

Steading of the Iron King

鉄の王の繁殖地



ガンマワールド・ルールブック 付属シナリオ

翻訳： 鯛足烏賊

それは一ヶ月前に始まった。1体のロボットが村はずれの山麓の丘からゆっくりと降りてきたのだ。その壊れた装置は明滅しながらブンブンと唸りを上げ、やがて爆発した。

翌日も同じことが起きた。そしてその翌日も。その後もほぼ毎日それは起きた。しかしながら少なくとも4回、ロボットは村の縁にまで到達し、明滅しながらブンブンと唸り、防壁に向かってロケットを撃ち込んだ(たいした被害はなかった)。

山麓の丘の上では一体何が起きているのだろうか？

『鉄の王の繁殖地』は、1レベル・キャラクター5体向けのD&Dガンマ・ワールド冒険だ。

背景

Background

もしキャラクターが、奇妙に振る舞うロボットの出所を調査するならば、彼女らは技能判定に成功することで以下の情報入手することができる。

〈Conspiracy〉か〈Interaction〉 難易度9

山麓の丘にはバダーの部族が住む繁殖地兼砦がある。突然変異した人型バジャー(穴熊)は冷酷かつ残酷で、何年にも渡ってその村や近傍地域を略奪していた。しかしながら、バダーにはロボットをプログラムするための能力がなかった。

〈Conspiracy〉か〈Interaction〉 難易度13

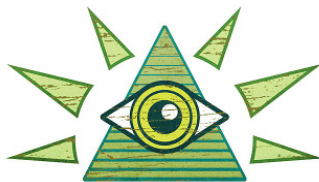
およそ5年前、墳墓同盟の古文書保管者たちが村を訪問した。古文書保管者たちは数日滞在しただけだが、ロボットについての多くの質問をした：誰か村の周囲で起動しているロボットを見かけたか、山麓の丘付近でロボットがいる廃墟はあるかなど。村人はこれらすべての質問に対し「知らない」と答えた。

〈Conspiracy〉か〈Interaction〉 難易度17

村人は吹き飛んだロボットの残骸を防壁の外に運び出し、ちょっとしたゴミ山を作り上げていた。一見では見落としてしまうが、いくつかの破片にはいにしえの文字で刻印がされていた：ストゥーペンディ・コーポレーション・セキュリティ(StupendiCo Security、壮大事業社警備)と。ストゥーペンディ・コーポレーションとは、ありとあらゆる種類の驚嘆かつ危険な技術を生み出した、古代の有名な墳墓同盟の名前だ。

訳註：墳墓同盟(クリプティック・アライアンス Cryptic Alliance)とは文明時代の社会的集合体(大企業から趣味の会合までさまざま)である。

古文書保管者(アーキヴィスト Archivist)とは御眼の使徒(サーヴァンツ・オヴ・ジ・アイ、Servants of the Eye)とも呼ばれる墳墓同盟である。



実際の流れ

The Real Story

バダーは丘の上に繁殖地を構えている。彼らはこれら一連の出来事に関係はしているが、故障したロボットとは無関係だ。

5年前に現われた古文書保管者たちはいにしえの古地図を何枚も持ってきたが、その中の1枚に「ストゥーペンディ・コーポレーション・防衛ロボット」と記されているものがあった。彼らの質問はその場所がどこかを特定するように意図されたものだった。それは知的であるが狂気に陥ったフープの興味を引き付けてしまった。それは傭兵部隊を雇い、先行する一団を追った。

古文書保管者たちが、地下に隠蔽されているバダーの繁殖地に到着したとき、フープの支配者、その傭兵団、それに味方するバダーたちは探検家たちを抹殺した。その時から、忘れられた施設ではブンブンうなりと明滅が始まった。

冒険の概要

Adventure Synopsis

キャラクターたちはイカれたロボットの経路を遡る事でバダーの繁殖地に到達する - 頑丈な石造りの塔の下に作られた地下居住区だ。決意を固めた冒険者が繁殖地に乗り込み、下層の坑道にまで突入すると、最終的にはロボットが現われる埋没した施設の入口を発見する。

地下施設は“鉄の王”を自称するフープの支配者によって部分的に管理下に置かれており、その戦士と傭兵団により防衛されていた。しかしながら、施設の別の部分はフープの支配下ではなかった。施設のコンピュータを支配下に置こうという試みは、偶然にも自動ロボット製造工場を起動してしまい、そのため不完全な設計の防衛ロボットを生産し始めた。自動機械に対処すること自体が潜在的な危険と判断した結果、フープは新たに生産されたロボットを施設の外に向かって誘導して送り出した。バダーは自分たちの害にはならないと容認した。

根気強くあれば、冒険者たちは施設を通り抜けてフープの支配者を打ち負かすことができる - それとも、野生ナノの大樽にぶち込まれて消え失せるか。

冒険のフック

Adventure Hook

キャラクターは冒頭に記されたロボットの侵攻について聞くか目撃する。もし彼女らが首を突っ込もうと考えたなら、彼女らに「背景」に記された技能判定をさせろ。

はたまた、キャラクターの1人が、とあるクエストの途中でこの村にやってくる。彼あるいは彼女が継承した地図(行方不明となった古文書保管者たちか持っていたものに似ている)には、強力な技術のつまった古代施設の設置場所が記されている。

冒険の開始

Starting the Adventure

ロボットの通過してきた経路を辿るのは大して難しい話ではない。バダーの繁殖地は山麓の丘にあり、村からおよそ1日の距離にある。荒野は危険な突然変異体や無作為な危険に満ちているため、キャラクターはそれに備える必要がある。しかしながら、繁殖地に向かう旅では災難は起こらない。キャラクターを見舞う最初の災難は、繁殖地に接近したときに起こる。

不完全なロボット Defective Robots

1日1回、壊れたロボットが塔から現れ、村に向かう獣道をゆっくりと歩いていく。それを攻撃したりあえて停止させようとしなければ、それはキャラクターを無視する。関わるなら、ロボットの武器システムが故障している以外についてシールドボットを使用しろ。それは攻撃することができず、ヒットを受けたなら爆発する。ロボットに隣接しているクリーチャーは、爆発により5[物理]ダメージを受ける。

冒険の運用

Running the Adventure

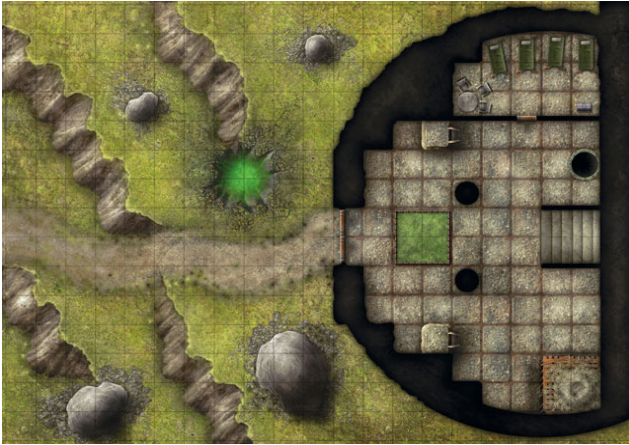
「鉄の王の繁殖地」は4枚の戦闘マップで8つの遭遇が展開される。このボックス・セットには両面式ポスター・マップが2枚封入され、各面にはマップが1つずつ配置される。キャラクターが冒険を突破することで、マップに示されたエリアを通過していく。

冒険者が繁殖地に突入した後、彼女らは地下にあるいにしえの施設に向かう。実際の遭遇はポスター・マップと異なり実際には近接していない。それらは多数の相互に連結された部屋を介し、石や金属の階段を昇降し、ときに真っ直ぐな回廊を進んだ先にある。それらの回廊や坑道、部屋々は戦闘マップには記されていない。君は求めるままにマップを移動する間の脇道遭遇を作り出してもよいし、そのまま直線的に直結させても良い。

