



狸

黒狸御殿の決戦

とうとう黒狸御殿の最上階までたどり着いたキミたち。待ち構えていたように、目の前で最後ふすまがバン！

と開かれる。

「とうとうここまでたどり着いたまみね。といてあえずはほめてやるまみよ」

部屋の中でキミたちを待っていたのは、晴れ着にたすきをかけ、羽子板を持ったマコタン、そしてその子分たちである！

「さいごはこのマコタンが相手してやるまみ。羽根突き勝負だまみ！！」

ブン、と勢いよく羽子板を突きつけて見得を切るマコタン。周囲の子分たちが「「おやびんかっこいー！！」」と声援をあげる。

いよいよ最後の大勝負だ！

羽根突きで勝負！

タイミング メインプロセス

判定 基本（交渉／9）

この行動は「たぬきスタンプ：い、ろ、は」のうち2つ以上持っていないと実行できない。マコタンと羽根突き勝負で戦う。[情報9、10、11]のうち未入手のものを数字の小さな順に入手する。

【判定失敗】「ふっ、他愛なしまみ♪」つ、強い！？「おてつき」を得る。

【たぬきスタンプ：7～8個】難易度を－1。

【たぬきスタンプ：6個未満】難易度を＋1。

3 ロープが切ればさよう

黒狸御殿の二階外周部にある回廊は冷たい夜風がビュービューと吹いている。キミたちに、大きな風に乗って待ち構えていた〈黒狸族〉が声をかけてきた。

黒狸族「ここを通いたければ、お前達も風に乗るまみ！ 喧嘩大風で勝負、勝負っ～！！」

廊下にはキミたち用に用意されたらしい大きな風がいくつも転がっている。これに乗って、空の上でどちらが先に相手のロープを切るか勝負！ ということらしい。（もし負ければ、風に乗って吹き飛ばされてしまうだろう！）

喧嘩大風で勝負する

タイミング メインプロセス

判定 基本（操作／11）

この行動は「たぬきスタンプ:に、ほ、へ、と、ち」のうち3つ以上持っていないと実行できない。大風に乗込み、〈黒狸族〉の操る風とぶつかり合う！〔情報7〕を入手する。

〔判定失敗〕うわーっ、先にロープを切れちゃった！？ 飛ーばーさーれーるううう……〔おてつき〕を得る。また、次のラウンドのキミの行動順は一番最後になる。

〔自身：中鎧、重鎧〕この行動の判定に+2。

は 初笑いはキミの顔

黒狸御殿の二階の部屋の一つに足を踏み入ると、突然明かりが消えて真っ暗に！ すぐに明るくなったがキミたちは気づいた。仲間の一人（いちばん〔おてつき〕タグが多いPC。複数いるときはGMが決定すること）の顔のパーツがめちゃくちゃな配置……まるで「福笑い」のようになっているぞ！

黒狸族「フオーツホッホホ！ この部屋では人皆福笑いで勝負じゃ。早く戻してやられと、愉快な顔のまま街に帰るはめになるまみよ。ただし、戻るときには目隠し着用じゃ！」

メンコで勝負！

タイミング メインプロセス

判定 基本（操作／11）

この行動は「たぬきスタンプ:に、ほ、へ、と、ち」のうち3つ以上持っていないと実行できない。目隠しをした状態で、仲間の顔を思い出しながら顔パーツを並べてゆく。〔情報8〕を入手する。

〔判定失敗〕ああっ、人間がしてはいけない表情になっちゃってる！？〔おてつき〕を得る。〔コネ：仲間〕この行動の判定に+2。

ち 茶屋「くらまみ」

黒狸族「ここは憩いのお茶屋さんだまみ～、ご休憩していくまみ？」

どうやらここは休憩室らしい。一休みしていてもいいだろう。

黒狸族「使用料は10万ゴールドまみ♪ おまけでスタンプも押しこやるまみ」

……金とるのかよっ！？ しかも高い！！ どうにか安くならないものか。

値下げ交渉を試みる

タイミング メインプロセス

判定 基本（交渉／9）

休憩所を無料で使えないか交渉してみる。成功すれば使用料を10ゴールドまで値下げさせる。10Gを支払い、〔情報5〕を入手する。

〔判定失敗〕〈黒狸族〉を怒らせて追い出されてしまった……。再挑戦する場合は難易度を+2すること。〔[食料] アイテムを1個消費する〕この行動の判定に+2。

〔サブ職：交渉人、交易商人〕この行動の判定に+2。

ぬ 一撃にかけろ！

黒狸御殿の二階の部屋の一つで待っていたのは、たすきと鉢巻を締めた〈黒狸族〉だった。その手には絵のかかれた厚紙（いわゆるメンコというやつだ）を何枚も持っている。

黒狸族「一階をクリアしてくるとはなかなかやるまみね。でも俺がメンコ勝負で全員のひっくり返してやるまみ～！

さあ、勝負……えっ、メンコ遊び、知らないまみ……？」

勝負の前にメンコ遊びのやり方を教えてもらった。

メンコで勝負！

タイミング メインプロセス

判定 基本（操作／11）

この行動は「たぬきスタンプ:に、ほ、へ、と、ち」のうち3つ以上持っていないと実行できない。自分のメンコをうまくぶつけて、〈黒狸族〉のメンコをひっくり返す。〔情報6〕を入手する。

