

인카운터 시트 **미션 〈환영 제도〉를 탐색하라**

아무것도 없는 넓디넓은 바다에 때때로 출현하는 환영의 섬들. 신기루처럼 흔들리지만, 확고한 실체를 가진 작은 섬들을 대지인 뱃사람은 〈환영 제도〉라고 부르며 두려워했다. 하지만 〈옥타비아 수군〉의 호걸들에게 실력을 보이고 인정받으려면 빌린 소형 범선만으로 이 험한 지역을 탐색해야 한다.

이 미션의 가이드ンス

이 미션은 CR1의 PC 4명에 대응하며, 플레이 시간은 60~90분을 상정한다. 이 미션을 플레이하면 PC 전원이 「아더 갯」한 장을 입수한다.

이 미션을 플레이하는 방법

「미션: 〈환영 제도〉를 탐색하라」는 라운드 진행 룰을 이용하여 행하는 미션이다. 이 미션에서는 인카운터 시트 「〈환영 제도〉를 탐색하라」를 사용한다.

이 미션의 목적은 배 마커를 움직여 제한 시간 내에 맵 상의 골 칸에 도착하는 것이다. PC들은 인카운터 시트에 기재된 시나리오 동작을 반복하여, 보물 발견이나 에너미 출현 등의 이벤트를 만나면서 골 칸으로 향한다. 이 미션의 1라운드는 한나절~하루 정도이다.

미션을 시작하기 전에

이 미션에서는 「물과 식량 토큰」(초기치6)과 「범선 마커」를 사용한다. 「범선 마커」는 인카운터 시트 「〈환영 제도〉를 탐색하라」의 「스타트」칸에 배치한다.

또, GM은 PC 전원에게서 [식량] 태그가 붙은 모든 아이템을 일시적으로 몰수한다. 이때 몰수한 아이템 3개당 하나의 [물과 식량 토큰]을 건넨다.

미션의 진행

미션은 시나리오 동작 《범선을 몰다》로 「범선 마커」를 움직여서 진행한다. 범선 마커는 현재 놓여 있는 칸에서 선으로 연결된 칸들을 순서대로 이동할 수 있다. 범선 마커가 「골」칸에 도착하면 미션은 종료한다.

또, 미션에서는 다양한 이벤트가 발생한다. 「해프닝」표기가 있는 칸을 통과할 때나 칸와 칸 사이의 코스를 이동할 때(코스 상의 둥근 해프닝 마크는 칸으로 헤아리지 않으며, 그곳에서 멈출 일도 없다)에는 대응하는 해프닝이 발생한다. 「해프닝: 환영 제도」를 참조하여 지시에 따라 처리한다.

물과 식량 토큰

이것은 배에 저장된 물과 식량의 양을 나타낸다. 시나리오 동작 《범선을 몰다》를 하는 코스트로, 또는 해프닝에 의해 소비한다. 토큰이 0이 된 상태에서 라운드가 종료하면 미션은 실패이므로 주의하자.

난이도

난이도: 이지의 경우는 「물과 식량 토큰」의 초기치에 +「PC 수」를 한다. 난이도가 베리 하드 이상이거나 PC 수가 5명 이상인 경우는 모든 시나리오 동작의 난이도에 +1을 한다.

이 미션에서 유용할 만한 서브 직업

교섭인, 교역상인, 뱃사람, 생활자, 아이돌, 어부, 제독, 지도 제작자, 지휘관, 채집인, 척후, 탐험가, 해적, 회계사

승리조건과 패배조건

이 미션에서는 승패에 관계없이 참가 플레이어가 각자 한 장의 「아더 티켓」을 입수한다.

난이도에 따른 조정

범선을 몰다

시나리오 동작

타이밍	메인 프로세스
판정	기본 (조작or지식/9)
코스트	「물과 식량 토큰」1
▶ 효과: 맵 상의 「범선 마커」를 2칸까지 이동시킬 수 있다. (크리티컬) 「범선 마커」를 추가로 2칸 더 이동시킬 수 있다. (서브 직업: 뱃사람, 제독, 해적) 이 행동의 판정에 +2	

배치된 위치에 가다

시나리오 동작

타이밍	메인 프로세스
판정	없음
코스트	없음
▶ 효과: 당신의 동료 한 명을 대상으로 삼는다. 대상은 다음에 하는 판정에 +1D.	

물과 식량을 확보하다

시나리오 동작

타이밍	메인 프로세스
판정	기본 (운동or지각/7)
코스트	없음
제한	시나리오 1회
▶ 효과: 이 행동은 같은 칸에서 여러 번 할 수 없다. [자원] 태그가 있는 칸의 경우, 사용 횟수를 소비하지 않으며 이미 사용했다라도 사용할 수 있다. 「물과 식량 토큰」을 1개 얻는다. (달성치11) 「물과 식량 토큰」을 1개 더 얻는다. (달성치15) 「물과 식량 토큰」을 1개 더 얻는다. (서브 직업: 어부, 채집인, 탐험가) 이 행동의 판정에 +2	

사력을 다하다

시나리오 동작

타이밍	메인 프로세스
판정	없음
코스트	없음
▶ 효과: 당신의 동료가 다음에 하는 《범선을 몰다》는 「물과 식량 토큰」을 소비하지 않고 실행할 수 있다. 당신과 당신의 동료는 [피로: 10]을 입는다.	

