

LOG HORIZON

TRPG

セルデシアガゼット

◀ Celdesia Gazette ▶



◆ 不定期刊第1弾：ミニキャンペーンの第一話を収録！ ◆

魔法の街の白蛇伝説

2017
SUMMER

Celdesia Gazette

セルデシア ガゼット

2017.Summer



イラスト：神無宇宙

平和な魔法の街ツクバに忍び寄る〈典災〉の影……。

〈蛇のカウスブ〉の恐るべき陰謀をくじくため、深き地底湖を、謎めいた時計塔の廃墟を、そして神秘の古代遺跡を探索だ！ さあ、白蛇の少女ミミコと一緒に、今こそ冒険に出かけよう！



INDEX

01	INDEX
02	シナリオ「白いしっぽの守り神」
04	オープニングフェイズ
07	ミドルフェイズ
12	クライマックスフェイズ
16	エンディングフェイズ
18	アフタープレイ
19	データセクション
21	シナリオブック『魔法の街の白蛇伝説』とは？



第1話 白いしっぽの守り神

魔法の街の白蛇伝説

このシナリオは、CR1のキャラクターに対応したアドベンチャーシナリオだ。魔法の街ツクバを訪れたキミたちは、人語を話す小さな白蛇「ミミコ」に頼まれて、ツクバ山中の洞窟へと踏み込み、恐るべき精霊や大蛇との戦いを繰り広げる。強敵を打ち倒し、ミミコの棲家を取り戻せるのはキミたちだけなのだ。さあ、冒険の準備を始めよう！

これはCR1の〈冒険者〉を対象とした『LHZ』のシナリオである。あなたがGMならば、このシナリオを使うことですぐに『LHZ』を遊ぶことができる。あなたがプレイヤーとしてこのシナリオを遊ぶつもりならば、これを読むのはセッションが終わるまで待ってほしい。このシナリオのガイダンスは以下の通りである。

シナリオガイダンス

プレイヤー人数：4人（3～5人対応）

キャラクターランク：1

プレイ時間：標準で3～4時間

傾向：2つの戦闘を含むアドベンチャーシナリオ

冒険の背景



〈ノウアスフィアの開墾〉の時限イベントによって〈典災〉の一体〈蛇のカウスブ〉が〈蛇女王（ラミアクイーン）〉の体を得て目覚めたことがこのシナリオにおける事件の発端となる。カウスブは配下の〈蛇女〉たちを従え、人類への攻撃の足がかりとしてツクバ山中の古代遺跡〈白蛇弁天の聖域〉を占拠した。聖域に安置された秘宝〈白蛇の宝珠〉を奪い、ここを拠点に自身の権能である「蛇を操る力」を増幅させるためだ。

その後カウスブは呼び出した〈甲鱗の大蛇〉を用いて白蛇弁天のしもべである〈白鱗巳族〉の住処も攻撃させたが、すばしこい白蛇たちは離散するにとどまった。この事件でミミコはツクバの街に逃げ込み、そこでPCたちと出会うこととなる。ミミコの願いを聞き届けたPCたちは、ツクバ山に踏み込み、奪われた住処の奪還に挑戦することになるのだ。

PCたちの状況

PCたちはキャラバン護衛の仕事を請けて、アキバを離れて〈魔法都市ツクバ〉へとやってきた〈冒険者〉グループである。キャラバン護衛の仕事は無事に完了し、ツクバの街で開放されたところからシナリオは始まる。

PC番号およびシーンプレイヤーの扱い

このシナリオでは、PC番号を使用せず、またシーンプレイヤーも指定しない。

プリプレイ



ここからはプリプレイの情報を記載する。プレイヤーたちにハンドアウトを渡したら下記の「今回予告」を読み上げよう。その後は手順に従ってキャラクターを作成し、セッション難易度を選択すること。

今回予告

キャラバンを護衛して〈魔法都市ツクバ〉へとやってきたキミたち冒険者は、街外れのほこらで人語をしゃべる小さな白蛇「ミミコ」と出会う。ツクバ山で平和に暮らしていた彼女は、モンスターの襲撃によって住処を終われ、人里まで逃げ延びてきたのだ。

ミミコの願いを聞いて、ツクバ山の洞窟に踏み込んだキミたちを待っていたのは、手ごわく恐ろしいモンスターたちだった。

ログ・ホライズンTRPG

『白いしっぽの守り神』

魂の翼持つ〈冒険者〉たちよ、
地平線の彼方に新たな記録を刻め！

レギュレーション

このシナリオは以下の環境で遊ぶことを想定して作成されている。

・使用ルール

『ログ・ホライズンTRPG』（以下『LHZB1』）を使用する。GMが許可するのであれば、「ログホラ・ウェンズデイ」や「セルデシア・ガゼット」の追加データを使用してもよい。

・推奨キャラクター

このシナリオは、CR1のキャラクター3人から5人を対象に遊ぶことを想定している。もしキャラクターを持っていないのならば、クイックスタート（『LHZB1』P55）でキャラクターを用意しよう。「ログ・ホライズンTRPG 冒険窓口」を使うと、オンラインで手軽にキャラクターが作成・登録できるだろう。

このとき、4種類の「アーキ職業」のキャラクターが全て揃うように作成することを強く推奨する。プレイヤー人数が少ないときは、「戦士職」と「回復職」のキャラクターを優先して作成すること。

・おすすめのサブ職業

このシナリオでは特定のサブ職業がボーナスを得られるような状況は設定されていない。PCたちには自由にサブ職業を選ばせるとよいだろう。

・ユニオンの結成

このシナリオではPCたちは同じギルドに所属し、パーティーを組んで冒険している。PCが希望するならば、「ユニオンの取得（『LHZB1』P76）」および「セッション中のパーソナルファクター取得（『LHZB1』P286）」に従ってこれらを取得してもよい。

・使用するEXパワー

このシナリオではPC用のEXパワーは特に使用しない。

・セッション難易度

このシナリオをプレイする際のセッション難易度は、以下の3つから選ぶこと。

難易度	内容
ベリーイージー	PC全員の【因果力】+2
イージー	PC全員の【因果力】+1
ノーマル	特になし

配布物とアクセサリ

ハンドアウトには、シナリオを遊ぶのに必要なプレイヤー向けの情報が記されている。キャラクター作成の前に、プレイヤーたちに公開しよう。プリント&コピーして配布しておくともスムーズに進むだろう。

この部分には、シナリオを遊ぶのに必要なプレイヤー向けの情報が記されている。キャラクター作成の前に、プレイヤーたちに公開しよう。コピーを取って配布するとプレイがスムーズに進むだろう。

◆レギュレーション

このシナリオは以下の環境で遊ぶことを想定して作成されている。

・使用ルール

『ログ・ホライズンTRPG』（以下『LHZB1』）を使用する。GMが許可するのであれば、「ログホラ・ウェンズデイ」や「セルデシア・ガゼット」の追加データを使用してもよい。

◆推奨キャラクター

このシナリオは、CR1のキャラクター3人から5人を対象に遊ぶことを想定している。もしキャラクターを持っていないのならば、クイックスタート（『LHZB1』P55）でキャラクターを用意しよう。「ログ・ホライズンTRPG 冒険窓口」（<https://lrpg.com/lhz/top>）を使うと、オンラインで手軽にキャラクターが作成・登録できるだろう。

このとき、4種類の「アーキ職業」のキャラクターが全て揃うように作成することを強く推奨する。プレイヤー人数が少ないときは、「戦士職」と「回復職」のキャラクターを優先して作成すること。

・おすすめのサブ職業

このシナリオでは特定のサブ職業がボーナスを得られるような状況は設定されていない。

・ユニオンの結成

このシナリオではPCたちは同じギルドに所属し、パーティーを組んで冒険している。PCが希望するならば、「ユニオンの取得（『LHZB1』P76）」および「セッション中のパーソナルファクター取得（『LHZB1』P286）」に従ってこれらを取得してもよい。

