

고블린 왕의 귀환 • 후편 <세븐스 폴 돌입>

베릴 마을을 둘러싼 치열한 공방으로부터 얼마간의 시간이 흐르고, 드디어 <고블린 왕> 토벌을 위한 <세븐스 폴> 공략 작전의 준비가 끝났다! 오랫동안 계속된 싸움에 종지부를 찍고자 여러분은 리제, 원정군 동료들과 함께 <대규모 전투>에 임한다!

이것은 CR9의 베테랑 모험자를 대상으로 하는 고난도 전투 시나리오다. <세븐스 폴> 최심부에서 기다리는 레이드 보스 <고블린 왕>을 쓰러뜨리기 위해 힘을 합쳐 싸워라! 자, 모험 준비를 시작하자!

모험의 배경

Mission

아키바에서 이스탈 북동쪽으로 파견된 원정군은 드디어 최종 목표인 <세븐스 폴> 공략 및 <고블린 왕> 토벌을 위한 <대규모 전투> 준비를 마치고 작전을 개시했다.

단, 작전 존인 <세븐스 폴>과 그 주위의 에어리어는 상당히 광대한 대규모 전투 존이다. 24명으로 구성된 폴 레이드 부대가 열 팀 투입될 예정인데, 아마 그러더라도 1개월 이상의 장기전이 될 것으로 보인다.

물론 총사령관은 <D.D.D>의 리제. 또한 이번 싸움에서는 쿠시아타마도 도우미로 참전한다.

이 시나리오를 플레이하는 방법

Mission

이 시나리오는 CR9의 PC를 위해 디자인했다. 플레이어 수는 3~5인 대응, 추천 플레이어 수는 4인이다. 플레이 시간은 5~6시간이다.

이 시나리오는 캠페인 시나리오 중 후편으로 디자인했으며, 전편에 해당하는 「베릴 마을 공방전」(『셀데시아 가제트』 Vol.22에 수록)을 플레이한 것을 전제로 두고 시나리오를 기술했다. 만약 PC가 전편 플레이 중에 「세션 중의 퍼스널 팩터 취득」(『LHZ B1』 P286)으로 유니온이나 커넥션을 취득했다면, 로그 티켓을 사용하지 않아도 계속해서 (이 세션이 끝날 때까지는) 유지된다고 허가해도 좋다.

ORPG일 때는 통째로 플레이하면 시간이 걸릴 수도 있으므로, 이벤트마다 끊어서 2회에서 3회로 나눠서 플레이하는 것을 검토하자. 「베릴 마을 공방전」과 연결해서 소규모 캠페인으로 돌리면 아무리 짧아도 TRPG 기준 10시간, ORPG 기준 20시간 정도의 분량이 된다. 전편과 후편 사이에 박스형 시나리오 등을 끼워 넣으면 중규모 캠페인으로 돌릴 수도 있다.

「베릴 마을 공방전」 및 「세븐스 폴 돌입」, 「고블린 왕의 부활」 캠페인은 『셀데시아 가제트』에서 공개한 것 중에서도 가장 진지하고 영웅적인 분위기의 시나리오이다. 고블린 왕의 부활로 인해 이스탈의 산간 지대에 대량의 고블린 족이 발생, 근처의 <대지인>은 침략을 당할 위기에 처했다. 아키바의 모험자들은 이 위기에 대처하고자 손을 맞잡고 원정군을 결성. 의용군으로서 싸움에 몸을 던졌다.

본 시나리오는 「대규모 전투 룰」을 사용한 레이드 전투 2회를 포함한 전투 중심의 시나리오이다. 일반 전투 장면보다 시간과 여유를 가지고 플레이하는 것이 바람직하다.

PC들의 상황

PC들 또한 「베릴 마을 공방전」에서 함께 싸운 원정군 동료들과 함께 작전에 참여한다. 원정군에서 몇 차례의 전투를 헤쳐 온 PC들은 이 작전에 참가하기에 충분한 실력을 갖추고 있다고 인정받은 것이다.

대규모 전투는 레벨만으로 해결할 수 있는 것이 아니다. 주위에서도 이제까지의 실적을 보고 PC들의 활약을 기대하고 있다.

PC 번호 및 장면 플레이어의 취급

이 시나리오에서는 PC 번호를 사용하지 않으며, 장면 플레이어도 지정하지 않으나, PC의 대표자를 정해두면 유리한 장면이 몇 개 준비되어 있다. PC끼리 상담해서 한 명을 유니온의 리더로 임명해두면 장면의 묘사가 원활하게 진행될 것이다.

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

이스탈 북동부로 파견된 아키바 원정군의 싸움도 드디어 최종 단계에 이르렀다. <고블린 왕의 대관>을 끝내기 위해 최종 공략전의 봉화를 올리자!

여러분은 <세븐스 폴>을 공략하고, 대관한 <고블린 왕>을 토벌하고자 꺾기한 원정군에 참가해서 작전을 성공시켜야 한다.

광대한 레이드 존에서는 거대한 레이드 몬스터와 고블린 군단이 여러분의 앞길을 막고 기다린다. 거대한 요새를 공략하고, 미궁을 돌파하고, <고블린 왕>을 처치하라!

로그 호라이즌 TRPG 캠페인, 고블린 왕의 귀환 (후편)

『<세븐스 폴> 돌입!』

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

레귤레이션

이 시나리오는 아래의 환경에서 플레이하는 것을 상정해서 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 시나리오는 CR9의 캐릭터 3명에서 5명을 대상으로 플레이하는 것을 상정했다. 만약 CR9인 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 레이드 팀에게 물자를 보급하는 미션이 있다. 이 미션에서 보너스를 얻을 수 있는 서브 직업은 아래와 같다. 여기에 없는 서브 직업이라도 물자의 생산과 매입에 도움이 될 만한 서브 직업이라면 활약할 기회가 있을 것이다.

프리 플레이 시에 참고하기 바란다.

활약할 만한 서브 직업

<교역상인> <귀족> <기계 기술자> <대장장이>
<도공> <목수> <메이드> <밀정> <설계사> <약사>
<엘더 메이드> <연금술사> <요리사> <조제사>
<추적자> <탐정>

• 상황 해설

PC들은 「베릴 마을 공방전」의 실적을 인정받아 <세븐스 폴> 공략 작전에 참여하게 되었다. 함께 싸운 원정군 동료들과 함께 레이드 팀의 일원이 되어 공략 작전에 임한다.

작전 존인 <세븐스 폴>과 그 주위의 에어리어는 상당히 넓으며, 24인으로 구성된 폴 레이드 부대가 열 팀 투입될 예정이지만 그래도 1개월 이상의 장기전이 될 것으로 보인다.

물론 총사령관은 <D.D.D>의 리제. 그리고 이번 싸움에는 쿠시아타마도 도우미로 참전한다.

• 유니온 결성

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

전편에 해당하는 「베릴 마을 공방전」에 이어 플레이를 속행할 때는 전편에서 사용한 설정을 그대로 이어받아서 플레이하자. 또, PC끼리 상담해서 유니온의 리더를 정해두자.

• 사용 EX 파워

이 시나리오에는 대규모 전투가 준비되어 있으며, 레이드용 EX 파워를 사용한다. 자세한 것은 별지 「대규모 전투 룰」과 「레이드용 EX 파워」를 참조한다. 「대규모 전투 룰」은 PC용이므로 나눠준다. 「레이드용 EX 파워」는 네 장의 시트로 구성된다. PC의 아키 직업에 맞춰 나눠주도록 하자. 확장 룰이므로 읽고 상담할 시간을 마련해야 원활하게 세션을 운영할 수 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, 또다시

장면 종별: 시네마틱 장면

해설: PC들이 리제에게 새로운 임무를 받는다.

목적: 임무와 정보를 받는다.

오프닝: 작전 사령 본부, 또다시

Mission

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

「몽타주」에는 장면에서 변화된 묘사와 이를 읽어야 할 타이밍이 기재되어 있다. 이는 반드시 지켜야 할 사항은 아니므로, GM은 PC 일행의 반응을 보며 롤플레이팅이 일단락되었을 때와 같이 적당히 끊기 좋은 상황에서 「몽타주」에 따른 변화를 묘사하면 된다.

오버추어

이스탈 북부, 산속의 〈다크 포레스트〉라는 곳에 설치된 〈아키바 원정군〉 작전 사령 본부.

베릴 마을의 치열한 공방전으로부터 얼마간의 시간이 흐르고, 여러분은 다시 이 작전 사령 본부에 소집되었다.

천막 안에 모인 것은 여러분과 〈원정군 참가자〉에서 선발한 「대규모 전투」 경험자들이다.

「잘 와주셨습니다. 〈아키바 원정군〉의 정예 여러분. 지금까지 부족한 저를 도와주셔서 정말 감사합니다.」

「원정군 참가자 모두의 노력이 결실을 볼 때가 왔습니다.」

리제의 말이 무엇을 의미하는지를 깨닫고 여러분을 비롯하여 그 자리에 모인 역전의 용사들이 웅성거린다.

「지금이야말로 <세븐스 폴>을 본격적으로 공략할 때입니다!」

크리스티가 없는 동안 이제까지 전선을 유지해 온 소녀 사령관은 당당하게 선언했다. 그 말에 다들 누가 먼저랄 것도 없이 환성을 지른다.

드디어 이 긴 원정의 최종 목표, <세븐스 폴>과 그 주인의 공략이 시작된 것이다!

• 작전 사령 본부

이 장면은 레이드 팀의 리더가 NPC(주로 리제)와 이야기를 나누는 형태로 시나리오가 기술되어 있다. PC는 자유롭게 발언할 수 있지만, 만약 파티의 의견이 정리될 기미가 보이지 않는다면 GM은 리더(길드 마스터)가 파티의 의견을 정리해서 리제와 교섭해야 한다고 플레이어에게 알려준다.

전편인 베릴 마을 공방전 이후로도 공략이 진행된 결과, 작전 사령부는 <세븐스 폴> 에어리어 근처로 옮겨졌다. PC들은 다른 레이드 경험자들과 함께 이 사령부에 소집되었다.

치열한 방위전을 뚫고 포위망은 완성했다. 드디어 원정군이 요새 본체를 공략할 때가 온 것이다. <세븐스 폴> 내부는 레이드 존이며, 침입할 수 있는 <모험자>의 수에는 제한이 있다. 이번 소집은 요새 공략 레이드 팀을 편성하는 것이 목적이다. PC들의 길드 및 베릴 마을에서 함께 싸운 동료들도 이제까지의 실적을 인정받아 <세븐스 폴> 공략 레이드 팀으로 발탁되었다.

상황 설명을 마쳤다면 아래의 몽타주를 읽어준다.

몽타주: 일곱 레이드 팀

「<세븐스 폴>은 산과 협곡, 그리고 그 지하에 펼쳐진 미궁으로 구성된 복잡한 던전입니다.」

「그리고 입구는 일곱 군데. 이번에는 고블린의 외부 유출을 막고자 이 일곱 입구 모두에 폴 레이드 구성 팀을 보내서 동시 공략을 노릴 겁니다.」

작전 테이블에 펼친 지도를 앞에 두고 리제가 공략 작전을 설명한다. 이번에 모인 멤버를 중심으로

일곱 그룹의 레이드 팀을 편성해서 각자 다른 루트를 공략한다는 이야기이다.

「상당한 수의 고블린이 방위에 나설 거예요. 하지만 지금까지 싸워온 여러분이라면 틀림없이 해낼 겁니다!」

「<세븐스 폴> 공략전……. 작전명 <세븐스 폴 다운>의 발동을 이 자리에서 선언합니다!」

리제가 소리 높여 호령한다. 드디어 원정군의 싸움도 대단원이다!

• 공략 루트 C

PC들은 레이드 팀을 이끌고 일곱 입구 중 하나, 통칭 「루트C」의 공략을 담당한다. 루트 C는 <신대>의 터널 유적을 이용한 지하 미궁 에어리어라고 한다.

<고블린 왕>이 있다는 요새 최심부까지 가는 길에도 레이드급 몬스터가 기다리고 있을 것으로 예상된다. 충분한 준비를 하고 가야 하리라.

또, 공략을 위한 보급 물자로 「토포토 마이스터의 크로켓」(『LHZ B1』P218) 3개와 「괴조고기 전골」(『LHZ B1』P218)) 1개를 입수할 수 있다. 또, 이 임무를 받아들이면 나중에 <원탁회의>가 퀘스트 보수 1000골드를 지급한다.

• 장면 종료

PC들이 롤플레이를 일단락하고 <세븐스 폴> 공략을 결의하면 장면을 마친다. 오프닝 페이지를 끝내고 미들 페이지로 이행한다.

미들 페이지

Mission

PC들은 미들 페이지에서 〈세븐스 폴〉 공략에 나선다.

인터루드

이제부터는 미들 페이지이다. GM은 미들 페이지 개시를 플레이어에게 선언한다. 오프닝 페이지가 끝났으므로 각 PC에게는 【인과력】을 1점씩 배포한다.

장면명: 루트C 공략 본부

장면 종별: 시네마틱 장면

해설: PC들이 담당하는 루트C의 정보를 모으는 장면

목적: 루트C의 정보를 조사한다

미들1: 루트C 공략 본부

Mission

이 장면은 PC들이 맡은 공략 루트, 통칭 루트C의 정보를 공개하고 작전을 정하는 장면이다.

오버추어

총 24명의 레이드 팀을 이끌고 루트C에 돌입한 여러분.

루트C는 사전 정보대로 〈신대〉의 유적인 터널을 중심으로 하는 지하 통로에 고블린들이 북적대는 격전장이었다.

미궁 돌입 후 며칠간. 예상 이상으로 많은 고블린에게 애를 먹으면서도 여러분은 미궁을 어느 정도 제압하고 도중의 광장을 거점으로 삼아 주위 어리어에 대한 공략을 진행하고 있다.

공략을 진행하면서 경찰부대를 보내 안으로 들어가는 길을 찾았으나, 아무래도 안쪽으로 들어가려면 〈경비용 수문〉이라는 시설을 공략해야 할 것 같다…….

• 루트C 임시 거점

PC들은 루트C 공략을 개시했고, 이미 임시 거점을 만들었다. 주위의 제압도 진행 중인데, 이 이상 미궁 안쪽으로 들어가려면 〈경비용 수문〉이라는 시설이 방해가 된다. 시설 공략을 위해 PC들은 다시 경찰부대를 파견했다. 아래의 시나리오 동작을 실행한다.

《은밀 경찰부대를 파견한다》-[경찰]-기본(운동/15)-경찰부대를 파견해서 루트C의 정보를 얻는다.〔판정 실패〕PC 모두가 [피로:30]을 입고 재도전을 한다.〔서브 직업: 밀정, 추적자, 탐정〕이 판정에 +2.

시나리오 동작에 성공해서 정보를 입수하면 아래의 몽타주를 읽어주자.

몽타주: 경찰에 성공했다

경찰부대가 잠입한 터널 안쪽은 수증기로 가득한 후덥지근한 공간이었다.

터널 통로 안에는 천장 근처까지 닿는 크고 두꺼운 강철제 수문이 버티고 있으며, 군데군데에서 물이 넘쳐 통로 바닥에 웅덩이를 만들고 있다.

수문 위에는 망을 보는 고블린이 있고, 그 밖에도 물속에서 여러 개의 머리를 치켜든 거대한 용이 있다.

• 장면 종료

몽타주를 다 읽었다면 바로 장면을 끝내버리자! 전투 전의 긴장감을 잘 살려야 한다.

인터루드

다음은 브리핑 장면이다. 브리핑 후에는 수문을 지키는 무시무시한 다두룡과 PC를 비롯한 레이드 팀의 전투가 기다리고 있다는 것을 알려주고, 이 장면에서 충분히 싸울 준비를 하게 하자.

