


村の名前

1A	1B	1C	1D
2A	2B <div> 集会所 [施設] [住居]</div>	2C 畑 [施設] 夏野菜 [農作物] [不作] 収穫量：100 成長度：-1	2D
3A	3B	3C	3D
4A	4B	4C	4D

カレンダー

8月

1 ラウンド

9月

2 ラウンド

10月

3 ラウンド

11月

4 ラウンド

12月

5 ラウンド

1月

6 ラウンド

2月

7 ラウンド

食料カウンター

FOOD COUNTER

資金カウンター

FUNDS COUNTER

タグ早見表

● [暖房] [倉庫] [柵]

村に有事への備えがあるかどうかを表すタグ。[暖房] は薪などの備蓄や防寒への備え、[倉庫] は安全に食料などを貯蔵できる用意、[柵] は悪天候や外敵への備えなど。これらのタグはマップのどこに書き込んでもよい。

● [施設] [住居]

村にある建物や設備を表すタグ。[住居] はその中でも居住可能な建物を表す。村に [住居] が1つもない場合、クリンナップに [重病人] タグ2つが村につく。
[施設] はマップのスクエアを占有し、1マスにつき1つしか建設できない。

● [重病人]

飢えや病気で体調を崩してしまった〈廃棄児〉がいることを表すタグ。何らかの手段でタグを外すまで、使用できる「孤児トークン」の数が減ってしまう。このタグはマップのどこに書き込んでもよい。

● [農作物]

[施設] のひとつである「畑」で育てることのできる野菜や穀物を表すタグ。「必要成長度」に達すると、「予定収穫量」と同じだけ「食料カウンター」を増加させる。

● [上質]

[農作物]の収穫量を表すタグの一種。ついた[農作物]の予定収穫量を+50する。1つの[農作物]に複数つくことはない。

● [不作]

[農作物]の収穫量を表すタグの一種。ついた[農作物]の予定収穫量を-100する。1つの[農作物]に複数つくことはない。

● [冬野菜]

冬場に育つ [農作物] であることを表すタグ。これのない [農作物] を5ラウンド目以降に栽培していた場合、毎ラウンドのセットアップに [不作] タグがつく。

ミッション：開拓村をつくろう！

アキバとマイハマの中間地点にほど近い廃村。〈鼠人間〉の棲み家と化していたこの土地は、ＰＣたちによって結界石が配置されたことで再び居住可能となったものの、元の住民は全員他の土地に移住しており、荒れた畑や朽ちた民家などが残るのみだった。

ＰＣたちは〈廃棄児〉の少女たちと共にこの地を開拓し、村づくりをはじめることにした。

野菜作りに家づくり、狩りに遊びに子供たちの世話と、やれることは満載だ。

しかし自然の猛威は、現代社会に慣れたＰＣたちに容赦なく襲いかかる。ＰＣたちは無事に開拓を軌道に乗せ、子供たちと共に今年の冬を乗り越えることができるだろうか？

このミッションのガイダンス

このミッションは比較的大型であり、計７ラウンドで構成される。プレイ時間は９０～１２０分を想定している。

このミッションのプレイ方法

「開拓村（仮）」はＰＣと〈廃棄児〉たちによる村づくりと越冬を扱っている。全体は８月頭から２月末までの７か月間で構成されていて、１か月が１ラウンドに相当する。ミッションの失敗条件を満たすか、７ラウンド目のクリンナップフェイズを終えた時点でミッションは終了となる。

「開拓村をつくろう！」はラウンド進行ルールを利用して行うミッションである。このミッションではエンカウントシート「開拓村をつくろう！」を使用する。

ミッションの始まる前に

初期のトークン・カウンターの数

	ＰＣ数３人	ＰＣ数４人	ＰＣ数５人
孤児トークン	８枚	１０枚	１５枚
食料カウンター	４０点	５０点	７５点
資金カウンター	５点		

初期に配置される施設・タグ

ミッションの開始時、村には〔施設〕として「集会所」１つと、「畑」１つが存在している。この「畑」には〔不作〕タグのついた「夏野菜」が「成長度：－１」の状態で配置されている。この時、夏野菜を新たに配置した時同様にタグを１つ与えてもよい。その場合、通常通り収穫量も増やすこと。

