

## 1 レベル冒険用ボスエネミーの作り方

作：ゼサン

このレポートは、高い脅威度のエネミーのデータを元に、低い脅威度のエネミーを作る方法を紹介します。

### ■はじめに

ある金曜日の夜、初心者ガイドフレンヌは頭を抱えています。フレンヌは週末にパグマイアのガイドを務める訳ですが、まだシナリオが出来上がっていないのです。フレンヌは、ルールブックを読み通して、191 ページに載っているニアンの設定を知り、ぜひこのエネミーをセッションに出したいと思いました。

### ニアン

王都から遠く離れた村（たとえばエレンドク村など）では、村の起源を祝う祭りで奇妙な儀式が行われていることがあります。村民は自分たちの一番大事な宝物を籠に詰め、村境を囲むように籠を置いていきます。朝になると彼らは空っぽの籠を見ては、ニアンが今年も満足したことに安堵するのです。ニアンに捧げ物をしなかった村は遠からぬ内に、すべてを踏み潰し粉碎する、破壊の権化たるこの巨大な獣の襲撃を受けることとなるでしょう。

パグマイア王国の外れに小さな開拓村を舞台に、村犬を苦しめるニアンを退治する物語……これなら行ける！ とおもったフレンヌでしたが、大きな問題があります。ニアンの脅威度は7、最初の冒険の相手としてはあまりにも強すぎます。スタミナ・ポイントが高いストレイのポメロスくんさえ、ニアンの踏み潰しにやられたら、一撃で倒れてしまうでしょう。ニアンを使うのは諦めて、適切なレベルのエネミーに置き換えるべきでしょうか。

実は、その必要は全くありません！ 高い脅威度のエネミーを元に、低いレベルのエネミーを作ればいいだけの話です。脅威度7のエネミー、ニアンに基づいて、脅威度3の新しいエネミーを作りましょう。

### ■元になるエネミーを分析しよう

以下はパグマイア RPG ルールブック、192 ページに乗っているニアンのデータになります。パグマイア RPG ルールブック、197 ページから始まる「新しいエネミーを作ろう！」に基づいて、ニアンのデータを分析してみましょう。

## ニアン/NIAN (脅威度7)

ディフェンス・クラス：18 (外皮)

スタミナ・ポイント：120

移動速度：50 フィート

習熟ボーナス：+5

能力値：【筋】+5 (20)、【敏】+0 (10)、【耐】+5 (20)、【知】-2 (6)、【判】+0 (10)、【魅】-2 (6)

攻撃：踏み潰す (+10 近接攻撃、2d12+5 [殴打] ダメージ)

芸：《耐性》[殴打]、[斬撃]、[刺突]

・《蹂躪》：ニアンがこのラウンドの間、自分の最大移動

速度分移動した場合、アクションを消費して踏み潰す

攻撃を2回行える。

ディフェンス・クラス：鎧を装備していないエネミーのディフェンス・クラスは「10+【敏捷力】修正値+生来の修正値」になります (p.197 参照)。ニアンの【敏捷力】修正値は+0なので、ニアンの生来の修正値は8だと分かります。同脅威度のエネミーより1高い値を持っています。

スタミナ・ポイント：エネミーのスタミナ・ポイントは「(基盤スタミナ・ポイント+【耐久力】修正値)×脅威度」になります。ニアンの【耐久力】修正値は+5、脅威度は7なので、基盤スタミナは切捨てで12だと分かります。ニアンは超大型エネミーだと分かります (p.197 参照)。

移動速度：移動速度が50フィートのニアンは超大型エネミーだと分かります (p.197 参照)。体は小さくても素早いエネミーもありえるでしょうが、スタミナ・ポイントからニアンが超大型エネミーだと分かります。

習熟ボーナス：脅威度7エネミーに適切な習熟ボーナスを持っています (p.198 参照)。

能力値：ニアンは脅威度7エネミーに適切な能力値、合計で72点を持っています (p.197 参照)。ニアンは【筋力】と【耐久力】が長けていて、【知力】と【魅力】が劣っていると分かります。

