

고블린 왕의 귀환 • 전편 <베릴 마을 공방전>

MMO 시절의 이벤트 <고블린 왕의 귀환> 퀘스트로 인해 이스탈 북동 지역은 고블린 군세의 침략을 당했다. 대규모 전투계 길드는 프라이드를 걸고 전선을 유지하고 있으나, 아키바를 둘러싼 정치 상황 탓에 전선은 일진일퇴를 반복하고 있다. 원정군은 사태를 타개할 인물로서 신진기에의 <모험자>를 선택했다!

이것은 CR8의 베테랑 모험자를 대상으로 하는 고난도 모험 시나리오이다. 강력한 적과 방대한 미션이 당신을 기다리고 있다! 원정군의 총사령관 리제를 도와 베릴 마을을 사악한 고블린의 마수로부터 지켜내라! 자, 모험을 준비하자!

모험의 배경

Mission

<원탁회의>가 조직한 아키바 모험자의 원정군은 이스탈 북동부에서 <고블린>의 세력을 구축하고자 분전을 거듭하고 있었다.

하지만 수적으로 밀리는 <모험자>들은 고블린의 장기인 산야에서의 침투작전과 특유의 번식력에 바탕을 둔 물량을 앞두고 고전을 면치 못하고 있다. 후방에 대한 기습이나 주변 마을에 대한 약탈 등을 허용하는 결정적인 패배는 없었지만, 결코 순조롭다고는 할 수 없는 상황이다.

크러스티의 부재로 인해 현재의 원정군에는 총사령관이 없다는 것도 원인의 하나이다. 대리 사령관인 리제는 유능하긴 하지만 아직 10대의 소녀이다.

사태를 타개하기 위한 희망은 적의 본거지인 <세븐스 폴 요새>를 제압하는 것이지만, 그러려면 먼저 요새를 지키는 주변 다섯 부족의 위성 요새를 공략해야 하는데, 아직 그 위치가 판명되지 않았다. 본격적인 공략 작전을 시작하려면 당분간 시간이 필요할 것으로 보인다.

원정군을 활성화하기 위한 새로운 영웅 후보들이 필요한 시점이었다.

이 시나리오를 플레이하는 방법

Mission

이 시나리오는 CR8의 PC를 위해 디자인했다. 플레이어 수는 3~5인 대응, 추천 플레이어 수는 4인이다. 플레이 시간은 5~6시간이며, 이런 종류의 시나리오치고는 분량이 넉넉하다.

ORPG 세션일 때는 한꺼번에 플레이하기에는 너무 많은 시간이 걸릴 수 있으므로, 이벤트마다 한 구획씩 끊어서 2회에서 3회로 분할하여 플레이하는 것을 검토하도록 하자.

PC들의 상황

PC들은 이 아키바 원정군의 일원으로 참가한 <모험자> 팀이다. 실력은 중견 정도이지만, 원정 초기부터 참가하여 여러 차례의 작전 행동을 수행했다. 그로 인해 원정군 내에서도 이름을 날리기 시작했으니 기대의 유망주라고 봐도 좋으리라.

이번 시나리오는 앞서 맡은 임무를 마치고 며칠간의 휴가를 보낸 PC들이 새로운 임무를 받고자 작전 사령부를 방문하는 장면부터 시작한다.

PC 번호 및 장면 플레이어의 취급

이 시나리오에서는 PC 번호를 사용하지 않으며, 장면 플레이어도 지정하지 않는다. GM은 필요하면 임의로 장면 플레이어를 지정할 수 있다.

프리 플레이

Mission

이제부터는 프리 플레이의 정보를 적는다. 플레이 어들에게 핸드아웃을 건넸다면 아래의 「이번 회 예고」를 읽어주자. 그 후에는 순서에 따라 캐릭터를 작성하고 난이도를 선택하자.

이번 회 예고

아키바 원정군의 일원으로서 경계 임무나 토벌 임무를 수행해온 여러분은 서서히 두각을 드러내고 있다. 총사령부에서도 여러분을 앞날이 기대되는 중견 파티로 여기기 시작했다.

새로운 임무를 맡아 탐색에 나선 여러분이 발견한 것은 고블린의 비밀 침공작전 계획서였다!

로그 호라이즌 TRPG 캠페인, 고블린 왕의 귀환 (전편)

『베릴 마을 공방전』

영혼의 날개를 가진 <모험자>들이여, 지평선 너머에 새로운 기록을 새겨라!

레귤레이션

이 시나리오에는 아래의 환경에서 플레이하는 것을 성장해서 작성했다.

• 사용 룰

『로그 호라이즌 TRPG』(이하 『LHZ』)를 사용한다. GM이 허가한다면 「로그호라 웬즈데이」나 「셀데시아 가제트」의 추가 데이터를 사용할 수 있다.

• 추천 캐릭터

이 시나리오에는 CR8의 캐릭터 3명에서 5명을 대상으로 플레이하는 것을 상정했다. 만약 CR8인 캐릭터가 없다면 하이 컨스트럭션으로 캐릭터를 준비하자.

• 하이 컨스트럭션

이 시나리오를 플레이할 캐릭터가 없다면 하이 컨스트럭션으로 캐릭터를 작성할 수도 있다. 이때, 네 종류의 「아키 직업」이 모두 모이도록 캐릭터를 작성하기를 강력하게 추천하는 바이다. 플레이어의 수가 적을 때는 「전사직」과 「회복직」의 캐릭터를 우선적으로 작성한다.

• 추천 서브 직업

이번 시나리오에는 고블린의 군세가 밀려드는 산간 마을을 지키는 미션이 있다.

이 미션에서는 군단 지휘나 전투에 능한 서브 직업이 활약할 수 있다. 그리고 미션을 유리하게 이끌기 위한 준비 과정에서는 건축계 서브 직업도 활약할 기회가 있다. 미들에서는 산속에서 탐색을 하는 장면도 있으므로, 야외 활동에 능한 멤버에게도 활약할 기회가 돌아올 것이다.

프리 플레이 시에 참고하기 바란다.

활약할 만한 서브 직업

〈군사〉〈귀족〉〈기사〉〈목수〉〈변경순찰〉
〈사냥꾼〉〈설계사〉〈용병〉〈장군〉
〈지휘관〉〈추적자〉

• 상황 해설

PC들은 모두 같은 길드 소속이며, 현재는 아키바 원정군의 일원으로서 총사령관 리제의 지시에 따라 각종 임무를 수행하고 있다. 지난주에 임무를 하나 마치고 휴가를 보낸 여러분은 새로운 임무를 받으러 아키바 원정군 총사령부로 향했다.

• 유니온 결성

이 시나리오에서 PC들은 같은 길드 소속이며, 파티를 짜서 모험을 하고 있다. PC가 바란다면 「유니온 취득(『LHZ』P76)」 및 「세션 중의 퍼스널 팩터 취득(『LHZ』P286)」에 따라 유니온이나 퍼스널 팩터를 취득할 수 있다.

• 사용 EX 파워

이 시나리오에서는 클라이맥스 페이지에서 사용할 수 있는 EX 파워가 준비되어 있다. 파워 취득에 관해서는 장면 「미들6: 작전 회의」에 자세히 적혀 있다.

• 난이도

이번 시나리오를 플레이할 때의 세션 난이도는 아래의 셋 중에서 선택한다.

난이도	내용
이지	PC 전원의 【인과력】+1
하드	GM용 【인과력】에 +PC 수
나이트메어	GM용 【인과력】에 +PC 수의 3배

또, 이 CR이라면 매직 아이템을 소지한 PC도 늘었을 것이다. GM용 【인과력】에 +[(PC가 가진 매직 아이템의 [M] 수치 합계÷2)-PC 수](최저 0)을 한다.

핸드아웃

핸드아웃에는 시나리오를 플레이할 때 필요한 플레이어용 정보가 적혀 있다. 캐릭터를 작성하기 전에 플레이어들에게 공개하자. 복사해서 배포하면 게임의 진행이 원활해질 것이다.

오프닝 페이지

Mission

GM은 메인 플레이와 오프닝 페이지의 개시를 선언하고, 다음 장면의 장면 예고를 한다.

인터루드

장면 예고의 내용은 다음 장면의 장면 정의를 목적부터 순서대로 읽어 나가면 된다. 플레이어로부터 별도의 장면 요망이 없다면 이대로 다음 장면을 개시한다.

장면 예고와 장면 요망의 확인은 이후의 인터루드에서도 매번 한다. 또한, 이 시나리오에서는 원칙상 모든 장면에 PC 전원이 등장한다. GM은 이것도 플레이어에게 전달한다.

장면명: 작전 사령 본부

장면 종별: 시네마틱 장면

해설: PC들이 리제에게 새로운 임무를 받는다.

목적: 임무와 정보를 받는다.

오프닝: 작전 사령 본부

Mission

장면이 시작되면 「오버추어」를 읽고, 장면이 시작했을 때의 상황을 묘사하자. 이후의 장면도 시작되면 우선 「오버추어」를 읽는다.

「몽타주」에는 장면이 변화된 묘사와 이를 읽어야 할 타이밍이 기재되어 있다.

이는 반드시 지켜야 할 사항은 아니므로, GM은 PC 일행의 반응을 보며 롤플레잉이 일단락되었을 때와 같이 적당히 끊기 좋은 상황에서 「몽타주」에 따른 변화를 묘사하면 된다.

오버추어

「와주셔서 감사합니다. ○○(PC들의 길드명) 여러분.」

작전 사령 본부를 방문한 여러분을 맞이한 것은 총사령관 리제였다. 〈모험자〉의 강인한 육체라고는 해도 총사령관의 중책과 매일 같은 격무는 소녀 에겐 상당한 부담이리라. 그녀의 표정이나 목소리에서는 감출 수 없는 피로가 느껴졌으나, 그녀는 전혀 그런 내색을 보이지 않으면서 여러분의 활약을 치하한다.

「지난번 임무에서 거둔 성과는 훌륭했습니다. 적

의 보급선에 적지 않은 타격을 주었을 겁니다.」

「최근에 여러분이 보여주신 활약을 믿고, 꼭 부탁드리고 싶은 안건이 있습니다.」

리제가 진지한 표정으로 여러분에게 말한 것은 새로운 작전 임무였다. 산속을 순찰하고 탐색하면서 〈대지인〉의 마을에서 정보를 수집하는 것이다.

「임무 내용은 산악 순찰을 통한 경계 및 유격 임무입니다. 산속을 순찰하면서 이쪽의 경계망을 피해 들어오는 고블린 부대를 찾아내고, 가능하다면 격퇴해주세요. 그리고 코스 상에 있는 「베릴 마을」이라는 〈대지인〉 마을의 안전을 확인하고 정보를 수집하세요. 그것이 이번 목적입니다.」

「위험도가 높은 임무입니다만, 여러분이라면 해낼 겁니다. 저는 그렇게 확신합니다.」

여러분의 얼굴을 하나하나 둘러보며 리제는 확신과 신뢰가 가득한 표정으로 끄덕였다.

