
幻想料理大戦

はじめに

『幻想料理大戦』は、食の女神が支配するファンタジー風の異世界の食を楽しむためのシステムです。この世界の善き料理人は、料理で人の心や体を癒し、料理で悪をくじきます。また、悪しき料理人は、自己の利益を追求し、世界を支配するために料理を作り、世界に混乱をもたらします。このシステムでは、料理を作るルールを用意しています。プレイヤー達は、料理人となって、料理を作り、高い完成度の料理を作ることが出来れば、奇跡を起こすことができます。あるいは、料理の道を突き進み、数々の料理対決を行うこともできるようになっています。

料理は女神シエタが与えたもうた最大の恵みである。

—シエタの敬虔な信者

料理は偉大な発明である。

—美食大王ガストロス 15 世

人の口の数だけ、商売の数がある。

—商売上手な小麦商人

魔食同源……

—魔法国家コトの研究者

ハラヘッタ〜！！！！メシ！

—蜜族王子

世界設定 **3**

料理大陸 パンゲ	3
都市	4

料理人 **5**

キャラクター作成の手順	5
-------------	---

基本ルール **7**

基本判定	7
対抗判定	7
食材知識判定	7
目利き判定	8
戦闘判定	8
その他	9

料理ルール **10**

調理ルール	10
完成した料理の評価	12
シエタの化身	13

データ **15**

スキル	15
食材	16
調味料	18
サンプルキャラクター	20
あとがき	21
キャラクターシート	22

世界設定

この章では『幻想料理大戦』の世界を紹介します。

料理大陸 パンゲ

幻想料理大戦は、パンゲと呼ばれる南北に細長い大陸を舞台としたファンタジー風の料理 TRPG システムです。パンゲには5つの国家が存在し、それぞれの国で独自の料理体系を作り上げてきています。

宗教国家 シェンナ

食事の女神シエタを祭る民が暮らす国家です。パンゲ大陸の最北端に位置し、夏は比較的温暖ですが、冬は寒冷な地域です。この国では、食事は神への供物ととらえられており、食事をすることはその供物を通じて、神と同一になることを意味します。

神に対する供物という意味合いから、料理においては特に盛り付けが重視されています。特に、宗教上の神話をテーマとしたストーリー性を重視したような、デザインがよく用いられます。また、小麦、米の粉を使った菓子類がほかの国と比べ種類に富み、質も発達しています。主食は、大麦と小麦を焼いたパンやじゃがいも、肉と野菜のスープ、そして粉を利用してつくった菓子を食べるのが、一般的な食事です。パンに果物などを練りこむこともあります。

美食国家 ガストロス

美食大王ガストロス 15 世が続べる国家です。パンゲ大陸の北方に位置します。夏は温暖、冬は冷涼な土地です。

ガストロスは美食家として名をとどろかせており、宮廷に腕利きの料理人を何人も抱えています。その中でも、最も腕の良い宮廷料理人はマイスターと呼ばれています。毎年4回、宮廷料理人を選出する料理大会が行われています。1大会でたった1人だけが、宮廷料理人になることができます。

この国では、マイスターが王に次ぐ権力者となっています。多くの料理人が、マイスターを目指して、料理をしています。

食材そのものよりも食材にかけるソースが発達した料理体系です。また食事に合う、酒を必ず添えるところも特徴的です。小麦を焼いたパン、牛肉、ブタ肉や魚を焼き、創意工夫を重ねたソースをかけた

もの、それにあう葡萄酒が一般的な食事です。オーソドックスな食材だけでなく、珍しい食材も珍重されます。

商業国家 フォーン

パンゲ大陸の中心に存在し、他国との交易が盛んな国家です。夏、冬ともに温暖で過ごしやすい気候です。他国の影響を受けつつも独自の調理体系を発達させました。大きな鍋と、強い火力、多量の油を用いる独自の調理法は、他国では見られないような炒め物、揚げ物を作り出しています。また、味付けも香辛料を多用した濃厚なものになっています。

料理は大皿に盛り、それぞれの小皿に分けて食べます。これは、商売相手と交流を深めるために、発達した独特の食事方法です。高級な食材を用いない安価な大衆的な料理が多く、また、料理の多くが大衆から発信されているのが特徴的です。炒めた米、小麦粉から作った麺に炒め物、揚げ物などを食べるのが一般的な食事です。

魔法国家 コト

パンゲ大陸の南方に位置する国です。夏は暑く、冬は温暖な地域です。「魔食同源」を掲げ、食事の持つ不思議な力を様々なことに生かす研究を進めている国家です。特に食事が体に与える影響についての研究が盛んで、病気を治したり、健康を増進したりする食材の研究、栽培、採取が盛んです。醤油や味噌といった発酵食品が多いのも他国と比較して特徴的な点です。また、この国では一般的に食される、牛、豚、鶏、羊などの肉類は食べません。

炊いた米に、野菜や発酵させた食品などを食べるのが一般的な食事です。

蛮族国家 ドゴール

パンゲ大陸の最南端に位置する国です。夏、冬ともに暑い地域です。他国からは、蛮族国家と呼ばれていますが、自分たちは文明的な国家だと考えています。

蛮族国家と呼ばれる理由は、その調理法にあります。この国では、ほとんどの食材を、素材の味を楽しむため、生で食べます。これが他国から見て、野蛮な行為に見えるのです。生で食べる以外に、火であぶったりすることもあります。手の込んだ調理

をすることはほとんどありません。採取、狩猟したその場で、さばいて食べるというのがドゴール流調理法です。海に面しており、味付けには魚を発酵させた魚醤が頻繁に用いられます。料理は大きな葉っぱに盛りつけられ、小さな葉っぱに個別に取り分けて食べます。ドゴールでは、昆虫を食べるという独特の習慣があります。

これら5つの国は、大陸での覇権を争って自国の料理を高めています。各国とも、自国の料理で他国の民衆の下を支配し、自国の支配力を高めようとしています。

この世界では、舌を制する者が、大陸を制するのです。プレイヤーキャラクターは、これら独特の料理体系の修業を積む料理人となります。自己の権益を獲得したり、世界を支配する料理を作ったり、あるいは原点に立ち返り人を幸せにする料理を作ったりと、料理人は幅広く活動します。

都市

パンゲ大陸の都市の紹介です。

セントシェンナ

シェンナの首都です。都市の名前は、食の女神シエタに聖なる食事をささげ、この地から貧しさを追放した偉大な料理人シェンナの名にちなんでいます。都市の中心に、食の女神を祭る石造りの大きな大聖堂があります。この大聖堂を取り囲むように放射状に石が敷き詰められた道が広がっています。

道に沿って煙突のある石造りの建物が広がっており、食の女神を祭る街だけあって、たくさんの飲食店が立ち並んでいます。その中でも特に多いのが、焼き菓子の店です。多くの店が焼き菓子の技術でしのぎを削っています。

