

< Your Formidable Foes (1) >

手ごわき敵対者たち (1)



セッションを彩るなくてはならない〈冒険者〉のライバル、それがさまざまなモンスターたちだ。倒すべき敵であると同時に、彼らも物語になくてはならない登場人物である。

モンスター

今回の『イントゥ・ザ・セルデシア』では、この世界で〈冒険者〉として暮らす上で〈大地人〉と同じく切っても切れない関係にありながら、詳しく知る機会のない存在である「モンスター」について、いくつかの種族を紹介していく。

駆け出しのPCたちが遭遇するであろうCR 1からCR 3で登場する亜人間でも特になじみ深い三種族である。小型で力は小さいが器用な手先でさまざまな仕掛けを作って〈冒険者〉をてこずらせる〈小牙竜鬼〉、都市部や遺跡の暗闇に住み着き悪行を働く生来の盗人〈鼠人間〉、そして、時として大軍勢を作り出し人間社会の大きな脅威となることもある〈緑小鬼〉。これら三種族について、追加エネミーデータのほか、その生態や、亜人間種族独自の文化などもあわせて解説していく。

原作である『ログ・ホライズン』や『ログ・ホライズンTRPG』ルールブックだけでは描写しきれなかった彼ら亜人間種族の生態、文化を知ること、シナリオを作る際のストーリーや設定補完、表現にもより深みを出すことができるだろう。

また、解説記事とあわせて、彼らを登場させる

際にお勧めの部隊構成なども記述してある。前回紹介した『変転する戦場』のマップ、プロップとあわせて使用することで、手軽に歯ごたえのある戦闘遭遇を構築できるはずだ。

今回の記事があなたのこれからのプレイの一助となれば幸いだ。

亜人間種族とは

異世界〈セルデシア〉において一般に「亜人間種族」と呼ばれているものは、数百年前に勃発した〈アルヴ〉との戦争の最中、劣勢に陥った〈アルヴ〉側が世界級魔法〈第一の森羅変転〉を用いて生み出した存在だ。彼らはヒトに似た姿でありながらヒトではない「悪の人型種族」であり、〈冒険者〉を含む「善の八種族」の完全な敵対者だ。知性を持ち、社会生活も可能だが、その魂には人類への憎悪が深く刻み込まれている。

七面体 工房
7 Sided Work Shop



本文: 大きな愚、谷ゲツチェル、津軽あまに、七海遊介
データ作成: 老朽区
編集: 新洲野政
2014/00/00

小牙竜鬼

〈小牙竜鬼〉、コボルトは、およそ人間の子供ほどの体躯を持つ亜人間である。

細長い手足と大きめの頭を持ち、角の生えた頭部の輪郭はどことなく犬に似ている。体表は定期的に生え変わる小さい鱗で覆われており、彼らのテリトリーではこの鱗をよく見かけることになるだろう。

ほぼ退化した尾はひょろりと貧弱なものであり、感情に合わせて動くようだが、傍からはよくよく気をつけなければ見てとることは難しい。

彼らは比較的高い知能を持っており、言語による意思の疎通が可能である。〈冒険者〉の能力によって自動翻訳された場合、この言葉の語尾には「ギャ」と付く。これは彼らの独特のイントネーションを表現しているものであるらしい。

爪や牙は他の亜人間と比較して小さく、また腕力も強くはない。しかし種族的器用さの特性を生かし自作した様々な武器、防具で武装していることが多い。

生態と文化

〈小牙竜鬼〉はヤマト全域に生息するポピュラーな亜人間で、比較的危険性の低いゾーンで多く見かけられる。主に群れで生活し、少数であれば6～12体程度、大きいものでは、数十体を超えた個体で集団を形成する。

生息範囲は広いが、特に好む環境は森や丘だ。彼らは定住型の種族であり、居住すると定めた場所を要塞化する傾向がある。廃鉱山や遺跡などは彼らにとって絶好の居住地である。

安全で実入りの良い居住地を得た群れはその成員を増やす。群れの成員が増えて居住地が手狭になると、有力な個体が群れの一部を率いて旅立ち巣別れを行う。こうして巣別れをした〈小牙竜鬼〉の新たな群れが〈大地人〉の生活圏に住み着くことは多い。そのため〈冒険者〉への討伐依頼クエストは、〈大災害〉以前から定番であった。

〈小牙竜鬼〉は個体はさほど強力ではないが、群れは分業体制で運営され、戦闘においても発揮されるその連携は決して侮れない。兵士や魔術師といった役割のものも存在するが、〈小牙竜鬼〉の群れで警戒すべきなのは、様々な仕掛けやワナを操る技術者の存在だろう。手先が器用なこの種族において、さらに技巧に習熟した技術者は、武器や防具だけでなく、複雑なからくりを生み出し〈冒険者〉を苦しめる。〈小牙竜鬼〉を相手にする際には、真正面からのぶつかり合い以上に、罠を用いた搦め手に警戒すべきだろう。

遭遇

パターン1：（PC 3人）〈小牙竜鬼の詠唱師〉1体、〈小牙竜鬼〉3体、〈小牙竜鬼の起重機〉1体。（PC 4人）加えて〈小牙竜鬼の詠唱師〉1体。（PC 5人）さらに〈小牙竜鬼の看護兵〉2体。

パターン2：（PC 3人）〈小牙竜鬼の重装兵〉1体、〈小牙竜鬼の遊撃兵〉2体。（PC 4人）加えて〈小牙竜鬼の重装兵〉1体。（PC 5人）さらに〈小牙竜鬼の猟兵〉2体。

パターン3：（PC 3人）〈大牙竜鬼〉1体、〈小牙竜鬼〉2体、〈小牙竜鬼の看護兵〉1体。（PC 4人）加えて〈小牙竜鬼〉2体。（PC 5人）さらに〈大牙竜鬼〉2体。

〈小牙竜鬼の遊撃兵〉～・パルチザン

ランク：1 [人型] [コボルド] 識別難易度：5

【STR】1 【DEX】2 【POW】1 【INT】1
【回避】2+2D 【抵抗】1+2D
【物理防御力】6 【魔法防御力】4
【最大HP】32 【ヘイト倍率】×2
【行動力】3 【移動力】2

▼特技：

《コボルドの戦術》__常時__このエネミーは[コボルド] タグを持つ他のエネミーと同じSqにいる時、[防御判定]に+1を得る。[機械]プロップから望まない効果を受けない。

《コボスラスト》__ [白兵攻撃] __メジャー__対決(3+3D/回避) __単体__至近__ [25+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー]対象を1Sqまで[即時移動(強制)]してもよい。

《コボルドチャージ》__ [移動] __ムーブ__シーン1回__このエネミーは3Sqまで[即時移動]をしてもよい。この移動は現在地を起点にして直線上にしか移動できない。[マイナー][即時移動]するまえに好きな方向に1Sqの[通常移動]をしてもよい。

