LOG HORIZON TRPG

セルデシアガゼット

Celdesia Gazette

◆特集：ログ・ホライズンTRPG冒険窓口の新機能！

ログ・ホライズン データベース

Log Horizon Database

Vol.24

2016.Nov

VOL.24　2016.11

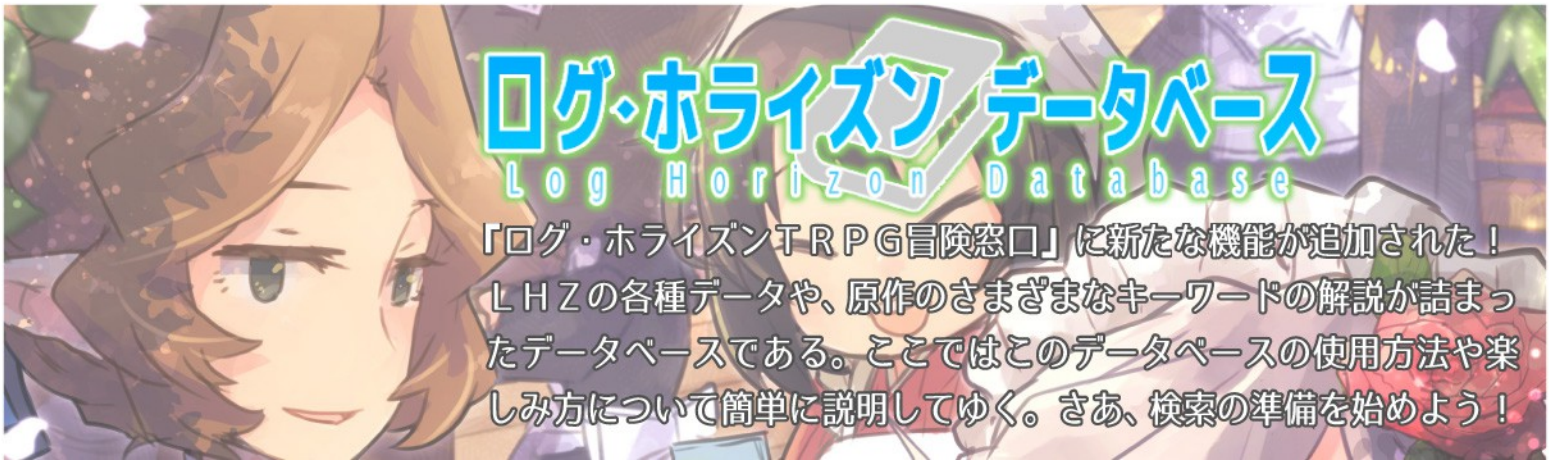
今最もアキバで注目されるカフェのひとつ、〈すずなりカフェ〉での一幕。レイネシア姫さまがお小遣いと社会勉強とその他もろもろのために緊張感ある表情で接客されているのはここだけ！

もちろんスイーツの味も一級品。あなたも一度足を運んでみてはいかがでしょうか？

イラスト：もっ

INDEX

０１	INDEX
０２	特集「ログ・ホライズン　データベース」
０５	ヤマト風土記　最終回「ヤマト風土記」
０７	列島生物図鑑　第二十四回「鷲獅子」
１２	できるかなシックスティシックス　Vol.２４
１４	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
１７	Ｅｄｉｔｏｒ’ｓ　Ｒｏｏｍ



ログホラのデータベース公開！

とってもおひさしぶりです。コッペリアはコッペリアです。

今回の特集は冒険窓口追加機能のご紹介ということで本誌では主に裏方を勤めていたコッペリアが引っ張り出されました。報酬はチーズケーキでス。

冒険窓口に追加される機能は、名付けて『ログホライズン・データベース』（以下『ログホラＤＢ』と略しマス）。feat. Coppelia016 デス。

広大なワールド設定を持つＭＭＯＲＰＧ〈エルダー・テイル〉。そのゲームが現実化してしまったかのようなセルデシア世界。そこで活躍する多くのキャラクターが登場する『ログ・ホライズン』。そしてその世界観を遊び尽くすために作られた『ログ・ホライズンＴＲＰＧ』。そのデータ量は膨大です。

もちろん原作本編を読んでいただいたりアニメを鑑賞していただいている皆様であればご存知のことも多いとは思うのですが、「あれ、これって何だっけ？」、「このキャラクターってどんな人だろう？」なんてこともあるのではないでしょうか？

また『ログ・ホライズンＴＲＰＧ』を遊んでいる際に、ちょっとわからないキーワードが出てきたり、シナリオ作成などのディベロップ作業時に必要なデータの場所がわからないなんてこともあるかもしれません。

そんなときに参照していただきたいのがこの『ログホライズン・データベース』です！

データベースの概要

データベースなどという難しそうな名前はついていますが、実際にはなにも難しいことはありません。とりあえず『ログ・ホライズン冒険窓口』の画面の右のほうに追加されたバナーをクリックしてください。こちらが入り口でス。

画面のほうもシンプルでス。キーワードを入力して検索すると該当の情報が提供されマス。細かい説明はとりあえず後回しにして、そのまま「検索」のボタンを押してみて下さい。今回は何も入力せずに検索してみましょう。

すると、こんな感じで検索結果が表示されまス。あとはリンクっぽいところをクリックしてたどっていけばＯＫですね。

これでだいたい説明は完了な気がしないでもないのですが、マスターたちが後ろでなぜか首を横にふったりしているのでコッペリアは渋々と説明を継続しマス。

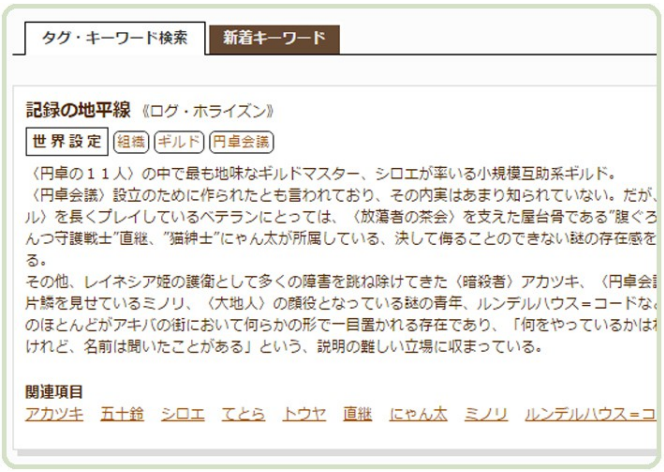
項目内の各種表示について

いちばん最初に表示されているのが「項目名」。これはキャラクター名だったり特技やアイテムの名前だったり、セルデシア世界の地名だったり、『ＬＨＺ』ルールのキーワードだったりします。

