

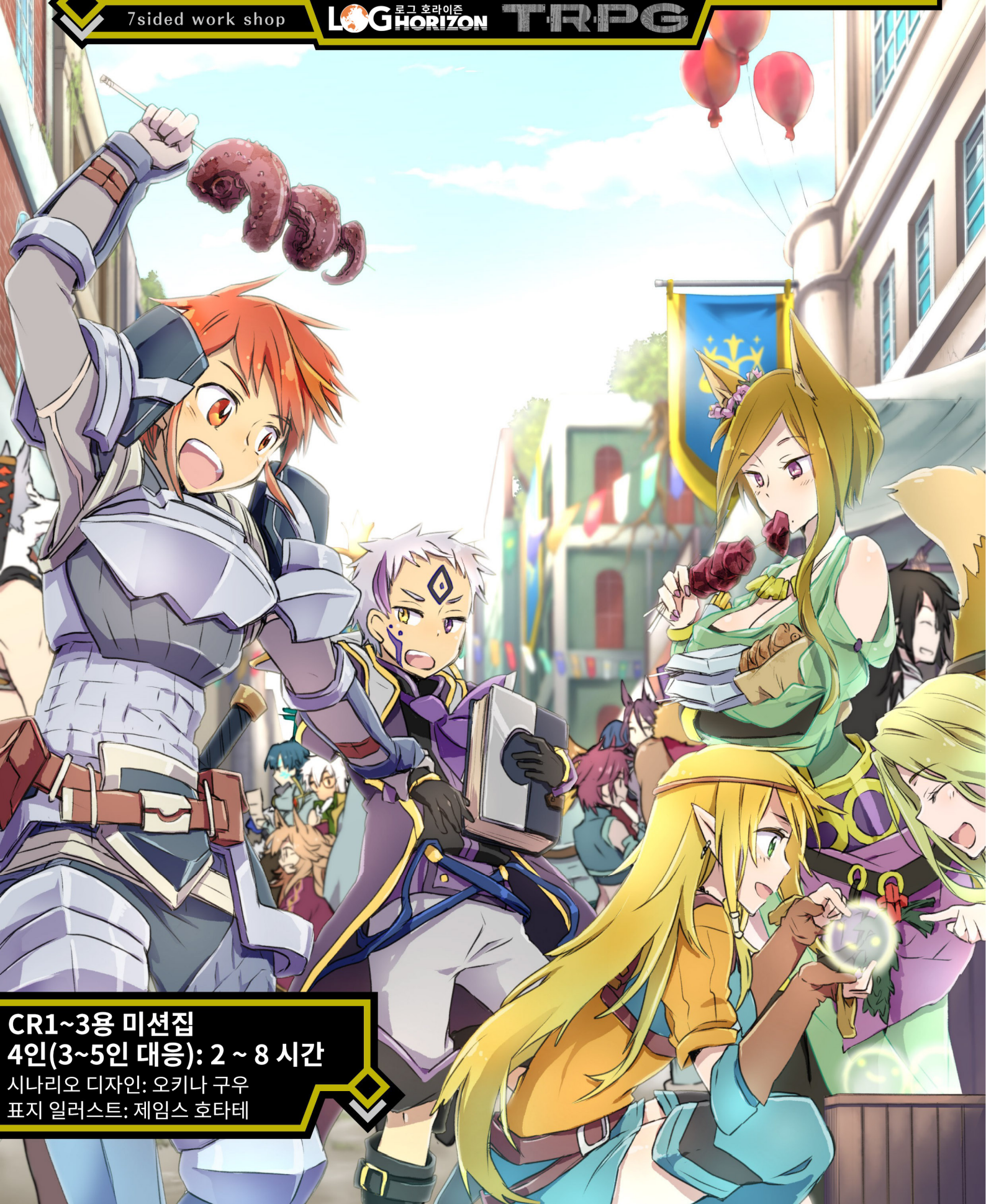
— Braves in the festiveness of Libra —

천칭제의 용사들

7sided work shop

로그 호라이즌
LOG HORIZON

TRPG



CR1~3용 미션집
4인(3~5인 대응): 2 ~ 8 시간
시나리오 디자인: 오키나 구우
표지 일러스트: 제임스 호타테

<Braves in the festiveness of Libra>

천칭제의 용사들

천칭제로 들뜬 아키바 거리. 거리에 넘쳐나는 많은 사람들, 줄지어 선 포장마차와 노점, 이벤트도 잔뜩 있다. 평소와 다른 아키바의 거리에서 <모험자>들은 다양한 사건을 겪는다.



본 PDF 『천칭제의 용사들』은 『로그 호라이즌 TRPG (이하 『LHZ』)』용 시나리오다. 당신이 GM 이라면 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: 1~3

플레이 시간: 2~8시간(나중에 설명)

이 시나리오는 『LHZ』에서 다양한 이벤트를 경험하고 싶다는 플레이 그룹에게 맞는 내용이다. 헤이트 시스템을 중심으로 하는 『LHZ』의 전투는 확실히 스릴이 넘치지만, 때로는 더 느긋하게 「로그 호라이즌」의 세계를 즐기고 싶을 때도 있다. 『LHZ』에서는 그런 요소를 이루기 위하여 「미션」이라는 시스템이 준비되어 있다. 이 시나리오는 바로 그 미션을 플레이하기 위한 것이다.

이 시나리오는 아키바 거리의 축제 「천칭제」를 다룬 것으로, 다양한 행사나 이벤트를 즐기기 위

한 5개의 미션이 포함되어 있다. 각 미션은 독립된 것이므로 모두 플레이할 필요는 없다. 플레이 그룹에게 주어진 시간에 따라 미션을 선택해서 즐기면 된다. 따라서 위의 플레이 시간은 기준에 불과하며, 더 구체적인 플레이 시간은 미션마다 적혀 있다.

또, 이 시나리오는 그 특성상 로그 티켓 배포에 관하여 독자적인 방식을 사용한다. 즉, 미션(장면)마다 따로따로 보수를 준다. 이것 또한 각각의 항목에 적혀 있다.

이번 시나리오는 여러 개의 미션을 모은 형식의 시나리오이며, 이른바 「전투」를 하는 장면이나 클라이맥스 페이지가 존재하지 않는다는 것이 특징이다. 또, 각 미션은 어느 것을 먼저 하든 문제 없도록 구성되어 있다. 한 번의 세션으로 수록된 모든 미션을 플레이해도 되고, 수록된 것 중 하나만(또는 몇 개만) 골라서 플레이한 후 그대로 엔딩을 맞이해도 된다.

물론 플레이의 중단이나 재개도 자유롭게 할 수 있다.

GM용 정보

<자유도시동맹 이스탈>과도 본격적으로 교류하기 시작한 아키바에서는 <모험자> 주최의 첫 이벤트인 <천칭제>를 개최하게 되었다.

활기 넘치고 즐거운 <천칭제>가 개최되는 동안 PC들에게 다양한 사건과 의뢰가 날아든다. 혹은 PC들 자신이 골치 아픈 일에 뛰어들 때도 있을 것이다. 그 와중에 PC들은 원작에도 등장한 여러 캐릭터와 만나 친교를 맺기도 하고, 때로는 경쟁하게 된다.

이 시나리오에는

「먹자 랠리 개최」

「샤이닝 라이브 in 아키바!」

「나와라, 창고지기!」

「백만장자를 노려라!」

「전 재산을 도둑맞았어!」

……의 5개 미션이 수록되어 있다. PC들은 이 미션들을 원하는 순서로 플레이할 수 있다. 물론 모든 시나리오를 한 번에 플레이할 필요는 없다.

PC들이 충분히 <천칭제>를 만끽할 수 있었다면 시나리오 클리어다.

▼ PC 번호 및 장면 플레이어의 취급

이 시나리오에서는 PC 번호를 사용하지 않으며, 또한 장면 플레이어도 지정하지 않는다. GM은 필요하다면 임의로 장면 플레이어를 지정해도 좋다.

프리 플레이

◆ 이번 회 예고

잔트리프 전쟁으로부터 2개월. 10월의 바람이 부는 아키바 거리에서 대규모 이벤트 <천칭제>가 개최된다.

서커스에 미소녀 콘테스트, 맛집 순회, <모험자>와 <대지인> 모두를 차별 없이 받아들이는 이 축제로 거리는 화려한 소란에 휩싸인다. 하지만 즐거운 축제에는 트러블이 따르기 마련. 천칭제를 즐기는 여러분을 다양한 시련이 기다리고 있다.

누구나 마음이 들뜨는 이 기간에 멋진 축제를 지키는 것도 여러분이 사명이다. 물론 축제인 만큼 트러블도 즐겨야 한다. 그래, 즐기는 자가 곧 승자다!

<대재해> 후로는 처음으로 열리는 이 축제를 다 함께 떠들며 즐겨보자!

로그 호라이즌 TRPG

『천칭제의 용사들』

영혼의 날개를 가진 <모험자>들이여, 지평선 너머에 새로운 기록을 새겨라!

레귤레이션

아래 난이도 중에서 하나를 선택한다. 플레이어 중에 TRPG 미경험자가 있다면 「난이도: 이지」를 선택한다. 『LHZ』 미경험자가 있다면 그 캐릭터에게는 특별히 【인과력】을 1점 추가로 배포한 상황에서 시작하는 것이 좋다. CR이 2 이상인 캐릭터는 시작할 때 【인과력】에 -1을 한다.

이지: PC 전원의 【인과력】+1

노멀: 보너스 없음

하드: 보너스 없음 (장면 자체에 변화에 대한 언급이 있음)

▼ 추천 캐릭터

이 시나리오에는 CR 1~3인 캐릭터 3~5명을 대상으로 플레이하는 것을 상정했다. 퀵 스타트나 컨스트럭션으로 캐릭터를 작성하자. 이 시나리오에는 미션이 중심이므로 일반적인 시나리오만큼 아크 직업 분담이 중요하지는 않다. 하지만 각 PC의 주요 능력치를 골고루 분산한다는 의미에서 서로 다른 아크 직업으로 플레이하는 것이 더 즐거울 것이다.

◆ 추천 서브 직업

이 시나리오에는 미션 모음집이므로 정말 다양한 서브 직업에게 활약할 기회가 주어진다. 해당하는 서브 직업이 너무 많아서 이 자리에서 모두 열거할 수 없을 정도다. 활약할 것으로 보이는 서브 직업에 관해서는 각각의 장면에 적어 두었으므로 재미있게 플레이하기 바란다.

「로그 호라이즌 RPG 모험창구」(<http://lhrpg.com/lhz/top>)를 사용하면 온라인에서 간단하게 캐릭터를 작성·등록할 수 있다. 이미 캐릭터를 만들었더라도 이 기회에 꼭 등록해보자.

▼ 인카운터 시트

본 시나리오에는 몇 가지 미션을 모은 「미션 모음집」의 구조를 취하고 있다. 미션을 플레이하기 위한 인카운터 시트가 보통의 시나리오보다 더 많이 준비되어 있으므로, 오프라인에서 플레이할 때는 미리 프린트해서 미션별로 정리해두는 것이 좋다.

▼ 상황 해설

PC들은 모두 아키바를 본거지로 둔 <모험자>다. 같은 길드의 동료여도 좋고, 서로 다른 길드에 소속되었거나 무소속이어도 무방하다. 하지만, 여하튼 함께 <천칭제>를 구경하러 다닐 것이므로 서로 아는 사이로 하는 것이 좋다.

