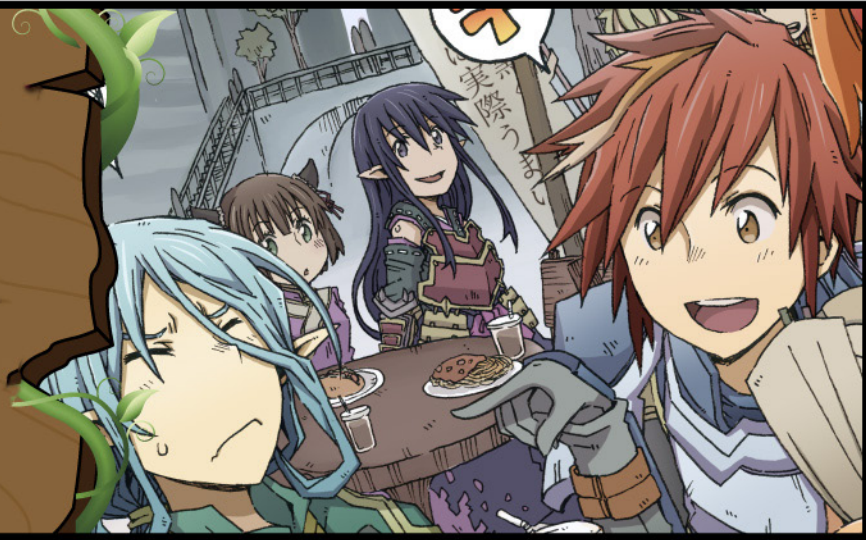


Production guild  
very black!

# 생산 길드도 공사다망!



이것은 『LHZ』용 시나리오다. 당신이 GM이라면 이 시나리오를 사용하여 곧바로 『LHZ』를 플레이할 수 있다. 당신이 플레이어로 참가할 생각이라면 세션이 끝날 때까지 읽지 말고 기다리기 바란다. 이 시나리오의 가이드는 다음과 같다.

## 시나리오 가이드

플레이어 수 : 4명 (3~5명 대응)

캐릭터 랭크 : 1~4 (가능한 한 균등한 것이 좋지만, 그렇지 않아도 플레이할 수 있다. CR이 낮은 PC에게는 초기 【인과력】을 1~3 정도 준다)

플레이 시간 : 2시간~ (루프형 시나리오이므로 시간만 있으면 얼마든지 세션을 할 수 있다.)

경향 : 전투 물을 사용하지 않는 생산+일상계 길드 운영 시나리오

## 시나리오 배경

<대재해>로부터 약 반년(시기 조절 가능)이 지난 아키바에서 영세 길드를 결성한 PC들. 반 년간의 생활(또는 다른 이유)로 인해 길드의 자금은 바닥을 드러냈다. 그렇다고는 해도 치열한 전투나 레이드를 펼 마음 역시 없었던 PC들은 일상계 or 생산계 길드로서 길드를 부흥할 것을 늦게나마 결심한다.

## 비전투 루프 시나리오

「생산 길드도 공사다망!」은 전투 물을 사용하지 않는 비전투형 시나리오이며, 보기 드문 루프 구조의 시나리오이기도 하다. CR은 1~4까지 대응하므로 반복 세션을 하여 CR 5가 될 때까지 플레이할 수 있다. 그러므로 「생산 길드도 공사다망!」은 시나리오라기보다는 단독 미니 캠페인 세팅이라고 할 수 있다.

「생산 길드도 공사다망!」은 단편 세션에서 사용할 수도, 반복 플레이에 사용할 수도 있으며, 혹은 각종 공식 시나리오나 오리지널 시나리오와 연결해서 플레이할 수도 있다. 특히 「하수유적의 굶주린 그림자 (CR1)」, 「개혁 생활과 모험자 (CR2)」, 「대결! 어둠의 왕자 (CR6)」처럼 아키바 주변이 무대인 시나리오를 끼워 넣어서 캠페인 세팅으로 플레이할 것을 추천한다.

또, 「생산 길드도 공사다망!」은 전투 물을 사용하지 않으므로 GM이나 플레이어가 파악해야 할 물의 양이 적다는 특징이 있다. 왁자지껄한 잡담을 중심으로 TRPG를 즐기고 싶은 유저에게도 추천하는 바이며, 리플레이나 동영상의 소재로도 최적이다.

## PC 번호 및 장면 플레이어의 취급

이 시나리오에서는 클라이맥스 말고는 PC 번호를 사용하지 않으며, 장면 플레이어도 지정하지 않는다. GM은 필요하다면 임의의 장면 플레이어를 지정할 수 있다. 클라이맥스에 관해서는 인터루드 6을 참조한다.

## 프리 플레이

Mission

이제부터 프리 플레이의 정보를 기재한다. 플레이어들에게 핸드아웃을 건네주고 아래의 「이번 회 예고」를 읽어준다. 그 뒤에는 절차에 따라 캐릭터를 작성하고 난이도를 선택한다.

### 이번 회 예고

〈대재해〉로부터 반년 이상이 지났다. 아키바 거리는 미각을 되찾았고, 생활도 안정되고 있는 모양이다. 하지만 PC 일동이 본거지에 모여 지갑을 열었더니 돈이…… 없다! 내일부터 열심히 한다. 그런 말만 반복하며 반 년간 게으름을 피운 PC들은 결심한다. 그 내일이 바로 오늘이야! 영세 길드를 결성한 PC들이 펼치는 웃음과 눈물의 모험+생산+판매 라이프!

로그 호라이즌 TRPG 『생산 길드도 공사다망!』

영혼의 날개를 가진 〈모험자〉들이여, 지평선 너머에 새로운 기록을 새겨라!

### 레귤레이션

이 시나리오에는 아래의 환경에서 플레이하는 것을 상정하고 작성했다.

**사용 룰:** 「로그 호라이즌 TRPG 룰북」을 사용.

**난이도:** 이 시나리오에는 난이도를 사용하지 않는다.

### 상황 해설

PC들은 아키바에서 영세 길드를 결성했다. 길드의 자산을 모조리 써버린 PC들은 생산계 길드로 벼락출세를 노린다.

### 추천 캐릭터

이 시나리오에는 CR 1~4의 캐릭터 3~5명을 대상으로 플레이할 것을 상정했다. 참가한 PC의 랭크가 동등해야 플레이어가 공평하다고 느낄 테지만, 전투 룰을 사용하지 않는 미션 주체의 시나리오이므로 CR에 차이가 있어도 플레이할 수 있다. 신경 쓰인다면 CR이 낮은 PC에게 【인과력】 1~2점을 주면 된다.

「로그 호라이즌 RPG 모험창구」(<http://lhrpg.com/lhz/top>)를 사용하면 온라인에서 간단하게

캐릭터를 작성・등록할 수 있다. 이미 캐릭터를 만들었다더라도 이 기회에 꼭 등록해보자.

### 추천 서브 직업

이 시나리오에는 생산 길드의 일상과 모험을 다룬다. 그러므로 일반적인 공식 시나리오보다 방대한 서브 직업이 활약할 수 있다. 보너스를 얻을 수 있는 서브 직업은 아래와 같다. 단, GM은 모험 중에 플레이어가 서브 직업 보너스를 제안한다면 귀를 기울이는 것이 좋다.

### 활약할 만한 서브 직업

〈가정부〉, 〈가족세공사〉, 〈각인술사〉, 〈갑옷 기술자〉, 〈검투사〉, 〈광전사〉, 〈괴도〉, 〈교섭인〉, 〈교역상인〉, 〈군사〉, 〈귀족〉, 〈기계 기술자〉, 〈기도사〉, 〈기사〉, 〈농가〉, 〈대장장이〉, 〈도공〉, 〈도박사〉, 〈독술사〉, 〈듀얼리스트〉, 〈룬 나이트〉, 〈마도적〉, 〈마법장비 장인〉, 〈마법지팡이술사〉, 〈마법학자〉, 〈마부〉, 〈마왕〉, 〈메이드〉, 〈모작사〉, 〈목공 기술자〉, 〈목수〉, 〈무구 기술자〉, 〈무법자〉, 〈밀정〉, 〈배달부〉, 〈변경순찰〉, 〈보석세공사〉, 〈보주 기술자〉, 〈복수자〉, 〈부적술사〉, 〈사냥꾼〉, 〈샌드위치맨〉, 〈생환자〉, 〈설계사〉, 〈세공사〉, 〈소설가〉, 〈수습 도제〉, 〈수집가〉, 〈아이돌〉, 〈아크로바트〉, 〈악기 기술자〉, 〈약사〉, 〈어부〉, 〈엘더 메이드〉, 〈연금술사〉, 〈요리사〉, 〈용병〉, 〈용사〉, 〈유목민〉, 〈의사〉, 〈장군〉, 〈장미원의 공녀〉, 〈재봉사〉, 〈전투사제〉, 〈점성술사〉, 〈점술사〉, 〈점원〉, 〈제독〉, 〈조련사〉, 〈지도제작자〉, 〈지휘관〉, 〈창희〉, 〈채굴사〉, 〈채집인〉, 〈챔피언〉, 〈척후〉, 〈추적자〉, 〈커스 블레이드〉, 〈탐정〉, 〈탐험가〉, 〈포격사〉, 〈푸드파이터〉, 〈풍류인〉, 〈필사가〉, 〈학자〉, 〈함정사〉, 〈해적〉, 〈협객〉, 〈화가〉, 〈회계사〉

## 유니온 결성

이 시나리오에서 PC들은 같은 길드에 소속되어 파티를 짜고 모험한다. 길드의 경향은 일상·생산계이며, 이 길드를 발전시키는 것이 이 시나리오의 목적이다. PC들은 「유니온 취득(룰북 P76)」 및 「세션 중의 퍼스널 팩터 취득(룰북 P286)」에 따라 길드를 결성한다.

그리고 「길드의 이름」, 「길드의 본거지」를 결정한다. 본거지는 아키바 변두리의 버려진 빌딩을 이용하는 것으로 본다. 내부 정리나 리폼은 전혀 진행되지 않았지만, 무료로 숙박할 수 있다.

이 시나리오에서는 길드의 인간관계나 분위기가 플레이에 큰 영향을 미친다. 프리 플레이에서 30분 정도 잡담 시간을 가지면 세션을 즐겁게 진행하는데 크게 이바지할 것이다.

## 배포 자료와 액세서리

「생산 길드도 공사다망」에서는 「레시퍼 시트」와 인카운터 시트 「재고가 바닥날 때까지 팔아 치워라!」를 사용한다. 플레이어가 참조하며 플레이할 수 있도록 콤팩트하게 프린트해준다.

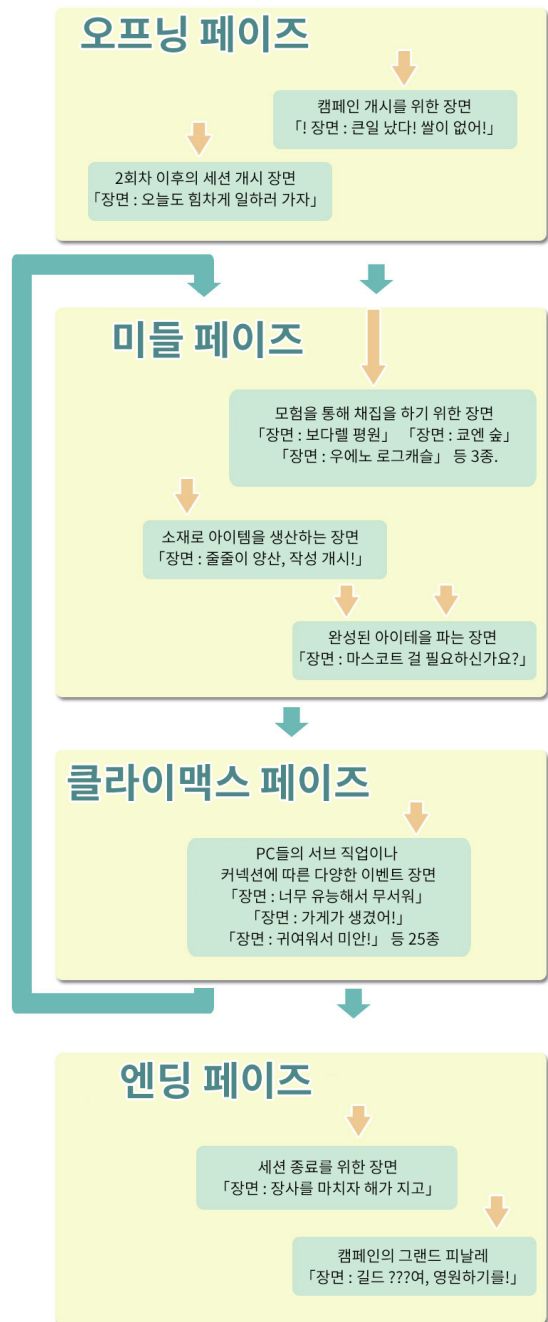
또, 그 밖에 [예산 토큰], [평판 카운터]를 헤아리기 위한 유리구슬이나 카지노 코인 따위가 있다면 분위기가 더 살아난다.

## 레시피 시트 읽는 법

- ①: 레시피로 만들 수 있는 아이템의 명칭
- ②: 종별, 아이템의 장르.
- ③: 밸류, 아이템의 가치. 판매할 때 이 수치만  
크의 [예산 토큰] 입수를 기대할 수 있다.
- ④: 작성 난이도. 이 수치를 목표로 [조작판정]  
에 성공하면 아이템을 작성할 수 있다.
- ⑤: 필요 소재. 채집 장면 등을 통해 입수하는,  
작성에 필요한 소재. 아이템을 작성하면 성공  
여부와 관계없이 없어진다.
- ⑥: 필요 기재. 작성에 필요한 기재나 어레인지  
소재. 이쪽은 소재와 달리 없어지지 않는다.
- ⑦: +2 서브 직업. 이 서브 직업의 PC가 작성 판  
정을 하면 판정에 +2의 보너스를 얻을 수 있다.
- ⑧: 설명. 그 아이템의 설명이 적혀 있다.
- ⑨: 재고. 아이템을 만들면 개수를 메모해둔다.

## 세션 운영의 이미지

이 시나리오는 랜덤 요소와 루프 요소로 인한 반복 플레이를 전제로 디자인했다.



이 그림으로 알 수 있듯이 1회의 세션에서 미들 페이지 및 클라이맥스 페이지가 여러 번 이루어질 때가 있으며, 더 나아가 세션도 여러 번 일어날 수 있다. 오프닝 페이지, 미들 페이지가 끝날 때의 【인과력】 보너스는 세션마다 최초의 1회만 배포된다는 점에 주의한다.

## 오프닝

Mission

GM은 메인 플레이와 오프닝 페이지의 개시를 선언하고, 바로 오프닝 장면으로 넘어간다.

### 인터루드 1

이번에는 두 개의 오프닝 장면을 준비했다. 다음 장면은 선택식이다.

PC들이 이 시나리오를 처음으로 플레이한다면 다음 장면은 「장면: 큰일 났다! 쌀이 없어!」다. 2회차 이후라면 「장면: 오늘도 힘차게 일하러 가자」다.

장면 예고의 내용은 다음 장면의 장면 정의를 순서대로 읽어 나가면 된다. 플레이어로부터 별도의 장면 요망이 없다면 예고대로 다음 장면을 개시한다.

장면 예고와 장면 요망 확인은 이후의 인터루드에서도 매번 한다. 또한 이 시나리오에서는 원칙상 모든 장면에 PC 전원이 등장한다. GM은 이것도 플레이어에게 전달한다.

**명칭:** 큰일 났다! 쌀이 없어!

**장면:** 시네마틱 장면

**해설:** 본거지에 모인 PC가 희망을 되찾는다.

**목적:** 상황을 설명하고 시나리오를 도입한다.

**명칭:** 오늘도 힘차게 일하러 가자

**장면:** 시네마틱 장면

**해설:** 본거지에 모인 PC가 오늘도 모험을 시작한다.

**목적:** 시나리오를 재개한다.

### 장면: 큰일 났다! 쌀이 없어!

Mission

장면이 시작되면 「오버추어」를 읽고, 장면이 시작된 시점의 상황을 묘사하자. 이후의 장면도 시작되면 우선 「오버추어」를 읽는다.

「몽타주」에는 장면에서 변화된 묘사와 이를 읽어야 할 타이밍이 기재되어 있다. 이는 반드시 지켜야 할 사항은 아니므로, GM은 PC 일행의 반응을 보며 롤플레이팅이 일단락되었을 때와 같이 적당히 끊기 좋은 상황에서 「몽타주」에 따른 변화 묘사를 하면 된다.

### 오버추어

〈대재해〉 직후의 혼란도 진정되어 〈원탁회의〉가 성립하고 큰 고비를 넘겼을 무렵. 여러분도 어떻게든 한숨 돌릴 수 있었다.

정신없이 바빴던 나날을 떠올려 보니 분한 일도 있었고, 웃음이 나오는 일도 많이 있었다. 자, 그럼 이제부터 어떻게 할까? 그런 생각이 들었을 때, 문득 현재 상황을 돌이켜봤다.

그리고 한 가지 중대한 사실을 깨달았다. 길드의 창고에는 재고가 거의 남지 않았고, 금고를 봐도 역시나 거의 비어 있다. 이대로는 당장 내일 먹을 밥도 없다!

이 장면은 시나리오 「생산 길드도 공사다망!」의 첫 장면이다. PC들은 같은 약소 길드에 소속되어 있다. 시나리오 개시 시기는 (조정할 수도 있긴 하지만) 〈대재해〉에서 반년 정도가 지나 아키바가 미각을 되찾고, 그 영향이 퍼졌을 무렵이 적절하다. PC들이 원래 세계에 당장은 돌아갈 수 없다는 사실을 겨우 받아들이고, 재기할 것을 결심하는 장면이다.

GM은 PC에게 「예산 토큰: 5」를 건넨다. 유리구슬이나 카지노 코인을 사용하면 분위기 조성에도움이 된다. 이것은 PC 길드가 보유한 예산이다. 명확한 기준은 없지만, 혹시 누가 묻는다면 「예산 토큰: 1」이 금화 수백 개에서 1,000개 정도의 금액이라고 하면 된다(고정된 액수라기보다는 경제적 상황을 포함한 「자산」이다). 적은 금액은 아니지만, 결코 많다고는 할 수 없다. PC들은 소규모 영세 길드다. 이 아키바에서 살아가는 데에 그리 많은 돈은 필요 없다. ……하지만 이대로는 마음이 약해질 뿐. 제대로 된 삶을 살고 싶다면 일을 시작해야 한다.

PC들에게 이런 상황을 설명하고 한 차례 롤플레이를 마쳤다면, PC들의 본거지(아마도 아키바의 버려진 빌딩 중 하나를 정돈해서 무단으로 사용하고 있을 것이다)에 비서 차림을 하고 안경을 쓴 침착한 인상의 금발 미녀, 헨리에타가 찾아온다.



### 몽타주: 헨리에타 방문

「여기가 길드 <○○○○>의 본거지인가요? <중소길드 연락처>에서 온 헨리에타라고 합니다.」

「네, 맞아요. 원조 제의입니다. <원탁회의>는 아키바의 산업 진흥을 위해 여력이 있는 길드의 여러분에게 다양한 도움을 드릴 의사가 있습니다. 이 건물은 한동안 그대로 사용하셔도 됩니다. 방법이 나 주거 환경 면에서 충분하다고는 할 수 없지만, 비바람을 막을 거처는 중요하니까요.」

「여러분이 장사를 하길 원하신다면 자금이나 소재도 더 원조해드릴 수 있어요. 이쪽에 간단한 자료가 있습니다만…….」

헨리에타가 보여준 종이는 <중소길드 연락처>의 지원 플랜을 정리한 것이다. 이 시점에서 「레시피 시트」를 플레이어에게 공개한다. 플레이어는 분명 아이템 작성에 필요한 소재의 정보를 원할 텐데, 이 레시피 시트는 그럴 때 가장 큰 도움이 될 것이다.

또, 헨리에타의 설명에 따르면 PC들은 아래의 원조 중 하나를 얻을 수 있다고 한다.

- 「예산 토큰: 5」
- 소재 [밀가루][쌀][철광석][단단한 목재] 중 총 3개.

헨리에타의 말에 따르면 [쌀]로 밥을 지어 [주먹밥]을 만들어서 팔기만 해도 생활비는 벌 수 있는 상황이라고 한다. 소재인 [쌀] 1단위는 주먹밥을 100개 이상 만들 수 있는 분량이므로, 그 양이 상당하다.

이런 원조 자금이나 물자는 값을 필요가 없다고 한다. 그러나 헨리에타는 약간 미안해하는 표정으로 말을 이었다.

「하지만 소재나 자금에도 한계는 있습니다. 당장 살아가기 위해 그저 소비만 하다가는 여러분의 장래도, 그리고 아키바 자체의 장래도 불투명하겠지요.」

확실히 물자나 돈은 저절로 솟아나는 것이 아니다. 이 물자도 <중소길드 연락처>나 <원탁회의>의 비축분에서 제공한 것일지도 모른다.

「그러니 여러분은 이것을 밀천 삼아 소재 수집이나

장사에 힘써 주셨으면 합니다. 이 거리에 활기를 되찾을 수 있다면 그 이상 가는 변제는 없을 겁니다.」

PC들이 그녀의 말을 수긍하고 의욕을 냈다면 이 장면을 종료한다.

### 장면 종료

PC들이 마음을 굳히고 길드의 발전을 위해 나섰면 이 장면은 끝난다. 소재를 얻으러 모험에 나선다면 인터루드 2로 넘어간다. 가진 소재로 일단 장사를 할 생각이라면 인터루드 3으로 넘어간다.

또, 상황에 따라서는 채집을 하지 않고 가진 소재만으로 아이템 작성을 하고 싶을 수도 있다. 그때는 그대로 인터루드 3으로 넘어가도 좋다.

### 장면: 오늘도 힘차게 일하러 가자

Mission

이 장면은 2회차 이후의 플레이일 때 사용한다. 플레이어들도 익숙해졌을 것이므로 주도권을 넘기고 짧게 일단락 짓는 것이 좋다.

### 오버추어

새로운 하루를 맞이한 아키바 거리는 오늘도 활기로 가득하다. 여러분도 길드의 본거지에 모여 하루의 활동을 개시한다. 오늘도 모험이 시작된다! 오늘은 어디에 갈까? 아니면 뭘 만들까?  
오늘도 편하고 안전하게 벌어보자!

시나리오가 2회차 이후라면 이 오프닝을 사용한다. 처음 시작했을 때에 비하면 다양한 기구나 소재가 쌓여 어수선했던 본거지이지만, 그만큼 서서히 발전하고 있다는 실감이 든다. 자, 오늘도 모험을 시작해서 열심히 돈을 벌자!

### 장면 종료

소재를 얻으러 모험에 나선다면 인터루드 2로 넘어간다. 가진 소재로 일단 장사를 할 생각이라면 인터루드 3으로 넘어간다.