◆使用するEXパワー

このシナリオではPC用のEXパワーは特に使用しない。

◆セッション難易度

このシナリオをプレイする際のセッション難易度は、以下の3つから選ぶこと。

ベリーイージー	PC全員の【因果力】+2
イージー	PC全員の【因果力】+1
ノーマル	特になし

オープニングフェイズ



G Mはメインプレイとオープニングフェイズの開始を宣言し、次のシーンのシーン予告をすること。

インターロード

シーン予告の内容は、次のシーンのシーン定義を目的から順番に読み上げるとよい。シーン予告とシーン要望の確認は以降のインターロードでも毎行なうこと。また、このシナリオでは、基本的にすべてのシーンにP C全員が登場する。

シーン名：喋る白蛇登場！？

シーン種別：シネマティックシーン

解説：ツクバに到着したP Cたちはしゃべる白蛇と出会う。

目的：P Cたちがしゃべる白蛇と出会う。

オープニング1：喋る白蛇登場！？



シーンが始まったら「オーバーチュア」を読み上げ、シーン開始時の様子を描写しよう。以降のシーンも、開始したらまず「オーバーチュア」を読み上げること。

「モンタージュ」には、シーンが変化した描写とそれを読み上げるべきタイミングが記載されている。これは厳密なものではないので、G MはP Cたちの反応を見つつ、区切りの良い場面で「モンタージュ」による変化の描写を行うとよい。

オーバーチュア

キミたち〈冒険者〉パーティは、〈大地人〉の隊商を護衛する依頼を受け、アキバから〈魔法都市ツクバ〉までやってきたところだ。途中、モンスターの襲撃などはあったものの、キミたちの活躍で無事に撃退することができた。隊商のリーダーは丁寧なお礼の言葉とともに、ひとり60ゴールドの報酬を渡してくれる。これで依頼は完遂だ。

・魔法都市ツクバ

P Cたちは〈大地人〉の隊商（キャラバン）を護衛して、アキバからツクバへとやってきた〈冒険者〉で

ある。ちょうど目的地である〈魔法都市ツクバ〉に到着したところだ。P Cたちに報酬の60ゴールドを渡したら次の描写を続けて読み上げること。

モンタージュ：報酬を渡したら

はじめて目にするツクバの街は、イースタル最高峰の学院を擁する〈魔法都市〉として名高い。

街の各所には白亜の塔が立ち並び、学生らしい〈大地人〉の姿や彼ら目当ての出店などもあって、思ったより賑やかな印象だ。

すぐにアキバに戻るのもなんなので、一休みしてから街を見て回ろうと、街外れのほこらの前で行き先を相談していたキミたちに、かすかに声をかけるものがある。

「あのお、もしもし……、もしもし？」

・しゃべる白蛇！？

魔法の街ツクバはイースタルでも栄えている都市にあたり、魔法学府の学生たちを中心に多数の人々が生活している。観光やクエストを探すこともできるだろう。これからの予定を話し合おうとしていたところに、声をかけてくるものがある。

モンタージュ：小さな訪問者

周囲を見回してみても、キミたち以外に人の姿は見えない。おかしいな、確かに声がしたんだけど、ときよろきよろしていると、足元から再び声が聞こえた。「こっちこっち……。すこおし、視線を下げてくださいとありがたいですよ」

によろ？ と見下ろしてみれば、ほこらの影から、小さな白い蛇がによろによろと這い出してくる。蛇は君たちを見上げると、ちょこん、と頭を下げるような動作をしてみせた。

——もしかして、さっきの声の主はこの蛇だったのだろうか？

・シーン終了

蛇が話しかけてきたことにP Cたちが反応したら、そのままシーンを終わらせよう。次のインターロードへとすすむこと。

インターラード

次のシーンでは、喋る白蛇はミミコと名乗り、冒険者であるP Cたちに頼みごとをしてくる。この頼みごとが、今回のセッションの主な冒険となる。

シーン名：白蛇のお願い

シーン種別：シネマティックシーン

解説：ミミコはP Cたちに住処を取り戻してくれるよう頼んでくる。

目的：ミミコの依頼を受ける。

オープニング2：白蛇のお願い



オーバーチュア

やはりどうみても、この白蛇がしゃべっているようだ。戸惑っているキミたちを見て、蛇は慌てたように、ちろちろと舌を出し入れする。

「あっ、待って、ミミコはモンスターとか悪い蛇じゃないによろ」

「強いニンゲンさん……、ボーケンシャさんに、助けしてほしいと思ってきたによろよ」

そう言って彼女は、か細い声で身の上を語り始めた。「ミミコ、こう見えても、ツクバのお山に住む白蛇の精霊なのですよ」

ミミコと名乗る蛇が言うには、この街の近郊にある山「ツクバ山」にある洞窟で仲間といっしょに平和に暮らしていたところ、ある日突然住処を守る結界が消えてしまった、というのだ。

「結界が無くなって、こわい大蛇のバケモノや、モクモクした悪い精霊たちが襲ってきて、おうちから追い出されちゃったによろ」

彼女は身体が小さかったので、バケモノたちの目を盗み、命からがらここまで逃げてこれたらしい。

「これからどうしよう、としょんぼりしていたところに、あなたたちボーケンシャさんが通りかかったんだによろ」

「どうか、ミミコのお願いを聞いてほしいんだによろ」

ミミコはそういって、もういちどちょこん、と頭を下げた。

・その名はミミコ

P Cたちの前に姿を現した白蛇は「ミミコ」と名乗る。彼女はツクバ山の山中で仲間と一緒に平和に暮らしていた白蛇の精霊なのだが、突然住処を守る結界が消えてしまい、大きな蛇の化け物や精霊に襲われ、命からがら人里まで逃げてきたのだ。そして、途方にくれていたところに通りがかった「強そうな人間（つまりP Cたちだ）」に、化け物を退治して住処を取り戻してほしいと頼み込む。

カットイン：ミミコのセリフ

「お願いします、ボーケンシャさん。どうか、ミミコたちの住処をぶんどったバケモノたちを退治してくださいによろ」

「お礼は今は出せないけど、住処を取り戻せたらため込んでいたお宝を渡せるによろ。なんかピカピカした魔法の武器とかあるによろ、きっと役に立つによろ」（依頼を引き受けた）

「ホントによろ！？ ありがとうによろ、こんな親切なボーケンシャに会えて、ミミコはラッキーによろ」

「ミミコ、見ての通り足が遅いから、〇〇さん（P Cのひとり）の荷物に入らせて欲しいによろ」

・ミミコへの質問

P Cたちはミミコに質問したいことがあるかもしれない。P Cに尋ねられたならば「ミミコの知っていること」として、以下の情報をP Cに教えてあげてかまわない。情報はミミコのセリフの形で記述されている。GMはP Cの質問に答える形でセリフを読み上げてもよいし、逆にセリフを演技するのが苦手ならば、そのまま順番に読み上げてもよい。

カットイン：ミミコへの質問

（どこに住んでるの？）

「ツクバのお山のなかにミミコたちのおうちがあるによろ。洞窟の奥に湖があるによろよ♪」

「みんなが心配だによろ……」

（何者なの？）

「ミミコは〈白鱗巳（はくりんし）〉族っていうヘビの精霊によろ。ツクバのお山の守り神である大精霊様の使い……、らしいによろ。だからニンゲンさんとも

しゃべれるによる」
「ちなみに好きな食べ物は卵とウロコイチゴによる」
（襲ってきた敵のこと）
「モクモクしたのは〈煙の精霊〉、大きな蛇は〈甲鱗の大蛇〉っていうらしいによる」
「ミミコ、怖くて逃げだしてきちゃったのであまり詳しくはわからないによる……」

・ミミコの個性

P Cたちが依頼を引き受けることになったら、ミミコは感謝しつつ、P Cたちのうち一番ミミコに親身な反応をしてくれたP Cのかばんの中にもぐりこむ。このまま次のシーンに進んでもよいが、プレイヤーたちが希望するなら、ここで「ミミコ個性表」をロールしよう（ロールのやり方は表に書いてある）。それぞれP Cの代表者が1回ずつふるとよい。

