

出動！お年玉防衛隊！

新年を迎えたアキバの街。PCたちは〈三日月同盟〉のマリエールに請われ、新年祝いのパーティーを手伝うべく会場へと向かっていた。しかし、パーティーのために用逸された料理やプレゼントが忽然と姿を消してしまう。それは街の中に侵入したいはずらもの〈黒狸族〉の仕業だった……！

これはCR1の冒険者を対象としたコメディタッチのシナリオである。お正月の街を駆け回り、いたずら狸をこらしめるのだ！ さあ、冒険の準備を始めよう！

冒険の背景



〈アキバの殺人鬼〉事件が解決し、無事新年を迎えることができた〈冒険者〉の街アキバ。現在は新年10日ごろまで続く季節のお祝い〈スノウフェル〉の終盤といったところである。

ひとまずの平和が取り戻され、これまでどおりの生活が戻ってきたかに思えたアキバの街だったが、一方でひとつの大きな問題が発生していた。殺人鬼討伐のためにアキバの防御結界の機能は停止しており、そのために街にモンスターの侵入を防ぐことができなくなっているのだ。

そして、この状況を目ざとく見つけ、街の中に侵入を果たした者がいる。〈エルダー・テイル〉の時代よりイタズラものとして名高いモンスター、〈黒狸族〉である。幻術を得意とする彼らは巧みに人目を欺いて街に入り込み、食べ物を盗んだり、さまざまなイタズラを働いている。

この〈黒狸族〉たちのリーダー的存在が“黒い小悪魔”ことマコタンである。彼らは結界の機能停止に気づくとあっという間に街に侵入し、街外れの廃屋を改造して拠点にしている。

このシナリオの遊び方



このシナリオはCR1のPC用にデザインされている。プレイヤー人数は3～5人対応、推奨は4人となる。プレイ時間は3～4時間であり、また、戦闘ではなくミッションをメインとしたつくりになっている。オンラインでのセッションの場合は、通して遊ぶと時間がかかる場合もあるため、イベントごとにひと区切りし、2回程度に分割して遊んでもいいだろう。

PCたちの状況

PCたちは〈三日月同盟〉のマリエールから、新年祝いのパーティーの手伝いを頼まれている。このパーティーはアキバの廃棄児たちや、近郊にある〈開拓村〉の子供たちも招待しており、料理のほかに「お年玉」としてプレゼントなども用意されている。

PCたちがパーティーの前日、準備のためにアキバの街中にあるパーティー会場に向かったところからこのシナリオはスタートする。

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。

今回予告

〈三日月同盟〉のマリエールに誘われて、新年のパーティーの準備を請け負ったキミたち。しかし一生懸命用意した料理やお年玉が消えてしまった！？

時を同じくして、アキバの街でも悪質ないたずらが次々と発生。これは……イタズラ好きの狸型モンスター〈黒狸族〉の仕業だ！

ログ・ホライズンTRPG

『出動！ お年玉防衛隊！！』

魂の翼持つ〈冒険者〉たちよ、イタズラ狸に奪われたお年玉を取り返せ！

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『LHZ』）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CR1のキャラクターを持っていないのならば、クイックスタートまたはコンストラクション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。

・おすすめのサブ職業

このシナリオには、アキバの街でイタズラを働く〈黒狸族〉をこらしめたり、〈黒狸族〉のアジトを攻略するなど複数のミッションが存在する。これらのミッションにおいてボーナスを得られるサブ職業は以下の通りだ。

活躍できそうなサブ職業

〈アイドル〉〈売り子〉〈怪盗〉〈学者〉〈家政婦〉
〈狩人〉〈軽業師〉〈魔作師〉〈機工師〉〈狂戦士〉
〈交易商人〉〈交渉人〉〈蒐集家〉〈食闘士〉〈数寄者〉
〈探偵〉〈ちんどん屋〉〈追跡者〉〈賭博師〉
〈符術師〉〈勇者〉〈料理人〉〈罌師〉

・状況の解説

PCたちは全員、ひとつのギルドに所属しており、〈三日月同盟〉のマリエールの依頼を受けて新年を祝うパーティーの準備を手伝っている。

現在はパーティー開催の前日であり、最終的な準備をするため、アキバの街の一角にあるパーティー会場の廃ビルに向かっている。

・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（『LHZ』P76）」および「セッション中のパーソナルファクター取得（『LHZ』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。

・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	特に無し

ハンドアウト

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。コピー＆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

『ログ・ホライズンTRPG』『LHZ』（以下『LHZ』）を使用する。GMが許可するのであれば『ログ・ホライズンTRPG上級』『LHZ』、「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CR1のキャラクターを持っていないのならば、クイックスタートまたはコンストラクション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」(<http://lhzrpg.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。

おすすめサブ職業

このシナリオには、アキバの街でイタズラを働く〈黒狸族〉をこらしめたり、〈黒狸族〉のアジトを攻略するなど複数のミッションが存在する。これらのミッションにおいてボーナスを得られるサブ職業は以下の通りだ。

〈アイドル〉〈売り子〉〈怪盗〉〈学者〉〈家政婦〉
〈狩人〉〈軽業師〉〈魔作師〉〈機工師〉〈狂戦士〉
〈交易商人〉〈交渉人〉〈蒐集家〉〈食闘士〉
〈数寄者〉〈探偵〉〈ちんどん屋〉〈追跡者〉
〈賭博師〉〈符術師〉〈勇者〉〈料理人〉〈罌師〉

状況の解説

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。プレイヤーからシーン要望が無ければ、そのまま次のシーンを開始する。

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。G Mはこれもプレイヤーに伝えよう。

シーン名：スノウフェルのお祝い

シーン種別：シネマティックシーン

解説：P Cたちは新年を迎えたアキバの街を歩き、パーティー会場へと向かう。

目的：パーティー会場で事件が発生したことを知る。

オープニング：スノウフェルのお祝い



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、ロールプレイが一段落したなどの区切りのよい場面で「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

年末から新年にかけてのお祭り〈スノウフェル〉も残すところごくわずか。最終日を明日に迎えアキバの街は賑わいに満ちていた。

〈アキバの殺人鬼〉の出現により外出禁止令が出され、一時はひっそりと静まり返っていた街中にも〈冒険者〉の露店が立ち並び、〈大地人〉の商人が負けじと声を張り上げている。

熊手に、正月飾りに、鏡餅。定番のチョコレートバ

ナナにりんご飴、焼き鳥をはじめとした串焼き。年の初めにいかがとばかりに売りに出される新商品。

運試しとばかりに並ぶ御籤に福袋（ただし、福袋にはロデ研の三文字）

キミたちはお祭りのような活気に気分を高揚させながら、新年パーティの準備の手伝いに〈三日月同盟〉が借りている廃ビルに向かっているところだ。

・にぎわうアキバ

このシーンは殺人鬼事件が解決し、新年を迎えたアキバの街で、P Cたちが〈三日月同盟〉がパーティーの準備を行っている会場（アキバの一角にある廃ビルを改装して使っているという想定だ）に向かっているところだ。G Mは新年を迎えた街のにぎやかさを演出し、P Cたちの反応が一段落したら会場に到着したことを告げ、次のモンタージュへと進もう。

モンタージュ：P Cたちが会場に到着した

キミたちは〈三日月同盟〉の借りている廃ビルに到着した。しかしどうにも様子がおかしい。建物の中でパーティーの飾り付けなどをしているはずなのだが、なぜか〈三日月同盟〉のメンバーたちは建物の外を走り回ったり、周囲をきょろきょろと見まわしている。その表情はどれも焦りや不安といったものばかりだ。

