

## イベント

難易度	難易度			
	冒険者レベルの平均	易	並	難
	3	10	12	14
	4	11	13	16
	5	13	15	18
	6	14	16	19

### ランダムイベント

	イベント名	内容
1、2	何ものなし	
3	発火	GMかプレイヤーが2dを振った出目が3以下の場合、メダルを1枚獲得するが、出目が11以上の場合、全体に10点の炎属性魔法ダメージ。草原か森林にいる場合、ダメージは2倍 ただし、HPが1点の状態ではダメージ無し
4	電気	GMかプレイヤーが2dを振った出目が10以上の場合、メダルを1枚獲得するが、出目が4以下の場合、全体に8点の雷属性魔法ダメージ。水地か深い水地にいる場合、ダメージは2倍 ただし、HPが1点の状態ではダメージ無し
5	強風	GMかプレイヤーが2dを振った出目が3以下か11以上の場合、メダルを1枚獲得するが、GMかプレイヤーが2dを振った出目が7の場合、全体に7点の風属性魔法ダメージ。山岳にいる場合、ダメージは2倍。 ただし、HPが1点の状態ではダメージ無し
6	禍福	GMかプレイヤーが2dを振った出目がゾロ目の場合、メダルを1dの出目と同じ値だけ獲得（6ゾロだとメダルを6枚獲得）。ただし、1ゾロの場合は、それまでにゾロ目で獲得したメダルの数×2の威力表の毒属性の魔法ダメージ（難易度並／精神抵抗力／半減）

### 入口にイベント

初めてダンジョンの入り口に向かった際、PCの人数と同数のドライコープス（ML129）と戦闘になる。以降は48時間おきにPCの人数と同数のドライコープスと戦闘になる。

### 死亡した冒険者の救出

エリアイベントで「冒険者との遭遇」の際に、全滅したパーティと遭遇する可能性があります。全滅したパーティは全員がスケルトンアーチャーか頭骸骨だけの姿となっており、彼ら、彼女らをダンジョンの入り口まで連れてくるのが出来れば、経験点と報酬を獲ます。

・情報「骸骨の復活」を得ている場合、元の姿に戻してから入口まで連れて行けば、経験点200点とパーティー人数×200ガメルの報酬

・情報を得ている、得ていないに関わらず、スケルトンアーチャーや頭蓋骨の状態、入口まで連れて行った場合、経験点100点とパーティー人数×50ガメルの報酬

ただし、連れていくパーティー1人につきPC1人が運ぶことになります。その際は、生死判定・生命抵抗力判定・精神抵抗力判定を除くすべての判定に-2のペナルティが発生します。

イベント

難易度	難易度		
	冒険者レベルの平均	易	並
3	10	12	14
4	11	13	16
5	13	15	18
6	14	16	19

エリアイベント

A 山岳 縦

	進行度合い	1～10	11～20	21～
1	冒険者との遭遇	何もなし	冒険者との遭遇	冒険者との遭遇
2	何もなし	何もなし	何もなし	何もなし
3	何もなし	何もなし	何もなし	何もなし
4	難所	全員で登攀判定（難易度は進行度合いにより易、並、難）。一人でも失敗した場合、落下。落下する高さは、5 m、6 m、8 mとなる。難所を登攀しない場合、1時間余分に移動時間が掛かる。		
5	落石	危険感知判定（難易度は進行度合いにより、易、並、難）。誰も成功しなかった場合、全員が回避判定（難易度は進行度合いにより易、並、難）。失敗したPCは、威力表30 + 冒険者レベルの平均点の物理ダメージ。		
6	葬列	別紙参照	別紙参照	何もなし

A 山岳 横

	進行度合い	1～10	11～20	21～
1	葬列	別紙参照	何もなし	別紙参照
2	冒険者との遭遇	冒険者との遭遇	冒険者との遭遇	何もなし
3	難所	全員で登攀判定（難易度は進行度合いにより易、並、難）。一人でも失敗した場合、落下。落下する高さは、5 m、6 m、8 mとなる。難所を登攀しない場合、1時間余分に移動時間が掛かる。		
4	何もなし	何もなし	何もなし	何もなし
5	落石	危険感知判定（難易度は進行度合いにより、易、並、難）。誰も成功しなかった場合、全員が回避判定（難易度は進行度合いにより易、並、難）。失敗したPCは、威力表30 + 冒険者レベルの平均点の物理ダメージ。		
6	何もなし	何もなし	何もなし	何もなし

