

フェンリル狼

吹雪をまとった巨大な狼。それがフェンリル狼である。純白の体毛に覆われたその姿は神々しくすらあるが、その獠猛さは名の由来となった北欧神話の魔狼そのものである。

常時能力

疾風の魔狼
 分類：常時
 効果：この獣と同じエリアに存在する全てのPCは、回避判定に - 1 個のダイスポーナスを受ける。

特殊状態

凍土の世界
 効果：フェンリル狼の周囲でみるみる気温が低下し、極北の凍土の世界が出現する。
 この特技が発動したとき、全てのPCは難易度3の耐固縛セーピングロールを行う。この判定に失敗したPCは、このラウンド中のスタミナ値の上限が - 2 点される。

レベル 2 回避値 4

最大HP 100
 防御点 無属性：2
 炎属性：0
 雷属性：1
 氷属性：3

通常

通常
魔狼の牙
 対象決定：クロスレンジのPC全てが対象
 効果：開けば数メートルにも及ぶ巨大な顎による噛み付き攻撃である。ダメージ7、回避難易度4

通常
地面を走る氷柱
 対象決定：スタミナ値が4以下のPC全てが対象
 効果：狼が嘶き、地面を鋭利な氷柱の波が走る。ダメージ8（氷属性）、回避難易度5

通常
氷結疾走
 対象決定：スタミナ値が3以下のPC全てが対象
 効果：獣が、氷のエネルギーをまとして突進する。ダメージ7（氷属性）、回避難易度4

通常
魔狼の牙 × 2
 対象決定：クロスレンジのPC全てが対象
 効果：開けば数メートルにも及ぶ巨大な顎による噛み付き攻撃である。ダメージ7、回避難易度5。対象のPCは、この攻撃を2回受ける。
 なお、PCが2回目の回避判定で振るダイスの個数は[1回目の判定の成功数]個である（例えば1回目の回避判定で成功数が6個だった場合、2回目の回避判定では6個のダイスを振るということ。）この個数は、あらゆる特技、獣の特技、レンジによるダイスポーナス等によって増減しない。

特殊

特殊
大地を覆う氷柱
 対象決定：全てのPCは難易度2の耐固縛セーピングロールを行う。失敗したら、この特技の対象となる。
 効果：狼が嘶き、エリア全土に鋭利な氷柱の海が生まれる。ダメージ9（氷属性）、回避難易度5

特殊
静止の世界
 対象決定： -
 効果：獣が大きく月に吠える。するとPCたちの耳に、パキパキと、何もかもが凍結していく音が聞こえる。
 この特技が発動したとき、このラウンドのクリンナッププロセスに獣と同じエリアに存在する全てのPCは難易度3の耐固縛セーピングロールを行い、失敗したら9点（氷属性）のダメージを受ける。防御点のみ有効。
 ただしクリンナッププロセスまでに獣がダウンした場合、この特技の発動は無効となる。

特殊
刃の凍嵐
 対象決定：全てのPCは難易度2の耐固縛セーピングロールを行う。失敗したら、この特技の対象となる。
 効果：獣のまとう冷気が、鋭利な氷の刃と化してエリア全体に放たれる。ダメージ9（氷属性）、回避難易度5

特殊
氷結疾走 × 2
 対象決定：全てのPCは難易度2の耐固縛セーピングロールを行う。失敗したら、この特技の対象となる。
 効果：獣が、氷のエネルギーをまとして突進する。一度駆け抜けたあと、反転してもう一度突進する連続攻撃。ダメージ7（氷属性）、回避難易度5。対象のPCは、この攻撃を2回受ける。
 なお、2回目の回避判定で振るダイスの個数は[1回目の判定の成功数]個である（例えば1回目の回避判定で成功数が6個だった場合、2回目の回避判定では6個のダイスを振るということ。）この個数は、あらゆる特技、獣の特技、レンジによるダイスポーナス等によって増減しない。

狂気の偶像

黒衣をまとった美しい女性の姿をした獣。血の涙を流し、すすり泣きながら夜の街を徘徊する。だがそれは仮の姿であり、本体は身長10数メートルの毛むくじゃらの巨人である。彼女がその姿をあらわにしたとき、街には破壊の嵐が吹き荒れる。

常時能力

属性無効

分類：常時

効果：この獣は、炎、雷、氷属性を持つ攻撃（Sクラフト含む）を受け付けない。ただしこの効果は、獣が特殊状態の効果を発揮しているときは無効である。

特殊状態

狂乱の獣

効果：狂気の偶像が、女性の姿から身長十数メートルの毛むくじゃらの巨人に変化する。目は赤く虚ろで、その口からは絶えず絶叫を発している。

この特技が発動したラウンドでは、この獣はダウンゲージが10点になってもダウンしない。（ダウンゲージが10に到達しても、何も起こらず、カウンターをスタートに戻すこと。）

また、回避値が3になる。

レベル
1

回避値
5 / 3（特殊状態時）

最大HP
80

防御点
無属性：2
炎属性：0
雷属性：0
氷属性：0

通常

通常

血の涙

対象決定：-

効果：黒衣の女性はすすり泣いている。この特技が発動したとき、この獣の無属性の防御点が+1される。ただしこの効果で、防御点が4点を超えることはない。

通常

血の涙

対象決定：-

効果：黒衣の女性はすすり泣いている。この特技が発動したとき、この獣の無属性の防御点が+1される。ただしこの効果で、防御点が4点を超えることはない。

通常

血の涙

対象決定：-

効果：黒衣の女性はすすり泣いている。この特技が発動したとき、この獣の無属性の防御点が+1される。ただしこの効果で、防御点が4点を超えることはない。

通常

破壊の絶叫

対象決定：全てのPCは難易度2の耐恐慌セービングロールを行う。失敗したら、この特技の対象となる。

効果：黒衣の女性が発する凄まじい叫び。その叫びは徐々に強さを増し、最後に物理的な破壊力を持つ音波となって対象に襲いかかってくる。ダメージ8、回避難易度2。

特殊

特殊

破壊の手

対象決定：クロスレンジのPC全てが対象。

効果：獣が絶叫とともに振り下ろす豪腕。対象は難易度2の耐恐慌セービングロールを行う。成功した場合、この攻撃はダメージ7、回避難易度3。失敗した場合、ダメージ8、回避難易度2となる。

