

チームの目標

最終フェーズにおいて、
一番早くアーティファクトを手に入れて
優勝を目指します

ゲームのルール

遭遇に到達する矢印に書かれている
日数がその遭遇に到達するまでの
経過コストとなります
同じ遭遇を選択した2チームで、
先に遭遇をクリアしたほうが勝者となり
敗者側のチームは、経過コストが余分
に増加します
その他の要因でもコストは増加します

ゲーム中の時間追加要素

- ・他のルートに行く : +1
- ・勝負に負けた : +2
- ・時間切れ : +4
(勝負に負けていてもスタックしない)
- ・大休憩を取る : +4
(何度でも取れるが一回ごとに加算)
- ・死者を復活させる : +2 (1人ごとに)

最終フェーズにおいて、それまでにかかった
移動コストによって開始時間に差がでます
もっとも少ない移動コストのチームの時間
との差分(分)だけ遅れて開始となります

1つのフェーズを毎にマイルストーンを1つ
獲得します(アクションポイント・アイテムパワー)

時間割

オープニング : 10:30-10:50
第1状況説明 : 10:50-11:00
第1フェーズ : 11:00-11:40
ルール説明 : 11:40-11:50

昼休み : 11:50-12:45

遭遇選択 : 12:45-12:55
第2状況説明 : 12:55-13:05
第2フェーズ : 13:05-13:55
第2後処理 : 13:55-14:00

第3状況説明 : 14:10-14:20
第3フェーズ : 14:20-15:10
第3後処理 : 15:10-15:15

第4状況説明 : 15:25-15:35
第4フェーズ : 15:35-16:25
第4後処理 : 16:25-16:30

第5共通説明 : 16:40-16:50
第5状況説明 : 16:50-17:00
第5フェーズ : 17:00-18:15

エンディング : 18:15-18:30

フェーズ2～4の遭遇の選択方法

カードのイニシアチブ値が高いチームから選択
(同値の場合はd20の高いほう)
カードは遭遇選択と、遭遇中の
ライバルへの妨害に使用できます
妨害の効果はその1ラウンド開始時
に宣言、効果を及ぼす
カードは全部で6枚あり、使用したカードは
破棄されます

カードの内容(イニシアチブ値/妨害内容)

- ・1/一番早いイニシアチブのPC一体のイニシアチブ-10
- ・2/効果なし
- ・3/効果なし
- ・4/効果なし
- ・5/一番遅いイニシアチブのPC一体を転倒状態
- ・6/一番遅いイニシアチブのPC一体を1ラウンド減速状態

遭遇前処理(10分間)

遭遇の事前準備はすべてこの時間内に完了させます

1. 遭遇マップを準備し、敵の配置を行います
2. 遭遇シートを配布し、説明を行います
3. 遭遇シートを元に、地形効果を説明します
4. 敵の知識チェック及びデータの開示
知識判定の結果に従って敵データシートを配布します
5. スキルチャレンジがある場合は、スキルチャレンジを実施します
6. 戦闘前にスキルチャレンジがある場合は、遭遇開始を待たずに遭遇を開始してください(A3のみ)
スキルチャレンジシートを配布します
スキルチャレンジの内容について説明します
7. PCの配置を行います

遭遇処理(50分間、最終遭遇のみ終わるまで)

1. イニシアチブの決定
イニシアチブシートに敵、各PCのイニシアチブを確定します
2. 妨害カードの効果を適用します(第2～第4フェーズのみ)
3. 戦闘遭遇を実施します
遭遇内でルール裁定についての議論はなるべく避けてください
少々のことであればPLの主張を通してあげましょう
もし、問題であると感じた場合はGM(オカさん)を呼んでください
4. 遭遇に書かれている目標を達成したら遭遇は終了です
時間内に終了しない場合は、残念ながら時間切れです
5. 遭遇が終了したら遭遇の後処理を実施します
 1. コストの算出を行います(負け+2、時間切+4、その他)
 2. 条件を満たした場合はアーティファクト・カードを渡します
 3. 遭遇選択の準備を行います
PLに遭遇選択カードを提出させてください
 4. 小休憩処理(一度のみ)を行います
 5. 大休憩をとる場合は、処理を行います