イベント

難易度	難易度		
	冒険者レベルの平均	易	並
3	10	12	14
4	11	13	16
5	13	15	18
6	14	16	19

エリアイベント

A 砂漠 縦

	進行度合い	1～10	11～20	21～
1	何もなし	何もなし	何もなし	何もなし
2	何もなし	何もなし	何もなし	何もなし
3	冒険者との遭遇	冒険者との遭遇	何もなし	冒険者との遭遇
4	砂嵐	天候予測判定（難易度は進行度合いにより、易、並、難）。誰も成功しなかった場合、PC全員に、2 d 点の風属性物理ダメージ。生命抵抗力判定／難易度は進行度合いにより、易、並、難／半減。		
5	流砂	危険感知判定（難易度は進行度合いにより、易、並、難）。誰も成功しなかった場合、全員が筋力が敏捷力+冒険者レベルで判定（難易度は進行度合いにより易、並、難）。一人でも失敗した場合、1時間余分に移動時間が掛かる。		
6	葬列	何もなし	別紙参照	別紙参照

A 砂漠 横

	進行度合い	1～10	11～20	21～
1	流砂	危険感知判定（難易度は進行度合いにより易、並、難）。誰も成功しなかった場合、全員が筋力が敏捷力+冒険者レベルで判定（難易度は進行度合いにより易、並、難）。一人でも失敗した場合、1時間余分に移動時間が掛かる。		
2	葬列	別紙参照	何もなし	別紙参照
3	砂嵐	天候予測判定（難易度は進行度合いにより、易、並、難）。誰も成功しなかった場合、PC全員に、2 d 点の風属性物理ダメージ。生命抵抗力判定／難易度は進行度合いにより、易、並、難／半減。		
4	何もなし	何もなし	何もなし	何もなし
5	冒険者との遭遇	冒険者との遭遇	冒険者との遭遇	何もなし
6	何もなし	何もなし	何もなし	何もなし

イベント

難易度	難易度			
	冒険者レベルの平均	易	並	難
	3	10	12	14
	4	11	13	16
	5	13	15	18
	6	14	16	19

エリアイベント

B 迷宮 縦

	進行度合い	1～10	11～20	21～
1	冒険者との遭遇	冒険者との遭遇	何もなし	冒険者との遭遇
2	モンスター	何もなし	何もなし	トラップミキサー (ML144) × 3体
3	罨 (大玉)	罨感知判定 (難易度は進行度合いにより、易、並、難)。誰も成功しなかった場合、回避判定 (難易度難) を1回か、冒険者レベル+敏捷力判定 (難易度並) を2回行い、失敗したPCは20点の物理ダメージ		
4	扉	鍵付きの扉があり、解除判定 (難易度は進行度合いにより、易、並、難) に失敗した場合、1時間余分に移動時間が掛かる		
5	モンスター	トラップミキサー (ML144) × 1体	トラップミキサー (ML144) × 2体	何もなし
6	葬列	別紙参照	何もなし	別紙参照

B 迷宮 横

	進行度合い	1～10	11～20	21～
1	葬列	別紙参照	別紙参照	何もなし
2	宝箱	解除判定 (難易度は進行度合いにより、易、並、難)。失敗した場合、生命抵抗力判定 (難易度並/半減) で2d点+冒険者レベルの平均点の毒属性の魔法ダメージ。成功した場合、1d舞のメダル		
3	モンスター	何もなし	トラップミキサー (ML144) × 2体	トラップミキサー (ML144) × 3体
4	モンスター	トラップミキサー (ML144) × 1体	何もなし	何もなし
5	罨 (大玉)	罨感知判定 (難易度は進行度合いにより、易、並、難)。誰も成功しなかった場合、冒険者レベル+敏捷力判定 (難易度並) を行い、失敗したPCは20点の物理ダメージ		
6	扉	鍵付きの扉があり、解除判定 (難易度は進行度合いにより、易、並、難) に失敗した場合、1時間余分に移動時間が掛かる		

