

アキバの街に美味しいお米を輸入せよ！〈大災害〉後の空前の料理ブームを前に、美味なる料理の素材を求めて旅だったPCたちは、紆余曲折の末、〈シナノ〉地方の盆地に幻の米〈コガネ米〉を栽培する〈ニシキ村〉を発見することに成功する。

しかし、〈コガネ米〉は村と外界との交易を長年担当してきた〈大地人〉の商人が独占売買権利を握っており、またPCたちに遅れて村へとやってきたギルド〈ドレッド・バック〉の一同も権利を主張してくる。

これを契機に新たな流通先の開拓を考える村長も交えて、ここに〈コガネ米〉の販売権を巡る交渉がはじまるのであった。

このミッションのプレイ方法

「ミッション：コガネ米を買い付けよ！」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「ミッション：コガネ米を買い付けよ！」を使用する。PCたちは自分の手番においてそれぞれシナリオ動作ひとつ（もしくはほかにふさわしい行動ひとつ）を行っていく。GM演じるNPCも指示に従いシナリオ動作を実行し、PCたちとミッションで争うこと。「後半戦開始」の結果が出た時点から、ミッションは後半戦にうつる。

後半戦は、ミッション前半の論戦の結果を受けて、PC陣営とNPC陣営がそれぞれの成果を手にする「成果決定」であり、これもラウンド進行ルールによって行われる。まず最初に各陣営は[妥協トークン]を得る。その数はそれぞれ「前半戦終了時に、自陣営のマーカーが、自陣営の開始マスから離れていたマス数の半分」だ。後半戦も行動順はさきほどまでのラウンド進行に準じること。手番の陣営は相手陣営が[妥協トークン]を持っている場合、「自陣営の要求リストのうち、いずれかを差し出すこと」を要求する事ができる。リストのうち差し出すものを選ぶのは、相手陣営だ。差出が完了すれば手番の陣営は[妥協トークン]1つを捨てる事ができる。この要求と差し出しを、陣営ごとに繰り返し、すべての[妥協トークン]がなくなるまで続ければ後半戦は終了、ミッションは勝敗判定へとうつる。

勝利条件と敗北条件

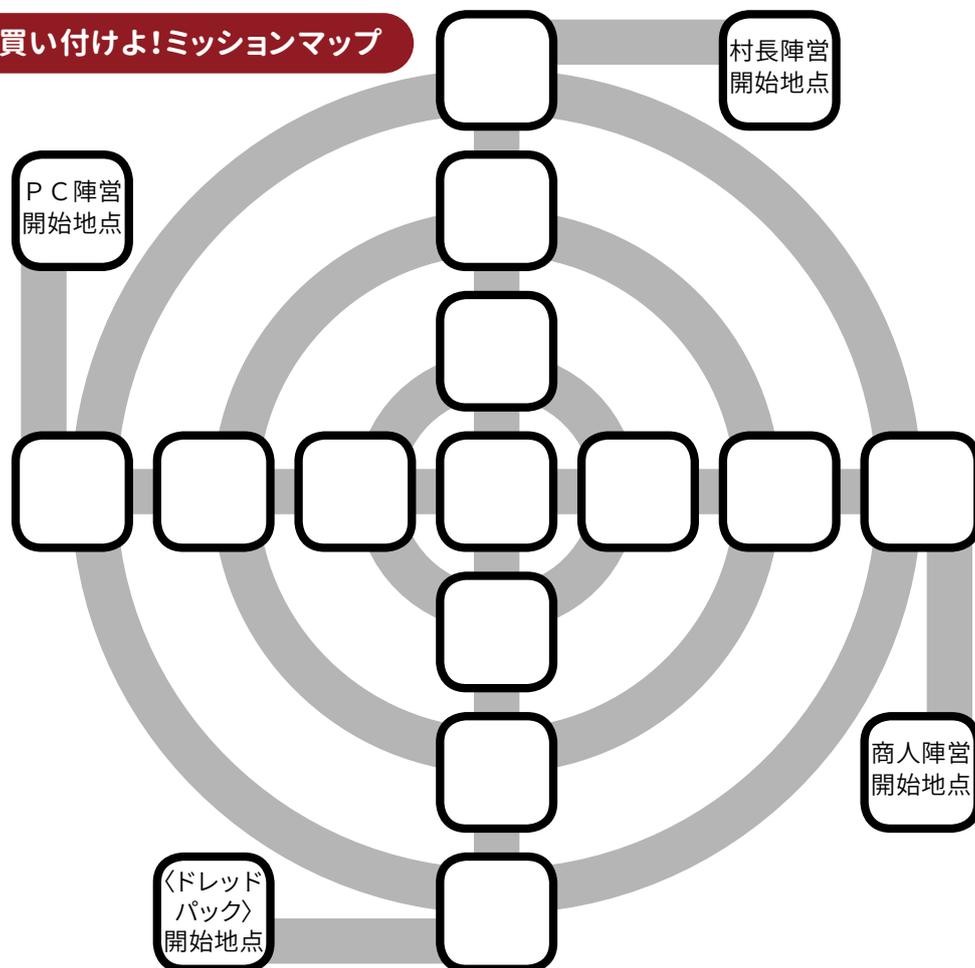
このミッションでは勝敗にかかわらず参加プレイヤーは各自1枚の「ログチケット：アザーゲット」を入手する。