遭遇後処理(5分間)

1. 遭遇の後処理がある場合は、ロスタイムとして使用します
2. 次の遭遇の遭遇選択カードを提出します
3. 遭遇選択カードのイニシアチブ順に、次の遭遇が決定されます
同値の場合は、D20で高いチームからの選択になります
4. ライバルチームの担当DMに対して妨害カードを提出します

遭遇選択イニシアチブ

1

妨害効果

一番早いイニシアチブの
PC一体のイニシアチブ-
10

遭遇選択イニシアチブ

2

妨害効果

効果なし

遭遇選択イニシアチブ

3

妨害効果

効果なし

遭遇選択イニシアチブ

4

妨害効果

効果なし

遭遇選択イニシアチブ

5

妨害効果

一番遅いイニシアチブの
PC一体を転倒状態にする

遭遇選択イニシアチブ

6

妨害効果

一番遅いイニシアチブの
PC一体を1ラウンドの間、
減速状態にする

Dungeons & Dragons イニシアチブ管理シート

30	
29	
28	
27	
26	
25	
24	
23	
22	
21	
20	
19	
18	
17	
16	

15	
14	
13	
12	
11	
10	
9	
8	
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	

遭遇(X1:導入戦)

遭遇の目的

- 制限時間内に、敵を全滅させる
 - 自チームの移動コストに変化はありません
- 制限時間内に敵を全滅させられなかった
 - 自チームの移動コストが変化します

その他の条件

- NPC(使節)のHPが0になった
 - 自チームの移動コストが変化します

このエリアの情報

- 明るさ: 明るい。
- 線路: ホームより5ft低いです。落ちてもダメージは受けませんが、登るには 運動 10の判定に成功せねばならず、移動力2を消費。2マスの高さがある列車上に登るのには 運動 10に成功して移動力を4消費しなくてははいけません。
- 梯子: ここから登るのには、 運動 判定を必要としません。

遭遇 (X5: 魔法炉)

遭遇の目的

一番初めに最奥の扉をPCがくぐりぬけ、中央の机に設置されたアーティファクトを手に入れたチームが優勝です

遭遇の開始時間が移動コストに応じて異なります
一番移動コストの少ないチームとの移動コストの差分のコスト1につき、1分遅く遭遇が開始されます

このエリアの情報

明るさ(外側): 明るい光。

足場の隙間: 濃い茶色の部分は足場の隙間である。

床よりも5ft低くなっている。ここから床に上がるには、
2マス分の移動力を要する。

階段: ここは移動困難地形であり、2マス分の移動力を要する。

金属製の歯車とシャフト: これらのマスに侵入したキャラクターは
マスに侵入した時、および自ターンの開始時に、歯車から
攻撃を受ける。+8対“反応”; 目標は1d6+4のダメージを受ける。

扉: この扉は音声認識機能を持った魔法的な錠がかかっている。

隣接状態で、盗賊 12か 魔法学 12、はったり 15、あるいは
運動 18に成功することで開くことができる。また、同様の判定を行
ことで再び閉じることができ、判定値が20以上だったら、
ビホルダー達はこれを開け直すことができない。

石柱: 魔法炉の制御装置です(上記参照)。

魔法炉の入り口: 魔法炉を開くためには標準アクションを用いて、3回
技能判定に成功する必要がある。ここで有効なのは、魔力を操作す
ための 魔法学 (難易度17)、仕掛けを解くための 盗賊 (難易度18)
魔法炉の仕組みを推測できる 地下探検 (難易度20)、といったところ