トークンとカウンター

● 孤児トークン

これは〈廃棄児〉たちの人数と労働力を表すトークンだ。「畑」をはじめとした〔施設〕に配置して機能させたり、メジャーアクションのコストとして消費することで、さまざまな効果を生み出すことができる。

「孤児トークン」は毎ラウンドの開始時に配置がリセットされ、初期枚数まで回復する。この時、村についている〔重病人〕タグの数だけ、回復した孤児トークンから減らすこと。その分の人手がこのラウンドは使用できないわけだ。

● 食料カウンター

これは村に備蓄されている食料を表すカウンターだ。「畑」で作物を育てたり、狩猟を行うことで増加するが、毎ラウンドのクリンナップフェイズに、村を維持するためのコストとして一定量が減少する。この時、食料が足りないと〈廃棄児〉たちは飢えてしまい〔重病人〕が発生することになる。詳しい処理はこの後に記述する。

● 資金カウンター

これは村にある財産を表すカウンターだ。主に〔施設〕を建てるコストとして消費される。なお「資金カウンター」が０になっても、村が破産するわけではない。

消耗表

このミッションには独自の消耗表が３つ用意されている。ミッション中に指示があった場合に振って結果を適用すること。それぞれの消耗表はルールブック掲載の消耗表のいずれかと互換性があり、その消耗表に対応する特技も使用可能である。

ひと月の流れ

「開拓村をつくろう！」はラウンド進行ルールを使用したミッションであり、セットアップ、クリンナップそれぞれのフェイズにミッション独自の処理を行う。

セットアップ

以下の処理を順番に行う。

- ①「孤児トークン」配置のリセット
- ②「孤児トークン」の回復
- ③〔重病人〕と同じ数だけ減らす
- ④「孤児トークン」の配置

メインプロセス

シナリオ動作によって〔施設〕

を建設したり、「資金カウンター」を稼ぐことができる。シナリオ動作の一覧はこのシートに記述してある。

クリンナップ

以下の処理を順番に行う。

- ①〔施設〕の効果発揮
- ②「食料カウンター」の減少と村の維持
- ③月末ハブニングの発生

終了時、敗北条件を満たしているか確認。

セットアップ

●〔施設〕への「孤児トークン」の配置

「畑」などの〔施設〕は「孤児トークン」を配置することで、作物を育てる等の機能を使用することができる。任意の数の「孤児トークン」を〔施設〕に配置する。１つの〔施設〕に配置できる「孤児トークン」は１つである。「孤児トークン」におはじきなどを使っていれば、割り当てる〔施設〕のあるスクエアに実際に置くとわかりやすいだろう。

また、「孤児トークン」はメインプロセスの行動のコストでもある。ここですべてのトークンを配置してしまうと取れなくなる行動が出てくるのに注意すること。

メインプロセス

● 村のマップとタグ

村は４×４のスクエアをもつマップで構成されている。ミッション開始時、村には「畑」と「集会所」が１つずつある以外、他のスクエアは全て「空き地」である。エンカウントシートを参照すること。また、マップには〔施設〕の建設などによりタグが付与されることがあり、一部のイベントチャートなどの結果に影響する。これについてもエンカウントシートで管理すること。〔施設〕以外のタグはマップのどのスクエアに書いてもよく、数にも制限はない。

●〔施設〕を建てて村づくり

シナリオ動作《村を整備する》で村に〔施設〕を建てることができる。スクエアを１つ指定し、名前とタグを書きこむこと。これが〔施設〕が村に与える機能となる。

〔施設〕は１つのスクエアに１つだけ存在することができる。既に〔施設〕が存在するスクエアに建てた場合、新しい〔施設〕に上書きされて古い〔施設〕とそのタグは破壊される。

〔施設〕は上書きやイベントなどの結果によって破壊されることがある。〔施設〕が破壊された場合、その〔施設〕のデータにあるタグをすべて村から取り除くこと。「畑」が破壊された場合〔農作物〕も破壊される。

