

イースタル東北部の山村〈ベリル村〉は、大規模な〈緑小鬼〉の侵攻部隊の脅威にさらされていた。〈アキバ遠征軍〉の〈冒険者〉であるキミたちは、ベリル村を守るべく防衛に乗り出した！

襲撃までのわずかな期間を使って急ピッチで防衛の準備を進めるキミたち〈冒険者〉チームと村人たち。遠征軍の総司令官であるリーゼによって防衛のための援軍も集合し、戦いの準備が整ったころ、とうとう〈緑小鬼〉の侵攻部隊がその姿を現した！

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のだ。

キミたちの号令の元、「ベリル村防衛戦」が幕を開けた！！

### このミッションのガイダンス

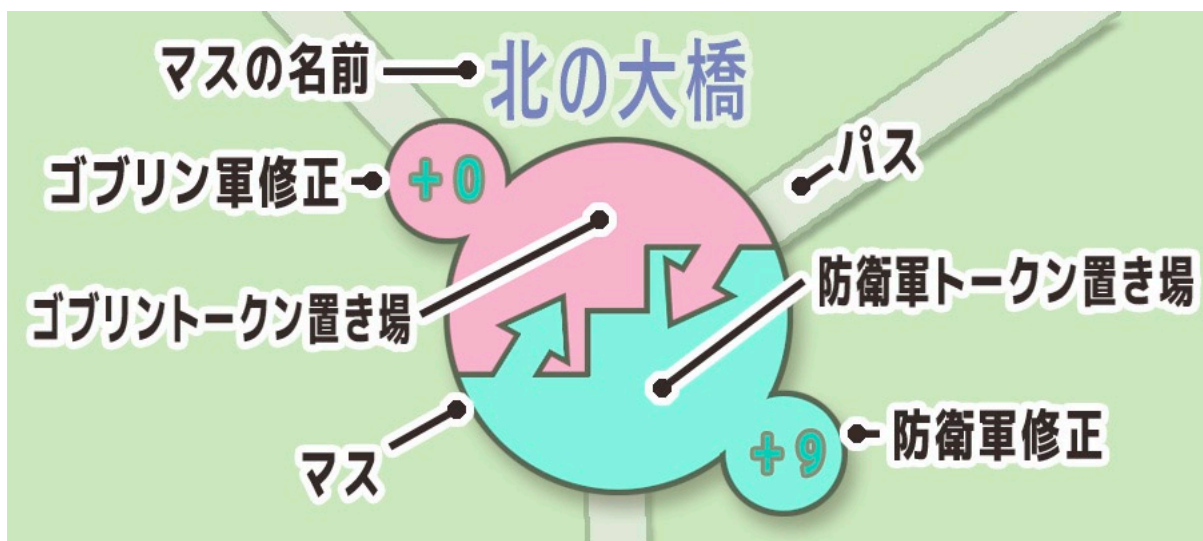
このミッションのプレイ時間は60～90分を想定している。

このミッションをプレイするとPC全員に「アザーチケット」1枚が手に入る。

### このミッションのプレイ方法

「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「ベリル村防衛戦」を使用する。

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」に敵を侵入させてはいけない。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。



#### マス

部隊が駐留、展開できる場所。防衛トークン、ゴブリントークンはそれぞれの置き場に置くこと。同じマスに敵のトークンがある場合「交戦中」と呼び、通常は自由に移動できない。

#### パス

部隊はパスにそって移動する。パスで接続されたマスを「1マス隣のマス」、「2マス隣のマス」などと呼ぶ。

#### 軍修正

それぞれのトークンに、交戦時修正を加える数値。砦や防御策、落とし穴、罠などがあればプラスの数値が得られる。

## ミッションの始まる前に

### ◆ 部隊の配備

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。

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

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

だろう。

「ゴブリントークン」は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！！

### ◆ 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「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》と同時に用いれば判定に+1D。
- ・「シナリオ1回」の[移動]特技は《部隊を移動する》と同時に用いれば判定に+1D。
- ・「シナリオ1回」の隠密系特技は《合戦を仕掛ける》と同時に用いれば判定に+1D。

## 難易度

難易度による変化は特にない（全シナリオ統一のGM因果力変化による）が、PCが5人以上の場合、ゴブリンは1ラウンド4回のシナリオ動作を実行できるとする。

## このミッションで役に立ちそうなサブ職

〈騎士〉〈貴族〉〈軍師〉〈指揮官〉〈将軍〉〈傭兵〉

## 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B：ベリル村からの脱出」となる。

シナリオ動作

部隊を移動する

シナリオ動作

タイミング メインプロセス

判定 自動成功

▶ **効果**：防衛軍トークンを（別々のマスにあるものでもよい）5個を選びパスで繋がった隣のマスに動かしてよい。このとき「交戦中」のマスからはトークンを動かすことができない。また、同じトークンを2回動かしてはいけない。

【サブ職：指揮官、将軍&因果力1】隣のマスに動かしたあと、さらに隣のマスに動かしてよい。

【サブ職：軍師、貴族】5個ではなく8個選び動かしてよい。

合戦を仕掛ける

シナリオ動作

タイミング メインプロセス

判定 特殊判定

▶ **効果**：あなたは「交戦中」のマスのひとつ指定する。そのマスでは防衛軍とゴブリン軍のあいだに戦いがおきる！ 両軍とも「そのマスに置いてある自軍のトークン」と同じ数だけダイスを振り、軍修正の数値を足す。その合計値の大きい方が勝利、少ない方が敗北。同値の場合は合戦を仕掛けた方が敗北である。敗北した側は「勝利側の配置していたトークンの半分（最低2）個」のトークンをそのマスから取り除く。この行動は【因果力】の使用で判定のダイス増加や振り直しが可能。

