

인카운터 시트

라그란다 재공략

미션 : 마술사의 팔 보호대를 만들어라

여러분은 <라그란다 사당> 공략 중에 네임드 아이템의 코어 소재 <붉은 연꽃 마석>을 입수했다. 캠프에서 선배 <모험자>의 이야기를 들어보니, 이것을 사용하면 「마술사의 팔 보호대」라는 네임드 아이템을 만들 수 있다고 한다. 다행히도 작성 레시피와 재료는 가지고 있다. 여러분은 직접 「마술사의 팔 보호대」 작성에 도전해보기로 했다!

이 미션의 가이드스

- 이 미션은 소규모이며, 3라운드 정도면 끝난다. 플레이 시간은 30분 정도를 상정한다.
- 이 미션을 플레이하려면 PC들이 「붉은 연꽃 마석 [코어 소재] (40G)」와 「시질 가드 (60G)」를 소지하고 있어야 한다. 또, 필수는 아니지만 「[마촉매3] (25G)」을 몇 개 가지고 있으면 안전하게 미션을 끝낼 수 있다.
- 이 미션을 클리어하면 「마술사의 팔 보호대」를 입수한다. 통상의 작성 방법보다 120G~220G 싸게 손에 들어오므로, 이 가격 차가 미션의 보수가 된다.

이 미션을 플레이하는 방법

「마술사의 팔 보호대를 만들어라」는 네임드 아이템 작성을 다루며, 라운드 진행 물을 이용한 미션이다. 이 미션에서는 인카운터 시트 「마술사의 팔 보호대를 만들어라」를 사용한다.

미션을 시작하기 전에

이 미션에서는 「완성도 카운터」(초기치 0)와 「마력 마커」를 사용한다. 「마력 마커」는 인카운터 시트 「마술사의 팔 보호대를 만들자」의 「스타트」 마스에 배치한다.

PC 수에 따른 조정

「마술사의 팔 보호대를 만들어라」는 4명의 PC로 플레이하는 것을 상정하고 있다. 3명밖에 없는 경우, GM은 각 PC에게 【인과력】을 1점씩 배포한다. PC가 다섯 명인 경우, 미션을 시작할 때 「마력변동표: 녹색」에서 미리 한 번 물을 하여 「마력 마커」를 이동시킨다. PC가 6명인 경우, 5명인 경우의 처리에 더하여 전원이 「소모표: 기력」에서 1 회 물을 하고 나서 미션을 시작한다.

미션의 진행

미션은 시나리오 동작 《제작을 진행한다》로 「완성도 카운터」를 0부터 상승시켜 6으로 만들면 끝난다. 단, 마법 물품을 만드는 것은 섬세한 작업이므로 GM은 매 라운드 셋업에서 「마력변동표」를 굴려야 한다. 마력변동표는 네 종류가 있으며, 「마력 마커」가 현재 놓여있는 마스의 색에 대응한다. 마력변동표를 사용하면 「마력 마커」가 여기 저기로 움직일 것이다. 마력 마커가 붉은 마스에 침입한 시점에서 미션은 실패한다.

