

## 〔ご注意〕

「ペルソナTRPGーO」は、「おーるぼん」が「ペルソナ」シリーズのファンとして製作したものであり、「株式会社アトラス」様は一切関わっておりません。内容に関するお問い合わせは「Fact」の広報アカウント([https://twitter.com/Fun\\_act\\_trpg](https://twitter.com/Fun_act_trpg))に対して行って下さい。「株式会社アトラス」様にご迷惑の掛からぬよう、ご理解・ご協力をお願い致します。

なお、「PTOシナリオクラフトプレイ」に関連するコンテンツは、「銭茶」が「ペルソナ」シリーズ、および「ペルソナTRPGーO」のファンとして個人的に製作したものであり、これらに関する内容のお問い合わせは「おーるぼん」様や「Fact」広報アカウントではなく、「銭茶」に対して、Discord「PTO交流サーバー」の「質問部屋:ユーザーコンテンツ用」で行ってくださるよう、ご理解・ご協力をお願い致します。

# ペルソナTRPGーO

## ボスエネミーサンプル集

### ◆[ボスエネミーのステータスの目安](#)

### ◆[属性相性決定表](#)

### ◆[ボステンプレート](#)

#### [基本特徴](#)

##### [最優先](#)

[:即死・気絶無効](#)

[:状態異常耐性20%](#)

[:瞬間回復](#)

##### [優先順位高](#)

[:ダウン耐性50%](#)

[:ダウンゲージ\(n\)](#)

[:即時復帰](#)

[:状態異常成功率UP](#)

##### [優先順位低\(高レベル向け\)](#)

[:n回行動](#)

[:状態異常無効・○○](#)

[:抗体獲得](#)

[:不動心](#)

[:万能耐性](#)

[:全体攻撃](#)

:体幹強化  
:弱化短縮  
:ダウン無効

#### 追加特徴

:毒カウンタ  
:すぐにけせ  
:嘘のヴェール  
:底力  
:かばう  
:状態異常弱点20%  
:○○の息吹  
:○○の心得

#### ①ペルソナ使い

救済の使徒  
激情の魔槍  
狂乱の道化師  
人造の戦乙女  
星海の侵犯者

#### ②悪魔・シャドウ・その他

傲慢なる拳  
絶対的☆偶像  
疾走する本能  
幻想の華  
蘇る巨神

#### ③取り巻き(悪魔・シャドウ・認知存在、その他)

ハウンド  
ギガス  
ラプター  
テンプター  
ガーディアン  
リビングデッド  
ファナティック

#### ◆命名表

## ◆ボスエネミーのステータスの目安

PC四名を基本に、PCLvごとに対応したおおよそのステータスの目安を掲載する。  
あくまでも目安であるため、GMIはPCの戦力に合わせて適宜調整してほしい。

| 平均PCLv  | 2                                     | 5                                     | 10                                    |
|---------|---------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|
| HP      | 100<br>+<br>(PC人数×<br>50)             | 300<br>+<br>(PC人数×<br>50)             | 500<br>+<br>(PC人数×<br>100)            |
| 力B      | 3                                     | 3                                     | 4                                     |
| 魔力B     | 3                                     | 3                                     | 4                                     |
| 知力B     | 0                                     | 1                                     | 1                                     |
| 速度      | 10                                    | 15                                    | 20                                    |
| 速度B     | 2                                     | 3                                     | 4                                     |
| 運B      | 0                                     | 2                                     | 3                                     |
| クリティカル値 | 5                                     | 7                                     | 8                                     |
| 物理防御    | 5                                     | 5                                     | 10                                    |
| 魔法防御    | 5                                     | 5                                     | 10                                    |
| 通常攻撃    | 2d10+10+<br>力B<br>～<br>2d10+15+<br>力B | 3d10+10+<br>力B<br>～<br>3d10+15+<br>力B | 4d10+15+<br>力B<br>～<br>4d10+20+<br>力B |
| 取り巻きのHP | 60                                    | 100                                   | 200                                   |

| 平均PCLv | 15                         | 20                          | 25～                         |
|--------|----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| HP     | 900<br>+<br>(PC人数×1<br>50) | 1500<br>+<br>(PC人数×<br>250) | 2000<br>+<br>(PC人数×2<br>50) |

|         |                                       |                                       |                                       |
|---------|---------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|
| 力B      | 4                                     | 5                                     | 6                                     |
| 魔力B     | 4                                     | 5                                     | 6                                     |
| 知力B     | 2                                     | 3                                     | 3                                     |
| 速度      | 25                                    | 25                                    | 30                                    |
| 速度B     | 5                                     | 6                                     | 7                                     |
| 運B      | 3                                     | 5                                     | 5                                     |
| クリティカル値 | 8                                     | 10                                    | 10                                    |
| 物理防御    | 10                                    | 15                                    | 20                                    |
| 魔法防御    | 10                                    | 15                                    | 20                                    |
| 通常攻撃    | 4d10+25+<br>力B<br>～<br>5d10+20+<br>力B | 5d10+25+<br>力B<br>～<br>6d10+25+<br>力B | 6d10+30+<br>力B<br>～<br>7d10+30+<br>力B |
| 取り巻きのHP | 300                                   | 500                                   | 800                                   |

※平均PCLv10以降HPが大幅に増加するのは、「チャージ」や「コンセントレイト」によってPC側の火力が跳ね上がるためである。

## ◆属性相性決定表

- ①PCLVに応じて以下の表を参照し、それに応じた数の10面ダイスを振る。  
これを「ダイスA」とする。

| PCLv  | ダイス個数 |
|-------|-------|
| 2～5   | 1個    |
| 6～10  | 2個    |
| 11～20 | 3個    |
| 25～   | 4個    |

- ②ダイスAの出目を確認し、それに対応した属性の相性を「耐性」とする。

出目が重複した場合、「耐性」→「無効」→「吸収・反射」とランクアップする。

③ダイスAと同じ個数のダイスを振る。

これを「ダイスB」とする。

ダイスBの出目に対応した属性の相性を「弱点」とする。

出目がダイスAと重複した場合、「吸収・反射」→「無効」→「耐性」→「通常」とランクダウンする。

④出目10の数だけ相性を「通常」に変更する。

・ダイスA、ダイスB

※核熱、念動は追加ルールを使用する場合のみ選択可能。

| 出目 | 属性           |
|----|--------------|
| 1  | 火炎           |
| 2  | 氷結           |
| 3  | 疾風           |
| 4  | 電撃           |
| 5  | 破魔or核熱       |
| 6  | 呪殺or念動       |
| 7  | 斬撃           |
| 8  | 打撃           |
| 9  | 刺突           |
| 10 | 相性一つを「通常」に変更 |

例①

ダイスAの出目が1、6

ダイスBの出目が2、6

→火炎耐性、氷結弱点

(呪殺・念動は打ち消されて「通常」となる)

例②

ダイスAの出目が2、2、6

ダイスBの出目が4、5、2

→氷結・呪殺(念動)耐性、電撃・破魔(核熱)弱点

(Aの時点では氷結は「無効」だが、Bで出目が重複したので「耐性」にランクダウンする)

例③

ダイスAの出目が10、1、1、4

ダイスBの出目が5、2、3、6

→火炎無効、電撃耐性、氷結・疾風・呪殺(念動)・破魔(核熱)弱点になるが、ダイスAの出目に10が一個あるので、弱点を一つ「通常」に変更

→火炎無効、電撃耐性、氷結・疾風・呪殺(念動)弱点

---

## ◆ボステンプレート

以下に掲載するのは、様々なシチュエーションをイメージしたボスエネミーのテンプレートである。

名称は仮の物であり、実際に使用する際にはシナリオやキャラに合わせて自由に決めて良い。

相性、使用スキル、アルカナエフェクト等はPCLv2～5のパーティを想定して設定している。

より高レベルのPCを相手にする場合は「[ボスエネミーのステータスの目安](#)」と、各テンプレートに記載された「高レベル用の強化例」を参照してほしい。

シャドウ・悪魔のデータにアルカナエフェクトを追加してペルソナ使いのエネミーとして運用しても良い、逆も然りだ。

※使用するアルカナエフェクトとエネミー自身のアルカナは異なっても良い。

また、一部のボスは他のエネミーを引き連れて戦闘を行うことを前提とした構成となっている。

これらのエネミー、所謂「取り巻き」のデータも掲載してある(既存のエネミーリストから選択しても良い)。

各種スキルとアルカナエフェクトの詳細は「[第二章:PC関連データ](#)」を参照してほしい。

なおチャットパレットは「ココフォリア」で判定を行う事を想定している。

全体攻撃の「rep○」はrepeat、○の人数分の判定を行う、という意味だ(rep4なら、PC四人に対して命中判定を行う。実際のPCの人数に合わせて変更してほしい)。