今でこそ、食の都の座をガストロスに明け渡しましたが、昔はセントシェンナこそ食の都と呼ばれるほど食文化が発達していました。今でも、菓子に関してはガストロスの追随を許しません。焼き菓子は日常的に、大聖堂に奉納され、その後食卓に上がっています。食を通じ、神に祈りをささげるというシェンナ流の祈りの姿なのです。

ガストロ

美食大王ガストロス15世の住まう食の都です。食の宮廷、ガストロス宮殿が中心にあり、その周辺には宮廷料理人志望の者たちが腕をふるう料理店が軒

を連ねています。ガストロに住んでいる人間の半数が、料理人だとも言われています。

他国からもその美食を求め、多くの美食家たちがやってきます。ガストロの料理人の腕は、見習いから一流の料理人までいるため、ガストロとは言え、店を誤ると美味でない料理を食べる羽目になることがあります。

コーン

フォーンの首都です。パンゲ全土から商人が集まるため活気があります。中心には市場があり、その周辺にフォーン料理を出す料理店があります。

ミヤド

コトの首都です。食事とその不思議な効果を研究している魔食研究所があります。薬効成分をふんだんに盛り込んだコト料理を提供する料理店が多数立ち並んでいます。体に病を患った人々が、その恩恵を受けにやってきます。

ガッパラ

蛭族王の住まうドゴールの首都です。生ものを扱う料理店が立ち並んでいます。

料理人

この章では、キャラクター作成を紹介します。

キャラクター作成の手順

まずは、出身国を選びます。

出身国の選択

宗教国家シェンナ

美食国家ガストロス

商業国家フォーン

魔法国家コト

蛮族国家ドゴール

以上 5 つの国から、好きな国を選択します。国によって、味の好み、取得できるスキルに差が出ます。

出身国を決めた後は、油水火風の能力値に合計が 10 になるように割り振ります。ただし、一つの能力値に 5 以上を割り振ることはできません。

実際に、キャラクターを作ってみましょう。出身地は好きに選んでよいので、ここでは、北方の国シェンナを選んでみました。キャラクターシートの出身国に『シェンナ』と書き込みます。

能力値の意味

各能力値の意味は次の通りです。

油

油を使った調理（炒める、揚げるなど）の技術を表します。また、調理以外では、体の頑健さ、力の強さを表します。

水

水を使った調理（煮る、蒸すなど）の技術を表します。また、調理以外では、思考力、記憶力、知覚のよさを表します。

火

火を使った調理（直火焼き、油焼きなど）の技術を表します。また、調理以外では、心の強さを表します。

風

風を使った調理の技術（いぶす、乾かすなど）または生食の加工技術を表します。また、調理以外では、素早さ、器用さを表します。

生命点

一定条件を満たすとダメージを受け、0 以下になるとは料理人は死亡します。生命点は、『油』と『風』の能力値の平均です（切り上げ、0 の場合は 1）。

精神点

一部のスキルを使用すると消費します。0 になると気絶します。精神点は、『火』と『水』の能力値の平均です（切り上げ、0 の場合は 1）。

料理人レベル

料理人の力量を表します。レベルがあがるとスキルポイントが増えます。

初期キャラクターのレベルは 1 で、スキルポイントを 5 点保有しています。以降レベルが上がるごとに 1 点ずつ取得します。

能力値は、合計値を 10 にするように 1～4 を好きに割り振ります。『油』に 1、『水』に 4、『火』に 1、『風』に 4 を割り振りました。この場合、生命点は油と風の平均で 3 点、精神点は火と水の平均で 3 点になります。このキャラクターは、見習いなのでレベルは 1 にしました。

スキル

スキルとは料理人の持つ特殊な能力や技術のことです。スキルはスキルポイントを消費して獲得します。スキルポイントを 1 点消費することで、習得していないスキルを 1 ランクで習得するか、習得済みのスキルを 1 ランク上げることができます。

個々のスキルについては、巻末にあるスキルデータを参照してください。

~~~~~  
巻末のスキルデータを参照して、『調理秘技』『目利き』『食材知識』『聖なる祈り』と『武術』をそれぞれ1ランクで取得しました。『調理秘技』は調理秘技『煙突焼き』（いぶす）としました。この技は煙突屋に伝わる調理方法で、釜ではなく煙突の煙でいぶし上げてパイを焼く方法です。

## ~~~~~ その他設定

### 好き嫌い

キャラクターごとに持っている、味や食材の好みを設定します。好きな味、嫌いな味を「旨み」、「塩味」、「酸味」、「辛み」、「甘み」、「苦み」から2つずつまで設定することができます。また、好きな食品類（例えば、肉など）、嫌いな食品類を2つずつまで設定することができます。これは設定しなくてもかまいません。

名前や性別、その他の設定を記入するとキャラクターは完成です。

