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、これを読むのはセッションが終わるまで待ってほしい。このシナリオのガイダンスは以下の通り。

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：１～４（なるべくそろえた方がよいがずれていても遊べる。ＣＲが低いＰＣには初期【因果力】を１～３程度与えよう）
プレイ時間：２時間～（周回型シナリオのために時間があるかぎりセッションできる）
傾向：戦闘ルールを使用しない生産＋日常系のギルド運営シナリオ

シナリオ背景

〈大災害〉からおおよそ半年（ずらすことも可能）のアキバにおいて零細ギルドを結成したＰＣたち。半年間の生活(もしくは他の理由）によってギルドの資金は底をついてしまった。しかしかといって、激しい戦闘やレイドをやるほどの気合いもないＰＣたちは日常系 or 生産系ギルドとしてギルドを盛り上げていくことを遅まきながら決意する。

非戦闘ループシナリオ

「生産ギルドも大忙し！」は戦闘ルールを用いない非戦闘型のシナリオであり、珍しいループ構造をもつシナリオでもある。ＣＲは１～４まで対応しているために、繰り返しセッションをすることにより、CR５になるまで遊ぶことが可能だ。そのため「生産ギルドも大忙し」はシナリオというよりも、単体のミニキャンペーンセッティングといえるディベロップとなっている。

「生産ギルドも大忙し！」は一回のセッションで利用することも、繰り返しプレイすることも可能だし、あるいは各種公式シナリオやオリジナルシナリオと連続して遊ぶことも可能だ。特におすすめするのが「下水遺跡の飢えた影（ＣＲ１）」「開拓生活と冒険者（ＣＲ２）」「対決！闇の王子（ＣＲ６）」などアキバ周辺のシナリオを挟んで遊ぶキャンペーンセッティングだろう。

また「生産ギルドも大忙し！」は戦闘ルールを用いないために、ＧＭやプレイヤーが把握すべきルール量が少ないという特徴がある。わいわいがやがやと雑談をメインに TRPG をたのしみたいユーザーにもおすすめだし、リプレイや動画の題材としても最適だろう。

ＰＣ番号およびシーンプレイヤーの扱い

このシナリオではクライマックス以外では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。クライマックスについてはインタールード６を参照すること。

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。その後は手順に従ってキャラクターを作成し、難易度を選択しよう。

今回予告

〈大災害〉から半年以上が経過した。アキバの街は味覚を取り戻し生活も安定してきたようだ。しかしＰＣたち一同は本拠地に集まってお財布を開く。お金が――ない！　明日から本気出す。そんな決め台詞で半年のあいだダラけていたＰＣたちは決意する。明日って今日さ！　零細ギルドを結成したＰＣたちの笑いと涙の冒険＋生産＋販売ライフ！

ログ・ホライズンＴＲＰＧ『生産ギルドも大忙し！』

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：このシナリオは難易度を使用しない。

状況の解説

ＰＣたちはアキバで零細ギルドを結成している。ギルドの資産を使い果たしたＰＣたちは生産系ギルドとして成り上がりを目指す。

推奨キャラクター

このシナリオは、ＣＲ１から４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。参加するＰＣのランクはそろえた方がプレイヤーが不公平を感じづらいだろうが、戦闘ルールを使用しないミッション主体のシナリオであるため、ＣＲに差があってもプレイ可能である。気になるようであるならばＣＲが低いＰＣに【因果力】１～２点を与えるとよいだろう。

「ログ・ホライズンＲＰＧ　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。

おすすめサブ職業

このシナリオは、生産ギルドの日常的生活と冒険を扱っている。そのため通常の公式シナリオと比べて膨大なサブ職が活躍できる。ボーナスを得られるサブ職業は以下の通りだが、ＧＭは冒険中プレイヤーからのサブ職ボーナスの提案には耳を傾けるとよりよいだろう。

活躍できそうなサブ職

〈アイドル〉〈医者〉〈祈り手〉〈戦司祭〉〈占い師〉〈売り子〉〈エルダーメイド〉〈カースブレード〉〈会計士〉〈海賊〉〈怪盗〉〈画家〉〈学者〉〈鍛冶屋〉〈家政婦〉〈楽器職人〉〈狩人〉〈軽業師〉〈革細工職人〉〈贋作師〉〈機工師〉〈騎士〉〈貴族〉〈狂戦士〉〈御者〉〈薬師〉〈軍師〉〈決闘者〉〈剣闘士〉〈交易商人〉〈交渉人〉〈刻印呪師〉〈細工師〉〈採掘師〉〈採取人〉〈裁縫師〉〈指揮官〉〈蒐集家〉〈娼姫〉〈将軍〉〈小説家〉〈食闘士〉〈数奇者〉〈生還者〉〈斥候〉〈設計士〉〈大工〉〈探検家〉〈探偵〉〈地図屋〉〈チャンピオン〉〈調教師〉〈ちんどん屋〉〈追跡者〉〈提督〉〈刀匠〉〈毒使い〉〈賭博師〉〈農家〉〈配達屋〉〈薔薇園の姫君〉〈筆写師〉〈武侠〉〈復讐者〉〈武具職人〉〈符術師〉〈辺境巡視〉〈砲撃士〉〈宝珠技師〉〈宝石職人〉〈星詠み〉〈魔王〉〈魔具工匠〉〈魔杖使い〉〈魔盗賊〉〈魔法学者〉〈密偵〉〈見習い徒弟〉〈無法者〉〈メイド〉〈木工職人〉〈勇者〉〈遊牧民〉〈傭兵〉〈鎧職人〉〈料理人〉〈漁師〉〈ルーンナイト〉〈錬金術師〉〈罠師〉

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。ギルドの傾向は、日常・生産系であり、このギルドを発展させるのがこのシナリオの目的だ。ＰＣには「ユニオンの取得（ルールブック P76）」および「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）」に従ってギルドを結成してもらうこと。

さらに「ギルドの名前」、「ギルドの本拠地」を決めてもらおう。本拠地は、アキバの外れにある廃ビルを利用しているとする。内部の片付けやリフォームはさっぱり進んでいないが、無料で宿泊できるのだ。

このシナリオではギルドの人間関係や雰囲気が、プレイに大きな影響を及ぼす。プリプレイで雑談の時間を 30 分程度とると、セッションの楽しい進行に大きく寄与するだろう。

配布物とアクセサリ

「生産ギルドも大忙し」では**「レシピシート」**とエンカウントシート**「在庫の果てまで売りさばけ！」**を使用する。プレイヤーが参照しながらプレイできるように、大きめにプリントアウトしておこう。

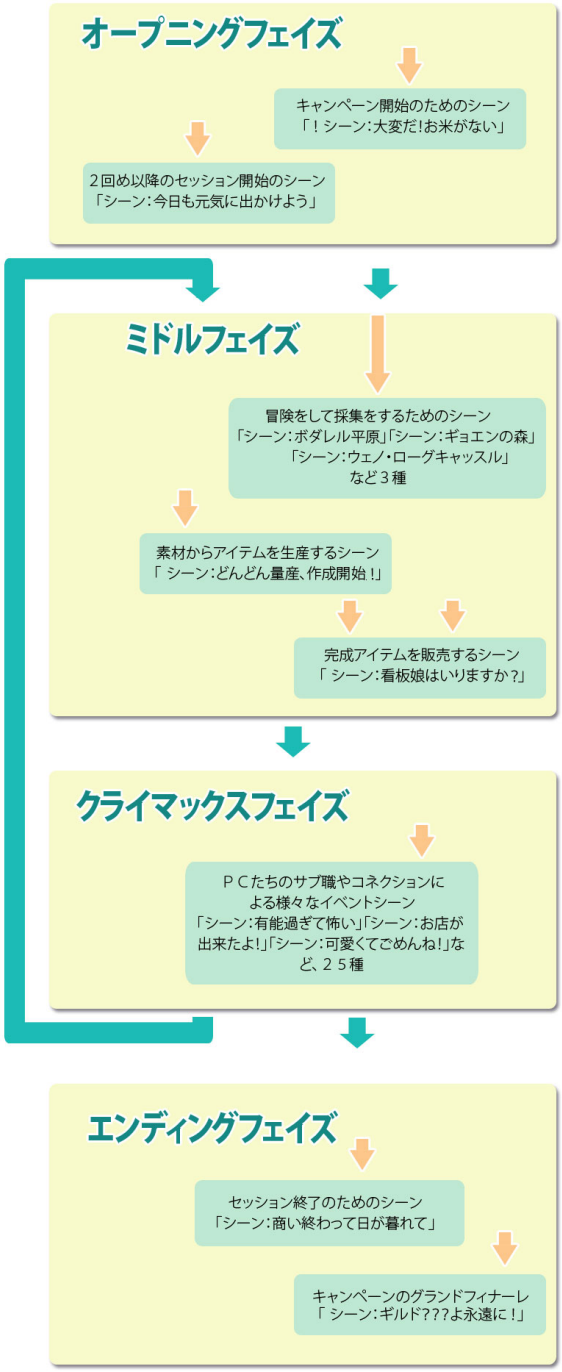
またそれ以外に［予算トークン］［評判カウンター］を数えるためにおはじきや、カジノコイン等があると盛り上がるだろう。

レシピシートの読み方

①：レシピで作られるアイテムの名称
②：種別。アイテムのジャンル。
③：バリュー。アイテムの価値。販売するときこの数値と等しい［予算トークン］入手が期待できる。
④：作成難易度。［操作判定］でこの数値を目標に成功すればアイテムは作成できる。
⑤：必要素材。作成のために必要な採集シーンなどで手に入れた素材。作成した場合成功しても失敗しても失われてしまう。
⑥：必要機材。作成のために必要な機材やアレンジ素材。こちらは素材と違って失われない。
⑦：＋２サブ職。作成のための判定でこのサブ職のＰＣが判定をした場合、判定に＋２のボーナスが得られる。
⑧：説明。そのアイテムの説明が書かれている。
⑨：在庫。アイテムを作ったら個数をメモしておこう。

セッション運営のイメージ

このシナリオはランダム要素とループ要素による繰り返しプレイを前提にデザインされている。



この図で分かる通り、１回のセッションでミドルフェイズ及びクライマックスフェイズが複数回行われることがあり、さらにセッションも複数回行われることもありうる。オープニングフェイズ、ミドルフェイズ終了時の【因果力】ボーナスは、セッションごとの最初の１回のみ配布されることに注意しよう。

オープニング

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、早速オープニングのシーンへ進もう。

インタールード１

今回のオープニングはふたつのシーンを用意した。次のシーンは選択式になる。

ＰＣたちがこのシナリオを遊ぶのが初めてであれば次のシーンは**「シーン：大変だ！お米がない！」**である。２回目以降であれば**「シーン：今日も元気に出かけよう」**だ。

シーン予告の内容は、次のシーンのシーン定義を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、予告通りの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よう。

名称：大変だ！お米がない！
シーン：シネマティックシーン
解説：本拠地に集まったＰＣが希望を取り戻す。
目的：状況を説明してシナリオを導入する。

名称：今日も元気に出かけよう
シーン：シネマティックシーン
解説：本拠地に集まったＰＣが今日も冒険を開始する。
目的：シナリオを再開する。

シーン：大変だ！お米がない！

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、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よい場面で「モンタージュ」による変化の描写を行なうとよい。

オーバーチュア

〈大災害〉直後の混乱も落ち着き、〈円卓会議〉が成立し一息ついたころ。あなた達もなんとか一息つくことができた。

てんやわんやの大忙しで思い返してみれば腹の立つこともあれば笑い話もたくさんできた。さて、それじゃこれからどうしようか？と思い立ったときふと現在の状況をかえりみた。

そして、一つ大事なことに気付くのだ。ギルドの倉庫には在庫がもう残り少なく、金庫を見てもやっぱり少ない。このままではすぐに明日のごはんにも困ってしまうという事実に。

このシーンはシナリオ「生産ギルドも大忙し！」最初のシーンだ。ＰＣたちは同じ弱小ギルドに属している。シナリオ開始時期は（ずらすことも可能だが）〈大災害〉から半年ほどが経過してアキバが味覚を取り戻し、その影響が広まったころがよいだろう。ＰＣたちは元の世界に今すぐ戻れないことにやっと折り合いをつけて、再起することを決意するシーンだ。

ＧＭはＰＣに「予算トークン：５」を渡すこと。おはじきやカジノコインをつかうと雰囲気が盛り上がる。これはＰＣたちギルドの手持ち予算だ。明確には定めないが、もし質問があるのなら「予算トークン：１」は金貨で数百枚から千枚くらいの金額だとすればいいだろう（固定額というよりも景気の善し悪しを含んだ「資産」なのだ）。少ない金額ではないがけっして多くもない。ＰＣたちは少人数の零細ギルドなのである。

このアキバで暮らしていくためにはさほどお金は必要ない。……とはいえ、このままでは心が萎えていくばかり。前を見て歩くためには仕事を開始しなければならない。

ＰＣたちにこれら状況を解説して一通りロールプレイが終わったら、ＰＣたちの本拠地（おそらくアキバ廃ビルのひとつを片付けて無断で使っているのだろう）に、金髪にメガネ、秘書風の落ち着いた美女ヘンリエッタが尋ねてくる。

モンタージュ：ヘンリエッタ来訪

「こちらはギルド〈○○○○〉の本拠地ですか？〈中小ギルド連絡会〉から参りましたヘンリエッタと申します」
「ええ、そうです。援助の申し出ですわ。アキバの産業振興のために、動けるギルドの皆さんに〈円卓会議〉はさまざまな手助けをしたいと思っているんです。この廃ビルはしばらく使っていただいてもかまいませんわ。防犯や住居環境については十分とは申せませんが、雨風を防げる居場所は大事ですもの」
「皆さんが商売を希望するならば、さらに資金もしくは素材の援助も出来ます。こちらに簡単な資料があるのですが……」

ヘンリエッタが見せてくれた紙は〈中小ギルド連絡会〉からの支援プランをまとめたものだ。この時点で「レシピシート」をプレイヤーに公開しよう。プレイヤーはきっとアイテム作成のための素材情報を求めているだろうし、このレシピシートはそのための一番の助けだ。

さらにヘンリエッタの説明によればＰＣたちは以下の援助のどちらかを得られるらしい。

・「予算トークン：５」
・素材［小麦粉］［お米］［鉄鉱石］［堅い木材］のうち、合計で３つ。

ヘンリエッタによれば［お米］を炊いて「おにぎり」を作り、それを売るだけで生活費は稼げる状況だという。素材の［お米］１単位は、それだけでおにぎり１００個以上が作れるのだからかなりの分量である。

これらの援助資金や物資は返済する必要はないらしい。しかしヘンリエッタは幾分申し訳なさそうな表情で続ける。

「しかし素材や資金も限りはあります。当座の生活のためにただ消費して終わりでは、皆様の、そしてアキバそのものの将来も怪しくなるでしょう」

確かに物資やお金は勝手に湧き出るものではない。この物資も〈中小ギルド連絡会〉や〈円卓会議〉の備蓄から提供されたのかもしれない。

「ですから、皆様にはこれを元手に素材採集や商売に励んでいただきたいのです。この街に活気を取り戻してもらえれば、それに勝る返済はありません」

とＰＣたちに告げる。ＰＣたちが納得してやる気を出すのならこのシーンは終了だ。

シーン終了

ＰＣたちが決意してギルド発展に動き出すならこのシーンは終了だ。素材を得るために冒険に向かうのならばインタールード２へ進む事。手持ちの素材でとりあえず商売をしたいのであれば、インタールード３へと進もう。

また、場合によっては採取をせずに在庫の素材だけでアイテム作成をしたい場合もあるだろう。そのときはインタールード３へそのまま進んでもよい。

シーン：今日も元気に出かけよう

こちらのシーンは２回目以降のプレイ時に使用する。プレイヤーは慣れていると思うので主導権を渡して短く切り上げるとよいだろう。

オーバーチュア

新しい朝が訪れ、アキバの街は今日も活気に満ちている。キミたちもギルドの本拠地に集まり、一日の活動を開始した。今日もまた、冒険のはじまりだ！　今日はどこに出かけよう？　あるいは何を作ろう？
今日も楽して安全に金儲けだ！

シナリオ２回目以降はこちらのオープニングを使用しよう。開始時よりもさまざまな器具や素材がつまれ雑然とした本拠地だが、徐々に発展してきた実感を抱かせる。さあ、今日も一日の冒険を始め、稼ぎに精を出そう！

シーン終了

素材を得るために冒険に向かうのならばインタールード２へ進む事。手持ちの素材でとりあえず商売をしたいのであれば、インタールード３へと進もう。

ミドル

ミドルフェイズはＰＣたちがあちこちのフィールドに赴いて生産のための素材を得るための冒険を行い、さらにアイテム作成、販売まで行なう。ミドルフェイズ開始時点で【因果力】+1 されるのに注意しよう。

インタールード２

ミドル最初のシーンはあちこちのフィールドに赴いて生産のための素材を得るシーンだ。出かける場所は選択可能で、向かう場所によってシーンは分岐する。

周回を重ねるとプレイヤーは手慣れてくるだろうからこのインタールードでの解説は少なくしていってよい。

プレイヤーに以下を読み上げて、候補となる場所の解説をすること。プレイヤーが採取場所を選択したらシーン定義を読み上げ、確認して、該当するシーンへ進もう。

・ボダレル平原

アキバの東方向に広がる丘陵と草原の地域である。野生動物や少数の人型モンスターが生息する。基本的には安全な地域であり、農業を営む〈大地人〉の村落なども多い。ボダレル平原では〈大地人〉の依頼や手伝いなどを通して食材を入手することが可能だ。もっとも遭遇戦の準備を怠るべきではない。

・ギョエンの森

アキバの西方、地球世界でいう新宿近辺にある大きな森林。この森林は木材資源の宝庫であり、また手頃な動物型モンスターも出現するため、採取や狩りなどの目的で通う〈冒険者〉も多い。中心部にはアンデッドの発生する廃墟もあるが、基本的には初心者向きの地域だ。得られる素材は木材、糸、魔物の肉や皮などが中心。

・ウエノ・ローグ・ローグキャッスル

アキバの北方すぐそばにある丘陵地帯。面積は狭いのだが、幾つもの入り口や地上廃墟をからめた地下迷宮がひろがり、そこにはゴブリンやコボルド、ラットマンが住みついている。戦闘を避けることは難しいが、魔物の皮や壊れた装備品、また地下の一部ではドワーフによる採掘所などもあり、石材や鉄鉱石の入手も可能。地上部分から地下にかけてさまざまなモンスターが生息しているため、実は初心者向きのエリアでもある。

名称：ボダレル平原
シーン：アブストラクション
解説：ボダレル平原で採取や冒険を行なう。
目的：素材を集める。

名称：ギョエンの森
シーン：アブストラクション
解説：ギョエンの森で採取や冒険を行なう。
目的：素材を集める。

名称：ウエノ・ローグキャッスル
シーン：アブストラクション
解説：ウエノ・ローグキャッスルで採取や冒険を行なう。
目的：素材を集める。

「川だよ！」「お魚いるかな？」「冷たくて気持ちいい！」「お昼ごはんゲットだぜ！」

▲アキバ周辺には初心者向けの多くの採取エリアが存在する。生産ギルドのメンバーは食料や素材アイテムを集め、アキバを豊かにするために奮闘するのだ！

シーン：ボダレル平原

このシーンはＰＣたちが「ボダレル平原」でさまざまな素材を手に入れるシーンだ。ボダレル平原はアキバ東方の平坦な場所であり、食料を中心に素材が手に入る可能性がある。

オーバーチュア

優しい太陽の光を浴びて出発する。なだらかにどこまでも続くような地平線を見ているとうっかりと昼寝をしたくなる誘惑にかられる。どこかから牛のいななきや子供たちの遊ぶ声も聞こえてくる気がしてくる。ふらふらと休日を楽しみたくなる気分を振り払いきみたちは歩き出した。

