ミッション：食い倒れラリー開催

天秤祭が盛り上がる中、腹ごしらえをするため、くいだおれ横丁まできた君たちだが、横丁の入り口でスタンプの台帳を渡される。台帳に書かれた説明を読んでいると、傍らに大量の皿を積み上げ、ベンチに腰掛けた大柄な青年が笑いながら声をかけてくる。

「なんか、スタンプが溜まったら景品もらえるらしいぜ。絶賛食い倒れ祭ってな！」

君たちは景品のためスタンプを集める事にした。

▼このミッションのガイダンス

このミッションのプレイ時間は３０～５０分を想定している。

このミッションをプレイすると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。

このミッションのプレイ方法

このミッションは、シナリオ動作を使ってスタンプを集めることでプレイする。また、特定のタイミングでハプニングが発生する。ハプニングの詳細はシナリオに記載されている。

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。

▼ミッションの始まる前に

パーティの［スタンプトークン］と［消耗カウンター］の数は、この段階では０である。おはじきなどを用意すると良いだろう。

◆スタンプトークンとは？

パーティが集めたスタンプの数を表している。パーティ全体で管理し、０未満にはならない。

◆消耗カウンターとは？

トラブルで疲労したり、お金を使いすぎたりといったＰＣの様々な消耗具合をまとめて表している。ミッション終了時の［消耗表］を振る時に影響する。ＰＣごとに管理し、０未満にはならない。

◆屋台タグとは？

ＰＣがそれまでにどんな屋台で買い食いをしたかを表すタグである。同じ名前のタグでも複数個得ることがあり、その場合、別のタグとして扱われる。ＰＣごとに管理し、シーンが終了すると同時にすべて失われる。

▼このミッションで役に立ちそうなサブ職

戦司祭、医者、祈り手、占い師、売り子、エルダーメイド、軽業師、軍師、交易商人、会計士、家政婦、貴族、狂戦士、剣聖、剣闘士、交渉人、刻印呪師、指揮官、食闘士、チャンピオン、提督、薔薇園の姫君、武侠、魔具工匠、魔杖使い、魔盗賊、料理人

▼ミッションの終了

このミッションは規定ラウンドが来た時点で終了し、その時点で勝利条件と敗北条件を参照し結果を判定する。これらは難易度とＰＣの人数によって変動する。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。

◆勝利条件

規定ラウンド目の終了時までに［スタンプトークン］を一定個数集めることができた場合、勝利となる。ＰＣ全員は「消耗表：金銭」で１回分消耗する。各ＰＣは持っている［消耗カウンター］を消耗表ロールの出目に足すこと。ＰＣ全員はそれぞれに、クレセントバーガー２個を得られる。

◆敗北条件

規定ラウンド目の終了時までに一定個数の［スタンプトークン］を集められなかった場合、敗北となる。ＰＣ全員は「消耗表：金銭」で１回分消耗する。各ＰＣは持っている［消耗カウンター］を消耗表ロールの出目に足すこと。

◆参加人数による調整

ミッションに参加するＰＣの人数によって、勝利条件に必要な［スタンプトークン］の数は変動する。３人の場合、７個となる。４人の場合、１０個となる。５人の場合、１５個となる。

◆難易度による調整

シナリオの難易度によって、規定ラウンド数は変動する。イージーの場合、７ラウンドとする。ノーマルの場合、６ラウンドとする。ハードの場合、５ラウンドとする。

屋台タグ決定表（各項目ごとに１Ｄ）

	雰囲気	地域色	分野	種別
1	頑固一徹な	フレンチ風	創作料理	粉モノ
2	賑やかな	イタリアン風	伝統料理	汁物
3	洒脱な	エスニック風	家庭料理	串
4	小粋な	中華風	大衆料理	お菓子
5	質実剛健な	関西風	本格料理	冷菓
6	ゲテモノな	関東風	ジャンクフード	飲み物

食べ歩く

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交渉／９）

▼効果：

［スタンプトークン］を１個入手する。〔達成値１３〕［スタンプトークン］を１個ではなく２個入手する。〔自身：食闘士、チャンピオン、料理人〕この行動の判定に＋２する。〔確定効果〕「屋台タグ決定表：雰囲気・地域色・分野・種別」で一回ずつロールし、その中から１つの「屋台タグ」を得る。

店を吟味する

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知識／９）

▼効果：

この行動は［情報収集］として扱う。あなたが次に行なう《食べ歩く》の判定に＋１Ｄし、「屋台タグ決定表」のロールをＲＯＣに変更してもよい。〔自身：占い師、売り子、交易商人〕この行動の判定に＋２する。

