

レインボー

分類:生物	属性:—		
レベル:26	識別値:22		
能力値:	筋力:24/8	器用:31/10	敏捷:32/10
知力:35/11	感知:28/9	精神:22/7	幸運:18/6
攻撃:爪(拳刃/双) 15(3D)/60(3D)/白兵(物理)/—			
攻撃:糸(特器/双) 6(3D)/44(2D)/射撃(物理)/20m			
回避:12(2D)	防御:20/15		
HP:480	MP:600	行動:19	移動:13

エネミースキル:

《封鎖能力》1:バッシュ。あなたのいるエンゲージを封鎖する。この効果の適用と解除はいつでも行なえる。

《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、コクーン [1D] 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。

《粘着の巣》1:20m以内の範囲(選択)は難易度14の【敏捷】判定を行なう。この判定に失敗したキャラクターの回避判定の達成値に-5する。この効果はラウンド終了まで持続する。

《魔の連撃》1:ムーブアクション。白兵攻撃のダメージに+10する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。

《コクーン孵化》1:クリンナッププロセス。シーンに登場しているコクーン1体を退場させ、同じ場所にイルミネーター1体を登場させる。

《オーマの波動》1:《オーマの予兆》の効果中に使用可能。メジャーアクション。視界の場面(選択)に《魅了》を与える。1シーンに1回使用可能。

《オーマの予兆》1:クリンナッププロセス。《オーマの波動》が使用可能となる。この効果は《オーマの波動》を使用するか、シーン終了まで持続する。

《二回行動》1〔剣街TRPG〕P288)

《バッドステータス付与:毒(2)》1〔剣街TRPG〕P289)

《バッドステータス付与:麻痺》1〔剣街TRPG〕P289)

《範囲攻撃:射撃》3〔剣街TRPG〕P289)

行動パターン:

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:

コクーンが登場している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、同じエンゲージにコクーンを登場させる。

最初のメインプロセスでは、移動せずに、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糸による射撃攻撃で、「範囲(6体)」に攻撃を行なう。

《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《連撃》、マイナーアクションで《バッドステータス付与:毒(2)》を使用、メジャーアクションでPCひとりに白兵攻撃を行なう。

クリンナッププロセスでは、コクーン1体に《コクーン孵化》を使用し、イルミネーターに変更する。

行動パターンB:

2ラウンド目以降の行動パターン。

セットアッププロセスでは、《粘着の巣》をPCのもっとも多いエンゲージに使用する。

最初のメインプロセスでは、移動せずに、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糸による射撃攻撃を行なう。

《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《連撃》、マイナーアクションで《バッドステータス付与:毒(2)》を使用、メジャーアクションでPCひとりに白兵攻撃を行なう。

クリンナッププロセスでは、コクーンがいる場合は《コクーン孵化》を使用する。いない場合は《オーマの予兆》を使用し、次のラウンドの最初のメジャーアクションを《オーマの波動》に変更する。

解説:血統種。推奨CL6〜。長い年月を地下市街で生きてきた、蜘蛛の女王。闇の血族となり、魅了の波動をも使いこなす。

ドロップ品:

2~6 :純血晶〔剣街TRPG〕P199)

7~10 :純血晶〔剣街TRPG〕P199)、異国の装束〔剣街TRPG〕P197)+2D

11~12 :純血晶〔剣街TRPG〕P199)、妖艶な長爪(2500C)×4

13~ :純血晶〔剣街TRPG〕P199)、妖艶な長爪(2500C)×8、異国の装束〔剣街TRPG〕P197)+2D

PC人数が少ない場合:

PC人数が4人の場合、HPに-80し、《魔の連撃》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-80し、《コクーン孵化》《二回行動》を削除する。