パンにお肉にシャキシャキ野菜を手に入れるのだ！そして卵もつけばうれしいなぁ。

ＰＣたちはまる一日かけて採集を行なう。ＰＣたちが決めた代表者が**「採集表（ボダレル平原）」**をロールすること。「採集表」のロール方法は（ＰＣの平均レベル×５）＋２Ｄだ。「採集表」の結果さまざまなイベントが起きるが、表の指示に従おう。

「採集表」のイベント中「この場所を「採取場所」として記憶できる。」という表記が登場することがある。その場所は繰り返し採取ができる代表的な場所なのだ。プレイヤーはこの表記が登場したとき「記憶しておく」と宣言することができる。イベントの番号はメモでもしておこう。次回以降「採集表」をロールするときに、ＰＣたちはダイスを振ることなくメモした番号のイベントを直接尋ねることもできる。

「採集表」をロールするとおおよそ５時間が経過し、２つのイベントを実行した時点で日が暮れる。この時点でアキバに帰ることができる。その場合はシーン終了だ。もし野営をして明日も採集を続けたい場合、ＰＣ全員が［疲労：２０］を受ければもう１日採取できる（つまり＋２回「採集表」をロールできる）。この延長は最大でも＋２日（６回の「採集表」ロール）までだ。

ロールを終了しイベントを処理し終わったならば、このシーンを終了すること。インタールード３へ進もう。

シーン：ギョエンの森

このシーンはＰＣたちが「ギョエンの森」でさまざまな素材を手に入れるシーンだ。ギョエンの森はアキバ西方の森林で、木材や石材、肉や糸を中心に素材が手に入る可能性がある。

オーバーチュア

うっそうと立ち込める森の前でみんなで声を掛け合う。アキバからそう遠くないとはいえギョエンの森は立派な戦闘エリア。油断大敵なのである。だがそれだけに素材もたっぷり手に入るはずだ。木材に糸にモンスターの肉！　ギルドの未来のためにもたくさん持って帰らねば！

キミたちは気合十分、装備を指さし確認しながら森の中へと踏み込んでいく。

ところでちゃんと地図は持った？

ＰＣたちはまる一日かけて採集を行なう。ＰＣたちが決めた代表者が**「採集表（ギョエンの森）」**をロールすること。「採集表」のロール方法やシーンの進行や制限については「シーン：ボダレル平原」と同様の手順で行なう。

シーン：ウエノ・ローグキャッスル

このシーンはＰＣたちが「ウエノ・ローグキャッスル」でさまざまな素材を手に入れるシーンだ。ウエノ・ローグキャッスルはアキバ北方のダンジョンエリアで、壊れた装備や肉、石材や鉄鉱石が手に入る可能性がある。

オーバーチュア

背負い鞄に明りの道具。事前に手に入れた地図を入念に確認する。今回はどこで稼いでどのくらいで帰ってくるか、パーティーのみんなと打ち合わせ。

ダンジョンを含むエリアに向かうのは毎回緊張するものだ。迷子になって神殿送りになる〈冒険者〉も珍しくないのだから。

だが、仲間たちの顔を見渡せばみんないい顔だ。これならきっと大丈夫。

気合いを入れて、今日も稼ぎに出かけよう！！

ＰＣたちはまる一日かけて採集を行なう。ＰＣたちが決めた代表者が「採集表（ウエノ・ローグキャッスル）」ををロールすること。「採集表」のロール方法やシーンの進行や制限については「シーン：ボダレル平原」と同様の手順で行なう。

インタールード３

採取から帰ったＰＣたちはいよいよアイテム作成に着手する。次のシーンはその作成シーンだ。問題がなければ以下の定義に従って進もう。

名称：どんどん量産、作成開始！
シーン：アブストラクション
解説：本拠地に戻ってきたＰＣはアイテムを作る。
目的：販売するためのアイテムを作る。

シーン：どんどん量産、作成開始！

このシーンはＰＣたちが採取シーンで集めた素材や予算と相談しながら、さまざまなアイテムを作り出すシーンである。

オーバーチュア

素材を前にしたキミたちは、その加工に乗り出そうとしている。お米はお米のまま、右から左に流しても、それはそれで流通という意味では商売になるが、おにぎりにして売ればさらなる利益が期待できる。そう、つまり加工販売。それは付加価値！　商売の基本である。

キミたちは今回の狙いを話しあい、生産を行なう作戦である。料理、服、武器、防具！　作れるものはまさに無限大。君たちは工房に集まって、素材を前にして瞳をきらめかせる。安全に楽をして大儲けする。それこそ、賢い生産ギルドである！

オーバーチュアの描写はＰＣたちのギルドの設定や現在情報にしたがってアレンジするとよいだろう。最初はうち捨てられた廃墟ビルにこっそり住みついた感じだろうが、そのうち、キッチンや鍛冶場が出来れば立派な本拠地の風格を備え始める。セッション中の雑談で、ＰＣのひとりがテーブルや観葉植物を用意するかもしれない。「自分たちだけの唯一のプレイした結果」という実感は小さな描写から生まれるものだ。

とはいえ、このシーンはアブストラクトシーンである。すべてのロールプレイを台詞でやる必要はない。むしろプレイヤーがこのシーンで行なうのは、限られた素材で何を作るかという相談だろう。ＧＭは（もちろん残り時間を見ながらだが）その様子をどっしり見ていてよい。

このシーンでできること

このシーンではアイテムを作ることを中心に、素材購入や施設購入ができる。具体的には《アイテムを作る》《作成に協力！》《素材を購入》《施設を購入する》の４種のシナリオ行動が実行可能だ。この情報は「レシピシート」にも書かれている。

シーンの終了

このシーンでは行動回数に制限などはない。とはいえ行動をすればしただけ素材や［予算トークン］は消費されていってしまうので、ＰＣ全員がそれぞれ１～３回行動した程度で、やれることはなくなるだろう。

十分にアイテムを作成してこのシーンを終えてもよいということになったらインタールード４へ進もう。

インタールード４

アイテムを作り終わり商材を手にしたＰＣたち。次はこれを売りさばかねばならない。その結果にギルドの食生活が、もしくは発展がかかっているのだ。次のシーンは販売のシーンだ。

名称：看板娘はいりますか？
シーン：アブストラクション
解説：販売準備をしてアイテムを売る。
目的：アイテムを高い値段で売りさばく。

シーン：看板娘はいりますか？

このシーンはミッションを使用して、生産したアイテムを売りさばくシーンである。エンカウントシート「在庫の果てまで売りさばけ！」を使用する。

オーバーチュア

素材を集め、道具を手配し、キミたちは商品を作って作って作りまくった！

積みあがった商品の山を見てキミたちは大きな達成感に包まれていた。

だが、ここが終点ではない。今度はこの商品たちを売りさばかなければならないのだ。値段設定にも悩んだがもっと大きな問題が一つある。今回の看板娘は誰がやる？

このミッションにおける１ラウンドは１日程度とし期限は１ラウンドだ。１日勝負である。ただしＰＣたちが「屋台」を持っている場合は２日（２ラウンド）に、「小さな店舗」を持っている場合３日（３ラウンド）に延長される。また、売れ残ったアイテムは消費期限が経過して、売れ残った「不良在庫」となり半額で強制売却されることになる（大損だ！）。

エンカウントシートに従ってこのミッションをプレイすること。

このミッションでは隠されたイベントなどは特にない。シートの記述通り、むしろプレイヤーに主導権を任せてしまった方がよいだろう。ＧＭはＰＣの活躍の描写に協力したり、ＰＣたちの販売にやってきた〈大地人〉や〈冒険者〉を演じればそれでよいだろう。

ミッションを終了し、勝敗処理が終わったのならばインタールード５へ進もう。

・お客は誰？表１Ｄ

1	女性の〈大地人〉商人
2	男性の〈冒険者〉腹ペコらしい
3	女性の〈冒険者〉武器や防具はないの？
4	廃棄児
5	アキバの有名人
6	同業者の偵察だ！！

クライマックス

ここからクライマックス開始となる。今回のセッションで初めてのクライマックスの場合【因果力】＋１すること。

インタールード５

このインタールードでは回復処理を行い、クライマックスのシーンを決定する。手順が多いので順に解説しよう。

１）回復処理

このインタールードでＰＣたちはゆっくり休んで回復することができる。具体的には［疲労］を１０点回復できるのだ。しかしそれ以上に回復する手段もある。

「施設：宿屋（一般アイテム扱い）２０Ｇ」「［ユニオン：生活１］へ参加している」「アイテム［ふかふかベッド］生産済み」ですべての［疲労］を解除できる。とくに「アイテム［ふかふかベッド］生産済み」の場合ＰＣ全員は【因果力】を＋１してよい。

２）シーンＰＣの決定

次のシーンのために「シーンＰＣ（『ＬＨＺ』Ｐ．２５４）」を決定する必要がある。ＰＣ全員は２Ｄをふること。合計値が最も大きい１名がシーンＰＣだ。ただしこのシナリオを周回プレイしている場合などは、同じＰＣがシーンＰＣを独占することは避けた方がよいだろう。このシナリオでまだシーンＰＣをしていないＰＣを優先すること。

３）次シーンの決定

次のシーンはクライマックスだ。このシナリオ「生産ギルドも大忙し」は周回プレイ、複数回プレイを前提としている非戦闘シナリオのために（少なくともルール的な意味での）戦闘は発生しない。さまざまなイベントが発生したり、ＰＣ間の絆を深めたりするのがクライマックスの目的である。

プレイヤー諸氏には「シーン提案（『ＬＨＺ』Ｐ．２６６）」などを活用してもらうといいだろう。自由なアイデアでクライマックスを形作るのは推奨される。シナリオ提供のシーンとあわせてクライマックスシー

ンを２つ行なってもよいだろう。セッションの時間的制約を考えながら楽しむべきだ。

シナリオ側の提供するシーンをプレイする場合、以下の手順で次のシーンを調べること。

１）「クライマックスシーン表」で条件の合うシーンを調べる。

２）【複数回発生ＯＫ】と記載されているものを除いて、同じタイトルのシーンを複数回プレイすることはできない（プレイ済みのシーンには印をつけて判るようにしておこう）。

３）複数のシーンの条件を同時に満たす場合は、「クライマックスシーン一覧」で、より上のほうにあるものを優先する。

５）「ポジティブなコネクション」とは親愛や友情、家族などの好意的な感情のコネクションとする。

クライマックスシーン一覧

この表は、シーン名、発生条件をまとめたものだ。発生条件を検索して、クライマックスシーンを選択しよう。

今日もギルドは大忙し
今回のセッションでＰＣたちがシナリオ「生産ギルドも大忙し」を卒業する決心をした。

有能過ぎて怖い
今回の周回でＰＣたちのクリティカルが５回以上発生。

掘り出し物なの
シーンＰＣが「廃棄児」にポジティブなコネクションを所持。

スイーツスイーツ
シーンＰＣが「アカツキ」か「レイネシア」にポジティブなコネクションを所持。

海の幸
シーンＰＣが「マリエール」か「カワラ」にポジティブなコネクションを所持。

屋台完成
ＰＣたちが「屋台」を作った。

お店が出来たよ！
ＰＣたちが「小規模店舗」を作った。

命の洗濯 sideA
ＰＣたちが「大きなお風呂」を作りシーンＰＣが男性。

命の洗濯 sideB
ＰＣたちが「大きなお風呂」を作りシーンＰＣが女性。

新発明持参
シーンＰＣが「ロデリック」にポジティブなコネクションを所持。

量産しようぜ
シーンＰＣが「ミチタカ」にポジティブなコネクションを所持。

景気どうです？
シーンＰＣが「カラシン」にポジティブなコネクションを所持。

成り上がりじゃあ
［予算トークン］が 100 を突破。

もしかしてうちら貧乏？
［予算トークン］が０。

世話になったな１
シーンＰＣがＮＰＣ（ボダレルの村人）にポジティブなコネクションを所持。

世話になったな２
シーンＰＣがＮＰＣ（ギョエンの冒険者）にポジティブなコネクションを所持。

世話になったな３
シーンＰＣがＮＰＣ（ウエノのドワーフ）にポジティブなコネクションを所持。

可愛くてごめんね！【複数回発生ＯＫ】
シーンＰＣがサブ職〈売り子〉〈アイドル〉〈薔薇園の姫君〉。

幸せのレシピ【複数回発生ＯＫ】
シーンＰＣがサブ職〈料理人〉〈メイド〉〈エルダーメイド〉〈家政婦〉〈食闘士〉。

予算倍増【複数回発生ＯＫ】
シーンＰＣがサブ職〈会計士〉〈貴族〉〈筆写師〉。

先物取引にご用心【複数回発生ＯＫ】
シーンＰＣがサブ職〈交易商人〉〈交渉人〉〈娼姫〉。

Do It Yourself！【複数回発生ＯＫ】
シーンＰＣがサブ職〈設計士〉〈大工〉〈木工職人〉。

魔改造【複数回発生ＯＫ】
シーンＰＣがサブ職〈鎧職人〉〈刀匠〉〈武具職人〉〈鍛冶屋〉〈革細工職人〉。

補充は大事【複数回発生ＯＫ】
シーンＰＣがサブ職〈農家〉〈狩人〉〈採掘師〉〈採取人〉〈遊牧民〉〈辺境巡視〉〈傭兵〉〈生還者〉〈魔具工匠〉〈錬金術師〉。

明日に備えて今日は寝よう【複数回発生ＯＫ】
条件は特になし。

ＮＰＣの運用

この後に用意された多数のクライマックスシーンの中には、ＰＣの持つコネクション（基本的にはポジティブなもののはずだ）に応じてさまざまなアキバの有名人が登場するものがある。

コネクションを持つＰＣが彼らとどういう経緯で知り合ったのか、どういう関係なのかをＧＭが知らない場合もあるだろう。そんなときは、コネを持つＰＣのプレイヤーに直接尋ねてしまう方がよい。また、似通った地位や能力を持った別のキャラクターのコネクションをＰＣが持っているならば、そちらに入れ替えてしまうというのもよいアレンジだ。

シーン演出のアイデアも（オーバーチュアを含め）、プレイヤーの要望を極力汲み上げる方が結果的によいシーンになることが多いだろう。

また、登場するＮＰＣがどんなキャラクターかについては、その多くが原作『ログ・ホライズン』もしくはアニメ版『ログ・ホライズン』に登場するので、そちらを参考にするとよいだろう。

シーン提案

プレイヤーから希望するシーンをセッションに対して提案する「シーン提案（『ＬＨＺ』Ｐ２６６）」は、このようなセッションでは極めて大きな効果を発揮する。もともとの構造がランダム要素（採取表）とＰＣ対応要素（ミッションやクライマックスのサブ職分岐）の比重が高いために、ＧＭとプレイヤーのちょっとしたアレンジで、極めて独自性の高い（同じシナリオだとは思えないほど！）セッションになるのだ。

その一環として、クライマックスでシーンＰＣになったプレイヤーの希望はなるべく汲み上げたほうがよいだろう。例として多くのクライマックスシーンが示されているが、能動的なアイデアや行動の希望がある場合は、難易度１０～１２の判定を行わせ、成功報酬として３～８（１Ｄ＋２）程度の［予算トークン］、もしくは同数の［素材］を与えれば、セッションのバランスは問題がないことを覚えておこう。

シーン：今日もギルドは大忙し

このシーンは今回のセッションでＰＣたちがシナリオ「生産ギルドも大忙し」を卒業する決心をした場合のクライマックスだ。

オーバーチュア

これまでこつこつと冒険を積み重ねた結果。倉庫には目いっぱいの素材が山積みとなり、金庫にもそれなりの蓄えをすることができた。

改めてそれらを並べてみると感慨もひとしおである。

仲間の一人は金貨を一枚一枚数えては山積みにし、別の仲間はみんなで苦労して作り上げたレシピを手に遠い目をしている。

そしてリーダーの一声をきっかけにそれらすべて整理して目録を作る！　思い出話に花が咲き、遅々として進まない仕事。しかし、達成感とともに、思わず笑顔がこぼれてしまうのだ。

さて、この積み上げた財産でこれから何をしよう？

次に何を始めるにしてもこれがスタートラインを切る元手になるのだ！

最終的なリザルトを求めるのがこのシーンの目的だ。まずは資産を確認しよう。すなわち［予算トークン］だ。その量によってさまざまなことができる。

予算トークンが２００以上の場合、それを使えば小ぶりな廃墟ビルをリフォームすることができる。綺麗なギルド本拠地が手に入るのだ！！　１００以上あれば８部屋以上あるギルドホールを、アキバのギルド会館に借りることができる。５０以上あれば、中央通りにあるリフォーム店舗とその二階に住み込むことができる。それ以下であっても、当面の生活費だけは確保できたといえるだろう。

廃ビルをリフォームする

金策の甲斐あって、キミたちはアキバの一角にある比較的小規模な廃ビルを購入することに成功した。

建物は大きいとは言えないが。これがキミたちの「城」だ！

一国一城の主になった感慨に浸りつつ職人を招いてみんなでこれからの予定を語る。

小さいながらも暖かい我が家。美味しいご飯をつく

るためのキッチンに、周囲を気にしないで入れるお風呂。みんなで騒ぐためのリビング。そして、のびのびと手足を伸ばして眠れる個室！

メンバー全員に部屋を配ってもまだ余るのだ！　新たにギルドメンバーを募集してもいい。仲のいい友達を招くことだってできる。ここを起点に新しい冒険と商売とそして生活が始まるのだ！

希望の一歩を踏み出せ！〈冒険者〉！

ギルド会館にホールを借りる

これまでの努力が実り、キミたちのギルド運営にも少しは余裕が出てきた。これだけの資金があれば、ギルド会館で大きな居住スペースを借りることができる。

間取りは広々、個室もメンバー全員分は確保できる。宿の窮屈で硬いベッドともこれでさよならだ！　この際、自分好みに内装や家具を揃えてみるのもいいだろう。

銀行や倉庫の手続きも階下に降りるだけで可能な優良物件。ギルド会館にホールを確保するのは、中堅ギルドのステータスでもある。さあ、ここから、新しい冒険と商売をはじめよう！

新しい店舗兼本拠地に移り住む

これまで積み上げた資金をつぎ込んで、新しい拠点を探し始めたキミたち。

幸運にもアキバの中央通りに面した二階建ての店舗の空きを見つけることができた。廃ビルを改装した建物だが造りはしっかりしているし、屋根もきちんとある。多少の掃除と改築は必要だがそれこそみんなで飾り付ける楽しみがあるというものだ。

居住スペースになっている二階に荷物を運びこみ、そのまま一階の店舗スペースのレイアウトも始まった。商品の陳列やカウンターの配置に、さまざまなアイディアが飛び交い、楽しい時間はあっという間に過ぎていくのだった。

