

〈常蛾〉の鱗粉がばら撒かれたせいで、〈冒険者〉はともかく〈大地人〉には被害が広がっている。村や町などの居住区は家屋の中に避難したり助け合ったりできるが、交易商人や採取人など野外活動をしている人たちは、屋外で昏睡してしまいとても危険だ。

特に問題なのが、今回の事件の中心地だと考えられる〈呼び声の砦〉を含むシブヤゾーン全域である。強力なモンスターが出現する地点には戦闘部隊を派遣するが、その他の地域にも強行回収部隊を差し向けなければならない。君たちは〈円卓会議〉の依頼を受け、この回収部隊として、昏睡状態の〈大地人〉を救出することになった！！

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：取り残された人々を救出せよ」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：取り残された人々を救出せよ」を使用する。

このミッションの目的は、パーティーマーカーを進め、制限時間内にマップ上のゴールのマスに到着することにある。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、シブヤのあちこちに取り残された「要救助者」を救い出して回る。このミッションにおける1ラウンドは2時間程度とする。

ミッションの始まる前に

◆ 要救助者トークン

このミッションでは「要救助者トークン」(初期値0)を集めていくことになる。「要救助者トークン」が一定数を超えると探索が難しくなる。詳しい効果は「エンカウントシート：取り残された人々を救出せよ」に記載されている。パーティーマーカーは「エンカウントシート：取り残された人々を救出せよ」の「スタート」のマスに配置すること。

ミッションの進行

ミッションはシナリオ動作《探索しつつ進む》でパーティーマーカーを動かしていくことで進行する。パーティーマーカーは現在置いてあるマスからラインでつながったマスに順次動かしていくことができる。パーティーマーカーが「ゴール」のマスに到着すればミッションは終了である。

①	「要救助者」マークが書いてあるマスでは、の「要救助者トークン」を得ることが出来る可能性がある。
②	剣のマークのあるラインは通過できない。ただし《敵を排除する》で通過可能になる可能性がある。
③	クリアボーナスという表記があるマスは、他のミドルシーンで戦闘が行われる可能性がある地点である。該当する戦闘をクリアしてあれば、「要救助者トークン」1D個を追加で得ることができる。
④	「要救助者トークン」は多ければ多いほど救助者数が増えていいのだが、多すぎると探索が難しくなる。「判定ペナルティ表」を見よ。

難易度

難易度：難易度ベリーハード以上の難易度やP C人数が5人以上の場合は、すべてのシナリオ動作の難易度を+1する。

このミッションで役に立ちそうなサブ職

〈医者〉〈戦司祭〉〈狂戦士〉〈勇者〉

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

5ラウンド終了時までにパーティーメンバーが「ゴール」のマスへ到着する。
勝利した場合、P C全員は「消耗表：体力」で1回分消耗する。また最終的に得た「要救助者トークン」の数8個につき1回、「救出ミッション報酬表」をふってよい。
該当するアイテムや金銭を〈円卓会議〉からの報酬として得ることができる。

敗北条件

5ラウンド終了時点で勝利条件を満たしていない。
P C全員は「消耗表：体力」で2回分、「消耗表：気力」で1回分、消耗する。

救出ミッション報酬表

この表は2dでロールする。このとき【因果力】1で+1dしてもよい。

2D	報酬
2～4	やぎスラ人形（120G [換金]）
5～6	やぎスラ人形（120G [換金]）と賞金 50G
7～8	七色の透明捻子（180G [コア素材]）
9～10	勇猛な毛皮（180G [コア素材]）
11～12	不思議な銅板（180G [コア素材]）
13～14	偏属性魔法結晶（220G [コア素材]）
15～16	派手な羽根飾り（220G [コア素材]）
17～18	水晶の小箱（240G [コア素材]）
19～21	錆びた聖印（240G [コア素材]）
22～	謎めいたフラスコ（240G [コア素材]）

シナリオ動作

探索しつつ進む

シナリオ動作

タイミング メインプロセス

判定 基本（運動 or 感知／13）

▶ **効果**：マップシート上のパーティーマーカーを2マスまで移動させてもよい。移動中に立ち寄ったマスに「要救助者トークン」があれば2つまで回収できる。立ち止まったマスではすべて回収できる。いくつ回収するかはあなたが選べる。

〔クリティカル〕パーティーマーカーをさらに+2マス移動させてもよい。

〔サブ職：医者、戦司祭〕この行動の判定に+2。

警戒を支援する

シナリオ動作

タイミング メインプロセス

判定 判定なし

▶ **効果**：あなたの仲間1人を対象とし、対象が次に行う判定に+1Dする。さらにその判定行動が《探索しつつ進む》であった場合、途中立ち寄ったマスに「要救助者トークン」があれば3つまで回収できる。

敵を排除する

シナリオ動作

タイミング メインプロセス

判定 基本（耐久 or 操作／13）

▶ **効果**：赤い剣のマークをひとつ指定する。そのマークは次のラウンド終了時まで、効果を停止する。

〔サブ職：勇者、狂戦士〕この行動の判定に+2。

救助者を後送する

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**：獲得した「要救助者トークン」を救助本部に9個まで送る。

送った「要救助者トークン」は別の場所で管理しよう。判定ペナルティ表では計算しないが、ミッション終了時の得点ではカウントできる。

判定ペナルティ表

要救助者トークンが……

2D	ペナルティ内容
4以下なら	ペナルティ無し
5～7なら	すべての判定に－1
8～10なら	すべての判定に－2
11～14なら	すべての判定に－4
15以上なら	すべての判定に－6