不思議に思いつつもどう声をかければいいのかと悩んでいるキミたちに気づき、〈三日月同盟〉のリーダーであるマリエールが手招きした。

「みんな来てくれたんか。いやー、実はちょっと困ったことになってるんよ……」

・トラブル発生！？

パーティーの会場ではトラブルが発生していた。これは次のシーンでも語られるが、明日のパーティーのために用意していたお菓子や料理、そして招待した子供たちへのプレゼントが消えてしまったのである。

マリエールもこの事態に混乱と焦りを隠せないが、ひとまず部屋の中で落ち着いて話そう、とP Cたちを廃ビル内に招き入れる。

カットイン：マリエールのセリフ

「みんな、よう来てくれたなあ……と言いたいところやけど、ちょっと困った事になってるんよ」

「（少し焦った様子で）あ、えっと、立ち話も何やし、取り敢えず中に入ってや」

「（周囲のメンバーに）慌てて探してもしゃあないし、みんなも中に戻ろ。お茶でも飲んで落ち着こ、な？」

・シーン終了

P Cたちが事情を聞くため廃ビルの中に入ることにしたらシーンを終了となる。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〈三日月同盟〉のマリエールからトラブルの詳細を聞くことになる。

シーン名：消えたプレゼント

シーン種別：シネマティックシーン

解説：P Cたちはマリエールからトラブルの詳細を聞く。

目的：消えたプレゼントと犯人を追うため、捜索に乗り出す。

オープニング：消えたプレゼント

オーバーチュア

キミたちが廃ビルの入口をくぐると、内部はテーブルや簡易キッチンなどが設置され、パーティーの飾りつけなども施されつつある。廃ビルとは思えないほどの華やかさだ。

しかし、よくよく様子を見れば、室内は意気消沈した雰囲気だ。部屋のそこかしこからは「パーティー……楽しみにしてたのになあ」「クソッ、イタズラ狸どもが!!」「落ち着けて飛燕……」などと会話が聞こえてくる。

沈んだ表情は女性メンバーが主だが、中には狐尾族の少年（〈暗殺者〉の飛燕だ!）のように憤慨しているメンバーの姿も見える。

・消えたプレゼント

P Cたちが中に入ったところで、マリエールは改めて今発生しているトラブルについて説明してくれる。以下に箇条書きで情報を記述するが、これはGMがマリエールの口調で伝えてもよいし、そのまま読み上げて伝えてしまってもかまわない。

- ・パーティーを明日に控え、この会場では明日のために作ったお菓子やケーキなどのご馳走のほか、「お年玉」として招待した子供たちにプレゼントするためのプレゼントなどを運び込んでいた。
- ・プレゼントの内容はマリエールお手製の楽器や、ほかのメンバーが作った絵本などである。
- ・しかし、気がつくやうにテーブルの上に置かれたお菓子たちや、プレゼントの山が忽然と消えていた。
- ・パーティーの準備で忙しかったことは確かだが、完全に目を離したりはしていなかった。
- ・そして、テーブルの上には消えた品物の代わりに下手くそな字で「お年玉はいただいていくマミ」とかかれた葉っぱが一枚残されていた。
- ・モンスターの知識があるメンバーによると、これは〈黒狸族（くろまみぞく）〉と呼ばれるモンスターの仕業かもしれない。

状況を説明したところで、マリエールはP Cたちにプレゼントを盗んだ犯人を捜して、取り戻してほしいと頼んでくる。お菓子や料理はまだ作り直すこともできるが、プレゼントまで用意しなおすには時間と人手が足りないのだ。

また、別途の報酬として、小額だがP Cひとりにつき50ゴールドを支払うことを申し出る。

モンタージュ：マリエールのセリフ

「〈黒狸族〉っていうモンスター知ってるやろか？ここが〈エルダーテイル〉……ゲームの頃から悪戯好きなモンスターとして有名やってん」

「幻術を使うて人を化かすのが得意やから、そうやってプレゼントを盗んでったんやと思うんよ」

「何とか盗んでった犯人を捜して、プレゼントを取り戻してもらえへんやろか？」

「料理やお菓子やったらまた作ることもできるんよ」

「けど、プレゼントまで準備し直そう思うたら、時間も人手も足りへんのよ」

「それに、折角楽しみにして来てくれるちびっこらを悲しませとうないんよ。だから、お願いや」

「お小遣い程度になってまうけど、別途報酬も出すから、どうか頼まれてくれへんかなあ？」

(なぜモンスターがアキバに？という疑問がでた場合)

「知っとるかもしれへんけど、先日のアキバ殺人鬼討伐の時、殺人鬼が装備しとった動力甲冑を無効化するために、街の魔力経路を遮断したんや」

「街を守るモンスター避けの結界も兼ねとったさかい、そのせいやと思う」

「〈冒険者〉による見回りも定期的にしとんのやけど、それをかいくぐって入り込まれたんやろなあ」

・シーン終了

マリエールの依頼を受け、盗まれたプレゼントを取り戻すことを決意したらシーン終了となる。オープニングフェイズを終了し、ミドルフェイズに移行する。

ミドルフェイズ



ミドルフェイズにおいてP Cたちはアキバの街に入り込んだ〈黒狸族〉をこらしめるため駆け回ることになる。

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】を1点ずつ配布しよう。

シーン名：イタズラ狸にご用心

シーン種別：シネマティックシーン

解説：P Cたちは犯人捜索のためアキバの街に出る。

目的：アキバの街の各所で〈黒狸族〉が悪さをしていることを知る。

ミドル1：イタズラ狸にご用心



オーバーチュア

〈三日月同盟〉のみんなに見送られ、キミたちはプレゼントを盗んだ犯人を捜すためにアキバの街へと繰り出した。

〈スノウフェル〉で賑わうアキバの大通りは先ほどと同じく、露天や商店の呼び込みや、道行く人たちの楽しそうな声で溢れかえっている。しかしよく耳をすませてみると、明るい賑わいの中から悲鳴や怒号がかすかに聞こえてくるようだ。

・〈黒狸族〉の脅威

このシーンはプレゼントを取り戻すべくアキバの街へと繰り出したP Cたちが、街の各所で〈黒狸族〉がイタズラを仕掛けていることに気づくためのシーンだ。

〈三日月同盟〉からプレゼントを盗んでいった犯人だけでなく、多数の〈黒狸族〉が街のそこかしこで（死傷者が出るほどではないが）悪質なイタズラを行い、混乱を巻き起こしているのである。

P Cたちは街で何がおきているか把握したいと思うだろう。GMは次のシナリオ動作をP Cたちに行なわせよう。

《聞き込みを行なう》_基本（知覚or交渉／10）
_アキバの人々に聞き込みを行い、黒狸族のいたずらを調査する。〔達成値14〕追加で情報を得ることができる。〔サブ職：探偵、売り子〕この判定に+2される。〔仲間が1人、判定を放棄して協力する〕この判定に+2される。

各P Cは1回ずつ判定を行なえるが、判定を行わないことでほかのP Cの《聞き込みを行なう》の達成値に+2することもできるということを伝えよう。もしも全員が失敗してしまった場合、うまく情報を集めることができなかったことになる。全員が〔疲労：5〕を受けた後、再度判定にチャレンジさせるとよい。

その後、判定の結果に応じて次のモンタージュを読み上げること。

モンタージュ：P Cが街の様子を調べた

「あ！ ま、まで！！」

声のするほうにむかったキミたちが発見したのは、さまざまなイタズラや泥棒の被害を受けたアキバの住人だった。

「なんでこのゴールド、ひらひらなのよ！？」

「しょっぺー！？ バナナジュースなのに失恋みてえにしょっぺー！？」

「うわああん。加奈子さんへのプレゼントがふんどしに一つ」

「ラーメンのチャーシューだけ食われてるンぞますのよ！」

これはひどい。〈黒狸族〉の仕業に違いない！ さりげなくアキバのピンチが発生しているようだ。

(達成値が14を超えていた場合)