PC達が所持しているアーティファクトの効果

アーティファクトを所持しているPCは、ビホルダーの魔眼使いのオーラ
効果を1d6で4, 5, 6が出た場合に受けなくてすむようになる

アイズ of ビホルダー: オーラ5; それぞれの敵のターン開始時にオーラ範囲内
の視線の通っていたら、ビホルダーはそのクリーチャーに対して下記の恐怖の
光線を使用する。

アーティファクトの受け渡しは、お互いが隣接するマスにいる場合のみ
送り側がマイナーアクションを消費することで可能

遭遇(A2:空賊の襲来)

遭遇の目的

ライバルチームよりも先に、敵を全滅させた
移動コストに変化はありません
ライバルチームよりも後に、敵を全滅させた
自チームの移動コストに +2 されます
制限時間内に、敵を全滅させられなかった
自チームの移動コストに +4 されます

その他の条件

蜂飼いの死体を回収した
アーティファクトを手に入れることができます
味方の操舵手が死亡した
自チームの移動コストが変化します

このエリアの情報

明るさ: 明るい。
雲: この中に入ると視認困難を得ることができます。
飛空艇中央部の突起など: これは部分遮蔽を与えます。
侵入することはできません。
飛行艇外延部: 遮蔽を与えず、通常のマスと扱います。

飛行のルール

伏せ状態にされた場合: 乗騎が伏せ状態にされたならば、乗り手は乗騎から降ろされる。そして乗り手は伏せ状態となった乗騎に隣接するいずれかのマス(乗り手が選ぶ)で伏せ状態になる。もし乗騎が飛行中に伏せ状態にされたならば、乗騎は伏せ状態になるかわりに落下し、そして乗り手は(乗騎が地面に達して伏せ状態になるのでない限り)乗騎から降ろされることはない。
いっぽう、乗り手が伏せ状態にされたならば、乗り手は即座に1回のセーヴィング・スローを行なえる。ロール結果が10未満なら、乗り手は乗騎から降ろされ、乗騎に隣接するいずれかのマス(乗り手が選ぶ)で倒れて伏せ状態になる。ロール結果が10以上なら、乗り手は乗騎から降ろされることも、伏せ状態になることもない。(訳注: このセーヴィング・スローを行なわないことにして)進んで乗騎から落ちて伏せ状態になることにした乗り手は、乗騎に隣接するいずれかのマス(乗り手が選ぶ)で倒れて伏せ状態になる。

遭遇 (A3: 潜伏犯を追え)

遭遇の目的

戦闘の終了条件 (下記のいずれかを達成)

1. 魔女と暗黒騎士を倒す

2. 魔女が逃げて、

ライバルチームよりも先に、戦闘を終了させた
移動コストに変化はありません

ライバルチームよりも後に、戦闘を終了させた
自チームの移動コストに +2 されます

制限時間内に、戦闘が終了しなかった
自チームの移動コストに +4 されます

その他の条件

魔女を倒した

アーティファクトを手に入れることができます

一般人を殺した

自チームの移動コストが変化します

このエリアの情報

明るさ: 明るい。

川: 川の中を泳ぐには、運動 で難易度12以上が必要です。水面は
路上より10ft低くなっています

ボート: 乗っているものが移動アクションを消費することで、右方向に
8マス動けます。

段差: 暗い色の足場は路上より5ftの低くなっています。そこから路上に
登るには移動アクションによる 運動 12が必要です。

障害物: これは移動困難地形であり、遮蔽を提供します。

遭遇 (A4:霧に包まれた砦)

遭遇の目的

ライバルチームよりも先に、生存中の全PCが砦奥の扉のマスを通じた移動コストに変化はありません

ライバルチームよりも後に、生存中の全PCが砦奥の扉のマスを通じた自チームの移動コストに +2 されます

制限時間内に、生存中の全PCが砦奥の扉のマスを通じできなかった自チームの移動コストに +4 されます

その他の条件

突撃兵よりアーティファクトを奪い取った

アーティファクトを手に入れることができます

このエリアの情報

明るさ:薄暗い。太陽光はモーンランドから溢れた霧に陰っています。

窓:窓は地上から10ft高い位置にあります。

窓からは砦の内部に射撃できません。地上から窓に登るには、
運動 で難易度12の判定に成功し、2マス分(=移動力4)移動する
必要があります。

扉:扉の前で標準アクションを使い 盗賊 難易度15の判定に成功する事で、扉は開きます。また、マイナーアクションを費やして呪殺兵の居る部屋のハンドルを操作することでも開きます。

