

攻撃パワー

異形クリーチャーに出会った冒険者が喰われ、奴隷とされ、あるいは狂気へ堕ちることは非常によくある。そうした遭遇を生き残った者は彼らを倒すために効果的な手段を開発した。そのような技は異形クリーチャーの精神能力を利用したり、彼らの外世界の肉を焼き払うことに特化した魔法である。

リビング・シャード 歴史の夜明け前、生ける門は“彼方の領域”の恐怖を押さえ込んでいた。門ははるか昔に破壊されたが、君はリビング・シャードで門のエネルギーの残滓を顕現させることができる。この欠片は君の敵の心を圧倒して異形の肉体を崩壊させる。

リビング・シャード

Living Shard/生ける欠片 バトルマインド/攻撃/15

君は結晶の欠片を敵の肉体に叩き込み、生ける門から注ぎ込まれるサイオニックのエネルギーでそれを圧倒する。

[一日毎]◆[光輝]、[サイオニック]、[武器]

標準アクション 近接・武器

目標:クリーチャー 1 体

攻撃:【耐久力】 対 AC

ヒット:2[W]+(【耐久力】 修正値)ダメージ。目標は幻惑状態となり、【精神】に5の脆弱性を得る(いずれもセーブ・終了)。

ミス:半減ダメージ。目標は、【精神】に5の脆弱性を得る(セーブ・終了)。

効果:脆弱性の終了まで、目標は【精神】パワーを使用する毎に10の【光輝】ダメージを受ける。

テレパシック・ウェイル 地下の異形クリーチャーは地上の住民に馴染み深い方法ではめったに会話をしない。ほとんどは彼らの胸の悪くなるような思念を念話で叩きつけ、それは彼らの精神活動を将来の犠牲者に受け入れさせる。テレパシック・ウェイルにより、君は彼らに君の考えをはっきりとぶつけられる。

テレパシック・ウェイル

Telepathic Wail/精神の嘆き サイオン/攻撃/13

君は周囲の精神に嘆きの心を叩きつけて近くのクリーチャーから聴覚を奪う。

[無限回]◆[サイオニック]、[精神]、[装具]、[増幅可]

標準アクション 近接範囲・爆発・2

目標:爆発内のクリーチャーすべて

攻撃:【知力】 対“意志”

ヒット:1d8+(【知力】 修正値)の【精神】ダメージ。使用者の次のターン終了時まで目標は聴覚喪失状態となる。

増幅 1

ヒット:上記に加え、目標はすべての【精神】への抵抗あるい完全耐性を使用者の次のターン終了時まで失う。

増幅 4

ヒット:2d8+(【知力】 修正値)の【精神】ダメージ。使用者の次のターン終了時まで目標は聴覚喪失状態および幻惑状態となる。使用者の次のターン終了時まで目標が【精神】ダメージを受けた場合、それは幻惑状態の代わりに朦朧状態となる。



いくつかの“彼方の領域”よりの邪悪は決して悪いものではない

コマンド・インサニティ 多くの異形クリーチャーは定命の者の精神を隷属させられるが、彼ら自身も“彼方の領域”の狂気の法に従っている。コマンド・インサニティによって君は異形の正気を操ることができる。

コマンド・インサニティ
Command Insanity/狂気への命令 ウォーロック/攻撃/9
君の目に“彼方の領域”が映り、その圧倒的な狂気の圧力で敵の意志をくじく。

[一日毎]◆[装具]、[魅了]、[秘術]
標準アクション 遠隔・5
目標:クリーチャー1体
攻撃:【耐久力】あるいは【魅力】対“意志”
ヒット:目標は支配状態となる(セーブ・終了)。目標が異形の場合、それはこの効果に対するセーヴィング・スローに-2のペナルティを受ける。
後効果:目標は幻惑状態となる(セーブ・終了)。
ミス:目標は幻惑状態となる(セーブ・終了)。

技能パワー

〈地下探検〉を修得せずに異形——そうした恐怖のほとんどはアンダーダークに彼らの巣を作る——に立ち向かうのは愚か者だけだ。この技能は君が深淵を旅して生き残ることに役立つだけでなく、君の敵を見破ることもできる。これら異形よりの存在の独特な強み、弱点、そして習性を知ることが勝利の一撃を与えることと君の脳みそを頭蓋骨から吸い込まれる運命を分ける。

しばしば、異形は幻術などでより巧妙に隠れる。〈看破〉および〈魔法学〉の修得は夢と現を区別する助けになる。

ピア・スルー・ザ・ヴォイド 一部の冒険者、特に異形クリーチャーに心奪われた者たちは、異なる目で世界を見る。ピア・スルー・ザ・ヴォイドを使用することで君は正気の心を閉ざし、異形の恐怖と戦うためにより有用な混沌の感覚を受け入れる。

ピア・スルー・ザ・ヴォイド
Peer Through the Void/虚無を貫く認識 魔法学/汎用/6
君は世界の間にあるとばりを開き、“彼方の領域”より来たるクリーチャーの正体を見る。

[遭遇毎]◆[構え]、[秘術]
マイナー・アクション 使用者
効果:使用者はピア・スルー・ザ・ヴォイジの構えを開始する。構えの終了まで、使用者は疑似視覚3を得て、さらに使用者は異形クリーチャーに対する戦術的優位を得る。使用者は使用者の疑似視覚範囲外のクリーチャーへの攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。

インセイン・ロジック “彼方の領域”よりのクリーチャーは異なる法則に支配されているが、彼らの本質を理解するなら彼らはこの世の力にも弱くなる。インセイン・ロジックは君に異形のクリーチャーにも匹敵する狂気による一瞬のひらめきを与える。

インセイン・ロジック
Insane Logic/狂気の論理 地下探検/汎用/10
君は異形クリーチャーの防御を突破するためにこの世界の自然の法則を放棄する。

[遭遇毎]
マイナー・アクション 使用者
効果:使用者より5マス以内において使用者が視認可能な異形クリーチャー1体を選ぶ。そのクリーチャーの抵抗および脆弱性を知るための〈地下探検〉判定を行なう。成功した場合、遭遇終了時まで使用者の攻撃はそのクリーチャーの抵抗を無視する。

コンシール・サイキ 異形の存在と遭遇して生き残った者たちは彼らの思考を守ることを本能的に学んだ。コンシール・サイキは君の理性を精神のより深い場所へ埋没させて精神攻撃から守る。

コンシール・サイキ
Conceal Psyche/精神隠蔽 看破/汎用/6
君は自己の核を潜在意識の深みへと沈める。

[遭遇毎]
マイナー・アクション 使用者
効果:使用者の次のターン終了時まで使用者は“意志”に+4のパワー・ボーナスおよび[魅了]および[精神]の効果に対するセーヴィング・スローに+4のパワー・ボーナスを得る。
特別:使用者が支配状態であるかセーブで終了する支配状態の効果を受けている場合、使用者の次のターン開始時に使用者はこのパワーを消費してその効果を終了させるためのセーヴィング・スローを行なうことができる。

異形との戦い

アンダーダークの異形のモンスターに打ち勝つために君はあらゆる優位性を必要とする。最高の探検家が長年に渡って得てきたいくつかの裏技がここにある。

- アイテム、特技、あるいはクラス特徴による[精神]抵抗は君の生存性を大いに向上させる。
- 多くの異形は強力な精神的抵抗力を持つ制御役なので、目標の“意志”以外の防御値を狙う攻撃を使おう。
- ほとんどの異形クリーチャーは雑魚ではないため、単体の敵に大ダメージを与えるパワーは近接範囲や遠隔範囲効果より役立つ。