— Braves in the festiveness of Libra —

天秤祭の勇者たち

7sided work shop

LOG HORIZON TRPG

CR1～3用ミッション集
4人(3～5人対応)：2～8時間

シナリオデザイン：大きな愚
表紙イラスト：ジェームスほたて

＜ Braves in the festiveness of Libra ＞

天秤祭の勇者たち

天秤祭に盛り上がるアキバの街。街に溢れる多くの人、立ち並ぶ屋台や露天、イベントなども盛り沢山だ。普段と違うアキバの街中で、〈冒険者〉たちは様々な出来事に遭遇する。

当ＰＤＦ『天秤祭の勇者たち』は『ログ・ホライズンＴＲＰＧ（以下『ＬＨＺ』）』のシナリオである。あなたがＧＭならば、このシナリオを使うことですぐに『ＬＨＺ』を遊ぶことができる。あなたがプレイヤーとして遊ぶつもりならば、これを読むのはセッションが終わるまで待ってほしい。

このシナリオのガイダンスは以下の通り。

◆シナリオガイダンス
プレイヤー人数：　４人（３～５人対応）
キャラクターランク：　１～３
プレイ時間：　２～８時間（後述）

本シナリオは、『ＬＨＺ』で様々なイベントを経験したいというプレイグループに適した内容となっている。ヘイトシステムを中心にした『ＬＨＺ』の戦闘はスリリングだが、時にはもっとゆったりと「ログ・ホライズン」の世界を楽しみたいこともあるだろう。『ＬＨＺ』ではそういった要求をかなえるために「ミッション」と呼ばれるシステムが用意されている。このシナリオはそのミッションを楽しむためのものだ。

このシナリオはアキバの街の祭「天秤祭」を扱ったもので、それぞれ様々な催しやイベントを楽しむための５つのミッションが含まれている。ミッションそれぞれは独立しているために、すべてをプレイする必要はない。プレイグループに許された時間に応じてミッションを選び、楽しめばいいだろう。そのため上記のプレイ時間は目安であり、より細かいプレイ時間はミッションごとに記載されている。

またこのシナリオはその特質上、ログチケット配布に関して独自の方式を用いている。ミッション（シーン）ごとに報酬が独立しているのだ。これもまたそれぞれの項目に記載されている。

今回のシナリオの大きな特徴として、複数のミッションを集めた形式のシナリオであり、いわゆる「戦闘」を行なうシーン、およびクライマックスフェイズは存在しない。また、これらのミッションはどの順番で行なっても問題ない構成となっており、１回のセッションで収録されている全てのミッションを遊んでもよいし、収録されたうちの１つだけ（または、そのいくつか）を選んでプレイし、そのままエンディングを迎えてもよい。

もちろん、プレイの中断や再開も任意に行なってよい。

ＧＭ向け情報

〈自由都市同盟イースタル〉との本格的な交流も始まったアキバでは、〈冒険者〉主導による初めてのイベントである〈天秤祭〉が開催されることになった。

にぎやかで楽しい〈天秤祭〉の開催される期間、ＰＣたちのもとには様々な事件や依頼が舞い込んでくる。あるいは、ＰＣたち自身が厄介ごとの渦中に飛び込んでいく事もあるだろう。その中でＰＣたちは、原作にも登場する様々なキャラクターたちと関わり、交友を深めたり、時には競い合うことになる。

このシナリオには

「食い倒れラリー開催」

「輝けライブｉｎアキバ！」

「飛び出せ倉庫番！」

「百万の富を築け！」

「全財産が奪われた！」

の５つのミッションが収録されている。ＰＣたちはこれらのミッションをどのような順番で遊んでも良いし、もちろんいちどに全てのミッションを遊ぶ必要もない。

ＰＣたちが充分に〈天秤祭〉を満喫することができればシナリオクリアとなる。

▼ＰＣ番号およびシーンプレイヤーの扱い

このシナリオでは、ＰＣ番号を使用せず、またシーンプレイヤーも指定しない。ＧＭは必要であれば任意にシーンプレイヤーを指定してもよい。

プリプレイ

◆今回予告

ザントリーフ戦役から二ヶ月。十月の風が吹くアキバの街で大規模イベント〈天秤祭〉が開催される。

サーカスに美少女コンテスト、食べ歩き、〈冒険者〉にも〈大地人〉にも分け隔てなく開かれたこのお祭りに街は華やかな喧騒に包まれる。しかし楽しい祭りにはトラブルもつきもの。天秤祭を楽しむみんなにもさまざまな困難が待ち受けている。

誰もが浮かれるこの期間、素晴らしい祭りを守るのも君たちの使命だ。もちろんお祭りであるからには、トラブルだって楽しまなければならない。そう、楽しんだ者勝ちなのである！！

〈大災害〉後はじめてのこの祭りを、みんなで騒いで盛り上げよう！

ログ・ホライズンＴＲＰＧ

『天秤祭の勇者たち』

魂の翼持つ〈冒険者〉たちよ、地平線の彼方にあらたな記録を刻め！

レギュレーション

以下の難易度から１つ選択すること。ＴＲＰＧ未経験者がプレイヤーに含まれているのであれば「難易度：イージー」を選ぼう。『ＬＨＺ』未経験者がいるのであれば、そのキャラクターには特別に【因果力】を１点追加で配布した状況で開始するとよい。ＣＲが２以上のキャラクターは、開始時に【因果力】をー１すること。

イージー：ＰＣ全員の【因果力】＋１
ノーマル：特になし
ハード：特になし（シーンそのものに変化記載がある）

▼推奨キャラクター

このシナリオは、ＣＲ１～３のキャラクター３人から５人を対象に遊ぶことを想定している。クイックスタートまたはコンストラクションいずれかの方法で、キャラクターを作成しよう。このシナリオではミッションが中心であるために、通常のシナリオほどアーキ職業による住み分けは必須ではない。しかし、それぞれのＰＣの得意な能力値をばらけさせるため、別々のアーキ職業でプレイをしたほうが、より楽しめるだろう。

◆おすすめサブ職業

このシナリオはミッション集のため実に様々なサブ職に活躍の機会がある。その数は多く、この場で列挙できないほどだ。活躍が予想できるサブ職についてはそれぞれのシーンに記載されているため楽しんでほしい。

「ログ・ホライズンＲＰＧ　冒険窓口」（http://lhrpg.com/lhz/top）を使うと、オンラインで手軽にキャラクターが作成・登録できる。すでにキャラクターを作っている場合も、この機会にぜひ登録してみよう。

▼エンカウントシート

本シナリオは、いくつものミッションを集合させた「ミッション集」といえるつくりになっている。ミッションをプレイするためのエンカウントシートが通常のシナリオよりもたくさん用意されているため、オフラインで遊ぶ際にはあらかじめプリントアウトしてミッションごとにまとめておくとよいだろう。

▼状況の解説

ＰＣたちは全員、アキバを本拠地にしている〈冒険者〉だ。同じギルドの仲間でも良いし、別々のギルドやフリーであっても構わないが、いずれにせよ〈天秤祭〉を共に廻ることになるため、お互いに知り合いであることにすると良い。

このシナリオは、〈天秤祭〉初日の朝、ＰＣたちが開会の宣言を聞きながら、待ち合わせをしている場面から始まる。これからＰＣたちは、祭の期間をどのように過ごすか相談するのだ。

▼シナリオ動作およびＥＸパワー

このシナリオではミッションごとに設定されたシナリオ動作およびＥＸパワーが配布され、そのミッションをプレイ中に使用することができる。これらはそれぞれのミッションに対して最適化されているため、別のミッションをプレイする際に流用することはできない。また、ミッションによってはＥＸパワーが設定されていないものもある。

実際にどのようなシナリオ動作およびＥＸパワーが設定されているかはミッションごとのエンカウントシートに掲載されているので、ミッションをプレイする際にプレイヤーに公開しよう。また、「ＥＸパワー（ルールブック P88）」にも目を通しておこう。

ＥＸパワーにはコストが必要な場合がほとんどであることに注意すること。

どれを使用するかはプレイ中に決定してよい。

◆コラム：ミッションとロールプレイ

このシナリオでは、ミッションを大きく取り扱っている。そこでミッションをより楽しむちょっとしたコツを紹介しよう。それは、ロールプレイ（演技）をすることだ。

まずはミッションのおさらいをしよう。『ＬＨＺ』でのミッションとは、セッションの中で登場するシチュエーションを、ＰＣたちが挑むミニゲーム形式で表現したものである。例えば、旅行にダンジョンの踏破、商談や会議といった交渉戦に、大規模な戦闘などをミッションで遊ぶわけである。このシナリオのようなお祭りや、ラブコメな恋愛模様といった、賑やかだったりユーモラスだったりするミッションも作れる。まさにミッションの可能性は無限大なのである。

本題に入ろう。ミッションはミニゲームである。当然判定をすることが多くなるため、判定の処理だけを行なうように見えるかもしれない。だがミッションこそがロールプレイの大きなチャンスなのである。

ロールプレイにはきっかけが必要だ。唐突に「君が好きだ」と言われても返事に困るだろう。だがミッションには状況と行動が用意されている。その行動にセリフをひとつ入れれば、ダイスを振ることが、キャラクターの演出に様変わりするのだ。

肩に力をいれる必要はない。ミッションにはロールプレイをするきっかけがいっぱいある。なにかを頼むときにセリフとしてお願いしてみよう。サイコロを振るときに掛け声を入れてみよう。仲間が失敗したら慰めて、成功したら一緒に喜ぼう。そう、上手くロールプレイをやるコツは話しかけることなのだ。

