

## 인카운터 시트 **미션: 온천 대작전**

포브리지 근교의 시골마을 탄니브룩. 근처에 천연 온천이 있는 것 말고는 별 특징이 없는 마을이 <원탁회의>에 「마을의 활성화에 협력해주기 바란다」라는 의뢰를 가져왔다! 이스탈 각지에서 모험자들이 대지인을 상대로 벌이는 사업 협력이나 신규 사업이 큰 성과를 거두고 있는 것을 보고 아키바의 모험자를 선택한 것이다.

여러분은 이 의뢰를 받고 마을 사람들이나 다른 모험자들과 힘을 합쳐 프로젝트에 도전한다. 멋진 온천 여관을 짓고, 모험자나 대지인 관광객을 이 마을에 불러와야 한다. 기간은 4개월. 마을 활성화 대작전이 지금 시작된다!

### 이 미션의 가이드스

이 미션의 플레이 시간은 60~90분을 상정한다.  
이 미션을 플레이하면 PC 전원이 「아더 갯」 한 장을 입수한다.

### 이 미션을 플레이하는 방법

「미션: 온천 대작전」은 라운드 진행 룰을 이용하여 행하는 미션이다. 이 미션에서는 인카운터 시트 「미션: 온천 대작전」을 사용한다.

이 미션의 목적은 시골 마을과 아키바를 돌아다니며 온천, 여관, 인재의 3요소를 모아 기한 이내에 멋진 온천 여관을 짓는 것이다. PC들은 인카운터 시트에 실린 시나리오 동작을 반복하며 정보와 키워드를 모아 온천여관과 그 주변의 시설을 확충해간다. 시설이 충실할수록 마지막에 얻을 수 있는 보수도 많아질 것이다!

이 미션의 1라운드는 몇 주일에서 1개월 정도이며, 제한 기간은 4라운드이다. 기력, 체력, 커넥션 등 모든 것을 활용하여 꿈의 온천 마을을 만들어라!

### 여관에 필요한 3개의 키워드

이 미션에서는 여관을 열기 위해 반드시 갖춰야 하는 세 종류의 키워드가 있다. [여관: ○○], [인재: ○○], [온천: ○○]의 세 종류다. 최소한 이 세 종류를 갖추면 미션의 승리조건을 만족할 수 있다. 하지만 그 이상의 승리를 바란다면 적극적으로 그 밖의 키워드를 모아야 한다.

### 키워드와 득점

대부분의 키워드에는 득점이 설정되어 있다. 키워드의 끝 부분에 적혀 있는 (2) 등의 표기가 그 키워드의 득점이다. 이 미션에서는 더 높은 점수를 얻으면 더 많은 보수를 얻을 수 있지만, 그중에는 마이너스 득점이 되는 키워드도 있다.  
미션을 플레이할 때는 별지에 모아둔 키워드와 그 득점을 집계하면 편하다.

### 난이도와 멤버 수

베리 하드 이상의 난이도인 경우, 모든 시나리오 동작의 난이도에 +1. 또, 플레이어가 5명일 때는 키워드 [원주민들의 열렬한 기대 (-5)]를 소지한 상태로 미션을 개시한다. 모험자를 향한 지나친 기대가 성공의 허들을 높인 것이다!

### 이 미션에서 유용한 서브 직업

가정부, 교섭인, 메이드, 목수, 변경순찰, 사냥꾼, 샌드위치맨, 설계사, 요리사, 점술사, 채굴사, 푸드파이터, 필사가, 학자, 함정사

### 승리조건과 패배조건

이 미션에서는 승패와 관계없이 참가 플레이어가 각자 한 장의 「로그 티켓: 아더 갯」을 입수한다.

### 원천이 솟는 골짜기

하얀 증기에 휩싸인 계곡. 여기서 기서 온수가 솟아나며, 독특한 냄새로 가득하다. 이 중에서 여관의 욕탕에 어울리는 온천을 찾아낸다.

