

SCENARIO ONE: RENDEZVOUS AT CAMP NAVARRO

シナリオ1: キャンプ・ナヴァロでの出会い

The GM hands out twelve Archetype cards (all but the Patron), the players select their types and the GM places the rest to the side.

GMは12アーキタイプ(パトロンを除く全て)を渡し、プレイヤーは自分のタイプを選ぶ、そしてGMは残りを脇に置いておく。

Read the following aloud to the players:

以下をプレイヤーに読み上げよ:

You arrive at Camp Navarro, having been summoned by a cryptic message. Around you redwood trees tower overhead, rising hundreds of feet up into the North California sky. As Sensitives, you can tell that a powerful energy permeates this place and hangs heavy in the air. The camp trails are well-maintained and you begin to walk down one, uncertain of where to go. A man appears in the distance and approaches you, a fedora tipped slightly to one side.

君たちは、謎に満ちたメッセージに招かれたようにキャンプ・ナヴァロに辿り着いた。君たちの周囲には、数百のレッドウッドの木々の塔が覆い被さるように、北カリフォルニアの空に伸びている。センシティブであるなら、君たちは大気に重々しく充ちた力強いエネルギーをこの場で感じ取ることができるだろう。キャンプ地の道はよく手入れされ、君たちはその一本を当てもなく歩き始める。離れた場所に一人の男が現れ、君たちに近づいてくる。フェドラー帽を少し斜に被っているね。

"I'm P. A. Chapeau. Truthseeker. Niantic Investigator. You are here because you are Sensitives. I need your help. I have been receiving garbled communications from ADA and I believe it has to do with this area. You feel it, don't you? This is an Anomalous Zone where multiple time periods can coexist simultaneously."

「私はP.A.シャポー。トゥルースシーカー。ナイアンティック調査員だ。君たちがここに来たということは、センシティブだね。君たちの助けが要る。私はおかしい通信をADAから受けたのだが、それはこの地の故だと思っているんだ。君たちも感じるだろう？ ここはアノマラスゾーン、幾重にも時が重なる場所だ」

"I need you. ADA needs you. Wait, just a minute...I'm sensing something...Never mind, it's nothing."

「私には君たちが要る。ADAもそうだ。おっと待った...何か感じるぞ...。いや、何でもない、気にしないでくれ」

"ADA and I discovered that thirteen days ago this place was crowded with Agents. These Agents built and hid Portals using things called Tectulhu modules, pieces of tech that trace back to one of Oliver Lynton-Wolfe's disastrous experiments. Well, I don't know exactly what these Agents did, but the whole place is an Anomalous Zone now. Scanners glitch and can't be used to scan for Portals normally, you can only detect them when you are almost on top of them."

「ADAと私が13日前、ここで多くのエージェントたちを見付けた。そのエージェントたちは、オリバー・リントン＝ウルフの破滅的な実験の成果の一部であるテクトウルフ・モジュールと呼ばれるものを使ってポータルを作り、そして隠した。ああ、そのエージェントたちが何をしたのか、完全には分からないがね。だがここはアノマラス・ゾーンだ。スキャナーは誤作動するしポータルを普通には探せない。君たちがポータルを見付けるなら、その中心に立たなければならないね」

"The Agents knew the locations of these Portals, and they must have hidden that information somewhere on the camp grounds. The only clue I've found is, 'Can anyone resist the stars? Not the enlightened'."

「そのエージェントたちはそれらポータルの場所を知っていて、キャンプ地のどこかにその情報を隠したに違いない。私の発見した唯一の手掛かりは、『誰が星々に抗えようか？ 目覚めし者ぞ無し』」

"As Sensitives, you have come to the right location, as I believe the hidden Portals can lead us to discover information about the original 13MAGNUS. So, come on. Follow me."

「センシティブならば、君たちは相応しい場所に來たのだ。私は隠されたポータルは始原の13マグナスについての情報の発見に導いてくれると信じている。さあ行こう、着いてきたまえ」

P. A. heads down the road, hoping the group will follow. Regardless of whether the group decides to follow or not, when he is about twenty feet away, the road explodes with a swirl of discordant energies and a tentacle reaches from this rift. Behind the group, another rift opens and a similar tentacle reaches out to attack the group.

P.A.はグループが後に続くことを期待し、先頭になって道を下っていく。彼の後を着いていこうが行くまいが、彼が20フィートほど進んだとき、不協和音を伴ったエネルギーが渦巻いて道が吹き飛び、その裂け目から触手が伸びてくる。グループの見えない場所で、別の裂け目が開き、似たような触手が伸びてグループを不意打ちしようとする。

The group has no items to repel these tentacles, but they can dodge out of the way. The tentacles are more interested in P. A. than them.