## 基本特徴

### 最優先

:即死・気絶無効

...「気絶」状態にならず、「即死効果」を無効化する。

:状態異常耐性20%

...自身に対する【状態異常判定】の成功率に-20%の修正が加わる。

:瞬間回復

...自分が何らかの「状態異常」になったとき、その時点でその「状態異常」の「効果時間」が2ターン減少する。

### 優先順位高

:ダウン耐性50%

...自身が「ダウン」状態になる攻撃を受けたとき、50%の確率で無効化する。  
「ダウンゲージ」と同時に取得できない。

:ダウンゲージ(n)

...この特徴を持つエネミーは弱点属性による攻撃、または物理攻撃のクリティカルを()  
内の数字の回数分受けた場合のみ「ダウン」状態となる(「ツルリンマジック」「ランダム  
ムダウン」「災禍の風」「滅亡の嵐」の効果を受けた場合、ダウンゲージ1回分とする)。

「バトンタッチ」はダウンしない限り不可。

「ダウンゲージ」は「ダウン」状態からの復帰と同時に全回復する。

「ダウン耐性」と同時に取得できない。

:即時復帰

...この特徴を持つエネミーが「ダウンゲージ」を2回分以上残した状態で「状態異常」  
に掛かった時、1回分の「ダウンゲージ」を消費して「状態異常」を即座に回復出来る。

「ダウンゲージ」が残り1以下の場合、この効果は使用出来ない。

: 状態異常成功率UP

... 自身が行う【状態異常判定】の成功率に+20%の修正が加わる。

優先順位低(高レベル向け)

: n回行動

... 1ターンに指定回数分行動する。

: 状態異常無効・○○

... 指定された「状態異常」を無効化する。

: 抗体獲得

... この特徴を持つエネミーは、同じ「状態異常」を2回目以降無効化する。

「状態異常」の効果中に同じ「状態異常」が付与された場合も効果時間は延長されない。

: 不動心

... 「混乱」「激昂」「恐怖」を無効化する。

: 万能耐性

... 「万能」属性の攻撃から受けるダメージの固定値が50%減少する。

: 全体攻撃

... 「通常攻撃」の目標を敵全体に変更する。

: 体幹強化

... 自分に対する「命中判定」のクリティカル値を30%軽減する(最低5)。

: 弱化短縮

... 「弱化」系統のスキルを受けた場合、その時点で効果時間を2ターン減少する。

: ダウン無効

... 「ダウン」状態にならない。

## 追加特徴

以下に記載する特徴は、エネミーごとの個性をより強めるものである。

### :毒カウンタ

...物理属性の攻撃を受けたとき、20%の確率で攻撃をしてきたキャラクターを「毒」状態にする(「特殊回避判定」は発生しない)。

他の「~~カウンタ」と異なり、物理攻撃のダメージは自身が受けることに注意。

### :すぐにけせ

...この特徴を持つエネミーに対する「看破判定」が成功したとき、判定を行ったキャラクターを50%の確率で「恐怖」状態にする(「特殊回避判定」は発生しない)。

### :嘘のヴェール

...この特徴を持つエネミーに対する「看破判定」の成功率に-40%の修正が加わる。「カットイン」を使用した「看破判定」には、この効果は無効となる。

判定に成功した場合、このエネミー自身がラクンダの効果を受ける。

### :底力

...この特徴を持つエネミーはHPが半分以下(切り上げ)になったとき、それ以降に行う攻撃で与えるダメージの固定値が常に50%上昇する。

この効果は一度発動したら戦闘が終了するまで解除されず、強化・弱化スキルと重複する。

発動時は必ず告知し、タルンダ+ラクカジャをPLに推奨すること。

### :かぼう

...この特徴を持つエネミーが戦闘不能になっていない間、自分以外の目標(「かぼう」を持つエネミーを除く)に対する攻撃のダメージを代わりに受ける。

全体攻撃の場合も、ダメージを受けるのはこの特徴を持つエネミーのみとなる。

何らかの「状態異常」の効果中、この特徴は無効となる。

### :状態異常弱点20%

...自身に対する【状態異常判定】の成功率に+20%の修正が加わる。

### :○○の息吹

...「通常攻撃」で与えるダメージを指定された属性に変更する。

:○○の心得

…最初のターンで、自身のフェイズ開始時に指定された「強化」スキルの効果が掛かる。

※攻撃の心得→タルカジャ、防御の心得→ラクカジャ、素早さの心得→スクカジャ

---

## ①ペルソナ使い

### 救済の使徒

|           |                                                                                                                                                                                                                              |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 相性        | 破魔耐性<br>呪殺弱点                                                                                                                                                                                                                 |
| アルカナエフェクト | 百鬼夜行(魔術師)                                                                                                                                                                                                                    |
| 通常攻撃      | 斬撃 2d10+10+力B                                                                                                                                                                                                                |
| スキル構成     | コウガ、マハコウハ、疾風斬、ハマオン、デクンダ、マハコウガ                                                                                                                                                                                                |
| 特徴        | <p><a href="#">:即死・気絶無効</a><br/><a href="#">:状態異常耐性20%</a><br/><a href="#">:瞬間回復</a><br/><a href="#">:即時復帰</a><br/><a href="#">:ダウンゲージ(2)</a></p> <p>HP半分以下で固定行動:1度だけ2回行動。デクンダを使用し、マハコウガで攻撃(百鬼夜行を適用)。<br/>以降行動パターンは元に戻る。</p> |
| 行動(1d10)  | 1~3:コウガ<br>4~6:マハコウハ<br>7~9:疾風斬<br>10 :ハマオン                                                                                                                                                                                  |
| 高レベル用の強化例 | <p>コウガ→コウガオン、マハコウハ→マハコウガ、疾風斬→利剣乱舞、マハコウガ(固定行動)→マハコウガオンに変更。</p> <p>「ダウンゲージ(2)」を「ダウンゲー</p>                                                                                                                                      |

|    |                                                            |
|----|------------------------------------------------------------|
|    | ジ(3)」に変更。                                                  |
| 解説 | 救済願望や正義感を暴走させたペルソナ使い。<br>破魔属性の魔法スキルを主力にして、立ち塞がる『異端者』を排除する。 |

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| チャットパレット | PT<br>1d10<br>1d4 目標選択<br>PT90@5【命中判定】通常攻撃:斬撃<br>2d10+10+3【ダメージ】通常攻撃:斬撃<br><br>PT90@5【命中判定】コウガ:破魔<br>3d10+30+9【ダメージ】コウガ:破魔<br><br>rep4 PT80@5【命中判定】マハコウハ:破魔<br>2d10+20+6【ダメージ】マハコウハ:破魔<br><br>rep4 PT80@5【命中判定】疾風斬:斬撃<br>2d10+20+6【ダメージ】疾風斬:斬撃<br><br>PT100@5【命中判定】ハマオン:破魔<br>1d100<=25【即死判定】ハマオン:破魔<br><br>PT100@5【命中判定】デクンダ<br><br>rep4 PT80@5【命中判定】マハコウガ:破魔(百鬼夜行)<br>3d10+30+21【ダメージ】マハコウガ:破魔(百鬼夜行) |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## 激情の魔槍

|           |               |
|-----------|---------------|
| 相性        | 火炎耐性<br>氷結弱点  |
| アルカナエフェクト | 暴虐の雄叫び(悪魔)    |
| 通常攻撃      | 刺突 2d10+15+力B |

|           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| スキル構成     | シングルショット、アイオンの雨、アギラオ、バリエーションダンス                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 特徴        | <p> <a href="#">:即死・気絶無効</a><br/> <a href="#">:状態異常耐性20%</a><br/> <a href="#">:瞬間回復</a><br/> <a href="#">:即時復帰</a><br/> <a href="#">:ダウンゲージ(2)</a> </p> <p> <a href="#">ステータスの目安</a>より運Bを1点低くする。         </p> <p>           HP半分以下で固定行動: 暴虐の雄叫びを使用(行動パターンは変化無し、上昇したステータスは戦闘不能になるまでそのまま)。使用直後にHPが40点減少。         </p> |
| 行動(1d10)  | 1～3: シングルショット<br>4～6: アイオンの雨<br>7～9: アギラオ<br>10 : バリエーションダンス                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 高レベル用の強化例 | <p>           シングルショット→ダブルシュート、アイオンの雨→アローシャワー、アギラオ→アギダインに変更。         </p> <p>           「ダウンゲージ(2)」を「ダウンゲージ(3)」に変更。         </p>                                                                                                                                                                                    |
| 解説        | <p>           怒りや絶望等の負の感情に魂を焼かれたペルソナ使い。         </p> <p>           刺突属性の物理スキルと火炎属性の魔法スキルは、自らの命と引き換えに激しさを増す。         </p>                                                                                                                                                                                            |