さらに、慣れてきたらキャラクターになりきってセリフを言ってみよう。個性、つまりキャラクターらしさが増してくる。

こうやってロールプレイを行ない、仲間とのやり取りが盛り上がれば、あなたのキャラクターが生き生きとしだし、仲間たちとの仲も深まっていく。そうなればミッションが、二倍、いや十倍楽しくなるはずだ。

ミッションとは、仲間たちと協力して行なうミニゲームだ。そして、相談に決断、判定に結果とロールプレイするチャンスがいっぱい詰まっている。だが、それを使って楽しい時間を生み出せるのは、そのミッションを遊んでいるあなたたちだ。淡々と判定と数値の処理だけを行なうのは、少々もったいない。ぜひロールプレイを積極的に行なって、仲間たちと仲良く楽しくミッションを遊んで欲しい。

▼コネクションの取得

本シナリオはミッションごとに様々な原作キャラクターがＮＰＣとして登場する。ミッションによってはシナリオ動作、ＥＸパワーに特定のコネクションを持っていることで有利な効果を受けることができるものがあるので、プレイする際にはそれらＮＰＣのコネクションを取得するとプレイがいっそう楽しめるものになるだろう。

コネクションの取得（ルールブック P86）にはログチケット「アザーゲット」を使用する。だが、プレイ自体がはじめてであったりで、原作キャラクターのコネクションが取りたいのにログチケットを持っていない場合などは、これから行うミッション終了時に貰えるログチケットを先渡ししてコネクションを取得させてもよい。また、コネクションはプレイ中に取得することも可能（ルールブック P286）なので、ミッション内容が公開された際に該当するＮＰＣのコネクションを取得するという方法もある。

オープニングフェイズ

▼インタールード

ＧＭはメインプレイとオープニングフェイズの開始を宣言し、次のシーンのシーン予告をすること。シーン予告の内容は、次のシーンのシーン定義を目的から順番に読み上げるとよい。プレイヤーからのシーン要望が無ければ、そのまま次のシーンを開始しよう。

このシナリオでは、基本的にすべてのシーンにＰＣ全員が登場する。ＧＭはこれもプレイヤーに伝えること。

◆シーン定義
シーン：シネマティックシーン
解説：ＰＣたちは〈天秤祭〉を楽しむために朝早くに集合した一団だ。このシーンではＰＣたちの待ち合わせと、次に進むシーンの決定を行う。
目的：次のシーンを決定する。

S1: 祭の朝

シーンが始まったら「オーバーチュア」を読み上げ、シーン開始時の様子を描写しよう。以降のシーンも、開始したらまず「オーバーチュア」を読み上げること。

◆オーバーチュア
１０月を迎え、日中の暖かさと裏腹に、朝方は少々冷え込み始めてきた。そんなアキバの街中で待ち合わせをしていた君たち、ようやく仲間が揃った所だ。周囲には、やはり同じように待ち合わせをしているのか何組かの〈冒険者〉が所在無さ気に、時間を潰している。客入りを当て込んで準備に走り回る〈大地人〉の商人たち。慌しく馬車を走らせる御者。彼らのどの顔からも、これから始まろうとしているイベントへの期待が窺えるようだ。

「モンタージュ」には、シーンが変化した描写とそれを読み上げるべきタイミングが記載されている。これは厳密なものではないので、ＧＭはＰＣたちの反応を見つつ、ロールプレイが一段落したなどの区切りの良い場面で「モンタージュ」による変化の描写を行うとよい。

モンタージュ：音楽が聞こえてくる
不意に張り詰めた革を叩くような低い音が数度、耳を打つ。それに追随するように管楽器の音色が続く。聞き覚えのある曲、それは行進曲にアレンジされた〈エルダー・テイル〉のオープニング曲だった。君たちが意識を向けると、吟遊詩人の一団が楽器を鳴らしながら中央通りを歩き始めている。〈第七鼓笛隊〉のギルドタグをつけて揚々と行進するその姿に、周囲にいた人々の気分も高揚していく。〈天秤祭〉の開幕だ。

▼シーン終了

ＰＣたちがこの場所から移動するようであればシーンを終了する。次のシーン（イベント）を選ぶのが難しければ、インタールードでプレイヤーに相談してもらえばいいだろう。

ミドルフェイズ

▼インタールード

ここからはミドルフェイズとなる。ＧＭはミドルフェイズの開始を宣言しよう。

オープニングフェイズが終了したので、各ＰＣには【因果力】１点ずつを配布しよう。このシナリオを遊ぶのが二回目以降のＰＬのＰＣには、この配布を行なわなくても良い（ＧＭが選択）。

また、ミッションを一つプレイし終わった場合もこのインタールードに戻り、次にプレイするミッションを選ぶ、もしくはエンディングへ進むという処理を繰り返すことになる。

▼プレイするミッションを選ぶ

ＧＭは右のリストの中からＰＣがまだプレイしていないミッションを告げて、ＰＣが次に行く場所を決めてもらおう。これはプレイヤーによるシーンの提案とみなしてよい。

また、全てのミッションをプレイし終わった、または当日のセッションを終了する場合は、エンディングフェイズへと進むこと。

◆ミッション： 食い倒れラリー開催

屋台料理を食べてスタンプを集めるミッション。

クリアのための難易度は低く、多種多様な屋台を巡る楽しみを味わえる。

このミッションを選ぶ場合、「シーン２：何はなくとも腹ごしらえ（p08）」へ進む。

◆ミッション：輝けライブｉｎアキバ！

ＮＰＣとのライブバトルを勝ち抜くミッション。

いずれも個性的で魅力的なＮＰＣ達は、皆真剣にパフォーマンスを魅せてくれる。歯ごたえのあるミッションとなるだろう。

このミッションを選ぶ場合、「シーン４：ティンと来た！（p12）」へ進む。

◆ミッション：飛び出せ倉庫番！

混沌とした倉庫の整理に挑むミッション。

難易度は低くはない。一進一退する進捗にハラハラさせられることになるだろう。

このミッションを選ぶ場合、「シーン９：かの地に秩序を（p16）」へ進む。

◆ミッション：百万の富を築け！

屋台で売り上げ勝負をするミッション。

売上を積み重ねるのは難しいことではないが、ライバル屋台はあの手この手で張り合ってくる。それを凌ぐのも楽しみのうちだ。

このミッションを選ぶ場合、「シーン１１：味勝負！（p20）」へ進む。

◆ミッション：全財産が奪われた！

窃盗犯を捜索するミッション。

アキバじゅうを走り回り、様々なアキバの住人たちと触れ合うことができるだろう。

このミッションを選ぶ場合、「シーン１４：ある老人の憂鬱（p24）」へ進む。

S2: 何はなくとも腹ごしらえ

◆シーン定義
シーン：シネマティックシーン
解説：食い倒れ横丁の入り口で青年からラリーの説明を受けるシーン。
目的：スタンプラリーへの挑戦を決意する。

このシーンはミッション「食い倒れラリー開催」の導入となるシーンである。可能であれば、オーバーチュアを読み上げる際には具体的にどんな匂いがしてくるか、どんな料理が販売されているかを描写するとよいだろう。

◆オーバーチュア
喧騒と活気に包まれたアキバの往来を見ていると、君たちのテンションもにわかに盛り上がってくる。だが、腹が減っては戦はできぬ。なにはなくとも腹ごしらえだ、と君たちはくいだおれ横丁までやってきた。目の前に並んだ数々の屋台から、早くも君たちの食欲を刺激する匂いが漂ってきている！
さっそく突撃だ、と勢い込む君たちだったが、横丁の入り口でスタンプの台帳を渡された。どうやらこの屋台外でも何かのイベントが開催されているらしい。

▼場面：くいだおれ横丁入り口

ＰＣたちは腹ごしらえのため、くいだおれ横丁に到着したところである。ＰＣたちが渡されたスタンプに興味を持ったら以下のモンタージュを読み上げよう。

モンタージュ：ＰＣがスタンプに興味を持った
君たちがスタンプ台帳に書かれた説明を読んでいると、傍らのベンチに腰掛けた大柄な青年が笑いながら声をかけてきた。横には大量の皿が積みあがっている！

「なんか、スタンプを溜めると景品がもらえるらしいぜ。絶賛食い倒れ祭ってな！」

▼シーン終了

ＰＣたちがスタンプを集めて景品がもらえることを認識し、やる気になったらシーンを終了する。

▼インタールード

次のシーンではミッション「食い倒れラリー開催」をプレイすることになる。ＰＣにその旨を伝え、ミッションの準備をしよう。もしプレイヤーからの提案があれば、その前にシーンをはさんだり、ブリーフィングを行なってもかまわない。

◆シーン定義
シーン：アブストラクションシーン
解説：屋台街でスタンプを集めるミッションをプレイする。
目的：ミッションの勝利条件を達成する。

S3: 食い倒れラリー開催

　このシーンではミッション「食い倒れラリー開催」をプレイする。

「ミッション：食い倒れラリー開催」はラウンド進行ルールを利用して行うミッションである。このミッションではエンカウントシート「食い倒れラリー開催」を使用する。

　このミッションの目的は、ラウンドを繰り返して屋台で食べ物を買って食べ、それによってもらえるスタンプを集めることである。また、その過程において後述するハプニングが発生する。

　このミッションにおける１ラウンドは１時間程度とする。

▼ハプニング

　２ラウンド目から毎ラウンド、セットアップ開始時にハプニングが発生する。ＧＭは１Ｄを振って以下のカットインを参照し、出目に対応するハプニングを発生させること。それぞれのハプニングは１回ずつしか発生せず、すでに発生したハプニングと同じ出目が出た場合はＧＭの任意で上か下に１つずらすこと。その時も、すでに発生したハプニングは数に入れない。

