

タ・ダトキ

分類:人族	属性:—		
レベル:8	識別値:14		
能力値:	筋力:21/7	器用:18/6	敏捷:18/6
知力:10/3	感知:11/3	精神:9/3	幸運:12/4
攻撃:太刀(異刃/両) 6(3D) / 18(2D) / 白兵(物理) /—			
攻撃:《修羅・異式》 6(3D) / 24(2D) / 白兵(物理) /—			
回避:4(2D)	防御:6/3		
HP:200	MP:76	行動:9	移動:12

エネミースキル:

《攻撃指示》1:パッシブ。登場している「分類:人族」のモブエネミーが行なう攻撃のダメージに+〔登場している「分類:人族」のモブエネミーの数×2〕する。

《致命の一撃》2:パッシブ。攻撃の命中判定でクリティカルした場合、クリティカルによるダメージロールへのダイスに加えて、さらにダメージに+2Dする。

《ケ・ムイを呼ぶ》1:セットアッププロセス。あなたから10m以内の任意の場所にケ・ムイ1体が未行動で登場する。ただし、すでにケ・ムイが登場しているか、ケ・ムイが死亡・消失している場合、このスキルは使用できない。1シナリオに1回使用可能。

《踏み込み》1:ムーブアクション。白兵攻撃のダメージに+3Dする。ただし、その攻撃は「対象:単体☆」となる。この効果はメインプロセス終了まで持続する。

《修羅・異式》1:メジャーアクション。単体に白兵攻撃を行なう。その攻撃のダメージに+6する。

《斬り込み・忬》1〔剣街TRPG〕P154)

《斬り込み・忬》2〔剣街TRPG〕P157)

《二回行動》1〔剣街TRPG〕P288)

行動パターン:

基本的に、〔PC人数〕体の「分類:人族」のモブエネミーを引き連れて登場する。このモブエネミーは、タ・ダトキと同じエンゲージに配置する。

このエネミーの戦闘時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:

最初のラウンドの行動パターン。
セットアッププロセスでは《ケ・ムイを呼ぶ》を使用し、自身から10m離れた場所に配置する。
メインプロセスでは、《斬り込み・忬》を使用し、シーン内でPCがもっとも多いエンゲージを攻撃する。

全員が行動終了となった時に、《二回行動》を使用して未行動となる。

その後のメインプロセスでは、PCがもっとも多いエンゲージに移動し、《斬り込み・忬》で白兵攻撃を行なう。

行動パターンB:

2ラウンド目以降の行動パターン。
メインプロセスでは、同じエンゲージにPCが3体以上いる場合は《斬り込み・忬》でPC全員を攻撃する。2体以下の場合は、ムーブアクションで《踏み込み》、メジャーアクションで《修羅・異式》を使用し、PCひとり攻撃する。
全員が行動終了となった時に、《二回行動》を使用して未行動となる。そのメインプロセスでは、前述と同じ指針で攻撃を行なう。

解説:血統種。推奨CL4~。廃者の谷で活動する犯罪組織「黒の一党」の頭目。血統種となったことで、その一撃は人を超えたものとなっている。

ドロップ品:

- 2~6 : 純血晶〔剣街TRPG〕P199)
- 7~9 : 純血晶〔剣街TRPG〕P199)、妖刀〔剣街TRPG〕P191) +1D
- 10~12 : 純血晶〔剣街TRPG〕P199)、血塗られた箱(2000C)
- 13~ : 純血晶〔剣街TRPG〕P199)、血塗られた箱(2000C)、妖刀〔剣街TRPG〕P191) +1D

PC人数が少ない場合:

PC人数が4人の場合、HPに-40し、《修羅・異式》《斬り込み・忬》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-40し、《斬り込み・忬》《二回行動》を削除する。