|          |                                                                                                                          |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| チャットパレット | PT<br><br>1d10<br><br>1d4 目標選択<br><br>PT90@5【命中判定】通常攻撃: 刺突<br>2d10+15+3【ダメージ】通常攻撃: 刺突<br>2d10+15+5【ダメージ】通常攻撃: 刺突(暴虐の雄叫び) |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | PT90@5【命中判定】シングルショット: 刺突<br>3d10+30+9【ダメージ】シングルショット: 刺突<br>3d10+30+15【ダメージ】シングルショット: 刺突(暴虐の雄叫び)<br><br>rep4 PT80@5【命中判定】アイオンの雨: 刺突<br>2d10+20+6【ダメージ】アイオンの雨: 刺突<br>2d10+20+10【ダメージ】アイオンの雨: 刺突(暴虐の雄叫び)<br><br>PT90@5【命中判定】アギラオ: 火炎<br>3d10+30+9【ダメージ】アギラオ: 火炎<br>3d10+30+15【ダメージ】アギラオ: 火炎(暴虐の雄叫び)<br><br>rep4 PT80@5【命中判定】バリエーションダンス: 万能<br>2d10+20+6【ダメージ】バリエーションダンス: 万能<br>2d10+20+10【ダメージ】バリエーションダンス: 万能(暴虐の雄叫び)<br>rep4 1d100<=40【状態異常判定】バリエーションダンス: 激昂 |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## 狂乱の道化師

|           |                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 相性        | 呪殺耐性<br>破魔弱点                                                                                                                                                                                                                                             |
| アルカナエフェクト | 熱狂の宴(愚者)、百鬼夜行(魔術師)                                                                                                                                                                                                                                       |
| 通常攻撃      | 打撃 2d10+10+力B                                                                                                                                                                                                                                            |
| スキル構成     | エイガ、脳天落とし、デビルスマイル、淀んだ吐息、デクンダ、マハエイガ                                                                                                                                                                                                                       |
| 特徴        | <a href="#">:即死・気絶無効</a><br><a href="#">:状態異常耐性20%</a><br><a href="#">:瞬間回復</a><br><a href="#">:即時復帰</a><br><a href="#">:不動心</a><br><a href="#">:ダウンゲージ(2)</a><br><br><a href="#">ステータスの目安</a> より物理防御を5点低くする。<br><br>必ず取り巻きとして「 <a href="#">ハウンド</a> 」×2 |

|           |                                                                                                                                                            |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|           | <p>か「<u>ギガス</u>」×2と同時に出現する。</p> <p>最初のターンに固定行動:熱狂の宴をエネミー全体に使用(自身には効果無し)。</p> <p>HP半分以下で固定行動:1度だけ2回行動。デクンダを使用し、マハエイガで攻撃(百鬼夜行を適用)。</p> <p>以降行動パターンは元に戻る。</p> |
| 行動(1d10)  | <p>1～3:エイガ</p> <p>4～6:脳天落とし</p> <p>7～9:デビルスマイル</p> <p>10 :淀んだ吐息</p>                                                                                        |
| 高レベル用の強化例 | <p>エイガ→エイガオン、脳天落とし→クレイジーチェーン、マハエイガ(固定行動)→マハエイガオンに変更。</p> <p>「ダウンゲージ(2)」を「ダウンゲージ(3)」に変更。</p>                                                                |
| 解説        | <p>支配欲や愉快犯的な思考を持つペルソナ使い。</p> <p>状態異常スキルと他者の精神を暴走させる能力を用いて、戦場を引っ掻き回す。</p>                                                                                   |

|          |                                                                                                                                                                                                         |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| チャットパレット | <p>PT</p> <p>1d10</p> <p>1d4 目標選択</p> <p>PT90@5【命中判定】通常攻撃:打撃<br/>2d10+10+3【ダメージ】通常攻撃:打撃</p> <p>PT90@5【命中判定】エイガ:呪殺<br/>3d10+30+9【ダメージ】エイガ:呪殺</p> <p>PT90@5【命中判定】脳天落とし:打撃<br/>2d10+20+6【ダメージ】脳天落とし:打撃</p> |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|  |                                                                                                                                                                                                                                                           |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | 1d100<=40【状態異常判定】脳天落とし:混乱<br><br>rep4 PT80@5【命中判定】デビルスマイル:万能<br>2d10+20+6【ダメージ】デビルスマイル:万能<br>rep4 1d100<=40【状態異常判定】デビルスマイル:恐怖<br><br>PT100@5【命中判定】淀んだ吐息<br><br>PT100@5【命中判定】デクンダ<br><br>rep4 PT80@5【命中判定】マハエイガ:呪殺(百鬼夜行)<br>3d10+30+21【ダメージ】マハエイガ:呪殺(百鬼夜行) |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## 人造の戦乙女

|           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 相性        | 刺突耐性<br>電撃弱点<br>※追加ルールを使用する場合は<br>核熱耐性に変更する。                                                                                                                                                                                                                                                         |
| アルカナエフェクト | —                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 通常攻撃      | 刺突(火炎)(核熱)<br>2d10+15+力B                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| スキル構成     | デッドエンド、ブレインシェイク、電<br>光石火、ポイズンミスト                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 特徴        | : <a href="#">即死・気絶無効</a><br>: <a href="#">状態異常耐性20%</a><br>: <a href="#">瞬間回復</a><br>: <a href="#">即時復帰</a><br>: <a href="#">ダウンゲージ(2)</a><br>: <a href="#">火炎の息吹</a><br>※追加ルールを使用する場合は<br>核熱の息吹に変更する。<br>:オルギアモード<br><br>オルギアモード...2ターン後の自<br>身の行動順まで力B、魔力B、速<br>度Bに+3。<br>効果が終了したターンは行動・回<br>避不能。 |

|           |                                                                                                                              |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|           | <p><u>ステータスの目安</u>より速度Bを1点低くする。</p> <p>HP半分以下で固定行動:「オルギアモード」を使用、行動パターンは変化無し。<br/>以降2ターンごとに行動不能になる。<br/>※行動不能が回復したら再使用する。</p> |
| 行動(1d10)  | <p>1～2:通常攻撃(火炎)<br/>通常攻撃(核熱)<br/>3～4:デッドエンド<br/>5～6:ブレインシェイク<br/>7～9:電光石火<br/>10 :ポイズンミスト</p>                                |
| 高レベル用の強化例 | <p>デッドエンドをパワースラッシュ、ブレインシェイクをナバスネビュラ、電光石火をヒートウェイブに変更。</p> <p>「ダウンゲージ(2)」を「ダウンゲージ(3)」に変更。</p>                                  |
| 解説        | <p>パピヨンハートと呼ばれる特殊機関を搭載し、ペルソナ能力を有する、人を模した機械人形。<br/>物理スキルに特化しており、さらに「オルギアモード」の起動によって一時的に性能を引き上げることが可能。</p>                     |

|          |                                                                                                                                 |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| チャットパレット | <p>PT</p> <p>1d10</p> <p>1d4 目標選択</p> <p>PT90@5【命中判定】通常攻撃:火炎<br/>2d10+15+3【ダメージ】通常攻撃:火炎<br/>2d10+15+6【ダメージ】通常攻撃:火炎(オルギアモード)</p> |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | PT90@5【命中判定】デッドエンド:斬撃<br>3d10+30+9【ダメージ】デッドエンド:斬撃<br>3d10+30+18【ダメージ】デッドエンド:斬撃(オルギアモード)<br><br>PT90@5【命中判定】ブレインシェイク:刺突<br>2d10+20+6【ダメージ】ブレインシェイク:刺突<br>2d10+20+12【ダメージ】ブレインシェイク:刺突(オルギアモード)<br>1d100<=40【状態異常判定】ブレインシェイク:衰弱<br><br>rep4 PT80@5【命中判定】電光石火:打撃<br>2d10+20+6【ダメージ】電光石火:打撃<br>2d10+20+12【ダメージ】電光石火:打撃(オルギアモード)<br><br>rep4 PT80@5【命中判定】ポイズンミスト:万能<br>2d10+20+6【ダメージ】ポイズンミスト:万能<br>2d10+20+12【ダメージ】ポイズンミスト:万能(オルギアモード)<br>rep4 1d100<=40【状態異常判定】ポイズンミスト:毒 |
|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## 星海の侵犯者

|           |                                                                                                                                                                                                                               |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 相性        | 耐性・弱点なし                                                                                                                                                                                                                       |
| アルカナエフェクト | 蛮歌(愚者)                                                                                                                                                                                                                        |
| 通常攻撃      | 刺突 2d10+15+力B                                                                                                                                                                                                                 |
| スキル構成     | 怪電波、呪いの言葉、テトラカーン、ヒートライザ、アンティクトン<br><br>怪電波...PC単体に3d10+30+魔力B*3の電撃属性ダメージを与え、40%の確率で「混乱」付与。<br>※追加ルールを使用する場合は念動属性に変更する。<br><br>呪いの言葉...PC単体に3d10+30+魔力B*3の呪殺属性ダメージを与え、40%の確率で「恐怖」付与。<br><br>アンティクトン...PC全体に3d10+30+魔力B*3の万能属性ダ |

|           |                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|           | メーグを与え、100%の確率でランダマイザ効果を付与。                                                                                                                                                                                                                   |
| 特徴        | <p> <a href="#">:即死・気絶無効</a><br/> <a href="#">:状態異常耐性20%</a><br/> <a href="#">:瞬間回復</a><br/> <a href="#">:体幹強化</a><br/> <a href="#">:不動心</a><br/> <a href="#">:全体攻撃</a> </p> <p>HP半分以下で固定行動:1度だけ2回行動。ヒートライザを使用し、アンティクトンで攻撃。以降行動パターンは元に戻る。</p> |
| 行動(1d10)  | <p> 1～3:通常攻撃(刺突・全)<br/> 4～6:怪電波<br/> 8～9:呪いの言葉<br/> 10 :テトラカーン </p> <p>※行動内容にテトラカーンが選ばれた場合、一度だけPC単体にアルカナエフェクト「蜚歌」を使用する。</p>                                                                                                                   |
| 高レベル用の強化例 | <p>怪電波、呪いの言葉、アンティクトンの威力を4d10+40+魔力B*4に変更。</p> <p>「特徴」に「抗体獲得」を追加する。</p>                                                                                                                                                                        |
| 解説        | <p>外宇宙より来たる悍ましき神性をペルソナとして宿した者。邪悪な意志を制御するのは極めて困難であり、時にはペルソナが宿主の肉体さえ侵蝕して一体化する場合もある。</p>                                                                                                                                                         |

|          |                                                                                              |
|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| チャットパレット | PT<br>1d10<br>1d4 目標選択<br>rep4 PT80@5【命中判定】通常攻撃(全):刺突<br>rep4 PT90@5【命中判定】通常攻撃(全):刺突(ヒートライザ) |
|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------|

