〈鋼の王〉の挑戦を受けたキミたちは、彼を討つべく〈アルヴ神殿遺跡〉に突入した。地上の神殿部分は廃墟であり、その地下は古のアルヴ族が残した兵器工場だったのだ！　〈時計仕掛（クロックワーク)〉と〈不死（アンデッド)〉を自動生産する機械が不気味な音を立てている。ダンジョンを進むキミたちの前には様々な警備装置やエネミーが立ちふさがる。どうやら〈鋼の王〉をパワーアップさせる装置などもあるようだ。これらの障害を潜り抜けて、〈鋼の王〉が待つ最深部に到達しなければならない！

このミッションのガイダンス

このミッションは最大５ラウンドで終了する（ＰＣ人数によって変動)。

このミッションのプレイ時間は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：遺跡最深部へ！」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「遺跡最深部へ！」を使用する。

このミッションの目的は、マップ上で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１時間程度とする。

ミッションの準備

「エンカウントシート：遺跡最深部へ！」と各種トークンを使用する。トークンについては色違いのおはじきを各種２０個程度ずつあれば便利だろう。おはじきがない場合は、個数のメモでもプレイすることができる。

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「遺跡最深部へ！」の「スタート」のマスに配置すること。

マップ上のマスには［警備トークン］とその数が記載されているものがある。ＧＭは該当するマスに該当する個数の［警備トークン］（おはじきなどが良いだろう）を置くこと。［警備トークン］の数はＰＣ人数や難易度で変化する可能性がある。

また、マップの他に「警備排除表」「警備突破表」「イベント表」も公開情報となるので、プレイヤーにも見えるようにしておくとよい。

◆ マップ上の［警備トークン］

［警備トークン］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や、レーザートラップ、ロックされた扉などでマスが警備されている要素を表す。彼らはＰＣに襲いかかったり道を塞いでいるため、これらのマスでは《迷宮を進む》が実行できない。また、「パーティマーカー」の移動中にトークンのあるマスに侵入した場合、移動はそこで終了となる。トークンは《呼び出しスイッチを押す》で移動させたり、《警備を排除する》で〈警備排除表〉を振ることで除去することができる。

◆ マップ上のイベント

マップ上の幾つかのマスではイベントが発生する。そのマスにはパーティマーカーが置かれている時に行えるシナリオ動作を記載されている。イベントの発生するマスにパーティマーカーが移動した時は、ＧＭは対応するイベント表を読み上げよう。

難易度と人数

難易度による変化は特にない（全シナリオ統一のＧＭ因果力変化による）が、ＰＣの人数によっていくつかの変化がある。

ＰＣが３人の場合は、ミッションの敗北条件にある制限時間が５ラウンドではなく６ラウンドになる。さらにＰＣ全員に【因果力】が１点ずつ配布される。ＰＣが５人の場合は、ミッションの敗北条件にある制限時間が５ラウンドではなく４ラウンドになる。

このミッションで役に立ちそうなサブ職

このミッションでは以下にあげたサブ職業の活躍が期待できる。

〈アンデッドハンター〉〈戦司祭〉〈祈り手〉〈家政婦〉〈狩人〉〈機甲士〉〈吸血鬼〉〈狂戦士〉〈指揮官〉〈設計士〉〈斥候〉〈探検家〉〈探偵〉〈辺境巡視〉〈魔具工匠〉〈魔盗賊〉〈魔法学者〉〈勇者〉〈傭兵〉〈罠師〉

勝利条件と敗北条件

勝利条件	**６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	**５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：気力」と「消耗表：物品」で１回ずつ消耗する。

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／15）

▶**効果：**「パーティマーカー」を２マスまで移動させる。ただしこのシナリオ動作では［警備トークン］のあるマスから隣のマスへ移動することは出来ない。
〔**達成値：１９**〕更に１マス移動させることができる。
〔**サブ職：探険家、辺境巡視、斥候**〕この判定に＋２。

呼出しスイッチを押す　シナリオ動作

タイミング	メインプロセス
判定	自動成功

▶**効果：**この行動は「呼出しスイッチ」が設置されたマスでのみ行うことができる。また、同じマスでは２回まで行える。エンカウントシート上にある［警備トークン］を１つ選び１マス移動させる。
〔**因果力１**〕更に［警備トークン］を１つ選び１マス移動させる。

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	自動成功

▶**効果：**あなたの仲間が次に行う判定に＋１Ｄする。あなたは「警備排除表」「警備突破表」で受ける［疲労］を代わりに受けても良い。

警備を排除する　シナリオ動作

タイミング	メインプロセス
判定	自動成功（イベントによる）

▶**効果：**１Ｄを振り、出目にパーティマーカーと同じマスにある［警備トークン］の数を加えた数値で〈警備排除表〉を参照し、指示された内容を実行する。ただし同じマスで複数回《警備を排除する》を行った場合、２回目以降はロールをせずに、前回と同じ出目として扱う。
　同じマスにある［警備トークン］を除去するためのシナリオ動作。

