



## エネミーデータ

[CR2] [簡易ミッション2・戦闘1] [牧歌的]  
[ボックス型シナリオ]



# ジャガイモの騎士団

ログ・ホライズンTRPG

WeekendWizard

この部分には、シナリオを遊ぶのに必要なゲームマスター向けの情報が記されている。

戦闘を行う際に適時、プレイヤーたちに公開しよう。コピーを取って配布するとプレイがスムーズに進むだろう。

## プロップ一覧

### 『芋畑』

タグ：[空間] [天然] 探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

#### ▼効果

このプロップはヘイト2を持っている。〔接触〕対象はプロップ『しげみ』になる。

戦闘終了後、残った『芋畑』1つにつき、10Gを手に入れる。

◆特殊敗北条件：『芋畑』が半分未満（12ヶ所以下）になる。

### 『しげみ』

タグ：[空間] [天然] 探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

#### ▼効果

〔接触〕対象は[軽減（至近以外からの攻撃）：3]を得る。

この効果はこのプロップから離れるまで持続する。

### 『森林』

タグ：[地形] [天然] 探知：自動 解析：自動 解除：不可

▼効果〔接触〕対象は、至近以外からの攻撃に対する〔防御判定〕に+1Dされる。

また、対象が行なう至近以外への攻撃の〔攻撃判定〕に-1Dされる。

この効果はこのプロップから離れるまで持続する。

### 『落とし穴』

タグ：[地形] [トラップ] [人工] 探知難易度：9 解析難易度：5 解除難易度：7

#### ▼効果

〔接触〕対象は「難易度11」の〔運動判定〕を行う。

〔判定失敗〕7点の直接ダメージと〔硬直〕を受け、残りの移動を失う。

### 『地面』

タグ：[空間] [天然] 探知難易度：自動 解析難易度：自動 解除難易度：不可

#### ▼効果

何の効果もない地形。

## エネミーデータ

### ●配置位置

#### ・初期配置 PC配置：A7

(B2)(D4)(F2)(C3)×1〈灰斑犬鬼の鎧剣持ち（ノール・ラスティソード）〉

(F4)×1〈灰斑犬鬼の遠吠え使い（ノール・ロアラー）〉

(G7)×1〈フクロウ熊（オウルベア）〉

### ・人数による調整

PCが3人の場合はC3の〈灰斑犬鬼の錆剣持ち（ノール・ラスティソード）〉を削除する。

PCが5人の場合はH7に〈フクロウ熊（オウルベア）〉1体と、A1に〈灰斑犬鬼の錆剣持ち（ノール・ラスティソード）〉を1体追加する。

PCが6人の場合はE3、F3に〈灰斑犬鬼の遠吠え使い（ノール・ロアラー）〉を1体ずつ追加する。

## ●難易度によるEXパワー

高難易度により潤沢なGM用【因果力】がある場合、以下のEXパワーを用いることを検討しよう。

《**エネミーHP強化**》\_\_EXパワー\_\_ [GM] [準備] \_\_ブリーフィング\_\_判定なし\_\_単体\_\_至近\_\_本文\_\_EXパワーのコストとして【因果力】1点を消費する。対象の【最大HP】を+〔(CR×3)+10〕する。このEXパワーはコストを支払う限り、同じタイミングで繰り返し使用してもよい。

《**エネミーハイト倍率強化**》\_\_EXパワー\_\_ [GM] [準備] \_\_ブリーフィング\_\_判定なし\_\_単体\_\_至近\_\_本文\_\_EXパワーのコストとして【因果力】2点を消費する。対象のハイト倍率に+2する。この効果はOSとして扱う。このEXパワーはコストを支払う限り、同じタイミングで繰り返し使用してもよい。

## エネミー詳細

### ●識別前データ（名称・ランク・タグ・行動力・状態）

〈フクロウ熊（オウルベア）〉：ルールブックP427

ランク：2 タグ：[幻獣][暗視] 【行動力】4 ステータス：[暗視]

〈灰斑犬鬼の遠吠え使い（ノール・ロアラー）〉：デザイナーズノート ezzo\_pioneer\_guide.pdf 6ページ

ランク：2 タグ：[暗視][人型][ノール] 【行動力】5 ステータス：[暗視]

〈灰斑犬鬼の錆剣持ち〉 ノール・ラスティソード：デザイナーズノート ezzo\_pioneer\_guide.pdf 7ページ

ランク：2 タグ：[暗視][人型][ノール][モブ] 【行動力】4 ステータス：[暗視]

### ●識別済状態（物理防御力差異・ハイト倍率・特技データ）

〈フクロウ熊（オウルベア）〉：ルールブックP427

ランク：2 タグ：[幻獣][暗視] 【行動力】4 ステータス：[暗視]