이 장면은 아키바 원정군 총사령부에서 총사령관을 맡은 소녀 리제로부터 새로운 임무를 받는 장면이다. 이 임무를 해내면 아키바의 〈원탁회의〉가 정한 퀘스트 보수 **900골드**를 입수할 수 있다. 또, 리제는 지원 물자에서 PC들에게 「**토포토 마이스터의 크로켓** (식량 아이템)」을 지급한다. 이 아이템은 PC 한 명당 2개씩 나눠준다.

몽타주: 총사령관 리제

「이것이 이번에 여러분이 돌아보실 정찰 루트입니다. 베릴 마을의 위치는…… 여기입니다.」

지령실에 펼친 지도를 보며, 리제와 여러분은 이번 임무의 코스와 베릴 마을의 위치를 확인했다.

「산악 경계 임무를 맡긴다면, 여러분이 레벨로 보나 지역에 관한 지식으로 보나 최적이라고 생각합니다. 부담스러우시겠지만, 부디 열심히 해주세요.」

아무래도 앞으로의 싸움을 좌우할 수 있는 중요한 임무인 것 같다. 리제의 신뢰에 보답하기 위해 서라도 이 임무는 성공해야 한다!

• 장면 종료

PC들이 임무를 받아들이면 장면을 마친다. 오프닝 페이지를 끝내고 미들 페이지로 이행한다.

미들 페이지

Mission

미들 페이지에서는 PC들이 임무에 나서게 된다. 본격적인 모험의 시작이다.

인터루드

이제부터는 미들 페이지이다. GM은 미들 페이지의 개시를 플레이어에게 선언하자. 오프닝 페이지가 끝났으므로 각 PC에게는 【인과력】을 1점씩 나눠 주자.

장면명: 산속에서의 발견

장면 종별: 시네마틱 장면

해설: PC들이 임무에 따라 산속을 탐색한다.

목적: 단서를 발견한다.

미들1: 산속에서의 발견

Mission

이 장면은 PC가 임무에 따라 산지를 순찰하다가 단서를 입수하는 장면이다.

오버추어

여러분은 순찰 임무를 위해 깊은 산 속에 들어갔다. 티아스톤 산지에서 이어지는 급경사의 산들은 여러분의 눈앞을 높이 가로막고 있으며, 산속으로 들어가는 길은 지역의 사냥꾼들도 이용하기를 주저할 만한 매우 가늘고 불안한 형태였다.

산길을 걸으며 주위를 둘러보니 시야 가득히 짙은 녹색의 웅대한 산림이 들어온다. 원정군에서 오랫동안 산악 활동을 해온 여러분의 실력과 리제가 제공한 정보가 아니었다면 언제 조난을 해도 이상하지 않을 장소였으나, 바로 그렇기에 맞볼 수 있는 절경이라고도 할 수 있다.

여기에 <고블린>의 위협만 없다면 최고였겠지만……. 지금은 경치보다 임무가 우선이다. 여러분은 주의를 경계하며 산속을 나아갔다.

• 산속 탐색

이 장면에서는 PC 중 누군가가 시나리오 동작 《수상한 흔적을 발견한다》를 실행한다. 야외 활동에 능한 멤버가 활약할 찬스다.

이 시나리오 동작에 성공하면 후술하는 정보를 입수할 수 있다. 실패하면 [피로]를 입으며, 시간도 하

루가 지나고 만다. 탐색한 보람도 없이 단서를 발견하지 못한 것이다. 피로 처리를 한 후에 재도전한다.

《수상한 흔적을 발견한다》-[정찰]-기본(지각/12)-지면을 조사해서 흔적을 발견한다. 하루 걸려 정보를 입수한다. [판정 실패] 하루가 지난다. PC 전원은 [피로: 20]을 입는다. [서브 직업: 변경순찰, 사냥꾼, 추적자] 이 판정에 +2.

시나리오 동작에 성공해서 정보를 입수하면 아래의 몽타주를 읽어주자.

몽타주: 단서를 발견했다

주의 깊게 탐색한 여러분은 지표면에 남아있는, <고블린>의 것으로 보이는 발자국을 발견했다!

흔적치고는 생긴 지 얼마 안 된 것으로, 아마도 그리 멀지 않은 장소에 있을 것이다.

지표가 어지럽혀진 상태로 추측하건대 수도 많고, 발자국의 깊이를 보아하니 나름대로 좋은 장비를 갖춘 녀석들인 것 같다…….

이대로 내버려 둘 수는 없다.

다행히도 발자국의 수가 많고 위장도 되어 있지 않으므로, 여러분이라면 손쉽게 추적할 수도 있을 것이다.

• 고블린의 발자국

《수상한 흔적을 발견한다》에 성공한 PC들이 발견한 것은 고블린 부대의 존재를 알려주는 흔적이었다.

이대로 내버려 두면 <대지인>이나 <모험자>가 피해를 볼 것은 명백하다. GM은 PC들이 지금까지 수행한 작전에서도 이런 경우에는 적을 발견하는 대로 섬멸했다는 것을 PC에게 확실하게 전해주자.

• 장면 종료

PC들이 단서를 바탕으로 탐색을 개시하기로 하면 장면을 마친다. 다음 인터루트로 넘어간다.

인터루드

다음 장면은 단서를 쫓아간 PC들이 동굴을 발견하는 장면이다.

장면명: 동굴 발견

장면 종별: 시네마틱 장면

해설: PC들은 고블린의 소굴인 동굴을 발견한다.

목적: 파수에 대처한다.

미들2: 동굴 발견

Mission

남아있는 흔적을 따라간 PC들은 고블린이 기지로 이용하는 동굴에 도착한다.

오버추어

남아있는 발자국을 따라 탐색을 개시한 여러분이 도달한 곳은 산속에서 입을 쩍 벌리고 있는 동굴의 입구였다.

주위에는 통나무로 만든 울타리와 모닥불, 버려진 쓰레기더미 등이 있다. <고블린>들이 이 동굴을 소굴로 삼은 것은 명백했다.

입구에는 무장한 보초도 서 있는데, 이쪽은 자주 하품을 하거나 한눈을 파는 등 방심하고 있는 것이 뻔히 보인다. 덤불이나 그늘에서 상황을 살피는 여러분의 존재도 아직 알아차리지 못한 것 같다.

• 동굴 앞의 그늘에서

남아있는 흔적을 따라간 PC들은 고블린이 기지로 이용하는 동굴에 도착했다. 아무래도 고블린들은 PC들을 아직 알아차리지 못했는지, 얼빠진 모습의 보초가 있을 뿐이었다.

그렇지만 그대로 동굴에 돌격했다간 보초도 여러분을 알아차리고 동굴 내부의 고블린들에게 경고를 하고 말 것이다.

여기에서 PC들은 몇 가지 행동을 선택할 수 있다.

만약 몸을 숨긴 채로 고블린의 동향을 관찰한다면 미들3에서 시도하는 [정찰] 태그의 행동에 +1D의 보너스가 발생한다. (부대의 규모나 구성 에너미를 어느 정도 예상할 수 있다)

보초 고블린을 몰래 쓰러뜨릴 생각이라면 원거리 공격(사정거리가 긴 마법이나 활 등)을 쓸 수 있는 캐릭터가 아래의 시나리오 동작에 성공해야 한다.

《보초를 처리한다》_ [사격공격or마법공격]_ 기본 (명중/16)_ 보초 고블린을 처치한다. [판정 실패] 보초는 소리를 지르며 동굴 안으로 뛰어가 버렸다!

이 시나리오 동작의 성공 여부에 따라 GM은 아래의 몽타주를 읽어주자.

몽타주: 《보초를 처리한다》에 성공했다

정확히 겨냥한 일격을 받고 <고블린> 보초는 작게 비명을 지르며 땅에 쓰러졌다. 여러분은 방심하지 않고 주위를 살폈으나, 지금 쓰러뜨린 보초를 제외하면 주위에 <고블린>은 없는 것 같다. 동굴 안에 있을 몬스터들은 여러분의 존재를 여전히 알아차리지 못했다.

지금이라면 동굴 안을 강습해서 제압을 시도할 수도 있으리라!

몽타주: 《보초를 처리한다》에 실패했다

「구갸갸!? 갸갸갸!!」

이럴 수가. <고블린> 보초를 미처 처치하지 못했다! 적인 여러분의 존재를 알아차린 보초는 소리를 지르며 쏜살같이 동굴 안으로 뛰어들어가고 말았다……!

이것으로 안에 있는 몬스터들이 여러분의 존재를 알아차렸으리라. 하지만 이대로 놔두면 <고블린>들이 동굴 안에서 뭘 할지 알 수 없다. 이대로 동굴 내부에 들어가 처치해버리는 게 나을 수도 있다.

《보초를 처리한다》의 성공/실패와 관계없이 PC들이 동굴에 들어가기로 했다면 미들3으로 넘어간다.

만약 보초를 처리한 후에 그대로 입구에서 대기하는 등 동굴에 들어가지 않고 시간이 경과할 만한 행동을 선택했다면, 30분 정도 지난 시점에서 동굴 안으로부터 연기가 피어 나온다. 이변을 알아차린 고블린들이 이 동굴의 시설을 불태우고 다른 장소에 뿔린 뿔문으로 도망친 것이다!

이 경우는 연기가 멎은 후에 동굴을 조사하게 될 것이다. 미들5-B로 간다.

본 시나리오에서는 동굴에 돌입하는 루트를 상정해서 기술했다. 만약 PC들이 보초를 처치한 후에

동굴에 들어가기를 망설인다면, 이대로 시간이 흐르면 안에 있는 고블린도 이변을 알아차릴 것이며, 동굴의 입구가 여기에 있는 한 군데만이 아닐 수도 있다는 것을 시사하자.

• 장면 종료

동굴에 들어가기로 했다면 다음 인터루드로 넘어간다.

인터루드

동굴에 돌입하기 위한 브리핑 장면이다. 브리핑 후에는 동굴에 돌입한 여러분과 동굴 안에서 대기하던 고블린들의 전투가 기다리고 있음을 알리고, 이 장면에서 충분한 전투 준비를 하도록 촉구하자.

장면명: 싸움에 대비하라

장면 종별: 앱스트랙션 장면

해설: 미들4에 대한 브리핑

목적: 전투를 준비한다

미들3: 싸움에 대비하라!

Mission

「미들4: 동굴기지 강습작전!」에 대한 브리핑 장면이다. 「미들2: 동굴 발견」에서 충분히 고블린들을 관찰했다면 《정탐》 등의 [정찰] 태그 행동을 할 때 +1D의 보너스를 얻을 수 있다. 그 외에도 당연히 [준비] 태그의 행동 등도 실행할 수 있다.

PC가 《정탐》 등의 [정찰] 태그 행동에 성공하면 적의 출현 수와 더불어 아래의 컷 인을 읽어주고 정보를 주자.

컷 인: [정찰] 태그의 행동에 성공했다

동굴 안에는 다수의 고블린이 있는 기척이 느껴지는데, 적은 그게 전부인 것 같다. 동굴 입구에는 사족보행 동물의 큼직한 발굽 자국도 많이 남아 있었다.

전투용 몬스터를 키우고 있을 가능성이 클 것 같다…….

난이도에 따른 EX파워

고난이도를 선택하여 GM용 【인과력】이 넉넉하다면, 아래의 GM용 EX 파워를 사용하는 것도 검토하자.

