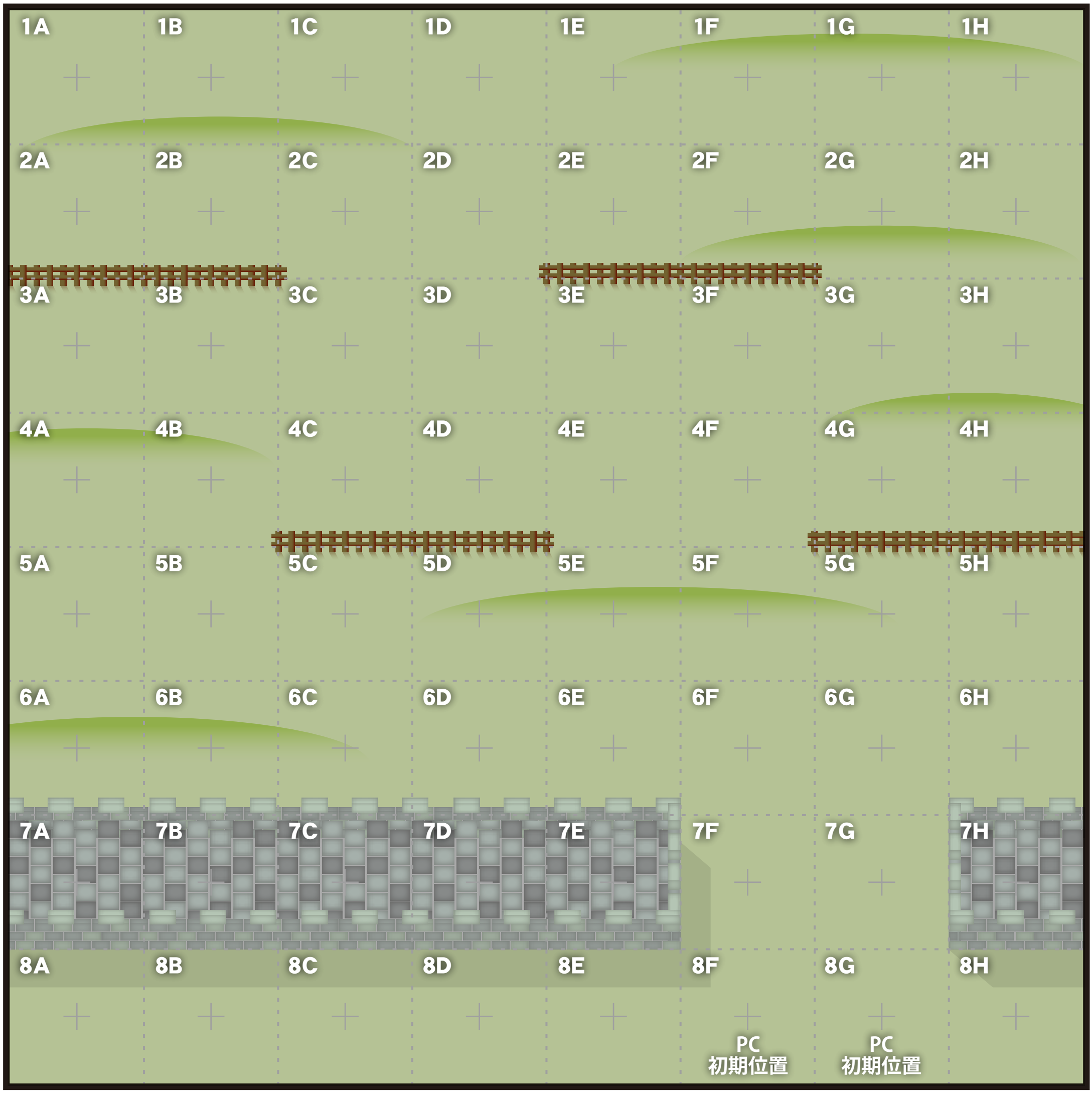
エンカウントシート

シナリオ名 **血戦の神殿遺跡**

シーン名 **防衛戦、開始！**



外の地面

地形 | 天然

探知 自動 | 解析 自動 | 解除 不可

▶ **効果：**何の効果も持たない地面。

町の城壁

地形 | 機械 | 高さ3

探知 自動 | 解析 自動 | 解除 不可

▶ **効果：**街を守る高い城壁。

〔接触〕対象が［飛行］タグを持つキャラクターに［命中判定］をする場合＋２を得る。

〔接触＆飛行〕移動の残りの部分を失う。

戦乱の赤気

シーンエフェクト | 電撃

探知 自動 | 解析 自動 | 解除 不可

▶ **効果：**熱狂を誘う戦場の空気。

〔滞在〕このラウンドで［攻撃］を行っていないすべてのキャラクターは【ヘイト】に＋２する。

防護柵

壁 | トラップ | 機械 | 物品

探知 自動 | 解析 自動 | 解除 不可

▶ **効果：**このプロップは射線を遮らないが、通過して移動するのに1Sq余分に移動力がかかる（［飛行］を持つキャラクターはこの効果を受けない）。【HP】60、【防御力】10をもつ。

雷雨落雷

シーンエフェクト | 電撃

探知 自動 | 解析 自動 | 解除 不可

▶ **効果：**雷が降り注ぎ、気づくと落雷を受ける。

〔滞在〕シーン内のすべてのキャラクターは１Ｄを振る。出目が最も小さいキャラクター（同値の場合は全員）を対象として２０点の直接ダメージを与える。このダメージは［弱点（電撃）］を起動する。