特殊

嵐の豪腕

対象決定：クロスレンジ、ミドルレンジのPC全てが対象。

効果：獣が、その長大な腕をなぎ払う。ダメージ7、回避難易度4。

特殊

黒い雷

対象決定：全てのPCは難易度2の耐恐慌セービングロールを行う。失敗したら、この特技の対象となる。

効果：獣が、絶叫とともに全身から黒い雷撃を放つ。ダメージ7（雷属性）、回避難易度3

特殊

暴走する巨獣

対象決定：クロスレンジ、ミドルレンジのPC全てが対象。

効果：獣が、絶叫しながら腕を振り回し、そこらじゅうを転げ周る。まるで駄々っ子のような姿だが、巨体ゆえに災害レベルの破壊をもたらす。ダメージ[獣の無属性の防御点×2]、回避難易度4

ドラゴンゾンビ

巨大なドラゴン。だがその肉体は腐臭を放ち、虚ろな瞳には一切の知性を感じられない。動きは鈍重だが、その巨体から繰り出される攻撃は想像を絶する破壊力を持つ。

レベル 3 回避値 5

最大HP 120
 防御点
 無属性：2
 炎属性：0
 雷属性：1
 氷属性：3

常時能力

腐乱の肉体
 分類：常時
 効果：そのセッションで、最初のダウンを無効にする。（最初にダウンゲージが10点になったとき、獣はダウンして[行動完了状態]にならず、ダウンゲージだけがスタートだけに戻される。ただし2回目以降は、通常どおりダウンして[行動完了状態]になる。）

特殊状態

腐臭のガス
 効果：攻撃的になったドラゴンゾンビは、その肉体から土気色のガスを発する。周囲の空気が異様な腐臭と不快な湿気をはらみはじめる。・・・まるで死体の臓腑に閉じ込められたようである。
 この特技が発動したラウンドでは、この獣と同じエリアに存在する全てのPCは、命中判定と回避判定に-2個のダイスボーナスを受ける。

通常

通常

巨大な爪
 対象決定：クロスレンジのPC全てが対象
 効果：肉が剥げ落ち、剥きだしになった巨大な爪。ダメージ8、回避難易度5

通常

尾の薙ぎ払い
 対象決定：クロスレンジ、ミドルレンジのPC全てが対象
 効果：巨大な尾の一振り。動きはのろいが、その質量が薙ぎ払う空間はあまりにも広い。ダメージ9、回避難易度4

通常

様子を見る
 対象決定：-
 効果：ドラゴンゾンビは様子を見ている。この特技が発動したとき、獣のダウンゲージが-1される。

通常

酸のプレス
 対象決定：ミドルレンジ、ロングレンジのPC全てが対象
 効果：酸のプレス。巨大な岩塊を一瞬で泥に変えるほどの威力を持つ。ダメージ12、回避難易度5

特殊

特殊

巨大な爪
 対象決定：クロスレンジのPC全てが対象
 効果：肉が剥げ落ち、剥きだしになった巨大な爪。ダメージ8、回避難易度5

特殊

様子を見る
 対象決定：-
 効果：ドラゴンゾンビは様子を見ている。この特技が発動したとき、獣のダウンゲージが-1される。

特殊

尾の薙ぎ払い
 対象決定：クロスレンジ、ミドルレンジのPC全てが対象
 効果：巨大な尾の一振り。動きはのろいが、その質量が薙ぎ払う空間はあまりにも広い。ダメージ9、回避難易度4

特殊

酸のプレス
 対象決定：ミドルレンジ、ロングレンジのPC全てが対象
 効果：酸のプレス。巨大な岩塊を一瞬で泥に変えるほどの威力を持つ。ダメージ12、回避難易度5

群集者

無数の昆虫が一塊になり、一個の生物であるかのようにうめくもの。不快な羽音をたてて天地を覆う姿は、どんな人間でも嫌悪の感情を抱かすにはいられない。

レベル 2 回避値 4
 最大HP 80 防御点 無属性：0
 炎属性：3 雷属性：3
 氷属性：3

常時能力

群集者
 分類：常時
 効果：この獣が受ける実ダメージが2点以下のとき、0点に変更する。

特殊状態

空を覆う羽音
 効果：一塊になっていた虫たちが、バラバラになってエリアじゅうに広がる。無数の羽音が天と地を埋め尽くし、黒い嵐となって渦を巻く。
 この特殊状態が発動したラウンドでは、この獣は、Sクラフトの効果を受け付けない。ただし、この特殊状態の発動そのものに割り込んで使用された場合は例外とする。

通常

通常
 群れをなす牙
 対象決定：クロスレンジのPC全てが対象
 効果：無数の食肉虫が襲い掛かる。ダメージ8、回避難易度5

通常
 霧散逃走
 対象決定：-
 効果：不意に、群集者の体が無数の羽虫となって天へと立ち上った。羽音は見る間に遠ざかり、あたりには静寂だけが残された。
 この特技が発動したとき、獣は「エリア移動」する。

通常
 食肉虫の波
 対象決定：クロスレンジ、ミドルレンジのPC全てが対象。
 効果：群集者の腕(?)が、黒い津波のようにPCを襲う。ダメージ8、回避難易度5

通常
 捕食者の群れ
 対象決定：スタミナ値が4以下のPC全てが対象
 効果：捕食者の体が渦潮のように膨らんでエリアじゅうを飲み込む。ダメージ4、回避難易度2。この特技で実ダメージを受けたPCは、さらにHPが-2点される。

特殊

特殊
 黒い竜巻
 対象決定：クロスレンジのPC全てが対象
 効果：無数の食肉虫が襲い掛かる。ダメージ8、回避難易度3。この特技で実ダメージを受けたPCは、さらに難易度2の耐麻痺セービングロールを行い、失敗した場合、スタミナ値が-2点される。

