

인카운터 시트

고기만두를 팔아 치워라!

									0 스타트
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

고기만두 토큰

Meat Dumplings

화제성

Word of Mouth

미션: 고기만두를 팔아 치워라!

여러분은 사키타카에서의 모험을 마치고 마침내 「궁극 말랑말랑 고기만두」를 완성했다! 남은 것은 곧 열릴 야키바 미식 마켓에 노점을 내고 야키바에서의 평판을 높여 단숨에 팔아치우는 것 뿐이다.

이 미션의 가이드스

이 미션의 플레이 시간은 1시간 정도를 상정한다.

이 미션을 플레이하는 방법

「미션: 고기만두를 팔아 치워라!」는 라운드 진행 룰을 이용하여 행하는 미션이다. 이 미션에서는 인카운터 시트 「고기만두를 팔아 치워라!」를 사용한다.

이 미션의 목적은 완성된 「궁극 말랑말랑 고기만두」를 야키바 거리에서 팔아서 일정 이상의 매출을 확보하는 것이다. 이때 후술하는 시나리오 동작을 실행할 수 있다.

특정 타이밍에 해프닝이 발생한다. 해프닝의 자세한 내용은 시나리오 본문에 적혀 있다.

이 미션의 1라운드는 1시간 정도다.

미션을 시작하기 전에

플레이어는 파티 전원이 하나의 「매상 마커」를 공유하여 사용한다. 이 마커를 「매상 미터」의 0 번 위치에 배치한다. 체스 말 등을 사용하면 편리하다.

초기 재고로 PC 수만큼의 「고기만두 토큰」을 준비하자. 유리구슬 따위를 쓰면 된다.

이 시점에서는 당신들의 소문이 아직 퍼지지 않았다. 초기 「화제성」은 0이다.

난이도

난이도 이지나 하드로 플레이하는 경우, 초기 「고기만두 토큰」의 수가 달라진다.

난이도 이지로 플레이하는 경우, 초기 「고기만두 토큰」의 수에 +2를 한다.

난이도 하드로 플레이하는 경우, 초기 「고기만두 토큰」의 수에 -2를 한다.

매상 미터

이것은 고기만두 노점이 현시점에 거둔 매출을 나타낸다. 이 매출을 목표액까지 늘리는 것이 목적이다. 초기치는 0이며, 상품을 팔면 늘어난다. 0 미만이 되지는 않는다.

고기만두 토큰

이것은 「궁극 말랑말랑 고기만두」의 재고를 나타낸다. 토큰 1개가 「궁극 말랑말랑 고기만두」 1개에 해당하며, 0 미만이 되지는 않는다.

미션이 진행되면서 「고기만두 토큰」에 [일품] 태그가 붙기도 한다. [일품] 태그가 붙은 토큰은 색이 다른 유리구슬을 써서 구별하자.

화제성

이 수치는 여러분의 노점과 「궁극 말랑말랑 고기만두」의 평판을 나타낸다. 이것이 높을수록 많은 손님이 찾아온다. 0 미만이 되지는 않는다.

「화제성」을 높이려면 [선전] 태그가 붙은 행동을 사용해야 한다. [선전] 태그가 붙은 행동은 한 라운드에 파티 전체를 기준으로 아무거나 1개밖에 사용할 수 없다.

이 미션에서 유용할 만한 서브 직업

〈교역상인〉, 〈가정부〉, 〈메이드〉, 〈부적술사〉, 〈샌드위치맨〉, 〈수습 도제〉, 〈아이돌〉, 〈아크로바트〉, 〈요리사〉, 〈장미원의 공주〉, 〈점술사〉, 〈점원〉, 〈창희〉, 〈추적자〉, 〈필사가〉, 〈함정사〉, 〈협객〉, 〈화가〉

승리와 패배

이 미션의 승리조건과 패배조건은 PC 수에 따라 달라진다.