이 시나리오에는 <천칭제> 첫날 아침, PC들이 개회 선언을 들으며 약속 장소에서 만나는 장면부터 시작한다. PC들은 이제부터 축제 기간을 어떻게 보낼지 상담할 예정이다.

▼ 시나리오 동작 및 EX 파워

이 시나리오에서는 미션별로 설정된 시나리오 동작 및 EX 파워가 배포되며, 그 미션을 플레이하는 중에 사용할 수 있다. 이것들은 각각의 미션에 최적화된 것이므로 다른 미션을 플레이할 때 활용할 수는 없다. 또, 미션에 따라서는 EX 파워가 설정되지 않은 것도 있다.

실제로 어떤 시나리오 동작 및 EX 파워가 설정되어 있는지는 미션별 인카운터 시트에 실려 있으므로 미션을 플레이할 때 플레이어에게 공개하자. 또, 「EX 파워 (룰북 P88)」도 읽어두자.

EX 파워에는 대개 코스트가 필요하다는 점에 주의하자.

어느 것을 사용할지는 플레이 중에 결정해도 좋다.



◆ 칼럼: 미션과 롤플레이

이 시나리오에서는 미션을 중요하게 다루고 있다. 그래서 미션을 더 즐길 수 있는 약간의 요령을 소개하겠다. 그것은 바로 롤플레이(연기)를 하는 것이다.

우선 미션에 대해 복습하자. 『LHZ』의 미션이란 세션 중에 등장하는 시추에이션을 PC들이 임하는 미니 게임 형식으로 표현한 것이다. 이를테면 여행, 던전 답파, 거래나 회의 등의 교섭, 대규모 전투 같은 것을 미션으로 플레이할 수 있다. 이 시나리오 같은 축제, 러브코미디풍의 연애 등 명랑하거나 유쾌한 미션도 만들 수 있다. 미션의 가능성은 그야말로 무한대다.

본론으로 들어가자. 미션은 미니 게임이다. 당연히 판정을 할 때가 많으므로 판정 처리만 하는 것처럼 보일 수 있다. 하지만 미션이야말로 롤플레이를 하기에 좋은 기회다.

롤플레이에는 계기가 필요하다. 갑자기 「너를 좋아해」라는 말을 듣는다면 대답하기 곤란할 것이다. 하지만 미션에는 상황과 행동이 준비되어 있다. 그 행동에 대사를 하나 넣으면 다이스를 굴리는 것이 곧 캐릭터의 연출이 된다.

긴장할 필요는 없다. 미션에는 롤플레이를 할 계기가 잔뜩 있다. 뭔가를 부탁할 때 대사를 하며 부탁해보자. 다이스를 굴릴 때 구호를 넣어보자. 동료가 실패하면 위로하고, 성공하면 함께 기뻐하자. 그렇다. 롤플레이를 잘하는 비결은 바로 말을 거는 것이다.

또, 익숙해졌다면 캐릭터의 입장에서 대사를 해보자. 개성, 즉 캐릭터다움이 뚜렷해진다.

이렇게 롤플레이를 해서 동료와의 교류를 활발히 하면 당신의 캐릭터가 생생해지며, 동료와도 사이가 좋아진다. 그러면 미션이 2배, 아니 10배는 즐거워질 것이다.

미션이란 동료와 협력하여 행하는 미니 게임이다. 그리고 상담, 결단, 판정에는 거기에 따른 결과와 롤플레이를 할 찬스가 가득하다. 하지만 그것을 사용하여 즐거운 시간을 만들어내는 것은 그 미션을 플레이하는 여러분의 몫이다. 담담하게 판정과 수치 처리만을 하기에는 조금 아깝다. 꼭 적극적으로 롤플레이를 해서 동료들과 사이 좋게 즐거운 미션을 플레이하기 바란다.

▼ 커넥션 취득

본 시나리오에는 미션마다 다양한 원작 캐릭터가 NPC로 등장한다. 미션에 따라서는 특정 커넥션을 가지고 있으면 시나리오 동작, EX 파워에 유리한 효과를 받을 수 있으므로, 그런 NPC들의 커넥션을 취득하면 플레이가 한층 더 즐거워진다.

커넥션 취득(룰북 P86)에는 로그 티켓 「아더갯」을 사용한다. 하지만 플레이 자체가 처음이거나 원작 캐릭터의 커넥션을 얻고 싶어도 로그 티켓이 없는 경우에는 이제부터 할 미션이 끝날 때 받을 수 있는 로그 티켓을 미리 받아 커넥션을 취득할 수 있다. 또, 커넥션은 플레이 중에 취득할 수도 있으므로(룰북 P286), 미션 내용이 공개되었을 때 해당 NPC의 커넥션을 취득할 수도 있다.



오프닝 페이지

▼ 인터루드

GM은 메인 플레이와 오프닝 페이지 개시를 선언하고 다음 장면의 장면 예고를 한다. 장면 예고의 내용은 다음 장면의 장면 정의를 목적부터 순서대로 읽어 나가면 된다. 플레이어로부터 별도의 장면 요망이 없다면 이대로 다음 장면을 개시한다.

이 시나리오에서는 원칙상 모든 장면에 PC 전원이 등장한다. GM은 이것도 플레이어에게 전달한다.

◆ 장면 정의

장면: 시네마틱 장면

해설: PC들은 <천칭제>를 즐기기 위해 아침 일찍 집합한 모임이다. 이 장면에서는 PC들의 만남을 연출하고 다음에 진행할 장면을 결정한다.

목적: 다음 장면을 결정한다.

S1: 축젯날 아침

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

◆ 오버추어

10월을 맞이하면서 한낮의 따스함과는 달리 아침은 조금씩 싸늘해지기 시작했다. 그런 아침에 아키바의 거리에서 만날 약속을 했던 여러분. 드디어 동료가 모두 모였다. 주위에는 마찬가지로 약속이라도 잡았는지 몇 무리의 <모험자>가 따분한 얼굴로 시간을 보내고 있다. 손님을 맞이할 준비를 하느라 바쁜 <대지인> 상인들. 서둘러 마차를 모는 마부. 그 모두의 얼굴에서 이제부터 시작할 이벤트에 대한 기대를 엿볼 수 있다.

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

몽타주: 음악이 들려온다

갑자기 팽팽한 가죽을 두드리는 낮은 소리가 몇 번에 걸쳐 귓전을 때린다. 그 뒤를 따르듯이 관악기의 음색이 이어진다. 낮익은 음악. 그것은 행진곡으로 어레인지한 <엘더 테일>의 오프닝 곡이었다. 여러분이 주의를 돌리자 한 무리의 바드가 악기를 연주하며 중앙대로를 걷기 시작한다. <제7고적대>라는 길드 태그를 달고 의기양양하게 행진하는 그 모습에 주위에 있던 사람들의 기분도 고양된다. <천칭제>의 개막이다.

▼ 장면 종료

PC들이 이 장면에서 이동하기로 하면 장면을 종료한다. 다음 장면(이벤트)을 선택하기가 어렵다면 인터루드에서 플레이어와 상담하자.

미들 페이지

▼ 인터루드

이제부터는 미들 페이지다. GM은 미들 페이지 개시를 선언하자.

오프닝 페이지가 끝났으므로 각 PC에게는 【인과력】을 1점씩 배포하자. 이 시나리오를 플레이하는 것이 두 번째 이후인 PL의 PC에게는 배포하지 않아도 된다(GM이 선택).

또, 미션을 하나 끝냈을 때도 이 인터루드로 돌아와서, 이어서 플레이할 미션을 고르거나 엔딩으로 넘어가는 처리를 한다.

▼ 플레이할 미션을 선택한다

GM은 오른쪽 리스트에서 PC가 아직 플레이하지 않은 미션을 알려주고, PC로 하여금 다음에 갈 장소를 정하게 하자. 이것은 플레이어의 장면 제안으로 간주해도 좋다.

또, 모든 미션을 플레이했거나 당일 세션을 종료하는 경우는 엔딩 페이지로 넘어간다.

◆ 미션: 먹자 랠리 개최

노점 요리를 먹으며 스탬프를 모으는 미션. 클리어를 위한 난이도는 낮으며, 다종다양한 노점을 도는 즐거움을 맛볼 수 있다.

이 미션을 선택한 경우, 「장면2: 아무튼 배부터 채우자 (p08)」로 넘어간다.

◆ 미션: 사이닝 라이브 in 아키바

NPC와의 라이브 배틀에서 이겨나가는 미션. 하나같이 개성적이고 매력적인 NPC들은 모두 진지하게 퍼포먼스를 뽐낸다. 맞서는 보람이 있는 미션이 될 것이다.

이 미션을 선택한 경우, 「장면4: 필이 왔다! (p12)」로 넘어간다.

◆ 미션: 나와라, 창고지기!

영망진창의 창고를 정리하는 미션. 난이도는 높지 않다. 일진일퇴하는 진척도에 조마조마할 것이다.

이 미션을 선택한 경우 「장면9: 그 땅에 질서를 (p16)」으로 넘어간다.

◆ 미션: 백만장자를 노려라!

노점에서 매상 대결을 벌이는 미션. 매상을 올리는 것은 어렵지 않지만, 라이벌 노점은 수단과 방법을 가리지 않고 대항한다. 그것을 능가하는 것도 이 미션을 즐기는 포인트이다.

이 미션을 선택한 경우 「장면11: 맛으로 승부! (p20)」으로 넘어간다.

◆ 미션: 전 재산을 도둑맞았어!

절도범을 찾는 미션. 아키바 곳곳을 뛰어다니며 아키바의 여러 주민들과 만날 수 있다.

이 미션을 선택한 경우 「장면14: 어느 노인의 우울 (p.24)」로 넘어간다.

S2: 아무튼 배부터 채우자

◆ 장면 정의

장면: 시네마틱 장면

해설: 먹자골목 입구에서 청년에게 랠리에 대한 설명을 듣는 장면.

목적: 스탬프 랠리에 도전할 것을 결의한다.

이 장면은 미션 「먹자 랠리 개최」의 도입 장면이다. 가능하다면 오버추어를 읽어줄 때는 구체적으로 어떤 냄새가 나는지, 어떤 요리가 팔리고 있는지를 묘사하자.

◆ 오버추어

떠들썩한 활기에 둘러싸인 아키바의 길거리를 보고 있으려니 여러분의 텐션도 급상승한다. 하지만 배가 고프면 아무것도 할 수 없다. 아무튼 배부터 채우자며 여러분은 먹자골목까지 왔다. 눈앞에 줄지어 선 수많은 노점에서 벌써부터 여러분의 식욕을 자극하는 냄새가 풍긴다!

당장이라도 돌격하려고 베풀던 참에 골목 입구에서 스탬프 수첩을 건네받았다. 아무래도 이곳에서도 뭔가 이벤트가 개최되고 있는 것 같다.

▼ 장면: 먹자골목 입구

여러분은 배를 채우기 위해 먹자골목에 도착한 참이다. PC들이 건네받은 스탬프에 흥미를 보이면 아래의 몽타주를 읽어주자.

몽타주: PC가 스탬프에 흥미를 느꼈다

여러분이 스탬프 수첩에 적힌 설명을 읽고 있는데 옆의 벤치에 앉은 덩치 큰 청년이 웃으며 말을 건넨다. 그 옆에는 대량의 접시가 쌓여 있다!

