

モンスター図鑑

目次

前書き	p.3
蛮族	p.4
動物	p.10
植物	p.17
アンデッド	p.21
魔法生物	p.26
魔動機	p.32
幻獣	p.37
妖精	p.42
魔神	p.45
人族	p.49
付記	p.56
・用語『成功度』『失敗度』について	p.57
・モンスターのレベル変更について	p.57
・絡みつき効果	p.58
・負傷効果	p.58
・負傷効果(簡易版)	p.60
・病気ルール	p.61
あとがき	p.67

前書きと補足事項

このデータ集を手にとってくださいます。誠にありがとうございます。ですが、いくつか注意点がありますので、お目通しいただきましたら幸いです。

・戦闘テストは、なるべく入念に行いましょう。また、パーティーが完全な状態でギリギリ勝てるバランスだと、事故が起きやすいです。GM が想定していた、事前準備(ボス戦前に、ありったけの支援魔法をかけるとか、HP や MP を回復しておく)がなかったり、思わぬアクシデントで PC の頭数が減っている可能性があるからです。あるいは、ダイスの神様が気まぐれを起こすかもしれません。

GM からは、魔物のデータも、シナリオの構造も全て分かっていますが、プレイヤーはそうではありません。人は、見えないものに実物以上の恐怖や不安を抱くものです。GM から見て、大した脅威ではないと感じるようなバランスでも、プレイヤーは十分な緊張感を抱いてくれることも珍しくありません。ここは個人差が大きいので、プレイヤーの性格を計算に入れましょう。

・追加したモンスターたちには、錬技や魔法を(意図的に)多めにに入れてあるので、バランス調整のためなら、ガンガン削除していきましょう。また、11 レベルで《ルーンマスター》、13 レベルで《バトルマスター》があるものとして、「○複数宣言」を習得している魔物も多いのですが、これがあるかどうかで、戦闘能力が大幅に変動します。こちらも、危ないと思ったら、迷わず削除しましょう。

こういった強力な能力を、気軽につけているのは、調整のしやすさを考慮してのことです。セッション前の準備として、魔物を上方修正するには、どのような能力をつけるか考え、書き足さなければなりません。シートの余白にチョコチョコ書き込むこともできますが、ちょっと見にくいです。しかし、下方修正する分には、特殊能力を削れば事足ります。手元に用意するデータシートの書き足しも、削除した能力にバツをつけるだけで済みます。

・MP 消費式の特殊能力は、MP 消費をなくす代わりに、連続した手番に使用できない、とする改変がお勧めです。ダンジョンアタックで、遺跡を守っている魔物なら、戦っては退く(&魔香草などで自身は回復)を繰り返し、MP 切れを狙う戦法が有効になるからです。これは緊張感が削られる上に、無駄にプレイ時間がかさむので、回避できれば、それに越したことはないと考えています。

色々書きましたが、これはあくまで、私個人の感覚です。GM もプレイヤーも楽しめているのなら、それが一番ですし、なんだっていいと考えております。本書が皆様のゲームにお役立ていただけましたら、これに優る幸いはございません。

蛮族

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応	種れ
ケンタウロスアーチャー	蛮族	3	人間並み	五感	中立	3

言語	生息地
汎用蛮族語、ケンタウロス語、妖精語	草原

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
9	13	土属性ダメージ+3点	12	22(四足)/—	6	5

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器	7	2d+3	4	2	27	21

特殊能力
<p>○戦闘特技 戦闘特技《ターゲティング》を習得しています。詳細はルールブックを参照してください。</p> <p>▶弓 「射程:2(30m)」で弓による射撃攻撃を行います。命中力と打撃点は通常の攻撃と同じです。</p>
<p>●二連の矢/5(12)/回避力/消滅 別々の敵に1本ずつ矢を放ち、「射程:2(20m)」対象:2体で、「2d+1」点の物理ダメージを与えます。同じキャラクターに2回攻撃することはできませんが、複数部位を持つキャラクターの別々の部位を攻撃することは可能です。</p>

戦利品								
<table border="1"> <tr> <th>出目</th> <th>内容</th> <th>出目</th> <th>内容</th> </tr> <tr> <td>2~7</td> <td>なし</td> <td>8~</td> <td>弓(80G/白黒B)</td> </tr> </table>	出目	内容	出目	内容	2~7	なし	8~	弓(80G/白黒B)
出目	内容	出目	内容					
2~7	なし	8~	弓(80G/白黒B)					

解説
ケンタウロス族の弓使いです。妖精魔法の素養はありませんが、独特の弓術で戦います。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応	種れ
ケンタウロスエレメンタラー	蛮族	3	人間並み	五感	中立	3

言語	生息地
交易共通語、地方語、汎用蛮族語、妖魔語、ドレイク語	草原

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
10	13	土属性ダメージ+3点	10	20(四足)/—	4	5

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器	4	2d	3	1	20	23

特殊能力
<p>▶妖精魔法3レベル/魔力5(12) 使用する属性は、「土」「炎」「風」「闇」です。</p> <p>○●魔法適性 戦闘特技《ターゲティング》《魔法拡大/数》を習得しています。詳細はルールブックを参照してください。</p>
<p>○風精の刺青 「風」の妖精魔法を行使する場合、魔力に+1され、消費MPに-1されます。それ以外の妖精魔法は消費MPに+1されます。いずれの場合も、《魔法拡大》を宣言する場合は、消費MPを増減した後に倍加します。</p>

戦利品												
<table border="1"> <tr> <th>出目</th> <th>内容</th> <th>出目</th> <th>内容</th> </tr> <tr> <td>2~6</td> <td>妖精使いの装束(100G/白A)</td> <td>7~11</td> <td>宝石(150G/金A)</td> </tr> <tr> <td>12~</td> <td>宝石(150G/金A)×1d</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	出目	内容	出目	内容	2~6	妖精使いの装束(100G/白A)	7~11	宝石(150G/金A)	12~	宝石(150G/金A)×1d		
出目	内容	出目	内容									
2~6	妖精使いの装束(100G/白A)	7~11	宝石(150G/金A)									
12~	宝石(150G/金A)×1d											

解説
自然のmanaへの感受性が高く、妖精魔法の素質を秘めたケンタウロスです。部族により、様々な刺青を入れますが、この個体は最も一般的な風精の刺青を入れています。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応	種れ
アラクルーデルランサー	蛮族	6	人間並み	五感	敵対的	3

言語	生息地
翼人語、汎用蛮族語	山岳

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
10	14	命中力+1	14	10/30(飛行)	7	6

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
嘴	9	2d+4	8	5	43	14

特殊能力
<p>○飛行 近接攻撃の命中力・回避力判定に+1のボーナス修正を得ます。</p> <p>○槍での追撃 アラクルーデル(⇒『Ⅲ』343頁)の同名能力と同じです。</p> <p>▶▶△練技 【キャッツアイ】の練技を使用します。</p> <p>◆部位狙い 槍での追撃による攻撃に宣言できます。命中力判定に()内のペナルティ修正を受けますが、以下のいずれかの効果を得られます。</p> <p>・隙間狙い(-2): 対象の防護点を半分(端数切捨て)としてダメージを与えます。</p> <p>・眼球狙い(-4): 1点以上の適用ダメージを与えた場合、対象は片目の視力を失います。「適用ダメージ+7」を目標値として生命抵抗力判定を行い、成功すればHPを5点以上回復することで視力を取り戻しますが、失敗すると【フィジカル・ギミック】等を使わないと治療できません。</p> <p>・首狙い(-2): 対象は30秒(3ラウンド)の間、声を出せません。「適用ダメージ+7」を目標値として生命抵抗力判定を行い、失敗するとHPが0になり気絶します。</p> <p>・心臓狙い(-3): 適用ダメージが2倍になります。</p> <p>・肝臓狙い(-2): 対象は出血が続き、手番終了ごとに「1d」点の確定ダメージを受けます。目標値16の応急処置判定に成功するか、HPを完全に回復させるまで、この効果は続きます。非戦闘時など、安静にしていればダメージは10分ごとで済みます。</p>

戦利品								
<table border="1"> <tr> <th>出目</th> <th>内容</th> <th>出目</th> <th>内容</th> </tr> <tr> <td>2~8</td> <td>きれいな羽(30G/金赤B)</td> <td>9~</td> <td>七色の羽(200G/金赤A)</td> </tr> </table>	出目	内容	出目	内容	2~8	きれいな羽(30G/金赤B)	9~	七色の羽(200G/金赤A)
出目	内容	出目	内容					
2~8	きれいな羽(30G/金赤B)	9~	七色の羽(200G/金赤A)					

解説
<p>特殊な槍術を習得したアラクルーデルです。通常の個体よりも反射神経と動体視力に優れ、敵の急所を的確に刺し貫きます。アラクルーデル生来の凶暴さに、嗜虐性が増えています。精神修養をせずに、殺しの技だけを得た存在の危険さを、存分に証明している蛮族です。</p> <p>自身の毛の美しさにこだわる習性があり、毛染めも盛んに行いますが、最も美しいのは血化粧だと考えています。</p>

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応	種れ
ヴェータラ	蛮族	6	人間並み	魔法	敵対的	4

言語	生息地
汎用蛮族語、妖魔語	森、山、洞窟

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
13	16	炎属性ダメージ+3点	12	14/—	9	7

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
鉤爪	9	2d+6	7	3	46	34

特殊能力
<p>○毒無効、○食事・睡眠不要</p> <p>▶操霊魔法6レベル/魔力8(15)</p> <p>○◆魔法適性 戦闘特技《MP軽減/操霊魔法》《魔法拡大/すべて》を習得しています。</p> <p>○死人使い 自身が使役する「分類:アンデッド」のキャラクターの、あらゆる行為判定に+1、打撃点・防護点に+2点します。</p> <p>▶▶魔法知覚 1時間の間、「知覚:魔法」との切り替えが可能となります。近くの切り替えは補助動作で行えます。この能力は1日のうち最大で3時間まで使用でき、使用することにMPを3点消費します。</p>

戦利品												
<table border="1"> <tr> <th>出目</th> <th>内容</th> <th>出目</th> <th>内容</th> </tr> <tr> <td>2~7</td> <td>穢れた鉤爪(100G/赤)</td> <td>8~10</td> <td>穢れた牙(200G/赤)</td> </tr> <tr> <td>11~</td> <td>黒く輝く牙(900G/金赤)</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	出目	内容	出目	内容	2~7	穢れた鉤爪(100G/赤)	8~10	穢れた牙(200G/赤)	11~	黒く輝く牙(900G/金赤)		
出目	内容	出目	内容									
2~7	穢れた鉤爪(100G/赤)	8~10	穢れた牙(200G/赤)									
11~	黒く輝く牙(900G/金赤)											

解説
<p>ゾンビと人間の中間のような姿をした、穢れの強い蛮族です。死霊術に造詣が深く、今は失われた魔法文明時代の技術や、あるいは独自に進化した操霊術の奥義を極めているとも言われています。とは言え、ここにあるデータは平均的なヴェータラのもので、独特の哲学思想を持っており、穢れもまた生命の別の形態であると考えているため、他の蛮族からは恐れられている、というより避けられています。身体もアンデッドのそれに近く、魔法的な感覚も持ちます。</p>

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応	種別
オーガメEDIUM	蛮族	8	高い	五感(暗視)	敵対的	4

言語	生息地
交易共通語、汎用蛮族語、妖魔語、オーガ語、ドレイク語、魔法文明語	さまざま

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
13	19	命中力+1	13	18/—	11	12

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
錫杖	9	2d+8]	10	6	64	60

特殊能力
<p>▶操霊魔法、神聖魔法7レベル/魔力11(18)</p> <p>●▶魔法適性 戦闘特技《魔法拡大すべて》《ワードブレイク》を習得しています。</p> <p>▶▶△人化 一瞬で、肉体をかつて喰らった人族の姿に変化させます。「▶▶△人化」している間は、命中力、回避力、生命抵抗力、精神抵抗力が-1され、最大HPと最大MPが「5」点減少します。この能力で人族の姿を取っているのは、1日に累積で18時間までに限られます。 「▶▶△人化」の解除もやはり補助動作または戦闘準備で行います。</p> <p>○妖巫女の能力 「○妖術師」「○人化習熟」「○末期の呪言」「▶▶天啓」「▶▶荒神降ろし」「▶▶魔域の加護」のうち、1つを習得しています。「魔物知識判定」の達成値が、弱点値以上であれば、この魔物がどれを習得しているのか判明します。</p> <p>○妖術師 毒、病氣、呪い、精神効果属性の呪文を行使するとき、その達成値に+1のボーナス修正を受けます。 また、【イリュージョン】の範囲が半径30mとなり、最長で1分の音声も作成、反復することができます。</p> <p>○人化習熟 人族の姿を取られている時間の上限がなくなり、命中力、回避力、生命抵抗力、精神抵抗力、最大HP、最大MPの減少が発生しません。死ねば、元の蛮族の姿になります。この姿の時は種別を2まで落とせます。</p>
<p>○最期の呪言 自身が死亡した瞬間に、1回だけ主動作で使用する呪文を、行使することができます。その際、MPが即座に10点回復し、魔力に+4されます。</p> <p>▶▶天啓 ひらめきにより、本来より高いレベルの呪文を行使します。10秒(1ラウンド)の間「1d+4」レベルまでの操霊魔法、神聖魔法を行使できるようになります。それを超えるレベルの呪文は行使できず、例えば出目が1だったら、そのラウンドは5レベル以下の呪文しか使えなくなります。 この能力は1ラウンドに1回だけ使えます。 この能力を使用すると、MPを5点消費します。</p> <p>▶▶荒神降ろし 自身に、イグニスに列する神々の、荒ぶる力のごく一端を降ろします。命中判定、打撃点、魔力に+4され、呪い属性と精神効果属性を無効としますが、自身の手番が終了することに、HPとMPに10点のダメージを受けます。これにより、HPかMPのいずれかが0以下になれば、この状態は解除されます。 これは、達成値25の呪い+精神効果属性の効果として扱います。</p> <p>▶▶魔域の加護 瘴氣やあらかじめ張っておいた結界を利用し、自身を含む蛮族を強化します。30秒(3ラウンド)の間、その場にいる「分類:蛮族」のキャラクターは、あらゆる行動判定に+1のボーナス修正を受けます。累積はしません。 この能力を使用すると、MPを5点消費します。</p>

戦利品		戦利品	
出目	内容	出目	内容
2~6	銀貨袋(50G/—)×2d	7~10	巫女の装束(500G/白A)
11~	鬼巫女の装束(1400G/白S)		

解説
<p>妖術を操る、オーガ族の巫女です。人族に変身する能力も持ちますが、種別が強すぎて、守りの剣の効果範囲内には入れたものではありません。大規模な蛮族の集団で、古い儀式を執り行う幹部になっていたり、中規模の蛮族集団の長になっていることが多く、現代の操霊魔法や真語魔法では実現できないような、不可思議な(そして高確率で邪悪な)秘儀を執り行います。 可憐な姿の人族の心臓を好み、変身します。儚げな姿を利用して、人族の攻撃の手を鈍らせるための演技もします。</p>

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応	種れ
シルバーウルフ(ワーウルフⅢ)	蛮族	14	人間並み	五感(暗視)	敵対的	2

言語	生息地
交易共通語、汎用蛮族語、ライカンスローブ語	さまざま

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
13	19	銀武器ダメージ+3点	22	25/—	18	16

攻撃方法(部位)	命中率	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
爪	18	2d+16	18	15	127	23

特殊能力
<p>○複数宣言=2回</p> <p>○通常武器無効</p> <p>○獣人の力Ⅱ 月の夜は命中力・回避力判定に+1(満月なら+2)のボーナス修正を得ます。太陽の下では命中力・回避力判定に-1のペナルティ修正を受けます。</p> <p>○●戦闘特技 戦闘特技《カウンター》《ファストアクション》《インファイトⅡ》《飛び蹴り》《鐘貫きⅡ》を習得しています。詳細はルールブックを参照してください。</p> <p>▶▶△練技</p>
<p>【アンテボディ】【キャッツアイ】【ストロングブラッド】【ビートルスキン】【マッスルベアー】【ケンタウロスレッグ】【デーモンフィンガー】【リカバリー(8点回復)】の練技を使用します。</p> <p>▶2回攻撃&双撃 両手の武器でそれぞれ1回ずつの攻撃を行います。1回目の攻撃の結果を確認してから、2回目の攻撃を、同じ対象にさらに行うか、別の対象を選んで行うかを選ぶことができます。</p> <p>▶▶△獣化 一瞬で、獣の姿に変化します。「▶▶△獣化」している間のみ、爪での攻撃を行えます。 「▶▶△獣化」の解除もやはり補助動作または戦闘準備で行います。</p>

戦利品			
出目	内容	出目	内容
2~5	輝く体毛(1200G/金赤S)	6~10	敵の血潮で濡れた体毛(2400G/赤S)
11~	黄金の体毛(6000G/金赤S)		

解説
筋力、敏捷性、動体視力など、優れた身体能力にプラスして、過酷なトレーニングを自らに課し、技を磨き上げたワーウルフです。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応	種れ
メジャーヴァンパイア	蛮族	14	高い	五感(暗視)	敵対的	4

言語	生息地
交易共通語、地方語、汎用蛮族語、ノスフェラトゥ語、魔法文明語	さまざま

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
12	21	銀武器ダメージ+3点	21	17/35(飛行)	17	17

攻撃方法(部位)	命中率	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器	18	2d+17	17	13	118	106

特殊能力
<p>▶神聖魔法13レベル/魔力16(23)</p> <p>▶魔法(2系統)11レベル/魔力14(21) 真語魔法、操霊魔法、妖精魔法、召喚魔法のうち、いずれか2系統を11レベルで習得しています。 妖精魔法の場合、使用する属性は、「水・氷」「炎」「風」「闇」です。</p> <p>○●魔法適性 戦闘特技《ターゲティング》《魔法収束》《魔法制御》《魔法拡大/すべて》を習得しています。</p> <p>▶▶視線/16(23)/精神抵抗力/消滅 「射程/形状:50m/起點指定」で、敵1体を覗みつけます。対象は、10秒(1ラウンド)の間、体が麻痺し、すべての補助動作と宣言特技の宣言が行えなくなります。達成値20以下で失敗した場合、魅了されて、1分(6ラウンド)の間、この魔物を守るために行動します(具体的な行動はGMが決定します)。この効果は精神効果属性として扱います。 この能力は1ラウンドに1回だけ使えます。</p> <p>▶吸血鬼の牙/17(24)/回避力/消滅 自身の存在する乱戦エリア内の敵1体に牙で噛みつきます。「2d+13」点の物理ダメージを与え、適用ダメージと同じだけこの魔物のHPが回復します。</p>
<p>この効果でHPが0以下となった対象は、生死判定に-10のペナルティ修正を受けます。失敗すれば即座に種れが5点上昇し、ブラッドサッカー(⇒『Ⅱ』412頁)として動き出します。</p> <p>この魔物は、1日の間「▶吸血鬼の牙」を行わなければ、HPとMPの最大値が9点減少し、特殊能力「○再生」を失います。HPとMPの最大値減少の効果は1日ごとに累積していきませんが、「▶吸血鬼の牙」によってHPを回復すれば、即座にすべて解消します。</p> <p>○通常武器無効</p> <p>○再生=9点 手番の終了時に、HPが「9」点回復します。HPが0以下の部位には、この効果は及びません。</p> <p>○吸血鬼の身体 太陽の下に在る限り、手番の終了時に「9」点の魔法ダメージを受けます。このダメージは、いかなる効果でも軽減できません。さらに、命中力・回避力に-2のペナルティ修正を受け、特殊能力「○通常武器無効」「○再生」を失います。</p> <p>○飛行 近接攻撃の命中力・回避力判定に+1のボーナス修正を得ます。</p>

戦利品			
出目	内容	出目	内容
自動	強く濡れた灰(900G/金A)	2~5	黒い衣(100G/白A)
6~10	吸血鬼のマント(1000G/白S)	11~	漆黒のマント(5000G/白S)

解説
氏族の長ほどではありませんが、長い年月や儀式への適性のため、通常より強い力を持つ個体です。独立して、辺境に自分の城を持っていることもあります。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応	種れ
レジェンドケンタウロス	蛮族	27	高い	五感	敵対的	3

言語	生息地
汎用蛮族語、ケンタウロス語、妖精語	森、山、洞窟

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
30	33	土属性ダメージ+3点	36	60(四足)/—	36	37

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器	35	2d+37	32	22	331	230

特殊能力
<p>○複数宣言=3回</p> <p>○疾駆 この魔物は《影走り》を習得しているものと見なし、主動作の前と後に、それぞれ通常移動を行います。ただし、移動距離の合計が、通常移動の範囲内に収まるようにしなければなりません。移動(①)して攻撃し、乱戦エリアを離脱して、さらに移動(②)。という行動が可能となりますが、①と②の移動距離の合計が60m以内である必要があります。</p> <p>▶妖精魔法15レベル/魔力37(44) 使用する属性は、「土」「炎」「風」「光」です。</p> <p>○戦闘特技 & 魔法適性 戦闘特技《ターゲティング》《鷹の目》《ランアンドガン》《薙ぎ払いⅡ》《魔法収束》《魔法制御》《魔法拡大/すべて》《マルチアクション》《狙撃》を習得しています。</p> <p>◆魔力撃=+37ダメージ 打撃点を+37点します。リスクとして、自身の生命・精神抵抗力判定に-2のペナルティ修正を受けます。</p>
<p>▶△練技 すべての練技を使用できます。基準値は36、リカバリーはHPが15点回復します。</p> <p>▶弓 「射程:2(50m)」で弓による射撃攻撃を行います。命中力と打撃点は通常の攻撃と同じです。</p> <p>▶速射/34(41)/回避力/消滅 弓の射程内であれば、任意のキャラクターを任意の数まで選び、弓による攻撃ができます。その場合、命中力は「35-対象となるキャラクターの数」となります。打撃点は通常の攻撃と同じです。</p> <p>▶トランブル/35(42)/回避力/消滅 「射程/形状:2(60m)/突破」で、対象に「2d+45」点の物理ダメージを与えます。</p> <p>○ウェポンホルダー 補助動作で、弓と武器の持ち替えが可能です。</p>

戦利品												
<table border="1"> <thead> <tr> <th>出目</th> <th>内容</th> <th>出目</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2~8</td> <td>歴戦の槍(1200G/黒白S)</td> <td>9~11</td> <td>英雄の槍(3600G/黒白S)</td> </tr> <tr> <td>12~</td> <td>伝承の槍(14400G/黒白SS)</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	出目	内容	出目	内容	2~8	歴戦の槍(1200G/黒白S)	9~11	英雄の槍(3600G/黒白S)	12~	伝承の槍(14400G/黒白SS)		
出目	内容	出目	内容									
2~8	歴戦の槍(1200G/黒白S)	9~11	英雄の槍(3600G/黒白S)									
12~	伝承の槍(14400G/黒白SS)											

解説
伝説のケンタウロス族の英雄です。その弓は遠く離れた敵の目を射抜き、戦場を駆け抜ければ通った所に屍が連なると言われていました。世界が危機に陥るとき、この奇跡的な馬人も再来すると、伝承にあります。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応	種れ
オーガエンペラー	蛮族	28	高い	五感(暗視)	敵対的	4

言語	生息地
交易共通語、汎用蛮族語、オーガ語、ドレイク語、魔法文明語	さまざま

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
23	31	命中力+1	32	20/—	37	38

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器	37	2d+44	35	30	370	229

特殊能力
<p>○複数宣言=3回</p> <p>▶真語魔法15レベル/魔力36(43)</p> <p>○戦闘特技 & 魔法適性 戦闘特技《ターゲティング》《鷹の目》《全力攻撃Ⅲ》《魔法収束》《魔法制御》《魔法拡大/すべて》《バイオレントキャストⅡ》《ワードブレイク》を習得しています。詳細はルールブックを参照してください。</p> <p>◆魔力撃=+36ダメージ 打撃点を+36点します。リスクとして、自身の生命・精神抵抗力判定に-2のペナルティ修正を受けます。</p>
<p>▶雷霆/37(44)/生命抵抗力/半減 途轍もない電撃を放ち、「射程/形状:2(100m)/貫通」で、対象に「2d+45」点の雷属性の魔法ダメージを与えます。この能力は連続した手番には使えません。</p> <p>○雷帝の奥義 真語魔法のうち、雷属性のものを1回の主動作で2回行使できます。呪文は同じものでも、異なったものでも構わず、同じ対象に2回行使することも可能です。ただし、消費MPが2倍になります。</p> <p>▶天候操作 周囲1km以内の天候を操れます。雷雨の場合、その場で発生する雷属性のダメージに+4点されます。1時間が経過するか、この魔物が倒されると、天候は本来のものに戻ります。</p>

