

ドラゴニア

分類:生物 属性:火
レベル:32 識別値:25
能力値: 筋力:45/15 器用:27/9 敏捷:42/14
知力:9/3 感知:33/11 精神:17/5 幸運:14/4
攻撃:かぎ爪(拳刃/双) 13(4D)/60(4D)/白兵(物理)/-
攻撃:《プレス:火》1 9(3D)/47(3D)/特殊(魔法<火>)/20m
回避:19(3D) 防御:25/20
HP:520 MP:480 行動:30 移動:30

エネミースキル:

《炎の羽音》4:セットアッププロセス。同じエンゲージにいる「属性:火」以外のキャラクターすべてに40点のHPロスを与える。1シーンに1回使用可能。

《滑空攻撃》4:ムーブアクション。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+20する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。

《毒霧噴射》1:ムーブアクション。《プレス:火》の「対象」「射程」を「対象:場面(選択)」「射程:視界」し、ダメージを貫通ダメージに変更する。また、その攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、さらに[毒(4)]を与える。1シーンに1回使用可能。

《連れ去り:敏捷》1:メジャーアクション。同じエンゲージの単体と【精神】で対決を行なう。勝利した場合、対象を「行動不能」にする。また、対象は行動不能の間、あらゆる行動やスキル、アイテムなどの対象にならない。この効果はあなたが死亡するか、シーン終了か、対象がクリンナップ

プロセスで難易度17の【敏捷】判定に成功するまで持続する。1シーンに1回使用可能。

《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。

《音速の風》6:同じエンゲージのキャラクターによる攻撃に対する回避判定に成功した際に使用。その攻撃を行なったキャラクターに30点のHPロスを与える。

《不気味なリズム》1:クリンナッププロセス。自身がすでに使用した《予測不可能軌道》の使用回数を1回分回復する。1シーンに1回使用可能。

《二回行動》1(『剣街TRPG』P288)

《飛行能力》1(『剣街TRPG』P289)

《プレス:火》1(『剣街TRPG』P289)

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。

最初のメインプロセスでは、PCのいるエンゲージに移動し、《連れ去り:敏捷》を使用する。《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《毒霧噴射》、メジャーアクションで《プレス:火》を使用して、PC全員に特殊攻撃を行なう。

回避判定で《予測不可能軌道》を使用していた場合、

行動パターンB:

2ラウンド目以降の行動パターン。

最初のメインプロセスでは、メジャーアクションで《プレス:火》を使用して、PCのもっとも多いエンゲージに特殊攻撃を行なう。

《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《滑空攻撃》、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。

解説:血統種。推奨CL10~。ドラゴンと間違われることがある。伝説のクロウラー。嵐の中に巣を作り、決して地上に降りることがないという。

ドロップ品:

2~6 :純血晶(『剣街TRPG』P199)
7~9 :純血晶(『剣街TRPG』P199)、マジックレスト(『剣街TRPG』P197)+3D
10~12 :純血晶(『剣街TRPG』P199)、雲霧の羽(80000C)
13~ :純血晶(『剣街TRPG』P199)、マジックレスト(『剣街TRPG』P197)+3D、雲霧の羽(80000C)

PC人数が少ない場合:

PC人数が4人の場合、HPIに-70、回避判定に-1Dする。

PC人数が3人の場合、4人の場合に加えてHPIに-80し、《連れ去り:敏捷》《二回行動》を削除する。