財布の紐を締める

シナリオ動作

タイミング：メインプロセス

判定：基本（解析／９）

対象：単体

▼効果：

対象の［消耗カウンター］を１個取り除く。〔自身：会計士、家政婦、エルダーメイド〕この行動の判定に＋２する。

ミッション：輝けライブ ｉｎアキバ！

天秤祭では幾多の「コンテスト」がおこなわれている。そのなかでも飛び入り参加を認める歌有りダンス有りのステージバトル「輝けライブｉｎアキバ」は非公式ながらそのゲリラ性とカラシンプロデュースで注目を集める大会だ！

ＰＣたちはアキバの街中で行われるこのコンテストステージに参加することにした。総勢１６組の出演者が早くも火花を散らしている。目当ては豪華賞品群！　ここを逃しては手に入らないお宝ばかりだ。

しかし並み居るライバルは強力なメンバーばかり。ＰＣたちは見事栄冠を仕留めることが出来るだろうか？

▼このミッションのガイダンス

このミッションは比較的大型であり、複数シーンで構成される。当然中間にはインタールード、さらにブリーフィングがあることに注意すること。プレイ時間は６０～９０分を想定している。

このミッションをプレイすると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。さらに他の報酬が手に入る可能性もある。

このミッションのプレイ方法

「輝けライブｉｎアキバ」はライブバトルのトーナメントを扱っている。全体は３回戦で構成されていて、ひとつのバトルが１シーンに相当する。まずは楽屋のシーンがあり、そのあと、１回戦、２回戦、３回戦とすすもう。３回戦を戦い抜けば優勝だ。「輝けライブｉｎアキバ」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。

▼ミッションの始まる前に

ＰＣたちのうち１人以上は（自分たちで決めること。推奨は２人以上だ）はこの「輝けライブｉｎアキバ」に優勝目指して出場するため［フロント］タグを得る。残りのメンバーは応援なので［バックヤード］タグを得る。出場するメンバーはひとつの出場グループになる。このグループで歌い、踊り、コンテストを制するのだ！　グループ名を考えておくとさらに盛り上がるだろう。

［フロント］タグをもつ出場メンバーは出場前に［かわいい］、［きれい］、［セクシー］、［女装］の４種類のタグから１つ得ること。この時、何を選ぶかは、出場ＰＣを除いた残りのＰＣの話し合いで決めよう。

▼ライブバトルの始まる前に

「人気カウンター」はシーン開始時点で一旦リセットされ、「カウンターの山」にすべて置かれる（おはじきなどを使うと良いだろう）。その後、指示に従い、ＰＣたちと対戦者側にいくつかづつ配分されることもある。

▼ライブバトル！

ライブバトルは「人気カウンター」の奪い合いで行われる。「人気カウンター」＋１は山から１つのカウンターをとることを表し、－１は山へ返すことを表している。「カウンターの山」が残り０になった時点でそのバトルは終了である。

終了時点でＰＣチームと対戦チームのうち、手持ちの「人気カウンター」が多い方が勝利だ。同

数の場合はＰＣチームの勝利とする。

ライブバトルはラウンド進行ルールを利用して行う。ＰＣチームは（［バックヤード］のメンバーも含めて）１回ずつ行動できる。対戦チームはシナリオ指示の行動を行ってくる。

このミッションにおける１ラウンドは３分程度とする。

◆特殊タグ［演技］

このタグをもつ行動は１つのラウンドにＰＣたち全員でひとつしか実行出来ない。つまりＰＣたちは《歌とダンス》《ソロで歌う》《ポーズを決める》《スポットライトを当てろ！》《花火を上げる！》のうち１ラウンドにひとつしか実行出来ない。ライブバトルを制するために重要な行動なので、必ず一人はこれを実行しよう。

◆「特徴表」をふれ！

ミッション中「特徴表」をふれとという指示がある。その場合、初期タグの欄で１Ｄをふり、その結果のタグを受け取る。そのタグをすでに所持している場合、出目＋１欄のタグを得る。出目＋１欄のタグも得ている場合タグは得られない。

