エネミーデータ

一般人（いっぱんじん）

虚囚の幼子（きょしゅうのおさなご）

エネミー種別	イデア
一般人	20

身体	6(D6)	運動	頑健	白兵	HP	30
感覚	4(D4)	射撃	操作	探知	装備HP	3
精神	4(D4)	意志	社交	表現	行動値	4
知性	4(D4)	機知	知識	調査	移動値	6

専門技能 なし

効果［常時］

〔高機能シューズ〕:走ったり跳んだりする際の〈運動〉判定のダイスに＋1個する。

効果［行動］［割込］

〔素手〕:行動／近(0～1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
6（12）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。

虚構侵蝕に囚われてしまった幼い子供。

ガキ大将（だいしょう）

エネミー種別	イデア
一般人	25

身体	6(D6)	運動	頑健	白兵	HP	36
感覚	4(D4)	射撃	操作	探知	装備HP	17
精神	6(D6)	意志	社交	表現	行動値	4
知性	4(D4)	機知	知識	調査	移動値	5

専門技能 〈スポーツ：野球〉

効果［行動］［割込］

〔バット〕:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
11（17）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
〔ボール〕:行動／遠(3～6)／1体／〈射撃〉vs〈探知〉
11（15）点のダメージを与える遠隔攻撃を行なう。攻撃判定にはボールを使用した〈スポーツ〉を組み合わせることができる。攻撃後、この所持品は回収するまで失われる（※2個所持）。

虚構侵蝕の影響で凶暴になった喧嘩自慢の子供。

ギャング

エネミー種別	イデア
一般人	30

身体	8(D8)	運動	頑健	白兵	HP	42
感覚	6(D6)	射撃	操作	探知	装備HP	24
精神	6(D6)	意志	社交	表現	行動値	5
知性	4(D4)	機知	知識	調査	移動値	6

専門技能 〈威圧〉〈運転：バイク〉

効果［行動］［割込］

〔大型鈍器〕:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
19（27）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。

虚構世界でもアウトローに生きる者たち。

警官／警備員（けいかん／けいびいん）

エネミー種別	イデア
一般人	35

身体	8(D8)	運動	頑健	白兵	HP	42
感覚	8(D8)	射撃	操作	探知	装備HP	13
精神	6(D6)	意志	社交	表現	行動値	7
知性	6(D6)	機知	知識	調査	移動値	8

専門技能 〈武術：護身術〉〈運転：自動車〉

効果［常時］

〔ボディアーマーⅠ〕:〔拳銃〕〔短機関銃〕による攻撃のダメージを10点軽減する。

効果［行動］［割込］

〔中型鈍器〕:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
13（21）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
〔拳銃〕:行動／近＋遠(2～20)／1体／〈射撃〉vs〈探知〉
14（22）点のダメージを与える遠隔攻撃を行なう。

虚構世界の治安を守る警官あるいは警備員。

機動隊員（きどうたいいん）

エネミー種別	イデア
一般人	40

身体	8(D8)	運動	頑健	白兵	HP	42
感覚	8(D8)	射撃	操作	探知	装備HP	43
精神	6(D6)	意志	社交	表現	行動値	7
知性	6(D6)	機知	知識	調査	移動値	6

専門技能 〈武術：護身術〉

効果［常時］

〔ボディアーマーⅡ〕:〔拳銃〕〔短機関銃〕〔散弾銃〕による攻撃のダメージを10点軽減する。

効果［行動］［割込］

〔中型鈍器〕:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
13（21）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。

虚構世界で発生した危険な事件に出動する機動隊員。

エネミーデータ

侵蝕者（しんしょくしゃ）

奇蹟の子（きせきのこ）

エネミー種別	イデア
侵蝕者	30

身体	4(D4)	運動	頑健	白兵	HP	30
感覚	4(D4)	射撃	操作	探知	装備HP	14
精神	6(D6)	意志	社交	表現	行動値	4
知性	4(D4)	機知	知識	調査	移動値	4

専門技能 なし

効果［常時］

《テレパシー》:対象に発声することなく意思を言語によらない"言葉"として届けることができる。

効果［行動］［割込］

《サイコキネシス》:行動／近＋遠(0～20)／1体／〈表現〉vs〈探知〉
対象に 14（20）点のダメージを与える特殊攻撃を行なう（使用時【HP】現在値－ 2)。

《テレパシー》:割込／視界／1体／〈社交〉vs〈意志〉
使用時に［萎縮］［散漫］のうち 1 種類の［状態］を選択すること。対象に選択した［状態］を与える（使用時【HP】現在値－ 2)。

虚構世界で超能力に覚醒した子供。

凶賊（きょうぞく）

エネミー種別	イデア
侵蝕者	30

身体	6(D6)	運動	頑健	白兵	HP	30
感覚	8(D8)	射撃	操作	探知	装備HP	12
精神	4(D4)	意志	社交	表現	行動値	6
知性	4(D4)	機知	知識	調査	移動値	7

専門技能 〈投擲〉〈狩猟〉

効果［行動］［割込］

〔拳銃〕:行動／近＋遠(2～20)／1体／〈射撃〉vs〈探知〉
14（22）点のダメージを与える遠隔攻撃を行なう。

《ワイヤーアクション》:割込／なし／使用者／なし
使用者の手番の任意の時点か、使用者が落下しそうになった時点で宣言する。使用者は［飛行］を得る。この［飛行］は使用者の手番の任意の時点で無効にできる（使用時【HP】現在値－ 1)。

欲望を満たすため虚構の力で暴れまわる悪党。

道化師（どうけし）

エネミー種別	イデア
侵蝕者	30

身体	6(D6)	運動	頑健	白兵	HP	30
感覚	6(D6)	射撃	操作	探知	装備HP	24
精神	4(D4)	意志	社交	表現	行動値	5
知性	4(D4)	機知	知識	調査	移動値	6

専門技能 なし

効果［行動］［割込］

〔素手〕:行動／近(0～1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
6（12）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。

《ギャグ補正》:割込／視界／1体／なし
対象がダメージを受ける直前に宣言。使用者はそのダメージに対する"ギャグ演出"を発表する。対象が受ける予定のダメージは「0」になる（使用時【HP】現在値－ 5、1 回／シナリオ)。

《集中線》:割込／視界／1体※／なし
使用者の手番の任意の時点で宣言。使用者にとっての味方を対象とし、ラウンドが終了するまでの間、対象の周囲に"集中線"が発生する。"集中線"が発生しているキャラクターを対象にした判定には［有利］を得るが、"集中線"が発生しているキャラクターを対象に含まない（「対象：使用者」を除く）判定には［不利］を得る（使用時【HP】現在値－ 3、1 回／ラウンド)。

虚構世界で滑稽な芸や愚か者を演じる役者。

シリアルキラー

エネミー種別	イデア
侵蝕者	35

身体	6(D6)	運動	頑健	白兵	HP	42
感覚	4(D4)	射撃	操作	探知	装備HP	30
精神	8(D8)	意志	社交	表現	行動値	6
知性	8(D8)	機知	知識	調査	移動値	4

専門技能 〈学問:医学〉〈洞察〉〈話術〉

効果［行動］［割込］

〔中型刃物〕:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
13（19）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃［クリティカル］発生時、対象に出血による［崩壊5］を与える。
《再誕》:割込／なし／使用者／なし
使用者の【HP】の現在値が0以下になった直後に宣言する。使用者は【HP】の現在値を24に変更する。このFPは［割込］を宣言できない状態だとしても特別に宣言できる（使用時【HP】現在値－5、1回／シナリオ）。

周到な計画を立て虚構世界で殺人を楽しむ怪人。

スーパースター

エネミー種別	イデア
侵蝕者	35

身体	4(D4)	運動	頑健	白兵	HP	42
感覚	4(D4)	射撃	操作	探知	装備HP	36
精神	10(D10)	意志	社交	表現	行動値	5
知性	6(D6)	機知	知識	調査	移動値	4

専門技能 〈音楽:歌唱〉

効果［行動］［割込］

〔素手〕:行動／近(0～1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
4（8）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
《ファイトソング》:行動／効果参照／全体／〈表現〉難易度4
使用者が［硬直］を得る代わりに、使用者の歌声を耳にした対象は［高揚］を得てもよい。この［硬直］と［高揚］は通常の方法では解除されないが以下の方法で解除される（使用時【HP】現在値－3）。
解除① 使用者が任意の時点で効果の終了を宣言する。
解除② 使用者が［気絶］を受ける。
解除③ 10秒が経過する（ラウンドを終了）するごとに使用者が難易度4の〈表現〉判定を行ない［失敗］する。
解除④ 1分が経過する。
〔楽器〕:割込／なし／使用者／なし
歌唱または演奏するための判定に組み合わせて宣言。組み合わせた判定のダイスサイズが1段階大きくなる（最大D12）。すでにD12の場合は判定のダイスに＋1個する。
《アンコール》:割込／視界／1体／なし
使用者の手番の任意の時点で宣言。対象が取得しているFPを1種類選択すること。選択したFPの使用回数を最大値に戻す(使用時【HP】現在値－1D10、1回／シナリオ)。

虚構世界で注目されているミュージシャン。

革命指導者（かくめいしどうしゃ）

エネミー種別	イデア
侵蝕者	40

身体	4(D4)	運動	頑健	白兵	HP	48
感覚	8(D8)	射撃	操作	探知	装備HP	11(＋60)
精神	12(D12)	意志	社交	表現	行動値	8
知性	8(D8)	機知	知識	調査	移動値	6(20)

専門技能 〈軍事〉〈指揮〉

効果［常時］

〔オフロードカー〕:P54参照

効果［行動］［割込］

〔自動小銃〕:行動／遠＋超遠(5～150)／1体／〈射撃〉vs〈探知〉
17（25）点のダメージを与える遠隔攻撃を行なう（対象変更可）。
［車両突撃］:行動／近(1)／1体／〈操作〉vs〈運動〉
20（28）点のダメージを与える特殊攻撃を行なう。操縦者と同乗者は【HP】の現在値を1D10点減少する。
《ワイルドスピード》:割込／なし／使用者／なし
［車両突撃］、防御判定、乗物の〈操作〉判定に組み合せて宣言。組み合せた判定のダイスに＋1個する（使用時【HP】現在値－1）。

虚構世界で反政府思想を実現しようとする革命家。

紅龍の戦闘員（ホンロンせんとういん）

エネミー種別	イデア
侵蝕者	40

身体	8(D8)	運動	頑健	白兵	HP	42
感覚	8(D8)	射撃	操作	探知	装備HP	30
精神	6(D6)	意志	社交	表現	行動値	7
知性	6(D6)	機知	知識	調査	移動値	7

専門技能 〈武術:中国武術〉〈軽業〉

効果［常時］

〔防刃ジャケット〕:「鋭刃」の効果を受けない。

効果［行動］［割込］

〔中型刃物〕:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
15（23）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃［クリティカル］発生時、対象に出血による［崩壊5］を与える。
《殺陣》:割込／なし／使用者／なし
使用者の近接攻撃、または使用者が受ける「射程：近（0～1）」の攻撃に対する［防御］に組み合わせて宣言。**攻撃：**攻撃判定のダイスに＋1個し、与えるダメージに＋5する。**防御：**防御判定のダイスに＋1個する（使用時【HP】現在値－2）。

“九龍”の下部組織“紅龍”に所属する構成員の中でも、抗争などで荒事を担当する戦闘員。

怪盗（かいとう）

エネミー種別	イデア
侵蝕者	45

身体	6(D6)	運動	頑健	白兵	HP	42
感覚	8(D8)	射撃	操作	探知	装備HP	41
精神	8(D8)	意志	社交	表現	行動値	7
知性	6(D6)	機知	知識	調査	移動値	7

専門技能 〈隠密〉〈解錠〉〈軽業〉〈洞察〉〈変装〉

効果［行動］［割込］

〔拳銃〕:行動／近＋遠(2～20)／1体／〈射撃〉vs〈探知〉
14（22）点のダメージを与える遠隔攻撃を行なう。

《トラップワーク》:行動／近＋遠(1～20)／1体／〈操作〉難易度4
使用時に［硬直］［崩壊10］のうち1種類の［状態］を選択すること。対象に選択した［状態］を与える（使用時【HP】現在値－2）。

《ワイヤーアクション》:割込／なし／使用者／なし
使用者の手番の任意の時点か、使用者が落下しそうになった時点で宣言する。使用者は［飛行］を得る。この［飛行］は使用者の手番の任意の時点で無効にできる（使用時【HP】現在値－1）。

虚構の力で盗みを働くトリックスター。

凄腕ガンマン（すごうで）

エネミー種別	イデア
侵蝕者	45

身体	8(D8)	運動	頑健	白兵	HP	42
感覚	12(D12)	射撃	操作	探知	装備HP	30
精神	6(D6)	意志	社交	表現	行動値	8
知性	4(D4)	機知	知識	調査	移動値	10

専門技能 〈武術:射撃競技〉

効果［行動］［割込］

〔拳銃〕:行動／近＋遠(2～20)／1体／〈射撃〉vs〈探知〉
18（30）点のダメージを与える遠隔攻撃を行なう。

《早撃ち》:割込／なし／使用者／なし
ラウンドの開始に宣言。使用者は【行動値】によらず即座に手番を開始する。この手番における［行動］では［攻撃］のみ行なうことができる（使用時【HP】現在値－3、1回／イベント）。

《インタラプト》:割込／効果参照／1体／なし
対象が行なう判定の直後に宣言。使用者の持つ武器を1種類選択し、その武器の射程内の対象は判定を［失敗］（［対決］であれば［敗北］）に変更する（使用時【HP】現在値－5、1回／イベント）。

人間の反応速度を超えたクイックドローを得意とする、凄腕のガンマン。

暗黒街の顔役（あんこくがいかおやく）

エネミー種別	イデア
侵蝕者	50

身体	6(D6)	運動	頑健	白兵	HP	42
感覚	10(D10)	射撃	操作	探知	装備HP	9
精神	8(D8)	意志	社交	表現	行動値	9
知性	8(D8)	機知	知識	調査	移動値	8

専門技能 〈威圧〉〈経営〉〈交渉〉〈礼儀〉

効果［常時］

〔高級ファッション〕:〈意志〉判定および〈社交〉判定のダイスに＋1個する。

効果［行動］［割込］

〔短機関銃〕:行動／近＋遠(2～20)／1体／〈射撃〉vs〈探知〉
17（27）点のダメージを与える遠隔攻撃を行なう（対象変更可）。

〔嗜好品〕:行動／なし／使用者／〈頑健〉難易度3
［成功］時、1時間が経過するまで［高揚］を得る。［失敗］時、［散漫］を受ける。この［散漫］は4時間が経過するまで通常の方法では解除できない（1回／シナリオ）。

《王者の相》:割込／なし／使用者／なし
〈社交〉判定に組み合わせて宣言。判定のダイスサイズを1段階大きくする。ただし、D12からD20にする場合、侵蝕度は（2点ではなく）8点増加する（使用時【HP】現在値－2）。

《光背》:割込／効果参照／効果参照／なし
使用者が［攻撃］の対象になった直後に宣言。使用者に攻撃を行なうキャラクターは攻撃判定の［有利］を打ち消して［不利］を得る（使用時【HP】現在値－2、1回／ラウンド）。

虚構世界で裏社会を支配したマフィアのドン。

強化人間（きょうかにんげん）

エネミー種別	イデア
侵蝕者	50

身体	12(D12)	運動	頑健	白兵	HP	60
感覚	8(D8)	射撃	操作	探知	装備HP	30
精神	8(D8)	意志	社交	表現	行動値	7
知性	6(D6)	機知	知識	調査	移動値	10

専門技能 〈武術:ボクシング〉〈走行〉

効果［常時］

〔高機能シューズ〕:【移動値】に＋1する。また、走ったり跳んだりする際の〈運動〉判定のダイスに＋1個する。

〔防刃ジャケット〕:「鋭刃」の効果を受けない。

効果［行動］［割込］

〔ナックルダスター〕:行動／近(0～1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
15（27）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。

《限界突破》:割込／なし／使用者／なし
〔ナックルダスター〕による攻撃に組み合わせて宣言。与えるダメージに＋10する。ただし、判定の直後に使用者の【HP】の現在値を－1D10する（使用時【HP】現在値－5）。

虚構世界で寿命と引き換えに強さを手にした闘士。

剣客（けんかく）

エネミー種別	イデア
侵蝕者	50

身体	10(D10)	運動	頑健	白兵	HP	54
感覚	10(D10)	射撃	操作	探知	装備HP	21
精神	8(D8)	意志	社交	表現	行動値	8
知性	6(D6)	機知	知識	調査	移動値	9

専門技能 〈武術：古流剣術〉〈跳躍〉

効果［常時］

〔防刃ジャケット〕：「鋭刃」の効果を受けない。

効果［行動］［割込］

〔中型刃物〕：行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
17（27）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃［クリティカル］発生時、対象に出血による［崩壊5］を与える。

〔軟器〕：行動／近(1～2)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
15（25）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。このとき、対象に［硬直］（簡単な拘束）を与えてもよい。ただし、対象が［硬直］を解除するまでこの武器は使用できず、使用者は［移動］を行なえない。

《殺陣》：割込／なし／使用者／なし
使用者の近接攻撃、または使用者が受ける「射程：近（0～1）」の攻撃に対する［防御］に組み合わせて宣言。**攻撃：**攻撃判定のダイスに＋1個し、与えるダメージに＋5する。**防御：**防御判定のダイスに＋1個する（使用時【HP】現在値－2）。

《連撃》：割込／なし／使用者／なし
使用者が［行動］で行なう攻撃の直後に宣言。直前の［行動］で行なった攻撃で使用していない武器を1種類選択し、1回の攻撃を行なう（使用時【HP】現在値－5、1回／手番）。

虚構侵蝕により人ならざる身体能力を得た剣士。

前衛アーティスト（ぜんえい）

エネミー種別	イデア
侵蝕者	50

身体	4(D4)	運動	頑健	白兵	HP	48
感覚	6(D6)	射撃	操作	探知	装備HP	66
精神	12(D12)	意志	社交	表現	行動値	8
知性	10(D10)	機知	知識	調査	移動値	5

専門技能 〈美術：絵画〉〈分析〉

効果［行動］［割込］

〔素手〕：行動／近(0～1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
4（8）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。

《作画崩壊》：割込／視界／1体／なし
対象が行なう判定の直前に宣言。その判定のダイスサイズを1段階小さくする（使用時【HP】現在値－3、4回／シナリオ、何度でも重複可）。

《デフォルメ》：割込／効果参照／効果参照／なし
判定が発生した直後に宣言。その判定の難易度を－1する（使用時【HP】現在値－2、3回／シナリオ、何度でも重複可）。

《美麗描画》：割込／視界／1体／なし
イベントの任意の時点で宣言。イベントが終了するまでの間、対象の【HP】の最大値と現在値に＋20し、【行動値】に＋3する。効果が終了した際には、【HP】の最大値と現在値の両方が減少する（使用時【HP】現在値－3、1回／イベント）。

虚構世界に前衛アートを描く才能あふれるアーティスト。

装甲戦士（そうこうせんし）

エネミー種別	イデア
侵蝕者	50

身体	10(D10)	運動	頑健	白兵	HP	54
感覚	8(D8)	射撃	操作	探知	装備HP	65
精神	8(D8)	意志	社交	表現	行動値	9
知性	9(D8)	機知	知識	調査	移動値	5

専門技能 〈武術：護身術〉

効果［常時］

〔フルフェイス〕：視覚を用いた〈探知〉判定に［不利］を得る。

〔防弾シールド〕＋〔ボディアーマーⅣ〕：〔拳銃〕〔短機関銃〕〔散弾銃〕〔自動小銃〕〔狙撃銃〕〔重機関銃〕による攻撃のダメージを20点軽減する。

効果［行動］［割込］

〔軍用ブーツ〕：行動／近(0～1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
13（23）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。

《必殺技》：割込／なし／使用者／なし
使用者の攻撃によるダメージ算出の直前に宣言。使用者は“必殺技の名称”を発表する。その攻撃で与えるダメージに＋20する（使用時【HP】現在値－2、1回／シナリオ）。

《エクスプロージョン》：割込／なし／使用者／なし
使用者が行なう攻撃に組み合わせて宣言。攻撃の対象を「5体（広範囲／範囲5）」に変更する。使用者はこのFPを組み合わせた攻撃の影響を受けない（使用時【HP】現在値－5、1回／イベント）。

虚構世界で作られた超兵器を装着した戦士。

PHALANXの警備員（ファランクス けいびいん）

エネミー種別	イデア
侵蝕者	50

身体	12(D12)	運動	頑健	白兵	HP	54
感覚	12(D12)	射撃	操作	探知	装備HP	30
精神	6(D6)	意志	社交	表現	行動値	9
知性	6(D6)	機知	知識	調査	移動値	10

専門技能 〈軍事〉〈武術：CQC〉

効果［常時］

〔プレートキャリア〕：〔拳銃〕〔短機関銃〕〔散弾銃〕による攻撃のダメージを10点軽減する。

効果［行動］［割込］

〔中型鈍器〕：行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
17（29）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。

〔拳銃〕：行動／近＋遠(2～20)／1体／〈射撃〉vs〈探知〉
18（30）点のダメージを与える遠隔攻撃を行なう。

《カウンター》：割込／なし／使用者／なし
使用者が攻撃を受けたとき、その攻撃の処理が終了した直後に宣言。使用者に攻撃を行なったキャラクターを対象に1回の［攻撃］を行なう。攻撃方法は、使用者が使用可能な武器やFPなどから1種類選択すること（【HP】現在値－4、1回／ラウンド）。

民間軍事会社PHALANXに所属する警備員。

マッドサイエンティスト

エネミー種別	イデア
侵蝕者	50

身体	4(D4)	運動	頑健	白兵	HP	36
感覚	8(D8)	射撃	操作	探知	装備HP	12
精神	8(D8)	意志	社交	表現	行動値	10
知性	12(D12)	機知	知識	調査	移動値	6

専門技能 〈学問:医学〉〈学問:薬学〉

効果［行動］［割込］

〔小型刃物〕:行動／近(0～1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に 11（19）点のダメージを与える近接攻撃か遠隔攻撃を行なう。遠隔攻撃の際は「射程:遠（3～4）」「判定:〈射撃〉vs〈探知〉」となる。遠隔攻撃を行なった場合、この所持品は回収するまで失われる（3 個所持）。
鋭刃［クリティカル］発生時、対象に出血による［崩壊 5］を与える。