歯車:マップ上に書かれている歯車やシャフトのあるマスに入った

クリーチャーは巻き込まれる可能性があります。+8対“反応”;

1d6+4ダメージ。目標はその位置で歯車に“つかまれた”状態となる。

目標が脱出するには何らかの強制移動パワーの目標になることや、
移動アクションを用いて 運動 か 軽業 で14以上の値を出素必要があります(PHB290,脱出)。

遭遇(A2:空賊の襲来)

遭遇の目的

- ライバルチームよりも先に、敵を全滅させた
移動コストに変化はありません
- ライバルチームよりも後に、敵を全滅させた
自チームの移動コストに +2 されます
- 制限時間内に、敵を全滅させられなかった
自チームの移動コストに +4 されます

その他の条件

- 蜂飼いの死体を回収した
アーティファクトを手に入れることができます
- 味方の操舵手が死亡した
自チームの移動コストが変化します

このエリアの情報

- 明るさ: 明るい。
- 雲: この中に入ると視認困難を得ることができます。
- 飛空艇中央部の突起など: これは部分遮蔽を与えます。
侵入することはできません。
- 飛行艇外延部: 遮蔽を与えず、通常のマスと扱います。

飛行のルール

- 伏せ状態にされた場合: 乗騎が伏せ状態にされたならば、乗り手は乗騎から降ろされる。そして乗り手は伏せ状態となった乗騎に隣接するいずれかのマス(乗り手が選ぶ)で伏せ状態になる。もし乗騎が飛行中に伏せ状態にされたならば、乗騎は伏せ状態になるかわりに落下し、そして乗り手は(乗騎が地面に達して伏せ状態になるのでない限り)乗騎から降ろされることはない。
- いっぽう、乗り手が伏せ状態にされたならば、乗り手は即座に1回のセーヴィング・スローを行なえる。ロール結果が10未満なら、乗り手は乗騎から降ろされ、乗騎に隣接するいずれかのマス(乗り手が選ぶ)で倒れて伏せ状態になる。ロール結果が10以上なら、乗り手は乗騎から降ろされることも、伏せ状態になることもない。(訳注: このセーヴィング・スローを行なわないことにして)進んで乗騎から落ちて伏せ状態になることにした乗り手は、乗騎に隣接するいずれかのマス(乗り手が選ぶ)で倒れて伏せ状態になる。

遭遇 (A3: 潜伏犯を追い)

遭遇の目的

戦闘の終了条件 (下記のいずれかを達成)

1. 魔女と暗黒騎士を倒す

2. 魔女が逃げて、

ライバルチームよりも先に、戦闘を終了させた
移動コストに変化はありません

ライバルチームよりも後に、戦闘を終了させた
自チームの移動コストに +2 されます

制限時間内に、戦闘が終了しなかった
自チームの移動コストに +4 されます

その他の条件

魔女を倒した

アーティファクトを手に入れることができます

一般人を殺した

自チームの移動コストが変化します

このエリアの情報

明るさ: 明るい。

川: 川の中を泳ぐには、運動 で難易度12以上が必要です。水面は
路上より10ft低くなっています

ボート: 乗っているものが移動アクションを消費することで、右方向に
8マス動けます。

段差: 暗い色の足場は路上より5ftの低くなっています。そこから路上に
登るには移動アクションによる 運動 12が必要です。

障害物: これは移動困難地形であり、遮蔽を提供します。

遭遇 (A4:霧に包まれた砦)

