

# フレアフライ

分類:生物  
レベル:22  
能力値:  
知力:30/10  
攻撃:かぎ爪(拳刃/双) 12(3D)/44(3D)/白兵(物理)/-  
攻撃:《プレス:火》1 6(3D)/44(2D)/特殊(魔法《火》)/20m  
回避:13(2D)  
HP:290

属性:火  
識別値:20  
筋力:24/8  
感知:21/7  
精神:18/6  
幸運:12/4  
器用:18/6  
敏捷:30/10  
防御:15/10  
行動:17  
移動:13

## エネミースキル:

《仲間を呼ぶ》1:あなたのいるエンゲージに、「レベル」が7以下、「属性:火」のエネミー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。

《速攻》2:セットアッププロセス。先制値に+10する。1シーンに1回使用可能。

《火炎吸収》1:ムーブアクション。攻撃のダメージに+ [シーンに登場しているこのエネミー以外の「属性:火」のキャラクターの数] Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。

《炎熱の光線》1:このエネミー以外に「属性:火」のエネミーがいる時に使用可能。メジャーアクション。視界の場面(選択)に特殊攻撃を行なう。命中判定は [2D+10]、ダメージは [2D+30] の《火》の魔法ダメージとなる。1ラウンドに1回使用可能。

《属性付与:火》1:マイナーアクション。武器攻撃のダメージを《火》属性の魔法ダメージに変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。

《予測不可能機動》2:回避判定の直前に使用。

その判定に+2Dする。1シーンに1回使用可能。

《あふれる炎》2:クリンナッププロセス。同じエンゲージにいるキャラクターに10点のHPロスを与える。

《飛行能力》1(『剣街TRPG』P289)

《プレス:火》1(『剣街TRPG』P289)

《二回行動》1(『剣街TRPG』P288)

## 行動パターン:

主に「属性:火」のエネミーと同時に登場する。GMはDL以下の「属性:火」のエネミー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:

最初のラウンドでの行動パターン。

セットアッププロセスでは、《速攻》を使用して先制値を上昇させる。

最初のメインプロセスでは、自分以外に「属性:火」のエネミーがいる場合は《火炎吸収》を

使用、メジャーアクションで《炎熱の光線》を使用し、PC全員を攻撃する。いない場合は、メジャーアクションで《プレス:火》を使用し、PCがもっとも多いエンゲージを攻撃する。

《二回行動》によるメインプロセスでは、《火炎吸収》を使用、マイナーアクションで《属性付与:火》、メジャーアクションで白兵攻撃を行ない、PCひとり攻撃する。

クリンナッププロセスでは、《あふれる炎》で同じエンゲージにいるPCにHPロスを与える。

## 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《仲間を呼ぶ》を使用し、エネミー1体を登場させる(シーン1回のみ)。以降は「行動パターンA」と同じように行動する。

解説:血統種。推奨CL5~。灼熱の炎に身を包んだ虫型の怪物。“灼熱の廟”とよばれる、貧民街のさらに奥にある迷宮に生息する。すさまじい熱量によって、近づく者を焼き払う。また炎を吸収することでも、みずからの力を増幅する。

## ドロップ品:

2~6 :純血晶(『剣街TRPG』P199)

7~10 :純血晶(『剣街TRPG』P199)、火炎結晶(8000C)

11~12 :純血晶(『剣街TRPG』P199)、火炎結晶(8000C) ×2

13~ :純血晶(『剣街TRPG』P199)、火炎結晶(8000C) ×3

## PC人数が少ない場合:

PC人数が4人の場合、HPに-30し、《予測不可能機動》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、《炎熱の光線》《二回行動》を削除する。

