

アリアンロッド RPG 2E

ランダムダンジョンルール (type-2)



本ファイルは『アリアンロッドRPG 2E』のランダムダンジョンルール (type-2) を掲載したものです。ランダムダンジョンルール(type-2)とは、『アリアンロッドRPG 2E エリンディル西方ガイド』に掲載されたランダムダンジョンルールを、スクウェアルールを使用せずに遊べるようにした追加ルールで、『アリアンロッドRPG 2E シナリオ集 ダブルイメージ+』に掲載さ

れたものをこのファイル用に改稿したものです。本ルールをプレイするためには、『アリアンロッドRPG 2E ルールブック①』『アリアンロッドRPG 2E ルールブック②』『アリアンロッドRPG 2E 上級ルールブック』『アリアンロッドRPG 2E アイテムガイド』『アリアンロッドRPG 2E スキルガイド』『アリアンロッドRPG 2E エネミーガイド』が必要となります。

ランダムダンジョン ルール (type-2)

本ファイルのランダムダンジョンルールは、『EWG』に掲載されたものを、『ITG』『ENG』に対応させたバージョンである。基本的には『EWG』のそれと変わらないが、スクウェアルールを使用していないため、より手軽に遊ぶことができるようになっている。



ランダムダンジョンとは



略号

本ファイルではルールブックやサブリメントを指し示す場合、以下の略号で表わしている。

「R1」：ルールブック①
「R2」：ルールブック②
「上級」：上級ルールブック
「ITG」：アイテムガイド
「ENG」：エネミーガイド
「SKG」：スキルガイド
「EWG」：エリデンティル西方ガイド

(*) GMがいなくてもプレイ可能

プレイヤーだけでランダムダンジョンを遊ぶ方法については、P 10に掲載されている。

(*) 『ITG』や『ENG』に対応させ

これらのサブリメントを使用しない場合、GMは適宜「R1」「R2」などを参照し、データを修正してプレイすること。

(*) 必要なもの

基本的には「R1」に掲載されている「AR2E」を遊ぶために必要なもの、および「ITG」「ENG」「SKG」のことを指す。ただし、DLが4以上の場合に「上級」が必要となる。

「ランダムダンジョンルール」は、ダンジョン形式のシナリオで使用されるダンジョンを、トランプとダイスを使って半自動的に作成するためのルールである。

通常のシナリオと同じようにプレイすることができるが、GMがいなくてもプレイ可能(*) ないように設計されている。「プレイヤーは集まったがGMがいない」、あるいは「GMはいるがシナリオがない」。そのような時に、このルールを使用してもよいだろう。

なお、本書に掲載されているのは、データを『ITG』や『ENG』対応させ(*)、さらにスクウェアルールを使用しなくてもプレイ可能としたバージョンで、『EWG』に掲載されたものと区別するため「type-2」としている。ただし、本書でこのルール名などを記載する場合、利便性のために単に「ランダムダンジョンルール」で統一している。

■用意する物

ランダムダンジョンルールを使用するために、必要な物がいくつかある。まずそれらを用意してから、以降のルールを確認するとよいだろう。

- ・トランプ1組 (ジョーカーが2枚入っているもの)
- ・ダンジョン記録シート (P 30に掲載されている) 必要枚数分
- ・ダンジョン内でのPCたちの位置を示すコマ

やポーネ

- ・その他、『AR2E』を遊ぶために必要なもの (*)

●プレイヤー人数

ランダムダンジョンルールは、PCの人数が4人の場合を想定して作成されているが、エネミーの種類や数などがランダムに決定されることがあるため、PCよりも弱い、あるいは強いエネミーが出現してしまうことがある (トラップについても同様である)。逆に言えば、普通のセッションでは味わえないこのギャップを楽しむのが、ランダムダンジョンルールの醍醐味ともいえる。とはいえ、PCの人数が少ない、あるいは多い場合はさらにバランスが崩れてしまうのは自明である。そこで、PCの人数が3人、あるいは5人の場合は、以下のように処理するとよいだろう。

▼エネミーの数を増減する

PCの人数が3人の場合はエネミーの数を減らし、人数が5人の場合は逆にエネミーの数を増やすとよい。目安は±1体、あるいは±2体だが、出現しているエネミーのエネミーレベルによっても異なるので、GMはエネミーの強さを考えて調整すること。

▼DLを増減する

ランダムダンジョンルールで作成されるダンジョンにはDL (ダンジョンレベル) という、ダン

ジョンの難易度を表わす値が設定されている。よって、この値を調整することである程度対応することは可能である。

PCの人数が3人の場合はDLを1、あるいは2下げ、人数が5人の場合はDLを1、あるいは2上げるとよい。プレイヤーの熟練度やPCの取得しているスキルなどを考慮して、増減する値を調整すること。DLの詳細については後述する。

■ランダムダンジョン

本ルールで作成されるダンジョンを[ランダムダンジョン]という。

ランダムダンジョンは、階層を表わす[フロア]と、そのフロアを構成する[タイル]からなる。

●フロア

フロアはランダムダンジョンの大きさの単位である。基本的にフロアはダンジョンの階層を表わしている。たとえば、ダンジョンが5階建ての塔だとすれば、そのダンジョンは5つのフロアで表現することができる。

なお、フロアは上下にしか繋がらないわけではない。縦横に繋げれば、広大なダンジョンを表現することもできる。

●タイル

タイルはダンジョン形式のシナリオにおけるエリアを表わし、ひとつのフロアは複数のタイルから構成される。

ランダムダンジョンの遊び方

続いて、ランダムダンジョンの作成、および探索について解説していく。ランダムダンジョンでは、トランプとダイスを使用してダンジョンの部屋やその内容を決定する。

■ランダムダンジョンの準備

ランダムダンジョンを作成する際、以下の準備が必要となる。

●ダンジョンの設定

PCたちが挑もうとしているダンジョンは魔族が支配している塔だろうか。それとも、魔獣の棲まう山中の鍾乳洞だろうか。はたまた“地の時代”の遺跡だろうか。

ランダムダンジョンで決定できるのは、ダンジョンの構造や発生するイベントのみである。まず始めに、GMはシナリオの内容に合わせて、ランダムダンジョンの外観、形状、周囲の状況、ダンジョン内の様子(*)などを決定すること。

特にシナリオを作成せずに、ランダムダンジョンルールだけでプレイする場合は、オープニングフェイズを飛ばし、いきなりダンジョンに入ったところから開始してもよい。この場合でもダンジョンの設定は決めた方が、プレイが楽になるだろう。

▼ミッションデータの利用

シナリオを用意する代わりに、ミッションデータを利用するという方法もある。ミッションデータは、PCが受ける依頼をデータ化したものである。く

わしくはP9を参照のこと。

●ダンジョンレベルの決定

GMはそのダンジョンの基本的な難易度を表わす[ダンジョンレベル(DL)]を決定すること。DLが高くなればなるほど、それだけダンジョンは危険が大きくなる。

DLの目安は、パーティを構成しているPCのキャラクターレベルの平均値に設定するとよいだろう。ゲストが参加している場合は、そのゲストのキャラクターレベルも計算に含めること。

●フロア数とタイル数の決定

これから攻略するダンジョンが、いくつのフロアで構成されているかを決定する。

基本的にフロア数は3フロアとするのがよいだろう。もちろん、プレイ時間などを考慮して増減させてもよい。

●ダンジョン記録シートの用意

ダンジョン記録シートは、フロアと同じ数だけ必要となる。P30に掲載されているので、必要な枚数だけあらかじめコピーを取っておくこと。

このダンジョン記録シートにランダムダンジョンの内容を記入していく。記入は基本的にGMが行なうが、プレイヤーのひとりにシートの記入を依頼してもよい。

ゲームマスター名、シナリオタイトル、ダンジョン名、ダンジョンレベルは変更されないで、あ

(*) **ダンジョン内の様子**

GMはダンジョン内の様子や状況などに合わせて、明度のルールを使用してもよいだろう。

(*) ジョーカー

選択ルールとしてジョーカーを使用することもできる。くわしくはP8を参照のこと。

(*) フロアを構成するタイル数も決定される

1フロアのタイル数は、4~9個を推奨する。

(*) ROCで決定するとよいだろう

ランダムダンジョンでは、フロアの形状を決定する時や、イベントの内容(エネミーの出現数ほか)などをダイスで決定することがある。基本的にはGMが振って決定するとよいが、プレイヤーに振らせてもよいだろう。

あらかじめフロア分の枚数だけ記入した物を用意し、それぞれにフロア番号を書いておくといくらう。


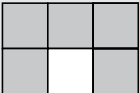

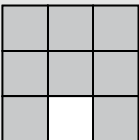


●山札とエースデッキの作成


次にランダムダンジョンのイベントを決定するために使用するデッキの準備を行なう。

トランプ1組からエース4枚とジョーカー(*)を抜き出す。残った48枚のカードをよく切って裏にして置く。これを「山札」と呼ぶ。

そして、先ほど抜き出したエース4枚もよく切って、1組として山札の横に置く。このエースだけの山を「エースデッキ」と呼ぶ。

●フロア形状決定チャート

ダイス目	タイル数	フロア形状
1	2×2	
2	2×3	
3	3×2	
4	3×3	
5	2×4	
6	4×2	

※  がスタートタイルになる。

■ランダムダンジョンの探索

ランダムダンジョンでは、以下の手順でダンジョンの内容を決定し、PCたちは探索を進めていく。

●フロア形状の決定

PCがダンジョンに入った、あるいは新たなフロアに進んだところで、GMはフロアの形状を決定する。これにより、フロアを構成するタイル数も決定される(*)。

フロアの形状はGMが自由に設定してよい。すべてのフロアが違う形でもかまわないし、同じ形でもかまわない。ダンジョンの設定に合わせて決めること。

特に決めていない場合は、「フロア形状決定チャート」からROCで決定するとよいだろう(*)。

●フロアデッキの構築

ダンジョンで起こるイベントを決定するために、山札から[そのフロアのタイルの数-1]枚のカードを引き、エースデッキから1枚のカードを引いて混ぜ合わせる。次にこのカードの束をよく切り、裏にして置く。このカードの山を「フロアデッキ」と呼ぶ。

フロアデッキの枚数は、フロアのタイル数と等しくなるようにすること。たとえば、タイル数が2×2のフロアであれば4枚になるし、3×3であれば9枚になる。

●フロアデッキの展開

フロアデッキが構築できたら、GMはそのカードをフロアの形状と同じように並べる。たとえば2×3のフロアであれば、カードを縦2枚、横3枚の形に裏のまま並べる。

このカード1枚1枚が、タイルで発生するイベントとなる。

▼タイルの形状

ひとつのタイルの大きさや形状、そのタイルの様子などは、GMが自由に設定してよい。最初に決定したランダムダンジョンの内容に合わせて決めること。

●スタートタイルの決定

PCが新たなフロアに進入した時、そのスタート位置となるタイルを「スタートタイル」と呼ぶ。

ダンジョンに入った時——つまり、最初のフロアの時、どの位置がスタートタイルになるか、ダンジョンの内容や状況に合わせて、GMが任意

に決めること。「フロア形状決定チャート」でフロアの形状を決めた場合は、スタートタイトルの位置も指定されているので、その指示にしたがえばよいだろう。

ふたつ目以降のフロアのスタートタイトルの位置については、P7で説明する。

スタートタイトルが決まったら、その位置のカードの上にPCたちの位置を表わすコマを載せること。

●イベントの決定

スタートタイトルや新しいタイトルにPCが進入した時、そのタイトルのイベントが発生する(*)。以降は、タイトルごとに次の手順にしたがって処理していく。このタイトル1枚がセッション進行における1シーン、ダンジョンにおける1エリアに相当する。

なお、イベントを決定する際、何回かダイスを振ることになるが、これはGMが振っても、プレイヤーが振ってもよい。迷うようであればGMがすべて振るとよいだろう。

◆通路の決定

最初に隣接しているタイトルへ移動が可能かどうかを決定する。手順は次のとおりである。

▼通路の数を決定する

そのタイトルから別のタイトルに続く通路の数を決める。「通路数決定チャート」を振って、隣接するタイトルへの通路の数を決定する。

この通路の数はPCたちがそのタイトルに進入してきた通路の数も含む。よって、通路数が1の時、そのタイトルは行き止まりということになる(*)。ただし、スタートタイトルの場合は、そのフロアへと入ってきた通路は四方にないので、行き止まりにはならないことに注意すること。

●通路数決定チャート

ダイスの出目	通路数
1	1
2	1
3	2
4	2
5	2
6	3

▼通路の位置を決定する

通路の数が決定したら、タイトルの4つの辺の

どこに通路があるかを決定する(*)。

たとえば、通路の数が2となった場合、そのタイトルに進入してきた通路の他に、通路がもうひとつあることになるので、残りの3つの辺のひとつに通路があることになり、残りはすべて「壁」となる。「壁」のデータは「R1」P345を参照のこと(この「壁」は基本的に破壊不能とする。もちろん、GMは破壊可能としてもよい)。

ただし、隣接したタイトルを表わすカードが表になっており、そのタイトルと繋がる「壁」の通路の有無が決定している場合や、フロアの外側を通路にすることができない一番外側に配置されたタイトルの場合は、通路決定チャートで決定した通路数と差異が出ることもある。その場合は、通路決定チャートの結果を調整すること。

▼扉の設定

GMはダンジョンの設定に合わせて、タイトルとタイトルの境界の通路に「扉」を設置してもよい。「扉」のデータは「R1」P345を参照のこと。

▼通路の出現

タイトルの周囲が壁に囲まれるなどして、どうしても先に進めなくなった場合は、「通路数決定チャート」の結果にかかわらず、GMは通路があったことにしてもよい。実は隠し扉があったな

(*) イベントが発生する

スタートタイトルでもイベントは発生する。GMは忘れないようにすること。

(*) そのタイトルは行き止まりということになる

なお、スタートタイトルにはそのフロアへと入ってきた通路が四方にないので、行き止まりとはならないことに注意すること。四方のタイトルのいずれかへと繋がる通路が存在する。

(*) どこに通路があるかを決定する

なるべく多くのタイトルへ移動できるように、決定するとよい。

通路数とチャートで差異が出た

あるタイトルで、すでに確定している通路の数よりも、チャートの結果が少なくなった場合、確定している通路の数を優先すること。

たとえば、すでにふたつの通路が確定しているタイトルでの通路決定チャートで、ダイスの出目が1(通路数1)となった場合、そのタイトルの通路数は2となる。

ダンジョン記録シートの書き方

壁

カードのスイートと数字を書く

イベントチャートの番号とイベント名を書く。イベントが解決した場合、チェックを入れる

通路

スタートタイトルであることや、イベントの結果などを記入する

■シート略号

- : 扉
- : 通路 (通行可)
- : 壁 (通行不可)

■ジョーカー

ジョーカーの効果

- HP回復
いつでも使用
員のHPを【(D
- MP回復
いつでも使用

ど、演出はGMが自由に行なうこと。

▼タイル形状の記入

通路の有無が決まったら、ダンジョン記録シート
のタイルの位置に、通路や扉の有無を書き込
む。これらの記入の仕方については、P5を参
考のこと。

●イベントの解決

続いてイベントの処理について解説する。

GMはPCが進入したタイルに該当する位置
のカードを1枚めくり、表にする。このカードがそ
のタイルで発生するイベントとなる。スーツがスペー
ドであればバトルイベントチャート、クラブであ
ればトラブルイベントチャート、ダイヤであればプ
ライズイベントチャート、ハートであればレストイ
ベントチャートの、[DL+カードの数字]の値に
等しいイベントナンバーのイベントを参照すれば
よい。イベントチャートは、トランプのスーツごとに
以下の4つに分かれている。スペードがエネミー
との戦闘を行なうバトルイベントチャート。クラブ
が何らかのトラブルが発生するトラベルイベン
トチャート。ダイヤが宝物などが出現するプライズ
イベントチャート。ハートが休憩を行なうことで
きるレストイベントチャートである。P12～P29
の各イベントチャートを参照すること。

カードの数字を参照する場合、2～10の数
札はその数字のとおり、Jは11、Qは12、K
は13、Aは15とする。イベントチャートなどで[数字
]と書かれている場合は、このカードの数字
を使用すること。

イベントが決定したら、GMはその「イベン
ト名」と「イベント」の欄の冒頭に書かれている
「 」でくくられている文章を読み上げる。そして、
ダンジョン記録シートの該当するタイルの位置に、
めくったカードのスーツ、数字、イベントナンバー、
イベント名を書き込むこと(*)。その後、読み上
げた文章のうしろに書かれている内容の処理を
行なう。

もし、「A」のカードをめくったのであれば特別
なイベントが発生する。このイベントを[エースイ
ベント]という。くわしくは後述する。

PCたちがイベントを終えて、次のタイルへ移
動することで、そのタイルの処理は終了となる。
イベントが終了しているなら(*)、ダンジョン記録
シートの下段、該当するタイル位置のチェック欄
にチェックを入れること。

ただし、スタートタイルのカードが「A」だった
場合、GMは次のカードをめくって、そのタイルの

イベントとすること(*)。この時、「A」のカードは
残りのフロアデッキに混ぜ、切り直すこと。

◆バトルイベントチャート

スペードのスーツは、エネミーが登場し、PC
たちと戦闘するイベントである。どのようなエネ
ミーが何体出るのかを決定する。

バトルイベントチャートはP12～P19に掲載
されている。

▼初期配置

イベントで特に指定されていない限り、イベン
トの内容やエネミーの性質に合わせて、GMは
PCとエネミーの初期配置は自由に決定してもよ
い。

特に決めていない場合は、イベントで指定さ
れていなければその指示にしたがい、指定されてい
ない場合は、PC全員でひとつのエンゲージ、エ
ネミー全員でひとつのエンゲージとし、PCとエ
ネミーとの距離を「初期配置決定チャート」を振
って決定するとよいだろう(*)。

もし、エネミーが複数のエンゲージに分かれ
ている場合は、エンゲージごとに「初期配置決
定チャート」を振ってもよいし、1回だけ振って
すべて同じ距離としてもよい。

●初期配置決定チャート(ROC)

ダイスの出目	エネミーとの距離
1	同エンゲージ
2～3	5m
4～5	10m
6	20m

▼戦闘の開始

PCたちがタイルに進入すると同時に戦闘が
開始される。ラウンド進行を開始すること。

▼逃走

特に記述がない限り、エネミーはタイルの外ま
でPCを追いかけるとはしない。したがって、次
のタイルへと進めば、エネミーから逃げることが
できる。もちろん、元居たタイルへと戻ってもよい。
ただし、戦闘不能のPCのみがそのタイルに残さ
れた場合、そのPCは自動的に死亡する(*)。

隣のタイルへと移動するためには、ムーブア
クションで全力移動を行なえばよい(*)。ただし、
PCが逃走したとしても、そのタイルからエネミー
がいなくなるわけではない。PCが再びそのタイ

