



アサルトエンジンシナリオ④ 『不死者の王』

[2012/8/30:改訂版]

シナリオ:藤貴浩、灘新一郎 / イラスト:睦屋半風
(※富士見書房・第1回 AE コンベンション用シナリオ)

■本シナリオについて

- ・プレイヤーの人数:4人
- ・キャラクターレベル:1
- ・所要時間:約4~5時間
- ・使用キャラクター:サンプルキャラクターまたは、Lv1のキャラクターを作成

■あらすじ

PCたちは担任のマリアベルより放課後呼び出され、授業の一環として依頼の解決を命じられる。その事件とは、アカデミアから二日ほど行った村で、村人が怪物に襲われたというのだ。

調査の為、PCたちはその村へと向うが、村の少し手前で村長のメイドの一人がクリーチャーに襲われており、それをPCたちが助ける事となる。

助けたメイドと共に村長宅に訪れたPCたちは、歳若い村長に歓迎を受ける。

村長より事情を聞くと、どうやら村人は村から少し離れた場所にある共同墓地で怪物に襲われたというのだ。

途中で長老宅に寄り、事件の話しや村長の更に詳しい話を聞きつつ、その共同墓地に調査に行くPCたちは、墓が掘り返されているのを見つける。

また、その調査の途中にPCたちはクリーチャーに襲われる。

クリーチャーを撃退して村に戻ると、PCたちは再び村長より盛大な歓迎を受け、PCたちの為に宴が催される。

宴も終わり、PCたちが寝静まった夜中に、以前助けたメイドが一人のPCの部屋を訪問する。メイドの話によると、村長に一人の女性が訪ねてきた一ヶ月程前から、村長の様子がおかしいというのだ。村長はふと夜中に一人でどこかに出かけて、何かをして帰ってくるという事を繰り返しており、つい先程も出て行ったらしい。

不審に思ったPCたちが村長を追い、旧鉱山跡に向うと村長の姿を発見する。

PC たちが村長を問いただすと、村長はいきなり自分の話をはじめ。「自分は父と違い贅沢に暮らしたい」「そしていずれは自分の王国を作りたいのだ」と。

そして、その為の力をジェネシスの女性から授かったのだとも。

そう言って高笑いをする村長の姿がモルフに変化すると同時に、まわりから武装したクリーチャーたちが姿を現す。

PC たちとの戦闘となり、これを撃退して事件を解決するのだった。

■舞台・NPC 解説

・アカデミアから二日程行った村

・マリアベル・フィッシャー(「ワールドガイド」参照)

・ジャネット・リー(女/16 歳)

二ヶ月ほど前に村のメイドに雇われた少女。

・ロバート・ニード(男/50 歳)

村のはずれに住む長老。頑固な性格だが、村の事を常に気にかけている。

■シナリオの見方

・概要

その場所で行われるおおまか内容や、プレイヤーに伝えるべきことなどが書かれています。GM はここを参照し、以下の二つの項目を PC の状況や性格などに合わせてうまく調整してください。

・情景描写

冒頭で、GM が読み上げる内容が書かれています。基本的には GM はそのまま読めば良いようになっていますが、状況に応じて、内容を修正してもかまいません。

・イベント

その場面で起こるイベントが書かれています。情景描写を読み終えた後、頃合を見て起こしてください。

イベントは、必ず起こるものと、PC の判定の成否によって起こるものに分かれています。(判定が必要な場合は、その旨が書かれています)これも PC に合わせて GM が修正してもかまいません。

1.教室(オープニング)