グループは触手への対抗アイテムを持ち合わせていないが、避けることはできる。触手は彼らよりもP.A.に強い興味を示している。

P. A. is pulled through the rift. He cries for help for just a moment before his voice is silenced by the closing rift.

P.A. は裂け目に引きずり込まれる。彼は裂け目が閉じ静寂が訪れる瞬間まで助けを求めて叫ぶのだった。

Challenge 1: Map Puzzle

チャレンジ1: マップ・パズル

※訳注: 以下、断りが無ければ「グループ」といった場合は「プレイヤーのグループ」を指し、「あなた」といった場合は「ゲームマスター」を指す。

裂け目が閉じた後、P.A.ばかりか裂け目があった痕跡さえそこには残らなかった。プレイヤーたちは道に立てられたゲストセンターへの看板に気付くが、キャンプを搜索しても良い。

ゲストセンターでは、グループはウィレム・ストーンという年老いているが友好的なキャンプ地の使用人に出会う。ストーンの知識はイベントとキャンプのレイアウトに限られる。彼はポータルや以前に訪れたというセンシティブのグループの活動などは一切知らない。キャンプ地のレイアウトについて質問されれば、ストーンはグループに地図（キャンプ・ナヴァロ・マップ）を与える。



その地図には 興味を引きそうなキーポイントや、キャンプ・ナヴァロについての一般的なインフォメーションが描かれている。だが、下の隅にはグリフも印刷されている。これについて質問しても、ストーンは印刷ミスだろうと決めつける。

「最近刷った地図には全部このミスがあるんだ。何の意味もありゃないと思ってるが、そういや二週間前にきたグループが興味深そうにしてたなあ」

CR10のナレヅ／ロア・チェックで、地図にあるのは「**HIDE**」のグリフだと確定させることができる。

One of the key points on the map is the Stargazing Point. Reminding the group of P. A.'s words may prompt them to investigate there first. However, they may investigate other areas of the camp. Allow them to explore and describe the areas. You may insert characters for the

players to interact with – which is useful if they are struggling - or decide the camp is empty except for the players.

キーポイントの一つは「星見の場」だ。グループにP.A.の言葉を思い出させれば、そこに最初に行くかも知れない。しかし彼らはキャンプの他の場所を調べようとするかもしれない。探索によりエリアの説明をしてもよい。あなたはプレイヤーを楽しませるために他のキャラクターを登場させてもいい——彼らが謎に行き詰まったときなどに有用だ——し、プレイヤー以外にキャンプには誰もいないことにしてもいい。

At the Stargazing Point, the Sensitives discover a series of capped telescopes and a bulletin board which denotes nightly events. A title over the scheduled events reads:

「星見の場」では、センシティブたちは蓋をされた望遠鏡群と夜のイベントが貼り出された掲示版を見付ける。イベントスケジュールの上のタイトルはこう読める:

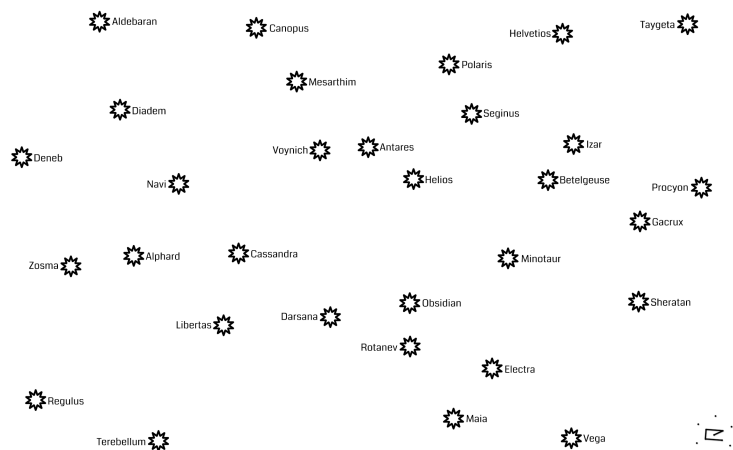
Who can resist the Cosmos, come be enlightened by the stars.
誰が調和に抗えようか、来たれ星々により目覚めし者よ。

*Who can resist
the Cosmos?*

*Come be
enlightened
by the stars.*

The bulletin board is a portal, which can be opened with a CR 15 Hacking check. A failed check releases Dark XM. If the portal is opened, **six items** are found, **five random XM objects** and a sheet of paper designated as the **Star Chart**.

掲示版はポータルであり、CR15のハッキング・チェックにより開くことができる。チェックに失敗した場合はダークXMが解放される。ポータルが開いた場合は、**6つのアイテム**を入手できる。**5つのランダムXMオブジェクト**と、**星図**と思われる一枚の紙だ。



The Star Chart depicts many actual stars, but six of these are actually Ingress Anomalies. Three of these anomalies were won by the Enlightened faction and the other three by the Resistance faction. The Star Chart also bears a Glyph, which can be identified with a CR 10 Knowledge/Lore check. If identified, the check reveals the glyph is the symbol for **Seek**.
星図には実在の星々が多く記されているが、これらのうち6つの正体はイングレス・アノマリーである。エンライトンド陣営が勝利したアノマリーが3つ、レジスタンス陣営が勝利したのが残りの3つだ。星図にはグリフも描かれており、CR10ナレッジ／ロア・チェックで識別できる。識別できたならば、そのグリフは「**SEEK**」を表していると判明する。

The Star Chart and the Camp Navarro Map are two pieces of one puzzle. They can be combined and if aligned by the Glyphs, the Ingress Anomalies reveal the six locations where Portals have been hidden.