▼このミッションで役に立ちそうなサブ職

アイドル、楽器職人、助手、ダンサー、ちんどん屋、見習い徒弟、 海賊、賭博師、無法者

▼ミッションの終了

このミッションは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。

◆勝利と敗北

個々のライブバトルは、そのライブバトル終了時点で「人気カウンターの山」が多い方が勝利となる。ライブバトルを何回戦まで突破したかで追加報酬が決定される。

１回戦で負けた：追加報酬無し。
２回戦で負けた：ＰＣたちはそれぞれ１０Ｇを得る。
３回戦で負けた：ＰＣたちはそれぞれ３０Ｇを得る。
３回戦に勝利し優勝：ＰＣたちはそれぞれ１回づつ「財宝表：金銭」をふる。

▼対戦相手

ＰＣたちを待ち受けるのは歴戦のアイドル軍団だ！！

◆１回戦

対戦相手は“オルガンを弾くブートキャンプ”高山三佐。

開始前処理：この対戦で使用する「人気カウンター」は９個。ＰＣ人数が５人の場合はそのうち２つを高山三佐に移動させる。ＰＣ人数が３人の場合はそのうち２つをＰＣチームに移動させる。

◆２回戦

対戦相手は“がっぽり稼ごう”リコピン＆くりのん。

開始前処理：この対戦で使用する「人気カウンター」は１４個。ＰＣ人数が５人の場合はそのうち３つをリコピン＆くりのんに移動させる。ＰＣ人数が３人の場合はそのうち３つをＰＣチームに移動させる。

◆３回戦

対戦相手は“銀河系アイドル”てとら。

開始前処理：この対戦で使用する「人気カウンター」は１９個。ＰＣ人数が５人の場合はそのうち４つをてとらに移動させる。ＰＣ人数が３人の場合はそのうち４つをＰＣチームに移動させる。

歌とダンス
［演技］シナリオ動作

タイミング：メインプロセス
判定：対決（運動 or 操作 or 交渉／回避）

▼効果：
対象として対戦相手を指定する。［フロント］のみ実行可能。「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。〔ファンブル〕「人気カウンター」から－３。

ポーズを決める
［演技］シナリオ動作

タイミング：メインプロセス
判定：対決（運動 or 操作 or 交渉／回避）

▼効果：
対象として対戦相手を指定する。［フロント］のみ実行可能。「人気カウンター」に＋２。あなたは「特徴表」を１回ロールし、指定されたタグを得る。〔クリティカル〕「特徴表」でさらに１回ロールする。〔ファンブル〕あなたは［萎縮］状態になる。〔因果力１〕再利用可能。

ソロパート
［演技］シナリオ動作

タイミング：メインプロセス
判定：対決（耐久 or 操作／回避）

▼効果：
対象として対戦相手を指定する。［フロント］のみ実行可能。対象の「人気カウンター」２をあなたに移動する。〔クリティカル〕移動する「人気カウンター」は２ではなくて４になる。〔自身：ひまわり笑顔、お澄ましフェイス、投げキッス、赤面〕この判定に＋１Ｄ。〔自身：天使の髪、乙女の秘密、魅惑の谷間、わぁい〕この判定に＋１Ｄ。

楽器演奏
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 知識／９）

▼効果：
対象として仲間一人を指定する。［フロント］のみ実行可能。このラウンド指定した仲間が《歌とダンス》《ソロパート》が成功した場合、その対象とした対戦相手に［放心］をあたえる。〔クリティカル〕「人気カウンター」に＋１。〔自身：吟遊詩人、演奏上手、楽器職人〕この行動の判定に＋２。

サポートダンス
シナリオ動作

タイミング：メインプロセス
判定：基本（運動 or 操作 or 交渉／８）

▼効果：
対象として仲間一人を指定する。［フロント］のみ実行可能。このラウンド中、指定した仲間が行なう《歌とダンス》《ポーズを決める》の判定に＋１Ｄ。〔自身：アイドル、ダンサー、ダンス上手〕この行動の判定に＋２。

コーラス
シナリオ動作

タイミング：メインプロセス
判定：自動成功

▼効果：
［フロント］のみ実行可能。「人気カウンター」に＋１。

声援を送る
シナリオ動作

タイミング：メインプロセス
判定：基本（交渉／８）

▼効果：
［バックヤード］のみ実行可能。仲間一人が次に行う行動の判定に＋２し、その行動ではファンブルが発生しても無視できる。〔自身：ちんどん屋、助手、見習い徒弟〕この判定に＋１Ｄ。