びゅん！ 風を切り、キミたちの視界を黒くて柔らかそうなものがよぎった。その影は高速でドリフトをすると、瞬間的に立ち止まり、まるいお尻から「ぶすう」とすかしっ屁をしてからビルの際間に駆け込む。

刹那の出来事だったが、君たちはたしかに狸のような姿のモンスターを目撃したのだ！ しかも、そいつがビルの際間に消えた瞬間、街の古代樹や茂みのあちこちが僅かに揺れて「ぶらぼー1、撤収まみ！」「ぶらぼー2、了解っ」「ぶらぼー3、いちご大福やまわけまみ！」などという囁きが風の中に取り残された。……この獣を許しておいては、アキバの秩序は崩壊してしまう！！

アキバの街には、思った以上に多数の〈黒狸族〉が入り込み、イタズラを仕掛けていることが判明した。これでは〈三日月同盟〉からプレゼントを盗んだ犯人をピンポイントで捕まえることは不可能だ！ イタズラをしているすべての〈黒狸族〉を片っ端から検挙する以外に、目的のものの手がかりは手に入らないだろう。そのことをP Cたちに告げよう。

・シーン終了

P Cたちが〈黒狸族〉をこらしめる、捕獲作戦を決意したら、このシーンは終了となる。次のインターロードへとすすむこと。

インターロード

次のシーンは町中でイタズラをしている〈黒狸族〉を懲らしめプレゼントの行方を捜すミッションをプレイすることになる。GMはそのことをプレイヤーに予告し、エンカウントシートなどの準備をすること。

シーン名：イタズラ狸をこらしめろ！

シーン種別：アブストラクションシーン

解説：〈黒狸族〉をこらしめるミッションをプレイする。

目的：ミッションの勝利条件を達成する。

ミドル2：イタズラ狸をこらしめろ！

盗まれたプレゼントの行方を捜すため、P Cたちはアキバの街に入り込んでイタズラを働く〈黒狸族〉たちをこらしめるために行動を開始する。このシーンではミッション「イタズラ狸をこらしめろ！」をプレイする。

オーバーチュア

〈スノウフェル〉のお祝いに沸くアキバの街。一見平和なこの街だが、見えないところで悪さを働くやつがいる。そう、〈黒狸族〉だ！

すでにヤツらは街に入り込み有形無形の様々なイタズラを始めている。キミたちは〈黒狸族〉の悪行を見破り、こらしめて、消えたプレゼントの手がかりを探しつつ街の平和を取り戻すのだ！

・ミッション：イタズラ狸をこらしめろ！

ミッション「イタズラ狸をこらしめろ！」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：イタズラ狸をこらしめろ！」を使用すること。

このミッションの目的はアキバの街でイタズラをしようとする〈黒狸族〉を見つけ出し、こらしめることである。P C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、幻術で姿を隠したり、人間に化けたりした〈黒狸族〉を見破り、こらしめてゆく。4ラウンドの間に規定数以上の〈黒狸族〉をこらしめることができれば、盗まれたプレゼントの行方の情報を得ることができるかもしれない。

・タヌキカウンター

このミッションでは、追い払ったり、こらしめた黒狸族の数を表す「タヌキカウンター」を使用する。メモ帳などに増減を記録しておこう。シナリオ動作の成功によって見破られたり、こらしめられた〈黒狸族〉は、殺さなくともそれ以上悪さをすることはない。

・黒狸イタズラ表

この表には〈黒狸族〉が行ないそうなイタズラが書き込まれている。GMは各ラウンドのセットアップに、この表で「ラウンド数×3」+1Dのロールを行い、表の内容を読み上げること。イタズラは一期一会なので、そのラウンドに解決しないと〈黒狸族〉は逃げてしまう（次ラウンドは別のイタズラが発生するのだ）。

条件を満たすことで追加イベントが発生する場合もある。更なる「タヌキカウンター」を得るチャンスだが、手番が増えるわけではないことに注意しよう。

・シナリオ動作

ミッション「イタズラ狸をこらしめろ！」は《見破る》《こらしめる》《協力する》のシナリオ動作によって進んでいく。各シナリオ動作の判定難易度はイベントの内容ごとに〔《シナリオ動作》必要な達成値：n〕の形で記述されている。（この達成値に届かなければ失敗ということだ）また、イベントの内容によっては他のシナリオ動作が登場することもある。

・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「アザーチケット」を入手する。

勝利条件：第4ラウンド終了時に「タヌキカウンター」を16以上得ている。

敗北条件：第4ラウンド終了時に勝利条件を満たしていない。各PCは「消耗表：気力」で消耗表ロールを1回行なうこと。

・シーン終了

ミッションの勝利／敗北条件を満たし、消耗表の適用が済んだらシーンを終了する。次のインターロードへとすすむこと。

・黒狸イタズラ表

（出目：現在のラウンド数×3+1D）

出目	イタズラの内容
4	<p>たぬきの縁結び： アキバの人ごみは一見平和そうだけど……さっきから足元のあたりを何か……黒い影が動き回っているような……？ 〔《見破る》達成値：10〕目を凝らしてよく見てみると……人々の足元で〈黒狸族〉が左右の靴紐を結び付けようとしているぞ！みんな気をつける！！「たぬきカウンター」に+2すること。このときPCの誰かが【因果力】1を支払うならば、即座にこの「黒狸イタズラ表」で1回ロールをして追加イベントが起きる。</p>
5	<p>買い物袋を狙う影： 「やめてー!？」悲鳴を聞きつけて駆けつけると、〈大地人〉女性の持った買い物袋に穴を開け、中身を路上に撒き散らしている〈黒狸族〉の姿が！なんてやつらだ！ 〔《こらしめる》達成値：10〕御用だ御用だ！すばしいやつらだったが無事捕縛に成功！「たぬきカウンター」に+2すること。このときPCの誰かが【因果力】1を支払うならば、即座にこの「黒狸イタズラ表」で1回ロールをして追加イベントが起きる。</p>
6	<p>屋台に忍び寄る影： 寒い日はやっぱり熱々のラーメン！路地に出ている屋台にも暖を求める客が集まっている……が、何か変だな？ ※このイベントで《こらしめる》は《見破る》を成功していないと実行できない。 〔《見破る》達成値：10〕あっ、ラーメンのどんぶりに忍び寄る〈黒狸族〉発見！調味料をめちゃくちゃに投入しているぞ!?だが、ヤツらはキミたちの視線に気づいて逃げ出した！続いて追跡&討伐に移れ！ 〔《こらしめる》達成値：10〕見事に〈黒狸族〉をゲット！「たぬきカウンター」に+4すること。次のラウンドのセットアップでは「黒狸イタズラ表」を1回ではなく2回ロールしてふたつのイベントが発生する。</p>
7	<p>つぶあんorこしあん？： 「いらしゃいいらしゃい～、おいしいたい焼き……だよ～」“あんこたっぷり!”とのぼりを立てた、たい焼き屋台だ。皮が焼けるときの香ばしいにおいがただよってくる……しかし、何か違和感が……？ 〔《見破る》達成値：10〕よくよく見ると、</p>

