

安息砦の攻防

技能チャレンジシート

安息砦には今まさに最大の脅威が迫ろうとしている。君達はこの脅威から砦を守るため、安息砦の住民の士気を上げ、ゼヒアアの暗躍によって低下した治安を回復し、さらには迫り来る軍勢の備えも行わなければならない！

＝安息砦の状況＝ すべての項目は[ランク7]からスタートする。

ランク	項目				
	1:モラル	2:治安	3:砦設備	4:援助要請	5:守備隊
0	ただちに降伏	悪の支配(-10)	砦HP:0	行方不明	崩壊
1	苦境(+2)	疑心暗鬼(-6)	15	間に合わない	守備A
2	疑心暗鬼(-4)	疑心暗鬼(-6)	30	間に合わない	守備A
3	苦境(+2)	疑心暗鬼(-6)	45	間に合わない	守備A
4	疑心暗鬼(-4)	疑心暗鬼(-4)	60 *	間に合わない	守備A
5	不安(+0)	疑心暗鬼(-4)	75	帰還基本	守備B
6	疑心暗鬼(-4)	疑心暗鬼(-4)	90	帰還基本	守備B
7	不安(+0)	不信(-2)	105	帰還基本	守備B
8	不安(+0)	不信(-2)	120 *	帰還+利益1つ	守備B
9	不安(+0)	不信(-2)	135	帰還+利益1つ	守備C
10	不安(+0)	不信(-2)	150	帰還+利益2つ	守備C
11	不安(+0)	用心(+0)	165	帰還+利益2つ	守備C
12	希望(+1)	用心(+0)	180 *	帰還+利益3つ	守備C
13	油断(-3)	用心(+0)	195	帰還+利益3つ	守備D
14	希望(+1)	協力(+2)	210	帰還+利益3つ	守備D
15	希望(+1)	協力(+2)	220 *	帰還+利益4つ	守備D
16	希望(+1)	協力(+2)	230	帰還+利益4つ	守備D
17	団結(+2)	協力(+2)	240	帰還+利益4つ	守備E
18	団結(+2)	信頼(+4)	250	帰還+利益5つ	守備E
19	団結(+2)	信頼(+4)	260	帰還+利益5つ	守備E
20	団結(+2)	信頼(+4)	270	帰還+利益5つ	守備E

モラルと治安の右側の()内の数値は、敵の策謀表への修正となる。

砦の不穏表 安息砦を漂う不穏な空気が事態を悪化させる。

進行表で「砦の不穏」が起こった場合に使用する。ダイスを振って対象の項目を低下させること。

ダイス目	1	2	3	4	5	6
対象	モラル	治安	DMの選択	援助要請 帰還後は振りなおし	守備隊	プレイヤーの選択
低下度	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6	1D4

アクション PCの活躍によって安息砦の状況を改善する。詳しくはアクションの項を参照。

敵の策謀表 ゼヒアアの信徒が安息砦内で暗躍する。PCは夜回りを行って治安に協力する事が出来る。

1D20 + モラル補正 + 治安補正 + 夜回り補正 を計算して、該当項目に従う。

夜回り:夜回りをする1人ごとに+2の修正。但し、行ったPCは回復回数を1回失う。

-1以下	崩壊:ゼヒアアの信徒が起こした扇動によって、砦の人々は立ち直れない混乱に陥る。砦は陥落。
0~2	ありえない噂:領主が夜逃げするという噂が立つ。ノイローゼ気味の住人には真偽が分からない。モラル-4。
3~5	破壊工作:補修のための取り壊し。までそいつはワナだ！治安-2、砦設備-4
6	入念かつ念入りな計画:ゼヒアア使徒にしてやられる。DMの選んだ3箇所のランクを-4
7~9	守備隊への襲撃:守備隊メンバーが宵闇に紛れて襲われる。守備隊-4、治安-2
10~12	目が届かない場所:PC達の隙を付いて破壊活動される。プレイヤーの選んだ2箇所のランクを-2
13	不吉が舞い踊る夜:何かにつけて後手後手となり被害が増す。すべての項目を各1D6ずつ低下
14~16	破壊工作:異常を察知して駆けつけたが、多少壊されてしまった。砦設備-2
17~19	計画未遂:君達が事前に配置についた甲斐あって何事も無く夜は過ぎた。だが・・・ 治安-2
20~22	迎撃成功:わずかな手がかりから敵の計画に気づく。ランクの低下は起こらない。
23~	敵の捕獲:計画を阻止し、ゼヒアア信徒を捕らえる。治安+2

進行表

この表の順に解決する

注)技能チャレンジ中、大休憩は行えない。

- 砦の不穏1
- アクション1回目
- 敵の策謀1

- 砦の不穏2
- アクション2回目
- 敵の策謀2

- 砦の不穏3
- アクション3回目
- 敵の策謀3

(帰還タイミングB)

10.砦襲撃1回目

- マイルストーン到達

(帰還タイミングA)

