

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！！

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90分～2時間を想定している。

このミッションをプレイすると勝敗に関わらず、PC全員に「ログチケット：アザーゲット」1枚が手に入る。

このミッションのプレイ方法

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、マコタンとの勝つことである。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、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PC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PC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PC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かった場合、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。

ミッションの進行

◆ 難易度

このミッションではセッション難易度による変更は特に設定されていない。

このミッションで役に立ちそうなサブ職

〈アイドル〉〈学者〉〈軽業師〉〈贋作師〉〈狂戦士〉
〈交易商人〉〈交渉人〉〈食闘士〉〈数寄者〉〈探偵〉
〈ちんどん屋〉〈賭博師〉〈符術師〉〈料理人〉

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

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。

敗北条件

第8ラウンド終了時まで勝利条件を満たしていない、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。

シナリオ動作（共通）

応援する

シナリオ動作

タイミング メインプロセス

判定 基本（交渉／10）

▶ **効果**：〈黒狸族〉に勝負を挑む仲間を応援する。次に仲間が行なう《応援する》以外のシナリオ動作の判定に+1Dする。

〔自身：〔おてつき〕×3〕判定を行わずにこのシナリオ動作の効果を受けられるが、+1Dではなく+1になる。

〔サブ職：ちんどん屋、アイドル〕この行動の判定に+2。

イカサマを見破る

シナリオ動作

タイミング メインプロセス

判定 基本（知覚 or 解析／12）

対象 単体

▶ **効果**：〈黒狸族〉のイカサマを見破る。次にシナリオ動作を実行する仲間はラウンド終了まで〔みやぶり〕タグを得る。

〔自身：判定失敗〕イカサマを証明できなかった！ キミは〔おてつき〕タグを得る。

〔サブ職：賭博師、贋作師〕この行動の判定に+2。

たぬきスタンプシート

い	ろ	は	に
ほ	へ	と	ち
た	ぬ	き	