戦利品												
<table border="1"> <thead> <tr> <th>出目</th> <th>内容</th> <th>出目</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2~8</td> <td>王の宝剣(8000G/黒白S)</td> <td>9~12</td> <td>財宝(5000G/金S)×2d</td> </tr> <tr> <td>13~</td> <td>鬼皇帝の大業物(86500G/黒白SS)</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	出目	内容	出目	内容	2~8	王の宝剣(8000G/黒白S)	9~12	財宝(5000G/金S)×2d	13~	鬼皇帝の大業物(86500G/黒白SS)		
出目	内容	出目	内容									
2~8	王の宝剣(8000G/黒白S)	9~12	財宝(5000G/金S)×2d									
13~	鬼皇帝の大業物(86500G/黒白SS)											

解説
鬼神皇帝とも雷帝とも呼ばれる、オーガの皇帝です。上位蛮族の模範そのものの振る舞いと、人族の王族の品位を併せ持っており、蛮族の大帝国の主におさまっています。

動物

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
アビスフィッシュ	動物	2	動物並み	五感(暗視)	敵対的

言語	生息地
なし	魔域

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
10	14	衝撃属性ダメージ+3点	8	5(跳躍)/15(水中)	4	2

攻撃方法(部位)	命中率	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
牙	3	2d+1	3	2	13	11

特殊能力
<p>○水中特化 水中で呼吸・発声ができ、水中の行動によるペナルティ修正を受けません。逆に、地上ではすべての行動に-2のペナルティ修正を受けます。</p> <p>▶暴れ牙/必中 集団で敵を襲い、牙でズタズタにします。「射程:自身」「対象:1エリア(半径3m)/5」に対し、「2d-2」点の物理ダメージを与えます。 この能力を使用するには、最低でも3体のアビスフィッシュが未行動でなければならず、これに参加したアビスフィッシュすべての主動作が完了します。また、参加したアビスフィッシュの数が4体以上であれば、ダメージが「参加したアビスフィッシュの数-3」点だけ増加します。例えば7体なら、ダメージが+4点され「2d+2」点の物理ダメージを与えます。</p>

職利品								
<table border="1"> <thead> <tr> <th>出目</th> <th>内容</th> <th>出目</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2~10</td> <td>暗い鱗(50G/赤B)</td> <td>11~</td> <td>歪んだ鱗(120G/赤A)</td> </tr> </tbody> </table>	出目	内容	出目	内容	2~10	暗い鱗(50G/赤B)	11~	歪んだ鱗(120G/赤A)
出目	内容	出目	内容					
2~10	暗い鱗(50G/赤B)	11~	歪んだ鱗(120G/赤A)					

解説
普通の魚が、奈落の魔域の瘴気に変化してしまったものです。体長40~50cmほどですが、鱗は醜くねじ曲がり、頭部は一種の深海魚のように異様な形状をしています。性質は凶暴そのもので、自らの生存ではなく、生物の殺戮を行動原理としています。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
フレイムラットの群れ	動物	3	動物並み	五感	腹具合による

言語	生息地
なし	火山、荒野

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
9	13	水・氷属性ダメージ+3点	10	20(四足)/—	7	3

攻撃方法(部位)	命中率	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
牙	4	2d+4	5	2	20	9

特殊能力
<p>○炎無効</p> <p>○群体 あらゆる武器による攻撃からクリティカルを受けません。「投げ」やそれに準じる攻撃方法の対象になりません。「形状:起点指定」でかつ「対象:1体」である魔法から受ける適用ダメージは、最大で「1」点になります。また、「対象:1体」の近接・遠隔攻撃は適用ダメージが半分(端数切捨て)になります。「対象:半径0m」の攻撃は、適用ダメージが2倍になります。 この魔物が乱戦状態にある場合、それが存在する乱戦エリア内のキャラクターや乱戦エリア(上級戦闘・熟練戦闘では中心点)を対象にしたり対象を含めたりするときには、戦闘特技《ターゲティング》《魔法制御》は、その効果を失います。</p> <p>○スカールレットフォックスに強い この魔物がスカールレットフォックスに対して発生させるあらゆる物理・魔法ダメージは+3点されます。 また、この魔物がスカールレットフォックスから攻撃を受けたときには、そこから与えられる物理・魔法ダメージが-3点されます。</p> <p>▶食い破り/必中 ネズミの群れが「射程:接触」で「対象:1体」を襲います。対象は、「1d+3」点の物理ダメージを「1d」回だけ受けます。 この能力は連続した手番には使えません。</p>

職利品								
<table border="1"> <thead> <tr> <th>出目</th> <th>内容</th> <th>出目</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2~10</td> <td>鼠の毛皮(10G/赤B)</td> <td>11~</td> <td>火鼠の毛皮(300G/赤A)</td> </tr> </tbody> </table>	出目	内容	出目	内容	2~10	鼠の毛皮(10G/赤B)	11~	火鼠の毛皮(300G/赤A)
出目	内容	出目	内容					
2~10	鼠の毛皮(10G/赤B)	11~	火鼠の毛皮(300G/赤A)					

解説
沸騰する血液の流れる、体長10cmほどのネズミの群れです。習性は通常のネズミと同様ですが、炎や燃える石炭、マグマなどを栄養源にできます。単独では脅威となりませんが、群れとなると凶暴化することがあります。特にスカールレットフォックスに対する攻撃は連携が取れており、次々に足に噛みつき、最終的に喉笛を食い破ります。逆に、バーニングヘロンの手にかかると、爆発するプレスでまとめて吹き飛ばされ、餌食にされます。フレイムラットはスカールレットフォックスに強く、スカールレットフォックスはバーニングヘロンに強く、バーニングヘロンはフレイムラットに強い、という三すくみで、火山・溶岩地帯の生態系が保たれています。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
ランドスパイダー	動物	4	動物並み	五感(暗視)	腹具合による

言語	生息地
なし	草原、森林、山岳

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
10	13	炎属性ダメージ+3点	11	15(六足)/15(跳躍)	8	4

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
脚	7	2d+6	5	1	30	10

特殊能力
<p>○奇襲/15/危険感知/消滅 地面の穴に隠れ、獲物が近くを通りかかると瞬時に飛び出し、襲い掛かります。この魔物が見えてない時は、この魔物に対し、魔物知識判定を行うことはできません。不用意に接近した場合、目標値15の危険感知判定を行い、失敗したら不意打ち(⇒『I』156頁)を受けます。行動を開始したら、擬態は自動的に解除されます。</p> <p>○跳躍移動 敵の妨害を受けずに、通常移動扱いで15m移動できます。これは連続した手番に使用できません。</p> <p>▶牙/5(12)/回避力/消滅 牙で1体に噛みつき、近接攻撃として「2d+8」点の物理ダメージを与えます。</p>
<p>○抑え込み 脚の攻撃が命中した場合、対象を抑え込みます。対象は、移動と近接攻撃・遠隔攻撃ができなくなります。また、次の手番から、この魔物は牙で噛みつき、自動的に「2d+8」点の物理ダメージを対象に与えます。 対象が脱出を試みるとときには、引きはがし処理(⇒『III』341頁)に従います。この能力によって、対象を抱え込んでいる間は、この魔物は、他のキャラクターを攻撃できません。この魔物自身が、対象を解放したいときには、補助動作によって自動的に行うことが可能です。</p> <p>○麻痺毒/8(15)/生命抵抗力/消滅 牙の攻撃を命中させ、「1」点以上の適用ダメージを与えた場合、体が痺れ、対象のあらゆる行動判定に-1のペナルティ修正を与えます。これは累積し、-4になったら一切の行動ができません。これは毒属性の効果として扱い、1時間経過することにより、-1ずつペナルティ修正は消えていきます。</p>

戦利品												
<table border="1"> <tr> <th>出目</th> <th>内容</th> <th>出目</th> <th>内容</th> </tr> <tr> <td>自動</td> <td>蜘蛛の脚(10G/赤B)×1d</td> <td>2~5</td> <td>なし</td> </tr> <tr> <td>6~10</td> <td>蜘蛛の牙(160G/赤A)</td> <td>11~</td> <td>牙と毒袋(400G/赤)</td> </tr> </table>	出目	内容	出目	内容	自動	蜘蛛の脚(10G/赤B)×1d	2~5	なし	6~10	蜘蛛の牙(160G/赤A)	11~	牙と毒袋(400G/赤)
出目	内容	出目	内容									
自動	蜘蛛の脚(10G/赤B)×1d	2~5	なし									
6~10	蜘蛛の牙(160G/赤A)	11~	牙と毒袋(400G/赤)									

解説
1m以上もある巨大な地蜘蛛で、巣を作らずに、地面の下や地層の側面などに穴を掘り、そこから獲物を狙います。驚異的な跳躍力と、麻痺性の毒を武器としており、旅人に恐れられています。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
ヘッドレスシーブ	動物	5	動物並み	五感	腹具合による

言語	生息地
なし	草原、森林、山岳

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
10	15	刃武器ダメージ+3点	12	13(四足)/—	8	6

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
体当たり	7	2d+5	7	4	34	28

特殊能力
<p>○羊毛 自身が受ける打撃武器、土属性、衝撃属性のダメージに「-3」点します。</p> <p>▶連携突撃/6(13)/回避力/消滅 この能力は、通常移動を行ったラウンドのみ使えます。近接攻撃として、敵1体に突撃し、「2d+8」点の物理ダメージを与えます。</p>
<p>○羊が何匹？ 複数のヘッドレスシーブが、同じキャラクターを、同じラウンドに2回以上、体当たりや「▶連携突撃」で攻撃した場合、命中力と打撃点にボーナス修正を受けます。2回目なら命中力+1&打撃点+2点、3回目なら命中力+2&打撃点+4点、3回目以降は命中力+3&打撃点+6点となります。</p>

戦利品												
<table border="1"> <tr> <th>出目</th> <th>内容</th> <th>出目</th> <th>内容</th> </tr> <tr> <td>2~7</td> <td>羊毛(100G/赤A)</td> <td>8~10</td> <td>上質な羊毛(250G/赤A)</td> </tr> <tr> <td>11~</td> <td>極上の羊毛(600G/赤A)</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	出目	内容	出目	内容	2~7	羊毛(100G/赤A)	8~10	上質な羊毛(250G/赤A)	11~	極上の羊毛(600G/赤A)		
出目	内容	出目	内容									
2~7	羊毛(100G/赤A)	8~10	上質な羊毛(250G/赤A)									
11~	極上の羊毛(600G/赤A)											

解説
頭が短くて毛が長いので、一見すると、頭が無いように見える羊です。毛の隙間から視界は確保されており、戦闘に支障はありません。たいてい複数で行動しており、円陣を組んで、弱い者を内部に隠して守ります。それでも敵が向かってくるなら、ヘッドレスシーブが突撃態勢をとり、次々とぶちかましを喰らわせます。その姿はまるで、毛玉の砲弾です。質量とスピードが合わさっているので、かなりの破壊力を持ち、並みの魔物程度なら易々と追い払います。基本的に草食ですが、返り討ちにしたい外敵の肉も食べます。稀に、食べた肉の影響を受けて、変質することがあります。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
ポイズンフィッシュ	動物	6	動物並み	五感	腹具合による

言語	生息地
なし	海洋

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
9	15	炎属性ダメージ+3点	12	—/24(水中)	9	9

攻撃方法(部位)	命中率	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
毒の菌	9	2d+5	8	5	37	21

特殊能力
<p>○毒無効</p> <p>○毒の水 この魔物の周囲30m以内は、毒で汚染されています。範囲内で手番を終了したキャラクターは、「3」点の毒属性の魔法ダメージを受けます。 この魔物が複数いる場合は、効果が「9」点(3匹分)まで累積します。</p> <p>○毒の菌/9(16)/生命抵抗力/消滅 毒の菌の攻撃を命中させ、「1」点以上の適用ダメージを与えた場合、対象の体を麻痺させ、30秒(3ラウンド)の間、あらゆる行動判定に-2のペナルティ修正を与えます。これは毒属性の効果とし、累積しません。</p> <p>▶△練技 【キャッツアイ】【マッスルベアー】の練技を使用します。</p>

戦利品			
出目	内容	出目	内容
2~8	毒の鱗(100G/赤A)	9~	毒の肝(300G/赤A)

解説
<p>周囲に毒性のある液体を散布し、小魚を即死させて捕食している大型魚です。空腹だと、大きな獲物にも襲い掛かり、餌にしようとする。海の中でも、危険な生物が多い場所では、2,3匹程度の小規模なグループで毒の密度を増して自衛しているのが見られます。そのため、海で生きる者たちは、この毒の魚が固まっているのを目撃したら、「この海は離れた方がいい」と判断する指標にしています。</p>

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
ライトイーター	動物	7	動物並み	五感(暗視)	腹具合による

言語	生息地
なし	草原、森林、山岳

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
12	17	土属性ダメージ+3点	15	10(六足)/30(飛行)	9	9

攻撃方法(部位)	命中率	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
体当たり	10	2d+5	10	4	42	25

特殊能力
<p>○光喰い この魔物の周囲3m以内にある光源は、松明・ランタン・魔法的な光などの種類を問わず、消滅します。この能力で光を食べた場合、この魔物は3分(18ラウンド)の間、あらゆる行為判定に+1のボーナス修正を受けます。</p> <p>○生命力吸収/12(19)/生命抵抗力/消滅 体当たりの攻撃が命中すると、追加で「3」点の確定ダメージを与え、同点だけこの魔物のHPが回復します。</p>

戦利品			
出目	内容	出目	内容
2~5	なし	6~9	命吸いの羽(400G/金赤A)
10~	魂吸いの羽(800G/金赤A)		

解説
<p>全長1mを超す、光を食べる習性のある奇妙な甲虫です。しかし、太陽光の下だと過剰な光のため、逆に具合が悪くなる(我々で言えば食べ過ぎみたいなもの)性質があり、基本的に洞窟の中で暮らします。夕方の弱い光の時に、短時間洞窟の外に出れば、それでエネルギーを補充できるため、あまり餓死することはありません。しかし、冒険者などが持ち込む人工的な光は別腹と言う事なのか、光を見ると猛然と突撃し、興奮のままに攻撃してきます。また、この光を体全体で食べる性質は、生命力を吸う性質もあり、この魔物に接触すると生命力を奪われます。倒した後に、その性質を保持した羽を残すことがあり、加工次第で病気だけを吸収することが可能となります。</p>

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
アントイーター	動物	9	動物並み	五感	腹具合による

言語	生息地
なし	草原、森林、山岳、砂漠

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
13	18	風属性ダメージ+3点	16	15/—	12	11

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
爪	12	2d+11	11	8	70	52

特殊能力	
<p>○毒に強い この魔物に対し、毒属性の適用ダメージは半分(端数切捨て)となります。</p> <p>○甲殻砕き 爪は攻撃対象の防護点が半分(端数切捨て)としてダメージを計算します。対象が昆虫の甲殻を持つとGMが判断した場合は、防護点を1/4(端数切捨て)としてダメージを計算します。</p>	<p>▶△練技 【アンチボディ】【ビートルスキン】【マッスルベアー】【リカバリィ(5点回復)】の練技を使用します。</p> <p>▶2回攻撃&双撃 両手の武器でそれぞれ1回ずつの攻撃を行います。1回目の攻撃の結果を確認してから、2回目の攻撃を、同じ対象にさらに行うか、別の対象を選んで行うかを選ぶことができます。</p>

戦利品	出目	内容
2~5	なし	
6~10	アリクイの毛皮(300G/赤A)	
11~	特異な大爪(1000G/赤S)×2	

解説
熊のような体格と強さを持つ、直立した大アリクイです。雑食性で、空腹であれば他の動物を襲うこともありますが、主な食事は巨大アリです。この動物がいるおかげで、巨大アリが生態系を破壊するのを防いでいる地域もあり、国家によっては、アントイーターを狩ることを禁止しないし制限していることもあります。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
ロウカストーム	動物	10	動物並み	五感(暗視)	腹具合による

言語	生息地
なし	さまざま

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
9	15	炎属性ダメージ+3点	20	—/16(飛行)	13	10

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
牙	14	2d+11	13	4	94	24

特殊能力	
<p>○群体 あらゆる武器による攻撃からクリティカルを受けません。 「投げ」やそれに準じる攻撃方法の対象になりません。 「形状:起點指定」でかつ「対象:1体」である魔法から受ける適用ダメージは、最大で「1」点になります。また、「対象:1体」の近接・遠隔攻撃は適用ダメージが半分(端数切捨て)になります。「対象:半径0m」の攻撃は、適用ダメージが2倍になります。 この魔物が乱戦状態にある場合、それが存在する乱戦エリア内のキャラクターや乱戦エリア(上級戦闘・熟練戦闘では中心点)を対象にしたり対象を含めたりするときには、戦闘特技《ターゲティング》《魔法制御》は、その効果を失います。</p> <p>▶群れの攻撃/14(21)/回避力/半減 周囲10m以内にいる、任意のキャラクター全員に対して、牙による攻撃を行えます。また、この攻撃に対して回避力判定に成功しても、算出ダメージを半分(端数切捨て)としてダメージが与えられます。</p>	<p>○リーダーの存在 リーダーである1匹を殺せば、この魔物は散り散りになります。リーダーを探すなら、主動作で「冒険者レベル+知力ボーナス+2d」で判定(この魔物に対し、魔物知識判定が弱点値以上のキャラクターは、この判定に+2のボーナス修正を受けます)し、達成値が「(この魔物の残りHP÷10:端数切捨て)+17」以上なら成功し、リーダーを指摘できます。しかし、次にこの魔物の手番開始時には、リーダーは群体に紛れて分からなくなってしまいます。 リーダーがわかっている場合は、リーダーを狙って攻撃することを宣言し(命中判定に-4されます)、2点以上の適用ダメージを与えれば、リーダーを殺せます。リーダーを狙う場合でも、魔法攻撃なら行使判定にペナルティを受けません。</p>

戦利品	出目	内容
自動	魔蝗の死骸(100G/赤黒白A)×2d×2d	
2~	なし	

解説
時々、自然発生するイナゴの一種です。リーダーを中心に数百匹から数千匹を1単位とする集団が、周辺の食料を食い荒らします。時により、発生単位数が一桁のこともあれば、大陸の脅威になるレベルで発生することもあります。リーダーのイナゴさえ潰せば、その1単位は散り散りになっていきます。一説には、各単位のリーダーを統括する総リーダーが存在しており、それが死んだら蝗害が収束するとされています。 戦利品は、2dを2回振り、それを乗算したぶんだけ手に入ります。例えば、出目が6と9なら、魔蝗の死骸を54個獲得します。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
スターモンクフィッシュ	動物	15	動物並み	五感(暗視)	腹具合による

言語	生息地
なし	山岳、浮遊大陸

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
20	25	純エネルギー属性ダメージ+3点	20	—/14(浮遊)	20	19

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
牙(頭部)	20	2d+21	17	9	134	70
体当たり(胴体)	19	2d+20	15	11	154	46
尻尾(尻尾)	21	2d+18	16	10	93	37

コア部位：頭部

特殊能力
<p>●全身</p> <p>○強靱な外皮 刃武器、衝撃・断空属性の効果から、クリティカルを受けません。また、それらの属性から受けるダメージに「-3」点します。</p> <p>●頭部</p> <p>▶誘人灯/18(25)/精神抵抗力/消滅 「射程：自身」「対象：全エリア(半径30m)/すべて」で、触覚の先にある発光器官を光らせます。対象は、この生物を「理想的な何か」と誤認し、ふらふらと近寄ってしまいます。 対象は、10秒(1ラウンド)の間、この魔物に向かって移動する以外の行動をとれません。受動的な行動判定(回避力判定など)も、自動失敗となります。 これは精神効果属性として扱いますが、この魔物から1点以上の適用ダメージを受けた場合も、効果は解除されます。</p> <p>○連続攻撃 攻撃が命中した場合、同じ対象にもう1回攻撃できます。2回目の攻撃が命中しても、この効果はありません。</p>
<p>●胴体</p> <p>○攻撃障害=+4・なし 大きさが攻撃を妨げます。 【部位：頭部】は近接攻撃に対する回避力判定に+4のボーナス修正を得ます。 【部位：胴体】のHPが0以下となった場合、この効果は失われます。</p> <p>▶鱗カッター/20(28)/生命抵抗力/半減 「射程：自身」「対象：1エリア(半径6m)/20」で、周囲に細かい鱗を放射し、敵を切り裂きます。対象に「2d+22」点の物理ダメージを与えます。 この能力は連続した手番に使用できません。</p> <p>●尻尾</p> <p>●テイルスイープ 近接攻撃可能なキャラクターを任意に5体まで選び、それらに尻尾での攻撃を行います。命中力判定は一括で行い、複数に命中した場合、ダメージは個別に決定します。 この能力は連続した手番には使えません。</p>

戦利品			
出目	内容	出目	内容
自動	巨大提灯(2000G/金S)	2~8	避んだ鱗(370G/赤A)
9~12	闇夜の鱗(1850G/赤S)	13~	宵闇の鱗(7400G/赤S)

解説
<p>体長8mほどの、浮遊する鮫鱈です。チョウチンアンコウのような光は、動物や人族、蛮族をひきつけ、この魔物の胃袋に導きます。大食家で猛猛なため、空腹であれば、スカイシップのような大型の相手でも、気にせず襲い掛かってきます。深海に近縁種がいるとの報告もありますが、生息域が深海のため、遭遇することはそうないでしょう。</p>

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
ロンリーハンター(ウルフVI)	動物	16	低い	五感	腹具合による

言語	生息地
なし	草原、森林、山岳

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
12	18	物理ダメージ+2点	25	24(四足)/—	20	19

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
牙	19	2d+19	19	11	154	58

特殊能力
<p>○複数宣言=2回</p> <p>○●戦闘特技 戦闘特技《ファストアクション》《影走り》《回攻撃Ⅱ》《牽制攻撃Ⅲ》を習得しています。詳細はルールブックを参照して下さい。ただし《牽制攻撃Ⅲ》は打撃点に-3点されます。</p> <p>○野性の勘 探索判定や危険感知判定など、何かを探したり、気付くための判定を基準値23(固定達成値30)で行えます。</p>
<p>○連続攻撃Ⅱ 攻撃が命中した場合、同じ対象にもう1回攻撃できます。この効果は2回目の攻撃まで発生します。3回目の攻撃が命中しても、この効果はありません。</p> <p>▶△練技 【オウルビジョン】【ガゼルフット】【キャッツアイ】【マッスルベアー】【ケンタウロスレッグ】【リカバリー(6回復)】の練技を使用します。</p> <p>▶連携行動 味方を援護するよう、行動します。10秒(1ラウンド)の間、同じ乱戦エリアにいる任意のキャラクター全員に、命中力・回避力+1のボーナス修正を与えます。 複数のキャラクターが宣言しても、この能力は累積しません。</p>

戦利品			
出目	内容	出目	内容
2~6	強靱な牙(700G/赤A)	7~11	輝く毛皮(1650G/金赤S)
12~	孤高の牙(4000G/赤S)		

解説
<p>稀に発生することがある、いわゆる「一匹狼」です。個体としての能力は極めて高いのですが、群れと行動できない性質を持っているのか、多くの場合は単独行動です。群れから離れた、単なるはぐれ狼と勘違いすると、壊滅的な損害を受けます。</p>

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
ブラッディウルフ	動物	23	人間並み	五感(暗視)	腹具合による

言語	生息地
なし	秘境、魔域

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
22	25	物理ダメージ+2点	33	35(四足)/—	32	29

