

## 竜魔王の居室、宝物庫、聖域内陣

竜魔王アザール・クル レベル12 精鋭 暴れ役(指揮)  
 High Wyrmlord Azarr Kul  
 中型・自然・人型、ホブゴブリン XP1200  
 hp: 298 ; 重傷値 149 イニシアチブ +7  
 AC 24 ; 頑健 28 ; 反応 24 ; 意志 21 感覚 <知覚>+10  
 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

### 特徴

ライトニング・アーク/放電弧([電撃]) ◆ オーラ1  
 オーラの範囲内でアザール・クルの味方の攻撃がヒットした敵は、1d10[電撃]ダメージを受ける。

### 標準アクション

① : クロマティック・ソード([武器]、[火]、[冷気]、[電気]、[酸]、[毒]) ◆ 無限回

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +17対AC  
 ヒット: 2d10 + 14 [火]か[冷気]か[電気]か[酸]か[毒]ダメージ。目標は1マス押しやられ、倒れて伏せ状態になる。

② : ワイアームローズ・スラスト/竜魔王の貫く視線([凝視]、[魅了]) ◆ 再チャージ ③

攻撃: 遠隔・10(クリーチャー1体); +15対“意志”  
 ヒット: 1d8 + 11 ダメージ。目標は支配状態になる(セーブ・終了)。

### トリガー型のアクション

クロマティック・シールド/万色の盾([火]、[冷気]、[電気]、[酸]、[毒]) ◆ 無限回

トリガー: アザール・クルが遠隔攻撃の目標になる。  
 効果(即応・割込): トリガーとなった攻撃の目標は、アザール・クルにもっとも近い敵に変更される。その攻撃のダメージには1d10[火]か[冷気]か[電気]か[酸]か[毒]追加ダメージが加わる。

フォロー・ミー/我に続け ◆ 無限回

トリガー: アザール・クルが自身のターンを終了する。  
 効果(フリー・アクション): アザール・クルの10マス以内の味方1体または2体は、フリー・アクションとしてアザール・クルの隣接マスまでシフトする。

技能: <運動>+17、<持久力>+15

【筋】 22 (+12) 【敏】 13 (+7) 【判】 19 (+10)

【耐】 19 (+10) 【知】 19 (+10) 【魅】 16 (+9)

属性: 悪 言語: 共通語、ゴブリン語

装備: バスタードソード、ヘヴィ・シールド、ティアマトのシンボル

<自然>難易度: 20

竜魔王アザール・クル、  
 中型・自然・人型、ホブゴブリン

<自然>難易度: 28

パワー

0	75	149	223
74	148	222	298



エリニユス Erinyes レベル9 制御役(指揮)  
 中型・永劫・人型(デヴィル) XP400  
 hp: 90 ; 重傷値 45 イニシアチブ +9  
 AC 25 ; 頑健 20 ; 反応 22 ; 意志 21 感覚 <知覚>+5  
 移動速度: 6、飛行 8  
 抵抗: [光輝]10

### 特徴

フィーンディッシュ・プレゼンス/魔物の様相

このエリニユスが重傷になったなら、このエリニユスに対する攻撃は-2のペナルティを受ける。

### 標準アクション

① : オウビディーエンス・タッチ/服従の接触 ◆ 無限回

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +14対AC

ヒット: 目標は伏せ状態になり、このエリニユスの次のターンの終了時まで起き上がることができなくなる。

② : レイディアント・ビーム/光輝の光束 ◆ 無限回

攻撃: 遠隔・5(クリーチャー1体); +12対“反応”

ヒット: 3d6 + 7 [光輝]ダメージ。

### マイナー・アクション

④ : フィアー・タッチ/恐怖の接触([恐怖]) ◆ このパワーの効果を受けているクリーチャーがいなくなったら再チャージ

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +12対“意志”

ヒット: 目標はこのエリニユスを攻撃することができなくなり、かつ自身のターンにおいて移動アクションを使用してこのエリニユスから可能な限り離れなくてはならない(セーブ・終了)。

技能: <交渉>+15

【筋】 10 (+4) 【敏】 20 (+9) 【判】 13 (+5)

【耐】 10 (+4) 【知】 13 (+5) 【魅】 22 (+10)

