

Celdivia Gazette

これからも<ログホラTRPG>を
宜しく願います！

Vol.30
2017.May

◆ 別冊シナリオ：シブヤでの繰り広げるバトルシナリオ！ ◆

眠りの街を救い出せ！

Celdesia Gazette

セルデシア ガゼット

VOL.30 2017.5



ごきげんしゅくんちゃん、
ぶらさがるしゅくんちゃん、
たたかうしゅくんちゃん——
これまでのいろんなしゅくん
ちゃんが大集合！ どれもこ
れも、大事な旅の思い出け
ど、しゅくんちゃんの冒険は
まだまだ終わりません。これ
からも彼女の旅は続くので
す！ だから、また会えるそ
の日まで……草食え！

イラスト：うみわたり



INDEX

01	INDEX
02	列島生物図鑑 三十回 「黄泉騎士」
12	できるかなシックスティシックス Vol.2 9
13	エリッサのティータイム
14	ログホラ相談窓口
15	コッペリアのスニークミッション
16	Editor's Room



◆概要

〈黄泉騎士〉（ドレッドナイト）は〈黄泉返り〉（レブナント）と呼ばれるアンデッドモンスターの一種であり、血色の悪い肌色を持ち、周囲に黄色い不吉なオーラを漂わせた戦士の姿をしている。

彼らは高名な戦士や騎士といった偉大な故人と瓜二つの外見をしており、同じ外見の〈黄泉騎士〉が同時に二人以上現れるということはない。該当する故人が生前有していた装備や衣装、戦いの技なども使用することが可能。装備などに関しても同様で、それらが例えば故人の死後回収されていた場合にも、同じものを〈黄泉騎士〉が持っていることがあるようだ。

彼らは体の周囲にまとった黄色い死のオーラによって、近くの相手に継続的なステータス異常を与える上に、強力な物理戦闘能力を持ち合わせている。そしてステータス異常の種類や個々の戦いの技の組み合わせによって、それぞれの〈黄泉騎士〉は固有に近い特徴的な戦闘能力を発揮することが可能なのだ。

◆生活形態

実のところ、アンデッドモンスターの材料となる死のオーラとは、強い感情を抱いたまま死んだ生物の魂なのである。その為、戦場跡や虐殺などの痛ましい事件が起こった場所などにはオーラが溜まりやすいことになる。強い感情を抱いたまま死ぬ生物の大半は〈大地人〉や亜人間種族なので、そうした材料の多寡の都合から、多くのアンデッドモンスターは人型に近い姿をしているのだ。

そういった魂の中に記録されている生前の記憶や能

力などをそのまま持ったままアンデッドとして誕生するモンスターがいる。それが偉大な戦士や騎士の魂を元に生まれる〈黄泉騎士〉であり、偉大な魔術師や聖職者が材料となった〈黄泉魔王〉（ネザーロード）であり、一般の兵士や村の自警団などが変じた〈黄泉返り〉である。

問題なのは彼らの記憶が生前通りにコピーされる訳では無いということだ。死後も英雄と讃えられる人物は偉大な精神を持っている。彼らはこの偉大な精神、すなわち〈共感子〉によって守られているため、そのままではアンデッドにはなりにくい。言うなれば〈黄泉騎士〉は〈共感子〉を失い、記憶や感情を劣化させた英雄の模造品なのだ。

彼らは生前の人格は維持しているもののその個性は薄まっており、記憶は歯抜けになり、その感情は固定化されている。例えば「子供を殺された憎しみ」は持っていても、「その子供の名前」や「子供との思い出」、「子供に関連する場所や品」などはすべて忘れ去ってしまっており、その抜けた部分に復讐心のみが詰まっているようなものとなっている。

敬愛する姫君と共に復讐を行うために、その姫君の心情を斟酌できなくなった古アルヴの騎士アラカビや、春楡の娘に毒殺された怨みを晴らすことしか考えられなくなった死戦士ルグリウスなどがその一例だ。彼らの思考回路はすっかり硬直してしまっているのだ。

◆分布と生息域

その性質から〈黄泉騎士〉が生まれやすい場所は主に戦場跡となる。ヤマトは歴史上、古のアルヴと他の人間種族の間に起こった戦争、その後に六傾姫の乱、

更に〈第一の森羅変転〉から続く悪の亜人間種族との戦い、と言った幾つもの大きな戦乱があったため、多くの地域に様々な時代の戦場跡が残っており、それらが〈黄泉騎士〉を生み出す土壌となっている。

その中でも特に群衆騒乱と壮絶な撤退戦の舞台となった〈フォーランド公爵領〉には〈黄泉騎士〉や〈黄泉返り〉が多く、名だたる将兵の中には〈マサキの廃城〉に散ったフォーランド公その人すら居るといふ。

また〈オワリ地方〉においては、〈不死の街トヨタ〉に座する元領主〈岩根の黄泉王ユーラクサイ〉と配下の〈黄泉魔王〉たちが率いる13の軍団に数多くの〈黄泉騎士〉が将として名を連ねて蜂起の時を待っており、大きな脅威と化している。

とはいえ〈冒険者〉が彼らとフィールドで偶発的に遭遇する機会は殆ど無いといえるだろう。基本的に戦士である彼らは、その精神に焼き付いた妄執に従い、多くの場合は目的を持った軍事行動をとっているからだ。

〈黄泉騎士〉は彼ら自身の物語を背負っており、〈大災害〉前はイベントのボスキャラクターとして登場することが殆どだった。イベントの中心存在として彼らは〈冒険者〉と幾度も鋒を交えてその存在感を植え付け刻みつけ、そして倒される事でそのイベントは終わりを迎える。〈大災害〉後もその特性は変わっておらず、〈冒険者〉と交戦する時も最初は宣戦布告や小手調べなどと称し、決着を付けぬまま一時退散する事も多いようだ。

現状、彼らの多くは〈神聖皇国ウェストランデ〉を目の敵にしている。悪の亜人間種族の誕生からの僅かな期間で善の人間種族は大きく衰退したが、これらの敗戦で討ち死にした者の多くが、〈ウェストランデ皇王朝〉の支援を待ちながら絶望的な抗戦を続け、そして〈皇王朝〉に切り捨てられた者たちであり、その時の絶望や怨念、妄執が〈黄泉騎士〉としての彼らを生み出したからだ。彼らに過去の〈皇王朝〉と現在の〈神聖皇国〉の区別などなく、その怨みは彼らにとって正当なもので説得も困難を極める。〈神聖皇国ウェストランデ〉を中心に活動する実力ある〈冒険者〉には、討伐依頼が舞い込むこともあるだろう。

◆失われた記憶の在る処（前編）

今回掲載した〈黄泉騎士（ドレッドナイト）〉をはじめとする〈黄泉返り（レプナント）〉、〈黄泉魔王（ネザーロード）〉などのレプナント種のアンデッドは、〈動く死体（ゾンビ）〉や〈動く骸骨（スケルトン）〉といった下位のアンデッドに比べて濃密な死のオーラ、すなわち死したる偉大な魂を材料とする希少なモンスターだ。

そして〈黄泉騎士〉は、例外なく「死に至るまでの物語」を背負ったネームドモンスターなのである。彼らの「物語」は〈エルダー・テイル〉におけるNPC、そしてネームドエネミーの持つ背景としてイベント的に設定されたものではあるが、今の現実となったセルデシアにおいてその物語は彼らの失われた記憶そのものであり、思い出や体験であり〈共感子（エンパシウム）〉の欠片でもあるのだ。

彼ら〈黄泉騎士〉たちの原型となるような偉大な戦士の魂は〈共感子〉の力によって守られており、記憶が欠ける事で〈共感子〉が損なわれた状態にならねばアンデッド化しづらいという特性がある。そのため〈黄泉騎士〉は生前の記憶を有してはいても、それに多くの欠損や歪みを抱えているのだ。

これは逆説的に言えば、彼らの欠けた記憶に関連性や縁がある〈共感子〉、つまり記憶や思い出といった「物語」を何らかの方法で補填してやれば、アンデッド化を解除して、材料である元の魂に戻してやることも可能となるということでもある。アンデッドではなくなった剥き出しの魂はアンデッド時の活動する肉体も失い、霧散してしまう。また、完全にアンデッド化を解除できなくとも、記憶を補填された〈黄泉騎士〉は混乱をきたしたり、あるいは様々な能力が低下するなど、全力を出せない状態になることも少なくない。

彼らの生前の記憶に関連性や縁のある事柄を調査し、その妄執を断ち切る説得材料を手に最終決戦に挑むというのは、非常に有効な手段なのだ。〈黄泉騎士〉の持つ「物語」を知ることは、戦いにおいても重要な要素なのである。

もっとも、彼らは総じて高い戦闘力を持っており、その攻撃を掻い潜りつつ「説得」するのは、骨の折れることだろうが。

◆〈黄泉騎士〉の作成

・推奨するエネミータイプ：フェンサー

テンプレート

・小種族由来の自動取得特技

《死せざる死者》__このエネミーは常に〔弱点（邪毒）：{変数1}〕を持つ。戦闘最初のラウンドのみ【行動力】+10。

変数1： $(CR/5+1) \times 5$ を代入すること。

・デザイン時処理

このエネミーは〔不死〕〔人間〕を得る。またこのエネミーのダメージ出力に+ {変数1}、【物理防御力】と【魔法防御力】に+ {変数2} する。

変数1： $(CR/3+3)$ を代入すること。

変数2： $(CR/4+1) \times 5$ を代入すること。

・しぶとさ処理

【しぶとさ】の $(CR \times 8$ ：最大40) %を【最大】HPに変換する。

所持特技の例（フェンサータイプ）

《怨讐の極み》__クリンナップ__このエネミーのBSを1つ解除するか、自身のヘイト倍率を+2してよい。ヘイト倍率の上昇は累積する。

※この特技を修得する場合、元のヘイト倍率を-2すること。

《瘴気渦巻く風》__〔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。〔達成値（攻撃↑+10）〕対象からみて「対象：2体／射程：4Sq」を二次対象として〔衰弱：{変数2}〕を与える。

変数1：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値の120%にデザイン時処理の値を加えたものを代入すること。

変数2： $(CR/3+2) \times 5$ を代入すること。

《星屑よ啼け》__〔特殊攻撃〕〔電撃〕__メインプロセス__20Sq__ラウンド1回__このエネミーは1～6体の対象を選択する。対象は1Dをふり、出目が〔このエネミーが選択した対象の数以上〕であれば、〔{変数1}+6D〕の魔法ダメージを受ける。対象の出目が6だった場合、さらに〔放心〕〔重篤〕〔追撃：30〕を受ける。

変数1： $(CR/2+1) \times 5$ を代入すること。

《嵐の双極剣》__〔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。〔達成値：（攻撃↑+10）〕この行動後、即座に《星屑よ啼け》を1回実行する。〔マイナー〕ダメージに+ {変数2}。〔因果力1〕対象は〔2体〕になる。

変数1：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値にデザイン時処理の値を加えたものを代入すること。

変数2： $(CR/5+1) \times 5$ を代入すること。

《黄泉の女王》__EXパワー__シナリオ1回__このエネミーの【HP】のHPが {変数1} 以下になった時即座に使用する。配下エネミーとして〈★モブエネミー〉4体をこのエネミーから2Sq以内の任意の位置に〔障壁：{変数2}〕を持った状態で配置できる。

変数1：最大【HP】の半分を代入すること。

変数2： $(CR/4) \times 10$ を代入すること。

《高笑い》__メインプロセス__このエネミーのヘイト倍率を+2して、さらにBS2つを解除する。ヘイト倍率の上昇は累積する。

※この特技はCR11以上のエネミーのみ修得できる。またこの特技を修得する場合、元のヘイト倍率を-6すること。

《この手にかけるまでもなし》__メインプロセス__ラウンド1回__このエネミーの配下エネミー1体は《特技1》を即座に1回実行する。その攻撃で〔ヘイトダメージ〕が発生する場合、配下エネミーではなくこのエネミーのヘイト倍率を使用する。