繁殖地への接近 Steading Approach

繁殖地を擁する塔は険しい勾配の法面に設けられている。このマップでは2つの遭遇が発生する。

S1: バダラーの塔の防衛隊、S2: 塔の内部



繁殖地の居住地 Steading Warrens

塔の下の居住地は粗野な部屋々と打ち捨てられた穴の迷路と化している。ここでは以下の遭遇が起こる。

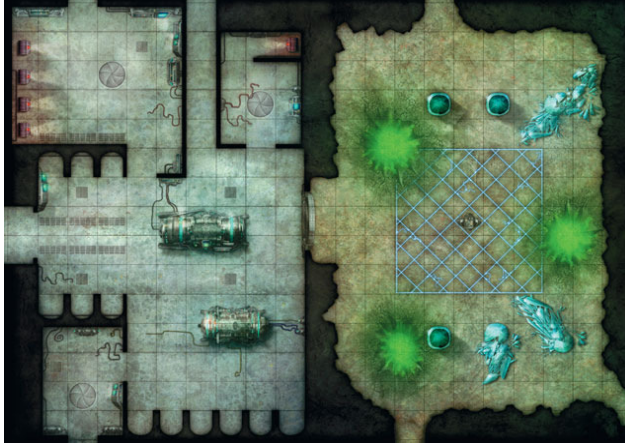
S3: 居住地の入口、S4: 蟻の汚染

キャラクターは最後の坑道に突入して最終遭遇まで突き進んでもよいし、“鉄の王”に対峙する前にこの脇回廊でゆっくりと休んでもよい。



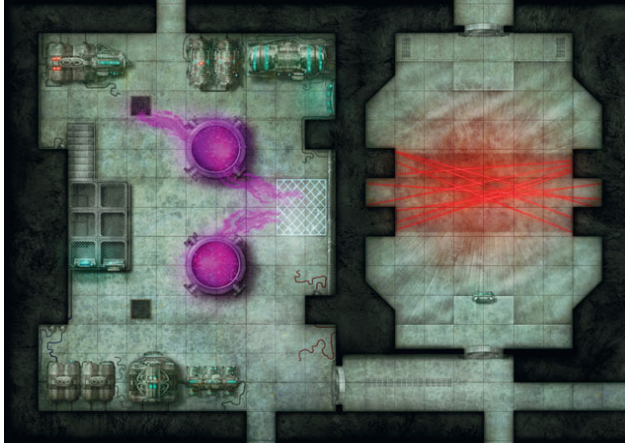
施設の外周地域 StupendiCo Perimeter

居住地の境界壁を押し破ることで、埋没した施設に突入する。施設の玄関については、**S5: 古代施設の外壁**、最初の部屋については、**S6: 古代施設の待機所**に記される。



ロボット製造工場 Robot Manufactory

S7: 古代施設の立入禁止区域では光線網と数体のガードロボットによって警護される回廊が描かれる。**S8: 古代施設の工場**は施設の中核を舞台とする。ここで“王冠”(サイバネティック・コントロール・ヘルム)で施設を掌握し、フープの領土への侵略者を迎え撃とうとする自称“鉄の王”と遭遇する。



冒険の結末

Adventure Conclusion

キャラクターは、“鉄の王”を打ち破るか工場の組み立て装置を破壊することで、ロボットの脅威を終わらせることができる。彼女らは自分自身をロボット製造工場の新たな大君主として擁立しようとするかもしれない。もし彼女らがそうするなら、彼女らは自分では処理しきれないほど多くの心配事を抱えることになるだろう：ロボットの暴動、貪欲なフープの襲撃、彼女ら自身のような“トラブルシューター”の来訪。しかし、それはまた別の物語だ……。

バダー Baddar

君は体高5フィートの、知的で、突然変異したバジャー(穴熊)に、暴力以外の何を期待するんだ？

バダーは残酷かつ破壊的で、集落の周辺を襲撃して略奪する。彼らは石の塔の地下に設けられた、大きな繁殖地と地下集落に住んでいる。バダーは未開時代から中世期までの技術を用いるが、指導者だけは火器を持ち歩く。



ポーカー(はみ出し運転手) Porker (Road Hog)

そのデカブツを放り出せ - 違う、そっちのバイクじゃない。

ガンマ・テラの荒野を徘徊する貪欲な暴力団にして冷淡な略奪者：ポーカーは豚が変異した知的種族だ。彼らは古代の技術、特に小火器と内燃機関が好きだ - より大きくて、より騒がしいほど好む。彼らは修理と廃物回収の才能があるため、ポーカーの暴力団はいこしえのオートバイ維持し、燃料蒸留機を稼働させることができる。



ブラッド・バード(赤き死) Blood Bird (Red Death)

ガンマ・テラにおけるバード・ウォッチングは君の生命に危険をもたらす。

これら猛禽類の美しい真紅の羽毛は、その邪悪な生態を隠している。ブラッド・バードの朗らかな歌声と衝撃的な赤い鶏冠と尾羽には多くの崇拜者がおり、その[放射能]噛みつきに倒れていく。ブラッド・バードの群れは不意に現われると犠牲者をズタズタに引き裂く。



ブラーシュ(ガンマ線蛾) Blaash (Gamma Moth)

明るい明るさがガンマ線蛾を引き付ける。古いミサイル・クレーターや廃原子炉の近くでキャンプをするなら火を消せ。

恐れ知らずの肉食生物であるこれらの巨大な突然変異したマイマイガは、放射能地域に犠牲者を運び込んで喰らう。ブラック・ブラーシュは獲物に精密な[放射能]光線を放つ。



イエクシル Yexil

お、それうまそうだな - ここに格好良い装備があるんだ。
交換しないか？

これら危険な飛行する捕食動物は、前肢の代わりにコウモリの翼を持つオレンジの毛皮で覆われた獅子に似ている。恐ろしげな顎と[光線]エネルギーを放つ眼光で武装するそれは、悪名高い略奪者にして強盗だ。イエクシルは小さな高巣に2体または3体で住む。彼らは街道や小道を見下ろす待ち伏せポイントで往来する者を待ち伏せる。彼らは一般に犠牲者を略奪して喰らうが、十分に武装している者とは取引もする。彼らは特に高価な服地、織物、他の衣類を珍重している。



ロボット Robot

肉の目標を確認。殲滅せよ！

これら警備機械の多くは古代施設を警護しているが、若干の機体は荒野を彷徨っている。ガードボットはバーサーク・アンドロイドほど狂っていないし、イラディケイター（根絶号程度の意味）のように重武装ではないが、有機体に対して非常に効率的な殺し屋だ。それらは強化された照準ソフトに裏打ちされた、下衆な電撃パンチを装備している。



フープ Hoop

確かに、巨大なウサギなんて悪い冗談のように聞こえるな。だがたいていの場合、最後に笑うのはフープなんだ。

フープはヒューマン・サイズの突然変異した兎で、自らを優良種族としてガンマ・テラを支配するべく定められていると信じている。彼らは戦団を組んで世界を血に染める恐るべき戦士であり、より弱い者を隷属させ、有用（かつ危険な）技術を略奪している。少数のフープは触るだけで不活性な無機物を変成してゴム状に変えてしまう能力を持つ。



遭遇S1：バダーの塔の防衛隊

Badder Tower Defense

遭遇レベル1（550XP）

準備

Setup

2体	バダーの繁殖地警備（B）	砲撃役
2体	ポーカークの襲撃者（P）	兵士役
1箇所	放射能クレーター	危険要因

キャラクターは山麓の丘の上、分水嶺の頂点付近でバダーの塔に到達する。彼女らが塔の防衛隊たちを迂回することはできないため対峙することになる。

キャラクターが最初に塔を見たなら、読め：

君がロボットの経路を辿り、古い踏み分け道を進んで行くと、微光を放つクレーターに行き着いた。道は最終的に、荒っぽく切り出された、石の塔に到達する。そこはクロスボウを構えたバダーと、フレイルを手にしたポーカークが待ち受けていた。

バダーはキャラクターに立ち去れと警告する。塔を離れたロボットがいなかったかと質問すると、彼らはそのような事実はないと否定する（難易度13の〈看破〉判定に成功することで、彼らが嘘をついていることがわかる）。彼らは“鉄の王”の権威について吹聴する。どのような人物かを尋ねたら、それは煌めく王冠をかぶった、素晴らしいフープである答える。バダーは“鉄の王”のポーカーク傭兵の支援の下、侵入者が誰でも発砲する。

戦術

Tactics

繁殖地警備は巨礫の背後で遮蔽を得つつ可能な限り長くクロスボウを射撃する。ポーカークは攻撃方が前進することを期待して、戦闘の第1ラウンドは動かない。近接戦闘が始まったなら、ポーカークはなるべくファール・ベルチで敵を幻惑状態にさせた後、フレイルを使用して敵を放射能クレーターに押しやる。

その後の展開

Development

1日1回、軋り音を上げるロボットが塔から現れ、ゆっくりと踏み分け道を下って行く。キャラクターはロボットが進むのを阻止するため、扉を封じるかまたは別の方法を探る事ができるが、それは所詮一時的な措置に過ぎない；やがてはフープかバダーがロボットを外に押し出すだろう。この侵攻を止める唯一の方法は、“鉄の王”を破ることだ。

報酬 Reward：

プレイヤーはそれぞれ自身のデッキから1枚のオメガ・テック・カードをドローできる。またパーティ全体で1d6回の“古代廃物表 Ancient Junk table”をロールできる。