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
牙	29	2d+29	28	19	288	176

特殊能力	
<p>○複数宣言=2回</p> <p>▶真語魔法、操霊魔法15レベル/魔力25(32)</p> <p>○●▶魔法適性 戦闘特技《ターゲティング》《鷹の目》《魔法収束》《魔法制御》《魔法拡大/すべて》《ワードブレイク》を習得しています。</p>	<p>◆魔力撃=+25ダメージ 打撃点を+25点します。リスクとして、自身の生命・精神抵抗力判定に-2のペナルティ修正を受けます。</p> <p>○連続攻撃II 攻撃が命中した場合、同じ対象にもう1回攻撃できます。この効果は2回目の攻撃まで発生します。3回目の攻撃が命中しても、この効果はありません。</p>

戦利品			
出目	内容	出目	内容
2~7	魔狼の毛皮(1600G/赤S)	8~11	魔狼の上質な毛皮(4000G/赤S)
12~	魔狼の美しい毛皮(8000G/赤S)		

解説
魔法王が、持てる技術の全てを注ぎ込んで品種改良した狼です。通常の交配はもちろんの事、肉体強化の付与術や、果ては魔神将の血液やノスフェラトゥの脳髓、世界樹の根にと、考え得る限りの材料を試して作り上げられている種です。今でも、その末裔が、魔術師の遺跡が眠る森を守っているかもしれません。外見こそ、やや大柄な他は、普通の狼にしか見えませんが、ドラゴンすら屠る戦闘力を見せます。

植物

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
ダンテライオン	植物	3	なし	魔法	腹具合による

言語	生息地
なし	草原、森林、山岳

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
9	14	炎属性ダメージ+3点	10	5(匍匐)/—	5	4

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
牙	2	2d+6	3	2	26	12

特殊能力
<p>▶咆哮/6(13)/精神抵抗力/消滅 「射程:自身」「対象:全エリア(半径30m)/すべて」で咆哮を放ち、対象を威嚇します。対象は、30秒(3ラウンド)の間、あらゆる行動判定に-2のペナルティ修正を受けます。この効果中に、もう1回抵抗に失敗した場合は、逃亡を試みます。それが不可能なら、恐怖に凍り付き、30秒(3ラウンド)の間、一切の行動ができません。</p> <p>○連続攻撃 攻撃が命中した場合、同じ対象にもう1回攻撃できます。2回目の攻撃が命中しても、この効果はありません。</p>

戦利品								
<table border="1"> <thead> <tr> <th>出目</th> <th>内容</th> <th>出目</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2~8</td> <td>血止めの葉(30G/緑白B)</td> <td>9~</td> <td>獅子の花(180G/赤緑A)</td> </tr> </tbody> </table>	出目	内容	出目	内容	2~8	血止めの葉(30G/緑白B)	9~	獅子の花(180G/赤緑A)
出目	内容	出目	内容					
2~8	血止めの葉(30G/緑白B)	9~	獅子の花(180G/赤緑A)					

解説
<p>花の部分がライオンの頭になっている、全高1mを超すタンポポです。普段、見慣れない者が入り込むと威嚇してきます。空腹であれば、そのまま噛みついてきます。反面、普段から見慣れている者や、それが連れている者には攻撃をしないため、防犯のため庭に植えられていることもあります。この魔物自身も、傷を負うのが嫌なので、できれば威嚇だけで侵入者を追い払たがりますが、敵が近寄ってきた場合は別です。</p> <p>この植物の葉には鎮痛・止血作用があり、傷薬の材料にもなります。</p>

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
コンフェーズバイン	植物	6	なし	魔法	敵対的

言語	生息地
なし	草原、森林、山岳

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
10	15	炎属性ダメージ+3点	9	15(回転)/—	10	7

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
蔓	8	2d+5	6	4	42	13

特殊能力
<p>○幻影/15/危険感知/消滅 「射程:自身」「対象:全エリア(半径30m)」で、周囲の光景を一変させます。崖を花畑に見せたり、自身の足元にある死体に幻影を被せて、隠したりできます。ただし、幻影を形成している場合は、必ず薄い霧が発生します。</p> <p>また、大抵の場合は自身を無害な植物に擬態します。擬態中は、この魔物に対し、魔物知識判定を行うことはできません。不用意に接近した場合、目標値15の危険感知判定を行い、失敗したら不意打ち(⇒『1』156頁)を受けます。行動を開始したら、擬態は自動的に解除されます。</p> <p>▶幻惑ガス/9(16)/生命抵抗力/消滅 「射程:自身」「対象:2エリア(半径10m)」に、白いガスを噴出します。対象は30秒(3ラウンド)の間、この魔物が2体に分裂したように見えるため、この魔物を対象とした近接攻撃・遠隔攻撃・呪文、回避力判定は1dを振り、出目が1~3であれば失敗します。出目が4~6なら通常通り処理します。元々、複数対象とする攻撃であれば、これは無視できますが、《ターゲティング》《魔法収束》《魔法制御》は宣言できません。</p> <p>この効果は、毒属性として扱います。</p>

戦利品								
<table border="1"> <thead> <tr> <th>出目</th> <th>内容</th> <th>出目</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2~8</td> <td>なし</td> <td>9~</td> <td>強靱で柔軟な蔓(600G/緑A)</td> </tr> </tbody> </table>	出目	内容	出目	内容	2~8	なし	9~	強靱で柔軟な蔓(600G/緑A)
出目	内容	出目	内容					
2~8	なし	9~	強靱で柔軟な蔓(600G/緑A)					

解説
<p>大型のダンシングソーンに似た外見の植物です。幻影を発生させ、獲物を狙います。年月を経たものは、独自の知能を獲得し、獲物を自身の近くに誘導するような幻覚(きれいな泉や、美味しそうな木の実など)を発生させたり、より広範囲に幻影を発生させて、動物や旅人を迷わせ、力尽きた所を狙います。</p>

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
インビジブルローブ	植物	8	なし	魔法	腹具合による

言語	生息地
なし	草原、森林、山岳

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
14	16	刃武器のダメージ+3点	10	15(匍匐)/—	12	11

攻撃方法(部位)	命中率	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
蔓	12	2d+10	8	4	43	33

特殊能力
<p>○潜伏/19/危険感知/消滅</p> <p>普段は半分地下に埋もれていたり、茂みに隠れています。潜伏中は、この魔物に対し、魔物知識判定を行うことはできません。不用意に接近した場合、目標値19の危険感知判定を行い、失敗したら不意打ち(⇒『I』156頁)を受けます。行動を開始したら、擬態は自動的に解除されます。</p> <p>○完全に透明</p> <p>この魔物は、吸血する前は透明です。透明に対する処理(⇒『II』78頁)を参照してください。「○吸血」を使用した後、10分は血の色がそのまま見えているため、透明ではありません。</p> <p>○巻き付き</p> <p>蔓による攻撃が命中した場合、対象を縛り上げます。対象は、移動と近接攻撃・遠隔攻撃ができなくなります。また、次の手番から、この魔物は蔓による攻撃は行えず、牙による攻撃だけが可能となります。また、主動作とは別に、自身の手番で、自動的に「2d+10」点の物理ダメージを対象に与えます。他者に巻き付いたインビジブルローブに近接攻撃・遠隔攻撃を行って外れた場合、巻き付かれたキャラクターに攻撃が命中します。</p> <p>▶牙/11(18)/回避力/消滅</p> <p>牙で噛みつき、1体に近接攻撃を行い、「2d+12」点の物理ダメージを与えます。その適用ダメージだけ、この魔物のHPが回復します。</p>

戦利品			
出目	内容	出目	内容
自動	半透明の蔓(50G/緑B)	2~6	なし
7~11	透明な蔓(200G/緑A)	12~	透明で強靱な蔓(800G/緑A)

解説
その名の通り、太めのローブのようなツタの先に、牙と細い口がついている蔓植物です。完全に透明ですが、吸血すると血の色に染まります。成長の度合いによって強さは様々ですが、早い段階で草食動物に捕食されることが多く、この段階まで成長することは(普通の森では)稀です。マナの濃密な秘境や、魔域では成長が促進されるのか、危険さを増したものが多くなります。死ぬと蔓は半透明になりますが、ときに透明なままのものもあり、その利用価値は評価されています(暗殺者や、劇場関係者から)。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
グリーティキャロット	植物	13	低い	魔法	腹具合による

言語	生息地
なし	草原、森林、山岳

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
17	20	炎属性ダメージ+3点	19	10(多足)/—	18	16

攻撃方法(部位)	命中率	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
搾血管	16	2d+18	14	10	112	74

特殊能力
<p>▶疑似妖精魔法13レベル/魔力15(22)</p> <p>自身のマナを使用し、妖精魔法と同様の効果を生じさせます。属性は「土」のみです。</p> <p>○●魔法適性</p> <p>戦闘特技《ターゲティング》《魔法拡大/すべて》を習得しています。</p> <p>○吸収</p> <p>搾血管の攻撃が命中した場合、その適用ダメージだけ、この魔物のHPかMPが回復します。どちらを回復させるかは、この魔物が選べます。</p> <p>○長い搾血管</p> <p>搾血管は「射程:1(10m)」の近接攻撃として扱います。また、搾血管は無数にあるので、10m以内にいるキャラクター全員に攻撃可能です。</p>

戦利品			
出目	内容	出目	内容
2~5	薬用ニンジン(500G/緑A)	6~9	上質な薬用ニンジン(1200G/緑S)
10~	極上の薬用ニンジン(4800G/緑S)		

解説
突然変異した、肥大した薬用ニンジンです。全長1mの薬用ニンジンに、無数の搾血管がついた外見をしています。これを周囲の生物や土に刺し、栄養となりそうな血液や水、土中の栄養素を貪欲に取り込みます。この薬用ニンジンは、普通は魔物化しない種なのですが、条件がそろった時に一定確率で発生します。そのため、稀に人里の栽培所で騒ぎを起こすことがあります。とにかく周囲の栄養と水を独占しようとするため、その土地は遠からず枯れてしまいます。薬効としては、元の薬用ニンジンの比ではないぐらい、貴重なものとなります。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
ヘブンリイラフレシア	植物	30	なし	魔法	敵対的

言語	生息地
なし	森林、秘境、魔域

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
29	32	純エネルギー属性ダメージ+3点	31	—/25(浮遊)	41	42

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
触手(本体)	37	2d+42	34	35	444	264
花弁(花弁)×5	38	4d+44	32	32	266	106

コア部位: 本体

特殊能力	
<p>●全身</p> <p>○悪臭/41(48)/生命抵抗力/消滅 とんでもない悪臭を放っています。この魔物と同じ乱戦エリアにいるキャラクターは、手番終了時に生命抵抗力判定を行い、失敗すると「2d+33」点の毒属性の魔法ダメージを受けます。</p> <p>●本体</p> <p>○2回行動 1ラウンドに主動作を2回行えます。</p> <p>▶無数の長い触手 周囲20m以内の任意のキャラクター全員に、触手による近接攻撃を行います。</p>	<p>▶魔蟲の召喚/40(47)/生命抵抗力/短縮 魔界の蟲の群れを呼び寄せ、敵を攻撃します。「射程/形状:2(30m)/起点指定」「対象:1エリア(半径6m)/20」で対象を選びます。対象は、1分(6ラウンド)の間、手番終了ごとに「2d+40」点の物理ダメージを受けます。 この能力は1ラウンドに1回しか使えず、使用することによりMPを20点消費します。</p> <p>●花</p> <p>○●戦闘特技 戦闘特技《ターゲティング》《鷹の目》《砲攻撃Ⅱ》《牽制攻撃Ⅲ》《全力攻撃Ⅲ》を習得しています。詳細はルールブックを参照してください。ただし《牽制攻撃Ⅲ》は打撃点に-3点されます。</p> <p>▶妖花の棘弾/36(43)/回避力/消滅 「射程/形状:2(50m)/射撃」「対象:1体」で遠隔攻撃を行い、敵に鋭い棘を飛ばします。対象に「2d+40」点の物理ダメージを与えます。</p>

戦利品			
出目	内容	出目	内容
自動	大輪の妖花(15000G/緑SS)	2~6	長大な蔓(600G/緑A)×1d
7~13	妖花の蔓(3000G/緑S)×2d	14~	魔蟲呼びのめしべ(42000G/緑SS)

解説
<p>強烈な悪臭と、それ以上に危険な瘴気を放っている、巨大な妖花です。「その香りをひと嗅ぎするだけで、あの世が見える」ということから、この名前が付けました(命名した者も、よくぞ生き延びたものです)。物理的な手段なのか、一種の魔法なのか、ラクスシアに存在しない凶悪な蟲の群れを呼んで、敵対する者を食いつくさせます。大きな花弁も、周囲のマナを変質化させ、矢のような棘を発射してきます。</p>

アンデッド

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
スカルハート	アンデッド	6	低い	魔法	敵対的

言語	生息地
なし	遺跡、墓場、魔域

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
11	17	打撃武器ダメージ+3点	13	14(八足)/—	8	9

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
かみつき	8	2d+5	8	6	38	31

特殊能力	<p>○骨の鐘 刃武器から、クリティカルを受けません。 物理ダメージを受けた時、その適用ダメージを半分(端数切捨て)にします。</p> <p>○壁歩き この魔物は【ウォール・ウォーキング】がかかっていると同様に、壁や天井を歩けます。</p>	<p>鬼火/9(16)/精神抵抗力/消滅 髑髏の口が大きく開き、中の鬼火が敵を包みます。「射程:接触」「対象:1体」で「2d+3」点の呪い属性の魔法ダメージを、HPとMPの両方に与えます。 この能力を使用すると、次の手番まで「○骨の鐘」を失います。</p>
------	--	--

戦利品	出目	内容	出目	内容
	2~9	赤黒い骨(200G/赤A)	10~	骨のランタン(500G/金赤A)

解説
髑髏に、骨で出来た蜘蛛の脚をつけたような姿のモンスターです。頭蓋骨の中で鬼火が燃え盛り、生者を攻撃します。由来には謎が多く、罪深い者の魂を護送するためのものであるとか、野ざらしにされた骸が化けて出ただけとか、悪魔が手に入れた魂を保管するためのものであるとか、諸説あります。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
デッドパーティー	アンデッド	7	低い	魔法	敵対的

言語	生息地
生前の言語	さまざま

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
11	17	回復効果ダメージ+3点	15	14(多足)/—	10	10

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器(魔法戦士)	10	2d+8	9	5	51	35
武器(重戦士)	9	2d+11	7	9	66	19
武器(盗賊)	10	2d+7	10	4	48	14
武器(魔術師)	7	2d+5	7	3	40	42
武器(銃士)	9	2d+6	7	4	45	31

コア部位:なし

特殊能力	<p>●全身 ▶▶言うなれば、運命共同体 自身のHPかMPを「10」点消費し、他の部位に譲り渡します。HPを消費していれば、他の部位1つのHPが10点回復し、MPを消費していれば、他の部位1つのMPが10点回復します。この能力は、1部位につき1ラウンド1回だけ使用できます。</p> <p>●魔法戦士 ▶魔法(1系統)6レベル/魔力8(15) 真語魔法、操霊魔法、神聖魔法、妖精魔法、森羅魔法、召異魔法のうち、いずれか1系統を6レベルで習得しています。 妖精魔法であれば、使用する属性は、「土」「水・氷」「風」「闇」です。</p> <p>○●魔法適性 戦闘特技《ターゲティング》《魔法拡大/数》《マルチアクション》を習得しています。</p> <p>●重戦士 ○●戦闘特技 戦闘特技《かばうII》《ガーディアンI》《全力攻撃I》を習得しています。詳細はルールブックを参照してください。</p> <p>●盗賊 ●戦闘特技 戦闘特技《隠攻撃I》《牽制攻撃II》《挑発攻撃II》を習得しています。詳細はルールブックを参照してください。ただし《牽制攻撃II》は打撃点に-2点されます。</p>	<p>●魔術師 ▶魔法(1系統)6レベル/魔力9(16) 真語魔法、操霊魔法、神聖魔法、妖精魔法、森羅魔法、召異魔法のうち、いずれか2系統を6レベルで習得しています。 妖精魔法であれば、使用する属性は、「土」「水・氷」「炎」「風」です。</p> <p>○●魔法適性 戦闘特技《ターゲティング》《魔法収束》《魔法制御》《魔法拡大/数》を習得しています。</p> <p>●銃士 ▶魔動機術6レベル/魔力8(15) ▶銃撃/10(17)/回避力/消滅 「射程:2(30m)」で銃による射撃攻撃を行います。装填数は3、「部位:2H」です。 ダメージは、威力20の弾丸であれば「2d+6」のガン属性の魔法ダメージとし、弾丸の威力が10上下すること、ダメージも2点上下させてください。もし必要なら、ガンのクリティカル値は⑩とします。</p> <p>○●戦闘特技 戦闘特技《ターゲティング》《鷹の目》《狙撃》を習得しています。詳細はルールブックを参照してください。</p>
------	---	---

戦利品	出目	内容	出目	内容
	自動	銀貨袋(50G/—)×2d	2~6	武器(60G/黒白B)
	7~12	愛用の武器(300G/黒白B)	13~	魔法の武器(2500G/黒白S)

解説
遺跡で、魔域で、険しい自然の中で。様々な場所で、志半ばで倒れた冒険者たちの、成れの果てです。5体の死体が融合し、未だ戦いの悪夢から覚めず、敵を求めて戦い続けています。彼らを自由にしてやるのも、冒険者の務めでしょう。死してなお、生前の連携が取れています。その戦闘力は健在、どころか、穢れ力を得て増強されています。油断すると、彼らの仲間入りです。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
ネイキッドブレイン	アンデッド	8	人間並み	魔法	敵対的

言語	生息地
なし	さまざま

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
14	19	刃武器のダメージ+3点	15	—/15(浮遊)	9	12

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
念動	9	2d+7	9	2	44	57

特殊能力
<p>○念動攻撃 念動による攻撃は、「射程:1(10m)」の遠隔攻撃として扱います。そこらにある小石や1kg以下の物体を飛ばしてきます。</p> <p>○戦闘特技 戦闘特技《ターゲットング》を習得しています。詳細はルールブックを参照してください。</p> <p>○精神障壁 回避力判定や抵抗力判定の代わりに宣言し、一種のバリアを張ります。合算ダメージが20点以下の攻撃を無効化し、ダメージ以外の不利益な影響も受けません。元々、ダメージを与えないものや、毒、病気、呪い、精神効果属性の効果には宣言できません。 また、ダメージが21点以上の場合、まったく効果がありませんし、回避力判定や抵抗力判定は自動失敗した扱いになります。 この能力を使用すると、MPを5点消費します。</p>

戦利品												
<table border="1"> <thead> <tr> <th>出目</th> <th>内容</th> <th>出目</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2~6</td> <td>織れた脳(200G/赤A)</td> <td>7~12</td> <td>結晶化した脳髓(600G/赤A)</td> </tr> <tr> <td>13~</td> <td>念動結晶(3000G/黒白S)</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	出目	内容	出目	内容	2~6	織れた脳(200G/赤A)	7~12	結晶化した脳髓(600G/赤A)	13~	念動結晶(3000G/黒白S)		
出目	内容	出目	内容									
2~6	織れた脳(200G/赤A)	7~12	結晶化した脳髓(600G/赤A)									
13~	念動結晶(3000G/黒白S)											

解説
浮遊した脳から、二つの眼球が伸びている姿のアンデッドです。生前の苦しみや憎悪を拗らせており、その超自然的な力は、破壊のために振るわれます。非道な魔法実験の果てに生まれ、蛮族の食料貯蔵庫(人族の肉を含みます)で発生したり、酷い死に方をした上に吊られなかった者から生じると言われています。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
リベンジャーキャット	アンデッド	10	人間並み	魔法	敵対的

言語	生息地
共通交易語、地方語、魔法文明語	さまざま

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
12	19	回復効果ダメージ+3点	17	26(四足)/—	14	14

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
牙	13	2d+11	13	10	93	65

特殊能力
<p>○炎無効、○精神効果無効</p> <p>▶操霊魔法9レベル/魔力12(19)</p> <p>○●戦闘特技 & 魔法適性 戦闘特技《ファストアクション》《影走り》《ターゲットング》《マルチアクション》《魔法拡大/数》を習得しています。詳細はルールブックを参照してください。</p> <p>●魔力撃=+12ダメージ 打撃点を+12点します。リスクとして、自身の生命・精神抵抗力判定に-2のペナルティ修正を受けます。</p> <p>○織れ隠し この魔物は、守りの剣の影響を受けません。</p>

戦利品												
<table border="1"> <thead> <tr> <th>出目</th> <th>内容</th> <th>出目</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2~7</td> <td>妖獣の毛皮(300G/赤A)</td> <td>8~11</td> <td>燃える瞳(1200G/金赤S)</td> </tr> <tr> <td>12~</td> <td>復讐に燃え盛る瞳(2400G/金赤S)</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	出目	内容	出目	内容	2~7	妖獣の毛皮(300G/赤A)	8~11	燃える瞳(1200G/金赤S)	12~	復讐に燃え盛る瞳(2400G/金赤S)		
出目	内容	出目	内容									
2~7	妖獣の毛皮(300G/赤A)	8~11	燃える瞳(1200G/金赤S)									
12~	復讐に燃え盛る瞳(2400G/金赤S)											

解説
飼い主が非業の死を遂げた猫が、死後、復讐のために現世に戻って来たものです。飼い主の種族に変身する能力を持ち、言葉と魔法の力を得ました。復讐の神の力を借りているとの説もありますが、真偽は不明です。飼い主を殺した者へ、然るべき報いを与えたら成仏します。それまでは、幾たび倒れようとも、復活して行くと言われてます。ときに、猫以外の動物も、これと同様の存在となる可能性があるようです。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
セブンバイレーツ	アンデッド	14	命令を聞く	魔法	命令による

言語	生息地
なし	海洋

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
14	21	回復効果ダメージ+3点	21	—/25(浮遊)	18	17

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
オール(船)	18	2d+17	17	13	126	90
武器(亡者ども)	17	2d+15	18	12	176	52

コア部位: 船

特殊能力
<p>●全身 ○通常武器無効</p> <p>●船 ○複数宣言=2回</p> <p>○限定2回行動 1ラウンドに主動作を2回行えますが、操霊魔法と「オール一斉攻撃」は1回ずつしか行えません。</p> <p>▶操霊魔法14レベル/魔力18(25)</p> <p>○●戦闘特技&魔法適性 戦闘特技《ターゲットイング》《全力攻撃Ⅱ》《薙ぎ払いⅡ》《魔法拡大/すべて》を習得しています。詳細はルールブックを参照してください。</p> <p>▶オール一斉攻撃/22(29)/回避力/消滅 船から突き出たオールが、一斉に攻撃してきます。「射程:接触」「対象:1エリア(半径3m)/5」に「2d+17」点の物理ダメージを与えます。 この能力は連続した手番には使えません。</p> <p>▶亡者再生 [部位:亡者ども]のHPが100点回復します。[部位:亡者ども]のHPが0以下になっても有効で、これでHPが1以上になれば、この手番から行動を再開します。 この能力を使用すると、MPを30点消費します。</p>
<p>●亡者ども ○複数宣言=3回</p> <p>○限定3回行動 1ラウンドに主動作を3回行えますが、呪歌は2回までしか使えません。</p> <p>▶基本呪歌10レベル/17(24)/全エリア(半径140m) ▶【終律:蛇穴の苦鳴】/17(24)/精神抵抗力/半減 「射程:140m」で【終律:蛇穴の苦鳴】を使用し、3体までの対象に「2d+15」点の呪い属性の魔法ダメージを与えます。 この能力は、「基本呪歌」を1回以上連続して使用した直後の手番でなければ使えません。 ▶【終律:水竜の轟】/17(24)/精神抵抗力/半減 「射程:140m」で【終律:水竜の轟】を使用し、5体までの対象に「2d+17」点の水・氷かつ雷属性の魔法ダメージを与えます。 この能力は、「基本呪歌」を2回以上連続して使用した直後の手番でなければ使えません。</p> <p>○●戦闘特技 戦闘特技《かばうⅡ》《ガーディアンⅡ》《斬り返しⅡ》《牽制攻撃Ⅲ》《挑発攻撃Ⅱ》を習得しています。詳細はルールブックを参照してください。ただし、《牽制攻撃Ⅲ》は打撃点に-3点されます。</p> <p>○複数の戦利品 戦利品の判定を行う際、[部位:亡者ども]は3部位としてカウントします。つまり、戦利品が3回手に入ります。</p>

