

「ホイではよろしく！」

予算の金貨袋をおろしたカラシンは去っていった。

ここはアキバの外れ、運河沿いの巨大な空き倉庫。シブヤの事件はいよいよ範囲を広げ、多数の救出部隊が動員される程となっている。そうなれば自然と必要な物資の桁は跳ね上がり、食料、武器弾薬、剣や鎧、補修素材、薬品、包帯など、ありとあらゆる物資が飛ぶように消費されていくのだ。

前線だけで戦い続けることはどんな勇者にも出来はしない。君たちはこの後方を勤務地として、前線を支えるミッションに従事するのだ！！

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：兵站部隊の熱戦」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「エンカントシート：兵站部隊の熱戦」を使用する。

このミッションの目的は6ラウンド終了時まで「予算トークン」が0以下にならないようにすることだ。毎ラウンド開始時に、GMは「ハプニング表：兵站部隊の熱戦」をロールすること。多くのハプニングはクライマックスに実際の精算を行う。PCたちはエンカントシート記載のシナリオ動作を繰り返し、トークンを増やしたり前線への補給を行う。

ミッションの準備

「エンカントシート：兵站部隊の熱戦」と各種トークンを使用する。トークンについては色違いのおはじきを各種20個程度ずつあれば便利だろう。おはじきがない場合は、個数のメモでもプレイすることができる。

◆ 予算トークン

今回の救出部隊を支えるために〈円卓会議〉が急遽用意してくれた資金を表す。初期値は20個。1トークンは金貨1万枚らしいのでありがたく預かろう。この予算トークンが0個以下になったらその場で敗北してしまう。

◆ 装備トークン、薬品トークン、食料トークン

救出部隊が実際に必要とするのは現金ではなく各種物資である。ここでは装備、薬品、食料三種類のトークンを扱う。また、この3種類のトークンを総称して「物資トークン」と呼んだりもする。いずれも初期値は0個である。入手した場合は、「エンカントシート：兵站部隊の熱戦」の既定の場所においておこう。

難易度と人数

このミッションではセッション難易度による変更は特にない。プレイヤー数が5人の場合は、初期の予算トークンの数は15個になる。

このミッションで役に立ちそうなサブ職

このミッションでは以下にあげたサブ職業の活躍が期待できる。

〈家政婦〉〈会計士〉〈軍師〉〈交易商人〉〈将軍〉〈指揮官〉

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

第6ラウンド終了時にまでに敗北条件を満たさない。

敗北
条件

「予算トークン」が0個以下になる。PC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。

シナリオ動作

買い物をする

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**：あなたは「予算トークン」1個と交換に「装備トークン」、「薬品トークン」、「食料トークン」1個を得ることができる（最大で3個まで交換可能）。

〔サブ職：家政婦、会計士、交易商人〕最大3個ではなく6個まで交換可能。

物資や予算を集める

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**：あなたはトークンを2個得る。そのトークンの種類は「予算」「装備」「薬品」「食料」のいずれかで、あなたのサブ職による。どれを得られるかはあなたとGMが相談して決めること。

支援を求めて奔走する

シナリオ動作

タイミング メインプロセス

判定 基本（耐久 / 17）

▶ **効果**：このラウンドのハプニングで〔幸運！？〕効果が発生している場合、その効果を得るすることができる。〔幸運！？〕で指定されたコネをもっている場合、この動作の判定に+1Dを得る。

拠点を防衛する

シナリオ動作

タイミング メインプロセス

判定 基本（命中 / 13）

▶ **効果**：このラウンドのハプニングで〔襲撃！〕効果が発生している場合、その効果を見捨てる（無視）することができる。

〔サブ職：軍師、将軍、指揮官〕この行動の判定に+2。

ハプニング表：兵站部隊の熱戦

このハプニング表は毎ラウンドセットアップ「ラウンド数×5+2D」でロールする。GMは表の内容を読み上げること。発生したハプニングに対して、そのラウンド終了時まで対処するのが、ミッションの主な内容となる。

表には特殊な実行条件【幸運！？】と【襲撃！】が登場する。【幸運！？】はラウンド終了時までに《支援を求めて奔走する》に成功すれば、効果を受け取ることができる。【襲撃！】は《拠点を防衛する》に成功すれば、効果を見捨てることのできる。