해프닝 표

「〈환영 제도〉를 탐색하라」에서 지시가 있는 칸이나 칸 사이의 코스를 통과하는 경우, 바로 해프닝이 발생한다. 각 칸의 지시에 따라 처리한다.

	해프닝	내용
1	거대 오징어의 축수	이 칸을 통과하는 시점에서 즉시 발생한다. PC의 대표자 한 명은 난이도 9를 목표로 [조작판정]을 한다. 성공한 경우는 2개, 실패한 경우는 4개의 「물과 식량 토큰」을 잃는다.
2	폭풍 세례	이 칸을 통과하는 시점에서 즉시 발생한다. PC 전원은 「난이도: 9」를 목표로 [내구판정]을 한다. 실패한 PC는 [피로 10]을 입는다. 폭풍이 그친 후, 배에 걸려 있는 것이 있다. 「너덜너덜한 해적 깃발 [환전] 20G」를 1개 발견한다.
3	잔잔한 해역	이 코스를 통과하는 시점에서 즉시 발생한다. PC의 대표자 한 명은 난이도 10을 목표로 [조작판정]을 한다. 실패한 경우, 남은 이동을 잃고 「푸른 산호초」칸에서 정지한다. 이 이벤트는 한 번밖에 발생하지 않는다. (서브 직업: 뱃사람, 어부, 해적) 이 판정에 +2.
4	바캉스!	이 칸에 있을 때, 아래의 행동을 할 수 있다. 《바캉스 장소를 찾다》_메인 프로세스_기본(지각/9)_코스트 없음_시나리오 1회 PC 전원은 【인과력】1을 얻는다. [판정실패] 이 행동의 사용횟수는 소비되지 않는다. (서브 직업: 아이돌, 지도 제작자, 탐험가) 이 판정에 +2. 《휴식한다》_메인 프로세스_판정 없음_코스트 없음_시나리오 1회 PC 전원의 [피로] 상태 강도에 -10을 한다.
5	진주조개	이 칸에 있을 때, 아래의 행동을 할 수 있다. 《진주조개를 잡는다》_메인 프로세스_기본(운동or지각/10)_코스트 없음_시나리오 1회_ 당신은 「작은 진주 [환전] 10G」를 1D개 발견한다. (서브 직업: 어부, 채집인, 척후) 이 판정에 +2. (자신: 수생) 이 판정에 +2.
6	망령 해적선의 검문	이 칸을 통과하면 발생한다. 유령선에 탄 해적 스켈레톤이 통행료를 요구한다. 암전히 내든지, 내지 않고 돌파하든지 선택한다. •통행료를 낸다: PC의 대표자 한 명은 난이도 10을 목표로 [교섭판정]을 한다. 성공하면 20G, 실패하면 40G를 PC 전원이 잃는다. (서브 직업: 교섭인, 교역상인, 회계사) 이 판정에 +2. •돌파한다: PC의 대표자 한 명은 「물과 식량 토큰」을 2개 줄이고, 난이도 11을 목표로 [조작판정]을 한다. 실패하면 PC 전원은 「소모표: 금전」룰을 1회 한다. (서브 직업: 제독, 지휘관, 해적) 이 판정에 +2.
7	표류하는 작은 병	이 칸을 통과하면 발생한다. 뱃전에 작은 병이 걸려 있는 것을 발견한다. 안에는 「이 만남에 감사를. 그리고 당신에게 행운을!」이라고 적혀 있는 낡은 편지와 작은 보석 하나가 들어 있다. 「아쿠아마린 [환전] 20G」을 1개 발견한다. 이 이벤트는 한 번밖에 발생하지 않는다.
8	격류에 대한 도전	이 코스를 통과하는 시점에서 즉시 발생한다. 「물과 식량 토큰」을 2개 줄이고, PC의 대표자 한 명은 난이도 11을 목표로 [조작판정]을 한다. 실패한 경우, 남은 이동을 잃고, 「해류 분기점」칸에서 정지한다. (서브 직업: 뱃사람, 생활자, 탐험가) 이 판정에 +2.
9	침몰선과 잠자는 거대 오징어	이 칸에 있을 때, 아래의 행동을 할 수 있다. 《침몰선의 보물을 찾는다》_메인 프로세스_기본(운동or지각/10)_코스트 없음_시나리오 1회_ PC 전원은 「재물표: 금전」을 한 번씩 굴리고, 금화를 입수한다. [판정실패] 이 행동의 사용횟수는 소비되지 않는다. (서브 직업: 척후, 탐험가) 이 판정에 +2. (자신: 수생, 암시) 이 판정에 +2. 《거대 오징어의 다리를 사냥한다》_메인 프로세스_기본(운동or지각/10)_코스트 없음_시나리오 2회_ 「물과 식량 토큰」을 1개 얻는다. [판정실패] 이 행동의 사용횟수는 소비되지 않는다. 당신은 [피로 10]을 입는다. (서브 직업: 생활자, 어부) 이 판정에 +2. (자신: 수생) 이 판정에 +2.