

## “歩く妖蛆”キュス(カイウース)

キュス Kyuss レベル31 単独 制御役  
超大型・自然・魔獣(アンデッド) XP115,000

hp : 1140 ; 重傷値 570 イニシアチブ +18  
AC 44 ; 頑健 44 ; 反応 39 ; 意志 45 感覚 〈知覚〉+29  
移動速度 : 6 暗視  
抵抗 : [死霊]15、近接および遠隔攻撃からは半減ダメージを受ける  
脆弱性 : [光輝]10、近接範囲および遠隔攻撃10  
完全耐性 : 病気、[毒]  
セーヴィング・スロー : + 5 ; アクション・ポイント : 2

### 特徴

ヴィジョンズ・オヴ・ワームス/“妖蛆”の姿 ◆ オーラ5  
このオーラの範囲内でターンを開始した敵は20[精神]ダメージを受け、自身の次のターンの開始時まで減速状態になる。

スポーン・ラーヴァ/幼生産み付け  
キュスに殺された人型クリーチャーは、キュスの次のターンの開始時にワームスポーンの近衛兵として起き上がる。

スクイーミング・スウォーム/入り込む大群  
キュスは“無理やり入り込む”場合、超小型サイズとして扱う。

### 標準アクション

④ : コラプティング・タッチ/穢れの接触 ([死霊]) ◆ 無限回  
攻撃 : 近接・3(クリーチャー1体) ; +34対“頑健”  
ヒット : 4d8+20[死霊]ダメージ。  
ミス : 半減ダメージ。

ㄥ : レイ・オヴ・コールド・デス/死の冷凍光線 ([冷気]、[死霊]) ◆ 無限回  
攻撃 : 遠隔・20(クリーチャー1体) ; +34対“反応”  
ヒット : 4d8+20[冷気]及び[死霊]ダメージ、さらに目標は減速状態および弱体化状態になる(セーブ・共に終了)

ㄥ↓ : スクワミング・アソルト/身悶えする猛襲 ◆ 無限回  
効果 : キュスはコラプティング・タッチとレイ・オヴ・コールド・デスを取り混ぜて5回の攻撃を行なう。

ㄥ : マインド・ワーム/精神の寄生虫 ([魅了]、[精神]) ◆ 遭遇毎  
攻撃 : 遠隔・20(クリーチャー1体) ; +34対“意志”  
ヒット : 2d10+46ダメージ、さらに目標の次のターン、キュスはクリーチャーがどのアクションをどの目標に使用するかを決定する。

← : キュズ・フィアフル・ホールド/キュスの恐るべきいましめ ([恐怖]、[精神]) ◆ 一日毎  
攻撃 : 近接範囲・爆発10(爆発の範囲内の敵すべて) ; +34対“意志”  
ヒット : 2d10+41ダメージ、さらに目標は朦朧状態になる(セーブ・終了)。  
ミス : 半減ダメージ、さらに目標は幻惑状態になる(セーブ・終了)。

### マイナー・アクション

← : アイ・オヴ・キュス/キュスの邪眼 ([恐怖]、[凝視]、[精神])  
◆ 再チャージ [3][4][5]  
攻撃 : 近接範囲・爆発10(爆発の範囲内の敵1体) ; +34対“意志”  
ヒット : 目標はキュスの次のターンの終了時まで朦朧状態になる。目標がキュスのヴィジョンズ・オヴ・ワームスのオーラの範囲内にいるなら、1d10+37[精神]ダメージを与える。

### アーケイン・リコール/魔法の再準備 ◆ 遭遇毎

効果 : キュスはキュズ・フィアフル・ホールドかマインド・ワームを再チャージする。  
技能 : 〈魔法学〉+25、〈地下探検〉+29、〈宗教〉+25  
【筋】 18 (+19) 【敏】 16 (+18) 【判】 29 (+24)  
【耐】 29 (+24) 【知】 21 (+20) 【魅】 24 (+22)  
属性 : 悪 言語 : 共通語、地界語

〈自然〉か〈宗教〉難易度 : 33 キュス  
超大型・自然・魔獣(アンデッド)  
〈自然〉か〈宗教〉難易度 : 43 パワー、抵抗、脆弱性、完全耐性

0	285	570	855
284	569	854	1140



## 防御値、hp、ダメージ、アップデート済み

ワームスポーンの近衛兵 レベル28 暴れ役  
Wormspawn Praetorian XP13,000

大型・自然・魔獣(アンデッド) XP13,000  
hp : 317 ; 重傷値 158 イニシアチブ +24  
AC 40 ; 頑健 40 ; 反応 42 ; 意志 40 感覚 〈知覚〉+22  
移動速度 : 6 暗視  
抵抗 : [死霊]10、近接および遠隔攻撃からは半減ダメージを受ける  
脆弱性 : [光輝]10、近接範囲および遠隔攻撃10  
完全耐性 : 病気、[毒]

### 特徴

スクイーミング・スウォーム/入り込む大群  
この近衛兵は“無理やり入り込む”場合、超小型サイズとして扱う。

### 標準アクション

④ : クラッキング・マンディブル/ ◆ 無限回  
攻撃 : 近接・1(クリーチャー1体) ; +33対AC  
ヒット : 4d8+27ダメージ。

### 移動アクション

↓ : スウォーム・スルー/飛び過ぎる大群 ([毒])  
◆ 再チャージ [3]

効果 : この近衛兵は敵の接触面を通過して5マスのシフトを行なう。敵の接触面に進入するたびに以下の攻撃を行なう。  
攻撃 : 近接・0(クリーチャー1体) ; +33対AC  
ヒット : 3d12+14[毒]ダメージ。  
特殊 : この近衛兵はこのパワーを使用した場合、1体のクリーチャーに対して1回の攻撃しか行えない。

### トリガー型のアクション

#### スウォーム・スプリット/大群分割 ◆ 遭遇毎

効果 : この近衛兵は2体の大型の個体に分離する。分離体は本体の隣接マスに出現する。2体はともに本体のヒット・ポイントの半分を持つ。2体はともに本体と同じイニシアチブ値を持つ。本体が影響を受けていた状態異常は、分離されたそれぞれの個体には影響を与えない。“重傷”にある近衛兵はヒット・ポイントが0になっても分離しない。

戦闘が終了して5分が経過すると、分離した2体の近衛兵は1体に結合し、ヒット・ポイントは分離していた2体の合計となる。

【筋】 27 (+22) 【敏】 30 (+24) 【判】 26 (+22)  
【耐】 27 (+22) 【知】 23 (+20) 【魅】 23 (+20)  
属性 : 悪 言語 : 共通語

〈自然〉か〈宗教〉難易度 : 30 ワームスポーンの近衛兵  
大型・自然・魔獣(アンデッド)  
〈自然〉か〈宗教〉難易度 : 40 パワー、抵抗、脆弱性、完全耐性

0	80	159	238
79	158	237	317