

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。

その後、あなたの〔未行動〕のアクションランクを追加で 1 個選び、〔行動済〕にする。

敵を見極める

タイミング：メジャー

要求シフト：2 以上

判定：【精神】 難易度：10

効果：異常な敵の様子を観察し、その能力を見極める。

判定に成功した場合、次のシーンに登場する全てのエネミーについて、取得している全ての特技とオーバードライブと攻撃の内容を知ることができる。

対抗魔術を組む

タイミング：メジャー

要求シフト：3 以上

判定：【筋力】 難易度：9

効果：イレギュラーの知識に基づき、敵に有効な魔術を組み上げる。

判定に成功した場合、PC1 体を選択する。その PC が次のシーン中に行うあらゆるダメージロールにフリードライブ 2 を与える。

(この効果は上限なく重複する。)

● 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。

◎：PC の初期配置

A：ムゲンザメ 1 体

B：ムジンザメ 1 体

						B
			A			
◎	◎					
◎	◎					

戦闘

ムゲンザメ

分類：ゲスト（リーダー級）

能力値

耐久：13 / 4 筋力：15 / 5 敏捷：21 / 7

精神：18 / 6 魔力：13 / 4 感覚：10 / 3

HP：250 オラクル：60 移動力：2

行動値：37 / 29 / 23

パーツ・特技：

〈DOR：リーダー級〉1

〈習性：ライフイーター〉2 〈習性：シフトイーター〉1

〈頑強〉2、常時、このエネミーが行う防御判定にフリードライブ2を与える。その防御判定はクリティカルしない。

〈無限生命〉常時、このエネミーが受けるダメージを〔現シフト×3〕点軽減する。

〈本質的恐怖〉マイナー、場面、単体、対象は〔暴走〕状態になる。《※カーネージ》《※ノーマライズ》《※ラストダンス》

シフト性能表：

イナーシャル基本値：10/20/30/40/50/60

配置コスト合計値：5/8/12/17/21/25

攻撃：

食い破り／至近／範囲1／【敏捷】2D6 + 7 / 1D6 + 13 / シフト1。この攻撃のダメージロールにフリードライブ〔現シフト〕を与える。

解説：

突如として現れたサメ型墜落獣。あるイレギュラーによると、この「サメ」と呼ばれる存在はノインの海に棲む鯨とは根本的に異なる存在であり、ある種の象徴的存在らしい。事実、鯨とは外見からして別物で、恐怖を通り越した何かを感じさせる。

ムジンザメ

分類：トループ（スポン級）

能力値

耐久：15 / 5 精神：13 / 4

筋力：21 / 7 魔力：10 / 3

敏捷：17 / 5 感覚：12 / 4

HP：50 移動力：0

行動値：40 / 30 / 20 / 10

パーツ・特技：

〈DOR：スポン級〉1

〈無尽の群れ〉常時。このエネミーはすべてのエリアに存在するかのよう扱う。このエネミーは移動妨害を行わない。このエネミーは1回の攻撃から複数回対象にされない。

〈尽きぬ生命〉常時。このエネミーは死亡する代わりにシーンから退場する。そうした場合、セッティングプロセス開始時に【HP】50点の状態でシーンに登場し、〈噛み千切り〉の攻撃力を+1D6する（この修正は重複する）。

攻撃：

噛み千切り／場面／場面／【筋力】2D6 + 7（13） / 4D6 / 効果なし

解説：

ムゲンザメの体から、文字通り無尽に現れるサメの群れ。空間を埋め尽くすほどの物量によってドライバーを圧倒し、倒しても倒しても際限なく復活する。ムゲンザメを倒さない限り、この脅威に対処する方法はない。

●戦場シート

このシーンでは、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。

◎：PCの初期配置

A：ムゲンザメ1体

B：ムジンザメ1体

						B
			A			
◎	◎					
◎	◎					