「듣자하니 스탬프를 모으면 경품을 받을 수 있다고 하더라고. 실컷 먹어보자는 거지!」

▼ 장면 종료

PC들이 스탬프를 모아서 경품을 받을 수 있다는 것을 인식하고 의욕을 가지면 장면을 종료한다.

▼ 인터루드

다음 장면에서는 미션 「먹자 랠리 개최」를 플레이한다. PC에게 그 취지를 전달하고 미션 준비를 하자. 만약 PC가 뭔가를 제안했다면 그 전에 장면을 끼워 넣거나 브리핑을 해도 좋다.

◆ 장면 정의

장면: 앱스트랙션 장면

해설: 노점 거리에서 스탬프를 모으는 미션을 플레이한다.

목적: 미션의 승리조건을 달성한다.

S3: 먹자 랠리 개최

이 장면에서는 미션 「먹자 랠리 개최」를 플레이한다.

「미션: 먹자 랠리 개최」는 라운드 진행 룰을 이용하여 행하는 미션이다. 이 미션에서는 인카운터 시트 「먹자 랠리 개최」를 사용한다.

이 미션의 목적은 라운드를 반복하며 노점에서 음식을 사 먹고, 그럼으로써 받을 수 있는 스탬프를 모으는 것이다. 또, 그 과정에서 후술하는 해프닝이 발생한다.

이 미션의 1라운드는 1시간 정도다.

▼ 해프닝

두 번째 라운드부터 매 라운드 셋업 개시시에 해프닝이 발생한다. GM은 1D를 굴리고 아래의 가이드라인을 참조하여 다이스 눈에 대응하는 해프닝을 발생시킨다. 각각의 해프닝은 한 번씩밖에 발생하지 않으며, 이미 발생한 해프닝에 해당하는 눈이 나오면 GM이 임의로 위나 아래로 한 칸 옮긴다. 이때도 이미 발생한 해프닝은 헤아리지 않는다.

모든 해프닝은 누군가가 대응하는 시나리오 동작 판정에 성공해서 해결하거나 전원이 실패한 시점에서 끝난다.

컷 인: 해프닝1 「횡단주의!」

「어이구, 깜짝이야...!」 「할머니, 위험해요!」
<대지인> 할머니가 비틀거리며 길을 횡단하려고 한다. 그때 마차가 달려와서 놀란 할머니는 넘어지고 말았다. 이대로는 마차에 치이고 만다!
누군가가 《뛰어들어 구조》해야 해!

뛰어들어 구조

시나리오 동작

타이밍: 셋업
판정: 기본(운동/9)
제한: 시나리오 1회

▼ 효과:

[스탬프 토큰]을 1개 얻는다.

[판정실패] [소모 카운터]에 +1. 이 행동의 사용횟수는 소비되지 않는다.

[자신: 마도적, 아크로바트, 협객] 이 행동의 판정에 +2.

[자신: 세련된, 관서풍, 전통요리, 과자] 이 행동의 판정에 +2.

[자신: 노점 태그 3개 미만] 이 행동의 판정에 +2.

컷 인: 해프닝2 「장사진!」

「맨 뒤가 어디야?」「길 막지 마, 지나갈 수 없잖아!」

인기 있는 식당은 죄다 대기 인원이 많은 것 같다. 게다가 줄이 정리되지 않아서 통로를 막고 있다. 이대로는 오도 가도 못하게 된다!

《줄을 정리》해서 길을 확보하자!

줄을 정리

시나리오 동작

타이밍: 셋업
판정: 기본(해석/9)
제한: 시나리오 1회

▼ 효과:

다음에 할 《맛집 탐방》 판정에 +2.

[판정실패] [소모 카운터]에 +1. 이 행동의 사용횟수는 소비되지 않는다.

[자신: 군사, 제독, 지휘관] 이 행동의 판정에 +2.

[자신: 진솔한, 관동풍, 대중요리, 빙과] 이 행동의 판정에 +2.

[자신: 노점 태그 3개 미만] 이 행동의 판정에 +2.

컷 인: 해프닝3 「귀족의 쇼핑」

「여기부터 여기까지 전부다. 전부 사겠어!」

「잠깐만요, 그건 곤란해요~!」

대지인 귀족으로 보이는 남자가 가게 물품을 모조리 사들이려고 한다. 점원인 <모험자>도 몹시 곤란한 듯하다. 이대로는 당신이 먹을 몫까지 저 귀족이 독차지하고 만다!

정중하게 《양보를 부탁》하자!

양보를 부탁

시나리오 동작

타이밍: 셋업

판정: 기본(교섭/9)

제한: 시나리오 1회

▼효과:

[소모 카운터]에 -1.

[판정실패] [소모 카운터]에 +1. 이 행동의 사용횟수는 소비되지 않는다.

[자신: 교섭인, 귀족, 장미원의 공주] 이 행동의 판정에 +2.

[자신: 완고한, 프랑스풍, 전문요리, 국물] 이 행동의 판정에 +2.

[커넥션: 레이네시아] 이 행동의 판정에 +2.

[자신: 노점 태그 3개 미만] 이 행동의 판정에 +2.

컷 인: 해프닝4 「태, 태어날 것 같아!」

「으음, 배가... 아이가...!」 「이, 임신부다!」

여러분의 앞에 서 있던 <대지인> 여성이 갑자기 주저앉았다! 크게 부푼 배를 보니 아무래도 아이가 태어날 모양이다.

빨리 《적절한 조치》를 취해야 한다!

적절한 조치

시나리오 동작

타이밍: 셋업

판정: 기본(조작/9)

제한: 시나리오 1회

▼효과:

「커넥션: 태어난 아이 (이름 모집)_관계: 비호」를 얻는다.

[판정실패] [소모 카운터]에 +1. 이 행동의 사용횟수는 소비되지 않는다.

[자신: 기도사, 의사, 전투사제] 이 행동의 판정에 +2.

[자신: 소탈한, 이탈리아풍, 가정요리, 음료] 이 행동의 판정에 +2.

[자신: 노점 태그 3개 미만] 이 행동의 판정에 +2.

컷 인: 해프닝5 「지나치게 싱싱한 식재료」

「재료의 마취가 풀렸다!?」「잡아!」

여러분 근처의 가게가 갑자기 소란스럽다. 아무래도 선도를 지나치게 우선했던 나머지 요리 재료로 쓸 몬스터를 산채로 옮기고 있던 것 같다. 이대로는 주위에 피해가 생길 수도 있다!

서둘러서 《식재료를 포획》하자!

식재료를 포획

시나리오 동작

타이밍: 셋업

판정: 기본(내구/9)

제한: 시나리오 1회

▼효과:

[재물표: 환전 아이템] 롤을 1회 한다.

[판정실패] [소모 카운터]에 +1. 이 행동의 사용횟수는 소비되지 않는다.

[자신: 검성, 검투사, 광전사] 이 행동의 판정에 +2.

[자신: 특이한, 중화풍, 창작요리, 꼬치] 이 행동의 판정에 +2.

[자신: 노점 태그 3개 미만] 이 행동의 판정에 +2.

컷 인: 해프닝6 「기계의 폭주」

「우왓, 우왓, 이거 안 멈추는데!」

누군가가 거리에 반입한 마법 도구가 폭주해서 주위에 불꽃을 뿌리기 시작했다! 이대로는 즐거운 축제가 엉망이 된다!

무슨 수를 써서라도 《폭주를 제압》해야 한다!

몽타주: 승리조건을 달성하지 못했다

아무리 맛있는 요리라도 그것을 먹는 여러분의 위장에는 물리적인 한계가 있다. 스탬프 수첩을 모두 채우기도 전에 여러분의 위장은 한계를 맞이하고 말았다!

이제 걷기도 싫다…….

폭주를 제압

시나리오 동작

타이밍: 셋업

판정: 기본(해제/9)

제한: 시나리오 1회

▼효과:

[재물표: 마법소재] 룰을 1회 한다.

[판정실패] [소모 카운터]에 +1. 이 행동의 사용 횟수는 소비되지 않는다.

[자신: 각인주사, 마법장비 장인, 마법지팡이 술사] 이 행동의 판정에 +2.

[자신: 왁자지껄한, 에스닉풍, 정크푸드, 밀가루 음식] 이 행동의 판정에 +2.

[자신: 노점 태그 3개 미만] 이 행동의 판정에 +2.

▼장면 종료

결과와 관계없이 미션이 끝나면 정해진 처리를 하고 장면을 종료한다. 그 후 미들 페이지 최초의 인터루드 부분으로 돌아간다.

▼미션 종료

정해진 라운드가 경과한 시점에서 미션은 끝나며, 승리조건과 패배조건을 결정한다. 승패와 관계없이 참가 플레이어는 각자 1장의 로그 티켓 「아더 갯」을 입수한다. 이 미션으로 손에 넣은 태그는 미션이 끝날 때 사라진다.

몽타주: 승리조건을 달성했다

「축하합니다! 멋지게 스탬프를 모두 모은 여러분에게는 여기 있는 상품을 드립니다!!」 위장의 한계에 과감하게 도전한 여러분은 멋지게 스탬프를 모두 모아 상품을 받는 데 성공했다! 과식한 탓에 역시나 움직이기도 힘들지만, 가득 채워진 스탬프 수첩을 보니 형언할 수 없는 성취감이 느껴진다. 지갑은 가벼워졌지만, 분명 이것도 천칭제의 좋은 추억이 될 것이다!



◆ 장면 정의

장면: 시네마틱 장면

해설: PC들이 콘테스트의 개최를 알게 되는 장면.

목적: 미션의 도입을 처리한다.

이 장면은 미션 「샤이닝 라이브 in 아키바」의 도입 장면이다.

◆오버추어

여러분은 활기가 넘치는 아키바 거리에서도 유난히 떠들썩한 곳에 당도했다. 주위에는 몇 군데의 스테이지가 설치되어 다양한 콘테스트가 개최되고 있다. 그중에서도 <제8상점가>의 카라신이 프로듀스하는 「샤이닝 라이브 in 아키바」는 노래와 춤이 만재한 라이브 배틀이라는 선전으로 개최 전부터 주목을 받는 이벤트다. 호화로운 상품도 준비되어 있다는 이야기에 회장은 이미 붐비기 시작했다.

▼ 장면: 이벤트 회장 입구

PC들은 이벤트 회장 입구를 지나가던 참이다. 「샤이닝 라이브 in 아키바」에 관해서는 이전부터 알고 있었다고 해도 무방하다. PC들이 이벤트에 흥미를 보이면 아래의 몽타주를 읽어주자.

몽타주: PC가 이벤트에 흥미를 느꼈다

카라신 「여어. 너희들, 천칭제는 잘 즐기고 있어? 내가 간단한 이벤트를 하나 주최하는데 나가보지 않을래?」

사람 좋게 웃으며 말을 건 것은 <제8상점가>의 길드 마스터, 카라신이였다. 아무래도 그가 주최하는 「샤이닝 라이브 in 아키바」에 게스트로 참가하라고 권유하는 것 같다. 모처럼의 축제니까 한 번 참가해보는 것도 좋겠지!

▼ 장면 종료

PC가 카라신의 제안을 받아들여 콘테스트 참가를 결심하면 장면을 종료한다.