~~~~~  
パイ焼きが得意という設定にしたので、『好きな味』は『甘み』、『嫌いな味』は『苦み』にしました。『好きな食べ物』は、もちろん『パイ』です。『嫌いな食べ物』は、シエンナではほとんど食べられない『昆虫』としました。

~~~~~  
キャラクターは、ユーリ・パイルシュタインと名付けました。ユーリの他の設定をキャラクターシートに書き込んで、キャラクターメイクは終了です。

# 基本ルール

この章では、調理以外の判定方法やルールについて解説します。

## 基本判定

調理以外に判定が必要な場合に行う判定です。基本判定は、『油』、『水』、『火』、『風』の能力値を使用して判定します。

『油』は、持続力、頑健さ、力の大きさなどに関する判定で使用します。

『水』は判断力や記憶力、話の上手さなどに関する判定で使用します。

『火』は精神力、心の強さなどに関する判定で使用します。

『風』は、身のこなしや素早さ、器用さに関する判定で使用します。

判定は、使用する能力値の数だけダイスを振り、その合計値と目標値を比較します。

**ダイスの合計値 ≥ 目標値ならば成功**

**ダイスの合計値 < 目標値ならば失敗**

ユーリが厨房で掃除をしている最中に、お客さんがやってきました。店頭に出て、注文を聞くと、パイを1つ欲しいとのことでした。ちょうど焼き上がったパイがあったので、それを持って、お客さんの元へ向かっている時に、先ほどまで使っていた掃除用のバケツに足を引っかけてしまいました。ここで、ユーリが転倒したかどうかを判定します。

マスターは目標値を決めます。慌てていたのも、難しめということで、10としました。この判定は身のこなしに関係があるので、ユーリは『風』の能力値で判定することになります。ユーリの『風』は4です。ダイスを4つ振ります。結果は、3, 3, 4, 5で合計が15でした。ユーリはバケツに足を取られましたがパイを落とすことなくお客さんの元に届けることが出来ました。

## 対抗判定

攻撃と防御のように、キャラクターとキャラクターが、ある一つの行動の成否において対立する場合、対抗判定を行います。基本判定と同様に、関連する能力値で判定を行い、それぞれの合計値を比較します。合計値が大きい方が成功となります。合計値が同値であった場合は、防御側が成功となります。

『煙突屋』にスミスと名乗る商人がやってきました。スミスは小麦粉をユーリに売りつけようとします。ユーリにはどう見ても安っぽい小麦粉にしか見えません。しかし、スミスはいかに高級な小麦粉であるかをとうとうと語り始めます。ここで判定です。

スミスもユーリも『水』の能力値で判定します。スミスは『水』の能力値が3です。スミスはダイスを3つ振ります。出目は、3, 3, 3で合計9でした。一方のユーリは『水』が4です。従ってダイスを4つ振れます。出目は、1, 2, 4, 5で合計は12でした。

ユーリは、話半ばでスミスに買う気のないことを告げ、帰ってもらいました。

## 食材知識判定

キャラクターが食材に関する知識を持っているかどうかを決める際に行う判定です。判定方法は、『水』の能力値を使用して、その食材の知名度を目標値に、基本判定と同様に行います。判定に成功すれば、食材の特性を知ることができます。

質の悪い小麦粉を売ろうとして失敗したスミス。今度は北方では珍しい『大王ブドウ』と呼ばれる黒いブドウを『煙突屋』に持ち込みました。『大王ブドウ』の見た目は、ちょっと大きなぶどうです。ユーリに『大王ブドウ』であると分かったか、判定を行います。

『大王ブドウ』の知名度は10です。ユーリの『水』の能力値は4です。加えて、ユーリには食材知識のスキルが1ランクあるため、さらにダイスを1つ振れます。合計で5つのダイスを振ることができるのです。出目は、2, 4, 4, 4, 5で合計19でした。ユーリにはそれが『大王ブドウ』であるとわかりました。

## 目利き判定

目利き判定とは食材のグレード値を看破する判定です。グレード値とは食材ごとに決まっているパラメータで、調理するたびに消費していきます。グレード値が0以下になった食材は、料理の評価に悪影響を与えます。それを防ぐために、料理のグレード値を知る行為が目利きになります。

目利き判定は、『水』の能力値を使用して、その食材のグレード値の2倍を目標値に、基本判定と同様に行います。判定に成功すれば、食材のグレード値を知ることができます。失敗した場合でも、出目の半分よりは大きいことが分かります。

『大王ブドウ』だと分かったユーリ。『大王ブドウ』自体は、干してからパイに混ぜると風味を増す素材であるのですが、質が悪いと焦げついたり、悪臭が発生したりします。質のよい『大王ブドウ』であるかどうかを、品定めしてみました。ここで判定になります。

マスターはあらかじめこの『大王ブドウ』のグレード値を決めておきます。今回は、7でした。したがって、つまり目標値は2倍の14になります。ユーリの『水』の能力値は4です。さらに『目利き』のスキルが1ランクあるためダイスを1つ増やせます。合計で5つのダイスを振って、出目が1, 2, 2, 4, 4で合計13でした。ユーリはどれぐらいの品質かは分かりませんでしたが、それなりにより品質のものだと思いました。

## 戦闘判定

獐猛な動物を食材として調達する場合には、戦闘が発生する可能性があります。戦闘は、1ラウンドにつき、すべてのキャラクターが1回の戦闘行動または、それ

に類する行動を取ることができます。すべてのキャラクターが行動を終えたら、次のラウンドに入ります。戦闘に突入したら、最初に行動順判定を行います。

## 行動順判定

キャラクターの行動順番を決める判定です。すべてのキャラクターが『風』の能力値の数だけダイスを振って合計値を出します。合計値の大きなキャラクターから順番に行動します。同値の場合、同順になります。行動判定は最初のラウンドにのみ行い、以降のラウンドでは順番の変更は発生しません。

ユーリは山に食材探しに出かけていました。そこで、腹を空かせた熊に出会ってしまいます。熊はユーリに襲いかかります。ここで行動順判定を行います。ユーリの『風』は4です。ユーリはダイスを4つ振ります。出目は、3, 5, 6, 6で合計が20でした。一方、マスターが熊の判定を行い、合計値が27でした。これで、熊が先に行動して、その次にユーリが行動すると決まりました。

## 命中判定

攻撃者が『火』の能力値の数だけダイスを振り、合計値を出します。次に防御者が、回避判定か防御判定の好きな方を行います。

熊は鋭い爪でユーリを攻撃します。マスターが熊の命中判定を行い、合計値は、18でした。

## 回避判定

防御者が『風』の能力値の数だけダイスを振ります。この合計値が、攻撃判定の合計値以上であった場合、攻撃は外れます。攻撃判定の合計値を下回った場合は、ダメージを受けます。

ユーリは熊の攻撃を回避することにしました。ユーリの『風』は4なので、ダイスを4つ振れます。ユーリは『戦術』のスキルを1ランク持っているので、さらにダイスを1つ振れて、合計5つのダイスを振ります。出目は、1, 3, 4, 5, 6で合計値が19でした。ユーリはなんとか熊の爪をかわすことができたようです。



## 防御判定

防御者が『油』の能力値の数だけダイスを振ります。この合計値が、攻撃者の判定の合計値以上であった場合、ダメージを半分にできます。

先ほどとは違い、ユーリが防御を選んだとします。防御判定は『油』の能力値を使用しますので、ユーリの場合は、1となります。これに『武術』スキルの効果を合わせて、合計で2つのダイスを振ることができます。出目は、2, 4で合計値が6でした。熊の爪はユーリの体に食い込みます。

## ダメージ判定

回避判定に失敗した場合、あるいは防御判定を行った場合は、ダメージ判定を行います。

