



なぞ^{!!} キノコ

シナリオタイトル

【バラエティー】謎のキノコを料理しろと無茶振りされたんだが【ナニコレ？】

制作：Hastur

シナリオ予告解説

- 舞台： ぐみみいの自宅のキッチン（目標値±0）
- 企画ジャンル： バラエティー
- ハプニング： むしように食べたいものがある。「食べたいもの表」を振る。
- 試練： 謎のキノコの「料理」

リ्यूチャーバー作成パート

リ्यूチャー バー作成

各プレイヤー（以降、PL）は、この配信（シナリオ）のゲストであり、自分の分身となるキャラクター（以降、PC）である、竜の巫女（リ्यूチャーバー）を作成します。

進行役（他のTRPGシステムで言うところのゲームマスター（以降、GM））には、シナリオ内で粹主となるキャラ（他のTRPGシステムで言うところのノンプレイヤーキャラクター（以降、NPC））を用意してあります。

既に前もって制作済みの竜の巫女でも構いませんが、あまり魅力と技能の合計値が、

個々のプレイヤーによって違いすぎる場合、不公平になるので話し合っ
て調整すると良いでしょう。

竜の巫女は奇跡を受ける配信者ではありますが、基本的に現代社会の
一般人の枠内です。

設定的に、竜（なんかすげーやつ）を超える存在ではいけません。

魅力値、 職業、 趣味、 技能レベル

キャラクターの新規作成は、ルールブック15ページを参照してく
ださい。「魅力値（3項目：かわいさ・かしこさ・おもしろさ）」は、
最低1点。合計10点を割り振ってください。

基本的に職業は、ルールブック16・17ページを参照（サイコロ
で決めても自由に決めても構いません）し、趣味は、ルールブック
17・18ページを参照（サイコロで決めても自由に決めても構いませ
ん）してください。

「技能レベル（3項目：職業の「使えそうな技能」から2つ、趣味の「使
えそうな技能」から1つ）」は、最低1点。合計10点を割り振ってく
ださい。

シナリオ予告解説・奇跡の演目選び

シナリオ
予告解説

各プレイヤーが竜の巫女を用意したら、進行役は■シナリオ予告解説を開示するとともに、奇跡の演目（7種類：ルールブック25・26ページを参照）の中から1つを各プレイヤーに選んでもらいます。

シナリオ予告解説

舞台： ぐみみいの自宅のキッチン（目標値±0）

企画ジャンル： パラエティー

ハプニング： むしように食べたいものがある。「食べたいもの表」を振る。

試練： 謎のキノコの「料理」

奇跡の演目

奇跡の演目

- 🔥 幸運の風が吹いている
- 🔥 困ったときはお互い様
- 🔥 悪い予感は的中する
- 🔥 ついていい嘘もある
- 🔥 私には星が見えている
- 🔥 心は竜とともにあり
- 🔥 人は石垣、人は城

奇跡の演目は今後の、巫女配信『リューチューバーとちいさな奇跡』の展開により増える事もあり得ます。進行役は、これら追加分を加えて運用しても構いません。

オープニングパート 1

オープニング

ここからがシナリオ本文です。進行役（GM）は配信の枠主として、ゲスト配信者たち（PC）と視聴者（セッションの見学者）に配信に至る状況説明を行います。その後、配信者たちに「竜の巫女」をそれぞれ紹介してもらいます。あらかじめ自己紹介の文章を用意してもらうと良いでしょう。

状況説明

1. いつ、どこで、誰が、何をする配信なのか

——ぐみみい（本名：川野めぐみさん）は悩んでいた。推しの竜さまから「これちょっと料理してみてよ」と渡された『謎のキノコ』の山。

ぐみみいは自分で思うのもなんだが、ワリとモテる感じのアイドル系ドジっ子美少女である。

そんな彼女の夢は、年下彼氏（妄想）の可愛いお嫁さんである。せめて料理ぐらいはと思う乙女心。

だが、せいぜい料理番組を趣味で見ていた程度の技術では、初めての食材に対応するのは難しい。

……よし、配信の名目で友人の竜の巫女たちから教わろう。彼女は根っからの「配信者」であった……。

（ルールブック12ページ下半分を参照）

ぐみみい「はーい、ぐみみいだよお！ 今日には竜の巫女のみなさんでお料理しちやいまーす！ ゲストは（参加者の名前。以降、全員のキャラの名前それぞれ）さんに来て頂きました！ 美味しいご飯に出来るといいな！」