星図とキャンプ・ナヴァロ・マップは二つで一つのパズルを形作る。彼らがそれらを重ね合わせ、グリフにより調節すれば、イングレス・アノマリーが、ポータルの隠された6か所を明らかにする。

In the group is struggling, a CR 20 Investigate/Lore check can also be made which informs the player that the glyphs appear to line up and suggest to Seek something Hidden. グループが行き詰まっているようなら、CR20のインヴェスティゲート／ロア・チェックでグリフが同じ位置にあることを伝え、「隠れた何かを探す」ことを示唆してもよい。

Using the maps, the players can locate and travel to the areas where the Portals have been hidden. Choose an item integral to each location to be the Portal. For example, the wall of bows at an archery range or fire pit at a campsite. A CR 15 Investigate/Lore check can locate these Portals once at their locations. Each Portal can be opened with a CR 15 Hacking check. A failed check releases Dark XM.

マップを使うことで、プレイヤーは隠されたポータルの場所に行き着くことができる。場所がポータルになるためには、道具の選択が不可欠だ。例えば、アーチェリー場の弓置き場とか、キャンプサイトのかまどなどだ。CR15のインヴェスティゲート／ロア・チェックによりポータルの場所が特定でき、それぞれのポータルはCR15のハッキング・チェックで開く。チェックに失敗した場合はダークXMが解放される。

Each successfully hacked Portal provides the players with a **Media Object (numbered information card)** and **four random XM objects**.

ハックされたそれぞれのポータルは、プレイヤーにメディア・オブジェクト(番号を振ったインフォメーション・カード)と4つのランダムXMオブジェクトを与える。

Once all six Portals have been successfully hacked, the Media Objects can be arranged which leads to a method to open the hidden temporal Portal. Connecting the Ingress Anomalies in the correct pattern will draw the **Peace Glyph**, and where the Glyph crosses is where the hidden Portal lies. A CR 10 Investigation check can be made to determine which Faction is represented in each Ingress Anomaly.

6つのポータル全てのハックが成功したら、メディア・オブジェクトを並べ替えて隠されたポータルを開く方法が導かれる。イングレス・アノマリーをつなぎ合わせて紡ぎ出されるパターンは「**PEACE**」のグリフを描き出すだろう。そしてグリフの交差する場所に隠されたポータルが眠っている。CR10のインヴェスティゲーション・チェックで、それぞれのイングレス・アノマリーで優勢だった陣営を確定できる。

The sequence to draw the Peace Glyph is accomplished when the numbered media objects are explicitly followed:

番号を振られたメディア・オブジェクトを全て並べれば、「PEACE」グリフを描き出す手順が完成する。

- 1.Cassandra is drawn to Darsana.
- 2.Obsidian is drawn to Minotaur.
- 3.Enlightened is drawn to enlighten.
- 4.Resistance is drawn to resist.

Cassandra is drawn
to Darsana.

④

Resistance is drawn
to resist.

④

Obsidian is drawn
to Minotaur.

②

Star to star
use only one line.
Multiple routes
are strictly forbidden.

⑦

Cassandra is drawn
to Darsana.

Enlightened is drawn
to enlighten.

②

Peace marks its cross
with a location hidden.

①

5. Star to star use only one line, multiple routes are forbidden.
6. Peace marks its cross with a location hidden.

1. カサンドラはダルサナへ描かれる
2. オブシディアンはミノタウロへ描かれる
3. エンライテンドはエンライテンへ描かれる
4. レジスタンスはレジストへ描かれる
5. 星から星へは一本道、行ったり来たりは事故の元
6. 平和の印の交わりは隠された地の印となる

Anomaly Winners:

Cassandra - ENL

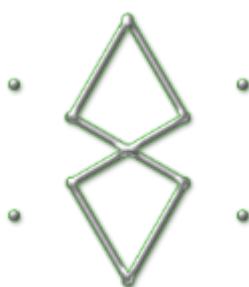
Voynich - ENL

Obsidian - ENL

Darsana - RES

Helios - RES

Minotaur - RES



アノマリーの勝者:

カサンドラ=ENL

ヴォイニッチ=ENL

オブシディアン=ENL

ダルサナ=RES

ヘリオス=RES

ミノタウロ=RES

Challenge 2: The Hidden Portal

チャレンジ2: 隠されたポータル

When the hidden Portal is discovered, it can be opened with a CR 15 Hacking check. A failed check releases Dark XM. Once successfully hacked, the Portal opens a trans-dimensional temporal rift.

隠されたポータルを見つけたら、CR15ハッキング・チェックで解放される。チェックに失敗したらダークXMが放出される。ハックに成功したら、ポータルは異次元空間への裂け目を開く。

Read the following aloud to the players:

プレイヤーに以下を読み上げよ:

As the hidden Portal is activated, a temporal rift slashes through reality. You gaze in amazement at the scene unfolding before you: the location remains the same, but you are viewing the past – perhaps hundreds of years ago. Before you is a battle between a group of Spanish Conquistadors and a band of Native warriors.