なんにせよ、君たちは零細ギルドを立て直したのだ！　一通り喜んだらインタールード８へ進む事。このシナリオ(あるいはキャンペーン）もグランドフィナーレだ。

シーン：有能過ぎて怖い

このシーンは今回の周回でＰＣたちのクリティカルが５回以上発生した場合に発生するクライマックスだ。

オーバーチュア

一仕事を終えて、キミたちはギルドホールに集合した。

目の前にはおでんに焼き鳥、クレープにたこ焼きなどが美味しそうな香りを放って盛り付けられている。これは商店街の人たちからの差し入れだ。キミたちの活躍を周りの人たちはきちんと見ていたのだ。

実際のところ、キミたちは大いに成功した。周りの人たちは一目置いてくれているし、お小遣いだって順調に増額中だ。ちょっとぐらい羽目を外したってバチは当たるまい。

さあ、今夜はパーティーだ！　みんなで大いに食べて飲んで、思いっきり楽しもう！　また明日から始まる、忙しい日々のために！

ＰＣたちは今回華麗な活躍が多かった。それは戦闘かもしれないし、素材採集かもしれないし、アイテム作成や販売かもしれない。いずれにしろクリティカルした判定の一つずつを思い出して活躍を褒め称えること。その活躍を見ていた商店街の〈冒険者〉や〈大地人〉からの差し入れがテーブルに並んでいるごちそうである。

差し入れはそれだけではない。ＰＣ全員はそれぞれ「財宝表：金銭」をふること。今回の周回でなんだかんだとお小遣い程度の稼ぎは手に入れたのだ。なかなか好調な儲けである。ともあれ、今日の稼ぎをかみしめて宴会に突入しよう。

一通りロールプレイが終わり、今日のセッションを続行するのならば（ミドルをもう一周）インタールード６へ進もう。本日のセッションを終えるのであればインタールード７へ進むこと。

シーン：掘り出し物なの

このシーンはシーンＰＣが「廃棄児」にポジティブなコネクションを所持している場合に発生するクライマックスだ。

オーバーチュア

仕事終わりでほっと一息。雑談に興じるキミたちのところに、小さな客人が訪ねてきた。キミの友人である、〈廃棄児〉のこどもだ。彼（または彼女）は部屋に招き入れると、大きな鞄をひきずりながら嬉しそうに駆け寄ってくる。

話を聞くと、商売を始めたキミたちの噂を聞きつけて、「おいわい」を持ってきてくれたのだそうだ。微笑ましい申し出を受けると、彼は一生懸命に、拾い集めた「おいわい」を机の上に並べだした。

「えへへ、これ、おいわい」

「いっぱい、いっぱい、おせわになったから、あげるね！」

仕事を終えて団らんしているＰＣたちのもとへアキバの「廃棄児」の一人が尋ねてくる。シーンＰＣがコネクションをもっている、アキバに住む〈大地人〉の子どもだ。ＧＭはこの子どもの詳しい設定を知らない可能性がある。その場合は素直にプレイヤーにどんな子どもなのか？　どんな関係なのか聞いてしまってもよいだろう。シーン演出のアイデアもプレイヤーの意見を聞いてしたがってしまった方がよい結果になることが多い。

この子どもはＰＣが商売を始めたということを聞きつけて、お祝いをもってきたのだ。子どもは不似合いな鞄からいろいろな品物をとりだす。多くはアキバで捨てられたものを子どもなりに拾い集めてきたのだ。

いろんなアイテム（ガラクタ）をだしてくれる「廃棄児」だがお祝いになりそうなものはないため、しょんぼりする。余り豊かな生活をしていない彼ら（彼女ら）にとってお祝いを贈るというのも大変なことなのだ。意を決した「廃棄児」は「こするとピカピカする石」をシーンＰＣにくれる。ガリガリすると白く光るらしい。

こするとぴかぴか？

〈廃棄児〉のこどもが机の上に並べた「おいわい」は、あまり価値のないガラクタだった。〈冒険者〉にとって価値のあるほどのお宝を、〈廃棄児〉が街の中で拾うことなんて、そう簡単な話ではないのだ。

気持ちだけでもありがたいが、彼（彼女？）は気がすまない様子。しばらく悩んだ後、彼はかばんの底から白い石の塊を取り出した。

「これ、こするとピカピカする石。とっておきのたからものだけど、あげる！」

よく見ると、それは銀の塊。値打ちもののお宝だ！

このアイテムは素材［銀の塊］４個相当だ。この素材を用いればアイテム「外出着」を作れるようになる（アクセサリーに使うのだ）。さらに「鋼の小剣」と「鋼の大斧」のバリューに＋２することができる。これはエンブレムを入れるだけなので、素材をほとんど使わない。この時点でバリューを改訂すること。［銀の塊］を使いきっても（ちょっぴり残る素材があるので）バリュー改定は有効だ。

「廃棄児」はこの素材の価値には気がついていないらしい。どういう対応をするのかは、ＰＣたちに任せよう。コネクションの追加や変更をすることも可能だし、彼らにお返しをしてもよい。

一通りロールプレイが終わり、今日のセッションを続行するのならば（ミドルをもう一周）インタールード６へ進もう。本日のセッションを終えるのであればインタールード７へ進むこと。

▲あきばなちいさなあいどるたちはげんきいっぱい！

シーン：スイーツスイーツ

このシーンはシーンＰＣが「アカツキ」か「レイネシア」にポジティブなコネクションを所持している場合に発生するクライマックスだ。

オーバーチュア

「御免、○○殿は御在宅か？」
「こ、こんにちは……」
ギルドの拠点。キミたちが商売の準備をしていると、控えめなノックとともに来客があった。ひょんなことから知り合ったアキバの街の有名人、〈水楓の館〉の主、レイネシア姫と、〈円卓会議〉設立の立役者、ギルド〈記録の地平線〉の美少女暗殺者、アカツキだ。
まさかのお姫様と護衛の来訪にギルドはてんやわんや。なんとか部屋を片付けてお茶を出したところで、アカツキがおみやげを渡しつつ要件を切り出した。
なんでも、キミたちが商売を始めたと聞いて、お祝いがてら一つ頼み事があって、お忍びでやったきたのだという。
街の重要人物からの秘密任務。息を飲むキミたちに、アカツキは神妙な顔をして〈魔法の鞄〉から、一つの麻袋を取り出した。
中には、艶めく紫色の粒……どこからどうみても、［あずき］である。
「我々は、「あんぱん」を所望する」
「いつもあんぱんを買っている〈甘味処なか中〉のご主人が、究極のあずきを探し求めるとかで旅に出てしまって、しばらくあんぱんが食べられていないんです。どうしてもあんぱんが食べたくて……。ああ、あんぱん（じゅるっ」
「そうなのだ。じゅるっ」
「？」
あんぱん分の不足で姫の残念指数がインフレを起こしている！　姫の政務を滞りなくするためにも、あんぱん作りが必要だ。責任重大である！

商売を始めたシーンＰＣのもとへ、アカツキとレイネシアが訪れ、お祝いと一緒に依頼を持ち込んでくる。取り出したのは麻の大きな袋。
これは素材［あずき］４個相当だ。この素材を用いればアイテム「あんパン」を作れるようになる。さらに「特製コロッケ弁当」のバリューに＋２することができる（素材消費は必要ない）。アカツキは「あんパン」が大好物なので「完成したら販売して欲しい」とシーンＰＣに頼んでくる。二人の少女は、アキバの街に美味しい甘味が増えることを切に願っているのだ！
（売りだしたミドルシーンで、姫がお客として訪れる一コマを追加すれば盛り上がるだろう！）
一通りロールプレイが終わり、今日のセッションを続行するのならば（ミドルをもう一周）インタールード６へ進もう。本日のセッションを終えるのであればインタールード７へ進むこと。

シーン：海の幸

このシーンはシーンＰＣが「マリエール」か「カワラ」にポジティブなコネクションを所持している場合に発生するクライマックスだ。

オーバーチュア

「やっほー、みんないてるー？」
「こんにちはー！」
朗らかな挨拶とともにやって来たのは、キミの友人であるマリエールとカワラだ。マリエールは小ぶりな箱を抱えて、カワラは大きな木箱を両肩に担ぎ上げている。彼女たちはキミたちに招かれると、えっちらおっちらと荷物を部屋に運び込んだ。
「はー、えらい重ぉて難儀したわぁ」「えー、ほとんどあたしが持ってたじゃないですかー」
そんな風に一息ついている彼女たちにキミたちが用向きを尋ねると、二人はお互いの顔を見合わせたのち、マリエールがあんなぁ、と切り出した。
用件はふたつ。それはキミたちが商売を始めたと聞いて、そのお祝いを届けに来たこと。そしてキミたちに、どうしても頼みたいことがあって来たのだという。

商売を始めたシーンＰＣのもとへ、〈三日月同盟〉のマリエールと〈西風の旅団〉のカワラが訪れ、お祝いをくれる。これは素材［サファ節］４個相当だ。この素材を用いればアイテム「ラーメン」を作れるようになる。さらに「生姜焼き定食」のバリューに＋２することができる（素材消費は必要ない）。

チョウシで買ってきたんだよ

二人が運んできた木箱の中には、みっしりとくすんだ褐色の物体が並んでいる。持ち上げるとまるで木のように硬いが……。

「じゃじゃーん、極上の［サファ節］だよー！　チョウシの街で買ってきたんだ！」

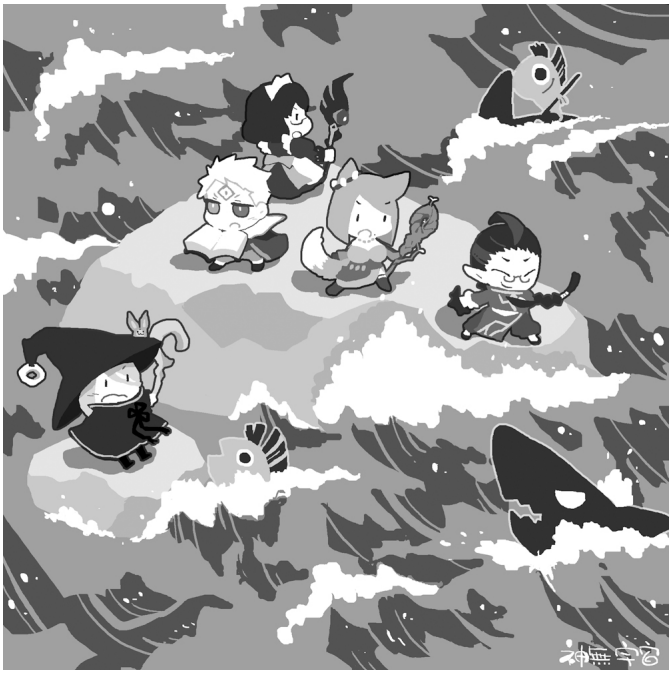
カワラの言うとおり、これは［サファ節］。〈水棲緑鬼〉（サファギン）の身を加工して作った、鰹節によく似た食材である。味のある料理を作れるようになってから、旨味が凝縮されたこの加工品はヤマト中で人気を博しているのだ。

マリエールとカワラは、これを使って、キミたちに新しいメニューを作ってほしいのだという。完成したらぜひ試食させてなー！　とのこと。

「やっぱりうちらお出汁の国の人やろ？　あと、なんと言うてもお好み焼きには鰹節が欠かせへんしなあ」

出汁をとるのもよし、削って料理の仕上げに散らすもよし。彼女たちが持ってきてくれた食材で、さあ、何を作ろうか。

一通りロールプレイが終わり、今日のセッションを続行するのならば（ミドルをもう一周）インタールード６へ進もう。本日のセッションを終えるのであればインタールード７へ進むこと。



「うひゃあ、サファギンだけじゃなくてサメまで！」
「ご飯のためだ、みんな頑張れ！」

シーン：屋台完成

このシーンはＰＣたちが「屋台」を作った場合に発生するクライマックスだ。

オーバーチュア

様々な苦労を乗り越えて、ついに念願の屋台が完成した！　そりゃあ、店舗を構えるのに比べればちょっぴりしょぼいかもしれないけれど、屋台には屋台の強みがある。いろいろな場所に出かけて、たくさんの人たちに商品を届けることができるフットワークが屋台の武器なのだ！

「屋台」を入手したＰＣたちは**「シーン：看板娘はいりますか？」**で２ラウンドの販売が可能になる。つまり、これは、商売を行なう上では偉大な一歩なのだ。ＰＣたちはもはや地面にシートを広げて販売を行なう露天商ではないのである。屋台はもうすでに完成しているが、カスタマイズすることもできる。望むなら以下のシナリオ動作をしてもよい。

《屋台改造！》＿シナリオ動作＿レストタイム＿基本（操作／１２）＿あなたは屋台を改造する。陳列棚や看板をつけて得意商品をアピールするのだ。「食品」「武器」「防具」「衣服」から「得意なもの」と「不得意なもの」を選ぶ。〔判定成功〕選択した「得意なもの」のバリュー＋２。「不得意なもの」のバリューに－２する。〔達成値１５〕選択した「得意なもの」のバリューにさらに＋２。キャンペーン中１回のみ実行可能。〔因果力２〕このシナリオ動作に成功していなければ、再利用可能。

このシナリオ動作は、このシーンで１回しか実行できないが、ＧＭが許可するなら１回成功するまで連続実行、あるいは他のシーンで実行してもよい。そういった場合は、２回目以降のチャレンジでは、コストとして【因果力】２点を要求すること。

一通りロールプレイが終わり、今日のセッションを続行するのならば（ミドルをもう一周）インタールード６へ進もう。本日のセッションを終えるのであればインタールード７へ進むこと。

シーン：お店が出来たよ！

このシーンはＰＣたちが「小規模店舗」を作った場合に発生するクライマックスだ。

オーバーチュア

キミたちは必死に働いて貯めた資金をもとに、〈中小ギルド連絡会〉の仲介でとうとう小規模な店舗を借り受けることができた！　本当に、〈連絡会〉にはいくら感謝してもし足りないほどだ。

場所は裏通りに近く、規模だって小さなものだ。だけど日当たり良好だし、人通りも決して悪くない。前に入っていたお店も繁盛していたそうだし、控えめに言っても良物件だ。そして今、キミたちの目の前で着々とリフォームが進んでいる。

キミたちはこの光景に、生産ギルドとしての基盤がまたひとつ固まったことを実感した。

「小規模店舗」を入手したＰＣたちは「シーン：看板娘はいりますか？」で３ラウンドの販売が可能になる。さらに多くのアイテムを売りさばくことが可能になるのだ。ＰＣたちも一国一城の主に近づいたと言えるだろう。小規模店舗は、アキバの大通りから１本裏道に入った場所に位置するが、人通りは十分確保できている。商売に向いた日当たりのよい廃墟が手に入ったのだ。これも場所を斡旋してくれた〈中小ギルド連絡会〉のおかげである。

ついでに施設もどうですか？

順調に進むリフォームの様子を見ながら満足げにうなずくキミたちに〈大工〉が声をかけてきた。

〈大工〉は店の見取り図を片手に、「このあたりの空きスペースに何か作らないか？」と訪ねてくる。一緒に施工してしまえば手間も費用も安く済むとのことだ。

これはありがたい申し出だ。キミたちがここで商売をするにあたって、将来的に欲しい施設はいくつかある。この機会にそれを作ってしまってもいいかもしれない。キミたちはふところ具合と相談しつつ仲間内で話し合うことにした。

リフォームをしてくれた〈大工〉の〈冒険者〉は空きスペースの利用方法を尋ねてくる。手が回らなくてただの土間にしている場所だが、もしＰＣたちが望むのなら「織機」、「大型キッチン」、「大型炉」のいずれかの施設をついでに設置してもらってもよい。その場合は［予算トークン］３５で購入可能だ（５点の割引である）。

一通りロールプレイが終わり、今日のセッションを続行するのならば（ミドルをもう一周）インタールード６へ進もう。本日のセッションを終えるのであればインタールード７へ進むこと。

シーン：命の洗濯ｓｉｄｅＡ

このシーンはＰＣたちが「大きなお風呂」を作りシーンＰＣが男性の場合に発生するクライマックスだ。

オーバーチュア

かぽーん！　広い風呂場に湯桶の音が響く。

念願の広い湯船だ！　肩までつかると思わず気の抜けた声が出てしまう。やっぱり大きな風呂は開放感が違う。風呂のありがたみを堪能しつつ見渡せば一緒に入っている仲間たちの顔もだらしなく緩んでいる。

湯気の中、リラックスした時間が流れる。キミはふと、普段はしないような話がいくつも頭に浮かんできた。これまでの話。これからの話。かなえたい夢の話。気になるあの子の話。

改まって聞くような話ではないが、こんな風に気分が解放されていなければ聞かないような気もする。

せっかくの機会だし話題に乗せてみようかな？

（一人で風呂に入っている場合）

広い風呂を独り占め！　すばらしい開放感とリラックスに包まれているうちに、些細な悩みや疲れが全部吹き飛んでしまったような気分だ。今のキミにはいろいろなことに挑戦する余裕が生まれたような気さえするぞ……。

男性ＰＣのみのシーンとなる。男性ＰＣが１名ならば、一人っきりのオフロに入ってびばのんのんであり、即座に「ログチケット：アザーゲット」を２枚入手す

る。広いお風呂を独り占めである。

男性ＰＣが２名以上であるのならば、友情を温めるために会話すること。各自このシーンで１つずつコネクションを得ることができる。対象はこのシーンに登場している自分以外のＰＣから選択であり、関係は任意に選択してよい。このコネクション取得に「ログチケット：アザーゲット」は必要ない。

今日のセッションを続行するのならば（ミドルをもう一周）インタールード６へ進もう。本日のセッションを終えるのであればインタールード７へ進むこと。

シーン：命の洗濯ｓｉｄｅＢ

このシーンはＰＣたちが「大きなお風呂」を作りシーンＰＣが女性の場合に発生するクライマックスだ。

オーバーチュア

なみなみと張られたお湯につかると、思わず大きなため息が漏れる。

のびのび体が伸ばせるお風呂！　〈大災害〉直後は想像もできなかった幸せだ。疲れも日ごろのストレスも、全部汗と一緒に流れて消えてしまったような気分。〈冒険者〉の体も装備も、ある程度の汚れは自動的にきれいになる。だが、それでもやはりきちんとお湯で汗を流し、心も体もリフレッシュしたいのが乙女心なのだ。女子力なのだ。たぶん。

周りの仲間たちもみんな幸せそうな顔をしている。

せっかく大きなお風呂にみんなが揃っていることだし、男性陣がいては話せないようなことを聞いてみるのもいいかもしれない。裸の付き合い、なんて言葉もあるし。

きっといつもよりも飾らないおしゃべりができることだろう。

（一人で風呂に入っている場合）

広い風呂を独り占め！　誰にも気兼ねなく肌や髪の手入れができるすばらしい時間をリラックスしてすごすうちに、キミの高まる女子力が天啓をもたらした！いまなら新しい何かに挑戦してもそのコツをすぐにつかめそうだ……。

女性ＰＣのみのシーンとなる。女性ＰＣが１名ならば、一人っきりのオフロに入ってお肌がつるつるになる。即座にサブ職業を２つ選び取得してもよい。この時、現在のサブ職業を新規に取得したサブ職業に変更してもよいとする。

