

# ゴブリン王の帰還・前編 ◆ベリル村攻防戦◆

MMO時代のイベント〈ゴブリン王の帰還〉クエストによりイースタル東北部はゴブリンの軍勢に侵略されていた。大手戦闘系ギルドはそのプライドから戦線を支えているが、アキバを取り巻く政治状況から戦線は一進一退を続けている。遠征軍は事態を打開するため、新進気鋭の〈冒険者〉に白羽の矢を立てた！！

これはCR8のベテラン冒険者を対象とした手ごわい冒険シナリオである。強力な敵と大ボリュームのミッションがあなたを待ち受けている！ 遠征軍総指令官リーゼを助けて、ベリル村を邪悪なゴブリンの魔の手から守りぬけ！ さあ、冒険の準備を始めよう！

## 冒険の背景



〈円卓会議〉によって組織された、アキバ冒険者による遠征軍は、イースタル東北部より〈緑小鬼（ゴブリン）〉の勢力を駆逐するため奮戦を続けていた。

しかし人数に劣る〈冒険者〉たちは、ゴブリンの得意とする山野からの浸透作戦と、さらにその繁殖力を背景とした物量を前に、苦戦を強いられている。後方への奇襲や周辺村落への略奪を許してしまうなど、決定的な敗北こそないものの、決して順調とはいえない状況なのである。

クラスティの不在により、現在遠征軍は総司令官を失っているのも原因の一つだ。代理司令官リーゼは才媛だが、まだ十代の少女なのである。

事態を打開するための希望は敵本拠地である〈七つ滝城塞〉の制圧だが、そのためにはまず城塞を守る周辺五部族の衛星砦を攻略しなければならず、未だにその所在は判明していない。本格的な攻略作戦を開始するためには、今しばらくの時間が必要だろうとみられている。

遠征軍を活性化させるために、新しい英雄候補たちが求められているのだった。

## このシナリオの遊び方



このシナリオはCR8のPC用にデザインされている。プレイヤー人数は3～5人対応、推奨は4人となる。プレイ時間は5～6時間であり、この種のシナリオとしてはたっぷりとしたボリュームを持っている。

オンラインでのセッションの場合は、通して遊ぶと時間がかかる場合もあるため、イベントごとにひと区切りし、2回から3回に分割して遊ぶ事を検討しよう。

## PCたちの状況

PCたちはこのアキバ遠征軍の一員として参加した〈冒険者〉チームだ。実力こそ中堅レベルだが、遠征軍初期から参加し数々の作戦行動を行ってきているため、遠征軍内でも顔が売れ始めてきた期待の成長株だといってもいいだろう。

前回の任務を終えて数日の休暇を過ごしたPCたちが、新たな任務を受けるため、作戦司令部を訪れるところからこのシナリオはスタートする。

## PC番号およびシーンプレイヤーの扱い

このシナリオでは、PC番号を使用せず、またシーンプレイヤーも指定しない。GMは必要であれば任意にシーンプレイヤーを指定してもよい。

## プリプレイ



ここからはプリプレイの情報を記載する。プレイヤーたちにハンドアウトを渡したら下記の「今回予告」を読み上げよう。その後は手順に従ってキャラクターを作成し、難易度を選択しよう。

## 今回予告

アキバ遠征軍の一員として警戒任務や討伐任務をこなしてきたキミたちは、徐々に頭角を現し、総司令部でも期待の中堅パーティーとして扱われ始めていた。

新たな任務を拝命して探索を行ったキミたちが見つけたのは、ゴブリンの秘密侵攻作戦の計画書だった！

ログ・ホライズンTRPGキャンペーン ゴブリン王の帰還（前編）

### 『ベリル村攻防戦』

魂の翼持つ〈冒険者〉たちよ、地平線の彼方にあらたな記録を刻め！

## レギュレーション

このシナリオは以下の環境で遊ぶことを想定して作成されている。

### ・使用ルール

『ログ・ホライズンTRPG』（以下『LHZ』）を使用する。GMが許可するのであれば、「ログホラ・ウェンズデイ」や「セルデシア・ガゼット」の追加データを使用してもよい。

### ・推奨キャラクター

このシナリオは、CR8のキャラクター3人から5人を対象に遊ぶことを想定している。もしCR8のキャラクターを持っていないのならば、ハイコンストラクションでキャラクターを用意しよう。

### ・ハイコンストラクション

このシナリオを遊べるキャラクターを持っていない場合、ハイコンストラクションでキャラクター作成を行ってもよい。このとき、4種類の「アーキ職業」のキャラクターが全て揃うように作成することを強く推奨する。プレイヤー人数が少ないときは、「戦士職」と「回復職」のキャラクターを優先して作成すること。

### ・おすすめのサブ職業

このシナリオには、ゴブリンの軍勢が押し寄せる山あいの村を防衛するミッションが存在する。

このミッションにおいては軍団指揮や戦闘に長けたサブ職が活躍できる。そのほかにも、ミッションを有利にするための準備では、建築系のサブ職業も活躍の場がある。ミドルでは山中での探索を行なう場面もあるので、野外活動に長けたメンバーにも活躍の場がめぐってくるだろう。

プリプレイの際に参考にしてほしい。

#### 活躍できそうなサブ職業

〈狩人〉 〈騎士〉 〈貴族〉 〈軍師〉 〈指揮官〉  
〈将軍〉 〈設計士〉 〈大工〉 〈追跡者〉 〈辺境巡視〉  
〈傭兵〉

### ・状況の解説

PCたちは全員、ひとつのギルドに所属し、現在はアキバ遠征軍の一員として、総司令官リーゼの指示を受けて各種任務を行っている。先週一つの任務を終えて休暇をとっていたキミたちは、新たな任務を受け取るべく、アキバ遠征軍総司令部へと赴いた。

### ・ユニオンの結成

このシナリオではPCたちは同じギルドに所属し、パーティーを組んで冒険している。PCが希望するならば、「ユニオンの取得（『LHZ』P76）」および「セッション中のパーソナルファクター取得（『LHZ』P286）」に従ってこれらを取得してもよい。

### ・使用するEXパワー

このシナリオではクライマックスフェイズで使用できるEXパワーが用意されている。パワーの取得についてはシーン「ミドル6：作戦会議」に詳細が記載されている。

### ・難易度

このシナリオをプレイする際のセッション難易度は、以下の3つから選ぶこと。

難易度	内容
イージー	PC全員の【因果力】+1
ハード	GM用【因果力】に+PC人数
ナイトメア	GM用【因果力】に+PC人数の3倍

また、このCRになればマジックアイテムを所持しているPCも増えるだろう。GM用【因果力】に+〔（PCの持っているマジックアイテムの[M]数値合計÷2）-PC人数〕（最低0）を得る。

## ハンドアウト

ハンドアウトには、シナリオを遊ぶのに必要なプレイヤー向けの情報が記されている。キャラクター作成の前に、プレイヤーたちに公開しよう。コピーして配布しておくスムーズに進むだろう。

## オープニングフェイズ



G Mはメインプレイとオープニングフェイズの開始を宣言し、次のシーンのシーン予告をすること。

### インターロード

シーン予告の内容は、次のシーンのシーン定義を目的から順番に読み上げるとよい。プレイヤーからシーン要望が無ければ、そのまま次のシーンを開始する。

シーン予告とシーン要望の確認は以降のインターロードでも毎行なうこと。また、このシナリオでは、基本的にすべてのシーンにP C全員が登場する。G Mはこれもプレイヤーに伝えよう。

シーン名：作戦司令本部

シーン種別：シネマティックシーン

解説：P Cたちはリーゼから新たな任務を受け取る。

目的：任務と情報を受け取る。

## オープニング：作戦司令本部



シーンが始まったら「オーバーチュア」を読み上げ、シーン開始時の様子を描写しよう。以降のシーンも、開始したらまず「オーバーチュア」を読み上げること。

「モンタージュ」には、シーンが変化した描写とそれを読み上げるべきタイミングが記載されている。これは厳密なものではないので、G MはP Cたちの反応を見つつ、ロールプレイが一段落したなどの区切りの良い場面で「モンタージュ」による変化の描写を行うとよい。

### オーバーチュア

「よく来てくれました、〇〇（P Cたちのギルド名）の皆さん」

作戦司令本部を訪れたキミたちを出迎えたのは、総司令官のリーゼだった。〈冒険者〉の強靱な肉体とはいえ、総司令官の重責と連日の激務は少女にかなりの負担となっているのだろう。その表情や声には隠し切れない疲労が感じられたが、そんなことはおくびにも出さず、彼女はキミたちの活躍をねぎらう。

「前回の任務は素晴らしい成果でした。敵の補給線に

少なからず打撃を与えられたはずです」

「最近のみなさんの活躍を鑑みて、ぜひお願いしたい案件があるのです」

真剣な表情でリーゼがキミたちに伝えたのは新たな作戦任務だった。山中を巡回、探索し、〈大地人〉の村で情報収集を行うのだ。

「任務内容は山岳巡回による警戒・遊撃任務です。山中を巡回し、こちらの警戒網を抜けてくるゴブリン部隊を発見、可能であれば撃退を行ってください。そして、コース上にある「ベリル村」と呼ばれる〈大地人〉の村の安全確認と、情報収集が目的です」

「危険度の高い任務ですが、あなたたちならやり遂げてくださる。そう確信しておりますわ」

キミたちの顔を一人ひとり見まわし、リーゼは確信と信頼に満ちた表情でうなずいた。

このシーンはアキバ遠征軍総司令部において総司令官を務める少女リーゼから新たな任務を受け取るシーンだ。この任務をこなせばアキバの〈円卓会議〉が定めたクエスト報酬**900ゴールド**が入手できる。さらにリーゼは、支援物資からP Cたちに「**トポト親方のコロッケ（食料アイテム）**」を支給する。このアイテムはP Cひとりにつき2つ配布される