〔向精神薬〕:行動／なし／使用者／なし
1 時間が経過するまで、使用者は［萎縮］［気絶］［憎悪］［散漫］を受けない。ただし、1 時間経過後、使用者は［散漫］を受ける。この［散漫］は 6 時間が経過するまで通常の方法では解除できない。使用後、この所持品は失われる。

〔毒薬〕:行動／近(0～1)／使用者／効果参照
使用者の所持している武器 1 個に毒を仕込む、あるいはキャラクター 1 体が服用することで以下の効果を発揮する。次に行なう毒を仕込んだ武器による［攻撃］の対象（または服用したキャラクター）に、毒による［崩壊 10］（解除：〈頑健〉難易度 6）を与える。使用後、この所持品は失われる。

《インポッシブル》:割込／なし／使用者／なし
使用者が行なう任意の判定に組み合わせて宣言。組み合わせた判定のダイスサイズを D12 に変更する。また、回数を 3 回ぶん消費することで D20 に変更できる（使用時【HP】現在値－ 3、4 回／シナリオ）。

非人道的な実験を行なう狂気におぼれた科学者。

シノビ

エネミー種別	イデア
侵蝕者	55

身体	8(D8)	運動	頑健	白兵	HP	48
感覚	8(D8)	射撃	操作	探知	装備HP	29
精神	8(D8)	意志	社交	表現	行動値	7
知性	6(D6)	機知	知識	調査	移動値	7

専門技能 〈軽業〉〈奇術〉〈武術:忍術〉

効果［常時］

〔防刃ジャケット〕:「鋭刃」の効果を受けない。

効果［行動］［割込］

〔小型刃物〕:行動／近(0～1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
11（19）点のダメージを与える近接攻撃または遠隔攻撃を行なう。遠隔攻撃の際は「射程：遠（3～8）」「判定：〈射撃〉vs〈探知〉」となる。遠隔攻撃後、この所持品は回収するまで失われる。
鋭刃［クリティカル］発生時、対象に出血による［崩壊 5］を与える。

〔中型刃物〕:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
15（23）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃［クリティカル］発生時、対象に出血による［崩壊 5］を与える。

《カウンター》:割込／なし／使用者／なし
使用者が攻撃を受けたとき、その攻撃の処理が終了した直後に宣言する。使用者に攻撃を行なったキャラクターを対象に 1 回の攻撃を行なう。攻撃方法は、使用者が使用可能な武器から 1 種類選択すること（使用時【HP】現在値－ 4、1 回／ラウンド）。

《覇気》:割込／なし／使用者／効果参照
［萎縮］［気絶］［硬直］［憎悪］［散漫］を受けた直後に［萎縮］［気絶］を無視して宣言。即座に受けた状態の解除を試みる（使用時【HP】現在値－ 2）。

《秘伝流派》:割込／なし／使用者／なし
任意の時点で宣言。［虚構の収束］の直後まで〈武術：忍術〉を組み合わせた攻撃のダメージに＋ 5 する（使用時【HP】現在値－ 1）。

虚構世界に忍術を復活させた闇の殺し屋。

鋼の騎士王（はがねのきしおう）

エネミー種別	イデア
侵蝕者	55

身体	12(D12)	運動	頑健	白兵	HP	72
感覚	8(D8)	射撃	操作	探知	装備HP	40
精神	12(D12)	意志	社交	表現	行動値	8
知性	7(D6)	機知	知識	調査	移動値	8

専門技能 〈軍事〉〈指揮〉

効果［常時］

〔フルフェイス〕:視覚を用いた〈探知〉判定に［不利］を得る。

〔ボディアーマーⅣ〕:〔拳銃〕〔短機関銃〕〔散弾銃〕〔自動小銃〕〔狙撃銃〕〔重機関銃〕による攻撃のダメージを10点軽減する。

効果［行動］［割込］

〔大型刃物〕:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
22（34）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃［クリティカル］発生時、対象に出血による［崩壊 5］を与える。

〔弓弩〕:行動／遠(5～20)／1体／〈射撃〉vs〈探知〉
20（32）点のダメージを与える遠隔攻撃を行なう。

《贖罪》:割込／なし／効果参照／効果参照
使用者の味方を対象に含んだ効果（所持品やFPなど）が発生した直後に宣言する。その効果の対象を使用者のみに変更する（使用時【HP】現在値－ 5、1 回／イベント）。

虚構世界で騎士団を率いる鉄仮面。

暗殺者（あんさつしゃ）

エネミー種別	イデア
侵蝕者	60

身体	8(D8)	運動	頑健	白兵	HP	54
感覚	10(D10)	射撃	操作	探知	装備HP	21
精神	10(D10)	意志	社交	表現	行動値	10
知性	10(D10)	機知	知識	調査	移動値	9

専門技能 〈隠密〉〈学問:毒性学〉〈脱出〉〈武術:CQC〉

効果［行動］［割込］

〔暗器〕:行動／近(0～1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に 11（19）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。使用者が［隠密］を得ている場合、対象は［防御］を宣言できない。

〔刺突武器〕:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に 15（23）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
貫通［クリティカル］発生時、ダメージのうち 10 点は【HP】から減少させなければならない。

〔毒薬〕:行動／近(0～1)／使用者／効果参照
使用者の所持している武器 1 個に毒を仕込むか、キャラクター 1 体が服用することで以下の効果を発揮する。
次に行なう毒を仕込んだ武器による［攻撃］の対象（または毒を服用したキャラクター）に、毒による［崩壊 10］（解除：〈頑健〉難易度 6）を与える。使用後、この所持品は失われる。

《虚像》:行動／なし／使用者／〈表現〉難易度6
使用者は 1 分（6 ラウンド）の間、3 体の“虚像”を生み出す。1 体以上の“虚像”が存在する間、使用者は攻撃判定に［有利］を得る。使用者が攻撃の対象になったとき、1D4 を振る。出目が「虚像の数」以下の場合、使用者はその攻撃の影響を受けず“虚像”が 1 体減少する（使用時【HP】現在値－ 3、重複可→“虚像”の数は 3 体に変更）。

《フェイント》:割込／なし／使用者／なし
使用者が攻撃判定に［敗北］した直後に宣言。使用者は 1 回の［攻撃］を行なう。さらに、この［攻撃］による攻撃判定に［有利］を得る（使用時【HP】現在値－ 2、1 回／ラウンド）。

虚構世界で暗殺を請け負う凄腕の刺客。

エキスパート

エネミー種別	イデア
侵蝕者	60

身体	10(D10)	運動	頑健	白兵	HP	54
感覚	10(D10)	射撃	操作	探知	装備HP	41
精神	8(D8)	意志	社交	表現	行動値	9
知性	8(D8)	機知	知識	調査	移動値	8

専門技能 〈武術:CQC〉〈礼儀〉

効果［常時］

〔ボディアーマーⅣ〕:〔拳銃〕〔短機関銃〕〔散弾銃〕〔自動小銃〕〔狙撃銃〕〔重機関銃〕による攻撃のダメージを10点軽減する。

効果［行動］［割込］

〔散弾銃〕:行動／近+遠(2～25)／1体／〈射撃〉vs〈探知〉
20（32）点のダメージを与える遠隔攻撃を行なう。「射程：近（1～2)」の対象に与えるダメージに+3する。

《ガンフー》:割込／なし／使用者／なし
使用者の遠隔攻撃または使用者が受ける「射程：近（0～1)」の攻撃に対する［防御］に組み合わせて宣言。**攻撃:**射程を「近（0～1)」に変更する代わりに、攻撃判定のダイスに+1個し、与えるダメージに+5する。**防御:**防御判定のダイスに+1個する（使用時【HP】現在値−2)。

《乱舞》:割込／なし／使用者／なし
攻撃に組み合わせて宣言。組み合わせた攻撃の対象を「3体」に変更する（使用時【HP】現在値−2、1回／ラウンド)。

《覇気》:割込／なし／使用者／効果参照
［萎縮］［気絶］［硬直］［憎悪］［散漫］を受けた直後に［萎縮］［気絶］を無視して宣言。即座に受けた状態の解除を試みる（使用時【HP】現在値−2)。

《カットイン》:割込／なし／使用者／なし
いずれかのキャラクターが手番を開始する直前に宣言。使用者は即座に手番を開始する。使用者は［行動済］でも手番を開始でき、［未行動］ならば手番終了後に［行動済］にならない（使用時【HP】現在値−5、1回／イベント)。

虚構侵蝕により特殊技術を得た戦闘のプロ。

バトラー

エネミー種別	イデア
侵蝕者／観測者	60

身体	10(D10)	運動	頑健	白兵	HP	54
感覚	12(D12)	射撃	操作	探知	装備HP	33
精神	8(D8)	意志	社交	表現	行動値	10
知性	8(D8)	機知	知識	調査	移動値	10

専門技能 〈VER-TH※〉〈虚構侵蝕※〉〈武術:CQC〉

効果［常時］

〔ボディアーマーⅡ〕:〔拳銃〕〔短機関銃〕〔散弾銃〕による攻撃のダメージを10点軽減する。

［フィクションカード］:使用者は1枚の［手札］を持つ。

※［しがらみ］1個（水月鏡花）、［現実乖離］4段階

効果［行動］［割込］

〔短機関銃〕:行動／近+遠(2～25)／1体／〈射撃〉vs〈探知〉
19（31）点のダメージを与える遠隔攻撃を行なう。
対象変更 対象を「3体（範囲／範囲1)」に変更してもよい。ただし、攻撃後はこの武器を使用できなくなる。使用者が［行動］を費やすことでふたたび使用できるようになる。

〔勝負服〕:割込／なし／使用者／なし
任意の時点で宣言する。使用者は［集中］を得る（1回／シナリオ)。

《インタラプト》:割込／なし／使用者／なし
対象が行なう判定の直後に宣言する。使用者の持つ武器を1種類選択し、その武器の射程内の対象は判定を［失敗］（［対決］であれば［敗北］）に変更する（1回／イベント)。

《ボディガード》:割込／近+遠(1～10)／1体／なし
対象への［攻撃］のダメージ算出の直前に宣言する。使用者は即座に対象と同じエリア（［戦術モード］の場合は隣接するエリア）に［移動］できる。対象が受ける予定のダメージを使用者が代わりに受ける。このFPは使用者が［硬直］や［進入妨害］などの［移動］を妨害することによって対象と同じエリアに［移動］できない場合は宣言できない。

“紅龍”の構成員にして“フィクサー”水月鏡花の代弁者。

武神（ぶしん）

エネミー種別	イデア
侵蝕者	60

身体	12(D12)	運動	頑健	白兵	HP	66
感覚	10(D10)	射撃	操作	探知	装備HP	30
精神	10(D10)	意志	社交	表現	行動値	9
知性	8(D8)	機知	知識	調査	移動値	11

専門技能 〈武術:少林寺拳法〉〈教導〉

効果［常時］

〔高機能シューズ〕:【移動値】に+1する。また、走ったり跳んだりする際の〈運動〉判定のダイスに+1個する。

〔防刃ジャケット〕:「鋭刃」の効果を受けない。

効果［行動］［割込］

〔長柄武器〕:行動／近(2)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
21（33）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃［クリティカル］発生時、対象に出血による［崩壊5］を与える。

《乱舞》:割込／なし／使用者／なし
攻撃に組み合わせて宣言。組み合わせた攻撃の対象を「3体」に変更する（使用時【HP】現在値−2、1回／ラウンド)。

《カウンター》:割込／なし／使用者／なし
使用者が攻撃を受けたとき、その攻撃の処理が終了した直後に宣言する。使用者に攻撃を行なったキャラクターを対象に1回の［攻撃］を行なう。攻撃方法は、使用者が使用可能な武器やFPなどから1種類選択すること（使用時【HP】現在値−4、1回／ラウンド)。

《秘伝流派》:割込／なし／使用者／なし
任意の時点で宣言。［虚構の収束］の直後まで〈武術:少林寺拳法〉を組み合わせた攻撃のダメージに+5する（使用時【HP】現在値−1)。

虚構世界で秘伝拳法を会得した格闘の達人。

武道家（ぶどうか）

エネミー種別	イデア
侵蝕者	60

身体	12(D12)	運動	頑健	白兵	HP	60
感覚	8(D8)	射撃	操作	探知	装備HP	33
精神	8(D8)	意志	社交	表現	行動値	9
知性	10(D10)	機知	知識	調査	移動値	10

専門技能 〈武術:空手〉〈伝承〉

効果［常時］

〔道着〕:準備している間、攻撃判定に〈武術〉を組み合わせた際、その攻撃のダメージに+1する（〔素手〕に適用済み)。

効果［行動］［割込］

〔素手〕:行動／近(0～1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
13（25）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。

《殺戮の手》:割込／なし／使用者／なし
使用者の〔素手〕（“素手による攻撃として扱う”攻撃は含まない）による攻撃に組み合わせて宣言。組組み合わせた攻撃を「ソース：活劇」のFPとしても扱い、ダメージに+10する（使用時【HP】現在値−1)。

《浸透勁》:割込／なし／使用者／なし
素手による攻撃に組み合わせて宣言。組み合わせた攻撃によるダメージは【装備HP】から差し引くことができない（使用時【HP】現在値−2)。

《渾身撃》:割込／なし／使用者／なし
使用者が行なう［攻撃］に組み合わせて宣言。組み合わせた［攻撃］のダメージに+10する。ただし、使用者は現在の手番が終了した直後に［散漫］を受け、この［散漫］を解除するまでふたたびこのFPを宣言できなくなる（使用時【HP】現在値−5、1回／手番)。

己の肉体と武道の技術を磨き上げ、虚構世界で力試しをするため彷徨う武道家。

異世界転生者（いせかいてんせいしゃ）

エネミー種別	イデア
侵蝕者	70

身体	10(D10)	運動	頑健	白兵	HP	60
感覚	20(D20)	射撃	操作	探知	装備HP	40
精神	10(D10)	意志	社交	表現	行動値	14
知性	8(D8)	機知	知識	調査	移動値	15

専門技能 なし

効果［常時］

〔ボディアーマーⅠ〕:〔拳銃〕〔短機関銃〕による攻撃のダメージを10点軽減する。

効果［行動］［割込］

〔鋼糸〕:行動／近(0～2)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に27(37)点のダメージを与える近接攻撃を行なう。このとき、対象に［硬直］（簡単な拘束）を与えてもよい。ただし、対象が［硬直］を解除するまでこの武器は使用できず、使用者は［移動］を行なえない。
鋭刃［クリティカル］発生時、対象に出血による［崩壊5］を与える。

《エブリデイマジック》:割込／なし／使用者／なし
使用者が行なう判定に組み合わせて宣言。組み合わせた判定に専門技能を組み合わせることはできなくなるが、判定のダイスに＋1個する（使用時【HP】現在値－2）。

《スローモーション》:割込／なし／使用者／なし
判定に組み合わせて宣言。組み合わせた判定の［不利］を打ち消したうえで［有利］を得る（使用時【HP】現在値－4）。

《前世の記憶》:割込／なし／使用者／なし
使用者が虚構世界にいるとき、任意の時点で宣言。使用者は"前世の記憶"についての演出を発表する。［虚構の収束］の直後までの間、GMの許可したFPを取得する。FPの効果はそれぞれのデータを参照すること（使用時【HP】現在値－1D10）。

異世界で命を落とし、この世界に転生してきた稀人。

MyTHの工作員（マイスこうさくいん）

エネミー種別	イデア
侵蝕者／観測者	70

身体	8(D8)	運動	頑健	白兵	HP	48
感覚	10(D10)	射撃	操作	探知	装備HP	30
精神	8(D8)	意志	社交	表現	行動値	8
知性	6(D6)	機知	知識	調査	移動値	10

専門技能〈虚構侵蝕※〉〈鑑定〉〈交渉〉〈追跡〉〈武術：護身術〉

効果［常時］

〔高機能シューズ〕:【移動値】に＋1する。また、走ったり跳んだりする際の〈運動〉判定のダイスに＋1個する。

〔フェイクスカーフ〕:使用者を見ている相手に対する〈社交〉判定のダイスに＋1個する。

〔フィクションカード〕:使用者は4枚の［手札］を持つ。

※［しがらみ］2個（自由に設定可能）、［現実乖離］3段階

効果［行動］［割込］

〔拳銃〕:行動／近＋遠(2～20)／1体／〈射撃〉vs〈探知〉
16（24）点のダメージを与える遠隔攻撃を行なう。

《インタラプト》:割込／効果参照／1体／なし
対象が行なう判定の直後に宣言する。使用者の持つ武器を1種類選択し、その武器の射程内の対象は判定を［失敗］（［対決］であれば［敗北］）に変更する（侵蝕度＋5、1回／イベント）。

《早撃ち》:割込／なし／使用者／なし
ラウンドの開始に宣言する。使用者は【行動値】によらず即座に手番を開始する。この手番における［行動］では［攻撃］のみ行なうことができる（侵蝕度＋3、1回／イベント）。

《バリア》（レザーコート・ネオ）:割込／なし／使用者／なし
使用者がダメージを受ける直前に宣言する。受ける予定のダメージを10点軽減する（1回／ラウンド）。

Mythに所属する工作員。

魔女（まじょ）

エネミー種別	イデア
侵蝕者	70

身体	8(D8)	運動	頑健	白兵	HP	60
感覚	6(D6)	射撃	操作	探知	装備HP	33
精神	12(D12)	意志	社交	表現	行動値	8
知性	10(D10)	機知	知識	調査	移動値	6

専門技能〈威圧〉〈オカルト〉〈変装〉〈話術〉

効果［行動］［割込］

《サイコキネシス》:行動／近＋遠(0～20)／1体／〈表現〉vs〈探知〉
対象に25（37）点のダメージを与える特殊攻撃を行なう（使用時【HP】現在値－2）。

《儀式執行》:割込／なし／使用者／なし
《サイコキネシス》による攻撃に組み合わせて宣言。与えるダメージに＋5する（使用時【HP】現在値－1）。

《テレポート》:割込／なし／使用者／なし
使用者の［移動］に組み合わせて宣言する。使用者は視界内の配置可能な任意のエリアに［移動］する。この［移動］は、［移動］を阻害する効果を無視する。また、移動前のエリアから途中のエリアを通過することなく、直接移動先のエリアに進入する（使用時【HP】現在値－4）。

《クレアボヤンス》:割込／なし／使用者／なし
任意の時点で宣言。イベントの終了までの間、使用者はこの視覚によって自身を中心とした半径10km以内の出来事を障害物を無視して視ることができる。また、［隠密］を得ているキャラクターに対して、使用者にとっては［隠密］でないかのように扱う（使用時【HP】現在値－3）。

虚構世界を魔法により支配しようとする妖女。

武装修道女（ガンシスター）

エネミー種別	イデア
侵蝕者	80

身体	12(D12)	運動	頑健	白兵	HP	72
感覚	20(D20)	射撃	操作	探知	装備HP	15
精神	12(D12)	意志	社交	表現	行動値	14
知性	8(D8)	機知	知識	調査	移動値	16

専門技能〈武術：修道戦闘術〉〈礼儀〉

効果［常時］

〔お守り〕＋〔僧衣〕:FP、［虚構体］による［攻撃］のダメージを3点軽減。

効果［行動］［割込］

〔大口径拳銃〕（2個所持）:行動／近＋遠(2～30)／1体／〈射撃〉vs〈探知〉
34（54）点のダメージを与える遠隔攻撃を行なう。

《ガンフー》:割込／なし／使用者／なし
使用者の遠隔攻撃または使用者が受ける「射程：近（0～1）」の［攻撃］に対する［防御］に組み合わせて宣言。**攻撃：**射程を「近（0～1）」に変更する代わりに、攻撃判定のダイスに＋1個し、与えるダメージに＋5する。**防御：**防御判定のダイスに＋1個する（使用時【HP】現在値－2）。

《連撃》:割込／なし／使用者／なし
使用者が［行動］で行なう［攻撃］の直後に宣言する。使用者は直前の［行動］で行なった［攻撃］で使用していない攻撃方法を1種類選択し、選択したデータで1回の［攻撃］を行なう（使用時【HP】現在値－5、1回／手番）。

《ダイハード》:割込／なし／使用者／なし
［瀕死］による［気絶］を受ける直前に宣言。使用者はラウンドの終了時まで［瀕死］による［気絶］を受けない。この効果は、ラウンドが終了するたびに【HP】の現在値を4点減少させることで、次のラウンドの終了時まで継続できる（使用時【HP】現在値－4）。

《秘伝流派》:割込／なし／使用者／なし
使用者が虚構世界にいるとき、任意の時点で宣言する。［虚構の収束］の直後までの間、〈武術：修道戦闘術〉を組み合わせた［攻撃］で与えるダメージに＋5する（使用時【HP】現在値－1）。

聖フィロメナ修道院の武装修道女。

スーパードライバー

エネミー種別	イデア
侵蝕者	80

身体	8(D10)	運動	頑健	白兵	HP 54
感覚	20(D20)	射撃	操作	探知	装備HP 30
精神	10(D10)	意志	社交	表現	行動値 16
知性	12(D12)	機知	知識	調査	移動値 14（35）

専門技能 〈運転：自動車〉〈修理〉

効果［常時］

〔スーパーカー〕：使用者および同乗者を対象とした攻撃のダメージを10点軽減する。

効果［行動］［割込］

［車両突撃］：行動／近(1)／1体／〈操作〉vs〈運動〉
対象に 35（55）点のダメージを与える特殊攻撃を行なう。ただし、操縦者と同乗者は【HP】の現在値を 1D10 点減少する。

《スピードスター》：行動／なし／使用者／なし
1 分（6 ラウンド）の間、使用者の【行動値】および【移動値】を＋5 する（使用時【HP】現在値－ 3、6 回まで重複して使用可能）。

《熱血》：割込／なし／使用者／なし
ラウンドの開始に宣言。使用者は［高揚］を得る。また、使用者が［高揚］を得ている間、攻撃で与えるダメージに＋5 する（使用時【HP】現在値－ 2）。

《ワイルドスピード》：割込／なし／使用者／なし
［車両突撃］、防御判定、乗物の〈操作〉判定に組み合せて宣言。組み合せた判定のダイスに＋ 1 個する（使用時【HP】現在値－ 1）。

《伝説の品》：割込／なし／使用者／なし
使用者が虚構世界にいるとき、任意の時点で宣言。［虚構の収束］の直後までの間、〔スーパーカー〕による判定のダイスに＋ 1 個する（使用時【HP】現在値－ 3）。

