

ケ・ムイ

分類: 人族	属性: -		
レベル: 6	識別値: 13		
能力値:	筋力: 12/4	器用: 15/5	敏捷: 18/6
知力: 12/4	感知: 15/5	精神: 9/3	幸運: 12/4
攻撃: 異形の刃×2 (異刃/片) 8 (2D) / 16 (2D) / 白兵 (物理) / -			
攻撃: 手裏剣 (特器/片) 9 (2D) / 10 (2D) / 白兵 (物理) / 10m			
攻撃: 《火遁の術》 8 (2D) / 10 (3D) / 特殊 (魔法 (火)) / 20m			
回避: 7 (2D)	防御: 4/2		
HP: 110	MP: 78	行動: 11	移動: 9

エネミースキル:

《致命の一撃》3: 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+3Dする。

《仲間を呼ぶ》1: セットアッププロセス。あなたのエンゲージにニンジャ1体が未行動で登場する。召喚されたエネミーは、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。

《火遁の術》1: メジャーアクション。20m範囲 (選択) に特殊攻撃を行なう。命中判定は [2D+8]、ダメージは [3D+10] の《火》属性の魔法ダメージとなる。1シーンに1回使用可能。

《暗撃》3 (『剣街TRPG』P170)

《隠れる》1 (『剣街TRPG』P171)

《影縫い》1 (『剣街TRPG』P171)

《連刃》1 (『剣街TRPG』P173)

《二回行動》1 (『剣街TRPG』P288)

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:

最初のラウンドの行動パターン。

メインプロセスでは、《火遁の術》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、ムーブアクションで《隠れる》を使用して隠密状態となり、PCひとりを《暗撃》で攻撃する。攻撃の対象が同じエンゲージにいる場合は「異形の刃×2」による白兵攻撃、同じエンゲージにいない場合は「手裏剣」による射撃攻撃を行なう。

行動パターンB:

2ラウンド目以降の行動パターン。

セットアッププロセスでは、シーンに1回《仲間を呼ぶ》を使い、ニンジャ1体を同じエンゲージに登場させる。

メインプロセスでは、ムーブアクションで《隠れる》を使用して隠密状態となり、PCひとりを《暗撃》で攻撃する。攻撃の対象が同じエンゲージにいる場合は「異形の刃×2」による白兵攻撃、

同じエンゲージにいない場合は「手裏剣」による射撃攻撃を行なう。

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CL1~。血統種として覚醒したニンジャ。廃者の谷で活動する犯罪組織「黒の一党」に用心棒として所属している。だが、金ではない動機によって行動していると噂される。

ドロップ品:

2~6 : 純血晶 (『剣街TRPG』P199)

7~9 : 純血晶 (『剣街TRPG』P199)、脇差 (『剣街TRPG』P191) +1D

10~12 : 純血晶 (『剣街TRPG』P199)、忍びの巻物 (1000C)

13~ : 純血晶 (『剣街TRPG』P199)、忍びの巻物 (1000C)、脇差 (『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-20し、《仲間を呼ぶ》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-30し、《火遁の術》《二回行動》を削除する。

