

야요이를 데리고 간 유괴범을 쫓아 마이하마에 찾아온 <모험자>들. 하지만 이스탈 굴지의 대도시 안에서 꼬리를 잡기는 쉽지 않다. 분담하여 거리 곳곳을 돌며, 단서가 될 만한 정보를 모으자. <폐기아>들도 현지의 연줄을 찾아가며 조사에 협력해준다.

이 미션의 가이드스

이 미션의 플레이 시간은 45~90분을 상정한다.

이 미션을 플레이하는 방법

「미션: 마이하마 <폐기아> 탐정단」은 라운드 진행 룰을 이용하여 행하는 미션이다. 이 미션에서는 인카운터 시트 「마이하마 <폐기아> 탐정단」을 사용한다.

이 미션의 목적은 「유괴범들의 행선지」라는 [정보]를 입수하는 것이다. PC들은 인카운터 시트에 기재된 시나리오 동작을 반복하여, 다양한 [정보]나 단서(키워드)를 입수하면서 유괴범의 행방을 쫓는다. PC들이 어떤 [정보]를 입수한 경우, 그 내용이나 처리는 시나리오의 언급을 따른다. GM은 [정보]에 어울리는 것을 읽고 처리하자. 이 미션의 1라운드는 2시간 정도이다.

미션을 시작하기 전에

이 미션에서 「폐기아 토큰」을 사용한다. 작은 물체나 말을 사용하여 관리하라.

폐기아 토큰에 관하여

「폐기아 토큰」은 PC들을 도와주는 <폐기아>들을 나타내는 토큰이다. 시나리오 동작의 코스트로 사용하여 다양한 효과를 얻을 수 있다.

「폐기아 토큰」은 미션이 시작할 때 PC의 수만큼 배포되며, 각 라운드의 클린업에 사용한 만큼 보충된다.

난이도

난이도가 베리 하드 이상이거나 PC가 5명 이상인 경우, 모든 시나리오 동작의 난이도에 +1을 한다.

이 미션에서 유용할 만한 서브 직업

교역상인, 귀족, 기사, 도박사, 무법자, 메이드, 배달부, 뱃사람, 변경순찰, 아이돌, 장미정의 공주, 점원, 제독, 지도 제작자, 추적자, 탐정

승리조건과 패배조건

승리조건 4라운드 이내에 지정된 [정보]를 입수한다.

패배조건 4라운드 종료 시점에서 승리하지 못했다.



귀족가

상류 계급인 귀족들의 저택이 늘어선 에어리어.

면회를 신청한다

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (교섭or지식/12)

▶**효과:** 소문을 좋아하는 귀족들이라면 뭔가 알지도 모른다. [정보2]를 입수한다.

[[**보호받은 메이드**] 소지] [정보9]를 입수한다.

[[**서브 직업: 귀족, 장미정의 공주**] 이 행동의 판정에 +2.

[[**펄블**] 눈을 뚫 사이애 아이 하나가 없어졌다. 「폐기아 토큰」을 하나 잃는다.

기사단 대기소

마이하마의 자라는 <글라스 그리브스>의 대기소.

협력을 요청한다

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (교섭/7)

▶**효과:** 마이하마의 치안을 담당하는 기사들에게 협력을 요청한다. [정보6]을 입수한다.

[[**서브 직업: 기사, 변경순찰**] 이 행동의 판정에 +2.

중앙 시장

이스탈 최대의 규모를 자랑하는 노천 시장.

쇼핑&탐문

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (교섭or해석/10)

▶**효과:** 눈치 빠른 상인들은 누가 드나들었는지 잘 알지만, 일단 물건을 사야 상대를 해준다. 「소모표: 금전」를 1회 한다. [정보4]를 입수한다.

[[**귀족의 의뢰**] 소지] [정보11]을 입수한다.

[[**서브 직업: 교역상인, 점원**] 이 행동의 판정에 +2.

[[**폐기아 토큰을 하나 사용한다**] 「소모표: 금전」를 하지 않고 이 행동을 할 수 있다.

[[**펄블**] 눈을 뚫 사이애 아이 하나가 없어졌다. 「폐기아 토큰」을 하나 잃는다.

흑검의 아지트

마이하마에 체류 중인 <흑검기사단>의 숙소.

흑검기사단을 칭찬한다

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (운동or조작/10)

▶**효과:** 지루해하는 흑검기사단 멤버와 만났다. 잘 추어올려서 협력을 구하자. [정보5]를 입수한다.

[[**검은 갑옷의 모험자**] 소지] [정보13]을 입수한다.

[[**서브 직업: 아이돌, 메이드**] 이 행동의 판정에 +2.

주택가

마이하마에 사는 <대지인>들의 집이 있는 에어리어.

목적자를 찾는다

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (내구or지각/7)

▶**효과:** <대지인>들에게 수상한 남자들을 보았느냐고 물어본다. [정보1]을 입수한다.

[[**달성치: 20**] [정보8]을 입수한다.

[[**서브 직업: 배달부, 지도 제작자**] 이 행동의 판정에 +2.

[[**펄블**] 눈을 뚫 사이애 아이 하나가 없어졌다. 「폐기아 토큰」을 하나 잃는다.

수상한 은신처

뒷골목 한 구석에 있는 폐가.

흔적을 쫓는다

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (지각or해석/14)

▶**효과:** 이 행동을 하려면 키워드 [수상한 은신처]가 필요하다. 은신처를 탐색하여 흔적을 쫓는다. [정보15]를 입수한다.

[[**서브 직업: 추적자, 탐정**] 이 행동의 판정에 +2.

뒷골목

수상쩍은 녀석들이 모이는 뒷골목.

정보통을 찾는다

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (조작or지각/12)

▶**효과:** 뒷골목의 술집에서 소식에 밝은 정보통을 찾는다. [정보7]을 입수한다.

[[**메이드의 행방**] 소지] [정보12]를 입수한다.

[[**목적 증언**] 소지] [정보13]을 입수한다.

[[**서브 직업: 도박사, 무법자**] 이 행동의 판정에 +2.

[[**펄블**] 눈을 뚫 사이애 아이 하나가 없어졌다. 「폐기아 토큰」을 하나 잃는다.

폐기아 탐정단

폐기아들의 네트워크를 이용한 조사

조사를 부탁한다

타이밍 셋업

판정 본문

▶**효과:** 코스트로 원하는 만큼 「폐기아 토큰」을 소비한다. 클린업에 1D6을 굴려서, 그 눈이 소비한 「폐기아 토큰」 이하라면 [정보] 하나를 입수한다. 손에 넣는 [정보]는 PC가 아직 입수하지 않은 [정보] 중에서 리스트 상의 번호가 가장 적은 것이다(공개에 특정 키워드가 필요한 [정보]는 입수할 수 없다).

폐기아들의 집합소

마이하마에 사는 폐기아들이 모이는 곳.

폐기아를 고용한다

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (교섭/10)

▶**효과:** 코스트로 [식량] 아이템 하나를 소비한다. 현지의 <폐기아>들과 접촉하여 정보 수집을 돕게 한다. 「폐기아 토큰」이 하나 늘어난다.

[[**달성치: 14**] 「폐기아 토큰」이 하나 더 늘어난다.