その下の行、最初の四角に囲まれているのは「種別」です。おおまかな分類です。

種別の横に続いている角の丸い線に囲まれた文字は「タグ」です。『ＬＨＺ』で遊んでいる方々にはもうお馴染みだとおもいマス。該当項目に付随する属性などが定義されていまス。もう少し雑に説明すると、なんかそれを説明するっぽい単語の羅列です。

残りは本文です。検索結果の一覧では、その文頭だけを表示しています。「項目名」をクリックすると全文を参照することができまス。では試しに〈記録の地平線〉の項目をクリックしてみましょう。



表示されました。関連項目としてメンバーの個人項目も表示されているのが見えるでしょうカ？

データベースで遊ぼう

では、『ログホラＤＢ』の具体的な使用方法（あそびかた）をいくつか紹介しましょう。

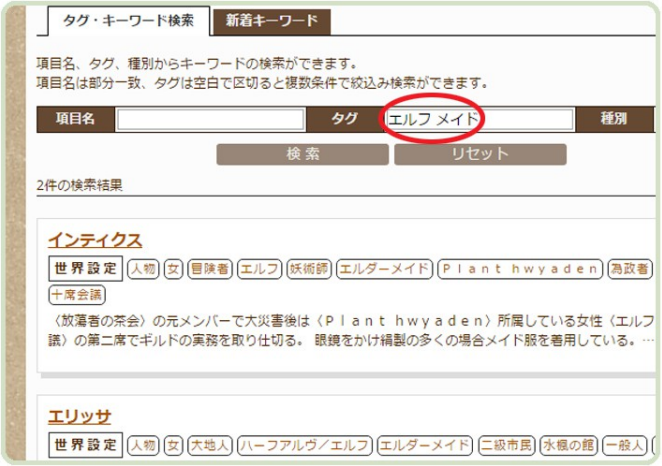
検索してみよう

『ログホラＤＢ』のいちばんスタンダードな利用方法は、やはり「タグ・キーワード検索」です。知りたいキーワードを「項目名」に入力して検索すれば、一番早く知りたい内容にアクセスできます。

調べたい言葉が曖昧な場合にはキーワードの一部をひらがなのまま入力してみて下さい。

・タグでの検索

「タグ」はスペースで区切ることによって検索結果の絞込をすることができます。「エルフ　メイド」などといった感じですね。実際に検索してみましょう。



おおう、よりにもよってこの二人ですか……

画面では見切れていますがコッペリアの期待を裏切ってなにやら不穏な情報も表示されていますね……（これはあとで開発チームへの尋問が必要でス！）

・種別での検索

「種別」はもう少し検索対象が具体的なときに使用して下サイ。ちなみに「世界設定」を選択すると、原作『ログ・ホライズン』のひみつ情報を見つけることができるかもしれまセン。

タグや関連項目をたどる

特に探したいキーワードがない貴方にも『ログホラＤＢ』はちょっとした機能を提供しています。

とりあえず適当に検索ボタンを押してみて下サイ。先ほどと同じように一覧が表示されますネ。その検索結果のどれかのタグをクリックしてみて下さい。タグをクリックすると「種別」が同じでクリックしたものと同じタグを持つキーワードの一覧が表示されマス。

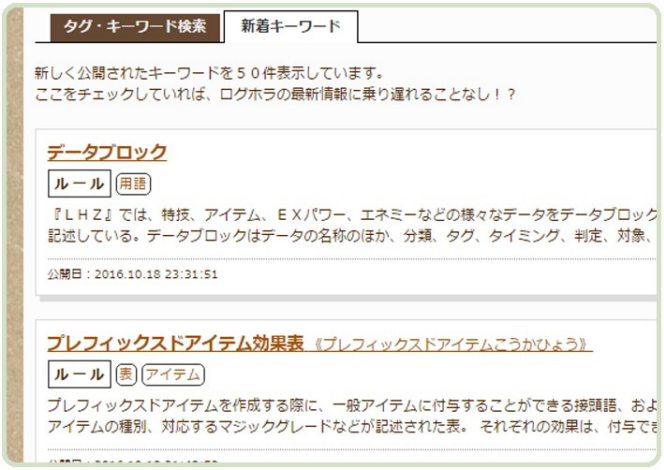
条件を指定して検索する場合とは違って、思わぬキーワードやタグ、関連性に気づくこともあるかもしれません。マスターたちもときどき数時間タグのリンクだけをたどるマッシーンになってたりしますが、コッペリアの調べた範囲では中毒性などはないので安心してご使用ください。

それから忘れてはならないのが、ページ下に表示されている「関連項目」です。こちらは特に関連の深いキーワード同士を繋ぐリンクになりマス。

噂によると、検索ではヒットせず関連項目からしか辿れない情報もあるとか？

新着キーワードをチェックする

最後にご紹介するのが「新着キーワード」です。こちらには最近公開されたキーワードが新しい順に 50 件表示されマス。



つまり、この機能があるということは、これから先もこの『ログホラＤＢ』のデータは逐次追加されていくということを意味します。たまにこちらのページを確認して頂ければ、今まで見たことがなかったキーワードに出会えることでしょう。

おわりに

以上で『ログホラＤＢ』を紹介するという任務はあらかた完了したとコッペリアは判断しマス。

最後に皆様にちょっとしたお願いがあります。『ログホラ DB』の機能は feat. Coppelia016 デスが、データの入力の大半はマスターたちの地道な人力駆動となっています。この分量（現在でも項目数は２千をこえていマス）となると全てのデータに対して万全のチェックというのはマンパワー的に難しく、誤字やデータの間違いも少なからず残っていると思われます。

もしそのような記述ミスを見つけた場合には、こちらのフォームからお知らせください。また、こんな情報が知りたい。こんなキーワードが欲しいなどといったリクエストも歓迎いたしマス。

▼誤字報告、リクエストはこちらから！

『ログ・ホライズン冒険窓口』は皆様と共に成長する遊びの場であるとコッペリアは考えています。

これからも皆様と一緒に盛り上げていきたいと考えておりますので、応援をよろしくお願いしまス！

スタッフリスト

ライティング：山本ヤマネ、7 Sided Work Shop
ＤＢデータ作成・入力：橙乃ままれ、山本ヤマネ、鳴路ろくご、津軽あまに、老朽区、さわめ、玖珂真、相馬将宗、大きな愚、睦月玄弥、SHOW、Chord Joehausen、7 Sided Work Shop
図版作成：端川めぇ、7 Sided Work Shop
ディベロップメント：7 Sided Work Shop

