

# ランニングイン

## ● RI 特技

このランニングインでは、以下の RI 特技が使用できる。

### 再発動する

タイミング：メジャー

要求シフト：1 以上

判定：— 難易度：なし

効果：オラクルエンジンを再発動する。

使用に判定は必要ない。あなたはクラッチロールを 1 回行う。

判定後、あなたはアクションランクを追加で 1 個選び、[行動済] にする。

### 時間を稼ぐ

タイミング：メジャー

要求シフト：3 以上

判定：【敏捷】 難易度：10

効果：リーダー級墮落獣の接近まで、準備をする時間を稼ぐ。

判定に成功した場合、〈沈静化する〉の効果から「判定後、あなたはアクションランクを追加で 1 個選び、[行動済] にする。」効果を取り除く。

### 沈静化する

タイミング：メジャー

要求シフト：3 以上

判定：【魔力】 難易度：10

効果：暴走状態にある古代文明の機械をコントロールし、過度の出力を抑え込む。

判定に成功した場合、次のシーンに配置される「放電機械」を 1 個選び、取り除く。「放電機械」は墮落獣に有利に働く。

判定後、あなたはアクションランクを追加で 1 個選び、[行動済] にする。

## ● 戦場シート

次のシーンでは、右図の戦場シートを使用して戦闘を行う。各記号の意味は以下の通り。

▽：「放電機械」移動困難〔機械〕

古代文明の機械が暴走状態に陥り、周囲に電撃を放っている。

◎：PC の初期配置

A：紫電体

	▽		A		▽	
	▽				▽	
	▽	◎	◎	◎	▽	

## 戦闘

### 紫電体

分類：ゲスト（リーダー級）

能力値

耐久：5 / 1      筋力：9 / 3      敏捷：14 / 4

精神：15 / 5      魔力：18 / 6      感覚：10 / 3

HP：180      オラクル：100      移動力：2

行動値：45 / 32 / 25

パーツ・特技：

〈DOR：リーダー級〉1

〈習性：レンジベイン〉2、〈習性：シフトイーター〉1

〈熾烈〉1（計算済）

〈電撃の体〉：常時、このエネミーは「機械」の移動困難を無視する。

〈疾駆攻撃〉：常時、このエネミーが行う攻撃のダメージロールに常に＋［このメインプロセス中に移動した距離×3］する。

〈超電磁移動〉：マイナー、このエネミーが「放電機械」のあるエリアにいる時のみ使用可能。距離5以下の「通常移動」を行う。

《※ノーマライズ》《※ノックアップ》《※ラストダンス》

シフト性能表：

イナーシャル基本値：15/30/45/60/80/100

配置コスト合計値：10/15/20/30/40/50

攻撃：

稲妻の突進／至近／単体／【敏捷】3D6＋4／3D6＋15／シフト1。

スパークボム／至近／範囲2／【魔力】4D6＋6／4D6＋22／シフト4。この攻撃の対象となったPCが3人以上の場合、それらのPCを「暴走」状態にする。

解説：

全身が紫色の電撃で構成された墜落獣。古代文明の機械が墜落獣と化したものと思われる。漏電によって周囲の機械を暴走させる能力を持ち、その電撃はオラクルエンジンにも機能不全を起こしてしまう。

### ●戦場シート

次のシーンでは、右図の戦場シートを使用して戦闘を行う。各記号の意味は以下の通り。

▽：「放電機械」移動困難「機械」

古代文明の機械が暴走状態に陥り、周囲に電撃を放っている。

◎：PCの初期配置

A：紫電体

### ●人数調整

PCが4人の場合、イナーシャル基本値と配置コスト合計値を全て－15する。

PCが3人の場合、代わりにイナーシャル基本値と配置コスト合計値を全て－30し、〈スパークボム〉は対象が2体でもPCを「暴走」状態にする。

	▽		A		▽	
	▽				▽	
	▽	◎	◎	◎	▽	