



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

### 『暗闇』

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、他の全てのキャラクターから見て【隠密】状態であるとして扱う。  
また、対象から見て、他の全てのキャラクターは【隠密】状態であるとして扱う。  
この効果はこのプロップから離れるまで持続する。

### 『薄暗がり』

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【暗闇】類似として扱う。〔接触〕対象は至近以外からの攻撃に対する【防御判定】に+2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。

### 『洞窟の壁』

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

侵入不可であり、両側の射線を遮る。

### 『洞窟の地面』

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

何の効果も無い地形。

## エネミーデータ

### ●配置位置

#### ・初期配置 PC配置：D8・E8

(D2) × 1 〈フクロウ熊 (オウルベア)〉

(G7) × 1 〈緑不定形 (グリーンスライム)〉

#### ・増援：1ラウンド終了時

(C6) × 1 〈走り松茸 (マツタコニド)〉

(E6) × 1 〈彷徨う鎧 (リビングアーマー)〉

#### ・増援：2ラウンド終了時

(G2) × 1 〈冠恐鳥 (ディアトリマ)〉

(B2) × 1 〈筍イノシシ (バンブーシュートボア)〉

(D2) × 1 〈人食い草 (トリフィド)〉

(E2) × 1 〈人食い果実苺 (ベリフィドストロベリー)〉

## ・人数による調整

PCが3人の場合は特にエネミー数の変更はない。

PCが5人の場合はB5、G7に〈緑不定形（グリーンスライム）〉を1体ずつ追加すること。

## ●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]

〈緑不定形（グリーンスライム）〉：ルールブックP432

ランク：3 タグ：[モブ] [人造] 【行動力】5 ステータス：[暗視]

〈走り松茸（マツタコニド）〉：リプレイ2巻P396

ランク：3 タグ：[自然] [植物] 【行動力】3 ステータス：通常

〈彷徨う鎧（リビングアーマー）〉：CaldesiaG10.pdfP29

ランク：3 タグ：[人造] [暗視] 【行動力】3 ステータス：[暗視]

〈冠恐鳥（ディアトリマ）〉：sarchive\_03.pdfP26

ランク：1 タグ：[ボス] [自然] 【行動力】3 ステータス：通常

〈筍イノシシ（バンブーシュート・ポア）〉：sarchive\_03.pdfP24

ランク：1 タグ：[自然] 【行動力】1 ステータス：通常

〈人食い草（トリフィド）〉：ルールブックP422

ランク：1 タグ：[モブ] [自然] [植物] 【行動力】3 ステータス：通常

〈人食い果実・莓（ベリフィド・ストロベリー）〉：CaldesiaG02.pdfP45

ランク：1 タグ：[モブ] [自然] [植物] [イチゴ] 【行動力】3 ステータス：通常

### ●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。

### 《緑不定形（グリーンスライム）》：ルールブックP432

ランク：3 タグ：[モブ][人造] 【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

《定かならざる姿》\_\_常時\_\_このエネミーは【冷気】ダメージを受けた時、さらに【重篤】【放心】をうける。  
このエネミーの行なう【通常移動】は常に【即時移動】になる。

《腐食の滴》\_\_【白兵攻撃】\_\_メジャー\_\_対決（13【固定】/回避）\_\_単体\_\_至近\_\_対象に【35+2D】の物理ダメージを与える。【マイナー】対象に【硬直】をあたえる。

【判定成功】対象の【物理防御力】を-4する。この効果はBSとして扱う。

《不気味な水溜り》\_\_【移動】\_\_ムーブ\_\_シーン1回\_\_このエネミーは【隠密】状態になり、それを維持したまま2Sqまで【即時移動】をしてもよい。【マイナー】移動距離は+1Sqされる。

---

### 《走り松茸（マツタコニド）》：リプレイ2巻P396

ランク：3 タグ：[自然][植物] 【行動力】3 ステータス：通常

【ハイト倍率】×2 物理防御<魔法防御

#### ▼特技

《草木の心》\_\_常時\_\_このエネミーは常に【弱点（火炎）：5】を持つ。また、【惑乱】にならない。

《元気の出るキノコ》\_\_セットアップ\_\_単体\_\_4Sq\_\_シーン1回\_\_対象は「制限：シーンn回」の特技をひとつ選び、その使用回数を1回復してもよい。この特技はエネミーを対象にできない。