攻撃：ニアンの攻撃「踏み潰す」には「+10 近接攻撃、2d12+5 [殴打] ダメージ」と記されています。攻撃ロール修正値の+10は、「習熟ボーナス+【筋力】修正値」の値で、ニアンが近接攻撃になれていると教えてくれます。ダメージの2d12+5のダメージの幅は「7~29」点になりますが、芸の《蹂躪》を使った場合、与えるダメージは「(2d12+5)×2」点になり、与ダメージは「14~58」点になります。脅威度7のエネミーより上限値が高い数値です。

芸：ルールブックでは「芸の場合、脅威度1以降は脅威度が2上昇するたびに習得できる芸の数を1個増やす」とお勧めしておりますが、例外のエネミーが多く、厳しい制限ではありません。《暗視》や《耐性》などは、この数に含まれていないでしょう。つまり、ニ

アンは同脅威度のエネミーと比べ、単純で数少ない芸を持っています。芸の数が少ない分、ダメージ上限を上げたと推測できます。

### ■データからエネミーの特徴を考える

以上のデータから、ニアンと特徴を考えましょう。

ニアンは脅威度7のエネミーで、2レベル開拓者3~4犬のいい相手になるでしょう。肉体能力が優れた超大型エネミーで、生身で18のディフェンス・クラスを持っているので、その体は金属鎧よりも固いと言えます。【筋力】と【耐久力】修正値が+5もあるし、移動速度も50フィートもあるので、どんな障害物も踏み潰して前進する姿が脳裏に浮かびます。しかも最大移動距離を踏破したら、2倍の踏み潰し攻撃を仕掛ける恐ろしい怪物です。

しかしニアンは決して賢くはありません。【知力】と【魅力】の修正値が-1、【判断力】と【敏捷力】が±0なので、同脅威度エネミーと比べ呪文が通り易くなります。シェパードの**コマンド** (p.116)、**サンクチュアリ** (p.116)、**カーム・エモーションズ** (p.117)で簡単に行動が制限されるでしょう。

ニアン《暗視》を持っていないので、シェパードの**ダークヴィジョン** (p.118)によって暗視を得た犬に弱いでしょう。アーティザンが**フォッグ・クラウド** (p.104)や**ダークネス** (p.106)を上手く使えば、ニアンの視野を完全に封じることができます。その他にも、**カオス・スプレー** (p.103)、**グリーズ** (p.103)、**ウェブ** (p.106)などの呪文はニアンを弱体化させます。正面对決になるなら、**マジックミサイル** (p.105)は効率的にニアンのスタミナ・ポイントを削ります。

まとめると、ニアンは**肉体能力が優れていて、物理的な手段では止められない戦車のような魔物**です。しかし**頭が悪く、簡単に呪文が効くエネミー**でもあります。

### ■新たなエネミーを作る

以上の分析結果から、197ページから始まる「新しいエネミーを作ろう！」の順番に伴って3レベルエネミー、“ニアンの仔”を作りましょう。

#### 第1段階：コンセプトを決めよう！

ニアンの仔は、成体のニアンより小さいですが、肉体能力は十分優れた怪物です。しかし頭が悪く、簡単に呪文が効くエネミーでもあります。

#### 第2段階：脅威度を決定しよう！

ニアンの仔の脅威度は3にしましょう。これは**デーモン・ハウンド** (p.187)のように、レベル1キャラクター3~4犬が相手するに丁度いい脅威度になりましょう。

#### 第3段階：能力値を決めよう！

ニアンの仔の能力値の合計は68です。ニアンより4低い値です。まだ肉体が完全に成長していないということで、【筋力】と【耐久力】をそれぞれ2点減らしましょう。

ニアンの仔の能力値：【筋】 +4 (18)、【敏】 +0 (10)、【耐】 +4 (18)、【知】 -2 (6)、【判】 +0 (10)、【魅】 -2 (6)

#### 第4段階：サイズを決めよう！

ニアンは超大型エネミーです。ニアンの仔はまだ成長の途中ということで、ここでは大型エネミーにしてみましょう。ニアンの仔の基盤スタミナ・ポイントは10、移動速度は40フィートになります。

