



## アサルトエンジンシナリオ⑨『砂漠の花嫁』

[2012/8/30:改訂版]

シナリオ:藤貴浩 / イラスト:睦屋半風

### ■本シナリオについて

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

### ■あらすじ

PCたちは初の実技単位獲得の為、クエストを探していると、アサルトエンジンの外交担当官であるゾーヤと遭遇し、クエストを依頼される。ウェスレードの評議員の一人である、ラシード・ナージフの娘が怪物に襲われたので、アサルトエンジンの人間(ハイランダー)に期間限定で護衛をして欲しいという事だった。

詳しい話を聞く為、PCたちは案内人のハンバルと共に、ウェスレードにあるラシードの屋敷に馬車で向うが、その途中でクリーチャーに襲われる。クリーチャーを撃退しラシードの私兵団の隊長であるブルハーンとも合流したPCたちは屋敷へと到着する。

PCたちはラシードに歓迎を受けつつ現状の説明を受け、娘のライラを紹介される。

娘の結婚を発表した一ヶ月前から何者かに襲われるようになり、それが二週間程前からクリーチャーも混ざるようになったというのだ。本来なら三日後の結婚式まで、家にいる方が安全であるのだが、それまでの二日間は、どうしても外に出なければならない用事があるので、結婚式当日も含め三日間の護衛をしてほしいという事である。

PCたちが依頼を受けた翌日、結婚式の衣装合わせに出たライラが何者かの妨害により危険な目に合うが、PCたちがこれを救う。

そして、二日目には祈りを捧げにいった礼拝堂にて、クリーチャーに襲われるもPCたちの活躍により、事なきを得る。

二日目の夜に、結婚式はやはり危険だから取り止めるべきかの話し合いもされるが、結局予定通り結婚式を行うという結論で、その日の話し合いは終わる。

その翌日の朝、ブルハーンがライラをさらい、礼拝堂へと向った事がわかり、PCたちは急いで礼拝堂へと向う。そこには、気絶したライラとモルフとなったブルハーン、そしてブルハーンをモルフにした張本人である、ジェネシス清魂のカルチャーがいる。

カルチャーは姿を消し、残されたブルハーンはライラの純潔を守る為と、数体のクリーチャーと共にPCたちに襲い掛かってくる。

PCたちはこれを撃破し、無事ライラを救い出すのだった。

## ■舞台・NPC 解説

・西方交易都市ウェスレード(「ワールドガイド」参照)

アカデミアから伸びる西方街道の端。ピレナステラ地方の西端にある都市国家です。ウェスレードに本拠をおく豪商たちによる独立自治組織、ウェスレード商評議会によって統治されています。

・ゾーヤ・チェレンコフ(女/30 歳)[協力:餅ありさん(読者投稿NPC)]

気さくで人当たりが良い柔和な印象の美人。気楽そうな外面とは裏腹に根は至って真面目な善人。

アサルトエンジン及びアカデミアの外交、特に和平活動の担当者。平和と平等を重んじ、先進的で理想主義者寄りではあるものの、バランス感覚を持っており、交渉・外交の経験が多いことから、非常にしたたかで、しばしば他者を信じる割には騙されにくい。

近年はジェネシスの出現理由の解明、及びジェネシスとの交渉チャンネルの確立を目指して活動している。

いずれは、ジェネシスとも対等な講和を結べたらと考えているが、そこに至る道のりの厳しさは誰よりも自覚しており堅実に地道に歩を進めようとしている。

ゾーヤから生徒に依頼されるクエストは、潜入・探索・交渉など、力押し一辺倒では達成できないものが多い。



・ハンバル・ワキール(男/40 歳)

今回、主であるラシードより、アサルトエンジンへの依頼を持ち込んだ恰幅の良い男。

・ラシード・ナージフ(男/45 歳)

ウェスレード商評議会の議員の一人。妻に先立たれ、男手一つで一人娘を育てながら、その商才で今の地位までのし上がったやり手の男。娘の幸せを考え、同じ評議員の未来ある若者に娘を嫁がせようとしている。

・ライラ(女/15 歳)

