【ヴィクセン流妖狐暗兵術】（蛮族流派）

入門条件
名誉点:50蛮族名誉点

遥か太古、フォクシアが生まれた頃から彼らは密偵としての独自の技を持っていました。諜報や攪を得意としたフォクシアの密偵術に組み合わせることを前提とした、極めて殺傷力の高い暗殺術を編み出したのがヴィクセンという名の名うての暗殺者です。最終的には九尾にまで進化したヴィクセンは、どこにでもある何気ない日常の中で不意に繰り出される予測不能の不意打ちを極限まで極め、それを流派としたのです。
ヴィクセンはこの暗殺術を習得した密偵を暗兵と呼び、才能のあるものにその技術を広めました。現在では各地のフォクシアの隠れ里に普及し、暗兵はフォクシアであるなら一度は憧れる存在となっています。しかしその修行は非常に過酷であるため、生半可な気持ちの門下生はすぐに挫折してしまいます。そうした試練を乗り越え、すべての秘伝を身に着けた時、それは恐るべき暗兵の誕生といえるでしょう。

流派装備

【ヴィクセン流妖狐暗兵術】では、暗殺や不意打ちに適した隠し武器である〈テラーハンド〉を使用します。この武器は見た目は頑丈な手甲ですが、簡単な操作でギミックが作動し、瞬時に隠された三枚の刃が展開し、三又のカタールに変化します。無手であると油断させてからの不意の一突きは、熟練の暗兵ならば一撃で敵の命を刈り取ってしまうでしょう。（武器データ別記）

秘伝

《雑踏に潜む影》					必要名誉点:20
基礎特技	なし/非戦闘型	前提	なし	装備限定	なし
概要	ありふれた日常を装った密偵術。「足跡追跡」「隠密」「聞き耳」「情報収集」判定に+2のボーナス修正。また、後述する秘伝の使用前提				
効果	殺気を消し、密偵らしさを消し、自身の存在を極限までありふれた日常風景の一部に溶け込ませることで、ごく自然に密偵行動を行う技術です。「足跡追跡」「聞き耳」「情報収集」「隠密」判定の直前にこの秘伝を宣言することで、各判定に+2のボーナス修正を得ます。 この秘伝を極めたものは、例え大声で話をしながら、足音を消すことさえせず、堂々と対象の後を歩いていても、それが密偵であると気づかれずに尾行を完遂することも可能であると言われます。		また、この秘伝を宣言して対象に近づき、こちらの敵意などを悟られずに会話が成立したならば、後述する秘伝を使用する前提条件を整えたことになります。この行為は「不意打ち」に相当するため、秘伝使用者は「隠密判定」（当然、この秘伝によるボーナスが有効です）、対象は「危険感知判定」で達成値の比べ合いを行います。秘伝使用者が有利な結果になれば、会話は成立です。この効果は、対象に敵意が明白に伝わってしまう恰好などをしていれば、意味はありません。（GMが裁量します）		
上位秘伝	存在しません。				

《惨劇は日常の中に》					必要名誉点:20
基礎特技	《必殺攻撃Ⅰ》	前提	《雑踏に潜む影》	装備限定	なし
概要	《雑踏に潜む影》を宣言した不意打ち成功時、C値-1、対象の防護点無効、自身の回避力-4、防護点無効				
効果	《雑踏に潜む影》を宣言した不意打ちが成功した場合、最初に行う攻撃にのみ宣言可能な秘伝です。 前述の状況下で近接攻撃が命中した場合、クリティカル値を-1し、対象の防護点を0として扱います。同時に、自身の回避力判定に-4のペナルティ修正を受け、自身もまた防護点を0として扱います。この効果でクリ		クリティカル値は7以下となることはありません。対象が防護点以外にダメージを軽減する能力を持っている場合、それは有効となります。 些細な日常会話の中で不意に繰り出される一撃は、相手の急所を狙い、防御する暇を与えない必殺の一撃です。反面、極限まで殺気を消してからの一撃必殺であるため、自身の防御をも放棄した捨身の暗兵術と言えます。		
上位秘伝	**《必殺攻撃Ⅱ》**:必要名誉点30点。回避力判定へのペナルティ修正が-3となります。 **《必殺攻撃Ⅲ》**:必要名誉点50点。回避力判定へのペナルティ修正が-2となり、自身の防護点が0になるという効果がなくなります。				

