

エンカウントシート

ミッション：〈幻影諸島〉を探索せよ

何もない大海原に時折出現する幻影の島々。蜃気楼めいて揺らぎ、だが確固たる実体を持つ小さな諸島群を、大地人の船乗りは〈幻影諸島〉と呼んで恐れた。だが、〈オクタヴィア水軍〉の豪傑たちに実力を示し、認められるためには、この借り受けた小型の帆船のみで、この難所を探索しなければならない。

このミッションのガイダンス

このミッションはCR 1のPC 4人に対応しており、プレイ時間は6 0～9 0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：〈幻影諸島〉を探索せよ」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「〈幻影諸島〉を探索せよ」を使用する。このミッションの目的は、船のマーカーを進め、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、財宝の発見やエネミーの出現などのイベントと遭遇しながら**ゴールのマスを目指す**。このミッションにおける1ラウンドは半日～1日程度とする。

ミッションの始まる前に

このミッションでは「水と食料トークン」(初期値6)と、「帆船マーカー」を用いる。「帆船マーカー」はエンカウントシート「〈幻影諸島〉を探索せよ」の「スタート」のマスに配置すること。また、GMはPC全員から「食料」タグのついているアイテム全てを一時的に没収すること。この時没収したアイテム3個につき1つの「水と食料トークン」を渡す。

ミッションの進行

ミッションはシナリオ動作《帆船を走らせる》で「帆船マーカー」を動かしていくことで進行する。帆船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。帆船マーカーが「ゴール」のマスに到着すればミッションは終了である。また、ミッションでは様々なイベントが発生する。「ハブニング」の表記があるマスを通過する時や、マスとマスの間の順路を移動する際（順路上の丸いハブニングマークはマスとして数えず、止まることもない）には、対応するハブニングが発生する。「ハブニング：幻影諸島」を参照し、指示に従って処理すること。

水と食料トークン

これは船に貯蔵された水と食料の量を表している。シナリオ動作《帆船を走らせる》を行うコストや、ハブニングで消費する。トークンが0になった状態でラウンドが終了するととミッションは失敗となるので注意すること。

難易度

難易度：イージーの場合は「水と食料トークン」の初期値に＋「PC人数」する。難易度ベリ－ハード以上の難易度やPC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

アイドル、会計士、海賊、交易商人、交渉人、採取人、指揮官、生還者、斥候、探検家、地図屋、提督、船乗り、提督、漁師

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	5ラウンド以内に「帆船マーカー」が「ゴール」のマスへ到着する。勝利した場合、PC全員は「消耗表：体力」で1回分消耗する。また、残っている「水と食料カウンター」1個につき3個まで、ミッションの始まる前に没収された「食料」アイテムがPCに返却される。何が返却されるかはPCが選択してよい。
敗北条件	「水と食料トークン」が0の状態ではラウンドが終了する。または5ラウンド終了時点で勝利条件を満たしていない。「帆船マーカー」を即座に「ゴール」のマスに動かし、勝利した場合と同様に「消耗表」の処理を行うこと。この時、没収された「食料」アイテムは返却されない。

シナリオ動作

帆船を走らせる

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／9)
コスト	「水と食料トークン」 1

▶ **効果**：マップシート上の「帆船マーカー」を2マスまで移動させてもよい。

【**クリティカル**】「帆船マーカー」をさらに＋2マス移動させてもよい。

【**サブ職**：海賊、船乗り、提督】この行動の判定に＋2。

配置につく		シナリオ動作
タイミング	メインプロセス	
判定	なし	
コスト	なし	
▶ 効果 ：あなたの仲間 1 人を対象とする。 対象は次に行う判定に + 1 D する。		

水と食料を確保する		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 知覚／7)	
コスト	なし	
制限	シナリオ 1 回	
▶ 効果 ：この行動は同じマスで複数回行うことはできない。[資源] タグのあるマスで行う場合、使用回数を消費せず、使用済みでも使用できる。「水と食料トークン」を1個得る。 【 達成値 1 1 】[水と食料トークン] をさらに＋1 個得る。 【 達成値 1 5 】[水と食料トークン] をさらに＋1 個得る。 【 サブ職 ：漁師、採取人、探検家】この行動の判定に＋2。		

死力を尽くす		シナリオ動作
タイミング	メインプロセス	
判定	なし	
コスト	なし	
▶ 効果 ：あなたの仲間が次に行う《帆船を走らせる》は「水と食料トークン」の消費無しで実行できる。あなたとあなたの仲間は「疲労10」を受ける。		

