

ネームドエネミーデータ

略号について

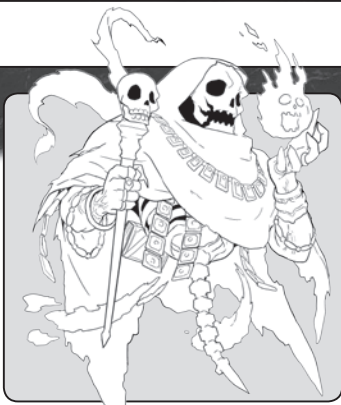
本書において、『AR2E』関連書籍の、特定のページ番号への参照が書かれていることがある。その略号は以下のとおり。

- 『R1』：『アリアンロッドRPG 2E ルールブック ①改訂版』
- 『R2』：『アリアンロッドRPG 2E ルールブック ②改訂版』
- 『STG』：『ストレンジャーガイド』
- 『EXB』：『エクспанションブック』
- 『PSG』：『パーフェクト・スキルガイド』
- 『PIG』：『パーフェクト・アイテムガイド』
- 『ESP』：『エネミースキル&パワー』

ここで紹介するのは、『アリアンロッド 2E』の世界にただひとりしかいない、“ネームドエネミー”である。「分類」にカッコがある場合、そのエネミーの種族を表わしている。多くの場合、ネームドエネミーは冒険者にとって恐怖の代名詞のように扱われることもある。そのためネームドエネミーを倒すことができた冒険者にとってとつもないステータスになるだろう。

なお、ドロップ品でエクストラドロップを取得する場合については『PIG』P304を、伝承武具を取得する場合については『PIG』P360を参照すること。

また、『R1』『R2』『PSG』『PIG』に掲載されていないエネミースキルと、エネミーのみが取得できるパワーのデータについては、別ファイル『エネミースキル&パワー』を参照すること。



“虚無の魔術士” ドーマ

分類:アンデッド	属性:—		
レベル:55	識別値:30		
能力値:	筋力:29/9	器用:32/10	敏捷:30/10
知力:45/15	感知:36/12	精神:53/17	幸運:1/0
攻撃:虚無の杖(打撃/片) 25(2D) / 70(2D) / 白兵(物理) / 至近			
攻撃:《魔術攻撃:闇》1 22(5D) / 90(8D) / 魔法(魔法《闇》) / 35m			
攻撃:《複合魔術攻撃:風/闇》1 22(5D) / 90(8D) / 魔法(魔法《風/闇》) / 35m			
回避:16(2D)	防衛:44/67	HP:1967	MP:6320
行動:22	移動:14		

エネミースキル:

《虚無の気配》1:パッシブ。あなたのいるエンゲージにいるキャラクターが行なうすべての判定に-2Dする。

《虚無の魔力》1:パッシブ。あなたが行なう魔法攻撃は、対象の【魔法防御力】を0とみなしてHPダメージを算出する。

《虚無なる命》1:パワー。戦闘不能。戦闘不能を回復し、【HP】を【最大HP】まで回復する。1シナリオに3回使用可能。同じタイミングで複数回使用できる。

《複合魔術攻撃:風/闇》1(『ESP』P7)

《魔術攻撃:闇》1(『R1』P336)

《連続魔法》1(『R2』P237)

《高速準備》3(『ESP』P3)

《射程延長》3(『ESP』P3)

《スーパーマスター:メイジ》5(『ESP』P4)

《スキルマスター:ウィザード》5(『R2』P233)

《スキルマスター:ソーサラー》5(『R2』P233)

《無限の力》1(『R2』P236)

《邪神の力》3(『ESP』P3)

《魂砕き》5(『ESP』P4)

《二回行動》1(『PIG』P374)

《バドステータス無効》1(『PIG』P374)

《魔力付与:闇》1(『R2』P236)

《魅了》1(『ESP』P8)

《完全なる呪い:スタン》1(『PSG』P187)

《三連魔術》2(『ESP』P9)

《邪神顕現》1(『ESP』P9)

《連係瓦解》1(『ESP』P10)

解説: 禁断の邪法に身を投じ、虚無^①という力を得た歴史上唯一の人間。その力で不死者となり、

今でも生き続けているという。

長いエリンディルの歴史を紐解いても、ドーマ以上の魔術士はいないといわれる。その魔力は人間の限界をはるかに超え、一説には精霊の王たちと契約を交わしたという。

現在ドーマの目標は人の身で邪神を超える力を手に入れることである。

ドロップ品:

EX : 邪法転生の書(『PIG』P308)

2~7 : 呪われた魂(30G) ×1000

8~13 : ドーマの杖(30000G)

14~17 : ドーマの衣(50000G)

18~ : 瘴気の結晶(100000G)



テラフェニックス

分類: 霊獣	属性: 火	器用: 48/16	敏捷: 39/13
レベル: 85	識別値: 42	筋力: 51/17	幸運: 39/13
能力値:		感知: 54/18	精神: 60/20
知力: 54/18		攻撃: 炎の爪 (格闘/双) 32 (5D) / 180 (10D) / 白兵 (魔法/火) / 至近	
攻撃: 炎の爪 (格闘/双) 32 (5D) / 180 (10D) / 白兵 (魔法/火) / 至近		攻撃: 《プレス: 火》 1 16 (5D) / 260 (2D) / 特殊 (魔法/火) / 50m	
回避: 13 (3D)	防御: 24/30	HP: 5125	MP: 1200
行動: 31	移動: 22		

エネミースキル:

《不死鳥の血》 1: メジャーアクション。至近の単体の戦闘不能、もしくは死亡を回復し、【HP】を【最大HP】まで回復する。1シナリオに1回使用可能。

《転生の炎》 1: パワー。戦闘不能が死亡した直後。自身の戦闘不能と死亡を回復し、シーンから退場する。このスキルを使用しても、このエネミーを倒したとみなし、成長点を算出する。ドロップ品も入手できる。1シナリオに1回使用可能。

《灼熱の狂演》 1: パワー。【HP】が900点以下で使用可能。メジャーアクション。シーン内の場面(選択)に特殊攻撃を行なう。命中判定は[5D+40]、ダメージは[8D+350]の〈火〉の魔法ダメージとなる。この攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、対象にクリンナッププロセス

に40点のHPロスを与える。この効果はシーン終了か、対象がマイナーアクションで解除を宣言するまで持続する。

《属性攻撃: 火》 1 ([R1] P333)

《連続攻撃》 1 ([R2] P236)

《グレートプレス》 5 ([ESP] P2)

《プレス: 火》 1 ([R1] P336)

《プレス集束》 1 ([ESP] P7)

《射程延長》 6 ([ESP] P3)

《完全耐性: 火》 1 ([ESP] P2)

《苦痛耐性》 30 ([ESP] P2)

《再生能力》 50 ([R1] P333)