	太った店主は〈黒狸族〉だった！ しかも小豆あんこに見せかけて、実はずんだあんのたい焼きを売っていたのだ！ [たぬきカウンター] に+2すること。更に即座にこの「黒狸イタズラ表」で1回ロールをして追加イベントが起きる。
8	<p>俺色に染まれ：</p> <p>〈黒狸族〉が「第一回アキバ羽つき大会」で使われた墨のあまりを使って、そこらの壁にラクガキしまくっている！ このままではアキバがまっくろくろ助に……！</p> <p>〔《こらしめる》達成値：10〕すかさずロデ研印のペンキで着色だ。墨の上からでも滲まず華やかになっていくぞ！ [たぬきカウンター] に+2すること。更に即座に「黒狸イタズラ表」で1回ロールをして追加イベントが起きる。</p>
9	<p>エントロピー増大中！：</p> <p>「うおお、なんてこったあ！？」〈海洋機構〉のミチタカが倉庫の前で頭を抱えている。どうやら倉庫の中に〈黒狸族〉が入り込み、在庫をしっちゃかめっちゃかに散らかしてしまっているようだ。〈黒狸族〉を捕まえるだけでなく、倉庫の整理も手伝ってあげたほうがいいかもしれない。</p> <p>《倉庫を片付ける》__基本（耐久o r 解析／10）__倉庫内の〈黒狸族〉を捕まえつつ、散らかった荷物を整理してゆく。</p> <p>〔判定成功〕かなり苦労したが、倉庫に平和を取り戻せた！ [たぬきカウンター] に+3する。</p> <p>〔サブ職：家政婦、売り子〕この判定に+2。</p>
10	<p>年の始めの運試し！：</p> <p>街頭でおみくじを売っているのだが、周囲にはがっくりと膝を付いた人々が大量に……彼らの手に握られているのは「大凶」「大凶」「大凶」……みんな大凶を引いてしまったらしい。全員そろって厄年なのかな？</p> <p>〔《見破る》達成値：10〕……というか、これ全部「大凶」しか入ってない！？ よくみれば販売員は巫女服を着てるけど〈黒狸族〉じゃないか！ 捕まえろ！！ [たぬきカウンター] に+2すること。このときP Cの誰かが【因果力】1を支払うならば、即座に「黒狸イタズラ表」で1回ロールをして追加イベントが起きる。</p>
11	<p>厨房ですよ：</p> <p>レストランでは「料理がこないぞ！」「注文はどうなってるんだ！？」「ウェイトレスさんどこー？」とお客が騒いでいる。厨房に踏み込んでみると、スタッフが縛られ、〈黒狸族〉がどんちゃん騒ぎをしていた！ なんて奴らだ！</p> <p>〔《こらしめる》達成値：10〕厨房に入り込</p>
	<p>んでいた〈黒狸族〉をふん縛り、店のスタッフを解放した！ [たぬきカウンター] に+2すること。このときP Cの誰かが【因果力】1を支払うならば、即座に「黒狸イタズラ表」で1回ロールをして追加イベントが起きる。</p>
12	<p>新春メイドパニック！？：</p> <p>「新春新装開店！」というアキバ名物メイド喫茶にはいると、お店の中で寿司詰め状態のメイドさんがお出迎え！ 席にたどり着くまでにメイドさんの海をかき分けないといけないよ。まいったなあ！ うれしいな！</p> <p>※このイベントで《こらしめる》は《見破る》を成功していないと実行できない。</p> <p>〔《見破る》達成値：10〕新春メイドさんって思ったより毛がもさもさで獣くさい……〈黒狸族〉だこれ！ ボクの純情を返せよお！</p> <p>〔《こらしめる》達成値：10〕店内はぎゅうぎゅう詰めで〈黒狸族〉も満腹に逃げられなかった！ 両手で抱えるくらい捕まえた！</p> <p>[たぬきカウンター] に+4すること。次のラウンドのセットアップでは「黒狸イタズラ表」を1回ではなく2回ロールしてふたつのイベントが発生する。</p>
13	<p>お大尽発見！？：</p> <p>「釣りはいらねえ、取っときな」「おお、お客さん太っ腹だねえ！」露天商で豪勢に買い物をしているカップルがいる。金貨をポンと袋ごと支払って、まるでお大尽だ。</p> <p>〔《見破る》達成値：10〕よく見てみると、金貨の袋に見えたそれはただの葉っぱが入った袋だった！ この買い物客は〈黒狸族〉だ！！</p> <p>[たぬきカウンター] に+2すること。更に即座に「黒狸イタズラ表」で1回ロールをして追加イベントが起きる。</p>
14	<p>隠してこそその神秘：</p> <p>「きゃーっ！！」絹を裂くような悲鳴を聞いて駆けつけると、〈黒狸族〉が道行く女性のスカートを片っ端からめくっている！ 周囲の人捕まえようとしているがすばしこくて苦戦しているようだ。</p> <p>〔《こらしめる》達成値：10〕あちこち走り回って、うらやまけしからん狸たちを捕縛に成功！ 周囲の女性たちにも感謝された。[たぬきカウンター] に+2すること。更に即座に「黒狸イタズラ表」で1回ロールをして追加イベントが起きる。</p>
15	<p>たぬき戦車GOGO！：</p> <p>「グエエエエエーッ」不気味なうめき声を上げながら青くてもさもさした巨体がアキバの街</p>

を暴走している！ あれは……ヤギスラ戦車だああ！？ 〈黒狸族〉がでたらめにボタンを押して暴走させてしまったのだ！ 早く停止させなければ！

《戦車を停止させる》__基本（操作o r 解析／10）__進路上に罠を仕掛けたり、乗り込んで内部から停止を試みる。

〔判定成功〕ヤギスラ戦車を停止させ、ついでに中で伸びていた〈黒狸族〉も捕まえた！ [たぬきカウンター] に+3すること。

〔サブ職：罠師、機工師〕この判定に+2。

16 その黒い脅威：

「ヘイメェン？ チャンネーシクヨロー！ ジャンプジャンプ！」通りかかった路地裏で、やたらトゲった黒鎧のアイザックが気の弱そうな冒険者に絡んで小銭をせびっている。〈円卓会議〉の一人が何をやっているんだ……。

〔《見破る》達成値：10〕よくよく見るとその黒いのは三匹で肩車している〈黒狸族〉だ！ 真っ黒で見分けづらい！ 紛らわしいな！

[たぬきカウンター] に+2すること。更に即座に「黒狸イタズラ表」で1回ロールをして追加イベントが起きる。

17 春のコレクション、在庫無し！：

「フハハハハ、この春の新作おパンツは、この怪盗おパンツ仮面がいただいた！」アキバの街に轟く笑い声。見上げればおパンツを撒き散らしながらビルの壁を走って逃げる仮面にタキシード姿（タヌキの尻尾つき）の怪人が！ 撒き散らされるおパンツを急いで回収しないと、アキバのおパンツ事情が危険でピンチだ！

《おパンツを拾い集める》__基本（耐久o r 知覚／10）__平静な表情を保ちつつ、いそいそとおパンツを拾い集める。おお、このデザインはなかなか……。

〔判定成功〕[たぬきカウンター] に+3する。

〔サブ職：蒐集家、勇者〕この判定に+2。

18 アキバの休日？：

おしゃれなカフェテラスでレイネシア姫がスイーツを楽しんでいる。お忍びかな？ でも、テーブルの上にはすごい料のお皿があるんだけど、ぜんぶ姫様ひとりで食べるの……？ 周囲の客は姫様に見とれて疑問に思っていないようだ。

〔《見破る》達成値：10〕いやいやいや、いくらなんでもおかしいでしょ……目を皿のようにして観察していると、満腹になって気が抜けたのか姫様のお尻から尻尾がポロリ……こいつ、〈黒狸族〉だ！ 捕まえろ！！ [たぬきカウンター] に+3すること。

インターラード

次のシーンはP Cたちの活躍によって黒狸族たちが退却を始め、そのことにより黒狸族の根城が存在することを知るシーンだ。

シーン名：巣穴の場所は？

シーン種別：シネマティックシーン

解説：街で黒狸族をこらしめたP Cたちはプレゼントの行方を探る。

目的：黒狸族の根城があることを知る。

ミドル3：巣穴の場所は？

Mission

オーバーチュア

キミたちの活躍によりかなりの数の〈黒狸族〉が懲らしめられ、イタズラは食い止められた。街中に入り込んでいた〈黒狸族〉は思った以上に多く、全部を捕まえたわけではないが、追い散らした〈黒狸族〉はこれ以上悪さをすることはないだろうし、捕まえた奴らは〈黒剣騎士団〉のお兄さんたちに引渡し済みだ。