……彼女の自宅に集まったみなさんが見たのは、ピンクでリボンでフリルのミニスカツインテール美少女が微笑む眼前にそびえ立つ『謎のキノコ』の山。

竜さまや配信者のみなさんに物語を届ける、奇跡配信システム『リ्यूチューブ』には、さぞ君たちのドン引いた表情が映っているだろう。果たしてちゃんとした『料理』ができるのでしょうか……？

オープニングパート 2～3

自己紹介

2. 竜の巫女たちの自己紹介

進行役は各プレイヤーに促し、個々のキャラ（ゲスト配信者たち）の自己紹介をお願いしてください。順番はサイコロやじゃんけんでも構いません。

自己紹介は、（配信用の）名前、魅力（3項目）の値、技能の内容（3項目）とその値、性格や特徴を他のキャラや視聴者向けに紹介してください。各キャラは公共に向けての配信者で、ある種の「目立ちたがり」ことをお忘れなく（恥ずかしがっちゃだめですよ）

スパの説明

3. どういうコメントがスパに該当するか

「スパ」（スパチャのこと）とは、竜の巫女たちを応援するシステムです。下記の内容は、視聴者のみなさんを含めた上で全員に解説しましょう。

「スパ」とはセッションの視聴者が、各キャラに向けて何らかの応援を、配信サイトの時間延長アイテムや、オフセッション上でのノートやホワイトボード、オンセツールの見学席タブやコメント欄に残した場合、その応援したコメントの数をカウントし、竜の巫女たちのキャラ全員で共有の数として管理し、行動宣言の判定時に、使い捨ての数値として「スパ1コメント→サイコロ1個」に変換するものです。

また、この「スパ」は「スパ100コメント→赤スパ1つ」に変換できます。逆に変換は出来ません。

赤スパ

オンラインでのセッション配信時に、リアルで課金を視聴者から頂いた場合、その「スパ」は「赤スパ」（最上位のスパチャのこと）として扱います。

視聴者のみなさまには積極的な応援をよろしくお願い致します（……赤スパはほどほどで（笑）
（もちろん、視聴者の方を入れずにセッションを行うこともできます）

オープニングパート 4

梓主

4. 梓主は判定に参加するか・しないか

進行役もシナリオ内で、配信者として行動宣言に参加することもできます（参加しなくても構いません）

進行役はこのタイミングで参加・非参加をしっかりと明文化してください（難易度が変動するのです）

進行役が行動宣言に参加する場合は、下記のキャラを梓主（NPC）として使用してください。（ルールブック12ページ下半分を参照）

川野めぐみ

ドジっ子アイドル 川野めぐみ

ネット活動名：ぐみみい



魅力		
かわいさ	(4)	
かしこさ	(2)	
おもしろさ	(4)	

職業	
アルバイト	

趣味	
お笑い番組視聴	

技能		
笑顔	(5)	
調理	(2)	
リアクション力	(3)	

配信パートの進行 1

シナリオ進行

ここから配信(シナリオ)の進行に入っていきます。配信パートは「判定」という単位で進行します。

進行役は、配信セッション中、スパやコメントが押し寄せて数えきれなくなることがあります。その場合、進行役の主観で「スパは10個」と、おおよその数で言い切って構いません。

行動宣言

行動宣言とサイコロ獲得

個々の判定の参加者は、自分が竜の巫女の立場だったとしてロールプレイしながら、行動宣言をします。

行動宣言を行うと、竜の巫女それぞれ以下のサイコロが得られ、振ることになります。

6個のサイコロ

- + 技能レベルか、シナリオ指定の魅力値の分の、サイコロ。
- + 奇跡の演目のうち「フラグ1つか2つ」を達成する事で、6個のサイコロ。
- + あらかじめスパを消費することで、消費スパ個数の分の、サイコロ。
- + 奇跡の演目ですべてのフラグ達成の奇跡の効果に、サイコロの目が影響する場合。

●例：1ミッション内で、技能レベル5、フラグ2つ達成、スパ1個使用、奇跡の効果なしの場合。

振るべきサイコロは、6（初期値）+ 5（技能）+ 6（フラグ）+ 1（スパ）で、計18個です。

（奇跡の演目のフラグは、1回の判定に2個まで実施することができます。このとき、1個達成しても2個達成しても、判定に追加できるサイコロは6個です）

尚、セッション中に使用した技能および魅力値は、同じセッション中に再び使う事はできません。

配信パートの進行 2

スパの取得

スパの取得

竜の巫女全員の「1の目」が出た個数を進行役に伝え、目標値（判定参加人数（竜の巫女の人数）×ミッションナンバー）を超えていた場合、ミッションの内容を無事こなし、目標値を超えた「1の目」の個数を「スパ」（ルールブック23・24ページ）として、配信者全員の共有財産にします。