　いずれのハプニングも、誰かが対応したシナリオ動作の判定に成功することで解決するか、全員が失敗した時点で終了となる。

カットイン：ハプニング１「横断注意！」

「ひゃあ…腰が抜けて…」「危ないぞ婆さん！」

　ヨロヨロとした足取りで〈大地人〉のお婆さんが道を横切ろうとしている。そこに馬車が駆け込んできて、驚いたお婆さんは転んでしまった。このままでは馬車に撥ねられてしまう！

　誰かが《飛び込んで助ける》しかない！

飛び込んで助ける

シナリオ動作

タイミング：セットアップ
判定：基本（運動／９）
制限：シナリオ１回

▼効果：

［スタンプトークン］を１個得る。〔判定失敗〕［消耗カウンター］を＋１する。この行動の使用回数は消費されない。〔自身：軽業師、武侠、魔盗賊〕この行動の判定に＋２する。〔自身：小粋な、関西風、伝統料理、お菓子〕この行動の判定に＋２する。〔自身：屋台タグ３個未満〕この行動の判定に＋２する。

カットイン：ハプニング２「長蛇の列！」

「最後尾はどっちだ？」「邪魔だ、通れないぞ！」

　人気の店はどこも行列でいっぱいのようだ。しかも行列が整理されず通路の邪魔になってしまっている。このままでは身動きが取れなくなってしまうかもしれない！

　《列を整理する》ことで通行可能にしよう！

列を整理する

シナリオ動作

タイミング：セットアップ
判定：基本（解析／９）
制限：シナリオ１回

▼効果：

次に行う《食べ歩く》の判定に＋２する。〔判定失敗〕［消耗カウンター］を＋１する。この行動の使用回数は消費されない。〔自身：軍師、指揮官、提督〕この行動の判定に＋２する。〔自身：質実剛健な、関東風、大衆料理、冷菓〕この行動の判定に＋２する。〔自身：屋台タグ３個未満〕この行動の判定に＋２する。

カットイン：ハプニング３「貴族買い」

「ここからここまで全部だ。全部買うぞ！」

「ちょっ、困りますよぉ～！」

　大地人の貴族らしき男が店の品物を全て買い占めようとしているらしい。店員の〈冒険者〉もほとほと困っているようだ。このままでは君が食べる分まで買い占められてしまう！

　丁重に《お引取り願う》としよう！

お引取り願う

シナリオ動作

タイミング：セットアップ

判定：基本（交渉／９）

制限：シナリオ１回

▼効果：

［消耗カウンター］を－１する。〔判定失敗〕［消耗カウンター］を＋１する。この行動の使用回数は消費されない。〔自身：貴族、交渉人、薔薇園の姫君〕この行動の判定に＋２する。〔自身：頑固一徹な、フレンチ風、本格料理、汁物〕この行動の判定に＋２する。〔コネ：レイネシア〕この行動の判定に＋２する。〔自身：屋台タグ３個未満〕この行動の判定に＋２する。

カットイン：ハプニング４「う、産まれる！？」

「ううっ、おなかが…産まれる…！」「に、妊婦さんだ！？」

　君たちの前に並んでいた〈大地人〉の女性が突然しゃがみこんでしまった！　その大きなお腹を見るに、どうやら産気づいてしまったらしい。

　早く《適切な処置》を施さなければ！

適切な処置

シナリオ動作

タイミング：セットアップ

判定：基本（操作／９）

制限：シナリオ１回

▼効果：

「コネ：生まれた子供（名前募集）＿関係：庇護」を得る。〔判定失敗〕［消耗カウンター］を＋１する。この行動の使用回数は消費されない。〔自身：戦司祭、医者、祈り手〕この行動の判定に＋２する。〔自身：洒脱な、イタリアン風、家庭料理、飲み物〕この行動の判定に＋２する。〔自身：屋台タグ３個未満〕この行動の判定に＋２する。

カットイン：ハプニング５「活きの良すぎる食材」

「食材にかけた麻酔がー！？」「捕まえろー！」

　君たちの近くの店がにわかに騒がしくなる。どうやら鮮度を優先しすぎて食材になるモンスターを生きたまま運び込んでいたようだ。このままでは周囲に被害が出るかもしれない！

　急いで《食材を捕獲する》んだ！

食材を捕獲する

シナリオ動作

タイミング：セットアップ

判定：基本（耐久／９）

制限：シナリオ１回

▼効果：

［財宝表：換金アイテム］を１回振る。〔判定失敗〕［消耗カウンター］を＋１する。この行動の使用回数は消費されない。〔自身：狂戦士、剣聖、剣闘士〕この行動の判定に＋２する。〔自身：ゲテモノな、中華風、創作料理、串〕この行動の判定に＋２する。〔自身：屋台タグ３個未満〕この行動の判定に＋２する。

カットイン：ハプニング６「機械の暴走」
「うわっ、うわっ、止まらなくなっちゃった！？」
　誰かが街に持ち込んでいた魔法の道具が暴走し、周囲に火花を撒き散らし始めた！　このままでは、楽しい祭がめちゃくちゃだ！
　どうにかして《暴走を止める》必要がある！

暴走を止める
シナリオ動作

タイミング：セットアップ
判定：基本（解除／９）
制限：シナリオ１回

▼効果：
［財宝表：魔法素材］を１回振る。〔判定失敗〕［消耗カウンター］を＋１する。この行動の使用回数は消費されない。〔自身：刻印呪師、魔具工匠、魔杖使い〕この行動の判定に＋２する。〔自身：賑やかな、エスニック風、ジャンクフード、粉モノ〕この行動の判定に＋２する。〔自身：屋台タグ３個未満〕この行動の判定に＋２する。

▼ミッションの終了

　規定ラウンドが経過した時点でミッションは終了し、勝利条件と敗北条件を判定する。勝敗にかかわらず参加プレイヤーは各自１枚のログチケット「アザーゲット」を入手する。このミッションで手に入れたタグは、ミッション終了時に失われる。

モンタージュ：勝利条件を満たした
「おめでとうございます！　見事スタンプを集めきった皆様には、こちらの商品を進呈します！！」
胃袋の限界に果敢に挑んだ君たちは、見事にスタンプを集めて商品をもらうことに成功した！　食べすぎで流石に動くのも苦しいが、いっぱいになったスタンプ台帳をみていると、なんともいえない達成感がある。財布は軽くなったが、きっとこれも天秤祭のよい思い出になるだろう！

モンタージュ：勝利条件を満たせなかった
　どんなに美味い料理であっても、それを食べる君たちの胃袋には物理的な限界というものがある。スタンプ台帳を全て埋める前に、君たちの胃袋は早々に音をあげてしまった！
もう歩くのも億劫だ……

▼シーン終了

　結果に関わらず、ミッションが決着したら定められた処理を行い、シーンを終了する。その後ミドルフェイズ最初のインタールード部分に戻ること。

S4: ティンと来た！

◆シーン定義
シーン：シネマティックシーン
解説：ＰＣたちがコンテストの開催を知るシーン
目的：ミッションの導入を行なう

このシーンはミッション「輝けライブｉｎアキバ」の導入となるシーンである。

◆オーバーチュア
君たち一行は、活気に沸くアキバの街でもひときわにぎやかなところに差し掛かった。周囲にはいくつものステージが設営され、様々なコンテストが開催されているらしい。なかでも〈第８商店街〉のカラシンがプロデュースする「輝けライブｉｎアキバ」は歌ありダンスありのライブバトルという触れ込みで、開催前から注目のイベントだ。豪華賞品も用意されているとのことで、会場にはすでに人ごみができ始めている。

▼場面：イベント会場入り口

ＰＣたちはイベント会場の入り口に通りかかったところである。「輝けライブｉｎアキバ」については以前から知っていたということにしてもかまわない。ＰＣたちがイベントに興味を持ったら以下のモンタージュを読み上げよう。

モンタージュ：ＰＣがイベントに興味を持った
カラシン「やっ、君たち、天秤祭楽しんでる？ちょっとボク主催のイベントやってるんだけど、出てみない？」
人好きのする笑顔で声をかけてきたのは〈第８商店街〉のギルドマスター、カラシンだった。どうやら彼が主催する「輝けライブｉｎアキバ」に飛び入りで参加してみないか、というお誘いらしい。せっかくのお祭りなのだから、ここはひとつ参加してみるのもよいだろう！

▼シーン終了

ＰＣがカラシンの言葉を受けてコンテストへの参加を決めたらシーンを終了する。

▼インタールード

次のシーンからミッション「輝け！ライブinアキバ」をプレイすることになる。ＰＣにその旨を伝え、ミッションの準備をしよう。もしプレイヤーからの提案があれば、その前にシーンをはさんだり、ブリーフィングを行なってもかまわない。

◆シーン定義
シーン：アブストラクションシーン
解説：ミッションの準備を行なう
目的：ＰＣの担当を決定する

S5: ライブ楽屋

このシーンはミッションをプレイするための事前準備を行なうシーンである。以下のオーバーチュアを読み上げ、その後ミッションシートを公開し、複数シーンで構成されるミッションであることを告げ、［フロント］担当と［バックヤード］担当を決定すること。

◆オーバーチュア
受付の女性〈冒険者〉「こんにちはー！　飛び入り参加の方ですね？　ではこちらにライブバトルに参加される方のお名前とグループ名、アピールポイントを記入してください！！」
　カラシンに促されるまま受付に足を運ぶと、にこやかにエントリー用紙を手渡された。どうやらここに実際にステージに立つメンバーの名前などを書き込むようだ。誰が出場するか、思案のしどころだ。

