

이스탈 북동쪽의 산촌 <베릴 마을>은 대규모 <고블린> 침공부대의 위협에 노출되었다. <아키바 원정군>의 <모험자>인 여러분은 베릴 마을을 지키고자 방위에 나섰다!

습격까지의 짧은 시간을 사용하여 서둘러 방위 준비를 진행하는 여러분 <모험자>팀과 마을사람들. 원정군 총사령관 리제가 방위를 위해 부른 원군도 집합하여 싸울 준비를 마쳤을 무렵, 드디어 <고블린> 침공부대가 모습을 드러냈다!

정찰에 따르면 적의 수는 약 300! 수십 부대로 나뉘어 세 방향으로 진군 중이라고 한다.

드디어 마을을 지키기 위한 싸움이 시작된다.

여러분의 호령 아래에 「베릴 마을 방위전」이 막을 열었다!

이 미션의 가이드스

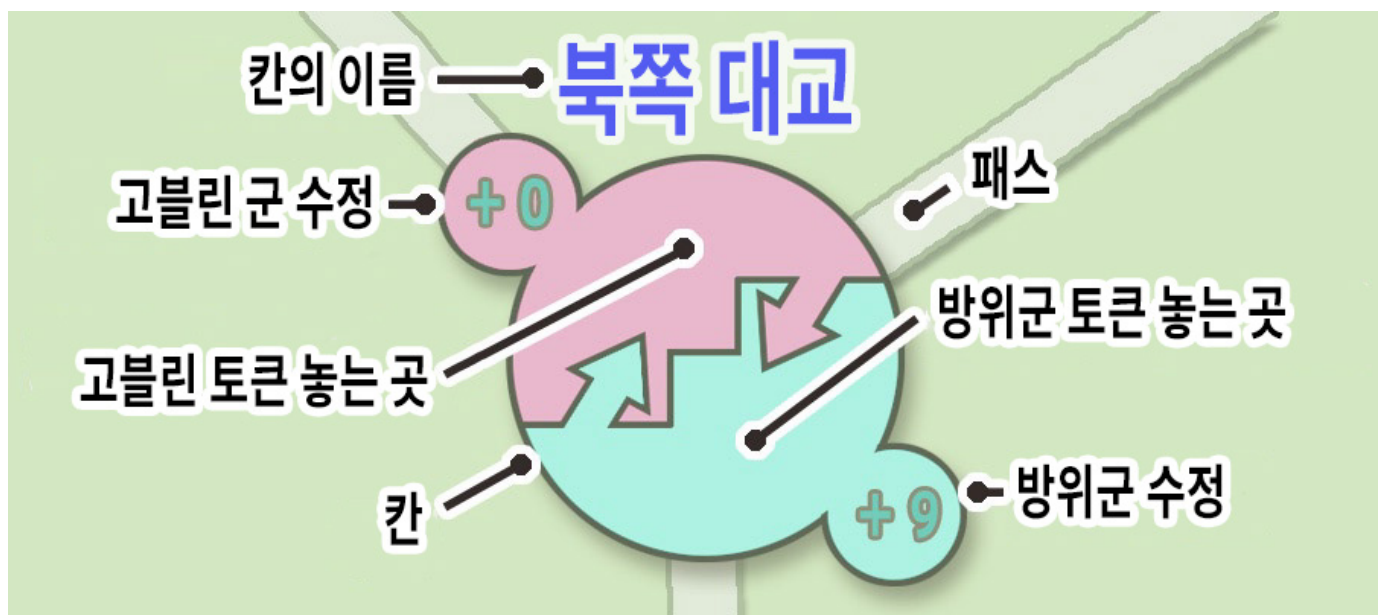
이 미션의 플레이 시간은 60~90분을 상정했다.

이 미션을 플레이하면 PC 전원은 「아더 갯」 1장을 손에 넣는다.

