

絶対的オーガ

絶対的オーガ レベル10 暴れ役
大型・自然・人型(巨人) XP 500

hp : 131 ; 重傷 : 65 イニシアチブ +7
AC 22 ; 頑健 24 ; 反応 20 ; 意志 20 感覚〈知覚〉+7
移動速度 : 8

標準アクション

④ : グレートクラブ(〔武器〕) ◆ 無限回

攻撃 : 近接・2(クリーチャー1体); +15対AC

ヒット : 4d8+5ダメージ

ㄨ : 岩 ◆ 無限回

攻撃 : 遠隔・5(クリーチャー1体); +15対AC

ヒット : 3d6+7ダメージ

↓ : ジャガンナート・プッシュ/絶対的押しやり ◆ 再チャージ 56

攻撃 : 近接・1(クリーチャー1体); +13対“頑健”

ヒット : このオーガは目標を1マス押しやり倒して伏せ状態にする。このオーガは目標が占めていたマスに1マスのシフトを行なう。このオーガは自身の移動速度に等しいマスだけ追加して目標を押しやりることができ、押しやったマスに等しいマスだけシフトして隣接する。目標は追加でオーガに押しやられた1マス毎に1d8ダメージを受ける。

【筋】 24 (+12) 【敏】 15 (+7) 【判】 15 (+7)

【耐】 21 (+10) 【知】 4 (+2) 【魅】 6 (+3)

属性 : 混沌にして悪 言語 : 巨人語

装備 : グレートクラブ、岩4個

〈自然〉

難易度 : 18 起源、種別、キーワード、特性

難易度 : 26 パワー、完全耐性、抵抗、脆弱性



滅びの夢教徒

滅びの夢教徒 レベル11 兵士役 雑魚

中型・自然・人型、ヒューマン XP150

hp : 1 ; ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない イニシアチブ +11

AC 27 ; 頑健 23 ; 反応 23 ; 意志 23 感覚〈知覚〉+9

移動速度 : 6 a

完全耐性 : [精神]

標準アクション

④ : ダガー(〔武器]) ◆無限回

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +16対AC

ヒット: 9ダメージ、目標は自身の次のターン終了時までシフトを行なうことができなくなる。

トリガー型のアクション

← : マッデニング・ハウル/狂気の咆哮(〔精神]) ◆遭遇毎

トリガー: この教徒のヒット・ポイントが0に低下する。

攻撃(アクション不要): 近接範囲・爆発・1(範囲内の敵のみ); +14対“意志”

ヒット: 7〔精神〕ダメージ、さらに目標は減速状態になる(セーブ終了)

技能 : 宗教+7, 知覚+9

【筋】 17 (+8) 【敏】 18 (+9) 【判】 8 (+4)

【耐】 18 (+9) 【知】 11 (+5) 【魅】 18 (+9)