女性ＰＣが２名以上であるのならば、友情を温めるために会話すること。各自このシーンで１つずつコネクションを得ることができる。対象はこのシーンに登場している自分以外のＰＣから選択であり、関係は任意に選択してよい。このコネクション取得に「ログチケット：アザーゲット」は必要ない。

今日のセッションを続行するのならば（ミドルをもう一周）インタールード６へ進もう。本日のセッションを終えるのであればインタールード７へ進むこと。

シーン：新発明持参

このシーンはシーンＰＣが「ロデリック」にポジティブなコネクションを所持している場合に発生するクライマックスだ。

オーバーチュア

「どーもどーも、繁盛してます？」

ニコニコと笑顔を張り付けて来訪してきたのはロデリックだった。彼は挨拶もそこそこにテーブルの上に数々のアイテムを並べてみせる。バックパック、マント、ブーツに帽子。どれも魔法の輝きに彩られている。

彼はアキバ三大生産ギルドの一つ〈ロデリック商会〉のギルドマスターであり、有名なマジックアイテムの研究者である。

なんでも、キミたちが商売を始めたと聞いて、〈ロデリック商会〉で新開発したマジックアイテムのいくつかを、開発モニターとして使ってみないかというのだ。

たしかにお互いに利益のあるよい取引といえる。実際、彼が取り出したアイテムはみなキミたちにとって役立つものばかりだった。彼の眼鏡の下の相貌からも、自分も携わったであろう品への自信がうかがえる。

感謝の意味を込めてロデリックを褒めたたえると、彼は得意そうな笑みを浮かべて眼鏡を光らせた。

ロデリックがＰＣたちのアジトにやってきて、新しいアイテムの紹介（売り込み）をしてくれるシーンだ。

ロデリックは「旅人の防水バック（IR4）」、「俊足のマント（IR1）」、「疾走のレザーブーツ）IR1)」、「根性のフェザーハット（IR1)」を持ってきて見せてくれる。〈ロデリック商会〉で創りだした簡易的なマジックアイテムのシリーズらしいのだ。開発モニター兼宣伝の一環で、ロデリックはＰＣたち一人につき一つ、上の４種からプレゼントしてくれる。

一通りロールプレイが終わり、今日のセッションを続行するのならば（ミドルをもう一周）インタールード６へ進もう。本日のセッションを終えるのであればインタールード７へ進むこと。

シーン：量産しようぜ

このシーンはシーンＰＣが「ミチタカ」にポジティブなコネクションを所持している場合に発生するクライマックスだ。

オーバーチュア

「よう、調子いいみたいじゃないか」

人好きのする笑みを浮かべた好漢がキミの作業場を訪ねてきた。アキバ最大の生産系ギルド〈海洋機構〉の総支配人、ミチタカだ。彼はキミたちの売り出した品物の評判を聞いて、ここを訪れたのだという。

「見たぜ。こいつはいい品だ。量を作る体制が整えば、それだけ売り上げも上がるんじゃないか？」

ミチタカは、キミたちが望むなら〈海洋機構〉の新人たちに量産をさせてもよいと申し出てくれる。効率よく大量の品が作れるらしい。

「やる気のある職人を応援するのも、うちの仕事だからな。まあ、考えてみてくれ」

そう言って、ミチタカはキミの背中を叩いた。

ＰＣたちの取り扱う品物の品質に目を付け、〈海洋機構〉のミチタカが訪ねてくるシーンだ。

彼はＰＣたちの販売した良質な商品をもっと流通させるべきと考えており、増産のために〈海洋機構〉の力を貸してくれる。

《作り方解説で増産依頼》＿シナリオ動作＿レストタイム＿基本（知識／１２）＿生産したことのあるアイテムを１種選ぶ。そのアイテムの生産に必要な素材合計数と等しい［予算トークン］が追加コストとして必要となる。〔判定成功〕選択したアイテム１つを得る。〔達成値１５〕追加コストとしてさらに等しい［予算トークン］を支払えば、選択したアイテムをさらに+１つ得られる。キャンペーン中１回のみ実行可能。〔因果力３〕再利用可能。

低予算でアイテムの増産ができた。これは素晴らしい成果だ。ただし売れ残れば不良在庫となってしまうことには変わりがないので注意しよう！　上記のシナリオ動作はこのシーンで１回しか実行できないが、ＧＭが許可するならば、「シーン：どんどん量産、作成開始！」で実行可能だと裁定してもいいだろう。もっともその場合、【因果力】３点が必要となる。

一通りロールプレイが終わり、今日のセッションを続行するのならば（ミドルをもう一周）インタールード６へ進もう。本日のセッションを終えるのであればインタールード７へ進むこと。

シーン：景気どうです？

このシーンはシーンＰＣが「カラシン」にポジティブなコネクションを所持している場合に発生するクライマックスだ。

オーバーチュア

「やっ、どーもどーも○○殿。最近どーです？」

人懐っこい笑顔を浮かべて訪ねてきた青年は、アキバ三大生産系ギルドの一角、〈第八商店街〉のギルドマスター、カラシンだ。彼によると、キミたちは最近調子よく商いをしていると、同業者の中でも評判であるらしい。彼の立場と交友関係を考えれば、あながちただのお世辞でもないのだろう。

「でね。○○殿。うちの店舗に広告出しません？」

手土産の菓子をぱくつきながら、カラシンはしれっと切り出した。

三大生産系ギルドの中でも流通に強い〈第八商店

街〉はアキバのみならずイースタル各地に支店がある。そこに広告を置けるとなれば、宣伝効果は計り知れない。
「悪い話じゃないと思うんだけど、どうですかねえ？」
　願ってもない話だが、さあ、どうしたものだろうか。

　商売の機微に目ざといカラシンが、最近調子のよいＰＣたちに目をつけて尋ねてくるシーンだ。
　彼は宣伝のチラシを作って〈第八商店街〉の店舗で配ればより広く評判が広められるとＰＣたちに持ちかけてくる（カラシン側のメリットは大きくないが、彼はキミたちとの今後の関係を重要に思っているのだ）。もしもこの申し出を受けるならば、シーンＰＣは以下のシナリオ動作を実行してもよい。

《宣伝チラシを作る》＿シナリオ動作＿レストタイム＿自動成功＿［予算トークン］３が追加コストとして必要となる。「ミッション：在庫の果てまで売りさばけ！」をプレイするとき、［評判カウンター］は１からスタートする。また［評判カウンター］の最低値は１となり、０にはならない。

　手広く商いをしているカラシンと協力すれば、相当な宣伝効果が見込めるだろう。ＰＣたちはどんなデザインの広告を作るか楽しく相談するかもしれない。ＧＭはセッション時間に影響が出ない程度に自由に相談させてやるとよい。
　チラシにあわせて自分たちのギルド（と商売）にタグを付けてもらうのも面白いアイデアだ。［栄養満点］［一撃粉砕］［いつでもピカピカ］面白いタグが付けば、きっとセッションも盛り上がるだろう。
　一通りのロールプレイが終わり、今日のセッションを続行するのならば（ミドルをもう一周）インタールード６へ進もう。本日のセッションを終えるのであればインタールード７へ進むこと。

シーン：成り上がりじゃあ！

　このシーンは［予算トークン］が１００を突破している場合に発生するクライマックスだ。シーンＰＣを除くＰＣから「お金いっぱいで調子に乗っちゃいそうなＰＣ」を決めるとこ。プレイヤーの話し合いで決めるが、決まりそうにない場合はシーンＰＣをのぞくＰＣ全員で２Ｄを振り、出目の最も小さいＰＣが選ばれる。この選ばれたＰＣを便宜的にＰＣ２と呼称する。

オーバーチュア

「フフーン、フフフーン♪」黄金の輝きに照らされた部屋に、（ＰＣ２）の鼻歌と、チャリンチャリンと金貨の鳴る音だけが響いている。金貨をしきつめた風呂に首まで浸かり、片手にワイングラスなんか持っちゃって、かなり調子に乗っている様子だ。
＃ＰＣ２は、ここでぜひぜひ調子に乗った発言をしてほしい。盛り上がることうけ合いだ！

ひととおりＰＣ２がRPしたら

「お楽しみのところ失礼いたします」
　おや、いつの間にか見知らぬ女性が側にいる。なんかやけに顔が丸っこい感じはするが、豊満なバストの美女だ。
「セレブでリッチなあなた様だけに、耳寄りな投資のお話をお持ちいたしました」
　ええっ、なんだって！？ このお金がさらに倍々ゲームで増えるんだって？　これは金貨風呂どころか、黄金の御殿を建てるのも夢じゃないぞ。詳しく話を聞かせてもらおうか……。

　ＰＣ２は顔の丸い女の営業トークに載せられてだんだん頭がくらくらしてくる。お金――すごいイイ……おお儲け……金貨がっぽがっぽ……。周囲の景色は黄金色に輝き、素晴らしい未来がＰＣ２に誘いかけている。すかさず書類を差し出す正体不明の女。ＰＣ２はサインをする寸前だ。
　もし望むのであれば、シーンＰＣはこのシーンに乱入して営業を妨害してもよい。説得するためには以下のシナリオ動作が必要だ。

《仲間を説得する》＿シナリオ動作＿メインプロセス＿基本（交渉／１５）＿あなた正体不明の顔の丸い女に騙されそうな仲間を説得する。この判定は、あなたがＰＣ２に対してコネクションをもっていれば＋１（複数コネクションやコネクションランクも有効。最大＋５まで）、ＰＣ２があなたにコネクションをもっていれば＋１（複数コネクションやコネクションランクも有効。最大＋５まで）を得られる。〔判定成功〕説得は成功しＰＣ２は正気を取り戻す。〔判定失敗〕説得は失敗し、ＰＣ２はサインをしてしまう。

判定は正真正銘の一発勝負だ。そして、プレイヤー諸氏もおそらく気がついているだろうが（気がついてないなら教えてあげた方がよい）サインをしたら［予算トークン］は０になる（当たり前だ）。だが、この一発判定はなかなかにシビアなので、温情処置もあるべきだろう。判定前にかぎり、シーンＰＣとＰＣ２が面白い掛け合いをしているのなら、「コネクションの一時的な取得（『ＬＨＺ』Ｐ．２８６）」を認めること。

サインしてしまった

「では、契約成立ですね。このお金はお預かりします」
金貨の袋を受け取った丸顔の美女は、さきほどＰＣ２がサインをした契約書をカバンにしまい込む。んっ？なんか紙が落ちたぞ。契約書の裏にもう１枚くっついていたのかな？　ひろいあげた紙には、読みにくい場所に小さな文字で『資産はビューティフルライフ・ザフ子ショップが運用する』とあった。これは……まさか！
「アッハハハ、こんなにチョロいとは思わなかったわ〈冒険者〉！このお金は私が有効活用してあげるから心配しないでちょうだい」
　あっけにとられるキミたちを尻目に、ザフ子は夜空へ飛んでいく。もちろん、金貨の袋を持ったまま。呆然とするキミたちのところに、空から１枚だけ落ちてきた金貨が、チャリンと音をたてた。
　キミたちの［予算トークン］は０になり、ＰＣ２は１Ｇを得た！

サインを免れた！

　仲間たちの機転によって、ＰＣ２は危ういところで正気にもどった。
「おのれ〈冒険者〉！あと一歩だったものを……！」
　丸顔の女は悔しそうな表情で毒づく。「でもね、憶えておきなさい。人間の欲望には限りがないのよ。わたしの美が永遠なのと同じようにねっ！」捨てゼリフと共に薔薇色でフローラルな煙幕を張り、彼女は姿を消す。いったいあれは、なんだったんだ……？
　後日、アキバで彼女とおぼしき女に騙された人々が「被害者の会」を結成したという噂を耳にした。みな資産を失い、涙を流しながら被害を訴えている。危ない所だった、本当に……！

痛ましい事件なので、パーティー間の人間関係も悲喜こもごもだろう。ロールプレイが終わるのをＧＭは待つこと。今日のセッションを続行するのならば（ミドルをもう一周）インタールード６へ進もう。本日のセッションを終えるのであればインタールード７へ進むこと。

「まだダメ？」「じっとしていないとボサボサ髪になっちゃいますよ」「ふんふんふーん♪」
▲女の子が可愛く過ごすためにはお金とマネーとゴールドが必要なのだ。ギルド運営は一日にしてならず！壁際サークル目指して突っ走れ！

シーン：もしかしてうちら貧乏？

このシーンは［予算トークン］が０の場合に発生するクライマックスだ。

オーバーチュア

〈冒険者〉とてお腹は減るし、お金がなくても食べなきゃいけない。ということでキミたちは、アキバの路地裏でバーベキューをしている。バーベキューといえば聞こえはいいが、怪しげな露店で売っていた得体がしれないモンスターの肉だ。わびしい……。

セーロガン、セーロガンとおまじないを唱えてお腹を壊さないことを祈りつつ、これまた得体のしれない雑草を煮込んだスープをすする。さらにわびしい。だって野菜もとらなきゃね。ビタミンが足りないと風邪をひきやすくなるんだ。あー、地球で最後に食べたラーメンの味が懐かしいなあ……。

何がいけなかったのだろう？　ＰＣたちはすべての［予算トークン］を失ってしまった。こんなシーンにやってくるＰＣはいないと思うが、どうにもならなければ（まあ、なってないのだが）２Ｄ６の［予算トークン］を与えること。どこから予算がやってきたかって？　〈ドレッド・パック〉のスマッシュ＆リコピンがやってきて、可哀想なものを見る表情で寄付していったのだ。

一通りロールプレイが終わり、今日のセッションを続行するのならば（ミドルをもう一周）インタールード６へ進もう。本日のセッションを終えるのであればインタールード７へ進むこと。

・貧乏ご飯表１Ｄ

1	謎肉の炙り焼き
2	雑草の野菜鍋
3	ご飯探し雑炊
4	具なしのお好み焼き
5	無発酵パン
6	雑草で苦くしたお茶風のお水

シーン：世話になったな１

このシーンはシーンＰＣがＮＰＣ（ボダレルの村人）にポジティブなコネクションを所持している場合に発生するクライマックスだ。

オーバーチュア

「あのう、○○さん（シーンＰＣ）は居るかな」

キミたちがその日の商売を終え、拠点に帰ろうと片付けをしていると、遠慮がちに声をかけてくる人物がいる。誰かと思えば、ボダレルの原野で知り合いになった村人だ。

「今日はアキバの街に素材を売りに来たんだが、ついでに訪ねさせてもらったんだ」

「あんたたちもこの素材、必要なんじゃないかと思ってな。こいつを積んだまま帰るのも大変だし、この前、世話になったお礼代わりに貰ってくれないか」

後ろの荷車には小麦などの素材が詰まった麻袋がどっさりと積まれている。思いがけない申し出だが、ここはありがたく受け取るのがよさそうだ。

ボダレルのＮＰＣの名前は未定だが、コネクションを所持しているのならば、おそらくプレイヤーの誰かが、探索の過程で名前をつけて友誼を結んだのだろう。そのＮＰＣがアキバの街に素材を売却に来たついでに、ＰＣたちの元を訪ねたのだ。彼はＰＣたちが素材集めをしていたのを知っていたため、差し入れというわけではないが、素材［小麦粉］×４と［お米］×４を届けれくれる。

一通りロールプレイが終わり、今日のセッションを続行するのならば（ミドルをもう一周）インタールード６へ進もう。本日のセッションを終えるのであればインタールード７へ進むこと。

シーン：世話になったな２

このシーンはシーンＰＣがＮＰＣ（ギョエンの冒険者）にポジティブなコネクションを所持している場合に発生するクライマックスだ。

オーバーチュア

「おーい、○○（シーンＰＣ）いるか？」

キミたちがその日の商売を終え、拠点に戻ってみるとドアを叩く音。誰かと思えば、ギョエンの森で知り合った〈冒険者〉だ。

彼は土産だと言いながら、木材などの素材が詰まった袋を取り出す。どうやら狩りのついでに集まった素材らしい。

「コネのない俺が売っても大した収入にはならないしな。けど、お前らなら有効活用できるんじゃないか？」

どうやら純粋に善意で持ってきてくれたらしい。思いがけない申し出だが、ここはありがたく受け取るのが良さそうだ。

このシーンは「世話になったな１」と同様のシーンだ。違う点は訪れるのがギョエンで活躍している〈冒険者〉である点と、届けてくれる差し入れが素材［硬い木材］×４と［魔物の皮］×４である点である。

一通りロールプレイが終わり、今日のセッションを続行するのならば（ミドルをもう一周）インタールード６へ進もう。本日のセッションを終えるのであればインタールード７へ進むこと。

シーン：世話になったな３

このシーンはシーンＰＣがＮＰＣ（ウエノのドワーフ）にポジティブなコネクションを所持している場合に発生するクライマックスだ。

オーバーチュア

「どうじゃ、○○（シーンＰＣ）、繁盛しとるか？」

キミたちはアキバの街で商売をしていると、一人のドワーフが訪ねてきた。誰かと思えば、ウエノで出会ったドワーフだ。

「わしの方はもう店じまいじゃ。流石にアキバの街は賑わっとるのう！」

どうやらアキバに素材を売りに来た帰りらしく、彼の引く荷車は多少の木箱が乗せてあるぐらいで、ほとんど空っぽだ。彼はそこで思い出したように「そうじゃそうじゃ、おぬしら、これをくれてやる」と荷車の木箱を指さす。

「売れ残りやガラクタでわしには不要じゃが、おぬしらなら使い道もあるじゃろう。まあ、いらんのなら持って帰るがの」

木箱の中には、直せばまだ使えそうな装備に加え、鉄鉱石などの素材も見える。ぶっきらぼうだが、どうやらこれが彼なりの友誼のしるしらしい。キミたちは苦笑して、ありがたくこの申し出を受けることにした。

このシーンは「世話になったな１」と同様のシーンだ。違う点は訪れるのがウエノで採掘していたドワーフである点と、届けてくれる差し入れが素材［鉄鉱石］×４と［壊れた装備］×４である点である。

一通りロールプレイが終わり、今日のセッションを続行するのならば（ミドルをもう一周）インタールード６へ進もう。本日のセッションを終えるのであればインタールード７へ進むこと。

・採取で出会ったＮＰＣの名前表Ｄ６６

この表は採集表のイベントで出会う村人や採掘人などのNPCの名前が必要になったら使用しよう。

	内容
1	（1，2）ペッツン（3，4）ミミ（5，6）アルシャ
2	（1，2）ゴロウマル（3，4）アデラ（5，6）レビン
3	（1，2）ジョセフ（3，4）エリザ（5，6）スフレ
4	（1，2）マグニ（3，4）ユキ（5，6）ウィート
5	（1，2）ライス（3，4）カティ（5，6）リリー
6	（1，2）ダイゴ（3，4）コーサラ（5，6）ダロス

シーン：可愛くてごめんね！

このシーンはシーンＰＣがサブ職〈売り子〉〈アイドル〉〈薔薇園の姫君〉の場合に発生するクライマックスだ。このシーンはシーンＰＣが同じ場合でも違う場合でも複数回発生させてもかまわない。２回目以降はオーバーチュアやシチュエーションに変化をつけるとなおよいだろう。