戦利品		出目		内容	
2~11	朽ち果てた武器(700G/黒白A)	12~	年代物の武器(3200G/黒白S)		

解説
<p>緑色の光を発する海賊船の霊体から、7人の亡者が直接生えてきている、亡霊の集合体です。1人殺すごとに、亡者が1人成仏し、殺された者は亡者の仲間入りを果たします。そのため、夜や深い霧などで太陽の力が弱まった海に、不気味な歌を歌いながら、生者を執拗に追い求めています。本体は海賊船の方で、死んだ海賊たちの怨みがしみつき、それ自体がアンデッド化したものです。</p>

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
ブリードブレッサー	アンデッド	18	高い	魔法	敵対的

言語	生息地
交易共通語、地方語、汎用蛮族語、魔法文明語	遺跡

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
22	25	回復効果ダメージ+3点	21	20/—	23	24

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器	22	2d+20	20	18	167	152

特殊能力	
<p>○複数宣言=2回</p> <p>▶神聖魔法15レベル/魔力23(30)</p> <p>○●▶魔法適性 戦闘特技《ターゲティング》《魔法収束》《魔法制御》《魔法拡大/すべて》《ハイオレントキャストII》《ワードブレイク》を習得しています。</p>	<p>▶血の祝祭/23(30)/精神抵抗力/消滅 「射程:自身」「対象:全エリア(半径30m)/すべて」に血の祝福を与え、「HPが0以下になっても気絶せず、生死判定も発生しないが、HPは一切回復しない」という状態にします。持続時間は30秒(3ラウンド)ですが、HPが0以下のキャラクターは効果が切れた時点で生死判定を行います。 これは達成値30の呪文として扱い、【デイスベル・マジック】などで消去を試みることができます。この能力は、1回使用すると、30秒(3ラウンド)が経過するまで使用できません。</p>

戦利品	
出目	内容
2~8	奇妙な聖印(3300G/白S)
13~	狂気の神像(18600G/金白SS)

解説
流血を教義としていた邪教集団の高司祭が、死後も信仰を広め、実践するために不死化したものです。その奥義とも言うべき魔法が使われると、ひたすらに流血と死が約束された、致命的な戦闘となります。表立って戦う事は稀で、信者を使って大量の犠牲者が出るような計画を練っており、不死者ならではの時間感覚で、大規模な計画を練っています。大抵は、同時進行で複数のプランを立てており、その中でタイミングの良さそうなものを選んで実行します。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
カルネージファンタズマ	アンデッド	20	なし	魔法	敵対的

言語	生息地
なし	戦場跡や廃墟、遺跡など

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
22	25	回復効果ダメージ+3点	21	20(浮遊)/—	26	28

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
拳	26	2d+27	24	19	217	179

特殊能力	
<p>○通常武器無効</p> <p>○複数宣言=2回</p> <p>○再生=20点 手番の終了時に、HPが「20」点回復します。HPが0以下になると、この能力は失われます。</p> <p>▶操霊魔法15レベル/魔力20(27)</p> <p>○●▶魔法適性 戦闘特技《ターゲティング》《魔の目》《魔法収束》《魔法制御》《魔法拡大/すべて》《ダブルキャスト》《ワードブレイク》を習得しています。</p> <p>●▶魔力撃+20ダメージ 打撃点を+20点します。リスクとして、自身の生命・精神抵抗力判定に-2のペナルティ修正を受けます。</p>	<p>▶分霊生成 HPが20点しかなく、MPを持っていない以外は、自身と全く同じ能力を持つ分身を、5体まで作成できます。この分身は、この手番から行動を開始します。分身が呪文を行使したり、MPにダメージを受けた場合、そのMPは本体が肩代わりします。分身1体を作成するごとに、HPを20点消費します。 この能力は1ラウンドに1回だけ使えます。</p> <p>▶怨みのプレス/26(33)/精神抵抗力/半減 「射程/形状:2(50m)/射撃」「対象:1体」で、黒い怨念の塊を飛ばします。対象に「2d+20」点の呪いの属性の魔法ダメージを与えます。加えて、抵抗に失敗した場合は、適用ダメージと同点だけMPにもダメージを受けます。 この能力は連続した手番には使えません。</p> <p>○復活 この魔物は、倒れても1日後に復活します。これを防ぐには、定められた儀式を必要とします。魔物知識判定の達成値が弱点値以上でなかった場合には、復活を防ぐ完全な手順をキャラクターは知り得なかったことになり、定められた儀式を試みても、阻止することはできません。 あるいは、何かの手段で怨念の源を絶った場合にも、復活は阻止できます。</p>

戦利品	
出目	内容
2~6	怨みの涙の結晶(500G/白A)
12~	狂気の結晶(7000G/白S)

解説
虐殺の発生した場所で生じた、怨念の集合体です。融合した穢れた魂の量が多すぎて、自我を失っており、攻撃衝動のままに行動しています。自身の分身を無軌道に作り出しては、あてのない破壊を繰り返していますが、その分身もいつの間にか本体に再融合され、生産性のない活動に明け暮れています。

魔法生物

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
グラスゴーレム	魔法生物	2	命令による	魔法	命令による

言語	生息地
魔法文明語	遺跡

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
9	12	炎属性ダメージ+3点	11	12/—	5	5

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
拳	5	2d-1	5	2	17	なし

特殊能力	
○炎に弱い 炎属性のダメージを受けるとき、自動的に「3」点のダメージを余分に受けます。	▶書かれた文字 自身に書かれた呪文の文字を読み上げることで、その呪文を行使できます。どのような呪文が封じられているかは個体によりますが、大抵は1,2種類で、魔力0として発動します。 この能力を使用した場合、書かれていた文字は浮かび上がり、そのまま消滅すると同時に呪文が発動。この魔物のHPを「呪文に必要な消費MP」点だけ消費します。

戦利品	出目	内容	出目	内容
自動	魔力を帯びた紙(100G/緑白金A)	13~	秘密の書かれた紙(800G/緑白金A)	

解説
筆を編んで作られたゴーレムです。筆は魔法文明時代の魔法使いが書きつけた内容がびっしり書き込まれており、それを呪文として発動することができます。そして、ゴーレムとしては驚くべき事に(あらかじめプログラムされた範囲でですが)会話も可能です。自我は希薄ですが、感情らしきものも持っています。時に、当時の記憶を保持していたり、非常に特殊な呪文が体に書かれている個体が発見されることがあり、騒動の種になります。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
ペイントドモンスター	魔法生物	5	命令を聞く	魔法	命令による

言語	生息地
なし	遺跡

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
11	15	炎属性ダメージ+3点	9	15/5(浮遊)	6	7

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
鉤爪(魔物の絵)	7	2d+4	6	5	38	21
なし(絵の額)	—	—	4	5	43	25

コア部位: 絵の額

特殊能力	
●全身 ○分離能力 [部位: 魔物の絵]と[部位: 絵の額]は分離し、独立した移動が可能です。[部位: 魔物の絵]の移動力は「15/—」、[部位: 絵の額]の移動力は「—/5(浮遊)」とします。 ○写実的な絵画 [部位: 魔物の絵]はリアルな造形をしています。[部位: 魔物の絵]だけが[部位: 絵の額]の見えないところで行動しているところを目撃しても、すぐにこの魔物の存在を思い起こすことが困難です。 この場合、魔物知識判定の達成値が15以上の時だけ、ペイントドモンスターであると気づきます。 ●魔物の絵 ○額縁内での再生=5点 [部位: 魔物の絵]が[部位: 絵の額]と同じ座標にいる限り、手番の終了時に、HPが「5」点回復します。HPが0以下になると、この能力は失われます。	●戦闘特技 戦闘特技《牽制攻撃 I》《全力攻撃 I》を習得しています。詳細はルールブックを参照してください。ただし《牽制攻撃 I》は打撃点に-1点されます。 ○絵の額 ▶真語魔法4レベル/魔力6(13) ○魔法適性 戦闘特技《ターゲティング》《魔法拡大/数》を習得しています。 ▶絵の再生 HPが0以下の[部位: 魔物の絵]のHPを30点回復し、この手番から行動可能とします。 この能力を使用すると、MPを10点消費します。

戦利品	出目	内容	出目	内容
自動	額縁(200G/緑白A)	2~7	なし	
8~10	魔材(200G/金緑A)	11~	上質な魔材(500G/金緑A)	

解説
一見すると、魔物の絵ですが、額縁の中で魔物が動いています。この魔物には様々なパターンの絵が描かれていますが、このデータは狼に似た獣が描かれていますが、額縁から抜け出て、侵入者を襲います。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
グリーンスライム(スライムⅡ)	魔法生物	7	命令を聞く	魔法	命令による

言語	生息地
なし	遺跡、下水道

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
12	16	炎属性ダメージ+3点	12	11(流動)/—	12	11

攻撃方法(部位)	命中率	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
体当たり	10	2d+7	8	10	61	47

特殊能力
<p>○柔らかな身体 打撃武器に対しては防護点が5点高いものとして扱います。</p> <p>○炎に弱い 炎属性のダメージを受けるとき、自動的に「3」点のダメージを余分に受けます。</p> <p>○酸の分泌/11(18)/生命抵抗力/消滅 体当たりが命中した対象は、酸で焼かれます。対象は、体当たりによるダメージに加え、「6」点の毒属性の魔法ダメージを受けます。</p> <p>○酸の散布/12(19)/生命抵抗力/半減 同じ乱戦エリアにいるキャラクター全員に、酸を振りまきます。対象に、「2d+6」点の毒属性の魔法ダメージを与えます。 この能力は連続した手番に使用できません。</p>

戦利品			
出目	内容	出目	内容
2~4	強酸(80G/白B)	5~9	低品質なスライムゼリー(200G/赤白A)
10~	スライムコア(700G/白A)		

解説
酸を分泌する能力が高まった、緑色のスライムです。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
キラバベット	魔法生物	9	人間並み	魔法	敵対的

言語	生息地
なし	さまざま

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
15	21	炎属性ダメージ+3点	17	18/—	14	12

攻撃方法(部位)	命中率	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器	12	2d+13	11	8	76	50

特殊能力
<p>○擬態/19/危険感知/消滅 人形に擬態します。擬態中は、この魔物に対し、魔物知識判定を行うことはできません。不用意に接近した場合、目標値19の危険感知判定を行い、失敗したら不意打ち(⇒『I』156頁)を受けます。行動を開始したら、擬態は自動的に解除されます。 【センス・マジック】などの魔法に反応します。</p> <p>○反撃 近接攻撃に対する回避力判定に成功したら、攻撃してきたキャラクターに、武器による近接攻撃を行います。命中率や打撃点は、通常攻撃の数値を用います。これは、1ラウンドに3回まで宣言できます。</p> <p>○呪いの武器/12(19)/回避力/消滅 自身の武器に禍々しい瘴気をまとわせ、3分(18ラウンド)の間、この魔物の近接攻撃を、呪い属性の魔法ダメージに変更します。</p> <p>○痛恨撃 打撃点決定の2dの出目が10以上だった場合、打撃点をさらに「+7」点します。</p>

戦利品			
出目	内容	出目	内容
自動	呪いの核(300G/金黒A)	2~6	魔材(200G/金緑A)
7~10	土質な魔材(500G/金緑A)	11~	高級な魔材(3600G/金緑S)

解説
魔法文明時代に作られた、悪意ある人形です。とにかく知的生物を不意打ちし、殺すことだけを存在意義としています。形状は様々ですが、木の操り人形やクマのぬいぐるみなど、一般的な人形の姿をしており、大きさは20~80cmの範囲でまちまちです。ターゲットを自由に狙えない欠点はありましたが、敵の建造物に放り込んでおけば、敵を次々と暗殺してくれました。獲物が1人になる瞬間を狙って、なるべく露見しないように殺人を繰り返していたのです。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
グライツスケアクロウ	魔法生物	10	命令を聞く	魔法	命令による

言語	生息地
なし	遺跡

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
15	19	回復効果ダメージ+3点	15	16/—	14	12

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
鎌	13	2d+12	11	7	89	30

特殊能力	
<p>○半アンデッド体質 神聖魔法の回復魔法で、アンデッド同様にダメージを受けます。「分類:アンデッド」のキャラクターに対して、ダメージが上昇する効果は、この魔物に対しても有効です。ダメージ以外のボーナスはつきません。</p> <p>◆戦闘特技 戦闘特技《斬り返しⅡ》《全力攻撃Ⅱ》を習得しています。詳細はルールブックを参照してください。</p>	<p>○怨みの案山子/14(21)/精神抵抗力/半減 自身が「1」点以上のダメージを受けた時、自身の被ダメージを2倍にできます。その場合、自身が受けたダメージを、敵全員に頭割り(端数切捨て)したものを、呪い属性の魔法ダメージとして与えることができます。 例:この魔物が23点の適用ダメージを受けたとき、自身の適用ダメージが46点になりますが、敵が5体いるなら、敵全員に46÷5で、9点(抵抗力に成功した敵には4点)の呪い属性の魔法ダメージを与えることになります。 この能力は1ラウンドに1回しか使えず、連続したラウンドに使用することもできません。</p>

戦利品		出目	内容
自動	織れた鎌(100G/黒白S)	2~6	魔力を帯びた薬(100G/緑白A)
7~12	魔力を強く帯びた薬(200G/緑白A)	13~	どす黒い薬(1200G/緑白A)

解説
鎌を抱えた、案山子のような姿の薬製ゴーレムです。アンデッドと魔法生物の中間のような存在で、受けたダメージを怨みとして返す能力がありますが、神聖魔法の回復魔法でダメージを受ける性質も備えてしまいました。命令に従わず、生者を攻撃することもありましたが、ユニークな能力に、使いどころを見出す魔術師もいたようです。そして何より、材料費が安いわりに、強いのが魅力でした。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
ハンドレッドローパー	魔法生物	11	命令を聞く	魔法	命令による

言語	生息地
なし	遺跡

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
11	20	断空属性ダメージ+3点	20	16/—	15	15

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
触手	15	2d+14	12	12	100	69

特殊能力	
<p>○長い触手 触手による攻撃は、「射程:2(20m)」の近接攻撃として扱います。</p> <p>○複数攻撃 無数にある触手は、任意の対象を、任意の数まで攻撃できます。ただし、命中判定に「1-同時に攻撃するキャラクターの数」だけペナルティ修正を受けます。例えば、同時に4体を攻撃するなら、命中判定に-3のペナルティ修正を受けます。1体(部位)を、1回の主動作で2回以上、攻撃することはできません。</p>	<p>○縛り上げる触手 触手による攻撃が命中した時、ダメージを与える代わりに、触手を根元から切り離し、収縮させることで敵に巻きつけ、縛り上げることもできます。この効果を受けると、1回目は、あらゆる行動判定に-2のペナルティ修正を受けます。2回目はペナルティ修正が-4となり、移動ができません。3回目は、あらゆる行動を行えません。 2回目までなら、自力で主動作で引きはがし処理(⇒「Ⅲ」341頁)を試みることができ、成功すれば2回分まとめて引きはがせます。3回受けていても、他者は引きはがしを行えます。ただし、その目標値は2回目なら「命中判定達成値の最も高いもの+2」、3回目なら「命中判定達成値の最も高いもの+4」となります。</p>

戦利品		出目	内容
自動	触手(100G/赤A)×2d	2~10	柔軟な触手(600G/赤A)
11~	生きのいい触手(1800G/赤S)		

解説
ぶよぶよした外見の、直径3mの糸玉のような魔法生物です。無数の触手が絡み合っており、柔軟で強靱なゴムロープのように伸長し、侵入者をからめ取ります。魔法文明時代の魔法使いが、殺さずに生け捕りたいときに用いていました(捕まった者は、いっそ死んだ方がましな目に遭うこともあったようです……)。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
ヴァンプヘッド	魔法生物	14	命令を聞く	魔法	命令による

言語	生息地
なし	遺跡

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
21	25	物理ダメージ+2点	17	20/40(飛行)	19	15

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
牙(頭部)	19	2d+18	15	15	135	81
拳(上半身)	20	2d+16	14	14	162	32
蹴り(下半身)	18	2d+17	14	16	148	29

コア部位: 頭部

特殊能力
<p>●全身</p> <p>○不死者への妨害 この魔物の周囲50m以内は、ノスフェルトゥの特殊能力の達成値に-4されます。</p> <p>○再生=8点 手番の終了時に、HPが「8」点回復します。HPが0以下の部位には、この効果は及びません。</p> <p>○穢れ嫌いの皮膚 この魔物に近接攻撃が「射程:接触」の効果を使ったキャラクターは、その成否に関わらず、その試みごとに「対象の穢れ」点の確定ダメージを受けます。対象がノスフェルトゥおよび、その眷属であれば、ダメージは「8」点になります。</p> <p>●頭部</p> <p>▶▶吸血鬼への挑発/19(26)/精神抵抗力/消滅 吸血鬼を挑発するようなメッセージを発します。「射程:自身」「対象:全エリア(半径30m)/すべて」のノスフェルトゥは、この魔物から《挑発攻撃II》を受けたのと同じ処理をします。この効果は精神効果属性として扱います。 この能力は1ラウンドに1回だけ使えます。</p> <p>○吸血 牙の攻撃が命中した場合、その適用ダメージぶんだけ、この魔物のHPが回復します。</p>
<p>▶不死神の加護剥奪/必中 「射程:自身」「対象:全エリア(半径100m)/すべて」で、ツァイデスやメティシエなど、ノスフェルトゥを加護する神の、特殊神聖魔法がかかっている者のHPとMPに「20」点の確定ダメージを与えます。その上で、その呪文の達成値が35以下なら、それを解除します。 この能力を使用すると、MPを10点消費します。</p> <p>●上半身</p> <p>▶2回攻撃&双撃 両の拳でそれぞれ1回ずつの攻撃を行います。1回目の攻撃の結果を確認してから、2回目の攻撃を、同じ対象にさらに行うか、別の対象を選んで行うかを選ぶことができます。</p> <p>▶太陽光線照射装置 胸から太陽光を模した光を発生し、10秒(1ラウンド)の間、周囲50mは太陽光の下にある扱いとなります。 この能力は連続した手番に使用できません。</p> <p>●下半身</p> <p>○攻撃障害=不可・なし 大きさが攻撃を妨げます。 【部位:頭部】【部位:上半身】は、近接攻撃の対象になりません。 【部位:下半身】のHPが0以下となった場合、この効果は失われます。</p>

戦利品		戦利品	
出目	内容	出目	内容
2~4	魔材(200G/金緑A)	5~8	改造した魔材(2100G/金緑S)
9~	吸血鬼の生首(8400G/赤S)		

解説
<p>ノスフェルトゥの生首を頭部に使用した、一種のフラビーゴーレムです。魔法文明時代に存在した、ノスフェルトゥが大嫌いな魔法王が開発したと言われ、ノスフェルトゥへの嫌がらせに特化した性能を持っています。</p> <p>なお、この魔法王は、数々のノスフェルトゥの滅ぼし方を発見し、実際に氏族を滅ぼした事すらあります。そのため、ノスフェルトゥの中には、この魔法王を怨み、潜在的に恐れている者がいまだに存在しています。逆に、不死者を討ち滅ぼす使命を持つ者は、この魔法王の手がかりを求めていることがあります。</p>

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
ゼノジェリー	魔法生物	17	高い	魔法	中立

言語	生息地
魔法文明語ほか、任意の言語5つ	遺跡

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
22	27	刃武器のダメージ+3点	17	10(流動)/—	21	25

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
なし(脳)	—	—	18	8	101	163
体当たり(軟体)	20	2d+18	16	11	141	28

コア部位: 体当たり(軟体)

特殊能力
<p>●全身</p> <p>○特殊な魔法生物 自我があり、魔法生物ですが、「○毒無効、病気無効、精神効果無効」を持ちません。食事と睡眠も必要です。</p> <p>●脳</p> <p>▶魔法(3系統)15レベル/魔力23(30) 真語魔法、操霊魔法、神聖魔法、妖精魔法、召異魔法のうち、いずれか3系統を15レベルで習得しています。</p> <p>○●魔法適性 戦闘特技《マナセーブ》《ルーンマスター》《ターゲティング》《鷹の目》《魔法収束》《魔法制御》《鷹の目》《魔法拡大/すべて》《バイオレントキャストII》《ダブルキャスト》《ワードブレイク》を習得しています。</p> <p>○知識&弱点看破 セージ知識判定を基準値23(固定達成値30)で行えます。 この魔物が、弱点を見抜いた他のキャラクターに対し、その弱点に対応する攻撃を行ったならば、その効果を2倍に換算します。</p>
<p>●軟体</p> <p>○攻撃障害=+4・+4、○魔法障害=-4 脳を包んでいる軟体が、攻撃を妨げます。 [部位: 脳]は、近接攻撃、遠隔攻撃に対する回避力判定に+4のボーナス修正を得ます。 [部位: 軟体]のHPが0以下となった場合、この効果は失われます。</p> <p>○再生=30点 手番の終了時に、[部位: 軟体]のHPが「30」点回復します。HPが0以下になると、この能力は失われます。</p> <p>○回復の衝撃/21(28)/生命抵抗力/半減 この魔物に近接攻撃が「射程: 接触」の効果を使ったキャラクターは、その成否に関わらず、衝撃が襲ってきます。その試みごとに「2d+10」点の衝撃属性の魔法ダメージを受けます。また、対象は、自軍後方エリア(基本戦闘)、または、この魔物が選ぶ任意の方向10m(上級戦闘・熟練戦闘)に投げ出され、「15」点の落下ダメージを受けて転倒します。 この能力を使用すると、[部位: 脳]のMPを3点消費します。</p> <p>▶脳の修復 [部位: 脳]のHPを10点回復します。 この能力は1ラウンドに1回だけ使えます。</p>

戦利品		戦利品	
出目	内容	出目	内容
自動	魔術師の脳(300G/赤白S)	2~5	粘液(100G/赤A)×1d
6~10	マナを含んだ粘液(300G/赤白A)×1d	11~	高濃度のマナを含んだ粘液(1800G/赤白S)×1d

解説
<p>不老不死を目指した、古代の魔導士の成れの果てです。直径1.2mほどのスライムの中に、脳髓が浮かんでいます。当時、知識と魔道の力を追い求めるため、寿命を延ばす技がいくつも開発され、「人間でいる必要はないが、アンデッド化せずに不老不死を得ることはできないだろうか」ということで、自らの体をスライムとし、そのスライムに脳のメンテナンスをさせることで、結果的に不老不死となった経緯があります。しかし、食事と睡眠も必要のため、アンデッド化に比べて不利な点がいづかあったこと、外見と機能的な問題があるため、あまりこの魔物になろうとする者はいませんでした。</p>

魔動機

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
ミニビー	魔動機	2	命令を聞く	機械	命令による

言語	生息地
なし	遺跡

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
8	12	雷属性ダメージ+3点	13	—/15(飛行)	1	1

攻撃方法(部位)	命中率	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
体当たり	1	2d-3	5	0	10	なし

特殊能力
<p>○機械の身体 刃武器から、クリティカルを受けません。</p> <p>○飛行 近接攻撃の命中率・回避力判定に+1のボーナス修正を得ます。</p> <p>○情報分析 小型のミニビーを放出し、敵の動きや能力をデータ化し、除法収集します。これは、施設の情報管理を担当している部署にも転送されます。ゲーム的には、味方の魔動機が、情報解析済みの敵と戦う際に、命中率、回避力に+1のボーナス修正を与えます。戦闘を1回撃した相手なら、情報の解析は完了します。すでに情報が渡ってしまっている場合、この魔物を倒しても、このボーナス修正は消滅しません。 ミニビーに気付くための判定の難易度は、GMが適宜設定してください。</p>

戦利品			
出目	内容	出目	内容
自動	鉄(20G/黒B)	12~	精密な魔動部品(500G/黒白A)