【概要】

放課後、担任のマリアベルに呼び出された PC たちは、特別授業として事件の解決を命じられます。

GM は現在知りえる、おおまかな情報の説明と、ヘリックスについての説明をしてあげてください。

【情景描写】

PC たちは放課後、担任のマリアベル先生に呼び出される。

マリアベル「今回あなたたちを呼んだのは、特別授業を受けてもらおうと思って……授業といっても、学園の外の事件を解決してもらうのだけだ」

【イベント】

マリアベルの話しによると今回の事件は、とある村で村人が怪物に襲われたというもので、その調査と解決がアサルトエンジンに依頼された内容です。

マリアベルからは以下の情報を得る事ができます。

「怪物に襲われたので何とかして欲しいと、村から依頼があった」

※GM 注：実際に依頼をしたのは、村の長老であり、村長では無い事を留意してください。

「怪物は、伝わった情報によると、動く死体の類らしいが(村人の情報なので)それ以上詳しいことはわからない」

「村までは、鉄道と馬車で一日半、徒歩で半日の合計二日程の場所にある」

「村の規模は 100 人以下の小さなものであるが、鉱山が近くにあり、その発掘でそれなりに潤っている」

PC たちはその村に向かうこととなりますが、この時 PC 間でヘリックスを結ぶように、マリアベルから説明してあげてください。

加えて、PC 内の最低 1 人にマリアベルとヘリックスを結ばせてください。これ以降、マリアベルのテレパスを通じて情報説明を行うのがいいでしょう。

2.村の少し手前

【概要】

PC たちは村の手前で、一人の少女(村長のメイド)がクリーチャーに襲われているところに出くわします。

PC たちは、クリーチャーとの戦闘になります。戦闘に入る際、各 PC にウィルを通常時所持上限まで回復させる事を忘れないでください。

【情景描写】

PC たちが徒歩で、目的の村までもう少しの距離に来ると一人の少女の悲鳴が聞こえる。どうやら、三人の山賊のような風体の男たちが赤毛の少女を取り囲んでいるようだ。

しかし、その山賊たちは服装だけではなく、身体もあちらこちらが欠損してボロボロである……そう、それらはただの山賊ではなく、生きる屍のクリーチャーであった。

【イベント】

PC たちと**ゾンビ×3(全て前衛)**との戦闘です。(ゾンビは倒されると、服等を残して崩れ落ちて跡形も無くなります)

戦闘に勝利した後、助けた少女が恐る恐る PC たちに声をかけてきます。

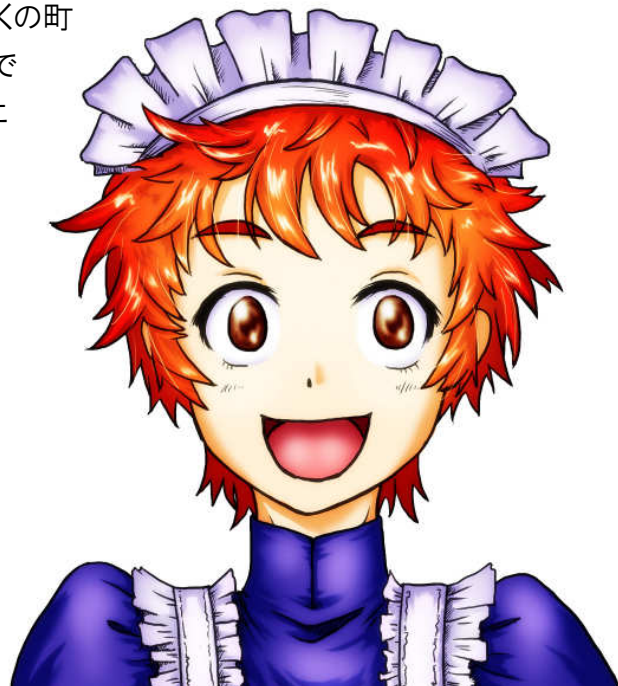
赤毛の少女「た、助けていただいて、ありがとうございます」

「私の名前はジャネット。近くの村の村長様のところでメイドをしています」

ジャネットは村長のいいつけで、近くの町(PC たちが馬車で降りたところ)まで買い物に行く途中に、突然ゾンビに襲われたようです。

PC たちが怪物の調査で村に向う旨を告げると、村へと同行してくれます。

(ちなみに怪物に関する話は、ジャネットは知りませんでした)