（いまごろきついお灸をすえられているだろう！）

しかし、困ったことに肝心のお年玉はまだ取り返せていない。果たしてヤツらは盗んだものをいったいどこに隠しているのだろうか？

・飛燕からの念話

前シーンのミッションを遂行したことで、アキバの街中でいたずらをしていた黒狸族の大部分は懲らしめられるか、警戒に気づいてそれ以上のイタズラをすることはなくなった。しかし、当初の目的であるプレゼントの奪還はできていない状態だ。

当然、P Cたちはこらしめた〈黒狸族〉から手がかりを得たいと考えるだろう。オーバーチュアを読み上げた後、P Cたちの反応が一段落したところで〈三日月同盟〉のメンバーである飛燕からP Cのもとに念話が届く。彼と相棒である小竜はマリエールに命じられてP Cの助けになるべく街を見回っていたのだ。GMは以下の情報をP Cたちに読み上げよう。

- ・PCたちの活躍で街中で黒狸族によるイタズラの被害は止まったようだ。
- ・しかし、飛燕（及び同行している小竜）たちも盗まれたプレゼントを見つけることはできていない。
- ・PCたちの活躍で捕縛された〈黒狸族〉は〈黒剣騎士団〉や〈西風の旅団〉が取調べをしているが「モクヒだまみ」「ベンゴシを呼べまみ」「カツ丼食わせろまみ」などと繰り返しており手を焼いている。
- ・だが「おやびんを売ったりしないまみ」などと言っている者もあり、どうやら首謀者がいるらしい。
- ・また、アキバに入り込んでいた〈黒狸族〉は、これ以上はイタズラができないと判断したらしく、次々に西の方角へ逃げ出している。
- ・アキバの近くに巣があるのかもしれない。
- ・飛燕たちは念のため他の〈黒狸族〉がいらないか警戒して回るので、PCたちは逃げる〈黒狸族〉を追跡し、巣穴を見つけてみてほしい。

盗まれたプレゼントが見つからなかったことや、黒狸族の数から考えて彼らはどこかに巣を構え、そこに戦利品を溜め込んでいる可能性は高そうだ。逃げ出す〈黒狸族〉を追跡していけば、巣を見つけることができるかもしれない。

カットイン：飛燕のセリフ

「どーも、三日月の飛燕っす」
「マリエさんに言われて俺らも街を見回ってたんすけど、タヌキどものイタズラは止まったみたいだぜ」
「肝心のお年玉は見つかなかったけどな」
「捕まえたタヌキは〈黒剣〉や〈西風〉が尋問してるらしいけど、かなり手を焼いてるらしいな」
「ただ、どうやら狸のオヤブンがいるらしいんだ」
「案外アキバの近くに巣があるのかもしれないな」
「悪さをしてた〈黒狸族〉どもはみんな逃げ出し始めてるようだし、あいつらを追いかけていけば、『巣』の場所がわかるかもしれないぜ」
「俺たちは念のためもう少し街を見回ってみるんで、そっちは頼んだぜ！」

・シーン終了

PCたちが飛燕との会話を終え、〈黒狸族〉の巣を探することを決めたらシーンを終了する。

インターラード

次のシーンは彼らの巣を突き止めるべく、PCたちが〈黒狸族〉を追跡するシーンとなる。

シーン名：〈黒狸族〉の追跡

シーン種別：アブストラクションシーン

解説：巣を見つけるため〈黒狸族〉を追跡する。

目的：消耗表を振る。

ミドル4：〈黒狸族〉の追跡

Mission

次のシーンは彼らの巣を突き止めるべく、PCたちが〈黒狸族〉を追跡するシーンとなる。

オーバーチュア

訪れの早い冬の夕暮れのせいで、あたりはすでに薄暗くなり始めている。

逃げ出した〈黒狸族〉は西へと逃げていくらしいという情報をもとに、キミたちはアキバの西端、〈ブリッジ・オールエイジス〉付近の路地へと身を潜めた。

ほどなく、物陰から数体の小柄な体躯のモンスターが転がり出てきた。間違いない、〈黒狸族〉だ！ 彼らは慌てた様子で〈ブリッジ・オールエイジス〉を渡り、西の方角へと一目散に駆け出していく。

キミたちは薄闇にまぎれて追跡を開始した！

・〈黒狸族〉の追跡

ここではイタズラ狸の巣を突き止めるべく、PCたちがアキバから逃げ出した〈黒狸族〉を追跡するシーンである。すばしこく、また人をだます手管に長けた〈黒狸族〉を追いかけるのはなかなか困難な仕事であり、PCたちは大きく疲労することになる。

PCは全員「消耗表：体力」と「消耗表：気力」で1回ずつ消耗表ロールを行なう。PCが実行できる「タイミング：消耗表」の特技をもっているならば、忘れずに使用できるようGMもアドバイスするとよいだろう。

・シーン終了

消耗表の処理を終えたらシーン終了となる。

インターロード

次のシーンは〈黒狸族〉を追跡してきたP Cたちがアキバから近郊の「アサプル旧市街」に辿りつき、〈黒狸御殿〉を発見するシーンだ。

シーン名：たぬきの挑戦状

シーン種別：シネマティックシーン

解説：P Cたちは「アサプルの旧市街」で〈黒狸御殿〉を発見する。

目的：“黒い小悪魔”マコタンの挑戦を受ける。

ミドル5：たぬきの挑戦状



オーバーチュア

キミたちは〈黒狸族〉を追跡し西に数キロほど移動した。たどり着いたのは〈アサプルの旧市街〉と呼ばれる、神代の廃屋が立ち並ぶ区域だ。

とっぴりと日が暮れたアサプルの街路を〈黒狸族〉とキミたちは駆け抜ける。やがてたどり着いたのは、廃墟のただ中で異彩を放つ、提灯や灯籠でぼんやりと照らし出された和風のお屋敷だった。

必死に逃げる〈黒狸族〉たちはその屋敷へと我先に駆け込んでいく。この建物がヤツらの『巣』とみて間違いないだろう。

・黒狸御殿の主

追跡の末にアサプルの旧市街にたどり着いたP Cたちは、〈黒狸族〉の「巣」である〈黒狸御殿〉を発見する。いわゆる純和風の大きなお屋敷といった外見で、周囲に〈神代〉の廃ビルが林立する中にそびえ立つ様は異彩を放っている。

オーバーチュアを読み上げ、P Cの反応が一段落したところで、GMは続けて以下のモンタージュをよみあげること。

モンタージュ：登場、黒い小悪魔

「まみまみまみまみー！」

屋敷を前にしたキミたちに、突然笑い声が浴びせかけられる。同時に、屋敷のそこかしこから屋根の一点を目指してスポットライトが照らされる。スポットライトの中央に立つのは、一匹の真っ黒なお腹の〈黒狸族〉だった。

「よくぞわが屋敷にたどりついたオロカなニンゲンどもよ！ われこそがこの〈黒狸御殿（くろまみごてん）〉の主、“黒い小悪魔”マコタン様まみ！」

マコタンの名乗りに合わせ、周囲に控えていた子分たちが口笛や紙吹雪で盛り上げる。マコタンもふんぞり返り、真っ黒なおなかを突き出して「ふふん！」とご満悦だ。

P Cたちの前に姿を現したのは、〈黒狸族〉のリーダーにして、今回の騒動の首謀者である“黒い小悪魔”マコタンである。彼女（マコタンはメスなのだ！）は人を莫迦にするような口調で、アキバの街で盗んだ品物箱の屋敷の中にある、返してほしければこの〈黒狸御殿〉で自分達と勝負しろ、と告げる。