《抵抗性: 威圧》 1 ([R1] P334)

《二回行動》 1 ([PIG] P374)

《バッドステータス無効》 1 ([PIG] P374)

《飛行能力》 1 ([PSG] P402)

《間合い》 1 ([R2] P236)

《オブジェクト破壊》 4 ([ESP] P2)

《隙なき防御》 1 ([ESP] P10)

《能力封印》 1 ([ESP] P10)

解説: 炎の鳥の霊獣フェニックスの最上位種。"風の時代"に邪神と戦ったフェニックスの最後の生き残りといわれている。

ドロップ品:

EX : 超不死鳥の尾羽 ([PIG] P308)

2~7 : 霊獣の上羽毛 (35000G) ×3

8~17 : フェニックスの尾 (80000G) ×2

18~21 : 超不死鳥の炎 (30000G) ×8

22~ : 超不死鳥の爪 (170000G) ×2



チュートリアル伯爵

分類: 動物	属性: 地	器用: 30/10	敏捷: 15/5
レベル: 10	識別値: 18	筋力: 13/4	幸運: 22/7
能力値:		感知: 18/6	精神: 17/5
知力: 12/4		攻撃: スティック (打撃/片) 8 (3D) / 23 (2D) / 白兵 (物理) / 至近	
回避: 5 (2D)	防御: 6/5	HP: 130	MP: 80
行動: 11	移動: 9		

エネミースキル:

《迷宮の舞踏会》 1: セットアッププロセス。視界内の単体と【精神】の対決を行なう。対決に勝利した場合、対象はあなたのいるエンゲージに直ちに転送し、さらに5点のMPロスを与える。

《子ネズミ大行進》 1: メジャーアクション。シーン内の場面(選択)に特殊攻撃を行なう。命中判定は[3D+8]、ダメージは[2D+10]の貫通ダメージとなる。この攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、対象に【毒(1)】を与える。1シナリオに1回使用可能。

《スティックビーム》 1: メジャーアクション。20m以内の単体に特殊攻撃を行なう。命中判定は[3D+10]、ダメージは[2D+20]の〈光〉の魔法ダメージとなる。1ラウンドに1回使用可能。

《窮鼠猫をかむ》 1: 【HP】が50以下の時に有

効。パッシブ。あなたが行なう攻撃のダメージに+10する。

《連続攻撃》 1 ([R2] P236)

《暗視》 1 ([PSG] P402)

《看破能力》 1 ([R2] P231)

《トラップ無効》 1 ([PIG] P374)

《二回行動》 1 ([PIG] P374)

《バッドステータス付与: 毒(1)》 1 ([R1] P335)

解説: ダンジョンの水先案内人を自称するネズミ人間。大変礼儀たたく、ダンジョンのルールに関してなんでも教えてくれる。また、説明を終えた後は戦闘を仕掛けてダンジョンの厳しさも教えてくれる。

チュートリアル伯爵の周辺には多数の子ネズミたちが潜んでおり、戦闘では一斉に攻撃して毒を与える。

ドロップ品:

EX : 伯爵のシルクハット ([PIG] P308)

2~6 : 動物の皮 (60G) ×2

7~10 : 伯爵のハンカチ (250G)

11~13 : 伯爵の手袋 (500G)

14~16 : ネズミの尻尾 (750G)

17~ : 伯爵のスティック (1000G)



“ゴブリン^{してんのう}四天王” アバト

分類: 妖魔	属性: -		
レベル: 15	識別値: 20		
能力値:	筋力: 20/6	器用: 25/8	敏捷: 16/5
知力: 14/4	感知: 25/8	精神: 21/7	幸運: 24/8
攻撃: S1ウォーハンマー (打撃/片) 6 (4D) / 35 (3D) / 白兵 (物理) / 至近			
回避: 5 (2D)	防御: 24/12	HP: 200	MP: 120
行動: 13	移動: 11		

エネミースキル:

《恐怖による支配》1: パッシブ。あなた以外のゴブリンに有効。あなたがシーンに登場している場合、シーン内の場面のキャラクターが行なう攻撃のダメージに+1Dする。

《討滅: 人間のクリスタル》1: パッシブ。武器攻撃の対象が「分類: 人間」だった場合、ダメージに+4する。

《俺の右腕たち》1: 戦闘前。ゴブリンアーチャー (FR2) P260) が3体登場する。ゴブリンアーチャーの場所はあなたから5m以内の任意の場所に配置する。

《フナムシ以下の生命》1: 《集団統率》と同時に使用する。《集団統率》の効果を受けたゴブリンに「自爆」(EXB) P138) を設置する。この「自爆」はシークレットではない。

《ゴブリンボンバー》1: メジャーアクション。同一エンゲージにゴブリンがいる場合に使用可能。エンゲージしているゴブリンを1体死亡させ、射程20mの範囲に射撃攻撃を行なう。命中判定は[4D+6]、ダメージは[3D+20]の〈火〉の魔法ダメージとなる。この死亡では「自爆」は作動しない。

《ゴブリンシールド》1: ダメージロールの直前。至近の単体は、《護衛》(FIG) P374) を取得していなくても、即座に《護衛》を使用できる。この効果はあなたを選択できない。この効果はメインプロセス終了まで持続する。1ラウンドに1回使用可能。

《吹き飛ばし》2 (ESP) P6)

《戦いの序曲》1 (ESP) P4)

《二回行動》1 (FIG) P374)

《範囲攻撃: 白兵》2 (FR1) P335)

《バッドステータス無効》1 (FIG) P374)

《召喚: ゴブリンバスマインダー》5 (FR2) P232)

《特殊召喚》1 (ESP) P5)

《集団統率》1 (FR2) P232)

《ゴブリン集団》1 (FR1) P337)

解説: “ゴブリンの王” ルアダンに仕える四天王のひとり。自分の生命は大事だが、部下の生命はフナムシより安く扱う。

ドロップ品:

EX : アバトのたてがみ (FIG) P308)

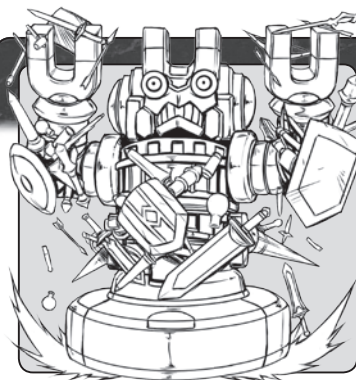
2~6 : ゴブリンの鋭爪 (500G) ×2

7~10: ゴブリンの鋭爪 (500G) ×4

11~13: ゴブリンの名盾 (3000G)

14~16: ゴブリン四天王の証 (4000G)

17~ : S1ウォーハンマー (FIG) P31)