オーバーチュア

『L・O・V・E！』『L・O・V・E！』アキバの駅前広場は、異様な熱気につつまれていた。急ごしらえの仮設ステージで、（シーンＰＣ）が突発ライブをやっているのだ。「○○（シーンＰＣの名前）ちゃん愛してるー！！」「アキバいちかわいいよー！」客寄せのために始めたライブなのだが、在庫がすっからかんになった後も熱狂は止まず、むしろ人だかりが増えていく一方だ。商品が買えた人も買えなかった人も一緒になって盛り上がっている。「ホッ、ホアアー！ ホアアアー！？」……だが少々盛り上がりすぎだ。このままでは、大きな騒動になってしまうかもしれない。この場を収められるのは、キミたちしかいないだろう。

顧客に囲まれたシーンＰＣは褒め殺しにあう。「一曲歌って！」「こっち向いて！」。このままではギルドに帰って寝ることも難しい。シーンＰＣは以下のシナリオ動作を行なってもよい。

《突発握手会！？》＿シナリオ動作＿レストタイム＿基本（交渉／９）＿あなたは歌ったりサイン会をしたり愛想を振りまいたりしてファンをなだめる。あなたたちは次に「ミッション：在庫の果てまで売りさばけ！」をするとき、ミッション開始時の［評判カウンター］を３から開始してよい。〔達成値１２〕３ではなく６から開始してよい。あなたは［アキバのカリスマ］タグを得る。

一通りロールプレイが終わって、シーンＰＣ以外のＰＣからツッコミを受けたらシーンは終了だ！　今日のセッションを続行するのならば（ミドルをもう一周）インタールード６へ進もう。本日のセッションを終えるのであればインタールード７へ進むこと。

シーン：幸せのレシピ

このシーンはシーンＰＣがサブ職〈料理人〉〈メイド〉〈エルダーメイド〉〈家政婦〉〈食闘士〉の場合に発生するクライマックスだ。このシーンはシーンＰＣが同じ場合でも違う場合でも複数回発生させてもかまわない。２回目以降はオーバーチュアやシチュエーションに変化をつけるとなおよいだろう。

オーバーチュア

キミはいま、厨房（拠点のものか、あるいはどこかで借り受けたのかもしれない)で料理アイテムのレシピを見ながら思案中だ。

アキバの街は今や、食の戦国時代。特色あるメニューを掲げた名店が鎬を削り、日々新しい味の開発が続いている。カレー、ラーメン、寿司といった地球世界の味の再現はもとより、この世界でしか味わえない食材を利用した、全く新しい味を見つけ出そうとする猛者たちもいる。

そうした中で生き残るには、キミたちにも、自分たちならではのレシピが必要なのだ。

今日も今日とて、厨房で研鑽が続く。さあ、キミたちは新たなる味の地平線を拓くことができるのだろうか！？

このシーンは新しい食の地平を切り開く、全く新しいレシピを開発するシーンだ。このシーンやレシピをきっかけに新素材獲得などを加えれば、もはやこのシナリオはＧＭ独自のものだといえるだろう！

シーンＰＣは望むなら以下のシナリオ動作を実行してよい。

《新メニュー開発！！》＿シナリオ動作＿レストタイム＿基本（操作／９）＿シーンＰＣは新しいメニュー開発を行なっている。レシピシートの空欄に新しいレシピを作ってよい。条件は「種別：食品」のもののみである。まず、必要な素材と機材を選び、レシピに名前を与えること。作成難易度は１１で、バリューは（必要な素材と機材の数＋あなたのCR）となる。〔達成値１３〕バリューに＋２する。

新メニューはレシピシートの空欄に記入しておくこと。この新メニューがあれば、ギルドの未来は明るい！！

一通りロールプレイが終わり今日のセッションを続行するのならば（ミドルをもう一周）インタールード６へ進もう。本日のセッションを終えるのであればインタールード７へ進むこと。

シーン：予算倍増

このシーンはシーンＰＣがサブ職〈会計士〉〈貴族〉〈筆写師〉の場合に発生するクライマックスだ。このシーンはシーンＰＣが同じ場合でも違う場合でも複数回発生させてもかまわない。２回目以降はオーバーチュアやシチュエーションに変化をつけるとなおよいだろう。

オーバーチュア

キミたちは、商売にかかわる書類の山に囲まれていた。商売の動向は良くもなく悪くもなく。いってみれば、停滞気味。こころで一つなにか新しいことに手をつけたいのだが……。

と、そんなとき、部屋に顔見知りの〈廃棄児〉のひとりが飛び込んできた。買い出しや連絡の手伝いを頼んでいた子だ。

「た、たいちょー。報告しますぴょん！　○○（シーンＰＣ）さんのいってたとおり、相場の値上がりが始まったぴょん！　素材市場が高騰ぴょん！」

来たかもビッグウェーブ。なんというタイミング。これは、もう乗るしかない！

報告は素材市場の値動きについてだった。これはチャンスだ。ＰＣたちは慎重に、かつ大胆に検討を開始する。シーンＰＣは以下のシナリオ動作を行なってもよい。

《相場の支配者》＿シナリオ動作＿レストタイム＿基本（知識／１０）＿シーンＰＣは素材販売で差益を狙っている。コストとして手持ち素材を好きなだけ選択すること。〔判定成功〕（選択した素材の個数×２＋２）の［予算トークン］を得る。〔達成値１３〕（選択した素材の個数×２＋２）ではなくの（選択した素材の個数×３＋１）の［予算トークン］を得る。〔判定失敗〕（選択した素材の個数×２－２）の［予算トークン］を得る。

うまくすれば手持ちの素材を高値で売りさばくことが可能だ。ＰＣたちが乾坤一擲の勝負に出るのであれば大いに応援してあげよう。一通りロールプレイが終わり、今日のセッションを続行するのならば（ミドルをもう一周）インタールード６へ進もう。本日のセッションを終えるのであればインタールード７へ進むこと。

シーン：先物取引にご用心

このシーンはシーンＰＣがサブ職〈交易商人〉〈交渉人〉〈娼姫〉の場合に発生するクライマックスだ。このシーンはシーンＰＣが同じ場合でも違う場合でも複数回発生させてもかまわない。２回目以降はオーバーチュアやシチュエーションに変化をつけるとなおよいだろう。

オーバーチュア

順当に商売を進めるキミたち、主力商品（今回のミッションで一番売れた商品だ！）の売れ行きもあって儲けは上々。需要がある品物は増産してさらに利益を上げたいところだが、そのためには多めに素材が必要だ。

キミはその交渉能力と人脈を生かして、素材の仕入れについて悩んでいる。

〈大地人〉の集まる酒場、他のギルドの商店、食い倒れ広場……いろいろな場所を回ってうわさの断片を集めていくうちに、耳寄りな話がいくつか転がり込んできた。これを活用すれば、必要な素材を大量に集められるかもしれないぞ！

ＰＣたちが今主力商品にしているのはなんだろうか？　生産をしている場合、消費する素材がかたよるのはある意味必然だ。そのメインとなる素材を安価に買い占めることができれば、商売はぐっと楽になるはず。シーンＰＣは街中の噂から、先物取引のアイデアを思いついた。もし決心するのならば、シーンＰＣは以下のシナリオ動作を実行できる。

《買って買って、買いまくれ！》＿シナリオ動作＿レストタイム＿基本（知識/１０）＿追加コストとして３以上の［予算トークン］を消費すること。また［素材］１種を指定する。〔判定成功〕追加コストと等しい数の指定した［素材］を得る。〔達成値１４〕（追加コストの［予算トークン］の数＋１Ｄ個）の指定した［素材］を得る。〔判定失敗〕指定した［素材］２個を得る。

もしもうまくいけば、ＰＣたちは大量の素材を入手することができる。

一通りロールプレイが終わり、今日のセッションを続行するのならば（ミドルをもう一周）インタールード６へ進もう。本日のセッションを終えるのであればインタールード７へ進むこと。

シーン：Ｄｏ Ｉｔ Ｙｏｕｒｓｅｌｆ！

このシーンはシーンＰＣがサブ職〈設計士〉〈大工〉〈木工職人〉の場合に発生するクライマックスだ。このシーンはシーンＰＣが同じ場合でも違う場合でも複数回発生させてもかまわない。２回目以降はオーバーチュアやシチュエーションに変化をつけるとなおよいだろう。

オーバーチュア

キミたちのギルドの拠点にも、様々な素材が集まった。街での売れ筋の情報や、品物のレシピも揃ってきたが、これ以上に利益を上げようとするなら、それだけでは物足りない。新しい商売には、新しい商品が必要なのだ。しかし、新しい商品開発のためには設備が足りないことも事実である。

織機、大型キッチン、大型炉――こういった施設なしには、高度な商品開発など出来ないのだ。

「ないなら作ればいいんだよ！」

キミはどこかのサバイバルアイドルテレビ番組の言葉を思い出した。そうだ。なければ作る。この世界では当たり前のことを忘れていた。キミはクリエイターだったはずだ！

生産できる品物を増やすため、拠点設備の拡充に挑戦するシーンだ。シーンＰＣが望むならば、以下のシナリオ動作を実行することができる。

《自らの手で作り出せ！》＿シナリオ動作＿レストタイム＿基本（知識/１０）＿織機、大型キッチン、大型炉の生産設備のうち１つを選択する。〔判定成功〕選択した生産設備の《施設を購入する》における購入価格を－５する。価格が０以下になったらその時点で入手する。達成値１３〕購入価格をさらに－５する。キャンペーン中１回のみ実行可能。〔因果力１〕再利用可能。

シナリオ動作は生産設備をコツコツ自分たちで作るものだ。これに成功すれば、生産に必要な設備を自分たちで設計開発することにより、もし購入する場合でも値段を低下させることができる。このシナリオ動作は１回実行すれば、クライマックスのたびに（追加コストで【因果力】が必要だが）１回づつ実行することができる。コツコツ生産すれば、いずれ豪華な設備も入手できるだろう！　値段低下はシートにメモをしておくとよいだろう。

一通りロールプレイが終わり、今日のセッションを続行するのならば（ミドルをもう一周）インタールード６へ進もう。本日のセッションを終えるのであればインタールード７へ進むこと。

シーン：魔改造

このシーンはシーンＰＣがサブ職〈鎧職人〉〈刀匠〉〈武具職人〉〈鍛冶屋〉〈革細工職人〉の場合に発生するクライマックスだ。このシーンはシーンＰＣが同じ場合でも違う場合でも複数回発生させてもかまわない。２回目以降はオーバーチュアやシチュエーションに変化をつけるとなおよいだろう。

オーバーチュア

キミはギルドの工房で、レシピや素材たちと向き合いながら思案を重ねている。これまでの商売でいくつもの装備アイテムを手がけてきた経験から、新しい「何か」が閃きそうなのだ！

手になじんだ工具を握り、素材の前に座り込んでどのくらい時間がたっただろうか……気づけばキッチンからいい匂いが漂い始め（今夜はハンバーグかな？）、お腹の虫が鳴りはじめたまさにその時、キミの脳裏に新しい商品のアイディアが浮かんできた！

今までどこでも売られていなかった、キミだけのオリジナル商品のレシピ。きっとそれは、今後の商売でキミたちの看板商品となってくれるはずだ。

腹ごしらえがすんだら、早速試作してみよう！

このシーンは新しい装備品を開発するシーンだ。レシピシートの武器防具よりももっと利益率のよいアイテムを開発すれば、この先の商売の幅はぐっと広がるだろう。

シーンＰＣは望むなら以下のシナリオ動作を実行してよい。

《新装備開発！！》＿シナリオ動作＿レストタイム＿基本（操作／９）＿シーンＰＣは新しいメニュー開発を行なっている。レシピシートの空欄に新しいレシピを作ってよい。条件は「種別：武器、防具」のもののみである。まず、必要な素材と機材を選び、レシピに名前を与えること。作成難易度は１１で、バリューは（必要な素材と機材の数＋あなたのＣＲ）となる。〔達成値１３〕バリューに＋２する。

新装備はレシピシートの空欄に記入しておくこと。この　新装備があれば、ギルドの未来は明るい！！

一通りロールプレイが終わり今日のセッションを続行するのならば（ミドルをもう一周）インタールード６へ進もう。本日のセッションを終えるのであればインタールード７へ進むこと。

シーン：補充は大事

このシーンはシーンＰＣがサブ職〈農家〉〈狩人〉〈採掘師〉〈採取人〉〈遊牧民〉〈辺境巡視〉〈傭兵〉〈生還者〉〈魔具工匠〉〈錬金術師〉の場合に発生するクライマックスだ。このシーンはシーンＰＣが同じ場合でも違う場合でも複数回発生させてもかまわない。２回目以降はオーバーチュアやシチュエーションに変化をつけるとなおよいだろう。

オーバーチュア

今回の商売はなかなか順調だった！　頑張りが利益につながっていることが実感できて、ギルドの仲間もやる気に満ち満ちている。

キミは生産や販売に向いた職ではないので、商売では直接貢献できないが、そのぶん別の分野で役に立てることがあるはずだ。

さしあたっては……何か素材を調達してきて、次の販売に備えてみるのはどうだろう？　在庫を生産するためにも、その素材はいくつあっても困らないはず。それに探索ならばキミの得意分野だ。

せっかくだから、誰かを誘っていこうかな？

販売は終わったがシーンＰＣはまだ余裕がある。探索では役立てるサブ職を持つシーンＰＣだが、商売そのものに向いているわけではないからだ。ここは素材補給で仲間に貢献するのがよさそうだ。そうと決まれば善は急げだ。さあ、出かけよう！

シーンＰＣは望むなら以下のシナリオ動作を実行してよい。

《こっそり素材補給》＿シナリオ動作＿レストタイム＿基本（運動／１０）＿［素材］２つを得る。種類はサブ職による。複数ある場合はあなたが選択。〔達成値１３〕さらに素材２つを得る。〔サブ職：農家〕素材種類は［お米］か［小麦粉］。〔サブ職：狩人〕素材種類は［お肉］か［魔物の皮］。〔サブ職：採掘師〕素材種類は［鉄鉱石］。〔サブ職：採取人〕素材種類は［糸の束］。〔サブ職：遊牧民〕素材種類は［丈夫な布］。〔サブ職：辺境巡視、傭兵、生還者〕素材種類は［壊れた装備］。〔サブ職：魔具工匠、錬金術師〕素材種類は［魔触媒］。

シーンＰＣは１人ででかけてもいいし、仲間とでかけてもいい。また、出先で任意のＮＰＣと出会ってもよい。その場合、同行者や出会ったＮＰＣに対するコネクション１つを得ることができる。関係は任意に選択してよい。このコネクション取得に「ログチケット：アザーゲット」は必要ない。

一通りロールプレイが終わり、今日のセッションを続行するのならば（ミドルをもう一周）インタールード６へ進もう。本日のセッションを終えるのであればインタールード７へ進むこと。

シーン：明日に備えて今日は寝よう

このシーンは条件は特にない。他のクライマックスシーンが特に発生しない場合に発生するシーンだ。

オーバーチュア

すっかり夜もふけた。今日も一日が終わろうとしている。素材調達に生産に販売に、とにかくよく働いたキミたちはもうクタクタだ。

だが、その疲労でさえも何故か心地よい。それだけ充実した一日だったのだろう。

今日はもうお風呂に入ってベッドで休もう。休息と睡眠が明日への活力となるのだ。

おやすみなさい。明日もがんばろう！

特にほかのクライマックスが発生しない場合に、このシーンになる。寝る前のひと時、ＰＣたちには次の行動の相談などをさせてみるとよいだろう。一通りロールプレイが終わり、今日のセッションを続行するのならば（ミドルをもう一周）インタールード６へ進もう。本日のセッションを終えるのであればインタールード７へ進むこと。

ミドル２

さて、ここからは再びミドルフェイズとなる。変則的なこのシナリオにおいて１セッションに２回めのミドルフェイズがあるが、当然【因果力】配布はない。

インタールード６

ふたたび［素材］採取へ向かうならば即座にインタールード２へ行くこと。アイテムの作成をするのならばインタールード３へ行くこと。

サブ職ボーナスの運用

非戦闘時における「ＰＣらしい活躍」については、ＰＣのサブ職業に注目するのが簡単かつ効果的だ。ミッションに使用するシナリオ動作や探索表には、〔サブ職：ｎ〕の実行条件が頻繁に用いられる。これは該当実行者のサブ職が記載と一致すれば実行される条件文だ。

しかしＰＣが持つサブ職業はオリジナルを含め無数にあるため、シナリオで提示されているサブ職とつねに一致するとは限らない。そういった場合にはＰＣのサブ職業を、既存のサブ職業の類似として扱うことでボーナスを与えることを検討するとよいだろう。

例えば、オリジナルのサブ職業〈執事〉を〈エルダーメイド〉の類似として扱うならば、〈エルダーメイド〉が判定にボーナスを得られる状況で〈執事〉も同様のボーナスを得られるし、《クッキング》の特技を使用することもできる、というように裁定するのだ。

エンディングフェイズ

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。

インタールード７

次のシーンは一旦セッションを終えるが、キャンペーンそのものは続行するためのシーンだ。問題がなければ以下の定義に従って進もう。

名称：商い終わって日が暮れて
シーン：シネマティック
解説：本拠地で眠りにつく。
目的：セッションを終える。

シーン：商い終わって日が暮れて

今回の商売は終了した。ＰＣたちは本拠地で売上を計算して眠りにつく。

オーバーチュア

夜もふけたころ、キミたちはギルドの拠点にある会議室兼ダイニングルームに集合し、今回の商売の成果を確認していた。

キミたちは今回も大いに作り、そして大いに売りまくった！

その成果が、キミたちの前のテーブルに積み上げられた金貨たちだ！

このあとは商売の最後のお楽しみ、集計タイムだ。ギルド総出で金貨を数えよう。

きっと前よりももっと資産が増えているはずだ。〈冒険者〉が冒険で成長するように、商売人は商売を繰り返して成長していくのだ。

次はこの資産でどんな施設を作ろうか？　新しい商品に挑戦するのもいいかもしれない！　金貨を数えながら、キミたちは次の商売、次の次の商売へと思いをはせる。

今回の儲けはどうだっただろうか？　増えた［予算トークン］をカウントすること。ギルドが徐々に育っていっていることが実感できるだろう。ともあれ、今回のセッションはこのシーンで終了なのだ。ＰＣたちの掛け合いを楽しむこと。

一通りロールプレイが終わったならば、アフタープレイに進もう。

インタールード８

ＰＣたちはギルドを立て直した。そして引っ越しも終えた。荷物を整理して本拠を整えたＰＣたちはお祝いの宴会を行なう。予告をしたら早速最後のシーンに進もう。

名称：ギルド？？？よ永遠に！
シーン：シネマティック
解説：本拠地を引っ越したＰＣたちは宴会をする。
目的：セッションを終える。

「美味しいよ！」「私達のギルドのご飯たべていってね！」「サラマンダーより甘ーい♪」

▲屋台横丁では、多数の屋台がしのぎを削っている。〈冒険者〉で賑わうこのエリアは、いまやヤマトの食文化を代表する激戦地なのだ！！

シーン：ギルド？？？よ永遠に！

このシーンはキャンペーンあるいはセッション最後のシーンだ。タイトルの「？？？」の部分にはＰＣたちのギルドの名前を入れてあげよう。

オーバーチュア

何から手をつけていいか途方に暮れたはじまりの日から、どれだけ過ぎただろう。

気がつけば、なんとかギルドの経営は安定し、自分たちの新たな拠点もできた。

ギルドの事業を軌道に乗せるという、キミたち自身が目標を定めた最初のクエストは、無事ここに完了したのだ！

転居後のどたばたでまだ散らかってはいるが、それもまたこれまでの苦労を振り返るいいスパイスだ。余った素材やアイテム、鍛冶や裁縫の道具。その全てに、色々な思い出かが詰まっている。そんな「冒険」で培った経験値が、今やキミたちを立派な生産系ギルドへと成長させたのだ。

