

< Variable Battle Fields >

変転する戦場



セルデシアにおける戦闘はただの力比べではない。その場の環境や状態によって展開は変わり、時にはその結果すら左右することもある。今回は〈冒険者〉が挑む様々な戦場を紹介する。

戦場とプロップ

L H Zにおける戦場の主役を務めるのは様々なエネミーたちだが、彼ら同様に忘れてはいけないもうひとつの主役が、フィールド上に設置された様々な地形や仕掛けを表す【プロップ】たちだ。

同じエネミーの登場する戦場でもプロップが変われば戦い方は大きく変わる。逆に同じマップを使っている、登場するエネミーの配置や種類が変わればそれはまったく別の戦場と化すだろう。エネミーとプロップ、これらを組み合わせることであるあなたはより多様な可能性を持つ戦場を表現することができるのだ。

本記事ではC R 1～5に対応する5つのテーマに基づき、多様なプロップの登場する15枚のマップと、その運用アイデアを提案する。それに伴い、主にプロップが持つ新しいタグである「高さ」を定義する。

エネミーだけではなくプロップを積極的に活用することで、ディベロッパーはよりプレイヤーを楽しませられる戦場を創造し、そして同時に自身も楽しむことができるだろう。

▼「高さn」

「高さ」は新しいタグである。おもに「地形」タグを持つプロップに記載され、その地形の高度を表わす。nは高度の数字を表わし、「高さ2」であれば高度2を持つことを意味する。「高さ」タグのない「地形」プロップはすべて「高さ0」として扱う。

あるS qから、「通常移動」「即時移動」（強制的な移動も含む）によって、高度の高いS qへ移動する場合、移動距離は通常の1 S qではなく、 $[1 + (\text{移動先 S q の高度} - \text{移動元 S q の高度})]$ S q分として扱う。例えば、「高さ0」のS qから隣接する「高さ1」のS qへ移動するためには、通常の1 S q分の移動ではなく、2 S q分の移動であるとみなされる。移動可能な距離が足りない場合には、高いS qへ進入することはできない。

一方で、高度の低いS qへ移動する場合には移動距離の増加は発生しない。

なお、「飛行」状態のキャラクターは「高さ」タグの影響を無視できる。

七面体工房
7 Sided Work Shop



本文: Chord Joehauzen、大きな愚、七海遊介
データ作成: 大きな愚、玖珂真、玄弥、夜光優
編集: 新洲野政、七海遊介、端川めえ
2014/10/01

CR1：森からの駆除

大地人が住む村からさほど距離もない森の中で〈小牙竜鬼〉の目撃例がいくつか報告される。若い〈小牙竜鬼〉の一団が生まれ育った群を離れて新たな本拠地を探しているのだ。放置すれば森は狩りも出来ないモンスターの支配地域になってしまうだろう！

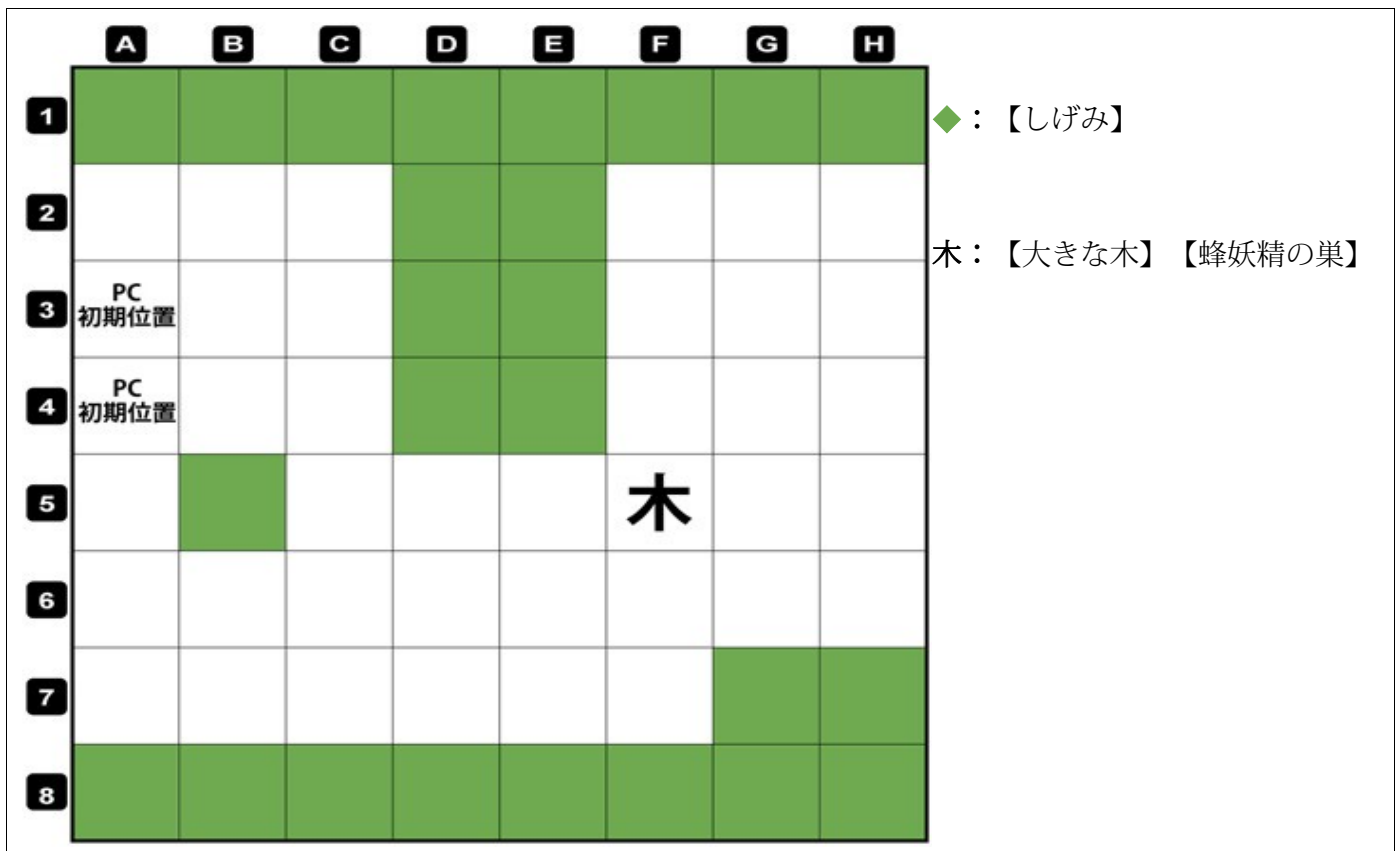
01：森の宝石箱

〈冒険者〉たちは森を探索するうちに開けた場所にある奇妙なものをみつけた。それは巨大な木へ張り付くようにつくられた五メートルほどのミニチュアなお城だった。キラキラ輝くお城は宝石箱のように輝いている。

◆ディベロッパーへのアドバイス

このマップは森での遭遇戦や発見戦に適している。〈蜂妖精〉のボスを自作するのであればボス戦にも使用できるだろう。戦闘をデザインするうえで〈蜂妖精の巣〉はノーマルランクエネミー1体分であると計算するとよい。

エネミーはE2やG7周辺に配置するとよい。このマップではPCたちを前方の〈蜂妖精の巣〉周辺に誘い出したほうが戦闘が面白くなる。エネミーは遠距離攻撃を持つものを混ぜるといいだろう。〈案山子〉は遠距離攻撃を持ち、さらにPCを強制的に移動させる能力があるためこのマップにはぴったりのエネミーといえる。



しげみ

地形 天然

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

〔接触〕対象は〔軽減（至近以外からの攻撃）：3〕を得る。この効果は対象がこのプロップから離れるまで持続する。

大きな木

オブジェクト 天然

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

攻撃の射線がこのプロップを通過する場合、その攻撃の〔攻撃判定〕に－1。

蜂妖精の巣

オブジェクト トラップ 天然

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

このプロップから見て「射程：2 S q」以内の S q に対象が進入した時、対象と同じ S q に〈蜂妖精〉が〔行動済〕状態で登場する。登場した〈蜂妖精〉は〔障壁：10〕をもつ。このプロップはシーンに2回まで起動するが、1ラウンドには1回までしか起動しない。

▼マップへのエネミーの配置

それぞれのマップにはエネミーの配置の例をあげてある。

配置は大きく2パターンあり、P Cの初期配置が2通りある場合はそれぞれに対応させている。またそれ以外の場合は、マップごとのアドバイスとは違ったエネミー配置であったり、エネミーの構成が変わっている場合もある。同じマップを用いた戦闘でも、登場するエネミーや配置が変われば一味違った味わいとなるだろう。

また、エネミー配置の例はP Cが4人の場合を基準としているが、3人、および5人の場合のパターン1配置例も併記しておくので参考にしてほしい。

▼エネミーの配置例

◆パターン1

〈蜂妖精の巣〉A（F 5）

〈案山子〉A（E 2）〔隠密〕状態で配置

〈案山子〉B（G 7）〔隠密〕状態で配置

〈蜂妖精〉A（C 8）

◆パターン2

〈蜂妖精の巣〉A（F 5）

〈棘茨イタチ〉A（E 2）

〈棘茨イタチ〉B（G 7）

〈人食い草〉A B（C 8）

◆人数への対応

P Cが3名の場合は〈案山子〉を1体に減らし、P Cが5名の場合は〈蜂妖精〉を2体追加するとよいだろう。〈案山子〉はP Cを強制移動させる便利なエネミーだが、数が多すぎるとプレイヤーにもストレスを与えてしまうだろう。



02：森の岩山

森の小道は高さ 4 メートルほどの岩山を迂回するように続いている。このあたりは、その岩山と生え茂った茂みのせいで視界が利きにくく、待ち伏せにぴったりの地形だ。不穏な気配を感じた君たちは、武器を携え油断せずに進んでいく。

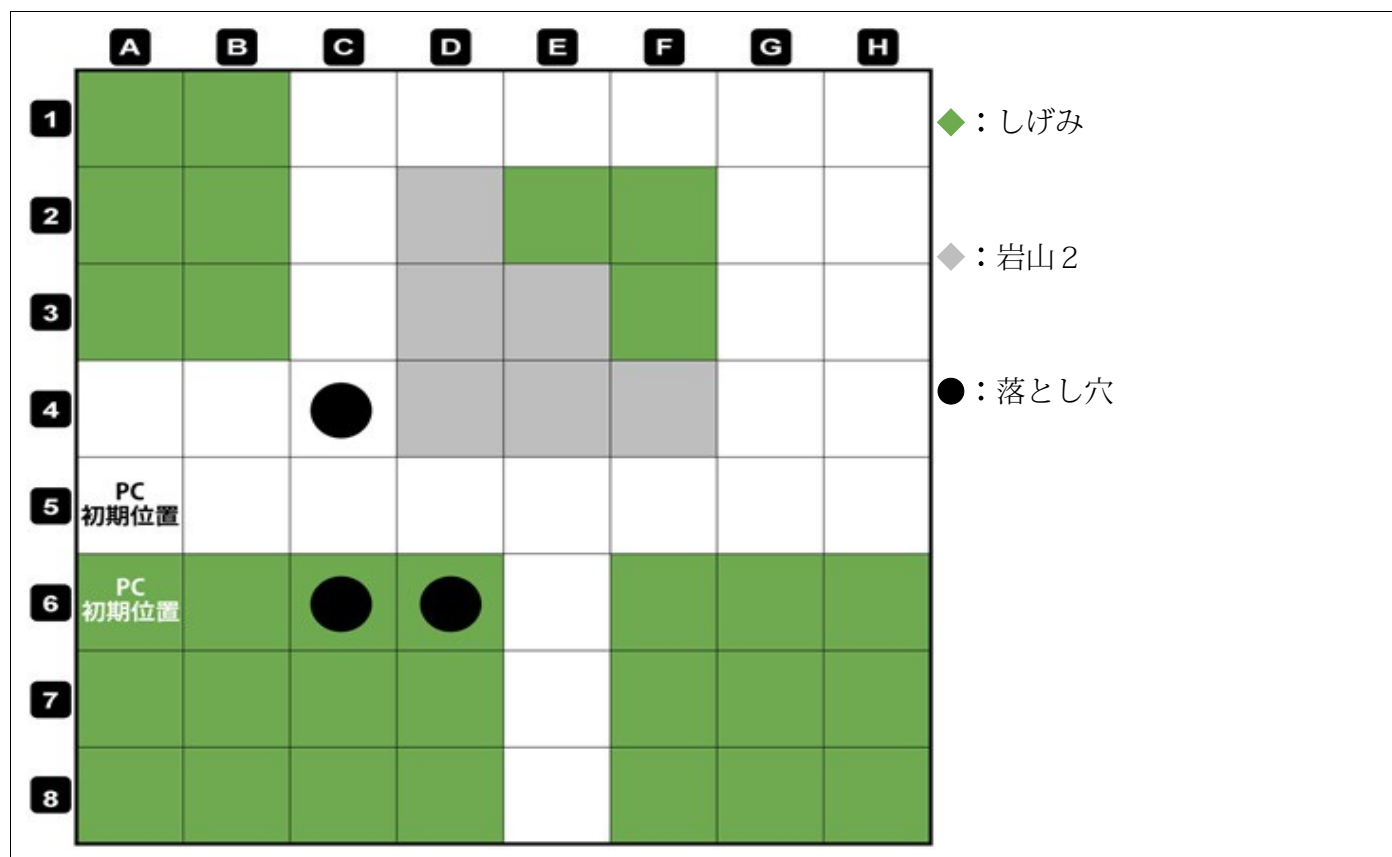
▼コラム：エネミーのアレンジ

何度も遊ぶうちに、エネミーの特技やデータを記憶してしまうプレイヤーもいるだろう。これは必ずしも悪いことではないが、行き過ぎると《エネミー識別》や「偵察」特技の価値を低下させ、ゲームを退屈にってしまう。そんなときは、タグの追加や変更でエネミーを少しアレンジしてみよう。〈小牙竜鬼の詠唱師〉なら《サンダーコボルト》の「電撃」タグを「火炎」にし、《コボルドファイア》と名づければ、プレイヤーの記憶とは異なる新鮮なエネミーにできるだろう。