以後、GMはミミコのセリフや行動を描写するとき、この個性を反映してあげると、よりミミコのキャラクターが引き立つだろう。

・ミミコへのコネクション

P Cが希望するならば、「セッション中のパーソナルファクター取得（『L H Z B 1』P286）」に従って、ミミコへの一時的なコネクションを取得してもよい。

・シーン終了

ミミコからの情報を伝え、P Cたちがミミコの願いを聞いてあげることになったらシーン終了となる。

さあ、彼女の住処を取り戻すためにツクバの山へ向かおう！

ミミコ個性表 1

これはミミコの個性や癖を決定する表だ。D 6 6でロールを行ない、その組み合わせで内容が決まる。

D 6 6	ミミコの特徴、癖
偶数・1	漢字が50%以上含まれる話を聞くと、うとうとし始める
偶数・2	嬉しいとぐるぐる同じところを回って目を回す

偶数・3	P Cをお兄ちゃん（お姉ちゃん）と呼ぶ
偶数・4	初めて見るものはとりあえず舐めてみる
偶数・5	目の前で小さな物体が動くと釣られて頭が動いちゃう
偶数・6	ガシャガシャや自動販売機が大好き
奇数・1	驚かすと尻尾がピーンと伸びて死んだふりをする
奇数・2	暇になると尻尾をちょうちょ結びにする（たまにほどけなくなる）
奇数・3	体温のあるものに抱きつきたがる
奇数・4	卵や飴玉をもらおうと我慢できずに丸呑みしちゃう
奇数・5	しっぽを温かいところ（布団の隙間とかP Cの懷）とかにさしこむ
奇数・6	何でも拾ってポケットに詰め込んだり

ミミコ個性表 2

ミミコは食いしん坊でゆで卵とウロコイチゴ（山中に生える果物）が大好物だが、人間の料理を食べたことはない。この表では「ミミコが将来食べた時に電撃に打たれたような感銘を受ける料理」を決定できる。

D 6 6でロールを行ない、その組み合わせで内容が決まる。

D 6 6	ミミコの将来の好物
偶数・1	背脂たっぷりトンコツラーメン
偶数・2	新鮮イチゴのショートケーキ
偶数・3	チーズの乗ったハンバーグ
偶数・4	ナッツたっぷりのビスケット
偶数・5	とろとろ卵の親子丼
偶数・6	ツクバ名産白蛇大福
奇数・1	湿気たせんべい味の料理
奇数・2	白玉入りあんみつ
奇数・3	カレーライス
奇数・4	うずらの卵のおでん
奇数・5	シュガーたっぷりドーナツ
奇数・6	トマトとチーズのミックスベジ

ミドルフェイズ



ミドルフェイズにおいてP Cたちはミミコの住処を取り戻すためにツクバ山の山中を探索する。山中は異様な雰囲気包まれており、P Cたちは気力や体力を消耗させることになる。

インターロード

ここからはミドルフェイズとなる。GMはミドルフェイズの開始をプレイヤーに宣言しよう。オープニングフェイズが終了したので、各P Cには【因果力】1点ずつを配布しよう。

ツクバに出発する前に準備がしたいP Cもいるだろう。このインターロードでは出発前の準備ということでP Cに買い物をさせてよい。

シーン名：ツクバ山の探索

シーン種別：シネマティックシーン

解説：ツクバ山中を探索する。山は異様な雰囲気に包まれている。

目的：ツクバ山中の異変を知り、消耗表を処理する。

ミドル1：ツクバ山の探索



オーバーチュア

「こっち、こっちによろ」

ミミコの案内を受けながら、ツクバ山の藪の中をかきわけ進むこと数時間。普段ならモンスターが襲ってきてもおかしくないはずなのだが、今はそれさえなく不気味に静まり返っている。

虫や鳥の声、小動物の気配すらも感じられず、まるで山全体が眠りについてしまったようだ。あきらかにおかしい。これもミミコの言う異変のせいなのか？

キミたちはムダな危険を避けるために戦闘を回避したり、沢を降りたり、時には滑りやすい泥の崖を登ることもあった。大怪我こそしないものの、人の入らない深い山をすすむのは予想以上に体力を消耗する。

・静まり返った山

P Cたちはミミコの案内を受けながら、住処へむけてツクバ山の中を進む場面だ。通常ならばモンスターも出現するはずだが、山は静まり返っており、異変が起きていることをP Cたちも感じ取ることができる。緊張状態を維持しての探索はP Cたちの気力や体力を削るため、ここでP C全員に「消耗表：体力」（『L H Z B 1』P413）を1回ずつロールさせよう。

案内役のミミコも緊張しているようだが、一方でどこか楽しそうにもしている様子が伝わってくる。

カットイン：ミミコのセリフ

「住処がバケモノに襲われてから、ツクバのお山はこんな感じになっちゃったによろ」

「友達の動物さんたちも、怖いモンスターもどこかに逃げるか隠れるかしてるんだによろ。こんなこと、今まで一度もなかったによろ……」

「でもでも、今はボーケンシャさんたちが居るから怖くないによろ！ はやくバケモノを倒して、もとの賑やかなお山に戻すによろ！」

「疲れちゃったによろか？ お腹が減っては戦はできぬっていうによろ。お弁当を食べるといいによろ」

「ミミコは鳥の卵とウロコイチゴが好きによろ、今度ボーケンシャさんたちにも食べさせてあげるによろ」

「みんなのご飯もおいしそうによろね……」

「あっ、あそこによろ！ あの洞窟が、ミミコたちの住処の入り口によろ（尻尾で指し示す）」

・シーン終了

山道を数時間進み、ミミコたちの住処の入り口である洞窟が見えてきた。ここからは敵がいるかもしれないので十分注意するべきだ、とP Cたちに伝えたら、このシーンは終了となる。

インターラード

次のシーンはミミコと会話し、これから踏み込む洞窟（ダンジョン）の情報を手に入れる場面だ。

シーン名：洞窟の入り口で

シーン種別：シネマティックシーン

解説：P Cたちはダンジョンの入り口で小休止する。

目的：ミミコと会話する。

ミドル2：洞窟の入り口で



オーバーチュア

ミミコの住処に続くという洞窟が、木々に隠されるように山肌に口をあけている。周囲に敵の姿はないが、内部にモンスターが居座っているのは間違いない。

数時間歩き通しだったこともあり、キミたちは戦闘に備え突入する前に一息入れることにした。

・小休止

この場面は、これから踏み込むダンジョンの情報を知るとともに、この後に控えた戦闘で出現するエネミーのヒントを手に入れることができるシーンだ。ミミコのセリフで洞窟内部や敵の情報をプレイヤーに与えよう。（もちろん、順番に読み上げてよい）

カットイン：ミミコのセリフ

「この洞窟からを抜けて、ミミコたちが住んでいた地底湖に行けるによろ。中は細長い道が続いてるけど、みんなが通れるくらいの広さはあるによろよ」

「〈煙の精霊〉っていうのは煙をモクモクだしてきて、煙が苦手なミミコの仲間たちはみんな動けなくなっちゃったによろ。」

「〈甲鱗の大蛇〉は、ミミコたちとは比べ物にならないくらいおっきなおっきな蛇だったによろ！ ……ううっ、思い出したらまた怖くなったによろ（P Cの懐にもぐりこんで震える）」

（なぐさめられた）

「ありがとうございます、怖いけど、ミミコがいないと道案内できないからがんばるによろ。〇〇たちはやさしいニンゲンだによろ」

・シーン終了

もしもおびえるミミコにやさしく接してあげるP Cがいたなら、ミミコは少しだけ安心したような様子を見せる。心優しいプレイをしたP Cには【因果力】を1点配ってあげよう。

ミミコとの会話が一段落したら、いよいよ洞窟への突入だ。シーンを終了し、次のシーンのインターラードへとすすむこと。

インターラード

このシーンからはいよいよダンジョンに踏み入り、ミミコの住処を奪った敵を探すことことになる。

シーン名：蛇の棲家へ

シーン種別：シネマティックシーン

解説：P Cたちはダンジョンの入り口で小休止する。

目的：ミミコと会話する。

ミドル3：蛇の棲家へ



オーバーチュア

休息をとって気力体力を回復したキミたちは、薄暗い洞窟の中へと足を踏み入れた。まるで蛇のように細長く曲がりくねった道が続いているが、さいわい隊列を組んで歩けるくらいの余裕はある。