### 온천을 찾아낸다

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (내구or지각/곤란)

▶**효과:** 골짜기를 돌아다니며 좋은 온천을 찾는다. [정보1]을 입수한다. (달성치: 난이도+2) [피로: 5]를 입고 [정보2]를 입수한다. (달성치: 난이도+4) [피로: 10]을 입고 [정보3]을 입수한다. (판정실패) [피로: 5]를 입는다. (서브 직업: 점술사, 채굴사) 이 행동의 판정에 +2.

### 마을 근처의 빈터

마을과 가까운 빈터. 땅도 평평하고, 여관을 짓기 딱 좋은 땅이다.

### 여기에 여관을 짓자! 1

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (내구or조작/보통)

▶**효과:** 여관 건축 작업을 하거나 목수를 수배한다. 《여기에 여관을 짓자! 1~3》은 한 세션 중 한 종류밖에 실행할 수 없다. [피로: 5]를 입고 [정보4], [정보5], [정보6] 중 하나(아직 입수하지 못한 것 중 번호가 가장 적은 것)을 입수한다. (서브 직업: 목수, 설계사) 이 행동의 판정에 +2.

### <로데릭 상회> 연구 개발동

<로데릭 상회>는 오늘도 연구자들의 고요한 활기로 가득하다. 온천 이야기를 하면 흥미를 보일까?

### 수질 조사를 의뢰한다

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (해석or교섭/곤란)

▶**효과:** 이 행동을 하려면 [온천: ○○]가 필요하다. 로데릭 상회에 온천 샘플을 넘겨 효능 조사를 받는다. [정보19]를 입수한다. ([백은탕 (3)], [황금탕 (5)]를 소지) [정보20]을 입수한다.

### 조용히 흐르는 강 근처

졸졸 흐르는 강가의 건축 공간. 여기에 여관을 지으면 무더운 계절에도 쾌적하게 지낼 수 있는 여관이 될 것이다. 강에서 오락을 즐길 수도 있다.

### 여기에 여관을 짓자! 2

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (내구or조작/곤란)

▶**효과:** 여관 건축 작업을 하거나 목수를 수배한다. 《여기에 여관을 짓자! 1~3》은 한 세션 중 한 종류밖에 실행할 수 없다. [피로: 8]를 입고 [정보7], [정보8], [정보9] 중 하나(아직 입수하지 못한 것 중 번호가 가장 적은 것)을 입수한다. (서브 직업: 목수, 설계사) 이 행동의 판정에 +2.

### 전망 좋은 언덕

주위를 둘러보면 루소라의 웅대한 산과 자연을 한눈에 볼 수 있는 언덕 위의 땅. 경지도 좋고, 여관의 후보지로는 근사한 위치다. (단, 건축이 다소 힘들 수 있다!)

### 여기에 여관을 짓자! 3

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (내구or조작/난관)

▶**효과:** 여관 건축 작업을 하거나 목수를 수배한다. 《여기에 여관을 짓자! 1~3》은 한 세션 중 한 종류밖에 실행할 수 없다. [피로: 10]를 입고 [정보10], [정보11], [정보12] 중 하나(아직 입수하지 못한 것 중 번호가 가장 적은 것)을 입수한다. (서브 직업: 목수, 설계사) 이 행동의 판정에 +2.

### 먹자 골목

<먹자 골목>에는 오늘도 많은 노점이 출점하여 그 솜씨를 겨루고 있다. 여기라면 여관에서 실력을 발휘해줄 <요리사>를 찾을 수 있을지도 모른다.

### 실력자를 찾는다

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (내구or지각/곤란)

▶**효과:** <먹자 골목>을 돌아다니며 <요리사>를 스카우트한다. [피로: 10]를 입고 [정보27]을 입수한다. (서브 직업: 요리사, 푸드파이터) [정보28]을 입수한다.

### 마을 민가

마을에서 가장 나이가 많은 할머니가 사는 민가. 이 지방의 향토 요리에 관해 뭔가 배울 수 있을지도 모른다.

### 요리를 만드는 법을 듣는다

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (내석or교섭/곤란)

▶**효과:** 할머니의 이야기를 끈기 있게 듣고 도움이 될만한 정보를 입수한다. [피로: 5]를 입고 [정보14]를 입수한다. ([인재: 요리사]를 소지) [정보15] (서브 직업: 교섭인, 요리사) 이 행동의 판정에 +2.