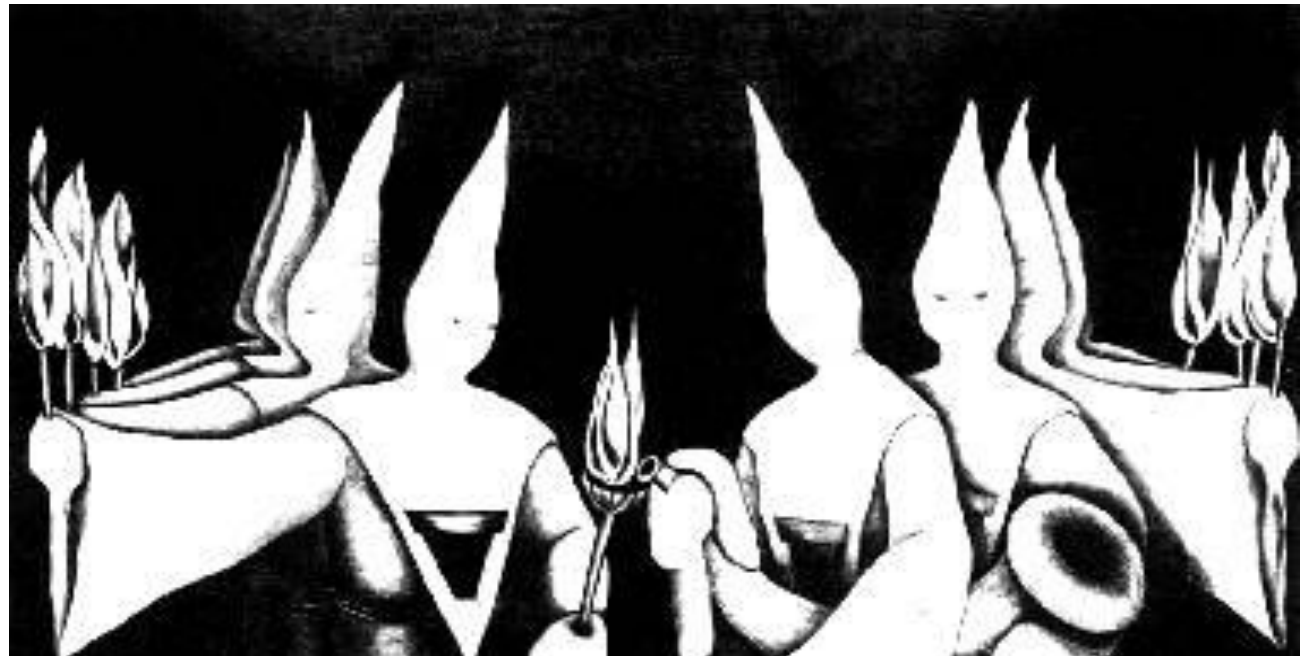
属性 : 混沌にして悪 言語 : 共通語

装備 : ロープ、ダガー

〈自然〉

難易度 : 19 起源、種別、キーワード、特性

難易度 : 27 パワー、完全耐性、抵抗、脆弱性



滅びの夢僧侶

滅びの夢僧侶 レベル14 制御役 (指揮)
 中型・シャドウ・人型、シャダーカイ XP 1000
 hp : 138 ; 重傷 : 69 イニシアチブ +10
 AC 26 ; 頑健 25 ; 反応 26 ; 意志 27 感覚 (知覚) +11
 移動速度 : 7 夜目

特性
 D : シュラウド・オヴ・ドゥーム / 滅びのとばり ◆ オーラ2
 このオーラの範囲内に位置する敵は、それぞれのセーヴィング・スローを2回行い、低い方の値を適用しなくてはならない。

標準アクション
 ④ ⑤ : コラブティング・ブラックファイア / 穢れの黒炎 ([火]、[死霊]) ◆ 無限回
 攻撃: 近接・1 / 遠隔10 (クリーチャー1体); +17対“反応”
 ヒット: 2d8+13「火」及び[死霊]ダメージ、さらに目標は減速状態になる(セーブ・終了)。

↓ ⇄ : コラプト・ソウル / 魂穢し ([魅了]) ◆ 無限回
 攻撃: 近接・1 / 遠隔10 (減速状態のクリーチャー1体); +17対“意志”
 ヒット: 目標は支配状態になる(セーブ・終了)。

