

モンスター

ゆきおとこ

鬼族

雪男

Yeti

Lv5

武勇5

魔力2



射程0

威力2D6+1

回避値8

HP16

性格愚か

素材牙、革

【鉄腕(肉)】【乱舞(肉)】【投げる(肉)】

【大足(モ)】(支援) 戦闘中、自分と同じエリアにある戦闘トラップ1つを選ぶ。〔武勇〕で難易度〔その戦闘トラップのレベル+7〕の判定を行う。判定に成功すると、その戦闘トラップを破壊する。そして、そのエリアにいる自分以外のキャラクター全員を目標に選ぶ。目標は〔その戦闘トラップのレベル+1〕D6点のダメージを受ける。

雪原迷宮にすむ巨鬼族。剛毛と大きな足が特徴である。

M-SP011

運宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

モンスター

ゆきじるし

天使

雪印

Snow Elemental

Lv2

武勇1

魔力2



射程0

威力2

回避値10

HP1

性格狡猾

素材魔素

【飛行(モ)】

【冷氣(モ)】(常駐) 名前かスキル名に「雪」か「冬」が含まれる自分以外の自軍モンスター全員の威力を1点上昇する。この効果によって上昇する威力はそれぞれ15点までである。

寒気を好んで現れる天の使い。寒気をもたらす存在の周囲にいることが多い。冬將軍や雪だるまの廻りにはもちろん、雪うさぎにくっついていいることもある。雪うさぎに雪印5体をつければ、威力は固定の9点に上がるぞ！

M-SP012

運宮キングダム

Illustration.HUGO HALL

モンスター

ゆき

天使

雪だるま

Snowman

Lv3

武勇2

魔力1



射程0

威力1D6

回避値8

HP5

性格狡猾

素材魔素

【プレス(モ)】【突撃(肉)】

【雪罰(モ)】(割り込み) 戦闘中、敵軍キャラクターが絶対失敗したときに割り込んで使用できる。絶対失敗した敵軍キャラクター1体を目標に選ぶ。目標は、その戦闘の間、神官のクラススキルの効果によって〔HP〕が回復しなくなる。

天階の冬帝が治めるという冬の国の住人。穏やかな性格だが戦時においては、雪うさぎを乗騎として勇敢に突撃する。

M-SP013

運宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI