

エンカウントシート

ミッション：〈桜迷宮〉を突破せよ！

吸血鬼事件の真犯人を突き止めた君たちだが事件はまだ終わってはいない。真犯人である〈刃のマスカルウィン〉は〈桜迷宮〉の奥にある真祖の館で力を蓄えている。一刻も早く迷宮を突破し、そこまで辿り着かねばならない。注意せよ！ のんびりしていると日が暮れてしまう。夜は吸血鬼たちアンデッドの時間なのだ。

このミッションのガイダンス

このミッションは最大6ラウンドで終了する。プレイ時間は60～90分を想定している。

このミッションのプレイ方法

「ミッション：〈桜迷宮〉を突破せよ」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「〈桜迷宮〉を突破せよ」を使用する。

このミッションの目的は、パーティマーカーを進め、制限時間内にマップ上のゴールのマス（2カ所ある）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2時間程度とする。

ミッションの始まる前に

このミッションでは「パーティマーカー」を用いる。「パーティマーカー」はエンカウントシート「〈桜迷宮〉を踏破せよ！」の「スタート」のマスに配置すること。

マップ上のマスには魔物マークが記載されている。このマークは「モンスタートークン」である。GMは該当するマスに該当する個数の「モンスタートークン」（おはじきなどが良いだろう）を置くこと。「モンスタートークン」の数はPC人数や難易度で変化する可能性がある。

マップ上の「魔物」マーク

「モンスタートークン」は吸血鬼やスケルトン、グールなどのアンデッドモンスターを表す。彼らはPCに襲いかかってくるため、これらのマスでは《迷宮を進む》が実行できない。

このミッションで役に立ちそうなサブ職

アイドル、アンデッドハンター、戦司祭、怪盗、画家、鍛冶屋、狩人、機工師、貴族、吸血鬼、狂戦士、採取人、蒐集家、死霊使い、数寄者、設計士、大工、探検家、調教師、ちんどん屋、追跡者、武侠、武具職人、辺境巡視、魔具工匠、魔獣使い、魔盗賊、魔法学者、勇者、傭兵、鎧職人、料理人、錬金術師

勝利条件と敗北条件

このミッションはクリアするにしてもその状況によって後のシナリオが変化する。具体的にはクリアしたラウンド数およびミッション中にあるイベントによりクライマックスでの戦闘の状況が変化するだろう。

勝利条件	ゴールのマスへ到着する。PC全員は「消耗表：体力」で1回分消耗する。
敗北条件	6ラウンド終了時点で勝利条件が満たされていない場合、敗北となる。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PC全員は「消耗表」の処理を行うこと。さらに「消耗表：物品」で2回消耗する。

PC人数による調整

このミッションはクリアするにしてもその状況によって後のシナリオが変化する。具体的にはクリアしたラウンド数およびミッション中にあるイベントによりクライマックスでの戦闘の状況が変化するだろう。

PCが3人の時	エンカウントシート「〈桜迷宮〉を突破せよ」のマス番号5, 8, 19, 22, 31, 38の「モンスタートークン」を1つ減らす。
PCが5人の時	エンカウントシート「〈桜迷宮〉を突破せよ」のマス番号4, 8, 19, 21, 23, 33, 35, の「モンスタートークン」を1つ増やす。

難易度による調整

高難易度の場合以下のGM用EXパワーを使用してもよい。ベリーハード以上の場合使用を推奨する。

手強い迷宮	EXパワー
GM	
タイミング	インターロード
▶ 効果	：EXパワーのコストとして【因果力】6点を消費する。「ミッション：〈桜迷宮〉を突破せよ」におけるシナリオ動作の判定難易度、および実行条件：達成値の数値すべてを＋1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（耐久 or 知覚／13）
▶ 効果	：同じマスに「モンスタートークン」があると実行できない。パーティマーカーを2マス移動させてもよい。 【達成値17】さらに1マス移動させてもよい。 【達成値20】移動の最中同じマスにある「モンスタートークン」1つを除去して良い。 【サブ職：吸血鬼、探検家、勇者】この行動の判定に＋2。

死鬼を殲滅する：至近	シナリオ動作
タイミング	メインプロセス
判定	基本（命中／16）
▶ 効果	：コストとして「疲労」10を得る。同じマスにある「モンスタートークン」1つを除去して良い。 【達成値19】さらに1つ除去しても良い。 【サブ職：アンデッドハンター、戦司祭、死霊使い】この行動の判定に＋2。 ▶ 解説：殲滅する、あるいは安全なルートを確認するなどの行動によって、進路上のアンデッドを無力化する。

仲間を援護する	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	：あなたの仲間1人を対象とする。対象は次に行う判定に＋1Dする。また、対象が次にコストとして「疲労」を得たとき、その「疲労」を代わりにあなたが受けてもよい。

死鬼を殲滅する：遠隔	シナリオ動作
タイミング	メインプロセス
判定	基本（命中／16）
▶ 効果	：コストとして「疲労」10を得る。「射程：3Sq」以上の「射撃攻撃」もしくは「魔法攻撃」特技を使えるPCのみ実行可能。隣のマスにある「モンスタートークン」1つを除去して良い。 【達成値19】さらに1つ除去しても良い。 ▶ 解説：殲滅する、あるいは安全なルートを確認するなどの行動によって、進路上のアンデッドを無力化する。