スポットライトをあてろ！
［演技］シナリオ動作

タイミング：メインプロセス
判定：基本（知覚 or 運動／１２）
制限：シーン１回

▼効果：
対象として［フロント］の仲間一人を指定する。［バックヤード］のみ実行可能。「人気カウンター」に＋３。〔因果力１〕対象は「特徴表」を１回ロールし、指定されたタグを得る〔クリティカル〕「人気カウンター」にさらに＋３。〔ファンブル〕対戦相手の「人気カウンター」から－３。〔対象：魅惑の谷間、美脚〕この判定に＋１Ｄ。〔対象：水着、ドジっ子〕この判定に＋１Ｄ。

励ます
シナリオ動作

タイミング：メインプロセス
判定：基本（耐久／８）

▼効果：
［バックヤード］のみ実行可能。仲間一人のＢＳひとつを解除する。さらにその仲間はこの対戦がおわるまで一切のＢＳをうけなくなる。〔クリティカル〕その仲間の【因果力】＋１。〔自身：ちんどん屋、助手、見習い徒弟〕この判定に＋１Ｄ。

花火を上げる！
［演技］シナリオ動作

タイミング：メインプロセス
判定：対決（運動 or 交渉／１３）
制限：シーン１回

▼効果：
対象として［フロント］の仲間一人を指定する。［バックヤード］のみ実行可能。「人気カウンター」に＋３。〔クリティカル〕対戦相手の「人気カウンター」を－４。〔判定失敗〕「人気カウンター」に＋１。〔ファンブル〕「人気カウンター」にさらに＋４。対象に［ぽろりした］タグを与える。〔対象：ミニスカ、ホットパンツ〕この判定に＋１Ｄ。〔対象：残念、美脚、ドジっ子〕この判定に＋１Ｄ。

特徴表（初期タグの項で１Ｄ）

	かわいい	きれい	セクシー	女装
1	演奏上手	演奏上手	演奏上手	演奏上手
2	ダンス上手	ダンス上手	ダンス上手	ダンス上手
3	ミニスカ	水着	水着	ホットパンツ
4	ドジっ子	美脚	残念	ドジっ子
5	天使の髪	乙女の秘密	魅惑の谷間	わぁい or ガチムチ
6	ひまわり笑顔	お澄ましフェイス	投げキッス	赤面

ミッション：飛び出せ倉庫番！

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。

生産系ギルド連絡会より請けた仕事は、円卓会議管理下にある物資倉庫の整理だ。

天秤祭の間、この倉庫は大地人にも貸し出されており、管理する為の人手が足りないと言うのだ。

だが、現場に行ってみるとそこにあったのは混沌。伝票の記入漏れ、用紙の不統一、二重引き出しに架空申請、ありとあらゆる不具合が発生していた。このままでは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！

君たちは、倉庫の秩序を取り戻すべく、混沌との戦いを開始する。

▼このミッションのガイダンス

このミッションのプレイ時間は３０～５０分を想定している。

このミッションをプレイすると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。

このミッションのプレイ方法

「ミッション：飛び出せ倉庫番！」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「飛び出せ倉庫番！」を使用する。

このミッションの目的は、５ラウンドの間倉庫を整理し続けて、出来る限り倉庫を平和かつきれいな状況に近づけることである。このとき、下記シナリオ動作を実行することができる。特定のタイミングでハプニングが発生する。ハプニングの詳細はシナリオに記載されている。

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。

▼ミッションの始まる前に

プレイヤーはパーティ全員でひとつの［整理マーカー］を使用する。このマーカーを［混沌マップ］の８の位置に配置する。ポーンなどを用意すると良いだろう。

［効率値］と「おかわりエリア」の［荷物トークン］の数は、この段階では０である。おはじきなどを用意すると良いだろう。

◆難易度

難易度イージーやハードで遊ぶ場合、ミッション開始時にマーカーを配置する位置を変更する。

難易度イージーで遊ぶ場合、マーカーを［混沌マップ］の６の位置に配置する。

難易度ハードで遊ぶ場合、マーカーを［混沌マップ］の１０の位置に配置する。

いま荷物が少なくても油断はしないこと。

◆混沌マップと整理マーカー

これは倉庫整理の残り作業量を表している。混沌マップ上の「整理マーカー」の位置が０であれば倉庫は完璧に整理されているが、２１以上になってしまった場合、倉庫は荷物であふれ、この場での解決は不可能となってしまう！！