ダメージは、『火』の能力値の半分（切り上げ）の数のダイスを振ります。この際、6が出れば、6が出たダイスのみを再度振り、それ以降も同様に繰り返します。出目が2以上のダイスの数がダメージになります。

ダメージを受けて、生命点が0以下になると死亡します。

防御に失敗したユーリは何点のダメージを受けたのでしょうか？ユーリを攻撃した熊の『火』の能力値の半分の数は2です。マスターはダイスを2つ振って、ダメージ判定をします。出目は、2, 5でした。6が出ていないので、再度振ることはなく、ダメージは、出目が2以上のダイスの数である2点となります。

ユーリの生命点は3点なので、2点減らして、残りは1点となりました。熊の手番は終わり、次は、ユーリの手番です。無事、生き延びることができるのでしょうか。

## その他

### 回復

生命点、精神点は休息を取ることで回復します。生命点は1日に1点、精神点は1日で全快します。

## レベルアップ

キャラクターはセッション中に与えられた課題をクリアすることで、セッション終了時にレベルが1上がります。レベルが上がったら、好きな能力値を1増やし（この場合は、能力値が5を超えてもかまいません）、スキルポイントを1点取得することができます。

# 料理ルール

この章では調理ルールについて説明します。

## 調理ルール

### 調理の流れ

食材の調理は、以下のように進みます。

### 食材の選択

調理対象として新たな食材または調理途中の食材を選択します。

### 調理方法の選択

食材をどの方法で調理するかを宣言します。

### 完成

上記の調理を繰り返し、適当なところで盛りつけを行い、完成の宣言をします。

調理ルールは、食材データなどを含め、難易度が高めに設計されています。複数人で各々が得意な調理方法を担当して、1つの料理を作るのが望ましいでしょう。

また、料理対決で1対1を複数行うような団体戦はより難易度が上がります。レシピをしっかりと考えた上で臨みましょう。

ユーリはパイを作ることにしました。パイの作り方を考えてみたところ次のようになりました。

まず、小麦粉にバターを混ぜて、水を混ぜながらこねて生地を作ります。

こねた生地をしばらく寝かせてから、生地をのばして折りたたみます。これを何度か繰り返して、やっと生地の完成です。

生地が出来たら、生地を型に入れて、オーブンで焼き上げます。

こんがり焼き上がったら、パイの完成です。

### 食材

食材は調理における主役となります。食材ごとに、調理判定での目標値が設定されており、調理判定に成

功した場合、食材の持ち味を引き出すことができます。結果として、料理の味覚値、食感値、芳香値、美麗値が上がります。どの値が上がるかは、食材によって決まっています。

このシステムでは、食材を調理しながら、食材の持ち味をどんどん引き出して、食材をよりすばらしい料理にしていきます。どれだけ、食材の持ち味を引き出せたかが、最終的な料理の評価となります。

一方で、食材ごとにグレード値というパラメータが設定されています。グレード値はその食材がどれぐらいまでの調理に耐えられるかを表す数値です。例えば、フーン米の場合は、6+1D6です。数値は、マスターがこっそりダイスを振って決めます。プレイヤーがグレード値を知るためには目利きの判定をしなければなりません。

食材の持ち味を引き出そうとして、過剰な調理を行うと、結果として、食材の持ち味を損なってしまいます。本末転倒にならないように注意しましょう。

ユーリはパイ作りに必要な食材を集めることにしました。作り方からすると、必要なのは小麦とバターの2種類です。ユーリはまだ見習いなのですべて一般的な食材で作ることにしました。

### 調理方法

主な調理方法を紹介します。調理方法によって使用する能力値が異なります。

#### 直火焼き

食材を火に直接かけて焼く調理方法です。『火』の能力値で判定します。

#### 釜で焼く

釜に食材を入れて、間接的に火で焼く調理方法です。『火』の能力値で判定します。

#### 炒め焼き

食材を空気と混ぜて、炒めながら焼く調理方法です。『火』または『風』のどちらか好きな能力値で判定します。

## いぶす

食材を煙でいぶす調理方法です。『風』の能力値で判定します。

## 乾かす

干したり、風に当てたりして食材を乾かす調理方法です。『風』の能力値で判定します。

## 油焼き

鍋に油を少量入れ、焼く調理方法です。『火』の能力値で判定します。

## 油通し

加熱した油に食材をくぐらせて、食材を加熱し、水分を蒸発させる調理方法です。『火』の能力値で判定します。

## 炒める

油と食材を混ぜながら加熱する調理方法です。『火』または『油』の好きな能力値で判定します。

## 揚げる

加熱した油の中に食材を入れ、加熱する調理方法です。『油』の能力値で判定します。

## 煮る、ゆでる

水などに食材を入れて加熱する調理方法です。『火』または『水』の能力値で判定します。

## 蒸す

水蒸気で食材を加熱する調理方法です。『水』または『風』の能力値で判定します。

## 切る、こねる

刺身のような、切り方が食材の持ち味を変化させるような場合にのみ判定します。『水』または『風』の能力値で判定します。

これらに当てはまらない調理方法は、マスターが使用する能力値を判断してください。また、オリジナルの調理方法を作ってもよいでしょう。

ユーリはパイ生地をこねています。パイ生地は上手くこねられないとさっくりとした食感を出すことができません。そこで、食材の味を引き出す

ように、上手くこねられたかを判定します。『こねる』は『風』の能力値を使用して判定します。

## 調理の判定

調理する方法に応じた能力値までの数のダイスを振り、好きな出目を採用します。出目は、一つのダイスではなく、好きな数のダイスを採用できます。出目の合計が食材の目標値を超えていた場合に、調理は成功となります。それ以外は失敗になります。

調理に成功した場合、食材の持ち味が引き出され、食材ごとに指定されている味、食感、香りなどにボーナスを得ます。また、判定の際に選択したダイスの数だけグレード値を消費します。

調理に失敗した場合は、ボーナスを得られないのに加え、振ったダイスの数だけグレード値を消費します。

ユーリの『風』の能力値は4です。したがって、生地をこねる判定は4つまでのダイスを振ることができます。ユーリは慎重に4つ振ることにしました。出目は、2, 2, 2, 3でした。調理判定の場合は、この中から好きなダイスを選択できます。ユーリは念のためにすべてのダイスを選択し、合計値が9となりました。

目標値は、小麦粉の調理判定の目標値になります。これは食材ごとに固有ですが、一般的な食材であれば、マスターが設定します。今回は3と設定していました。合計値が9で目標値が3なので、成功です。

成功したので、食材の持ち味が引き出されます。一般的な食材の持ち味はマスターが設定します。ここでは、『甘み』+1と設定しました。

ユーリは難なく、生地をこね、『甘み』+1を引き出すことができたのです。

今回の判定では、4つのダイスを選択して、合計値を9としたため、グレード値を4消費します。仮に、ユーリが2, 2, 3の3つを選択した場合は合計値が7となり、消費するグレード値は3になります。

出目が2のダイスを1つだけ選択した場合は、目標値が3ですから、失敗になります。このときは、グレード値を4消費します。

## 複数の食材

1つの食材を調理している間に、もう一つの食材を調理し、これらを組み合わせ、1つの料理にすることが出来ます。例えば、肉を焼き、そのソースを作るといったような場合です。

