

# 砂礫の渦

砂礫の渦 レベル8 遊撃役

中型・元素・魔獣(風、地) XP 350

hp : 88 ; 重傷 : 44 イニシアチブ +10

AC 22 ; 頑健 20 ; 反応 21 ; 意志 20 感覚〈知覚〉+7

移動速度 : 0、飛行8(ホバリング)

完全耐性 : 病気、[毒]

## 特性

サンドブラスト／吹き付ける砂◆オーラ1

このオーラの範囲内の敵はすべての防御に-2ペナルティを受ける。

## 標準アクション

④ : アプレシヴ・スラム／耳障りな叩きつけ◆無限回

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +11対“頑健”

ヒット: 2d8+7ダメージ

◀ : ワーリング・ブラスト／旋回噴射◆再チャージ ☒☒

効果: この渦は4マスまでのシフトをして以下の攻撃を行なう

攻撃: 近接爆発・1(爆発内の敵のみ); +11対“反応”

ヒット: 2d10+7ダメージ、さらにこの渦は目標を1マス押しやる

ミス: 半減ダメージ

【筋】 10 (+4) 【敏】 19 (+8) 【判】 16 (+7)

【耐】 16 (+7) 【知】 5 (+1) 【魅】 6 (+2)

属性 : 無属性

言語 : 始原語

## 〈魔法学〉

難易度 : 16 起源、種別、キーワード、特性

難易度 : 24 パワー、完全耐性、抵抗、脆弱性



# 大気の精霊

大気の精霊 レベル8 奇襲役

中型・元素・魔獣(風) XP 350

hp : 69 ; 重傷 : 34 イニシアチブ +13

AC 22 ; 頑健 19 ; 反応 21 ; 意志 20 感覚〈知覚〉+4

移動速度 : 0、飛行8(ホバリング)

脆弱性 : [火]5

## 特性

ファントム・オン・ザ・ウィンド／風の幻影

この精霊は敵に隣接しない位置で自身のターンを開始すると不可視になる。この不可視は自身の次のターンを終了時か攻撃を行なうまで持続する。

## 標準アクション

④ : スラム／叩きつけ◆無限回

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +13対AC

ヒット: 2d8+7ダメージ

← : ランバント・ストーム／激烈嵐◆無限回

攻撃: 近接噴射・3(噴射内の敵のみ); +11対“反応”

ヒット: 3d8+7ダメージ、目標は攻撃を受ける前にこの精霊を見ることができなかった場合、この精霊の次のターンの終了時まで幻惑状態になる。

技能 : 隠密+15

【筋】 17 (+7) 【敏】 20 (+9) 【判】 11 (+4)

【耐】 15 (+6) 【知】 5 (+1) 【魅】 8 (+3)

属性 : 無属性

言語 : 始原語を理解する

〈魔法学〉 難易度 : 16 起源、種別、キーワード、特性  
難易度 : 24 パワー、完全耐性、抵抗、脆弱性



# 石角のガーゴイル

石角のガーゴイル レベル8 暴れ役  
中型・元素・人型(地) XP 350

hp : 107 ; 重傷 : 53 イニシアチブ +7  
AC 20 ; 頑健 22 ; 反応 19 ; 意志 19 感覚(知覚) +12  
移動速度 : 6、飛行8 暗視  
完全耐性 : 石化

## 標準アクション

④ : クローズ/爪 ◆無限回

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +13対AC  
ヒット: 2d10+9ダメージ

† : インベイルング・チャージ/貫通突撃 ◆無限回

効果: このガーゴイルは突撃し、近接基礎攻撃に代わって以下の攻撃を行なう。

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +13対AC

ヒット: 2d10+9ダメージ、さらに目標はつかまれ(脱出難易度16)、つかみが終了するまで継続的ダメージ5を受ける。

## 移動アクション

スキュワリング・ドラッグ/串刺し引き ◆無限回

効果: このガーゴイルは半分の移動速度で移動し、自身がつかんでいるクリーチャーを引き寄せる。このガーゴイルはこの移動でつかんでいるクリーチャーに対して機会攻撃を誘発しない。