属性: 悪

言語: 天上語

<魔法学>難易度: 17

エリニユス、  
 中型・永劫・人型(デヴィル)

<魔法学>難易度: 25

パワー、抵抗

ルチア Luchia

0	23	45	67
22	44	66	90

フランチェスカ Franchesca

0	23	45	67
22	44	66	90

## 竜魔王の居室、宝物庫、聖域内陣

下級ブルー・アビシャイ Lesser Blue Abishai レベル10 雑魚 兵士役  
中型・永劫・魔獣 XP100

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 +12  
AC 26 ; 頑健 23 ; 反応 21 ; 意志 21 感覚 <知覚>+8  
移動速度: 8、飛行6(ホバリング)

### 標準アクション

④ : クロー／爪 ◆ 無限回

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体) ; +15対AC。  
ヒット: 10 ダメージ。

↓ : ライトニング・フューリィ／怒りの電撃 ◆ 無限回

攻撃: 近接範囲・爆発1(爆発の範囲内の敵のみ) ; +15対“反応”  
ヒット: 8 [電撃]ダメージ。

【筋】 24 (+11) 【敏】 17 (+7) 【判】 14 (+6)

【耐】 20 (+9) 【知】 12 (+5) 【魅】 21 (+9)

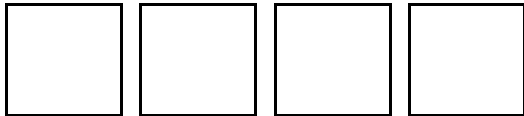
属性: 悪 言語: 共通語、竜語

<魔法学>難易度: 20

下級ブルー・アビシャイ、  
中型・永劫・魔獣

<魔法学>難易度: 28

パワー



バーブド・デヴィルの使者 Barbed Devil Herald レベル9 遊撃役  
中型・永劫・人型(デヴィル) XP400

hp: 93 ; 重傷値 46 イニシアチブ +10  
AC 24 ; 頑健 22 ; 反応 21 ; 意志 20 感覚 <知覚>+4  
移動速度: 7、テレポート7 暗視  
抵抗: [火]10

### 特徴

☉ : スレトニング・バーブズ／脅しの棘 ◆ オーラ1

オーラの範囲内において、[武器]キーワードを持つ近接攻撃か近接範囲攻撃を、このバーブド・デヴィルに対して行なったクリーチャーは5ダメージを受ける。

### 標準アクション

④ : クロー／爪 ◆ 無限回

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体) ; +14対AC  
ヒット: 2d8 + 8 ダメージ。

↓ : ダブル・アタック／2回攻撃 ◆ 無限回

効果: このバーブド・デヴィルは2回のクロー攻撃を行なう。

☼ : ハール・フレイム／火炎投射([火]) ◆ 再チャージ ☼☼☼

攻撃: 遠隔・5(クリーチャー1体) ; +14対“反応”

ヒット: 2d10 + 6 [火]ダメージ。目標は継続的[火]ダメージ5を受け、かつ幻惑状態となる(セーブ・ともに終了)。

← : バーブド・テレポート／棘残す瞬間移動([瞬間移動]) ◆ 遭遇毎

攻撃: 近接範囲・爆発1(爆発の範囲内のクリーチャーすべて) ; +14対AC

ヒット: 2d8 + 8 ダメージ。このバーブド・デヴィルは7マスまでの瞬間移動を行なう。

### マイナー・アクション

インファナル・バウンド／地獄跳び ◆ 無限回

効果: このバーブド・デヴィルは3マスのシフトを行なう。

技能: <運動>+14、<威圧>+11

【筋】 20 (+9) 【敏】 18 (+8) 【判】 10 (+4)

【耐】 13 (+5) 【知】 7 (+2) 【魅】 15 (+6)

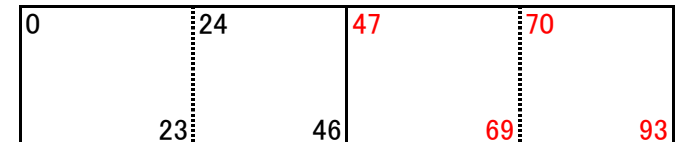
属性: 悪 言語: 天上語

<魔法学>難易度: 17

バーブド・デヴィルの使者、  
中型・永劫・人型(デヴィル)