遭遇の目的

ライバルチームよりも先に、生存中の全PCが砦奥の扉のマスを通じた移動コストに変化はありません

ライバルチームよりも後に、生存中の全PCが砦奥の扉のマスを通じた自チームの移動コストに +2 されます

制限時間内に、生存中の全PCが砦奥の扉のマスを通じできなかった自チームの移動コストに +4 されます

その他の条件

突撃兵よりアーティファクトを奪い取った

アーティファクトを手に入れることができます

このエリアの情報

明るさ:薄暗い。太陽光はモーンランドから溢れた霧に陰っています。

窓:窓は地上から10ft高い位置にあります。

窓からは砦の内部に射撃できません。地上から窓に登るには、
運動 で難易度12の判定に成功し、2マス分(=移動力4)移動する
必要があります。

扉:扉の前で標準アクションを使い 盗賊 難易度15の判定に成功する事で、扉は開きます。また、マイナーアクションを費やして呪殺兵の居る部屋のハンドルを操作することでも開きます。

歯車:マップ上に書かれている歯車やシャフトのあるマスに入った

クリーチャーは巻き込まれる可能性があります。+8対“反応”;

1d6+4ダメージ。目標はその位置で歯車に“つかまれた”状態となる。

目標が脱出するには何らかの強制移動パワーの目標になることや、
移動アクションを用いて 運動 か 軽業 で14以上の値を出素必要があります(PHB290,脱出)。

遭遇(B2:ライトニング・レイル駅舎)

遭遇の目的

戦闘の終了条件(下記のいずれかを達成)

1. ウォーフォージドの司祭を2体とも倒す
2. 1体の司祭を倒し、1体の司祭に逃げられる

ライバルチームよりも先に、戦闘を終了させた
移動コストに変化はありません

ライバルチームよりも後に、戦闘を終了させた
自チームの移動コストに +2 されます

制限時間内に、戦闘が終了しなかった
自チームの移動コストに +4 されます

司祭2体ともに逃げられた
自チームの移動コストに +4 されます

その他の条件

ウォーフォージドの司祭を2体とも倒した
アーティファクトを手に入れることができます

このエリアの情報

明るさ: 明るい。

音: (1R)発車ベルが鳴り響いています。

ホーム: 渋谷の東急のホームのように、一番端が繋がっています。

列車: 停車している電車が2台あります。

遭遇(B3:ライトニング・レイル車内)

遭遇の目的

- ライバルチームよりも先に、炎の守護者を倒した
移動コストに変化はありません
- ライバルチームよりも後に、炎の守護者を倒した
自チームの移動コストに +2 されます
- 制限時間内に、戦闘が終了しなかった
自チームの移動コストに +4 されます

その他の条件

- 炎の守護者を倒し、アーティファクトを奪取した
アーティファクトを手に入れることができます
- エネルギー炉が爆発した
自チームの移動コストが変化します

このエリアの情報

明るさ: 明るい。

椅子: 椅子のあるマスは移動困難地形として扱う。また椅子のあるマス
を通過する攻撃に対して、遮蔽を与える。

(椅子の存在するマスにいる者は遮蔽の効果を受けない点に注意)

椅子は障害物として扱うため、椅子を挟んでの斜め移動は不可能とする。

荷物の山: 荷物の山のマスは移動困難地形として扱う。荷物の山のマス
内に進入するためには、<運動>:12 or <軽業>:12 に成功する必
要がある。飛び越えるためには<運動>:30が必要。

荷物の山は障害物として扱うため、荷物の山を挟んでの斜め移動は不可能とする。

エネルギー炉: 敵データ項目を参照のこと。

切り離される車輛: ラウンド毎に以下の効果が現れる

(ラウンドの最後に発動)

1ラウンド目: なし

2ラウンド目: 「3車両めと2車両目の連結部で大きな爆発音がしたかと思う
と、3車両目が機関車から切り離されていく！」

3車両目と2車両目の距離は10fあり、飛び移る場合には「運動:10」に
成功する必要がある。失敗した場合セービング・スローに成功すれば
転倒状態で飛び越えが成功となる。