出来るかぎり整理マーカーを整理方向へうごかそう！　予想もしないトラブルが倉庫整理にはつきものだ。万難を排して整理整頓しよう。

◆参加人数による調整

この値は作業にどれくらい慣れてきたか、工夫して速度が上がったか、書類やメモなどで倉庫を管理出来ている具合を表す数値である。０未満にはならない。

◆おかわりエリアと荷物トークン

「おかわりエリア」には毎ラウンドのセットアップで［荷物トークン］が配置される。この［荷物トークン］はクリンナップフェイズに倉庫に運び込まれ、０に戻る。倉庫に運び込まれた荷物は、その数と等しいマスだけ［整理マーカー］を混沌方向に移動させる。毎ラウンド、倉庫には荷物が運び込まれ混沌としていくのだ！

▼効率値

この値は作業にどれくらい慣れてきたか、工夫して速度が上がったか、書類やメモなどで倉庫を管理出来ている具合を表す数値である。０未満にはならない。

▼このミッションで役に立ちそうなサブ職

エルダーメイド、会計士、海賊、家政婦、指揮官、蒐集家、設計士、薔薇園の姫君、見習い徒弟、無法者、メイド、遊牧民

◆勝利条件

勝利条件：５ラウンド目終了時に［整理マーカー］が９以下の位置にある。ＰＣ全員は「消耗表：体力」で１回分消耗する。ＰＣ全員は１回ずつ、「財宝表：魔法素材」を振っても良い。［整理マーカー］が０の場合「財宝表：魔法素材」を振るときに＋５のボーナスを得られる。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。

◆敗北条件

敗北条件：５ラウンド目終了時に［整理マーカー］が１０以上の位置にある。あるいは［整理マーカー］が一度でも２１以上になる。ＰＣ全員は「消耗表：体力」と「消耗表：気力」で各１回分消耗する。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。

倉庫を片付ける

シナリオ動作

タイミング：メインプロセス

判定：基本（耐久＋効率値／７）

▼効果：

［整理マーカー］を１マス整理方向に動かして良い。〔達成値：１１〕［混沌マップ］をさらに１マス動かして良い。〔達成値：１５〕さらに１マス動かして良い。

荷物を仕分けする

シナリオ動作

タイミング：メインプロセス

判定：基本（知識＋効率値／７）

▼効果：

「おかわりエリア」から［荷物トークン］を１つ除去する。〔達成値：１１〕［荷物トークン］をさらに１つ除去する。〔達成値：１５〕さらに１つ除去する。

整理計画を立てる

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：

［効率値］を＋１する。〔達成値：１３〕［効率値］をさらに＋１する。〔自身：エルダーメイド、蒐集家、設計士〕この行動の判定に＋２する。

仲間を手伝う
シナリオ動作

タイミング：メインプロセス
判定：基本（運動／７）

▼効果：
「対象：単体」の次に行う判定に＋１Ｄを与える。〔自身：家政婦、見習い徒弟、メイド〕この行動の判定に＋２する。

助っ人登場
EXパワー

タイミング：セットアップ
判定：なし
コスト：因果力１（パーティー）
制限：シナリオ１回

▼効果：
このラウンド中、パーティ全員が行なう全ての判定の達成値に＋２する。〔コネ：自由人、一般人〕達成値の増加はさらに＋１される。〔コネ：ミノリ、トウヤ、タロ〕［整理マーカー］を１マス整理方向に動かして良い。

差し入れ
EXパワー

タイミング：セットアップ
判定：なし
コスト：因果力１（パーティー）
制限：シナリオ１回

▼効果：
このラウンド中、パーティ全員が行なう判定の達成値に＋２する。〔コネ：商人、職人〕達成値の増加はさらに＋１される。〔コネ：カラシン、ヘンリエッタ、えんむすび〕［効率値］を＋１する。

ミッション：百万の富を築け！

天秤祭の最中、君たちは大地人の料理人・スコットと仲良くなった。

彼は天秤祭に屋台を出展しようと思い、場所も確保していたのだが、妻が体調を崩したため、人集めや商品の手配など、充分な準備ができなかったのだ。

君たちはスコットを手伝って屋台を盛り上げる事にした。

だが、いざ店を開いてみると、隣の店と同じ業種だということが発覚したのだ。

隣の店を経営するギルド〈ドレッド・パック〉は敵愾心を剥き出しにして売り上げ勝負を挑んできた。

▼このミッションのガイダンス

このミッションのプレイ時間は３０～５０分を想定している。

このミッションをプレイすると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。

このミッションのプレイ方法

「ミッション：百万の富を築け！」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「百万の富を築け！」を使用する。