強行突破して進む　シナリオ動作

タイミング	メインプロセス
判定	自動成功（イベントによる）

▶**効果：**１Ｄを振り、出目にパーティマーカーと同じマスにある［警備トークン］の数を加えた数値で〈強行突破表〉を参照し、指示された内容を実行する。ただし同じマスで複数回《強行突破する》を行った場合、２回目以降はロールをせずに、前回と同じ出目として扱う。
　［警備トークン］のあるマスを強引に突破するためのシナリオ動作。

警備排除表

（1D＋警備トークン１つにつき）

出目	警備排除表の内容
2	**時計仕掛の虎との戦い**：キミたちは機械の獣たちに包囲されてしまった！ このピンチを脱するため代表者は《虎との戦い》基本（耐久／１５）を行うこと！ **〔判定成功〕**このマスにある［警備トークン］を１つ除去する。この動作で［警備トークン］すべてがなくなったら、ＰＣたちは「鋼の虎皮［換金］（１８０Ｇ）」を得る。 **〔達成値：１９〕**さらに［警備トークン］を１つ除去する。 **〔サブ職：勇者、狩人〕**この判定に＋２。
3	**誘う箱の罠**：暗がりで妖しくきらめく箱を発見する。覗き窓にはきらびやかな絵、脇には触れてほしそうな一本のレバー。これはなんだろう？　レバーを引くなら１Ｄを振れ。引かない場合、あるいは引いた場合の結果にかかわらずこのマスで再び〈警備排除表〉をふるなら、自動的にこのイベントが発生する。 **〔ダイス：１〕**煙がでてこのマスの［警備トークン］のか数が２倍になる！ **〔ダイス：２〕**どこからか現れた骸骨戦士がこちらを伺い始める。 このマスの［警備トークン］を１つふやす。 **〔ダイス：３〕**ラッキーセブン！　１００Ｇを得る。 **〔ダイス：４〕**「解毒薬（中級）」を１つ得る。 **〔ダイス：５〕**「真っ赤な宝石［換金］（４００Ｇ）」を得る。 **〔ダイス：６〕**ラッキーな神風だ！　このマスの［警備トークン］は全てなくなり、代表者１名の【因果力】は＋２される。
4	**黒妖精の包囲網**：邪悪な妖精たちが物陰からキミたちに次々と呪文を唱えてくる。 代表者は《黒妖精との戦い》基本（解析／１５）を行うこと！ **〔判定成功〕**このマスにある［警備トークン］を１つ除去する。この動作で［警備トークン］すべてがなくなったら、ＰＣたちは２００Ｇ）を得る。 **〔達成値：１８〕**さらに［警備トークン］を１つ除去する。 **〔判定失敗〕**あなたは黒妖精の呪いで［サイズ減少］タグと［萎縮］を与えられてしまう。 **〔サブ職：傭兵、指揮官〕**この判定に＋２。
5	**パスワードを探せ**：ロックの解除にパスワードが必要なドアに行く手を阻まれた。手前の部屋にパスワードが書かれたアイテムがあるようだが、とても散らかっており足の踏み場もない。代表者は「難易度：１５」の《異常探知》を行う。 **〔判定成功〕**このマスにある［警備トークン］を１つ除去する。この動作でこの動作でマスの［警備トークン］が全てなくなった場合、ＰＣたちはごみの中からパスワードの書かれた「イーグルカード（初級）」を得る。 **〔サブ職：探偵、家政婦〕**この判定に＋２。