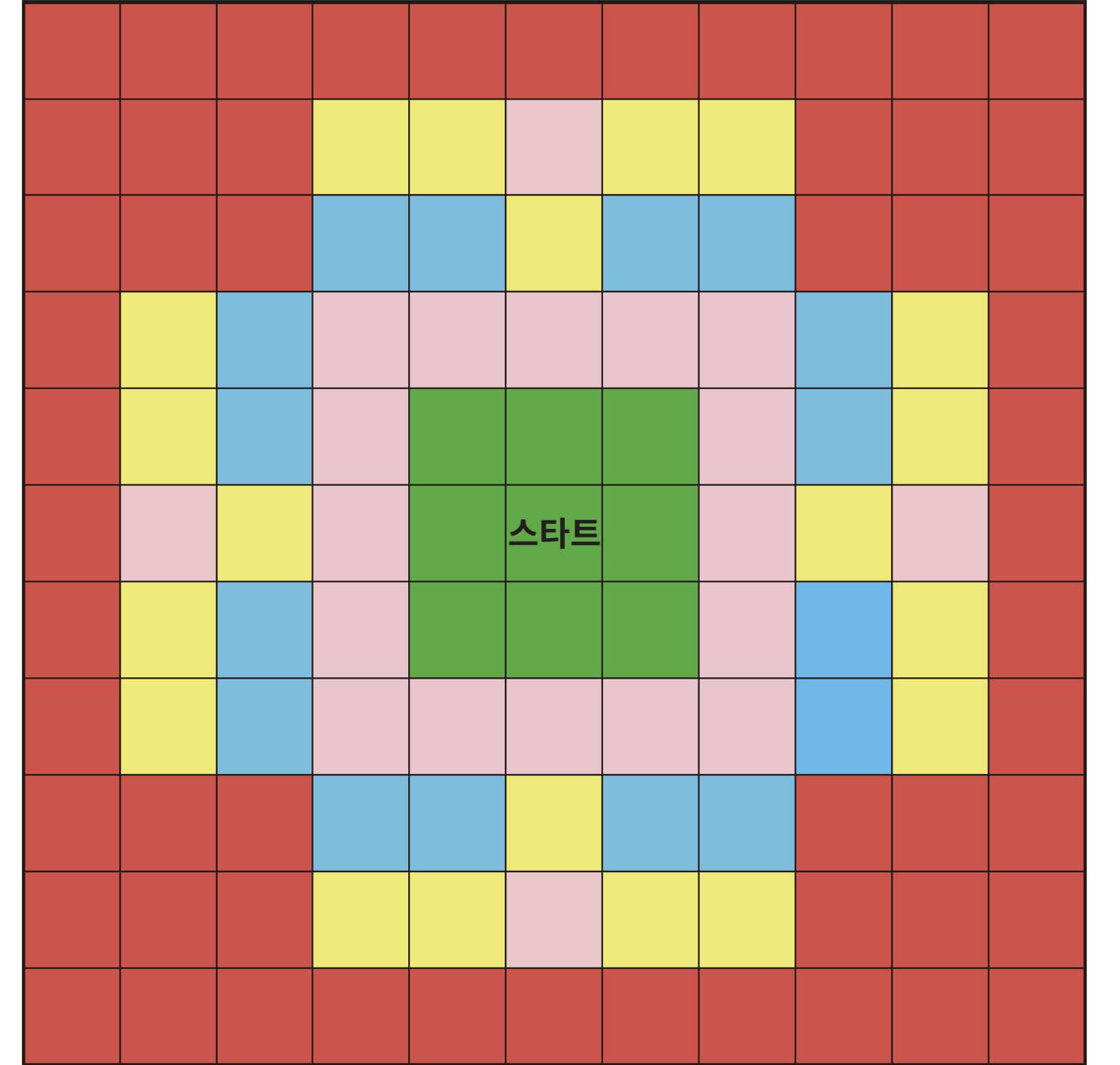
※미션에 실패한 경우라도 「붉은 연꽃 마석」은 잃지 않는다. 하지만 소비한 【인과력】이나 「시질 가드」, 「마촉매」는 되찾을 수 없다.

미션의 승패

승리조건	「완성도 카운터」를 6으로 만든다.
패배조건	마력 마커가 붉은 마스에 침입한다.

시나리오 동작

<div>제작을 진행한다</div> <div>시나리오 동작</div> <div>타이밍메인 프로세스</div> <div>판정기본 (조작 or 지식 / 11)</div> <div>▶효과: 「완성도 카운터」에 +1. (펄블) 당신은 [위축]을 입는다. (자신: 마법장비 장인, 세공사) 이 행동의 판정에 +2.</div>	<div>마력을 안정시킨다</div> <div>시나리오 동작</div> <div>타이밍메인 프로세스</div> <div>판정기본 (내구 or 지각 / 11)</div> <div>▶효과: 「마력 마커」를 원하는 방향으로 1마스 움직일 수 있다. (달성치: 14) 1마스 더 움직일 수 있다. (자신: 각인주사, 마법학자) 이 행동의 판정에 +2.</div>
<div>마력회로 형성</div> <div>시나리오 동작</div> <div>타이밍메인 프로세스</div> <div>판정기본 (운동 or 해제 / 11)</div> <div>▶효과: [마촉매3] 하나를 코스트로 소비한다. 다음 라운드의 셋업에서는 「마력변동표」를 실행하지 않는다. (자신: 마법장비 장인, 연금술사) 이 행동의 판정에 +2. (판정 실패) [마촉매3]은 소비되지 않는다.</div>	<div>조수를 맡는다</div> <div>시나리오 동작</div> <div>타이밍메인 프로세스</div> <div>판정자동 성공</div> <div>▶효과: 동료 한 명을 대상으로 삼는다. 그 대상이 다음에 하는 《제작을 진행한다》, 《마력을 안정시킨다》, 《마력회로 형성》에 +1D를 더한다.</div>