解説
<p>全長30cmほどの、ミツバチに似たフォルムの魔動機です。胴体から、超小型ドローンとでも言うべき、ミニビー(体長1cm以下)を多数放出し、それらで監視・目撃した対象の情報を、頭部の人工頭脳に転送します。そうして解析された情報は、その施設の情報管理部署(もしくは設備)に転送され、魔動機全体に共有されます。静粛性は相当なもので、本体の飛行音からして野生動物にすら気付かれないほどです。ミニビーの隠密能力はさらに高く、遮蔽から覗かれていることに気付く者は少ないでしょう。</p>

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
シールドア	魔動機	6	命令を聞く	魔法	命令による

言語	生息地
なし	遺跡

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
11	16	魔法ダメージ+2点	11	14/—	9	8

攻撃方法(部位)	命中率	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
盾	7	2d+4	7	5	46	31

特殊能力
<p>▶挑発/8(15)/精神抵抗力/消滅 神経を逆なでするような、指向性の音波を発生させます。「射程/形状:2(30m)/射撃」「対象:1体」で、対象は、この魔物を攻撃せずにはいられなくなります。攻撃の成否に関わらず、1回攻撃を行えば、この効果は解除されます。この能力は1ラウンドに1回使用することができ、精神効果属性として扱います。</p> <p>▶防御態勢 次の手番まで、自身が受けるあらゆる物理・魔法ダメージを「-5」点します。</p> <p>○バリア 自身が受けるあらゆる物理・魔法ダメージを「-3」点します。この能力を使用するたびに、MPを3点消費します。</p> <p>○攻撃誘導 自身と同じ座標か、乱戦エリアにいる味方に攻撃が命中した場合(「抵抗・半減」の効果に抵抗した場合も含みます)、1dを振って出目が6の時だけ、この魔物に対象が変更されます。本来の対象にダメージは与えられず、この魔物にダメージが与えられます。複数対象とした効果にも有効ですが、ダメージ以外の効果しか与えないものについては、この能力は無効です。ダメージに付随した効果は、すべてがこの魔物に与えられます。</p> <p>○◆戦闘特技 戦闘特技《ガーディアンI》《かばうI》《ディフェンススタンス》を習得しています。詳細はルールブックを参照してください。</p>

戦利品			
出目	内容	出目	内容
自動	鉄(20G/黒B)×3	自動	粗悪な魔動部品(100G/黒白A)
2~8	魔動機の盾(200G/黒白A)	9~	魔動機の盾(200G/黒白A)×2

解説
<p>両肩に大型の盾をつけたドルン、といった姿の魔動機です。つい、この魔動機に目が行くような塗装が施してあり、攻撃が自身に向くように、様々な工夫が凝らされています。試験的にバリア機能を搭載しており、高い防御力を実現していますが、あまり燃費は良くなかったようです。</p>

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
マジティフェンサー	魔動機	8	命令を聞く	機械	命令による

言語	生息地
なし	遺跡

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
9	16	雷属性ダメージ+3点	9	5(車輪)/—	11	12

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
副砲(本体)	12	2d+9	8	9	79	なし
主砲(主砲)	12	2d+13	8	8	62	なし

コア部位:なし

特殊能力
<p>●全身</p> <p>○機械の身体</p> <p>刃武器から、クリティカルを受けません。</p> <p>○再生=5点</p> <p>手番の終了時に、HPが「5」点回復します。HPが0以下の部位には、この効果は及びません。</p> <p>●本体</p> <p>▶副砲発射/12(19)/回避力/消滅</p> <p>「射程:2(30m)」で、副砲による射撃攻撃を行います。装填数は6です。</p>
<p>▶装填</p> <p>主砲/副砲両方の弾薬を完全に装填します。</p> <p>○擲座</p> <p>[部位:本体]のHPが0以下になった場合、[部位:主砲]は回避力判定に-4のペナルティ修正を受けます。</p> <p>●主砲</p> <p>▶主砲発射/12(19)/回避力/消滅</p> <p>「射程:2(50m)」で、主砲による射撃攻撃を行います。装填数は4です。</p>

戦利品		戦利品	
出目	内容	出目	内容
自動	鉄(20G/黒B)×5	2~4	粗悪な魔動部品(100G/黒白A)
5~8	魔動部品(300G/黒白A)	9~	稀少な魔動部品(900G/黒白A)

解説
<p>全長3mほどの基部に主砲を備え付けた、拠点防衛用の魔動機です。元は、ドラゴンフォートレスのような、大型艦の砲台として使われるパーツを、防衛用に流用・改装したものです。最低限の移動能力と自己修復能力を備えており、粘り強さに定評のある、防衛の要として知られています。そのしぶとさは、侵入者である冒険者にも、大いに発揮されることでしょう。</p>

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
ステルスファイター	魔動機	11	命令を聞く	機械	命令による

言語	生息地
なし	遺跡

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
13	20	雷属性ダメージ+3点	17	16/—	15	14

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器	13	2d+12	12	10	85	51

特殊能力
<p>○機械の身体 刃武器から、クリティカルを受けません。</p> <p>○ステルス機能 「知覚:魔法」「知覚:機械」のキャラクターは、この魔物を感知できません。それらに大しては、透明なものとして扱います。また、自身は「知覚:機械」を妨害する効果を全く受けません。</p> <p>○●戦闘特技 戦闘特技《ファストアクション》《ターゲティング》《鷹の目》《牽制攻撃Ⅲ》を習得しています。詳細はルールブックを参照してください。ただし、《牽制攻撃Ⅲ》は打撃点に-3点されます。</p>

戦利品												
<table border="1"> <thead> <tr> <th>出目</th> <th>内容</th> <th>出目</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>自動</td> <td>合金(200G/黒A)</td> <td>自動</td> <td>ステルス塗料&部品(500G/金黒白A)</td> </tr> <tr> <td>6~9</td> <td>稀少な魔動部品(900G/黒白A)</td> <td>10~</td> <td>未知の魔動部品(2400G/黒白S)</td> </tr> </tbody> </table>	出目	内容	出目	内容	自動	合金(200G/黒A)	自動	ステルス塗料&部品(500G/金黒白A)	6~9	稀少な魔動部品(900G/黒白A)	10~	未知の魔動部品(2400G/黒白S)
出目	内容	出目	内容									
自動	合金(200G/黒A)	自動	ステルス塗料&部品(500G/金黒白A)									
6~9	稀少な魔動部品(900G/黒白A)	10~	未知の魔動部品(2400G/黒白S)									

解説
ドロンとザーレイをベースとし、魔動機や魔法生物の知覚を免れる機能を搭載した、人間大の魔動機です。また、自身も魔動機のセンサーを攪乱する効果を受け付けず、隠密能力にも長けています。そのため、これは魔動機文明時代の人族同士の戦争を想定していた兵器であると推測されています。その表面の塗装と魔動部品には、当時の技術の先端部分が使用されており、高い価値を持ちます。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
バスターフライヤー	魔動機	16	命令を聞く	機械	命令による

言語	生息地
なし	遺跡

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
20	24	雷属性ダメージ+3点	23	20(浮遊)/60(飛行)	19	19

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
体当たり(本体)	21	2d+17	19	11	116	92
なし(大型砲)	—	—	18	8	92	55
機銃(追加ブースター)	22	2d+13	17	12	110	66

コア部位:本体

特殊能力
<p>●全身 ○機械の身体 刃武器から、クリティカルを受けません。</p> <p>●本体 ▶グレネード/19(26)/精神抵抗力/半減 爆発物を射出し、「射程:2(30m)」「対象:1エリア(半径4m)/10」で、対象に「2d+19」点の炎属性の魔法ダメージを与えます。 この能力を使用すると、[部位:本体]のMPを10点消費します。</p> <p>●大型砲 ▶インフェルノ砲/23(30)/精神抵抗力/半減 破壊的な爆発をもたらすエネルギー弾を発射します。「射程:2(200m)」で「対象:全エリア(半径100m)/すべて」に、「2d+50」点の炎属性かつ純エネルギー属性の魔法ダメージを与えます。 この能力を使用すると、[部位:大型砲]のMPを50点消費します。同時に、この魔物の全ての部位に「20」点の確定ダメージを与えます。</p>

戦利品												
<table border="1"> <thead> <tr> <th>出目</th> <th>内容</th> <th>出目</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>自動</td> <td>合金(200G/黒白A)×3</td> <td>2~7</td> <td>未知の魔動部品(2400G/黒白S)</td> </tr> <tr> <td>8~12</td> <td>掘り出し物の魔動部品(7600G/黒白S)</td> <td>13~</td> <td>新発見の魔動部品(25000G/黒白SS)</td> </tr> </tbody> </table>	出目	内容	出目	内容	自動	合金(200G/黒白A)×3	2~7	未知の魔動部品(2400G/黒白S)	8~12	掘り出し物の魔動部品(7600G/黒白S)	13~	新発見の魔動部品(25000G/黒白SS)
出目	内容	出目	内容									
自動	合金(200G/黒白A)×3	2~7	未知の魔動部品(2400G/黒白S)									
8~12	掘り出し物の魔動部品(7600G/黒白S)	13~	新発見の魔動部品(25000G/黒白SS)									

解説
スカイバイクを大型化し、長大な砲身を機体下面に追加、出力を増加させるため、後部に追加ブースターを備えた魔動機です。敵陣に高速で突っ込んで打撃を与える、一種の強襲機です。機動性と火力は申し分ないものの、強度に不安が出てしまいました。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
アルティメットタンク	魔動機	26	命令を聞く	機械	命令による

言語	生息地
なし	遺跡

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
22	26	雷属性ダメージ+3点	26	20(キヤタピラ)/—	35	35

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
副砲(本体)	32	2d+39	29	33	344	なし
主砲(砲塔)	30	2d+45	28	31	309	なし
機関砲(キヤタピラ)	33	2d+35	27	30	378	なし

コア部位: 本体

特殊能力	
<p>●全身</p> <p>○機械の身体</p> <p>刃武器から、クリティカルを受けません。</p> <p>▶装填</p> <p>その部位にある弾薬を完全に装填します。</p> <p>○●戦闘特技</p> <p>戦闘特技《ターゲティング》《鷹の目》《魔法収束》《魔法制御》を習得しています。詳細はルールブックを参照してください。</p> <p>●本体</p> <p>▶副砲/32(39)/回避力/消滅</p> <p>「射程/形状:2(80m)/射撃」「対象:1エリア(半径6m)/20」で、対象に「2d+39」点のガン属性の魔法ダメージを与えます。</p> <p>装填数は20です。</p> <p>●砲塔</p> <p>▶主砲/30(37)/生命抵抗力/半減</p> <p>「射程/形状:2(150m)/射撃」「対象:全エリア(半径20m)/すべて」に砲弾を撃ち込み、対象に「2d+45」点の炎ないし純エネルギー属性の魔法ダメージを与えます。対象ごとに、ダメージが大きくなる方の属性が選択されます。これは《魔法制御》を宣言しても、範囲内のキャラクターを対象から除外することはできません。</p> <p>装填数は3です。</p>	<p>●キヤタピラ</p> <p>○攻撃障害=不可・+4</p> <p>大きさが攻撃を妨げます。</p> <p>[部位:本体][部位:砲塔]は、近接攻撃の対象にならず、また、遠隔攻撃に対する回避力判定に+4のボーナス修正を得ます。</p> <p>[部位:キヤタピラ]のHPが0以下となった場合、この効果は失われます。</p> <p>▶機関砲/33(40)/回避力/消滅</p> <p>「射程/形状:2(40m)/射撃」「対象:1エリア(半径6m)/20」もしくは「射程:自身」「対象:全エリア(半径20m)/すべて」で、対象に「2d+35」点のガン属性の魔法ダメージを与えます。《魔法制御》により、任意のキャラクターを対象から除外できます。</p> <p>装填数は30です。</p> <p>▶トランブル/31(38)/回避力/消滅</p> <p>「射程/形状:2(60m)/突破」で、対象に「2d+43」点の物理ダメージを与えます。これを使用するには、すべての部位が未行動でなければならず、使用するとすべての部位が行動済みとなります。</p>

戦利品			
出目	内容	出目	内容
自動	特殊合金(2000G/黒S)×1d	2~8	掘り出し物の魔動部品(7600G/黒白S)
9~12	新発見の魔動部品(25000G/黒白SS)	13~	奇跡の魔動部品(44400G/黒白SS)

解説
魔動機文明時代に製造された、全高6mの巨大戦車です。圧倒的な火力と重装甲は、問答無用の強さを発揮します。

幻獣

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
フライマン	幻獣	2	低い	五感	敵対的

言語	生息地
蠅人語	森林、山岳

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
7	11	ガン属性ダメージ+3点	11	12/18(飛行)	4	2

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器	3	2d+2	3	2	15	8

特殊能力
<p>○飛行 近接攻撃の命中力・回避力判定に+1のボーナス修正を得ます。</p> <p>○毒の血液/4(11)/生命抵抗力/消滅 この魔物が存在する乱戦エリア内で、この魔物にダメージを与えたものは、自身の手番の終了時に「2」点の毒属性の魔法ダメージを受けます。</p> <p>○毒の槍/4(11)/生命抵抗力/消滅 槍の攻撃を命中させ、「1」点以上のダメージを与えた場合、対象に「2」点の毒属性の魔法ダメージを与えます。</p> <p>●戦闘特技 戦闘特技《凹攻撃 I》を習得しています。</p>

戦利品		出目		内容	
出目	内容	出目	内容		
2~8	武器(30G/黒白B)	9~	蠅人の羽(100G/赤A)		

解説
上半身が膨れ上がった蠅のようになっている、半獣半人の幻獣です。崖の横穴に住み、原始的な文明を持っていますが、知性は低く凶暴です。体に流れる体液は悪臭を放っており、有毒です。彼らは、それを槍に塗り、狩りに利用しています。悪食で腐った肉を食べても平気です。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
シリンダーフォックス	幻獣	7	命令を聞く	魔法	命令による

言語	生息地
さまざま	さまざま

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
10	18	純エネルギー属性ダメージ+3点	16	28(四足)/—	8	11

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
爪	10	2d+6	10	4	46	53

特殊能力
<p>○毒無効、○病気無効、○呪い無効、○精神効果属性無効</p> <p>○感覚共有 主は、この魔物と感覚を共有します。感覚は、主のものとして「知覚:魔法」を瞬時に切り替えることができます。</p> <p>▶▶△練技 【ガゼルフット】【キャッツアイ】【スケイルレギンス】【ストロングブラッド】【シェイブアニマル】【リカバリー(6点回復)】の練技を使用します。</p> <p>▶操霊魔法6レベル/魔力9(16)</p> <p>○●戦闘特技&魔法適性 戦闘特技《ファストアクション》《ターゲティング》《魔法収束》《魔法制御》《魔法拡大/数》を習得しています。詳細はルールブックを参照してください。</p> <p>○連続攻撃 攻撃が命中した場合、同じ対象にもう1回攻撃できます。2回目の攻撃が命中しても、この効果はありません。</p>

戦利品		出目		内容	
出目	内容	出目	内容		
自動	狐の管(200G/金白A)	2~8	なし		
9~12	狐の爪牙(300G/赤A)	13~	霊狐の爪牙(1200G/赤S)		

解説
特殊な術法で作られた狐の姿の幻獣です。自律型の知性を持ち、感情や判断能力も持つため幻獣に区分しましたが、使い魔に近い存在です。普段は主の用意した器(懐にしまえる位のガラスのフラスコだったり、木の筒だったり、特殊な宝玉だったり様々です)に封入されていますが、何らかの任務を命じられた時に、一時的に解放されます。レッドノーズの一族が使役することがある他、ごく少数にはありますが、その秘伝が継承されているようです。その能力は様々で、個体差も大きいのですが、強力なフォックスシリンダーの主は、やはり相応の実力者となります。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
シーズンレディ	幻獣	11	人間並み	五感(暗視)	中立

言語	生息地
交易共通語、地方語、汎用蛮族語、妖魔語、リカント語、翼人語、妖精語、ドラゴン語	森林、山岳、秘境

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
16	19	季節により変動	18	16/—	15	13

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
拳	13	2d+15	13	7	103	74

特殊能力
<p>○能力変動 能力と姿が、季節によって変動します。春は子供の姿で、移動速度に+12、回避力+2、戦闘特技に《ファストアクション》《影走り》が追加され、「▶春一番」が使用可能になります。夏は若い女性の姿で、生命抵抗力・命中力・打撃点に+2点され、「○陽炎」が使用可能になります。秋は成熟した女性の姿で、防護点に+2点され、「○美りの再生=10点」が使用可能になります。冬は老婆の姿で、精神抵抗力・魔力に+1され、「▶凍てつく風」が使用可能になります。</p> <p>弱点も季節により変動します。春なら「風」、夏なら「水・氷」、秋なら「土」、冬なら「炎」属性ダメージ+3点です。</p> <p>▶妖精魔法、森羅魔法10レベル/魔力14(21) 妖精魔法の属性は、春・夏なら「土」「炎」「光」、秋・冬なら「土」「水・氷」「風」「闇」です。</p> <p>○●魔法適性 戦闘特技《ターゲティング》《魔法収束》《魔法制御》《魔法拡大/数》を習得しています。</p>
<p>▶春一番/15(22)/精神抵抗力/半減 「射程/形状:2(30m)/起点指定」「対象:1エリア(半径3m)/5」で、温暖な風を吹かせ、「2d+9」点の風属性の魔法ダメージを与え、眠気を催します。これは、達成値22の【ナツ】として扱います。 この能力は、連続した手番に使用できません。</p> <p>○陽炎 自身の周囲の空気を揺らめかせます。「知覚:五感」「知覚:五感(暗視)」のキャラクターは、この魔物に対する命中力・回避力判定に-2のペナルティ修正を受けます。</p> <p>○美りの再生=10点 手番の終了時に、HPとMPが「10」点回復します。HPが0以下になると、この能力は失われます。</p> <p>▶凍てつく風/15(22)/精神抵抗力/半減 「射程/形状:2(30m)/起点指定」「対象:1エリア(半径3m)/5」で、身を切るような風を吹かせ、「2d+11」点の水・氷属性の魔法ダメージを与え、対象にかかっている達成値22以下の呪文、呪歌、賦術をすべて解除します。 この能力は、連続した手番に使用できません。</p>

職利品												
<table border="1"> <thead> <tr> <th>出目</th> <th>内容</th> <th>出目</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2~5</td> <td>春の胎玉(100G/赤A)</td> <td>6~8</td> <td>夏の草笛(400G/緑A)</td> </tr> <tr> <td>9~11</td> <td>秋の風車(1600G/白S)</td> <td>12~</td> <td>冬の黒玉(6400G/黒S)</td> </tr> </tbody> </table>	出目	内容	出目	内容	2~5	春の胎玉(100G/赤A)	6~8	夏の草笛(400G/緑A)	9~11	秋の風車(1600G/白S)	12~	冬の黒玉(6400G/黒S)
出目	内容	出目	内容									
2~5	春の胎玉(100G/赤A)	6~8	夏の草笛(400G/緑A)									
9~11	秋の風車(1600G/白S)	12~	冬の黒玉(6400G/黒S)									

解説
<p>獣の足と角を持つ、女性の姿の幻獣です。季節によって少女から老婆まで、様々な姿をとります。表情もすぐに変わり、とても気まぐれです。一見すると、付き合いやすいように見えますが、人族や蛮族には理解しがたい行動原理と精神構造を持ち、恐れや悲しみとも無縁です。 自然のmanaを凝縮させた物品を気まぐれに作り出し、持ち歩いています。</p>

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
ボルトフェイス	幻獣	13	人間並み	五感(暗視)	中立

言語	生息地
地方語、魔法文明語、妖精語	山岳、浮遊大陸

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
17	20	土属性ダメージ+3点	20	—/30(飛行)	16	17

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
頭突き	15	2d+17	15	10	85	97

特殊能力
<p>○雷無効</p> <p>○土に弱い 土属性のダメージを受けるとき、自動的に「3」点のダメージを余分に受けます。</p> <p>○飛行 近接攻撃の命中力・回避力判定に+1のボーナス修正を得ます。</p> <p>▶真語魔法12レベル/魔力16(23)</p> <p>○帯電の一撃 頭突きは、雷属性の物理ダメージとして扱い、攻撃対象の防護点を半分(端数切り捨て)と見なしてダメージを与えます。</p>
<p>○●魔法適性 戦闘特技《ターゲティング》《鷹の目》《魔法拡大/すべて》《バイオレントキャストII》を習得しています。</p> <p>○雷使い この魔物が雷属性の効果を行使する場合、任意のキャラクターを対象から除外できます。また、その発生ダメージに+3点します。</p> <p>▶雷撃/17(24)/精神抵抗力/半減 「射程/形状:2(50m)/起点指定」「対象:1エリア(半径6m)/20」で、対象に雷を落とし、「2d+24(「○雷使い」適用済み)」点の雷属性の魔法ダメージを与えます。これは空が見えていないと使用できず、連続した手番にも使用できません。</p>

職利品												
<table border="1"> <thead> <tr> <th>出目</th> <th>内容</th> <th>出目</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2~5</td> <td>なし</td> <td>6~11</td> <td>雷の結晶(2000G/白S)</td> </tr> <tr> <td>12~</td> <td>雷電の結晶(10000G/白SS)</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	出目	内容	出目	内容	2~5	なし	6~11	雷の結晶(2000G/白S)	12~	雷電の結晶(10000G/白SS)		
出目	内容	出目	内容									
2~5	なし	6~11	雷の結晶(2000G/白S)									
12~	雷電の結晶(10000G/白SS)											

解説
<p>天空に浮かぶ、顔だけの雷親父といった姿の幻獣です。顔は狸にも猿にも、人間にも似ていますが、それを言い出すと怒ります。短気で気位が高く、面子を重んずる一方で、鷹揚な部分もあります。雷を自由に操り、敬意さえ払うなら蛮族から守ってくれることもあるため、山や近辺の住人は、この幻獣へ気を遣っています。土地の人間から見れば、「助けてくれることもあるが、機嫌を損ねたら一大事な、敬して遠ざけるべき難物」です。</p>

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
アングリーコーン	幻獣	19	高い	五感(暗視)	敵対的

言語	生息地
共通交易語、魔法文明語、汎用蛮族語、ドラゴン語	遺跡、秘境、魔域

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
17	21	水・氷属性ダメージ+3点	28	40(四足)/—	24	23

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
角(頭部)	26	2d+29	22	18	180	149
蹄(胴体)	25	2d+30	21	19	207	41

コア部位:頭部

特殊能力
<p>●全身</p> <p>○炎無効</p> <p>○複数宣言=2回</p> <p>○憤怒 攻撃を1回受けるごとに、「憤怒点」が1点増加します。戦闘開始時は0点で、この魔物が手番を終えるごとに1点ずつ減少します。 自身の手番で「憤怒点」を消費することで、以下の効果を得られます。</p> <p>・1点消費するごとに、3分(18ラウンド)の間、[部位:頭部][部位:頭部]いずれかの打撃点+1点(最大で+10点)されます。ただし、打撃点+2点ごとに、自身の回避力に-1されます。</p> <p>・3点消費するごとに、[部位:頭部][部位:頭部]いずれかが、この手番に行える主動作の回数+1。1ラウンドに2回まで使用可能。</p> <p>・命中判定ないし行使判定の前に1点消費するごとに、その達成値と敵への算出ダメージに+1点(最大で+4点)。</p> <p>・2点消費するごとに、3分(18ラウンド)の間、[部位:頭部]の魔力に+1(最大で+4)されます。ただし、魔力+1ごとに、自身の生命・精神抵抗力に-1されます。</p>
<p>●頭部</p> <p>▶真語魔法15レベル/魔力23(30) 使用する属性は、「土」「水・氷」「炎」「風」です。</p> <p>○●戦闘特技&魔法適性 戦闘特技《ファストアクション》《影走り》《ターゲットィング》《魔法拡大/すべて》《バイオレントキャストII》《マルチアクション》を習得しています。</p> <p>▶炎の突貫攻撃/26(33)/回避力/消滅 「射程/形状:2(40m)/突破」で、対象に「2d+27」点の炎属性の魔法ダメージを与えます。この能力は[部位:頭部][部位:胴体]の両方が未行動でなければならず、使用するといずれの部位も行動済みとなります。 この能力は連続した手番には使えません。</p> <p>●胴体</p> <p>○攻撃障害=+4・なし 大きさが攻撃を妨げます。 [部位:頭部]は近接攻撃に対する回避力判定に+4のボーナス修正を得ます。 [部位:胴体]のHPが0以下となった場合、この効果は失われます。</p> <p>▶蹴り飛ばし/24(31)/回避力/消滅 強靱な脚で蹴り倒し、「2d+32」点の物理ダメージを与え、敵を転倒させます。対象が2部位以上なら転倒しません。</p>