《血煙の中に見た姿を誰も知らない》					必要名誉点:30
基礎特技	なし/独自型	前提	《雑踏に潜む影》	装備限定	なし（※種族:フォクシア限定）
概要	種族特徴「尻尾の魔力」を消費し、瞬間的に変装可能。変装判定と隠密判定に+4のボーナス修正				
効果	フォクシアが持つ種族特徴「尻尾の魔力」を消費する、フォクシア専用の秘伝です。暗兵術というよりも、ヴィクセンが独自に編み出された弧術というべき秘伝です。 尻尾の魔力を1点消費し、一瞬で変装判定を行います。その際、変装判定に+4のボーナス修正を得ます。この変装は18ラウンド（3分間）持続します。		またこの秘伝は、尾行や暗殺に失敗して逃げ出す際に使用することも前提とされており、何者かに追跡されている状況下で使用することで、追手から逃れるための隠密判定にも+4のボーナス修正を得ることもできます。 ただし、これらの変装による逃走は一時的なもの、かつ街の通りなどの群衆が存在する雑踏の中に溶け込むことで自身を認識しづらくさせるものです。周囲に紛れ込むことが出来るある程度以上の人ごみが存在しない場所では、いくら変装したところで、自分の本当の顔を隠す以外の意味はないでしょう。		
上位秘伝	存在しません。				

【ヴィクセン流妖狐暗兵術】流派装備

名称	知名度	用法	必筋	命中	威力	C値	追加D	価格	備考
テラーハンド	15	1H斬	10	ー	15	10	ー	2500+30名誉	カテゴリ〈ソード〉、詳細後述
	15	1H打	10	+1	10	10	ー		カテゴリ〈格闘〉、詳細後述

名称	知名度	用法	必筋	回避	防護点	価格	備考
テラーハンド	15	1H盾	10	+1	ー	2500+30名誉	カテゴリ〈盾〉、詳細後述

テラーハンド					
知名度	10	ランク	〈ソード〉A 〈格闘〉B 〈盾〉B	価格	2500+ 30名誉点
形状	三枚の刃が仕込まれた手甲				
概要	ギミックで刃が展開する				

【共通】
〇状態選択
戦闘開始時、「カタール状態」「手甲状態」のいずれかを選択します。

☆形状変更
補助動作で「カタール状態」と「手甲状態」を変更できます。
この効果は「武器の持ち替え」として扱い、主動作を行う前に一度のみ行えます。

【カタール状態】
〇カテゴリ〈ソード〉
この武器をカテゴリ〈ソード〉Aランク武器として扱います。
データは「1H斬」を参照します。

▽不意打ち（ランク効果：ソードA）
この武器を、その戦闘において初めて手甲状態からカタール状態に形状変更を行って攻撃したとき、命中の可否に関わらず、1度だけクリティカル値を-1します。この効果でクリティカル値は7以下にはなりません。（クリティカルレイ同様、複数回攻撃の1回目が命中しなかった場合、その時点でこの効果はなくなります）
戦闘開始時にカタール状態であった場合、この効果は発揮しません。

【手甲状態】
〇カテゴリ〈格闘〉
この武器をカテゴリ〈格闘〉Bランクの、パンチを強化する武器として使用します。ただし、この武器ひとつ分では、「片手分」となります。（従来の格闘武器のように両手に装備する場合、2つ購入する必要があります）
データは「1H打」を参照します。

〇カテゴリ〈盾〉
手甲状態でこの武器を攻撃に使用しなかった場合、そのラウンドはこの武器を盾として使用できます。この効果で盾として使用する場合、例外的にグラップラー技能でも扱うことが出来ます。
データは「1H盾」を参照します。

【概要】
【ヴィクセン流妖狐暗兵術】で使用される暗器です。見た目は頑丈そうな単なる手甲にしか見えません。しかし、巧妙に隠された手元のスイッチを操作することで、瞬時に仕込まれた三枚の刃が展開し、三又のカタールに変化します。
無手と思わせてからの強襲に使える他、打撃が必要であればそのまま殴れば格闘武器として、また磨き上げられた手甲の曲面を使えばバックラーのような盾としても使用できる万能武器です。

