



미션: <하수도 쥐> 퇴치 작전

여러분은 마리엘의 의뢰로 대량 발생한 <하수도 쥐> 퇴치 작전에 참가하기로 했다. 다행히도 사전 조사를 통해 쥐들이 모여 있을 만한 장소는 예상이 간다. 이 지구에 있는 「쥐 소굴」을 모두 소탕해서 <하수도 쥐>를 퇴치하자.

이 미션을 플레이하는 방법

「미션: <하수도 쥐> 퇴치 작전」은 라운드 진행 룰을 이용하여 행하는 미션이다. 이 미션에서는 인카운터 시트 「<하수도 쥐> 퇴치 작전」을 사용한다.

플레이어는 파티 전체를 나타내는 마커 하나를 시작 지점에 둔다. 그 후 라운드를 반복하며 모든 「쥐 소굴」을 파괴해야 한다. 이때 아래 시나리오 동작을 실행할 수 있다. 특정 마스를 마커가 통과하면 해프닝이 발생한다. 해프닝의 위치는 인카운터 시트를 참조한다. 자세한 것은 시나리오 본문에 적혀 있다.

이 미션의 1라운드는 30분 정도다.

승리조건과 패배조건

승리조건: 「쥐 소굴」을 모두 파괴한다. PT 전원은 「소모표: 체력」 굴림을 1회 한다.

패배조건: 6라운드가 경과해도 승리조건을 만족하지 못하면 패배한다. 승리한 경우와 마찬가지로 「소모표: 체력」 굴림을 1회 한다. 이때 승리했을 때의 결과에 더하여 추가로 「소모표: 기력」 굴림을 1회 한다.

※ PC가 3명이면 제한 시간은 7라운드, 5명이면 5라운드다. 난이도가 하드인 경우 제한 시간을 1라운드 줄인다.

언제든지 사용할 수 있는 시나리오 동작

아래 4종류의 시나리오 동작은 미션 중에 언제든지, 몇 번이라도 사용할 수 있다. 단, 각각 PC 1명의 메인 프로세스를 소비하므로 주의하자. 다 함께 힘을 합쳐 하수도를 탐색하고 쥐들을 퇴치하자!

하수도를 헤쳐나간다

분류 시나리오 동작

타이밍 메인 프로세스

판정 기본(내구or해석/9)

▶**효과:** 마커를 1칸 이동시킬 수 있다. (자신: 변경순찰, 지도제작자, 탐험가) 이 행동의 판정에 +2.(달성치13) 발걸음이 가볍다. 마커를 1칸 더 이동시킬 수 있다.(달성치17) 지도에 없는 샛길 발견! 마커를 1칸 더 이동시킬 수 있다.
▶**해설:** 지도를 참조하며 신중하게 하수도를 헤쳐 나간다.

정찰한다

분류 시나리오 동작

타이밍 메인 프로세스

판정 기본(운동or지각/7)

▶**효과:** 다음에 누군가가 행하는 《하수도를 헤쳐나간다》의 판정에 +1D. (자신: 설계사, 척후, 추적자) 이 행동의 판정에 +2.
▶**해설:** 미리 정찰을 해서 나아갈 길을 정한다.

소굴이 있는 방향을 찾는다

분류 시나리오 동작

타이밍 메인 프로세스

판정 기본(지각or해석/7)

▶**효과:** 효과: 6, 7, 8, 9번 칸 중 한 군데를 지정한다. 해당 칸에 「쥐 소굴」이 있는지를 알 수 있다. (달성치13) 두 군데를 지정해서 양쪽 모두 알아낼 수 있다. (자신: 메이드, 점술사, 학자) 이 행동의 판정에 +2.

나나미와 함께 물건 찾기

분류 시나리오 동작

타이밍 메인 프로세스

판정 판정 없음

▶**효과:** 미션 「<하수도 쥐> 퇴치 작전」 중에 사용할 수 있다. 코스트로 【인과력】 1을 낸다. 당신은 「재물표: 환전 아이템」 룰을 1회 해서 그 재물을 손에 넣는다. (커넥션: 나나미) 이 재물표 룰에 +8.

해프닝1: 쥐 퇴치!

「쥐 소굴」이 있는 칸에서는 아래의 시나리오 동작을 할 수 있다. 둘 중 하나에 성공하면 파티가 현재 있는 칸의 「쥐 소굴」은 파괴되며, 이후 해당 칸에서는 해프닝이 발생하지 않는다.

「쥐 소굴」파괴에 성공하면 아이템 <쥐 꼬리>를 1D6개 입수한다.

우리가 전멸할 때까지 싸운다

분류 시나리오 동작

타이밍 메인 프로세스

판정 판정 없음

▶**효과:** 「쥐 소굴」이 있는 칸에서만 사용할 수 있다. 「쥐 소굴」을 파괴한다. PC 전원은 「소모표: 기력」 굴림을 1회 한다. 이것은 코스트로 간주한다.

▶**해설:** 최후의 한 마리가 사라질 때까지 무기나 마법으로 공격한다.

함정과 독이 든 먹이로 퇴치한다

분류 시나리오 동작

타이밍 메인 프로세스

판정 기본(조작or지식/10)

▶**효과:** 「쥐 소굴」이 있는 마스에서만 사용할 수 있다. 「쥐 소굴」을 파괴한다. (자신: 약사, 조련사, 함정사) 이 행동의 판정에 +2.

▶**해설:** 함정과 독이 든 먹이를 설치하여 쥐를 일망타진한다.

해프닝2: 배고픈 나나미

나나미에게 [식량] 태그를 가진 아이템 1개를 주면 파티 전원의 【인과력】에 +1.

해프닝3: 운디네의 응원

설쳐대는 <하수도 쥐> 때문에 고민하던 운디네가 쥐를 퇴치하는 PC들을 응원한다. 파티 전원의 【인과력】에 +1.