장면명: 대규모 전투에 대비하라!

장면 종별: 앱스트랙션 장면

해설: 미들3에 대한 브리핑

목적: 싸울 준비를 한다.

미들2: 대규모 전투에 대비하라!

Mission

이 장면은 「미들3: 결전, 붉은 사룡!」을 위한 브리핑 장면이다. PC들에게 전투 준비를 시키자.

• 붉은 거대 짐승

정찰부대가 가지고 돌아온 정보에 따르면 아무래도 <경비용 수문>은 붉은 다두룡 <세븐스 번 히드라(일곱 폭포를 말리는 사룡)>가 지키고 있는 모양이다.

고블린이 먹이로 길들인 것 같기는 하지만, 레이드 랭크 에너지인 세븐스 번은 상당히 흉포한 몬스터이다. 정찰부대는 실수로 물에 떨어진 고블린이 먹이가 되는 충격적인 광경을 봤다!

하지만 미궁 안쪽으로 들어가려면 <경비용 수문>을 돌파해야 한다는 사실 또한 판명됐다. 이 지역을 제압하지 않으면 안으로 들어갈 수 없다.

정찰에 성공했으므로 <세븐스 번 히드라>는 [식별 완료] 상태가 된다. GM은 PC에게 데이터를 공개한다.

• 첫 대규모 전투

그리고 <세븐스 번 히드라>와의 전투에는 「대규모 전투 룰」을 사용한다는 것을 알려주고, 룰을 설명하면서 「레이드용 EX 파워」를 분배한다. <세븐스 번 히드라>의 데이터도 공개되어 있으므로, 플레이어들은 작전을 짜고 싶어 할 것이다. 룰 확인이나 레이드용 EX 파워의 분배도 고려해서 작전을 세울 시간을 주도록 하자(30분 정도면 적당하다).

레이드용 EX 파워로는 아래의 것을 추천하지만, 다른 것으로 바뀌도 상관없다. 단, 이 전투에는 「대규모 전투 룰」에 익숙해지기 위한 튜토리얼의 의미도 있다. 시나리오는 계속되므로, 실제 시간을 고려할 필요가 있다.

• 레이드용 EX 파워 취득 예시(PC가 4명일 때)

전사직 PC에게:

《가디언의 요새 방어》, 《몽크의 감싸기》, 《드루이드의 대회복》

회복직 PC에게:

《사무라이의 무쌍》, 《클레릭의 대축복》, 《바드의 응원가》

무기공격직 PC에게:

《사무라이의 연대 수비》, 《스위시버클러의 약체화》, 《어새신의 난격》

마법공격직 PC에게:

《가디언의 전열 사수》, 《소서러의 원소 주문》, 《바드의 전투의 노래》

• 장면 종료

준비를 마치고 전투에 임하기로 했다면 다음 장면으로 넘어간다.

인터루드

다음 장면은 드디어 「대규모 전투 룰」을 사용한 전투 장면이다. 「인카운터 시트: 결전, 붉은 사룡!」과 게임 말 등을 준비하자.

장면명: 결전, 붉은 사룡!

장면 종별: 시네마틱 장면

해설: 《세븐스 번 히드라》와의 레이드 전투를 벌이는 장면

목적: 《세븐스 번 히드라》를 쓰러뜨린다

미들3: 결전, 붉은 사룡!

Mission

「대규모 전투 룰」을 사용한 첫 전투이다. 일종의 연습 게임이지만, 《세븐스 번 히드라》는 강하므로 격전은 피할 수 없으리라.

오버추어

망을 보던 고블린 병사를 무찌르면서 수문으로 이어지는 터널 통로에 돌입한 여러분. 침범침범 물을 튀기면서 안으로 진군한다.

강습을 당해 혼란에 빠진 고블린들은 잇달아 수문을 기어올라 안으로 도망갔다. 여러분이 수문 앞에 도착했을 때는 주위에 고블린의 모습이라고는 거의 보이지 않았다. 하지만 이 근처에서는 여전히 강렬한 위압감이 느껴졌다.

몇 안 남은 고블린들은 수문을 기어올라 안으로 도망치려고 했다. 그런데 수면에서 여러 개의 그림자가 나타나더니 덩치 작은 아인종들을 순식간에 물속으로 끌고 들어갔다! 비명을 지를 틈조차 없이 고블린이 사라지고, 수문 앞에는 한순간의 침묵이 찾아왔다.

그리고 빈틈없이 이후의 전개에 대비한 여러분이 보는 앞에서 수문에 가득 찬 물이 콰아아 소리를 내

며 물결친다. 이윽고 거대한 그림자가 수면을 가르고 수문 너머에 있는 여러분의 앞까지 다가왔다.

꿈틀거리는 여러 개의 목, 전신을 감싼 새빨간 비늘……. 틀림없다. 이 녀석이 보고에 있었던 레이드 랭크 몬스터 <세븐스 번 히드라(일곱 폭포를 달리는 사룡)>다!

고온의 몸에 닿으면서 다두룡의 발치에 있는 웅덩이가 증기를 피어올리기 시작한다.

「「크와아아아아아아아!!」」」

거대한 붉은 짐승은 천천히 흔들리는 여러 개의 머리를 치켜들고 침입자들의 모습을 응시하더니, 일제히 전의를 담아 울부짖었다!

• 전투: 결전, 붉은 사룡!

「인카운터 시트: 결전, 붉은 사룡!」을 참조해서 PC와 에너미를 각각 배치한다. 전투 룰은 「전투(『LHZ B1』 P294)」 및 「대규모 전투 룰」을 참조한다.

• 에너미 배치

①: <세븐스 번 히드라> 1개체를 배치

• 에너미의 전술

[헤이트 톱]인 PC를 노리고 공격한다. 레이드 에너미인 세븐스 번은 강력한 에너미 특기를 가지고 있다. 특히 넓은 범위에 대량의 [추가타]를 부여하는 《가뭄을 부르는 숨결》과 부여된 [추가타]를 단번에 기동할 수 있는 《모조리 먹어 치우기》의 조합은 PC들을 크게 위협할 것이다.

세븐스 번의 가장 큰 특징은 강력한 재생력이다. 히드라의 [머리]를 계속해서 줄여나가지 않는 한, PC들에게 승산은 없다.

• 승리, 또는 무승부

<세븐스 번 히드라>와의 싸움에는 시간제한이 있다. 제4라운드의 클린업 페이즈가 끝난 시점에서 세븐스 번이 쓰러지지 않았다면, 전황이 불리하다는 것을 깨달은 거구의 짐승이 수로 속으로 뛰어들어 도망쳐버린다.

이것은 세션의 시간을 쓸데없이 낭비하지 않기 위한 조치이다. 그럴 만한 여유가 있고 GM과 플레이어가 바란다면 당연히 마지막까지 싸워도 좋다.

단, <세븐스 번 히드라>가 쓰러졌든 도망쳤든 간에 이것으로 <경비용 수문> 제압은 완료된다.

세븐스 번을 토벌했다면 드롭 아이템 굴림을 한다. 이때, [레이드] 태그가 있는 에너미이므로 세션 난이도가 드롭 아이템 굴림에 더해진다는 점에 주의하라! (그래서 레이드 몬스터는 드롭 아이템 리스트가 길다)

	A	B	C	D	E	F	G	H
1				[수문]				
2				 ①				
3								
4								
5								
6								
7					[열탕 웅덩이]			
8	[터널 수로의 벽]	PC 초기위치					PC 초기위치	[터널 수로의 벽]

몽타주1: 〈세븐스 번 히드라〉를 쓰러뜨렸다

이제까지 경험한 적이 없는 치열한 싸움이 펼쳐졌다. 방심하면 일격에 날아갈 정도의 공격력, 아무리 공격을 가해도 꿈쩍도 안 하는 격이 다른 체력……! 이것이 레이드 에너지와의 싸움이다.

하지만 여러분은 팀의 연대를 무너뜨리지 않고 강적을 몰아넣었다.

「쿠, 크, 크와아아아아!」

그리고 단말마의 외침과 함께 사룡의 마지막 목이 떨어졌다. 붉은 거구가 땅을 울리며 뜨거운 물이 고인 동굴 바닥에 쓰러진다.

「쓰러뜨린 건가……?」

레이드 팀의 누군가가 나직이 중얼거렸다. 쓰러진 붉은색의 거구는 꿈쩍도 하지 않고, 말단부터 무지개색의 입자로 변하기 시작했다.

여러분의 승리다!

몽타주: 전투 종료

치열한 싸움이 벌어졌으나, 여러분은 강대한 레이드 에너지의 맹공 앞에 한 발짝도 물러나지 않고 맞섰다. 서로 결정타를 주지 못하고 교착 상태에 빠지는가 싶었는데…….

「크르크……. 크와아아!!」

사룡이 포효와 함께 몸을 떨쳐 주위에 고인 뜨거운 물을 튀긴다! 열탕은 뭉게뭉게 피어오르는 증기로 변해 여러분의 눈을 가렸다. 여러분은 이어질 공격에 대비했으나, 다음 순간, 수문 쪽에서 무언가가 물에 뛰어드는 커다란 물소리가 울렸다. 아무래도 세븐스 번은 물에 뛰어들어 도망친 것 같다.

목숨을 건진 것은 어느 쪽일까? 머리를 빠른 페이스로 쳐내지 못하면 놈의 숨통을 끊기란 어려울 것 같다. 그러나 토벌에 이르지 못했더라도 여러분은 강대한 레이드 에너지를 격퇴하고 수문 시설을 탈취했다! 이것으로 다시 공략을 진행할 수 있다.

• 장면 종료

전투 장면을 끝내고 드롭 아이템 등을 처리했다면 다음 장면으로 넘어간다.

인터루드

다음 장면은 작전 사령부로 돌아가 리제에게 〈경비용 수문〉에서 벌였던 전투의 결과를 보고하는 장면이다.

장면명: 전과 보고

장면 종별: 시네마틱 장면

해설: 리제에게 전과를 보고하는 장면

목적: 리제에게 전과를 보고하고, 전황을 확인한다

미들4: 전과 보고

Mission

이 장면은 〈세븐스 번 히드라〉와의 싸움을 마친 PC들이 작전 사령 본부에 돌아가 리제를 비롯한 동료들에게 〈세븐스 폴〉 공략의 경과를 보고하는 장면이다.

오버추어

〈세븐스 번 히드라〉와의 격전을 치르고 〈경비용 수문〉을 함락한 루트C 공략팀. 보고를 하러 메인 멤버인 여러분이 작전 사령부에 갔다.

사령부의 텐트 안에는 사령관 리제 외에도 다른 루트의 공략팀 리더들이 모여 있다.

「오늘은 작전 중에 모여주셔서 감사합니다. 그럼 각 공략 루트의 보고회를 시작하겠습니다.」

리제의 선언 하에 각 공략팀이 각자의 공략 상황을 발표한다. 진작에 미궁에 돌입해서 내부의 고블린 병력을 구축하기 시작한 팀, 씨족장 클래스의 고블린과 조우해서 격퇴한 팀, 미궁 내부에서 전진기지 설치에 성공한 팀……. 각자가 순조롭게 공략을 진행 중이라 보고회는 매우 긍정적인 분위기로 진행됐다.

「역시 〈원정군〉의 최정예인 여러분이로군요. 현재까지 작전은 순조롭게 진행되고 있네요.」

「그럼 다음은 루트C 공략팀이 보고해주세요.」

여러분이 보고할 차례가 됐다. 리제만이 아니라 주위의 레이드 팀도 주목과 기대의 시선을 모은다. 아무래도 여러분의 활약은 생각 이상으로 주위의 눈길을 끌었던 것 같다. 그들의 기대에 부응하도록 당당하게 전과를 보고하자.

• 보고회

오버추어를 다 읽었다면 PC의 대표자(레이드 리더)에게 앞 장면에서 겪은 〈세븐스 번 히드라〉와의 싸움과 그 전과를 보고하게 한다. 레이드 몬스터를 격퇴하고 거점을 확보했다는 크나큰 전과에 참가자들이 놀라워하며 찬사의 소리를 높인다.

경과보고 중에서도 〈경비용 수문〉을 함락한 PC팀의 전과는 특출났다. 앞으로도 힘을 합쳐 공략을 진행해달라는 말과 함께 리제가 보고회를 끝낸다.

또, 리제는 보고회가 끝난 후에 PC들에게 개별적으로 치하의 말을 건넨다.

컷 인: 리제의 대사

「○○(길드명) 여러분, 이번에는 정말로 큰 공을 세우셨군요!」

「그 수문은 〈세븐스 폴〉 공략의 중요 거점인 동시에 적의 주요 전략시설이기도 했던 모양입니다.」

「여러분이 단기에 결착을 짓지 않았다면 놈들은 수문을 무너뜨리는 짓도 서슴지 않았겠지요.」

「그랬다면 적지 않은 타격을 받아 공략이 더 지연되었을 거예요……. 그것을 미연에 막을 수 있었습니다.」

(세븐스 번을 토벌하고 왔다)

「게다가 이번에는 적의 레이드 전력도 토벌. 이 시기에 적의 전력을 크게 줄일 수 있었다는 것은 매우 의미가 큼니다!」

「C팀에게는 참 잘했어요 카드를 드리겠습니다.」

「이후의 전과도 기대하고 있겠습니다.」

(세븐스 번을 놓쳤다)

「세븐스 번을 놓친 것은 유감이지만, 이번 싸움의 주목적은 히드라 토벌이 아니니 큰 문제는 아닙니다.」

「급조한 레이드 팀으로 잘 싸워주신 거지요.」

「레이드는 팀 전원이 연대를 취해야 비로소 완전한 힘을 발휘합니다. 팀 멤버가 뭘 할 수 있는지, 어느 타이밍에 움직일 수 있는지를 좀 더 의식해서 싸워보시기 바랍니다.」

• 쿠시아타마의 지원

그리고 보고회 후, 다른 레이드 팀의 리더인 〈쿠시아타마〉가 PC들에게 말을 건다. 그녀는 〈세븐스 폴〉 공략 작전을 위해 리제가 부른 원군의 한 사람인데, 무명이면서도 착실하게 전과를 쌓고 있는 PC들에게 매우 관심이 많은 것 같다.

컷 인: 쿠시아타마의 대사

「너희, 세븐스 번이랑 붙었다며? 게임 시절에 레이드를 뒀 경험도 없다고 들었는데, 그런 것치고는 대활약이잖아.」

「아, 미안. 난 〈칸나기〉 쿠시아타마. 릿짱(리제를 말하는듯)한테 끌려와서 A팀의 리더를 맡았어. 잘 해보자고.」

「그쪽 팀, 꽤 뽕센 루트를 뽑은 것 같은데. 어때? 앞으로도 괜찮을 것 같아?」

「우리 팀은 어찌다 보니 놈들의 보물 창고를 찾았는데, 그럭저럭 괜찮은 장비를 손에 넣었지 뭐야.」

「그런데 릿짱이 너희가 쓸만한 물건이 있다면 빌려주라고 부탁하더라.」

(프리픽스드 아이템을 입수했다)

「음? 아아, 담보 같은 건 필요 없어. 우리만 가지고 있어도 의미가 없고.」

「이런 건 전체를 보고 균형을 잡아둬야 나중에 편하지.」

「게다가 선배 입장에서는 신참 레이더 상대로 폼 좀 잡아보고 싶어지는 법이잖아?」

「뭐, 이런 걸로 레이드에서 같이 야단법석을 떨 동료가 늘어난다면 나로서는 이득인 셈이지. 역시 동료가 많아야 더 즐거우니까!」

「그럼 앞으로도 잘 부탁해!」

PC에게 말을 건 선배 레이더 쿠시아타마는 PC들에게 아이템 제공을 제안한다. 장래의 레이드 동료를 위한 선행 투자라고 한다. 게임적으로 말하자면, 이 자리에서 즉시 각 PC의 소지 아이템을 하나씩 프리픽스드 아이템으로 강화할 수 있다.