### 포브리지 거리 관청

포브리지 거리에는 탄니브룩 마을의 여관에서 일할 스태프를 모집할 수 있다. 의욕 있는 사람들이 모이면 좋겠네!

### 유쾌하고 즐거운 직장이에요!

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (지식or교섭/보통)

▶**효과:** 여관 종업원이 되어줄 사람을 모집한다. [정보16]을 입수한다. (서브 직업: 가정부, 메이드) [정보17]을 입수한다.

### 아키바 길드 회관

아키바의 길드 회관은 오늘도 <모험자>로 붐빈다. 여기에서 선전하면 많은 사람에게 여관의 존재를 알릴 수 있다.

### 온천여관을 선전한다

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (지식or교섭/보통)

▶**효과:** 이 행동을 하려면 [온천: ○○], [여관: ○○]이 둘 다 필요하다. 길드 회관을 방문하는 <모험자>에게 온천여관을 선전한다. [정보18]을 입수한다. (서브 직업: 샌드위치맨, 필사가) 이 판정에 +2.

### 사냥꾼의 오두막

마을 밖에 사는 솜씨 좋은 사냥꾼의 오두막. 위험한 야생동물 등에 대한 정보를 들을 수 있을지도 모른다.

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (운동or지각/곤란)

### 서풍여단 GH

<서풍여단>의 길드 홀은 오늘도 여성 모험자들의 환성으로 떠들썩하다. 그녀들도 여관 선전을 해주면 좋겠는데…….

### 온천을 체험하게 한다

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (지식or교섭/곤란)

▶**효과:** 이 행동을 하려면 [온천: ○○], [여관: ○○]이 둘 다 필요하다. 여관에 <서풍여단>의 멤버를 초대하여 온천을 체험하게 한다. [정보21]을 입수한다. (유니온 <서풍여단>, 커넥션: <서풍여단> 멤버를 소지) [정보22]를 입수한다.

### 제8상점가 사무소

각지의 판로를 확보하고 있는 <제8상점가>. 그들의 협력을 얻는다면 아키바와 마을의 왕래도 편해질 것이다.

### 마을 활성화 기획을 설명한다

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (조작or교섭/곤란)

▶**효과:** 마을 활성화 기획을 제시해서 협력을 얻는다. [정보23]을 입수한다. (유니온 <제8상점가>, 커넥션: 카라신을 소지) [정보24]를 입수한다.

### 해양기구의 창고

창고 구획에서는 오늘도 기세 좋은 목소리가 오고 간다. 시설 정비에 그들의 힘을 빌릴 수 있다면 천군만마를 얻은 셈일텐데…….

### 건축을 도와줄 것을 요청한다

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (내구or교섭/곤란)

▶**효과:** 이 행동을 하려면 [온천: ○○]와 [여관: ○○] 중 하나가 필요하다. 건축을 해줄 기술자의 수배를 부탁한다. [정보25]를 입수한다. (유니온 <해양기구>, 커넥션: 미치타카를 소지) [정보26]을 입수한다.

### 동물에 대한 대책을 듣는다

▶**효과:** 함께 산에 들어가 현장에서 조언을 받는다. [피로: 8]를 입고 [정보13]을 입수한다. (서브 직업: 변경순찰, 사냥꾼) 이 행동의 판정에 +2.

승리조건

- 4라운드가 끝나기 전까지 키워드 [여관: ○○] & [인재: ○○] & [온천: ○○]을 입수한다. (단, 득점이 마이너스여선 안 된다. 키워드가 모였어도 득점이 마이너스라면 패배가 된다)
- 승리한 경우 그 시점의 득점 합계에 따라 재물표 룰을 할 수 있다.
- 15점: 각 PC는 「재물표: 금전」룰을 2회할 수 있다.
- 22점: 각 PC는 「재물표: 금전」룰을 3회할 수 있다.
- 30점: 각 PC는 「재물표: 금전」룰을 4회할 수 있다.

패배조건

- 4라운드가 끝날 때까지 승리조건을 만족하지 못했다.