ツクバの山中と同じく、モンスターどころか小動物の気配すらないのが不気味だ。だが、洞窟の奥からはかすかに焦げ臭いにおいが漂ってくるのに気づいた。

「——！」

懐の中で、ミミコが身を固くした。彼女たちを襲った何者かがすぐ近くにいるのは間違いない。

・洞窟内部で

P Cたちが踏み込んだ洞窟は、それまでの山林と同様、生き物の気配がしない不気味な空間だ。本来出現するはずのモンスターたちも、ミミコたちを襲った敵を恐れ、息をひそめているのだ。そのため、特に大きな妨害をうけることなく、P Cたちは洞窟の奥へと進むことができる。

モンタージュ

武器を構え、細長い洞窟を慎重に進んでいくと、前方に広間らしき空間が見える。焦げ臭いにおいは次第に強くなり、まともに吸い込んだらせき込んでしまいそうだ。通路の先からは、物音こそしないものの強い殺気のような気配が伝わってくる。どうやら、住処を襲った敵が広間に居座っているらしい。

「けほっ、けほっ！ 気を付けるによろ、この先にモクモクしたやつらがいるによろ。できるだけ煙を吸わないように戦うんだによろ」

・シーン終了

P Cたちが戦闘に備えたら、このシーンは終了となる。次のシーンのインターロードへとすすむこと。

インターロード

次のシーンは、戦闘の準備を整えるための「ブリーフィングシーン」である。

シーン名：煙渦巻く洞窟

シーン種別：ブリーフィングシーン

解説：P Cたちが戦闘準備を行なうシーン。

目的：戦闘準備を整える。

ブリーフィング：煙渦巻く洞窟



このシーンは、戦闘の準備を整えるための「ブリーフィングシーン」である。P Cたちに戦闘の準備を促そう。また、[偵察] タグを持つ行動に成功したら、プレイヤーたちは敵の情報を手に入れる。以下の描写を読み上げよう。

モンタージュ：[偵察] に成功した

キミは、洞窟の壁に張り付くようにして隠れながら先の様子をうかがった。二股に分かれて開けた広間の奥に、敵の気配がする。毒毒しい色をしたうず巻く煙が立ち込め、4体ほどがおぼろげに人の形をとろうとしているようだ。

ミミコの警告していた「モクモクしたやつら」にちがいない。

・シーン終了

P Cたちが戦闘準備を終え、行動のし忘れなどがないことを確認したら、いよいよ戦闘シーンだ。次のインターロードへとすすむこと。

インターロード

次のシーンではいよいよこのシナリオ最初の戦闘を行うことになる。「エンカウントシート：毒の煙にご用心！」を用意すること。

シーン名：毒の煙にご用心！

シーン種別：戦闘シーン

解説：〈煙の精霊〉たちとの戦闘を行なう。

目的：戦闘に勝利する。



▲ 〈煙の精霊〉のかわいい姿に油断すると危険だぞ！

ミドル4：毒の煙にご用心！



オーバーチュア

広間に踏み込んだキミたちを待ち構えていたかのように、渦巻いていた毒煙がエルフに似た少女の形をとる。〈煙の精霊〉だ！ 見た目はともかく、その瞳は侵入者への明確な敵意に燃え盛っている。

「ギシャアアアアア！」

耳障りな叫び声をあげて、キミたちに近寄ってきた！ 戦闘だ！

・戦闘：毒の煙にご用心！

〈煙の精霊〉との戦闘を行う戦闘シーンだ。「エンカ

ウントシート：毒の煙にご用心！」に、P Cとエネ

ミーをそれぞれ配置しよう。準備ができれば戦闘を開始だ。戦闘ルールは「戦闘（『L H Z B 1』P294）」を参照すること。エネミーのデータは本書の19ページに載っている。

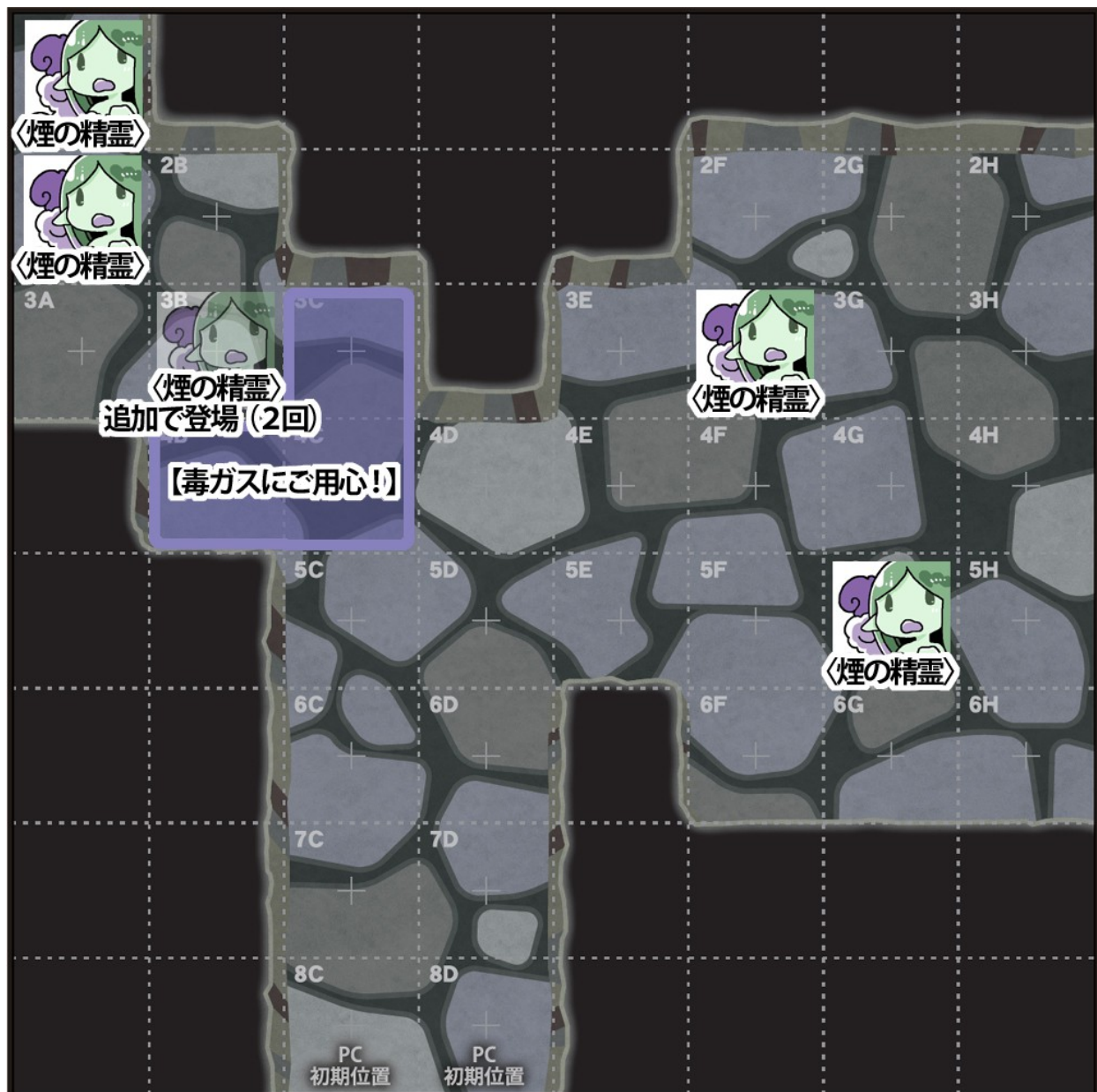
・エネミーの配置

エネミーの配置は以下のとおりだ。もしもP Cが5人いるときには、敵を倒したときに追加の〈煙の精霊〉が出現する。〈煙の精霊〉が1体倒されるごとに、そのラウンドのクリンナップにB3の位置に〈煙の精霊〉が登場する。このエネミー追加は2回発生する。

1 A：〈煙の精霊〉1体を配置

2 A：〈煙の精霊〉1体を配置

3 F：〈煙の精霊〉1体を配置



5 G：〈煙の精霊〉 1 体を配置

3 B：〈煙の精霊〉 1 体を配置（P C が 5 人のとき、〈煙の精霊〉が倒されたときに登場）

・エネミーの戦術

〈煙の精霊〉は「飛行」状態のためP Cの「阻止能力」を気にせず移動できる。基本的に「ヘイトトップ」のP Cを狙って《煙の腕》で攻撃し、もしも「ヘイトトップ」のP Cに攻撃が届かない時は、攻撃可能なマスにいるP Cを狙えばよい。

