

인카운터 시트 **미션: 마법기사단을 강화하라**

마이하마 기사단 <글래스 그리브스>가 아키바의 전투계 길드 <흑검기사단>의 지도를 받아 강해졌다는 소문은 순식간에 이스타ल 전체에 퍼졌다. <월아(月蛾)> 격퇴라는 알기 쉬운 성과가 있었으니 당연하다. 다른 영지라고 가만히 있을 리가 없다. 츠쿠바의 마법 기사단 <탑의 제자> 기사단장 요한도 같은 생각이었다. 하지만 츠쿠바는 학술과 마법의 거리. 기사단이라고 해도 탑(학부)마다 제각각이다. 예산도 적다. 이래서야 고명한 길드를 초청하진 못한다. 그래서 아키바에서도 슬슬 그 이름을 알리기 시작한 길드, 즉 여러분을 선택했다. 연약한 우리 기사단을 단련시켜 주세요!

이 미션의 가이드نس

이 미션의 플레이 시간은 45~90분을 상정한다.

이 미션을 플레이하면 PC 전원이 「아더 갯」 한 장을 입수한다.

이 미션을 플레이하는 방법

「미션: 마법기사단을 강화하라!」는 라운드 진행 룰을 이용하여 행하는 미션이다. 이 미션에서는 인카운터 시트 「마법기사단을 강화하라!」를 사용한다.

이 미션의 목적은 마법기사단 <탑의 제자>를 강화하는 것이다. 기사단의 실력은 「체력」, 「기사도」, 「근접전투」, 「마법전투」, 「연계」의 다섯 종류가 있으며, 각각 5단계(★ 마크로 표기, 최소 0에서 최대 5)다.

PC들은 인카운터 시트에 실린 시나리오 동작을 반복하여, 다양한 훈련을 시행하면서 기사단의 실력을 키워나가야 한다. 시나리오 행동 중에는 [해프닝]이 발생하는 것도 있는데, 같은 [해프닝]은 따로 언급되지 않는 한 1회밖에 발생하지 않는다.

이 미션의 한 라운드는 1주일 정도이며, 기한은 6라운드(6주일)다.

츠쿠바 거리 주변은 아직도 고블린 따위의 마물이 많으며, <탑의 제자>의 수비 담당 구역은 최근 점점 위험해지고 있다. 파란만장한 훈련을 완수하자!

난이도

베리 하드 이상의 난이도인 경우, 모든 시나리오 동작의 난이도에 +1을 한다.

이 미션에서 유용할 만한 서브 직업

검투사, 광전사, 군사, 기도사, 기사, 도공, 마법학자, 변경순찰, 사냥꾼, 생환자, 연금술사, 용병, 용사, 장군, 전투사제, 제독, 조련사, 지휘관, 탐험가

승리조건과 패배조건

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

승리조건	미션 종료 시점에 ★의 합계가 22개 이상.
------	--------------------------

패배조건	승리조건을 만족하지 못한 채 미션을 끝냈다.
------	--------------------------

마법기사단 <탑의 제자>

	1	2	3	4	5	6
체력	★	★	★	★	★	★
기사도	★	★	★	★	★	★
근접전투	★	★	★	★	★	★
마법전투	★	★	★	★	★	★
연계	★	★	★	★	★	★

츠쿠바의 수많은 탑(학부) 중 하나인 마법진 공학탑에 소속된 마법기사단. 공식적으로는 120명이지만 실제로는 100명도 안 된다. 장기는 마법진을 이용한 원거리 범위마법 공격. 단원의 입버릇은 「우린 이론파라서.」 「신발에 다리가 쏠렸어.」

STUDENT OF TOWER

마법연구소

수많은 탑이 늘어선, 학자들이 하루하루의 연구에 힘쓰는 장소.