이때, 〈세븐스 번 히드라〉를 쓰러뜨렸다면 M3까지의, 〈세븐스 번 히드라〉를 놓쳤다면 M2까지의 강화를 할 수 있다.

• 장면 종료

쿠시아타마에게 아이템을 받은 PC들이 각자 반응을 보이면서 장면을 마친다.

인터루드

이 장면은 <경비용 수문>을 공략한 PC들의 팀이 그 후의 공략 방침을 정하기 위한 회의 장면이다.

장면명: 루트C 공략 작전

장면 종별: 앱스트랙션 장면

해설: 루트C의 공략 방침을 정하는 장면

목적: 공략 방침을 결정한다

미들5: 루트C 공략 작전

Mission

이 장면은 PC들의 팀이 맡은 「루트C」를 재차 공략하기 위한 작전 회의를 하고, 행동 방침을 결정하는 장면이다. <경비용 수문>을 함락하여 새로운 거점으로 삼은 PC들의 팀. 그러나 이 앞에는 터널이 얽히고설킨 복잡한 지하 미궁이 있다. 이것을 공략하는 것이 다음 목표이다.

오버추어

강대한 <세븐스 번 히드라(일곱 폭포를 말리는 사룡)>를 물리치고 <경비용 수문>을 손에 넣은 여러분 루트C 공략팀. 신속하게 이 수문 에어리어로 베이스 캠프를 옮기고, 다시 던전 안쪽의 공략에 착수했다.

여러분은 캠프에 지휘관용 천막을 설치하고, 그 안에 모여 앞으로의 공략을 위한 작전 회의를 열던 참이다.

메인 멤버인 여러분 외에도 레이드 팀의 주요 멤버가 모여 있으며, 중앙의 커다란 테이블에는 지금까지의 탐색을 통해 만든 주변 에어리어의 지도나 쓰러뜨린 에너지의 정보가 나열되어 있다. 그 공략 지도를 앞에 두고 회의가 시작되었다.

• 루트C 공략 작전회의

정찰에 따르면 루트C의 다음 에어리어는 요새 안쪽으로 이어지는 지하미궁이라고 한다. 미궁의 통로는 좁으며, 레이드급 몬스터를 만날 걱정은 없지만 이쪽도 부대를 대규모로 투입할 수 없다. 따라서

파티 단위로 에너미를 배제하면서 공략을 진행해야만 한다.

PC들의 레이드 그룹은 며칠에 걸쳐 정보 수집이나 위력 정찰을 시도했고, 이곳을 돌파하려면 대략 두 가지 문제가 있다는 결론을 내렸다. GM은 아래에 기술된 두 가지 문제점을 PC에게 알려준다. 이때, 팀 멤버인 <모험자>를 연기해서 정보를 전달하면 작전회의의 분위기를 더 생생하게 살릴 수 있을 것이다.

• 문제1: 미궁의 제압

첫 번째 문제는 미궁 안쪽으로 이어지는 메인 통로의 제압이다. 미궁은 <신대>의 터널 유적을 이용한 것으로, 이곳이 고블린 왕이 기다리는 요새 내부로 이어진다는 사실은 이미 조사가 끝났다.

하지만 이곳을 방위하는 고블린 부대의 저항이 거센 데다가, 다소의 공격으로는 곧바로 증원을 불러방어를 굳힌다. 돌파하려면 여러 파티로 동시에 공격을 가하여 증원을 분산시키면서 밀어붙일 필요가 있다.

• 문제2: 보급 물자

두 번째 문제는 보급 물자다. 미궁 곳곳에 파상공격을 가하면서 공략을 하면 각 파티가 소비하는 물자의 양도 매우 늘어난다. 미궁 내부의 베이스 캠프에서는 느긋하게 쉴 수 없으므로, 고성능의 식량 아이템이나 포션이 꼭 필요하다. 소비 아이템의 보급도 잊어서는 안 되고, 무기나 방어구의 보수도 필수다. 미궁 제압에도 전력이 필요하지만, 보급 물자의 매입이나 아이템 생산으로 백업을 할 멤버도 필요하다.

다행히도 물자 보급을 위한 자금은 원정군이 준 예산으로 해결했으나, 보급 지휘관을 선발하고 실제로 물자를 입수하는 것은 이쪽에서 해결해야 하리라.

• 작전 결정

GM은 PC 파티가 메인 통로 제압과 보급 물자 확보 중 어떤 문제를 해결할지를 물어본다.

단순하게 말하자면 이 장면의 목적은 「다음에 어떤 장면을 플레이할지 결정하는 것」이다. 메인 통로 제압이라면 장면 「미들6: 전투 준비!」로, 보급 물자

확보라면 장면 「미들8: 보급 물자로 지원하라!」로 넘어간다.

메인 통로 제압을 선택하면 전투가, 보급 물자 확보를 선택하면 미션이 발생한다는 것을 플레이어들에게 알려주자. 이번 장면 선택은 어느 한쪽이 정답인 것이 아니라, 단순히 세션의 시간 관리를 고려하여 선택제로 디자인한 것이다. 시간에 여유가 있는 플레이 그룹이라면 두 장면을 모두 플레이해도 된다.

이런 종류의 시나리오 분기를 내놓으면, 플레이어들은 때때로 잘못된 루트를 골랐다가 치명적인 상황에 빠질 가능성을 의심한다. TRPG의 루트 선택은 재미있는 요소지만, 의심을 초래하거나 정답이 없는 퀴즈를 내는 것은 스트레스만 생길 뿐 그다지 즐겁지 않다. 플레이어의 반응을 살피면서 너무 오래 시간을 끈다면 개입하는 것이 좋다.

선택하지 않은 쪽의 문제는 팀 내의 협력자 길드가 해결해주는 것으로 연출하면 된다.

• 장면 종료

이후의 행동 방침을 결정했다면 장면을 마치고, 선택한 작전에 해당하는 인터루드로 넘어간다.

인터루드

다음 장면은 미궁의 메인 통로를 제압하기 위한 브리핑 장면이다.

장면명: 전투 준비!

장면 종별: 앱스트랙션 장면

해설: 미들7을 위한 브리핑 장면

목적: 전투 준비를 한다.

미들6: 전투 준비!

Mission

이 장면은 「미들7: 터널 제압 작전!」을 위한 브리핑 장면이다. 다음 장면의 전투는 터널 안에서 잇달아 쏟아지는 적군을 쓰러뜨리는 것이 목적이다.

만약 PC들이 《정탐》 등의 [정찰] 태그 행동에 성공했다면 아예 이 시점에서 초기에 배치되는 에너지의 수를 정해도 좋다. 출현 에너지 결정에 관해서는 장면 「미들7: 터널 제압 작전!」을 참조한다.

또, 전투에 임하는 PC들은 사령부의 리제에게도 지원을 받을 수 있다. PC는 아래의 EX파워를 취득하여 장면 「미들7: 터널 제압 작전!」에서 실행할 수 있다.

《원군 지원 요청》-[EX파워]-셋업_20Sq_2개체_대상 에너미를 곧바로 전투불능으로 만든다._사령부가 수배해준 원호 팀의 공격이 에너미를 배제해준다.

• 장면 종료

준비를 마치고 전투에 임한다면 브리핑을 끝내고 다음 인터루드로 넘어간다.

인터루드

다음 장면은 터널의 통로를 제압하기 위한 전투 장면이다. 「인카운터 시트: 터널 제압 작전!」을 비롯하여 게임 말 등을 준비해두자.

장면명: 터널 제압 작전!

장면 종별: 전투 장면

해설: 터널 통로에서의 전투 장면

목적: 적을 쓰러뜨린다

오버추어

〈세븐스 폴〉 중심부에 진입하기 위한 요충지, 터널 통로. 지하 깊숙한 곳으로 통하는 〈신대〉의 유적은 마치 나락으로 이어지는 듯한 위압감을 준다.

「이쪽, 포인트 A. 원군이 끝도 없이 쏟아진다!」

「여기는 포인트 B. 마찬가지로 만원사례의 대환영이다!」

다른 지점을 공격하는 동료들로부터 잇달아 엄화가 날아온다. 평소라면 이쪽도 통로를 가득 메울 정도로 많은 고블린이 있었겠지만, 조금 전의 동료들이 미궁의 다른 지점에서 동시에 공격해준 덕분에 지금 여기에 있는 적의 수는 놀라울 정도로 적다. 지금이 공격할 기회다!

• 전투: 터널 제압 작전!

「인카운터 시트: 터널 제압 작전!」을 참조해서 PC를 배치한다. 에너지의 경우는 후술하는 「터널 수비부대 증원표」를 2회 굴리고, 그 결과를 초기 배치 에너지로서 B1~E1 중 임의의 Sq에 배치할 수 있다. 준비가 되었다면 전투를 시작한다.

터널 수비부대 증원표

1D	PC가 4명일 때	PC가 5명일 때
1	고블린 야습병×2 고블린 방위병×1	고블린 야습병×2 고블린 방위병×2
2	고블린 방위병×2	고블린 방위병×2 케이브 자이언트
3	에틴 울프×2	에틴 울프×3
4	고블린 거인 조종수×1 케이브 자이언트×1	고블린 거인 조종수×1 케이브 자이언트×1 고블린 야습병×2
5	고블린 야습병×2 고블린 방위병×2	고블린 야습병×4 고블린 방위병×1
6	케이브 자이언트×2 에틴 울프×2	고블린 거인 조종수×2 케이브 자이언트×2

터널 제압 작전!

	A	B	C	D	E	F
1		에너지 출현 위치	에너지 출현 위치	에너지 출현 위치	에너지 출현 위치	
2						
3		[잔해더미]	[잔해더미]			
4						
5						
6					[잔해더미]	
7						
8						
9						
10				[잔해더미]		
11	터널 벽					터널 벽
12						
13						
14	PC 초기위치	PC 초기위치	PC 초기위치	PC 초기위치	PC 초기위치	PC 초기위치

• 증원 출현

이 전투에서는 짝수 라운드의 클린업 페이지에 적의 증원이 나타난다. 「터널 수비부대 증원표」 굴림을 1회 하고, 결과에 따라 정해진 에너지를 B1~E1 중 임의의 Sq에 [행동완료] 상태로 배치한다.

• 에너지의 전술

좁고 긴 맵이므로 적극적으로 전진하여 공격하는 것이 좋다. 공격 범위에 들어온다면 [헤이트 톱]인 PC를 노리고 공격한다. 특히 <케이브 자이언트>는 【잔해더미】에 진을 치고 사격공격을 하도록 하자.

또, <고블린 거인 조종수>는 등장할 때 다음 EX 파워의 사용을 선언한 것으로 본다.

《자이언트 라이더》_EX파워_이 에너지가 《자이언트 라이더》의 영향을 받지 않는 [거인] 태그의 동료를 대상으로 삼고, 그 동료를 기준으로 「거리:지근」에 있을 때 사용할 수 있다. 이 에너지는 [기승:자이언트] 태그를 얻고, 항상 무브 액션을 잃는 대신 대상이 이동할 때 언제나 같은 Sq로 이동한다. 이 효과가 해제되는 것은 이 에너지 또는 대상이 [전투불능]이 되거나 [사망]했을 때, 또는 다른 Sq로 떨어졌을 때이다.

• 전투 종료

이 전투는 PC 또는 에너지가 전멸하거나 제8라운드 끝날 때까지 계속된다. 제8라운드가 끝난 시점에서 PC가 전멸하지 않았다면 적은 철수하고, PC들이 승리한다.

몽타주: 전투 종료

아무리 쓰러뜨려도 계속 나타나는 증원에 고전하면서도 여러분은 한 발짝도 물러나지 않고 싸움을 계속했다. 얼마나 시간이 지났을까. 갑자기 적의 압박이 사라졌다.

「케이아아! 가가!!」

확인해보니 통로에 모여있던 고블린들이 고품을 치며 통로 안쪽으로 달려가고 있다.

아무래도 터널 통로를 지키는 고블린 군은 여러분을 저지하기 힘들다고 판단하고, 이 에어리어에서 철수하는 듯하다! 여러분은 재빨리 방위부대를 전진시켜 재차 공략을 진행하기로 했다.

• 장면 종료

PC들이 이기면 전투는 끝난다. <세븐스 폴>의 최심부가 코앞에 있다! 드롭 아이템 등의 처리를 마치면 미들9의 인터루드로 넘어간다.

인터루드

다음 장면에서는 미궁 공략에 임하는 멤버를 지원하고자 보급 물자를 모으는 미션 「보급 물자로 지원하라!」를 플레이하게 된다. 플레이어에게 장면 예고를 하고, 인카운터 시트나 토큰을 준비해두자.

장면명: 보급 물자로 지원하라!

장면 종별: 앱스트랙션 장면

해설: 물자를 확보해서 미궁 공략 팀을 지원한다

목적: 미션 클리어

미들8: 보급 물자로 지원하라!

Mission

<고블린 왕>이 기다리는 요새 안쪽으로 통하는 루트를 개척하기 위해, PC들의 레이드 팀은 고블린 방위부대가 지키는 미궁을 돌파하고자 결사의 동시 공격을 감행한다.

PC들은 동료의 미궁 공략을 지원하면서 보급 물자가 바닥을 드러내지 않도록 공급을 유지해야 한다!

이 장면에서는 「미션: 보급 물자로 지원하라!」를 플레이한다.

오버추어

고블린 왕이 기다리는 요새 안쪽에 도달하려면 복잡한 지하 미궁을 돌파해야 한다. 하지만 미궁 안에는 건장한 고블린 수비부대가 다수 배치되어 있다. 여러분의 팀은 몇 개의 파티로 나뉘서 미궁 곳곳에 동시 공격을 감행했다. 적의 전력을 분산하고 각개격파를 반복해서 미궁을 돌파하는 것이다!

하지만 마구잡이 공세는 대량의 물자를 소비한다. 여러분은 공략팀의 동료들이 만전의 상태에서 전투를 계속하도록 보급 물자를 끊임없이 공급해야 한다.

다행히도 사령부 덕분에 예산은 확보했다. 이제 현장의 여러분에게 달렸다!

생산, 구매 수단을 불문하고 대량의 보급 물자를 조달해서 미궁 공략을 지원하자!

• 미션: 보급 물자로 지원하라!

「미션: 보급 물자로 지원하라!」는 라운드 진행 물을 이용해서 처리하는 미션이다. 이 미션에서는 인카운터 시트 「미션: 보급 물자로 지원하라!」를 사용한다.

이 미션의 목적은 6라운드 동안 보급 물자를 끊임 없이 공급해서 미궁을 공략하는 동료들을 지원하는 것이다. 제6라운드가 끝날 때까지 매라운드 지정된 물자 토큰을 지급해야 한다. PC들은 인카운터 시트에 실린 시나리오 동작을 되풀이하며 생산 또는 매입 등을 통해 물자 토큰을 늘리면서 공략부대를 지원한다.

• 물자 토큰

이 미션에서는 공략을 지원하기 위한 물자의 재고를 나타내는 「물자 토큰」을 최대 30개 정도 사용한다. 인카운터 시트에는 [무장], [물약], [자재], [식량]의 네 가지 서클이 기재되어 있으며, 각각의 서클에 올려둔 물자 토큰의 수가 물자의 재고를 나타낸다. 각 서클에 올려놓은 물자 토큰은 「[무장] 토큰」의 형식으로 호칭한다.

[무장], [물약], [자재], [식량]의 네 서클에는 초기 물자로 2개씩의 물자 토큰을 올려둔다. 나머지는 미션의 진행 상황에 따라 필요해진다. 모두의 손이 닿는 곳에 정리해놓자.

