

コアットル

| | | | |
|--|----------|---------|----------|
| 分類:生物 | 属性:水 | | |
| レベル:22 | 識別値:20 | | |
| 能力値: | 筋力:12/4 | 器用:24/8 | 敏捷:30/10 |
| 知力:18/6 | 感知:30/10 | 精神:12/4 | 幸運:12/4 |
| 攻撃:かぎ爪(拳刃/双) 10(4D)/40(4D)/白兵(物理)/- | | | |
| 攻撃:〈プレス:水〉1 8(2D)/35(5D)/特殊(魔法〈水〉)/20m | | | |
| 攻撃:〈極限冷却〉1 10(2D)/30(2D)/特殊(魔法〈水〉)/視界 | | | |
| 回避:15(3D) | 防御:22/13 | | |
| HP:250 | MP:350 | 行動:20 | 移動:9 |

エネミースキル:

《水陸両用》1:バツッパ。[游泳状態]の影響を受けない。

《仲間を呼ぶ》1:セットアッププロセス。あなたのいるエンゲージに、クロウラー1体が未行動で登場する。このエネミーは登場したラウンドに《仲間を呼ぶ》を使用できない。1シーンに1回使用可能。

《滑空攻撃》2:ムーブアクション。ダメージ増加を行なう。白兵攻撃の命中判定に+1D、ダメージに+10する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。

《極限冷却》1:HP100以下で使用可能。メジャーアクション。視界の場面(選択)に特殊攻撃を行なう。命中判定は[2D+10]、ダメージは[2D+30]の〈水〉の魔法ダメージとなる。1点でもHPダメージを与えた場合、さらに[麻痺]を与える。1ラウンドに1回使用可能。

《属性付与:水》1:マイナーアクション。武器攻撃のダメージを〈水〉属性の魔法ダメージに変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。

《予測不可能機動》2:回避判定の直前に使用。その判定に+2Dする。1シーンに1回使用可能。

《音速の風》2:同じエンゲージのキャラクターによる攻撃に対する回避判定に成功した際に使用。その攻撃を行なったキャラクターに10点のHPロスを与える。

《二回行動》1〔剣街TRPG〕P288)

《バッドステータス付与:麻痺》1〔剣街TRPG〕P288)

《飛行能力》1〔剣街TRPG〕P289)

《プレス:水》1〔剣街TRPG〕P289)

行動パターン:

クロウラー3体と同時に登場し、別のエンゲージに配置する。

このエネミーの基本的な行動パターンを下記に掲載する。GMは、行動パターンの内容を変更してもかまわないし、行動パターンにない行動をとってもかまわない。

行動パターンA:

HPが101以上の場合の行動パターン。
セットアッププロセスでは、《仲間を呼ぶ》を使用してクロウラー1体を登場させる。

最初のメインプロセスでは、もっともPCの多いエンゲージに移動し、マイナーアクションで《バッドステータス付与:麻痺》、メジャーアクション

で《プレス:水》を使用して攻撃する。

《二回行動》によるメインプロセスでは、ムーブアクション。で《滑空攻撃》、マイナーアクションで《属性付与:水》を使用、メジャーアクションで白兵攻撃を行ない、PCひとり攻撃する。

行動パターンB:

HPが100以下の場合の行動パターン。
最初のメインプロセスでは、メジャーアクションで《極限冷却》を使用してPC全員を攻撃する。
《二回行動》によるメインプロセスでは、ムーブアクション。で《滑空攻撃》、マイナーアクションで《属性付与:水》を使用、メジャーアクションで白兵攻撃を行ない、PCひとり攻撃する。

解説:血統種。推奨CL5~。クロウラーが血統種となった怪物。冷気を操り、獲物を凍りづけにする。高温に引き寄せられる性質を持つという。

ドロップ品:

2~6 :純血晶(〔剣街TRPG〕P199)

7~10 :純血晶(〔剣街TRPG〕P199)、氷結結晶(8000C)

11~12 :純血晶(〔剣街TRPG〕P199)、氷結結晶(8000C)×2

13~ :純血晶(〔剣街TRPG〕P199)、氷結結晶(8000C)×3

PC人数が少ない場合:

PC人数が4人の場合、HPに-30し、《予測不可能機動》を削除する。

PC人数が3人の場合、4人の場合に加えてHPに-40し、《極限冷却》《二回行動》を削除する。