마력변동표

1D	녹색	분홍색	하늘색	노란색
1	오른쪽으로 3칸 이동한다	오른쪽으로 2칸 이동한다	오른쪽으로 1칸 이동한다	오른쪽으로 1칸 이동한다
2	왼쪽으로 3칸 이동한다	왼쪽으로 2칸 이동한다	왼쪽으로 1칸 이동한다	왼쪽으로 1칸 이동한다
3	위로 3칸 이동한다	위로 2칸 이동한다	위로 1칸 이동한다	위로 1칸 이동한다
4	아래로 3칸 이동한다	아래로 2칸 이동한다	아래로 1칸 이동한다	아래로 1칸 이동한다
5	분홍색에서 한 번 더 굴린다	담청색에서 한 번 더 굴린다	노란색에서 한 번 더 굴린다	움직이지 않는다
6	담청색에서 한 번 더 굴린다	노란색에서 한 번 더 굴린다	움직이지 않는다	움직이지 않는다

완성도 카운터

0	1	2	3	4	5	6
COMPLETENESS						

미션 : 라그란다 최심부로 향하라

<라그란다 사당> 공략은 절정을 맞이했다. 난이도가 높은 왼쪽 루트를 선택한 여러분은 몇 차례의 전투를 하며 미궁 최심부로 통하는 회랑에 도달했다. 미궁의 이 구역은 스켈레튼이나 거대 거미 등이 배회하는 위험한 장소다. 여러분은 침입자를 찾는 몬스터를 피하여, 혹은 뚫으며 이 구역을 돌파해야 한다. 주의하라! 부주의한 강행돌파나 주위를 경계하지 않고 돌입하는 전투는 더 많은 몬스터를 불러낸다!

이 미션의 가이드스

이 미션은 중간 규모이며 4라운드 정도면 끝난다. 플레이 시간은 60분 정도를 상정한다.

이 미션을 플레이하는 방법

「라그란다 최심부로 향하라」는 몬스터가 배회하는 던전을 돌파하는, 라운드 진행 물을 이용한 미션이다. 이 미션에서는 인카운터 시트 「라그란다 최심부로 향하라」를 사용한다.

미션을 시작하기 전에

이 미션에서는 「위험 카운터」(초기치 0)와 「PT 마커」를 사용한다. 「PT 마커」는 인카운터 시트 「라그란다 최심부로 향하라」의 「스타트 마스」에 배치한다.

PC 수에 따른 조정

PC가 3명인 경우, 《미궁을 나아간다》에서 1마스당 증가하는 「위험 카운터」가 +2가 된다.

PC가 5명인 경우, 《미궁을 나아가다》에서 1마스당 증가하는 「위험 카운터」가 +4가 된다.

미션의 진행

미션은 시나리오 동작 《미궁을 나아간다》로 「PT 마커」를 움직여서 진행한다. PT 마커는 현재 놓여 있는 마스에서 선으로 이어진 마스로 차례차례 이동할 수 있다. PT 마커가 「골」 마스에 도착하면 미션은 종료이다.

미션 과정에서 「위험 카운터」가 상승한다. 라그란다의 왼쪽 루트는 몬스터가 배회하는 위험한 장소이므로 부주의하게 움직일수록 발견되어 습격당할 확률이 높아진다. 《정찰한다》나 《싸운다》로 적당히 주위의 몬스터를 속이거나 토벌할 필요가 있다.

미션의 승패

「PT 마커」가 골에 도달한 시점에서 미션은 성공한다. [피로]는 룰북(P523)에 따라 처리한다. [피로]가 전원의 【최대 HP】를 넘은 경우, 파티는 전멸하고 미션만이 아니라 시나리오도 실패한다.

시나리오 동작

미궁을 나아간다

시나리오 동작

타이밍	메인 프로세스
판정	기본 (운동 or 내구 / 9)
▶ 효과:	「PT 마커」를 1마스까지 움직일 수 있다. 1마스당 「위험 카운터」에 +3.
【 달성치12 】	1마스가 아니라 2마스까지 움직일 수 있다.
【 달성치15 】	3마스까지 움직일 수 있다.
【 달성치18 】	4마스까지 움직일 수 있다.
【 자신: 채굴사, 탐험가 】	이 행동의 판정에 +2.

