— Legend of Gastronomy : Ultimate RouBaoZi —

千客万来!究極ふかふか肉まん

7sided work shop

LOG HORIZON TRPG

CR１用グルメシナリオ
4人(3～5人対応):４～６時間

シナリオデザイン：さわめ
表紙イラスト：蒼空キズナ

＜ Legend of Gastronomy：Ultimate RouBaoZi ＞

千客万来！究極ふかふか肉まん

ダンジョンで偶然入手した一冊のノート。そこに記されていたのは
「究極ふかふか肉まん」という名の未知のレシピだった。
今、アキバの食に新たな伝説が加えられようとしていた。

これは『ＬＨＺ』のシナリオである。あなたがＧＭならば、このシナリオを使うことですぐに『ＬＨＺ』を遊ぶことができる。あなたがプレイヤーとして遊ぶつもりならば、これ読むのはセッションが終わるまで待ってほしい。

また、このシナリオは、あなたがディベロッパーとしてシナリオを自作する際の参考にもなるだろう。ぜひ活用して欲しい。

◆シナリオガイダンス
プレイヤー人数：４人（３～５人対応）
キャラクターランク：１
プレイ時間：４～５時間

本シナリオは「ログ・ホライズンＴＲＰＧ」の初心者に適した、わかりやすい構造になっている。ルールブック掲載のシナリオをプレイし、もっと遊びたいというプレイグループや、コンベンションでセッションを開きたいＧＭは、ぜひこのシナリオを使ってほしい。ＰＤＦ形式なので、あらかじめプリントアウトすると使いやすいだろう。

このシナリオはクライマックスシーンを、ミッションあるいは戦闘からいずれか一方を選択し、参加者の好みに合ったセッションを行うことができる。

ＧＭ向け情報

▼シナリオ背景

ＰＣたちはダンジョンの奥で１冊のノートと謎の蒸し器を偶然発見する。

調べてみると、このノートは「究極ふかふか肉まん」なる食品のレシピが記されており、蒸し器はその作成に必要な魔法の蒸し器と判明する。行きつけの酒場の店主に看板メニューになりそうな料理の情報を知らないかと相談を受けたＰＣたちは、レシピに記された材料を集め、「究極ふかふか肉まん」を作成してみることになるのだった。

このシナリオは二つのクライマックスから１つを選ぶ構成になっており、

・クライマックスの戦闘に勝利して「究極ふかふか肉まん」を完成させる。

・クライマックスのミッションで「究極ふかふか肉まん」売り上さばく。

という２通りの展開で遊ぶことができる。

▼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。ＧＭは必要であれば任意にシーンプレイヤーを指定してもよい。

プリプレイ

◆今回予告

想像してみよう。蒸したてふかふかの皮から、あつあつの肉汁がじゅわーっと溢れるところを。口いっぱいに広がった幸せが、喉を通り抜け、お腹へと滑り落ちてゆくところを。

この物語は、幻のレシピを偶然手に入れてしまった〈冒険者〉たちが、新料理アイテム「究極ふかふか肉まん」を売り出してアキバを席巻するまでの、愛と友情と絆の物語である。

※警告※　空腹状態でこのシナリオを遊ぶと、あなたの健康を損ねる場合があります！

ログ・ホライズンＴＲＰＧ　『千客万来！究極ふかふか肉まん』
魂の翼持つ〈冒険者〉たちよ、地平線の彼方にあらたな記録を刻め！

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ルールブック」を使用。

難易度
以下の難易度から１つ選択する。

イージー：ＰＣ全員の【因果力】＋１
ノーマル：特になし
ハード：ＧＭ用【因果力】＋ＰＣ人数と等しい数

▼状況の解説

ＰＣたちは全員、アキバを本拠地にしている小規模ギルドに所属する仲間だ。〈円卓会議〉が募集する依頼を時折こなしながら、このセルデシアで〈冒険者〉としての生活を送っている。

このシナリオは、ＰＣたちがとあるダンジョンで偶然に一冊のノートを入手するところから始まる。そこには未知の料理「究極ふかふか肉まん」のレシピが記されていた。

行きつけの酒場の店主に看板メニューになりそうな料理の情報を知らないかと相談を受けたＰＣたちは、レシピに記された材料を集め、「究極ふかふか肉まん」を作成してみることになるのだった。

▼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。クイックスタートまたはコンストラクションいずれかの方法で、キャラクターを作成しよう。

◆クイックスタート

『ＬＨＺ』のルールに慣れていない場合は、クイックスタートでキャラクター作成を行うとよい。

使用するサンプルキャラクターは、以下のものを推奨する。プレイヤーの人数が少ないときは、若い番号のものを優先すること。

ＰＣ１：凛然たる闘士（ログホラ・ウェンズデイ）
ＰＣ２：魔を祓う弓鳴り（ログホラ・ウェンズデイ）
ＰＣ３：流麗なる双刃（ルールブックｐ０６６）
ＰＣ４：炎の呼び手（ルールブックｐ０６８）
ＰＣ５：闇に踊る影（ルールブックｐ０６４）

◆コンストラクション

ルールに慣れていて、時間が十分にある場合、コンストラクションでキャラクター作成を行ってもよい。このとき、４種類の「アーキ職業」のキャラクターが全て揃うように作成することを強く推奨する。プレイヤーの人数が少ないときは、「戦士職」と「回復職」のキャラクターを優先して作成すること。

◆おすすめサブ職業

このシナリオには、肉まんの屋台を運営するミッションが存在する。こ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。コンストラクションの際に参考にしてほしい。

〈アイドル〉、〈占い師〉、〈売り子〉、〈家政婦〉、〈軽業師〉、〈画家〉、〈交易商人〉、〈娼姫〉、〈料理人〉、〈ちんどん屋〉、〈追跡者〉、〈薔薇園の姫君〉、〈符術師〉、〈武侠〉、〈筆写師〉、〈見習い徒弟〉、〈メイド〉、〈罠師〉

「ログ・ホライズンＴＲＰＧ　冒険窓口」（http://lhrpg.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。すでにキャラクターを作っている場合も、この機会にぜひ登録してみよう。

▲ログ・ホライズンＴＲＰＧ　冒険窓口

▼ギルドの結成

このシナリオではＰＣたちは同じギルドに所属していることになっている。ＰＣたちの所属するギルドはユニオンとして作成し、「セッション中のパーソナルファクター取得（ルールブックｐ２８６）」に従ってこのシナリオ中のみ有効な一時的なデータとして取得する。

全員で相談し、ギルド名とギルドマスターを決めること。決まったら、キャラクターシートのユニオンの欄に「ギルド名」を記入しよう。

▼クライマックス選択

このシナリオでは、クラマックスフェイズのイベントをミッションあるいは戦闘のいずれかから選択してシナリオを進めることになる。詳細はシーン３にて記述されるが、ＧＭはプリプレイの時点でクライマックスが選択式であることを伝えておいてもよいだろう。

オープニングフェイズ

▼インタールード

ＧＭ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。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。プレイヤーからの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ルードでも毎回行なうこと。

また、このシナリオでは、基本的にすべてのシーンにＰＣ全員が登場する。ＧＭはこれもプレイヤーに伝えること。

次のシーンはＰＣたちがとあるダンジョンの中で、今回のシナリオの発端となる謎のノート、そして蒸し器を発見するシーンである。

◆シーン定義
シーン：シネマティックシーン
解説：ダンジョンの奥深くで、「究極ふかふか肉まん」のレシピが記されたノートと魔法の蒸し器を入手する。
目的：ダンジョンで冒険の発端となるレシピを入手する。

S1: 思わぬ拾い物

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、ＧＭはＰＣ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良い場面で「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
意気揚々と踏み込んだダンジョンは、既に先客によって探索され尽くしたあとだった。薄暗いダンジョンの中は、モンスターも退治されたあとで静かなものだ。そこかしこに、先客が開けたらしい空っぽの宝箱が転がっている。
君たちがダンジョンの奥深く、たまたま発見した隠し戸棚から見つけることができたものは、擦り切れた古い一冊のノート、そして丁寧に梱包された包みだった。

▼ダンジョン内部

ＰＣたちは新ダンジョンの噂を聞いて探索に来たが、すでに内部は別の〈冒険者〉によって探索済みであった。ＰＣたちが見つけることができたのは謎のノートと包みだけである。

このシーンがシナリオ全体の導入となる。もしプレイヤー同士が発対面ならば（コンベンションや、ワンオフのオンラインセッションではそう言うこともあるだろう）、互いのＰＣを把握するのには手間取るはずだ。

その場合は多少時間をとって焦らせない方が良

い結果を得やすいだろう。

ＰＣたちの興味が謎のアイテムに移ったところで、次のモンタージュを読み上げよう。

◆ノートを読もうとする

何の変哲もない古いノートに思えるが、びっしりと書き込まれた内容はインクがかすれている上、達筆すぎるために君たちではうまく読み取ることができない。内容を知るには持ち帰って専門家に見てもらう必要がありそうだ。

◆梱包を解く

うっすらとほこりをかぶった包みは柔らかい布で厳重に梱包され、「調理用蒸し器」というラベルが貼ってあった。解いてみると中からは、年季の入った調理用の蒸し器が出てきた。ノートと関係があるアイテムなのは間違いないだろうが、やはり専門家に鑑定してもらう必要があるだろう。