### モンタージュ：総司令官リーゼ

「こちらが今回皆さんに回っていただく偵察ルートになります。ベリル村の位置は……こちらですわね」指令室に広げられた地図を見ながら、リーゼとキミたちは今回の任務のコース、そしてベリル村の所在を確認する。

「山岳警戒任務では、みなさんがレベル的にも土地勘的にも最適と考えています。負担をかけてしまうことになりますが、どうか頑張ってくださいまし」

どうやら、これからの戦いのキーともいえる重要な任務のようだ。リーゼからの信頼に応えるためにも、この任務は成功させなければ！

### ・シーン終了

P Cたちが任務を受け取り了承したら、シーン終了となる。オープニングフェイズを終了し、ミドルフェイズに移行すること。



## ミドルフェイズ



ミドルフェイズにおいてP Cたちは任務に出かけることになる。冒険の本番だ。

### インターロード

ここからはミドルフェイズとなる。GMはミドルフェイズの開始をプレイヤーに宣言しよう。オープニングフェイズが終了したので、各P Cには【因果力】を1点ずつ配布しよう。

シーン名：山中での発見

シーン種別：シネマティックシーン

解説：P Cたちは任務で山地の探索を行う。

目的：手がかりを見つける。

## ミドル1：山中での発見



このシーンはP Cたちが任務で巡回している山地で手がかりを入手するシーンだ。

### オーバーチュア

巡回任務のため、キミたちは深い山中へと足を踏み入れた。ティアストーン山地に連なる切り立った山々はキミたちの眼前に高く立ちふさがっており、その懐へ分け入る道は地元の猟師でも歩くのをためらうような、とてもか細く頼りないものだ。

山道を歩きながら周囲を見渡せば、深い緑に覆われた、雄大な山林が視界いっぱいに広がっている。長いこと遠征軍での山岳行動を行ってきたキミたちの実力と、リーゼにもらった情報がなければいつ遭難してもおかしくないような場所ではあるが、だからこそ味わうことのできる絶景ともいえる。

これで〈緑小鬼〉の脅威がなければ言うことなしなのだが……。今は景色よりも任務が優先だ。キミたちは周囲に注意を払いながら、山中を進んでいった。

### ・山中探索

このシーンではP Cのいずれかがシナリオ動作《怪しい痕跡を発見する》を実行すること。野外活動に長けたメンバーの活躍チャンスだ。

このシナリオ動作に成功すれば後述の情報を入手することができる。失敗した場合は、[疲労]を受け、時間も1日が経過してしまう。探索の甲斐なく手がかりを見つけられなかったわけだ。疲労の処理をしたら再挑戦すること。

《怪しい痕跡を発見する》— [偵察] — 基本（知覚／12）— 地面を調べて痕跡を発見する。1日かけて情報を入手する。【判定失敗】1日経過する。P Cたちは全員は[疲労：20]を受ける。【サブ職：辺境巡視、追跡者、狩人】この判定に＋2。

シナリオ動作に成功し、情報の入手に成功したら次のモンタージュを読み上げよう。

### モンタージュ：手がかりを発見した

注意深く探索を行ったキミたちは、地表に残った〈緑小鬼〉のものと思しき足跡を発見した！

痕跡としてはかなり新しいもので、おそらくそう離れていない場所にいるはずだ。

地面の荒れ具合から推察するに数も多く、そして足跡の深さから、それなりに良い装備をした奴らのようだ……。

このまま放置するわけにはいかない。

幸い、足跡の数も多く、偽装もされていないので、キミたちならばたやすく追跡することもできるだろう。

### ・ゴブリンの足跡

《怪しい痕跡を発見する》に成功したP Cたちが発見したのはゴブリン部隊の存在の痕跡だった。

このまま放置しておけば〈大地人〉か〈冒険者〉いずれかに被害が出るのは間違いないこと、そしてこれまでP Cたちが行ってきた作戦でも、こういう場合には見つけ次第殲滅してきた、ということをGMからP Cにはっきり伝えよう。

### ・シーン終了

P Cたちが手がかりをもとに探索を開始することにしたなら、シーン終了となる。次のインターロードへ進むこと。

## インターラード

次のシーンは手がかりを追いかけたP Cたちが洞窟を発見するシーンだ。

シーン名：洞窟の発見

シーン種別：シネマティックシーン

解説：P Cたちはゴブリンのねぐらとなっている洞窟を発見する。

目的：見張りに対処する。

## ミドル2：洞窟の発見



残された痕跡をたどって、P Cたちはゴブリンが基地として利用している洞窟にたどり着く。

### オーバーチュア

残された足跡を追って探索を開始したキミたちがたどり着いたのは、山中にぽっかりと口を開けた洞窟の入り口だった。

周囲には丸太を組み合わせた柵やたき火、捨てられたゴミの山などがあり、〈緑小鬼〉どもがこの洞窟をねぐらにしているのは明らかだ。

入口には武装した歩哨も立っているが、こちらはあくびやよそ見が多く、油断しているのが見て取れる。茂みや物陰から様子をうかがうキミたちにもまだ気が付いていないようだ。

### ・洞窟前の物陰で

残された痕跡をたどって、P Cたちはゴブリンが基地として利用している洞窟にたどり着く。どうやら、彼らゴブリンはP Cたちの存在にはまだ気づいていないらしく、気の抜けた様子を見張り番がいるだけだ。

とはいえ、そのまま洞窟に突撃すれば、見張りも気づいて洞窟内部のゴブリンたちに警告されてしまうことだろう。

ここでP Cたちはいくつかの行動を選択できる。

もしも身を隠したままゴブリンの様子を観察してみるならば、ミドル3で行う「偵察」タグのある行動に+1Dのボーナスが発生する。（部隊の規模や、構成エネミーをある程度予想することができるのだ）

見張りのゴブリンを密かに倒そうと試みるならば、遠距離攻撃（射程の長い魔法や弓など）の使い手が以下のシナリオ動作を成功させる必要がある。

《歩哨を始末する》— [射撃攻撃 or 魔法攻撃] — 基本（命中／16）— 見張りのゴブリンを始末する。

【判定失敗】見張りは叫び声をあげて洞窟内に駆け込んでしまう！

このシナリオ動作の成否に応じて、GMは以下のモンタージュを読み上げよう。

### モンタージュ：《歩哨を始末する》に成功した

狙いすました一撃を受けて、〈緑小鬼〉の歩哨は小さな悲鳴を上げて地に倒れた。キミたちは油断せずに周囲の様子をうかがったが、今倒した見張り以外には、付近に〈緑小鬼〉はいなかったらしい。洞窟の中いるであろうモンスターたちは、キミたちの存在に気づいていないようだ。

いまなら洞窟の中に強襲をかけて、制圧を試みることもできるだろう！

### モンタージュ：《歩哨を始末する》に失敗した

「グギャギャッ！？ ギャッギャッギャッ！！」

なんということだ、〈緑小鬼〉の見張りを始末し損ねてしまった！

キミたち敵の存在に気づいた歩哨は、叫び声をあげながら一目散に洞窟の中に駆け込んでいってしまった……！

これで中にいるモンスターたちに、キミたちの存在は知られてしまっただろう。だが、このままにしておけば〈緑小鬼〉どもは洞窟の中で何をするかわからない。このまま洞窟内部に踏み込んで、やっつけてしまうべきかもしれない。

《歩哨を始末する》の成功／失敗にかかわらず、P Cたちが洞窟に入ることにしたならばミドル3へ進むこと。

もし見張りを始末した後にそのまま入り口で待ち構えるなど、洞窟に入らずに時間経過するような行動を選択した場合、30分ほど経過した時点で洞窟から煙

が漏れ出てくる。異変に気づいたゴブリンたちはこの洞窟の施設を燃やし、別の場所に開いている裏口から逃げ出したのだ！

この場合は煙が収まったあとで洞窟を調べることになるだろう。ミドル5-Bに進むこと。

本シナリオでは洞窟へ突入するルートを設定して記述されている。もしもPCたちが見張りを始末した後洞窟へ入ることをためらっているようならば、このまま時間がたてば中にいるゴブリンも異変に気付いてしまいうだろうこと、そして洞窟の入り口はここにある一か所だけではないかもしれないことを示唆しよう。

### ・シーン終了

洞窟へ入ることにした場合、次のインターラードへ進む。

## インターラード

洞窟突入のためのブリーフィングシーンだ。ブリーフィングの後には、洞窟に突入したキミたちと、洞窟内に待ち受けるゴブリンたちとの戦闘が待っていることを伝え、このシーンで十分な戦闘準備を行うよう促すとよい。

シーン名：戦いに備えよ

シーン種別：アブストラクトシーン

解説：ミドル4に対するブリーフィング。

目的：戦闘の準備を整える。

## ミドル3：戦いに備えよ！



ここで行うのは「ミドル4：洞窟基地強襲作戦！」に対するブリーフィングシーンだ。「ミドル2：洞窟の発見」で十分にゴブリンたちを観察していたのなら、

《敵情を探る》などの〔偵察〕タグをもつ行動を行う場合に+1Dのボーナスを得ても良い。その他に当然〔準備〕タグをもつ行動なども実行できる。

PCが《敵情を探る》などの〔偵察〕タグをもつ行動を成功させたなら、敵の出現数とともに以下のカットインを読み上げて情報を与えよう。

### カットイン：〔偵察〕タグを持つ行動に成功した

洞窟内には多数のゴブリンの気配がするが、敵はそれだけではなさそうだ。洞窟の入り口には四足歩行動物の大きなひづめのあとも多数残されていた。

戦闘用のモンスターを飼いならしている可能性が高そうだ……。

## 難易度によるEXパワー

高難易度を選択したことにより潤沢なGM用【因果力】がある場合、以下のGM用EXパワーを用いることも検討しよう。

《屈強なゴブリン》\_\_EXパワー\_\_〔GM〕〔調整〕\_\_コストとして5点以下の【因果力】を消費する（最低1点）。このシナリオに登場する〈緑小鬼の獣操師〉1体の【最大HP】を+〔9×（コストとして消費した【因果力】）〕する。\_\_基地の指揮官である〈緑小鬼の獣操師〉は通常よりも良好な装備をしている。