〔判定失敗〕うっ、こちらのメンコがひっくり返された……〔おてつき〕を得る。

〔自身：[みやぶり]〕んっ！？ 〈黒狸族〉め、自分のメンコに重りを仕込んでるぞ！？ イカサマだ！！ 難易度を-2する。



へ 平常心で取れ！

畳じきの部屋には一面に「いろはかるた」のカードが敷き詰められている。

黒狸族「この部屋ではかるた取り勝負をしてもらいまみ！ めふふふふ、ボクに勝てるかな？」

キミたちを迎えた〈黒狸族〉は自信満々だ。どの札がどこにあるか、取りやすい札はどれか把握するのが勝負の決め手になりそうだ。

かるた勝負！

タイミング メインプロセス

判定 基本（解析 or 知覚／9）

〈黒狸族〉とのかかるた勝負を行なう。[情報3] を入手する。

【判定失敗】負けてしまった…… [おてつき] を得る。

【サブ職：数寄者、符術師】 この行動の判定に+2。

【自身：[みやぶり]】 あっ、かるたの中に〈黒狸族〉が化けてるのが混じってる！ イカサマだ！ キミはこの勝負に負けても [おてつき] を受けなくてよい。

と 問いに答えよ！

部屋で待ち受けていたのは眼鏡をかけて博士棒をかぶった〈黒狸族〉だった。

黒狸族「ようこそ〈冒険者〉さん！ この部屋では出題されるためきクイズに早押しで答えてもらいまみ！ 私よりたくさん正解あれば勝ちまみよ！」

メガネをクイクイっと持ち上げながら話す〈黒狸族〉はなんだかちょっと賢そうだ！

出題系の〈黒狸族〉が早速問題を読み上げ始める。……それでは第一問！！

早押しクイズ！

タイミング メインプロセス

判定 基本（知識 or 運動／10）

ちょっと賢そうな〈黒狸族〉との早押しためきクイズ勝負に挑む。「情報4」を入手する。

【判定失敗】 ためきクイズは人類には難解すぎた…… [おてつき] を得る。

【サブ職：学者、探偵】 この行動の判定に+2。

【自身：[みやぶり]】 にカンニングペーパーが貼ってある……字は汚いが何とか読めそうだ。難易度を-2する。

に 人間コマ回し！？

キミたちが部屋に踏み込むと、部屋の中には大量の【回転床】が設置されていた。部屋の中心には法被を着て手にヒモと独楽を持った〈黒狸族〉が腕組みをしており、キミたちに声をかけてきた。

黒狸族「この部屋では独楽回しをあるまみ！ ただし、独楽はお前ら自身まみ！ 回転床でぐるぐる回いながら、おいらのところまでたどり着いたら合格だまみ！」

挑戦的な笑い声を上げる〈黒狸族〉。これは手ごわい試練になりそうだ……。

独楽の気持ちになるですよ～

タイミング メインプロセス

判定 基本（耐久／9）

回転に負けず、ゴールまでたどり着く！ [情報1] を入手する。まだ視界がぐるぐるしているぞ……。

【判定失敗】 負けてしまった……。というか、誰か回転床を止めてくれー！？ [おてつき] を得る。

【サブ職：軽業師、狂戦士】 この行動の判定に+2。

ほ ほっかほかロシアルーレット！

部屋の中には大きなテーブルがあり、その上にはホカホカと湯気を上げるお椀がいくつも乗せられている。あんこの甘～い匂いがただよってくる……ごくり。

黒狸族「いらっしゃいまみ！ このお汁粉はサービスまみ！ ただし「当たり」は1個だけ！ ほかは食べてのお楽しみまみっ（にやい）

どうやら「当たり」を引かないとひどい目に合わされそうだ。慎重に選ばなければ……。

俺はこのお汁粉を選ばぜ！

タイミング メインプロセス

判定 基本（耐久 or 知覚／9）

直感やにおいなどを駆使してお汁粉のお椀を一つ選ぶ。[情報2] を入手する。

【判定失敗】 うっ、これは……あんこと一緒に強烈なワサビの味が口の中に広がる！？ どうやらハズレを引いたようだ。[おてつき] と [疲労：10] を受ける……オエーッ！

【サブ職：食闘士、料理人】 この行動の判定に+2。