

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。



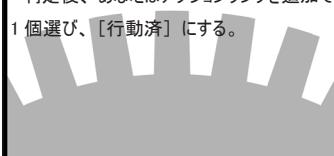
時間を稼ぐ

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：リーダー級堕落獣の接近まで、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」は堕落獣に有利に働く。
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

パーク・特技：

〈DOR：リーダー級〉 1

〈習性：レンジペイン〉 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：

稻妻の突進／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堕落獣。古代文明の機械が堕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 | | ▽ | |
| | | | | | | |
| | ▽ | | | | ▽ | |
| | | | | | | |
| | ▽ | ◎ | ◎ | ◎ | ▽ | |
| | | | | | | |