技能: 隠密+12

【筋】 20 (+9) 【敏】 16 (+7) 【判】 16 (+7)

【耐】 17 (+7) 【知】 5 (+1) 【魅】 11 (+4)

属性: 無属性

言語: 始原語

## 〈魔法学〉

難易度: 16 起源、種別、キーワード、特性

難易度: 24 パワー、完全耐性、抵抗、脆弱性



R SPEARS

# 奈落の渦

奈落の渦 レベル9 制御役 雑魚

中型・元素・魔獣(風、火) XP 400

hp : 1 ; ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない イニシアチブ +7

AC 23 ; 頑健 21 ; 反応 22 ; 意志 20 感覚〈知覚〉+4

移動速度 : 0、飛行8(ホバリング)

完全耐性 : [力場]、[電撃]、[毒]

## 標準アクション

④ : ゲイル／突風◆無限回

攻撃 : 近接・1(クリーチャー1体) ; +12対“頑健”

ヒット : 8ダメージ、さらにこの渦は目標を1マス横滑りさせる。

## トリガー型のアクション

エアリアル・レスキュー／救難飛行◆遭遇毎

トリガー : この渦の速度+1マス以内でヴァルローンが落下する

効果(フリー) : この渦はヴァルローンの隣接マスまで飛行し、彼の次のターンの終了時までヴァルローンの落下を抑制する。

【筋】 3 (+0) 【敏】 17 (+7) 【判】 10 (+4)

【耐】 5 (+1) 【知】 4 (+1) 【魅】 15 (+6)

属性 : 混沌にして悪 言語 : -

〈魔法学〉 難易度 : 17 起源、種別、キーワード、特性  
難易度 : 25 パワー、完全耐性、抵抗、脆弱性



# 穢れし銀竜

穢れし銀竜 レベル8 単独 暴れ役  
大型・自然・魔獣(竜) XP 350

hp : 376 ; 重傷 : 188  
AC 20 ; 頑健 22 ; 反応 19 ; 意志 18 感覚(知覚)+10  
移動速度 : 7、飛行7(ホバリング) 暗視  
抵抗 : [冷気]15  
セーヴィング・スロー : +5 ; アクション・ポイント : 2

## 特性

### アクション・リカバリー／アクション再起

この竜が自身のターンを終了した時点で、幻惑状態、朦朧状態、支配状態の効果は終了する。

### インスティンティヴ・フューリィ／本能的憤怒

この竜は自身のイニシアチブ値+10の時点で、1回のフリー・アクションとして突撃してバイト攻撃を行なうか、単にバイト攻撃を行なう。もしこの竜が支配状態や朦朧状態の効果でフリー・アクションを行なえないためにこの攻撃が行えないなら、この竜は攻撃に代えてこれらの効果を終了させる。

## 標準アクション

### ④ : バイト／噛みつき ◆無限回

攻撃 : 近接・2(クリーチャー1体) ; +13対AC  
ヒット : 2d8+11ダメージ

### ④ : クロー／爪 ◆無限回

攻撃 : 近接・2(クリーチャー1体) ; +13対AC  
ヒット : 2d8+7ダメージ

### ← : ドラゴン・オンスロート／竜の猛撃 ◆無限回

効果 : 近接爆発・2(爆発内の敵のみ) ; この竜はそれぞれの敵に対してクロー攻撃を行なう。

ヒット : 2d8+11ダメージ

### ← : プレス・ウェポン／凶器の息吹([冷気]) ◆再チャージ

攻撃 : 近接噴射・5(噴射内のクリーチャーすべて) ; +11対“反応”  
ヒット : 2d8+10[冷気]ダメージ、さらに目標はすべてのダメージに対する脆弱性5を受ける(セーブ・終了)。

