

時は〈大災害〉発生直後。キミたち〈冒険者〉は〈セイラーの死廃街〉に閉じ込められてしまった！ ショッピングモールを模した建物の内外には大量のゾンビが発生し、獲物を求めさまよっている。しかもゾンビの量は刻一刻と増え続けているのだ！ キミたちはゾンビの波に押しつぶされる前に、〈セイラーの死廃街〉のどこかに隠された脱出口から逃げ出さなければならない！

### このミッションのガイダンス

このミッションのプレイ時間は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「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：セイラー死廃街の悪夢」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「死廃街からの脱出！！」を使用する。  
このミッションの目的はゾンビうごめく〈セイラーの死廃街〉を探索し、隠された脱出口と、その手段を見つけ出すことである。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、ゾンビを撃退しながらさまざまな場所で探索を行い、情報とキーワード〔〇〇〕を集めていく。  
このミッションにおける1ラウンドは1～2時間程度とし、制限時間は4ラウンドだ。  
ゾンビの群れをかいぐり、一刻も早く恐るべき死の都を脱出するのだ！

### ミッションの始まる前に

このミッションでは「ゾンビカウンター」を使用する。おはじきやコマを使って管理するとよい。

### ゾンビカウンター

「ゾンビカウンター」はモールに存在するゾンビの脅威を抽象的にあらわしたものだ。PCが不注意な行動を行えばゾンビの注意を引き、さらなる敵を呼び寄せることになる。PCが判定を行う際、ダイス目で1を出すごとに「ゾンビカウンター」が1増加するほか、毎ラウンドのセットアップにも「ゾンビカウンター」は（現ラウンド数－1）増加する。またシナリオ動作でも増減する。  
通常、「ゾンビカウンター」の初期値は2である。

### 人数と難易度

PCが3人の場合は「ゾンビカウンター」の初期値は0。5人以上の場合は初期値4となる。難易度ベリーハード以上の場合は、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

アンデッドハンター、戦司祭、鍛冶屋、家政婦、軽業師、交易商人、刻印呪師、採掘師、死霊術師、設計士、斥候、大工、探偵、地図屋、武具職人、魔法学者、密偵、無法者、メイド、傭兵、料理人

### 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ラウンド終了までにキーワード〔脱出！〕を手に入れる。
敗北条件	勝利条件を満たせずに4ラウンドが終了する。

### シナリオ動作

#### ゾンビの数を減らす

シナリオ動作

タイミング	メインプロセス
判定	基本（命中／困難）

▶ **効果**：周囲のゾンビを倒して脅威を減らす。「ゾンビカウンター」を－1する。  
〔達成値：難易度＋2〕さらに「ゾンビカウンター」を－1。  
〔達成値：難易度＋4〕さらに「ゾンビカウンター」を－1。  
〔サブ職：アンデッドハンター、死霊術師〕この判定に＋2。  
〔ファンブル〕うっかり大きな物音を立ててしまい、逆にゾンビが増えてしまった！ 追い払うため〔疲労：5〕を受ける。

### 崩落しそうな天井

大きなひびが入り、今にも崩落しそうな天井。ちょっとしたショックで崩れ落ちそうだ。

#### 瓦礫で通路をふさぐ

タイミング	メインプロセス
判定	基本（操作 or 知識／困難）

▶ **効果**：天井をわざと崩落させて通路をふさぎ、ゾンビをせき止めるバリケードにする。〔情報16〕を手に入れる。  
〔ゾンビカウンター5以上〕ゾンビカウンターを－2する。  
〔サブ職：設計士、大工〕この判定に＋2。  
〔ファンブル〕崩落に巻き込まれてしまった！ 即座に〔疲労：20〕を受ける。この行動はこれ以上判定できない。

### 穢れし巨大骸骨の広間

広いホールには、身の丈10メートルはありそうな巨大な骨の怪物が居座っている。

#### 骸骨を討伐する

タイミング	メインプロセス
判定	基本（命中／困難）

▶ **効果**：この行動を行うには〔聖水のビン〕と〔聖なる骨砕きハンマー〕が必要となる。特別な武器を使って巨大な骸骨を倒す。〔情報19〕を手に入れる。  
〔ゾンビカウンター7以上〕この判定に－1。  
〔サブ職：戦司祭、傭兵〕この判定に＋2。

### 大地人の拠点

大地人がバリケードの奥に確保した安全地帯。〈冒険者〉が死亡した場合もここで復活する。

#### 拠点で休息する

タイミング	メインプロセス
判定	基本（操作 or 交渉／通常）

▶ **効果**：探索を一休みして、疲労を癒す。〈大地人〉からも情報が聞けるかもしれない。PC全員の「疲労」を5点回復し、〔情報1〕を手に入れる。  
〔達成値：難易度＋3〕〔情報2〕を手に入れる。  
〔〔骸骨〕を所持〕〔情報3〕を手に入れる。  
〔サブ職：交易商人、メイド〕この行動の判定に＋2。