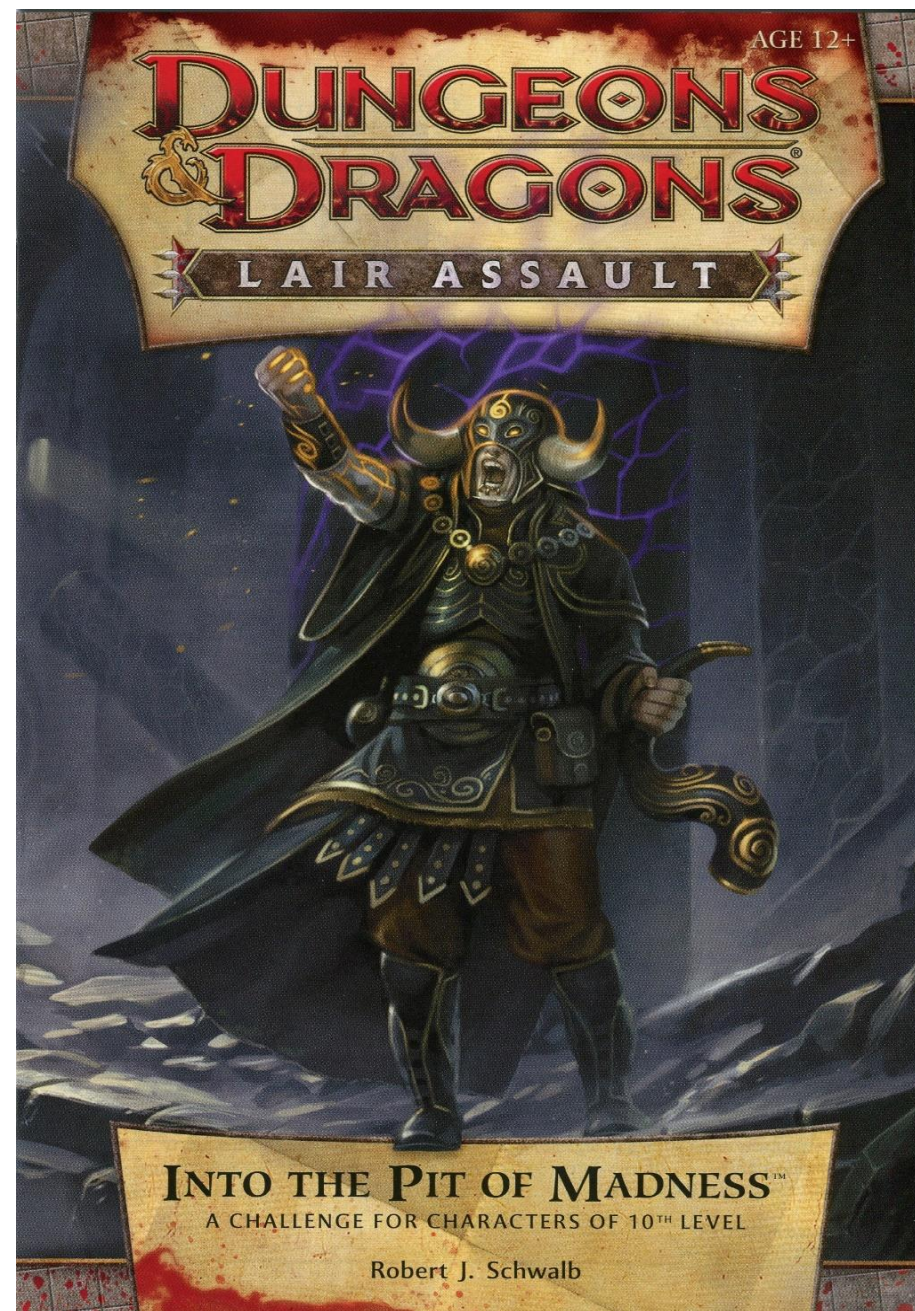
← : ブラックファイア・テンドリルス / 黒炎の触手 ([火]、[死霊]) ◆ 遭遇毎
 攻撃: 近接爆発・2 (爆発内の敵のみ); +17対“反応”
 ヒット: 2d10+6「火」及び[死霊]ダメージ、さらに目標は減速状態になる(セーブ・終了)
 ミス: 半減ダメージ

移動アクション
 シャドウ・ジョイント / 影渡り ([瞬間移動]) ◆ 遭遇毎
 効果: この僧侶は3マスまでの瞬間移動を行い、自身の次のターンの開始時まで非物質的になる。