## 미들

Mission

미들 페이지에서는 PC들이 이런저런 필드에 가서 생산에 필요한 소재를 얻기 위한 모험을 하고, 더 나아가 아이템의 작성과 판매까지 한다. 미들 페이지 개시 시점에서 【인과력】에 +1을 한다는 점에 주의하자.

## 인터루드 2

Mission

미들 페이지 첫 장면은 이런저런 필드에 가서 생산에 필요한 소재를 얻는 장면이다. 어디로 갈지는 선택할 수 있으며, 가는 곳에 따라 장면이 분기한다.

루프를 거듭하다 보면 플레이어가 익숙해질 것이므로, 이 인터루드의 해설은 짧게 끝내도 된다.

플레이어에게 아래 내용을 읽어주고 후보 장소에 관한 해설을 한다. 플레이어가 채집 장소를 선택했다면 장면 정의를 읽어주고 확인하여 해당 장면으로 넘어간다.

### •보다렐 평원

아키바 동쪽에 있는, 구릉과 초원으로 이루어진 지역이다. 야생동물이나 소수의 인간형 몬스터가 서식한다. 기본적으로는 안전한 지역이며, 농업에 종사하는 <대지인>의 촌락도 많다. 보다렐 평원에서는 <대지인>의 의뢰나 심부름을 통해 식재료를 입수할 수 있다. 단, 조우전 준비를 게을리해선 안 된다.

### •교엔 숲

아키바 서쪽, 지구 세계로 치면 신주쿠 근처에 있는 커다란 삼림. 이 삼림은 목재 자원의 보고이며, 적당한 수준의 동물형 몬스터도 출현하므로 채집이나 사냥을 하러 오는 <모험자>도 많다. 중심부에는 언데드가 발생하는 폐허도 있지만, 일단은 초보자용 지역이다. 얻을 수 있는 소재는 목재, 실, 마물의 고기나 가죽 등이 중심.

### •우에노 로그 캐슬

아키바 북쪽 바로 근처에 있는 구릉 지대. 면적은 좁지만 몇몇 입구나 지상의 폐허를 연결하는 지하 미궁이 펼쳐져 있으며, 고블린이나 코볼트, 랫맨

이 살고 있다. 전투를 피하기는 어렵지만 마물의 가죽이나 망가진 장비품을 손에 넣을 수 있으며, 지하 일부에는 드워프의 채굴소도 있어서 석재나 철광석을 입수할 수도 있다. 지상 부분에서 지하에 걸쳐 다양한 몬스터가 서식하고 있으나, 실제로는 초보자용 에어리어이기도 하다.

명칭: 보다렐 평원

장면: 앱스트랙션

해설: 보다렐 평원에서 채집이나 모험을 한다.

목적: 소재를 모은다.

명칭: 교엔 숲

장면: 앱스트랙션

해설: 교엔 숲에서 채집이나 모험을 한다.

목적: 소재를 모은다.

명칭: 우에노 로그 캐슬

장면: 앱스트랙션

해설: 우에노 로그 캐슬에서 채집이나 모험을 한다.

목적: 소재를 모은다.



「강이다!」「물고기 있을까?」「차가워서 기분 좋아!」「점심은 확보했어!」

▲아키바 주변에는 다양한 초보자용 채집 에어리어가 있다. 생산 길드의 멤버는 식량이나 소재 아이템을 모아 아키바에 기여하고자 분투한다!

## 장면: 보다렐 평원

Mission

이 장면은 PC들이 「보다렐 평원」에서 다양한 소재를 손에 넣는 장면이다. 보다렐 평원은 아키바 동쪽의 평탄한 장소이며, 식량을 비롯한 소재를 손에 넣을 가능성이 있다.

### 오버추어

따뜻한 햇볕을 받으며 출발한다. 완만하게 끝없이 이어지는 지평선을 보고 있으려니 자기도 모르게 낮잠의 유혹에 사로잡힌다. 어딘가에서 소 우는 소리와 놀고 있는 아이들의 목소리가 들려오는 것만 같다. 어슬렁거리며 휴일을 즐기고 싶어지는 마음을 떨쳐내며 여러분은 발걸음을 옮겼다.

빵, 고기, 아삭아삭한 채소를 손에 넣어야 한다! 기왕이면 달걀도 구할 수 있다면 좋겠는데.

PC들은 종일 채집을 한다. PC들이 정한 대표자가 「채집표 (보다렐 평원)」를 한다. 「채집표」를 방법은 (PC의 평균 레벨×5)+2D다. 「채집표」의 결과에 따라 다양한 이벤트가 일어나는데, 표의 지시에 따른다.

「채집표」의 이벤트에서 「이 장소를 「채집장소」로 기억할 수 있다」라는 표기가 등장하기도 한다. 그 장소는 반복 채집을 할 수 있는 대표적인 장소다. 플레이어는 이 표기가 등장했을 때 「기억해둔다」라고 선언할 수 있다. 이벤트의 번호는 메모라도 해두자. 다음 회 이후에 「채집표」를 할 때, PC들은 주사위를 굴리지 않고 메모한 번호의 이벤트를 직접 발생시킬 수 있다.

「채집표」를 하면 대략 5시간이 지나며, 2개의 이벤트를 실행한 시점에서 해가 진다. 이 시점에서 아키바에 돌아갈 수 있다. 그러면 장면 종료다. 만약 야영을 하며 다음 날에도 채집을 계속한다면, PC 전원이 [피로: 20]을 입고 하루 더 채집을 할 수 있다(즉, +2회 「채집표」를 할 수 있다). 이 연장은 최대 +2일(6회의 「채집표」를)까지 할 수 있다.

롤을 끝내고 이벤트 처리를 마치면 이 장면을 종료한다. 인터루드 3으로 넘어간다.

## 장면: 교엔 숲

Mission

이 장면은 PC들이 「교엔 숲」에서 다양한 소재를 손에 넣는 장면이다. 교엔 숲은 아키바 서쪽의 삼림으로, 목재나 석재, 고기나 실을 비롯한 소재를 손에 넣을 가능성이 있다.

### 오버추어

울창하게 우거진 숲 앞에서 다 함께 모여 이야기를 나눈다. 아키바에서 그리 멀지는 않지만, 교엔 숲은 엄연한 전투 에어리어. 방심은 금물이다. 하지만 그만큼 소재도 잔뜩 손에 넣을 수 있을 것이다. 목재에 실, 몬스터 고기! 길드의 미래를 위해서라도 잔뜩 가지고 돌아가야한다!

여러분은 기합을 넣고 장비를 하나하나 확인하면서 숲으로 들어간다.

그런데 지도는 제대로 챙겼지?

PC들은 종일 채집을 한다. PC들이 정한 대표자가 「채집표 (교엔 숲)」를 한다. 「채집표」를 방법이나 장면 진행, 제한에 관해서는 「장면: 보다렐 평원」과 똑같은 절차로 처리한다.

## 장면: 우에노 로그 캐슬

Mission

이 장면은 PC들이 「우에노 로그 캐슬」에서 다양한 소재를 손에 넣는 장면이다. 우에노 로그 캐슬은 아키바 북쪽의 던전 에어리어로 망가진 장비나 고기, 석재나 철광석을 손에 넣을 가능성이 있다.

### 오버추어

등에 짊어진 가방에 조명 도구. 사전에 입수한 지도를 꼼꼼히 확인한다. 이번에는 어디에서 채집을 하고 언제쯤 돌아갈지를 파티의 동료들과 상담한다.

던전이 포함된 에어리어에 가는 건 매번 긴장된다. 길을 잃었다가 신전에 가는 <모험자>도 적지 않기 때문이다.

하지만 동료들의 얼굴을 둘러보니 다들 표정이 좋다. 이 멤버라면 분명 괜찮을 것이다.

기합을 넣고 오늘도 돈을 벌러 나가자!!

PC들은 종일 채집을 한다. PC들이 정한 대표자가 「채집표 (우에노 로그 캐슬)」를 한다. 「채집표」를 방법이나 장면 진행, 제한에 관해서는 「장면: 보다렐 평원」과 똑같은 절차로 처리한다.

### 인터루드 3

Mission

채집을 마치고 돌아온 PC들은 드디어 아이템 작성에 착수한다. 다음 장면은 바로 그 작성 장면이다. 문제가 없다면 아래의 정의에 따라 진행한다.

**명칭:** 줄줄이 양산, 작성 개시!

**장면:** 앱스트랙션

**해설:** 본거지에 돌아온 PC가 아이템을 만든다.

**목적:** 판매할 아이템을 만든다.

### 장면: 줄줄이 양산, 작성 개시!

Mission

이 장면은 PC들이 채집 장면에서 모은 소재나 예산을 두고 상담하며 다양한 아이템을 만들어내는 장면이다.

#### 오버추어

소재를 준비한 여러분은 가공에 돌입한다. 쌀을 그대로 팔아도 유통이라는 의미에서는 장사가 되지만, 주먹밥으로 만들어 팔면 더 많은 이익을 기대할 수 있다. 그래, 가공판매다. 그것은 즉 부가가치! 장사의 기본이다.

여러분은 이번 목표에 관해 이야기를 나누고 생산을 할 예정이다. 요리, 옷, 무기, 방어구! 만들 수 있는 것은 그야말로 무한대! 여러분은 공방에 모여 소재를 앞에 두고 눈을 빛낸다. 안전하고 편하게 거금을 벌어야 현명한 생산 길드라 할 수 있다!

오버추어의 묘사는 PC들의 길드 설정이나 현재 정보에 따라 어레인지하면 된다. 처음에는 방치된 폐허에 몰래 정착한 정도겠지만, 머지않아 부엌이나 대장간이 완성되면 엄연한 본거지의 풍격을 갖추기 시작한다. 세션에서 잡담을 하다가 PC 하나가 테이블이나 관엽 식물을 준비하는 일도 있을 수 있다. 「자신들만의 유일한 플레이 결과」라는 실감은 자그마한 묘사에서 만들어지는 법이다.

그렇지만 이 장면은 앱스트랙션 장면이다. 모든

롤플레이를 대사로 할 필요는 없다. 오히려 플레이어가 이 장면에서 할 일은 한정된 소재로 무엇을 만들지 상담하는 것이다. GM은 (물론 남은 시간을 봐가면서) 그 과정을 가만히 지켜보고 있으면 된다.

### 이 장면에서 할 수 있는 일

이 장면에서는 아이템을 만드는 것을 비롯하여 소재 구매나 시설 구매를 할 수 있다. 구체적으로는 《아이템을 만든다》《작성에 협력!》《소재를 구매》《시설을 구매한다》의 네 가지 시나리오 동작을 실행할 수 있다. 이 정보는 「레시피 시트」에도 적혀 있다.

### 장면 종료

이 장면에서는 행동 횟수에 제한이 없다. 그렇지만 소재나 [예산 토큰]은 행동을 할 때마다 소비되므로, PC 전원이 각각 1~3회 정도 행동을 하면 할 수 있는 일이 없어질 것이다.

충분히 아이템을 작성하여 이 장면을 끝내도 문제가 없다고 판단했다면 인터루드 4로 넘어간다.

### 인터루드 4

Mission

아이템 작성을 끝내고 팔 물건을 마련한 PC들. 이제 이것들을 팔아 치워야 한다. 그 결과에 길드의 식생활과 발전이 걸려 있다. 다음 장면은 판매 장면이다.

**명칭:** 마스코트 걸 필요하신가요?

**장면:** 앱스트랙션

**해설:** 판매 준비를 하고 아이템을 판다.

**목적:** 아이템을 비싼 값에 팔아 치운다.



## 장면: 마스크트 걸 필요하신가요? Mission

이 장면은 미션을 사용해서 생산한 아이템을 팔아 치우는 장면이다. 인카운터 시트 「재고를 모조리 팔아 치워라!」를 사용한다.

### 오버추어

여러분은 소재를 모으고 도구를 수배하여 상품을 만들고, 만들고, 또 만들었다!

잔뜩 쌓인 상품의 산을 보며 여러분은 큰 성취감을 느꼈다.

하지만 이걸로 끝난 것이 아니다. 이번에는 이 상품들을 팔아 치워야 한다. 가격 설정도 걱정되지만, 더 큰 문제가 하나 있다. 이번에는 누가 마스크트 걸을 말지?

이 미션의 1라운드는 하루 정도이며, 기한은 1라운드다. 당일 승부다. 단, PC들이 「포장마차」를 가지고 있다면 2일(2라운드), 「소규모 점포」를 가지고 있다면 3일(3라운드)로 연장된다. 또, 팔고 남은 아이템은 소비 기한이 지나서 「불량 재고」가 되어 반액에 강제로 매각된다(큰 손해다!).

인카운터 시트에 따라 이 미션을 플레이한다.

이 미션에서는 숨겨진 이벤트가 따로 없다. 시트의 내용에 따르면서 차라리 플레이어에게 주도권을 맡겨 버리는 것이 좋다. GM은 PC의 활약을 묘사하는 데 협력하거나, 손님으로 찾아온 <대지인>이나 <모험자>를 연기하면 좋다.

미션을 끝내고 승패 처리를 마치면 인터루드 5로 넘어간다.

### •손님은 누구?표 1D

|   |                        |
|---|------------------------|
| 1 | 여성 <대지인> 상인            |
| 2 | 남성 <모험자> 배가 매우 고풍 것 같다 |
| 3 | 여성 <모험자> 무기나 방어구는 없어?  |
| 4 | 폐기아                    |
| 5 | 아키바의 유명인               |
| 6 | 동업자의 정찰이다!             |

## 클라이맥스 Mission

이제부터 클라이맥스가 개시된다. 이것이 이번 세션의 첫 클라이맥스라면 【인과력】에 +1을 한다.

## 인터루드 5 Mission

이 인터루드에서는 회복 처리를 하고, 클라이맥스의 장면을 결정한다. 절차가 많으므로 순서대로 해설한다.

### 1) 회복 처리

이 인터루드에서 PC들은 느긋하게 쉬어서 회복할 수 있다. 구체적으로는 [피로]를 10점 회복할 수 있다. 하지만 그보다 더 회복할 수 있는 수단도 있다.

「시설: 여관 (일반 아이템 취급) 20G」 「[유니온: 생활1]에 참가하고 있다」 「아이템 [폭신폭신했 침대] 생산 완료」로 모든 [피로]를 해제할 수 있다. 특히 「아이템 [폭신폭신했 침대] 생산 완료」의 경우는 PC 전원이 【인과력】에 +1을 할 수 있다.

### 2) 장면 PC 결정

다음 장면을 위해 「장면 PC(『LHZ』P.254)」를 결정해야 한다. PC 전원은 2D를 굴린다. 합계치가 가장 큰 1명이 장면 PC다. 단, 이 시나리오로 루프 플레이를 할 때는 같은 PC가 장면 PC를 독점하는 상황을 피해야 한다. 이 시나리오에서 아직 장면 PC를 맡지 않은 PC를 우선한다.

### 3) 다음 장면의 결정

다음 장면은 클라이맥스다. 이 시나리오 「생산 길드도 공사다망!」은 루프 플레이, 여러 회에 걸친 플레이를 전제로 하는 비전투 시나리오이므로 (적어도 룰적인 의미에서의) 전투는 발생하지 않는다. 다양한 이벤트를 발생시키고 PC 사이의 인연이 더 깊어지도록 하는 것이 클라이맥스의 목적이다.

플레이어들이 「장면 제안(『LHZ』P.266)」 등을 활용하게 하자. 마음껏 아이디어를 내서 클라이맥스를 만들어보기 바란다. 시나리오에서 제공한 장면과 아울러 두 개의 클라이맥스 장면을 열 수도 있다. 세션의 시간적 제약을 고려하며 플레이해야 한다.

시나리오에서 제공하는 장면을 플레이할 때는 아래의 절차에 따라 다음 장면을 검토한다.

- 1) 「클라이맥스 장면표」에서 조건에 맞는 장면을 확인한다.
- 2) 【누차 발생 OK】라고 기재된 것이 아닌 한, 같은 타이틀의 장면을 여러 번 플레이할 수는 없다(이미 플레이한 장면에는 표시를 해서 구분한다).
- 3) 여러 장면의 조건을 동시에 충족했다면 「클라이맥스 장면 일람」에서 더 위쪽에 있는 것을 우선한다.
- 4) 「포지티브 커넥션」이란 친애나 우정, 가족 같은 호의적인 감정의 커넥션이다.

### 클라이맥스 장면 일람

이 표는 장면 이름과 발생 조건을 정리한 것이다. 발생 조건을 검색해서 클라이맥스 장면을 선택한다.

#### 오늘도 길드는 공사다망

이번 세션에서 PC들이 「생산 길드도 공사다망」을 졸업하기로 했다.

#### 너무 유능해서 무서워

이번 주기에서 PC들의 크리티컬이 5회 이상 발생.

#### 이런 걸 찾았어

장면 PC가 「폐기아」에 대해 포지티브 커넥션을 소지.

#### 달콤한 간식

장면 PC가 「아카츠키」나 「레이네시아」에 대해 포지티브 커넥션을 소지.

#### 바다의 진미

장면 PC가 「마리엘」이나 「카와라」에 대해 포지티브 커넥션을 소지.

#### 포장마차 완성

PC들이 「포장마차」를 만들었다.

#### 가게가 생겼어!

PC들이 「소규모 점포」를 만들었다.

#### 생명의 세탁 sideA

PC들이 「커다란 목욕탕」을 만들었고, 장면 PC가 남성.

#### 생명의 세탁 sideB

PC들이 「커다란 목욕탕」을 만들었고, 장면 PC가 여성.

#### 새 발명품 지참

장면 PC가 「로데릭」에 대해 포지티브 커넥션을 소지.

#### 양산하자고!

장면 PC가 「미치타카」에 대해 포지티브 커넥션을 소지.

#### 장사 잘 되시나요?

장면 PC가 「카라신」에 대해 포지티브 커넥션을 소지.

#### 우린 부자다

[예산 토큰]이 100을 돌파.

#### 우리 혹시 가난뱅이?

[예산 토큰]이 0.

#### 신세를 졌군 1

장면 PC가 NPC(보다렐의 마을 사람)에 대해 포지티브 커넥션을 소지.

#### 신세를 졌군 2

장면 PC가 NPC(교엔의 모험자)에 대해 포지티브 커넥션을 소지.

#### 신세를 졌군 3

장면 PC가 NPC(우에노의 드워프)에 대해 포지티브 커넥션을 소지.

#### 귀여워서 미안! 【누차 발생 OK】

장면 PC의 서브 직업이 〈아이돌〉, 〈장미원의 공녀〉, 〈점원〉.

#### 행복의 레시피 【누차 발생 OK】

장면 PC의 서브 직업이 〈가정부〉, 〈메이드〉, 〈엘더 메이드〉, 〈요리사〉, 〈푸드파이터〉.

#### 예산 배증 【누차 발생 OK】

장면 PC의 서브 직업이 〈귀족〉, 〈필사가〉, 〈회계사〉.

#### 선물 거래에 주의 【누차 발생 OK】

장면 PC의 서브 직업이 〈교섭인〉, 〈교역상인〉, 〈창희〉.

#### Do It Yourself! 【누차 발생 OK】

장면 PC의 서브 직업이 〈목공 기술자〉, 〈목수〉, 〈설계사〉.

#### 마개조(魔改造) 【누차 발생 OK】

장면 PC의 서브 직업이 〈가족제공사〉, 〈갑옷 기술자〉, 〈대장장이〉, 〈도공〉, 〈무구 기술자〉.

### 보충은 중요【누차 발생 OK】

장면 PC의 서브 직업이 〈농가〉, 〈마법장비 장인〉, 〈변경순찰〉, 〈사냥꾼〉, 〈생환자〉, 〈연금술사〉, 〈용병〉, 〈유목민〉, 〈채굴사〉, 〈채집인〉.

### 내일을 위해 오늘은 자자【누차 발생 OK】

특별한 조건은 없음.

## NPC의 운용

Mission

이 뒤에 준비한 다수의 클라이맥스 장면 중에는 PC가 가진 커넥션(기본적으로는 포지티브 커넥션일 것이다)에 따라 아키바의 여러 유명인이 등장하는 것이 있다.

커넥션을 가진 PC가 그들과 어떤 경위로 알게 되었는지, 어떤 관계인지를 GM이 모를 때도 있을 것이다. 그럴 때는 커넥션을 가진 PC의 플레이어에게 직접 물어보는 것이 좋다. 또, PC가 비슷한 지위나 능력을 가진 다른 캐릭터의 커넥션을 가지고 있다면 그쪽으로 교체하는 것도 괜찮은 어레인지다.

장면 연출에 관한 아이디어도 (오버추어를 포함하여) 플레이어의 요청을 적극적으로 받아들이면 결과적으로 더 좋은 장면이 만들어질 때가 많을 것이다.

또, 등장하는 NPC는 대부분 원작 『로그 호라이즌』이나 애니메이션판 『로그 호라이즌』에 등장하므로, 어떤 캐릭터인지에 관해서는 그쪽을 참조하는 것이 좋다.

## 장면 제안

Mission

플레이어가 희망하는 장면을 세션에 제안하는 「장면 제안(『LHZ』P266)」은 이런 세션에서 매우 큰 효과를 발휘한다. 애초에 랜덤 요소(채집표)와 PC 대응 요소(미션이나 클라이맥스의 서브 직업 분기)의 비중이 높은 구조이므로, GM과 플레이어가 약간 어레인지를 하면 매우 독자성이 높은 (같은 시나리오라고는 생각할 수 없을 정도!) 세션이 된다.

그 일환으로 클라이맥스에서 장면 PC가 된 플레이어의 요청은 가능한 한 받아들이는 것이 좋다. 예시로 다양한 클라이맥스 장면을 제시했는데, 능동적인 아이디어나 희망하는 행동이

있을 때는 난이도 10~12의 판정을 하게 하여 성공 보수로 3~8(1D+2) 정도의 [예산 토큰]이나 [소재]를 줘도 세션의 밸런스에 문제는 없으리라는 점을 기억해두자.

## 장면: 오늘도 길드는 공사다망

Mission

이 장면은 이번 세션에서 PC들이 시나리오 「생산 길드도 공사다망!」을 졸업할 결심을 했을 때의 클라이맥스다.

### 오버추어

이제까지 꾸준히 모험을 반복한 결과. 창고에는 소재가 한가득 쌓여 있고, 금고에도 나름대로 돈을 모을 수 있었다.

새삼 그것들을 늘어놓고 보니 감개무량하다.

동료 한 사람이 금화를 하나하나 세며 쌓아 올리고, 다른 동료는 다 함께 고생해서 만든 레시피를 손에 들고 감격하고 있다.

그리고 리더의 한 마디를 신호로 그 모두를 정리해서 목록을 만든다! 그동안의 추억에 관해 이야기를 나누느라 일은 잘 진행되지 않는다. 그래도 성취감과 더불어 무심코 웃음이 나온다.