▼シーン終了

ＰＣたちが入手した２つのアイテムについて、持ち帰って鑑定する必要があることを認識したらシーンを終了する。

▼インタールード

次のシーンはＰＣがアキバに戻り、謎のアイテムを調査しようとするシーンになる。調査の方法は様々だが、その結果得られる情報は以下の通りだ。

・ノートは「究極ふかふか肉まん」と呼ばれる料理のレシピが記されたノート。これまで知られていない料理名なので、どんなものかは作ってみないとわからない。

・蒸し器のほうも魔法がかかっており「究極ふかふか肉まん」を製作するために必要な道具である。

・製作には特別な材料が必要だが、レシピの記述を信用するなら、かなりの美味だろうことは間違いない。

・材料になるのは〈サキタカ地方〉で手に入る「筍イノシシの肉」「秘境シイタケ」「巨鳥のクチバシ」の三つだ。

シーンの内容、すなわち調査方法だが、これについてはプレイヤーの希望次第だ。アキバの〈料理人〉や生産系ギルドのＮＰＣに尋ねるというのが一般的で、その場合は〈記録の地平線〉のにゃん太をはじめとする〈料理人〉や、ミチタカ、ロデリック、カラシンといった生産系ギルド所属のキャラクターなどが向いている。

学術的なサブ職を持っているＰＣが仲間にいるのならばレシピの解読をすることも可能だろう。

ＧＭはプレイヤーの希望に沿ってシーンを演出するとよい。ＰＣがもつコネクションやサブ職を生かすのは優れた導入のアイデアである。プレイヤーに積極的にシーンの進行やアイデアを振ってみるのもよいだろう。こう書くとアドリブでもあり難しく感じるかもしれないが心配することはない。上で箇条書きにした情報が最終的にプレイヤーの手に渡ればそれでいいのだ。

特に浮かばなければ、例えば〈第８商店街〉のカラシンを登場させると良いだろう。彼はさまざまな頼み事をするのに十分な人脈を持っているし、様々な催しとの関係も深い。本シナリオでもシーンの例としてカラシンを登場させている。

◆シーン定義

シーン：シネマティックシーン

解説：持ち帰って来たノートの内容を調査するシーン。

目的：「究極ふかふか肉まん」の情報を得る。

S2: 伝説のレシピ

　このシーンはＰＣたちがアキバに帰還し、謎のノートの正体を知るシーンである。ノートに書かれた謎の料理、「究極ふかふか肉まん」を作るためにはモンスターが落とす材料が必要だ。

◆オーバーチュア：カラシンに尋ねる

　アキバに戻った君たちは、謎のアイテムを鑑定するため、友人であるカラシンの元に向かった。彼ならばこの謎の品物の鑑定もうまくやってくれるだろう。

　君たちが訪ねていくと、カラシンはいつもの人懐っこい笑みを浮かべ、快く鑑定を引き受けてくれた。

カラシン「やあやあ、鑑定してほしいものがあるって？　……オーケイ、うちで簡単に調べてみよう」
「ふむふむ、なるほど……どうやらこれは……」

◆オーバーチュア：自分たちで解読してみる

　謎のノートを手にしてアキバに戻った君たちは、その内容を知るために解読を試みる。

　ギルドホール、もしくは誰かの宿の部屋など、落ち着ける場所でノートを広げた君たちは、かすれた文字を一文字一文字読み解き、内容を把握してゆく……。

　根気よく作業を進めていくうちに、だんだんとノートに書かれた内容、そして一緒に見つけた蒸し器についてわかってきた。

　ノートに記されたタイトルは……「究極ふかふか肉まん」！！

◆アイテムの鑑定を頼んだ

　アイテムの鑑定を依頼すると、程なくその内容、「究極ふかふか肉まん」の作成方法、およびその材料についての情報が手に入る。

カラシン「このノートは「究極ふかふか肉まん」という料理のレシピらしいね。蒸し器もそれを作るための魔法の道具のようだ」
「聞いたことのない「未知のレシピ」ってことになるけれど、どんな味がするんだろうねぇ……」
「材料の中でも特に重要なのは、「筍イノシシの肉」「秘境シイタケ」のふたつ。そして隠し味として「巨鳥のクチバシ」というのもあるといいようだね。これらは〈サキタカ地方〉で手に入る、と書いてある」
「〈サキタカ地方〉は〈フォーブリッジの街〉から西側に広がる広大な山林さ。「秘境」とも呼ばれる場所だから、もしも行くなら、十分に気をつけていくことだね」
「アキバの街では美味しい料理が大注目だからね。このレシピの試作がうまくいけば、相当の儲けになるんじゃないかな？」

▼コラム：レシピを売却する

　もしもこの時点でＰＣたちがレシピと蒸し器を売却しようとした場合、鑑定を頼んだＮＰＣが買い取る、もしくはマーケットで買い手を見つけたことにしてもよい。ただしこの時点ではあくまで「未知のレシピ」であるため、買値は１００Ｇとなる。その点をＰＣたちに確認し、売却の意志が変わらないならば、ＰＣたちは１００Ｇを手に入れ、今回のシナリオは終了となる。

▼シーン終了

　ＰＣたちが「究極ふかふか肉まん」についての情報を得たらシーン終了となる。

▼インタールード

次のシーンでは、「究極ふかふか肉まん」の情報を得たＰＣたちが今後の行動を決めるシーンである。このシナリオはクライマックスで「戦闘」を行うか、「ミッション」を行うかで展開が分岐することになる（あるいは両方をやることにしてもよい）。その展開について決定するシーンだ。

シナリオ本文ではその導入を補助するために「〈大地人〉の酒場」、「屋台」というキーワードを出しているが、実際はそこにこだわる必要はない。「試作だけして自分たちで食べる」か「販売まで行う」かが大きな分岐点だ。「試作だけして自分たちで食べる」場合は販売のミッションがなくなるためにクライマックスにボリュームを与えるために戦闘が挿入される。ＧＭはシーン内でそのような構造を説明してもいいだろう。

セッションの残り時間を含めて最終的にはプレイヤーと相談したGMが決めること。

◆シーン定義
シーン：シネマティックシーン
解説：アキバの酒場でPCたちが相談する。
目的：シナリオの今後の展開を決定する。

S3:アキバグルメ黄金時代

このシーンは「究極ふかふか肉まん」のレシピを手に入れたＰＣたちが、今後の行動を決めるシーンである。このレシピをどう扱うかで、本シナリオのクライマックスの展開が決定されることになる。

◆オーバーチュア
ＰＣたちがなじみにしている酒場で席についたところで、店主の〈大地人〉ブレモンがテーブルに近づき、声をかけてくる。もし、ＰＣのほうから店主に話しかけたなら、それに応える形でもよいだろう。

ブレモン「……やあ、いらっしゃい。見たとおり空いてるから、好きなところに座ってくれ」
「……はぁ」

◆ＰＣたちが席についた
浮かない顔のブレモンは、最近の店の客足について悩んでいるとＰＣたちに告白する。最近は〈冒険者〉による屋台が大流行で、店の客足が遠のいてしまい、ほとほと困っているらしい。
これについては君たちにも心当たりがあった。「味のある食事」の発見を経て、アキバには今、空前の料理ラッシュが訪れており、〈冒険者〉の間では一攫千金のチャンスを夢見て屋台を出すのが流行している。いうなれば食のゴールドラッシュなのだ。
ブレモンも腕のいい〈料理人〉だが、〈冒険者〉と張り合うのは難しいらしい。

ブレモン「いつもひいきにしてくれるのは、今となっちゃあんたたちぐらいだ。せめてウチにも看板になるメニューがあれば、〈冒険者〉にも負けないんだがなあ」
「なあ、あんたたち、何か話題になりそうな料理のネタを知らないか？」

◆ＰＣたちが肉まんのレシピの話をした

ここでＰＣたちが「究極ふかふか肉まん」の話をした場合、ブレモンは非常に喜び、屋台を一台貸し出す代わりに、ぜひ自分にもそのレシピを教えてほしいと頼み込んでくる。レシピを買い取ってもよいが、今は屋台も流行っているし、近々開催されるイベント〈アキバグルメマーケット〉でＰＣたちも作った肉まんを売れば、お互いに一攫千金のチャンスになるだろうという見込みである。

ブレモン「なに、「究極ふかふか肉まん」？　聞いたことはないが、確かにうまそうだ……あんたたち、そいつはもう作ってみたのかい？　そうか、まだか……」
「ものは相談なんだが、そのレシピ、俺に教えてはもらえないか？　材料を集めてきてくれたら、俺がその肉まんを作ってやるよ。本当にうまかったら、レシピと蒸し器も買い取らせてもらうぜ」
「もしもあんたたちにやる気があるなら、レシピと交換にウチで使ってない屋台を貸してやるから、そいつを使って自分たちでもその料理を売ってみればいい」
「数日後には〈アキバグルメマーケット〉ってイベントも開催されるらしいし、うまくやれば大もうけできるかもしれないぜ？」