- 敵の策謀4

- 敵の策謀5

- アクション4回目

- 砦の不穏4

16.砦襲撃2回目

- 技能チャレンジ終了

アクションのルール

アクション可能な回数:1回に1人1アクションが可能。各々のPCが取り掛かる項目と使用する技能を宣言。

ランクの上昇値:[技能チェックの成功率/10、切捨て]の分だけランクを上昇。(例:チェック結果22なら+2)

無理をする:回復力を1回失う事によって成功率+2することが出来る。一度に複数消費しても良い。

10ランク以上の項目:10ランク以上になった項目は上げ辛くなる。技能チェックに-5の修正が入る。

振りなおし:アクションポイントを使うことによって、ダイスの振りなおしが可能。

同一項目へのチャレンジ:一度に1つの項目に3人以上チャレンジした場合、上位2名分のみ影響する。

いろいろな技能:技能チャレンジ中、一人が同じ技能を2回以上使ったら2回目から成功率半分となる。

自由な発想で:プレイヤーの発想次第でいろいろな技能が主技能として使える。

各項目の説明

モラル:砦の住人の士気。モラルが0になると直ちに安息砦は陥落する。

・主技能は<交渉>など。住民の士気を鼓舞できれば他の技能でも主技能として扱う。

・戦闘時に敵が砦内部に到達するとモラルが下がる。中型-1、大型-2、超大型-4、飛行x0.5、重傷x0.5

・戦闘時には守備隊の活躍によっても上下する。守備隊を出さないとモラル-4。

・守備隊が行動不能になるとモラル-1。敵を重傷にするか倒せばモラル+1。

治安:治安の良さ。安息砦で起こる不穏工作に対する防御となる。

・主技能は<看破>など。ゼヒアア信者の企みを暴いたり、住民同士の絆を取り戻せば他の技能でも主技能として扱う。

・進行表で発生する「敵の策謀」となる箇所の修正に関連する。詳しくは「砦の策謀表」を参照。

砦設備:安息砦は長い年月が経過しており、防衛戦をするには手入れが必要だ。

・主技能は<運動><歴史>など、砦の強化のために体を動かしたり知恵を絞れ。

・HP:安息砦の外壁の耐久力。ダメージを受けるとランクが低下する。

・壁のACは20。大型以上のモンスターの攻撃は通常通りダメージを与え、中型以下と魔法のダメージは半分となる。

・砦のHPが0になっても全ての壁が崩壊するわけではないが、大型生物が通れるほどの穴が開く。

砦上部1:高さ30ft幅10ft、部分遮蔽を提供し、バリスタも設置できる。<知覚>に+4のボーナス。

砦上部2:ただし、大型以上の敵が突撃攻撃を壁にヒットさせたらセーブの必要がある。(失敗すると落下)

落下防止柵:砦のランクが4以上なら、柵が有効で落下セーブに+5ボーナス。ランク12で+8に上昇する。

バリスタ:ランク8で1台、ランク15で2台のバリスタが運用できる。性能は以下の通り。

バリスタ:クロスボウ類(30マス/45マス) 種別:軍用遠隔武器(習熟+2)

ダメージ:2D10+4 特殊:4マス以内の対象には攻撃ロール-4

援助要請:フォールクレストに使者を送り、援軍を要請する。

・主技能は<隠密><事情通><交渉>など。道中の安全確保と交渉(書面)が大事。

・帰還:フェイズ12の後に到着する。オークレール司祭(アヴァンドラ)が到着し、さらに守備隊のランク+4

・PCがフォールクレストに向かっても良い、その間には援助要請のアクションしか取れないが、判定には常に+5ボーナス

・その他、首尾よく運べばいろいろな利益がある。

利益A 工程が早まり、フェイズ9の終了後に到着できる。

利益B カージナル・ミスラル(アーティフィサー)が到着。エンチャントマジックアイテムを直ちに使用できる。

利益C モーニヘイグ脚より支援の品として10LVのマジックアイテム2個を得る。

利益D モーニヘイグ脚より支援の品として8,000gpを得る。

利益E フォールクレストで噂を聞きつけたタジーマ・ブラッドランナー(ミノタウルス・ウォーロード5)が到着する。

利益F フォールクレストから檄文が届く。砦のモラル+3。

守備隊:砦を守る守備隊。だいが数は減ったが士気は高い。

・主技能は<運動>【基礎攻撃】など。さまざまな技能が教練には役立つはずだ。

・治安維持へ:守備隊のランクを2下げる代わりに治安を2ランク上げる。逆も可能。

・守備隊の損耗:守備隊が行動不能となった場合、1グループにつき1D4だけ守備隊のランクが下がる。

・守備隊:便宜上、1グループを中型クリーチャー1体として扱う。

守備A:HP30,AC16,基礎命中+3(1グループ当たり)x2部隊

守備B:HP40,AC17,基礎命中+5(1グループ当たり)x2部隊 遭遇毎:ヒット時に減速

守備C:HP45,AC18,基礎命中+7(1グループ当たり)x2部隊 遭遇毎:ヒット時に減速または転倒

守備D:HP40,AC18,基礎命中+7(1グループ当たり)x3部隊 遭遇毎:ヒット時に減速または転倒

守備E:HP50,AC20,基礎命中+8(1グループ当たり)x3部隊 再チャージ5・6:ヒット時に減速または転倒