ジャネットに村長について聞くと、以下の事が聞き出せます。
「半年前に、今の村長様のお父様が亡くなられ、一人息子である今の村長様が引き継いだ」
「先代の村長様は厳格な方で質素な生活をしていたようだが、今の村長様は派手好きで自分が村長になってからメイドを何人も雇っている。(自分もつい最近雇われた)」
「先代の御友人である、村の長老様が、村長様にその事を諫めているが、全然聞く耳を持たないようだ」
※GM 注: 今回の事件の依頼をしたのはこの長老ですが、この時点では PC たちにその事はわかりません。

3.村(村長宅)

【概要】

PC たちは村長から歓迎を受けつつ、現状の説明を受けます。

【情景描写】

昼過ぎに PC たちは目的の村に着くと、村の中の唯一の二階建ての建物である、村長の屋敷へとジャネットに案内される。

客間で待つ PC たちの前に、ジャネットを含む数人のメイドを連れて現れた村長は、20代中ごろに見える細身の男で、学者を思わせる雰囲気を出していた。

そして PC たちを心から歓迎するように、両手を広げて満面の笑みを浮かべる。

村長「ようこそ、私がこの村の村長のマイケル・ジャスターです。皆様のような英雄候補生の方々をお迎えする事ができて、感動の極みでございます」

【イベント】

村長のマイケルは PC たちを歓迎し、(村の食事とは思えない程の)豪勢な昼食の席を設けてくれます。(そして、ジャネットの言うように多くのメイドが世話をしているのがわかります)

この食事により、各 PC は HP と MP がそれぞれ 2D6 点回復します。

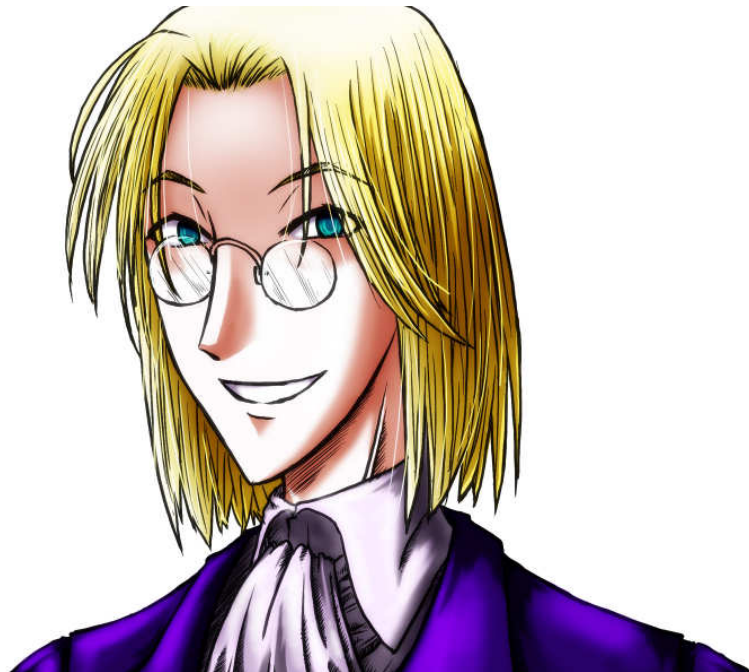
PC たちが、怪物が村人を襲ったという事件の事を尋ねると、村長はメイドたちを下がらせてから PC たちに話しはじめます。

村長「実はメイドたちが怯えるといけないと思い彼女たちには内緒にしていますが、確か村人が何度か怪物に襲われています」

「最初は、三週間位前に村から少し離れた場所にある、共同墓地で。私も最初は酔った村人の戯言かと思いましたが、同じ場所で二週間前とそれ程離れていない場所で先週にも」

「共通している目撃情報は、死体が動いていたという事だけで、後は(慌てて逃げた村人の証言なので)目撃した数も含めてハッキリとはしていないですね」

「皆さんが倒したので全てかもしれませんが、念の為共同墓地を調べてきて頂ければ助かります」



村長はこの件の報酬として、PC1 人につき 500 シルバーを約束してくれます。プレイヤーが値上げを要求した場合、内 1 人に【知】出生値による一般判定を要求してください。成功すれば、700 シルバーに増額してくれます。