이 미션의 플레이 방법

「미션: 베릴 마을 방위전」은 라운드 진행 룰을 이용해서 행하는 미션이다. 이 미션에서는 인카운터 시트 「베릴 마을 방위전」을 사용한다.

이 미션의 목적은 베릴 마을을 6라운드(6일) 동안 방위하는 것이다. 6라운드 동안 「베릴 마을 중심부」에 적이 침입하게 해서는 안 된다. PC들은 인카운터 시트에 실린 시나리오 동작을 되풀이하며 부대를 이동하거나 전투를 하며 마을을 방위한다.



칸

부대가 주둔하거나 전개할 수 있는 장소. 방위 토큰, 고블린 토큰은 각각의 위치에 놓는다. 같은 칸에 적의 토큰이 있을 때는 「교전 중」이라고 부르며, 일반적으로 마음대로 이동할 수 없다.

패스

부대는 패스를 따라 이동한다. 패스로 이어진 칸을 「1칸 옆의 칸」, 「2칸 옆의 칸」 등으로 부른다.

군 수정

각각의 토큰에 교전 시의 수정을 더한 수치. 요새나 방책, 구덩이, 함정 등이 있으면 플러스 수치를 얻을 수 있다.

미션을 시작하기 전에

◆부대 배치

이 미션에서는 「방위부대 토큰」과 「고블린 토큰」을 사용한다. 둘 다 전투부대를 나타내며, 방위부대 또는 고블린 10명 정도를 나타낸다.

PC들은 상담해서 함께 10개의 「방위부대 토큰」을 「베릴 마을 중심부», 「북쪽의 대교», 「동쪽의 감시탑», 「서쪽의 방벽», 「남쪽의 방책」 중 원하는 위치에 원하는 개수만큼 배치한다.

이 다섯 군데(5칸)가 마을의 안쪽이라고 할 수 있다.

「고블린 토큰」은 다음과 같이 배치하자. 고블린의 수는 총 300개체에 달한다!!

습지대 서쪽	: 3	대삼각주	: 3
루드 숲 북쪽 골짜기	: 2	루드 숲의 샛길	: 2
산맥 언덕길 입구	: 3	산맥 언덕길 동쪽	: 5
동남쪽의 산괴	: 4	동쪽의 계단식 밭	: 3
북동쪽 소택지	: 3	북서쪽 삼림지대	: 2

◆방위 준비

장면 「방위 계획 실시」에서 충분한 준비를 했다면 「북쪽의 대교», 「동쪽의 감시탑», 「서쪽의 방벽», 「남쪽의 방책」의 방위군 수정을 더 상승시킬 찬스가 있다. 자세한 것은 장면 「방위 계획 실시」를 참조한다.

특별한 룰

GM은 플레이어가 제안한다면 PC의 특기 사용을 인정할 수 있다. 그때는 아래의 가이드에 따르면 밸런스를 조정하기 편할 것이다.

- 「시나리오 1회」의 공격적인 특기는 《싸움을 건다》와 동시에 사용하면 판정에 +1D.
 - 「시나리오 1회」의 [이동] 특기는 《부대를 이동한다》와 동시에 사용하면 판정에 +1D.
 - 「시나리오 1회」의 은밀계 특기는 《싸움을 건다》와 동시에 사용하면 판정에 +1D.
- (역주: 시나리오 파트와 내용이 다르지만, 따로 정정되지 않았으므로 그대로 옮깁니다)

난이도

난이도에 따른 변화는 없다(시나리오 전체의 GM 인과력 변화에 따른다). 단, PC가 5명 이상이라면 고블린이 1라운드가 4회의 시나리오 동작을 실행할 수 있는 것으로 본다.

이 미션에서 유용할 법한 서브 직업

〈군사〉 〈귀족〉 〈기사〉 〈용병〉 〈장군〉 〈지휘관〉

승리조건과 패배조건

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

승리조건

6라운드가 끝날 때까지 「고블린 토큰」이 단 한 개도 「베릴 마을 중심부」 칸에 침입하지 않았다. 승리했다면 다음 장면은 「엔딩1-A: 승리의 개가」가 된다. 고블린 토큰을 모두 제거했다면 추가 보수가 있다.