▼ 인터루드

다음 장면부터 미션 「샤이닝 라이브 in 아키바」를 플레이한다. PC에게 그 취지를 전달하고 미션 준비를 하자. 만약 PC가 뭔가를 제안했다면 그 전에 장면을 끼워 넣이거나 브리핑을 해도 좋다.

◆장면 정의

장면: 앱스트랙션 장면

해설: 미션 준비를 한다.

목적: PC의 담당을 결정한다.

S5: 라이브 무대 뒤

이 장면은 미션을 플레이하기 위한 사전 준비를 하는 장면이다. 아래의 오버추어를 읽어주자. 그 후 미션 시트를 공개하여 여러 개의 장면으로 구성된 미션임을 알리고, [프론트] 담당과 [백야드] 담당을 결정한다.

◆오버추어

접수 담당 여성 <모험자> 「안녕하세요! 게스트 참가자시죠? 그럼 이쪽에 라이브 배틀에 참가할 분의 성함과 그룹명, 어필 포인트를 기재해주세요!!」

카라신에게 떠밀려서 그대로 접수하러 갔더니 접수 담당이 생글생글 웃는 얼굴로 참가 신청서를 건넸다. 아무래도 여기에 실제로 스테이지에 설 멤버의 이름이나 기타 정보를 적는 모양이다. 누가 출장할지 생각해볼 순간이다.

▼ 장면 종료

PC가 각각 [프론트]와 [백야드] 중 어느쪽을 담당할지를 결정하고 그룹명, 태그를 정하면 장면을 종료한다.

▼ 인터루드

다음 장면부터는 드디어 라이브 배틀이 시작된다. PC에게 그 취지를 전하자.

◆장면 정의

장면: 앱스트랙션 장면

해설: 라이브 배틀에서 이겨나가는 미션을 플레이한다.

목적: 미션의 승리조건을 달성한다

S6: 라이브 배틀 1회전

이제부터 본격적인 미션 「샤이닝 라이브 in 아키바!」를 개시한다. 이 미션에서는 라이브 배틀 한 라운드가 하나의 장면을 구성한다.

첫 대전 상대는 “오르간을 치는 부트캠프” 타카야마 미사다. 그녀는 유치원 설비인 오르간을 연주하면서 완전히 무표정을 유지한 채 「아이아이」를 부른다.

타카야마 미사의 [회피판정]은 「2+2D」(하드일 경우는 3+2D), 【행동력】은 2. 사용하는 행동은 《오르간과 노래》다.

난이도: 하드인 경우, 그녀는 【인과력】 2점을 가진다. 라이브 배틀 중의 특별한 이벤트는 없다.

오르간과 노래

[연주] 시나리오 동작

타이밍: 메인 프로세스

판정: 대결 (4+3D/지각)

▼효과:

PC의 [백야드]에서 1명을 대상으로 선택한다. 타카야마 미사의 「인기 카운터」에 +2.

(크리티컬) 「인기 카운터」에 추가로 +3.

(달성치17) 대상에게 [혼란]을 입힌다.

몽타주: 타카야마 미사 등장

타카야마 미사 「안녕하세요. <D.D.D>의 타카야마 미사입니다. 이제부터 아이아이를 부르겠습니다. 여러분도 함께 불러 주십시오.」

1회전의 상대 <D.D.D>의 타카야마 미사가 등장했다. 무대에는 커다란 오르간이 이미 설치되어 있다. 관객석에서는 그녀의 고정 팬들이 적지 않은 환성을 지른다. 축제라도 평소의 복장과 표정을 무너뜨리지 않는 그녀는 어떤 의미로는 최고의 강적일지도 모른다.

(역주: 아이아이 - 1962년에 발표된 일본의 동요. 마다가스카르에 서식하는 원숭이 아이아이를 주제로 한 노래.)

S7: 라이브 배틀 2회전

대전 상대는 “왕창 벌어보세”의 리코핑&크리농이다. 돈과 성희롱을 목적으로 결성된 아이돌 콤비이며, 응원 담당으로 스매시 일행도 따라왔다. 강력하다! 그녀들은 춤을 추면서 여러 가지 농간을 부린다.

리코핑&크리농의 [회피판정]은 「2+2D」(하드일 경우는 3+2D), 【행동력】은 1. 사용하는 행동은 《성희롱》, 《섹시 댄스》다. 《성희롱》은 셋업 행동이므로 매 라운드 2개의 행동을 한다.

난이도: 하드인 경우, 그녀들은 【인과력】 3점을 가진다. 라이브 배틀 중의 이벤트는 「스매시와 카츠오마루의 심사위원 매수 작전」이 발생한다.

성희롱

시나리오 동작

타이밍: 셋업
판정: 자동성공

.....

▼효과:

PC의 [프론트]에서 랜덤으로 1명을 대상으로 선택한다. 리코핑&크리농의 「인기 카운터」에 -1.
 (대상: 귀엽다, 예쁘다) 대상에게 [멍함]을 입힌다.
 (대상: 남장) 리코핑&크리농은 [멍함]을 입는다.
 (대상: 섹시) 대상에게 [반라] 태그를 입힌다.

섹시 댄스

[연기] 시나리오 동작

타이밍: 메인 프로세스
판정: 대결 (5+2D/운동)

.....

▼효과:

대전상대 중에서 1명을 대상으로 선택한다. 리코핑&크리농의 「인기 카운터」에 +2.
 (크리티컬) (인기 카운터)에 추가로 +3.
 (달성치17) 대상에게 [멍함]과 「커넥션: 리코핑: 가슴이 두근두근」을 입힌다.
 (대상: 남성) 이 행동의 판정에 +1.

몽타주: 리코핑&크리농 등장

리코핑 「안녕, 난 리코핑! 오늘은 잔뜩 벌어주겠어!」

크리농 「크리농이에요~! 잘 부탁해요~」

2회전의 상대는 2인 그룹이다. 리코핑은 노점을 내는 모습이 자주 목격되는 여성 <모험자>. 크리농은 <서풍여단>의 멤버다. 노출이 심한 의상으로 댄스 승부를 할 모양인데... 크리농은 파트너인 리코핑에게만 시선을 줄 뿐 객석을 안 보고 있고, 손놀림도 어딘가 수상하다..... 저거 괜찮을까?

▼ 스매시와 카츠오마루의 심사위원 매수 작전

라이브 배틀이 시작된 지 두 번째 라운드의 셋업에서 리코핑&크리농 팀의 서포터인 스매시와 카츠오마루가 심사위원에게 특제 도시락을 건네며 매수를 시도한다.

PC들은 전원 1D-1로 「소모표: 기력」 룰을 해야 한다!

컷 인: 스매시와 카츠오마루의 심사위원 매수 작전
스매시 「심사위원 여러분~ 배고프지 않으십니까? <드레스 팩> 특제 맞춤형 도시락입니다!」

카츠오마루 「리코핑을 잘 부탁드립니다!」

리코핑의 동료인 <드레스 팩>의 스매시와 카츠오마루가 심사위원석에서 도시락을 돌리기 시작했다. 심사위원을 도시락으로 매수할 생각이다!

S8: 라이브 배틀 3회전

마지막 대전 상대는 “은하계 아이돌” 테트라다. 그녀는 마치 빛을 발하는 듯한 자신만만한 얼굴로 웃으며 노래와 춤을 피로한다.

테트라의 [회피판정]은 「3+2D」(하드일 경우는 5+2D), 【행동력】은 3. 사용하는 행동은 《은하에 올려 퍼져라, 나의 노래》, 《테트라랑 같이 노래해 줘!》, 《흐흥~ 부끄러워라, 사랑에 빠진 걸까》이다.

노멀 모드인 경우 2점, 하드 모드인 경우 4점의 【인과력】을 가진다. 라이브 배틀 중의 특별한 이벤트는 없다.

은하에 올려 퍼져라, 나의 노래

[연기] 시나리오 동작

타이밍: 메인 프로세스
판정: 대결(4+3D/내구)

▼효과:

PC의 [백야드]에서 1명을 대상으로 선택한다. 테트라의 「인기 카운터」에 (2+[테트라에 대한 「관계: 팬」 커넥션을 가진 PC 수]).

(달성치: 18) 「인기 카운터」에 추가로 +1.
(크리티컬) 대상에게 [명함]을 입힌다.

테트라랑 같이 노래해 줘!

[연기] 시나리오 동작

타이밍: 메인 프로세스
판정: 대결(5+3D/지각)
제한: 시나리오 1회

▼효과:

PC의 [프론트] 전부를 대상으로 삼는다. 대상에게 [위축]을 입힌다.

(달성치: 18) 테트라의 「인기 카운터」에 +1.

(확정효과) 테트라의 다음 판정에 +1D.

(인과력1) 재이용 가능.

(크리티컬) 대상에게 [명함]을 입힌다.

흐흥~ 부끄러워라, 사랑에 빠진 걸까

[연기] 시나리오 동작

타이밍: 메인 프로세스
판정: 대결(4+3D/지각)
제한: 시나리오 1회

▼효과:

PC 중에서 1명을 선택한다. 대상에게 「커넥션: 테트라」를 부여한다. 관계는 「팬」이다.

(달성치: 15) 테트라의 「인기 카운터」에 +2.

(판정실패) 테트라는 [명함] 상태가 된다.

(인과력1) 재이용 가능.

(크리티컬) 대상에게 [명함]을 입힌다.

몽타주: 테트라

테트라 「전국 60억명의 테트라 팬 여러분, 기다렸어요~!! 테트라@아키바예요~!!」

「야호~!! 응? 목소리가 작은데! 다시 한 번!」

하늘하늘, 반짝반짝이라는 수식어가 어울리는 귀여운 의상을 입고 스테이지에 뛰어든 하이텐션 소녀는 3회전의 상대, 테트라다. 아키바에서는 낯선 얼굴이지만 그 텐션, 귀여운 동작과 목소리가 관객석에 준 임팩트는 상당히 큰 것 같다……. 여러분의 입장에서는 상당한 강적이다!!

▼ 미션 종료

이 미션은 PC가 라이브 배틀에 패배하거나 3회 전까지 승리한 시점에서 종료된다.

또한 참가 플레이어는 승패와 관계없이 기본 보수로서 각자 1장의 로그 티켓 「아더 갯」을 입수한다. 이 미션에서 손에 넣은 태그는 미션이 끝날 때 사라진다. 하지만 PC 본인이 원한다면 하나는 남길 수 있다.

몽타주: 3회의 라이브 배틀에서 승리했다

카라신 「자, 여기에서 심사 종료! 「샤이닝 라이브 in 아키바」의 영광스러운 제1회 우승팀은…… 너희들이다!!」

카라신의 선언과 함께 관객석이 와~ 하고 열광한다!

터질 듯한 박수가 여러분에게 쏟아지고, 관객, 심사위원, 그리고 함께 스테이지를 달군 라이벌들이 축복의 말을 던진다.

축하한다. 지금 아키바의 주역은 틀림없이 여러분이다!

몽타주: 라이브 배틀에서 패배했다

카라신 「어이쿠! 여기에서 배틀 종료!! 게스트 팀 패배!!」

건투에도 불구하고 여러분은 라이브 배틀에서 지고 말았다. 하지만 관객들은 승자만이 아니라 패자인 여러분에게도 아낌없는 박수를 보낸다. 이기진 못했지만 즐거운 스테이지였다. 그것만은 틀림없는 사실이다.