マグネティックゴーレム

分類: 機械	属性: -		
レベル: 15	識別値: 20		
能力値:	筋力: 40/13	器用: 28/9	敏捷: 18/6
知力: 1/0	感知: 24/8	精神: 1/0	幸運: 20/6
攻撃: U字磁石パンチ (格闘/双) 9 (3D) / 40 (3D) / 白兵 (物理) / 至近			
回避: 6 (2D)	防御: 30/0	HP: 300	MP: 120
行動: 12	移動: 18		

エネミースキル:

《磁力封鎖》1: パッシブ。あなたがいるエンゲージから離脱する場合、難易度13の【筋力】判定に成功しなければならない。

《磁力アンカー》1: セットアッププロセス。20m以内の範囲 (選択) と【筋力】で対決を行なう。対決に勝利した場合、対象に【スリッパ】を与える。1シーンに2回使用可能。

《マグネットビーム》1: メジャーアクション。20m以内の範囲 (選択) に特殊攻撃を行なう。命中判定は[4D+9]、ダメージは[3D+40]の〈光〉の魔法ダメージとなる。1シナリオに3回使用可能。

《偏向力場》1: 命中判定の直前。あなたを対象を含む魔法攻撃の命中判定に-2Dする。1シーンに3回使用可能。

《矢弾吸収》1: リアクション。射撃攻撃のリアクションとして使用する。ダメージ軽減を行なう。その攻撃であなたが受けるダメージに-20する。なお、対象の攻撃はあなたに自動的に命中する。対象が行なった攻撃の処理は通常どおり行なう。

《磁力》1: リアクション。白兵攻撃のリアクションとして使用する。メインプロセス終了後にその攻撃で使用した武器を使用不可にする。この効果はあなたが戦闘不能・死亡するか、あなたにエンゲージしているキャラクターがムーブアクションがマイナーアクションを使用して、難易度【使用不可の武器の重量+5】の【筋力】判定に成功しなければならない。

《連続攻撃》1 (FR2) P236)

《二回行動》1 (FIG) P374)

《バッドステータス無効》1 (FIG) P374)

《飛行能力》1 (FIG) P402)

解説: チュートリアル伯爵の部下に当たるゴーレムで、迷宮内の掃除を担当している。

鉄だけではなく、なんでもかんでも吸い付ける能力を持つ。また攻撃を受けた際、ダンジョンにゴミが散らかされることを避けるため、あえて攻撃を受けるような行動を取る。

ドロップ品:

EX : 磁気核 (FIG) P308)

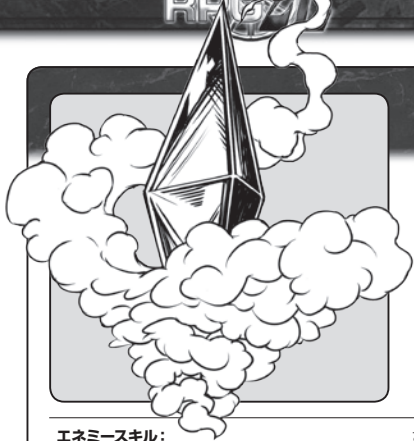
2~6 : ゴレムの宝石 (150G) ×4

7~10: 大型U字磁石 (500G) ×2

11~13: 護りの指輪 (FIG) P138)

14~16: パワーソード (FIG) P90)

17~ : 蘇生薬 (FIG) P65)



アンノウ

分類: アンデッド	属性: -		
レベル: 18	識別値: 18		
能力値:	筋力: 30/10	器用: 30/10	敏捷: 15/5
知力: 18/6	感知: 25/8	精神: 25/8	幸運: 21/7
攻撃: 霧の手 (格闘/双) 10 (3D) / 20 (6D) / 白兵 (貫通) / 至近			
回避: 6 (2D)	防御: 28/8	HP: 400	MP: 150
行動: 13	移動: 15		

エネミースキル:

《霧の中の本体》1: パワー、戦闘前。あなたは《霧の体》1 (FR2) P231 と《妨害》1 (FR2) P235) を取得する。この効果はあなたの【HP】が200以下になるか、登場しているキャラクターがメジャーアクションを使用して難易度16の【感知】判定に成功するまで持続する。解除時にあなたの【HP】が201以上の場合、即座に200となる。

《本体出現》1: 【HP】が200以下の時に有効。パッシブ。あなたが取得している《霧の体》《妨害》を失う。また、あなたの【行動値】に+10する。

《運命への怨念》1: 【HP】が201点以上で使用可能。セットアッププロセス。シーン全体に「運命歪曲」(EXB) P145) を設置する。このトラップはあなたの【HP】が200以下になると解除

される。1シーンに1回使用可能。

《纏わりつく霧》1: 【HP】が201点以上で使用可能。メジャーアクション。視界内の場面(選択)に特殊攻撃を行なう。命中判定は[3D+10]、ダメージは[10D]の貫通ダメージとなる。

《冷たい霊気》1: 【HP】が201点以上で使用可能。クリンナッププロセス。シーンの場面(選択)に5点のHPロスを与える。

《呪いの光》1: 【HP】が200以下で使用可能。メジャーアクション。視界内の単体に特殊攻撃を行なう。命中判定は[3D+10]、ダメージは[6D+50]の「光」の魔法ダメージとなる。

《魔法反射》1: 【HP】が200以下で使用可能。あなたが攻撃の魔法ダメージを受けた直後に使用する。その攻撃を受けたHPダメージと同じ値だけ、攻撃を行なったキャラクターにHPロスを

与える(最大200点)。1シーンに1回使用可能。

《アンノウの輝き》1: 【HP】が200以下で使用可能。クリンナッププロセス。シーンの場面(選択)に10点のHPロスとMPロスを与える。

《二回行動》1 (FIG) P374)

《バッドステータス無効》1 (FIG) P374)

《飛行能力》1 (PSG) P402)

解説: 生命を落とした冒険者たちの精神集合体。霧の中に隠された水晶体が本体である。

ドロップ品:

- EX : 魔霧の外套 (FIG) P310
- 2~6 : 魔力の欠片 (200G) x5
- 7~10 : 霧の切れ端 (1000G) x2
- 11~13 : アンノウのコア (4000G)
- 14~16 : 武神のクリスタル (FIG) P372)
- 17~ : 伝承武具 (FIG) P360) x1



かいおんじゆ 塊怨樹

分類: 植物	属性: 地		
レベル: 30	識別値: 20		
能力値:	筋力: 36/12	器用: 32/10	敏捷: 15/5
知力: 18/6	感知: 42/14	精神: 30/10	幸運: 28/9
攻撃: 怨みの触手 (鞭/片) 18 (4D) / 60 (6D) / 白兵 (物理) / シーン			
回避: 5 (2D)	防御: 30/10	HP: 2318	MP: 1200
行動: 19	移動: -		

エネミースキル:

《広がる森》1: パッシブ。武器攻撃で「対象: 場面(選択)」【射程: シーン】に変更する。

《百万の眼》1: パッシブ。隠密状態のキャラクター(《完全隠密》(FR2) P231) を取得しているキャラクターも含む) も対象にできる。また、あなたが行なう攻撃が命中した場合、ダメージの有無にかかわらず対象の隠密状態は解除される。

《怨念の葉》1: マイナーアクション。武器攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、さらに20点のMPロスを与え、メインプロセスの終了時にあなたの【MP】を20点回復する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。

《怨念の棘》1: クリンナッププロセス。シーン内の場面に10点のHPロスを与える。この効果はあなたには適用しない。

《バインド》1 (FR1) P235)

《暗視》1 (PSG) P402)

《超大型》1 (PSG) P402)

《トラップ無効》1 (FIG) P374)

《二回行動》1 (FIG) P374)

《バッドステータス無効》1 (FIG) P374)

《オブジェクト破壊》2 (ESP) P2)

《幻惑の霧》1 (ESP) P3)

解説: 大量に人が死んだ土地に生えていた巨大樹が呪われることで生まれた魔物。あらゆる生物に対する強い怨みを持っており、その怨みは強い毒となって触手から流れ出ている。

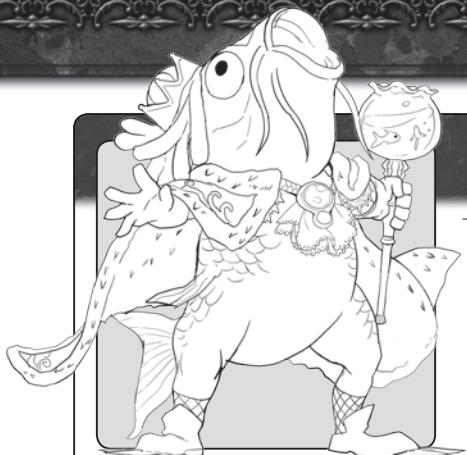
幹には人間の顔のような模様があり、その他にも表面には無数の眼が浮き出ている。その眼は周囲のあらゆる生物を見逃さず、動くものすべてに触手を伸ばす。その触手はどこまでも伸

び、逃れる術はない。

現在も塊怨樹は深い森の中で、あらゆる生物を養分とし、瘴気にも似た不気味な空気を吐き出し続けている。

ドロップ品:

- EX : 塊怨樹の花 (FIG) P310)
- 2~7 : 木材 (20G) x100
- 8~13 : 怨みの欠片 (3000G)
- 14~17 : 呪いの眼 (5000G)
- 18~21 : 怨みの結晶 (30000G)
- 22~ : 生命の宝珠 (40000G)



“ギルマン王” ガープ=ドゥラッド

分類: 動物 (ギルマン)	属性: 水	器用: 23/7	敏捷: 27/9
レベル: 35	識別値: 24	精神: 18/6	幸運: 36/12
能力値:	筋力: 27/9	HP: 2606	MP: 3620
知力: 36/12	感知: 38/12		
攻撃: ギルマン王の錫杖 (打撃/片) 21 (5D) / 72 (4D) / 白兵 (物理) / 至近	回避: 13 (2D)	防御: 42/21	
	行動: 21	移動: 14	

エネミースキル:

《魚人の王》1: あなた以外のギルマンに有効。パッシブ。あなたがシーンに登場している場合、シーン内の場面のキャラクターが行なうすべてのダイスロールに+1Dする。

《ギルマン津波》1: セットアッププロセス。シーン内の場面に【ブール】(【EXB】 P137) を設置する。このトラップはシーン終了時に自動的に解除される。

《王の裁き》1: メジャーアクション。30m以内の単体に魔法攻撃を行なう。命中判定は【5D+16】、ダメージは【4D+80】の〈水〉の魔法ダメージとなる。この攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、対象に【威圧】を与える。

《夢見がちな瞳》1: ギルマン以外に有効。クリンナッププロセス。至近の範囲にいる、あなた

以外のキャラクターに【スタン】を与える。

《バッドステータス無効》1 (【PIG】 P374)

《集団統率》2 (【R2】 P232)

《ギルマン泳法》3 (【R1】 P336)

解説: 数あるギルマンの中で、頂点に立つ今代の王。圧倒的なカリスマがあり、ギルマンであれば無条件にひれ伏してしまう……らしい。なにぶんギルマンの文化は謎が多く、彼がどれほど尊敬されているかは分からない。

なお、彼は「頂点を極めたギルマンは竜に生まれ変わる」という言い伝えを信じており、いつか竜になるまで毎日研鑽を積んでいるという。

ドロップ品:

EX : ギルマン王の錫杖 (【PIG】 P310)

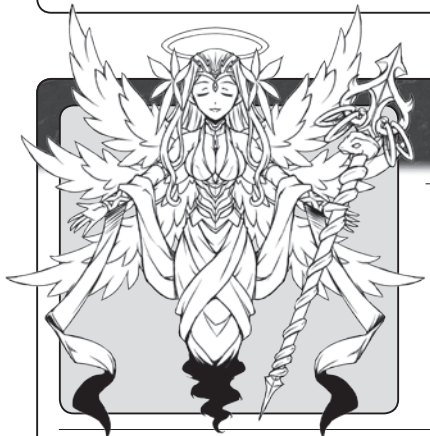
2~7 : ギルマンの上鱗 (200G) ×40

8~13 : 魚人王の錫杖 (8000G)

14~17 : 魚人王のマント (12000G)

18~21 : 魚人王の冠 (30000G)

22~ : 夢見る鱗 (45000G)



“四方の使徒” ファデラの影

分類: 人造生物	属性: 光	器用: 24/8	敏捷: 18/6
レベル: 20	識別値: 22	精神: 30/10	幸運: 24/6
能力値:	筋力: 21/7	HP: 500	MP: 300
知力: 30/10	感知: 27/9		
攻撃: 生命の杖 (打撃/片) 8 (3D) / 40 (3D) / 白兵 (物理) / 至近	回避: 6 (2D)	防御: 22/10	
攻撃: 〈スーパーライト〉 1 10 (3D) / 30 (6D) / 魔法 (貫通) / 20m	行動: 15	移動: 12	

エネミースキル:

《触れられざる者》1: セットアッププロセス。シーン内の場面 (選択) と【精神】での対決を行なう。対決に勝利した場合、対象はこのエネミーにダメージを与えることはできない。この効果はラウンド終了まで持続する。1シーンに2回使用可能。

《在るべき地へと還れ》1: セットアッププロセス。シーン内の場面 (選択) と【精神】での対決を行なう。対決に勝利した場合、対象をこのエネミーから15m離れた場所に転送し、対象に適用されているシーン中持続する効果をすべて解除する。1シーンに1回使用可能。