ミス : 半減ダメージ

### ← : フライトフル・プレゼンス／畏怖すべき存在([恐怖]) ◆遭遇毎

攻撃 : 近接爆発・5(爆発内の敵のみ) ; +11対“意志”

ヒット : 目標はこの竜の次のターンの終了時まで朦朧状態になる。

## トリガー型のアクション

### † : ウイング・スライス／薄刃の翼 ◆無限回

トリガー : この竜が挟撃され、敵の1体がこの竜に対する攻撃をヒットかミスする

攻撃(対応) : 近接・2(トリガーとなった敵とトリガーとなった敵の挟撃相手) ; +13対AC

ヒット : 2d6+7ダメージ

### ← : ブラッディ・プレス／血混じりの息吹 ◆遭遇毎

トリガー : この竜が最初に“重傷”になる

効果(フリー) : プレス・ウェポンが再チャージされ、この竜は即座に使用する。

技能 : 運動+16、看破+10

【筋】 24 (+11) 【敏】 16 (+7) 【判】 12 (+5)

【耐】 22 (+10) 【知】 12 (+5) 【魅】 13 (+5)

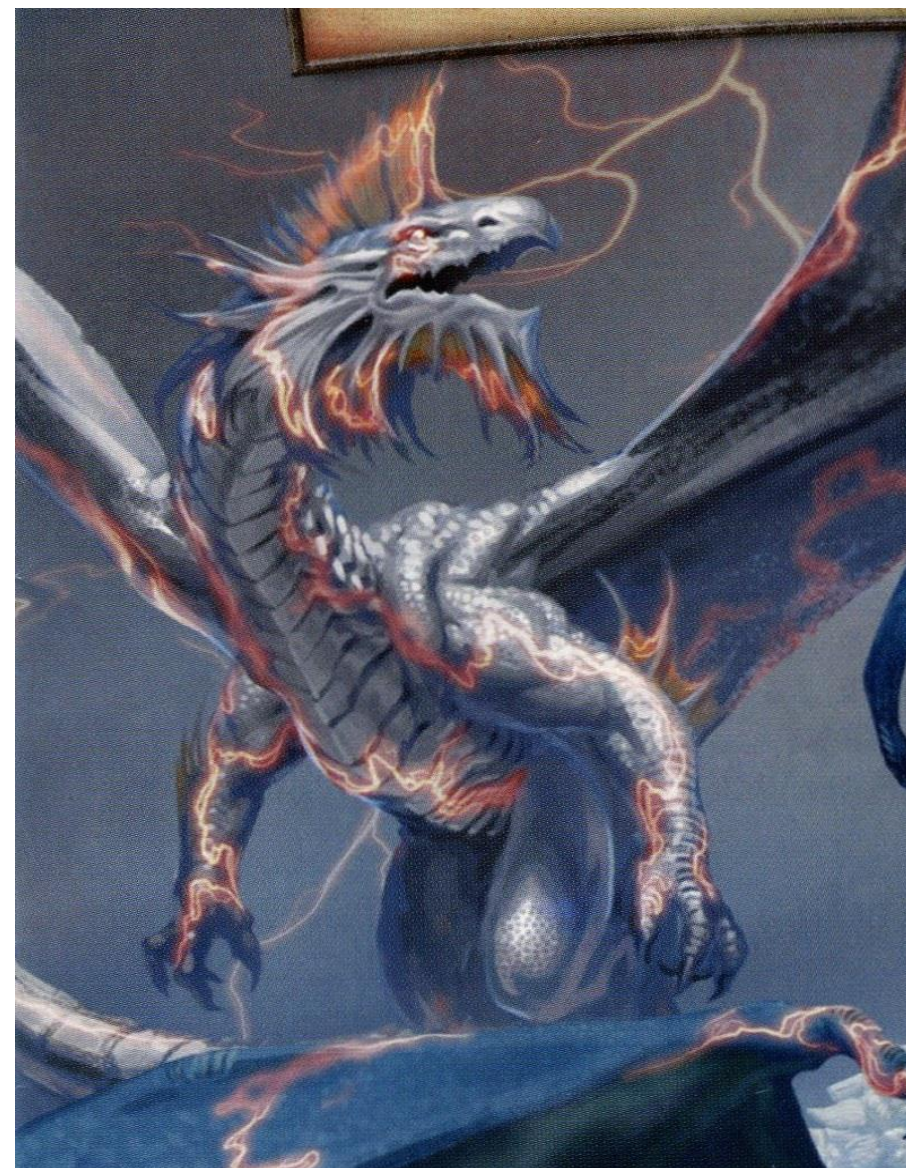
属性 : 無属性

言語 : 共通語、竜語

〈自然〉

難易度 : 16 起源、種別、キーワード、特性

難易度 : 24 パワー、完全耐性、抵抗、脆弱性



# ヴァルローン

ヴァルローン レベル8 単独 砲撃役

大型・自然・魔獣(竜) XP 350

hp : 360 ; 重傷 : 180

AC 22 ; 頑健 22 ; 反応 19 ; 意志 20 感覚(知覚)+12

移動速度 : 8、飛行10(ホバリング) 暗視

抵抗 : [電撃]10

セーヴィング・スロー : +5 ; アクション・ポイント : 2

## 特性

アクション・リカバリー／アクション再起

この竜が自身のターンを終了した時点で、幻惑状態、朦朧状態、支配状態の効果は終了する。

インスティンティヴ・ライトニング／本能的電撃