《傑物》：割込／なし／使用者／なし
状態を解除するのための判定に組み合わせて宣言。組み合わせた判定のダイスサイズを 1 段階大きくする（使用時【HP】現在値－ 1）。

スピードのその先を追い求める超人ドライバー。

変異体（へんいたい）

エネミー種別	イデア
侵蝕者	80

身体	20(D20)	運動	頑健	白兵	HP 96
感覚	12(D12)	射撃	操作	探知	装備HP 41
精神	12(D12)	意志	社交	表現	行動値 10
知性	8(D8)	機知	知識	調査	移動値 15

専門技能 なし

効果［行動］［割込］

〔大型鈍器〕（2個所持）：行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
31（51）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。

《乱舞》：割込／なし／使用者／なし
攻撃に組み合わせて宣言。組み合わせた攻撃の対象を「3 体」に変更する（使用時【HP】現在値－ 2、1 回／ラウンド）。

《剛力無双》：割込／なし／使用者／なし
近接攻撃に組み合わせて宣言する。組み合わせた攻撃のダメージに＋ 5 する（使用時【HP】現在値－ 1）。

《限界突破》：割込／なし／使用者／なし
〔大型鈍器〕による攻撃に組み合わせて宣言。与えるダメージに＋ 10 する。ただし、判定の直後に使用者の【HP】の現在値を－ 1D10 する（使用時【HP】現在値－ 5）。

《連撃》：割込／なし／使用者／なし
使用者が［行動］で行なう攻撃の直後に宣言。直前の［行動］で行なった攻撃で使用していない攻撃方法を 1 種類選択し、1 回の攻撃を行なう（使用時【HP】現在値－ 5、1 回／手番）。

《ワイヤーアクション》：割込／なし／使用者／なし
使用者の手番の任意の時点か、使用者が落下しそうになった時点で宣言する。使用者は［飛行］を得る。この［飛行］は使用者の手番の任意の時点で無効にできる（使用時【HP】現在値－ 1）。

虚構の影響で突然変異した超人。

陰陽師（おんみょうじ）

エネミー種別	イデア
侵蝕者	90

身体	8(D8)	運動	頑健	白兵	HP 81
感覚	12(D12)	射撃	操作	探知	装備HP 12
精神	19(D12)	意志	社交	表現	行動値 12
知性	12(D12)	機知	知識	調査	移動値 10

専門技能 〈オカルト〉〈伝承〉〈洞察〉〈礼儀〉〈制作：護符〉

効果［常時］

〔お守り〕＋〔僧衣〕：FP、［虚構体］による［攻撃］のダメージを3点軽減。

効果［行動］［割込］

《祓魔》：行動／近＋遠(0～20)／1体／〈表現〉vs〈意志〉
［侵蝕者］［虚構体］のみを対象に 29（48）点のダメージを与える特殊攻撃を行なう。対象はこの攻撃によるダメージを【装備HP】から差し引くことができない（使用時【HP】現在値－ 4）。

《儀式執行》：割込／なし／使用者／なし
《祓魔》による攻撃に組み合わせて宣言。与えるダメージに＋ 5 する（使用時【HP】現在値－ 1）。

《乱舞》：割込／なし／使用者／なし
攻撃に組み合わせて宣言。組み合わせた攻撃の対象を「3 体」に変更する（使用時【HP】現在値－ 2、1 回／ラウンド）。

〔呪符〕（2個所持）：割込／なし／使用者／なし
FPまたは［虚構体］による［攻撃］によるダメージを受ける直前に宣言する。受ける予定のダメージを 10 点軽減する。使用後、この所持品は失われる。

《バリア》：割込／近＋遠(0～20)／1体／〈表現〉難易度3
対象がダメージを受ける直前に宣言する。受ける予定のダメージを 19 点軽減する（使用時【HP】現在値－ 2、1 回／ラウンド）。

《贖罪》：割込／なし／効果参照／効果参照
使用者の味方を対象に含んだ効果（所持品やFPなど）が発生した直後に宣言する。その効果の対象を使用者のみに変更する（使用時【HP】現在値－ 5、1 回／イベント）。

古来から伝わる陰陽道の継承者にして祓魔師。

魔人（まじん）

エネミー種別	イデア
侵蝕者	90

身体	12(D12)	運動	頑健	白兵	HP 72
感覚	12(D12)	射撃	操作	探知	装備HP 29
精神	12(D12)	意志	社交	表現	行動値 12
知性	12(D12)	機知	知識	調査	移動値 11

専門技能 〈威圧〉〈オカルト〉〈跳躍〉〈伝承〉

効果［常時］

〔高級ファッション〕：〈意志〉〈社交〉判定のダイスに＋1個する。

効果［行動］［割込］

《サイコキネシス》：行動／近＋遠(0～20)／1体／〈表現〉vs〈探知〉
対象に 25（37）点のダメージを与える特殊攻撃を行なう（使用時【HP】現在値－ 2）。

《祓魔》：行動／近＋遠(0～20)／1体／〈表現〉vs〈意志〉
［侵蝕者］［虚構体］のみを対象に 22（34）点のダメージを与える特殊攻撃を行なう。対象はこの攻撃によるダメージを【装備HP】から差し引くことができない（使用時【HP】現在値－ 4）。

《連撃》：割込／なし／使用者／なし
使用者が［行動］で行なう攻撃の直後に宣言。直前の［行動］で行なった攻撃で使用していない武器を 1 種類選択し、1 回の攻撃を行なう（使用時【HP】現在値－ 5、1 回／手番）。

《バリア》：割込／近＋遠(0～20)／1体／〈表現〉難易度3
対象がダメージを受ける直前に宣言する。受ける予定のダメージを 12 点軽減する（使用時【HP】現在値－ 2、1 回／ラウンド）。

《覇気》：割込／なし／使用者／効果参照
［気絶］［硬直］［憎悪］［散漫］を受けた直後に宣言。即座に状態を解除するための判定を行なう（使用時【HP】現在値－ 1）。

《ワイヤーアクション》：割込／なし／使用者／なし
使用者の手番の任意の時点か、使用者が落下しそうになった時点で宣言する。使用者は［飛行］を得る。この［飛行］は使用者の手番の任意の時点で無効にできる（使用時【HP】現在値－ 1）。

虚構の力で秩序の破壊を目論む超能力者。

宇宙からの生還者

エネミー種別	イデア
侵蝕者	100

身体	16(D12)	運動	頑健	白兵	HP	108
感覚	12(D12)	射撃	操作	探知	装備HP	89
精神	20(D20)	意志	社交	表現	行動値	12
知性	12(D12)	機知	知識	調査	移動値	15

専門技能 〈運転:宇宙船〉〈サバイバル〉〈修理〉〈精密作業〉〈洞察〉〈話術〉

効果［常時］

〔宇宙服〕:使用者は宇宙で活動できる。

効果［行動］［割込］

〔中型鈍器〕:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
21（37）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。

《モーフィング》:行動／近(0～1)／1体／〈表現〉難易度3
対象に［修理］を行なう。この［修理］は一瞬で完了し、25（45）点の【装備HP】を回復する（使用時【HP】現在値－3）。

《重力操作》:行動／近＋遠(0～20)／3体(範囲／範囲3)／〈表現〉難易度6
使用時に“引力”か“斥力”を選択し、下記の効果を与える（使用時【HP】現在値－5）。
引力 対象に［硬直］（解除:〈頑健〉難易度6）を与える。対象が［飛行］を得ている場合は即座に解除し［落下ダメージ］を受ける（落下距離はGMが決定する）。対象は［硬直］を解除しない限り新たに［飛行］を得られない。
斥力 対象に［硬直］（解除:〈頑健〉難易度6）および［飛行］を与える。対象が［硬直］を解除した時点でこの［飛行］は解除される。

《主人公補正》:割込／なし／使用者／なし
使用者が行なう任意の判定に組み合わせて宣言する。組み合わせた判定のダイスに＋1個する。

宇宙から奇跡的に生還した宇宙飛行士。宇宙サバイバルの影響で虚構の力に目覚めている。

堕ちた英雄

エネミー種別	イデア
侵蝕者	100

身体	20(D20)	運動	頑健	白兵	HP	120
感覚	12(D12)	射撃	操作	探知	装備HP	89
精神	20(D20)	意志	社交	表現	行動値	12
知性	12(D12)	機知	知識	調査	移動値	12

専門技能 〈虚構侵蝕※〉〈威圧〉〈武術:古流剣術〉〈跳躍〉

効果［常時］

〔防弾シールド〕＋〔ボディアーマーⅣ〕:〔拳銃〕〔短機関銃〕〔散弾銃〕〔自動小銃〕〔狙撃銃〕〔重機関銃〕による攻撃のダメージを20点軽減する。

効果［行動］［割込］

〔大型刃物〕:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
30（50）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃［クリティカル］発生時、対象に出血による［崩壊5］を与える。

《殺陣》:割込／なし／使用者／なし
使用者の近接攻撃、または使用者が受ける「射程:近（0～1）」の攻撃に対する［防御］に組み合わせて宣言。**攻撃:**攻撃判定のダイスに＋1個し、与えるダメージに＋5する。**防御:**防御判定のダイスに＋1個する（使用時【HP】現在値－2）。

《剛力無双》:割込／なし／使用者／なし
近接攻撃に組み合わせて宣言する。組み合わせた攻撃のダメージに＋5する（使用時【HP】現在値－1）。

《乱舞》:割込／なし／使用者／なし
攻撃に組み合わせて宣言。組み合わせた攻撃の対象を「3体」に変更する（使用時【HP】現在値－2、1回／ラウンド）。

《バリア》:割込／近＋遠(0～20)／1体／〈表現〉難易度3
対象がダメージを受ける直前に宣言する。受ける予定のダメージを20点軽減する（使用時【HP】現在値－2）。

《覇気》:割込／なし／使用者／効果参照
［萎縮］［気絶］［硬直］［憎悪］［散漫］を受けた直後に［萎縮］［気絶］を無視して宣言。即座に受けた状態の解除を試みる（使用時【HP】現在値－2）。

長き虚構との戦いで悪に染まった選ばれし者。

九局局員

エネミー種別	イデア
侵蝕者／観測者	160

身体	12(D12)	運動	頑健	白兵	HP	72
感覚	20(D20)	射撃	操作	探知	装備HP	62
精神	12(D12)	意志	社交	表現	行動値	16
知性	12(D12)	機知	知識	調査	移動値	15

専門技能 〈VER-TH※〉〈虚構侵蝕※〉〈運転:自動車〉〈隠密〉〈軽業〉〈偽造〉〈軍事〉〈サバイバル〉〈追跡〉〈洞察〉〈電子機器〉〈変装〉〈武術:零距離戦闘術〉〈話術〉

効果［常時］

〔防刃ジャケット〕:「鋭刃」の効果を受けない。

〔暗視ゴーグル〕:［明度］が［薄暗い］［暗闇］であることによる、視覚的な不利益を受けない。

［アイテムマウント］(サイバーリム):〔光線銃〕を［手持］スロットを専有することなく［準備］できる。また、［割込］として任意の時点で〔光線銃〕を［収納］するか［準備］することができる。

［フィクションカード］:使用者は2枚の［手札］を持つ。

※［しがらみ］3個(自由に設定可能)、［現実乖離］4段階

効果［行動］［割込］

〔光線銃〕(2個所持):行動／近＋遠＋超遠(2～200)／1体／〈射撃〉vs〈探知〉
30（50）点のダメージを与える遠隔攻撃を行なう。
貫通 攻撃判定で［クリティカル］が発生した場合、ダメージのうち10点は【HP】から減少させなければならない。

〔拳銃〕:行動／近＋遠(2～20)／1体／〈射撃〉vs〈探知〉
26（46）点のダメージを与える遠隔攻撃を行なう。

《ガンフー》:割込／なし／使用者／なし
使用者の遠隔攻撃または使用者が受ける「射程:近(0～1)」の［攻撃］に対する［防御］に組み合わせて宣言。**攻撃:**射程を「近（0～1)」に変更する代わりに、攻撃判定のダイスに＋1個し、与えるダメージに＋5する。**防御:**防御判定のダイスに＋1個する（侵蝕度＋2）。

《連撃》:割込／なし／使用者／なし
使用者が［行動］で行なう［攻撃］の直後に宣言。使用者は直前の［行動］で行なった［攻撃］で使用していない攻撃方法を1種類選択し、選択したデータで1回の［攻撃］を行なう(侵蝕度＋5、1回／手番)。

《乱舞》:割込／なし／使用者／なし
使用者が行なう［攻撃］に組み合わせて宣言。組み合わせた［攻撃］の対象を「3体」に変更する（侵蝕度＋2、1回／ラウンド）。

〔勝負服〕:割込／なし／使用者／なし
任意の時点で宣言する。使用者は［集中］を得る(1回／シナリオ)。

《ワイヤーアクション》:割込／なし／使用者／なし
使用者の手番の任意の時点か、使用者が落下しそうになった時点で宣言。使用者は［飛行］を得る。この［飛行］は使用者の手番の任意の時点で無効にできる（侵蝕度＋1）。

《ディザーム》:割込／なし／使用者／なし
対象が行なう「準備:手持」または「準備:手持×2」の武器による［攻撃］に対する防御判定に組み合わせて宣言。組み合わせた防御判定に［不利］を得る。使用者が［勝利］した場合、対象の武器の［準備］を解除しその場に落とす。使用者が［未行動］かつ落とした武器を［準備］するスロットが空いていれば、［行動済］になる代わりに落とした武器を拾って即座に［準備］してもよい（侵蝕度＋4）。

《覇気》:割込／なし／使用者／なし
［萎縮］［気絶］［硬直］［憎悪］［散漫］を受けた直後に［萎縮］［気絶］を無視して宣言。即座に受けた状態の解除を試みる（使用時【HP】現在値－2）。

《カットイン》:割込／なし／使用者／なし
アクションシーンにおいて、いずれかのキャラクターが手番を開始する直前に宣言。使用者は即座に手番を開始する。使用者は［行動済］でも手番を開始でき、［未行動］ならば手番終了後に［行動済］にならない（侵蝕度＋5、1回／イベント）。

《不屈》:割込／なし／使用者／なし
【HP】の現在値が「【HP】の最大値÷2」以下のとき、任意の時点で宣言。使用者は［集中］を得る（侵蝕度＋2、1回／イベント）。

《ダイハード》:割込／なし／使用者／なし
［瀕死］による［気絶］を受ける直前に宣言。使用者はラウンドの終了時まで［瀕死］による［気絶］を受けない。この効果は、ラウンドが終了するたびに侵蝕度を4点増加させることで、次のラウンドの終了時まで継続できる（侵蝕度＋4）。

《調律》:割込／なし／使用者／なし
［虚構の収束］において［侵蝕度］を減少させる直前に宣言する。使用者が振る観測ダイスに＋2個する。

内閣府直属の秘密組織“九局”の局員。

聖人（せいじん）

エネミー種別	イデア
侵蝕者	160

身体	20(D20)	運動	頑健	白兵	HP	162
感覚	20(D20)	射撃	操作	探知	装備HP	81
精神	34(D20)	意志	社交	表現	行動値	20
知性	20(D20)	機知	知識	調査	移動値	20

専門技能 〈学問：宗教学〉〈魅了〉〈伝承〉〈話術〉

効果［常時］

〔高級ファッション〕：〈意志〉判定および〈社交〉判定のダイスに＋1個する。

〔お守り〕＋〔僧衣〕：FP、［虚構体］による［攻撃］のダメージを3点軽減。

《半神》：使用者がFPを使用したときに増加する［侵蝕度］の値を－1（最低1）する。［侵蝕度］の代わりに【HP】の現在値が減少する場合、その値も－1（最低1）する（適用済み）。

効果［行動］［割込］

《祓魔》：行動／近＋遠（0～20）／1体／〈表現〉vs〈意志〉
［侵蝕者］［虚構体］のみを対象に44（78）点のダメージを与える特殊攻撃を行なう。対象はこの攻撃によるダメージを【装備HP】から差し引くことができない（使用時【HP】現在値－3）。

《治癒》：行動／近（0～1）／1体／〈表現〉難易度3
対象に［治療］を行なう。この［治療］は一瞬で完了し、44（78）点の【HP】を回復する（使用時【HP】現在値－2）。

《蘇生》：行動／近（0～1）／1体／〈表現〉難易度9
［瀕死］のキャラクターのみを対象にできる。対象の［瀕死］を解除し【HP】の現在値を「1」に変更する。その後、対象は［散漫］を得る（使用時【HP】現在値－5）。

《聖域》：行動／視界／効果参照／〈表現〉難易度5
使用者が［硬直］を得る代わりに、使用者が存在するエリア（戦術モードの場合は使用者を中心とした範囲5）に“聖域”を設置する。聖域に存在する使用者にとっての敵は［萎縮］を受ける。この［硬直］と［萎縮］は通常の方法では解除されないが以下の方法で解除される。
解除① 使用者が任意の時点で効果の終了を宣言する。
解除② 使用者が［気絶］を受ける。
解除③ 敵が“聖域”から出る（［萎縮］のみ）。
解除④ 1分（6ラウンド）が経過する。

《聖戦》：割込／視界／4体／なし
アクションシーンに権能を取得しているエネミーが参加しているとき、ラウンドの開始に宣言する。アクションシーンの終了まで、対象の【HP】の最大値と現在値を＋20する。効果が終了した際には、【HP】の最大値のみが減少する（使用時【HP】現在値－4、1回／シナリオ）。

《バリア》：割込／近＋遠（0～20）／1体／〈表現〉難易度3
対象がダメージを受ける直前に宣言する。受ける予定のダメージを34点軽減する（使用時【HP】現在値－1、1回／ラウンド）。

《光背》：割込／効果参照／効果参照／なし
使用者が［攻撃］の対象になった直後に宣言。使用者に［攻撃］を行なうキャラクターは攻撃判定の［有利］を打ち消して［不利］を得る（使用時【HP】現在値－1、1回／ラウンド）。

《贖罪》：割込／なし／効果参照／効果参照
使用者の味方を対象に含んだ効果（所持品やFPなど）が発生した直後に宣言する。その効果の対象を使用者のみに変更する（使用時【HP】現在値－4、1回／イベント）。

《再誕》：割込／なし／使用者／なし
使用者の【HP】の現在値が「0」以下になった直後に宣言する。使用者は【HP】の現在値を「102」に変更する。このFPは［割込］を宣言できない状態だとしても特別に宣言できる（使用時【HP】現在値－4、1回／シナリオ）。

《福音》：割込／視界／1体／なし
対象が行なう判定の直前に宣言する。対象が主体者、使用者が協力者として［協力］を行なう。この［協力］は使用者が［行動済］でも宣言でき、［未行動］でも［行動済］にならない（使用時【HP】現在値－1、1回／ラウンド）。

神の寵愛を受け、人々のために尽くす現代の聖人。

軍神（ぐんしん）

エネミー種別	イデア
侵蝕者	200

身体	20(D20)	運動	頑健	白兵	HP	309
感覚	20(D20)	射撃	操作	探知	装備HP	25
精神	50(D20)	意志	社交	表現	行動値	35
知性	50(D20)	機知	知識	調査	移動値	18

専門技能 〈指揮〉〈軍事〉〈サバイバル〉〈武術：CQC〉〈追跡〉〈投擲〉

効果［常時］

〔防弾シールド〕：〔拳銃〕〔短機関銃〕〔散弾銃〕〔自動小銃〕〔狙撃銃〕〔重機関銃〕による攻撃のダメージを10点軽減する。

フォロワー：〔運び屋〕〔従者〕〔護衛〕×2〔兵士〕×3〔サイキッカー〕〔ガーディアン〕〔ヒーラー〕を編成

効果［行動］［割込］

〔キングメーカー〕：行動／近＋遠（2～30）／1体／〈射撃〉vs〈探知〉
〔大口径拳銃〕型。対象に36（56）点のダメージを与える遠隔攻撃を行なう。

《名将の采配》：行動／視界／1体※／〈機知〉難易度5
対象は［割込］として即座に1回の［行動］を行なう。また、その［行動］で対象が行なう判定のダイスに＋1個する。宣言時に、対象はこの効果を拒否できる。拒否した場合、このFPは使用されなかったことになる（使用時【HP】現在値－4、1回／ラウンド）。

《カウンター》：割込／なし／使用者／なし
使用者が攻撃を受けたとき、その攻撃の処理が終了した直後に宣言する。使用者に攻撃を行なったキャラクターを対象に1回の攻撃を行なう。攻撃方法は、使用者が使用可能な武器から1種類選択すること（使用時【HP】現在値－4、1回／ラウンド）。

《覇気》：割込／なし／使用者／効果参照
［萎縮］［気絶］［硬直］［憎悪］［散漫］を受けた直後に［萎縮］［気絶］を無視して宣言。即座に受けた状態の解除を試みる（使用時【HP】現在値－2）。

《インタラプト》：割込／効果参照／1体／なし
対象が行なう判定の直後に宣言する。使用者の持つ武器を1種類選択し、その武器の射程内の対象は判定を［失敗］（［対決］であれば［敗北］）に変更する（使用時【HP】現在値－5、1回／イベント）。

《カットイン》：割込／なし／使用者／なし
アクションシーンにおいて、いずれかのキャラクターが手番を開始する直前に宣言する。使用者は即座に手番を開始する。使用者は［行動済］でも手番を開始でき、［未行動］ならば手番終了後に［行動済］にならない（使用時【HP】現在値－5、1回／イベント）。

［従者の助力］：割込／なし／使用者／なし
使用者が判定を行なう直前に宣言する。使用者が主体者として判定に［協力］を受ける。この［協力］は使用者が［行動済］でも宣言でき、［未行動］でも［行動済］にならない（1回／イベント）。

［調達］：割込／なし／使用者／〈機知〉難易度3
任意の時点で宣言する。GMが許可した所持品を合計で「価格：6」になるまで取得する（1回／シナリオ）。

［警護］：割込／なし／使用者／〈機知〉難易度3
使用者がダメージを受ける直前に宣言する。受ける予定のダメージを10点軽減する（2回／イベント）。

［援護射撃］：割込／遠～超遠（5～300）／1体／〈機知〉vs〈探知〉
使用者が行なう［行動］の直前または直後に宣言する。対象に〔狙撃銃〕による25（75）点のダメージを与える特殊攻撃を行なう（3回／イベント）。

［異能攻撃］：割込／近＋遠（0～20）／1体／〈機知〉vs〈探知〉
使用者が行なう［行動］の直前または直後に宣言する。対象に65（115）点のダメージを与える特殊攻撃を行なう（1回／イベント）。