(*)書き込むこと

扉などの記し方については、
ダンジョン記録シートに書かれ
ている。そのタイルがスタート
タイルであることや、何かメモを
する必要がある場合は、「備考」
欄を使用するとよい。

(*)イベントが終了しているなら

バトルイベントでエネミーと戦
わずに逃げた、レストイベントで
回復を行なわなかったなどの場
合は、チェックマークを入れな
いこと。

(*)イベントとすること

GMは、スタートタイルで「A」
が出たとして、次のフロアへと進
めるようになるとしてもよい。く
わしくはP7を参照のこと。

(*)「初期配置決定チャート」を 振って決定するとよいだろう

このチャートを使用した場合、
PCとエネミーの距離がランダ
ムに決定されるので、射撃攻撃
を行なうエネミーの方が白兵攻
撃を行なうエネミーよりも前に
出るなど、思わぬ状況が展開さ
れることがある。そのような場
合、PCがエネミーの不意を突く
ことができなく、適切な演出を
加えると、戦闘がより盛り上がる
だろう。

(*)自動的に死亡する

GMはフロアを移動するまで
は、戦闘不能の状態のまま、そ
のタイルに存在するとしてもよい。
その場合、そのタイルへと戻り、
エネミーをすべて倒せば、戦闘
不能から回復するとしてもよい。

(*)全力移動を行なえばよい

逃走を行なうためには全力移
動が必要となる。したがって、《陣
形》(SKG)P194)などの戦
闘移動を行なうスキルやギルド
サポートでは逃走を行なうこと
はできない。転送を行なうスキ
ルやギルドサポートについては、
GMが認めた場合、逃走できる
ものとしてよい。

(*)再びエネミーと戦闘となる

イベントでエネミーの数をラ
ンダムに決定する場合でも、エ
ネミーの数などは変更されない。
この時、戦闘不能となつてエ
ネミーは除外してもよい。また、G
MはエネミーのHPやMPを全快
させてもよいし、減少したままでも
よい。

ルを訪れた時は、再びエネミーと戦闘となる(*)。

▼イベントの終了

戦闘が終了してエネミーが倒されればイベントは終了となる。何らかの方法でエネミーを無力化した場合もこれに含めてよいだろう。エネミーのドロップ品については通常のルールどおりに処理すること。

◆トラブルイベントチャート

クラブのスタートは、PCがタイルに進入すると強制的に何らかのイベントやトラブルが発生する。チャートの記述にしたがって処理すること。

トラブルイベントチャートはP 20 ~ P 23 に掲載されている。

▼初期配置

トラブルイベントの中には戦闘が発生するイベントもある。この場合、バトルイベントチャート同様、PCとエネミーの初期位置を決定すること。

▼イベントの終了

終了はイベントの内容によって異なる。GMが適宜判断すること。

◆プライズイベントチャート

ダイアのスタートは、宝箱、宝物庫などアイテムやお金を発見するイベントである。GMはイベントの指定にしたがって処理すること。

プライズイベントチャートはP 24 ~ P 27 に掲載されている。

▼トラップの処理

プライズの中にはトラップが仕掛けられている場合もある。トラップの発見や解除に関しては『R 1』P 266 のルールにしたがって処理すること。

▼イベントの終了

PCがアイテムやお金などのプライズを入手、あるいは入手に失敗すればイベントは終了となる。

◆レストイベントチャート

ハートのスタートはキャンプ地となる。このタイルでPCたちは休憩を取ることができる(*)。

チャートを参照して休憩によって回復するHP、MP、フェイトなどの種類、およびその値を決定すること。回復する値は、それぞれのPCがダイスを振って決定する。休息に必要な時間は特に設けない。時間経過が重要であるのなら10分、あるいは1シーンの時間が経過したこととするともいだろう。

レストイベントチャートはP 28 ~ P 29 に掲載されている。

▼イベントの終了

PCたちが休憩を終えればイベントは終了となる。なお、一度回復を行なったタイルに再び入ったとしても、基本的に回復を行なうことはできない(*)。

◆エースイベント

イベントを決定する際、「A」のカードをめくった場合、そのフロアの最終イベントとなることを意味している。

めくったカードのスタートに合わせた通常のイベント処理を行なったのち、次のフロアへと移動することが可能となる。

これは塔のように上下に繋がっているダンジョンであれば、階段やエレベータなどの昇降装置という形で表現できるし、洞窟やトンネルのように横方向に広がるダンジョンであれば次のフロアへと繋がる抜け道ということになる。

なお、エースイベントは強制的に次のフロアへ移動するわけではない。まだ、行ったことのないタイルに移動することは可能である。ただし、次のフロアへと移動する場合は、このタイルへと戻ってくる必要がある。

▼次のフロアのスタートタイル

すべてのフロアの形状が同じ場合、次のフロアのスタートタイルはエースイベントが発生したタイルと同じ位置にするとよい。

フロアの形状が異なる場合は、スタートタイルの位置、PCの初期配置はGMが任意に設定すること。

▼最終イベント

設定された最後のフロアでエースイベントが発生した場合、PCたちが引き受けたミッションの目標物はこのタイルに存在することになる。「A」のイベントは行なわずに、直ちにクライマックスフェイズへと移行する。

特にシナリオを作成しておらず、ランダムダンジョンルールだけでプレイしている場合は、最終フロアのフロアデッキを作成する際に、スペードの「A」のカードを混ぜるようにして、このイベントをクライマックスフェイズとするとよい。この場合、最終フロアでのエースイベントが終了したら、クライマックスフェイズの終了である。エンディングフェイズへと移行すること。

(*) 休憩を取ることができる

レストイベント以外での休憩を、GMは基本的には認めないこと。

(*) 回復を行なうことはできない

回復を行っていないならば、一度タイルから出たあとに再びそのタイルを訪れば、回復を行なうことができる。また、GMがフロアを戻ることを認めている場合(P 8)、以前のフロアの使用していないレストイベントで回復してもよい。なお、イベントによっては、何度でも回復を行なうことができる場合もある。

●次のフロアへ

最終フロアでない場合は、エースイベントの終了後、PCたちは次のフロアへと進むことができる。

次のフロアへ進むことを決定した場合、GMは以下の手順にしたがって、フロアデッキを構築し直すこと。

(*) 記録しておくこと

これにより、前のフロアの情報を保持することができるため、たとえPCたちがフロアを戻ったとしても、捨て札を使用してフロアデッキを再び構築し、そのフロアをプレイすることが可能となる。また、イベントなどで強制的に前のフロアに戻されることもある。この時、PCが戻される先は、GMが任意で設定すること(イベントが発生したタイルと同じ位置にするのがよいだろう)。なお、フロアの記録を残していた場合、各タイルのイベントの内容をそのまま利用してもよい。

(*) 計算する時に必要となる

ランダムダンジョンルールを使用した場合、戦闘を行なった、あるいはトラップを解除した時のみ成長点に加算するとしてもよい。

ランダムダンジョンでは、その名のとおりエネミーやトラップがランダムに配置される。そのため、タイルをめくただけめくったのち、それらを回避して、次のフロアへと移動することも可能だからだ。

▼フロアデッキの破棄

フロアを構成していた「A」のカード以外をすべて捨て札とする。捨て札はまとめてひとつの山として、山札と混ぜないようにすること。「A」のカードはエースデッキへと戻し、よく切り直すこと。

▼フロアデッキを構築する

以降は手順を繰り返すことになる。新しいダンジョン記録シートを用意し、次のフロアのフロアデッキを構築する。

▼山札がなくなったら

フロアデッキの構築の際に山札がなくなった場合、捨て札をよく切り直してもう一度山札として積み直すこと。

■タイルの通過

イベントが終了しているタイルを通過するだけなら、新たにイベントを発生させなくてよい。ただし、発見できなかった、または解除しなかったトラップ、倒さなかったエネミーなどはその限りではない。PCが再びそのタイルへと進入した時に、前回の訪れた時の状況を踏まえて、GMはイベントの処理を継続して行なうこと。

■フロアの行き来

基本的に次のフロアへと移動したら、前のフロアへは戻れないものとする。

ただし、ダンジョン記録シートをGMがすべて記入、管理している時に限り、GMは前のフロアへと戻ることができるとしてもよい。その場合、PCたちが次のフロアへと移動する前に、まだPCたちが訪れていないタイルのイベント(つまり、裏のままになっているカード)のスートと数字をダンジョン記録シートに記録しておくこと(*)。

■変動

GMはシナリオがどうにも進行しない時、あるいは予期せぬトラブルで都合の悪い事態が発生した時に「変動」を宣言し、現在のフロアデッキを破棄し、新しくフロアデッキの構築からプレイし直してもよい。

PCの位置をスタートフロアへと戻し、新たにそのフロアの探索を開始する。ただし、PCのHP、MP、フェイト、装備品、所持品は現状のままでプレイを続行すること。

■成長点

PCが遭遇したエネミーやトラップは、あとで成長点を計算する時に必要となる(*)。GMは、これらエネミーやトラップの種類や数を記録しておくこと。

■ランダムダンジョン内での休息

ランダムダンジョン内では、レストイベント以外でのHPやMPの自然回復はしないものとする。また、レストイベントが発生した時に《レストタイム》(『SKG』P 188)を使用することはできるが、《ハンティング》(『SKG』P 185)と《フィッシング》(『SKG』P 185)を使用できない。ただし、レストイベントに使用可能である旨が書かれている場合は、その限りではない。

選択ルール

以下はランダムダンジョンをより楽しく、あるいは特殊な状況が発生した時に使用するためのルールである。

■ジョーカー

ランダムダンジョンの基本的なルールでは、ジョーカーのカードを抜いて山札を構築するが、選択ルールとしてジョーカーを使用してもよい。

ジョーカーを1枚入れるか、2枚入れるかはGMが決定すること。

▼ジョーカーの処理

フロアデッキからジョーカーがめくられた時、そのカードはギルドマスターのPCを担当しているプレイヤーが手札として持ち、新たにタイルのイベントを決定するカードを山札からめくること。

手札となったジョーカーは、基本的にギルドマスターが使用できる。以下の効果の中からひとつを選択すること。

・HP回復

いつでも使用できる。ギルドメンバー全員のHPを [(DL+2) D] 点回復する。ダイスはギルドマスターが振ること。戦闘不能など、なんらかの理由でギルドマスターが振ることができない場合は、他のPCが振ってもよい。

・MP回復

いつでも使用できる。ギルドメンバー全員のMPを [(DL+2) D] 点回復する。ダイスはギルドマスターが振ること。戦闘不能など、何らかの理由でギルドマスターが振ることができない場合は、他のPCが振ってもよい。

・フェイト回復

いつでも使用できる。ギルドメンバー全員のフェイトを [DL÷10 (端数切り上げ)] 点回復する。

・物品獲得

ギルドサポートの《派遣販売》(『SKG』P 195) と同じ効果を発揮する。使用タイミングなども《派遣販売》と同じである。

・脱出

インシアチブプロセスで使用する。ギルドメンバー全員を同じフロア内の別のタイルの任意のスクウェアへ転移させる。まだ、表になっていないタイルへ転移することも可能である。その場合、新たにそのタイルのイベントを決定すること。

■シナリオで設定したイベント

ただ単にランダムダンジョンの探索を行なうだけでなく、ダンジョンの探索と同時にシナリオで設定したイベントや物語などを進めたいと思うこともあるだろう。

このような場合、「A」のカードをめくった時、エースイベントを発生させずにシナリオで設定したイベントを行なうようにするとよい。この時、フロアデッキに入れる「A」のカードをランダムではなく、そのイベントに合わせて戦闘ならばスバードの「A」、休憩中に発生するイベントならばハートの「A」のように、シナリオのイベントに合わせてスートを選んでフロアデッキに入れるとよいだろう。

■撤退

次のフロアやタイルには進まずに、ダンジョンから出ることを「撤退」という。

撤退する場合は《テレポート》(『SKG』P 55) を使用するか (*), 1フロア目のスタートタイルまで戻ればよい。戻るまでに時間経過が必要であれば、1フロアは20分、もしくは1タイル5分で計算するとよいだろう。

撤退した場合、PCたちは十分な休息を取ることで、HPとMPを完全に回復することができる。ただし、セッションが終了したわけではないため、フェイトを回復することはできない。

●セッションの中断

撤退した場合でも、プレイ時間やPCたちの状況、ミッションの難しさなどによっては、アフタープレイを行なってセッションを閉じてしまった方がいいこともあるだろう。

その場合は通常のルールにしたがって、アフタープレイを行ない、成長点を配付してもよい。もしかすると、この成長点でPCが成長することでダンジョンを攻略できるかもしれない。

ただし、ミッションは成功していないので、「ミッションに成功した」の項目の成長点は得ることができない。

■GMの手札

GMは最初のフロアのフロアデッキを作成する前に、設定したフロアの数と同じ枚数分のカードを山札から引き、手札としてもよい。

GMはこの手札を使用することで、タイルのイベントを変更することができる。

●手札の使用

イベントを決定するためのカードをフロアデッキからめくった時、GMはそのカードを捨て札にして、手札から1枚カードを出すことで、そのタイルのイベントのカードにすることができる。

同じスートが続いた時や、恣意的に特定のスタートのイベントを発生させたい時などに、GMは手札を使用するとよいだろう (*).

ただし、「A」のカードがめくられた時は、手札を使用することはできない。また、すでにイベントを処理し始めていた時も手札は使用できない。

■ミッションデータ

ミッションデータとは、PCがランダムダンジョンに挑むための理由や報酬、ランダムダンジョンの広さなどが書かれているデータである。ミッションについては、『R1』P 212を参照のこと。

(*) 《テレポート》を使用するか
ランダムダンジョン内に《テレポート》のマークを行なうことはできないものとする。したがって、ランダムダンジョン内の別のフロアやタイル、あるいはダンジョンの外から《テレポート》することはできない。

(*) 手札を使用するとよいだろう

手札のルールを採用したとしても、GMは必ず手札を使用しなければならないわけではないし、プレイヤーに嫌がらせをするために使用するものではない。あくまでも、ランダムダンジョンを楽しむために使用していただきたい。

●ミッションデータの使い方

ミッションデータは、ランダムダンジョンルールを使用して遊ぶためのシナリオブックである。

ミッションデータには、依頼人の情報や依頼が発生する条件、ランダムダンジョンの情報などが書かれている。これらの内容を元に、シナリオを作成してもよいし、この依頼を受けたものとして、いきなりランダムダンジョンから初めてもよい。P11に汎用的に使用できるミッションデータを掲載したので、これらを利用してよいし、自作してもよいだろう。

●ミッションデータの見方

ミッションデータの項目と、その読み方について解説する。

▼名称

ミッションの名称。

▼ミッション番号

ミッションの通番。

▼オファー

ミッションがPCたちに依頼される経緯。主に依頼人が誰かを示す。

▼オファー条件

PCがミッションをオファーされるための前提条件。特になければ省略される。

▼ダンジョン名

ミッションをクリアするために入る必要があるダンジョンの名前。

▼ダンジョンデータ

DL(ダンジョンレベル) /フロア形状 /フロア数の順番で書かれている。フロア形状が書かれていない場合は、フロア形状決定チャート(P4)を使用する。

▼概要

ミッションの概要について書かれている。

▼最終エースイベント

最終フロアで発生するエースイベントについて書かれている。このイベントをクリアすれば、ミッションは達成となる。

▼報酬

ミッションをクリアすることで、PCの得られる報酬の金額。

▼解決方法

ダンジョン内の特殊なイベントや、ミッションをクリアするための手順が書かれている。

■ランダムダンジョンだけで遊ぶ

GMがいない場合、あるいはGMがシナリオを用意できなかった場合にもランダムダンジョンルールは利用できる。

この場合、プリプレイを通常どおり行なったあと、オープニングフェイズを行わずに、ミドルフェイズのダンジョンシーンとして、ランダムダンジョンを利用すればよい。

フロアの設定は遺跡とし、フロア数は3、形状は「フロア形状決定チャート」を使用してダイスを振って決めるとよい。

●GMがいない場合

GMがいない場合は、以下の方法からGMの役目を担当するプレイヤーを決めること。

▼GMの兼任

プレイヤーのひとりがGMを兼任する方法である。『AR2E』に一番くわしいプレイヤーが行なうとよいだろう。

▼タイルごとにGM役を交代する

最初にGM役を担当するプレイヤーを決め、タイルが変わるごとにGM役を交代していく(*)方法。テーブルに座っている順番に右回りなどのように、あらかじめ決めておくこと。

●成長点の計算

ランダムダンジョンだけで遊んだ場合の成長点の目安は次のとおりである。この他の項目については、通常どおり計算すればよい。

▼ミッションに成功した

DL、もしくはランダムダンジョン内で倒したエネミーの中で一番高いエネミーレベルとすること。GMがいる場合は、任意に成長点を調整してもかまわない。

▼よいロールプレイをした

GMがいない場合はつけなくてもよいし、プレイヤー全員で相談して決めてよい。

▼他のプレイヤーを助けるような発言や行動を行なった

GMがいない場合はつけなくてもよいし、プレイヤー全員で相談して決めてよい。

▼セッションの進行を助けた

GMを兼任したプレイヤーがいる場合は、そのプレイヤーにつける。交代でGM役を担当した場合は、担当したプレイヤー全員につけること。

(*) 交代していく

GM役のプレイヤーが『AR2E』に慣れていない場合、他のプレイヤーに自分のPCを担当してもらってもよいだろう。

ミッションデータ

これらのミッションは、ランダムダンジョンでプレイする際に使用するためのデータである。GMがシナリオを用意していない場合、あるいはGMがいない場合にシナリオのネタとして使用することもできる。くわしくはP9を参照のこと。



最初の冒険

ミッション番号: DI 03
オファー: 神官長
オファー条件: 冒険者の最初の仕事として自動的にオファーされる
ダンジョン名: 試しの洞窟
ダンジョンデータ: 1 / 4 × 2 / 1
概要: 「キミの腕を試させてほしい。なに簡単なダンジョンだよ」
 冒険者になったばかりのキミたちに、神官長（シナリオの舞台に合わせて設定してよい）から声がかかる。とある仕事を依頼したいが、その前にPCたちの実力を見たいという。その内容は「試しの洞窟」の地図を作成するというものだった。
最終エースイベント: スペード
報酬: 500 G
解決方法: 試しの洞窟のダンジョン記録シートを神官長に提出するとミッション終了。ただし、すべてのタイルの情報が書き込まれているものに限る。

冒険者のお仕事

ミッション番号: DI 04
オファー: 神官長
オファー条件: 自動的にオファーされる
ダンジョン名: 特になし
ダンジョンデータ: - / - / -
概要: 「キミたちの実力ならば問題はあまるまい。では、本題に入る」
 神官長から新たに発見されたダンジョンの探索、および地図の作成の依頼を受ける。できあがった地図は神殿で買い取ってくれるようだ。このミッションはDI03の成功と同時にオファーされる。
最終エースイベント: -
報酬: 300 G
解決方法: ダンジョン記録シートを神殿に提出する。すべてのタイルの情報が書き込まれているダンジョン記録シート1枚ごとに300Gの報賞金を得られる。複数回クリア可能。

