

1 概要

本卓は無人島に漂着したPCたちが、脱出するまでの生活を描いたシナリオのルールです。

2 目的

本シナリオのゴールは時間内に、PCたちが島の外に脱出することです。
下記条件で、クリア、失敗となります

1) クリア条件

- ・木材50 食料40 を確保し、船を作成すること
※ただし、後編ではその装備を持って戦闘となりますので、ご注意ください。

2) 失敗条件

- ・リアル卓時間内に脱出できないこと(場合によっては延長あり)
- ・ランダムイベントを全て引くこと (後述)
- ・水か食料がなくなり、全員が行動不能となる。

3 所持品

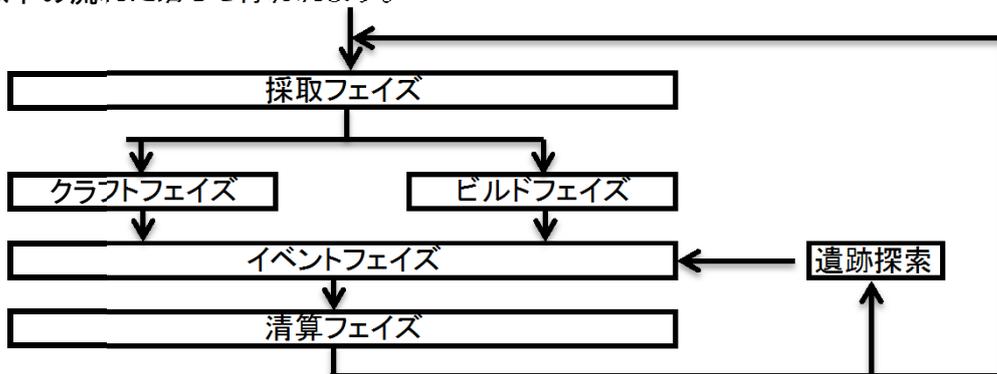
全てのPCが武器防具を含めた全てのアイテムを失った状態から卓が開始します。
その後、漂着後にGMから各PCにアイテムが配布されます。

4 判定について

卓内で使用される判定は、ボーナス値+2d6となります。
ボーナス値は対応した(技能/5)端数切り上げ、
または一般技能のレベル(最大ボーナス3)となります。
一部判定を除き、複数の技能を持つことによるボーナスの累積は発生しません。

5 卓の流れ

卓は以下の流れに沿って行われます。



各フェイズでは、以下の行動が行えます

1)採取フェイズ

各PCは0-8に分かれる各エリアに赴き、そこで採取を行うことができます。
この時、エリアの数だけ、移動の疲労によるペナルティを受けます。
(ex. エリア8で採取を行う場合、-8のペナルティを受けます。)
採取を行うには、まず遭遇確立表の採取対象とエリアの数字を確認します。
そして、1d(その数字)を振り、そこにある採取対象の数を決定します。
その後、採取判定を、採取対象の数だけ行い、達成値7で採取成功となります。
採取に成功した時の出目が、遭遇確立表のレア出目以上であった場合
1d6を振り、レアドロップ表を適応します。

全てのPCの採取が完了後、
PC達は、クラフトフェイズか、ビルドフェイズのどちらかを選びます。
これは、PTとして決めてもらい、PCごとに異なるフェイズを行うことはできません。

2)クラフトフェイズ

各PCは、クラフト表に乗っ取った作成判定を1回行うことができます。
判定に失敗した場合、その素材は失われます。
PCは作成判定を行う代わりに、他者の作成を補助することが可能です。
これにより、補助を受けた対象は+1のボーナスを得ます。
※これは+2まで重複します。
武器として使用可能なクラフトアイテムは武器作成の目標値×3が
武器の攻撃レートとなります。クリティカル値は10となります。
※武器のカテゴリは、任意のものとして扱えます。

3)ビルドフェイズ

PCは全員協力して、一つの建築物を作ることができます。
判定は全員で行い、最も達成値の高かったものを適応します。
判定に失敗した場合も、素材は失われません。

4)イベントフェイズについて

PCの代表が1d20を振り、その番号のイベントが発生します。
過去に振ったことのある番号が出た場合、まだ発生していないイベントの中で
最も数字に近いイベントが発生します。
全てのイベントが発生した場合、PCは無人島の脱出に失敗します。

5)清算フェイズ

まず、動物等による食料の増加が起こります。
その後、PCの数だけ水と食料が減少します。
このとき、水か食料のどちらか、または両方が行きわたらなかつたPCは
次の採取フェイズを行うことができません。
最後に、脱出に必要な木材と食料が足りているかを確認し、
足りているうえで、PCが脱出することを宣言すれば、
シナリオの前半は終了します。
脱出できない、しない場合、遺跡探索か採取フェイズに戻ります。

6)遺跡探索

PCは採取フェイズを行う代わりに、食料をPCの人数×3消費することで
PTで遺跡を探索することができます。
遺跡探索時は、全てのPCが所持している武器のレートによるダメージ算出を行い
各自が平均値×100ガメルの任意のアイテムを取得できます。
遺跡探索を行った場合、次にイベントフェイズを実施します。