出目	警備排除表の内容
6	**モーターゾンビの逆襲**：バイクに乗ったゾンビの群れがヒャッハー！　と襲い掛かってくる。 代表者は《モーターゾンビを迎え討つ》基本（運動／１５）を行う事！ ＰＣ全員はそれぞれ［疲労：ＰＣの人数×８］を受けるが、［硬直］を与える特技を持っているＰＣ１人につき４点ずつ［疲労］の強度が下がる。 **〔判定成功〕**このマスにある［警備トークン］を１つ除去する。この動作でマスにある［警備トークン］が全てなくなった場合、２００Ｇを得る。 **〔サブ職：アンデッドハンター、戦司祭〕**この判定に＋２。
7	**忍び寄る黒狸族**：ドアに仕掛けられた罠を解除していると、いつのまにか黒狸族が背後から君たち鞄の中を狙っている。代表者は「難易度：１５」の知覚判定を行う。 **〔判定成功〕**このマスにある［警備トークン］を１つ除去する。 **〔判定失敗〕**ＰＣ全員は［圧迫：３］を受ける。
8	**吸血蝙蝠の襲撃**：暗闇から吸血蝙蝠の編隊が襲い掛かってきた！ 代表者は《吸血蝙蝠との戦い》基本（解析／１７）を行うこと！ **〔判定成功〕**このマスにある［警備トークン］を１つ除去する。この動作で［警備トークン］すべてがなくなったら、ＰＣたちは「蝙蝠の姿焼き（チキンボックス相当）」を１つ得る。 **〔達成値：２１〕**さらに［警備トークン］を１つ除去する。 **〔［飛行］状態の（あるいは［飛行］状態になれるアイテムや特技を使用した）〕**この判定に＋２。
9	**はぐれゴーストとの交渉**：何かを訴えかけてくるゴーストが道を塞いでいる。 代表者は《ゴーストとの交渉》基本（交渉／１５＋このマスにある［警備トークン］１つにつき２）を行う。 **〔判定成功〕**このマスにある［警備トークン］すべてを除去し、ＰＣたちは「思い出のペンダント［換金］（１８０Ｇ）」を１つ得る。 **〔サブ職：祈り手、吸血鬼〕**この判定に＋２。
10以上	**死霊騎士との戦い**：キミたちの行くべき方向に〈死霊騎士〉が立ちふさがる。 この強敵の弱点を突くために代表者は《死霊騎士との戦い》基本（知識／１５）を行うこと！ この恐るべき敵と戦うコストとしてＰＣ全員は［疲労：１０］を受けなければならない。 **〔判定成功〕**このマスにある［警備トークン］を１つ除去する。この動作で［警備トークン］すべてがなくなったら、ＰＣたちは「厄除けの軟膏（初級）」１つを得る。 **〔達成値：１９〕**さらに［警備トークン］を１つ除去する。〔判定失敗〕このマスの隣接マスに［警備トークン］があるならそのうち１つをこのマスに移動させる。 **〔サブ職：アンデッドハンター、戦司祭〕**この判定に＋２。

強行突破表

（1D＋警備トークン1つにつき1）

出目	強行突破表の内容
2	**呼び寄せの罠**:強行突破した先には、無数の突起のある通路が。代表者は《プロップ解除》（難易度：１５）を行ってもよい。 〔**判定成功**〕「パーティマーカー」を１マス移動させてもよい。 〔**判定失敗**〕現在「パーティマーカー」が置かれたマスに［警備トークン］を１つ追加する。 〔**サブ職：罠師、魔盗賊**〕この判定に＋２。
3	**レッサーヴァンパイアの群れ**:「パーティマーカー」を１マス動かしてよい。強行突破したがレッサーヴァンパイアの群れと戦闘になった。ＰＣ全員［疲労：８］を受ける。［光輝］タグを持つ特技を取得しているキャラクターはこの［疲労］をうけずともよい。
4	**警報の罠**:「パーティマーカー」を１マス動かしてよい。しかし笛のような警戒音が響き渡る！　ＰＣ全員は1Dをふること（【因果力】で振り直しても良い）。遺跡には増援が出現し、（出目の合計／４（切り捨て））個の［警備トークン］が発生する。ＧＭはこの［警備トークン］を任意のマスに配置すること。ただし、移動後の「パーティマーカー」のあるマスと隣のマスには配置することが出来ず、１つのマスに追加配置できる［警備トークン］は最大１個までである。
5	**アサシンウルフの襲撃**：「パーティマーカー」を１マス動かしてよい。キミたちは遺跡を進むが、音もなく敵が忍び寄る。［偵察］タグのある特技を持たないＰＣはそれぞれ１Ｄをふること。一番出目が小さいＰＣ（同値の場合は複数人）が突然倒れ、［疲労：３０］を受ける。負傷者を背負って君たちはこの地域を離脱する。
6	**瘴気ガス!**：壁や天井からノズルが飛び出て真っ黒な煙を吐き出した。［高位保護］を持たないＰＣは即座に［萎縮］を受けること。代表者は《プロップ解除》（難易度：１５）を行ってもよい。 〔**判定成功**〕「パーティマーカー」を１マス移動させる。 〔**判定失敗**〕ガスは君たちの心身をさいなむ。ＰＣ全員は【因果力】を１点ずつ失う。
7	**這いよる群体**：「パーティマーカー」を１マス動かしてよい。君たちはダイアラットの群れを強行突破することになる。ＰＣ全員は［疲労：１５］を受ける。［飛行］状態の（あるいはいますぐ［飛行］状態になれるアイテムや特技を使用した）ＰＣが［食料］アイテム１つをおとりに捨てれば、ＰＣ全員はこの［疲労］を受けなくてもよい。
8	**水牢結界**：壁の穴から凄まじい勢いで水が放出されていく。その水は排出もされずこのエリアにとどまる。どうやら結界で水攻めにされるらしい。ＰＣ全員は《泳いで抜ける》判定（運動／１６）を行うこと。［水棲］状態の（あるいはいますぐ［水棲］状態になれるアイテムや特技を使用した）ＰＣはこの判定に＋１Ｄを得る。 〔**判定失敗**〕［疲労：１０］をうけてもう１度この判定を行わなければならない。 〔**ＰＣ全員が判定に成功した**〕「パーティマーカー」を１マス動かしてよい。

