エンカウントシート　肉まんを売りさばけ！

									0 スタート
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

肉まんトークン

NIKUMAN

話題性

KUCHI-COMI

ミッション：肉まんを売りさばけ！

サキタカでの冒険を終えて、君たちはついに「究極ふかふか肉まん」を完成させた！後はこれから始まるアキバグルメマーケットにおいて屋台を出店し、アキバでの評判を上げて一気に売りさばくだけだ。

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１時間程度を想定している。

このミッションのプレイ方法

「ミッション:肉まんを売りさばけ！」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「肉まんを売りさばけ！」を使用する。

このミッションの目的は、完成した「究極ふかふか肉まん」をアキバの街で売りまくり、一定以上の売り上げを確保することである。このとき、後述のシナリオ動作を実行できる。

特定のタイミングでハプニングが発生する。ハプニングの詳細はシナリオに記載されている。

このミッションにおける１ラウンドは１時間程度とする。

ミッションの始まる前に

プレイヤーはパーティ全員でひとつの「売上げマーカー」を使用する。このマーカーを「売上げメーター」の０の位置に配置する。ポーンなどを使うと良いだろう。

初期の在庫として、ＰＣ人数に等しい数の「肉まんトークン」を用意しよう。おはじきなどを使うと良いだろう。

この時点ではあなた達の噂はまだ広まっていない。初期の「話題性」は０である。

難易度

難易度イージーやハードで遊ぶ場合、初期の「肉まんトークン」の数が変動する。

難易度イージーで遊ぶ場合、初期の「肉まんトークン」の数に＋２する。

難易度ハードで遊ぶ場合、初期の「肉まんトークン」の数に－２する。

売上げメーター

これは肉まん屋台の現時点での売上を表している。この売上げを、目標額まで増やすことが目的だ。初期値は０で、商品を売ることで増えてゆく。０未満にはならない。

肉まんトークン

これは「究極ふかふか肉まん」の在庫を表している。１個のトークンは「究極ふかふか肉まん」数個に相当し、０未満にはならない。

ミッションの進行によって、「肉まんトークン」に［絶品］タグが付くことがある。［絶品］タグのついたトークンは、おはじきの色を変えるなどして区別するとよい。

話題性

この値はあなた達の屋台と「究極ふかふか肉まん」の評判を示している。これが高いほど、たくさんのお客さんがやってくる。０未満にはならない。

「話題性」を高めるには、［宣伝］タグのついた行動を使用する。［宣伝］タグのついた行動は、１ラウンドにパーティ全体でどれか１つしか使用できない。

このミッションで役に立ちそうなサブ職

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

勝利と敗北

このミッションの勝利条件と敗北条件は、ＰＬの人数によって変化する。

◆ ＰＬが３人の場合

勝利条件	５ラウンド目終了時に「売上げメーター」が１０以上の位置にある。ＰＣ全員は１５０Ｇを得る。さらに１回ずつ、「財宝表：金銭」を振ること。「売上げメーター」が１０を超える５ごとに、「財宝表：金銭」を振るときに＋２のボーナスを得られる。
敗北条件	５ラウンド目終了時に「売上げメーター」が１０未満だった。かろうじて赤字は出なかったが、利益は雀の涙で終わってしまう。ＰＣ全員は１回ずつ、「財宝表：金銭」を振ること。

◆ ＰＬが４人の場合

勝利条件	５ラウンド目終了時に「売上げメーター」が２０以上の位置にある。ＰＣ全員は１５０Ｇを得る。さらに１回ずつ、「財宝表：金銭」を振ること。「売上げメーター」が２０を超える５ごとに、「財宝表：金銭」を振るときに＋２のボーナスを得られる。
敗北条件	５ラウンド目終了時に［資産メーター］が２０未満だった。かろうじて赤字は出なかったが、利益は雀の涙で終わってしまう。ＰＣ全員は１回ずつ、「財宝表：金銭」を振ること。

◆ ＰＬが５人の場合

勝利条件	５ラウンド目終了時に「売上げメーター」が４０以上の位置にある。ＰＣ全員は１５０Ｇを得る。さらに１回ずつ、「財宝表：金銭」を振ること。「売上げメーター」が４０を超える５ごとに、「財宝表：金銭」を振るときに＋２のボーナスを得られる。
敗北条件	５ラウンド目終了時に［資産メーター］が４０未満だった。かろうじて赤字は出なかったが、利益は雀の涙で終わってしまう。ＰＣ全員は１回ずつ、「財宝表：金銭」を振ること。

シナリオ動作

宣伝作戦：チラシをばらまく!

