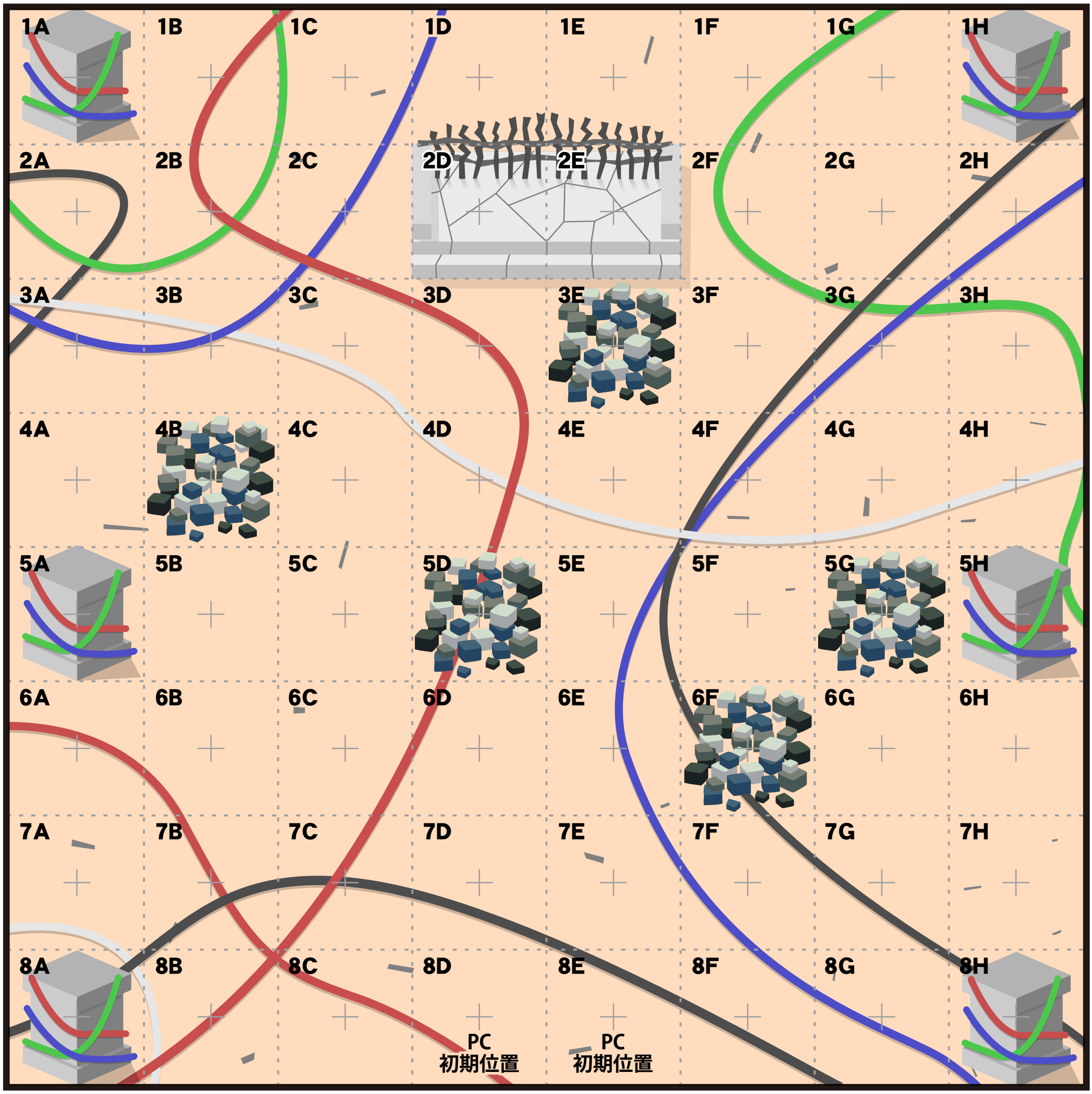
エンカウントシート

シナリオ名 **血戦の神殿遺跡**

シーン名 **鋼鉄と雷鳴のシシャ**



ケーブルの這う床

地形 | 機械

探知 自動 | 解析 自動 | 解除 不可

▶ **効果：**何の効果も持たない床。

飾り柱

空間 | 機械

探知 自動 | 解析 自動 | 解除 不可

▶ **効果：**このプロップが設置されたマスは進入不能となり、両側の射線を遮る。

見通す玉座

オブジェクト | 物品

探知 自動 | 解析 自動 | 解除 不可

▶ **効果：**謁見の間の隅々に声を響かせる玉座。〔**起動：インスタント**〕衝撃が謁見の間の細かいホコリを舞い上げる。このシーンに登場しているすべてのキャラクターは［隠密］が解除される。【因果力】2点を支払うことにより［隠密］を維持してもよい。

瓦礫だまり

地形 | 物品

探知 自動 | 解析 自動 | 解除 不可

▶ **効果：**足場が不安定な瓦礫の地形。〔接触＆本文〕このプロップの影響下にあるキャラクターは何らかの判定のダイスロールにおいて1が1つでも出た場合即座に［放心］状態になる。

狂乱の赤気

シーンエフェクト | 天然

探知 自動 | 解析 自動 | 解除 不可

▶ **効果：**狂乱を誘う決闘の空気。〔**滞在**〕このラウンドの間、ヘイトコスト2以上の行動を1つも実行していない対象は、【ヘイト】に＋2する。