もしもＰＣがこの申し出に乗り気になった場合、ＧＭはＰＣに以下の選択肢を提示し、以降のシナリオの展開を選んでもらおう。どちらの展開を選んだ場合でも、まずは食材集めの冒険に出かける必要があることもあわせて伝えよう。

分岐Ａ：材料を集め、ブレモンにレシピを売却して肉まんを作ってもらう。こちらの展開を選んだ場合、クライマックスは食材を得るためのモンスターの戦闘を行うことになる。

分岐Ｂ：材料を集め、屋台を借りて自分たちで肉まんを売ってみる。こちらの展開を選んだ場合、クライマックスはアキバの街で肉まんを売り、一攫千金を狙うミッションをプレイすることになる。

また、クライマックスで戦闘を行った後、さらにミッションを行うという欲張りな遊び方もある。この場合相応に時間がかかることになるが、盛りだくさんの内容を遊ぶことができる。

▼コラム：冒険に出ない

もちろん、ＰＣはこの時点でレシピと蒸し器をブレモンに売却し、食材集めには出ないという選択肢もとることができる。その場合、やはり「未知のレシピ」であること、材料がないことで買値は１００Ｇとなる。その点をＰＣたちに確認し、売却の意志が変わらないならば、ＰＣたちは１００Ｇを手に入れ、今回のシナリオは終了となる。

▼シーン終了

ＰＣたちが今後の展開を選択し、材料集めに出発することを決めたらシーン終了となる。

▼インタールード

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、【因果力】を１点ずつ配布しよう。また、〈サキタカ地方〉に赴く前に買い物などが必要な場合は、このインタールードで処理するとよい。

◆シーン定義

シーン：アブストラクションシーン

解説：PC たちが素材を求めてサキタカ地方へと向かうシーン。

目的：目的地までの旅路を走破し、必要な分消耗する。

ミドルフェイズ

ここからはアキバの街を出て、材料を調達するための旅と探索を行うシーンとなる。

クライマックスがどちらの展開になる場合でも、十分な時間をとるためにミドルフェイズでのシーン展開はコンパクトにまとめたいところだ。ＧＭはセッション時間を意識したマスタリングを心がけてみるとよいだろう。

コラム:サキタカ地方

アキバからみて北西に馬で数日、〈フォーブリッジの街〉の西部に広がる広大な山林の、さらに奥地にあるのが「秘境」とも呼ばれる〈サキタカ地方〉だ。周辺に広がるうっそうとした深い森の中には、下生えに隠された泥沼がいくつもあり、気づかずに泥沼にはまりこみ、そのまま帰らぬ人になる狩人が後を絶たない。

文明から隔絶された環境ゆえに獣や植物は豊富であり、とくに湿地帯では珍しいキノコ類が多数採集できる。森を抜けた奥地には険しい岩山もあり、鳥系の大型モンスターが生息しているほか、森林地帯全域で自走する植物モンスターの姿が見られる。

S4: いざゆかんサキタカ

肉まんの材料を手に入れるため、ＰＣが秘境〈サキタカ地方〉へと向かうシーンである。

シーンが始まったら「オーバーチュア」を読み上げ、ＰＣの反応が一段落したところで「消耗表」を振らせよう。その際、「タイミング：消耗表」で使用できる特技を忘れないようＰＣに確認してやるとよい。

◆オーバーチュア

レシピにあった材料を手に入れるため、君たちは一路〈サキタカ地方〉へと向かった。馬を使っても数日の道のり、しかも〈サキタカ地方〉は秘境とも呼ばれる山奥の地で、たどり着くまでにはいくつもの山や川を越えていく必要がある。さらにモンスターとの戦闘もあり、君たちは目的地にたどり着くまでにかなりの疲労を受けることとなった。

▼消耗表

ＰＣは「消耗表：体力」で１回ずつロールし、その効果を受ける。

▼シーン終了

ＰＣが消耗表の処理を行ったらシーンを終了する。

▼コラム：レストタイムのロールプレイ

休憩するシーンでは［疲労］を回復するのが主な目的だが、単なる回復の時間として進行するのはもったいない。食事アイテムを使用したり、「タイミング:レストタイム」の行動を行うのは格好のロールプレイのチャンスといえる。道のりの困難さをぼやいたり、パーティー内の交流を行ってみるのもよいだろう。

▼インタールード

次のシーンはＰＣが〈サキタカ地方〉に到着し、消耗を回復するための休憩のシーンとなる。

◆シーン定義

シーン：シネマティックシーン

解説：ＰＣたちがサキタカへと到着し一息つくシーン。

目的：道中の消耗表で受けた被害を回復する。

S5: 秘境の奥へ

◆オーバーチュア

うっそうと生い茂った深い山林の中を君たちは進んだ。襲い来るモンスターを切り抜け、ともすれば途切れて見失いそうになる細い道をたどって、君たちはやっとの事で秘境〈サキタカ地方〉へとたどり着いた！　ここに来るまでがすでに大冒険といってもよかっただろう。

疲れきった体を引きずって周囲を探索した君たちは、何とか森の奥に休憩できそうな沢を見つけだした。この疲れを取るまでは、一歩も動きたくない気分だ……。

▼小さな沢

山奥の小さな沢にＰＣたちがたどり着いた場面である。前のシーンで消耗しているＰＣがいる場合は、ここで回復を行うよう勧めるとよいだろう。

▼シーン終了

ＰＣたちが休憩を切り上げ、食材の探索を開始することにしたらシーン終了となる。

▼インタールード

探索を開始したＰＣたちは森の奥で目標となるモンスターと遭遇する。次のシーンはそのためのブリーフィングシーンとなる。

◆シーン定義

シーン：ブリーフィングシーン

解説：エネミーとの戦闘に備え、ＰＣ達が準備を整えるシーン。

目的：戦闘の準備を整える。

S6: 招かれざる先客

◆オーバーチュア

肉まんの素材となるモンスターを探して、深い山林をかきわけ奥へ奥へと進むと、足元の土に水分が増えてきた。どうやらこのあたりは湿地が広がっているようだ。

進行方向からはフゴフゴと聞きなれない獣の息遣いが聞こえてくる。

君たちは足を止め、戦闘準備を整えることにした。

▼戦闘準備

エネミーとの戦闘に備えて戦闘準備を行うシーンである。

次のシーンで肉まんの材料である「筍イノシシの肉」「秘境シイタケ」を手に入れるための戦闘になることをＰＣに伝え、戦闘の準備を行おう。

特に今回は《敵情を探る》などの［偵察］タグを持つ行動が重要だ。もしも［偵察］を行わなかった場合、材料のひとつである「秘境シイタケ」が手に入らなくなってしまう。この情報はシーン開始の時点でＰＣに伝えてしまってよい。

成功したＰＣがいたなら、以下のカットインを読み上げること。また、この判定で達成値が１１以上だった場合、次のシーンでの位置取りが有利になることもＰＣに伝えること。

カットイン：ＰＣが［偵察］に成功した

森の中に広がる沼地に、大きなイノシシ類の影が４体ほど見える。周囲に群生したキノコを食べているようだ。イノシシはもちろんだが、キノコのほうも肉まんの材料に必要だ。ぐずぐずしているとキノコを食べつくされてしまうかもしれない！

（ＰＣが５人いる場合、以下の描写を追加）

さらに沼地にはうねうねと動き回る草の姿が２体見える。

▼シーン終了

戦闘の準備が完了したらシーンを終了する。

▼インタールード

次のシーンはモンスターとの戦闘となる。エンカウントシートなどを準備すること。

◆ハードあるいはそれ以上の難易度：

難易度がハード以上である場合、ＧＭ【因果力】が豊富にあることだろう。その場合以下のＧＭ用ＥＸパワー使用を推奨する。ＧＭ【因果力】を２点使って以下のパワーを使用しよう。

猪ＨＰ強化

［GM］［準備］ＥＸパワー

タイミング：ブリーフィング
判定：判定なし
対象：単体　**射程：**至近　**コスト：**本文

▼効果：

ＥＸパワーのコストとして【因果力】１点を消費する。対象（この場合〈筍イノシシ〉Ａ）の【最大ＨＰ】を＋１３する（６３になる）。

猪行動力強化

［GM］［準備］ＥＸパワー

タイミング：ブリーフィング
判定：判定なし
対象：単体　**射程：**至近　**コスト：**本文

▼効果：

ＥＸパワーのコストとして【因果力】１点を消費する。対象（この場合〈筍イノシシ〉Ａ）の【行動力】を＋２する（３になる）。この効果はＯＳとして扱う。

◆シーン定義

シーン：戦闘シーン
解説：〈筍イノシシ〉との戦闘シーン。
目的：「秘境シイタケ」を食べつくされる前に全ての敵を倒す。

S7: 一石二鳥の防衛線

ここではシーン６のブリーフィングにおいて《敵情を探る》などの［偵察］タグを持つ行動の判定が成功／失敗でオーバーチュアが分かれる。当てはまるほうを読み上げること。

◆オーバーチュア：［偵察］に成功した

薄暗い森の中に広がった泥沼の周囲にはいくつもの倒木がある。その表面にはびっしりとキノコが生えており、えもいわれぬ香りが君たちの鼻にも漂ってきた。あの中に「秘境シイタケ」が生えているのは間違いなさそうだ。また、背中に筍を生やした大きな〈筍イノシシ〉の群れも見える。彼らは餌場に進入してきた君たちの姿を見つけると、警戒の声を上げて威嚇してきた。いまは周囲に生えた大好物のキノコを食べるのに夢中だが、目立つ行動をすればこちらに襲い掛かってくるだろう。

