

汎用シナリオソース ~ 食材調達 ~

このシナリオソースは、新米～半人前程度の冒険者を対象としています。シナリオはランダムチャートを中心に構成を行っています。

【想定人数】	3～5名程度
【想定経験点帯】	(A)初期～5500点程度(新米) (B)5000～8500点程度(馬の骨) (C)8000～12000点程度(半人前)

シナリオチャート

依頼内容は次のチャートを参考に設定してください。

【依頼人】1d6

出目	依頼人	出目	依頼人
1	料理店の店主	4	王室(代理人経由)
2	料理人ギルド幹部	5	傭兵/騎士
3	貴族の美食家	6	子ども(親が病気等)

【依頼人の同行】1d6

出目	依頼人の同行
1・2	依頼人は同行しない。
3・4	依頼人は近くの宿場町まで同行し、待機する。
5	依頼人は目的地まで同行し、食材のありかを探し当てる
6	依頼人は目的地まで同行し、食材の目利きをする

【調達を依頼したい食材】1d6

出目	目的の食材	出目	目的の食材
1	野生動物の肉	4	香草(ハーブ)
2	キノコ	5	ハチミツ
3	根菜	6	卵or巣

【食材のありか】1d6

出目	食材のありか	出目	食材のありか
1	小高い丘	4	険しい山頂
2	森の奥深く	5	急峻な崖の中腹
3	川などの水辺	6	知られている遺跡

【食材調達に伴う危険】1d6 + 1d6

出目	食材調達の危険 (出目1-3)
1	蛮族の生息地として知られている。
2	途中に霧が立ち込めやすく、方向を見失いやすい
3	不安定な場所にあり、採集に技量が必要
4	獰猛な動物が多く生活している場所である。
5	攻撃的で危険な植物が生えている。
6	幻獣や妖精の住みかであり、機嫌を損ねると大変である
出目	食材調達の危険 (出目4-6)
1	食材そのものが襲ってくる。
2	食材は然るべきもの(親など)に守られている。
3	人族の冒険者が食材調達を妨害しようとしている。
4	蛮族が同じ食材を狙っている。
5	食材は壊れやすい/腐敗しやすいものである
6	食材を入手するためには、特別な技術が必要である

依頼料は以下を目安としてください。成功報酬は食材の状態や量によって調整できるように幅をもたせるとよいでしょう。

帯	前金	成功報酬
新米	200G/人	600 ± 100G/人
馬の骨	400G/人	1200 ± 200G/人
半人前	600G/人	1800 ± 300G/人

道中の展開

【食材のありか】に到達までの展開は、「ありか」や「危険」に応じて設定します。以下を参考にしてください。

広域探索型

7～9程度のマス目を配置し、食材を探してもらいます。1マスの移動は3時間程度を目安とし、斜めにはいけないものとするのがいいでしょう。目的の食材があるマス目は1箇所が基本です。

マス目のうち3～4つには仕掛けを用意します。以下を参考にしてください。また時間別別に仕掛けを行ってもかまいません。

【マップの仕掛け】出目1d6 + 1d6

出目	マップの仕掛け (魔物との遭遇)
1	蛮族の住みかに入り込んでしまう。
2	歩き回っている蛮族と遭遇する。
3	危険な動物の巣に入り込んでしまう。
4	エサを探している危険な動物と遭遇する。
5	危険な植物の生えている場所に立ち込んでしまう。
6	気が立っている幻獣に遭遇する。
出目	マップの仕掛け (自然の驚異)
1	上から石や倒木などが落ちてくる。(危険感知・回避)
2	霧が立ち込めて方向を見失う。(足跡追跡・地図作製)
3	険しい道で進むのを阻まれる(登攀、所要時間倍増)
4	谷や亀裂・クレパスが行く手を阻む(跳躍)
5	細い道で落下の危険(軽業)
6	泥地、岩場などで足場が悪い(足場が悪いペナ)
出目	マップの仕掛け (幸せな偶然)
1	きれいな泉がわいている。水を確保可能。
2	野営に適した洞窟を発見する。
3	食用になる野草を入手できる。町で売れば小さなボーナス。
4	薬草・魔香草などが自生している。
5	友好的な人族(ハンター等)と出会う。情報入手可
6	温泉妖精と出会う。小さな幸せorイタズラがもたらされる。