用法	必筋	命中	威力	C値	追加	属性
1H斬	10	ー	15	10	ー	斬
1H打	10	+1	10	10	ー	打

用法	必筋	回避	防護点
1H盾	10	+1	ー

【スメンクカーラ獅子王神舞】（蛮族流派）

入門条件
名誉点:50蛮族名誉点

【スメンクカーラ獅子王神舞】は、バステトがラ・シンバに捧げる戦神楽を伝える流派です。かつては儀式的な意味合いの強かったラ・シンバの神楽は、ある時にスメンクカーラという巫女により、初めて戦場の中で捧げられることになります。彼女は戦いの中にあって、まるで場違いな神楽を舞い、ラ・シンバへの賛歌を朗々と歌い上げながら武器を奮い、押し寄せる敵を打ち倒し仲間を鼓舞したと言われます。
【スメンクカーラ獅子王神舞】の秘伝の神髄は、攻防に加え、支援を含めた三位一体の構えにあります。本来はラ・シンバへの賛歌を歌いながら戦ったその戦術は、賛歌を呪歌に分類される魔法の歌に置き換えることにより、周囲の味方を支援しながら戦うことを可能としています。また神楽の独特なステップや体捌きは、回避や防御に適したいくつかの舞の型が存在しています。

流派装備

現代の戦場における【スメンクカーラ獅子王神舞】では、呪歌を歌いながらの攻撃を主としています。そのため、戦いながらメロディを奏でる武器の使用を前提としています。主にバステトが愛用する〈シストルム〉を使用すれば条件を満たすことが出来ますが、流派ではその他にも、各々の戦闘スタイルにある程度合わせたいくつかの楽器武器を流派装備として用意しています。（後述）

秘伝

《獅子王神舞　壱ノ舞　駆ける疾風》					必要名誉点:20
基礎特技	《マルチアクション》	前提	なし	装備限定	〈楽器武器〉
概要	呪歌と近接攻撃を同時に行う。自身の回避力+1				
効果	呪歌を使用／継続しながら、近接攻撃を行うことが出来ます。このとき、自身の回避力判定に+1のボーナス修正を得ます。		呪歌の演奏に使用している楽器武器で近接攻撃を行っても、演奏が途切れることはありません。		
上位秘伝	存在しません。				

《獅子王神舞　弐ノ舞　忍びし密林》					必要名誉点:20
基礎特技	《マルチアクション》	前提	なし	装備限定	〈楽器武器〉
概要	呪歌と近接攻撃を同時に行う。自身の精神抵抗抵抗力+1				
効果	呪歌を使用／継続しながら、近接攻撃を行うことが出来ます。このとき、自身の精神抵抗力判定に+1のボーナス修正を得ます。		呪歌の演奏に使用している楽器武器で近接攻撃を行っても、演奏が途切れることはありません。		
上位秘伝	存在しません。				

《獅子王神舞　参ノ舞　猛る烈火》					必要名誉点:20
基礎特技	《マルチアクション》	前提	なし	装備限定	〈楽器武器〉
概要	呪歌と近接攻撃を同時に行う。自身の追加ダメージ+1点				
効果	呪歌を使用／継続しながら、近接攻撃を行うことが出来ます。このとき、自身の近接攻撃の追加ダメージを+1点します。		呪歌の演奏に使用している楽器武器で近接攻撃を行っても、演奏が途切れることはありません。		
上位秘伝	存在しません。				

《獅子王神舞　四ノ舞　座する巨山》					必要名誉点:20
基礎特技	《マルチアクション》	前提	なし	装備限定	〈楽器武器〉
概要	呪歌と近接攻撃を同時に行う。自身の防護点+1				
効果	呪歌を使用／継続しながら、近接攻撃を行うことが出来ます。このとき、自身の防護点を+1します。		呪歌の演奏に使用している楽器武器で近接攻撃を行っても、演奏が途切れることはありません。		
上位秘伝	存在しません。				

《獅子王神舞　秘奥　戦巫女の賛歌》					必要名誉点:50
基礎特技	なし/非宣言型	前提	前述4つの秘伝すべて	装備限定	〈楽器武器〉
概要	《獅子王神舞～～》の各種秘伝に、神聖魔法【バトルソング】を追加する				
効果	【スメンクカーラ獅子王神舞】の各種秘伝に、「神聖魔法【バトルソング】を歌い続けながら近接攻撃を可能にする」という効果を追加します。 秘伝宣言時に、呪歌かバトルソングか、いずれか一方を選択します。		この秘伝は例外的に、常時型秘伝として扱い、宣言する必要はありません。一度習得すれば、以後効果を発揮し続けます。		
上位秘伝	存在しません。				

