

## 夜闇を這うもの／ナイトクローラー／Nightcrawler



夜闇の陰(ナイトシェイド)は同量の暗黒と絶対悪とから成る強力なアンデッドである。彼らの周囲には背筋を凍らせるような悪意が、冬の朝の暴かれた墓の臭いと共に濃く漂っている。

夜闇の陰はどんな形態の意思疎通でも読み取ったり、理解したりすることができるが、他者とはテレパシーで会話することを好む。

夜闇を這うものは夜闇の陰の中でも強力で、パープルワームに似ているが漆黒の体色を持つ巨獣である。

### マイナー・アクション

↓ : スワロウ／嚙下 ◆ 無限回

効果：この夜闇を這うもののマスティケーションにより飲み込まれたクリーチャーは、1体節分体内に送り込まれる。

### トリガー型のアクション

ムーヴィング・ウォール／動く壁 ◆ 無限回

トリガー：この夜闇を這うものの移動による機会攻撃を受ける  
効果(フリー・アクション)：トリガーの機会攻撃を行なったクリーチャーは20ダメージを受け、1マス押しやられ、倒れて伏せ状態になる。

ギャストリック・ジュース・オヴ・デス／死の胃液 ◆ 無限回

トリガー：飲み込まれた目標がターンを開始する。  
効果(フリー・アクション)：目標は30ダメージと20[死霊]ダメージを受ける。

トリガー：飲み込まれた目標が“重傷”でターンを終了する。

効果(フリー・アクション)：目標のヒット・ポイントは0となり、瀕死状態になる。

【筋】 37 (+28) 【敏】 24 (+22) 【判】 28 (+24)

【耐】 32 (+26) 【知】 10 (+15) 【魅】 10 (+15)

属性：悪

言語：テレパシー20

夜闇を這うもの Nightcrawler レベル30 単独 暴れ役  
超巨大・シャドウ・野獣 (アンデッド、無視覚) XP47,500

hp: 1,360 ; 重傷値 680 イニシアチブ +25  
AC 46 ; 頑健 48 ; 反応 35 ; 意志 42 感覚 〈知覚〉+29  
移動速度：3、地潜り※特殊 暗視、擬似視覚10、振動感知20  
完全耐性：[凝視]、[幻]、[毒]、病気 脆弱性：20 [光輝]  
セーヴィング・スロー：+5 ; アクション・ポイント：2

### 特徴

スリザリング／這いずり移動

この夜闇を這うものは巨大すぎるため、超大型(3×3)サイズを連ねた特殊なクリーチャーとして表現され、1マスの移動で実質3マス分の移動を行なう。

複数の体節に分かれているが、それぞれは同一の防御値を持つ、共通のヒット・ポイントを有する1体のクリーチャーである。範囲攻撃などの場合攻撃判定は1回のみとなる。

ボディ・コネクション／体節連結

この夜闇を這うものの移動は、まず頭部が移動をし、第2節以降は頭部の移動をなぞるように移動する。第2節以降が独自に移動することはできない。

この夜闇を這うものを強制移動の目標とする場合、個々の体節別に強制移動させなくてはならない。また個々の体節を強制移動させる場合、体節を隣接しない位置には移動させることができない。

### 標準アクション

⓪ : バイト／噛みつき ◆ 無限回 (頭部のみ)

攻撃：近接・3 (クリーチャー1体) ; +33対“反応”  
ヒット：4d12 + 22 [死霊]ダメージ、目標はこの夜闇を這うものにつかまれた状態になる。

⓫ : マスティケーション／咀嚼 ◆ 無限回 (頭部のみ)

攻撃：近接・3 (この夜闇を這うものがつかんでいる大型以下のサイズのクリーチャー1体) ; +35対“頑健”

ヒット：4d12 + 22 [死霊]ダメージ、目標はこの夜闇を這うものに飲み込まれ、頭部の接敵面内に入り、幻惑状態かつ拘束状態になる(接敵面外に出るまで・終了)。

目標はこの夜闇を這うものの頭部にいる間は、接敵面外と視線と効果線が通る。しかしスワロウにより体節の中に入った後、目標はこの夜闇を這うもの以外に視線と効果線を通すことができなくなる。他のクリーチャーも目標に対して視線と効果線を通すことができない。

目標は基礎攻撃以外の攻撃は行なえない。

目標はセーヴに成功することで、体節から頭部方向に移動することができ、またすでに頭部にいるのであれば接敵面の外に出ることができる。

目標は同一のターン中に、自身と隣接する夜闇を這うものを構成する1マスに対して100ダメージ以上を与えることで、夜闇を這うものの最も近い接敵面外に移動することができる(フリー・アクション)。

0	340	680	1020
	339	679	1019
			1,360