このミッションの目的は、商品を売り続けて、一定以上の売り上げを確保することである。このとき、下記シナリオ動作を実行することができる。

特定のタイミングでハプニングが発生する。ハプニングの詳細はシナリオに記載されている。

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。

▼ミッションの始まる前に

もしも商品が何であるのかをまだ決めていない場合、始まる前に決めると良いだろう。悩む場合は「飲食物決定表」を使用しても良い。

プレイヤーはパーティ全員でひとつの［資産マーカー］を使用する。このマーカーを［資産マップ］の１０の位置に配置する。ポーンなどを用意すると良いだろう。

［知名度］と［商品トークン］の数は、この段階では０である。おはじきなどを用意すると良いだろう。

▼飲食物決定表（Ｄ６６）

Ｄ６６	１～３	４～６
1	お好み焼き	たこ焼き
2	たい焼き	今川焼き
3	焼きとうもろこし	フランクフルト
4	ケバブ	焼きそば
5	ポップコーン	わたあめ
6	焼きプリン	あんみつ

◆難易度

難易度イージーやハードで遊ぶ場合、ミッション開始時に［資産マーカー］を配置する位置を変更する。

難易度イージーで遊ぶ場合、マーカーを［資産マップ］の１２の位置に配置する。

難易度ハードで遊ぶ場合、マーカーを［資産マップ］の８の位置に配置する。

◆資産マップと資産マーカー？

これは店舗の運営資産の残量を現している。［資産マップ］上の［資産マーカー］の位置があなたたちの店舗経営予算を表している。

このミッションは資産を増やすことが目的だが、宣伝や商品の調達によって資産が減ってしまうこともある。商品を売ることで増えるのでどんどんふやそう。０未満にはならない。

◆商品トークンてなに？

これは売る為の商品を幾ら用意しているかを表している。０個未満にはならない。

◆知名度

この値は店舗がどれくらい知れ渡ったか、商品の人気が上がったか、顧客満足度を確保できている具合を表す数値である。

この数値が大きければ大きいほど効果的な売買を行うことが出来る！　０未満にはならない。

▼このミッションで役に立ちそうなサブ職

売り子、エルダーメイド、会計士、狩人、交易商人、採取人、裁縫師、ちんどん屋、筆写師、メイド、木工職人、料理人

◆勝利条件と敗北条件

このミッションの勝利条件と敗北条件は、ＰＬの人数によって変化する。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。

◆ＰＬが３人の場合

勝利条件：５ラウンド目終了時に［資産マーカー］が１５以上の位置にある。ＰＣ全員は「消耗表：体力」で１回分消耗する。ＰＣ全員は１回ずつ、「財宝表：金銭」を振っても良い。［資産マーカー］が１５を超える１０ごとに、「財宝表：金銭」を振るときに＋２のボーナスを得られる。

敗北条件：５ラウンド目終了時に［資産マーカー］が１５未満だった。ＰＣ全員は「消耗表：体力」と「消耗表：金銭」で各１回分消耗する

◆ＰＬが４人の場合

勝利条件：５ラウンド目終了時に［資産マーカー］が３０以上の位置にある。ＰＣ全員は「消耗表：体力」で１回分消耗する。ＰＣ全員は１回ずつ、「財宝表：金銭」を振っても良い。［資産マーカー］の位置が３０を超える１０ごとに、「財宝表：金銭」を振るときに＋２のボーナスを得られる。

敗北条件：５ラウンド目終了時に［資産マーカー］が３０未満だった。ＰＣ全員は「消耗表：体力」と「消耗表：金銭」で各１回分消耗する

◆ＰＬが５人の場合

勝利条件：５ラウンド目終了時に［資産マーカー］が５０以上の位置にある。ＰＣ全員は「消耗表：体力」で１回分消耗する。ＰＣ全員は１回ずつ、「財宝表：金銭」を振っても良い。［資産マーカー］が５０を超える１０ごとに、「財宝表：金銭」を振るときに＋２のボーナスを得られる。

敗北条件：５ラウンド目終了時に［資産マーカー］が５０未満だった。ＰＣ全員は「消耗表：体力」と「消耗表：金銭」で各１回分消耗する

商品調達
［準備］　シナリオ動作

タイミング：セットアップ
判定：判定なし

▼効果：
コストとして［資産マーカー］を減少方向に１マス移動させる。［商品トークン］を１個得る。〔自身：狩人、交易商人、採取人〕得られる［商品トークン］は２個になる。

宣伝する
［準備］　シナリオ動作

タイミング：セットアップ
判定：判定なし

▼効果：
コストとして［資産マーカー］を減少方向に３マス移動させる。［知名度］を１個得る。〔自身：ちんどん屋、裁縫師、木工職人〕コストとして移動させる［資産マーカー］は２マスでよい。