分かれ道型

条件の異なる3つのルート(一番近いが険しい、中程度、大回りだが安全)を設定し、PCに提示します(状況説明をしても、どのルートがどのようなものか隠してもかまいません)。1ブロック通過は3～6時間程度とするのがよいでしょう。

ルート	仕掛け
険しい	3ブロック(判定3回)、仕掛け判定に-1
通常	4ブロック(判定4回)
安全	5ブロック(判定5回)、仕掛け判定に+1

ルート上の仕掛けはランダムで決定します。以下のチャートを参考にしてください。

出目	仕掛け
3以下	魔物との遭遇(仕掛け を用いる)
4～7	自然の驚異(仕掛け を用いる)
8～10	何も起こらない
11以上	幸せな偶然(仕掛け を用いる)

クライマックス

「食材調達に伴う危険」に従いながら食材の入手時もしくは入手後において、クライマックスの戦闘を行います。先頭の状況は以下のチャートを参考にしてください。

[クライマックスのシチュエーション]

出目	シチュエーション
1・2	食材を入手する直前に戦闘となる
3・4	食材を入手した直後に戦闘となる
5・6	食材を入手し、帰り道にて戦闘となる

戦闘の相手方となる魔物については、ここまでの展開を参考としてGMが自由に設定してください。ボスの魔物レベルはPTの平均レベル+2~3程度として剣の欠片を魔物レベル分程度入れるのがよいでしょう。また、雑魚はPTの平均レベル相当のものを1~3体程度(PT人数-1~2)程度とすることが望ましいでしょう。もちろん、オリジナルの魔物でもかまいません。

結末

「食材」を調達し、無事に街まで帰還すればミッション成功です。規定の成功報酬を提供してください。また、調達した食材の量や状態によりボーナス・ペナルティを与えてもかまいません。

展開例 ~ ハチミツをとってきて！

経験点帯 新米(3000~5500点程度)

依頼人 料理人(ベアトリスでも可)、同行しない

依頼品 ハチミツ(野生の大蜂蜜)

ありか 急峻な崖

食材調達の危険

- ・不安定な場所にあり、採集に技量が必要
- ・食材は然るべきもの(ジャイアントハニービー)に守られている
- ・魔物知識又は文献調査で弱点値を達成したら、『煙に弱い(行動判定-1)』を見抜くことができる。文献調査で調べるなら出目に+2修正を行う。

道中展開 分かれ道型にて進行

道中で遭遇する可能性がある魔物

[蛮族]ゴブリン1~2体+コボルド2~3体

[動物]サイドワインダー2~3体 or グレイリンクス1体

[植物]ニードルアーチャー2体(不意打ち)

[幻獣]ディーラ1体

クライマックス

- ・目的地の崖の下8mの場所に蜂の巣が存在。崖の高さは30m
採集方法は以下を参考に設定。

- 登攀判定を2回行う(足場は通常程度)
- ロープで吊り下げて採取する(2名以上でロープを保持)
- 何らかの方法で飛行して取りに行く

- ・以下の条件を満たした場合に、直後から敵との戦闘を開始

- (1) 巣を採取しかける(完全採取には6Rかかるものとする)
- (2) 直接的な攻撃行動を仕掛ける
- (3) 大きな音を出す(魔法発声も同じ)
- (4) 煙で燻し始める

クライマックス戦闘

[ボス]ジャイアントハニービー(1体、欠片4枚)

キラビー+2相当、追加能力あり

[雑魚]ハニービー(2~4体、欠片なし)

キラビー相当

[ジャイアントハニービーの追加能力]。

統率/必中[補]

行動を行っていないハニービーを1体のキャラクターへ殺到させ、集中的な攻撃を行います。殺到を受けた対象は、ハニービー1体につき「1」点の物理ダメージを受け、かつ「2」点の毒属性の魔法ダメージを受けます。この能力は1手番に1回のみ使用することができ、かつ連続した手番に用いることはできません。

- ・登攀中のPCは敵の攻撃が命中することに登攀判定を行う
失敗すると10m下へ落下(命綱があれば助けられる。)
- ・ロープで吊るされているPCは足場が悪いペナ(-3)にて修正
- ・ロープを持っている人は主動作を用いることで「筋力ボーナス」mだけ吊るされているPCを引き上げ可能。