マイナー・アクション
 R : ヴァイル・コマンド / 猛悪なる命令 ◆ 再チャージ ④⑤⑥
 効果: 遠隔・5 (この僧侶の声が聞こえる味方1体)
 この目標はフリー・アクションとして1回の基礎攻撃を行なう。その攻撃がヒットしたなら、目標は一時的ヒット・ポイント10を得る。攻撃がミスしたなら、目標は10ダメージを受ける。

技能 : 魔法学+17, 宗教+17, 隠密+15
 【筋】 12 (+8) 【敏】 16 (+10) 【判】 8 (+6)
 【耐】 18 (+11) 【知】 20 (+12) 【魅】 23 (+13)
 属性 : 混沌にして悪 言語 : 共通語
 装備 : ロープ、邪印、ウェイラー・オヴ・タリスダン

〈魔法学〉 難易度 : 21 起源、種別、キーワード、特性
 難易度 : 29 パワー、完全耐性、抵抗、脆弱性



栄光の御使いの腹心

栄光の御使いの腹心 レベル11 兵士役 雑魚

中型・永劫・人型(エンジェル) XP150

hp : 1 ; ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない イニシアチブ +11

AC 27 ; 頑健 25 ; 反応 22 ; 意志 21 感覚〈知覚〉+7

移動速度 : 6、飛行9(ホバリング)

完全耐性 : [恐怖]、[火]、[光輝]

標準アクション

④ : グレートソード([火]、[光輝]、[武器]) ◆無限回

攻撃 : 近接・1(クリーチャー1体) ; +16対AC

ヒット : 9「火」及び「光輝」ダメージ

【筋】 23 (+11) 【敏】 18 (+9) 【判】 14 (+7)

【耐】 16 (+8) 【知】 11 (+5) 【魅】 16 (+8)

属性 : 無属性

言語 : 神界語

装備 : チェインメール、グレートソード

〈宗教〉

難易度 : 19 起源、種別、キーワード、特性

難易度 : 27 パワー、完全耐性、抵抗、脆弱性



戦の御使い

戦の御使い レベル15 遊撃役

大型・永劫・人型(エンジェル) XP 1200

hp : 148 ; 重傷 : 74 イニシアチブ +13

AC 29 ; 頑健 27 ; 反応 25 ; 意志 28 感覚(知覚) +11

移動速度 : 8、飛行12(ホバリング)

抵抗 : [光輝]10 完全耐性 : [恐怖]

特性

この御使いは“重傷”にならず、攻撃ロールに-2ペナルティのみを受ける。

標準アクション

④ : ファルシオン(〔武器〕)◆無限回

攻撃: 近接・2(クリーチャー1体); +20対AC

ヒット: 3d10+5ダメージ、さらに目標はこの御使いの次のターンの開始時まで戦術的優位を与える。

↓ : モバイル・メレー・アタック/機動斬撃◆無限回

効果: この御使いは半分までの速度で移動を行ない、移動の途中で1回のファルシオン攻撃を行なう。この御使いは攻撃の目標から離れる際に機会攻撃を誘発しない。

← : ストーム・オヴ・ブレイズ/斬撃嵐◆遭遇毎

攻撃: 近接爆発・3(爆発内の敵のみ); +20対AC

ヒット: 6d8+7ダメージ

効果: この御使いは遭遇が終了するまで飛行速度が2(ホバリング)になる。

【筋】 23 (+13) 【敏】 19 (+11) 【判】 18 (+11)

【耐】 20 (+12) 【知】 15 (+9) 【魅】 25 (+14)

属性 : 無属性

言語 : 神界語

装備 : ファルシオン

〈宗教〉

難易度 : 22 起源、種別、キーワード、特性

難易度 : 30 パワー、完全耐性、抵抗、脆弱性



大気の精霊

大気の精霊 レベル10 奇襲役

大型・元素・魔獣(風) XP 500

hp : 81 ; 重傷 : 40 イニシアチブ +15

AC 24 ; 頑健 21 ; 反応 23 ; 意志 22 感覚〈知覚〉+5

移動速度 : 0、飛行8(ホバリング)