・エネミーの識別

ミドル3でミミコから情報を得ている場合、この戦闘で《エネミー識別》などを行なう際の達成値に+2することができる。

モンタージュ：敵を全部倒した

キミたちの攻撃が最後の〈煙の精霊〉を打ち倒す。
「シュアアア……」

ガスが漏れる音のような断末魔とともに、その姿は宙に溶け消えた。広間に立ち込めていた毒煙も晴れたようだ。

「やったによろ、モクモクやつつけたによろ！ やっぱり〇〇たちはミミコが見込んだ強いボーケンシャだったによろ！」

戦闘中は懷に隠れていたミミコも、尻尾を振って喜んでいる。キミたちの勝利だ！ これで、洞窟のさらに奥まで進むことができそうだ。

・シーン終了

P C たちが全てのエネミーを倒したなら、戦闘は終了する。また、ドロップ品のほかに「回復薬（初級）（『L H Z B 1』P219）」が2個手に入る。アイテムの配分が終わったら、次のインターロードへ進むこと。

インターロード

ミドルフェイズ最後のシーンだ。〈煙の精霊〉を倒したP C たちは洞窟の一番奥、ミミコたちが暮らしていたという地底湖へと進む。次のシーンではその道中、地底湖についてミミコと会話することになる。

シーン名：隠された地底湖へ

シーン種別：シネマティックシーン

解説：P C たちは洞窟の最深部へと歩を進める。

目的：ミミコと会話する。

ミドル5：隠された地底湖へ



オーバーチュア

行く手をふさいでいた敵を蹴散らしたキミたちは、ミミコたちの住処である地底湖へとつづく洞窟を進んでいく。

洞窟の道はだんだん下り坂になり、地下にもぐっていくようだ。まわりの空気もひんやりとして、湿気も感じられる。地底湖が近いからだろう。

地面には、キミたちの進行方向にむけて何か巨大なものが地面をはいずったような跡がのこっている。（おそらくはこれがミミコのいう大蛇の痕跡だろう）
「ひええ～、怖いによろ～！？」

それに気づいたミミコは、びくっと体を震わせて（P C の一人）の懷に潜り込んでしまった。

怖がっているミミコには申し訳ないが、地底湖のことについて気になることがあれば、いまのうちに聞いておくべきかもしれない。

・地底湖へ続く洞窟

煙の精霊を倒したP C たちが、ミミコたちの住処だった地底湖へと向かう場面だ。ミミコの予想が正しければ地底湖にも敵が（おそらくは先ほどの煙の精霊よりも強いだろう）いるだろう。ただ、ミミコはP C たちならばきっと勝てると信賴しているようだ。もし地底湖などについて質問があったならば、以下のセリフを読み上げて答えよう。

カットイン：地底湖や結界についての質問と回答

（地底湖について）

「地底湖について知りたいによろ？ なんでもミミコに聞くによろ！」

「ミミコたちは、ずっとむかしのご先祖様からここに住んでいたんだによろ」

「むかーしむかしに、ツクバのお山の守り神である大精霊さまから授かったおうち……、らしいによろ」

「お水もたくさんあったし、キレイで居心地のいい住処だったから、バケモノたちもまだ居座ってると思うによろ……。荒らされてないか心配によろ」

（大精霊って？）

「ツクバのお山の守り神、〈白蛇弁天〉さまによろ。ミミコたち〈白鱗巳族〉は大精霊様の使いなんだによろ」

「でも、大精霊様は何百年も前になくなっちゃったらしいによろ。だからミミコたちがツクバのお山でお留守番をしてたによろよ」

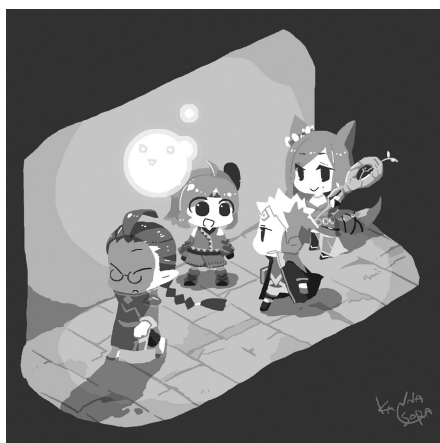
（結界について）

「この間まで、この洞窟には昔から魔法の結界が張られてて、こわいモンスターは入ってこれなかったんだによろ」

「でもあの日、突然結界が消えちゃったによろ。何故かはミミコにもわからないによろ」

・シーン終了

いまは結界が消えていること、そして地底湖に敵がいることをプレイヤーたちが確認できたなら、このシーンは終了となる。クライマックスフェイズへとすすむこと。



▲洞窟の奥に待つものは果たして……？

コラム：ツクバ観光ガイド



ツクバはヤマト最大の学術都市であり、この異世界でも数少ない学生の熱気に溢れた場所だ。この都市では他の場所ではお目にかかることも珍しい様々な文化と知識が集まり、生み出されている。そんなツクバを楽しむためのスポットをここでは紹介する。

〈ツクバ五星横丁〉には出所の怪しい古文書や、魔力を帯びた様々なアイテム、材料などを売る商店が軒を連ねて〈冒険者〉の買い物スポットしても有名だ。ツクバには、困難な試験を潜り抜けていづれかの〈学院〉へと進んだ「学士」や、私塾で試験に向けた勉強を続けている「塾生」など、学問を志すさまざまな立場の者たちがおり、彼らが入り混じって往来している場所がこの横丁だ。また、ここではいくつかのサロンも開かれており、そこでは修辞学や論理学、魔法学などを修めた人々が互いの知見を披露しあっている様子を見ることができる。

ツクバの〈学院〉を目指す若き学士たちが主に生活の場としているのが〈アスヒの学生街〉だ。昼夜を問わず塾生の往来と喧騒に満ちており、おんぼろの安下宿やとにかく量だけが多い定食屋、頑丈さにだけは定評のある服屋、蔵書をもたない塾生が自習するのに欠かせない貸本屋、いよいよ困窮した際の最終手段である質屋などが揃っている。さらに路地を一つ裏に入れば酒場や盤上遊戯で塾生が羽目を外している姿も見られるだろう。

〈アスヒの学生街〉において最新の娯楽が提供される場所といえば、なんといっても〈金木犀の劇場〉だ。以前から伝統的な演劇や音楽の演奏などが行われていたが、〈大災害〉以降は〈冒険者〉により新たな曲、新たな演目の上演が行われるようになった。さらにはコントや講談といったかつてのセルデンシアに存在しなかった娯楽が提供されるようになり、その影響で〈大地人〉の中でもそれぞれに新たな文化を生み出す動きが生まれている。

トキワの城壁を出てすぐの一带に広がる桜の園が〈サクラの杜〉だ。季節が良ければ満開の桜が咲き乱れる光景を目にすることができる。特にブルムル川沿いのエリアはデートスポットとしても定番で、カップルで景色を楽しんでいる塾生も多い。

クライマックスフェイズ



いよいよクライマックスフェイズである。GMは、クライマックスフェイズの開始をプレイヤーに宣言しよう。ミドルフェイズ終了に伴い、PC全員に【因果力】1点を配布すること。

インターラード

次のシーンは地底湖で待ち構えるボス戦の準備を行なう「ブリーフィングシーン」だ。クライマックスではボス戦があることを改めてプレイヤーたちに伝え、十分に準備してもらおう。

シーン名：決戦の前に

シーン種別：ブリーフィングシーン

解説：地底湖にたどり着き、戦いに備える。

目的：ボス戦の準備をする。

ブリーフィング：決戦の前に



ここで行うのは「クライマックス：地底湖の主」に対するブリーフィングシーンだ。PCたちに戦闘準備を行わせよう。また、[偵察] タグを持つ行動に成功したら、プレイヤーたちは敵の情報を手に入れる。以下の描写を読み上げよう