ラシードの一人娘。内気な性格で、人としゃべるのが苦手。また、まじめな性格でもあり、父親から言われた結婚には(本人の気持ちはどうあれ)反対はしない。

・ブルハーン(男/32 歳)

ラシード・ナージフの私兵団隊長。

根っからの戦士であり実直な男で、ラシードとその娘であるライラに対して過度な程の忠誠心を持っている。

・清魂のカルチャー (「エネミーブック」参照)

ゴシックな衣装とメイクに身を包む、性別不明の中性的なジェネシス。

人間の中から(カルチャーの認める)

「清い魂の持ち主」を探し出し、その者に対してモルフの力を与えるが、大抵は悲劇的な結末しか生み出さない。(カルチャーがモルフにした人間は顔に、銀の仮面のようなものが出現する)

他のジェネシスに対しては(人間の貴族のような)「墮落した魂の持ち主」と距離を置き、ハイランダーに至っては、そのジェネシスが作りし「汚れた魂の持ち主」として、忌み嫌っている。



## ■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.中庭(オープニング)

### 【概要】

PC たちは新人ながら、すでにチームを組んでいるアサルトエンジンの生徒です。初の実技(実地実習)単位獲得のためにクエストを探していたところ、アサルトエンジンの外交担当官であるゾーヤと遭遇し、クエストを依頼されます。

### 【情景描写】

入学してからまだ実戦経験の無いPC たちは、初の実戦と実技単位獲得のために、担任から決められたチーム全員で、クエストを探すべく中庭で「クエストボード」を見ていた。

そんな PC たちの方に、アサルトエンジンの関係者らしき一人の女性が一人の中年の男を連れて歩いてくる。女性の方もPC たちに気付いたらしく、声をかけてくる。

**女性**「えーと、多分はじめましてかな……私はアサルトエンジンで外交官をしている、ゾーヤっていう者だけど、もしかして君たちクエストを探してる？ だったら調度良かった」

「実はこちらの方の依頼を、クエストボードに貼ろうかと思っていたのだけど、結構急ぎの依頼だったから、あなたたちにもお願いしてもいいかな？ 小さい依頼ながら、一応外交にも関わる話だから、私の権限で単位も少しオマケしちゃうけど？」

そう言って彼女はPC たちの方に、満面の笑みを浮かべた。

### 【イベント】

ゾーヤ・チェレンコフ(「舞台・NPC解説」参照)の話によると今回の事件は、ウェスレードの評議員の一人であるラシード・ナージフの娘が怪物に襲われたというもので、アサルトエンジンの人間(ハイランダー)に期間限定で護衛をして欲しいという事です。(ちなみに、横にいる中年の男は、そのラシードより案内をするよう言われてきた、ハンバル・ワキールという者らしいです)

**ゾーヤ**「詳しい話は、現地でラシードさんに直接聞いて。もちろん、報酬の件もね」

**ハンバル**「失礼ながら、このような頼りな……ゴホン！ 若輩の方々に本当に大丈夫なのか、ミスチェレンコフ？」

**ゾーヤ**「あら。確かに、あなたには頼りなく見えるかもしれませんが、彼ら(や彼女ら)もアサルトエンジンの立派な生徒です。あなたの御主人様の期待を決して裏切らないと思いますよ」

そう言って、ゾーヤはPC たちに向って、軽くウインクをする。

PC たちはハンバルの案内で(馬車で)現地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、改めて確認してあげてください。加えて、PC 内の最低 1 人にゾーヤとヘリックスを結ばせて、これ以降テレパスを通じて情報説明を行うのがいいでしょう。

## 2.ウェスレード手前

### 【概要】

PC たちはウェスレードの手前で、クリーチャーに襲われます。  
戦闘終了後、ラシードの私兵が PC たちを迎えに来ます。

### 【情景描写】

PC たちはアカデミアより馬車で、街道沿いに約4日程進み、まもなくウェスレードの街に着こうかというところで、突然馬車が止まる。

**御者**「だ、旦那さま！ か、怪物が、あ、現れました！！」

**ハンバル**「なんだと！ まだ、ラシード様にすらこの者たちを会わせていないのに、なぜ我々が襲われるんだ！」

### 【イベント】

PC たちと**ダガーウルフ×3**、ローブを着た者(**サンドマン**)×1(**全て前衛に配置**)との戦闘です。(※PC が4人の場合は、**ダガーウルフ**を 1 匹減らしてください)