脆弱性 : [火]5

特性

ファントム・オン・ザ・ウィンド／風の幻影

この精霊は敵に隣接しない位置で自身のターンを開始すると不可視になる。この不可視は自身の次のターンを終了するか攻撃を行なうまで持続する。

標準アクション

④ : スラム／叩きつけ◆無限回

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +15対AC

ヒット: 2d8+5ダメージ

← : ランバント・ストーム／激烈嵐◆無限回

攻撃: 近接噴射・3(噴射内の敵のみ); +13対“反応”

ヒット: 3d8+5ダメージ、目標は攻撃を受ける前にこの精霊を見ることができなかった場合、この精霊の次のターンの終了時まで幻惑状態になる。

技能 : 隠密+16

【筋】 20 (+10) 【敏】 22 (+11) 【判】 11 (+5)

【耐】 15 (+7) 【知】 5 (+2) 【魅】 8 (+4)

属性 : 無属性

言語 : 始原語を理解する

〈魔法学〉 難易度 : 18 起源、種別、キーワード、特性
難易度 : 26 パワー、完全耐性、抵抗、脆弱性



大地の精霊

大地の精霊 レベル11 兵士役
大型・元素・魔獣(地) XP 600
hp : 119 ; 重傷 : 59 イニシアチブ +5
AC 26 ; 頑健 24 ; 反応 21 ; 意志 22 感覚〈知覚〉+5
移動速度 : 7、地潜り 振動感知5

特性

アース・グライド／地滑り

この精霊は地面や岩をすり抜けることができ、そのような素材で占められている遮断地形で移動を終了することができる。

ブリットル・スキン／脆い表皮

この精霊が[雷鳴]ダメージを受けたなら、この精霊はこの精霊の次のターンの終了時まですべての防御値に-2ペナルティを受ける。

標準アクション

④ : スラム／叩きつけ◆無限回

攻撃 : 近接・1(クリーチャー1体) ; +16対AC

ヒット : 3d8+6ダメージ、さらに目標はこの精霊の次のターンの終了時までシフトすることができなくなる。

← : クエイク・ストンプ／地震の踏み鳴らし◆最初に“重傷”になると再チャージ

攻撃 : 近接爆発・4(爆発内の敵のみ) ; +14対“頑健”

ヒット : 2d8+6ダメージ、この精霊は目標を2マスまで横滑りさせ、倒して伏せにする。

【筋】 22 (+11) 【敏】 6 (+3) 【判】 11 (+5)

【耐】 23 (+11) 【知】 5 (+2) 【魅】 6 (+3)

属性 : 無属性

言語 : 始原語を理解する

〈魔法学〉

難易度 : 19 起源、種別、キーワード、特性

難易度 : 27 パワー、完全耐性、抵抗、脆弱性



火炎の精霊

火炎の精霊 レベル11 遊撃役

大型・元素・魔獣(火) XP 600

hp : 107 ; 重傷 : 53 イニシアチブ +14

AC 24 ; 頑健 22 ; 反応 24 ; 意志 23 感覚〈知覚〉+6

移動速度 : 10、飛行6(劣悪) 0

抵抗 : [火]15、[死霊]10 脆弱性 : ※[冷氣]以下参照

特性

フローズン・イン・プレイス／ここは寒い※

この精霊が[冷氣]ダメージを受けると、自身の次のターンの終了時までシフトすることができなくなる。

標準アクション

④ : スラム／叩きつけ([火]、[死霊])◆無限回

攻撃 : 近接・1(クリーチャー1体) ; +14対“反応”

ヒット : 2d6+7[火]および[死霊]ダメージ

マイナー・アクション

フリッカーリング・フレイム／ちらつく炎◆無限回

効果 : この精霊は3マスまでのシフトを行なう。

トリガー型のアクション

シージング・ファイア／逆巻く火([火]、[死霊])◆無限回

トリガー : この精霊に攻撃がヒットする

効果(フリー) : この精霊に隣接するすべての敵は5「火」および[死霊]ダメージを受ける。

【筋】 10 (+5) 【敏】 24 (+12) 【判】 13 (+6)

