ます。所謂『魔族』という奴で、その中でも上位種である『**デーモンコマンダー**』に当たります。

**ラマール**　そ、それはやばいんじゃないか、もしかしなくても？

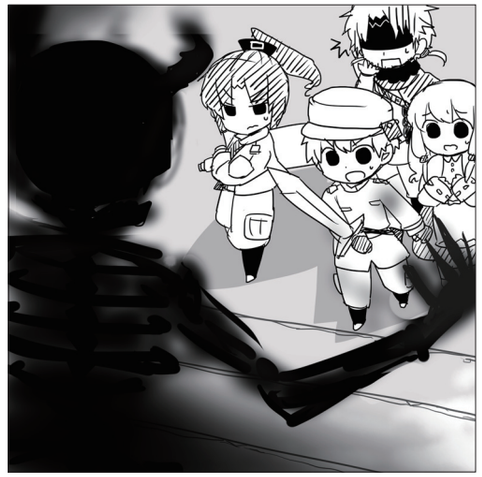
**ブリギット**　どの位の強さなんだ？

**GM**　データ上はランク6。前回のボスだったパペット（大）がランク5だけど、ボス用にパンプアップさせてあります。

**ギルバート**　前のとそんなに違わないのか。

**ラマール**　意外と大したことない……？

**GM**　弱点は特になしで、火属性攻撃は無効。【ソーサリィ】【ネクロマンシー】の魔法と【戦術】系武術を全て使用でき、通常攻撃は【魔杖】により雷属性。【多面】の特殊能力により1R一回、AP-2で魔法を使用できます。



**ラマール**　**強いじゃねーかよっ!?** てか一目見てそれを見抜くマリベルちゃんマジパネエ（笑）。

**マリベル**　山育ちで目は良いのー（笑）。

**ブリギット**　山でデーモンに遭遇するなんてよくあることだよなっ！

**ギルバート**　コルーツ村じゃ日常茶飯事だぜ……っていやいやないでしょ（笑）。

**GM**　しかし……ガシャガシャ。

**一同**　ん？

**GM**　デーモンは**覚醒はしたものの、まだ体の自由が効かない**ようです。鎖を引きちぎるだけの力が出せていない模様。

**ブリギット**　チャンス？　今のうちに弓がしがし撃って倒してしまえ（笑）。

**GM**　……仕方がないので、デーモンは口からげろりんちょと黒い塊を2つばかり吐き出し、それが次第に獣のような姿に変形していきます。

**一同**　おいっ!?

生み出された怪物は**デモニックビースト**。強力な火の息と肉弾攻撃を有する魔族の下僕で、こちらもランク5とかなりの強敵だ。

**GM**　てなわけで、フィールドには鎖に繋がれたデーモン、吐き出された怪物×2、小悪魔×1が配備されます。

**ギルバート**　小悪魔もいるのか……！

**マリベル**　……**あっ。**

**一同**　？

**マリベル**　あ、あの、今更なんですけど……。あの兵士の部屋（P10）。あれ、**内側から開けたら崩落するようになってた**んじゃないですか？

**一同**　**あー。**

**ラマール**　……確かに、妙にあっさり通り抜けたな、とは思ってたんだ。気づくべきだったなあ。

**GM**　「**……この遺跡は墳墓ではなく、あの怪物を封じ込めるための巨大な牢獄だった、ということなのでしょうね**」とクライブ氏。

**ブリギット**　**だったらもっと牢獄らしくしとけ！**無理して町なんか作らんで！

**GM**　「呪術的な意味があったんじゃないかと」

**ラマール**　まあ、邪神を祀って祟りを防ぐってのはありそうな話だわな。

**ギルバート**　……となると、やはりあの兵士像はこいつを見張ってる感じですか？　カバーに入ってくれたりしませんかね？（笑）

**GM**　先読みされた（笑）。まさしく、兵士達はこのデーモンの復活に備えて配置されていたもので、**デーモンが動き出すや、ごごご……と動きだし、デーモン達に向かっていきます。**

**一同**　**おーっ!?**

**GM**　……てなわけで、兵士像の動きも含めて、今回のラストバトルは以下のレギュレーション（次P上段参照）にて進行します！

**一同**　ふーむ……。

**マリベル**　兵士達はずっと支援してくれるんですね。

**ギルバート**　ほぼアイテム（笑）。

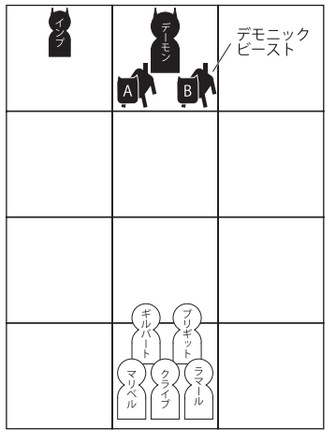