<魔法学>難易度: 25

パワー、抵抗





## ティアマトの怒り

ティアマトの Aspekte Aspect of Tiamat レベル12 単独 暴れ役  
超大型・永劫・魔獣(ドラゴン) XP800

hp: 492 ; 重傷値 246 イニシアチブ +12  
AC 24 ; 頑健 27 ; 反応 21 ; 意志 24 感覚 <知覚> +14  
移動速度: 8、飛行8(ホバリング) 暗視、全周視覚  
抵抗: [酸]10、[冷気]10、[火]10、[電撃]10、[毒]10  
セーヴィング・スロー: +5 ; アクション・ポイント: 2

### 特徴

☞ : ティアマツ・オーラ/ティアマトのオーラ([酸]、[冷気]、[火]、[電撃]、[毒]) ◆ オーラ5

オーラの範囲内に進入するかターンを始めたクリーチャーは5[酸]、[冷気]、[火]、[電撃]、[毒]ダメージを受ける。

### アクション・リカヴァリー/アクション回復

このAspektがターンを終了すると、Aspektが受けている幻惑状態、朦朧状態、支配状態はその時点で終了する。

### ヘッド・アクションズ/頭部アクション

このAspektはイニシアチブ値が35、30、25、20、15の時点で、5つの頭部のいずれかが1回のアクションを行なう。順番は任意だが、それぞれの頭部は1ラウンドに1回ずつしかアクションを行なうことができない。またそれぞれの頭部は可能な限り別々の目標に攻撃を行なう。

### 標準アクション

⬇ : クロー/爪 ◆ 無限回

攻撃: 近接・2(クリーチャー1体); +17対AC  
ヒット: 3d12 + 6 ダメージ。

⬅ : テイル・スワイプ/尾による薙ぎ払い ◆ 無限回

攻撃: 近接範囲・噴射3(噴射の範囲内のクリーチャーすべて); +17対AC

ヒット: 3d8 + 5 ダメージ。目標は倒れて伏せ状態になる。

⬅ : クロマティック・プレス/万色のプレス([酸]、[冷気]、[火]、[電撃]、[毒]) ◆ 再チャージ Ⅲ

攻撃: 近接範囲・噴射5(噴射の範囲内のクリーチャーすべて); +17対“反応”

ヒット: 3d10 + 2 [酸]、[冷気]、[火]、[電撃]、[毒]ダメージ。目標はこのAspektの次のターンの終了時まで減速状態になる。

### マイナー・アクション

⬅ : フライトフル・マジヤスティ/恐るべき威厳([恐怖]) ◆ 遭遇毎

攻撃: 近接範囲・爆発5(爆発の範囲内のクリーチャーすべて); +17対“意志”

ヒット: 目標はこのAspektの次のターンの終了時まで幻惑状態になり、すべての攻撃に-2のペナルティを受ける。

### トリガー型のアクション

⬅ : ブラッドイド・プレス/手負いのプレス ◆ 遭遇毎

トリガー: このAspektが最初に重傷になる。

効果(フリー): クロマティック・プレスは再チャージされ、それを即座に使う。

技能: <魔法学><はったり><交渉><歴史><宗教>+12、<看破>+14

【筋】 16 (+9) 【敏】 16 (+9) 【判】 16 (+9)

【耐】 19 (+10) 【知】 13 (+7) 【魅】 13 (+7)

属性: 悪 言語: 共通語、竜語、天上語

### 黒竜の頭部

⬇ : バイト/噛みつき([酸]) ◆ 無限回

攻撃: 近接・3(クリーチャー1体); +17対AC

ヒット: 3d8 + 12 ダメージ、さらに目標は盲目状態になる(セーブ・終了)。

### 青竜の頭部

⬇ : ゴア/突き刺し([電撃]) ◆ 無限回

攻撃: 近接・3(クリーチャー1体); +17対AC

ヒット: 4d6 + 11 [電撃]ダメージ。目標は3マス押しやられ、倒れて伏せ状態になる。

### 緑竜の頭部

⬅ : ポイズン・ガス/毒ガス([毒]) ◆ 無限回

攻撃: 近接範囲・爆発2(爆発の範囲内のクリーチャーすべて); +15対“頑健”