◆ディベロッパーへのアドバイス

このマップは森での遭遇戦や発見戦に適している。エネミーは G 5 や E 1 周辺に配置するとよいだろう。〈小牙竜鬼〉がこのマップで待ち伏せを行う場合、彼らは当然のように【落とし穴】の位置を知悉している。彼らは《コボルドの戦術》の効果によって【落とし穴】に落ちることがないので、【落とし穴】のあるマスに P C を誘い込むような動きをとることもしやすい。

また、このマップは野営している〈冒険者〉をエネミーが不意打ちをするといったシチュエーションで用いることもできるだろう。その場合 P C は岩山付近に、エネミーは周囲から半包围すると面白い。敵が〈小牙竜鬼〉の場合【落とし穴】の種別を「天然」に変更し、〈冒険者〉が用心のために仕掛けたトラップ（この場合、プレイヤーに【落とし穴】の位置を決めさせてもよい）、または単に崩れやすい地面として扱うとよい。



しげみ

地形 天然

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

〔接触〕対象は「軽減（至近以外からの攻撃）：3」を得る。この効果は対象がこのプロップから離れるまで持続する。

岩山 2

地形 天然 高さ 2

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

効果は特になし。ただしタグ「高さ」に注意。

落とし穴

地形 トラップ 機械

探知難易度：9 解析難易度：自動

解除難易度：7

▼効果：

〔接触〕対象は「難易度：1 1」の〔運動判定〕を行なう。〔判定失敗〕7点の直接ダメージと〔硬直〕を受け、残りの移動を失う。

▼エネミーの配置例

◆パターン 1

〈小牙竜鬼の詠唱師〉 A (E 1)

〈小牙竜鬼の詠唱師〉 B (G 7)

〈小牙竜鬼〉 A B (D 1)

〈小牙竜鬼〉 C D (G 5)

◆パターン 2 (P Cが野営している場合)

〈小牙竜鬼の詠唱師〉 A (B 1)

〈小牙竜鬼の詠唱師〉 B (G 6)

〈小牙竜鬼〉 A B (A 3)

〈小牙竜鬼〉 C D (D 7)

◆人数への対応

P Cが3名の場合は〈小牙竜鬼の詠唱師〉を1体減らし、P Cが5名の場合は〈連射式自動弩〉を2体、〈案山子〉を1体追加。野営する〈冒険者〉を奇襲するシチュエーションならば、〈棘茨イタチ〉を2体追加すれば十分だ。

▼コラム：プロップ対策（1）

プロップ対策の基本は《異常探知》だ。これはすべてのキャラクターが可能な基本動作なので、セットアップに手が空いていたならば判定しておいて損はない。その際《コールドステア》などの〔知覚判定〕を強化する特技を取得していれば、隠れたものを発見できる確率がぐっと上がるだろう。エルフやハーフアルヴであれば、種族特技である《トゥームレイダー》や《ヴィジョナリー》によって特定タグを持つプロップを見ただけで発見できるようになる。



03：湖畔の陣地

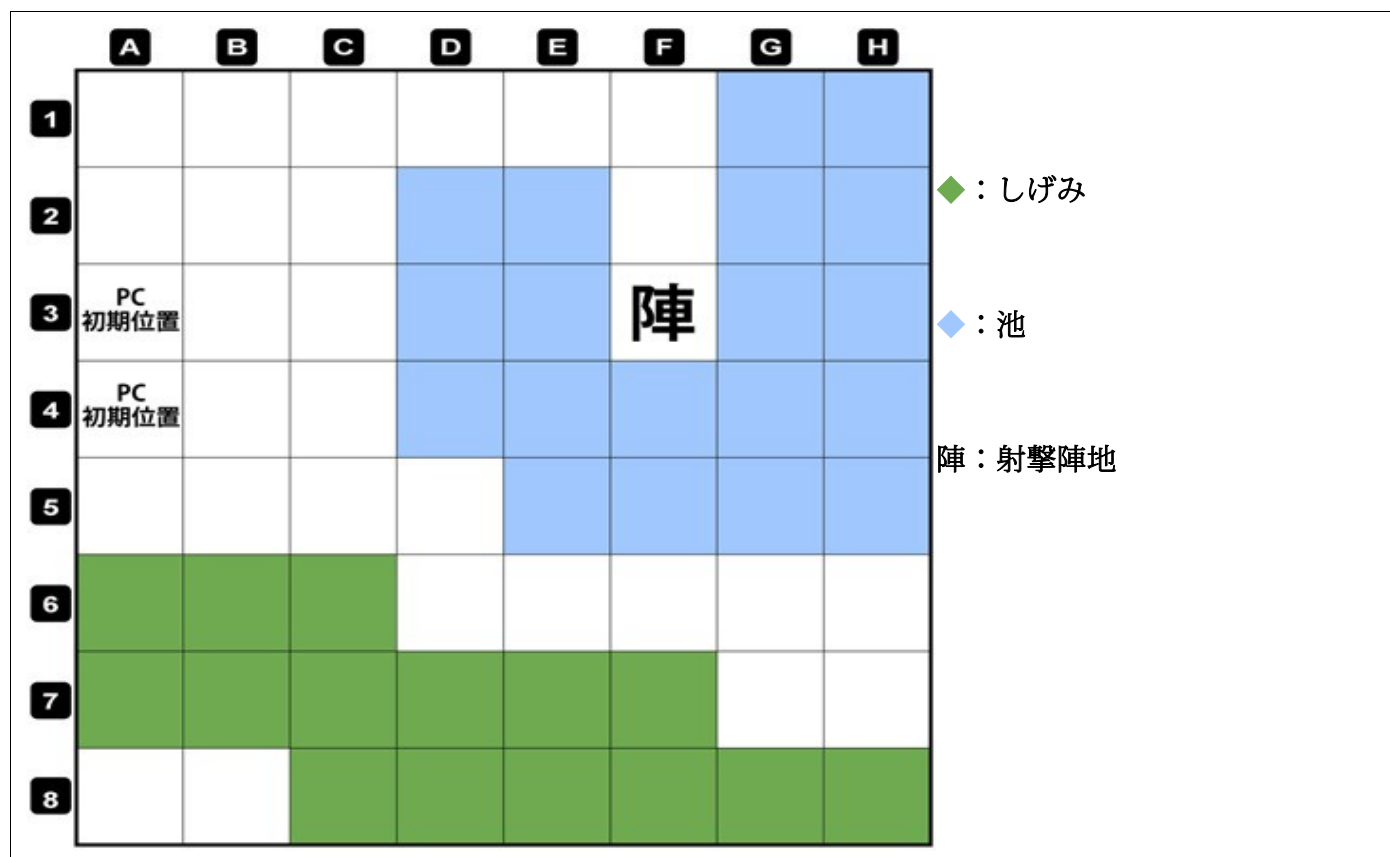
辿り着いたのは湖畔のキャンプ地だった。〈小牙竜鬼〉たちはこの場所を要害化するために活動中のような。湖畔に突き出た突端はすでに要塞化の兆候が見える。防御を固めた彼らの姿に激戦の予感が走った。

▼コラム：プロップのアレンジ

もしあなたがここに掲載されているマップを想定よりも高いCRで使いたいと思ったならば、プロップにアレンジを加えてやるといいだろう。CR+3程度までは十分に手ごわいプロップとして活躍してくれるはずだ。その際、ダメージならば+1CRごとに+3点、[解析難易度]などは+3CRで+1上昇させるとよい。逆に移動に関連する効果は、CRが上昇しても変化させるべきではないだろう。

◆ディベロッパーへのアドバイス

このマップは要塞化が進行中のキャンプ地だ。柵や堀などの本格的な防御設備こそないものの、湖の中心部には【射撃陣地】が作られている。エネミーたちはこの陣地を中心に防御的に戦うといいだろう。射撃陣地に配置するのにおすすめなのは〈連射式自動弩〉だ。〈小牙竜鬼〉などの防御部隊はD1、E1、F1を中心に配置すべきだ。E6付近に別働隊を潜ませるのも面白いだろう。別働隊は事前に「隠密」状態になっておくことも検討しよう。もしも〈小牙竜鬼の隊長〉を配置する場合は、その能力と一緒に配置される手下を防衛部隊として使うとよい。配置例では一部の〈小牙竜鬼〉を〈連射式自動弩〉に置き換えている。



しげみ

地形 天然

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

〔接触〕対象は〔軽減（至近以外からの攻撃）：3〕を得る。この効果は対象がこのプロップから離れるまで持続する。

池

地形 天然

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

このプロップは【水中】類似として扱う。〔接触〕対象はこのプロップ内に進入した時点で残りの移動を失う。対象は〔水泳〕状態になり、さらに【移動力】が1まで低下する。この効果はこのプロップから離れるまで持続する。

射撃陣地

地形 機械

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

〔接触〕対象は「射程：2 S q」以上の〔射撃攻撃〕の射程が+1 S qされる。この効果は対象がこのプロップから離れるまで持続する。

▼エネミーの配置例

◆パターン1

〈小牙竜鬼の詠唱師〉A（F 1）

〈小牙竜鬼〉A B（D 1）

〈小牙竜鬼〉C D（E 6）

〈連射式自動弩〉A B（F 3）

◆パターン2

〈小牙竜鬼の隊長〉A（F 1）

〈小牙竜鬼〉A B（D 1）

〈小牙竜鬼〉C（E 6）

〈連射式自動弩〉A（F 3）

◆人数への対応

P Cが3名の場合は別働隊として配置した〈小牙竜鬼〉2体を減らし、P Cが5名の場合は〈案山子〉を1体追加して防御陣地を守らせ、別働隊に〈小牙竜鬼の詠唱師〉を1体追加するとより戦闘が白熱するだろう。

▼コラム：プロップ対策 その2

本記事で登場するプロップは、そのほとんどが解析難易度「自動」となっているため、発見さえできればその効果が判明するようになっている。しかしプロップには解析難易度が設定されているものもある。その場合は《プロップ解析》に成功し、〔解析済〕状態にすることで初めて効果が判明するのだ。

る。特に《ビターエクスペリエンス》は〈守護戦士〉が取得できる特技のため、最前線に立ちつつプロップを調べる事が可能だ。《スピーディーワーク》は判定強化こそないもののマイナーアクションで《プロップ解析》または《プロップ解除》を行えるため素早くプロップを無力化できる。

CR2：交易路の確保

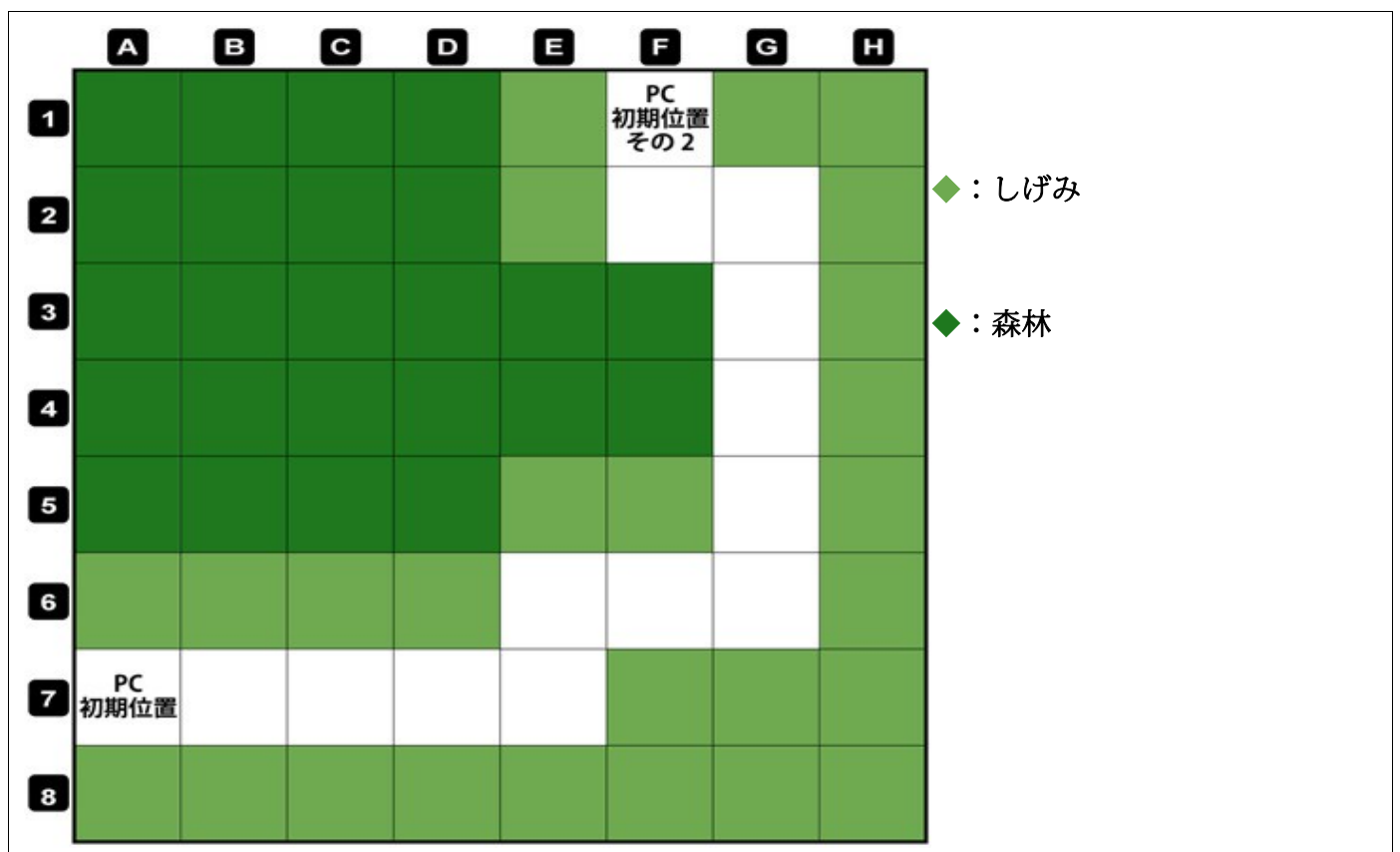
幹線交易路は古代の魔法や旅する〈冒険者〉の定期的な巡回で安全度が高いが、小さな村や集落を巡る細い交易路はそこかぎりではない。あなたたちが護衛を引き受けた旅商人の馬車は村を巡る間にさまざまなトラブルをくぐり抜けなければならない。