特殊
 悪意の雨
 対象決定：全てのPC全てが対象
 効果：無数の羽虫が、あらゆる方向からPC達にまとわりつき、牙や針で攻撃してくる。対象は難易度2の耐麻痺セービングロールを行い、失敗した場合、スタミナ値が-4点される。

特殊
 殺意の黒塊
 対象決定：全てのPCはダイスを1個振り、最も低い目を出したPC(複数いる場合はその全員)が対象となる。
 効果：天と覆う虫たちの群れが、不意に一点に集中し、黒い岩となって降りかかってくる。ダメージ7、回避難易度3。この特技で実ダメージを受けたPCは、さらにHPが-2点される。

特殊
 捕食者の世界
 対象決定：全てのPCが対象。
 効果：天を埋め尽くす虫たちの群れが、集中豪雨のように大地を叩く。そのあまりの弾雨に、PC達は目を開けている事もままならない。
 ダメージ6、回避難易度2。この特技で実ダメージを受けたPCは、さらに難易度2の耐麻痺セービングロールを行い、失敗した場合、スタミナ値が-4点される。

煉獄の鳥

その身に紅蓮の炎をまとった巨鳥。火の災厄を司るとされ、この獣が現れた地域では放火や焼身自殺が多発するという。だが言うまでも無く、最大の「火の災厄」とは戦争である。人が人を焼き、決してその善悪を省みないこの世の煉獄。それこそが、この鳥が呼びよせる世界の終わりの姿である。

レベル 1 回避値 4

最大HP 80 防御点 無属性：0 炎属性：3 雷属性：2 水属性：0

常時能力

脆弱なる猛火

分類：常時
効果：この獣は、ダウンゲージの上限が8点である。（ダウンゲージが8点に到達した時点でダウンし、ダウンゲージがスタートに戻るという意味。）
ただしこの獣がダウンしたとき、クロスレンジに存在する全てのPCは4点の炎属性のダメージを受ける（防御点のみ有効）

特殊状態

闇夜に舞う

効果：煉獄の鳥が空へ舞い上がる。そこは翼を持つ者の独壇場だ。空を穿つ武器を持たねば、その影をすら追うことはできないだろう。
この特殊状態が発動したラウンドの間、全てのPCは、この獣に対して**攻撃属性：近接の基本技**で攻撃を行えない。ただしこの効果は、発動後に獣が1点でも実ダメージを受ければ、その時点で無効となる。

通常

通常

ついでに
対象決定：クロスレンジのPC全てが対象
効果：巨大な嘴で、手近な対象をつつきまくる攻撃。ダメージ6、回避難易度4

通常

舞い散る火球
対象決定：クロスレンジのPC全てが対象。クロスレンジにPCがいない場合、対象はミドルレンジのPC全てに変更される。
効果：突然、鳥が狂ったように踊り出す。その体から無数の火球が生まれ、地を跳ねながら四方八方に飛び散る。ダメージ7（炎属性）、回避難易度5

通常

滑空攻撃
対象決定：ミドルレンジのPC全てが対象。ミドルレンジにPCがいない場合、対象はロングレンジのPC全てに変更される。
効果：一度中空に舞い上がった火の鳥が、そのまま滑空しながら突進攻撃をしかけてくる。ダメージ6、回避難易度3

通常

火球のプレス
対象決定：クロスレンジのPC全てが対象。クロスレンジにPCがいない場合、対象はミドルレンジのPC全てに、さらにミドルレンジにもPCがいない場合、ロングレンジのPC全てに変更される。
効果：煉獄の鳥が巨大な火球を吐き出す。ダメージ7（炎属性）、回避難易度4

特殊

特殊

風の津波
対象決定： -
効果：煉獄の鳥が、その巨大な翼をはばたかせ、そこから生じる突風がPCたちに襲い掛かる。全てのPCは難易度2の耐風圧セービングロールを行う。失敗した場合、スタミナ値が-3点され、さらに今いるレンジから一個外側のレンジに移動させられる。（クロスレンジにいるPCはミドルレンジに、ミドルレンジにいるPCはロングレンジに移動するという。ロングレンジにいるPCは移動しない。）

特殊

滑空攻撃（炎）
対象決定：ミドルレンジのPC全てが対象。ミドルレンジにPCがいない場合、対象はロングレンジのPC全てに変更される。
効果：一度中空に舞い上がった煉獄の鳥が、炎をまとって滑空攻撃をしかけてくる。ダメージ6（炎属性）、回避難易度3

特殊

フレアダイブ
対象決定：クロスレンジとミドルレンジのPC全てが対象。
効果：空高く舞い上がった煉獄の鳥が、火の塊となって地上に落下し、爆発する。その様は、まさに巨大隕石の衝突である。ダメージ8（炎属性）、回避難易度4

特殊

煉獄の世界
対象決定： -
効果：舞い上がった煉獄の鳥が、その翼から突風と無数の火の粉を地上にばら撒く。火の粉は一定の距離を進むと巨大な火柱を生み出し、地上に煉獄の絶望を再現する。
全てのPCは難易度2の耐風圧セービングロールを行う。失敗した場合、スタミナ値が-3点され、さらに今いるレンジから一個外側のレンジに移動させられる。（この処理は「風の津波」と同じ。）
この処理の後に、ロングレンジに存在する全てのPCを対象に火柱の攻撃が行われる。ダメージ7（炎属性）、回避難易度3

雷獣又工

又工は、頭は猿、胴体は虎、尾は蛇という異形の獣である。ヒョーヒョーという薄気味悪い声で鳴き、それを聞いた人々に、その人の最大の「不安」を夢に見せる。悪夢は人の精神を疲弊させる。この獣が存在する限り、人は夜に怯え、衰弱し、やがて最後の選択へと追いやられるだろう。