君たちは息を潜めて獲物へと近づいていった。

◆オーバーチュア：［偵察］に失敗した

森を進む君たちが踏み込んだのは、薄暗い森の中に広がる湿地と泥沼だった。君たちはそこで食事中の〈筍イノシシ〉の群れとばったり遭遇してしまう。お気に入りの餌場へと不用意に進入してきた君たち〈冒険者〉の姿を見つけた彼らは、背中に生えた鋭いタケノコを揺らし、大きな威嚇の声を上げて襲い掛かってきた！

▼秘境シイタケの群生する沼地

肉まんの材料のひとつである「秘境シイタケ」の群生する沼地である。このキノコが大好物の〈筍イノシシ〉は、餌場に進入してきたＰＣに襲い掛かってくる。

▼〈筍イノシシ〉との戦闘

肉まんの材料を手に入れるため、〈筍イノシシ〉との戦闘を行う。「エンカウントシート：〈筍イノシシ〉との戦闘」を参照してエネミーとＰＣを配置しよう。

この戦闘ではいくつかの特記事項がある。これは戦闘開始時にＰＣにも伝えること。

・このシーン前のブリーフィングで［偵察］タグを持つ行動の判定で達成値１１以上を出していた場合、ＰＣたちをエンカウントシートの６～８、つまりマップ下部の幅３Ｓｑのどこに配置してもよい。

・プロップ【キノコの群生】は固定で２点のヘイトを持つ。これは減少も上昇もしない。また、〈筍イノシシ〉以外のエネミーに影響を及ぼさない。

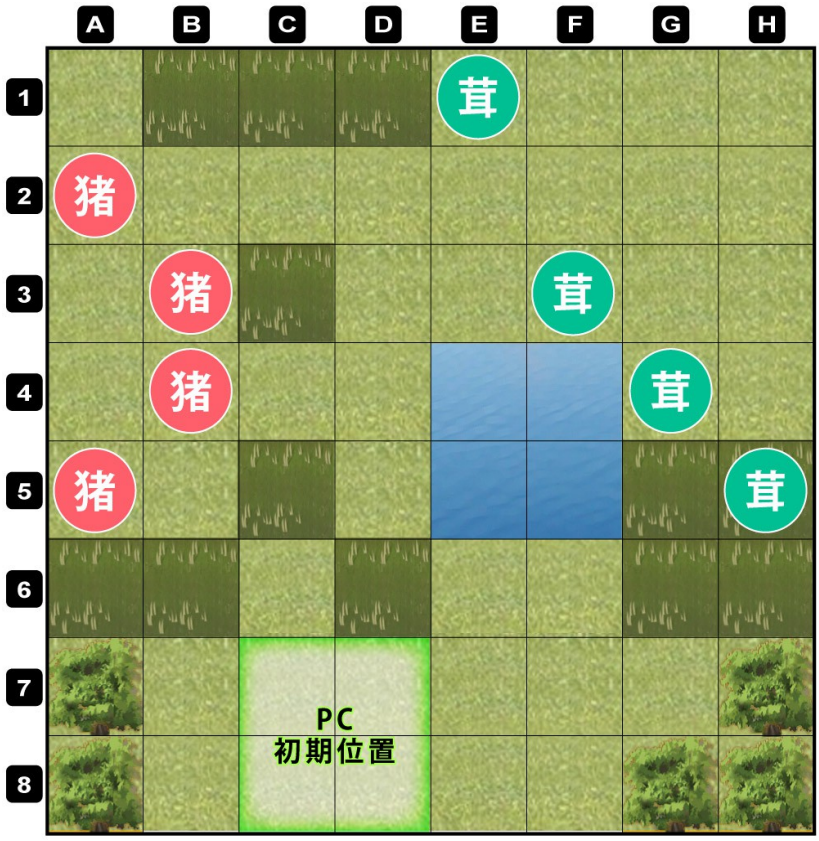
・【キノコの群生】が［ヘイトトップ］の時、〈筍イノシシ〉は優先して【キノコの群生】に《プロップ解除》を試みる。これに成功した場合、その【キノコの群生】は〈筍イノシシ〉に食われてしまったことになる。

・この戦闘に勝利すれば、肉まんの材料に十分な量の「筍イノシシの肉」が手に入る。

カットイン：〈筍イノシシ〉が《プロップ解除》に成功した

〈筍イノシシ〉はキノコを掘り返し、あっという間に食べてしまった！

イノシシ「フゴ、フゴゴゴー！！（ムシャムシャ」



エンカウントシート：〈筍イノシシ〉との戦闘

猪：〈筍イノシシ〉（ｐ２４）

茸：【キノコの群生】（ｐ２７）

■：【池】（ｐ２７）

■：【泥沼】（ｐ２７）

■：【大きな樹木】（ｐ２７）

ＰＣが５人の場合

Ａ－１とＣ－２に、〈人食い草〉（ｐ２４）を２匹ずつ配置する。

▼戦闘の終了

エネミーをすべて倒したら戦闘終了となる。ドロップ品のロールを行うこと。また、ドロップ品とは別に「究極ふかふか肉まん」の材料として「筍イノシシの肉」が手に入る。さらに戦闘終了時に残っていたプロップ【キノコの群生】１つにつき２個の「秘境シイタケ」を手に入れる。

◆エネミーをすべて倒した

君たちは力を合わせて〈筍イノシシ〉を倒し、肉まんの材料を手に入れた！

▼シーン終了

ＰＣがエネミーをすべて倒し、ドロップ品を手に入れたらシーン終了となる。

▼インタールード

次のシーンからは展開が２つに分岐する。

ＧＭはシーン３で決定した展開のシーンへ進めること。この段階でセッションに用いることが出来る残り時間を確認すること。残り時間が心許ないのであれば分岐Ｂの方が手早く終わるだろう。

◆シーン定義：分岐Ａ

材料を集め、ブレモンにレシピを売却して肉まんを作ってもらう。

ＰＣたちは最後の食材を手に入れるため、モンスターとの戦闘に挑む。

「シーン８Ａ（ｐ１４）」へ進む。

シーン：シネマティックシーン

解説：レシピに記された最後の材料を手に入れるために、さらに探索を進めるシーン。

目的：最後の食材を求めてさらに探索を続行する。

◆シーン定義：分岐Ｂ

材料を集め、屋台を借りて自分たちで肉まんを売ってみる。

ＰＣたちはアキバの街で肉まんを売り、一攫千金を狙うミッションに挑む。

「シーン８Ｂ（ｐ１９）」へ進む。

シーン：シネマティックシーン

解説：必要な食材を揃えたＰＣたちがマーケットに向けて準備を整えるシーン

目的：ミッションをプレイする心構えをする。

S8A: さらなる美味のために

このシーンは〈筍イノシシ〉を倒し、肉まんの材料を手に入れたＰＣたちが、最後の材料を手に入れるための探索を行う。肉まんの完成まであと一息であることをＰＣたちに伝え、更なる探索を促そう。

◆オーバーチュア

沼地に住む〈筍イノシシ〉を倒し、君たちは首尾よく「究極ふかふか肉まん」のメイン材料２種類を手に入れた。しかしまだ最後の隠し味、「巨鳥のクチバシ」が見つかっていない。持ち主である〈冠恐鳥〉を探して、更なる冒険が必要だ。

▼戦いのあと

〈筍イノシシ〉を倒したＰＣたちだが、「究極ふかふか肉まん」を作るにはまだ材料が足りない。ＰＣたちが次の材料を探すため〈サキタカ地方〉の探索を進めることになったら次のモンタージュを読み上げること。

◆ＰＣたちが最後の材料を探しに行くことにした

　最後の材料を求めて、君たちは〈サキタカ地方〉探索を続ける。〈筍イノシシ〉に遭遇した沼地を抜け、さらに奥地、険しい山を登っていくと、山頂のほうから〈小牙竜鬼〉らしき声と、聞いたことのないけたたましい鳥の声が響いてきた！！　どうやら最後の材料になるモンスターはこの先にいるようだ。