特技1：配下エネミーが持つ主な攻撃手段の特技名を代入すること。

《ひれ伏せ下郎が！》__〔白兵攻撃〕〔精神〕__メジャー__対決（攻撃↑+2D／回避）__広範囲1（選択）__至近__対象に〔**変数1**〕+2D〕の物理ダメージを与える。対象が〔軽減（精神）〕を持っていない場合、対象を2Sqまで〔即時移動（強制）〕させてよい。この移動は対象をこのエネミーから離すように移動させること。

変数1：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値の80％にデザイン時処理の値を加えたものを代入すること。

《受けよ豪剣の一撃！》__〔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。〔マイナー〕〔命中判定〕に+3。〔判定失敗〕対象に〔追撃：**変数1**〕を与える。

変数1：《基本攻撃手段》のダメージ出力数値の120％にデザイン時処理の値を加えたものを代入すること。

ドロップアイテムの例

殺刃黄金剣、星麗十字剣、不動龍王咒、六傾姫の紋、春を待つ絆、亡国の旗印、累屍魂、封首枷、明王殿、黒銀砂

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。〈黄泉騎士〉であれば「フェンサータイプ」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、〈黄泉騎士〉の場合「〔不死〕〔人間〕タグを追加する。またこのエネミーのダメージ出力に+〔変数1〕、

【物理防御力】と【魔法防御力】に+〔変数2〕する。
変数1：（CR／3+3）を代入すること。変数2：（CR／4+1）×5を代入すること」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。

◆追加 EX パワー

以下の EX パワーは〈黄泉騎士〉登場のシナリオを盛り上げるために設計されている。ディベロッパーはシナリオに記載しても良いし、GM はシナリオアレンジの一環として用いても良いだろう。

この勝負は預けておこう

EX パワー [GM] [調整]

▼効果

この EX パワーはミドルフェイズでかつ [不死] および [人間] タグを持つエネミー（〈黄泉騎士〉と呼ぶ）がダメージを受けた直後に使用できる。〈黄泉騎士〉は好きなだけセリフを喋った後、シーンから退場する。この時、PC 達はあらゆる行動を行なえない。〈黄泉騎士〉が退場後、プレイヤーは相談して 1～3 の数字を選択する。〈黄泉騎士〉が手強いと感じたほど大きな数字を選択すること。PC 全員は即座にこの数値と等しい【因果力】を得る。GM はこのエネミーが再登場時に、選択した数値の 5 倍の GM 用【因果力】を得る。

.....
〈黄泉騎士〉が PC たちに顔を見せてその実力を誇示するための EX パワー。

集え、冥府の暗き魂よ

EX パワー [GM] [調整]

▼効果

この EX パワーはコストとして【因果力】12 点を消費する。クリンナッププロセスに、CR がシナリオの対象 CR 以下で、かつ [レイド] [ボス] [モブ] タグを持たない [不死] エネミー 1 D 体を [行動済] 状態で配置する。配置する場所はすべての PC から 4 S q 以上離れた S q から選択すること。

.....
〈黄泉騎士〉がその不浄の力で増援を呼び寄せることをあらわす EX パワー。

闇の猛威よ、光を滅せよ

EX パワー [GM] [調整]

▼効果

この EX パワーはコストとして【因果力】8 点を消費する。クリンナッププロセスに使用し、このエネミーが指定するすべての PC に [脱魂] のタグと [重篤] の BS を与える。[脱魂] は BS として扱い [重篤] の影響を受ける。[脱魂] をもつ PC はなんらかの判定を行うたびに [疲労：10] を受ける。

.....
〈黄泉騎士〉が闇の魔力で犠牲者を虚脱状態にするための EX パワー。



〈冥衛門守ジュシェ〉 ヘルゲートキーパー・ジュシェ

ランク：1 タグ：[ボス] [不死] [人間] 識別難易度：8

【STR】2 【DEX】1 【POW】1 【INT】1

【回避】1+2D 【抵抗】1+2D

【物理防御力】10 【魔法防御力】7

【最大HP】215 【ヘイト倍率】×2

【行動力】1 【移動力】2 【因果力】4

▼特技

《死せざる死者》__常時__このエネミーは常に[弱点(邪毒)：5]を持つ。シーン最初のラウンドのみ、このエネミーの【行動力】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。加えて自身のBSを1つ解除するか、自身のヘイト倍率を+2してよい。ヘイト倍率の上昇は累積する。

《瘴気渦巻く風》__[白兵攻撃]__メジャー__対決(4+2D/回避)__単体__2Sq__対象に[20+2D]の物理ダメージを与える。[達成値14]対象からみて「対象：2体/射程：4Sq」を二次対象として[衰弱：10]を与える

《冥界門よりの風》__[特殊攻撃][精神]__メインプロセス__対決(3+2D/抵抗)__単体__2Sq__対象は[シーンに存在しない]状態になる。対象はシナリオ動作《黄泉比良坂逆走》を使用可能になる。

《黄泉比良坂逆走》__シナリオ動作__クリンナップ__この行動は[シーンに存在しない]状態でしか使用できない。あなたは1Dをふり、出目が5か6であれば[シーンに存在しない]状態が解除され即座に[シーンに存在しない]状態となった元のSqに登場できる。あなたがシーンに登場したとき2Sq以内のエネミー1体を対象として[追撃：(あなたの攻撃力)]を与えてもよい。出目が1から4である場合、あなたは[疲労：10]を受ければ《黄泉比良坂逆走》を即座にもう一度使用できる。

ドロップ品

1～3：裂累屍魂[魔触媒2](20G)×3

4～5：回復葉(初級)(LHZB1P219)×3

6：殺刃黄金鋏[換金](180G)

固定：小さな黒メノウ[コア素材](30G)

▼解説

レイドイベント〈スザクモンの鬼祭〉において、〈黄泉比良坂〉から〈ヘイアンの呪禁都〉へ続く門を守護する冥界の騎士。死者の魂を導く〈小さな精霊〉(スプライト)を歪めた形状の黒鎧をまとい、鋏をかたどった黄金の片刃剣〈黄金鋏インサイザー〉から瘴気を含んだ禍つ風を放って戦う。加えて〈呪禁王〉から授けられた黄泉門の力により、敵対者を〈黄泉比良坂〉内の特殊エリアへ転送する技を身につけている。転送された者はエネミーの群れを突破しゲートにたどり着かなければ戦場に戻れず、ヒーラーやタンクが受けてしまうと戦線崩壊を招きかねない。