01：深い森の交易路

深い森を抜ける道は曲がりくねっている上、濃密な木立と背の高い茂みに覆われ見通しがきかない。君たちが狩人であれば獲物を待ち伏せるのには格好の場所といえるだろう。左右からの挟み撃ちに注意しつつ、馬車はゆっくりと進む。

◆ディベロッパーへのアドバイス

このマップは細い通路と、それを取り囲む【しげみ】【森林】で構成されており、遭遇戦や待ち伏せに適している。遠距離攻撃が得意なエネミーをこれらのプロップ内に配置しておくだけで、手ごわい戦闘となるはずだ。【森林】はエネミーの「攻撃判定」にも影響するので、「攻撃判定」に優れた範囲攻撃を持つ〈火蜥蜴〉をB 2、D 4、F 4に1体ずつ配置し、E 5に配置した〈フクロウ熊〉によって足止めされているPCを狙おう。このマップではシナリオ次第で上下どちらの開始地点からでもスタートできる。



しげみ

地形 天然

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

〔接触〕対象は〔軽減（至近以外からの攻撃）：3〕を得る。この効果は対象がこのプロップから離れるまで持続する。

森林

空間 天然

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

〔接触〕対象は、至近以外からの攻撃に対する〔防御判定〕に＋1 Dされる。また、対象が行なう至近以外への攻撃の〔攻撃判定〕に－1 Dされる。この効果は対象がこのプロップから離れるまで持続する。

▼エネミーの配置例

◆パターン1：P Cの初期配置（A 7）

〈火蜥蜴〉A（B 2）

〈火蜥蜴〉B（D 4）

〈火蜥蜴〉C（F 4）

〈フクロウ熊〉A（G 7）

◆パターン2：P Cの初期配置（F 1）

〈暗殺蜜蜂〉A（D 4）

〈暗殺蜜蜂〉B（F 3）

〈フクロウ熊〉A（G 7）

〈フクロウ熊〉B（F 8）

◆人数への対応

P Cが3人の場合〈火蜥蜴〉を2体に減らし、P Cが5人の場合は〈火蜥蜴〉を4体、〈フクロウ熊〉を2体に増やすとよいだろう。〈火蜥蜴〉の範囲攻撃は強力なので、エネミーの配置を工夫して、第1ラウンドからP Cが4連続で範囲攻撃を受けたりしないように注意しよう。

▼コラム：プロップ対策 その3

〔解析済〕状態となったプロップは《プロップ解除》によって解除を試みる事が可能になる（もちろん、解除が不可能なプロップも存在する）。

忘れがちだが、《プロップ解除》は〔ギミック〕タグを持つエネミーにも有効だ。設定された難易度の〔解除判定〕を成功させれば、エネミーのHPにかかわらず即座に無力化ができるのだ。

《プロップ解除》の〔解除判定〕を強化し、さらに4 S q先から解除を試みることができる《メイジハンド》は、危険なプロップに近づかず無力化できる便利な特技だ。取得していれば様々な局面で役に立つだろう。また《斬鉄剣》ならばC Rの制限など条件があるものの、プロップやギミックを一発で無力化できる効果が魅力的だ。

02：湖畔の交易路

馬車は湖畔の道に差し掛かった。群生した見慣れない草が湖からの風に揺れている。商人の話では〈破裂草〉といって厄介な性質がある草らしい。できればさっさと通過してしまいたいところだが、どうやらそうも行かないようだ……。

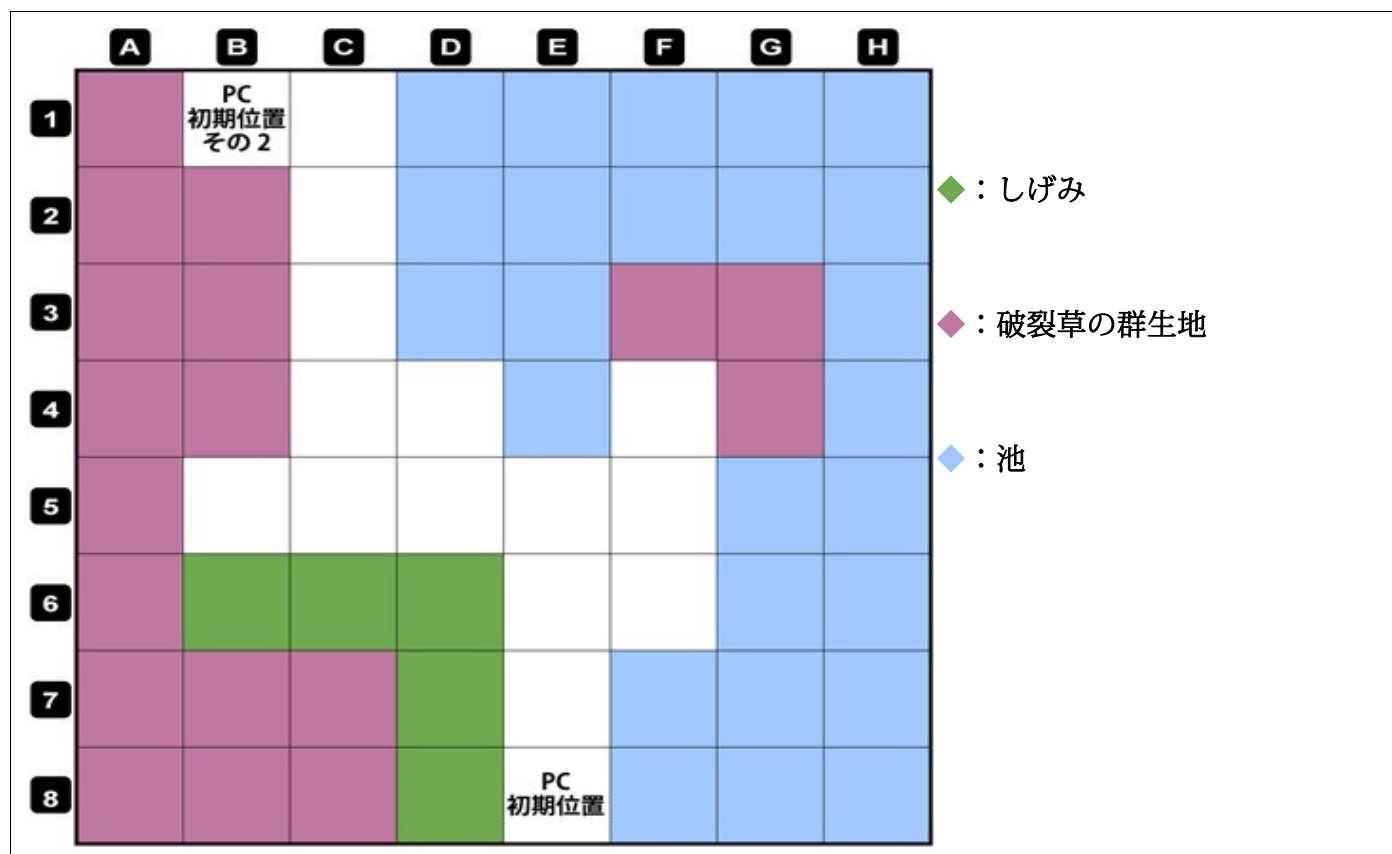
▼戦場を彩る：エネミーの背景を想像してみる

同じエネミーをたくさん出すより、違うエネミーと組み合わせた方が面白い戦闘になりやすい。だが、「こいつらなんで一緒にいるんだろう？」と悩むこともあるだろう。

たとえば、なぜ〈P K 武士〉が〈動く骸骨〉を従えていたのか？ アンデッドを操る護符を手に入れたか、仲間に〈召喚術師〉がいたのだろうか？ いっそ、〈P K 武士〉に〔不死〕タグを付けて〈骸骨の武士〉にするのは？ こんな所から、シナリオが生まれることだってあるのだ。

◆ディベロッパーへのアドバイス

このマップも待ち伏せや遭遇戦に向く。【破裂草の群生地】には対象のヘイトを上昇させるという強力な効果があり、P Cをこのプロップに引き込めれば格下のエネミーであっても実力以上に戦うことができるだろう。攻撃した後に〔即時移動〕のできる〈骸骨の弓兵〉をB 4やG 3に配置し、【破裂草の群生地】にP Cを誘き寄せるとよいだろう。マップ中央の茂み周辺には白兵戦の得意な〈P K 武士〉を配置して、遠距離から〈骸骨の弓兵〉を攻撃しようとするP Cにダメージを与えるといやらしい。このマップではシナリオ次第で上下どちらの開始地点からでもスタートできる。



しげみ

地形 天然

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

〔接触〕対象は〔軽減（至近以外からの攻撃）：3〕を得る。この効果は対象がこのプロップから離れるまで持続する。

破裂草の群生地

地形 天然

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

この草はふれると大きな音を立ててはじける。
〔接触、滞在〕対象の【ヘイト】+1。

池

地形 天然

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

このプロップは【水中】類似として扱う。〔接触〕対象はこのプロップ内に進入した時点で残りの移動を失う。対象は〔水泳〕状態になり、さらに【移動力】が1まで低下する。この効果はこのプロップから離れるまで持続する。

▼エネミーの配置例

◆パターン1：P Cの初期配置（E 8）

〈P K武士〉（D 6）

〈動く骸骨〉A B（C 3）

〈骸骨の弓兵〉A（B 4）

〈骸骨の弓兵〉B（G 4）

◆パターン2：P Cの初期配置（B 1）

〈P K武士〉（A 4）

〈動く骸骨〉A B（E 5）

〈骸骨の弓兵〉A（A 5）

〈骸骨の弓兵〉B（F 3）

◆人数への対応

P Cが3人の場合〈骸骨の弓兵〉を1体に減らし、P Cが5人の場合は〈P K武士〉を2体、〈骸骨の弓兵〉を3体に増やすとよいだろう。〈P K武士〉はHPと防御力が高いかわり火力に欠ける壁役のエネミーなので、仲間が倒されて戦闘の趨勢が決まったなら降参させてしまうとスムーズに進むだろう。

▼コラム：特殊な移動方法

〔地形〕プロップには移動を妨げる効果のあるものも多い。特に〔高さ〕のある地形や【プール】、【動く床】などはその代表的なものといえるだろう。移動を制限されたところに遠距離からいように攻撃され、苦い思いをした者も少なくないはずだ。

一時的に〔飛行〕状態になる《ユニコーンジャンプ》や、〔瞬間転移〕できる《飛び梅の術》は、こういった移動制限のほとんどを無視して移動が可能になるため、いち早く仕掛けを解除したり、飛び道具を持った敵を排除するときにも有効だ。

03：山中の交易路

険しい山中を進む馬車は、切り立った崖の合間を進む道に差し掛かった。地盤が不安定なのか小さな落石がそこらじゅうに転がっている。馬車の進路はかろうじて道の形を保ってはいるが、うかつな場所に足を踏み入れればたちまち周囲の岩が崩れてくるだろう。

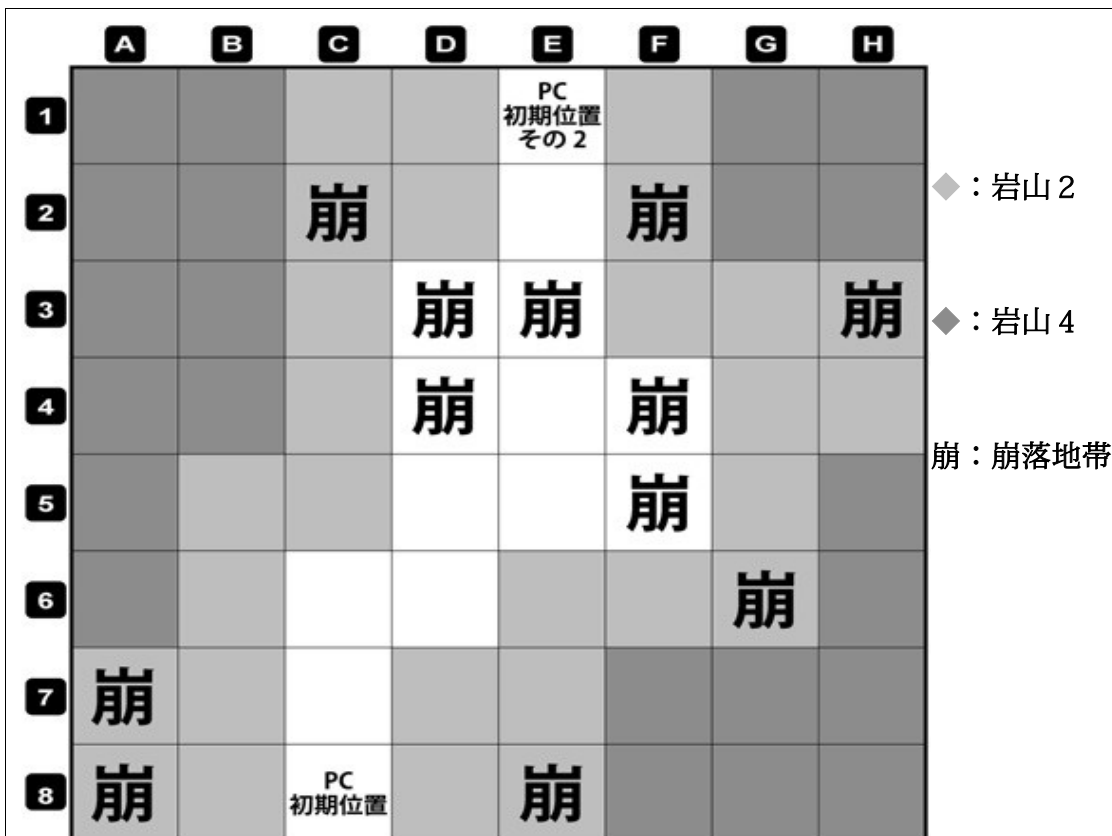
▼コラム：エネミーEXパワー

ディベロッパーはエネミーにEXパワーを持たせることもできる。どのようなものがあるかは http://lhrpg.com/data/gm_ex_power.html を参照してほしい。また、戦闘力を高める以外にも「暗視のないエネミーに照明を持たせる」といった、そのシナリオやシーンのみに適用するちょっとした変化などにも応用することが可能だ。