ホール業務
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 交渉／９）

▼効果：
コストとして［商品トークン］を１個消費する。［知名度］と等しい数だけ［資産マーカー］を増加方向に移動させる。〔達成値：１３〕［資産マーカー］を移動させる数は＋１される。〔達成値：１７〕［資産メーター］を移動させる数は更に＋１される。〔自身：売り子、エルダーメイド、メイド〕この行動の判定に＋２する。

バックヤード業務
シナリオ動作

タイミング：セットアップ
判定：基本（操作 or 解析／７）

▼効果：
仲間を１人指定する。その仲間が行う次の《ホール業務》の達成値に＋１Ｄする。〔自身：会計士、筆写師、料理人〕この行動の判定に＋２する。

流通の確保
ＥＸパワー

タイミング：セットアップ
判定：判定なし
コスト：因果力１（パーティー）
制限：シナリオ１回

▼効果：
このラウンド中、パーティ全員が行なう全ての判定の達成値に＋２する。〔コネ：商人、職人〕達成値の増加はさらに＋１される。〔コネ：カラシン、ミチタカ、ロデリック〕［資産マーカー］を１マス増やして良い。

スコットのフレーバーオイル
ＥＸパワー

タイミング：セットアップ
判定：判定なし
コスト：因果力１（パーティー）
制限：シナリオ１回

▼効果：
このラウンド中、パーティ全員が行なう判定の達成値に＋２する。〔コネ：一般人、為政者〕達成値の増加はさらに＋１される。〔コネ：エリッサ、セララ、にゃん太〕［知名度］を+１する。

百万の富を築け！：資産マップ

0
破産しそう！

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10 開始
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

商品トークン置き場

知名度

ミッション：全財産が奪われた！

天秤祭の最中、ブリッジオールエイジスに面したアキバの玄関口。

そこで年老いた〈冒険者〉の鞄が奪われるという凶悪な強盗事件が発生した。

近くには自警団の詰め所もあり、警備していた黒剣騎士団は面子を潰された形になったが、混雑した状況に身動きが取れない。

アイザックから依頼を請け、引ったくり犯と君たちとの追跡劇が始まる。

▼このミッションのガイダンス

このミッションのプレイ時間は３０～５０分を想定している。

このミッションをプレイすると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。

このミッションのプレイ方法

「ミッション：全財産が奪われた！」　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「全財産が奪われた！マップ」を使用する。

このミッションの目的は、アキバの街で犯人の目撃情報を集めて行き先を突き止め、捕らえることである。シナリオ動作を活用してミッションを突破しよう！　特定のマスをマーカーが通過する場合、ハプニングが発生することがあり、その詳細はシナリオに記載されている。

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。

▼ミッションの始まる前に

プレイヤーはパーティ全員でひとつの［パーティマーカー］を使用する。このマーカーをスタートの位置に配置する。ポーンなどを用意すると良いだろう。

［情報トークン］の数は、この段階では０である。おはじきなどを用意すると良いだろう。

◆難易度

難易度によって、ゴールの位置が判明する条件を変更する。

難易度イージーで遊ぶ場合、［情報トークン］を８得た時点でゴールの位置が判明する。

難易度ノーマルで遊ぶ場合、［情報トークン］を１０得た時点でゴールの位置が判明する。

難易度ハードで遊ぶ場合、［情報トークン］を１２得た時点でゴールの位置が判明する。

◆情報トークンってなに？

これは犯人を捕まえる為の情報をどれくらい有しているかを表している。［情報トークン］は各マスで発生するハプニングに付随するシナリオ動作により入手できる。どのマスでいくつの［情報トークン］が入手できるかはＭＡＰに記載してある。［情報トークン］を一定数得た時点でゴールの位置が判明する。０未満にはならない。

◆疲労カウンター

これは、ＰＣたちがどのくらい疲弊しているかを表している。ミッション終了時に「消耗表」を振る段階で関係してくる数値だ。０未満にはならない。

▼このミッションで役に立ちそうなサブ職

アイドル、医者、祈り手、戦司祭、占い師、売り子、エルダーメイド、怪盗、鍛冶屋、家政婦、軽業師、機工師、交易商人、蒐集家、食闘士、生還者、地図屋、ちんどん屋、追跡者、刀匠、配達屋、星詠み、密偵、見習い徒弟、メイド、料理人、罠師