カットイン：マコタンのセリフ

「アキバの街では子分たちがずいぶん世話になったらしいまみー？」

「でもマミたちの作戦は大成功まみ。オマエたちからいただいたオタカラはみーんなこの屋敷の中まみー」

「返してほしければ、マミたちが夜なべして作ったこの〈黒狸御殿〉で勝負だまみ！」

「オマエたちがマミと子分たちにみごと勝ってのければ、オタカラは返してやるまみ。まー無理だと思うまみけどねー♪」

「悔しかったらここまでたどり着いてみせるまみー！ おっしーりふーりふーりぺんぺん！ オマエのギルマスでーべーそ！」

子分たちにはやし立てられながら、P Cたちをひとしきり挑発すると、マコタンは屋根の向こうに姿を消す。盗まれたプレゼントを取り戻すには、どうやらマコタンの言う「勝負」を受けるしかないようだ。

・勝負をうける、うけない？

ここでP Cたちはマコタンに持ちかけられた勝負を疑ったりするかもしれない。GMは〈黒狸族〉にはずるがしこいが、騙しあいや化け比べといった勝負を重んじる性質があるということ、また次のシーンでプレイするミッションで勝利できればプレゼントは取り戻せるということをここで話してしまってもかまわない。シナリオの裏読みなどで貴重なセッションの時間を浪費するべきではないからだ。

・シーン終了

P Cたちがマコタンとの勝負に挑む決意を固めたらシーンを終了する。ミドルフェイズを終了し、クライマックスフェイズに移行すること。

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。ここでプレイに休憩を挟むと良いだろう。また、ミドルフェイズ終了に伴い、P C全員に【因果力】1点を配布すること。

インターラード

ここからクライマックスフェイズとなる。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。次のシーンはミッション「突撃！ 黒狸御殿！」をプレイすることになる。エンカウントシートやマーカーなど、必要なものを準備しておこう。

シーン名：風雲！ 黒狸御殿！

シーン種別：アブストラクションシーン

解説：ミッションをプレイする。

目的：勝利条件を満たす。

クライマックス：風雲！ 黒狸御殿！



オーバーチュア

キミたちの前に姿を現した“黒い小悪魔”マコタンは「お年玉を返してほしければ最上階まで上がってこい」と挑戦状を叩きつけてきた！ 〈黒狸御殿〉は三

階建て、一階部分から攻略していかないと、最上階へはたどり着けないようになっているようだ。

さまざまな仕掛けと、腕自慢の〈黒狸族〉が待ち受ける〈黒狸御殿〉を攻略し、最上階のマコタンの元へとたどり着くのだ！！

・ミッション：風雲！ 黒狸御殿！

ミッション「風雲！ 黒狸御殿！」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：風雲！ 黒狸御殿！」を使用する。

このミッションの目的は〈黒狸御殿〉内部に設置されたいくつもの部屋を突破し、たぬきスタンプを集め、マコタンとの勝負に勝つことである。P C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、部屋に仕掛けられた幻術やトラップを突破してゆく、そして8ラウンドの制限時間内に中央部の部屋で待ち受けるマコタンを打ち負かせば、盗まれたプレゼントを取り戻すことができる。

・[おてつき] タグ

エンカウントシート上に記された各部屋での判定に失敗する（勝負に負ける）と、失敗したP Cに[おてつき] タグが付与される（顔に墨を塗られてしまうのだ）。このタグは3つまで重複し、[おてつき] タグが3つになってしまったP Cはダイスロールを伴う判定を行なうことができない。もしもP C全員の[おてつき] タグが3つになり、判定を行なうことができなくなった場合、即座にミッションに敗北する。

また【因果力】1点を消費することで、[おてつき] タグひとつを即座に解除することができる。

・たぬきスタンプ

エンカウントシート上に記された各部屋での判定に成功する（勝負に勝つ）と、部屋に対応した「たぬきスタンプ」を得る。〈黒狸御殿〉の二階および最上階に進むためには、「たぬきスタンプ」を一定数集めなければならない。

エンカウントシート上の「たぬきスタンプシート」にチェックを入れていくといいだろう。

・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「アザーチケット」を入手する。

勝利条件：第8ラウンド終了時まで「たぬきスタンプ：た、ぬ、き」の3つをそろえる。エンディングA「守られた笑顔」に分岐する。

敗北条件：第8ラウンド終了時まで勝利条件を満たせていない、または判定を行なえるPCがいなくなった場合、即座に敗北する。エンディングB「再戦の誓い」に分岐する。

モンタージュ：ミッションに勝利した

「ま……負けたまみ……マミが負けちゃったまみー！」

顔を真っ黒にしたマコタンは、短い手足をバタつかせ、全身で悔しさを表現している。

それを見ていた子分たちも「おやびんがまけちゃった！ にげるまみー！」と叫びながら、まるでクモの子を散らすように逃げ出してしまった。

見事な逃げっぷりの子分たちがキミたちの視界から見えなくなった頃、ひとしきり暴れていたマコタンも、ようやくすくっと立ち上がる。そして、「きょ、今日のところはこれでかんべんしてやるまみ！ おぼえとけまみー！」と捨てぜりふを残して逃げて行ってしまった。ちょっと泣いてたな……。

ともあれ！ キミたちは見事〈黒狸族〉の挑戦を打ち破り、勝利を手にしたのだ！

お年玉や盗まれたものを取り戻して帰ろう！

モンタージュ：ミッションに敗北してしまった

「まーみまみまみ！ 所詮はこの程度まみねえ〜♪」

キミたちの奮戦むなしく、〈黒狸族〉との勝負に敗北してしまった！ 全員が顔を真っ黒に塗りつぶされると、だんだん気が遠くなっていく……！？

「まあそれなりに楽しめたし？ このまま帰してやるまみよ。でも、約束どおりオタカラはいただいていくまみっ！ ばっはは〜い♪」

マコタンと子分たちの笑い声を聞きながら、キミたちの意識は途切れ、翌朝、アキバの路地裏で目を覚ましす羽目になったのだった。

・シーン終了

ミッションの勝利／敗北条件を満たしたらシーンを終了する。クライマックスフェイズを終了し、エンディングフェイズに移行する。ミッションの勝敗に応じたシーンに対応するインターロードへとすすむこと。

情報リスト

Mission

以下はシナリオ側の記載であり、プレイヤーには初期状態で公開はされない。シナリオ動作の結果、情報が手に入った時点で読み上げて、その処理を行うこと。

情報1：それでも床は回っている

ぐるぐるぐるぐる……回転床をくぐり抜けて、なんとか〈黒狸族〉のところまで到達した！

「まみっ！？ マジでたどり着くとは……お前ら結構やるまみ……しかたない、スタンプ押してやるまみ」

悔しそうにしている〈黒狸族〉からスタンプゲット！ 「たぬきスタンプ：に」を入手する。ううっぷ、気持ち悪い……

情報2：勝利の甘味

度胸と直感で選んだお汁粉はじんわりと沁みいる甘さと暖かさだった！ うまーい！

「まみみみみ……まさか当たりを引くとは、運がいいまみね！ しかし勝負は勝負、お前らの勝ちだからスタンプを押してやるまみ」

渋々といった感じではあるが、〈黒狸族〉はぽこんとスタンプを押してくれた！ 「たぬきスタンプ：ほ」を入手する。また、【因果力】が2未満のキャラクターは【因果力】を+1してもよい。お代わりは……ないよね？