モンタージュ：[偵察] に成功した

洞窟の終点は、大きく開けた空間になっていた。頭上にある亀裂からは、太陽の光が差し込んでおり洞窟より明るい。その下に、静まり返った地底湖があり、光を反射して水面がキラキラと輝いている。

だが、その静寂を破るように水面が波立ち、赤茶色の鱗の巨大な蛇が姿を現した。浅瀬に乗り上げ、周囲を見回しながらシューシューと威嚇の声をあげている。

・シーン終了

PC全員の準備が終わって戦闘に挑むなら次のインターラードに進む。

インターラード

次のシーンはボスである〈甲鱗の大蛇〉との決戦である。「エンカウントシート：地底湖の主」などの準備をしておこう。

シーン名：地底湖の主

シーン種別：戦闘シーン

解説：地底湖で〈甲鱗の大蛇〉と戦うシーン。

目的：戦闘に勝利する。

クライマックス：地底湖の主



オーバーチュア

たどり着いた洞窟の奥は広い空間になっていた。天井の一部が崩れて吹き抜けのようになっており、小さく空が見えている。目の前に広がるのは透明度の高い水をたたえた大きな地底湖だ。

そして、その湖の浅瀬の真ん中に、見上げるほどの大きさの大蛇がとぐろを巻き、縄張りを主張するかのよう鎌首をもたげてキミたちを睨みつけていた。

「ここはミミコたちのおうちによろ！ 今すぐ出ていくによろ！」

「シャアアアアアッ！！」

勇気をふりしぼったミミコが叫ぶが、返ってきたのは威嚇の吠え声だけだった。

「ぴいっ！？ ボーケンシャさんたち、あとはお願いしますよろ」

懷に引っ込んだミミコに頷くと、キミたちはそれぞれの武器を構えた。さあ、決戦だ！

・戦闘：地底湖の主

シナリオの大詰め、ボスエネミーである〈甲鱗の大蛇〉との戦闘を行う戦闘シーンだ。「エンカウントシート：地底湖の主」を参照し、PCとエネミーをそれぞれ配置しよう。準備ができたなら戦闘を開始だ。戦闘ルールは「戦闘（『L H Z B 1』P294）」を参照すること。エネミーのデータは本書の20ページに載っている。

・エネミーの配置

PCが5人いるときにはエネミーの数を増やそう。
〈煙の精霊〉2体を追加で配置すること。

4E：〈甲鱗の大蛇〉1体を配置

2B：〈煙の精霊〉1体を配置（PCが5人のとき）

5D：〈煙の精霊〉1体を配置（PCが5人のとき）

・エネミーの動かし方

〈甲鱗の大蛇〉は肉体派のボスだ。[障壁：100]
の耐久力を生かして[ヘイトトップ]のPCに接近し、
《大蛇の巻きつき》や《丸呑みゴックン!》で積極的
に攻めるとよい。

・エネミーの識別

ミドル3でミミコから情報を得ている場合、この戦
闘で《エネミー識別》などを行なう際の達成値に+2
することができる。

・戦闘中の演出

〈甲鱗の大蛇〉が《丸呑みゴックン!》を使用した際
には、以下の描写を読み上げると戦闘がより盛り上が
るだろう。



カットイン：《丸呑みゴックン!》を使用した時

大蛇はくわっ、と大きく口を開くと、〇〇（この攻撃を受けたP C）を頭から飲み込んでしまった！

大蛇の身体の中は真っ暗で、生臭い臭いが漂っている。さいわい、いますぐ消化されるようなことはなさそう。キミは次の行動で、脱出しようともがいてもいいし、このまま内部で暴れて大蛇にダメージを与えてもいい。

・丸呑みからの脱出

《丸呑みゴックン!》を受け、[シーンに存在しない] 状態になったP Cは以下のシナリオ動作が実行可能になる。成功すれば[障壁]に関係なくダメージを与えながら、シーンに復帰することができるだろう。

《蛇から脱出!》__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1 Dをふる。[1 D: 1~4] あなたは[疲労: 10]を受ければ《蛇から脱出!》を即座にもう一度使用できる。諦める場合は次のラウンドのクリンナップを待つこと。[1 D: 5~6] あなたは[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S qに登場できる。またあなたを[シーンに存在しない] 状態にした〈甲鱗の大蛇〉の【HP】を、あなたの【攻撃力】だけ即座に減少させる（この効果に対し[障壁]は適用されない）。

モンタージュ：敵を全部倒した

「ギシャアア……」

キミたちの一撃が固い鱗を貫き、大蛇は苦悶の叫びを上げ倒れる。やがてその巨体は、いくつかのドロップ品を残して消えていった。

「やったによろ！ 悪い蛇をやっつけたによろ！」

拍手の代わりなのか、尻尾をぺちぺちと打ち鳴らしながらミミコも喜んでいる。キミたちの勝利だ！

・シーン終了

見事P Cたちが全てのエネミーを倒したなら、戦闘は終了する。エンディングフェイズに進むこと。

ミミコの友達を見つけよう



ミミコの友達である〈白鱗巳族〉はカウスブの陰謀で散り散りになってしまった。このキャンペーンシナリオでは名前付きのヘビ仲間は少数しかでてこないが、本来は個性豊かで人情味あふれる(?) 白ヘビふれんずなのである。GMはセッションを盛り上げるために、ヘビたちを登場させてもいいだろう。

名前	性格
ペペロ	足が遅いが水泳が得意。
ばるばる	好戦的で牙が自慢。
じゅげむ	早口言葉選手権九連覇の実力者。
ニョロニウス	歴史に詳しく貴族ひげを生やす。
ホワイティ	気高い乙女でしっぽにコダワリがある。
バイパーさん	クールな殺し屋（自称）。による語を使うと怒る。
オロチミニ	いつかはでっかい男になりたい。
ツボネッタ	ツボに住んでる。リボンは赤。
ツボネリス	ツボに住んでる。笛の音で出てくる。
ツボアール	ツボに住んでる。踊りが得意。
カナシロ	手足を切り落とした白カナヘビ。新参者。
スネー夫	お追従が得意な小物。劇場版だとがんばれる。
ヘビーだぜ	職場で重い話をふられて困る。
しろみ	金運を授ける術をもつが大食い。
めでゆーへび	他人と視線が合うと緊張して石になる。
バジクスリ	すべての蛇の頂点に立つ家庭用医薬品使い。
ウロコボス	自分のしっぽを追いかけてぐるぐる回ってしまう犬気質。
かため	茹で加減にうるさい潜入工作のプロ。ダンボールが好き。
スネイプ	ボイスチャットで蛇語魔法を教えてくれる先生。声が怖い。
ツチノコ	間違えてビンを飲んじゃった。

エンディングフェイズ



次のシーンからはエンディングフェイズとなる。GMはエンディングフェイズの開始をプレイヤーに宣言しよう。

インターロード

エンディング一つ目のシーンは、見事ボスを討伐したPCたちが財宝を手に入れるシーンだ。

シーン名：蛇たちの財宝

シーン種別：シネマティックシーン

解説：強敵を倒したPCたちはミミコから報酬を入手する。

目的：蛇の財宝を手に入れる。

エンディング1：蛇たちの財宝



オーバーチュア

キミたちの活躍によって大蛇は倒れ、地底湖に静寂が戻ってきた。他のモンスターの気配もなく、ひとまずこの場所は平和になったようだ。

「ばんざーい！ ミミコたちの住処が戻ってきたによる！」

無邪気に喜ぶミミコを横目に、キミたちも互いの健闘をたたえ合う。大蛇は油断ならぬ強敵だった。それでも倒せたのは仲間との連携あってこそだ。

「ボーケンシャさん、ありがとうございます！ やはりミミコの目に狂いはなかったによる♪」

「あっ、そうだ！ 約束したお礼の宝物をあげないによる！」

そうやってミミコは、壁の方に這い出していった。

・ミミコの報酬

見事にボス敵を討伐したPCたちが、約束の報酬を手に入れるシーンである。続けて「モンタージュ：箱の中にはお宝いっぱい！」を読み上げよう。

モンタージュ：箱の中にはお宝いっぱい！

ミミコがによろによろと這いよっていった壁面には、コケや石で巧妙に隠された宝箱があった。

「……くちなわかがちうろぼろす！」

なにやら不思議なヘビ語で合言葉を唱えると、その蓋が開く。中には、何百枚かの金貨や魔法の薬瓶、そして武器屋や杖など、キミたちに役立ちそうな装備品も入っているようだ。