トラップメーカー

ミッション番号: DI 05
オファー: 震技師テリアル・ルイコス
オファー条件: 自動的にオファーされる
ダンジョン名: トラップハウス
ダンジョンデータ: 3 / 2 × 3 / 3
概要: 「キミたちの活躍は聞いている。そこで、俺の自慢のトラップたちを見事かいくってほしいんだ」
 新進気鋭のトラップデザイナーはそう挑発的に言った。キミたちには、突破できないと踏んでいるのは間違いない。なんでも彼は自分の家をトラップハウスに仕立てたらしい。
最終エースイベント: -
報酬: ダンジョン内での入手物のみ
解決方法: このダンジョンではハートのスーツはすべてダイヤであったことになる。スペードとクラブのイベントは通常どおりに発生する。3フロア目のAイベント終了時に、ネームプレートを入手、それをテリアルに渡すとミッション終了。

怪物の生態

ミッション番号: DI 06
オファー: 研究者ヴァルテルナージュ
オファー条件: 自動的にオファーされる
ダンジョン名: 魔獣のねぐら
ダンジョンデータ: 4 / 4 × 2 / 9
概要: 「私、さまざまな動物や怪物の生態を研究しております。そこで、怪物から手に入る物を集めてきてほしいのですが」
 ヴァルテルナージュ（エルダナーノ男 / 72歳）からの依頼。彼は「分類: 人間」以外のエネミーから手に入るドロップ品を高く買い取ってくれる。
最終エースイベント: スペード
報酬: 「分類: 人間」以外のエネミーから手に入るドロップ品を2倍の値段で買い取ってもらえる
解決方法: ミッションの終了期限は特に定められていないので、GMが決定してよい。複数回クリア可能。

髪に時間を

ミッション番号: DI 07
オファー: アンジェリカ
オファー条件: 自動的にオファーされる
ダンジョン名: 時の塔
ダンジョンデータ: 5 / 2 × 2 / 5
概要: 「どうしても、もう一度あの人に会って、伝えなければならぬことがあるんです」
 そう言って喪服の少女アンジェリカ（フィルボル / 女）は、泣き崩れた。亡くなった彼女の恋人アルフレッド（ヒューリン / 男）ともう一度話しがしたいのだという。「時の手鏡」があればそれが叶うというのだが……。
最終エースイベント: -
報酬: 1800 G
解決方法: 最終フロアの最初のダイヤイベントで「時の手鏡」は入手できる。この段階で、ダンジョンから脱出してモミッションをクリアできる。ダイヤイベントが発生しなかった場合、エースイベント終了後に「時の手鏡」を入手できる。時の手鏡をアンジェリカに渡すとミッション終了。



バトルイベント チャート

スペードのイベントは戦闘を意味する。ランダムダンジョンのDLごとに使用するチャートが異なるので注意すること。モブエネミーは、特に指定されていない限り、攻撃パターンAを使用する。

●DL1～2用チャート

ナンバー	イベント名	イベント
3	山盛りのキノコ	「普通の物よりも大きく、しかも動いているキノコが襲いかかってくる」 スクリーマー(『ENG』P 33) ×1D、ペリクラ(『ENG』P 33) ×3と戦闘。スクリーマーで1エンゲージ、ペリクラで1エンゲージに分かれている。
4	追跡者たち	「あとをつけてきた街のゴロツキが、声をかけてくる」 ボディガード(『ENG』P 53) ×2、山賊(『ENG』P 49) ×1Dと戦闘。交渉することで戦闘を行なわない選択も可能。その場合、戦闘前に難易度 16 の【精神】判定を行なう。この判定にひとりでも成功すれば、戦闘せずに通過することができる。
5	不気味な部屋	「床に転がっていた白骨が突然立ち上がり、襲いかかってくる」 スケルトン(『ENG』P 85) ×1D、ゴースト(『ENG』P 85) ×2と戦闘。タイル全体に「痛み of 結界」(『R2』P 283) が設置されている。
6	群れなすゴブリン	「ゴブリンの集団と鉢合わせする」 ゴブリン(『ENG』P 75) と戦闘。ゴブリンは3つのエンゲージに分かれており、1エンゲージにつき1Dのゴブリンがいる。
7	襲い掛かる武器	「床に転がっているたくさんの剣が、浮かび上がって襲いかかってくる」 フライソード(『ENG』P 97) ×3と戦闘。すべてのエネミーを倒した場合、ドロップ品とは別にグレートソード(『ITG』P 25) を3個手に入れることができる。
8	暗闇を飛ぶもの	「床にベタベタした物がまき散らされている部屋の中、天井にぶらさがっていた巨大なコウモリが襲いかかってくる」 ジャイアントバット(『ENG』P 38) ×1Dと戦闘。タイル全体が暗闇(明度ならば2)で、さらに「鳥もち」(『R2』P 281) が設置されている。
9	ギルマン来襲	「ベタベタと足音を立てる魚のような生物の襲撃を受ける」 ギルマンアーチャー(『ENG』P 44) ×3、ギルマン(『ENG』P 44) ×1Dと戦闘。ギルマンアーチャーで1エンゲージ、ギルマンで1エンゲージに分かれており、ギルマンアーチャーはPCから10 m離れた位置にいる。
10	妖魔の偵察隊	「妖魔の一団と遭遇する」 オウガ(『ENG』P 82) ×2、フォモール(『ENG』P 67) ×1Dと戦闘。
11	ドロドロしたもの	「部屋の中には不定形な物が複数うごめいている。今ならまだ引き返すことが可能だ」 スライム(『ENG』P 99) ×3と戦闘。スライムはすべて別のエンゲージに分かれている。戦闘を行なわないという選択も可能。その場合、戦闘を行わずに前のタイルへ戻ること。すべてのエネミーを倒さない限り、このタイルを通過できない。
12	待ち伏せする妖魔	「妖魔の待ち伏せを受ける」 トロウル(『ENG』P 73) ×2、フォモール(『ENG』P 67) ×1Dと戦闘。戦闘前にPC全員は難易度 14 の【感知】判定を行なうこと。PC全員が判定に失敗した場合、奇襲攻撃を受ける。
13	蛇の群れ	「床一面に蛇がうごめいている。今なら引き返すことが可能だ」 バイパー(『ENG』P 38) ×1Dと戦闘。バイパーはすべて別のエンゲージに分かれている。タイル全体に(地)属性の「エレメントサークル」(『R2』P 285) が設置されている。戦闘を行なわないという選択も可能。その場合、戦闘を行わず、前のタイルへ戻ること。すべてのエネミーを倒さない限り、このタイルを通過することはできない。
14	警備するゴーレム	「中央にある塔を守るために、ゴーレムが部屋の中を巡回している」 アイアンゴーレム(『ENG』P 110) ×1、ブロンズゴーレム(『ENG』P 110) ×1Dと戦闘。アイアンゴーレムで1エンゲージ、ブロンズゴーレムで1エンゲージに分かれている。すべてのエネミーに「自爆」(『R2』P 279) が設置されている。塔をよじ登ることでゴーレムをやりすごし、戦闘を行なわない選択も可能。その場合、戦闘前にPC全員が登攀の判定を行なうこと。1回の判定でPC全員が3メートル以上昇れば、戦闘せずに通過することができる(このタイルを通過することに判定に成功する必要がある)。
15	暗闇のギルマン	「暗く、しかも水浸しの部屋の中、手足の生えた人間大の魚が待ち構えている」 ケープギルマン(『ENG』P 155) と戦闘。ケープギルマンは3つのエンゲージに分かれており、1エンゲージにつき1Dのケープギルマンがいる。ケープギルマンの攻撃パターンは戦闘前にGMが1Dを1回振り、1～3でA、4～6でBとする。これはすべてのケープギルマンに適用される。タイル全体が暗闇(明度ならば2とする)で、さらに「プール」(『R1』P 341) が設置されている。
16	動き出す死体	「床に転がっている死体が動き出して襲いかかってくる」 リビングアーマー(『ENG』P 87) ×1、ゾンビ(『ENG』P 85) ×3、スケルトンソルジャー(『ENG』P 85) ×1Dと戦闘。リビングアーマーで1エンゲージ、ゾンビで1エンゲージ、スケルトンソルジャーで1エンゲージに分かれている。すべてのエネミーを倒した場合、ドロップ品とは別にクロスヘルム(『ITG』P 43) を1個手に入れることができる。
17	襲い来る魔族	「魔族の巣窟に足を踏み入れてしまう」 ハゲンティ(『ENG』P 145) ×1、イルネス(『ENG』P 143) ×1D、インプ(『ENG』P 143) ×3と戦闘。ハゲンティで1エンゲージ、インプで1エンゲージ、イルネスで1エンゲージに分かれている。

●DL3～6用チャート

ナンバー	イベント名	イベント
5	俊敏なる妖魔	「毛むくじらの妖魔たちがあつという間に近づき、襲いかかってくる」 バグベアモンク (『ENG』 P 78) ×1、バグベア (『ENG』 P 78) ×1Dと戦闘。
6	子どものドラゴン	「腹を空かせていた子どものドラゴンが襲い掛かってくる」 ドラゴンパイパー (『ENG』 P 135) ×2と戦闘。ドラゴンパイパーはすべて別のエンゲージに分かれている。すべてのエネミーを倒した場合、ドロップ品とは別に 2000 G 相当の「財宝」(重量:1)を1個手に入れることができる。
7	襲い来る死者たち	「禍々しい雰囲気の中の部屋の中、人や動物の死体が襲いかかってくる」 ゾンビウルフ (『ENG』 P 86) ×1D、ゾンビ (『ENG』 P 85) ×1Dと戦闘。ゾンビウルフで1エンゲージ、ゾンビで1エンゲージに分かれている。さらに、この部屋に棲み着いている怨念の影響で、ゾンビウルフとゾンビが与える「毒」の効果強度は3となっている。
8	強欲な者たち	「金目の物を狙って傭兵の一団が襲いかかってくる」 魔術士 (『ENG』 P 51) ×1、アーチャー (『ENG』 P 50) ×1、傭兵 (『ENG』 P 50) ×1Dと戦闘。魔術士で1エンゲージ、アーチャーで1エンゲージ、傭兵で1エンゲージに分かれている。
9	ゴブリンの探索者	「ゴブリンたちが余裕綽々な態度で待ち構えている」 ゴブリンアーチャー (『ENG』 P 76) ×2、ゴブリンバスマウンダー (『ENG』 P 75) と戦闘。ゴブリンアーチャーは 10 m離れた位置に1エンゲージ、ゴブリンバスマウンダーはDL個 (最大4) のエンゲージに分かれており、1エンゲージにつき1Dのゴブリンバスマウンダーがいる。ゴブリンバスマウンダーのいるエンゲージに感知型の「地割れ」(『R2』 P 282) が設置されている。
10	明るい部屋	「燃えさかる精霊が襲いかかってくる」 ファイアエレメンタル (『ENG』 P 93) ×3と戦闘。ファイアエレメンタルはすべて別のエンゲージで、10 m離れた位置にいる。タイル全体に〈火〉属性の「エレメントサークル」(『R2』 P 285) が設置されている。
11	黒い犬	「炎の吐息を吐く黒い犬が襲いかかってくる」 バーゲスト (『ENG』 P 118) と戦闘。バーゲストは1D個のエンゲージに分かれており、1エンゲージにつきバーゲスト×2 がいる。すべてのエネミーに「スーパーレインボー」(『R2』 P 286)、タイル全体に〈火〉属性の「エレメントサークル」(『R2』 P 285) が設置されている。
12	暗殺者	「部屋の暗がりに隠れていた妖魔が襲いかかってくる」 フォモールアサシン (『ENG』 P 68) ×3と戦闘。フォモールアサシンはすべて別のエンゲージに分かれている。戦闘前にPC全員は難易度 15 の【感知】判定を行なうこと。PC全員が判定に失敗した場合、奇襲攻撃を受ける。
13	巨人の罠	「部屋の中にいた巨人がニヤリと笑うと、扉が勝手に閉まり、鍵が掛かる」 グレンデル (『ENG』 P 131) ×1と戦闘。タイル全体に「運命歪曲」(『R2』 P 286) と「マインドロスト」(『R2』 P 289) が設置されている。また、グレンデルを倒さない限り、このタイルにある扉を開くことはできない。
14	三つ首の怪物	「3つの頭を持つ怪物が待ち構えている」 キマイラ (『ENG』 P 102) × [1D÷2 (端数切り上げ)] と戦闘。キマイラはすべて別のエンゲージに分かれている。戦闘を行わないという選択も可能。その場合、戦闘を行わずに前のタイルへ戻ること。すべてのエネミーを倒さない限り、このタイルを通過することはできない。
15～16	大地の守護者	「大小さまざまな岩が転がっている部屋の中、地と風の精霊が、襲いかかってくる」 エアエレメンタル (『ENG』 P 93)、アースエレメンタル (『ENG』 P 93) と戦闘。[1D÷3 (端数切り上げ)] 個のエンゲージに分かれており、1エンゲージにつきエアエレメンタル×1とアースエレメンタル×1がいる。タイル全体には「硬い床」(『R2』 P 278) と、カスタマイズ (レベル9、効果が4D) された〈地〉属性と〈風〉属性の「エレメントサークル」(『R2』 P 285) が設置されている。
17	フワフワと浮かぶ物	「宙に浮かんでいるクラゲのような生物が触手を伸ばしてくる」 吸血クラゲ (『ENG』 P 155) ×1Dと戦闘。吸血クラゲの攻撃パターンは戦闘前にGMが1Dを1回振り、1～3でA、4～6でBとする。これはすべての吸血クラゲに適用される。
18	水をしがえし者	「鎧を着た魚に似た生物が、人型をした水の塊を率いて襲いかかってくる」 ギルマンナイト (『ENG』 P 46) ×1、ウォーターエレメンタル (『ENG』 P 93) ×1、ギルマンアーチャー (『ENG』 P 44) ×2と戦闘。タイル全体に「エレメントサークル」(『R2』 P 285) が設置されている。
19	鋭き爪を持つ死者	「突然床に穴が開くと、そこからアンデッドが出現する」 グール (『ENG』 P 89) ×1Dと戦闘。このグールは爪が鋭いため、攻撃力に+5 する。グールとPCは全員同じエンゲージで戦闘が開始される。戦闘前にPC全員は難易度 15 の【感知】判定を行なうこと。全員が判定に失敗した場合、奇襲攻撃を受ける。
20～21	闇の眷属たち	「暗闇の中、妖魔のパーティが襲いかかってくる」 ヴァンパイアメイジ (『ENG』 P 70) ×1、ヴァンパイアアコライト (『ENG』 P 70) ×1、ヴァンパイア (『ENG』 P 70) ×2と戦闘。タイル全体に「ブラックアウト」(『上級』 P 173) が設置されている。

●DL7～12用チャート

ナンバー	イベント名	イベント
9	金色の虫	「金色に輝く虫の集団が這い寄ってくる」 ゴールドバグ (『ENG』 P 156) と戦闘。ゴールドバグの攻撃パターンは戦闘前にGMが1Dを1回振り、1～3でA、4～6でBとする。これはすべてのゴールドバグに摘要される。1D個のエンゲージに分かれており、1エンゲージにつきゴールドバグ×2がいる。すべてのエネミーを倒した場合、ドロップ品とは別にサファイア (『ITG』 P 62) を1D個手に入れることができる。
10～11	大砲を背負った七色のカメ	「大砲を背負った七色のカメが足音を響かせながら近づいてくる」 トータスキャノン (『ENG』 P 102) ×1Dと戦闘。すべてのエネミーに「スーパーレインボー」 (『R2』 P 286)、タイル全体に「死の結界」 (『上級』 P 175) が設置されている。PCとエンゲージしているトータスキャノンは《最後の爆薬》を使用する。
12～13	復讐の巨人	「傷だらけの巨人が襲いかかってくる。その剣の刃にはドロリとした液体が塗られている」 グレンデル (『ENG』 P 131) × [1D÷2 (端数切り上げ)] と戦闘。グレンデルはすべて別のエンゲージに分かれている。また、グレンデルの武器攻撃は《闇》属性の魔法ダメージとなり、1点でもHPダメージを与えると[毒(4)]を与える。
14～15	砲弾の雨	「鉄格子によってふたつに分けられた部屋。機械の砲台が鉄格子越しに砲弾を放ってくる」 マジックキャノン (『ENG』 P 111) ×1と戦闘。タイルは「鉄格子」 (『上級』 P 176) でふたつに仕切られており、PCが入ってきた通路以外の通路はすべて「鉄格子」の向こう側となる。マジックキャノンも「鉄格子」の向こう側にいる。「鉄格子」は開閉可能で、「鍵A」 (『R1』 P 340) と、カスタマイズ (レベル11、探知値18) された探知型の「毒針」 (『R1』 P 341) が設置されている。この「毒針」は「鉄格子」を開けるか、破壊すると作動する。また、タイル全体に「防衛無効」 (『R2』 P 288) と「加護消失」 (『上級』 P 174) が設置されている。
16	彫像のある部屋	「部屋の中央と四隅には銃を構えた彫像が立っている」 ガーゴイルアーミー (『ENG』 P 98) ×5と戦闘。ガーゴイルアーミーはすべて別のエンゲージに分かれており、《擬態》の効果を受けている。いずれかのガーゴイルアーミーが攻撃を受ける、または《擬態》による奇襲攻撃を行なった場合、他のガーゴイルアーミーも《擬態》を解除する。すべてのエネミーに探知型の「デスルーレット」 (『R2』 P 289) が設置されている。この「デスルーレット」はガーゴイルアーミーに攻撃が命中すると作動する。ただし、《擬態》の効果を受けているガーゴイルアーミーはオブジェクトとして扱い、「デスルーレット」の対象とならない。
17～18	ゴーレム楽団	「オルゴールに似たゴーレムたちが、スイッチのようなものを握りしめ、ずらりと並んでいる」 オルゴーレム (『ENG』 P 110) ×3と戦闘。オルゴーレムのエンゲージには「モンスターゲート」 (『上級』 175) が設置されている。オルゴーレムは1ラウンド目のメジャーアクションで持っているスイッチを押し、「モンスターゲート」を作動させる。GMは1Dを振り、エネミーを決定する。1～3でクリスタルゴーレム (『ENG』 P 112) ×3、4～5でダイヤゴーレム (『ENG』 P 113) ×1、6でスパークボール (『ENG』 P 98) ×1Dが出現する。
19	複数の頭を持つもの	「3つの頭を持つ狢犬、9つの頭を持つ大蛇が襲いかかってくる」 ケルベロス (『ENG』 P 121) ×2、ヒュドラ (『ENG』 P 121) ×1と戦闘。ケルベロスで1エンゲージ、ヒュドラで1エンゲージに分かれている。
20	キノコ狩り	「部屋一面にキノコが生えていて、足が滑りそうだ。部屋の中央にはひときわ大きいキノコが生えている」 ファンゴサウルス (『ENG』 P 35) × [1D÷2 (端数切り上げ)] と戦闘。ファンゴサウルスはすべて別のエンゲージに分かれている。タイル全体に「滑る床」 (『R2』 P 280) が設置されている。戦闘を行なわないことも可能。その場合、戦闘を行わず、前のタイルへ戻ること。なお、すべてのエネミーを倒さない限り、このタイルは通過できない。
21～22	死者の騎士団	「骨の騎士を率いた魔術士らしき男が襲いかかってくる」 ネクロマンサー (『ENG』 P 90) ×1、スケルトンナイト (『ENG』 P 86) ×1Dと戦闘。ネクロマンサーで1エンゲージ、スケルトンナイトで1エンゲージに分かれている。タイル全体に「マインドロスト」 (『R2』 P 289) が設置されている。
23～24	魔族の襲撃	「中位魔族たちが現われ、襲い掛かってくる」 フォルネウス (『ENG』 P 149) × [1D÷3 (端数切り上げ)]、ディブロウ (『ENG』 P 146) × [1D÷2 (端数切り上げ)] と戦闘。フォルネウスで1エンゲージ、ディブロウで1エンゲージに分かれている。
25～26	大精霊の試練	「大精霊が出現し、力試しを挑んでくる」 戦闘前にGMは1Dを振り、エネミーを決定する。1～3でウンディーネ (『ENG』 P 94) ×1、サラマンダー×1 (『ENG』 P 94)、4～6でノーム (『ENG』 P 95) ×1とシルフ (『ENG』 P 95) ×1となる。このエネミーと戦闘。タイル全体に「加護消失」 (『上級』 P 174) が設置されている。
27	邪神のしもべたち	「怪しい神官たちが不気味な儀式を行なっている」 邪神大神官 (『ENG』 P 56) ×1、邪神官 (『ENG』 P 52) ×2、槍兵 (『ENG』 P 56) ×2と戦闘。邪神大神官で1エンゲージ、邪神官で1エンゲージ、槍兵で1エンゲージに分かれている。すべてのエネミーは《トラップ無効》1 (『ENG』 P 21) を取得している。タイル全体に「ライフロスト」 (『R2』 P 289) が設置されている。

