

인카운터 시트 **미션: 세이러 데드 스트리트의 악몽**

때는 <대재해> 발생 직후. <모험자>인 여러분은 <세이러 데드 스트리트>에 갇히고 말았다! 쇼핑몰을 모방한 건물의 안팎에는 대량의 좀비가 발생하여 사냥감을 찾아 헤매고 있다. 게다가 좀비의 수는 점점 늘어난다! 여러분은 좀비의 파도에 휩쓸리기 전에 <세이러 데드 스트리트> 어딘가에 숨겨진 탈출구로 도망쳐야 한다!

이 미션의 가이드스

이 미션의 플레이 시간은 45~90분을 상정한다.
이 미션을 플레이하면 PC 전원이 「아더 갯」 한 장을 입수한다.

이 미션을 플레이하는 방법

「미션: 세이러 데드 스트리트의 악몽」은 라운드 진행 룰을 이용하여 행하는 미션이다. 이 미션에서는 인카운터 시트 「데드 스트리트에서의 탈출」을 사용한다.

이 미션의 목적은 좀비가 우글거리는 <세이러 데드 스트리트>를 탐색하여 숨겨진 탈출구와 그곳을 이용할 수단을 찾아내는 것이다. PC들은 인카운터 시트에 실린 시나리오 동작을 반복하여, 좀비를 격퇴하며 다양한 장소를 탐색해서 정보와 키워드 [○○]를 모은다.

이 미션의 1라운드는 1~2시간 정도이며, 제한 시간은 4라운드다.

좀비 무리를 뚫고 한시라도 빨리 무시무시한 죽음의 도시를 탈출하라!

이 미션의 가이드스

이 미션에서는 「좀비 카운터」를 사용한다. 유리구슬이나 말을 사용하여 관리하자.

좀비 카운터

[좀비 카운터]는 물에 존재하는 좀비의 위협을 추상적으로 나타낸 것이다. PC가 부주의한 행동을 취하면 좀비의 주의를 끌어 더 많은 적을 불러낸다. PC가 판정을 할 때, 주사위 눈에서 1이 나올 때마다 [좀비 카운터]가 1씩 증가하며, 매 라운드의 셋업에도 [좀비 카운터]가 (현재 라운드 수-1)만큼 증가한다. 또, 시나리오 동작으로도 증감한다.

보통 「좀비 카운터」의 초기치는 2이다.

난이도

PC가 3명인 경우는 [좀비 카운터]의 초기치가 0. 5명 이상인 경우는 초기치 4가 된다. 난이도가 베리 하드 이상인 경우는 모든 시나리오 동작의 난이도에 +1을 한다

이 미션에서 유용한 서브 직업

가정부, 각인주사, 교역상인, 대장장이, 마법학자, 메이드, 목수, 무구 기술자, 무법자, 밀정, 사령술사, 설계사, 아크로바트, 언데드 헌터, 요리사, 용병, 전투사제, 지도제작자, 채굴사, 척후, 탐정

승리조건과 패배조건

이 미션에서는 승패와 관계없이 참가 플레이어가 각자 한 장의 「로그 티켓: 아더 갯」을 입수한다.

승리조건	4라운드가 끝나기 전까지 키워드 [탈출!]을 입수한다.
------	--------------------------------

패배조건	승리조건을 만족하지 못한 채로 4라운드가 끝난다.
------	-----------------------------

시나리오 동작

좀비의 수를 줄인다

시나리오 동작

타이밍 메인 프로세스

판정 (명중/곤란)

▶**효과:** 주위의 좀비를 쓰러뜨려 위협을 줄인다. 「좀비 카운터」에 -1.
(달성치: 난이도+2) 추가로 「좀비 카운터」에 -1.
(달성치: 난이도+4) 추가로 「좀비 카운터」에 -1.
(서브 직업: 사령술사, 언데드 헌터) 이 판정에 +2.
(펄블) 무심코 큰 소리를 내는 바람에 오히려 좀비가 늘어나고 말았다! 쫓아내느라 [피로: 5]를 입는다.

무너지려는 천장

크게 금이 가서 당장이라도 무너질 것 같은 천장. 가벼운 쇼크로도 무너진다.

잔해로 통로를 막는다

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (조작or지식/곤란)

▶**효과:** 천장을 일부러 무너뜨려서 통로를 막아 좀비를 저지하는 바리케이드로 삼는다. [정보16]을 손에 넣는다.
(좀비 카운터 5 이상) 좀비 카운터에 -2.
(서브 직업: 목수, 설계사) 이 판정에 +2.
(펄블) 붕괴에 휘말리고 말았다! 곧바로 [피로: 20]를 입는다. 이 행동은 이 이상 판정할 수 없다

불결한 거대 해골의 홀

넓은 홀에는 신장이 10m는 되는 거대한 뼈 괴물이 버티고 있다.

해골을 토벌한다

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (명중/곤란)

▶**효과:** 이 행동을 하려면 [성수병]과 [뼈를 부수는 신성한 해머]가 필요하다. 특별한 무기를 사용하여 거대한 해골을 쓰러뜨린다. [정보19]를 손에 넣는다.
(좀비 카운터 7 이상) 이 판정에 -1.
(서브 직업: 전투사제, 용병) 이 판정에 +2

대지인의 거점

대지인이 바리케이드 안에 확보한 안전지대. <모험자>가 사망했을 때도 여기에서 부활한다.