【サブ職：騎士、傭兵】この行動の判定に+2。



## シナリオ動作（ゴブリン）

ゴブリンは自分の手番には、必ず以下の行動を行う。まず最初に《ゴブリン大行進》を行う。すべてのゴブリントークンは、村を目指して移動してゆけばよいだろう。その後、《トロウル決死隊》か《ゴブリン攻城兵器》のどちらかを行う（P Cが5人の場合は両方を行う）。そして最後に《ゴブリン突撃》を行う。

## ゴブリン大行進

## シナリオ動作

タイミング メインプロセス

判定 自動成功

▶ **効果**：すべてのゴブリントークンを隣のマスに動かして良い（2回動かしたりしないように注意すること）。あなたはラウンド終了時まで《ゴブリン大行進》を使用できなくなる。

## トロウル決死隊

## シナリオ動作

タイミング メインプロセス

判定 判定なし

▶ **効果**：あなたは「交戦中」のマスひとつからゴブリントークンを1～3個取り除く。取り除いたトークンと同じ数のダイスを振り、そのうちひとつの出目の数だけ、同じマスの防衛軍修正を低下させる（防衛軍修正は0未満にはならない）。ゴブリンに使役された灰色巨人が、防衛軍の砦や堀を破壊してしまう！ さらにあなたはラウンド終了時まで《トロウル決死隊》を使用できなくなる。

## ゴブリン攻城兵器

## シナリオ動作

タイミング メインプロセス

判定 判定なし

▶ **効果**：あなたはゴブリントークンのあるマス1つからみて隣のマスを選択する。選択されたマスの防衛軍トークン2つを取り除いてよい。このとき、P C側は誰でも【因果力】1点を支払えばこの《ゴブリン攻城兵器》によるトークン除去を無視できる。さらにあなたはラウンド終了時まで《ゴブリン攻城兵器》を使用できなくなる。

## ゴブリン突撃

## シナリオ動作

タイミング メインプロセス

判定 特殊判定

▶ **効果**：あなたは「交戦中」のマスをひとつ指定する。そのマスでは防衛軍とゴブリン軍のあいだに戦いがおきる！ 両軍とも「そのマスに置いてある自軍のトークンと同じ数だけダイスを振り、軍修正の数値を足す」その合計値の大きい方が勝利、少ない方が敗北。同値の場合は合戦を仕掛けた方が敗北である。敗北した側は「勝利側の配置していたトークンの半分（最低2）個」のトークンをそのマスから取り除く。この行動は【因果力】の使用で判定のダイス増加や振り直しが可能。

## EX パワー

## 航空部隊の空爆支援 EX パワー

タイミング メインプロセス

判定 判定なし

制限 シナリオ1回

▶ **効果**：あなたは任意のマスを指定する。そのマスは「ゴブリン軍修正」の数値は半分（切り捨て）になる。

## 絶対戦線死守 EX パワー

タイミング 本文

判定 判定なし

制限 シナリオ1回

▶ **効果**：《ゴブリン突撃》を仕掛けられ、敗北した場合に使用する。防衛軍は敗北してもトークンを失わない。回復職と戦士職を動員して戦線を支えよう！

## 突撃作戦 EX パワー

タイミング メインプロセス

判定 判定なし

制限 シナリオ1回

▶ **効果**：あなたは「交戦中」のマスを一つつ指定する。そのマスでは少数の〈冒険者〉がゴブリンに突撃を試みる。そのマスの「ゴブリントークン」(1D/2 (切り上げ)) 個をとりのぞく。

## 全力攻勢作戦 EX パワー

タイミング メインプロセス

判定 判定なし

制限 シナリオ1回

▶ **効果**：即座に+2のボーナスを得て《合戦を仕掛ける》をおこなう。《合戦を仕掛ける》で勝利した場合、敗北した側が失うトークンの数に+2個する。〈冒険者〉部隊の突撃力でゴブリン共を蹴散らせ！

## ゲリラ作戦 EX パワー

タイミング メインプロセス

判定 判定なし

制限 シナリオ1回

▶ **効果**：防衛軍トークンが存在するマス1つを指定する。そのマスからパスがつながっているマス全てのマスから「ゴブリントークン」1つをとりのぞく。援軍パーティーは森林や岩陰に隠れて、ゴブリン共を徐々に狩り尽くすのだ！

## 爆発罠作成 EX パワー

タイミング メインプロセス

判定 判定なし

制限 シナリオ1回

▶ **効果**：任意のマス1つを指定する。今後そのマスで《ゴブリン突撃》が行われた場合、《ゴブリン突撃》を決する前に「ゴブリントークン」1つをとりのぞく。この効果はマスに付随しシーン終了まで持続する。防衛の罠はゴブリンを焼きつくす。

## 浸透突破作戦 EX パワー

タイミング メインプロセス

判定 判定なし

制限 シナリオ1回

▶ **効果**：「ベリル村中心部」に存在する防衛軍トークンを任意の数選択する。そのトークンを「交戦中」ではない任意のマスに移動させて良い。敵の目をかいくぐり前線に部隊を送り届けよう！

## 魔法一斉射撃 EX パワー

タイミング メインプロセス

判定 判定なし

制限 シナリオ1回

▶ **効果**：防衛軍トークンが存在するマスから隣接するマス1つを指定する。指定されたマスの「ゴブリントークン」を(1D/2 (切り上げ)) 個をとりのぞく。援軍パーティーは魔法の使い手揃いだ。遠距離攻撃で機先を制せ！



マップ