ヴァルローンはインシニアチブ15の時点で、1回のフリー・アクションとして自身の速度で飛行をし、ライトニング・バースト攻撃を行なう。この移動は機会攻撃を誘発しない。もしヴァルローンが支配状態や朦朧状態の効果でフリー・アクションを行なえないためにこの攻撃が行えないなら、ヴァルローンは攻撃に代えてこれらの効果を終了させる。

## 標準アクション

④ : ゴア／角(〔電撃〕)◆無限回

攻撃: 近接・2(クリーチャー1体); +13対AC

ヒット: 4d6+7〔電撃〕ダメージ

↓ : クロー／爪◆無限回

攻撃: 近接・2(クリーチャー1体か2体); +13対AC

ヴァルローンの目標が1体のクリーチャーである場合、彼は同じクリーチャーに2回の攻撃を行なえる。

ヒット: 2d8+5ダメージ

※ : ライトニング・バースト／爆裂電撃(〔電撃〕)◆無限回

攻撃: 遠隔範囲・爆発2・20マス以内(爆発内のクリーチャーすべて); +11対“反応”

ヒット: 2d10+7〔電撃〕ダメージ

ミス: 半減ダメージ

← : プレス・ウェポン／凶器の息吹(〔電撃〕)◆再チャージ

攻撃: 近接噴射・10(噴射内のクリーチャー3体まで); +11対“反応”

ヒット: 3d10+8〔電撃〕ダメージ

ミス: 半減ダメージ

## マイナー・アクション

プリンガー・オヴ・ストームズ／嵐の呼び手◆無限回(1回/ラウンド)

必要条件: この遭遇で奈落の渦が4体以下に減少している

効果: 1体の奈落の渦がヴァルローンの隣接マスに現れる。この渦は他の渦と同じインシニアチブ値で行動する。

## トリガー型のアクション

← : ウイング・バックブラスト／爆風の翼◆無限回

トリガー: 敵がヴァルローンに近接攻撃をヒットさせる

攻撃(対応): 近接爆発・2(爆発内の敵のみ); +11対“反応”

ヒット: 目標は倒れて伏せ状態になる。

効果: ヴァルローンは半分速度で飛行する。この移動は機会攻撃を誘発しない。

← : ブラッディ・プレス／血混じりの息吹◆遭遇毎

トリガー: ヴァルローンが最初に“重傷”になる

効果(フリー): プレス・ウェポンが再チャージされ、ヴァルローンは即座に使用する。

技能: 運動+15、看破+12

【筋】 22 (+10) 【敏】 16 (+7) 【判】 17 (+7)