【耐】 11 (+5) 【知】 5 (+2) 【魅】 6 (+3)

属性 : 混沌にして悪 言語 : 奈落語と始原語を理解する

〈魔法学〉

難易度 : 19 起源、種別、キーワード、特性

難易度 : 27 パワー、完全耐性、抵抗、脆弱性



濁流の精霊

濁流の精霊 レベル11 制御役

大型・元素・魔獣(水棲、水) XP 600

hp : 111 ; 重傷 : 55 イニシアチブ +8

AC 25 ; 頑健 24 ; 反応 23 ; 意志 22 感覚〈知覚〉+5

移動速度 : 6、水泳6

脆弱性 : ※[冷氣]

特性

アクアティック／水棲

この精霊は水中でも呼吸することができる。水中戦闘において、[水棲]ではないクリーチャーに対する攻撃ロールに+2ボーナスを得る。

センシティブ・トゥ・コールド／冷機過敏症※

この精霊が[冷氣]ダメージを受けると、自身の次のターンの終了時まで受けた次の攻撃に対して脆弱性5を受ける。

標準アクション

④ : スラム／叩きつけ◆無限回

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +14対“反応”

ヒット: 2d6ダメージ、さらに継続的ダメージ10(セーブ・終了)

移動アクション

← : ワールプール／渦巻◆遭遇毎

攻撃: 近接爆発・2(爆発内の敵のみ); +14対“頑健”

ヒット: 4d6+7ダメージ、さらに精霊は目標を3マス横滑りさせる。

マイナー・アクション

ドラウジング・エッセンス／精気水没◆無限回(1ラウンド1回まで)

効果: この精霊はスラム攻撃により継続的ダメージを受けているクリーチャーを2マスまで横滑りさせる。

【筋】 20 (+10) 【敏】 16 (+8) 【判】 11 (+5)

【耐】 15 (+7) 【知】 5 (+2) 【魅】 8 (+4)

属性 : 無属性

言語 : 始原語を理解する

〈魔法学〉

難易度 : 19 起源、種別、キーワード、特性

難易度 : 27 パワー、完全耐性、抵抗、脆弱性



ババウ

ババウ レベル13 遊撃役
中型・元素・人型(デーモン) XP 800

hp : 127 ; 重傷 : 63 イニシアチブ +13
AC 26 ; 頑健 23 ; 反応 25 ; 意志 24 感覚(知覚) +10
移動速度 : 7 暗視
抵抗 : [冷氣]20

特性

◇ : プロテクティブ・スライム/防護の粘液([酸]) ◆オーラ1
このオーラの範囲内の敵がこのババウに近接攻撃をヒットさせたなら5[酸]ダメージを受ける。

標準アクション

④ : バイト/噛みつき([酸]) ◆無限回
攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +18対AC
ヒット: 2d6+3ダメージ。目標は継続的[酸]ダメージ5を受ける(セーブ・終了)。このババウが“重傷”であるならダメージは10に増加する。

④ : クローズ/爪 ◆無限回
攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +18対AC
ヒット: 2d6+3ダメージ、このババウは1マスのシフトを行なう。

↓ : ババウス・アドヴァンテージ/ババウの優位 ◆無限回
効果: このババウは戦術的優位を得ている目標に対してバイト攻撃とクローズ攻撃を行なう。

マイナー・アクション

マーダラス・アブダクション/必殺誘拐([瞬間移動]) ◆このババウが1体の敵のヒット・ポイントを0以下に低下させたなら再チャージ
効果: このババウは隣接しているクリーチャー1体を7マスまで瞬間移動させ、その後|にそのクリーチャーに隣接するマスまで瞬間移動する。そのクリーチャーはこのババウに対し、このババウの次のターンの終了時まで戦術的優位を与える。