거점에서 쉰다

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (조작or교섭/보통)

▶**효과:** 탐색을 잠시 멈추고 피로를 회복한다. <대지인>에게서도 정보를 들 수 있다. PC 전원의 [피로]를 5점 회복하고, [정보1]을 손에 넣는다.
(달성치: 난이도+3) [정보2]를 손에 넣는다.
([해골]을 소지) [정보3]을 손에 넣는다.
(서브 직업: 교역상인, 메이드) 이 행동의 판정에 +2

빛이 사라지는 마법

마법의 검은 빛으로 가득한 방. 모든 판정에 -1의 페널티가 붙는다.

방을 탐색한다

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (지식or해석/곤란)

▶**효과:** 기묘한 조명이 비치는 방을 탐색한다. [정보10]을 손에 넣는다.
([건물 지도] 소지) [정보11]을 손에 넣는다.
(서브 직업: 지도제작자, 탐정) 이 판정에 +2.

침묵한 수호상

원래 이 물의 수호자였을 골렘이 파괴되어 통로에 누워 있다.

골렘을 수리한다

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (지식or해제/곤란)

▶**효과:** 파괴된 골렘을 조사해서 수리에 도전해본다. 잘 되면 아군이 되어줄 지도 모른다. [정보12]를 손에 넣는다.
(난이도: 달성치+3) [정보13]을 손에 넣는다.
(서브 직업: 각인주사, 마법학자) 이 판정에 +2.

바리케이드

잔해를 쌓아 만든 조잡한 바리케이드. 대량의 좀비가 상대여서는 다소 미덥지 못하다.

바리케이드를 보강한다

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (내구or조작/곤란)

▶**효과:** 근처의 잔해를 긁어 모아 바리케이드를 보강한다. [피로: 10]을 입는다. [정보4]를 손에 넣는다.
(서브 직업: 목수, 무법자) 이 판정에 +2.

바닥이 보이지 않는 구멍

좀비가 배회하는 플로어 구멍에 뚫린 깊은 구멍. 구멍 바닥에서 목소리가 들린다.

구해준다

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (내구or조작/곤란)

▶**효과:** 로프 따위를 사용하여 구멍 바닥의 인물을 구출한다. [피로: 5]를 입는다. [정보7]을 손에 넣는다.
(서브 직업: 아크로바트, 채굴사) 이 판정에 +2.

모독된 성당

납아빠진 성당. 이젠 슬라임이 우글거리는 소굴이다.

슬라임을 배제한다

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (명중/난관)

▶**효과:** 방에 가득한 슬라임의 격퇴를 시도한다. [피로: 5]를 입는다. [정보14]를 손에 넣는다.
(마법공격직) 이 판정에 +2.
([알브의 초강력 세탁 비누] 소지) 이 판정에 +1D.

닫힌 문

굳게 닫힌 수수께끼의 금속 문. 문 한가운데에 작은 열쇠구멍이 있다.

닫힌 문을 연다

타이밍 메인 프로세스

판정 판정 없음

▶**효과:** 이 행동을 하려면 [세이러의 열쇠]가 필요하다. 닫힌 문을 열고 안으로 들어간다. [정보17]을 손에 넣는다.
([피난민]을 소지) [정보18]을 손에 넣는다.

식료품 창고

식료품이 저장된 창고.

먹을 수 있는 것을 찾는다

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (운동or지각/보통)

제한 장면 1회

▶**효과:** 식량 창고를 탐색하여 먹을 수 있는 것을 찾는다. [정보5]를 손에 넣는다. 이 판정에서는 주사위의 눈이 2일 때도 「좀비 카운터」가 증가한다.
(달성치: 난이도+3) [정보6]을 손에 넣는다.
(판정실패) 사용횟수는 소비되지 않는다.
(서브 직업: 가정부, 요리사) 이 판정에 +2

무기점 터

무기와 방어구를 풍부하게 갖추고 있었을 상점도 지금은 보기에도 끔찍한 꼴이다. 좀비가 주위를 배회하고 있다.

주위를 탐색한다

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (지각or내구/곤란)

▶**효과:** 잡동사니 중에 쓸 만한 것이 없는지 찾아봤다. [정보8]을 손에 넣는다. 이 판정에서는 주사위 눈이 2일 때도 「좀비 카운터」가 증가한다.
([특별한 무기] 소지) [정보9]를 손에 넣는다.
(서브 직업: 대장장이, 무기 기술자) 이 판정에 +2.

망자가 넘쳐나는 현관

몰의 현관 홀. 대량의 좀비가 넘쳐나고 있다.

현관을 조사한다

타이밍 메인 프로세스

판정 기본 (운동/곤란)

▶**효과:** 좀비 무리를 피하면서 주위의 상태를 조사한다. [정보15]를 손에 넣는다.
(서브 직업: 밀정, 척후) 이 판정에 +2.
(좀비 카운터 5 이상) 판정에 -1D.
(펄블) 대량의 좀비에게 포위당하고 말았다! PC 전원은 곧바로 [피로: 15]를 입는다.