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | 2d10+15+3【ダメージ】通常攻撃(全):刺突<br>2d10+15+3+9【ダメージ】通常攻撃(全):刺突(ヒートライザ)<br><br>PT90@5【命中判定】怪電波:電撃<br>PT100@5【命中判定】怪電波:電撃(ヒートライザ)<br>3d10+30+9【ダメージ】怪電波:電撃<br>3d10+30+9+20【ダメージ】怪電波:電撃(ヒートライザ)<br>1d100<=40【状態異常判定】怪電波:混乱<br><br>PT90@5【命中判定】呪いの言葉:呪殺<br>PT100@5【命中判定】呪いの言葉:呪殺(ヒートライザ)<br>3d10+30+9【ダメージ】呪いの言葉:呪殺<br>3d10+30+9+20【ダメージ】呪いの言葉:呪殺(ヒートライザ)<br>1d100<=40【状態異常判定】呪いの言葉:恐怖<br><br>PT100@5【命中判定】テトラカーン<br><br>PT100@5【命中判定】ヒートライザ<br><br>rep4 PT80@5【命中判定】アンティクトン:万能<br>rep4 PT90@5【命中判定】アンティクトン:万能(ヒートライザ)<br>3d10+30+9【ダメージ】アンティクトン:万能<br>3d10+30+9+20【ダメージ】アンティクトン:万能(ヒートライザ)<br>rep4 1d100<=100【命中判定】ランダマイザ(全) |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## ②悪魔・シャドウ・その他

### 傲慢なる拳

|       |                                  |
|-------|----------------------------------|
| 相性    | 電撃耐性<br>疾風弱点                     |
| 通常攻撃  | 打撃 2d10+15+力B                    |
| スキル構成 | ギガンフィスト、マズルシュート、ジオンガ、マハジオ、戦慄の眼光、 |

|           |                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|           | <p>鉄拳制裁</p> <p>戦慄の眼光...PC全体にスクンダの効果を与え、40%の確率で「恐怖」付与。</p> <p>鉄拳制裁...PC全体に3d10+30+力B×3の打撃属性ダメージを与え、目標が「恐怖」状態の場合はダメージの固定値が100%上昇する。</p>                                                                                                                                  |
| 特徴        | <p><a href="#">:即死・気絶無効</a><br/> <a href="#">:状態異常耐性20%</a><br/> <a href="#">:瞬間回復</a><br/> <a href="#">:即時復帰</a><br/> <a href="#">:ダウンゲージ(2)</a></p> <p><a href="#">ステータスの目安</a>より魔力Bを2点、速度Bを1点低くする。</p> <p>HP半分以下で固定行動:1度だけ2回行動。戦慄の眼光を使用し、鉄拳制裁で攻撃。以降行動パターンは元に戻る。</p> |
| 行動(1d10)  | <p>1～3:ギガンフィスト<br/> 4～6:マズルシュート<br/> 7～9:ジオンガ<br/> 10 :マハジオ</p>                                                                                                                                                                                                        |
| 高レベル用の強化例 | <p>ギガンフィスト→黒点撃、ジオンガ→ジオダイン、マハジオ→マハジオンガに変更。<br/> 鉄拳制裁の威力を4d10+40+力B×4に変更。</p> <p>「ダウンゲージ(2)」を「ダウンゲージ(3)」に変更。</p>                                                                                                                                                         |
| 解説        | <p>恐怖と暴力によって他者を支配したいという願望が反映されたシャドウ、あるいは暴力的な伝承を持つ悪魔。<br/> 身が竦むような眼光の後には、必殺の一撃が放たれる。</p>                                                                                                                                                                                |

|                                                                                     |                                                                                    |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| チャットパレット                                                                            | PT                                                                                 |
|                                                                                     | 1d10                                                                               |
|                                                                                     | 1d4 目標選択                                                                           |
|                                                                                     | PT90@5【命中判定】通常攻撃:打撃<br>2d10+15+3【ダメージ】通常攻撃:打撃                                      |
|                                                                                     | PT90@5【命中判定】ギガンフィスト:打撃<br>3d10+30+9【ダメージ】ギガンフィスト:打撃                                |
|                                                                                     | PT90@5【命中判定】マズルシュート:打撃<br>2d10+20+6【ダメージ】マズルシュート:打撃<br>1d100<=40【状態異常判定】マズルシュート:封印 |
|                                                                                     | PT90@5【命中判定】ジオンガ:電撃<br>3d10+30+3【ダメージ】ジオンガ:斬撃                                      |
|                                                                                     | rep4 PT80@5【命中判定】マハジオ:電撃<br>2d10+20+2【ダメージ】マハジオ:電撃                                 |
| PT100@5【命中判定】戦慄の眼光:マハスクンダ<br>rep4 1d100<=40【命中判定】戦慄の眼光:恐怖                           |                                                                                    |
| rep4 PT80@5【命中判定】鉄拳制裁:打撃<br>3d10+30+9【ダメージ】鉄拳制裁:打撃<br>3d10+30+9+39【ダメージ】鉄拳制裁:打撃(恐怖) |                                                                                    |

## 絶対的☆偶像

|       |                                                                                                 |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 相性    | 氷結耐性<br>火炎弱点                                                                                    |
| 通常攻撃  | 打撃 2d10+10+力B                                                                                   |
| スキル構成 | ブフーラ、マハブフ、ヒステリービ<br>ンタ、デカジャ、カリスマオーラ、キ<br>ラメキ★Magic<br><br>カリスマオーラ...エネミー全体に<br>デクンダ、PC全体にデカジャの効 |

|           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|           | <p>果を与える。</p> <p>キラメキ★Magic...PC全体に<br/>3d10+30+魔力B*3の氷結属性ダメージを与え、40%の確率で「盲目」付与。</p>                                                                                                                                                                                                                |
| 特徴        | <p><a href="#">:即死・気絶無効</a><br/> <a href="#">:状態異常耐性20%</a><br/> <a href="#">:瞬間回復</a><br/> <a href="#">:即時復帰</a><br/> <a href="#">:ダウンゲージ(2)</a><br/> <a href="#">:嘘のヴェール</a></p> <p><a href="#">ステータスの目安</a>より力Bを2点低くする。</p> <p>HP半分以下で固定行動:1度だけ2回行動。カリスマオーラを使用し、キラメキ★Magicで攻撃。以降行動パターンは元に戻る。</p> |
| 行動(1d10)  | <p>1～3:ブフーラ<br/> 4～6:マハブフ<br/> 7～9:ヒステリービンタ<br/> 10 :デカジャ</p> <p>※PCが誰も強化スキルの効果を受けていない状態で行動内容にデカジャが選ばれた場合、通常攻撃を行う。</p>                                                                                                                                                                              |
| 高レベル用の強化例 | <p>ブフーラ→ブフダイн、マハブフ→マハブフーラに変更。<br/> キラメキ★Magicの威力を<br/> 4d10+40+魔力B*4に変更。</p> <p>「ダウンゲージ(2)」を「ダウンゲージ(3)」に変更。</p>                                                                                                                                                                                     |
| 解説        | <p>大衆が抱く認知によって存在を歪められたアイドルや有名人のシャドウ、あるいは王や女王としての伝承を持つ悪魔。<br/> その圧倒的な輝きに、誰もが目を奪われていく。</p>                                                                                                                                                                                                            |

