

第貳章、あとろぱす

4版用

遭遇 2-1：白骨が原

Bone Field

遭遇レベル30 (98,000XP)

準備

Setup

| | | | |
|----|--------------|----|-----|
| 1体 | 恐るべき集骨園 (DB) | 精鋭 | 制御役 |
| 4体 | 恐るべき骨を吐き出す者 | | 砲撃役 |

戦術

Tactics

恐るべき集骨園は、骨を吐き出す者が防御陣を形成するまで行動を待つ。

戦闘遭遇の第1ラウンドにおいて、骨を吐き出す者の2体がボーン・シャードを使い、残る2体がボーン・ストームを放つ。彼らは飛行しながら双方のパワーを使い、敵をイラつかせる戦いを続ける。

集骨園は敵を射程内に納めるや否やフィールド・オヴ・ボーンズを使う - それは骨を吐き出す者にダメージが及ぶことなど斟酌しない。それは骨を吐き出す者をくぐり抜けたPCをつかむとエンガルフを使い、クリーチャーを捕まえたまま近接戦闘の場から離れる。

特記

第2章のいずれの戦闘遭遇にも、右の個体は登場しない。

遭遇 2-2：大クレーター

Deep Crater

遭遇レベル29 (78,000XP)

準備

Setup

| | | | |
|----|--------------|----|-----|
| 1体 | アトロパル (A) | 精鋭 | 暴れ役 |
| 4体 | 咆哮する飢餓の精 (F) | | 暴れ役 |

戦術

Tactics

飢餓の精は単一の敵に対して共同で攻撃する。戦闘中、彼らはアトロパルのシュラウド・オヴ・デスの範囲内にとどまろうとする(オーラによる回復は、彼らの再生とは累積しない)。彼らは最も近いPCを攻撃する。飢餓の精はスワロウ・ホールでPCを飲み込もうとする。

戦闘において、アトロパルは前進して咆哮する飢餓の霊と戦列を作る。一丸となった戦列に引き込むことで[雷鳴]にして[死霊]ダメージを与え、アンデッドに再生を与える。

ケアーラ・ザスティン
ゴルガス
天空の影

精鋭 制御役(指揮)
精鋭 兵士役
暴れ役

遭遇 2-3：アトロパスの御使い

Angels of Atropus

遭遇レベル29 → 34 (75,000XP → 185,000XP)

準備

Setup

| | | |
|----|----------------|--------|
| 6体 | 恐るべき腐敗の前触れ (A) | 兵士役 |
| 1体 | アトロパスのアスペクト | 単独 暴れ役 |

戦術

Tactics

腐敗の前触れは単一のPCに群がり、死ぬまで戦う。

**アトロパスのAspect Aspect of Atropus レベル30 単独 暴れ役
巨大・元素・人型 (アンデッド) XP95,000**

hp: 1104 ; 重傷値 552 イニシアチブ +17
AC 42 ; 頑健 43 ; 反応 38 ; 意志 41 感覚<知覚> +22
移動速度: 10 暗視、超視覚20
完全耐性: 病気、[毒]、[恐怖] 抵抗: [死霊]20
セーヴィング・スロー: +5 アクション・ポイント: 2

特性

⊙: オーラ・オヴ・フィアー・アンド・デス/恐怖と死のオーラ([恐怖]、[死霊]) ◆ オーラ5
オーラの範囲内に進入するかターンを開始した敵は10[死霊]ダメージを受ける(このAspectが“重傷”であるなら[死霊]ダメージは20に増加する)。

標準アクション

⬇: スラム/叩きつけ([死霊]) ◆ 無限回
攻撃: 近接・4(クリーチャー1体); +35対AC
ヒット: 3d12+10[死霊]ダメージ、さらに目標はこのAspectの次のターンの終了時まで弱体化状態になる。
⬇: スラムズ・オヴ・ドゥーム/呪いの叩きつけ([死霊]) ◆ 無限回
このAspectは4回の基礎攻撃を行なうが、同じ目標には2回を超えて攻撃することはできない。

