

奇声蟲：「尖兵」 移動速度は 3/1

小型ながらも動きがすばやいため、侮れない戦闘力を持つ奇声蟲です。姿が小さいためどこにでも（例えば街の中にでも）潜むことができ、その分恐ろしい敵といえます。

武器名	命中	攻撃回数	射程	ダメージ
牙	70	1	0	2D10
爪	60	1	0	2D10
奇声 A	特殊	1	2	精神で抵抗

※最初のラウンドには、1体が奇声 A（ルールブック P.107）を放つ。
 ※小型のため、対奏甲戦闘時には「キャラ」として扱う（ルールブック P.84）。このため、奏甲の攻撃が命中した場合 3D10 の追加打撃が生じる。
 ※命中部位は胴体のみで HP は 40。装甲は 5 ポイント。
 ※回避修正 ± 0、抵抗修正 ± 0
 ※スキル：偵察 10、隠蔽 20、格闘 5

奇声蟲：「頭憑き」 移動速度は 3/1

小型の奇声蟲で、相手の頭に取りついたら、触手を用いてその精神を乗っ取ろうとします。奇声の能力も持っています。

武器名	命中	攻撃回数	射程	ダメージ
とりつき	75	1	0	なし
奇声 D	特殊	1	2	精神で抵抗

※最初のラウンドには目標に飛びつきつつ、奇声 D（ルールブック P.107）を放つ。
 ※対奏甲戦闘時には「キャラ」として扱う（ルールブック P.84）。このため、奏甲の攻撃が命中した場合 3D10 の追加打撃が生じる。竜に憑いた奴のみ、奏甲として扱う。
 ※命中部位は胴体のみで HP は 40。装甲は 2 ポイント。
 ※回避修正 ± 0、抵抗修正 ± 0
 ※スキル：偵察 20、隠蔽 30

特別ルール

とりつき：とりつきは、目標キャラの頭部に対して行われます。頭にとりつかれた場合、「引き剥がし」に成功しないと次ターンにそのキャラ（や竜）は耳に触手を差し込まれ、その次のターンから蟲のコントロール下で仲間を襲い始めます。
 蟲に触手を差し込まれているキャラは、自分の意志では何も行動を行えなくなります。

引き剥がし：とりついた蟲を、自力で剥がしたり仲間に剥がしてもらうことができます。

自力の引き剥がし：自分の手番に筋力チェック（50 + 「筋力」以内）に成功すれば、蟲を引き剥がすことができます。その際に、1D10 のダメージを受けます。

他人による引き剥がし：「自力の引き剥がし」と同様の手順で引き剥がしを行えますが、筋力チェックに - 10 の修正を受けます。引き剥がし成功時には、やはり引き剥がしてもらった方のキャラは 1D10 のダメージを受けます。

※とりつき中の攻撃：仲間にとりついている蟲を攻撃することは可能ですが、攻撃が外れた際はとりつかれた仲間への命中判定を行い、命中した場合は通常のダメージを与えます。この際、目標の回避修正は常に ± 0 として扱います。

竜：「歌う竜」 移動速度は 8（飛行）、2（歩行）/1

主にアーカイアの山岳地や無人島などに生息する、翼を持ったトカゲ状の生物です。個体数がごく少なく、伝説上の存在だと思っている人もいます。長い寿命を誇り、人間と会話できるだけの知性も持っています。性格はまちまちで、獰猛なものもそうでないものもありますが、基本的には人間たち（男女とも）を目下の存在と捉えています。

武器名	ハードポイント	命中	攻撃回数	射程	ダメージ
牙	両腕	65	1	0	4D10
爪	頭	90	2	0	2D10 + 2
歌術	頭	特殊	1	聴	抵抗チェック

※ #5 「奇声対抗の歌」（ルールブック P.47）を、可聴範囲内のすべての歌術に対して行使できます。また、歌術リスト #1 ~ #25 までの全歌術を使用できます（歌術 #23 は除く）。
 ※攻撃する代わりに、熱のプレスを出すことができます。任意の 60° 以内の射界にいる敵すべてに、熱による 2D10 のダメージを与えます。
 ※竜の攻撃は奏甲として扱います。プレスも追加打撃が発生します。

%	命中部位	装甲	HP	ダメージ記録欄	ダメージの効果
01 - 46	胴体	8	55		死亡
47 - 56	尾	8	22		特になし
57 - 61	前脚右	6	12		爪攻撃不可（1回分）
62 - 66	前脚左	6	12		爪攻撃不可（1回分）
67 - 78	後脚	7	28		移動不可
79 - 89	翼	2	20		飛行不能
90 - 00	頭部	16	25		死亡