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| チャットパレット | <p>PT</p> <p>1d10</p> <p>1d4 目標選択</p> <p>PT90@5【命中判定】通常攻撃:打撃<br/>2d10+10+1【ダメージ】通常攻撃:打撃</p> <p>PT90@5【命中判定】ブフーラ:氷結<br/>3d10+30+9【ダメージ】ブフーラ:氷結</p> <p>rep4 PT80@5【命中判定】マハブフ:氷結<br/>2d10+20+6【ダメージ】マハブフ:氷結</p> <p>PT90@5【命中判定】ヒステリービンタ:打撃<br/>2d10+20+2【ダメージ】ヒステリービンタ:打撃<br/>1d100&lt;=40【状態異常判定】ヒステリービンタ:激昂</p> <p>PT100@5【命中判定】デカジャ</p> <p>PT100@5【命中判定】カリスマオーラ(デクンダ+デカジャ)</p> <p>rep4 PT80@5【命中判定】キラメキ★Magic:氷結<br/>3d10+30+9【ダメージ】キラメキ★Magic:氷結<br/>rep4 1d100&lt;=40【状態異常判定】キラメキ★Magic:盲目</p> |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## 疾走する本能

|       |                                                                                                                            |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 相性    | 疾風耐性<br>電撃弱点                                                                                                               |
| 通常攻撃  | 斬撃 2d10+10+力B                                                                                                              |
| スキル構成 | <p>疾風斬、ガルーラ、デッドエンド、スクカジャ、アクセルクロー</p> <p>アクセルクロー...PC全体に<br/>3d10+30+力B*3の斬撃属性ダメージを与える。この時、命中判定を2回行い、どちらかを判定の結果として適用する。</p> |

|           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 特徴        | <p> <a href="#">:即死・気絶無効</a><br/> <a href="#">:状態異常耐性20%</a><br/> <a href="#">:瞬間回復</a><br/> <a href="#">:即時復帰</a><br/> <a href="#">:ダウンゲージ(2)</a><br/> <a href="#">:素早さの心得</a> </p> <p> <a href="#">ステータスの目安</a>より力Bと魔力Bをそれぞれ1点ずつ低く、速度Bを1点高くする。         </p> <p>           HP半分以下で固定行動:1度だけ2回行動。スクカジャを使用し、アクセルクロードで攻撃。以降行動パターンは元に戻る。         </p> |
| 行動(1d10)  | <p>           1～3:疾風斬<br/>           4～6:ガルーラ<br/>           7～9:デッドエンド<br/>           10 :スクカジャ         </p> <p> <b>※既にスクカジャの効果を受けている状態で行動内容にスクカジャが選ばれた場合、通常攻撃を行う。</b> </p>                                                                                                                                                                       |
| 高レベル用の強化例 | <p>           疾風斬→利剣乱舞、ガルーラ→ガルダイン、デッドエンド→パワースラッシュに変更。         </p> <p>           「ダウンゲージ(2)」を「ダウンゲージ(3)」に変更。         </p>                                                                                                                                                                                                                          |
| 解説        | <p>           「速さ」に対する強いこだわりを持つシャドウや、荒ぶる風の化身たる悪魔。さながら、ブレーキが壊れたかのように荒れ狂う。         </p>                                                                                                                                                                                                                                                              |

|          |                                |
|----------|--------------------------------|
| チャットパレット | PT<br><br>1d10<br><br>1d4 目標選択 |
|----------|--------------------------------|

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>PT90@5【命中判定】通常攻撃:斬撃<br/> PT100@5【命中判定】通常攻撃:斬撃(スクカジャ)<br/> 2d10+10+2【ダメージ】通常攻撃:斬撃</p> <p>rep4 PT80@5【命中判定】疾風斬:斬撃<br/> rep4 PT90@5【命中判定】疾風斬:斬撃(スクカジャ)<br/> 2d10+20+4【ダメージ】疾風斬:斬撃</p> <p>PT90@5【命中判定】ガルーラ:疾風<br/> PT100@5【命中判定】ガルーラ:疾風(スクカジャ)<br/> 3d10+30+6【ダメージ】ガルーラ:疾風</p> <p>PT90@5【命中判定】デッドエンド:斬撃<br/> PT100@5【命中判定】デッドエンド:斬撃(スクカジャ)<br/> 3d10+30+6【ダメージ】デッドエンド:斬撃</p> <p>PT100@5【命中判定】スクカジャ</p> <p>rep4 PT80@5【命中判定】アクセルクロー:斬撃<br/> rep4 PT90@5【命中判定】アクセルクロー:斬撃(スクカジャ)<br/> 3d10+30+6【ダメージ】アクセルクロー:斬撃</p> |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## 幻想の華

|       |                                                                                                                                                                        |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 相性    | 呪殺耐性<br>火炎弱点                                                                                                                                                           |
| 通常攻撃  | 刺突 2d10+10+力B                                                                                                                                                          |
| スキル構成 | <p>エナジードレイン、オールド・ワン、毒串刺し、ムドオン、淀んだ空気、妖花烈風</p> <p>エナジードレイン...PC単体に2d10+20+魔力B*2の万能属性ダメージを与え、自身にタルカジャの効果。</p> <p>妖花烈風...PC全体に3d10+30+魔力B*3の疾風属性ダメージを与え、40%の確率で「封印」付与。</p> |

|           |                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 特徴        | <p> <a href="#">:即死・気絶無効</a><br/> <a href="#">:状態異常耐性20%</a><br/> <a href="#">:瞬間回復</a><br/> <a href="#">:即時復帰</a><br/> <a href="#">:ダウンゲージ(2)</a><br/> <a href="#">:毒カウンタ</a> </p> <p><a href="#">ステータスの目安</a>より力Bを2点低くする。</p> <p>HP半分以下で固定行動:1度だけ2回行動。淀んだ空気を使用し、妖花烈風で攻撃。以降行動パターンは元に戻る。</p> |
| 行動(1d10)  | <p>           1～3:エナジードレイン<br/>           4～6:オールド・ワン<br/>           7～9:毒串刺し<br/>           10 :ムドオン         </p>                                                                                                                                                                           |
| 高レベル用の強化例 | <p>エナジードレインの威力を3d10+30+魔力B*3に変更。毒串刺しをベノンザッパーに変更。</p> <p>妖花烈風の威力を4d10+40+魔力B*4に変更。</p> <p>「ダウンゲージ(2)」を「ダウンゲージ(3)」に変更。</p>                                                                                                                                                                     |
| 解説        | <p>「美しさ」や「若さ」への執着を反映したシャドウ、もしくは吸血鬼や食人花等の悪魔。他者の生命を貪欲に啜り、自らの眷属へと変える。</p>                                                                                                                                                                                                                       |

|          |                                                                                             |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| チャットパレット | <p>PT</p> <p>1d10</p> <p>1d4 目標選択</p> <p>PT90@5【命中判定】通常攻撃:刺突<br/>2d10+10+1【ダメージ】通常攻撃:刺突</p> |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------|

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>PT90@5【命中判定】エナジードレイン: 万能<br/> 2d10+20+6【ダメージ】エナジードレイン: 万能<br/> 2d10+20+6+13【ダメージ】エナジードレイン: 万能(タルカジャ)<br/> PT100@5【命中判定】エナジードレイン(タルカジャ)</p> <p>rep4 PT80@5【命中判定】オールド・ワン: 万能<br/> 2d10+20+6【ダメージ】オールド・ワン: 万能<br/> 2d10+20+6+13【ダメージ】オールド・ワン: 万能(タルカジャ)<br/> rep4 1d100&lt;=40【状態異常判定】オールド・ワン: 老化<br/> rep4 1d100&lt;=70【状態異常判定】オールド・ワン: 老化(淀んだ空気)</p> <p>PT90@5【命中判定】毒串刺し: 刺突<br/> 2d10+20+2【ダメージ】毒串刺し: 刺突<br/> 2d10+20+2+11【ダメージ】毒串刺し: 刺突(タルカジャ)<br/> 1d100&lt;=40【状態異常判定】毒串刺し: 毒<br/> 1d100&lt;=70【状態異常判定】毒串刺し: 毒(淀んだ空気)</p> <p>PT100@5【命中判定】ムドオン: 呪殺<br/> 1d100&lt;=25【即死判定】ムドオン: 呪殺</p> <p>PT100@5【命中判定】淀んだ空気</p> <p>rep4 PT80@5【命中判定】妖花烈風: 疾風<br/> 3d10+30+9【ダメージ】妖花烈風: 疾風<br/> 3d10+30+9+20【ダメージ】妖花烈風: 疾風(タルカジャ)<br/> rep4 1d100&lt;=40【状態異常判定】妖花烈風: 封印<br/> rep4 1d100&lt;=70【状態異常判定】妖花烈風: 封印(淀んだ空気)</p> <p>1d100&lt;=20【状態異常判定】毒カウンタ<br/> 1d100&lt;=50【状態異常判定】毒カウンタ(淀んだ空気)</p> |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## 蘇る巨神

|       |                                                                    |
|-------|--------------------------------------------------------------------|
| 相性    | 耐性・弱点なし                                                            |
| 通常攻撃  | 打撃 2d10+15+力B                                                      |
| スキル構成 | <p>ギガンフィスト、マハラギ、暴れまくり、デカジャ、デクンダ、地獄の業火</p> <p>暴れまくり...PC全体に「通常攻</p> |