▼シーン終了

ＰＣがそれぞれ［フロント］と［バックヤード］のどちらを担当するかを決定し、グループ名、タグを決定したらシーンを終了する。

▼インタールード

次のシーンからははいよいよライブバトルのスタートである。ＰＣにその旨を告げること。

◆シーン定義
シーン：アブストラクションシーン
解説：ライブバトルを勝ち抜くミッションをプレイする
目的：ミッションの勝利条件を達成する

S6: ライブバトル一回戦

ここから本格的にミッション「輝けライブｉｎアキバ！」を開始する。このミッションでは、ライブバトルの１戦ごとにシーンを構成する。

最初の対戦相手は“オルガンを弾くブートキャンプ”高山三佐である。彼女は幼稚園仕込みのオルガンを演奏しながら完全に無表情のまま「アイアイ」を歌う。

高山三佐の［回避判定］は「２＋２Ｄ」（ハードの場合は３＋２Ｄ）、【行動力】は２。使う行動は《オルガンとお歌》である。

難易度：ハードの場合、彼女は【因果力】２点をもっている。ライブバトル中のイベントは特にない。

オルガンとお歌
［演技］シナリオ動作

タイミング：メインプロセス
判定：対決（４＋３Ｄ／知覚）

▼効果：
ＰＣの［バックヤード］から１名対象に選ぶ。高山三佐の「人気カウンター」に＋２。〔クリティカル〕「人気カウンター」にさらに＋３。〔達成値１７〕対象に［惑乱］を与える。

モンタージュ：高山三佐登場
高山三佐「どうも。〈D.D.D〉の高山三佐です。今日はこれからアイアイを歌います、皆さんも一緒に歌いましょう」
　１回戦の相手〈D.D.D〉の高山三佐が登場してきた。舞台には大きなオルガンが設置済みだ。観客席からは彼女の固定ファンから少なくない歓声が上がっている。

お祭であっても、いつもの服装、表情を崩さない彼女はある意味一番の強敵かもしれない。

S7: ライブバトル２回戦

対戦相手は“がっぽり稼ごう”　リコピン＆くりのんである。お金とセクハラを目的に結成されたアイドルコンビであり、さらには応援のスマッシュたちもついている。強力だ！　彼女たちはダンスに紛れてさまざまな策を繰り出す。

リコピン＆くりのんの［回避判定］は「２＋２Ｄ」（ハードの場合は３＋２Ｄ）、【行動力】は１。使う行動は《セクハラ》《セクシーなダンス》である。《セクハラ》はセットアップ行動のため、毎ラウンドふたつの行動を行うことになる。

難易度：ハードの場合、彼女たちは【因果力】３点をもっている。ライブバトル中のイベントは「スマッシュとカツオ丸の審査員買収作戦」が発生する。

セクハラ
シナリオ動作

タイミング：セットアップ
判定：自動成功

▼効果：
ＰＣの［フロント］からランダムに１名を対象に選ぶ。リコピン＆くりのんの「人気カウンター」に－１。〔対象：かわいい、きれい〕対象に［放心］をあたえる。〔対象：男装〕リコピン＆くりのんは［放心］を得る。〔対象：セクシー〕対象に［半脱ぎ］タグを与える。

セクシーなダンス
［演技］シナリオ動作

タイミング：メインプロセス
判定：対決（５＋２Ｄ／運動）

▼効果：
対戦相手から１名を対象に選ぶ。リコピン＆くりのんの「人気カウンター」に＋２。〔クリティカル〕「人気カウンター」にさらに＋３。〔達成値１７〕対象に［慢心］と「コネ：リコピン：むねがどきどき」を与える。〔対象：男性〕この行動の判定に＋１Ｄ。

モンタージュ：リコピン＆くりのん登場
リコピン「おっす、アタシはリコピン！　今日は稼がせてもらうよッ！」
くりのん「くりのんでぇ～っす！　今日はヨロシクおねがいしまぁ～す」
２回戦の相手は２人グループのようだ。リコピンは屋台を出しているのをよく見かける女性〈冒険者〉。くりのんは〈西風の旅団〉のメンバーだったはずだ。露出多めの衣装でダンス勝負をするようだが…くりのんは相方のリコピンにばかり視線がいっていて客席を見ていないし、手つきもなんだか怪しい……大丈夫なんだろうか？

▼スマッシュとカツオ丸の審査員買収作戦

ライブバトル開始２ラウンド目のセットアップで、リコピン＆くりのんチームのサポーターであるスマッシュとカツオ丸が、審査員に仕出し弁当を届けて買収しようとする。

ＰＣたちは全員「消耗表：気力」を１Ｄ－１でふらなければならない！

カットイン：スマッシュとカツオ丸の審査員買収作戦
スマッシュ「審査員の皆さ～ん、腹減ってませんか？〈ドレッド・パック〉特製仕出し弁当っすよ！」
カツオ丸「リコピンをヨロシク！」
　リコピンの仲間である〈ドレッド・パック〉のスマッシュとカツオ丸が審査員席で弁当を配り始めた。審査員をお弁当で買収するつもりだ！

S8: ライブバトル３回戦

　最後の対戦相手は“銀河系アイドル”てとらである。彼女は輝くようなドヤ顔スマイルで歌と踊りを疲労する。

　てとらの［回避判定］は「３＋２Ｄ」（ハードの場合は５＋２Ｄ）、【行動力】は３。使う行動は《銀河に響けボクの歌》《てとらちゃんとよんでね！》《ふふぅん照れるなあ恋しちゃったのかなあ》である。

　ノーマルモードの場合２点、ハードモードの場合４点の【因果力】をもっている。ライブバトル中のイベントは特にない。

銀河に響けボクの歌
［演技］シナリオ動作

タイミング：メインプロセス
判定：対決（４＋３Ｄ／耐久）

▼効果：
　ＰＣの［バックヤード］から１名対象に選ぶ。てとらの「人気カウンター」に＋（２＋［てとらに対する「関係：ファン」のコネをもつPCの数］）。〔達成値：１８〕「人気カウンター」にさらに＋１。〔クリティカル〕対象に［放心］を与える。

てとらちゃんとよんでね！
［演技］シナリオ動作

タイミング：メインプロセス
判定：対決（５＋３Ｄ／知覚）
制限：シナリオ１回

▼効果：
　ＰＣの［フロント］すべてを対象とする。対象に［萎縮］を与える。〔達成値：１８〕てとらの「人気カウンター」に＋１。〔確定効果〕てとらの次の判定に＋１Ｄ。〔因果力１〕再利用可能。

ふふぅん照れるなあ恋しちゃったのかなあ
［演技］シナリオ動作

タイミング：メインプロセス
判定：対決（４＋３Ｄ／知覚）
制限：シナリオ１回

▼効果：
　ＰＣから１名選ぶ。対象に「コネ：てとら」をあたえる。関係は「ファン」となる。〔達成値：１５〕てとらの「人気カウンター」に＋２。〔判定失敗〕てとらは［放心］状態になる。〔因果力１〕再利用可能。

モンタージュ：てとら
てとら「全国６０億人のてとらちゃんファンのみんな、おまたせぇ～！！　てとらちゃん@アキバだよぉ～！！」
「やっほー！！　ん～？　声が小さいナ！　もう一回！！」
フリフリ、キラキラのかわいらしい衣装でステージに駆け込んできたハイテンションな少女は３回戦の相手、てとらだ。アキバでは見慣れない顔だが、そのテンション、かわいらしいしぐさと声に、観客席のインパクトはかなり大きかったようだ…これは君たちにとって、かなりの強敵だ！！

▼ミッションの終了

このミッションはＰＣがライブバトルに敗北するか、三回戦も勝利した時点で終了する。

また基本報酬として勝敗にかかわらず参加プレイヤーは各自１枚のログチケット「アザーゲット」を入手する。このミッションで手に入れたタグは、ミッション終了時に失われる。しかしＰＣ本人の希望があればひとつは残しても良い。

モンタージュ：３回のライブバトルに勝利した

カラシン「さあ、ここで審査終了！「輝けライブｉｎアキバ」栄えある第１回優勝チームは……君たちだー！！」

カラシンの宣言とともに観客席がわっと沸きあがる！

割れんばかりの拍手が君たちに降り注ぎ、観客から、審査員から、そしてともにステージを盛り上げたライバルたちから祝福の言葉がかけられる！

おめでとう、いま、アキバの主役は間違いなく君たちだ！

モンタージュ：ライブバトルで敗北した

カラシン「おおーっと！　ここでバトル終了！！飛び入りチーム勝利ならず！！」

健闘むなしく、君たちはライブバトルに敗退してしまった。だが、観客席からは勝者だけではなく敗者である君たちにも惜しみない拍手が送られてくる。勝利はできなかったが、楽しいステージだった。それだけは間違いない。

▼シーン終了

優勝または敗北し、決められた報酬を受け取ったらシーンを終了する。その後ミドルフェイズ最初のインタールード部分に戻ること。

S9: かの地に秩序を

◆シーン定義

シーン：シネマティックシーン

解説：ＰＣが倉庫に到着して惨状を目撃するシーン

目的：ミッションの導入を行なう

このシーンはミッション「飛び出せ倉庫番！」の導入となるシーンである。

◆オーバーチュア

天秤祭を楽しむためにはやはり先立つものが必要だ。君たちは〈円卓会議〉の斡旋で、倉庫整理のアルバイトを請け負うことになった。天秤祭の最中、君たちは倉庫整理のアルバイトを行うことになった。現場は〈円卓会議〉が管理する物資倉庫で、天秤祭の期間中は〈大地人〉にも貸し出されており、管理の人手が足りないのだという。