エリアの特徴

Features of the Area

照明 Illumination：

夜であれば、各自の松明が5マスまでを明るい明るさで照らす。放射能クレーターは薄暗い明るさをもたらす。

巨礫 Boulders：

丘の斜面に点在する10フィート大の巨礫は遮断地形だ。クリーチャーは難易度13の〈運動〉判定で頂部に登る事ができる。

放射能クレーター Radioactive Crater：

『罨と危険要因』参照。

※訳註：訳出済み

傾斜面 Ridge Lines：

これら岩がちな傾斜面は移動困難地形だ。

塔 Tower：

窓がない塔の高さは30フィートで、石の外壁をよじ登るためには難易度17の〈運動〉判定が必要だ。地上階に入るための唯一の入口は両開き扉だ（下記参照）。屋根にある昇降口を解錠するためには難易度17の〈Mechanics〉判定を必要とし、内部に侵入することができる。キャラクターは難易度17の【筋力】判定か50[物理]ダメージを与えることで破壊することができる（攻撃は自動的にヒットする）。

両開き扉 Double Doors：

これら補強されたオーク材の扉は内側から施錠されている。キャラクターは難易度21の【筋力】判定か100[物理]ダメージを与えることで破壊することができる。

遭遇S2：塔の内部

Tower Interior

遭遇レベル1（550XP）

準備

Setup

2体 バダーの繁殖地警備（B） 砲撃役
2体 イェクシルの打ち壊し屋（Y） 精鋭 暴れ役

塔の内部は兵舎と“番犬”イェクシルの巣を兼ねている。バダーとイェクシルは侵略者から熱心に塔を警護する。

キャラクターが塔に入ったなら、読め：

クロスボウで武装したバダーが2体、高さ10フィートの防護足場で待機している。奥の角では、骨と腐肉の山のの上に、猛禽類の巣が構えられている。そこにはコウモリの翼を持った、オレンジの毛皮のライオンが止まっている。両開き扉そばの床には、つかみ草が密生した大きなプランターが置いてある。

戦術

Tactics

こののモンスターたちは外部の戦闘音を聞いていたことから侵入者に対する備えができています。2体の繁殖地警備は足場の上に位置して出入口を警戒している；彼らはハシゴを引き上げている。3体目のバダーは第2ラウンドに兵舎から現れる。イェクシルは塔内を飛び回り、ウイング・バフエットを使用して敵をつかみ草に押しやって伏せ状態にして、バイト攻撃を行なう。

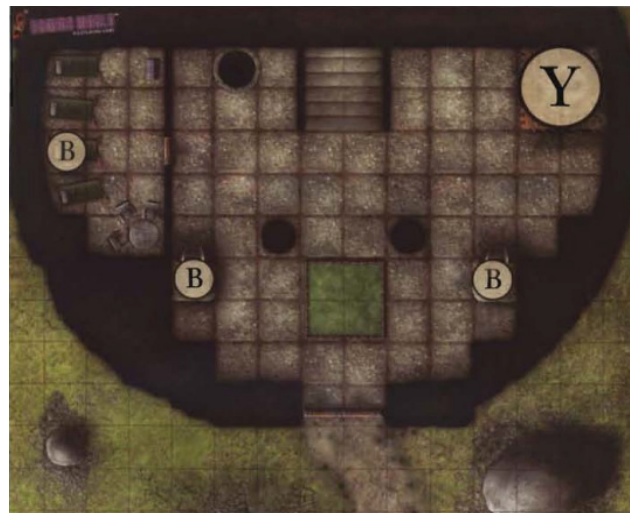
その後の展開

Development

1日1回、軋り音を上げるロボットが塔から現れ、ゆっくりと踏み分け道を下って行く。

報酬 Reward：

プレイヤーはそれぞれ自身のデッキから1枚のオメガ・テック・カードをドローできる。またパーティ全体で1d6回の“古代廃物表”をロールできる。もしキャラクターが猛禽類の高巢を捜索するなら、彼女らは全弾装填されたハンドガン（片手用軽遠隔武器）とGMのデッキから1枚のオメガ・テック・カードをドローすることができる。



エリアの特徴

Features of the Area

照明 Illumination：

松明により明るい明るさ。

天井 Ceiling：

塔の内部の高さは25フィート（5マス）だ。

つかみ草のプランター Planter of Grab Grass：

つかみ草のマスで伏せ状態になったクリーチャーは、難易度13の〈運動〉判定に成功しないと立ち上がれない。

防護足場 Guard Platforms：

足場は石壁から直接突き出ている。彼女らは難易度17の〈運動〉判定で登る事ができるが、登攀中のキャラクターは頂部の警備からクロスボウを撃ち下ろされる。

イェクシルの高巢 Yexil Aerie：

高巢は木製の柱で支えられている。乱雑な天辺に登るためには難易度17の〈運動〉判定を必要とする。腐肉と雑多なごみで作られた猛禽類の高巢には、重要な財宝が隠されている（“その後の展開”参照）。

兵舎 Barracks：

バダーとポーカーは古い軍用簡易ベッドで休息する。兵舎のテーブル上にはマグカップ、金属製のダイス、汚れた食器が並んでいる。大きめの道具は片手軽近接武器か片手軽遠隔武器の代用武器として使用できる；それらは一般的な武器と異なり習熟ボーナスを得られない。テーブルのマスに入るクリーチャーは追加1移動コストを必要とし、またテーブルの下を這い進むクリーチャーは遮蔽を得る。テーブルは移動アクションを消費して片側に傾けることで、遠隔攻撃に対する遮蔽物となる。

壁には警告文が釘止めされている。そのなぐり書きの内容はこうだ：「ロボットが来たら、外に追い出せ。ジェインがそいつを止めようとしたところ、そいつは爆発した。ジェインの目玉はこんがり焼けた。こいつは警告だ！」

井戸 Well：

バケツを下ろし巻き上げ装置を作動させる事でやや金臭い冷たい水を引き上げることができる。井戸の深さは20フィートだ。井戸の中のクリーチャーが脱出するためには難易度17の〈運動〉判定が必要だ；バケツが底にあるなら、〈運動〉判定の難易度は9に代わる。

階段 Stairs：

これらの階段は、5回ほど行ったり来たりした後、下層の居住地に到達する。

遭遇S3：居住地の入口

Warren Entry

遭遇レベル1（600XP）

準備

Setup

3体 バダーの繁殖地警備（B） 砲撃役
2体 バダーの奴隷使い（S） 制御役（指揮）

バダーは繁殖地を侵入者から守るためここで待機しているが、繁殖地から出てきたロボットは通過させる。

キャラクターが階段を降りたなら、読め：

階段から20フィート離れた場所で、2体のバダーが倒したテーブルで遮蔽を取っている。

キャラクターが大広間を見たなら、読め：

この部屋の中央には、古代の巨大な機械装置が鎮座し、光と作動音を発している。機械に隣接した、錆びた鉄格子の中では、うつろな目のヒューマンが閉じ込められている。

戦術

Tactics

2体の繁殖地警備はひっくり返されたテーブルの後ろで戦闘を始め、階段を降りてきた侵入者を射撃する。遠隔攻撃ラウンドの後、彼らはキャラクターを誘導するため大部屋に向かって後退する。奴隷使いは機械室で待機する。彼らは機械から2マス以内に留まり、敵を有害なオーラに引き込みつつ、自分は利益を得ようとする。

エリアの特徴

Features of the Area

照明 Illumination：

松明により明るい明るさ。

檻 Cage：

鉄格子の中には、この機械により精神を消去された不運な探検家だった4体のヒューマンが囚われている。もし自由にされたとしても彼らはアクションを得ず、無理強いしなくては動こうとしない。

瓦礫 Debris：

これらのエリアは落下した石により移動困難地形だ。

彫像 Statues：

大きな、バダーを模した砂岩の彫像は遮断地形だ。

テーブル Table：

ひっくり返されたテーブルは背後のバダーへの遠隔攻撃に対して遮蔽を与える。キャラクターは難易度13の〈運動〉判定でテーブルを押しやることができる。

機械 The Machine：

この奇妙な古代技術の断片は、制御者を癒し敵の精神を破壊する。機械から2マス以内でターンを終えたバダーは5ヒット・ポイントを回復する；他のクリーチャーが2マス以内でターンを終えたなら5[精神]ダメージを受ける。

機械を停止させるには難易度13の〈Science〉判定に3回成功するか（それぞれ標準アクション）、50[物理]ダメージを与える必要がある（攻撃は自動的にヒットする）。いずれかのキャラクターが機械を停止させるための〈Science〉判定に失敗するか攻撃をヒットさせたなら、機械から2マス以内のすべてのクリーチャー（バダー含む）は、1d6[精神]ダメージを受ける。