《굴강한 고블린》_EX파워_[GM][조정]_코스트로 5점 이하의 【인과력】을 소비한다(최저1점). 이 시나리오에 등장한 《고블린 비스트 마스터》1개체의 【최대HP】에 +[9 x (코스트로 소비한 【인과력】)]. _기지의 지휘관인 〈고블린 비스트 마스터〉는 보통의 개체보다 더 좋은 장비를 하고 있다.

《치명적인 이빨》_EX파워_[GM][조정]_코스트로 【인과력】 2점을 소비한다. 이 시나리오에 등장하는 〈와일드 보어〉 1개체의 《맹돌격》 대미지에 +4._거대한 멧돼지의 잘 갈린 엄니는 더 큰 대미지를 준다.

• 장면 종료

준비를 끝내고 전투에 임하면 다음 장면으로 넘어간다.

인터루드

다음은 동굴기지 내에서 고블린 부대와 전투를 하는 장면이다. 「인카운터 시트: 동굴기지 강습작전!」 등 전투에 사용할 시트나 게임 말을 준비해두자.

장면명: 동굴기지 강습작전!

장면 종별: 전투 장면

해설: 동굴에 숨어 있는 고블린과 전투를 한다.

목적: 전투에 승리한다.

미들4: 동굴기지 강습작전!

Mission

초반의 고비에 해당하는. 고블린이 숨어 있는 동굴기지에서 벌어지는 전투다. 전개에 따라서는 격전이 될 수 있으므로 주의하자.

오버추어

동굴을 급습한 여러분은 서둘러 기지 안쪽으로 향했다. 음산한 동굴의 내벽은 단단했고, 조잡하지만 전선기지로서 충분한 규모를 갖추고 있었다.

중간에 마주친 고블린을 베어 넘기면서 도착한 동굴 안쪽. 그곳은 동굴을 깊이 파서 만든 방이었으며, 약탈한 것으로 보이는 식량, 물자, 무구가 난잡하게 쌓여 있다.

중앙에 마련된 조잡한 작전 회의용 테이블 옆에는 지금까지의 잡병과는 달리 장식이 된 무구를 몸에 걸친 <고블린>이 서 있고, 그의 곁에서 거대한 멧돼지가 거친 숨을 몰아쉬며 여러분을 위협한다. 아마도 이 녀석이 이 기지의 지휘관일 것이다!

「구가야! 구가야!!」

지휘관 <고블린>이 여러분을 가리키며 크게 소리를 지르면서 싸움의 막이 올랐다!

동굴기지 강습작전!



• 전투: 고블린 전선부대의 동굴기지

「인카운터 시트: 동굴기지 강습작전!」을 참조해서 PC와 에너미를 각각 배치하자. 준비가 되면 전투를 개시한다. 전투 룰은 「전투(『LHZ B1』 P294)」를 참조한다. 또, 「미들2: 동굴 발견」에서 고블린 보초를 놓쳤다면 배치되는 에너미가 증가하므로 주의.

• 에너미 배치

- ①: <고블린 비스트 마스터> 1개체를 배치
- ②: <고블린 비스트 마스터> 1개체를 배치 (PC가 3명이라면 배치 없음)
- ③: <와일드 보어> 1개체 배치
- ④: <고블린 함정전사> 1개체를 [은밀] 상태로 배치.
- ⑤: <고블린 함정전사> 1개체를 [은밀] 상태로 배치.
- ⑥: <와일드 보어> 2개체 배치 (PC가 5명일 때 배치)
- ⑦: <고블린 함정전사> 2개체를 배치 (고블린 보초를 놓쳤을 때 배치)

• 에너미의 전술

모든 에너미는 되도록 [헤이트 톱]인 PC를 노리고 공격한다. <와일드 보어>의 경우, PC가 산개하기 전에 돌격할 수 있다면 여러 명의 PC를 한꺼번에 유린할 수 있을 것이다. <고블린 비스트 마스터>는 【작전 회의 테이블】을 방패로 삼으며 움직이는 것이 좋다. [은밀] 상태의 <고블린 함정전사>는 <와일드 보어>나 <고블린 비스트 마스터> 등 다른 적에게 주의가 향한 틈에 기습을 걸도록 하자.

몽타주: 전투 종료

「그그…… 가, 가아……」

단말마를 남기고 마지막 <고블린>이 땅에 쓰러진다. 치열한 싸움이었지만 마지막까지 서 있는 것은 여러분 파티 쪽이었다.

지휘관이 당하면서 사기가 추락한 <고블린> 잡병들은 뿔뿔이 흩어져 도주했다.

여러분의 승리다!

• 장면 종료

PC들이 모든 에너미를 쓰러뜨리면 전투는 끝난다. 드롭 아이템 굴림 등의 처리를 하고 장면을 마친다.

그 후, 미들5-A의 인터루드로 넘어간다.

인터루드

동굴 안에서의 싸움에 이긴 PC들이 조사를 하는 장면이다. 여기에서 PC들은 베릴 마을의 위기를 알게 된다.

장면명: 동굴기지 탐색A

장면 종별: 시네마틱 장면

해설: PC들은 동굴기지를 탐색해서 작전 지도와 작전 지령서를 발견한다.

목적: 고블린 약탈부대가 베릴 마을로 향하고 있는 것을 알아낸다.

미들5-A: 동굴기지 탐색A

Mission

이 장면은 PC들이 동굴기지 안에서 고블린의 작전 지령서를 발견하는 장면이다.

오버추어

치열한 싸움이 끝나자 <고블린>의 동굴기지는 정적에 휩싸였다. 지금 이 동굴 안에서 움직이는 존재는 여러분뿐이다.

전장이 된 동굴의 방 안에는 <고블린 비스트 마스터>들이 사용한 것으로 보이는 조잡한 작전 회의 테이블이 있었다. 치열한 싸움을 거친 후에도 기적적으로 형태를 유지하고 있다.

그리고 그 위에는 지저분한 양피지에 짐승 기름과 땀을 섞은 잉크로 손수 그린 지도가 펼쳐져 있었다.

전투가 끝나면 기지 안에는 PC들만 남게 된다. 이 기지에 있던 고블린들이 뭘 하고 있었는지 조사할 수 있다.

지도가 펼쳐진 테이블 외에도 전투의 여파로 여기저기 흩어진 짐이나 쓰레기, 무구 등도 있으나, 유익한 정보가 남아 있는 것은 작전 회의 테이블 위 정도이다.

몽타주: 지령실의 테이블을 조사했다

테이블 위에 펼쳐진 지도에는 지저분하고 뒤틀뒤틀한 선으로 이 주변 지역의 지형이 그려져 있었다.

놀랍게도 여러분의 작전 사령 본부의 위치도 기록되어 있으며, 심지어 금발의 세로 롤 머리를 본뜬 트레이드마크까지 그려져 있다.

아까 쓰러뜨린 <고블린 비스트 마스터>들은 원정군 중추의 정보를 이미 파악하고 있었던 것이다! 만약 이 지도가 고블린군의 본대에 전해졌다면 아키바 원정군은 큰 고전을 면치 못했을지도 모른다…….

식은땀을 흘리면서도 조사를 더 진행해보니 지도 밑에 숨겨져 있던 지저분한 두루마리를 발견했다.

지령이가 기어가는 듯한 난해한 글자를 해독하면서 내용을 검토해보니…… 놈들의 작전 지령서였다!

• 베릴 마을 약탈작전

고블린의 작전 지령서에 적혀 있는 내용은 다수의 고블린에 의한 가공할 침공 계획, 「베릴 마을 약탈 작전」이었다.

작전서에 따르면 수십 마리의 고블린 소대가 <모험자>의 경계망을 피해 3개의 루트를 사용하여 베릴 마을에 진군하기로 했다고 한다. 작전에 참가하는 고블린의 수는 총 수백 마리에 이를 것이다. 그리고 습격까지의 유예는 앞으로 4일밖에 없다는 것도 판명했다.

현재 마을과 가장 가까운 위치에 있는 <모험자>는 PC들이지만, 그래도 아무리 서두른들 마을까지는 2일이 걸린다. 하지만 이대로 내버려 두면 엄청난 숫자의 고블린이 무방비한 <대지인> 마을을 덮칠 것이다.

비극을 막기 위해서라도 지금은 작전 본부의 리제와 연락을 취해서 다음 행동을 생각해야 하리라.

• 장면 종료

PC들이 동굴 탐색을 마치고 베릴 마을에 고블린의 군세가 닥칠 예정임을 알아냈다면 장면은 끝난다. 다음 인터루드로 넘어가자.

인터루드

이 장면은 동굴에서의 전투가 발생하지 않은 채로 고블린들이 도주해버렸을 때의 장면이다. PC들은 불탄 동굴기지 안을 조사하게 된다.

장면명: 동굴기지 탐색B

장면 종별: 시네마틱 장면

해설: 불에 탄 동굴기지를 탐색해서 고블린의 활동을 조사한다.

목적: 고블린 약탈부대가 베릴 마을로 향하고 있음을 알아낸다.

미들5-B: 동굴기지 탐색B

Mission

이 장면은 PC들이 불탄 동굴기지 내부를 탐색해서 고블린의 작전 지령서를 입수하는 장면이다.

오버추어

이변을 알아차린 고블린들은 동굴에 불을 지르고 여러분이 있던 곳과는 다른 출입구를 통해 어딘가로 퇴각하고 말았다.

동굴에서는 연기가 뭉게뭉게 피어올랐지만, 그것도 시간이 지나자 그쳤다. 여러분은 동굴 내부를 조사하고자 안으로 들어갔다.

뭔가 단서를 발견할 수 있을까……?

동굴 안의 물자는 대부분 고블린들이 챙겨 갔으며, 남아있는 물건도 불이 붙어 거의 다 타버리고 말았다. 이 기지에 있던 고블린들이 무엇을 했는지 조사하는 건 꽤 어려운 일이다. 아래의 시나리오 동작을 한다.

《고블린의 기지를 수색한다》_기본(내구or지각/16)_불탄 동굴기지를 조사해서 단서를 찾아낸다. 몇 시간의 수색을 통해 단서를 발견했다. **〔판정 실패〕** 단서가 될 만한 것을 찾지 못한다. PC 전원은 [피로: 15]를 입는다. 그 후, 재도전한다. **〔서브 직업: 마도적, 변경순찰, 채굴사〕** 이 판정에 +2.

끈기 있게 수색한 결과, 동굴 안에 마련된 비밀 선반 안에서 고블린이 쓴 것으로 보이는 두루마리 등

을 발견할 수 있다. 아무래도 어떤 작전이 기록된 것 같다.

몽타주: 비밀문을 발견했다

동굴 안은 모조리 불타서 도움이 될 만한 것은 아무것도 없을 것처럼 보였으나, 끈기 있기 수색한 덕분에 비밀 선반을 발견할 수 있었다.

선반 안에는 지저분한 양피지로 된 조잡한 두루마리가 있었다.

펼쳐보니 안에는 지령이가 기어 다니는 듯한 난해한 글자가 적혀 있다. 고생해서 해독해보면…… 아무래도 이것은 놈들의 작전 지령서인 것 같다!

• 베릴 마을 약탈작전

손에 넣는 정보는 「미들5-A: 동굴기지 탐색」의 동명 항목과 같다.