常時能力

自爆
 分類：常時
 効果：この獣は死亡した瞬間に自爆し、クロスレンジとミドルレンジに存在する全てのPCはダメージ7（雷属性）、回避難易度3の攻撃を受ける。この攻撃に対する回避判定は通常どおりスタミナを消費して振るダイスを捻出しなければならない。（ただし特殊状態プロセスに自爆した場合のみ、無条件に6個のダイスを振って回避判定を行える。この個数は特技やレンジなどの修正を受ける。）
 なお、このダメージによってPCが「行動不能状態」となり、かつ蘇生できなかった場合、この獣の討伐は失敗したことになる、ゲームオーバーとなる。

特殊状態

雷精化
 効果：獣の体がまばゆく輝き、巨大な電気の塊へと変貌する。その肉体の全てをエネルギー化し、最大の力で攻撃を行う体勢となったのだ。
 この特殊状態が発動したラウンドの間、獣の回避値は3に、最大HPは80点になる。ただしこの特技が発動したときに獣が既に80点以上のダメージを受けていた場合、獣はその瞬間に死亡する。

レベル 2
 回避値 4 / 3 (特殊状態時)
 最大HP 100 / 80 (特殊状態時)
 防御点 無属性：1 炎属性：1 雷属性：3 氷属性：0

通常

通常
噛み付き
 対象決定：クロスレンジのPC全てが対象
 効果：獣が手近な対象に噛み付く。ダメージ8、回避難易度5

通常
飛び掛り
 対象決定：ミドルレンジ、ロングレンジのPC全てが対象。
 効果：獣が大きく跳躍し、そのまま爆撃のように着地する。進む電撃が地を這い、広範囲にダメージを与える。ダメージ7（雷属性）、回避難易度4

通常
エナジーボム
 対象決定：PC1人（PC間で誰が対象となるか決定すること）
 効果：獣の口に膨大なエネルギーが収斂し、そこから巨大な雷球が放たれる。この雷球はゆるやかに、だが長時間宙を漂い、獲物を追尾しつづける。ダメージ9（雷属性）、回避難易度4
 なお、対象はこの雷球から逃げ切る事を選択してもよい。その場合、対象は「行動完了状態」になることで、この攻撃を無効にすることができる。

通常
ライトニングレイン
 対象決定：ミドルレンジ、ロングレンジのPC全てが対象。
 効果：獣が天に向かって吼えると、それに呼応するかのように幾条もの雷光が降り注ぐ。ダメージ9（雷属性）、回避難易度3。この攻撃によって実ダメージを受けた対象は、さらに難易度2の耐麻痺セービングロールを行い、失敗した場合、次のラウンドのセットアッププロセスに「エリア移動」と「特技の使用」を行えない。

特殊

特殊
電光の牙
 対象決定：全てのPCはダイスを1個振り、3以下の目を出したPC（複数いる場合はその全員）が対象となる。なおPCはスタミナを1点消費することに、この出目を+1することができる。
 効果：獣が凄まじいスピードで突進し、その進路上に存在するものを蹴散らす。ダメージ8（雷属性）、回避難易度2。

特殊
電撃のプレス
 対象決定：全てのPCはダイスを1個振り、3以下の目を出したPC（複数いる場合はその全員）が対象となる。なおPCはスタミナを1点消費することに、この出目を+1することができる。
 効果：獣の口に膨大なエネルギーが収斂し、刹那、光の嵐が解き放たれる。ダメージ9（雷属性）、回避難易度3

特殊
飛び掛り×2
 対象決定：（本文参照）
 効果：2回の飛び掛り攻撃を行う。
 1回目・ミドルレンジ、ロングレンジのPC全てが対象。ダメージ8（雷属性）、回避難易度4
 2回目・クロスレンジ、ミドルレンジのPC全てが対象。ダメージ9（雷属性）、回避難易度5

特殊
エナジーボム×2
 対象決定：PC2人（PC間で誰が対象となるか決定すること）
 効果：獣の口に膨大なエネルギーが収斂し、そこから巨大な雷球が放たれる。この雷球はゆるやかに、だが長時間宙を漂い、獲物を追尾しつづける。ダメージ9（雷属性）、回避難易度4
 なお、対象はこの雷球から逃げ切る事を選択してもよい。その場合、対象は「行動完了状態」になることで、この攻撃を無効にすることができる。

死神

巨大な鎌を持ち、漆黒のローブを身にまとったガイコツ。まさに「死神」としか形容しようがないこの存在もまた、人の歴史に幕を引くために現れた終末の獣である。近づいただけで卒倒するほどの「死の気配」をまとい、世界の終わりを徘徊する。

レベル 2 回避値 4

最大HP 80 防御点 無属性：3 炎属性：0 雷属性：0 氷属性：3

常時能力

死へと踏み込む者

分類：常時
効果：この獣と同じエリアに存在する全てのPCが対象。対象がクロスレンジにいるとき、基本技のダメージを+2点する。
この終末の獣は至近距離からの直接攻撃に弱い。だが心せよ。その場所は、立ち入る者にとっても「死の領域」である。

特殊状態

死の大地

効果：死神の体から放たれる瘴気がエリア全体を覆う。花は落ち、木々は枯れ、地面はひび割れていく。大地の全てが「死」に追いやられているのである。
この特殊状態が発動したラウンドでは、獣が存在するエリアの全てのエリア効果（「オブジェクト」と「特殊効果」）が無効となる。ただし3レベルのオブジェクト技能のみは、この特殊状態の影響下でも効果を発揮できる。

通常

通常

死神の鎌
対象決定：クロスレンジのPC全てが対象
効果：ポロボロに刃こぼれした巨大な鎌である。だがそれは人の魂を刈り取る意味で、どんな刃物よりも鋭利だ。ダメージ8、回避難易度4

通常

テレポーテーション
対象決定：ロングレンジのPC全てが対象
効果：不意に死神の姿が消え、PC達の全く背後に現れる。ダメージ8、回避難易度4

通常

鏡の幻影
対象決定：全てのPCは難易度2の耐恐慌セービングロールを行う。失敗したら、この特技の対象となる。効果：死神の目が怪しい輝きを放つ。それに魅入られた者の前に「その人自身」の幻影が現れる。幻影は酷薄な笑みを浮かべながら、手にした武器で攻撃してくる。
ダメージ[対象自身の基本技のダメージ×2]、回避難易度4