●DL13～20用チャート

ナンバー	イベント名	イベント
15	機械のミミズ	「突如、床を突き破って機械のミミズが襲いかかってくる」 マシンワーム(『ENG』P 156)×1Dと戦闘。マシンワームの攻撃パターンは戦闘前にGMが1Dを1回振り、1～3でA、4～6でBとする。これはすべてのマシンワームに適用される。マシンワームとPCは全員同じエンゲージで戦闘が開始され、PCは奇襲攻撃を受ける。
16～17	死を告げる者	「首のない幽霊騎士の団が出現し、PCのひとりに死を告げる」 デュラハン(『ENG』P 89)×[1D+2]と戦闘。戦闘前にデュラハンはランダムでPCの中からひとりを選択し、集中攻撃する。何らかの理由で選択したPCに攻撃することが不可能、あるいは攻撃していたPCが戦闘不能になった場合、別のPCを選び直すこと。タイル全体に「加護消失」(『上級』P 174)と「死の結界」(『上級』P 175)、デュラハンのいるエンゲージに「時の間」(『上級』P 173)が設置されている。
18	ギルマン三騎士	「水で満たされた部屋の中、3体のギルマン騎士がいる。彼らは通行料を求めてくる」 ギルマンナイト(『ENG』P 46)×3と戦闘。すべてのエネミーに「スーパーレインボー」(『R2』P 286)、タイル全体に「ブルー」(『R1』P 341)が設置されている。お金を支払うことで戦闘を行わない選択も可能。その場合、[3D×100]Gを支払うことで、戦闘せずに回避することができる。ただし、このタイルを通過することに通行料を支払う必要がある。
19	斧を持つ妖魔の襲撃	「巨大な斧を持った妖魔が待ち構えている」 トロウルウォーリア(『ENG』P 73)×1Dと戦闘。トロウルウォーリアは1ラウンド目のマイナーアクションで守護の呪符(『ITG』P 130)を使用する。トロウルウォーリアのいるエンゲージに「緩衝地帯」(『上級』P 175)が設置されている。すべてのエネミーを倒した場合、ドロップ品とは別に守護の呪符を1個手に入れることができる。
20	輝けるゴーレム	「輝きに満ちたゴーレムが待ちかまえている」 戦闘前にGMは1Dを振り、エネミーを決定する。1～3でダイアゴレム(『ENG』P 113)×1D、4～6でゴルドンゴーレム(『ENG』P 114)×[1D÷2(端数切り上げ)]となる。このエネミーと戦闘。エネミーのいるエンゲージに「緩衝地帯」(『上級』P 175)が設置されている。
21	逃げてきた動物	「どこからか逃げてきた動物が襲い掛かってくる」 キラーカンガルー(『ENG』P 42)×1Dと戦闘。交渉することで戦闘を行わないことも可能。(アニマルエンパシー)を持つキャラクターが、戦闘前に難易度18の【精神】判定を行なうこと。この判定にひとりでも成功すれば、戦闘せずに通過することができる。
22	黄金の妖精	「レプラコーンが金塊を抱えて部屋の中を走っている」 レプラコーン(『ENG』P 61)×1Dと戦闘。PCが戦闘の意思を見せないことで、戦闘を行わない選択も可能。戦闘を行ない、すべてのエネミーを倒した場合、ドロップ品とは別に金(重量:1、価格:300G)を2D個手に入れることができる。
23～24	転がる岩	「前から巨大な岩のようなものが転がってくる」 ローリングストーン(『ENG』P 105)×1Dと戦闘。すべてのエネミーにカスタマイズ(レベル24、【幸運】判定の難易度16、効果が[15D+20])された「自爆」(『R2』P 279)が設置されている。
25	死に誘うもの	「翼の生えた馬に騎乗した妖精が襲いかかってくる」 ヴァルキリー(『ENG』P 64)×[1D÷2(端数切り上げ)]と戦闘。タイル全体に「死の結界」(『上級』P 175)が設置されている。
26	強風の巨人	「風が吹きすさぶ中、ふたりの巨人がトレーニングをしている」 サクロップス(『ENG』P 131)×1、ギガス(『ENG』P 132)×1と戦闘。サクロップスは「トラップ無効」1(『ENG』P 21)を取得している。タイル全体に「強風」(『R2』P 289)が設置されている。
27	妖魔傭兵団	「妖魔で構成されている傭兵団が襲いかかってくる」 オウガガーディアン(『ENG』P 82)×2、ヴァンパイアサモナー(『ENG』P 71)×2と戦闘。
28	彷徨王の部屋	「腐敗臭が漂う部屋の中、巨人のゾンビを率いた王のミイラが襲いかかってくる」 ファラオ(『ENG』P 159)×1、ジャイアントゾンビ(『ENG』P 91)×1Dと戦闘。ファラオで1エンゲージ、ジャイアントゾンビで1エンゲージに分かれている。タイル全体に「防御無効」(『R2』P 288)が設置されている。
29～30	閉じ込められた翼竜	「狭い遺跡に閉じ込められ、いらだっていた翼竜がいきなり襲いかかってくる」 ワイバーン(『ENG』P 123)×2と戦闘。すべてのエネミーにカスタマイズ(レベル27、解除値25)された「スーパーレインボー」(『R2』P 286)が設置されている。
31～32	魔族の恐ろしき射手	「部屋の中央の高台にいる魔族が弓でPCたちを狙っている」 レライエ(『ENG』P 147)×3と戦闘。レライエには「射程:至近」の武器やスキルで攻撃を行なうことができない。レライエのいるエンゲージに「時の間」(『上級』P 173)が設置されている。
33～34	虹色に輝く黄金	「虹色の光を放つ金色のゴーレムが襲いかかってくる」 ゴールデンゴーレム(『ENG』P 114)×[1D+1]と戦闘。ゴールデンゴーレムはすべて別のエンゲージに分かれている。すべてのエネミーにカスタマイズ(レベル37、解除値30)された「スーパーレインボー」(『R2』P 286)、さらに「スーパーレインボー」に「ダブルトリガー」(『上級』P 174)が設置されている。
35	黄銅竜と竜騎士	「足場の悪い部屋の中、黄銅色の竜と竜に乗った騎士が待ちかまえている」 プラスドラゴン(『ENG』P 136)×1、ドラゴンライダー(『ENG』P 57)×4と戦闘。プラスドラゴンのいるエンゲージに「時の間」(『上級』P 173)、タイル全体に「鳥もち」(『R2』P 281)と「フヨジェリー」(『上級』P 172)が設置されている。

●DL21～30用チャート①

ナンバー	イベント名	イベント
23～25	ゴブリンの巢	「部屋中にゴブリンがひしめいている」 ゴブリンリーダー(『ENG』P 77) ×1、ゴブリンアーチャー(『ENG』P 76) ×4、ゴブリン(『ENG』P 75) ×50と戦闘。ゴブリンリーダー×1とゴブリンアーチャー×4で1エンゲージ、ゴブリンは5つのエンゲージに分かれており、1エンゲージにつき5体のゴブリンがいる。
26～27	逆襲のポメロ	「冠を被った巨大なポメロが、たくさんのポメロを引き連れている」 ポメロキング(『ENG』P 43) ×1、ポメロ(『ENG』P 37) と戦闘。ポメロキングで1エンゲージ、ポメロは20個のエンゲージに分かれており、1エンゲージにつき5体のポメロがいる。すべてのポメロにカスタマイズ(レベル17、【幸運】判定の難易度16、効果が[BD+20])された「自爆」(『R2』P 279)、タイル全体に「防御無効」(『R2』P 288)と「加護消失」(『上級』P 174)と「死の結界」(『上級』P 175)が設置されている。
28～29	ひとつ目巨人の住み処	「ひとつ目巨人たちが侵入者にらみつけ、襲いかかってくる」 サイクロップス(『ENG』P 131) と戦闘。サイクロップスは[1D÷3(端数切り上げ)]個のエンゲージに分かれており、1エンゲージにつき2体のサイクロップスがいる。タイル全体にカスタマイズ(レベル11、効果が6D)された〈火〉属性の「エレメントサークル」(『R2』P 285)が設置されている。
30～31	謎かけ	「人間の頭、ライオンの身体を持つ魔獣が謎かけをしてくる」 スフィンクス(『ENG』P 123) と戦闘。スフィンクスの謎かけに正解することで戦闘を行わない選択も可能。その場合、戦闘前にPC全員は難易度30の【知力】判定を行なう。この判定にひとりでも成功すれば、戦闘せずに通過することができ、さらに最高級ルビー(『ITG』P 62)を手に入れることができる。
32～33	戦車軍団	「戦車のようなゴーレムと戦車に乗った恐竜が並んでいた」 タンクゴーレム(『ENG』P 114)、タンクザウルス(『ENG』P 106) と戦闘。エネミーは1D個のエンゲージに分かれており、それぞれのエンゲージにはタンクゴーレム×1とタンクザウルス×1がいる。タンクザウルスは〈ソウルバスター〉1(『SKG』P 100)を取得している。
34	疾風のフォモール	「フォモールの傭兵団が隊長の命令にしたがい、襲いかかってくる」 フォモールリーダー(『ENG』P 69) ×1、フォモールソードダンサー(『ENG』P 69) と戦闘。フォモールリーダーで1エンゲージ、フォモールソードダンサーは[1D÷2(端数切り上げ)]個のエンゲージに分かれており、1エンゲージにつき2体のフォモールソードダンサーがいる。フォモールリーダーに「スーパーレインボー」(『R2』P 286)が設置されている。
35	蛇の婦人	「蛇の髪を持つ女性が待ち構えていた」 メデューサ(『ENG』P 123) と戦闘。メデューサは[1D÷3]個のエンゲージに分かれており、1エンゲージにつき2体のメデューサがいる。戦闘前にGMは1Dを振り、それぞれのメデューサが追加で取得するスキルを決定する。1～2でなし、3で〈カリキュレイト〉1(『SKG』P 71)、4で〈苦痛耐性〉20(『ENG』P 18)、5で〈アフェクション〉1(『SKG』P 54)、6で〈ソウルバスター〉1(『SKG』P 100)となる。タイル全体に「加護消失」(『上級』P 174)が設置されている。
36	毒毒モンスター	「毒々しい怪物たちが待ち構えている」 ジャイアントクロウラー(『ENG』P 123) ×[1D÷2(端数切り上げ)]、リンドドレイク(『ENG』P 136) と戦闘。ジャイアントクロウラーで1エンゲージ、リンドドレイクは[1D÷3(端数切り上げ)]個のエンゲージに分かれており、1エンゲージにつき3体のリンドドレイクがいる。タイル全体に「ブール」(『R1』P 341)と「腐敗の沼」(『上級』P 174)が設置されている。
37	守られた射手	「鉄格子で守られた部屋の四隅で妖魔たちがライフルを構えている」 バグベアアイエーガー(『ENG』P 80) ×4と戦闘。部屋の四隅に「鉄格子」(『上級』P 176)で守られた場所があり、バグベアアイエーガーは1体ずつ「鉄格子」の中にいる(すべての別のエンゲージとする)。

●DL21～30用チャート②

ナンバー	イベント名	イベント
38	火と氷の巨人	「それまで争っていた氷の巨人と火の巨人が、協力して襲いかかってくる」 フロストジャイアント (『ENG』 P 132) ×1D、ファイアジャイアント (『ENG』 P 132) ×1Dと戦闘。フロストジャイアントで1エンゲージ、ファイアジャイアントで1エンゲージに分かれている。タイル全体に「冷たい雨」 (『R2』 P 284) と「灼熱地獄」 (『R2』 P 285) が設置されている。
39	機械兵の工場	「部屋の周囲にたくさんのゴーレムが配置されている」 ミスリルゴーレム (『ENG』 P 115) × [1D÷2 (端数切り上げ)]、アダマンチウムゴーレム (『ENG』 P 159) ×1Dと戦闘。第2ラウンドと第3ラウンドのセットアッププロセスに、ミスリルゴーレム×1とアダマンチウムゴーレム×1が登場する。登場する場所はGMが自由に決定すること。
40	ドラゴンの巢	「ドラゴンの巢に迷い込んでしまう。」 戦闘前にGMは1Dを2回振り、エネミーを決定する。1でシルバードラゴン (『ENG』 P 137)、2でアースドラゴン (『ENG』 P 138) と戦闘。3でファイアドラゴン (『ENG』 P 138)、4でエアリアルドラゴン (『ENG』 P 138)、5でウォータードラゴン (『ENG』 P 138)、6でゴールドドラゴン (『ENG』 P 139) となる。各ドラゴンは1D体いる。決定したエネミーと戦闘。タイル全体に「運命歪曲」 (『R2』 P 286) が設置されている。
41	敵の気配	「姿は見えないが何者かの殺気を感じる」 フォモールバトルマスター (『ENG』 P 69) ×1、オウガチャンピオン (『ENG』 P 83) ×1、トロウルニゲレーター (『ENG』 P 74) と戦闘。フォモールバトルマスターで1エンゲージ、オウガチャンピオンで1エンゲージ、トロウルニゲレーターは [1D6÷2 (端数切り上げ)] 個のエンゲージに分かれており、1エンゲージにつき2体のトロウルニゲレーターがいる。戦闘前にPC全員は難易度 30 の【感知】判定を行なう。PC全員が判定に失敗した場合、奇襲攻撃を受ける。すべてのエネミーに「スーパーレインボー」 (『R2』 P 286) が設置されている。
42	ドッペルゲンガー	「魔族に率いられた、キミたちそっくりな人影が出現する」 ムルムル (『ENG』 P 151) ×2、ドッペルゲンガー (『ENG』 P 151) ×PC人数と戦闘。ムルムルで1エンゲージ、ドッペルゲンガーで1エンゲージに分かれている。ムルムルは《インタラプト》1 (『SKG』 P 63) と《アテンダム》1 (『SKG』 P 138) を取得している。
43	ビッグモンスター	「そこはなぜか広い湖だった。部屋の中には巨大な鳥と、その飼いまらしきヴァンパイアがいる」 ロック鳥 (『ENG』 P 124) × [1D÷2 (端数切り上げ)]、ヴァンパイアオーロック (『ENG』 P 72) ×2と戦闘。ロック鳥で1エンゲージ、ヴァンパイアオーロックで1エンゲージに分かれている。2ラウンド目のセットアッププロセスにケートス (『ENG』 P 124) ×2が登場する。登場する場所はGMが自由に決定すること。
44	光の巨人	「光り輝く巨人たちが立ち塞がっている」 ルミナスジャイアント (『ENG』 P 133) × [1D+2] と戦闘。ルミナスジャイアントはすべて別のエンゲージに分かれている。いずれかのルミナスジャイアントのHPが半分以下になった場合、すべてのルミナスジャイアントが行なう判定に+2D、ダメージロールに+50され、《苦痛耐性》20 (『ENG』 P 18) を取得する。引き返すことで戦闘を行わない選択も可能。その場合、戦闘を行わずに前のタイルに戻る。すべてのエネミーを倒さない限り、このタイルは通過できない。
45	不死者と王	「不死者たちを引き連れた死の王が、暗い部屋で待ち構えている」 デスロード (『ENG』 P 91) ×1、ノスフェラトゥ (『ENG』 P 91) と戦闘。デスロードで1エンゲージ、ノスフェラトゥは [1D÷3] 個のエンゲージに分かれており、1エンゲージにつき2体のノスフェラトゥがいる。タイル全体が暗闇 (明度ならば2) となっている。