その後の展開

Development

1日1回、軋り音を上げるロボットが穴から現れ、ゆっくりと塔への階段を昇っていく。

報酬 Reward：

プレイヤーはそれぞれ自身のデッキから1枚のオメガ・テック・カードをドローできる。またパーティ全体で1d6回の“古代廃物表”をロールできる。キャラクターはまたバレットブルーフ・ヴェスト（軽装鎧）を得る。



遭遇S4：蛾の汚染

Moth Infestation

遭遇レベル1（600XP）

準備

Setup

2体 黒のブラーシュ（M） 砲撃役
3体 流血鳥（B） 奇襲役

穴を掘り進めたバダーはこれら放射能大洞窟を発見し、そしてここから撤退した。その後、放射能を好むクリーチャーがここを占領した。キャラクターは小洞窟からの坑道を介してこの遭遇に突入する。

キャラクターが最初にこの大洞窟に入ったなら、読め：

この部屋は、光る青苔の絨毯で、ぼんやりと照らされている。奥の方からは、翼がはためくような反響が聞こえてくる。

キャラクターが大洞窟を見たなら、読め：

この洞窟の中央には、巨大な大穴が開いており、渦巻状の傾斜路が設けられている。そこかしこに、光るこけの絨毯が育っている。犬のような大きさの1対の蛾と、3羽の真紅の羽毛の鳥が、内部を飛び回っている。

戦術

Tactics

このモンスターはロボット（またアンドロイドのキャラクター）を無視するが、ベータ線苔のエリアに踏み込んだクリーチャーは攻撃する（以下参照）。流血鳥は前進飛行して敵に取り付こうとするが、ガンマ線蛾は後退してレイディエイション・ビームを離れた敵に対して使用する。

エリアの特徴

Features of the Area

照明 Illumination：

光る青コケが薄暗い明るさを放つ。

ベータ線苔 Beta Moss：

ベータ線苔のマスに位置するキャラクターは超加速ロールに+2ボーナスを得、d20ロールで5以下を出すことでアルファ線奔流を経験する。

巨礫 Boulders：

これらの大石は遮断地形だ。

大穴 Pit：

大穴は螺旋状の降り傾斜路の中心にある。傾斜路の縁は軟弱で、縁のマスでターンを開始したクリーチャーは難易度9の〈軽業〉判定をしなくてはならない。失敗したなら、傾斜路の下段に落下し、1d10[物理]ダメージを受けて倒れて伏せ状態になる。

骸骨 Skeletons：

さほどに幸運ではない探検家の残骸が苔の上に散らばっている。これらは放射能過被曝の影響で緑色に発光している。

その後の展開

Development

1日1回、軋り音を上げるロボットが穴から現れ、ゆっくりと地表目指して歩いていく。

大穴の底には長く枝分かれした、次の重要エリア（次のポスター・マップ）に繋がる坑道がある。坑道（描かれていない）には、キャラクターが必要な大休憩を取る事ができる多数の休息可能な空間がある。

報酬 Reward：

プレイヤーはそれぞれ自身のデッキから1枚のオメガ・テック・カードをドローできる。骨を搜索したキャラクターは2枚のオメガ・テック・カードをドローし、1枚を得ることができる。もう1枚はデッキに戻してシャッフルする。



遭遇S5：古代施設の外壁

StupendiCo Installation Exterior

遭遇レベル3（850XP）

準備

Setup

2体	警護ポット (D)	遊撃役
2体	ポーカークの襲撃者 (P)	兵士役
3箇所	放射能クレーター	危険要因

地下を掘り進めたバダーは、埋没した古代施設の広間に至る扉を発見したが、その中にまで入ろうとはしなかった。現在、“鉄の王”が新たな発見物で開店準備を始め、入口を数体のポーカーク傭兵と2体の再プログラムできた警護ポットに警護させている。

キャラクターがこの広間の中を覗いたなら、読め：

高さ20フィートの洞窟が、光るクレーターにより照らされている。水晶の柱に挟まれた床一面には、白線のマス目が敷かれ、そこを2体のロボットと2体のポーカークが守っている。マス目の中央には、明滅する制御盤がある。その奥の壁には、巨大な金属の扉がそそり立っている。

戦術

Tactics

ポーカークはフレイルを使用し、敵を放射能クレーターに押しやろうとする。警護ポットはネットワーク・ライン上に残り、可能な限りダメージ・ロールへのボーナス(給電マスを参照)を得ながら、制御盤を操作しようとする者を目標とする。

エリアの特徴

Features of the Area

照明 Illumination：

放射能クレーターが薄暗い明るさを放つ。

給電マス Charging Grid：

白線のマス上で[電撃]攻撃パワーを使用するクリーチャーは、ダメージ・ロールに+5ボーナスを得る。

水晶の柱 Crystal Pillars：

これらの柱は床から天井まで届く遮断地形だ。室内でクリーチャーが[電撃]攻撃パワーを使用するなら、それらは無害な電気火花を散らす。

瓦礫 Debris：

砕かれた柱が散らばるマスは移動困難地形である。

入口扉 Entrance Door：

チタン合金製の防護扉を開くためには、給電マス上の制御盤(以下参照)を起動する。または難易度40の〈運動〉判定に成功するか、500[物理]ダメージを与えて破壊する。

制御盤 Control Panel：

キャラクターはこの制御盤を操作して防護扉を開放することができる。そのためには3回失敗する前に難易度17の〈Science〉判定に成功しなくてはならない；失敗する毎に、判定を行なったキャラクターは1d8[電撃]ダメージを受ける。

もしキャラクターが〈Science〉判定に3回失敗するなら、扉の回路はショートして部分的にしか開かなくなる。1体の中型クリーチャーは開口部を無理矢理入り込み、1マス分多く消費することで進入することができる。しかしながら失敗した結果、待機所のロボットへの警報も止まるため(遭遇S6参照)、最初に突入する際に不意打ちラウンドを得る。

その後の展開

Development

報酬 Reward：

プレイヤーはそれぞれ自身のデッキから1枚のオメガ・テック・カードをドローできる。またパーティ全体で1d6回の“古代廃物表”をロールできる。



遭遇S6：古代施設の待機所

StupendiCo Foyer

遭遇レベル2（725XP以上）

準備

Setup

5体以上 防御ボット (B)
4体 兵士ボット (S)

雑魚 暴れ役
兵士役

ストゥーペンディ・コーポレーション警備施設の外周施設は暗く不活性だが、来客が現われたなら動体感知器がエリア（と防御機能）を活性化させる。

キャラクターがこの広間の中を覗いたなら、読め：

天井に設けられた化粧板が、異音とともにチラつくと、光を放つ。すると、鋼と陶磁器で作られた部屋が、驚くほど明るく照らされた。部屋の中央では、奇妙な機械が鎮座し、異音と光を放っている。壁には壁龕が、列を成している；中には待機状態のロボットが収納されている。幾体かは壊れ、幾つかは空っぽだが、どこかの部屋からか、油圧式昇降機（何かの機械）の作動音が響いてくる。

このエリアは、かつて最新型ロボットの展示室だった。このエリアには脇室の油圧式昇降機から新たなボットが送られてくる。他の機体は壁龕に留まっている。すべてのロボットはフープを除くすべてを攻撃する。

戦術

Tactics

兵士ボットは脇室に入ろうとするか、特に制御盤に近付こうとするキャラクターを押し留めようとする。防御ボットと兵士ボットは共に、可能な限りアクション変換機を使用して追加標準アクションを得る。

戦闘第2ラウンド開始後、3つの脇室にそれぞれ設置された制御盤と油圧式昇降機により初期配置以外の防御ボットが供給される可能性がある（以下参照）。プレイヤーがこの遭遇で5体の防御ボットを超えて対峙したなら、1体毎に25XPを追加して得る。

エリアの特徴

Features of the Area

照明 Illumination：

天井の化粧板による明るい明るさ。

アクション変換機 Action Inverters：

主室に置かれた2台の大型機械は遮断地形だ。それらはロボット（アンドロイド・キャラクターも含む）に対して利益を与える。いずれかの機械に隣接するロボットかアンドロイドはマイナー・アクションを消費することで、そのターン中にのみ使用できる追加標準アクションを得る。追加標準アクションを使用した後、それは自身の次のターンの終了時まで幻惑状態になる。

制御盤 Control Panels：

3つの脇室にはそれぞれ油圧式昇降機のための制御盤が設けられている。キャラクターは難易度17の〈Science〉判定に成功することで、接続された昇降機を停止させることができる。またはキャラクターが難易度17の【筋力】判定に成功するか、10【物理】ダメージを与えることで制御盤を破壊し、機能を停止させることができる。