クリンナップ

①〔施設〕の効果発揮

セットアップフェイズに「孤児トークン」が配置された〔施設〕は、このタイミングで効果を発揮する。効果を発揮する〔施設〕が複数ある場合、処理する順番はプレイヤーが決めてよい。

②「食料カウンター」の減少と村の維持

消費済みのものも含めた「孤児トークン」１枚につき１０点ずつ、「食料カウンター」を減らす。必要な量だけ減らせなかった場合、村に〔重病人〕タグをつける。〔重病人〕タグの数は「食料カウンターの不足分÷１０（端数切り上げ）」に等しい。

また、イベントの結果で〔施設〕が破壊されるなどして、村に〔住居〕タグが１つもなかった場合は、このタイミングで「消耗表：孤児」を１回振ること。

③ 月末ハブニングの発生

「月末ハブニング表（１Ｄ６＋現在のラウンド数×３）」を１回振り、出たイベントの処理を行う。

勝利と敗北

	ＰＣ数３人	ＰＣ数４人	ＰＣ数５人
勝利条件	敗北条件を満たさずに７ラウンド目を終了する。ＰＣ全員は６０Ｇを得る。 さらにＰＣ全員は１回ずつ、「財宝表：金銭」と「財宝表：物品」を振ること。		
	「食料カウンター」が８０を超える４０ごとにと、「資金カウンター」が８を越える４ごとに「財宝表：金銭」を振るときに＋２のボーナスを得られる。	「食料カウンター」が１００を超える５０ごとにと、「資金カウンター」が１０を越える５ごとに「財宝表：金銭」を振るときに＋２のボーナスを得られる。	「食料カウンター」が１５０を超える７５ごとにと、「資金カウンター」が１５を越える７ごとに「財宝表：金銭」を振るときに＋２のボーナスを得られる。
敗北条件	クリンナップフェイズの終了時に、村に〔重病人〕タグが規定数以上ついている。 ＰＣ全員は１回ずつ、「財宝表：金銭」を振ること。		
	〔重病人〕タグ規定数：４個以上	〔重病人〕タグ規定数：５個以上	〔重病人〕タグ規定数：７個以上

シナリオ動作

村を整備する

シナリオ動作

タイミング	メインプロセス
判定	基本（耐久 or 操作 or 知識／6）
コスト	孤児トークン 2

▶ **効果**：マップ上のスクエア1つを選び、施設リストにある〔施設〕を1つ建てる。建設費数の「資金カウンター」を消費する。あるいはマップに以下のタグの中から1つを選んで付与する（あなたが選択）。〔暖房〕〔倉庫〕〔柵〕

〔達成値 1 1〕さらにマップに以下のタグの中から1つを選んで付与してもよい。〔暖房〕〔倉庫〕〔柵〕。

〔自身：農家、大工、学者〕この判定に＋2。

農作業をする

シナリオ動作

タイミング	メインプロセス
判定	基本（操作 or 知識／6）
コスト	孤児トークン 1

▶ **効果**：マップ上で育成中の〔農作物〕1つを選んで、〔上質〕タグを1つ付与するか、あるいは〔不作〕タグを1つ取り除く（あなたが選択）。

〔達成値 1 1〕予定収穫量に＋2 5する。

〔自身：農家、薬師、薔薇園の姫君〕この行動の判定に＋2。

獲物をとる

シナリオ動作

タイミング	メインプロセス
判定	基本（運動 or 知覚 or 知識／9）
コスト	孤児トークン 4

▶ **効果**：「食料カウンター」に＋7 0する。周辺を探索し、狩りや漁、採集などを行う。

〔自身：狩人、漁師、採取人、罨師〕この判定に＋2。

〔ラウンド 5 以降〕このシナリオ動作は使用できなくなる。

〔因果力 1〕ラウンド 5 以降でも使用可能。

冒険で外貨を得る

シナリオ動作

タイミング	メインプロセス
判定	基本（運動 or 知覚 or 交渉／6）
制限	ラウンド 1 回

▶ **効果**：「資金カウンター」に＋5する。

〔達成値 9〕さらに「資金カウンター」に＋2する。

〔判定失敗〕このシナリオ動作の使用回数は消費されない。

食料を売買する

シナリオ動作

タイミング	メインプロセス
判定	基本（交渉／6）

▶ **効果**：「資金カウンター」1と「食料カウンター1 0」を交換してよい。同じ割合なら一度に何回でもしてよい。

〔自身：交易商人、会計士、配達屋〕この判定に＋2。

廃棄児の応援

シナリオ動作

タイミング	メインプロセス
判定	自動成功
コスト	孤児トークン 1～3（任意）

▶ **効果**：次に誰かが行う《冒険で外貨を得る》以外のシナリオ動作の判定に＋「消費した孤児トークンの数」する。さらに、このラウンド中に何らかの消耗表を振る場合、出目から－1してもよい。