さあ、テーブルには、ごちそうが積まれている。皆にグラスが渡され、乾杯の音頭を今か今かと待っている。

明日からはまた商売の日々が始まるが、今日くらいは一区切り、羽目を外しても構わないだろう。さあ、パーティのはじまりだ！

今回のキャンペーンはこのシーンで終了だ。（たぶん、おそらく！）笑いあり、涙あり、感動ありの素晴らしい冒険をＰＣたちは共有しただろう。君たちは最良の結果を手に入れた。素晴らしい思い出が君たちの手にはある。

ＰＣたち全員は「財宝表：魔法素材」をみること。（ＣＲ×５＋２０）以下の財宝表の欄すべてから［コア素材］１つを選び、ＰＣたちそれぞれは得ることができる。これは今までの商売で手に入れたへそくりなのだ。

一通りロールプレイが終わったならば、名残惜しいがアフタープレイに進もう。

アフタープレイ

「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	ミドル→クライマックスを１周するごとにアザーゲット１枚。２周した場合キャラクターランクアップ１枚。
ＧＭ	プレイヤーと同じチケット。くわえて財産ゲット（プレイヤー人数の半分）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。もし君たちがこの冒険を気に入ったのであれば（そしてまだシーン「ギルド？？？よ永遠に！」をプレイしてないのであれば、またこのシナリオに戻ってきてもよい。しかし今日のセッションはここまでだ。お疲れ様でした！

シナリオ作成

シナリオ作成：橙乃ままれ、夜光優、7 Sided Work Shop
ライティング：橙乃ままれ、夜光優、Chord Joehausen、津軽あまに、老朽区、SHOW、相馬将宗、7 Sided Work Shop
ミッションデザイン：橙乃ままれ、7 Sided Work Shop
グラフィックデザイン＆レイアウト：瑞川めぇ、7 Sided Work Shop
イラスト：九石三羽、神無宇宙
ディベロップメント：7 Sided Work Shop

採集表（ボダレル平原）

７：ボダレル大平原

ぽかぽかとした心地よい日差しがキミたちを野に誘う。景色はいいし今日は良いことがありそうだ！　これから採取に気合いを入れるロールプレイをするならば、ＰＣ全員は判定に＋１。この効果は利益を１回受けるかシーン終了時まで持続する。このロールは「採集表」１回に数えず、さらにロールを続けてもよい。

８：収穫のお手伝い

〈大地人〉の農夫たちが農作物を収穫している場面に遭遇した。なかなか大変そうだ。収穫を手伝うならば、ＰＣの代表者１名は「難易度９」を目標に［操作判定］をせよ！　〔判定成功〕ＰＣたちは手伝いの報酬として［小麦粉］４つを入手する。〔達成値：１２〕作業はすごく捗った。お礼としてさらに［小麦粉］１つを入手する。〔判定失敗〕あまり上手く手伝えなかったけど、農家のおばさんが食事を御馳走してくれた。次は上手くできるように頑張ろう。〔サブ職：農家、採取人〕この判定に＋２。

９：悪戯イタチを襲撃

ＰＣたちは〈棘茨イタチ〉と遭遇した！　手ごわいけれど、戦う価値はありそうだ。戦うならＰＣ全員は１Ｄを振ること。【因果力】１点を消費するならさらに＋１Ｄしてもよい。全員の出目の合計が１０以下であれば敗北だ。大神殿に戻るため、このシーンは終了する。１１以上であれば、勝利を納める。戦利品として［お肉］３つを入手する。ダイスの出目が６であったＰＣはそれぞれ「イタチの毛皮［換金］（３０Ｇ）」１つを手に入れる。〔サブ職：狩人、辺境巡視〕１Ｄを振るごとに出目に＋１。

１０：黄金の絨毯

丘の向こう側に、なにかがある予感がする。ＰＣの代表者１名は「難易度９」を目標に［解析判定］をせよ！〔判定成功〕たわわに実る野生のイネを発見！まさに黄金の頭を垂れる絨毯。キミたちは［お米］３つを入手した！　〔達成値：１２〕さらに［お米］１つを入手した！　〔判定失敗〕一面に広がる黄金の光景。でも、これススキだ……。〔サブ職：農家、食闘士〕この判定に＋２。

１１：商魂たくましい

〈大地人〉のおじいさんが旅の商人と揉めているところに遭遇した。どうやら値段付けが不満らしい。仲裁をするならば、ＰＣの代表者１名は「難易度９」を目標に［交渉判定］をせよ。〔判定成功〕誤解は解けたようだ。この野菜は高くないよ？　商談が上手くいったお礼にキミたちは［トマト］１つ［レタス］２つを得る。〔達成値：１２〕商売はＷｉｎ－ＷＩｎの結果になったようだ。お礼としてさらに［トマト］１つを入手した！　〔判定失敗〕おじいさんが迷惑をかけたねとお土産を渡してくれた。［レタス］１つを入手する。　〔サブ職：交易商人、会計士〕この判定に＋２。

１２：トリフィドの群生地

キミたちは〈人食い草〉と遭遇した！　見渡せば群生地らしい。この場所を「採取場所」として記憶できる。さらに戦うならＰＣ全員は１Ｄを振ること。【因果力】１点を消費するならさらに＋１Ｄしてもよい。ダイスの出目が１だったＰＣは〈人食い草〉に囓られて［疲労：１０］を受ける。いたたたた。全員の出目の合計が１０以下であれば敗北だ。大神殿に戻るため、このシーンは終了する。１１以上であれば、勝利を納める。［お肉］３つを入手すること。〔サブ職：採取人、農家〕さらに［お肉］１つを入手する！

１３：粉ひきは重労働

〈大地人〉の村で小麦の粉ひきを見学した。粉ひきのおばあさんを手伝うＰＣはそれぞれ［疲労：１０］を受け、ＰＣたちは手伝った人数だけ［小麦粉］を入手できる。このイベントを行なうのが２回目以降の場合か、おばあさんにコネを取得している場合（いま取得してもOKだ）パン作りのコツを伝授してもらえる。レシピシートの［食パン］［あんぱん］のバリューを＋１すること。

１４：機織りの老婆

〈大地人〉の村で機織りの老婆に染料の採取を依頼された。引き受けるならＰＣの代表者は「難易度９」を目標に［知識判定］をせよ！　〔判定成功〕老婆の求める材料「茜色の花」を見つけることができた。キミたちは依頼の報酬として［丈夫な布］３つを入手する。〔判定失敗〕老婆の求める素材を見つけることは出来なかった。〔サブ職：裁縫師、遊牧民〕この判定に＋

２。〔確定効果〕依頼とは別に、素材の売買には応じてくれるようだ。［予算トークン］１つで［丈夫な布］を１つ購入できる（最大三つまで）。

１５：開墾は重労働

〈大地人〉の村で畑を広げる手伝いをする。岩や木の根を取り除くのは確かに重労働だ。ＰＣの代表者は「難易度９」を目標に［耐久判定］をせよ！〔判定成功〕畑の下から岩を掘りだした。キミたちはお礼として［トマト］３つと［レタス］３つか、［予算トークン］４のどちらかをもらった。〔達成値１４〕地面の中からなにかが出てきた。「反魔水銀［コア素材］（４０Ｇ）」を入手した。〔判定失敗〕キミたちは謝礼として［トマト］１つ［レタス］１つをもらった。慣れない作業で腰が痛い。［疲労：１０］を得る。〔サブ職：農家、採掘師〕この判定に＋２。

１６：オウルベアを追え！

平原の街道でキミたちは荷物を咥えて走る〈フクロウ熊〉と遭遇した！　代表者は「難易度９」を目標に［運動判定］をせよ！〔判定成功〕キミたちの追跡に怯えた〈フクロウ熊〉は荷物を放り出して逃げる。荷物から［小麦粉］を３つ入手した。〔判定失敗〕灌木の中に逃げ込まれたこれ以上の追跡は無理そうだ。〔達成値：１３〕〈フクロウ熊〉を逃がさず討伐する！　さらに［魔物の皮］を手に入れる。〔サブ職：追跡者、軽業師〕この判定に＋２。

１７：わんこといっしょ

〈大地人〉の村で牧畜の手伝いをたのまれる。手伝うのならば、牧羊犬と一緒に走り回ることになる。ＰＣ全員は１Ｄを振ること。サブ職が〈調教師〉、〈遊牧民〉のＰＣはさらに＋１Ｄを振ってよい。５か６が出たダイスの数が、お手伝いの役立ちＰＣだ。そのダイスと同じ数だけ、手伝いの報酬として［お米］を入手できる。牧畜の手伝いはいつでも歓迎らしい。この場所を「採取場所」として記憶できる。

１８：群れ集う骸骨

キミたちは滅びた村で〈動く骸骨〉の集団を発見した！　激しい戦闘でＰＣ全員は［疲労：１０］を得る。戦闘後、希望するＰＣはこの廃村を探索してもよい。「難易度１２」を目標に［知覚判定］をせよ！〔判定成功〕滅びた村の奥から［堅い木材］１つを入手する。もしこのイベントを実行するのが３回目ならば今回の討伐で〈動く骸骨〉をすべて退治したらしい。廃村は穏やかな空気を取り戻す。以後、この場所で〈動く骸骨〉と遭遇することはない。帰り道に立ち寄った近くの集落の村長は感謝の印として［あずき］２つを贈ってくれる。〔サブ職：無法者、蒐集家〕見つかる素材数に＋１。

１９：危険な丘

キミたちは手強い〈暗殺蜜蜂〉の住みついた丘を発見した。避けるのであれば何も起きない。もし覚悟を決めて戦うのであれば、ＰＣ全員は１Ｄを振ること。【因果力】１点を消費するならさらに＋１Ｄしてもよい。全員の合計が１２以下であれば敗北だ。大神殿に戻るため、このシーンは終了する。１３以上であれば、〈暗殺蜜蜂〉の巣を除去することに成功した。［魔物の皮］２つ、［お肉］２つを入手する。〔サブ職：料理人、食闘士〕蜂の巣からとろりとした高級蜂蜜を手に入れる。隠し味に使えば最高だ。レシピシートの［カレーライス］［生姜焼き定食］のバリューを＋２すること。

２０：会議の準備

キミたちが立ち寄った村で、周辺の村の村長が集まって会議をするそうだ。キミたちは彼らを手伝ってもよい。もちろんお礼はしてくれる。警備をするならば［予算トークン］１を得る。宴会料理の材料として［お肉］か［小麦粉］を提供するならば、お礼として同数の［お米］か［トマト］か［レタス］を提供してくれる（最大５つまで）。

この村でも廃棄児が働いているようだ。望むならコネクションをとってもよい。

２１：猛毒の湿地帯

キミたちはいつの間にか〈窒息苔の群生〉に迷い込んでしまった。舞い上がる胞子とおぼつかない足場のせいでＰＣ全員は［疲労：１０］を受ける。［飛行］状態になれるＰＣはいるか？　あるいは［天然］プロップのダメージを無効化できるＰＣは？　いるのならば〈窒息苔の群生〉の奥から木箱に入った［丈夫な布］３つを入手する。ありがたく頂戴しておこう。しかしこんなところに長居する必要はない。キミたちは泥だらけになりながら群生地を抜け出した。

２２：畑泥棒を捕まえろ

〈緑小鬼〉の野菜泥棒が〈大地人〉の農園主を悩ませている。見せてもらった畑はヒドイありさまだ。助けるにせよ助けないにせよこの場所を「採取場所」として記憶できる。彼を助けるために付近を探索するのなら、ＰＣの代表者は「難易度１０」を目標に［知覚判定］をせよ！　この判定は［偵察］タグがついた行動として扱う。〔判定成功〕〈緑小鬼〉の一団を討伐した。農園主から［ジャガイモ］１つ、［トマト］１つを謝礼として受け取る。〔判定失敗〕残念ながら〈緑小鬼〉は見つからなかった。しかし農園主から謝礼として［予算トークン］１を受け取る。よければこれからも定期的に手伝ってほしいそうだ。〔サブ職：追跡者、斥候〕この判定に＋２。

２３：結婚式はごちそうで

〈大地人〉の村で若い夫婦の結婚式があるようだ。そのため村人は料理でてんてこ舞い。手伝うならばＰＣの代表者は「難易度１１」を目標に［操作判定］をせよ！　〔判定成功〕ごちそう完成！　村人からは感謝される。お礼としてキミたちは［トマト］２つ、［レタス］２つを入手した！　〔達成値：１４〕おばちゃんたちの準備からおいしいご飯の炊き方をつかんだ。レシピシート［おにぎり］のバリューに＋１、［カレーライス］のバリューに＋２する。〔判定失敗〕〈冒険者〉の体力をもってしても準備するものが多すぎたよ……。しかし宴会に招かれて［疲労］１０点を回復する。新郎新婦も幸せそうだ。〔サブ職：料理人、メイド〕この判定に＋２。

２４：隠された財宝

キミたちは妖しい巨木の空洞を見つける。探ってみると小さな宝箱がはいっていた。代表者は１Ｄをふれ！　その値と等しい［予算トークン］がはいっている。もしロールしたダイスに１つでも６の出目が含まれていた場合、得た［予算トークン］はシーン終了時に失われ、代わりに同数のアイテム「黒狸族の泥饅頭［換金］（０Ｇ）」を入手することになる。〔サブ職：賭博師、蒐集家〕振ることができるダイスを【因果力】１支払うごとにひとつ増やすことができる（最大＋５個）。〔コネクション：黒狸族〕「黒狸族の泥饅頭［換金］（０Ｇ）」は値段が５Ｇになる。

２５：ネズミ人間は最悪の敵

キミたちは〈鼠人間〉との乱戦に巻き込まれたが、こんなモンスターは何ほどのこともない。あっさり勝利を収めた。しかしその結果……。ＰＣ全員は１Ｄを振ること。〔１Ｄ：１〕寒い、吐き気がする。病気になってしまった。［疲労：２０］を得て、シーン終了時まで［食料］アイテムを使用出来ない。〔１Ｄ：２〕なんだろう、お腹が痛い。病気になったかな？【因果力】１点を失う。〔１Ｄ：３〕戦闘は切り抜けたが、やり過ぎて素材は得られなかった。〔１Ｄ：４～５〕［魔物の皮］１つを手に入れた。〔１Ｄ：６〕奴らの貯めていた小金を手に入れた。［予算トークン］１を得る。〔サブ職：生還者、医者〕１Ｄを２回振って好きな方の結果を適用してよい。

２６：湿地帯の放置畑

キミたちは湿地帯で麻の畑らしきものを見つける。近くの〈大地人〉に尋ねたところ、人手が足りなくて荒れるに任せているらしい。〈冒険者〉の体力ならば麻糸を収穫できるかもしれない！　ＰＣ全員は「難易度１０」を目標に［耐久判定］をせよ。［水棲］タグを所持している（または所持できる）ならば自動成功となる。〔判定成功〕［糸の束］１つを入手した。〔判定失敗〕ダメだ、収穫できなかった。

２７：交易中継点

ボダレル平原中央部の街道交差点へとやってきた。ここにはいつでも行商の馬車群が停車しているのだ。この場所を「採取場所」として記憶できる。キミたちはここからアキバの街への輸送任務をたのまれる。このあと「採集表」をロールせずシーン終了にするのならば、護衛任務を引き受けられる。報酬は［小麦粉］２つもしくは［予算トークン］２だ。キミたちが〈第八商店街〉もしくは〈海洋機構〉のメンバー、ボダレル在住の〈大地人〉のうちひとり以上のコネクションを持っているならば、さらに［お米］２つを得る。

２８：決死の逃亡戦

キミたちは〈蜂妖精〉に遭遇した。やつらは１００を超える大群で、並々ならぬ飢えた眼を輝かせている。君たちはこっそりとその場を逃げ去ることしかできない。ＰＣ全員は「難易度１０」を目標に［運動判定］をせよ！　ひとりでも失敗すると気づかれてしまう！

気づかれた場合はＰＣ全員は夕暮れまで追いかけ回されて［疲労：２０］を得る。本日１回目の「採集表」ロールであれば２回目を振ることなく１日が経過する。

２９：飢えたものたち

キミたちは〈大地人〉の村に襲いかかろうとする〈鼠人間〉と遭遇した。見すならば即座にイベントは終了だ。最もその場合、村は襲われてしまう……。

迎え撃つならばＰＣ全員は［疲労：１５］を受ける。またＰＣの代表者１名は〈大地人〉の避難や戦闘を指揮するために「難易度１２」を目標に［交渉判定］をせよ。〔判定成功〕素晴らしい指揮で被害は最小限だ。〔判定失敗〕ＰＣたちは全戦で戦い続けなければならなかった。ＰＣ全員はさらに［疲労：１５］を受ける。〔確定効果〕村人はキミたちの助力に感謝し、お礼をくれる。［トマト］、［レタス］、［ジャガイモ］のうちすきな組み合わせで３つを得ること。お金がなくてごめんなさいと村人は申し訳なさそうだ。〔サブ職：指揮官、軍師〕この判定に＋２。

３０：大地を踏みしめろ！

小さな村は水車が壊れて大変だ。水車の修理の手伝いを頼まれる。引き受けるなら手間賃として［お米］２つか［予算トークン］２をもらえる。さらにここでは［予算トークン］１で［お米］を購入可能（最大２つ）とのことだ。もしサブ職が〈大工〉〈機工師〉のＰＣがいるのならば、［堅い木材］２つを消費して水車を大型に改造してもよい。その場合「ボダレル平原の農家ミルライス」とのコネクションをアザーチケットなしで取得してもよい。

この集落のお米は美味しいコシピカライスだぞ。

３１：枯れ果てた村らしきもの

キミたちはかつて村だった数件の廃屋を発見した。もしかしたら素材として何かを持ち帰られるかもしれない。代表者は「難易度１０」を目標に［解除判定］をせよ！〔判定成功〕まだまだ使える素材を見つけることができた。［堅い木材］２つ、［鉄鉱石］１つを入手した。〔判定失敗〕結構な数を集めたが使える素材は少なかった。［堅い木材］１つ、［鉄鉱石］１つを入手した！　さらにＰＣ全員は［疲労：２０］を得る。〔サブ職：大工、木工職人〕成功しても失敗しても追加で［堅い木材］１つ、を入手できる。

３２：旅は道連れ

キミたちは数台の馬車からなる行商人の一行と遭遇した。彼らは［丈夫な布］を扱っているらしい。キミたちは［予算トークン］１で［丈夫な布］１つを購入できる（最大３つ）。また護衛任務を売り込むのならＰＣの代表者は「難易度１０」を目標に［交渉判定］をせよ！　〔判定成功〕交渉は有意義な結果になった。街路沿いの護衛任務で報酬として［予算トークン］２個を得る。〔判定失敗〕売り込みは失敗してしまった。探索を続けよう！〔サブ職：傭兵、辺境巡視〕この判定に＋２。