패배조건

6라운드가 끝나기 전에 「고블린 토큰」이 하나라도 「베릴 마을 중심부」 칸에 침입했다. 다음 장면은 「엔딩1-B: 베릴 마을에서의 탈출」이 된다.

시나리오 동작

부대를 이동한다

시나리오 동작

타이밍 메인 프로세스

판정 자동 성공

▶ **효과:** 방위군 토큰을 (다른 칸에 있는 것이라도 상관없다) 5개 골라서 패스로 이어진 이웃 칸으로 옮길 수 있다. 이때, 「교전 중」 칸에서는 토큰을 옮길 수 없다. 또, 같은 토큰을 2회 움직여서는 안 된다.

〔서브 직업: 장군, 지휘관&인과력1〕 이웃 칸으로 이동한 후, 다시 그 옆의 칸으로 움직일 수 있다.

〔서브 직업: 군사, 귀족〕 5개 대신 8개를 선택해서 움직일 수 있다.

싸움을 건다

시나리오 동작

타이밍 메인 프로세스

판정 특수판정

▶ **효과:** 당신은 「교전 중」인 칸을 하나 지정한다. 그 칸에서는 방위군과 고블린군 사이에 싸움이 벌어진다! 양군 모두 「그 칸에 둔 아군의 토큰」 수만큼 주사위를 굴리고, 군 수정 수치를 더한다. 그 합계가 큰 쪽이 승리, 작은 쪽이 패배. 동점이라면 싸움을 건 쪽이 패배한다. 패배한 쪽은 「승리측이 배치했던 토큰의 절반(최저2)」개의 토큰을 그 칸에서 제거한다. 이 행동을 할 때는 【인과력】 사용으로 판정의 주사위를 늘리거나 다시 굴릴 수 있다.

〔서브 직업: 기사, 용병〕 이 행동의 판정에 +2.



시나리오 동작 (고블린)

고블린은 자기 차례가 되면 반드시 아래의 행동을 취한다. 우선 《고블린 대행진》을 한다. 모든 고블린 토큰은 마을을 향해 이동한다. 그 후, 《트롤 결사대》나 《고블린 공성병기》 중 하나를 사용한다(PC가 5명이라면 둘 다 사용한다). 그리고 마지막으로 《고블린 돌격》을 한다.

고블린 대행진

시나리오 동작

타이밍 메인 프로세스

판정 자동 성공

▶ **효과:** 모든 고블린 토큰을 이웃 칸으로 옮길 수 있다(두 번 옮기지 않도록 주의할 것). 당신은 라운드가 끝날 때까지 《고블린 대행진》을 사용할 수 없다.

트롤 결사대

시나리오 동작

타이밍 메인 프로세스

판정 판정 없음

▶ **효과:** 당신은 「교전 중」인 칸 하나에서 고블린 토큰을 1~3개 제거한다. 제거한 토큰과 같은 수의 주사위를 굴리고, 그중 하나의 수만큼 해당 칸의 방위군 수정을 저하한다(방위군 수정은 0 미만이 되지 않는다). 고블린이 사역하는 회색 거인이 방위군의 요새나 해자를 파괴해버렸다! 또한, 당신은 라운드가 끝날 때까지 《트롤 결사대》를 사용할 수 없다.

고블린 공성병기

시나리오 동작

타이밍 메인 프로세스

판정 판정 없음

▶ **효과:** 당신은 고블린 토큰이 있는 칸 하나를 기준으로 이웃 칸을 선택한다. 선택한 칸의 방위군 토큰 2개를 제거할 수 있다. 이때, PC측에서 아무나 【인과력】 1점을 지급하면 이 《고블린 공성병기》로 인한 토큰 제거를 무시할 수 있다. 또한, 당신은 라운드가 끝날 때까지 《고블린 공성병기》를 사용할 수 없다.

