

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。

奮起する

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：心を奮い立たせ魔力を呼び起こし、オラクルエンジンの出力を強制的に上げる。

使用に判定は必要ない。あなたは 2 段階シフトアップする。あなたは次のシーンの開始時、重圧を受ける。

迎撃する

タイミング：メジャー

要求シフト：3 以上

判定：【筋力】 難易度：10

効果：突如現れた墜落獣に対し、迎撃を行う。

判定に成功した場合、成功回数に応じて以下の効果を得る。

1 回目：あなたが次のシーン中に行うリアクションの判定の達成値は常に＋〔現シフト〕される。

2 回目：あなたが次のシーン中に行うリアクションの判定のクリティカル値は常に－2（下限値 7）される。

突撃する

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：突如現れた墜落獣に対し、果敢に攻撃を行う。

判定に成功した場合、成功回数に応じて以下の効果を得る。

1 回目：あなたが次のシーン中に行うダメージロールに常にフリードライブ 3 を与える。

2 回目：あなたが次のシーン中に行う命中判定のクリティカル値を常に－2（下限値 7）する。

● 戦場シート

次のシーンの戦場シートは、右図のものをを用いる。

◎：PC の初期配置

A：肅清の鎧騎士 1 体

B：肅清の槍騎士 1 体

			A			
			B			
		◎	◎	◎		
		◎	◎	◎		

戦闘

肅清の鎚騎士

分類：ゲスト（リーダー級）

能力値

耐久：17 / 9 筋力：12 / 8 敏捷：10 / 7

精神：13 / 8 魔力：11 / 7 感覚：15 / 9

HP：250 オラクル：100 移動力：2

行動値：25 / 21 / 14

パーツ・特技：

〈DOR：リーダー級〉

〈習性：ライフベイン〉2、〈習性：オラクルイーター〉1

〈強靱〉4（計算済）、〈熾烈：防〉3、〈復調〉5

〈鈍化攻撃〉X－1、〈外殻〉X、〈外殻〉X－1（XはPC人数）

《※ラヴェイジ》《※ラストダンス》《※オーバーライフ》

シフト性能表：

イナーシャル基本値：15/30/45/60/75/90

配置コスト合計：10/15/20/25/30/35

攻撃：

血染めの鎚／至近／範囲1／【耐久】4D6＋9／6D6＋15／シフト1。

爆砕杭／至近／直線3／【感覚】4D6＋9／8D6＋15／シフト4。
攻撃後、このエネミーとこの攻撃が命中したキャラクターは「暴走」状態になる。

解説：

血で染めたかのような真紅の大金槌を構えた、身長4メートルほどの巨大人型墮落獣。弱った相手を的確に狙う戦略、人と同じような動きや武器捌き、何より暴力的衝動に突き動かされているかのように繰り返し吐き出される言葉が、この墮落獣が極めて人に近い何かであることを予感させる。大金槌には弾丸発射機構が組み込まれており、振り抜くと同時に爆発的な速度で巨大な杭を発射する。

肅清の槍騎士

分類：ゲスト（リーダー級）

能力値

耐久：9 / 6 筋力：12 / 7 敏捷：16 / 8

精神：15 / 8 魔力：13 / 7 感覚：10 / 6

HP：150 オラクル：100 移動力：2

行動値：40 / 33

パーツ・特技：

〈DOR：リーダー級〉

〈習性：オラクルイーター〉2、〈習性：ランダムベイン〉1

〈強靱〉3（計算済）、〈熾烈：防〉3、〈復調〉5

〈茨地獄〉常時。このエネミーからダメージを受けたキャラクターは、弱点7を受けるか、自身が受けている弱点1つのランクを＋7してBS変性効果を消去する。

《※デヴァステイト》《※サインオブデス》《※ラストダンス》

シフト性能表：

イナーシャル基本値：15/30/45/60/75/90

配置コスト合計：10/15/20/25/30/35

攻撃：

青ざめた槍／至近／直線1／【敏捷】4D6＋8／3D6／シフト1。
この攻撃のダメージは装甲値を無視する。

閃光の投げ槍／4／単体／【魔力】3D6＋7／6D6／シフト5。
この攻撃が命中したキャラクターに幻惑2を与える。

解説：

青く輝く巨大な槍を構えた、身長4メートルほどの巨大人型墮落獣。明らかに戦闘訓練を受けた習熟した動きに加え、ドライバーの急所を的確に狙うその技術は、明らかに人間と戦うことに慣れた者だと推測できる。槍は魔力の幻影を投げつけて使用することもあり、その直撃を受ければ幻影に惑わされ、次の攻撃の回避が困難になる。