［カバーリング］：割込／近（0～2）／1体／〈機知〉難易度3
対象が［攻撃］によってダメージを受ける直前に宣言する。対象が受ける予定のダメージを50点軽減する（1回／イベント）。

［異能回復］：割込／近＋遠（0～20）／1体／〈機知〉難易度3
使用者が行なう［行動］の直前または直後、あるいは対象の【HP】の現在値が減少した直後に宣言する。対象に［治療］を行なう。この［治療］は一瞬で完了し、60点の【HP】を回復する（1回／イベント）。

多くの侵蝕者を束ねる軍や組織の天才的リーダー。神憑った采配により多くの戦場で勝利を重ねている。

エネミーデータ

虚構体（きょこうたい）

ウィル・オ・ウィスプ

エネミー種別	イデア
虚構体	30

身体	2（D4）	運動	頑健	白兵	HP	39
感覚	2（D4）	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	12（D12）	意志	社交	表現	行動値	4
知性	2（D4）	機知	知識	調査	移動値	4

専門技能 なし

効果［常時］

《霊体》：FPまたはFPの効果で取得した所持品を使用した攻撃を除く、すべての攻撃のダメージを10点軽減にする。

《発光体》：使用者は自らの肉体を発光させ、使用者から半径5m以内（［戦術モード］場合は使用者から5エリア以内）を［明るい］または［薄暗い］灯りで照らす。この発光は、使用者の手番の任意の時点で有効または無効にできる。

効果［行動］［割込］

《サイコキネシス》：行動／近＋遠（0～20）／1体／〈表現〉vs〈探知〉
対象に20（32）点のダメージを与える特殊攻撃を行なう（使用時【HP】現在値－2）。

青い光を放つ火の玉。意志を持つ鬼火。

おもちゃの兵隊（へいたい）

エネミー種別	イデア
虚構体	30

身体	2（D4）	運動	頑健	白兵	HP	48
感覚	6（D6）	射撃	操作	探知	装備HP	3
精神	4（D4）	意志	社交	表現	行動値	5
知性	4（D4）	機知	知識	調査	移動値	5

専門技能 〈隠密〉〈奇術〉

効果［常時］

〔高機能シューズ〕：【移動値】に＋1する。また、走ったり跳んだりする際の〈運動〉判定のダイスに＋1個する。

《小型》：〈運動〉〈探知〉による防御判定のダイスを＋1個する。［戦術モード］時、ほかのキャラクターが専有しているエリアに進入できる。

《鋭敏感覚》：〈探知〉判定のダイスに＋1個する。

《機械生命体》：「鋭刃」の効果を受けない。【HP】を回復する効果で【HP】を回復不可、【装備HP】を回復する効果でのみ【HP】を回復可能。

効果［行動］［割込］

〔拳銃〕：行動／近＋遠（2～20）／1体／〈射撃〉vs〈探知〉
12（18）点のダメージを与える遠隔攻撃を行なう。

虚構侵蝕により生命を与えられたおもちゃ。

彷徨う猟犬（さまよ りょうけん）

エネミー種別	イデア
虚構体	30

身体	6（D6）	運動	頑健	白兵	HP	50
感覚	6（D6）	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	4（D4）	意志	社交	表現	行動値	4
知性	2（D4）	機知	知識	調査	移動値	9

専門技能 〈狩猟〉〈追跡〉

効果［常時］

《鋭敏感覚》：〈探知〉判定のダイスに＋1個する。

《怪物》：すべての［スロット］を失う。

効果［行動］［割込］

〔素手〕：行動／近（0～1）／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
11（17）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。

虚構世界を彷徨う飢えた猟犬。

リビングデッド

エネミー種別	イデア
虚構体	30

身体	10(D10)	運動 頑健 白兵	HP	88
感覚	4(D4)	射撃 操作 探知	装備HP	0
精神	2(D4)	意志 社交 表現	行動値	3
知性	2(D4)	機知 知識 調査	移動値	7

専門技能 なし

効果［常時］

《傀儡》:使用者は[萎縮][気絶][憎悪][散漫][高揚][集中]を受けない。ただし、使用者が行なう〈意志〉〈社交〉〈表現〉判定はダイスロールを行なうことなく達成値が「2」となる。この判定に[現象の上書き]を行なう場合、[侵蝕度]を追加で5点増加させる。使用者は任意の時点でこの虚構体特性を未取得にできる。

《アンデッド》:使用者は[治療]によって【HP】を回復できない。

効果［行動］［割込］

《凶悪な爪牙》:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
18（28）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃［クリティカル］発生時、対象に出血による［崩壊5］を与える。

死してなお動き続ける異形化した死体。

虚構蟲（きょこうちゅう）

エネミー種別	イデア
虚構体	35

身体	6(D6)	運動 頑健 白兵	HP	50
感覚	6(D6)	射撃 操作 探知	装備HP	0
精神	4(D4)	意志 社交 表現	行動値	5
知性	4(D4)	機知 知識 調査	移動値	10

専門技能〈指揮〉

効果［常時］

《怪物》:すべての[スロット]を失う。

《群体》:使用者に対する「対象：1体」(陣営モード、戦術モードの場合は「n 体」)の[攻撃]のダメージを10点軽減する。また、使用者に対する「対象：n体(nは2以上)」(陣営モードの場合は「範囲」「広範囲」「全体」、戦術モードの場合は「範囲n」「全体」)の[攻撃]のダメージは＋10される。

効果［行動］［割込］

《凶悪な爪牙》:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に 19（25）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃［クリティカル］発生時、対象に出血による［崩壊5］を与える。

虚構世界に生息する、虚構を糧とする蟲の群体。

暴走ロボット（ぼうそうロボット）

エネミー種別	イデア
虚構体	35

身体	8(D8)	運動 頑健 白兵	HP	60
感覚	8(D8)	射撃 操作 探知	装備HP	0
精神	2(D4)	意志 社交 表現	行動値	6
知性	4(D4)	機知 知識 調査	移動値	8

専門技能〈精密作業〉

効果［常時］

《暗視》:[明度]が[薄暗い][暗闇]であることによる、視覚による不利益を受けない。

《機械生命体》:「鋭刃」の効果を受けない。【HP】を回復する効果で【HP】を回復不可、【装備HP】を回復する効果でのみ【HP】を回復可能。

効果［行動］［割込］

〔中型鈍器〕:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
13（21）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。

〔短機関銃〕:行動／近＋遠(2～20)／1体／〈射撃〉vs〈探知〉
15（23）点のダメージを与える遠隔攻撃を行なう（対象変更可）。

虚構侵蝕の影響で意志を持ち暴走したロボット。

悪霊（あくりょう）

エネミー種別	イデア
虚構体	40

身体	2(D4)	運動 頑健 白兵	HP	54
感覚	8(D8)	射撃 操作 探知	装備HP	0
精神	10(D10)	意志 社交 表現	行動値	7
知性	4(D4)	機知 知識 調査	移動値	7

専門技能〈威圧〉〈隠密〉

効果［常時］

《夜の住人》:夜の間は、〈運動〉〈白兵〉〈射撃〉〈探知〉判定のダイスに＋1個する。ただし、日の当たる場所にいる間は、上記の代わりに〈運動〉〈白兵〉〈射撃〉〈探知〉判定のダイスに－1個する。

《霊体》:FPまたはFPの効果で取得した所持品を使用した攻撃を除く、すべての攻撃のダメージを10点軽減にする。

効果［行動］［割込］

《トラップワーク》:行動／近＋遠(1～20)／1体／〈操作〉難易度4
使用時に［硬直］［崩壊10］のうち 1 種類の［状態］を選択すること。
対象に選択した［状態］を与える（使用時【HP】現在値－ 2）。

虚構世界を彷徨う悪意を持った霊魂。

虚構樹（きょこうじゅ）

エネミー種別	イデア
虚構体	40

身体	12(D12)	運動	頑健	白兵	HP	146
感覚	8(D8)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	2(D4)	意志	社交	表現	行動値	5
知性	2(D4)	機知	知識	調査	移動値	10

専門技能 なし

効果［常時］

《怪物》：すべての［スロット］を失う。
《虚構根》：使用者は［硬直］を得る。この［硬直］はいかなる方法でも解除できない。

効果［行動］［割込］

《触手》：行動／近(1～2)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に25(37)点のダメージを与える近接攻撃を行なう。このとき、対象に［硬直］（簡単な拘束）を与えてもよい。ただし、対象が［硬直］を解除するまでこの武器は使用できず、使用者は［移動］を行なえない。

虚構世界の大地に根を張り、虚構の力を養分とした結果、怪物化して意志を持つようになった大樹。

深きもの（ふかきもの）

エネミー種別	イデア
虚構体	40

身体	8(D8)	運動	頑健	白兵	HP	83
感覚	6(D6)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	6(D6)	意志	社交	表現	行動値	6
知性	6(D6)	機知	知識	調査	移動値	7

専門技能 〈狩猟〉〈水泳〉

効果［常時］

《水中適応》：［水中］で呼吸可能。また、［水中］による不利益を受けない。
《半人半獣》：［装着(部位)］の所持品を［準備］できない。

効果［行動］［割込］

〔長柄武器〕：行動／近(2)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に17（25）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃 攻撃判定で［クリティカル］が発生した場合、対象に出血による［崩壊5］を与える。
《狩猟本能》：割込／視界／1体／なし
ラウンドの開始時に宣言。使用者は［憎悪／対象］を得る。この［憎悪］を得ている間、使用者が行なう攻撃のダメージに＋5する。

クトゥルフ神話にまつわる生物。水陸両生の魚人。大いなるクトゥルフおよびダゴン、ハイドラに仕えている。

夢魔（むま）

エネミー種別	イデア
虚構体	45

身体	6(D6)	運動	頑健	白兵	HP	63
感覚	6(D6)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	10(D10)	意志	社交	表現	行動値	7
知性	8(D8)	機知	知識	調査	移動値	6

専門技能 〈魅了〉

効果［行動］［割込］

〔素手〕：行動／近(0～1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に6（12）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
《蠱惑》：割込／近＋遠(0～20)／1体／なし
使用者の手番の任意の時点で宣言。対象に［憎悪］を与える。この［憎悪］の対象は“使用者が見ることのできる同意した任意のキャラクター1体”とする。このFPは「使用：行動」としても宣言できる。その場合は「対象:3体」となる（使用時【HP】現在値－3、1回／手番）。
《翅翼》：割込／なし／使用者／なし
使用者の手番の任意の時点か、使用者が落下しそうになった時点で宣言。使用者は［飛行］を得る。この［飛行］は使用者の手番の任意の時点で無効にできる。

夢の中に現われる淫魔。虚構世界も彼らの領域たり得る。

レギオン

エネミー種別	イデア
虚構体	45

身体	8(D8)	運動	頑健	白兵	HP	48
感覚	6(D6)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	3(D4)	意志	社交	表現	行動値	4
知性	2(D4)	機知	知識	調査	移動値	7

専門技能 なし

効果［常時］

《小型》：〈運動〉〈探知〉による防御判定のダイスを＋1個する。
《高速治癒》：使用者は［再生10］を得る。

効果［行動］［割込］

《凶悪な爪牙》：行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
16（24）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃［クリティカル］発生時、対象に出血による［崩壊5］を与える。
《狩猟本能》：割込／視界／1体／なし
ラウンドの開始時に宣言。使用者は［憎悪／対象］を得る。この［憎悪］を得ている間、使用者が行なう攻撃のダメージに＋5する。

虚構世界に発生した小さな人喰いの群れ。

異星人（いせいじん）

エネミー種別	イデア
虚構体	50

身体	4(D4)	運動	頑健	白兵	HP	30
感覚	8(D8)	射撃	操作	探知	装備HP	48
精神	6(D6)	意志	社交	表現	行動値	9
知性	10(D10)	機知	知識	調査	移動値	6

専門技能 〈分析〉〈話術〉

効果［常時］

《大型》:【HP】に＋20する。ただし、使用者が行なう〈運動〉または〈探知〉による防御判定のダイスを－1個する。戦術モード時、使用者は「2×2」エリアを専有する。

《小型》:〈運動〉〈探知〉による防御判定のダイスを＋1個する。戦術モード時、ほかのキャラクターが専有しているエリアに進入できる。

効果［行動］［割込］

《射出器官》:行動／遠(5～20)／1体／〈射撃〉vs〈探知〉
17（25）点のダメージを与える遠隔攻撃を行なう。

《伸縮自在》:割込／なし／使用者／なし
ラウンドの開始時に宣言。使用者は《大型》《小型》のいずれかを選択してその効果を得るか、いずれも選択しないことをができる。この効果によって【HP】が増加することで【HP】の現在値も増加するが、解除時は最大値のみが減少する。

《透明化》:割込／なし／使用者／なし
使用者の手番の任意の時点で宣言する。使用者は［隠密］を得る。この［隠密］は使用者が［行動］を行なっても解除されず、使用者がダメージを受けるか、［発見］による対決に［勝利］することでのみ解除される。なお、使用者の“［行動］の対象”となったキャラクターは、［行動］の終了後に［発見］を行なえる（1回／ラウンド）。

虚構侵蝕の発生によって飛来した人型の異星生命体。

大蜘蛛（おおぐも）

エネミー種別	イデア
虚構体	50

身体	12(D12)	運動	頑健	白兵	HP	112
感覚	6(D6)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	4(D4)	意志	社交	表現	行動値	5
知性	4(D4)	機知	知識	調査	移動値	9

専門技能 〈狩猟〉〈登攀〉

効果［常時］

《大型》:〈運動〉または〈探知〉による防御判定のダイスを－1個する。戦術モード時、使用者は「2×2」エリアを専有する。

《鋭敏感覚》:〈探知〉判定のダイスに＋1個する。

《怪物》:すべての［スロット］を失う。

効果［行動］［割込］

《凶悪な爪牙》:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
25（37）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃［クリティカル］発生時、対象に出血による［崩壊5］を与える。

《粘糸》:行動／近(1～2)／1体／なし
宣言するたびに以下のうちいずれかの効果を選択する。
効果① 対象に［硬直］（簡単な拘束）を与える。
効果② 射程内の任意のエリアに「粘糸」を設置する。「粘糸」が設置されたエリアに進入した［飛行］を持たない使用者以外のキャラクターに［硬直］（簡単な拘束）を与える。

《毒撃》:割込／なし／使用者／なし
使用者が行なう攻撃に組み合わせて宣言する。“攻撃の対象”にダメージを与えた結果【HP】が減少した場合、さらに［崩壊10］（解除：〈頑健〉難易度6）を与える（1回／ラウンド）。

虚構世界に巣食う巨大な蜘蛛。

不倒の軍勢（ふとうぐんぜい）

エネミー種別	イデア
虚構体	50

身体	12(D12)	運動	頑健	白兵	HP	128
感覚	8(D8)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	10(D10)	意志	社交	表現	行動値	6
知性	4(D4)	機知	知識	調査	移動値	10

専門技能 なし

効果［常時］

《大型》:〈運動〉または〈探知〉による防御判定のダイスを－1個する。戦術モード時、使用者は「2×2」エリアを専有する。

効果［行動］［割込］

《凶悪な爪牙》:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
20（32）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃［クリティカル］発生時、対象に出血による［崩壊5］を与える。

《乱舞》:割込／なし／使用者／なし
攻撃に組み合わせて宣言。組み合わせた攻撃の対象を「3体」に変更する（使用時【HP】現在値－2、1回／ラウンド）。

《狩猟本能》:割込／視界／1体／なし
ラウンドの開始時に宣言。使用者は［憎悪／対象］を得る。この［憎悪］を得ている間、使用者が行なう攻撃のダメージに＋5する。

虚構世界を蹂躙する不死の兵団。

ホムンクルス

エネミー種別	イデア
虚構体	50

身体	8(D8)	運動	頑健	白兵	HP	36
感覚	8(D8)	射撃	操作	探知	装備HP	18
精神	4(D4)	意志	社交	表現	行動値	8
知性	8(D8)	機知	知識	調査	移動値	7

専門技能 〈武術：剣道〉

効果［常時］

［ボディアーマーII］:［拳銃］［短機関銃］［散弾銃］による攻撃のダメージを10点軽減する。

《高速治癒》:使用者は［再生5］を得る。

《傀儡》:使用者は［萎縮］［気絶］［憎悪］［散漫］［高揚］［集中］を受けない。ただし、使用者が行なう〈意志〉〈社交〉〈表現〉判定はダイスロールを行なうことなく達成値が「2」となる。この判定に［現象の上書き］を行なう場合、［侵蝕度］を追加で5点増加させる。使用者は任意の時点でこの虚構体特性を未取得にできる。

効果［行動］［割込］

［高周波ブレード］:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に15（23）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。この［攻撃］の判定の達成値は＋1される。ただし、判定のダイスサイズの最大の出目の値を超えることはない。
鋭刃［クリティカル］発生時、対象に出血による［崩壊5］を与える。

《欠損修復》:行動／なし／使用者／〈頑健〉難易度6
使用者が受けている［部位の負傷］または［部位の欠損］を1箇所選択する。選択した［部位の負傷］または［部位の欠損］を回復する。

《自爆》:割込／近(0)3体(範囲／範囲3)／なし
使用者の【HP】が0以下になった時点で自動的に効果を発揮する（宣言の必要はない）。対象に【身体】点のダメージを与える。その後、使用者は［死亡］する。

錬金術の技術によって作られた人造人間。主人の命令を忠実に遂行する。

蟲の女王（むしのじょおう）

エネミー種別	イデア
虚構体	50

身体	12(D12)	運動 頑健 白兵	HP	128
感覚	8(D8)	射撃 操作 探知	装備HP	0
精神	4(D4)	意志 社交 表現	行動値	6
知性	6(D6)	機知 知識 調査	移動値	9

専門技能〈指揮〉

効果［常時］

《怪物》:すべての[スロット]を失う。

効果［行動］［割込］

〔素手〕:行動／近(0～1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に 17（29）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。

《群れの女王》:行動／なし／使用者／〈頑健〉難易度5
使用者は5体のフォロワー“幼生”を生み出し、即座に編成する。“幼生”を編成している間、【HP】に＋25し、使用者が［攻撃］のダメージに＋3する。“幼生”は［虚構の収束］の直後に失われる（1回／シナリオ）。

虚構蟲の女王。通常の虚構蟲よりも大きな体躯を持ち、群れに君臨する。

無貌の守護者（むぼうのしゅごしゃ）

エネミー種別	イデア
虚構体	50

身体	10(D10)	運動 頑健 白兵	HP	54
感覚	12(D12)	射撃 操作 探知	装備HP	18
精神	6(D6)	意志 社交 表現	行動値	7
知性	4(D4)	機知 知識 調査	移動値	10

専門技能〈武術：護身術〉〈分析〉

効果［常時］

〔ボディアーマーⅡ〕:〔拳銃〕〔短機関銃〕〔散弾銃〕による攻撃のダメージを10点軽減する。

効果［行動］［割込］

〔散弾銃〕:行動／近＋遠(2～25)／1体／〈射撃〉vs〈探知〉
19（31）点のダメージを与える遠隔攻撃を行なう。「射程：近（1～2)」の対象に与えるダメージに＋3する。

《ガンフー》:割込／なし／使用者／なし
使用者の遠隔攻撃または使用者が受ける「射程：近（0～1)」の攻撃に対する［防御］に組み合わせて宣言。**攻撃：**射程を「近（0～1)」に変更する代わりに、攻撃判定のダイスに＋1個し、与えるダメージに＋5する。**防御：**防御判定のダイスに＋1個する（使用時【HP】現在値－2)。

《ボディーガード》:割込／近＋遠(1～10)／1体／なし
対象への攻撃のダメージ算出の直前に宣言。使用者は即座に対象と同じエリア（［戦術モード］の場合は隣接するエリア）に［移動］できる。対象が受ける予定のダメージを使用者が代わりに受ける。このFPは使用者が［硬直］や［進入妨害］などの［移動］を妨害するによって対象と同じエリアに［移動］できない場合は宣言できない（使用時【HP】現在値－1)。

虚構核を守護すべく生み出された無貌の虚構体。

妖精（ようせい）

エネミー種別	イデア
虚構体	50

身体	6(D6)	運動 頑健 白兵	HP	48
感覚	6(D6)	射撃 操作 探知	装備HP	0
精神	8(D8)	意志 社交 表現	行動値	12
知性	10(D10)	機知 知識 調査	移動値	10

専門技能〈軽業〉〈奇術〉

効果［常時］

《小型》:〈運動〉〈探知〉による防御判定のダイスを＋1個する。

効果［行動］［割込］

〔素手〕:行動／近(0～1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に 6（12）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。

《トラップワーク》:行動／近＋遠(1～20)／1体／〈操作〉難易度4
使用時に［硬直］［崩壊 10］のうち 1 種類の［状態］を選択すること。対象に選択した［状態］を与える（使用時【HP】現在値－2)。

《翅翼》:割込／なし／使用者／なし
使用者の手番の任意の時点か、使用者が落下しそうになった時点で宣言。使用者は［飛行］を得る。この［飛行］は使用者の手番の任意の時点で無効にできる。

《ディザーム》:割込／近(0～1)／1体／なし
対象が行なう「準備：手持」の武器による［攻撃］に対する防御判定に組み合わせて宣言。組み合わせた防御判定に[不利]を得る。使用者が防御判定で［勝利］した場合、対象の武器の［準備］を解除し、その場に落とす。使用者が[未行動]かつ落とした武器を[準備］するスロットが空いていれば、［行動済］になる代わりに落とした武器を拾って即座に［準備］してもよい（使用時【HP】現在値－4)。

虚構世界で自由奔放に生きるイタズラを好む妖精。

シャーク

エネミー種別	イデア
虚構体	55

身体	12(D12)	運動 頑健 白兵	HP	100
感覚	8(D8)	射撃 操作 探知	装備HP	0
精神	2(D4)	意志 社交 表現	行動値	6
知性	4(D4)	機知 知識 調査	移動値	10

専門技能〈水泳〉〈サバイバル〉〈追跡〉

効果［常時］

《大型》:〈運動〉または〈探知〉による防御判定のダイスを－1個する。戦術モード時、使用者は「2×2」エリアを専有する。

《怪物》:すべての[スロット]を失う。

《水中適応》:[水中]で呼吸することができる。また、[水中]による不利益を受けない。

効果［行動］［割込］

《凶悪な爪牙》:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
25（37）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃［クリティカル］発生時、対象に出血による［崩壊 5］を与える。