通常

大斬撃
対象決定：クロスレンジとミドルレンジのPC全ては難易度2の耐恐慌セービングロールを行い、失敗した場合、この特技の対象となる。効果：死神が絶叫と共に鎌を振る。その刃は通常時の何倍にも巨大化し、恐怖に硬直した哀れな犠牲者を薙ぎ払う。ダメージ8、回避難易度3

特殊

特殊

死神の鎌（惨）
対象決定：クロスレンジのPC全てが対象
効果：死神が鎌を振る。それは、PC達に絶対の「死」を予感させる。
対象は難易度2の耐恐慌セービングロールを行う。成功したPCはダメージ9、回避難易度4の攻撃を受ける。失敗したPCは防御点が全て0となり()、ダメージ9、回避難易度4の攻撃を受ける。

この攻撃のダメージを計算するときのみ、防御点を増やす特技の効果も全て無効となる。

特殊

テレポーテーション（惨）
対象決定：ロングレンジのPC全てが対象
効果：死神が消え、そしてPC達の背後に現れる。振り下ろされる鎌は、まさに死そのものだ。
対象は難易度2の耐恐慌セービングロールを行う。成功したPCはダメージ9、回避難易度4の攻撃を受ける。失敗したPCは防御点が全て0となり()、ダメージ9、回避難易度4の攻撃を受ける。

この攻撃のダメージを計算するときのみ、防御点を増やす特技の効果も全て無効となる。

特殊

大斬撃（惨）
対象決定：クロスレンジとミドルレンジのPC全ては難易度2の耐恐慌セービングロールを行い、失敗した場合、この特技の対象となる。効果：死神が絶叫と共に鎌を振る。その刃は通常時の何倍にも巨大化し、恐怖に硬直した哀れな犠牲者を薙ぎ払う。ダメージ10、回避難易度3

特殊

死神の鎌（死）
対象決定：クロスレンジのPC全てが対象
効果：何故その場所にいた？死ぬと分かっているが...
対象は難易度2の耐恐慌セービングロールを行う。成功したPCはダメージ19、回避難易度4の攻撃を受ける。失敗したPCは防御点が全て0となり()、ダメージ19、回避難易度4の攻撃を受ける。
この攻撃のダメージを計算するときのみ、防御点を増やす特技の効果も全て無効となる。
ただしこの特技によって[行動不能状態]にならなかったPCが一人でもいた場合、討伐成功時に全てのPCの経験点が+1点される。

スライム

スライムは、巨大なゲル状の魔物である。その粘性の肉体が発する異臭は人の心を「怒り」に染める力を持ち、この獣が生まれた場所では信じ合う者が憎み合い、愛し合うものが殺し合うとされる。

その体は人々の憎念を吸って巨大化する。過去には一つの街を覆うほど巨大化した例もあるというが、そこでどれほどの惨劇が起きたか、残念ながら知る者はいない。

レベル 1 回避値 5

最大HP 80 防御点 無属性：0
100 炎属性：0
120 雷属性：-1
氷属性：2

常時能力

巨大化
分類：常時
効果：この獣は、徐々に巨大化していく。この獣の最大HPは最初は80点だが、残りラウンド数が5を切ったとき（終末の獣管理シートの「残りラウンド数」の5をチェックしたとき）100点に変更される。さらに3を切ったとき、120点に変更される。

特殊状態

フラストレーション
効果：獣の体表から凄まじい異臭が吹き出す。その臭いは人の神経を逆撫でし、鬱憤を吹き出させ、正常な思考力を失わせる力を持っている。
この特殊状態が発動したとき、全てのPCは難易度3の耐恐怖セービングロールを行う。この判定に失敗したPCは、スタミナが3点減少し、テンションゲージが+2点される。

通常

通常

ねんえき
対象決定：クロスレンジ（獣の最大HPが100点以上のときはミドルレンジも）のPC全てが対象
効果：スライムの肉体の一部が触手のように伸び、その先端から白く濁った粘液を水鉄砲のように発射する。それは強力な酸のようにPCの皮膚を焼く。ダメージ4、回避難易度4。この攻撃に対して、PCの防御点は0点として扱うこと。（防御点を増やす効果の特技も全て無効となる。）

通常

はじける
対象決定：全てのPCはダイスを1個振り、3が出たPCが対象となる。ただし獣の最大HPが100点以上の場合は、3か4が出たPCが対象となる。
効果：スライムの身体の所々が風船のように膨れ、はじける。飛び散った肉片に触れた者は、焼けるような痛みを植え付けられる。ダメージ5、回避難易度4。この攻撃に対して、PCの防御点は0点として扱うこと。（防御点を増やす効果の特技も全て無効となる。）

通常

とりこむ
対象決定：クロスレンジ（獣の最大HPが100点以上のときはミドルレンジも）のPCのうち、最もスタミナが低いPC（複数いる場合はその全員）が対象。
効果：スライムの身体が波のように膨らんでPCを飲み込む。ダメージ5、回避難易度4。この攻撃に対して、PCの防御点は0点として扱うこと。（防御点を増やす効果の特技も全て無効となる。）

通常

うごめく
対象決定：-
効果：うごめく。この特技が発動したとき、獣のダウンゲージが-1点される。獣の最大HPが100点以上の場合は、-2点される。

特殊

特殊

さんのえき
対象決定：クロスレンジ（獣の最大HPが100点以上のときはミドルレンジも）のPC全てが対象
効果：スライムの肉体の一部が触手のように伸び、その先端から赤黒い粘液を水鉄砲のように発射する。それは、凄まじく強力な酸のようにPCの肉を焼く。ダメージ5、回避難易度4。この攻撃に対して、PCの防御点は0点として扱うこと。（防御点を増やす効果の特技も全て無効となる。）
この特技で実ダメージを受けたPCは最大HPが-1点される。この減少はセッション終了時まで累積する（終了時に全て回復する）

