（5点）
	2	おさななじみとかおちてませんか（6点）
	3	なろうではすごうでりょうしゅさま（7点）
	4	いまこそみせるぞアルヴのえいち（8点）
	5	しらなかったそんなの（9点）
	6	ゆめでみたとんやのおじょうさんにこいのやまい（10点）
	7	たてばフィレにくすわればローズあるくすがたはサーロイン（10点）
6	1	ぼうけんしないぼうけんしゃとニートのちがいにやむ（5点）
	2	あのよでりょうしんにわびつづける（6点）
	3	めいんたてきたこれでかつる（7点）
	4	ようしおまえらのすきにしろ（8点）
	5	ふくしのだいがくにかよってるんですけど（9点）
	6	おれにも12にんのいもうとがきつという（10点）
	7	うえのかいせつはフィクションです。じつぎいのじんぶつだんたいそのたもろもろとはいっさいかんけいありません（0点）



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. はいげた

GW 連休で公式シナリオのキャンペーンを、ということで「小牙竜鬼の潜む森」「千客万来！究極ふかふか肉まん」「ラグランダ再び」を3日続けてプレイさせていただきました。CR 改変をしてもらってCR1 から順番に、そして皆様のご厚意で期間延長決定！ ラグランダはCR 3、4 改変を別日で右左両ルート踏破するという、超濃厚なボリュームに。初心者さんを交えつつもロールプレイが濃厚で、肉まん卓ミッションでは演出でお店に来てくれた原作キャラがなんと15人も！ プレイヤーさんが即興でイラストを描いてくれたりと、モチベーションを高く進められた大満足のキャンペーン。しあわせです。

文章の合間からいまにも楽しそうに遊ぶ声が聞こえてきそうですね！ ログホラTRPGが、充実したGWのお手伝いをできたようで何よりです。シナリオ製作にかかわった開発チームのひとりに伝えたところ、遠い目をしながら「俺も昔は三日徹夜で遊んだりしたものだが、膝に《パルスブリット》を受けてしまったな……」などと訳のわからないことを言っていました。でも、皆様のお便りは本当に励みになるとのことですよ。夜中に読んでひとりニヤニヤしているそうです。

キャンペーンにいただいた3本のシナリオは、どれも基本に忠実な構造ながら雰囲気の違いやミッションが揃っていますから、通して遊ばれたことで、様々な楽しみ方を経験されたのではないのでしょうか。もう、皆様は立派な〈冒険者〉でいらっしゃいますよ。エリッサが保証します。キャンペーンが一区切りしたあとは、ぜひGMにも挑戦してみてくださいね。共に冒険した仲間と一緒に、あらたな世界も楽しく切り拓けるはずです！

キャラ0+1



P N. EoF

こんにちは。基本ルールにだけちょっただけ出てくる。[ギミック] タグのエネミー。いわゆる「《意志なき機構》」がとても好きです。

ガゼット（ウェンズデイ）のシナリオにはほとんど登場していないのと。「こうやってエネミーデザインするといいよ！」っていう特集もこれまでなかったと思います。ぜひ、「ギミックエネミー」（意思なき機構）の特集をお願いします。

こんなリクエスト系のお手紙ももらいました！ 開発チームにコメントをもらってきましたよ。

（開発チーム）『ログ・ホライズンTRPG』では複数の異なった役割傾向をもつエネミーを組み合わせ、戦闘に配置することが、面白い戦闘遭遇を作り出すひとつのコツになっています。そのなかで[ギミック] タグをもつエネミーはそれ以外の生物的なエネミーと比べて挙動に大きな特徴があり、遭遇に一味違った味わいをもたらすスパイスとして有効ですね。

『セルデシア・ガゼット』16号の『列島生物図鑑』において[ギミック] タグをもつエネミー、「仕掛け砲台」の紹介記事が収録されています。「仕掛け砲台」はギミックのなかでも長射程の攻撃を持つアーキですから、これを用いて射程外からハチの巣にしてやるとよいでしょう！ 地形プロップと組み合わせ、愛のある遭遇をディベロップできると思います。[ギミック] タグをもつエネミーには、ほかにも「自爆する構造物」や「召喚する器具」などのアーキタイプがあって、これらの成果物たるエネミーはルールブックにも掲載されています。アーキタイプや解説記事についても、今後機会があればお届けしようと思いますのでゆっくりお待ちください。