君たちは小遣い稼ぎの軽いアルバイトのつもりで、指示された場所へと向かったのだが……

▼場面：倉庫入り口

ＰＣはアルバイトの現場である倉庫に到着したところである。モンタージュを読み上げ、混沌とした倉庫の様子を伝えよう。

モンタージュ：倉庫の様子

到着した現場で君たちを待ち受けていたのは、まさに「混沌」の二文字がふさわしい有様だった。整理が追いつかず、未分類のまま山と詰まれた資材の箱、並べきれない荷物と台車でふさがれてしまった通路、そして机の上にはこんもりと積みあがった未処理の伝票……しかもこうしている間にも、荷物は

次々運び込まれてくる！！
君たちより先に来ていた〈冒険者〉（彼らもアルバイトなのだろう）も完全にお手上げ状態だ。
このままにしておけば管理責任を持つ〈円卓会議〉にとっては信用問題になってしまう。また、天秤祭を商機と見てアキバまで来た大地人の利用者達にとっても大損害だ。
君たちは、〈天秤祭〉の成功のために、そしてお小遣いのためにも、この倉庫の秩序を取り戻さなければならない！

▼シーン終了

ＰＣが倉庫を見た反応を終え、倉庫整理を始める気になったらシーンを終了する。

▼インタールード

次のシーンではミッション「飛び出せ倉庫番！」をプレイすることになる。ＰＣにその旨を伝え、ミッションの準備をしよう。もしプレイヤーからの提案があれば、その前にシーンをはさんだり、ブリーフィングを行なってもかまわない。

◆シーン定義
シーン：アブストラクションシーン
解説：倉庫整理のミッションをプレイする
目的：ミッションの勝利条件を達成する

S10: 飛び出せ倉庫番！

このシーンではミッション「飛び出せ倉庫番！」をプレイする。

このミッションは、「おかわりエリア」に毎ラウンドセットアップで［荷物トークン］が配置され、クリンナップフェイズにその荷物が倉庫に運び込まれることで［荷物トークン］の数と等しいだけ［混沌メーター］が混沌方向に移動する。

セットアップに配置される［荷物トークン］の数はＰＣの人数によって以下のように変えること。

人数	第１Ｒ	第２Ｒ	第３Ｒ	第４Ｒ	第５Ｒ
３人	１個	２個	３個	４個	５個
４人	３個	４個	５個	６個	７個
５人	５個	６個	７個	９個	１１個

▼ハプニング

第２ラウンドと第５ラウンドのセットアップにハプニングが発生する。

◆第２ラウンドのセットアップ

「おかわりエリア」に［大型貨物トークン］が配置される。この大型貨物はクリンナップフェイズに倉庫に運び込まれ、［効率値］を－３する。

カットイン

〈大地人〉の荷運び人「おーい〈冒険者〉さん、この荷物はどこに入れればいいのかね？」
やっと片付き始めた倉庫に、またもや荷物を満載した馬車が到着してしまった。早急に片付けないとこの後の業務に差し支えることは明白だ！

大型貨物を収納する

シナリオ動作

タイミング：メインプロセス
判定：基本（耐久 or 解除＋効率値／９）

▼効果：

［大型貨物トークン］を「おかわりエリア」から除去する。〔達成値：１３〕［効率値］を+１する。〔自身：海賊、無法者、遊牧民〕この行動の判定に＋２する。

◆第５ラウンドのセットアップ

「おかわりエリア」に［炎上案件トークン］が配置される。この炎上案件はクリンナップフェイズに倉庫に運び込まれ、１０だけ［混沌メーター］は混沌方向に移動する。

カットイン

倉庫整理の〈冒険者〉「あれ、この伝票、計算が合わないな……これも、これも…あわわわ！？」
伝票整理をしている方角から不吉な呟きがもれ聞こえて来る。荷物の片付けも大事だが、こちらも上手く処理しないと大炎上待ったなしだ！！

炎上案件を処理する

シナリオ動作

タイミング：メインプロセス
判定：基本（操作 or 交渉＋効率値／１１）

▼効果：

［炎上案件トークン］を「おかわりエリア」から除去する。〔達成値：１５〕［効率値］を+１する。〔自身：会計士、指揮官、薔薇園の姫君〕この行動の判定に＋２する。

▼ＥＸパワー

このミッションでは、《助っ人登場》と《差し入れ》の２つのＥＸパワーを使用可能である。ＥＸパワーのデータはエンカウントシートを参照すること。

カットイン：ＥＸパワー《助っ人登場》

「お手伝いに来ました！」「力仕事なら任せてくれよ！」
ありがたいことに〈円卓会議〉から心強い助っ人が派遣されてきた。これで仕事がはかどるはずだ！
君たちも負けじと荷物整理に取り組むことにした。

カットイン：ＥＸパワー《差し入れ》

「差し入れでーす！」「大変なときこそ適度な休憩が大事ですよ」
なんと、がんばる君たちのためにお弁当を差し入れてくれた人がいる。ありがたくいただいて一休みすれば、また元気よく仕事に戻れそうだ！

▼ミッションの終了

規定ラウンドが経過した時点でミッションは終了し、勝利条件と敗北条件を判定する。勝敗にかかわらず参加プレイヤーは各自１枚のログチケット「アザーゲット」を入手する。このミッションで手に入れたタグは、ミッション終了時に失われる。

モンタージュ：勝利条件を満たした

様々なトラブルを乗り越えて、君たちは資材倉庫に秩序を取り戻すことに成功した！
整然と並んだ物資の棚、もれなく処理された伝票の束。我ながらよくもここまでが綺麗にできたものだと感心するほどだ。決して表舞台ではないが、この達成感と充足感もまた祭の醍醐味なのかもしれない。

モンタージュ：勝利条件を満たせなかった

様々なトラブルが重なり、残念ながら倉庫の中に秩序を取り戻すことはできなかった。かろうじて荷物は収まっているが、その所在はすでに君たちでも把握できなくなってしまっている……これは報酬も期待できなさそうだ。君たちは心身ともにぐったりとしてしまうのだった。

▼シーン終了

結果に関わらず、ミッションが決着したら定められた処理を行い、シーンを終了する。その後ミドルフェイズ最初のインタールード部分に戻ること。

S11: 味勝負！

◆シーン定義

シーン：シネマティックシーン
解説：ＰＣがスコットとともに、屋台の売り上げ勝負を行なうことになるシーン
目的：ミッションの導入を行なう

このシーンはミッション「百万の富を築け！」の導入となるシーンである。ＰＣは〈冒険者〉たちに混じって屋台を出そうとする〈大地人〉の青年スコットと知り合い、手伝うことになる。また、隣で店を出す〈ドレッド・パック〉が一方的に売り上げ勝負を仕掛けてくる。スコットは誠実で腕のよい料理人だが、屋台を出すのは不慣れだ。一方〈ドレッド・パック〉は場慣れした小憎らしいライバルとして演出してやるとよいだろう。

◆オーバーチュア

天秤祭でにぎわう屋台街で、君たちは最近知り合った〈大地人〉の友人と一緒に屋台をオープンした。スコットというその青年は腕のいい料理人で、天秤祭で屋台を出展する予定だったのだが、妻が体調を崩してしまい、人集めなどの準備が十分にできないまま開催を迎えてしまったのである。君たちはそんな友人を見かねて、屋台の手伝いを申し出たのだ。何とか開店の準備も終わったが、スコットにはまだ心配事が有りそうな顔だ。

▼場面：食い倒れ横丁

ＰＣはスコットを手伝って屋台の準備を終えたところである。ここでどんな料理を売るのか決めておくと、ミッションをプレイする際にイメージの助けとなるだろう。スコットとＰＣのやり取りが一段落したところで、以下のモンタージュを読み上げ、〈ドレッド・パック〉を登場させよう。

モンタージュ：〈ドレッド・パック〉登場
スコット「これで開店準備はばっちりです。本当に助かりました！　ただ、実はもうひとつ心配事があって…」
スコットが不安そうな表情を浮かべたとき、隣の屋台から声をかけてくる人物が現れた。

スマッシュ「よう、大地人の兄ちゃん、屋台はしっかり準備できたみたいだな！」
カツオ丸「売り上げ勝負、忘れちゃいないだろうな？」
リコピン「屋台の場所を半分譲ってあげたんだから、逃げちゃダ・メ・よ！」
ストロガノフ「……」
スマッシュ「なんだあんたら、助っ人か？　まぁ、負けやしないがな！」

　声をかけてきたのはスマッシュをはじめとする〈ドレッド・パック〉の面々だ。
どうやらスコットが屋台を出す場所を譲るかわりに、屋台の売り上げで勝負し、勝ったほうが総取りするという約束を取り付けていたらしい。

スコット「でも、彼らが場所を譲ってくれなければ屋台を出すこともできませんでした。どうしても受けるしかなかったんです」
スマッシュ「そういうこった。じゃあせいぜいがんばりなよ！」

余裕の表情で〈ドレッドパック〉は屋台に戻っていった。
スコットの表情は不安げだが、その目には「料理では負けない」という自負が燃えている。
こうなった以上は乗りかかった船だ。君たちが力を貸して、この勝負、勝つしかない！