• 장면 종료

PC들이 동굴 탐색을 마치고 베릴 마을에 고블린의 군세가 닥칠 예정임을 알아냈다면 장면은 끝난다. 다음 인터루드로 넘어간다.

인터루드

다음은 동굴기지에서 얻은 정보를 바탕으로 리제와 앞으로의 일에 관해 상담하는 장면이다.

본 시나리오에서는 PC측에서 리제에게 연락을 취하는 형태를 상정했으나, 만약 PC들이 리제에게 연락할 생각이 없는 것 같다면 리제 쪽에서 경과 확인을 위해 염화를 걸었다고 해도 좋다.

장면명: 작전 회의

장면 종별: 시네마틱 장면

해설: PC들은 고블린의 침략 계획에 대항하고자 리제와 함께 작전 회의를 한다.

목적: 원군을 요청한다.

미들6: 작전 회의

Mission

고블린의 습격 계획을 알아낸 PC들이 작전 본부에 연락해서 리제와 상담하는 장면이다.

이때, 거의 같은 타이밍에 다방면에서 베릴 마을 약탈작전과 같은 유형의 습격 계획이 존재한다는 것이 판명되어 작전 본부는 가벼운 패닉 상태에 빠진다.

오버추어

「……과연. 아무래도 『그쪽도』 마찬가지로인 모양이군요……. 큼。」

고블린의 무시무시한 습격 계획을 알아낸 여러분은 판단을 묻고자 작전 본부의 리제와 영화를 나눴다.

하지만 영화로 연결된 리제의 목소리는 어딘지 모르게 초조했다. 그녀의 주위에서 들려오는 목소리에도 긴박감과 혼란이 섞여 있다. 뭔가 트러블이 있었던 걸까?

「여러분이 발견한 것과 거의 같은 규모의 습격 계획이 다른 방면에서도 발견되었습니다. 녀석들, 숫자로 밀어붙여서 이쪽에 기회를 주지 않을 작정이군요…….」

무겁게 한숨을 쉬는 리제의 표정이 영화 너머로 생생하게 뇌리에 떠올랐다.

PC들이 영화로 리제에게 보고하면, 그녀는 씩씩하게 현재 상황을 알려준다.

아래의 정보를 읽어준다.

- PC들이 발견한 계획서는 확실히 중요한 발견이다.

- 하지만, 실은 거의 같은 시기에 다른 방면에 파견한 다수의 부대에서도 마찬가지로 <대지인>의 마을을 습격하는 취지의 계획서가 발견되었다.

- 아무래도 고블린들은 숫적인 우위를 배경으로 다방면에서 동시에 습격을 가하여 원정군의 방위 기능을 마비시킬 작정인 것 같다.

- 실제로 이 국면에 대응해야만 하는 원정군 본부는 반쯤 패닉에 빠진 상태다.

- 하지만 리제는 이 작전만 저지할 수 있다면 오히려 고블린 군에게 큰 타격을 주고 향후의 공략을

위한 실마리도 잡을 수 있을 것으로 여긴다.

- 그 때문에라도 베릴 마을을 고블린에게 빼앗겨서는 안 된다.

• 새로운 의뢰. 베릴 마을을 지켜라!

그리고 리제는 PC들에게 다시 베릴 마을의 방위를 의뢰한다. 시나리오 초반에 제시한 보수에 더해 이제까지의 싸움으로 모은 전리품에서 멤버 수 x 2개의 **[마촉매9]**를 제공하겠다고 제안한다.

또, PC들 이외에 베릴 마을 주변에 진군한 부대가 있다면 그들을 원군으로 보낼 수 있다. PC들도 마음에 쏙이는 부대가 있다면 제안할 수 있으며, 방위 부대로 편성해도 좋다는 허가도 나온다.

컷 인: 리제의 대사 예시

「여러분은 새로운 임무를 맡아주세요. 서둘러 베릴 마을에 가서, 현지에서 방위 작전의 지휘를 맡아주셨으면 합니다.」

「사태는 일각을 다룹니다. 여러분의 위치에서 베릴 마을까지는 이틀이 걸립니다만, 그곳이 마을과 가장 가깝고, 시간상으로도 아슬아슬하게 방위에 나설 수 있는 거리입니다.」

「되도록 빨리 마을에 도착해서 현지의 주민들과 협력하여 방위 준비를 해주세요.」

「이쪽에서도 원군으로 가까운 부대를 수배하겠습니다. 여러분도 쏙이는 부대가 있다면 방위 부대로 편입하셔도 됩니다.」

「총사령관의 이름으로 「○○(길드명)」에 베릴 마을 방위작전의 지휘권을 드리겠습니다. ……부디 무운을.」

• 항공부대의 부족

항공부대 등을 이용하여 베릴 마을로 데려다 달라고 제안하는 PC도 있을 수 있다. 하지만 리제는 현재 원정군에는 PC 파티를 마을까지 데려다줄 만한 항공전력이 남아 있지 않으므로 불가능하다고 대답한다. 동시에 여러 방면의 침공에 대비해야 하므로, 비행부대는 쉴 틈도 없이 풀가동 중이다.

그 대신 방위작전 중의 《항공부대의 공폭지원》을 약속해준다. 원조를 나타내는 동명의 EX 파워를 손에 넣을 수 있다. GM은 EX파워 시트의 해당 파워를 카드 형태로 잘라서 플레이어에게 건네주자.

• 방위부대를 모아라

PC들은 아래의 시나리오 동작 《원군을 요청한다》를 실행해서 리제가 보내는 원군과 별개로 마을을 지킬 전력을 모을 수 있다.

전력이 모이면 클라이맥스의 미션에서 EX파워를 실행할 수 있게 된다. GM은 「원군을 모을 수 있다면 그만큼 유리하게 마을을 방위할 수 있다」는 것을 플레이어에게 전한다.

이 시나리오 동작은 PC 한 명당 1회 실행할 수 있다.

《원군을 요청한다》_기본(교섭/12)_아키바 원정군 소속의 친한 소대에 말을 걸어 방위선의 원군으로 와줄 것을 의뢰한다. 코스트로 [마촉매9]가 1개 필요. [대상에 대해 커넥션을 가지고 있다] 이 판정에 +2. ([마촉매9]를 하나 더 지급한다) 이 판정에 +2. [로그티켓:아더갯 2장을 소비한다] 재사용 가능.

원군으로 등장하는 《모험자》 팀은 오른쪽의 「원군표 D66」을 사용해서 결정할 수도 있고, PC의 커넥션에서 골라도 좋다. (커넥션의 대상은 원정군에 참가했을 수도 있고, 혹은 여러분과의 우의를 지키고자 아키바에서 달려올 수도 있다)

원군표로 결정할 때는 소대명과 리더명을 새로 정해도 좋다.

원군에는 각각 장기에 해당하는 행동이 있으며, PC들에게 클라이맥스에 사용할 수 있는 EX파워를 제공한다.

GM은 이 시점에서 EX파워 시트의 해당 파워를 플레이어에게 보여준다(카드 형태이므로 오려서 건네주는 것이 좋다). 또, 모든 EX파워는 일회용이다.

PC들이 커넥션에서 고르거나, 지금까지의 모험으로 사귀 지인 등을 원군으로 부른다면 표를 참고하여 특기 작전을 상상해서 적절해 보이는 EX파워를 하나 배치하자.

이 원군은 방위전에 큰 영향을 미칠 수 있다. 여하튼 여러분은 3~5명뿐이다. 여기에서 사람을 얼마나 모으느냐에 따라 작전의 성공률은 크게 달라지리라. 적어도 2소대, 가능하다면 3소대의 원군이 필요하다는 것을 플레이어에게 설명한다.

• 장면 종료

리제에게 베릴 마을 방위 의뢰를 받고 원군 수배를 마치면 장면을 끝내고 다음 인터루드로 넘어간다.

원군표(D66)

1D	1D	원군 내용
짜		소대명: 분노의 철퇴
	1	대장명: 바긴 취득 EX파워: 《게릴라 작전》
	2	소대명: 귀참단 대장명: 산 주로 취득 EX파워: 《전력공세작전》
	3	소대명: 블리츠 크리크 대장명: 마메팡 취득 EX파워: 《돌격작전》
	4	소대명: 성스러운 방패처녀대 대장명: 사요코 취득 EX파워: 《절대 전선사수》
	5	소대명: 미믹스 대장명: 현장 쓰리 마일 취득 EX파워: 《마법 일제사격》
홀	6	소대명: 야옹이대 대장명: 메오 3세 취득 EX파워: 《침투돌파작전》
	1	소대명: 멍멍이대 대장명: 타로마루 취득 EX파워: 《폭발 함정 작성》
	2	소대명: 더 라이트 스태프 대장명: 아라쿠스미 취득 EX파워: 《전력공세작전》
	3	소대명: 크로켓 사랑 대장명: AGE 호박 취득 EX파워: 《돌격작전》
	4	소대명: 알 중대 대장명: 시들 취득 EX파워: 《절대 전선사수》
	5	소대명: 질풍노도 대장명: 슈토롬 씨 취득 EX파워: 《마법 일제사격》
	6	소대명: 드래곤 스피어 대장명: 와이알드 취득 EX파워: 《침투돌파작전》

인터루드

다음 장면은 PC들이 베릴 마을을 향해 발걸음을 서두르는 장면이다.

소모표 굴림도 있으므로 룰북의 해당 페이지(P413)를 참조할 수 있도록 준비하자.

장면명: 베릴 마을로 이동

장면 종별: 앱스트랙션 장면

해설: PC들은 위험을 알리고자 동굴 기지에서 베릴 마을로 서둘러 이동한다.

목적: 소모표 굴림을 한다.

미들7: 베릴 마을로 이동

Mission

이 장면은 베릴 마을에 위기를 알리고자 PC들이 서둘러 목적지로 향하는 장면이다. 무리한 이동으로 인해 PC들은 심하게 지친다.

오버추어

여러분은 고블린의 습격을 알리고자 서둘러 베릴 마을로 출발했다.

원래 이용할 예정이었던 루트를 사용했다가는 제시간에 대지 못할 가능성도 있으므로, 여러분은 구불구불한 산길이나 깊은 숲에 걸쳐 있는 사냥꾼의 길을, 때로는 아예 길이 없는 장소를 뚫고 베릴 마을을 향한 강행군에 나섰다.

흑독한 행군이 여러분의 몸을 좀먹는다.

하지만 <대지인>의 마을을 구할 수 있는 것은 여러분밖에 없다!

• 베릴 마을을 향한 강행군

PC들은 한시라도 빨리 베릴 마을에 가기 위해, 제대로 된 휴식도 없이 길 없는 길을 돌파해서 최단거리로 목적지로 향하기로 한다.

<모험자>의 완강한 육체와 운동능력으로도 강행군의 대미지는 상당했다.

PC는 전원 「소모표」를 굴려야 한다. 하지만 PC가 승용생물을 불러낼 수 있다면 사용하는 소모표나 사용 횟수가 바뀐다. 아래의 「소모표의 종류와 횟수」를 참조한다.

소모표의 종류와 횟수

조건: PC의 과반수가	소모 내용
[비행] 가능한 승용생물을 불러낼 수 있다	「소모표:체력」 2회
승용생물을 불러낼 수 있다	「소모표:체력」 1회 「소모표:기력」 1회
승용생물을 불러낼 수 없다	「소모표:체력」 2회 「소모표:기력」 1회

• 장면 종료

소모표 처리를 마치면 아래의 인터루드로 넘어간다.