《スーパーライト》1: メジャーアクション。20m以内の単体に魔法攻撃を行なう。命中判定は【3D+10】、ダメージは【6D+30】の貫通ダメージとなる。

《ウルトラライト》1: 【HP】が200以下で使用可能。メジャーアクション。視界内の場面 (選択) に魔法攻撃を行なう。命中判定は【3D+10】、ダメージは【6D+40】の〈無〉属性魔法ダメージとなる。1ラウンドに1回使用可能。

《承認の癒し》1: 戦闘不能。PCの【HP】【MP】が【最大HP】【最大MP】回復し、加えてフェイットが1D点回復する。このダイスロールはGMが行なうこと。

《連続魔法》1 (【R2】 P237)

《二回行動》1 (【PIG】 P374)

《バッドステータス無効》1 (【PIG】 P374)

《飛行能力》1 (【PSG】 P402)

《援護》1 (【R2】 P230)

《召喚: ルミナスエレメンタル》1 (【R2】 P232)

《特殊召喚》1 (【ESP】 P5)

解説: エリンの四方を、世界に外側より監視するといわれる者。実力を伴わないまま、世界の外に出ようとする人間たちを諷める。それでもなお出ようとする者には、試練と称して戦いを挑ませる。本来は、癒しを司ると主張する。このエネミーを打ち倒すと、世界の外に出ることを認めると噂されている。

ドロップ品:

EX : 生命の杖 (【PIG】 P310)

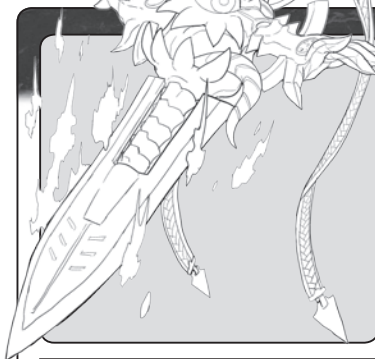
2~6 : 異世界の金貨 (100G) ×20

7~10 : 使徒の羽根 (500G) ×10

11~13 : EXMPポーション (【PIG】 P65) ×2

14~16 : 使徒の光輪 (10000G)

17~ : S1伝承武器 (【PIG】 P360) ×1



イビルソード

分類: 人造生物	属性: -		
レベル: 40	識別値: 26		
能力値:	筋力: 50/16	器用: 36/12	敏捷: 32/10
知力: 26/8	感知: 30/10	精神: 24/8	幸運: 26/8
攻撃: 血塗れの刃(両手剣/両)	17 (5D) / 75 (8D) / 白兵 (物理) / 至近		
回避: 10 (2D)	防御: 35/20	HP: 2984	MP: 1620
行動: 20	移動: 21		

エネミースキル:

《造られし王》1: あなた以外の「分類: 人造生物」のエネミーに有効。パッシブ。あなたがシーンに登場している場合、シーン内の場面のキャラクターが行なうすべてのダイスロールに+3Dする。
《属性吸収》1: パッシブ。あなたが魔法ダメージを受けた場合、あなたの「属性」および武器攻撃のダメージの属性が、受けた魔法ダメージと同じ属性になる。この効果は次に魔法ダメージを受けるか、マイナーアクションで解除を宣言するまで持続する。
《魔剣共鳴》1: 判定の直前。ダメージ増加を行なう。至近の単体が行なう武器攻撃の命中判定に+1D、ダメージに+30する。ただし、あなたには効果がない。
《魔力消失》1: 対象が「分類: 魔術」のスキルの

使用を宣言した時に使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。効果を発揮しなくともスキルは使用されたことになるので、対象はコストなどを通常どおり消費する。1ラウンドに1回使用可能。
《グレートバースト》1 (FPSG) P141
《バーストスラッシュ》1 (FPSG) P142
《バトルコンプリート》1 (FPSG) P142
《無限の力》1 (FR2) P236
《バッドステータス無効》1 (FIG) P374
《範囲攻撃: 白兵》5 (FR1) P335
《飛行能力》1 (FPSG) P402
《武器耐性: 短剣》1 (ESP) P6
《武器耐性: 長剣》1 (ESP) P6
《武器耐性: 両手剣》1 (ESP) P6
《召喚: 人造生物》2 (FR2) P232

《特殊召喚》1 (ESP) P5
《次元断》2 (FPSG) P177
解説: 魔力を吸収し、力を得た魔剣の人造生物。この魔剣を持つ魔力は周囲の武器と共鳴して、その威力を増強させる。さらに周囲に発生した魔力を吸収することもできる。
一説ではみずからにふさわしい持ち主を捜しているといわれている。
ドロップ品:
EX : 邪眼の宝珠 (FIG) P310
2~7 : ミスリル (2000G) ×6
8~13 : 折れた魔剣 (15000G)
14~17 : 魔封じの飾り紐 (40000G)
18~ : 血塗られた魔剣 (50000G)



女王花

分類: 植物	属性: 地		
レベル: 45	識別値: 29		
能力値:	筋力: 36/12	器用: 27/9	敏捷: 21/7
知力: 36/12	感知: 33/11	精神: 42/14	幸運: 30/10
攻撃: 《魔術攻撃: 地》1	24 (4D) / 70 (5D) / 魔法 (魔法(地)) / 視界		
回避: 7 (2D)	防御: 42/14	HP: 3240	MP: 3870
行動: 18	移動: 17		

エネミースキル:

《女王花の芳香》1: あなた以外の「分類: 植物」のエネミーに有効。パッシブ。あなたがシーンに登場している場合、シーン内の場面のキャラクターが行なうすべてのダイスロールに+3Dする。
《広がる花畑》1: あなたが使用する「対象: 単体」の「分類: 魔術」を「対象: 場面(選択)」[射程: 視界]に変更する。
《女王花の誘惑花粉》1: セットアッププロセス。視界内の場面(選択)と【精神】で対決を行なう。対決に勝利した場合、対象に【スリッパ】[放心]を与える。
《マードラススキル》5 (FPSG) P117
《デモンズウェブ》1 (FPSG) P162
《ジェノサイダースキル》1 (FPSG) P117
《バインド》1 (FR1) P235

《魔術攻撃: 地》1 (FR1) P336
《連続魔法》1 (FR2) P237
《抵抗性: スリッパ》1 (FR1) P334
《得意分野: 精神》2 (ESP) P5
《二回行動》1 (FIG) P374
《バッドステータス付与: 毒(5)》1 (FR1) P335
《バッドステータス無効》1 (FIG) P374
《猛毒》1 (FIG) P374
《脚止め》1 (FR1) P332
《召喚: リリー・オブ・ザ・バレー》2 (FR2) P232
《特殊召喚》1 (ESP) P5
《司令塔》6 (FR1) P333
《魅了》1 (ESP) P8
解説: 大きな花弁から女性の姿を出現させている植物の変異種。甘い香りと美しい女性の姿で獲物をおびき寄せて捕食する。森の奥深いとこ