PC たちはこの村から小一時間程行った場所にある共同墓地(まっすぐ向えばよいので、方向さえ聞けば迷うことはない)に向う事になります。

もし村の長老の所に立ち寄りたいたいというPC がい場合は直接 4-Aに進んでください。(長老以外の村人に聞き込みを行っても、たいした情報は得られません)

4.村のはずれ

【概要】

PC たちが共同墓地に向う途中、長老の家の前を通ります。

【情景描写】

PC たちは共同墓地に向う途中、村のはずれに一軒の家と小さな牛小屋を見つける。

近くを通り過ぎようとする、牛小屋で牛の世話をしていた中年の男が PC たちに声をかけてくる。

中年の男「どうも、いい天気ですねえ。旅のお方ですか？ この先には、怪物が出るちゅ一場所があるから気をつけなさいよ」

【イベント】

この男に怪物の事を尋ねても、たいした情報は得られませんが、男は最後にこう付け加えます。

中年の男「しかし、長老様がアサルトなんかちゅ一所から、調査の人を雇ったみたいだから安心だっぺよ」

※GM 注：ここではじめて調査の依頼をしたのが、村長ではなく長老である事がわかりま
す。

もし、PC たちが長老の家を訪ねた場合、目の前の家が長老宅である事を告げ、PC たちを案内してくれます。(4-A へ)

PC たちがそのまま、この家を素通りした場合、中年の男はハッとされたように PC たちに尋ねます。

中年の男「もしかして、あんたたちがアサルトなんかちゅ一所から来た方々け？ ご苦勞様です。長老様がお待ちだよ」

そう言って、PC たちを長老宅へ案内してくれます。(4-A へ)

4-A.村のはずれ(長老宅)

【概要】

PC たちは長老から、今回の事件と村長についての補則的な説明を受けます。

【情景描写】

PC たちが長老を訪ねると、村長宅とは違い、他の家々同様に質素な作りをした家に一人の厳格そうな老人が一人いた。

長老「遅かったのお前さん達。長老？ ふん。好きで一番の年寄りになったわけじゃないがな、確かにワシが長老のロバートじゃ」

【イベント】

長老に怪物の事件について尋ねると以下の情報を得ます。

「確かに、最初に事件が起きたのは三週間程前じゃった。目撃した者も軽い怪我で済んだから、村の連中も最初は何かの見間違いだと真剣に取り合わなかったようじゃな」

「しかし、その一週間あとに同じ事件が起きて、その時には村のやつも一人死んでしまったから、皆で村長に相談したが、あやつはそれでも真剣に取り合わなかったんじゃ」

「そして、先週も同様に村人が襲われて、やはりワシも含め村長に相談したが、似たような反応でな。それでワシが直接、お前さんたちに調査を依頼したというわけじゃ」

※GM 注:4-A に直接来た場合、ここではじめて調査の依頼をしたのが、村長ではなく長老である事がわかります。

また、長老に村長の事を尋ねると、以下の愚痴のような答えがかえってきます。

「あやつの母親が早くに死んで、一人息子だった事もあり、随分と甘やかされて育っていた。ワシの友人でもあった、先代の村長が病気で死んでもその甘えた性格は変わらなかった」

「あやつは子供の頃から、妄想癖があって自分の事を、やれどこかの国の王になる人間だの、どこかの英雄になるべく生まれたただの言っていたし、それは大人になった今も変わっていない」