番号	ハプニングの内容
7	衰弱者発生 ：脱水症状で衰弱した〈大地人〉が救出された。キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「食料トークン」1個と【薬品】トークン2個を失う。それらトークンが足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。
8	水場での戦い ：水場を探索中の部隊から救難要請が！ 至急助けなければいけない。 【襲撃！】 このラウンドのクリンナッププロセスに【薬品】トークン8個を失う。トークンが足りなかった場合、即座にミッション失敗となる。
9	瓦礫の撤去 ：瓦礫を撤去して進行ルートを確認しなければ！ 作業者を投入するためには食料だ。キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「食料トークン」4個を失う。「食料トークン」が足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。
10	まずは馬車か…… ：物資を運送するために最新の馬車を円卓が手配してくれた。値段は君たちの予算から払うとのこと。キガキクナア。キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「予算トークン」4個を失う。次のラウンドの「ハプニング表：兵站部隊の熱戦」は2回振って好きな方をキミたちが選べる。
11	黒まみ族の来襲…… ：黒まみ族が暗躍を始めたらしい。 【襲撃！】 キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスにエンカウントシートにおいてある「食料トークン」すべてを失う。
12	お見舞金 ：先行部隊のひとつが壊滅してしまった！ 装備の買い替えにお見舞金が必要だ。キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「予算トークン」2個を失う。 【幸運！？：カラシン、シロエ】大手ギルドが予算追加をしてくれた。このラウンドのクリンナッププロセスに「予算トークン」1D個を得る。
13	緑小鬼の強襲 ：手負いのゴブリン集団が雄叫びを上げつつ突然襲いかかってきた！ 【襲撃！】 このラウンドのクリンナッププロセスに【装備】トークン10個を失う。トークンが足りなかった場合、即座にミッション失敗となる。
14	不良品オーダーメイド ：物資の一部で不良品を掴まされていた。使える部分をより合わせてみたけどやっぱり数が足りないヨォ！ キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「装備トークン」5個を失う。物資トークンが足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。
15	ドリンク・ drank ・ドリンカー ：報告にあった数と在庫があっていない！？ まさか先日の飲み騒ぎの時に間違えて飲んだのかっ！？ 何がどれだけ無くなってるんだ！？ キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「薬品トークン」1D+1個を失う。物資トークンが足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。
16	ピストン輸送 ：前線で戦ってる仲間たちに食料を送り続ける！ 護衛部隊も立派な仕事なのだ。キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「食料トークン」5個を失う。物資トークンが足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。 【襲撃！】 このラウンドのクリンナッププロセスに【食料】トークンをさらに3個を失う。

番号	ハプニングの内容
17	医薬品は命の雫 ：即座に「予算トークン」4個を失う。このラウンド終了時まで予算トークン2個につき、「薬品トークン」3個を購入することができる。 [幸運！？：ロデリック、レザリック] 大手ギルドが在庫のポジションを差し入れてくれた。このラウンドのクリンナッププロセスに「薬品トークン」1D + 1個を得る。
18	猛猪アキバ漂流 ：迷い込んだワイルドボアが次々と目に入るものをなぎ倒していく！。 [襲撃！] このラウンドのクリンナッププロセスに[装備] トークン10個を失う。トークンが足りなかった場合、即座にミッション失敗となる。
19	トラップ発動!! ：腐食性のガスが通路に充満するトラップだ！。キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「装備トークン」6個を失う。物資トークンが足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。
20	地下道の探索 ：シブヤ地区は多くの地下道で知られている。安全のために探索部隊を派遣したい。キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「薬品トークン」6個を失う。物資トークンが足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。 [幸運！？] 探索部隊が宝物庫を見つけたそうだ。その中には装備や消耗品が入っていた。このラウンドのクリンナッププロセスに「装備トークン」2個と「薬品トークン」2個を得る。
21	賞味期限切れ ：突貫で食品を仕入れた時にいくつか足元を見られたようだ。傷んだ食べ物が混じっていてその分はどうやら食べられそうにない。キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「食料トークン」6個を失う。物資トークンが足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。
22	武具は任せろ! ：武具が足りなくなってしまった。特に矢弾や霊符が枯渇している。キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「装備トークン」6個を失う。「装備トークン」が足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。 [幸運！？：多々良、ミチタカ] 大手ギルドができたての装備をもってきてくれた。このラウンドのクリンナッププロセスに「装備トークン」1D + 2個を得る。
23	バグクラウド! ：巨大昆虫の群れとかち合ってしまう。防御を固めろ！ [襲撃！] このラウンドのクリンナッププロセスに[薬品] トークン12個を失う。トークンが足りなかった場合、即座にミッション失敗となる。
24	毒の沼地の埋め立て ：監獄公園付近の有毒ガスを除去するため、毒の沼地を埋め立てることに。耐性装備を揃えなければ作業は進まない。キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「装備トークン」6個を失う。物資トークンが足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。 [襲撃！] 埋め立て中に、毒スライムの襲撃が。このラウンドのクリンナッププロセスに[薬品] トークンを3個を失う。足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。
25	ラベルのない薬瓶 ：薬品貯蔵庫の1つで棚崩れが発生し、水菓の瓶がめちゃくちゃに混ざってしまった。なんとか整頓するか、代わりを探さなくては。キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「薬品トークン」6個を失う。物資トークンが足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。
26	スタッフ増員 ：後方支援部隊の君たちの負担も増えたこのタイミング、本部は増員を派遣してくれた。増員のせいで食料は余計に必要になってしまうが……。キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「食料トークン」6個を失う。物資トークンが足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。 [幸運！？] キミたちは次のラウンド行うシナリオ動作の判定全てに+1Dを得る。