技能 : 運動+14
【筋】 17 (+9) 【敏】 21 (+11) 【判】 19 (+10)
【耐】 15 (+8) 【知】 12 (+7) 【魅】 14 (+8)

属性 : 混沌にして悪 言語 : 奈落語

〈魔法学〉 難易度 : 20 起源、種別、キーワード、特性
難易度 : 29 パワー、完全耐性、抵抗、脆弱性



邪悪の精髓

邪悪の精髓 レベル12 精鋭 制御役

大型・永劫・魔獣 XP 1400

hp : 252 ; 重傷 : 126 イニシアチブ +11

AC 26 ; 頑健 24 ; 反応 23 ; 意志 24 感覚 (知覚) +15

移動速度 : 6、飛行6(ホバリング) 暗視

抵抗 : [冷気]10、[死霊]10

セーヴィング・スロー : +2 ; アクション・ポイント : 1

特性

D : ハート・オヴ・ダークネス／暗黒の中心◆オーラ2

このオーラの範囲内では、“明るい明るさ”は“薄暗い明るさ”となり、“薄暗い明るさ”は“暗闇”になる。

テンタクル・スネア／引きずる触手

この精髓が移動したなら、精髓につかまれているすべてのクリーチャーは引き寄せられる。精髓の移動は、精髓につかまれているクリーチャーから機会攻撃を誘発しない。

標準アクション

④ : テンタクル・レイク／引き裂く触手([冷気]、[精神])◆無限回

攻撃: 近接・3(クリーチャー1体); +17対AC

ヒット: 2d8+12[冷気]および[精神]ダメージ

↓ : テンタクル・グラブ／つかむ触手([冷気]、[精神])◆無限回

攻撃: 近接・3(この精髓につかまれていないクリーチャー1体);

+17対AC

ヒット: 2d8+6[冷気]および[精神]ダメージ、さらにこの精髓は目標を2マスまで横滑りさせてつかむ(脱出難易度20)。このつかみが終了するまで、目標は継続的[冷気]および[精神]ダメージ10を受け、かつこの精髓の毎ターン開始時この精髓は目標を2マス横滑りさせる。

↓ : ヴァイル・バイト／猛悪の噛みつき◆無限回

攻撃: 近接・1(この精髓につかまれたクリーチャー1体); +17対AC

ヒット: 2d8+12ダメージ、さら目標はこの精髓の次のターンの開始

時まで回復力を使用することができなくなる。

ダブル・アタック／二連撃◆無限回

効果: この精髓は2回の近接攻撃を行なう。

← : ドラウン・ザ・ライト／光酔い([冷気]、[精神])◆

再チャージ ☹☹☹

攻撃: 近接噴射・3(噴射内の敵のみ); +15対“頑健”

ヒット: 2d8+11[冷気]および[精神]ダメージ、さら目標はこの精髓の次のターンの終了時まで盲目状態になる。

マイナー・アクション

← : ドロウン・トゥ・ダークネス／闇寄せ([魅了])◆無限回(1回／ラウンド)

攻撃: 近接爆発・3(爆発内のクリーチャー1体); +15対“意志”

ヒット: この精髓は目標を3マスまで引き寄せる。

トリガー型のアクション

チェインズ・オヴ・タリズダン／タリズダンの縛鎖◆遭遇毎

トリガー: この精髓が“重傷”になる。

効果(アクション不要): 遭遇終了まで、ハート・オヴ・ダークネスはオーラ1となり、このオーラの範囲内でターンを終えたクリーチャーは5[冷気]および[精神]ダメージを受ける。2つ以上の狂気表効果を受けているならダメージは10になる。

【筋】 22 (+12) 【敏】 20 (+11) 【判】 19 (+10)

【耐】 22 (+12) 【知】 20 (+11) 【魅】 22 (+12)

属性: 混沌にして悪

言語: 奈落語と共通語を理解する、テレパシー20

〈宗教〉

難易度: 20 起源、種別、キーワード、特性

難易度: 28 パワー、完全耐性、抵抗、脆弱性