この場合、それぞれに対して調理の判定を行い、調理を進めます。組み合わせる段階で、それぞれの味、食感、香り、見た目の中で、最も高い数値を採用します。その後の調理は、採用した数値を元に加算していきます。

複数の食材がある状態で調理をする場合は、一回の判定で、それぞれの目標値に対して、調理が成功したかを判定し、成功、失敗も食材ごとに決めます。

先ほどは、小麦粉に対して、判定を行いました。生地にはバターも入っています。バターに対しても、同じ出目で判定を行います。ユーリの出目は2, 2, 2, 3でした。バターの調理の目標値は、小麦粉と同様に、マスターが設定します。3と設定していました。出目の合計値が9に対して、目標値が3なので、調理は成功になります。バターの持ち味の『旨み』+1もひきだすことができました。

バターについても、グレード値を4消費します。

こねた後の生地は、『甘み』+1、『旨み』+1となっています。

## グレード値が0になった場合

食材は、過度に調理を繰り返すことによって、焦げたり、悪臭を放ったり、料理にとって悪影響を及ぼすようになります。調理を重ねてグレード値が0になった食材は、それまでのボーナスを0とし、食感、香りに-1のペナルティーを受けます。

グレード値は、食材ごとに料理が完成するまで管理します。どの食材のグレード値かわからなくならないようにしっかり管理しましょう。

ユーリは上手くいったと思っていますが、実は、小麦粉もバターもグレード値が5でした。それぞれ、グレード値を4消費して、生地ができあがった段階で、残りのグレード値は1になっています。

ユーリは生地をこねすぎたのです。この後、釜で焼く時に、こねすぎて痛んだ生地は、火の力に耐えられずに、焦げ付いてしまうでしょう。

ユーリがこのパイ生地を焼いた場合、小麦粉もバターもグレード値が0以下になってしまうため、それまでに引き出したボーナスが0となってしまう。つまり、小麦粉の『甘み』+1とバターの『旨み』+1がなくなってしまうのです。

さらに悪いことに、焦がしてしまったことによって、食感と香りに-1のペナルティーを受けます。食材は2種類なので、食感-2、香り-2のペナルティーとなります。

## 調味料

調味料は加えるだけで、判定をせずに、味覚値や芳香度によってボーナスを得ることができる便利なアイテムです。しかし、大量に加えることで、他の味覚などに対してペナルティーを与えるリスクを持っています。

調味料を投入した場合、食材のグレード値を調味料ごとに決められた値だけ消費します。

## 完成した料理の評価

料理は、味、食感、香り、見た目やその他の要素によってそれぞれ評価され、その総計がその料理の総合評価となります。

### 味（味覚値）

料理の最も重要な要素である味には、「旨み」、「塩味」、「酸味」、「辛み」、「甘み」、「苦み」の6種類があります。料理には、それぞれの味ごとにレベルがあり、高いレベルほど味が深くなります。それぞれの味が高いレベルである場合は、濃く複雑な味わいになります。

味覚値は、味の深さを表すパラメータです。それぞれの味ごとに設定されます。食材の味を引き出した場合、調味料を使用した場合、スキルを使用した場合などに加算されます。

### 食感（食感値）

料理には歯触り、感触の良さなどがあり、これらは料理の評価に影響を与えます。

食感値は料理の感触の良し悪しを表すパラメータです。食感がよい場合は0より大きな値、悪い場合は0より小さな値になります。用いた食材、調理の際に使ったスキルなどを合計してその料理の食感値とします。

## 香り（芳香値）

料理の香りには、良い香りと悪い香りがあり、調理中に使った食材やスキル、調味料によって決定します。

芳香値は料理の香りの良し悪しを示す値です。良い香りの場合は0より大きな値、悪い香りの場合は0より小さくなります。使用した食材、調理の際に使ったスキル、調味料の芳香値の合計を、その料理の芳香値とします。

## 見た目、盛りつけ（美麗値）

国によっては、料理の見た目や盛りつけが、重視されます。

美麗値は、料理の見た目の美しさを表す値です。食材や料理人のスキルによって増減します。料理の際に使用したスキルの合計を美麗値とします。

## 評価値

評価値は料理の総合評価を表す値です。味覚値と食感値と芳香値と美麗値を足した値です。

さらに、評価値には以下の要素が加わります。

### 解説

料理を食べる前に、いかにその料理が素晴らしいものであるかを、解説したり、うんちくを披露したりすることで、料理の評価値を高めることが出来ます。解説は、個別の名前がある食材にしか使えません。解説を行う場合は、その食材の知名度の2倍を目標値に基本判定を行います。成功した場合、評価値に+1のボーナスを得ます。

### 好きな味、嫌いな味

料理を食べる人の好きな味の場合、評価値に、その味の好き嫌いのレベルを加えます。逆に嫌いな食べ物の場合、評価値からその味の好き嫌いのレベル×2を引きます。

料理対決の場合は、評価値を比較して、高い方を勝者とするか、後述の『シエタの化身』でより大きな奇跡を起こした方を勝者とします。

## シエタの化身

これは選択ルールです。料理を食べることによって超常現象を起こしたい場合は、ルールを採用してください。

評価値の高い料理を食べることで、その味に関する歓喜から、食の女神シエタの力によって命を宿し、料理を食べたものやその周囲に影響を表すことがあります。影響を表した後に、シエタの力は消え、料理の命もなくなってしまいますが、料理が及ぼした影響は残ります。

この料理の生命のことをシエタの化身と呼びます。化身の姿は一定ではなく、作られた料理によって様々な性格や能力を持ちます。料理を作る者が善なる心を持てば善い命が、悪しき心を持てば、悪しき命が生まれるとも言われています。料理人によっては、シエタの化身をこの世に呼び出すことこそが、料理人の役割であるという者もいます。

シエタの化身が及ぼす影響は、料理の評価値の数のダイスを振って、その合計値で決定します。この合計値を奇跡値と呼び、奇跡値が高いほど大きな超常現象が起きます。奇跡値と超常現象の大きさは次のようになります。

### 奇跡値 10 以下

何も起きません。

### 奇跡値 11～20

料理は美味しくできあがっています。料理を食べたものは、美味しいと感じます。

### 奇跡値 21～30

料理を食べた者の意識に関係なく、「うまい」、「美味」などおいしさをたたえる言葉を発します。

### 奇跡値 31～45

料理を食べた者の意識に関係なく、「涙を流す」、「夢中でむさぼり食べる」など料理のおいしさを全身で表現します。

### 奇跡値 46～60

「口からビームを放射する」、「体が変形する」など周囲の空間に影響を与える超常現象が起こります。

## 奇跡値 61 以上

「タイムスリップして過去を変える」、「大陸が浮上する」など世界、時系列に影響を与える超常現象が起こります。

これらの超常現象は、料理に使われた食材は、料理の目的、意図などに沿って効果を決めるとよいでしょう。

# データ

この章では幻想料理大戦に登場するスキル、食材、調味料の一部を紹介します。

## スキル

### 調理秘技『名前』（調理方法）

このスキルを取得する場合は名前を作り、1つの調理方法を選択します。その調理方法を使用する判定において、精神点を1点消費するごとに、ダイスを1つ増やせます。ただし、増やせるダイスの数は、ランクまでです。

### 目利き

目利き判定において、1点の精神点を消費するごとに、使用するダイスを1つ1つ増やせます。ただし、増やせるダイスの数はランクまでです。

### 食材知識

食材知識判定に使用するダイスを1ランクにつき1つ増やせます。

### うんちく好き

解説判定に成功した場合、評価値をさらに1ランクにつき1点上げることができます。