「ご先祖様からずっと伝わってきた宝物によろ！ どうよう、すごいによろ？」

（PCが受け取るのを躊躇したなら）

「遠慮しないでいいによろ！ どうせミミコたちには使えないものによろ」

「この場所を取り返してくれたボーケンシャさんに使ってもらったほうが仲間も喜ぶによろ！」

これらのアイテムはCR2になったら装備できる。キミたちの戦闘力を底上げしてくれることだろう！」

・アイテムの分配

宝箱に入っていた財宝は200ゴールド分の価値がある。また、PCたちが装備できるマジックアイテムも入手できる。GMはIR2までの一般アイテムをベースとしたプレフィックスドアイテムを各PCにひとつずつ配布すること。一般アイテム（『LH Z B 1』P209~）とプレフィックスドアイテム効果表（『LH Z B 1』P230~232）を参照しながら、PCが希望するアイテムに効果をつけてあげよう。

・シーン終了

財宝の分配が終わったらシーン終了し、次のインターロードへ進むこと。

インターロード

次はこのシナリオ最後のシーンである。ミミコの依頼を果たし、財宝を手に街へと戻るP Cたちに、新しい仲間が加わることになる。

シーン名：新しい仲間によろ！

シーン種別：シネマティックシーン

解説：財宝を手に山を降りるP Cたちにミミコが同行を申し出る。

目的：物語を終わらせる。

エンディング2：新しい仲間によろ！

オーバーチュア

思わぬ冒険だったが、キミたちは見事にミミコたちの住処に平和を取り戻すことができた。約束のお礼も手に入れて、あとは街に戻るだけなのだが……。

「ふええ、みんな、どこに隠れてるによろ？ ミミコが帰ってきたによろ。怖いモンスターもいなくなったによろよ？」

ミミコが洞窟の中に呼び掛けているが、それに応える者はいないようだ。一緒に住んでいたという〈白鱗巳〉族の仲間たちはどうしたのだろうか？

「ううう……。みんな、みんななくなっちゃったによろ？」

涙目であたりを見回すミミコ。すると、岩陰から小さな蛇（ミミコとは違って白くない）がのろのろと這い出してきた。

「あっ、ペペロちゃん！ みんなはどこ行ったによろ！？」

ミミコがペペロと呼んだ小さな蛇に這い寄る。

「ええっ！？ 襲われた日から、みんな散り散りになってしまっって誰も帰ってこないによろ？」

「みんな、みんななくなっちゃったによろ……？」

「せっかく戻ってこられたのに、こんなのってないによろ……」

ミミコはがっくりと首を落としてしまった。

・白蛇のお願いその2

P Cたちの活躍でミミコの住処には平和が戻ったが、一緒に住んでいた仲間の蛇の精霊たちは襲撃の際に散り散りになってしまったようだ。それに、住処の結界もなくなったままなのでいつまた新しい敵が入り込んでくるかわからない。

落ち込んだ様子のミミコに、何があったのかP Cが尋ねてきたら、以下の「モンタージュ：ミミコの決心」を読み上げよう。ミミコは仲間を探し、住処を元に戻す手段を探すため、冒険者たちに一緒に連れて行ってほしいと頼み込んでくる。

モンタージュ：ミミコの決心

「よーし、決めたによろ！」

「ミミコ、実はみんなに、もうひとつお願いができてしまったによろ……」

「ミミコのことを一緒に旅に連れて行ってほしいんだによろ！」

「こわいバケモノはいなくなったけど、ミミコの仲間たちはどこかに逃げちゃったらしいによろ……」

「ミミコ、このままだとここでペペロちゃんとふたりだけによろ。そんなの寂しいによろ！」

「それに、消えちゃった結界を直す方法も探さなきゃいけないによろ」

「ボーケンシャさんたちと一緒になら、仲間のゆくえも、結界をもとに戻す手掛かりも見つかりやすいと思うによろ！」

「ミミコが探しに行ってる間、ペペロちゃんはこっちで仲間が戻ってくるのを待ってくれるっていつてるによろ」

「だからお願いによろ！ ミミコ、がんばってみんなの邪魔にならないようにするによろ！」

（同行をOKした）

「やったー！ ありがとによろ！ みんな大好きによろ！」

（同行を断った）

「そんなあ……。せっかく仲良くなったのに、みんなはミミコを置いていっちゃうによろ？ 本当にダメによろか？」

モンタージュ：同行することにOKした

キミたちと一緒にいられることになって、ミミコは大喜びだ。

「そうだ、ちょっと待ってほしいによろ」

「一緒に旅をするなら、このままの姿だと何かと不便によろ、だから……」

とぐろを巻き、目を閉じてヘビ語で呪いを唱える。

「くちなわおろちあすくれぴおす！」

するとぴかっと光が走り、キミたちは眩しさにとっさに目をつぶる。

「……どうかな、ちゃんと化けられてるによろ？」

ミミコの声に誘われて目を開けると、そこには白いロングヘアに、ワンピースのすそからしっぽをのぞかせた小柄な少女の姿があった。

「みんなカエルみたいに口をあけてどうしたによろ？ あっ、ミミコがかわいくて声もだせないによろね！」

あっけにとられるキミたちに、ミミコはにっこりと、人懐こそうに微笑む。

「みんな、これからよろしくによろ！」

——こうして、キミたちとミミコの、驚きにみちた旅が始まるのだった。

シーン終了

P Cたちのロールプレイが一段落したらシナリオ終了となる。メインプレイを終了し、アフタープレイに移ること。

アフタープレイ



「アフタープレイ（『L H Z』P245）」にしたがってアフタープレイを行なう。。

・ログチケットの配布

配布するログチケットは以下のとおりとなる。

◆プレイヤー：C Rアップ1枚、アザーゲット2枚

◆GM：C Rアップ1枚、財産ゲット（プレイヤー人数+1）枚、アザーゲット4枚

上記に加えて、セッションに最後まで参加したプレイヤーとGMには「因果力ゲット」が1枚ずつ配布される。さらに、活躍したP Cのプレイヤーには「因果力ゲット」を追加で1枚配布しよう。これは優れたプレイヤーを見つけ出すための措置ではなく、互いの健闘をたたえるためのものである。ぜひ全員の好プレイを思い出して、チケットを配布しよう。

・セッションの終了

全ての処理が終わればセッションは終了となる。小さな蛇の願い事をかなえるためのP Cたちの冒険はひとまずの終わりを迎える。しかしこのエピソードは3話連続シナリオの始まりに過ぎない。次なる冒険がP Cたちを待っているのだ。

だが、次なる冒険のためにいまは一時の休息としよう。お疲れ様でした！

スタッフリスト



シナリオ作成：橙乃ままれ、七海遊介、

7 Sided Work Shop

ライティング&データ作成：老朽区、大きな愚、

Show、Chord Joehausen、7 Sided Work Shop

グラフィックデザイン&レイアウト：瑞川めえ、

7 SidedWork Shop

イラスト：神無宇宙

ディベロップメント：7 Sided Work Shop

シナリオNPCデータ



シナリオに登場するNPCを記載する。シーン中のキャラクター描写の参考になるだろう。

ミミコ

タグ：[白鱗巳] [女] [食いしん坊] [妹系白蛇] [自由人]

▼解説

PCたちに住処の奪還を依頼し、後に旅の仲間に加わることになる白鱗巳族の少女。薄く桜色がかった真珠色の鱗を持ち、人語をしゃべる小さな蛇であるが、蛇語魔法を使うことで人間の姿に化けることもできる（種族の中ではかなりのエリート蛇なのだ）。

人化した際の姿は8～10歳程度の少女の姿を取る。鱗同様に薄い桜色がかった銀髪にゆったりしたワンピースを身につけ、そのすそからは蛇のしっぽ（リボンつき）が伸びている。語尾は「～によろ」。

