

◆ミッション：ドラゴンの追撃を振り切れ！

《支配された雌飛竜》の襲撃を退けたPCたちだが、回り込んできた他の飛竜たちが君たちを追いかけ始めた。飛竜の群れを相手に女の子を守りながら戦うのは無理だ！
ここから一番近い安全地帯の〈陽光の塔〉に逃げ込むことになった。

▼このミッションのガイダンス

このミッションのプレイ時間は60～90分を想定している。

このミッションをプレイするとPC全員に「アザーチケット」1枚が手に入る。

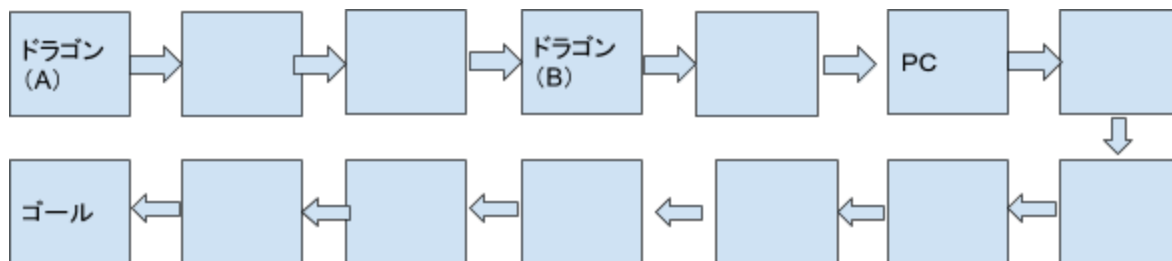
▼このミッションのプレイ方法

「ミッション：ドラゴンの追撃を振り切れ！」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「ドラゴンの追撃を振り切れ！」を使用する。

このミッションの目的は追いかけてくるドラゴン達を振り切りを4ラウンド以内に〈陽光の塔〉に逃げ込むことである。ドラゴン達に追いつかれてはいけない。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、移動したり攻撃をしたりしてドラゴンから逃げることになる。

▼ミッションの始まる前に

・マーカーの配置



ミドル1：強襲！〈支配された雌翼竜〉！にて女の子が【戦闘不能】になった場合、ドラゴンマーカーの初期位置がドラゴン（B）に変更される。

・女の子を背負う

女の子の走る速さでは逃げ切ることはできない。誰かが女の子を背負って逃げなければならない。女の子を背負うPCを一人指定する事。指定されたPCは【おんぶ】タグを得る。

▼ミッションの進行

・特別なルール

・【おんぶ】タグ

女の子を背負っていることを現すタグ。【おんぶ】タグを持つPCは何らかの判定で「1」の目が出たら【フアンブル】となる。

GMはプレイヤーが提案した場合、PCの特技の使用を認めてもよい。その場合以下のガイドに従うとバランス調整が楽だろう。

- ・「シナリオ1回」の攻撃的な特技は《ドラゴンを攻撃する》と同時に用いれば判定に+1D。
- ・「シナリオ1回」の【移動】特技は《全力で走る》と同時に用いれば判定に+1D。

▼難易度

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が5人以上の場合、ドラゴンは1ラウンド4回のシナリオ動作を実行できるとする。

▼このミッションで役に立ちそうなサブ職

狩人、軽業師、生還者、砲撃士

▼勝利条件と敗北条件

このミッションでは勝敗にかかわらず参加プレイヤーは各自1枚の「アザーチケット」を入手する。

勝利条件：4ラウンド以内にゴールマスにたどり着く。

敗北条件：4ラウンドの経過。或いは、「《取り押さえる：ドラゴン》」に成功される。「消耗表：気力」「消耗表：物品」で1回消耗する。

▼シナリオ動作（PC）

《全力で逃げる》__シナリオ動作__〔移動〕__メインプロセス__基本（運動／難易度：10）__コストなし__マップシート上のPCマーカーを2マスまで移動させてもよい。この行動はPC全員でラウンド1回しか実行できない。〔達成値13〕PCマーカーをさらに+2マス移動させて良い。〔ファンブル〕次に《全力で逃げる》を実行するとき、移動できるマス数-1（最低1マスは移動可能）。〔自身：〔おんぶ〕〕コストとして〔疲労：10〕を受ける。〔サブ職：軽業師、生還者〕この行動の判定に+2。

《一緒に手伝える》__メインプロセス__判定なし__コストなし__あなたの仲間1人を対象とする。対象は次に行う判定に+1Dする。〔自身：〔おんぶ〕〕この行動を実行できない。〔対象：〔おんぶ〕〕対象が次に行う行動で受ける〔疲労〕の強度が10ではなく5になる。

《ドラゴンを攻撃する》__シナリオ動作__タグなし__メインプロセス__基本（命中／10）__コストなし__「射程」が2Sq以上の「射撃攻撃」もしくは「魔法攻撃」特技を持っている場合実行できる。その特技の「射程」と同じ数のマス以内にいるドラゴンマーカーに妨害攻撃を行う。ドラゴンマーカーを1マス〔即時移動（強制）〕してよい。〔サブ職：狩人、砲撃士〕〔自身：〔おんぶ〕〕コストとして〔疲労：12〕を受ける。

《おんなのこをおんぶする》__シナリオ動作__タグなし__クリンナッププロセス__判定なし__コストなし__この行動は〔おんぶ〕タグを所持していると使用できない。仲間1人の〔おんぶ〕タグを削除し、自身に〔おんぶ〕タグを付与する。

▼シナリオ動作（ドラゴン）

《追撃する》__〔移動〕__メインプロセス__基本（3+3D／難易度：10）__マップシート上のドラゴンマーカーを3マスまで移動させてもよい。この移動でPCマーカーと同じマスに入ったら即座にそこで移動を終了し、「《取り押さえる：ドラゴン》」を実行してもよい。〔クリティカル〕移動するマスに+2する。〔因果力3〕あなたはこのメインプロセス終了後、〔行動力〕は0となり即座に〔未行動〕になる。この効果はラウンドに1回だけ起動できる。

《取り押さえる》__タグなし__本文__対決（3+2D／耐久や運動、回避などから設定）__《追撃する》の結果使用する。ライバルマーカーと同じマスにPCマーカーがいる場合判定を行い、成功した場合PCマーカーは取り押さえられミッションは失敗となる。