인터루드

다음 장면은 PC들이 베릴 마을을 향해 발걸음을 서두르는 장면이다. 소모표 굴림도 있으므로 룰북의 해당 페이지(P413)를 참조할 수 있도록 준비하자. (역주: 앞의 인터루드와 내용이 같은 것으로 보건대 원본의 오류인 듯합니다만, 정정 사항이 없어서 일단 그대로 옮깁니다)

장면명: 베릴 마을에 대한 경고

장면 종별: 시네마틱 장면

해설: 험난한 길을 돌파한 PC들은 베릴 마을에 고블린의 접근을 경고한다.

목적: 촌장에게 마을의 방위를 의뢰받는다.

미들8: 베릴 마을에 대한 경고

Mission

이 장면은 PC들이 베릴 마을에 도착해서 마을 사람들과 접촉하는 장면이다. 베릴 마을은 이미 고블린의 불온한 움직임을 알아차리고 공포에 떨고 있다. 이 마을을 지킬 수 있는 것은 <모험자>인 PC들 뿐이다.

오버추어

흑독한 여정을 최단 시간으로 돌파하고, 여러분은 드디어 산속의 외딴 마을, 베릴 마을에 도착했다.

건물의 수로 보건대 인구는 전부 200명 정도일 까. 낮이지만 건물 밖에 나와 있는 것은 남성뿐. 농사일을 하고 있는 것 같지는 않으며, 다들 손에 괄이나 도끼를 들고 겁에 질린 표정으로 주위를 둘러 볼 뿐이다.

「어이! 저거 <모험자> 아냐!？」

「혹시 구하러 와준 건가!？」

여러분을 발견한 마을 사람들이 입을 모아 외치며 주위에 모여들었다. 구원의 손길이 나타났다는 기쁨하고 있다. 그리고 소란을 알아차리고 촌장으로 보이는 장년의 남성이 여러분의 앞에 모습을 드러냈다.

• 베릴 마을 입구

PC들이 마을에 도착하면 불안에 떠는 마을 사람들이 보인다. 그들도 이미 고블린이 풀어놓은 척후의 모습을 목격했으며, 곧 습격이 있을 것이라고 생각하고 있다.

<모험자>인 PC들을 본 마을 사람들은 구원의 손길이 나타났다는 기쁨한다. 그 소리를 듣고 베릴 마을의 촌장인 요한스가 PC들의 앞에 나타난다. 촌장은 고블린의 대규모 습격 정보를 듣고 매우 놀랐으나, 그래도 마을을 버릴 수는 없다며 PC들에게 방위에 협력해달라고 의뢰한다.

GM은 아래의 정보를 PC들에게 전한다.

- 이곳은 베릴 마을. 산간의 좁은 땅에 세운 가난한 한촌이다.
- 행상인도 거의 오지 않아 자급자족으로 살아가는 마을이었는데, 며칠 전부터 정찰을 하는 <고블린>이 보이곤 했다.
- 고블린들이 마을을 습격할지도 모르므로, 마을의 남자들 50명 정도가 무기(라고는 해도 조잡하지만)를 들고 망을 보고 있었다.
- 하지만 그들은 대부분 <농부>나 <목수> 등이며, 농기구 등으로 무장하긴 했지만 실질적인 전력은 거의 없다.
- 고블린의 습격은 두렵지만, 그렇다고 마을을 버릴 수는 없다. 이곳을 버리면 마을 사람 모두가 난민이 되어 길거리를 헤맬 것이 뻔하다.
- 마을 사람들은 마을을 지킬 결의를 굳혔으나, 전력이 부족한 것이 현실이다.
- 마을을 지키기 위해 PC들도 힘을 빌려주기를 원한다.

촌장은 마을의 저금에서 보수로 PC 1명당 200골드를 지급하겠다고 제안했다. (이것은 이 외딴 마을이 낼 수 있는 보수로 거의 한계에 해당하는 금액이다!)

오버추어

「<모험자> 여러분, 잘 와주셨습니다. 이곳은 산간의 한촌, 베릴 마을입니다.」

「며칠 전부터 <고블린>이 보이곤 하기에, 혹시나 습격이 있을까 봐 이렇게 남자들이 망을 보고 있었습니다.」

「몬스터의 습격은 두렵습니다. 하지만 그렇다고 마을을 버렸다가는 난민이 되어 객사하리라는 것은 다들 잘 알고 있단 말입니다.」

「주민들도 다들 어떻게든 마을을 지키겠다고 마음을 굳혔습니다. 혹시 괜찮으시다면 <모험자> 여러분도 도와주시기 바랍니다.」

「어떻게든 지켜낼 수 있다면 좋겠지만…….」

• 고블린의 대군이 몰려오고 있다고 전하면

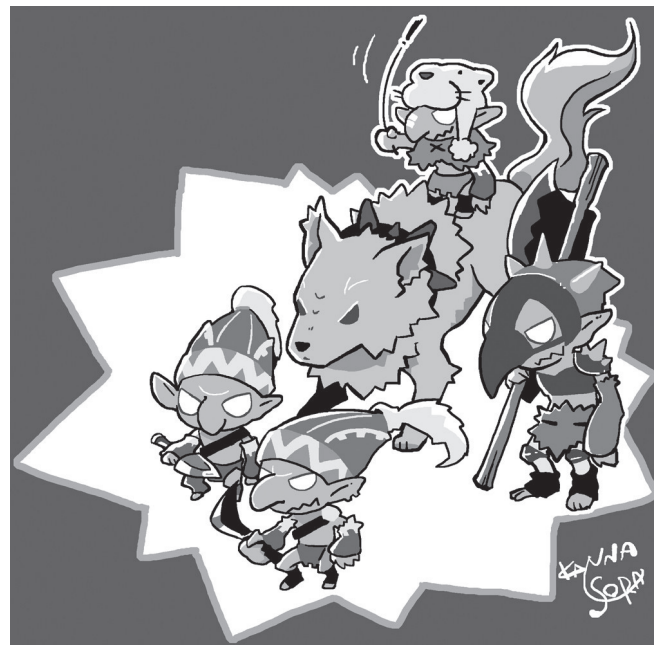
「오오, 오오……. 어떻게 이런 일이!？」

「그렇게 많은 고블린이 상대라면 저희만으로는 잠시도 버티지 못하잖습니까…….」

「<모험자> 여러분. 부디 부탁드립니다. 이 불쌍한 한촌의 주민들을 제발, 제발 구해주시시오…….」

• 장면 종료

촌장의 의뢰를 받아들이고 다시금 마을 사람들을 위해 고블린과 싸울 결의를 했다면 다음 인터루드로 넘어가자.



다가오는 고블린 군단! 마을을 지켜내라!!

인터루드

다음은 미션 「베릴 마을 방위전」을 위한 사전 준비를 하는 장면이다. 고블린으로부터 마을을 지키고자 PC들은 여러모로 준비를 하게 된다.

장면명: 방위 계획 실시

장면 종별: 시네마틱 장면

해설: PC들은 마을로 쳐들어오는 고블린에 대비하여 온힘을 쏟는다.

목적: 마을을 지키기 위한 갖가지 준비를 한다.

미들9: 방위 계획 실시

Mission

이 장면은 고블린 군단에게서 마을을 지키고자 마을의 방비를 갖추고 싸울 준비를 하는 장면이다. 여기에서 충분한 준비를 해두면 클라이맥스의 미션을 유리하게 진행할 수 있다.

오버추어

여러분은 베릴 마을의 <대지인>들과 함께 베릴 마을을 지키고자 신속하게 행동을 개시했다.

「자, <모험자> 여러분이 시키는 대로 싸울 준비를 하세요!」

촌장 요한스의 호령 아래에 <대지인>들도 목소리를 높인다.

여러분은 마을 사람들과 힘을 합쳐 건물에 판자를 못 박고 흙 부대를 쌓아 올려 방벽을 만든다. 식량도 계산해야 하고, 물도 계곡에서 길어 와 확보해야 한다. 마을 남자들에게는 보초를 설 순서를 정해줘야 하며, 만에 하나에 대비해서 무기 훈련도 시켜야 한다.

고블린이 공격해오기까지 불과 며칠. 여러분은 생각할 수 있는 모든 준비를 해야 한다.

• 마을을 지키기 위해

베릴 마을 주민들의 부탁으로, PC들은 마을을 지키기 준비를 하기 시작했다. 오버추어에서 언급한 것처럼 마을 사람들과도 힘을 합쳐 갖가지 준비를 해야 하리라. 고블린의 습격까지는 불과 며칠밖에 남지 않았으며, <모험자>의 신체능력으로도 마을의 영격 준비를 갖추는 것이 고작이다.

PC가 출선해서 어떤 준비를 하겠다고 진언할 때

도 있을 것이다. GM은 플레이어의 희망을 받아들여 준비 묘사를 연출해주도록 하자.

PC들의 롤플레이가 일단락되면 아래의 몽타주를 읽어준다.

몽타주: 방위부대 집결

싸울 준비를 하는 여러분의 곁으로 리제의 수배나 여러분의 호출에 응하여 주위에 진군했던 <모험자> 부대가 잇달아 집결한다.

마을을 지켜줄 전력이 늘어나는 것을 본 마을 사람들은 안도의 한숨을 쉬었지만, 여전히 싸움의 긴장감이 여러분과 마을을 지배한다.

이번 싸움의 최대 목적은 적의 전멸이 아니라 이 마을을 지키는 것이다. 그러므로 마을의 중심으로 이어지는 방위 거점은 가능한 방어를 단단히 해야 한다.

여러분은 방위 준비를 마무리하고 마을의 방위 거점을 보강하러 나섰다.

• 방위선을 구축하라

PC들은 다가오는 고블린과의 싸움에 대비해 마을 사람들에게 방위선에서 해야 할 기본적인 것들을 가르치는 한편, 마을 자체의 방어력도 보강할 필요가 있음을 깨달았다.

PC들은 마을을 지키기 위해 주민들의 협력을 얻어 베릴 마을의 몇몇 방어 거점을 강화할 수 있다. 강화할 수 있는 후보지는 「**북쪽의 대교**」, 「**동쪽의 감시탑**」, 「**서쪽의 방벽**」, 「**남쪽의 방책**」 등 네 지점이다.

PC는 아래의 시나리오 동작을 1회씩 실행할 수 있다.

《거점을 강화한다》_기본(내구or교섭/12)_마을 사람들과 협력해서 방어 거점을 강화한다. 대상의 방위군 수정에 +2. [달성치17] 방위군 수정에 추가로 +2. [서브직업: 목수, 설계사] 이 판정에 +2.

• 장면 종료

PC들이 마을의 방위를 위해 만반의 준비를 갖추었다면 장면을 마친다. 미들 페이지를 끝내고 클라이맥스 페이지로 넘어간다.

클라이맥스 페이지

Mission

드디어 클라이맥스 페이지이다. 여기에서 플레이에 휴식을 끼워 넣도록 하자. 또, 미들 페이지 종료와 함께 PC 전원에게 【인과력】 1점을 배포한다.

