

不浄なる大蝦蟇「ヴォジャノイ」

Lv30の冒険者4人向け 中央ザナランのF.A.T.E.



この F.A.T.E. の使い方

君はゲーム仲間と1~2時間程度だけ遊ぶようなときにこのF.A.T.E.に挑んでもよいし、シナリオの途中で中央ザナランに立ち寄ったときに、パーティが偶然このF.A.T.E.の発生に出くわしたものと挑ませてもよい。

例えば「スターターセット」内の「シナリオ#1 クリスタル奪還」(p.24)の**下流側の洞窟——入り口付近**の前後から、このF.A.T.E.へと誘導すると場所的にも違和感が出づらだろう。

また、冒険者はこのF.A.T.E.から逃亡することもできる。後述の**戦闘終了**を参照すること。

勝利条件

ヴォジャノイのHPを0にすれば勝利である。トキシックトードが生き残っているかどうかは問わない。

戦闘準備(フェーズ1)

- 敵の行動順: 1 ヴォジャノイ×1体(配置図の「ヴ」)
2 トキシックトード×2体(配置図の「ト」と「★」)

※「シナリオ#1 クリスタル奪還」(p.24)の**下流側の洞窟——入り口付近**のマップを使用する場合、川による判定や移動などの修正はない。



※★の位置のトキシックトードはフェーズ2になったら配置する。出現位置にほかのキャラクターがいた場合は、それと重ならない場所にトキシックトードを配置すること。

戦法

ヴォジャノイは基本的に移動せず、《連続行動》を使用する。対象はタンクを**敵視**している場合はタンクを、そうでなければランダムな冒険者を選択し、《スティッキータン》を使用してから《ラップ》を使用する。その後、最も多くの冒険者を巻き込める位置に通常移動してから《レイバードリープ》を使用する(超大型のキャラクターは、大型以下のサイズの敵キャラクターがいるマスを通過できることに注意)。

トキシックトードは自分のターンに《連続行動》を使用する。対象はタンクを**敵視**している場合はタンクを、そうでなければ最も近くの冒険者を選択する。対象が隣接するマスにいない場合は《スティッキータン》、対象が隣接するマスにいるならば《ラップ》を使用する。その後、その場で《レイバードリープ》を使用する。範囲内に対象に選択できる冒険者がいないときには、冒険者が範囲に入るように通常移動をしてから《連続行動》を使用する(移動場所はGMが決定する)。

フェーズの切り替わり

[敵のターン処理] ステップの終了時にヴォジャノイのHPが60以下ならば、そのステップが終了した後、フェーズ2に移行する。

フェーズ2に移行したならば、トキシックトード1体を戦場の★の位置に追加すること。

望むのであれば、GMはフェーズ2の間いつでも冒険者のリミットブレイクを使用可能にしてもよい。



トキシックトード

ヴォジャノーイ



戦闘データ

ヴォジャノーイ(フェーズ 1・2)

超大型 (3×3マス) ・水棲網 警戒値：10

物理防御力：14 魔法防御力：13
最大HP：120 移動速度：5マスSTR DEX VIT INT MND
+6 +0 +3 -2 +0

特性

狂暴化(フェーズ2)

フェーズ2の間、このヴォジャノーイがアビリティで与えるダメージは+1d6点される。この特性はフェーズ2の開始時にプレイヤーに伝えること。

アビリティ

連続行動

特殊・メイン

基本効果：《スティッキータン》と《ラップ》を1回ずつ使用した後、通常移動してから《レイバードリーブ》を1回使用する。

スティッキータン

物理・青魔法・メイン

対象：1体 範囲：5マス
判定：【STR】(d20+6) VS 対象の【物理防御力】

基本効果：対象に2点ダメージ(狂暴化中は1d6+2点)を与え、可能なら対象を、自身に隣接する何も存在しないマスのうち、最も対象に近いマス(GMが判断する)まで効果移動させる。

ダイレクトヒット：+1d6点の追加ダメージ。

ラップ

物理・メイン

対象：1体 範囲：2マス
判定：【STR】(d20+6) VS 対象の【物理防御力】

基本効果：対象に4点(狂暴化中は1d6+4点)のダメージを与える。

ダイレクトヒット：+1d6点の追加ダメージ。

レイバードリーブ(固定予兆)

物理・メイン

起点：このヴォジャノーイ
予兆範囲：起点を中心とした5×5マス
対象：範囲内のすべての敵
予兆の発揮条件：ヴォジャノーイの次のターンの開始時

予兆効果：対象に3d6点(狂暴化中は4d6点)のダメージを与える。



トキシクトード

大型 (2×2マス) ・水棲網 警戒値：10

物理防御力：13 魔法防御力：12
最大HP：60 移動速度：5マスSTR DEX VIT INT MND
+4 +0 +2 -3 +0

アビリティ

連続行動

特殊・メイン

基本効果：《スティッキータン》か《ラップ》を1回使用した後、《レイバードリーブ》を1回使用する。

スティッキータン

物理・青魔法・メイン

対象：1体 範囲：5マス
判定：【STR】(d20+4) VS 対象の【物理防御力】

基本効果：対象に2ダメージを与え、可能なら対象を、自身に隣接する何も存在しないマスのうち、最も対象に近いマス(GMが判断する)まで効果移動させる。

ダイレクトヒット：+1d6点の追加ダメージ。

ラップ

物理・メイン

対象：1体 範囲：1マス
判定：【STR】(d20+4) VS 対象の【物理防御力】

基本効果：対象に4ダメージを与える。

ダイレクトヒット：+1d6点の追加ダメージ。

レイバードリーブ(固定予兆)

物理・メイン

起点：このトキシクトード
予兆範囲：起点を中心とした4×4マス
対象：範囲内のすべての敵
予兆の発揮条件：このトキシクトードの次のターンの開始時
予兆効果：対象に2d6点のダメージを与える。



戦闘終了

ヴォジャノーイのHPを0にすると、(もしトキシクトードが生き残っていても)冒険者たちの勝利となる。冒険者が全滅するか、逃げることを選択したならば、冒険者たちの敗北となる。

もしもパーティが全滅しそうだったり、プレイヤー全員が勝ち目がなさそうだと考えていたりするならば、冒険者はこのF.A.T.E.から逃亡してもよい(逃亡のためにアクションや判定は必要なく、宣言するだけでよい)。

逃亡してもペナルティはないが、シナリオの途中でF.A.T.E.に挑んだならば、制限時間が終了したのものとしてそのシナリオ中には再挑戦できないとするよくだらう。

冒険者たちが勝利したならば、キャラクターシートにこのF.A.T.E.をクリアしたことを記録させる。キャラクターシートのプロフィール欄に記載し切れないときは別途、その冒険者の紀行録としてノートやメモを用意して記録させるとよい。加えて、君がシナリオの途中で冒険者たちをこのF.A.T.E.に挑ませているならば、報酬としてパーティに《エーテル》を1本与えてもよい。

エーテル サブ・消耗品
対象：君
基本効果：対象は1点のMP回復を受ける。※使い捨て

※これらのアイテムは戦闘開始時に所持品にしておかなければ使用できない。誰が所持しているのか、所持品欄に記入すること。戦闘中でなければ、アイテムを自由に受け渡ししてかまわない。