願いの為の不凋花データ

初期HP	フラグメント	想定ラウンド
50点	5個	3~4

概要

円形の闘技場は熱狂していた。

退屈を凌ぎたい妖精や亜神たち、そして日々の苦難を忘れたい者たちが、思い思いに叫んでいる。

彼らの見つめる先にいるのは、３人の闘士。

勝っても負けても、称賛と罵倒は等しく浴びせられるであろう。

それでも証明したいものがあり、叶えたい願いがある。

彼らが構えると、そんな思いが伝わったかのように、一瞬だけ闘技場に静寂が落ちた――

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：最も配役番号の小さい剪定者

2
条件：一度に１２点以上のダメージを受けた時
対象：ダメージを与えた剪定者

3
条件：ラウンド３のセット時
対象：次にターンがくる剪定者

4
条件：ラウンド４のセット時
対象：最も《フラグメント》が多い剪定者（同値なら行動順が早い剪定者）

サブドクトリン

サブ１　基本攻撃

内容	《フォーカス》している剪定者に【ダイスチェック：3個】の攻撃を行います。
描写	*何千回、何万回と繰り返してきた基本の型。*

サブ２　連撃

内容	《フロント》にいる剪定者全員に【ダイスチェック：2個】の攻撃を行います。 その後、《バック》にいる剪定者全員に【ダイスチェック：２個】の攻撃を行います。
描写	*素早い動きで、正面と急所を同時に打つ！*

サブ３　状況変化

内容	《フォーカス》している剪定者を時計回りに１２セル移動させます。 通過したセルに別の剪定者がいた場合、《フォーカス》している剪定者と同じセルまで移動させます。
描写	*優れた闘士は、盤面のあらゆる要素を味方につける。*

メインドクトリン

メイン1　行動予測

内容	《予兆》の時点で、剪定者全員は「ダイス1個」を振ります。 奇数の目が出た剪定者全員はこのラウンドの間、《スキル》を使用するたびにHPが3点減少します。 《メインドクトリン》の実行時、偶数の目が出た剪定者全員に【ダイスチェック：2個】の攻撃を［《予兆》の時点で偶数の目が出た剪定者の数］回行います。
描写	*機先を制す、そのために闘士は入念に準備をしてきた。* *例えそれが読み取れても、対処できるとは限らない。*

メイン2　怪物の乱入

内容	《予兆》の時点で、「崩壊の獣マーカー」を9のｏｕｔのセルと3のｉｎのセルに配置します。 《メインドクトリン》の実行時、すべての「崩壊の獣マーカー」を時計回りに6セル移動させます。 **崩壊の獣マーカー：**並みの契約者では太刀打ちできない、凶悪な怪物。 この《マーカー》と同じセルに侵入するか侵入されるたび、剪定者は［2＋ラウンド数］点のダメージを受け、その後《ゲージ》を2点減少します。 この効果は重複します。
描写	*状況を盛り上げるため、亜神たちが〈崩壊の獣〉を闘技場へ放った。* *観客は興奮し、そして闘士たちは追い込まれていく。*

メイン3　力の解放

内容	剪定者全員に【ダイスチェック：4個】の《貫通攻撃》を行います。 その後、すべての「崩壊の獣マーカー」を時計回りに3セル移動させます。 このラウンド以降、あらゆる《サブドクトリン》の攻撃に《ダイスブースト:＋1》を与えます。
描写	*勝負を決めるのは、結局、先に渾身の一撃を決めたほうなのだ。*

不凋花らしい描写や演技のために

この〈不凋花〉データは、どの配役でも使用できるよう汎用的な表現が使われています。
〈不凋花〉となった「配役」の俳優は、次を参考に、自身のキャラクターに合わせ描写を調整してみてください。

▍《サブドクトリン》

1個目の《サブドクトリン》では、〈不凋花〉の闘士としてもっとも基本的な攻撃方法を描くとよいでしょう。
2個目では、戦い方に変化をつける、複数を相手取っている時ならではの立ち回りをしている、などとすると自然です。

3個目は、〈崩壊の獣〉が闘技場に放たれた以降で使用されます。
〈剪定者〉を〈崩壊の獣〉がいるところへと追い込んでいくような機転や策略などが、行動の描写として似合うはずです。

▍《メインドクトリン》

はじめの《メインドクトリン》では、先制で〈契約魔術〉を使用したなどとすると、《予兆》がそれらしくなるでしょう。
「メイン２」は、厳密には〈不凋花〉自身の行動ではありません。
ですがあなたが亜神と通じていたなら、〈崩壊の獣〉が投入されることを知っていたていで振舞うと、それらしくなるでしょう。

「メイン３」は、「決め」に行っている場面です。
あなたの〈不凋花〉らしい、乾坤一擲の攻撃を演出しましょう。
そしてラウンド４以降へ進んだ場合は、あなたのキャラクターらしく決め切れなかったことへのリアクションを取り、再び機を伺うような演技へとつなげていくようにしてみてください。