油圧リフト Hydraulic Lift：

それぞれの昇降機は鋼鉄製アイリス型開閉口で覆われている。戦闘第1ラウンドの後、イニシアチブ・カウント1が来たら3d6をロールしろ：いずれかの結果が5か6あるなら、アイリス型開閉口が開き、元気な防御ボットをこの部屋に送り出す。アイリス型開閉口は昇降機が下降開始する前に閉鎖される。キャラクターは難易度17の〈Mechanics〉判定か50【物理】ダメージを与えることで、開閉口（と昇降機）の機能を停止させることができる。

鋼鉄製格納庫 Steel Storage Lockers：

これらは最大の脇室の壁一面に設えられており、多数の古代装置が収納されている。

その後の展開

Development

報酬 Reward：

プレイヤーはそれぞれ自身のデッキから1枚のオメガ・テック・カードをドローできる。



遭遇S7：古代施設の制限区域

StupendiCo Restricted Area

遭遇レベル2（725XP）

準備

Setup

2体	フープの精密射手（S）	砲撃役
2体	噴進弾ポット（R）	砲撃役
1箇所	光線網	罠

ストゥーペンディ・コーポレーションの工場区域に至る最後の回廊を警護するのは、古代技術と2体の旋条銃を携帯するフープだ。

キャラクターがこのエリアの中を覗いたなら、読め：

扉の近くの空間を除き、ここの床は中央の溝に向かって傾斜となっている。その先は天井から床まで、明滅する赤いビームで満たされている。向こう側には、2体のウサギ様の人型クリーチャーが立ち、その両翼には、これ見よがしに組込式噴進弾発射装置を装備している、2体の飛行ロボットが配されている。彼らの近くには明滅する制御盤がある。

フープの護衛団は発砲する前に、「“鉄の王”はいかなる侵略者であっても交渉の余地を与える」と片言の言葉で申し述べる。

戦術

Tactics

フープは扉から離れた側の平らな床に留まって侵略者を撃つ。ロボットはLAWロケットを使用し、この攻撃がヒットしたキャラクターを横滑りさせて低摩擦傾斜面（以下参照）に入らせ光線網に追いやる。キャラクターが光線網を突破したなら、噴進弾ポットはLAWロケットが再チャージされるまで、敵の頭上を飛行してエレクトロジョルトを使用する。

エリアの特徴

Features of the Area

照明 Illumination：

天井の化粧板による明るい明るさ。

光線網 Laser Mesh：

キャラクターが室内に入った時点で光線はすでに起動している。罠の制御盤は部屋の向かい側に位置する。

低摩擦傾斜面 Slippery Sloped Floor：

このエリアは光線網と両方の入口付近にある2マス×2マスの床を除き、光線網の溝に向かって低摩擦な傾斜面となっている。キャラクターが低摩擦面に進入したなら、彼女は立ち続けるために難易度9の〈軽業〉判定を行わなくてはならない。失敗したキャラクターは倒れて伏せ状態になり、光線網に向けて1マス横滑りする。

制御盤 Control Panel：

部屋の中心に位置する光線網を制御するための電子計算機操作卓は向かい側の扉付近にある。操作卓に隣接したキャラクターは、難易度13の〈Science〉判定（標準アクション）に3回成功することで、永久に停止させることができる。判定に失敗する毎に、光線網はフリー・アクションとして範囲内の2体のキャラクターに対してランダムに攻撃を行なう。



遭遇S8：古代施設の工場区域

StupendiCo Factory Floor

遭遇レベル3（800XP）

準備

Setup

1体	“鉄の王” (K)	制御役
2体	フープの戦士 (W)	遊撃役
2体	光線ボット (L)	砲撃役

“鉄の王”はここを宮廷に定めた：フープの首魁は王冠のように見えるサイバネティック・コントロール・ヘルムを被っている。

キャラクターがこの広間を見たなら、読め：

高さ30フィートの天井に、巨大な機械の腕が提げられている。得体の知れない巨大な機械が、部屋の外縁付近でうなりを上げている。2基の大樽から、煌く色合いの渦巻が流れてくる：それは液体のように流れている。フープの戦士と光線ボットが、高さ10フィートの高台で、点滅する電子計算機操作卓を操る、大柄なフープを守っている。フープは、煌く鉄のヘルメットをかぶっている。

次の瞬間、“鉄の王”は進入したキャラクターへの攻撃を命ずる。

戦術

Tactics

光線ボットは距離を保ちつつレーザーを撃ち、フープの戦士はビッグ・ホップを使用してキャラクターとの距離を詰める。“鉄の王”はサイバネティック・ヘルムでファクトリー・アームを操作し、敵を捕えて野性ナノの大樽(以下参照)に投げ込もうとする。

その後の展開

Development

報酬 Reward：

プレイヤーはそれぞれ自身のデッキから2枚のオメガ・テック・カードをドローできる。またパーティ全体で1d6回の“古代廃物表”をロールできる。

サイバネティック・コントロール・ヘルムはこのエリアの外部では機能しない。また戦闘のダメージがこの安定性を崩している。キャラクターは素敵な頭飾りとしてこれを身につけるかもしれないが、それはより多くの不幸を招くだろう。



エリアの特徴

Features of the Area

照明 Illumination：

天井の化粧板による明るい明るさ。

ファクトリー・アーム/作業アーム Factory Arm：

“鉄の王”がサイバネティック・ヘルムを被っている間、このフープは以下のパワーを得る(データ・ブロック記載済み)。

キャラクターは“鉄の王”のヒット・ポイントを0まで低下させるか、“鉄の王”の隣接マスで難易度17の〈Science〉判定に成功することで、ファクトリー・アームを停止させることができる。

機械 Machines：

機械は高さ10フィートの遮断地形だ(登攀するには難易度9の〈運動〉判定)。

野生ナノの大樽 Wild Nano Vats：

大樽に進入するか自身のターンを終了したクリーチャーは2d10[物理]ダメージを受け、自身の次のターンの終了時まで幻惑状態になる。それぞれの大樽の壁は高さ10フィートだ；登攀するためには難易度13の〈運動〉判定を必要とする。

野生ナノの流出 Wild Nano Spills：

大樽の中身がいくらかこぼれて工場の床に溜まり、移動困難地形を形成している。野生ナノの流出のマスに進入したクリーチャーは即座にセーヴィング・スローを行わなくてはならない。失敗したなら、そのターンは即座に終了する。

ロボット組立操作盤 Robot Assembly Pad：

“鉄の王”はこの高台の上に立ち、機械全体を支配しようとしている。キャラクターが組立操作盤上で難易度17の〈Science〉判定(標準アクション)に成功すればそれを妨害することができる。判定に失敗したなら、そのキャラクターに対してフリー・アクションで光線ボットのレーザー・サイトが使用される(組立操作盤はいかなるダメージを受けても自動的に修復する)。

遭遇S1：バダーの塔の防衛隊

バダーの繁殖地警備 Badder Steading Guard レベル1 砲撃役
中型・地球・人型 XP100

hp：22；重傷値11 イニシアチブ +3
AC 15；頑健13；反応14；意志13 感覚〈知覚〉+5
移動速度：5、地潜り2

標準アクション

⊕：メイス([物理]、[武器]) ◆無限回
攻撃：近接・1(クリーチャー1体)；+6対AC
ヒット：1d10 + 3 [物理]ダメージ

↘：クレバー・ショット／曲撃ち([物理]、[武器]) ◆無限回

効果：この警備は攻撃の前に1マスのシフトを行なう。

攻撃：遠隔・20(クリーチャー1体)；+8対AC

ヒット：1d8 + 4 [物理]ダメージ、さらにこの警備員の次のターンの開始時まで、目標は隣接する敵に対して戦術的優位を与える。

【筋】13 (+1) 【敏】17 (+3) 【判】10 (+0)
【耐】10 (+0) 【知】10 (+0) 【魅】13 (+1)

装備：リング・メイル、メイス、クロスボウ

0	6	11	16
	5	10	15
			22

ポーカーの襲撃者 Porker Marauder レベル1 兵士役
中型・地球・人型 XP100

hp：29；重傷値14 イニシアチブ +2
AC 17；頑健16；反応13；意志12 感覚〈知覚〉+0
移動速度：5

標準アクション

⊕：フレイル([物理]、[武器]) ◆無限回
攻撃：近接・1(クリーチャー1体)；+6対AC
ヒット：2d6 + 1 [物理]ダメージ、さらにこの襲撃者は目標を1マス押しやる。この襲撃者は目標が占めていたマスに1マスのシフトを行なうことができる。

マイナー・アクション

←：ファール・ベルチ／臭いげっぷ([毒]) ◆最初に重傷になった時点で再チャージ

攻撃：近接範囲・噴射2(噴射の範囲の敵のみ)；+4対“頑健”

ヒット：1d10 + 3 [毒]ダメージ、さらにこの襲撃者の次のターンの終了時まで幻惑状態になる。

【筋】16 (+3) 【敏】10 (+0) 【判】10 (+0)
【耐】13 (+1) 【知】13 (+1) 【魅】7 (-2)