PL이 3명인 경우

승리조건

제5라운드가 끝났을 때 「매상 미터」가 10 이상의 위치에 있다. PC 전원은 150G를 얻는다. 또한 「재물표: 금전」 룰을 1회씩 한다. 「매상 미터」가 10 이후로 5씩 높아질 때마다 「재물표: 금전」 룰에 +2의 보너스를 얻는다.

패배조건

제5라운드가 끝났을 때 「매상 미터」가 10 미만이었다. 아슬아슬하게 적자는 면했지만, 거의 이익을 보지 못한 채 장사가 끝나고 말았다. PC 전원은 「재물표: 금전」 룰을 1회씩 한다.

PL이 4명인 경우

승리조건

제5라운드가 끝났을 때 「매상 미터」가 20 이상의 위치에 있다. PC 전원은 150G를 얻는다. 또한 「재물표: 금전」 룰을 1회씩 한다. 「매상 미터」가 20 이후로 5씩 높아질 때마다 「재물표: 금전」 룰에 +2의 보너스를 얻는다.

패배조건

제5라운드가 끝났을 때 「매상 미터」가 20 미만이었다. 아슬아슬하게 적자는 면했지만, 거의 이익을 보지 못한 채 장사가 끝나고 말았다. PC 전원은 「재물표: 금전」 룰을 1회씩 한다.

PL이 5명인 경우

승리조건

제5라운드가 끝났을 때 「매상 미터」가 40 이상의 위치에 있다. PC 전원은 150G를 얻는다. 또한 「재물표: 금전」 룰을 1회씩 한다. 「매상 미터」가 40 이후로 5씩 높아질 때마다 「재물표: 금전」 룰에 +2의 보너스를 얻는다.

패배조건

제5라운드가 끝났을 때 「매상 미터」가 40 미만이었다. 아슬아슬하게 적자는 면했지만, 거의 이익을 보지 못한 채 장사가 끝나고 말았다. PC 전원은 「재물표: 금전」 룰을 1회씩 한다.

시나리오 동작

선전작전: 전단을 뿌린다!

시나리오 동작 선전

타이밍	셋업
판정	기본(지각or지식/9)
제한	시나리오 1회

▶**효과:** 「화제성」에 +1.
【자신: 부적술사, 필사가, 화가】 이 행동의 판정에 +2.
【판정실패】 이 특기의 사용횟수는 소비되지 않는다.
 ▶**해설:** 「오늘 개점! 맛있는 고기만두 가게입니다~! 잘 부탁드립니다!」
 맛있어 보이는 「궁극 말랑말랑 고기만두」의 그림이 그려진 전단을 대량으로 돌리며 여러분의 노점을 어필한다.

선전작전: 섹스 어필로 손님 모으기!

시나리오 동작 선전

타이밍	셋업
판정	기본(내구or교섭/9)
제한	시나리오 1회

▶**효과:** 「화제성」에 +1.
【자신: 아이돌, 장미원의 공주, 창희】 이 행동의 판정에 +2.
【판정실패】 이 특기의 사용횟수는 소비되지 않는다.
 ▶**해설:** 「거기 있는 오빠~ 이거 사 주면 좋.은.거.해.줄.게☆」
 아슬아슬한 차림으로 손님몰이를 해서 노점에 손님을 끌어들인다. 아키바에는 다양한 기호의 사람들이 있으므로 성별이나 나이에 따른 제한은 없다.

선전작전: 재주를 선보여 손님 모으기!

시나리오 동작 선전

타이밍	셋업
판정	기본(조작or해석/9)
제한	시나리오 1회

▶**효과:** 「화제성」에 +1.
【자신: 샌드위치맨, 아크로바트, 협객】 이 행동의 판정에 +2.
【판정실패】 이 특기의 사용횟수는 소비되지 않는다.
 ▶**해설:** 「자, 둘러서 보고 가십쇼! 마음에 드신다면 박수를!」
 노점 앞에서 사과 자르기, 곡예, 저글링 등의 재주를 피로하여 손님의 발길을 멈춰 세운다.

