

“狼”のアモン

“狼”のアモン Amon the Wolf レベル27 精鋭 遊撃役
大型・永劫・人型（デヴィル） XP22,000

hp : 420 ; 重傷値 210 イニシアチブ +25
AC 41 ; 頑健 39 ; 反応 40 ; 意志 39 感覚 〈知覚〉+23
移動速度 : 10、登攀 10、飛行 10 疑似視覚 5、暗視
抵抗 : [冷気]25、[火]25
セーヴィング・スロー : + 2 ; アクション・ポイント : 1

特徴

ビースト・ブラッド／獣の血脈 ◆ オーラ10

野獣か魔獣の味方が、このオーラの範囲内に位置する敵のヒット・ポイントを1以下に低下させたなら、その味方は1アクション・ポイントを得る。これはその者の次のターンの終了時まで使用しないと失われる。

ドッグド／頑強

アモンは支配状態、朦朧状態、弱体化状態である間、同じ持続時間を持つ幻惑状態として扱われる。幻惑状態である間、アモンは自身のターン中に、1回のマイナー・アクションに加えて1回の移動アクションか標準アクションを行なうことができる。

リジェネレーション／再生

アモンは自身のターンの開始時に少なくとも1ヒット・ポイントが残っているなら、15ヒット・ポイントを再生する。銀製の武器によるダメージを受けたなら、彼の次のターンにおけるリジェネレーション能力は機能しなくなる。

ウルフ・フーティング／狼の歩み

アモンは“動けない”状態、拘束状態、減速状態である間、同じ持続時間を持つ減速状態として扱われる。アモンは移動困難地形であっても追加移動コストを費やす必要がない。

標準アクション

④ : バイト／噛みつき ◆ 無限回

攻撃 : 近接・1(クリーチャー1体) ; +32対AC
ヒット : 3d8+21ダメージ、伏せ状態の目標に対しては4d8+23ダメージ。アモンが目標に対して戦術的優位を得ているなら、目標は倒れて伏せ状態になる。

④ : ハウリング・メイス／唸る鎚 ([武器]、[雷鳴]) ◆ 無限回

攻撃 : 近接・2(クリーチャー1体) ; +32対AC
ヒット : 2d10+23ダメージ、伏せ状態の目標に対しては3d10+23ダメージ。アモンが目標に対してクリティカル・ヒットを与えたなら、目標はさらに継続的[雷鳴]ダメージ15を受けて幻惑状態になる(セーブ共に終了)。

ウルフ・タクティクス／狼戦法 ◆ 無限回

効果 : アモンは1回のハウリング・メイス攻撃と1回のバイト攻撃を行なう。彼はまた半分までの速度でシフトを行なうことができ、攻撃はその移動の前後や途中のいずれかで行える。

移動アクション

テレポート／瞬間移動 ([瞬間移動]) ◆ 再チャージ 4 5 6

効果 : アモンは10マスまでの瞬間移動を行なう。

マイナー・アクション

◀ : ゲイズ・オヴ・ディスペア／絶望の凝視 ([恐怖]) ◆ アモンがウルフ・ゲイズを使用した後にターン終了したなら再チャージ

攻撃 : 近接範囲・噴射5(噴射の範囲内のクリーチャー1体) ; +30対“意志”

ヒット : 目標は倒れて伏せ状態になる。目標が倒れて伏せ状態にならないなら、目標はアモンの次のターンの終了時まで“動けない”状態になる。

◀ : ウルフ・ゲイズ／狼の凝視 ([魅了]) ◆ アモンがゲイズ・オヴ・ディスペアを使用した後にターン終了したなら再チャージ

攻撃 : 近接範囲・噴射5(噴射の範囲内のクリーチャー1体) ; +30対“意志”

ヒット : 目標はアモンの次のターンの終了時まで幻惑状態になる。目標が幻惑状態にならないなら、目標はアモンの次のターンの終了時まで“動けない”状態になる。

トリガー型のアクション

アイス・シールド／氷の障壁 ◆ 無限回

トリガー : 攻撃者のターン中にアモンに攻撃がヒットする
効果(即応・割込) : 攻撃者の今のターンの終了時まで、アモンはすべての防御に+5を得る。

技能 : 〈看破〉+23、〈威圧〉+26

【筋】 26 (+21) 【敏】 30 (+23) 【判】 20 (+18)
【耐】 24 (+20) 【知】 20 (+18) 【魅】 26 (+21)

