

超巨大鬼人式ベクター“Aサイクロプス”

●サイクロプス・ヘッド

超巨大鬼人式ベクター “Aサイクロプス” の頭部のデータ。

識別: 6
種別: ベクター、巨人、本体
体力: 5 敏捷: 3 感覚: 5
知力: 7 意思: 5 幸運: 5
技能: 〈クラフト〉3
HP: 480 MP: 220
行動値: 14

防(物/熱/氷/電/幻):
13/10/5/8/5

攻撃:
サイクロプスアイ/0~1/単体/クラフト(クラフト)/《熱》+25

特技:

〈イベイション〉2、〈超巨大エネミー〉1、〈強者の核〉4、〈アルケオストーム〉3、〈因果歪曲〉1、〈因果歪曲II〉3

武装同期(アームシンク)

タイミング: セットアッププロセス

判定: 自動成功

射撃: 解説参照 対象: 単体
解説: [種別: 部位] のキャラクターのみ対象とする。ラウンド終了まで、対象が攻撃で与えるダメージに+2Dする。各武装とリンクを強化し、一時的に稼働率を上げる。

単眼拡散炎(アイフレア)

タイミング: メジャーアクション

判定: 命中判定(10D)

射撃: 1~2 対象: エリア(選択)
解説: 対象にクラフト攻撃を行なう。攻撃力は《熱》+25となる。また、この攻撃でダメージを受けたキャラクターは「BS: 狼狽」を受ける。単眼から広範囲へビームを放ち、敵を焼き払う。

汚染波動(デスアイ)

タイミング: クリナッププロセス

判定: 自動成功

射撃: 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[MP]を3D失う。強力な精神汚染波を発生し、敵を惑わす。

▼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、任意の部位エネミーに〈武装同期〉を行なう。メジャーアクションでは〈単眼拡散炎〉を使用して攻撃を行なう。クリナッププロセスでは〈汚染波動〉を使用する。

・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420に変更し、プレイヤーが3人の場合は[HP]を360に変更すること。

●Aサイクロプス・ライトアーム

超巨大鬼人式ベクター “Aサイクロプス” の右腕のデータ。

識別: 5
種別: ベクター、巨人、部位
体力: 7 敏捷: 3 感覚: 3
知力: 4 意思: 3 幸運: 5
技能: 〈重武器〉4

HP: 180 MP: 180

行動値: 8

防(物/熱/氷/電/幻):
12/3/5/5/7

攻撃:
超排熱/0/単体/白兵(格闘)/《熱》+20
特技:

〈イベイション〉1、〈超巨大エネミー〉1、〈アルケオバースト〉3、〈パワーチャージ〉3、〈戦術リンク〉3

対要塞槌(ハイヴンキラー)

タイミング: メジャーアクション

判定: 命中判定(11D)

射撃: 1~2 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》+35となる。また、この攻撃でダメージを受けたキャラクターを隣接する他のエリアへ移動させる。移動先はあなたが指定すること。超重量のハンマーを振る。衝撃波だけで、とてつもない威力だ。

装甲破壊(アーマーバージ)

タイミング: クリナッププロセス

判定: 自動成功

射撃: なし 対象: 自身

解説: アサルト終了まで、あなたの【行動値】を20に変更する。また、すべての属性の防御力を0に変更する。

損傷分担(ペインリンク)

タイミング: ダメージロールの直後

判定: 自動成功

射撃: 解説参照 対象: 単体※

解説: [種別: 本体] か [種別: 部位] のエネミーのみ対象とする。対象が受ける(予定の)ダメージを[1から40までの、任意の数値]点軽減する。その後、あなたの[HP]を[軽減したダメージと同じ数値]点減少させる。

▼戦闘プラン

基本的に移動を行なわない。メジャーアクションでは、〈対要塞槌〉で攻撃を行なう(〈戦術リンク〉の効果で与えるダメージに常に+3Dする)。アサルトに1回、〈アルケオバースト〉を使用することで攻撃を《絶》属性に変更し、与えるダメージに+3Dする。[HP]が減ってきたら、クリナッププロセスで〈装甲破壊〉を使用し、可能な限り先手をとってPCへダメージを与えること。他の部位へのダメージは〈損傷分担〉を使って調整してゆく。

このエネミーが[戦闘不能]になった場合、〈戦術リンク〉の効果でサイクロプス・ヘッドは[HP]を60点失う。

・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130に変更し、プレイヤーが3人の場合は[HP]を100に変更すること。

●サイクロプス・レフトアーム

超巨大鬼人式ベクター “Aサイクロプス” の左腕のデータ。

識別: 5
種別: ベクター、巨人、部位
体力: 7 敏捷: 3 感覚: 7
知力: 4 意思: 3 幸運: 5
技能: 〈射撃〉4

エネミーデータ

HP: 210 MP: 180

行動値: 10

防(物/熱/氷/電/幻):
10/1/6/6/1

攻撃:
超排熱/0/単体/白兵(格闘)/《熱》+20
特技:

〈イベイション〉1、〈超巨大エネミー〉1、〈戦術リンク〉3、〈妙技〉2、〈拡散攻撃〉4

内蔵兵器(オープンファイア)

タイミング: メジャーアクション

判定: 命中判定(11D)

射撃: 1~2 対象: 単体

解説: 対象に射撃攻撃を行なう。攻撃力は《物》+35点となる。装甲に内蔵した火器類で敵を撃ち抜く。

装甲破壊(アーマーバージ)

タイミング: クリナッププロセス

判定: 自動成功

射撃: なし 対象: 自身

解説: アサルト終了まで、あなたの【行動値】を22に変更する。また、すべての属性の防御力を0に変更する。

損傷分担(ペインリンク)