《かぐわしい孢子》\_\_【魔法攻撃】\_\_メジャー\_\_対決（3+3D/抵抗）\_\_範囲（選択）\_\_4Sq\_\_対象に【29+2D】の魔法ダメージを与える。【達成値：16】対象に【惑乱】を与える。

---

### 《彷徨う鎧（リビングアーマー）》：CaldesiaG10.pdfP29

ランク：3 タグ：[人造][暗視] 【行動力】3 ステータス：[暗視]

【ハイト倍率】×1 物理防御>魔法防御

#### ▼特技

《なりすまし注意！》\_\_常時\_\_このエネミーはシーン登場時に【隠密】状態で登場する。  
また、【邪毒】ダメージを受けた時、さらに【萎縮】をうける。

《鎧絡み》\_\_【白兵攻撃】\_\_メジャー\_\_対決（5+2D/回避）\_\_単体\_\_至近\_\_対象に【20+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のSqに離れた時のみ解除される。

《佇む騎士鎧》\_\_セットアップ\_\_広範囲20（選択）\_\_至近\_\_対象は【軽減：5】を得る。

この【軽減】は、このエネミーが【死亡】か【戦闘不能】になると解除される。

---

### 《冠恐鳥（ディアトリマ）》：sarchive\_03.pdfP26

ランク：1 タグ：[ボス][自然] 【行動力】3 ステータス：通常

【ハイト倍率】×4 物理防御>魔法防御

#### ▼特技：

《恐鳥の威厳》\_\_常時\_\_このエネミーはシーン登場時に「CR1の【自然】【幻獣】タグを持つ通常エネミー」2体を任意の位置に配置できる。

配置する通常エネミー1体は「CR1の【自然】【幻獣】タグを持つ【モブ】エネミー」2体に置き換えても良い。

この効果で配置されたエネミーからはドロップ品を入手できない。

《再行動》\_\_本文\_\_ラウンド1回\_\_このエネミーが【行動済】になった時に使用する。

このエネミーは即座に【未行動】となり、その後ラウンド終了時まで【行動力】が0となる。

《飛鳥の跳躍》\_\_【移動】\_\_ムーブ\_\_シーン1回\_\_このエネミーは【飛行】状態となり、【【移動力】+1】Sqまで【即時移動】をしてもよい。移動終了後に【飛行】状態は解除される。【マイナー】移動距離は+1Sqされる。