《致命的な牙》\_\_EXパワー\_\_〔GM〕〔調整〕\_\_コストとして【因果力】2点を消費する。このシナリオに登場する〈猛猪〉1体の《猛突撃》のダメージに+4する。\_\_研ぎ澄まされた大猪の牙はより大きなダメージを与えてくる。

### ・シーン終了

準備が終わって戦闘に挑むなら次のシーンに進む。

## インターラード

次は洞窟基地内でゴブリン部隊との戦闘シーンとなる。「エンカウントシート：洞窟基地強襲作戦！」など、戦闘に使うシートやコマの準備をしておこう。

シーン名：洞窟基地強襲作戦！

シーン種別：戦闘シーン

解説：洞窟に潜むゴブリンと戦闘を行なう。

目的：戦闘に勝利する。

## ミドル4：洞窟基地強襲作戦！



序盤の山場である、ゴブリンの潜む洞窟基地での戦闘だ。展開次第では激戦になりうるので注意しよう。

### オーバーチュア

洞窟に急襲をかけたキミたちは基地の奥へと急ぐ。ジメジメした洞窟は、内壁が固められ、粗末だが前線基地として十分な規模だ。

出くわすゴブリンを切り倒しつつ、行き着いた洞窟の奥。そこは大きく掘りぬかれた部屋になっており、略奪品らしき食料や物資、武具が乱雑に積まれている。

中央にしつらえられた粗い造りの作戦機のそばには、それまでの雑兵とは違い、装飾の施された武具を身に着けた〈緑小鬼〉が立っており、すぐそばでは大きなイノシシが荒い息を立ててキミたちを威嚇している。おそらくはこいつがこの基地の指揮官だ！

「グギャギャ！ グッギャアー！！」

指揮官の〈緑小鬼〉がキミたちを指さして大きく叫び声を上げ、戦いの幕が上がった！！

## ・戦闘：ゴブリン前線部隊の洞窟基地

「エンカウントシート：洞窟基地強襲作戦！」を参照し、P Cとエネミーをそれぞれ配置しよう。準備ができたら戦闘を開始だ。戦闘ルールは「戦闘（『L H Z B 1』P 294）」を参照すること。また、「ミドル2：洞窟の発見」でゴブリンの歩哨が逃げていた場合は配置されるエネミーが増加することに注意。

### ・エネミーの配置

- ①：〈緑小鬼の獣操師〉1体を配置
- ②：〈緑小鬼の獣操師〉1体を配置（P Cが3人の場合、配置なし）
- ③：〈猛猪〉1体を配置
- ④：〈緑小鬼の罾戦士〉1体を〔隠密〕状態で配置
- ⑤：〈緑小鬼の罾戦士〉1体を〔隠密〕状態で配置
- ⑥：〈猛猪〉2体を配置（P Cが5人の場合に配置）
- ⑦：〈緑小鬼の罾戦士〉2体を配置（ゴブリンの歩哨が逃げた場合に配置）

### ・エネミーの戦術

すべてのエネミーはできる限り〔ヘイトトップ〕のP Cを狙って攻撃する。〈猛猪〉はP Cが散開する前に突撃できれば、複数のP Cをまとめて蹂躪できるだろう。〈緑小鬼の獣操師〉は【作戦機】を盾にしつつ立ち回るとよい。〔隠密〕状態の〈緑小鬼の罾戦士〉は、〈猛猪〉や〈緑小鬼の獣操師〉など、他の敵に注意がそれているところに不意打ちを仕掛けてやろう。

### モンタージュ：戦闘終了

「ググ……ガ、ガア……」

断末魔を残して、最後の〈緑小鬼〉が地に倒れ伏す。激しい戦いだったが、最後まで立っていたのはキミたちのパーティーだった。

指揮官を倒したことで士気が崩壊した〈緑小鬼〉の雑兵たちは、散り散りに逃走していった。

キミたちの勝利だ！

## 洞窟強襲作戦！





## ・シーン終了

P Cたちが全てのエネミーを倒したなら、戦闘は終了する。ドロップ品ロールなどの処理を行ない、シーンを終了すること。

その後、ミドル5－Aのインターロードへ進むこと。

## インターロード

洞窟内での戦闘を制したP Cたちが調査を行なうシーンだ。ここでP Cたちはベリル村に迫る脅威を知ることになる。

シーン名：洞窟基地の探索A

シーン種別：シネマティックシーン

解説：P Cたちは洞窟基地を探索し、作戦地図と作戦指令書を発見する。

目的：ゴブリンの略奪部隊がベリル村に向かっていることを知る。

## ミドル5－A：洞窟基地の探索A

MISSION

このシーンはP Cたちが洞窟基地のなかで、ゴブリンの作戦指令書を発見するシーンだ。

## オーバーチュア

激しい戦いが終わって、〈緑小鬼〉の洞窟基地は静寂につつまれていた。今、この洞窟の中で動くものはキミたちだけだ。

戦場となった洞窟の部屋の奥には、〈緑小鬼の獣操師〉らが使っていたらしき粗雑な作戦机があった。激しい戦闘の後でも、奇跡的に形をとどめたままだ。

そして、その上には薄汚れた羊皮紙に、獣脂に炭を混ぜたインクで描かれた手書きの地図が広げられていた。

戦闘が終了して、基地の中にいるのはP Cたちだけだ。この基地にいたゴ布林たちが何をしていたのか調査することができる。

地図の広げられた机のほかにも、戦いの余波で散乱した荷物やゴミ、武具なども散らばっているが、有為な情報が残っているのは作戦机の上ぐらいだ。

## モンタージュ：指令室の机を調べた

机の上に広げられていた地図には、汚く不ぞろいな線でこの周辺エリアの地形が描かれていた。

驚くべきことにキミたちの作戦司令本部の位置も記されており、さらに金髪縦ロールのドクロマークまで書き込まれている。

先ほど倒した〈緑小鬼の獣操師〉らは遠征軍の中樞の情報をすでにつかんでいたのだ！ もしこの地図がゴ布林軍の本隊にもたらされていたら、アキバ遠征軍は大きな苦戦を強いられることになっていたかもしれない……。

冷や汗をかきつつも調査を進めると、さらに地図の下に隠されていた汚れた巻物を発見した。

ミミズがのたくったような難解な字を解読しつつ中身を調べてみると……奴らの作戦指令書であることがわかった！

## ・ベリル村略奪作戦

ゴブリンの作戦指令書に記されていたのは、多数のゴ布林による恐るべき侵攻計画「ベリル村略奪作戦」だった。

作戦書によれば、数十ものゴ布林小隊が〈冒険者〉の警戒網をかいくぐりつつ、3つのルートを使ってベリル村へと進軍することになっているという。作戦に参加するゴブリンの総数は数百匹にもなるはずだ。そして、襲撃までの猶予はあと4日しかないことも判明した。

現在村に最も近い位置にいる〈冒険者〉はP Cたちだが、それでも、どんなに急いでも村までは2日はかかる。しかし、このまま放置すれば、恐るべき数のゴ布林が、無防備な〈大地人〉の村に襲い掛かることになるだろう。

悲劇を防ぐためにも、ここは作戦本部のリーゼと連絡を取り、次の行動を考えるべきだろう。

## ・シーン終了

P Cたちが洞窟の探索を終え、ベリル村にゴブリンの軍勢が迫っていることを知ったならシーンは終了だ。次のインターロードに進もう。



## インターロード

こちらのシーンは、洞窟での戦闘が発生せず、ゴブリンたちが逃走してしまった場合のシーンとなる。P Cたちは燃やされた洞窟基地の中で調査を行なうことになる。

シーン名：洞窟基地の探索B

シーン種別：シネマティックシーン

解説：火を放たれた洞窟基地を探索し、ゴブリンの活動を調べる。

目的：ゴブリンの略奪部隊がベリル村に向かっていることを知る。

## ミドル5－B：洞窟基地の探索B



このシーンはP Cたちが焼け落ちた洞窟基地の内部を探索し、ゴブリンの作戦指令書を入手するシーンだ。

### オーバーチュア

異変に気づいたゴブリンたちは洞窟に火を放ち、キミたちのいたところとは別の出入り口からどこかへと退却してしまったようだ。

洞窟からはもうもうと煙が上がっていたが、それもしばらくすると収まってきた。キミたちは洞窟の内部を調査すべく足を踏み入れた。

なにか手がかりが見つけれられるだろうか……？

洞窟内はあらかじめ物資が引き上げられ、残った荷物にも火がかけられてほとんどが焼け落ちてしまっている。この基地にいたゴブリンたちが何をしていたのか調査するのはかなり困難だ。以下のシナリオ動作を行なうこと。

《ゴブリンの基地を探索する》\_\_基本（耐久 or 知覚／16）\_\_焼け落ちた洞窟基地を調べて手がかりを探す。数時間の探索を行ない、手がかりを発見した。

〔判定失敗〕手がかりになりそうなものが見つからない。P Cたち全員は〔疲労：15〕を受ける。その後、再度挑戦すること。〔サブ職：採掘師、辺境巡視、魔盗賊〕この判定に＋2。

根気よく探索を行なった結果、洞窟の奥に作られていた隠し棚の中からゴブリンが書いたと思われる巻物などを発見することができる。どうやら何かの作戦が記されているようだ。

### モンタージュ：隠し扉を発見した

洞窟の中はすっかり焼け落ちており、役立つものは何もないかと思われたが、根気よく探索したおかげで隠し棚を発見することができた。

棚の中にあったのは薄汚い羊皮紙製の粗末な巻物だ。広げてみると、中にはミミズがのたくったような難解な字が書き込まれている。苦労して読み解いてみると……どうやらこれは奴らの作戦指令書のようだ！