◆風土記の区切りを迎えて

過去２３回にわたってヤマト各地の紹介や、ヤマトにおける生活を紹介してきたヤマト風土記だが、満２周年を迎える今回が最終回となる。

今回は、過去のヤマト風土記において紹介した各地方やの特別編のリストとともに、この「ヤマト風土記」活用方法のについて解説していく。

◆読み物として、資料として

『セルデシア・ガゼット』は『ログ・ホライズンＴＲＰＧ』のサポート誌ではあるが、それだけではなく『ログ・ホライズン』のファンが読むだけでも楽しめるコンテンツにしようという方針のもと企画され、連載記事の企画、執筆がなされてきた。

ヤマト風土記もまた、本編を楽しむ補助線としても機能するように、原作者による監修も受けながらこれまで執筆されてきたものである。

主人公のシロエたちがこれまでに冒険してきた舞台はヤマト全体からみればごくわずかな領域にすぎない。「ヤマト風土記」ではそれら原作では登場しない広大なヤマトの大地について、そしてその地に住む〈大地人〉たちの文化や生活について紹介する資料としても読むことができる。

同時に、各地方の情報にはさまざまな事件や陰謀、謎もちりばめられている。これらはあなたの中の「物語」を生み出す刺激にもなるだろう。原作である『ログ・ホライズン』は二次創作も積極的に推奨している。これらのディベロップにも役立つはずだ。

記事の最後にはこれまでに掲載された地方、および特別編のリストが収録してある。読みたい記事を探すときの一助となるだろう。

◆冒険の舞台として

『ログ・ホライズンＴＲＰＧ』の冒険の舞台、〈弧状列島ヤマト〉の各地ではシロエたちに降りかかるトラブルと同じか、あるいはそれ以上の大事件も発生している。そしてすべてのＰＣたちはそれらに関わる可能性を持っているのだ。ヤマト風土記はそういった「自分たちの物語」や、その舞台を作るヒントとしても役立つだろう。

これまでに紹介してきた各地方にはそれぞれのテーマと、そしてそれにふさわしい冒険や立ちはだかる障害、事件がちりばめられている。冒険の拠点として使えるような都市の記載があり、それぞれの地域を舞台とした冒険の中心として使うことができる。また、ダンジョンや遺跡についての記述もなされている。あなたが自作シナリオをディベロップするのならば、まずはこれらを入り口にして舞台やストーリーを考えてみるのもお勧めだ。

また一方で、記事や地図に記述されている情報は、あらかじめディベロップや二次創作に用いることを前提に、表層的な説明のみを設定するにとどめられていることもある。そこに情報をつけたし、肉付けしてやることで「自分だけのヤマト」を作り上げることも難しくはないだろう。地図に記されたランドマークもまた、それがその地域の全てではない。地図の空白部分にはあなただけが知っているダンジョンやフィールドがあり、あなた自身の手で書き込まれることを待っているはずだ。

あなたのプレイグループが生活している地域を舞台にしてみるのもよいアイディアだ。よく知った土地とセルデシアの対比が、異世界となった自分たちの日常をより強くイメージさせてくれるだろう！

◆豊かな背景とそれから自由であること

これまでのヤマト風土記では、ヤマトの各地方や〈大地人〉の生活、風習等について様々な方面の背景情報を紹介してきた。北はエッゾから南はフィジャイグに至るまで、その情報量は膨大なものとなっている。

しかし、ディベロッパーはこれらの設定全てから自由でもある。もしもディベロップメントの過程でその設定が矛盾したり、不都合が発生したならば、あなたのディベロップメントを優先しよう。情報や資料のすべてをそのまま使うのではなく、「使いやすいところだけをつまみ食い」するのがより楽しいディベロップワークの秘訣である。

◆ヤマト巨大地図

また、最終回の特別付録として、これまでに紹介したヤマトの各地方の地図を統合した、〈弧状列島ヤマト〉の超巨大地図画像を用意した。

Ａ２サイズにもなる巨大なヤマトの地図の中に、これまでの「ヤマト風土記」で掲載された地図内の人類拠点やダンジョン、ランドマークに地形、地名などなどを網羅した特別版である。

リアルの地図と見比べながら元の地名を推測して楽しんだり、新しい冒険のアイディアにしたり、さまざまに活用してほしい。

まだ見たこともない景色を探しにいこう！

◆最後に

ヤマト風土記は今号をもって終了となるが、ヤマトの大地にはまだまだ無数の空白が残っており、そこに新しい物語を書き込んでいくことができる。既に書き込まれていたとしても、それを上書きすることに何の問題もない。風土記はあくまで「誰かの書いた手記」なのだから、そこにはもっと別の事実があってもおかしくないのだ。

全てはあなたたちの手にゆだねられている。この大地にあなただけの足跡を刻んでほしい。

◆これまでのヤマト風土記

号数	紹介した地方
第１回	フォーランド東部
第２回	イースタル中南部
第３回	イースタル北部１
第４回	ウェストランデ南部
第５回	ウェストランデ西部
第６回	シナノ地方
第７回	トオノミ地方
第８回	エッゾ帝国
第９回	フィジャイグ地方
第１０回	ランデ真領
第１１回	ルソーラ地方
第１２回	フォーランド西部
第１３回	ライポート地方
第１４回	スルガミ地方
第１５回	ノト・カガ地方
第１６回	オワリ地方
第１７回	ヤマトの結婚事情
第１８回	オウウ地方
第１９回	ヤマトの成人の儀式
第２０回	ハヤト地方
第２１回	ヤマトの村、町、都市
第２２回	イズモ地方
第２３回	ヤマトの食生活

◆概要

〈鷲獅子〉（グリフォン）とは、巨大な獅子の身体に、鷲の頭部と翼、前足を持った幻獣モンスターである。

前半身は鷹の羽毛、後半身は獅子の獣毛に覆われている。両耳の近くには一際目立つ飾り羽根があり、これを用いて風の流れを読むと言われている。その戦闘能力は〈合成竜〉（キマイラ）に匹敵し、背中の巨大な翼と前述の風読みの力を用いた飛行能力は、速度こそ劣るものの〈鋼尾飛竜〉（ワイバーン）に比肩すると言われている。

その知能は動物的ではあるものの高く、犬や鷹に近い。特に空間把握能力と記憶力に優れ、人間などの言語も理解しているらしいのだが、通常種のグリフォンは喋ることや魔法を使うことは不可能であるようだ。