勝利条件	ニシキ村のコメを2/3はアキバに売ってもらう。
敗北条件	ミッション終了時、勝利条件を満たせていない。

このミッションで役に立ちそうなサブ職

〈売り子〉〈会計士〉〈交易商人〉〈交渉人〉〈娼姫〉〈農家〉〈辺境巡視〉〈薔薇園の姫君〉〈料理人〉

コガネ米を買い付けよ!ミッションマップ



PCたちのシナリオ動作

相手の意見をみとめる

シナリオ動作

タイミング メインプロセス

判定 対決（交渉／交渉）

コスト なし

▶ **効果**：【**確定効果**】あなたたちのマーカーを対象陣営開始地点マスへ近づくように1マス動かす。あなたの陣営は【交渉トークン】4個を手に入れる。

【**判定成功**】マーカーを動かす前、もしくは動かした先にすべての陣営のマーカーが存在する場合、後半戦を開始する。

こちらの意見を主張する

シナリオ動作

タイミング メインプロセス

判定 対決（交渉／抵抗）

コスト 【交渉トークン】2個

▶ **効果**：対象陣営のマーカー1つを好きな方向に1マス動かす。【**クリティカル**】さらにマーカーを1マス動かしてよい。

【**判定成功**】マーカーを動かす前、もしくは動かした先にすべての陣営のマーカーが存在する場合、後半戦を開始する。

【**因果力2**】コストの【交渉トークン】を-1する。

【**因果力2**】さらにコストの【交渉トークン】を-1する。

【**サブ職**：交渉人、交易商人、辺境巡視】判定に+2。

相手の意見を否定する、別の視点を述べる

シナリオ動作

タイミング メインプロセス

判定 対決（運動／耐久）

コスト 【交渉トークン】2個

▶ **効果**：あなたたちのマーカーを自分たちの開始地点マスへ近づくように1マス動かす。

【**クリティカル**】【交渉トークン】2点を得る。

【**サブ職**：売子、娼姫、農家】判定に+2。

確約する

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 なし

▶ **効果**：対象陣営を選び、その陣営の要求リストのうち1つを即座に受け入れて、相手の要求リストから抹消する。そのかわり「【交渉トークン】8個を手に入れる」か「対象陣営のマーカーを好きな方向へ1マス動かす」かのどちらかの効果を得る。マーカーを動かす前、もしくは動かした先にすべての陣営のマーカーが存在する場合、後半戦を開始する。

補足意見を述べる、交渉にアドバイスする

シナリオ動作

タイミング メインプロセス

判定 なし

コスト なし

▶ **効果**：あなたの仲間が次に行う判定に+1Dする。

【**因果力1 & サブ職**：会計士、軍師、薔薇園の姫君】

【交渉トークン】1個を手に入れる。

PCたちの要求リスト

以下が、PCたちが商人へと要求しようとしているリストだ。基本的にはPCか、またはアドバイスを求めたコネ相手（例えばシロエやヘンリエッタなど）が考えた内容ということになる。優先順位も上から順番だと思って問題ない。もっとも何を要求するのかはプレイの結果次第となるだろう。PCたちはミッション開始前に相談して、このリストの内容に多少手を加えてもよいだろう。

PC側の要求リスト

- ・「米の流通量の1/3を小売価格で買い取りたい」
- ・「米の流通量の1/3を小売価格で買い取りたい」
- ・「米の流通量の1/3を小売価格で買い取りたい」
- ・「米の小売価格を15%値下げしてほしい」
- ・「米の小売価格を15%値下げしてほしい」

※単純な要求リストだ。要するに、PCたち（つまりアキバ）は、「すべてのコメを30%引きでアキバに売ってほしい」のだ。とはいえ全部通ると思いあがってるわけでもなく、定価で2/3程度流してもらえれば上出来だと考えている。