看病する

シナリオ動作

タイミング	メインプロセス
判定	基本（操作 or 知識／6）

▶ **効果**：体調を崩した者を治療する。マップ上の〔重病人〕タグを1つ取り除く。

〔達成値 9〕1つではなく2つまで取り除いてもよい。

〔自身：医者、メイド、調剤師〕判定に＋2。

農作物リスト

夏野菜

予定収穫量 100

農作物	必要成長度 1
-----	---------

▶ **効果・解説**：この〔農作物〕を「畑」に配置した時、以下のタグの中から1つ選択して与えてもよい。その場合、「予定収穫量」に＋1 0する。

〔キュウリ〕〔トマト〕〔ナス〕〔ピーマン〕〔スイカ〕〔トウモロコシ〕〔蕎麦〕。

主に夏から秋にかけて収穫される野菜。

秋野菜

予定収穫量 150

農作物	必要成長度 2
-----	---------

▶ **効果・解説**：この〔農作物〕を「畑」に配置した時、以下のタグの中から1つ選択して与えてもよい。その場合、「予定収穫量」に＋1 0する。

〔サツマイモ〕〔カボチャ〕〔ニンジン〕〔キノコ〕〔ほうれんそう〕。

主に秋にかけて収穫される野菜。

冬野菜

予定収穫量 80

農作物	冬野菜	必要成長度 1
-----	-----	---------

▶ **効果・解説**：この〔農作物〕を「畑」に配置した時、以下のタグの中から1つ選択して与えてもよい。その場合、「予定収穫量」に＋1 0する。

〔じゃがいも〕〔たまねぎ〕〔ネギ〕〔ハクサイ〕〔キャベツ〕〔カブ〕。

冬期にも栽培、保存が可能な野菜。

施設リスト

施設はシナリオ動作《村を整備する》で建てることできる。建てる時、「建設費」と同じ数の「資金カウンター」を消費する。

畑

建設費

施設				0
----	--	--	--	---

▶ **効果・解説**：この施設を立てた時、〔農作物〕の中から1つ選んで、同じスクエアに配置する。配置された段階での〔農作物〕の「成長度」は0である。

〔孤児トークン 1〕配置中の〔農作物〕の「成長度」を＋1する。「成長度」が〔農作物〕ごとの「必要成長度」に達したなら、「予定収穫量」に等しいだけ「食料カウンター」を増加させ、「畑」と「農作物」は破壊される。

台所

建設費

施設				2
----	--	--	--	---

▶ **効果・解説**：調理を行い、効率良く食料を食べることのできる台所。

〔孤児トークン 1〕このラウンドの維持フェイズに消費する「食料カウンター」の量を1 0減らす。

〔コネ：料理人、メイド、エルダーメイド〕1 0ではなく1 5減らす。

お風呂場

建設費

施設	暖房			2
----	----	--	--	---

▶ **効果・解説**：五右衛門風呂などの簡素なお風呂場。

〔孤児トークン 1〕マップ上の〔重病人〕タグを1つ取り除く。シナリオ 1 回使用可能。

温泉

建設費

施設	暖房			5
----	----	--	--	---

▶ **効果・解説**：天然の温泉。この施設は、ミッション中に1回だけ建てることできる。

〔孤児トークン 1〕パーティ全員の〔因果力〕に＋1する。シナリオ 1 回使用可能。

水車小屋

建設費

施設				2
----	--	--	--	---

▶ **効果・解説**：水車の動力を用いて水を引いたり、穀物を挽いたりする施設。

〔孤児トークン 1〕マップ上に存在する畑を1つ指定する。その畑に配置されている農作物の予定収穫量に＋1 0する。

〔コネ：大工、農家〕＋1 0ではなく1 5する。

牧場

建設費

施設	柵			2
----	---	--	--	---

▶ **効果・解説**：動物を飼える厩舎と、広場を囲む柵のセット。この施設を建てた時、以下のタグの中から1つを選んで村に与える。〔ブタ〕〔ヒツジ〕〔山羊〕〔牛〕〔ニワトリ〕