▼ドロップ品：

1～3：ぴかぴかの鱗[換金] (15G)

4～6：鋭い穂先[換金] (30G)

▼解説：

槍を持って少数で戦場を駆け回り敵を攪乱させる〈小牙竜鬼〉の遊撃兵。脚が早く小回りが利くため、前線突破能力が高い。

捌め手を得意とする者が多い〈小牙竜鬼〉としては比較的シンプルな戦術をとるが、その機動力は護衛や拠点防衛など守勢に回る〈冒険者〉にとって脅威となるだろう。群れの仲間が張り巡らせた畏をものともせず走り回る遊撃兵の姿は狼を連想させる。

〈小牙竜鬼の看護兵〉～・メディック

ランク：1 [人型] [コボルド] 識別難易度：5

【STR】1 【DEX】1 【POW】2 【INT】1
【回避】1+2D 【抵抗】2+2D
【物理防御力】9 【魔法防御力】2
【最大HP】32 【ヘイト倍率】×1
【行動力】1 【移動力】2

▼特技：

《コボルドの戦術》__常時__このエネミーは[コボルド] タグを持つ他のエネミーと同じSqにいる時、[防御判定]に+1を得る。[機械]プロップから望まない効果を受けない。

《コボアシスト》__ [特殊攻撃] __メジャー__対決(4+2D/回避) __単体__2Sq__対象に[追撃：10]を与える。[マイナー]この特技は「射程：3Sq」となる。

《メディックバリア》__セットアップ__単体__4Sq__対象に[障壁：10]を与えるか、もしくはラウンド終了時まで対象の[モブ]タグを除去する。

▼ドロップ品：

1～3：清めの香[魔触媒1] (15G)

4～5：粗末な救急箱[換金] (25G)

6：再生薬(初級) (P219)

▼解説：

〈小牙竜鬼〉の中でも支援に長けた看護兵。単体では脅威にならないが、他のコボルドと一緒にいるときは注意が必要だ。

彼らは原始的ながら薬草などを加工する技術を持っており、持ち前の器用さを生かして戦闘用の薬品を作り出すことができる。そういった薬品は荒削りで副作用が大きく、人間種族では眉をひそめて用いないようなものがほとんどだが、戦闘などの極限状況ではバカにならない役割を果たす。幸運に恵まれたならばそういった謎の薬品を手に入れることもあるかもしれない。

〈小牙竜鬼の重鎧兵〉～・ヘビーアーム

ランク：1 [人型] [コボルド] 識別難易度：5

【STR】2 【DEX】1 【POW】1 【INT】1
【回避】1+2D 【抵抗】1+2D
【物理防御力】8 【魔法防御力】2
【最大HP】50 【ヘイト倍率】×1
【行動力】1 【移動力】2

▼特技：

《コボルドの戦術》_常時_このエネミーは [コボルド] タグを持つ他のエネミーと同じSqにいる時、[防御判定] に+1を得る。[機械] プロップから望まない効果を受けない。

《コボブレード》_ [白兵攻撃] _メジャー_対決 (4+2D/回避) _単体_至近_ [10+2D] の物理ダメージを与える。[マイナー] ダメージに+10。[対象：ヘイトトップ] この特技の [攻撃判定] に+1する。

《シールドウォール》_セットアップ_範囲 (選択) _至近_対象は [軽減：5] を得る。この [軽減] は、対象がこのエネミーと別のSqに離れるか、もしくはラウンド終了時まで持続する。

▼ドロップ品：

1～4：リングメイル (130G)
5～6：頑丈な留め具 [換金] (45G)

▼解説：

小柄な体躯に重厚な鎧をまとった〈小牙竜鬼〉の重装歩兵。本人が固いだけでなく、周囲の仲間もその身を盾にして守り通す。

鎧姿に剣と盾を装備した姿はしばしの戦士にも見えるが、よくよく観察してみると拾い物や自作のパーツを寄せ集めた防具はサイズが合っておらず、手にした武器も粗末なものだ。重装歩兵とはいってもこのCRのモンスターは、そこまで優秀な装備を付けているわけではない。しかし不慣れな〈冒険者〉の一撃を阻むだけの力は備えている。

〈小牙竜鬼の猟兵〉～・ハンター

ランク：1 [人型] [コボルド] 識別難易度：5

【STR】1 【DEX】1 【POW】1 【INT】2
【回避】1+2D 【抵抗】1+2D
【物理防御力】7 【魔法防御力】6
【最大HP】27 【ヘイト倍率】×2
【行動力】3 【移動力】2

▼特技：

《コボルドの戦術》_常時_このエネミーは [コボルド] タグを持つ他のエネミーと同じSqにいる時、[防御判定] に+1を得る。[機械] プロップから望まない効果を受けない。

《コボショット》_ [射撃攻撃] _メジャー_対決 (2+3D/回避) _単体_3Sq_ [20+2D] の物理ダメージを与える。[マイナー] この特技は「射程：4Sq」になる。

《ハンターズサイト》_ムーブ_このエネミーがこのメインプロセスで行なう [射撃攻撃] のダメージロールに+5する。

▼ドロップ品：

1～4：奇妙な矢じり [換金] (15G)
5～6：強靱な弦 [換金] (40G)

▼解説：

粗末な弓と、獣皮で作った簡素な皮鎧で武装した〈小牙竜鬼〉の猟兵。縄張りに入りこんだ敵を見つけると威嚇の声を上げ、物陰から次々に矢を射掛けてくる。

コボルド特有の器用さは射撃技術にも発揮されており、その威力は駆け出しの〈冒険者〉にとって決して侮ってよいものではないだろう。

また、その弓の技術は戦いだけではなく、群れの食糧確保にも一役買っているようだ。

〈小牙竜鬼の起重機〉～・クレーン

ランク：1 [ギミック] [物品] [コボルド] [機械] 識別難易度：7

【STR】0 【DEX】0 【POW】1 【INT】2
【回避】7 [固定] 【抵抗】7 [固定]
【物理防御力】8 【魔法防御力】7
【最大HP】10 【ヘイト倍率】なし
【行動力】0 【移動力】0

▼特技：

《意思なき機構》__常時__このエネミーの攻撃ではヘイトダメージが発生せず、[ヘイトアンダー]の防御ボーナスも得られない。また、このエネミーを対象として「解除難易度：10」の《プロップ解除》に成功すると、このエネミーは[戦闘不能]となる。さらにこのエネミーはムーブアクションを持たない。

《クレーンショック》__ [特殊攻撃] __メジャー__ 対決(2+3D/回避)__単体__4Sq__[25+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー]対象に[放心]を与える。このエネミーから見て「対象：単体/射程：4Sq」の[コボルド]タグを持つエネミーを二次対象として(ただし〈小牙竜鬼の起重機〉は二次対象にできない)、対象と同じSqまで[瞬間転移(強制)]させる。