|           |                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|           | <p>撃」と同じ威力と属性でダメージを与える。このスキルの【命中判定】は「クリティカル値」が20高いものとして行う。</p> <p>地獄の業火...PC全体に<br/>3d10+30+魔力B*3の火炎属性ダメージを与え、40%の確率で「恐怖」付与。</p>                                                                                                                                             |
| 特徴        | <p><a href="#">:即死・気絶無効</a><br/> <a href="#">:状態異常耐性20%</a><br/> <a href="#">:瞬間回復</a><br/> <a href="#">:体幹強化</a><br/> <a href="#">:不動心</a></p> <p><a href="#">ステータスの目安</a>より速度を5点、速度Bを1点、魔法防御を5点低くする。</p> <p>HP半分以下で固定行動:1度だけ2回行動。デクンダを使用し、地獄の業火で攻撃。<br/>以降行動パターンは元に戻る。</p> |
| 行動(1d10)  | <p>1～4:ギガンフィスト<br/> 5～7:マハラギ<br/> 8～9:暴れまくり<br/> 10 :デカジャ</p> <p>※対象が誰も強化スキルの効果を受けていない状態で行動内容にデカジャが選ばれた場合、暴れまくりを使用。</p>                                                                                                                                                      |
| 高レベル用の強化例 | <p>ギガンフィストを黒点撃、マハラギをマハラギオンに変更。<br/> 地獄の業火の威力を4d10+40+魔力B*4に変更。</p> <p>「特徴」に「抗体獲得」を追加する。</p>                                                                                                                                                                                  |
| 解説        | <p>何者かが開発した巨大な兵器、または鋼鉄の体を持つ悪魔やシャドウ。<br/> 熱線と巨体を武器に暴れ回るが、</p>                                                                                                                                                                                                                 |

|  |                 |
|--|-----------------|
|  | 魔法攻撃に対する防御力が低い。 |
|--|-----------------|

|          |                                                                                        |
|----------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| チャットパレット | PT                                                                                     |
|          | 1d10                                                                                   |
|          | 1d4 目標選択                                                                               |
|          | PT90@5【命中判定】通常攻撃:打撃<br>2d10+15+3【ダメージ】通常攻撃:打撃                                          |
|          | PT90@5【命中判定】ギガンフィスト:打撃<br>3d10+30+9【ダメージ】ギガンフィスト:打撃                                    |
|          | rep4 PT80@5【命中判定】マハラギ:火炎<br>2d10+20+6【ダメージ】マハラギ:火炎                                     |
|          | rep4 PT80@25【命中判定】暴れまくり:打撃<br>2d10+15+3【ダメージ】暴れまくり:打撃                                  |
|          | PT100@5【命中判定】デカジャ                                                                      |
|          | PT100@5【命中判定】デクンダ                                                                      |
|          | rep4 PT80@5【命中判定】地獄の業火:火炎<br>3d10+30+9【ダメージ】地獄の業火:火炎<br>rep4 1d100<=40【状態異常判定】地獄の業火:恐怖 |

### ③取り巻き(悪魔・シャドウ・認知存在、その他)

## ハウンド

|      |               |
|------|---------------|
| 相性   | 火炎耐性<br>氷結弱点  |
| 通常攻撃 | 斬撃 2d10+15+力B |

|          |                                                                                                     |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| スキル構成    | スラッシュ、アギ、デビルタッチ                                                                                     |
| 特徴       | なし                                                                                                  |
| 行動(1d10) | 1～2:通常攻撃<br>3～6:スラッシュ<br>7～9:アギ<br>10 :デビルタッチ                                                       |
| ステータス    | HP :55<br>力B :2<br>魔力B :1<br>知力B :0<br>速度 :10<br>速度B :2<br>運B :1<br>クリティカル値:6<br>物理防御 :2<br>魔法防御 :1 |
| 解説       | 獰猛な獣の姿をしたシャドウや悪魔。<br>鋭い爪で肉を引き裂き、炎の息で骨まで焼き尽くす。                                                       |

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| チャットパレット | PT<br>1d10<br>1d4 目標選択<br>PT90@6【命中判定】通常攻撃:斬撃<br>2d10+15+2【ダメージ】通常攻撃:斬撃<br><br>PT90@6【命中判定】スラッシュ:斬撃<br>2d10+20+4【ダメージ】スラッシュ:斬撃<br><br>PT90@6【命中判定】アギ:火炎<br>2d10+20+2【ダメージ】アギ:火炎<br><br>PT90@6【命中判定】デビルタッチ:万能<br>1d10+10+1【ダメージ】デビルタッチ:万能<br>1d100<=40【状態異常判定】デビルタッチ:恐怖 |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## ギガス

|          |                                                                                                    |
|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 相性       | 斬撃・打撃・刺突耐性<br>破魔・呪殺弱点                                                                              |
| 通常攻撃     | 打撃 2d10+15+力B                                                                                      |
| スキル構成    | ラッキーパンチ、脳天落とし、タルカジャ                                                                                |
| 特徴       | <a href="#">:状態異常弱点20%</a>                                                                         |
| 行動(1d10) | 1～3 :通常攻撃<br>4～6 :ラッキーパンチ<br>7～8 :脳天落とし<br>9～10:タルカジャ<br><br>※タルカジャは自身に使用。                         |
| ステータス    | HP :60<br>力B :2<br>魔力B :0<br>知力B :0<br>速度 :5<br>速度B :1<br>運B :0<br>クリティカル値:5<br>物理防御 :3<br>魔法防御 :0 |
| 解説       | 屈強な巨人の姿をしたシャドウや、力自慢の悪魔。目に映る全てを叩き潰す。                                                                |

|          |                                                                                                            |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| チャットパレット | PT<br>1d10<br>1d4 目標選択<br>PT90@5【命中判定】通常攻撃:打撃<br>2d10+15+2【ダメージ】通常攻撃:打撃<br>2d10+15+2+9【ダメージ】通常攻撃:打撃(タルカジャ) |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|  |                                                                                                                                                                                                                                               |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | PT90@25【命中判定】ラッキーパンチ:打撃<br>2d10+15+2【ダメージ】ラッキーパンチ:打撃<br>2d10+15+2+9【ダメージ】ラッキーパンチ:打撃(タルカジャ)<br><br>PT90@5【命中判定】脳天落とし:打撃<br>2d10+20+4【ダメージ】脳天落とし:打撃<br>2d10+20+4+12【ダメージ】脳天落とし:打撃(タルカジャ)<br>1d100<=40【状態異常判定】脳天落とし:混乱<br><br>PT100@5【命中判定】タルカジャ |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## ラプター

|          |                                                                                                     |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 相性       | 疾風耐性<br>電撃弱点                                                                                        |
| 通常攻撃     | 刺突 2d10+10+力B                                                                                       |
| スキル構成    | 串刺し、ガル、スクンダ                                                                                         |
| 特徴       | なし                                                                                                  |
| 行動(1d10) | 1～2:通常攻撃<br>3～6:串刺し<br>7～9:ガル<br>10 :スクンダ                                                           |
| ステータス    | HP :55<br>力B :1<br>魔力B :2<br>知力B :0<br>速度 :10<br>速度B :2<br>運B :1<br>クリティカル値:6<br>物理防御 :1<br>魔法防御 :2 |
| 解説       | 猛禽類の姿、または飛行能力を持つシャドウや悪魔。<br>素早い動きで上空から敵を翻弄する。                                                       |

|          |                                               |
|----------|-----------------------------------------------|
| チャットパレット | PT                                            |
|          | 1d10                                          |
|          | 1d4 目標選択                                      |
|          | PT90@6【命中判定】通常攻撃:刺突<br>2d10+10+1【ダメージ】通常攻撃:刺突 |
|          | PT90@6【命中判定】串刺し:刺突<br>2d10+20+2【ダメージ】串刺し:刺突   |
|          | PT90@6【命中判定】ガル:疾風<br>2d10+20+4【ダメージ】ガル:疾風     |
|          | PT100@6【命中判定】スクンダ                             |