《乱舞》:割込／なし／使用者／なし
攻撃に組み合わせて宣言。組み合わせた攻撃の対象を「3 体」に変更する（使用時【HP】現在値－2、1 回／ラウンド)。

《翅翼》:割込／なし／使用者／なし
使用者の手番の任意の時点か、使用者が落下しそうになった時点で宣言する。使用者は［飛行］を得る。この［飛行］は使用者の手番の任意の時点で無効にできる。

虚構侵蝕より生まれた多彩な能力を持つサメ。

呪いの人形（のろいのにんぎょう）

エネミー種別	イデア
虚構体	55

身体	4(D6)	運動	頑健	白兵	HP	96
感覚	8(D8)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	12(D12)	意志	社交	表現	行動値	6
知性	4(D4)	機知	知識	調査	移動値	6

専門技能 〈隠密〉〈追跡〉

効果［常時］

《付喪神》:本体は〔特級呪具〕とする。すべての［スロット］を失うが、本体の所持品をスロットを用いることなく常に準備している。移動は念動で、会話は念話で行なえる。

《機械生命体》:「鋭刃」の効果を受けない。【HP】を回復する効果で【HP】を回復不可、【装備HP】を回復する効果でのみ【HP】を回復可能。

効果［行動］［割込］

《サイコキネシス》:行動／近＋遠(0〜20)／1体／〈表現〉vs〈探知〉
対象に 25（37）点のダメージを与える特殊攻撃を行なう（使用時【HP】現在値－2）。

《呪詛》:行動／視界／1体／〈意志〉vs〈意志〉
使用者は［散漫］を得る。使用者の［散漫］が解除されるまでの間、対象が受けるダメージに＋5する。この［散漫］は通常の方法では解除できず、以下の方法でのみ解除できる（使用時【HP】現在値－3）。
解除① 使用者の任意の時点で効果の終了を宣言する。
解除② 使用者が［気絶］を受ける。

《怨念》:割込／なし／効果参照／なし
［攻撃］により使用者の【HP】が0以下になった時点で自動的に効果を発揮する（宣言の必要はない）。［攻撃］を行なったキャラクターに［萎縮］［散漫］を与える。その後、使用者は［死亡］する。

強力な呪いを秘めた人形の付喪神。

捕食者（プレデター）

エネミー種別	イデア
虚構体	55

身体	12(D12)	運動	頑健	白兵	HP	54
感覚	10(D10)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	6(D6)	意志	社交	表現	行動値	8
知性	6(D6)	機知	知識	調査	移動値	11

専門技能 〈サバイバル〉〈狩猟〉〈追跡〉

効果［常時］

《鋭敏感覚》:〈探知〉判定のダイスに＋1個する。

効果［行動］［割込］

〔長柄武器〕:行動／近(2)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
21（33）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃［クリティカル］発生時、対象に出血による［崩壊5］を与える。

〔狙撃銃〕:行動／遠＋超遠(5〜300)／1体／〈射撃〉vs〈探知〉
20（30）点のダメージを与える遠隔攻撃を行なう。

《狩猟本能》:割込／視界／1体／なし
ラウンドの開始時に宣言。使用者は［憎悪／対象］を得る。この［憎悪］を得ている間、使用者が行なう攻撃のダメージに＋5する。

《透明化》:割込／なし／使用者／なし
使用者の手番の任意の時点で宣言する。使用者は［隠密］を得る。この［隠密］は使用者が［行動］を行なっても解除されず、使用者がダメージを受けるか、［発見］による対決に［勝利］することでのみ解除される。なお、使用者の“［行動］の対象”となったキャラクターは、［行動］の終了後に［発見］を行なえる（1回／ラウンド）。

虚構世界の住人を狩る異形の人型生物。

人狼（じんろう）

エネミー種別	イデア
虚構体	60

身体	12(D12)	運動	頑健	白兵	HP	74
感覚	10(D10)	射撃	操作	探知	装備HP	36
精神	6(D6)	意志	社交	表現	行動値	8
知性	6(D4)	機知	知識	調査	移動値	11

専門技能 〈狩猟〉〈威圧〉

効果［常時］

《夜の住人》:夜の間は、〈運動〉〈白兵〉〈射撃〉〈探知〉判定のダイスに＋1個する。ただし、日の当たる場所にいる間は、上記の代わりに〈運動〉〈白兵〉〈射撃〉〈探知〉判定のダイスに－1個する。

《暗視》:［明度］が［薄暗い］［暗闇］であることによる、視覚的な不利益を受けない。

《半人半獣》:使用者は「装着(部位)」の所持品を［準備］できない。

効果［行動］［割込］

《凶悪な爪牙》:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
20（32）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃［クリティカル］発生時、対象に出血による［崩壊5］を与える。

《咆哮》:行動／近(0)／全体(広範囲／範囲10)／〈頑健〉vs〈意志〉
対象に［萎縮］を与える。［対決］において使用者の〈頑健〉判定で［クリティカル］が発生した場合、対象に（［萎縮］ではなく）［気絶］を与える。使用者はこの効果の対象から自動的に除外される。

《狩猟本能》:割込／視界／1体／なし
ラウンドの開始に宣言。使用者は［憎悪／対象］を得る。この［憎悪］を得ている間、使用者が行なう攻撃のダメージに＋5する。

狼と人間の特徴を併せ持つ半人半獣の人型生物。

スライム

エネミー種別	イデア
虚構体	60

身体	20(D20)	運動	頑健	白兵	HP	110
感覚	8(D8)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	4(D4)	意志	社交	表現	行動値	5
知性	2(D4)	機知	知識	調査	移動値	14

専門技能 なし

効果［常時］

《怪物》:すべての［スロット］を失う。

《軟体》:使用者は［硬直］を受けていても［移動］を行なうことができる。また、［硬直］を受けた状態でほかのエリアに［移動］した時点で［硬直］は解除される。

《斬貫耐性》:刃物・刺突・銃弾によるダメージを10点軽減する。また、「鋭刃」「貫通」の効果を受けない。

《衝撃耐性》:打撃・衝撃・爆発によるダメージを10点軽減する。

効果［行動］［割込］

〔素手〕:行動／近(0〜1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に 25（45）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。

《分裂》:割込／なし／使用者／なし
使用者がダメージを受ける直前に宣言。受ける予定のダメージで【HP】の現在値が0以下にならない場合、そのダメージを受けず、【HP】の現在値を「【HP】の現在値÷2」に変更する。さらに、使用者の受けている［硬直］［崩壊］を即座に解除する。

粘性の体を持つ生物。スライムと聞くと最弱のモンスターを想像する者も多いが、虚構の力を吸収し続けている虚構世界のスライムはその例には当てはまらない。

暴走特急（ぼうそうとっきゅう）

エネミー種別	イデア
虚構体	60

身体	8(D8)	運動	頑健	白兵	HP	102
感覚	20(D20)	射撃	操作	探知	装備HP	150
精神	5(D4)	意志	社交	表現	行動値	13
知性	6(D6)	機知	知識	調査	移動値	60

専門技能 なし

効果［常時］

《付喪神》:本体は列車(〔小型ジェット機〕相当。ただし、上空ではなく陸地を走る)とする。すべての[スロット]を失うが、本体の所持品をスロットを用いることなく常に準備している。移動は念動で、会話は念話で行なえる。戦術モード時、使用者は「6×6」エリアを専有する。

《機械生命体》:「鋭刃」の効果を受けない。【HP】を回復する効果で【HP】を回復不可、【装備HP】を回復する効果でのみ【HP】を回復可能。

効果［行動］［割込］

[車両突撃]:行動／近(1)／1体／〈操作〉vs〈運動〉
50（70）点のダメージを与える特殊攻撃を行なう。操縦者と同乗者は【HP】の現在値を1D10点減少する。

《ワイルドスピード》:割込／なし／使用者／なし
［車両突撃］、防御判定、乗物の〈操作〉判定に組み合せて宣言。組み合せた判定のダイスに＋1個する（使用時【HP】現在値－1）。

虚構世界を駆け抜ける暴走列車。

ミノタウロス

エネミー種別	イデア
虚構体	60

身体	20(D20)	運動	頑健	白兵	HP	133
感覚	12(D12)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	6(D6)	意志	社交	表現	行動値	8
知性	4(D4)	機知	知識	調査	移動値	16

専門技能 〈威圧〉〈狩猟〉

効果［常時］

《大型》:〈運動〉または〈探知〉による防御判定のダイスを－1個する。
戦術モード 使用者は「2×2」エリアを専有する。

《暗視》:[明度]が[薄暗い][暗闇]であることによる、視覚による不利益を受けない。

《半人半獣》:「装着(部位)」の所持品を[準備]できない。

効果［行動］［割込］

〔大型鈍器〕:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に30（50）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。

《乱舞》:割込／なし／使用者／なし
攻撃に組み合わせて宣言。組み合わせた攻撃の対象を「3体」に変更する（使用時【HP】現在値－2、1回／ラウンド）。

《激怒》:割込／なし／使用者／なし
使用者が攻撃によってダメージを受けた直後に宣言。使用者は［憎悪／攻撃を行なったキャラクター］を受ける。使用者が［憎悪］を受けている間、使用者の攻撃で与えるダメージに＋10するが、防御判定に［不利］を受け、［逃走］および［撤退］を宣言できない（使用時【HP】現在値－3）。

ギリシア神話にまつわる生物。牛頭人身の怪物。

ラプトル

エネミー種別	イデア
虚構体	60

身体	12(D12)	運動	頑健	白兵	HP	118
感覚	12(D12)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	4(D4)	意志	社交	表現	行動値	9
知性	6(D6)	機知	知識	調査	移動値	12

専門技能 〈威圧〉〈走行〉〈跳躍〉〈登攀〉

効果［常時］

《大型》:〈運動〉または〈探知〉による防御判定のダイスを－1個する。
戦術モード時、使用者は「2×2」エリアを専有する。

《怪物》:すべての[スロット]を失う。

効果［行動］［割込］

《凶悪な爪牙》:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
25（37）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃［クリティカル］発生時、対象に出血による［崩壊5］を与える。

《毒撃》:割込／なし／使用者／なし
使用者が行なう攻撃に組み合わせて宣言する。"攻撃の対象"にダメージを与えた結果【HP】が減少した場合、さらに［崩壊10］を与える（1回／ラウンド）。

《激怒》:割込／なし／使用者／なし
使用者が攻撃によってダメージを受けた直後に宣言する。使用者は［憎悪／攻撃を行なったキャラクター］を受ける。使用者が［憎悪］を受けている間、使用者の攻撃で与えるダメージに＋10するが、防御判定に［不利］を受け、［逃走］および［撤退］を宣言できない（使用時【HP】現在値－3）。

虚構世界に蘇った中型の恐竜。

触手の怪物（しょくしゅ かいぶつ）

エネミー種別	イデア
虚構体	70

身体	20(D20)	運動	頑健	白兵	HP	148
感覚	6(D6)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	6(D6)	意志	社交	表現	行動値	5
知性	4(D4)	機知	知識	調査	移動値	13

専門技能 〈狩猟〉〈洞察〉

効果［常時］

《大型》:〈運動〉または〈探知〉による防御判定のダイスを－1個する。
戦術モード時、使用者は「2×2」エリアを専有する。

《軟体》:使用者は[硬直]を受けていても[移動]を行なうことができる。また、[硬直]を受けた状態でほかのエリアに[移動]した時点で[硬直]は解除される。

《怪物》:すべての[スロット]を失う。

《不老不死》:観測者または虚構核による攻撃以外のダメージでは【HP】の現在値が－「【HP】の最大値－1」までしか減少しない。

効果［行動］［割込］

《触手》:行動／近(1～2)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に33(53)点のダメージを与える近接攻撃を行なう。このとき、対象に［硬直］（簡単な拘束）を与えてもよい。ただし、対象が［硬直］を解除するまでこの武器は使用できず、使用者は［移動］を行なえない。

《吐息》:行動／近(1)／3体(範囲／範囲3)／〈頑健〉vs〈運動〉
対象に27（47）点のダメージを与える特殊攻撃を行なう。［対決］に［勝利］した場合、対象に［崩壊5］（解除：〈頑健〉難易度3）を与える。使用者はこの攻撃の対象から自動的に除外される。

《連撃》:割込／なし／使用者／なし
使用者が[行動]で行なう攻撃の直後に宣言。直前の[行動]で行なった攻撃で使用していない武器を1種類選択し、1回の攻撃を行なう（使用時【HP】現在値－5、1回／手番）。

虚構世界に襲来した巨大な触手の怪物。

ユニコーン

エネミー種別	イデア
虚構体	70

身体	10(D10)	運動 頑健 白兵	HP	110
感覚	10(D10)	射撃 操作 探知	装備HP	0
精神	12(D12)	意志 社交 表現	行動値	10
知性	8(D8)	機知 知識 調査	移動値	25

専門技能 〈鑑定〉〈走行〉

効果［常時］

《怪物》:すべての[スロット]を失う。
《悪路走破》:[砂地][雪原][泥濘][氷上]による不利益を受けない。
《騎乗適性》:乗物として扱ってもよい。使用者が乗物として機能している間は以下のデータを得るが、ほかの乗物に[搭乗]できなくなる。
種別：乗物　**準備：**なし　**判定：**なし
効果：操縦者は【移動値】を「使用者の【移動値】」に変更する。
搭乗人数 1人
戦術モード 使用者は「2 × 1」エリアを専有する。

効果［行動］［割込］

《雄々しき大角》:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に23（33）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。この攻撃は素手による攻撃として扱う。
貫通［クリティカル］発生時、ダメージのうち10点は【HP】から減少させなければならない。
《治癒》:行動／近(0～1)／1体／〈表現〉難易度3
対象に［治療］を行なう。この［治療］は一瞬で完了し、17（29）点の【HP】を回復する（使用時【HP】現在値－3）。

長大な一角を持つ馬。その角には治癒の力が宿っている。背には無垢な乙女しか乗せたがらない。

雷獣（らいじゅう）

エネミー種別	イデア
虚構体	75

身体	12(D12)	運動 頑健 白兵	HP	120
感覚	12(D12)	射撃 操作 探知	装備HP	0
精神	12(D12)	意志 社交 表現	行動値	8
知性	4(D4)	機知 知識 調査	移動値	12

専門技能 〈走行〉〈跳躍〉

効果［常時］

《怪物》:すべての[スロット]を失う。
《苦痛の表皮》:使用者が同じエリア（戦術モードの場合は隣接するエリア）に存在するキャラクターの攻撃に対して[防御]を宣言しなかった場合、攻撃を行なったキャラクターに電気による5点のダメージを与える。
《霊尾》:使用者の[素手]、FP、虚構体特性による[攻撃]のダメージおよび[治療][修理]の回復量に＋5点する（適用済み）。
《帯電体質》:使用者が行なう[攻撃]は、追加で電気による3点のダメージを与える。また、使用者は電気によるダメージを10点軽減する。
《特殊感覚》:[隠密]を得ているキャラクターを、使用者にとって[隠密]でないかのように扱う。

効果［行動］［割込］

《凶悪な爪牙》:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
30（42）点および電気による3点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃［クリティカル］発生時、対象に出血による［崩壊5］を与える。

雷鳴とともに現われる、雷をその身にまとった獣。

ケンタウロス

エネミー種別	イデア
虚構体	80

身体	12(D12)	運動 頑健 白兵	HP	122
感覚	12(D12)	射撃 操作 探知	装備HP	0
精神	10(D10)	意志 社交 表現	行動値	11
知性	10(D10)	機知 知識 調査	移動値	14

専門技能 〈サバイバル〉〈狩猟〉〈走行〉〈伝承〉

効果［常時］

《半人半獣》:「装着（部位）」の所持品を[準備]できない。
《悪路走破》:[砂地][雪原][泥濘][氷上]による不利益を受けない。

効果［行動］［割込］

〔長柄武器〕:行動／近(2)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に21（33）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃 攻撃判定で［クリティカル］が発生した場合、対象に出血による［崩壊5］を与える。
〔弓弩〕:行動／遠(5～20)／1体／〈射撃〉vs〈探知〉
対象に20（32）点のダメージを与える遠隔攻撃を行なう。
《インタラプト》:割込／効果参照／1体／なし
対象が行なう判定の直後に宣言。使用者の持つ武器を1種類選択し、その武器の射程内の対象は判定を［失敗］（［対決］であれば［敗北］）に変更する（使用時【HP】現在値－5、1回／イベント）。
《狙い撃ち》:割込／なし／使用者／なし
使用者の［待機］に組み合わせて宣言する。組み合わせた［待機］は使用者以外の《狙い撃ち》を宣言していないキャラクター全員が［行動済］になった直後にのみ解除できる。［待機］を解除した際の手番で行なう［攻撃］のダメージに＋【行動値】する（使用者【HP】現在値－3、1回／手番）。
《フェイント》:割込／なし／使用者／なし／使用者が攻撃判定に［敗北］した直後に宣言する。使用者は1回の［攻撃］を行なう。さらに、この［攻撃］による攻撃判定に［有利］を得る（使用者【HP】現在値－2、1回／ラウンド）。

ギリシア神話に登場する、半人半馬の怪物。

ゴルゴン

エネミー種別	イデア
虚構体	80

身体	12(D12)	運動 頑健 白兵	HP	135
感覚	12(D12)	射撃 操作 探知	装備HP	3
精神	12(D12)	意志 社交 表現	行動値	11
知性	10(D10)	機知 知識 調査	移動値	12

専門技能 〈追跡〉〈魅了〉

効果［常時］

《鋭敏感覚》:〈探知〉判定のダイスに＋1個する。

効果［行動］［割込］

《石化睨み》:行動／視界／1体／〈探知〉vs〈探知〉
対象を徐々に石に変化させ［硬直］（解除：〈頑健〉難易度8）を与える。［硬直］が解除されずに1分（6ラウンド）が経過した時点で、対象の【HP】の現在値は0に変更され［瀕死］となる。
《触手》:行動／近(1～2)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に20(32)点のダメージを与える近接攻撃を行なう。このとき、対象に［硬直］（簡単な拘束）を与えてもよい。ただし、対象が［硬直］を解除するまでこの武器は使用できず、使用者は［移動］を行なえない。
《毒撃》:割込／なし／使用者／なし
使用者が行なう攻撃に組み合わせて宣言。“攻撃の対象”にダメージを与えた結果【HP】が減少した場合、さらに［崩壊10］（解除：〈頑健〉難易度6）を与える。
《翅翼》:割込／なし／使用者／なし
使用者の手番の任意の時点か、使用者が落下しそうになった時点で宣言。使用者は［飛行］を得る。この［飛行］は使用者の手番の任意の時点で無効にできる。

ギリシア神話に登場する頭髪が蛇の女性。視たものを石化させる魔眼を持つ。

超人（ちょうじん）

エネミー種別	イデア
虚構体	80

身体	12(D12)	運動	頑健	白兵	HP	126
感覚	12(D12)	射撃	操作	探知	装備HP	12
精神	20(D20)	意志	社交	表現	行動値	11
知性	10(D10)	機知	知識	調査	移動値	20

専門技能 〈撮影〉〈脱出〉〈武術:護身術〉〈変装〉

効果［常時］

《暗視》:［明度］が［薄暗い］［暗闇］であることによる、視覚による不利益を受けない。
《鋭敏感覚》:〈探知〉判定のダイスに＋1個する。

効果［行動］［割込］

《サイコキネシス》:行動／近＋遠(0～20)／1体／〈表現〉vs〈探知〉
対象に 28（48）点のダメージを与える特殊攻撃を行なう（使用時【HP】現在値－ 2）。
《バリア》:割込／近＋遠(0～20)／1体／〈表現〉難易度3
対象がダメージを受ける直前に宣言する。受ける予定のダメージを20点軽減する（使用時【HP】現在値－ 2、1 回／ラウンド）。
《翅翼》:割込／なし／使用者／なし
使用者の手番の任意の時点か、使用者が落下しそうになった時点で宣言する。使用者は［飛行］を得る。この［飛行］は使用者の手番の任意の時点で無効にできる。

虚構侵蝕により誕生した人を越える存在。

ワイバーン

エネミー種別	イデア
虚構体	80

身体	30(D20)	運動	頑健	白兵	HP	166
感覚	12(D12)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	4(D4)	意志	社交	表現	行動値	8
知性	4(D4)	機知	知識	調査	移動値	23

専門技能 〈狩猟〉〈威圧〉

効果［常時］

《大型》:〈運動〉または〈探知〉による防御判定のダイスを－1個する。戦術モード時、使用者は［2×2］エリアを専有する。
《怪物》:すべての［スロット］を失う。
《騎乗適性》:乗物として扱ってもよい。使用者が乗物として機能している間は以下のデータを得るが、ほかの乗物に［搭乗］できなくなる。
種別：乗物　**準備：**なし　**判定：**なし
効果：操縦者は【移動値】を「使用者の【移動値】」に変更する。
搭乗人数 2 人
戦術モード 使用者は「2 × 2」エリアを専有する。

効果［行動］［割込］

《凶悪な爪牙》:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
43（73）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃［クリティカル］発生時、対象に出血による［崩壊 5］を与える。
《翅翼》:割込／なし／使用者／なし
使用者の手番の任意の時点か、使用者が落下しそうになった時点で宣言。使用者は［飛行］を得る。この［飛行］は使用者の手番の任意の時点で無効にできる。
《毒撃》:割込／なし／使用者／なし
使用者が行なう攻撃に組み合わせて宣言。“ 攻撃の対象 ” にダメージを与えた結果【HP】が減少した場合、さらに［崩壊 10］（解除:〈頑健〉難易度 6）を与える（1 回／ラウンド）。

皮膜の翼に矢じりのような尾を持つ亜竜。尾には猛毒があり、刺されたらひとたまりもない。

吸血鬼（きゅうけつき）

エネミー種別	イデア
虚構体	85

身体	12(D12)	運動	頑健	白兵	HP	147
感覚	10(D10)	射撃	操作	探知	装備HP	20
精神	12(D12)	意志	社交	表現	行動値	9
知性	8(D8)	機知	知識	調査	移動値	11

専門技能 〈オカルト〉〈魅了〉〈礼儀〉

効果［常時］

《夜の住人》:夜の間は、〈運動〉〈白兵〉〈射撃〉〈探知〉判定のダイスに＋1個する。ただし、日の当たる場所にいる間は、上記の代わりに〈運動〉〈白兵〉〈射撃〉〈探知〉判定のダイスに－1個する。
《高速治癒》:使用者は［再生10］を得る。
《不老不死》:観測者または虚構核による攻撃以外のダメージでは【HP】の現在値が－「【HP】の最大値－1」までしか減少しない。