戦闘終了後、街の方角から馬に乗った者たちがこちらに向って来ます。そして、一人の男がこちらに話しかけてきます。

**男**「ハンバル殿！ 御主人様の命により、お迎えにあがりました」

**ハンバル**「おお！ ブルハーンか。今、怪物に襲われたが、ハイランダーの方たちが撃退してくれたところだ」

PC たちの実力を見て、急に態度を変えたハンバルが街に行きがてら PC たちをブルハーンたちに紹介します。

ブルハーンは、30歳前後の褐色の肌をした、鍛えられた戦士といったいでたちの男でラシードの私兵団の隊長をしている者のようです。

もし、ブルハーンにラシードの事を聞く PC がいた場合、**【知】**出生値による一般判定を行ってください。

判定に成功した場合、ブルハーンがラシード及びその家族に心より敬意を払っている事がわかります。(判定に失敗しても、自分の主人たるラシードが良い人物である事は説明します)

### 3. ウェスレード(ラシード宅)

#### 【概要】

PCたちはラシードに歓迎を受けつつ現状の説明を受け、娘のライラを紹介されます。

#### 【情景描写】

PCたちは、ラシードの私兵団と共にウェスレードの街中にある、ラシードの屋敷に到着する。そのまま客間に通された PC たちは、ほどなく主であるラシード・ナージフに迎えられる。

**ラシード**「遠路はるばるご苦労さまです。改めまして、ラシード・ナージフと申します。別室で、食事の用意をさせていますので、そちらで現状をお話ししましょう」

#### 【イベント】

PCたちは、ウェスレード独特の絨毯が敷かれた広い部屋に案内されます。そこで、食事を取りながら、ラシードはPCたちに話し始めます。

**ラシード**「実は三日後に、我が一人娘の結婚式があるのですが、それを決めた一ヶ月程前から、娘が何者かに襲われるようになりました」

「今回の結婚も評議会議員の家の者同士という事もありますし、仕事柄こういった事はたまにあるので、私も他の議員同様に私兵をもって、これに対処していました」

「ところが、二週間程前からその襲撃に怪物が加わるようになったのです」

「誰がこの襲撃を画策しているかは、今調べていますがまだ判明はしていません」

「本来なら、結婚式当日までは外出を控えるべきなのですが、明日と明後日はどうしても外出しなければならないのです」

「そこで皆さんには、結婚式当日を含む三日間、娘の護衛をお願いしたいのです」

ラシードはこの件の報酬として、PC1人につき400シルバー とそれとは別に、ヴァイタルドリンクとグリーンピルを各 1 個前金代わりに渡してくれます。(もちろん、護衛期間の食事や寝泊りの場所も面倒をみてくれます)

**ラシード**「では、皆さんに娘を紹介しましょう。ブルハーン、ライラを呼んできてくれ」

少しして、ブルハーンに連れられて10代半ばくらいの少女がやってきます。

**ライラ**「……ライラです……よろしく願いいたします……」

ライラは、内気な性格であまりしゃべろうとはしません。

もし、PCたちが二日間の予定を確認した場合、明日は結婚衣装の合わせで、明後日は礼拝堂への婚前の祈りをささげに行くのだと、ラシードが説明します。

## 4.ウェスレードの街中

### 【概要】

依頼を受けた翌日、街中の服屋にライラが結婚用の衣装合わせに行った帰りに、何者かの妨害にあいます。(前日の戦闘で、HP や MP が減っていた PC がいた場合、一日の宿泊により「大休止(7点)」分 HP と MP が回復します)

### 【情景描写】

依頼を受けた翌日、PC たちはライラとブルハーンら数人のお供と共に、結婚式に使う衣装の合わせの為、街中にある大きな服屋に徒歩で向う。

行きは何事も無かったが帰り道、道の両脇に並ぶ建物の一つの二階ベランダから突然、大きな壺がライラに向かって落下しようとしていた……。

### 【イベント】

任意の PC 一人に【速】出生値による一般判定を行わせてください。判定に成功した場合、ライラを間一髪で救う事ができますが、失敗した場合 PC の代わりにブルハーンがライラをかばい、負傷します。