キャラ0+1



PN. 喫茶店マスター

5月の大型連休中に「GW☆公式シナリオ弾丸キャンペーン」と称して「小牙竜鬼の潜む森」「千客万来！究極ふかふか肉まん」「ラグランダ再び」を連日遊び倒してみました。GM経験は無いくせにGMを務めたところ、進行中にアレを忘れ戦闘中にコレが抜けてと、振り返れば振り返るほど反省点がぼろぼろと…。それでも参加してくれたプレイヤーさん達のおかげで無事に完走することができ、楽しかったとも言ってもらえて、無謀な挑戦をして良かったなあと心から思います。すごく良い経験でした。

ちなみに1番つらかったのは、肉まんシナリオでPCが肉まんを売るたびに違うNPCをどんどんお客として出演させたことです。GMの脳みそがフル回転してました。2番目につらかったのは、ボスのここ一番の攻撃をクリティカル回避＆当たったけど因果で拒否されたことです。つらかった。と、とりあえず。公式シナリオはまだまだたくさんあるので、一通り遊んでみたいと思う次第です。

あとデータを準備する際、神無先生作成のアイコンとマップをフル活用させてもらいました。どれも可愛くて、かつ準備も楽にできて大助かりです♪ 参加者からも可愛いという声が出て好評でした。あとはラグランダ左ルートマップも欲しいです。なにとぞ！

なんと、先ほどのキャンペーンのGM様からもお便りをいただいてしまいました！ これはセルガゼ史上初なのでは？ 一番つらかった、と仰られている肉まんNPC祭りですが、上のお便りを拝見しますと、その苦心はちゃんと報われていると思いますよ。プレイヤー様たちがイラストまで描くほど盛り上がるなんて、なかなかできることではありませんからね。「楽しかった」という言葉の前には、些細なミスや反省点など気にしなくてよいのです、楽しいは正義！

神無先生の絵は、ほんとうに可愛らしいですよ。セルガゼでも何度か、PCやエネミーのコマを描いていただきましたが、眺めているだけで顔がほころんでしまうようです。開発チームは、こういったビジュアル面でのアピールは間違いなくセッションの楽しみを増す、という確信を得ています。見て楽しい、遊んで楽しいゲームをこれからも目指してゆきますよ！

キャラズ0+1



PN. グラタン

突然ですが、先日自分の住む家が地震の影響でライフラインを絶たれたため、やむを得ず親類の家で数泊した時の話です。慌てて家を出てしまったので、家族だけの力で持ち出せる荷物の量には限度がありました。結果ゲームや小説といった娯楽があまり無い生活をするに……。ただ、ログホラを含むTRPGのルールブックとノートパソコンは荷物の中に入れていました。最初はこの機会に読み込んでおこうかとおもっただけでしたが、それから再び帰るまでの間、これらを駆使して身内と数回シナリオを遊ばせて頂きました。一人で数人分をやるという、GMPL共に処理の大変なセッションでしたが、非常に楽しい思い出になりました。筆記用具さえあればどこでも楽しめるのだなぁと実感するとともに、開発に携わったスタッフの方々への感謝の言葉が尽きません。本当にありがとうございます。これからも応援しています！ ……現在は普段の生活が出来るまでになりましたが、長い時間が取れないというスケジュールも引き継がれています。いつか実際のセッションに参加してみたいですね……。

はいエリッサです。応援ありがとうございます！ ルールブックの読み込みだけでなく、実際セッションを遊んでいただき感謝ですよ。楽しい思い出作りのお手伝いが出来てわたしたちも嬉しいです！

開発チームにも、以前の震災で一時避難を余儀なくされたメンバーがおりましたが、その方もカバンの片隅に入れておいた愛読の文庫本1セットに随分助けられたと言っていました。〈大災害〉で故郷に戻れない〈冒険者〉の方々も、色々大変ながらも日々の楽しみを見出していらっしゃる様子です。やはり心の栄養は大事です。シロエ様の豆腐とか。