### ・ベリル村略奪作戦

「ミドル5－A：洞窟基地の探索」の同名項目と手に入る情報は同じだ。

### ・シーン終了

P Cたちが洞窟の探索を終え、ベリル村にゴブリンの軍勢が迫っていることを知ったならシーンは終了だ。次のインターロードに進もう。

## インターロード

次は洞窟基地で得た情報をもとに、リーゼと今後の相談をするシーンだ。

本シナリオではP C側からリーゼに連絡を取る形を想定しているが、もしP Cたちがリーゼに連絡を取ることを思いついていないようならば、リーゼ側から経過の確認のために念話がかかってくることにしてもよいだろう。

シーン名：作戦会議

シーン種別：シネマティックシーン

解説：P Cたちはゴブリンの侵略計画に対抗するため、リーゼと作戦会議を行なう。

目的：援軍を要請する。

## ミドル6：作戦会議



ゴブリンの襲撃計画を知ったP Cたちが作戦本部へ連絡を入れてリーゼと相談するシーンだ。

この時、ほぼ同じタイミングで多方面からベリル村と同様の襲撃計画の存在が判明しており、作戦本部は軽いパニック状態にある。

### オーバーチュア

「……なるほど。どうやら『そちらも』なのですね……くっ」

恐るべきゴブリンの襲撃計画を知ったキミたちは、判断を仰ぐため作戦本部のリーゼへと念話を入れた。

しかし、念話でつながったリーゼの声は何やら焦った声だ。漏れ聞こえてくる周囲の声も皆緊迫と混乱が入り混じっている。何かトラブルがあったのだろうか。

「あなた方が発見したのとほぼ同規模の襲撃計画が、他方面でも発見されたのですわ。奴らめ、数の優位でこちらに手番を回さないつもりだわ……」

重い息をつくリーゼの表情が、念話越しにありありと脳裏に浮かんだ。

P Cたちが念話でリーゼに報告を入れると、彼女は苦々しげに現在の状況をP Cたちに教えてくれる。以下の情報を読み上げること。

- ・P Cたちが発見した計画書は確かに重要な発見だ。
- ・しかし、実はほぼ時を同じくして、別方面の複数の部隊からも同様に〈大地人〉の村落に襲撃を行う旨の計画書が発見された。
- ・どうやらゴブリンたちは数の優位を背景に、多方面で同時に襲撃を行い、防衛にあたる遠征軍の機能を麻痺させる狙いようだ。
- ・実際、この局面に対応しなければならない遠征軍本部は半ばパニックを起こしている状態だ。
- ・だが、リーゼはこの作戦を阻止できれば、逆にゴブリン軍に大きなダメージを与え、その先の攻略の糸口もつかめるはずだと考えている。
- ・そのためにも、ベリル村をゴブリンに落とさせるわけにはいかない。

## ・新たな依頼。ベリル村を守れ！

そしてリーゼはP Cたちに、改めてベリル村の防衛を依頼してくる。シナリオ冒頭で提示した報酬に加え、これまでの戦いで集まった戦利品から人数分×2個の**【魔触媒9】**を提供すると申し出る。

また、P Cたち以外にベリル村周辺に展開している部隊がいれば、それを援軍として送ることはできる。P Cたちも心当たりがあるなら声をかけて、防衛部隊として編制してよい、という許可も出される。

### カットイン：リーゼのセリフ例

「皆さんには新たな任務に就いていただきます。ベリル村に急行し、現地で防衛作戦の指揮を執っていただきたいのです」

「事態は一刻を争います。皆さんの位置からベリル村まで二日かかりますが、そこが村に最も近く、そして防衛するならばギリギリのタイミングなのですわ」

「可能な限り速やかに村へと到着し、現地の住民と協力し、防衛の準備を進めてください」

「こちらでも周辺で動ける部隊を援軍として手配いたしますが、みなさまのほうでも心当たりがいれば防衛部隊として編入して下さってかまいませんわ」

「総司令官の名において、「〇〇（ギルド名）」にベリル村防衛作戦の指揮権を与えます。……ご武運をお祈りしますわ」

## ・航空部隊の不足

ベリル村へ航空部隊などで運んでもらうことを提案するP Cもいるかもしれない。だが、リーゼには現状遠征軍にはP Cたちのパーティーを村まで送り届けられるほどの航空戦力は残っていないため不可能だ、と言われてしまう。多方面での同時侵攻に備えるため、飛行部隊は休息もそこそこにフル稼働中なのだ。

その代わり、防衛作戦中の《航空部隊の空爆支援》を約束してくれる。援助を表す同名のEXパワーを手に入れるのだ。GMはEXパワーシートの該当パワーをカード状に切り離してプレイヤーに渡せばいいだろう。

## ・防衛部隊を集める

P Cたちは、以下のシナリオ動作《援軍に声をかける》を実行することで、リーゼの送る援軍とは別に村を守る戦力を集めることができる。

戦力が集まればクライマックスのミッションでE Xパワーを実行できるようになるので、GMは「援軍を集められればそれだけ有利に村を防衛できる」ということをプレイヤーに伝えること。

このシナリオ動作はP C 1人につき1回実行することができる。

《《援軍に声をかける》\_\_基本（交渉／12）\_\_アキバ遠征軍に所属する親しい小隊に声をかけて、防衛線の援軍を依頼する。コストとして「魔触媒9」1個が必要。【対象にコネを持っている】この判定に+2。【追加で「魔触媒9」を1つ払う】この判定に+2。【ログチケット：アザーゲット2枚を消費する】再使用可能。

援軍として登場する〈冒険者〉チームは右の「**援軍表D 6 6**」を用いて決定してもよいし、P Cのコネクションから選んでもよい。（コネクションの対象は遠征軍に参加していたり、もしくはキミとの友誼に応じてアキバから駆けつけてくれるのかもしれない）。

援軍表で決定した場合、小隊名およびリーダー名は新たな名前を付けてもよいだろう。

援軍にはそれぞれ得意の行動があり、P Cたちにクライマックスで使えるE Xパワーを与えてくれる。

GMはこの時点でE Xパワーシートから該当のパワーをプレイヤーに見せること（カード状になっているので、切り離して手渡すといいだろう）。なお、すべてのE Xパワーは、それぞれ1回きりの使い切りだ。

P Cたちがコネクションから選んだり、いままでの冒険の知り合いなどを援軍として呼ぶ場合、表を参考にしつつ得意の作戦を想像して、それに当てはまりそうなE Xパワーひとつを配置しよう。

この援軍は防衛戦に大きな影響を与えうる。なにせキミたちは3～5人しかいないのだ。ここで手勢を集められるかどうかで作戦の成功率は大きく変わるだろう。最低でも2小隊、できれば3小隊は援軍がほしいとプレイヤーに説明すること。

## ・シーン終了

リーゼからベリル村防衛の依頼を受け、援軍を手配し終えたなら、シーンを終了し次のインターロードに進むこと。

## 援軍表D 6 6

1 D	1 D	援軍の内容
偶数	1	小隊名：怒りの鉄槌 隊長名：ヴァーギン 取得E Xパワー：《ゲリラ作戦》
	2	小隊名：鬼斬ノ団 隊長名：サン＝ジュール 取得E Xパワー：《全力攻勢作戦》
	3	小隊名：ぶりっつくりーく 隊長名：豆タン 取得E Xパワー：《突撃作戦》
	4	小隊名：聖なる盾乙女隊 隊長名：小夜子 取得E Xパワー：《絶対戦線死守》
	5	小隊名：みみっく s 隊長名：玄奘スリーマイル 取得E Xパワー：《魔法一斉射撃》
	6	小隊名：にゃんこ隊 隊長名：メーオ三世 取得E Xパワー：《浸透突破作戦》
奇数	1	小隊名：わんこ隊 隊長名：太郎丸 取得E Xパワー：《爆発罠作成》
	2	小隊名：ざ・らいとすたっふ 隊長名：アラクスミ 取得E Xパワー：《全力攻勢作戦》
	3	小隊名：コロック大好き 隊長名：A G E カボチャ 取得E Xパワー：《突撃作戦》
	4	小隊名：アール中隊 隊長名：シードル 取得E Xパワー：《絶対戦線死守》
	5	小隊名：疾風怒濤 隊長名：しゅとるむさん 取得E Xパワー：《魔法一斉射撃》
	6	小隊名：どらごんすびあ 隊長名：ワイアルド 取得E Xパワー：《浸透突破作戦》



## インターラード

次のシーンはベリル村に向かうべく、P Cたちが急行するシーンとなる。消耗表ロールも行うことになるので、ルールブックの該当ページ（P413）を参照できるようにしておこう。

シーン名：ベリル村への移動

シーン種別：アブストラクトシーン

解説：P Cたちは危険を知らせるため、洞窟基地からベリル村へ急いで移動する。

目的：消耗表を振る。

## ミドル7：ベリル村への移動



ここはベリル村に危機を知らせるため、P Cたちが目的地へと急ぐシーンだ。過酷な移動でP Cたちは大きく疲労することになる。

### オーバーチュア

キミたちはゴブリン襲来の危機を知らせるため、急ぎベリル村へと出発した。

当初通るはずだったルートを進んでいたのでは間に合わない可能性もあるため、キミたちは曲がりくねる急な山道や深い森を抜ける獵師道、時には道のない場所もつきって、ベリル村への強行軍を行った。

過酷な行軍がキミたちの体を苛む。

だが、〈大地人〉の村を救うことができるのは、キミたちしかいないのだ！

### ・ベリル村への強行軍

P Cたちはベリル村へ急行するため、休息もそこそこ道なき道を突破し、最短距離で目的地へと向かうことになる。

〈冒険者〉の頑強な肉体と運動能力をもってしても、強行軍によるダメージは相当なものだ。

P Cは全員「消耗表」を振らなければならない。が、P Cが騎乗生物を呼び出すことができるかどうかで使用する消耗表やその回数が変わってくる。以下の「消耗表の種類と回数」を参照すること。