【ハイト倍率】×1 物理防御<魔法防御

#### ▼特技

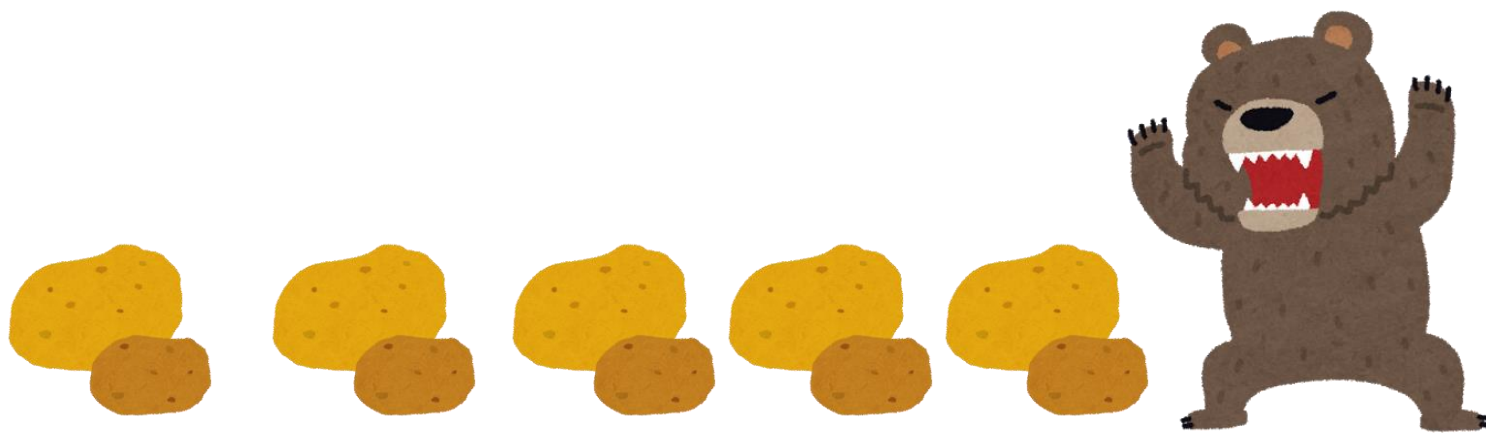
《熊刀爪》\_\_ [白兵攻撃] \_\_メジャー\_\_対決〔5+2D/回避〕\_\_単体\_\_至近\_\_対象に〔16+2D〕の物理ダメージを与える。〔マイナー〕対象に〔硬直〕を与える。

この〔硬直〕は通常の方法では解除されず、対象とこのエネミーが別々のSpに離れた時のみ解除される。

《森の梟雄》\_\_ダメージ直前\_\_単体\_\_2Sp\_\_ラウンド1回\_\_

このエネミーは〔ダメージ適応ステップ〕でこのエネミー以外の対象が受けるダメージをかわりに受ける。

対象はダメージを受けることはない。また、この効果で身代わりとなって受けるHPダメージを-5する。



## 〈灰斑犬鬼の遠吠え使い（ノール・ロアラ）〉：デザイナーズノート ezzo\_pioneer\_guide.pdf 6 ページ

ランク：2 タグ：[暗視] [人型] [ノール] 【行動力】5 ステータス：[暗視]

【ハイト倍率】×2 物理防御<魔法防御

### ▼特技

《屍肉あさりの犬鬼》\_\_常時\_\_このエネミーは[弱点（ハイトトップからの攻撃）：5]を持つ。

《ハウルウェーブ》\_\_ [魔法攻撃] [精神] \_\_メジャー\_\_ 対決（3+3D/抵抗）\_\_単体\_\_ 4Sq\_\_対象に [23+2D] の物理ダメージを与える。〔マイナー〕このエネミーは攻撃後1Sq [通常移動] してよい。  
〔対象：放心、硬直、萎縮〕ダメージロールに+5する。

《犬鬼の待ち伏せ》\_\_シーン登場時に自動的に使用する。すべての [防御判定] に+1Dを得る。  
この効果はCSとして扱い、登場時のSqにとどまり攻撃をしない限り持続する。

## 〈灰斑犬鬼の錆剣持ち（ノール・ラスティソード）〉：デザイナーズノート ezzo\_pioneer\_guide.pdf 7 ページ

ランク：2 タグ：[暗視] [人型] [ノール] [モブ] 【行動力】4 ステータス：[暗視]

【ハイト倍率】×2 物理防御>魔法防御

### ▼特技

《屍肉あさりの犬鬼》\_\_常時\_\_このエネミーは[弱点（ハイトトップからの攻撃）：5]を持つ。

《犬鬼の殺到》\_\_ [移動] \_\_ムーブ\_\_直後のマイナーを失う\_\_シナリオ1回\_\_ 4Sq以内のハイトトップの対象を選ぶ。  
対象のいるSqまで [即時移動] する。

《アイアンソード》\_\_ [白兵攻撃] [剣] \_\_メジャー\_\_ 対決（11 [固定] /回避）\_\_単体\_\_至近\_\_ 対象に38点 [固定] の物理ダメージを与える。〔対象：放心、硬直、萎縮〕ダメージロールに+5する。

