

リオレウス

出展 :モンスターハンター

ワイバーン型の巨竜。古の恐竜を思わせる獠猛さと生命力を持つ「空の王」である。

レベル
3

最大HP
100

回避値
4 / 3 (特殊状態時)

防御点
無属性 : 2
炎属性 : 2
雷属性 : 0
氷属性 : 1

常時
能力

火竜の尾
分類 : 常時
効果 : リオレウスの尾は非常に長く、たくましい。これを切り落とすと戦闘が少しだけ楽になる。
PCは、この獣に攻撃属性 : 近接の基本技で実ダメージを与えたとき、与えた実ダメージを1点に変更することで「尾にダメージを与えた」ことのできる。尾は8回ダメージを受けると「破壊」される。
尾は1セッション中に1回だけ破壊できる。また、尾を破壊した場合、討伐成功時に全てのPCの経験点が+1点される。

特殊
状態

憤怒の火竜
効果 : 火竜が凄まじい咆哮を上げる。それは獣の怒りが頂点に達した、明確で絶望的なサインである。
この特殊状態が発動したとき、クロスレンジに存在する全てのPCは難易度2の耐恐慌セービングロールを行い、失敗した場合スタミナ値が-3点される。
また、この特殊状態が発動したラウンドでは獣の回避値は3になる。

通常

通常
竜の顎
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で、手近な対象に噛み付く攻撃。ダメージ9、回避難易度4

通常
尾のなぎ払い
対象決定 : クロスレンジとミドルレンジのPC全てが対象。ただし尾が「破壊」されている場合、クロスレンジのPC全てが対象。
効果 : 長大な尾によるなぎ払い攻撃。その威力が及ぶ範囲は、何故か見た目よりも広い。ダメージ10、回避難易度4。ただし尾が「破壊」されている場合、ダメージ9、回避難易度5。

通常
火炎のプレス
対象決定 : 残りラウンド数のうち、まだチェックしていない数字で一番大きいものが偶数のときクロスレンジとミドルレンジ、奇数のときミドルレンジとロングレンジのPC全てが対象。
効果 : 火竜の口から放たれるプレス。地上で放つパターンと、飛び上がって中空から撃ち下ろすパターンとがある。ダメージ9(炎属性)、回避難易度5

通常
タックル
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 : 突進攻撃。スピードはそれほどでもないが、その巨体ゆえに回避は非常に困難。ダメージ10、回避難易度3

特殊

特殊
尾のなぎ払い
対象決定 : クロスレンジとミドルレンジのPC全てが対象。ただし尾が「破壊」されている場合、クロスレンジのPC全てが対象。
効果 : 長大な尾によるなぎ払い攻撃。その威力が及ぶ範囲は、何故か見た目よりも広い。また、怒り状態によりなぎ払いのスピードも上がっている。ダメージ10、回避難易度3。ただし尾が「破壊」されている場合、ダメージ9、回避難易度4。

特殊
火炎のプレス
対象決定 : 残りラウンド数のうち、まだチェックしていない数字で一番大きいものが偶数のときクロスレンジとミドルレンジ、奇数のときミドルレンジとロングレンジのPC全てが対象。
効果 : 火竜の口から放たれるプレス。地上で放つパターンと、飛び上がって中空から撃ち下ろすパターンとがある。ダメージ11(炎属性)、回避難易度5

特殊
上空からの強襲
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。ただし効果文参照。
効果 : 火竜が空に舞い上がり、鉤爪で地上の獲物を襲う。残りラウンド数のうち、まだチェックしていない数字で一番大きいものが偶数のとき、クロスレンジのPCは対象にならない。奇数のとき、竜は大きく上空を周回してから襲来する。この場合攻撃はクリンナッププロセスに行われ、クリンナッププロセスまでの間、この獣はあらゆる攻撃(Sクラフト含む)を受けない。ダメージ12、回避難易度3。ただし尾が「破壊」されている場合、ダメージ11、回避難易度4。

特殊
タックル
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 : 突進攻撃。怒り状態によりスピードが上がっているため、致命的な攻撃力を持つ。ダメージ12、回避難易度3