자, 잔뜩 쌓인 재산으로 이제부터 뭘 할까?

다음에 뭘 시작하든 간에 이것이 스타트 라인을 끊는 밑천이 될 것이다!

이 장면의 목적은 최종 성과를 거두는 것이다. 우선 자산을 확인한다. 바로 [예산 토큰]이다. 그 양에 따라 다양한 일이 일어난다.

예산 토큰이 200 이상이라면 그것으로 자그마한 폐건물을 리폼해서 깔끔한 본거지를 가질 수 있다! 100 이상이라면 아키바의 길드 회관에서 방 8개 이상의 길드 홀을 빌릴 수 있다. 50 이상이라면 중앙대로에 있는 리폼 점포 및 그 건물의 2층에 정착할 수 있다. 그 이하라도 당장 필요한 생활비만은 확보했다고 할 수 있다.

### 폐건물을 리폼한다

돈을 마련한 보람이 있어 여러분은 아키바 한구석의 비교적 규모가 작은 폐건물을 구매하는 데 성공했다.

크다고는 할 수 없는 건물이지만, 이것이 여러분의 「성」이다!

자기 집이 생겼다는 감동에 젖으며 기술자를 부르고, 다 함께 앞으로의 예정을 이야기한다.

작지만 포근한 자택. 맛있는 밥을 만들 부엌, 남들을 신경 쓰지 않고 들어갈 수 있는 목욕탕. 다 함께 떠들 거실. 그리고 팔다리 쭉 뻗고 잘 수 있는 독실!

멤버 전원에게 방을 배정하고도 아직 여유가 있다! 새 길드 멤버를 모집할 수도 있고, 사이 좋은 친구를 초대할 수도 있다. 이곳을 기점으로 새로운 모험과 장사, 생활이 시작된다!

희망의 첫걸음을 내딛어라! <모험자>!

### 길드 회관에 홀을 빌린다

지금까지의 노력이 열매를 맺어 여러분의 길드 운영에도 약간의 여유가 생겼다. 이만한 자금이 있다면 길드 회관에서 넓은 주거 공간을 빌릴 수 있다.

방 배치가 널찍하고, 멤버 전원 몫의 독실도 확보할 수 있다. 여관의 답답하고 딱딱한 침대와도 이제 작별이다! 이때 취향에 따라 내부를 장식하거나 가구를 마련할 수도 있다.

아래층에 내려가기만 해도 은행이나 창고까지 이용할 수 있는 우량물건. 길드 회관에 홀을 확보했다는 것은 중견 길드라는 증거이기도 하다. 이제부터 새로운 모험과 장사를 시작하자!

### 새로운 점포 겸 본거지로 이주한다

지금까지 모은 자금을 모조리 사용해서 새 거점을 찾기 시작한 여러분.

운 좋게도 아키바 중앙대로에 접한 2층짜리 빈 점포를 찾을 수 있었다. 방치된 것을 개장한 곳이지만 건물 자체는 나무랄 데가 없고, 지붕도 제대로 갖추고 있다. 약간의 청소와 개축은 필요하겠지만, 그건 그것대로 다 함께 안을 꾸미는 즐거움을 누릴 수 있다.

주거 공간으로 쓸 2층에 짐을 옮기고, 그대로 1층 점포의 가구 배치도 시작했다. 상품 진열과 카운터 배치에 관한 다양한 아이디어가 오가며 즐거운 시간이 순식간에 흘러갔다.

누가 뭐라고 해도 여러분은 영세 길드를 부흥했다! 실컷 기뻐했다면 인터루드 8로 넘어간다. 이 시나리오(또는 캠페인)도 그랜드 피날레다.

## 장면: 너무 유능해서 무서워

Mission

이 장면은 이번 주기에서 PC들이 크리티컬을 5회 이상 일으켰을 때 발생하는 클라이맥스다.

### 오버추어

여러분은 한 차례 일을 마치고 길드 홀에 집합했다. 눈앞에는 오뎅과 닭꼬치, 크레이프, 타코야키 등의 음식이 맛있는 냄새를 풍기며 수북이 쌓여 있다. 이것은 상점가 사람들이 준 선물이다. 이웃들도 여러분의 활약에 주목하고 있었던 것이다.

실제로 여러분은 큰 성공을 거두었다. 이웃들은 여러분을 인정해주고 있으며, 돈도 순조롭게 늘고 있다. 약간 사치를 부린다고 해도 별 받지는 않을 것이다.

자, 오늘밤은 파티다! 다 함께 마음껏 먹고 마시며 즐기자! 내일부터 다시 시작될 바쁜 나날을 위하여!

PC들은 이번에 여러 번 화려한 활약을 했다. 활약한 장면은 전투일 수도 있고, 소재 수집일 수도 있으며, 아이템 작성 및 판매였을 수도 있다. 여하튼 크리티컬이 발생한 판정을 하나하나 되새기며 활약을 찬양하자. 그 활약을 본 상점가의 <모험자>나 <대지인>들이 보낸 선물이 테이블에 차려진 만찬이다.

받은 것은 음식만이 아니다. PC 전원은 각자 「재물표: 금전」을 굴린다. 이번 주기에서 어떻게든 용돈 정도는 벌어들인 것이다. 꽤 괜찮은 수입이다. 오늘 벌이를 음미하며 연회에 돌입하자.

롤플레이를 대강 마치고 세션을 속행하는 경우(즉, 미들을 한 차례 더 플레이하는 경우)는 인터루드 6으로 넘어간다. 그날의 세션을 마친다면 인터루드 7로 넘어간다.



## 장면: 이런 걸 찾았어

Mission

이 장면은 장면 PC가 「폐기아」에 대해 포지티브 커넥션을 소지한 경우에 발생하는 클라이맥스다.

### 오버추어

일을 마치고 한숨 돌리며 잡담을 나누는 여러분에게 작은 손님이 찾아왔다. 여러분의 친구인 <폐기아> 어린애다. 안에 들이면 기뻐하며 커다란 가방을 질질 끌면서 달려온다.

이야기를 들어 보니 여러분이 장사를 시작했다는 소문을 듣고 「선물」을 가지고 왔다고 한다. 이 흐뭇한 제안을 받아들이자 아이는 열심히 굶어모은 「선물」을 책상 위에 늘어놓았다.

「에헤헤. 이거, 선물이야.」

「지금까지 많이 도와줬으니까, 줄게!」

일을 마치고 한자리에 모인 PC들을 아키바의 「폐기아」 한 명이 찾아온다. 장면 PC가 커넥션을 맺은, 아키바에 사는 <대지인> 어린애다. GM은 이 아이의 자세한 설정을 모를 수도 있다. 그럴 때는 솔직하게 플레이어에게 어떤 아이인지, 어떤 관계인지 물어봐도 된다. 장면 연출 아이디어도 플레이어의 의견을 듣고 반영하면 더 좋은 결과가 나올 때가 많다.

이 아이는 PC가 장사를 시작했다는 이야기를 듣고 축하하러 왔다. 아이는 체구에 비해 커다란 가방에서 이것저것 꺼낸다. 대부분 아키바에서 버려진 것을 아이들 나름대로 주워 모은 것이다.

「폐기아」는 여러 가지 아이템(잡동사니)을 꺼냈지만, 선물이 될 만한 것이 없어서 풀이 죽는다. 풍족한 생활과 인연이 없는 아이들에겐 남에게 선물을 주는 것도 쉬운 일이 아니다. 마음을 굳힌 「폐기아」는 「문지르면 반짝반짝 빛나는 돌」을 PC에게 준다. 굶어보면 하얗게 빛난다고 한다.

### 문지르면 빛난다고?

<폐기아> 아이가 책상 위에 올려놓은 「선물」은 별 가치가 없는 잡동사니였다. <모험자>에게 가치가 있을 정도의 보물을 <폐기아>가 거리에서 줍는다는 건 그리 쉬운 일이 아니다.

마음만으로도 고맙지만, 아이는 마음에 걸리는 모양이다. 한동안 고민하더니, 가방 밑바닥에서 하

얀 돌덩어리를 꺼냈다.

「이거, 문지르면 반짝반짝 빛나는 돌. 정말로 아끼는 보물이지만 줄게!」

자세히 보니 그것은 은 덩어리. 값비싼 보물이다!

이 아이템은 소재 [은 덩어리] 4개에 해당한다. 이 소재를 사용하면 아이템 「외출복」을 만들 수 있다 (액세서리에 사용한다). 또한 「강철제 소검」, 「대형 강철도끼」의 밸류에 +2를 할 수 있다. 이때는 엠블럼을 넣을 뿐이므로 소재를 거의 사용하지 않는다. 이 시점에서 밸류를 개정한다. [은 덩어리]를 모두 사용해도 (소재가 약간 남으므로) 밸류 개정은 유효하다.

「폐기아」는 이 소재의 가치를 모르는 것 같다. 어떻게 대응할지는 PC들에게 맡기자. 커넥션을 추가, 변경할 수도 있고, 아이들에게 답례를 할 수도 있다.

롤플레이를 대강 마치고 세션을 속행하는 경우 (즉, 미들을 한 차례 더 플레이하는 경우)는 인터루드 6으로 넘어간다. 그날의 세션을 마친다면 인터루드 7로 넘어간다.



▲아키바의 작은 아이돌들은 원기 왕성!

## 장면: 달콤한 간식

Mission

이 장면은 장면 PC가 「아카츠키」나 「레이네시아」에 대해 포지티브 커넥션을 소지한 경우에 발생하는 클라이맥스다.

### 오버추어

「실례한다. ○○ 님은 계시는가?」

「아, 안녕하세요…….」

길드의 거점. 여러분이 장사 준비를 하고 있는데 조심스러운 노크와 함께 손님이 왔다. 묘한 계기로 알게 된 아키바 거리의 유명인, 〈수풍관〉의 주인인 레이네시아 공녀와 〈원탁회의〉 설립의 주축이었던 길드 〈로그 호라이즌〉의 미소녀 여새신 아카츠키다.

공주님과 호위의 예상 못 한 방문에 길드는 야단법석. 겨우 방을 정리하고 차를 내자 아카츠키가 선물을 넘기며 용건을 말했다.

이야기를 들어보니 여러분이 장사를 시작했다는 이야기를 듣고 축하를 겸하여 한 가지 부탁을 하기 위해 몰래 찾아왔다고 한다.

거리의 중요 인물이 비밀리에 맡기는 임무. 숨을 죽인 여러분의 앞에서 아카츠키는 단정한 태도로 〈매직백〉에서 마대를 하나 꺼냈다.

내용물은 반들반들한 자주색 낱알……. 이건 누가 봐도 [팥]이다.

「우리는 「단팥빵」을 원한다.」

「평소에 단팥빵을 사는 〈디저트숍 나카나카〉의 주인께서 궁극의 팥을 찾아 여행을 떠나시는 바람에 한동안 단팥빵을 못 먹어요. 어떻게 해서든 단팥빵이 먹고 싶어서……. 아아, 단팥빵. (추름)」

「바로 그렇다. (추름)」

「?」

단팥빵분(分) 부족으로 공녀님의 유감 지수가 인플레이션을 일으키고 있다! 공녀의 원활한 공무 수행을 위해서라도 단팥빵을 만들어야 한다. 어깨가 무겁다!

아카츠키와 레이네시아가 장사를 시작한 장면 PC를 찾아와 개업 축하 선물을 주며 의뢰를 한다. 그녀들이 꺼낸 것은 커다란 마대.

이것은 소재 [팥] 4개에 해당한다. 이 소재를 사용

하면 아이템 「단팥빵」을 만들 수 있다. 또한 「특제 크로켓 도시락」의 밸류에 +2를 할 수 있다(소재를 소비할 필요는 없다). 아카츠키는 「단팥빵」을 매우 좋아해서 「완성되면 팔아다오」라고 장면 PC에게 부탁한다. 두 소녀는 아키바 거리에 맛있는 간식이 늘어나기를 절실히 바라고 있다! (판매를 시작한 미들 장면에서 공녀가 손님으로 찾아오는 한 컷을 추가하면 더욱 즐거울 것이다!)

롤플레이를 대강 마치고 세션을 속행하는 경우(즉, 미들을 한 차례 더 플레이하는 경우)는 인터루드 6으로 넘어간다. 그날의 세션을 마친다면 인터루드 7로 넘어간다.

## 장면: 바다의 진미

Mission

이 장면은 장면 PC가 「마리엘」이나 「카와라」에 대해 포지티브 커넥션을 소지한 경우에 발생하는 클라이맥스다.

### 오버추어

「야호~ 다들 있나?」

「안녕하세요!」

명랑한 인사와 함께 당신의 친구인 마리엘과 카와라가 찾아왔다. 마리엘은 작은 상자를 안고 있고, 카와라는 커다란 나무 상자를 두 어깨에 짊어지고 있다. 여러분이 안으로 들이자 그녀들은 비틀거리며 짐을 방으로 옮겼다.

「하아. 땀나 무거워서 고생했네.」 「에이, 거의 다제가 옮겼잖아요~」

그렇게 한숨 돌린 그녀들에게 여러분이 용건을 물어보니, 두 사람은 서로의 얼굴을 쳐다본다. 그리고 마리엘이 그게 말이제, 라고 입을 연다.

용건은 둘. 하나는 여러분이 장사를 시작했다는 이야기를 듣고 준비한 축하 선물을 전하는 것. 그리고 또 하나의 용건으로서 여러분에게 꼭 부탁하고 싶은 일이 있어서 찾아왔다고 한다.

장사를 시작한 장면 PC에게 〈초승달 동맹〉의 마리엘과 〈서풍의 여행단〉의 카와라가 찾아와 축하 선물을 준다. 이것은 소재 「사하부시」 4개에 해당한다. 이 소재를 사용하면 아이템 「라멘」을 만들 수 있다. 또한 「돼지고기 생강구이 정식」의 밸류에 +2를 할 수 있다(소재를 소비할 필요는 없다).

## 쇼시에서 사 왔어

두 사람이 들고 온 나무 상자 안에는 매우 칙칙한 갈색 물체가 나열되어 있다. 집어 올리니 마치 나무처럼 딱딱한데…….

「짜잔, 극상의 [사하부시]야! 쇼시 거리에서 사왔어!」

카와라의 말대로 이것은 [사하부시]. <사하긴>의 몸을 가공해서 만든, 가츠오부시와 매우 비슷한 식재료다. 맛이 존재하는 요리를 만들 수 있게 된 이래 풍미가 응축된 이 가공품은 온 야마토에서 인기를 끌고 있다.

마리엘과 카와라는 여러분이 이걸 사용해서 새로운 메뉴를 만들어주길 바란다고 한다. 완성되면 꼭 시식하게 해달라는 이야기다.

「역시 우리나라 사람은 국물을 묵어야 하지 않겠나? 그리고 누가 뭐라 캐도 오코노미야키에는 가츠오부시를 빼놓을 수 없다.」

육수를 만들어도 좋고, 요리를 마무리할 때 깎아서 뿌려도 좋다. 자, 그녀들이 가지고 온 식재료로 무엇을 만들까?

롤플레이를 대강 마치고 세션을 속행하는 경우(즉, 미들을 한 차례 더 플레이하는 경우)는 인터루드 6으로 넘어간다. 그날의 세션을 마친다면 인터루드 7로 넘어간다.



「으아아, 사하긴도 모자라서 상어까지!」

「밥을 위해서야. 모두 힘내!」

## 장면: 포장마차 완성

Mission

이 장면은 PC들이 「포장마차」를 만들었을 때 발생하는 클라이맥스다.

### 오버추어

다양한 시련을 극복하고 마침내 염원하던 포장마차가 완성됐다! 물론 점포를 세우는 데 비하면 다소 초라하긴 하지만, 포장마차에는 포장마차의 장점이 있다. 여러 장소를 방문하며 많은 사람들에게 상품을 전달할 수 있는 풋워크가 포장마차의 무기다!

「포장마차」를 입수한 PC들은 「장면: 마스코트 걸 필요하신가요?」에서 2라운드 간 판매를 할 수 있다. 즉, 이것은 상인으로서의 위대한 첫걸음이다. PC들은 이미 지면에 시트를 깔고 물건을 파는 노천상이 아니다. 포장마차는 이미 완성되었지만, 더 개량할 수도 있다. 바란다면 아래의 시나리오 동작을 사용할 수 있다.

《포장마차 개조!》\_시나리오 동작\_레스트타임\_기본(조작/12)\_당신은 포장마차를 개조한다. 진열대나 간판을 달아 주력 상품을 어필하는 것이다. 「식품」, 「무기」, 「방어구」, 「의복」 중에서 「주력 상품」과 「부진한 상품」을 선택한다. [판정성공] 선택한 「주력 상품」의 밸류 +2. 「부진한 상품」의 밸류에 -2. [달성치15] 선택한 「주력 상품」의 밸류에 추가로 +2. 캠페인 중 1회만 실행 가능. [인과력2] 이 시나리오 동작에 성공하지 못했다면 재이용 가능.

이 시나리오 동작은 이 장면에서 1회밖에 실행할 수 없지만, GM이 허가하면 1회 성공할 때까지 연속으로 실행하거나 다른 장면에서 실행할 수 있다. 이때 두 번째 이후의 도전에는 코스트로 【인과력】 2점을 요구한다.

롤플레이를 대강 마치고 세션을 속행하는 경우(즉, 미들을 한 차례 더 플레이하는 경우)는 인터루드 6으로 넘어간다. 그날의 세션을 마친다면 인터루드 7로 넘어간다.

## 장면: 가게가 생겼어!

Mission

이 장면은 PC들이 「소규모 점포」를 만들었을 때 발생하는 클라이맥스다.

### 오버추어

여러분은 필사적으로 일해서 모은 자금을 밀천으로 <중소길드 연합회>의 중개하에 결국 소규모 점포를 빌릴 수 있었다. 정말로 <연합회>에겐 아무리 감사를 해도 모자랄 정도다.

장소는 뒷골목 근처고, 규모도 작다. 하지만 일조량이 양호하고 통행량도 결코 적지 않다. 먼저 들어왔던 가게도 번창했다고 하니, 단점을 고려하더라도 좋은 조건이다. 그리고 지금, 여러분의 눈앞에서 리폼이 착착 진행되고 있다.

여러분은 이 광경을 보고 생산 길드로서의 기반이 또 하나 굳어졌음을 실감했다.

「소규모 점포」를 입수한 PC들은 「**장면: 마스코트 걸 필요하신가요?**」에서 3라운드 간 판매를 할 수 있다. 또한 많은 아이템을 팔아 치울 수 있다. PC들도 자립에 가까워진 셈이다. 소규모 점포는 아키바대로에서 한 블록 안쪽에 있는데, 손님은 충분히 확보할 수 있다. 장사하기에 딱 좋은 양지바른 폐허를 손에 넣은 것이다. 이것도 장소를 알선해준 <중소길드 연합회> 덕분이다.

### 이 기회에 시설도 세워보는 게 어때요?

순조롭게 진행되는 리폼 상황을 보며 만족하는 여러분에게 <목수>가 말을 걸었다.

<목수>는 가게의 겨냥도를 들고 「이쪽의 빈 곳에 뭐라도 만들래?」라고 묻는다. 함께 시공하면 수고도 적게 들고 비용도 싸게 먹힌다는 이야기다.

이건 고마운 제안이다. 여러분이 여기에서 장사를 한다면, 장래를 생각했을 때 필요한 시설이 몇 가지 있다. 이 기회에 그런 시설을 만들어버리는 것도 나쁘지 않다. 여러분은 주머니 사정을 보가며 동료끼리 이야기를 나누기로 했다.

리폼을 해준 <목수> <모험자>는 빈 곳을 어떻게 이용할지 묻는다. 손이 못 미쳐 그냥 봉당으로 놔두고 있는 곳인데, 만약 PC가 바란다면 시공하는 김

에 「직기(織機)」, 「넓은 부엌」, 「대형 화로」 중에서 시설 하나를 설치할 수 있다. 이 경우는 [예산 토큰] 35로 구매할 수 있다(5점 할인이다).

롤플레이를 대강 마치고 세션을 속행하는 경우(즉, 미들을 한 차례 더 플레이하는 경우)는 인터루드 6으로 넘어간다. 그날의 세션을 마친다면 인터루드 7로 넘어간다.

## 장면: 생명의 세탁 sideA

Mission

이 장면은 PC들이 「커다란 목욕탕」을 만들었고, 장면 PC가 남성일 때 발생하는 클라이맥스다.

### 오버추어

팅! 넓은 목욕탕에 나무통 소리가 울린다.

염원하던 넓은 욕조다! 어깨까지 물에 담그자 무심코 긴장이 풀린다. 역시 커다란 목욕탕은 개방감이 다르다. 목욕의 고마움을 만끽하며 둘러보니 함께 들어온 동료들의 얼굴도 단정치 못하게 풀어졌다.

김이 피어오르는 가운데 여유로운 시간이 흐른다. 여러분은 문득 평소에는 하지 않을 만한 이야기를 몇 가지씩 떠올렸다. 지금까지의 이야기. 앞으로의 이야기. 이루고 싶은 꿈에 관한 이야기. 마음에 둔 그 아이의 이야기.

정색하고 들을 만한 이야기는 아니지만, 이렇게 긴장이 풀렸을 때가 아니면 들을 일이 없긴 할 것 같다.

모처럼이니 화제에 어울려 볼까?

### (목욕탕에 혼자 있는 경우)

넓은 욕조를 독점! 근사한 개방감과 안도감을 누리는 사이에 사소한 고민이나 피로가 모조리 날아가 버린 기분이다. 지금 이 순간 다양한 일에 도전할 여유가 생겼다는 기분조차 든다.

남성 PC만의 장면이다. 남성 PC가 한 명이라면 혼자만의 목욕을 즐기며 곧바로 「로그 티켓: 아더 갯」을 2장 입수한다. 혼자서 넓은 목욕탕을 독점한다.

남성 PC가 두 명 이상이라면 우정을 돈독히 하고자 이야기를 나눈다. 각자 이 장면에서 하나씩 커넥션을 얻을 수 있다. 대상은 이 장면에 등장한 자신 이외의 PC 중에서 선택하며, 관계는 임의로 선택해



도 된다. 이 커넥션 취득에 「로그 티켓: 아더 갯」은 필요 없다.

세션을 속행한다면 (즉, 미들을 한 차례 더 플레이 한다면) 인터루드 6으로 넘어간다. 그날의 세션을 마친다면 인터루드 7로 넘어간다.

## 장면: 생명의 세탁 sideB

Mission

이 장면은 PC들이 「커다란 목욕탕」을 만들었고, 장면 PC가 여성일 때 발생하는 클라이맥스다.

### 오버추어

물을 가득 채운 탕에 들어가니 무심코 크게 한숨이 나왔다.

팔다리를 쭉 뻗을 수 있는 목욕탕! <대재해> 직후에는 상상도 못 했던 행복이다. 피로와 평소의 스트레스도 전부 땀과 함께 사라진 것만 같은 기분. <모험자>의 몸과 장비는 다소 더러워진 정도라면 자동으로 깨끗해진다. 하지만 역시 온수로 땀을 깨끗하게 씻어내서 몸도 마음도 상쾌해지고 싶은 것이 여자의 마음, 여자력(女子力)이다. 아마도.