《怪鳥の蹴撃》\_\_【白兵攻撃】\_\_メジャー\_\_対決(3+3D/回避)\_\_単体\_\_至近\_\_【25+2D】の物理ダメージを与える。

【因果力1】この攻撃を「対象：範囲(選択)」に変更する。【自身：軽減】ダメージロールに+7点する。

【マイナー&確定効果】この特技は「射程：2Sq」になる。このエネミーはこのメインプロセス終了時に対象と同じSqに【瞬間転移】する。

《恐鳥の狂撃》\_\_ダメージロール\_\_シーン1回\_\_このエネミーの【白兵攻撃】のダメージロールに+10点する。

【因果力1】再利用可能。

---

### 《筍イノシシ(バンブーシュート・ボア)》：sarchive\_03.pdf P 24

ランク：1 タグ：【自然】 【行動力】1 ステータス：通常

【ハイト倍率】×1 物理防御>魔法防御

▼特技：

《スタンピード》\_\_【移動】\_\_ムーブ\_\_シーン1回\_\_このエネミーは2Sqまで【即時移動】をしてもよい。

このメインプロセスで《猛突撃》を使用する場合、対象を「移動時に1回でも同じSqにいたキャラクター(選択)」に変更する。【マイナー】移動距離は+2Sqされる。

《猛突撃》\_\_【白兵攻撃】\_\_メジャー\_\_対決(4+2D/回避)\_\_単体\_\_至近\_\_【12+2D】の物理ダメージを与える。

【マイナー】このメインプロセス終了時まで、このエネミーのハイト倍率を×2として扱う。

《タケノコ導弾》\_\_ダメージ適用直後\_\_自動成功\_\_単体\_\_2Sq\_\_自分以外の味方が攻撃を受けた直後に使用する。

その攻撃を行ったキャラクターを対象として5点の直接ダメージを与える。

---

### 《人食い草(トリフィド)》：ルールブック P 422

ランク：1 タグ：【モブ】【自然】【植物】 【行動力】3 ステータス：通常

【ハイト倍率】×2 物理防御>魔法防御

▼特技

《草木の心》\_\_常時\_\_このエネミーは常に【弱点(火炎)：5】を持つ。また、【惑乱】にならない。

《蔓の鞭》\_\_【白兵攻撃】\_\_メジャー\_\_対決(12【固定】/回避)\_\_単体\_\_2Sq\_\_対象に【25+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。

《這いずる根》\_\_【移動】\_\_ムーブ\_\_このエネミーは2Sqまで【即時移動】をしてもよい。

---

### 《人食い果実・苺(ベリフィド・ストロベリー)》：CeldesiaGO2.pdf P 45

ランク：1 タグ：【モブ】【自然】【植物】【イチゴ】 【行動力】3 ステータス：通常

【ハイト倍率】×2 物理防御>魔法防御

▼特技

《草木の心》\_\_常時\_\_このエネミーは常に【弱点(火炎)：5】を持つ。また、【惑乱】にならない。

《甘い爆弾》\_\_【白兵攻撃】\_\_メジャー\_\_対決(12【固定】/回避)\_\_単体\_\_2Sq\_\_【20+2D】の物理ダメージを与える。【マイナー】対象からみて「対象：範囲(選択)/射程：至近」を二次対象として【追撃：5】を与える。

《這いずる根》\_\_【移動】\_\_ムーブ\_\_このエネミーは2Sqまで【即時移動】をしてもよい。

## ●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

【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 【ヘイト倍率】×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。

### 〈緑不定形（グリーンスライム）〉：ルールブックP432

ランク：3 タグ：[モブ][人造] 識別難易度：5

【STR】2 【DEX】3

【POW】1 【INT】2

【回避】9 [固定] 【抵抗】7 [固定] 【物理防御力】10 【魔法防御力】7

【最大HP】26 【ヘイト倍率】×2 【行動力】5 【移動力】2

#### ▼特技

《定かならざる姿》\_\_ 常時 \_\_ このエネミーは【冷気】ダメージを受けた時、さらに【重篤】【放心】をうける。

このエネミーの行なう[通常移動]は常に【即時移動】になる。

《腐食の滴》\_\_ [白兵攻撃] \_\_メジャー\_\_ 対決 (13 [固定]/回避) \_\_ 単体 \_\_ 至近 \_\_ 対象に [35+2D] の物理ダメージを与える。〔マイナー〕対象に【硬直】をあたえる。

〔判定成功〕対象の【物理防御力】を-4する。この効果はBSとして扱う。

《不気味な水溜り》\_\_ [移動] \_\_ムーブ\_\_ シーン1回\_\_ このエネミーは【隠密】状態になり、

それを維持したまま2Sqまで【即時移動】をしてもよい。〔マイナー〕移動距離は+1Sqされる。

#### ▼ドロップ品

固定：濁った粘液[換金] (20G)

#### ▼解説

不定形をした緑色のゲル状人工生命体。防具を溶かす体液や自在に変化する触腕で獲物を弱らせ、取り込もうとする。

主に湿度の高いダンジョンに棲息し、音もなく天井や壁を這いまわる。

《大災害》後は、女性〈冒険者〉が戦いたくない怪物ランキングの常連として名を馳せている。

ゲル状のモンスターなため、淀んだ水たまり等との区別ができず、薄暗いダンジョンでは発見および対策が困難という厄介な特徴がある。さらに体液が防具の性能を劣化させる特性もあるため、前衛職からは特に嫌われている。一方で適切な弱点を突ける魔法攻撃職にはさほどではないと思われる。