鈴木土下座エ門

出展 BASTARD!! - 暗黒の破壊神 -

巨大な目玉に人間のような手足を持つ異形の存在。その名は、カルト語で「真名の報い」を意味するとされる。本来は次元の狭間に棲む生物である。

レベル
2

回避値
5 / 3 (特殊状態時)

最大HP
80

防御点
無属性：3 / 0 (特殊状態時)
炎属性：5 / 0 (特殊状態時)
雷属性：5 / 0 (特殊状態時)
氷属性：5 / 0 (特殊状態時)

常時
能力

防御結界
分類：常時
効果：この魔物は、常に強力な防御フィールドを展開している。並みの攻撃ではそれを突き破ることはできないだろう。
ただし、この結界は特殊状態が発動すると失われる。特殊状態が発動したラウンドでは、この獣の防御点は全て0点に変更される。

特殊
状態

グラブラーモード
効果：土下座エ門の瞳に気迫がたぎる。その眼光はまさに百戦練磨の格闘家だ。
この特殊状態が発動したとき、全てのPC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-3点される。
また、この特殊状態が発動したラウンドでは獣の回避値は3になる。

通常

通常

土下座鎌
対象決定：クロスレンジのPC全てが対象
効果：土下座エ門が、その手に持つ鎌で雑ざ払い攻撃を行う。ダメージ8、回避難易度4

通常

土下座破壊光線
対象決定：クロスレンジとミドルレンジのPCのうち、最もスタミナ値が低いPC(複数いる場合はその全員)が対象
効果：土下座エ門の目が怪しく光り、雷光のようなエネルギー波を放つ。ダメージ10、回避難易度3

通常

土下座催眠言波
対象決定：スタミナ値が4以下のPC全てが対象
効果：土下座エ門の口から、この世のものとは思えない言葉が紡がれる。対象の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、スタミナ値の上限が-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)

通常

大回転土下座破壊光線
対象決定：全てのPCが対象
効果：土下座エ門が片足で立ち、バレリーナのようにクルクルと回りながら四方八方に雷光を放ちまくる。ダメージ11、回避難易度5

特殊

特殊

土下座パンチ
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：土下座エ門がパンチを放つ。その拳は空を引き裂く。ダメージ9、回避難易度3

特殊

土下座チョップ
対象決定：クロスレンジのPC全てが対象
効果：土下座エ門が手刀を放つ。その切れ味は、どんな武器よりも鋭利だ。ダメージ10、回避難易度3

特殊

土下座二段ゲリ
対象決定：クロスレンジのPC全てが対象
効果：土下座エ門が蹴りを放つ。その威力は大地を割る。ダメージ8、回避難易度4。この攻撃で実ダメージを受けたPCは、さらにダメージ9、回避難易度4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

特殊

土下座フライングニードロップ
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：土下座エ門が飛び上がり、地上の標的に向かってニードロップを繰り出す。その威力はミサイルにも匹敵する。ダメージ12、回避難易度5

弓の反英霊

出展 Fate stay night

紅い外套をまとった銀髪の青年。世界の危機に現れその原因となる人間を排除する役割を負う「守護者」である。しかし人を救うために人を殺し続ける矛盾に、その精神は磨耗しきっている。

レベル
3

回避値
3 / 4 (特殊状態時)

最大HP
100

防御点
無属性：1
炎属性：2
雷属性：2
氷属性：2

常時
能力

熾天覆う七つの円冠
分類：常時
効果：PCが絶対の自信を持って放った一撃だが青年がかざした手のひらに7枚の巨大な花弁が展開し、それを防ぎ切る。
PCがこの獣に10点以上のダメージを与えたとき効果。そのダメージは無効となる。
ただしこの効果が発揮したとき、この獣は[行動完了状態]となる。また、既に[行動完了状態]のとき、この特技は発動しない。