고블린 돌격

시나리오 동작

타이밍 메인 프로세스

판정 특수판정

▶ **효과:** 당신은 「교전 중」인 칸을 하나 지정한다. 그 칸에서는 방위군과 고블린군 사이에 싸움이 벌어진다! 양군 모두 「그 칸에 둔 아군의 토큰」 수만큼 주사위를 굴리고, 군 수정 수치를 더한다. 그 합계가 큰 쪽이 승리, 작은 쪽이 패배. 동점이라면 싸움을 건 쪽이 패배한다. 패배한 쪽은 「승리측이 배치했던 토큰의 절반(최저2)」개의 토큰을 그 칸에서 제거한다. 이 행동을 할 때는 【인과력】 사용으로 판정의 주사위를 늘리거나 다시 굴릴 수 있다.

EX파워

전력공세작전

EX파워

타이밍 메인 프로세스

판정 판정 없음

코스트 시나리오 1회

▲**효과:** 곧바로 +2의 보너스를 얻고 《싸움을 건다》를 행한다. 《싸움을 건다》에서 승리하면 패배한 쪽이 잃는 토큰의 수에 +2개. 〈모험자〉 부대의 돌격력으
로 고블린들을 물리쳐라!

돌격작전

EX파워

타이밍 메인 프로세스

판정 판정 없음

코스트 시나리오 1회

▲**효과:** 당신은 「교전 중」인 칸을 하나 지정한다. 그 칸에서는 소수의 〈모험자〉가 고블린에게 돌격을 시도한다. 해당 칸의 「고블린 토큰」(1D/2(나머지 올림))개를 제거한다.

절대 전선사수

EX파워

타이밍 본문

판정 판정 없음

코스트 시나리오 1회

▲**효과:** 《고블린 돌격》에 의해 패배했을 때 사용한다. 방위군은 패배해도 토큰을 잃지 않는다. 회복직과 전사직을 동원해서 전선을 유지하자!

항공부대의 공폭지원

EX파워

타이밍 메인 프로세스

판정 판정 없음

코스트 시나리오 1회

▲**효과:** 당신은 임의의 칸을 지정한다. 그 칸의 「고블린 군 수」수치는 절반(나머지 버림)이 된다.

마법 일제사격

EX파워

타이밍 메인 프로세스

판정 판정 없음

코스트 시나리오 1회

▲**효과:** 방위군 토큰이 존재하는 칸과 인접한 칸 하나를 지정한다. 지정한 칸의 「고블린 토큰」(1D/2(나머지 올림))개를 제거한다. 원군 파티는 마법사 집단이다. 원거리 공격으로 기선을 제압하라!

침투돌파작전

EX파워

타이밍 메인 프로세스

판정 판정 없음

코스트 시나리오 1회

▲**효과:** 「베릴 마을 중심부」에 있는 방위군 토큰을 임의의 수만큼 선택한다. 그 토큰을 「교전 중」이 아닌 임의의 칸으로 옮길 수 있다. 적의 눈을 피해 전선에 부대를 보내자!

폭발 함정 작성

EX파워

타이밍 메인 프로세스

판정 판정 없음

코스트 시나리오 1회

▲**효과:** 임의의 칸 하나를 지정한다. 이후, 그 칸에서 《고블린 돌격》이 이루어지면 《고블린 돌격》을 해결하기 전에 「고블린 토큰」 하나를 제거한다. 이 효과는 칸에 부속되며, 장면이 끝날 때까지 지속된다. 방어용 함정이 고블린을 불사른다.

게릴라 작전

EX파워

타이밍 메인 프로세스

판정 판정 없음

코스트 시나리오 1회

▲**효과:** 방위군 토큰이 존재하는 칸 하나를 지정한다. 그 칸과 패스가 이어진 모든 칸에서 「고블린 토큰」 하나를 제거한다. 원군 파티는 삼림이나 바위 그늘에 숨어 고블린들을 서서히 사냥한다!

매