

소재를 모아서 상품은 만들었다. 이제 길드의 총력을 기울여 팔아 치울 뿐. 하지만 방심은 금물이다. 장사의 길은 험난하다. 사소한 자만심이 재고를 끌어안고 길거리를 헤매는 결과로 이어지므로…….

## 이 미션의 가이드스

이 미션의 플레이 시간은 30~90분을 상정한다.

## 이 미션의 플레이 방법

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

이 미션의 목적은 PC들이 만든 아이템을 팔아 치우는 것이다. 아이템의 재고를 확인한다. 이 미션에서 중요한 것은 레시피 시트의 아이템 데이터에 있는 밸류라는 수치다. 이 수치는 아이템의 대략적인 판매가를 나타낸다.

이 미션에서는 [평판 카운터]라는 수치를 사용한다. 초기치는 0이다. PC들은 인카운터 시트에 기재된 시나리오 동작을 되풀이하여 [평판 카운터]를 쌓으면서 상품을 팔아 치운다.

이 미션의 1라운드는 하루 정도이며, 기한은 1라운드다. 당일치기 승부다. 단, PC들이 「포장마차」를 가지고 있다면 2일(2라운드), 「소규모 점포」를 가지고 있다면 3일(3라운드)로 연장된다.

## 난이도

난이도가 베리 하드 이상이라면 모든 시나리오 동작의 난이도에 +1.

## 승리조건과 패배조건

**승리조건** 모든 아이템을 판매하여 [예산 토큰]을 입수한다.

**패배조건** 승리조건을 충족하지 못한 채 규정된 라운드가 지나버린다. 그 시점에서 남은 아이템은 「불량 재고」가 되며, (밸류의 절반)의 [예산 토큰]과 교환하여 없애야 한다.

## 시나리오 동작

### 손님을 부추긴다!

시나리오 동작

타이밍 메인 프로세스

판정 기본(교섭or운동/10)

▶ **효과:** [평판 카운터]에 +1.

[판정치: 13] [평판 카운터]에 +2. 당신은 당신 외의 동료 1명을 선택한다. 그 대상은 [미행동] 상태가 된다.

[판정실패] 소지한 판매 아이템 중 1개를 선택한다. 그 아이템은 팔려버린다. 선동이 지나쳤다. (선택한 아이템의 [밸류])의 [예산 토큰]을 얻고, [평판 카운터]는 0이 된다.

[서브 직업: 교역상인, 점원] 이 판정에 +2.

### 즉각 판매한다!

시나리오 동작

타이밍 메인 프로세스

판정 판정 없음

▶ **효과:** 소지한 판매 아이템 중 1개를 선택해서 판매한다. (선택 아이템의 [밸류]+[평판 카운터])만큼의 [예산 토큰]을 얻을 수 있다. 하지만 상황이 일단락되어 [평판 카운터]는 0이 된다.

[인과력2] 판매 장면을 본 다른 손님의 호기심을 자극한다. [평판 카운터]는 0이 되지 않고 그대로 이어진다.

### 손님을 모은다

시나리오 동작

타이밍 메인 프로세스

판정 기본(내구or조작/10)

▶ **효과:** 좌우간 손님을 모은다. [평판 카운터]에 +2.

[판정치: 13] [평판 카운터]에 추가로 +2. 당신은 당신 외의 동료 1명을 선택한다. 그 대상은 [미행동] 상태가 된다.

[서브 직업: 샌드위치맨, 아이돌] 이 판정에 +2.

### 어시스턴트 워크

시나리오 동작

타이밍 메인 프로세스

판정 판정 없음

▶ **효과:** 대상으로 동료 1명을 지정한다. 동료의 다음 판정에 +1D.

[서브 직업: 수습 도제, 회계사] 대상의 다음 판정에 펄름이 발생하면 다시 굴리게 한다.