装備：レーザー・アーマー、フレイル

0	8	15	22
	7	14	21
			29

放射能クレーター Radioactive Crater レベル3 危険要因
固定型 XP150

探知：〈知覚〉難易度19 イニシアチブ：-
完全耐性：すべての攻撃

トリガー型のアクション

攻撃：([物理]) ◆無限回

トリガー：穴または隣接マスにクリーチャーが進入するかターンを開始する

攻撃(機会アクション)：近接・1(トリガーとなったクリーチャー)；+6“反応”

ヒット：目標は10フィートの穴の底に落下し、1d10 [物理]ダメージを受け、継続的[放射能]ダメージ8を受け、倒れて伏せ状態になる。

ミス：目標は穴の縁に倒れて伏せ状態になる。

特殊：穴の中でターンを開始したいずれかのクリーチャーは、継続的[放射能]ダメージ8を受ける(セーブ・終了)。

この深さ10フィートの穴には4×4マスの範囲を[放射能]の輝きで満たす。その縁は脆いため、クリーチャーが自重をかけるだけで突然に崩れ落ちる。クリーチャーは[物理]ダメージに加え、放射性物質の中に落下する。クリーチャーはクレーターに登攀して脱出するために難易度15の〈運動〉判定に成功しなくてはならない；クリーチャーは〈運動〉判定で飛び越すこともできる。

遭遇S2：塔の内部

バダーの繁殖地警備 Badder Steading Guard レベル1 砲撃役
中型・地球・人型 XP100

hp：22；重傷値11 イニシアチブ +3
AC 15；頑健13；反応14；意志13 感覚 <知覚> +5
移動速度：5、地潜り2

標準アクション

⊕：メイス([物理]、[武器]) ◆ 無限回

攻撃：近接・1(クリーチャー1体)；+6対AC
ヒット：1d10 + 3 [物理]ダメージ

↘：クレバー・ショット／曲撃ち([物理]、[武器]) ◆ 無限回

効果：この警備は攻撃の前に1マスのシフトを行なう。

攻撃：遠隔・20(クリーチャー1体)；+8対AC

ヒット：1d8 + 4 [物理]ダメージ、さらにこの警備員の次のターンの開始時まで、目標は隣接する敵に対して戦術的優位を与える。

【筋】13 (+1) 【敏】17 (+3) 【判】10 (+0)

【耐】10 (+0) 【知】10 (+0) 【魅】13 (+1)

装備：リング・メイル、メイス、クロスボウ

0	6	11	16
	5	10	15
			22

イエクシルの打ち壊し屋 Yexil Mauler レベル2 精鋭 暴れ役
大型・異次元・野獣 XP250

hp：88；重傷値44 イニシアチブ +3
AC 18；頑健18；反応16；意志15 感覚 <知覚> +3
移動速度：0、飛行6(ホバリング) 夜目
セーヴィング・スロー：+2

標準アクション

⊕：バイト／噛みつき([物理]) ◆ 無限回

攻撃：近接・1(クリーチャー1体)；+7対AC
ヒット：2d8 + 4 [物理]ダメージ(伏せ状態の目標に対しては3d8 + 4ダメージ)。

↘：レーザー・アイズ／眼光([光線]) ◆ 遭遇毎

攻撃：遠隔・10(クリーチャー1体)；+5対“反応”
ヒット：2d10 + 4 [光線]ダメージ、目標はすべての防御に-2ペナルティを受ける(セーブ・終了)。

マイナー・アクション

↓：ウイング・パフェット／翼の打ちのめし([物理]) ◆ 無限回(ラウンド1回)

攻撃：近接・1(クリーチャー1体)；+5対“頑健”
ヒット：1d10 + 4 [物理]ダメージ、さらにこの打ち壊し屋は目標を1マス押しやり、倒して伏せ状態にする。

フリー・アクション

エリート・アクション／精鋭の追加アクション ◆ 遭遇毎

前提条件：この打ち壊し屋のターン中である。
効果：この打ち壊し屋はこのターン中に使える1回の追加標準アクションを得る。

トリガー型のアクション

↓：ウイング・ストライク／翼の打撃 ◆ 最初に重傷になった時点で再チャージ

トリガー：隣接する敵がこの打ち壊し屋に対する攻撃をミスする
効果(即応・対応)：この打ち壊し屋はトリガーとなった敵に対してウイング・パフェットを使用する。

【筋】19 (+5) 【敏】14 (+3) 【判】14 (+3)

【耐】14 (+3) 【知】9 (+0) 【魅】11 (+1)

0	22	44	66
	21	43	65
			88

遭遇S3：居住地の入口

バダーの繁殖地警備 Badder Steading Guard レベル1 砲撃役
 中型・地球・人型 XP100

hp：22；重傷値11 イニシアチブ +3
 AC 15；頑健13；反応14；意志13 感覚〈知覚〉+5
 移動速度：5、地潜り2

標準アクション

⊕：メイス([物理]、[武器]) ◆無限回

攻撃：近接・1(クリーチャー1体)；+6対AC
 ヒット：1d10 + 3 [物理]ダメージ

↘：クレバー・ショット／曲撃ち([物理]、[武器]) ◆無限回

効果：この警備は攻撃の前に1マスのシフトを行なう。

攻撃：遠隔・20(クリーチャー1体)；+8対AC

ヒット：1d8 + 4 [物理]ダメージ、さらにこの警備員の次のターンの開始時まで、目標は隣接する敵に対して戦術的優位を与える。

【筋】13 (+1) 【敏】17 (+3) 【判】10 (+0)

【耐】10 (+0) 【知】10 (+0) 【魅】13 (+1)

装備：リング・メイル、メイス、クロスボウ

0	6	11	16
	5	10	15
			22

バダーの奴隷使い Badder Slave Driver レベル3 制御役(指揮)
 中型・地球・人型 XP150

hp：45；重傷値22 イニシアチブ +3
 AC 17；頑健14；反応14；意志15 感覚〈知覚〉+2
 移動速度：5、地潜り2

標準アクション

⊕：クリップリング・フレイル／引き裂きフレイル([物理]、[武器]) ◆無限回

攻撃：近接・1(クリーチャー1体)；+8対AC
 ヒット：1d10 + 5 [物理]ダメージ

効果：目標はこの奴隷使いの次のターンの終了時まで減速状態になる。

←：ファイアー・ウェイヴ／威圧感([恐怖]、[精神]) ◆再チャージ ☹☹☹

攻撃：近接範囲・噴射5(噴射の範囲内の敵のみ)；+6対“意志”

ヒット：2d6 + 5 [精神]ダメージ

効果：目標は幻惑状態になる(セーブ・終了)。

トリガー型のアクション

←：コントロール・ペイン／痛み支配([精神]) ◆遭遇毎

トリガー：この奴隷使いが最初に重傷になる。

効果(即応・対応)：この奴隷使いから3マス以内に位置するすべての敵は5[精神]ダメージを受ける。この奴隷使いから3マス以内に位置するすべての味方は一時的ヒット・ポイント5を得る。

【筋】14 (+3) 【敏】14 (+3) 【判】12 (+2)

【耐】13 (+2) 【知】11 (+1) 【魅】17 (+4)

装備：リング・メイル、フレイル

0	12	23	34
	11	22	33
			45

遭遇S4：蛾の汚染

黒のブラーシュ Black Blaash レベル3 砲撃役
小型・地球・野獣(蟲) XP150

hp: 40 ; 重傷値 20 イニシアチブ +5
 AC 17 ; 頑健 16 ; 反応 17 ; 意志 14 感覚 <知覚> +1
 移動速度: 0、飛行 6(ホバリング) 振動感知 5
 完全耐性: [光輝] 脆弱性: [毒]5

特徴
 ☉: レイディオウアクティヴ・フラックス/放射能奔流([放射能]) ◆
 オーラ

このオーラの範囲内に位置するクリーチャーが行なうd20ロールの
 出目が4以下であるなら、“α波奔流”を受ける。

標準アクション
 ⊕: ウイング・スweep/羽の打ち払い([放射能]) ◆ 無限回

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +6対“反応”
 ヒット: 1d6 + 6 [放射能]ダメージ

☞: レイディエイション・ビーム/放射能ビーム([放射能]) ◆ 無限回

攻撃: 遠隔・10(クリーチャー1体); +8対“頑健”
 ヒット: 2d6 + 5 [放射能]ダメージ、さらに目標は弱体化状態になる
 (セーブ・終了)。目標に隣接するすべてのクリーチャーは5[放射能]
 ダメージを受ける。