「そんな調子なので、質素だった父親とは違い、残った金を湯水のように使い贅沢をしている。ワシも再三注意をしているのだが、まったく聞く耳を持たなくて困っている」

PC たちが共同墓地に出発する前に長老はヴァイタルドリンクを2本とメンタルドリンクを2本渡してくれます。

5.共同墓地

【概要】

PC たちが墓を調査の後、クリーチャーとの戦闘になります。

戦闘に入る際、各PCにウィルを通常時所持上限まで回復させる事を忘れないください。(※ただし、Lウィルが減っていた場合、この時点では回復しません。回復するのは通常のウィルのみです)

【情景描写】

PC たちは村人が襲われたという共同墓地にやってくる。

不規則に並べて立てられた墓は殺伐としており、まだ日も高い時簡に来たというのにまるで夜のように辺りは静まり返っている。

また墓地のすぐ横にある、鬱蒼とした森もその不気味さに拍車をかけていた。

【イベント】

PC たちが墓を調べる場合、内 2 人に【知】出生値による一般判定をさせてください。

1 人でも成功すれば、いくつかの墓の土が新しく掘り返され、また埋め直されたのがわかります。(もし PC が何らかの手段で、その土を掘り返した場合、あるべきはずの死体も無い事がわかります)

また PC が掘り返された墓の数を聞いた場合は5個程度と答えて下さい。(ただし、出現するゾンビとスケルトンの数は最低でも6体以上になりますので、多い分はこの墓以外から調達した事が後々わかります)

PC たちが墓を調べ終わった頃に、すぐ近くの森から身体の一部が損壊した狼数体と、弓矢で武装したガイコツが一体こちらに近づいてきます。

そして、PC たちに敵意むき出しで襲い掛かってきます。

PC たちと**ウルフゾンビ×3(前衛)**、**アーチャースケルトン×1(後衛)**との戦闘です。(クリーチャーは倒されると、ゾンビの時と同じように装備を残して崩れ落ちて、跡形も無くなります)

6.村(村長宅での宴)

【概要】

PC たちは村長より、怪物を倒したことによるお礼の宴を受けます。

【情景描写】

PC たちがクリーチャーを倒した後、村に戻ると、村長を中心として仕事を終えた村人や気になって家から顔を出した村人たちが PC たちを出迎える。

共同墓地にて怪物を倒した事を伝えると、村人たちの間から歓声がおこる。村長は PC たちの前に出ると、やはり満足気な笑みを浮かべながら両手を広げる。

村長「皆さんのような英雄の方々なら、必ずやっていたいただけると信じていましたよ。今宵は皆さんの為に宴の準備をしましたので、ぜひくつろいでいてください」

「そして村人たちよ！ 後で各家々に酒を振舞おう！ お前たちも英雄たちが村を救ったこの日を盛大に祝ってくれ！」

村人の歓声はなおいっそう大きくなり、PC たちと、そして村長に感謝の言葉を向けるのだった。

【イベント】

村長は PC たちの為の宴を催します。(PC たちが断ったとしても、この雰囲気を利用してゴリ押しします)

昼間の時よりも更に豪勢な食事や酒等で PC たちを歓迎します。

この食事により、各 PC は HP と MP がそれぞれ 3D6 点回復します。

PC たちが宴中に、村長に何か質問しても、基本的には曖昧な答えしか返しません。

村長「それよりも、もっとアカデミアやサルトエンジンの話を聞かせてください」

ある程度 PC たちと話しをすると、村長は満足気に1階の自分の部屋に戻り、そこで宴は終わりになります。

PC たちは屋敷の二階の客間(一人一部屋)に案内されます。

7.村(夜中)