## テンプター

|          |                                                                                          |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| 相性       | 氷結耐性<br>火炎弱点                                                                             |
| 通常攻撃     | 打撃 2d10+10+力B                                                                            |
| スキル構成    | ブフ、プリンパ、ムド                                                                               |
| 特徴       | なし                                                                                       |
| 行動(1d10) | 1～2:通常攻撃<br>3～6:ブフ<br>7～9:プリンパ<br>10 :ムド                                                 |
| ステータス    | HP :50<br>力B :0<br>魔力B :2<br>知力B :0<br>速度 :10<br>速度B :2<br>運B :0<br>クリティカル値:5<br>物理防御 :0 |

|    |                                                                 |
|----|-----------------------------------------------------------------|
|    | 魔法防御 :5                                                         |
| 解説 | 歌や音楽、もしくはそれ以外で他者を魅了する能力を持ったシャドウや、そのような伝承を持つ悪魔。誘惑に抗えない者は、自ら破滅する。 |

|          |                                                                                                                                                                                                                                                             |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| チャットパレット | PT<br>1d10<br>1d4 目標選択<br>PT90@5【命中判定】通常攻撃:打撃<br>2d10+10+0【ダメージ】通常攻撃:打撃<br><br>PT90@5【命中判定】ブフ:氷結<br>2d10+20+4【ダメージ】ブフ:氷結<br><br>PT90@5【命中判定】プリンパ:万能<br>1d10+10+2【ダメージ】プリンパ:万能<br>1d100<=40【状態異常判定】プリンパ:混乱<br><br>PT100@5【命中判定】ムド:呪殺<br>1d100<=20【即死判定】ムド:呪殺 |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## ガーディアン

|          |                                                    |
|----------|----------------------------------------------------|
| 相性       | 電撃耐性<br>疾風弱点                                       |
| 通常攻撃     | 刺突 2d10+10+力B                                      |
| スキル構成    | ジオ、マズルシュート、ラクカジャ                                   |
| 特徴       | <a href="#">:かばう</a><br><a href="#">:状態異常弱点20%</a> |
| 行動(1d10) | 1～2:通常攻撃<br>3～6:ジオ                                 |

|       |                                                                                                    |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
|       | 7～8:マズルシュート<br>9～10:ラクカジャ<br><br>※ラクカジャはボスに使用。                                                     |
| ステータス | HP :55<br>力B :2<br>魔力B :1<br>知力B :0<br>速度 :5<br>速度B :1<br>運B :1<br>クリティカル値:6<br>物理防御 :5<br>魔法防御 :0 |
| 解説    | 主人を守る戦士型のシャドウや悪魔、警備ロボ等。<br>ペルソナの発動を阻害する厄介なスキルを持ち、さらにボスに対する攻撃を防ぐ役割を持つ。                              |

|          |                                                                                                                                                                                                                                                          |
|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| チャットパレット | PT<br><br>1d10<br><br>1d4 目標選択<br><br>PT90@6【命中判定】通常攻撃:刺突<br>2d10+10+2【ダメージ】通常攻撃:刺突<br><br>PT90@6【命中判定】ジオ:電撃<br>2d10+20+2【ダメージ】ジオ:電撃<br><br>PT90@6【命中判定】マズルシュート:刺突<br>2d10+20+4【ダメージ】マズルシュート:刺突<br>1d100<=40【状態異常判定】マズルシュート:封印<br><br>PT100@6【命中判定】ラクカジャ |
|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## リビングデッド

|          |                                                                                                    |
|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 相性       | 呪殺耐性<br>破魔弱点                                                                                       |
| 通常攻撃     | 斬撃 2d10+10+力B                                                                                      |
| スキル構成    | エイハ、ソウルブレイク、吸血<br><br>吸血...敵単体に1d10+10+魔力Bの万能属性ダメージを与え、自身のHPを同値分回復する。                              |
| 特徴       | なし                                                                                                 |
| 行動(1d10) | 1～2 :通常攻撃<br>3～6 :エイハ<br>7～8 :ソウルブレイク<br>9～10:吸血                                                   |
| ステータス    | HP :55<br>力B :2<br>魔力B :1<br>知力B :0<br>速度 :5<br>速度B :1<br>運B :0<br>クリティカル値:5<br>物理防御 :0<br>魔法防御 :0 |
| 解説       | ゾンビや悪霊、吸血鬼、または生ける屍のような認知存在。死の気配を纏って、生者の血肉を貪り喰らう。                                                   |

|          |                                                                                     |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| チャットパレット | PT<br><br>1d10<br><br>1d4 目標選択<br><br>PT90@5【命中判定】通常攻撃:斬撃<br>2d10+10+2【ダメージ】通常攻撃:斬撃 |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------|

|  |                                                                                                                                                                                        |
|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | PT90@5【命中判定】エイハ:呪殺<br>2d10+20+2【ダメージ】エイハ:呪殺<br><br>PT90@5【命中判定】ソウルブレイク:万能<br>1d10+10+1【ダメージ】ソウルブレイク:万能<br>1d100<=40【状態異常判定】ソウルブレイク:衰弱<br><br>PT90@5【命中判定】吸血:万能<br>1d10+10+1【ダメージ】吸血:万能 |
|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## ファナティック

|          |                                                                                                     |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 相性       | 破魔・呪殺耐性<br>斬撃・打撃・刺突弱点                                                                               |
| 通常攻撃     | 打撃 2d10+10+力B                                                                                       |
| スキル構成    | タルカジャ、ラクカジャ、ディア、リベリオン                                                                               |
| 特徴       | <a href="#">:かばう</a><br><a href="#">:状態異常弱点20%</a>                                                  |
| 行動(1d10) | 1～3:タルカジャ<br>4～6:ラクカジャ<br>7～9:ディア<br>10 :リベリオン<br><br>※全てのスキルをボスに使用。ダメージを受けていない状態でディアが選択された場合は通常攻撃。 |
| ステータス    | HP :50<br>力B :1<br>魔力B :0<br>知力B :2<br>速度 :10<br>速度B :2<br>運B :0<br>クリティカル値:5<br>物理防御 :0<br>魔法防御 :3 |

|    |                                                   |
|----|---------------------------------------------------|
| 解説 | 特定の人物の熱狂的なファンの認知存在・シャドウ、あるいは魔術に長けた悪魔。支援能力に特化している。 |
|----|---------------------------------------------------|

|          |                                                                                                                                                                                                     |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| チャットパレット | PT<br>1d10<br>1d4 目標選択<br>PT90@5【命中判定】通常攻撃:打撃<br>2d10+10+1【ダメージ】通常攻撃:打撃<br><br>PT100@5【命中判定】タルカジャ<br><br>PT100@5【命中判定】ラクカジャ<br><br>PT100@5【命中判定】ディア<br>2d10+50+4【HP回復】ディア<br><br>PT100@5【命中判定】リベリオン |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## ◆命名表

ボスの名前を決定するための表と、元になった伝承の簡単な解説を掲載する。  
なお、これらはあくまで一例であり、必ずこの中から選択しなければならないわけではない。

### 救済の使徒 (1d100 ROC)

| 出目   | 名前   | 由来                                         |
|------|------|--------------------------------------------|
| 1～25 | カマエル | 「神を見る者」という意味の名を持つ大天使。<br>能天使の指揮官で、神の定めた正義に |

|        |      |                                                                                                         |
|--------|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        |      | 反する者たちを容赦なく断罪する。                                                                                        |
| 26～50  | ヤマ   | インド神話における最初の死者で、冥界の司法神。<br>死者の罪を裁く王であり、仏教では閻魔の名で呼ばれる。                                                   |
| 51～75  | トキサダ | 天草四郎、本名は益田時貞。<br>生まれながらにカリスマ性を持ち、十代半ばで総大将としてキリシタンを中心とする一揆軍を率いた(戦意高揚に利用されたとも)が、幕府軍に敗北して晒し首となった。          |
| 76～100 | セクメト | エジプト神話に登場する、ライオンの頭を持つ女神。<br>ラーの片目から生み出され、神への敬意を忘れた人間を殺戮すべく地上に送られる。<br>その行いを悔いたラーが用意した酒で泥酔し、ようやく止まったという。 |

## 激情の魔槍

(1d100 ROC)

| 出目    | 名前    | 由来                                                                                                                  |
|-------|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1～25  | ペレ    | ハワイで信仰される火山の女神。<br>非常に美しく情熱的だが、その気性は炎のように荒々しく、嫉妬や怒りによって天災を引き起こす。                                                    |
| 26～50 | ベリアル  | 「無価値」という意味の名前を持つ、ソロモン72柱の序列68番目。<br>元はルシファーに次ぐ天使であり、炎を纏った戦車に乗る美しい天使の姿で現れる。<br>召喚者に地位をもたらすが、生贄を捧げない限り不誠実な受け答えをするという。 |
| 51～75 | ナタタイシ | 道教の武神で、先端から火を放つ槍「火尖槍」等の数多の武器を持つ。<br>龍を殺す程の強さを持っていたが、父との確執から自害し、釈迦によって新たな体を与えられて復活した。                                |

|        |     |                                                                                    |
|--------|-----|------------------------------------------------------------------------------------|
| 76～100 | マーラ | <p>釈迦の悟りを妨げるために、誘惑や恐怖による妨害を行った、煩惱の化身たる魔王。</p> <p>死の擬人化であると同時に、愛の神カーマとも関連付けられる。</p> |
|--------|-----|------------------------------------------------------------------------------------|

## 狂乱の道化師

(1d100 ROC)

| 出目     | 名前     | 由来                                                                                            |
|--------|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1～25   | アエーシュマ | <p>理由無き暴力を司るゾロアスター教の血塗られた悪神。</p> <p>酩酊と狂乱をもたらし、人々を邪悪へと駆り立てる。</p>                              |
| 26～50  | アザゼル   | <p>人間の女を愛して地上に降りた天使集団「グリゴリ」の統率者。</p> <p>地上に武器の製法や化粧等の技術をもたらし文明を発展させたが、人間の墮落を招いたとして神罰を受けた。</p> |
| 51～75  | バフォメット | <p>「テンプル騎士団」の異端審問で有名になった、山羊頭に黒い翼を持つ姿の悪魔。</p> <p>魔女たちの崇拝対象であり、黒ミサを司るとされる。</p>                  |
| 76～100 | ルキフグス  | <p>「光を避けるもの」という名を持つ、地獄の宰相たる大悪魔。</p> <p>ルシファーの配下としてあらゆる富と財宝を管理しているという。</p>                     |