• 공략 해프닝 표

루트C 공략팀의 미궁 공략에는 다양한 트러블이 발생한다. 매라운드의 셋업 페이지에는 「공략 해프닝표 (P15)」에서 주사위 굴림(해프닝표 굴림)을 해서 어떤 트러블이 발생하는지 정한다. GM은 즉시 내용을 읽어주자. 대부분의 해프닝은 물자 토큰을 요구한다. 물자 토큰의 실제 소비는 해당 라운드의 클린업 페이지에 이루어진다. 다시 말하자면, 라운드마다 예고된 지급을 확실하게 해내는 것이 이 미션을 성공하는 방법이다. 또, 상황에 따라 《공략 부대 지원》으로 (피해 경감)의 추가 효과를 기동하는 것도 중요하다.

• 난이도에 따른 변화

PC가 5명 이상이라면 각 서클에 올려놓는 초기 물자 토큰의 수가 2개가 아닌 1개가 된다.

• 승리조건과 패배조건

이 미션에서는 승패와 관계없이 각 참가 플레이어가 1장씩 「아더 티켓」을 입수한다.

승리조건: 패배하지 않고 제6라운드의 클린업 페이지를 끝낸다. 각 PC는 「소모표:기력」 및 「소모표:체력」에서 1회씩 소모표 굴림을 한다. 이때, 물자 카운터가 8개 이상 남아 있다면 둘 중 한쪽은 하지 않아도 된다.

패배조건: 지정된 물자 토큰을 소비하지 못하면 즉시 미션에 패배한다. 각 PC는 「소모표:기력」, 「소모표:체력」에 더해 「소모표:금전」에서 1회씩 소모표 굴림을 한다.

• 제3라운드: 리제의 지원 물자

제3라운드의 클린업 페이지에는 리제가 수배한 추가 물자가 도착한다. 물자 토큰 2개를 임의의 서클에 놓을 수 있다. (리제가 필요한 물자를 예측해서 보내준 것이다!)

컷 인: 리제의 염화

「들리시나요, ○○(길드명)의 여러분.」

「공격 중이라는 이야기를 듣고 부족할 것으로 예상되는 물자 몇 종류를 수배했습니다.」

「아낌없이 미궁 돌파를 위해 사용해주세요. 무운을!」

• 제7라운드의 발생

이 미션에서는 장면 「미들3: 결전, 붉은 사룡!」에서 <세븐스 번 히드라>를 놓쳤을 때에 한해 제7라운드가 발생한다. 제7라운드에 발생하는 공략 해프닝표의 결과는 「25: 붉은 거대 짐승」으로 고정된다.

이 미션은 원래 제6라운드까지의 플레이를 상정해서 분량을 정했다. GM은 세션의 시간을 고려해서 제7라운드가 발생하는 조건이 갖춰졌더라도 추가 라운드를 발생시키지 않고 제6라운드에서 미션을 끝내도 상관없다.

공략 해프닝표

(현재 라운드 수×3+1D)

D	원군의 내용
4	고블린의 증원: 예상보다 적의 수가 많아 무장의 소모가 심하다! [무장] 토큰을 2개 소비한다.
5	서둘러서 치료해라: 미궁 내의 트랩 지대를 돌파해야 한다. 당초의 예상보다 환자가 더 늘 것 같다. [물약] 토큰과 다른 임의의 물자 토큰 한 종류를 1개씩 소비한다.
6	교두보 설치: 미궁 내에 공략을 위한 중계 지점을 설치할 건축 물자가 필요하다! [자재] 토큰을 2개 소비한다.
7	구획 소탕: 미궁 내의 에어리어 하나를 소탕해서 안전을 확보한다. 장기간 작업해야 하므로 담당 그룹에는 더 많은 식량을 보급해야 한다. [식량] 토큰을 3개 소비한다.
8	교두보 습격: <고블린>이 교두보를 파괴하기 위해 습격해왔다. 교두보를 지켜내긴 했지만, 손상을 입고 말았다. 어서 수리해야 해! [무장] 토큰을 2개, [자재] 토큰을 2개 소비한다. [피해 경감] [자재] 토큰 2개 대신 임의의 물자 토큰 1개를 소비할 수 있다.
9	앞일을 예측해서: 공략부대가 요새 중층부를 돌파했다는 연락이 왔다. 이제부터 점점 소모가 심해지리라. 이참에 그들에게 물약을 보내두자. [물약] 토큰을 3개 소비한다.
10	비밀통로를 막아라!: 요새 내부의 비밀통로를 사용하는 <고블린>의 게릴라 전술이다! 입구를 막아버려! [자재] 토큰을 4개 소비한다.
11	도시락을 만들자: 요새 안쪽으로 향할 선행 정찰부대가 편성됐다. 그들이 무사히 돌아올 수 있도록 도시락과 물약을 건네주자. [식량] 토큰을 3개, [물약] 토큰을 2개 소비한다. [피해 경감] [물약] 토큰 2개 대신 임의의 물자 토큰 1개를 소비할 수 있다.
12	광장에서의 싸움: 공략부대가 광장에 도달했다고 한다. 대규모 전투가 벌어질 테니 무장을 준비하자. [무장] 토큰을 4개 소비한다.

13	<고블린> 자폭부대: <고블린>의 자폭공격에 다수의 <모험자>가 말려들고 말았다! 서둘러서 물약을 보내줘야 한다! [물약] 토큰을 5개 소비한다.
14	<고블린> 공병부대: <고블린>의 공병부대가 습격해왔다! 격퇴하긴 했지만, 방어벽을 수리해야 한다. [자재] 토큰을 4개, [무장] 토큰을 3개 소비한다. [피해 경감] [무장] 토큰을 3개가 아니라 1개 소비한다.
15	병량고 습격: <고블린>의 별동대가 병량고를 습격해서 적지 않은 식량이 불타버렸다. 먹을 것에 얽힌 원한이 얼마나 무서운지 가르쳐줘라! [식량] 토큰을 5개 소비한다. [피해 경감] [식량] 토큰 5개 중 2개까지를 [무장] 토큰으로 대체할 수 있다.
16	바리케이드 돌파: 전선부대가 방위설비에 틀어박힌 <고블린>과 전투를 개시했다. 무장의 소모가 격심하다! [무장] 토큰을 6개 소비한다. [피해 경감] [무장] 토큰 6개 중 2개까지를 [자재] 토큰으로 대체할 수 있다.
17	수송부대 습격: 전선에 물약을 전달하는 부대가 그만 <고블린>의 기습을 받았다! <모험자>들은 어떻게든 무사했지만, 한 번 더 물약을 보내야 한다. [물약] 토큰을 6개 소비한다.
18	대규모 수리: 긴 전투로 인해 공략 거점을 수리할 필요가 생겼다. 다행히도 지금은 <고블린>의 공세도 약해졌다. 이 기회에 서둘러서 수리하자! [자재] 토큰을 6개 소비한다.
19	전선 교대: 전선부대가 심하게 지쳤다. 교대부대를 보내고, 돌아오는 그들을 맛있는 요리로 맞이하자. [식량] 토큰을 7개 소비한다.
20	대단원을 향해: 미궁 공략도 종반부를 맞이했다. 교대로 무장이나 소모품을 보충하자. [무장] 토큰을 5개, [무장] 이외의 물자 토큰 한 종류를 2개 소비한다. [피해 경감] [무장] 토큰을 5개가 아니라 3개 소비한다.
21	정예부대의 역습: <고블린>의 정예부대가 투입되어 전선의 피해가 커졌다. 치료용 물약이 지금 당장 필요하다! [물약] 토큰을 7개 소비한다.

22	공략 거점을 강화하자: 드디어 최심부까지 통하는 길이 열렸다. 공략 거점에 대한 공격도 격렬해지리라. 거점을 요새화하여 방어를 굳건히 하자. [자재] 토큰을 8개 소비한다.
23	몰려오는 <고블린>: 더는 물러날 곳이 없는 <고블린>들이 대공세를 펼쳤다! 마치 해일처럼 몰려오고 있지만, 이것만 이겨내면 승리가 코앞이다! [식량] 토큰을 6개, [자재] 토큰을 2개 소비한다.
24	<고블린 장군> 출현!: 드디어 적의 지휘관급인 <고블린 장군>이 전장에 나타났다! 힘겨운 싸움이 되겠지만, 이 녀석을 쓰러뜨리면 남은 것은 왕뿐이다! [무장] 토큰을 8개 소비한다. [피해 경감] [무장] 토큰 8개 중 4개까지를 다른 물자 토큰 한 종류로 대체할 수 있다.
25	붉은 거대 짐승: 안쪽의 미궁을 돌파하기 직전, 고블린 군은 드디어 <세븐스 번 히드라>를 투입했다. 진홍색 비늘로 덮인 거구가 미궁에서 포효한다. 틀림없다. <경비용 수문>에서 놓친 그 녀석이다! 전력을 다해 처치해라! 종류를 불문하고 물자 토큰을 함께 10개 소비한다. [피해 경감] 소비한 [무장] 토큰의 수를 2배로 계산할 수 있다.

• 장면 종료

미션의 승리/패배조건을 충족하고 소모품 적용을 끝냈다면 장면을 마친다. 루트C 공략팀은 PC들의 지원을 받아 미궁을 돌파해서 드디어 <세븐스 폴> 최심부에 도달한다.

인터루드

다음 장면은 마스터 장면이다. 쿠시아타마의 팀이 한발 먼저 고블린 왕에게 도달했다가 힘에 부쳐 철수하는 장면이다.

장면명: 왕의 세레

장면 종별: 마스터 장면

해설: 쿠시아타마의 레이드 팀이 고블린 왕에게 도전했으나 패배한다

목적: 쿠시아타마의 레이드 팀이 패배했음을 안다

미들9: 왕의 세레

Mission

이 장면은 <고블린 왕>에게 도전한 쿠시아타마 팀의 패배를 플레이어가 알게 되는 장면이다.

오버추어

「피해가 너무 커. 이건 무리인가……. 그러니 전원 퇴각!」

분통 터지는 목소리로 쿠시아타마가 부대의 퇴각을 선언한다.

한발 먼저 요새 최심부에 도달한 그녀의 루트A 공략팀은 <왕의 앞뜰>에 돌입해서 <고블린 왕>과 교전했으나, 새로운 왕의 강대함에 철수할 수밖에 없었다.

「크웬어어어어어어어!!」

철수를 개시한 <모험자>들을 쫓듯이 충격파를 동반한 무시무시한 음량의 포효가 울려 퍼지고, 동시에 주위의 테라스에서 비 오듯이 화살이 쏟아진다. 고블린들도 왕의 방에 함부로 들어온 침입자를 그냥 돌려보낼 생각은 없는 것 같다.

「아 젠장. 짜증 나게! 저 사수는 계속 솟아나니까 상대하지 마! 그리고 비행도 금지! 저격당해서 추락할 거야!」

피해를 보면서도 쿠시아타마의 지시에 따라 서서히, 착실하게 전선을 물린다.

「나 원. 가장 먼저 왕을 잡으려고 했는데……. 다음 팀에게 기대를 걸어야겠네, 이거.」

• 장면 종료

PC들이 쿠시아타마 팀의 패배를 알고 <고블린 왕>의 전력에 관한 힌트를 얻었다면 장면을 마친다.

인터루드

다음 장면이 미들 페이지 마지막 장면이다. PC들은 작전 사령부에서 <세븐스 폴> 최심부에 도달했음을 보고한다.

장면명: 격전의 예감

장면 종별: 시네마틱 장면

해설: 루트C 최심부 도달을 보고한다

목적: 고블린 왕에 대한 도전 허가를 받는다.

미들10: 격전의 예감

Mission

이 장면은 공략 루트C를 돌파한 PC들이 작전 사령부에 돌아와 리제를 비롯한 동료들에게 <세븐스 폴> 최심부 도달을 보고하는 장면이다.

오버추어

보급 물자 문제를 해결하고 미궁을 지키는 고블린 군의 방위부대를 쓰러뜨린 여러분은 드디어 <세븐스 폴> 최심부까지 도달했다. <고블린 왕>의 옥좌가 바로 코앞이다.

여러분은 지금 전과 보고와 상황 확인을 위해 원정군 사령부 텐트에 출두한 참이다. 다른 루트를 담당하는 레이드 리더들도 모였다.

게다가 세븐스 폴 공략도 드디어 막바지에 이르렀다는 소식을 듣고 머나먼 마이하마 도읍에서 레이네시아 공녀가 한달음에 달려왔다. 가련하게 웃는 얼굴과 레이드 팀의 정예들에게 인사를 건네는 우아한 모습에 텐트 곳곳에서 환성이 터져 나온다.

「아, 그만. 조용히! 사춘기 꼬맹이들이냐!」

「에hem. 그럼 보고회를 시작하겠습니다.」

웅성거리는 일동을 쿠시아타마가 나무라고, 리제가 보고회의 시작을 선언했다.

• 작전 사령부에서

레이네시아 공녀가 동석한 보고회가 시작되고, 각 팀의 상황이 보고된다. 하나같이 순조롭게 공략을 진행하고 있으며, 몇몇 팀은 여러분과 마찬가지로 최심부에 도달했다고 한다.

또, 쿠시아타마가 이끄는 루트A 공략팀은 이미 <고블린 왕>과 교전했으나 아쉽게도 철수했다고 한다.

몽타주: 쿠시아타마와 리제

「아아. 멋지게 즉각 토벌할 생각이었는데. 면목 없다.」

머리를 긁적이면서, 그러나 즐거워 보이는 얼굴로 쿠시아타마는 패배를 보고했다. 저서 분하다기 보다는 레이드의 난이도에 오히려 가슴이 설레는 분위기다. 쿠시아타마를 지켜보는 리제도 미묘하게 어처구니없어하는 것처럼 보였다.

「하지만 마냥 지기만 한 건 아니라고? 빈틈없이 임금님의 데이터도 뽑아왔고. 릿짱도 「역시 선

배!」라고 칭찬 좀 해주지?」

그 말을 듣고 리제는 한숨을 쉬면서 말을 잇는다.

「하긴 귀중한 정보인 건 맞습니다. 앞으로의 공략에 큰 도움이 되겠지요.」

「아, 선배 때문에 이야기가 옆길로 샀군요. 그럼 마지막으로 루트C 담당팀, 보고해주세요.」

리제는 마지막으로 여러분 루트C 공략팀에게 전과 보고를 부탁했다.

• 이 장면의 목적과 마스터링 방침

이 장면의 목적은 보고와 회의를 통해 PC들이 취하는 루트C 공략팀이 <고블린 왕> 토벌에 대한 도전권을 얻는 것이다. 이 결론은 회의와 교섭의 결과에 따른 것이므로 그쪽 방향의 마스터링이 요구되지만, 어려울 것은 없다.

가장 유력했던 <D.D.D> 공략팀은 한 번 패퇴했으나, 이런 종류의 대규모 전투에서는 당연한 일이다(아직 정보가 불완전하지 않은가!). 참가자들은 앞으로 당연히 패배나 전멸을 겪게 될 것이며, 그래도 마지막에는 원정군이 <고블린 왕>을 토벌할 것임을 잘 알고 있다. 당연한 문제는 어느 팀이 토벌할지다. 유력한 대규모 길드의 인간이 역지를 부려 토벌에 나섰다가는 참가자 사이에서 악평이 퍼지게 되리라는 것은 모두가 다 아는 사실이다.

아직 루트의 안전을 확보하지 못한 팀은 차치하더라도, <고블린 왕>까지 도달한 신생팀에게 적극적으로 도전권을 주자는 의견은 거의 모든 참가자의 공통된 생각이라고 봐도 좋다.