特殊

うごめく
対象決定：-
効果：うごめく。この特技が発動したとき、獣のダウンゲージが-1点される。獣の最大HPが100点以上の場合は、-2点される。

特殊

とびこむ
対象決定：全てのPCはダイスを1個振り、3か4が出たPCが対象となる。ただし獣の最大HPが100点以上の場合は、2か3か4が出たPCが対象となる。
効果：スライムの身体の所々が風船のように膨れ、はじける。飛び散った肉片に触れた者は、焼けるような痛みを植え付けられる。ダメージ6、回避難易度4。この攻撃に対して、PCの防御点は0点として扱うこと。（防御点を増やす効果の特技も全て無効となる。）
この特技で実ダメージを受けたPCは最大HPが-1点される。この減少はセッション終了時まで累積する（終了時に全て回復する）

特殊

のみこむ
対象決定：クロスレンジ（獣の最大HPが100点以上のときはミドルレンジも）のPC全てが対象。
効果：スライムの身体が波のように膨らんでPCを飲み込む。ダメージ5、回避難易度4。この攻撃に対して、PCの防御点は0点として扱うこと。（防御点を増やす効果の特技も全て無効となる。）
この特技で実ダメージを受けたPCは最大HPが-1点される。この減少はセッション終了時まで累積する（終了時に全て回復する）

盲目の水魔

上半身は美しい女性、下半身は蛸のような無数の触手という姿をした獣。生気の無い肌と髪はくつしよりと濡れ、まるで海から這い上がってきた自殺者の怨霊のようである。腐り落ちてがらんどうの双眸で夜の街を睥睨し、道連れを探しているのか…。

常時能力

漏電

分類：常時
効果：PCは、この獣に雷属性の攻撃（Sクラフト含む）で実ダメージを与えたとき、その値を+2点することができる。ただしこの効果を使用するとき、クロスレンジに存在する全てのPCも同時に2点の雷属性のダメージを受ける。防御点有効。
【注】PCがブリュンヒルデのSクラフト「神威の槍」とともにこの効果を使用する場合、実ダメージが+2点されながら、Sクラフトの効果も適用される。ただしクロスレンジのPCが受けるダメージも、4点に変更される。

特殊状態

氷結の盾

効果：獣の周囲に、薄い光の幕のようなものが現れる。それは極低温によって発生した氷の壁である。この特技が発動したラウンドでは、この獣の全ての防御点が5点になる。ただしこの効果は、発動後に獣が1点でも実ダメージを受ければ、その時点で無効となる。

レベル
2

回避値
4

最大HP
100

防御点
無属性：1 / 5 (特殊状態時)
炎属性：2 / 5 (特殊状態時)
雷属性：0 / 5 (特殊状態時)
水属性：2 / 5 (特殊状態時)

通常

通常

氷の吐息
対象決定：クロスレンジとミドルレンジ（ただしこの獣がオブジェクト「遮蔽：」を持つエリアにいるときはクロスレンジのみ）のPC全てが対象
効果：獣が凍てつく吐息を吐き出す。ダメージ7（水属性）、回避難易度4

通常

闇の凍嵐
対象決定：-
効果：獣の周囲で、闇夜の大気が渦を巻く。全てのPCは難易度2の耐風圧セービングロールを行う。失敗した場合、6点（水属性）のダメージを受ける。防御点有効。

通常

冷凍光線
対象決定：ミドルレンジとロングレンジに存在する全てのPCが対象。
効果：獣の口に青白い光が収束し、刹那、細長い光線となって放たれる。ダメージ7（水属性）、回避難易度3。ただしこの獣がオブジェクト「遮蔽：」を持つエリアにいるときは、ダメージ6（水属性）、回避難易度5

通常

氷槍の渦
対象決定：-
効果：闇夜の大気が渦を巻く。そして獣の周囲に幾本もの巨大な氷の槍が起立し、渦に囚われた哀れな犠牲者を串刺しにする。
全てのPCは難易度2の耐風圧セービングロールを行う。失敗した場合、スタミナ値が-2点され、さらに今いるレンジから一個内側のレンジに移動させられる。（この処理は「闇の渦潮」と同じ。）
この処理の後に、クロスレンジに存在する全てのPCを対象に氷槍の攻撃が行われる。ダメージ8（水属性）、回避難易度3

特殊

特殊

闇の渦潮
対象決定：-
効果：獣の周囲で、闇夜の大気が渦を巻く。全てのPCは難易度2の耐風圧セービングロールを行う。失敗した場合、スタミナ値が-3点され、さらに今いるレンジから一個内側のレンジに移動させられる。（ミドルレンジにいるPCはクロスレンジに、ロングレンジにいるPCはミドルレンジに移動するという。クロスレンジにいるPCは移動しない。）

特殊

冷凍光線
対象決定：ミドルレンジとロングレンジに存在する全てのPCが対象。
効果：獣の口に青白い光が収束し、刹那、細長い光線となって放たれる。ダメージ7（水属性）、回避難易度3。ただしこの獣がオブジェクト「遮蔽：」を持つエリアにいるときは、ダメージ6（水属性）、回避難易度5

特殊

氷の吐息
対象決定：クロスレンジとミドルレンジ（ただしこの獣がオブジェクト「遮蔽：」を持つエリアにいるときはクロスレンジのみ）のPC全てが対象
効果：獣が凍てつく吐息を吐き出す。ダメージ8（水属性）、回避難易度4

特殊

千の氷槍
対象決定：-
効果：闇夜の大気が渦を巻く。そして獣の周囲に無数の氷の槍が起立し、渦に囚われた哀れな犠牲者を串刺しにする。
全てのPCは難易度2の耐風圧セービングロールを行う。失敗した場合、スタミナ値が-3点され、さらに今いるレンジから一個内側のレンジに移動させられる。（この処理は「闇の渦潮」と同じ。）
この処理の後に、クロスレンジとミドルレンジに存在する全てのPCを対象に氷槍の攻撃が行われる。ダメージ9（水属性）、回避難易度3

