

ラミッタ

分類:魔族
レベル:15
能力値:
知力:35/11
攻撃:噛みつき(拳刃/双) 9(2D) / 10(3D) / 白兵(物理) /
攻撃:《スぺルアタック:光》1 11(2D) / 20(2D) / 魔法(魔法<光>) / 20m
回避:20(2D) **防御:**20/10 **HP:**100 **MP:**800
行動:21 **移動:**7

エネミースキル:

《暗視》1:パッシブ。[暗闇]の影響を受けない。

《封鎖能力》1:パッシブ。あなたのいるエンゲージを封鎖する。この効果の適用と解除はいつでも行なえる。

《妨害》1:パッシブ。あなたとエンゲージしている任意のキャラクターが行なうすべての判定に-1Dする。

《デスドラゴンを呼ぶ》1:セットアッププロセス。あなたから10m以内の任意の場所にデスドラゴン1体が未行動で登場する。ただし、すでにデスドラゴンが登場しているか、デスドラゴンが死亡・消失している場合、このスキルは使用できない。1シナリオに1回使用可能。

《即死魔術》3:ムーブアクション。あなたが行なう魔法攻撃が命中した場合、HPダメージを与える代わりに、その攻撃の対象はHPが0となり、死亡になる。この効果はメインプロセス終了まで持続する。1シーンに3回使用可能。

《しっかり働け!》1:メジャーアクション。対象が行動済の時に有効。20m以内の単体を未行動にする。1ラウンドに1回使用可能。

《オーマの波動》1:《オーマの予兆》の効果中に使用可能。メジャーアクション。視界の場面(選択)に[魅了]を与える。1シーンに1回使用可能。

《オーマの予兆》1:クリンナッププロセス。《オーマの波動》が使用可能となる。この効果は《オーマの波動》を使用するか、シーン終了まで持続する。

《アポイド》5(『剣街TRPG』P162)

《ヒット》5(『剣街TRPG』P164)

《マルチスベル》3(『剣街TRPG』P165)

《スぺルアタック:光》1(『剣街TRPG』P288)

《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。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。
セットアッププロセスでは、《デスドラゴンを呼ぶ》を使用。自身のエンゲージにデスドラゴンを登場させる。

最初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》を、メジャーで《アポイド》を自身とデスドラゴンに使用する。

《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《即死魔術》を、メジャーアクションで《スぺルアタック:光》を使用し、PCひとりに魔法攻撃を行なう。

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、ムーブアクションで(使用可能ならば)《即死魔術》を、メジャーアクションで《スぺルアタック:光》を使用し、PCひとりに魔法攻撃を行なう。

《二回行動》によるメインプロセスでは、デスドラゴンがいる場合は待機後に《しっかり働け!》を使用し、デスドラゴンを未行動にする。デスドラゴンが以内場合は、ムーブアクションで(使用可能ならば)《即死魔術》を、メジャーアクションで《スぺルアタック:光》を使用し、PCひとりに魔法攻撃を行なう。

クリンナッププロセスでは、《オーマの波動》が使用可能ならば《オーマの予兆》を使用し、次のラウンドの最初の行動を《オーマの波動》に変更する。

解説:血統種。推奨CL5〜。かつて「モラミッタ」と呼ばれていた魔女。現在では力を失い、ファミリアの姿を借りている。力を取り戻す機会を狙いながら、この世界から離れたかつての主人を待っているという。

ドロップ品:

2~6 :純血晶(『剣街TRPG』P199)

7~10 :純血晶(『剣街TRPG』P199)、魔族の首輪(500C)

11~12 :純血晶(『剣街TRPG』P199)、魔族の首輪(500C)×2

13~ :純血晶(『剣街TRPG』P199)、妖艶な長爪(2500C)×2

PC人数が少ない場合:

PC人数が4人の場合、HPIに-20し、《しっかり働け!》を削除する。

PC人数が3人の場合、4人の場合に加えてHPIに-20し、《即死魔術》《二回行動》を削除する。