인터루드

이제부터 클라이맥스 페이지이다. GM은 클라이맥스 페이지의 개시를 플레이어에게 선언하자. 다음 장면에서는 미션 「베릴 마을 방위전」을 플레이한다. 인카운터 시트나 마커 등 필요한 것을 준비해 두자.

장면명: 베릴 마을 방위전

장면 종별: 앱스트랙션 장면

해설: 베릴 마을에 쳐들어오는 고블린의 군세와 맞서 싸운다.

목적: 미션 클리어

클라이맥스: 베릴 마을 방위전

Mission

서둘러서 방위망의 구축을 마쳤을 무렵, 드디어 고블린의 침공부대가 모습을 드러냈다. 집결한 〈모험자〉들은 마을 사람들과 협력하여 이 대부대로부터 베릴 마을을 지켜내야 한다!

이 장면에서는 「**미션: 베릴 마을 방위전**」을 플레이한다.

오버추어

거점 강화를 서둘러 진행하고, 연일의 격무에 여러분이 죽은 듯이 잠든 그 날 새벽.

깡! 깡! 깡! 깡!

「왔다!! 고블린이다!!」

마을의 경종이 울리고, 마을의 남자들이 외치는 소리가 울려 퍼진다. 〈고블린〉 침공부대가 드디어 모습을 드러낸 것이다!

벌떡 일어난 여러분은 몸치장도 하는 등 마는 등 마을의 중앙에 설치된 임시 본부에 집결했다.

이미 여러분의 지휘 하에 있는 다른 〈모험자〉팀이나 마을 사람들도 마찬가지로 모여서 여러분의 명령을 기다리고 있다. 눈이 좋은 〈모험자〉의 정찰에 따르면 적의 수는 약 300! 수십 부대로 나뉘어 세 방향에서 진군 중이라고 한다.

드디어 마을을 지키기 위한 싸움이 시작된다. 여러분의 호령 하에 「베릴 마을 방위전」이 막을 열었다!

• 미션: 베릴 마을 방위전

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

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

이 미션의 목적은 베릴 마을을 6라운드(6일)간 방위하는 것이다. 6라운드 동안 「베릴 마을 중심부」에 「고블린 토큰」이 침입해서는 안 된다. (하나라도 침입해버리면 미션에서 즉시 패배한다!)

PC들은 인카운터 시트에 적힌 시나리오 동작을 되풀이하며 부대를 이동시키거나 전투를 하면서 마을을 방위한다.

미션은 시나리오 동작 《싸움을 건다》, 《부대를 이동한다》를 통해 토큰을 움직이거나 전투를 함으로써 진행한다. PC는 한 라운드당 각자 1회의 시나리오 동작을 실행할 수 있다. 고블린은 3회(PC가 5명 이상이라면 4회)의 시나리오 동작을 실행할 수 있다. PC와 GM(고블린)이 사용할 수 있는 시나리오 동작이 서로 다르다는 것에도 주의하자.

또, 장면 「미들6: 작전 회의」에서 원군 요청에 성공했다면 미션 중에 실행할 수 있는 EX파워가 배포될 것이다.

• 방위부대 배치

PC들은 상담하여 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 토큰의 배치

GM은 「고블린 토큰」을 아래와 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 높일 기회가 있다. 자세한 것은 장면 「미들9: 방위 계획 실시」를 참조한다.

• 특별한 룰

GM은 플레이어가 제안한다면 PC의 특기 사용을 인정할 수 있다. 이때, 아래의 가이드에 따르면 밸런스 조정이 편할 것이다.

「시나리오 1회」의 공격적인 특기는 《싸움을 건다》 판정에 +1D. (사용횟수는 소비하지만 행동권은 소비하지 않는다)

「시나리오 1회」의 [이동] 특기는 《부대를 이동한다》 판정에 +1D. (사용횟수는 소비하지만 행동권은 소비하지 않는다)

「시나리오 1회」의 은밀계 특기는 《싸움을 건다》와 동시에 고블린군 수정치에 -3(영속). (사용횟수는 소비하지만 행동권은 소비하지 않는다)

• 승리조건과 패배조건

이 미션에서는 승패와 관계없이 각 참가 플레이어가 한 장씩의 「아더 티켓」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 침입하고 말았다. 다음 장면은 「엔딩1-B: 베릴 마을에서의 탈출」이 된다.

• 고블린을 전멸시키면

고블린 토큰을 모두 제거(엄청난 전과다!)해서 미션을 클리어했다면, PC는 추가 보수를 얻을 수 있다(침공부대의 보물을 빼앗은 것이다!). PC는 「재물표」에서 임의로 칸을 골라 각각 2회의 재물표 굴림을 할 수 있다!

• 장면 종료

미션을 마치고 승리 또는 패배 처리를 끝내면 장면을 마친다. 또, 본 장면을 마친 후에는 미션의 승패에 따라 엔딩에 분기가 발생한다. 승리했다면 「엔딩1-A: 승리의 개가」로, 패배했다면 「엔딩1-B: 베릴 마을에서의 탈출」로 넘어간다.

미션 중의 컷 인

본 시나리오의 미션에서는 호출한 원군에 따라 PC들이 다양한 EX파워를 취득해서 사용할 수 있다.

각 EX파워에는 원군이 어떤 지원을 해주는지가 적혀 있으므로, 해당 EX파워를 사용할 때는 지원 내용에 맞춘 대사나 묘사 등의 컷인을 삽입하면 미션 플레이가 더욱 재미있어질 것이다.

컷인 연출은 GM이 해도 좋지만, 플레이어에게 연출의 주도권을 맡기는 것도 좋은 아이디어이다. 「원군표 D66」에 배치된 원군 캐릭터들은 최소한의 정보만이 설정되어 있으므로, 플레이어들에게 개성을 부여하게 해도 큰 문제는 일어나지 않는다.

또, PC들의 커넥션이 원군으로 온 경우, 그 커넥션을 잘 아는 플레이어 본인에게 연출을 맡기면 플레이가 더욱 재미있을 것이다.

엔딩 페이지

Mission

다음 장면부터는 엔딩 페이지이다. GM은 엔딩 페이지의 개시를 플레이어에게 선언하자.

또, 클라이맥스 페이지 미션의 승패에 따라 엔딩 장면에 분기가 발생한다. 승리했다면 「엔딩1-A: 승리의 개가」를, 패배했다면 「엔딩1-B: 베릴 마을에서의 탈출」을 플레이한다.

인터루드

다음은 고블린의 침공을 저지하고 잠시나마 평화를 되찾은 베릴 마을에서 작전의 성공을 축하하는 연회를 여는 장면이다. 마을 사람들은 안도한 표정으로 마을의 구세주인 PC들에게 크게 감사한다. (역주: 앞에서는 엔딩1-A의 장면명이 「승리의 개가」였습시다만, 여기부터는 「잠시 동안의 평화」로 표기되어 있습니다. 아마도 무언가의 오류인 듯합니다)

장면명: 잠시 동안의 평화

장면 종별: 시네마틱 장면

해설: 고블린을 물리친 PC들은 잠시 동안의 평화를 맞본다.

목적: 이야기를 끝낸다.

엔딩1-A: 잠시 동안의 평화

Mission

오버추어

며칠에 걸친 기나긴 방위전이 겨우 끝나고, 산간 마을은 잠시 동안의 평화를 되찾았다.

한때는 죽음조차 각오했던 마을 사람들은 서로의 무사를 기뻐하며 환희의 눈물을 흘린다. 여러분 베릴 마을 방위대도 심한 피로와 그 이상의 성취감을 느끼고 있었다. 여러분은 당당하게 이 마을의 사람들을 지켜낼 수 있었던 것이다!

• 승리를 축하하는 연회

베릴 마을에서는 작전의 성공을 축하하며 조촐하게나마 마을 사람들과 〈모험자〉의 합동 연회를 열었다. 물론 방위전에서 중요한 역할을 수행한 PC들은 이번 싸움의 MVP로서 매우 정중한 대접을 받으며, 동료 〈모험자〉나 마을 사람들이 잇달아 요리나

음료를 가지고 찾아와서 설 틈이 없을 정도이다.

아래에 〈대지인〉이나 〈모험자〉들의 대사를 실어 뒀으니, PC들을 중심으로 〈모험자〉와 〈대지인〉이 한데 어울려 기뻐하며 승전을 기리는 모습을 연출하도록 하자.

컷 인: 〈대지인〉들의 대사 예

남성 「〈모험자〉 양반, 갓 구운 산토끼 구이야. 뜨거울 때 먹어!」

남성 「너희가 없었다면 우리는 끝장이었어. 정말 고마워!」

여성 「어머, 컵이 비었네요. 음료를 더 드릴까요?」

여성 「이걸로 불안해서 잠도 못 자는 나날과는 안녕이네요. 정말로…… 다행이야……」

아이 「형, 정말 멋졌어! 마치 할아버지가 이야기해 준 옛날이야기 같았어!」

아이 「나, 형들을 절대 잊지 않을 거야!」

촌장 「〈모험자〉님, 이번에는 정말로 감사합니다. 여러분의 조력이 아니었다면 이 마을은 이미 사라졌을 테지요.」

촌장 「마을의 모두가 이 은혜를 결코 잊지 않을 겁니다!」

컷 인: 동료 〈모험자〉들의 대사 예

남성 「만세! 우리가 지킨 거라고. 이 마을을!」

남성 「이것도 ○○(PC 이름) 공 일행의 지휘 덕분이요. 훌륭했소이다!」

남성 「헤헷, 오늘만큼은 마음껏 먹고 마시고 떠들자고!」

남성 「고블린 놈들, 꼴 좋다! 건배!!」

여성 「자, 오늘은 특별히 식량 대방출이에요! 다들 마음껏 드세요!」

여성 「〈대지인〉 여러분도 사양하지 말고 마음껏 먹어요! 배 채우고 내일부터 또 힘내야지!」

여성 「만세! 마음껏 마셔도 돼? JINJARO!?!」

여성 「이렇게 떠들며 즐길 수 있는 것도 여러분이 중심이 되어 노력해준 덕분이예요!」

• 리제의 영화

또, 연회 도중에 사령관인 리제의 영화가 PC들에게 달았다.

연회 롤플레이 중에 적당한 때를 봐서 아래의 몽타주를 읽어준다.

몽타주: 리제의 영화

「우선…… 여러분. 수고하셨습니다. 훌륭한 지휘였어요.」

연회 도중에 걸려온 것은 리제의 영화였다.

리제는 여러분의 분투를 치하하고, 다른 침공 루트 쪽도 큰 피해 없이 적을 격퇴하는 데 성공했다고 알려준다. 여러분도 다른 전선이 어떻게 되었는지 신경 쓰고 있었으므로, 그 보고를 듣고 안도하며 가슴을 쓸어내렸다.

