

キングクラークン

分類:生物	属性:水		
レベル:26	識別値:21		
能力値:	筋力:42/14	器用:21/7	敏捷:18/6
知力:12/4	感知:27/9	精神:13/4	幸運:31/10
攻撃:触手(拳刃/双) 15 (2D) /55 (2D) /白兵(物理) /-			
攻撃:《墨散布》 1 10 (2D) /35 (2D) /特殊(魔法<水>) /視界			
回避:6 (2D)	防御:22/19		
HP:640	MP:320	行動:15	移動:19

エネミースキル:

《超大型》1:パッシブ。このスキルは[エネミー識別]を行わなくても取得していることが分かる。あなたのいるエンゲージを封鎖する。この封鎖は飛行状態のキャラクター

にも効果がある。

《水陸両用》1:パッシブ。[游泳状態]の影響を受けない。

《バインド》1:パッシブ。あなたが行なう武器攻撃が命中した場合、HPダメージの有無にかかわらず、あなたとこの攻撃の対象は移動が行なえない。この効果は、あなたか武器攻撃の対象がマイナーアクションで解除を宣言するか、シーン終了まで持続する。

《触手5本連撃》1:ムーブアクション。命中判定に+2D、白兵攻撃のダメージに+3Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。

《触手7本連撃》1:白兵攻撃のダメージに+7Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。

《墨散布》1:メジャーアクション。視界内の場面(選択)に特殊攻撃を行なう。命中判定は[2D+10]、ダメージは[2D+40]の《水》属性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シーンに1回使用可能。

《飲み込み》4:クリンナッププロセス。あなたが使用した《バインド》の効果を受けているキャラクターに20点のHPロスを与える。

《二回行動》1〔剣街TRPG〕P288)

《範囲攻撃:白兵》2〔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:

最初のラウンドの行動パターン。

メインプロセスでは、ムーブアクションで《触手5連撃》を使用し、メジャーアクションで白兵攻撃で白兵攻撃を行なう。同じエンゲージのPC4体まで攻撃可能。

《二回行動》によるメインプロセスでは、《墨散布》を使用し、PC全員に特殊攻撃を行なう。

PCに《バインド》を与えている場合、クリンナッププロセスでは、《飲み込み》を使用する。

行動パターンB:

2ラウンド目の行動パターン。

最初のラウンドの行動パターン。

メインプロセスでは、ムーブアクションで《触手5連撃》を使用し、メジャーアクションで白兵攻撃で白兵攻撃を行なう。同じエンゲージのPC4体まで攻撃可能。

《二回行動》によるメインプロセスでは、メインプロセスでは、ムーブアクションで《触手7連撃》を使用し、メジャーアクションで白兵攻撃で白兵攻撃を行なう。同じエンゲージのPC4体まで攻撃可能。

PCに《バインド》を与えている場合、クリンナッププロセスでは、《飲み込み》を使用する。

解説:血統種。推奨CL8~。"湖の廟"の奥深くに住むクラークンたちの王。墨には身体をしびれさせる成分が含まれているが、ピリ辛の調味料としても利用できるといふ。

ドロップ品:

2~6 :純血晶〔剣街TRPG〕P199)

7~9 :純血晶〔剣街TRPG〕P199)、ピリ辛の墨(5000C)×5

10~12 :純血晶〔剣街TRPG〕P199)、ピリ辛の墨(5000C)×10

13~ :純血晶〔剣街TRPG〕P199)、ピリ辛の墨(5000C)×15

PC人数が少ない場合:

PC人数が4人の場合、HPIに-90する。

PC人数が3人の場合、4人の場合に加えてHPIに-90し、《バインド》《二回行動》を削除する。