【概要】

寝ている PC の部屋にメイドが訪問し、村長について語ります。

【情景描写】

宴も終わり、PC たちが寝静まった頃、一人のメイドが部屋に訪ねてくる。どうやら、村に来る時に助けたジャネットのようであるが……。

【イベント】

PC の一人(女性 PC がいたら、その内の誰かに。いなかった場合は、一番年長者の PC に)の部屋に、ジャネットが訪ねて来て、PC は目が覚めます。

ジャネットはまわりの目を気にするかのよう、PC に話しかけます。

ジャネット「実は、一ヶ月位前から村長様の様子がおかしいんです。不定期に夜中に一人でどこか出かけて、明け方前に服を汚して帰ってくるんです」

「ついさっきも、旧鉱山跡の方に出かけて行きました」

「そういえばちょうどその一ヶ月位前に、村長様に、黒いドレスを着た綺麗な女の人が訪ねて来ました」

「その女の人は村長様に、黒いバラの飾りが入った赤い腕輪のようなものを渡したみたいです」

赤い腕輪について、その話を聞いた PC に、【知】出生値による一般判定を要求してください。

成功すると、村長がそれらしい腕輪を身に付けていた事を思い出すと同時に、それが「**バングル・オブ・ブラックローズ**」というアーティファクトで、「**漆黒のアルト**」というジェネシスの作であることがわかります。

(もし判定に失敗したとしても、その PC が他の PC にその事を話した場合、もう一度 PC の誰か一人に同じ判定を要求してください)

「バングル・オブ・ブラックローズ」

黒いバラの飾りが施された赤い腕輪で、腕輪をした手で人間や動物の死体に触れる事によってクリーチャーに変える事ができます。

またそれによって作られたクリーチャーは、腕輪の持ち主を主人と認識して、簡単な命令を聞くようになります。

「**漆黒のアルト**」(「エネミーブック」参照)

長い黒髪に、黒いドレスを着た美しき女。

白銀のレギントの妹で、兄を敬愛しており、兄と同じ様に人工生命の研究(ただしこちらの方は不死のクリーチャーが主)と新たなアーティファクトの開発を行っている。

また、腐っているものが好きという変わった嗜好の持ち主でもある。



8.旧鉱山跡

【概要】

村長マイケルと彼の操るクリーチャーたちとの最終戦闘になります。

戦闘に入る際、各PCにウィルを通常時所持上限まで回復させる事を忘れないください。(Lウィルは回復しません。通常のウィルのみです)

また、途中で回想シーン(8-A)が入ります。

【情景描写】

PCたちが、月明かりに照らされた夜の旧鉱山跡に着くと、そこには鉱山入口にたたずむ村長がいた。

そして、入口の方に向かって両手を広げ、高々と叫び始める。

村長「いでよ我が兵士たちよ！ 今宵は……」

しかし、村長はこちらに気がついたのか、その言葉を途中で止めた……。

【イベント】

PCたちが近づいたり声をかける、あるいはそのまま様子を見ていると、こちらを振り返りもせず ゆっくりと語り始めます。

村長「小さい頃から思っていたのだよ、私はこのような小さな村に納まるような器ではないという事を……そしてあの日、私は真の自分に目覚めたのだよ」

※GM注:ここで8-Aの回想シーンに飛んで、また戻ってきてください。

村長「私は、質素に暮らす父が大嫌いだった。まあ、仕方無い。父は私と違って選ばれなかった人間だ。だが、私は違う！ 私はこの選ばれし者の力で英雄に相応しい贅沢を
して暮らすのだ！」

そう言って振り返る村長の姿は、元々細身だった姿が更に青白くやせ細り、青かった瞳は赤々と禍々しく輝いています。

村長「残念だよ。君たちが余計な詮索をしなければ、私がいずれ築く王国の臣下に取り立てても良かったが、見られたからには生かして返すわけにはいかない」

そして、鉱山入口から武装をしたクリーチャーたちが現れます。

PC たちと**村長マイケル(後衛)**、**ソルジャースケルトン×1**、**ウルフゾンビ×1(前衛)**、**アーチャースケルトン×2(後衛)**との戦闘です。

