

タウタバ

分類: 魔族 属性: 雷
レベル: 12 識別値: 16
能力値: 筋力: 36/12 器用: 24/8 敏捷: 6/2
知力: 32/10 感知: 9/3 精神: 24/8 幸運: 28/9
攻撃: 巨木の棍棒 (鈍器/片) 6 (4D) /30 (5D) /白兵 (物理) /—
攻撃: 《スペルアタック: 雷》1 12 (2D) /30 (2D) /魔法 (魔法《雷》) /20m
回避: 5 (2D) 防御: 20/17
HP: 350 MP: 158 行動: 5 移動: 17

エネミースキル:

《超大型》1: パッシブ。このスキルは【エネミー識別】を行なわなくても取得していることが分かる。あなたのいるエンゲージを封鎖する。この封鎖は飛行状態のキャラクターにも効果がある。

《鈍器の一撃》1: パッシブ。武器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追加に加えて、さらに【気絶】を与える。

《巨人の咆哮》1: セットアッププロセス。20m以内の範囲(選択)は難易度12の【精神】判定を行なう。失敗した場合、回避判定に-1Dする。この効果はシーン終了か、効果を受けたキャラクターがムーブアクションで解除するまで持続する。1シーンに1回使用可能。

《窮地の巨人》1: HPが200点以下の時に使用可能。イニシアチブプロセス。あなたは(二回行動)「剣街TRPG」P288)を取得する。また、攻撃のダメージと【行動値】に+10する。この効果はシーン終了まで持続する。1シナリオに1回使用可能。

《スマッシュ》1 (「剣街TRPG」P147)

《スペルアタック: 雷》1 (「剣街TRPG」P288)

《バッドステータス無効》1 (「剣街TRPG」P288)

《範囲攻撃: 白兵》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:

HPが201以上の場合の行動パターン。
最初のセットアッププロセスのみ、PCがもっとも多いエンゲージに《巨人の咆哮》を使用する。

メインプロセスでは、ムーブアクションが多くなるエンゲージに移動し、マイナーアクションで《スマッシュ》を使用、メジャーアクションで《巨木の棍棒》で白兵攻撃を行なう。この攻撃では、最大2体までのPCを対象とする。

行動パターンB:

HPが200以下の場合の行動パターン。
HPが200以下になった最初のイニシアチブプロセスで、《窮地の巨人》を使用する。
メインプロセスでは、PCが同じエンゲージにいる場合、ムーブアクションで《属性付与: 雷》、マイナーアクションで《スマッシュ》を使用、メジャーアクションで《巨木の棍棒》で白兵攻撃を行なう。PCがもっとも多いエンゲージを攻撃する。この攻撃では、最大2体までのPCを対象とする。PCが複数いるエンゲージが存在しない場合は、《スペルアタック: 雷》を使用し、PCひとりごとを攻撃する。

解説: 血統種。推奨CL3~。古くから生き続けるジャイアント。他のジャイアントよりも、より大きな身体を持つ。豪華な装飾をしており、特別な立場にいた存在だと噂されている。

ドロップ品:

2~6 : 純血晶 (「剣街TRPG」P199)
7~9 : 純血晶 (「剣街TRPG」P199)、モーニングスター (「剣街TRPG」P193) +1D
10~12 : 純血晶 (「剣街TRPG」P199)、巨人の装飾 (1500C)
13~ : 純血晶 (「剣街TRPG」P199)、巨人の装飾 (1500C)、モーニングスター (「剣街TRPG」P193) +1D

PC人数が少ない場合:

PC人数が4人の場合、HPに-50する。
PC人数が3人の場合、4人の場合に加えてHPに-50し、《巨人の咆哮》《窮地の巨人》を削除する。

