

# ヘルズレギオン

分類:不死  
レベル:18  
能力値:  
知力:9/3  
攻撃:噛みつき(拳刃/双) 14(3D)/30(2D)/白兵(物理)/—  
回避:9(2D)  
HP:400

属性:士  
識別値:17  
筋力:28/9  
感知:9/3  
精神:12/4  
幸運:9/3  
器用:24/8  
敏捷:24/8  
行動:11  
移動:14

## エネミースキル:

《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、ファイターヘッドかナイトヘッドかサムライヘッド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。

《ヘッドストリーム》1:ムーブアクション。白兵攻撃の命中判定に+1D、ダメージに+3Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。

《チェンジヘッド:ファイター》1:マイナーアクション。白兵攻撃のダメージに+10する。この効果はラウンド終了まで持続する。ただし、他の《チェンジヘッド:〜》の効果を受けた場合、このスキルの効果は解除される。1ラウンドに1回使用可能。

《チェンジヘッド:ナイト》1:マイナーアクション。白兵攻撃を「対象:2体」「射程:10m」に変更する。この効果はラウンド終了まで持続する。ただし、他の《チェンジヘッド:〜》の効果を受けた場合、このスキルの効果は解除される。1ラウンドに1回使用可能。

《チェンジヘッド:サムライ》1:マイナーアクション。白兵攻撃を「対象:範囲(選択)」に変更する。この効果はラウンド終了まで持続する。ただし、他の《チェンジヘッド:〜》の効果を受けた場合、このスキルの効果は解除される。1ラウンドに1回使用可能。

《三回行動》1:《二回行動》を使用したラウンドに使用可能。シーンに登場しているすべてのキャラクターが行動済になった時に使用可能。あなたは未行動となる。1ラウンドに1回使用可能。

《二回行動》1(『剣街TRPG』P288)

《バッドステータス付与:麻痺》1(『剣街TRPG』P288)

《飛行能力》1(『剣街TRPG』P289)

## 行動パターン:

ファイターヘッド、ナイトヘッド、サムライヘッド1体ずつと同時に登場する。

《二回行動》《三回行動》を使用し、1ラウンドに3回メインプロセスを行なう。

このエネミーの基本的なメインプロセスの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

同じエンゲージにPCがひとりの場合のメインプロセス。

ムーブアクションで《ヘッドストリーム》、マイ

ナーアクションで《チェンジヘッド:ファイター》を使用し、メジャーアクションで同じエンゲージのPCひとりに白兵攻撃を行なう。

## 行動パターンB

同じエンゲージにPCがふたり以上の場合のメインプロセス。

ムーブアクションで《ヘッドストリーム》、マイナーアクションで《チェンジヘッド:サムライ》を使用し、メジャーアクションで同じエンゲージのPC全員に白兵攻撃を行なう。

## 行動パターンC

同じエンゲージにPCがいない場合のメインプロセス。

ムーブアクションで《ヘッドストリーム》、マイナーアクションで《チェンジヘッド:ナイト》を使用し、メジャーアクションで10m以内のPCふたりに白兵攻撃を行なう。

解説:血統種。推奨CL4〜。ファイターヘッド、ナイトヘッド、サムライヘッドの3つが、パーティさながらの連係を行なうエネミー。3つでひとつのエネミーであり、役割を分担しながら生者を襲う。

## ドロップ品:

2~6 :純血晶(『剣街TRPG』P199)

7~9 :純血晶(『剣街TRPG』P199)、朽ちた鉄球(100C)、朽ちた兜(100C) 朽ちた刀(200C)

10~12 :純血晶(『剣街TRPG』P199)、純血晶(『剣街TRPG』P199)、聖磨銅貨(100C)×20

13~ :純血晶(『剣街TRPG』P199)、純血晶(『剣街TRPG』P199)、朽ちた鉄球(100C)、朽ちた兜(100C) 朽ちた刀(200C)、聖磨銅貨(100C)×30

## PC人数が少ない場合:

PC人数が4人の場合、HPIに-50する。

PC人数が3人の場合、4人の場合に加えてHPIに-90し、《仲間を呼ぶ》《三回行動》を削除する。