ろに花畑を作り、獲物を待ち構えていることが多い。
地下に伸びる根は花畑全体に広がっており、花畑そのものが女王花のテリトリーなのである。
ドロップ品:
EX : 女王花の果実 (FIG) P310
2~7 : ハチミツ (100G) ×8
8~13 : 女王花の花弁 (8000G)
14~17 : 女王花の根 (14000G) ×2
18~ : 女王花のドレス (50000G)



ミリオンス

分類: 人造生物	属性: -	器用: 36/12	敏捷: 33/11
レベル: 50	識別値: 32	精神: 39/13	幸運: 45/15
能力値:	筋力: 45/15		
知力: 3/1	感知: 39/13		
攻撃: 百獣の頭 (格闘/双) 25 (4D) / 76 (8D) / 白兵 (物理) / 至近			
回避: 11 (2D)	防御: 16/13	HP: 2930	MP: 250
行動: 24	移動: 20		

エネミースキル:

《無限生産》1: セットアッププロセス。あなたのいるエンゲージに20レベル以下のエネミー1体かトラップひとつを配置する。使用後、あなたは20点のHPロスを受ける。

《瞬間適応》1: フリーアクション。任意のエネミースキルをひとつ取得する。SLが必要な場合は5とする (SL上限を超えない)。このスキルを使用することに違うエネミースキルを取得できる。1シーンに3回使用可能。

《捕食吸収》1: メジャーアクション。ダメージ増加を行なう。あなたのいるエンゲージにいるエネミー1体を選択。選択したエネミーは即座に死亡し、あなたが行なう攻撃のダメージに+5Dする。この効果は重複し、シーン終了まで持続する。

《暴食》1: 《捕食吸収》と同時に。《捕食吸収》で指定するエネミーの数を任意の数に変更し、さらに効果を「ダメージに+ [指定したエネミーの数×3D] する」に変更する。1シーンに1回使用可能。

《ドレインパワー》6 (FR1) P334)

《高速準備》6 (IESP) P8)

《再生能力》15 (FR1) P333)

《水陸両用》1 (FPSG) P402)

《抵抗性: 逆上》1 (FR1) P334)

《得意分野: 筋力》2 (IESP) P9)

《トラップ無効》1 (FIG) P374)

《二回行動》1 (FIG) P374)

《バッドステータス付与: ノックバック (3)》1 (FR1) P335)

《バッドステータス無効》1 (FIG) P374)

《範囲攻撃: 白兵》5 (FR1) P335)

解説: 古代の魔法実験の失敗により生まれた人造生物。数百の魔物を合成して最強の魔獣、通称・ミリオンスを生み出す計画は、最初の実験の失敗により中断を余儀なくされた。

実験の失敗で生み出された生物は、あらゆるものを吸収する能力と、吸収した物体や生物と同じものを体内から生み出す能力を持っていた。結果、その生物は自分を生み出した魔術士、錬金術士たちを施設ごと吸収し、そのまま姿を消した。

ドロップ品:

EX : ミリオンスクロウ (FIG) P312)

2~13 : 合成獣の頭 (8000G)

14~17 : 合成獣の心臓 (14000G)

18~21 : 合成獣の舌 (50000G)

22~ : 万物の素 (70000G)



“暴風王” パズ

分類: 魔族 (上位魔族)	属性: 風	器用: 39/13	敏捷: 36/12
レベル: 50	識別値: 30	精神: 39/13	幸運: 18/6
能力値:	筋力: 42/14		
知力: 39/13	感知: 27/9		
攻撃: 風魔の爪 (格闘/双) 22 (5D) / 85 (6D) / 白兵 (魔法<風>) / 至近			
回避: 18 (3D)	防御: 36/38	HP: 2570	MP: 2049
行動: 31	移動: 19		

エネミースキル:

《悪霊の王》1: 「分類: アンデッド」のエネミーに有効。パッシブ。あなたがシーンに登場している場合、シーン内の場面のキャラクターが行なう判定に+2D、攻撃のダメージに+4Dする。

《疫病の風》1: パッシブ。あなたが[衰弱]を与えたキャラクターが行なうすべての判定に-3Dする。この効果は対象が受けているすべての[衰弱]を回復するか、戦闘の終了まで持続する。

《悪霊攻撃》1: メジャーアクション。40mの単体に特殊攻撃を行なう。命中判定は [3D+26]、ダメージは [8D+90] の〈無〉の魔法ダメージとなる。この攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、対象に[威圧] [ノックバック (4)] を与える。

《病魔の侵食》1: パワー。パッシブ。あなたが

行なう武器攻撃によってHPダメージを与えた場合、対象に[衰弱 (4)] を与える。このバッドステータスはスキルで回復できない。

《属性攻撃: 風》1 (FR1) P333)

《スキルマスター: シャーマン》5 (FR2) P233)

《抵抗性: 毒》1 (FR1) P334)

《抵抗性: 衰弱》1 (FR1) P334)

《得意分野: 精神》2 (IESP) P9)

《二回行動》1 (FIG) P374)

《バッドステータス無効》1 (FIG) P374)

《範囲攻撃: 白兵》3 (FR1) P335)

《飛行能力》1 (FPSG) P402)

《強化召喚》3 (IESP) P8)

《召喚: アンデッド》3 (FR2) P232)

《司令塔》6 (FR1) P333)

《真の死》1 (FR2) P237)

解説: ライオンの頭と腕、鷲の脚、背中に4枚の鳥の翼とサソリの尾を持った姿の上位魔族。風を操り、疫病をもたらすことから「風の魔王」と呼ばれ恐れられている。また、パズスは悪霊を統御する力を持ち、多くの悪霊を引き連れて現われるといわれている。

ドロップ品:

EX : 暴風王の羽根飾り (FIG) P312)

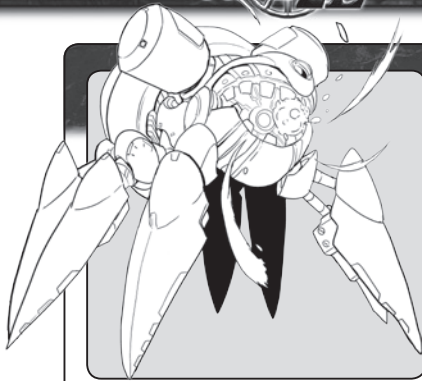
2~7 : 魔族の羽根 (100G) ×100

8~13 : 暴風王の鋭牙 (30000G)

14~19 : 暴風王の尖爪 (40000G)

20~23 : 暴風王の四枚翼 (70000G)

24~ : 暴風王の蛇 (90000G)