선전작전: 억지로 끌고 온다!

시나리오 동작 선전

타이밍	셋업
판정	기본(운동or해제/9)
제한	시나리오 1회

▶**효과:** 「화제성」에 +1.
【자신: 점술사, 추적자, 함정사】 이 행동의 판정에 +2.
【판정실패】 화제성에 -1.
 ▶**해설:** 「일단 먹어 보라니까! 먹어보면 알아! 자, 이쪽!」
 함정을 설치하거나 점으로 유도하는 등 억지스러운 수단을 써서 손님을 데려온다. 지나치면 빈축을 사므로 주의해야 한다.

고기만두를 만든다

시나리오 동작

타이밍	메인 프로세스
판정	기본(조작or지식/9)

▶**효과:** 「고기만두 토큰」을 1개 얻는다. 이때, 추가 코스트로 「비경 표고버섯」 1개를 소비하면 이 「고기만두 토큰」에는 [일품] 태그가 부여된다.
【달성치: 11】 코스트 없이 [일품] 태그를 부여할 수 있다.
【달성치: 15】 「고기만두 토큰」을 1개가 아니라 2개 얻는다.
【자신: 가정부, 메이드, 요리사】 이 행동의 판정에 +2.
 ▶**해설:** 「좋았어, 다 찐다! 고기만두 10개 추가야!」
 당신은 마법 찜기를 사용해서 「궁극 말랑말랑 고기만두」를 척척 만든다. 보기도 좋고 맛도 좋은 일품 고기만두는 궁극이라는 이름에 어울리는 황금빛을 낸다!

고기만두를 팔아 치운다

시나리오 동작

타이밍	메인 프로세스
판정	기본(조작or해석/9)

▶**효과:** 코스트로 「고기만두 토큰」을 1개 소비한다. 「화제성」만큼 「매상 미터」를 증가 방향으로 옮긴다. 이때, 소비한 「고기만두 토큰」에 [일품] 태그가 부여되어 있다면 이 행동이 판정에 +3.
【달성치: 11】 「매상 미터」를 옮기는 횟수에 +1.
【달성치: 15】 「매상 미터」를 옮기는 횟수에 추가로 +1.
【자신: 교역상인, 수습 도제, 점원】 이 행동의 판정에 +2.
 ▶**해설:** 「사주셔서 감사합니다! 따끈따끈할 때 드세요!」
 당신은 잇달아 찾아오는 손님에게 고기만두를 팔아 치운다. 참지 못하고 그 자리에서 한 입 먹은 손님들이 그 맛에 감격해서 눈물을 흘린다!

선택 룰 : [일품] 태그의 상세표

이 표는 [일품] 태그의 자세한 설정을 구체적으로 정하기 위한 것이다. [일품] 태그가 붙은 [고기만두 토큰]을 얻을 때마다 이 표에서 1회 룰을 한다. [선전]이나 《고기만두를 팔아 치운다》를 할 때, PC가 이 표의 결과를 살려서 룰플레이를 하면 판정 달성치에 +1을 받는다. 이 효과는 이 표에 있는 각각의 설정당 한 번씩밖에 얻을 수 없다.

GM은 이 표를 사용하지 않을 수도 있다. 그 경우 플레이어가 랜덤한 룰플레이를 하면 +1의 보너스를 주도록 하자.

	1	2	3	4	5	6
1	고대 알브도 째깍	진하고 감치는 맛	3000년의 신비	중독될 것처럼 맛있다	피부가 매끈매끈	좀비도 되살아난다
2	그만둘 수 없어, 멈출 수 없어	행복의 레시피	따끈따끈하고 육즙이 주르륵	나라를 멸망시켰다	머리카락이 반들반들	오우거도 납득
3	첫사랑의 맛	입에 서품이 분다	안경이 깨질 정도로 맛있음	봉인 대상	안티 에이징 효과	골렘이 울었다
4	할아버지가 주셨던 추억의 만두가 떠오르는	맛과 풍미가 어우러진 최강의	10년에 한 번 나올 완성도	로데 연의 신제품	가슴이 커진다	룽크스가 달려든다
5	맛있어서 강해진다	맛의 지평선	아키바의 새로운 명물	최의 맛	다이어트에 최적	소드 프린세스가 만들었다
6	이것이 저스티스!	허니문의 맛	절규할 수밖에 없다	열받게 계속 손이 간다	미인은 먹보	드래곤이 불을 뿜는다

