

報復者たる不凋花データ

初期 HP

27 点

フラグメント

6 個

想定ラウンド

3~4

概要

民に平穏な暮らしを与えることも、それらを生贄とすることも、
 巫神にとっては善でも悪でもない当たり前のことだった。

ただ悲願を遂げるためだけに、巫神は歩み続けてきたのだ。

その結果生まれたのが、この街だった。

何もかもを諦めた者たちは、巫神の信徒として〈剪定者〉に立ち
 はだかってくる。

群衆に守られた巫神を狩るのは、骨が折れそうだ。

フォーカスドクトリン

- 1** 条件：ラウンド1のセット時
 対象：配役 2

- 2** 条件：不凋花の《フラグメント》が減少した時
 対象：《フラグメント》を減少させた剪定者

サブドクトリン

サブ1 押し寄せる群衆

内容	《フォーカス》しているターゲットに【ダイスチェック：2個】の攻撃を行います。 その後、《フォーカス》しているターゲットが「群衆マーカー」のあるセルか、「群衆マーカー」のあるセルと隣接したセルにいない場合、ターゲットをターゲットがいるセルと同じ番号のinのセルへと移動させます。
描写	剪定者に群衆が殺到する。 この状況では満足に動くことは難しそうだ。

サブ2 逃げ場はないぞ

内容	《フォーカス》しているターゲットがinのセルにいるなら、ターゲットに6点のダメージを与えます。 《フォーカス》しているターゲットがoutのセルにいるなら、ターゲットに4点のダメージを与え、その後そのセルに「群衆マーカー」を1個配置します。
描写	〈不凋花〉に近付けば攻撃に巻き込まれ、離れたとしても武器をもった群衆が襲いかかってくる。

サブ3 龍の暴風

内容	《フロント》にいる剪定者と《マーカー》すべてに【ダイスチェック：3個】の攻撃を行います。
描写	激しい風が、信徒すら巻き込み〈剪定者〉に叩きつけられる。

サブ4 破壊の共鳴

内容	《フォーカス》しているターゲットが奇数の番号のセルにいるなら、奇数の番号のセルにいる剪定者全員に【ダイスチェック：3個】の攻撃を行います。 《フォーカス》しているターゲットが偶数の番号のセルにいるなら、偶数の番号のセルにいる剪定者全員に【ダイスチェック：3個】の攻撃を行います。
描写	巫神の持つ鐘から、全身を引き裂くような強烈な音が鳴り響く。

メインドクトリン

メイン1 諦めし者たちの群れ

《予兆》の時点で、3・7・11のoutのセルに「群衆マーカー」を配置します。

《メインドクトリン》の実行時、inのセルにいる剪定者全員に【ダイスチェック：4個】の攻撃を行います。

内容

群衆マーカー：生贄を捧げ続け、それを世界の理と受け入れてしまった者たち。

この《マーカー》のあるセルか、隣接したセルにいる剪定者が受けるダメージは2点増加します。

この《マーカー》は攻撃のターゲットにすることができ、ダメージを受けると消滅します。

描写

武器を携えた群衆が迫ってくる。

その目に浮かぶのは、諦観だ。

メイン2 熱情の具現

《予兆》の時点で、現在剪定者がいるセルを記録します。

内容

《メインドクトリン》の実行時、記録したセルと、そのセルに隣接したセルにいる剪定者と《マーカー》すべてに【ダイスチェック：4個】の攻撃を行います。

描写

〈不凋花〉の狂おしいほどの感情が、炎として具現化する。

メイン1では〈都市国家〉の住人たちが、武器を持って集まってきます。

彼らのセリフを言うよりも、むしろ「〈不凋花〉ではない、ただの住人たちだけど、倒すと戦闘が楽になるよ」と〈剪定者〉に語りかけてあげると、良い演技を引き出せるかもしれません。

また、メイン2では〈剪定者〉も住人も関係なく焼き払う様を見せ、亜神の思考が異質なものであることを見せつけましょう。

メイン3 命の灯火

内容

剪定者と《マーカー》すべてに【ダイスチェック：4個】の攻撃を[1+マップ上に存在する「群衆マーカー」の数] 回行います。

描写

群衆を薪として焚べた、巨大な篝火を生み出す。

命そのものが、灯火となって襲いかかる。

メイン4 リブレイズ

内容

《フロント》と《バック》に【ダイスチェック：5個】の攻撃を[不凋花の現在のフラグメント数] 回行います。

描写

〈不凋花〉の後悔、憎悪、怒りが幻影となって出現する。

メイン3・4は、〈不凋花〉の思考と感情を表すものです。

3の方では自らの民をモノとしか思っていない様を見せ、4の方ではその内側に宿るどろどろとした感情を見せつけましょう。

穏やかかつ冷酷に、その後に狂おしい感情を見せることで、〈不凋花〉の個性をより強く見せることができるはずです。