ジャガーノート

分類: 機械	属性: -	器用: 54/18	敏捷: 39/13
レベル: 55	識別値: 32	筋力: 54/18	幸運: 45/15
能力値:		感知: 45/15	精神: 1/0
知力: 21/7		攻撃: バイルバンカー (槍/片) 26 (3D) / 95 (5D) / 白兵 (貫通) / 至近	
攻撃: プラスターキャノン (錬金銃) 22 (3D) / 80 (5D) / 射撃 (魔法/光) / 40m		回避: 13 (3D)	防御: 50/0
回避: 13 (3D)	防御: 50/0	HP: 3007	MP: 0
行動: 28	移動: 23		

エネミースキル:

《最後の審判》1: バッシブ。あなたが行なう攻撃のダメージはスキルでダメージ軽減できない。
《リフレクトバリア》8: あなたが魔法ダメージによるHPを受けた際に使用。この攻撃を行なったキャラクターに40点のHPロスを与える。
《フラッシュパン》1: フリーアクション。あなたがいるエンゲージにいるキャラクターに【スタン】を与える。1シーンに3回使用可能。
《フォトンキャノン》1: メジャーアクション。シーン内の場面 (選択) に特殊攻撃を行なう。命中判定は [4D+20]、ダメージは [5D+100] の貫通ダメージとなる。1シーンに1回使用可能。
《チャージ》20 (【R2】 P234)
《暗視》1 (【PSG】 P402)
《看破能力》1 (【R2】 P231)

《再生能力》25 (【R1】 P333)
《水陸両用》1 (【PSG】 P402)
《抵抗性: 逆上》1 (【R1】 P334)
《得意分野: 筋力》3 (【ESP】 P5)
《トラップ無効》1 (【PIG】 P374)
《二回行動》1 (【PIG】 P374)
《範囲攻撃: 射撃》4 (【R1】 P335)
《脚止め》1 (【R1】 P332)
《オブジェクト破壊》20 (【ESP】 P2)
解説: すべての生命を消し去るために作り出されたキリングマシン。

ジャガーノートは、地の時代¹に製造されたといわれている。いったいどうして過去の人間がこのような存在を生み出したかは不明だ。ジャガーノートを作り出したものが狂気に囚われていたとも、世界に絶望してすべてを破壊しようとしたと

もいわれている。ただ、分かっていることは、このジャガーノートが今も動き続けており、殺戮を続けているということだ。

ジャガーノートは神出鬼没であり、とある遺跡に現われたかと思うと、辺境の村に現われる。共通しているのは、そこには生命がいなくなることだ。

ドロップ品:

EX : バイルバンカー (【PIG】 P312)
2~7 : ゴレムの装甲板 (500G) ×100
8~18 : ジャガーノートの歯車 (28000G)
19~26 : アダムフレーム (85000G)
27~31 : ジャガーノートのエンジン (130000G)
33~ : プラスターキャノン (【PIG】 P312)



“妖精の騎士” アロンダイト・ブランド

分類: 人間	属性: -	器用: 45/15	敏捷: 36/12
レベル: 60	識別値: 34	筋力: 36/12	幸運: 50/16
能力値:		感知: 36/12	精神: 48/16
知力: 24/8		攻撃: ファストブランド (長剣/片) 23 (5D) / 125 (6D) / 白兵 (物理) / 至近	
回避: 20 (4D)	防御: 42/26	HP: 3335	MP: 1200
行動: 24	移動: 27		

エネミースキル:

《妖精剣の加護》1: バッシブ。あなたが行なう白兵攻撃のダメージロールは、対象の【物理防御力】【魔法防御力】を0とみなしてHPダメージを算出する。
《妖精の酒》1: マイナーアクション。ダメージ増加を行なう。【物理防御力】【魔法防御力】に+5、攻撃のダメージに+20する。複数回使用することで、効果は重複する。この効果はシーン終了まで持続する。
《水波明鏡斬》1: メジャーアクション。20m以内の範囲 (選択) に白兵攻撃を行なう。命中判定は [5D+43]、ダメージは [5D+130] の「水」の魔法ダメージとなる。
《真・水波明鏡斬》1: パワー。【HP】が800点以下で使用可能。イニシアチブプロセス。至近

の単体に白兵攻撃を行なう。命中判定は [5D+43]、ダメージは [5D+180] の「水」の魔法ダメージとなる。1ラウンドに1回使用可能。
《高速準備》5 (【ESP】 P3)
《スーパーマスター: ウォーリア》5 (【ESP】 P4)
《スキルマスター: ダンサー》5 (【R2】 P233)
《スキルマスター: ナイト》5 (【R2】 P233)
《スキルマスター: ドラグーン》5 (【R2】 P233)
《無限の力》1 (【R2】 P236)
《苦痛耐性》5 (【ESP】 P2)
《抵抗性: 逆上》1 (【R1】 P334)
《抵抗性: ノックバック》1 (【R1】 P334)
《逃走》1 (【ESP】 P5)
《二回行動》1 (【PIG】 P374)
《バッドステータス付与: スタン》1 (【R1】 P335)
《バッドステータス無効》1 (【PIG】 P374)

《間合い》1 (【R2】 P236)
《致命の技》1 (【PSG】 P178)
《鋼鉄の疾走》3 (【PSG】 P179)
《絶対行動》1 (【ESP】 P10)
《無双の技》1 (【ESP】 P10)
解説: エリンディルで有名な放浪の騎士。妖精郷で過ごしたと噂され、妖精の騎士²のふたつ名で呼ばれている。気まぐれに弟子をとり、剣の技を伝えてくれることがあるという。

ドロップ品:

EX : ファストブランド (【PIG】 P312)
8~13 : 折れたファストブランド (20000G)
14~17 : 妖精郷の酒 (80000G)
18~ : 放浪妖精騎士の忠誠 (150000G)



ダゴン

分類: 動物	属性: 水		
レベル: 60	識別値: 22		
能力値:	筋力: 53/17	器用: 36/12	敏捷: 21/7
知力: 18/6	感知: 42/14	精神: 39/13	幸運: 30/10
攻撃: 魚神の牙(格闘/双) 20(6D) / 150(10D) / 白兵(物理) / 至近			
回避: 7(2D)	防御: 45/28	HP: 4315	MP: 840
行動: 21	移動: 22		

エネミースキル:

《ギルマンの神?》1:パッシブ。あなたがシーンに登場している場合、セットアッププロセスごとにギルマンが2体登場する。登場するギルマンの種類と場所はGMが決定する。

《神の餌》4:パワー。フリーアクション。HP回復を行なう。あなたのいるエンゲージにいるギルマンを1体を選択。選択したエネミーは即座に死亡し、あなたの[HP]を300点回復する。シーンに4回使用可能。

《尻尾の一撃》1:メジャーアクション。40mの範囲(選択)に特殊攻撃を行なう。命中判定は[6D+47]、ダメージは[5D+90]の〈水〉の魔法ダメージとなる。この攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、対象の飛行状態を解除する。