▼ 장면 종료

이겼든 졌든 정해진 보수를 받았다면 장면을 끝낸다. 그 후 미들 페이지즈 최초의 인터루드 부분으로 돌아간다.

S9: 그 땅에 질서를

◆장면 정의

장면: 시네마틱 장면

해설: PC가 창고에 도착해서 참상을 목격하는 장면.

목적: 미션의 도입을 처리한다.

이 장면은 미션 「나와라, 창고지기!」의 도입 장면이다.

◆오버추어

천칭제를 즐기려면 역시 돈이 필요하다. 여러분은 <원탁회의>의 알선으로 창고 정리 아르바이트를 맡았다. 천칭제가 한창 진행되는 중에 여러분은 창고 정리 아르바이트를 하게 되었다. 현장은 <원탁회의>가 관리하는 물자 창고인데, 천칭제 기간에는 <대지인>도 빌려 쓰므로 관리할 사람이 부족하다고 한다.

여러분은 어디까지나 용돈 벌이를 위한 가벼운 아르바이트라고 생각하고 지시받은 장소에 갔지만…….

▼ 장면: 창고 입구

PC는 아르바이트 현장인 창고에 도착했다. 몽타주를 읽어주고 혼돈 그 자체인 창고의 상황을 전달하자.

몽타주: 창고의 상황

도착한 현장에서 여러분을 기다리고 있던 것은 그야말로 「혼돈」이라는 두 글자가 어울리는 상황이었다. 정리가 따라가지 못한 나머지 분류가 되지 않은 채로 산처럼 쌓인 자재 상자, 둘 곳 없는 짐과 수레로 막혀 있는 통로, 그리고 책상 위에 소도록이 쌓인 채 처리를 기다리고 있는 전표……. 게다가 이러고 있는 사이에도 짐은 계속

이곳으로 운반된다!!

여러분보다 먼저 온 <모험자>(그들도 아르바이트다)도 완전히 포기한 상태다.

이대로 놔두면 관리 책임을 진 <원탁회의>의 신용이 무너지고 만다. 또, 천칭제에서 장사를 하기 위하여 아키바까지 온 대지인 이용객들도 큰 손해를 본다.

여러분은 <천칭제>의 성공을 위하여, 그리고 용돈을 위하여 이 창고의 질서를 되찾아야 한다!

▼ 장면 종료

PC가 창고에 대한 반응을 보인 후 창고 정리를 시작할 마음을 먹으면 장면을 종료한다.

▼ 인터루드

다음 장면에서는 미션 「나와라, 창고지기!」를 플레이한다. PC에게 그 취지를 전달하고 미션 준비를 하자. 만약 PC가 뭔가를 제안했다면 그 전에 장면을 끼워넣거나 브리핑을 해도 좋다.

S10: 나와라, 창고지기!

이 장면에서는 미션 「나와라 창고지기!」를 플레이한다.

이 미션은 매 라운드의 셋업에서 「반입 에어리어」에 [화물 토큰]이 배치되며, 클린업 페이지에 그 짐이 창고에 운반되면서 [화물 토큰]의 수만큼 [혼돈 미터]가 혼돈 방향으로 이동한다.

셋업에 배치되는 [화물 토큰]의 수는 PC 수에 따라 아래와 같이 달라진다.

인원	제1R	제2R	제3R	제4R	제5R
3인	1개	2개	3개	4개	5개
4인	3개	4개	5개	6개	7개
5인	5개	6개	7개	9개	11개



▼ 해프닝

제2라운드와 제5라운드의 셋업에 해프닝이 발생한다.

◆ 제2라운드의 셋업

「반입 에어리어」에 [대형 화물 토큰]이 배치된다. 이 대형 화물은 클린업 페이지에 창고에 옮겨지며, [효율치]에 -3을 한다.

컷 인

<대지인> 짐꾼 「이봐, <모험자> 양반. 이 짐은 어디에 넣으면 될까?」

겨우 정리되기 시작한 창고에 또다시 화물을 잔뜩 실은 마차가 도착하고 말았다. 빨리 정리하지 않으면 이 뒤의 업무에 지장이 될 것은 명백하다!

대형 화물을 수납한다

시나리오 동작

타이밍: 메인 프로세스

판정: 기본(내구or해제+효율치/9)

▼효과:

[대형 화물 토큰]을 「반입 에어리어」에서 제거한다.

[달성치: 13] [효율치]에 +1.

[자신: 무법자, 유목민, 해적] 이 행동의 판정에 +2.

◆ 제5라운드의 셋업

「반입 에어리어」에 [요주의 안전 토큰]이 배치된다. 이 요주의 안전은 클린업 페이지에 창고에 옮겨지며, [혼돈 미터]가 혼돈 방향으로 10칸 이동한다.

컷 인

창고 정리를 맡은 <모험자> 「어라? 이 전표, 계산이 틀렸는데……. 이것도, 이것도… 어라라라!」

전표를 정리하는 쪽에서 불길한 소리를 중얼거리는 것을 주워들었다. 짐 정리도 중요하지만,

이쪽도 잘 처리하지 못하면 대형 사고를 피할 수 없다!

요주의 안전을 처리한다

시나리오 동작

타이밍: 메인 프로세스

판정: 기본(조작or교섭+달성치/11)

▼효과:

[요주의 안전 토큰]을 「반입 에어리어」에서 제거한다.

[달성치: 15] [효율치]에 +1.

[자신: 설계사, 장미원의 공주, 지휘관] 이 행동의 판정에 +2.

▼ EX 파워

이 미션에서는 《조력자 등장》과 《새참》의 두 가지 EX 파워를 사용할 수 있다. EX 파워의 데이터는 인카운터 시트를 참조한다.

◆해프닝: 컷 인: EX 파워 《조력자 등장》

「도우러 왔습니다!」「힘쓰는 일이라면 맡겨줘!」

고맙게도 <원탁회의>에서 믿음직한 조력자를 파견했다. 이제 일이 잘 풀릴 것이다! 여러분도 지지 않고 화물 정리에 몰두하기로 했다.

컷 인: EX 파워 《새참》

「좀 먹고 하세요!」「어려울 때일수록 적당한 휴식을 취해야죠.」

세상에. 고생하는 여러분을 위해 도시락을 가져다주는 사람이 있다. 감사히 잘 먹고 잠시 쉬면 다시 기운을 내서 일을 시작할 수 있을 것 같다!



▼ 미션 종료

정해진 라운드가 경과한 시점에서 미션은 끝나고, 승리조건과 패배조건을 판정한다. 승패와 관계없이 참가 플레이어는 각자 1장의 로그 티켓(아더 젯)을 입수한다. 이 미션에서 손에 넣은 태그는 미션이 끝날 때 사라진다.

몽타주: 승리조건을 달성했다

다양한 트러블을 극복하고 여러분은 자재 창고에 질서를 되찾는 데 성공했다!

질서정연하게 나열된 물자 선반, 빠짐없이 처리된 전표 다발. 스스로 생각해도 잘도 이렇게까지 깔끔하게 정리했다고 감탄할 정도다. 결코 드러나는 역할은 아니지만, 이 성취감과 충족감 또한 축제의 묘미일지도 모른다.

몽타주: 승리조건을 달성하지 못했다

다양한 트러블이 겹쳐지면서 유감스럽게도 창고 안을 완전히 정리할 수는 없었다. 화물은 어떻게든 전부 집어넣었지만, 그 위치는 이미 여러분조차도 파악할 수 없다……. 이래서야 보수도 기대할 수 없을 것 같다. 여러분은 심신 모두 녹초가 되고 말았다.

▼ 장면 종료

결과와 관계없이 미션이 끝나면 정해진 처리를 하고 장면을 종료한다. 그 후 미들 페이지 최초의 인터루드 부분으로 돌아간다.



◆장면 정의

장면: 시네마틱 장면

해설: PC가 스코트와 함께 노점의 매상을 걸고 승부하는 장면.

목적: 미션의 도입을 처리한다.

이 장면은 미션 「백만장자를 노려라!」의 도입 장면이다. PC는 <모험자>들 사이에서 노점을 내기로 한 <대지인> 청년 스코트와 알게 되어, 그를 돕게 된다. 또, 옆자리에서 가게를 낸 <드레드 팩>이 일방적으로 매상 승부를 걸어온다. 스코트는 성실하고 솜씨 좋은 요리사지만 노점 장사는 익숙하지 않다. 반면 <드레드 팩>은 장사에 이골이 난, 알미운 라이벌로 연출하는 것이 좋다.

◆오버추어

여러분은 천칭제로 떠들썩한 노점 거리에서 최근 새로 사귄 <대지인> 친구와 함께 노점을 열었다. 스코트라는 이 청년은 솜씨 좋은 요리사인데, 천칭제에서 노점을 열 예정이었으나 아내가 몸이 안 좋아지는 바람에 인원 확보를 비롯한 준비를 충분히 하지 못한 채로 개점을 맞이하고 말았다. 여러분은 그런 친구를 보다 못하여 장사를 거들겠다는 뜻을 전했다. 어떻게든 개점 준비도 마쳤지만, 스코트는 아직도 고민이 있는 얼굴이다.

▼ 장면: 먹자골목

PC는 스코트를 도와 노점을 열 준비를 끝마친 참이다. 여기에서 어떤 요리를 팔지 정해두면 미션을 플레이할 때 이미지를 잡기 쉽다. 스코트와 PC들의 대화가 일단락되면 아래의 몽타주를 읽어주고 <드레드 팩>을 등장시키자.

몽타주: 승리조건을 달성했다

스코트 「이걸로 개전 준비도 완벽합니다. 정말 고마워요! 다만, 실은 고민이 하나 더 있는데...」

스코트가 불안한 표정을 지었을 때, 이웃 노점에서 누군가가 말을 걸었다.

스매시 「여, 대지인 형씨. 오픈 준비는 잘 된 모양이군!」

카츠오마루 「매상 승부, 잊지 않았겠지?」

리코핑 「노점 장소를 절반 양보해줬으니까 도망치면 안 돼!」

스트로가노프 「.....」

스매시 「너흰 누구야? 조력자인가? 뭐, 그래도 우리가 이기겠지만!」

말을 건 것은 스매시를 비롯한 <드레드 팩>의 멤버들이다.

아무래도 스코트에게 노점을 낼 장소를 양보해주는 대신 노점의 매상을 걸고 대결해 이긴 쪽이 이익을 독식한다는 약속을 받아낸 모양이다.

스코트 「하지만 그들이 자리를 양보해주지 않았다면 노점을 낼 수도 없었어요. 받아들이는 수밖에 없었습니다.」

스매시 「그렇게 된 거야. 그럼 어디 열심히 해봐!」

여유로운 표정으로 <드레드 팩>은 자기들의 노점으로 돌아갔다.

스코트는 불안한 표정이었지만, 그 눈에는 「요리로는 안 져」라는 자부심이 타오르고 있었다.

이렇게 된 이상 돌이킬 수 없다. 스코트를 도와서 이 승부에 이길 수밖에!

▼ 장면 종료

PC가 매상 승부에 임할 의지를 굳히면 장면을 종료한다.

▼ 인터루드

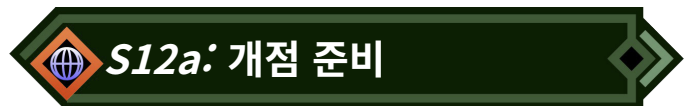
다음 장면은 미션에 대비하여 PC들이 개점 준비를 할 수 있는 브리핑 장면이다.