●DL31～40用チャート①

ナンバー	イベント名	イベント
33～34	不死鳥の巢	「巨大な鳥の巣がある」 メガフェニックス (『ENG』 P 129) ×1Dと戦闘。タイル全体にカスタマイズ (レベル 16、効果が 11 D) された〈火〉属性の「エレメントサークル」 (『R2』 P 285) が設置されている。
35～36	ミスリル製ゴーレム	「青白色に輝くゴーレムと音楽を奏でているゴーレムがいる」 ミスリルゴーレム (『ENG』 P 115) × [1D÷2 (端数切り上げ)]、オルゴーレム (『ENG』 P 110) ×4と戦闘。ミスリルゴーレムで1エンゲージ、オルゴーレムは2エンゲージに分かれており、1エンゲージにつき2体のオルゴーレムがいる。
37	精鋭フォモール	「屈強そうなフォモールの一団が襲いかかってくる」 フォモールバトルマスター (『ENG』 P 69) × [1D÷2 (端数切り上げ)]、フォモールソードダンサー (『ENG』 P 69) と戦闘。フォモールバトルマスターで1エンゲージ、フォモールソードダンサーは [1D÷2 (端数切り上げ)] 個のエンゲージに分かれており、1エンゲージにつき3体のフォモールソードダンサーがいる。
38	美しき巨人	「美形の巨人が襲いかかってくる」 ティターン (『ENG』 P 133) ×1Dと戦闘。ティターンはすべて別のエンゲージに分かれている。タイル全体にカスタマイズ (レベル 16、効果が 11 D) された〈地〉属性の「エレメントサークル」 (『R2』 P 285) が設置されている。
39	ミスリルのドラゴン	「ミスリルの鱗を持つドラゴンが咆哮をあげ、襲いかかってくる」 ミスリルドラゴン (『ENG』 P 139) × [1D÷2 (端数切り上げ)] と戦闘。ミスリルドラゴンはすべて別のエンゲージに分かれている。
40～41	ヴァンパイアの襲撃	「極悪そうなヴァンパイアが、妖魔の精鋭を引き連れて襲いかかってくる」 ヴァンパイアオーロック (『ENG』 P 72) ×1、オウガバトルロード (『ENG』 P 83) ×1Dと戦闘。ヴァンパイアオーロックで1エンゲージ、オウガバトルロードで1エンゲージに分かれている。タイル全体に「エナジーロスト」 (『R1』 P 343) が設置されている。
42	雨の中の白金	「冷たい雨が降りしきる中で、金色のゴーレムが姿を現わす」 プラチナムゴーレム (『ENG』 P 115) × [1D+1] と戦闘。プラチナムゴーレムはすべて別のエンゲージに分かれている。プラチナムゴーレムは〈苦痛耐性〉20 (『ENG』 P 18) を取得している。タイル全体に「冷たい雨」 (『R2』 P 284) が設置されている。
43～44	奇妙なスライム	「手足のあるひとつ目のスライムが徘徊している」 ジェノサイドスライム (『ENG』 P 107) ×2と戦闘。ジェノサイドスライムはすべて別のエンゲージに分かれている。
45	妖精騎士の試練	「部屋の中央で妖精の騎士たちが待ちかまえている」 ディナシー (『ENG』 P 65) ×1D、キキーモラ (『ENG』 P 60) と戦闘。ディナシーで1エンゲージ、キキーモラは [1D÷2] 個のエンゲージに分かれており、1エンゲージにつき2体のキキーモラがいる。ディナシーは〈インバルネラブル〉1 (『SKG』 P 114) を取得している。戦闘を行わない選択も可能。その場合、戦闘を行わずに前のタイルへ戻る。すべてのエネミーを倒さない限り、このタイルを通過することはできない。
46	魔獣の女王	「女性の上半身を持つ魔獣が、巨大な魔獣と共に襲いかかってくる」 エキドナ (『ENG』 P 125) ×1、クジャタ (『ENG』 P 125) ×1、ケートス (『ENG』 P 124) ×1Dと戦闘。エキドナとケートスで1エンゲージ、クジャタで1エンゲージに分かれている。ケートスは〈護衛〉1 (『ENG』 P 23) を取得している。
47	忍び寄る魔族	「その部屋には魔族の気配が満ちていた。しかし、その姿は見えない」 フルカス (『ENG』 P 152) ×2、イボス (『ENG』 P 152) と戦闘。フルカスで1エンゲージ、イボスは [1D÷2] 個のエンゲージに分かれており、1エンゲージにつき2体のイボスがいる。戦闘前にPC全員は難易度 20 の【感知】判定を行なうこと。PC全員が判定に失敗した場合、奇襲攻撃を受ける。

●DL31～40用チャート②

ナンバー	イベント名	イベント
48	魔族の竜兵団	「ドラゴンを率いた魔族が襲いかかってくる」 サブナック (〔ENG〕 P 152) × 1、ミスリルドラゴン (〔ENG〕 P 139) と戦闘。サブナックで1エンゲージ、ミスリルドラゴンは $[1D \div 3]$ 個のエンゲージに分かれており、1エンゲージにつき2体のミスリルドラゴンがいる。サブナックは《アフェクション》1 (〔SKG〕 P 54)、《ディバインフォース》1 (〔SKG〕 P 123) を取得している。
49	3面の魔族	「3つの顔を持つ魔族が部下と共に襲いかかってくる」 アスラ (〔ENG〕 P 153) × $[1D \div 2]$ (端数切り上げ)、コロンゾン (〔ENG〕 P 152) と戦闘。アスラで1エンゲージ、コロンゾンは $[1D \div 2]$ 個のエンゲージに分かれており、1エンゲージにつき3体のコロンゾンがいる。タイル全体に「攻撃制限:射撃攻撃」「攻撃制限:魔法攻撃」(〔上級〕 P 173) が設置されている。
50	百の頭と百の目	「百の目を持つ巨人と、百の頭を持つ魔獣が襲いかかってきた」 アルゴス (〔ENG〕 P 133) × 1D、ラドン (〔ENG〕 P 125) × $[1D \div 2]$ (端数切り上げ) と戦闘。ラドンはすべて別エンゲージ、アルゴスは $[1D \div 2]$ エンゲージに分かれており、1エンゲージにつき2体のアルゴスがいる。
51	混沌か雷か	「広い部屋の中、天井からゆっくりとドラゴンが舞い降りてくる」 戦闘前にGMは1Dを振り、エネミーを決定する。1～3でサンダードラゴン (〔ENG〕 P 141) × $[1D \div 2]$ (端数切り上げ)、4～6でケイオスドラゴン (〔ENG〕 P 140) × 1Dとなる。エネミーはすべて別のエンゲージに分かれている。すべてのエネミーは《インタラプト》1 (〔SKG〕 P 63) を取得する。
52	魔族とペット	「ハエの姿をした魔族と、冷気を放出するドラゴンが待ちかまえている」 ドゥルジ (〔ENG〕 P 153) × $[1D \div 2]$ (端数切り上げ)、アイスドラゴン (〔ENG〕 P 140) と戦闘。ドゥルジで1エンゲージ、アイスドラゴンは $[1D \div 2]$ 個のエンゲージに分かれており、1エンゲージにつき2体のアイスドラゴンがいる。
53	暴風雨	「巨大な竜巻が迫り来る」 ツイスター (〔ENG〕 P 125) × 1Dと戦闘。ツイスターはすべて別のエンゲージに分かれている。タイル全体に「冷たい雨」(〔R2〕 P 284) と「強風」(〔R2〕 P 289) が設置されている。ツイスターは「強風」に対する【筋力】判定は自動的に成功するものとする。
54	ドラゴン軍団	「その部屋には凶悪なドラゴンたちが多数待ち構えている」 ボルカニックドラゴン (〔ENG〕 P 141) × 2、サンダードラゴン (〔ENG〕 P 141) × 1D、アイスドラゴン (〔ENG〕 P 140) × 1Dと戦闘。ボルカニックドラゴンで1エンゲージ、サンダードラゴンで1エンゲージ、アイスドラゴンで1エンゲージに分かれている。
55	魔族の軍団長	「魔獣を引き連れた豹頭の魔族が現われた」 オセ (〔ENG〕 P 153) × 1、ヴェバル (〔ENG〕 P 153) × 2、ラドン (〔ENG〕 P 125) × 2 と戦闘。戦闘前にGMはエネミーごとに1Dを振り、追加で取得するスキルを決定する。1でなし、2で《インバルネラブル》1 (〔SKG〕 P 114)、3で《アデンダム》1 (〔SKG〕 P 138)、4で《苦痛耐性》50 (〔ENG〕 P 18)、5で《アフェクション》1 (〔SKG〕 P 54)、6で《ソウルバスター》1 (〔SKG〕 P 100) となる。2ラウンド目のセットアッププロセスに、オセは《召喚》を使用し、フルカス (〔ENG〕 P 152) を登場させ、それとは別にラドンのエンゲージに2体のラドンが登場する。登場する場所はGMが自由に決定すること。



トラブルイベント チャート

クラブのイベントはさまざまなトラブルや事件を意味する。主に偶発的な出来事を扱ったイベントが発生する。

●DL1～10用チャート

ナンバー	イベント名	イベント
3	鏡の間	「壁がすべて鏡となっていて、距離感覚がマヒしてしまう」 PC全員は難易度 11 の【感知】判定を行なう。失敗したPCは、移動中に鏡に激突して2D点の貫通ダメージを受ける。
4	盗掘者	「遺跡を荒らそうと侵入してきた盗掘者と遭遇。彼らは 100 Gを払うから見逃してくれと言ってくる」 見逃した場合は同じフロアで次に発生したプライズイベントでは、お金やアイテムを得ることはできない。盗掘者を見逃さなかった場合、山賊(「ENG」P 49) ×4と戦闘。
5	モンスターの痕跡	「部屋の中にはモンスターがキャンプしていた形跡が残されている」 次に移動する、カードが表になっていないタイルはバトルイベントとなる。スーツをスペードに置き換えてチャートを参照する(数字はそのまま)。
6	妖精のお願い	「お腹を空かせたピクシーが食べ物を探めてくる」 「種別:料理」か「種別:食糧」のアイテムをひとつあげた場合、同じフロアで次に発生したレストイベントは、「回復の泉」(「R2」P 290)が設置されている。元々「回復の泉」が設置されている場合、使用回数が+1される。妖精を攻撃した場合、ピクシー(「ENG」P 59) ×1と戦闘。
7	衰弱する部屋	「部屋に入った途端、急に力が抜ける」 PC全員は5点のMPロストを受ける。
8	自動販売機	「部屋の中央に自動販売機がボツンと置かれていた」 「自動販売機」(「R2」P 290)が設置されており、「種別:ポーション」が購入できる。購入するごとに1Dを振り、1が出るとアイテムは出ないこととなる。
9	袋に穴が!	「バックバックなどに穴が空いていて、気がつかないうちにアイテムを落としてしまう」 PCの中で【幸運基本値】が一番低いPC(複数いる場合はその全員)は、難易度 13 の【感知】判定を行なう。失敗したPCは、「重量:1」の携帯しているアイテムをひとつ失う。失うアイテムはGMが決定すること。
10	床が抜けた!	「突然、床が割れてPCたちは全員、次のフロアに落ちる」 PCたちは次のフロアへ進む(上の階へと上っていくダンジョンの場合、前のフロアへ戻るとしてもよい)。
11	時間逆送	「部屋にあったアリアンロッドの像が光り、突然めまいを感じる」 GMは展開されたカードをすべて破棄し、新たにフロアデッキを構築、タイルを展開する。フロアのタイル数は前と同じ、PCはスタートタイルの場所に戻る。
12	大爆発	「部屋に入るとどこからか突然、爆発音が聞こえてきた」 同じフロアで次に発生するイベントでは何も起こらない(バトルイベント、エースイベントを除く)。
13	落ちてくる天井	「部屋の中ほどまで進んだところで、天井からガレキが降ってくる」 PC全員は難易度 13 の【敏捷】判定を行なう。失敗したPCは、20点のHPロストを受ける(DLが2以下の場合、10点のHPロストとなる)。
14	テレポート	「「転送装置」と書かれた機械が置かれている」 機械は破壊不可の「一般オブジェクト」(「R1」P 344)である。機械を操作した場合、すでにカードが開いている同じフロアの別のタイルに、PC全員が一度に移動することが可能。この効果を使用する場合、PC同士で相談して移動先を決めること。この効果は一度しか使用できない。
15～16	オルゴール	「「一曲 500 G」と書かれた看板を持ったオルゴールがある」 オルゴール(「ENG」P 110)に500 G支払うと《ファイトソング》(「SKG」P 96)を使用してくれる。対象はお金を支払ったPCが決めること。《ファイトソング》を使用後、オルゴールはどこかへ行ってしまふ。オルゴールを攻撃した場合、オルゴール×1と戦闘。
17	老人の願い	「ひとりの老冒険者がエネミーと戦って打ち負かされていた。彼はPCにモンスターと戦って奪われたペンダントを取り返してほしいと頼んでくる」 願いを聞いた場合、直ちに山札からカードを引き、その数字のバトルイベントを発生させる。老冒険者は戦闘には参加しない。すべてのエネミーを倒すとペンダントを入手できる。ペンダントを老冒険者に渡すと、お礼として1000 Gをもらえる。
18	謎のボタン	「奇妙な機械が置かれている。その機械には「絶対に押さないこと」と書かれたボタンがある」 機械は破壊不可の「一般オブジェクト」(「R1」P 344)である。機械のボタンを押したPCは1Dを振ること。1～3でPC全員の【HP】と【MP】が完全に回復する。4～6でPC全員の【HP】と【MP】は1となる。この機械は1回使用可能。
19～20	くしゃみ	「部屋中に大量の埃が舞っている」 PC全員は難易度 12 の【精神】判定を行なう。失敗したPCはくしゃみをし、大きな音を周囲に響かせる。同じフロアで次に発生したバトルイベントで、エネミーは奇襲攻撃を行なう。
21～22	帰還の魔法陣	「床に大きな魔法陣が書かれており、その前に「お帰りはこちら」と書かれた看板が立っている。魔法陣に入ったキャラクターは自動的にダンジョンの外に出る。
23	実験室	「いろいろな実験道具が置かれている」 難易度 13 の錬金術判定を行なう。成功したPCは、「HPポーション」(「ITG」P 61)を2個手に入れる。失敗した場合は2D点のHPロストを受ける。判定はひとり1回行なえる。
24～25	妖精の賭場	「部屋の中でさまざまな妖精たちが賭け事をしている」 参加する場合、GM、PCひとりの順で2Dを振る。PCの出目が大きければ、PCは【出目×300】Gを得る。それ以外はPC全体で【出目×300】Gを失う(最低0G)。攻撃した場合、妖精は退場して賭け事は中止となる。

●DL11～20用チャート

ナンバー	イベント名	イベント
13	強化された罠	「さまざまな道具が散乱している。どうやらどこかの部屋が改造されたようだ」 同じフロアで次に発生したイベントでトラップがあった場合、すべてのトラップの探知値と解除値が+2される。ダメージロールを行なうものならばダメージに+2Dも追加される。この効果によってトラップレベルは増加しない。
14～15	大穴の部屋	「部屋の床は中央と壁際の一部を除いて深い大穴が空いており、中央から四方に橋が架けられている」「穴」(R1) P 344) が空いており、次のタイルへ移動するには「橋」(R1) P 345) を2回渡る必要がある。「穴」に落下した場合、8D点の貫通ダメージを受け、もう一度同じ「橋」を渡る必要がある。
16	樽ロケット	「部屋に「上へ」と書かれたパーティ全員が入れるロケットつきの巨大樽がある」 PC全員が樽に入ると樽は飛び上がり、PCたちは前のフロアへ戻る(上の階へ上っていくダンジョンの場合、次のフロアへ進むとしてもよい)。
17	奇襲攻撃	「突然、敵が襲いかかってくる」 GMは山札からカードを1枚引き、その数字でバトルイベントを発生させる。この戦闘では、エネミー側は必ず奇襲攻撃となる。
18	呪われし部屋	「部屋に入ると疲れが押し寄せた」 このタイルは 25 m× 25 mの広さで、タイル全体に「エナジーロスト」(R1) P 343) と「大地の招き」(R2) P 278) が設置されている。このタイルのすべての「扉」(R1) P 345) には、「鍵A」(R1) P 340) と探知型の「毒針」(R1) P 341) が設置されている(PCが進入してきた「扉」を除く)。この「毒針」は「鍵A」を解除すると作動する。このタイルを出るまでラウンド進行を適用すること。
19～20	直通シューター	「床に亀裂があり、下のフロアが見える」 PCが亀裂に入った場合、次のフロアへ進む(上の階へ上っていくダンジョンの場合、前のフロアへ戻るとしてもよい)。
21	妖精の地下酒場	「ノームが遺跡で酒場を開いていた」 火酒(「ITG」P 61) が売られている。また、ここで酒を飲むと2D点のMPが回復する。ただし、1杯 30 Gかかる。ノーム(「ENG」P 95) を攻撃した場合、ノーム×1と戦闘。ノームを倒した場合、ドロップ品とは別に火酒を 10 個手に入れることができる。
22～23	マグマ溜まり	「部屋の床がすり鉢状になっており、中央に溶岩が溜まっている」 PC全員は難易度 12 の【筋力】判定を行なうこと。成功した場合、「溶岩」(R2) P 284) に落ちずにフロアを抜けられる。失敗した場合、「溶岩」に落ちる。飛行状態のPCは【筋力】判定を行わずにフロアを抜けられる。
24	妖精の飯屋	「妖精が食堂を開いている」 GMは1Dを振り、食堂で起こる出来事を決定する。1～3でライカンスロープ(「ENG」P 54) 同士のケンカに巻き込まれる。何故か相手はPCだけを攻撃してくる。ライカンスロープ×2と戦闘。4～6で無事に食事をすることができる。にく、野菜、果実(いずれも「ITG」P 61) を半額で食べることができる。ただし、持ち帰ることはできない。妖精を攻撃した場合、妖精と共に食堂は消えてしまう。
25	閉じ込められた!	「部屋に入ると突然めまいがして、気がつくとかラクタだらけの小部屋に閉じ込められていた」 PCは部屋の中に設置されている小部屋にいる。小部屋の「扉」(R1) P 345) には「ワイルドレンジ」(「上級」P 174) が設置された、カスタマイズ(レベル 28、探知値 22、解除値 20) された探知型の「クレーン」(R2) P 287) が設置されている。この「クレーン」は「扉」を開けると作動する。タイル全体(小部屋も含む)に「硬い床」(R2) P 278) が設置されている(ガラクタのため)。
26～27	大きな穴	「大きな穴が空いていて、長い橋がかかっている」「穴」(R1) P 344) が空いている。次のタイルへ移動するためには「橋」(R1) P 345) を3回渡る必要がある。「穴」に落下した場合、10 D点の貫通ダメージを受け、もう一度同じ「橋」を渡る必要がある。タイル全体に「大地の招き」(R2) P 278) が設置されている。
28	強制リセット	「突然、地面が揺れたかと思うと遺跡の内容が変わっていた!」 GMは展開されているカードをすべて破棄し、新たにフロアデッキを構築、タイルを展開すること。この時、フロアのタイル数は前を同じとし、PCたちが現在いるタイルをスタートタイルとすること。
29～30	複雑な部屋	「部屋の中にはエネミーの影、宝物らしきもの、休めそうな場所など、さまざまなものが見える」 GMは山札からカードを2枚引く。そのカードのイベントがすべて発生する。バトル、プライズ、トラブル、レストの順番にイベントを解決すること。スーツが同じだった場合は、数字の大きいイベントから処理する。
31	満腹のライオン	「ライオンが横たわっている。食事をすませたあとなのか、満腹そうだ」 1D体のライオン(「ENG」P 42) がいる。ライオンは満腹なのでPCを攻撃してこない。《アニマルエンバシー》を取得しているPCが、難易度 15 の【精神】判定に成功すれば、ライオンの機嫌をとり、高級ダイヤモンド(「ITG」P 62) を6個もらえる。ライオンを攻撃した場合、ライオンと戦闘。倒した場合、ドロップ品とは別に高級ダイヤモンド6個が手に入る。
32～33	大惨事の予感	「実験室と思わしき部屋。床には大量の薬品が散乱しており、すべて、使用された形跡がある」 同じフロアで次に発生するバトルイベントで、エネミーの命中判定に+1D、ダメージに+ 15 する。
34	巨大な穴	「部屋の中央に巨大な穴が空いている」「大地の招き」(R2) P 278) が設置された、幅 10 m、深さ 20 mの「穴」(R1) P 344) が空いており、次のタイルへ移動するには【跳躍】する必要がある。【跳躍】に失敗した場合、「穴」に落ちて 12 D点の貫通ダメージを受ける。「穴」から抜け出すには【登攀】する必要がある。【登攀】に失敗した場合、12 D点の貫通ダメージを受ける。
35	邪神の像	「部屋には邪神の石像が並べられている。部屋に入ると邪神が一斉にらみつけ、不幸なオーラをまとわされてしまう」 GMは山札からカードを1枚引く。そのカードのスイートをスペードとしたイベントが発生する。さらに1ラウンド目のセットアッププロセスの最初に、「厄災の風」(「上級」P 175) が作動する。