《丸呑み》1:メジャーアクション。至近の単体に

白兵攻撃を行なう。この攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、対象は行動済になる。

《吹き飛ばし》6〔ESP〕P6)

《再生能力》25〔FR1〕P333)

《水中行動》1〔FR2〕P233)

《超大型》1〔PSG〕P402)

《抵抗力:スリップ》1〔FR1〕P334)

《抵抗力:スタン》1〔FR1〕P334)

《得意分野:器用》4〔ESP〕P5)

《トラップ無効》1〔PIG〕P374)

《二回行動》1〔PIG〕P374)

《バッドステータス付与:恐怖》1〔FR1〕P335)

《バッドステータス無効》1〔PIG〕P374)

《範囲攻撃:白兵》5〔FR1〕P335)

解説:鋭い牙を持った巨大な怪魚。深海に棲むといわれているが、ときおり海面まで上がって

来ては、人間の乗った船を丸呑みして去っていく。人間にとっては恐ろしい怪物であるが、ギルマンや一部のサハギんたちはダゴンを神の使い、もしくは神そのものであるとして崇めているらしい。エリンディル大陸だけでなく、アルティオン大陸においても存在が確認された。ダゴンの活動海域が拡大したのか、それとも別の個体なのか、調査が続けられている。

ドロップ品:

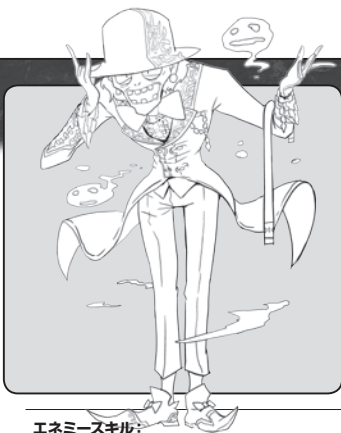
EX : 魚神の鱗〔PIG〕P312)

2~10 : 鑽石(15000G) ×2

11~15 : ダゴンの鱗(80000G)

16~19 : 魚の愚像(120000G)

20~ : 契約の箱(160000G)



バロン・サムディ

分類: アンデッド	属性: 闇		
レベル: 60	識別値: 37		
能力値:	筋力: 27/9	器用: 30/10	敏捷: 30/10
知力: 48/16	感知: 45/15	精神: 51/17	幸運: 10/3
攻撃: ステッキ(打撃/片) 10(2D) / 80(2D) / 白兵(物理) / 至近			
攻撃: 《魔術攻撃:闇》1 22(5D) / 100(10D) / 魔法(魔法<闇>) / 40m			
攻撃: 《複合魔術攻撃:火/闇》1 22(5D) / 100(10D) / 魔法(魔法<火/闇>) / 40m			
回避: 10(2D)	防御: 28/42	HP: 3195	MP: 4150
行動: 25	移動: 14		

エネミースキル:

《男爵の墓所》1:パッシブ。あなたがシーンに登場している場合、「対象:範囲、範囲(n体)、範囲(選択)、n体」のスキルはすべて「対象:単体」に変更される。また、スキルの効果で「対象:範囲、範囲(n体)、範囲(選択)、n体」に変更できない。

《死者の生霊》1:ダメージロールの直後。シーン内の単体の「分類:アンデッド」を1体を選択。選択したエネミーは即座に死亡し、あなたが受ける予定のダメージを0に変更する。1ラウンドに1回使用可能。

《墓場の主》1:《召喚》〔FR2〕P232)と同時に使用。同じタイミングで《召喚》を複数回使用できる(最大10回まで)。使用した分、《召喚》使用可能回数は消費する。

《複合魔術攻撃:火/闇》1〔ESP〕P7)

《魔術攻撃:闇》1〔FR1〕P336)

《連続魔法》1〔FR2〕P237)

《高速準備》5(P3)

《射程延長》4〔ESP〕P3)

《暗視》1〔PSG〕P402)

《スーパーマスター:アコライト》5〔ESP〕P4)

《スキルマスター:シャーマン》5〔FR2〕P233)

《スキルマスター:プリースト》5〔FR2〕P233)

《無限の力》1〔FR2〕P236)

《苦痛耐性》10〔ESP〕P2)

《抵抗力:衰弱》1〔FR1〕P334)

《得意分野:知力》3〔ESP〕P5)

《バッドステータス付与:衰弱(6)》1〔FR1〕P335)

《バッドステータス無効》1〔PIG〕P374)

《強化召喚》6〔ESP〕P2)

《召喚:アンデッド》30〔FR2〕P232)

《特殊召喚》1〔ESP〕P5)

《念撃》15〔ESP〕P5)

《腐臭》5〔FR2〕P235)

《邪神顕現》2〔ESP〕P9)

《超広範囲攻撃》2〔ESP〕P10)

解説:邪神の力によってネクロマンサーになったとある貴族。自身が支配する墓所を持ち、そこには無数のアンデッドが眠っている。

ドロップ品:

EX : 死霊男爵の墓碑〔PIG〕P314)

2~7 : ソンビの粉(80G) ×100

8~13 : バロンの燕尾服(40000G)

14~19 : バロンの山高帽(100000G)

20~ : バロンの魔力結晶(180000G)



リリー・オブ・ザ・バレー

分類: 植物
レベル: 5
属性: 地
識別値: 12

能力値:
筋力: 9/3
敏捷: 13/4
感知: 22/7
幸運: 8/2
器用: 15/5
知力: 16/5
精神: 24/8

攻撃: 茨のツタ (鞭/片) 6 (3D) / 17 (3D) / 白兵 (物理) / 至近
回避: 4 (2D) 防御: 8/8 HP: 58 MP: 68 行動: 11 移動: 8

エネミースキル:

《誘惑花粉散布》1: セットアップロセス。20mの範囲と【精神】で対決を行なう。勝利した場合、対象に【スタン】を与える。この効果は男性のキャラクターのみ有効。
《リーフカッター》1: メジャーアクション。20mの範囲(選択)に射撃攻撃を行なう。命中判定は [3D+6]、ダメージは [3D+17] の物理ダメージとなる。
《バッドステータス付与: 毒 (1)》1 (【R1】 P335)
《範囲攻撃: 白兵》1 (【R1】 P335)

解説: 美しい少女の姿をした疑似顔を使って男性をおびき寄せ、捕

食するスズランの変異種。女王花の影響で変質したといわれる。森の奥深いところにある花畑などで、獲物を待ち構えていることが多い。疑似顔に惑わされて近づいてきた獲物の動きを花粉で鈍らせたあと、根や葉に含まれる毒でゆっくりと弱らせて捕食する。

ドロップ品:

6~8 : 植物の葉 (50G) ×2
9~12 : 植物の花 (100G) ×3
13~ : スズランのドレス (500G)