兜で顔や表情は伺いしれないが、一定のダメージを与えると兜が破壊され、紫がかった赤色の髪と、同色の虚無をたたえた瞳があらわになる。倒さねば最終決戦ゾーンである都内に突入できないため、当初は彼に勝利する実力があるかどうか攻略に挑める基準であり、一部プレイヤーから「門番さん」「ジュシェ先生」と呼ばれ親しまれていた。

素体である〈衛門守ジュシェ〉は、かつてウェストランデ皇王朝に仕えた騎士だ。真珠色の鎧を纏い、風を操る精霊騎士だった彼はその慈悲深さでも高名で、倒した敵の魂が救われるようにと、鎧にその名を彫り込み〈小さな精霊〉を喚んで鎮魂の儀式を行っていた。〈スザクモンの変〉事件で、独り無数の〈悪鬼〉と対峙した彼は、御所の門を守るべく一昼夜戦い続ける。夜が明け仲間が駆け付けた時、すでに彼は事切れていたが、不思議なことに鎧は傷一つなかった。彼の鎮めた魂が鎧に宿り力を貸したのだという。

だが、如何なる理由からかジュシェ自身の魂は安らぎを得られず、今や〈呪禁王〉の配下として門を守る使命にのみ縛られた存在だ。倒されても倒されても〈鬼祭〉のたびによりみがえり〈冒険者〉の前に立ちふさがる。かくして、最も慈悲深き騎士は執念深き闇の騎士となったのだった。

〈刀隠巫女ネコミドリ〉 コンシールメイデン・ネコミドリ

ランク：8 タグ：[ボス] [不死] [人間] 識別難易度：10

【STR】5 【DEX】4 【POW】3 【INT】3

【回避】4+2D 【抵抗】3+2D

【物理防御力】35 【魔法防御力】30

【最大HP】280 【ヘイト倍率】×7

【行動力】6 【移動力】2 【因果力】4

▼特技

《死せざる死者》__常時__このエネミーは常に[弱点(邪毒)：10]を持つ。戦闘最初のラウンドのみ【行動力】+10。このエネミーはシーン登場時に配下エネミーとして〈黄泉の尖兵〉4体を任意の位置に配置できる。配下エネミーからはドロップ品を入手できない。

《聞け亡者の嘆き》__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。

《星屑よ啼け》__[特殊攻撃][電撃]__メインプロセス__20Sq__ラウンド1回__あなたは1～6体の対象を選択する。対象は1Dをふり、出目が[このエネミーが選択した対象の数以上]であれば、[25+6D]の魔法ダメージを受ける。対象の出目が6だった場合、さらに[放心][重篤][追撃：30]を受ける。

《嵐の双極剣》__[白兵攻撃]__メジャー__対決(7+2D/回避)__単体__至近__対象に[40+3D]の物理ダメージを与える。[達成値：17]この行動後、即座に《星屑よ啼け》を1回実行する。[マイナー]ダメージに+10。[因果力1]対象は[2体]になる。

《黄泉の女王》__EXパワー__シナリオ1回__このエネミーの【HP】のHPが140以下になった時即座に使用する。配下エネミーとして〈黄泉の尖兵〉4体をこのエネミーから2Sq以内の任意の位置に[障壁：40]を持った状態で配置できる。

ドロップ品

1～4：封首枷[魔触媒9] (90G)×3

5～6：星麗十字剣[換金] (520G)

固定：陽光の結晶[コア素材] (140G)

▼解説

刀隠巫女ネコミドリは、〈ユラゲイト地方〉で死者の軍勢を率いる武者巫女姫である。

美しい〈猫人族〉少女の姿で、銀の毛皮に金の瞳、長い黒髪を一つに束ね、巫女装束の上から鎧をまとった姿で嵐の如く戦陣を駆け抜ける。

隕鉄より鍛えた二刀一対の刺突剣、〈星麗十字剣〉の軌跡で星宿の巡りを再現し、その凶つ力を解放することで、細腕からは想像できぬほどの一撃を振るう。また、死者の軍勢を手足のように自在に操る将としての器も、ネコミドリの脅威を一層のものとしている。

ネコミドリの出自はナインテイル公爵の血に連なる商人貴族の家(後のリーフトウルク家)に仕える筆頭巫女だ。当家を守護する星麗十字剣の担い手として育てられた彼女は〈オーク血メイ帝国〉との戦いでも先陣を切り、幾度も人間種族の街を守った末、戦場で剣とともに帰らぬ人となった。しかし、実際は〈醜豚鬼〉(オーク)の仕業に見せかけた謀殺とされる。当時はまだ〈九大商家〉の盟約締結前であり、人間同士争いも水面下で繰り広げられていたため、彼女の力は疎んじられたのだ。

彼女は〈パンナイルの街〉の北東にある〈火雷天神宮〉に祀られたのだが、ヤマトの陰惨な歴史にまつわる大規模レイドコンテンツ〈新皇の帰還祭〉によって〈火雷天神宮〉が怨霊の巣窟になった際に、彼女もまた〈新皇〉に仕える死者の女王として復活した。護ろうとした者たちに裏切られ命を落とした記憶は消えておらず、彼女の心中で人間種族への憎悪は今もなお激しく燃えている。

世に女武者数あれど、忍びたるうち心を捨てて、刃へ変ぜし劍姫は二人。

東に一刀、鴉巫女。西には二剣、猫の巫女。

〈冥府の尖兵〉

ショルガバメント・ゾンビヴァンガード

ランク：8 タグ：[モブ] [不死] [暗視] 識別難易度：9

【STR】5 【DEX】3 【POW】4 【INT】3

【回避】10 [固定] 【抵抗】9 [固定]

【物理防御力】25 【魔法防御力】21

【最大HP】90 【ヘイト倍率】×2

【行動力】6 【移動力】2

▼特技

《うごめく腐肉》__常時__このエネミーは常に[弱点(光輝)：10]を持ち、[放心][萎縮]にならない。このエネミーと同じSqにいるキャラクターは[消耗品]タグを持つ行動を使用できない。このエネミーは《ダッシュ》を行なうことができない。