◆ 장면 정의

장면: 브리핑 장면

해설: 미션에 대비하여 PC들이 개점 준비를 하는 장면.

목적: 개점 준비를 마친다.



이어서 플레이할 미션 「백만장자를 노려라!」에서는 [준비] 태그를 가진 시나리오 동작이 등장한다. GM은 인카운터 시트의 데이터를 공개한다.

▼ 인터루드

다음 장면에서는 미션 「백만장자를 노려라!」를 플레이한다. PC에게 그 취지를 전달하자.

◆ 장면 정의

장면: 앱스트랙션 장면

해설: 노점의 매상을 걸고 승부하는 미션을 플레이한다.

목적: 미션의 승리조건을 달성한다.



S12b: 백만장자를 노려라!

이 장면에서는 미션 「백만장자를 노려라!」를 플레이한다.

본 미션은 <대지인> 요리사 스코트와 함께 요리 노점을 꾸려 나가면서 더 많은 상품을 팔아 매상을 올리는 것이 목적이다.

라이벌은 <드레드 팩>의 방해에 대처하면서 어느 정도의 매상을 확보할 수 있는지가 포인트다.

GM은 PC가 시나리오 동작을 할 때 연출을 집어넣도록 하자. 학교 축제를 떠올리면서 PL의 롤플레이를 이끌어내는 것도 분위기를 살리는 데에는 괜찮은 수법이다.

[자산 마커]는 스코트와 PC들의 노점 매상을 나타내는 지표이며, [자산 마커]가 「자산 맵」에서 아래의 수치에 도달하면 아래와 같은 컷 인이 발생한다.

[자산 마커]가 15에 도달

해바라기처럼 환하게 웃는 여성이 대량으로 상품을 사 갔다. 주위에 소문이 퍼지기 시작한다.

마리엘 「우와, 이기 뭐꼬? 진짜 맛있다. 선물로 사가야겠네..」

[자산 마커]가 20에 도달

부드러운 인상의 사무라이 청년이 상품을 사 갔다. 그 직후 왠지 여성 손님이 늘기 시작한다.

소지로 「전 이런 게 마음에 들어요. 길드의 여러 분에게도 알려 드려야겠네요..」

[자산 마커]가 30에 도달

길드 회관에서 산더미 같은 서류와 싸우는 청년이 상품을 한 입 먹는다. 그는 한순간 일을 잊었다.

카라신 「흐음. 이걸 후원하면 한밑천 잡겠……. 아니, 이럴 때가 아니야!」

[자산 마커]가 40에 도달

심복의 보고를 받은 베테랑 지배인은 방금 막 입에 댄 상품을 보며 씨익 웃는다.

미치카타 「늦어! 이걸 파는 녀석의 정보를 모아. 뭐라도 좋다. 정보란 정보는 모두 모아!」

[자산 마커]가 50에 도달

부하 메이드를 지휘하는 상급 메이드에게 그 주인인 이스탈의 겨울장미가 상품을 보여준다.

레이네시아 「저기, 엘리사. 이걸 저녁 만찬회의 메뉴에 추가하고 싶은데, 어떻게 안 될까?」

[자산 마커]가 60에 도달

서쪽에서 온, 얼굴을 하얗게 칠한 귀족 상인은 상품을 입에 댄 순간 얼굴빛이 변했다.

말베스 「흠. 이런 게 내 입에 맞을 거라고…… 음! 분하지만 제법 괜찮군요..」

▼ 해프닝

2~5라운드의 셋업에 <드레드 팩> 멤버가 방해 공작을 거는 해프닝이 발생한다.

방해공작은 그들이 사용하는 시나리오 동작을 PC가 방어하는 형태로 표현한다. 이때 대상이 되는 PC는 PL끼리 상담해서 정할 수 있다. <드레드 팩>의 각 캐릭터는 행동력 0으로 간주한다.



2R: 해프닝 「스매시의 매도 상술」

스매시 「손님, 그 가게엔 안 가는 게 좋을걸. 요리사가 <대지인>이라 어떤 요리가 나올지 모른다고!」

옆 노점에서 그런 소리가 들려온다. 이쪽에 대한 안 좋은 소문을 퍼트려서 손님을 줄일 속셈이다. 근거 없는 소문이라도 내버려두면 건잡을 수 없게 된다.

스매시의 매도 상술

시나리오 동작

타이밍: 셋업

판정: 대결(6/교섭)

▼효과:

이 행동의 대상은 PL측이 상의하여 정할 수 있다.

〔판정 성공〕 대상을 [행동완료]로 만들고 [위축]을 입힌다.

〔대상: 일반인〕 교섭판정에 +2.

3R: 해프닝 「리코핑의 교활한 호객」

리코핑 「어머~ 잘 생긴 오빠. 배고프면 우리 가게에서 뭐 좀 사 가!」

「으음, 왠지 너무 더운데~ ……겉옷. …벗어버릴까……?」

옆 노점 앞에서 리코핑이 부지런히 호객을 하고 있다 몸을 밀착하거나 가슴을 강조하는 등 어지간히 노골적인 수법이지만, 그만큼 효과는 발군이다!

리코핑의 교활한 호객

시나리오 동작

타이밍: 셋업

판정: 대결(6/운동)

▼효과:

이 행동의 대상은 PL측이 상의하여 정할 수 있다.

〔판정 성공〕 대상을 [행동완료]로 만들고 [지명도]를 2개 줄인다.

〔대상: 예능인〕 운동판정에 +2.

4R: 해프닝 「스트로가노프의 시장조작」

추가 재료를 보충하러 나갔더니 여러분이 필요한 재료만 묘하게 가격이 올랐다는 것을 알게 되었다. 아무래도 누군가가 방해를 하고 있는 것 같다. 이대로 놔두면 재고가 바닥을 드러낸다!

스트로가노프의 시장조작

시나리오 동작

타이밍: 셋업

판정: 대결(6/조작)

▼효과:

이 행동의 대상은 PL 측이 상의하여 정할 수 있다.

〔판정 성공〕 대상을 [행동완료] 상태로 만들고 [상품 토큰]을 2개 줄인다.

〔대상: 상인〕 조작판정에 +2.



R5: 해프닝 「카츠오마루의 박리다매 전략」

카츠오마루 「에잇, 이제 될대로 되라! 전부 반값! 가져가, 이 도둑놈들아!!」

위기감을 느꼈는지, 아니면 라스트 스퍼트인지 반쯤 자포자기한 느낌의 외침이 울려 퍼진다. 아무리 봐도 무모한 할인이지만, 그래도 그 외침에 손님들이 잇따라 모여든다. 아무래도 이쪽도 값을 내려서 대항할 수밖에 없을 것 같다!

카츠오마루의 박리다매 전략

시나리오 동작

시나리오 동작

타이밍: 셋업

판정: 대결(본문/해석)

▼효과:

이 행동의 대상은 PL 측이 상의하여 정할 수 있다. PC들은 원하는 만큼 자산 마커를 감소 방향으로 옮긴다. 이 행동의 달성치는 (12-마커를 움직인 수치)이다.

〔판정 성공〕대상을 [행동완료] 상태로 만들고 [자산 미터]를 10 줄인다.

〔판정 실패〕[자산 미터]를 2 늘린다.

〔대상: 기술자〕해석판정에 +2.

▼ EX 파워

이 미션에서는 《유통 확보》와 《스코트의 플레이어 오일》이라는 2개의 EX 파워를 사용할 수 있다. EX 파워의 데이터는 인카운터 시트를 참조한다.

컷 인: EX 파워 《유통망 확보》

「사정은 들었습니다. 제가 거들어드리죠!」

여러분과 아는 사이인 상인이 요리 재료 확보에 힘을 빌려줬다. 이 조력을 헛되이 하지 않기 위해서라도 이번 승부, 더더욱 질 수 없다. 여러분의 작업도 한층 더 열기를 띈다.

컷 인: EX 파워 《스코트의 플레이어 오일》

「응? 어디서 굉장히 맛있는 냄새가…….」

「저 가게다! 가 보자!!」

스코트가 꺼낸 작은 병에는 그가 허브를 담가 만든 특제 오일이 들어있었다. 맛있는 향기가 퍼지면서 금세 주위의 손님들이 몰려든다. 이 찬스를 놓칠 수야 없다.

▼ 미션 종료

정해진 라운드가 경과한 시점에서 미션은 끝나며, 승리조건과 패배조건을 판정한다. 승패와 관계없이 참가 플레이어는 각자 1장의 로그 티켓 「아더 갯」을 입수한다. 이 미션에서 손에 넣은 태그는 미션이 끝날 때 사라진다.

몽타주: 승리조건을 달성했다

스매시 「아아~ 졌다, 졌어! 제법이잖아, 형씨. 그리고 맥들도..」

여러분과 스코트의 맹렬한 활약이 열매를 맺어 <드레드 팩>과의 매상 승부는 여러분의 당당한 승리다!

스코트 「저 혼자서는 이길 수 없었어요…. 여러분 덕분에입니다. 정말로 고마워요!」

울먹이는 얼굴로 스코트가 고개를 깊이 숙인다. 하지만 이 결과는 그의 요리 솜씨가 뛰어났기에 얻을 수 있었다. 이 승부를 통해 분명 그도 자신감을 얻었을 것이다. 여러분은 본격적으로 울음을 터트린 스코트를 달래며 승리의 여운을 맛보았다.

몽타주: 승리조건을 달성하지 못했다

스매시 「뭐, 어차피 <대지인> 수준이 그렇지. 너무 나쁘게 생각하지 말라고..」

여러분의 필사적인 노력에도 불구하고 매상 승부에서 <드레드 팩>에게 지고 말았다. 스코트는 완전히 의기소침하고 말았다. 어떻게 위로해야 할까……? 여러분은 지친 몸으로 노점의 뒷정리를 하기 시작했다.

▼장면 종료

결과와 관계없이 미션이 끝나면 정해진 처리를 하고 장면을 종료한다. 그 후 미들 페이지 최초의 인터루드 부분으로 돌아간다.

S13: 어느 노인의 우울

◆ 장면 정의

장면: 시네마틱 장면

해설: PC들이 범인을 추적해달라는 의뢰를 받는 장면.

목적: 미션의 도입을 처리한다.

이 장면은 미션 「전 재산을 도둑맞았어!」의 도입 장면이다.

◆오버추어

천칭제로 들뜬 아키바 거리. 여러분은 그 현관 문인 <브리지 오브 올에이지즈> 근처까지 다다랐다. <모험자>만이 아니라 <대지인>에게도 제 전 소식이 퍼졌는지 사람들이 끊임없이 드나든다. 다리 옆에는 출입 관리를 겸하는 <원탁회의>의 경비 본부가 있는데, 아무래도 트러블이 생긴 모양이다.

▼장면: 이벤트 회장 입구

PC들은 <브리지 오브 올에이지즈>에 설치된 <원탁회의> 경비본부 부근을 지나가던 참이다. PC들이 경비본부에서 벌어진 트러블에 흥미를 느꼈다면 아래의 몽타주를 읽어주자. 만약 아이잭이나 헤지호그에 대한 커넥션을 소지한 PC가 참가했다면 상대가 먼저 PC에게 말을 건다. 추가로 몽타주를 읽어주자.