鷹と同様の目は望遠視力、動体視力共に高いものを有しているが、同時に夜盲症でもあり、夜間における視力は極めて低くなってしまう。

戦闘の際にはその体躯に相応しい膂力と鋭い鉤爪、頑丈な嘴を武器として戦う。もっとも得意としているのは空中戦だが、その強靭な後ろ足が生み出す跳躍力を活かし、地上においても高い戦闘力を持つ。

他に種族的な特性として魔獣に対する強い敵対心を持っていることが挙げられる。特にワイバーンに対しては顕著であり、両者が遭遇した場合、問答無用で戦闘状態へと移行することになる。

総じて誇り高い性格の幻獣であり、容易に人に懐くことはない。通常の手段では彼らグリフォンを飼いならすことは不可能だろう。

◆生活形態

〈鷲獅子〉の生活形態は完全な昼行性で、夜間は殆ど活動を行わない。食性は肉食であり、山岳部に多く生息する〈鹿〉（エルク）が主食。牛や羊、ウマモドキなどのやや大型の草食動物も好むようである。〈飛竜〉とは違い、自分よりも大きな獲物であっても群れを成すことで積極的に狩りに行くことも多い。

主な生息地は容易に人が辿り付けない様な山奥や高山地帯であり、営巣地を中心とした巨大な縄張りを群れで共有して生活している。力の弱い〈大地人〉が縄張りに入り込んだ程度では関与することはないが、〈冒険者〉や悪の亜人間種族、魔獣などの侵入に対しては敏感に反応し、群れで協力して撃退行動を取ってくる。こういった群れを成す習性の反面グリフォン自体の絶対数は少なく、営巣地が一つ壊滅しただけでその地域のグリフォンが壊滅する可能性がある。

彼らの巣は日あたりの良い山の斜面に石や樹の枝を材料として作られたものだ。卵生であり、一頭の雌は一度にバレーボール大の卵を平均で三個生む。卵の殻は防具素材になるほど硬いため、孵化の際には親の手助けが必要である。雛が孵ると雌は頻繁に狩りに出かけ、半分消化した肉を吐き戻して雛に与えるなど、子育てについても猛禽類に似た性質を持っている。なお、雄は子育てには関与せず、縄張りの保全に注力する。

またセルデシアにおけるグリフォンは馬などの他生物との混血は行わない。このためこの世界における〈翼鷲馬〉（ヒポグリフ）は別種の独立した幻獣であり、グリフォンの交配種ではないということになる。

◆分布と生息域

〈鷲獅子〉の生息域は〈ルソーラ大森林〉や〈トリヴィアル樹海〉など人跡未踏の山岳地帯が中心である。その中でも最大の生息地は〈精霊山〉のある〈カガ地方〉だ。この地方に生息する〈鷲獅子〉は〈翼持つ者の王〉（シームルグ）に従い、海から上陸してくる魔獣や南の〈オワリ地方〉で勢力を広げる〈死霊王〉との戦いに身を投じている。

そんな彼らと〈冒険者〉が対峙する機会は幾通りかに分類される。一つは、討伐や採取を目的として彼らの巣に赴く、あるいは縄張りに踏み込んでしまったために襲われる場合だ。羽根や卵殻などの貴重な素材を対象とした採取クエストや、家畜を狙われた〈大地人〉からの討伐依頼などが挙げられるだろう。

もう一つは、飛行能力を持った乗騎による移動中に起こりうる偶発的な遭遇だ。遮蔽物のない高空では、高い視力を持つグリフォンに発見される確率は高いものの、実際に襲撃を受ける例は稀である。ただし、彼らが敵視する〈飛竜〉に騎乗している場合を除いて。

そして最後の一つは、九番目の拡張パック〈サンドリヨンの遺産〉で追加されたレイドコンテンツ〈天地冥動〉への参加である。その中で〈翼持つ者の王〉と共闘するための条件として、〈鷲獅子〉に勇者として認められるという試練があった。また、レイド報酬として〈鷲獅子召喚の笛〉を得ることができた。…が、これも過去の事である。その翌年に行われた上限レベルの引き上げによってこのコンテンツの難易度も低下し、報酬の〈鷲獅子召喚の笛〉は〈翼鷲馬（ヒポグリフ）召喚の笛〉に差し替えられ、ヤマトサーバーでの入手手段は失われた。〈大災害〉後は、新たな入手手段を求めて探索に励む〈冒険者〉の姿も見受けられる。

余談ではあるが〈シルバーソード〉の若き野戦指揮官ウィリアム・マサチューセッツは南米サーバーまで遠征することにより、この笛を手に入れている。

◆〈鷲獅子〉の作成

・推奨するエネミータイプ：フェンサー、グラップラー

テンプレート

・小種族由来の自動取得特技

《力強き空の王》＿このエネミーは［射撃攻撃］に対する［防御判定］に＋２を得る。このエネミーは常に［飛行］状態となる。〔ＣＲ１２〕このエネミーは［萎縮］にならない。〔ＣＲ２２〕このエネミーは［封印］タグを持つステータスを受けない。

・デザイン時処理

このエネミーは［幻獣］を得る。

・しぶとさ処理

【しぶとさ】の（ＣＲ×８：最大８０）％を【最大ＨＰ】に追加する。

所持特技の例（フェンサータイプ）

《反撃の旋風》＿ダメージ適用直後＿自動成功＿単体＿４Ｓｑ＿このエネミーが［武器攻撃］を受けた直後に使用する。その攻撃を行ったキャラクターを対象として｛変数１｝点の直接ダメージを与える。

変数１：（ＣＲ／５＋１）×５　を代入すること。

《強襲する空からの鉤爪》＿［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。〔マイナー〕このメインプロセス終了時にこのエネミーは２Ｓｑまで［即時移動］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。

《乱気流の咆哮》＿ダメージ適用直後＿自動成功＿単体＿２Ｓｑ＿自分以外の味方が攻撃を受けた直後に使用する。対象は「「タイミング：セットアップ」と「タイミング：クリンナップ」の行動を行なえない状態」となる。この状態は［封印］タグを持つＢＳとして扱う。

※ＣＲ１１以上のエネミーのみ使用可能。

所持特技の例（グラップラータイプ）

《屈強な前足》＿［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｝＋３Ｄ］の物理ダメージを与える。〔マイナー〕対象に［衰弱：｛変数２｝］を与える。この［衰弱］は通常の方法では解除されず、対象とこのエネミーが別のＳｑに離れた時のみ解除される。