マイケルは、攻撃時に《スワップ》《コンバージョン》を必ず使用し、《スフィア・エレメンタラー》で対象を2体に拡大して、《エナジーショット》で攻撃します。

また2ラウンド目と3ラウンド目のラウンド開始時に、《クリエイト・クリーチャー》を使用し、**ウルフゾンビ**か**アーチャースケルトン**のいずれかのクリーチャーを1体配置します。

村長マイケルが倒された時点で戦闘は終了し、残ったクリーチャーは崩れ落ちて、鉱山入口からもクリーチャーは出現しなくなります。

戦闘後、村長は足元から頭にかけて霧散していきます。

村長「ばかな……私は英雄でなかったのか……選ばれし者が……なぜ負ける……ああ……私の……王国が……」

8-A.村長宅(回想シーン)

【概要】

村長のジェネシスとの出会いの回想シーンです。
描写が終わったら、8のシーンに戻ってください。

【情景描写】

一ヶ月程前、村長が書斎で読書にふけていると、黒い日傘をさした一人の見知らぬ黒髪の女性が訪ねてくる。

村長は一瞬、部屋の入口に立つその相手に目を向けるも、立ち上がりもせずに再び本に目を戻す。

村長「……あいにくだが、すでにメイドは間に合っているのだが……」

黒髪の女性「腐腐腐(ふふふ)……そんな本ばかり読んでいても、真の英雄にはなれませんがよ」

村長はその言葉に、再び女性に目を戻すが、部屋の入口には女性の姿はない。

黒髪の女性「あなた本当は、英雄や王様になりたいのでしょ？」

いつのまにか、村長の後ろに立つ女性が耳元で囁く。

村長「その通りだ。私は、こんな小さな村の村長で収まるような器ではないのだ」

黒髪の女性「なら、そのきっかけを私があなたに差し上げましょう」

村長「何だと！？ それはいったいどういう事……」

村長がそう言って振り返ろうとした瞬間、意識が遠くなったようにその場に崩れ落ちる。

黒髪の女性「次にあなたが目を覚ました時、あなたは人ならざる力を身につけているわ……腐腐腐」

少しして村長が目覚めると、その女性はいなくなっていた。代わりに、机の上に赤い腕輪と1枚のメモが置かれていた。

そのメモを手に取り、内容を読み進める村長は、歓喜に身体を震わす。

村長「なるほど。私は真の英雄の力に目覚めたのだな！ ふははははは」

村長の歓喜に満ちた高笑いは続いた。何事かと駆けつけたメイドの存在に気が付かない程に……。

【イベント】

特になし

9.村(エンディング)

【概要】

ジャネットと長老のロバート、そして事実を知った村の人々に感謝されます。

【情景描写】

PC たちが村に戻ると、すでに日が昇り始め、仕事に出かけようとする村人たちが何事かとPC たちのまわりに集まってくる。

そんな中、ジャネットに連れられて、長老のロバートがPC たちの前に姿をあらわす。

ロバート「話しはジャネットから聞いた。……で、あやつはいったい、何をやらかしていたんじゃ？」

【イベント】

PC たちが事の顛末を話すと、村人たちはにわかに信じられない雰囲気ざわつきます。それをロバートは、長老の威厳で静かにさせます。

ロバート「(村人にむかって)やれやれ。お前たちは先代と違って、気前の良いあやつにいい顔をしていたら、実際はこのザマだ。いい加減、目を覚ましたらどうじゃ」

「(PC たちにむかって)どうやら、お前さんたちには、いらぬ仕事まで増やしてしまったみたいだな。だが、お前さんたちのおかげでこの村は、あつ家の畜にならずに済んだというわけじゃ」

ロバートのその言葉に、改めて村人は感謝の言葉をPC たちに述べます。

PC たちは、村長の代わりにロバートから 500(700)シルバーの報酬を受け取り、ゲーム終了となります。

GM は経験点 200 点を各 PC にあげてください。

■クリーチャーデータ

クリーチャー名	ゾンビ		LV	1	
行動値	3	防御	1	HP	35
弱点属性	火				
回避	白兵回避	5 %	射撃回避	3 %	
攻撃データ					
攻撃①	白兵 [近距離]	命中	73 %	ダメージ	2D6
備考					
(攻撃②)		命中	%	ダメージ	D6
備考					
解説					
元は人間だったものがアーティファクトの力により、アンデッド化したものです。動くものに対して、見境無く襲ってきますが、動きはあまり素早くありません。					