シナリオ動作　宣伝

タイミング	セットアップ
判定	基本（知覚 or 知識／9）
制限	シナリオ１回

▶ **効果：**「話題性」に＋１する。
〔自身：筆写師、符術師、画家〕この行動の判定に＋２する。
〔判定失敗〕この特技の使用回数は消費されない。

▶ **解説：***「本日開店、おいしい肉まんのお店でーす！　よろしくおねがいしまーす！」*
おいしそうな「究極ふかふか肉まん」の絵が描かれたチラシを大量に配り、あなた達の屋台をアピールする。

宣伝作戦：大道芸で客寄せ!

シナリオ動作　宣伝

タイミング	セットアップ
判定	基本（操作 or 解析／9）
制限	シナリオ１回

▶ **効果：**「話題性」に＋１する。
〔自身：武侠、ちんどん屋、軽業師〕この行動の判定に＋２する。
〔判定失敗〕この特技の使用回数は消費されない。

▶ **解説：***「さあさ、寄ってらっしゃい見てらっしゃい！　うまくいったらご喝采！」*
屋台の前で、リンゴ切りや軽業、ジャグリングなどの大道芸を披露し、お客さんを立ち止まらせる。

宣伝作戦：お色気で客引き!

シナリオ動作　宣伝

タイミング	セットアップ
判定	基本（耐久 or 交渉／9）
制限	シナリオ１回

▶ **効果：**「話題性」に＋１する。
〔自身：娼姫、薔薇園の姫君、アイドル〕この行動の判定に＋２する。
〔判定失敗〕この特技の使用回数は消費されない。

▶ **解説：***「ちょっとそこのお兄さん？　買ってくれたら、いいモノあ・げ・る☆」*
きわどい恰好をして客引きを行い、屋台にお客さんを誘う。アキバには様々な嗜好の人がいるので、性別や年齢による制限はない。

宣伝作戦：強引に連れてくる!

シナリオ動作　宣伝

タイミング	セットアップ
判定	基本（運動 or 解除／9）
制限	シナリオ１回

▶ **効果：**「話題性」に＋１する。
〔自身：罠師、追跡者、占い師〕この行動の判定に＋２する。
〔判定失敗〕話題性に－１する。

▶ **解説：***「とにかく食ってみろって、食えばわかる！　さあ、さあ！」*
罠を仕掛ける、占いで誘導するなど、強引な手段を使ってお客さんを連れてくる。やりすぎると顰蹙を買ってしまうので注意だ。

肉まんを作る

シナリオ動作

タイミング	メインプロセス
判定	基本（操作 or 知識／9）

▶ **効果：**「肉まんトークン」を１個得る。この時、追加コストとして「秘境シイタケ」１つを消費したなら、この「肉まんトークン」には［絶品］タグが付与される。
〔達成値：１１〕コストなしで［絶品］タグを付与してもよい。
〔達成値：１５〕「肉まんトークン」を１個ではなく、２個得る。
〔自身：料理人、メイド、家政婦〕この行動の判定に＋２する。

▶ **解説：***「よーし、蒸しあがったぞ！　肉まん１０個追加ぁ！」*
あなたは魔法の蒸し器を使って、「究極ふかふか肉まん」をどんどん作る。見た目と味を兼ね備えた絶品肉まんは、究極の名に相応しい黄金の輝きを放っている！

肉まんを売りまくる

シナリオ動作

タイミング	メインプロセス
判定	基本（耐久 or 交渉／9）

▶ **効果：**コストとして「肉まんトークン」を１個消費する。「話題性」と等しい数だけ「売上げメーター」を増加方向に移動させる。この時、消費した「肉まんトークン」に［絶品］タグが付与されていれば、この行動の判定に＋３する。
〔達成値：１１〕「売上げメーター」を移動させる数は＋１される。
〔達成値：１５〕「売上げメーター」を移動させる数は更に＋１される。
〔自身：売り子、交易商人、見習い徒弟〕この行動の判定に＋２する。

▶ **解説：***「お買い上げありがとうございます！　アツアツのうちにお召し上がりください！」*
あなたは次々とやってくるお客さんに肉まんを売りまくる。たまらずその場でかぶりついたお客さんたちが、あまりの美味しさに涙を流している！