変数１：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値の８０％を代入 すること。

変数２：（ＣＲ／５＋１）×５を代入すること。

《烈風の羽ばたき》＿［特殊攻撃］＿メインプロセス＿対決（攻撃†＋２Ｄ／回避）＿４体＿２Ｓｑ＿対象に［｛変数１｝＋２Ｄ］のダメージを与える。〔判定成功〕対象を４Ｓｑまで［即時移動（強制）］させてもよい。この移動は対象をこのエネミーから離れさせる方向にしか指定できない。対象が［重鎧］を装備している場合、移動距離は４Ｓｑではなく２Ｓｑとなる。

変数１：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値の８０％を代入 すること。

ドロップアイテムの例

獅王の鉤爪、白い飾羽根、風裂き羽根、鷲王の前足、大クチバシ、巨獣の髑髏、裂傷痕、艶毛皮、剛羽毛、迅風珠

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とエネミータイプを決定しよう。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。〈鷲獅子〉であれば「フェンサー」と「グラップラー」に適性を持つ。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、〈グリフォン〉の場合［幻獣］タグを追加する事になる。

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 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。

〈七つの傷を持つ鷲獅子〉　セブン・スカー

ランク：８　タグ：［ボス］［幻獣］　識別難易度：９

【ＳＴＲ】５　【ＤＥＸ】４　【ＰＯＷ】３　【ＩＮＴ】３
【回避】４＋２Ｄ　【抵抗】３＋２Ｄ
【物理防御力】２０　【魔法防御力】１２
【最大ＨＰ】６６０　【ヘイト倍率】×７
【行動力】６　【移動力】２　【因果力】０

▼特技

《力強き空の王》＿常時＿このエネミーは［射撃攻撃］に対する［防御判定］に＋２を得る。このエネミーは常に［飛行］状態となる。

《翼持つ再行動》＿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３Ｓｑまで［即時移動］してもよく、［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。

《反撃の旋風》＿ダメージ適用直後＿自動成功＿単体＿４Ｓｑ＿このエネミーが［武器攻撃］を受けた直後に使用する。その攻撃を行ったキャラクターを対象として１０点の直接ダメージを与える。〔因果力１〕対象のＳｑまで［即時移動］する。

《贄を運ぶ大滑空》＿［特殊攻撃］［移動］＿メインプロセス＿対決（７＋２Ｄ／回避）＿単体＿本文＿このエネミーは３Ｓｑまで［即時移動］してもよい。「移動時に１回でも同じＳｑにいたキャラクターから１体」を対象として、このエネミーが移動終了したＳｑに対象を［即時移動（強制）］させる。その後、対象に１５点の直接ダメージを与える。〔因果力１〕移動距離を３Ｓｑではなく５Ｓｑに、対象を１体ではなく２体に変更する。

《鋭いくちばし》＿［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。〔マイナー〕判定前にＢＳひとつを解除する。〔因果力１〕対象に［追撃：２０］を与える。

《七つ傷の覚醒》＿ＥＸパワー＿本文＿このエネミーの【ＨＰ】が３３０以下になった時に即座に使用する。このエネミーは【因果力】を７点得る。

ドロップ品

１～３：裂傷痕［魔触媒９］（９０Ｇ）×３
４～６：大クチバシ［換金］（４４０Ｇ）
固定：巨大な風切り羽［コア素材］（１４０Ｇ）

▼解説

特定の群れには属さず放浪を続け、常に孤高を貫く凶暴な雄の〈鷲獅子〉個体。全長４メートルを超える大柄な体躯と、それに倍するほどの逞しい翼には黒みがかった黄褐色の羽毛をまとい、威風堂々としたいでたちである。また、鋭い眼光をたたえた右眼から左頬部にかけて、長く大きな裂傷痕が走っているのも特徴。その気性は非常に荒く、彼の進路をふさぐあらゆる存在（たとえ同族であろうともだ）に対して苛烈な攻撃を仕掛ける。

高い戦闘力を持つその体は全身が凶器ともいえ、鋭い嘴による刺突や四肢の鉤爪による鷲掴みに加え、羽ばたきが巻き起こす旋風は近づくだけで敵の身を深く切り裂く。さらにダメージの蓄積や戦闘による興奮が高まることで全身の筋肉が隆起、逆立つ羽毛は黄褐色から黒褐色へと変化し、更なる凶暴さと戦闘力を発揮するようになる。また、この状態になると、これまでにつけられてきた六つの古傷が全身に白く浮かび上がり、頭部の傷跡とあわせて〈七つ傷〉の異名の由来となっている。

かつて彼は巨大な〈鷲獅子〉の群れを率いる王であったが、飢餓から縄張りに侵入した黒竜〈狂乱のブーニ〉の襲撃を受け、群れは壊滅し、彼も全身に傷を受けて瀕死の重傷を負うこととなったという。以来、群れを作らず単独で放浪する〈七つ傷の鷲獅子〉は、古傷による痛みと怒りを身にたぎらせて、因縁の黒竜を探していると言われている。〈エルダー・テイル〉時代も、定位置にとどまらずヤマトの様々な地点にランダムに出現していたため、知名度はあるものの遭遇することが非常にまれなエネミーとして知られていた。

〈烈風の鷲獅子〉　ゲイル・グリフォン

ランク：８　タグ：［幻獣］　識別難易度：７

【ＳＴＲ】５　【ＤＥＸ】４　【ＰＯＷ】３　【ＩＮＴ】３
【回避】３＋３Ｄ　【抵抗】４＋３Ｄ
【物理防御力】９　【魔法防御力】１３
【最大ＨＰ】１４５　【ヘイト倍率】×２
【行動力】８　【移動力】２

▼特技

《力強き空の王》＿常時＿このエネミーは［射撃攻撃］に対する［防御判定］に＋２を得る。このエネミーは常に［飛行］状態となる。

《屈強な前足》＿［白兵攻撃］＿メジャー＿対決（７＋２Ｄ／回避）＿単体＿至近＿対象に［３０＋３Ｄ］の物理ダメージを与える。〔マイナー〕対象に［衰弱：１０］を与える。この［衰弱］は通常の方法では解除されず、対象とこのエネミーが別のＳｑに離れた時のみ解除される。

《烈風の羽ばたき》＿［特殊攻撃］＿メインプロセス＿対決（７＋２Ｄ／回避）＿４体＿２Ｓｑ＿対象に［３０＋２Ｄ］のダメージを与える。〔判定成功〕対象を４Ｓｑまで［即時移動（強制）］させてもよい。この移動は対象をこのエネミーから離れさせる方向にしか指定できない。対象が［重鎧］を装備している場合、移動距離は４Ｓｑではなく２Ｓｑとなる。