GM은 이상의 방침에 따라 회의를 연출하고, 도전권을 PC들에게 준다. 아래의 몽타주나 레이드 리더의 대사가 회화 시에 참고가 될 것이다.

몽타주: 고블린 왕에 대한 도전권

「다음으로 <고블린 왕>에게 도전할 팀으로 루트C 공략팀을 지명하겠습니다.」

경과 보고를 모두 들은 리제는 단호하게 끄덕이고는 회장을 둘러보며 다음으로 고블린 왕에게 도전할 팀으로서 여러분을 지명했다.

다른 레이드 리더들도 조금 놀라긴 했지만 반대하지 않았다. 확실히 여러분은 대규모 길드 소속이 아닌 오합지중이고, 장비나 숙련도도 일류라고는 할 수 없을지도 모른다. 하지만 여기까지 도달한

여러분의 자격을 의심하는 사람은 아무도 없다. 누군가가 「실력을 보여줘」라고 말했고, 일동은 고개를 끄덕였다. 「여기까지 공략을 진행한 실력과 높은 사기. <고블린 왕> 토벌전에 도전하기에 충분한 힘이 있다고 판단했습니다.」

「생각해보면 베릴 마을 건을 비롯하여, ○○(길드명)의 여러분은 몇 번에 걸친 활약을 보여주셨습니다.」

「이제 기다리고 기다리던 이 원정군의 마지막 목적을 이룰 때입니다. 무운을 빕니다!」

• <고블린 왕>에 대한 도전권

루트C의 최심부까지 도달한 PC들은 원정군의 최종 목표인 <고블린 왕>에게 도전할 권리를 얻었다. 최심부에 도달했다는 것과 이제까지의 활약이 인정을 받은 것이다.

다음 도전 팀이 결정되자 다른 레이드 리더들은 PC들의 어깨를 두드리며 격려의 말을 던졌다. 그러나 레이드로는 신출내기인 PC들인 만큼 건투는 할지언정 토벌까지는 하지 못할 것이라고 생각하는 것 같다.

컷 인: 레이드 리더들의 대사

남성 「그럼 선수는 양보해주지. 상대가 고블린왕이든 뭐든 상관 없으니까 한 방 갈겨주라고.」

남성 「뭘. 위험할 것 같으면 「철수」해도 돼. 뒷수습은 깔끔하게 해줄 테니까.」

여성 「그야 다들 자기 팀이 토벌하기를 바라겠지만, 누군가가 도전한다면 그걸 지원하는 것도 레이드의 묘미잖아!」

여성 「저도 팬찮으니까 마음 편히 먹고! 힘 내!」

• 공녀의 격려

또, 레이네시아 공녀도 토벌팀으로 지명된 PC들을 격려해준다.

컷 인: 레이네시아 공녀의 대사

「처음 뵙겠습니다. 마이하마 공작 세르지아드의 손녀, 레이네시아라고 합니다.」

「원정도 막바지에 이르렀다는 이야기를 듣고, 이스탈의 평화를 위해 싸워주시는 여러분을 생각하니 가만히 있을 수가 없어서 찾아왔습니다.」

「싸움에는 도움이 되지 못하겠지만, 리제 님에게 부탁해서 회의의 말석에 참가했을 따름입니다.」

「<고블린>의 왕은 <모험자>인 여러분이라도 방심할 수 없는 강적이라고 들었습니다.」

「저는 여기에서 여러분의 무운을 비는 것밖에 할 수 없지만……. 부디 여러분의 힘을 이스탈의 백성들에게 빌려주세요.」

레이네시아 공녀의 진지한 부탁을 듣고 PC들의 마음에는 새삼 싸움에 대한 사명감과 투지가 솟아났다. 이 싸움은 원정군만이 아닌, 이스탈에 사는 힘없는 <대지인>들의 미래를 짊어진 싸움이기도 한 것이다.

PC들은 이 메시지를 받고 각자 【인과력】 3점을 손에 넣는다.

• 출격

출격을 결심한 PC들에게 리제가 다시 <고블린 왕>과 싸우기 위한 작전을 설명한다. 다른 레이드팀은 전투에서 적의 증원을 최소한으로 억누르고 토벌팀이 철수할 때도 서포트할 수 있도록 토벌과 동시에 양동 작전을 펼칠 예정이다.

반대로, 이번 공격으로 고블린 왕을 토벌하지 못하면 나중에 다른 팀이 도전할 때 PC들의 팀도 양동을 걸거나 철수를 돕게 된다.

컷 인: 리제의 대사

「다른 팀 분들이 원군을 막기 위한 양동 작전을 펼치는 사이에 C팀이 <고블린 왕>을 공격합니다.」

「만약 여러분이 <고블린 왕>을 쓰러뜨리지 못한다면, 다음 팀이 도전. 그때는 C팀도 지원을 위해 양동 작전에 가세합니다.」

「혹시 무리일 것 같으면 주저없이 철수하세요. 철수를 지원할 팀도 따로 수배해뒀습니다.」

「그럼 싸울 준비를 해주세요. 해산!」

• 장면 종료

고블린 왕에게 도전할 권리를 얻은 PC들이 리제나 레이드 리더들과의 대화를 끝내고 결전에 임할 결심을 하면 장면을 마친다.

클라이맥스 페이지

Mission

드디어 클라이맥스 페이지다. GM은 클라이맥스 페이지 개시를 플레이어에게 선언한다. 미들 페이지 종료와 동시에 PC 전원에게 【인과력】 1점을 배포한다. 또, 레이드 전투가 기다리고 있으므로 이쯤에서 잠시 휴식을 취해두는 것이 좋다.

인터루드

다음 장면은 <고블린 왕>과의 대규모 전투에 대비하는 브리핑 장면이다. 「대규모 전투 룰」과 레이드용 EX파워를 사용하는 전투가 될 것임을 전달하고, 이 장면에서 싸울 준비를 충분히 갖추도록 말해두자.

장면: 알현 준비

장면 종별: 앱스트랙션 장면

해설: <고블린 왕>과 싸울 준비를 하는 브리핑 장면

목적: 싸울 준비를 한다

클라이맥스1: 알현 준비

Mission

오버추어

<고블린 왕>에게 도전하게 된 여러분은 구체적인 작전을 정하고자 전선기지의 텐트에 모였다.

여러분의 앞에는 <고블린 왕>이 기다리는 전장. 통칭 <왕의 앞뜰>의 대략적인 정보와, 이제까지의 싸움으로 얻은 적의 데이터가 적힌 메모가 펼쳐져 있다. 이 정보들은 여러분보다 먼저 <고블린 왕>에게 도전했다가 패배한 쿠시아타마 팀이 문자 그대로 목숨을 걸고 수집한 귀중한 정보이다. 그 사실을 들은 참가자들은 저절로 표정이 굳어진다.

이 장면은 「클라이맥스2: 고블린 왕에게 도전!」을 위한 브리핑 장면이다. PC들에게 전투를 준비하게 하자. 레이드용 EX파워를 분배하고 「대규모 전투 룰」을 확인하는 것도 이 장면에서 처리해둔다.

또, 이 장면에서는 <고블린 왕 글루가란>이 [식별 완료]가 되어 데이터를 볼 수 있다. 전장이 될 「인카운터 시트: 고블린 왕에게 도전!」 맵도 공개해도 좋다. 이것들은 PC들보다 먼저 고블린 왕에게 도전한 팀이 제공한 정보이다.

플레이어들은 이 데이터를 바탕으로 작전을 짜고 싶어할 것이다. 실제 시간으로 작전을 짤 시간을 주도록 하자(15분 정도면 적당하다).

또, GM은 전투 중에 PC들이 **철수해도 된다는 것**을 플레이어에게 알려준다. 철수해도 게임 오버가 되지는 않는다. 단, 「다른 팀이 고블린 왕을 토벌해 버릴지도 모른다」는 사실은 전해둔다.

• 장면 종료

준비를 마치고 전투에 임한다면 브리핑을 마치고 다음 인터루드로 넘어간다.

인터루드

다음 장면은 「대규모 전투 룰」을 사용한 <고블린 왕>과의 결전이다. 「인카운터 시트: 고블린 왕에게 도전!」을 비롯하여 게임 말 등을 준비해두자.

장면명: 고블린 왕에게 도전!

장면 종별: 시네마틱 장면

해설: 고블린 왕과의 전투 장면

목적: 적을 모두 쓰러뜨린다

PC들이 직접 정찰을 하고 싶어한다면 아래의 몽타주를 읽어주도록 하자.

몽타주: 정찰에 성공했다

던전 최심부는 천장이 보이지 않을 정도로 넓었다. 지하 수맥이 모이는 지점인지, 대공동 벽면에서 일곱 개의 폭포가 지저호로 쏟아진다. 호수에는 화강암을 쌓아 만든 거대한 회색 요새가 세워져 있었다.

근사한 돌다리위와 열려 있는 성문의 너머에 불꽃처럼 빛나는 눈동자의 거대한 고블린이 앉아 있다. 당신은 들길지도 모른다는 공포를 억누르며 정찰을 속행했다.

클라이맥스2: 고블린 왕에게 도전!

이 장면은 시나리오 「고블린 왕의 귀환」의 최종 국면인 <고블린 왕 글루가란>과의 전투 장면이다. 격전이 될 것은 자명하므로, 세션 시간에도 신경을 쓰자.

오버추어

<세븐스 폴>의 마지막 층은 사전정보대로 성벽으로 둘러싸인 넓은 공간으로, 마치 성 앞의 정원 같은 구조였다.

좌우에서 튀어 나온 테라스에는 여러 마리의 고블린이 활을 들고 불경한 침입자인 여러분을 겨냥하고 있다. 왕의 친위대인 <고블린 정예 저격병>이다! 빈틈없는 자세를 보니 하나하나가 방심할 수 없는 상대라는 것을 쉽게 알 수 있다.

그리고 여러분의 눈앞.

테라스 너머의 그곳에 고블린치고는 이상할 정도로 거대한 몸을 갑옷으로 감싸고 강렬한 오라를 발산하는 한 마리의 적이 있었다.

저것이 바로 이번 원정의 마지막 목표. 새로 대

관한 <고블린 왕 글루가란>이다!

범상치 않은 강적이라는 것은 알고 있었지만, 막상 대면하고 보니 상대가 바라본 것만으로도 몸이 움츠러들 것만 같다!

「크윽어어어어어어어!!」

여러분의 모습을 확인한 글루가란은 손에 든 거대한 전투용 도끼로 지면을 후려치면서 공간 전체를 뒤흔드는 우렁찬 고함을 질렀다.

일곱 폭포를 둘러싼 마지막 싸움이 지금 이 자리에서 막을 연다!

• 전투: 고블린 왕에게 도전!

「인카운터 시트: 고블린 왕에게 도전!」을 참조해서 PC와 에너미를 각각 배치한다. 전투 룰은 「전투(『LHZ B1』P294)」 및 「대규모 전투 룰」을 참조한다.

이 전투에서는 초기 배치된 에너미 이외에도 <고블린 왕 글루가란>의 에너미 특기로 인한 증원이 발생한다. GM은 에너미 특기의 효과를 확인해둔다.

<고블린 왕 글루가란>을 쓰러뜨리면 **다른 에너미가 남아 있어도 전투가 종료된다.**







• 에너미 배치

- ①: <고블린 왕 글루가란> 1개체 배치
- ②: <고블린 정예 저격병> 1개체 배치
- ③: <고블린 정예 저격병> 1개체 배치
- ④: <고블린 정예 저격병> 1개체 배치
- ※PC가 5명이라면
- ⑤: <고블린 정예 저격병> 1개체 배치
- ⑥: <고블린 정예 저격병> 1개체 배치

• 에너미의 전술

에너미는 기본적으로 [헤이트 톱]인 PC를 노리고 공격한다. 글루가란은 프로세스별로 사용할 수 있는 강력한 공격을 가지고 있으므로, 가차없이 공격해주자. 《대지를 깨부수는 일격》은 대상을 일시적으로 [비행] 상태로 만든다. <고블린 정예 저격병>이 사용하는 《버드 스나이프》와의 연대 공격도 의식하자. <고블린 정예 저격병>은 사정거리를 살려 초기 위치인 【테라스】에서 내려오지 않고 공격한다. 《버드 스나이프》는 [비행]을 해제할 수 있다는 것도 잊지 않도록 하자.

고블린 왕에게 도전!

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6			【테라스】			【테라스】		
7								
8	【요새 벽】			PC 초기위치	PC 초기위치			【요새 벽】

• 전투 중의 컷 인

〈고블린 왕 글루가란〉은 1200이나 되는 방대한 HP의 강적이다.

전투 중의 연출을 위해, 그리고 플레이어가 적의 HP를 줄이고 있다는 실감을 느끼게 하기 위해 글루가란의 HP가 일정 수치 아래로 내려갈 때마다 사령관 리제가 염화로 상황을 보고해주는 컷 인을 준비했다. 상황에 따라 사용하기 바란다.

컷 인: 글루가란의 HP 감소

(글루가란의 HP가 800 이하가 됐을 때)

리제 「상황 보고입니다. 지금 양동 부대가 〈장군〉급 고블린을 두 마리 격파! 상당한 규모의 부대와 교전 중이지만, 덕분에 〈왕의 앞뜰〉로 가는 증원은 최저한으로 억누르고 있습니다.」

쿠시아타마 「이쪽도 난리판이긴 하지만 어떻게든 해볼게! 그러니 C팀은 안심하고 왕한테 집중해!」

(글루가란의 HP가 400 이하가 됐을 때)

리제 「양동 부대, 〈씨족장〉급을 격파! 그대로 전투를 속행하고 있습니다.」

리제 「전투 중인 여러분, 레이네시아 공녀께서도 「힘내세요!!」라고 격려의 말씀을 해주셨습니다!」

리제 「얼마 안 남았습니다! 이대로…… 끝을 보도록 하지요!」

• 결착

〈고블린 왕 글루가란〉과의 전투는 글루가란이 쓰러지거나, PC가 전멸 또는 철수하면 끝난다. 전멸 또는 철수했다면 태세를 재정비해서 다시 글루가란과의 전투에 도전해볼 수도 있으리라.

이 부분은 세션 시간도 고려해야 한다. 세션 시간이 얼마 남지 않았다면(그리고 플레이어들이 동의하면) 다른 팀이 글루가란 토벌에 성공한 것으로 보고 엔딩으로 넘어갈 수도 있다.

PC들이 멋지게 고블린 왕 토벌에 성공했다면 아래의 몽타주를 읽어준다.

컷 인: 체크 메이트

〈모험자〉의 마지막 일격이 글루가란의 몸에 적중했다!

「쿠어!? 크, 그아아……!!」

땅 밑에서 울리는 듯한 단말마의 포효와 함께 〈고블린〉의 왕, 글루가란은 땅에 쓰러졌다. 주의 깊게 지켜보는 여러분의 눈 앞에서 그 몸이 무지개색 입자로 환원되어 허공으로 사라져간다.

「캉!? 카카카!?!」

왕이 쓰러져 사기를 잃은 것일까. 테라스 위의 고블린 궁병들도 비명 비슷한 소리를 지르며 모습을 감췄다. 동시에 주위에서 느껴지던 무수한 고블린의 기척과 압력도 사라진다.

컷 인: 세븐스 폴 다운

치열한 싸움으로 녹초가 된 여러분. 그 앞에 「〈고블린 왕〉이 토벌되었다」라는 메시지 원도가 뜨고, 〈왕의 앞뜰〉 중앙에는 여러분의 레이드 팀 명이 새겨진 석비가 나타났다. 석비 주위에는 금화 더미와 대량의 보물상자도 나타났다.