▼シーン終了

ＰＣが売り上げ勝負に挑む意志を固めたらシーンを終了する。

▼インタールード

　次のシーンは、ミッションにそなえ、ＰＣたちが開店の準備を行うことができるブリーフィングシーンである。

◆シーン定義
シーン：ブリーフィングシーン
解説：ミッションにそなえ、ＰＣたちが開店の準備を行うシーン。
目的：開店準備を終える。

S12a: 開店準備

　次にプレイすることになるミッション「百万の富を築け！」では、［準備］タグを持つシナリオ動作が登場する。ＧＭはエンカウントシートのデータを公開すること。

▼インタールード

次のシーンではミッション「百万の富を築け！」をプレイすることになる。ＰＣにその旨を伝えよう。

◆シーン定義
シーン：アブストラクションシーン
解説：屋台の売り上げ勝負のミッションをプレイする
目的：ミッションの勝利条件を達成する

S12b: 百万の富を築け！

このシーンではミッション「百万の富を築け！」をプレイする。

本ミッションは〈大地人〉の料理人、スコットとともに料理屋台を切り回し、より多くの商品を販売して売り上げを得るのが目的である。

ライバルである〈ドレッド・パック〉の妨害をさばきながら、どれだけの売り上げを確保できるかがポイントとなるだろう。

ＧＭはＰＣがシナリオ動作を行う時などに演出を入れてあげてもよいだろう。学校の文化祭などを思い出しながらＰＬのロールプレイを引き出すのも場を盛り上げるために良い手法と言える。

［資産メーター］はスコットとＰＣたちの屋台の売り上げの指標であり、［資産メーター］が以下の値に達した時に下記のカットインが発生する。

［資産メーター］１５

ヒマワリのような笑顔の女性が大量に商品を買っていった。周囲に噂が広まり始める。

マリエール「うわぁ、なんやのんこれ？　めっちゃおいしいやん。お土産に買うてかんとね♪」

［資産メーター］２０

ふんわりとした武士の青年が商品を買っていった。直後から何故か女性客が増え始める。

ソウジロウ「こういうのボク好きですね。ギルドの皆さんにも教えてあげましょう」

［資産メーター］３０

ギルド会館で書類の山と格闘している青年が商品を口にする。彼は一瞬、仕事を忘れた。

カラシン「ふぅん。これに噛めれば一儲けできそう……って、そんな場合じゃないよ！」

［資産メーター］４０

腹心からの報告に豪腕支配人は既に口をつけていた商品を見せ、笑みを浮かべる。

ミチタカ「遅ぇよ！　こいつを売ってる奴の情報を集めろ。何でも良い、ありったけの情報だ！」

［資産メーター］５０

配下のメイドを指揮する上級メイドに、主たるイースタルの冬薔薇は商品を見せた。

レイネシア「ねぇエリッサ。これを夕餐会のメニューに加えようと思うの。何とかなるかしら？」

［資産メーター］６０

西から来た貴族商人は商品に口をつけた瞬間、白粉を厚塗りした顔色を変えた。

マルヴェス「ふん、こんな物がワタシの口に合うとでも……む！　悔しいですがいけますね」

▼ハプニング

２～５ラウンドのセットアップに、〈ドレッド・パック〉のメンバーが妨害工作を仕掛けてくるハプニングが発生する。

妨害工作は彼らが使用するシナリオ動作をＰＣが防御する形で表現される。このとき対象となるＰＣは、ＰＬが相談して決めることができる。〈ドレッド・パック〉の各キャラクターは行動力が０であるものとして扱われる。

２Ｒ：ハプニング「スマッシュの炎上商法」

スマッシュ「お客さん、となりの店はやめた方がいいぜ！料理してるのは〈大地人〉だし、どんな料理が出てくるかわかったもんじゃないよ！」

　隣の屋台からそんな声が聞こえて来た。こちらの悪い噂を広めて客足を鈍らそうという魂胆だろう。根も葉もない噂でも放置すれば大変なことになるだろう。

スマッシュの炎上商法

シナリオ動作

タイミング：セットアップ

判定：対決（６／交渉）

▼効果：

　この行動の対象はＰＬ側が相談のうえ決めてよい。〔判定成功〕対象を［行動済み］にしてさらに［萎縮］をあたえる。〔対象：一般人〕交渉判定に＋２。

３Ｒ：ハプニング「リコピンのあざとい客引き」

リコピン「ああーん、お兄さんイケメンね！　おなか減ってるならうちのお店で買っていきなよ！」

「うーん、なんだか凄く暑いわー……上着…脱いじゃおうかなぁ……」

　隣の屋台の前ではリコピンがせっせと客引きをしている。身体を密着させたり、谷間を強調させたりとかなりわざとらしいやり方だが、それだけに効果は抜群だ！

リコピンのあざとい客引き

シナリオ動作

タイミング：セットアップ

判定：対決（６／運動）

▼効果：

　この行動の対象はＰＬ側が相談のうえ決めてよい。〔判定成功〕対象を［行動済み］にしてさらに［知名度］を２個減らす。〔対象：芸能人〕運動判定に＋２。

４Ｒ：ハプニング「ストロガノプの市場操作」

　追加の食材を補充しに出たところ、君たちが必要な材料だけがやけに値上がりしていることに気がついた。どうやら誰かがこちらに妨害をかけてきているようだ。このままにしておくと在庫切れになってしまう！

ストロガノプの市場操作

シナリオ動作

タイミング：セットアップ

判定：対決（６／操作）

▼効果：

　この行動の対象はＰＬ側が相談のうえ決めてよい。〔判定成功〕対象を［行動済み］にしてさらに［商品トークン］を２個減らす。〔対象：商人〕操作判定に＋２。

Ｒ５：ハプニング「カツオ丸の叩き売り」
カツオ丸「ええい、こうなればヤケだ！　全部半額！　もってけドロボー！！」
　追い詰められたのか、それともラストスパートか、半ばヤケ気味の叫びがあたりに響く。どう考えても無茶な値引きだが、それでもその叫びにぞくぞくと客が集まってきているようだ。これはこちらも値下げで対抗するしかないようだ！

カツオ丸の叩き売り
シナリオ動作

タイミング：セットアップ
判定：対決（本文／解析）

▼効果：
　この行動の対象はＰＬ側が相談のうえ決めてよい。ＰＣたちは好きなだけ資産マーカーを減少方向に動かす。この行動の達成値は（１２－マーカーを動かした数値）となる。〔判定成功〕対象を［行動済み］にしてさらに［資産メーター］を１０減らす。〔判定失敗〕［資産メーター］を２増やす。〔対象：職人〕解析判定に＋２。

▼ＥＸパワー

　このミッションでは、《流通の確保》と《スコットのフレーバーオイル》の２つのＥＸパワーを使用可能である。ＥＸパワーのデータはエンカウントシートを参照すること。

カットイン：ＥＸパワー《流通の確保》
「事情は聞いていますよ、ここは僕が一肌脱ぎましょう！」
　君たちの知人である商人が、料理の食材確保に力を貸してくれることになった。この助力を無駄にしないためにも、この勝負、ますます負けられなくなった。君たちの作業にもいっそう熱が入る。

カットイン：ＥＸパワー《スコットのフレーバーオイル》
「ん？　なんだかすごくいいにおいが……」
「あの店だ！　行ってみようぜ！！」
　スコットが取り出した小瓶には、彼がハーブを漬け込んで作った特製のオイルが入っていた。広がっていく素晴らしい香りに、さっそく周囲の客が集まってくる。このチャンスを逃すわけにはいかない。

▼ミッションの終了

　規定ラウンドが経過した時点でミッションは終了し、勝利条件と敗北条件を判定する。勝敗にかかわらず参加プレイヤーは各自１枚のログチケット「アザーゲット」を入手する。このミッションで手に入れたタグは、ミッション終了時に失われる。

モンタージュ：勝利条件を満たした
スマッシュ「くあーっ、負けた負けた！　やるじゃねえか兄ちゃん、それにアンタたちも！」
　君たちとスコットの獅子奮迅の活躍が実を結び、〈ドレッド・パック〉との売り上げ勝負は見事に君たちが勝利した！
スコット「私一人では絶対に勝てなかった…皆さんのおかげです。本当にありがとう！」
　半ば涙ぐんだ表情でスコットが深々と頭を下げる。だが、この結果は彼の料理の腕前があってこそだ。この勝負を通じて、きっと彼にも自信が身につくことだろう。君たちは本格的に泣き出してしまったスコットをなだめつつ、勝利の余韻に浸るのだった。

モンタージュ：勝利条件を満たせなかった
スマッシュ「ま、所詮〈大地人〉じゃあこんなもんだろーな。悪く思うなよ？」
　君たちの懸命の努力も及ばず、売り上げ勝負は〈ドレッド・パック〉に負けてしまった。スコット

もすっかり意気消沈してしまっている。どうやって慰めたものか……君たちは疲れた身体で屋台の片づけを始めるのだった。

▼シーン終了

結果に関わらず、ミッションが決着したら定められた処理を行い、シーンを終了する。その後ミドルフェイズ最初のインタールード部分に戻ること。

S13: ある老人の憂鬱

◆シーン定義
シーン：シネマティックシーン
解説：ＰＣたちが犯人追跡の依頼を受けるシーン
目的：ミッションの導入を行なう

　このシーンはミッション「全財産が奪われた！」の導入となるシーンである。

◆オーバーチュア
　天秤祭に沸くアキバの街、君たち一行はその玄関口である〈ブリッジ・オブ・オールエイジス〉近くまでやってきていた。〈冒険者〉だけでなく〈大地人〉にも祭典の噂は広まっているらしく、ひっきりなしに人の出入りが続いている。橋の袂には出入りの管理を兼ねた〈円卓会議〉の警備本部があるのだが、なにやらトラブルが起きているらしい。

▼場面：イベント会場入り口

ＰＣたちは〈ブリッジ・オブ・オールエイジス〉に設置された〈円卓会議〉の警備本部付近に通りかかったところだ。ＰＣたちが警備本部で起きているトラブルに興味を持ったら以下のモンタージュを読み上げよう。もしもアイザックやヘッジホッグのコネクションを所持するＰＣが参加していたなら、あちらからＰＣに話しかけてくる。追加でモンタージュを読み上げること。