▼ドロップ品

１～４：風裂き羽根［換金］（７０Ｇ）
５～６：鷲王の前足［換金］（１２５Ｇ）

▼解説

〈鷲獅子〉の雌の中でも比較的若く、空中での高機動戦闘に長けた個体。羽毛の色は赤みが買った黄褐色をしており、全長は２メートルほどで〈鷲獅子〉としては小柄。推進力を得るための翼の羽根、特に風切羽根は刃物のように鋭く硬質化しており、猛スピードで自在に飛び回ることが可能になっている。その力強い羽ばたきは狩りや戦闘の際に、獲物を吹き飛ばし、前足の鋭い爪は襲い掛かった獲物を捕らえて離さない。

〈乱気流の鷲獅子〉　タービュランス・グリフォン

ランク：１４　タグ：［幻獣］　識別難易度：９

【ＳＴＲ】７　【ＤＥＸ】６　【ＰＯＷ】５　【ＩＮＴ】６
【回避】６＋２Ｄ　【抵抗】５＋２Ｄ
【物理防御力】２８　【魔法防御力】２４
【最大ＨＰ】２５１　【ヘイト倍率】×３
【行動力】１１　【移動力】２

▼特技

《力強き空の王》＿常時＿このエネミーは［射撃攻撃］に対する［防御判定］に＋２を得る。このエネミーは常に［飛行］状態となる。このエネミーは［萎縮］にならない。

《強襲する空からの鉤爪》＿［白兵攻撃］＿メジャー＿対決（９＋２Ｄ／回避）＿単体＿至近＿対象に［６０＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。〔マイナー〕このメインプロセス終了時にこのエネミーは２Ｓｑまで［即時移動］してもよい。

《乱気流の咆哮》＿ダメージ適用直後＿自動成功＿単体＿２Ｓｑ＿自分以外の味方が攻撃を受けた直後に使用する。対象は「「タイミング：セットアップ」と「タイミング：クリンナップ」の行動を行なえない状態」となる。この状態は［封印］タグを持つＢＳとして扱う。

▼ドロップ品

１～４：獅王の鉤爪［換金］（１５０Ｇ）
５～６：白い飾羽根［換金］（３００Ｇ）

▼解説

老成し、白く色の抜けた羽毛が混じり始めた雄の〈鷲獅子〉。灰褐色の羽毛を持ち、全長は３メートルほど。年を経て速度こそ衰えているものの、長く飛び続けた経験からその飛行技術は非常に高い。風切羽根の一部に大きな隙間が開いており、強く羽ばたくことで予測不可能な乱気流を生み出すことが可能となっている。群れの中では縄張りの見張りや敵対者の迎撃の役目を担っており、通常の狩りには参加せず、危険な獲物のときのみ先陣を切る。

Dできるかな66 シックスティシックス

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

Vol.24 天高く君肥ゆる秋

we can roll dice

◆秋、それは食欲の秋

天高くウマその他肥ゆる秋。全てが湿気たせんべいの味に感じたのも今は昔。世はまさに料理革命時代。ならば食を。一心不乱の旬の味を！　というわけで今月のＤ６６は、秋の味覚の料理をランダムに決定する『秋のグルメ表』をお届けする。

ログホラにおいて料理は重要な構成要素の一つであり（やや誇張）、原作やコミカライズにも関連した場面が多く存在するのは皆さんもご存知だろう。クレセントバーガーなどの重要な事件から、定食屋でシロエが定食の秋刀魚を食べたり、シロエが美少女二人とケーキを食べ歩いたりと、少々例が偏ったが、そういった何気ない日常を彩るのも料理の重要な役割となる。また素材収集などの依頼で冒険そのものに深く関わってくることも多い。

今回用意した表は、そんな食に深い関心を持つあなた方のためのものだ。表にしたがってダイスを振るだけで美味しそうな、あるいは一風変わったメニューを選び出すことができる代物である。同時に掲載した『秋のお食事シチュエーション』表と共に利用すれば、簡単な食卓シーンを演出することもできる。秋の夜長のセッションに、ぜひ役立てていただきたい。

◆秋のお食事シチュエーション表

出目	食事シーンのアイデア
1	ギルドハウスの夕べ
2	今日も地下でダンジョン飯
3	偉大な食卓で豪華な晩餐
4	たまにはお食事処で外食を
5	開けた自然の中で野趣あふれるサバイバル炊飯
6	班長と３分クッキング

◆秋のグルメ表

出目	出目	
1・2	1	黄金のパラパラチャーハン 〔１Ｄ：１～２〕［〈冒険者〉風］、 〔１Ｄ：３～４〕［デカ盛り］、 〔１Ｄ：５〕［ごま油が香る！］、 〔１Ｄ：６〕［紅珊瑚蟹あんかけ］
	2	季節の素材を使ったシェフの気まぐれパスタ 〔１Ｄ：１～２〕［魚介たっぷり］、 〔１Ｄ：３～４〕［森の恵みの］、 〔１Ｄ：５～６〕［野趣あふれるジビエ］
	3	海の恵みたっぷりの渦潮寄せ鍋 〔１Ｄ：１～２〕［漁師風］、 〔１Ｄ：３～４〕［真っ赤なウマ辛スープ］、 〔１Ｄ：５～６〕［あふれるボリューム］
	4	のど越し滑らか和風出汁の卵麺 〔１Ｄ：１～２〕［濃厚サファ節］、 〔１Ｄ：３～４〕［ヘルシー］、 〔１Ｄ：５～６〕［変り種白玉小豆］
	5	新鮮なネタが命の特上握り寿司 〔１Ｄ：１〕［鮮烈ワサビ］、 〔１Ｄ：２〕［ヒロサキの北海ツナ大トロ］、 〔１Ｄ：３〕［プリプリのマイハマエビ］ 〔１Ｄ：４〕［〆サファ］、 〔１Ｄ：５〕［とろとろドラゴンアナゴ］、 〔１Ｄ：６〕［素材が(まだ)生きてる］
	6	ふわふわクリームたっぷりのプリンパフェ 〔１Ｄ：１～２〕［濃厚カラメルソース］、 〔１Ｄ：３～４〕［超ジャンボサイズ］、 〔１Ｄ：５〕［カロリーの暴力］、 〔１Ｄ：６〕［おいしいから大丈夫］