몽타주: PC가 트러블에 흥미를 느꼈다

대머리 노인 「이를 어이할꼬! 그 가방에는 내 전 재산이 들어있어!」

아이잭 「우리가 주최하는 축제에서 날치기라니 꽤심한 놈. 그렇지만 사람이 너무 없는데…」



경비 임무를 맡은 아이잭에게 애원하는 노인은 헤지호그 AK라는 이름의 <서머너>다. 아무래도 중요한 물건이 든 가방을 날치기당한 것 같은데, 경비 본부도 지금은 매우 바빠서 제대로 범인을 추적하기 힘든 것 같다.

하지만 여러분이 협력한다면 범인을 잡을 수 있을지도 모른다!

몽타주: PC가 아이잭이나 헤지호그에 대한 커넥션을 소지하고 있다

헤지호그 「오오, 누군가 했더니 자네들인가! 바쁘지 않다면 이 불쌍한 노인네를 도와다오오!」

아이잭 「마침 잘 왔어! 좀 도와주지 않겠어? 이렇게 부탁할게..」

여러분도 그들과는 모르는 사이가 아니다. 이번에는 도와주는 게 좋을 것 같다.

▼ 장면 종료

PC가 아이잭 일행과 협력하기로 하면 장면을 종료한다.

▼ 인터루드

다음 장면에서는 미션 「전 재산을 도둑맞았어!」를 플레이한다. PC에게 그 취지를 전달하고 미션 준비를 하자. 만약 PC가 뭔가를 제안했다면 그 전에 장면을 끼워넣거나 브리핑을 해도 좋다.

◆ 장면 정의

장면: 앱스트랙션 장면

해설: 가방을 빼앗은 범인을 추적하는 미션을 플레이한다.

목적: 미션의 승리조건을 달성한다.

S14: 전 재산을 도둑맞았어!

이 장면에서는 미션 「전 재산을 도둑맞았어!」를 플레이한다. 절도범을 뒤쫓기 위해 아키바 곳곳을 돌아다니며 [정보 토큰]을 모으는 것이 이 미션의 목적이다. 맵의 각 장소에서는 다양한 해프닝이 발생한다. 이런 사건들을 해결하여 PC는 [정보 토큰]을 모으고 범인을 뒤쫓는다.

이 미션에서는 [정보 토큰]이 아래의 수치에 도달했을 때 해당 컷 인이 발생한다.

◆ 정보 토큰이 1개가 되었을 때

룬델하우스 「맡겨둬. 나의 화려한……..」

이스즈 「아, 봤어요. 저쪽으로 갔어요..」

◆ 정보 토큰이 4개가 되었을 때

나오츠구 「정말 용서 못 할 축제로군! 아까 그런 녀석이 저쪽으로 달려갔어..」

◆ 정보 토큰이 7이 되었을 때

냥타 「흠. 큰일이군요냥. 이 몸도 도와드릴까요냥..」

◆ 골 출현 조건을 달성했을 때

시로에 「지금까지의 행동 패턴을 보면…… 범인은 타운 게이트로 향하고 있습니다(번뜩)..」

GM은 ⑧타운 게이트가 골이라는 사실을 PL에게 전달한다.

▼ 해프닝

「미션: 전 재산을 도둑맞았어!」에서 지시가 적혀 있는 마스를 통과하는 경우, 곧바로 해프닝이 발생한다. 각 마스의 지시에 따라 처리한다.

해프닝명 뒤의 숫자는 마스의 숫자에 대응한다.

이 미션의 해프닝 내용은 해당 마스에 도달하기 전까지는 PC에게 알려주지 않는다.

해프닝: 브리지 오브 올에이지즈①

자경단 대기소에서는 아이잭과 가방을 도둑맞은 노인이 낭보를 기다리고 있다.

컷 인:

헤지호그 「이를 어이할꼬! 그 가방에는 내 전 재산이 들어있어!」

아이잭 「아아. 우리 얼굴에 먹칠한 놈을 내버려둘 수야 없지. 꼭 좀 잡아줘!」

해프닝: 먹자골목②

이 마스에 파티가 있는 경우, 희망자는 아래의 시나리오 동작을 할 수 있다. 통과한 경우는 시나리오 동작을 할 권리를 가질 수 없다.

컷 인:

원래부터 식당이 줄지어 선 이 골목에도 평소 이상으로 노점들이 서서 지나가는 손님들을 붙잡고 있다. 날치기가 어디로 갔는지 찾으면서 이곳을 지나가기는 쉽지 않을 것 같다.

리제 「자, 이거 좀 사가세요. <텐터클 예티(촉수 설인)>의 촉수 꼬치구이예요!」

맛집 순회

시나리오 동작

타이밍: 메인 프로세스

판정: 교섭(운동/9)

▼효과:

이 행동은 [정보수집]으로 간주한다. 이 행동은 그 마스의 [정보 토큰]이 없어질 때까지 실행할 수 있다. [정보 토큰]을 1개 늘린다.

[달성치: 12] 늘어나는 [정보 토큰]에 +1.

[달성치: 16] 늘어나는 [정보 토큰]에 추가로 +1.

[자신: 메이드, 요리사] 이 행동의 판정에 +2.

[커넥션: 식탁의 기사단] 이 행동의 판정에 +2.



해프닝: 구 아키바 역③

이 해프닝이 발생한 시점에서 PT 마커는 남은 이동을 잃는다. 또, 파티는 《아키바를 달리다》를 사용하여 물결선 방향으로 이동할 수 없게 된다.

컷 인:

구 아키바 역의 플랫폼 터에서는 동서남북으로 신칸센용 고가 선로가 뻗어 있다. 수목이 우거진 공중정원으로 변한 고가 선로를 이용하면 거리를 좁힐 수 있을 것 같다.

아카츠키 「둘쨌다. 이곳의 이동 루트에 대해서는 잘 안다.」

해프닝: 은엽거목④

이 마스에 파티가 있는 경우, 희망자는 아래의 시나리오 동작을 할 수 있다. 통과한 경우는 시나리오 동작을 할 권리를 가질 수 없다.

컷 인:

아키바의 심벌이라고 할 수 있는 거대한 은행나무. 그 밑에는 담갈색 머리에 부드러운 곡선을 그리는 눈썹과 자애로운 눈빛을 가진 미녀가 있었다.

다리엘라 「저는 다리엘라. 떠돌이 작가입니다.」

고가 선로에서 뛰어내린다

시나리오 동작

타이밍: 메인 프로세스

판정: 기본(운동/12)

▼효과:

당신 이외의 [미행동] 상태인 아군은 곧바로 [행동완료] 상태가 될 수 있다. [행동완료] 상태가 된 아군 1명당 이 행동의 판정에 +2.

[판정성공] ⑥⑧⑪에서 행선지를 선택해서 마커를 옮긴다.

[판정실패] 파티 전원의 「피로 카운터」+1.

[자신: 비행, 아크로바트, 추적자] 이 행동의 판정에 +2.

이야기를 듣는다

시나리오 동작

타이밍: 메인 프로세스

판정: 기본(지식/9)

▼효과:

이 행동은 [정보수집]으로 간주한다. 이 행동은 그 마스의 [정보 토큰]이 없어질 때까지 실행할 수 있다. [정보 토큰]을 1개 늘린다.

[달성치: 12] 늘어나는 [정보 토큰]에 +1.

[달성치: 16] 늘어나는 [정보 토큰]에 추가로 +1.

[판정실패] 파티 전원의 「피로 카운터」+1.

[자신: 점성술사, 점술사] 이 행동의 판정에 +2.

[커넥션: Plant hwyaden] 이 행동의 판정에 +2.



해프닝: 해양기구⑤

이 마스에 파티가 있는 경우, 희망자는 아래의 시나리오 동작을 할 수 있다. 통과한 경우는 시나리오 동작을 할 권리를 가질 수 없다.

컷 인:

해양기구의 창고는 혼돈의 바다로 변했다. 공간은 충분하지만 어디에 뭐가 있는지 전혀 알 수 없다. 여기에 범인의 흔적이 있을까?

컷 인: 판정 성공

미치타카 「이 자전거는 시작품이라 모험자의 각력을 얼마나 버틸지는 모르겠지만, 써 줘.」

창고 정리를 돕는다

시나리오 동작

타이밍: 메인 프로세스

판정: 기본(조작/9)

.....
▼효과:

이 행동은 [정보수집]으로 간주한다. 이 행동은 그 마스의 [정보 토큰]이 없어질 때까지 실행할 수 있다. 다음에 《아키바를 달린다》를 사용했을 때 PT 마커를 2마스 옮길 수 있다.

[달성치: 12] [정보 토큰]을 1개 늘린다.

[달성치: 16] 늘어나는 [정보 토큰]에 +1.

[자신: 가정부, 수집가] 이 행동의 판정에 +2.

[커넥션: 해양기구] 이 행동의 판정에 +2.

해프닝: 연회 회장⑥

이 마스에 파티가 있는 경우, 희망자는 아래의 시나리오 동작을 할 수 있다. 통과한 경우는 시나리오 동작을 할 권리를 가질 수 없다.

컷 인:

구 아키바 역 앞의 거대한 광장. 그곳은 집회용 회장으로 여러 번 이용된 끝에 이젠 완전히 하나의 스테이지로서 정비되었다. 지금은 콘서트 중인 모양이다. 관객이 많아서 제대로 움직일 수가 없다?

컷 인: 판정 성공

미사 누나 「네~ 착한 어린이 여러분~! 오빠들에게 길을 열어줘요~!」

주목을 모으다

시나리오 동작

타이밍: 메인 프로세스

판정: 기본(교섭/9)

.....
▼효과:

이 행동은 [정보수집]으로 간주한다. 이 행동은 그 마스의 [정보 토큰]이 없어질 때까지 실행할 수 있다. [정보 토큰]을 1개 늘린다.

[달성치: 12] 늘어나는 [정보 토큰]에 +1.

[달성치: 16] 늘어나는 [정보 토큰]에 추가로 +1.

[자신: 샌드위치맨, 아이돌] 이 행동의 판정에 +2.

[커넥션: 아키바 뮤직 페스] 이 행동의 판정에 +2.



해프닝: 크레센트 문⑦

이 마스에 파티가 있는 경우, 희망자는 아래의 시나리오 동작을 할 수 있다. 통과한 경우는 시나리오 동작을 할 권리를 가질 수 없다.

컷 인:

아키바 변혁의 전설 재등장! 크레센트 문은 오늘도 대기 행렬이 길게 이어져 있다. 발이 넓은 마리엘의 조력을 얻을 생각이었지만, 이렇게 줄이 길어서야 어려울 것 같다.

컷 인: 판정 성공

마리엘 「고마워. 우리도 도와줄 테니깐 뭐든지 말해.」

주목을 모으다

시나리오 동작

타이밍: 메인 프로세스

판정: 기본(교섭/9)

▼효과:

이 행동은 [정보수집]으로 간주한다. 이 행동은 그 마스의 [정보 토큰]이 없어질 때까지 실행할 수 있다. [정보 토큰]을 1개 늘린다.

[달성치: 12] 늘어나는 [정보 토큰]에 +1.

[달성치: 16] 늘어나는 [정보 토큰]에 추가로 +1.

[자신: 샌드위치맨, 아이돌] 이 행동의 판정에 +2.