◆ディベロッパーへのアドバイス

進むだけでもパーティー全体がダメージを受ける可能性のある、【崩落地帯】をメインにすえたマップである。[飛行] 状態のエネミーを配置すれば、地形の高さや【崩落地帯】を気にせずに戦わせることができるだろう。〈PK盗剣士〉や〈火炎真柱〉をB4、F7といった岩山の上に配置し、[飛行] や[瞬間移動] でPCに襲い掛からせよう。PKたちは【崩落地帯】の場所を知っているし、場合によってはPCを崩落に巻き込むような動きをさせてもよい。このマップではシナリオ次第で上下どちらの開始地点からでもスタートできる。

また、これら一連のマップでは〈冒険者〉とは別に商人の乗る馬車を登場させ、勝利条件を「エネミーの全滅」でなく「馬車が道の反対側にたどり着く」に変更してもよいだろう。その場合、馬車は毎ラウンドのクリンナップに3Sq移動する。また、3点のヘイトを固定で持っており、3回攻撃を受けた時点で破壊される、などとしてみるとよい。



岩山 2

地形 天然 高さ 2

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

効果は特になし。ただしタグ「高さ」に注意。

岩山 4

地形 天然 高さ 4

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

効果は特になし。ただしタグ「高さ」に注意。

崩落地帯

地形 トラップ 天然

探知難易度：7 解析難易度：自動

解除難易度：8

▼効果：

〔接触〕対象は「難易度：11」の〔運動判定〕を行なう。〔判定失敗〕10点の直接ダメージを受け、残りの移動を失う。さらに同じMAPの「崩落地帯」上にいる対象以外の二次対象はすべて10点の直接ダメージを得る。

▼エネミーの配置例

◆パターン1：P Cの初期配置（C 8）

〈P K 武士〉 A（E 4）

〈P K 盗剣士〉 A（B 4）

〈P K 盗剣士〉 B（F 3）

〈火炎真柱〉 A B（F 7）

◆パターン2：P Cの初期配置（E 1）

〈P K 武士〉 A（E 4）

〈P K 盗剣士〉 A（C 4）

〈P K 盗剣士〉 B（G 5）

〈火炎真柱〉 A B（D 7）

◆人数への対応

P Cが3人の場合〈P K 盗剣士〉を1体に減らし、P Cが5人の場合は〈P K 武士〉を2体、〈P K 盗剣士〉を3体を増やすとよいだろう。〈P K 武士〉はHPと防御力が高いかわり火力に欠ける壁役のエネミーなので、仲間が倒されて戦闘の趨勢が決まったなら降参させてしまうとスムーズに進むだろう。



CR3：古い自然洞窟

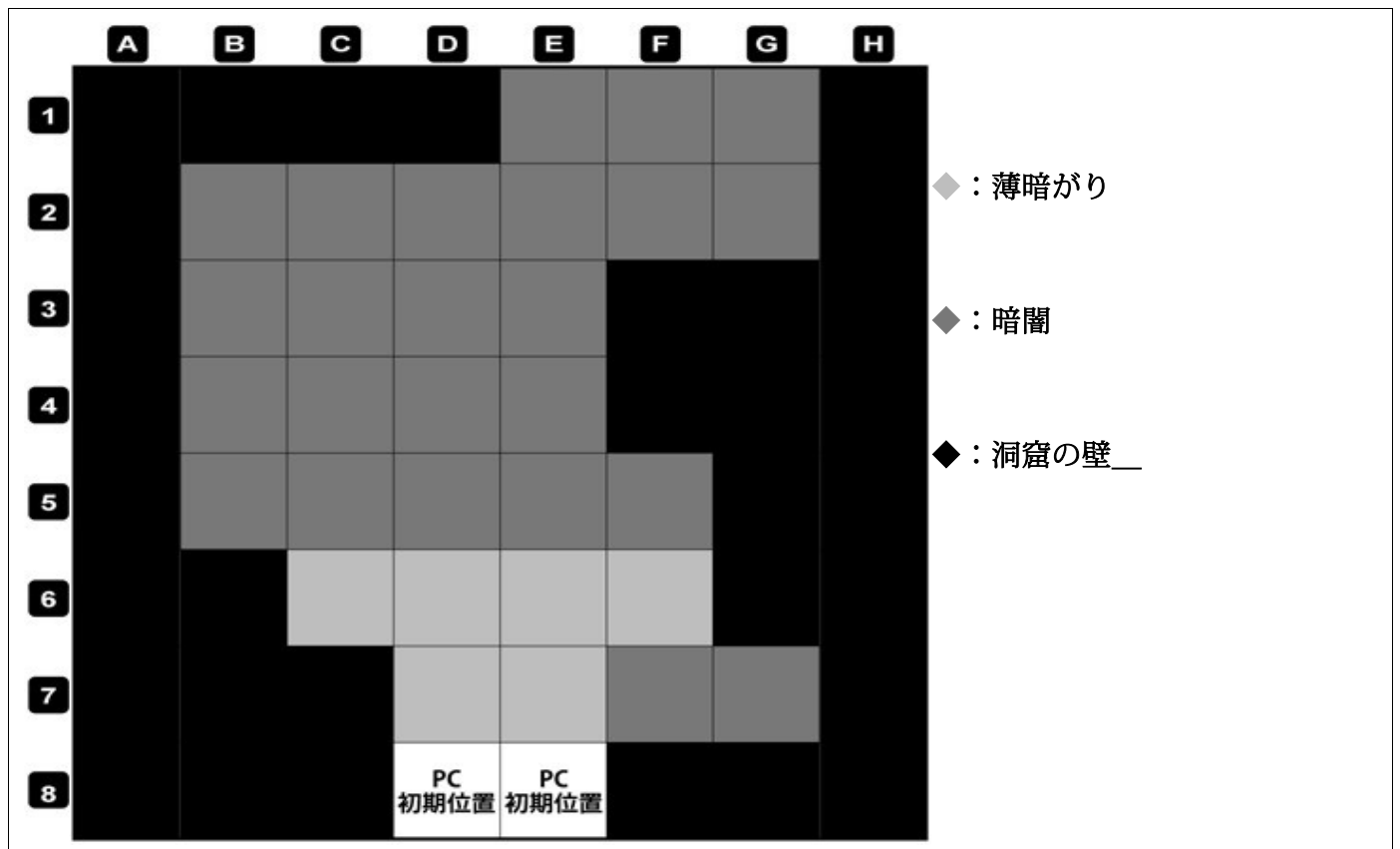
〈大地人〉の盗まれた食料を探して〈緑小鬼〉が棲家とする古い自然洞窟に踏み込むことになった〈冒険者〉たち。明かりの届かない洞窟へと進む。そこでは地の利をもち待ち伏せする〈緑小鬼〉たちとの、暗闇に目隠しされた状態での一筋縄ではいかない戦いが待っていた。

01：洞窟の入口

〈冒険者〉たちは洞窟の入り口を見つける。手前にはまだ外の光が差し込み薄暗い程度だが、奥の方には自然の光が届くことはなく暗闇に包まれている。そこにはきっと〈緑小鬼〉たちが待ち構えているのだろう。不安を感じながら一步踏み込んだ。

◆ディベロッパーへのアドバイス

【暗闇】によって視界を著しく制限された上に横幅を制限されたマップである。一連のマップの共通点として【暗闇】対策が重要なポイントとなるだろう。D 6、E 6の【薄暗がり】部分に〈緑小鬼〉を配置し、後方のD 2、E 2の【暗闇】に〈緑小鬼の呪術師〉を潜ませておけば、足を止めたP Cを遠距離からの魔法で一方向的に叩くことができる。G 7の【暗闇】に「暗視」をもつ〈巨大蜘蛛〉や〈緑不定形〉を配置し、背後からの奇襲を狙ってもよい。また〈緑小鬼〉と〈緑小鬼の呪術師〉は「暗視」を持たないため、後述するE Xパワー《粗末なたいまつ》を持たせておく。〈緑小鬼〉は前進してP CのいるS qの【暗闇】を消去し、〈緑小鬼の呪術師〉の遠距離攻撃が当たりやすいようにしよう。



薄暗がり

空間 天然

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

このプロップは【暗闇】類似として扱う。〔接触〕対象は、至近以外からの攻撃に対する〔防御判定〕に+2される。この効果はこのプロップから離れるまで持続する

暗闇

空間 天然

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

〔接触〕対象は、他のすべてのキャラクターから見て〔隠密〕状態であるものとして扱う。また、対象から見て、他のすべてのキャラクターは〔隠密〕状態であるものとして扱う。この効果はこのプロップから離れるまで持続する。

洞窟の壁

空間 天然

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

侵入不可であり、両側の射線を遮る。

▼エネミー専用EXパワー

粗末なたいまつ

EXパワー

タイミング：常時

▼効果：

このEXパワーを持つエネミーの存在するSqでは【暗闇】および類似効果が一時的に停止される。

▼エネミーの配置例

◆パターン1

〈緑小鬼〉A B (D 6)

〈緑小鬼〉C D (E 6)

〈緑小鬼の呪術師〉A (D 2)

〈緑不定形〉A (G 7)

◆パターン2

〈時計仕掛の蜻蛉〉A (B 5)

〈時計仕掛の蜻蛉〉B (E 4)

〈火間虫入道〉A B (D 4)

〈巨大蜘蛛〉A (G 7)

◆人数への対応

PCが3人の場合〈緑小鬼〉を2体に減らし、PCが5人の場合は〈緑小鬼の呪術師〉と〈緑不定形〉を2体に増やすとよいだろう。〈緑不定形〉は壁役として優秀なエネミーなので、前衛に配置しておけばPCの攻撃を引き受けてくれる。



02：闇の広間

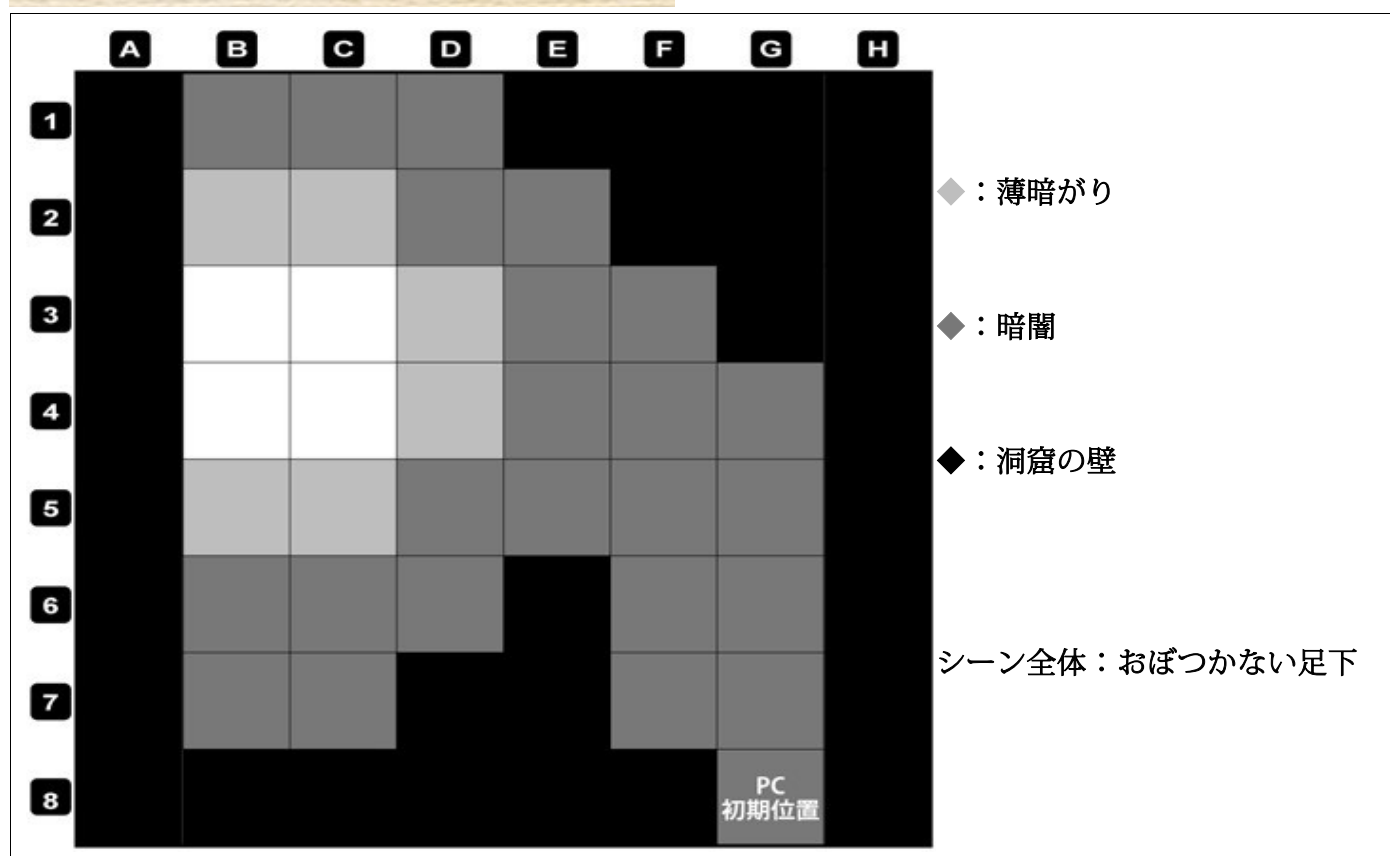
狭い洞窟の暗闇の中を進んでいくと広間と呼べる空間に出た。中央の方には明かりが灯っており、何かが待ち構えていることを確信させる。奥に進むためにはここは避けて通ることはできない。君たちは覚悟を決めて前に出た。