さらに、追い討ちをかけるように、壺を載せた荷馬車が PC たちの方に突っ込んできます。巻き込まれるのは、上記判定をした PC 以外から、 $1D6 \div 2 + 1$  人[端数切上げ](2~4 人。PC が 4 人の場合は、-1 人)がランダムで選ばれます。

荷馬車に対処するには、任意の出生値による一般判定(基本は【速】ですが、プレイヤーが機転を利かせた場合は他の能力でも可)を行ってください。もし失敗した場合は、荷馬車にはねられて、3D6 点のダメージを受けます。(防御力有効)

※GM は上記各判定時に、グリーンピルが使用できる旨をプレイヤーに伝えてください。

後から確認すると、壺が落下した建物の二階は空き家になっており、また荷馬車には御者が乗っていません。

上記の二つに関して、PC が調べると言った場合、【知】出生値による一般判定を行わせてください。成功した場合、二階のベランダと御者の席からそれぞれ少量の砂の塊が見つかります。(ただの砂である事は判定なしでわかります)

その後は、何事も無くラシードの屋敷に到着します。



## 5.礼拝堂(中庭)

### 【概要】

依頼を受けた翌々日、PC たちは街の礼拝堂前で、クリーチャーとの戦闘になります。  
(前日、HP や MP が減っていた PC がいた場合、一日の宿泊により「大休止(7 点)」分  
HP と MP が回復します)

### 【情景描写】

前日の事もあり、ブルハーンをはじめとした一部の人間の反対があったものの、結局  
本日の予定も行われる事となった。

PC たちはライラ一行と共に、街の礼拝堂に到着する。

**ブルハーン**「申し訳ありません。ここから先は、皆さんは入ることができません」  
「もし何かありましたら、すぐに皆さんにお知らせしますので、この中庭でお待ち下さい」

### 【イベント】

PC たちが礼拝堂前の中庭で待っていると、礼拝堂の中から人の叫び声と共に、何人  
かの参拝者が慌てて逃げ出してくる。そして、その中に混じってライラも走ってくる。

**ライラ**「(息を切らせながら)……突然……怪物が襲ってきて……」  
「ブルハーンが、まだ中で戦っています！ 早く彼を助けてあげて……」

しかし、その言葉が言い終わるよりも早く、礼拝堂の中から、負傷しながらも応戦する  
ブルハーンとクリーチャー数体が現れる。

PC たちと**サンドマン×3(前衛)**、**ガンレイヴン×2(後衛)**との戦闘です。  
(※PC が4人の場合は、**サンドマン**を 1 体減らしてください)

戦闘が終了すると、傷を押えながらブルハーンが駆け寄ってきます。

**ブルハーン**「ライラ様！ ご無事ですか！？」  
**ライラ**「私は大丈夫です。ありがとうブルハーン。早く傷の手当をしてください」  
「……そして……ハイランダーの皆さんも……ありがとうございました……」

改めて状況を聞くと、ライラたちが祈りを捧げていると、礼拝堂の奥から突然クリーチャー  
が出現したとの事だった。また、その時に他に怪しい者の姿は(少なくとも、ライラやブ  
ルハーンたちは)見かけなかったという話しも聞く事ができます。

その後は、襲撃等は受ける事無く、ラシードの屋敷に到着します。



## 6.ラシードの屋敷(結婚式前日)

### 【概要】

礼拝堂で襲撃を受けた夜、ラシードの屋敷で明日の結婚式についての話が行われます。

### 【情景描写】

昼間、PC たちが襲撃者を撃退したものの、その話を聞くと屋敷内は重苦しい雰囲気包まれる。結婚式を翌日に控え、犯人の目処はいまだにたっていない。

夕食後、明日の結婚式について協議するため、PC たちを含め皆が集まる。

### 【イベント】

**ブルハーン**「ラシード様、やはり明日の結婚式は取り止めるべきです！」

**ハンバル**「結婚式は明日なのだぞ！ もし襲撃があっても、ハイランダーの方々がなんとかしてくれるから大丈夫じゃ！」

**ブルハーン**「しかし、ハンバル殿！ もしライラ様の身に、万が一何かあれば……」

**ハンバル**「オホン！ ……ハイランダーの方々はどう思われますか？」

(PC たちが明日の結婚式に反対した場合)