주위의 동료들도 모두 행복한 표정이다.

모처럼 커다란 목욕탕에 다 함께 모였으니 남자들 앞에서는 말 못 할 것을 물어보는 것도 나쁘지 않다. 알몸의 교제라는 말도 있고.

분명 평소보다 꾸밈없는 대화를 나눌 수 있을 것이다.

### (목욕탕에 혼자 있는 경우)

넓은 욕조를 독점! 누구의 눈치도 보지 않고 피부나 머리카락을 손질할 수 있는 멋진 시간을 만끽하는 사이에 당신의 높아진 여자력에 하늘의 계시가 내려다! 지금이라면 새로운 무언가에 도전해도 그 비결을 바로 파악할 수 있을 것 같다.

여성 PC만의 장면이다. 여성 PC가 한 명이라면 홀로 목욕탕에 들어가 피부가 매끈매끈해진다. 곧바로 서브 직업을 2개 선택해서 취득할 수 있다. 이때, 현재의 서브 직업을 새로 취득한 서브 직업으로 변경해도 된다.

여성 PC가 두 명 이상이라면 우정을 돈독히 하고자 이야기를 나눈다. 각자 이 장면에서 하나씩 커넥

션을 얻을 수 있다. 대상은 이 장면에 등장한 자 이외의 PC 중에서 선택하며, 관계는 임의로 선택해도 된다. 이 커넥션 취득에 「로그 티켓: 아더 갯」은 필요 없다.

세션을 속행한다면 (즉, 미들을 한 차례 더 플레이 한다면) 인터루드 6으로 넘어간다. 그날의 세션을 마친다면 인터루드 7로 넘어간다.

## 장면: 새 발명품 지참

Mission

이 장면은 장면 PC가 「로데릭」에 대해 포지티브 커넥션을 소지한 경우에 발생하는 클라이맥스다.

### 오버추어

「안녕하세요. 장사는 잘 되고 있나요?」

싱글벙글 웃으며 로데릭이 방문했다. 그는 인사도 하는 둥 마는 둥 테이블 위에 몇 가지 아이템을 늘어놓았다. 백팩, 망토, 부츠에 모자. 모두 마법의 빛을 내고 있다.

그는 아키바 3대 생산 길드 중 하나인 <로데릭 상회>의 길드 마스터이며, 유명한 매직 아이템 연구자다.

이야기를 들어보니 여러분이 장사를 시작했다는 이야기를 듣고 <로데릭 상회>에서 새로 발명한 매직 아이템의 일부를 체험해보라고 권하러 왔다고 한다.

확실히 서로 이익이 되는 괜찮은 거래라고 할 수 있다. 실제로 그가 꺼낸 아이템은 모두 여러분에게 도움이 되는 것들뿐이다. 안경 아래로 보이는 그의 얼굴에서도 자신이 손댄 물건에 대한 자신감이 엿보인다.

감사의 의미를 담아 로데릭을 칭찬했더니 그는 득의양양하게 웃으며 안경을 빚냈다.

로데릭이 PC들의 아지트에 찾아와서 새로운 아이템을 소개(판매)해주는 장면이다.

로데릭은 「여행자의 방수 백 (IR4)」, 「준족의 망토 (IR1)」, 「질주하는 레더 부츠 (IR1)」, 「근성의 페더 햇 (IR1)」을 가지고 와서 보여준다. <로데릭 상회>에서 만들어낸 간이 매직 아이템 시리즈인 듯하다. 체험 겸 선전의 일환으로 로데릭은 PC 한 명당 하나씩 위의 4종류 중에서 아이템을 선물해준다.

롤플레이를 대강 마치고 세션을 속행하는 경우 (즉, 미들을 한 차례 더 플레이하는 경우)는 인터루드 6으로 넘어간다. 그날의 세션을 마친다면 인터루드 7로 넘어간다.

## 장면: 양산하자고!

Mission

이 장면은 장면 PC가 「미치타카」에 대해 포지티브 커넥션을 소지한 경우에 발생하는 클라이맥스다.

### 오버추어

「여어, 잘 되어가는 모양인데?」

사람 좋게 웃는 왜남아가 여러분의 작업장을 찾아왔다. 아키바 최대의 생산계 길드 〈해양기구〉의 총지배인, 미치타카다. 그는 여러분이 파는 물건의 평판을 듣고 이곳을 방문했다고 한다.

「봤어. 이걸 괜찮은 물건이야. 대량 생산 체제를 갖추면 그만큼 매상도 오르지 않을까?」

미치타카는 여러분이 원한다면 〈해양기구〉의 신인들에게 양산을 맡겨도 좋다고 제의한다. 효율 좋게 대량의 물건을 만들 수 있을 것 같다.

「의욕 있는 기술자를 응원하는 것도 우리 역할이니까. 한 번 생각해봐.」

그렇게 말하며 미치타카는 당신의 등을 두드렸다.

PC들이 취급하는 물건의 품질에 주목한 〈해양기구〉의 미치타카가 찾아오는 장면이다.

그는 PC들이 파는 질 좋은 상품을 더 활발하게 유통해야 한다고 생각하며, 증산을 위해 〈해양기구〉의 힘을 빌려준다.

《제작법 해설을 통한 증산 의뢰》\_시나리오 동작\_레스트타임\_기본(지식/12)\_생산한 적이 있는 아이템을 1종류 선택한다. 추가 코스트로 그 아이템의 생산에 필요한 소재의 합계와 같은 수의 [예산 토큰]이 필요하다.

[판정성공] 선택한 아이템 1개를 얻는다.

[달성치15] 추가 코스트로 같은 양의 [예산 토큰]을 더 지급하면 선택한 아이템을 추가로 1개 더 얻을 수 있다. 캠페인 중에 1회만 실행 가능.

[인과력3] 재이용 가능.

적은 예산으로 아이템을 증산할 수 있다. 이건 근사한 성과다. 단, 다 못 팔면 불량 재고가 된다는 점은 다를 것이 없으니 주의해야 한다! 위의 시나리오 동작은 이 장면에서 1회밖에 실행할 수 없지만, GM이 허가한다면 「장면: 줄줄이 양산, 작성 개시!」에서 실행 가능하다고 해도 좋다. 단, 이때는 【인과력】이 3점 필요하다.

롤플레이를 대강 마치고 세션을 속행하는 경우 (즉, 미들을 한 차례 더 플레이하는 경우)는 인터루드 6으로 넘어간다. 그날의 세션을 마친다면 인터루드 7로 넘어간다.

## 장면: 장사 잘 되시나요?

Mission

이 장면은 장면 PC가 「카라신」에 대해 포지티브 커넥션을 소지한 경우에 발생하는 클라이맥스다.

### 오버추어

「이야, 안녕하세요, ○○ 씨. 요즘 어때요?」

불임성 좋게 웃으며 찾아온 청년은 아키바 3대 생산계 길드 중 하나인 〈제8상점가〉의 길드 마스터, 카라신이다. 그의 말에 따르면 여러분은 최근 매상이 잘 나와서 동업자 사이에서도 평판이 좋다고 한다. 그의 입장과 교우 관계를 생각하면 단순한 인사치레는 아닐 것이다.

「그래서 말인데요, ○○ 씨. 우리 점포에 광고 한번 내볼래요?」

선물용 과자를 덩석덩석 먹으며 카라신은 천연덕스럽게 이야기를 꺼냈다.

3대 생산계 길드 중에서도 유통에 강한 〈제8상점가〉는 아키바만이 아니라 이스탈 각지에 지점이 있다. 거기에 광고를 낸다면 선전 효과가 어느 정도 일지는 상상도 안 간다.

「괜찮은 이야기라고 보는데 어때요?」

바라 마지않는 이야기이긴 한데, 어떻게 할까?

## 장면: 우린 부자다!

이 장면은 [예산 토큰]이 100을 돌파했을 때 발생하면 클라이맥스다. 장면 PC를 제외한 PC 중에서 「돈이 잔뜩 생기면 우쭐할 만한 PC」를 정한다. 플레이어끼리 이야기해서 정하는 게 기본이지만, 결정 나지 않는다면 장면 PC를 제외한 PC 전원이 2D를 굴려서 주사위 눈이 가장 작은 PC를 선택한다. 선택받은 PC를 편의상 PC2라고 부른다.

### 오버추어

「으흠, 으흐흠~♪」 황금빛으로 물든 방에서 (PC2)의 콧노래와 찰랑거리는 금화 소리만이 울려 퍼진다. 금화를 깬 욕조에 목까지 담그고, 한손에 와인 글래스를 들고 있는 것이 상당히 들뜬 모습이다.

*#PC2는 이 장면에서 실컷 잘난 척하는 발언을 하기 바란다. 그러면 더욱 재미있을 것이다!*

### PC2가 RP를 대강 마쳤다면

「잠시 실례합니다.」

어라, 어느새 낯선 여성이 곁에 있다. 왠지 얼굴이 좀 지나치게 둥글다는 생각은 들지만, 가슴이 풍만한 미녀다.

「유명인에 부자인 당신에게 매력적인 투자를 제안하러 왔습니다.」

어어, 뭐라고!? 투자에 성공하면 이 돈이 다시 곱절로 늘어난다고? 그렇다면 금화 목욕탕 정도가 아니라 황금 저택을 짓는 것도 꿈이 아니다. 자세히 이야기를 들어볼까…….

PC2는 얼굴이 둥그스름한 여성의 세일즈 토크에 빠져들어 점점 머리가 어지러워진다. 돈…… 정말 좋다…… 대박…… 금화가 잔뜩……. 주위의 경치가 황금색으로 빛나고, 멋진 미래가 PC를 유혹한다. 즉각 서류를 내미는 정체불명의 여자. PC2는 사인을 하기 직전이다.

장면 PC가 바란다면 이 장면에 난입해서 영업을 방해할 수 있다. 설득하려면 아래의 시나리오 동작을 해야 한다.

시장 상황에 밝은 카라신이 최근 매상을 올리는 PC들을 주목하고 찾아오는 장면이다.

그는 PC들에게 선전 전단을 만들어서 <제8상점가>의 점포에 돌리면 평판이 더욱 좋아질 것이라는 이야기를 꺼낸다.(카라신의 메리트는 크지 않지만, 그는 여러분과의 장기적인 관계를 중시하고 있다). 만약 이 제안을 받아들인다면 장면 PC는 아래의 시나리오 동작을 실행할 수 있다.

**《선전 전단을 만든다》**\_시나리오 동작\_레스트타임\_자동성공\_추가 코스트로 [예산 토큰] 3이 필요하다. 「미션: 재고를 모조리 팔아 치워라!」를 플레이할 때, [평판 카운터]가 1부터 시작한다. 또, [평판 카운터]의 최저치가 1이 되어서 0으로 떨어지지 않는다.

대규모로 장사를 하는 카라신과 협력하면 상당한 선전 효과를 기대할 수 있다. PC들은 어떤 디자인의 광고를 만들지 즐겁게 상담할 것이다. GM은 세션 시간에 영향을 주지 않는 선에서 마음대로 상담하게 놔두도록 하자.

전단에 맞춰 자신들의 길드(와 장사)에 태그를 붙이는 것도 재미있는 아이디어다. [영양만점], [일격분쇄], [항상 반짝반짝] 같은 재미있는 태그를 붙이면 세션도 더욱 재미있을 것이다.

롤플레이를 대강 마치고 세션을 속행하는 경우(즉, 미들을 한 차례 더 플레이하는 경우)는 인터루드 6으로 넘어간다. 그날의 세션을 마친다면 인터루드 7로 넘어간다.

《동료를 설득한다》\_시나리오 동작\_메인 프로세스\_기본(교섭/15)\_정체불명의 얼굴 둥근 여자에게 속기 직전인 동료를 설득한다. 이 판정에는 당신이 PC2에 대해 커넥션을 가지고 있다면 +1(복수의 커넥션이나 커넥션 랭크도 유효. 최대 +5까지), PC2가 당신에 대해 커넥션을 가지고 있다면 +1(복수의 커넥션이나 커넥션 랭크도 유효. 최대 +5까지)을 얻을 수 있다.  
[판정성공] 설득이 성공해서 PC2가 제정신을 차린다.  
[판정실패] 설득이 실패해서 PC2가 사인을 해버린다.

판정은 두말없는 단판 승부다. 플레이어 여러분도 아마 알아차렸겠지만(알아차리지 못했다면 가르쳐준다), 사인을 하면 [예산 토큰]은 0이 된다(당연하다). 하지만 한 번의 판정으로 이렇게 되는 것은 상당히 가혹하므로 온정을 베풀 필요 또한 있다. 판정 전에 한해서 장면 PC와 PC2가 재미있는 대화를 나눴다면 「커넥션의 일시적인 취득(『LHZ』P.286)」을 인정한다.

### 사인해버렸다

「그럼 계약 성립이군요. 이 돈은 받아가겠습니다。」

금화 자루를 받아든 둥근 얼굴의 미녀는 아까 PC2가 사인한 계약서를 가방에 집어넣는다. 응? 웬 종이가 떨어졌는데? 계약서 뒤에 종이가 한 장 더 있었나? 종이를 펼쳐 보니 눈길이 안 닿는 위치에 작은 글자로 『자산은 뷰티풀 라이프 자후코 슝이 운영한다』라고 적혀 있다. 이건…… 설마!

「아하하하, 이렇게 간단하리라곤 생각도 못 했다. <모험자>! 이 돈은 내가 유익하게 활용해줄 테니까 걱정하지 마.」

어이없어하는 여러분을 놔두고 자후코는 밤하늘로 날아간다. 당연히 금화 자루를 가지고. 어안이 병병한 여러분의 앞에 짙그랑! 소리와 함께 하늘에서 금화 1개가 떨어졌다.

여러분의 [예산 토큰]은 0이 되고, PC2는 1G를 얻었다!

### 사인을 하지 않았다!

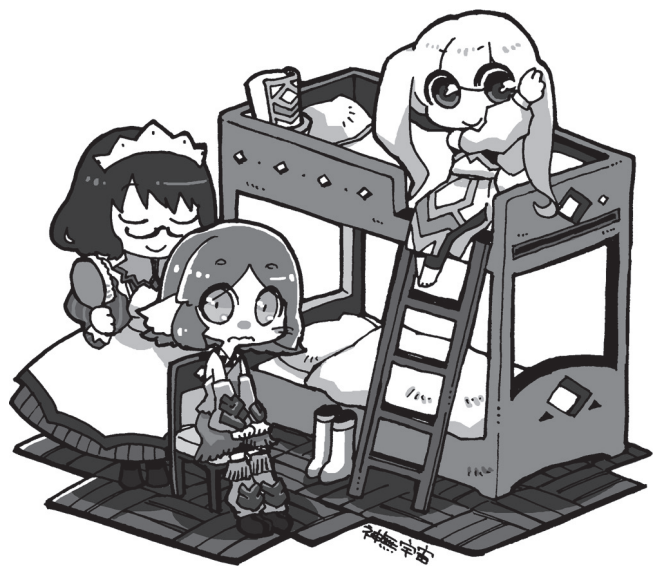
동료들의 기지로 PC2는 아슬아슬하게 제정신을 차렸다.

「이 <모험자> 놈들! 사인만 하면 됐는데……!」

둥근 얼굴의 여자는 분한 표정으로 악담을 퍼붓는다. 「하지만 기억해두라고. 인간의 욕망에는 한계가 없어. 내 아름다움이 영원한 것처럼 말이야!」 독설과 함께 꽃향기가 나는 장미색 연막을 치고 그녀는 사라졌다. 도대체 뭐였던 거지……?

훗날, 아키바에서 그녀로 추정되는 여자에게 속은 사람들이 「피해자 모임」을 결성했다는 소문을 들었다. 다들 자산을 잃고 울면서 피해를 호소한다. 하마터면 큰일 날 뻔했다, 정말로……!

참혹한 사건이라 파티 내의 인간관계도 희비가 엇갈릴 것이다. GM은 롤플레이가 끝날 때까지 기다린다. 그날의 세션을 속행한다면 (즉, 미들을 한 차례 더 플레이한다면) 인터루드 6으로 넘어간다. 그날의 세션을 마친다면 인터루드 7로 넘어간다.



「아직이야?」 「얌전히 있지 않으면 머리가 엉망이 될걸.」 「흠흠~음♪」

▲여자가 사랑스러움을 유지하려면 돈과 머니와 골드가 필요하다. 길드 운영은 하루아침에 이루어지는 것이 아니다! 인기 서클을 목표로 달려라!



## 장면: 우리 혹시 가난뱅이?

Mission

이 장면은 [예산 토큰]이 0일 때 발생하는 클라이맥스다.

### 오버추어

〈모험자〉라도 배는 고프고, 돈이 없어도 밥은 먹어야 한다. 그래서 여러분은 아키바 뒷골목에서 바비큐를 하고 있다. 바비큐라고 하니 듣기에는 좋지만, 수상한 노점에서 파는 정제 모를 몬스터의 고기다. 우울하다…….

세이로간, 세이로간(역주: 일본의 위장약)…… 하고 주문을 외우며 배탈이 나지 않기를 기도하면서 마찬가지로 뭔지도 모를 잡초를 푹 끓인 수프를 후루룩 마신다. 더 우울해졌다. 하지만 채소도 먹어야 하니까 말이지. 비타민이 부족하면 감기 걸리기에 십상이라고. 아아, 지구에서 마지막으로 먹은 라멘 맛이 그리다…….

뭐가 문제였을까? PC들은 모든 [예산 토큰]을 잃고 말았다. 이런 장면에 도달하는 PC는 없으리라고 보지만, 다른 수가 없다면 (하긴 없겠지만) 2D6의 [예산 토큰]을 준다. 어디에서 예산이 나왔냐고? 〈드레드 팩〉의 스매시&리코핀이 와서 불쌍하다는 표정으로 기부해줬다.

롤플레이를 대강 마치고 세션을 속행하는 경우 (즉, 미들을 한 차례 더 플레이하는 경우)는 인터루드 6으로 넘어간다. 그날의 세션을 마친다면 인터루드 7로 넘어간다.

### •가난뱅이의 식단표 1D

|   |                      |
|---|----------------------|
| 1 | 정제 모를 고기             |
| 2 | 잡초 전골                |
| 3 | 꿀꿀이죽                 |
| 4 | 밀가루만으로 만든 오코노미야키     |
| 5 | 무발효 빵                |
| 6 | 잡초로 쓰게 우려낸 차처럼 보이는 물 |

## 장면: 신세를 졌군 1

Mission

이 장면은 장면 PC가 NPC(보다렐 마을 사람)에 대해 포지티브 커넥션을 소지한 경우에 발생하는 클라이맥스다.

### 오버추어

「저기, ○○ 씨 있어?」

여러분이 그 날의 장사를 마치고 거점으로 돌아갈 준비를 하는데 조심스럽게 말을 거는 인물이 있다. 누군가 했더니 보다렐 별판에서 사건 마을 사람이다.

「오늘은 아키바 거리에 소재를 팔러 왔는데, 온 김에 들렀어.」

「댁들도 이 소재가 필요하지 않을까 해서. 이걸 이대로 가지고 갈 수도 없고, 지난번에 신세를 진 답례로 주려고 하는데 받아주겠어?」

뒤의 수레에는 밀가루를 비롯한 소재로 가득 채운 마대가 수북이 쌓여 있다. 뜻밖의 제안이긴 하지만, 지금은 고맙게 받아두는 게 좋을 것 같다.

보다렐의 NPC는 이름을 정해두지 않았지만, 커넥션을 소지하고 있다면 아마도 플레이어 중 누군가가 탐색 과정에서 이름을 붙여주고 친구가 되었을 것이다. 그 NPC가 아키바 거리에 소재를 팔러 온 김에 PC를 찾아왔다. 그는 PC들이 소재를 모으고 있다는 것을 알고 있으므로, 간소하게나마 소재 [밀가루]×4와 [쌀]×4를 넘겨준다.

롤플레이를 대강 마치고 세션을 속행하는 경우 (즉, 미들을 한 차례 더 플레이하는 경우)는 인터루드 6으로 넘어간다. 그날의 세션을 마친다면 인터루드 7로 넘어간다.

## 장면: 신세를 졌군 2

Mission

이 장면은 장면 PC가 NPC(교엔의 모험자)에 대해 포지티브 커넥션을 소지한 경우에 발생하는 클라이맥스다.

### 오버추어

「어이, ○○(장면 PC) 있어?」

여러분이 그날의 장사를 마치고 거점으로 돌아가 보니 문을 두드리는 소리가 들린다. 누군가 했더니 교엔 숲에서 알게 된 <모험자>다.

그는 선물이라면서 목재를 비롯한 소재가 가득 들어있는 자루를 꺼낸다. 아무래도 사냥하는 김에 모은 소재인 듯하다.

「연줄이 없는 내가 팔아도 대단한 수입은 못 될 테지. 하지만 너희라면 유용하게 활용할 수 있겠지?」

아무래도 순수한 선의로 가져온 것 같다. 뜻밖의 제안이긴 하지만, 지금은 고맙게 받아두는 게 좋을 것 같다.

이 장면은 「신세를 졌군 1」과 같은 장면이다. 다른 점은 찾아온 것이 교엔에서 활약하는 <모험자>라는 점, 가져온 선물이 소재 [단단한 목재]×4와 [마물 가죽]×4라는 점이다.

롤플레이를 대강 마치고 세션을 속행하는 경우(즉, 미들을 한 차례 더 플레이하는 경우)는 인터루드 6으로 넘어간다. 그날의 세션을 마친다면 인터루드 7로 넘어간다.

## 장면: 신세를 졌군 3

Mission

이 장면은 장면 PC가 NPC(우에노의 드워프)에 대해 포지티브 커넥션을 소지한 경우에 발생하는 클라이맥스다.

### 오버추어

「어때, ○○(장면 PC)? 장사는 잘 되나?」

여러분이 아키바 거리에서 장사를 하고 있는데 한 명의 드워프가 찾아왔다. 누군가 했더니 우에노에서 만난 드워프다.

「난 벌써 영업을 끝냈지. 역시 아키바 거리는 활기가 넘치는구먼!」

아무래도 아키바에 소재를 팔고 돌아가는 길인지, 그가 끄는 수레는 거의 비었다. 약간의 나무 상자가 실려 있는 정도다. 그는 마침 생각났다는 듯이 「아, 그래. 너희에게 이걸 주지.」라며 수레의 나무 상자를 가리킨다.

「팔다 남은 잡동사니라 나한테는 필요 없지만, 너희라면 쓸 일이 있을 수도 있겠지. 필요 없다면 가지고 돌아갈 테지만 말이다.」

나무 상자 안에는 고치면 좀 더 쓸 수 있을 법한 장비가 있고, 철광석 같은 소재도 보인다. 무뚝뚝한 태도이긴 하지만, 아무래도 이것이 그 나름의 우정 표현인 모양이다. 여러분은 쓴웃음을 지으며 고맙게 제안을 받아들이기로 했다.