【スメンクカーラ獅子王神舞】流派装備

〈メイス〉Bランク									
名称	知名度	用法	必筋	命中	威力	C値	追加D	価格	備考
ハンディ・シストルム	10	1H	8	+1	13	12	―	1000	詳細後述

〈メイス〉Sランク									
名称	知名度	用法	必筋	命中	威力	C値	追加D	価格	備考
獅子のシストルム	15	1H両	20	+2	30	12	―	20000	詳細後述
	15	2H	20	+2	40	12	―		

ハンディ・シストルム

知名度	10	ランク	〈メイス〉B	価格	1000
形状	体鳴楽器を兼ねた打撃武器				
概要	武器であり楽器としても使用できる				

【効果】
○楽器武器〈前提：バード技能5レベル以上〉
この武器を楽器として用いて、呪歌を使用できます。
ただし呪歌のメロディーを奏でるためには演奏者としての相応の腕前が必要です。

【概要】
柄を短くし、全体の金属の比率を下げたことで軽量化を図ったシストルムです。
武器としての扱いやすさは向上していますが、楽器として使用する場合、通常のシストルムと変わらない難易度となっています。

用法	必筋	命中	威力	C値	追加	属性
1H	8	+1	13	12	―	打

獅子のシストルム

知名度	15	ランク	〈メイス〉S	価格	20000
形状	黄金の獅子の意匠が施されたシストルム				
概要	呪歌に乗せて、様々な効果を持つ獅子の咆哮を轟かせる				

【ランク効果】
○楽器武器〈前提：バード技能5レベル以上〉
この武器を楽器として用いて、呪歌を使用できます。
ただし呪歌のメロディーを奏でるためには演奏者としての相応の腕前が必要です。

▼獅子戦哮
この武器を楽器として使用し、呪歌を使用した際にこの効果を適用するかどうかを任意で選択できます。
この武器を楽器として使用した呪歌の効果を受けているキャラクターの近接・射撃攻撃で与えるダメージを+2点します。この効果は、呪歌を継続する限り持続します。呪歌を停止すると、その時点で直ちに効果は失われます。

▼獅子恐哮
この武器を楽器として使用し、呪歌を使用した際にこの効果を適用するかどうかを任意で選択できます。
この武器を楽器として使用した呪歌の効果を受けているキャラクターの近接・射撃攻撃で与えるダメージを-2点します。この効果は、呪歌を継続する限り持続します。呪歌を停止すると、その時点で直ちに効果は失われます。

【概要】
【スメンクカーラ獅子王神舞】が伝える流派装備です。開祖であるスメンクカーラが戦場で使用していた、獅子の意匠が施された魔法のシストルムのレプリカと言われています。呪歌を奏でるとメロディに乗って、味方の戦意を向上させたり、敵を威圧し恐怖に陥れることで戦意を殺いだりといった、様々な効果を持った獅子の咆哮が轟きます。

用法	必筋	命中	威力	C値	追加	属性
1H両	20	+3	30	12	―	打
2H	20	+3	40	12	―	打

ラフレンカ胡狼死霊術（蛮族流派）

入門条件
名誉点:50蛮族名誉点

アヌビスが古来より連綿と伝えている死霊魔術の中でも、特に有名なラフレンカ一門の秘術です。ラフレンカは古代魔法文明時代を生きたアヌビスの死霊術師であり、数多の魔法王と対等に渡り合う魔力を有していたとされます。彼は幾重にも枝分かれしたアヌビスの死霊魔術の系譜から優れた点を厳選し、集大成とも呼べる魔導書を編纂したことでも知られています。ラフレンカは配下のアヌビスらに魔導書を広め、その優れた死霊魔術はたちまち各地のアヌビスに伝わっていくことになります。ラフレンカ一門を名乗った配下のアヌビスらはこの功績を讃え、ラフレンカの死後、ジャッカルすなわちアヌビスを象徴する「胡狼」の名を冠し、流派として脈々と伝えられていくことになります。
ラフレンカ胡狼死霊術が生み出し使役するアンデッドは、その種類こそ限定されていますが、どれも強力で、用途に応じたカスタマイズが可能で、更に時間に縛られることのないという利点を生かし、拠点防衛に非常に適しています。