**ラシード**「……そうですね、確かに娘の安全を思えば……」

**ライラ**「いいえ、お父様！ 家の事を思えば、この結婚式を直前で反故にするのは、よくありません！ ……大丈夫です、何かあれば皆さんが守ってくれますよ」

「(改めて PC たちに振り返り)明日も今日のような事があるかもしれませんが、よろしくお願ひします」

(PC たちが明日の結婚式を特に反対しなかった場合)

**ラシード**「……そうですね、皆さんがいらっしゃれば安心でしょう」

**ライラ**「……大丈夫です、お父様。何かあれば皆さんが守ってくれますから……」

「(改めて PC たちに振り返り)明日も今日のような事があるかもしれませんが、よろしくお願ひします」

いずれにしろ、結婚式はそのまま明日行われるという結論で、話し合いは終わります。

## 7.ラシードの屋敷(結婚式当日)

### 【概要】

結婚式当日の朝、ブルハーンがライラを連れて、礼拝堂に向ったという報告を受けます。(前日の戦闘で、HP やMP が減っていたPC がいた場合、一日の宿泊により「大休止(7点)」分 HP とMP が回復します)

### 【情景描写】

結婚式当日の早朝、PC たちはハンバルの叫び声と共に目を覚ます。

**ハンバル**「た、大変じゃ！ ブルハーンのやつが、ライラお嬢様をさらっていった！」

### 【イベント】

PC たちが部屋から出ると、ラシードの私兵の何人かが傷の手当てを受けています。(話しを聞くと、気絶したライラを担いで外に出ようとするブルハーンを止めようとして、反撃を受けた事とブルハーンがまるで怪物のような異様な姿をしていた事がわかります)

PC たちが(いつも食事などをしている)広間に集まると、慌てた様子のハンバルや青ざめた顔をしたラシードなどがいる。

**ラシード**「……なぜブルハーンが、ライラをさらっていったのだ……」

**ハンバル**「！？ ま、まさか今までの襲撃もあやつが裏で糸を引いていたのでは！？ それなら、いくら探しても犯人の目処が立たないはずじゃ……」

**ラシード**「ハンバルよ！ 滅多な事を言うではない！ ブルハーンは若き頃より今まで、私やライラによく尽くしてくれたではないか！」

**ハンバル**「しかし……」

**ラシード**「いずれにしろ、ブルハーンの行方を捜さなくてはなるまい」

数時間後、ブルハーンが街の外に出たのではなく、礼拝堂にいることが判明します。

**ラシード**「どうやら、ブルハーンは怪物に姿を変え、礼拝堂にライラと共にいるようです」  
「私も街中に散った私兵を集めてすぐに向いますので、一足先に皆さんに礼拝堂に向っていただけないでしょうか」

PC たちは、馬などを借りて礼拝堂に向う事となります。

(※GM は、回復やアイテムの準備等がある場合、ここで行うようにプレイヤーに説明してください)

## 8.礼拝堂

### 【概要】

モルフと化したブルハーン、クリーチャーたちとの最終戦闘になります。

また、ジェネシス清魂のカルチャーもその場にいますが、最終戦闘が始まる前に姿を消します。

### 【情景描写】

PC たちが礼拝堂に入ると、壁に幾何学模様のようなものが描かれた、広い部屋の中央に床に横たわるライラ、その横には身体が一回り大きくなり、顔に無表情の銀の仮面のようなものを付けた多分ブルハーンであろう男、そしてゴシック調な服に身を包む男か女かわからない者が、数体のクリーチャーと共にいる。

??? 「……どうやら、招かざる客が姿を現したようですね……」

### 【イベント】

PC に【知】出生値による一般判定を行わせてください。判定に成功した場合、そのゴシック調の服の者が、ジェネシス「清魂のカルチャー」(舞台・NPC 解説参照)である事がわかります。