---

### 〈走り松茸（マツタコニド）〉：リプレイ2巻P396

ランク：3 タグ：[自然] [植物] 識別難易度：8

【STR】2 【DEX】1

【POW】2 【INT】3

【回避】1+2D 【抵抗】2+2D 【物理防御力】6 【魔法防御力】10

【最大HP】40 【ヘイト倍率】×2 【行動力】3 【移動力】2

#### ▼特技

《草木の心》\_\_常時\_\_このエネミーは常に【弱点（火炎）：5】を持つ。また、【惑乱】にならない。

《元気の出るキノコ》\_\_セットアップ\_\_単体\_\_4Sq\_\_シーン1回\_\_対象は「制限：シーンn回」の特技をひとつ選び、その使用回数を1回復してもよい。この特技はエネミーを対象にできない。

《かぐわしい胞子》\_\_【魔法攻撃】\_\_メジャー\_\_対決（3+3D／抵抗）\_\_範囲（選択）\_\_4Sq\_\_対象に【29+2D】の魔法ダメージを与える。〔達成値：16〕対象に【惑乱】を与える。

#### ▼ドロップ品：

1～3：かぐわしい胞子 [魔触媒4] (30G)

4～6：菌糸細工 [換金] (40G)

固定：マツタコニドの傘 [食材]

#### ▼解説：

独特の香りを漂わせるマイコニドの亜種。その香りを何倍にも濃縮したかぐわしい胞子で攻撃してくるほか、疲れた仲間に自分を食べさせて活力を湧きあがらせる。

警戒心が強く、普段は地面の下などに隠れているため見つけづらい。秋になると動きが活発になる。

---

### 〈彷徨う鎧（リピングアーマー）〉：CaldesiaG10.pdf P29

ランク：3 タグ：[人造] [暗視] 識別難易度：5

【STR】3 【DEX】2

【POW】2 【INT】1

【回避】2+2D 【抵抗】1+2D 【物理防御力】14 【魔法防御力】7

【最大HP】73 【ヘイト倍率】×1 【行動力】3 【移動力】2

#### ▼特技

《なりすまし注意！》\_\_常時\_\_このエネミーはシーン登場時に【隠密】状態で登場する。

また、【邪毒】ダメージを受けた時、さらに【萎縮】をうける。

《鎧絡み》\_\_【白兵攻撃】\_\_メジャー\_\_対決（5+2D／回避）\_\_単体\_\_至近\_\_対象に【20+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のSqに離れた時のみ解除される。

《佇む騎士鎧》\_\_セットアップ\_\_広範囲20（選択）\_\_至近\_\_対象は【軽減：5】を得る。

この【軽減】は、このエネミーが【死亡】か【戦闘不能】になると解除される。

#### ▼ドロップ品

1～3：擬霊核 [魔触媒3] (25G)

4～5：精緻な柄飾り [換金] (40G)

6：血塗られた刃 [コア素材] (50G)

## ▼解説

金属で作られている騎士鎧の姿をしたミミック種のモンスター。戦場跡や遺跡などに打ち捨てられて、あるいは飾られており、ただの鎧だと思って近づいた者に不意打ちで攻撃を仕掛ける。