▼ドロップ品：

固定：ちぎれたフック [換金] (10G)

▼解説：

手先の器用な〈小牙竜鬼〉たちが組み上げた移動用のクレーン。フックにコボルドを引っ掛けて移動させるのだが、何かにぶつけないと止まれないのが珠に瑕だ。

戦闘においてはクレーン部分を〈冒険者〉にぶつけてくるだけでなく、仲間のコボルドを移動させて戦線を混乱させる。平常時も大きな荷物を動かしたりする時に使われているが、作り自体は粗末なものなのでひどく脆い。

〈大牙竜鬼〉オオボルド

ランク：1 [人型] [コボルド] 識別難易度：7

【STR】2 【DEX】1 【POW】1 【INT】1
【回避】1+2D 【抵抗】1+2D
【物理防御力】6 【魔法防御力】2
【最大HP】47 【ヘイト倍率】×1
【行動力】1 【移動力】2

▼特技：

《コボルドの戦術》__常時__このエネミーは[コボルド]タグを持つ他のエネミーと同じSqにいる時、[防御判定]に+1を得る。[機械]プロップから望まない効果を受けない。

《ボルドスラップ》__ [白兵攻撃] __メジャー__ 対決(4+2D/回避)__単体__至近__[12+2D]の物理ダメージを与える。[達成値13]対象に[惑乱]を与える。

《ボルドビンタ》__本文__単体__2Sq__自分以外の味方が[攻撃判定]を失敗した直後に使用する。対象に5点の直接ダメージを与える。対象が次に行なう[攻撃判定]に+1Dする(この効果はCSとして扱い、効果が一度発揮されると解除される)。

▼ドロップ品：

1～4：大きな牙 [換金] (15G)

5～6：気合の木刀 [換金] (40G)

▼解説：

〈小牙竜鬼〉の亜種で、通常よりも体が大きく、筋力にも恵まれた亜種。特徴的なのはその牙で、口の中に収まらないほど大きく鋭い。戦闘力も高く、通常のコボルドよりいくらかましな武装をしていることが多い。〈大牙竜鬼〉は個々の武力を高めようとする性質が強く、コボルド特有の連携戦術や道具を駆使した戦い方だけでなく、荒々しい戦い方を好む。攻撃を外すなど、ふがいない戦い方をする仲間がいると鉄拳による叱咤激励を行うため、〈大災害〉後は彼らと同じ戦場に出たがらないコボルドも増えている。

〈大牙竜鬼の剣客〉

ランク：1 [ボス] [人型] [コボルド] 識別難易度：5

【STR】2 【DEX】1 【POW】1 【INT】1
 【回避】1+2D 【抵抗】1+2D
 【物理防御力】6 【魔法防御力】2
 【最大HP】206 【ヘイト倍率】×4
 【行動力】1 【移動力】2 【因果力】4

▼特技：

《コボルドの剣術》_常時_このエネミーは[機械]プロップから望まない効果を受けない。

《再行動》_本文_ラウンド1回_このエネミーが[行動済]になった時に使用する。このエネミーは即座に[未行動]となり、その後ラウンド終了時まで【行動力】が0となる。

《オオボルトブレード》_ [白兵攻撃] _メジャー_ 対決(4+2D/回避)_単体_至近_ [12+2D]の物理ダメージを与える。[マイナー]対象を1Sqまで[即時移動(強制)]してもよい。
 [因果力1]この特技を「対象：範囲(選択)」に変更する。[自身：覚醒]ダメージロールに+10する。

《カウンターハウル》_ダメージ適用直後_自動成功_単体_2Sq_このエネミーが攻撃を受けた直後に使用する。その攻撃を行なったキャラクターを対象として5点の直接ダメージを与える。[対象：ヘイトトップ]さらに[追撃：5]をあたえる。

《小牙竜の覚醒》_本文_自動成功_広範囲2(選択)_至近_シーン1回_このエネミーの【HP】が100以下になった時即座に使用する。この行動はEXパワーとして扱う。対象の【ヘイト】を+2する。このエネミーのBSを全て解除してもよい。このエネミーは[覚醒]タグを得る。

▼ドロップ品：

1～5：刃の露[魔触媒2] (20G)×4
 6：雲竜のキセル(160G)
 固定：腐銀の小片[コア素材] (30G)

▼解説：

〈小牙竜鬼〉と比べて大柄な〈大牙竜鬼〉の中でも一際大きな体格を持つ剣客。着流し姿に太刀を持ち、武士のものに似た剣術を操り戦う。戦闘力は高いが協調性が低く、組織的な行動には全く向かない。そのためコボルド集団の中では用心棒的な扱いをされており、戦いが劣勢になった時の切り札として登場する事が多い。

▼コラム：連携の脅威

〈小牙竜鬼〉の特徴といえば戦いにおける器用さ、そして連携である。

ひ弱な種族と見くびって、コボルドたちの力を合わせた連携によって痛い目に合わされた〈冒険者〉も少なくない。

このGM用EXパワーはそんなコボルドの連携の妙を表現するためのものだ。

〈小牙竜鬼〉連携攻撃

[GM] EXパワー

タイミング：セットアップ

判定：判定なし

対象：広範囲20(無差別) 射程：至近

コスト：本文

▼効果：

コストとして【因果力】2点を消費する。このEXパワーは[コボルド]タグを持つエネミーにのみ効果を発揮する。対象の行なうダメージロールに+10する。この効果は複数累積せず、ラウンド終了時まで持続する。

鼠人間

〈鼠人間〉、ラットマンは、二足歩行するネズミのような姿をした亜人間モンスターだ。平均的な〈鼠人間〉は身長120センチメートルほどで、湿ったような灰色の毛皮と、鋭く尖った刃物のような前歯、ネズミの尾を立派にしたような長い尻尾を有する。

下水などを根城にしていることが多いため身体は不潔で、どぶ川のような悪臭を放っている。鼻の利く狼牙族ならば、数十m離れていても彼らの存在が臭いによって判るとも言われる。

〈鼠人間〉同士はキィキィという甲高く耳障りな鳴き声で会話しているようだが、〈冒険者〉にはその内容はわからない事も多い（〈大地人〉学者の研究によると、「テキ」「クイモノ」「タタカイ」といった単純な単語の組み合わせだという）。

腕力には劣るが、身軽さと器用さ、暗闇を見通す目が彼らの取り柄だ。素早く動くために防具の類は身につけず、人間から盗んだ武器で武装していることが多い。壁や天井を自在に駆け回り、ネズミ譲りの数と疫病を保有する〈鼠人間〉たちは、決して見くびれる敵ではない。

