

ミッション：魔術師の籠手を作り出せ >> - - - - -

「**〈ラグランダの杜〉**攻略の中で、君たちはとあるネームドアイテムのコア素材**〈紅蓮の魔石〉**を手に入れた。キャンプで先輩**〈冒険者〉**に話を聞くと、これを使えば**「魔術師の籠手」**というネームドアイテムが作成できるというのだ。

■ 幸いなことに、作成レシピと材料は手元にある。君たちは自らの手で「魔術師の籠手」の作成にチャレンジしてみることにした！ ■

このミッションのガイダンス

このミッションは小規模であり3ラウンド程度で終了する。プレイ時間は30分程度を想定している。

このミッションをプレイするにあたって、PCたちは「紅蓮の魔石 [コア素材] (40 G)」と「シジルガード (60 G)」を所持している必要がある。また必須ではないが「[魔触媒 3] (25G)」をいくつか持っておくと安全にミッションを終えることが出来る。

このミッションをクリアすると、「魔術師の籠手」が手に入る。通常の作成方法よりも120G~220G安価に手に入るため、この差額がこのミッションの報酬ということになる。

このミッションのプレイ方法

「魔術師の籠手を作り出せ」はネームドアイテムの作成を扱い、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「魔術師の籠手を作り出せ」を使用する。

◆———— ミッションの始まる前に ————◆

このミッションでは「完成度カウンター」（初期値0）と、「魔力マーカー」を用いる。「魔力マーカー」はエンカウントシート「魔術師の籠手を作り出せ」の「スタート」のマスに配置すること。

◆────────────────── PCの人数による調整 ───────────────────◆

「魔術師の籠手を作り出せ」は4人のPCによるプレイを想定している。3人しかいない場合、GMは各PCに【因果力】を1点ずつ配布すること。PCが5人の場合、ミッション開始時に「魔力変動表:緑」であらかじめ1回ロールし、「魔力マーカー」を移動させる。PCが6人の場合は、5人の場合の処理に加え全員が「消耗表:気力」で1回のロールを行ってからミッションを開始すること。

◆———— ミッションの進行 ———◆

ミッションはシナリオ動作《製作を進める》で「完成度カウンター」を0から上昇させ6にすれば終了だ。ただし、魔法の品を作るのは繊細な作業なので、毎ラウンドのセットアップにおいてGMは「魔力変動表」を振らなければならない。魔力変動表は4種類あり、「魔力マーカー」が現在置かれているマスの色に対応している。魔力変動表の結果、「魔力マーカー」はふらふらと動いてしまうだろう。魔力マーカーが赤いマスに侵入してしまった時点でミッションは失敗となる。

