

超巨大魔王式ベクター“グレート・マオウ” エネミーデータ

●マオウ・ヘッド

超巨大魔王式ベクター“グレート・マオウ”の頭部のデータ。

識別：6
種別：ベクター、怪異、本体
体力：5 敏捷：3 感覚：7
知力：7 意思：5 幸運：5
技能：(射撃)2、(クラフト)4
HP：600 MP：320
行動値：15

防(物/熱/氷/電/幻)：
15/5/8/8/5

攻撃：
マオウビーム/0~1/単体/射撃(射撃)/
(熱)+25

特技：
(イベーション)2、(超巨大エネミー)1、
(強者の核)5、(アルケオンストーム)3、(妙技)3、

魔王睨(マオウゲイズ)

タイミング：セットアッププロセス
判定：自動成功

射程：0~3 対象：単体
解説：対象は難易度4の(自我)(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2D失う。魂を射貫くような眼光で敵の精神を摩耗させる技。

魔王一喝(マオウシャウト)

タイミング：メジャーアクション
判定：命中判定(11D)

射程：1~3 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(物)+35となる。凄まじい咆哮で敵を吹き飛ばす武装。

魔王領域(マオウ・ドメイン)

タイミング：常時
判定：なし

射程：なし 対象：自身
解説：あなたが特技の効果でダメージを与えたキャラクターに、さらに「B S：重圧(5)」を与える。ただし、戦者、聖者、将星、天使のいずれかの「種別」のコードを持つPCから受けるダメージに+2Dする。アルケオンを操作することで、敵を追い詰める特殊効果を生じさせるシステム。

▼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PCに(魔王睨)を行なう。メジャーアクションでは(魔王一喝)を使用して攻撃を行なう。(強者の核)の効果で与えるダメージに常に+5Dする。命中判定がクリティカルした場合、(妙技)の効果でさらに+3Dすること。

・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540に変更し、プレイヤーが3人の場合は[HP]を480に変更すること。

●ドラゴン・ライト

超巨大魔王式ベクター“グレート・マオウ”の右腕のデータ。

識別：5
種別：ベクター、怪異、竜、部位
体力：5 敏捷：3 感覚：7
知力：4 意思：3 幸運：5

技能：(格闘)4、(射撃)4
HP：210 MP：180
行動値：8

防(物/熱/氷/電/幻)：
12/2/10/5/7

攻撃：
黒波動/0~1/単体/白兵(格闘)/(幻)+35
特技：
(イベーション)1、(超巨大エネミー)1、(パワーチャージ)3、(戦術リンク)4

黒電炎渦(ドラゴンフレイム)

タイミング：メジャーアクション
判定：命中判定(11D)

射程：1~2 対象：単体
解説：対象に射撃攻撃を行なう。攻撃力は(熱)+30となる。この攻撃でHPダメージを与えた場合、対象をそのエリアから1距離にある他のエリアへ移動させる(この移動はエネミーの配置や封鎖、[B S：狼狽]に関わらず行なわれる)。黒い炎の渦で敵を弾き飛ばす技。

魔王電氣(ドラゴンオーラ)

タイミング：常時
判定：なし

射程：なし 対象：自身
解説：あなたが特技の効果でダメージを与えたキャラクターに、さらに「B S：邪毒(2)」を与える。ただし、武者、悪徒、怪異、魔獣、器物のいずれかの「種別」のコードを持つPCから受けるダメージに+2Dする。アルケオンを操作することで、敵を追い詰める特殊効果を生じさせるシステム。

電毒(ドラゴンイル)

タイミング：クリンナッププロセス
判定：自動成功

射程：0~3 対象：単体
解説：「B S：邪毒」を受けているキャラクターのみ対象とする。対象は難易度3の(頑健)判定を行なう。判定に失敗した場合、受けている「B S：邪毒」のレベルに+1する。アルケオンを使って敵の毒素を増幅させる技。

▼戦闘プラン

基本的に移動を行なわない。マイナーアクションで(パワーチャージ)を使用し、与えるダメージに+15した後、メジャーアクションで(黒電炎渦)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+4Dする。このエネミーが[戦闘不能]になった場合、(戦術リンク)の効果でマオウ・ヘッドは[HP]を80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170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。

●ビースト・レフト

超巨大魔王式ベクター“グレート・マオウ”の左腕のデータ。

識別：5
種別：ベクター、怪異、魔獣、部位
体力：7 敏捷：3 感覚：7
知力：4 意思：3 幸運：5
技能：(格闘)5
HP：210 MP：180

行動値：20

防(物/熱/氷/電/幻)：
17/3/3/10/3

攻撃：
黒闇の牙/0/単体/白兵(格闘)/(物)+45
特技：
(イベーション)1、(超巨大エネミー)1、(戦術リンク)4

獣王雷咬(サンダーバイト)

タイミング：メジャーアクション
判定：命中判定(12D)

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(電)+30となる。この攻撃が命中したキャラクターは、ラウンド終了まで、すべての判定の達成値を-3する。この効果はバッドステータスとして扱う。黒い雷で敵を貫き、動きを止める技。

魔王獣気(ビーストオーラ)

タイミング：常時
判定：なし

射程：なし 対象：自身
解説：あなたが特技の効果でダメージを与えたキャラクターに、さらに「B S：放心」を与える。ただし、魔術師、芸術家、悪魔のいずれかの「種別」のコードを持つPCから受けるダメージに+2Dする。アルケオンを操作することで、敵を追い詰める特殊効果を生じさせるシステム。

獣状(サンダーローア)

タイミング：判定の直前
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直前に使用する。その判定にダイスペナルティ3を与える。凄まじい雷鳴と咆哮で敵の集中を乱す技。

▼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、(獣王雷咬)を使用する。(戦術リンク)の効果で与えるダメージに+4Dする。また、命中判定がクリティカルした場合、(隙狙い)の効果でさらに+20。さらに、シナリオ1回のみ(アルケオンバースト)を使用することで、攻撃の属性を(絶)に変更し、与えるダメージに+5Dする。

このエネミーが[戦闘不能]になった場合、(戦術リンク)の効果でマオウ・ヘッドは[HP]を80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170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

“名もなき魔王”のコードを有する超大型ベクター。凄まじいアルケオン干渉能力を持つばかりでなく、右手と左手に備わった強力な特殊能力により、敵を追い込んで確実に仕留める力を持つ。

このエネミーは、消費経験点が70~80点程度のPCが3~5人で戦うことを想定している。エリアCには強襲型ワイバーン(バトルフロント)P114)を[PC人数-3](最低0)体配置すること。



アサルトマップシート 超巨大魔王式ベクター“グレート・マオウ”