### 鋭敏味覚

料理に使われている食品の材料を調べる際に、判定に使用するダイスを1ランクにつき1つ増やせます。

### 美的センス

調理の際に、美しい盛りつけをすることができます。キャラクターと同じ出身国のキャラクターに対しては、1ランクにつき美麗値を1点上げることができます。

### 武術

攻撃、防御、回避に関する判定に使用するダイスを1ランクにつき1つ増やせます。

### 聖なる祈り

食の女神シエタに対して祈りを込め料理することで、料理（ただし、菓子に限る）の評価値を上げることができます。精神点を1点消費することで、評価値を1

点あげられます。このスキルは、シェンナ出身のキャラクターしか取得できません。

### 王者の舌

精神点を1点消費することで、料理に何の食材が使われているかを完全に知ることが出来ます。このスキルは、ガストロス出身のキャラクターしか取得できません。

### 円卓の宴

グレード値の高い食材を探し出し、手に入れることができます。精神点を1点消費することで、グレード値を1点上げられます。このスキルは、フォーン出身のキャラクターしか取得できません。

### 魔法調理

コト人のみが使える魔法を使った調理を行います。肉以外の食材であれば、精神点を2点消費することで、その食材で本来上がる味覚値の代わりに、別の種類の味覚値を1点上げられます。このスキルは、コト出身のキャラクターしか取得できません。

### 解体

狩猟、採取で得た獲物を自ら解体する場合、食材のグレード値が通常よりも解体のランクだけ上がります。このスキルはドゴール出身のキャラクターしか取得できません。

### 秘伝の調味料（名前）

このスキルを持っているキャラクターは、特製の調味料を持っています。取得時に、調味料にオリジナルの名前を付け、調味料の効果として、1ランクにつき、以下のうちから1つを選択します。

- ・1つの味覚値に対して+1
- ・食感値に対して+1
- ・芳香値に対して+1
- ・美麗値に対して+1

ただし、同じ効果を複数選択しても、同一の味覚については効果は重複しません。また、食感値、芳香値、美麗値についても、効果は重複しません。

この調味料を入れることで消費するグレード値は1になります。また、秘伝の調味料を過剰に入れることはできません。

---

## 食材

---

食材のデータは次のように記載しています。

### 食材名：1/1+1D6/2~3&甘み or 旨み+1

この場合、知名度が1、グレード値が1+1D6、目標値2~3（マスターが指定する）の調理判定に成功した場合に、『甘み』または『旨み』のどちらか（マスターが指定する）に+1という意味になります。個別の名前が挙がっている食材は一般的には高級または希少な食材です。

### 〇〇一般

というのは、そのカテゴリーに属する食材の一般的なパラメータになります。

## 穀物

### 穀物一般：1/1+1D6/2~3&甘み or 旨み+1

一般的な米や小麦などの穀物のパラメータです。目標値はゲームマスターが範囲内で設定してください。

### フォーン米：7/6+1D6/9&旨み+2

フォーンで栽培されている細長い米です。水分が少なくパラパラしているため、炒め物に向いています。

### コト米：17/6+2D6/16&甘み+3

コトで栽培されている米です。フォーン米を改良した米で、水分が多くもちりした食感が特徴です。パンゲ大陸では貴重な米です。

### シエタ小麦：7/6+1D6/10&甘み+2

食の女神の名を冠する小麦です。焼くことで甘みが出ます。寒冷な地域でも栽培でき、おもに菓子作りに利用されています。

### ニコ小麦：9/2D6/9&旨み+1 かつ香り+1

パンゲ大陸中央部で栽培されている小麦です。焼くと非常に香ばしいパンを作ることができ、大量に栽培されています。

## 肉

### 肉類一般：2/2+1D6/3~4&旨み+1

一般的な肉類のパラメータです。目標値はゲームマスターが範囲内で設定してください。

### ロデン牛：9/3+2D6/11&旨み+2

大陸中央で飼われている大型の牛です。大きな体からはたくさんの肉をとることができます。肉質はよく、焼き料理、煮込み料理に使われます。

### コーン豚：11/6+1D6/10&甘み+2

主にコーンで飼われている豚です。フォーン料理では、ブタ肉を多用しますが、その際に使われるのがこの肉です。適度に脂がのっており、火を通すことで甘みが強く出ます。

### ゴーゴル鳥：17/3D6/17&旨み+3

ドゴールに生息する巨大な鳥です。その肉と卵は食用、羽は飾りに用いられます。肉質は固く締まっていますが、その分味も濃く、うまく調理するには料理人の腕が問われます。

### フォーク羊：12/6+1D6/8&旨み+2

北方で家畜として飼われている羊です。毛質と肉質ともに高品質です。主に煮込み料理に使われます。

## 魚

### 魚類一般：2/2+1D6/4~5&旨み+1

一般的な魚類のパラメータです。目標値はゲームマスターが範囲内で設定してください。

### トービ：10/3+1D6/8&旨み+2

南方の海にすむ小型魚です。数多く生息しており、網でとれます。ドゴール人はこの魚を生で食べたり、干物にしたり、魚醤にしたりします。

### イワネ：10/2D6/11&旨み+2

コトの溪流にすむ魚です。岩の下に隠れていることから名前が付けられました。焼くと非常に風味が立ちます。生で食べると食当たりを起こしやすく、かならず焼いて食べます。



## 野菜

### 野菜一般：2/1+1D6/2~4&甘み or 酸味 or 苦み+1

一般的な野菜類のパラメータです。目標値はゲームマスターが範囲内で設定してください。

### 南蛮トマト：7/6+1D6/7&甘み+2

南方で栽培されている大型のトマトです。ソースなどを作る際によく用いられます。

### 辛み大根：11/3+2D6/11&辛み+2

コトで栽培されている、とても辛みのある大根です。すり下ろすことで、さらに辛みが増すため、すり下ろして使われます。

### 白大豆：11/6+1D6/11&旨み+2

コトで栽培されている大きな大豆です。旨みが強く、様々な形で調理されます。コト料理では欠かせない存在です。

### 雪白菜：9/6+1D6/12&甘み+1 かつ食感+1

シェンナで栽培されている白菜です。甘みと調理しでも残る良い食感が特徴です。

### 二股ニンジン：20/12+2D6/19&甘み+2 かつ苦み+2

コトで栽培されているニンジンです。普通のニンジンと違って、必ず根が二股に分かれます。調理が非常に難しい野菜で、非常に珍しく滅多に見られることはありません。

### 王冠タマネギ：12/3D6/12&甘み+1 かつ旨み+1 かつ香り+1

ガストロスで栽培されているタマネギです。火を通すことで、甘みと旨みが高まり、芳香を発するようになります。色や形が美食大王の王冠に似ていることから、その名が付けられました。

### 玉キャベツ：9/2D6/10&苦み+1 かつ辛み+1

フォーンでとれるキャベツです。普通のキャベツの半分ぐらいの小さなキャベツで、独特の苦みと辛みがあります。

### ミヤド菜：15/3+2D6/15&甘み+3

ミヤドで栽培されている野菜です。大きく柔らかい葉をもち、主に葉を食します。茹でることで、より柔らかくなり甘みが増し、味をよく吸い込みます。

### 棒ナス：10/3+1D6/7&旨み+2

コトで栽培されている、棒のように固く、細長いナスです。味は比較的淡泊ですが、調理をすると油や煮汁をよく吸い込み、旨みが増します。

### ドデカボチャ：18/3D6/13&甘み+3

人の腰の丈ほどもある、とても大きなカボチャです。ドゴールに自生していますが、ドゴール人はあまり食べません。煮ることで甘くなり、よく味を吸い込みます。