3ラウンド目: 3車両目と2車両目の距離が20fに広がり、飛び移る場合に
は「運動:20」に成功する必要がある。失敗した場合セービング・スロー
に成功すれば転倒状態で飛び越えが成功となる。

4ラウンド目: 3車両目が遠ざかり、2車両目に飛び移ることはできない。
3車両目にいたクリーチャーはゲームから取り除かれる。

5ラウンド目: 「2車両めと1車両目の連結部で大きな爆発音がしたかと思う
と、2車両目が機関車から切り離されていく！」

2車両目と1車両目の距離は10fあり、飛び移る場合には「運動:10」に
成功する必要がある。失敗した場合セービング・スローに成功すれば
転倒状態で飛び越えが成功となる。

6ラウンド目: 2車両目と1車両目の距離は20fあり、飛び移る場合には
「運動:20」に成功する必要がある。失敗した場合セービング・スロー
に成功すれば転倒状態で飛び越えが成功となる。

7ラウンド目: 2車両目が遠ざかる、1車両目に飛び移ることはできない。
2車両目にいたクリーチャーはゲームから取り除かれる。

遭遇(B4:国境を越えてゆけ！)

遭遇の目的

- ライバルチームよりも先に、敵を全滅させた
移動コストに変化はありません
- ライバルチームよりも後に、敵を全滅させた
自チームの移動コストに +2 されます
- 制限時間内に、敵を全滅させられなかった
自チームの移動コストに +4 されます

その他の条件

- 敵を全滅させた
アーティファクトを手に入れることができます

このエリアの情報

- 明るさ:薄暗い。
- 水たまり・瓦礫:地面にある水たまり、瓦礫は移動困難地形となります。
- 突撃をするなら 軽業 12の判定に成功しなければなりません。
- 建物:窓や屋根や垣根などは重度の遮蔽を提供します。
- 建物の上に昇るには、運動 15が必要です。

遭遇(C2:海戦)

遭遇の目的

戦闘の終了条件(下記のいずれかを達成・PLが選択)

1. クラーケンを倒した

2. クラーケンを倒し、アーティファクトを手に入れた

ライバルチームよりも先に、戦闘を終了させた

移動コストに変化はありません

ライバルチームよりも後に、戦闘を終了させた

自チームの移動コストに +2 されます

制限時間内に、戦闘が終了しなかった

自チームの移動コストに +4 されます

その他の条件

クラーケンを倒し、アーティファクトを手に入れた

アーティファクトを手に入れることができます

このエリアの情報

明るさ:薄暗い。ただし視界に悪影響を与えない。

船上:通常時は特にペナルティは無いが、

テンタクルに揺らされる恐れがあります。

船べり:移動困難地形扱いで水面に移動できます。

水面:移動するのに運動12の水泳判定が必要です。

水中戦闘のルール

・[火]のキーワードを持つパワーを使用する際、使用者は攻撃ロールに-2 のペナルティを受ける。

・スピア類およびクロスボウ類の武器グループに属さない武器を使っているキャラクターは

攻撃ロールに-2 のペナルティを受ける。

・(水棲):水中環境に生まれたクリーチャーは(水棲)キーワードを持つ。水中戦闘において

(水棲)キーワードを持つクリーチャーは(水棲)を持たないクリーチャーに対して攻撃ロールに+2 のボーナスを得る。

・クリーチャーの移動は水泳移動速度を用いる。水泳移動速度を持たない場合は運動判定で泳ぐ

運動判定水泳あるいは立ち泳ぎ:移動の一部成功:移動速度の半分で泳いだり水に浮いて立ち泳ぎが出来る。

この遭遇時の難易度は運動12

4 以下の差で失敗:

その場に留まりそれ以降の移動アクションを失う。

別の移動アクションとして再度泳ごうとすることは可能。

5 以上の差で失敗:

1 マス沈んで溺れて窒息する可能性がある。

移動の一部として数える:君が泳いだマス数は移動の一部として数える。

窒息しても3 分間(30 ラウンド)は活動可能。

遭遇(C3:ゼンドリック奥地)

遭遇の目的

戦闘の終了条件(下記のいずれかを達成)

1. 生存中のPC全員がポータルで転移した
2. 敵を全滅させた

ライバルチームよりも先に、戦闘を終了させた
移動コストに変化はありません

ライバルチームよりも後に、戦闘を終了させた
自チームの移動コストに +2 されます
制限時間内に、戦闘が終了しなかった
自チームの移動コストに +4 されます

その他の条件

グレルを倒した

アーティファクトを手に入れることができます

このエリアの情報

明るさ: 明るい

草面: 移動制限なし。

木: 障害物、遮蔽を提供。

石畳: ポータルの起動面。移動制限なし。

石碑: ポータルの動力源。接触することで技能判定でポータル起動を試みることが出来る。

ポータルの起動: 全員が石畳の場所に入り、標準アクションを使って石碑に対して難易度12の技能判定(魔法学、歴史、ダンジョン探検)に2回成功することでポータルを起動できる。(再挑戦に制限は無い)
石畳にいるものがワープ対象なのでエージェント全員が石畳の面にいないと意味が無い。

エージェント達はドラウと無意味に争う必要が無いため、見えている範囲にいるドラウに対してマイナー・アクションを使って難易度18の技能判定(交渉、威圧、はったり)に3回成功することで彼らを味方に出来る。再挑戦に制限は無く、対象は斥候どちらでもかまわない。
技能判定に成功したら彼らはエリアの離れた位置に移動して戦闘に参加しなくなる。

遭遇(C4:霧の湖底に潜むもの)

遭遇の目的

- ライバルチームよりも先に、敵を全滅させた
移動コストに変化はありません
- ライバルチームよりも後に、敵を全滅させた
自チームの移動コストに +2 されます
- 制限時間内に、敵を全滅させられなかった
自チームの移動コストに +4 されます

その他の条件

- サファギンバロンを倒した
アーティファクトを手に入れることができます

このエリアの情報

- 明るさ:潜水艇のライトが船から5マス以内では明かりを提供しており、
明るい。それより離れると薄暗い。ウィザードの“ライト”パワーは水中でも起動することができる。

ダイビング・タイツ

(Lv4 全身)

- このゴム製タイツは、水中活動を大いに助けてくれる。
- 特性:着用者はターン開始時に 運動 を行い、12以上なら、次ターン始めまで[水棲]副種別と、移動速度に同じ水中移動速度を得る。
- パワー([無限回]):マイナー・アクション。使用者はタイツについている
巻き上げ機を作動させることで、固定先の潜水艦の艦首(赤丸)に向けて、任意のマス数「引き寄せ」られることができる。
使用者が[組み付き]状態だった場合、組み付き相手と共に引き寄せられる。

水中戦闘のルール

- ・[火]のキーワードを持つパワーを使用する際、使用者は攻撃ロールに-2 のペナルティを受ける。
- ・スピア類およびクロスボウ類の武器グループに属さない武器を使っているキャラクターは
攻撃ロールに-2 のペナルティを受ける。
- ・(水棲):水中環境に生まれたクリーチャーは(水棲)キーワードを持つ。水中戦闘において
(水棲)キーワードを持つクリーチャーは(水棲)を持たないクリーチャーに対して攻撃ロール
に+2 のボーナスを得る。
- ・クリーチャーの移動は水泳移動速度を用いる。水泳移動速度を持たない場合は運動判定で泳ぐ
運動判定水泳あるいは立ち泳ぎ:移動の一部成功:移動速度の半分で泳いだり水に浮いて立
ち泳ぎが出来る。
この遭遇時の難易度は運動12
- 4 以下の差で失敗:
その場に留まりそれ以降の移動アクションを失う。
別の移動アクションとして再度泳ごうとすることは可能。
- 5 以上の差で失敗:
1 マス沈んで溺れて窒息する可能性がある。