戦利品		戦利品	
出目	内容	出目	内容
2~7	怒りのガーネット(2700G/金白S)	8~12	憤怒のスピネル(7200G/金白S)
13~	激怒のルビー(32400G/金白SS)		

解説
燃え盛る瞳を持った、憤怒を象徴する幻獣です。姿はユニコーンに似ていますが、体高3m以上にもなります。角の先は常に燃え盛り、そこから全身に炎を広げ、次々と敵を刺し貫くさまは、さながら巨大な炎の矢です。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
イグニスバスタード	幻獣	28	人間並み	五感(暗視)	敵対的

言語	生息地
汎用蛮族語、妖魔語、巨人語、ドレイク語、ノスフェルトゥ語、バジリスク語、魔法文明語、エルフ語	秘境、神域

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
25	33	命中力+1	34	28(蛇行)/—	37	38

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器(上半身)	35	2d+39	34	27	322	251
尻尾(下半身)	36	2d+34	32	28	380	152
コア部位:上半身						

特殊能力	
<p>●全身</p> <p>○神の血 魔物レベルあるいは冒険者レベル18以下の存在からは、一切のダメージ、不利な効果を受けません。また、そうした存在に与える適用ダメージを2倍にします。</p> <p>○2回行動 1ラウンドに主動作を2回行えます。</p> <p>●上半身</p> <p>○複数宣言=3回</p> <p>▶真語魔法、操霊魔法、神聖魔法、森羅魔法15レベル/魔力33(40)</p> <p>○●▶戦闘特技 & 魔法適性 戦闘特技《ターゲティング》《鷹の目》《全力攻撃Ⅲ》《薙ぎ払いⅡ》《魔法収束》《魔法制御》《魔法拡大/すべて》《マルチアクション》《ワードブレイク》を習得しています。詳細はルールブックを参照してください。</p>	<p>●下半身</p> <p>○攻撃障害=+4・なし 大きさが攻撃を妨げます。 [部位:上半身]は、近接攻撃に対する回避力判定に+4のボーナス修正を得ます。 [部位:下半身]のHPが0以下となった場合、この効果は失われます。</p> <p>▶穢れの礼賛/必中 「射程:自身」「対象:全エリア(半径50m)/すべて」で、自身も含め、対象のあらゆる行為判定に+「穢れの点数」のボーナス修正を与えます。これは3分(18ラウンド)の間、持続します。これは達成値40の呪い属性の効果として扱い、使用するごとにMPを100点消費します。</p> <p>▶同時攻撃 自身の存在する乱戦エリア内の敵すべてに、尻尾による攻撃を行います。</p>

戦利品			
出目	内容	出目	内容
2~8	眷属の血(23000G/赤SS)	9~12	神の血(69000G/赤SS)
13~	神族の武器(138000G/黒白SS)		

解説
半蛇半人の姿をした、神の血を引く幻獣です。どの神から生み出されたかによって、姿や能力は大きく異なるため、上記は一例にすぎません。性格も強さもまちまちですが、いずれにせよ、定命の者がどうこうできる可能性は、ごく僅かです。

妖精

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
ホワイトオウル	妖精	6	人間並み	五感	中立

言語	生息地
妖精語	森林、山岳、遺跡

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
12	15	刃武器のダメージ+3点	16	10/30(飛行)	7	10

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
くちばし	6	2d+1	5	2	36	47

特殊能力	
<p>○属性: 闇/魔力10(17)</p> <p>▶魔法(1系統)6レベル/魔力10(17) 真語魔法、操霊魔法、神聖魔法、森羅魔法、召異魔法のうち、いずれか1系統を6レベルで習得しています。</p> <p>○●▶魔法適性 戦闘特技《ターゲティング》《魔法収束》《魔法制御》を習得しています。</p>	<p>▶▶△疑似賦術 manaで賦術を再現できます。【インスタントウェポン】【ミラージュデイズ】【エンサイクロペディア】【バインドアビリティ】を習得しているものとして扱います。 使用する際、すべての賦術はAランクで使用します。カードの枚数には制限なく、必要なだけ任意に使用可能です。 主動作で使用する場合には、賦術判定はこの能力の見出しに記された基準値、達成値で行われます。補助動作で使用した場合、達成値は「0」として扱います。</p> <p>▶▶manaマテリアル作成 マテリアルカード相当のmanaの結晶を作成します。Bランクで1点、Aランクで3点、Sランクで6点、SSランクで10点のMPを消費します。これは自分の手番なら、何回でも行えます。</p>

解説
全長60cmほどの、真っ白なフクロウの姿の妖精です。「白」のmanaから生じた存在で、感情がないのでは、というくらい冷静です。ただ、冷酷ではあっても冷酷ではなく、無意味な暴力や、残虐な行為を嫌悪しています。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
ボルカン	妖精	12	人間並み	五感	中立

言語	生息地
妖精語	火山、洞窟

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
15	20	水・氷属性ダメージ	19	15(流動)/—	15	15

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
拳(上半身)	15	2d+16	14	7	111	92
なし(下半身)	—	—	13	9	133	26
コア部位: 上半身						

特殊能力	
<p>●全身 ○属性: 土&炎/魔力15(22)</p> <p>○水・氷&風に弱い 水・氷属性&風属性のダメージを受けるとき、自動的に「3」点のダメージを余分に受けます。</p> <p>○土と炎の妖精 この魔物の近接攻撃は、土属性および炎属性として扱います。自動的に、ダメージが大きくなる方の属性が選択されます。</p> <p>●上半身 ○複数宣言-2回</p> <p>○●▶魔法適性 戦闘特技《魔法拡大/すべて》《マルチアクション》《クリティカルキャストII》《パイオレントキャストI》《ワードブレイク》を習得しています。</p>	<p>▶怒りの爆発/15(22)/精神抵抗力/半減 炎を爆発させ、「射程: 自身」「対象: 全エリア(半径30m)/すべて」に「2d+13」点の炎属性の魔法ダメージを与えます。 この能力は、[部位: 上半身]のHPが50以下のときだけ使用でき、連続した手番には使用できません。</p> <p>●下半身 ○攻撃障害=+4+4 大きさが攻撃を妨げます。 [部位: 上半身]は、近接攻撃と遠隔攻撃に対する回避力判定に+4のボーナス修正を得ます。 [部位: 土台]のHPが0以下となった場合、この効果は失われます。</p> <p>▶溶岩の噴出/必中 「射程: 自身」「対象: 1エリア(半径3m)/5」で、溶岩を流れさせ、対象に「12」点の炎属性の魔法ダメージを与えます。 この能力は連続した手番には使えません。</p>

解説
火山を象徴する妖精です。火成岩でできた三角錐のような下半身に、美しいが気性の激しそうな女性の上半身を生やしたような姿をしています。なお、髪の毛の部分もメラメラと燃え上がっています。見た目通り、気性が激しく、冷酷さを発揮することもしばしばです。一方で、不思議なほどの気前の良さや、情の深さを見せることもあります。もっとも、彼女の機嫌は変わりやすく、いつ爆発するか分かりません。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
アトラス	妖精	27	高い	五感(暗視)	中立

言語	生息地
妖精語	山岳、洞窟、神域

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
24	30	風属性ダメージ+3点	31	20/—	35	36

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
頭突き(頭部)	36	2d+37	33	32	309	233
拳(上半身)	37	2d+36	32	33	324	129
踏み付け(下半身)	36	2d+34	31	34	339	135

コア部位: 頭部

特殊能力	
<p>●全身</p> <p>○属性: 土/魔力36(43)</p> <p>魔法を行使するのは[部位: 頭部]だけです。</p> <p>○土に弱い</p> <p>土属性のダメージを受けるとき、自動的に「3」点のダメージを余分に受けます。</p> <p>○大地の再生=15点</p> <p>大地に足をつけている場合に限り、手番の終了時に、HPとMPが「15」点回復します。HPが0以下の部位には、この効果は及びません。</p> <p>●頭部</p> <p>○複数宣言=3回</p> <p>○●魔法適性</p> <p>戦闘特技《ターゲティング》《鷹の目》《魔法収束》《魔法制御》《魔法拡大/すべ》《ダブルキャスト》《クリティカルキャスト》《ワードブレイク》を習得しています。</p> <p>●上半身</p> <p>○複数宣言=2回</p> <p>▶2回攻撃&双撃</p> <p>両手の鉄拳でそれぞれ1回ずつの攻撃を行います。1回目の攻撃の結果を確認してから、2回目の攻撃を、同じ対象にさらに行うか、別の対象を選んで行うかを選ぶことができます。</p>	<p>▶岩石投げ/36(44)/回避力/消滅</p> <p>どこからともなく巨大な岩を取り出し、敵に投げつけます。「射程/形状: 2(50m)/射撃」「対象: 1エリア(半径3m)/5」に「2d+34」点の物理ダメージを与えます。</p> <p>●戦闘特技</p> <p>戦闘特技《全力攻撃Ⅲ》《薙ぎ払いⅡ》を習得しています。詳細はルールブックを参照してください。</p> <p>●土の魔力撃=+36ダメージ</p> <p>打撃点を+36点し、土属性の物理ダメージに変更します。リスクとして、自身の生命・精神抵抗力判定に-2のペナルティ修正を受けます。</p> <p>●下半身</p> <p>○攻撃障害=不可・+4</p> <p>大きさが攻撃を妨げます。</p> <p>[部位: 頭部][部位: 上半身]は、近接攻撃の対象にならず、また、遠隔攻撃に対する回避力判定に+4のボーナス修正を得ます。</p> <p>[部位: 下半身]のHPが0以下となった場合、この効果は失われます。</p> <p>▶地響き/34(41)/生命抵抗力/消滅</p> <p>自身と同じ乱戦エリアにいる、地面に足をつけているキャラクターを転倒させます。この能力は1ラウンドに1回だけ使用できます。</p> <p>▶烈震/36(43)/生命抵抗力/半減</p> <p>周囲1kmに地震を起こし、地面に足をつけているキャラクターに「70」点の土属性の魔法ダメージを与え、転倒させます。構造物には「140」点の確定ダメージを与えます。</p> <p>この能力は1日に1回だけ使用できます。</p>

解説
タイタンをさらに巨大にした、上位妖精です。大地の神と見まがうばかりの力を持ち、慎重で気が長く、温厚な性格をしています。

魔神

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
トスリキーネ	魔神	7	高い	五感(暗視)	敵対的

言語	生息地
交易共通語、魔神語、魔法文明語、追加言語7つ(会話のみ)	遺跡、魔域

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
10	19	魔法ダメージ+2点	19	20/—	8	7

攻撃方法(部位)	命中率	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器	10	2d+6	10	2	40	46

特殊能力
<p>○精神効果属性(弱)無効</p> <p>▶操霊魔法7レベル/魔力10(17)</p> <p>●魔法適性 戦闘特技《スキルフルプレイ》《魔法拡大すべて》《クリティカルキャスト》を習得しています。</p>
<p>▶基本呪歌5レベル/10(17)/全エリア(半径50m)</p> <p>▶【終律:蛇穴の苦鳴】/10(17)/精神抵抗力/半減</p> <p>▶【射程:50m】で【終律:蛇穴の苦鳴】を使用し、3体までの対象に「2d+8」点の呪い属性の魔法ダメージを与えます。</p> <p>この能力は、「▶基本呪歌」を2回以上連続して使用した直後の手番でなければ使えません。</p>

戦利品												
<table border="1"> <tr> <th>出目</th> <th>内容</th> <th>出目</th> <th>内容</th> </tr> <tr> <td>自動</td> <td>悪魔の血(100G/赤A)</td> <td>2~11</td> <td>悪魔のマント(150G/白A)</td> </tr> <tr> <td>12~</td> <td>悪魔の仮面(1500G/金白S)</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	出目	内容	出目	内容	自動	悪魔の血(100G/赤A)	2~11	悪魔のマント(150G/白A)	12~	悪魔の仮面(1500G/金白S)		
出目	内容	出目	内容									
自動	悪魔の血(100G/赤A)	2~11	悪魔のマント(150G/白A)									
12~	悪魔の仮面(1500G/金白S)											

解説
仮面道化師に似た姿の魔神ですが、マントに包まれた胴体はがらんどです。常に楽しそうな笑顔を浮かべていますが、根っからの愉快犯です。【デイスガイズ】で人間や蛮族に成りすまします。そして、できるだけ混乱が起きるように謀略を練ります。芸事に達者で、弁舌と併せて権力者に気に入られることも多いようです。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
ゼルリンガ	魔神	11	高い	五感(暗視)	敵対的

言語	生息地
魔神語	遺跡、魔域

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
17	21	衝撃属性ダメージ+3点	17	15/30(飛行)	15	13

攻撃方法(部位)	命中率	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器(胴体)	13	2d+11	14	9	70	70
尻尾(尻尾)	12	2d+9	15	7	49	19
コア部位:特殊						

特殊能力
<p>●全身</p> <p>○コア部位の隠匿 この魔物のコア部位は、[部位:胴体][部位:尻尾]から無作為に決定され、それは秘匿されます。</p> <p>戦闘準備の「魔物知識判定」において、達成値が弱点値以上となった場合、弱点の適用に加えて、コア部位がいずれであるかが判明します。</p> <p>▶△人化 一瞬で、人族の姿に変身します。「▶△人化」している間は、命中率、回避力、生命抵抗力、精神抵抗力が-1され、「部位:尻尾」はないものとして扱います。この能力で人族の姿を取っていられる時間に、制限はありませんが、変身できる姿は1つだけです。</p> <p>「▶△人化」の解除もやはり補助動作または戦闘準備で行います。</p> <p>●胴体 ▶操霊魔法9レベル/魔力12(19)</p>
<p>○飛翔 すべての部位は、近接攻撃における命中率・回避力判定に+1のボーナス修正を得ます。[部位:胴体]のHPが0以下になった場合、この能力は失われます。</p> <p>○●戦闘特技&魔法適性 戦闘特技《ターゲティング》《薙ぎ払いII》《魔法拡大/数》《マルチアクション》を習得しています。詳細はルールブックを参照してください。</p> <p>○容貌操作 1時間かけて、他者の顔を変えることができます。ただし、元の種族や性別の範囲でしか変えられず、男ゴブリンの顔を女エルフの顔に変えることはできません。これは達成値20の呪い属性の効果として扱い、解除されるまで継続します。</p> <p>●尻尾 ▶尻尾の毒/15(22)/生命抵抗力/半減 尻尾の攻撃を命中させ、「1」点以上の適用ダメージを与えた場合、対象に「2d+9」点の毒属性の魔法ダメージを与えます。</p>

戦利品												
<table border="1"> <tr> <th>出目</th> <th>内容</th> <th>出目</th> <th>内容</th> </tr> <tr> <td>自動</td> <td>悪魔の血晶(800G/赤A)</td> <td>2~5</td> <td>悪魔の尻尾(440G/赤A)</td> </tr> <tr> <td>6~9</td> <td>悪魔の羽根(990G/赤A)</td> <td>10~</td> <td>悪魔の華麗な尻尾(4400G/赤S)</td> </tr> </table>	出目	内容	出目	内容	自動	悪魔の血晶(800G/赤A)	2~5	悪魔の尻尾(440G/赤A)	6~9	悪魔の羽根(990G/赤A)	10~	悪魔の華麗な尻尾(4400G/赤S)
出目	内容	出目	内容									
自動	悪魔の血晶(800G/赤A)	2~5	悪魔の尻尾(440G/赤A)									
6~9	悪魔の羽根(990G/赤A)	10~	悪魔の華麗な尻尾(4400G/赤S)									

解説
均整の取れた肉体と、中性的で美しい顔立ちを持った下位魔物です。鳥のような翼と、太めの尻尾さえ誤魔化せば、気品ある人族に見せかけることも可能です。人族や蛮族など人型の知的生物の容貌を操作でき、怪物のような顔から絶世の美形まで、自在に作り出せます。人族や蛮族の住む場所、最初は、個人の容姿コンプレックスの原因になっている、ちょっとした瑕疵をタダで治してやります。その中から、整形依存症に陥った者(無論、そうなるように誘導します)を見出し、取引を持ち掛けます。恵まれた容姿と、洗練された物腰とは裏腹に、本質は下衆です。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
バリエベリ	魔神	16	人間並み	五感(暗視)	敵対的

言語	生息地
交易共通語、汎用蛮族語、ドラゴン語、魔法文明語、魔神語	遺跡、魔域

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
18	22	刃武器ダメージ+3点	21	19(多足)/—	20	21

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
なし(頭部)	—	—	18	12	105	141
鉤爪(上半身)	21	2d+19	17	9	120	36
脚(蜘蛛の下半身)	21	2d+19	16	13	94	37

コア部位: 頭部

特殊能力	
<p>●全身</p> <p>○蜘蛛の巣/18(25)/生命抵抗力/消滅 この魔物の足元には、蜘蛛の巣が張り巡らされています。この魔物と同じ乱戦エリアに入り込んだ瞬間に足を取られ、生命抵抗力判定が発生します。失敗したら移動不可能となり、回避力判定に-2のペナルティ修正を受けます。引きはがすには、主動作で生命抵抗力判定を行い、成功する必要があります。抵抗に1回成功したら、その後1時間は、自動的に抵抗します。</p> <p>●頭部</p> <p>○複数宣言=2回</p> <p>▶真語魔法、神聖魔法14レベル/魔力19(26)</p> <p>○●魔法適性 戦闘特技《MP軽減/真語魔法》《ターゲティング》《魔法収束》《魔法制御》《魔法拡大/すべて》を習得しています。</p> <p>▶効果反転/必中 「射程/形状:2(50m)/起点指定」で、任意の対象を任意の数だけ選択できます。対象は、10秒(1ラウンド)の間、生命・精神抵抗力、命中力、打撃点(追加ダメージ)、回避力、防護点に有利な修正を与える効果(呪文、練技、呪歌、賦術、騎芸など)すべてが逆に作用します。常に働いている効果(騎芸の高所攻撃や戦闘特技の武器習熟など)は、任意に自身で効果を消す事も可能です。また、対象のHPやMPを回復させる効果が逆転し、ダメージとなります。そういった効果のうち「抵抗:なし」のものは「抵抗:半減」に変更されます。この能力は対象1体ごとにMPを5点消費します。</p>	<p>●上半身</p> <p>▶2回攻撃&双撃 両手の鉤爪でそれぞれ1回ずつの攻撃を行います。1回目の攻撃の結果を確認してから、2回目の攻撃を、同じ対象にさらに行うか、別の対象を選んで行うかを選ぶことができます。</p> <p>○石化の鉤爪/19(26)/生命抵抗力/消滅 鉤爪の攻撃を命中させ、「1」点以上の適用ダメージを与えた場合、対象に石化進行(器用度or敏捷度/-6)の効果を与えます。これは毒属性の効果として扱います。</p> <p>●下半身</p> <p>○攻撃障害=+4・なし 大きさが攻撃を妨げます。 [部位:頭部][部位:上半身]は、近接・遠隔攻撃に対する回避力判定に+4のボーナス修正を得ます。 [部位:下半身]のHPが0以下となった場合、この効果は失われます。</p> <p>▶同時攻撃 自身の存在する乱戦エリア内の敵すべてに、脚による攻撃を行います。</p>

戦利品		戦利品	
出目	内容	出目	内容
自動	大悪魔の血晶(1600G/赤S)	2~5	なし
6~12	大悪魔の耳飾り(6900G/金白S)	13~	大悪魔の指輪(14000G/金白SS)

解説
蜘蛛の下半身に、リザードマンのような上半身を持つ上位魔神です。全高3.4mほどのサイズで、主に戦いのために現れますが、見境なく暴れる性質を持っており他の魔神も巻き添えを恐れて近づきません。もし、近くに味方がいるとすれば、この魔神を召喚してしまった愚か者か、監督役の魔神です。前者もろくでもない事態ですが、後者はさらに深刻です。いざとなれば、この魔神を抑える力を持っている悪魔が控えている、ということですから。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
ラグンドン	魔神	20	高い	五感(暗視)	敵対的

言語	生息地
魔法文明語、魔神語	遺跡、魔域

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
19	25	刃武器ダメージ+3点	22	20/40(飛行)	26	28

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
牙(頭部)	26	2d+28	22	24	204	162
武器(上半身)	27	2d+24	22	26	224	44
棘(下半身)	25	2d+28	21	25	224	44
翼(翼)	25	2d+26	21	22	183	36

コア部位: 頭部

特殊能力	
<p>●全身</p> <p>○複数宣言=2回</p> <p>○防壁障壁 自身の受ける、物理・魔法ダメージに「-5」点します。ただし、自身と同じ乱戦エリアか、同じ座標からの攻撃には無効です。</p> <p>●頭部</p> <p>▶真語魔法、操霊魔法15レベル/魔力26(33)</p> <p>▶▶△疑似賦術/26(33) マナで賦術を再現できます。賦術すべてを習得しているものとして扱います。使用する際、すべての賦術は任意のランクで使用します。カードの枚数には制限なく、必要なだけを任意に使用可能です。ただし、カード1枚につき、Bランクで1点、Aランクで3点、Sランクで6点、SSランクで10点のMPを消費します。主動作で使用する場合には、賦術判定はこの能力の見出しに記された基準値、達成値で行われます。補助動作で使用した場合、達成値は「0」として扱います。</p> <p>○●▶魔法適性 戦闘特技《ターゲティング》《鷹の目》《魔法収束》《魔法制御》《魔法拡大/すべて》《連続賦術》《ワードブレイク》を習得しています。</p> <p>●上半身</p> <p>▶カ場作成/35/精神抵抗力/消滅 ブラックホールに似た性質のカ場を作り、敵を引き寄せ、潰します。周囲50m以内のすべてのキャラクターに、目標値35の精神抵抗力判定を要求し、「失敗度×3m」だけ、この魔神のいる場所に引き寄せます。その結果、この魔神と同じ座標に入ってしまった者を、強烈な重力で押しつぶし、すべての部位に「50」点の確定ダメージを与えます。この能力を使用すると、この魔神もすべての部位に「10」点の確定ダメージを受け、次の手番まで「○防壁障壁」の効果を失います。</p>	<p>○存在への斬撃 この魔神の武器による攻撃は、断空属性の魔法ダメージを与えます。</p> <p>●戦闘特技 戦闘特技《斬り返しII》《薙ぎ払いII》を習得しています。詳細はルールブックを参照してください。</p> <p>●魔力撃=+26ダメージ 打撃点を+26点します。リスクとして、自身の生命・精神抵抗力判定に-2のペナルティ修正を受けます。</p> <p>●下半身</p> <p>○攻撃障害=不可・なし 大きさが攻撃を妨げます。 [部位: 頭部][部位: 上半身]は、近接攻撃の対象になりません。 [部位: 下半身]のHPが0以下となった場合、この効果は失われます。</p> <p>○姿勢安定 この魔物は転倒しません。 [部位: 下半身]のHPが0以下となった場合、この効果は失われます。</p> <p>●翼</p> <p>○飛翔II すべての部位は、近接攻撃における命中力・回避力判定に+2のボーナス修正を得ます。 [部位: 翼]のHPが0以下となった場合、この能力は失われます。</p>

戦利品		戦利品	
出目	内容	出目	内容
自動	大悪魔の血晶(1600G/赤S)	自動	ラグンドンの剣(10000G/黒白SS)
2~6	なし	7~10	大悪魔の装甲(4300G/黒白S)
11~	大悪魔の輝く装甲(12900G/黒白SS)		

解説
<p>光沢のある装甲に身を固めた、暗紫色の魔神将です。身長5mほどの体から、周囲の生物や物体を引き寄せる力場を作りだし、全てを切り裂く剣で一網打尽にします。物腰は丁寧で、性格は理性的かつ邪悪です。陰謀を練るのを好み、人畜無味問わず、いくつもの国家や勢力を滅ぼしてきましたが、いざとなれば戦闘を避けるものではなく、破壊のための能力を存分に発揮します。</p>

人族

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
柔術の習得者	人族	3	人間並み	五感	中立

言語	生息地
共通交易語、地方語	さまざま

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
6	—	なし	9	15/—	5	5

攻撃方法(部位)	命中率	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
拳	6	2d+2	5	2	25	12

特殊能力
<p>○戦闘特技 戦闘特技《追加攻撃》を習得しています。詳細は、ルールブックを参照してください。</p> <p>▶投げ攻撃Ⅱ/6(13)/回避力/消滅 「射程：接触」で「対象：1体」に投げ技を掛けます。対象はすべての部位に「2d+4」点の物理ダメージを受けて転倒します。この攻撃の対象は、部位数が2以下のキャラクターに限られますが、その移動方法や足の数は問いません。 詳細は『Ⅰ』281頁を参照してください。</p>
<p>▶△練技 【アンチボディ】【キャッツアイ】の練技を使用します。</p> <p>○剣の加護/運命変転 行為判定や打撃点決定で2dを振ったとき、最後にその出目をひっくり返します。この能力は1日に1回だけ使えます。</p>

戦利品												
<table border="1"> <tr> <th>出目</th> <th>内容</th> <th>出目</th> <th>内容</th> </tr> <tr> <td>2~6</td> <td>なし</td> <td>7~10</td> <td>銀貨袋(50G/—)</td> </tr> <tr> <td>11~</td> <td>宝石(150G/金A)</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	出目	内容	出目	内容	2~6	なし	7~10	銀貨袋(50G/—)	11~	宝石(150G/金A)		
出目	内容	出目	内容									
2~6	なし	7~10	銀貨袋(50G/—)									
11~	宝石(150G/金A)											

解説
投げ技を得意とする格闘術の、基本的な部分をマスターした格闘家です。打撃もできますが、やはり投げ技が本分です。実力はまだまだで、中堅どころの冒険者には及びません。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
二流の冒険魔導師	人族	4	人間並み	五感	中立

言語	生息地
共通交易語、地方語、技能に応じた追加言語	さまざま

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
7	—	なし	12	16/—	6	6

攻撃方法(部位)	命中率	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器	4	2d-1	3	5	24	35

特殊能力
<p>▶魔法(2系統)3レベル/魔力5(12) 真語魔法、操霊魔法、神聖魔法、妖精魔法、魔動機術、森羅魔法、召異魔法のうち、いずれか2系統を3レベルで習得しています。</p> <p>○●魔法適性 戦闘特技《ターゲティング》《バイオレントキャストⅠ》を習得しています。</p>
<p>○盗賊の技 スカウトの技能判定を基準値5(固定達成値12)で行えます。</p> <p>○剣の加護/運命変転 行為判定や打撃点決定で2dを振ったとき、最後にその出目をひっくり返します。この能力は1日に1回だけ使えます。</p>

戦利品								
<table border="1"> <tr> <th>出目</th> <th>内容</th> <th>出目</th> <th>内容</th> </tr> <tr> <td>2~8</td> <td>銀貨袋(50G/—)</td> <td>9~</td> <td>銀貨袋(50G/—)×1d</td> </tr> </table>	出目	内容	出目	内容	2~8	銀貨袋(50G/—)	9~	銀貨袋(50G/—)×1d
出目	内容	出目	内容					
2~8	銀貨袋(50G/—)	9~	銀貨袋(50G/—)×1d					

解説
魔法使いと言えば、書斎や学院にこもっているイメージを抱きがちですが(そして、大して間違っはいませんが)、ラクシアでは魔法の力を冒険に生かす者も、よく見受けられます。これは、その力を生かして中堅どころの冒険者におさまっている者のデータです。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
修業した天地使い	人族	6	高い	五感	中立

言語	生息地
共通交易語、地方語、技能に応じた追加言語	さまざま

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
9	—	なし	12	15/—	8	9

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器	5	2d+3	6	4	33	34

特殊能力
<p>▶魔法(1系統)5レベル/魔力8(15) 真語魔法、操霊魔法、神聖魔法、妖精魔法、魔動機術、森羅魔法、召異魔法のうち、いずれか1系統を5レベルで習得しています。</p> <p>○●戦闘特技 戦闘特技《相克の標的》《魔法拡大/数》を習得しています。詳細はルールブックを参照してください。</p>
<p>▶相域 《天相：降雷》《天相：天魔の一撃》《地相：地脈の吸収》《地相：属性の乖離》《人相：恐慌》《人相：漏れ出るマナ》を習得しています。詳細は『メイガスアーツ』を参照してください。 このキャラクターは、熟達のジオグラフを所持しています。</p> <p>○剣の加護/運命変転 行為判定や打撃点決定で2dを振ったとき、最後にその出目をひっくり返します。この能力は1日に1回だけ使えます。</p>

戦利品			
出目	内容	出目	内容
自動	熟達のジオグラフ(1000G/—)	2~6	銀貨袋(100G/—)
7~11	宝石(150G/金A)×1d	12~	銀貨袋(250G/—)×1d

解説
修業を通じ、天地の力の強さと危険さを実感し、一人前となった天地使いです。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
ビーストコートの呪術師	人族	6	高い	五感	中立

言語	生息地
地方語、妖精語	辺境

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
9	—	なし	15	13/—	8	9

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器	7	2d+3	5	4	35	48

特殊能力
<p>▶神聖魔法、妖精魔法5レベル/魔力8(15) 使用する属性は、「炎」「風」「光」「闇」です。</p> <p>●魔法適性 戦闘特技《ターゲティング》《魔法拡大/すべて》を習得しています。</p> <p>▶トランス 一種の神がかり状態になり、10秒(1ラウンド)の間、自身の魔力に+1しますが、生命抵抗力、精神抵抗力に-1されます。1ラウンドに1回しか使用できません。</p>
<p>○部族の魔法使い セージ、レンジャー技能の判定を基準値9で行えます。 ポーションなどを使用する場合は、「レンジャー技能レベル+知力ボーナス」は9として扱います。</p> <p>○剣の加護/運命変転 行為判定や打撃点決定で2dを振ったとき、最後にその出目をひっくり返します。この能力は1日に1回だけ使えます。</p>

戦利品			
出目	内容	出目	内容
2~6	宝石(150G/金A)	7~12	奇妙な装飾品(650G/金白A)
13~	呪術の杖(2100G/緑白S)		

解説
部族の魔法使いで、ウィッチドクターであったり、族長を務めていることもあります。部族の伝承に詳しく、今では失われた知識を継承していることもあります。信仰している神は様々ですが、部族の守護神であることが多いようです。その中には、一般に知られていない神も含まれています。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
機転の利く知恵者	人族	9	高い	五感	中立

言語	生息地
共通交易語、地方語	さまざま

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
12	—	なし	19	19/—	11	12

攻撃方法(部位)	命中率	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器	13	2d+9	12	5	55	46

特殊能力
<p>▶魔法(1系統)8レベル/魔力11(18) 真語魔法、操霊魔法、神聖魔法、妖精魔法、魔動機術、森羅魔法、召異魔法のうち、いずれか1系統を8レベルで習得しています。</p> <p>●△戦闘特技&魔法適性 戦闘特技《高度な柔軟性》《先陣の才覚》《魔法拡大/数》を習得しています。詳細はルールブックを参照してください。</p>
<p>▶鼓砲・陣率/全エリア(半径30m) 【怒涛の攻陣Ⅰ】【怒涛の攻陣Ⅱ：旋風】【怒涛の攻陣Ⅲ：旋刃】【怒涛の攻陣Ⅳ：輝斬】【流麗なる俊陣Ⅰ】【流麗なる俊陣Ⅱ】【流麗なる俊陣Ⅲ】【陣率：行使専心Ⅰ】【陣率：行使専心Ⅱ】を習得しています。詳細は、『メイガスアーツ』を参照してください。</p> <p>○剣の加護/運命変転 行為判定や打撃点決定で2dを振ったとき、最後にその出目をひっくり返します。この能力は1日に1回だけ使えます。</p>

戦利品								
<table border="1"> <tr> <th>出目</th> <th>内容</th> <th>出目</th> <th>内容</th> </tr> <tr> <td>2~8</td> <td>銀貨袋(50G/—)×1d</td> <td>9~</td> <td>宝石(150G/金S)×1d</td> </tr> </table>	出目	内容	出目	内容	2~8	銀貨袋(50G/—)×1d	9~	宝石(150G/金S)×1d
出目	内容	出目	内容					
2~8	銀貨袋(50G/—)×1d	9~	宝石(150G/金S)×1d					

解説
戦略、戦術を学んただけでなく、戦場の経験を持ち合わせ、臨機応変に指示を出せる、熟練した軍師です。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
蛮地の狂戦士	人族	9	人間並み	五感	中立

言語	生息地
地方語	辺境

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
12	—	なし	19	19/—	13	11

攻撃方法(部位)	命中率	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器	13	2d+15	11	8	97	14

特殊能力
<p>▶戦の咆哮 10秒(1ラウンド)の間、自身の命中率+2、回避力-2、精神効果属性無効となります。この能力は最低でも5点のHPを消費し、追加で1点のMPを消費するごとに、打撃点に+1されます(最大で+5)。例えばHPを5点消費すれば、命中率+1&打撃点+3、10点消費なら、命中率+1&打撃点+5です。</p> <p>○●戦闘特技 戦闘特技《サバイビリティ》《不屈》《全力攻撃Ⅱ》《薙ぎ払いⅡ》を習得しています。詳細はルールブックを参照してください。</p>
<p>○知恵捨ての初太刀 移動後に行う近接攻撃の打撃点に+9点します。攻撃の成否にかかわらず、自身のHPを「5」点だけ消費します。この能力の使用は任意です。</p> <p>○極地に住まう者 レンジャー技能の判定を基準値11で行えます。ポーションなどを使用する場合は、「レンジャー技能レベル+知力ボーナス」は11として扱います。</p> <p>○剣の加護/運命変転 行為判定や打撃点決定で2dを振ったとき、最後にその出目をひっくり返します。この能力は1日に1回だけ使えます。</p>

戦利品								
<table border="1"> <tr> <th>出目</th> <th>内容</th> <th>出目</th> <th>内容</th> </tr> <tr> <td>2~8</td> <td>意匠を凝らした武器(150G/黒白A)</td> <td>9~</td> <td>豪華な武器(500G/黒白A)</td> </tr> </table>	出目	内容	出目	内容	2~8	意匠を凝らした武器(150G/黒白A)	9~	豪華な武器(500G/黒白A)
出目	内容	出目	内容					
2~8	意匠を凝らした武器(150G/黒白A)	9~	豪華な武器(500G/黒白A)					

解説
極端な環境に住んでいる部族の、狂ったような戦いぶりを見せる戦士です。戦闘での動作は荒々しく、構えも何もないように見えますが、実は理にかなった動きをしています。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
邪教の高司祭	人族	11	高い	五感	敵対的

書語	生息地
共通交易語、地方語	さまざま

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
14	—	なし	14	16/—	14	14

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器	14	2d+12	13	9	82	66

特殊能力	
<p>○呪い無効</p> <p>▶神聖魔法11レベル/魔力14(21)</p> <p>○●魔法適性 戦闘特技《ターゲティング》《魔法拡大/すべて》《ワードブレイク》を習得しています。</p> <p>○邪神の賜りものⅠ 「○眷属の腕」「○眷属の皮膚」「○定めからの解放Ⅰ」「○●戦技の下賜」 「▶殺意の視線」「▶溶解液」のうち、2つを習得しています。詳細は「邪教の信者」の特殊能力を参照してください。追加される戦闘特技の種類や、判定値、ダメージなどは次のとおりです。</p> <p>「○眷属の腕」「○眷属の皮膚」「○定めからの解放Ⅰ」に、変更はありません。 「○●●戦技の下賜」は、戦闘特技《ガーディアンⅡ》《インファイトⅡ》《囲攻撃Ⅱ》《かばうⅡ》《斬り返しⅡ》《牽制攻撃Ⅲ》《全力攻撃Ⅱ》《挑発攻撃Ⅱ》《薙ぎ払いⅡ》《鎧貫きⅡ》《狙撃》のうち、2つを習得しています。詳細はルールブックを参照してください。 「▶殺意の視線」は基準値が14となります。 「▶溶解液」は基準値が14となり、「2d+10」点の毒属性の魔法ダメージ。手番終了ごとに「5」点の毒属性の魔法ダメージを与えるようになります。</p> <p>○邪神の賜りものⅡ 「○定めからの解放Ⅱ」「○完璧な美」「○おぞましい姿」「○邪神の魔力」「○精神汚染」「○自身を賛に」のうち、1つを習得しています。</p> <p>○定めからの解放Ⅱ 選択するには、「○定めからの解放Ⅰ」が必要です。習得の時点で、年齢が肉体的全盛期のものに固定され、殺されない限り不老不死となります。また、最大HPと最大MPに+15します。</p>	<p>○完璧な美/14(21)/精神抵抗力/消滅 理想的な容姿を得ます。この魔物にHPダメージを与える攻撃を行おうとしたキャラクターは、その攻撃を躊躇い、達成値に-4のペナルティ修正を受けます。この効果は精神効果属性として扱います。</p> <p>○おぞましい姿/14(21)/精神抵抗力/消滅 名状しがたい、恐ろしい姿になります。この魔物を見たキャラクターは、毎回、自身の手番の終了時に精神抵抗力判定を行わねばなりません。失敗したら、精神力-6の効果を受けます。これは累積し、精神力が0になったら、恐ろしさのあまり気絶します。失った精神力は【サニティ】などで治療するか、安全な場所で1時間休むことで元に戻ります。この効果は精神効果属性として扱います。これを習得した場合、補助動作で元の姿と、この姿とを切り替えられます。</p> <p>○邪神の魔力 神の加護により、魔力が増大します。自身の魔力と精神抵抗力に+2します。</p> <p>○精神汚染/21/精神抵抗力/消滅 この魔物を見たキャラクターは手番終了ごとに目標値21の精神抵抗力判定を行い、失敗すると「精神汚染点」が1点増加します。10点まで蓄積すると、邪神への信仰心に目覚め、入信を決意します。それまでの仲間も躊躇わずに裏切ります。プリースト技能を習得していれば、新たに、この邪神のものに変更されます。「精神汚染点」は、9点以下であれば、1日に1点ずつ減少します。この効果は呪い属性として扱いますが、「精神汚染点」が10点以上になってしまった場合は、1週間が経過する前に治療しないと、治療不可能となります。</p> <p>○自身を賛に この魔物が倒された時、自身の魂を代償として、邪神の眷属をその場に召喚します。この眷属は、倒されるまで帰還しません。召喚できる眷属の魔物レベルは「この魔物のレベル+2」が上限です。条件次第で、レベルの上限は変わります。詳細はGMが設定してください。</p>

戦利品		戦利品	
出目	内容	出目	内容
自動	邪神の聖印(600G/白A)	2~5	銀貨袋(50G/—)×1d
6~9	宝石(150G/金A)×1d	10~12	金貨袋(250G/—)×1d
13~	奇妙な聖印(3300G/白S)		

解説
大規模な邪教組織で、最も重要な祭祀の儀式を務める、教団の重鎮クラスです。人間らしい心など、もはや望むべくもありませんが、本人は幸福なのです。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
優れた魔闘士	人族	12	高い	五感	中立

言語	生息地
共通交易語、地方語、魔法技能に応じた追加言語	さまざま

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
15	—	なし	20	23/—	15	16

攻撃方法(部位)	命中率	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
拳	17	2d+12	16	3	72	57

特殊能力
<p>○宣言回数=2回</p> <p>▶魔法(1系統)11レベル/魔力15(22) 真語魔法、操霊魔法、神聖魔法、妖精魔法、魔動機術、森羅魔法、召異魔法のうち、いずれか1系統を11レベルで習得しています。</p> <p>○戦闘特技 & 魔法適性 戦闘特技《カウンター》《追加攻撃》《魔法拡大/数》《マルチアクション》を習得しています。詳細はルールブックを参照してください。</p> <p>●魔力撃=+15ダメージ 打撃点を+15点します。リスクとして、自身の生命・精神抵抗力判定に-2のペナルティ修正を受けます。</p>
<p>▶2回攻撃 拳で、1体の対象を2回攻撃します。</p> <p>▶投げ攻撃 I / 15(22)/回避力/消滅 「射程:接触」で「対象:1体」に投げ技を掛けます。対象は、「2d+11」点の物理ダメージを受けて転倒します。この攻撃の対象は、部位数が1で二本足で移動するキャラクターに限られます。</p> <p>○剣の加護/運命変転 行為判定や打撃点決定で2dを振ったとき、最後にその出目をひっくり返します。この能力は1日に1回だけ使えます。</p>

戦利品			
出目	内容	出目	内容
2~6	宝石(150G/金A)	7~11	銀貨袋(200G/—)×1d
12~	銀貨袋(1000G/—)×1d		

解説
魔力撃を中心とした戦闘スタイルを持つ、不思議な格好をした武術家です。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
妖気迸る魔法戦士	人族	13	高い	五感	中立

言語	生息地
共通交易語、地方語、魔法技能に応じた追加言語	さまざま

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
16	—	なし	22	21/—	17	17

攻撃方法(部位)	命中率	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器	17	2d+19	16	9	94	61

特殊能力
<p>○複数宣言=3回 ただし、宣言する戦闘特技のうち、1つは「使用:魔法使い系技能」でなければなりません。</p> <p>▶魔法(1系統)12レベル/魔力16(23) 真語魔法、操霊魔法、神聖魔法、妖精魔法、魔動機術、森羅魔法、召異魔法のうち、いずれか1系統を12レベルで習得しています。</p> <p>●戦闘特技 & 魔法適性 戦闘特技《かばうII》《魔法拡大/全て》《マルチアクション》を習得しています。</p>
<p>●魔力撃=+16ダメージ 打撃点を+16点します。リスクとして、自身の生命・精神抵抗力判定に-2のペナルティ修正を受けます。</p> <p>○剣の加護/運命変転 行為判定や打撃点決定で2dを振ったとき、最後にその出目をひっくり返します。この能力は1日に1回だけ使えます。</p>

戦利品			
出目	内容	出目	内容
2~6	銀貨袋(100G/—)×1d	7~11	愛用の武器(1000G/黒白S)
12~	魔法の剣(7000G/黒白S)		

解説
甲冑の端々から瘴気が漏れているような、妖気の漂う魔法戦士です。何があったかは伺い知れませんが、只者でないことだけは、一目でわかります。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
死を統べる者	人族	15	高い	五感	中立

言語	生息地
共通交易語、地方語、魔法文明語	さまざま

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
18	—	なし	21	29/—	18	20

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器	18	2d+16	17	10	81	76

特殊能力
<p>▶操霊魔法15レベル/魔力21(28)</p> <p>○●魔法適性 戦闘特技《ターゲティング》《鷹の目》《魔法拡大/すべて》を習得しています。</p> <p>▶屍の指揮 アンデッドの使役に専念します。 10秒(1ラウンド)の間、「射程:自身」「対象:全エリア(半径20m)/すべて」で、自身の使役するアンデッドの命中力・回避力に+2、打撃点に+4点、防護点に+2点のボーナス修正を与えます。</p> <p>○死霊の修復Ⅱ 対象が「分類:アンデッド」のキャラクターの時に限り、操霊魔法によるHP回復量に+20点されます。これは、「時間:一瞬」のものに限られます。</p>
<p>○精密性付与Ⅱ 自身の使役するアンデッドに、戦闘特技2つを付与します。戦闘特技は、前提を満たしたものでなければなりません。技能レベルや冒険者レベルは、魔物レベルが前提の数値を満たしていれば良いものとします。また、自動習得の戦闘特技を選ぶこともでき、置き換えも発生します。 例えば、魔物レベルが7以上のアンデッドなら、《タフネス》を選択することも可能となります。例外として、《魔力強化》は魔法系技能を2種類以上習得していなければなりません。</p> <p>○剣の加護/運命変転 行為判定や打撃点決定で2dを振ったとき、最後にその出目をひっくり返します。この能力は1日に1回だけ使えます。</p>

戦利品								
<table border="1"> <tr> <th>出目</th> <th>内容</th> <th>出目</th> <th>内容</th> </tr> <tr> <td>2~8</td> <td>特製の骨(1000G/赤白S)</td> <td>9~</td> <td>銀貨袋(1000G/—)×1d</td> </tr> </table>	出目	内容	出目	内容	2~8	特製の骨(1000G/赤白S)	9~	銀貨袋(1000G/—)×1d
出目	内容	出目	内容					
2~8	特製の骨(1000G/赤白S)	9~	銀貨袋(1000G/—)×1d					

解説
死の軍団どころか、死の王国を構築している、死霊術師の一つの究極系です。死を操る魔術への傾倒が深く、次に目指すのは「自らの不死化」です。魔法文明時代に、リッチ化の秘儀を生み出したのは、こういった人物だったのでしょうか。

モンスター名	種族	魔物レベル	知能	知覚	反応
魔唱の大魔術師	人族	15	高い	五感	中立

言語	生息地
共通交易語、地方語、追加言語15種類(会話のみ)	さまざま

知名度	弱点値	弱点	先制値	移動速度	生命抵抗力	精神抵抗力
18	—	なし	24	27/—	19	21

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器	15	2d+12	14	6	69	83

特殊能力
<p>▶魔法(1系統)14レベル/魔力19(26) 真語魔法、操霊魔法、神聖魔法、妖精魔法、魔動機術、森羅魔法、召異魔法のうち、いずれか1系統を14レベルで習得しています。</p> <p>○●戦闘特技&魔法適性 戦闘特技《ターゲティング》《シリアバフォーマー》《ハーモニー》《魔法拡大/すべて》を習得しています。</p> <p>○ペット 1日に3曲まで呪歌を謳えるペットを1匹連れていきます。</p> <p>▶基本呪歌10レベル/22(29)/全エリア(半径150m) ▶【終律:夏の生命】/22(29)/任意 「射程:150m」で【終律:夏の生命】を使用し、1体のHPを「2d+20」点だけ回復させます。 この能力は、「▶基本呪歌」を1回以上連続して使用した直後の手番でなければ使えません。</p> <p>▶【終律:冬の寒風】/22(29)/必中 「射程:150m」で【終律:冬の寒風】を使用し、1体の対象に「2d+18」点の水・氷</p>
<p>属性の魔法ダメージを与えます。 この能力は、「▶基本呪歌」を1回以上連続して使用した直後の手番でなければ使えません。</p> <p>▶【終律:獣の咆哮】/22(29)/必中 「射程:150m」で【終律:獣の咆哮】を使用し、3体までの対象に「2d+20」点の衝撃属性の魔法ダメージを与えます。 この能力は、「▶基本呪歌」を1回以上連続して使用した直後の手番でなければ使えません。</p> <p>▶【終律:水竜の轟】/22(29)/必中 「射程:150m」で【終律:水竜の轟】を使用し、5体までの対象に、「2d+22」点の水・氷属性の魔法ダメージを与えます。 この能力は、「▶基本呪歌」を2回以上連続して使用した直後の手番でなければ使えません。</p> <p>○剣の加護/運命変転 行為判定や打撃点決定で2dを振ったとき、最後にその出目をひっくり返します。この能力は1日に1回だけ使えます。</p>

戦利品												
<table border="1"> <tr> <th>出目</th> <th>内容</th> <th>出目</th> <th>内容</th> </tr> <tr> <td>自動</td> <td>奇跡を起こす楽器(2500G/白S)</td> <td>2~8</td> <td>意匠を凝らした衣装(400G/白A)</td> </tr> <tr> <td>9~12</td> <td>大きな宝石(4000G/金S)</td> <td>13~</td> <td>大きな宝石(4000G/金S)</td> </tr> </table>	出目	内容	出目	内容	自動	奇跡を起こす楽器(2500G/白S)	2~8	意匠を凝らした衣装(400G/白A)	9~12	大きな宝石(4000G/金S)	13~	大きな宝石(4000G/金S)
出目	内容	出目	内容									
自動	奇跡を起こす楽器(2500G/白S)	2~8	意匠を凝らした衣装(400G/白A)									
9~12	大きな宝石(4000G/金S)	13~	大きな宝石(4000G/金S)									