ヒット: 目標は幻惑状態になる。

### 赤竜の頭部

⬇ : バイト/噛みつき([火]) ◆ 無限回

攻撃: 近接・3(クリーチャー1体); +17対AC

ヒット: 3d8 + 12 ダメージ、さらに目標は回復力使用回数を1回ぶん失う。

### 白竜の頭部

⬇ : バイト/噛みつき([冷気]) ◆ 無限回

攻撃: 近接・3(クリーチャー1体); +17対AC

ヒット: 2d12 + 12 ダメージ、さらに目標は攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。

<魔法学>難易度: 20

ティアマトの Aspekte、  
超大型・永劫・魔獣(ドラゴン)

<魔法学>難易度: 28

パワー、抵抗

0	123	246	369
	122	245	368
			492



## 落とし子の洞窟

初期型グリーンスポーン・レイザーフィード レベル8 遊撃役  
 Prototype Greenspawn Razorfiend  
 大型・永劫・魔獣(爬虫類) XP350

hp: 82 ; 重傷値 41 イニシアチブ +7  
 AC 22 ; 頑健 22 ; 反応 18 ; 意志 20 感覚 <知覚>+10  
 移動速度: 6、飛行 8 暗視

### 特徴

インスティンティヴ・アウェイクン／本能的覚醒

この初期型がターン開始時に幻惑状態、朦朧状態、支配状態である場合、自動的にこれらの効果を終了させることができる。

### 標準アクション

Ⓧ : バイト／噛みつき ([毒]) ◆ 無限回

攻撃: 近接・2(クリーチャー1体); +13対AC

ヒット: 2d8 + 7 ダメージ、さらに継続的[毒]ダメージ10(セーブ・終了)。

↓ : ダブル・アタック／連続攻撃 ◆ 無限回

効果: この切り裂き魔は2体の目標に対し1回ずつバイト攻撃を行う。

← : フライトフル・ロアー／恐るべき雄叫び ([恐怖]) ◆ 遭遇毎

攻撃: 近接範囲・爆発 3(爆発の範囲内の敵すべて); +10対“意志”

ヒット: 目標は切り裂き魔の次のターンの終了時まで幻惑状態になる。

### トリガー型のアクション

↓ : ウイング・クロー／翼の鉤爪 ◆ 遭遇毎

トリガー: この切り裂き魔の2マス以内の敵が、この切り裂き魔に近接攻撃をヒットさせる。

攻撃(即応・対応): 近接・2(トリガーとなったクリーチャー); +12対AC

ヒット: 3d6 + 7 ダメージ。

効果: この切り裂き魔は4マスの飛行を行なう。この移動は機会攻撃を誘発しない。

技能: <威圧>+10、<隠密>+12

【筋】 21 (+8) 【敏】 19 (+7) 【判】 15 (+5)

【耐】 18 (+7) 【知】 8 (+2) 【魅】 14 (+5)

属性: 混沌にして悪 言語: 奈落語、竜語

<魔法学>難易度: 16 緑の落とし子の切り裂き魔、  
大型・自然・魔獣(爬虫類)

<魔法学>難易度: 24 パワー

初期型グリーンスポーン・レイザーフィードA

0	21	41	61
	20	40	60
			82

初期型グリーンスポーン・レイザーフィードB

0	21	41	61
	20	40	60
			82

初期型グリーンスポーン・レイザーフィードC

0	21	41	61
	20	40	60
			82

ヤング・ワイヴァーン Young Wyvern レベル8 雑魚 遊撃役  
 中型・自然・野獣(爬虫類) XP70

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 +9  
 AC 22 ; 頑健 22 ; 反応 20 ; 意志 18 感覚 <知覚>+11  
 移動速度: 4、飛行 8(ホバリング) 夜目