選択ルール：［絶品］タグの詳細表

この表は、［絶品］タグの詳細を具体的に決定するためのものである。［絶品］タグがついた「肉まんトークン」を得るたびに１回、この表を振ること。［宣伝］もしくは《肉まんを売りまくる》を行う際、ＰＣがこの表の結果を生かしたロールプレイをしたなら、その判定の達成値が＋１される。この効果は、この表にあるそれぞれの詳細につき１度しか得られない。

ＧＭはこの表を使用しないことを選んでもよい。その場合、よいロールプレイだと思った時に＋１のボーナスをあげると良いだろう。

	1	2	3	4	5	6
1	古代アルヴもびっくり	まったりとした	3000年の神秘	麻薬的にうまい	お肌すべすべ	ゾンビも生き返る
2	やめられないとまらない	幸せのレシピ	あつあつジューシー	国を滅ぼした	髪の毛つやつや	オーガーも納得
3	初恋の味	口に西風が駆け抜ける	眼鏡も割れるおいしさ	封印されし	アンチエイジング効果	ゴーレムが涙した
4	おじいさんがくれた特別な	うまみとコクが合わさり最強の	10年に一度の出来	ロデ研の新開発	胸が大きくなる	大山猫まっしぐら
5	美味しくて強くなる	味の地平線	アキバの新名物	罪の味	ダイエットに最適	剣の姫騎士が作った
6	これがジャスティス!	蜜月の味	叫ばずにはいられない	くやしい、けど食べちゃう	美人は食べている	ドラゴンが火を吹く

選択ルール：ハプニング表

この表は、ミッション中に起こる様々なトラブルを表したものだ。多くは成功の障害となるが、うまく切り抜ければ見返りも大きい。

この表を使用する場合、毎ラウンドのセットアッププロセス直前に１Ｄ６を振り、結果を適用する（このときGMはGM因果力１点を用いて２Ｄをふってもよい）。シナリオP21にはハプニング表用のカットインも掲載されている。

各ハプニングは１度しか起こらない。すでに起きたハプニングだった場合は振りなおすこと。ＧＭはこの表を使用しないことを選んでもよい。

1	アキバの〈廃棄児〉たちが、肉まんを食べたそうにこっちを見ている。「肉まんトークン」１つを消費するなら、喜んだ彼らが宣伝に協力してくれるため、「話題性」が即座に＋１される。
2	〈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。応じるならば、今ある「肉まんトークン」はなくなり、「売上げメーター」をなくなったトークンと同じ数だけ進める。ただし「話題性」が即座に－１される。
3	魔法の蒸し器の調子が良くない。このラウンドは《肉まんを作る》のコストに【因果力】１点が加わってしまう。その代わり、（きのこ）を消費せずに［絶品］タグをつけてもよい。
4	ロデリック研の〈薬師〉が、新開発の調味料を試したいと言ってきた。応じるなら、今あるすべての「肉まんトークン」に［絶品］タグがつく。ただし、「話題性」が即座に－１される。
5	目ざとい〈冒険者〉たちが類似商品を売り始めた。［絶品］タグのついた「肉まんトークン」１つを消費するまで、［宣伝］で「話題性」を上げることができなくなる。このハプニングを切り抜けたなら、「話題性」が＋１される。
6	作っているうちに自分たちもガマンできなくなってきた。各ＰＣは、「食べる」か「食べない」を選択すること。「食べる」を選んだなら、「肉まんトークン」１つを消費する代わりに１点の【因果力】を得る。それが［絶品］ならば、得られる【因果力】は２点になる。
7	代表一名は基本（運動／１３）の判定を行うこと。失敗した場合、肉まんを抱えたまま転んでしまう。「肉まんトークン」１つがうしなわれる。
8	肉まんにごみが入っていたとクレームがくる。代表一名は基本（交渉／１２）の判定を行うこと。失敗すると即座に「話題性」が－１される。〔ファンブル〕－１ではなく－２される。
9 10	気づくとお金の計算が合わない。代表一名は基本（解析／１２）の判定を行うこと。失敗すると即座に「売り上げメーター」を－１する。〔ファンブル〕－１ではなく－１Ｄされる！
11 12	腹ペコモンスター、クロマミ族があらわれた。かわいい顔をしたやつらは屋台にこっそり近づいて恐ろしいことを始める。代表１名は「消耗表:物品」をふること。この時失うアイテムはないが同じ数だけの「肉まんトークン」がなくなる！