鬼蜘蛛

巨大な蜘蛛の姿をした終末の獣。その体表は刃のような体毛に覆われ、腹や口から粘着質の糸を吐く。巨軀に似合わぬ素早い動きで地面や壁を這い回る姿は、本物の蜘蛛さながらだ。その「巣」とされた場所がどんな運命を辿るかも、同様である。

常時能力

高所に陣取る

分類：常時
効果：この獣は、常に建物の壁や橋脚、街路樹の上といった高所を這いまわっている。このため、攻撃属性：近接の基本技で攻撃するとき、この獣の回避値は3となる。

特殊状態

粘着質の糸

効果：鬼蜘蛛の腹から膨大な量の糸が放たれ、街が一瞬にして「蜘蛛の巣」と化した。
この特殊状態が発動したラウンドでは、獣と同じエリアに存在する全てのPCは、耐固縛セービングロールに - 2個のダイスポーナスを受ける。

レベル
2

回避値
4 / 3 (近接で攻撃するとき)

最大HP
80

防御点
無属性：2
炎属性：2
雷属性：1
氷属性：0

通常

通常

噛み付き
対象決定：クロスレンジのPC全てが対象
効果：獣が手近な対象に噛み付く。ダメージ8、回避難易度5

通常

針飛ばし
対象決定：ミドルレンジとロングレンジのPC全てが対象。
効果：獣の背を覆う体毛が針のように逆立ち、そのまま弾丸のように広範囲に放たれる。ダメージ7、回避難易度4

通常

粘着液
対象決定：全てのPC1はダイスを1個振り、出目が3か4のPCが、この特技の対象となる。
効果：獣の口から、粘着質の唾液が放たれる。対象のPCは難易度2の耐固縛セービングロールを行い、失敗した場合、スタミナの上限が - 1点される。
この減少はセッション終了まで累積する。(セッション終了時に全て回復する。)

通常

刃の円舞
対象決定：クロスレンジとミドルレンジのPC全てが対象。
効果：獣が刃のような体毛を逆立て、円を描くように動き回る。巻き込まれた者がどんな運命を辿るかは説明するまでも無い。
ダメージ9、回避難易度4

特殊

特殊

針飛ばし
対象決定：ミドルレンジとロングレンジのPC全てが対象。
効果：獣の背を覆う体毛が針のように逆立ち、そのまま弾丸のように広範囲に放たれる。ダメージ7、回避難易度4

特殊

束縛の糸
対象決定： -
効果：獣が、その口から粘着性の糸を吐く。全てのPCが対象。対象は難易度2の耐固縛セービングロールを行い、失敗した場合 [行動完了状態] となる。

特殊

刃の蹂躞
対象決定：全てのPCはダイスを1個振り、3か4が出たPCが対象となる。
効果：獣が刃のような体毛を逆立て、エリアじゅうに張り巡らされた糸の上を駆け回る。そのスピードは凄まじく、上下左右、通るルートにも規則性は無い。まさに巨大な刃の塊が、大地を蹂躞しているようである。
ダメージ9、回避難易度4

特殊

蜘蛛の獲物
対象決定： -
効果：獣が、その口から粘着性の糸を吐く。それにかからめとられた者は蜘蛛のそばに引き寄せられ、その巨大な牙によって噛み砕かれる。
全てのPCが対象。対象は難易度2の耐固縛セービングロールを行い、失敗した場合、クロスレンジに移動させられる。この処理を行った後、この効果でクロスレンジに引き寄せられたPCを対象に獣が牙で攻撃を行う。ダメージ10、回避難易度1。もともとクロスレンジにいても、セービングロールに成功したPCは、この攻撃の対象にならない。

鎧の巨人

錆びた鎧をまとった巨人。頭部が無く、代わりに人面を象った巨大な盾を持つ。得物は槍で、獣自身よりもさらに長大なそれは驚異的なリーチと破壊力を持つ。

レベル
3

回避値
5

最大HP
120

防御点
無属性：4 / 2 (鎧破壊時)
炎属性：3 / - 1 (鎧破壊時)
雷属性：3 / - 1 (鎧破壊時)
水属性：3 / - 1 (鎧破壊時)

常時
能力

鎧
分類：常時
効果：この獣は分厚い鎧をまとっている。だがこの鎧は赤黒く錆び、ところどころに亀裂を生じている。強い衝撃を加えれば破壊できそう。
この獣が、1セッションの間に5点以上の実ダメージを3回受けたとき効果。以後セッション終了まで、全ての防御点が以下のように変更される。

無属性：2 炎属性：- 1
雷属性：- 1 水属性：- 1

特殊
状態

怨嗟の黒炎
効果：獣の身体が、黒い炎に覆われる。炎はゆらめきながら無数の人面を浮かび上げらせ、それを見た者を恐慌状態に駆り立てる。
全てのPCは難易度2の耐恐慌セービングロールを行い、失敗した場合、テンションゲージが0になる。

通常

通常

踏みつけ
対象決定：クロスレンジに存在する、スタミナ値が4点以下のPC全てが対象
効果：巨人が、その足で踏みつける。ダメージ10、回避難易度5

通常

嘆きの盾
対象決定：クロスレンジのPC全てが対象
効果：獣が、手に持った盾による薙ぎ払い攻撃を行う。盾は怨嗟の雄叫びを上げ、打ち据えた対象に呪いをかける。ダメージ6、回避難易度5。この攻撃によって実ダメージを受けたPCは、テンションゲージが-2点される。

通常

十字斬
対象決定：クロスレンジとミドルレンジのPC全てが対象
効果：槍による広範囲の薙ぎ払い攻撃。しかし真に恐ろしいのは、その直後に繰り出される頭上からの唐竹割である。ダメージ8、回避難易度5。この攻撃で実ダメージを受けたPCは、さらにダメージ10、回避難易度5の攻撃を受ける。
なお、PCが2回目の回避判定で振るダイスの個数は[1回目の判定の成功数]個である(例えば1回目の回避判定で成功数が6個だった場合、2回目の回避判定では6個のダイスを振るといったこと。)この個数は、あらゆる特技、獣の特技、レンジによるダイスポーナス等によって増減しない。