トリガー型のアクション
 ←: レイディオウアクティヴ・パルス/放射能パルス([放射能]) ◆
 遭遇毎

トリガー: このブラーシュのヒット・ポイントが0以下になる。
 攻撃(アクション不要): 近接範囲・爆発3(爆発の範囲内の敵の
 み); +6対“頑健”

ヒット: 2d6 + 3 [放射能]ダメージ
 【筋】 12 (+2) 【敏】 18 (+5) 【判】 11 (+1)
 【耐】 16 (+4) 【知】 5 (-2) 【魅】 8 (+0)



流血鳥 Blood Bird レベル1 奇襲役
小型・地球・野獣 XP100

hp: 24 ; 重傷値 12 イニシアチブ +7
 AC 15 ; 頑健 12 ; 反応 14 ; 意志 11 感覚 <知覚> +0
 移動速度: 2、飛行 6(ホバリング)

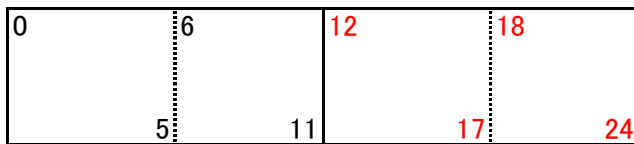
特徴
 ☉: レイディオウアクティヴ・プルーミジ/放射能羽毛([放射能]) ◆
 オーラ

このオーラの範囲内でターンを開始したクリーチャーは3[放射能]ダ
 メージを受ける。

標準アクション
 ⊕: ビーク/嘴([物理]、[放射能]) ◆ 無限回

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +6対“反応”
 ヒット: 1d4 [物理]ダメージ及び 2d4 [放射能]ダメージ。さらに目
 標は継続的[放射能]ダメージ5を受け、この流血鳥は目標の接敵面
 内に移動する(共にセーブ・終了)。目標がセーブに成功するまで、目
 標が移動するとこの流血鳥も同じマスに移動する。目標の接敵面内
 にいる間、この流血鳥はすべての防御値に+5ボーナスを得、目標に対
 するビーク攻撃は自動的に命中する。

【筋】 10 (+0) 【敏】 16 (+3) 【判】 10 (+0)
 【耐】 12 (+1) 【知】 2 (-4) 【魅】 4 (-3)



遭遇S5：古代施設の外壁

警護ボット Guardbot レベル1 遊撃役
 中型・地球・自律体(ロボット) XP100

hp : 32 ; 重傷値 16 イニシアチブ +5
 AC 15 ; 頑健 13 ; 反応 15 ; 意志 11 感覚 <知覚> +6
 移動速度 : 4、飛行 7 暗視
 完全耐性 : [毒] 抵抗 : [電撃]5、[放射能]5

標準アクション

Ⓢ : エレクトロジョルト／電撃波([電撃]) ◆ 無限回

攻撃 : 近接・1(クリーチャー1体) ; +4対“反応”

ヒット : 1d4 + 3 [電撃]ダメージ、さらに継続的[電撃]ダメージ5(セーブ・終了)

↓ : フライバイ・エレクトロキューション／飛行処刑 ◆ 無限回

効果 : この警護ボットは7マスまでの飛行を行ない、移動途中の任意のマスでエレクトロジョルト攻撃を行なう。この移動は攻撃目標からの機会攻撃を誘発しない。

トリガー型のアクション

↓ : ネットワーク／回線網 ◆ 無限回

トリガー : 1体のロボットの味方が重傷か倒れて伏せ状態になる。

効果(フリー・アクション) : この警護ボットは3マスまでのシフトを行ないエレクトロジョルトを使用する。

【筋】 19 (+4) 【敏】 16 (+3) 【判】 12 (+1)

【耐】 16 (+3) 【知】 10 (+0) 【魅】 7 (-2)

0	8	16	24
	7	15	23 32

ポーカーの襲撃者 Porker Marauder レベル1 兵士役
 中型・地球・人型 XP100

hp : 29 ; 重傷値 14 イニシアチブ +2
 AC 17 ; 頑健 16 ; 反応 13 ; 意志 12 感覚 <知覚> +0
 移動速度 : 5

標準アクション

Ⓢ : フレイル([物理]、[武器]) ◆ 無限回

攻撃 : 近接・1(クリーチャー1体) ; +6対AC

ヒット : 2d6 + 1 [物理]ダメージ、さらにこの襲撃者は目標を1マス押しやる。この襲撃者は目標が占めていたマスに1マスのシフトを行なうことができる。

マイナー・アクション

← : ファール・ベルチ／臭いげっぷ([毒]) ◆ 最初に重傷になった時点で再チャージ

攻撃 : 近接範囲・噴射2(噴射の範囲の敵のみ) ; +4対“頑健”

ヒット : 1d10 + 3 [毒]ダメージ、さらにこの襲撃者の次のターンの終了時まで幻惑状態になる。

【筋】 16 (+3) 【敏】 10 (+0) 【判】 10 (+0)

【耐】 13 (+1) 【知】 13 (+1) 【魅】 7 (-2)

装備 : レザー・アーマー、フレイル

0	8	15	22
	7	14	21 29

放射性クレーター Radioactive Crater レベル3 危険要因
 固定型 XP150

探知 : <知覚>難易度19

イニシアチブ : -

完全耐性 : すべての攻撃

トリガー型のアクション

攻撃 : ([物理]) ◆ 無限回

トリガー : 穴または隣接マスにクリーチャーが進入するかターンを開始する

攻撃(機会アクション) : 近接・1(トリガーとなったクリーチャー) ; +6“反応”

ヒット : 目標は10フィートの穴の底に落下し、1d10 [物理]ダメージを受け、継続的[放射能]ダメージ8を受け、倒れて伏せ状態になる。

ミス : 目標は穴の縁に倒れて伏せ状態になる。

特殊 : 穴の中でターンを開始したいずれかのクリーチャーは、継続的[放射能]ダメージ8を受ける(セーブ・終了)。

この深さ10フィートの穴には4×4マスの範囲を[放射能]の輝きで満たす。その縁は脆いため、クリーチャーが自重をかけるだけで突然に崩れ落ちる。クリーチャーは[物理]ダメージに加え、放射性物質の中に落下する。クリーチャーはクレーターに登攀して脱出するために難易度15の<運動>判定に成功しなくてはならない ; クリーチャーは<運動>判定で飛び越すこともできる。

遭遇S6：古代施設の待機所

防御ロボット Shieldbot レベル1 雑魚 暴れ役
 中型・地球・自律体(ロボット) XP25

hp：1；ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない イニシアチブ +3
 AC 14；頑健 13；反応 14；意志 11 感覚 <知覚> +8
 移動速度：5 暗視
 完全耐性：[毒] 抵抗：[電撃]5、[放射能]5

標準アクション

Ⓢ：エレクトロジョルト／電撃波([電撃]) ◆ 無限回
 攻撃：近接・1(クリーチャー1体)；+4対“反応”

トリガー型のアクション

↓：ネットワーク／回線網 ◆ 無限回
 トリガー：1体のロボットの味方が重傷か倒れて伏せ状態になる。
 効果(フリー・アクション)：この防御ロボットは1マスのシフトを行ないエレクトロジョルトを使用する。

【筋】 19 (+4) 【敏】 16 (+3) 【判】 12 (+1)
 【耐】 16 (+3) 【知】 10 (+0) 【魅】 7 (-2)

兵士ロボット Soldierbot レベル3 兵士役
 中型・地球・自律体(ロボット) XP150

hp：45；重傷値 22 イニシアチブ +3
 AC 19；頑健 16；反応 13；意志 12 感覚 <知覚> +6
 移動速度：5 暗視
 完全耐性：[毒] 抵抗：[電撃]5、[放射能]5

標準アクション

Ⓢ：マシン・グリップ／機械締め([物理]) ◆ 無限回
 攻撃：近接・1(クリーチャー1体)；+8対AC

ヒット：1d6 + 5 [物理]ダメージ、さらに目標は拘束状態になる(セーブ・終了)。

トリガー型のアクション

↓：エレクトロ・グリップ／電撃締め([電撃]) ◆ 無限回
 攻撃：近接・1(拘束状態のクリーチャー1体)；+8対AC
 ヒット：1d6 + 5 [電撃]ダメージ、さらに継続的[電撃]ダメージ5(セーブ・終了)。

トリガー型のアクション

↓：ネットワーク／回線網 ◆ 無限回
 トリガー：1体のロボットの味方が重傷か倒れて伏せ状態になる。
 効果(フリー・アクション)：この兵士ロボットは1マスのシフトを行ないマシン・グリップを使用する。

【筋】 16 (+4) 【敏】 10 (+1) 【判】 10 (+1)
 【耐】 13 (+2) 【知】 13 (+2) 【魅】 7 (-1)