生態と文化

〈鼠人間〉は生命力と繁殖力に優れ、ヤマトのどんな地方でも見かけることができる。太陽の光を嫌うため、地下に埋もれた遺跡や下水道など、陽の射さない場所に巣を作り、数体から数十体の群れで行動することが多い。群れは大柄で力が強い〈鼠人間〉が率いているが、時には突然変異的に巨大な体躯を有する強力な個体が出現する。そ

ういった群れは周辺の群れを糾合し、数百体の規模に膨れ上がることもあるようだ。

彼らは悪賢く、敵の目を盗んだり不意を打つような姑息な真似は得意だが、創造力や生産性に乏しく、文化程度も低い。農業を行ったり、金属を精錬することもできないため、食料はキノコなどの採集に頼り、道具は〈大地人〉の集落を襲って奪うか、夜中に盗んでくるのがほとんどだ。手入れや修理といった概念も欠けており、壊れるまで使い続け、壊れたらまた盗むことを繰り返している。疫病を媒介することもあって〈大地人〉からは忌み嫌われており、〈鼠人間〉退治は〈冒険者〉にとって一般的な依頼のひとつだ。

〈大災害〉以降、〈鼠人間〉の数はますます増しているらしく、マイハマ地下にある古代遺跡には大規模な根拠地があることが確認されている。つい最近、ある〈冒険者〉たちによって彼らがアキバの下水道に侵攻を企てていることが明らかになり、〈円卓会議〉は警戒を強めている。

遭遇

パターン1：（PC3人）〈鼠人間の弦楽師〉1体、〈鼠人間の乱暴者〉1体、〈病魔獣〉2体。

（PC4人）加えて〈鼠人間の乱暴者〉1体。

（PC5人）さらに〈鼠人間の弦楽師〉2体。

パターン2：（PC3人）〈鼠人間の卑怯者〉1体、〈鼠人間の頑固者〉2体。（PC4人）加えて〈鼠人間の卑怯者〉1体。（PC5人）さらに

〈鼠人間の採集者〉2体。

パターン3：（PC3人）〈鼠人間の採集者〉1体、〈病魔獣〉2体、〈鼠人間の乱暴者〉1体。

（PC4人）加えて〈病魔獣〉2体。（PC5人）さらに〈鼠人間の乱暴者〉2体。

〈鼠人間の弦楽師〉～・ストリンガー

ランク：2 タグ：[人型] [ラットマン] [暗視] 識別難易度：7

【STR】1 【DEX】1 【POW】2 【INT】3
【回避】1+2D 【抵抗】0+2D
【物理防御力】4 【魔法防御力】7
【最大HP】34 【ヘイト倍率】×2
【行動力】5 【移動力】2

▼特技：

《鼠の体術》__常時__このエネミーの行なう〔通常移動〕は常に〔即時移動〕になる。

《群れなす攻撃》__〔特殊攻撃〕__メジャー__対決（3+3D/抵抗）__単体__4Sq__〔25+2D〕の物理ダメージを与える。〔マイナー〕対象と同じSqにいる〔ラットマン〕タグを持つエネミー1体につき〔追撃：7〕1つを対象にあてる。

《熱病のラプンツェル》__クリンナップ__自動成功__単体__4Sq__シーン1回__〔衰弱〕状態のキャラクターのみ対象にできる。対象に〔追撃〕を3つ与える。その強度は対象が受けている〔衰弱〕の強度と等しい。

▼ドロップ品：

1～5：弦騒の粉〔魔触媒2〕（20G）
6：上質のガット〔換金〕（70G）

▼解説：

弦楽器の音色でネズミの群れを操る能力を持った〈鼠人間〉の弦楽詩人。音色を聞いたネズミは凶暴になり、我が身も省みず獲物に襲い掛かる。

楽器は大抵が拾い物や盗品で、ろくに手入れもされていない。しかもメロディはでたらめで、人間の耳には耳障りな雑音にしか聞こえない。

〈鼠人間〉は〈大地人〉の集落を攻撃するに際し、大量のネズミをけしかけて食料庫を荒らさせる戦術を取ることがある。ネズミをやたらと多く見かけるようになったなら、それは大規模な侵攻作戦の前触れなのかもしれない。

〈鼠人間の乱暴者〉～・フーリガン

ランク：2 タグ：[人型] [ラットマン] [暗視] 識別難易度：7

【STR】3 【DEX】2 【POW】1 【INT】1
【回避】1+3D 【抵抗】0+3D
【物理防御力】3 【魔法防御力】4
【最大HP】60 【ヘイト倍率】×1
【行動力】4 【移動力】2

▼特技：

《鼠の体術》__常時__このエネミーの行なう〔通常移動〕は常に〔即時移動〕になる。

《サヴェッジバイト》__〔白兵攻撃〕__メジャー__対決（5+2D/回避）__単体__至近__〔15+2D〕の物理ダメージと〔衰弱：5〕をあたえる。〔マイナー&対象：ヘイト4以上〕対象に〔弱点（ラットマン）：5〕を与える。この〔弱点〕はBSとして扱う。

《見境なき爪》__本文__自動成功__単体__2Sq__対象が〔移動〕タグをもつ行動を実行しようとした時に使用する。対象に〔衰弱：5〕を与える。〔対象：衰弱〕直接ダメージを10点与える。

▼ドロップ品：

1～4：2D×3G
5～6：丈夫な前歯〔換金〕（45G）

▼解説：

腕力に優れており、総じて臆病な性格の者が多い〈鼠人間〉の中では珍しく、暴力による解決を好む乱暴者。戦いになると興奮して狂乱状態に陥ることもある。

彼らは他の〈鼠人間〉より立派で鋭い前歯が自慢で、ナイフなどを利用して研ぎ上げている。どちらの前歯がより立派かで〈鼠人間の乱暴者〉同士が言い争いになり、噛み合いの喧嘩の末二匹とも死んでしまった、という話は、〈大地人〉たちが子供に語る寓話の中でも有名なものだ。

〈鼠人間の卑怯者〉～・ミーンネス

ランク：2 タグ：[人型] [ラットマン] [暗視] 識別難易度：7

【STR】1 【DEX】2 【POW】1 【INT】3
【回避】2+2D 【抵抗】-1+2D
【物理防御力】7 【魔法防御力】7
【最大HP】36 【ヘイト倍率】×2
【行動力】4 【移動力】2

▼特技：

《鼠の体術》__常時__このエネミーの行なう〔通常移動〕は常に〔即時移動〕になる。

《物陰から投石》__〔射撃攻撃〕__メジャー__対決(3+3D/回避)__単体__2Sq__[25+2D]の物理ダメージを与える。〔自身：隠密〕ダメージに+15し、さらに対象に〔硬直〕を与える。

《とんずらするぜ!》__〔移動〕__ムーブ__シーン1回__このエネミーは〔隠密〕状態となり、それを維持したまま2Sqまで〔即時移動〕をしてもよい。〔マイナー〕移動距離は+1Sqされる。