「해, 해냈다!!」「이겼어, 이겼다고!!」

누군가가 환성을 지르고, 그것은 곧 여러분 전원의 외침으로 바뀌었다. 동시에 염화로 리제나 다른 레이드 팀의 메시지가 빗줄기처럼 쏟아졌다.

여러분은 드디어 〈고블린 왕〉을 토벌하고 〈고블린 왕의 대관〉에 얹힌 기나긴 싸움을 끝낸 것이다!

• 고블린 왕 토벌

격전에서 승리한 PC들은 〈고블린 왕〉의 토벌에 성공했다. 염화로는 다른 레이드 팀이나 리제로부터 축복의 메시지가 끊임없이 날아온다. 격전의 여운을 맛보는 것도 좋지만, 우선 승자의 특권인 고블린 왕 토벌의 보수를 손에 넣자.

쓰러뜨린 에너지의 드롭 아이템 굴림을 한다. 또, 〈고블린 왕〉의 재물로서 임의의 재물표를 사용한 재물표 굴림을 PC마다 2회씩 할 수 있다.

• 장면 종료

드롭 아이템 굴림 및 재물표 굴림 처리가 끝났다면 장면을 마친다.

엔딩 페이지

Mission

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

인터루드

다음은 원정군의 작전 본부에서 고블린 왕 토벌의 성공을 축하하는 장면이다. 전후편 시나리오를 매듭짓는 엔딩 장면이다.

장면명: 영웅들의 개선

장면 종별: 시네마틱 장면

해설: 고블린 왕 토벌을 마친 PC들이 동료들의 축하를 받는다

목적: 이야기를 마친다

엔딩: 영웅들의 개선

Mission

이 장면은 고블린 왕 토벌을 마친 PC들을 원정군의 동료들이 치하하며 축하하는 장면이다. 기나긴 원정군의 임무도 이것으로 끝났다.

이 장면에서는 원정을 마무리하는 레이네시아 공녀의 연설, 그리고 리제나 쿠시아타마, 원정군 동료들의 치하와 찬사를 중심으로 장면을 기술한다. 그러나 GM과 플레이어가 바란다면 다른 NPC를 등장시키거나 묘사를 추가해서 장면을 연출할 수도 있다.

오버추어

「잔트리프에서의 전투 이래로 오랫동안 이어진 〈고블린〉과의 싸움이 드디어 막을 내렸습니다. 여러분 덕분에 〈고블린 왕 글루가란〉의 토벌이라는 최고의 형태로 종결된 것입니다.」

사령본부에 모인 〈아키바 원정군〉 참가자들을 앞에 두고 단상 위에 올라선 레이네시아 공녀가 입을 열었다.

「이제 고블린 세력의 힘도 약해질 것이고, 이스탈의 제후와 영민들도 안심할 수 있을 테지요.」

「저는 이것이 고블린 왕 토벌에 직접 참가하신 분들만이 아닌, 오늘까지의 싸움에 참가하신 〈아키바 원정군〉 한 분 한 분의 활약이 있었기에 거둘 수 있었던 위대한 승리라고 생각합니다.」

「이스탈…… 아니, 야마토의 백성들을 위해 싸워 주신 〈아키바 원정군〉 여러분. 마이하마 공작 세

르지아드의 대리인으로서, 그리고 같은 아키바에 사는 〈대지인〉의 한 사람으로서 정말로, 정말로 감사드립니다.」

공녀가 원정군 모두에 대한 감사의 인사를 마치고, 깊게 고개를 숙인다. 동시에 원정군 멤버들이 크게 환성을 질렀다! 여러분은 승리했다!

• 레이네시아의 연설

〈고블린 왕의 대관〉을 둘러싼 싸움이 끝나고, 〈아키바 원정군〉의 임무 또한 끝을 맞이했다. 원정군은 사령본부에 집결하여 레이네시아 공녀의 연설을 들었고, 그 자리에서 다시금 〈고블린 왕〉의 토벌 성공과 원정군의 임무 완수가 선언된다.

몽타주: 승리의 연회

「〈아키바 원정군〉 여러분! 오랜 임무, 정말로 수고가 많으셨습니다!」

레이네시아의 뒤를 이어 리제가 〈원정군〉 멤버들에게 외친다.

「이것으로 오랫동안 함께 해온 원정군을 해산합니다. 다 함께 가슴을 펴고 아키바로 돌아갈 수 있습니다!」

그 말에 원정군 멤버들이 크게 환성을 지른다.

「하지만 우선 승리를 축하합시다! 마음껏 즐기고 기운을 차리세요!」

리제는 원정군 모두에게 들리도록 소리 높여 선언했다.

「자, 승리를 축하하는 연회를 시작합니다!」

「「「오오오!!!」」」」

• 승리의 연회

레이네시아 공녀의 연설이 끝난 후, 원정군 전원이 참석하는 연회가 시작된다. 작전의 성공과 아키바에의 개선을 미리 축하한다는 의미에서 남은 물자를 모조라 쏟아낸 대잔치다.

원정군의 동료들은 다들 기쁨과 자랑스러움, 아키바에 돌아갈 수 있다는 안도가 묻어나는 표정으로 서로의 건투를 기리고 있다.

물론 강대한 〈고블린 왕 글루가란〉을 멋지게 토벌하고 사령본부에 귀환한 PC들의 레이드팀은 연회의 주역으로 모셔졌다.

컷 인: 원정군 동료들의 대사

남성 「축하해! 큰 공을 세웠어!!」
남성 「야아, 보기 좋게 추월당했는걸! 제법인데!」
남성 「어떻게 싸웠어? 술안주 삼아 이야기해줘!」
남성 「훌륭해! 설마 정말로 <고블린 왕>을 처치해 버릴 줄은! 내가 조금 과소평가했던 모양이야.」
여성 「겨우 아키바로 돌아가는구나! 오, 그렇게 생각했더니 눈물이……. <댄스테리아>의 케이크가 그리워~」
여성 「굉장해. 굉장해, 다들! 정말 애썼어……!」

PC들의 롤플레이가 일단락되면 쿠시아타마가 동료들에게 둘러싸인 PC들에게 말을 건다. 직접 토벌하고 싶었다며 아쉬워하는 그녀였으나, 표정을 보니 장래 유망한 레이더의 탄생에 기쁨을 감출 수 없는 모양이다.

그리고 PC들이 노력해준 덕분에 사령관이라는 중책을 짊어졌던 리제도 짐을 내려놓았다며 감사를 전하지만, 자기가 한 말에 쑥스러워하며 그대로 재빨리 퇴장해버린다.

컷 인: 쿠시아타마의 대사

「해냈구나, C팀! <고블린 왕 글루가란>의 토벌, 훌륭했어!」
「아아~ 솔직히 말하면 내가 클리어하고 싶었지만, 레이드란 원래 결과를 알 수 없는 거니까.」
「그래도 너희는 좋은 레이더가 될 것 같아. 정말이라니까. 이 누나는 거짓말은 안 해.」
「싸우는 동안에야 뽀세고 괴롭고 끝이 안 보이고…… 큰일이긴 하지만, 역시 이기면 기쁘잖나! 너희도 그랬지?」
「아, 맞다. 릿짱, 리제 말인데.」
「개, 원래의 사령관인 크러스티 군이 사라지는 바람에 줄창 혼자서 마음 고생하면서 애썼단 말이지.」
「하지만 너희가 힘써준 덕분에 상당히 마음이 편해졌을 거야.」
「……고마워.」
「오, 이런 건 내 캐릭터가 아니야! 한 잔 더 하고 올게. 그럼 나중에!」

• 일곱 폭포의 영웅

PC들이 잔치를 즐기는 동안, 다른 레이드 팀을 만나고 다니던 리제도 PC들의 자리에 찾아온다. 항상 험악한 표정을 짓고 있던 그녀도 지금은 긴장을 풀고 자연스럽게 웃고 있다.

몽타주: 리제의 칭찬

시골벽적인 잔치를 즐기고 있는데, 한손에 유리잔을 든 리제가 여러분 쪽으로 다가왔다.

「완전히 영웅 취급이로군요. 그래요, <일곱 폭포의 영웅>이라고 불러야 할까요?」

「후후, 괜찮아요. 그만한 활약을 해주셨으니까요.」

「베릴 마을 때부터 정말로 대활약을 해주셨습니다.」

그렇게 말하며 빙그레 웃는다. 지금까지 크러스티의 부재와 원정군 지휘라는 중책으로 인해 표정이 험악해지기 일쑤였던 리제였으나, 지금은 썬 것이 떨어져 나간 것처럼 나이에 걸맞는 소녀다운 환한 표정을 짓고 있다.

그녀는 원정 성공과 고블린 왕 토벌을 놓고 PC들에게 다시금 감사를 전한다. 그리고 지금은 이 원정에서의 모든 경험이 자랑스럽고 소중한 것이 되었다고 이야기했다.

컷 인: 리제의 대사

「다시금 감사드립니다. 고맙습니다, 여러분.」
「마이로드 없이 저 혼자 이 원정을 성공시키는 건 도저히 무리였을 테지요.」
「보좌해준 사령부 여러분, 레이드팀, 원정군의 여러분……. 그리고 무엇보다도 여러분이 있어주신 덕분에 성공을 거둔 겁니다.」
「지금은 그 사실이 정말로 자랑스롭습니다.」
「아키바에 돌아가도 처리할 일이나 문제가 산더미처럼 쌓여 있겠지만……. 그래도 지금은 제 방의 침대에 누워서 느긋하게 잠만 자고 싶네요. 우후후.」

• 장면 종료

PC들은 강대한 고블린 왕을 쓰러뜨리고 값진 승리를 거두었다. PC들의 롤플레이가 일단락되고 승리를 자축했다면 이야기는 막을 내린다. 또, 퀘스트 보수인 1000골드를 받을 수 있다(이것은 고블린 왕 토벌 성공/실패와 관계없이 입수할 수 있는 보수다).

메인 플레이를 마치고 애프터 플레이로 넘어갈 것.

애프터 플레이

Mission

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

로그 티켓 배포

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

〈고블린 왕〉은 쓰러졌고, 이스탈 지방을 위협하던 아인류 군단의 세력은 크게 약해졌다. 하지만 이스탈에서 〈고블린〉의 위협이 사라진 것은 아니다. 언젠가 새로운 「왕」이 대관식을 치르고 인류의 앞을 막아서리라.

하지만 지금은 이번 대승리를 자랑하며 가슴을 펴고 아키바에 돌아가자. 수고했다!

스태프 리스트

Mission

시나리오 작성&라이팅: 7 Sided Work Shop
데이터 작성: 하자키 쿄야, 7 Sided Work Shop
그래픽 디자인&레이아웃: 미즈카와 메에, 7 Sided Work Shop
미션 디자인: 7 Sided Work Shop
일러스트: 칸나소라
디벨롭먼트: 7 Sided Work Shop

시나리오 NPC 데이터

Mission

시나리오에 등장한 NPC를 소개한다. 장면 속의 캐릭터 묘사에 참고가 될 것이다.

리제

태그: [여자] [모험자] [하프알브] [소서러] [군사] [지식인] [어른스러움]

▼해설

〈Drei-Klauen〉(삼총사)의 한 사람으로, 모델계의 〈하프알브〉 미소녀. 키는 168cm. 여자치고는 키가 큰 편이지만, 호리호리한 편. 비쩍 마른 것은 아니고, 버드나무 같은 체형.

그녀는 자신을 무슨 일이든 재주 좋게 해내는 수재 타입이라고 여기고 있는데, 그것은 그녀가 노력가이기 때문이다. 고지식하고 성실한 성격상 무슨 일이든 대충 할 줄을 모르며, 생활 태도 전반이 우수. 규율에 엄격하고 고지식하며 기억력이 우수해서 교도부대의 리더로는 적임이지만, 성격상 동료 남성에게 자주 놀림받곤 한다. 물론 그런 놀림도 애정의 반증이며, 길드 내에는 팬도 많다.

본인 나름의 숙녀상을 지향하며 익힌 아가씨 말투를 사용하지만, 전투가 절정에 접어들면 최근 귀에 익은 속어가 자기도 모르게 튀어나오곤 하는 유감스러운 속성의 소유자.

〈D.D.D〉에서는 교도대 소속으로, 새로 입단한 초보자에게 대규모 전투의 기본적인 전술이나 연대를 가르친다. 길드 전체에서는 〈Drei-Klauen〉이라는 유명한 삼인조 여성 사관 중 한 명. 크러스티가 실종된 후에는 조금씩 그의 빈 자리를 대신하는 형태로 〈D.D.D〉의 수뇌부에 참가해서, 역부족을 통감하면서도 천성적인 책임감에 힘입어 성가신 운영 업무를 떠맡고 있다.

본 시나리오의 무대인 〈세븐스 폴 공략 작전〉에서는 부재 중인 크러스티를 대신해서 총사령관(사령관 대리)이 되어 지휘를 맡았다.

남을 차별하지 않고 신의가 깊은 성격으로, 소속 길드인 〈D.D.D〉만이 아니라 PC들의 그룹에도 신경을 써주며 공정한 지휘를 한다.

쿠시아타마

태그: [여자] [모험자] [엘프] [칸나기] [요리사]
[무인] [호인]

▼해설

템플 사이드 거리에 있는 길드, <태양의 궤적>의 길드 마스터. <대재해> 전에는 <D.D.D>의 부관을 맡았으며, 타카야마 미사, 리제와 함께 삼총사라고 불렸다.

170cm 정도의 장신에 흑발을 길게 기른 모델풍의 여성이지만, 분위기와 태도에서 색기라고는 전혀 느낄 수 없는 유감스러운 미인.

<환상급> 방어구 <겐지의 갑옷>이 트레이드 마크이며, 그 높은 방어력을 살려 <칸나기>답지 않게 대규모 전투의 최전선에서 지휘를 맡는 전투스타일 때문에 “강행돌파 무녀”, “흑검도 할 말을 잃게 하는 여자”라는 별명이 있다.

남을 잘 돌봐주는 시원시원한 여장부 기질이 있으나, 밀어붙이는 데 약하고 잘 속는 성격을 크러스티에게 이용당해서 무슨 일이 있을 때마다 귀찮은 일을 떠맡았던 것 같다.

직장 사정과 사적인 이유로 인해 바빴던 나머지 <대재해>가 일어나기 몇 개월 전에 <D.D.D>를 탈퇴. 이것이 마지막이라고 생각하며 <엘더 테일>에 로그인했다가 <대재해>에 휘말린다.

그 후, 우여곡절을 겪은 끝에 템플 사이드 거리에서 알게 된 멤버들과 함께 길드 <태양의 궤적>을 세우고 길드 마스터가 됐다.

현재는 템플 사이드 거리를 주된 활동 거점으로 삼고 있으나, <D.D.D>와의 인연으로 아키바에도 자주 얼굴을 들이민다.

본 시나리오의 무대인 <세븐스 폴 공략 작전>에서는 크러스티의 부재를 계기로 옛 지인인 리제를 돕고자 동료들을 데리고 레이드 리더의 한 사람으로 참가했다. 리제의 선배인 만큼 후배를 걱정하고 있다.

한편, 아키바 주변의 신인이 독립하는 것을 보이지 않는 곳에서 응원해온 사람이기도 해서 직접적인 면식의 유무와 관계없이 PC들의 성장에 기뻐한다. 옛 친구 야에자쿠라가 다스리는 재개척촌에서 보급 물자를 받고 있는 관계로 비교적 풍족한 물자를 가지고 레이드에 참가하고 있으며, PC들에게도 그런 물자를 나눠준다.

레이네시아 공녀

태그: [여자] [대지인] [휴먼] [장미원의 공녀]
[귀족] [위정자] [게으름뱅이 공녀]

▼해설

마이하마를 다스리는 <대지인> 귀족 코웬 가의 소녀. <이스탈의 겨울 장미>라는 별명이 있다. 정식 명칭은 레이네시아 엘아르테 코웬. 현재 16세. 긴 은발에 가녀린 목덜미, 전체적으로 호리호리한 인상을 준다.