## ●フルデータ

### 〈フクロウ熊（オウルベア）〉：ルールブックP427

ランク：2 タグ：[幻獣] [暗視] 識別難易度：7

【STR】3 【DEX】2

（落とし穴の判定は [2D+3] で11以上）

【POW】1 【INT】1

【回避】1+3D 【抵抗】2+3D 【物理防御力】3 【魔法防御力】5

【最大HP】60 【ハイト倍率】×1 【行動力】4 【移動力】2

### ▼特技

《熊刀爪》\_\_ [白兵攻撃] \_\_メジャー\_\_ 対決（5+2D/回避）\_\_単体\_\_至近\_\_対象に [16+2D] の物理ダメージを与える。〔マイナー〕対象に [硬直] を与える。

この [硬直] は通常の方法では解除されず、対象とこのエネミーが別々のSpに離れた時のみ解除される。

《森の梟雄》\_\_ダメージ直前\_\_単体\_\_2Sp\_\_ラウンド1回\_\_

このエネミーは [ダメージ適応ステップ] でこのエネミー以外の対象が受けるダメージをかわりに受ける。

対象はダメージを受けることはない。また、この効果で身代わりとなって受けるHPダメージを-5する。

### ▼ドロップ品：

1～2：極彩色の羽毛 [換金] （20G）

3～4：クマの左手 [換金] （35G）

5～6：狂熊の毛皮 [コア素材] （40G）

### ▼解説：

深い森に生息する、フクロウの頭部を持つ熊の魔獣。毛皮は防寒性に優れ、比較的高価な値で取引される。生態は3メートル以上の巨体であり、木の洞や小さな自然洞窟に身を隠せないことから、《大災害》後はねぐらとしてダンジョンに棲みつく事も少なくない。また、幼体のうちから亜人間種族に育てられ、人間を襲うために使役されることもある。

## 〈灰斑犬鬼の遠吠え使い（ノール・ロアラ）〉：デザイナーズノート ezzo\_pioneer\_guide.pdf 6ページ

ランク：2 タグ：[暗視] [人型] [ノール] 識別難易度：5

【STR】1 【DEX】1

（落とし穴の判定は【2D+1】で1以上）

【POW】2 【INT】3

【回避】1+2D 【抵抗】2+2D 【物理防御力】5 【魔法防御力】8

【最大HP】34 【ハイト倍率】×2 【行動力】5 【移動力】2

### ▼特技

《屍肉あさりの犬鬼》\_\_常時\_\_このエネミーは【弱点（ハイトトップからの攻撃）：5】を持つ。

《ハウルウェーブ》\_\_【魔法攻撃】[精神]\_\_メジャー\_\_対決（3+3D／抵抗）\_\_単体\_\_4Sq\_\_対象に【23+2D】の物理ダメージを与える【マイナー】このエネミーは攻撃後1Sq【通常移動】してよい。  
〔対象：放心、硬直、萎縮〕ダメージロールに+5する。

《犬鬼の待ち伏せ》\_\_シーン登場時に自動的に使用する。すべての【防御判定】に+1Dを得る。  
この効果はCSとして扱い、登場時のSqにとどまり攻撃をしない限り持続する。

### ▼ドロップ品

1～3：黄濁丸【魔触媒2】（20G）

4～5：まだらの毛玉【換金】（25G）

6：震える喉笛【換金】（60G）

### ▼解説

ノールの群れの中でも吠え声に長けた個体。

ひときわ遠くまで吠え声を届かせることができ、群れの仲間に獲物を見つけた報告などを行う。

戦いになると茂みに伏せ、安全な場所から耳障りな吠え声で呪いを浴びせかけてくる。

---

## 〈灰斑犬鬼の錆剣持ち（ノール・ラスティソード）〉：デザイナーズノート ezzo\_pioneer\_guide.pdf 7ページ

ランク：2 タグ：[暗視] [人型] [ノール] [モブ] 識別難易度：3

【STR】2 【DEX】3

（落とし穴の判定は【2D+2】で1以上）

【POW】1 【INT】1

【回避】10【固定】 【抵抗】8【固定】 【物理防御力】8 【魔法防御力】6

【最大HP】20 【ハイト倍率】×2 【行動力】4 【移動力】2

### ▼特技

《屍肉あさりの犬鬼》\_\_常時\_\_このエネミーは【弱点（ハイトトップからの攻撃）：5】を持つ。

《犬鬼の殺到》\_\_【移動】\_\_ムーブ\_\_直後のマイナーを失う\_\_シナリオ1回\_\_4Sq以内のハイトトップの対象を選ぶ。  
対象のいるSqまで【即時移動】する。

《アイアンソード》\_\_【白兵攻撃】[剣]\_\_メジャー\_\_対決（11【固定】／回避）\_\_単体\_\_至近\_\_  
対象に38点【固定】の物理ダメージを与える。〔対象：放心、硬直、萎縮〕ダメージロールに+5する。

### ▼ドロップ品

固定：灰斑犬鬼の爪【換金】（15G）

### ▼解説

ノールの群れの中では数が多く雑兵扱いされている。

武装も粗末で錆が浮いている始末だが、戦いになれば数に任せて群がってくるため油断は禁物。

ノール全般に言えることだが、戦闘中でも敵のリーダーに対して臆病な態度をとることがある。