### 標準アクション

Ⓧ : バイト／噛みつき ◆ 無限回

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +13対AC

ヒット: 10 ダメージ。

↓ : フライバイ・アタック／かすめ飛び攻撃 ◆ 無限回

効果: このワイヴァーンは飛行速度まで移動し、その移動の途中の任意のマスで1回のバイト攻撃を行なう。この移動で誘発する機会攻撃には、ACに+2のボーナスを得る。

【筋】 23 (+10) 【敏】 16 (+7) 【判】 14 (+6)

【耐】 17 (+7) 【知】 1 (-1) 【魅】 7 (+2)

属性: 無属性

言語: -

<自然>難易度: 16

ヤング・ワイヴァーン、  
中型・自然・野獣(爬虫類)

<自然>難易度: 24

パワー



## 聖域外陣

**恐るべきレイス Wraith Terror** レベル8 制御役  
 中型・シャドウ・人型(アンデッド) XP350  
 hp: 50 ; 重傷値 25 イニシアチブ +10  
 AC 22 ; 頑健 17 ; 反応 20 ; 意志 19 感覚 <知覚>+6  
 移動速度: 0、飛行 6(ホバリング) 暗視  
 抵抗: [死霊]5、非物質的 脆弱性: [光輝]5  
 完全耐性: [毒]、[病気]

**特徴**  
 ● シャドウ・ヴェール: 影のとばり([死霊]) ◆ オーラ3  
 オーラの範囲内でターンを開始した敵は5ポイントの[死霊]ダメージを受ける。  
 このレイスが[光輝]ダメージを受けたなら、このオーラは次のターンの終了時まで無効化される。

**インサブスタンシャル/非物質的**  
 このレイスに対するダメージはすべて半減ダメージとして扱われる。この特徴はこのレイスが[光輝]ダメージを受けたなら、このレイスの次のターンの終了時まで無効化される。

**標準アクション**  
 ⊕ : タッチ・オヴ・シャドウ/影の接触([死霊]) ◆ 無限回  
 攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +11対“意志”  
 ヒット: 2d6 + 10 [死霊]ダメージ。目標は減速状態になる(セーブ・終了)。

↓ : タッチ・オヴ・フリー/逃走の接触 ◆ 無限回  
 攻撃: 近接・1(減速状態のクリーチャー1体); +13対“意志”  
 ヒット: 2d6 + 10 [死霊]ダメージ。目標はフリー・アクションとして移動力に等しいマス数だけ、このレイスから離れるように移動する。

技能: <隠密>+15  
 【筋】 6 (+3) 【敏】 20 (+10) 【判】 3 (+1)  
 【耐】 12 (+6) 【知】 11 (+5) 【魅】 19 (+9)  
 属性: 混沌にして悪 言語: 共通語

<魔法学>か<宗教>難易度: 16 恐るべきレイス、  
 中型・シャドウ・人型(アンデッド)  
 <魔法学>か<宗教>難易度: 24 パワー、完全耐性、抵抗、脆弱性

恐るべきレイスA

0	13	25	37
	12	24	36
			50

恐るべきレイスB

0	13	25	37
	12	24	36
			50

恐るべきレイスC

0	13	25	37
	12	24	36
			50

**ティアマトの高僧 High Priest of Tiamat** レベル9 精鋭・雑魚 制御役  
 中型・永劫・人型 XP80  
 hp: 2 ; 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 +6  
 AC 21 ; 頑健 20 ; 反応 23 ; 意志 24 感覚 <知覚>+8  
 移動速度: 6 夜目  
 抵抗: [酸]5、[火]5、[冷気]5、[電撃]5、[毒]5

**標準アクション**  
 ⊕ : メイス([武器]) ◆ 無限回  
 攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +14対AC  
 ヒット: 10 ダメージ。  
 ♪ : コマンド/命令 ◆ 無限回  
 攻撃: 遠隔・10(敵1体); +12対“意志”  
 ヒット: 目標はこの高僧が指定する目標に対して1回の基礎攻撃を行なう。  
 【筋】 10 (+4) 【敏】 14 (+6) 【判】 18 (+8)  
 【耐】 17 (+7) 【知】 10 (+4) 【魅】 22 (+10)  
 属性: 悪 言語: 共通語、竜語、天上語

<魔法学>難易度: 17 ティアマトの高僧、  
 中型・永劫・人型  
 <魔法学>難易度: 25 パワー、抵抗