**カルチャー**「卑しき魂を持つハイランダーたちよ。この者は「葛藤する愛」という純粋な魂により、私の与えし力が頂点に達した」

「果たして卑しいお前たちに、この者の魂の力を討ち砕くことができるかな？」

カルチャーは、そう言って高らかに笑うと、そのまま銀の粒子となって姿を消します。

**ブルハーン**「……ライラ様の純潔は誰にも汚さない……それを邪魔する者は……」

PC たちとブルハーン、サンドマン×2(共に前衛)、ガンレイヴン×2(後衛)との戦闘です。(※PC が4人の場合は、**サンドマン**を1体減らしてください)

ブルハーンは戦闘が開始すると同時に《メイキング・ソード》を2回使用し、2本のソードを作成します。戦闘中は《リーンフォース》による風属性の攻撃を、相手の前衛1人に対して行います。

また攻撃が外れそうになった場合は、《エクリプス・コード》を使用し、成功にもっていこうと試みます。

戦闘後、ブルハーンは銀の仮面が砕け散り、足元から頭にかけて霧散していきます。

**ブルハーン**「私は……ただ……ライラ様の純潔を……守りたかった……だけ……」

## 9. ラシードの屋敷(エンディング)

### 【概要】

ラシードたちに感謝されます。

### 【情景描写】

戦闘後駆けつけたラシード達の目の前で、ライラは目が覚める。しかし、皆の心配を余所に彼女は気丈に振る舞い、屋敷に戻り午後の結婚式の準備を進める。

その間、PC たちは別室でラシード達に今回の事の顛末を説明する。

### 【イベント】

PC たちが事の顛末を話し終わると、ラシードをはじめ周りの人々は神妙な顔をする。

**ハンバル**「……形は歪んでいたが、これもあやつなりの忠義の現われだったんじゃないかな……」

**ラシード**「(PC たちにむかって)申し訳ないですが、この経緯はライラには内緒にしていただけませんか……自分が原因だとわかると、娘も心痛めるでしょうから……」

「皆さんこそ大変な目にあつたのに、わがままを言って申し訳ありません……そして、改めて、ありがとうございました」

PC たちは、ラシードから残りの 400 シルバーの報酬を受け取りゲーム終了となります。また、GM は経験点 200 点を各 PC に配布してください。

## ■クリーチャーデータ

|   |          |     |      |              |        |
|---|----------|-----|------|--------------|--------|
| クリーチャー名   | ダガーウルフ   |     | LV   | 1 (強化LV: - ) |        |
| 行動値   | 12       | 防御  | 3    | HP           | 43     |
| 弱点属性  | 火        |     |      |              |        |
| 回避  | 白兵回避     | 8 % | 射撃回避 | 5 %          |        |
| 攻撃データ   |          |     |      |              |        |
| 攻撃①   | 白兵 [近距離] | 命中  | 82 % | ダメージ         | 2D6 +3 |
| 備考  |          |     |      |              |        |
| (攻撃②)   |          | 命中  | %    | ダメージ         | D6     |
| 備考  |          |     |      |              |        |
| クリーチャースキル等  |          |     |      |              |        |
| なし  |          |     |      |              |        |
| 解説  |          |     |      |              |        |
| <p>狼の遺伝子を有したクリーチャーです。<br/>野生の狼よりも一回り大きく、獲物に突き立てる際、短剣に変異する牙が特徴的です。</p> |          |     |      |              |        |

|   |          |     |      |              |     |
|---|----------|-----|------|--------------|-----|
| クリーチャー名   | ガンレイヴン   |     | LV   | 1 (強化LV: - ) |     |
| 行動値   | 10       | 防御  | 1    | HP           | 38  |
| 弱点属性  | 氷        |     |      |              |     |
| 回避  | 白兵回避     | 7 % | 射撃回避 | 11 %         |     |
| 攻撃データ   |          |     |      |              |     |
| 攻撃①   | 射撃 [遠距離] | 命中  | 76 % | ダメージ         | 2D6 |
| 備考  |          |     |      |              |     |
| (攻撃②)   |          | 命中  | %    | ダメージ         | D6  |
| 備考  |          |     |      |              |     |
| クリーチャースキル等  |          |     |      |              |     |
| なし  |          |     |      |              |     |
| 解説  |          |     |      |              |     |
| <p>鴉の遺伝子を有したクリーチャーです。<br/>通常の鴉と大きさに差異はありませんが、喉奥に埋め込まれた短銃で襲い掛かってきます。</p> |          |     |      |              |     |