쳐진 눈매에 상냥한 인상을 주는 옅은 청회색 눈동자는 신비스러운 우수를 머금고 있으며, 이스탈 제일로 칭송받은 할머니를 많이 닮아서 <대지인> 사이에서는 압도적인 전설이 따라다니는 미소녀로 통한다.

본인은 자각이 없지만 천성적인 카리스마의 소유자로 어렸을 적부터 시민 사이에서 매우 인기가 좋았다. 영내의 평민, 문관, 기사를 불문하고 그녀의 인기는 절대적이어서 코웬 가를 상징하는 존재가 되어가고 있다.

성격을 논하자면, 사실은 겉보기만큼 가련한 아가씨는 아니다. 화식과 낮잠을 더없이 사랑하는 식물계의 유감스러운 소녀. 모친의 스파르타식 귀족 교육 때문에 언제라도 차분한 미소를 지을 수 있게 되었는데, 이 때문에 본인이 저녁으로 뭘 먹을지 고민을 하거나 하품을 참고 있을 때조차 주변 사람들은 「세계의 앞날을 생각하고 계신다」, 「영민들의 삶을 걱정하고 계신다」 등등 그녀에게 유리한 쪽으로 착각하기에 십상이다.

하지만 한편으로는 <이터널 아이스의 맹약>을 앞두고 열린 영주회의에서 교착 상태에 빠진 <대지인> 귀족과 <모험자>의 사이에 끼어들어 성의를 가지고 대화에 임해야 한다는 자세를 취함으로써 귀족다운 태도를 보여주었다. 본질적으로는 영민을 사랑하고, 책임감이 강하며, 또한 약속빠르지 못한 소녀이기도 하다.

본 시나리오에서는 <세븐스 폴 공략 작전>의 결전을 즈음하여 <아키바 원정군>을 격려하고 싸움을 지키보고자 작전 본부를 찾아와 PC들과 만난다. <고블린 왕의 대관> 이벤트의 피해 발생 당시에는 <대지인>과 <모험자>가 의심에 빠져 서로를 도울 수 있는 상태가 아니었는데, 레이네시아가 애원함으로써 <모험자>가 <대지인>을 돕기로 결의하게 되었다. 즉, PC들이 참가한 <아키바 원정군>이 성립한 계기가 바로 이 소녀다.

에너지 데이터

Mission

시나리오에 등장한 오리지널 에너지 데이터를 소개한다. 디벨로퍼는 이 에너지 데이터를 다른 시나리오에서 사용할 수도 있다.

<고블린 야습병> Goblin Night raider

랭크: 9 태그:[몹][인간형][고블린] 식별난이도: 5

【STR】4 【DEX】5 【POW】3 【INT】4

【회피】11 [고정] 【저항】9 [고정]

【물리방어력】16 【마법방어력】16

【최대 HP】50 【헤이트 배율】×3

【행동력】10 【이동력】2

▼특기

《야간 기습병》_ [이동]-무브-장면 1회-이 에너지는 곧바로 [은밀] 상태가 되며, 그 상태를 유지한 채로 2Sq까지 [즉시이동]할 수 있다. 이 에너지가 【암흑】이나 그와 유사한 효과를 받고 있다면 이 특기의 사용횟수를 소비하지 않는다.

《롱 스피어》_ [백병공격]-메이저-대결(14[고정]/회피)-단일-지근-대상에게 [70+2D]의 물리 대미지를 입힌다. (마이너) 이 특기를 「사정거리: 1Sq」로 변경한다.

《고블린 레이저》_ 대미지 적용 직후-이 에너지가 [정신] 대미지를 입었을 때 사용한다. 이 에너지는 곧바로 《롱 스피어》를 사용할 수 있다. 이때, 대미지 굴림에 +50.

▼드롭 아이템

고정: 깨진 창축 [환전] (50G)

▼해설

<고블린> 중에서도 기습이 특기인 정예병. 체구가 작은 경장 보병으로, 검은 가죽갑옷과 길고 날카로운 창을 장비한다. 이 차림으로 어둠에 숨어들어, 능숙한 창술로 체중을 실은 일격을 적의 몸 깊숙이 찔러 넣는다. 그들은 <고블린 왕>이 다스리는 부족 중에서도 특히 광신적인 일파로, 전의가 왕성할 뿐만 아니라 방어를 고려하지 않고 필사의 전법을 취하도록 교육받았으므로 최대한 경계해야 한다.

<고블린 방위병> Goblin Big shield

랭크: 9 태그:[인간형][고블린] 식별난이도: 5

【STR】5 【DEX】4 【POW】4 【INT】3

【회피】4+2D 【저항】3+2D

【물리방어력】10 【마법방어력】5

【최대 HP】170 【헤이트 배율】×2

【행동력】8 【이동력】2

▼특기

《전열 구축》_ 셋업-광범위1(선택)-지근-이 에너지는 이번 라운드의 메인 프로세스에서 무브 액션을 잃는다. 대상은 [경감: 20]을 얻는다. 이 [경감]은 대상이 다른 Sq로 이동하거나 라운드가 끝날 때까지 지속된다.

《스퀘어 실드 배시》_ [백병공격]-메이저-대결(7+2D/회피)-단일-지근-대상에게 [40+2D]의 물리 대미지를 입힌다. (달성치17) 대상에게 [멍함]을 입힌다.

《고블린 레이저》_ 대미지 적용 직후-이 에너지가 [정신] 대미지를 입었을 때 사용한다. 이 에너지는 곧바로 《스퀘어 실드 배시》를 사용할 수 있다. 이때, 대미지 롤에 +20.

▼드롭 아이템

1~4: 고블린의 보급 물자 [환전] (80G)

5~6: 고블린 계급장 [환전] (150G)

▼해설

다종다양한 <고블린> 중에서도 특히 방어가 특기인 중전사. 거대한 사각형의 금속 방패를 들고 힘차게 전진하여 적을 압살한다. 그 충격은 때때로 적의 의식을 몽롱하게 만들 정도이다. 다리로 버티 서면서 방패를 치켜든 <고블린 방위병>은 그 거대한 방패로 주위의 동료를 지킨다. 이 철벽의 방어는 소형 이동요새라고 할 만한 견고함을 자랑한다. 이렇게 원거리 공격이나 돌격이 장기인 동료를 지킴으로써 <고블린 방위병>은 성가신 연대 공격의 핵심이 된다. 특유의 힘을 살려 자주 비전투 상황을 위한 보급 물자 등을 옮기곤 하므로, 쓰러뜨리면 전리품을 기대할 수 있다.

〈고블린 거인 조종수〉 Goblin Giant rider

랭크: 9 태그:[인간형] [고블린] 식별난이도: 9

【STR】4 【DEX】3 【POW】5 【INT】4

【회피】4+2D 【저항】5+2D

【물리방어력】10 【마법방어력】20

【최대 HP】85 【헤이트 배율】×2

【행동력】12 【이동력】2

▼특기

《투박한 크로스보우》_ [사격공격]_메이저_대결 (7+2D/회피)_단일_3Sq_대상에게 [40+2D]의 물리 대미지를 입힌다. (마이너) 대상에게 [쇠약: 10]을 입힌다.

《공격 지시!》_메이저_판정 없음_단일_지근_ [기승: 자이언트] 태그를 얻었을 때만 《자이언트 라이더》의 대상인 [거인] 태그의 에너미를 대상으로 사용할 수 있다. 대상은 [무기공격] [마법공격] [특수공격] 태그의 「타이밍: 메이저」인 행동을 곧바로 1회 실행할 수 있다. (마이너) 대상이 이번 메인 프로세스에서 하는 [공격판정]에 +2.

《고블린 레이저 볼트》_대미지 적용 직후_이 에너미가 [정신] 대미지를 입었을 때 사용한다. 이 에너미는 곧바로 「대상: 광범위1(선택)/거리: 지근」의 대상에게 20점의 직접 대미지를 입힌다.

▼드롭 아이템

1~4: 고블린 고글 [환전] (80G)

5~6: 먹이 주머니 [환전] (120G)

▼해설

덩치가 작은 〈고블린〉 중에서도 특히 몸집이 작고, 짐승을 부리는 것이 장기인 일족 중에서도 특히 거인을 조종하는 기술을 터득한 병종. 방어구는 조잡한 가슴 보호대 정도만을 착용하지만, 오른손의 큼직한 상자형 크로스보우를 구사해서 거인의 어깨 위에서 공격해온다. 그러나 그들의 진가는 왼손의 채찍을 사용한 거인 사역이다. 그들은 말과 몸짓, 교묘한 채찍질로 거인에게 정확한 지시를 내려 거대한 폭력을 뜻대로 휘두른다. 짐승을 부리는 〈고블린〉으로는 이 외에도 거대 늑대나 거대 박쥐를 사역하는 자가 있다.

〈케이브 자이언트〉 Cave Giant

랭크: 9 태그:[인간형] [거인] [암시] 식별난이도: 9

【STR】4 【DEX】4 【POW】3 【INT】5

【회피】2+2D 【저항】1+2D

【물리방어력】20 【마법방어력】20

【최대 HP】110 【헤이트 배율】×3

【행동력】9 【이동력】2

▼특기

《동굴 거인》_항상_이 에너미는 항상 [경감(사격공격): 20]을 가진다. 또, [즉시이동]할 때는 [높이] 태그의 영향을 받지 않고, 《대시》를 할 수 없다. 프롭 【잔해더미】와 같은 Sq에 있을 때, 이 에너미의 대미지 굴림에 +30.

《암석 던지기》_ [사격공격]_메이저_대결 (5+3D/회피)_단일_4Sq_대상에게 [70+3D]의 물리 대미지를 입힌다. (달성치19) 대상에게 [명함]과 [위중]을 입힌다.

《높이 치켜들기》_마이너_장면 1회_이 에너미가 이번 메인 프로세스에 할 [사격공격]의 사정거리에 +2Sq.

▼드롭 아이템

1~3: 거대한 앞니 [환전] (65G)

4~5: 깨진 쇠못 [환전] (100G)

6: 녹색 가죽장갑 [환전] (230G)

▼해설

〈힐 자이언트〉의 아종이라고 일컬어지는, 지하에 적응한 거인족. 키는 4m 정도지만 근육덩어리라 튼실한 체격이다. 오랜 지하생활로 색소를 잃어 피부가 창백하며, 대머리에, 조잡한 옷을 입고 있는 경우가 많다. 무기나 도구를 가지고 다니는 문명은 없지만, 지하에 굴러다니는 암석을 잘 이용한다. 유독 발달한 팔로 펼치는 투석 공격은 어지간한 대포보다 더 위협적이며, 비거리가 수십 미터에 달한다. 본래는 겁이 많은 구석이 있어서 동료를 잃으면 도망치는 일도 흔하지만, 이번에 등장하는 개체는 〈고블린〉의 지배를 받고 있으므로 전의가 넘쳐난다.

〈에틴 울프〉 Ettin Wolf

랭크: 9 태그:[환수] [암시] 식별난이도: 9

【STR】4 【DEX】3 【POW】4 【INT】5
 【회피】3+2D 【저항】4+2D
 【물리방어력】15 【마법방어력】20
 【최대 HP】110 【헤이트 배율】×3
 【행동력】7 【이동력】2

▼특기

《미친 마랑》_항상_이 에너지는 항상 [약점(광휘): 20]을 가진다. 또, [광휘] 대미지를 입었을 때, 모든 대상을 [헤이트 톱]으로 간주한다. 이 효과는 라운드가 끝날 때까지 지속된다.

《숨 크게 들어마시기》_셋업_이 에너지가 이번 라운드에 하는 최초의 대미지 굴림에 +30. 또, 라운드가 끝날 때까지 【물리방어력】과 【마법방어력】이 0이 된다.

《쌍두의 숨결》_[특수공격]_메이저_대결(5+3D/저항)_광범위1(선택)_2Sq_대상에게 [60+3D]의 마법 대미지를 입힌다. 이 대미지에는 이번 라운드가 홀수 라운드라면 [화염] 태그가, 짝수 라운드라면 [사독] 태그가 붙는다. (마이너) 이번 메인 프로세스가 끝날 때, 이 에너지는 1Sq까지 [즉시 이동]할 수 있다.

▼드롭 아이템

1~4: 흐리멍텅한 마안 [마촉매11] (80G)
 5~6: 쌍두 늑대의 모피 [환전] (150G)

▼해설

짐승을 부리는 〈고블린〉 일족이 오랜 세월을 걸쳐 만들어낸 전투용 마수. 4m가 넘는 쌍두 늑대로, 오른쪽 머리에는 진한 녹색, 왼쪽 머리에는 밝은 흰색의 갈기가 있다. 달의 마력으로 인해 항상 미쳐 있으며, 눈은 금색으로 번뜩인다. 싸울 때는 좌우의 머리가 각각 독과 눈보라의 브레스를 교대로 토하는데, 이 때문에 방어에 쓸 속성을 한 가지로 좁힐 수가 없다. 크게 숨을 들이마실 때가 약점이라고 하나, 이때를 노리는 것은 매우 어려운 일이다. 〈다이어 울프〉와 개 형태의 불사종 〈오르트로스〉를 이종 교배시킨 이단의 실험에서 탄생했다고 한다.

〈고블린 정예 저격병〉 Goblin Spider archer

랭크: 9 태그:[인간형] [고블린] 식별난이도: 5

【STR】4 【DEX】4 【POW】3 【INT】5
 【회피】4+2D 【저항】3+2D
 【물리방어력】15 【마법방어력】25
 【최대 HP】90 【헤이트 배율】×3
 【행동력】10 【이동력】2

▼특기

《버드 스나이프》_[사격공격]_메이저_대결(5+3D/회피)_단일_3Sq_대상에게 [60+2D]의 물리 대미지를 입힌다. (대상: 비행) 대상의 [비행] 상태를 해제하고, 대미지 굴림에 +20. 대상은 【인과력】 1점을 지급해서 마치 [비행] 상태가 아닌 것처럼 이 효과를 무시할 수 있다.

《앵커 샷》_대미지 적용 직후_장면 1회_이 에너지가 대미지를 입힌 직후에 사용한다. 대미지를 입힌 캐릭터를 대상으로 2Sq까지 [즉시 이동(강제)]를 시킬 수 있다.

《고블린 레이저》_대미지 적용 직후_이 에너지가 [정신] 대미지를 입었을 때 사용한다. 이 에너지는 곧바로 《버드 스나이프》를 사용할 수 있다. 이때, 대미지 굴림에 +50.

▼드롭 아이템

1~4: 망가진 숲보우 [환전] (80G)
 5~6: 고블린의 깃털 목걸이 [환전] (130G)

▼해설

〈고블린〉 중에서도 원거리 사격공격이 장기인 저격병. 정예의 증거로 문장이 새겨진 가죽갑옷을 입고, 기계식 앵커 장치와 완비된 거대 롱보우를 사용한다. 다루기 어려워보이는 활이지만, 그들은 그것으로 하늘을 나는 새를 쏘아 떨어뜨릴 정도의 숙련된 사수들이다. 하나하나를 놓고 봐도 무시무시한 정예 궁병이나, 그들의 진수는 매복이나 십자포화 등 연계 기반의 원거리 전투다. 앵커 장치는 희생자를 못 움직이게 하거나 끌어당기는 능력이 있으며, 행동의 자유를 빼앗긴 희생자는 고슴도치 같은 꼴이 되어 숨이 끊어진다고 한다.