▼戦場を彩る：ヒントを出そう

戦闘が始まるまで、エネミーやプロップについての情報を完全に伏せておく必要はない。ブリーフィングで「偵察」タグを持つ行動が成功した時に、姿形などある程度のヒントを与えるのはよい手法だ。それ以前のシーンでも、NPCとの会話やエネミーが残した痕跡などから、この先にどのような脅威が待ち受けているのかプレイヤーに想像させるような方法も有効だろう。このマップであれば、洞窟に入った段階であちこちに張られた蜘蛛の巣の描写を行い、〈巨大蜘蛛〉の存在を匂わせる、といった具合である。

◆ディベロッパーへのアドバイス

洞窟の入り口とは打って変わってこちらは明かりの中に待機するエネミーにPC側が奇襲をかけるというシチュエーションを楽しむことができる。ただし、マップの大部分が【おぼつかない足元】の影響下にあるため敵も味方もちょっとしたことで「放心」を得ることになる。暗がりの中おっかなびっくりと戦うか、勇気をもって前に出るかを試されるともいえる。〈窒息苔の群生〉などを1、2体道中に配置すればこの部屋の戦略性は更に増すだろう。また〈緑小鬼〉と〈緑小鬼の呪術師〉、および〈赤帽子〉は「暗視」を持たないため、EXパワー《粗末なたいまつ》を持たせておく。



薄暗がり

空間 天然

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

このプロップは【暗闇】類似として扱う。〔接触〕対象は、至近以外からの攻撃に対する〔防御判定〕に+2される。この効果はこのプロップから離れるまで持続する

暗闇

空間 天然

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

〔接触〕対象は、他のすべてのキャラクターから見て〔隠密〕状態であるものとして扱う。また、対象から見て、他のすべてのキャラクターは〔隠密〕状態であるものとして扱う。この効果はこのプロップから離れるまで持続する。

おぼつかない足下

シーンエフェクト 天然

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

このプロップは【暗闇】類似として扱う。シーン内のすべてのキャラクターは何らかの判定で1の目が出るたびに〔放心〕状態になる。

洞窟の壁

空間 天然

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

侵入不可であり、両側の射線を遮る。

▼エネミー専用EXパワー

粗末なたいまつ

EXパワー

タイミング：常時

▼効果：

このEXパワーを持つエネミーの存在するSqでは【暗闇】および類似効果が一時的に停止される。

▼エネミーの配置例

◆パターン1

〈窒息苔の群生〉A（E2）

〈窒息苔の群生〉B（B7）

〈火間虫入道〉AB（A1）

〈巨大蜘蛛〉AB（A1）

◆パターン2

〈緑小鬼〉（B5）

〈緑小鬼〉（D3）

〈緑小鬼の呪術師〉（D2）

〈赤帽子〉AB（H4）

◆人数への対応

PCが3人の場合〈巨大蜘蛛〉を1体に減らし、PCが5人の場合は〈巨大蜘蛛〉を2体に増やし、〈緑小鬼の呪術師〉1体を追加するとよいだろう。

03：泉湧く深奥

暗い洞窟を踏破する〈冒険者〉たち。その突き当りにはこんこんと清水の湧くしっかりとした小部屋のような場所に突き当たった。洞窟の奥は要塞化されているようだ。どちらにせよこの奥には敵がいることは明かだ。

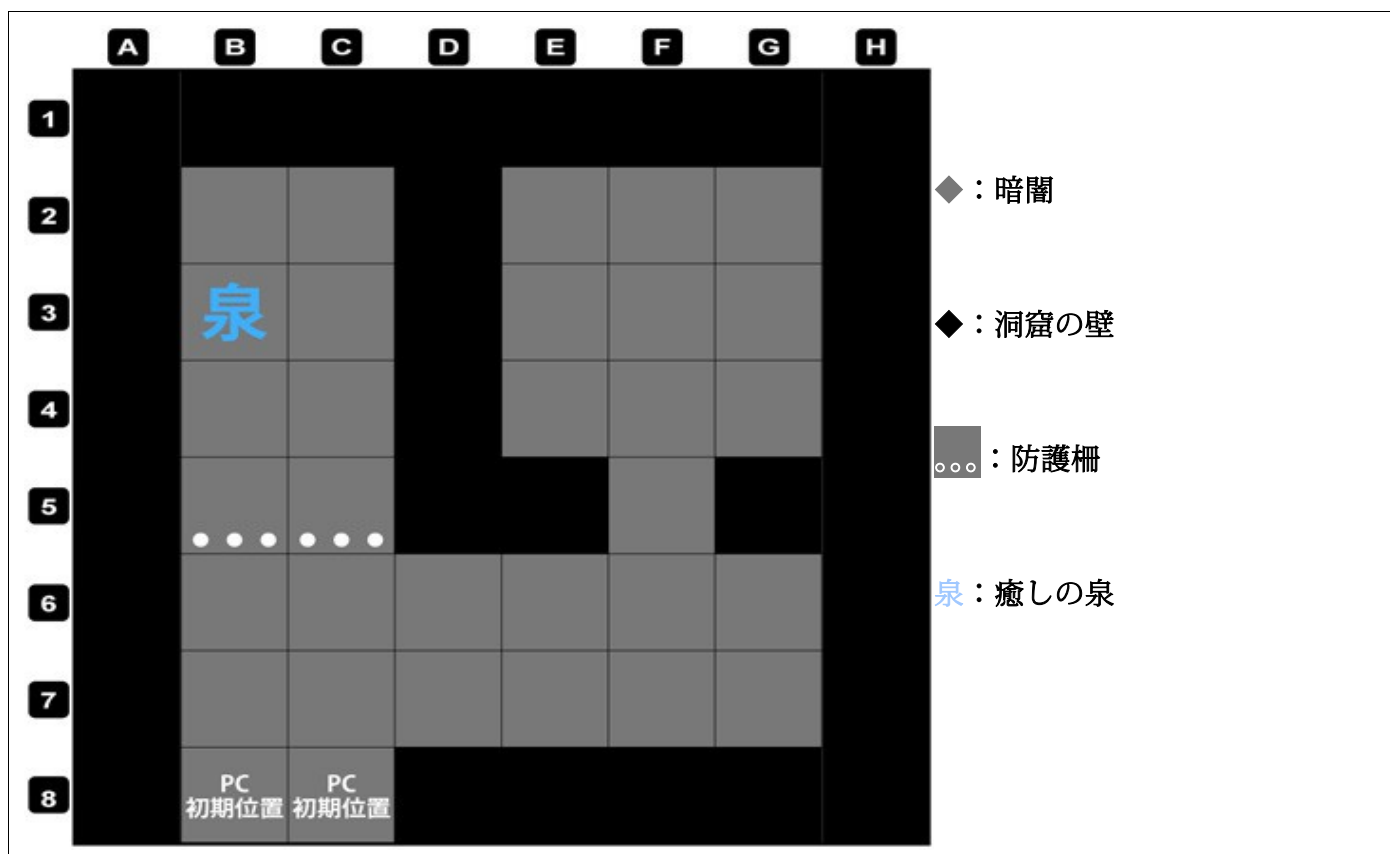
▼コラム：暗闇と照明

暗闇は接する機会が多く、そして手ごわいプロップのひとつといえる。闇夜や洞窟、明かりのない室内などは冒険でもよくあるシチュエーションだが、対策を持たないPCでは相手を見つける事すらできず、一方的な戦いを強いられることになるだろう。幸いにも《マジックトーチ》などの特技や『灯火の巻物』『暗闇透視薬』など、対応策は多数用意されている。

〈冒険者〉たるもの、不意の暗闇にもあわてずに済むよう、常に備えておくべきだ。

◆ディベロッパーへのアドバイス

【暗闇】に覆われた洞窟内に、回復効果のある【泉】が配置されたマップである。【泉】の周囲に〈緑小鬼の呪術師〉、B 6付近には〈緑小鬼〉や〈巨大蜘蛛〉を配置し【防護柵】を乗り越えたり、壊そうと接近してきたPCを攻撃させる。タフな〈巨大蜘蛛〉を接敵させ、遠距離攻撃が可能なエネミーと連携して攻撃するとよい。エネミーも【泉】の効果を使用することは可能だが、基本的に攻撃を優先するべきだ。F 3を中心とした小部屋には追加の〈緑小鬼〉を配置し、増援として戦いに加わらせてもよい。〈緑小鬼〉のボスを自作するならば、小部屋からの増援として参戦させよう。柵をめぐる戦いに手こずるPCを挟撃するのだ。また〈緑小鬼〉と〈緑小鬼の呪術師〉は「暗視」を持たないため、EXパワー《粗末なたいまつ》を持たせておく。



暗闇

空間 天然

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

〔接触〕対象は、他のすべてのキャラクターから見て〔隠密〕状態であるものとして扱う。また、対象から見て、他のすべてのキャラクターは〔隠密〕状態であるものとして扱う。この効果はこのプロップから離れるまで持続する。

防護柵

壁 機械 物品

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

このプロップは射線を遮らないが、通過して移動するためには2 S q 分余計な移動を必要とする。このプロップは破壊可能であり、【HP】は28、【防御力】は12となる。

癒しの泉

オブジェクト 魔法

探知難易度：自動 解析難易度：9

解除難易度：不可

▼効果：

〔起動：メジャー〕対象の【HP】を35点回復する。シナリオ3回使用可能。

洞窟の壁

空間 天然

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

侵入不可であり、両側の射線を遮る。

▼エネミー専用EXパワー

粗末なたいまつ

EXパワー

タイミング：常時

▼効果：

このEXパワーを持つエネミーの存在するSqでは【暗闇】および類似効果が一時的に停止される。

▼エネミーの配置例

◆パターン1

〈巨大蜘蛛〉A (B7)
〈緑小鬼〉AB (C6)
〈緑小鬼〉C (F5)
〈緑小鬼の呪術師〉A (C3)
〈火間虫入道〉A (F3)

◆パターン2

〈時計仕掛の蜻蛉〉A (C4)
〈巨大蜘蛛〉A (C6)
〈火間虫入道〉AB (B7)
〈緑小鬼〉AB (F3)

◆人数への対応

PCが3人の場合〈緑小鬼〉を1体に減らし、PCが5人の場合は〈緑小鬼の呪術師〉と〈巨大蜘蛛〉を2体に増やすとよいだろう。



CR4：アルヴの塔

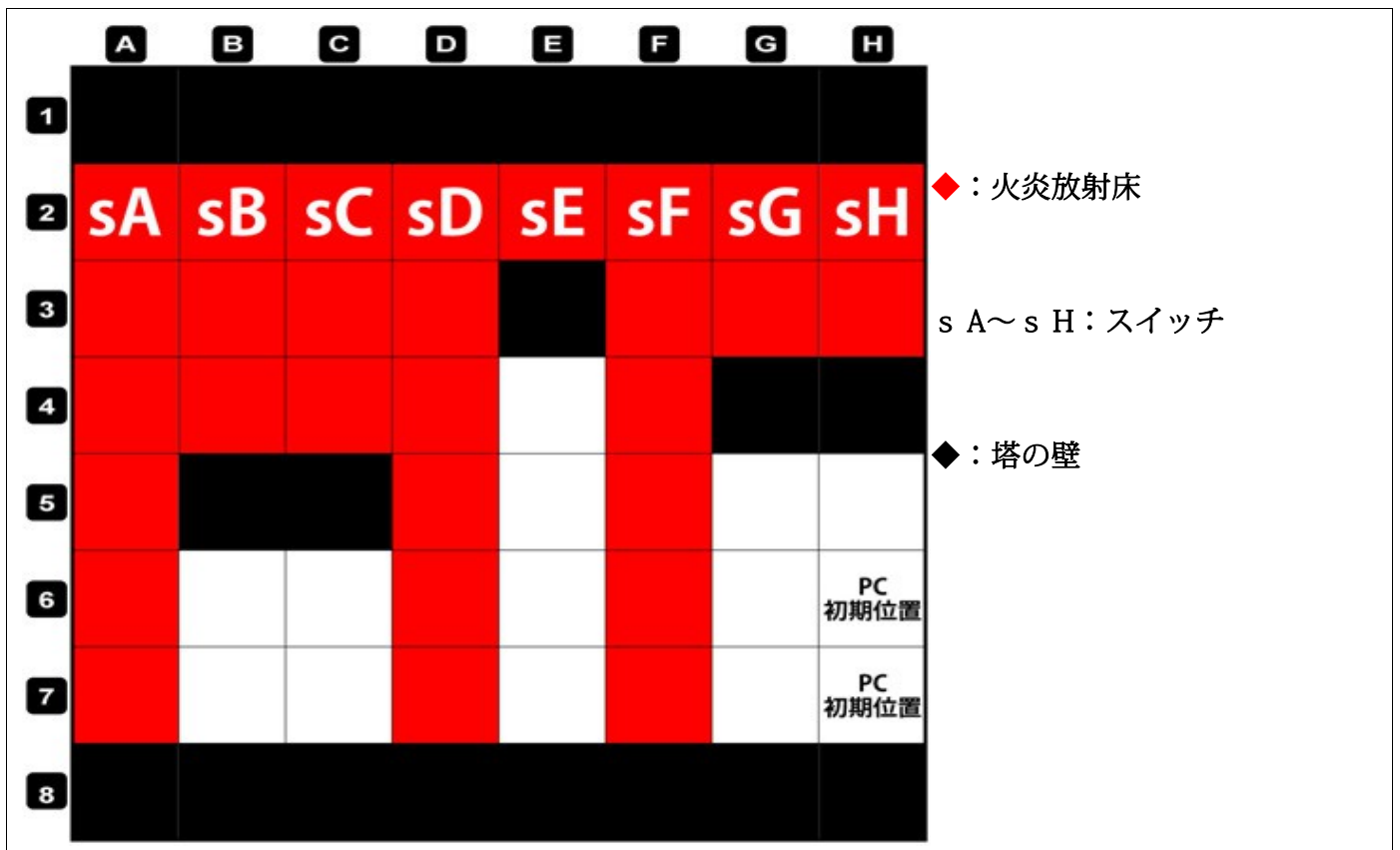
〈冒険者〉達の本業は冒険であり、新しい場所を探索することである。そのアルヴの塔はセルデシアの歴史の記録であり、アルヴ達が残した知識が眠っているだろう。〈冒険者〉達は新たな知識のため、その遺跡に挑む。