情報3：かるたの王様

手ごわい相手だった……〈黒狸族〉のかるたはやたらと『た』の札が多くて覚えにくいのだ（というかタヌキだったら『た』を抜くんじゃないの？）

「ボクに勝つとは大したヤツまみね。そのワザマエは素直にほめてやるまみ。ほら、スタンプまみよ」

負けたくせに偉そうな〈黒狸族〉だが、スタンプは押してくれた。「たぬきスタンプ：へ」を入手する。

情報4：クイズ王決定

知力と体力の限りを尽くし、キミたちは見事に黒まみクイズ王の座を手に入れた！

「カンペの字が小さすぎるまみ……あれじゃ読めないまみ……あっ！ な、なんでもないまみ！ ほらほら、これが勝利のスタンプまみ！」

メガネの〈黒狸族〉はずり落ちかけたメガネをクイクイと直すと、あわてた様子でスタンプを押してきた。「たぬきスタンプ：と」を入手する。

情報5：いっぱいのお茶が怖い

キミたちは茶屋の〈黒狸族〉をほめたり脅したり、食べ物を持ちつかせたりしつつ、見事な交渉術で値引きに成功した！

「んもう～、あんた達商売上手まみ！ しょうがない、10ゴールドでいいまみ」

キミたちはお茶を飲んでしばし休息をとり、英気を養った！

もし［おてつき］をしている仲間がいるのならば、そのうちひとりの［お手つき］タグひとつを消してもよい。「たぬきスタンプ：ち」を入手する。

情報6：すべてが裏になる

すぱーん！ と小気味よい音を立てて打ち込んだメンコが〈黒狸族〉の最後の1枚をひっくり返す！

「くっ、メンコを全部ひっくり返されるとはクツジョクまみ！ そのメンコはもうお前たちのものだまみ……ついでにスタンプももってくるまみ！」

ハチマキ〈黒狸族〉が全身で悔しさを表現しながらスタンプを押す。「たぬきスタンプ：い」を入手する。

情報7：行き先は風に聞いてくれ

吹き荒れる風の中、キミたちは巧みに風を操り〈黒狸族〉のロープを切ることに成功した！

「や～ら～れ～た～ま～み～い～……」

ロープを切られた〈黒狸族〉の風は風に弄ばれ、くるくると回りながら見えなくなってしまった。こりゃあ相当飛ばされるな……見上げるキミたちの手元に、ぼとりとスタンプが落ちてきた。

「たぬきスタンプ：ろ」を入手する。

情報8：キミ、写真と違う？

記憶と直感を頼りに、無事仲間の顔の復元に成功した！ むしろ前よりイケてるかもしれない！

「フォホッ！ なかなかやりおるまみ。オヌシらの腕前と絆に免じて、ここは気持ちよく通してやるまみ。ほれ、スタンプを押してやるまみよ」

年老いた〈黒狸族〉は笑いながらスタンプを押してくれた。「たぬきスタンプ：は」を入手する。

情報9：一本先取！

マコタンの羽子板が空を切り、羽根がぼとりと地面に落ちる。まずは一本！

さあ、マコタンの顔に墨を塗ってやろう！

「わぷっ！ くくく、いい気になってられるのも今のうちまみ。この勝負は3本先取まみよ。まだ勝ったつもりになるのは早いまみー♪」

顔に墨を塗られつつも余裕を見せつけるマコタンに、子分たちは「さっすがおやびん！」と大盛り上がりだ。キミたちも負けてはいられない。次の一戦も華麗に決めてやろう！ 「たぬきスタンプ：た」を入手する。

情報10：勝利にリーチ！

キミの打ち込んだ羽根をマコタンが再び拾いそこねた。いよいよあと一本だ！ 墨を塗られるマコタンの表情も少しひきつっている。

「ふ……ふふん！ まだまだまみ！ ちょーっとヤバイかも？ と思ったけど、ここから華麗な大逆転劇がはじまるまみ！」

子分たちも「おやびんがんばってー！」と必死に声援を送っている。「たぬきスタンプ：ぬ」を入手する。

情報11：完全勝利

羽根を追うマコタンの姿が一瞬スローモーションになる。マコタンが必死に伸ばした腕のほんの少し先を、無情にも羽根が過ぎ去ってゆく。キミたちの勝利が確定した瞬間だ！

マコタンはその勢いのまま、ずしゃー！ と倒れ込み、突っ伏してしまった。

ちょっとかわいそうな気もするが、これも勝負。さあ、勝者の特権として、敗者の顔に墨を塗ってやろう。キミたちは「たぬきスタンプ：き」を入手した。おめでとう、キミたちの勝利だ！

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。

また、クライマックスフェイズでのミッションの勝敗によってエンディングのシーンが分岐する。勝利した場合は「エンディングA：守られた笑顔」を、敗北した場合は「エンディングB：再戦の誓い」をプレイすること。

インターラード

こちらはクライマックスのミッションで勝利し、無事プレゼントを取り戻したときのエンディングとなる。

シーン名：守られた笑顔

シーン種別：シネマティックシーン

解説：プレゼントを取り戻したPCたちはパーティーを楽しむ。

目的：物語を終わらせる。

エンディングA：



PCたちの活躍により「お年玉」は奪還され、無事新年のお祝いパーティーを開催することができた。このシーンではパーティーの様子と、〈三日月同盟〉のマリエールや子供たちがPCたちの活躍をねぎらう場面を中心にシーンを記述しているが、GMとプレイヤーが望むのならば、更なるNPCの登場や描写を行い、シーンを演出してもよい。

オーバーチュア

きつね……もとい、たぬきに化かされたようなあわただしい一夜が明け、今日はいよいよ、〈三日月同盟〉主催の新年パーティ本番だ。「あけましておめでとう！」新年のあいさつがあちらこちらで交わされる。

テーブルの上には目移りせんばかりのとりどりの料理やデザート！ おせち料理を模したお重や、ウォーマ産もち米を使ったお餅のお雑煮。金魚鉢みたいなサイズのボウルには、シロップ漬けの角切り果物が宝石のように詰まっている。

「すごーい！」

「きらきらだ！ ごちそうだっ！」

子どもたちの歓声に、〈三日月同盟〉のメンバーも満足げ。この場が無事開けたのも、キミたちの活躍によるものだ。遠巻きに子どもたちの反応を眺めていた飛燕は、キミたちの姿に気づくと小さくサムズアップをしてみせた。

さあ、ここからはキミたちもパーティを楽しもう。

・子供たちの英雄

無事開催されたパーティーではたくさんのご馳走とお菓子、そして子供たちや〈三日月同盟〉のメンバーからの感謝がPCたちを迎えてくれる。特に子供たちは尊敬のまなざしでPCたちを見ている。なんせ、イタズラ狸から子供たちへの「お年玉」を取り返してくれたヒーローなのだ。

カットイン：子供たちのセリフ

「おじゃましまーすっ」

「アケオメコトヨロ！ これが冒険者さんたちのあいさつなんだよね？」

「お兄ちゃん、お姉ちゃん、ありがとう！ たぬきさんからプレゼント、取り返してくれて！」

「すごかったぜ！ 化けてたたぬきをかたっぱしから見破って！」

「わたし、〈冒険者〉さんたちが冒険してるとこ初めて見た！ かっこよかった！」



・マリエールの感謝

P Cたちが子供たちに囲まれているところに、マリエールも声をかけてくる。今回のパーティーはトラブルもあったが、P Cたちのおかげで子供たちをがっかりさせずに済んだと、改めて感謝を述べる。幸せそうにしている子供たちはやルドメンバーを見るその笑顔は、普段よりもいっそう輝いて見える。