●DL21～30用チャート

ナンバー	イベント名	イベント
23～24	袋が裂けた!	「突然、持っていた袋が裂けてしまう」「種別：収納」のアイテムを持つPC全員は、難易度 15 の【幸運】判定を行なう。この判定に失敗したPCは、携帯している「種別：収納」のアイテムをすべて失う。
25	蟲部屋	「部屋の壁に小さくて黒い虫がびっしりと張りついている」 PC全員は難易度 16 の【精神】判定を行なう。この判定に失敗したPCは、20 点のMPロスを受ける。この判定はこのタイルを通過するたびに行なう。
26	エネミーの寝床	「藁などで作られた粗末なベッドがある。エネミーの寝床のようだが、主は不在なようだ」 同じフロアで次に発生したバトルイベントでは、GMは山札から1枚カードを引き、その数字のバトルイベントも同時に発生させる。
27	キノコの絨毯	「無数のキノコが床に生えており、下手に踏むと胞子を吹き出しそうだ」 PC全員は難易度 15 の【敏捷】判定を行なう。この判定に失敗したPCは、20 点のHPロスを受ける。飛行状態のPCは判定しなくてもよい。
28	十字路	「一見すると普通の十字路のように見える」 十字路の中央に、「ワイルドレンジ」(「上級」P 174) が設置された、カスタマイズ(レベル 66、探知値 22、解除値 20、【敏捷】判定の難易度 18、効果が 12 D) された感知型の「落とし穴」(「R1」P 340) が設置されている。
29	大爆発!	「どこからともなく大きな爆発音が聞こえてきた」 同じフロアで次に発生するエースとバトル以外のイベントは発生しなかったことになる。
30	不幸の手紙	「いつの間にか不幸の手紙が荷物に紛れ込んでいた」 PC全員が行なう【幸運】判定に-1Dする。この効果はこのフロアを出るまで持続する。
31	水を求めるギルマン	「干からびて今にも死にそうなギルマンナイトがいる」 ギルマンナイト(「ENG」P 46) に「種別：ポーション」のアイテムをあげると、ギルマンナイトは復活し、お礼としてグレートMPポーション(「ITG」P 61) をくれる。助けなかった場合、次のバトルイベントではギルマンナイトがエネミーに助太刀し、エネミーの1体(GMの任意)の武器攻撃のダメージに+ 40 する(ギルマンナイト自体はエネミーとして登場しない)。
32	再挑戦	「突如、黒い霧に包まれたかと思うと見知らぬ場所に立っていた」 GMは展開されたカードをすべて破棄し、新たにフロアデッキを構築、タイルを展開する。フロアタイル数は前と同じ、PCはスタートタイルの場所に戻る。
33～34	落とした物	「気がつくアイテムがひとつなくなっている」 PC全員は難易度 12 の【幸運】判定を行なう。この判定に失敗したPCは、携帯しているアイテムをひとつ失う。失うアイテムはランダムに決定すること。
35	寝ているエネミー	「エネミーが寝ている」 GMは山札からカードを1枚引き、その数字でバトルイベントを発生させる。ただし、エネミーは眠っているため、戦闘を行なわない選択が可能。戦闘せずに通過することができる。戦闘を行なう場合、PCは奇襲攻撃を行なうことができる。ただし、エネミーは眠りを妨害されたことに怒り、ダメージに+5Dする。
36	通行止め	「十字路が岩で塞がれている」 十字路の中央に岩がある。岩は破壊不能の「一般オブジェクト」(「R1」P 344) で、難易度 25 の【筋力】判定に成功すれば動かせる。判定に成功しても失敗しても5点のHPロスを受ける。岩を動かしたら、GMは山札から1枚カードを引く。スーツがハートかダイヤなら岩のあった場所に金塊(重量1、価格 5000 G) がある。スペードクラブならエネミーの巣穴があり、襲われる。ジャイアントクローラー(「ENG」P 123) ×1Dと戦闘。岩を動かしたPCとジャイアントクローラーは同じエンゲージに配置する。
37	貧乏神	「貧相そうな老人がおり、一行を見るとニヤリと笑って姿を消してしまう」 同じフロアで次に発生するバトルイベントで行なうドロップ品決定ルールに-1Dする。
38～39	宝物庫(予定)	「部屋に黄金に輝く像が置かれており、PCが部屋に侵入すると同時にビームを放ってくる」 PC全員は難易度 16 の【敏捷】判定を行なう。この判定に失敗したPCは1Dを振ること。1～2で頭部、3～4で胸部、5～6で補助防具に装備しているアイテムが金製になる。金製になった装備は、効果が失われる代わりに価格が3倍になる。黄金の像はビームを放った後はただの石像になる。該当部位にアイテムを装備していない場合、何も起こらない。
40	泉の精霊	「部屋の中央にある泉から『武器をよこせ〜』という声が聞こえてくる」 PC全員は難易度 15 の【精神】判定を行なう。この判定に失敗したPCは、泉に武器ひとつを投げ入れてしまう。装備、もしくは携帯している武器をひとつ失う。投げ入れた武器は、このフロアのエースイベントが発生したタイルに落ちている。
41	物理ダメージ化	「見たこともない奇妙な魔法陣が描かれている」 GMは山札からカードを1枚引き、その数字でバトルイベントを発生させる。この戦闘では、魔法陣の効果で発生するダメージはすべて物理ダメージとなる。
42	モンスターハウス	「たくさんモンスターがいる部屋」 GMは山札からカードを3枚引き、その数字でバトルイベントを発生させる。このバトルイベントは同時に発生する。
43	衰弱する部屋	「部屋に入ると生命力が奪われる」 このタイルは 25 m× 25 mの広さで、タイル全体に「ライフロスト」(「R2」P 289) が設置されている。このタイルのすべての「扉」(「R1」P 345) には、「鍵A」(「R1」P 340) と感知型の「スパイクボード」(「R1」P 343) が設置されている(PCが進入してきた「扉」を除く)。この「スパイクボード」は「鍵A」を解除すると作動する。このタイルを出るまでラウンド進行を適用すること。
44	暗闇	「突然部屋が暗くなり、襲撃を受ける」 タイル全体が暗闇(明度ならば1とする)になる。GMは山札を1枚引き、その【数字】でバトルイベントを発生させる。エネミーを倒すと暗闇は回復する(明度ならば3に戻る)。
45	邪神降臨	「突然、邪神の影が出現し、呪いの言葉を吐いて去っていった」 PC全員は難易度 20 の【精神】判定を行なう。この判定に失敗したPCは、同じフロアで発生する次のバトルイベントで判定を行なう際、ダイス目にひとつでも1があるとファンブルになる。

●DL31~40用チャート

ナンバー	イベント名	イベント
33	もうひとつの階段	「部屋には別フロアへの階段が隠されていた」 GMはエースデッキから1枚引き、そのイベントを発生させること。
34~35	迷子	「突然、どこにいるかわからなくなってしまう」 まだ、めくられていないタイルに移動すること。すべてのタイルがめくられていたら、即座に次のフロアに移動する。
36	逃げたウサギ	「隣の部屋からウサギが現われたかと思うと、それを追って8本腕の巨人が侵入してくる」 ウサギを捕まえるPCは難易度 20 の【敏捷】判定を行なう。この判定に成功し、巨人にウサギを渡せば、巨人はそのまま立ち去る。誰もウサギを捕まえられなかった、あるいはウサギを助ける場合、ヘカトンケイル (〔ENG〕 P 133) ×1と戦闘。
37~38	アイテムの寿命	「所持しているアイテムが、長年の酷使に耐えられず壊れてしまう」 PC全員は携帯しているアイテムの中から「種別：道具」のアイテムをひとつ失う。失うアイテムはランダムに決定すること。
39	貧乏女神	「貧相な老婆がおり、不気味な笑みを見せて消える」 同じフロアで次に発生するレストイベントは発生しなくなる。
40	超爆発!	「どこからともなくとつもない爆発音が聞こえてきた」 同じフロアで次に発生するエース以外のイベントは発生しなかったことになる。
41~42	プレッシャー	「部屋に入った瞬間、とつもないプレッシャーを感じた」 PC全員は同じフロアで次に発生したバトルイベントで使用するスキルの「コスト」がすべて2倍になる。
43	針の絨毯	「床一面に針が生えた部屋」 タイル全体に「大地の招き」 (〔R2〕 P 278) と「加護消失」 (〔上級〕 P 174) と「再起動装置」 (〔R2〕 P 283) が設置された、カスタマイズ (レベル 83、【敏捷】判定の難易度 19、効果が [18 D+10]) された感知型の「スパイクボード」が設置されている。
44	大貧乏神	「とても貧相そうな老人がおり、一行を見るとニヤリと笑って姿を消す」 同じフロアで次に発生するバトルイベントで行なうドロップ品決定ルールに-2Dする。
45	リセット	「気づくと知らない場所にいた」 GMは展開されているカードをすべて破棄し、新たにフロアデッキを構築、タイルを展開すること。この時、フロアのタイル数は前と同じとし、PCたちはスタートタイルの場所に戻るものとする。
46	大型の宝物庫 (予定)	「部屋に入ると、室内に置かれた多数の黄金に輝く像が一齐にビームを放つ」 PC全員は難易度 16 の【敏捷】判定を行なう。この判定に失敗したPCは1Dを2回振ること。1~2で頭部、3~4で胸部、5で補助防具、6で装身具に装備しているアイテムが金製になる。金製になった装備は、効果が失われる代わりに価格が3倍になる。黄金の像はビームを放った後はただの石像になる。該当部位にアイテムを装備していない場合、何も起こらない。
47	モンスターゲート	「部屋の中央に魔法陣がある」 「再起動装置」 (〔R2〕 P 283) が設置された、カスタマイズ (レベル 56、探知値 26、解除値 28) された感知型の「モンスターゲート」 (〔上級〕 P 175) が設置されている。召喚されるエネミーはミスリルドラゴン (〔ENG〕 P 139)。タイル全体に「強風」 (〔R2〕 P 289) が設置されている。
48	大貧乏女神	「体格のよい老婆がおり、一行を見るとニヤリと笑って姿を消す」 同じフロアで発生するプライズイベントは、すべてバトルイベントとして扱う (数字はそのまま使用する)。そのバトルイベントではドロップ品を得られない。
49	神経衰弱する部屋	「部屋に入ると精神力が奪われる」 このタイルは 25 m× 25 mの広さで、タイル全体に「マインドロスト」 (〔R2〕 P 289) が設置されている。このタイルのすべての「扉」 (〔R1〕 P 345) には、「鍵A」 (〔R1〕 P 340) と探知型の「スティンクボム」 (〔上級〕 P 173) が設置されている (PCが進入してきた「扉」を除く)。この「スティンクボム」は「鍵A」を解除すると作動する。このタイルを出るまでラウンド進行を適用すること。
50	巨大モンスターハウス1	「たくさんモンスターがいる部屋」 GMは山札からカードを3枚引き、その数字でバトルイベントを発生させる。このバトルイベントは同時に発生する。タイル全体にトラップが設置されている。GMは1Dで振り、設置されているトラップを決定する。1~2でなし、3で「プール」 (〔R1〕 P 341) と「腐敗の沼」 (〔上級〕 P 174)、4で「灼熱地獄」 (〔R2〕 P 285)、5で「冷たい雨」 (〔R2〕 P 284)、6で「運命歪曲」 (〔R2〕 P 286) となる。
51	失われる部屋	「部屋に入ると頭痛で記憶が混乱する」 GMは山札からカードを1枚引き、その数字でバトルイベントを発生させる。タイル全体に「技能忘却」 (〔上級〕 P 175) が設置されている。GMは1Dを振り、使用できないタイミングのスキルを決定する。1~3でムーブアクション、4~5でマイナーアクション、6でメジャーアクションとする。
52	封じられた部屋1	「部屋に入るといくつかスキルが使えなくなる」 GMは山札からカードを1枚引き、その数字でバトルイベントを発生させる。タイル全体に「封印指定」 (〔R2〕 P 287) が設置されている。GMは1Dを振り、封印されるクラスを決定する。1でなし、2でアルケミスト、3でサムライ、4でセージ、5でバード、6でレンジャーとなる。
53	巨大モンスターハウス2	「たくさんモンスターがいる部屋」 GMは山札からカードを3枚引き、その数字でバトルイベントを発生させる。このバトルイベントは同時に発生する。タイル全体にトラップが設置されている。GMは1Dを振り、設置されているトラップを決定する。1~2でなし、3で「防御無効」 (〔R2〕 P 288)、4で「無間地獄：スタン」 (〔R2〕 P 286)、5で「強風」 (〔R2〕 P 289)、6で「加護消失」 (〔上級〕 P 174) となる。
54	封じられた部屋2	「部屋に入るといくつかスキルが使えなくなる」 GMは山札からカードを1枚引き、その数字でバトルイベントを発生させる。タイル全体に「封印指定」 (〔R2〕 P 287) が設置されている。GMは1Dを振り、封印されるクラスを決定する。1でなし、2でガンズリンガー、3でサモナー、4でダンサー、5でニンジャ、6でモンクとなる。
55	邪神たちの怨嗟	「突然、邪神たちの影が出現したかと思うと、呪いの言葉を吐いて去っていった」 PC全員は難易度 25 の【精神】判定を行なう。この判定に失敗したPCは、同じフロアで発生する次のバトルイベントで判定を行なう際、ダイス目にひとつでも1があるとファンブルになる。また、ファンブルをフェイトで振り直しできなくなる。



プライズイベント チャート

ダイアのイベントはお金やアイテムなどの宝を意味する。主にアイテムに関わるイベントが発生する。トラップが設置されていることもある。

●DL1～10用チャート

ナンバー	イベント名	イベント
3 4～5	ばらまかれた小銭 宝箱	「部屋一面に金貨が落ちている」 PC全員はそれぞれ [DL×1D] Gを手に入れる。 「部屋の中央に宝箱が置かれている」 「宝箱」(「R1」P 344) には「毒針」(「R1」P 341) が設置されている。この「毒針」は「宝箱」を開けると作動する。「宝箱」の中には、「HPポーション」(「ITG」P 61) が1D個入っている。
6～7	落ちる宝箱	「部屋の中央に宝箱が置かれている」 「宝箱」(「R1」P 344) には感知型の「落とし穴」(「R1」P 340) が設置されている。「落とし穴」が作動した場合、「宝箱」も「落とし穴」に落ちて中身は壊れてしまう。「宝箱」の中には「MPポーション」(「ITG」P 61) が1D個入っている。
8	嚴重な小箱	「部屋の中央に小箱が置かれている」 小箱は「重量：3」で破壊不可の「一般オブジェクト」(「R1」P 344) で、「鍵B」(「R1」P 342) が設置されている。「鍵B」を解除するための鍵は、次に遭遇したエネミーを倒すことで入手できる。小箱の中には [1D×100] Gが入っている。
9	床に刺さる武器	「部屋の中央の床に1本の長剣が刺さっている」 長剣はエレメンタルソード(「ITG」P 76)。エレメンタルソードの属性は、床からエレメンタルソードを抜いたPCが決定する。
10～11	偽物の宝箱	「部屋の中央に宝箱が置かれている」 宝箱はミミック(「ENG」P 100) が「擬態」で化けたもので、宝箱を調べようとエンゲージしたPCに襲いかかる。ミミック×1と戦闘。ミミックを倒すとドロップ品とは別に [1D×50] Gを手に入れることができる。
12	募金箱	「部屋の中央に募金箱が設置されている」 募金箱は破壊不能の「一般オブジェクト」(「R1」P 344) で、「スティールスリット」(「R2」P 278) が設置されている。累計で30G以上が「スティールスリット」によって失われると、このトラップは消滅し、「毒消し」(「ITG」P 61) 5個を手に入れることができる。
13～14	投げ捨てられた武器	「部屋の片隅に武器が積まれている」 GMは1Dを振り、武器を決定する。1～3でバゼラード(「ITG」P 21)、4～5でハンドアックス(「ITG」P 27)、6でジャベリン(「ITG」P 31) を1D個手に入れることができる。
15	プールの中の金貨	「部屋一面がプールになっており、その中にたくさんの金貨が沈んでいる」 金貨を拾う場合、難易度13の「筋力」判定を行なう。この判定に成功したPCは [DL×2D] Gを手に入れる。失敗した場合、[DL×5] 点のHPロスを受ける。この判定は何回でも行なうことができるが、判定を行なう度に難易度が+2されていく。
16	からっぽの台座	「部屋の中央に台座が置かれている」 台座の上には「コンシール」(「R1」P 341) と探知型の「エクスプロージョン」(「R1」P 341) が設置されている「宝箱」(「R1」P 344) が置かれている。この「エクスプロージョン」は「宝箱」を開けると作動する。「宝箱」の中には壺水(「ITG」P 61) が1D個入っている。
17	怪物の食卓	「部屋の中央にテーブルがあり、その上に食べ物がかかっている」 にく、野菜、果実(いずれも「ITG」P 61) を1D個ずつ手に入れる。これらのアイテムをひとつでもPCが手に入れた場合、エネミーの恨みを買うことになり、同じフロアで次に発生したバトルイベントでは、すべてのエネミーが行なう攻撃のダメージに+5する。
18	落ちていた指輪	「何も無い部屋。しかし、周囲を見渡していると……」 PC全員は難易度14の「感知」判定を行なう。ひとりでも判定に成功すれば、床に落ちていた指輪を見つけることができる。難易度11のアイテム鑑定に成功すると、この指輪が護りの指輪(「ITG」P 119) だと分かる。
19～20	重い石棺	「部屋の中央に石棺が置かれている」 石棺は破壊不可の「一般オブジェクト」(「R1」P 344) で、「鍵B」(「R1」P 342) と「ヘビーウェイト」(「上級」P 172) と探知型の「腐敗ガス」(「上級」P 175) が設置されている。石棺の蓋を開けると「腐敗ガス」が作動する。石棺の中には耐毒符(「ITG」P 130) が1D個入っている。
21	二セの金貨	「部屋の中央に宝箱が置かれている」 「宝箱」(「R1」P 344) の中には1万G相当の金貨が入っているが、これは「愚か者の宝物」(「R2」P 279) であり、実際はガラクタである。
22	弾薬庫	「部屋の中にさらに小部屋がある」 この小部屋は弾薬庫である。弾薬庫に入るための「扉」(「R1」P 345) があり、探知型の「ブレイクダウン」(「R2」P 288) が設置されている。この「ブレイクダウン」は「扉」を開けると作動する。「ブレイクダウン」が作動した場合、小部屋に入ることはできなくなる。小部屋の中にはファイアロー(「ITG」P 64) が [1D×5] 個、鍊魔弾(「ITG」P 64) が1D個入っている。
23～24	治療室	「ベッドや薬棚などが置かれている。どうやら治療用の部屋ようだ」 薬棚は破壊不可の「一般オブジェクト」(「ITG」P 344) で、探知型の「タライの雨」(「R2」P 288) が設置されている。この「タライの雨」は薬棚を開けると作動する薬棚の中にはハイHPポーション(「ITG」P 61) が1D個入っている。
25	救いを求める声	「ひとりの冒険者らしき男が倒れている」 《ヒール》やHPポーションなどで [HP] を50点以上回復してあげると、男は自力で脱出する。男はお礼としてパーストールビー(「ITG」P 38) を1D個渡してくれる。