ユニオンルールとキャンペーンへの誘い

Mission

採取と生産、そしてミッションをメインに進むこのシナリオは、商売で利益をあげてギルドを成長させるというテーマもあいまって、『セルデシア・ガゼット』VOL.06 に収録された拡張ルール「ユニオンルール」と非常に相性がよい。

このシナリオは複数回のプレイで「ログチケット：アザーゲット」がたくさん得られる構造になっている。もちろんＰＣ個人でコネクションやサブ職業の取得にチケットをつぎ込んでもよい（それも正しいプレイだ）が、ユニオンルールによって得られる［生活］［生産］［交易］といったユニオンタグの取得や成長のために、ギルドメンバーがチケットを出し合ってみるのも「ギルドを成長させる」ための行動としてすばらしいものといえるだろう。自分たちのギルドが［生産］や［交易］といった分野で成長していっている、というのが数値で実感できるのは、セッションにハリを与えてくれる。

そして、せっかく成長させたギルドなのだから、このシナリオだけではなくほかのセッションでもこのギルドで遊びたい、という要望も出てくるだろう。「生産ギルドもお忙し」はＧＭがキャンペーンプレイに挑戦してみる大きなチャンスなのだ。ギルドと共に絆を成長させてきたＰＣたちならば、キャンペーンの中でもきっとすばらしいプレイを見せてくれるはずだ。「ユニオンＥＸパワー」も活用し、ＰＣたちのギルドを大活躍させてやろう。

採集表（ギョエンの森）

７：ポプラ並木

日差しもうららかなポプラ並木が続いている。ここはギョエンの森の外周部だ。素材を探すために早く森の中へ入っていこう。ロールプレイをするならば、ＰＣ全員は判定に＋１。この効果は利益を１回受けるか、シーン終了時まで持続する。このロールは「採集表」１回に数えず、さらにロールを続けてもよい。

８：倒木の掃除

〈冒険者〉とモンスターが戦った後なのだろうか？木々が倒れている。「難易度９」を目標に［知覚判定］をせよ！　〔判定成功〕比較的無事な倒木を見つけることができた。［堅い木材］２つを入手した。〔達成値：１２〕しかしこの木材、風情のある形をしている。これを使えば「看板」の作成難易度を－２できる。〔判定失敗〕思ったより酷い有様だった。倒木はボロボロで素材として使えるものはないようだ。〔サブ職：数寄者、画家〕この判定に＋２。

９：小牙竜鬼の集会

キミたちは森の東部で〈小牙竜鬼〉に遭遇した。〈小牙竜鬼〉と戦うならば、激しい戦闘でＰＣ全員［疲労：１０］を得る。さらにＰＣ全員は１Ｄを振ること。【因果力】１点を消費するならさらに＋１Ｄしてもよい。全員の出目の合計が９以下であれば敗北だ。１０以上であれば、戦利品として［魔物の皮］２つを得る。１２以上ならさらに［お肉］１つを得る。〔サブ職：剣闘士、傭兵〕さらに［お肉］１つを得る。

１０：糸玉の跡

何か巨大な虫が繭から孵った跡がある。地面は乾いて久しい。ラッキー！　回収させてもらおう。［糸の束］２つと［魔触媒１］１つを入手した。

１１：森の売店廃墟？

枯れた噴水が中央にそびえ、ベンチの残骸と自動販売機らしき鉄の塊が周囲に乱立する中、古代アルヴの作った伐採機械が木材を並べている。代表者は「難易度１０」の［解析判定］をせよ！　〔判定成功〕伐採機械の動きを観察し、［堅い木材］を金貨で購入できることを解き明かした。［堅い木材］２つにつき［予算トークン］１で購入できる（最大６つ）。〔判定失敗〕伐採機械は融通の利かないゴーレムのようだ。君たちを近寄らせてくれない。

１２：セコイアの木

森の中でセコイアの巨樹に出会う。キミたちはこの場所を「採取場所」として記憶できる。またこの樹には青白く光る巨大な繭がなっている。これならば良質の糸がとれそうだ。代表者は「難易度９」を目標に［知識判定］をせよ！　〔判定成功〕傷めることなく繭をときほぐした。［糸の束］２つを得る。〔判定失敗〕繭は汚れて潰れてしまった。これでは素材入手は不可能だ。〔サブ職：採取人、木工職人〕セコイアの枝も切り取り［堅い木材］１つを得る。

１３：倒木の下に潜むもの

キミたちは先日の大雨で倒れた木に突き当たる。木をどかそうとするならば、その下から巨大なムカデが襲いかかる！　ＰＣの代表者１名は「難易度１０」を目標に［耐久判定］をせよ！　このときＰＣたちのうち１名が［疲労：５］を受けるごとに判定に＋１してもよい（最大＋１０）。〔判定成功〕巨大ムカデを倒してＰＣ全員は２０Ｇずつを得た。〔判定値：１２〕さらに［魔物の皮］１つを得た。〔判定値：１４〕さらに［魔触媒１］１つを得た。〔判定値：１６〕さらに［魔物の皮］１つを得た。〔判定値：１８〕さらに［魔触媒１］１つを得た。〔サブ職：毒使い、勇者〕この判定に＋２。

１４：森の中の懲りない面々

素材集めの道中に入る入口に「素材あります」の立て看板。どこかで見たような四人組が露店を開いている。［糸の束］２つと［魔触媒１］１つの合計３点を［予算トークン］４で売ってくれるそうだ。女性ＰＣが可愛くおねだりをすれば（ロールしてもらおう！）［予算トークン］３にまけてくれる。

１５：露天採掘場

森が急に開ける。〈大地人〉の貴族が管理している露天掘り採掘場のようだ。何人もの鉱夫が採掘した鉄鉱石をせっせと積んでいる。さて、ここからがキミたちの腕の見せ所だ。希望するなら、ＰＣの代表者１名は「難易度９」を目標に［交渉判定］をせよ！　〔判定成功〕荷物運びと引き換えに鉄鉱石を譲ってもらえる。［疲労：２０］につき［鉄鉱石］１つを得る（ひ

とりにつき最大２回まで）。〔判定失敗〕どうやら先約が居たようだ。むしろ、これからしばらく休みなしらしい。キミたちは彼らの健康を祈った。

１６：木こり小屋

森の浅いところで、〈大地人〉の木こりがハルニレを伐採しているところに出くわす。伐採を手伝うならば、ＰＣ代表者１名は「難易度９」を目標に［運動判定］をせよ！　〔判定成功〕へいへいほー、へいへいほー。順調に樹木を伐採した。［堅い木材］２つと［トマト］１つを入手した！　〔達成値：１２〕快調に作業が進んだ。さらに［堅い木材］２つを入手した。〔判定失敗〕慣れない作業でくたくたになった。ＰＣ全員は［疲労：１０］を受けて［堅い木材］２つを入手する。〔サブ職：木工職人、農家〕この判定に＋２。

１７：狩りのグループ

キミたちは〈フクロウ熊〉を狩る〈冒険者〉の集団に誘われる。臨時の狩りグループ結成だ。参加するＰＣは［疲労：１５］を受けて１Ｄを振ること。群れを成す〈フクロウ熊〉に勝利した後、先ほどのダイスの出目が１～３のＰＣは［魔物の皮］１つを得る。４～５のＰＣは［お肉］１つを得る。６のＰＣは両方だ！！　そのあと〈フクロウ熊〉の余り肉で焼肉パーティをして、大いに盛り上がった。どうやらこの狩りは定期的に行われているらしい。この場所を「採取場所」として記憶できる。

１８：キャラバンの護衛

キミたちは行商人の一行と遭遇した。数台の馬車が一緒になったキャラバンのようでこれからアキバに向かうらしい。［予算トークン］１で［魔物の皮］もしくは［お肉］を１つを彼らから購入できる（最大３つ）。

護衛任務を売り込むのなら代表者は「難易度１０」を目標に［交渉判定］をせよ！〔判定成功〕交渉は有意義な結果になった。［予算トークン］２個を得るが、今回のシーンは終了だ。アキバへ帰還しよう。〔判定失敗〕売り込みは失敗してしまった。探索を続けよう。〔サブ職：傭兵、辺境巡視〕この判定に＋２。

１９：森の家庭菜園？

森の奥で奇妙な菜園を発見した。野菜は丁寧に回収すればそのまま使えそうだ。手作りの箱には「おかねここ、いれくだあしあ。くまおのはたけ」と書いてある。この菜園には［ジャガイモ］２つ、［レタス］１つがある。お礼は［予算トークン］や手持ちのアイテム、また「気持ち」でも構わない。

２０：引っ越しのお手伝い

森の監視所が引っ越しをしている。手伝うならばＰＣ全員は［疲労：１０］を得る。そのかわり小屋を解体して出た廃材は自由に使っていいそうだ。

ＰＣの代表者１名は「難易度９」を目標に［解除判定］をせよ！　〔判定成功〕ぼろぼろな外見に反して中はしっかりしていたようだ。［糸の束］２つ、［堅い木材］１つを入手した。〔判定失敗〕どうやら長年の無理がたたって芯まで傷んでいたようだ。あまり使える廃材は出なかった。［糸の束］１つを入手した。〔サブ職：大工、設計士〕この判定に＋２。

２１：うろこの戦士

ギョエン南部の細い水路が入り組む森で、ＰＣたちは〈蜥蜴人〉と出会う。戦うならばぬかるむ足下と激しい戦闘で、ＰＣ全員は［疲労：１０］を得る。

さらにＰＣ全員は１Ｄを振ること。【因果力】１点を消費するならさらに＋１Ｄしてもよい。全員の出目の合計が１０以上なら［魔物の皮］２つを得る。１２以上ならさらに［お肉］１つを得る。１４以上ならさらに［お肉］１つを得る。１７以上ならさらに「鋭い牙［コア素材］（４０Ｇ）」を得る。〔サブ職：海賊、探検家〕この判定に＋２。

２２：森の奥の石切り場

森に呑みこまれたために廃棄された石切り場に到着した。木々の間にちらほらと岩肌も見えている。廃棄されたとはいえ多少の素材は得られるだろう。もっともこんな場所に来るのは〈冒険者〉だけだろうが。

もし採掘するなら、ＰＣの代表者１名は「難易度９」を目標に［運動判定］をせよ！〔判定成功〕君たちはツルハシとハンマーを使って石を切り出し、［鉄鉱石］１つと［たっぷり石材］２つを得た。まだまだ素材は取れそうだ。この場所を「採取場所」として記憶できる。〔判定失敗〕少し張り切り過ぎて作業場の一部を破壊してしまった。その代り素材はきっちり取れたのだが。［たっぷり石材］２つを得た。〔サブ職：鍛冶屋、採掘師〕この判定に＋２。

２３：巨大蟹とかくれんぼ？

〈巨大蟹〉たちが好き勝手に森を掘り返して作った「よどみ池」を発見した。たむろしている蟹の隙を伺えばたっぷりの木材を確保できそうだ。

回収するならば、ＰＣの代表者１名は「難易度１０」を目標に［運動判定］をせよ！　［隠密］状態になれる特技をもつのならばそれを使用して＋１Ｄを得てもよい。〔判定成功〕ぬきあし、さしあし、忍びあし。［堅い木材］３つを入手した。〔判定失敗〕蟹だあ！　潜んでいた〈巨大蟹〉とのチェイスが始まった。全員［疲労：１０］を受け、［堅い木材］２つを得た。〔サブ職：追跡者、軽業師〕さらに［堅い木材］１つを入手できる。

２４：世界は暗転する

唐突に視界が効かないほどの大雨に見舞われる。あちこちがあっという間に水没し、先ほどとは全く別のフィールドへと変貌する。流石初心者の登竜門、ギョエンの森だ。ＰＣ全員はそれぞれ［耐久判定］をせよ。〔判定成功〕被害を最小限でやり過ごすことができた。探索を続行しよう。〔判定失敗〕大自然の脅威にさまざまなものが削れた。［疲労：２０］を受ける。

２５：死闘！〈巨大蜘蛛〉

キミたちは小川の淵ちかくで〈巨大蜘蛛〉の巣に足を踏み入れた。どこに隠れていたのかぞろぞろとあらわれる蜘蛛の群れ！　［水棲］をもたないＰＣ全員は［疲労：２０］を得る。さらにＰＣの代表者１名は１Ｄを振ること。〔１Ｄ：５～６〕だが、ピンチはチャンスだ。蜘蛛の巣の奥からとっさに素材を奪ってきた。［魔物の皮］２つ、［魔触媒］２つを得た。〔サブ職：海賊、怪盗〕ダイスを２つ振って、好きな方を採用してよい。

２６：参道の資材置き場

森の中を途切れがちに続く石畳〈エイコウ参道〉は君たちを資材置き場らしき場所に導いた。石材や鉄鉱石が転がっているが、このあたりはアンデッドの縄張りでもある。奴らが出現する前に回収してしまおう。資材集めに参加するＰＣは１Ｄを振ること。〔１Ｄ：１～３〕［鉄鉱石］１個を得る。〔１Ｄ：４～６〕［たっぷり石材］１個を得る。〔サブ職：採掘師、戦司祭〕ダイスを２つ振って、両方の結果を得られる。

２７：一面の菊畑

白や黄色の菊の花畑で、半透明の女性の霊が鎮魂の糸玉を紡いでいる。このエリアのアンデッドを慰めているらしい。共に鎮魂を祈るなら、ＰＣの代表者１名は「難易度１０」を目標に［交渉判定］をせよ！〔判定成功〕女性の霊と一緒にいくつもの糸玉を作り飾った。何か荘厳な雰囲気が宿った気がする。お礼として余った［糸の束］２つ、［魔触媒４］１つを得る。この場所を「採取場所」として記憶できる。さらに次回この場所に訪れた場合は判定に＋２を得てもよい。〔判定失敗〕細かい作業で指がつった。気が付くと日が大きく傾いている。全員［疲労：１０］を得る。守人がご苦労様と素材の残りの［糸の束］２つをくれた。〔サブ職：祈り手、細工師〕この判定に＋２。

２８：〈ヒテン亭〉菜園

〈ヒテン亭〉にほど近い採集ポイントでは、誰が手入れしているのかは不明だが時折食糧アイテムの採取ができる。ただし、〈ギョエン大鴉〉が案山子の代わりとでもいうように見張っている。

もし素材入手を望むのならＰＣの代表者１名は「難易度１０」を目標に［知覚判定］をせよ！　［隠密］状態のまま移動できるのならば＋１Ｄを得てもよい。諦めるなら行動回数を消費せず、この表をもう一回ロールしてもよい。〔判定成功〕こっそり［ジャガイモ］１つ、［レタス］２つを採取することができた。〔達成値：１３〕更に［ジャガイモ］１つを入手した。〔判定失敗〕〈ギョエン大鴉〉に発見されてしまった！　戦闘は免れない。ＰＣ全員は［疲労：２０］を受け、［魔物の肉］２つを得る。〔サブ職：食闘士、採取人〕この判定に＋２。

２９：鼠の巣穴

キミたちは三匹ほどで荷物を担いでいる〈鼠人間〉たちを発見した。今ならまだ気づかれていない、襲いかかれば労せず倒せるだろう。あるいは後をつけて巣穴を探ってもよい。すぐに闘うのならば、一気に〈鼠人間〉たちを倒し［魔物の皮］１つと［壊れた装備］１つを手に入れる。後をつけるならば、代表者は「難易度１２」を目標に［運動判定］をせよ！　この判定は［偵察］タグのついた行動と見なす。〔判定成功〕〈鼠人間〉のアジトを発見、強襲に成功！　［お肉］

２つ、［魔物の皮］２つを入手した。〔判定失敗〕〈鼠人間〉を見失ってしまった。しばらく探し回ったがあきらめる。次回このイベントを行なう場合判定に＋１Ｄを得てもよい。〔サブ職：追跡者、斥候〕この判定に＋２。

３０：乾いた倒木の山

漂白されて折り重なっている倒木の山を発見した。どうやら地滑りかなにかでそろって倒れたらしい。叩いてみるとコンコンと乾いた音がする。これは良い素材だ。早速回収しよう。回収するＰＣは［疲労：２０］を受けるごとに［堅い木材］を１つ入手する（最大２つ）。

３１：〈ラクウ屋敷〉の修繕

ギョエンの森にある避難所である〈ラクウ屋敷〉の石垣を修繕している〈冒険者〉グループと出会った。この和風屋敷はアンデッドから追われたとき逃げ込めるだけでなく、悪天候からも守ってくれる。天候の変わりやすいこのエリアではとても重要な施設だ。石垣の修繕を手伝うならばＰＣは全員「難易度１０」を目標に［耐久判定］をせよ！　〔判定成功〕修繕を進めた。古い石材や金具はもう要らないそうだ。［鉄鉱石］１つか［たっぷり石材］１つを入手してよい。〔達成値１４〕屋根裏から「つややかな繭［コア素材］（８０Ｇ）」を得る。〔判定失敗〕古い石垣は順調に壊れていくが、張り切りすぎた。再利用できる素材まで壊してしまう。〔サブ職：大工、設計士〕この判定に＋２。

３２：森狼の群に囲まれた！

キミたちはいつのまにか〈森狼〉の群れに囲まれている。油断しなければ倒せる相手だが、同時に手傷も覚悟すべきだ。ＰＣ全員は１Ｄを振ること。【因果力】を消費するなら、さらに消費した数だけダイスを振り足してよい。まず、自分の出目の合計が３以下のＰＣは手傷として［疲労：２０］を受ける。そのあと全員の出目を合計すること。１５以上なら大勝利だ。［魔物の皮］１つ、［魔触媒］２つを入手できた。１４以下の場合、狼半数には逃げられる。［魔物の皮］１つだけを入手する。〔サブ職：食闘士、生還者〕無条件に［お肉］１つを入手する。

オリジナルなクエスト

「生産ギルドも大忙し」は極めて拡張性の高いシナリオ（ミニキャンペーン）だ。物語的な意味で強固な起承転結を持っていないため、自由自在な拡張が可能であり、セッショングループ次第で様々な表情を見せてくれる。その特性からネタバレをしても楽しみが損なわれないので、リプレイや動画のウェブ発表にも向いているだろう。積極的に楽しんで欲しい。

拡張、改造アイデアのひとつとして「クエスト」方向がある。オリジナルのオープニングで、何らかの依頼（クエスト発注）を行なうのだ。例えば「廃棄児のヤヨイが、新しい住居小屋を建てようと思っているので［硬い木材］１０個を求めている」などだ。依頼の内容は自由だが、発注部分は［素材］アイテム（お肉、お米、たっぷり石材、ジャガイモ、トマト、レタス、壊れた装備、糸の束、小麦粉、堅い木材、鉄鉱石、砥石、魔触媒、魔物の皮、丈夫な布）のどれかがいいだろう。個数は５～２０個程度が妥当だ。

通常のシナリオ作成を考えると、この依頼に対して実際に素材を集めるためのミドルシーンを構築しなければならないのだが「生産ギルドも大忙し」の場合は必要ない。採取や、売買による素材集めは、採取表や様々なシナリオ動作によってすでに作りこまれている。材料を集め終わった時点で、専用のエンディングに導けばそれで問題無いだろう。報酬としては「財宝表」をひとりにつき１回～２回ロールする程度が適当だ。