### 光が消える部屋

魔法の黒い光に満たされた部屋。全ての判定の－1のパナルティがかかる。

#### 部屋を探索する

タイミング	メインプロセス
判定	基本（知識 or 解析／困難）

▶ **効果**：奇妙な明かりに照らされた部屋を探索する。〔情報10〕を手に入れる。  
〔〔建物の地図〕所持〕〔情報11〕を手に入れる。  
〔サブ職：探偵、地図屋〕この判定に＋2。

### 沈黙する守護像

もともとはこのモールの守護者だったと思われるゴーレムが、破壊され、通路にその身を横たえている。

#### ゴーレムを修理する

タイミング	メインプロセス
判定	基本（知識 or 解除／困難）

▶ **効果**：壊れたゴーレムを調べ、修理に挑戦してみる。うまくいけば味方になってくれるかもしれない。〔情報12〕を手に入れる。  
〔達成値：難易度＋3〕〔情報13〕を手に入れる。  
〔サブ職：刻印呪師、魔法学者〕この判定に＋2。

### バリケード

瓦礫をつんで作られた粗末なバリケード。大量のゾンビが相手では少々頼りない。

#### バリケードを補強する

タイミング	メインプロセス
判定	基本（耐久 or 操作／困難）

▶ **効果**：近くの瓦礫を寄せ集めて、バリケードを補強する。〔疲労：10〕を受ける。〔情報4〕を手に入れる。  
〔サブ職：大工、無法者〕この判定に＋2。

### 底なしの穴

ゾンビのうろつくフロアの隅に空いた深い豎穴。穴の底から声が聞こえる。

#### 救いの手を伸ばす

タイミング	メインプロセス
判定	基本（耐久 or 操作／困難）

▶ **効果**：ロープなどを使って、穴の底の人物を救い出す。〔疲労：5〕を受ける。〔情報7〕を手に入れる。  
〔サブ職：軽業師、採掘師〕この判定に＋2。

### 冒涇された聖堂

朽ち果てた聖堂は、いまやスライムのうごめく巣窟となっている。

#### スライムを駆除する

タイミング	メインプロセス
判定	基本（命中／至難）

▶ **効果**：部屋にはびこるスライムを撃退しようと試みる。〔疲労：5〕を受ける。〔情報14〕を手に入れる。  
〔魔法攻撃職〕この判定に＋2。  
〔〔アルヴの激落ち石鎧！〕所持〕この判定に＋1D。

### 閉ざされた扉

硬く閉ざされた謎の金属扉。扉の真ん中には小さな鍵穴がある。

#### 閉ざされた扉を開ける

タイミング	メインプロセス
判定	判定なし

▶ **効果**：この行動を行うには〔セイラーの鍵〕が必要となる。閉ざされた扉を開き、中に進む。〔情報17〕を手に入れる。  
〔〔避難民〕を所持〕〔情報18〕を手に入れる。

### 食料品倉庫

食料品の貯蔵された倉庫。

#### 食べられるものを探す

タイミング	メインプロセス
判定	基本（運動 or 知覚／通常）

制限 シーン1回  
▶ **効果**：食料倉庫を探索し、食べられそうなものを探す。〔情報5〕を手に入れる。この判定ではダイスの目が2のときも「ゾンビカウンター」が増加する。  
〔達成値：難易度＋3〕〔情報6〕を手に入れる。〔判定失敗〕使用回数は消費されない。  
〔サブ職：家政婦、料理人〕この判定に＋2。

### 武器屋跡地

豊富な武器防具が取り揃えられていたらしい商店も、今は見るも無残な有様だ。あたりをゾンビが徘徊している。

#### 周囲を探索する

タイミング	メインプロセス
判定	基本（知覚 or 耐久／困難）

▶ **効果**：瓦礫の中から使えるものがないか探してみた。〔情報8〕を手に入れる。この判定ではダイスの目が2のときも「ゾンビカウンター」が増加する。  
〔〔特別な武器〕所持〕〔情報9〕を手に入れる。  
〔サブ職：鍛冶屋、武具職人〕この判定に＋2。

### 死者のあふれる玄関

モールのエントランスホール。大量のゾンビであふれかえっている。

#### エントランスを調査する

タイミング	メインプロセス
判定	基本（運動／困難）

▶ **効果**：ゾンビの群れをかわしながら周囲の様子を調査する。〔情報15〕を手に入れる。  
〔サブ職：斥候、密偵〕この判定に＋2。  
〔ゾンビカウンター5以上〕判定に－1D。  
〔ファンブル〕大量のゾンビに取り囲まれてしまった！ PC全員は即座に〔疲労：15〕を受ける。