

フレシア

分類:生物
レベル:12
能力値:
知力:24/8
攻撃:茨のツル(拳刃/双) 8(3D)/30(2D)/白兵(物理)/—
攻撃:《スベルアタック:水》 12(3D)/40(3D)/魔法(魔法<水>)/20m
回避:6(2D)
行動:12

属性:土
識別値:14
筋力:18/6
感知:20/6
精神:22/7
幸運:17/5
器用:18/6
敏捷:18/6
HP:264
MP:84
移動:11

エネミースキル:

《引き寄せ》1:セットアッププロセス。10m以内の単体と対決する。リアクションは【筋力】。対決に勝利した場合、対象をあなたのエンゲージに転送する。

《仲間を呼ぶ》2:セットアッププロセス。あなたのエンゲージにマンドラゴラ1体を未行動で召喚する。召喚されたエネミーは、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3回使用可能。

《養分吸引》1:ムーブアクション。ダメージ増加を行なう。あなたが行なう攻撃のダメージに+20する。1ラウンドに1回使用可能。

《範囲攻撃:魔法》3(『剣街TRPG』P289)

《マルチスベル》1(『剣街TRPG』P165)

《キュア》1(『剣街TRPG』P162)

《バッドステータス付与:睡眠》1(『剣街TRPG』P288)

《スベルアタック:水》1(『剣街TRPG』P288)

《ソウルプラスト》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:

セットアッププロセスで、《引き寄せ》を使用し、10m以内の単体を自身のエンゲージに転送しようとする。

メインプロセスでは、ムーブアクションは、《養分吸引》を使い、メインプロセスの攻撃のダメージを増加する(ラウンド1回のみ)。

マイナーアクションで《バッドステータス付与:睡眠》を使用し、メジャーアクションで《スベルアタック:水》で20m以内の範囲(6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、《バッドステータス付与:睡眠》+《ソウルプラスト》で6体に攻撃する。

行動パターンB:

セットアッププロセスで《仲間を呼ぶ》を使用し、自身と同じエンゲージにマンドラゴラを1体召喚する。

メインプロセスでは、ムーブアクションは、《養分吸引》を使い、メインプロセスの攻撃のダメージを増加する(ラウンド1回のみ)。

マイナーアクションで《バッドステータス付与:睡眠》を使用し、メジャーアクションで《スベルアタック:水》で20m以内の範囲(6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《マルチスベル》、メジャーアクションで《キュア》を使用し20m以内の2体のHPを[3D+30]点回復する。

解説:血統種。推奨討伐CL4~。草花の精たちに君臨する姫君。花のような頭部をした少女の形をしているが、美しい見た目からは想像できないほど残忍な性格をしている。自らに見惚れた者を眠りに導き、八つ裂きにして美を保つための養分とする。

PCが少ない場合:

PCが4人の場合には、HPを-30し、《仲間を呼ぶ》の使用回数を1回に、《マルチスベル》と《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-30し、《範囲攻撃:魔法》のレベルを1に変更して《仲間を呼ぶ》を削除する。



ドロップ品:

- 2~5 : 純血晶(『剣街TRPG』P199)
- 6~9 : 純血晶(『剣街TRPG』P199)、ミドルボウ(『剣街TRPG』P195) +1D
- 10~12 : 純血晶(『剣街TRPG』P199)、草妖精の花びら(500C)
- 13~ : 純血晶(『剣街TRPG』P199)、草妖精の花びら(500C)、魔法のチュニク(『剣街TRPG』P197) +1D