⬅: プライト・オヴ・ダークフレイム/闇炎の輝き ([火]、[死霊])
◆ 再チャージ Ⅲ
攻撃: 近接範囲・爆発5(範囲内のクリーチャーすべて); +31対“反応”
ヒット: 4d8+10[火]にして[死霊]ダメージ、さらに目標は継続的[火]にして[死霊]ダメージ10を受ける(セーブ・終了)。
後効果: 目標は継続的[火]にして[死霊]ダメージ5を受ける(セーブ・終了)。

トリガー型のアクション

⬇: バウンディング・ストライク/圧殺打撃([死霊]) ◆ 無限回
トリガー: 敵がこのAspectの隣接マスに移動またはシフトで進入する
攻撃(即応・割込): 近接・4(トリガーを発生させた敵1体); +33対AC
ヒット: 3d12+10[死霊]ダメージ、さらに目標は弱体化状態にして“動けない”状態になる(共にセーブ・終了)。さらにこのAspectは1マスのシフトを行なう。

技能: <持久力>+29、<威圧>+30
【筋】 31 (+25) 【敏】 14 (+17) 【判】 25 (+22)
【耐】 28 (+24) 【知】 16 (+18) 【魅】 31 (+25)
属性: 悪 言語: 奈落語、共通語

<魔法学> 難易度: 32 起源、種別、典型的な気性、キーワード
難易度: 42 パワー、抵抗、完全耐性、脆弱性

| | | | |
|-----|-----|-----|------|
| 0 | 276 | 552 | 828 |
| 275 | 551 | 827 | 1104 |

**ケアーラ・ザスティン Cairra Xasten レベル27 精鋭 制御役(指揮)
中型・自然・人型、ヒューマン XP22,000**

hp: 492 ; 重傷値 246 イニシアチブ +22
AC 42 ; 頑健 36 ; 反応 38 ; 意志 39 感覚<知覚> +23
移動速度: 6
セーヴィング・スロー: +2 アクション・ポイント: 1

標準アクション

⬇: レイピア([武器]) ◆ 無限回
攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +32対AC
ヒット: 3d8+4ダメージ

⌘: ライフ・スカージ/生命打つ鞭([死霊]) ◆ 無限回
攻撃: 遠隔・20(クリーチャー1体); +30対“反応”
ヒット: 4d10+10[死霊]ダメージ、さらに目標はケアーラの次のターンの終了時まで攻撃ロールに-2ペナルティを受ける。

⬇: シニスター・フランク/奇怪な挟撃([武器]) ◆ 再チャージ Ⅲ
攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +32対AC
ヒット: 4d8+4ダメージ、さらにケアーラの10マス以内の味方1体は、彼らの移動速度に等しい値のシフトを行い、1回の近接基礎攻撃を行なう。

⬇: アンスピーカブル・リジリアンス/名状しがたきぶとさ([武器])
◆ 遭遇毎

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +32対AC
ヒット: 3d8+4ダメージ、さらにケアーラの5マス以内の味方は、それぞれ1回のセーヴィング・スローを行なう。

技能: <はったり>+26、<交渉>+26
【筋】 18 (+17) 【敏】 28 (+22) 【判】 31 (+23)
【耐】 22 (+19) 【知】 23 (+19) 【魅】 26 (+21)
属性: 悪 言語: 奈落語、共通語
装備品: レザー・アーマー、レイピア

<自然> 難易度: 30 起源、種別、典型的な気性、キーワード
難易度: 39 パワー、抵抗、完全耐性、脆弱性

| | | | |
|-----|-----|-----|-----|
| 0 | 123 | 246 | 369 |
| 122 | 245 | 368 | 492 |

**ゴルガス Gorguth レベル30 精鋭 兵士役
中型・永劫・人型 (アンデッド) XP38,000**

hp: 552 ; 重傷値 276 イニシアチブ +26
AC 46 ; 頑健 44 ; 反応 43 ; 意志 40 感覚<知覚> +20
移動速度: 7 暗視
抵抗: [死霊]20 脆弱性: [光輝]10
完全耐性: [毒]、[病気];
セーヴィング・スロー: +2 アクション・ポイント: 1