《波状攻撃》__[白兵攻撃]__メジャー__対決(13[固定]/回避)__単体__至近__対象に[35+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー]対象と同じSqにいる[モブ]タグを持つエネミー1体につき[追撃：10]1つを対象に与える。

《魁る腐肉の盾》__ダメージ適用直前__単体__2Sq__シーン1回__この特技は〈刀隠巫女ネコミドリ〉のみを対象にできる。このエネミーは[ダメージ適用ステップ]で対象が受ける予定のダメージをかわりに受ける。対象はダメージを受けることはない。対象は1Sqまで[即時移動]してもよい。[因果力2]対象は即座に《嵐の双極剣》を1回実行する。

▼ドロップ品

固定：屍兵の冥鎧[換金](45G)

▼解説

〈刀隠巫女ネコミドリ〉に仕える〈動く死体(ゾンビ)〉の兵士。過去の〈ナインテイル公爵領〉兵のものである鎧兜と鎖鎌で武装している。彼らは思考・判断力は低い、逆に見れば自己犠牲を厭わない忠実な兵といえるだろう。普段は緩慢だが戦闘時は俊敏な動作で統率の取れた集団戦術をとる。〈武者姫巫女親衛隊〉とも呼ばれる彼らは、主君と崇める〈ネコミドリ〉をかばう能力も有し、盾となって散っていくのだ。

◆失われた記憶の在る処(後編)

前編で挙げた〈黄泉騎士〉の特徴はセッションを盛り上げる要素として活用できる。

例えばセッション中盤で顔見せして退場した〈黄泉騎士〉の説得材料を探し集めるミッション。戦いながらシナリオ動作やEXパワーで説得をする変則的な戦闘。あるいはいっそのこと説得ミッションをクライマックスに行うという手もある。説得の際に、記憶と関係の深い要素を提示できれば、その効果が高くなることという処理もいいだろう。リプレイに登場した黒騎士アラカビなら「[コネ：トキナギ]判定に+2」といった具合にだ。

セッションを通じてその背景に刻まれた物語をプレイヤーと共有することで、彼らの物語は皆で紡ぎあげる物語となる。そうして素敵な物語が紡がれて行くことを願い、以下にシナリオフックを例示する。

冥府の門を閉ざせ：〈鬼祭り〉の時期外に開きかける〈スザクモン〉。〈魔除けの典災〉に唆され、高難易度ゾーンの封印を揺るがすのは、鬼道に堕ちた過去の英雄。冥府の門が開ききる前に、彼を止めなくては。

黄泉帰る花祭り：〈カメラアナイト〉は〈パンナイルの街〉に伝わる巫女姫の御堂を花で飾る祭りだった。姫が堕ちて以来廃れていた祭を復活させようとする青年。彼の祖父と姫の悲恋。花を捧げ、祭を復活させよ。

傲慢なる刃：〈刀匠の里セキ〉に現れた〈覇竜のアンドリュウ〉は「次の新月まで待つ。最強の武器を作り、俺と戦え！」と言い残し去る。彼の〈覇竜震月刀〉に対抗する武器を作らねば街に未来はない。刻が迫る！

古井戸の怪：〈キョウの都〉郊外の〈リクツジの古井戸〉。夜な夜な不気味なうめき声が聞こえてくる。討伐の依頼を請けた〈冒険者〉が遭遇したのは、何度倒しても黄泉帰る不思議なモンスターだった。

呪われし刃の真実：〈醜豚鬼〉に襲われる村に幾つもの強力な武器が持ち込まれる。装備した村人たちは〈醜豚鬼〉を撃退するが、それは全て呪われたアイテム、戦乱で失われたとされる〈星麗十字剣〉だったのだ。

《覇竜のアンドリュウ》 ダイナストサーペンティア・アンドリュウ

ランク：19 タグ：[ボス] [不死] [人間] 識別難易度：14

【STR】9 【DEX】8 【POW】7 【INT】7

【回避】8+2D 【抵抗】7+2D

【物理防御力】65 【魔法防御力】60

【最大HP】560 【ヘイト倍率】×5

【行動力】14 【移動力】2 【因果力】4

▼特技

《冥府の將軍》__常時__このエネミーは常に[弱点(邪毒)：20]を持つ。戦闘最初のラウンドのみ【行動力】+10。このエネミーはシーン登場時に配下エネミーとして《骸骨飛竜ヴァスキ》と《亡霊竜蛇シャガラ》1体ずつを任意の位置に配置できる。配下エネミーからはドロップ品を入手できない。

《再行動》__本文__ラウンド1回__このエネミーが[行動済]になった時に使用する。このエネミーは即座に[未行動]となり、その後ラウンド終了時まで【行動力】が0となる。[1D：6]このエネミーは即座に《高笑い》を行なう。

《高笑い》__メインプロセス__このエネミーのヘイト倍率を+2して、さらにBS2つを解除する。ヘイト倍率の上昇は累積する。

《この手にかけるまでもなし》__メインプロセス__ラウンド1回__このエネミーの配下エネミー1体は《骨竜の突撃》もしくは《瘴気のプレス》を即座に1回実行する。その攻撃で[ヘイトダメージ]が発生する場合、配下エネミーではなくこのエネミーのヘイト倍率を使用する。

《ひれ伏せ下郎が！》__[白兵攻撃][精神]__メジャー__対決(11+2D/回避)__広範囲1(選択)__至近__対象に[70+2D]の物理ダメージを与える。対象が[軽減(精神)]を持っていない場合、対象を2Sqまで[即時移動(強制)]させてよい。この移動は対象をこのエネミーから離すように移動させること。

《受けよ豪剣の一撃！》__[白兵攻撃]__メジャー__対決(11+2D/回避)__単体__至近__対象に[100+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー][命中判定]に+3。[判定失敗]対象に[追撃：100]を与える。

ドロップ品

1～4：不働龍王咒[換金](1080G)

5～6：明王殿[魔触媒20](370G)×5

固定：真竜の吐息[コア素材](680G)

