

# 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。

### 待ち伏せする

タイミング：メジャー

要求シフト：3 以下

判定：— 難易度：なし

効果：オラクルエンジンを低シフトに維持し、墮落獣を待ち受ける。

使用に判定は必要ない。あなたが他に[未行動]のアクションランクを持っているなら、それを全て[行動済]にする。

あなたは次のシーンの第一ラウンドの間、自身が行うあらゆる判定にフリードライブ 2 を得る。

### 偵察する

タイミング：メジャー

要求シフト：2 以上

判定：【敏捷】 難易度：10

効果：迫り来る墮落獣の軍勢の状況を偵察する。

判定に成功した場合、次のシーンに登場するエネミー 1 種類について、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。

回数制限：1 人 1 回、総成功数 2 回

### 誘導する

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：墮落獣の軍勢が通る経路を狭くし、迎撃しやすくする。

判定に成功した場合、次のシーンに登場するスポーン級エネミー 1 体を、リーダー級エネミーと同じエリアに配置するよう初期配置を変更する。

回数制限：1 人 1 回

### 砲撃する

タイミング：メジャー

要求シフト：4 以上

判定：【感覚】 難易度：9

効果：試作品の対墮落獣用大砲を使い、墮落獣の軍勢に先制攻撃する。

判定に成功した場合、次のシーンに登場するスポーン級エネミー全ての〈殺到する群れ〉の効果に、以下の効果を追加する。

「この特技は、このシーン中にこのエネミーが  $n$  回目の使用を行うまで、ダメージロールを増加させない。 $n + 1$  回目からダメージロールが増加する。 $n$  はランニングインで〈砲撃する〉に成功した回数である。」

### 回り込む

タイミング：メジャー

要求シフト：4 以上

判定：【耐久】 難易度：9

効果：墮落獣の軍勢が移動する経路の真横を突く位置に先んじて移動する。

判定に成功した場合、あなたは次のシーンの初期配置位置を「 $\alpha$ 」のエリアに変更してもよい。

( $\alpha$  のエリアはリーダー級墮落獣の初期配置エリアまで距離 2 となる。)

回数制限：1 人 1 回

## ● 戦場シート

次のシーンの戦場シートは、次のシーン開始時に公開される。

# 戦闘

## 鎖鞭の悪鬼

分類：ゲスト（リーダー級）

能力値

耐久：13／7      筋力：12／7      敏捷：16／8

精神：17／8      魔力：14／7      感覚：11／6

HP：150      オラクル：90      移動力：0

行動値：30／24／18

パーツ・特技：

〈DOR：リーダー級〉1

〈習性：シフトイーター〉2 〈習性：ライフイーター〉1

〈強靱〉3 〈計算済〉、〈熾烈：防〉2、〈復調〉6

〈外殻〉X、〈外殻強化〉X－1（XはPC人数と同じ）

〈飛び乗り〉ムーブ、このエネミーは「蹂躪の車輪」が存在する任意のエリアまで「瞬間移動」する。このエネミーがこのメインプロセス中に行う攻撃のダメージロールにフリードライブ「移動距離」を与える。

〈変速〉常時。マイナーアクションを消費してメインプロセス中この効果を無効化しない限り、このエネミーが行う攻撃ダメージロールにダイスブレイク4を与える。

《※カーネージ》《※ベネットレイト》《※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：8/13/15/22/25/35

攻撃：

赤熱鎖の鞭／1／範囲／【魔力】2D6＋9／4D6／シフト1。このラウンド中に死亡した「蹂躪の車輪」1体を死亡したエリアに【HP】最大の状態で復活させる。

解説：

異世界では「悪魔」「デーモン」と呼ばれるであろう姿の墮落獣。赤く熱を帯びた魔力の鎖を振り回し、鎖でできた車輪を次々に飛び移りながら迫り来る。

## 蹂躪の車輪

分類：ゲスト（スポン級）

能力値

耐久：10／6      精神：10／6

筋力：10／6      魔力：10／6

敏捷：10／6      感覚：10／6

HP：44      移動力：3

行動値：15

パーツ・特技：

〈DOR：スポン級〉1

〈習性：ライフイーター〉2、〈習性：ランダムベイン〉1

〈殺到する群れ〉マイナー。このメインプロセス中にこのエネミーが攻撃したなら、「鉄鞭の悪鬼」が行う攻撃のダメージロールにフリードライブ1を与える。この効果は永続し、上限なく重複する。

攻撃：

轢き潰し／1～1／単体／【耐久】2D6＋6（12）／2D6＋18／効果なし

解説：

鎖鞭の悪鬼が生み出したスポン級墮落獣。鎖を圧縮して作り出した、燃え盛る車輪のような外見をしている。悪鬼の統率下で縦横に走り回り、周囲を蹂躪する。その移動は一部のアクセルパーツのように、魔力に激しく干渉して悪鬼の力を増幅する効力があるため、可能な限り速やかに破壊することが求められる。

## ●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。

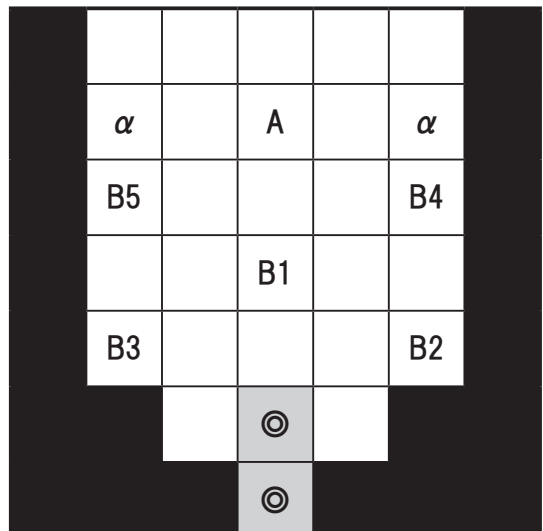
◎：PCの初期配置

α：〈回り込む〉成功PCの初期配置

A：鎖鞭の悪鬼 1体

B1～5：蹂躪の車輪 1体

（配置数はPC人数＋1体）



## フリークラフト用設定

### ■バトルパックの設定

ノイン王国北部、ネルソン城塞領の外れにある、雪降りしきる溪谷地帯。この地を監視しているハンターギルドから、墮落獣現出の急報が入る。

極北の大山脈から現れたその墮落獣は、ハンターの詰め所を破壊した後、城塞領で最も近い四番都市へと突撃している。その姿は、赤く熱された魔力の鎖を振り回し、巨大な車輪を率いて駆け抜ける「戦車（チャリオット）」の乗り手のごとき悪魔である、と、詰め所からの報告に記されていた。

溪谷地帯からネルソン城塞領四番都市に到達するまでの時間は限られている。PC 達は速やかにこの「悪魔」を迎撃しなければならない。

雪の降る中、敵の移動速度が鈍るポイントを見つけ出し、この暴走する戦車が四番都市を蹂躪する事態を未然に防ぐべく、PC 達は魔導バイクを駆る。

### ◆シーン例

- ・ハンターギルドの保有する地図と情報を元に、どこで墮落獣を迎撃するべきか決定する。
- ・魔導バイクを操縦し、戦闘予定ポイントに急行する。
- ・望遠鏡やギルドランナーとの連携により、墮落獣の様子を探り、どう作戦展開するか決定する。