## 消耗表の種類と回数

条件：P Cの過半数が	消耗の内容
〔飛行〕可能な騎乗生物を呼び出すことが可能	「消耗表：体力」2回
騎乗生物を呼び出すことが可能	「消耗表：体力」1回 「消耗表：気力」1回
騎乗生物を呼び出すことができない	「消耗表：体力」2回 「消耗表：気力」1回

### ・シーン終了

消耗表の処理を終えたら次のインターラードに進むこと。

## インターラード

次のシーンはベリル村に向かうべく、P Cたちが急行するシーンとなる。消耗ロールも行うことになるので、ルールブックの該当ページ（P413）を参照できるようにしておこう。

シーン名：ベリル村への警告

シーン種別：シネマティックシーン

解説：悪路を乗り越えてきたP Cたちは、ベリル村にゴブリンの接近を警告する。

目的：村長から村の防衛依頼を引き受ける。

## ミドル8：ベリル村への移動



このシーンはP Cたちがベリル村へとたどり着き、村民たちと接触する場面だ。ベリル村ではすでにゴブリンたちの不気味な動きに気が付いており、恐怖に震えている。この村を守ることができるのは〈冒険者〉であるP Cたちだけだ。

### オーバーチュア

過酷な道程を最短で踏破し、キミたちはとうとう山間の寒村ベリル村へとたどり着いた。

建物の数からみて、人口は全部で200人ほどだろうか。昼間だが、建物の外に出ているのは男性ばかり。農作業をしている様子はなく、みな手に手にクワや斧

を持ち、怯えた表情で周囲を見回しているばかりだ。

「おい！ あれは〈冒険者〉さんじゃないか！？」

「もしかして、助けに来てくれたのか！？」

キミたちの姿に気づいた村人たちが口々に叫び、わっと周囲に集まってくる。救いの手が現れた、と喜んでいるようだ。そして、騒ぎを聞きつけて、村長と思しき壮年の男性が、キミたちの前に姿を現した。

### ・ベリル村の入り口

P Cたちが村に到着すると、そこには不安におびえた村人たちの姿がある。彼らもすでにゴブリンの放った斥候の姿を目撃しており、襲撃があるものと考えていたようだ。

P Cたち〈冒険者〉の姿を見て村人たちは救いの手が現れたと喜びの声をあげる。その声を聞きつけて、ベリル村の村長であるヨハンスがP Cたちの元に現れる。村長はゴブリンの大規模襲撃の情報を知ると大いに驚くが、それでも村を捨てるわけにはいかず、P Cたちに防衛に協力してほしいと依頼してくる。

GMは以下の情報をP Cたちに伝えること。

- ・ここはベリル村。山間の狭い土地に築かれた、貧しい寒村だ。
- ・めったに行商人も来ないような自給自足の村だが、数日前から〈緑小鬼〉の偵察らしき姿を見かけるようになった。
- ・村への襲撃があるかもしれないので、村の男衆50人ほどが武器（というにはお粗末ではあるが）を持って見張りに立っていた。
- ・だが、ほとんどは〈農夫〉や〈大工〉などであり、農具などで武装しているものの実質戦力はほぼない。
- ・ゴブリンの襲撃は恐ろしいが、かといって村を捨てることはできない。ここを捨てれば村人全員が流民となり、路頭に迷うことは確実だ。
- ・村人たちは村を防衛する決意を固めているが、戦力が足りないのは確実だ。
- ・村を守るため、P Cたちにも協力してほしい。

村長は村のたくわえから報酬としてP Cひとりあたり**200ゴールド**を支払うと申し出る。（これは、この寒村が差し出せるほぼ限界の報酬だ！）

### オーバーチュア

「〈冒険者〉様方、よく来てくださった。ここは山間の寒村、ベリル村です」

「何日か前から〈緑小鬼〉の姿を見るようになりました、襲撃があるかもしれないと、こうして男衆が見張りに立っておるのです」

「モンスターの襲撃は恐ろしい。かといって、村を捨てたところで流民となり野垂れ死になる、というのは皆わかりきっておりますでな」

「住人達も皆、なんとしても村を守るんだと心を決めております。もしよろしければ〈冒険者〉様方にも手助けしていただきたい」

「何とか守り切れればよいのだが……」

### ・ゴブリンの大群が迫っていることを伝えた場合

「おお、おお……なんということだ！？」

「そんなゴブリンの大群が相手では、我々ではひとたまりもないではないですか……」

「〈冒険者〉様方、どうかお願いいたす。この哀れな寒村の住人をどうか、どうかお救いください……」

### ・シーン終了

村長の依頼を受け、改めて村人たちのためにゴブリンと戦う決意を固めたなら、次のインターロードに進もう。



**迫るゴブリン軍団！ 村を守りぬけ！！**

## インターラード

次はミッション「ベリル村防衛戦」の下準備を行うシーンだ。ゴブリンから村を守るため、P Cたちは様々な準備を行うことになる。

シーン名：防衛計画の実施

シーン種別：シネマティックシーン

解説：P Cたちは迫るゴブリンに備え全力を尽くす。

目的：村を守るため様々な準備を行なう。

## ミドル9：防衛計画の実施



このシーンはゴブリン軍団から村を守るため、村の防備を整え、戦いの準備を進める場面である。ここで十分な準備を行うことで、クライマックスのミッションを有利に進めることができる。

### オーバーチュア

ベリル村の〈大地人〉たちとともにベリル村を守るべく、キミたちは早速行動を開始した。

「さあ、〈冒険者〉様方のいうことをよく聞いて、準備をするのだ！」

村長ヨハンスの号令のもと、〈大地人〉たちも声を上げる。

キミたちは村人たちと協力して、建物に板を打ち付け土嚢を積み上げ、防護柵を作る。食料の計算に、沢から水をくみ上げて水も確保しなければならない。村の男たちには見回りの順番や、万が一にそなえて武器の訓練も必要だ。

ゴブリンが攻め込んでくるまでわずか数日。キミたちは考えられる限りの準備をしなければならない。

### ・村を守るために

ベリル村の村人たちに請われ、P Cたちは山村を守るべく準備を開始する。オーバーチュアにもあるように、村人たちとも協力して様々な準備を行わなければならないだろう。ゴブリンの襲撃までの残り日数はわずかで、〈冒険者〉の身体能力をもってしても、村の迎撃準備を整えるのが精いっぱいだ。

P C側から進んで何らかの準備をすることを進言し

てくれる場合もあるだろう。GMはプレイヤーの希望をくみ取って、準備の描写を演出してやるとよい。

P Cたちのロールプレイが一段落したら、次のモンタージュを読み上げること。

### モンタージュ：防衛部隊集結

戦いの準備を進めるキミたちの元に、リーゼの手配や呼びかけに答えて、周囲に展開していた〈冒険者〉の部隊が続々と集結してきた。

守り手が増えたことに村人たちは安堵の声を上げるが、否が応でも、戦いの緊張感がキミたちを、そして村を包んでゆく。

今度の戦いの最大の目標は敵の全滅ではなくこの村を守り切ることだ。そのために、村の中心へ続く防衛拠点は可能な限り守りを固めたい。

キミたちは防衛準備の仕上げとして、村の防衛拠点の補強に乗り出した。

### ・防衛線を構築せよ

P Cたちは来るゴブリンとの闘いのため、村人たちに防衛線の手ほどきをする傍ら、村自体の防御力も補強する必要があることに気が付いた。

村を守るため、P Cたちは村人の協力を得てベリル村のいくつかの防衛拠点を強化することができる。強化可能な候補地は「北の大橋」、「東の見張り塔」、「西の防壁」、「南の防御策」の4地点である。

P Cは以下のシナリオ動作をいずれか1回ずつ実行できる。

《拠点の強化を行なう》\_\_基本（耐久 or 交渉／12）  
\_\_村人と協力して、防御拠点の強化を行う。対象の防衛軍修正が+2される。〔達成値17〕防衛軍修正がさらに+2される。〔サブ職：大工、設計士〕この判定に+2される。

### ・シーン終了

P Cたちが村の防衛のため準備万端整えたならば、シーン終了となる。ミドルフェイズを終了し、クライマックスフェイズに移行すること。



## クライマックスフェイズ



いよいよクライマックスフェイズである。ここでプレイに休憩を挟むと良いだろう。また、ミドルフェイズ終了に伴い、PC全員に【因果力】1点を配布すること。

### インターロード

ここからクライマックスフェイズとなる。GMは、クライマックスフェイズの開始をプレイヤーに宣言しよう。次のシーンはミッション「ベリル村防衛戦」をプレイすることになる。エンカウントシートやマーカーなど、必要なものを準備しておこう。

シーン名：ベリル村防衛戦

シーン種別：アブストラクトシーン

解説：ベリル村に迫るゴブリンの軍勢を迎え撃つ。

目的：ミッションのクリア

## クライマックス：ベリル村防衛戦



急ピッチで進められた防衛網の構築が終わるころ、とうとうゴブリンの侵攻部隊が姿を現した。集結した〈冒険者〉たちは村人と協力し、この大部隊からベリル村を守り抜かなければならない！

このシーンでは「**ミッション：ベリル村防衛戦**」をプレイする。

### オーバーチュア

拠点の強化が急ピッチで進められ、連日の激務にキミたちが泥のように寝こけていたその日の夜明け。

カン！ カン！ カン！ カン！！

「来たぞー！！ ゴブリンだ！！」

村の半鐘が打ち鳴らされ、村の男衆の叫び声が響き渡る。〈緑小鬼〉の侵攻部隊がとうとうその姿を現したのだ！

飛び起きたキミたちは身支度もそこそこに村の中央に設置した臨時本部に集合する。

すでにキミたちの指揮下にある他〈冒険者〉チームや、村人たちも同様に集まり、キミたちの命令が下されるのを待っている。遠目の利く〈冒険者〉の偵察に

よれば、敵の数はおよそ300！ 数十部隊に分かれて3方向から進軍中だという。

いよいよ、村を守るための戦いが始まる。キミたちの号令の元、「ベリル村防衛戦」が幕を開けた！！

### ・ミッション：ベリル村攻防戦

「ミッション：ベリル村防衛戦」はラウンド進行ルールを利用して行うミッションである。このミッションではエンカウントシート「**ミッション：ベリル村防衛戦**」を使用する。