▼シーン終了

ＰＣたちが鳥の声の方向に向かうことを決めたらシーン終了となる。

▼インタールード

　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、【因果力】を１点ずつ配布すること。

　次のシーンは最後の材料の探索を兼ねたブリーフィングシーンとなる。

◆シーン定義

シーン：ブリーフィングシーン

解説：エネミーとの戦闘に備え、ＰＣたちが準備を整えるシーン

目的：戦闘の準備を整える

クライマックスフェイズＡ

　ここから「巨鳥のクチバシ」を手に入れるため、ＰＣたちは最後の探索と戦いに挑むことになる。

S9A: サキタカの主

　クライマックスの戦闘準備を行うブリーフィングシーンである。［偵察］タグを持つ行動に成功したＰＣがいたなら、以下のカットインを読み上げること。

カットイン：［偵察］に成功した

　君がすばやく岩山を駆け上って行った先には、紅葉で赤く染まり始めた林が広がっていた。〈小牙竜鬼〉の群れが警戒しながらも移動している。

　しかし次の瞬間、茂みから鳥型モンスターの巨体が飛び出し太い足の一撃と植物型モンスターの猛攻が〈小牙竜鬼〉をあっという間に蹴散らしてしまった！！

▼シーン終了

　ＰＣたちが戦闘の準備を整えたらシーン終了となる。

▼インタールード

　次のシーンは戦闘ルートのクライマックス、〈冠恐鳥〉ディアトリマとの戦闘である。エンカウントシートなどを準備すること。

◆シーン定義

シーン：戦闘シーン

解説：〈冠恐鳥〉ディアトリマとの戦闘を行う。

目的：全てのエネミーを倒す

◆ハードあるいはそれ以上の難易度：

難易度がハード以上である場合、ＧＭ【因果力】が豊富にあることだろう。その場合以下のＧＭ用ＥＸパワー使用を推奨する。ＧＭ【因果力】はここで使い切ってしまっていい。

ＧＭ【因果力】が７点以上あれば《棘茨イタチの増援》のために温存が良いだろう。残ったポイントが（もしそんなにあればだが！）《強大な冠恐鳥》に使用すること。

ＧＭ【因果力】が５点以下であれば《強大な冠恐鳥》に使用すること。戦闘中のＧＭ【因果力】は《冠恐鳥》そのものが所持して出現する。

強大な冠恐鳥

［ＧＭ］［準備］ＥＸパワー

タイミング：ブリーフィング
判定：判定なし
対象：単体　**射程：**至近　**コスト：**本文

▼効果：

ＥＸパワーのコストとして【因果力】１～５点を消費する。対象（冠恐鳥）の【最大ＨＰ】を＋［（消費した因果力）ｘ１３］する。

棘茨イタチの増援

［ＧＭ］ＥＸパワー

タイミング：クリンナップ
判定：判定なし
対象：本文　**射程：**至近　**コスト：**本文

▼効果：

２ラウンド目のクリンナップで使用すること。ＥＸパワーのコストとして【因果力】７点を消費する。Ａ－５とＧ－３に、〈棘茨イタチ〉を１体ずつ配置する。

S10A: 強襲！〈冠恐鳥〉

このシーンではＰＣたちが肉まんの最後の材料を手に入れるため、ボスエネミーである〈冠恐鳥〉、およびその手下との戦闘を行う。

◆オーバーチュア

岩山を上っていくと、眼前には色づき始めた紅葉の林が広がっていた。

君たちがその場に踏み込むと、周囲を警戒するようにたたずんでいた〈冠恐鳥〉はひときわ高く声を上げ、巨体を翻して近くの茂みの中に飛び込んでしまう。

だが、巨鳥は逃げたわけではないようだ。君たちの鋭い感覚は、茂みに潜んでこちらを狙う恐ろしい敵の存在をはっきりと感じ取ることができる。

さらに周囲の楓の木も動き出し、警戒するようにその枝を動かし始めた。

（ＰＣが５人いる場合）

木々の足元をちょろちょろと走り回る〈棘茨イタチ〉も、見慣れない侵入者に威嚇の声を上げている。

さあ、最後の食材を手に入れるための戦いの始まりだ！

▼〈冠恐鳥〉との戦闘

ボスである〈冠恐鳥〉および、その取り巻きである〈紅蓮楓〉との戦闘である。

「エンカウントシート：〈冠恐鳥〉との戦闘」を参照し、エネミーのコマを配置しよう。エネミーのコマの　配置が終わったらＰＣのコマを「ＰＣ戦闘開始範囲」に配置してもらうこと。

（ＰＣが５人の場合）

Ａ－５とＧ－３に、〈棘茨イタチ〉を１体ずつ配置する。

エネミーの戦術はルールブックの通り、［ヘイトトップ］のＰＣを優先して狙う。〈冠恐鳥〉の《怪鳥の蹴撃》は《ワイバーンキック》に似た性能を持ち、自身が［軽減］状態のときに威力が上がる。可能ならばマップ上の【茂み】に入った状態で攻撃するようにするとよい。〈紅蓮楓〉は［モブ］エネミーだが数が多いため、いち早く数を減らすのがＰＣ側の勝利の鍵となるだろう。

▼戦闘の終了

すべてのエネミーが倒されたら戦闘終了となる。ドロップ品のロールを行うこと。それとは別に「究極ふかふか肉まん」の隠し味となる「巨鳥のクチバシ」を手に入れる。〈紅蓮楓〉はボスの能力によって配置されたエネミーのため、ドロップ品を手に入れることはできないことに注意しよう。

さらに、〈冠恐鳥〉の巣には財宝がある。ＰＣ全員は「財宝表：魔法素材」または「財宝表：換金アイテム」のどちらかを選んで１回ずつ振ること。

◆戦闘が終了した

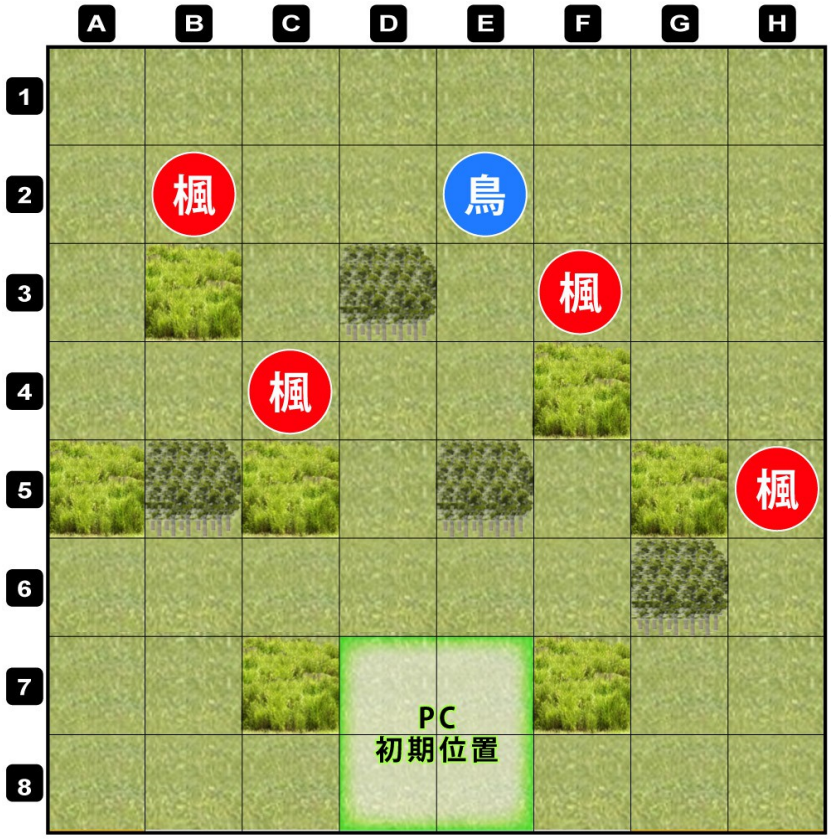
激しい戦闘の末、恐るべき巨鳥は倒れた。これで「究極ふかふか肉まん」の隠し味は万全だ！　さあ、アキバに戻って肉まんを作ってもらおう！！

▼シーン終了

戦闘が終了し、ドロップ品の処理を行ったらシーン終了となる。

▼インタールード

ここ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。次のシーンは、持ち帰った材料で「究極ふかふか肉まん」を試作し、その美味しさをかみ締め、報酬を手に入れるシーンである。



エンカウントシート：〈冠恐鳥〉との戦闘

鳥：冠恐鳥（ｐ２６）
楓：紅蓮楓（ｐ２５）
■：茂み（ｐ２７）
■：雑木林（ｐ２７）

ＰＣが５人の場合

Ａ－５とＧ－３に、〈棘茨イタチ〉（ｐ２５）を１匹ずつ配置する。

◆シーン定義
シーン：シネマティックシーン
解説：アキバに帰還し、究極ふかふか肉まんを試作、試食するシーン。
目的：物語を終わらせる。

エンディングフェイズＡ

ここ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。

エンディングは、すべてのフェイズの中でも比較的変更が容易な部分である。エンディングの目的は物語を終わらせ、プレイヤーに満足をしてもらうことだからだ。

S11A: 完成の宴！！

このシーンは材料を全て集めたＰＣたちが、アキバに戻って「究極ふかふか肉まん」の試作を行う。出来上がった肉まんは想像を超えた美味さであり、冒険の報酬としては十分なものとなるだろう。

◆オーバーチュア
幾多の苦労を乗り越えて、ついに「究極ふかふか肉まん」の材料が全てそろった。アキバに戻った君たちは、早速ブレモンの待つ酒場に向かい、肉まんの試作を行ってみることになった。
ブレモンがレシピどおりに調理を行い、魔法の蒸し器で蒸すことしばし……食欲を誘う匂いがあふれ出してきた！！
ゴクリ……誰かののどが鳴る。
もう待ちきれない、といった様子のブレモンが、君たちに早く食べてみようと促してきた。

