

ポイニーベル

分類:生物	属性:火		
レベル:9	識別値:15		
能力値:	筋力:14/4	器用:16/5	敏捷:15/5
知力:12/4	感知:21/7	精神:18/6	幸運:9/3
攻撃:尻尾(拳刃/双) 7(3D)/20(3D)/白兵(物理)/-			
攻撃:《睡眠ガス》 5(3D)/12(3D)/特殊(貫通)/20m			
回避:6(2D)	防御:7/6	HP:210	MP:120
行動:12	移動:10		

エネミースキル:

《黄金の輝き》1:セッアッププロセス。HP10点消費。同じエンゲージの範囲(選択)が行なう攻撃のダメージに+1Dする。この効果はラウンド終了まで持続する。

《黄金の羽根》1:[HP]100以下で使用可能。セッアッププロセス。あなたの【物理防御力】と【魔法防御力】に+5する。この効果はラウンド終了まで持続する。

《尻尾乱撃》:マイナーアクション。白兵攻撃を「対象:単体※」に変更し、ダメージに+3Dする。

《睡眠ガス》1:メジャーアクション。20m以内の範囲(選択)に特殊攻撃を行なう。命中判定は[5+3D]、ダメージは[12+3D]の貫通ダメージとなる。この攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、さらに【睡眠】を与える。1ラウンドに1回使用可能。

《尾撃》1:ムーブアクション。「尻尾」を使用した白兵攻撃の対象を「対象:範囲(選択)」に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。

《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【待ち伏せ】によって、[PC人数]体のレイヴンと同時に登場する。

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:

主に他にエネミーがいる場合の行動パターンである。

セッアッププロセスで、《黄金の輝き》を使用し、同じエンゲージにいるレイヴンの攻撃のダメージに+1Dする。

メインプロセスでは、メジャーアクションで《睡眠ガス》を一番PCが多いエンゲージに使用する。

全員が行動終了した際に《二回行動》を使用し、未行動となる。

《二回行動》でのメインプロセスでは、睡眠しているPCにエンゲージして《尻尾乱撃》で攻撃するか、ムーブアクションで《尾撃》を使い、同じエンゲージにいるPCすべてを攻撃する。

行動パターンB:

主に他にエネミーがない場合の行動パターンである。

セッアッププロセスで、《黄金の羽根》を使用する。

メインプロセスでは、メジャーアクションで《睡眠ガス》を一番PCが多いエンゲージに使用する。

全員が行動終了した際に《二回行動》を使用し、未行動となる。

《二回行動》でのメインプロセスでは、睡眠しているPCにエンゲージして《尻尾乱撃》で攻撃するか、ムーブアクションで《尾撃》を使い、同じエンゲージにいるPCすべてを攻撃する。

解説:血統種。推奨CL2〜。黄金の羽根で全身を覆った鳥。体内にガス袋を持ち、そこで催眠ガスを生成し、吹き出すことで攻撃する。また、長い尾によって周囲をまとめてなぎ払うことも行なう。

ポイニーベルの肝は羽根と同じように黄金に輝いており、一部では万病に効く薬として珍重されている。

PC人数が少ない場合:

PC人数が4人の場合、HPIに-40し、登場するレイヴンを2体に変更する。

PC人数が3人の場合、4人の場合に加えてHPIに-50し、《黄金の羽根》とレイヴンすべてを削除する。



ドロップ品:

- 2~6 : 純血晶(『剣街TRPG』P199)
- 7~10 : 純血晶(『剣街TRPG』P199)、黄金の肝(5000C)
- 11~12 : 純血晶(『剣街TRPG』P199)、黄金の肝(5000C)
- 13~ : 純血晶(『剣街TRPG』P199)、黄金の肝(5000C)