特殊
状態

固有結界「無限の剣製」
効果：「体は剣でできている」青年が呟く。それが大魔術の詠唱であると気付いたとき、この世界は青年の心象風景によって塗り潰されていた。そこは無数の剣が突き立つ、荒涼たる赤の平原である。
この特殊状態が発動したラウンドでは、全てのPCはこの獣が存在するエリアから他のエリアへ移動できず、また、この獣が存在するエリアに移動できない。
また、この獣の回避値が4になる。

通常

通常

魔弾の射手
対象決定：スタミナ値が最も低いPC(複数いる場合はその全員)が対象
効果：青年の手に巨大な弓が現れ、そこから光の魔弾が放たれる。ダメージ8、回避難易度4

通常

干将・莫耶
対象決定：クロスレンジのPC全てが対象。ただしクロスレンジにPCがいない場合、この特技は発動せず、代わりに通常 の「赤原獺犬」が発動する。
効果：青年が手にした双剣による乱舞攻撃。その太刀筋は研ぎ澄まされた達人のそれである。ダメージ9、回避難易度4

通常

赤原獺犬
対象決定：ロングレンジのPC全てが対象。ただしロングレンジにPCがいない場合、この特技は発動せず、代わりに通常 の「干将・莫耶」が発動する。
効果：青年の手に巨大な弓が現れ、そこから赤い魔弾が放たれる。その弾丸は「獺犬」の名の通り、対象をどこまでも追いつける。ダメージ9、回避難易度1

通常

壊れた幻想
対象決定：スタミナ値が最も低いPC(複数いる場合はその全員)が対象
効果：青年の手に巨大な弓が現れ、そこから光の魔弾が放たれる。魔弾は一定距離を進んだ後、まるで超新星のごとく炸裂する。ダメージ12、回避難易度3

特殊

特殊

錬鉄の丘
対象決定：全てのPCが対象
効果：目の前に現れた荒涼無残な世界は、その中心に立つ青年の心象風景そのものである。そのあまりにも磨耗した情景に、PC達は畏怖に近い恐怖を覚える。
対象は難易度3の耐恐慌セービングロールを行い、失敗した場合、スタミナが3点減少する。

特殊

宝具斉射
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：青年の周囲に十数本の剣や杖が浮かび上がり、弾丸と化して襲い掛かる。
ダメージ11、回避難易度4

特殊

高速連撃
対象決定：クロスレンジのPC全てが対象
効果：平原に突き立つ剣がひとりでに飛び出し、青年の手に収まる。そして青年はその剣の命を使い切って強烈な斬撃を放ってくる。折れ砕けても次から次へと生まれ変わる剣に、その斬撃は途切れる事を知らない。
対象のPCは、一人ずつ順番に以下の攻撃を受ける。攻撃を受ける順番はPCが自由に決定してよい。
1人目・ダメージ10、回避難易度3
2人目・ダメージ11、回避難易度4
3人目以降・ダメージ9、回避難易度4

特殊

無限の弾雨
対象決定：全てのPCが対象
効果：青年が天に手をかざすと、無数の剣が飛び立ち上空で渦を巻いた。彼が手を振り下ろしたとき、その全てが無慈悲な弾雨となって降り注ぐ。
対象のPCは、一人ずつ順番に以下の攻撃を受ける。攻撃を受ける順番はPCが自由に決定してよい。
1人目・ダメージ12、回避難易度3
2人目・ダメージ10、回避難易度2
3人目以降・ダメージ11、回避難易度4

射命丸 文 (しゃめいまる あや)

出展 東方花映塚 ~Phantasmagoria of Flower view.

幻想郷に住む鴉天狗の少女。文々。新聞(ぶんぶんまるしんぶん)と1新聞を発行するブ屋。

物言えば唇寒し秋の風 松尾芭蕉

常時
能力

空を覆う妖精と弾幕

分類：常時

効果：この少女がいるエリアでは、何故か物凄い数の妖精が空を覆っている。そして彼女達が放つ白色の弾幕で、あたりはさながら吹雪の世界である。射命丸はどうやら、この妖精達と戦っているらしいが…?

