

ヨーマン

分類:生物 属性:水
レベル:30 識別値:24
能力値: 筋力:55/18 器用:30/10 敏捷:9/3
知力:24/8 感知:21/7 精神:42/14 幸運:30/10
攻撃:殻の腕(拳刃/双) 15 (3D) /72 (2D) /白兵(物理) /-
攻撃:《超雷撃放射》1 12 (3D) /60 (3D) /特殊(魔法<雷>) /20m
回避:7 (2D) 防御:40/33
HP:620 MP:225 行動:10 移動:23

エネミースキル:

《水陸両用》1:バッシュ。[游泳状態]の影響を受けない。

《半漁王の威厳》1:セットアッププロセス。視界内のマーマン、ムーマン、モーマンすべてが行なう攻撃の命中判定に+1D、ダメージに+10する。この効果はラウンド終了か、あなたが死亡するまで持続する。

《突進》4:ムーブアクション。戦闘移動を行なう。その移動を行なった場合、白兵攻撃のダメージに+20する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。

《属性付与:雷》1:ムーブアクション。武器攻撃のダメージを《雷》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。

《スーパースイング》1:メジャーアクション。至近の単体に白兵攻撃を行なう。その攻撃の命中判定に-1D、ダメージに+20する。1ラウンドに1回使用可能。

《超雷撃放射》1:メジャーアクション。同じエンゲージの範囲(選択)に特殊攻撃を行なう。その攻撃は命中判定 [3D+12]、ダメージ [3D+60] の《雷》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。

《電力充填》1:メジャーアクション。《超雷撃放射》の使用回数を1回回復する。

《雷の殻》5:ダメージロールの直後。ダメージ軽減を行なう。あなたが受けるダメージに-50する。ただし、《土》属性の魔法ダメージには効果がない。1シーンに1回使用可能。

《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]

行動パターン:

ムーマン1体、モーマン3体と同時に登場し、別のエンゲージで配置する。

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:

同じエンゲージにPCがない場合の行動パターン。

セットアッププロセスでは、《半漁王の威厳》を使用する。

最初のメインプロセスでは、ムーブアクションで《突進》を使用し、メジャーアクションで《スーパースイング》を使用してPCひとりに白兵攻撃を行なう。

《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《属性付与:雷》を使用、PCひとりに白兵攻撃を行なう。

最初のラウンドのクリンナッププロセスでは《オーマの予兆》を使用し、次のラウンドの最初の行動を《オーマの波動》に変更する。

行動パターンB:

同じエンゲージにPCがいる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《超雷撃放射》を使用、同じエンゲージにいるPCを攻撃する。同じエンゲージにPCがない場合、ムーブアクションで移動して近づく。

《二回行動》によるメインプロセスでは、メジャーアクションで《電力充填》を使用する。

解説:血統種。推奨CL10~。マーマンたちの王。その身体には大量の電の力を宿しており、広範囲の敵をまとめて攻撃する。また、オーマの波動を使うことから、かつて闇の魔王に使えたという噂がある。

ドロップ品:

2~6 :純血晶(『剣街TRPG』P199)

7~10 :純血晶(『剣街TRPG』P199)、偉大なる大殻(10000C)

11~12 :純血晶(『剣街TRPG』P199)、偉大なる大殻(10000C)×2

13~ :純血晶(『剣街TRPG』P199)、偉大なる大殻(10000C)×4

PC人数が少ない場合:

PC人数が4人の場合、HPに-70し、《属性付与:雷》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-100し、《オーマの波動》《オーマの予兆》《二回行動》を削除する。