▼ドロップ品：

1～5：ぴかぴかの石〔換金〕(20G)
6：拾い物の指輪〔換金〕(70G)

▼解説：

背が小さくひ弱だが、隠密の技術に優れ、物陰にや死角から攻撃することを得意とするずる賢い〈鼠人間〉。投げつけてくる石つぶてには毒性の唾液が塗布されており、命中するとめまいを起こして動けなくなるときもある。投石をかいくぐって接近しても、すぐさま物影や死角に逃げ込まれてしまうだろう。

〈鼠人間の卑怯者〉は他の〈鼠人間〉をわざわざ敵に姿を見せる愚か者とバカにしているが、自身もぴかぴかしたコインや石に目が無いため、それに気をとられて隠れ場所からつり出されてしまうこともあるらしい。

〈鼠人間の頑固者〉～・ボーンヘッド

ランク：2 タグ：[人型] [ラットマン] [暗視] 識別難易度：7

【STR】3 【DEX】1 【POW】2 【INT】1
【回避】2+2D 【抵抗】0+2D
【物理防御力】9 【魔法防御力】4
【最大HP】50 【ヘイト倍率】×1
【行動力】2 【移動力】2

▼特技：

《鼠の体術》__常時__このエネミーの行なう〔通常移動〕は常に〔即時移動〕になる。

《テタニックスタンプ》__〔白兵攻撃〕__メジャー__対決(5+2D/回避)__単体__至近__[16+2D]の物理ダメージを与える。〔判定成功〕対象に〔衰弱：5〕をあたえる。〔マイナー〕この特技の〔攻撃判定〕に+2。

《警戒の鳴き声》__セットアップ__広範囲20(選択)__至近__シーン1回__対象は〔軽減：5〕を得る。この〔軽減〕は、このエネミーが〔死亡〕か〔戦闘不能〕になると解除される。

▼ドロップ品：

1～3：欠けた前歯〔換金〕(20G)
4～6：頑丈な頭骨〔換金〕(40G)

▼解説：

兜の代わりに獣の頭骨を被った〈鼠人間〉の頑固者。〈鼠人間〉には珍しく仲間思いで意志の強さを持ち、ひとたび敵の前に立ちはだかれば、仲間を守るために梃子でも動かず、手にした棍棒で敵を打ちすえる。

残念ながら、他の〈鼠人間〉たちには彼の気高い精神が理解できないらしく、ていのいい弾除けくらいにしか思われていない。かぶっている頭骨には数種類のバリエーションがあるが、水牛や鹿など角が付いている動物のものが好まれるようだ。

〈鼠人間の採集者〉～・ハーヴェスト

ランク：2 タグ：[人型] [ラットマン] [暗視] 識別難易度：7

【STR】2 【DEX】1 【POW】3 【INT】1
【回避】1+2D 【抵抗】1+2D
【物理防御力】4 【魔法防御力】6
【最大HP】45 【ヘイト倍率】×1
【行動力】6 【移動力】2

▼特技：

《鼠の体術》__常時__このエネミーの行なう [通常移動] は常に [即時移動] になる。

《冷静の青いキノコガス》__ [魔法攻撃] [邪毒] __メジャー__対決 (5+2D/抵抗) __単体__4 S q __ [10+2D] の魔法ダメージを与える。〔対象：衰弱〕対象に [追撃] を与える。その強度は対象が受けている [衰弱] の強度に等しい。

《情熱の赤いキノコガス》__セットアップ__自動成功__単体__本文__このエネミーから見て2～3 S q の距離にいる [ヘイトトップ] のキャラクターのみ対象にできる。対象に [追撃：10] を与える。

▼ドロップ品：

1～4：季節の野菜ポトフ (P218)
5～6：芳醇な白キノコ [換金] (45G)

▼解説：

下水や遺跡に棲む〈鼠人間〉の中で、食料となるキノコを採ることに長けた採集者。ラットマンの中でも特にみずぼらしい格好をしており、ほかのラットマンが着古したり捨てたボロボロの服を着込んでいたためひどい臭いを放っている。背中に背負った籠の中には採集してきたキノコ類やガラクタが詰め込まれており、戦いになると様々な茸の胞子を敵に吹き付けることで武器としても扱う。どの胞子ガスも人類にとっては有害で、まともに吸い込めば悲惨な目にあうだろう。

彼らの社会において、食べ物集めは下っ端の仕事だとみなされており、〈鼠人間の採集者〉たちの地位はかなり低いようだ。

〈病魔獣〉 ディジーズビースト

ランク：2 タグ：[モブ] [精霊] [邪毒] 識別難易度：8

【STR】1 【DEX】1 【POW】3 【INT】2
【回避】7 [固定] 【抵抗】9 [固定]
【物理防御力】11 【魔法防御力】4
【最大HP】21 【ヘイト倍率】×1
【行動力】2 【移動力】2

▼特技：

《土の精》__常時__このエネミーは常に [軽減 (邪毒)：5] を持ち、 [衰弱] にならない。また、 [電撃] ダメージを受ける時、防御力を0として計算する。

《感染拡大》__ [特殊攻撃] [邪毒] __メジャー__対決 (11 [固定] /回避) __単体__2 S q __ [追撃：15] を与える。〔対象：追撃以外のBS〕対象に [重篤] を与える。

《瘴気の薄霧》__クリンナップ__自動成功__広範囲2 (選択) __至近__ [衰弱] 状態のキャラクターのみ対象にできる。対象の [衰弱] の強度を+3する。

▼ドロップ品：

固定：病魔のサンプル [換金] (15G)

▼解説：

湿地や砂漠、下水など、空気の淀む場所に生まれる病気の精霊。小動物の群れに似た姿をしているが単体のエネミーで、黒っぽい不定形の霧の中に無数の赤い目が爛々と光っている形状を持つ。

耳障りな鳴き声をあげながら〈大地人〉の集落に襲来し、水源や食料庫を汚染して病原菌をばらまく。ネズミの死骸をそのまま放置しておく〈病魔獣〉がやってくるという迷信が〈大地人〉の間にあり、彼らはネズミの死骸を見つけたならすぐさま火にくべるか土に埋めて〈病魔獣〉の襲来を防ごうとする。

〈鉄鼠〉ライゴウアジャリ

ランク：2 タグ：[ボス] [幻獣] [暗視] 識別難易度：8

【STR】1 【DEX】1 【POW】2 【INT】3

【回避】1+2D 【抵抗】0+2D

【物理防御力】4 【魔法防御力】7

【最大HP】68 【ヘイト倍率】×4

【行動力】5 【移動力】2 【因果力】4

▼特技：

《鼠の体術》__常時__このエネミーの行なう〔通常移動〕は常に〔即時移動〕になる。

《鼠招きの法》__常時__このエネミーはシーン登場時に「CR2以下の〔ラットマン〕タグを持つエネミー2体」を任意の位置に配置できる。エネミー1体は〈病魔獣〉2体に置き換えても良い。この効果で配置されたエネミーからはドロップ品を入手できない。