PCは、攻撃を宣言する際に射命丸ではなくこの「小妖精」を対象にしてよい。小妖精の回避値は3で、PCは命中判定を行い[その成功率]体の小妖精を撃破したことになる。撃破した小妖精は爆発し、それに巻き込まれた白弾が射命丸を襲うので、この撃破数のぶんだけ射命丸にダメージを与えること。

特殊
状態

スベルカード展開

効果：射命丸が懐から天狗の扇を取り出す。彼女はどうか、空を覆う妖精とPC達を一気に片付ける決心をしたようだ。

この特殊状態が発動したとき、射命丸の回避値は4になる。また、この特殊状態は1セッション中に4回しか発動しない。終末の獣管理シートの余白に発動回数をメモしておくこと。5回目が発動した時点で射命丸はスベルカードが尽きた事に気付き、負けを認めて泣きながら飛び去る。彼女の残りHPによらず、PC達の勝利となる。

レベル
2

回避値
2 / 4 (特殊状態時)

最大HP
80

防御点
無属性：0
炎属性：0
雷属性：0
氷属性：0

通常

通常

連爆

対象決定：全てのPCが対象

効果：射命丸が放つ魔力の矢によって倒された妖精が爆発し、その爆風が他の妖精達を巻き込んで広がる。と、その爆風に巻き込まれた白弾たちが向きを変えてPC達に降り注いだ。ダメージ7、回避難易度5

通常

E x 弾「天狗烈風弾」

対象決定：全てのPCが対象

効果：空には妖精に混じって鳥の姿をした幽霊が飛んでいる。と、射命丸が特殊なフィールドを展開し、それを捕えて射抜いた。するとその霊は赤色の巨大なエネルギー弾となってPCに襲い掛かった。なお、このエネルギー弾は地面や建物の壁で反射するため、場所によっては非常に避け辛い。

クロスレンジのPCはダメージ8、回避難易度4。ミドルレンジのPCはダメージ7、回避難易度5。ロングレンジのPCはダメージ6、回避難易度3。

通常

連爆 + E x 弾

対象決定：全てのPCが対象

効果：射命丸の連続攻撃で、妖精や鳥型の霊が次々撃破される。当然、それに比例してPC達に送られる攻撃も、その量を増していく。

クロスレンジのPCはダメージ8、回避難易度3。ミドルレンジのPCはダメージ7、回避難易度2。ロングレンジのPCはダメージ7、回避難易度3。

通常

疾風「風神少女」クイックver

対象決定：全てのPCが対象

効果：射命丸が扇を一閃させると、その風圧で多くの妖精と白弾が消し飛んだ。次の瞬間、PC達の前には彼女の「幻影」が現れ、凄まじい弾丸の嵐を振りまいた。ダメージ9、回避難易度2

この特技が発動したとき、射命丸のダウングージを「スタート」の位置に戻し、同時に特殊状態の残り発動回数が-1される。既に0の場合はこの特技は発動せず、射命丸は[行動完了状態]となる。

特殊

特殊

風符「風神一扇」チャージ2

対象決定：全てのPCが対象

効果：射命丸が扇を一閃させると、多くの妖精と白弾が消し飛んだ。そして次の瞬間PC達の前に数十のエネルギー弾が発生し、雹のように降り注ぐ。

ダメージ7、回避難易度4

特殊

風符「風神一扇」チャージ3

対象決定：全てのPCが対象

効果：射命丸が扇を一閃させると、多くの妖精と白弾が消し飛んだ。そして次の瞬間PC達の前に数十の大きなエネルギー弾が発生し、絨毯爆撃のように降り注ぐ。

ダメージ8、回避難易度3

特殊

疾風「風神少女」

対象決定：全てのPCが対象

効果：射命丸が扇を一閃させると、その風圧で多くの妖精と白弾が消し飛んだ。そして次の瞬間PC達の前に彼女の「幻影」が現れ、凄まじい弾丸の嵐を振りまいた。ダメージ7、回避難易度3。この攻撃で実ダメージを受けたPCは、さらにダメージ7、回避難易度3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回目の判定の成功率]個である(例えば1回目の回避判定で成功率が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のこと。)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