ブレモン「こ、これは……たまらない匂いだなあ！」
「まずはあんたたちからだ。さあ、食べてみてくれ！」

このシーンはエンディングであり、物語の締めとなる場面である。

特にこのルートでは秘境の奥まで踏み入り、〈冠恐鳥〉という強大なボスを打ち破る大冒険を繰り広げてきた。やはりエンディングの演出はそれらＰＣの健闘をたたえあえるようなものがふさわしいだろう。登場させたＮＰＣがＰＣたちの武勇伝をせがんだり、活躍をほめてくれるような描写もよい演出だ。

そして、描写についてプレイヤーからの提案があればできる限り要望に応えてあげるとよい。参加者全員が楽しめるエンディングを迎えられれば、シナリオは大成功といえるだろう。

◆肉まんを試食してみた
肉まんに一口かぶりつくと、今まで食べたことのない風味が口の中に広がる！
ふかふか柔らかいのに咬みつくとモッチリとした弾力を返す皮、ごろりと贅沢に入った肉、コリっとした筍のアクセント、きのこの幽玄な香り、全体をまとめるあつあつとろとろの餡……そして全体を引き締めるかすかな辛味の隠し味！　まさに絶品の味わいだ！！
ＰＣやブレモンたちが肉まんに舌鼓を打っていると、匂いにつられたのか物見高いアキバの野次馬たちがわいわいと店の中に入ってきた。彼らもこの肉まんの匂いにすっかり魅了されてしまったようだ！

ブレモン「こ、これは……信じられない美味しさだ！？　こんなうまい肉まんなら、間違いなくうち

の目玉料理になるぜ！」
通りすがりの冒険者「何だこのたまらない匂いは！？　俺にも一つ食わせてくれ！」「俺にも！」「私にも！！」

あっという間ににぎやかになった店内。肉まんの味わいと、野次馬たちの様子を見ているうちに、君たちの中にも「この肉まんは間違いなく看板メニューになる」という確信が湧き上がってきた！この店もきっと大繁盛間違いなしだろう！

上機嫌のブレモンが「今日は食い放題、飲み放題だ！」といっている。今日は腹いっぱい飲み食いして、また明日からの冒険に備えることとしよう！

▼ＰＣたちの得る報酬

ブレモンからの謝礼として、ＰＣ全員は１００Ｇを得る。さらに、ＰＣたち用にブレモンが作ってくれた「究極ふかふか肉まん」を１人１つずつ入手する。

究極ふかふか肉まん

ＩＲ２　価格：３０Ｇ［食料］［消耗品］［準備］［絶品］

▼効果：

メジャーアクションで使用する。自身の［疲労］状態の強度を－８する。

▼解説：

余った食材で作った、自分たち用の究極ふかふか肉まん。ふかふかの皮とジューシーな具は、まさに絶品の名にふさわしい味わいだ。

▼シーン終了

宴会が始まり、ＰＣたちのロールプレイが一段落したら、このシナリオは終了となる。エンディングフェイズが終わったら、メインプレイを終了し、アフタープレイに移ること。

S8B: さあ、準備を始めよう！

このシーンは〈サキタカ地方〉の探索を終え、アキバの街に戻ったＰＣたちが、〈アキバグルメマーケット〉で肉まんを売り出すための準備を行う場面である。

◆オーバーチュア

〈サキタカ地方〉での探索から数日が過ぎ、いよいよ〈アキバグルメマーケット〉開催の日がやってきた。君たちも、ブレモンに借り受けた屋台を使って、マーケットの出店準備中だ。アキバじゅうの屋台や飲食店が参加するという触れ込みは伊達ではないらしく、周囲でもあちこちに大きな看板やテントが持ち出され、ライバルたちの出店の準備が進められている。鉄板の上でソースが焦げる匂いや、召喚したサラマンダーにあぶられた肉の塊が、早くもいい匂いを振りまき始めている。

最後の材料である隠し味「巨鳥のクチバシ」も他の〈冒険者〉から入手することができ、「究極ふかふか肉まん」も試作済みだ。もちろんその味も、苦労しただけあって素晴らしいものだった。これならば並み居るライバルにも決して引けはとらないはずだ。あとはこれを売りまくり、アキバ住民の胃袋をがっちりつかむばかりだ。

意気込む君たちは、もくもくと準備を進めるのだった。

▼食い倒れ横丁

前のシーンから少し時間が経過し、アキバグルメマーケット当日である。ＧＭは祭りの準備で活気にあふれる様子を描写し、ＰＣのモチベーションを盛り上げてやるといいだろう。

◆カットイン：祭りの様子

騒がしくもにぎやかに、色とりどりさまざまな食材が屋台の群れに運び込まれていく。獲れたての魚介類、輝く霜降りの肉、そして新鮮な野菜たち！いったいどんな料理になるのか、想像するだけで君たちの胃袋も音を立てそうだ。

◆カットイン：美味しそうな屋台

高熱の油がはじける音と一緒に、鉄板の上で肉、野菜、そしてソバが踊る。向かいの屋台では巨大な肉の塊がじりじりと炙られ、脂と肉汁の交じり合った匂いがあたりに広がってゆく……。周囲のライバル店たちも決して侮れないようだ。

▼シーン終了

屋台の準備のロールプレイが一段落したらシーンを終了する。

▼インタールード

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、【因果力】を１点ずつ配布すること。

次のシーンはアキバグルメマーケットで肉まんを販売するミッションとなる。「ミッションシート：肉まんを売りさばけ！」を用意しよう。

◆シーン定義

シーン：アブストラクションシーン

解説：アキバのグルメマーケットで究極ふかふか肉まんを売りさばくシーン。

目的：ミッションの勝利条件を達成する。

クライマックスフェイズＢ

このシーンは材料を全て集めたＰＣたちが、アキバに戻って「究極ふかふか肉まん」の試作を行う。出来上がった肉まんは想像を超えた美味さであり、冒険の報酬としては十分なものとなるだろう。

S9B: 肉まんを売りさばけ！

このシーンではいよいよ肉まんを販売するミッションが行われる。楽しい雰囲気でプレイしよう。

◆オーバーチュア

いよいよ太陽が高く昇り、お昼前に少し気の早い〈冒険者〉たちが昼食を求めて〈食い倒れ横丁〉に続々とやってくる。いよいよ〈アキバグルメマーケット〉の本番開始だ！

誰も彼も皆お腹を空かせ、待ちきれないという表情で屋台の料理を買っていく。中にはもう行列が形成されている超人気屋台もある！

だが、君たちの戦いは始まったばかりだ。「究極ふかふか肉まん」の美味しさが今日、アキバの胃袋を征服するのだ！

▼ミッション：肉まんを売りさばけ！

〈食い倒れ横丁〉で開催される〈アキバグルメマーケット〉で「究極ふかふか肉まん」を売りさばくミッションだ。「エンカウントシート：肉まんを売りさばけ！」を参照してプレイすること。

また、ハプニング表を使用した場合は、発生したハプニングにあわせて以下のカットインを読み上げよう。既に起きたハプニングだったら振りなおすこと。

◆ハプニング：1

廃棄児たち「ううっ、美味しそうな料理……（ぐぅ～）」

　アキバでよく見かける〈廃棄児〉たちが匂いにつられて屋台の周りに集まってきた。どの子もひどく腹をすかせているようだ……。

◆ハプニング：2

貴族「これは美味い料理だ！　よし、今ある品物を全部売ってくれ！！」

冒険者「おいおい、買占めるつもりかよ！！　俺らだって並んでるんだぞ！」

〈大地人〉の貴族らしき男が、今ある肉まんを全て欲しいと言ってきた。全部買い取ってもらえればかなりの儲けだが、後ろに並んでいるお客にはよい印象をもたれないだろう……。

◆ハプニング：3

「ガタ、ガタガタッ……プシュー！」

　なにやら魔法の蒸し器の調子がよくない様だ、しばらくは蒸し器から眼を離さないようにしなければ……。

◆ハプニング：4

「あ、どうも、私ロデ研の者なんですが、うちの新作のモニターになってもらえませんか？」

　ロデリック研の〈薬師〉が、新開発の調味料を試したいと申し出てきた。成功すれば味はよくなるだろうが、ロデリック研の品物というのが心配だ……。

◆ハプニング：5

「はいはい、話題の肉まんはこちらですよー！　早い者勝ち！！」

　どうやら君たちの商品に目をつけた〈冒険者〉たちが、似たような品物を売り出したようだ。このままではこちらに来るはずのお客が流れていってしまう！

◆ハプニング：6

　ほかほかの肉まんにかぶりつくお客を見ているうちに、君たちも腹が減ってきた。

目の前にはできたての肉まんが湯気を上げている。これだけあるんだから、一個ぐらい食べてしまっても大丈夫……かな？

◆ハプニング：7

「とと、おっとっと！？」

　屋台は目の回るような忙しさ！　作業で行ったりきたりするうちに、ふとした拍子で足がもつれた！このままだとせっかく作った肉まんが台無しになってしまう！？

◆ハプニング：8

冒険者「おいおいなんだこりゃ？　この屋台はこんなもん食わせんのか？」

　肉まんを買った〈冒険者〉が「中にごみが入っていた」とクレームをつけてきた！　……どうやらライバル店の嫌がらせらしい。騒ぎになる前にお引取り願わねば。

◆ハプニング：９～１０

　ふと気づくと、売り上げの計算が合わないことに気づいてしまった。どこかでつり銭を間違えてしまったのだろうか？　それとも売り上げ泥棒！？急いで計算してみなければ……。