属性 : 悪 言語 : 共通語、神界語

装備 : ヘヴィ・メイス

〈宗教〉難易度 : 30

“狼”のアモン Amon the Wolf
大型・永劫・人型（デヴィル）

〈宗教〉難易度 : 39

パワー、抵抗

“狼”のアモン Amon the Wolf

0	105	210	315
	104	209	314
			420



アモンの群れの仲間

アモンの従狼ソウルファンク レベル25 制御役
 Soulfang, Amon's Wolf
大型・永劫・魔獣 XP 7000
 hp : 230 ; 重傷値 115 イニシアチブ +21
 AC 39 ; 頑健 37 ; 反応 38 ; 意志 36 感覚 〈知覚〉 +24
 移動速度 : 10 (氷渡り) 暗視
 完全耐性 : [冷気]

特徴

コンスタント・コンパニオン / 常なる仲間
 ソウルファンクはアモンを攻撃することができない。もし強制されたなら、ソウルファンクは攻撃する代わりにアクションを失う。

標準アクション

④ : **バイト／噛みつき** ([冷気]、[死霊]) ◆ 無限回
 攻撃 : 近接1 (クリーチャー1体) ; +30対AC
 ヒット : 3d8+9ダメージ、伏せ状態の目標に対しては4d8+9ダメージ。さらに継続的[冷気]および[死霊]ダメージ10を与える(セーブ・終了)。ソウルファンクが目標に対して戦術的優位を得ているなら、目標は倒れて伏せ状態になる。

↓ **ステュギアン・プレス／ステュギア流プレス攻撃**
 ([冷気]、[死霊]) ◆ 再チャージ ☒☒

攻撃 : 近接範囲・噴射5(噴射の範囲内の敵すべて) ; +28対“反応”
 ヒット : 4d8+7[冷気]および[死霊]ダメージ、さらに目標はソウルファンクの次のターンの終了時まで“動けない”状態になる。
 ミス : 半減ダメージ
 効果 : ソウルファンクの次のターンの終了時まで、噴射の範囲内は氷渡り能力を持たない者にとって移動困難地形となる。

トリガー型のアクション

フリーズ・ブラッド・アンド・ソウル / 血と魂も凍る ◆ 遭遇毎
 トリガー : ソウルファンクの攻撃がヒットした敵が“重傷”になる
 効果(フリー) : トリガーとなった敵は、氷のような石化状態になる(セーブ・終了)。

セーヴィング・スローに失敗する : その敵は回復力使用回数1回分を失う。敵が失うべき回復力使用回数を持っていない場合、目標は死亡して永続的に石化状態になる。

【筋】 26 (+20) 【敏】 29 (+21) 【判】 24 (+19)
 【耐】 22 (+18) 【知】 13 (+13) 【魅】 14 (+14)

属性 : 悪 言語 : 神界語

〈宗教〉難易度 : 29 アモンの従狼ソウルファンク
 大型・永劫・魔獣
 〈宗教〉難易度 : 38 パワー、完全耐性

アモンの従狼ソウルファンク

0	58	115	173
	57	114	172
			230

ステュギア産ウィンター・ウルフ レベル25 雑魚 遊撃役
 Stygian Winter Wolf
大型・永劫・魔獣 XP 1750
 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 +23
 AC 39 ; 頑健 37 ; 反応 38 ; 意志 36 感覚 〈知覚〉 +23
 移動速度 : 10 (氷渡り) 暗視
 完全耐性 : [冷気]

標準アクション

④ : **バイト／噛みつき** ([冷気]、[死霊]) ◆ 無限回
 攻撃 : 近接1 (クリーチャー1体) ; +30対AC
 ヒット : 10ダメージ、さらに5[冷気]および[死霊]ダメージ
 ↓ **ステュギアン・プレス／ステュギア流プレス攻撃** ([冷気]、[死霊]) ◆ 遭遇毎
 攻撃 : 近接範囲・噴射5(噴射の範囲内の敵すべて) ; +28対“反応”

ヒット : 12[冷気]および[死霊]ダメージ、さらに目標は減速状態になる(セーブ・終了)

【筋】 25 (+19) 【敏】 28 (+21) 【判】 23 (+18)
 【耐】 22 (+18) 【知】 9 (+11) 【魅】 10 (+12)

属性 : 悪 言語 : 神界語

〈宗教〉難易度 : 29 ステュギア産ウィンター・ウルフ
 大型・永劫・魔獣
 〈宗教〉難易度 : 38 パワー、完全耐性