## 果物

### 果物一般：2/2+1D6/1~2&甘み or 酸味+1

一般的な肉類のパラメータです。目標値と味覚値の種類はゲームマスターが範囲内で設定してください。

### 魔力みかん：11/2D6/10&甘み+1 かつ苦み+1

コトで栽培されているみかんです。魔力を含むと言われていて、味は甘みと独特の苦みがあります。

### 白リンゴ：9/3+1D6/8&甘み+1 かつ酸味+1

シェンナでとれる真っ白なリンゴです。甘みと酸味があります。調理が比較的簡単で、シェンナの料理ではよく使われています。

### 大王ブドウ：10/6+1D6/12&甘み+1 かつ酸味+1

歴代の美食大王が栽培を指示したブドウです。ワインの原料や干しブドウとして使用されます。

## 海草

### 海草一般：3/1+1D6/3~4&旨み+1

一般的な海草類のパラメータです。目標値はゲームマスターが範囲内で設定してください。

### シェンナ昆布：12/6+1D6/10&旨み+2

シェンナの海でとれる昆布です。煮出すことで、よいダシが取れます。

## 昆虫

### 昆虫一般：4/2+1D6/3~4&旨み+1

一般的な昆虫類のパラメータです。目標値はゲームマスターが範囲内で設定してください。

### ヤリムシ：7/6+1D6/10&甘み+2

ドゴールの全域に生息する、体長7センチ程度の黒色の固い殻と先端に大きな槍上の角を持つ虫です。さなぎを食用とします。中を絞り出すようにして食べると、濃厚な甘みを味わうことが出来るとされています。

### トビムシ：7/2D6+3/15&旨み+2

蜚族国家ドゴールのほぼ全域に生息する昆虫です。サイズは5センチ程度で、細長い薄緑色の体をしており、飛行能力を持ち、よく飛び回っています。ほとんどのドゴール人は生で食べますが、一部の地域では、ソースで甘辛く煮て食べることがあります。

### ニガガムシ：17/7+1D6/12&苦み+3

蜚族国家ドゴールの中でも南方に生息する昆虫です。大きさは3~5センチ程度でずんぐりとした体に、深い緑色の羽を有しています。ドゴール人は、羽をむいて生で食べます。口に含むと苦くその苦みが人気となっています。

## 乳製品

### 乳製品一般：2/2+1D6/2~3&旨み+1

一般的な乳製品類のパラメータです。目標値はゲームマスターが範囲内で設定してください。

### シマ牛乳：7/3+1D6/8&甘み+1&香り+1

フォーン地方で飼育されている体毛が縞々の牛からとれる牛乳です。口当たりが良く、ほどよい甘みがあり、牛乳とは思えないような芳香を持っています。

### ムーンチーズ：8/2D6/9&甘み+1 かつ酸味+1

ガストロスで作られているチーズです。大きくて丸いことがその名前の由来となっています。柔らかくて、甘みが強く、そのまま食べられることもあります。

### シマバター：10/6+1D6/10&旨み+1 かつ塩味+1

フォーン地方で飼育されている体毛が縞々の牛から作られる黄色いバターです。旨みと塩味のバランスが良く、よく使われる食材です。

## 調味料

調味料のデータは次のように記載しています。

### 調味料名：1/-1/甘み+1/甘み+1&他の味覚-1

この場合、知名度は1、消費グレード値が1、通常量であれば、調味料の効果は甘み+1となりますが、過剰に入れることで、さらに甘み+1、他の味覚（旨み、塩味、酸味、辛み、苦み）のうち1つ（マスターが選択します）が-1となります。

### 〇〇一般

というのは、そのカテゴリーに属する食材の一般的なパラメータになります。

## 砂糖

### 砂糖一般：1/-1/甘み+1/甘み+1&他の味覚-1

一般的な砂糖類のパラメータです。味覚の種類はゲームマスターが設定してください。

### シェンナの粉雪：10/-2/甘み+2/甘み+4&辛み-1

シェンナ周辺でとれる甘い大根から作られた砂糖です。シンプルな甘みがあり、菓子によく使われます。

### 蜚族の肌：12/-2/甘み+2/酸味-2&苦み+1

ドゴール周辺でとれる黒っぽい色の砂糖です。ドゴールに生えている、甘みのある草の茎から精製されます。過剰に入れると、酸味を抑え、苦みを与えるようになります。

## 酢

### 酢一般：1/-1/酸味+1/酸味+1&他の味覚-1

一般的な酢類のパラメータです。味覚の種類はゲームマスターが設定してください。

### フォーン黒酢：15/-3/酸味+3/甘み+2&苦み-3

フォーンでよく作られている黒っぽい酢です。ほどほど酸味の中にほどよい甘みがあり、非常に美味で知られていますが、熟成に時間がかかるため、生産量が少なく、高値で取引されています。

## コト酢：10/-2/酸味+2/酸味+2&辛み-2

コトで作られているほぼ透明な酢です。コトに伝わる秘伝の製法で米から作られおり、非常に酸っぱいことで有名です。

## 塩

### 塩一般：1/-1/塩味+1/塩味+1&他の味覚-1

一般的な塩類のパラメータです。味覚の種類はゲームマスターが設定してください。

### 海の塩：8/-2/塩味+2/旨み+1&甘み-1

フォーンの沿岸部で生産されている塩です。海水を煮詰めて作ります。塩味の中に、わずかな旨みを感じます。この塩はたくさん入れると、甘みを抑えます。

### 蛭族の汗：18/-4/塩味+2&旨み+2&香り-2/塩味+2&香り-2

ドゴールで生産されている塩です。海に体を浸した屈強なドゴール人が、かいた汗を集め煮詰めて作ります。塩の割には油っぽい味と旨みがありますが、ニオイにとっても癖があります。「生」と呼ばれる物も存在し、出てくる汗を精製せずにそのまま食品に付けて食べます。

## ソース

### ソース一般：1/-1/旨み+1/旨み+1&他の味覚-1

一般的なソース類のパラメータです。味覚の種類はゲームマスターが設定してください。

### 蛭族醤油：10/-1/旨み+2&香り-1/旨み+1&香り-1

ドゴールで生産されている醤油です。魚を蛭族の汗にしばらく漬け込み、出てきた汁を調味料として使用します。色は薄い茶色で、旨みがありますが、非常にニオイがきついことでも知られています。

### ムラサキ：13/-2/旨み+1&塩味+1/塩味+1

ミヤドで開発された醤油です。大豆を原料として作られています。色は濃い紫色で、塩味があります。

### ガストロスの血：12/-2/旨み+2/旨み+1&辛み-1&苦み-1

美食大王ガストロスが自ら考案したとも言われているソースです。トマトを煮込んで作っており、血のよ

うに赤い色をしていることから、このような名前になりました。

## 苦味料

### 苦味料一般：1/-1/苦み+1/苦み+1&他の味覚-1

一般的な苦味料類のパラメータです。味覚の種類はゲームマスターが設定してください。

### アオヨモギ：8/-2/苦み+2/苦み+2

フォーンでよくとれる青っぽいヨモギです。ほどよい苦みがあります。

## 香辛料

### 香辛料一般：1/-1/辛み+1/辛み+1&他の味覚-1

一般的な香辛料類のパラメータです。味覚の種類はゲームマスターが設定してください。

### 緑からし 15/-4/辛み+4/辛み+2

緑色をしたとても辛いからしです。フォーンでは、好んで食べられています。

### 紅胡椒：12/-3/辛み+2&香り+1/香り+1

紅色をした高級な胡椒です。臭い料理に入れられることが多いです。

### 南蛭ショウガ：10/-2/辛み+1&香り+1/辛み+1

南方に自生しているショウガです。適度な辛みがあり、ドゴール人が好んで食べます。