「보고에 따르면 이번 동시 침공에서 가장 공세가 강했던 곳이 여러분이 있는 베릴 마을이었던 모양이에요. 그것만으로도 여기에서 그들의 계략을 막아낸 의의는 매우 크다고 할 수 있습니다. 정말로 잘 해주셨어요.」

「이번 작전, 아마도 고블린 측에도 큰 움직임이 있었을 테지요. 싸움의 결착이 가까워진 것 같습니다.」

「여러분은 또 중요한 안건을 맡게 되실 거예요. 지금은 천천히 휴식을 취하고 힘을 길러주세요.」

리제는 방위의 성공을 축하하면서도, 이 작전의 이면에는 고블린측에서 일어난 어떤 대규모의 움직임이 있을 것이라고 확신하는 듯하다. 드디어 원정군과 고블린군의 싸움에도 결착의 때가 다가온 것 이리라.

하지만 지금은 피로를 풀고 힘을 비축할 때이다. 우선 이 시끌벅적한 연회를 마음껏 즐기고 볼 일이다!

• 장면 종료

연회에서는 <대지인>과 <모험자>를 가리지 않고 모두가 하나가 되어 기뻐하고 있다. PC들이 충분히 연회를 즐겼다면 장면을 마치자.

또, 이 시점에서 임무의 보수인 **900골드와 [마촉매9] 2개**를 받을 수 있다.

이 시나리오의 전후편 구성의 미니 캠페인이다. 후편 시나리오를 플레이할 예정이라면 엔딩 「엔딩 2: 고블린 왕의 대관」으로 이어지는 인터루드로 넘어간다.

만약 단발 시나리오로 이야기를 끝낸다면 이대로 메인 플레이를 끝내고 애프터 플레이로 넘어간다.

인터루드

PC들은 고블린의 침공을 완전히 막아내지 못하고, 마을 사람들과 함께 베릴 마을을 버리고 탈출하게 되었다. 엔딩은 불로는 마을을 뒤로하고 도망치는 장면이다. PC들은 패배의 쓴맛을 맛보며 마을을 떠난다.

장면명: 베릴 마을에서의 탈출

장면 종별: 시네마틱 장면

해설: 고블린의 침공을 막아내지 못한 PC들은 마을을 버리고 탈출한다.

목적: 패배의 괴로움을 연출하면서 이야기를 끝낸다.

엔딩1-B: 베릴 마을에서의 탈출

Mission

오버추어

여러분은 지금 베릴 마을의 주민들을 데리고 산길을 걷고 있다.

여러분과 원군으로 와준 <모험자>들, 그리고 마을 사람들의 필사적인 방어에도 불구하고 베릴 마을은 고블린 침공부대의 침입을 허용하고 말았다.

한 군대가 무너지면 방어선이 붕괴하는 건 순식간이다. 무수한 고블린이 마을에 밀어닥치는 바람에 움직일 수 있는 주민을 데리고 마을을 탈출하는 것이 고작이었다.

지금은 불타는 베릴 마을을 뒤로하고 고블린의 지배 지역을 빠져나가기 위한 필사의 도피행 중이다. 적지 않은 피해를 입고 말았으나, 그래도 아직 마을 사람들은 잃지 않았다.

지금은 그들을 한시라도 빨리 안전한 장소로 보내주는 것이 여러분의 사명이다.

• 도피행

필사의 방어에도 불구하고 베릴 마을은 고블린에게 함락당하고 말았다. 마을 사람들에게도 적지 않은 피해가 나오고 말았으며, 살아남은 사람들은 약간의 짐만을 들고 여러분과 함께 탈출하는 중이다.

만약 <대지인>들과 대화를 나누고 싶어 하는 PC가 있다면 촌장인 요한스가 짝막하게 마을 사람들의 심정을 대변해준다.

컷 인: 촌장 요한스의 대사 예

「괴로운 사태가 벌어지고 말았군요……. 마을의 모두에게도, 여러분에게도.」

「가족이나 배우자를 잃은 사람도 적지 않습니다. 살아남아서 도망치더라도…… 그 후에 어떻게 살아야 좋을지 막막한 사람도 있지요.」

「하지만 그래도 살아야 한다고 생각합니다. 먼저 죽은 이들의 몫까지 살아남지 않으면 모든 것이 의미를 잃어버립니다. 저희가 이제까지 보낸 시간도, 여러분의 노력도 모두.」

「여러분에게는 감사하고 있습니다……. 이런 산속의 작은 마을을 지키기 위해 필사적으로 나서주신 모습은 결코 잊지 못할 겁니다.」

마을 사람들은 고향을 잃어버린 것을 슬퍼하고 있지만, 동시에 마을을 지키기 위해 필사적으로 싸워준 PC들 <모험자>에게도 깊은 감사의 마음을 품고 있는 듯하다.

PC들의 롤플레이가 일단락되면 아래의 몽타주를 읽어준다.

몽타주: 리제의 염화

산길을 걷던 여러분은 염화를 이용해 리제에게 보고를 올린다.

「유감스러운 결과가 되고 말았지만, 지금은 탈출에 성공한 것을 기뻐하도록 하지요. 우선…… 여러분, 수고하셨습니다…….」

베릴 마을 함락 소식에 리제는 침통한 목소리로 응답한다.

「아무래도 이번 대규모 침공에서 가장 공세가 강했던 곳이 여러분이 있는 베릴 마을이었던 모양이에요. 저쪽도 전력을 집중했던 것이지요. 피해가

생긴 것은 유감이지만…… 그래도 지금은 살아남은 분들이 있다는 것을 긍정적으로 생각해야겠지요.」

「이번 작전, 아마도 고블린 측에도 큰 움직임이 있었을 테지요. 싸움의 결착이 가까워진 것 같습니다.」

「여러분은 우선 <대지인> 여러분을 안전한 곳까지 데리고 오는 걸 최우선으로 두고 행동해주세요. 지역 <대지인>의 안전을 확보하는 것도 우리 원정군의 중요한 임무니까요.」

「여러분은 또 중요한 안전을 맡게 되실 거예요. 이번에는 유감스러운 결과였지만, 그때를 대비해서 힘을 비축하세요.」

• 새로운 임무

리제는 침통한 목소리로 베릴 마을이 함락되었다는 보고를 들으면서 PC들의 노고를 위로해준다. 그리고 지금은 함께 탈출하는 <대지인>들을 안전권까지 호위하라는 새로운 임무를 PC들에게 내린다.

<모험자>만큼의 신체능력이 없는 <대지인>과 함께 이동하는 만큼 속도도 느리고, 사람이 많아서 외적에게 들키기도 쉽다. 지금의 PC들은 베릴 마을을 잃은 그들의 유일한 생명줄이다.

리제는 이 작전의 이면에 고블린측에서 일어난 어떤 대규모의 움직임이 얹혀 있으리라고 확신하는 듯하다. 드디어 원정군과 고블린군의 싸움에도 결착의 때가 다가온 것이리라.

• 장면 종료

PC들은 쓰라린 패배를 맛봤지만, 싸움은 아직 끝나지 않았다. 원정군과 고블린의 싸움은 앞으로 더 본격화할 것이다. 새롭게 결의를 다지면서 장면을 마치자.

또, 이 시점에서 임무 보수인 **900골드와 [마촉매 9] 2개**를 받을 수 있다.

이 시나리오의 전후편 구성의 미니 캠페인이다. 후편 시나리오를 플레이할 예정이라면 엔딩 「엔딩 2: 고블린 왕의 대관」으로 이어지는 인터루드로 넘어간다.

만약 단발 시나리오로 이야기를 마친다면 이대로 메인 플레이를 마치고 애프터 플레이로 넘어간다.

인터루드

다음 장면은 미니 캠페인 시나리오로서 후편을 이어서 할 때를 위한 「연결」 장면이다.

베릴 마을의 공방전으로부터 짧은 시간이 흐른 후, 리제가 원정군 참가자 전원에게 한 가지 선언을 한다. 드디어 고블린 왕이 대관식을 치른 것이다. 원정군의 싸움은 마침내 절정을 맞이했다.

장면명: 고블린 왕의 대관

장면 종별: 마스터 장면

해설: 리제가 고블린 왕의 대관 소식을 전해주면서 원정군의 싸움도 최종 단계에 접어들었음을 선언한다.

목적: 새로운 싸움을 예감하며 이야기를 마친다.

엔딩2: 고블린 왕의 대관

Mission

오버추어

베릴 마을을 둘러싼 싸움으로부터 짧게나마 시간이 흘렀다.

〈아키바 원정군〉 총사령관 리제는 원정군 참가자 전원에게 염화를 병용해서 한 가지 발표를 했다.

「지난번 〈고블린〉의 동시 침공 작전 때, 다수의 전장에서 〈고블린 장군〉에 더해 그 상위종인 〈고블린 씨족장〉을 확인했습니다. 아마도 싸움에 참가한 여러분은 방어전 중에 그 모습을 보셨을 겁니다.」

「〈엘더 테일〉의 레이드 이벤트인 〈고블린 왕의 대관〉에서 그들의 출현이 의미하는 것은 단 하나. 〈세븐스 폴〉에 고블린이 넘쳐나면서, 그들의 왕이 나타날 준비를 마쳤다는 것…….」

「즉, 우리의 최종 목표인 〈고블린 왕〉이 곧 나타나리라는 것은 명백합니다.」

그 목소리에 작전 지령 본부 앞에 집합한 원정군의 용사들이 떠들어대기 시작한다.

드디어 싸움의 클라이맥스가 눈앞으로 다가온 것이다.

「이제부터 작전 지령 본부에서는 〈세븐스 폴〉 공략 및 출현한 〈고블린 왕〉의 토벌을 최종 목표로 삼고 준비를 서두를 예정입니다.」

「길었던 이번 원정에도 드디어 결착의 때가 다가

왔습니다!」

「곧 끝납니다. 여러분의 활약을 기대하겠습니다!!」

리제의 말이 끝나는 것과 동시에 원정군 내에서 「우오오오오!」하고 커다란 외침이 울려 퍼졌다. 결착의 때가 다가왔다.

• 새로운 왕의 탄생

결착을 앞두고 의욕을 불태우는 〈아키바 원정군〉. 한편, 깊고 어두운 숲 속, 〈고블린〉의 본거지인 〈세븐스 폴〉 또한 새로운 〈왕〉의 탄생에 열광하고 있었다.

몽타주: 새로운 고블린 왕

이스탈 북부의 험난한 숲 속 깊은 곳에 있는 산지 안쪽.

〈세븐스 폴〉이라는 이름으로 불리는 거대한 요새의 중심부. 짐승 기름으로 불을 피운 조의이 비추는 광장 주위에 엄청난 숫자의 〈고블린〉이 모여 있다. 신분이 낮은 잡병부터 일곱 씨족을 다스리는 〈씨족장〉급까지 온갖 종류의 고블린이 모여 어느 한 점을 응시하고 있다.

쿠르르……. 묵직한 소리를 내며 두꺼운 철문이 열린다. 문 안쪽의 어둠에서 이상하리만치 덩치가 큰 갑옷 차림의 〈고블린〉 한 마리가 나타났다.

광장이 조용해졌다.

「그오오오오오오!!」

거대한 고블린은 요새 전체에 찌렁찌렁 울리는 천둥 같은 포효를 질렀다. 호응하듯이 그 자리에 있던 모든 고블린들도 일제히 소리를 지르기 시작했다. 무기를, 갑옷을 두드리고 발을 구른다. 열광이 요새 전체의 고블린들에게 전염된다.

지금, 새로운 고블린 왕이 탄생한 것이다.