〔孤児トークン 1〕「食料カウンター」を＋1 0する。

〔コネ：調教師、遊牧民、御者〕＋1 0ではなく＋1 5となる。

生産施設

建設費

施設	倉庫			2
----	----	--	--	---

▶ **効果・解説**：なんらかの生産活動に必要な設備を備えた小屋。

〔孤児トークン 1〕「資金カウンター」を＋1する。

〔コネ：皮細工職人、鍛冶屋、細工師、木工職人、裁縫師、魔具職人、見習い徒弟〕＋1ではなく＋2となる。

集会所

建設費

施設	住居			2
----	----	--	--	---

▶ **効果・解説**：元は村の集会所だったらしい、少し老朽化した民家。

大きめの家屋

建設費

施設	住居	暖房	倉庫	7
----	----	----	----	---

▶ **効果・解説**：収納スペースや暖房設備も整った、大きめの家屋。

お屋敷

建設費

施設	住居	暖房	柵	倉庫	10
----	----	----	---	----	----

▶ **効果・解説**：塀なども完備した、ちょっと贅沢にも思えるお屋敷。

温室

建設費

施設				5
----	--	--	--	---

▶ **効果・解説**：魔法などにより、一定の温度を保つことのできる温室。この施設は「畑」のあるスクエアに建てた場合、すでにある畑と〔農作物〕は破壊されずに同じスクエアに同時に存在できる。また、この施設があるスクエアに「畑」を建てた場合も、この施設は破壊されない。同じスクエアに存在する「畑」に配置された〔農作物〕に〔冬野菜〕を与える。

◀ 月末ハプニング表 ▶

1D6 + ラウンド数×3		
出目	解説	効果
4	大漁大漁！	P Cの誰か1人は、即座にシナリオ動作《獲物をとる》を、「孤児トークン」を消費せずに1回行ってよい。
5	熱中症だ！	[暖房] タグを1つ除去する。出来ない場合は「消耗表：孤児」で1回振る。
6	泥棒だー！	[倉庫] タグを1つ除去する。出来ない場合は「消耗表：食料」で1回振る。
7	猿たちが畑に！	[柵] タグを1つ除去する。出来ない場合は「消耗表：施設・畑」で1回振る。
8	豊作の予感	「畑」に配置されている[農作物] 1つを選んで、[上質] タグを付与する。
9	暴れイノシシだ！	[柵] タグを1つ除去する。出来ない場合は「消耗表：孤児」で1回振る。
10	暑さで食べ物が！	[倉庫] タグを1つ除去する。出来ない場合は「消耗表：食料」で1回振る。
11	台風の到来	[柵] タグを1つ除去する。出来ない場合は「消耗表：施設・畑」で1回振る。
12	実りの秋です！	「畑」に配置されている[農作物] 1つを選んで、[上質] タグを付与する。
13	秋は体調にご用心	[暖房] タグを1つ除去する。出来ない場合は「消耗表：孤児」で1回振る。
14	ラットマンがネズミを 操って食料を！	[倉庫] タグを1つ除去する。出来ない場合は「消耗表：食料」で1回振る。
15	作物の病気にご用心	[柵] タグを1つ除去する。出来ない場合は「消耗表：施設・畑」で1回振る。
16	生産ギルドの申し出	テストケースとして、実験中の建築物を立ててくれるらしい。P Cの1人は即座にシナリオ動作《村を整備する》を、「孤児トークン」を消費せずに1回行ってもよい。
17	冬眠前の熊が！	[柵] タグを1つ除去する。出来ない場合は栽培中の作物1つに[不作] タグをつける。
18	暴風雪注意報	[柵] タグか [倉庫] タグを1つ除去する。出来ない場合は「消耗表：施設・畑」で1回振る。
19	寒波	[暖房] タグを1つ除去する。出来ない場合は「消耗表：孤児」で1回振る。
20	行商人の訪れ	P Cの1人は即座にシナリオ動作《食料の売買を行う》を1回行ってもよい。
21	野犬？ モンスター？	[柵] タグを1つ除去する。出来ない場合は「消耗表：孤児」で1回振る。
22	難民	疎開中の〈大地人〉の集団が近隣を通って行く。[倉庫] タグを1つ除去するか、「消耗表：食料」を1回振ることを選んでもよい。その場合、〈大地人〉たちから感謝を述べられる。P Cのうち誰か1人の【因果力】を+1する。
23	ラットマンとネズミの逆襲	[倉庫] タグを1つ除去する。出来ない場合は「消耗表：食料」で1回振る。
24	冬の恵み	P Cの誰か1人は、即座にシナリオ動作《獲物をとる》を、「孤児トークン」を消費せずに1回行ってよい。
25	風邪の流行りにご用心	[暖房] タグを1つ除去する。出来ない場合は「消耗表：孤児」で1回振る。
26	猛吹雪	[柵] タグか [倉庫] タグを1つ除去する。出来ない場合は「消耗表：施設・畑」で1回振る。
27	大雪と雪かき	[倉庫] タグを1つ除去する。出来ない場合は出来ない場合は「消耗表：食料」で1回振る。