◆勝利と敗北

このミッションの勝利条件と敗北条件は、ＰＬの人数によって変化する。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。

◆勝利条件

勝利条件：規定ラウンド目終了時までに、ゴールの位置を判明させ、そのマスへ到着する。規定ラウンドはＰＣ３人：７ラウンド、ＰＣ４人：５ラウンド、ＰＣ５人：４ラウンドとする。

ＰＣ全員は「消耗表：体力」で１回分疲労する。このとき、各ＰＣは持っている「消耗カウンター」を消耗表ロールの出目に足すこと。ＰＣ全員はそれぞれに、〈山羊スライムのぬいぐるみ〉と「コネ：ヘッジホッグ・ＡＫ（関係：同志）」のどちらかを選んで得られる。

◆敗北条件

敗北条件：規定ラウンド目終了時までに、ゴールの位置を判明させ、そのマスへ到着できない場合、敗北となる。マーカーを即座にゴールのマスに動かし、勝利した場合と同様に「消耗表」の処理を行うこと。このとき勝利時のそれに加えて、さらに「消耗表：物品」で１回ロールする。「疲労カウンター」は「消耗表：体力」の出目にのみ足すこと。

アキバを駆ける

［移動］　シナリオ動作

タイミング：メインプロセス
判定：自動成功

▼効果：
マーカーを１マス移動させてもよい。〔自身：怪盗、密偵、配達屋〕マーカーをさらに１マス移動させてもよい。

サポートする

シナリオ動作

タイミング：メインプロセス
判定：基本（運動 or 知覚／７）

▼効果：
味方を１人指定する。その味方が次に行なう行動の判定に＋１Ｄする。〔自身：エルダーメイド、地図屋、見習い徒弟〕この行動の判定に＋２する。

休憩する

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 知識／１０）
制限：シナリオ３回

▼効果：
この行動は「休憩可能」なマスでのみ可能。パーティから１人を選び、疲労カウンターひとつを取り除く。〔自身：医者、祈り手、戦司祭〕この行動の判定に＋２する。

全財産が奪われた！マップ

アキバの街はまさに〈天秤祭〉まっさかり！
この人混みの中で犯人を捕まえるためには
いろんな人に聞き込みをしなければならないだろう
街に住まうさまざまな人々から手がかりを手に入れ
哀れなＡＫの（多分少ない）財産を取り戻せ！

銀葉の大樹
《話を聞きだす》
重要なのは？：知識
［情報］［情報］［情報］
物憂げに見上げる女性から話を聞けるだろうか？

ブリッジ・オール・エイジズ
［スタート地点］
自警団で被害者とアイザックが朗報を待っているぞ。

海洋機構
《倉庫整理を手伝う》
重要なのは？：操作
［情報］［情報］［？？？］
巨大倉庫には調査に役立つ物があるかもしれない。

クレセントムーン
《行列を整理する》
重要なのは？：解析
［情報］［？？？］
［？？？］［休憩可能］
期間限定！　順番待ちの行列が混雑しているようだ。

ダンステリア
《ケーキを平らげる》
重要なのは？：耐久
［情報］［情報］
［情報］［休憩可能］
女の子に囲まれてケーキバイキング。あれはソウジロウかな？

食い倒れ横丁
《食べ歩く》
重要なのは？：交渉
［情報］［情報］
［情報］［休憩可能］
ここで情報を得るには買い食いをするのが早そうだ。

宴会広場
《注目を集める》
重要なのは？：交渉
［情報］［情報］
［？？？］［休憩可能］
旧駅前の広場には多くの人が詰め掛けているらしい。

タウンゲート
［休憩可能］
のみの市開催中。少し休憩できそうだ。

変人窟
《視線で会話する》
重要なのは？：知覚
［情報］［情報］
［情報］
変わり者たちの巣窟。情報を得るにはする洞察力が必要。

アキバ駅
《高架から飛び降りる》
重要なのは？：運動
［移動］
『宴会広場』『タウンゲート』『ロデリック商会』に素早く行けるかも？

ロデリック商会
《暴走機械を止める》
重要なのは？：解除
［情報］［情報］
［？？？］
爆発や悲鳴！今日も今日とて騒ぎが起きているみたいだ。

［情報］：情報トークンが得られる可能性。タグの数だけトークンがあるぞ！

［移動］：移動出来る可能性。上手く行けば一騎に移動が出来る。

［？？？］：特別なイベント、手助けが得られる可能性。いってみなければわからない。

［休憩可能］：ここでは休憩が可能だ。一休み、一休み。