●DL11～20用チャート

ナンバー	イベント名	イベント
13	危険な落とし物	「霊水 (ITG) P 61) が1個、床に置かれている」 霊水にはカスタマイズ (レベル13、探知値18、効果が [5D + 10]) された感知型の「ラックベイン」 (〔上級〕 P 172) が設置されている。
14～15	落ちていた財布	「部屋には財布が落ちている」 財布を拾おうとしたPCは難易度16の【敏捷】判定を行なう。成功した場合、財布を拾える。財布の中には [1D×100] Gが入っている。失敗した場合、ダンジョンを掃除しているキキーモラ (〔ENG〕 P 60) が現われ、先に財布を拾う。ただし、キキーモラと戦闘を行なって倒せば、ドロップ品とは別に財布が手に入る。キキーモラは自分の行動時に転送石を使用してシーンから逃走する。
16	鍵つきの本	「部屋の中に本棚があり、鍵の掛かった本が1冊入っている」 本には「鍵A」 (〔R1〕 P 340) とカスタマイズ (レベル14、探知値20) された探知型の「アイテムクラッカー」 (〔上級〕 P 173) が設置されている。この「アイテムクラッカー」は「鍵A」を解除すると作動する。本は奥義書 (〔ITG〕 P 51) で、「鍵A」を解除すると使用可能。
17～18	隠された金貨	「何もなし部屋。しかし、部屋の中央付近が歪んでいるような気が……」 PC全員は難易度18の【感知】判定を行なう。ひとりでも判定に成功すると、部屋の中央にカスタマイズ (レベル15、【感知】判定の難易度18) がされた「イリュージョン」 (〔R2〕 P 281) が設置された、1000Gの金貨を見つけることができる。
19～20	品切れ中	「商人と出会う」 商人はドロップ品の買い取りを行なってくれる。品切れ中のためアイテムの購入はできない。
21	赤銅色の宝箱	「赤銅色をした熟を放つ宝箱がある」 「宝箱」 (〔R1〕 P 344) にエンゲージしたキャラクターは20点のHPロスを受ける (〔ライフロス〕 (〔R2〕 P 289) として扱う)。「宝箱」にはカスタマイズ (レベル10、【幸運】判定の難易度13) された「ゲームバトル」 (〔上級〕 P 172) が設置された「鍵B」 (〔R1〕 P 342)、カスタマイズがされた探知型の「ショットガンランチャー」 (〔R2〕 P 284) が設置されている。この「ショットガンランチャー」は「鍵B」の解除に失敗すると作動する。「宝箱」には深紅の腕輪 (〔ITG〕 P 119) が入っている。
22～23	宝物庫	「宝物庫と書かれた小部屋がある」 宝物庫の「扉」 (〔R1〕 P 345) にはカスタマイズ (レベル10、【筋力】判定の難易度18) された「ヘビーウェイト」 (〔上級〕 P 172) が設置された「鍵B」、カスタマイズ (レベル17、探知値22) された探知型の「マジックエクスプロージョン」 (〔上級〕 P 175) が設置されている。この「マジックエクスプロージョン」は宝物庫の「扉」を開けると作動する。宝物庫には「金」 (重量: 1、価格: 300G) が4D個置かれている。
24～25	本物はどれだ	「4つの宝箱が置かれている」 A～Dの、4つの「宝箱」 (〔R1〕 P 344) がある。GMは1Dを振り、中身の入っている宝箱を決定する。1でA、2でB、3でC、4でD、5～6でどれにも入っていない。すべての「宝箱」にカスタマイズ (解除値+5、ダメージ+5D、レベル+15) された探知型の「毒ガス」 (〔R1〕 P 343) が設置されている。「宝箱」を開けると「毒ガス」が作動する。「宝箱」にはナイトシールド (〔ITG〕 P 104) が入っている。
26	薬品保管所	「どうやら薬品が保管されている場所のようだ」 PC全員が難易度18の【感知】判定を行なう。判定に成功したPCはEXHPポジション (〔ITG〕 P 61) を手に入れることができる。
27～28	銀色の小箱	「銀色の小箱がある」 小箱は「重量: 1」の破壊不可の「一般オブジェクト」 (〔R1〕 P 344) で、「鍵B」 (〔R1〕 P 342) が設置されている。「鍵B」を解除する鍵は、次に遭遇したエネミーレベルが13以上のエネミーを倒すことで入手できる。小箱の中にはモノブレイド (〔ITG〕 P 74) が入っている。
29	武器庫	「武器庫と書かれた小部屋がある」 武器庫の「扉」 (〔R1〕 P 345) にはカスタマイズ (レベル16、【筋力】判定の難易度20) された「ヘビーウェイト」 (〔上級〕 P 172) が設置された「鍵B」 (〔R1〕 P 342) とカスタマイズ (レベル22、探知値24) された探知型の「スティンクボム」 (〔上級〕 P 173) が設置されている。この「スティンクボム」は「扉」を開けると作動する。武器庫にはミスリルクリ (〔ITG〕 P 21)、ミスリルバスタードソード (〔ITG〕 P 23)、ミスリルハルバード (〔ITG〕 P 27)、ミスリルシールド (〔ITG〕 P 41) が置かれている。
30～31	金色の小箱	「金色の小箱がある」 小箱は「重量: 1」で破壊不可の「一般オブジェクト」 (〔R1〕 P 344) で、「鍵B」 (〔R1〕 P 342) が設置されている。「鍵B」を解除する鍵は、次に遭遇したエネミーレベルが20以上のエネミーを倒すことで入手できる。小箱の中には斬滅環 (〔ITG〕 P 74) が入っている。
32	墓荒らし	「部屋中には6つの石棺がある」 すべての石棺に「ヘビーウェイト」 (〔上級〕 P 172) が設置された、「鍵B」 (〔R1〕 P 342) が設置されている。石棺を開けることにGMは1Dを振り、中身を決定する。1で何もなし、2～3で感知型の「腐敗ガス」 (〔上級〕 P 175)、4～5で5000G、6でマミー (〔ENG〕 P 88) と戦闘となる。マミーには探知型の「魔族の呪い」 (〔R2〕 P 286) が設置されている。この「魔族の呪い」はマミーが戦闘不能、もしくは死亡すると作動する。
33	おっと!	「床にストーマー (〔ITG〕 P 82) が転がっている」 ストーマーには、カスタマイズ (レベル39、探知値20、解除値20、効果が [12D + 10]) された探知型の「アイテムクラッカー」 (〔上級〕 P 173) が設置されている。
34～35	とても厳重な宝箱	「部屋の中央に金庫のような宝箱がある」 「宝箱」 (〔R1〕 P 344) には「鍵B」 (〔R1〕 P 342)、「ワイルドレンジ」 (〔上級〕 P 174) と「再起動装置」 (〔R2〕 P 283) が設置された、カスタマイズ (レベル27、解除値24) された探知型の「魔族の呪い」 (〔R2〕 P 286) が設置されている。この「魔族の呪い」は「宝箱」を開けると作動する。さらに「宝箱」のエンゲージには「運命歪曲」 (〔R2〕 P 286) と「ライフロス」 (〔R2〕 P 289) が、「宝箱」のエンゲージの周囲 (5m以内) にはカスタマイズ (レベル20、効果が [20D + 5]) された「エネルギーバリア」 (〔R1〕 P 342) が設置されている。「宝箱」には [1D×5000] Gが入っている。

●DL21～30用チャート

ナンバー	イベント名	イベント
23～24	謎の差し入れ	「部屋の中央にポーションホルダーがある」ポーションホルダー(「ITG」P 63)にはMPポーション(「ITG」P 61)が5本入っており、感知型の「アイテムクラッカー」(「上級」P 173)が設置されている。
25～26	見習い刀鍛冶屋	「修行中の見習い刀鍛冶屋と出会う」1回だけ無料で武器強化(「ITG」P 66)をしてくれる。強化してもらう武器を決めたら、山札からカードを1枚引くこと。スーツがハートかダイアならきちんと武器強化が行なわれるが、スペードかクラブならレベルと重量が増加するだけで命中修正、攻撃力、行動修正は変化しない。
27～28	見習い鎧鍛冶屋	「修行中の見習い鎧鍛冶屋と出会う」1回だけ無料で防具強化(「ITG」P 66)をしてくれる。強化してもらう防具を決めたら、山札からカードを1枚引くこと。スーツがハートかダイアならきちんと防具強化が行なわれるが、スペードかクラブならレベルと重量が増加するだけで物理防御力、回避修正、移動修正は変化しない。
29	落とし物	「床に何かが落ちている」GMは1Dを振り、落ちているアイテムを決定する。1で転送石(「ITG」P 57)、2～3でハイHPポーション(「ITG」P 61)、3～4でハイMPポーション(「ITG」P 61)、6で警告の青水晶(「ITG」P 123)となる。転送石はレストイベントのタイルで使用すると地上に戻ることができる。
30	募金箱を持つ妖精	「豚の貯金箱を持った男の妖精がいる」妖精はPCに「募金してくれ。タダとは言わない。1000G募金することにフェイトを1点回復してやる」と持ちかける。1000G募金することに妖精はフェイトを1点回復してくれる。ひとり最大3点まで。ドロップ品で支払うこともできるが、価格を超えた場合、差分を返してもらうことはできない。
31～32	地下畑	「野菜がたくさん生えている畑が広がっている」PCひとりにつき、野菜(「ITG」P 61)を10個まで入手できる。このタイルを一度離れると、残った野菜はすべて失われる。
33～34	危険な宝箱	「部屋の中央に宝箱が置かれている」GMは1Dを振り、「宝箱」(「R1」P 344)に設置されているトラップを決定する。1でなし、2で「タライの雨」(「R2」P 288)、3～4で「マジックエクスポージョン」(「上級」P 175)、5～6で「腐敗ガス」(「上級」P 175)となる。いずれも感知型でカスタマイズ(レベル+10、探知値+5)されている。このトラップは「宝箱」を開けると作動する。PCが「宝箱」を開けたらGMは1Dを振り、「宝箱」の中身を決定する。1でなし、2でEXMPポーション(「ITG」P 61)、3で暗視ゴーグル(「ITG」P 51)、4で太陽の腕輪(「ITG」P 120)、5で生命の呪符(「ITG」P 130)、6でワイバーナント(「ITG」P 49)となる。
35	ドラゴンセット	「部屋の中央に竜の紋章が描かれた宝箱が置かれている」「宝箱」(「R1」P 344)には「ワイルドレンジ」(「上級」P 174)と「ダブルトリガー」(「上級」P 174)が設置された、カスタマイズ(レベル100、探知値28、解除値25、【幸運】判定の難易度23、効果が85)された感知型の「タライの雨」(「R2」P 288)が設置されている。PCが「宝箱」を開けたらGMは1Dを振り、「宝箱」の中身を決定する。1でドラゴンソード、2でドラゴンシールド、3でドラゴンヘルム、4でドラゴンメイル、5でドラゴンマント、6で1～5の中からPCの任意のアイテムをひとつとなる(いずれも「ITG」P 136)。
36～37	福の神	「優しい老人が笑ったかと思うと姿を消す」次のバトルイベントで行なうドロップ品決定ロールに+1Dする。
38	旅の刀鍛冶屋	「冒険中の刀鍛冶屋と出会う」1回だけ無料で武器強化(「ITG」P 66)をしてくれる。また、正規の料金を支払うならば、さらにこの場で武器強化を頼むこともできる。料金をドロップ品で支払うこともできるが、価格を超えた場合、差分を返してもらうことはできない。
39	旅の鎧鍛冶屋	「冒険中の鎧鍛冶屋と出会う」1回だけ無料で防具強化(「ITG」P 66)をしてくれる。また、正規の料金を支払うならば、さらにこの場で防具強化を頼むこともできる。料金をドロップ品で支払うこともできるが、価格を超えた場合、差分を返してもらうことはできない。
40	ミスティックセット	「部屋の中央に杖のようなマークが描かれた宝箱が置かれている」「宝箱」(「R1」P 344)には「ワイルドレンジ」(「上級」P 174)と「ダブルトリガー」(「上級」P 174)が設置された、カスタマイズ(レベル62、探知値26、解除値24、【精神】判定の難易度20)された感知型の「魔族の呪い」(「R2」P 286)が設置されている。PCが「宝箱」を開けたらGMは1D振り、「宝箱」の中身を決定する。1でミスティックロッド、2でミスティックシールド、3でミスティックサークレット、4でミスティックガープ、5でミスティックコイン、6で1～5の中からPCの任意のアイテムをひとつとなる(いずれも「ITG」P 137)。
41	馬鹿には見えない宝箱	「何も無い部屋に見えるが……」PCは全員は難易度30の【知力】判定を行なう。ひとりでも判定に成功すれば、カスタマイズ(【知力】判定の難易度+15、レベル+45)された「フルリジェクション」(「R2」P 283)が設置された「宝箱」(「R1」P 344)を発見できる。「宝箱」には護光祭祀書(「ITG」P 126)が入っている。
42～43	料理の達人	「冒険中の料理人と出会う」料理人はPCに料理を勧めてくる。食べる場合、PCひとりにつき1個の料理が手渡される。GMは1Dを振り、料理を決定する。1でサボテンシャフルマ、2で内海牡蠣の燻製、3でフィッシュ&チップス、4でルネスエッグ、5でルネススパパン、6でボグシーチ料理となる(いずれも「ITG」P 145)。
44	酔っ払ったネヴァーフ	「ウィンドホークに寄りかかっている酔っ払っているネヴァーフと出会う」ネヴァーフは、PCに火酒(「ITG」P 61)を持ってないか尋ねる。火酒を持っている場合、壊れたウィンドホーク(「ITG」P 65)と交換を申し込んでもらえる。この壊れたウィンドホークは、難易度20の錬金術判定に成功すれば修理し、使用可能となる。
45	神の審判	「6体の神像が並んでおり、そのうちの1体から「魔族との戦いに人生を捧げるか?」と尋ねられる」「捧げる」と答えたPCの手に、神罰者の紋章(「ITG」P 127)が現れる。ただし、神罰者の紋章を売却した場合、PCはただちに難易度35の【幸運】判定を行なう。この判定に失敗すると雷に撃たれて死亡する。

●DL31~40用チャート

ナンバー	イベント名	イベント
33~34	大量の酒	「酒蔵らしく多数の酒瓶がしまわれている。置いてあるのは蒸留酒のようだ」 アクアビット(「ITG」P 145) が100本あり、好きなだけ持ち出せる。このタイルを一度離れると、残ったアクアビットはすべて失われる。
35~36	壊れた金庫	「部屋の中央に壊された金庫が転がっている」 金庫の中に残っていた「1D×1000」Gの現金を手に入れる。
37	募金箱ゴーレム	「豚の貯金箱型したゴーレムがいる。ゴーレムには「募金1000Gでフェイトを1点回復します」と書かれている」1000G募金するごとにゴーレムはフェイトを1点回復してくれる。ひとり最大5点まで。ドロップ品で支払うこともできるが、価格を超えた場合、差分を返してもらうことはできない。
38~39	料理の鉄人	「スーツアーマーを着込んだ料理人がいる」 このタイルで「種別:食糧」「種別:料理」を使用した場合、効果に+10する。料理人には「ITG」P 61)を40Gで、果実(「ITG」P 61)を60Gで販売してくれる。
40~41	とても危険な宝箱	「部屋の中央に宝箱が置かれている」 GMは1Dを振り、「宝箱」(「R1」P 344)に設置されているトラップを決定する。1でなし、2で「タライの雨」(「R2」P 288)、3で「吸引破砕機」(「上級」P 174)、4で「魔族の呪い」(「R2」P 286)、5~6で「マジックエクスページョン」(「上級」P 175)となる。いずれも探知型で、「ワイルドレンジ」(「上級」P 174)が設置されており、カスタマイズ(探知値+10、解除値+10、能力値判定の難易度+5、レベル+55)されている。このトラップは「宝箱」を開けると作動する。PCが「宝箱」を開けたらGMは1Dを振り、中身を決定する。1でなし、2でグレートHPポーション(「ITG」P 61)×1D、3でグレートMPポーション(「ITG」P 61)×1D、4で障壁結界印(「ITG」P 59)、5でミスリルクロス(「ITG」P 46)、6でアダマンチウムキャップ(「ITG」P 144)となる。
42~43	高級弾薬庫	「弾薬庫らしく、多数の矢弾が置かれていた」 PC全員は難易度18の【感知】判定を行なう。成功したPCはベネットの矢(「ITG」P 145)×1Dと爆裂弾(「ITG」P 145)×1、失敗したPCはファインアロー(「ITG」P 64)×1Dと轟魔弾(「ITG」P 64)×1を手に入れる。
44~45	福の女神	「美しい女性がおり、一行を見ると神々しい微笑みと共に姿を消してしまう」 次のバトルイベントで行なうドロップ品決定ロールに+1Dする。
46	ミリタントセット	「一見、何もないように見えるが……」 PC全員は難易度20の【感知】判定を行なう。ひとりでも判定に成功すれば、カスタマイズ(レベル21、【感知】判定の難易度20)された「イリュージョン」(「R2」P 281)が設置された「宝箱」(「R1」P 344)を発見できる。「宝箱」には「ワイルドレンジ」(「上級」P 174)と「ダブルトリガー」(「上級」P 174)が設置された、カスタマイズ(レベル77、探知値23、解除値21、【筋力】判定の難易度18、効果が23D)された感知型の「クラッシュダウン」(「R1」P 342)が設置されている。PCが「宝箱」を開けたらGMは1Dを2回振り、「宝箱」の中身を決定する。1でミリタントシールド、2でミリタントヘルム、3でミリタントアーマー、4でミリタントガントレット、5でミリタントチャーム、6で1~5の中からPCの任意のアイテムひとつとなる(いずれも「ITG」P 138)。
47~48	買い取り屋	「妖精の商人がおり、100Gの手間賃でドロップ品の買い取りをしてくれる」 品切れ中のためアイテムは売っていないが、ドロップ品の買い取りは行なってくれる。
49~50	謎のアルケミスト	「ローブ姿の錬金術士がいる」 このタイルで「種別:ポーション」を使用した場合、効果に+10(効果をダイスで求めるアイテムのみ有効)する。錬金術士は「種別:ポーション」のアイテムを価格の倍の値段で販売してくれる。
51~52	馬を手に入れた者	「多数の錬金馬を連れている冒険者に遭遇する」 「錬金馬」(「ITG」P 65)を価格の半額で購入することができる。ドロップ品で支払うこともできるが、価格を超えた場合、差分を返してもらうことはできない。
53	アーケインセット	「一見、何もないように見えるが……」 PC全員は難易度24の【感知】判定を行なう。ひとりでも判定に成功すればカスタマイズ(レベル33、【感知】判定の難易度24)された「イリュージョン」(「R2」P 281)が設置された「宝箱」(「R1」P 344)を発見できる。「宝箱」には「ダブルトリガー」(「上級」P 174)が設置された、カスタマイズ(レベル69、探知値27、解除値24、効果が[24D+30])された感知型の「ブレイクダウン」(「R2」P 288)が設置されている。PCが「宝箱」を開けたらGMは1Dを振り、中身を決定する。1でアーケインスタッフ、2でアーケインサークレット、3でアーケインローブ、4でアーケインマント、5でアーケイングリモア、6で1~5の中からPCの任意のアイテムひとつとなる(いずれも「ITG」P 139)。
54	古代セット	「一見、何もないように見える……」 PC全員は難易度24の【感知】判定を行なう。ひとりでも判定に成功すればカスタマイズ(レベル33、【感知】判定の難易度24)された「イリュージョン」(「R2」P 281)が設置されている「宝箱」(「R1」P 344)を発見できる。「宝箱」には「ダブルトリガー」(「上級」P 174)が設置された、カスタマイズ(レベル69、探知値27、解除値24、効果が[24D+30])された感知型の「ブレイクダウン」(「R2」P 288)が設置されている。PCが「宝箱」を開けたらGMは1Dを振り、「宝箱」の中身を決定する。1で古代の盾、2で古代の冠、3で古代の衣、4で古代の指輪、5で古代の紋章、6で1~5の中からPCの任意のアイテムひとつとなる(いずれも「ITG」P 132)。
55	時の祭壇	「アリアンロッドの像がまつられている祭壇のある部屋。祭壇には懐中時計がひとつ置かれている」 懐中時計を手に入れようとするPCは難易度25の【幸運】判定を行なう。成功した場合、運命の懐中時計(「ITG」P 129)を手に入れることができる。失敗した場合、像が光り輝き、フロアの構造が変化する。GMはフロアデッキを破棄して新たにその階層のフロアデッキを作り直すこと。その際、スタートタイルは現在のタイルとする。