効果［行動］［割込］

《凶悪な爪牙》:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
20（32）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃［クリティカル］発生時、対象に出血による［崩壊 5］を与える。
《蠱惑》:割込／近＋遠(0～20)／1体／〈社交〉vs〈意志〉
使用者の手番の任意の時点で宣言。対象に［憎悪］を与える。この［憎悪］の対象は“使用者が見ることのできる同意した任意のキャラクター 1 体 ”とする。このFPは「使用：行動」としても宣言できる。その場合は「対象:3 体」となる（使用時【HP】現在値－ 3、1 回／手番）。
《吸血》:割込／なし／使用者／なし
使用者が同じエリア（戦術モードの場合は隣接するエリア）に存在するキャラクターを “ 攻撃の対象 ” とした攻撃によって、【HP】にダメージを与えた直後に宣言。使用者は【HP】を「【HP】に与えたダメージ（最大 12)」点回復する。攻撃によって複数体のキャラクターにダメージを与えた場合、与えたダメージの中から最も高いダメージのみを適用する。

人の血を啜り糧とする、人間によく似た不老不死の生物。

がしゃどくろ

エネミー種別	イデア
虚構体	90

身体	30(D20)	運動	頑健	白兵	HP	354
感覚	4(D4)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	2(D4)	意志	社交	表現	行動値	3
知性	4(D4)	機知	知識	調査	移動値	16

専門技能 〈威圧〉

効果［常時］

《アンデッド》:使用者は［治療］によって【HP】を回復できない。
《斬貫耐性》:刃物・刺突・銃弾によるダメージを10点軽減する。また、「鋭刃」「貫通」の効果を受けない。
《炎熱耐性》:火や熱によるダメージを10点軽減する。また、［焦熱］による不利益を受けない。
《畏怖》:［萎縮］［憎悪］［散漫］のいずれかを受けている、［虚構核］を除くキャラクターに対する使用者が行なう攻撃のダメージに＋5点する。
《超巨体》:《巨体》《超巨体》を取得していないキャラクターは使用者に［進入妨害］を宣言できない。使用者が行なう〈運動〉または〈探知〉による防御判定はダイスロールを行なえず、達成値が「2」となる。戦術モード時、使用者は「5×5」のエリアを専有する。

効果［行動］［割込］

《素手》:行動／近(0～1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
32（62）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
《殺戮の手》:割込／なし／使用者／なし
使用者の〔素手〕（“ 素手による攻撃として扱う ” 攻撃は含まない）による攻撃に組み合わせて宣言。組み合わせた攻撃を「ソース:活劇」のFPとしても扱い、ダメージに＋ 10 する（使用時【HP】現在値－ 1）。
《エクスプロージョン》:割込／なし／使用者／なし
使用者が行なう［攻撃］に組み合わせて宣言。［攻撃］の対象を「5 体（広範囲／範囲 5)」に変更する。使用者はこのFPを組み合わせた［攻撃］の影響を受けない（使用時【HP】現在値－ 5、1 回／イベント）。

人の骸骨や怨念が集まって生まれた巨大なドクロの妖怪。

地獄の住人（じごくのじゅうにん）

エネミー種別	イデア
虚構体	90

身体	20(D20)	運動	頑健	白兵	HP	132
感覚	10(D10)	射撃	操作	探知	装備HP	12
精神	12(D12)	意志	社交	表現	行動値	10
知性	10(D10)	機知	知識	調査	移動値	10

専門技能 〈武術:西洋剣術〉〈魅了〉

効果［常時］

《夜の住人》:夜の間は、〈運動〉〈白兵〉〈射撃〉〈探知〉判定のダイスに＋1個する。ただし、日の当たる場所にいる間は、上記の代わりに〈運動〉〈白兵〉〈射撃〉〈探知〉判定のダイスに－1個する。
《高速治癒》:使用者は［再生10］を得る。

効果［行動］［割込］

［大型刃物］:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
30（50）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃［クリティカル］発生時、対象に出血による［崩壊5］を与える。
《吐息》:行動／近(1)／3体(範囲／範囲3)／〈頑健〉vs〈運動〉
対象に22（42）点のダメージを与える特殊攻撃を行なう。［対決］に［勝利］した場合、対象に［崩壊5］（解除：〈頑健〉難易度3）を与える。使用者はこの攻撃の対象から自動的に除外される。
《翅翼》:割込／なし／使用者／なし
使用者の手番の任意の時点か、使用者が落下しそうになった時点で宣言する。使用者は［飛行］を得る。この［飛行］は使用者の手番の任意の時点で無効にできる。
《バリア》:割込／近＋遠(0～20)／1体／〈表現〉難易度3
対象がダメージを受ける直前に宣言する。受ける予定のダメージを12点軽減する（使用時【HP】現在値－2、1回／ラウンド）。

虚構世界にて神への反逆を企む悪魔。

ショゴス

エネミー種別	イデア
虚構体	90

身体	35(D20)	運動	頑健	白兵	HP	233
感覚	4(D4)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	6(D6)	意志	社交	表現	行動値	4
知性	4(D4)	機知	知識	調査	移動値	20

専門技能 なし

効果［常時］

《高速治癒》:使用者は［再生5］を得る。
《怪物》:すべての［スロット］を失う。
《軟体》:使用者は［硬直］を受けていても［移動］を行なうことができる。また、［硬直］を受けた状態でほかのエリアに［移動］した時点で［硬直］は解除される。
《巨体》:〈運動〉〈探知〉による防御判定のダイスを－2個する。
戦術モード 使用者は「3×3」エリアを専有する。
《炎熱耐性》《斬貫耐性》:火や熱・刃物・刺突・銃弾によるダメージを10点軽減する。また、［焦熱］による不利益を受けず、「鋭刃」「貫通」の効果を受けない。

効果［行動］［割込］

《凶悪な爪牙》:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に48（83）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃 攻撃判定で［クリティカル］が発生した場合、対象に出血による［崩壊5］を与える。
《触手》:行動／近(1～2)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に45(80)点のダメージを与える近接攻撃を行なう。対象に［硬直］（簡単な拘束）を与えてもよい。ただし、対象が［硬直］を解除するまでこの武器は使用できず、使用者は［移動］を行なえない。
《連撃》:割込／なし／使用者／なし
使用者が［行動］で行なう［攻撃］の直後に宣言。直前の［行動］で行なった［攻撃］で使用していない攻撃方法を1種類選択し、1回の［攻撃］を行なう（使用時【HP】現在値－5、1回／手番）。

クトゥルフ神話に登場する不定形の怪物。

大怪鳥（だいかいちょう）

エネミー種別	イデア
虚構体	90

身体	30(D20)	運動	頑健	白兵	HP	260
感覚	10(D10)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	8(D8)	意志	社交	表現	行動値	10
知性	8(D8)	機知	知識	調査	移動値	20

専門技能 〈狩猟〉〈威圧〉

効果［常時］

《怪物》:すべての［スロット］を失う。
《巨体》:〈運動〉〈探知〉による防御判定のダイスを－2個する。戦術モード時、使用者は「3×3」エリアを専有する。
《空の覇者》:使用者が下記の［環境］にいる間、各効果を得る。
無風［飛行］による防御判定への［不利］を受けない。
強風［強風］による不利益を受けない。
暴風［飛行］を得ることができるが、［強風］と同様の不利益を得る。

効果［行動］［割込］

《凶悪な爪牙》:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
43（73）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃［クリティカル］発生時、対象に出血による［崩壊5］を与える。
《翅翼》:割込／なし／使用者／なし
使用者の手番の任意の時点か、使用者が落下しそうになった時点で宣言する。使用者は［飛行］を得る。この［飛行］は使用者の手番の任意の時点で無効にできる。

虚構世界に棲まう巨大な鳥。その嘴や鉤爪で獲物をたやすく引き裂く。

ティンダロスの猟犬（りょうけん）

エネミー種別	イデア
虚構体	90

身体	12(D12)	運動	頑健	白兵	HP	146
感覚	6(D6)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	10(D10)	意志	社交	表現	行動値	8
知性	10(D10)	機知	知識	調査	移動値	9

専門技能 〈軽業〉〈狩猟〉〈追跡〉

効果［常時］

《高速治癒》:使用者は［再生5］を得る。
《怪物》:すべての［スロット］を失う。
《斬貫耐性》《衝撃耐性》:刃物・刺突・銃弾・打撃・衝撃・爆発によるダメージを20点軽減する。また、「鋭刃」「貫通」の効果を受けない。

効果［行動］［割込］

《凶悪な爪牙》:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に25（37）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃 攻撃判定で［クリティカル］が発生した場合、対象に出血による［崩壊5］を与える。
《毒撃》:割込／なし／使用者／なし
使用者が行なう攻撃に組み合わせて宣言。“攻撃の対象”にダメージを与えた結果【HP】が減少した場合、さらに［崩壊10］（解除：〈頑健〉難易度6）を与える。
《媒介移動：120度以下の鋭角》:割込／なし／使用者／なし
使用者が“120度以下の鋭角”に触れているとき、使用者の［移動］に組み合わせて宣言。使用者は視界内（戦術モードの場合は【移動値】エリア以内）の“120度以下の鋭角”のある配置可能な任意のエリアに［移動］する。この［移動］は、［移動］を阻害する効果を無視する。また、移動前のエリアから、途中のエリアを通過することなく、直接移動先のエリアに進入する。

クトゥルフ神話に登場する“角”に棲む猟犬。捕捉した獲物を次元を超えてどこまでも追ってくる。

巨大怪獣（きょだいかいじゅう）

エネミー種別	イデア
虚構体	100

身体	30(D20)	運動	頑健	白兵	HP	260
感覚	12(D12)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	12(D12)	意志	社交	表現	行動値	9
知性	6(D6)	機知	知識	調査	移動値	21

専門技能 〈威圧〉〈洞察〉

効果［常時］

《怪物》:すべての［スロット］を失う。
《巨体》:〈運動〉〈探知〉による防御判定のダイスを－2個する。戦術モード時、使用者は「3×3」エリアを専有する。

効果［行動］［割込］

〔素手〕:行動／近(0～1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
35（55）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
《吐息》:行動／近(1)／3体(範囲／範囲3)／〈頑健〉vs〈運動〉
対象に 37（67）点のダメージを与える特殊攻撃を行なう。［対決］に［勝利］した場合、対象に［崩壊 5］（解除：〈頑健〉難易度 3）を与える。使用者はこの攻撃の対象から自動的に除外される。
《覇気》:割込／なし／使用者／効果参照
［萎縮］［気絶］［硬直］［憎悪］［散漫］を受けた直後に［萎縮］［気絶］を無視して宣言。即座に受けた状態の解除を試みる（使用時【HP】現在値－ 2）。
《限界突破》:割込／なし／使用者／なし
使用者の攻撃に組み合わせて宣言。与えるダメージに＋ 10 する。ただし、判定の直後に使用者の【HP】の現在値を－ 1D10 する（使用時【HP】現在値－ 5）。
《必殺技》:割込／なし／使用者／なし
使用者の攻撃によるダメージ算出の直前に宣言。使用者は“必殺技の名称”を発表する。その攻撃で与えるダメージに＋ 20 する（使用時【HP】現在値－ 2、1 回／シナリオ）。

虚構世界を蹂躙する神のごとき巨大生物。

ケルベロス

エネミー種別	イデア
虚構体	100

身体	25(D20)	運動	頑健	白兵	HP	167
感覚	12(D12)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	12(D12)	意志	社交	表現	行動値	8
知性	4(D4)	機知	知識	調査	移動値	19

専門技能 〈狩猟〉〈追跡〉

効果［常時］

《鋭敏感覚》:〈探知〉判定のダイスに＋1個する。
《怪物》:すべての［スロット］を失う。
《炎熱耐性》:火や熱によるダメージを10点軽減する。また、［焦熱］による不利益を受けない。

効果［行動］［割込］

《凶悪な爪牙》:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に 38（63）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃 攻撃判定で［クリティカル］が発生した場合、対象に出血による［崩壊 5］を与える。
《吐息》:行動／近(1)／3体(範囲／範囲3)／〈頑健〉vs〈運動〉
対象に32(57)点のダメージを与える特殊攻撃を行なう。［対決］に［勝利］した場合、対象に［崩壊 5］（解除:〈頑健〉難易度 3）を与える。使用者はこの攻撃の対象から自動的に除外される（1 回／ラウンド）。
《多頭》:割込／なし／使用者／なし　※追加でふたつ(合計3つ)の“頭”
任意のキャラクターの［行動］の直後に宣言。〔素手〕または虚構体特性による［攻撃］を行なう。頭を負傷するたびに使用回数が 1 回減少する（2 回／ラウンド）。**常時効果：**すべての頭が負傷するまで、頭の［部位の負傷］［部位の欠損］の効果を受けない。
《ダイハード》:割込／なし／使用者／なし
使用者が［瀕死］による［気絶］を受ける直前に宣言。使用者はラウンドの終了時まで［瀕死］による［気絶］を受けない。この効果は、ラウンドが終了するたびに【HP】の現在値を 4 点減少させることで、次のラウンドの終了時まで継続できる（使用時【HP】現在値－ 4）。

ギリシア神話に登場する地獄の番犬。3 つの頭を持つ。

サンドワーム

エネミー種別	イデア
虚構体	100

身体	40(D20)	運動	頑健	白兵	HP	364
感覚	12(D12)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	3(D4)	意志	社交	表現	行動値	6
知性	2(D4)	機知	知識	調査	移動値	25

専門技能 〈隠密〉〈狩猟〉

効果［常時］

《怪物》:すべての［スロット］を失う。
《超巨体》:《巨体》《超巨体》を取得していないキャラクターは使用者に［進入妨害］を宣言できない。使用者が行なう〈運動〉または〈探知〉による防御判定はダイスロールを行なえず、達成値が「2」となる。戦術モード時、使用者は「5×5」のエリアを専有する。

効果［行動］［割込］

《凶悪な爪牙》:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
55（95）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃［クリティカル］発生時、対象に出血による［崩壊 5］を与える。
《狩猟本能》:割込／視界／1体／なし
ラウンドの開始に宣言。使用者は［憎悪／対象］を得る。この［憎悪］を得ている間、使用者が行なう攻撃のダメージに＋ 5 する。
《媒介移動:地面／地中》:割込／なし／使用者／なし
使用者が“地面／地中”に触れているとき、使用者の［移動］に組み合わせて宣言。使用者は視界内（戦術モードの場合は 25 エリア以内）の“地面／地中”のある配置可能な任意のエリアに［移動］する。この［移動］は、［移動］を阻害する効果を無視する。また、移動前のエリアから、途中のエリアを通過することなく、直接移動先のエリアに進入する。

おもに砂漠地帯に生息する巨大なワーム。普段は地中に潜って移動しており、地上に獲物を見つけると姿を現わす。

霜の巨人（しもきょじん）

エネミー種別	イデア
虚構体	100

身体	20(D20)	運動	頑健	白兵	HP	186
感覚	12(D12)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	10(D10)	意志	社交	表現	行動値	11
知性	10(D10)	機知	知識	調査	移動値	15

専門技能 〈威圧〉〈狩猟〉〈伝承〉

効果［常時］

《巨体》:〈運動〉〈探知〉による防御判定のダイスを－2個する。
戦術モード 使用者は「3 × 3」エリアを専有する。
《寒冷耐性》:冷気ダメージ10点軽減。［寒冷］による不利益を受けない。
《戦闘民族》:攻撃判定および防御判定のダイスに＋1個する。

効果［行動］［割込］

〔巨大鈍器〕:行動／近(1～2)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に 36（56）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
《乱舞》:割込／なし／使用者／なし
攻撃に組み合わせて宣言。組み合わせた攻撃の対象を「3 体」に変更する（使用時【HP】現在値－ 2、1 回／ラウンド）。
《牽制》:割込／近(0～1)／1体※／なし
使用者を対象にできない。対象が使用者以外に［攻撃］を行なうか、対象が使用者から離れるように［移動］するか、使用者が対象の［移動］に対して［進入妨害］を行なった直後に宣言。使用者は対象のみを“攻撃の対象”とした 1 回の［攻撃］を行なう（使用時【HP】現在値－ 4）。
《覇気》:割込／なし／使用者／効果参照
［萎縮］［気絶］［硬直］［憎悪］［散漫］を受けた直後に［萎縮］［気絶］を無視して宣言。即座に受けた状態の解除を試みる（使用時【HP】現在値－ 2）。
《ダイハード》:割込／なし／使用者／なし
使用者が［瀕死］による［気絶］を受ける直前に宣言。使用者はラウンドの終了時まで［瀕死］による［気絶］を受けない。この効果は、ラウンドが終了するたびに【HP】の現在値を 4 点減少させることで、次のラウンドの終了時まで継続できる（使用時【HP】現在値－ 4）。

北欧神話に登場するヨトゥンヘイムに棲まう巨人。

天使（てんし）

エネミー種別	イデア
虚構体	100

身体	20(D20)	運動	頑健	白兵	HP	174
感覚	20(D20)	射撃	操作	探知	装備HP	28
精神	20(D20)	意志	社交	表現	行動値	16
知性	12(D12)	機知	知識	調査	移動値	18

専門技能 〈伝承〉〈武術：西洋剣術〉

効果［常時］

〔防弾シールド〕：〔拳銃〕〔短機関銃〕〔散弾銃〕〔自動小銃〕〔狙撃銃〕〔重機関銃〕による攻撃のダメージを10点軽減する。

〔僧衣〕：FPおよび［虚構体］による［攻撃］のダメージを2点軽減する。

効果［行動］［割込］

〔中型刃物〕：行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
27（47）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃［クリティカル］発生時、対象に出血による［崩壊5］を与える。

《光背》：割込／効果参照／効果参照／なし
使用者が［攻撃］の対象になった直後に宣言。使用者に［攻撃］を行なうキャラクターは攻撃判定の［有利］を打ち消して［不利］を得る（使用時【HP】現在値－2、1回／ラウンド）。

《武器聖別》：割込／なし／使用者／なし
使用者が虚構世界にいるとき、任意の時点で宣言。使用者がふたたびこのFPを使用するか［虚構の収束］の直後までの間、〔中型刃物〕による［攻撃］で［侵蝕者］または［虚構体］に与えるダメージは、FPおよび虚構体特性によるダメージを軽減する効果を無視する（使用時【HP】現在値－3）。

《翅翼》：割込／なし／使用者／なし
使用者の手番の任意の時点か、使用者が落下しそうになった時点で宣言。使用者は［飛行］を得る。この［飛行］は使用者の手番の任意の時点で無効にできる。

天界から遣わされた鳥類の翼を持つ神の尖兵。

ネメアの獅子（ししし）

エネミー種別	イデア
虚構体	100

身体	20(D20)	運動	頑健	白兵	HP	206
感覚	12(D12)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	12(D12)	意志	社交	表現	行動値	7
知性	2(D4)	機知	知識	調査	移動値	15

専門技能 〈威圧〉〈狩猟〉

効果［常時］

《大型》：〈運動〉または〈探知〉による防御判定のダイスを－1個する。
戦術モード 使用者は「2×2」エリアを専有する。

《暗視》：［明度］が［薄暗い］［暗闇］であることによる、視覚による不利益を受けない。

《怪物》：すべての［スロット］を失う。

《猫足》：使用者は跳躍したりよじ登ったりするための〈運動〉判定のダイスに＋1個する。また、使用者は落下によるダメージを算出する際、落下の高さが20m少ないものとして扱う。

《斬貫耐性》：刃物・刺突・銃弾によるダメージを40点軽減する。また、「鋭刃」「貫通」の効果を受けない。

効果［行動］［割込］

《凶悪な爪牙》：行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に33（53）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃 攻撃判定で［クリティカル］が発生した場合、対象に出血による［崩壊5］を与える。

《狩猟本能》：割込／視界／1体／なし
ラウンドの開始時に宣言。使用者は［憎悪／対象］を得る。この［憎悪］を得ている間、使用者が行なう攻撃のダメージに＋5する。

ギリシア神話に登場する獅子の怪物。その毛皮は生半可な斬撃や刺突は弾いてしまう。

ファフニール

エネミー種別	イデア
虚構体	100

身体	30(D20)	運動	頑健	白兵	HP	272
感覚	12(D12)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	8(D8)	意志	社交	表現	行動値	10
知性	8(D8)	機知	知識	調査	移動値	20

専門技能 〈威圧〉〈狩猟〉

効果［常時］

《怪物》：すべての［スロット］を失う。

《巨体》：〈運動〉〈探知〉による防御判定のダイスを－2個する。
戦術モード 使用者は「3×3」エリアを専有する。

効果［行動］［割込］

《凶悪な爪牙》：行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に43（73）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃 攻撃判定で［クリティカル］が発生した場合、対象に出血による［崩壊5］を与える。

《吐息》：行動／近(1)／3体（範囲／範囲3）／〈頑健〉vs〈運動〉
対象に37(67)点のダメージを与える特殊攻撃を行なう。［対決］に［勝利］した場合、対象に［崩壊5］（解除：〈頑健〉難易度3）を与える。使用者はこの攻撃の対象から自動的に除外される（1回／ラウンド）。

《毒撃》：割込／なし／使用者／なし
使用者が行なう攻撃に組み合わせて宣言。“攻撃の対象”にダメージを与えた結果【HP】が減少した場合、さらに［崩壊10］（解除：〈頑健〉難易度6）を与える。

《連撃》：割込／なし／使用者／なし
使用者が［行動］で行なう［攻撃］の直後に宣言。直前の［行動］で行なった［攻撃］で使用していない攻撃方法を1種類選択し、1回の［攻撃］を行なう（使用時【HP】現在値－5、1回／手番）。

北欧神話に登場する竜。正体は竜の姿に変身できる小人。

九尾（きゅうび）

エネミー種別	イデア
虚構体	120

身体	20(D20)	運動	頑健	白兵	HP	290
感覚	20(D20)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	30(D30)	意志	社交	表現	行動値	17
知性	12(D12)	機知	知識	調査	移動値	20

専門技能 〈オカルト〉〈奇術〉〈伝承〉

効果［常時］

《怪物》：すべての［スロット］を失う。

《霊尾》：使用者の〔素手〕、FP、虚構体特性による［攻撃］のダメージおよび［治療］［修理］の回復量に＋9する（適用済み）。

効果［行動］［割込］

《サイコキネシス》：行動／近＋遠(0～20)／1体／〈表現〉vs〈探知〉
対象に47（77）点のダメージを与える特殊攻撃を行なう（使用時【HP】現在値－2）。

《祓魔》：行動／近＋遠(0～20)／1体／〈表現〉vs〈意志〉
［侵蝕者］［虚構体］のみを対象に44（74）点のダメージを与える特殊攻撃を行なう。対象はこの攻撃によるダメージを【装備HP】から差し引くことができない（使用時【HP】現在値－4）。