標準アクション

⬇: バスタード・ソード([武器]) ◆ 無限回
攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +35対AC
ヒット: 2d10+10ダメージ、さらに目標は継続的[死霊]ダメージ10を受け、ゴルガスにマークされる(共にセーブ・終了)。

⬇: フレンジー・オヴ・スローター/殺戮の狂乱 ◆ 無限回
効果: このゴルガスは2回の基礎攻撃を行なう。

⬇: アナセイラブル・ダッシュ/難攻不落の疾駆 ◆ 再チャージ Ⅲ
攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +32対AC
効果: ゴルガスは移動速度に等しいマスだけシフトを行ない、移動の終了時に1回の近接基礎攻撃を行なう。

⬇: スタニング・ストライク/朦朧化打撃([武器]) ◆ 再チャージ:
この遭遇で最初に重傷になった時点

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +35対AC
ヒット: 3d10+10ダメージ、さらに目標は朦朧状態になる(セーブ・終了)。

技能: <運動>+30、<威圧>+25
【筋】 31 (+25) 【敏】 28 (+24) 【判】 20 (+20)
【耐】 28 (+24) 【知】 10 (+15) 【魅】 21 (+20)
属性: 悪 言語: 奈落語、共通語
装備品: レザー・アーマー、バスタード・ソード

<宗教> 難易度: 32 起源、種別、典型的な気性、キーワード
難易度: 42 パワー、抵抗、完全耐性、脆弱性

| | | | |
|-----|-----|-----|-----|
| 0 | 138 | 276 | 414 |
| 137 | 275 | 413 | 552 |

天空の影 Skyshadow レベル30 暴れ役
大型・永劫・自律体(乗騎) XP19,000

hp: 338 ; 重傷値 169 イニシアチブ +24
AC 42 ; 頑健 43 ; 反応 42 ; 意志 40 感覚<知覚> +21
移動速度: 6、飛行10(ホバリング)、野外飛行12 暗視

標準アクション

④: バイト/噛みつき ◆ 無限回

攻撃: 近接・2(クリーチャー1体); +35対AC
ヒット: 3d8+10ダメージ

↓: フレンジー/凶暴化 ◆ 再チャージ ㊦㊧

攻撃: 近接範囲・爆発2(範囲内のすべての敵); +33対AC
ヒット: 3d8+10ダメージ

↓: サヴェッジ・バイト/荒々しい噛みつき ◆ 遭遇毎

攻撃: 近接・2(クリーチャー1体); +35対AC
ヒット: 4d8+10ダメージ、さらに目標は3マス押しやられ、倒れて伏せ状態になる。

トリガー型のアクション

スカイシャドウズ・ブルータリティ/スカイシャドウの狂乱 ◆ 無限回

必要条件: 30レベル以上の友好的な騎手が騎乗している
トリガー: スカイシャドウの騎手が近接武器による攻撃をヒットさせる

効果(フリー): 攻撃の一部として、目標を2マス押しやり倒れて伏せ状態にすることができる。

技能: <持久力>+29、<威圧>+25

【筋】 31 (+25) 【敏】 28 (+24) 【判】 22 (+21)
【耐】 28 (+24) 【知】 6 (+13) 【魅】 20 (+20)

属性: 悪 言語: 奈落語、共通語

<宗教> 難易度: 32 起源、種別、典型的な気性、キーワード
難易度: 42 パワー、抵抗、完全耐性、脆弱性

| | | | |
|----|-----|-----|-----|
| 0 | 85 | 169 | 253 |
| 84 | 168 | 252 | 338 |

恐るべき骨を吐き出す者 Dread Bonespitter レベル29 砲撃役
超大型・自然・自律体(ドラゴン、アンデッド) XP15,000

hp: 210 ; 重傷値 105 イニシアチブ +26
AC 43 ; 頑健 42 ; 反応 43 ; 意志 39 感覚<知覚> +20
移動速度: 10、飛行8 暗視

抵抗: [死霊]30 脆弱性: [光輝]10

完全耐性: [毒]、[病気];