隠されたポータルが起動すると、現実の空間に裂け目が穿たれた。君たちは、眼前に広がる場面を、驚きと共に見つめることになった: 場所は同じようだ、しかし、君たちはその過去の姿を見ている——おそらく、数百年の過去を。君たちの前では、スペインのコンキスタドールの一団と、原住民の戦士の一群が戦いを繰り広げている。



The Conquistadors are entrenched on the remains of what appears to be a Spanish galleon, and are using muskets to repel the advancing Natives. Atop of the galleon, the Conquistadors have tied a solid gold totem onto a broken mast. The depicted figures are animalistic, with the topmost head that of a three-eyed figure. The third-eye is made out of a stone with an iridescent quality.

コンキスタドールたちは、スペインのガレオン船と思われる残骸を塹壕のようにし、迫り来る原住民を打ち倒すためにマスケット銃を使っている。ガレオン船のてっぺんには、コンキスタドールたちが、壊れたマストの上に金無垢のトーテムを縛り付けてあった。その姿は動物的であり、額の上には第三の目が象られている。第三の目は虹色に輝く石で作られている。

A Conquistador dressed in robes yells orders to his companions. He is obviously frightened, but determined to keep this treasure. He utters an arcane chant at the totem and a burst of energy flies from him to the third eye, suddenly the stone flares with that energy. As waves of energy radiate from this object, it seems clear that this object may be what caused the temporal rift. You are engulfed by these waves and pulled into this time and place.

ローブを身にまとうコンキスタドールが、彼の仲間に命令を叫んで伝えている。彼が怯えているのは明らかだが、この宝物を死守しようとしているようだ。彼がトーテムの場所で不思議なチャントを口にすると、彼からのエネルギーの奔流が第三の目に向かい、突然その石がエネルギーを爆発的に広げた。この物体から放射されるエネルギー波が、空間の裂け目の原因であろうことは明白だ。君たちはこの波に飲み込まれ、この時代と場所に引き寄せられたのだ。

The stone must be the Prime Object. Obtaining it may be the only way of returning to your time, but the bloody battle before you may make retrieving it deadly.

その石こそプライムオブジェクトに違いない。元の時代に戻る唯一の手段こそ、それを手に入れることだ。だが、眼前の血なまぐさい戦いは、それを奪取するには危険すぎる。

Eight Spanish Conquistador Musketeers (see appendix) and Fifteen Native Warriors (see appendix) engage in battle before the players.

8人のスペイン人コンキスタドール・マスケット銃士（付録参照）と15人の原住民の戦士（付録参照）がプレイヤーの眼前で戦闘を繰り広げている。

The bodies of Native Warriors are strewn about the area. These warriors are dressed only in buckskin trousers and some wear moccasins. Their bodies are adorned in various war paint patterns. Found with their bodies are weapons which the players can take and use.

原住民の戦士たちの遺体がエリアのところどころにある。戦士たちは鹿革のズボンを身に着けているだけで、何人かはモカシンを履いている。彼らの体は戦化粧に飾られている。彼らの遺体から、プレイヤーは使用可能な武器を見付けることができる。

Native Warriors carry a **tomahawk** and a **bow and arrows**. A quiver will have arrows. Have the players which claim the quivers roll to determine the amount of ammunition discovered. Repeat this for each quiver.

原住民の戦士たちはトマホークと弓矢を持っている。矢筒には複数の矢があるだろう。プレイヤーは矢筒に入っている残弾を、サイコロを振って決定する。手に入れたそれぞれの矢筒について残弾決定を行う。

Tomahawk

Skill: Combat (World)
Range: Target must be in adjacent hex.
Bonus/Penalty: +0 to roll; use Strength stat.
Damage: 2 plus Strength modifier.

Bow & Arrow

Skill: Combat (World)
Range: 6 hex maximum range
Bonus/Penalty: +0 to roll; use Reaction stat
Damage: 4
Special: One time Investigate check DC 5 to understand proper operation. Ammunition dependent.

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

At the base of the galleon, **two slain Conquistadors** lie with a dozen arrows in their bodies. Each of these Conquistadors is wearing a **breastplate** and carries a **sword** and **musket**. The breastplate can be removed and used by the players, but this takes three extraneous actions to remove and three extraneous actions to don, for a total of two turns of actions. The swords and muskets can be claimed and players will roll to determine the amount of ammunition discovered.

ガレオン船の下に、2人の殺害されたコンキスタドールが、1ダースの矢に貫かれた遺体となって横たわっている。それぞれのコンキスタドールは、胸当てを身に着け、剣とマスケットを持っている。胸当ては取り外して、プレイヤーが使うことが出来る、しかし、取り外しに3回分のアクションが、着用3回分のアクションが要される、つまり合計で2ターン分のアクションだ（訳注：1ターンに3回のアクションが可能だが、それらを全て消費して「取り外し」「着用」しなければならない）。

Conquistador Breastplate

Bonus/Penalty: +4 bonus to Defense Rating.
Special: Reduces movement by 1 Hex

Sword

Skill: Combat (World)
Range: Target must be in adjacent hex.
Bonus/Penalty: +0 to roll; use Strength stat.
Damage: 3 plus Strength modifier.