이 장면은 「신세를 졌군 1」과 같은 장면이다. 다른 점은 찾아온 것이 우에노에서 채굴을 하는 드워프라는 점, 가져온 선물이 소재 [철광석]×4와 [망가진 장비]×4라는 점이다.

롤플레이를 대강 마치고 세션을 속행하는 경우(즉, 미들을 한 차례 더 플레이하는 경우)는 인터루드 6으로 넘어간다. 그날의 세션을 마친다면 인터루드 7로 넘어간다.

### •채집 중에 만난 NPC의 이름표 D66

이 표는 채집표의 이벤트에서 만난 마을 사람이나 채굴인 등의 NPC에게 이름을 지어줘야 할 때 사용한다.

|   | 내용                               |
|---|----------------------------------|
| 1 | (1, 2) 패튼 (3, 4) 미미 (5, 6) 아르샤   |
| 2 | (1, 2) 고로마루 (3, 4) 아델라 (5, 6) 레빈 |
| 3 | (1, 2) 죠셉 (3, 4) 엘리자 (5, 6) 스플레  |
| 4 | (1, 2) 마그니 (3, 4) 유키 (5, 6) 워트   |
| 5 | (1, 2) 라이스 (3, 4) 카티 (5, 6) 릴리   |
| 6 | (1, 2) 게이코 (3, 4) 코사라 (5, 6) 달로스 |

## 장면: 귀여워서 미안!

Mission

이 장면은 장면 PC의 서브 직업이 <아이돌>, <장미원의 공녀>, <점원>일 때 발생하는 클라이맥스다. 이 장면은 장면 PC가 같은 다르든 간에 몇 번이든 발생할 수 있다. 두 번째 이후에는 오버추어나 시추에이션에 변화를 주는 것을 추천한다.

### 오버추어

『L O V E!』『L O V E!』아키바 역전 광장은 이상한 열기에 휩싸였다. 급조한 임시 스테이지에서 (장면 PC)가 게릴라 라이브를 하고 있기 때문이다. 「사랑해, ○○!!」 「아키바에서 제일 귀여워!」 손님을 모으려고 시작한 라이브였는데, 재고가 완전히 바닥난 뒤에도 열기가 사그라지기는커녕 인파가 늘어만 간다. 상품을 산 사람이건 그렇지 않은 사람이건 하나가 되어 들뜬다. 「호, 호아아! 호아아아!」……하지만 흥분히 다소 지나쳤다. 이대로는 큰 소동으로 번질지도 모른다. 이 자리를 수습할 수 있는 것은 여러분밖에 없다.

고객에게 둘러싸인 장면 PC는 과도한 칭찬에 몸둘 바를 모른다. 「앙코르!」 「이쪽 좀 봐주세요!». 이대로는 길드에 돌아가서 눈을 붙이는 것조차 무리다. 장면 PC는 아래의 시나리오 동작을 할 수 있다.

### 《돌발 팬미팅!?》\_시나리오 동작\_레스트타임\_기본 (교섭/9)

당신은 노래를 하거나, 사인회를 열거나, 애교를 떨며 팬을 달랜다. 여러분은 다음에 「미션: 재고를 모조리 팔아 치워라!」를 할 때, 미션이 시작할 때의 [평판 카운터]를 3에 두고 시작할 수 있다. [달성치12] 3이 아닌 6부터 시작할 수 있다. 당신은 [아키바의 카리스마] 태그를 얻는다.

롤플레이를 대강 마치고 다른 PC에게 한소리 들으면 장면은 끝난다. 세션을 속행하는 경우(즉, 미들을 한 차례 더 플레이하는 경우)는 인터루드 6으로 넘어간다. 그날의 세션을 마친다면 인터루드 7로 넘어간다.

## 장면: 행복의 레시피

Mission

이 장면은 장면 PC의 서브 직업이 <가정부>, <메이드>, <엘더 메이드>, <요리사>, <푸드파이터>일 때 발생하는 클라이맥스다. 이 장면은 장면 PC가 같은 다르든 간에 몇 번이든 발생할 수 있다. 두 번째 이후에는 오버추어나 시추에이션에 변화를 주는 것을 추천한다.

### 오버추어

여러분은 지금 주방(거점이든 어디에서 빌렸든)에서 요리 아이템의 레시피를 보며 고민 중이다.

지금의 아키바 거리는 식(食)의 전국시대. 특색 있는 메뉴를 내건 맛집이 격전을 벌이며, 매일 새로운 요리가 개발되고 있다. 카레, 라멘, 초밥 같은 지구 세계의 맛을 재현하는 것은 물론이고, 이 세계에서밖에 맛볼 수 없는 식재료를 이용한 완전히 새로운 맛을 찾아내려는 용사들도 있다.

그 사이에서 살아남으려면 여러분에게도 자신들만의 레시피가 필요하다.

오늘도 역시 주방에서 연구가 계속된다. 자, 여러분은 새로운 맛의 지평선을 개척할 수 있을까!?

이 장면은 새로운 식문화의 지평을 개척하여 완전히 새로운 레시피를 개발하는 장면이다. 이 장면이나 레시피를 계기로 새 소재 획득 같은 요소를 추가한다면 이 시나리오는 이미 GM의 독자적인 시나리오라고 해도 과언이 아니다!

장면 PC가 바란다면 아래의 시나리오 동작을 실행할 수 있다.

《신메뉴 개발》\_시나리오 동작\_레스트타임\_기본(조작/9)\_장면 PC는 새로운 메뉴를 개발한다. 레시피 시트의 공란에 새로운 레시피를 만들 수 있다. 조건은 「종별: 식품」뿐이다. 우선 필요한 소재와 기재를 고르고, 레시피에 이름을 붙인다. 작성 난이도는 11, 밸류는 (필요한 소재와 기재의 수 + 당신의 CR)이다. [달성치13] 밸류에 +2.

새 메뉴는 레시피 시트의 공란에 기재한다. 이 새 메뉴만 있으면 길드의 장래는 밝다!

롤플레이를 대강 마치고 세션을 속행하는 경우(즉, 미들을 한 차례 더 플레이하는 경우)는 인터루드 6으로 넘어간다. 그날의 세션을 마친다면 인터루드 7로 넘어간다.

## 장면: 예산 배증

Mission

이 장면은 장면 PC의 서브 직업이 <귀족>, <필사가>, <회계사>일 때 발생하는 클라이맥스다. 이 장면은 장면 PC가 같은 다르든 간에 몇 번이든 발생할 수 있다. 두 번째 이후에는 오버추어나 시추에이션에 변화를 주는 것을 추천한다.

### 오버추어

여러분은 사업 관련 서류 더미에 파묻혀 있다. 장사의 동향은 좋지도 나쁘지도 않다. 말하자면 정체 기미. 여기에서 뭔가 새로운 것에 손대고 싶은데…….

바로 그때, 알고 지내는 <폐기아> 하나가 뛰어들어왔다. 쇼핑이나 전언 등의 심부름을 맡아주는 아이이다.

「대, 대장. 보고합니다뽕! ○○(장면 PC) 씨가 말한 대로 시세가 상승하기 시작했습니다뽕! 소재 시장의 물가가 올랐습니다뽕!」

드디어 왔느냐, 빅 웨이브. 그림 같은 타이밍이다. 이렇게 나오면 흐름을 탈 수밖에 없지!

보고는 소재 시장의 시세 변동에 관한 것이었다. 이건 기회다. PC들은 신중하면서도 대담하게 검토를 개시한다. 장면 PC는 아래의 시나리오 동작을 할 수 있다.

《시세의 지배자》\_시나리오 동작\_레스트타임\_기본(지식/10)\_장면 PC는 소재 판매로 이익을 노린다. 코스트로 가진 소재를 원하는 만큼 선택한다.

[판정성공] (선택한 소재의 개수×2+2)의 [예산 토큰]을 얻는다.

[달성치13] (선택한 소재의 개수×3+1)의 [예산 토큰]을 얻는다.

[판정실패] (선택한 소재의 개수×2-2)의 [예산 토큰]을 얻는다.

잘 풀리면 가진 소재를 비싼 값에 팔아 치울 수 있다. PC들이 건곤일척의 승부에 나선다면 전적으로 응원해주자. 롤플레이를 대강 마치고 세션을 속행하는 경우(즉, 미들을 한 차례 더 플레이하는 경우)는 인터루드 6으로 넘어간다. 그날의 세션을 마친다면 인터루드 7로 넘어간다.

## 장면: 선물 거래에는 주의

Mission

이 장면은 장면 PC의 서브 직업이 <교섭인>, <교역상인>, <창희>일 때 발생하는 클라이맥스다. 이 장면은 장면 PC가 같은 다르든 간에 몇 번이든 발생할 수 있다. 두 번째 이후에는 오버추어나 시추에이션에 변화를 주는 것을 추천한다.

### 오버추어

순조롭게 장사 중인 여러분. 주력 상품(이번 미션에서 가장 많이 팔린 상품이다!)도 잘 팔려서 매상도 최상. 수요가 있는 물건을 증산해서 이익을 더 끌어올리고 싶긴 한데, 그러려면 대량의 소재가 필요하다.

당신은 교섭 능력과 인맥을 동원해가며 어떻게 소재를 매입할지 고민하고 있다.

<대지인>이 모이는 술집, 다른 길드의 상점, 대식 광장……. 다양한 장소를 돌아다니며 소문을 조금씩 모으는 사이에 귀가 솔깃한 이야기를 몇 개 들었다. 이것을 활용하면 필요한 소재를 대량으로 모을 수 있을지도 모른다!



PC들이 지금 주력으로 삼는 상품은 무엇인가? 생산을 하고 있다면 소비하는 소재가 특정한 것으로 치우치는 것은 어떤 의미로는 필연이다. 주재료에 해당하는 소재를 싸게 매점할 수 있다면 장사는 훨씬 편해질 것이다. 장면 PC는 거리의 소문에서 선물 거래를 한다는 아이디어를 떠올렸다. 만약 마음을 굳혔다면 장면 PC는 아래의 시나리오 동작을 실행할 수 있다.

《모조리 사들여!》\_시나리오 동작\_레스트타임\_기본(지식/10)\_추가 코스트로 3 이상의 [예산 토큰]을 소비한다. 또, [소재] 1종류를 지정한다.  
[판정성공] 추가 코스트와 같은 수만큼 지정한 [소재]를 얻는다.  
[달성치14] (추가 코스트의 [예산 토큰] 수 + 1D개)의 지정한 [소재]를 얻는다.  
[판정실패] 지정한 [소재]를 2개 얻는다.

일이 잘 풀린다면 PC들은 대량의 소재를 입수할 수 있다. 롤플레이를 대강 마치고 세션을 속행하는 경우(즉, 미들을 한 차례 더 플레이하는 경우)는 인터루드 6으로 넘어간다. 그날의 세션을 마친다면 인터루드 7로 넘어간다.

## 장면: Do It Yourself!

Mission

이 장면은 장면 PC의 서브 직업이 <목공 기술자>, <목수>, <설계사>일 때 발생하는 클라이맥스다. 이 장면은 장면 PC가 같은 다르든 간에 몇 번이든 발생할 수 있다. 두 번째 이후에는 오버추어나 시추에이션에 변화를 주는 것을 추천한다.

### 오버추어

여러분의 길드 거점에도 다양한 소재가 모였다. 요즘 유행하는 상품에 관한 정보나 물품의 레시피도 갖췄지만, 이 이상의 이익을 얻으려면 그것만으로는 부족하다. 새로운 장사에는 새로운 상품이 필요하다. 하지만 새로운 상품을 개발하기에는 시설이 부족한 것도 사실이다.

직기, 넓은 부엌, 대형 화로…… 이런 시설이 없으면 고도의 상품을 개발하는 건 불가능하다.

「없으면 만들면 되지!」

당신은 어느 서바이벌 아이돌 TV 방송의 대사를 떠올렸다. 그래, 없으면 만든다. 이 세계에서는 당연한 일인데 잊고 있었다. 당신은 크리에이터였다!

생산할 수 있는 물품을 늘리고자 거점 시설의 확충에 도전하는 장면이다. 장면 PC가 바란다면 아래의 시나리오 동작을 실행할 수 있다.

《직접 만들어내라!》\_시나리오 동작\_레스트타임\_기본(지식/10)\_생산 시설인 직기, 넓은 부엌, 대형 화로 중에서 하나를 선택한다.  
[판정성공] 선택한 생산 시설에 대한 《시설을 구매한다》의 가격에 -5. 가격이 0 이하가 되면 그 시점에서 입수한다.  
[달성치13] 구매 가격에 다시 -5. 캠페인 중 1회만 실행 가능.  
[인과력1] 재이용 가능.

생산 시설을 직접 꾸준히 만드는 시나리오 동작이다. 여기에 성공하면 생산에 필요한 설비를 손수 설계, 개발함으로써 혹시나 구매하는 경우라도 가격을 낮출 수 있다. 이 시나리오 동작은 일단 1회 실행하면 이후 클라이맥스마다 (추가 코스트로 【인과력】이 필요하지만) 1회씩 실행할 수 있다. 꾸준히 생산하면 언젠가 호화로운 설비도 입수할 수 있을 것이다! 낮춘 가격은 시트에 메모를 해두는 것이 좋다.

롤플레이를 대강 마치고 세션을 속행하는 경우(즉, 미들을 한 차례 더 플레이하는 경우)는 인터루드 6으로 넘어간다. 그날의 세션을 마친다면 인터루드 7로 넘어간다.

## 장면: 마개조(魔改造)

Mission

이 장면은 장면 PC의 서브 직업이 <가족세공사>, <갑옷 기술자>, <대장장이>, <도공>, <무구 기술자>일 때 발생하는 클라이맥스다. 이 장면은 장면 PC가 같은 다르튼 간에 몇 번이든 발생할 수 있다. 두 번째 이후에는 오버추어나 시추에이션에 변화를 주는 것을 추천한다.

### 오버추어

당신은 길드 공방에서 레시피 및 소재와 씨름하고 있다. 지금까지 장사를 하며 몇 가지 장비 아이템을 손수 다룬 경험에서 새로운 「무언가」가 떠오를 것 같다!

손에 익은 공구를 쥐고 소재 앞에 앉은 지 얼마나 오랜 시간이 지났을까……. 문득 부엌에서 맛있는 냄새가 풍기기 시작하고(오늘 저녁은 햄버그인가?), 배에서 꼬르륵 소리가 나는 바로 그때, 당신의 뇌리에 새로운 상품의 아이디어가 떠올랐다!

지금까지 어디에서도 팔지 않은, 당신만의 오리지널 상품을 위한 레시피. 그것은 분명 이후의 장사에서 여러분의 간판 상품이 될 것이다.

배를 채우는 대로 바로 만들어보자!

이 장면은 새로운 장비품을 개발하는 장면이다. 레시피 시트의 무기, 방어구보다 더 이익률이 높은 아이템을 개발하면 이후 장사의 폭이 훨씬 넓어질 것이다.

장면 PC는 원한다면 아래의 시나리오 동작을 실행할 수 있다.

《신장비 개발!!》\_시나리오 동작\_레스트타임\_기본(조작/9)\_장면 PC는 새로운 메뉴를 개발한다. 레시피 시트의 공란에 새로운 레시피를 만들 수 있다. 조건은 「종별: 무기, 방어구」뿐이다. 우선 필요한 소재와 기재를 고르고, 레시피에 이름을 붙인다. 작성 난이도는 11, 밸류는 (필요한 소재와 기재의 수 + 당신의 CR)이다.

[달성치13] 밸류에 +2.

신장비는 레시피 시트의 공란에 기재한다. 이 신장비만 있으면 길드의 장래는 밝다!

롤플레이를 대강 마치고 세션을 속행하는 경우(즉, 미들을 한 차례 더 플레이하는 경우)는 인터루드 6으로 넘어간다. 그날의 세션을 마친다면 인터루드 7로 넘어간다.

## 장면: 보충은 중요

Mission

이 장면은 장면 PC의 서브 직업이 <농가>, <마법 장비 장인>, <변경순찰>, <사냥꾼>, <생환자>, <연금술사>, <용병>, <유목민>, <채굴사>, <채집인>일 때 발생하는 클라이맥스다. 이 장면은 장면 PC가 같은 다르튼 간에 몇 번이든 발생할 수 있다. 두 번째 이후에는 오버추어나 시추에이션에 변화를 주는 것을 추천한다.

### 오버추어

이번 장사는 제법 순조로웠다! 노력이 이익으로 이어지는 것을 실감할 수 있어서 길드의 동료들도 의욕이 넘친다.

당신은 생산, 판매에 맞는 직종이 아니어서 장사에 직접 공헌할 수는 없지만, 그만큼 다른 분야에서 도움이 될 수 있을 것이다.

우선 뭐라도 소재를 조달해와서 다음 판매에 대비해보는 건 어떨까? 재고를 생산하기 위해서라도 소재가 많아서 곤란할 일은 없을 것이다. 게다가 탐색이라면 당신의 전문 분야다.

모처럼이니 누군가를 데리고 갈까?

판매를 끝냈지만 장면 PC는 아직 여유가 있다. 탐색에서는 쓸모가 있어도 장사 자체에는 도움이 되지 않는 서브 직업이기 때문이다. 지금은 소재 보급으로 동료들에게 공헌하는 것이 좋을 것 같다. 쇠뿔도 단김에 빼라고 했다. 자, 나가자!

장면 PC는 원한다면 아래의 시나리오 동작을 실행할 수 있다.

《몰래 소재 보급》\_시나리오 동작\_레스트타임\_기본  
(운동/10)\_[소재] 2개를 얻는다. 종류는 서브 직업  
에 따라 다르다. 해당하는 것이 여럿이라면 당신이  
선택.

[달성치13] 소재를 2개 더 얻는다.

[서브 직업: 농가] 소재 종류는 [쌀]이나 [밀가루].

[서브 직업: 마법장비 장인, 연금술사] 소재 종류는  
[마촉매].

[서브 직업: 변경순찰, 생환자, 용병] 소재 종류는  
[망가진 장비].

[서브 직업: 사냥꾼] 소재 종류는 [고기]나 [마물 가죽].

[서브 직업: 유목민] 소재 종류는 [튼튼한 천].

[서브 직업: 채굴사] 소재 종류는 [철광석].

[서브 직업: 채집인] 소재 종류는 [실 다발].

장면 PC는 혼자 나갈 수도 있고, 동료와 함께 나  
갈 수도 있다. 또, 목적지에서 임의의 NPC와 만날  
수도 있다. 이때는 동행자나 만난 NPC에 대한 커  
넥션을 하나 얻을 수 있다. 관계는 임의로 선택해도  
된다. 이 커넥션 취득에는 「로그 티켓: 아더 갯」이  
필요 없다.

롤플레이를 대강 마치고 세션을 속행하는 경우  
(즉, 미들을 한 차례 더 플레이하는 경우)는 인터루  
드 6으로 넘어간다. 그날의 세션을 마친다면 인터  
루드 7로 넘어간다.

## 장면: 내일을 위해 오늘은 자자

이 장면은 따로 조건이 없다. 다른 클라이맥스 장  
면이 발생하지 않았을 때 발생하는 장면이다.

### 오버추어

완전히 밤이 깊었다. 오늘 하루도 끝을 맞이하려  
한다. 소재 조달, 생산, 판매…… 아무튼 열심히 일  
한 여러분은 이미 녹초가 되었다.

하지만 그렇게 피곤한데도 왠지 기분이 좋다. 그  
만큼 충실한 하루였던 것이리라.

오늘은 이만 목욕을 하고 침대에서 쉬자. 휴식과  
수면이 내일의 활력을 가져다준다.

좋은 밤이 되기를. 내일도 열심히 하자!

다른 클라이맥스가 발생하지 않았다면 이 장면이  
된다. PC들로 하여금 자기 전에 다음 행동에 관해  
이야기라도 나누게 해보자. 롤플레이를 대강 마치  
고 세션을 속행하는 경우(즉, 미들을 한 차례 더 플  
레이하는 경우)는 인터루드 6으로 넘어간다. 그날  
의 세션을 마친다면 인터루드 7로 넘어간다.

## 미들2

이제 다시 미들 페이지가 된다. 변칙적인 이 시나  
리오에는 1세션에 2회의 미들 페이지가 있는데, 당  
연히 【인과력】은 배포하지 않는다.

## 인터루드 6

다시 [소재]를 채집하러 간다면 곧바로 인터루드 2  
로 간다. 아이템을 작성한다면 인터루드 3으로 간다.

## 서브 직업 보너스의 운용

비전투 상황에서 「PC다운 활약」을 나타낼 때  
는 PC의 서브 직업에 주목하는 것이 간단하고  
효과적이다. 미션에 사용할 시나리오 동작이나  
탐색표에는 [서브 직업: n]이라는 실행 조건을  
자주 사용한다. 이것은 해당 실행자의 서브 직업  
이 기재된 것과 일치하면 실행되는 조건문이다.

하지만 PC가 가진 서브 직업은 오리지널을  
포함하여 셀 수 없이 많으므로, 시나리오에 제  
시된 서브 직업과 항상 일치하리라는 보장은  
없다. 그럴 때는 PC의 서브 직업을 기존 서브  
직업의 동류로 간주하여 보너스를 주는 것을  
검토해보는 것이 좋다.

예컨대 오리지널 서브 직업 <집사>를 <엘더  
메이드>와 동류로 간주한다면 <엘더 메이드>가  
판정에 보너스를 얻을 상황에서 <집사>도 같은  
보너스를 얻을 수 있으며, 《쿠킹》 특기를 사용  
할 수도 있다고 정하는 것이다.

## 엔딩 페이지

Mission

이제부터는 엔딩 페이지다. GM은 엔딩 페이지 개시를 플레이어에게 선언한다. 엔딩은 모든 페이지 중에서도 비교적 변경하기 쉬운 부분이다. 엔딩의 목적은 이야기를 마치고 플레이어가 만족하게 하는 것이기 때문이다

## 인터루드 7

Mission

다음 장면은 일단 세션을 끝내되 캠페인 자체는 속행할 때의 장면이다. 문제가 없다면 아래의 정의에 따라 진행한다.

명칭: 장사를 마치자 해가 지고  
장면: 시네마틱  
해설: 본거지에서 잔다.  
목적: 세션을 끝낸다.

## 장면: 장사를 마치자 해가 지고

Mission

오늘의 장사는 끝났다. PC들은 본거지에서 매상을 계산하고 잠든다.