◀ 特殊消耗表 ▶

これは本ミッションで使う特殊な消耗表である。「消耗表：孤児」は「消耗表：体力」「消耗表：気力」に、「消耗表：食料」および「消耗表：施設・畑」は「消耗表：物品」「消耗表：金銭」としても扱い、対応した消耗表を軽減する特技の効果を受けることができる。

出目	孤児	食料	施設・畑
対応	体力、気力	物品、金銭	物品、金銭
0以下	消耗なし	消耗なし	消耗なし
1	[重病人] + 1 個	「食料カウンター」を －50する。	[農作物] 1つを選び[不作] を与える。 [農作物] がなければ、何も起きない。
2	[重病人] + 1 個	「食料カウンター」を －75する。	[農作物] 1つを選び[不作] を与える。 [農作物] がなければ、[施設] を1つ選んで破壊する。
3	[重病人] + 1 個	「食料カウンター」を －75する。	[農作物] 1つを選び[不作] を与える。 [農作物] がなければ、[施設] を1つ選んで破壊する。
4	[重病人] + 1 個	「食料カウンター」を －100する。	[農作物] 1つを選び[不作] を与える。 [農作物] がなければ、[施設] を1つ選んで破壊する。
5	[重病人] + 2 個	「食料カウンター」を －100する。	[農作物] 2つを選び[不作] を与える。 [農作物] がなければ、[施設] を1つ選んで破壊する。
6	[重病人] + 2 個	「食料カウンター」を －125する。	[農作物] 2つを選び[不作] を与える。 [農作物] がなければ、[施設] を2つ選んで破壊する。

◆ ◆ コラム：村づくりにあたって ◆ ◆

このミッションは開拓生活を抽象化して扱っているため、幾つかの部分に疑問点が出るプレイヤーもいるだろう。ここではそういった点を解説する。

農作物と季節の関係
農作物のデータについては、冬季に相当するラウンドに夏野菜・秋野菜が育てにくくなっている以外には、特に制限が設けられていない（タグ早見表：[冬野菜]参照）。夏季に冬野菜を栽培することなども可能になっている。その辺りにはあまりとらわれず、プレイヤーの好きに遊んでもらうのがいいだろう。ただし、食料の生産は計画的に！

村のマップとタグ
シナリオ動作《村を整備する》で、特定の「施設」を作らずに[暖房][倉庫][柵]のタグを得たり、イベントの結果で[重病人]タグがついた場合、「施設」を建てる時のように1スクエア1つの制限などもないので、マップ上の好きなスクエアに書きこんでしまってもいいだろう。逆に「なぜこのスクエアにあるのか？」という点を考えてみても面白いだろう。ただし、[重病人]に対する治療も計画的に！

