

# ロックベル

分類:生物	属性:-		
レベル:10	識別値:13		
能力値:	筋力:18/6	器用:18/6	敏捷:21/7
知力:11/3	感知:15/5	精神:9/3	幸運:14/3
攻撃:クチバシ(拳刃/双) 9(2D) /32(3D) /白兵(物理) /10m			
攻撃:《烈風の翼》1 7(2D) /25(2D) /特殊(物理) /20m			
回避:7(2D)	防御:6/5		
HP:180	MP:80	行動:12	移動:11

## 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。  
《暗視》1:パッシブ。【暗闇】の影響を受けない。  
《暗闇の羽根》1:セットアッププロセス。シーンを【暗闇】にする。この【暗闇】はランタンでは解除できない。この効果はシーン終了か、登場しているキャラクターがメジャーアクションを使用して難易度12の【器用】判定に成功するまで持続する(この効果によるすべての【暗闇】が解除される)。1シーンに1回使用可能。

《滑空連撃》1:ムーブアクション。飛行状態の時に使用可能。ダメージ増加を行なう。白兵攻撃の命中判定に+1D、ダメージに+10する。この効果はメインプロセス終了まで持続し、効果の終了後にあなたの飛行状態は解除される。

《暗闇の瞳》1:メジャーアクション。あなたが【暗闇】の時に使用可能。10m以内の単体に白兵攻撃を行なう。その攻撃で1点でもHPダメージを与え

た場合、攻撃の対象の【物理防御力】に-5する(最低で0)。この効果はラウンド終了まで持続する。

《烈風の翼》2:メジャーアクション。飛行状態の時に使用可能。20m以内の範囲(選択)に特殊攻撃を行なう。命中判定は[2D+7]、ダメージは[2D+25]点の物理ダメージとなる。1ラウンドに1回使用可能。

《羽根隠》1:回避判定の直前に使用。あなたが【暗闇】の時に使用可能。その判定に+1Dする。

《二回行動》1(【剣街TRPG】P288)

《飛行能力》1(【剣街TRPG】P289)

## 行動パターン:

主に「分類:生物」のモブエネミーと同時に登場する。GMはDL以下の「分類:生物」のモブエネミー3グループと同時に登場させること。

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、および【暗闇】の時の行動パターン。

最初のセットアッププロセスでは、【暗闇の羽】を使用し(シーン1回)。

最初のメインプロセスでは、ムーブアクションで《滑空連撃》、メジャーアクションで《暗闇の瞳》を使用し、10m以内のPCひとり攻撃する。

《二回行動》によるメインプロセスでは、ムーブアクションで飛行状態となり、メジャーアクションで《烈風の翼》を使用し、20m以内のもっともPCの多いエンゲージを攻撃する。

## 行動パターンB:

【暗闇】ではない場合の行動パターン。

最初のメインプロセスでは、ムーブアクションで《滑空連撃》、メジャーアクションで白兵攻撃を行ない、同じエンゲージのPCひとり攻撃する。

《二回行動》によるメインプロセスでは、ムーブアクションで飛行状態となり、メジャーアクションで《烈風の翼》を使用し、20m以内のもっともPCの多いエンゲージを攻撃する。

**解説:** 血統種。推奨CL2~。“雪と森の廟”に住む、大蛇のごとき下半身を持つ怪鳥。急降下からのクチバシによる連撃で獲物を襲う。また、羽根をまき散らすことで敵の視界を奪う。

## ドロップ品:

2~6 :純血晶(【剣街TRPG】P199)

7~10 :純血晶(【剣街TRPG】P199)、ロックベルの瞳(1000C)

11~12 :純血晶(【剣街TRPG】P199)、聖磨銅貨(100C)×5、ロックベルの瞳(1000C)

13~ :純血晶(【剣街TRPG】P199)聖磨銅貨(100C)×15、ロックベルの瞳(1000C)

## PC人数が少ない場合:

PC人数が4人の場合、HPIに-40する。

PC人数が3人の場合、4人の場合に加えてHPIに-30し、《暗闇の羽》《二回行動》を削除する。