《再行動》__本文__ラウンド1回__このエネミーが〔行動済〕になった時に使用する。このエネミーは即座に〔未行動〕となり、その後ラウンド終了時まで【行動力】が0となる。

《狂熱の業病》__〔魔法攻撃〕〔邪毒〕__メジャー__対決（3+3D/抵抗）__単体__4sq__〔25+2D〕の魔法ダメージを与える。〔対象：ラットマン〕対象はこの特技によるダメージを受けない。対象は即座に1sqまで〔即時移動〕をしてもよい。〔因果力1〕この特技を「対象：範囲（無差別）」に変更する。このエネミーはこの特技によるダメージを受けない。

《鉄鼠の呪い》__クリンナップ__自動成功__広範囲2（選択）__至近__このエネミーは自身のBSを1つ解除してもよい。〔対象：衰弱〕対象は〔消耗品〕もしくは〔換金〕タグを持つアイテム1つを失う（対象が選択）。

▼ドロップ品：

1～4：克呪の血〔魔触媒3〕（25G）×3

5～6：鉄鼠の頭蓋骨〔換金〕（200G）

固定：鋼の毛皮〔コア素材〕（40G）

▼解説：

ボロボロの袈裟に身を包み、石のような肌に黒光りする鉄の牙を生やした強力な〈鼠人間〉型のボスモンスター。ラットマンの手下を引き連れ、邪毒属性を伴った強力な魔法攻撃を撃ってくるが、この攻撃の脅威はダメージだけでなく、周囲に存在するラットマンを操り、犠牲者に殺到させてくるところにある。また、〈冒険者〉に隙を見つけるとその所持品やお金を盗み取ることもある。

鼠系エネミーを増殖させる特殊能力を持つと言われており、放置すれば都市一つが食い荒らされるほどの被害を産むことだろう。

▼コラム：亜種の作成

普段とは毛色の違うエネミーを登場させて、戦いの味付けを変えてみたいと思った時、エネミーの名称やタグ、能力の一部をアレンジして「亜種」を作ってみるのはよい手法だ。亜種としての設定にあわせて、属性やタグを変更するだけでもセミオリジナルのモンスターを作ることは出来る。

たとえば〈鉄鼠〉の亜種ならば、《狂熱の業病》を以下のように差し替えるだけで亜種エネミーとして新しい魅力を提供できるだろう。この種の差し替えはエネミーの役割に沿った方向の調整が望ましい。

《雷雲の一撃》__〔魔法攻撃〕〔電撃〕__メジャー__対決（3+3D/抵抗）__単体__至近__〔20+2D〕の魔法ダメージを与える。〔マイナー〕このエネミーの〔追撃〕をひとつ解除する。その強度と等しいボーナスをダメージロールに得る。〔因果力1〕この特技を「対象：直線2（選択）」に変更する。

緑小鬼

〈緑小鬼〉、ゴブリンは体長100～160センチメートルほどの、発達した頭部と腕部、そしてそれとは裏腹に小さな下半身を持つ、ややアンバランスな体躯の亜人間である。

緑色の皮膚と尖った耳が特徴で、申し訳程度の衣服、防具を身に着けている。彼らの価値観では鍛えた肉体を誇示することがよしとされ、武装も軽装を好む。また血を好み、武具防具や体の手入れなどもしないため、常に血と鉄の錆びたような臭いを漂わせている。

知能はやや低く、人類と言葉を交わすことはほとんどない。喉の奥で唸るような濁った声は原始的な殺意を感じさせる。そのため〈大災害〉の直後は戦闘慣れしていない多くの〈冒険者〉に少なからぬ恐怖を植えつけたようだ。

軍事に関しては高い練度を持ち、多彩な武器を自在に操る。

亜種として〈鉄軀緑鬼〉、ホブゴブリンがいる。総じて高い身体能力と強い忠誠心を持ち、部族の用心棒とでもいえるべき存在である。

生態と文化

〈緑小鬼〉はヤマトの東北部を中心に広く分布する亜人間だ。主に深い森や山脈を縄張りとするが、〈カンダ用水路〉などの人里近くでも目撃される。

彼らは族長を頂点とした部族社会を構成しており、部族ごとに独自に発達した職能技術を持つ。同じ〈緑小鬼〉でも、地方や部族によって得意とする戦術が大きく変わってくるのはこのせいだ。

また軍事的な行動も好み、これまでに幾度も人類の生活圏への大規模な侵攻、略奪を繰り返してきた。

一般的なゴブリンは定住せず、部族ごとに集団で移動しながら〈大地人〉への略奪、侵略を繰り返す生活を送るが、オウウ地方を中心としたヤマトの東北部では、大規模な集落を築いて定住する部族が多数確認されている。特に〈闇の森〉の最奥には〈七つ滝城砦〉と呼ばれる巨大な要塞が存在する。この要塞は周囲に生息する巨大な六部族が共有しており、二年に一度、部族間の協議・闘争によって「王」が選出され、この城砦の主となるのだ。

略奪者としての印象が強いゴブリンたちだが、一方で非常に迷信深い面も持つ。彼らは原始的な祖霊信仰を持っており、部族の呪術師や祈祷師といった者たちが先祖の霊を祀る儀式を執り行う様子がしばしば目撃されている。

遭遇

パターン1：（PC3人）〈緑小鬼の滑走師〉1体、〈緑小鬼の祈祷師〉1体、〈緑小鬼の自爆師〉2体。（PC4人）加えて〈緑小鬼の祈祷師〉1体。（PC5人）さらに〈緑小鬼の滑走師〉2体。

パターン2：（PC3人）〈鉄軀緑鬼の拳士〉1体、〈緑小鬼の狙撃手〉2体。（PC4人）加えて〈鉄軀緑鬼の拳士〉1体。（PC5人）さらに〈緑小鬼の先祖霊〉2体。

パターン3：（PC3人）〈緑小鬼の先祖霊〉×1、〈鉄軀緑鬼の拳士〉1体、〈緑小鬼の自爆師〉2体。（PC4人）加えて〈緑小鬼の自爆師〉2体。（PC5人）さらに〈鉄軀緑鬼の拳士〉2体。

〈緑小鬼の自爆師〉～・デストラクター

ランク：3 タグ：[モブ] [人型] [ゴブリン] 識別難易度：5

【STR】2 【DEX】1 【POW】2 【INT】3

【回避】7 [固定] 【抵抗】8 [固定]

