

超巨大怪異型ベクター“レッド・J・マント” エネミーデータ

●レッドヘッド

超巨大怪異型ベクター“レッド・J・マント”の頭部のデータ

識別: 5
 種別: ベクター、怪異、本体
 体力: 4 敏捷: 3 感覚: 5
 知力: 6 意思: 3 幸運: 1
 技能: 〈クラフト〉3、〈射撃〉3
 HP: 240 MP: 75
 行動値: 6
 防(物/熱/氷/電/幻): 10/4/2/4/5
 攻撃: レッドビーム/0/単体/射撃(射撃)/〈熱〉+12
 特技: 〈イベクション〉2、〈超巨大エネミー〉1、〈強者の核〉3、〈アルケオンバースト〉3、〈因果歪曲〉1、〈拡散攻撃〉3

殺傷怪異(テラーキラー)

タイミング: 常時
 判定: なし
 射程: なし 対象: 自身
 解説: あなたが攻撃を行なう場合、与えるダメージに+ [攻撃の対象となるキャラクターが受けているBSの種類] Dする。受けているバッドステータスの数が異なる複数の対象に攻撃を行なう場合、もっとも多い数を採用すること。敵の弱体化や混乱につけ込んで、強い精神干渉を行なう機能。

心傷腐敗(ハートブレイク)

タイミング: クリナッププロセス
 判定: 命中判定(9D)
 射程: 1~2 対象: 単体
 解説: 対象は、[MP]を [対象が受けているBSの種類] D失う。敵の弱体化や混乱を利用し、精神的な負荷をかける攻撃。

赤色刃断(レッドスラッシュ)

タイミング: メジャーアクション
 判定: 命中判定(9D)
 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〈幻〉+20となる。何百本もの刃で切り裂かれる幻影を見せ、敵の精神を破壊する攻撃。

▼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〈心傷腐敗〉を、多くのBSを受けているPCに使用する。また、メインプロセスでは、マイナーアクションで〈拡散攻撃〉を使用し、対象を3体に変更。メジャーアクションでは〈赤色刃断〉で攻撃を行なう(〈拡散攻撃〉はシーンに1回のみ使用可能)。〈強者の核〉の効果で、与えるダメージに常に+3D)。さらに、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。また、シナリオに1回のみ命中判定の直後に〈因果歪曲〉を使用し、ダイスひとつの出目を-3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210に変更し、プレイヤーが3人の場合は [HP] を180に変更すること。

●レッドボディ

超巨大怪異型ベクター“レッド・J・マント”の胴部のデータ

識別: 4
 種別: ベクター、怪異、部位
 体力: 5 敏捷: 2 感覚: 5
 知力: 3 意思: 2 幸運: 2
 技能: 〈射撃〉3
 HP: 85 MP: 45
 行動値: 10
 防(物/熱/氷/電/幻): 10/4/4/5/2
 攻撃: レッドオニビ/0/単体/射撃(射撃)/〈熱〉+15
 特技: 〈イベクション〉1、〈超巨大エネミー〉1、〈戦術リンク〉2、〈圧力〉2

心侵毒夢(ポイズナイトメア)

タイミング: メジャーアクション
 判定: 命中判定(9D)
 射程: 0~1 対象: 単体
 解説: 対象に射撃攻撃を行なう。攻撃力は〈物〉+15となる。この攻撃に対する防御判定は〈自我〉で行なう。が命中したキャラクターに[B S: 邪毒(1)]を与える。幻覚作用がある毒性の霧を放ち、敵の心身を侵食する攻撃。

心侵重霧(ハビーフォッグ)

タイミング: クリナッププロセス
 判定: 自動成功
 射程: 0~1 対象: 単体
 解説: このラウンド中に、攻撃によって1点以上のダメージを受けたPCのみ対象とする。対象に[B S: 重圧(2)]を与える。無意識の動揺や不安などを増長し、判断力を鈍らせる機能。

心侵霧風(テラーダスト)

タイミング: 解説参照
 判定: 自動成功
 射程: 0~1 対象: 単体
 解説: 対象が何らかの判定を行なう際に使用する。その判定にダイスペナルティ2を与える。対象が何らかのBSを受けている場合、ダイスペナルティを3に変更する。幻覚性の霧を噴射し、敵の動きを止める機能。

▼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は〈心侵毒夢〉を使用する(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)。また、クリナッププロセスでは〈心侵重霧〉を忘れず使用する。さらに、PCが何らかの判定を行なう際に〈心侵霧風〉を使用してダイスペナルティを与える。また、このエネミーと同じエリアにいるキャラクター(自身をのぞく)は、〈圧力〉の効果により、すべての判定にダイスペナルティ2を受ける。このエネミーが戦闘不能になった場合、〈戦術リンク〉でレッドヘッドは [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55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。

●レッド・ジェット

超巨大怪異型ベクター“レッド・J・マント”の脚部のデータ

識別: 4
 種別: ベクター、怪異、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: 75 MP: 55
 行動値: 12
 防(物/熱/氷/電/幻): 10/4/4/2/0
 攻撃: マントプレス/0/単体/白兵(格闘)/〈物〉+25
 特技: 〈イベクション〉2、〈超巨大エネミー〉1、〈戦術リンク〉2、〈隙狙い〉2

赤色幻霧(テラーフォッグ)

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: エリア(選択)
 解説: 対象は難易度3の〈自我〉か〈生命運〉判定を行なう。判定に失敗したキャラクターは、[B S: 放心]を受ける。敵の周囲に幻覚性の霧を散布し、意識を混濁させる機能。

噴霧噴射(ジェットブロー)

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: 単体
 解説: 対象に白兵攻撃を行なう。攻撃力は〈物〉+15となる。この攻撃が命中した場合、対象を隣接するエリアへ移動させる(エネミーやバッドステータスなどの関係なく移動は行なわれる)。どのエリアへ移動させるかは、あなたが決定する。

▼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〈赤色幻霧〉を、多くのPCがいるエリアへ使用する。メインプロセスでは、メジャーアクションで〈噴霧噴射〉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+10)。このエネミーが戦闘不能になった場合、〈戦術リンク〉でレッドヘッドは [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

霧と共に現われる浮遊型のベクター。腕部を持たない独特のフォルムをしており、幻覚性の霧や強力な精神干渉能力を駆使して戦う。直接的な破壊力で圧倒するのではなく、判断力を低下させたり、身体を自由を奪ったりという“絡め手”を得意としており、高い戦闘力を誇るレイヤードが揃うアサルトチームを、いくつも壊滅させてきた。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*にサンダーバード([CL] P222)を1~2体ほど設置するとよいだろう。