通常

槍の一撃
対象決定：クロスレンジとミドルレンジに存在する、スタミナ値が4点以下のPC全てが対象
効果：獣が、手に持った槍を突き出す。その巨体と相まって、凄まじいリーチを誇る。ダメージ12、回避難易度5

特殊

特殊

踏みつけ(炎)
対象決定：クロスレンジのPC全てが対象
効果：獣が、その巨大な足でPCを踏みつける。しかも踏みつけと同時に爆発が起き、爆炎が周囲に広がる。ダメージ10(炎属性)、回避難易度5

特殊

嘆きの盾(炎)
対象決定：クロスレンジのPC全てが対象
効果：獣が、手に持った盾による薙ぎ払い攻撃を行う。黒炎をまとった盾は、より強力な呪いの力を有する。ダメージ9(炎属性)、回避難易度5。この攻撃によって実ダメージを受けたPCは、テンションゲージが-4点される。

特殊

黒き波動
対象決定：ミドルレンジとロングレンジのPC全てが対象
効果：獣が槍を振ると、そこから無数の黒炎弾が放たれる。ダメージ9(炎属性)、回避難易度5。この攻撃によって実ダメージを受けたPCは、テンションゲージが-4点される。

特殊

黒き鉄槌
対象決定：ミドルレンジのPC全てが対象。ただしミドルレンジにPCがない場合は、クロスレンジとロングレンジのPC全てが対象。
効果：黒い炎をまとった槍による、強烈な振り下ろしの一撃。インパクトの瞬間に爆発が起こり、飛び散った炎が生き物のようにPCを探し、襲い掛かる。ダメージ13(炎属性)、回避難易度5

嵐を駆る者

東洋の「竜」を思わせる姿をした獣。長大な体軀は風をまとい、宙をうねり、繰り出される攻撃はまさに天威の災厄と呼ぶに相応しい。

レベル
3

最大HP
120

回避値
3 / 5 (特殊状態時)

防御点
無属性：2
炎属性：3
雷属性：3
水属性：4

常時
能力

嵐を駆る者

分類：常時

効果：この獣は、烈風を駆って滑るように宙を走るため、非常に素早い。しかし特殊状態が発動したラウンドでは、その風を鎧として纏うため動きが遅くなる。

この獣の回避値は3である。ただし特殊状態が発動したラウンドでは、回避値は5となる。

【注】特殊状態が発動したあと無効となった場合でも、回避値は5のままである。ただし特殊状態の発動そのものが（PCのスクラフトなどにより）無効となった場合は、この特技の効果も発揮されない。

特殊
状態

風の鎧

効果：獣が天に向かって咆哮すると、竜巻のごとき烈風が獣の身体を覆う。近づく事すら困難な、まさに風の鎧である。

この特殊状態が発動したラウンドの間、全てのPCは、この獣に対して攻撃属性；射撃の基本技で攻撃を行えない。ただしこの効果は、発動後に獣が1点でも実ダメージを受ければ、その時点で無効となる。

通常

通常

竜の爪

対象決定：クロスレンジとミドルレンジのPC全てが対象

効果：獣の爪による薙ぎ払い攻撃である。風に乗って中空から振り下されるため、非常に攻撃範囲が広い。ダメージ9、回避難易度4

通常

飛び去る

対象決定：獣が風と共に飛び去る。この特技が発動したとき、獣は「エリア移動」する。ただし移動先のエリアは以下の方法で決定する。

全てのプレイヤーはダイスを1個振ること。出た目のうち、一番高い目と同じ番号のエリアに、獣は移動する。

通常

竜巻のプレス

対象決定：全てのPCが対象

効果：獣の口から、巨大な風の渦が放たれる。この渦は、放たれてから数秒で最大となる。

クロスレンジのPCは、ダメージ7

ミドルレンジのPCは、ダメージ8

ロングレンジのPCは、ダメージ9

回避難易度は全て5

通常

天を駆ける爪

対象決定：全てのPCは難易度2の耐風圧セービングロールを行い、失敗した場合、この特技の対象となる。

効果：獣が、風を駆ってPC達の頭上を駆け抜ける。その風に囚われた者は、続く竜の牙によって血祭りに上げられる。ダメージ11、回避難易度3

特殊

特殊

風の津波

対象決定：-

効果：獣が咆哮し、それに呼応して風がPC達に牙を剥く。全てのPCは難易度2の耐風圧セービングロールを行う。失敗した場合、スタミナ値が-3点され、さらに今いるレンジから一個外側のレンジに移動させられる。（クロスレンジにいるPCはミドルレンジに、ミドルレンジにいるPCはロングレンジに移動するという。ロングレンジにいるPCは移動しない。）

特殊

風の乱刃

対象決定：クロスレンジのPC全てが対象

効果：獣の身体を覆う風が、不意に猛烈な勢いで回転する。そこに生じた真空の刃によって全てが切り刻まれる。対象は難易度2の耐風圧セービングロールを行い、失敗した場合、9点ダメージを受ける。防御点のみ有効。

特殊

災厄の嵐

対象決定：-

効果：獣の周囲に幾本もの竜巻が発生し、それが不規則に地を滑りながらPCに襲い掛かる。

全てのPCは難易度2の耐風圧セービングロールを行う。失敗した場合、スタミナ値が-3点され、さらに今いるレンジから一個外側のレンジに移動させられる。（この処理は「風の津波」と同じ。）

この処理を行ったあと、セービングロールに失敗したPCを対象に竜巻の攻撃が行われる。ダメージ12、回避難易度2。

特殊

爆風のプレス

対象決定：-

効果：獣が大きく開け放った口の中に、凄まじい勢いで空気が圧縮されていく。それが解き放たれたとき、凄まじい爆風が大地を覆い尽くす。

この特技が発動したとき、このラウンドのクリンナッププロセスに獣と同じエリアに存在する全てのPCは難易度2の耐風圧セービングロールを行い、成功した場合は4点、失敗した場合は14点のダメージを受ける。防御点のみ有効。

ただしクリンナッププロセスまでに獣がダウンした場合、この特技の発動は無効となる。