0	12	23	34
	11	22	33
			45

遭遇S7：古代施設の制限区域

フープの精密射手 Hoop Sharpshooter レベル2 砲撃役
中型・地球・人型 XP125

hp：29；重傷値14 イニシアチブ +5
AC 16；頑健 15；反応 16；意志 13 感覚 <知覚> +1
移動速度：6

標準アクション

④：アックス・ハック／斧の減多切り([物理]、[武器]) ◆ 無限回
攻撃：近接・1(クリーチャー1体)；+7対AC
ヒット：1d8 + 5 [物理]ダメージ

🔪：ライフル／旋条銃([物理]、[武器]) ◆ 遭遇毎

攻撃：遠隔・20(クリーチャー1体)；+9対AC
ヒット：1d10 + 6 [物理]ダメージ

移動アクション

ホップ／飛び跳ね ◆ 再チャージ ☹☹☹

効果：この狙撃手は6マスまでの跳躍を行なう。この移動は機会攻撃を誘発しない。

【筋】 17 (+4) 【敏】 18 (+5) 【判】 10 (+1)

【耐】 11 (+1) 【知】 11 (+1) 【魅】 11 (+1)

装備：アックス、ライフル

0	8	15	22
	7	14	21
			29

噴進弾ポット Rocketbot レベル3 砲撃役
中型・地球・自律体(ロボット) XP150

hp：36；重傷値18 イニシアチブ +4
AC 17；頑健 15；反応 17；意志 14 感覚 <知覚> +9
移動速度：4、飛行6 暗視
完全耐性：[毒] 抵抗：[電撃]5、[放射能]5

標準アクション

④：エレクトロジョルト／電撃波([電撃]) ◆ 無限回

攻撃：近接・1(クリーチャー1体)；+6対“反応”
ヒット：1d8 + 2 [電撃]ダメージ

🚀：LAWロケット／対戦車ロケット([火]、[武器]) ◆ 再チャージ ☹☹☹

攻撃：遠隔範囲・爆発1・20マス以内(爆発の範囲内のクリーチャーすべて)；+8対“反応”

ヒット：3d6 + 2 [火]ダメージ、さらに噴進弾ポットは目標を2マス横滑りさせる。

ミス：半減ダメージ

トリガー型のアクション

マシン・アキュラシィ／機械の精確さ ◆ 遭遇毎

トリガー：この噴進弾ポットがLAWロケットをミスする

効果(フリー・アクション)：噴進弾ポットはトリガーとなった攻撃ロールを再ロールする。

【筋】 10 (+1) 【敏】 16 (+4) 【判】 17 (+4)

【耐】 12 (+2) 【知】 9 (+0) 【魅】 9 (+0)

0	9	18	27
	8	17	26
			36

光線網 Laser Mesh レベル4 罠
固定型 XP175

探知：<知覚>難易度16 イニシアチブ：-
完全耐性：すべての攻撃

トリガー型のアクション

攻撃：([光線]) ◆ 無限回

トリガー：クリーチャーが光線網のマスに進入するかターンを終了する

攻撃(フリー・アクション)：近接範囲・爆発5(爆発の範囲内のトリガーとなったクリーチャー)；+7“反応”

ヒット：2d8 + 4 [光線]ダメージ、さらに目標は盲目状態になる(セーブ・終了)。

対抗策

作動停止：電子計算機制御盤で難易度20の<Science>判定(標準アクション)

成功：キャラクターは自身の次のターンの終了時までこの罠を停止させる。

失敗：キャラクターは失敗する毎に、1d10 [電撃]ダメージを受ける。

センサー盤をトリガーとして1辺5マスまでのエリアが防御用レーザー網で満たされる。センサーのマスにクリーチャーが進入したならレーザーが発射される。罠のマスに進入したクリーチャーは、フリー・アクションとして難易度20の<軽業>判定に成功することで攻撃をトリガーしないで済ませることができる。

レーザー網を見るために特殊な判定は不要だが、難易度16の<知覚>判定によりキャラクターはトリガーとなるセンサーを識別できる；難易度20の判定に成功することで、視線が通るのであれば罠の電子計算機制御盤を認識することができる。

遭遇S8：古代施設の工場区域

鉄の王 Iron King レベル5 制御役
 中型・地球・人型(フープ) XP200

hp：60；重傷値 30 イニシアチブ +4
 AC 19；頑健 18；反応 17；意志 17 感覚 <知覚> +3
 移動速度：6

標準アクション

④：カタナ([物理]、[武器]) ◆ 無限回

攻撃：近接・1(クリーチャー1体)；+10対AC

ヒット：1d10 + 5 [物理]ダメージ、さらに鉄の王は1マスのシフトを行なう。

※：グレネード・ランチャー／擲弾筒([物理]、[武器])

◆ 再チャージ ⓂⓂⓂ

攻撃：遠隔範囲・爆発2・20マス以内(爆発の範囲内のクリーチャーすべて)；+8対“反応”

ヒット：3d6 + 5 [物理]ダメージ、さらに目標は爆発の起点マスから1マス押しやられ、倒れて伏せ状態になり、かつ幻惑状態になる(セーブ・終了)。

ミス：半減ダメージ

マイナー・アクション

④：ファクトリー・アーム／作業アーム ◆ 無限回(1回/ラウンド)

攻撃：遠隔・20(クリーチャー1体)；+8対“反応”

ヒット：目標は拘束状態となり、4マス真上に持ち上げられる(セーブ・終了)。この攻撃で拘束状態にできるのは同時に1体までである。

セーブ失敗：目標の次のターン開始時、目標はナノの大樽に投げ込まれる。

【筋】 18 (+6) 【敏】 15 (+4) 【判】 12 (+3)

【耐】 12 (+3) 【知】 12 (+3) 【魅】 15 (+4)

装備：カタナ、グレネード・ランチャー、サイバネティック・ヘルム

0	15	30	45
	14	29	44
			60

フープの戦士 Hoop Warrior レベル3 遊撃役
 中型・地球・人型 XP150

hp：43；重傷値 21 イニシアチブ +5
 AC 17；頑健 16；反応 15；意志 14 感覚 <知覚> +1
 移動速度：6

標準アクション

④：アックス・スラッシュ／斧の斬撃([物理]、[武器]) ◆ 無限回

攻撃：近接・1(クリーチャー1体)；+8対AC

ヒット：1d12 + 5 [物理]ダメージ、さらにこの戦士は1マスのシフトを行なう。

移動アクション

ビッグ・ホップ／大飛び跳ね ◆ 再チャージ ⓂⓂⓂ

効果：この戦士は6マスまでの跳躍を行なう。この移動は機会攻撃を誘発しない。この戦士は自身のターンの終了時までアックス・スラッシュに1d12の追加ダメージを得る。

マイナー・アクション

↓：トランスミューティング・タッチ／変異の接触 ◆ 遭遇毎

攻撃：近接・1(クリーチャー1体)；+6対“反応”

ヒット：目標は[武器]攻撃が行えなくなる(セーブ・終了)。

セーブ失敗1回目：目標はオメガ・テックのパワーが使用できなくなる

セーブ失敗2回目：目標は準備済みのオメガ・テック・カードを破棄する

【筋】 17 (+4) 【敏】 14 (+3) 【判】 10 (+1)

【耐】 11 (+1) 【知】 11 (+1) 【魅】 11 (+1)

装備：アックス

0	11	22	32
	10	21	31
			43

光線ボット Laserbot レベル3 砲撃役
 中型・地球・自律体(ロボット) XP150

hp：36；重傷値 18 イニシアチブ +4
 AC 17；頑健 15；反応 17；意志 14 感覚 <知覚> +9
 移動速度：4、飛行 6 暗視
 完全耐性：[毒] 抵抗：[電撃]10、[火]10、[光線]10

標準アクション

④：エレクトロジョルト／電撃波([電撃]) ◆ 無限回

攻撃：近接・1(クリーチャー1体)；+6対“反応”

ヒット：1d8 + 2 [電撃]ダメージ

⑤：レーザー・サイト／視線同軸光線([光線]) ◆ 無限回

攻撃：遠隔・20(クリーチャー1体)；+8対“反応”

ヒット：1d12 + 5 [光線]ダメージ。クリティカル・ヒット時は 1d8 + 17 [光線]ダメージ。

マイナー・アクション

レーザー・ガイダンス／照準光線 ◆ 最初に重傷になった時点で再チャージ

目標：この光線ボットから20マス以内に位置するクリーチャー1体
 効果：この光線ボットの次のターンの終了時まで、この光線ボットが行なう目標に対する攻撃ロールは2回行ない、高い方の値を使用す

【筋】 10 (+1) 【敏】 16 (+4) 【判】 17 (+4)

【耐】 12 (+2) 【知】 9 (+0) 【魅】 9 (+0)

0	9	18	27
	8	17	26
			36