交易商人キリカのプレイガイド

やり手交易商人  
**キリカ**

キリカは〈自由都市同盟イースタル〉領内で活動する狐尾族の交易商人である。大きな商会などには属さない独立商人だが、ネットワークの軽さと種族由来の交渉術を武器に自ら各地を飛び回り、多くの契約をまとめてきた凄腕である。〈ニシキ村〉に関しての彼女の立場は、村で生産する〈コガネ米〉の専売権を村との契約により有している専売商人というものである。彼女は〈コガネ米〉の流通量の全てを買い取り、独占的に販売できる権利を持っているのだ。

仕入れという意味では独占権を持つ彼女だが、だからと言って自動的に販売する先が生まれるわけではない。彼女は〈コガネ米〉を売る販売先を求めており、この先の商業活動を考えると、アキバの街は望ましい相手だと考えている。金払いのよい〈冒険者〉は売り先として上客だが、コネや技術提携などの将来性を考えるとその価値は図り知れないと考えている。



彼女の交渉術は妥協点を探ることを主眼としており、交渉の結果を覆すことは基本的にはない。彼女は自身が魅力的な容姿を持つことを自覚しており、またそれを活用することにもためらいは無い。

行動回数	1ラウンドあたり2回（つまり2つのシナリオ動作）を使用できる。もし使用可能な【因果力】があるなら最初から《言葉巧みに権利を主張する》を使用していこう。そうでないのならば、PCたちの言葉に《狐尾族の色仕掛》を用いて[交渉トークン]を得ようとしてみるのが良いだろう。
判定値	すべての技能判定は2+2D、ただし[交渉判定]は4+2D。

交易商人キリカのシナリオ動作

**言葉巧みに権利を主張する** シナリオ動作

タイミング	メインプロセス
判定	対決 (2+3D / 耐久)
コスト	コスト [交渉トークン] 2個

▶ **効果**：PCたちのマーカーを（自分のマーカーに近づくように）に1マス動かす。マーカーを動かす前、もしくは動かした先にすべての陣営のマーカーが存在する場合、後半戦を開始する。  
**【因果力3】** コストの [交渉トークン] を支払わなくてよい。

**狐尾族の色仕掛** シナリオ動作

タイミング	メインプロセス
判定	対決 (2+3D / 抵抗)
コスト	なし

▶ **効果**：この行動は1ラウンドに1回しか実行できない。1Dをふる。  
**【1～3】** あなたは [交渉トークン] 2個を手に入れる。  
**【4～5】** あなたは [交渉トークン] 2個を手に入れる。さらにPCたちのうち2人（あなたが選択）に《惑乱》を与える。  
**【6】** あなたは [交渉トークン] 8個を手に入れる。  
**【判定失敗】** 隙のある言葉を喋ってしまいPCたちに [交渉トークン] 4個を与えてしまう。

キリカの要求リスト

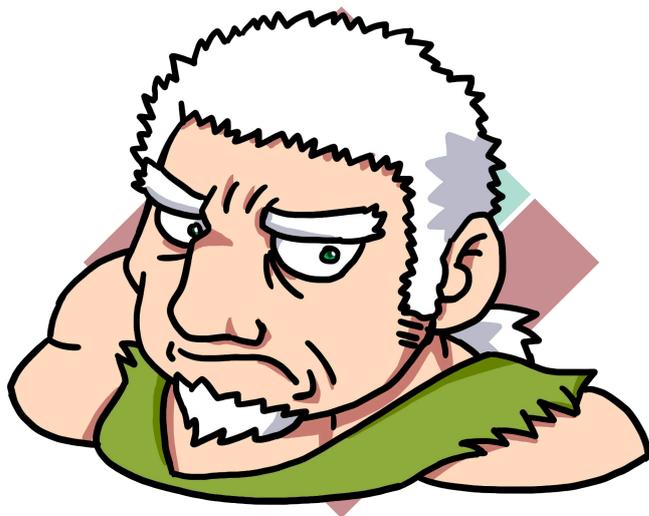
- ・「米の小売価格を+10%」
  - ・「米の小売価格を+10%」
  - ・「米の小売価格を+10%」
  - ・「PCたちは次の装備をこの商人から買う」
  - ・「別の〈冒険者〉をこの商人に紹介する」
- ※キリカはコメをアキバに売ることには肯定的だ。そこで「売らない」という要求をする気はない。むしろ値上げをしたいと思っているのだ。