**ブリギット**　一応、逃げる選択肢もあるんだな。



**ギルバート**　クライブの制御判定が2D＋11だから、クリティカルすることも考えれば、5〜7Rくらいで扉を開けられますね。

**マリベル**　でも、それを任せるとクライブさんの支援はもらえなくなるんですよねえ。

**図：VS デーモン初期配置**




**ミッション：異形の怪物**

□勝利条件 A：異形の怪物を倒す。
□勝利条件 B：この場から逃げきる。

■怪物は、体の再生が不完全である。現状では、移動、白兵、射撃、回避を行うことはできない。（魔法 / 防御 / 抵抗 / 動作を伴わない特殊行動は行う）

■怪物は、3R目の最後に完全復活し、4R目から通常通り行動を行う。

■怪物に近づく（同一エリアに存在する）と、瘴気によって毎Rファストタイミングに毒①、衰弱①のダメージを受ける（抵抗不可）。

■条件B補足①：神殿の扉は怪物の魔力によって閉ざされている。解除するには、扉のあるエリアに移動した後、制御判定（AP5）で累計150点を出さなければならない。この判定には、毎R、扉の前にいるユニット1名が挑戦できる。

■条件B補足②：B①が達成されたラウンドの最後に、昏倒していなければ、ユニットは神殿の外に脱出することができる。

■周囲の黒い兵士達は怪物に対抗するように動き、1Rに2回まで、「①PCの攻撃を援護。威力+3D／②PCへの攻撃を防御。ダメージを10点軽減」いずれかの行動を行う。

**一同**　うーむ……。

**GM**　ちなみに、逃げた場合は、例の兵士の部屋を崩落させることでデーモンを撃退できます。

**マリベル**　それだと遺跡が埋まっちゃう（笑）。

**ラマール**　……ここでデーモンハントしたら、ギルバートは王都行き間違いないよな（ぼそ）。

**ギルバート**　そうなる前に死んじゃったらなんにもなりませんけどね（笑）。

## ●SCENE6　神様だってミスをする

### VS デーモン ROUND1

かくして始まったデーモンとの戦い。
第1Rのイニシアチブはデーモン→マリベル→ビースト→ラマール→クライブ→ブリギット→ギルバート→小悪魔（インプ）の順。

**ブリギット**　……早いな。

**ラマール**　どうするか、ファストタイミングで【配備】か【鼓舞】が使えるが。

**ギルバート**　ここは【配備】でしょう。ビーストが早いから、先に動かれると厄介です。

**ブリギット**　ちょっとリスクが高いが、相手が動けないうちに全力でデーモンを叩いて、短期決戦を目指すか？

**ギルバート**　それなら、僕を一歩前に【配備】ですね。

**GM**　（およよ？）

GMとしては脱出、討伐いずれの方法をとるにしても、デーモンが動けないうちにビーストを露払いする展開を想定していたが、PC達はビーストの処理よりデーモンへの速攻を優先する方針の模様。
さてどうなることでしょう……？

**マリベル**　クライブさんはどう動いてもらいます？

**ギルバート**　このRのデーモン達の動きを見て、やばそうなら全力支援、耐えられそうなら扉の解呪に専念してもらうってことでどうでしょう。

**ラマール**　OK。んじゃま、とにかくも【配備】だ！

**GM**　ほいさ。ではその次はデーモン。ファストタイミングで【鼓舞】。デモニックビーストの攻撃力が＋8されます。

**ラマール**　俺より【鼓舞】の効果上じゃんかよ！

**GM**　で、ファスト終了でメイン。デーモンは自分に【闇の衣】で基本GP＋7。

**一同**　厄介な……！

**GM**　さらに【多面】の能力を使い、ギルバートに【火柱】。これは足元から突然噴き出すタイプの魔法なので、回避不可能、抵抗のみ。これの制御値が回って回って……？

**一同**　おいおいおい……。

**GM**　……**56**。どびっくり。

**ギルバート**　そんなの抵抗できないですよ!?

**GM**　ダメージは……ありゃ、こっちは低い。4Dで1・1・2・4だから、22点。

**ギルバート**　それでも18点抜け。