解説
呪歌で数々の偉業を達成してきた、音の魔術師です。この人物の歌声は、伝説的な逸話がつきまといま。

付記

【用語『成功度』『失敗度』について】

文中に、成功度、失敗度という表現がよく出てきますが、これは達成値と目標値の差を示したものです。判定に成功した場合は「達成値－目標値」が成功度となり、失敗した場合は「目標値－達成値」が失敗度となります。

例えば、目標値 15 の判定で、達成値が 17 なら成功度 2 点となり、達成値が 11 なら失敗度 4 点ということになります。

【モンスターのレベル変更について】

シナリオの都合により、魔物レベルを変動させることがあろうかと思えます。1 レベルの上下なら、公式ルールブックをご参照ください。魔物レベルを、2 レベル以上変動させる場合の指針を、以下に示します。

特殊能力の基準値、ダメージなどは、肉体的な能力であれば「生命抵抗力」が変動したのと同値だけ変動させてください。

例えば、生命抵抗力 13、基準値 12、で、「 $2d+10$ 」点のダメージを与える、炎のプレスを吐くモンスターであれば、レベルが上下した結果、生命抵抗力が 18 になっていれば、プレスの基準値は $12+(18-13)=17$ となり、ダメージは「 $2d+10+(18-13)$ 」=「 $2d+15$ 」点となります。

ただし、手番終了ごとにダメージを与えるものについては、魔物レベルが 3 レベル上下するごとに、与えるダメージが 1 点ずつ上下します。再生など、手番ごとに自身の HP を回復させるものについては、魔物レベルが 2 レベル上下するごとに、回復する HP が 1 点ずつ上下するものとします。

精神的な能力であれば、「精神抵抗力」が変動したのと同値だけ、変動させてください。

呪文のレベルは、魔物レベルの変動と同値だけ変動させてください。魔力は、「精神抵抗力」が変動したのと同値だけ上下します。

例えば、元の魔物レベルが 7 で、精神抵抗力 10、真語魔法、操霊魔法を 6 レベル、魔力 8 で使えるモンスターがいるとします。その魔物レベルを 10 にし、精神抵抗力が 14 になったら、真語魔法と操霊魔法を 9 レベルまで使えるようになります。魔力は精神抵抗力が 4 点上昇しているの、 $8+4=12$ となります。

逆に、魔物レベルが 5 に低下し、精神抵抗力が 7 になっているなら、真語魔法と操霊魔法は 4 レベルまでしか使えなくなります。魔力も $8-3=5$ となります。

戦闘特技を習得しているモンスターなら、3 レベル上下するごとに、戦闘特技を 1 つ追加しないし削除してください。また、前提条件となっている技能レベル=魔物レベルと読み替えて、戦闘特技の置き換えも行ってください。そのうえで、魔物レベルを冒険者レベルに置

き換え、習得できる戦闘特技の数に矛盾があるようなら、適宜削除してください。

魔物レベル8で《全力攻撃Ⅱ》を習得している魔物なら、魔物レベルが13レベル以上になれば、《全力攻撃Ⅲ》に変わりますし、魔物レベルが6以下なら《全力攻撃Ⅰ》に変わります(レベルの低下で、《全力攻撃》が削除されていなければ)。

【絡みつき効果】

この能力を持つ攻撃は、敵の特定の部位を狙って、絡みつかせることができます。「メイン武器を利き腕に、鞭を逆腕に装備している蛮族」のように、絡みつき効果のある武器(以下、絡み武器)の数が明らかなものでなければ、絡み武器を1d6ないし2d6本だけ装備しているものとしてください(無論、GMは「無数にある」と宣言しても構いません)。この場合、敵に絡みついている武器があれば、それで近接攻撃が可能なものとします。例えば、片手に鞭、もう片手に剣を装備している蛮族であれば、剣で切りかかれます。攻撃用の蔓草を無数に生やしている植物なら、複数の蔓草を絡みつかせながらも、別の蔓草を叩きつけることができるでしょう。

詳細な処理は、SW2.0 サプリメント「アルケミストワークス」に準じてください。もし入手困難なら、命中したら相手に絡みつき、あらゆる行動判定に-1のペナルティ修正を与える効果として処理してください。これを外すときは、引きはがしの処理に準じるものとします。

【負傷効果】

モンスターの攻撃やトラップなどで、身体の機能の一部が損なわれることがあります。それを反映するためのルールですが、絡みつき効果同様、GMへの負担になったり、戦闘が煩雑になる可能性があるため、採用は自由です。

負傷効果付きの攻撃を受けた場合、その攻撃の判定の達成値を目標値として、生命抵抗力判定を行い、失敗したら負傷効果を受けます。攻撃の判定が自動成功であれば、目標値は「基準値+17」として、生命抵抗力判定を行うことが可能です(まず成功しないでしょう)。

負傷効果を受けた場合、人族や蛮族など、人間型のキャラクターなら、1dを振って、その影響を決めます。それ以外なら、GMが適宜判断してください。

1d=1：頭部

さらに1dを振ってください。

1 なら、打ちどころが悪かったようです。負傷効果(弱)なら、頭部に対する負傷効果(強)が発生したものと、もう1回1d6を振ってください。負傷効果(強)なら、即死します。

2 なら、脳天に一撃を受け、気絶します。負傷効果(強)なら、植物状態となります。

3 なら、眼球を負傷し、片目の視力を失います。

- 4 なら、口や喉を負傷し、発声が必要な行動判定に-2 のペナルティ修正を受けます。
- 5 なら、鼻を負傷し、嗅覚を必要とする行動判定に-2 のペナルティ修正を受けます。
- 6 なら、頭部か顔面に、傷跡が残ります。負傷効果(弱)なら、うっすら傷が残る程度で済みますが、負傷効果(強)なら、かなり派手な傷跡となるでしょう。

1d=2 : 胴体

さらに 1d を振ってください。

1 なら、当たりどころが悪かったようです。負傷効果(弱)なら、胴体に対する負傷効果(強)が発生したものととして、もう 1 回 1d6 を振ってください。負傷効果(強)なら、心破裂などで即死します。

2 なら、心臓に一撃を受け、「冒険者レベルないし魔物レベル」点の確定ダメージを受けます。心筋も損傷しており、激痛や心機能低下のため、あらゆる行動判定に-2 のペナルティ修正を受けます。

3 なら、肋骨や鎖骨などの打撲や骨折が発生し、痛みのために、あらゆる行動判定に-1 のペナルティ修正を受けます。

4 なら、肝臓にダメージを受け、生命抵抗力に-1 のペナルティ修正を受けます。

5 なら、内出血ないし外部への出血が続きます。戦闘中や激しい運動を行っていれば、手番終了ごとに「3」点の確定ダメージを受けます。それ以外なら、1 時間ごとに「3」点の確定ダメージを受けます。

6 なら、胴体に、傷跡が残ります。負傷効果(弱)なら、うっすら傷が残る程度で済みますが、負傷効果(強)なら、かなり派手な傷跡となるでしょう。

1d=3 ないし 4 : 利き腕(3)ないし逆腕(4)

さらに 1d を振ってください。

1 なら、当たりどころが悪かったようです。負傷効果(弱)なら、利き腕ないし逆腕に対する負傷効果(強)が発生したものととして、もう 1 回 1d6 を振ってください。負傷効果(強)なら、その腕は完全に潰れるか、切断されます。

2 なら、肩を損傷し、その腕を使った行動がとれなくなります。その手に持ったものは取り落とします。

3 なら、肘を負傷し、その腕を使った行動に-2 のペナルティ修正を受けます。近接武器なら、与えるダメージにも-2 点されます。盾はまったく機能しません。

4 なら、手首を負傷し、その腕を使った行動に-1 のペナルティ修正を受けます。近接武器なら、与えるダメージにも-2 点されます。盾は通常通り機能するものとします。

5 なら、指を負傷し、その腕を使った行動に-1 のペナルティ修正を受けます。

6 なら、腕か手に、傷跡が残ります。負傷効果(弱)なら、うっすら傷が残る程度で済みますが、負傷効果(強)なら、かなり派手な傷跡となるでしょう。

1d=5 ないし 6 : 右脚(5)ないし左脚(6)

さらに 1d を振ってください。

1 なら、当たりどころが悪かったようです。負傷効果(弱)なら、右脚ないし左脚に対する負傷効果(強)が発生したものととして、もう 1 回 1d6 を振ってください。負傷効果(強)なら、その脚は完全に潰れるか、切断されます。

2 なら、大腿を損傷し、その脚を使った行動がとれなくなります。移動できず、転倒します。松葉杖をつきながらであれば、本来の半分の移動力で移動できます。

3 なら、膝を負傷し、移動できなくなります。立った状態でも動きが悪く、命中力・回避力に-1 のペナルティ修正を受けます。また、命中力判定ないし回避力判定、運動判定の出目が 6 以下であれば、判定の成否にかかわらず、転倒します。キック攻撃は行えません。

4 なら、足首を負傷し、移動力が半減します。立った状態でも動きが悪く、命中力・回避力に-1 のペナルティ修正を受けます。また、命中力判定ないし回避力判定、運動判定の出目が 5 以下であれば、判定の成否にかかわらず、転倒します。キック攻撃は追加で命中力に-1 されます(合計-2)。

5 なら、足指を負傷し、立った状態でも動きが悪く、命中力・回避力に-1 のペナルティ修正を受けます。また、命中力判定ないし回避力判定、運動判定の出目が 4 以下であれば、判定の成否にかかわらず、転倒します。

6 なら、脚に、傷跡が残ります。負傷効果(弱)なら、うっすら傷が残る程度で済みますが、負傷効果(強)なら、かなり派手な傷跡となるでしょう。

これらは、負傷効果(弱)なら、対象の HP が完全に回復するか、負傷効果が発生する時に要求された、生命抵抗力判定の目標値を達成値として、応急処置判定に成功すれば、効果は解除されます。また、時間経過によっても自然治癒します。生命抵抗力判定の失敗度が 1 なら 1 時間、失敗度が 2 なら 1d6 時間、失敗度が 3 なら 1 日で治癒します。失敗度が 4 以上なら、HP が全回復した時点で治癒とします。

負傷効果(強)なら、【フィジカル・ギミック】のように、失った器官を再生する手段が必要になります。ほかに【コール・ゴッド】のような何でもありの手段なら、どうにか癒すことが可能でしょう。

【負傷効果(簡易版)】

上記の負傷効果では、煩雑過ぎると判断される場合、簡略化したものを考えても構いません。以下、一例を示します。

負傷効果のある攻撃を受けた場合、1d6 を振って、負傷部位を決定。1d6=1 なら頭部、2 なら胴体、3 なら利き腕、4 なら逆腕、5 なら右脚、6 なら左脚。頭部なら、あらゆる行動判定に-2。胴体なら、あらゆる行動判定に-1。利き腕なら命中力判定や手を使った判定

に-2、逆腕なら両手武器・盾装備不可、脚なら命中力と回避力-1、移動力半減。

負傷効果(弱)なら HP が全回復すれば治癒。負傷効果(強)なら、【フィジカル・ギミック】か【コール・ゴッド】のみ、治癒可能。

【病気ルール】

無印 SW にあった、病気のルールの復刻版です。詳細は無印 SW のルールブックを参照してください。ただし、以下の点が異なります。

- ・感染成立のルール
- ・進行と治癒に関する 2d の判定に生命力ボーナスを足す
- ・呪文などによる治療のルール変更

・感染成立のルール

まず、病気の感染力に応じて、感染・発症するかどうかの判定が発生します。病気の感染力は「なし」「弱い」「普通」「強い」「極めて強い」のいずれかで、以下の条件に該当した場合、次の朝 6 時に「生命力ボーナス+2d」で判定します(潜伏期間として短すぎる、あるいはシナリオの都合に合わないとき GM が考えるのであれば、発症のタイミングは自由に変更してください)。

達成値が進行強度未満であれば、その病気に感染・発症し、「深度 1」となり、症状が現れます。達成値が進行強度以上なら、その病気に感染しなかったことを示します。ただし、病原体を保有し続けている可能性はあります(詳細は GM が設定してください)。

感染力 感染成立の条件

なし 感染しない

弱い 保菌者に噛みつかれたり、性交渉など体液のやりとりがある

普通 室内で 1 時間ほどの会話。あるいは 3 時間以上、行動を共にしている

強い 数分程度の立ち話や、1 回の体の接触

非常に強い 感染者が、1 日以内に存在した空間に入る

- ・進行と治癒に関する 2d の判定に生命力ボーナスを足す

読んで字のごとく、2d の出目だけで判定せず、それに患者の生命力ボーナスを加算して判定します。

- ・呪文などによる治療のルール変更

【キュア・ディジーズ】など病気属性を治癒する効果を受けた場合、生命力ボーナスに加えて、行使したキャラクターの知力ボーナスを加算して判定を行えます。ただし、この

達成値が進行強度未満だったとしても、深度が増えることはありません。アイテムを使用した場合は、知力ボーナス 2 として下さい。レンジャー技能や医療に関する一般技能を持つキャラクターがアイテムを使用した場合は、そのキャラクターの知力ボーナスを使用できます。

同じ手段での治療は、同じ患者には 1 日に 1 回しか行えません。しかし、呪文の場合は、別のキャラクターが行うなら、別の手段と見なします。

例えば、知力ボーナス 3 のプリースト A と、知力ボーナス 4 のプリースト B がいて、二人とも【キュア・ディジーズ】を行使できるなら、1 人の患者につき、それぞれ 1 回ずつ治癒判定を試みることができます。この場合、プリースト A から【キュア・ディジーズ】をかけてもらった時は、「3+2d」で。プリースト B から【キュア・ディジーズ】をかけてもらった時は、「4+2d」で、それぞれ治癒判定を行えます。また、同じキャラクターであっても、別の呪文なら別の手段と見なします。プリースト A、B が【キュア・ディジーズ】以外に、病気属性を癒す呪文を行使できるなら、そちらでも治療を試みることができます。

アイテムの治療であれば、別のアイテムなら別の治療手段としますが、同じ名前でも後ろのローマ数字だけが違う場合は、同じ手段と見なします。

患者を診た時に、病気知識判定の達成値が知名度以上なら、その病気であると診断できます。有効な治療法や療養法、予防法があるかどうか、その効果はどの程度あるのか、などは GM が設定してください。少なくとも、病気知識判定の成功度が 4 点以上あれば、たいていの情報は分かるでしょう。

病気データ

以下に、病気のデータ例を示します。項目の見かたは以下の通りです。

病名：病気の名前です。

概要：この病気の簡単な説明です。

知名度：病気の知名度です。

進行速度/進行強度/治癒値/致死深度/伝染力：ソード・ワールド完全版を参照してください。

症状：深度別の症状です。

病名：風邪

概要：普通の風邪です。

知名度：5 進行速度/進行強度/治癒値：3 日/6/8 致死深度：4 伝染力：普通

症状：

深度 1：咳嗽、鼻汁、微熱などの症状が出現します。あらゆる行為判定に -1 のペナルティ修正を受けます。

深度 2：熱が高くなり、息苦しさを覚えます。あらゆる行為判定に -2 のペナルティ修正

を受けます。この状態だと、治癒判定にも-1のペナルティ修正を受けます。

深度3：重度の肺炎で、意識が朦朧とし、床に伏して喘いでいる状態です。あらゆる行為判定に-3のペナルティ修正を受けます。この状態だと、治癒判定にも-2のペナルティ修正を受けます。

深度4：敗血症により、2d6時間後に命を落とします。

名称：水霊の呪い病

概要：体の水分バランス・分布が狂い、呼吸器を中心に水が貯留する。

知名度：14 進行速度/進行強度/治癒値：1か月/13/17 致死深度：4 伝染力：弱い

症状：

深度1：体全体がむくみ、器用度と敏捷度に-6されます。

深度2：深度1の症状に加え、冷汗が浮かび、動くごとに息切れがします。体を動かす行動判定(命中力判定、回避力判定、行使判定も含まれますが、10分以上かかる作業などは、肉体労働でもない限りは該当しません)1回ごとに、MPに3点の病気属性ダメージを受けます。MPが0になっているなら、HPに1点の病気ダメージを受けます。

深度3：むくみも息切れも悪化し、じつとりと濡れた肌と、喘ぐような呼吸が続きます。深度1と2の症状を2倍にして適用します(器用度&敏捷度-12、体を動かす判定ごとにMPに6点ないしHPに2点ダメージ)。

深度4：灰が水浸しになり、陸にいながらにして、溺死したような死に方をします。

名称：スリーピィ・ドール

概要：睡眠時間が長くなり続け、ついには永遠に眠り続ける奇病。

知名度：15 進行速度/進行強度/治癒値：3か月/7/16 致死深度：4 伝染力：弱い

症状：

深度1：軽い眠気を覚え、1日に要する睡眠時間が25%増加します。肌がわずかに白くなりますが、特に行動の制限はありません。睡眠をもたらす効果に対して、生命抵抗力・精神抵抗力判定に、-2のペナルティ修正を受けます。

深度2：1日のうち、半分は眠っています。無理やり起きたり、戦闘など強い緊張状態で覚醒している状態でも、あらゆる行動判定に-1のペナルティ修正を受けます。肌がさらに白く、陶磁器のような質感に変わります。睡眠をもたらす効果に対して、生命抵抗力・精神抵抗力判定に、-4のペナルティ修正を受けます。

深度3：完全に昏睡状態に陥り、排泄や代謝も停止します。飲食も不要で、ただただ静かな寝息を立てながら、眠り続けます。老化も成長も停止します。

深度4：呼吸が停止し、腐りもしなければ血が流れもしない、冷たい人形のようになって死亡します。

名称：血薔薇紅斑(ちばらこうはん)

概要：出血が止まらなくなり、皮膚に出血斑が増えていく、一種の凝固異常。

知名度：15 進行速度/進行強度/治癒値：1週間/9/12 致死深度：3 感染力：普通

症状：

深度1：出血しやすくなります。主に手足に、点状の出血斑が散在します。毒・病気・呪い属性以外のダメージを受けた時、余分に3点のダメージを受けます。時間はかかりますが、(追加で傷を受けなければ)出血は何とか止まります。

深度2：さらに出血しやすくなり、自然には止血しなくなります。体中に内出血のあざが浮かび続けています。深度1の効果に加え、HPに1点でもダメージを受けている状態であれば、出血し続けます。戦闘中であれば手番終了ごとに、出血のため3点の確定ダメージを受けます。非戦闘時なら、10分ごとに3点の確定ダメージです。全く行動していない安静状態なら、1時間で3点のダメージとします。HPを完全に回復するか、目標値15の応急処置判定に成功すれば、止血できます。

深度3：体中の穴という穴から血液が噴出し、出血多量で死亡します。

名称：ドラックバード

概要：神経系に異常をきたし、ろれつが回らなくなり、まっすぐ歩くのが難しくなる疾患。

知名度：13 進行速度/進行強度/治癒値：1週間/10/16 致死深度：3 感染力：なし

症状：

深度1：発音に多少の癖が出て、ややろれつが回らなくなります。歩くときも軽度のふらつきがあり、敏捷度に-6されます。詠唱が必要な呪文は、その行動判定の出目が4以下であれば、自動失敗となります。演説や歌唱など、発声が出来栄えに影響する判定に、-2のペナルティ修正を受けます(バード技能の演奏判定も含みます)。

深度2：発生は、半分ぐらい何を言っているか分からない状態に悪化します。まっすぐ歩くのは不可能になり、すぐ転倒するようになります。敏捷度に-12され、全力移動したり、回避力判定に失敗すると転倒します。詠唱が必要な呪文は、その行動判定の出目が6以下であれば、自動失敗となります。演説や歌唱など、発声が出来栄えに影響する判定に、-4のペナルティ修正を受けます(バード技能の演奏判定も含みます)。

深度3：呼吸や循環を担当する神経が冒され、心肺停止します。

名称：濁り血(にごりち)病

概要：血の巡りが悪くなり、体が徐々に壊死していく慢性疾患。

知名度：16 進行速度/進行強度/治癒値：6か月/10/15 致死深度：4 感染力：弱い

症状：

深度1：体の抵抗力が弱まり、生命力ボーナスに-1されます。

深度2：深度1の症状に加え、傷の治りが遅くなり、時間経過によるHP回復量が半減(端

数切り上げ)します。また、HPが回復する効果を受けた時、回復量に-1されます。

深度3：生命力ボーナスに-2され、HPが自然回復しなくなります。HPが回復する効果を受けても、その回復量が1/5(端数切り上げ)となります。

深度4：体中の血流が止まり、数分～数十分で死亡します。

名称：白死病(はくしびょう)

概要：古代の魔術師が作り出したと言われる伝染病。感染力が非常に強く、広範囲に拡大し、凄まじい被害をもたらす。

知名度：16 進行速度/進行強度/治癒値：5日/8/13 致死深度：3 感染力：非常に強い

症状：

深度1：体温が低下し、激しい咳嗽を呈します。あらゆる行動判定に-1(発声に必要な行動は-2)されます。

深度2：体温がさらに低下し、体中に白斑が出現します。体が思うように動かなくなり、咳はさらに激しくなり、血痰が混じります。あらゆる行動判定に-2(発声に必要な行動は-4)されます。

深度3：気道の腫れが極度に達し、窒息死します。

名称：ヤカー病

概要：軽い下痢から始まり、進行すると高熱や止まらない下痢、嘔吐をきたし、最終的には昏睡、死に至ります。ヤカーによるものが中心です。

知名度：11 進行速度/進行強度/治癒値：2日/11/15 致死深度：4 感染力：普通

深度1：微熱、軽度の下痢といった症状が現れ、あらゆる行動判定に-1のペナルティ修正を受けます。

深度2：嘔吐が止まらず、呪文の詠唱は50%の確率で失敗し(1dを振って1~3なら失敗です)ます。常に下痢と腹痛に苦しめられ、行動判定へのペナルティ修正が-2に悪化します。

深度3：重篤な脱水のため、意識がもうろうとし、あらゆる行動判定に-3のペナルティ修正を受けます。また、自身へのHP回復効果は、半分(端数切捨て)となります。自身への、不利な影響を解除する効果は、その達成値に-4されます。

深度4：昏睡状態に陥り、「1d+生命抵抗力ボーナス」時間後に死亡します。

名称：レッドアイ病

概要：プレーグマウスの媒介する熱病。

知名度：12 進行速度/進行強度/治癒値：1日/10/13 致死深度：4 感染力：強い

症状：

深度1：目が充血し、感情が高ぶりやすくなります。この時点では、データのペナルティはありませんが、やたら行動的になります。

深度 2：微熱が出現し、自身過剰になってきますが、行動の精度は下がっており、あらゆる行動判定に-1 のペナルティ修正を受けます。

深度 3：高熱が出ており、体中に紅斑が認められますが、熱に浮かされたように行動し続けます。手足に震えが出現し、行動判定に-2 のペナルティ修正を受けます。

深度 4：体中から血液が噴き出すようになり、行動不能となったのち、「1d+生命抵抗力ボーナス」時間後に死亡します。

あとがき

最初は、暇つぶしにモンスターデータを作っていたら、楽しくなってきた。それだけのことでした。しかし、気が付いたら 1 年ほどでかなりの数になったので、せっかくならデータ化してみようと作成したのが本書です。

できるだけ、お役に立つよう書いてはみたつもりですが、発想は「数撃ちや当たる」。これだけあれば、1 体ぐらいいはシナリオに使えるモンスターがいるんじゃないかと、自惚れております。少なくとも、私の同類(データやカタログを見るのが大好きな人種)なら、楽しめるのではないのでしょうか。おかげで、とんでもない分量となりましたが、読んでくださった方には、感謝あるのみです。

本作は、「グループSNE」及び「株式会社KADOKAWA」が権利を有する『ソード・ワールド 2.0/2.5』の、二次創作です。

(C)GroupSNE

(C)KADOKAWA