タイミング: ダメージロールの直後

判定: 自動成功

射撃: 解説参照 対象: 単体※

解説: [種別: 本体] か [種別: 部位] のエネミーのみ対象とする。対象が受ける(予定の)ダメージを[1から40までの、任意の数値]点軽減する。その後、あなたの[HP]を[軽減したダメージと同じ数値]点減少させる。

▼戦闘プラン

基本的に移動を行なわない。メジャーアクションでは、〈内蔵兵器〉で攻撃を行なう(〈戦術リンク〉の効果で与えるダメージに常に+3Dする。また、命中判定がクリティカルした場合、〈妙技〉の効果でさらに+2D)。アサルトに1回、〈拡散攻撃〉を使用することで攻撃を《対象: 4体》に変更する。[HP]が減ってきたら、クリナッププロセスで〈装甲破壊〉を使用し、可能な限り先手をとってPCへダメージを与えること。他の部位へのダメージは〈損傷分担〉を使って調整してゆく。

このエネミーが[戦闘不能]になった場合、〈戦術リンク〉の効果でサイクロプス・ヘッドは[HP]を60点失う。

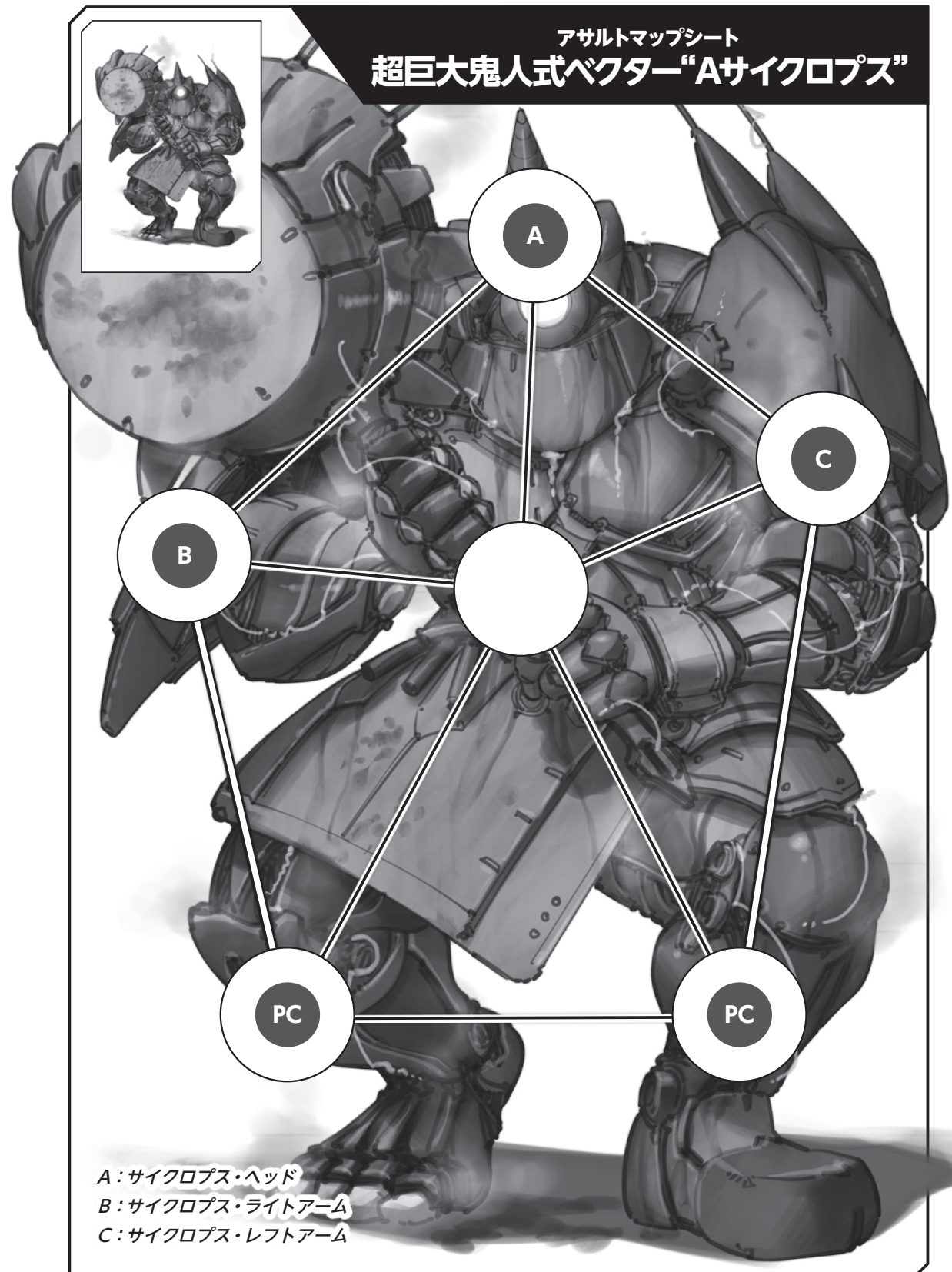
・プレイヤーが少ない場合

プレイヤーが4人の場合は[HP]を160に変更し、プレイヤーが3人の場合は[HP]を120に変更すること。

■エネミー解説

巨大なハンマーで敵の拠点を粉砕する巨人型のベクター。単眼の巨人“サイクロプス”がベースとなっているが、エンフォーサー・エジソンの手によって各部に装甲が施され、さらに高い防御力を獲得した。

このエネミーは消費経験点50~60点のPCが3~5人で戦うことを想定している。



アサルトマップシート 超巨大鬼人式ベクター“Aサイクロプス”



- A: サイクロプス・ヘッド
- B: サイクロプス・ライトアーム
- C: サイクロプス・レフトアーム