01：火炎のフロア

その階層は炎に包まれていた。まるで竜の舌のように炎を吹き上げる床が〈冒険者〉たちの行く手をさえぎり、舌なめずりをしていた。彼らは炎の舌に焼かれることなく、この部屋に潜む者を越えられるだろうか？

◆ディベロッパーへのアドバイス

通り過ぎるだけでダメージを受ける【火炎放射床】が猛威を振るうマップである。E 4やC 6付近に遠距離攻撃できる〈死血花〉を配置し、炎の死角から攻撃させよう。さらに屋内では「飛行」状態になれる〈鼠人間〉ならば【火炎放射床】にかまわず移動が可能のため、プロップの解除や〈死血花〉を倒しに行こうとするP Cを効果的に足止めできる。その場合、D 5やF 4に配置するとよい。逆にP Cたちが属性ダメージへの対策を十分に用意したならば、戦闘の難易度はかなり下がることになるだろう。



火炎放射床

地形 トラップ 魔法 火炎

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

床から魔法の火炎放射が吹き出す。〔火炎〕タグを持つ対象はこのプロップの効果を受けない。〔接触、滞在〕対象に18点の魔法ダメージを与える。このダメージは対象が〔防御判定〕に失敗したかのように〔弱点〕を起動する。このMAPにおける火炎放射床は縦（アルファベット）方向に独立したプロップだと数える。a2～a7までがひとつのプロップで、b2～b4までがひとつのプロップだ。

スイッチ

オブジェクト 機械

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

これら8つのスイッチはそれぞれ自身をふくむ縦方向の火炎放射床に対応している。〔起動：インスタント〕自身のSqを含む縦方向の火炎放射床プロップを解除し、効果を停止する。

塔の壁

空間 天然

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

侵入不可であり、両側の射線を遮る。

▼エネミーの配置例

◆パターン1

〈死血花〉A（C6）

〈死血花〉B（E4）

〈鼠人間〉AB（D5）

〈鼠人間〉CD（F4）

◆パターン2

〈小さな精霊〉A（E4）

〈小さな精霊〉B（B7）

〈屍食少女〉A（E4）

〈鼠人間〉AB（B4）

◆人数への対応

PCが3名の場合は〈鼠人間〉を2体減らす。その際は配置されたsqごとに1体ずつ減らすのがよいだろう。逆にPCが5名の場合は〈死血花〉を1体、さらに〈小さな妖精〉を1体追加し遠距離攻撃と強制移動で苦しめてやるとよい。



02：冷気のフロア

〈冒険者〉たちを待ち受けていたのは肌を突き刺すほどの冷気で壁まで凍り付いたフロアだった。壁に触れれば自分たちまで凍り付いて固まってしまいそうな冷たさだが、その場に釘付けにするようにモンスターの姿があった。

▼戦場を彩る：戦場から物語を想像する

エネミーと同じく、マップそのものにも物語的な背景を持たせることができる。この一連のマップはフロアごとに属性の異なるダメージを与えるプロップが連続で登場するが、いにしえのアルヴたちは、この塔をどんな目的で作ったのだろうか？

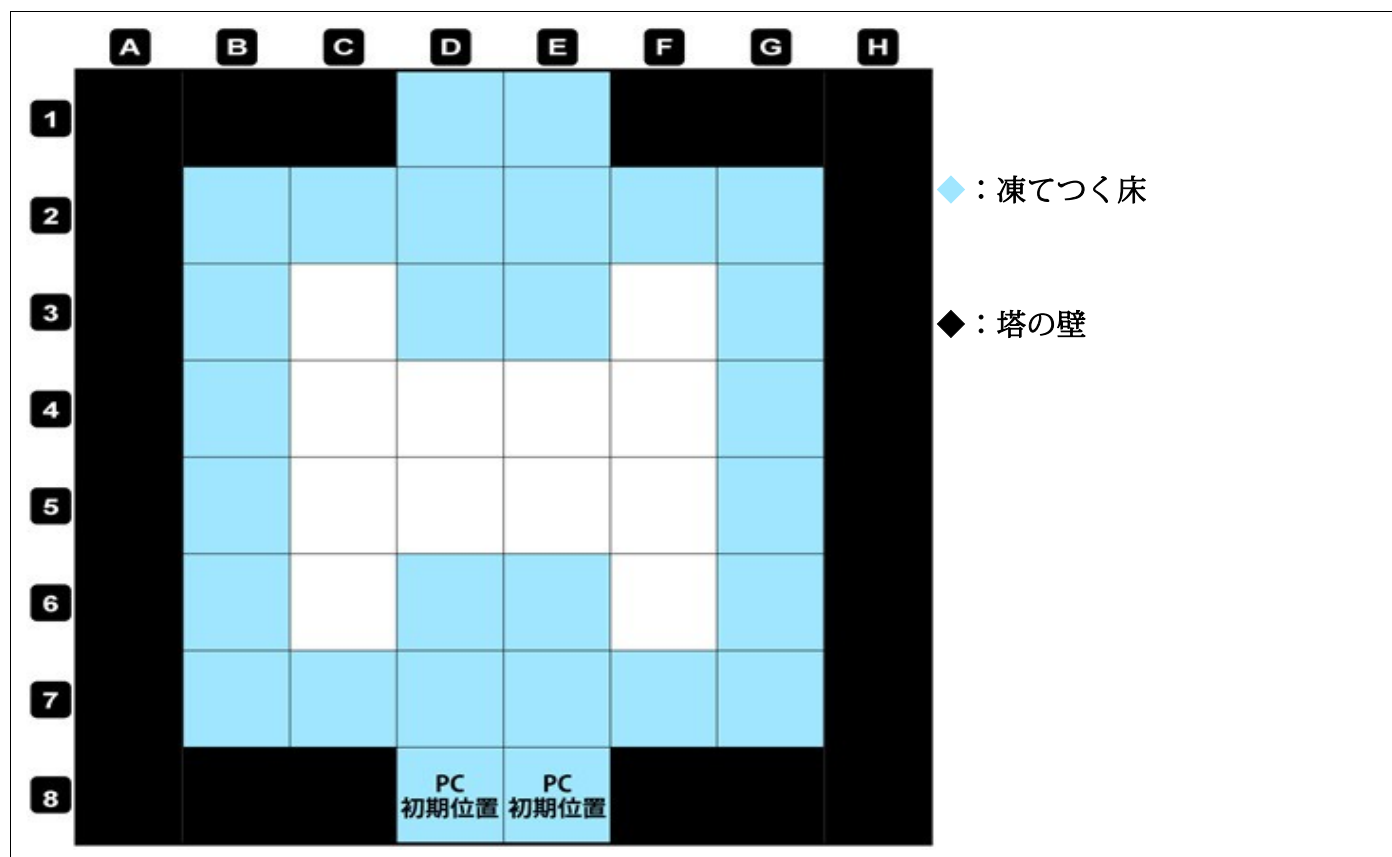
過酷な環境で兵器の運用実験をしていたのかもしれないし、塔を登りきり頂上に至ることが一種の試練だった可能性もある。たとえ同じマップ、同じエネミーだったとしても、背景が異なれば、それは別の物語となり得るのだ。

◆ディベロッパーへのアドバイス

マップ外周が【凍てつく床】に覆われ、中心部のみが安全地帯となっているマップ。〈土偶兵士〉ならば【機械】プロップの影響を受けないのでこのマップで活躍できるだろう。C 5、F 5には〈屍食少女〉を配置し、安全地帯に逃げ込もうとするP Cに【硬直】による足止めを与え、〈土偶兵士〉と一緒に攻撃させるとよい。彼らは行動値が同じだが、同じマスにいれば〈土偶兵士〉の攻撃が《墓守の務め》によって強力になるので、まず〈屍食少女〉が先に動いてP Cを攻撃し、その後で〈土偶兵士〉が攻撃するようにすると特技を生かすことができる。

〈屍食少女〉は〈土偶兵士〉と異なり、【凍てつく床】からダメージを受けてしまうが、【回避値】

【抵抗値】に優れH Pも高めなので、《魅惑の噛みつき》を駆使して【凍てつく床】にP Cもろとも留まるような戦法も可能だ。



凍てつく床

地形 機械 冷気

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

〔冷気〕 タグを持つ対象はこのプロップの効果を
受けない。〔接触〕 対象に〔弱点（冷気）：5〕を
与える。この〔弱点〕は対象がこのプロップから離
れるまで持続する。〔滞在〕 対象に10点の魔法ダ
メージを与える。このダメージは対象が〔防御判
定〕に失敗したかのように〔弱点〕を起動する。

塔の壁

空間 天然

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

侵入不可であり、両側の射線を遮る。

▼エネミーの配置例

◆パターン1

〈土偶兵士〉 A (B 2)

〈土偶兵士〉 B (G 2)

〈土偶兵士〉 C (B 7)

〈土偶兵士〉 D (G 7)

〈屍食少女〉 A (C 5)

〈屍食少女〉 B (F 5)

◆パターン2

〈屍食少女〉 A (D 4)

〈屍食鬼〉 A B (F 5)

〈小さな精霊〉 A (B 3)

〈小さな精霊〉 B (G 4)

◆人数への対応

P Cが3名の場合は〈土偶兵士〉を2体減らす。
その際にはP Cの初期配置から遠いものを残すとよ
いだろう。P Cが5名の場合は〈蠢く墓標〉を2体、
中央部に〈死血花〉を1体追加してやるとよい。

▼コラム：属性ダメージへの守り

プロップによって与えられる属性ダメージは強烈
だが、これらには防御手段も数多く用意されている。
特定の属性ダメージへの〔軽減〕を得る《エナジー
プロテクション》や、プレフィックスドアイテムに
よる〔軽減〕付与、そして多くの場合はP C自身の
防御力も有効だ。《シンボル・オブ・サン》や《ア
ンダーツリーパス》ならば属性に制限はあるものの、
プロップからの属性ダメージを無効にしてくれるた
め、強力な対抗手段となるだろう。

これらの対策を有効に活用するためには事前の情
報が重要だ、《リベレーション》や『千里眼の巻
物』を用いて次のシーンに登場するプロップの名称
やタグを調べておけば、属性ダメージへの守りも効
果的に準備することができるだろう。

03：邪毒のフロア

〈冒険者〉たちが足を踏み入れたのは、禍々しき古代の怨念がよどみ、集まったフロアだった。かろうじて呪詛の海に飲まれず残った足場はあるものの、一步でも踏み外せばたちまち呪いの毒気にあてられてしまうだろう。