### 오버추어

밤도 깊어질 무렵, 여러분은 길드 거점의 회의실 겸 식당에 집합하여 이번 장사의 성과를 확인했다. 여러분은 이번에도 잔뜩 만들어서 잔뜩 팔아 치웠다! 그 성과가 여러분 앞의 테이블에 쌓인 금화다! 이제 장사를 마무리하는 즐거운 집계 타임이다. 길드원 모두가 모여 금화를 세자. 분명 전보다 훨씬 자산이 늘었을 것이다. <모험자>가 모험으로 성장하듯이 상인은 장사를 거듭하며 성장한다. 다음에는 이 자산으로 어떤 시설을 만들까? 새로운 상품에 도전해보는 것도 방법이다! 여러분은 금화를 세면서 다음 장사, 그다음 장사에 관해 이것저것 생각한다.

이번에는 많이 벌었는가? 늘어난 [예산 토큰]을 쎈다. 길드가 서서히 성장하고 있다는 실감이 날 것이다. 어찌 되었든 이번 세션은 이 장면으로 끝이

다. PC끼리의 대화를 즐기자.

롤플레이를 대강 마쳤다면 애프터 플레이로 넘어간다.

## 인터루드 8

Mission

여러분은 길드를 부흥했다. 그리고 이사도 마쳤다. 짐을 정리하고 본거지를 정돈한 PC들은 축하 파티를 연다. 예고를 하며 바로 마지막 장면으로 넘어간다.

명칭: 길드 ???여, 영원하기를!  
장면: 시네마틱  
해설: 본거지를 옮긴 PC들은 연회를 연다.  
목적: 세션을 끝낸다.



「맛있어!」「우리 길드에서 밥 먹고 가!」「샐러맨더보다 달콤하다~♪」

▲노점 골목에서는 여러 노점이 치열하게 경쟁을 벌인다. <모험자>로 복격하는 이 구역은 이미 야마토의 식문화를 대표하는 격전지다!!



## 장면: 길드 ???여, 영원하기를! Mission

이 장면은 캠페인 또는 세션의 마지막 장면이다. 타이틀의 「???」 부분에는 PC들의 길드명을 넣는다.

### 오버추어

뭐부터 시작해야 할지 몰라 찢찢매던 첫날 이래로 얼마나 많은 시간이 지났을까?

정신 차리고 보니 길드의 경영은 어떻게든 안정됐고, 새로운 거점도 생겼다.

길드의 사업을 궤도에 올린다는, 여러분 자신이 목표를 정한 첫 퀘스트는 이것으로 무사히 완료했다!

이사 후의 소란 탓에 아직 어수선하긴 하지만, 그것 또한 지금까지의 노고를 떠올리는 좋은 양념이다. 남은 소재와 아이템, 대장일이나 재봉에 쓰는 도구. 그 모두에 다양한 추억이 담겨 있다. 그런 「모험」으로 쌓은 경험치가 이제는 여러분을 당당한 생산계 길드로 성장시킨 것이다.

자, 테이블에는 진수성천이 가득하다. 모두가 잔을 건네받고 건배의 선창을 기다린다.

내일부터 다시 손님을 상대하는 날이 시작되겠지만, 오늘 하루 정도는 접어두고 마음껏 즐겨도 문제없을 것이다. 자, 파티의 시작이다!

이번 캠페인은 이 장면으로 끝난다. PC들은 (아마도, 어찌면!) 웃음과 눈물과 감동의 멋진 모험을 공유했을 것이다. 여러분은 최고의 결과를 거두었다. 근사한 추억이 생긴 것이다.

PC 전원은 「재물표: 마법소재」를 본다. 각 PC는 (CR×5+20) 이하의 재물표 항목 전반에서 [코어 소재] 1개를 선택해 얻을 수 있다. 이것은 이제까지의 장사로 입수한 개인 자금이다.

롤플레이를 대강 마쳤다면 아쉬움을 뒤로 하고 애프터 플레이로 넘어간다.

## 애프터 플레이 Mission

「애프터 플레이 (룰북 P245)」에 따라 애프터 플레이를 한다.

이 시나리오에서 배포하는 로그 티켓은 아래와 같다.

|      |   |
|------|---|
| 플레이어 | 미들→클라이맥스를 한 바퀴 돌 때마다 아더 갯 1장. 두 바퀴 돌았다면 캐릭터 랭크업 1장. |
| GM   | 플레이어와 같은 티켓. 그리고 거기에 더하여 재물 갯 (플레이어 수의 절반)장.        |

위의 내용에 더하여 세션에 마지막까지 참가한 플레이어와 GM에게는 「인과력 갯」을 1장씩 배포한다. 또, 활약한 PC의 플레이어에게는 「인과력 갯」을 1장 더 배포한다.

이 「인과력 갯」 배포는 우수한 플레이를 뽑으려는 조치가 아니다. 그 날의 플레이를 돌이켜보고 서로의 건투를 기리기 위한 것이다. 부디 각자의 어떤 플레이가 좋았는지 떠올려보고 티켓을 배포하자.

### 세션 종료

모든 처리가 끝났다면 세션은 종료된다. 만약 이 모험이 여러분의 마음에 들었다면 (그리고 아직 장면 「길드 ???여, 영원하기를!」를 플레이하지 않았다면), 다시 이 시나리오를 플레이해도 좋다. 하지만 오늘의 세션은 여기까지다. 수고했다!

## 시나리오 작성 Mission

**시나리오 작성:** 토노 माम레, 야코 유우, 7Sided Work Shop

**라이팅:** 토노 माम레, 야코 유우, Chord Joehausen, 츠가루 아mani, 로큐쿠, SHOW, 소마 마사무네, 7Sided Work Shop

**미션 디자인:** 토노 माम레, 7Sided Work Shop

**그래픽 디자인&레이아웃:** 미즈카와 메에, 7Sided Work Shop

**일러스트:** 사사라이 사와, 칸나소라

**디벨롭먼트:** 7Sided Work Shop

## 7: 보다렐 대평원

따스하니 기분 좋은 햇살이 여러분을 벌판으로 이끈다. 경치도 좋은 걸 보니 오늘은 좋은 일이 있을 것 같다! 이제부터 열심히 채집하는 물플레이를 하면 PC 전원의 판정에 +1. 이 효과는 이익을 1회 받거나 장면이 끝날 때까지 지속된다. 이 룰은 「채집표」를 1회로 해아리지 않으며, 이어서 다시 「채집표」룰을 할 수 있다.

## 8: 수확 거들기

농작물을 수확하는 <대지인> 농부들을 만났다. 제법 힘들어 보인다. 수확을 거든다면 PC의 대표자 1명은 「난이도 9」를 목표로 [조작판정]을 한다. [판정성공] PC들은 도와준 보수로 [밀가루] 4개를 입수한다. [달성치: 12] 작업이 크게 진척됐다. 답례로 [밀가루] 1개를 더 받는다. [판정실패] 그다지 도움이 되지 못했지만, 농가의 아주머니가 식사를 대접해 주었다. 다음에는 좀 더 잘하도록 노력하자. [서브 직업: 농가, 채집인] 이 판정에 +2.

## 9: 악질 족제비를 퇴치

PC들은 <가시녕쿨족제비>와 만났다! 만만찮은 상대지만 싸울 가치는 있어 보인다. 싸운다면 PC 전원이 1D를 굴린다. 【인과력】1점을 소비하면 추가로 +1D를 할 수 있다. 전원의 다이스 눈 합계가 10 이하라면 패배하여 대신전으로 돌아가며, 이 장면은 끝난다. 11 이상이라면 승리를 거둔다. 전리품으로 [고기] 3개를 입수한다. 주사위 눈이 6인 PC는 각자 「족제비 모피 [환전] (30G)」를 1개 손에 넣는다. [서브 직업: 변경순찰, 사냥꾼] 1D를 굴릴 때마다 주사위 눈에 +1.

## 10: 황금의 융단

언덕 너머에 뭔가가 있는 것 같다. PC의 대표자 1명은 「난이도 9」를 목표로 [해석판정]을 한다. [판정성공] 줄기가 흰 정도로 여문 야생 벼를 발견! 그야말로 고개를 숙인 황금의 융단. 여러분은 [쌀] 3개를 입수했다! [달성치: 12] [쌀]을 1개 더 입수했다! [판정실패] 시야를 한가득 채우는 황금색 광경. 하지만…… 이거 참억새다. [서브 직업: 농가, 푸드파이터] 이 판정에 +2.

## 11: 굳센 상인 정신

<대지인> 할아버지가 여행하는 상인과 다투는 것을 목격했다. 아무래도 가격에 불만이 있는 것 같다. 중재하는 경우, PC의 대표자 1명은 「난이도 9」를 목표로 [교섭판정]을 한다. [판정성공] 오해는 풀린 것 같다. 이 채소 안 비싼데? 거래가 잘 풀린 답례로 여러분은 [토마토] 1개, [양상추] 2개를 얻는다. [달성치: 12] 거래는 Win-Win의 결과를 낸 듯하다. 답례로 [토마토] 1개를 더 입수한다! [판정실패] 할아버지가 폐를 끼쳤다면 토산품을 건네줬다. [양상추] 1개를 입수한다. [서브 직업: 교역상인, 회계사] 이 판정에 +2.

## 12: 트리피드 군생지

여러분은 <트리피드>와 만났다! 둘러보니 군생지인 모양이다. 이 장소를 「채집장소」로 기억할 수 있다. 싸운다면 PC 전원은 1D를 굴린다. 【인과력】1점을 소비하면 추가로 +1D를 할 수 있다. 다이스 눈이 1인 PC는 <트리피드>에게 물어 뜯겨 [피로: 10]을 입는다. 으으, 아파. 전원의 다이스 눈 합계가 10 이하라면 패배하여 대신전으로 돌아가며, 이 장면은 끝난다. 11 이상이라면 승리를 거둔다. [고기] 3개를 입수한다. [서브 직업: 농가, 채집인] [고기]를 1개 더 입수한다!

## 13: 제분은 중노동

<대지인> 마을에서 밀을 빻는 현장을 견학한다. 제분소 할머니를 도울 PC는 각자 [피로: 10]을 입는다. PC들은 도와준 사람의 수만큼 [밀가루]를 입수할 수 있다. 이 이벤트를 하는 것이 처음이 아닌 경우, 또는 할머니에게 커넥션을 취득한 경우(지금 취득했더라도 OK)는 빵을 만드는 요령을 전수받는다. 레시피 시트의 [식빵], [단팥빵]의 밸류에 +1.

## 14: 베 짜는 노파

<대지인> 마을에서 베 짜는 노파에게 염료 채집 의뢰를 받는다. 수락한다면 PC의 대표자는 「난이도 9」를 목표로 [지식판정]을 한다. [판정성공] 노파가 찾는 「꼭두서니색 꽃」을 찾았다. 여러분은 의뢰 보수로 [튼튼한 천] 3개를 입수한다. [판정실패] 노파가 찾는 소재를 발견하지 못했다. [서브 직업: 유목민, 재봉사] 이 판정에 +2. [확정효과] 의뢰와 별개로 소재 매매는 받아들인다. [예산 토큰] 1로 [튼튼한 천]을 1개 구매할 수 있다(최대 3개).

### 15: 개간은 중노동

〈대지인〉 마을에서 밭을 넓히는 것을 돕는다. 바위나 나무뿌리를 제거하는 작업은 확실히 중노동이다. PC의 대표자는 「난이도 9」를 목표로 [내구 판정]을 한다. [판정성공] 밭 아래에서 바위를 파냈다. 여러분은 답례로 [토마토] 3개와 [양상추] 3개를 받을지, 아니면 [예산 토큰] 4를 받을지를 선택한다. [달성치: 14] 땅속에서 뭔가가 나왔다. 「반마수은 [코어소재] (40G)」를 입수했다. [판정실패] 여러분은 사례로 [토마토] 1개, [양상추] 1개를 받았다. 익숙하지 않은 작업을 하느라 허리가 아프다. [피로: 10]을 입는다. [서브 직업: 농가, 채굴사] 이 판정에 +2.

### 16: 아울베어를 쫓아라!

여러분은 평원의 가도에서 짐을 입에 물고 달리는 〈아울베어〉를 만났다! 대표자는 「난이도 9」를 목표로 [운동판정]을 한다. [판정성공] 여러분의 추적에 겁먹은 〈아울베어〉는 짐을 내팽개치고 도망친다. 짐에서 [밀가루]를 3개 입수했다. [판정실패] 관목 사이로 도망쳐서 추적을 계속하기는 무리일 것 같다. [달성치: 13] 〈아울베어〉를 놓치지 않고 토벌했다! 추가로 [마물 가죽]을 손에 넣는다. [서브 직업: 아크로바트, 추적자] 이 판정에 +2.

### 17: 멍멍이와 함께

〈대지인〉 마을에서 목축 일을 도와달라는 부탁을 받았다. 도와준다면 목양견과 함께 뛰어다니게 된다. PC 전원은 1D를 굴린다. 서브 직업이 〈유목민〉, 〈조련사〉인 PC는 +1D를 더 굴릴 수 있다. 5나 6이 나온 주사위의 수가 실제로 일에 도움이 된 PC의 수다. 도와준 답례로 해당하는 주사위의 수만큼 [쌀]을 입수할 수 있다. 목축 일을 도와준다면 언제든지 환영하겠다고 한다. 이 장소를 「채집장소」로 기억할 수 있다.

### 18: 모여드는 해골

여러분은 멸망한 마을에서 〈스켈레톤〉 집단을 발견했다! 치열한 전투로 PC 전원은 [피로: 10]을 입는다. 전투 후, PC는 원한다면 이 폐촌을 탐색할 수 있다. 「난이도 12」를 목표로 [지각판정]을 한다. [판정성공] 멸망한 마을 안에서 [단단한 목재] 1개를 입수한다. 만약 이 이벤트를 실행한 것이 세

번째라면 이번 토벌로 〈스켈레톤〉을 모두 퇴치한다. 폐촌은 평화로운 분위기를 되찾는다. 이후, 이 장소에서 〈스켈레톤〉과 만날 일은 없다. 돌아오다가 들른 인근 촌락의 촌장은 감사의 표시로 [쌀] 2개를 준다. [서브 직업: 수집가, 무법자] 발견하는 소재 수에 +1.

### 19: 위험한 언덕

여러분은 가공할 〈암살별〉이 사는 언덕을 발견했다. 피한다면 아무 일도 일어나지 않는다. 만약 각오를 굳히고 싸운다면 PC 전원은 1D를 굴린다. 【인과력】 1점을 소비하면 +1D를 할 수 있다. 전원의 합계가 12 이하라면 패배하여 대신전으로 돌아가며, 이 장면은 끝난다. 13 이상이라면 〈암살별〉의 집을 제거하는 데 성공한다. [마물 모피] 2개, [고기] 2개를 입수한다. [서브 직업: 요리사, 푸드파이터] 별집에서 걸쭉한 고급 벌꿀을 손에 넣는다. 맛을 낼 때 쓰기에는 최고다. 레시피 시트에서 [카레 라이스], [돼지고기 생강구이 정식]의 밸류에 +2.

### 20: 회의 준비

여러분이 들른 마을에서 주변 마을의 촌장들이 모여 회의를 한다고 한다. 여러분은 그들을 도울 수 있다. 물론 사례금은 준다. 경비를 서면 [예산 토큰] 1을 얻는다. 연회의 요리 재료로 [고기]나 [밀가루]를 제공하면, 마을 사람들도 답례로 같은 수의 [쌀]이나 [토마토], 혹은 [양상추]를 제공한다(최대 5개까지). 이 마을에서도 폐기아가 일하고 있다. 원한다면 커넥션을 만들 수 있다.

### 21: 맹독 습지대

여러분은 어느새 〈군생 질식이끼〉 한복판에 들어오고 말았다. 날아오르는 포자와 불안정한 바닥 탓에 PC 전원은 [피로: 10]을 입는다. [비행] 상태가 될 수 있는 PC나 [천연] 프롭의 대미지를 무효로 할 수 있는 PC가 있다면, 〈군생 질식이끼〉 속에서 나무 상자에 든 [튼튼한 천] 3개를 입수한다. 잘 챙겨두자. 하지만 이런 곳에 오래 있을 필요는 없다. 여러분은 진흙투성이가 되면서 군생지를 빠져나왔다.

## 22: 채소 도둑을 잡아라

〈고블린〉 채소 도둑이 〈대지인〉 농장주의 골치를 썩인다. 밭을 보니 상태가 처참하다. 도와주든 도와주지 않든 간에 이 장소를 「채집장소」로 기억할 수 있다. 그를 돕고자 이 부근을 탐색하는 경우, PC의 대표자는 「난이도 10」을 목표로 [지각판정]을 한다. 이 판정은 [정찰] 태그가 있는 행동으로 간주한다. [판정성공] 〈고블린〉 한 무리를 토벌했다. 농장주에게 [감자] 1개, [토마토] 1개를 사례로 받는다. [판정실패] 유감스럽게도 〈고블린〉은 찾지 못했다. 하지만 농장주에게 사례로 [예산 토큰] 1을 받는다. 괜찮다면 앞으로도 정기적으로 도와달라고 한다. [서브 직업: 척후, 추적자] 이 판정에 +2.

## 23: 결혼식에는 만찬을

〈대지인〉 마을에서 젊은 부부의 결혼식이 열린다. 그래서 마을 사람들은 요리하느라 바쁘다. 도와주는 경우, PC의 대표자는 「난이도 11」을 목표로 [조작판정]을 한다. [판정성공] 만찬 완성! 마을 사람들이 고마워한다. 사례로 여러분은 [토마토] 2개, [양상추] 2개를 입수했다! [달성치: 14] 아줌마들이 준비하는 모습을 보고 밥을 맛있게 짓는 요령을 터득했다. 레시피 시트 [주먹밥]의 밸류에 +1, [카레 라이스]의 밸류에 +2. [판정실패] 〈모험자〉의 체력으로도 못 버틸 정도로 준비할 것이 너무 많았다……. 하지만 연회에 초대받아 [피로] 10점을 회복한다. 신랑신부도 행복해 보인다. [서브 직업: 메이드, 요리사] 이 판정에 +2.

## 24: 숨겨진 보물

여러분은 수상한 거목의 공동을 발견했다. 찾아보니 작은 보물상자가 들어 있었다. 대표자는 1D를 굴린다! 그 수치만큼의 [예산 토큰]이 들어 있다. 만약 굴린 다이스 중에 하나라도 6이 포함되었다면 장면이 끝날 때 얻은 [예산 토큰]을 잃고, 대신 같은 수의 아이템 「흑리족의 진흙 만두 [환전] (0G)」를 입수한다. [서브 직업: 도박사, 수집가] 【인과력】을 1 지급할 때마다 굴릴 수 있는 다이스를 1개 늘릴 수 있다(최대 +5개). [커넥션: 흑리족] 「흑리족의 진흙 만두 [환전] (0G)」의 가격이 5G가 된다.

## 25: 랫맨은 최악의 적

여러분은 〈랫맨〉과의 난전에 휘말렸다. 물론 이런 몬스터는 대수로운 상대가 아니다. 간단하게 승리를 거뒀다. 하지만 그 결과……. PC 전원은 1D를 굴린다. (1D: 1) 좁고 구역질이 난다. 병에 걸리고 말았다. [피로: 20]을 입고, 장면이 끝날 때까지 [식량] 아이템을 사용할 수 없다. (1D: 2) 뭐지? 배가 아프다. 병에 걸렸나? 【인과력】 1점을 잃는다. (1D: 3) 전투에는 이겼지만, 싸움에 너무 몰두하는 바람에 소재는 얻지 못했다. (1D: 4~5) [마물 가죽] 1개를 손에 넣는다. (1D: 6) 랫맨이 모아둔 약간의 돈을 손에 넣었다. [예산 토큰] 1을 얻는다. [서브 직업: 생환자, 의사] 1D를 두 번 굴려서 마음에 드는 쪽의 결과를 적용할 수 있다.

## 26: 습지대의 방치된 밭

여러분은 습지에서 삼밭으로 보이는 장소를 발견했다. 근처의 〈대지인〉에게 물어봤더니 일손이 부족해서 손을 땀다고 한다. 〈모험자〉의 체력이라면 삼실을 수확할 수 있을지도 모른다! PC 전원은 「난이도 10」을 목표로 [내구판정]을 한다. [수생] 태그를 소지했다면 (또는 소지할 수 있다면) 자동으로 성공한다. [판정성공] [실 다발] 1개를 입수한다. [판정실패] 무리. 수확하지 못했다.

## 27: 교역 중계점

보다렐 평원 중앙의 교차로에 도달했다. 이곳에는 언제나 행상인의 마차가 여러 대 서 있다. 이 장소를 「채집장소」로 기억할 수 있다. 여러분은 이곳에서 아키바 거리까지 물건을 수송하는 임무를 부탁받는다. 이후 「채집표」를 하지 않고 장면을 종료하면 호위 임무를 맡을 수 있다. 보수는 [밀가루] 2개, 또는 [예산 토큰] 2다. 여러분이 〈제8상점가〉나 〈해양기구〉의 멤버, 보다렐에 사는 〈대지인〉 중 한 명 이상과의 커넥션을 가지고 있다면 [쌀] 2개를 추가로 얻는다.

## 28: 결사의 도주전

여러분은 〈픽시〉와 만났다. 녀석들은 100마리가 넘는 대군으로, 굶주린 눈이 범상치 않은 빛을 띄고 있다. 여러분이 할 수 있는 것은 그 자리를 몰래 벗어나는 것뿐이다. PC 전원은 「난이도 10」을 목표로 [운동판정]을 한다. 한 명이라도 실패하면 들



킨다! 들키면 PC 전원은 해 질 녘까지 쫓겨 다니면서 [피로: 20]을 입는다. 이것이 그날의 첫 「채집표」 룰이었다면 두 번째 룰 없이 하루가 지난다.

### 29: 굶주린 자들

여러분은 <대지인>의 마을을 습격하려는 <렛맨>과 만났다. 무시한다면 곧바로 이벤트는 끝난다. 단, 그러면 마을이 습격당하고 만다.

맛서 싸운다면 PC 전원은 [피로: 15]를 입는다. 또, PC의 대표자 1명은 <대지인>의 피난 및 전투의 지휘를 위해 「난이도 12」를 목표로 [교섭판정]을 한다. [판정성공] 멋진 지휘로 피해는 최소에 그쳤다. [판정실패] PC들은 모든 싸움을 헤쳐 나가야만 했다. PC 전원은 추가로 [피로: 15]를 입는다. [확정효과] 마을 사람들은 여러분의 조력에 감사하며 사례를 한다. [토마토], [양상추], [감자] 중에서 원하는 조합으로 3개의 소재를 얻는다. 마을 사람들은 돈이 아니라 미안하다는 얼굴이다. [서브 직업: 군사, 지휘관] 이 판정에 +2.

### 30: 대지를 밟아 다져라!

작은 마을에서 물레방아가 고장 나 난리다. 물레방아의 수리를 도와달라는 부탁을 받는다. 받아들이면 수고비로 [쌀] 2개나 [예산 토큰] 2를 받을 수 있다. 또한 이곳에서는 [예산 토큰] 1로 [쌀]을 구매할 수 있다(최대 2개). 만약 서브 직업이 <기계기술자>, <목수>인 PC가 있다면 [단단한 목재] 2개를 소비해서 물레방아를 대형으로 개조할 수 있다. 이때는 「보다렐 평원의 농가 밀라이스」와의 커넥션을 아더 갯 없이 취득할 수 있다.