◆ハプニング：１１～１２

かわいらしいモンスター「まみー、まみまみー」

　どこから入り込んだのだろうか、ふと気づくと腹ペコモンスター〈クロマミ族〉が肉まんのせいろに顔を突っ込んでいる！！　すぐに追い払ったが、やつらはかわいい見た目に反していつも腹を減らしているうえに悪戯者だ。すぐに被害を確認しないと！

▼シーン終了

結果にかかわらず、ミッションが終了したら定められた処理を行い、シーンを終了する。

▼コラム：ミッションへのアドバイス

もしもあなたたちがハード以上の難易度でこのシナリオをプレイしているならば、ミッションでもＧＭ【因果力】を使わないのはもったいない。そして「ミッション:肉まんを売りさばけ」には【因果力】の使用に対応したハプニング表が用意されている。

【因果力】を使用することで発生する（可能性がある）ハプニングはどれも切り抜けるのが難しいものばかり。ＧＭも遠慮なく【因果力】を使って、ミッションを盛り上げよう！

▼インタールード

ここ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。次のシーンは〈アキバグルメマーケット〉が終わり、シナリオの締めくくりとなるシーンである。ミッション終了後に〈食い倒れ横丁〉でのシーンを想定しているが、プレイヤーの希望があれば違うシーンをエンディングとしてもよいだろう。また、ブレモンなどの任意のＮＰＣを登場させて更なる描写をしてもよい。

◆シーン定義

シーン：シネマティックシーン

解説：マーケットがおわり、究極ふかふか肉まんの評判を確かめるシーン

目的：物語を終わらせる。

エンディングフェイズＢ

ここからはエンディングシーンとなるが、前のシーンでのミッションに勝利していたかどうかでオーバーチュアが変化する。

S11B: アキバ最新の伝説

ミッションをやり遂げたＰＣたちがたどり着くエンディングだ。ミッションは成功しただろうか？　結果に従ってオーバーチュアを読み上げよう。

◆オーバーチュア：ミッションに勝利していた場合

君たちの屋台には、次から次にさまざまなお客がやってきた。アキバでは良く知られた顔の広い〈冒険者〉も、ぐうたらお姫様のお使いにきた侍女も、そしてライバルのはずの〈冒険者〉たちや〈大地人〉たちも。

みんなが期待に目を輝かせて肉まんを買っていく。そしてみんな、一口かぶりついた後はとても幸せそうな顔になるのだ！

そしてあっという間に日は傾き、〈アキバグルメマーケット〉は盛況のうちに終了した！

いまや「究極ふかふか肉まん」と君たちのギルドの評判を知らないアキバの住人はいないだろう。

おめでとう、君たちは見事にアキバの食に新しい伝説を作り上げたのだ！！

◆オーバーチュア：ミッションに敗北していた場合

君たちの屋台には、次から次にさまざまなお客がやってきた。アキバでは良く知られた顔の広い〈冒険者〉も、ぐうたらお姫様のお使いにきた侍女も、そしてライバルのはずの〈冒険者〉たちや〈大地人〉たちも。

トラブル続きで思うように肉まんが売れず、赤字

にはならなかったものの手に入れた利益はほんの少しだった。
　だが、肉まんを食べてくれた人々の笑顔はなににも勝る報酬だ。
　君たちは残った肉まんをかみ締めつつ、心地よい疲労感に身を任せていた。

▼ＰＣたちの得る報酬

　エンカウントシート：肉まんをうりさばけ！」の「勝利と敗北」の項目に書かれている手引きにｓ従って各自財宝表で報酬額を決定すること。

　それに加えてさらに自分たち用にとっておいた「究極ふかふか肉まん」を１人１つ入手する。

究極ふかふか肉まん

ＩＲ２　価格：３０Ｇ［食料］［消耗品］［準備］［絶品］

▼効果：

　メジャーアクションで使用する。自身の［疲労］状態の強度を－８する。

▼解説：

　余った食材で作った、自分たち用の究極ふかふか肉まん。ふかふかの皮とジューシーな具は、まさに絶品の名にふさわしい味わいだ。

▼シーン終了

　〈アキバグルメマーケット〉での成功（もしくは失敗）を振り返り、ＰＣたちのロールプレイが一段落したら、このシナリオは終了となる。エンディングフェイズが終わったら、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

▼アフタープレイの処理

　「アフタープレイ（ルールブックＰ245）」にしたがってアフタープレイを行なう。このシナリオで配布するログチケットは以下のとおり。

◆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、財産ゲット：プレイヤー人数＋１枚、アザーゲット：４枚

　上記にくわえて、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。

　この「因果力ゲット」配布は優れたプレイヤーを見つけ出すための措置ではない。その日のプレイを振り返って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

　すべての処理が終わればセッションは終了となる。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！

エネミーデータ

シナリオに登場するオリジナルのエネミーデータを記載する。

ディベロッパーはこのエネミーやエンカウントシートを、ＣＲ１用の他のシナリオに使用してもよい。

〈人食い草〉トリフィド

ランク：１　［モブ］［自然］［植物］　識別難易度：８

【ＳＴＲ】１　【ＤＥＸ】２　【ＰＯＷ】１　【ＩＮＴ】１
【回避】８（固定）　【抵抗】７（固定）
【物理防御力】６　【魔法防御力】４
【最大ＨＰ】１９　【ヘイト倍率】×２
【行動力】３　【移動力】２

▼特技：

《草木の心》＿常時＿このエネミーは常に［弱点（火炎）：５］を持つ。また、［惑乱］にならない。

《蔓の鞭》＿［白兵攻撃］＿メジャー＿対決（１２［固定］／回避）＿単体＿２Ｓｑ＿対象に［２５＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。〔マイナー〕対象に［硬直］を与える。

《這いずる根》＿［移動］＿ムーブ＿このエネミーは２Ｓｑまで［即時移動］をしてもよい。

▼ドロップ品：

固定：解毒しなやかな蔓［換金］（１０Ｇ）

▼解説：

脚のように変化した根で自ら歩行し、動物を捕食する植物。赤や緑の鮮やかな８枚の花弁の中央には４つに割れるアーモンド形の口がついており、内部には鋭い牙が並んでいる。鞭のようにしなる蔓を生やしており、それを使って獲物を縛り付ける。どこにでも出没するが、獲物の多い森の中などを好む傾向にある。

〈筍イノシシ〉バンブーシュート・ボア

ランク：１　［自然］　識別難易度：８

【ＳＴＲ】２　【ＤＥＸ】１　【ＰＯＷ】１　【ＩＮＴ】１
【回避】１＋２Ｄ　【抵抗】１＋２Ｄ
【物理防御力】６　【魔法防御力】２
【最大ＨＰ】５３　【ヘイト倍率】×１
【行動力】１　【移動力】２

▼特技：

《スタンピード》＿［移動］＿ムーブ＿シーン１回＿このエネミーは２Ｓｑまで［即時移動］をしてもよい。このメインプロセスで《猛突撃》を使用する場合、対象を「移動時に１回でも同じＳｑにいたキャラクター（選択）」に変更する。〔マイナー〕移動距離は＋２Ｓｑされる。

《猛突撃》＿［白兵攻撃］＿メジャー＿対決（４＋２Ｄ／回避）＿単体＿至近＿［１２＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。〔マイナー〕このメインプロセス終了時まで、このエネミーのヘイト倍率を×２として扱う。

《タケノコ導弾》＿ダメージ適用直後＿自動成功＿単体＿２Ｓｑ＿自分以外の味方が攻撃を受けた直後に使用する。その攻撃を行ったキャラクターを対象として５点の直接ダメージを与える。

▼ドロップ品：

１～３：柔らか筍［換金］（１５Ｇ）
４～５：牡丹肉［換金］（２０Ｇ）
６：畑猪牙［魔触媒２］（２０Ｇ）×３

▼解説：

背中に竹薮を生やしたイノシシ型モンスター〈イノシシもどき〉の一種で、群れの中でもまだ若い個体。背中の竹がまだ育ちきっておらず、無数の筍を生やしている。この筍は柔らかく、イノシシ肉と合わせて炊き上げると絶品といわれる。筍イノシシは群れの仲間が危機に陥ると、背中の筍を切り離してミサイルのように飛ばして助ける性質がある。

〈紅蓮楓〉クリムゾン・メイプル

ランク：１　［モブ］［自然］［植物］　識別難易度：７

【ＳＴＲ】１　【ＤＥＸ】１　【ＰＯＷ】２　【ＩＮＴ】１
【回避】７［固定］　【抵抗】８［固定］
【物理防御力】４　【魔法防御力】６
【最大ＨＰ】１５　【ヘイト倍率】×２
【行動力】１　【移動力】０

▼特技：

《炎の草木》＿常時＿このエネミーは常に［弱点（冷気）：５］を持つ。また、［惑乱］にならない。

《クリムゾンシード》＿［魔法攻撃］［火炎］＿メジャー＿対決（１１［固定］／抵抗）＿単体＿４Ｓｑ＿［１５＋２Ｄ］の魔法ダメージを与える。〔マイナー〕対象に［衰弱：５］を与える。

