

고블린 왕이 기다리는 요새 안쪽에 도달하려면 복잡한 지하 미궁을 돌파해야 한다. 하지만 미궁 안에는 굴강한 고블린 수비부대가 다수 배치되어 있다. 여러분의 팀은 몇 개의 파티로 나눠서 미궁 곳곳에 동시 공격을 감행했다. 적의 전력을 분산하고 각개격파를 반복해서 미궁을 돌파하는 것이다!

하지만 마구잡이 공세는 대량의 물자를 소비한다. 여러분은 공략팀의 동료들이 만전의 상태에서 전투를 계속하도록 보급 물자를 끊임없이 공급해야 한다.

다행히도 사령부 덕분에 예산은 확보했다. 이제 현장의 여러분에게 달렸다!

생산, 구매 수단을 불문하고 대량의 보급 물자를 조달해서 미궁 공략을 지원하자!

### 이 미션의 가이드스

이 미션의 플레이 시간은 60~90분을 상정했다.

이 미션을 플레이하면 PC 전원은 「아더 갯」 1장을 손에 넣는다.

### 이 미션의 플레이 방법

「미션 : 보급 물자로 지원하라!」는 라운드 진행 룰을 이용해서 처리하는 미션이다. 이 미션에서는 인카운터 시트 「미션 : 보급 물자로 지원하라!」를 사용한다.

이 미션의 목적은 6라운드 동안 보급 물자를 끊임없이 공급해서 미궁을 공략하는 동료들을 지원하는 것이다. 제 6라운드가 끝날 때까지 매라운드 지정된 물자 토큰을 지급해야 한다. PC들은 인카운터 시트에 실린 시나리오 동작을 되풀이하며 생산 또는 매입 등을 통해 물자 토큰을 늘리면서 공략부대를 지원한다.

### 미션을 시작하기 전에

#### ◆물자 토큰

이 미션에서는 공략을 지원하기 위한 물자의 재고를 나타내는 「물자 토큰」을 최대 30개 정도 사용한다. 인카운터 시트에는 [무장], [물약], [자재], [식량]의 네 가지 서클이 기재되어 있으며, 각각의 서클에 올려둔 물자 토큰의 수가 물자의 재고를 나타낸다. 각 서클에 올려놓은 물자 토큰은 「[무장] 토큰」 등의 의 형식으로 호칭한다.

[무장], [물약], [자재], [식량]의 네 서클에는 초기 물자로 2개씩의 물자 토큰을 올려둔다. 나머지는 미션의 진행 상황에 따라 필요해진다. 모두의 손이 닿는 곳에 정리해놓자.

#### ◆공략 해프닝 표

루트C 공략팀의 미궁 공략에는 다양한 트러블이 발생한다. 매라운드의 셋업 페이지에는 시나리오에 실린 「공략 해프닝표」에서 주사위 굴림(해프닝표 굴림)을 해서 어떤 트러블이 발생하는지 정한다. GM은 즉시 내용을 읽어주자. 대부분의 해프닝은 물자 토큰을 요구한다. 물자 토큰의 실제 소비는 해당 라운드의 클린업 페이지에 이루어진다. 다시 말하자면, 라운드마다 예고된 지급을 확실하게 해내는 것이 이 미션을 성공하는 방법이다. 또, 상황에 따라 《공략 부대 지원》으로 (피해 경감)의 추가 효과를 기동하는 것도 중요하다.

### 미션 진행

GM은 각 라운드의 셋업 프로세스에 「공략 해프닝표 굴림」을 해서 해당 라운드에 발생할 해프닝을 결정한다.  
PC는 주로 시나리오 동작 《물자 생산》, 《부대 이동》을 통해 물자 토큰을 늘려나간다. 클린업 페이즈에서는 공략 해프닝표의 결과가 적용된다. 만약 물자 토큰을 소비하지 못한다면 그 자리에서 패배한다

### ◆난이도

난이도에 따른 변화는 없다(시나리오 전체의 GM 인과력 변화에 따른다). 단, PC가 5명 이상이라면 각 서클에 놓는 초기 물자 토큰의 수가 2개가 아닌 1개가 된다

### 이 미션에서 유용할 법한 서브 직업

〈교역상인〉 〈귀족〉 〈기계 기술자〉 〈대장장이〉 〈도공〉 〈목수〉 〈메이드〉 〈설계사〉 〈약사〉 〈엘더 메이드〉  
〈연금술사〉 〈요리사〉 〈조제사〉

### 승리조건과 패배조건

이 미션에서는 승패와 관계없이 각 참가 플레이어가 1장의 「아더 젯」을 입수한다.

<b>승리조건</b>	<p>패배하지 않고 제6라운드의 클린업 페이즈를 끝낸다. 각 PC는 「소모표:기력」 및 「소모표:체력」에서 1회씩 소모표 굴림을 한다. 이때, 물자 카운터가 8개 이상 남아 있다면 둘 중 한쪽은 하지 않아도 된다. <i>여러분의 적절한 물자 보급 덕분에 공략팀은 무사히 미궁 돌파에 성공했다! 드디어 요새 최심부를 공략할 때가 왔다!</i></p>
<b>패배조건</b>	<p>지정된 물자 토큰을 소비하지 못하면 즉시 미션에 패배한다. 각 PC는 「소모표:기력」, 「소모표:체력」에 더해 「소모표:금전」에서 1회씩 소모표 굴림을 한다. <i>보급 물자가 부족한 나머지 여러분 개인이 소유한 재산까지 투입해서 어떻게든 미궁 돌파에는 성공했으나, 예상 이상의 리소스를 소모하고 말았다!</i></p>

## 시나리오 동작

## 물자 생산

시나리오 동작

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (조작or지식/13)

▶ **효과:** 당신은 「물자 토큰」을 2개 얻는다. 그 토큰은 곧바로 [무장], [물약], [자재], [식량] 중 임의의 서클에 놓는다. (한 군데 뒤편도 되고, 따로 놔도 된다).

(서브 직업: 생산 관련 서브 직업) 「물자 토큰」을 2개 대신 3개 얻으나, 토큰을 놓는 서클이 서브 직업에 따라 고정된다(〈대장장이〉나 〈무구 기술자〉라면 [무장]으로 고정되는 등). 어느 서클에 돌지는 GM이 판단한다.

## 매입하기

시나리오 동작

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (교섭/13)

▶ **효과:** 「물자 토큰」을 2개 얻는다. 해당 토큰은 서클에 배치하지 않고, 필요해졌을 때 임의의 서클에 놓인 「물자 토큰」처럼 이용할 수 있다.

(서브 직업: 교역상인, 귀족) 이 판정에 +2.

## 창고 정리

시나리오 동작

타이밍 메인 프로세스

판정 자동 성공

▶ **효과:** 동료 한 명을 대상으로 정한다. 대상이 다음에 할 《물자 생산》, 《매입하기》 판정에 +1D.

## 공략 부대 지원

시나리오 동작

타이밍 메인 프로세스

판정 자동 성공

▶ **효과:** 이번 라운드의 클린업 페이지에 적용하는 「공략 해프닝표」의 효과에서 「(피해 경감)」부분을 실행할 수 있다.

이 효과를 얻으면 해프닝표의 피해가 가벼워질 가능성이 있다. 제4라운드 이후의 가혹한 공략에는 지원이 필요하다!

토큰 두는 곳

라운드  
1라운드  
2라운드  
3라운드  
4라운드  
5라운드  
6

무장

물약

자재

식량