#### 第5段階：ディフェンス・クラス (DC) とスタミナ・ポイントを計算しよう！

・ディフェンス・クラス：ニアンの生来の修正値は8でした。これを6に調整し、同脅威度のデーモンハウンドや苛まれる霊魂より1高い数値にしましょう。ディフェンス・クラスは16です。

・スタミナ・ポイント：「(基盤スタミナ・ポイント+【耐久力】修正値) ×脅威度」で42点になります。

#### 第6段階：攻撃ボーナスとセービングスロー難易度を計算しよう！

・攻撃ボーナス：エネミーの攻撃ボーナスは「習熟ボーナス+【筋力】修正値」になります。脅威度3のエネミーの習熟ボーナスは+3、つまり攻撃ボーナスは+7になります。

・ダメージ：脅威度3のエネミーのターン毎のダメージは21~26点です。1d12+4に設定し、《蹂躪》を使えば「(1d12+4) × 2」になるようにしましょう。すると最大ダメージが26点になります。

・セービングスロー難易度：ニアンの仔の能力で、プレイヤーキャラクターにセービングスローを要求する能力はありません。

#### 第7段階：技能と芸を選ぼう！

ニアン同様に《蹂躪》を与えましょう。《耐性》は削除しましょう。

#### 完成！

以上過程を経て、誕生したのが以下のニアンの仔です。

#### ニアンの仔/NIAN YEARLING (脅威度3)

ディフェンス・クラス：16 (外皮)

スタミナ・ポイント：42

移動速度：40 フィート

習熟ボーナス：+3

能力値：【筋】 +4 (18)、【敏】 +0 (10)、【耐】 +4 (18)、【知】 -2 (6)、【判】 +0 (10)、【魅】 -2 (6)

攻撃：踏み潰す (+7 近接攻撃、1d12+4 [殴打] ダメージ)

芸：

・《蹂躪》：ニアンの仔がこのラウンドの間、自分の最大移動速度分移動した場合、アクションを消費して踏み潰す攻撃を2回行える。

## ■エネミーに合わせて、シナリオを作ろう

こうして、脅威度3のエネミーニアンの子が誕生しました。エネミーがあればシナリオを作るのは簡単！ フレンヌはPCとニアンの子と対決させるため、舞台と背景物語、NPCを作成します。

・**舞台**：パグマイア王国の外れにある小さな開拓村です。王国の西端にある小さな開拓村を考えて、ウェストエンドと名づけるとします。荒野で水牛や馬などを捕まえて、王国へ送り届ける拠点となる、西部劇の村のような場所です。

・**背景物語**：1年前、王都パグマイアから遠く離れた数々の開拓村は、村中を駆け回るニアンに苦しんでいました。そして各開拓村から選抜された若者たちが力を合わせ、ニアンに挑みました。多くの若き犬の犠牲のお陰で、ニアンは退治され、開拓村に平和が訪れました。

しかし、最近ニアンが再び現れて、村を襲撃する事件が起きました。その成体に及ばない体から察するに、問題のニアンは昨年退治されたニアンの子のようです。開拓村の中でも被害が大きいウェストエンド村長はたまたま開拓村にいたPCたちに、ニアンの子の退治を依頼します。

・**NPC**：フレンヌはもっと複雑な物語にできないかと思いました。仔のニアンなら飼いならすことができると言い張る**猫の学者**、猫の学者がニアンを操っていると出張する**保安官**、ニアン事件を利用して村長を暗殺し、次期村長になろうとする**悪徳業者**、ニアン討伐隊だった亡き息子の復讐を誓う**ウェストエンド村長**などを考えました。

さて、これから肉づけをしていくと、セッションの準備はおわり！ 後はPCたちの行動にフォローしながら、楽しいセッションにするだけです！

ニアンだけじゃありません。**ウィスパーク**や**双頭の巨怪**、**メメントモリアン**のように、興味深い設定を持っていながら、脅威度が高すぎて中々セッションに出せないエネミーがいくらかもあります。そのようなエネミーを元に、1レベル開拓者でも相手できる「低い脅威度」のエネミーを作ってみてはいかがでしょうか？

【おわり】(2020年01月22日修正)