レストイベント チャート

ハートのイベントは安全に休憩できる場所などを意味する。ここでは休憩を取ること、[HP]、[MP]、フェイトなどを回復することができる。この効果に加えて、一般スキルの《レストタイム》(『SKG』P 188)も効果も適用可能。

●DL 1～20用チャート

ナンバー	イベント名	イベント
3～4	暖かい部屋	「快適な暖かさの部屋」 休憩を取ること、PC全員の[HP]が1D点回復する。
5～6	静かな部屋	「何も無い静かな部屋」 休憩を取ること、PC全員の[MP]が1D点回復する。
7	淡い光の柱	「部屋の中は淡い光を放っている」 休憩を取ること、PC全員の[HP]と[MP]が1D点回復する。[HP]と[MP]のそれぞれでダイスロールを行ない、回復する値を決定すること。
8	食べられそうな獲物	「食べられそうな動物を発見する」《ハンティング》可能。休憩を取ること、PC全員の[HP]が1D点回復する。
9	地下の水溜まり	「魚のいる水溜まりを発見する」《フィッシング》可能。休憩を取ること、PC全員の[MP]が1D点回復する。
10	赤い部屋	「部屋の中は赤い暖かい光で包まれている」 休憩を取ること、PC全員の[HP]が完全に回復する。
11	青い部屋	「部屋の中は青い落ち着いた光で包まれている」 休憩を取ること、PC全員の[MP]が完全に回復する。
12	緑の部屋	「部屋の中は暖かく、心の落ち着いた緑色の光で包まれている」 休憩を取ること、PC全員の[HP]と[MP]が完全に回復する。
13	黄金の部屋	「部屋の中は黄金色に輝いている」 休憩を取ること、PC全員のフェイトが1点回復する。
14～15	快適な部屋	「とても過ごしやすそうな部屋」 休憩を取ること、PC全員の[HP]が2D点回復する。
16	回復の泉	「部屋の中央に泉がある」「回復の泉」(『R2』P 290)が設置されている。この「回復の泉」は3回使用可能。
17	精神注入	「大きなボタンが設置された機械がある。機械には「精神注入」と書かれている」 機械は破壊不能の「一般オブジェクト」(『R1』P 344)で、エンゲージして触れたPCの[MP]を[5D-10]点回復する。マイナスになった場合はその分だけMPロスとなる。3回まで使用可能。
18	淡い緑の部屋	「部屋の中は淡い緑色の光で包まれている」 休憩を取ること、PC全員の[HP]と[MP]が2D点回復する。[HP]と[MP]のそれぞれでダイスロールを行ない、回復する値を決定すること。
19	食べられそうな獲物	「食べられそうな動物を発見する」《ハンティング》可能。休憩を取ること、PC全員の[HP]が2D点回復する。
20	地下の水溜まり	「魚のいる水溜まりを発見する」《フィッシング》可能。休憩を取ること、PC全員の[MP]が2D点回復する。
21	美味しい回復の泉	「部屋の中央に、清らかな水を貯えた泉がある」[MP]を回復する「回復の泉」(『R2』P 290)が設置されている。この「回復の泉」は3回使用可能。
22	高い回復の泉	「部屋の中に、「1回50G」と書かれた立て札がある泉がある」 効果が3Dにカスタマイズされた[MP]を回復する「回復の泉」(『R2』P 290)が設置されている。この「回復の泉」は3回使用可能。ただし、1回使用するごとに50G支払う必要がある。
23	とても暖かい部屋	「とても快適な暖かさの部屋」 休憩を取ること、PC全員の[HP]が3D点回復する。
24	音楽の聞こえる部屋	「ゆったりとした音楽が流れる部屋」 休憩を取ること、PC全員の[MP]が3D点回復する。
25	銀色の部屋	「部屋の中は冷たい銀色で包まれている」 休憩を取ること、PC全員のフェイトが1点回復する。ただし、[DL×2]点のHPロスとMPロスを受ける。
26	地底の獲物	「動物を多数発見する」《ハンティング》可能。休憩を取ること、PC全員の[HP]が4D点回復する。
27	地底湖	「魚のいる湖を発見する」《フィッシング》可能。休憩を取ること、PC全員の[MP]が4D点回復する。
28	虹色に輝く岩	「部屋の中は虹色に輝く岩がある。どこからともなく「フェイトを1点差し出せば、回復して差し上げましょう」という声が聞こえてくる」 岩は破壊不能の「一般オブジェクト」(『R1』P 344)で、エンゲージしてフェイトを1点消費したPCの[HP]と[MP]が完全に回復する。3回使用可能。
29	妖精の宿屋	「妖精が経営している宿屋がある」「ベッド」(『上級』P 176)が設置されている。休憩を取ること、[HP]と[MP]が4D点回復する。[HP]と[MP]のそれぞれでダイスロールを行ない、回復する値を決定すること。ただし、1回休憩を取ることにてひとり50Gが必要となる。妖精を攻撃した場合、妖精と共に宿屋は消えてしまう(もちろん「ベッド」も消える)。
30	寒い部屋	「部屋は荒れ果てており、誰もおらず、役立つような物は何もない」 休憩を取ること、PC全員は[DL×2]点のHPロスを受け、[MP]が2D点回復する。
31	白銀の部屋	「部屋の中は白銀色に輝いている」 休憩を取ること、PC全員のフェイトが2点回復する。
32	赤い部屋	「部屋の中は赤い暖かい光で包まれている」 休憩を取ること、PC全員の[HP]が完全に回復する。
33	青い部屋	「部屋の中は青い落ち着いた光で包まれている」 休憩を取ること、PC全員の[MP]が完全に回復する。
34	緑の部屋	「部屋の中は暖かく、心の落ち着いた緑色の光で包まれている」 休憩を取ること、PC全員の[HP]と[MP]が完全に回復する。
35	目映い黄金色	「部屋の中は目もくらむような黄金色で満たされている」 休憩を取ること、PC全員のフェイトが3点回復する。

●DL21~40用チャート

ナンバー	イベント名	イベント
23~24	ボロボロの部屋	「少しボロボロだが、安全に休憩できそうだ」 休憩を取ることで、PC全員の【HP】が4D点回復する。
25~26	小汚い部屋	「少し汚いが、安全に休憩できそうだ」 休憩を取ることで、PC全員の【MP】が4D点回復する。
27	ベッドのある部屋	「人数分の寝床がある部屋」 「ベッド」(「上級」P 176) が設置されている。休憩を取ることで、PC全員の【HP】と【MP】が4D点回復する。【HP】と【MP】のそれぞれでダイスロールを行ない、回復する値を決定すること。
28	白い部屋	「部屋全体が白く塗られている部屋」 休憩を取ることで、PC全員の【HP】が6D点回復する。
29	黒い部屋	「部屋全体が黒く塗られている部屋」 休憩を取ることで、PC全員の【MP】が6D点回復する。
30	狩り場	「食べられそうな獲物が豊富にいる」 「狩り場」(「上級」P 176) が設置されている。休憩を取ることで、PC全員の【HP】が[4D+10]点回復する。
31	釣り堀	「たくさん魚が泳ぐ池がある」 「釣り堀」(「上級」P 176) が設置されている。休憩することでPC全員の【HP】が[4D+10]点回復する。
32	光り輝く泉	「部屋の中央に輝く水を貯えた泉がある」 泉の水を飲んだPCはフェイトが1点回復する。泉は5回使用可能。
33~34	有料休憩所	「【使用料 100 G】と書かれた箱の置かれた部屋」 箱は破壊不能の「一般オブジェクト」(「R1」P 344) で、100 Gを箱に入れるとどこからともなく音楽が聞こえだし、PC全員の【HP】と【MP】が[6D+10]点回復する。【HP】と【MP】のそれぞれでダイスロールを行ない、回復する値を決定すること。
35	灰色の部屋	「部屋全体が灰色に塗られている部屋」 休憩を取ることで、PC全員の【HP】と【MP】が[4D+10]点回復する。【HP】と【MP】のそれぞれでダイスロールを行ない、回復する値を決定すること。
36	力の魔法陣	「床に力を増幅する奇妙な魔法陣が書かれている」 休憩を取ることで、PC全員の【HP】が[3D+5]点回復。さらに、次のバトルイベントで武器攻撃のダメージに+2Dする。
37	知恵の魔法陣	「床には知恵を増幅する奇妙な魔法陣が書かれている」 休憩を取ることで、PC全員の【MP】が[3D+5]点回復。さらに、次のバトルイベントで魔法攻撃のダメージに+2Dする。
38	技の魔法陣	「床に技を増幅する奇妙な魔法陣が書かれている」 休憩を取ることで、PC全員の【HP】が[3D+5]点回復する。さらに、次のバトルイベントで武器攻撃の命中判定に+1Dする。
39	知識の魔法陣	「床に知力を増幅する奇妙な魔法陣が書かれている」 休憩を取ることで、PC全員の【MP】が[3D+5]点回復する。さらに、次のバトルイベントで魔術判定に+1Dする。
40	素早さの魔法陣	「床に素早さを増幅する奇妙な魔法陣が書かれている」 休憩を取ることで、PC全員の【HP】と【MP】が[3D+5]点回復する。【HP】と【MP】のそれぞれでダイスロールを行ない、回復する値を決定すること。さらに、次のバトルイベントで回避判定に+1Dする。
41	純白の部屋	「部屋全体が真っ白に塗られている部屋」 休憩を取ることで、PC全員の【HP】が完全に回復する。
42	漆黒の部屋	「部屋全体が真っ黒に塗られている部屋」 休憩を取ることで、PC全員の【MP】が完全に回復する。
43	白と黒の部屋	「部屋が白と黒のチェックに塗られている部屋」 休憩を取ることで、PC全員の【HP】と【MP】が[10D+30]点回復する。【HP】と【MP】のそれぞれでダイスロールを行ない、回復する値を決定すること。
44	楽団のいる部屋	「天井付近の張り出しでオルゴールム(「ENG」P 110) が音楽を奏でている」 休憩を取ることで、PC全員の【HP】と【MP】が[4D+10]点、フェイトが2点回復する。【HP】と【MP】のそれぞれでダイスロールを行ない、回復する値を決定すること。オルゴールムは攻撃をしなくてはなく、こちらから攻撃を行なうこともできない。
45	妖精の高級宿屋	「妖精の高級宿屋」 休憩を取ることで、【HP】と【MP】が完全に回復する。ただし、1回休憩を取ることにひとり5000 Gが必要となる。ドロップ品の買い取りも行なう。妖精を攻撃した場合、妖精と共に宿屋は消えてしまう。
46~47	頑健の魔法陣	「床には身体を丈夫にする奇妙な魔法陣が書かれている」 休憩を取ることで、PC全員の【HP】が[3D+50]点回復する。さらに、次のバトルイベントで【物理防御力】に+10する。
48~49	強心の魔法陣	「床には精神を丈夫にする奇妙な魔法陣が書かれている」 休憩を取ることで、PC全員の【MP】が[3D+50]点回復する。さらに、次のバトルイベントで【魔法防御力】に+10する。
50	神聖な部屋	「光に包まれた部屋」 休憩を取ることで、PC全員の【HP】と【MP】が完全に回復し、フェイトも1点回復する。
51	太陽の魔法陣	「床には太陽のような奇妙な魔法陣が書かれている」 休憩を取ることで、PC全員の【HP】が10D点回復する。さらに、次のバトルイベントで武器攻撃の命中判定に+1D、武器攻撃のダメージに+2Dする。
52	月の魔法陣	「床には三日月のような奇妙な魔法陣が書かれている」 休憩を取ることで、PC全員の【MP】が10D点回復する。さらに、次のバトルイベントで魔術判定に+1D、魔法攻撃のダメージに+2Dする。
53	星の魔法陣	「床には星のような奇妙な魔法陣が書かれている」 休憩を取ることで、PC全員の【HP】と【MP】が10D点回復する。【HP】と【MP】のそれぞれでダイスロールを行ない、回復する値を決定すること。さらに、次のバトルイベントで【物理防御力】と【魔法防御力】に+10する。
54	妖精の超高級宿屋	「妖精の最高級の宿屋」 休憩を取ることで、【HP】と【MP】が完全に回復する。さらに、次のバトルイベントで行なうダメージに+5Dする。ただし、1回休憩を取ることにひとり30000 Gが必要となる。ドロップ品の買い取りも行なう。妖精を攻撃した場合、妖精と共に宿屋は消えてしまう。
55	神々しい部屋	「神々しい光に包まれた部屋」 休憩を取ることで、PC全員の【HP】と【MP】が完全に回復する。すでに使用した使用回数に制限があるギルドサポートひとつの使用回数を1増やす。どれを増やすかはギルドマスターが決める。

ダンジョン名

ダンジョンレベル

D L

カード	♠	♦	♥	♣	
ナンバー	イベント名				
備考					

カード	♠	♦	♥	♣	
ナンバー	イベント名				
備考					

カード	♠	♦	♥	♣	
ナンバー	イベント名				
備考					

カード	♠	♦	♥	♣	
ナンバー	イベント名				
備考					

カード	♠	♦	♥	♣	
ナンバー	イベント名				
備考					

カード	♠	♦	♥	♣	
ナンバー	イベント名				
備考					

カード	♠	♦	♥	♣	
ナンバー	イベント名				
備考					

カード	♠	♦	♥	♣	
ナンバー	イベント名				
備考					

カード	♠	♦	♥	♣	
ナンバー	イベント名				
備考					

カード	♠	♦	♥	♣	
ナンバー	イベント名				
備考					

カード	♠	♦	♥	♣	
ナンバー	イベント名				
備考					

カード	♠	♦	♥	♣	
ナンバー	イベント名				
備考					

カード	♠	♦	♥	♣	
ナンバー	イベント名				
備考					

カード	♠	♦	♥	♣	
ナンバー	イベント名				
備考					

カード	♠	♦	♥	♣	
ナンバー	イベント名				
備考					

カード	♠	♦	♥	♣	
ナンバー	イベント名				
備考					

第 フロア

ゲームマスター名

シナリオタイトル

■シート略号

- : 扉
- : 通路 (通行可)
- : 壁 (通行不可)

■ジョーカー

ジョーカーの効果は以下のとおり。

- HP回復
いつでも使用できる。ギルドメンバー全員のHPを [(DL+2)D] 点回復する。
- MP回復
いつでも使用できる。ギルドメンバー全

員のMPを [(DL+2)D] 点回復する。

- フェイト回復
いつでも使用できる。ギルドメンバー全員のフェイトを [DL÷10 (端数切り上げ)] 点回復する。
- 物品獲得
ギルドサポートの《派遣販売》と同じ効果を発揮する。

●脱出

イニシアチブプロセスで使用する。ギルドメンバー全員を同じフロア内の別のタイルの任意のスクウェアへ転移させる。まだ、表になっていないタイルへ転移することも可能である。その場合、新たにそのタイルのイベントを決定すること。

本ファイルに掲載されている全ての文章及び図画は、思想又は感情を創作的に表現した著作物に該当するもので、著作権上の保護を受けています。このファイルの内容の一部または全部は「アリアンロッドRPG 2E」をプレイする目的のために複写、複製して利用できます。販売目的での複写、複製は禁止します。

この本の内容はフィクションであり、実在する人物、団体、等とは一切関係がありません。

有限会社ファースト・アミューズメント・リサーチは、本ファイルに関し、第三者の権利を侵害していないことを含め、如何なる保証もいたしません。また、本ファイルをご利用になった結果発生した如何なる損害についても、一切補償いたしません。

本ファイルは予告なく修正、更新、削除することがあります。また、これによって発生した損失や損害に関して、有限会社ファースト・アミューズメント・リサーチは一切責任を負いません。

アリアンロッドRPG 2E ランダムダンジョンルール (type-2)

2015年2月13日 Ver.2.00 配布

著 者——菊池たけし

有限会社ファースト・アミューズメント・リサーチ

企画・編集——有限会社ファースト・アミューズメント・リサーチ

〒101-0011 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル工新 802

<http://www.fear.co.jp/>

©FarEast Amusement Research Co.,Ltd. 2015

このファイルにおいて、問題が生じた場合は有限会社ファースト・アミューズメント・リサーチ (webmaster@fear.co.jp) までメールにてご連絡ください。