目標値の値を「1の目」が超えられなくても、ミッション自体はこなせますが、ミッションに記述されたちよっと残念な結果も付随します。

奇跡の演目

奇跡の演目

進行役はミッションの「判定」の合間に、各キャラが選んだ奇跡の演目の各フラグの達成を促し、進行状況を管理してください。

さらに、セッション中の「スパ」を管理し、個々のミッションでの取得状況と使用数を確認してください。

具体的には、各キャラ（PC）の「判定」と用いる魅力と技能の確認および、サイコロをする前後に、そのキャラが取得した奇跡の演目の内容を見ながらフラグとなる、ロールプレイを促しつつ「スパ」の取得状況と使用を確認しながら「判定」を行わせてください。

奇跡の演目の達成効果や、前のミッションで目標値を上回ったことによる「スパ」を失念ないように気を付けましょう。

ミッション No. 1

シナリオ進行

ここから配信(シナリオ)の進行に入っていきます。配信パートは「判定」という単位で進行します。

進行役は、配信セッション中、スパやコメントが押し寄せて数えきれなくなることがあります。その場合、進行役の主観で「スパは10個」と、おおよその数で言い切って構いません。

「竜さまから頂いたんだよお！」

ぼんこつピンクコリル——もとい、ぐみみいはめっちゃココロしているが、どう考えても胡散臭かった。

見よ。空調の効いた自宅のキッチンにも拘らず、頬に流れる一筋の汗と、ちょっと引きつった口元を。

赤とか白とか緑とかの水玉模様で、謎の陽気なイタリア人が大きくなったり1upしそうな、とても地球の産物とは思えない代物である。まあ、竜さまから頂いた以上、有害ではないと思うが……。

ミッション1



ミッション	(風景：ぐみみいの自宅のキッチン) で行われる (試練：謎のキノコの「料理」配信) を紹介せよ！		
目標値	判定参加人数 (竜の巫女の人数) × 1	指定魅力	かしこさ
ちょっと残念な結果	謎のキノコの「料理」という主旨が理解されないまま、B級グルメ配信として始まる。		

……川野一、B級グルメトークしようぜー(キノコ放置)あはははは！

(進行役は判定の前後において「スパ」の数を確認する事)

ミッション No. 2

ハプニング
食べたいもの
の表

ところで竜さま、お腹が空きました。
竜の巫女のみなさんは各自1回「食
べたいもの表(1D6)」を振りましょう。

1D6 食べたいもの表

出目	対象
1	ポテチ
2	アイス
3	和菓子
4	たこ焼き
5	カップラーメン
6	コンビニスイーツ

「ちわー、リユーパーイーツです」「なにそれ頼んでない」「やっつ、
まともな食べ物だ」「あ、配信者の方々から投げ食だって」「Ryuzon
の欲しいものリスト経由じゃない?」「あざーっす」

思わず届いたものをつまみ始める君たちだが、当然お腹が膨らんで
料理の意欲は無くなる訳で。

……もうおやつ食べる配信で良くない? という誘惑に負けないよ
うに頑張ろう。

ミッション2

No. 2

ミッション	(ハプニング：むしように食べたいものがある)がある中で、 (試練：謎のキノコの「料理」)過程を解説せよ!		
目標値	判定参加人数 (竜の巫女の人数) × 2	指定魅力	おもしろさ
ちょっと 残念な結果	なぜか(ハプニング：むしように食べたいものがある)の 方が注目されてしまう。		

ねえこれ美味しいね。もぐもぐ。……キノコ? まあ良いじゃん。
あはははは!
(進行役は判定の前後において「スパ」の数を確認する事)

ミッション No. 3

「謎の食材でも、とりあえず切って、お塩で焼いたり、お醤油で煮れば良いと見た」「それだ」「とりあえず石づき切って」「縦半分にごっくりと」「みりんって使うの?」「ぷはー」「あ、こいつ調理用ワイン飲んでるな」「ねえ、これ鍋の中の色がやばくない?」

すでにぐだぐだな流れである。はなっから淑女のお料理配信など無理だったのだ。

せめて食べられるものになってくれ。その時、視聴者の心が一つになった——!?

