エンカウントシート　**ミッション：マイハマ〈廃棄児〉探偵団**

ヤヨイを連れ去った誘拐犯を追って、マイハマにやってきた〈冒険者〉たち。だが、イースタル屈指の大都市の中で足取りを掴むのは容易ではない。手分けして街のあちこちをめぐり、手がかりとなりそうな情報を集めよう。〈廃棄児〉たちも、地元のツテをたどって調査に協力してくれるようだ。

このミッションのガイダンス

このミッションのプレイ時間は４５～９０分を想定している。

このミッションのプレイ方法

「ミッション：マイハマ〈廃棄児〉探偵団」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「マイハマ〈廃棄児〉探偵団」を使用する。

このミッションの目的は、「誘拐犯たちの行先」という［情報］を手に入れる事にある。ＰＣたちはエンカウントシート記載のシナリオ動作を繰り返し、さまざまな［情報］や手がかり（キーワード）を手にしながら誘拐犯の行方を追う。ＰＣたちが何らかの［情報］を手に入れた場合その内容や処理はシナリオ側に記載されている。ＧＭはふさわしいものを読み上げて処理すること。このミッションにおける１ラウンドは２時間程度とする。

ミッションの始まる前に

このミッションでは「廃棄児トークン」を使用する。おはじきやコマなどを使って管理するとよい。

廃棄児トークンについて

「廃棄児トークン」は、ＰＣたちに協力してくれる〈廃棄児〉たちを表したものだ。シナリオ動作のコストとして使用することでさまざまな効果を得られる。

「廃棄児トークン」はミッションの開始時にＰＣ人数に等しい数だけ配布され、各ラウンドのクリンナップに使用した分だけ補充される。

難易度

難易度ベリーハード以上の難易度やＰＣ人数が５人以上の場合は、すべてのシナリオ動作の難易度を＋１する。

このミッションで役に立ちそうなサブ職

アイドル、売り子、騎士、貴族、交易商人、探偵、地図屋、追跡者、提督、賭博師、配達屋、薔薇園の姫君、船乗り、辺境巡視、無法者、メイド

勝利条件と敗北条件

勝利条件	４ラウンド以内に指定の［情報］を入手する。
敗北条件	４ラウンド終了時点で勝利していない。

貴族街

上流階級たる貴族たちの邸宅が立ち並ぶエリア。

面会を申し込む

タイミング　メインプロセス
判定　基本（交渉 or 知識／12）

▶ **効果：**噂好きの貴族たちなら何か知っているかもしれない。［情報２］を手に入れる。
〔**［保護されたメイド］所持**〕［情報９］を手に入れる。
〔**サブ職：貴族、薔薇園の姫君**〕この行動の判定に＋２。
〔**ファンブル**〕目を離した隙に子供のひとりが居なくなっている。「廃棄児トークン」を１つ失う。

騎士団詰所

マイハマの誇り〈グラスグリーヴス〉の詰所。

協力を要請する

タイミング　メインプロセス
判定　基本（交渉／7）

▶ **効果：**マイハマの治安を預かる騎士たちに協力を要請する。［情報６］を手に入れる。
〔**サブ職：騎士、辺境巡視**〕この行動の判定に＋２。

黒剣のアジト

マイハマ滞在中の〈黒剣騎士団〉の宿舎。

黒剣騎士団をほめる

タイミング　メインプロセス
判定　基本（運動 or 操作／10）

▶ **効果：**退屈している黒剣騎士団メンバーに出会った。うまくノせて協力してもらおう。［情報５］を手に入れる。
〔**［黒い鎧の冒険者］所持**〕［情報１３］を手に入れる。
〔**サブ職：アイドル、メイド**〕この行動の判定に＋２。

住宅街

マイハマに暮らす〈大地人〉たちの家があるエリア。

目撃者を探す

タイミング　メインプロセス
判定　基本（耐久 or 知覚／7）

▶ **効果：**〈大地人〉たちに、怪しい男たちを観なかったか尋ねる。［情報１］を手に入れる。
〔**達成値：２０**〕［情報８］を手に入れる。
〔**サブ職：地図屋、配達屋**〕この行動の判定に＋２。
〔**ファンブル**〕目を離した隙に子供のひとりが居なくなっている。「廃棄児トークン」を１つ失う。

怪しい隠れ家

裏通りの一角にある廃屋。

痕跡をたどる

タイミング　メインプロセス
判定　基本（知覚 or 解析／14）

▶ **効果：**この行動を行うにはキーワード［怪しい隠れ家］が必要となる。隠れ家を捜索して痕跡をたどる。［情報１５］を手に入れる。
〔**サブ職：探偵、追跡者**〕この行動の判定に＋２。

裏通り

うさん臭い連中が集まる裏通り。

情報屋を探す

タイミング　メインプロセス
判定　基本（操作 or 知覚／12）

▶ **効果：**裏通りの酒場で早耳の情報屋を探す。［情報７］を手に入れる。
〔**［メイドの行方］所持**〕［情報１２］を手に入れる。
〔**［目撃証言］所持**〕［情報１３］を手に入れる。
〔**サブ職：無法者、賭博師**〕この行動の判定に＋２。
〔**ファンブル**〕目を離した隙に子供のひとりが居なくなっている。「廃棄児トークン」を１つ失う。

マイハマ港

ヤマト各地や異国からの船もやってくる一大貿易港。

船乗りに話を聞く

タイミング　メインプロセス
判定　基本（耐久 or 交渉／10）

▶ **効果：**港からの出入りなら船乗りたちが詳しい。［情報３］を手に入れる。
〔**［木の葉を隠すなら］所持**〕［情報１０］を手に入れる。
〔**サブ職：船乗り、提督**〕この行動の判定に＋２。
〔**ファンブル**〕目を離した隙に子供のひとりが居なくなっている。「廃棄児トークン」を１つ失う。

中央市場

イースタル最大規模を誇るバザール。

買い物&聞き込み

タイミング　メインプロセス
判定　基本（交渉 or 解析／10）

▶ **効果：**目ざとい商人たちは人の出入りに詳しいが、冷やかしはお断りだ。「消耗表：現金」を１回振ること。［情報４］を手に入れる。
〔**［貴族の依頼］所持**〕［情報１１］を手に入れる。
〔**サブ職：売り子、交易商人**〕この行動の判定に＋２。
〔**廃棄児トークンを１つ使う**〕「消耗表：現金」を振らずにこの行動を行える。
〔**ファンブル**〕目を離した隙に子供のひとりが居なくなっている。「廃棄児トークン」を１つ失う。

廃棄児たちのたまり場

マイハマに暮らす廃棄児たちのたまり場。

廃棄児を雇う

タイミング　メインプロセス
判定　基本（交渉／10）

▶ **効果：**コストとして［食料］アイテム１つを消費する。地元の〈廃棄児〉たちと接触し、情報収集に協力してもらう。「廃棄児トークン」を１つ増やす。
〔**達成値：１４**〕「廃棄児トークン」をさらに１つ増やす。

廃棄児探偵団

廃棄児たちのネットワークによる調査。

調査を頼む

タイミング　セットアップ
判定　本文

▶ **効果：**コストとして任意の数だけの「廃棄児トークン」を消費する。クリンナップに１Ｄ６を振り、その出目が消費した「廃棄児トークン」以下であるなら［情報］１つを手に入れる。手に入る［情報］はＰＣがまだ入手していない［情報］のうち、リストの番号がもっとも若いものである（開示に特定のキーワードが必要な［情報］は入手できない）。