番号	ハプニングの内容
27	<p>アキバ大レストラン構想：腹が減っては戦ができぬ。アキバでは食料が大増産されている。即座に「予算トークン」4個を失う。このラウンド終了時まで予算トークン2個につき、「食料トークン」3個を交換することができる。</p> <p>〔幸運！？：マリエール、にゃん太、加奈子、ミカカゲ〕腕利き料理人が差し入れ。このラウンドのクリンナッププロセスに「食料トークン」2D個を得る。</p>
28	<p>不定形状撃腐食：死角からスライム群の奇襲！すでに取つかれてしまった！？</p> <p>〔襲撃！〕このラウンドのクリンナッププロセスに〔装備〕トークン12個を失う。トークンが足りなかった場合、即座にミッション失敗となる。</p>
29	<p>物資倉庫への攻撃：多くの娣娥が群れ集い、倉庫へと来襲してきた！その結果キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「装備トークン」5個を失う。物資トークンが足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。</p> <p>〔襲撃！〕襲撃の被害は物資だけにはとどまらなかった。連絡路の制空権を取られた君たちは、次のラウンド《物資や予算を集める》が実行できない。</p>
30	<p>ゾンビパニック：前線にアンデッド発生。至急聖水を調達して届けること。キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「薬品トークン」7個を失う。物資トークンが足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。</p>
31	<p>ギャンブルで雌雄を決する：ギャンブルで予算を二倍に増やす！という甘い誘惑が君たちを襲う。もし望むなら「予算トークン」を1から10までの好きな数賭けて1Dをふること。PCに「サブ職：ギャンブラー」がいるならばダイスに+1できるが最低で5点賭けなければならない。</p> <p>〔ダイス：1～3〕かけたトークンすべてを失う。</p> <p>〔ダイス：4～7〕かけたトークンは2倍になって帰ってくる。</p>
32	<p>義援金の到着：この大事件に際して、アキバの冒険者から義援金が到着した。キミたちは即座に「食料トークン」2個を失う（パーティーにつかわれてしまったのだ）。さらにこのラウンドのクリンナッププロセスに「食料トークン」2個を失う。足りなければ0になるまでで良い。</p> <p>〔幸運！？：スマッシュ、ソウジロウ、ヘンリエッタ〕義援金が予算に組み込まれる。このラウンドのクリンナッププロセスに「予算トークン」2D個を得る。</p>
33	<p>謀略PK：通りすがりの冒険者と挨拶を交わした直後いきなり攻撃される。PKか！</p> <p>〔襲撃！〕このラウンドのクリンナッププロセスに〔薬品〕トークン14個を失う。トークンが足りなかった場合、即座にミッション失敗となる。</p>
34	<p>読めないよ!!：汚い手書きの発注書で届いたアイテムが誤発注で役に立ちそうにない。キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「装備トークン」7個を失う。物資トークンが足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。</p>
35	<p>鱗粉アレルゲン：〈常娥〉のまき散らす鱗粉でくしゃみがとまらなくなる被害者が続出！キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「薬品トークン」7個を失う。物資トークンが足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。</p>
36	<p>是非もなし：避難中の大地人の集団と出会う。見捨てるわけにも行かず彼らを安全なところまで護衛することに。護衛の分まで含めた大量の食料を分け与える。キミたちはこのラウンドのクリンナッププロセスに「食料トークン」7個を失う。物資トークンが足りなかった場合、足りなかった1個につき2個の「予算トークン」を失う。</p>
37 ～	<p>大地人の応援：アキバの大地人もこの危機に応援してくれる。キミたちは大地人に対するコネ2つにつき1個「予算トークン」を得る（最低2個）。</p> <p>〔幸運！？：レイネシア、イセルス〕このラウンドのクリンナッププロセスに「予算トークン」2D個を得る。</p>

トークン置き場

ラウンド

1

ラウンド

2

ラウンド

3

ラウンド

4

ラウンド

5

ラウンド

6

予算

薬品

装備

食料