※ミッションに失敗した場合でも、「紅蓮の魔石」は失われない。しかし消費した【因果力】や「シジルガード」「魔触媒」は戻ってこない。

◀◀ ミッションの勝敗 ▶▶

勝利条件	「完成度カウンター」を6にする。
敗北条件	魔力マーカーが赤いマスに侵入してしまう。

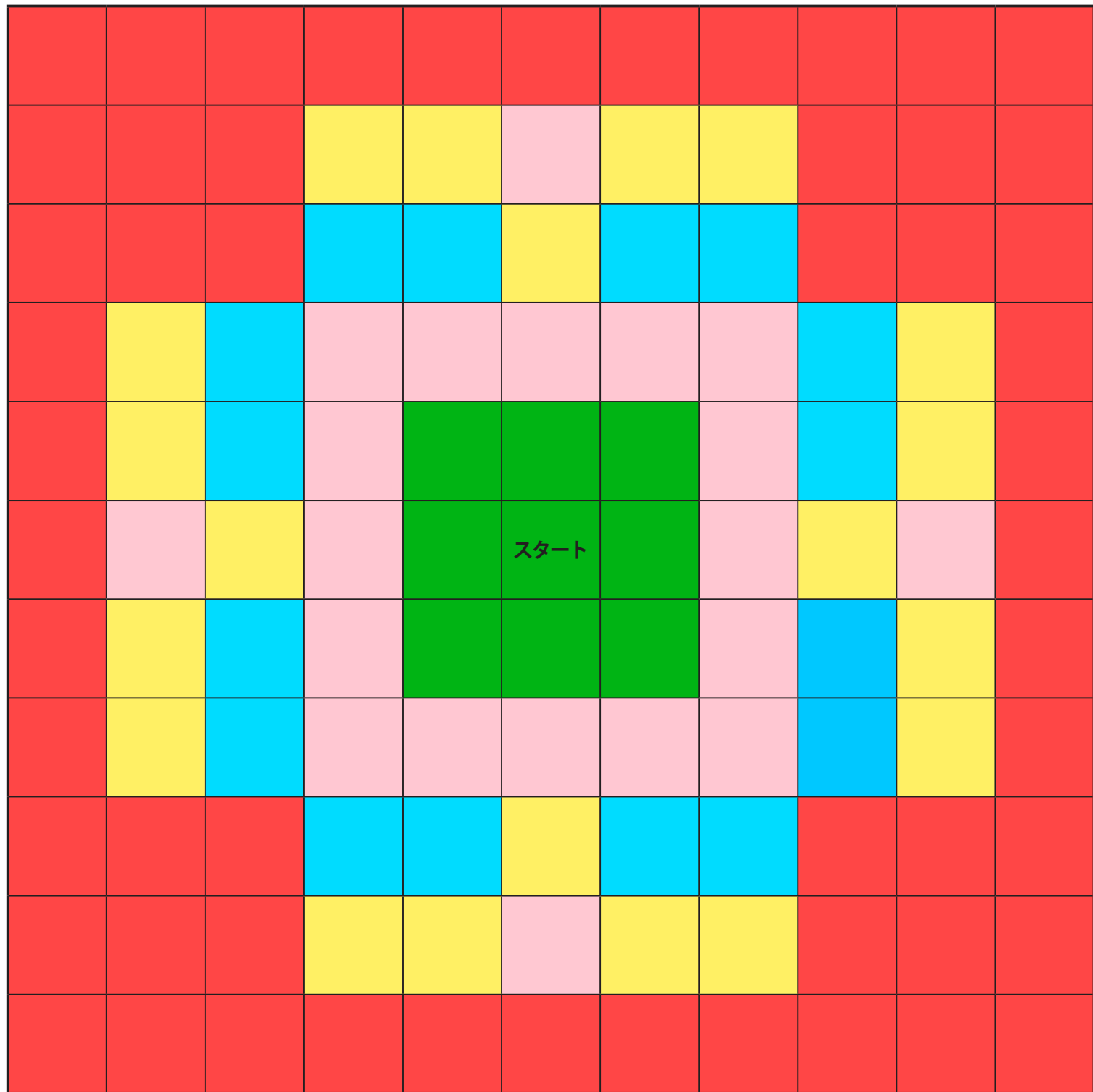
シナリオ動作

製作を進める	シナリオ動作
<div> <div>タイミング</div> <div>メインプロセス</div> </div>	
<div> <div>判定</div> <div>基本（操作 or 知識 / 11）</div> </div>	

▶ 効果：「完成度カウンター」に＋1する。
〔ファンブル〕 あなたは〔萎縮〕状態になる。
〔自身：魔具工匠、細工師〕 この行動の判定に＋2。

--	--

魔力回路形成	シナリオ動作
<div> <div>タイミング</div> <div>メインプロセス</div> </div> <div> <div>判定</div> <div>基本（運動 or 解除 / 11）</div> </div> <p>▶ 効果：〔魔触媒 3〕ひとつをコストとして消費する。次のラウンドのセットアップでは「魔力変動表」を実行しない。〔自身：魔具工匠、錬金術師〕この行動の判定に＋2。〔判定失敗〕〔魔触媒 3〕は消費されない。</p>	<div> <div>タイミング</div> <div>メインプロセス</div> </div> <div> <div>判定</div> <div>自動成功</div> </div> <p>▶ 効果：仲間一人を対象とする。その対象が次に行う《製作を進める》《魔力を安定させる》《魔力回路形成》に＋1Dする。</p>