天真爛漫で人懐こく、人類や〈冒険者〉に対しても友好的。お調子者だが優しい性格で、散り散りになった白鱗巳族の仲間のことをいつも気にかけている。

食いしん坊で、卵とウロコイチゴが好物だが、旅に出てからは人類の『料理』に感銘を受け、さまざまなグルメに目覚めた。

コラム：ミミコと白鱗巳族



ミミコの種族である白鱗巳族（はくりんしぞく）はパールスケイルとも呼ばれ、滑らかな白い鱗に包まれた蛇の姿をもつ精霊種族で、人類にも友好的なモンスター種族である。大精霊のしもべとして使役され、〈大地人〉の民間伝承などに登場することもある。

体は通常の蛇に比べて小さく力は弱いが知能は高い。独特の蛇言語を用いてコミュニケーションするほか、人類の言葉も理解できる（ただし、発声をするのでできる個体は限られている）。一部は種族固有の「蛇語魔法」を操ることもでき、人類そっくりの姿に化けることも可能である（ただししっぽを消すことはできないようだ）。

性格はおおむね楽天的で人懐こく、ミミコに限らず食いしん坊でもある。また、ひらひらしたものに釣られやすい。

エネミーデータ



〈煙の精霊〉 スモーキング・ジェニー

ランク：1 [モブ] [精霊] [邪毒] 識別難易度：5

【STR】1 【DEX】2 【POW】1 【INT】1

【回避】8 [固定] 【抵抗】7 [固定]

【物理防御力】5 【魔法防御力】5

【最大HP】18 【ヘイト倍率】×2

【行動力】3 【移動力】2

▼特技

《煙の身体》__常時__このエネミーは常に[軽減(邪毒)：10]を持つ。また[電撃]ダメージを受けると即座に[放心]する。このエネミーは常に[飛行]状態となる。

《煙の腕》__[白兵攻撃]__メジャー__対決(11 [固定] / 回避) __単体__至近__対象に[20+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー]対象に[硬直]を与える。

《窒息する煙》__クリンナップ__自動成功__範囲(選択) __至近__対象に10点の直接ダメージを与える。

▼ドロップ品

固定：燻製炭[換金] (10G)

▼解説

病毒の精霊の一種である煙の精霊。薄緑色の肌と濃緑色の長髪をもつ肉付きの薄い少女の姿をしており、黒目がちな緑の瞳とエルフのような尖った耳が特徴。

裸身を隠すように胸元と腰回りに纏っている毒煙からは常に毒液が滴り落ちて地面に染み込んでいる。戦いになれば両腕から発生させる毒煙を自在に操り、毒煙の巨腕で握りしめ、呼吸を阻害する。林野火災などの現場や跡で発生することが多い。



〈甲鱗の大蛇〉 ベテランスケイル・サーペント

ランク：1 タグ：[ボス] [自然] [水棲] 識別難易度：5

【STR】2 【DEX】1 【POW】1 【INT】1

【回避】1+2D 【抵抗】1+2D

【物理防御力】7 【魔法防御力】0

【最大HP】150 【ヘイト倍率】×4

【行動力】1 【移動力】2 【因果力】4

▼特技

《鋼鉄のウロコ》__常時__このエネミーは常に[弱点(冷氣)：10]を持つ。またシーン登場時に[障壁：100]を得る。

《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。

《大蛇の巻き付き》__[白兵攻撃]__メジャー__対決(4+2D/回避)__単体__至近__対象に[12+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー]対象に[硬直]を与える。この[硬直]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。[対象：硬直]ダメージに+10。

《丸呑みゴックン!》__[特殊攻撃]__メインプロセス__対決(4+2D/回避)__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《蛇から脱出!》を使用可能になる。

《蛇から脱出!》__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をふる。[1D：1～4]あなたは[疲労：10]を受ければ《蛇から脱出!》を即座にもう一度使用できる。諦める場合は次のラウンドのクリンナップを待つこと。[1D：5～6]あなたは[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。またあなたを[シーンに存在しない]状態にした〈甲鱗の大蛇〉の【HP】を、あなたの【攻撃力】だけ即座に減少させる(この効果に対し[障壁]は適用されない)。

《のたうちまわる》__クリンナップ__自動成功__広範囲1(選択)__至近__対象に5点の直接ダメージを与える。このエネミーは自身のBSを1つ解除しても良い。[因果力1]この特技の対象を「広範囲3(選択)」に変更する。

▼ドロップ品

1～4：枯毒牙[魔触媒1](15G)×4

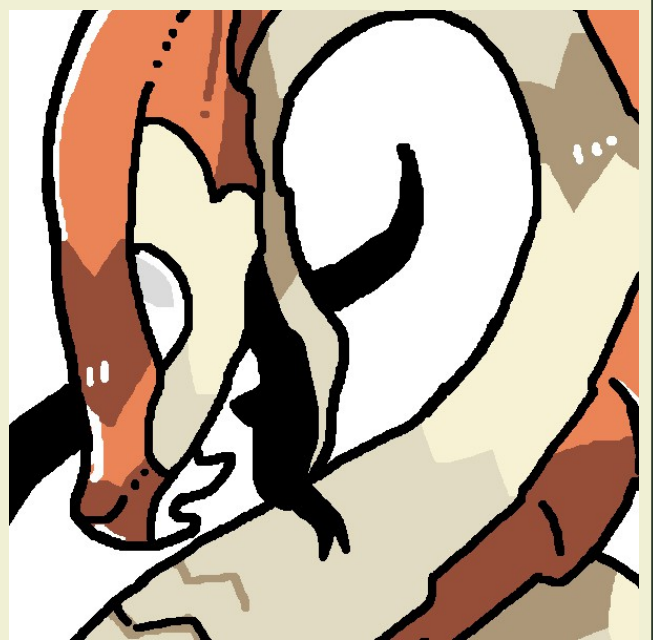
5～6：鋭利なウロコ[換金](160G)

固定：魔獣の尻尾[コア素材](30G)

▼解説

年齢を重ねて巨大になった〈毒蛇〉(サーペント)。全長は七メートルほどで、鼻面の尖った頭部を持つ。腹側は黄色がかかった柔かい白の鱗に、背面は縁が鋭く尖った甲羅状に変化した赤茶色の鱗に覆われている。

長く生きているため老獪で意地が悪い。彼らを襲う野生動物などほとんど居ないため普段は寝てばかりいるが、いざ動くとなるとその巨体に似合わぬ素早さで音もなく移動する。毒蛇なので毒牙もあるのだが、この大きさに育つと使うことは滅多になくなり、既に毒も枯れ果てている。獲物を襲う時には、長い尻尾を振り回すようにのたうち回って痛撃を与え、巻き付いて締め付けることで全身の骨を折り、頭から一息に呑み込んでしまう。獲物を生きたまま丸呑みするので、腹の中で暴れられて大怪我をしてしまうこともある。



魔法の街の白蛇伝説



謎めいた古代のダンジョン、手ごわいモンスター、典災の恐るべき野望がキミを待つ！
開かれた白いページのようなセルデシアの大地に、キミの冒険を刻み込め！！

さあ、冒険の準備を始めよう！

本ガゼット掲載CR1シナリオ「白いしっぽの守り神」の続編はラズライト！対応ミニキャンペーンブック『魔法の街の白蛇伝説』で楽しむことができます。
『魔法の街の白蛇伝説』はログ・ホライズンTRPGスターターキットver2.0『ラズライト!』に対応したシナリオ3本が収録されたミニキャンペーンブックです！A4/64Pの大ボリュームには魔法の街ツクバと白へびの女の子ミミコをめぐる大冒険が収録。フルカラーエンカウントシート3枚6種、神無宇宙先生のかわいいイラストペーパーボーンシートが付属したイージースタートキットとなっています。

掲載シナリオは以下の三種

第1話CR1シナリオ「白いしっぽの守り神」

大蛇に占拠された拠点を取り戻し、
白鱗巳族をすくいだせ！

第2話CR2シナリオ

「魔法の街の時計塔」

ツクバの街に攻め込む大蛇を撃退し
謎めいたアルヴの時計塔で陰謀を暴け！

第3話CR3シナリオ

「決戦！へびの典災！！」

その野望をあらわにした〈へびの典災〉
ひきいる蛇人の集団と大決戦！