Musket

Skill: Combat (World)
Range: 10 hex maximum range
Bonus/Penalty: -3 to roll; use Reaction stat
Damage: 8
Special: One time Investigate check DC 15 to understand proper operation. Use two extraneous actions. Ammunition dependent.

つまり2ターンが必要になる)。剣とマスを手にしたら、プレイヤーはサイコロを振り残弾数を決定する。

A CR 20 Investigate/Lore check reveals that the Native Warriors are Anaztek warriors and that the totem belongs to them. This check also confirms that third eye stone is indeed a **Prime Object**.

CR20のインヴェスティゲート／ロア・チェックにより、原住民の戦士はアナズクテックの戦士であり、トーテムが彼らのものであることが明らかになる。このチェックにより、第三の目となっている石がプライム・オブジェクトであることも分かる。

The **Deception skill** can be used here to sway the Native Warriors to the player's side. This can be accomplished with a CR 25 check by any character. The **Interpreter** and **Trickster** Archetypes can accomplish this with a CR 10 Deception check. The Conquistadors can only be deceived by an Archetypes special ability.

ディセプション・スキルをこの場で使うことにより、原住民の戦士をプレイヤー側に引き入れることができる。いずれのキャラクターでも、CR25チェックで成し遂げられる。インタープリターとトリックスターのアーキタイプは、CR10のディセプション・チェックで成し遂げられる。コンキスタドルたちはアーキタイプの特殊能力によってのみ、だますことができる。

If the Native Warriors are convinced to join the players, they assault the Conquistadors and ignore the players, moving to range at firing arrows. When within range, and on their turn, each Conquistador takes 4 points of damage as one arrow automatically hits. On the Conquistadors' turn, two Native Warriors die from musket shots.

原住民の戦士たちがプレイヤー側に付いた場合、彼らはコンキスタドルたちに突撃し、プレイヤーたちは無視して、矢の射程に入るように動く。射程に入り、彼らのターンになれば、コンキスタドルたちは無判定で命中する矢1本当たり4ポイントのダメージを受ける。コンキスタドルたちのターンでは、二人の原住民の戦士がマサケット銃に撃たれて死ぬ。

The Dark XM Wave

At the beginning of the second turn of combat, the totem begins to exude a powerful wave of Dark XM. The aura of the Dark XM extends in a wave 1d20+7 hexes outward from the totem. Any player caught within this Dark XM wave must make a CR 15 Stamina check to resist the Dark XM. If the check is failed or the player chooses to accept the Dark XM, **one health point is permanently lost**, but the player adds a **+1 bonus to all die rolls permanently**, and the player receives **one Dark XM token**.

ダークXMの波動

戦闘の第二ターンが始まったとき、トーテムが強力なダークXMの波動を放ち始める。ダークXMのオーラの一歩はトーテムを中心に1d20+7ヘックスまで到達する。このダークXMの波動の範囲にいるプレイヤーはいずれも、ダークXMに抵抗するならCR15のスタミナ・チェックを行わなければならない。チェックに失敗するか、プレイヤーがダークXMを受け入れることを選んだならば、**1ヘルス・ポイントが恒久的に失われる**。しかしそのプレイヤーには全てのサイコロ判定に**+1ポイントのボーナスが恒久的に加わり**、さらにそのプレイヤーはダークXMトークン(訳注:数をカウントしておくチップ)を1つ受け取る。

The Conquistadors and Native Warriors exposed to the Dark XM automatically succumb to its effects and begin to die. Each loses one health point and incurs a -1 penalty to all rolls.

コンキスタドールたちと原住民の戦士たちは、ダークXMを浴びると自動的に屈し、死に向かう。それぞれ1ヘルス・ポイントを失い、全てのサイコロ判定に-1のペナルティを受ける。

The Conquistadors also undergo a transformation and become infused with Dark XM. They become **XM Hybrids** and begin to take **half damage from normal weapons**, and **full damage from XM weapons**.

コンキスタドールたちはさらに、ダークXMの取り込みにより変容を受ける。彼らは**XMハイブリッド**となり、通常の武器で受けるダメージは半減し、**XM武器**では完全なダメージを受ける。

Two noncombatant Spaniards remain on the galleon, the **priest** and the **chronicler**. The priest continues to spur the musketeers to fight to the death, but the chronicler has surmised that the players are instrumental to this event and decides to assist them. The chronicler lowers a rope ladder and waits from them to climb aboard.

二人の非戦闘員スペイン人がガレオン船の上に取り残される。聖職者と記録者だ。聖職者はマスケット銃士に死ぬまで戦えと鼓舞し続けるが、記録員はプレイヤーがこの状況に役立つと考え、彼らを助けることを決める。記録者は縄ばしごを降ろし、彼らが登ってくるのを待つ。

When the players ascend the ladder, he does not attack. Instead, he removes his battered **flat sombrero calañés** and gives it to the player, saying, "**Es necesario.**" (**This is necessary.**) The chronicler then leaves and joins the priest.

プレイヤーがはしごを登る間、彼は攻撃をしない。代わりに彼は被っているボロボロの平らなカラニャス帽を外し、プレイヤーに手渡して言う。「エス・ネセサリオ(これが必要になる)」。記録者は去り、聖職者に加わる。

If combat extends beyond six turns, both the priest and chronicler succumb to Dark XM and petrify into bronze statues.