▼解説

《不死の街トヨタ》を統べる死霊王《岩根の黄泉王ユーラクサイ》に仕える將軍の一人。

屈強な体格の偉丈夫で、暗紫色の甲冑と逆まく金髪、爬虫類めいて瞳孔が細く絞られた金瞳が特徴。垂竜らによって編成された部隊《冥護騎衆》を率いる。

戦で全力を振るうことのみを望む戦闘狂で、格下との戦いでは気怠げに、弟妹竜ら配下に全てを任せる。

しかし、強敵とみれば、竜を模したオーラ、《竜の覇気》を解放し、長刀を手に嬉々として戦に加わる。その一閃は天災の域に達しており、直撃をまぬがれても、体勢が崩れることは避けられない。人の姿に竜の力を圧縮して放り込んだモノ。それが彼なのだ。

生前の彼は《イズモ騎士団》に所属する《古来種》だった。人ながら《真竜》の血を引く彼の力はあまりに強大で、守るべき人の世界すら破壊しかねないため、常に《竜の覇気》を封じて戦ってきた。兄弟のように育った《鋼尾飛竜(ワイヴァーン)》のヴァスキ、《多頭竜蛇(ヒュドラ)》のシャガラだけが、竜と人のスケールの違いに悩む彼の理解者だった。

しかし、騎士団の任務で《不死の街トヨタ》を攻めた際、生まれて初めて《竜の覇気》を全力で解放した彼は、力の全てを発揮する喜びと、これまで押し殺してきた竜種の闘争本能とに目覚めてしまった。

死霊王はそんな彼の欲望を看破し、彼に伝えた。「守り手たることが貴様の枷だ。我が下につけば、いくらでも全力の戦いを楽しめよう」と。

アンドリュウはその場で竜の血を解放し、騎士団の仲間へと刃を向け、焦がれ続けた全力の戦いの末に命を落とし——死霊の軍勢の一人となったのだった。

〈骸骨飛竜ヴァスキ〉 スカルヴァーン・ヴァスキ

ランク：19 タグ：[不死] [暗視] 識別難易度：14

【STR】8 【DEX】9 【POW】7 【INT】7
 【回避】9+2D 【抵抗】7+2D
 【物理防御力】40 【魔法防御力】30
 【最大HP】300 【ヘイト倍率】×5
 【行動力】16 【移動力】2

▼特技

《うつろな骸骨》__常時__このエネミーは[光輝]ダメージを受けると即座に[放心]する。また[弱点(火炎、槌斧)：50]を持つ。このエネミーが[追撃]を受けている時、[防御判定]に+2。このエネミーは常に[飛行状態]として扱う。

《骨竜の突撃》__[白兵攻撃]__メインプロセス__対決(9+3D/回避)__単体__4Sq__対象に[100+2D]の物理ダメージを与える。[判定成功]対象からみて「対象：単体/射程：2Sq」を二次対象として40点の直接ダメージを与え、このエネミーはそのSqまで[瞬間転移]する。[判定失敗]このエネミーは対象のSqに[瞬間転移]する。

《虚ろな羽ばたき》__クリンナップ__自動成功__単体__8Sq__シーン1回__対象を4Sqまで[即時移動(強制)]させてよい。[因果力1]再利用可。

▼ドロップ品

1～4：砕けた竜骨[換金] (250G)
 5～6：飛竜の延髄[換金] (420G)

▼解説

〈鋼尾飛竜(ワイヴァーン)〉が〈動く骸骨(スケルトン)〉となったもの。背面に金属質の甲殻を纏った飛竜の骨格という姿で、翼長は約5メートル。強靱な尾には鋭い棘が生え、眼窩の奥には青白い炎が灯っている。骨と甲殻だけの翼は敵を吹き飛ばす力と優れた飛行能力を備え、空からの急降下突撃は非常に強力。

彼女はレイドコンテンツ〈天地鳴動〉において〈覇竜のアンドリュウ〉を背に乗せて登場し、当時の日本版のOPムービーでもその勇姿を見せていた。

〈死霊竜蛇シャガラ〉 ゴーストヒュドラ・シャガラ

ランク：19 タグ：[不死] [暗視] [頭] 識別難易度：14

【STR】7 【DEX】7 【POW】8 【INT】9
 【回避】8+2D 【抵抗】6+2D
 【物理防御力】30 【魔法防御力】60
 【最大HP】100 【ヘイト倍率】×5
 【行動力】14 【移動力】2

▼特技

《幽体の理》__常時__このエネミーはシーン登場時に[障壁：150]を得る。また[精神]ダメージを受ける時、防御力を0として扱う。このエネミーの行なう[通常移動]は常に[即時移動]になり、[機械][天然]プロップの影響の全体もしくは一部(GMが選択)を受けなくてもよい。

《瘴気のプレス》__[魔法攻撃][邪毒]__メジャー__対決(9+3D/抵抗)__本文__4Sq__このエネミーの持つ[頭]タグと同じ数の対象に[120+3D]の魔法ダメージを与える。[マイナー]対象に[放心]を与える。

《霊蛇の再生》__クリンナップ__自動成功__このエネミーから4Sq以内に2体以上の敵がいれば、このエネミーは[頭]タグ1つを得る。

▼ドロップ品

1～5：霊蛇の毒牙[換金] (200G)
 6：竜の大粒涙[換金] (1000G)

▼解説

〈多頭竜蛇(ヒュドラ)〉の〈死霊(ゴースト)〉。半透明な竜蛇の姿をした霊体のモンスターであり、〈覇竜のアンドリュウ〉に使役される。全長10メートルを超える巨体だが実体は希薄で、物理的な障害には非常に強い。無数の首は1つを残して千切れており、傷跡には青黒い炎が揺らめいている。減っていた首は戦いとなると再生を始め、瘴気を含んだ毒水のプレスを一斉に吐き出す。生身の〈多頭竜蛇〉と違い、首を減らすことが出来ないのが彼の厄介な点である。

できるかな 66 シックスティシックス

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

Vol.29 アキバ点取り占い 二代目

we can roll dice

◆暗いと不平を漏らすより

胸ワクワクの愛と色とりどりの夢があふれるでっかい宝島、「できるかな66」へようこそ！ 毎回のようになれるように使えて使えない、少し便利だけど大いに不安なセッションの清涼剤をお届けしたこのコーナーですが、とうとう今回で最終回です。皆さん今までありがとうございました。などという世間体に配慮した挨拶を第一段落で終わらせて、今月もロックなスピリットでできるかなしたいと思います。

