

クク&リリ

分類: 魔族 属性: -
レベル: 8 識別値: 15
能力値: 筋力: 15/5 器用: 22/7 敏捷: 21/7
知力: 23/7 感知: 15/5 精神: 17/5 幸運: 12/4
攻撃: コンビネーションアタック (拳刃/双) 9 (3D) / 25 (3D) / 白兵 (物理) / -
攻撃: 《スペルアタック: 火》 8 (3D) / 20 (3D) / 魔法 (魔法〈火〉) / 20m
回避: 7 (2D) 防御: 7/8 HP: 200 MP: 65
行動: 12 移動: 10

エネミースキル:

《魔族の散歩》1: セットアッププロセス。戦闘移動、あるいは離脱を行なう。ただし、あなたのいるエンゲージが封鎖されている場合、離脱はできない。1シーンに1回使用可能。

《ククのいたずら》1: メジャーアクション。至近の単体に白兵攻撃を行なう。この攻撃が命中した場合、ダメージの有無にかかわらず対象の【物理防御力】に-5する。この効果はシーン終了まで持続する。

《リリのいたずら》1: メジャーアクション。至近の単体に白兵攻撃を行なう。この攻撃が命中した場合、ダメージの有無にかかわらず対象の【魔法防御力】に-3する。この効果はシーン終了まで持続する。

《範囲攻撃: 魔法》1 (『剣街TRPG』P289)

《飛行能力》1 (『剣街TRPG』P289)

《集中》1 (『剣街TRPG』P147)

《プラストスベル》2 (『剣街TRPG』P160)

《ラッシュ》1 (『剣街TRPG』P149)

《アポイド》3 (『剣街TRPG』P162)

《キュア》1 (『剣街TRPG』P162)

《スペルアタック: 火》1 (『剣街TRPG』P289)

《スロー》3 (『剣街TRPG』P159)

《二回行動》1 (『剣街TRPG』P288)

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。GMI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:

最初のセットアッププロセスで《魔族の散歩》を使用し、一番PC人数の少ないエンゲージに戦闘移動、あるいは離脱しようとする。

メインプロセスでは、ムーブアクションで《集中》、マイナーアクションで《ラッシュ》、メジャーアクションで《ククのいたずら》か《リリのいたずら》を使用し、単体を攻撃する。

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、直前のメインプロセスで《ククのいたずら》を使用した場合は、ムーブアクションで《プラストスベル》、メジャーアクションで《スロー》を使用し、20m以内の2体の回避判定を-4する。《リリのいたずら》を使用していた場合は、一番PC人数のいるエンゲージに戦闘移動、あるいは離脱して、メジャーアクションで自身に《アポイド》か《キュア》を使用する。

行動パターンB:

最初のセットアッププロセスで《魔族の散歩》を使用し、一番PC人数のいるエンゲージに戦闘移動、あるいは離脱しようとする。

メインプロセスでは、一番PC人数のいるエンゲージに戦闘移動、あるいは離脱しようとする。メジャーアクションで《スペルアタック: 水》で、範囲(2体)を攻撃する。

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、ムーブアクションで《集中》、マイナーアクションで《ラッシュ》、メジャーアクションで《ククのいたずら》か《リリのいたずら》を使用し、単体を攻撃する。

解説: 血統種。推奨討伐CL2~。トンボにも似た羽を持つ小魔族と、蝶にも似た羽を持つ小魔族がペアとなって一緒に行動するようになった存在。二匹一緒に行動する理由は、自らの意思とも何らかの呪縛によるものともいわれている。異邦人に対して興味や執着があるのだろうか、異邦人の遺物や廃棄品を身に纏った姿で目撃されることが多い。

PCが少ない場合:

PCが4人の場合には、HPを-20し、《キュア》を削除する。

PCが3人の場合には、PCが4人の場合に加え、HPを-20し、《プラストスベル》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)、
鋼のカタール (『剣街TRPG』P193) +1D
- 11~12 : 純血晶 (『剣街TRPG』P199)、
魔族の心臓 (500C)
- 13~ : 純血晶 (『剣街TRPG』P199)、
魔族の心臓 (500C)、
シーブズクロス (『剣街TRPG』P197) +1D