정찰한다

시나리오 동작

타이밍	메인 프로세스
판정	기본 (지각 or 조작 / 10)
▶ 효과:	이 라운드에 당신의 동료가 행하는 《미궁을 나아간다》 판정에 +1D.
【 달성치13 】	이 라운드에서 당신의 동료가 《싸운다》를 행한 경우, 그 마스 눈에 적힌 「증원치」는 오로지 6이 된다.
【 자신: [정찰] 태그를 가진 특기를 취득하고 있다 】	이 행동의 판정에 +2.
【 자신: 지도 제작자, 척후 】	이 행동의 판정에 +2.
【 자신: 마도적, 함정사 】	이 라운드에 당신의 동료가 행하는 《싸운다》 판정에 +2.

싸운다

시나리오 동작

타이밍	메인 프로세스
판정	본문
▶ 효과:	당신과 전투 참가 희망자는 1D를 굴린다(당신 외에는 [행동완료]여도 되며, 행동권을 소비하지 않는다. 【인과력】으로 다이스 증가 가능). 주사위 눈의 합계를 판정치로 삼아 기본 판정을 한다. 난이도는 [위험 카운터 + 그 마스에 기재된 전투치]이다.
【 판정실패 】	전투 참가자 전원은 [피로: 30]을 입는다. 위험 카운터에 -3.
【 판정성공 】	위험 카운터는 0이 된다.
【 확정효과 】	기본 판정의 주사위 눈이 그 마스에 기재된 「증원치」와 같다면, 주위의 몬스터가 알아차리고 습격해온다. 일치하는 다이스 하나당 「위험 카운터」에 +2. 이것은 이 행동을 종료한 후에 가산된다.

▶**해설:** 적 그룹을 발견한 여러분은 각오를 굳히고 전투를 건다! 여기에서 이기면 당연한 위험은 배제할 수 있지만, 전투에 참가하는 인원이 늘어날수록 「증원치」에 걸릴 가능성이 높아진다. 「증원치」에 걸리면 주위의 적이 여러분을 알아차려 새로운 위험을 초래하게 될 것이다.

양동 각개격파

시나리오 동작

타이밍	메인 프로세스
판정	기본 (명중 / [위험 카운터])
▶ 효과:	주위의 몬스터를 격파한다. 「위험 카운터」-3.
【 자신: 광전사, 용병, 용사, 협객 】	이 행동의 판정에 +2.

경계 휴식

시나리오 동작

타이밍	메인 프로세스
판정	판정 없음
▶ 효과:	경계를 유지하며 휴식을 취한다.
「타이밍: 메이저」	이고 [소모품] 태그를 가진 아이템을 2개까지 사용할 수 있다.
【 자신: 변경순찰, 생환자, 푸드파이터 】	「타이밍: 메이저」만이 아니라 「타이밍: 레스트타임」인 아이템도 사용할 수 있다. 또, 「타이밍: 레스트타임」인 특기를 사용할 수도 있다.

미션: 라그란다 최심부로 향하라

회랑의 시발점

스타트

슬라임 분열주의

전투치	증원치
6	6, 4, 2

큰 거미의 집

전투치	증원치
9	6, 4

마스에 멈추면 +40G

새끼거미들의 고치

전투치	증원치
6	6, 4, 2

삼두토룡의 보금자리

전투치	증원치
7	6

백골의 순회로

전투치	증원치
6	6, 4, 2

어두운 세 갈래

전투치	증원치
7	6

크고 어두침침한 방

전투치	증원치
6	6, 4

배회하는 백골

전투치	증원치
6	6, 4, 2



해골도적의 휴게소

전투치	증원치
6	6

격전의 예감

전투치	증원치
9	6, 4

기어오는 슬라임

전투치	증원치
9	없음

전투 승리로 +50G

텅 빈 무기고

전투치	증원치
7	6

교차하는 통로

전투치	증원치
6	6, 4

모통이의 악마상

전투치	증원치
9	6, 4

어둠 속으로 통하는 길

전투치	증원치
11	1

전투승리로 +100, 전투에 승리하지 못하면 나아갈 수 없다

부활하는 미이라

전투치	증원치
6	6, 4, 2

백골 집합소

전투치	증원치
6	6, 4, 2

그림자 투성이 비탈길

전투치	증원치
7	6, 4

홍벽이 달린 테라스

전투치	증원치
7	6

지저호의 수룡

전투치	증원치
9	없음

마스에 들어가면 +40G

해골궁수의 매복

전투치	증원치
6	6, 4, 2

앞길을 막아선 해골검사

전투치	증원치
6	6, 4

라그란다 최심부로

골

