

「大丈夫よ、任せなさい。この先は行かせないから」
——炎髪の少女

■◇ GM セクション

ボス作成の指針@ぼんず

・基本的に、基本ルールブック P194 以降を参考にして下さい。《ボスタレント》は、基本、神魂、機神、原初に載っています。

・世界干渉 Lv 1 の PC4 人を相手に、モノノケがアラミタマ化したボスを作る場合 (通称ボスミタマ) の例を書いてみます。

Lv 3 のイメージに合うモノノケを選びます。今回は P232 のラルヴァ・ハンツマン×4 を選択します。P194 に書いてある修正から、【生命力】+200、【戦闘値】+1、【行動値】+6、[ダメージ算出] に +6 します。また、弱点を 0～2 つ追加します。これはイメージ優先でいいと思いますので、今回は [属性: 冷氣] を追加します。そして神名をシナリオによって変更します。種別を混沌に変更し、知能を狡猾に変更するのも忘れないで下さい。

次に《ボスタレント》を 5 つ獲得させます。この時に考えることですが、このままだと攻撃回数が 1 回しか無いのであまりこのボスは強くないです (笑) なので、《荒ぶる神性》や《擬足・副腕》、《恐るべき猛攻》のような攻撃回数を増やす《ボスタレント》を持たせたり、《死の烈風》や《拡散準備》のような攻撃対象を増やす《ボスタレント》を持たせると、PC 側に脅威を与えられやすいです。

また、《禁断の御業》や《魂砕き》のような切り札系の《ボスタレント》を 1 つは持たせることをオススメします。このような《タレント》の使用によって、一発逆転を演出できたりしてメリハリが出来るからです。今回は《荒ぶる神性》、《死の烈風》、《禁断の御業》、《不壊の肉体》、《破滅の神言》を持たせてみます。

基本 P194 ～にも書いてありますが、属性のついた攻撃をイメージによって他の属性に変更して構いません。《異形の腕》は [属性: 火炎] を付与した《タレント》ですが、イメージにより [属性: 風圧] に変更します。

PC の人数が 3 人でない時は、[装甲] と [結界] を上昇させるのもいいと思います。その際は、上限をそのボスのレベルまでにしましょう。また、元々 [装甲] や [結界] が高いボスはいじらないほうがいいかもしれません。今回は [装甲] と [結界] に +2 して、7/3 にします。

最後に、配下のモノノケ達を決めます。PC と同じレベルのモノノケを、「PC と同じ人数」体配置するのがいいと思います。今回は「ラルヴァ×4」を 4 体配置することにしました。機神 P110 には戦闘配置表がありますので、これを参考にしてどこに設置するかも決めておきます。ちなみにアラミタマがボスの場合、素材はなしに変更されます。よって素材はなしです。

<今回作ったボスを置いときます>

「サンプルボス」種別：混沌 Lv: 3

サイズ：2 知能：狡猾 感覚：魔力 会話：不可 反応：敵対

知名度：13 弱点：[電撃][閃光][冷氣] 移動：歩行

命 回 発 抵 判

【戦闘値】 8 4 6 7 5

【行動値】17 【生命力】243 [装甲]7 [結界]3

[武器攻撃]：肉弾/近接/1体

対象に[槍]、2d+21の物理ダメージ。

《武器変更》

《異形の腕》：物理/3マス/1体

対象に[属性：風圧/形状：槍]、2d + 30の物理ダメージ。

《靈紋防御》

《連携》

《死の烈風》

《荒ぶる神性》

《不壊の肉体》

《破滅の神言》

《禁断の御業》

素材：なし

ボスに追加してもいい、特殊な《タレント》

・GMは、PCが多かったり強かったりする際に、下記のような《タレント》を追加で持たせてもいいです。ただし、基本的に取得させるのは1つまでとして下さい。

《攻撃回数H》常時/使用者

対象は[手番]の際、[タイミング：攻撃]を+1回得る。

《狩獵者H》常時/使用者

対象は[手番]の際、[タイミング：準備]を+1回得る。

《状態耐性H》常時/使用者

対象はこの《タレント》を取得時に、1つ不利な[状態変化]を選ぶ。対象はその不利な[状態変化]を受けた時、即座に[解除]する。

カミガカリのボスについて

- ・基本 P195 等にも書かれている通り、NPC のカミガカリは非常に強力な存在です。特に[ボス]化したり〈アラミタマ〉化したりしたカミガカリは、初心者や軽々と駆逐する事があります。ですので、低レベル時に NPC のカミガカリを出す際は、注意を払って下さい。

- ・神我狩のキャラ作成に慣れた人が、効率だけを重視して強く作ったカミガカリのボスは、相当に強いです。あまりオススメしません。また、シナリオ開始時にそれらの警告をした方がいいかもしれません。

オリジナルのモノノケについて

- ・オリジナルのモノノケを作成することは、基本的に認めます。ただし、既存のデータの差し引き等に留めるのがいいと思います。

- ・例えば、「イメージに合う《タレント》を他のモノノケから持ってきたり、削除したり」「【回避】が低いイメージにしたいから、数値を足し引きして別の【戦闘値】を高めたりする」等です。この際、元のモノノケのポテンシャルからあまりにもかけ離れたものにならないで下さい。