《連撃》：割込／なし／使用者／なし
使用者が［行動］で行なう［攻撃］の直後に宣言。直前の［行動］で行なった［攻撃］で使用していない攻撃方法を1種類選択し、1回の［攻撃］を行なう（使用時【HP】現在値－5、1回／手番）。

9本の尾を持つ霊狐。尾には膨大な霊力を蓄えている。

ダゴン

エネミー種別	イデア
虚構体	120

身体	30(D20)	運動	頑健	白兵	HP	338
感覚	12(D12)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	12(D12)	意志	社交	表現	行動値	11
知性	12(D12)	機知	知識	調査	移動値	19

専門技能 〈狩猟〉〈水泳〉

効果［常時］

《怪物》:すべての[スロット]を失う。
《水中適応》:[水中]で呼吸可能。また、[水中]による不利益を受けない。
《巨体》:〈運動〉〈探知〉による防御判定のダイスを－2個する。
戦術モード 使用者は「3×3」エリアを専有する。

効果［行動］［割込］

《凶悪な爪牙》:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に45（75）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃 攻撃判定で［クリティカル］が発生した場合、対象に出血による［崩壊5］を与える。
[素手]＋《殺戮の手》:行動／近(0～1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に47（77）点のダメージを与える近接攻撃を行なう（使用時【HP】現在値－1）。
《狩猟本能》:割込／視界／1体／なし
ラウンドの開始時に宣言。使用者は［憎悪／対象］を得る。この［憎悪］を得ている間、使用者が行なう攻撃のダメージに＋5する。
《乱舞》:割込／なし／使用者／なし
攻撃に組み合わせて宣言。組み合わせた攻撃の対象を「3体」に変更する（使用時【HP】現在値－2、1回／ラウンド）。
《連撃》:割込／なし／使用者／なし
使用者が［行動］で行なう［攻撃］の直後に宣言。直前の［行動］で行なった［攻撃］で使用していない攻撃方法を1種類選択し、1回の［攻撃］を行なう（使用時【HP】現在値－5、1回／手番）。

クトゥルフ神話に登場する神話生物。深きものが年齢を重ねて成長した存在。

ヤングドラゴン

エネミー種別	イデア
虚構体	120

身体	35(D20)	運動	頑健	白兵	HP	275
感覚	20(D20)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	10(D10)	意志	社交	表現	行動値	15
知性	10(D10)	機知	知識	調査	移動値	28

専門技能 〈サバイバル〉〈狩猟〉〈跳躍〉〈威圧〉

効果［常時］

《怪物》:すべての[スロット]を失う。
《巨体》:〈運動〉〈探知〉による防御判定のダイスを－2個する。戦術モード時、使用者は「3×3」エリアを専有する。
《炎熱耐性》:火や熱によるダメージを10点軽減する。また、[焦熱]による不利益を受けない。

効果［行動］［割込］

《凶悪な爪牙》:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
48（83）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃 ［クリティカル］発生時、対象に出血による［崩壊5］を与える。
《吐息》:行動／近(1)／3体(範囲／範囲3)／〈頑健〉vs〈運動〉
対象に42（77）点のダメージを与える特殊攻撃を行なう。［対決］に［勝利］した場合、対象に火による［崩壊5］（解除：〈頑健〉難易度3）を与える。使用者はこの攻撃の対象から自動的に除外される。
《連撃》:割込／なし／使用者／なし
使用者が［行動］で行なう［攻撃］の直後に宣言。直前の［行動］で行なった［攻撃］で使用していない攻撃方法を1種類選択し、1回の［攻撃］を行なう（使用時【HP】現在値－5、1回／手番）。
《翅翼》:割込／なし／使用者／なし
使用者の手番の任意の時点か、使用者が落下しそうになった時点で宣言する。使用者は［飛行］を得る。この［飛行］は使用者の手番の任意の時点で無効にできる。

虚構世界の最強種であるドラゴン。青年期。

アダルトドラゴン

エネミー種別	イデア
虚構体	150

身体	40(D20)	運動	頑健	白兵	HP	368
感覚	20(D20)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	12(D12)	意志	社交	表現	行動値	16
知性	12(D12)	機知	知識	調査	移動値	30

専門技能 〈狩猟〉〈威圧〉〈鑑定〉〈洞察〉

効果［常時］

《怪物》:すべての[スロット]を失う。
《炎熱耐性》:火や熱によるダメージを20点軽減する。また、[焦熱]による不利益を受けない。
《空の覇者》:使用者が下記の[環境]にいる間、各効果を得る。
無風［飛行］による防御判定への［不利］を受けない。
強風［強風］による不利益を受けない。
暴風［飛行］を得ることができるが、[強風]と同様の不利益を得る。
《超巨体》:《巨体》《超巨体》を取得していないキャラクターは使用者に［進入妨害］を宣言できない。使用者が行なう〈運動〉または〈探知〉による防御判定はダイスロールを行なえず、達成値が「2」となる。戦術モード時、使用者は「4×4」のエリアを専有する。

効果［行動］［割込］

《凶悪な爪牙》:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
53（93）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃 ［クリティカル］発生時、対象に出血による［崩壊5］を与える。
《吐息》:行動／近(1)／3体(範囲／範囲3)／〈頑健〉vs〈運動〉
対象に47（87）点のダメージを与える特殊攻撃を行なう。［対決］に［勝利］した場合、対象に火による［崩壊5］（解除：〈頑健〉難易度3）を与える。使用者はこの攻撃の対象から自動的に除外される。
《咆哮》:行動／近(0)／全体(広範囲／範囲10)／〈頑健〉vs〈意志〉
対象に［萎縮］を与える。［対決］において使用者の〈頑健〉判定で［クリティカル］が発生した場合、対象に（［萎縮］ではなく）［気絶］を与える。使用者はこの効果の対象から自動的に除外される。
《連撃》:割込／なし／使用者／なし
使用者が［行動］で行なう［攻撃］の直後に宣言。直前の［行動］で行なった［攻撃］で使用していない攻撃方法を1種類選択し、1回の［攻撃］を行なう（使用時【HP】現在値－5、1回／手番）。
《覇気》:割込／なし／使用者／効果参照
［萎縮］［気絶］［硬直］［憎悪］［散漫］を受けた直後に［萎縮］［気絶］を無視して宣言。即座に受けた状態の解除を試みる（使用時【HP】現在値－2）。
《翅翼》:割込／なし／使用者／なし
使用者の手番の任意の時点か、使用者が落下しそうになった時点で宣言。使用者は［飛行］を得る。この［飛行］は使用者の手番の任意の時点で無効にできる。

虚構世界の最強種であるドラゴン。壮年期。

コズミッククリーチャー

エネミー種別	イデア
虚構体	150

身体	25(D20)	運動	頑健	白兵	HP	301
感覚	25(D20)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	20(D20)	意志	社交	表現	行動値	19
知性	12(D12)	機知	知識	調査	移動値	24

専門技能 〈サバイバル〉〈威圧〉〈狩猟〉〈洞察〉

効果［常時］

《大型》:〈運動〉または〈探知〉による防御判定のダイスを－1個する。戦術モード時、使用者は[2×2]エリアを専有する。

《怪物》:すべての[スロット]を失う。

《軟体》:使用者は[硬直]を受けていても[移動]を行なうことができる。また、[硬直]を受けた状態でほかのエリアに[移動]した時点で[硬直]は解除される。

《畏怖》:[萎縮][憎悪][散漫]のいずれかを受けている、[虚構核]を除くキャラクターに対する使用者が行なう攻撃のダメージに＋5する。

《理解不能》:観測者が使用者に関する情報を得るための〈機知〉〈知識〉〈調査〉判定または使用者の情報を得るためのFPによる判定に[成功]したとき、判定を行なった観測者は[観測ロール]を行なう。観測者がすでに使用者の《理解不能》の効果で[観測ロール]を行なったことがあるならば、効果を発揮しない。

《星外活動》:使用者は宇宙空間でも活動できる。

効果［行動］［割込］

《触手》:行動／近(1～2)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に38(63)点のダメージを与える近接攻撃を行なう。このとき、対象に［硬直］（簡単な拘束）を与えてもよい。ただし、対象が［硬直］を解除するまでこの武器は使用できず、使用者は［移動］を行なえない。

《射出器官》:行動／遠＋超遠(5～20)／1体／〈射撃〉vs〈探知〉
39（64）点のダメージを与える遠隔攻撃を行なう。

《咆哮》:行動／近(0)／全体(広範囲／範囲10)／〈頑健〉vs〈意志〉
対象に［萎縮］を与える。［対決］において使用者の〈頑健〉判定で［クリティカル］が発生した場合、対象に（［萎縮］ではなく）［気絶］を与える。使用者はこの効果の対象から自動的に除外される。

《連撃》:割込／なし／使用者／なし
使用者が［行動］で行なう［攻撃］の直後に宣言。直前の［行動］で行なった［攻撃］で使用していない攻撃方法を1種類選択し、1回の［攻撃］を行なう（使用時【HP】現在値－5、1回／手番）。

《乱舞》:割込／なし／使用者／なし
［攻撃］に組み合わせて宣言。組み合わせた攻撃の対象を「3体」に変更する（使用時【HP】現在値－2、1回／ラウンド）。

《毒撃》:割込／なし／使用者／なし
使用者が行なう攻撃に組み合わせて宣言。“攻撃の対象”にダメージを与えた結果【HP】が減少した場合、さらに［崩壊10］（解除:〈頑健〉難易度6）を与える。

宇宙に棲まう異形の生物。おおよそ人間の想像とかけ離れた生態や思考を持つ。

ヒュドラ

エネミー種別	イデア
虚構体	150

身体	30(D20)	運動	頑健	白兵	HP	254
感覚	6(D6)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	12(D12)	意志	社交	表現	行動値	5
知性	4(D4)	機知	知識	調査	移動値	18

専門技能 〈狩猟〉〈水泳〉

効果［常時］

《怪物》:すべての[スロット]を失う。

《水中適応》:[水中]で呼吸可能。また、[水中]による不利益を受けない。

《巨体》:〈運動〉〈探知〉による防御判定のダイスを－2個する。
戦術モード 使用者は「3×3」エリアを専有する。

《脆弱性:炎熱》:火や熱によるダメージを受けた場合、受けるダメージは＋10される。

効果［行動］［割込］

《凶悪な爪牙》:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に43（73）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃 攻撃判定で［クリティカル］が発生した場合、対象に出血による［崩壊5］を与える。

《毒撃》:割込／なし／使用者／なし
使用者が行なう攻撃に組み合わせて宣言。“攻撃の対象”にダメージを与えた結果【HP】が減少した場合、さらに［崩壊10］（解除:〈頑健〉難易度6）を与える。

《多頭》:割込／なし／使用者／なし　※追加で8つ(合計9つ)の“頭”
任意のキャラクターの［行動］の直後に宣言。〔素手〕または虚構体特性による［攻撃］を行なう。頭を負傷するたびに使用回数が1回減少する（8回／ラウンド）。**常時効果：**すべての頭が負傷するまで、頭の［部位の負傷］［部位の欠損］の効果を受けない。

《欠損修復》:行動／なし／使用者／〈頑健〉難易度6
［部位の負傷］または［部位の欠損］を1箇所選択する。選択した［部位の負傷］または［部位の欠損］を回復する。

ギリシア神話に登場する9つの頭を持つ巨大な水蛇。

酒呑童子（しゅてんどうじ）

エネミー種別	イデア
虚構体	160

身体	40（D20）	運動	頑健	白兵	ＨＰ	246
感覚	20（D20）	射撃	操作	探知	装備ＨＰ	0
精神	20（D20）	意志	社交	表現	行動値	16
知性	12（D12）	機知	知識	調査	移動値	29

専門技能〈威圧〉〈軽業〉〈指揮〉〈武術：古流剣術〉

効果［常時］

《半神》：FP使用時の［侵蝕度］増加（【HP】現在値の減少）を－1する。
《畏怖》：［萎縮］［憎悪］［散漫］のいずれかを受けている、［虚構核］を除くキャラクターに対する使用者が行なう攻撃のダメージに＋5する。
《戦闘民族》：攻撃判定および防御判定のダイスに＋1個する。

効果［行動］［割込］

〔巨大刃物〕：行動／近（1～2）／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に 55（95）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃 攻撃判定で［クリティカル］が発生した場合、対象に出血による［崩壊5］を与える。
《雄々しき大角》：行動／近（1～2）／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に 48（88）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
貫通 攻撃判定で［クリティカル］が発生した場合、ダメージのうち 10 点は【HP】から減少させなければならない。
〔嗜好品〕：行動／なし／使用者／〈頑健〉難易度3
［成功］した場合、使用者は 1 時間が経過するまで［高揚］を得る。［失敗］した場合、［散漫］を受ける。この［散漫］は 1 時間が経過するまで通常の方法では解除できない（1 回／シナリオ）。
《殺陣》：割込／なし／使用者／なし
使用者の近接攻撃、または使用者が受ける「射程：近（0 ～ 1）」の攻撃に対する［防御］に組み合わせて宣言。**攻撃：**攻撃判定のダイスに＋ 1 個し、与えるダメージに＋ 5 する。**防御：**防御判定のダイスに＋ 1 個する（使用時【HP】現在値－ 1）。
《乱舞》：割込／なし／使用者／なし
攻撃に組み合わせて宣言。組み合わせた攻撃の対象を「3 体」に変更する（使用時【HP】現在値－ 1、1 回／ラウンド）。
《渾身撃》：割込／なし／使用者／なし
使用者が行なう［攻撃］に組み合わせて宣言。組み合わせた［攻撃］のダメージに＋ 10 する。ただし、使用者は現在の手番が終了した直後に［散漫］を受け、この［散漫］を解除するまでふたたびこのFPを宣言できなくなる（使用時【HP】現在値－ 4、1 回／手番）。
《カウンター》：割込／なし／使用者／なし
使用者が攻撃を受けたとき、その攻撃の処理が終了した直後に宣言する。使用者に攻撃を行なったキャラクターを対象に 1 回の［攻撃］を行なう。攻撃方法は、使用者が使用可能な武器やFPなどから 1 種類選択すること（使用時【HP】現在値－ 3、1 回／ラウンド）。
《連撃》：割込／なし／使用者／なし
使用者が［行動］で行なう［攻撃］の直後に宣言。直前の［行動］で行なった［攻撃］で使用していない攻撃方法を 1 種類選択し、1 回の［攻撃］を行なう（使用時【HP】現在値－ 4、1 回／手番）。
《牽制》：割込／近（0～1）／1体※／なし
このFPは使用者を対象にできない。対象が使用者以外に［攻撃］を行なうか、対象が使用者から離れるように［移動］するか、使用者が対象の［移動］に対して［進入妨害］を行なった直後に宣言する。使用者は対象のみを“攻撃の対象”とした 1 回の［攻撃］を行なう（使用時【HP】現在値－ 4、1 回／ラウンド）。
《覇気》：割込／なし／使用者／効果参照
［萎縮］［気絶］［硬直］［憎悪］［散漫］を受けた直後に［萎縮］［気絶］を無視して宣言。即座に受けた状態の解除を試みる（使用時【HP】現在値－ 1）。
《不屈》：割込／なし／使用者／なし
使用者の【HP】の現在値が「【HP】の最大値÷ 2」以下のとき、任意の時点で宣言する。使用者は［集中］を得る（使用時【HP】現在値－ 1、1 回／イベント）。
《デスペラード》：割込／なし／使用者／なし
使用者の【HP】の現在値が「0」以下になった直後に［瀕死］［死亡］を無視して宣言する。使用者は現在の手番が終了した直後に即座に手番を開始する。使用者は［行動済］でも手番を開始でき、［未行動］ならば手番終了後に［行動済］にならない。この手番が終了した時点で【HP】が「0」以下の場合、使用者は通常通り［瀕死］［死亡］を適用する（使用時【HP】現在値－ 3、1 回／イベント）。

日本の伝承に登場する鬼の頭領。大の酒好き。生首になっても闘争を止めないほどの執念深さを持つ。

破壊兵器（はかいへいき）

エネミー種別	イデア
虚構体	200

身体	20（D20）	運動	頑健	白兵	ＨＰ	516
感覚	40（D20）	射撃	操作	探知	装備ＨＰ	0
精神	4（D4）	意志	社交	表現	行動値	22
知性	4（D4）	機知	知識	調査	移動値	32

専門技能〈軍事〉

効果［常時］

《魔眼》：使用者は疑似的な視覚を得る（失明していても”視る” ことができる）。この疑似的な視覚は明るさが［薄暗い］［暗闇］であることによる、視覚的な不利益を受けない。
《怪物》：すべての［スロット］を失う。
《機械生命体》：「鋭刃」の効果を受けない。【HP】を回復する効果で【HP】を回復不可、【装備HP】を回復する効果でのみ【HP】を回復可能。
《傀儡》：使用者は［萎縮］［気絶］［憎悪］［散漫］［高揚］［集中］を受けない。ただし、使用者が行なう〈意志〉〈社交〉〈表現〉判定はダイスロールを行なうことなく達成値が「2」となる。この判定に［現象の上書き］を行なう場合、［侵蝕度］を追加で5点増加させる。使用者は任意の時点でこの虚構体特性を未取得にできる。
《炎熱耐性》：火や熱によるダメージを20点軽減する。また、［焦熱］による不利益を受けない。
《寒冷耐性》：冷気によるダメージを20点軽減する。また、［寒冷］による不利益を受けない。
《斬貫耐性》：刃物・刺突・銃弾によるダメージを20点軽減する。また、「鋭刃」「貫通」の効果を受けない。
《衝撃耐性》：打撃・衝撃・爆発によるダメージを20点軽減する。
《特殊感覚》：［隠密］を得ているキャラクターを、使用者にとって［隠密］でないかのように扱う。
《超巨体》：《巨体》《超巨体》を取得していないキャラクターは使用者に［進入妨害］を宣言できない。使用者が行なう〈運動〉または〈探知〉による防御判定はダイスロールを行なえず、達成値が「2」となる。戦術モード時、使用者は「12×12」のエリアを専有する。

効果［行動］［割込］

《射出器官》：行動／遠＋超遠（5～20）／1体／〈射撃〉vs〈探知〉
54（94）点のダメージを与える遠隔攻撃を行なう。
《乱舞》：割込／なし／使用者／なし
［攻撃］に組み合わせて宣言。組み合わせた攻撃の対象を「3 体」に変更する（使用時【HP】現在値－ 2、1 回／ラウンド）。
《エクスプロージョン》：割込／なし／使用者／なし
使用者が行なう攻撃に組み合わせて宣言。攻撃の対象を「5 体（広範囲／範囲 5）」に変更する。使用者はこのFPを組み合わせた攻撃の影響を受けない（使用時【HP】現在値－ 5、1 回／イベント）。
《異能増幅》：割込／なし／使用者／なし
使用者のFPに組み合わせて宣言。組み合わせたFPは「ソース：異能」としても扱う。また、組み合わせたFPで使用者が行なう判定のダイスに＋ 2 個する。
《魔眼》：割込／なし／使用者／なし
「射程：なし」を除く「ソース：異能」のFPに組み合わせて宣言。組み合わせたFPの射程を「視界」に変更する。
《カウンター》：割込／なし／使用者／なし
使用者が攻撃を受けたとき、その攻撃の処理が終了した直後に宣言。使用者に攻撃を行なったキャラクターを対象に 1 回の攻撃を行なう。攻撃方法は、使用者が使用可能な武器から 1 種類選択すること（使用時【HP】現在値－ 4、1 回／ラウンド）。
《牽制》：割込／近（0～1）／1体※／なし
対象が使用者以外に［攻撃］を行なうか、対象が使用者から離れるように［移動］するか、使用者が対象の［移動］に対して［進入妨害］を行なった直後に宣言。使用者は対象のみを“攻撃の対象”とした 1 回の［攻撃］を行なう（使用時【HP】現在値－ 5、1 回／ラウンド）。

大規模な破壊をもたらすために造られた自律型兵器。

フェンリル

エネミー種別	イデア
虚構体	200

身体	90(D20)	運動	頑健	白兵	HP	500
感覚	20(D20)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	20(D20)	意志	社交	表現	行動値	14
知性	10(D10)	機知	知識	調査	移動値	53

専門技能 〈威圧〉〈軽業〉〈狩猟〉〈走行〉〈追跡〉

効果［常時］

《暗視》:［明度］が［薄暗い］［暗闇］であることによる、視覚による不利益を受けない。
《鋭敏感覚》:〈探知〉判定のダイスに＋1個する。
《怪物》:すべての［スロット］を失う。
《巨体》:〈運動〉〈探知〉による防御判定のダイスを－2個する。
戦術モード 使用者は「3 × 3」エリアを専有する。
《寒冷耐性》:冷気によるダメージを10点軽減する。また、［寒冷］による不利益を受けない。

効果［行動］［割込］

《凶悪な爪牙》:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に 115（205）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃 攻撃判定で［クリティカル］が発生した場合、対象に出血による［崩壊 5］を与える。
〔素手〕＋《殺戮の手》:行動／近(0～1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に 117（207）点のダメージを与える近接攻撃を行なう（使用時【HP】現在値－ 1）。
《連撃》:割込／なし／使用者／なし
使用者が［行動］で行なう［攻撃］の直後に宣言。直前の［行動］で行なった［攻撃］で使用していない攻撃方法を 1 種類選択し、1 回の［攻撃］を行なう（使用時【HP】現在値－ 5、1 回／手番）。
《乱舞》:割込／なし／使用者／なし
攻撃に組み合わせて宣言。組み合わせた攻撃の対象を「3 体」に変更する（使用時【HP】現在値－ 2、1 回／ラウンド）。

北欧神話に登場する魔狼。ラグナロクの折に神々と対峙した。

エルダードラゴン

エネミー種別	イデア
虚構体	250

身体	50(D20)	運動	頑健	白兵	HP	550
感覚	20(D20)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	20(D20)	意志	社交	表現	行動値	20
知性	20(D20)	機知	知識	調査	移動値	42