이 마을의 쌀은 맛있는 코시히카라이스다!

### 31: 초목이 말라 비틀어진 옛 마을

여러분은 한때 마을이었던 몇 채의 폐가를 발견했다. 어찌면 소재를 가지고 돌아갈 수 있을지도 모른다. 대표자는 「난이도 10」을 목표로 [해제판정]을 한다. [판정성공] 아직은 사용할 수 있는 소재를 찾아냈다. [단단한 목재] 2개, [철광석] 1개를 입수했다. [판정실패] 꽤 많은 소재를 모았지만 쓸 만한 것은 적었다. [단단한 목재] 1개, [철광석] 1개를 입수했다! 또한 PC 전원은 [피로: 20]을 입는다. [서브 직업: 목공 기술자, 목수] 성공 여부와 관계 없이 추가로 [단단한 목재]를 1개 입수할 수 있다.

### 32: 여행에는 길동무

여러분은 몇 대의 마차로 구성된 행상인 일행과 만났다. 그들은 [튼튼한 천]을 판다고 한다. 여러분은 [예산 토큰] 1로 [튼튼한 천] 1개를 구매할 수 있다(최대 3개). 한편, 돈을 받고 호위를 서주겠다고 제안하는 경우 PC의 대표자는 「난이도 10」을 목표로 [교섭판정]을 한다. [판정성공] 교섭은 유익한 결과를 낳았다. 가도를 따라 호위한 보수로 [예산 토큰] 2를 얻는다. [판정실패] 호위를 맡는데 실패하고 말았다. 탐색을 계속하자! [서브 직업: 변경순찰, 용병] 이 판정에 +2.

## 유니온 룰과 캠페인 권유

Mission

채집과 생산, 그리고 미션을 중심으로 하는 이 시나리오의 장사로 이익을 거둬 길드를 성장시킨다는 주제와 더불어 『셀데시아 가제트』 VOL.06에 수록된 확장 룰 「유니온 룰」과 매우 상성이 좋다.

이 시나리오는 여러 번의 플레이로 「로그 티켓: 아더 갯」을 잔뜩 얻을 수 있는 구조다. 물론 PC 개인이 커넥션이나 서브 직업의 취득에 티켓을 사용해도 된다(그것도 올바른 플레이다). 하지만 유니온 룰로 얻을 수 있는 [생활], [생산], [교역] 같은 유니온 태그의 취득이나 성장을 위해 길드 멤버가 서로 티켓을 꺼내보는 것도 「길드를 성장」시키기 위한 행동으로서 더할 나위 없는 것이라 할 수 있다. 자기 길드가 [생산]이나 [교역] 같은 분야에서 성장한다는 것을 수치로 실감할 수 있다는 것은 세션에 활력을 가져다준다.

그리고 모처럼 성장시킨 길드인 만큼 이 시나리오만이 아니라 다른 세션에서도 이 길드로 플레이하고 싶다는 요청도 나올 것이다. 「생산 길드도 공사다망」은 GM이 캠페인 플레이에 도전해볼 좋은 기회를 제공한다. 길드와 함께 인연을 키워온 PC들이라면 캠페인 속에서도 분명히 멋진 플레이를 보여줄 것이다. 「유니온 EX 파워」 또한 활용해서 PC들의 길드가 대활약할 수 있게 해주자.

## 7: 길가의 미루나무

화창한 햇살을 받으며 미루나무가 길을 따라 줄지어 서 있다. 이곳은 교엔 숲의 바깥쪽이다. 어서 소재를 찾으러 숲에 들어가자. 롤플레이를 한다면 PC 전원이 판정에 +1. 이 효과는 이익을 1회 받거나 장면이 끝날 때까지 지속된다. 이 룰은 「채집표」를 1회로 헤아리지 않으며, 이어서 다시 「채집표」룰을 할 수 있다.

## 8: 쓰러진 나무 치우기

〈모험자〉와 몬스터가 싸운 여파일까? 나무들이 쓰러져 있다. 「난이도 9」를 목표로 [지각판정]을 한다. [판정성공] 쓰러진 나무 중에서 비교적 무사한 것을 찾을 수 있었다. [단단한 목재] 2개를 입수했다. [달성치: 12] 하지만 이 목재, 모양이 제법 운치가 있다. 이것을 사용하면 「간판」의 작성 난이도에 -2. [판정실패] 생각보다 상태가 처참했다. 쓰러진 나무는 크게 상해서 소재로는 못 쓸 것 같다. [서브 직업: 풍류인, 화가] 이 판정에 +2.

## 9: 코볼트의 집회

여러분은 숲 동쪽에서 〈코볼트〉를 만났다. 〈코볼트〉와 싸운다면 치열한 전투로 PC 전원이 [피로: 10]을 입는다. 또한 PC 전원은 1D를 굴린다. 【인과력】1점을 소비하면 추가로 +1D를 할 수 있다. 전원의 다이스 눈 합계가 9 이하라면 패배한다. 10 이상이라면 전리품으로 [마물 가죽] 2개를 얻는다. 12 이상이라면 추가로 [고기] 1개를 얻는다. [서브 직업: 검투사, 용병] 추가로 [고기] 1개를 얻는다.

## 10: 실몽당이가 남은 자리

뭔가 거대한 벌레가 고치에서 부화한 흔적이 있다. 지면은 마른 지 오래다. 러키! 소재를 회수한다. [실 다발] 2개와 [마촉매1] 1개를 입수했다.

## 11: 숲 속 매점의 폐허?

물이 없는 분수가 중앙에 우뚝 솟고, 벤치의 잔해와 자동판매기로 보이는 고철 덩어리가 주위에 난립한 가운데 고대 알브가 만든 벌채 기계가 목재를 늘어놓는다. 대표자는 「난이도 10」의 [해석판정]을 한다. [판정성공] 벌채 기계의 움직임을 관찰해서 [단단한 목재]를 금화로 구매할 수 있음을

판명했다. [예비 토큰] 1로 [단단한 목재] 2개를 구매할 수 있다(최대 6개). [판정실패] 벌채 기계는 융통성 없는 골렘인 모양이다. 여러분의 접근을 허용하지 않는다.

## 12: 세쿼이아 나무

숲 속에서 거대한 세쿼이아(미국삼나무)를 발견했다. 여러분은 이 장소를 「채집장소」로 기억할 수 있다. 또, 이 나무에는 창백하게 빛나는 거대한 고치가 있다. 이 고치에서 질 좋은 실을 뽑을 수 있을 것 같다. 대표자는 「난이도 9」를 목표로 [지식판정]을 한다. [판정성공] 망가뜨리지 않고 고치를 풀었다. [실 다발] 2개를 얻는다. [판정실패] 고치는 더럽혀져 망가지고 말았다. 이래서야 소재는 입수할 수 없다. [서브 직업: 목공 기술자, 채집인] 세쿼이아의 가지를 잘라서 [단단한 목재] 1개를 얻는다.

## 13: 쓰러진 나무 밑에 도사린 것

여러분은 전날의 폭우로 쓰러진 나무와 마주쳤다. 나무를 치우려고 했더니 그 아래에서 거대한 지네가 덤벼든다! PC의 대표자 1명은 「난이도 10」을 목표로 [내구판정]을 한다. 이때 PC 중 1명이 [피로: 5]를 입을 때마다 판정에 +1을 할 수 있다 (최대 +10). [판정성공] 거대 지네를 쓰러뜨리고 PC 전원은 각각 20G를 얻는다. [달성치: 12] 추가로 [마물 가죽] 1개를 얻는다. [달성치: 14] 추가로 [마촉매1] 1개를 얻는다. [달성치: 16] 추가로 [마물 가죽] 1개를 얻는다. [달성치: 18] 추가로 [마촉매1] 1개를 얻는다. [서브 직업: 독술사, 용사] 이 판정에 +2.

## 14: 숲 속에서 만난 약방의 감초들

소재를 모으러 가는 길의 입구에 「소재 있습니다」라는 선간판. 어딘가에서 본 듯한 4인조가 노점을 열었다. [실 다발] 2개와 [마촉매1] 1개, 총 3개의 물건을 [예산 토큰] 4에 팔아준다고 한다. 여성 PC가 귀엽게 조르면(롤플레이해야 한다!) [예산 토큰] 3으로 깎아준다.

## 15: 노천 채굴장

숲 속에서 갑자기 탁 트인 공간이 나온다. 〈대지인〉 귀족이 관리하는 노천 채굴장인 모양이다. 몇 명의 광부가 채굴한 철광석을 부지런히 쌓고 있다. 바로 지금이 여러분의 실력을 보여줄 때다. 그러기를 바라는 경우, PC의 대표자 1명은 「난이도 9」를

목표로 [교섭판정]을 한다. [판정성공] 짐을 옮겨 주는 대신 철광석을 받는다. [피로: 20]당 [철광석] 1개를 얻는다(한 명당 최대 2회까지). [판정실패] 아무래도 선약이 있었나 보다. 오히려 한동안 쉬지도 않고 일해야 한다고 한다. 여러분은 그들의 건투를 빌었다.

#### 16: 나무꾼의 오두막

숲 어귀에서 느릅나무를 베는 <대지인> 나무꾼을 만난다. 별채를 도와주는 경우, PC의 대표자 1명은 「난이도 9」를 목표로 [운동판정]을 한다. [판정성공] 헤이헤이 호, 헤이헤이 호. 순조롭게 나무를 베었다. [단단한 목재] 2개와 [토마토] 1개를 입수했다. [달성치: 12] 막힘없이 작업이 진행됐다. 추가로 [단단한 목재] 2개를 입수했다. [판정실패] 익숙하지 않은 작업으로 녹초가 됐다. PC 전원은 [피로: 10]을 입고 [단단한 목재] 2개를 입수한다. [서브 직업: 농가, 목공 기술자] 이 판정에 +2.

#### 17: 사냥 그룹

<아울베어>를 사냥하는 <모험자> 집단이 여러분에게 동참을 권한다. 임시 사냥 그룹의 결성이다. 참가할 PC는 [피로: 15]를 입고 1D를 굴린다. <아울베어> 떼를 이긴 후, 먼저 굴린 다이스의 눈이 1~3이었던 PC는 [마물 가죽] 1개를 얻는다. 4~5였던 PC는 [고기] 1개를 얻는다. 6이 나온 PC는 둘 모두를 얻는다!! 그 후에 <아울베어>의 남은 고기로 불고기 파티를 하며 실컷 웃고 떠들었다. 아무래도 이 사냥은 정기적으로 하는 모양이다. 이 장소를 「채집장소」로 기억할 수 있다.

#### 18: 캐러밴 호위

여러분은 행상인 일행과 만났다. 몇 대의 마차로 구성된 캐러밴인데, 이제부터 아키바에 간다고 한다. [예산 토큰] 1로 그들에게서 [마물 가죽]이나 [고기]를 1개 구매할 수 있다(최대 3개).

호위를 해주겠다고 제안하는 경우, 대표자는 「난이도 10」을 목표로 [교섭판정]을 한다. [판정성공] 교섭은 유익한 결과를 낳았다. [예산 토큰] 2를 얻는다. 단, 이번 장면은 이것으로 끝난다. 아키바에 돌아가자. [판정실패] 교섭은 실패하고 말았다. 탐색을 계속하자. [서브 직업: 변경순찰, 용병] 이 판정에 +2.

#### 19: 숲의 텃밭?

숲 속에서 기묘한 텃밭을 발견했다. 채소는 신중하게 회수하면 그대로 사용할 수 있을 것 같다. 누군가가 손수 만든 상자에는 「돈은 여기, 넣어주세, 쿠마오의 밭」이라고 적혀 있다. 이 텃밭에는 [감자] 2개, [양상추] 1개가 있다. 대금은 [예산 토큰]이나 가진 아이템으로 낼 수도 있고, 혹은 「마음」이라도 상관없다.

#### 20: 이사 돕기

숲의 초소가 위치를 옮긴다. 도와준다면 PC 전원은 [피로: 10]을 입는다. 그 대신 해체한 오두막의 목재는 마음대로 써도 된다고 한다.

PC의 대표자 1명은 「난이도 9」를 목표로 [해제판정]을 한다. [판정성공] 겉보기와는 달리 실속이 있었던 모양이다. [실 다발] 2개, [단단한 목재] 1개를 입수했다. [판정실패] 아무래도 오랜 세월 혹사당해서 속까지 상한 것 같다. 쓸만한 목재는 그다지 나오지 않았다. [실 다발] 1개를 입수했다. [서브 직업: 목수, 설계사] 이 판정에 +2.

#### 21: 비늘 돋은 전사

가느다란 수로가 복잡하게 얽힌 교엔 남쪽 숲에서 PC들은 <리저드맨>과 만난다. 싸우는 경우, 질척거리는 땅 위에서의 치열한 전투로 인해 PC 전원은 [피로: 10]을 입는다.

또한 PC 전원은 1D를 굴린다. 【인과력】 1점을 소비할 때마다 추가로 +1D를 할 수 있다. 전원의 다이스 눈 합계가 10 이상이라면 [마물 가죽] 2개를 얻는다. 12 이상이라면 추가로 [고기] 1개를 얻는다. 14 이상이라면 다시 [고기] 1개를 더 얻는다. 17 이상이라면 추가로 「날카로운 이빨 [코어 소재] (40G)」를 얻는다. [서브 직업: 탐험가, 해적] 이 판정에 +2.

#### 22: 숲 속의 채석장

숲에 삼켜지는 바람에 버려진 채석장에 도착했다. 나무 사이로 여기저기 바위가 보인다. 버려졌다고는 해도 약간의 소재라면 얻을 수 있을 것이다. 애초에 이런 장소에 오는 건 <모험자>뿐이겠지만.

만약 채굴할 생각이라면 PC의 대표자 1명은 「난이도 9」를 목표로 [운동판정]을 한다. [판정성공] 여러분은 곡괭이와 망치로 돌을 떼서 [철광석] 1개와 [대량의 석재] 2개를 얻는다. 아직 소재를 더 캘 수 있을 것 같다. 이 장소를 「채집장소」로 기억할

수 있다. [판정실패] 지나치게 힘을 쓰다가 작업장 일부를 파괴하고 말았다. 그 대신 소재는 빠짐없이 챙겼지만, [대량의 석재] 2개를 얻는다. [서브 직업: 대장장이, 채굴사] 이 판정에 +2.

### 23: 거대 게와 숨바꼭질?

〈거대 게〉들이 숲을 멋대로 헤집어서 만든 「웅덩이」를 발견했다. 모여있는 게들의 빈틈을 노리면 목재를 잔뜩 확보할 수 있을 것 같다.

회수하는 경우, PC의 대표자 1명은 「난이도 10」을 목표로 [운동판정]을 한다. [은밀] 상태가 될 수 있는 특기를 가지고 있다면 그것을 사용해서 +1D를 얻을 수 있다. [판정성공] 살금살금, [단단한 목재] 3개를 입수했다. [판정실패] 게다가!! 숨어있던 〈거대 게〉와의 추격전이 시작됐다. 전원 [피로: 10]을 입고, [단단한 목재] 2개를 얻는다. [서브 직업: 아크로바트, 추적자] [단단한 목재]를 1개 더 입수할 수 있다.

### 24: 세계는 안전한다

갑자기 앞이 안 보일 정도로 세찬 폭우가 내렸다. 순식간에 이곳저곳 수몰되어 아까와는 전혀 다른 필드로 변모한다. 과연 초보자의 등용문이라는 교엔 숲이다. PC 전원은 각각 [내구판정]을 한다. [판정성공] 최소한의 피해로 건넜다. 탐색을 속행한다. [판정실패] 대자연의 위협에 이것저것 소모됐다. [피로: 20]을 입는다.

### 25: 사투! 〈거대 거미〉

여러분은 개울의 못 근처에서 〈거대 거미〉의 집에 들어섰다. 어디에 숨어 있었는지 꿈실꿈실 나타나는 거미 떼! [수생]을 가지고 있지 않은 PC 전원은 [피로: 20]을 입는다. 또한 PC의 대표자 1명은 1D를 굴린다.

[1D: 5~6] 하지만 위기는 곧 기회다. 거미 집 안쪽에서 재빨리 소재를 빼앗아 왔다. [마물 가죽] 2개, [마촉매] 2개를 얻는다. [서브 직업: 괴도, 해적] 다이스를 2개 굴려서 마음에 드는 쪽을 채용할 수 있다.

### 26: 참배길의 자재 보관소

숲 속을 가로지르듯이 이어진 포석 〈에이코우 참배길〉을 따라가니 자재 보관소로 보이는 장소에 이르렀다. 석재나 철광석이 굴러다닌다. 하지만 이 근처는 언데드의 세력권이기도 하다. 놈들이 출현

하기 전에 회수해버리자. 자재 수집에 참가할 PC는 1D를 굴린다. [1D: 1~3] [철광석] 1개를 얻는다. [1D: 4~6] [대량의 석재] 1개를 얻는다. [서브 직업: 전투 사제, 채굴사] 다이스를 2개 굴려서 두 결과를 모두 얻는다.

### 27: 온통 국화밭

흰색, 노란색의 국화가 핀 꽃밭에서 반투명한 여성의 영이 진혼의 실을 갖고 있다. 이 에어리어의 언데드를 위로하고 있는 듯하다. 함께 진혼을 하는 경우, PC의 대표자는 「난이도 10」을 목표로 [교섭판정]을 한다. [판정성공] 여성의 영과 함께 여러 개의 실몽당이를 만들어 장식했다. 어떤 장엄한 분위기가 깃든 기분이 든다. 사례로 남은 [실 다발] 2개, [마촉매4] 1개를 얻는다. 이 장소를 「채집장소」로 기억할 수 있다. 또한 다음에 이 장소에 찾아왔을 때는 판정에 +2를 할 수 있다. [판정실패] 정교한 작업으로 손가락에 쥐가 났다. 깨닫고 보니 날이 저물어간다. 전원 [피로: 10]을 얻는다. 수호자는 수고해준 답례로 남은 [실 다발] 2개를 줬다. [서브 직업: 기도사, 세공사] 이 판정에 +2.

### 28: 〈히텐정〉의 채소밭

누가 관리하고 있는지는 모르지만, 〈히텐정〉 근처의 채집 포인트에서는 종종 식량 아이템을 채집할 수 있다. 단, 〈교엔 큰까마귀〉가 허수아비를 대신하듯이 망을 보고 있다.

혹시라도 소재를 입수하려는 경우, PC의 대표자 1명은 「난이도 10」을 목표로 [지각판정]을 한다. [은밀] 상태로 이동할 수 있다면 +1D를 얻을 수 있다. 포기하면 행동횟수는 소비하지 않으며, 이 표에서 한 번 더 채집표 롤을 할 수 있다. [판정성공] 몰래 [감자] 1개, [양상추] 2개를 채집할 수 있었다. [달성치: 13] [감자] 1개를 더 입수했다. [판정실패] 〈교엔 큰까마귀〉에게 들켰다! 전투는 피할 수 없다. PC 전원은 [피로: 20]을 입고 [마물 고기] 2개를 얻는다. (역주: 아마도 [마물 가죽]이나 [고기]의 오타로 보입니다) [서브직업: 채집인, 푸드파이터] 이 판정에 +2.

### 29: 쥐 소굴

여러분은 짐을 짊어진 세 마리 정도의 〈랫맨〉을 발견한다. 아직 이곳을 알아차리지 못했으니 습격하면 쉽게 쓰러뜨릴 수 있으리라. 혹은 뒤를 밟아서 소굴을 알아낼 수도 있다. 바로 싸운다면 단숨



에 <랫맨>들을 쓰러뜨리고 [마물 가죽] 1개와 [망가진 장비] 1개를 손에 넣는다. 뒤를 밟는다면 대표자는 「난이도 12」를 목표로 [운동판정]을 한다. 이 판정은 [정찰] 태그가 있는 행동으로 간주한다. (판정성공) <랫맨>의 아지트를 발견, 강습 성공! [고기] 2개, [마물 가죽] 2개를 입수했다. (판정실패) <랫맨>을 놓치고 말았다. 한동안 찾아 헤매다가 포기한다. 다음에 이 이벤트를 할 때 판정에 +1D를 얻을 수 있다. (서브 직업: 척후, 추적자) 이 판정에 +2.

### 30: 마른 나무 더미

쓰러진 나무들이 표백된 채 산더미처럼 쌓인 것을 발견했다. 아무래도 산사태 따위로 인해 일제히 쓰러진 것 같다. 두드려 보니 잘 마른 나무를 때리는 소리가 난다. 질 좋은 소재다. 바로 회수하자. 회수할 PC는 [피로: 20]을 입을 때마다 [단단한 목재]를 1개 입수한다(최대 2개).

### 31: <라쿠우 저택>의 수선

교엔 숲의 피난소 <라쿠우 저택>의 돌담을 수선하는 <모험자> 그룹을 만났다. 이 전통식 저택은 언데드에게 쫓길 때 몸을 피할 수 있을 뿐만 아니라 굶은 날씨도 막아준다. 날씨가 곧잘 변하는 이 에어리어에서는 매우 중요한 시설이다. 돌담 수선을 돕는다면 PC 전원은 「난이도 10」을 목표로 [내구판정]을 한다. (판정성공) 수선이 진행됐다. 낡은 석재나 쇠 장식은 이제 필요 없다고 한다. [철광석] 1개나 [대량의 석재] 1개를 입수할 수 있다. [달성치14] 다락방에서 「반들반들한 고치 [코어 소재] (80G)」를 얻는다. (판정실패) 낡은 돌담은 순조롭게 부숴졌지만, 열의가 조금 과했다. 재활용할 수 있는 소재까지 부숴버렸다. (서브 직업: 목수, 설계사) 이 판정에 +2.

### 32: 숲 늑대 떼에게 포위당했다!

여러분은 어느새 <숲 늑대> 떼에게 포위당했다. 방심만 안 하면 쓰러뜨릴 수 있는 상대지만, 동시에 부상을 각오해야 한다. PC 전원은 1D를 굴린다. 【인과력】을 소비하면 추가로 소비한 수만큼 다이스를 더 굴릴 수 있다. 우선 본인의 다이스 눈합계가 3 이하인 PC는 부상으로 [피로: 20]을 입는다. 그 뒤 전원의 다이스 눈을 더한다. 15 이상이라면 대승리다. [마물 가죽] 1개, [마촉매] 2개를 입수할 수 있다. 14 이하라면 나머지 반 정도의 늑

대에게서 도망친다. [마물 가죽] 1개만을 입수한다. (서브 직업: 생환자, 푸드파이터) 무조건 [고기] 1개를 입수한다.