イベント

難易度	難易度		
	冒険者レベルの平均	易	並
3	10	12	14
4	11	13	16
5	13	15	18
6	14	16	19

エリアイベント

C 水地 縦

	進行度合い	1～10	11～20	21～
1	葬列	別紙参照	別紙参照	何もなし
2	冒険者との遭遇	何もなし	冒険者との遭遇	冒険者との遭遇
3	何もなし	何もなし	何もなし	何もなし
4	底なし沼	危険感知判定（難易度は進行度合いにより、易、並、難）。誰も成功しなかった場合、全員が筋力が敏捷力+冒険者レベルで判定（難易度は進行度合いにより易、並、難）。一人でも失敗した場合、1時間余分に移動時間が掛かる。		
5	癒しの水（HP）	薬品学判定（難易度は進行度合いにより、易、並、難）。PCのうち誰か一人が成功すれば、PCの誰か一人が2 d点HPを回復できる		
6	何もなし	何もなし	何もなし	何もなし

C 水地 横

	進行度合い	1～10	11～20	21～
1	冒険者との遭遇	冒険者との遭遇	冒険者との遭遇	何もなし
2	何もなし	何もなし	何もなし	何もなし
3	底なし沼	危険感知判定（難易度は進行度合いにより、易、並、難）。誰も成功しなかった場合、全員が筋力が敏捷力+冒険者レベルで判定（難易度は進行度合いにより易、並、難）。一人でも失敗した場合、1時間余分に移動時間が掛かる。		
4	葬列	別紙参照	何もなし	別紙参照
5	何もなし	何もなし	何もなし	何もなし
6	癒しの水（MP）	薬品学判定（難易度は進行度合いにより、易、並、難）。PCのうち誰か一人が成功すれば、PCの誰か一人が2 d点MPを回復できる		

イベント

難易度	難易度			
	冒険者レベルの平均	易	並	難
	3	10	12	14
	4	11	13	16
	5	13	15	18
	6	14	16	19

エリアイベント

C 深い水地 縦

	進行度合い	1～10	11～20	21～
1	何ものなし	何ものなし	何ものなし	何ものなし
2	激流	PC全員が水泳判定（難易度は進行度合いにより、易、並、難）。一人でも失敗した場合、1時間余分に移動時間が掛かる。		
3	モンスター	何ものなし	何ものなし	スカルバード (ML128)、PCの人数
4	濁流	聞き耳判定（難易度は進行度合いにより、易、並、難）。誰も成功しなかった場合、全員が生命抵抗力判定（難易度は進行度合いにより易、並、難）。失敗したPCは2d点の水属性の魔法ダメージ。		
5	何ものなし	何ものなし	何ものなし	何ものなし
6	モンスター	スカルバード (ML128)、PCの人数-2	スカルバード (ML128)、PCの人数-1	何ものなし

C 深い水地 横

	進行度合い	1～10	11～20	21～
1	濁流	聞き耳判定（難易度は進行度合いにより、易、並、難）。誰も成功しなかった場合、全員が生命抵抗力判定（難易度は進行度合いにより易、並、難）。失敗したPCは2d点の水属性の魔法ダメージ。		
2	何ものなし	何ものなし	何ものなし	何ものなし
3	激流	PC全員が水泳判定（難易度は進行度合いにより、易、並、難）。一人でも失敗した場合、1時間余分に移動時間が掛かる。		
4	何ものなし	何ものなし	何ものなし	何ものなし
5	モンスター	スカルバード (ML128)、PCの人数-2	何ものなし	スカルバード (ML128)、PCの人数
6	モンスター	何ものなし	スカルバード (ML128)、PCの人数-1	何ものなし

イベント

難易度	難易度			
	冒険者レベルの平均	易	並	難
	3	10	12	14
	4	11	13	16
	5	13	15	18
	6	14	16	19

エリアイベント

D 森林 縦

	進行度合い	1～10	11～20	21～
1	迷いの森	地図製作判定（難易度は進行度合いにより易、並、難）。誰も成功しなかった場合、1時間余分に移動時間が掛かる。		
2	癒しの果実（HP）	薬品学判定（難易度は進行度合いにより、易、並、難）。PCのうち誰か一人が成功すれば、1d人のHPが8点回復できる		
3	邪魔な枝葉	PC全員で冒険者レベル+器用度の判定と、冒険者レベル+筋力判定のどちらかの判定（難易度は進行度合いにより、易、並、難）を行い、両方に1回ずつ成功する。両方とも成功しなかった場合、1時間余分に移動時間が掛かる		
4	モンスター	ボーンハウンド (ML130)、1体	何もし	何もし
5	冒険者との遭遇	冒険者との遭遇	冒険者との遭遇	何もし
6	モンスター	何もし	ボーンハウンド (ML130)、1体	ボーンハウンド (ML130)、2体

