

# 超巨大妖精型ベクター“ベノム・シルフ”

# エネミーデータ

## ●シルフヘッド

超巨大妖精型ベクター“ベノム・シルフ”の頭部のデータ

識別:5  
種別:ベクター、妖精、本体  
体力:4 敏捷:3 感覚:4  
知力:5 意思:3 幸運:2  
技能:(クラフト)4  
HP:210 MP:75  
行動値:10  
防(物/熱/氷/電/幻):  
10/8/0/5/0  
攻撃:  
シルフアイ/0/単体/クラフト(クラフト)/  
《幻》+10  
特技:  
〈イベーション〉2、〈超巨大エネミー〉1、〈強者の核〉3、〈アルケオンバースト〉3、〈BS付与:邪毒〉2

## 毒素増幅(ベノムインクリース)

タイミング:常時  
判定:なし  
射程:なし 対象:自身  
解説:あなたが「BS:邪毒」を受けているキャラクターに攻撃を行なう場合、その攻撃で与えるダメージに+〔攻撃の対象が受けている邪毒のレベル+1〕Dする。敵の体内に蓄積した毒素を操り、より大きなダメージを与える機能。

## 毒風滞留(ベノムスプレッド)

タイミング:セットアッププロセス  
判定:自動成功  
射程:解説参照 対象:解説参照  
解説:任意のエリアにオブジェクト「有毒ガスタンク」を設置する。この特技の効果で設置された「有毒ガスタンク」は、クリンナッププロセスの終了時に除去される。毒の空気を一か所に固め敵を妨害する機能。

## 妖精斬風(シルフカッター)

タイミング:メジャーアクション  
判定:命中判定(8D)  
射程:1~2 対象:単体  
解説:対象にクラフト攻撃を行なう。攻撃力は《物》+25となる。周囲の空気を操り、真空の刃を敵へ飛ばす攻撃。

## ▼戦闘プラン

基本的に移動を行なわない。セットアッププロセスで〈毒風滞留〉を使用し、任意のエリアに「有毒ガスタンク」を設置する。また、メインプロセスでは、同じエリアにPCがいる場合はシルフファイによる〈クラフト〉攻撃、離れている場合は〈妖精斬風〉を使って攻撃を行なう(強者の核)の効果で、与えるダメージに常に+3D)。マイナーアクションで〈BS付与:邪毒〉を使用し、ダメージを与えた相手に「BS:邪毒(2)」を与える。シナリオに1回のみ、〈アルケオンバースト〉を使用することでダメージを《絶》属性に変更し、与えるダメージに+3Dできる。

## ・プレイヤーが少ない場合

プレイヤーが4人の場合は【HP】を180に変更し、プレイヤーが3人の場合は【HP】を150に変更すること。

## ●シルフボディ

超巨大妖精型ベクター“ベノム・シルフ”の胸部のデータ

識別:4  
種別:ベクター、妖精、部位  
体力:4 敏捷:2 感覚:5  
知力:3 意思:2 幸運:2  
技能:(射撃)4  
HP:95 MP:23  
行動値:5  
防(物/熱/氷/電/幻):  
12/8/0/7/0  
攻撃:  
ウィンドショット/0/単体/射撃(射撃)/  
《物》+15  
特技:  
〈イベーション〉1、〈超巨大エネミー〉1、〈戦術リンク〉2

## 毒風牢鎖(ベノムケージ)

タイミング:セットアッププロセス  
判定:自動成功  
射程:1~2 対象:単体  
解説:対象は難易度3の〈頑健〉か〈生命運〉判定を行なう。判定に失敗した場合、対象に「BS:邪毒(1)」と「BS:狼狽」を与える。毒の風で檻を作り、敵を毒で侵しつつ動きを封じる機能。

## 毒風電巻(ベノムタイフーン)

タイミング:メジャーアクション  
判定:命中判定(9D)  
射程:1 対象:エリア(選択)  
解説:対象に射撃攻撃を行なう。攻撃力は《物》+20となる。この攻撃が命中したキャラクターに「BS:邪毒(1)」を与える。毒素を含んだ空気を電巻にして敵にぶつける攻撃。