## 오리지널 퀘스트

Mission

「생산 길드도 공사다망」은 매우 확장성이 높은 시나리오(미니 캠페인)다. 이야기라는 의미에서 뚜렷한 기승전결을 정하지 않았으므로 자유자재로 확장할 수 있으며, 참가자들의 선택에 따라 다양한 표정을 보여준다. 그런 특성상 미리니름을 당해도 즐기는 데 문제가 없어서 리플레이나 동영상으로 웹에 공개하기에도 좋다. 적극적으로 플레이하기 바란다.

확장, 개조의 일례로 「퀘스트」 방식이 있다. 오리지널 오프닝에서 임의의 의뢰(퀘스트 발주)를 하는 것이다. 이를테면 「폐기야 야요이가 새로운 주거용 오두막을 짓고자 [단단한 목재] 10개를 요구한다」 같은 식이다. 의뢰의 내용은 자유지만, 발주 부분은 [소재] 아이템(고기, 쌀, 대량의 석재, 감자, 토마토, 양상추, 망가진 장비, 실 다발, 밀가루, 단단한 목재, 철광석, 숯, 마촉매, 마물 가죽, 튼튼한 천) 중 하나여야 한다. 개수는 5~20개 정도가 타당하다.

보통의 시나리오를 작성할 때라면 이 의뢰를 위해 실제로 소재를 모을 미들 장면을 준비해야 하지만, 「생산 길드도 공사다망」의 경우는 그럴 필요가 없다. 채집이나 매매에 따른 소재 수집은 채집표나 다양한 시나리오 동작으로 이미 준비되어 있다. 재료를 다 모은 시점에서 전용 엔딩에 도달하면 된다. 보수로는 「재물표」를 1~2회 정도가 적당하다.

소재 수집만으로는 부족하다면 그 퀘스트 전용의 레시피를 만들 수도 있다. 앞의 예시라면 「아이들의 집」이다. 작성 난이도는 10~12 정도. 타당한 서브 직업으로 판정에 +2를 받기만 해도 충분하다. 판매용이 아니므로 밸류 설정도 필요 없다.

더 복잡하게 하고 싶다면 중간 단계로 「오두막의 지붕」, 「오두막의 기둥」, 「오두막의 벽」이라는 3개의 아이템을 작성하고, 이 세 아이템과 추가 소재를 사용해야 「아이들의 집」이 완성된다고 정할 수도 있다.

## 7: 성터 입구

이곳은 우에노 로그 캐슬의 입구다. 여기라면 아직 안전하지만, 이 앞의 에어리어는 위험하다. PC들은 장비를 빠짐없이 갖추고 서로 이야기를 주고받는이다. 롤플레이를 하면 PC 전원의 판정에 +1. 이 효과는 이익을 1회 받거나, 장면이 끝날 때까지 지속된다. 이 롤은 「채집표」를 1회로 해야리지 않으며, 이어서 다시 「채집표」를 할 수 있다.

## 8: 코볼트 소대

지표 부분의 등성등성 있는 숲에서 〈코볼트〉 소대를 발견했다. 이쪽에서 일방적으로 발견했으니 기습할 수 있을 것 같다. 무시한다면 이대로 이벤트를 마친다. 기습한다면 PC의 대표자 1명은 「난이도 10」의 [운동판정]을 한다. [은밀] 상태로 움직일 수 있다면 판정에 +1D를 얻는다. [판정성공] 기습 성공! [망가진 장비] 3개를 입수할 수 있다. [판정실패] 기습에 실패해서 난전이 벌어진다. PC 전원은 [피로: 10]을 입고 [망가진 장비] 2개를 입수한다. [서브 직업: 군사, 지휘관] 이 판정에 +2.

## 9: 못의 히드라

20m 정도 되는 탁한 못에서 갑자기 머리 셋 달린 거대한 뱀이 나타났다! 이 녀석은 강력이다. 물러난다면 전원 [피로: 10]을 입고 도망칠 수 있다.

싸운다면 PC 전원은 [피로: 20]을 입고 1D를 굴린다. 【인과력】 1점을 소비하면 추가로 +1D를 할 수 있다. 전원의 다이스 눈 합계가 17 이하라면 패배하여 대신전으로 돌아가며, 이 장면은 끝난다. 18 이상이라면 승리를 거둔다. [마물 가죽] 2개와 [마촉매 1] 2개를 입수할 수 있다. [서브 직업: 변경순찰, 생환자] 도망칠 때의 [피로]는 전원 5점이 된다.

## 10: 코볼트 대장장이?

무거워 보이는 짐을 옮기는 〈코볼트〉 2마리를 발견했다. 전투는 질색인지 PC들의 모습을 보자마자 소리를 지르며 줄행량을 쳤다. 남은 것은 [철광석] 1개와 [망가진 장비] 2개. 물론 가지고 돌아갈 수 있다. [서브 직업: 광전사, 무법자] 도망치는 코볼트를 쫓아가서 [망가진 장비]를 1개 더 빼앗을 수 있다. 〈코볼트〉가 울먹이는 얼굴을 본 기분이 든다.

## 11: 비를 피하다가 만난 인연

갑자기 하늘이 어두워지더니 소나기가 쏟아졌다. PC의 대표자 1명은 1D를 굴린다. 다이스 눈이 1이나 2라면 불행하게도 빗속을 헤매는 처치가 된다. PC 전원은 [피로: 10]을 입는다. 그리고 여러분은 비를 피할 동굴을 발견했다. 동굴 안에는 비를 피하러 들어온 비슷한 레벨의 〈모험자〉들이 있다. 만약 원한다면 그들에게서 [마촉매1]이나 [망가진 장비]를 [예산 토큰] 1로 구매할 수 있다(합계 6개까지). [서브 직업: 교섭인, 교역상인] 3개 이상 구매하면 서비스로 [마촉매1] 1개를 더 준다.

## 12: 노출된 광상(鑛床)

비로 흙이 쓸려나가기라도 했는지 숲 한구석에 천연 광상이 드러났다. 채굴할 PC는 전원 1D를 굴린다. 이때, 결과를 보고 【인과력】 1점을 사용해서 다이스를 한 번만 다시 굴릴 수도 있다. 또, 광물이 바닥나지 않는 한 이 장소를 「채집장소」로 기억할 수 있다. (1D: 1) 이 장소의 광물이 바닥나고 말았다. 아무것도 얻지 못한다. (1D: 2~4) [숫돌] 1개를 얻는다. (1D: 5~6) [철광석] 1개를 얻는다.

## 13: 촉매 상인

박물관 터의 폐허에서 〈로데릭 상회〉의 모험자가 지면 위에 잡동사니를 늘어놓았다. [마물 가죽], [마촉매], 「계절야채 포토피」×6개 중 한 품목을 [예산 토큰] 1에 팔아준다(최대 2종류까지). 또, [은 덩어리] 1개를 주면 [철광석] 4개와 교환해 주겠다고 한다.

## 14: 랫맨 조우전

〈랫맨〉 소대를 발견했다. 다짜고짜 전투에 말려들었지만 두려워할 것 없다. PC의 대표자 1명은 「난이도 10」의 [지식판정]을 한다. [판정성공] 약점을 찔러 유리하게 전투를 이끌어 [망가진 장비] 1개와 [숫돌] 2개를 얻는다. [판정실패] 난전이 벌어진다. PC 전원은 [피로: 10]을 입고 [망가진 장비] 2개를 얻는다. [서브 직업: 도공, 용사] 이 판정에 +2.

## 15: BF 보급소

이 막다른 방은 〈모험자〉를 위한 보급소인 것 같다. 게다가 버려진 소재나 아이템이 방 한구석에 쌓여 있다. 여러분은 거기에서 [마촉매] 2개를 받

견한다. 기꺼이 챙겨가자. [서브 직업: 수집가, 풍류인] 추가로 [마물 가죽] 1개를 발견한다.

### 16: 대형 슬라임

지하 통로에서 대형 슬라임과 만난다. 통로를 가득 채울 정도의 덩치라 전투를 피할 수는 없었다. 겨우 쓰러뜨렸으나 PC 전원은 [피로: 10]을 입는다.

슬라임이 녹아 사라진 자리에는 놈이 먹은 것으로 보이는 소재가 떨어져 있다. PC 전원은 1D를 굴린다. (1D: 1~2) [철광석] 1개를 얻는다. (1D: 3~4) [숫돌] 1개를 얻는다. (1D: 5) 「스몰 실드」와 「스터디드 리더」를 얻는다. (1D: 6) 「시미터」와 「하치가네」를 얻는다.

### 17: 회랑과 홀

지하 1층의 넓은 홀과 그 주변의 통로 지대에 도착했다. 이 장소는 <렛맨>이나 <코볼트>, <다이어배트> 같은 에너지가 끊임없이 출현하는 모양이다. PC 전원은 [피로]를 입는다. 강도는 10, 20, 30 중에서 선택할 수 있다. [피로: 10]을 입으면 [튼튼한 천] 1개와 [망가진 장비] 1개를 얻는다. [피로: 20]을 입으면 추가로 [철광석] 1개를 발견한다. [피로: 30]을 입으면 추가로 [튼튼한 천] 1개와 [망가진 장비] 1개를 얻는다. 어떤 경우든지 이 장소를 「채집장소」로 기억할 수 있다.

### 18: 캠프장

이 지하 공동의 입구에는 바리케이드가 설치되어 있다. <모험자>를 위한 휴식장소인 것 같다. 중앙에는 모닥불 몇 개가 타고르고 있고, 거기에 커다란 냄비가 걸려 있다. 요리 담당 <모험자>에게 10G를 지급하면 맛있는 수프를 먹게 해준다. [피로] 20점을 회복할 수 있다.

게다가 이 장소에서 [요리] 아이템을 사용하면 [피로]가 5점 더 회복한다. 또, 요리 담당은 소재가 부족해서 고민하고 있다. [밀가루], [쌀], [고기]가 있다면 [감자]와 교환해준다(최대 3개까지).

### 19: 거대 거미의 집

커다란 공동을 나선형으로 내려가는 이 공간은 <거대 거미>의 집이다. PC의 대표자 1명은 「난이도 10」의 [운동판정]을 한다. 단, 이곳은 【암흑】이다. [암시]나 【암흑】을 해제할 수단이 없다면 판정에 -1D. [판정성공] <거대 거미>를 멋지게 격파

했다. [마물 가죽] 1개와 [마촉매] 2개를 입수한다. [판정실패] 몹시 고전했다. PC 전원은 [피로: 10]을 입고 [마물 가죽] 2개를 입수한다. [서브 직업: 듀얼리스트, 아크로바트] 이 판정에 +2.

### 20: 오래된 갱도

지하 2층의 오래된 갱도에 도달했다. 이곳에서는 [철광석]을 캐 수 있다. 아직 광맥은 살아있는 셈이다. 하지만 양이 얼마나 될지는 운에 달렸다.

채굴을 희망하는 PC는 「난이도 11」의 [운동판정]을 한다. [판정성공] [철광석] 1개를 입수한다. [달성치: 15] [철광석] 1개를 더 입수한다. [판정실패] 가치 없는 돌맹이밖에 입수하지 못한 채 지치기만 했다. [피로: 10]을 입는다. [서브 직업: 대장장이, 채굴사] 이 판정에 +2.

### 21: 코볼트 순찰대

순찰 중인 <코볼트> 소대와 만났다. 지팡이를 든 마술사도 있다. 도망친다면 아무 문제 없이 도주할 수 있다.

싸우는 경우, PC 전원은 1D를 굴린다. 【인과력】 1점을 소비하면 +1D를 더 굴릴 수 있다. 전원의 다이스 눈 합계가 12 이하라면 패배하여 대신전으로 돌아가며, 이 장면은 끝난다. 13 이상이라면 간신히 승리를 거둔다. [튼튼한 천] 2개와 [망가진 장비] 2개를 입수할 수 있다. 16 이상이라면 추가로 「투명 반지」 2개를 손에 넣는다. [서브 직업: 챔피언, 커스 블레이드] 1D의 눈에 +1을 할 수 있다.

### 22: 흰 거미의 집

여러분은 거대한 흰 거미와의 전투에서 승리했다. 이곳은 흰 거미의 집인 듯하다. 잘 찾아보면 소재를 챙길 수 있을지도 모른다. PC의 대표자 1명은 「난이도 11」의 [해석판정]을 한다. 또, 결과와 관계없이 이 장소를 「채집장소」로 기억할 수 있다. [판정성공] 거미집을 잘 풀어나간다. [실 다발] 2개를 손에 넣는다. [달성치: 15] [실 다발] 1개를 더 입수한다. [판정실패] 거미집은 여기저기 달라붙어 더러워지고 말았다. [마촉매] 1개만을 입수할 수 있었다. [서브 직업: 재봉사, 채집인] 이 판정에 +2.

### 23: 드워프 광부

지하에서 채굴을 계속하는 한 무리의 드워프 광부들과 만났다. 그런데 그들이 채굴에만 열중하다 보니 광석 더미가 점점 쌓여만 간다. 걱정되는데……. 여러분은 보수를 받는 대신 지상까지 광석을 운반해줄 수 있다. 이러면 드워프들은 PC 1명당 [철광석] 1개를 보수로 준다. 단, 광석을 운반한 PC는 [피로: 10]을 입는다. 또, 운반하는 대신 가지고 있는 식량과 교환할 수도 있다. 이때는 [감자], [토마토], [고기], [밀가루] 중 1개와 [철광석] 1개를 교환해준다(최대 3개까지). 누구나 일을 하면 배가 고프는 법이다. [서브 직업: 배달부, 변경순찰] 이런 일은 자신 있다. 광석을 옮기는 경우, PC 전원의 피로는 5점으로 그친다.

### 24: 지저호

지저의 호수 주변은 더 아래층으로 가는 계단이 있는 타인지 <리저드맨>들이 순찰을 하곤 한다. <리저드맨>의 순찰을 피해서 소재를 입수하고 싶다면, PC 대표자 1명이 「난이도 11」의 [운동판정]을 한다. [은밀] 상태로 이동할 수 있다면 판정에 +1D를 얻는다. [판정성공] 잠입 성공! [망가진 장비] 1개와 [숫돌] 2개를 얻는다. [판정실패] 이런, 들켰다! 할 수 없이 전투를 벌인다. PC 전원은 [피로: 10]을 입고 [망가진 장비] 2개를 입수한다. [서브 직업: 괴도, 마도적] 이 판정에 +2.

### 25: 지저의 백사(白蛇)

거대한 백사가 여러분의 앞에 나타나더니 꼬리를 흔든다. 싸울 의사는 없는 것 같다. 아무거나 [식량] 아이템을 주면 백사가 답례로 붉은색의 커다란 수정을 준다. [마촉매] 1개를 입수한다. 백사는 PC들을 따르지만, 장면이 끝날 때는 다시 동굴로 사라진다. 이때 탈피해서 [마물 가죽] 2개를 PC들에게 준다.

### 26: 붉은 슬라임

무수한 붉은 슬라임이 이 통로를 덮고 있다. 딱히 이쪽으로 다가오지는 않으므로, 물러난다면 아무 일도 일어나지 않는다. 하지만 돌파한다면 이야기가 다르다. [경감(화염)]이 없는 PC는 [피로: 10]을 입는다. 그리고 PC 전원은 「난이도 11」의 [내구판정]을 한다. 한 명이라도 성공하면 슬라임 지

대 안쪽의 보물상자에서 200G를 손에 넣는다. [서브 직업: 도박사, 생환자] 이 판정에 +2.

### 27: 지하의 대갱도

지하 3층의 거대한 갱도는 [철광석]의 보고다. 이 장소를 「채집장소」로 기억할 수 있다. 이 장소에서 채굴을 하려는 PC는 「난이도 11」의 [내구판정]을 한다. [판정성공] 채굴 성공이다. [철광석] 1개를 손에 넣는다. [달성치: 15] 좋은 광맥을 찾아냈다! [철광석]을 1개 더 손에 넣는다. [판정실패] 녹초가 되도록 땅을 파서 겨우 [철광석] 1개를 손에 넣었지만, [피로: 10]을 입고 말았다. [서브 직업: 채굴사, 학자] 이 판정에 +2.

### 28: 리저드맨 경비소

지하 3층의 입구에 해당하는 홀이 나온다. 이곳은 아무래도 <리저드맨>의 기지 중 한 곳인 듯하다. 각오를 굳히고 돌입하는 경우, PC 전원은 [피로: 10]을 입고 1D를 굴린다. 【인과력】 1점을 소비하면 추가로 +1D를 할 수 있다. 전원의 다이스 눈합계가 10 이하라면 패배하여 대신전으로 돌아가며, 이 장면은 끝난다. 11 이상이라면 <리저드맨> 경비부대를 상대로 승리를 거둔다. [튼튼한 천] 1개와 [망가진 장비] 2개를 얻는다. 또, 경비소 안에는 어딘가로 통하는 통로가 있다. 이 장면 중에 다시 「채집표 (우에노 로그 캐슬)」 룰을 한다면 다이스 룰을 하지 않고 다이스 눈 30의 이벤트를 선택할 수 있다. 물론 되돌아와서 보통의 「채집표」 룰을 할 수도 있다. [서브 직업: 지도제작자, 탐험가] 1D를 굴릴 때 두 번 굴려서 원하는 쪽을 선택한다.

### 29: 지저호 밑바닥?

이곳은 지저의 거대한 용소(龍沼)다. 저 위의 지저호에서 물이 흘러 내린다. 어둠 속에서 보이는 보라색 빛이 매우 환상적이다. 그리고 폭포수 밑의 맑은 웅덩이 안쪽에는 가라앉은 보물들이 보인다. 잠수해서 탐색할 PC는 [피로: 15]를 입는다 ([수생]이 있다면 입지 않는다). 그 뒤에 1D를 굴린다. (1D: 1) 물살에 막혀서 아무것도 손에 넣지 못했다. (1D: 2) [실 다발] 1개를 발견했다. (1D: 3) [마촉매] 1개를 발견했다. (1D: 4) [숫돌] 1개를 발견했다. (1D: 5) [마물 가죽] 1개를 발견했다. (1D: 6) 100G를 손에 넣었다.



### 30: 리저드맨 술사

지하 3층의 던전에 도달한 여러분은 천장이 높은 회랑으로 나왔다. 목조 건물이 여럿 들어선 이 주변은 <리저드맨>의 거주 구역인 듯하다. 더 안쪽으로 들어가면 <리저드맨 번개술사>가 기다리고 있다. PC 전원은 [피로: 10]을 입고 1D를 굴린다. [피로: 10]을 더 받는다면 +1D를 할 수 있다. 전원의 다이스 눈 합계가 12 이하라면 패배하여 대신전으로 돌아가며, 이 장면은 끝난다. 13 이상이라면 <리저드맨 번개술사>들을 상대로 승리를 거둔다. [튼튼한 천] 1개와 [망가진 장비] 2개를 입수할 수 있다. 16 이상이라면 추가로 「수수께끼의 모피 [코어 소재] (80G)」를 손에 넣는다. 그리고 이 안쪽은 아무래도 <리저드맨>의 본거지인 모양이다. 이 장면 중에 다시 「채집표 (우에노 로그 캐슬)」를 한다면, 다이스 롤을 하지 않고 다이스 눈 32의 이벤트를 선택할 수 있다. 물론 보통의 「채집표」를 할 수도 있다. (서브 직업: 용사, 장군) 1D를 굴릴 때 두 번 굴려서 원하는 쪽을 선택한다.

### 31: 미발견 광상(鑛床)

지하 깊숙한 곳에서 [철광석]이 노출된 통로를 발견했다. 이곳은 아직 아무도 손대지 않은 것 같다. PC 전원은 [철광석]을 1개씩 입수할 수 있다. 본격적으로 채굴할 때는 【인과력】 1을 내야 한다. 【인과력】을 낸 PC는 [철광석] 1개를 더 얻는다.

### 32: 리저드맨의 옥좌

오싹한 분위기의 종유동 안에는 멋진 옥좌가 설치되어 있다. 그것은 우에노 로그 캐슬을 지배하는 <리저드맨 왕자>의 옥좌다! [경감 (정신)]이 없는 PC는 곧바로 【인과력】 1점을 잃는다. <리저드맨 왕자>에게 도전하는 경우, PC 전원은 [피로: 10]을 입고 1D를 굴린다. 【인과력】 1점을 소비한다면 추가로 +1D를 할 수 있다. 전원의 다이스 눈 합계가 15 이하라면 패배하여 대신전으로 돌아가며, 이 장면은 끝난다. 16 이상이라면 <리저드맨 왕자>에게 승리한다. [철광석] 1개와 [망가진 장비] 2개를 입수한다. 19 이상이라면 추가로 [은 덩어리] 1개와 「유성 조각 [코어 소재] (50G)」를 손에 넣는다. 여러분은 드디어 이 던전을 재패했다!

## 오리지널 채집 이벤트

「채집표」에 따른 이벤트는 「생산 길드도 공사다망」의 핵심이다. 사전에 조사해서 예정을 세울 수 있는 레시피 시트에 비해 「채집표」를 사용한 이벤트는 랜덤 요소가 강하며, 바로 그래서 매번 다른 플레이 감각을 선사한다.

세션의 오리지널 전개를 고안할 때는 「채집표」를 통째로 만들 것 없이 1~3개의 이벤트만 만들어도 충분하다. 「채집표」롤을 할 타이밍에 「오리지널 이벤트가 먼저 발생합니다」라고 플레이어에게 밝히고, 그대로 처리하면 된다. 「오리지널 퀘스트」와 조합하면 놀랄 만치 독자적인 세션조치 가능하다.

오리지널 채집 이벤트를 작성할 때는 「이벤트 명칭」과 「이벤트 내용」을 정해야 한다. 3종류의 「채집표」를 보면 다양한 기믹 아이디어가 실려 있다. 이것을 참조하여 이벤트의 명칭과 상황, 대응 서브 직업을 변경하기만 해도 충분히 매력적인 오리지널 채집 이벤트를 작성할 수 있다.

완전한 오리지널 이벤트를 작성할 때도 몇 가지 포인트에 주의하면 완성도 높은 결과물을 만들 수 있다. 어떤 판정을 지시할 때, 그 난이도는 「적정 난이도 조건표(『LHZ』P403)」의 「곤란」을 채용하면 된다. 이 난이도는 비교적 전문적인 능력을 가진 PC가 도전했을 때의 성공률이 50% 전후임을 나타낸다. 얻을 수 있는 보수는 「채집표」인 만큼 [소재] 아이템이 적합하다. 고기, 쌀, 대량의 석재, 감자, 토마토, 양상추, 망가진 장비, 실 다발, 밀가루, 단단한 목재, 철광석, 숯돌, 마촉매, 마물 가죽, 튼튼한 천…… 15종류 중 1~2종류를 합계 2~6개 정도 제공하는 이벤트를 만들면 된다. 성공 단계나 커넥션, 서브 직업 등에 따라 성과가 달라지게 하면 분위기가 날 것이다. [예산 토큰]을 사용한 매매 요소나 [비행], [수생] 같은 태그에 따라 얻을 수 있는 아이템이 달라지는 기믹도 매력적인 아이디어다.