

ゴブリン王の待ち受ける城塞深部に至るためには、複雑な地下迷宮を突破することが不可欠だ。しかし迷宮内には屈強なゴブリン守備部隊が数多く配備されている。キミたちのチームは数パーティーに分かれ、迷宮各所に同時攻撃を仕掛ける。敵の戦力を分散させ、各個撃破を繰り返して迷宮を突破するのだ！

しかしなりふり構わぬ攻勢は多大な物資を消費する。キミたちは攻略班の仲間たちが十全な戦闘を継続するため、補給物資を絶えず供給し続ける必要がある。

幸いなことに、司令部から予算は確保できている。あとは現場のキミたちががんばる時だ！生産、購入の手段を問わず、大量の補給物資を調達し、迷宮攻略をサポートしよう！

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：補給物資で支援せよ！」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：補給物資で支援せよ！」を使用する。

このミッションの目的は6ラウンドの間、補給物資を絶やさないようにして迷宮を攻略する仲間たちを支援することである。6ラウンドが終了するまでの間、毎ラウンドごとに指定された物資トークンを支払い続ける必要がある。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、生産や買い付けなどで物資トークンを増やし攻略部隊を支援する。

ミッションの始まる前に

◆ 物資トークン

このミッションでは攻略支援のための物資の在庫を表す「物資トークン」を最大で30個ほど使用する。エンカウントシートには〔武具〕〔水薬〕〔資材〕〔食料〕の4種類のサークルが記載されており、それぞれのサークルに置かれた物資トークンの数が、物資の在庫をあらわす。それぞれのサークルにおかれた物資トークンは「〔武具〕トークン」のように呼称する。

初期の物資として、〔武具〕〔水薬〕〔資材〕〔食料〕の4つのサークルには2個ずつの物資トークンを置いておこう。残りはミッションの進行に従って必要となる。全員の手が届くところにまとめておくこと。

◆ 攻略ハプニング表

ルートC攻略チームによる迷宮攻略にはさまざまなトラブルが発生する。毎ラウンドのセットアップフェイズには、どんなトラブルが発生したか、シナリオ記載の「攻略ハプニング表」によるダイスロール（ハプニング表ロール）を行なう。GMは即座に内容を読み上げよう。多くのハプニングは、物資トークンを要求してくる。実際の物資トークン消費はそのラウンドのクリンナップフェイズに行われる。いいかえれば、毎ラウンド予告された支払いを確実にこなすことがこのミッション成功への道だ。また、状況に応じて《攻略部隊を支援する》による〔被害軽減〕の追加効果を起動することも重要だろう。

MISSIONの進行

各ラウンドのセットアッププロセスにGMは「攻略ハプニング表ロール」を行ない、そのラウンドに発生するハプニングを決定する。

PCは主にシナリオ動作《物資を生産する》《部隊を移動する》を行い物資トークンを増やしてゆく。クリンナップフェイズでは攻略ハプニング表の結果が適用される。もしも物資トークンを消費することができなかったならば、その場で敗北となる。

◆ 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、各サークルに置かれる初期の物資トークンの数が2個ではなく1個になる。

このMISSIONで役に立ちそうなサブ職

〈エルダーメイド〉〈鍛冶屋〉〈機工師〉〈貴族〉〈薬師〉〈交易商人〉〈設計士〉〈大工〉〈調剤師〉
〈刀匠〉〈メイド〉〈料理人〉〈錬金術師〉

勝利条件と敗北条件

このMISSION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	<p>敗北せずに第6ラウンドのクリンナップフェイズが終了する。</p> <p>各PCは「消耗表：気力」および「消耗表：体力」で1回ずつ消耗表ロールを行なうこと。その際、物資カウンターが8個以上残っていたならば、どちらか1つの消耗表ロールを行なわなくてもよい。</p> <p>キミたちの的確な物資補給により、攻略班は無事迷宮突破に成功した！ いよいよ城塞最深部に攻め込むときだ！</p>
敗北条件	<p>指定された物資トークンを消費することができなかった場合、即座にMISSIONに敗北する。</p> <p>各PCは「消耗表：気力」「消耗表：体力」に加えて「消耗表：金銭」で1回ずつ消耗表ロールを行なうこと。</p> <p>補給物資が足りず、キミたち自身の手持ち財産も投入して何とか迷宮を突破に成功したが、予想以上の損耗が出てしまった！</p>

シナリオ動作

物資を生産する

シナリオ動作

タイミング メインプロセス

判定 基本（操作 or 知識 / 13）

▶ **効果**：あなたは「物資トークン」を2個得る。そのトークンは即座に[武具][水薬][資材][食料]の任意のサークルに置くこと（一か所でもばらけてもよい）。

〔サブ職：生産に関連したサブ職〕「物資トークン」を2個ではなく3個得るが、トークンを置けるサークルは〈鍛冶師〉や〈武具職人〉ならば[武具]のように固定される。置けるサークルはGMが判断すること。

買い付けを行なう

シナリオ動作

タイミング メインプロセス

判定 基本（交渉 / 13）

▶ **効果**：「物資トークン」を2個得る。そのトークンはサークルに配置しなくてよく、必要になった時点で任意のサークルの「物資トークン」として利用してよい。

〔サブ職：貴族、交易商人〕この判定に+2。

倉庫を整理する

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**：仲間1人を対象とする。その対象が次に行う《物資を生産する》《買い付けを行なう》の判定に+1Dする。

攻略班を支援する

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**：このラウンドのクリンナップフェイズにおける「攻略ハプニング表」の効果適用において、「[被害軽減]」の部分を実行できる。

この効果を得ればハプニング表の被害が軽くなる可能性がある。4ラウンド目以降の過酷な攻略には支援が必要だ！

トークン置き場