3・4	1	鮮度抜群！ 謎のキノコの炊き込みご飯 〔1D：1～2〕［ほのかに甘いマイコニド］、 〔1D：3～4〕［歯ごたえ満点シュリーカー］、 〔1D：5〕［たくましきマッチョルーム］、 〔1D：6〕［松茸］
	2	汁気たっぷり牛丼 〔1D：1〕［どっさり切り落とし肉］、 〔1D：2〕［アキバ風］、 〔1D：3〕［城塞牛すじ肉］、 〔1D：4〕［ガリ入れ放題］、 〔1D：5〕［山盛りネギ］、 〔1D：6〕［メガ盛り］
	3	ふわふわとろとろ！ 黄金の卵とじ丼 〔1D：1～2〕［三つ葉たっぷり］、 〔1D：3～4〕［ウォーヌマ産白金米］、 〔1D：5～6〕［幻の不死鳥卵］
	4	具沢山の秋野菜たっぷりカレー 〔1D：1～2〕［開拓村のごろごろ野菜］、 〔1D：3～4〕［ほっこりお芋］、 〔1D：5～6〕［激辛！暴君直撃］
	5	分厚いチャーシューがどーん！なチャーシューメン 〔1D：1～2〕［ボリューム満点］、 〔1D：3〕［野菜ましまし］、 〔1D：4〕［ニンニク風味］、 〔1D：5〕［オーク帝国風］ 〔1D：6〕1～5のタグから2個選んでつけてよい。
	6	肉と野菜たっぷりのホッカホカスープ 〔1D：1～2〕［チーズいっぱいシチュー］、 〔1D：3～4〕［真っ赤なトマトのミネストローネ］、 〔1D：5～6〕［豚と牛どっち？の芋煮鍋］
5・6	1	思わずかぶりつく！ 熱々ステーキ 〔1D：1～2〕［タイハク牛のダルテ風］、 〔1D：3～4〕［魅惑のピンク色！ローストビーフ仕立て］ 〔1D：5～6〕［焼肉とんすとん直伝！　巨大原始肉］
	2	和の魂ここにあり！ 鉄鍋スキヤキ 〔1D：1～2〕［関西風甘めダレ］、 〔1D：3～4〕［にゃん太班長特製洋風］、 〔1D：5～6〕［しゅくんも喜ぶ肉豆腐風］
	3	さくさく衣のメバルフライ 〔1D：1～2〕［マイハマ名物］、 〔1D：3～4〕［フィッシュ&チップス仕立て］、 〔1D：5～6〕［マヨネーズ増し増し］
	4	たわわな秋の実りのフルーツパイ 〔1D：1～2〕［マスカットとチーズ］、 〔1D：3～4〕［洋ナシのタルト］、 〔1D：5～6〕［甘酸っぱい初恋リンゴ］
	5	季節の野菜の一夜漬け 〔1D：1～2〕［涙が出ちゃうお袋の味］、 〔1D：3～4〕［元祖ぬか漬け］、 〔1D：5～6〕［光り輝く］
	6	黒く輝く秋の宝石蒸し羊羹 〔1D：1～2〕［大粒栗入り］、 〔1D：3～4〕［黄金サツマイモ餡］、 〔1D：5～6〕［携帯用お汁粉の素］

◆隠し味のススメ

いかがだっただろうか？　料理をシーンの味付けとして使う以外にも、ルールブックに掲載されている各種調理アイテムの相当品としてこの表の料理名を使用する方法も存在する。ゲーム的な効果には影響ないものの、普段とは文字通り変わった味わいが生まれるだろう。

応用編としては、追加されるタグを別の料理のものから使用するという使用法も存在する。その場合は［マヨネーズ増し増し］のフルーツパイなど、実にカオスな料理が誕生することがあるのでお勧めはしにくいが、人間、時には挑戦というものがあってもいいだろう。芸術の秋だし。芸術は爆発だし。

また『セルデシア・ガゼット』の23号には、ヤマト風土記の特別編としてヤマトと〈大地人〉の食文化についての記事が掲載されている。そちらも合わせて読んでいただければ幸いである。

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．ウルフちゃん

初めましてエリッサさん。いきなりですが先日「ゴブリン王の帰還・前編　ベリル村攻防戦をプレイしてきました！

ゴブリンの洞窟基地襲撃からクライマックスへの展開はとても緊迫感があって、みんな大いに盛り上がりました！　ＧＭ演じるリーゼもノリノリでしたよ（笑

私は森呪遣いで参加していたのですが、たまたま「魔狼の呼子」を持っていたおかげでちょっとだけ有利に進めることができました！　オオカミに乗って森を駆け抜けるＲＰもできて大満足！

後編も近々プレイする予定なので、今からみんなでレイドの編成を考えたりしています。プレイできる日が待ち遠しいです！

先月後編がリリースされた「ゴブリン王の帰還」ですが、さっそくプレイレポートが送られてまいりました！　ありがとうございます！

このシナリオでは、目的地への道中で消耗表をふる場面があるのですが、そこで騎乗用の召喚笛がうまく役に立ったみたいですね。セッションも大成功だったようでエリッサもうれしいです。迫力のレイド戦闘が待ち受ける後編も楽しく遊んでくださいね！

前後編でお届けした「ゴブリン王の帰還」。その前編である「ベリル村攻防戦」は、山間の小さな村を〈緑小鬼〉の大軍団から守り抜くというドラマティックかつ、ヒロイックさ満点の活躍をさせることができます。また、この冒険ではＰＣたちのパーティーだけではなく、ゲストとして〈アキバ遠征軍〉の司令官であるリーゼ様や、〈アキバ遠征軍〉の参加者たちも登場して冒険を盛り上げてくれます。

ＰＣたちだけではなく、沢山の仲間たちと一緒に、力を合わせてゴブリン軍団と戦う達成感は格別ですよ。

ＰＮ．こんぺいとう

エリッサさんこんにちは！　友人たちと泊りがけで「ゴブリン王の帰還」の前後編を一気に遊んできました！

村を守るミッションも楽しかったですし、大規模戦闘ルールを使ったヒュドラやゴブリン王とのレイドもスリル満点で盛り上がりました！（大規模戦闘ルールも、読んだだけではピンと来なかったのですが、実際に動かしてみたらすぐにコツがつかめた気がします）

後編は登場人物も豪華で、まさにクライマックス！な雰囲気だったと思います。まさかゲストに櫛先輩やレイネシア姫まで登場するとは思っていなかったので、登場したときにはびっくりしました。

そういえば、ゴブリンにもいくつかの氏族があって、氏族長の中から王様が決まると聞いたのですが、グルルガラン以外の氏族や、氏族長の設定も決まっているのでしょうか？　もし決まっているのなら、機会があれば見てみたいです！

