

<b>バロール Balor</b> 超大型・元素・人型（デーモン） XP22,000	<b>レベル27 精鋭 暴れ役</b>
hp: 622 ; 重傷値 311 AC 40 ; 頑健 40 ; 反応 37 ; 意志 39 移動速度: 8; 飛行 12(飛行時劣悪) 抵抗:[火]20 セーヴィング・スロー: +2 ; アクション・ポイント: 1	イニシアチブ +20 感覚 <知覚>+27 超視覚6、暗視
<b>特徴</b>	
① フレイミング・ボディ/焦熱の身体 ([火]) ◆ オーラ2 重傷時はオーラ3 このオーラの範囲内で自分のターンを開始した敵は、10 [火]ダメージを受ける(バロールが重傷の時は 20 [火]ダメージ)。	
<b>標準アクション</b>	
④ : ライトニング・ソード/雷の剣 ([電撃],[武器]) ◆ 無限回 攻撃: 近接・3(クリーチャー1体); +32対AC ヒット: 6d10 + 11 [電撃]ダメージ。またはクリティカル・ヒットの際には 3d10 + 71 [電撃]ダメージ。	
↓ : フレイミング・ウィップ/炎の鞭 ([火]) ◆ 無限回 攻撃: 近接・5(クリーチャー1体); +30対“反応” ヒット: 2d10 + 10 [火]ダメージ、および継続的[火]ダメージ15(セーブ・終了)。バロールは目標を隣接マスまで、最大5マス引き寄せる。	
↓ : ファイアー・アンド・ライトニング/炎火電閃 ◆ 無限回 効果: バロールは1回のライトニング・ソード攻撃と、1回のフレイミング・ウィップ攻撃を行なう。	
↓ : ビヘディング・ブレード/首狩の刃 ([電撃],[武器]) ◆ 再チャージ(バロールが最初に“重傷”になったら) 攻撃: 近接範囲・噴射3(噴射範囲内の敵すべて); +32対AC この攻撃のクリティカル・ヒット範囲は15~20になる。 ヒット: 5d12 + 14 [電撃]ダメージ。またはクリティカル・ヒットの際には 3d12 + 74 [電撃]ダメージ。	

「賢者曰く。かつてバロールは、アビス全体でたった6体しか存在しなかったという。もしそれが真実であるなら、よかったらうに。」

バハムートのパラディン、ローガー



<b>トリガー型のアクション</b>
← : デス・バースト/断末魔の爆発 ([火]) トリガー: バロールのヒット・ポイントが0になった時。 攻撃(アクション不要): 近接範囲・爆発10(爆発の範囲内のすべてクリーチャー); +30対“反応” ヒット: 6d10 [火]ダメージ。 ミス: 半減ダメージ。 効果: バロールは破壊される。
<b>ヴァリアブル・レジスタンス/選択式抵抗 ◆ 遭遇毎3回まで</b> トリガー: バロールが[酸]、[冷気]、[火]、[電撃]、[雷鳴]ダメージを受ける。 効果(フリー・アクション): バロールは遭遇の終了時、またはヴァリアブル・レジスタンスが再度使われるまで、トリガーとなったダメージ種別に対する抵抗20を得る。
<b>技能:</b> <はったり>+20、<看破>+27、<威圧>+20。 <b>【筋】</b> 30 (+23) <b>【敏】</b> 25 (+20) <b>【判】</b> 29 (+22) <b>【耐】</b> 31 (+23) <b>【知】</b> 12 (+14) <b>【魅】</b> 14 (+15)
<b>属性:</b> 混沌にして悪 <b>言語:</b> 奈落語、共通語 <b>装備品:</b> ライトニング・ソード、フレイミング・ウィップ。

<b>マリリス Marilith</b> 大型・元素・人型（デーモン） XP12,100	<b>レベル24 精鋭 遊撃役</b>
hp: 436 ; 重傷値 218 AC 38 ; 頑健 35 ; 反応 37 ; 意志 35 移動速度: 8 セーヴィング・スロー: +2 ; アクション・ポイント: 1	イニシアチブ +23 感覚 <知覚>+21 暗視
<b>標準アクション</b>	
④ : シミター ([武器]) ◆ 無限回 攻撃: 近接・2(クリーチャー1体); +29対AC ヒット: 3d10 + 12 ダメージ。	
↓ : シュラウド・オヴ・スチール/鋼の帷 ([武器]) ◆ 無限回 効果: マリリスは2回のシミター攻撃を行い、さらにマリリスの次のターンの終了時までACに+6ボーナスを得る。	
↓ : ウェポン・ダンス/武器の舞 ([武器]) ◆ 再チャージ(マリリスが最初に“重傷”になった時点) 効果: マリリスは6回のシミター攻撃を行う。1回ヒットするごとに、マリリスは1マスシフトを行なう。	
<b>トリガー型のアクション</b>	
← : ハッキング・ブレード/斬り返しの刃 ([武器]) ◆ 無限回 トリガー: 隣接する敵がマリリスへの近接攻撃をミスする。 効果(フリー・アクション): マリリスはトリガーとなった敵に1回のシミター攻撃を行なう。	
<b>ヴァリアブル・レジスタンス/選択式抵抗 ◆ 遭遇毎3回まで</b> トリガー: マリリスが[酸]、[冷気]、[火]、[電撃]、[雷鳴]ダメージを受ける。 効果(フリー・アクション): マリリスは遭遇の終了時、またはヴァリアブル・レジスタンスが再度使われるまで、トリガーとなったダメージ種別に対する抵抗20を得る。	
<b>技能:</b> <はったり>+24、<看破>+21、<威圧>+24、<隠密>+26。 <b>【筋】</b> 25 (+19) <b>【敏】</b> 28 (+21) <b>【判】</b> 19 (+16) <b>【耐】</b> 18 (+16) <b>【知】</b> 14 (+14) <b>【魅】</b> 20 (+19)	
<b>属性:</b> 混沌にして悪 <b>言語:</b> 奈落語 <b>装備品:</b> シミター6本。	