## 毒素回収(ベノムリペア)

タイミング:メジャーアクション  
判定:自動成功  
射程:場面 対象:単体  
解説:この特技はアサルトマップに「有毒ガスタンク」が1つ以上設置されている場合にのみ使用可能。対象の【HP】を〔4D10+10〕回復する。この特技の使用後、「有毒ガスタンク」をひとつ選択し、取り除く。毒素を体内に取り込み、回復力に変換する機能。

## ▼戦闘プラン

基本的に移動を行なわない。セットアッププロセスでは〈毒風牢鎖〉を使用する。メインプロセスでは、メジャーアクションは〈毒風電巻〉か〈毒素回収〉を状況に合わせて使用する。(攻撃を行なう場合は〈戦術リンク〉の効果で与えるダメージに+2D)。  
戦闘不能になった場合、〈戦術リンク〉の効果でシルフヘッドは【HP】を40失う。

## ・プレイヤーが少ない場合

プレイヤーが4人の場合は【HP】を65に変更し、プレイヤーが3人の場合は【HP】を45に変更すること。

## ●シルフアーム

超巨大妖精型ベクター“ベノム・シルフ”の腕のデータ

## 識別:4

種別:ベクター、妖精、部位  
体力:6 敏捷:4 感覚:3  
知力:3 意思:2 幸運:2  
技能:(格闘)3  
HP:65 MP:25  
行動値:13  
防(物/熱/氷/雷/幻):  
10/7/0/2/0  
攻撃:  
シルフクロー/0/単体/白兵(格闘)/《物》+20  
特技:  
〈イベーション〉2、〈超巨大エネミー〉1、〈戦術リンク〉2

## 腐朽風(イルウィンド)

タイミング:メジャーアクション  
判定:命中判定(8D)  
射程:1 対象:単体  
解説:対象に白兵攻撃を行なう。攻撃力は《物》+25となる。この攻撃が命中した場合、対象に「BS:邪毒(1)」を与え、シーン終了まで《物》属性の防御力を-5する。

## 毒侵加速(ベノムブースト)

タイミング:メジャーアクション  
判定:命中判定(8D)  
射程:0~1 対象:エリア(選択)  
解説:対象に白兵攻撃を行なう。攻撃力は《物》+10となる。この攻撃が命中した場合、対象が受けている「BS:邪毒」のレベルを1上昇させる(対象が「BS:邪毒」を受けていない場合、この効果は発生しない)。

## ▼戦闘プラン

基本的に移動を行なわない。メインプロセスでは、メジャーアクションで〈腐朽風〉か〈毒侵加速〉を使用する。(〈戦術リンク〉の効果でダメージに+2D、さらに命中判定でクリティカルが発生した場合は、〈妙技〉の効果でさらにダメージに+2D)。  
戦闘不能になった場合、〈戦術リンク〉の効果でシルフヘッドは【HP】を40失う。

## ・プレイヤーが少ない場合

プレイヤーが4人の場合は【HP】を45に変更し、プレイヤーが3人の場合は【HP】を35に変更すること。

## ■エネミー解説

浮遊型の超大型ベクター。美しい妖精のような姿をしているが、風を操って周囲に毒素をまき散らし広範囲の人間を死滅させる、恐ろしい性能の持ち主である。華奢に見える装甲や透き通った羽根も衝撃吸収に優れた弾性素材であり、簡単に破壊することはできない。

しかし、装甲や羽根はベクターが破壊された後も残存し、レイヤードの防具として再利用が可能。特に軽くて通気性に優れ、熱に対する耐性が高いため、このベクターを倒して利用できるかどうか、ウエノ砂漠攻略の鍵とされている。

このエネミーは消費経験点20点程度のPCが3~5人で戦うことを想定している。歯ごたえのあるアサルトを行なう場合、エリアCにハルビュイア(「CL」P223)を1~2体ほど設置するとよいだろう。

アサルトマップシート  
超巨大妖精型ベクター“ベノム・シルフ”

A:シルフヘッド  
B:シルフアーム  
C:シルフボディ  
D:シルフアーム