モンタージュ：ＰＣがトラブルに興味を持った。
禿頭の老人「なんちゅうことじゃぁ！あの鞄にはワシの全財産が入ってるんじゃぁ！」
アイザック「俺たちが仕切ってる祭でひったくりたあふてぇ野郎だ、とはいえ手が足りねえな…」

警備主任を務めるアイザックに泣きついている老人はヘッジホッグ・AKという名の〈召喚術師〉だ。どうやら大事な荷物の入った鞄をひったくられてしまったらしいのだが、警備本部も今は多忙を極めており、犯人の追跡が上手く行えていないのが現状のようだ。
だが、君たちが協力すれば、犯人を捕まえられるかもしれない！

モンタージュ：ＰＣがアイザックまたはヘッジホッグのコネクションを所持している。
ヘッジホッグ「おおっ、誰かと思えばおぬしらか！手があいてるならこの哀れな年寄りを助けてくれェェ！」
アイザック「いいところに来たじゃねえか！　ちっと力貸してくれねえか？　頼むぜ」
　君たちも彼とは知らぬ仲ではない。ここは手助けをしてあげるのがよさそうだ。

▼シーン終了

ＰＣがアイザックたちに協力することにしたらシーンを終了する。

▼インタールード

次のシーンではミッション「全財産が奪われた！」をプレイすることになる。ＰＣにその旨を伝え、ミッションの準備をしよう。もしプレイヤーからの提案があれば、その前にシーンをはさんだり、ブリーフィングを行なってもかまわない。

◆シーン定義
シーン：アブストラクションシーン
解説：鞄を奪った犯人を追跡するミッションをプレイする
目的：ミッションの勝利条件を達成する

S14: 全財産が奪われた！

　このシーンではミッション「全財産が奪われた！」をプレイする。窃盗犯を追い詰めるためにアキバの各所をまわり、［情報トークン］を集めるのが本ミッションの目的だ。マップ各所では様々なハプニングが発生する。これらを解決することでＰＣは［情報トークン］を集め、犯人を追い詰める。

　このミッションでは［情報トークン］が以下の数値に達した時に下記のカットインが発生する。

◆情報トークンが１になった時
ルンデルハウス「任せたまえ、この華麗なるボクの……」
五十鈴「あ、見ましたよ。あっちの方角です」

◆情報トークンが４になった時
直継「まったく許せねぇ祭りだぜ！　そんなヤツなら向こうに走って行ったぞ」

◆情報トークンが７になった時
にゃん太「ふむ、大変そうですにゃ。我輩もお手伝いしますかにゃん」

◆ゴール出現条件を満たした時
シロエ「ここまでの動きから見て……犯人は、タウンゲートを目指しています（スチャ）」
ＧＭは⑧タウンゲートがゴールである事をＰＬに伝えること。

▼ハプニング

「ミッション：全財産が奪われた！」において指示があるマス目を通過した場合、すぐさまハプニングが発生する。各マスの指示に従って処理をすること。

ハプニング名の後の数字はマスの数字に対応している。

このミッションにおいて、ハプニングの内容はそのマスに止まるまでＰＬには秘匿する。

ハプニング：ブリッジ・オール・エイジス①

自警団の詰め所ではアイザックと荷物を盗られた老人が朗報を待っている。

カットイン：
ヘッジホッグ「なんちゅうことじゃぁ！あの鞄にはワシの全財産が入ってるんじゃぁ！」
アイザック「おう。俺たちの面子潰した奴ぁ、許しちゃおけねぇ。とっ捕まえてくれや」

ハプニング：くいだおれ横丁②

このマスにパーティが居る場合、希望者は以下のシナリオ動作を行ってもよい。通過した場合は行う権利を有しない。

カットイン：
普段から飲食店が立ち並ぶこの横丁にも、普段以上に屋台が立ち並び、通り行く客を取り合っている。スリの行き先を探しながらここを通り抜けるのは難しそうだ。
リーゼ「さぁ、買ってくださいませ。〈触手雪男（テンタクルイエティ）〉の触手の串焼きですわっ！」

食べ歩く
シナリオ動作

タイミング：メインプロセス
判定：交渉（運動／９）

▼効果：
この行動は［情報収集］として扱う。この行動は、そのマスの［情報トークン］が無くなるまで実行出来る。［情報トークン］を１増やす。〔達成値：１２〕増やす［情報トークン］は＋１される。〔達成値：１６〕［情報トークン］は更に+1される。〔自身：メイド、料理人〕この行動の判定に＋２する。〔コネ：食卓の騎士団〕この行動の判定に＋２する。

ハプニング：旧アキバ駅③

このハプニングが発生した時点でＰＴマーカーは残りの移動を失う。またパーティーは波線方向へ移動するために《アキバを駆ける》を行うことが出来なくなる。

カットイン：
旧アキバ駅のプラットフォーム跡からは東西南北に新幹線用の高架線路が伸びている。樹木が生い茂り空中庭園と化した高架を利用すれば距離を稼ぐ事ができそうだ。
アカツキ「助力する。ここの移動ルートについては詳しいから」

高架から飛び降りる
シナリオ動作

タイミング：メインプロセス
判定：基本（運動／１２）

▼効果：
あなた以外の［未行動］の味方は即座に［行動済］になってもよい。［行動済］となった味方ひとりにつき、この行動の判定に＋２する。〔判定成功〕⑥⑧⑪から行き先を選んでマーカーを移動させる。〔判定失敗〕パーティー全員の「疲労カウンター」＋１。〔自身：飛行、軽業師、追跡者〕この行動の判定に＋２。

ハプニング：銀葉の大樹④

このマスにパーティが居る場合、希望者は以下のシナリオ動作を行ってもよい。通過した場合は行う権利を有しない。

カットイン：
アキバのシンボルとも言える巨大な銀杏。その根元に居たのは、淡い褐色の髪をした、柔らかい曲線を描く眉と慈しむような眼差しをした美女だった。
ダリエラ「私はダリエラ。旅の物書きです」

話を聞きだす
シナリオ動作

タイミング：メインプロセス
判定：基本（知識／９）

▼効果：
この行動は［情報収集］として扱う。この行動は、そのマスの［情報トークン］が無くなるまで実行出来る。［情報トークン］を１増やす。〔達成値：１２〕増やす［情報トークン］は＋１される。〔達成値：１６〕［情報トークン］は更に+１される。〔判定失敗〕パーティー全員の「疲労カウンター」＋１。〔自身：占い師、星詠み〕この行動の判定に＋２する。〔コネ：Plant hwyaden〕この行動の判定に＋２する。

ハプニング：海洋機構⑤

　このマスにパーティが居る場合、希望者は以下のシナリオ動作を行ってもよい。通過した場合は行う権利を有しない。

カットイン：
　海洋機構の倉庫は渾沌の海と化していた。スペースこそ充分にあるものの、何処になにがあるのかさっぱり判らないのだ。ここに犯人の痕跡はあるだろうか？

カットイン：判定成功
ミチタカ「この自転車は試作品でな。冒険者の脚力でどこまで保つか判らんが、使ってくれ」

倉庫整理を手伝う
シナリオ動作

タイミング：メインプロセス
判定：基本（操作／９）

▼効果：
この行動は［情報収集］として扱う。この行動は、そのマスの［情報トークン］が無くなるまで実行出来る。次に《アキバを駆ける》を使用した時、PTマーカーを２マス動かしても良い。〔達成値：１２〕［情報トークン］を１増やす。〔達成値：１６〕増やす［情報トークン］は＋１される。〔自身：家政婦、蒐集家〕この行動の判定に＋２する。〔コネ：海洋機構〕この行動の判定に＋２する。

ハプニング：宴会広場⑥

　このマスにパーティが居る場合、希望者は以下のシナリオ動作を行ってもよい。通過した場合は行う権利を有しない。

カットイン：
　旧駅前にあった巨大広場、そこは幾度もの集会に利用され、すっかりステージとして整備されていた。今はコンサート中のようで、大勢の客に阻まれて身動きが取れない。

カットイン：判定成功
ミサお姉さん「はーい。良い子のみんなー！　お兄さんたちに道をあけてあげてくれるかなー！？」

注目を集める
シナリオ動作

タイミング：メインプロセス
判定：基本（交渉／９）

▼効果：
この行動は［情報収集］として扱う。この行動は、そのマスの［情報トークン］が無くなるまで実行出来る。［情報トークン］を１増やす。〔達成値：１２〕増やす［情報トークン］は＋１される。〔達成値：１６〕［情報トークン］は更に+1される。〔自身：アイドル、ちんどん屋〕この行動の判定に＋２する。〔コネ：アキバミュージックフェス〕この行動の判定に＋２する。

ハプニング：クレセントムーン⑦

このマスにパーティが居る場合、希望者は以下のシナリオ動作を行ってもよい。通過した場合は行う権利を有しない。

カットイン：
アキバを変革した伝説再び！クレセントムーンは今日も行列ができていた。顔の広いマリエールからの協力が得られればと思ったのだが、この行列では難しそうだ。

カットイン：判定成功
マリエール「ありがとなぁ。ウチらも協力するから、何でも言うてなぁ」

行列を整理する
シナリオ動作

タイミング：メインプロセス
判定：基本（解析／９）

▼効果：
この行動は［情報収集］として扱う。この行動は、そのマスの［情報トークン］が無くなるまで実行出来る。［情報トークン］を１増やす。〔達成値：１２〕〈クレセントバーガー〉１個を得る。〔達成値：１６〕〈クレセントバーガー〉をもう一個得る。〔自身：売り子、交易商人〕この行動の判定に＋２する。〔コネ：三日月同盟〕この行動の判定に＋２する。