|  |          |     |      |              |        |
|--|----------|-----|------|--------------|--------|
| クリーチャー名  | サンドマン    |     | LV   | 1 (強化LV: - ) |        |
| 行動値  | 6        | 防御  | 1    | HP           | 75     |
| 弱点属性   | 風        |     |      |              |        |
| 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  | 74 % | ダメージ         | 2D6 +4 |
| 備考   |          |     |      |              |        |
| (攻撃②)  |          | 命中  | %    | ダメージ         | D6     |
| 備考   |          |     |      |              |        |
| クリーチャースキル等   |          |     |      |              |        |
| なし   |          |     |      |              |        |
| 解説   |          |     |      |              |        |
| <p>頭が逆さまの壺になっており、身体は砂でできている人型のクリーチャー。<br/>モルフの命令により、曲刀などの武器を手に襲い掛かってくる。<br/>HP が0になると、壺は砕け散り身体の砂も崩れ去る。</p> |          |     |      |              |        |

■モルフデータ

|  |                      |           |     |  |      |             |
|--|----------------------|-----------|-----|--|------|-------------|
| 名前   |                      | ブルハーン     |     |  | LV   | 1           |
| シークエンス   |                      | グラディウス    |     |  | ×    | エレメンタラー     |
| 出生値  | 【体】                  | 8         | 【知】 | 8  | 【速】  | 10          |
| 行動値  | 12                   | 防御        | 1   | 弱点属性   |      | 【運】 7       |
| 回避   | 白兵回避                 |           | 9   | %  | 射撃回避 | 4 %         |
| HP   | 340                  |           |     |  |      |             |
| MP   | 31                   |           |     |  |      |             |
| 変質ポイント分装備  |                      | マント、スタリオン |     |  |      |             |
| 攻撃データ  |                      |           |     |  |      |             |
| 攻撃①  | 白兵                   | [近距離]     | 命中  | 36   | %    | ダメージ 6D6 +1 |
| 備考   | 《リーンフォース》による、風属性単体攻撃 |           |     |  |      |             |
| (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<br>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<br>またターン開始直前にMPが最大値まで回復 |      |             |
| エクリプス・コード  | 1                    | IN        | 0   | 対象の行う(行った)判定の成功率+10%<br>1シナリオ3回まで使用可能        |      |             |
| メイキング・ソード  | 1                    | IN        | 1   | 命中+0%・攻撃力+5のソードを作成<br>計算済                    |      |             |
| トゥーソード・フェンサー   | 1                    | PE        | 0   | 両手の装備の命中とダメージを合計する<br>計算済                    |      |             |
| リーンフォース  | 1                    | IN        | 1   | 次の攻撃に風属性を付与                                  |      |             |
| トランスミュレーション  | 1                    | PE        | 0   | アザーシークエンスの能力表を入れ替える<br>エクスペロイヤーで計算済          |      |             |
|  |                      |           |     |  |      |             |
|  |                      |           |     |  |      |             |
|  |                      |           |     |  |      |             |
|  |                      |           |     |  |      |             |
|  |                      |           |     |  |      |             |
|  |                      |           |     |  |      |             |
|  |                      |           |     |  |      |             |
|  |                      |           |     |  |      |             |
|  |                      |           |     |  |      |             |
| 解説   |                      |           |     |  |      |             |
| <p>ラシード・ナージフの私兵団隊長。<br/>         実直で主に忠実な男であったが、ラシードの娘であるライラへの秘めた愛情を、<br/>         ジェネシス「清魂のカルチャー」に利用され、モルフへと変貌する。</p> |                      |           |     |  |      |             |