【物理防御力】6 【魔法防御力】7

【最大HP】19 【ヘイト倍率】×2

【行動力】3 【移動力】2

▼特技：

《危険物運搬中》__常時__このエネミーは《ダッシュ》を行なうことができない。

《ゴブリンレイジ》__本文__このエネミーがHPダメージを受けた直後に使用する。このエネミーは即座に《ゴブマイン》を使用する。この時、ダメージロールに+10を得る。

《ゴブマイン》__ [魔法攻撃] [火炎] __メジャー__対決 (12 [固定] /抵抗) __広範囲1 (無差別) __至近__ [30+4D] の魔法ダメージを与える。このエネミーは [死亡] になる。

《無謀な突撃》__ [移動] __ムーブ__このエネミーは3Sqまで [即時移動] をしてもよい。その後、5点の直接ダメージを受ける。 [マイナー] 移動距離は+1Sqされる。

▼ドロップ品：

固定：魔法回路の破片 [換金] (20G)

▼解説：

特殊な火炎呪文を扱う〈緑小鬼〉の魔術師。彼らの魔術は腹部に魔力を溜め込み、貯めた魔力を暴発させることで大きく膨らんだ腹部ごと敵を破裂させるというものである。当然、この魔法を使うと死ぬのだが、彼らがそれを厭うことはない。

たとえ自分が死んだとしても、爆発に巻き込んで殺した敵の数だけ強力なゴブリンの魔術師になって、また生まれてくるのだ、と彼らは固く信じているのである。

〈緑小鬼の狙撃手〉～・スナイパー

ランク：3 タグ：[人型] [ゴブリン] 識別難易度：5

【STR】2 【DEX】2 【POW】1 【INT】3

【回避】2+2D 【抵抗】1+2D

【物理防御力】10 【魔法防御力】7

【最大HP】41 【ヘイト倍率】×2

【行動力】5 【移動力】2

▼特技：

《ゴブリンレイジ》__ダメージ適用直後__このエネミーが [精神] ダメージを受けた時に使用する。このエネミーは即座に《ゴブアロー》を使用しても良い。この時、ダメージロールに+5を得る。

《ゴブアロー》__ [射撃攻撃] __メジャー__対決 (3+3D/回避) __単体__3Sq [37+2D] の物理ダメージを与える。 [マイナー] 対象を1Sqまで [即時移動 (強制)] してもよい。

《狙撃の極意》__マイナー__シーン1回__このエネミーがこのメインプロセスで行なう [射撃攻撃] の射程は+2Sqされる。

▼ドロップ品：

1～3：ボウガン (P213)

4～5：極太の矢 [換金] (15G) ×3

6：大きなスコープ [換金] (80G)

▼解説：

体に不釣り合いな大きさの弓と、軽い鎧で武装した〈緑小鬼〉の狙撃手。通常なら届かないような場所からでも狙い済ました矢を打ち込んでくることがあるため、距離があるときでも油断できない相手だ。間合いをつめようとしても、強烈な弓の攻撃で容易には近づかせない、恐るべき射手である。

また、大規模なゴブリンの部隊が進軍する際の斥候としても活躍している。

《緑小鬼の祈祷師》～・コンジャラー

ランク：3 タグ：[人型] [ゴブリン] 識別難易度：5

【STR】2 【DEX】1 【POW】3 【INT】2
【回避】1+2D 【抵抗】3+2D
【物理防御力】13 【魔法防御力】3
【最大HP】48 【ヘイト倍率】×1
【行動力】3 【移動力】2

▼特技：

《ゴブリンレイジ》__ダメージ適用直後__このエネミーが[精神]ダメージを受けた時に使用する。このエネミーは即座に《ゴブ真言》を使用しても良い。この時、ダメージロールに+5を得る。

《ゴブ真言》__ [魔法攻撃] [光輝] __メジャー__
対決(5+2D/抵抗)__単体__2Sq__[18+2D]の魔法ダメージを与える。[マイナー]対象に[硬直][重篤]を与える。

《最期に一花》__本文__単体__4Sq__シーン1回__
このエネミー以外の対象が[戦闘不能]になる直前に使用する。対象は即座に「タイミング：メジャー」の行動を1回行なうことができる。

▼ドロップ品：

1～4：2D×4G

5～6：回復薬(初級)(P219)

▼解説：

魔術の素質があり、部族内で祖霊を祀る儀式に従事する〈緑小鬼〉の術者。鎧は身に着けず、簡素な獣皮の腰巻きを身につけ、体中に呪術的な刺青を彫りこんでいる。また腕や首には原始的な護符の類がいくつも巻きつけられており、動くたびにカラカラと音を立てる。

武器は持っていないが、気合を叩きつけて金縛りにしてくる攻撃のほか、戦いで倒れたはずのゴブリンを短時間だけ立ち上がらせ、戦わせる術も使ってくる。

《緑小鬼の滑走士》～・スケーター

ランク：3 タグ：[人型] [ゴブリン] 識別難易度：5

【STR】2 【DEX】3 【POW】1 【INT】2
【回避】3+2D 【抵抗】1+2D
【物理防御力】10 【魔法防御力】4
【最大HP】48 【ヘイト倍率】×2
【行動力】5 【移動力】2

▼特技：

《ゴブリンダッシュ》__ [移動] __ダメージ適用直後__このエネミーが[精神]ダメージを受けた時に使用する。このエネミーは即座に2Sqまで[即時移動]を行ない、その後《ゴブ爆走》を使用してもよい。

《ゴブ爆走》__ [白兵攻撃] __メジャー__対決(4+3D/回避)__単体__至近__[30+2D]の物理ダメージを与える。[達成値17]対象に[放心]を与える。

《スタンピード》__ [移動] __ムーブ__シーン1回__
このエネミーは2Sqまで[即時移動]してもよい。このメインプロセスで使用する《ゴブ爆走》の対象を「移動時に1回でも同じSqにいたキャラクター(選択)」に変更する。[マイナー]移動距離は+2Sqされる。

▼ドロップ品：

1～3：風の欠片[魔触媒3](25G)

4～6：アイツのゴーグル[換金](45G)

▼解説：

下面に車輪のついた板を操り、戦場を縦横無尽に駆け回る〈緑小鬼〉のスケーター。そのスピードを生かして戦場を縦横無尽に駆け回り、次々と体当たりを加えてくる。乗っている板は粗末なものだが、彼らなりにこだわりがあるらしく、ペイントや装飾が施されているものも多い。

〈大災害〉以降は、その移動力を買われてゴブリンの斥候や伝令役としても活躍している。

〈鉄軀緑鬼の拳士〉～・ベアナックル

ランク：3 タグ：[人型] [ゴブリン] 識別難易度：5

【STR】3 【DEX】2 【POW】1 【INT】2
【回避】1+3D 【抵抗】2+3D
【物理防御力】4 【魔法防御力】3
【最大HP】67 【ヘイト倍率】×1
【行動力】5 【移動力】2