▼コラム：ボス戦闘をデザインする

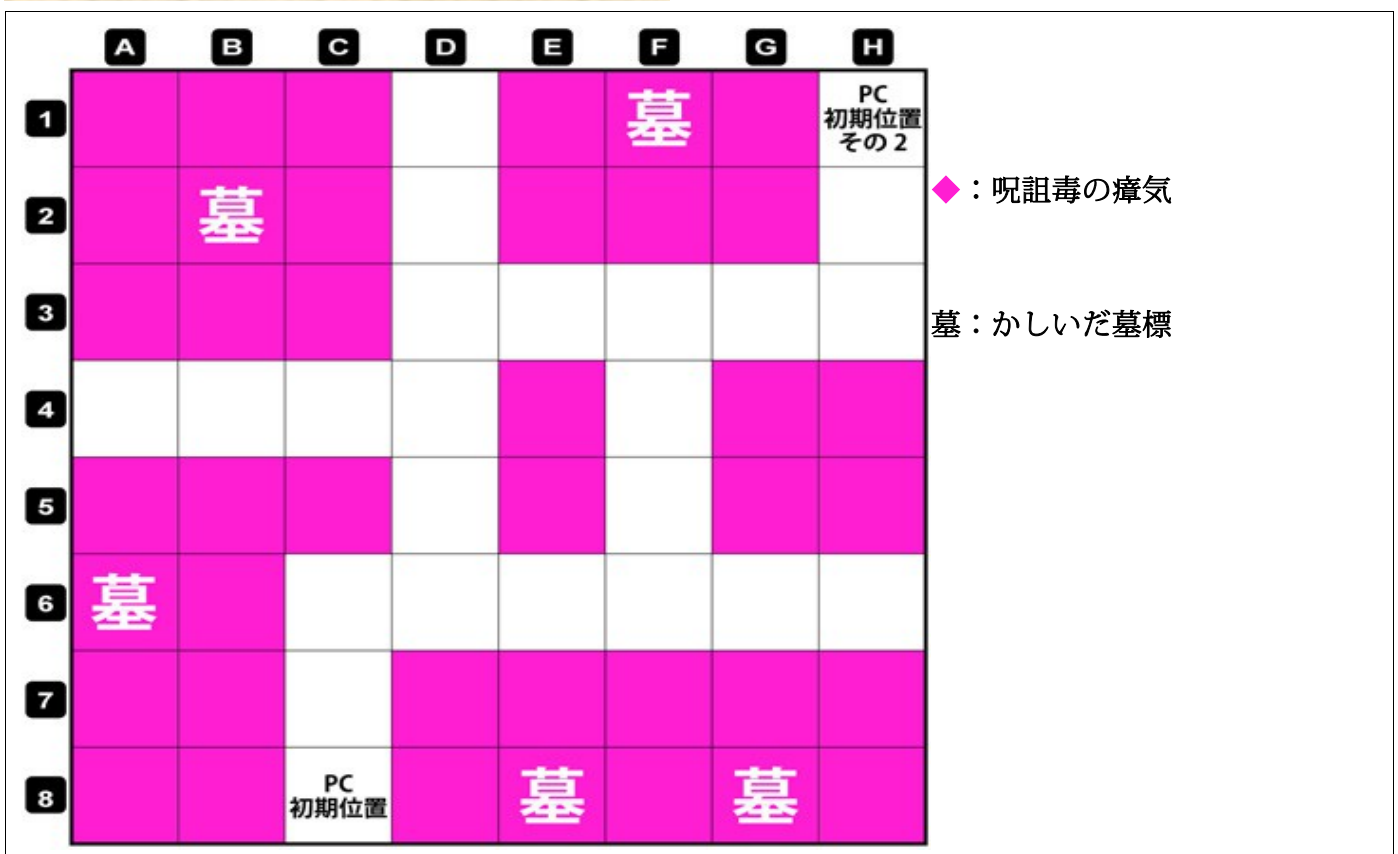
戦闘にボスを登場させる場合はエネミー4体分として計算する。P Cの人数が多い場合は手下を配置してやるのがよいが、それ以外にもボスに有利なプロップを配置してやるのも面白い手法だ。ただしP Cにも対応策を残しておこう。

P Cの攻撃力が高い場合、ボスのH Pが心もとないときもあるだろう。そんなときはGM用E XパワーでH Pを補強してやるのも手だ。GM用の【因果力】を使い切ったとしても、ボスは独自に【因果力】を持つので問題なく戦えるだろう。

◆ディベロッパーへのアドバイス

部屋一面を覆う【呪詛毒の瘴気】の中に【かしいだ墓標】が散らばるマップ。〈屍食鬼〉を[隠密]状態で配置しておき、待ち伏せを行うのに適している。P Cから遠い位置に1～2体の〈蠢く墓標〉を配置し、《プロップ解除》のために【呪詛毒の瘴気】に進入せざるを得ない状況を作ってもよいだろう。〈小さな精霊〉も[精霊]を持ち、さらに[強制移動]の能力を持つため、このマップでは猛威を振るうはずだ。このマップではシナリオ次第で上下どちらの開始地点からでもスタートできる。

また、このマップは〈墓場漁り〉を登場させるのにも向いたマップだ。その場合は、手下として配置される〈屍食少女〉の1体を〈屍食鬼〉2体に置き換えて手数を増やすのもよいだろう。



呪詛毒の瘴気

空間 魔法 邪毒

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：10

▼効果：

〔不死〕〔精霊〕〔邪毒〕タグを持つ対象はこのプロップの効果を受けない。〔接触、滞在〕対象に20点の魔法ダメージを与える。このダメージは対象が〔防御判定〕に失敗したかのように〔弱点〕を起動する。

かしいだ墓標

オブジェクト 機械 物品

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

寂れ果てた墓標。シーン開始時に〔不死〕タグを持つエネミー1体を対象として選択する。対象は〔隠密〕状態になる。この効果は対象がこのプロップから離れるまで持続する。

▼コラム：属性ダメージへの守り その2

『踏破の巻物』や『○○のピアス』のように属性ダメージを防御できる巻物、補助装備も存在する。所持金と所持品の枠に余裕があるときは、お守り代わりに鞆の中に忍ばせておいてもいいだろう。思わぬところで役に立つ事があるかもしれない。また、プロップによっては特定のタグを持っている事で効果を無効にできるものがある。〔従者召喚〕特技の効果によって〔火炎〕や〔冷氣〕タグなどを得られる〈召喚術師〉は、こういった場面でも活躍のチャンスが回ってくるかもしれない。

▼エネミーの配置例

◆パターン1：PCの初期配置（C8）

〈小さな精霊〉A（E4）

〈蠢く墓標〉A（A1）

〈蠢く墓標〉B（F1）

〈屍食鬼〉A（B2）〔隠密〕状態で配置

〈屍食鬼〉B（A6）〔隠密〕状態で配置

〈屍食鬼〉C（E8）〔隠密〕状態で配置

〈屍食鬼〉D（G8）〔隠密〕状態で配置

◆パターン2：PCの初期配置（H1）

〈小さな精霊〉A（E5）

〈蠢く墓標〉A（A8）

〈蠢く墓標〉B（F8）

〈屍食鬼〉A（B2）〔隠密〕状態で配置

〈屍食鬼〉B（F1）〔隠密〕状態で配置

〈屍食鬼〉C（A6）〔隠密〕状態で配置

〈屍食鬼〉D（G8）〔隠密〕状態で配置

◆人数への対応

PCが3名の場合は〈蠢く墓標〉2体を減らす。〈動く骸骨〉が生み出されなくなるので少人数でも対応しやすくなる。PCが5名の場合は〈小さな精霊〉を2体追加しよう。その際、できるだけ離れたSqに配置し、攻撃開始のタイミングをずらすこと。

CR5：廃村の悪魔

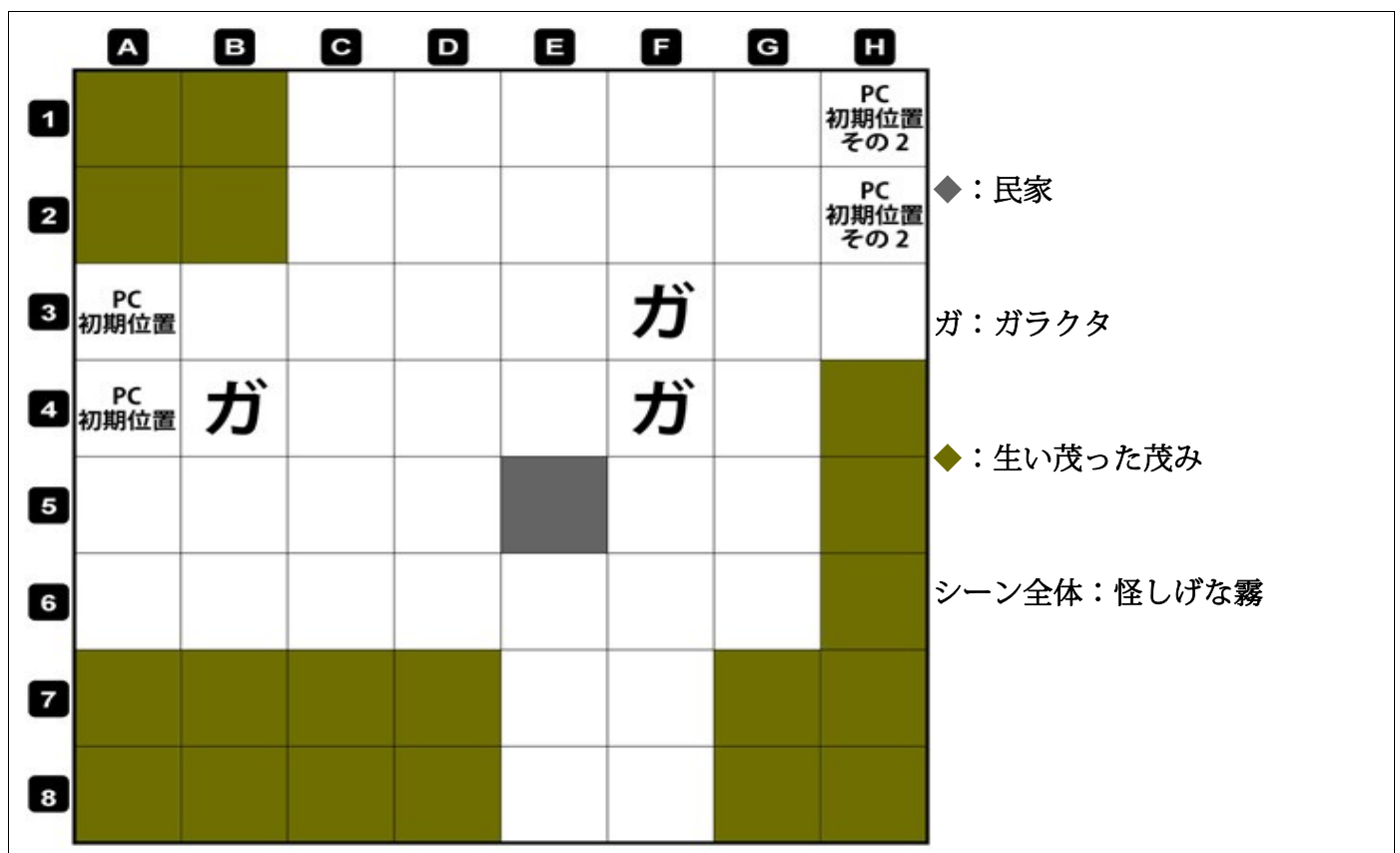
アキバ郊外の廃村を再利用するため、〈円卓会議〉より現地調査と危険の排除の依頼が来た。事前に入手した情報によると、危険なモンスターのほかにも、素性の知れない〈冒険者〉らしき姿も目撃されているという。十分に注意が必要だ。

01：村の広場

たどり着いた廃村は怪しげな霧が辺りを覆い、不気味な雰囲気だ。村の広場に向かうと、そこにはガラクタの山が積みあがり、その周辺には悪臭を放つ汚物の塊まで転がっている。顔をしかめる君たちだが、同時に息を潜めてこちらをうかがう何かの気配を感じた。

◆ディベロッパーへのアドバイス

ここは遠距離攻撃を阻害するプロップが多く存在するマップだ。待ち伏せを行うのに向いている。中央の茂みに「隠密」状態の〈蜷局竜〉を配置し、不意打ちをさせるとよい。さらにB 4やF 4に〈毒溜まり〉を配置して、【有毒ガス】で〈蜷局竜〉に接近してくるPCを弱らせると効果的だろう。F 3には〈走り茸〉を「隠密」させておき、〈毒溜まり〉の解除を邪魔させるとよい。このマップではシナリオ次第で左右どちらの開始地点からでもスタートできる。



民家

空間 天然

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

侵入不可であり、両側の射線を遮る。

ガラクタ

オブジェクト 機械 物品 高さ1

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

壊れた馬車や資材の山など。攻撃の射線がこのプロップを通過する場合、その攻撃の[攻撃判定]に－1。[接触]対象が行なうあらゆる判定に－1。ただし、このプロップによる[攻撃判定]への修正には累積せず、－2にはならない。

生い茂った茂み

空間 天然

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

[接触]対象は、至近以外からの攻撃に対する[防御判定]に＋1 Dされる。また、対象が行なう至近以外への攻撃の[攻撃判定]に－1 Dされる。この効果は対象がこのプロップから離れるまで持続する。

怪しげな霧

シーンエフェクト 魔法

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

シーン内の[隠密]状態のキャラクターは[攻撃判定]に＋1、ダメージロールに＋5される。

▼エネミーの配置例

◆パターン1：P Cの初期配置（A 3，A 4）

〈蜷局竜〉A（E 5）[隠密]状態で配置

〈走り茸〉A（B 4）[隠密]状態で配置

〈走り茸〉B（F 3）[隠密]状態で配置

〈毒溜まり〉A（B 4）

〈毒溜まり〉B（F 4）

◆パターン2：P Cの初期配置（H 1，H 2）

〈蜷局竜〉A（E 5）[隠密]状態で配置

〈走り茸〉A（F 3）[隠密]状態で配置

〈走り茸〉B（F 4）[隠密]状態で配置

〈毒溜まり〉A（B 4）

〈毒溜まり〉B（E 7）

◆人数への対応

P Cが3人の場合〈走り茸〉を1体に減らし、P Cが5人の場合は〈全自動掃除奇兵〉2体を追加するとよいだろう。〈全自動掃除奇兵〉はP Cを強制的に移動させる特技を持っているので、【ガラクタ】や【有毒ガス】のあるマスに追い込めそうなら積極的に狙っていこう。

02：寂れた墓場

村はずれの荒れ果てた墓地は怪しい霧と、重苦しい沈黙に包まれていた。そこかしこに朽ちて傾いた墓碑や、土が掘り起こされたような痕跡が見え、今にもそこから何かが飛び出してくさそう。