• 장면 종료

새로운 고블린 왕의 탄생과, PC들을 기다릴 새로운 싸움의 전조를 연출했다면, 장면을 마친다. 메인 플레이를 끝내고 애프터 플레이로 넘어간다.

애프터 플레이

Mission

「애프터 플레이 (『LHZ』P245)」에 따라 애프터 플레이를 처리한다.

로그 티켓 배포

이번 시나리오에서 배포하는 로그 티켓은 아래와 같다.

◆플레이어: 캐릭터 랭크업 1장, 아더 갯 2장

◆GM: 캐릭터 랭크업 1장, 재물 갯 (플레이어 수 +1)장, 아더 갯 4장

위에 더해 세션에 마지막까지 참가한 플레이어와 GM에겐 「인과력 갯」이 한 장씩 배포된다. 또, 활약한 PC의 플레이어에게는 「인과력 갯」을 한 장 더 배포하자. 이 「인과력 갯」 배포는 우수한 플레이어를 선출하기 위한 조치가 아니라, 그 날의 플레이를 돌아보며 서로의 건투를 기리기 위한 것이다. 부디 각자가 보여준 멋진 플레이를 떠올리며 티켓을 나눠주자.

세션 종료

모든 처리를 마치면 세션은 끝난다. 이것으로 아키바 원정군과 세븐스 폴을 둘러싼 모험의 한 단락이 끝났다. 하지만 아직 고블린 왕은 건재하며, 이스탈 북동부는 몬스터의 위협에 노출되어 있다. 모험자들의 활약은 계속된다! 다음 모험을 위해 지금은 잠시 휴식을 취하자. 수고했다!

스태프 리스트

Mission

시나리오 작성&라이팅: 7 Sided Work Shop

데이터 작성: 미우, 신슈노 마사, 야코 유우, 소마 마사무네, 7Sided Work Shop

그래픽 디자인&레이아웃: 미즈카와 메에, 7 Sided Work Shop

미션 디자인: 7 Sided Work Shop

일러스트: 칸나소라

디벨롭먼트: 7 Sided Work Shop

에너지 데이터

Mission

시나리오에 등장하는 오리지널 에너지 데이터를 기재한다. 디벨로퍼는 이 에너지 데이터를 다른 시나리오에 사용해도 좋다.

〈와일드 보어〉 Wild Boar

랭크: 8 태그: [자연] 식별난이도: 7

【STR】5 【DEX】4 【POW】3 【INT】3

【회피】3+3D

【저항】4+3D

【물리방어력】9

【마법방어력】13

【최대 HP】105

【헤이트 배율】×2

【행동력】8

【이동력】2

▼특기

《맹돌격》-[백병공격]-메이저-대결(7+2D/회피)-단일-지근-대상에게 [37+2D]의 물리 대미지를 입힌다. [마이너] 이번 메인 프로세스 종료 시까지 이 에너지의 헤이트 배율을 x4로 간주한다.

《스탬피드》-[이동]-무브-장면 1회-이 에너지는 2Sq까지 [즉시이동]을 할 수 있다. 이번 메인 프로세스에서 《맹돌격》을 사용할 때는 대상을 「이동 시 한 번이라도 같은 Sq에 있었던 캐릭터(선택)」로 변경한다. [마이너] 이동거리에 +2Sq.

▼드롭 아이템

1~4: 신선한 멧돼지 고기 [환전] (20G)×3

5~6: 멧돼지의 큰 엄니 [환전] (150G)

▼해설

집채만한 체구의 야생 멧돼지. 신경질적이고 경계심도 강해 선불리 접근하면 달려들 것이다. 커다란 몸으로 강행하는 맹렬한 돌진공격은 무시무시한 위력을 지녀 베테랑 <모험자>라 해도 주의가 필요하다.

〈와일드 보어〉는 이스탈에서 발호하는 고블린 군단의 전력으로도 유명하며, 〈다이어 울프〉와 나란히 두려움을 사고 있다. 갑옷을 걸치고 돌격해 오는 멧돼지 무리는 훈련받은 기사와 전열조차 가볍게 무너뜨린다.

〈고블린 비스트 마스터〉 Goblin Beast Master

랭크: 8 태그:[인간형][고블린] 식별난이도: 5

【STR】3 【DEX】3 【POW】5 【INT】4

【회피】3+2D 【저항】5+2D

【물리방어력】22 【마법방어력】9

【최대 HP】78 【헤이트 배율】×2

【행동력】6 【이동력】2

▼특기

《짐승 부리기》_이니셔티브_단일_4Sq_장면 1회_ [자연], [환수] 태그를 가진 에너지만 대상으로 삼을 수 있다. 대상은 즉시 [미행동]이 된다. 이 특기는 이 에너지의 【HP】가 40 이하일 때만 사용할 수 있다.

《고브 뿔피리》_특수공격_메이저_대결(7+2D/저항)_단일_2Sq_ 10점의 관통 대미지를 입힌다. (마이너) 대상에 [추가타: 15]를 입힌다.

《고블린 레이저》_대미지 적용 직후_이 에너지가 [정신] 대미지를 입었을 때 사용한다. 이 에너지는 즉시 《짐승 부리기》를 사용할 수 있다. 이때 【HP】에 따른 사용 조건 및 사용 횟수의 제한을 무시할 수 있다.

▼드롭 아이템

1~5: 산양 뿔로 만든 뿔피리 [마촉매8] (70G)

6: 기분 나쁜 모피 [환전] (60G) × 3

▼해설

〈고블린〉 부족은 종종 경비용 및 전투용으로 동물이나 환수를 사육한다. 그런 동물의 뒤치다꺼리와 조련을 담당하는 것이 〈고블린 비스트 마스터〉다. 어떤 짐승을 다루는지는 부족 및 개체에 따라 각기 다르며, 와일드 보어를 부리는 보어 마스터, 자이언트 스파이더를 부리는 스파이더 마스터 등이 있다.

모피 망토로 작은 체구를 감싼 그들 자신은 약하지만,, 조련된 짐승은 보통의 개체보다 더 흉포하며 비스트 마스터의 뿔피리를 통한 정확한 지시에 따라 습격해오므로 방심할 수 없는 상대이다.

〈고블린 함정전사〉 Goblin Trapper

랭크: 8 태그:[물][인간형][고블린] 식별난이도: 5

【STR】3 【DEX】4 【POW】3 【INT】5

【회피】10 [고정] 【저항】9 [고정]

【물리방어력】18 【마법방어력】15

【최대 HP】33 【헤이트 배율】×3

【행동력】8 【이동력】2

▼특기

《거대한 덫》_무브_자동 성공_단일_지근_장면 1회_ 대상에게 「현재의 Sq를 벗어나면 곧바로 15점의 직접 대미지를 입는다」라는 효과를 입힌다. 이 효과는 BS로 간주하며, 대상이 현재의 Sq를 벗어날 때까지 지속된다. 이 에너지는 1Sq까지 [즉시이동]을 할 수 있다.

《시저 앵커》_사격공격_메이저_대결(14[고정]/회피)_단일_3Sq_ 대상을 이 에너지가 있는 Sq까지 [즉시이동(강제)]시킨다. (마이너) 대상에게 [이 특기로 이동한 Sq 수 × 7]점의 직접 대미지를 입힌다.

《고블린 레이저》_대미지 적용 직후_이 에너지가 [정신] 대미지를 입었을 때 사용한다. 이 에너지는 즉시 《시저 앵커》를 사용할 수 있다.

▼드롭 아이템

고정 : 녹슨 덫 [환전] (15G) × 3

▼해설

〈고블린〉답게 불결한 가죽 갑옷을 입고 긴 쇠사슬이 달린 거대한 덫을 이용하여 싸우는 특이한 고블린 전사다. 이 거대한 덫은 지면에 설치하여 적을 잡는데 쓸 뿐만 아니라 적에게 직접 던지는 무기로 사용할 수도 있으며, 그 크기에 맞는 강력한 위력을 발휘한다. 또, 함정에 걸린 상대를 자기 곁으로 끌어당겨 동료로 하여금 공격하게 하거나, 그대로 전장에 설치된 다른 함정이나 대미지 지형에 끌어들이는 등 비겁한 전법도 주저 없이 써대는 벽찬 상대이다.

프롭 데이터

Mission

시나리오에 등장하는 오리지널 프롭 데이터를 제공한다. 디벨로퍼는 이 데이터를 다른 시나리오에서 사용할 수 있다.

동굴의 지면

태그 : [지형][천연]

탐지난이도: 자동 해석난이도: 자동 해제난이도: 불가

▼효과

아무런 효과도 없는 지형. 동굴의 축축한 지면.

동굴 벽

태그 : [벽][천연]

탐지난이도: 자동 해석난이도: 자동 해제난이도: 불가

▼효과

이 Sq는 통행하거나 파괴할 수 없으며, 양측의 사선을 막는다. 반짝이끼가 자라서 희미하게 빛나는 동굴의 바위벽.

바위기둥

태그 : [지형][천연]

탐지난이도: 자동 해석난이도: 자동 해제난이도: 불가

▼효과

이 Sq는 통행하거나 파괴할 수 없으며, 양측의 사선을 막는다. 동굴의 천장과 지면을 연결하는 바위기둥.

작전 회의 테이블

태그 : [오브젝트][기계][물품]

탐지난이도: 자동 해석난이도: 자동 해제난이도: 불가

▼효과

[접촉] 대상은 [경감(지근 이외에서의 공격): 8]을 얻는다. 이 효과는 대상이 이 프롭을 벗어날 때까지 지속한다. 고블린이 사용하는 조잡한 작전 회의용 테이블. 술이나 먹다 만 말린 고기, 손으로 그린 지도 등이 널려 있다.

잡화더미

태그

탐지난이도: 자동 해석난이도: 8 해제난이도: 불가

▼효과

[기동: 메인 프로세스] 재물표(금전or물품)에서 굴림을 1회 할 수 있다. 이 효과는 시나리오당 1회만 발휘된다. 고블린이 들어온 자재 중에서 비교적 가치가 있는 것이 난잡하게 쌓여 있다.

GM용 EX파워

Mission

시나리오에 등장하는 GM용 EX 파워를 기재한다.

GM용 【인과력】이 5점 이하라면 《치명적인 이빨》에 2점을 주고, 나머지를 《굴강한 고블린》에 몰아넣자.

만약 10점을 초과하는 풍부한 【인과력】이 있다면 등장하는 〈고블린 비스트 마스터〉 2개체를 모두 강화해버려도 좋다.

굴강한 고블린

EX파워 태그:[GM][조정]

▼효과

코스트로 5점 이하의 【인과력】을 소비한다(최저 1점). 이 시나리오에 등장한 《고블린 비스트 마스터》 1개체의 【최대HP】에 $+[9 \times (\text{코스트로 소비한 } \text{【인과력】})]$.

▼해설

기지의 지휘관인 〈고블린 비스트 마스터〉는 보통의 개체보다 좋은 장비를 하고 있다.

치명적인 이빨

EX파워 태그:[GM][조정]

▼효과

코스트로 【인과력】 2점을 소비한다. 이 시나리오에 등장하는 〈와일드 보어〉 1개체의 《맹돌격》 대미지에 +4.

▼해설

거대한 멧돼지의 잘 갈린 엄니는 더 큰 대미지를 준다.