[커넥션: 아키바 뮤직 페스] 이 행동의 판정에 +2.

해프닝: 타운 게이트⑧

- 골 출현 조건을 달성하지 못한 경우, 이 마스는 골로 간주하지 않는다.

이 마스에 파티가 있는 경우, 「타이밍: 레스트타임」의 행동을 할 수 있다.

컷 인:

기능을 정지한 타운 게이트의 주위에는 평소부터 노점이 많았지만, 오늘은 벼룩시장까지 들어섰다. 이곳에서라면 휴식을 취하거나 물건을 살 수 있을 것 같다.

- 골 출현 조건을 달성하지 못한 경우, 이 마스가 골이 된다.

이 마스에 파티가 있는 경우, 이 미션은 달성된다.

컷 인: 골 출현 조건을 달성했다

여러분이 타운 게이트에 도착하여 기다리자 달려오던 범인은 놀란 얼굴을 하더니 곧 체념하여 털썩 주저앉는다. 여러분은 무사히 노인의 가방을 되찾는 데 성공했다.



해프닝: 댄스테리아⑨

이 마스에 파티가 있는 경우, 희망자는 아래의 시나리오 동작을 할 수 있다. 통과한 경우는 시나리오 동작을 할 권리를 가질 수 없다.

컷 인:

댄스테리아 주최 케이크 뷔페에서는 서풍여단의 소지로를 중심에 둔 여자아이들이 대량의 홀 케이크와 씨름하고 있었다. 그녀들을 아군으로 만들 수 있다면 든든할 것이다.

컷 인: 판정 성공

마리엘 「모두들! 도적은 노인으로부터 전 재산이 담긴 가방을 빼앗은 비열한이다. 용서하지 마!」

케이크를 모두 먹어치운다

시나리오 동작

타이밍: 메인 프로세스

판정: 기본(내구/11)

▼효과:

이 행동은 [정보수집]으로 간주한다. 이 행동은 그 마스의 [정보 토큰]이 없어질 때까지 실행할 수 있다. [정보 토큰]을 1개 늘린다.

[달성치: 14] 늘어나는 [정보 토큰]에 +1.

[달성치: 18] 늘어나는 [정보 토큰]에 추가로 +1.

[자신: 생환자, 푸드파이터] 이 행동의 판정에 +2.

[커넥션: 서풍여단] 이 행동의 판정에 +2

해프닝: 괴짜굴⑩

이 마스에 파티가 있는 경우, 희망자는 아래의 시나리오 동작을 할 수 있다. 통과한 경우는 시나리오 동작을 할 권리를 가질 수 없다.

컷 인:

괴짜굴 1층의 히요코는 다양한 정보에 밝다. 그녀의 조언에 따라 찾아간 곳에서 <아메노하>의 도공 타타라가 나오더니 여러분을 가만히 쳐다보기 시작했다.

컷 인: 판정 성공

타타라 「……둑겠어.」

눈으로 대화한다

시나리오 동작

타이밍: 메인 프로세스

판정: 기본(지각/11)

▼효과:

이 행동은 [정보수집]으로 간주한다. 이 행동은 그 마스의 [정보 토큰]이 없어질 때까지 실행할 수 있다. [정보 토큰]을 1개 늘린다.

[달성치: 14] 늘어나는 [정보 토큰]에 +1.

[달성치: 18] 늘어나는 [정보 토큰]에 추가로 +1.

[자신: 대장장이, 도공] 이 행동의 판정에 +2.

[커넥션: 괴짜굴※] 이 행동의 판정에 +2.

※서플리먼트 「괴짜굴에 가자!」에서 소개된 유니온으로도 가능.



해프닝: 로데릭 상회⑪

이 마스에 파티가 있는 경우, 희망자는 아래의 시나리오 동작을 할 수 있다. 통과한 경우는 시나리오 동작을 할 권리를 가질 수 없다.

컷 인:

곤란할 때는 역시 로데연이라는 생각으로 로데릭 상회를 찾아가자, 유적에서 가지고 온 고대의 기계가 개량 중에 폭주해서 날뛰고 있었다. 이게 대체 무슨 일이야…….

컷 인: 판정 성공

타타라 「덕분에 살았습니다. 이 <식인 코타츠>는 여러분에게 드리지요.」

폭주하는 기계를 멈춘다

시나리오 동작

타이밍: 메인 프로세스

판정: 기본(해제/11)

제한: 시나리오 1회

▼효과:

이 행동은 [정보수집]으로 간주한다. 파티 전원은 [피로 카운터]에 +1. 다음에 《아키바를 달린다》가 성공했을 때, PT 마커가 이동하는 곳을 마음대로 정할 수 있다.

[달성치: 14] [정보 토큰]을 1개 늘린다.

[달성치: 18] 늘어나는 [정보 토큰]에 +1.

[자신: 기계기술자, 함정사] 이 행동의 판정에 +2.

[커넥션: 로데릭 상회] 이 행동의 판정에 +2.

▼ 미션 종료

정해진 라운드가 경과한 시점에서 미션은 끝나며, 승리조건과 패배조건을 결정한다. 승패와 관계없이 참가 플레이어는 각자 1장의 로그 티켓 「아더 갯」을 입수한다. 이 미션으로 손에 넣은 태그는 미션이 끝날 때 사라진다.

몽타주: 승리조건을 달성했다

여러분의 신속한 탐색이 열매를 맺어 날치기 범인은 체포됐다. 지금쯤 <흑검기사단>에게 매우 혹독한 취조를 받고 있을 것이다.

헤지호그 「야아, 잘 해주었네! 과연 내가 눈여겨본 <모험자>로구만. 그리고 너희를 선택한 나도 훌륭했다. 과연 나로군!」

기분이 좋아진 늙은 <서머너>는 가방 안에서 뭔가 모독적인 인형을 꺼내서 여러분에게 들이밀었다! 아무래도 이게 사례인 것 같다……. 여러분은 억지로 웃으며 받아들고는, 그 이상 뭔가를 떠안기 전에 허둥지둥 그 자리를 떠났다.

컷 인: 승리조건을 달성하지 못했다

아이잭 「이렇게까지 미꾸라지처럼 도망쳤으니 손쓸 방법이 없구먼……. 영감에겐 미안하지만 타임업이다.」

여러분의 필사적인 탐색에도 불구하고 범인을 잡지는 못했다. 여러분에게 조사가 중단되었음을 전하러 온 아이잭도 분한 표정이다. 그 노인에게는 뭐라고 말해야 할까……. 여러분은 무거운 기분으로 그 자리를 떠났다.

산양 슬라임 인형

[거래불가]

랭크: 1 가격: 50

▼효과:

「밤에 혼자 움직였다」, 「어느샌가 이쪽을 노려보고 있었다」 등의 소문이 끊이지 않는 기괴한 인형. 감촉은 제법 좋다.

▼ 장면 종료

결과와 관계없이 미션이 끝나면 정해진 처리를 하고 장면을 종료한다. 그 후 미들 페이지 최초의 인터루드 부분으로 돌아간다.

엔딩 페이지

▼ 장면 종료

PC의 롤플레이가 일단락되면 장면을 종료한다.

▼ 인터루드

여기부터는 엔딩 페이지다. GM은 엔딩 페이지 개시를 플레이어에게 선언하고, 다음 장면이 엔딩이라는 것을 알린 후 장면에 대한 플레이어의 의견을 모은다.

◆ 장면 정의

장면: 시네마틱 장면

해설: 축제를 만끽한 PC가 하루를 마무리하는 장면.

목적: 이야기를 끝내고 다음 이야기로 넘어간다.

S15: 그리고 축제는 계속된다!

천칭제를 만끽한 하루를 매듭짓는 장면이다. GM은 임의의 NPC 등을 등장시켜 추가 연출을 넣을 수 있다.

또, 아직 이 시나리오에 게재된 모든 미션을 해보지 않았거나 좀 더 <천칭제>를 즐기고 싶다면 내일(즉 다음 회)에 대한 예감을 더붙어 연출하자.

◆ 오버추어

<천칭제>의 하루는 순식간에 지나갔다. 아무리 여러분이 <모험자>라도 온종일 놀며 돌아다녔으니 몸은 완전히 녹초가 되었지만, 그만큼 신기한 충실감이 느껴진다. 축제의 분위기가 그렇게 만드는 것일까?

깨닫고 보니 이미 해는 저물어서 공기가 차가워지고 있다. 슬슬 해산할 때다.

뇌리에는 오늘 하루 겪은 사건, 만난 사람들, 먹은 것들…… 다양한 기억이 오간다.

좋은 일만 있었던 것은 아니었다. 그래도 오늘 일은 분명 앞으로도 잊히지 않을 소중한 추억이 될 것이다!



애프터 플레이

▼ 애프터 플레이 처리

「애프터 플레이 (룰북 P245)」에 따라 애프터 플레이를 처리한다.

이 시나리오에서 배포되는 로그 티켓은 아래와 같다.

◆ GM

아더 갯 (플레이어가 미션을 한 수)장

위에 더하여 모든 미션에 마지막까지 참가한 플레이어에게는 「캐릭터 랭크 업」과 「인과력 갯」이 1장씩 배포된다. 또, 모든 미션에서 플레이어의 도전을 받은 GM에게는 「캐릭터 랭크 업」과 「인과력 갯」, 그리고 (플레이어 수+1)장의 「재물 갯」이 배포된다. 여기에 더하여 활약한 PC의 플레이어에게는 「인과력」갯을 추가로 1장 배포하자.

이 「인과력 갯」 배포는 우수한 플레이어를 뽑으려는 조치가 아니다. 그 날의 플레이를 돌이켜보고 서로의 건투를 기리기 위한 것이다. 부디 전원의 활약 장면을 떠올리고 티켓을 배포하자.

▼ 세션 종료

모든 처리가 끝나면 세션은 끝난다. 이것으로 온 아키바 거리를 휩쓴 축제 소동은 일단 막을 내렸다. 하지만 축제는 이 하루로 끝나는 것이 아니다. 아직 도전하지 않은 미션이 있다면 다시 도전해보자!

◆ 스태프 리스트 ◆

시나리오 작성: 오오키나 구, 겐야

표지 일러스트: 제임스 호타테

일러스트: 하라 카즈히로

데이터 작성: 오오키나 구, 로큐쿠

디벨롭먼트: 7Sided Work Shop

그래픽 디자인&레이아웃: 미즈카와 메에

◆ 원작 ◆

『로그 호라이즌』

저자: 토노 마마레 그림: 하라 카즈히로

감수: 마스다 쇼지

출판: KADOKAWA/엔터 브레인

『로그 호라이즌 TRPG 룰북 그대도 <모험자>가 될 수 있다』

저자: 토노 마마레/키누노 보시/칠면체 공방

그림: 하라 카즈히로

출판: KADOKAWA/엔터브레인

◆ WEB 콘텐츠 ◆

공식 사이트: 「토노 마마레 OFFICIAL WEBSITE」

in 「LOG HORIZON TRPG」

(http://mamare.net/special/logtrpg_s/)

공식 툴: 「로그 호라이즌 TRPG 모험창구」

(<http://lhrpg.com/lhz/top>)

공식 트위터 어카운트: loghorizon_TRPG

◆ 한국어판 작업 ◆

총괄: 이그니스

번역: 유범

편집: 이그니스

그래픽스 한국어화: 이그니스