クリーチャー名	ウルフゾンビ		LV	1	
行動値	13	防御	2	HP	50
弱点属性	火				
回避	白兵回避	6 %	射撃回避	4 %	
攻撃データ					
攻撃①	白兵 [近距離]	命中	76 %	ダメージ	2D6 +3
備考					
(攻撃②)		命中	%	ダメージ	D6
備考					
解説					
狼がゾンビ化したクリーチャーです。狼の時の戦闘力はそのままだに、性格は更に凶暴化して相手に鋭い牙で襲ってきます。					

クリーチャー名	アーチャースケルトン		LV	1	
行動値	11	防御	2	HP	45
弱点属性	火				
回避	白兵回避	6 %	射撃回避	9 %	
攻撃データ					
攻撃①	射撃 [遠距離]	命中	79 %	ダメージ	2D6 +1
備考					
(攻撃②)		命中	%	ダメージ	D6
備考					
解説					
元々、狩人だった人間がアンデッド化した為、弓で武装しています。弓の腕前や癖は、人間だった時のそれに準じます。					

クリーチャー名	ソルジャースケルトン		LV	2	
行動値	8	防御	4	HP	106
弱点属性	火				
回避	白兵回避	10 %	射撃回避	8 %	
攻撃データ					
攻撃①	白兵 [近距離]	命中	73 %	ダメージ	2D6 +8
備考					
(攻撃②)		命中	%	ダメージ	D6
備考					
解説					
武器や防具で武装したアンデッドです。恐れを知らない兵士として、ある意味人間よりも凶悪な存在かもしれません。					

■モルフデータ

名前	マイケル・ジャスター			LV	1
シークエンス	エレメンタラー		×	プロミネンス	
出生値	【体】 3	【知】 15	【速】 8	【運】 10	
行動値	8	防御 1	弱点属性		火
回避	白兵回避 4 %		射撃回避		12 %
HP	324				
MP	49				
変質ポイント分装備	マント				
攻撃データ					
攻撃①	射撃 [遠距離]	命中 39 %	ダメージ	4D6 +1	
備考	《エナジーショット》による攻撃。2体まで攻撃可能				
(攻撃②)		命中 %	ダメージ	D6	
備考					
アーツ					
アーツ名	LV	種別	コスト	効果等	
ヴァイタルインクリース	3	PE	0	HPに+300。計算済	
コンバージョン	1	IN	0	ダメージの固定値を3につき1Dに変換 計算済	
スワップ	1	IN	0	1D100ダイスの1の位と10の位を好きに選べる	
インセイン	1	PE	0	5ラウンド目より自ターン中2回行動になる またターン開始直前にMPが最大値まで回復	
クリエイト・クリーチャー	1	IN	0	ラウンド開始時にクリーチャーを未行動状態で配置。1戦闘2体まで配置可能	
テンプテーション	1	PE	0	出生値【運】を+3。計算済	
エレメントエンハンス	1	PE	0	《エナジーショット》の命中に+2%。計算済	
エナジーショット	1	AC	3	無属性の射撃攻撃を行う。計算済	
スフィア・エレメンタラー	1	IN	X	エナジーショットの対象を2体まで拡大	
解説					
<p>村長である父亡き後、その跡を継いだ青年。母親を早くに亡くし、一人息子だった事もあり、父親からは甘やかされて育てられた。 だが、当人はその父親を嫌い、その為父亡き後は(質素だった父親に反発するかのように)贅沢な暮らしをしている。 また、子供の頃から妄想癖があり、自分の事を特別な存在であると信じている。</p>					