D 森林 横

	進行度合い	1～10	11～20	21～
1	冒険者との遭遇	何もし	冒険者との遭遇	冒険者との遭遇
2	邪魔な枝葉	PC全員で冒険者レベル+器用度の判定と、冒険者レベル+筋力判定のどちらかの判定（難易度は進行度合いにより、易、並、難）を行い、両方に1回ずつ成功する。両方とも成功しなかった場合、1時間余分に移動時間が掛かる		
3	癒しの果実（HP）	薬品学判定（難易度は進行度合いにより、易、並、難）。PCのうち誰か一人が成功すれば、1d人のHPが8点回復できる		
4	葬列	別紙参照	別紙参照	何もし
5	迷いの森	地図製作判定（難易度は進行度合いにより易、並、難）。誰も成功しなかった場合、1時間余分に移動時間が掛かる。		
6	葬列	何もし	何もし	別紙参照

イベント

難易度	難易度			
	冒険者レベルの平均	易	並	難
	3	10	12	14
	4	11	13	16
	5	13	15	18
	6	14	16	19

エリアイベント

D 草原 縦

	進行度合い	1～10	11～20	21～
1	何ものなし	何ものなし	何ものなし	何ものなし
2	冒険者との遭遇	冒険者との遭遇	何ものなし	冒険者との遭遇
3	何ものなし	何ものなし	何ものなし	何ものなし
4	モンスター	スケルトンソルジャー (ML131)	スケルトンソルジャー (ML131)	何ものなし
5	モンスター	何ものなし	何ものなし	スケルトンソルジャー (ML131)、2体
6	葬列	何ものなし	別紙参照	別紙参照

D 草原 縦

	進行度合い	1～10	11～20	21～
1	葬列	別紙参照	別紙参照	何ものなし
2	モンスター	何ものなし	スケルトンソルジャー (ML131)	何ものなし
3	モンスター	スケルトンソルジャー (ML131)	何ものなし	スケルトンソルジャー (ML131)、2体
4	何ものなし	何ものなし	何ものなし	何ものなし
5	冒険者との遭遇	冒険者との遭遇	冒険者との遭遇	何ものなし
6	何ものなし	何ものなし	何ものなし	何ものなし

イベント

難易度	難易度		
	冒険者レベルの平均	易	並
3	10	12	14
4	11	13	16
5	13	15	18
6	14	16	19

エリアイベント

骨の丘		縦		
進行度合い		1～10	11～20	21～
1	崩れ落ちる骨	危険感知判定（難易度は進行度合いにより、易、並、難）。誰も成功しなかった場合、全員が生命抵抗力判定（難易度は進行度合いにより易、並、難）。失敗したPCは2 d 点の物理ダメージ。		
2	何もし	何もし	何もし	何もし
3	葬列	何もし	別紙参照	別紙参照
4	瘴気	危険感知判定（難易度は進行度合いにより、易、並、難）。誰も成功しなかった場合、全員が精神抵抗力判定（難易度は進行度合いにより易、並、難）。失敗したPCは2 d 点の毒属性魔法ダメージ。		
5	何もし	何もし	何もし	何もし
6	葬列	別紙参照	別紙参照	何もし

骨の丘		縦		
進行度合い		1～10	11～20	21～
1	何もし	何もし	何もし	何もし
2	葬列	別紙参照	何もし	別紙参照
3	崩れ落ちる骨	危険感知判定（難易度は進行度合いにより、易、並、難）。誰も成功しなかった場合、全員が生命抵抗力判定（難易度は進行度合いにより易、並、難）。失敗したPCは2 d 点の物理ダメージ。		
4	何もし	何もし	何もし	何もし
5	瘴気	危険感知判定（難易度は進行度合いにより、易、並、難）。誰も成功しなかった場合、全員が精神抵抗力判定（難易度は進行度合いにより易、並、難）。失敗したPCは2 d 点の毒属性魔法ダメージ。		
6	葬列	別紙参照	別紙参照	何もし