승청, 마법훈련

타이밍	메인 프로세스
판정	기본 (지식/보통+1)
▶효과:	새로운 마법에는 새로운 학문이 필요하다. 연구를 통해 화력의 상승을 실현하자. 「마법전투」의 ★이 1개 상승.〔판정실패〕 「체력」의 ★이 1개 저하.〔달성치: 보통+4〕 「마법전투」의 ★이 추가로 1개 상승.〔서브 직업: 마법학자, 연금술사〕 이 행동의 판정에 +2.

츠쿠바 성벽

츠쿠바 거리를 둘러싼 방벽.

달리기

타이밍	메인 프로세스
판정	기본 (내구/보통)
▶효과:	성벽을 돌며 단련하자! 「체력」의 ★이 1개 상승.〔달성치: 보통+3〕 「체력」의 ★이 추가로 1개 상승.〔서브 직업: 조련사, 지휘관〕 이 행동의 판정에 +2.

기사단 훈련소

여러 기사단이 훈련에 힘쓰는 연병장.

지옥의 검술 훈련

타이밍	메인 프로세스
판정	기본 (운동/보통)
▶효과:	도망치지 마! 맞서 싸워! 검술 수행이다! 「근접전투」의 ★이 1개 상승.〔달성치: 보통+3〕 「근접전투」의 ★이 추가로 1개 상승.〔서브 직업: 검투사, 용병〕 이 행동의 판정에 +2.

츠쿠바 시가지

정연하게 구획이 정리된 지식의 거리.

치안 활동과 봉사

타이밍	메인 프로세스
판정	기본(교섭or저항/보통+1)
▶효과:	주민이 모인 거리에서 복지 활동을 한다. 「기사도」의 ★이 1개 상승.〔판정실패〕 「기사도」의 ★이 1개 저하.〔달성치: 보통+4〕 「기사도」의 ★이 추가로 1개 상승.〔서브 직업: 기도사, 전투사제〕 이 행동의 판정에 +2.

츠쿠바 주변 지역

츠쿠바 산, 카스미레이크 등 루소라의 웅대한 자연이 펼쳐진 지역.

원정 초계 훈련

타이밍	메인 프로세스
판정	기본(교섭or운동/곤란-1)
▶효과:	츠쿠바 거리에서 원정에 나서 부근의 몬스터 서식 상황을 확인하며 훈련을 한다. 당신의 동료 1명이 [행동완료]가 되어 도와주면 이 판정에 +1D를 얻을 수 있다. [해프닝 7, 8, 9] 중 하나(번호가 적은 것 우선)가 발생한다.〔달성치: 곤란+2〕 [해프닝 10, 11, 12] 중 하나(번호가 적은 것 우선)가 발생한다.〔서브 직업: 변경순찰, 사냥꾼〕 이 행동의 판정에 +2.

츠쿠바 근교 삼림

츠쿠바 산 기슭의 들판에 펼쳐진 깊은 숲.

서바이벌 훈련

타이밍	메인 프로세스
판정	기본 (해석/보통)
▶효과:	식량은 안 준다. 힘을 합치지 않으면 죽을걸? 목표는 생존이다. 「연계」의 ★을 1개 상승.〔달성치: 보통+3〕 「체력」, 「기사도」, 「근접전투」, 「마법전투」 중 하나(당신이 선택)의 ★을 1개 상승.〔서브 직업: 생환자, 탐험가〕 이 행동의 판정에 +2.

더블 독 던전

츠쿠바 근교에 있는 지하미궁. 전투 훈련에 최적.

던전 토벌 훈련

타이밍	메인 프로세스
판정	기본 (내구or지각/곤란)
▶효과:	제3라운드부터 실행 가능. 근교의 던전 「더블 독」에 가서 기사단의 종합 훈련을 한다. 당신의 동료 1명이 [행동완료]가 되어 도와주면 이 판정에 +1D를 얻을 수 있다. [해프닝 1, 2, 3] 중 하나(번호가 적은 것 우선)가 발생한다.〔달성치: 곤란+3〕 [해프닝 4, 5, 6] (번호가 적은 것 우선)이 발생한다.〔서브 직업: 기사, 장군〕 이 행동의 판정에 +2.