正体を現すと胸甲がぱっくりと横に裂け、鋭い牙と無数の触手を剥き出しにして襲い掛かってくる。太く長い触手に捕らえられたら抜け出すのは困難だろう。

〈大災害〉以降、長時間かけての探索に行った先で、状態の良い鎧を見かけたからと回収に向かって不意打ちされる冒険者は増加傾向にある。

## 〈冠恐鳥（ディアトリマ）〉：sarchive\_03.pdf P 26

ランク：1 タグ：[ボス][自然] 識別難易度：7

【STR】1 【DEX】2

【POW】1 【INT】1

【回避】2+2D 【抵抗】1+2D 【物理防御力】6 【魔法防御力】4

【最大HP】72 【ハイト倍率】×4 【行動力】3 【移動力】2 【因果力】4

## ▼特技：

《恐鳥の威厳》\_\_常時\_\_このエネミーはシーン登場時に「CR1の[自然][幻獣] タグを持つ通常エネミー」2体を任意の位置に配置できる。

配置する通常エネミー1体は「CR1の[自然][幻獣] タグを持つ[モブ] エネミー」2体に置き換えても良い。

この効果で配置されたエネミーからはドロップ品を入手できない。

《再行動》\_\_本文\_\_ラウンド1回\_\_このエネミーが[行動済] になった時に使用する。

このエネミーは即座に[未行動] となり、その後ラウンド終了時まで【行動力】が0となる。

《飛鳥の跳躍》\_\_ [移動] \_\_ムーブ\_\_シーン1回\_\_このエネミーは[飛行] 状態となり、【【移動力】+1】Sqまで[即時移動] をしてもよい。移動終了後に[飛行] 状態は解除される。[マイナー] 移動距離は+1Sqされる。

《怪鳥の蹴撃》\_\_ [白兵攻撃] \_\_メジャー\_\_対決 (3+3D/回避) \_\_単体\_\_至近\_\_ [25+2D] の物理ダメージを与える。

〔因果力1〕この攻撃を「対象：範囲(選択)」に変更する。〔自身：軽減〕ダメージロールに+7点する。

〔マイナー&確定効果〕この特技は「射程：2Sq」になる。このエネミーはこのメインプロセス終了時に対象と同じSqに[瞬間転移] する。

《恐鳥の狂撃》\_\_ダメージロール\_\_シーン1回\_\_このエネミーの[白兵攻撃] のダメージロールに+10点する。

〔因果力1〕再利用可能。

## ▼ドロップ品：

1～4：恐鳥爪[魔触媒1](15G)×5

5～6：恐鳥の卵[換金](130G)

固定：鉄の陣笠[コア素材](30G)

## ▼解説：

体高2mを超える二足歩行の巨大な肉食性鳥型モンスター。巨大な頭部には鉤状の嘴を備え、太く力強い両足には鋭い蹴爪が生えている。翼は小さく退化しており、最大で500kgにも及ぶ体重もあって飛行することはできない。しかしその脚力は驚異的で、ジャンプ力も高く、全力疾走すればその速度は時速60kmを超えるという。

〈冠恐鳥〉は、その脚力に活かして獲物を追い詰める戦法をとる。物陰や茂みから突如現れ、獲物に一気に飛び掛ってその足で 強烈な蹴りを食らわせるのだ。特に茂みなど身を守れる場所から飛び出してくるときの蹴りの威力は、たとえ〈冒険者〉であっても侮ることができない威力になるだろう。また、相手が強敵と思ったときは威嚇の声を上げ、近隣のモンスターを従え、群れを成して襲い掛かってくる。

非常に気性が荒く人に慣れることは少ないが、一部の高レベル〈調教師〉が飼いならし、乗用にしている例もあるようだ。飛行こそできないものの、その速度と、森や岩山を自在に駆け回る高い踏破力が魅力という話だ。

引き締まった腿肉、巨大で滋養に富んだ卵、辛味が強く香辛料として好まれるクチバシや爪など、〈大災害〉後は食材としても人気が出てきているようだ。

### 〈筍イノシシ（バンブーシュート・ボア）〉：sarchive\_03.pdf P 24

ランク：1 タグ：[自然] 識別難易度：8  
【STR】2 【DEX】1  
【POW】1 【INT】1  
【回避】1+2D 【抵抗】1+2D 【物理防御力】6 【魔法防御力】2  
【最大HP】53 【ヘイト倍率】×1 【行動力】1 【移動力】2

#### ▼特技：

《スタンピード》\_\_ [移動] \_\_ムーブ\_\_シーン1回\_\_このエネミーは2Sqまで [即時移動] をしてもよい。  
このメインプロセスで《猛突撃》を使用する場合、対象を「移動時に1回でも同じSqにいたキャラクター（選択）」に変更する。[マイナー] 移動距離は+2Sqされる。