戦闘が6ターンよりも長引いたら、聖職者と記録者は共にダークXMに屈し、青銅の像として固まってしまう。

In order to obtain the Prime Object, the totem must be subjected to **five XM bursts**, regardless of damage. With this accomplished, the Prime Object can be dislodged from the totem and when in hand can be reactivated with a CR 15 Hacking check. Failed checks cause Dark XM to be released. On a successful check, the rift reopens and pulls all the players through, returning them to their point in time a moment before they departed. Any remaining opponents remain in their time and the outcome of the battle left to history.

プライム・オブジェクトを得るには、トーテムはダメージに関係なく**5XMバースター**を受けなくてはならない(訳注:トーテムに5XMバースターを浴びせると、プライム・オブジェクトを得られる)。これに成功すると、プライム・オブジェクトはトーテムから外れる。そして手中に収めたら、CR15のハッキング・チェックで再起動できる。チェックに失敗したらダークXMが放出されることになる。チェックに成功したら、裂け目が再び開き、全てのプレイヤーがその向こう側に引っぱられ、彼らが引きずり込まれた直前の同じ場所に戻る。彼らの時に残された敵たちが何人残っていようと、戦いの結果は歴史に委ねられた。

Read the following aloud to the players:

以下をプレイヤーに読み上げよ:

With the Prime Object in hand, you sense its power and suddenly the temporal rift opens once again. Energies lash out from the rift and you and your companions. You are torn from the past and instantly transported back to Camp Navarro. You see your group being pulled into the first temporal rift and realize you have returned a second before you were abducted by the original rift.

プライム・オブジェクトを手に入れ、君たちがそのパワーを感じたとき、突然、時空の裂け目が再び開いた。エネルギーの奔流が裂け目から君たちや仲間に向けてあふれ出す。君たちは過去から引き離され、あっという間にキャンプ・ナヴァロに運ばれたのだ。君たちは最初の時空の裂け目に引き寄せられた事が分かる。そして元の裂け目に連れ去られる一秒前に戻ってきたのだ。

Challenge 3: The Prime Object and the Hat

チャレンジ3: プライム・オブジェクトと帽子

The Prime Object and the chronicler's hat are the keys to finding P. A. Chapeau.

プライム・オブジェクトと記録者の帽子はP.A. シャポールを見つけ出すための鍵である。

Placing the Prime Object within the chronicler's hat causes it to transform into Chapeau's fedora. The fedora becomes infused with the energy from the Prime Object and, if worn by any player, that player is able to see an energy trail. The trail leads the group to an isolated area in Camp Navarro.

記録者の帽子の中にプライム・オブジェクトを置くことで、それがシャポールのフェドラー帽に変化する。フェドラー帽はプライム・オブジェクトからエネルギーを注ぎ込まれる、そしてもし、いずれかのプレイヤーが身に着けたならば、そのプレイヤーはエネルギーの痕跡が続いているのを見ることができる。痕跡はキャンプ・ナヴァロの隔離した地へとグループを導く。

Read the following aloud to the players:

以下をプレイヤーに読み上げよ:

This area seems neglected. It may have been a garden at some point but now weeds and plants are overgrown. A statue stands within its midst. The statue appears out of place, looking new and untouched by the weeds. Also, the bronze statue is dressed in modern garb. After quick inspection, you realize that the statue is of P. A. Chapeau, although his trademark fedora does not adorn the statue's head.

このエリアは廃棄された場所のようだ。庭園だったかもしれない部分もあるが、今や下草や低木が一面に生い茂っている。場違いな像が立っている。新しく、下草もその周囲にはない。そのブロンズ像は、どうやら現代の衣服を身に着けているようだ。少し確認するだけで、君たちはその像がP.A. シャポールのものだと気付く。しかし、彼のトレードマークたるフェドラー帽は像の頭を飾っていない。

The **exogenous creature** waits here. It has used its Dark XM aura to turn P. A. into a bronze statue, and is using him as bait to lure the group to its location. The creature's objective is simple: obtain the Prime Object. As soon as the group comes **within fifteen feet** of the statue with the Prime Object, it attacks. The exogenous creature attacks by engulfing the statue in a Dark XM aura and causing **five tentacles** to emerge from rifts which surround the group.

エクソジェナス・クリーチャーがそこに待ち構えている。それは自身のダークXMオーラでP.A. をブロンズ像に変え、グループをこの場に誘い込むためのワナに仕立て上げたのだ。クリーチャーの目的はシンプルだ：プライム・オブジェクトを奪取すること。グループがプライム・オブジェクトとともに像の15フィート（訳注：d20システムでは1ヘックス＝5フィートなので、3ヘックスを意味する）以内に来ると、即座にそれは攻撃を仕掛ける。エクソジェナス・クリーチャーはダークXMオーラで彫像を包み込み、グループを取り囲む裂け目から5本の触手を伸ばして攻撃してくる。

Challenge 4: The Exogenous Beast

チャレンジ4：外より来たる獣

Read the following aloud to the players:

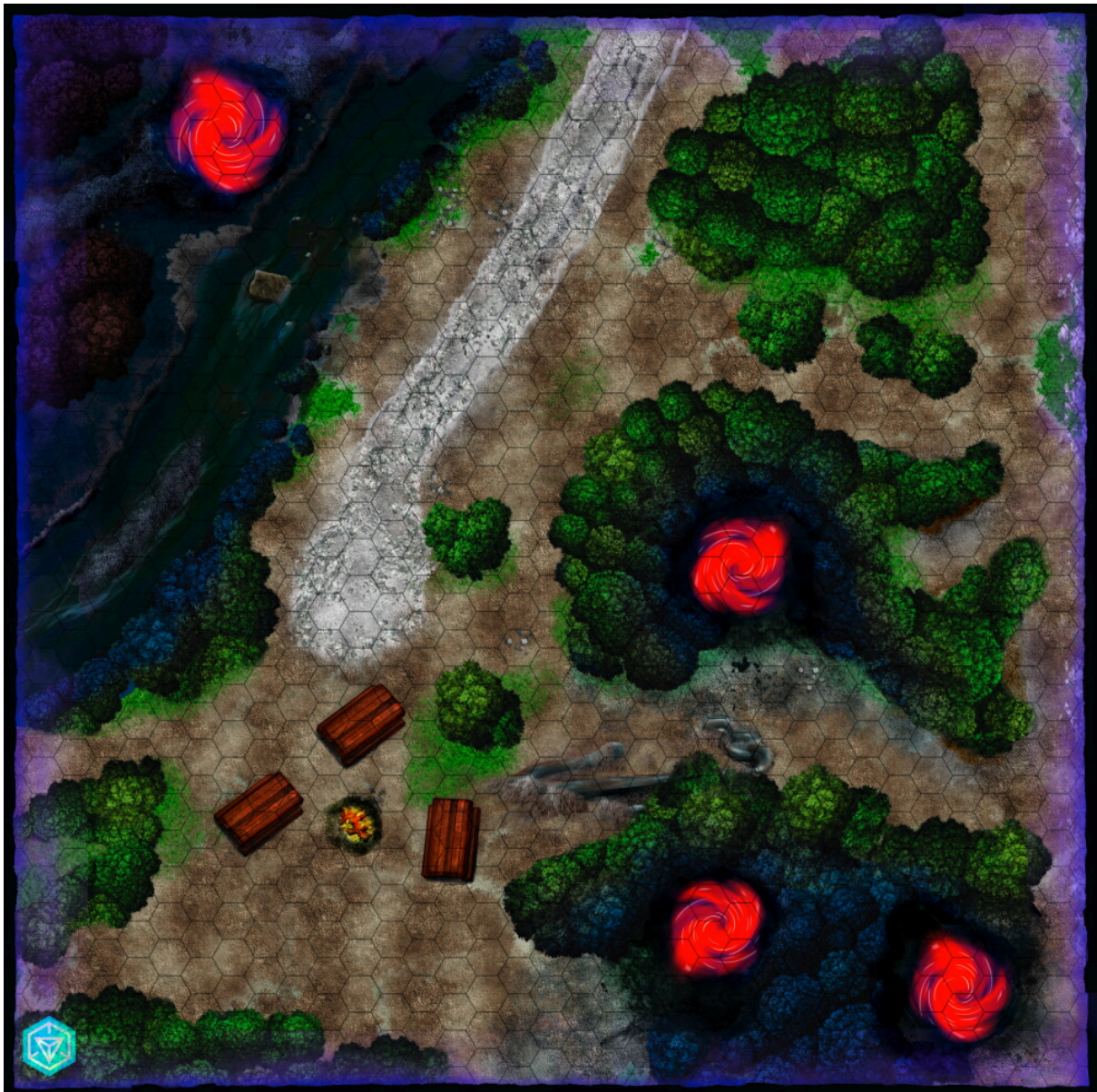
以下をプレイヤーに読み上げよ：

A mass of discordant energies explode in front of you. The statue becomes instantly engulfed in a deadly aura of Dark XM. Five massive tentacles of energy burst from the ground and begin to encircle the area. Whatever this is, it is not of this world, and it does not appear peaceful.

君たちの目の前で、不協和音を伴って多大なエネルギーが爆ぜる。彫像は瞬く間に、ダークXMが導く死のオーラに飲み込まれてしまった。地面で炸裂したエネルギーの中から、5本の逞しい触手が現れ、周囲を取り囲み始める。こいつが何であれ、この世界の物ではあり得ないし、安心できる雰囲気などこれっぽっちもない。

The creature is comprised of two parts: an **exogenous aura** and **exogenous tentacles of force**. Each part can be engaged individually, but if the aura is destroyed, the entire creature is defeated. This Dark XM creature takes only half damage from normal weapons, and full damage from XM weapons.

クリーチャーは二つの部分でできている：エクソジェナス・オーラと剛力エクソジェナス触手だ。それぞれの部分は独立して接敵することができるが、オーラが破壊されたなら、全てのクリーチャーを打ち破ったことになる。このダークXMクリーチャーは、通常の武器で受けるダメージは半減し、XM武器で受けるダメージは最大値になる。



The aura is extremely dangerous, as it emits lethal Dark XM in varying pulses. The tentacles can only perform two actions: move and attack.