グラタンさまも普段の生活に戻ることができて何よりです！ きらきらした楽しい思い出を共に作ることができた御身内とご友人の方々は何よりの宝物ですね。ログホラTRPGはこれからも、そうしたきらきらしたものをみな様とご一緒に作るお手伝いをしていきたいと思っています。実際のセッションを遊ばれたときは、是非またお便りをくださいませ！

キャラズ0+1

ログホラ相談窓口

おたより
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、今回もいろんなおたよりを紹介させていただきます。



P N. GMばかりな山神

《キーンエッジ》についての質問です。

この呪文の効果は《パルスブリット》にも影響を与えますか？

与えません。《キーンエッジ》（『LHZ』P180）はダメージロール（『LHZ』P315）を増加させる特技であり、《パルスブリット》（『LHZ』P183）にはダメージロールが存在しないからです。



P N. alsh

「暗視」についての質問です。「暗視」

の効果は、自分以外の対象がうけている

【薄暗がり】の効果を無効化しますか？

無効化しません。「暗視」の効果は「このタグを持つキャラクター」（『LHZ』P516）に影響を与えます。一方で、そのタグを持たないキャラクターには効果を与えません。



P N. ぼんた

《ラミネーションシンタックス》について

の質問です。この特技は《サーペントボルト》の「追加判定」も「対象：3体」に変更できますか？

変更できません。《ラミネーションシンタックス》（『LHZ』P169）は目的の特技の対象を書き換えますが、二次対象（『LHZ』P37）を書き換えるわけではないからです。



P N. 五月のラブタンバリン

セッションの難易度についての質問です。

難易度をハード等に上昇させた場合、それに応じて報酬を増やしたいのですが、どの程度増やせばいいのでしょうか？

ルール上報酬は増加させるべきではないでしょう。「難易度はセッションを適度な難しさで遊ぶために用意されたルールのひとつであり、難易度の違いで獲得できる「ログチケット」や報酬が変わることはない（『LHZ』P367）」からです。



P N. カイト

世界観についての質問です。職業によっ

て装備できる武器には制限がありますが、そもそも道具と武器はどのように判別されているのでしょうか？（例えば包丁は調理器具ですが剣のように斬撃武器になり得ますし鎌も武器として使われていますが元々は農具ですよね。包丁は誰にでも持てるような描写が有りましたが鎌は違うようです。使い方次第で武器にもなり得る物体に対して世界は何を基準に判別しているのでしょうか？）

そもそも原作においても、装備制限とは「装備できないことを指すわけではない」とされています。その道具を手を持ったとしても、その道具の持つ数値的な能力や、補正を受けられない、ペナルティを受けるとされています。〈武士〉専用の刀をもった〈守護戦士〉はその刀の攻撃力を発揮できません。場合によっては、道端の枝よりも低いダメージしか与えられませんが、何かを切ることもできないでしょう。構えてもまともに振り下ろすこともできず、戦闘において命中させることも難しくなります。外見上区別のつかない二つの鎌があり、片方が〈武士〉専用でありもう片方が〈守護戦士〉専用ならば、それぞれそのクラスの（そして適正な装備レベルの）人物にしか有効利用はできません。そしてどのアイテムがどのクラスに適しているかどうかは個別アイテムによります。



コッペリアはコッペリアといいます。

今月も開発室から公開前のデータを入手して来まして。

今月号の特集はネームドアイテムでしたが、『L H Z Book2(仮)』ではプレフィックスドアイテムも効果を一新して収録されます。今回はその一部をお見せします。

なお胸部HDDの容量を増加するプレフィックスド効果はいつ実装されるか質問したところ「それを じっそうするなんて とんでもない!」と真顔で返されました。遺憾の意を表明します。

◆一新されたプレフィックスドアイテム

『L H Z』のリリース後、開発チームはプレフィックスドアイテムについても引き続き研究を進めていました。そのなかで問題のひとつとして認識されていたのが、武器の攻撃力を上昇させるプレフィックスド効果における、アイテムランク（IR）の上昇に伴う数値の陳腐化です。たとえばIR1の武器とIR11の武器に「【攻撃力】に+1する」効果を付与する場合、その有効度に差が開きすぎてしまうというわけです。CR11以上の冒険を提供するBook2（仮）ではこの差はさらに顕著になります。そのため、このようなダメージ数値の上昇効果も調整が施されることになりました。