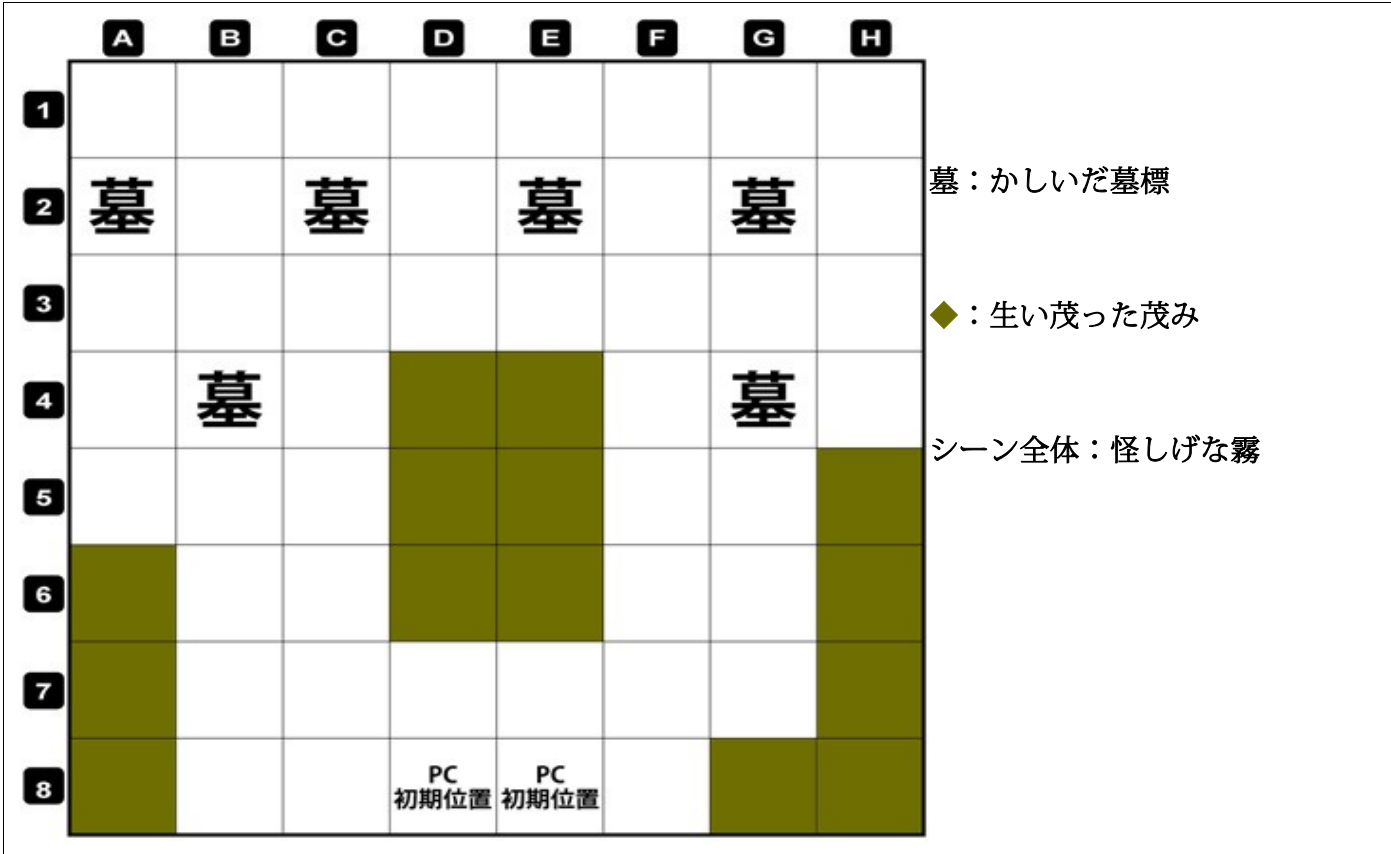
▼コラム：隠れている敵

「隠密」状態の敵は厄介な相手だ。今回のマップでも「隠密」状態での攻撃が強化されるシーンエフェクト【怪しげな霧】により、隠れた敵の脅威が大きく引き上げられている。

こういった敵に対抗するためにまず重要なのが《敵情を探る》をはじめとする「偵察」だ。事前の偵察で敵の数が判明していれば「隠密」状態の敵の数も推測できる。そして《異常探知》を行う際には特技のほかに、【因果力】の使用も視野に入れよう。使い惜しんだせいで被害が増えてしまえば元も子もないからだ。

◆ディベロッパーへのアドバイス

【かしいだ墓標】の効果で「隠密」状態となったエネミーへの警戒を強いられるマップ。墓の中には〈彷徨える光〉を配置しておき、不用意に近づいてきたPCを驚かしてやるとよい。またB2には〈無法の妖術師〉を、そしてE6には〈走り茸〉を「隠密」状態で待ち伏せさせ、気づかずに接近してきたPCに不意打ちをしかけよう。逆にPCに近い配置のエネミーには隠密をさせず、これにつられてPCが集まったところに〈無法の妖術師〉の範囲攻撃を叩き込むのも有効だ。もし〈彷徨える光〉より先に〈無法の妖術師〉や〈走り茸〉が倒されたときは《命の灯火》を使わせて身代わりにしてもよいだろう。



かしいだ墓標

オブジェクト 機械 物品

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

寂れ果てた墓標。シーン開始時に「不死」タグを持つエネミー1体を対象として選択する。対象は「隠密」状態になる。この効果は対象がこのプロップから離れるまで持続する。

生い茂った茂み

空間 天然

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

「接触」対象は、至近以外からの攻撃に対する「防御判定」に+1Dされる。また、対象が行なう至近以外への攻撃の「攻撃判定」に-1Dされる。この効果は対象がこのプロップから離れるまで持続する。

怪しげな霧

シーンエフェクト 魔法

探知難易度：自動 解析難易度：自動

解除難易度：不可

▼効果：

シーン内の「隠密」状態のキャラクターは「攻撃判定」に+1、ダメージロールに+5される。

▼エネミーの配置例

◆パターン1

〈無法の妖術師〉A(B2) 「隠密」状態で配置

〈走り草〉A(E6) 「隠密」状態で配置

〈彷徨える光〉A(B4) 「隠密」状態で配置

〈彷徨える光〉B(C2) 「隠密」状態で配置

〈彷徨える光〉C(E2) 「隠密」状態で配置

〈彷徨える光〉D(G4) 「隠密」状態で配置

◆パターン2

〈無法の妖術師〉A(D3) 「隠密」状態で配置

〈走り草〉A(C6)

〈走り草〉B(F5)

〈彷徨える光〉A(A2) 「隠密」状態で配置

〈彷徨える光〉B(G2) 「隠密」状態で配置

◆人数への対応

PCが3人の場合〈彷徨える光〉を2体に減らし、PCが5人の場合は〈無法の武闘家〉と〈全自動掃除奇兵〉を1体ずつ追加するとよいだろう。〈無法の武闘家〉や〈全自動掃除奇兵〉はPCを強制移動させる特技を持っているので、PCを1か所にまとめて〈無法の妖術師〉による範囲攻撃を狙おう。



03：朽ちた小神殿

村の裏山には朽ち果てた神殿らしき遺跡が、木々にうずもれるようにひっそりとたたずんでいた。祭壇の部分も今は古びた石柱が立っているだけになっている。踏み込んだ君たちを待っていたのは〈冒険者〉らしき人影。彼らは君たちの言葉に聞く耳持たず、問答無用で襲い掛かってきた。

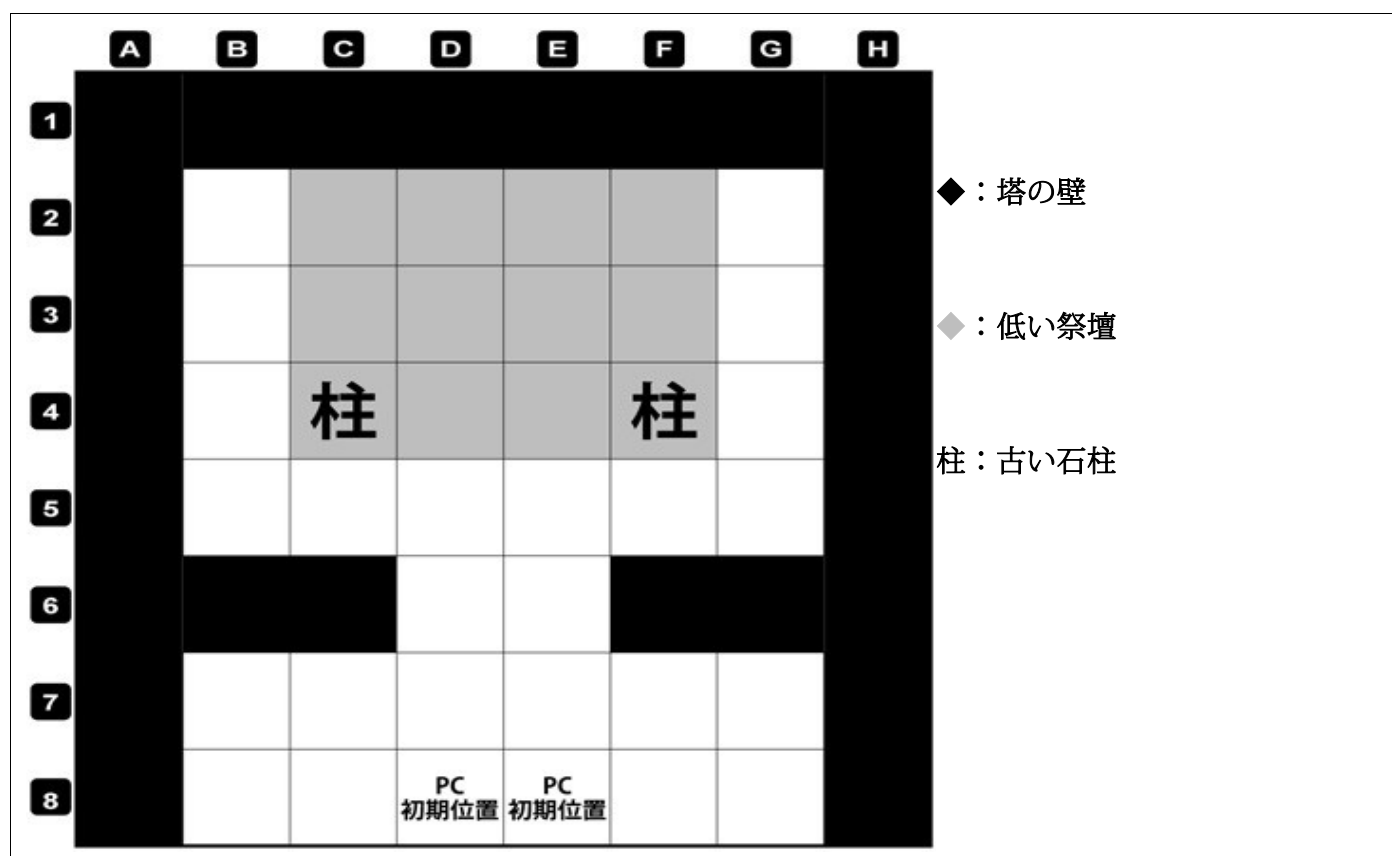
▼戦場を彩る：カットインを使ってみよう

ここまで読んだのなら、あなたにはもう、戦場でP Cとエネミーがどうぶつかり合うかまで見えてきただろう。もう少しだけ戦場を彩りたいのなら、戦況の変化に合わせてカットインを入れてみよう。長々と描写する必要はないが、「《ワイバーンキック》、ダメージ30点」と伝えるより、「〈無法の武闘家〉の鋭い飛び蹴りが君の身体をとらえる！ダメージは30点だ」と伝えたほうが、臨場感あふれる戦場を創り出せるはずだ。

◆ディベロッパーへのアドバイス

屋内でのP K〈冒険者〉による待ち伏せというシチュエーションである。E 5に〈無法の武闘家〉、E 4には〔隠密〕状態の〈無法の妖術師〉を配置し、さらに〈全自動掃除奇兵〉を〔隠密〕状態で配置して半包围状態にするとよい。B 7やG 7付近がよいだろう。〈無法の妖術師〉は【古い石柱】の周辺を離れずに戦い、P Cが接近してきたらこのプロップの効果を使用しても面白い（彼らは仲間を巻き込む場合でも気にせず石柱を倒す）。その際〈全自動掃除奇兵〉の能力でP Cをプロップの効果範囲内に押し込んでやることも可能だろう。

〈無法の妖術師〉はH Pは低いものの非常に強力な範囲攻撃を持っているので、〈彷徨える光〉の能力を使用してできるだけ生き延びさせると、よりスリリングな戦闘になるだろう。



塔の壁

空間 機械

探知難易度：自動 解析難易度：自動
解除難易度：不可

▼効果：

侵入不可であり、両側の射線を遮る。

低い祭壇

地形 機械

探知難易度：自動 解析難易度：自動
解除難易度：不可

▼効果：

効果は特にない。

古い石柱

オブジェクト 機械 物品

探知難易度：自動 解析難易度：自動
解除難易度：不可

▼効果：

この古い石の柱はいまや崩れかけている。〔起動：マイナー〕このプロップから見て「射程：1 Sq」以内の対象が起動できる。このプロップから見て「射程：至近／対象：直線2（無差別）」を二次対象として、30点の物理ダメージを与える。1シナリオ1回使用可能。

▼エネミーの配置例

◆パターン1

〈無法の武闘家〉A（E 5）
〈無法の妖術師〉A（E 4）〔隠密〕状態で配置
〈全自動掃除奇兵〉A（B 7）〔隠密〕状態で配置
〈全自動掃除奇兵〉B（G 7）〔隠密〕状態で配置

◆パターン2

〈蜷局竜〉A（E 3）
〈全自動掃除奇兵〉A（E 4）
〈全自動掃除奇兵〉B（D 4）
〈彷徨える光〉A（B 5）
〈彷徨える光〉B（G 5）

◆人数への対応

パターン1であれば、PCが3人の場合〈全自動掃除奇兵〉を1体に減らし、PCが5人の場合は〈無法の妖術師〉1体と〈彷徨える光〉2体を追加するとよいだろう。