# 幻想料理大戦 キャラクターシート

|              |      |    |   |
|--------------|------|----|---|
| キャラクター名      |      |    |   |
| ユーリ・パイルシュタイン |      |    |   |
| 年齢           | 18   | 性別 | 男 |
| 出身国          | シェーナ |    |   |
| 料理人レベル       | 1    |    |   |

|     |   |   |   |
|-----|---|---|---|
| 能力値 |   |   |   |
| 油   | 1 | 水 | 4 |
| 火   | 1 | 風 | 4 |

|     |   |          |
|-----|---|----------|
| 生命点 | 3 | (油と風の平均) |
| 精神点 | 3 | (水と火の平均) |

| スキル名            | ランク |
|-----------------|-----|
| 調理秘技『煙突焼き』(いぶす) | 1   |
| 目利き             | 1   |
| 食材知識            | 1   |
| 聖なる祈り           | 1   |
| 武術              | 1   |
|                 |     |
|                 |     |

|        |                       |
|--------|-----------------------|
| 好きな味   | 甘み                    |
| 嫌いな味   | 苦み                    |
| 好きな食べ物 | パイ                    |
| 嫌いな食べ物 | 昆虫(幼い頃に無理矢理食べさせられたため) |

|           |                                 |
|-----------|---------------------------------|
| 性格        | 普段は穏やかだが、料理へのこだわりは強く、料理勝負は受けて立つ |
| 口癖        | 料理は心が大事なんだ!                     |
| 料理人としての想い | 料理で困っている人を救いたい                  |
| 将来の夢      | オリジナルのパイを世に広める                  |
| 好きなこと     | パイの研究                           |
| 嫌いなこと     | 暴力                              |
| 家族・家庭     | 年老いた両親と妹がいる。                    |
| 自由記入      |                                 |

|    |                                                                                                                          |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| メモ | セントシェーナに住む見習い料理人。年老いた両親と妹を養うため、菓子店『煙突屋』にて、忙しく働いている。得意料理はパイ。オリジナルのパイをいくつか創作してきたが、いままでのところ評判はイマイチ。しかし、くじけずに現在もパイの研究を続けている。 |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

---

## あとがき

---

幻想料理大戦をお手に取っていただきありがとうございます。  
ございます。

仮にも『大戦』と名乗ることから、最初はロボット物っぽく作ろうと思っていたのですが、いろいろと考えているうちに今の形に収まってしまいました。自分としてはもやもや感がありますが、これはこれでありかなあ。改訂版を出すことがあれば、再度挑戦してみたいです。

駆け足で書いてしまったので、お見苦しい点もあるかと思いますが、楽しんでいただければ、何よりです。

すでに、ご存じの方もいらっしゃるかもしれませんが、改めて、当サークル『新しい RPG をつくる会』を紹介させていただきます。

新しい RPG をつくる会は、TRPG システムの創作を中心とし、TRPG の可能性を追及する活動を行っているサークルです。

コミケで新作を発表し、ウェブページ上で新作の既刊のシステムのデータを公開しています。

新しい RPG をつくる会 HP

<http://www.ne.jp/asahi/logical/dreamers/>

|                                                                                                 |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 奥付<br>発行日:2011/8/12<br>発行サークル:新しい RPG をつくる会<br>発行責任者:山崎成晴<br>E-mail:new.trpg@gmail.com<br>印刷:自宅 |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|

# 幻想料理大戦 キャラクターシート

|         |  |    |  |
|---------|--|----|--|
| キャラクター名 |  |    |  |
|         |  |    |  |
| 年齢      |  | 性別 |  |
| 出身国     |  |    |  |
| 料理人レベル  |  |    |  |

|     |  |   |  |
|-----|--|---|--|
| 能力値 |  |   |  |
| 油   |  | 水 |  |
|     |  | 火 |  |
|     |  | 風 |  |

|     |  |          |
|-----|--|----------|
| 生命点 |  | (油と風の平均) |
| 精神点 |  | (水と火の平均) |

| スキル名 | ランク |
|------|-----|
|      |     |
|      |     |
|      |     |
|      |     |
|      |     |
|      |     |
|      |     |

|  |
|--|
|  |
|--|

|        |  |
|--------|--|
| 好きな味   |  |
| 嫌いな味   |  |
| 好きな食べ物 |  |
| 嫌いな食べ物 |  |

|           |  |
|-----------|--|
| 性格        |  |
| 口癖        |  |
| 料理人としての想い |  |
| 将来の夢      |  |
| 好きなこと     |  |
| 嫌いなこと     |  |
| 家族・家庭     |  |
| 自由記入      |  |

|    |  |
|----|--|
| メモ |  |
|----|--|

[illegible]

**新**しいRPGをつくる会