標準アクション

④: テイル・スラップ/尾の打撃 ◆ 無限回

攻撃: 近接・3(クリーチャー1体); +34対AC
ヒット: 2d12+10ダメージ、さらに目標を2マス押しやる。

✂: ボーン・シャード/骨の破片 ◆ 無限回

攻撃: 遠隔・20(クリーチャー1体); +34対AC
ヒット: 4d6+10ダメージ、さらに目標は“動けない”状態になる(セーブ・終了)。

↓: ボーン・ストーム/骨の嵐([瞬間移動]) ◆ 再チャージ ㊦

攻撃: 近接範囲・噴射10(範囲内のクリーチャーすべて); +34対AC
ヒット: 4d10+10ダメージ、さらに目標は“動けない”状態になる(セーブ・終了)。この骨を吐き出す者は範囲内のいずれかのマスに瞬間移動する。

ミス: 半減ダメージ。目標は“動けない”状態にならない。

【筋】 28 (+23) 【敏】 34 (+26) 【判】 22 (+20)

【耐】 30 (+24) 【知】 3 (+10) 【魅】 15 (+16)

属性: 無属性 言語: -

<宗教> 難易度: 31 起源、種別、典型的な気性、キーワード
難易度: 41 パワー、抵抗、完全耐性、脆弱性

| | | | |
|----|-----|-----|-----|
| 0 | 53 | 105 | 157 |
| 52 | 104 | 156 | 210 |

恐るべき集骨園 Dread Boneyard レベル30 精鋭 制御役
巨大・異形・野獣(アンデッド) XP38,000

hp: 550 ; 重傷値 275 イニシアチブ +20
AC 44 ; 頑健 43 ; 反応 40 ; 意志 42 感覚<知覚> +23
移動速度: 5、飛行12(ホバリング) 暗視

抵抗: [死霊]20 脆弱性: [光輝]10

完全耐性: [毒]、[病気];

セーヴィング・スロー: +2 アクション・ポイント: 1

標準アクション

④: バイト/噛みつき ◆ 無限回

攻撃: 近接・3(クリーチャー1体); +35対AC
ヒット: 2d12+10ダメージ

↓: エンガルフ/包み込み([死霊]) ◆ 無限回

攻撃: 近接・3(大型以下のクリーチャー2体まで); 33対“反応”(動けない状態の目標に対しては自動ヒット)

ヒット: 目標はつかまれて集骨園の接敵面内に引き寄せられる。目標はつかみが終了するまで幻惑状態となり継続的15[死霊]ダメージを受ける。つかみから脱出したクリーチャーは任意の集骨場の隣接マスにシフトする。集骨園は複数のクリーチャーをエンガルフしたまま通常に移動することができる。

<: フィールド・オヴ・ボーンズ/あたり一面骨だらけ([死霊])

◆ 再チャージ ㊦㊧

攻撃: 近接範囲・爆発10(範囲内のクリーチャーすべて); +33対“反応”

ヒット: 2d8+10[死霊]ダメージ、さらに目標は動けない状態になる(セーブ・終了)。

↓: リトリビューティヴ・バイト/報復の噛みつき ◆ 再チャージ: この遭遇で最初に重傷になった時点

攻撃: 近接・3(クリーチャー1体); +33対“頑健”

ヒット: 2d12+10ダメージ、さらに目標は弱体化状態になる(セーブ・終了)。

【筋】 31 (+25) 【敏】 20 (+20) 【判】 26 (+23)

【耐】 27 (+23) 【知】 24 (+22) 【魅】 30 (+25)

属性: 悪 言語: 奈落語、共通語

<地下探検> 難易度: 32 起源、種別、典型的な気性、キーワード
<宗教> 難易度: 42 パワー、抵抗、完全耐性、脆弱性

| | | | |
|-----|-----|-----|-----|
| 0 | 138 | 275 | 412 |
| 137 | 274 | 411 | 550 |