今回のお題は「アキバ点取り占い二代目」。前回好評を頂いた点取り占いをさらにエボリューションさせた何かです。最終回ということもありますので、もはやWebマガジンという当初の体裁にこだわらず、D66のくせに表は掲載しないという暴挙を実行するに至りました。表を楽しむ記事なのに、読者に表は見せない。くつつきそうでくつつかないもじもじラブコメなんて目じゃない勢いで何も見せないクロズドサークルです。

しかし考えても見てください。未来はそもそも見えないものです。未来を照らす占いの全体図が見えることのほうが不自然だ。そうは思いませんか？

ボストン出身の歴史学者トム・メイソンは語りました。「もし予測や予感がなければ私たちは何も見ることは出来ない」と。占いは文明発祥とほぼ同時期に発生した由緒正しい文化であり、検証可能性を加えることで科学のほうが友なる偉大な発明でもあります。

「アキバてんとり占い二代目」——諸事情でAKBと省略することはできないセンター戦争——は、この最古のテクノロジーを七面体工房開発陣の最新技術で蘇らせた、できるかな史上最大のディビネーションエンターテインメントなのです。

唯一の問題といえば、開発にあたって幾つかのデータが黒まみにハッキングを受けた形跡が有ることなのですが、まあそんなに気に病むことはないでしょう。僕らの未来だって、いってみれば神にハッキングを受

けているようなものです。セキュリティ大手S社の報告では「いま流行ってるウィルスとか攻撃のうち6割は僕んちの製品じゃ防げないや。っていうか、もうそういうセキュリティとか無理ゲー」だそうで、いよいよ人類が占いを行う旧世紀は終わり、占いが人類を役務する新世紀が始まったとみなしてもいいでしょう。

そこへいくと「アキバてんとり占い」はなかなかの好物件といえます。新卒カードという特権を駆使して「就職活動」という過激な占いに身を投じた若者が、俺の占いは当たった、外れた、もうだめぽ、やる気しないックス……などと呻きながら、ゴールドデンウィークという最初の離職ポイントに差し掛かっている現在なのですが、「アキバてんとり占い」は「就職活動」よりも遥かにダメージが少ない占いです（そのかわりご利益も少ないですが）。ましてや「期間限定ガチャ」に比べれば、もはやぬるま湯と言っても過言ではありませんまい。

読者諸賢におかれましては、ぜひとも[この占いをぼちっとボタンして](#) Tweet してください。忙しい日常の清涼剤になること間違いございません。



▲とはいえ和解せよと言われたくらいで和解できるならそもそも喧嘩になってない。



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

このコーナーもひとまず最終回。これまでの沢山のお便り、本当にありがとうございました！



P N. 火力特化先生

先日、半年ぶりによく集まる面子でプレイさせていただきました。私がGMして「リハビリ」という名目でCR1向けのオリジナルシナリオをプレイしました。やはりしばらくやっていなかったこともあり戦闘が開始してから〈守護戦士〉に防具が装備されていないことに（操作していたプレイヤー含め）全員が気づき戦士職が真っ先に沈む珍事が起き、プレイヤーの中で笑いが巻き起こりました（笑）

そのときは何とか無事踏破できたのですが、GMをしながら私もヒヤッとしてしまいました。

そのキャラクターともども現在は続編が決定して、どういう形になっていくのか楽しみです。

おたよりありがとうございます。エリッサです。半年ぶりの集いとはうれしいですね。人間、年を取って社会人になりますと、それぞれにそれぞれの人生もあり、頻繁に集まるわけにもいかなくなります。エルフともなればなおさらで、数年に一回会えれば友人、遠い親戚など数十年に一回という始末でございますよ。それでもテーブルを囲めば童心に帰れるのがゲームの良いところです。楽しい時間を過ごすことができたようで何よりです！

GMからみてひやりとのことですが、そんなハプニングのほうがり抜けたときはいい思い出になると開発チームは申しております♪ TRPGはゲームですけれど競技性が高いわけではないので、そんなときには「こんなこともあるかと！」で急遽鎧をこっそりわたしても平気だとエリッサは保証しますですよ。ともあれ、プレイ報告ありがとうございました！

←キャラ0+1



P N. キツネ耳の騎士

以前ガゼット掲載の「対決！ 闇の王子」をGMした時の記録を、最近になって改めて発見したので懺悔させてください！ 元シナリオではないイセルスくんがお忍びで開拓村に来ていたことにしたまでは良かったのですが、アドリブで男気を見せたイセルスくんが、ヒロインの身代わりにと女物のドレスを着てボスの前に立つシーンを演出した時から色々おかしくなりました……。

はい、お察しの通り闇の王子がイセルスくんを姫扱いしてさらう流れに。それでもいっこうにかまわん！ と闇の王子が言い切ったあたりでもう最後まで爆笑が止まらない展開に突入。すみません！ イセルスママンの依頼に悲壮感が出たりとか副産物もあって、すごく楽しいゲームだったのですが！ 女装イセルスくんは僕たちのヒロインです。

おたよりありがとうございます。エリッサです。そんなことはありません。そういう勝負なら受けて立ちますよ、イセルスさまはマイハマ侍女隊のヒロインでもあるんですからね！ 「おりこうイセルス」シリーズはマイハマ侍女隊の隠れたベストセラーです。イセルスさまはぶりていーかわいーかしこいのPKK大人気なのです♪

もちろんエリッサは姫さまひとすじですが、イセルスさまは直系ご嫡男ということもあって、お仕える者共の中でも人気就職先ではあるのです。闇の王子がどこのランドのネズミだかはわかりませんが、目のつけどころは悪くないと申せましょう。開発チームには、ぜひぜひひと、姫さまイセルスさまが活躍するシナリオを要求しておきますので、キツネ耳の騎士さまも、そのあかつきにはプレイ報告をお願いします。