気合の

M1 [片手] 武器

▼効果

対象アイテムの【攻撃力】に+2する。[IR11]+2ではなく+4になる。[IR21]+6になる。

「気合の～」は既存のプレフィックスド効果のひとつですが、Book2（仮）においては付与するアイテムのIRに従って効果が陳腐化しないよう、【攻撃力】の上昇量が大きくなります。

慈母の

M2 [魔石]

▼効果

対象アイテムに以下の効果文を追加する。「あなたの《ヒール》は「射程：6 S q」になる。

新たなプレフィックスドアイテムのルールでは、特技効果そのものを変化させるものも登場する予定です。こちらは新たに収録される予定のプレフィックスド効果のひとつです。汎用回復特技である《ヒール》の射程距離が延長されるという、回復アーキ職の向けの効果となっています。

戦闘中の位置取りは回復職にとってパーティー全体の生死につながる重要なファクターですが、新しいプレフィックスドアイテムを用いれば、また新たな選択肢が提示されることとなるでしょう。

ムササビの

M2 [外套]

▼効果

対象アイテムに以下の効果文を追加する。「〔起動：インスタント〕あなたは〔飛行〕状態になる。この効果はCSとして扱う。シナリオ1回使用可能。

収録されるプレフィックスド効果のなかにはこんなユニークなものも存在します。外套、つまりマントや上着をはためかせ飛行する姿がイメージできますね。ユーモラスですが、さまざまな場面での活躍が期待できる効果といえるでしょう。

ほかに「高さ：n」を無視できる「壁歩きの～」や、「高位保護」を得ることができる「不死鳥の～」といった効果も収録予定です。

これまでの例で効果文に頻出している「IR：n」は新たなプレフィックスドアイテムのルールのために定義された実行条件です。

◆〔IRn〕

アイテムに記載される実行条件。この追加効果は、この実行条件がデータに記載されているアイテムのIRがn以上である場合に実行される。プレフィックスドアイテムの付与効果に記載されている場合は、その効果が付与されたアイテムのIRがn以上である場合に実行される。

「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!



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)

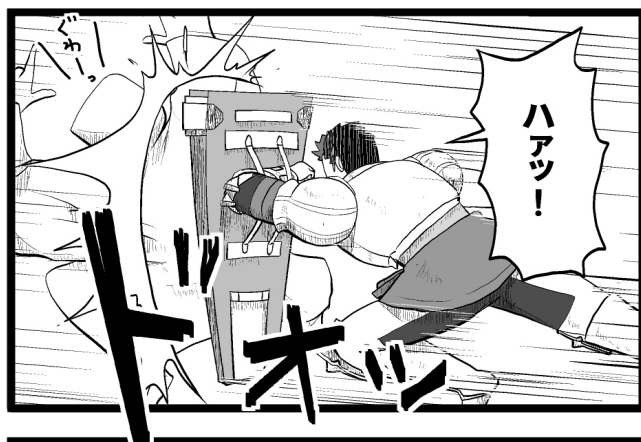
ヒーローイン 櫛八玉登場!!

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……っ。

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

祭

画:うみわたり





Vol.20 2016.07

編集後記

『セルデシア・ガゼット』Vol.20 はいかがでしたか？
今回はネームドアイテム祭り第2弾ということで、新アイテムをたっぷり用意いたしました。みなさまの冒険にぴたっとフィットする一品がきっと見つかることでしょう！

次回は毎度好評をいただいているサブ職業特集の予定です。また、「ヤマト風土記」も大ボリュームの特別編だとか！？ 来月号もどうぞお楽しみに。

スタッフ

表紙イラスト：愛野夢里

本文イラスト：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：老朽区、SHOW、相馬将宗、瑞川めえ、とら一、鳴路ろくご、睦月玄弥、大きな愚、津軽あまに、夜光優、Chord Joehausen、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