村長クワン=ジーのプレイガイド

米どころの村長

クワン=ジー

クワン=ジーは〈シナノ地方〉山中の盆地に位置する〈ニシキ村〉の村長だ。肉体派の大柄な老人だが、村の外との交渉役も務めている。〈大災害〉以降、村の特産物である〈コガネ米〉が、見た目だけではなく味も美味しいという価値に改めて気づき、新たな品種の開発や販路の拡大に、村のトラブルの解決に〈冒険者〉の力を借りることを考えている。〈コガネ米〉の専売契約を結んでいるキリカに対しては今までの感謝の気持ちも大きい（何せ村人だけでは街まで米を運ぶこともできないのだ）、できれば専売契約の一部を取り返した上で、〈冒険者〉と直接商売もしたいと考えている。



行動回数	1 ラウンドあたり 2 回（つまり 2 つのシナリオ動作）を使用できる。もし使用可能な【因果力】があるなら最初から《村の権利を主張する》を使用していこう。この時、そうでないのならば、《ひたすら飲み物食べ物をすすめる》を用いて [交渉トークン] を得ようとしてみるのが良いだろう。どちらにしろ、基本的には P C 陣営と商人陣営のうち、村長陣営からその時点でマーカーが遠い方を対象にするのがいいだろう。
判定値	すべての技能判定は 2 + 2 D、ただし [耐久判定] は 4 + 2 D。

村長クワン=ジーのシナリオ動作

**ひたすら飲み物食べ物をすすめる** シナリオ動作

タイミング	メインプロセス
判定	対決 (2+ 3D / 耐久)
コスト	なし

▶ **効果**：1 D をふる。  
 [1~4] あなたは [交渉トークン] 2 個を手に入れる。  
 [5~6] あなたは [交渉トークン] 2 個を手に入れる。さらに対象の陣営 2 人（あなたが選択）に [萎縮] を与える。

**村の権利を主張する** シナリオ動作

タイミング	メインプロセス
判定	対決 (2+ 3D / 耐久)
コスト	[交渉トークン] 2 個

▶ **効果**：P C たちのマーカーを（自分のマーカーに近づくように）に 1 マス動かす。マーカーを動かす前、もしくは動かした先のマスに領主マーカーが存在する場合、即座に後半戦へ進む。  
 [因果力 3] コストの [交渉トークン] を支払わなくてよい。

村長クワン=ジーの要求リスト

- ◀ 村長クワン=ジーの要求リスト ▶
- ・「街道に現れるゴブリンを退治する」
  - ・「専売契約の 1 / 3 を村に取り戻す」
  - ・「専売契約の 1 / 3 を村に取り戻す」
  - ・「専売契約の 1 / 3 を村に取り戻す」
  - ・「〈冒険者〉の作る肥料を売ってもらえるようにロデ研に頼む」

ギルド〈ドレッド・パック〉のプレイガイドンス

今は米がアツい

# 〈ドレッド・パック〉

〈ドレッド・パック〉とは、屋台の経営や護衛任務などを主に行う小規模な冒険者ギルドである。〈盗剣士〉／〈料理人〉のスマッシュ（画像中央の〈狼牙族〉の男性）が〈ニシキ村〉に来ており、PCたちよりも早く〈コガネ米〉に目をつけたと主張して今回の交渉に参加している。しかし実際には米の販売に直接関わって面倒をしょい込むよりも、適当に権利を主張して護衛クエストや素材をゲット！ という思惑がある。



行動回数	1 ラウンドあたり 1 回シナリオ動作を使用できる。その時点でマーカーが自分たちのものから一番遠い陣営を狙って行動するといだろう。
判定値	すべての技能判定は 2+ 2D、ただし [操作判定] は 4 + 2D

〈ドレッド・パック〉のシナリオ動作

**わがままだけど主張するぜ!** シナリオ動作

タイミング	メインプロセス
判定	対決 (2+ 3D / 抵抗)
コスト	なし

▶ **効果**：あなたは [交渉トークン] 1 D 個を手に入れる。そのうえで PC たちに自陣営の要求リストを見せる。PC たちがもし、そのうち 1 つをかなえると約束してくれるのであれば、もっている [交渉トークン] すべてを PC たちに渡して、自分たちはこのミッションから撤退する。

〈ドレッド・パック〉の要求リスト

- 〈〈ドレッド・パック〉の要求リスト〉

  - ・「合同レベリング会開催」
  - ・「俺たちの屋台にコメを供給してくれ」
  - ・「街道護衛で月に一回は俺たちを雇ってくれ」