ハプニング：タウンゲート⑧

・ゴール出現条件を満たしていない場合

このマスはゴールとして扱われない。

このマスにパーティが居る場合、「タイミング：レストタイム」の行動を行っても良い。

カットイン：
沈黙したタウンゲートの周辺は普段から露天が多いのだが、今日はのみの市まで出ている。ここなら休憩や買い物もできそうだ。

・ゴール出現条件を満たしている場合

このマスがゴールとなる。

このマスにパーティが居る場合、このミッションは達成される。

カットイン：ゴール出現条件を満たしている
君たちがタウンゲートに到着して待ち構えていると、駆けてきた犯人は驚いた様子を見せ、続いて、観念してへたり込んだ。君たちは無事にお爺さんの鞄を取り戻すことに成功したのだ。

ハプニング：ダンステリア⑨

このマスにパーティが居る場合、希望者は以下のシナリオ動作を行ってもよい。通過した場合は行う権利を有しない。

カットイン：
ダンステリア主催のケーキバイキングでは、西風の旅団のソウジロウを中心に女の子の集団が大量のホールケーキと格闘していた。彼女たちを味方にできれば心強い。

カットイン：判定成功
ソウジロウ「みんな。賊は御老人から全財産の入った鞄を奪った卑劣漢だ。容赦するなっ！」

ケーキを平らげる
シナリオ動作

タイミング：メインプロセス
判定：基本（耐久／１１）

▼効果：
この行動は［情報収集］として扱う。この行動は、そのマスの［情報トークン］が無くなるまで実行出来る。［情報トークン］を１増やす。〔達成値：１４〕増やす［情報トークン］は＋１される。〔達成値：１８〕［情報トークン］は更に+1される。〔自身：食闘士、生還者〕この行動の判定に＋２する。〔コネ：西風の旅団〕この行動の判定に＋２する。

ハプニング：変人窟⑩

このマスにパーティが居る場合、希望者は以下のシナリオ動作を行ってもよい。通過した場合は行う権利を有しない。

カットイン：
変人窟の１階に座す比翼子は様々な情報に長けている。その助言を仰ごうとやってきた所で奥から〈アメノマ〉の刀匠・多々良がやってきて君たちをじっと見はじめた。

カットイン：判定成功
多々良「……手伝おう」

視線で会話する
シナリオ動作

タイミング：メインプロセス
判定：基本（知覚／１１）

▼効果：
この行動は［情報収集］として扱う。この行動は、そのマスの［情報トークン］が無くなるまで実行出来る。［情報トークン］を１増やす。〔達成値：１４〕増やす［情報トークン］は＋１される。〔達成値：１８〕［情報トークン］は更に+1される。〔自身：鍛冶屋、刀匠〕この行動の判定に＋２する。〔コネ：変人窟※〕この行動の判定に＋２する。
※サプリ「変人窟へ行こう！」で紹介されたユニオンでも可。

ハプニング：ロデリック商会⑪

　このマスにパーティが居る場合、希望者は以下のシナリオ動作を行ってもよい。通過した場合は行う権利を有しない。

カットイン：
困った時のロデ研とばかりに訪ねて行ったロデリック商会では、遺跡から持ち帰った古代の機械が改良中に暴走して暴れだしていた。なんということだ……

カットイン：判定成功
ロデリック「助かりましたよ。この〈人喰い炬燵〉はあなた方に差し上げましょう」

暴走機械を止める
シナリオ動作

タイミング：メインプロセス
判定：基本（解除／１１）
制限：シナリオ１回

▼効果：
この行動は［情報収集］として扱う。パーティ全員は［疲労カウンター］を＋１する。次に《アキバを駆ける》が成功した時、PTマーカーの移動先を好きに選んでも良い。〔達成値：１４〕［情報トークン］を１増やす。〔達成値：１８〕増やす［情報トークン］は＋１される。〔自身：機工師、罠師〕この行動の判定に＋２する。〔コネ：ロデリック商会〕この行動の判定に＋２する。

▼ミッションの終了

　規定ラウンドが経過した時点でミッションは終了し、勝利条件と敗北条件を判定する。勝敗にかかわらず参加プレイヤーは各自１枚のログチケット「アザーゲット」を入手する。このミッションで手に入れたタグは、ミッション終了時に失われる。

モンタージュ：勝利条件を満たした
　君たちの迅速な捜索が実を結び、引ったくり犯人は逮捕された。今ごろは〈黒剣騎士団〉による大変きつーい取調べが行なわれていることだろう。

ヘッジホッグ「いやあ、よくやってくれた！　さっすがワシの見込んだ〈冒険者〉だけある。そしておぬしらを選んだワシもよくやった、さすがワシ！」
　上機嫌の老〈召喚術師〉は、鞄の中からなにやら冒涜的なぬいぐるみを取り出すと君たちに押し付けてきた！どうやらこれが謝礼の品物らしい…君たちは引きつった笑いで受け取ると、それ以上押し付けられる前にそそくさとその場をあとにしたのだった。

モンタージュ：勝利条件を満たせなかった
アイザック「こうもうまく逃げられたんじゃ、手のうちようがねえな……爺さんには悪いが、ここでタイムアップだ」
　君たちの懸命の捜索にもかかわらず、犯人を捕まえることは叶わなかった。君たちに捜査の打ち切りを伝えに来たアイザックも悔しそうな表情をしている。あの老人にはなんと伝えようか……君たちは重い気分でその場を後にするのだった。

山羊スライムのぬいぐるみ
［取引不可］

ランク：１　価格：５０

▼解説：
「夜中に動いた」「いつのまにかこっちを睨んでいた」などの噂が絶えない奇怪なぬいぐるみ。手触りはかなりよい。

▼シーン終了

　結果に関わらず、ミッションが決着したら定められた処理を行い、シーンを終了する。その後ミドルフェイズ最初のインタールード部分に戻ること。

エンディングフェイズ

▼インタールード

ここからはエンディングフェイズとなる。

ＧＭはエンディングフェイズの開始をプレイヤーに宣言し、次のシーンがエンディングであることを告げ、シーン提案をつのる。

◆シーン定義
シーン：シネマティックシーン
解説：祭りを満喫したＰＣが一日を締めくくるシーン
目的：物語を終わらせ、次回への引きを行なう

S15: そして祭りは続く

天秤祭を満喫した一日を締めくくるシーンである。ＧＭは任意のＮＰＣなどを登場させて、更なる演出を入れてもいい。

また、まだこのシナリオに記載されたすべてのミッションを終了させていないのであれば、あるいはまだまだ〈天秤祭〉を遊びたいというのであれば、明日への、つまり次回への予感を含めて演出するのも良いだろう。

◆オーバーチュア
〈天秤祭〉の一日はあっという間に過ぎていった。〈冒険者〉である君たちといえど、一日遊び、動きまわって身体はもうクタクタだったが、それと同じぐらい、不思議な充実感を身体の中に感じている。お祭の空気がそう感じさせているのだろうか？
気がつけばもう日が沈み、夜の冷気が近寄ってきている。そろそろ解散のころあいかもしれない。
脳裏には今日一日で出会った出来事や人、食べ物…様々な記憶が去来する。
良いことばかりではなかったかもしれないが、きっとこのあとも忘れることのない、かけがえのない思い出になるだろう！
今日、最も天秤祭を楽しんだのは間違いなく君たちだったのだから。

▼シーン終了

ＰＣのロールプレイが一段落したら、シーンを終了する。

アフタープレイ

▼アフタープレイの処理

「アフタープレイ（ルールブックP245）」にしたがってアフタープレイを行なう。

このシナリオで配布するログチケットは以下のとおり。

◆ＧＭ
アザーゲット（プレイヤーがミッションを行った数）枚

上記にくわえて、すべてのミッションに最後まで参加したプレイヤーには「キャラクターランクアップ」と「因果力ゲット」が１枚ずつ配布される。また、すべてのミッションでプレイヤーの挑戦を受けたＧＭには「キャラクターランクアップ」と「因果力ゲット」、そして（プレイヤー人数＋１）枚の「財産ゲット」が配布される。さらに、活躍したＰＣのプレイヤーには「因果力ゲット」を追加で１枚配布しよう。

この「因果力ゲット」配布は優れたプレイヤーを見つけ出すための措置ではない。その日のプレイを振り返って互いの健闘をたたえるためのものである。ぜひ全員の好プレイを思い出して、チケットを配布しよう。

▼セッションの終了

すべての処理が終わればセッションは終了となる。これにてアキバの街をあげてのお祭り騒ぎはひとまず幕を閉じた。だが、祭はこの一日だけではない。まだチャレンジしていないミッションがあるのなら、改めて挑戦するのも良いだろう！

◆スタッフリスト◆

シナリオ作成：大きな愚、玄弥
表紙イラスト：ジェームスほたて
イラスト：ハラカズヒロ
データ作成：大きな愚、老朽区
ディベロップメント：7Sided Work Shop
グラフィックデザイン＆レイアウト：瑞川めえ

◆原作◆

『ログ・ホライズン』
著：橙乃ままれ　画：ハラカズヒロ
監修：桝田省治
出版：KADOKAWA/エンターブレイン
『ログ・ホライズン TRPG ルールブック　キミも〈冒険者〉になれる！』
著：橙乃ままれ／絹野帽子／七面体工房
画：ハラカズヒロ
出版：KADOKAWA/エンターブレイン

◆ＷＥＢコンテンツ◆

公式サイト：「橙乃ままれ OFFICIAL WEBSITE」内「LOG HORIZON TRPG」（http://mamare.net/special/logtrpg_s/）
公式ツール：「ログ・ホライズンＴＲＰＧ　冒険窓口」（http://lhrpg.com/lhz/top）
公式ツイッターアカウント：loghorizon_TRPG