●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

A：肅清の鎚騎士 1体

B：肅清の槍騎士 1体

			A			
			B			
		◎	◎	◎		
		◎	◎	◎		

フリークラフト用設定

■バトルパックの設定 1

六神教会からその実力を認められ、死の国へと入ることを許された PC 達は、ギルドランナーのクラム＝クララに案内され、墮落獣の現出点とも噂される「極北の大山脈」の麓へと来ていた。クララは王都や六神教会のトップとも繋がりのある、ギルドランナーの中でもトップクラスの重要人物で、彼女は「死の国へ通じる道」そして「死の国の向こう側にある、墮落獣の本拠地へ通じる道」も知らされていた。

クララの案内で、極北の大山脈を貫き、どこまでも続くような洞窟を徒歩で進んでいく。魔導バイクを使用した移動は、墮落獣が殺到する恐れがあるため避けなければならない。その道程では、険しい道を進まなければならない場面も、墮落獣と戦わねばならない場面も、休憩を取らなければならない場面もある。ノイン王国で最も過酷な旅路、それがこの「死の国を貫く道」なのだ。

道中、クララはこの旅路の目的を「墮落獣との戦いに味方する勢力との合流」と説明する。彼女の話によれば、ノイン王国以外にも、墮落獣と戦っている人々が存在するが、彼らは今は身動きが取れない状況にある。それを解放するのが、この少数精鋭の強行軍の目的なのだ。

◆シーン例

- ・ 険しい道を進まなければならない。
- ・ 墮落獣に襲われ、それを撃退しなければならない。
- ・ 墮落獣からの奇襲を受けないように警戒しながら休憩する。

■バトルパックの設定 2

「死の国を貫く道」の終わりが見えてきた時、突如としてクララはうずくまり、苦悶の声を上げる。その直後、彼女を踏みつぶすようにして人型の墮落獣が現れる。その墮落獣は、墮落の歌を響かせながら、ドライバー達に襲い掛かる。

クララは無事なのか……どちらにせよ、墮落獣と戦わなくてはならない。間違いなく、それは墮落獣であり、「死の国を貫く道」の最後の障害なのだから。

墮落獣を討伐することができれば、床にできていた水たまりが一瞬でクララの姿を取り戻し、状況を説明する。近くに墮落獣が現れたことでドラクルを奪われ、一時的にドラクルに支配されかけたが、PC 達の戦いによって自我を取り戻したのである。

彼女は語る。破壊神ドラクルの支配下にある国「五龍皇国」からやって来たが、ドラクルを裏切りノイン王国に付いたこと。本来はワイルズではなくアブサラスという種族であること。この先へ進めば、そこはドラクルが支配する五龍皇国の地であること。そして、クララと志を同じくする五龍皇国反乱軍「落涙同盟」との合流が、この旅路の目的であること。

▼セリフ：クラム＝クララ

「もう少し、もう少しだ……ちょっと待ってろ、出口の様子を偵察する。」

(出口前でうずくまる)「くそっ、ドラクルめ……この距離でも支配が及ぶのか……ぐわああ！」

(墮落獣を倒した)「倒してくれたか……驚かせて悪かった。大丈夫、まだ生きてるよ。」

「ここまで来たら隠すことでもない。俺はワイルズじゃない、アブサラスっていう種族だ。体を水に変えられる種族だね。」

「ともかくここを離れよう。詳しい話は潜伏先でする……。」

“落涙の先導” クラム＝クララ

「皆をドラクルの支配から解放する。皆の心を取り戻す。そのために、俺は戦うんだ。」

年齢／性別／種族：不明／女／アブサラス

髪／眼／肌：桃／桃／白

所属：落涙同盟

OW：アクセルブレード“アサルトロケット”他多数所持

解説：

破壊神ドラクルに支配された世界「ごりゅうこうこく五龍皇国」に対する反乱軍「らくないうどうめい落涙同盟」のリーダー。

ドラクルが全てを支配し制御する五龍皇国は、他の世界から鹵獲された種族のクローンにより維持され、そこに「感情」は存在しない。感情そのものの体現者であるアブサラスという種族もまた、体に埋め込まれた機械によって感情を奪われ、ドラクルの支配下にあった。

クララは奇跡的な偶然から、自身を支配する機械の腕を破損する「事故」に遭い、その痛みにより感情を取り戻した。誰かのために涙を流し、誰かの心に寄り添って生きるアブサラスという種族のクララにとって、誰もが心を殺された操り人形として生かされている五龍皇国の在り方は断じて許容できないものだった。彼女はアブサラスの涙には感情を取り戻させる力があることを突き止め、密かに仲間を増やし、ドラクルへの反逆者をまとめ落涙同盟を結成した。

15 年前、クララは五龍皇国が新たな異世界へと侵攻するルートを構築していることを察知し、仲間達と共に侵攻先、ノイン王国へと先行した。五龍皇国という全生命の敵について警告するために。