流派装備

【ラフレンカ胡狼死霊術】では、かつてラフレンカが編纂した死霊魔術の魔導書の写本を〈死者の本〉という名で、流派装備として伝えています。
独自のアンデッド作製としての補佐となる魔法的な仕掛けが施されており、発動体としての効果も備えているため、秘伝を用いてアンデッドを作製する際はこの魔導書を開き儀式を行います。この魔導書は流派を学んでいないものにはとても解読できない独特の表現技法で記されているため、一見したところでは内容を理解することは到底できません。

死者の書					
知名度	10/19	分類	冒険者技能用アイテム	価格	5000+50名誉点
形状	不気味な装丁の書物				
概要	【ラフレンカ胡狼死霊術】の秘術が記されている				

【効果】
〇発動体
魔法の発動体として使用できます。

〇ラフレンカの秘術
【ラフレンカ胡狼死霊術】の秘伝を使用するために必要です。非戦闘時に儀式を行う際は、開いた死者の書を地面に置くなどしておくことは可能ですが、戦闘中に【インスタント・アンデッド】などを行使してアンデッドを作製する場合、両手に持つ必要があります。
また、死体の「防腐加工」「内臓摘出」の手段も記されているため、死体さえあればこれらの加工を行うことが出来ます。内臓摘出は防腐加工に伴う作業であるため、2種類の作業を合わせて1日の時間がかかります。（内臓摘出のみなら半日）

秘伝

《我生み出すは冥府の兵》					必要名誉点:20
基礎特技	なし/非戦闘型	前提	なし	装備限定	〈死者の書〉
概要	操霊魔法【クリエイト・アンデッド】で、強化可能な独自のアンデッドを作り出す				
効果	【ラフレンカ胡狼死霊術】の基礎中の基礎です。アヌビスらが古来より作成していた独自のアンデッドを作りますが、従来のそれとは異なり、ゴーレムのように目的に応じた強化が可能です。		この秘伝は製作法をまとめたレシピのようなもので、習得したあとは、【クリエイト・アンデッド】を使用する度に宣言する必要は特にありません。作成できる独自のアンデッドの種類と強化については別記を参照してください。		
上位秘伝	存在しません。				

《我が呼び声に集え軍勢》					必要名誉点:30
基礎特技	《魔法拡大/数》	前提	《我生み出すは冥府の兵》	装備限定	〈死者の書〉
概要	操霊魔法【クリエイト・アンデッド】に対して《魔法拡大/数》を宣言可能になる				
効果	操霊魔法【クリエイト・アンデッド】に対し、《魔法拡大/数》を適用させ、複数体のアンデッドを同時に作製することが可能になります。このとき、作製するアンデッドはすべて同一のものに限られ、必要な素材は作り出すアンデッドの数と同じだけが必要です。		この秘伝を適用させた【クリエイト・アンデッド】は、何倍拡大にした場合でも、24時間の儀式が必要です。		
上位秘伝	存在しません。				

《我は命ず悠久なる使命》					必要名誉点:30
基礎特技	《魔法拡大/時間》	前提	《我生み出すは冥府の兵》	装備限定	〈死者の書〉
概要	操霊魔法【クリエイト・アンデッド】で作製したアンデッドの持続時間を「永続」に変更。与えられる命令は「守護を行え」のみに限定				
効果	操霊魔法【クリエイト・アンデッド】の消費MPを2倍にすることで、作製したアンデッドの持続時間を「永続」に変更します。この秘伝の効果で作製したアンデッドには、「守護を行え」の命令しか与えることは出来ません。		《魔法拡大/数》を基礎とする《我が呼び声に集え軍勢》の秘伝と同時に宣言することも可能ですが、その場合は同時作製したアンデッドと同数分、さらに拡大による消費MPを増やす必要があります。		
上位秘伝	存在しません。				

【ラフレンカ胡狼死霊術】独自アンデッドリスト

【ラフレンカ胡狼死霊術】で作り出される独自のアンデッドは、アヌビスが最も得意とするマミー系統に特化しています。
カノポスというアンデッドは、マミーを作る際に死体から抜き取った内臓を魔化し、特殊な壺に納めることで作り出すアンデッドです。
またこれらのアンデッドに、特殊な呪法で儀式を追加することで、さらなる強化を可能としています。仕組みは操霊魔法で作られるゴーレムの強化アイテムに似ていますが、【ラフレンカ胡狼死霊術】ではアイテム（金銭）の代わりに、術者のHPやMPなどを代償として強化を行います。