また、アキバの街に入り込んでいた〈黒狸族〉を撃退したことでP Cたちに報奨金が出ることも教えてもらえる。（これはシーン終了時に入手できるのでその旨も伝えよう）

カットイン：マリエールのセリフ

「みんな、おおきに！ ほんま助かったよ！」
「お料理はみんなで作り直せるけど、プレゼントはどうにもならへんかったから……」
「ちびっこたちも今日のパーティーをめっちゃ楽しみにしとったんよ。みんなが頑張ってくれたからお年玉も渡せるし、ほんまによかった！」
「それにな、ウチの子らもみんなにめっちゃ感謝してるんやで？」
「今日のためにごっつい頑張ったもん。見てん、みんなキラキラしてるやろ？」
「せやせや、今回のことでシロ坊がみんなにお礼をしたいってゆっててん。みんなにもお年玉やね！」
「よっし、今日はみんなで楽しく過ごそ！ お料理もお菓子もぎょうさんあるんやで！ たっぷり楽しんでいってや！」
「あっ、そろそろ始めなあかん頃やわ！ みんなもちびっこたちにお年玉配るの手伝ってや！」

・たぬきの置き土産

マリエールと話していると、いよいよ子供たちに「お年玉」を配る時間になる。P Cたちにもプレゼントを配らせてやるとよいだろう。

以下のモンタージュを読み上げ、ストーリーを締めくくること。

モンタージュ：たぬきの置き土産

「ほらーみんなー、お年玉やでー！ ちゃーんとみんなの分はあるさかい、あわてんと受け取ってやー！」

〈三日月同盟〉のメンバーたち（もちろんキミたちも参加してよい！）が、お年玉をひとつずつ子供たちに手渡してゆく。

包みの中から出てくるのは、マリエ特製の楽器や、手作りのおもちゃ、色鮮やかな絵本など、いずれも手の込んだ、そして心のこもった品々だ。子供たちはみなキャーキャーと歓声を上げ、周囲の友達とプレゼントを見せっこしている。

そうして一通りお年玉が行きわたった後、ふと気が付くとひとつだけ見慣れない包みが残っていた。数はぴったりだったはずなのだが……。

不思議に思った飛燕がその箱に触れると、「ぼわーん！」と盛大な音と煙と共に、憎たらしい表情のためき人形がバネ仕掛けで飛び出してきた！ なんだこりゃ！？ と悲鳴を上げる飛燕。みんなも驚いて固まってしまっている。

そんな空気の中、キミたちの前に1枚の葉っぱがひらひらと降ってきた。何やら汚い字が書きつけてあるそれを読み上げると――

『次はもっと楽しいいたずらをしてやるので覚悟しておくマミっ！』

ご丁寧にあっかんべー！ をしたタヌキの似顔絵まで添えてあった。

「ああん、もう狸はこりごりや！！」
みんなの気持ちを代弁するかのように、マリエールが叫んだ。

・シーン終了

ロールプレイが一段落したらシナリオ終了となる。また、〈円卓会議〉より報奨金として**P C 1人につき150Gが支払われる**。メインプレイを終了し、アフタープレイに移ること。

インターラード

こちらはクライマックスのミッションで敗北し、プレゼント奪還に失敗してしまったときのエンディングとなる。

シーン名：再戦の誓い

シーン種別：シネマティックシーン

解説：プレゼントは取り戻せなかったがP Cたちはパーティーを楽しむ。

目的：物語を終わらせる。

エンディングB：再戦の誓い



P Cたちは惜しくもマコタンとの勝負に敗れ、「お年玉」を取り戻すことができなかった。〈黒狸族〉にしてやられてしまった悔しさを抱えつつも、新年のお祝いパーティーが開催される。このシーンではパーティーの様子と、〈三日月同盟〉の飛燕がP Cたちと雪辱を誓う場面を中心にシーンを記述しているが、GMとプレイヤーが望むのならば、更なるNPCの登場や描写を行い、シーンを演出してもよい。

オーバーチュア

泣いても笑っても朝は来る。新しい年だって同様だ。今日はいよいよ、〈三日月同盟〉主催の新年パーティ本番。「あけましておめでとう……」新年のあいさつに少しばかり力がないのは、〈黒狸族〉にしてやられたせい、その中でもパーティに向けてできる限りの準備をした徹夜明けのせい。

テーブルの上には、カリカリチキンやクレセントバーガーといった料理のほか、ケーキやキャンディ、お餅やお汁粉などの甘いものも並んでいる。時間のない中で精一杯作ったごちそうだ。

「すごーい！」

「クレセントバーガー！ 食べてみたかったんだ！」

招待された子どもたちの歓声に、〈三日月同盟〉のメンバーも、ほっとした表情だ。

終わりよければなんとやら、〈黒狸族〉のことは頭が痛い、いつまでもくよくよしてはいられない。さあ、ここからはキミたちもパーティを楽しもう。

・新年パーティー

パーティー会場ではたくさんのご馳走とお菓子がふるまわれ、にぎやかな雰囲気にもたされている。楽しみにしていた「お年玉」がないことについては、子供たちも最初は残念そうな表情を見せていたが、モンスターの襲撃による仕方のない事態だと納得してくれているようだ。（とはいえP Cたちは悔しい思いをしていることだろう）

P Cたちのロールプレイが一段落したところで、〈三日月同盟〉の飛燕が声をかけてくる。その表情はやはりP Cたちと同様に悔しそうだ。飛燕はプレゼントを取り戻せなかったことを残念がりながらも、P Cたちを責めるようなことは言わず、次に〈黒狸族〉が姿を見せたときは絶対に借りを返してやろう、と再戦の意欲を見せる。

カットイン：子供たちのセリフ

「よう、昨日はお疲れさん。さんざんな目に遭っちゃったけど、あんたらは大丈夫だったか？」

「プレゼント取り戻せなくて……悔しいな。チビたちも聞き分けてくれちゃいるけど、残念そうな顔でさ」

「ウチの連中も気合を入れて準備してただけにさ、台無しにしてくれたあのタヌキどもを絶対にギャフンと言わせないと気が済まねえぜ！」

「あんたらもそうじゃねえか？」

「次はさ、絶対に勝とうぜ！ 俺たちでさ！」

・シーン終了

ロールプレイが一段落し、P Cたちが飛燕とともに再戦の決意を固めたらシナリオ終了となる。なお、

「お年玉」は奪還できなかったものの、アキバで〈黒狸族〉を撃退したことで〈円卓会議〉より報奨金としてP C 1人につき150Gが支払われる。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**：キャラクターランクアップ1枚、アザーゲット2枚
- ◆**GM**：キャラクターランクアップ1枚、財宝ゲット（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PC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。
〈黒狸族〉の脅威はひとまず去った。しかしずる賢く強かな奴らはすぐにでも次のイタズラを考えつき、アキバに忍び込んでくるだろう。〈黒狸族〉との戦いは始まったばかりなのだ！ 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：7 Sided Work Shop
ライティング&データ作成：玄弥、相馬将宗、津軽あまに、老朽区、瑞川めえ、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
ミッションデザイン：7 Sided Work 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。

“黒い小悪魔” マコタン

タグ：[モンスター] [メス] [毒舌] [いたずら好き] [腹黒たぬき]

▼解説

新年早々アキバで続発したイタズラ事件の首謀者にして、変身能力を持つモンスター〈黒狸族〉。他の同族たちから「おやびん」と慕われるイタズラたぬき。

「男湯と女湯の暖簾を入れ替える」「ラーメン丼の底におもちの虫を入れる」といった悪辣だが致命的でないイタズラで人間をからかうのが大好きで、〈アキバの殺人鬼〉討伐のために防護結界が解除されたのを目ざとく見つけ、子分たちと一緒にアキバの街に乗り込んできたようだ。

〈冒険者〉によってこらしめられ、しばらくの間はおとなしくしているだろうが、いずれまた新たなイタズラを引っさげてアキバの街に舞い戻ってくるだろう。



ニンゲンをからかうのは楽しいまみー♪