疾風「風神少女」+風符「風神一扇」

対象決定：全てのPCが対象

効果：「風神少女」の幻影がPCを攻撃している間に、さらに「風神一扇」の攻撃を行う連続攻撃。空間を圧するほどの弾丸の嵐は、まさに「弾幕」と呼ぶに相応しい。ダメージ7、回避難易度3。この攻撃で実ダメージを受けたPCは、さらにダメージ7、回避難易度1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回目の判定の成功率]個である(例えば1回目の回避判定で成功率が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のこと。)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。

魔魚ナルメレ

出展:世界樹の迷宮III 星海の来訪者

海都の迷宮、その第一階層最奥に座す巨大なナマズのような姿をしたモンスター。地面に潜り、地震攻撃をしかけてくる。

レベル
1

回避値
4

最大HP
100

防御点
無属性: 2
炎属性: 2
雷属性: 0
水属性: 2

常時
能力

逃げ足
分類: 常時
効果: この獣は、とにかく逃げ足が速い。
この獣は、「ダウン」すると、そのラウンドのクリンナッププロセスに「エリア移動」を行う。

特殊
状態

地面に潜る
効果: 獣が、まるで海に潜るかのように地中に姿を消した。それは、ナマズの本領である地震攻撃の先触れである。
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(スクラフトを除く)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。
さらに、この特殊状態が無効になったとき、この獣は[行動完了状態]になる。

通常

通常

嘔み付き
対象決定: クロスレンジのPC全てが対象
効果: 魔魚の巨大な顎による嘔み付き。ダメージ7、回避難易度4

通常

ヒレうち
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: 魔魚が、その身をくゆらせながら突進し、その巨大なヒレでPC達を打ち据える。クロスレンジにいるPCはダメージ8、回避難易度4、ミドルレンジにいるPCはダメージ6、回避難易度5

通常

マッドスロー
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: 魔魚が、そのヒレで地面を打つ。すると飛び散った土砂がドロ化し、大波のようにPCを襲う。ダメージ6、回避難易度4。この攻撃で実ダメージを受けたPCは、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時まで累積する。(セッション終了時に全て回復する。)

通常

ウィップリッパー
対象決定: 全てのPCはダイスを1個振り、2か3が出たPCが対象となる。ただし獣のHPが残り50点を切っている場合は、2か3か4が出たPCが対象となる。
効果: 魔魚が、その身をくゆらせながら突進し、その刃状の髭でPC達をかき切る。ダメージ7、回避難易度3

特殊

特殊

大振動
対象決定: 全てのPCが対象
効果: 地面に潜った獣が暴れ、それによって発生した振動が全てのPCの足元をすくう。
対象は対固縛セービングロールを行い、失敗した場合、スタミナ値が3点減少される。

特殊

逃走
対象決定:
効果: 獣が地面に潜る。攻撃が来るかと身構えたPC達を尻目に、足の下の振動が徐々に遠ざかっていった。
この特技が発動したとき、獣は「エリア移動」する。

特殊

地震攻撃1
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: 地面に潜った獣が暴れ、それによって発生した振動が地上にあるものを飲み込む。
ミドルレンジにいるPCにはダメージ8、回避難易度3、ロングレンジにいるPCにはダメージ8、回避難易度4
この攻撃で実ダメージを受けたPCは、さらにスタミナ値が1点減少する。

特殊

地震攻撃2
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: 地面に潜った獣が暴れ、それによって発生した振動が地上にあるものを飲み込む。
クロスレンジにいるPCにはダメージ8、回避難易度3、ミドルレンジにいるPCにはダメージ8、回避難易度4
この攻撃で実ダメージを受けたPCは、さらにスタミナ値が1点減少する。

大魔王ゾーマ

出展 :ドラゴンクエストIII ~そして伝説へ……

地下世界に君臨する大魔王。人間の苦悩と絶望を供物とし、世界を闇に染めようとしている。

レベル
4

回避値
5

最大HP
120

防御点
無属性：2 / 4 (特殊状態時)
炎属性：2 / 4 (特殊状態時)
雷属性：2 / 4 (特殊状態時)
氷属性：4 / 6 (特殊状態時)