素材集めだけでは寂しい場合、そのクエスト専用のレシピを作ってもいいだろう。先の例で言えば「子どもたちの家」だ。作成難易度は１０～１２程度。妥当なサブ職で判定に＋２を与えれば、それだけで十分だ。販売しないためにバリュー設定も必要が無い。

さらに複雑にしたいならば中間段階として「小屋の屋根」「小屋の柱」「小屋の壁」などの３アイテムを作成し、その３アイテムと追加素材を用いて「子どもたちの家」が完成することにしてもいいだろう。

採集表（ウエノ・ローグキャッスル）

７：城址（キャッスル）入り口

ここはウエノ・ローグキャッスルの入り口だ。ここはまだ安全だが、この先は危険なエリアとなっている。ＰＣたちは装備をしっかり調えて互いに声を掛け合ってもよい。ロールプレイをするならば、ＰＣ全員は判定に＋１。この効果は利益を１回受けるか、シーン終了時まで持続する。このロールは「採集表」１回に数えず、さらにロールを続けてもよい。

８：コボルド小隊

地表部分のまばらな森で〈小牙竜鬼〉の小隊を発見した。こちらが一方的に発見したので奇襲できそうだ。見逃すのならこのままイベントを終える。奇襲する場合、ＰＣの代表者１名は「難易度１０」の［運動判定］をせよ！　［隠密］状態のまま移動できるのならば判定に＋１Ｄを得る。〔判定成功〕奇襲成功！［壊れた装備］３つを入手してよい。〔判定失敗〕奇襲失敗で乱戦となる。ＰＣ全員は［疲労：１０］を受けて、［壊れた装備］２つを入手する。〔サブ職：指揮官、軍師〕この判定に＋２。

９：池のヒドラ

２０メートルほどの淀んだ池から、急に３つ首の大蛇が姿を現す！　これは強敵だ。撤退するならば全員［疲労：１０］を受けて逃げ出せる。

闘うならばＰＣ全員は［疲労：２０］を受けて１Ｄを振ること。【因果力】１点を消費するならさらに＋１Ｄしてもよい。全員の出目の合計が１７以下であれば敗北だ。大神殿に戻りこのシーンは終了する。１８以上であれば、勝利を納める。［魔物の皮］２つと［魔触媒１］２つを入手できる。〔サブ職：生還者、辺境巡視〕逃亡する場合の［疲労］は全員５点になる。

１０：コボルド鍛冶師？

重そうな荷物を運ぶ〈小牙竜鬼〉２匹を見かけた。戦闘は苦手なのか、ＰＣたちの姿を見つけた瞬間、叫びを上げて彼らは逃げ出してしまう。残されたのは［鉄鉱石］１つと［壊れた装備］２つだ。もちろん持って帰ってよい。〔サブ職：狂戦士、無法者〕逃げるコボルドを追いかけ回してさらに［壊れた装備］１つを搾り取れる。〈小牙竜鬼〉は泣いていたような気がする。

１１：雨宿りの出会い

突然空が暗くなったかと思うと急な雨が降ってくる。ＰＣの代表者１名は１Ｄを振ること。出目が１か２の場合、不運にも雨の中をうろつく羽目に。ＰＣ全員は［疲労：１０］を受けてしまう。そしてキミたちは雨の中洞窟を見つけた。洞窟の中には同じくらいのレベルの〈冒険者〉たちが雨宿りをしている。もしよければ彼らから［魔触媒１］か［壊れた装備］を［予算トークン］１で購入できる（最大で合計６個まで）。〔サブ職：交易商人、交渉人〕３個以上買うのならばサービスで［魔触媒１］１つをつけてもらえる。

１２：露出した鉱床

森の一角が雨かなにかで土が流れたのか、天然の鉱床がむき出しになっていた。採掘したいＰＣは全員１Ｄを振ること。この時結果を見てから【因果力】１点を支払って、１回だけ振り直してもよい。また「掘り尽くして」いない限りこの場所を「採取場所」として記憶できる。〔１Ｄ：１〕この場所を「掘り尽くして」しまった。何も手に入らない。〔１Ｄ：２～４〕［砥石］１つを得る。〔１Ｄ：５～６〕［鉄鉱石］１つを得る。

１３：触媒商人

博物館跡地の廃墟では、〈ロデリック商会〉の〈冒険者〉が地面の上にガラクタを並べている。［魔物の皮］、［魔触媒］、「季節の野菜ポトフ」×６個のどれでも［予算トークン］１で売ってくれる（最大２種まで）。さらに［銀の塊］１個をくれるのならば［鉄鉱石］４個と交換してくれるそうだ。

１４：ラットマン遭遇戦

〈鼠人間〉の小隊を発見した。否応なく戦闘に巻き込まれるが、恐れることはない。ＰＣの代表者１名は「難易度１０」の［知識判定］をせよ！　〔判定成功〕弱点を突いて有利に戦いを進め、［壊れた装備］１つと［砥石］２つを得る。〔判定失敗〕乱戦となる。ＰＣ全員は［疲労：１０］を受けて、［壊れた装備］２つを得る。〔サブ職：刀匠、勇者〕この判定に＋２。

１５：ＢＦ補給所

この行き止まりの部屋は〈冒険者〉の補給所になっているらしい。さらに、不要になった素材やアイテムが、部屋の片隅に山積みとなっている。キミたちはそ

こから［魔触媒］２つを発見する。ありがたくいただいておこう。〔サブ職：蒐集家、数寄者〕さらに［魔物の皮］１つを発見する。

１６：大型スライム

地下の通路で大型のスライムと出会う。通路いっぱいに広がるほどの巨体で戦いを避けることは出来なかった。なんとか倒せたがＰＣ全員は［疲労：１０］を受ける。

スライムの溶け去った後には、飲み込んでいたらしい素材が落ちている。ＰＣ全員は１Ｄを振ること。〔１Ｄ：１～２〕［鉄鉱石］１つを得る。〔１Ｄ：３～４〕［砥石］１つを得る。〔１Ｄ：５〕「スモールシールド」と「スタデッドレザー」を得る。〔１Ｄ：６〕「シミター」と「鉢がね」を得る。

１７：回廊と広間

地下一階の大広間とその周辺の通路地帯にやってきた。この場所は〈鼠人間〉や〈小牙竜鬼〉、〈魔狂蝙蝠〉などのエネミーが際限なく出現するらしい。ＰＣ全員は［疲労］を受ける。強度は１０、２０，３０のいずれかを受けてよい。［疲労：１０］を受けた場合［丈夫な布］１つと［壊れた装備］１つを得る。［疲労：２０］を受けた場合、さらに［鉄鉱石］１つを発見する。［疲労：３０］を受けた場合、さらに［丈夫な布］１つと［壊れた装備］１つを得る。いずれにせよこの場所を「採取場所」として記憶できる。

１８：キャンプの広間

この地下空洞入り口にはバリケードが設置され〈冒険者〉が休憩場所にしているらしい。中央にはたき火がいくつかたかれ、大きな鍋がかかっている。料理番の〈冒険者〉に１０Ｇを払えば、美味しいスープを食べさせてくれる。［疲労］２０点を回復してよい。

さらにこの場所で［料理］アイテムを使うなら［疲労］は余計に５点回復する。また料理番は素材不足で悩んでいる。［小麦］、［お米］、［お肉］があるならば［ジャガイモ］と交換してくれる（最大３個まで）。

１９：巨大な蜘蛛の巣

大きな空洞を螺旋状に下るこの空間は、〈巨大蜘蛛〉の巣だったようだ。ＰＣの代表者１名は「難易度１０」の［運動判定］をせよ！　ただしここは【暗闇】だ。［暗視］もしくは【暗闇】を解除する手段がないなら判定に－１Ｄされる。〔判定成功〕〈巨大蜘蛛〉を見事撃破する。［魔物の皮］１つと［魔触媒］２つを入手する。〔判定失敗〕かなり苦戦してしまう。ＰＣ全員は［疲労：１０］を受けて、［魔物の皮］２つを入手する。〔サブ職：軽業師、決闘者〕この判定に＋２。

２０：古い坑道

地下２層の古い坑道にたどりついた。ここでは［鉄鉱石］を掘れるようだ。まだまだ鉱脈は枯れていないのだ。しかし量に関しては運試しである。

採掘を希望するＰＣは「難易度１１」の［運動判定］をせよ！　〔判定成功〕［鉄鉱石］１つを入手する。〔判定値：１５〕さらに［鉄鉱石］１つを入手する。〔判定失敗〕疲れるばかりでクズ石しか入手できない。［疲労：１０］を受ける。〔サブ職：鍛冶屋、採掘師〕この判定に＋２。

２１：コボルト巡回隊

〈小牙竜鬼〉の小隊が巡回しているところと遭遇する。杖を持った魔術師もいるようだ。逃げ出すなら何事もなく逃げることができる。

戦うならＰＣ全員は１Ｄを振ること。【因果力】１点を消費するならさらに＋１Ｄしてもよい。全員の出目の合計が１２以下であれば敗北だ。大神殿に戻るため、このシーンは終了する。１３以上であれば、からくも勝利を納める。［丈夫な布］２つと［壊れた装備］２つを入手できる。１６以上であればさらに「透の指輪」２個を手に入れる。〔サブ職：カースブレイド、チャンピオン〕１Ｄの出目に＋１できる。

２２：白蜘蛛の巣

キミたちは巨大な白い蜘蛛との戦闘に勝利した。ここはその巣のようだ。よく探せば素材が取れるかもしれない。ＰＣの代表者１名は「難易度１１」の［解析判定］をせよ！　また結果に限らずこの場所を「採取場所」として記憶できる。〔判定成功〕蜘蛛の巣をうまくほぐしてゆく。［糸の束］２つを手に入れる。〔判定値：１５〕さらに［糸の束］１つを入手する。〔判定失敗〕蜘蛛の巣はべたついて汚れてしまう。［魔触媒］１つだけが入手できた。〔サブ職：採取人、裁縫師〕この判定に＋２。

２３：ドワーフの鉱山夫

地下で採掘を続けるドワーフの鉱山夫の一団と出会った。ところが彼らは掘ることばかり夢中になって、鉱石の山はどんどん大きくなっていく一方だ。危なっかしいなぁ……。キミたちは地上までの運搬役を買って出てもよい。その場合、ひとりにつき［鉄鉱石］１つを報酬としてくれる。ただし運搬したＰＣは［疲労：１０］を受けてしまう。また運搬する代わりに、手持ちの食材と交換してもよい。その場合［ジャガイモ］［トマト］［お肉］［小麦］のどれか１つで、［鉄鉱石］１つと交換してくれる（最大３個まで）。誰だって働くとお腹が空くよね。〔サブ職：配達屋、辺境巡視〕そういう輸送は大得意だ。鉱石を運ぶ場合、ＰＣ全員の疲労は５点で済む。

２４：地底の湖

地底の湖周辺部はさらに深層へ向かう階段があるせいか、〈蜥蜴人〉の巡回路となっている。〈蜥蜴人〉どもの巡回から隠れて素材を入手したいなら、ＰＣの代表者１名は「難易度１１」の［運動判定］をせよ！［隠密］状態のまま移動できるのならば判定に＋１Ｄを得る。〔判定成功〕潜入成功！［壊れた装備］１つと［砥石］２つを得る。〔判定失敗〕しまった、発見されてしまった！　やむを得ず戦闘となる。ＰＣ全員は［疲労：１０］を受けて、［壊れた装備］２つを入手する。〔サブ職：怪盗、魔盗賊〕この判定に＋２。

２５：地底の白蛇

おおきな白蛇が君たちの前に出てくるとゆらゆらと尻尾をゆらす。戦闘の意志はないようだ。白蛇になにか［食料］アイテムをあげるのならば、おかえしに大きな赤い結晶をくれる。［魔触媒］１つを入手する。白蛇はＰＣたちについてくるが、シーン終了時には洞窟に再び消えていく。そのとき脱皮して［魔物の皮］２つをＰＣたちにくれる。

２６：赤いスライム

この通路は無数の赤いスライムに覆われている。特にこちらに向かってくるわけではないので、引き返す場合は何も起きない。しかし突破するなら話は別だ。［軽減（火炎）］を持たないＰＣは［疲労：１０］を受ける。そしてＰＣ全員は「難易度１１」の［耐久判定］をせよ！　ひとりでも成功した場合、スライム地帯の奥の宝箱から２００Ｇを手に入れる。〔サブ職：生還者、賭博師〕この判定に＋２。

２７：地下の大坑道

地下三層の巨大な大坑道は［鉄鉱石］の宝庫だ。この場所を「採取場所」として記憶できる。この場所で採掘を行いたいＰＣは「難易度１１」の［耐久判定］をせよ！　〔判定成功〕採掘成功だ。［鉄鉱石］１つを手に入れる。〔判定値：１５〕いい鉱脈を掘り当てた！　さらに［鉄鉱石］１つを手に入れる。〔判定失敗〕へとへとになるまで掘り続けて、なんとか［鉄鉱石］１つを手に入れたが、［疲労：１０］も受けてしまう。〔サブ職：学者、採掘師〕この判定に＋２。

２８：リザードマン警備所

地下三層の人口的な広間に出る。ここはどうやら〈蜥蜴人〉の基地の一角らしい。覚悟を決めて突入する場合、ＰＣ全員は［疲労：１０］を受けて１Ｄを振ること。【因果力】１点を消費するならさらに＋１Ｄしてもよい。全員の出目の合計が１０以下であれば敗北だ。大神殿に戻るため、このシーンは終了する。１１以上であれば、〈蜥蜴人〉の警備部隊を相手に勝利を納める。［丈夫な布］１つと［壊れた装備］２つを得る。さらに警備所の奥には通路が延びている。このシーン中にふたたび「採集表（ウエノ・ローグキャッスル）」を振るならば、ダイスロールをせずに出目３０のイベントを選んでもよい。もちろん引き返して普通にロールを行なうのも自由だ。〔サブ職：地図屋、探検家〕１Ｄを振るとき２回振って好きな方を選べる。

２９：地底湖の湖底？

ここは地底の巨大な滝つぼだ。はるか上には地底湖があり、そこから水が流れ落ちているらしい。暗闇の中に紫色の光が浮かび、とても幻想的だ。そして滝壺の澄んだ水の向こうには、いくつかの宝が沈んでいるのが見える。潜って探索するＰＣは［疲労：１５］を受けること（［水棲］があるのなら受けなくてもよい）。その後１Ｄを振ること。〔１Ｄ：１〕水流に阻まれて何も手に入らなかった。〔１Ｄ：２〕［糸の束］１つを見つけた。〔１Ｄ：３〕［魔触媒］１つを見つけた。〔１Ｄ：４〕［砥石］１つを見つけた。〔１Ｄ：５〕［魔物の皮］１つを見つけた。〔１Ｄ：６〕１００Ｇを手に入れた。

３０：リザードマンの術師

地下三層のダンジョンに到達したキミたちは天井が高い回廊に出た。この近辺は木造の部屋が幾つも作られている〈蜥蜴人〉の居住区のようだ。さらに奥へ進むのならば〈蜥蜴人の雷術師〉が待ち構えている。ＰＣ全員は［疲労：１０］を受けて１Ｄを振ること。［疲労：１０］をさらに受けるなら＋１Ｄしてもよい。全員の出目の合計が１２以下であれば敗北だ。大神殿に戻るため、このシーンは終了する。１３以上であれば、〈蜥蜴人の雷術師〉たちに勝利を納める。［丈夫な布］１つと［壊れた装備］２つを入手できる。１６以上であればさらに「謎めいた毛皮［コア素材］（８０Ｇ）」を手に入れる。そしてこの奥はどうやら〈蜥蜴人〉の本拠地のようだ。このシーン中にふたたび「採集表（ウエノ・ローグキャッスル）」を振るならば、ダイスロールをせずに出目３２のイベントを選んでもよい。もちろん普通にロールを行なうのも自由だ。〔サブ職：将軍、勇者〕１Ｄを振るとき２回振って好きな方を選べる。

３１：未発見の鉱床

地下深く、［鉄鉱石］が露出した通路を発見した。ここはまだ誰の手も入っていないようだ。ＰＣ全員は［鉄鉱石］を１つずつ入手してもよい。本格的に採掘を行なう場合は【因果力】１を支払うこと。支払ったＰＣはさらに［鉄鉱石］１つを得る。

３２：リザードマンの玉座

おどろおどろしい雰囲気の鍾乳洞の奥には、立派な玉座がしつらえてある。それはウエノ・ローグキャッスルを支配する〈蜥蜴人の王子〉のためのものだ！［軽減（精神）］を持たないＰＣは即座に【因果力】１点を失う。〈蜥蜴人の王子〉に挑むならば、ＰＣ全員は［疲労：１０］を受けて１Ｄを振ること。【因果力】１点を消費するならさらに＋１Ｄしてもよい。全員の出目の合計が１５以下であれば敗北だ。大神殿に戻るため、このシーンは終了する。１６以上であれば、〈蜥蜴人の王子〉に勝利する。［鉄鉱石］１つと［壊れた装備］２つを入手する。１９以上であれば追加で［銀の塊］１つと「流星のかけら［コア素材］（５０Ｇ）」を手に入れる。君たちはついにこのダンジョンを制覇したのだ！

オリジナルな採集イベント

「採集表」によるイベントは「生産ギルドも大忙し」の中心だ。事前に調べて予定を立てることが可能なレシピシートにくらべて、「採集表」によるイベントはランダム性が高く、だからこそ一期一会のプレイ感覚を与えてくれる。

オリジナルなセッション展開を考えている場合「採集表」全体ではなく１～３イベント作ればそれで十分だろう。「採集表」をロールするタイミングで、「オリジナルイベントを優先発生させます」とプレイヤーに明言してしまい、そのように処理すればいいだろう。「オリジナルなクエスト」と組み合わせれば、びっくりするほど独自性のあるセッションさえ可能である。

オリジナル採取イベント作成には「イベント名称」と「イベントの内容」が必要だ。３種類の「採集表」を見れば様々なギミックアイデアが記載されている。これらを参考に、イベント名称とシチュエーション、対応サブ職業を変更した程度で、十分魅力的なオリジナルな採集イベントを作成することが可能だ。

完全にオリジナルなイベントを作成した場合も幾つかのポイントに気をつけておけば、完成度の高いディベロップをすることができる。何らかの判定を指示する場合、その難易度は「適正な難易度早見表（『ＬＨＺ』Ｐ４０３）における「困難」を採用すればいいだろう。この難易度は比較的得意な能力を持つＰＣが挑戦して５０％前後の成功率を示している。得られる報酬については「採集表」であるからには［素材］アイテムがふさわしい。お肉、お米、たっぷり石材、ジャガイモ、トマト、レタス、壊れた装備、糸の束、小麦粉、堅い木材、鉄鉱石、砥石、魔触媒、魔物の皮、丈夫な布――１５種類のうち１種から２種を、合計で２～６個程度与えるようなイベントを作ればよいだろう。　成功段階や、コネクション、サブ職などで成果が変わるようにすれば雰囲気が出るだろう。［予算トークン］による売買要素や、［飛行］［水棲］などのタグで得られるアイテムが変わるというのも魅力的なアイデアだ。