エンカウントシート　**ミッション：巨大な顎から逃げ切れ！**

夏の合宿に先駆け、〈大地人〉の村と友誼を深めるために彼らを交え、ボート遊びをしていた〈冒険者〉一行。〈冒険者〉たちの様々なデザインの水着に、〈大地人〉たちは興味津々だったり恥ずかしかって目を逸らしたり、和気藹々な雰囲気だ。
そこへ突如現れる鋭角的なヒレ……そして幾重にも牙が並んだ顎。〈船喰鮫〉《ルビ：メガロドン》だ！急いで逃げなければ！

このミッションのガイダンス

このミッションはＣＲ１のＰＣ４人に対応しており、プレイ時間は４５～９０分を想定している。
このミッションをプレイするとＰＣ全員にログチケット「アザーゲット」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：巨大な顎から逃げ切れ！」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「巨大な顎から逃げ切れ！」を使用する。
このミッションの目的は、追いかけてくる〈船喰鮫〉から、ボートを漕いで逃げ切る事にある。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、岸辺を目指す。**
ＧＭもラウンドごとに１回の「〈船喰鮫〉（ライバル側）動作」を行なえる。その際、**〈船喰鮫〉の【行動力】は５**とする。
また、このミッションにおける１ラウンドは１分程度とする。

ミッションの始まる前に

このミッションではＰＣたちの乗ったボートをあらわす**「ＰＣマーカー」**、サメの位置をあらわす**「〈船喰鮫〉マーカー」**、そして**「耐久トークン」**を使用する。ミッション開始時、ＰＣマーカーはマップ上の⓪のマスに、〈船喰鮫〉マーカーはＡのマスにそれぞれ配置すること。

耐久トークン

耐久トークンはＰＣたちの乗るボートの耐久力、頑丈さを表し、**ミッション開始時点では６**を持っている。このトークンが０になるとボートは破壊され、ＰＣたちは恐ろしい牙の前に投げ出されることになる。（ミッションはその時点で即座に敗北となる）

難易度

難易度ベリー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ＰＣ側のシナリオ動作の目標値を＋１する。

このミッションで役に立ちそうなサブ職

海賊、決闘者、生還者、大工、提督、星詠み、木工職人、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枚のログチケット「アザーゲット」を入手する。

勝利条件	４ラウンド以内に「岸辺マス」にたどり着く。無事に岸にたどり着けた報酬として〈大地人〉たちから報酬がもらえる。 ＰＣは各自「財宝表：金銭」を１回ずつロールしてよい。
敗北条件	４ラウンド終了時点で勝利していない。または、ボートの「耐久トークン」が０になる。 ＰＣたちは命からがら岸辺まで泳いでたどり着くが、全員［疲労：３０］を受ける。

アレンジ

難易度ベリーハード以上の難易度調整で、すべてのＰＣ側のシナリオ動作の目標値を＋１する代わりに、以下のハプニングを採用してよい。

ハプニング①：潮の対流を回避せよ！

このハプニングは、マップ上の③のマスに到着した時点で即座に発生する。パーティーの代表者１人は難易度１０を目標に［操作判定］を行うこと。失敗した場合、ＰＣマーカーは②のマスに［即時移動（強制）］される。このハプニングは１度しか発生しない。

ハプニング②：暗礁だ！

このハプニングは、マップ上の⑥のマスに到着した時点で即座に発生する。ＰＣ全員は難易度１０を目標に［知覚判定］を行うこと。ＰＣ全員が失敗した場合、［耐久トークン］に－２する。このハプニングは１度しか発生しない。

このミッションをコメディタッチにする方法

「耐久トークン」が減少する時、任意のＰＣが自身に［ぽろり］タグを１つ付与するごとに、トークンの減少を１個軽減することができる。［ぽろり］タグは、ＰＣひとりにつき最大２つまで付与することができる。［ぽろり］タグはミッション終了まで持続する。

シナリオ動作

ボートを漕ぐ　シナリオ動作

移動

タイミング　メインプロセス
判定　基本（運動／11）

▶ **効果：**マップシート上のＰＣマーカーを２マス移動させてもよい。この行動はＰＣ全員でラウンド１回しか実行できない。
〔達成値：１３〕ＰＣマーカーをさらに＋１マス移動させて良い。
〔サブ職：海賊，漁師〕この行動の判定に＋２。

潮目を読む　シナリオ動作

タイミング　メインプロセス
判定　基本（解析／8）

▶ **効果：**あなたの仲間１人を対象とする。対象は次に行う《ボートを漕ぐ》の判定に＋１Ｄする。これは重複しない。
〔サブ職：提督，星詠み〕この行動の判定に＋２。

鮫を攻撃する　シナリオ動作

タイミング　メインプロセス
判定　対決（命中／２＋2D）

▶ **効果：**「射程」が２Ｓｑ以上の「射撃攻撃」もしくは「魔法攻撃」特技を持っている場合実行できる。その特技の「射程」を１Ｓｑ＝１マスとして〈船喰鮫〉マーカーが範囲内にいる場合実行できる。あなたは〈船喰鮫〉マーカーを１マス［即時移動（強制）］してよい。
〔サブ職：決闘者，生還者〕この行動の判定に＋２。

ボートを修繕する　シナリオ動作

タイミング　メインプロセス
判定　基本（操作／9）

▶ **効果：**「耐久トークン」を１個得る（最大６）。
〔達成値：１１〕「耐久トークン」をさらに１個得る（最大６）。
〔サブ職：大工，木工職人〕この行動の判定に＋２。

〈船喰鮫〉（ライバル側）動作

追いつめるサメ　シナリオ動作

移動

タイミング　メインプロセス
判定　基本（2+2D ／ 9）

▶ **効果：**マップシート上の〈船喰鮫〉マーカーを３マスまで移動させてもよい。この移動中、〈船喰鮫〉マーカーがＰＣマーカーと同じマスに入った場合、即座に《ボートをかじる》を一回行ってよい。
〔達成値：１１〕〈船喰鮫〉マーカーをさらに＋１マス移動させて良い。

ボートをかじる　シナリオ動作

タイミング　メインプロセス
判定　対決（2+3D ／ PC 代表の［操作］判定）

▶ **効果：**ＰＣの「耐久トークン」を－２する。
〔クリティカル〕「耐久トークン」をさらに－２する。