魔力変動表

1D	緑	ピンク	水色	黄色
1	右に3マス動く	右に2マス動く	右に1マス動く	右に1マス動く
2	左に3マス動く	左に2マス動く	左に1マス動く	左に1マス動く
4	上に3マス動く	上に2マス動く	上に1マス動く	上に1マス動く
4	下に3マス動く	下に2マス動く	下に1マス動く	下に1マス動く
5	ピンクだとして もう一度ふる	水色だとして もう一度ふる	黄色だとして もう一度ふる	動かない
6	水色だとして もう一度ふる	黄色だとして もう一度ふる	動かない	動かない

完成度カウンター

COMPLETENESS

ミッション：ラグランダ最深部へ向かえ

〈ラグランダの杜〉攻略は佳境を迎える。難易度の高い左ルートを選んだ君たちは数回の戦闘をこなし、迷宮最深部への回廊にたどりついた。迷宮のこの区域は、スケルトンやジャイアントスパイダーなどが巡回する危険な場所だ。君たちは侵入者を探すモンスターを躲し、あるいは切り抜けてこの区域を突破しなければならない。注意せよ！ 不用意な強行突破や、周囲を未警戒のまま突入する戦闘は、より多くのモンスターを引き寄せてしまうだろう！

このミッションのガイダンス

このミッションは中規模であり 4 ラウンド程度で終了する。プレイ時間は 6 0 分程度を想定している。

このミッションのプレイ方法

「ラグランダ最深部へ向かえ」はモンスターの巡回するダンジョンの突破を扱う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「ラグランダ最深部へ向かえ」を使用する。

ミッションの始まる前に

このミッションでは「危険カウンター」（初期値 0）と、「P T マーカー」を用いる。「P T マーカー」はエンカウントシート「ラグランダ最深部へ向かえ」の「スタート」のマスに配置すること。

P C の人数による調整

P C が 3 人の場合、《迷宮を進む》で 1 マスごとに増加する「危険カウンター」は + 2 になる。
P C が 5 人の場合、《迷宮を進む》で 1 マスごとに増加する「危険カウンター」は + 4 になる。

ミッションの進行

ミッションはシナリオ動作《迷宮を進む》で「P T マーカー」を動かしていくことで進行する。P T 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。P T 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。
ミッションの過程で「危険カウンター」が上昇していく。ラグランダ左ルートはモンスターが巡回する危険な場所であるために、不用意に動けば動くほど発見されて襲われる確率が高まるのだ。《偵察する》や《戦闘する》で適宜周囲のモンスターを欺いたり討伐する必要があるだろう。

ミッションの勝敗

「P T マーカー」がゴールにたどり着いた時点でミッションは成功となる。[疲労] はルールブック（P 5 2 3）に従って処理すること。[疲労] が全員の【最大 H P】を超えた場合、パーティは全滅し、ミッションだけではなく、シナリオも失敗する。

シナリオ動作

迷宮を進む

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 耐久／9）

▶ **効果**：「P T マーカー」 1 マスまで動かしてよい。1 マス動くごとに「危険カウンター」に + 3 する。
[達成値 1 2] 1 マスではなく 2 マスまで動かしてよい。
[達成値 1 5] 3 マスまで動かしてよい。
[達成値 1 8] 4 マスまで動かしてよい。
[自身：探検家、探掘師] この行動の判定に + 2。

偵察する

シナリオ動作

タイミング	メインプロセス
判定	基本（知覚 or 操作／10）

▶ **効果**：このラウンドであなたの仲間が行う《迷宮を進む》の判定に + 1 D。
[達成値 1 3] このラウンドであなたの仲間が《戦闘する》を行った場合、そのマス目に書かれた「増援値」は「6」のみになる。
[自身：[偵察] タグを持つ特技を取得している] この行動の判定に + 2。
[自身:地図屋,斥侯] この行動の判定に + 2。
[自身：罨師、魔盗賊] このラウンドであなたの仲間が行う《戦闘する》の判定に + 2。