ミッション3

No. 3

ミッション	(試練：謎のキノコの「料理」)の気になる結果を実況せよ！ ただし(ハプニング：むしように食べたいものがある)の内容も忘れずに！		
目標値	判定参加人数 (竜の巫女の人数) × 3	指定魅力	かわいさ
ちょっと残念な結果	(ハプニング：むしように食べたいものがある)が猛威を振るい、配信はカオスで終わる。		

このおやつ美味しいね！ よーし、キノコにトッピングして一緒に食べてみよう。あはははは！

(進行役は判定の前後において「スパ」の数を確認する事)

エンディングパート

配信終了

配信の結果がどうあれ、エンディングパートに移行します。

「「「上手にできましたっ！」」」

えー。本当でござるかー？

とりあえず、お皿の上にはキノコを加工した何かに乗っている。

果たしてどんな味付けなのか、そして変な特殊効果に乗っていないだろうか……？ 竜よ……！！

エンディング

エンディングパートでは、配信者それぞれが、今回の配信について感想を一言述べます。

その後、梓主は、参加した竜の巫女の名前を挙げつつ挨拶をして、配信を終了させてください。

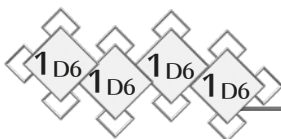
竜の巫女のみなさんは分担して『謎のキノコ』料理表（4D6）」を振っても良いですよ。（使わなくても構いません）

とにかく楽しい笑い声の君たちの様子は、視聴者のみなさんや竜さまにどのような感じで映っただろうか？

ぐみみ「あはははは！ と言う訳で竜の巫女の行き当たりばったりグルメ配信、ゲストは（参加者の名前。以降、全員のキャラの名前それぞれ）さんと、ぐみみがお伝えしましたー！ あはははは楽しいねー！ みんなさようならー！」

（尚、竜さまは竜の 女たちを思って「仙界産ゲンキニナルダケ」を送るつもりが手違いで「仙界産ワライダケ」を送ってしまったこと本当に済まないと思っていた（思ってるだけ（笑））

エンディングパート

謎のキノコ
料理表

『謎のキノコ』料理表

出目	見たい目
1	黒こげの
2	生煮えの
3	極彩色の
4	輝くばかりの
5	美味しく見える
6	見た目は真っ当な

出目	味付け
1	甘すぎる
2	しょっぱい
3	無味無臭な
4	にんにく大盛り
5	とても美味しい
6	正気とは思えない

出目	料理
1	手抜きっぽい丸焼き
2	和食に頑張った煮物
3	何か油に通した天ぷら
4	料理した感あるパスタ
5	全てを誤魔化すカレー
6	お店に出そうな炊き込みご飯

出目	特殊効果
1	何も無さ過ぎ
2	超元気になる
3	3日ほど寝込む
4	笑い上戸になる
5	丸一日大きくなる(何が)
6	ハイテンション過ぎてヤバい

アフターゲームの進行

ゲーム終了後に以下の4フェーズを行います。

1. キャラクターの状態確認

このシナリオでは盛大な事故などの不利益な設定が確定することは無いと思います。

万一、竜の巫女たちがとてもへこむような事態が発生した場合、進行役は相談の上、進行役は今回の「スパ」を全て消し、セッション中に起きた出来事をすべてなかったことにしてください。

キャラクター
の状態確認

アフターゲームの進行

赤スパの生成

2. 赤スパの生成

進行役は、セッション内で取得して使用しなかった「スパ」と「赤スパ」をカウントします。

「スパ100回→赤スパ1回」に変換します（変換に満たなかった「スパ」は切り捨て）と共に、視聴者の方々から課金を頂いたことによる「赤スパ」と、奇跡の演目達成による「赤スパ」を合計します。

竜の巫女の成長

3. 「竜の巫女」の成長

配信者全員は2. で保有している「赤スパ」の個数分、各竜の巫女の、任意の魅力または、技能を選んで値を+1することができます。

「スパ」は毎回のセッションごとに使い切りで、次のセッションに持ち越しはできません。

後片付け

4. 後片付け

次回も楽しくゲームできるよう、会場の持ち主が喜ぶ範囲で後片付けをしましょう。

オンラインセッションの場合、オンセツールの維持管理が必要ならば行いましょう。

テキストログを取得したり、ツイッターに感想を述べるのも良いでしょう。

最後に参加者全員がお互いに挨拶を行い、視聴者の方々にお礼を述べて、セッションは終了します。

お疲れ様でした！