

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。

押し留める

タイミング：メジャー

要求シフト：3 以上

判定：【耐久】 難易度：10

効果：後方から迫る小型墮落獣の群れを
攻撃し、一度に殺到されないようにする。

判定に成功した場合、次のシーンに配置
される「溪谷の子蜘蛛」2 体の配置エリアを、
距離 2 だけ PC から離す。

回数制限：1 シーン [PC 人数] 回まで

おびき寄せる

タイミング：メジャー

要求シフト：3 以上

判定：【精神】 難易度：10

効果：オラクルを放出し、リーダー級墮落
獣を近くへ引き寄せる。

判定に成功した場合、次のシーンに配置
される「水晶脚の大蜘蛛」の配置エリアを、
距離 1 だけ PC に近付ける。

回数制限：1 シーン 2 回まで

結界を張る

タイミング：メジャー

要求シフト：4 以上

判定：【魔力】 難易度：10

効果：蜘蛛の巣対策の結界をまといせる。

判定に成功した場合、PC2 体を選択す
る。その PC は次のシーンの間、いつでもオ
ラクルを 3 点支払ってもよい。そうした場合、
その PC は自身が受けている捕縛と硬直を
解除する。

● 戦場シート

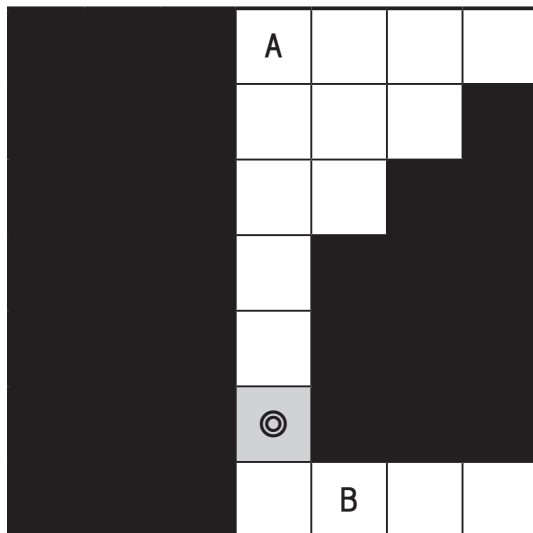
次のシーンでは、右図の戦場シート
を使用して戦闘を行う。各記号の意味
は以下の通り。

塗り潰し：存在しないエリア

◎：PC の初期配置

A：水晶脚の大蜘蛛

B：溪谷の子蜘蛛 [PC 人数 × 2] 体



戦闘

水晶脚の大蜘蛛

分類：ゲスト（リーダー級）

能力値

耐久：9／3 筋力：18／6 敏捷：21／7

精神：9／3 魔力：12／4 感覚：10／3

HP：160 オラクル：80 移動力：2

行動値：33／24／14

パーツ・特技：

〈DOR：リーダー級〉1

〈習性：オラクルベイン〉2、〈習性：シフトイーター〉1

〈巢の主〉常時、このエネミーが行う、防御判定以外のあらゆるダイスロールにフリードライブ3を与える。このエネミーが移動したとき、この効果はラウンド終了まで失われる。

〈猛攻〉4

《※グラビティ》《※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：10/20/30/45/70/80

配置コスト合計値：10/15/20/30/35/40

攻撃：

水晶脚の踏み付け／至近／範囲／【敏捷】2D6 + 3／3D6／シフト1。この攻撃のダメージは装甲値を無視する。

猛毒糸／3／範囲1／【魔力】2D6 + 3／2D6 + 12／シフト3。この攻撃からHPダメージを受けたキャラクターに捕縛4を与える。このエネミーは「暴走」状態になる。

解説：

脚だけで2メートルはあろうかという巨大蜘蛛モンスター「水晶脚」が墮落獣と化したもの。谷底や洞窟に巣を作り、子蜘蛛を操って獲物を巣まで誘導する性質はモンスターの時と同じ。水晶のように透き通る脚は、振り下ろせば槍よりも鋭く獲物を貫く。

渓谷の子蜘蛛

分類：トループ（スポーン級）

能力値

耐久：8／2（8） 精神：14／4（10）

筋力：12／4（10） 魔力：15／5（11）

敏捷：13／4（10） 感覚：8／2（8）

HP：21 移動力：2

行動値：30／23

パーツ・特技：

〈DOR：スポーン級〉1

〈習性：ライフベイン〉2、〈習性：シフトイーター〉1

〈小型群体〉常時、このエネミーは全力移動を行えない。このエネミーが行う「通常移動」はすべて「突破移動」になる。

攻撃：

毒のかみつき／至近／単体／【魔力】2D6 + 5（11）／2D6 + 13／この攻撃からHPダメージを受けたキャラクターに硬直を与える。

解説：

ノインの山岳部に生息する蜘蛛が墮落獣と化したもの。10cm程度の小さな体だが、群れを成して大きな獲物に襲い掛かり、牙から麻痺毒を流し込む。

●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。

塗り潰し：存在しないエリア（辺は遮蔽を形成する）

◎：PCの初期配置

A：水晶脚の大蜘蛛

B：渓谷の子蜘蛛 [PC人数 × 2] 体

●人数調整

PCが3人の場合、《※グラビティ》を使用しない。