咆哮する飢餓の精 Howling Famine Spirit レベル28 暴れ役
 大型・シャドウ・人型 (アンデッド) XP13,000

hp : 218 ; 重傷値 109 イニシアチブ +17
 AC 38 ; 頑健 40 ; 反応 38 ; 意志 36 感覚〈知覚〉+22
 移動速度 : 4; 位相移動 暗視
 完全耐性 : [毒],[病気];

特性

Ⓢ ギャッピング・ハウリング・モー／咆哮する顎の噛みつき ◆ オーラ6

このオーラの範囲内でターンを開始したすべての生きているクリーチャーは、2マス引き寄せられ10[雷鳴]ダメージを受ける。

インサブスタンシャル／非物質的

この飢餓の精は[力場]ダメージを除くすべての攻撃から半減ダメージを受ける。またこの飢餓の精が[光輝]ダメージを受けたなら、この特性はその者の次のターンの開始時まで失われる。

標準アクション

Ⓡ : レンディング・クローズ／引き裂く鉤爪([死霊]) ◆ 無限回

必要条件 : 片手が空いていない
 攻撃 : 近接・2(クリーチャー1体); +33対AC
 ヒット : 3d8+8[死霊]ダメージ、さらに目標はつかまれる。

Ⓡ : スワロー・ホール／丸呑み([酸],[死霊]) ◆ 無限回

必要条件 : 目標はこの飢餓の精につかまれていない
 攻撃 : 近接・2(つかんでいるクリーチャー1体); +33対AC
 ヒット : 2d8+4[死霊]ダメージ、さらに目標は丸呑みされて飢餓の精の接敵面内に引き寄せられ、視線と効果線を遮られる。丸呑みされた目標は朦朧状態かつ動けない状態となり、継続的[酸]ダメージ10を受ける(共にセーブ・終了)。目標を丸呑みしている間、飢餓の精は再生10を得る。

目標がセーブに成功したなら丸呑みは終了する。目標は飢餓の精に隣接する何者にも占められていない任意のマスに現れる。飢餓の精が殺されたなら、目標への丸呑みは終了し、飢餓の精が占めていた任意のマスに現れる。飢餓の精は同時に1体までのクリーチャーしか丸呑みすることはできない。

【筋】 29 (+23) 【敏】 17 (+17) 【判】 27 (+22)
 【耐】 22 (+20) 【知】 25 (+21) 【魅】 17 (+17)
 属性 : 悪 言語 : 共通語

〈魔法学〉 難易度 : 30 起源、種別、典型的な気性、キーワード
 かく宗教 難易度 : 40 パワー、抵抗、完全耐性、脆弱性

| | | | |
|----|-----|-----|-----|
| 0 | 55 | 109 | 163 |
| 54 | 108 | 162 | 218 |

恐るべき腐敗の前触れ Dread Rot Harbinger レベル29 兵士役
 中型・元素・人型 (アンデッド) XP15,000

hp : 269 ; 重傷値 134 イニシアチブ +24
 AC 45 ; 頑健 41 ; 反応 41 ; 意志 40 感覚〈知覚〉+21
 移動速度 : 6、飛行8(ホバリング)
 完全耐性 : [毒],[病気]; 抵抗 : [死霊]15

標準アクション

Ⓡ : ロッティング・クロー／腐敗の鉤爪([死霊]) ◆ 無限回

攻撃 : 近接・1(クリーチャー1体); +34対AC
 ヒット : 2d10+9ダメージ、さらに目標は腐敗の前触れの次のターンの終了時まで“動けない”状態となり、かつマークされた状態になる。さらに目標は継続的[死霊]ダメージ15を受ける(セーブ・終了)。

【筋】 26 (+22) 【敏】 27 (+22) 【判】 24 (+21)
 【耐】 29 (+23) 【知】 21 (+19) 【魅】 20 (+19)
 属性 : 混沌にして悪 言語 : 奈落語

〈魔法学〉 難易度 : 31 起源、種別、典型的な気性、キーワード
 かく宗教 難易度 : 41 パワー、抵抗、完全耐性、脆弱性

| | | | |
|----|-----|-----|-----|
| 0 | 68 | 135 | 202 |
| 67 | 134 | 201 | 269 |