このミッションでは「**防衛部隊トークン**」と、「**ゴブリントークン**」を用いる。どちらも戦闘部隊を表し、防衛部隊もしくはゴブリン10人程度を表す。

このミッションの目的はベリル村を6ラウンド（6日間）防衛することである。6ラウンドの間「**ベリル村中心部**」に「ゴブリントークン」を侵入させてはいけない。（ひとつでも侵入されてしまえば、ミッションは即座に敗北してしまう！）

PCたちはエンカウントシート記載のシナリオ動作を繰り返し、部隊を移動させたり戦闘をしたりして村を防衛する。

ミッションはシナリオ動作《合戦を仕掛ける》《部隊を移動する》を行いトークンを動かしたり戦闘を行うことで進行する。1ラウンドあたり、PCはそれぞれ1回のシナリオ動作を実行できる。ゴブリンは3回（PCが5人以上の場合は4回）のシナリオ動作を実行できる。PCとGM（ゴブリン）では使用可能なシナリオ動作が違うことにも注意しよう。

また、シーン「ミドル6：作戦会議」で援軍要請に成功していれば、ミッション中に実行できるEXパワーが配布されているはずだ。

### ・防衛部隊の配置

PCたちは相談して「防衛部隊トークン」合計10個を「ベリル村中心部」「北の大橋」「東の見張り塔」「西の防壁」「南の防御柵」のうち好きな場所へ好きな個数配置すること。この5箇所（5マス）が、村の内側だといえるだろう。

## ・ゴブリントークンの配置

GMは、「ゴブリントークン」を以下のように配置しよう。ゴブリンの総数は300体にも及ぶ！

湿地帯の西：3      大三角州：3  
ルド森北の谷間：2      ルド森の抜け道：2  
山脈峠の入口：3      山脈峠の東：5  
南東山塊：4      東の棚畑：3  
北東沼沢地：3      北西森林地帯：2

## ・防衛準備

シーン「防衛計画の実施」で十分な準備をしていた場合、「北の大橋」「東の見張り塔」「西の防壁」「南の防御柵」の防衛軍修正をさらに上昇させるチャンスが有る。詳しくはシーン「ミドル9：防衛計画の実施」を参照すること。

## ・特別なルール

GMはプレイヤーが提案した場合、PCの特技の使用を認めてもよい。その場合以下のガイドに従うとバランス調整が楽だろう。

「シナリオ1回」の攻撃的な特技は《合戦を仕掛ける》の判定に+1D（使用回数は消費するが行動権は消費しない）。

「シナリオ1回」の[移動]特技は《部隊を移動する》の判定に+1D（使用回数は消費するが行動権は消費しない）。

「シナリオ1回」の隠密系特技は《合戦を仕掛ける》と同時にゴブリン軍修正の値を-3（永続）する。（使用回数は消費するが行動権は消費しない）。

## ・勝利条件と敗北条件

このミッションでは勝敗にかかわらず参加プレイヤーは各自1枚の「アザーチケット」を入手する。  
**勝利条件：**6ラウンド終了時まで「ゴブリントークン」が1つも「ベリル村中心部」のマスへ侵入していない。勝利した場合、次のシーンは「エンディング1-A：勝利の凱歌」となる。ゴブリントークンをすべ

て除去していた場合、追加報酬がある。

**敗北条件：**6ラウンド終了時まで「ゴブリントークン」が1つでも「ベリル村中心部」のマスへ侵入してしまった。次のシーンは「エンディング1-B：ベリル村からの脱出」となる。

## ・ゴブリンを全滅させた場合

ゴブリントークンをすべて除去（大戦果だ！）してミッションをクリアしたならば、PCは追加報酬を得ることができる（侵攻部隊の宝物を奪取したのだ！）。PCは「財宝表」の任意の欄でそれぞれ2回財宝表ロールを行ってよい！

## ・シーン終了

ミッションが終了し、勝利、または敗北の処理が終了したらシーンを終了すること。また、本シーンの終了後、ミッションの勝敗によってエンディングが分岐することになる。勝利した場合は「エンディング1-A：勝利の凱歌」へ、敗北した場合は「エンディング1-B：ベリル村からの脱出」へと進むこと。

## ミッション中のカットイン

Mission

本シナリオのミッションでは、呼び寄せた援軍によって、PCたちが様々なEXパワーを取得、使用することが可能となっている。

個々のEXパワーには援軍がどのような支援を行ってくれるかが記述されているので、それらEXパワーの使用時には、支援の内容に合わせたセリフや描写などのカットインを挿入してみると、よりミッションのプレイが盛り上がるだろう。

カットインの演出はGMが行なってもよいが、プレイヤーに演出の主導権を開放する、というのもよいアイデアだ。「援軍表D66」に配置された援軍キャラクターたちは最小限の情報を持たせるにとどまっているので、その個性付けをプレイヤーたちに委ねてしまっても問題は少ない。

また、PCたちの持つコネクションに援軍として来てもらっている場合も、そのコネをよく知っているプレイヤー自身に演出を任せてしまったほうがよりプレイが盛り上がるだろう。

## エンディングフェイズ



次のシーンからはエンディングフェイズとなる。GMはエンディングフェイズの開始をプレイヤーに宣言しよう。

また、クライマックスフェイズでのミッションの勝敗によってエンディングのシーンが分岐する。勝利した場合は「エンディング1－A：勝利の凱歌」を、敗北した場合は「エンディング1－B：ベリル村からの脱出」をプレイすること。

### インターラード

次はゴブリンの侵攻を阻止して、つかの間の平和が戻ってきたベリル村で、作戦の成功を祝う宴のシーンだ。村人は安堵の表情を見せており、村の救い主であるPCたちに大変感謝している。

シーン名：つかの間の平和

シーン種別：シネマティックシーン

解説：ゴブリンを退けたPCたちはつかの間の平和を味わう。

目的：物語を終わらせる。

## エンディング1－A：つかの間の平和



### オーバーチュア

数日にも及ぶ長い長い防衛線がやっと終わり、山間の村にはつかの間の平和が戻ってきた。

一時は死をも覚悟していた村人たちは、お互いの無事を喜び合い、歓喜の涙を流している。キミたちベリル村防衛隊も、大きな疲労感と、それ以上の達成感に包まれていた。キミたちは確かに、この村の人々を守り抜くことができたのだ！

### ・祝勝会

ベリル村では作戦成功を祝って、ささやかながら村人と〈冒険者〉合同による祝勝会が開かれている。もちろん、防衛線で重要な役割を果たしたPCたちは今回のMVPとして下にも置かない扱いで、仲間の〈冒険者〉や村人たちが次々に料理や飲み物を進めてくる

ので休む間もないぐらいだ。

以下に〈大地人〉や〈冒険者〉たちのセリフを載せておくので、PCたちを中心に、〈冒険者〉も〈大地人〉も分け隔てなく喜び、称えあっている様子を演出してやるとよいだろう。

### カットイン：〈大地人〉たちのセリフ例

男性「〈冒険者〉さん、焼けたての野兎だぜ、熱いうちに食ってくれよ！」

男性「あんたたちがいなけりゃ、俺たちは終わりだった。感謝してるよ、本当に！」

女性「あら、カップが空ですよ。飲み物のお代わりはいかがですか？」

女性「これで、不安で眠れない夜を過ごすこともなくなります。本当に……よかった……」

子供「兄ちゃんたち、すげーかっこよかったぜ！！まるでじいちゃんが話してくれた昔話みたいだった！」

子供「俺、兄ちゃんたちのこと絶対忘れないよ！」

村長「〈冒険者〉様、この度は本当にありがとうございました。皆様のご助力なくば、この村はとうに消え去っておったでしょう」

村長「村の者全員、この恩は決して忘れませぬぞ！」

### カットイン：仲間〈冒険者〉たちのセリフ例

男性「やったな！俺たちで守ったんだ、この村を！」

男性「これも〇〇（PCの名前）殿たちの采配あってこそ。お見事でござる」

男性「へへっ、今日だけは飲んで食って、思い切り騒ごうぜ！」

男性「ゴブリンどもめ、ざまあみやがれだ！かんぱーい！！」

女性「さー、今日は特別、食材大放出ですよ！みんな思い切り食べちゃってくださいね！」

女性「〈大地人〉の皆さんも遠慮しないで食べて食べてっ。おなか一杯にして、また明日から頑張ろう！」

女性「やったー！飲み放題MAJIDE!？」

女性「こうやって騒げるのも、みなさんが中心になって頑張ってくれたからですね！」



## ・リーゼの念話

また、宴が続く中、P Cたちの元に司令官であるリーゼからも念話が届く。

宴のロールプレイから、ころあいを見計らって以下のモンタージュを読み上げること。

### モンタージュ：リーゼからの念話

「まずは皆さん、お疲れ様でした。見事な采配でしたわ」

宴の最中、かかってきたのはリーゼからの念話だった。

リーゼはキミたちの奮戦をねぎらい、またほかの侵攻作戦についても大きな被害無く敵を撃退することに成功したことを伝えられた。他の戦線がどうなっていたかはキミたちも気になっていたもので、その報告にほっと胸をなでおろす。

「報告によると、今回の同時侵攻でもっとも攻め手が激しかったのが、皆さんのいるベリル村だったようですわ。それだけに、ここで彼らの手を潰せた意義は非常に大きなものといえます。本当によくやってくれました」

「今回の作戦、おそらくはゴブリン側にも大きな動きがあったのでしょうか。戦いの決着が近づいているのだと思います」

「皆さんには、また重要な案件をお任せすることになるはず。いまはゆっくりと英気を養って、力を蓄えてくださいまし」

リーゼは防衛の成功を祝いつつも、この作戦の裏にはゴブリン側の何か大きな動きがあることを確信しているようだ。いよいよ、遠征軍とゴブリン軍の戦いにも決着の時が近づいているのだろう。