## 人造の戦乙女

(1d100 ROC)

| 出目   | 名前   | 由来                                                                                                           |
|------|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1～25 | ガラテア | <p>ギリシャ神話において、キプロス島の王ピュグマリオンが彫刻した象牙の女性像。</p> <p>物言わぬ彼女に恋焦がれ、衰弱するピュグマリオンを憐れんだ美神アフロディーテによって命を与えられ、人間になったとい</p> |

|        |        |                                                                                                                                    |
|--------|--------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        |        | う。                                                                                                                                 |
| 26～50  | マリシテン  | <p>仏教の守護神である天部の一尊で、古代インドの暁の女神ウシャスを原型とする。</p> <p>決して捉えられず傷付かない陽炎の化身として、日本においては武士から信仰されたという。</p>                                     |
| 51～75  | ヴァルキリー | <p>北欧神話にて、死んだ英雄を主神オーディンの治める館「ヴァルハラ」へと連れていく戦乙女の総称。</p> <p>彼女らに選定された者たちは、不死の戦士エインヘリヤルとして終末戦争ラグナロクに参加する。</p>                          |
| 76～100 | ファフニール | <p>「ヴォルスンガ・サガ」やワグナーの「ニーベルングの指環」に登場する悪竜。</p> <p>かつては妖精ドヴェルグであったが、神々から奪った黄金を守護すべく毒を吐く鋼鉄の竜へと変身した。</p> <p>英雄シグルズ(ジークフリード)によって討たれる。</p> |

## 星海の侵犯者

(1d100 ROC)

| 出目    | 名前     | 由来                                                                                                                                                            |
|-------|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1～25  | アプシントス | <p>「ヨハネの黙示録」にて言及される、終末のラッパに呼応して天から落ちてくるとい<br/>う燃え盛る星、または天使。</p> <p>水源を汚染し数多の死をもたらす事から<br/>ニガヨモギと呼ばれ、それは地上に満ちる<br/>苦悩の暗喩だという。</p>                              |
| 26～50 | アンゴルモア | <p>ノストラダムスの「予言集」に登場する<br/>「恐怖の大王」の降臨により蘇る存在で、<br/>両者を同一視する説もある。</p> <p>恐怖の大王の正体は異星人の襲来、魔<br/>王サタン降臨、核兵器等、無数の説が存<br/>在するが、人類に滅亡をもたらす何かで<br/>あると解釈される場合が多い。</p> |
| 51～75 | クラリオン  | <p>太陽を挟んだ地球の反対側にあると考<br/>えられた架空の天体。</p>                                                                                                                       |

|        |         |                                                                                                            |
|--------|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        |         | 自らの意志を持つかのように動き、他惑星に襲来しては大破壊をもたらすという。                                                                      |
| 76～100 | ヨグ=ソトース | クトゥルフ神話において「全にして一、一にして全」と称される、玉虫色の球の集合体の如き"外なる神"。<br>あらゆる次元に繋がる「門にして鍵」でもある。<br>何らかの理由で人間との間に混血児を生み出すことがある。 |

## 傲慢なる拳

(1d100 ROC)

| 出目     | 名前    | 由来                                                                                              |
|--------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1～25   | スプリガン | イングランド南西部のコンウォール地方に伝わる、醜悪な妖精。<br>体の大きさを自在に変化させる能力を持つとされる。<br>財宝を守護するために巨人となり、嵐をもたらして侵入者を排除する。   |
| 26～50  | ハリティー | 日本では鬼子母神の名で有名。<br>五百人もの子の母であるとされるが、同時に人間の子を食らう悪鬼であった。<br>釈迦により末の子を隠されたことで改心し、安産と子育ての女神になったとされる。 |
| 51～75  | トール   | 北欧神話の勇猛なる雷神にして豊穡の神。<br>どこに投げても必ず敵を砕き手元に戻ってくるという、魔法の鉄槌ミョルニルを持つ。                                  |
| 76～100 | イシュタル | メソポタミア神話における愛と美の女神にして戦神。<br>信者には慈悲深いが、自身の誘惑を跳ね除けた者には激情のままに残酷な神罰を与えたとされる。                        |

## 絶対的☆偶像

(1d100 ROC)

| 出目     | 名前      | 由来                                                                                                    |
|--------|---------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1～25   | キングフロスト | ジャックフロストたちの王様。<br>世界の全てを凍てつかせる強大な力を持つが、その性格は至って無邪気である。                                                |
| 26～50  | ローレイ    | ドイツのライン河に存在する同名の岩に棲むという、美しき水魔。<br>その魅惑的な歌声は人々を惑わし、抗えぬ者を溺死させるという。                                      |
| 51～75  | オディール   | バレエ「白鳥の湖」に登場する悪魔ロットバルトの娘。<br>白鳥に姿を変えられた王女オデットの呪いを解くためには王子からの愛が必要だったが、オディールはオデットと瓜二つの姿で王子の前に現れ、彼の心を奪う。 |
| 76～100 | リリス     | ユダヤ伝承に登場する、子供を襲う悪霊。<br>中世以降の伝説ではアダム最初の妻であったとされ、夫との諍いの末に自ら楽園を捨て、夜魔の女王になったという。                          |

## 疾走する本能

(1d100 ROC)

| 出目    | 名前       | 由来                                                                                          |
|-------|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1～25  | ジャック・リパー | 19世紀のロンドンに出現した連続殺人鬼「切り裂きジャック」。<br>その残虐な手口と謎めいた事件は、未だ人々の心を惹きつけている。                           |
| 26～50 | キュウキ     | 古代中国の邪神「四凶」の一柱。<br>その姿は翼の生えた虎で、人の言葉を理解する知恵を持つ。<br>争う人々がいると風を伴って現れ、悪人を助け、正しいことを言う人間を喰らうとされる。 |
| 51～75 | グルル      | スリランカにおいて、インド神話のガルーダが悪鬼として貶められた姿。<br>巨鳥の姿をした邪悪な怪物であるとされ                                     |

|        |      |                                                                          |
|--------|------|--------------------------------------------------------------------------|
|        |      | る。                                                                       |
| 76～100 | ヨシツネ | 源平合戦で有名な武将、源義経。<br>鞍馬山の天狗から武芸を授けられたという伝説を持つ。<br>兄との確執から追われる身となり、最後は自害した。 |

## 幻想の華

(1d100 ROC)

| 出目     | 名前     | 由来                                                                                        |
|--------|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1～25   | ジュボッコ  | 多数の死者が出た戦場跡地に生えるという妖樹。<br>枝で人間を捕らえて血を吸い、その生命力を奪うことで、みずみずしい姿を永遠に保つとされる。                    |
| 26～50  | アールキング | ドイツの黒い森(シュバルツバルト)に棲む、悪しきハンノキの王。<br>ゲーテの詩「魔王」に登場して子供の命を奪う超自然的な存在は、このアールキングであるという。          |
| 51～75  | カーミラ   | ジョゼフ・シェリダン・レ・ファニユの同名の作品に登場する、美しい女吸血鬼。<br>様々な名前を使い分けながら周囲の女性を魅了し、夜な夜な彼女たちの血を啜る。            |
| 76～100 | ヒュプノス  | ギリシャ神話の眠りの神。<br>夜の女神ニュクスの息子であり、死の神タナトスの兄弟。<br>クトゥルフ神話にも登場し、その姿は一見美しい青年だが、真の姿は悪夢そのものだとされる。 |

## 蘇る巨神

(1d100 ROC)

| 出目 | 名前 | 由来 |
|----|----|----|
|----|----|----|

|        |        |                                                                                                                                       |
|--------|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1～25   | アラハバキ  | <p>遮光器土偶の姿で表される謎めいた古代神。</p> <p>縄文時代の日本で信仰されていたと言<br/>い伝えられているが、詳細は不明。</p> <p>その特異な姿から「古代に来訪した宇宙<br/>人の姿を象った物ではないか」という説が<br/>存在する。</p> |
| 26～50  | タロス    | <p>ギリシャ神話に登場する、青銅製の巨<br/>大な自動人形。</p> <p>クレタ島の守護者であり、岩の投擲と全<br/>身から放つ高熱で島に近づく者を撃退し<br/>たとされる。</p>                                      |
| 51～75  | モロク    | <p>中東のカナアン地方で崇拝された、牛頭<br/>人身の火神。</p> <p>空洞のブロンズ像を神体とし、炎で熱せ<br/>られたその中に、生贄の子供たちが投げ<br/>込まれたという。</p>                                    |
| 76～100 | トライポッド | <p>H・G・ウェルズの「宇宙戦争」に登場す<br/>る、火星人の巨大三脚兵器。</p> <p>高威力の熱線を放ちながら侵攻し、周<br/>囲一帯を焼き払う。</p>                                                   |