

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。

囮になる

タイミング：メジャー

要求シフト：1 以上

判定：なし 難易度：—

効果：あえて鮮血の蛇を釣り出すように行動し、敵を引きつける。

使用に判定は必要ない。あなたは【HP】を 15 点失う。〈囮になる〉使用回数により、以下の効果を得る。

1 回目：次のシーンのエネミーの〈習性：〇〇〉を全て公開する。

2 回目：次のシーンのエネミーのオーバードライブと攻撃手段を全て公開する。

誘導する

タイミング：メジャー

要求シフト：3 以上

判定：【感覚】 難易度：10

効果：鮮血の蛇からの襲撃場所を、都市の外側になるように誘導する。

判定に成功した場合、次のシーンに登場するエネミーの〈鈍化攻撃〉のレベルを 1 下げる。

回数制限：総成功数 4 回

展開する

タイミング：メジャー

要求シフト：3 以上

判定：任意 難易度：10

効果：ガラから受け取った「闇夜の護符」を使い、周囲に結界を展開する。

判定に成功した場合、〈展開する〉判定成功回数により、以下の効果を得る。

1 回目：このラウンドの終了時、PC 全員はオラクルを 10 点回復する。

2 回目：次のシーンのエネミーのダメージロールに常にダイスブレイク 2 を与える。

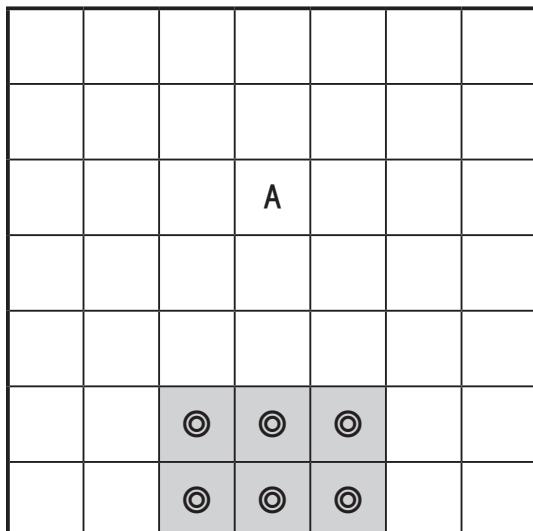
3 回目：次のシーンのエネミーは《※スワンソング》を失う。

● 戦場シート

次のシーンの戦場シートは、右図のものを用いる。

◎：PC の初期配置

A: ? ? ? ? 1 体



戦闘

鮮血の使徒、マルク=ハボック

分類：ゲスト（リーダー級）

能力値

耐久：10／7 筋力：14／8 敏捷：11／7

精神：12／8 魔力：9／7 感覚：6／6

HP：220 オラクル：90 移動力：2

行動値：38／31／22／16（速い順にPC人數個のARを持つ）

パーティ・特技：

〈DOR：リーダー級〉1

〈習性：ライフペイン〉2 〈習性：オラクルイーター〉1

〈強靭〉4（計算済）、〈熾烈：防〉2、〈復調〉9

〈強行突破〉1、〈猛攻〉3、〈鈍化攻撃〉4

〈恨みの積み重ね〉 常時、このエネミーが対決に敗北する度、次にこのエネミーが攻撃を命中させるまで、このエネミーが行う攻撃の命中判定の達成値を+1する。この効果は上限なく重複し、PCに攻撃を命中させると消失する。

《※カーネイジ》《※ラストダンス》《※オーバーライフ》《※スワンソング》

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：5/5/10/20/25/25

攻撃：

戦標刻み／1／直線2／【筋力】2D6+8／5D6+18／シフト1。この攻撃が命中したキャラクターに硬直を与え、その後距離1の[突破移動]を行わせる。移動方向はこのエネミーが決める。

解説：

犯罪結社鮮血の蛇において、使徒と呼ばれる幹部のひとり。特に腕の立つドライバーの抹殺を目的としているらしく、自ら墮落招きを手にしてPC達に襲い掛かる。その外見はまるで古代文明の人型機械のようで、金属製の肌と機械でできた瞳を持つ。その正体を突き止められる方法は、今のところない。

●戦場シート

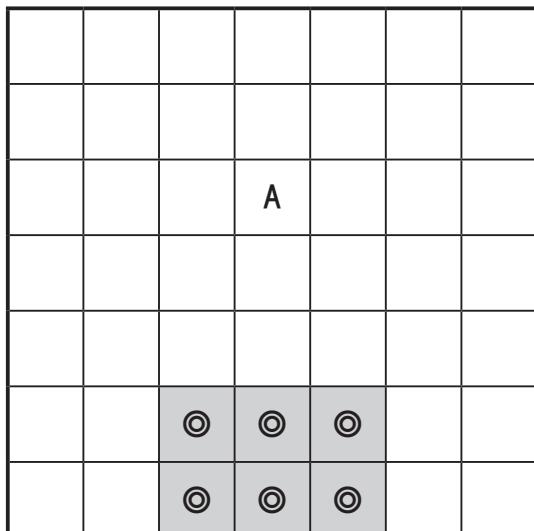
このシーンでは、右図の戦場シート

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：マルク=ハボック 1体



フリークラフト用設定

■バトルパックの設定

ノイン中部に位置するアーヴィング陽光領の都市、ロックサイド。かつて鮮血の蛇が盛んに活動し、王国騎士団との壮絶な戦いの末に殲滅されたという経緯のある場所である。

このロックサイドでは、この2年ほどの間に、ドライバーが突如行方不明になる事件が頻繁に発生している。この件について調査に当たっていた王国騎士、“暴風剣”ガラは、ドライバーは鮮血の蛇の幹部によって殺されていると推測し、次のターゲットがドライバーの中でも腕利きであるPC達ではないかと予測した。

ガラはPC達に、本来ならばブラックガントレットにのみ使用を許される、敵の逃亡を阻止し抵抗を妨げる結界を展開するアーティファクト「闇夜の護符」を託し、鮮血の蛇からの襲撃に備えるよう警告する。

PC達は、ロックサイドで鮮血の蛇に関する情報を集め、襲撃に備えることとなった。

◆シーン例

- ・ハンターギルドにて、ドライバーが行方不明になる事件の噂を集める。
- ・王国騎士詰め所にて、過去にこの街で起こった事件や、堕落招きに関する情報を集める。
- ・ロックサイドで暗躍を始めている鮮血の蛇の構成員を捕まえる。