

エルダースライム

分類: 精霊
レベル: 12
能力値:
知力: 18/6
攻撃: 粘液(拳刃/双) 10 (3D) / 25 (3D) / 白兵(貫通) / -
攻撃: 《スベルアタック: 雷》 1 12 (3D) / 40 (2D) / 魔法(魔法<雷>) / 20m
回避: 3 (2D) 防御: 40/13 HP: 250 MP: 680
行動: 11 移動: 15

エネミースキル:

《強酸》1: バッシュ。あなたが行なう武器攻撃は貫通ダメージとなる。

《仲間を呼ぶ》1: セットアッププロセス。あなたがいるエンゲージに、アイアンスライム1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。

《スライム同調》1: ムーブアクション。攻撃のダメージに+《シーンに登場しているスライム、ポイズンスライム、アイアンスライム、ゴルドスライムの数×2》する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。

《連れ去り: 敏捷》1: メジャーアクション。同じエンゲージの単体と《精神》で対決を行なう。勝利した場合、対象を《行動不能》にする。また、対象は行動不能の間、あらゆる行動やスキル、アイテムなどの対象にならない。この効果はあなたが死亡するか、シーン終了か、対象がクリンナッププロセスで難易度17の《敏捷》判定に成功するまで持続する。1シーンに1回使用可能。

《粘液の反撃》1: リアクション。至近の単体が行なった白兵攻撃に対するリアクションを、「粘液」の命中判定で行なう。この対決に勝利した場合、対象に10点のHPロスを与える。なお、対象の攻撃はあなたに自動的に命中する。対象が行なった攻撃の処理は通常どおり行なう。1ラウンドに1回使用可能。

《粘液硬化》1: ダメージロール直後。ダメージ軽減を行なう。あなたがダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージに-20する。1シーンに1回使用可能。

《融合再生》1: クリンナッププロセス。HP回復を行なう。同じエンゲージにいるスライム、ポイズンスライム、アイアンスライム、ゴルドスライムのいずれか1体を選択する。選択したエネミーを死亡させ、自身のHPを50点回復する。エネミーが選択できない場合、使用できない。

《スベルアタック: 雷》1 (『剣街TRPG』P288)

《範囲攻撃: 魔法》2 (『剣街TRPG』P289)

《バッドステータス無効》1 (『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:

自身以外のエネミーがシーンに登場していない場合の行動パターン。

セットアッププロセスに《仲間を呼ぶ》を使用し、アイアンスライムを自身と同じエンゲージに登場させる。

メインプロセスでは、使用可能ならばメジャーアクションで同じエンゲージにいるPCを対象として《連れ去り: 敏捷》を使用する。

《連れ去り: 敏捷》が使用不可の場合、メジャーアクションで《スベルアタック: 雷》でPC2体に魔法攻撃を行なう。

《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《スベルアタック: 雷》でPC2体に魔法攻撃を行なう。

攻撃を受けた場合、使用可能ならリアクションで《粘液の反撃》を使用する(ラウンド1回)。ダメージには可能なら《粘液硬化》を使用する(シーン1回)。

行動パターンB:

自身以外のエネミーがシーンに登場している場合の行動パターン。

メインプロセスでは、ムーブアクションで《スライム同調》を使用し、メジャーアクションで《スベルアタック: 雷》でPC2体に魔法攻撃を行なう。

《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《スライム同調》を使用し、メ

ジャーアクションで《スベルアタック: 雷》でPC2体に魔法攻撃を行なう。

攻撃を受けた場合、使用可能ならリアクションで《粘液の反撃》を使用する(ラウンド1回)。ダメージには可能なら《粘液硬化》を使用する(シーン1回)。

クリンナッププロセスでは、《融合再生》を使用する。

解説: 血統種。推奨CL3~。無数のスライムが融合して、血統種となったもの。あらゆるものを飲み込み、吸収してしまう。また、他のスライムを吸収することで身体を再生することもある。

ドロップ品:

2~6 : 純血晶 (『剣街TRPG』P199)、

7~9 : 純血晶 (『剣街TRPG』P199)、鎖帷子の下着 (『剣街TRPG』P197) +1D

10~12 : 純血晶 (『剣街TRPG』P199)、さらし布 (『剣街TRPG』P197) +1D

13~ : 純血晶 (『剣街TRPG』P199)、鎖帷子の下着 (『剣街TRPG』P197) +1D、さらし布 (『剣街TRPG』P197) +1D

PC人数が少ない場合:

PC人数が4人の場合、HPIに-70する。

PC人数が3人の場合、4人の場合に加えてHPIに-80し、《仲間を呼ぶ》《二回行動》を削除する。