戦闘する

シナリオ動作

タイミング	メインプロセス
判定	本文

▶ **効果**：あなたと戦闘参加希望者は 1 D をふる（あなた以外は [行動済] でもよく行動権を消費しない。【因果力】でダイス増加可能）。出目の合計を判定値として基本判定を行う。難易度は [危険カウンター + そのマスに記載された戦闘値] となる。
[判定失敗] 戦闘参加者は全員 [疲労：3 0] を受ける。危険カウンターは − 3 される。
[判定成功] 危険カウンターは 0 になる。
[確定効果] 基本判定のダイスの出目が、そのマス目に記載された「増援値」と同じだった場合、周囲のモンスターが察知して襲い掛かってくる。一致するダイス 1 つごとに「危険カウンター」を + 2 する。これはこの行動の終了後に加算される。

▶ **解説**：敵グループを発見したキミたちは、覚悟を決めて戦闘を仕掛ける！ これに勝てばとりあえずの危険は排除されるが、戦闘に参加する人数が増えれば「増援値」に引っかかる可能性が高くなる。「増援値」に引っかかると周囲の敵がキミたちに気づき、新たな危険を呼び寄せることになるだろう。

陽動各個撃破

シナリオ動作

タイミング	メインプロセス
判定	基本（命中／ [危険カウンター]）

▶ **効果**：周囲のモンスターを撃破する。「危険カウンター」 − 3。
[自身：傭兵、武俠、勇者、狂戦士] この行動の判定に + 2。

警戒休憩

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**：警戒しながら休憩をとる。「タイミング：メジャー」かつ [消耗品] タグを持つアイテムを 2 つまで使用してもよい。
[自身：生還者、辺境巡視、食闘士]「タイミング：メジャー」にくわえて「タイミング：レストタイム」のアイテムを使用してもよい。また「タイミング：レストタイム」の特技を使用してもよい。

◇ ミッション：ラグランダ最深部へ向かえ

回廊の始発点

スタート

スライム分裂注意

戦闘値	増援値
6	6,4,2

大蜘蛛の巣

戦闘値	増援値
9	6,4

マスに止まれば+ 40 G

子蜘蛛たちの繭

戦闘値	増援値
6	6,4,2

三つ首土竜のねぐら

戦闘値	増援値
7	6

白骨の巡回路

戦闘値	増援値
6	6,4,2

暗い三叉路

戦闘値	増援値
7	6

薄暗い大広間

戦闘値	増援値
6	6,4

巡回する白骨

戦闘値	増援値
6	6,4,2

骸骨盗賊の休憩所

戦闘値	増援値
6	6

激闘の予感

戦闘値	増援値
9	6,4

はいよるスライム

戦闘値	増援値
9	なし

戦闘勝利で+ 50 G

空っぽの武器庫

戦闘値	増援値
7	6

交差する通路

戦闘値	増援値
6	6,4

曲がり角の悪魔像

戦闘値	増援値
9	6,4

暗がりへの通路

戦闘値	増援値
11	1

戦闘勝利で+ 100 G
戦闘勝利しないと進めない

復活するミイラ

戦闘値	増援値
6	6,4,2

白骨の溜り場

戦闘値	増援値
6	6,4,2

影だらけの坂道

戦闘値	増援値
7	6,4

胸壁つきテラス

戦闘値	増援値
7	6

地底湖の水竜

戦闘値	増援値
9	なし

マスに入れば+ 40 G

骸骨弓兵の待ち伏せ

戦闘値	増援値
6	6,4,2

立ち塞がる骸骨剣士

戦闘値	増援値
6	6,4

ラグランダ最深部へ

ゴール