必要レベル	名称	材料（価格）
6	マミースレイブ	防腐加工された人族か蛮族の死体（取引不可）
7	カノポス	人族か蛮族の内臓（取引不可）＋カノポス壺（100G）
8	サーヴァントマミー	防腐加工された人族か蛮族の死体（取引不可）
9	カノポス・ネイト	人族か蛮族の内臓（取引不可）＋高級カノポス壺（500G）
11	マミーレギオン	防腐処理された人族か蛮族の死体（取引不可）
13	エルダーマミー	防腐処理された人族か蛮族の死体（取引不可）＋条件：該当の死者が生前10レベル以上の魔法使い技能を有していた
15	カノポス・ネフティス	人族か蛮族の内臓（取引不可）＋最高級カノポス壺（1000G）＋条件：該当の内臓の持ち主が生前13レベル以上であった
16（超越）	エンシェントマミー	防腐処理された人族か蛮族の死体（取引不可）＋条件：該当の死体が少なくとも魔法文明時代以前のもの、かつ生前15レベル以上であった

【ラフレンカ胡狼死霊術】作製可能アンデッドデータ

アンデッド共通能力
〇毒無効、〇病気無効、〇精神効果（弱）無効

6 4 マミースレイブ

知能：命令を聞く　**知覚**：魔法　**反応**：命令による
言語：なし　**生息地**：遺跡、地下墳墓など
知名度／弱点値：12／15　**弱点**：炎属性ダメージ+3点
先制値：9　**移動速度**：12
生命抵抗力：6（13）　**精神抵抗力**：6（13）

攻撃方法	命中	打撃	回避	防護	HP	MP
腕	6（13）	2d+5	5（12）	4	30	12

特殊能力

〇正体露見＝【ラフレンカ胡狼死霊術】
流派【ラフレンカ胡狼死霊術】に入門しているものは、この魔物に対する魔物知識判定判定に自動的に成功します。弱点を知るには、本来の達成値が必要です。

〇炎に弱い
炎属性のダメージを受けるとき、自動的に「3」点のダメージを余分に受けます。

強化呪法／最大付与＝4

〈連撃の呪法Ⅰ〉 代償：MP3点
▽連続攻撃
攻撃が命中した場合、同じ対象にもう1回攻撃できます。2回目の攻撃が命中しても、この効果はありません。

〈連撃の呪法Ⅱ〉 代償：MP5点　前提：〈連撃の呪法Ⅰ〉
▽連続攻撃Ⅱ
攻撃が命中した場合、同じ対象にもう1回攻撃できます。この効果は2回目の攻撃まで発生します。3回目の攻撃が命中しても、この効果はありません。

〈的中の呪法Ⅰ〉 代償：MP5点
〇究極の狙い
命中力判定に+4のボーナス修正を得ます。

〈活力の呪法Ⅰ〉 代償：HP5点
〇HP強化
最大HPが+5点されます。

〈俊足の呪法Ⅰ〉 代償：HP3点
〇移動力強化
移動速度を+5します。

解説

奴隷の死体を使って作られたマミーの下位種です。基本的に奴隷は死んでもマミーに加工ことはありませんが、墓所や重要拠点を守るためにとにかく数が必要である際は、使い捨ての兵力として大量生産されることがあります。
総じて加工が雑であり、アンデッド化させる呪法も簡略化されているため、本来のマミー種が持つ特殊能力をほとんど持たず、弱点ばかりが目立つ三級品と言えます。
しかしながら、【ラフレンカ胡狼死霊術】の強化呪法を施すことにより、その戦闘力は何倍にも高められるため、侮れる存在ではありません。

7 5 カノポス

知能：命令を聞く　**知覚**：魔法　**反応**：命令による
言語：なし　**生息地**：遺跡、地下墳墓など
知名度／弱点値：14／16　**弱点**：衝撃属性ダメージ+3点
先制値：8　**移動速度**：10
生命抵抗力：8（15）　**精神抵抗力**：8（15）