선택 룰: 해프닝 표

이 표는 미션 중에 일어나는 다양한 트러블을 나타낸 것이다. 대개 미션의 방해가 되지만, 잘 극복하면 보상도 크다.

이 표를 사용하면 매 라운드 셋업 프로세스 직전에 1D6을 굴려서 결과를 적용한다(이때 GM은 GM 인과력 1점을 사용해서 2D를 굴릴 수 있다). 시나리오 본문 P21에는 해프닝표 전용 컷 인도가 게재되어 있다.

각 해프닝은 한 번밖에 일어나지 않는다. 이미 일어난 해프닝이었다면 다시 굴린다. GM은 이 표를 사용하지 않을 수도 있다.

1	아키바의 <폐기아>들이 고기만두를 먹고 싶다는 얼굴로 이쪽을 본다. 「고기만두 토큰」 1개를 소비하면 기뻐하며 선전에 협력해준다. 곧바로 「화제성」에 +1.
2	<대지인> 귀족으로 보이는 남자가 지금 있는 고기만두를 전부 사고 싶다고 말한다. 이 제안을 받아들이면 지금 있는 「고기만두 토큰」이 모두 없어지고, 「매상 미터」가 없어진 토큰만큼 올라간다. 단, 곧바로 「화제성」에 -1.
3	마법 찜기의 상태가 이상하다. 이번 라운드는 《고기만두를 만든다》의 코스트에 【인과력】 1점이 추가된다. 대신 「비경 표고버섯」을 소비하지 않아도 [일품] 태그를 붙일 수 있다.
4	로데릭 연구소의 <약사>가 새로 개발한 조미료를 시험해보고 싶다고 말한다. 여기에 응하면 지금 있는 모든 「고기만두 토큰」에 [일품] 태그가 붙는다. 단, 곧바로 화제성에 -1.
5	눈치 빠른 <모험자>들이 비슷한 상품을 팔기 시작했다. [일품] 태그가 붙은 「고기만두 토큰」 1개를 소비하기 전까지 [선전]으로 [화제성]을 올릴 수 없다. 이 해프닝을 극복하면 「화제성」에 +1.
6	만드는 사이에 여러분 자신도 만두가 먹고 싶어졌다. 각 PC는 「먹는다」, 「먹지 않는다」 중 하나를 선택한다. 「먹는다」를 선택했다면 「고기만두 토큰」 1개를 소비하는 대신 1점의 【인과력】을 얻는다. 그것이 [일품]이었다면 얻는 【인과력】은 2점이 된다.
7	대표 한 명은 기본(운동/13) 판정을 한다. 실패하면 고기만두를 안은 채로 넘어진다. 「고기만두 토큰」 1개를 잃는다.
8	고기만두에 쓰레기가 들어있다는 클레임이 들어온다. 대표 한 명은 기본(교섭/12) 판정을 한다. 실패하면 곧바로 「화제성」에 -1.
9	정신 차리고 보니 돈 계산이 맞지 않는다. 대표 한 명은 기본(해석/12) 판정을 한다. 실패하면 곧바로 「매상 미터」에 -1.
10	굶주린 몬스터, 흑리족이 나타났다. 놈들은 귀여운 얼굴로 몰래 노점에 다가와서 무서운 짓을 벌이기 시작한다. 대표 한 명은 「소모표: 물품」 룰을 한다. 이때 아이템을 잃는 대신 같은 수의 「고기만두 토큰」이 사라진다!
11	
12	