だが、いまは疲れを癒し、力を蓄えるときだ。ひとまずはこのにぎやかな宴を存分に楽しむべきだろう！

## ・シーン終了

宴では〈大地人〉や〈冒険者〉の区別なく、全員がひとつになって喜びに湧いている。P Cたちが十分に宴を楽しんだら、シーンを終了させよう。

また、この時点で任務報酬である**900ゴールド**、**【魔触媒9】2個**を受け取れる。

このシナリオは前後編構成のミニキャンペーンとなっている。後編のシナリオをプレイする予定があるのならば、エンディング「エンディング2：ゴブリン王の戴冠」に続くインターロードへと進むこと。

もしも単発のシナリオとして物語を終えるならば、このままメインプレイ終了し、アフタープレイに移ること。

## インターロード

P Cたちはゴブリンの侵攻を防ぎきれず、村人たちとともにベリル村を放棄して脱出することになってしまった。エンディングは燃え上がる村を後に逃げ延びるシーンとなる。P Cたちは敗北の苦さをかみしめながら村を後にすることになる。

### シーン名：ベリル村からの脱出

### シーン種別：シネマティックシーン

**解説：**ゴブリンの侵攻を食い止められず、P Cたちは村を放棄して脱出する。

**目的：**敗北の苦さを演出しつつ物語を終わらせる。

## エンディング1-B：ベリル村からの脱出

### オーバーチュア

キミたちは今、ベリル村の村人を連れて山道を進んでいる。

キミたちと援軍の〈冒険者〉たち、そして村人の必死の防戦もむなしく、ベリル村はゴブリンの侵攻部隊の侵入を許してしまった。

一か所がほころべば、防御線が崩壊するまではあっという間だ。無数のゴブリンが村になだれ込み、動ける村人を連れて村を脱出するのが精いっぱいとなってしまったのだ。

いまは焼け落ちるベリル村を背後に、ゴブリンの支配地域を抜け出すべく必死の逃避行の最中だ。少なくとも被害が出てしまったが、それでもまだ村人たちは失っていない。

今は彼らを一刻も早く安全な場所に送り届ける、それがキミたちの使命だ。

## ・逃避行

必死の防衛もむなしく、ベリル村はゴブリンによって攻め落とされてしまった。村人にも少なからぬ被害が出てしまい、生き残った人々はわずかな荷物だけを手に、キミたちとともに脱出の最中だ。

もし〈大地人〉たちと会話を希望するPCがいたならば、村長であるヨハンスが言葉少なに村人たちの心情を語ってくれる。

### カットイン：村長ヨハンスのセリフ例

「辛いことになってしまいましたな……村の者にとっても、そして皆様にとっても」

「家族や連れ合いを失ったものも少なくありません。生き残り、逃げ延びても……その先でどう生きてゆけばいいか途方に暮れている者もあります」

「ですが、それでも生きねばと思います。先に逝った者たちの分まで生き残らねば、すべてが無駄になってしまいます。私どものこれまでも、そして皆様の頑張りも、すべてが」

「私どもは皆さまには感謝しておりますのじゃ……こんな山間の小さな村を守るために、必死になってくださった姿は、決して忘れませぬ」

村人たちは故郷を失ってしまったことを悲しんでいるが、同時に、それを守るために必死に戦ってくれたPCたち〈冒険者〉にも深い感謝を抱いているようだ。

PCたちのロールプレイが一段落したら、次のモンタージュを読み上げること。

### モンタージュ：リーゼからの念話

山道を進むキミたちは念話を用いてリーゼに報告を入れる。

「残念な結果になってしまいました。今は脱出に成功したことを喜びましょう。まずは皆さん、お疲れ様でした……」

ベリル村陥落の報に、リーゼは沈痛な声で応える。「どうやら今回の大規模侵攻、もっとも攻め手が激しかったのが皆さんのいるベリル村だったようです。向こうも戦力を集中していたわけですね。被害が出たことは残念ですが……それでも今は生き残った

方がいることをプラスに考えねばなりませんね」

「今回の作戦、おそらくはゴブリン側にも大きな動きがあったのでしょうか。戦いの決着が近づいているのだと思います」

「皆さまはひとまず〈大地人〉の皆様を安全圏までお連れすることを最優先に行動してください。地域の〈大地人〉の安全を確保することも、我々遠征軍の重要な任務ですから」

「皆さんには、また重要な案件をお任せすることになるはず。今回は残念な結果になりましたが、その時に備えて力を蓄えてくださいまし」

## ・新たな任務

リーゼは沈痛な声でベリル村が陥落した報告を受け取るものの、PCたちの苦労をねぎらってくれる。そして、今はともに脱出した〈大地人〉たちを安全圏まで護衛するよう、新たな任務をPCたちに与える。

〈冒険者〉のような身体能力を持たない〈大地人〉と一緒に移動は移動スピードも遅く、また大人数のため外敵にも気づかれやすい。ベリル村を失った彼らにとって、今はPCたちが唯一の命綱なのだ。

リーゼはこの作戦の裏にはゴブリン側の何か大きな動きがあることを確信しているようだ。いよいよ、遠征軍とゴブリン軍の戦いにも決着の時が近づいているのだろう。

## ・シーン終了

PCたちは苦い敗北を喫したが、戦いは未だ終わったわけではない。遠征軍によるゴブリンとの戦いはこれから佳境へと向かうのだ。決意を新たにしたところでシーンを終了させよう。

また、この時点で任務報酬である**900ゴールド**、**【魔触媒9】2個**を受け取れる。

このシナリオは前後編構成のミニキャンペーンとなっている。後編のシナリオをプレイする予定があるのならば、エンディング「エンディング2：ゴブリン王の戴冠」に続くインターロードへと進むこと。

もしも単発のシナリオとして物語を終えるならば、このままメインプレイを終了し、アフタープレイに移ること。

## インターラード

次のシーンは、ミニキャンペーンシナリオとして後編に続く場合の「引き」のシーンとなる。

ベリル村の攻防からわずかに時が流れて、リーゼから遠征軍参加者全員に向けて、一つの宣言が発せられる。いよいよゴブリン王が戴冠したのだ。遠征軍の戦いはいよいよ佳境を迎える。

シーン名：ゴブリン王の戴冠

シーン種別：マスターシーン

解説：リーゼよりゴブリン王の戴冠が伝えられ、遠征軍の戦いも最終段階に入ったことが宣言される。

目的：新たな戦いを予感しつつ、物語を終わらせる。

## エンディング2：ゴブリン王の戴冠



### オーバーチュア

ベリル村をめぐる戦いからわずかに時は流れた。〈アキバ遠征軍〉の総司令官であるリーゼは、遠征軍の参加者全員に向けて、念話を併用してひとつの発表を行なった。

「過日の〈緑小鬼〉による同時侵攻作戦において、多数の戦場で〈緑小鬼の将軍〉に加えて、その上位種である〈緑小鬼の氏族長〉の姿が確認されましたわ。おそらく、戦いに参加したみなさんは防衛戦の中でその姿を見ているはずことでしょう」

「〈エルダー・テイル〉のレイドイベントである〈ゴブリン王の戴冠〉において、彼らの出現が意味することはひとつ。〈七つ滝城塞〉にゴブリンがあふれ、彼らの王が現れる準備が整ったということ……」

「つまり、我々の最終目標である〈ゴブリン王〉が間もなく現れるということに他なりません」

その声に、作戦指令本部前に集合した遠征軍の猛者たちからもどよめきが上がる。

とうとう、戦いのクライマックスが目の前まで迫ってきたのだ。

「これから作戦指令本部では、〈七つ滝城塞〉の攻略、および出現した〈ゴブリン王〉の討伐を最終目標とし

て、急ピッチで準備をすすめる予定です」

「長かったこの遠征も、いよいよ決着の時が近づいてきたのですわ！」

「決着までもう少しです。皆さんのいっそうの奮闘を期待いたします！！」

リーゼの言葉が終わると同時に、遠征軍の中からは「うおおおお！」と大きな叫び声があがった。

決着の時は近い。

### ・新たな王の誕生

決着に向けて沸き上がる〈アキバ遠征軍〉。その一方で、深く暗い森の奥、〈緑小鬼〉の本拠地である〈七つ滝城塞〉もまた、新しい〈王〉の誕生に沸きあがっていた。

### モンタージュ：新たなゴブリン王

イースタル北部の陰しく森深い山地の奥底で。

〈七つ滝城塞〉と名づけられた巨大な要塞の中心部。獣脂の灯明で照らされた広間の周囲におびただしいほどの数の〈緑小鬼〉が集結している。身分の低い雑兵から、七氏族を収める〈氏族長〉級まで、あらゆる種類のゴブリンが集まり、ある一点を凝視していた。

ゴ、ゴ、ゴ……と重苦しい音を立てて分厚い鉄の扉が開く。奥の闇の中からは、異常な巨軀に鎧をまとった、一体の〈緑小鬼〉が姿を現した。

広間が静まり返る。

「グオオオオオオッ！！」

巨大なゴブリンは、要塞全体に響き渡るのではないかという、雷鳴のごとき咆哮を上げた。呼応するように、その場にいたすべてのゴブリンたちも一斉に吼え声を上げ始める。武器を、鎧をたたき、足を踏み鳴らし、熱狂が要塞すべてのゴブリンたちに伝染してゆく。

今、新たなゴブリンの王が誕生したのだ。

### ・シーン終了

新たなゴブリン王が誕生し、P Cたちを待ち受ける新たな戦いの予感を演出したら、シーンを終了する。メインプレイを終了し、アフタープレイに移ること。



## アフタープレイ



「アフタープレイ（『L H Z』P245）」にしたがってアフタープレイを行なう。

### ログチケットの配布

このシナリオで配布するログチケットは以下のとおりとなる。

- ◆**プレイヤー**：キャラクターランクアップ1枚、アザーゲット2枚
- ◆**GM**：キャラクターランクアップ1枚、財宝ゲット（プレイヤー人数+1）枚、アザーゲット4枚