攻撃方法	命中	打撃	回避	防護	HP	MP
消化管	7（14）	2d+6	5（12）	7	40	18

特殊能力

〇正体露見＝【ラフレンカ胡狼死霊術】
流派【ラフレンカ胡狼死霊術】に入門しているものは、この魔物に対する魔物知識判定判定に自動的に成功します。弱点を知るには、本来の達成値が必要です。

▽絡め取り
消化管での攻撃が命中すると、対象を絡め取ります。対象は移動不能となり、命中・回避力判定に-2のペナルティ修正を受けます。次の手番から、消化管の攻撃は自動命中します。絡めとっている間、その消化管は他のキャラクターを攻撃出来ません。補助動作で対象を解放出来ます。
脱出するには、引きはがし処理に従います。

▽消化液噴出/7（14）/生命抵抗力/消滅
この魔物が存在する乱戦エリア内で、この魔物にダメージを与えたものは、自身の手番の終了時に「2d」点の毒属性魔法ダメージを受けます。

強化呪法／最大付与＝4

〈双撃の呪法Ⅰ〉 代償：MP5点
〆2回攻撃＆双撃
消化管を増やし、対象に2回攻撃を行います。戦闘特技《双撃》の効果を得ます。

〈頑強の呪法Ⅰ〉 代償：MP5点
〇防護点強化
　防護点を+3点します。

〈献身の呪法Ⅱ〉 代償：MP5点
☑かばうⅡ
　戦闘特技《かばうⅡ》と同じ効果です。

〈鉄壁の呪法〉 代償：HP5点
〇鉄壁
　戦闘特技《鉄壁》と同じ効果です。

〈妨害の呪法〉 代償：HP5点
〇ブロッキング
　戦闘特技《ブロッキング》と同じ効果です。

〈賦活の呪法Ⅰ〉 代償：HP5点
〇HP強化
　最大HPが+10点されます。

〈賦活の呪法Ⅱ〉 代償：HP5点　前提：〈賦活の呪法Ⅰ〉
〇HP超強化
　最大HPが+10点されます。（「〇HP強化」と効果は累積します）

〈能力強化の呪法〉 代償：MP10点
〆消化液散布/8（15）/回避力/消滅
　自身が存在する乱戦エリア内のすべての対象に、「2d+5」点の毒属性魔法ダメージを与えます。この能力は連続した手番に使用できません。

解説

　ミイラを作る際に抜き取った内臓を特殊な薬液に浸し、人面を象ったカノポス壺と呼ばれる壺の中に入れて、呪法を施し作り出されるアンデッドです。内臓の持ち主であるミイラの入った棺のそばに安置され、番人として用いられます。
　壺の中身の内臓は薬液の効能により肥大化しており、侵入者に対しては壺に設けられた穴から腸などの消化管を触手のように伸ばし、絡みつくようにして攻撃を加えます。この消化管を足代わりにして、ゆっくりとですが這い進むこともできます。
　また傷つけられると薬液の効果で毒性を持った消化液を撒き散らし、攻撃者は手痛い反撃を喰らうことになるでしょう。
　アヌビスらはミイラやマミーを作ることを得意としていることから、その副産物であるカノポスの製作、扱いにも非常に長けています。

【リオリット臨死反骨掌】（蛮族流派）

入門条件
名誉点:50蛮族名誉点

【リオリット臨死反骨掌】は、ライカンスロープの女格闘士リオリットにより編み出された流派です。リオリットはワーライオンであり、かつては持ち前の獣人としての高い防御力を生かし、無類の強さを誇っていました。しかしある一定の領域に差し掛かったころ、リオリットは突如格闘士としてのスランプに陥ります。何度強敵と戦ってもそれ以上強くなることが出来ず、やがて苦悩の末に高い防御力で自身の損傷を最小限に抑えていた戦い方が更なる領域への足枷になっていたことに気付きます。以来リオリットは防御力に頼ることなく、防御を捨てた捨身の構えで敵と至近距離で殴り合い、更には敵に全力で攻撃をさせ、それらすべてを見切り渾身の一撃をカウンターで返すというスタイルに切り替え、格闘士として超越を果たしたと言われます。
リオリットの死後、この死と隣り合わせの過激な戦術は彼女の子供や弟子などにより蛮族の格闘界に伝えられていきました。純粋に戦いを楽しむトロールや命知らずのボガードたちを中心に広まり、蛮族が開祖となった流派でありながら、人族の中にも習得者が存在しています。