専門技能 〈狩猟〉〈威圧〉〈鑑定〉〈洞察〉

効果［常時］

《怪物》:すべての［スロット］を失う。
《強固な外皮》《超重量級》:※適用済み
《炎熱耐性》:火や熱によるダメージを50点軽減する。また、［焦熱］による不利益を受けない。
《斬貫耐性》:刃物・刺突・銃弾によるダメージを30点軽減する。また、「鋭刃」「貫通」の効果を受けない。
《衝撃耐性》:打撃・衝撃・爆発によるダメージを30点軽減する。
《空の覇者》:使用者が下記の［環境］にいる間、各効果を得る。
無風［飛行］による防御判定への［不利］を受けない。
強風［強風］による不利益を受けない。
暴風［飛行］を得ることができるが、［強風］と同様の不利益を得る。
《超巨体》:《巨体》《超巨体》を取得していないキャラクターは使用者に［進入妨害］を宣言できない。使用者が行なう〈運動〉または〈探知〉による防御判定はダイスロールを行なえず、達成値が「2」となる。戦術モード時、使用者は「5×5」のエリアを専有する。

効果［行動］［割込］

《凶悪な爪牙》:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
65（115）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。
鋭刃［クリティカル］発生時、対象に出血による［崩壊 5］を与える。
《吐息》:行動／近(1)／3体(範囲／範囲3)／〈頑健〉vs〈運動〉
対象に 57（107）点のダメージを与える特殊攻撃を行なう。［対決］に［勝利］した場合、対象に火による［崩壊 5］（解除:〈頑健〉難易度 3）を与える。使用者はこの攻撃の対象から自動的に除外される。
《咆哮》:行動／近(0)／全体(広範囲／範囲10)／〈頑健〉vs〈意志〉
対象に［萎縮］を与える。［対決］において使用者の〈頑健〉判定で［クリティカル］が発生した場合、対象に（［萎縮］ではなく）［気絶］を与える。使用者はこの効果の対象から自動的に除外される。
《熱血》:割込／なし／使用者／なし
ラウンドの開始に宣言。使用者は［高揚］を得る。また、使用者が［高揚］を得ている間、攻撃で与えるダメージに＋ 5 する（使用時【HP】現在値－ 2）。
《カウンター》:割込／なし／使用者／なし
使用者が攻撃を受けたとき、その攻撃の処理が終了した直後に宣言。使用者に攻撃を行なったキャラクターを対象に 1 回の攻撃を行なう。攻撃方法は、使用者が使用可能な武器から 1 種類選択すること（使用時【HP】現在値－ 4、1 回／ラウンド）。
《連撃》:割込／なし／使用者／なし
使用者が［行動］で行なう［攻撃］の直後に宣言。直前の［行動］で行なった［攻撃］で使用していない攻撃方法を 1 種類選択し、1 回の［攻撃］を行なう（使用時【HP】現在値－ 5、1 回／手番）。
《激怒》:割込／なし／使用者／なし
使用者が［攻撃］によってダメージを受けた直後に宣言。使用者は［憎悪／攻撃を行なったキャラクター］を受ける。使用者が［憎悪］を受けている間、使用者の攻撃で与えるダメージに＋ 10 するが、防御判定に［不利］を受け、［逃走］および［撤退］を宣言できない（使用時【HP】現在値－ 3）。
《覇気》:割込／なし／使用者／効果参照
［萎縮］［気絶］［硬直］［憎悪］［散漫］を受けた直後に［萎縮］［気絶］を無視して宣言。即座に受けた状態の解除を試みる（使用時【HP】現在値－ 2）。
《翅翼》:割込／なし／使用者／なし
使用者の手番の任意の時点か、使用者が落下しそうになった時点で宣言。使用者は［飛行］は使用者の手番の任意の時点で無効にできる。

虚構世界の最強種であるドラゴン。長き時を生きている。ドラゴンになだらかな老いはなく、年を重ねるたびに大きくなり、その力を増す。

ヤマタノオロチ

エネミー種別	イデア
虚構体	250

身体	30(D20)	運動	頑健	白兵	HP	1030
感覚	12(D12)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	12(D12)	意志	社交	表現	行動値	10
知性	8(D8)	機知	知識	調査	移動値	19

専門技能 〈威圧〉〈狩猟〉〈水泳〉

効果［常時］

《怪物》:すべての[スロット]を失う。
《水中適応》:[水中]で呼吸可能。また、[水中]による不利益を受けない。
《超巨体》:《巨体》《超巨体》を取得していないキャラクターは使用者に[進入妨害]を宣言できない。使用者が行なう〈運動〉または〈探知〉による防御判定はダイスロールを行なえず、達成値が「2」となる。
戦術モード 使用者は「25 × 25」のエリアを専有する。
《状態無効:萎縮》:使用者が[萎縮]を受けた直後に解除される。
《状態無効:硬直》:使用者が[硬直]を受けた直後に解除される。

効果［行動］［割込］

〔素手〕+《殺戮の手》:行動／近(0～1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に 47（77）点のダメージを与える近接攻撃を行なう（使用時【HP】現在値－ 1）。
《吐息》+《毒撃》:行動／近(1)／3体(範囲／範囲3)／〈頑健〉vs〈運動〉
対象に 37（67）点のダメージを与える特殊攻撃を行なう。[対決]に［勝利］した場合、対象に［崩壊 5］（解除：〈頑健〉難易度 3）を与える。対象にダメージを与えた結果【HP】が減少した場合、さらに［崩壊 10］（解除：〈頑健〉難易度 6）を与える。使用者はこの攻撃の対象から自動的に除外される（1 回／ラウンド）。
《多頭》:割込／なし／使用者／なし　※追加で7つ(合計8つ)の"頭"
任意のキャラクターの［行動］の直後に宣言。〔素手〕または虚構体特性による［攻撃］を行なう。頭を負傷するたびに使用回数が 1 回減少する（7 回／ラウンド）。**常時効果：**すべての頭が負傷するまで、頭の［部位の負傷］［部位の欠損］の効果を受けない。

日本神話に登場する 8 つの頭と尻尾を持つ大蛇。

ヨルムンガンド

エネミー種別	イデア
虚構体	300

身体	90(D20)	運動	頑健	白兵	HP	1520
感覚	10(D10)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	20(D20)	意志	社交	表現	行動値	9
知性	10(D10)	機知	知識	調査	移動値	48

専門技能 〈狩猟〉〈水泳〉

効果［常時］

《怪物》:すべての[スロット]を失う。
《水中適応》:[水中]で呼吸可能。また、[水中]による不利益を受けない。
《炎熱耐性》《寒冷耐性》《斬貫耐性》《衝撃耐性》:火や熱・冷気・刃物・刺突・銃弾・打撃・衝撃・爆発によるダメージを10点軽減する。また、[焦熱][寒冷]による不利益を受けず、「鋭刃」「貫通」の効果を受けない。
《特殊感覚》:[隠密]を得ているキャラクターを、使用者にとって[隠密]でないかのように扱う。
《超巨体》:《巨体》《超巨体》を取得していないキャラクターは使用者に[進入妨害]を宣言できない。使用者が行なう〈運動〉または〈探知〉による防御判定はダイスロールを行なえず、達成値が「2」となる。
戦術モード 使用者は「34 × 34」のエリアを専有する。
《戦闘民族》:攻撃判定および防御判定のダイスに＋1個する。
《状態無効:硬直》:使用者は[硬直]を受けた直後に解除される。

効果［行動］［割込］

《凶悪な爪牙》+《毒撃》:行動／近(1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に 105（195）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。対象にダメージを与えた結果【HP】が減少した場合、さらに［崩壊 10］（解除：〈頑健〉難易度 6）を与える。
鋭刃 攻撃判定で［クリティカル］が発生した場合、対象に出血による［崩壊 5］を与える。
《乱舞》:割込／なし／使用者／なし
攻撃に組み合わせて宣言。組み合わせた攻撃の対象を「3 体」に変更する（使用時【HP】現在値－ 2、1 回／ラウンド）。

北欧神話に登場する巨大蛇。ラグナロクの折に神々と対峙した。

ナイアーラトテップ

エネミー種別	イデア
虚構体	333

身体	50(D20)	運動	頑健	白兵	HP	800
感覚	20(D20)	射撃	操作	探知	装備HP	0
精神	80(D20)	意志	社交	表現	行動値	35
知性	50(D20)	機知	知識	調査	移動値	35

専門技能 〈クトゥルフ神話〉

効果［常時］

《怪物》:すべての[スロット]を失う。
《鋭敏感覚》:〈探知〉判定のダイスに＋1個する。
《不老不死》:観測者または虚構核による攻撃以外のダメージでは【HP】の現在値が－「【HP】の最大値－1」までしか減少しない。
《巨体》:〈運動〉〈探知〉による防御判定のダイスを－2個する。
戦術モード 使用者は「3 × 3」エリアを専有する。
《理解不能》:観測者が使用者に関する情報を得るための〈機知〉〈知識〉〈調査〉判定またはFPによる判定に初めて[成功]したとき、判定を行なった観測者は[観測ロール]を行なう。
《星外活動》:使用者は宇宙空間でも活動できる。
《神格》:FP使用時の[侵蝕度]増加(【HP】現在値の減少)を－2する。

効果［行動］［割込］

〔素手〕+《殺戮の手》:行動／近(0～1)／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に 80（130）点のダメージを与える近接攻撃を行なう（使用時【HP】現在値－ 1）。
《サイコキネシス》:行動／近＋遠(0～20)／1体／〈表現〉vs〈探知〉
対象に 103（183）点のダメージを与える特殊攻撃を行なう（使用時【HP】現在値－ 1）。
《精神破壊》:行動／視界／1体／〈意志〉vs〈意志〉
対象に 110（190）点のダメージを与える特殊攻撃を行なう。対象はこの攻撃のダメージを【装備HP】から差し引くことができない。
《治癒》:行動／近(0～1)／1体／対決〈表現〉vs〈探知〉
対象に［治療］を行なう。この［治療］は一瞬で完了し、85（165）点の【HP】を回復する。また、対象が次に【HP】の現在値が減少するのを待たず、何度でも行なえる（使用時【HP】現在値－ 1）。
《乱舞》:割込／なし／使用者／なし
攻撃に組み合わせて宣言。組み合わせた攻撃の対象を「3 体」に変更する（使用時【HP】現在値－ 1、1 回／ラウンド）。
《蠱惑》:割込／近＋遠(0～20)／1体／対決〈社交〉vs〈意志〉
使用者の手番の任意の時点で宣言。対象に[憎悪]を与える。この[憎悪]の対象は"使用者が見ることのできる同意した任意のキャラクター 1 体"とする。このFPは「使用:行動」としても宣言できる。その場合は「対象：3 体」となる（使用時【HP】現在値－ 1、1 回／手番）。
《バリア》:割込／近＋遠(0～10)／1体／〈表現〉難易度3
対象がダメージを受ける直前に宣言。受ける予定のダメージを 80 点軽減する（使用時【HP】現在値－ 1、1 回／ラウンド）。
《エブリデイマジック》:割込／なし／使用者／なし
使用者が行なう判定に組み合わせて宣言。専門技能を組み合わせ不可。判定のダイスに＋ 1 個する（使用時【HP】現在値－ 1）。
《クレアボヤンス》:割込／なし／使用者／なし
任意の時点で宣言。イベントの終了までの間、使用者はこの視覚によって自身を中心とした半径 10km 以内の出来事を障害物を無視して視ることができる。また、［隠密］を得ているキャラクターに対して、使用者にとっては[隠密]でないかのように扱う(使用時【HP】現在値－ 1)。
《魔眼》:割込／なし／使用者／なし
《サイコキネシス》《治癒》《蠱惑》《バリア》に組み合わせて宣言。そのFPの射程を「視界」に変更する（使用時【HP】現在値－ 1）。
《カウンター》:割込／なし／使用者／なし
使用者が攻撃を受けたとき、その攻撃が終了した直後に宣言。使用者に攻撃を行なったキャラクターを対象に 1 回の［攻撃］を行なう（使用時【HP】現在値－ 2、1 回／ラウンド）。
《連撃》:割込／なし／使用者／なし
使用者が［行動］で行なう［攻撃］の直後に宣言。直前の［行動］で行なった［攻撃］で使用していない攻撃方法を 1 種類選択し、1 回の［攻撃］を行なう（使用時【HP】現在値－ 3、1 回／手番）。
《覇気》:割込／なし／使用者／効果参照
[萎縮][気絶][硬直][憎悪][散漫]を受けた直後に[萎縮][気絶]を無視して宣言。即座に受けた状態の解除を試みる(使用時【HP】現在値－ 1)。
《伸縮自在》:割込／なし／使用者／効果参照
ラウンドの開始時に宣言。《大型》《小型》《巨体》から選択してその効果を得るか、いずれも選択しないことができる。

クトゥルフ神話に登場する千の化身を持つ邪神。

魔王（まおう）

エネミー種別	イデア
虚構体	500

身体	50（D20）	運動	頑健	白兵	ＨＰ	1200
感覚	50（D20）	射撃	操作	探知	装備ＨＰ	30
精神	150（D20）	意志	社交	表現	行動値	50
知性	50（D20）	機知	知識	調査	移動値	50

専門技能 〈威圧〉〈指揮〉〈伝承〉〈洞察〉〈武術：西洋剣術〉〈話術〉

効果［常時］

《魔眼》：使用者は疑似的な視覚を得る。この疑似的な視覚は明るさが［薄暗い］［暗闇］であることによる、視覚的な不利益を受けない。

《不老不死》：観測者または虚構核による攻撃以外のダメージでは【ＨＰ】の現在値が－「【ＨＰ】の最大値－1」までしか減少しない。

《炎熱耐性》：火や熱によるダメージを60点軽減する。また、［焦熱］による不利益を受けない。

《寒冷耐性》：冷気によるダメージを60点軽減する。また、［寒冷］による不利益を受けない。

《斬貫耐性》：刃物・刺突・銃弾によるダメージを60点軽減する。また、「鋭刃」「貫通」の効果を受けない。

《衝撃耐性》：打撃・衝撃・爆発によるダメージを60点軽減する。

《特殊感覚》：［隠密］を得ているキャラクターを、使用者にとって［隠密］でないかのように扱う。

《畏怖》：［萎縮］［憎悪］［散漫］のいずれかを受けている、［虚構核］を除くキャラクターに対する使用者が行なう攻撃のダメージに＋5する。

効果［行動］［割込］

《サイコキネシス》：行動／近＋遠（0～20）／1体／〈表現〉vs〈探知〉
対象に 158（308）点のダメージを与える特殊攻撃を行なう（使用時【ＨＰ】現在値－ 2）。

〔武装生成：射撃〕：行動／遠（5～20）／1体／〈射撃〉vs〈探知〉
対象に 200（250）点のダメージを与える遠隔攻撃を行なう。

〔武装生成：白兵〕：行動／近（0～1）／1体／〈白兵〉vs〈運動〉
対象に 200（250）点のダメージを与える近接攻撃を行なう。

《武装生成：射撃》：割込／なし／使用者／〈表現〉難易度5
任意の時点で宣言。使用者は〔武器生成：射撃〕を取得し、スロットが空いていれば即座に［準備］する。この武器は 10 分が経過するか使用者が解除を宣言すると消失する（使用時【ＨＰ】現在値－ 3）。

《武装生成：白兵》：割込／なし／使用者／〈表現〉難易度5
任意の時点で宣言。使用者は〔武器生成：白兵〕を取得し、スロットが空いていれば即座に［準備］する。この武器は 10 分が経過するか使用者が解除を宣言すると消失する（使用時【ＨＰ】現在値－ 2）。

《武装生成：防具》：割込／なし／使用者／〈表現〉難易度5
任意の時点で宣言。使用者は「準備：装着」の防具を取得して即座に［準備］し、170 点の【装備ＨＰ】を得る。この防具は 10 分が経過するか使用者が解除を宣言すると消失する。消失した際には、【装備ＨＰ】の最大値のみが減少する（使用時【ＨＰ】現在値－ 2）。

《魔眼》：割込／なし／使用者／なし
「射程：なし」を除く「ソース：異能」のＦＰに組み合わせて宣言。組み合わせたＦＰの射程を「視界」に変更する（使用時【ＨＰ】現在値－ 1）。

《テレポート》：割込／なし／使用者／なし
［移動］に組み合わせて宣言。使用者は視界内の配置可能な任意のエリアに［移動］する。この［移動］は、［移動］を阻害する効果を無視する。また、移動前のエリアから途中のエリアを通過することなく、直接移動先のエリアに進入する（使用時【ＨＰ】現在値－ 4）。

《カウンター》：割込／なし／使用者／なし
使用者が攻撃を受けたとき、その攻撃の処理が終了した直後に宣言。使用者に攻撃を行なったキャラクターを対象に 1 回の攻撃を行なう。攻撃方法は、使用者が使用可能な武器から 1 種類選択すること（使用時【ＨＰ】現在値－ 4、1 回／ラウンド）。

《連撃》：割込／なし／使用者／なし
使用者が［行動］で行なう［攻撃］の直後に宣言。直前の［行動］で行なった［攻撃］で使用していない攻撃方法を 1 種類選択し、1 回の［攻撃］を行なう（使用時【ＨＰ】現在値－ 5、1 回／手番）。

《バリア》：割込／近＋遠（0～20）／1体／〈表現〉難易度3
対象がダメージを受ける直前に宣言。受ける予定のダメージを 150 点軽減する（使用時【ＨＰ】現在値－ 1、1 回／ラウンド）。

《覇気》：割込／なし／使用者／効果参照
［萎縮］［気絶］［硬直］［憎悪］［散漫］を受けた直後に［萎縮］［気絶］を無視して宣言。即座に受けた状態の解除を試みる（使用時【ＨＰ】現在値－ 2）。

地獄を統べる悪魔の君主。これまで数多の勇者が戦いを挑んだが、倒すことはできなかった。

異界の神（いかいのかみ）

エネミー種別	イデア
虚構体	999

身体	150（D20）	運動	頑健	白兵	ＨＰ	2860
感覚	150（D20）	射撃	操作	探知	装備ＨＰ	0
精神	150（D20）	意志	社交	表現	行動値	150
知性	150（D20）	機知	知識	調査	移動値	150

専門技能 なし

効果［常時］

《魔眼》：使用者は疑似的な視覚を得る。この疑似的な視覚は明るさが［薄暗い］［暗闇］であることによる、視覚的な不利益を受けない。

《苦痛の表皮》：使用者が同じエリア（戦術モードの場合は隣接するエリア）に存在するキャラクターの攻撃に対して［防御］を宣言しなかった場合、攻撃を行なったキャラクターに99点のダメージを与える。

《高速治癒》：使用者は［再生99］を得る。

《怪物》：すべての［スロット］を失う。

《不老不死》：観測者または虚構核による攻撃以外のダメージでは【ＨＰ】の現在値が－「【ＨＰ】の最大値－1」までしか減少しない。

《畏怖》：［萎縮］［憎悪］［散漫］のいずれかを受けている、［虚構核］を除くキャラクターに対する使用者が行なう攻撃のダメージに＋5する。

《理解不能》：観測者が使用者に関する情報を得るための〈機知〉〈知識〉〈調査〉判定または使用者の情報を得るためのＦＰによる判定に［成功］したとき、判定を行なった観測者は［観測ロール］を行なう。観測者がすでに使用者の《理解不能》の効果で［観測ロール］を行なったことがあるならば、効果を発揮しない。

《星外活動》：使用者は宇宙空間でも活動できる。

《超巨体》：《巨体》《超巨体》を取得していないキャラクターは使用者に［進入妨害］を宣言できない。使用者が行なう〈運動〉または〈探知〉による防御判定はダイスロールを行なえず、達成値が「2」となる。戦術モード時、使用者は「33×33」のエリアを専有する。

効果［行動］［割込］

《サイコキネシス》：行動／近＋遠（0～20）／1体／〈表現〉vs〈探知〉
対象に 158（308）点のダメージを与える特殊攻撃を行なう（使用時【ＨＰ】現在値－ 2）。

《射出器官》：行動／遠＋超遠（5～20）／1体／〈射撃〉vs〈探知〉
164（314）点のダメージを与える遠隔攻撃を行なう。

《吐息》：行動／近（1）／3体（範囲／範囲3）／〈頑健〉vs〈運動〉
対象に 157（307）点のダメージを与える特殊攻撃を行なう。［対決］に［勝利］した場合、対象に［崩壊 5］（解除：〈頑健〉難易度 3）を与える。使用者はこの攻撃の対象から自動的に除外される。

《エブリデイマジック》：割込／なし／使用者／なし
使用者が行なう判定に組み合わせて宣言。組み合わせた判定のダイスに＋ 1 個する（使用時【ＨＰ】現在値－ 2）。

《バリア》：割込／近＋遠（0～20）／1体／〈表現〉難易度3
対象がダメージを受ける直前に宣言する。受ける予定のダメージを 150 点軽減する（使用時【ＨＰ】現在値－ 2、1 回／ラウンド）。

《魔眼》：割込／なし／使用者／なし
「射程：なし」を除く「ソース：異能」のＦＰに組み合わせて宣言。組み合わせたＦＰの射程を「視界」に変更する（使用時【ＨＰ】現在値－ 1）。

《連撃》：割込／なし／使用者／なし
使用者が［行動］で行なう［攻撃］の直後に宣言。直前の［行動］で行なった［攻撃］で使用していない攻撃方法を 1 種類選択し、1 回の［攻撃］を行なう（使用時【ＨＰ】現在値－ 5、1 回／手番）。

《乱舞》：割込／なし／使用者／なし
［攻撃］に組み合わせて宣言。組み合わせた攻撃の対象を「3 体」に変更する（使用時【ＨＰ】現在値－ 2、1 回／ラウンド）。

《覇気》：割込／なし／使用者／効果参照
［萎縮］［気絶］［硬直］［憎悪］［散漫］を受けた直後に［萎縮］［気絶］を無視して宣言。即座に受けた状態の解除を試みる（使用時【ＨＰ】現在値－ 2）。

《光背》：割込／効果参照／効果参照／なし
使用者が［攻撃］の対象になった直後に宣言。使用者に［攻撃］を行なうキャラクターは攻撃判定の［有利］を打ち消して［不利］を得る（使用時【ＨＰ】現在値－ 2、1 回／ラウンド）。

《媒介移動：宇宙》：割込／なし／使用者／なし
使用者が“宇宙”に触れているとき、使用者の［移動］に組み合わせて宣言。使用者は視界内（戦術モードの場合は 150 エリア以内）の“宇宙”のある配置可能な任意のエリアに［移動］する。この［移動］は、［移動］を阻害する効果を無視する。また、移動前のエリアから、途中のエリアを通過することなく、直接移動先のエリアに進入する。

異界に棲まう邪神。神に挑もうなどと考えることなかれ。