ハブニング表

「〈幻影諸島〉を探索せよ」において指示があるマスやマスの間の順路を通過した場合、すぐさまハブニングが発生する。各マスの指示に従って処理をすること。

ハブニング		内容
1	ダイカの触手	このマスを通過した時点で即座に発生する。PCの代表者1人は難易度9を目標に「操作判定」を行うこと。成功した場合は2個、失敗した場合は4個の「水と食料トークン」を失う。
2	嵐の洗礼	このマスを通過した時点で即座に発生する。PC全員は「難易度：9」を目標に「耐久判定」を行うこと、失敗したPCは「疲労1 0」を受ける。嵐のやんだ後、船にひっかかっているものがある。「ぼろぼろの海賊旗[換金] 2 0 G」を1個みつける。
3	風の域	この順路を通過した時点で即座に発生する。PCの代表者1人は難易度1 0を目標に「操作判定」を行うこと。失敗した場合、残りの移動を失い、「青い珊瑚礁」のマスで停止する。このイベントは1度しか発生しない。[サブ職：海賊、船乗り、漁師] この判定に＋2。
4	バカンス！	このマスにいる時、以下の行動を行うことができる。 《バカンスの場所を探す》__メインプロセス__基本（知覚／9）__コストなし__シナリオ1回__PC全員は【因果力】1を得る。[判定失敗] この行動の使用回数は消費されない。[サブ職:探検家、地図屋、アイドル] この判定に＋2。 《休息する》__メインプロセス__判定なし__コストなし__シナリオ1回__PC全員から「疲労」状態の強度を－1 0する。
5	真珠貝	このマスにいる時、以下の行動を行うことができる。 《真珠貝を獲る》__メインプロセス__基本（運動 or 知覚／1 0）__コストなし__シナリオ1回__あなたは「小さな真珠[換金] 1 0 G」を1 D個みつける。 [サブ職：斥候、採集人、漁師] この判定に＋2。[自身：水棲] この判定に＋2。
6	亡霊海賊船の検問	このマスを通過すると発生する。幽霊船に乗った海賊スケルトンが、通行料を要求してくる。大人しく払うか、払わずに突破するかのとどちらかを選択すること。 ・通行料を払う：PCの代表者1人は、難易度1 0を目標に「交渉判定」を行うこと。成功時は2 0 G、失敗時は4 0 GをPC全体で失う。[サブ職：交易商人、交渉人、会計士] この判定に＋2。 ・突破する：PCの代表者1人は「食料と水トークン」を2個減らした上で、難易度1 1を目標に「操作判定」を行うこと。失敗した場合、PC全員は「消耗表:金銭」で1回分消耗する。[サブ職：海賊、提督、指揮官] この判定に＋2。
7	漂流する小瓶	このマスを通過すると発生する。船べりに小瓶が引っ掛かっているのを発見する。中には「この出会いに感謝を。そしてあなたに幸運を」と書かれた古い手紙と、小さな宝石が1つ入っている。「アクアマリン[換金] 2 0 G」を1個みつける。このイベントは1度しか発生しない。
8	激流への挑戦	この順路を通過した時点で即座に発生する。「食料と水トークン」を2個減らした上で、PCの代表者1人は難易度1 1を目標に「操作判定」を行うこと。失敗した場合、残りの移動を失い、「海流分岐点」のマスで停止する。[サブ職：船乗り、探検家、生還者] この判定に＋2。
9	沈没船と眠る巨大イカ	このマスにいる時、以下の行動を行うことができる。 《沈没船の財宝を探す》__メインプロセス__基本（運動 or 知覚／1 0）__コストなし__シナリオ1回__PC全員は「財宝表：金銭」を1回ずつ振り、金貨を手に入れる。[判定失敗] この行動の使用回数は消費されない。[サブ職：斥候、探検家] この判定に＋2。[自身：暗視、水棲] この判定に＋2。 《巨大イカの足を狩る》__メインプロセス__基本（運動 or 知覚／1 0）__コストなし__シナリオ2回__「水と食料トークン」を＋1個する。[判定失敗] この行動の使用回数は消費されない。あなたは「疲労1 0」を受ける。[サブ職：漁師、生還者] この判定に＋2。[自身：水棲] この判定に＋2。