《猛突撃》\_\_ [白兵攻撃] \_\_メジャー\_\_対決 (4+2D/回避) \_\_単体\_\_至近\_\_ [12+2D] の物理ダメージを与える。  
[マイナー] このメインプロセス終了時まで、このエネミーのヘイト倍率を×2として扱う。

《タケノコ導弾》\_\_ダメージ適用直後\_\_自動成功\_\_単体\_\_2Sq\_\_自分以外の味方が攻撃を受けた直後に使用する。  
その攻撃を行ったキャラクターを対象として5点の直接ダメージを与える。

#### ▼ドロップ品：

1～3：柔らか筍 [換金] (15G)  
4～5：牡丹肉 [換金] (20G)  
6：畑猪牙 [魔触媒2] (20G) ×3

#### ▼解説：

背中に竹藪を生やしたイノシシ型モンスター〈イノシシもどき〉の一種で、群れの中でもまだ若い個体。  
背中の竹がまだ育ちきっておらず、無数の筍を生やしている。この筍は柔らかく、イノシシ肉と合わせて炊き上げると絶品といわれる。筍イノシシは群れの仲間が危機に陥ると、背中の筍を切り離してミサイルのように飛ばして助ける性質がある。

### 〈人食い草（トリフィド）〉：ルールブックP422

ランク：1 タグ：[モブ] [自然] [植物] 識別難易度：8  
【STR】1 【DEX】2  
【POW】1 【INT】1  
【回避】8 [固定] 【抵抗】7 [固定] 【物理防御力】6 【魔法防御力】4  
【最大HP】19 【ヘイト倍率】×2 【行動力】3 【移動力】2

#### ▼特技

《草木の心》\_\_常時\_\_このエネミーは常に [弱点 (火炎)：5] を持つ。また、[惑乱] にならない。

《蔓の鞭》\_\_ [白兵攻撃] \_\_メジャー\_\_対決 (12 [固定] /回避) \_\_単体\_\_2Sq\_\_対象に [25+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。

《這いずる根》\_\_ [移動] \_\_ムーブ\_\_このエネミーは2Sqまで [即時移動] をしてもよい。

▼ドロップ品：

固定：しなやかな蔓〔換金〕（10G）

▼解説：

脚のように変化した根で自ら歩行し、動物を捕食する植物。

赤や緑の鮮やかな8枚の花弁の中央には4つに割れるアーモンド形の口がついており、内部には鋭い牙が並んでいる。

鞭のようにしなる蔓を生やしており、それを使って獲物を縛り付ける。

どこにでも出没するが、獲物の多い森の中などを好む傾向にある。

---

〈人食い果実・莓（ベリフィド・ストロベリー）〉 CeldesiaGO2.pdf P 45

ランク：1 タグ：〔モブ〕〔自然〕〔植物〕〔イチゴ〕 識別難易度：8

〔STR〕1 〔DEX〕2

〔POW〕1 〔INT〕1

〔回避〕8〔固定〕 〔抵抗〕7〔固定〕 〔物理防御力〕6 〔魔法防御力〕4

〔最大HP〕19 〔ハイト倍率〕×2 〔行動力〕3 〔移動力〕2

▼特技

《草木の心》\_\_常時\_\_このエネミーは常に〔弱点（火炎）：5〕を持つ。また、〔惑乱〕にならない。

《甘い爆弾》\_\_〔白兵攻撃〕\_\_メジャー\_\_対決（12〔固定〕／回避）\_\_単体\_\_2Sq\_\_〔20+2D〕の物理ダメージを与える。〔マイナー〕対象からみて「対象：範囲（選択）／射程：至近」を二次対象として〔追撃：5〕を与える。

《這いずる根》\_\_〔移動〕\_\_ムーブ\_\_このエネミーは2Sqまで〔即時移動〕をしてもよい。

▼ドロップ品

固定：つやつやイチゴ（お好みサンドイッチ相当：P218）

▼解説

真っ赤なイチゴを実らせた〈人食い草〉の亜種。

果実は甘く食用にもなるが、衝撃を与えると爆発する性質があるため取り扱いには注意が必要だ。

---