←キャラ0+1

ログホラ相談窓口

おたより
ガスト
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. ニュクス

《かばう》および類似の特技について質問です。

《かばう》は自身を対象にしても「対象はダメージを受けることはない」のでしょうか？

いいえ、《かばう》（『LH Z B 1』P 5 3 9）およびその類似効果の効果本文には「あなた以外の対象が受ける予定のダメージをかわりに受ける」とあるため、使用者自身を対象にすることはできません。



PN. 南宮魚

《ディスペルマジック》（『LH Z B 1』P 1 6 5）に対する質問です。

「追撃」を受けている敵に対して《ディスペルマジック》を使い、対象が対決判定に失敗した時、「追撃」は起動しますか？

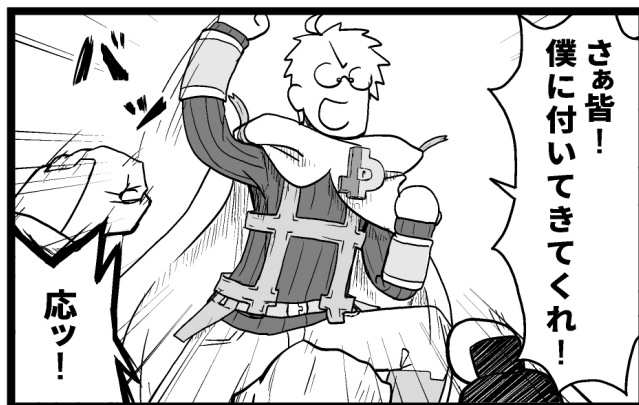
いいえ、起動しません。

「追撃」の起動条件は「追撃を受けているキャラクターが攻撃の対象となり、防御判定に失敗した時」（『LH Z B 1』P 5 2 8）です。「攻撃」とは「ダメージを与える行動」（『LH Z B 1』P 3 1 1）であり、「ダメージ」とはHPを減少させる効果、BS、LSの3種（『LH Z B 1』P 2 8 8）です。

《ディスペルマジック》の効果はいずれにも該当しないため攻撃ではなく、《ディスペルマジック》の対象が対決判定に失敗しても、それは防御判定の失敗ではないため「追撃」の起動条件を満たしません。

アカツキとあの坂

画: うみわたり





コッペリアはコッペリアと言います。とうとうこのコーナーも最終回です。これまで様々なデータを開発チームから徴収してきましたが、今回は様々な一般特技を一気に4つ公開してしまいます。

コッペリア的には最終回なので一挙2ページ分の大盤振る舞いでもよかったのですが、開発チームが「これ以上は出ませんよ!？」と泣いて許しを乞うてきたのでこれで許してあげました。コッペリアは優しいので。

◆新たな一般特技

バスタードウェポンリィ

一般特技 最大SR1 [訓練]

タイミング: プリプレイ 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

あなたが取得している特技から[剣][刀][槍][槌斧][格闘] タグを持つ特技をひとつ選ぶ。選択した特技から[剣][刀][槍][槌斧][格闘] タグを取り除く。この効果はシナリオ終了時まで持続する。
あなたは閃きと修練によって独自の技を編み出し、武器種別の限られた特技を他の武器でも使用することができる。

氷室の結界

一般特技 最大SR3 [盾]

タイミング: 本文 判定: 判定なし 対象: 単体
射程: 4Sq コスト: なし 制限: シーン[SR×2]回

▼効果

対象が所持している[消耗品]タグを持つアイテムに、[破損]タグが付属した時に使用する。即座にその[破損]タグを除去する。
懐や鞆の中に小さな冷気の結界を張り巡らせることで、食品が劣化したり、薬瓶が割れるのを防ぐ特技。

戦士職に追加される《バスタードウェポンリィ》は、特技選択上避けられない「武器種による制限」を取り払い、より幅広いビルドを可能とする特技だ。

一方、〈神祇官〉の《氷室の結界》は高価な水薬や巻物の破損を防いでくれるアイテム保護の特技である。高CR環境では、PCの所持品スロットも決して安全ではないのだ。

ロードミラージュ

一般特技 最大SR3 [移動]

タイミング: ムーブ 判定: 判定なし 対象: 自身
射程: 至近 コスト: なし 制限: シーン[SR]回

▼効果

あなたは[【移動力】-1]Sqまで[通常移動]をしてもよい。その後[隠密]状態になり、それを維持したまま1Sqまで[即時移動]をしてもよい。
敵の注意や感覚の隙間を潜り抜けるようにして移動し、その身を隠す特技。敵はあなたが幻か蜃気楼の類であったかのように、その姿を見失うだろう。

サーヴァントアシスト

一般特技 最大SR2

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[従者召喚]特技の効果中のみ効果が発揮される。
[自身: 精霊][知覚判定]に+2。[自身: 幻獣][運動判定]に+2。[自身: 不死][耐久判定]に+2。[自身: 人造][解除判定]に+2。[SR2]判定への修正は+2ではなく、+1Dとなる。
召喚中の従者に指示し、様々な作業を手伝わせる特技。その時呼び出している従者の種別によって得意分野は異なる。

武器攻撃職の《ロードミラージュ》は戦闘中でも[隠密]状態となり、そのまま移動が可能な特技だ。[隠密]からの攻撃を得意とする〈冒険者〉はより行動の幅が広がるだろう。

〈召喚術師〉に追加される《サーヴァントアシスト》は文字通り召喚した従者に行動をサポートさせるものだ。従者の切り替えにより、対応力をさらに高めることができる。

以上で最終レポートも終了です。ですが、また形を変えてお会いできるかもしれません。あいるびーばっくです。



Vol.30 2017.5

編集後記

『セルデシア・ガゼット』Vol30、いかがでしたでしょうか？ 戦闘、戦闘、また戦闘のハードなバトルシナリオで、シブヤレイド成功のもう一つの立役者となるのはあなたです！ ぜひぜひ遊んでみてくださいね。

とうとう30号！ 思えば遠くまで来たものです。ひとまず今号で月刊webマガジンとしての刊行は終了しますが、不定期刊の形でこれからもサポートは継続いたします。ではまた、次の冒険の舞台で！

スタッフ

表紙イラスト：うみわたり

シナリオ表紙イラスト：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：大きな愚、SHOW、老朽区、鳴路ろくご、津軽あまに、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