遭遇(D2:マインスイーパー)

遭遇の目的

- ライバルチームよりも先に、敵を全滅させた
移動コストに変化はありません
- ライバルチームよりも後に、敵を全滅させた
自チームの移動コストに +2 されます
- 制限時間内に、敵を全滅させられなかった
自チームの移動コストに +4 されます

その他の条件

- 爆弾を二つとも解除した
アーティファクトを手に入れることができます
- 爆弾が爆発した(一つごとに)
自チームの移動コストが変化します

このエリアの情報

- 明るさ: やや明るい。
- 爆弾がありそうな地点: 隣接するマスで移動アクション「知覚:12」に成功することで、爆弾がある場合は発見することが出来る。
- 段差: 移動力を2消費し、<運動>:12成功することで高度の違うマスに入りこむことが出来る。移動力がある限り再チャレンジ可能。
- 緩やかな段差: 移動困難地形として扱う

遭遇(D3:水没した縦穴)

遭遇の目的

- ライバルチームよりも先に、敵を全滅させた
移動コストに変化はありません
- ライバルチームよりも後に、敵を全滅させた
自チームの移動コストに +2 されます
- 制限時間内に、敵を全滅させられなかった
自チームの移動コストに +4 されます

その他の条件

- ウォーフォージドを倒した
アーティファクトを手に入れることができます
- 魔法陣の活性化
自チームの移動コストが変化します

このエリアの情報

- 明るさ:薄暗い。魔法陣が放つ弱い光のみが光源となります。
- 水の溜まった縦穴:底なしの深さの縦穴です。運動判定で10以上を出せば、移動力の半分の速度で泳いで移動できます。
- エレベーター:Aのエレベーターの初期高度は+10ftで、その後に毎 R 5ftずつ下がっていきます(マップ左上参照)。逆にBは初期高度が-10ftで5ftずつ上がってきます。それぞれのエレベーターにあるハンドル上の部分を操作することで(マイナー)両方のエレベーターを同時に留めることができます。
- 魔法陣:ウォーフォージドが転移する前ならば、この中に入って、魔法学 12の判定に成功することで、転移し、先のフェーズ進むことができます。

遭遇(D4:悲嘆すべき未来)

遭遇の目的

- ライバルチームよりも先に、サテュロスを倒した
移動コストに変化はありません
- ライバルチームよりも後に、サテュロスを倒した
自チームの移動コストに +2 されます
- 制限時間内に、サテュロスを倒せなかった
自チームの移動コストに +4 されます

その他の条件

- サテュロスを倒した
アーティファクトを手に入れることができます

このエリアの情報

明るさ:薄暗い。

死の灰の霧:このエリア全体が灰色い霧で覆われており、<暗視>

<擬似視覚>を持たない者の攻撃ロールに-2のペナルティを与える。

ただし、特定のアイテム(スキーマ)によってこのペナルティを無視することが出来る。

また、霧の中にいるものは<病気>ダメージへの脆弱性5を得る。

<病気>に完全耐性があるものは脆弱性を得ず、

<病気>に抵抗のあるものはその抵抗が5下がる。

灰色のエネルギー流:灰色の霧の中心にあり、霧を周囲に噴出している。

標準アクションを使用し、「魔法学:12」「自然:12」「盗賊:12」のいずれかの判定で2回成功することで以下の効果のうちいずれかを停止させることが出来る。判定に失敗した場合は<回復力>を1失う。

(合計4回成功すれば効果を2つとも無効化できます)

・<病気>への脆弱性効果を停止。

・攻撃ロールへのペナルティを停止。

瓦礫や家具の残骸:移動困難地形として扱う

段差:移動力を2消費し、<運動>:12に成功すれば移動できる。