常時
能力

2回攻撃
分類：常時
効果：この獣は、**1回のメインプロセス中に2回の攻撃を行う。**通常の手順で1回目の行動を処理したあと、以下の手順で2回目の行動を処理すること。
【行動の決定】全てのプレイヤーはダイスを1個振り、その中で最も低い出目が1のとき、獣は通常、2のとき通常、3のとき通常、4以上のとき通常 の行動をとる。
【回避判定】2回目の攻撃に対し、PCは[自分のレベル]個のダイスを振って回避判定を行うこと。(スタミナは消費しない。)なお、この個数は特技等の修正を受けて増減する。

特殊
状態

闇の衣
効果：大魔王の体を闇が覆い、その防御力を絶望的なまでに引き上げる。この特殊状態が発動したラウンドでは、この獣の全ての防御点が+2点される。
ただし、この闇の防壁は光の力に弱い。この特殊状態が発動したラウンドでは、この獣の全ての防御点は、**Sクラフト**と、**効果文中に「分類：オフェンスの特技として使用する。」という記述があるSクラフトを使用して行う攻撃** に対しては無効になる。

通常

通常

凍てつく波動
対象決定：全てのPCが対象
効果：ゾーマが頭上で手を組み合わせる独特のポーズを取ると、そこから青白い波動が進む。対象に対して効果を発揮している、全ての特技、Sクラフトの効果を打ち消す。

通常

豪腕の一撃
対象決定：クロスレンジのPC全てが対象
効果：大魔王の豪腕による一撃。ダメージ8、回避難易度4。ただし回避判定の結果成功数が0個だったPCは、受けるダメージが10点に変更される。

通常

マヒヤド
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：無数の氷の刃が発生し、PCを切り刻む。
対象のPCは、一人ずつ順番に以下の攻撃を受ける。
攻撃を受ける順番はPCが自由に決定してよい。
1人目・ダメージ8(氷属性)、回避難易度4
2人目・ダメージ7(氷属性)、回避難易度4
3人目・ダメージ6(氷属性)、回避難易度4
4人目以降・ダメージ5(氷属性)、回避難易度4

通常

凍える吹雪
対象決定：全てのPCが対象
効果：ゾーマが、その口から極低温の吹雪を吐き出す。
対象のPCは、一人ずつ順番に以下の攻撃を受ける。攻撃を受ける順番はPCが自由に決定してよい。
1人目・ダメージ9(氷属性)、回避難易度3
2人目・ダメージ8(氷属性)、回避難易度3
3人目・ダメージ7(氷属性)、回避難易度3
4人目以降・ダメージ6(氷属性)、回避難易度3

特殊

特殊

マヒヤド
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：無数の氷の刃が発生し、PCを切り刻む。
対象のPCは、一人ずつ順番に以下の攻撃を受ける。
攻撃を受ける順番はPCが自由に決定してよい。
1人目・ダメージ8(氷属性)、回避難易度3
2人目・ダメージ7(氷属性)、回避難易度3
3人目・ダメージ6(氷属性)、回避難易度3
4人目以降・ダメージ5(氷属性)、回避難易度3

特殊

凍てつく波動
対象決定：全てのPCが対象
効果：ゾーマが頭上で手を組み合わせる独特のポーズを取ると、そこから青白い波動が進む。対象に対して効果を発揮している、全ての特技、Sクラフトの効果を打ち消す。

特殊

痛恨の一撃
対象決定：クロスレンジのPC全てが対象
効果：大魔王の豪腕による一撃。ダメージ9、回避難易度3。ただし回避判定の結果成功数が0個だったPCは、受けるダメージが16点に変更される。

特殊

凍える吹雪
対象決定：全てのPCが対象
効果：ゾーマが、その口から極低温の吹雪を吐き出す。
対象のPCは、一人ずつ順番に以下の攻撃を受ける。攻撃を受ける順番はPCが自由に決定してよい。
1人目・ダメージ10(氷属性)、回避難易度4
2人目・ダメージ9(氷属性)、回避難易度4
3人目・ダメージ8(氷属性)、回避難易度4
4人目以降・ダメージ7(氷属性)、回避難易度4