〈세븐스 번 히드라〉 Seventh Burn Hydra

랭크: 9 태그:[레이드] [환수] [수생] [암시] [용]
[머리]×6 식별난이도: 7

【STR】4 【DEX】3 【POW】4 【INT】5
【회피】5+2D 【저항】6+2D
【물리방어력】14 【마법방어력】22
【최대 HP】1050 【헤이트 배율】×7
【행동력】7 【이동력】2 【인과력】4

▼특기

《다두룡》_항상_이 에너지는 [냉기] 태그가 있는 공격에 의한 대미지, 또는 몸을 [행동불능]으로 만들거나 [사망]케 하는 공격을 받았을 때 [머리] 태그를 하나 잃는다. 이 효과는 1회의 공격당 한 번만 적용한다. 이 에너지는 《대시》를 할 수 없으며, [추가타]를 입고 있는 동안은 [경직]을 입는다.

《올려다 봐야 하는 거구》_항상_이 에너지는 항상 [경감: 20]을 얻는다. 이 효과는 이 에너지보다 [높이]가 2 이상 높은 캐릭터의 공격에는 적용하지 않는다.

《재행동 • 머리》_EX파워_본문_라운드 1회_이 에너지가 [행동완료]가 됐을 때 사용한다. 이 에너지는 곧바로 [미행동]이 되며, [머리] 태그를 하나 얻는다. 그 후, 라운드가 끝날 때까지 【행동력】이 0이 된다.

《히드라 헤드 바이트》_[이동]_무브_자동 성공_본문_라운드 1회_이 에너지는 3Sq까지 [즉시이동]을 할 수 있다. 「이동 시에 1회라도 같은 Sq에 있었던 캐릭터(선택)」을 대상으로 삼는다. 대상은 [부대: 전] 태그가 있는 EX파워 하나를 즉시 사용 완료 상태로 바꾼다. 그럴 수 없다면 [전투불능]이 된다. (인과력1) 이동거리에 +2Sq.

《모조리 먹어 치우기》_[백병공격]_메이저_대결(7+3D/회피)_범위(무차별)_1Sq_라운드 1회_이 에너지 자신은 대상에서 제외된다. 대상에게 [50+2D]의 물리 대미지를 입힌다. 대상이 하나라면 대미지에 +[[머리] 태그 수×10]. 대상이 2개체라면 대미지에 +[[머리] 태그 수×5]. 이 공격으로 [추가타]가 기동하면 하나가 아닌 모든 [추가타]가

기동한다. 이 공격으로 대상이 [전투불능]이 되면 이 에너지는 메인 프로세스가 끝날 때 [머리] 태그를 2개 얻는다.

《가뭇물을 부르는 숨결》_[마법공격] [화염]_메인 프로세스_대결(7+3D/저항)_광범위2(선택)_4Sq_대상에게 [60+2D]의 마법 대미지와 [추가타: 10] 3개를 입힌다. (달성치21) 대상에게 [추가타: 10]을 3개 입힌다.

《상처입은 마수》_EX파워_본문_시나리오 1회_이 에너지의 【HP】가 350 이하가 됐을 때 곧바로 사용한다. 이 에너지는 [머리] 태그를 6개 얻는다. 그 후, 《타오르는 피의 재생》을 사용할 수 있다.

《타오르는 피의 재생》_클린업_자동 성공_광범위 20(선택)_지근_대상에게 15점의 직접 대미지를 입힌다. 이 대미지는 대상이 [방어판정]에 실패한 것처럼 [추가타]를 1개 기동한다. 또, 이 에너지는 자신의 【HP】를 [소지한 [머리] 태그 수×50]점 회복하고 BS를 2개 해제한다. (인과력1) [머리] 태그를 1개 얻는다.

▼드롭 아이템

- 1~3: 불탄 뱀 머리 [환전] (250G)
- 4~5: 연사혈 [마촉매10] (110G)×4
- 6: 꺼지지 않는 불씨 [코어 소재] (180G) & 연사혈 [마촉매10] (110G)×2
- 7: 두근거리는 심장 [코어 소재] (180G) & 진홍색 비늘 [환전] (400G)
- 8: 꺼지지 않는 불씨 [코어 소재] (180G) & 두근거리는 심장 [코어 소재] (180G)
- 9: 아스트랄 가드 [비매품]
- 10~: 수월 [비매품]

▼해설

여러 개의 머리가 달린 〈히드라〉 중에서도 가장 무시무시한 레이드 몬스터. 붉은 비늘에는 항상 피 같은 색깔의 점액이 엉겨 붙어 있고, 높은 방어력과 재생능력을 지니고 있다. 머리의 수는 〈히드라〉의 생명력이나 회복력을 반영하므로, 그 목을 잘라내서 줄이지 않는 한 이길 가망은 없다. 하지만 목을 베기 위해서는 무시무시한 물기 공격의 폭풍을 돌파해야만 한다.

〈고블린 왕 글루가란〉 Goblin King Gulrugaran

랭크: 9 태그:[레이드][인간형][고블린] 식별난이도: 5

【STR】5 【DEX】4 【POW】4 【INT】3

【회피】6+2D 【저항】5+2D

【물리방어력】20 【마법방어력】17

【최대 HP】1200 【헤이트 배율】×7

【행동력】8 【이동력】2 【인과력】4

▼특기

《고블린 레이저》_대미지 적용 직후_이 에너지가 [정신] 대미지를 입었을 때 사용한다. 이 에너지는 곧바로 《왕의 대형 전투도끼》를 사용할 수 있다. 이때, 대미지 룰에 +30.

《고블린 저격병 소집》_항상_이 에너지는 장면에 등장할 때 〈고블린 정예 저격병〉(부하 에너지라고 부른다) 3개체를 임의의 위치에 배치할 수 있다. 부하 에너지에게서는 드롭 아이템을 입수할 수 없다. 이 에너지가 [전투불능]이 됐을 때, 부하 에너지는 모두 동시에 [전투불능]이 된다.

《재행동》_본문_라운드 1회_이 에너지가 [행동완료]가 됐을 때 사용한다. 이 에너지는 곧바로 [미행동]이 되며, 그 후 라운드가 끝날 때까지 【행동력】이 0이 된다.

《부족을 향한 대호령》_셋업_자동 성공_광범위 20(무차별)_지근_이번 라운드가 홀수 라운드라면 [고블린] 태그가 없는 대상은 [부대: 마]를 포함하는 EX 파워가 사용 완료 상태가 되며, [고블린] 태그가 있는 대상은 [경감(지근 이외): 20]을 얻는다. 이번 라운드가 짝수 라운드라면 [고블린] 태그가 없는 대상은 [부대: 무]를 포함하는 EX 파워가 사용 완료 상태가 되며, [고블린] 태그가 있는 대상이 하는 [사격공격]의 사정거리에는 +1Sq를 한다. 대상은 【인과력】 1점을 지급해서 이 행동의 효과를 받지 않을 수 있다.

《왕의 대형 전투도끼》_[백병공격]_메이저_대결(9+2D/회피)_직선2(선택)_지근_이 특기는 「타이밍: 메인 프로세스」로 변경함으로써 「대상: 직선 4(선택)」으로 변경할 수 있다. 대상에게 [40+2D]의 물리 대미지를 입히고, 2Sq까지 [즉시이동(강제)]하게 한다. 이 이동은 이 에너지로부터 멀어지

는 방향으로 해야 한다. 또, 대상은 [부대: 전] 태그가 있는 EX 파워 하나를 사용 완료 상태로 함으로써 강제 이동을 무시할 수 있다.

《대지를 깨부수는 일격》_[백병공격]_메인 프로세스_대결(9+2D/회피)_광범위3(선택)_지근_라운드 1회_[비행] 상태가 아닌 대상에게 [20+2D]의 관통 대미지를 입힌다. [인과력1] 이번 메인 프로세스가 끝날 때, 대상은 라운드 종료 시까지 [비행] 상태가 되며 [경직]을 입는다.

《공격 지시》_메인 프로세스_판정 없음_2개체_20Sq_라운드 1회_〈고블린 정예 저격병〉을 대상으로 선택한다. 대상은 곧바로 메인 프로세스를 1회씩 한다. 단, 대상은 이번 메인 프로세스에서 【인과력】을 사용할 수 없다. [자신: HP 600 이하] 대상을 4개체로 변경한다.

《저격병 증원》_클린업_이 에너지는 자신의 BS 2개를 해제할 수 있다. 또, 이 에너지로부터 4Sq 이상 떨어진 임의의 Sq에 〈고블린 정예 저격병〉 1개체를 [행동완료] 상태로 배치할 수 있다. 〈고블린 정예 저격병〉은 장면 동안 총 4개체까지만 존재할 수 있으며, 《고블린 저격병 소집》의 효과로 배치된 것으로 간주한다.

▼드롭 아이템

1~3: 귀왕문 [마촉매10] (110G)×2

4~5: 큼직한 보석 [환전] (350G)

6: 금 간 거울판 [코어 소재] (180G) & 귀왕문 [마촉매10] (110G)×2

7: 고블린 왕의 보관(寶冠) [코어 소재] (180G) & 큼직한 보석 [환전] (350G)

8: 금 간 거울판 [코어 소재] (180G) & 고블린 왕의 보관 [코어 소재] (180G)

9: 검은 참수리의 부츠 [비매품]

10~: 브레이브 가드 [비매품]

▼해설

〈고블린〉을 다스리는 왕 중 하나. 그 전력은 장군이나 전사장을 아득히 뛰어넘는다. 이름과 달리 키는 3m에 달하며, 거대한 도끼를 다룰 뿐만 아니라 부하 〈고블린〉을 통솔해서 파상공격을 펼치는 데 능하다.

프롭 데이터

Mission

시나리오에 등장하는 오리지널 프롭의 데이터를 소개한다. 디벨로퍼는 이 데이터를 다른 시나리오에 사용할 수 있다.

터널 지면

PR: 1 태그: [지형] [기계]

탐지난이도: 자동 해석난이도: 자동 해제난이도: 불가

▼해설

아무런 효과도 없는 지형. 기와와 자갈이 굴러다니는 터널 유적의 지면.

터널 벽

PR: 1 태그: [벽] [기계]

탐지난이도: 자동 해석난이도: 자동 해제난이도: 불가

▼해설

이 Sq는 지나가거나 파괴할 수 없으며, 양측의 사선을 막는다. 산속에 뚫은 터널 유적의 벽면.

수문

PR: 8 태그: [오브젝트] [기계] [높이3]

탐지난이도: 자동 해석난이도: 자동 해제난이도: 불가

▼해설

이 오브젝트는 파괴할 수 없으며, 양측의 사선을 막는다. 두꺼운 강철제 수문. 곳곳에서 물이 넘치고 있다.

열탕 웅덩이

PR: 1 태그: [지형] [천연]

탐지난이도: 자동 해석난이도: 자동 해제난이도: 불가

▼해설

이 프롭은 【수중】과 유사한 것으로 간주한다. (접촉) 대상은 이 프롭 내에 진입한 시점에 남은 이동을 잃는다. 대상은 [수영] 상태가 되며, 【이동력】이 1까지 저하한다. 이 효과는 이 프롭을 벗어날 때까지 지속된다. 수문에서 물이 넘쳐 생긴 웅덩이가 세븐스 번의 열로 가열된 것.

잔해더미

PR: 8 태그: [오브젝트] [기계] [높이2]

탐지난이도: 자동 해석난이도: 자동 해제난이도: 불가

▼해설

[높이2] 미만인 Sq로부터의 사선을 막는다. 터널의 무너진 벽이나 천장이 약간 높게 쌓인 잔해더미.

앞뜰의 지면

PR: 1 태그: [지형] [천연]

탐지난이도: 자동 해석난이도: 자동 해제난이도: 불가

▼해설

아무런 효과도 없는 지형. 세븐스 폴 앞뜰 에어리어의 지면.

요새 벽

PR: 1 태그: [벽] [기계]

탐지난이도: 자동 해석난이도: 자동 해제난이도: 불가

▼해설

이 Sq는 지나가거나 파괴할 수 없으며, 양측의 사선을 막는다. 세븐스 폴의 튼튼한 성벽.

테라스

PR: 1 태그: [지형] [기계] [높이2]

탐지난이도: 자동 해석난이도: 8 해제난이도: 불가

▼해설

파괴 불가. [높이2] 미만인 Sq로부터의 사선을 막는다. 궁병을 대기시키고자 설치한 전투용의 석조 테라스.

네임드 아이템 데이터

Mission

시나리오 동안 레이드 몬스터의 드롭 아이템으로 등장하는 네임드 아이템의 데이터를 소개한다. 디벨로퍼는 이 데이터를 다른 시나리오에 사용할 수 있다. 레시피로 자작할 때는 코어 소재를 바꾸거나 입수 시나리오를 준비해보는 것도 재미있을 것이다.

아스트랄 가드

랭크:9 태그: [한손] [방패] [비매품] [M4] 가격: 940G

▼효과

【물리방어력】6. 【마법방어력】6. 당신은 장면이 시작할 때 [경감(광휘, 사독, 정신): 15]를 얻는다.

▼해설

운철(隕鐵) 파편과 부여술식으로 강화한 방패. 별의 가호로 특정한 공격에 대해 높은 방어력을 발휘한다.

▼레시피

푸른 광석 [코어 소재] (140G) + 카이트 실드 (220G) + [마촉매9] (90G)×3 + 제작비 (310G)

수월(水月)

랭크:9 태그: [한손] [투척] [비매품] [M6] 가격: 1310G

▼효과

【공격력】14. 명중수정-1. 행동수정+2. 사정거리: 2Sq. [기동: 셋업] 당신으로부터 2Sq 이내의 Sq 하나를 대상으로 한다. 대상 Sq에 프롭【정신 플로어】를 PR 9로 설치한다. 프롭의 태그는 [마법]이다. 이 효과는 라운드가 끝날 때까지 지속된다.

▼해설

영천(靈泉)에 비친 달빛을 받아온 금속으로 만든 투척용 무기. 강력한 무기일 뿐만 아니라, 수면의 비친 달의 마력을 전개하여 적을 현혹하는 결계를 펼칠 수 있다.

▼레시피

달빛의 금비늘 [코어 소재] (140G) + 팔방수리검 (230G)×2 + 반딧불의 보주 (40G)×4 + [마촉매9] (90G)×2 + 제작비 (370G)

브레이브 가브

랭크: 9 태그: [경갑] [비매품] [M5] 가격: 1390G

▼효과

【물리방어력】20. 【마법방어력】15. 당신이 사용하는 《얼리 버드 크라이》와 《머시 레인》은 대상의 【HP】를 10점 더 회복한다.

▼해설

밀림의 왕자인 화이트 라이온의 모피를 소재로 사용한 가죽 갑옷. 사냥할 때 선두에 서는 용맹함과 동료를 사랑하는 상냥함이 깃들어 있으며, 상태이상을 회복하는 <드루이드>의 마법 효과를 상승시킬 수 있다. 블랙 라이온, 골든 라이온 등 색이 다른 소재를 사용한 자매품도 있으며, 각각 효과가 다르다.

▼레시피

용맹의 모피 [코어 소재] (180G) + 헌터즈 클로스 (180G)×3 + [마촉매9] (90G)×3 + 제작비 (400G)

검은 참수리의 부츠

랭크:9 태그: [보조장비] [다리] [비매품] [M6] 가격: 1320G

▼효과

행동수정+6. [기동: 행동] 당신의 《대시》와 동시에 사용한다. 그 이동은 [순간전이]가 된다. 시나리오당 1회 사용 가능.

▼해설

참수리의 날개를 곁들여 바람을 조종하는 마법을 부여한 부츠. 순간적으로 도약하여 공중을 고속으로 이동할 수 있다.

▼레시피

거대한 날개깃 [코어 소재] (140G) + 그리브 (130G)×3 + [마촉매9] (90G)×4 + 제작비 (430G)