流派装備

【リオリット臨死反骨掌】では、開祖リオリットの拳を武器として再現した〈獅子王戦掌〉という流派武器を伝えています。
ワーライオンであるリオリットの拳を再現しただけあり、殴って使える他、鋭い爪が備えられているため切り裂くこともできます。

秘伝

《肉斬反骨》					**必要名誉点**:20
基礎特技	《インファイトⅠ》	**前提**	《カウンター》	**装備限定**	カテゴリ〈格闘〉
概要	命中+2、防護点「0」に変更。《カウンター》に失敗した場合でも、ダメージを受けながら《カウンター》可能				
効果	秘伝使用者の命中力を+2されますが、防護点を「0」に変更します。この秘伝はすでに乱戦状態にあるか、その手番の移動が「制限移動」でなければ宣言できず、宣言後には移動できません。 次の手番の開始時まで、秘伝使用者が《カウンター》を試みた場合、能動側（秘伝使用者）が不利な結果になった場合でも、命中力判定を行った武器でダメージを与えられます。		その後、受動側（攻撃を行った側）が有利になった場合と同様に処理し、ダメージを受けます。能動側の与えたダメージにより受動側が気絶ないし死亡する場合でも、それよりも先に能動側にダメージは与えられます。 《カウンター》の効果は、その成否に関わらず1ラウンドに1回しか試みることが出来ません。		
上位秘伝	**《インファイトⅡ》**:必要名誉点30点。追加ダメージ+6の効果を追加。				

《捨身反骨》					**必要名誉点**:20
基礎特技	《インファイトⅠ》	**前提**	《カウンター》	**装備限定**	カテゴリ〈格闘〉
概要	命中+2、防護点「0」に変更。抵抗を放棄することで、魔法・特殊能力に対して《カウンター》可能				
効果	秘伝使用者の命中力を+2されますが、防護点を「0」に変更します。この秘伝はすでに乱戦状態にあるか、その手番の移動が「制限移動」でなければ宣言できず、宣言後には移動できません。 次の手番の開始時まで、秘伝使用者は対象にダメージを与える効果を持つ魔法・特殊能力に対して《カウンター》を試みることが可能になります。このとき、同一の乱戦エリア内から仕掛けられた場合など、自身の近接攻撃が行える範囲の対象から受けた場合に限ります。		《カウンター》を試みた場合、該当の魔法や特殊能力への抵抗力判定は放棄し、完全な効果を受ける必要があります。その後、能動側は使用する武器を選択し命中力判定を行い、受動側は回避力判定を行います。 能動側が有利な結果になれば、選択した武器でダメージを与えられます。受動側が有利な結果になれば、《カウンター》は回避されます。 《カウンター》の効果は、その成否に関わらず1ラウンドに1回しか試みることが出来ません。		
上位秘伝	**《インファイトⅡ》**:必要名誉点30点。追加ダメージ+6の効果を追加。				

《散華反骨》					**必要名誉点**:50
基礎特技	なし	**前提**	《肉斬反骨》《捨身反骨》《カウンター》	**装備限定**	カテゴリ〈格闘〉
概要	1ラウンド中に複数回《カウンター》を試みる。回数を増すごとにダメージが増え、命中力が下がる				
効果	敵陣の真っただ中に飛び込み、全方位からの攻撃に神経を研ぎ澄ませます。この秘伝はすでに乱戦状態にあるか、その手番の移動が「制限移動」でなければ宣言できず、宣言後には移動できません。 また、秘伝の使用を宣言した自身の手番中、秘伝使用者はあらゆる対象に主動作で近接・射撃攻撃を試みることは出来ません。 次の自身の手番の開始時まで、秘伝使用者は自身を対象とした近接・射撃攻撃に《カウンター》を試みることが出来ます。射撃攻撃に対しては、		同一の乱戦エリア内から仕掛けられた場合など、自身の近接攻撃が行える範囲の対象から受けた場合に限ります。 このとき、《カウンター》の1ラウンドに1回という制限がなくなり、自身を対象としたものであれば何度でも試みることが出来ます。 同一のラウンド中、2度目以降の《カウンター》を試みる度に、追加ダメージを+1し、命中力を-1します。この効果は上限なく累積します。		
上位秘伝	存在しません。				