▼特技：

《ゴブリンレイジ》__ダメージ適用直後__このエネミーが[精神]ダメージを受けた時に使用する。このエネミーは即座に《ホブゴブチョップ》を使用しても良い。この時、ダメージロールに+5を得る。

《ホブゴブチョップ》__ [白兵攻撃] __メジャー__ 対決(5+2D/回避) __単体__ 至近 __ [23+2D] の物理ダメージを与える。[マイナー] 対象の【ヘイト】を-1する。

《ゴブダクション》__ [移動] __ムーブ__自動成功 __単体__ 至近 __シーン1回__このエネミーは2Sqまで[即時移動]をしてもよい。このエネミーの移動と同時に、対象をこのエネミーが移動したSqに[即時移動(強制)]させる。

▼ドロップ品：

1～3：すり切れたお守り [換金] (20G)
4～6：重いリストバンド [換金] (25G) ×2

▼解説：

〈鉄軀緑鬼〉の中でも、素手の格闘術に長けた拳士。筋骨隆々の肉体を誇示するかのようには上半身はほぼ裸で、武器も両手に嵌めた格闘用のナックルガードのみである。繰り出すチョップは岩をも砕く威力を誇り、強敵と認めた相手には一対一の勝負を挑むべく他の敵から引き離そうとする。

彼らの興味の大半は戦いと鍛錬であるが、部族内での上下関係に厳しく、族長の用心棒やヘマをやった手下の制裁役として重宝されている。

〈緑小鬼の先祖霊〉～・トーテム

ランク：3 タグ：[不死] [暗視] [ゴブリン] 識別難易度：5

【STR】2 【DEX】1 【POW】2 【INT】3
【回避】2+2D 【抵抗】0+2D
【物理防御力】6 【魔法防御力】8
【最大HP】38 【ヘイト倍率】×2
【行動力】3 【移動力】2

▼特技：

《幽体の理》__このエネミーは[精神]ダメージを受ける時、防御力を0として扱う。また、[機械][自然]プロップから望まない効果を受けない。このエネミーの行なう[通常移動]は常に[即時移動]になる。

《ゴブリンレイジ》__ダメージ適用直後__このエネミーが[精神]ダメージを受けた時に使用する。このエネミーは即座に《ゴブストーム》を使用しても良い。この時、ダメージロールに+5を得る。

《ゴブストーム》__ [魔法攻撃] [電撃] __メジャー__ 対決(3+3D/抵抗) __範囲(選択) __ 4Sq __ [30+2D] の魔法ダメージを与える。[マイナー] 対象に[萎縮]を与える。

《ウィードバインド》__マイナー__本文__4Sq __シーン1回__Sq1つを対象とする。対象Sqにいるキャラクターをこのエネミーの[阻止能力]の対象にできる。この効果はラウンド終了時まで持続する。

▼ドロップ品：

1～4：緑鬼の灰 [魔触媒3] (25G)
5～6：緑鬼の灰 [魔触媒3] (25G) ×2

▼解説：

〈緑小鬼の呪術師〉などに喚ばれることもある幽霊系モンスター。外見的には、宙に浮かぶ下半身が透けたゴブリンである。ゴブリン族に敵対する者に祟りを起こし、天候や植物を操って攻撃する。また、ごくまれにゴブリンへ託宣を下すこともあるらしい。

〈緑小鬼の百鬼長〉～・キャプテン

ランク：3 タグ：[ボス] [人型] [ゴブリン] 識別難易度：3

【STR】3 【DEX】2 【POW】2 【INT】1

【回避】2+2D 【抵抗】1+2D

【物理防御力】14 【魔法防御力】4

【最大HP】146 【ヘイト倍率】×5

【行動力】3 【移動力】2 【因果力】4

▼特技：

《**戦闘指揮**》__常時__広範囲2（選択）__至近__このエネミー以外の〔ゴブリン〕タグを持つエネミーを対象とする。対象の〔攻撃判定〕に+1する。この効果はCSとして扱い、ラウンド終了時まで持続する。

《**ゴブリン悪辣中隊**》__常時__このエネミーはシーン登場時に〈緑小鬼の呪術師〉2体を任意の位置に配置できる。〈緑小鬼の呪術師〉1体は〈緑小鬼〉2体に置き換えても良い。この効果で配置されたエネミーからはドロップ品を入手できない。

《**再行動Ⅱ**》__本文__単体__4S q__ラウンド1回__対象が〔行動済〕になった時に使用する。対象は即座に〔未行動〕となり、その後ラウンド終了時まで【行動力】が0となる。

《**ゴブリンレイジ**》__ダメージ適用直後__このエネミーが〔精神〕ダメージを受けた時に使用する。このエネミーは即座に《ゴブ鉄槌》を使用しても良い。この時、ダメージロールに+5を得る。

《**ゴブ鉄槌**》__〔白兵攻撃〕__メジャー__対決（5+2D/回避）__単体__至近__〔20+2D〕の物理ダメージを与える。〔マイナー〕このエネミーは自身の〔追撃〕〔惑乱〕〔硬直〕のうちひとつを解除しても良い。〔因果力1〕この特技を「対象：範囲（選択）」に変更する。

《**進軍の号令**》__クリンナップ__本文__シーン1回__シーンに〔ゴブリン〕タグを持つエネミーが2体以下しか存在しない場合のみ使用できる。〈緑小鬼〉1体を〔行動済〕状態で自身から1S q以内に配置してもよい。この効果で配置されたエネミーからはドロップ品を入手できない。〔因果力2〕再利用可能。

▼ドロップ品：

1～4：鋭い大牙〔魔触媒4〕×4（120G）

5～6：勇壮な飾り兜〔換金〕（180G）

固定：血塗れの勲章〔コア素材〕（50G）

▼解説：

百体以上からなるゴブリンの大集団を率いるゴブリンの前線指揮官。屈強な肉体を分厚い鎧で包み、無骨な棍棒を携え配下に檄を飛ばす。彼の采配のもとでは、ゴブリンたちの攻撃はより一掃の冴えを見せ、的確に敵を捉える。

また〈緑小鬼の百鬼長〉をはじめとするゴブリンの中でも強力な個体は、殺したモンスターの毛皮や羽根、〈大地人〉から略奪した兜などの飾り物やトロフィーを身につけ、自分の強さをアピールする習性がある。

▼コラム：環境への適応

亜人間は環境への適応力も高い種族である。たとえば洞窟などに住みついた〈緑小鬼〉集団は、定住するうちに暗闇に適応するものが出てくるといふ。

以下のGM用EXパワーは、そういった適応力を表現するためのものである。

洞窟の一族

[GM] [準備] EXパワー

タイミング：ブリーフィング

判定：判定なし

対象：範囲（選択） 射程：至近

コスト：本文

▼効果：

コストとして【因果力】2点を消費する。対象は〔暗視〕タグを得る。この効果はシーン終了時まで持続する。