なんともう一本のお手紙もプレイレポートですね。まさかの泊りがけセッションとはすごい！（後ろでは開発チームが「これが若さか」「体力的に無理無理かたつむり」とか言ってますよ）

先行公開のレイドルールも楽しんでもらえたようで何よりです。［部隊］タグを用いた大規模戦闘ルールは、シンプルながら大人数戦闘のだいご味を十分に味わってもらえるシステムになっていますので、ぜひ皆さんにも触れてみてほしいところです。もちろん、遊んだあとは感想をエリッサに教えてくださいね！

ゴブリンの氏族長に関してですが、これは皆さんのディベロップに解放する部分として空白のままにしてあるのです。なので、ディベロッパー様たちも自由にイースタルのゴブリン氏族を考えてみてくださいね！

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、エリッサがログホラＴＲＰＧのルールの疑問について、ルールブックを開きながら考えるコーナーです。

ＰＮ．alsh
実行条件の〔達成値ｎ〕に関する質問です。
〔達成値ｎ〕の条件を満たしたが、対決判定そのものには敗北した場合、〔達成値ｎ〕に記述されていた追加効果は起動しますか？

いいえ、起動しません。判定が必要な行動については、判定が成功した場合に効果が適用されます（『ＬＨＺＢ１』Ｐ０３７）。よって対決判定に失敗した場合は追加効果は起動しません。

ＰＮ．カイト
ネームドアイテムに関する質問です。
「夢魔のクローク」を装備したＰＣが［放心］状態の対象１体を含む複数のエネミーを「対象：範囲（選択）」の特技などで同時に攻撃した場合、攻撃されたエネミーすべてに対して、ダメージが＋２Ｄされてよいのでしょうか？

はい、＋２Ｄされます。ダメージロールでのダメージ算出では、「対象：範囲（選択）」の攻撃などで複数のキャラクターを攻撃した場合であっても、ダメージロールは１回だけ行ない、その結果をすべてのキャラクターに対して適用する（『ＬＨＺＢ１』Ｐ３１５）ため、条件を満たす対象が含まれているならば、一括してダメージロールに＋２Ｄされます。

一方で、「夢魔のクローク」の効果文章は攻撃対象のうち１体のみに効果を発揮するようにも読める文面であるため、以下のエラッタを適用することとします。

夢魔のクローク
あなたの攻撃の対象が［放心］［惑乱］［重篤］状態だった場合、その対象へのダメージロールに＋２Ｄする。
↓
あなたの攻撃の対象に［放心］［惑乱］［重篤］状態のキャラクターが含まれていれば、ダメージロールに＋２Ｄする。

アカツキと空腹

画:うみわたり

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言いマス。今月も開発チームからいくつかの特技のデータを受領してきましタ。

今回のレポートは「Book 2（仮）」で追加される新要素、［封印］と「探索表」に関連する共通特技についてデス。

◆追加される共通特技

レジストソウル

戦闘特技　最大ＳＲ１

タイミング：本文　**判定**：判定なし　**対象**：自身
射程：至近　**コスト**：因果力１　**制限**：なし

▼効果

いつでも好きな時に使用できる。あなたが受けている［封印］タグを持つステータス１つを即座に解除する。魂魄に対する特殊な束縛を跳ね除ける特技。〈冒険者〉は魂に翼持つもの。あなたの魂は因果の地平を超え、どこまでも自由に羽ばたかんとするだろう。

［封印］は「Book 2（仮）」で登場するあらたなタグのひとつで、通常の手段では解除できないやっかいなステータスです。この特技があれば、［封印］による窮地からいち早く脱することが可能となるでしょう。

▼［封印］とは？

［封印］は通常の状態異常よりもさらに強力で解除が困難なステータスであることを表すタグである。おもに一部の特技などの効果によって、特定のステータスに付随する形で付与される。

［封印］タグを持つステータスの効果、および解除される条件については、［封印］タグを持つステータスを与える特技などによって異なるため、該当するデータを個別に参照すること。基本的に、［封印］タグを持つステータスは通常の方法では解除することはできず、それぞれの特技などに記述された解除条件を満たすか、「［封印］タグを持つステータスを解除する」効果を持つ専用の特技などが必要となる。

ケアフルトラベラー

一般特技　最大ＳＲ１

タイミング：常時　**判定**：判定なし　**対象**：自身
射程：至近　**コスト**：なし　**制限**：なし

▼効果

あなたが探索表ロールの結果としてなんらかの判定を行なう場合、その判定に＋２する。
あなたは意識的にか無意識的にか、非常に注意深く周囲の様子を伺うことができる。さまざまな気づきが、あなたの冒険を助けてくれることだろう。

フォアリーブド

一般特技　最大ＳＲ１

タイミング：本文　**判定**：判定なし　**対象**：自身
射程：至近　**コスト**：なし　**制限**：シナリオ２回

▼効果

あなたが探索表ロールを行なう直前に使用する。あなたは探索表ロールを２回行ない、それぞれの結果を見てから好きな方を選んでもよい。
過酷な旅の中でささやかな幸運を味方につける特技。四つ葉のクローバーのように、あなたはその存在自体が幸いを引き寄せる。あなたと仲間の道中は概ね快適なものとなるだろう。

こちらふたつの特技は、「Book 2（仮）」で追加される「探索表」のロールの際に役に立つものです。探索表では不運なイベントが起きたり、何らかの判定を要求されたりすることも少なくありませんが、これらの特技で備えておけばより少さな被害に抑えることができるでしょう。

▼探索表とは？

冒険の最中にＰＣが出くわすであろうシーンの情景やそこで起きる出来事をイベント表の形にまとめた表のことを指す。「探索表ロール」を行い、ダイス目に応じて表を参照することでＰＣに有利なもの、不利なもの、技能判定を要求されるものなど、そのシーンで起きた様々な出来事を簡単に決定することができる。

Vol.24 2016.11

編集後記

『セルデシア・ガゼット』Vol.24、いかがでしたでしょうか？　冒険窓口に新たな機能が追加されて、ログホラ世界の探索がますます楽しくなりました！　データベースの情報はこれからも随時更新されてゆきますので、ぜひぜひ遊んでみてくださいね。

　来月は〈冒険者〉の信念『ガイディングクリード』に関する特集とのことです。それでは、来月の『セルデシア・ガゼット』もぜひお楽しみに！

スタッフ

表紙イラスト： もっ
本文イラスト： うみわたり、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： 山本ヤマネ、さわめ、大きな愚、SHOW、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