《ブレイズシード》＿ダメージロール＿シーン１回＿このエネミーの［魔法攻撃］のダメージロールに＋１０点する。

▼ドロップ品：

固定：真紅の樹液［換金］（１０Ｇ）

▼解説：

燃え盛る掌型の葉をもつ季節限定の植物モンスター。普段は何の害も無い楓の樹なのだが、秋が深まってくるとすべての葉が燃え上がり一気に危険なモンスターへと早変わりする。獣などが近づくと炎に包まれた鋭い羽根をもつ種子を飛ばしてその身体に埋め込み、遠く離れた場所で根付かせようとする性質がある。樹液は甘く煮詰めるとシロップになり、葉を煎ずれば目薬となり、木目が緊密で重厚な幹は建材として重用されており、捨てる所の無いモンスターとして〈大地人〉には親しまれている。

〈棘茨イタチ〉ブライアーウィーゼル

ランク：１　［幻獣］［暗視］　識別難易度：５

【ＳＴＲ】１　【ＤＥＸ】１　【ＰＯＷ】２　【ＩＮＴ】１
【回避】１＋２Ｄ　【抵抗】２＋２Ｄ
【物理防御力】４　【魔法防御力】６
【最大ＨＰ】４０　【ヘイト倍率】×１
【行動力】５　【移動力】２

▼特技：

《トゲ飛ばし》＿［魔法攻撃］［邪毒］＿メジャー＿対決（４＋２Ｄ／抵抗）＿単体＿４Ｓｑ＿対象に［４＋２Ｄ］の魔法ダメージを与える。〔マイナー〕この特技の［攻撃判定］に＋２。

《はじける茨》＿ダメージ適用直前＿自動成功＿単体＿４Ｓｑ＿シーン１回＿このエネミー以外の攻撃によるＨＰダメージの適用直前に使用できる。対象が受ける予定のＨＰダメージに＋１０する。

▼ドロップ品：

１～３：２Ｄ×２Ｇ
４～６：トゲだらけの尾［換金］（３０Ｇ）

▼解説：

主に山林や草原に生息するオコジョのような小型魔獣。植物の精霊を操る力を持ち、尾には魔法の茨を巻きつけており、戦闘になるばこの茨を鞭のように振るって獲物に襲い掛かる。あでやかな毛並みと見た目に反して凶暴な性格をしており、飼育は不可能と思われていたが、〈大災害〉から時間が経過した現在、「赤ん坊から育てると人にも馴れ、〈召喚術師〉が契約することも可能」であることが判明している。また、臭いが強烈なことでも知られていたが、こちらも特別な餌を与えることで抑制が可能。ペットモンスターとして徐々に人気が出始めている。

〈冠恐鳥〉ディアトリマ

ランク：１　［ボス］［自然］　識別難易度：７

【ＳＴＲ】１　【ＤＥＸ】２　【ＰＯＷ】１　【ＩＮＴ】１
【回避】２＋２Ｄ　【抵抗】１＋２Ｄ
【物理防御力】６　【魔法防御力】４
【最大ＨＰ】７２　【ヘイト倍率】×４
【行動力】３　【移動力】２　【因果力】４

▼特技：

《恐鳥の威厳》＿常時＿このエネミーはシーン登場時に「ＣＲ１の［自然］［幻獣］タグを持つ通常エネミー」２体を任意の位置に配置できる。配置する通常エネミー１体は「ＣＲ１の［自然］［幻獣］タグを持つ［モブ］エネミー」２体に置き換えても良い。この効果で配置されたエネミーからはドロップ品を入手できない。

《再行動》＿本文＿ラウンド１回＿このエネミーが［行動済］になった時に使用する。このエネミーは即座に［未行動］となり、その後ラウンド終了時まで【行動力】が０となる。

《飛鳥の跳躍》＿［移動］＿ムーブ＿シーン１回＿このエネミーは［飛行］状態となり、［【移動力】＋１］Ｓｑまで［即時移動］をしてもよい。移動終了後に［飛行］状態は解除される。〔マイナー〕移動距離は＋１Ｓｑされる。

《怪鳥の蹴撃》＿［白兵攻撃］＿メジャー＿対決（３＋３Ｄ／回避）＿単体＿至近＿［２５＋２Ｄ］の物理ダメージを与える。〔自身：軽減〕ダメージに＋７する。〔マイナー＆確定効果〕この特技は「射程：２Ｓｑ」になる。このエネミーはこのメインプロセス終了時に対象と同じＳｑに［瞬間転移］する。〔因果力１〕この攻撃を「対象：範囲（選択）」に変更する。

《恐鳥の狂撃》＿ダメージロール＿シーン１回＿このエネミーの［白兵攻撃］のダメージロールに＋１０点する。〔因果力１〕再利用可能。

▼ドロップ品：

１～４：恐鳥爪［魔触媒１］（１５Ｇ）×５
５～６：恐鳥の卵［換金］（１３０Ｇ）
固定：鉄の陣笠［コア素材］（３０Ｇ）

▼解説：

体高２ｍを超える二足歩行の巨大な肉食性鳥型モンスター。巨大な頭部には鉤状の嘴を備え、太く力強い両足には鋭い蹴爪が生えている。翼は小さく退化しており、最大で５００㎏にも及ぶ体重もあって飛行することはできない。しかしその脚力は驚異的で、ジャンプ力も高く、全力疾走すればその速度は時速６０㎞を超えるという。

〈冠恐鳥〉は、その脚力に活かして獲物を追い詰める戦法をとる。物陰や茂みから突如現れ、獲物に一気に飛び掛ってその足で強烈な蹴りを食らわせるのだ。特に茂みなど身を守れる場所から飛び出してくるときの蹴りの威力は、たとえ〈冒険者〉であっても侮ることができない威力になるだろう。また、相手が強敵と思ったときは威嚇の声を上げ、近隣のモンスターを従え、群れを成して襲い掛かってくる。

非常に気性が荒く人に慣れることは少ないが、一部の高レベル〈調教師〉が飼いならし、乗用にしている例もあるようだ。飛行こそできないものの、その速度と、森や岩山を自在に駆け回る高い踏破力が魅力という話だ。

引き締まった腿肉、巨大で滋養に富んだ卵、辛味が強く香辛料として好まれるクチバシや爪など、〈大災害〉後は食材としても人気が出てきているようだ。

プロップデータ

シナリオに登場するオリジナルのプロップデータを記載する。ディベロッパーはこのデータを、ＣＲ１用の他のシナリオに使用してもよい。

キノコの群生

ランク：１　オブジェクト　天然

探知難易度：自動　解析難易度：自動
解除難易度：９

▼効果：
このプロップを解除した対象は「秘境シイタケ」を２個手に入れる。〔達成値１１〕「秘境シイタケ」をさらに１個手に入れる。〔達成値１３〕「秘境シイタケ」をさらに１個手に入れる。

池

ランク：１　地形　天然

探知難易度：自動　解析難易度：自動
解除難易度：不可

▼効果：
このプロップは【水中】類似として扱う。〔接触〕対象はこのプロップ内に進入した時点で残りの移動を失う。対象は［水泳］状態になり、さらに【移動力】が１まで低下する。この効果はこのプロップから離れるまで持続する。

泥沼

ランク：１　地形　天然

探知難易度：自動　解析難易度：自動
解除難易度：不可

▼効果：
このプロップは［阻止能力］を持つ。

大きな樹木

ランク：１　オブジェクト　天然

探知難易度：自動　解析難易度：自動
解除難易度：不可

▼効果：
このプロップが設置されたＳｑは侵入不可であり、両側の射線を遮る。

茂み

ランク：１　地形　天然

探知難易度：自動　解析難易度：自動
解除難易度：不可

▼効果：
〔接触〕対象は［軽減（至近以外からの攻撃）：３］を得る。この効果は対象がこのプロップから離れるまで持続する。

雑木林

ランク：１　オブジェクト　天然　物品

探知難易度：自動　解析難易度：自動
解除難易度：不可

▼効果：
このプロップは［阻止能力］を持つ。このプロップは破壊可能であり、【ＨＰ】２０、【防御力】１０を持つ。

◆スタッフリスト◆

シナリオ作成：さわめ

表紙イラスト：蒼空キズナ

イラスト：ハラカズヒロ

7sided Work Shop

データ作成：大きな愚　老朽区

ディベロップメント：7Sided Work Shop

グラフィックデザイン＆レイアウト：瑞川めえ

◆原作◆

『ログ・ホライズン』

著：橙乃ままれ　画：ハラカズヒロ

監修：桝田省治

出版：KADOKAWA/エンターブレイン

『ログ・ホライズン TRPG ルールブック　キミも〈冒険者〉になれる！』

著：橙乃ままれ／絹野帽子／七面体工房

画：ハラカズヒロ

出版：KADOKAWA/エンターブレイン

◆ＷＥＢコンテンツ◆

公式ツール：「ログ・ホライズンＴＲＰＧ　冒険窓口」

（http://lhrpg.com/lhz/top）

公式ツイッターアカウント：@loghorizon_TRPG

七面体工房 7 Sided Work Shop　LOG HORIZON TRPG