上記に加えて、セッションに最後まで参加したプレイヤーとGMには「因果力ゲット」が1枚ずつ配布される。さらに、活躍したPCのプレイヤーには「因果力ゲット」を追加で1枚配布しよう。この「因果力ゲット」配布は優れたプレイヤーを見つけ出すための措置ではない。その日のプレイを振り返って互いの健闘をたたえるためのものである。ぜひ全員の好プレイを思い出して、チケットを配布しよう。

### セッションの終了

全ての処理が終わればセッションは終了となる。これにてアキバ遠征軍と七つ滝城塞をめぐる冒険の一幕は終了した。しかし、未だゴブリン王は健在であり、イースタル東北部はモンスターの脅威に晒されている。冒険者達の活躍は続くのだ！ 次なる冒険のためにいまは一時の休息としよう。お疲れ様でした！

## スタッフリスト



シナリオ作成&ライティング：7 Sided Work Shop  
データ作成：翠詩、新洲野政、夜光優、相馬将宗、7 Sided Work Shop  
グラフィックデザイン&レイアウト：瑞川めえ、7 Sided Work Shop  
ミッションデザイン：7 Sided Work Shop  
イラスト：神無宇宙  
ディベロップメント：7 Sided Work Shop

## エネミーデータ



シナリオに登場するオリジナルのエネミーデータを記載する。ディベロッパーはこのエネミーデータを他のシナリオに使用してもよい。

### 〈猛猪〉 ワイルドボア

ランク：8 タグ：[自然] 識別難易度：7

【STR】5 【DEX】4 【POW】3 【INT】3  
【回避】3+3D 【抵抗】4+3D  
【物理防御力】9 【魔法防御力】13  
【最大HP】105 【ヘイト倍率】×2  
【行動力】8 【移動力】2

#### ▼特技

《猛突撃》— [白兵攻撃] —メジャー—対決（7+2D／回避）—単体—至近—対象に[37+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー] このメインプロセス終了時まで、このエネミーのヘイト倍率を×4として扱う。

《スタンピード》— [移動] —ムーブ—シーン1回—このエネミーは2Sqまで[即時移動]をしてもよい。このメインプロセスで《猛突撃》を使用する場合、対象を「移動時に1回でも同じSqにいたキャラクター（選択）」に変更する。[マイナー] 移動距離は+2Sqされる。

#### ▼ドロップ品

1～4：新鮮なぼたん肉 [換金]（20G）×3  
5～6：イノシシの大牙 [換金]（150G）

#### ▼解説

小山のような体躯をもつ猪。神経質で警戒心も強く、不用意に接近すれば襲い掛かってくるだろう。その大きな体から繰り出される猛烈な突進攻撃は恐ろしい威力を持ち、ベテランの〈冒険者〉であっても注意が必要だ。

〈猛猪〉はイースタルに跋扈するゴブリン軍団の戦力としても知られ、〈魔狂狼〉と並んで恐れられている。鎧を着せられ突撃してくる猪の群れは、訓練された騎士の戦列もたやすく突き崩してしまうのだ。

## 〈緑小鬼の獣操師〉 ゴ布林・ビーストマスター

ランク：8 タグ：[モブ] [人型] [ゴ布林]

識別難易度：5

【STR】3 【DEX】3 【POW】5 【INT】4  
 【回避】3+2D 【抵抗】5+2D  
 【物理防御力】22 【魔法防御力】9  
 【最大HP】78 【ヘイト倍率】×2  
 【行動力】6 【移動力】2

### ▼特技

《獣操り》\_\_イニシアチブ\_\_単体\_\_4 S q\_\_シーン1回\_\_[自然] [幻獣] タグを持つエネミーのみ対象にできる。対象は即座に[未行動]となる。この特技はこのエネミーの【HP】が40以下の場合のみ使用できる。

《ゴブホルン》\_\_[特殊攻撃]\_\_メジャー\_\_対決(7+2D/抵抗)\_\_単体\_\_2 S q\_\_10点の貫通ダメージを与える。[マイナー] 対象に[追撃：15]を与える。

《ゴ布林レイジ》\_\_ダメージ適用直後\_\_このエネミーが[精神] ダメージを受けた時に使用する。このエネミーは即座に《獣操り》を使用してもよい。この時【HP】による使用条件、および使用回数の制限を無視できる。

### ▼ドロップ品

1～5：山羊の角笛[魔触媒8] (70G)  
 6：ぶきみな毛皮[換金] (60G) ×3

### ▼解説

〈緑小鬼〉の部族は、しばしば番犬および戦力として動物や幻獣を飼育している。そういった獣たちの世話や調教を担当するのが、〈緑小鬼の獣操師〉だ。

どんな獣を操るかは部族、および個体によってまちまちで、猛猪を操る猪操師、巨大蜘蛛を操る蜘蛛操師などの存在が確認されている。

小柄な体躯を毛皮のマントで包んだ彼ら自身の戦闘能力は低い、調教された獣は通常より狂暴で、獣操師の手にした角笛による的確な指示によって襲い掛かってくるため、油断ならぬ相手である。

## 〈緑小鬼の罾戦士〉 ゴ布林・トラッパー

ランク：8 タグ：[モブ] [人型] [ゴ布林]

識別難易度：5

【STR】3 【DEX】4 【POW】3 【INT】5  
 【回避】10 [固定] 【抵抗】9 [固定]  
 【物理防御力】18 【魔法防御力】15  
 【最大HP】33 【ヘイト倍率】×3  
 【行動力】8 【移動力】2

### ▼特技

《巨大とらばさみ》\_\_ムーブ\_\_自動成功\_\_単体\_\_至近\_\_シーン1回\_\_対象に「現在のS qを離れた場合、即座に15点の直接ダメージを受ける」効果を与える。この効果はBSとして扱い、対象が現在のS qを離れるまで持続する。このエネミーは1 S qまで[即時移動]をしてもよい。

《シザーアンカー》\_\_[射撃攻撃]\_\_メジャー\_\_対決(14 [固定] /回避)\_\_単体\_\_3 S q\_\_対象をこのエネミーのいるS qまで「即時移動(強制)」させる。[マイナー] 対象に[この特技で移動したS q数×7]点の直接ダメージを与える。

《ゴ布林レイジ》\_\_ダメージ適用直後\_\_このエネミーが[精神] ダメージを受けた時に使用する。このエネミーは即座に《シザーアンカー》を使用してもよい。

### ▼ドロップ品

固定：錆びたとらばさみ[換金] (15G) ×3

### ▼解説

〈緑小鬼〉の例に漏れず不潔な革鎧に身を包み、長い鎖のついた巨大なトラバサミを用いて戦う風変りなゴ布林戦士である。この巨大なトラバサミは地面に仕掛けて敵を捕らえるために使うほかにも、敵に直接投げつける武器として使うこともあり、その大きさに見合った高い威力を発揮する。また、ワナに捕らえた相手を自分の手元に引き寄せ仲間に攻撃させたり、そのまま戦場に仕掛けられた別の罾やダメージ地形に引きずり込むなど、卑怯な戦法もためらいなく使ってくる手ごわい相手だ。

## プロップデータ



シナリオに登場するオリジナルのプロップデータを記載する。ディベロッパーはこのデータを他のシナリオに使用してもよい。

### 洞窟の地面

PR：1 タグ：[地形] [天然]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

#### ▼効果

何も効果を持たない地形。洞窟の湿った地面。

### 洞窟の壁

PR：1 タグ：[壁] [天然]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

#### ▼効果

このSqは通行、および破壊不能であり、両側の射線をさえぎる。ヒカリゴケが生え、ほのかに明るい洞窟の岩壁。

### 岩柱

PR：1 タグ：[地形] [天然]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

#### ▼効果

このSqは通行、および破壊不能であり、両側の射線をさえぎる。洞窟の天井と地面をつなぐ岩柱。

### 作戦机

PR：8 タグ：[オブジェクト] [機械] [物品]

探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

#### ▼効果

〔接触〕対象は〔軽減（至近以外からの攻撃）：8〕を得る。この効果は対象がこのプロップから離れるまで持続する。ゴブリンの使っている粗雑な作戦机。酒や食べさしの干し肉、手書きの地図などが転がっている。

## 雑貨の山

PR：8 タグ：[オブジェクト] [機械]

探知難易度：自動 解析難易度：8 解除難易度：不可

#### ▼効果

〔起動：メインプロセス〕財宝表(金銭 or 物品) で1回ロールしてよい。この効果はシナリオ中1回だけ発揮される。ゴブリンが運び込んだ資材などのうち、比較的価値のあるものが乱雑に積まれている。

## GM用EXパワー



シナリオに登場するGM用EXパワーを記載する。

GM用【因果力】が5点以下ならば《致命的な牙》に2点、残りを《屈強なゴブリン》につぎ込もう。

もしも10点を超える豊富な【因果力】があるならば、2体登場する〈緑小鬼の獣操師〉の両方を強化してしまってもよいだろう。

### 屈強なゴブリン

EXパワー タグ：[GM] [調整]

#### ▼効果

コストとして5点以下の【因果力】を消費する（最低1点）。このシナリオに登場する〈緑小鬼の獣操師〉1体の【最大HP】を＋〔9×（コストとして消費した【因果力】）〕する。

#### ▼解説

基地の指揮官である〈緑小鬼の獣操師〉は通常よりも良好な装備をしている。

### 致命的な牙

EXパワー タグ：[GM] [調整]

#### ▼効果

コストとして【因果力】2点を消費する。このシナリオに登場する〈猛猪〉1体の《猛突撃》のダメージに＋4する。

#### ▼解説

研ぎ澄まされた大猪の牙はより大きなダメージを与えてくる。