出目	強行突破表の内容
9	**閉鎖空間から脱出せよ**：チェーンソーとマスクを装備したゾンビが通風口やダクトから襲撃してくる。このエリア内では何度倒しても復活する彼を振り切り、脱出しなければならない。ＰＣ全員は［疲労：８］と［委縮］を受ける。「パーティマーカー」を１マス動かしてよい。
10以上	**転移門の罠**：敵に囲まれた君たちの前に神秘的な魔法陣がうかびあがる！　ＧＭは、「パーティマーカー」のあるマスから２マス離れたマスに、１，２，３の数字を書くこと。一箇所のマスに３つの数字でもバラバラのマスに分散でもかまわない。ＰＣたちも同条件で４，５，６の数字を書くこと。ＰＣたちが魔法陣に飛び込むなら、代表者は１Ｄをふれ！　その該当マスにキミたちは転移する。魔法陣に飛び込まないなら何も起きないが、敵は相変わらず君たちを包囲している。

イベント表

イベントの場所と内容

場所：生産設備

監視メカ生産設備を破壊しろ!：配管から漏れ出る蒸気と機械油のにおいが充満している空間に轟々と機械が動く音が響いている。この空間は遺跡内を巡回する監視機械を増やす工場だ！
このマスでは以下の行動が行える。

監視メカ生産設備を破壊する　シナリオ動作

タイミング	メインプロセス
判定	基本（運動／15）

▶**効果**：クライマックス戦闘で初期ヘイトを増加するＥＸパワーの使用を封じる。あなたは即座に行動権を消費せずに《迷宮を進む》か《仲間を援護する》を１回行える。
〔**サブ職：狂戦士、設計士、機工師**〕この判定の達成値＋２。

場所：魔力路

魔力炉を停止せよ!：書庫の先に隠されていたのは〈鋼の王〉の再生能力を支える魔力炉だった。これを停止させればかの吸血鬼の再生能力も大幅に下がるだろう！　このマスでは以下の行動が行える。

魔力炉を停止する　シナリオ動作

タイミング	メインプロセス
判定	基本（操作／15）

▶**効果**：クライマックス戦闘でボスが【再生】するＥＸパワーの使用を封じる。あなたは即座に行動権を消費せずに《迷宮を進む》か《仲間を援護する》を１回行える。
〔**サブ職：魔法学者、魔具工匠、吸血鬼**〕この判定の達成値＋２。

場所：宝物庫

宝物庫の扉を暴け！：隠し水路を抜けた先にはがっちりと鍵のかかった宝物庫の扉が待ち構えていた。扉の先にはお宝の気配が！　このマスでは以下の行動が行える。

宝物庫の鍵を開ける　シナリオ動作

タイミング	メインプロセス
判 定	基本（解除／15）

▶**効果**：この判定は《プロップ解除》として扱う。各ＰＣは「財宝表：換金アイテム」で１回ずつロールする。

〔**達成値：１９**〕あなたは即座に行動権を消費せずに《迷宮を進む》か《仲間を援護する》を１回行える。

〔**判定失敗**〕警報が鳴り響き増援が現れる。「隠し水路」のマスに［警備トークン］が１個配置される。

場所：隠された財宝

隠された財宝を掘り当てろ！：石棺の立ち並ぶ墳墓に入ると何処からか奇妙な魔力が感じられる。どうやら魔法のお宝の魔力のようだ。探す場合以下の行動が行える。

隠された宝を探し出す　シナリオ動作

タイミング	メインプロセス
判 定	基本（知覚／15）

▶**効果**：この判定は《プロップ解除》として扱う。各ＰＣは「財宝表：魔法素材」で１回ずつロールする。

〔**達成値：１９**〕あなたは即座に行動権を消費せずに《迷宮を進む》か《仲間を援護する》を１回行える。

〔**判定失敗**〕警報が鳴り響き増援が現れる。「冷凍倉庫」のマスに［警備トークン］が１個配置される。