オーラは特に危険であり、脈打つごとに致死性ダークXMを放つ。触手がとれるアクションはただ二つのみ：動き、攻撃することだ。

In order for the infused hat to affect P. A., the aura must be destroyed. If the hat is placed on the statue while the aura remains, nothing happens. Once the aura has been defeated and the hat is placed on P. A.'s head, the statue slowly begins to transform.

力を得た帽子がP.A. に影響を及ぼすには、オーラを破壊する必要がある。オーラが残っている間に彫像に帽子を置いたとしても、何も起こらない。オーラを打ち破り、P.A. の頭に帽子が置かれたとき、彫像はゆっくりと変化し始める。

Read the following aloud to the players:

以下をプレイヤーに読み上げよ：

With the hat returned to his head, P. A. Chapeau begins to transform, the bronze peeling away from his skin. After a few moments, P. A. stands before you, freed and holding the Prime Object in his hands.

帽子がその頭に戻ったとき、P.A.シャポーは変化していく。ブロンズがその表面から剥がれ落ちていく。わずかな時を経て、君たちの前に立つP.A.は自由になった。その手にはプライム・オブジェクトが握られている。

"Thank you, my friends. I am indebted to you."

「ありがとう、友よ。借りができたね」

He lifts the Prime Object up to his face, studying it.

彼はプライム・オブジェクトを顔の前に持ち上げると、よく調べ始めた。

"Yes, this Prime Object is definitely connected to ADA and her current condition. I wish I knew a way to reach her."

「いいぞ、このプライム・オブジェクトは明らかにADAと彼女の現状につながるものだ。彼女に辿り着く方法が分かるだろう」

He walks over and returns the Prime Object to you. As soon as you touch it, the Prime Object flares with energy and your group is pulled through a rift, leaving P. A. behind. You are all transported across the globe and taken to a ramshackle facility. Standing in front of you are six figures, the other Archetypes.

彼はこちらに歩み寄ると、プライム・オブジェクトを君たちに返した。君たちが触れるとすぐに、プライム・オブジェクトはエネルギーを燃え上がらせ、君たちのグループは裂け目に引き寄せられた。P.A.を残して。君たちは全員、地球を横断し、危険な施設へと運ばれた。君たちの前には、君たちではないアーキタイプの6人が立っている。

There is a hulking figure behind them. You watch as this figure, some manner of monster, draws closer and closer to you all.

巨大な人影が、彼らの後にいる。君たちが目にしたこの人影は、なにか怪物のようでもあるそれは、君たちにどんどん近づいてくる！

This ends the scenario.

ここにこのシナリオは終わる。

(改ページ後にモンスターデータがあります)

Stat Blocks

データの部

Spanish Conquistador Musketeers

スペイン人のコンキスタドール銃士

Reaction: +1

DR: 14

Health: 15

Movement: 3 hexes

Weapons: +4 Sword (Adjacent hex): 3 points damage

+5 Musket (10 hex range): 8 points damage

Special: Muskets require two extraneous actions to load and are ammunition dependent.

マスケット銃は装填に連続した2アクションが必要であり、弾薬が必要である。

When transformed by Dark XM, the conquistadors take half damage from physical weapons and full damage from XM weapons.

ダークXMによる変異があったとき、コンキスタドールたちが受ける物理武器のダメージは半減し、XM武器では完全なダメージになる。

Native Warriors

原住民の戦士

Reaction: +4

DR: 7

Health: 10

Movement: 5 hexes

Weapons: +5 Tomahawk (Adjacent hex): 2 points damage

+6 Bow and Arrow (6 hex range): 4 points damage

Special: Bows are ammunition dependent.

弓は弾薬(訳注: 矢)が必要である。

Exogenous Tentacles

エクソジェナス触手

Reaction: +2

DR: 12

Health: 13

Movement: 3 hexes

Weapon: +7 Tentacle Lash: 3 points of electrical damage

Special: Takes half damage from normal weapons and full damage from XM weapons.

物理武器のダメージは半減し、XM武器では完全なダメージになる。

Exogenous Aura (1d20 + 2 hexes)

エクソジェナス・オーラ

Reaction: As tentacles

DR: 15

Health: 30

Movement: 0 hexes

Weapon: None

Special: When a combatant is affected by the Dark XM aura, the player must make a CR 15 Stamina check to resist the Dark XM. Those that fail suffer 1 point of health, but gain a +1 bonus to all die rolls. Those that fail or accept the Dark XM, also begin to petrify as their skin transforms to bronze in various places. Players accepted in this fashion lose one movement hex and obtain a dark XM token each time the check is failed or accepted.

戦闘する者はダークXMオーラにより影響を受ける、プレイヤーはダークXMに抵抗するためにCR15スタミナ・チェックを行う。失敗すると1ポイントのヘルス値を失うが、全てのサイコロ判定に+1のボーナスを得る。失敗したかダークXMを甘受した者はさらに、身体の各所が青銅になって固まっていく。この際、プレイヤーは移動力を1ヘックス分失い、チェックに失敗するか甘受する毎にダークXMトークン1つを得る。