【耐】 18 (+8) 【知】 12 (+5) 【魅】 13 (+5)

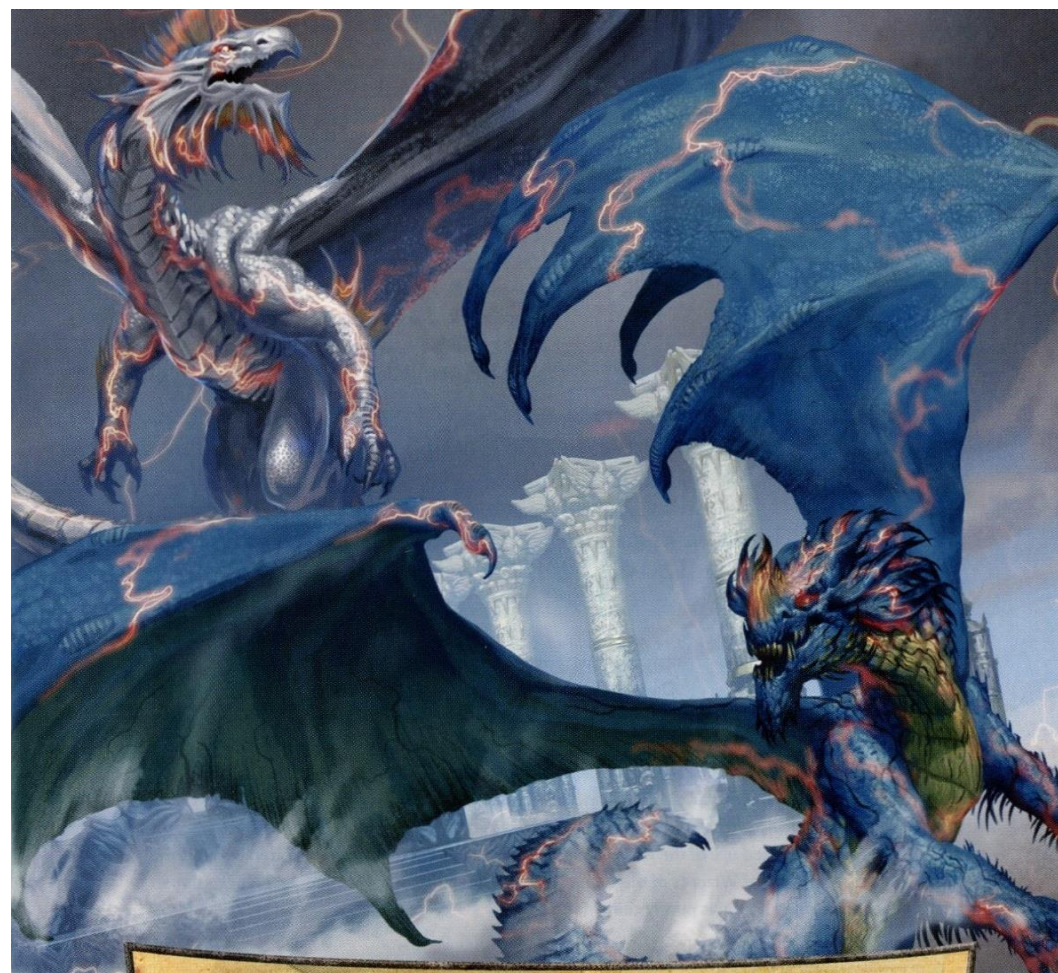
属性: 悪

言語: 共通語、竜語

## 〈自然〉

難易度: 16 起源、種別、キーワード、特性

難易度: 24 パワー、完全耐性、抵抗、脆弱性



# 穢れしスフィンクス像

穢れしスフィンクス像 レベル8 危険要因  
物体

探知：自動 イニシアチブ +10

hp：75

AC 22；頑健 20；反応 4；意志 -

完全耐性：[死霊]、[毒]、[精神]、継続的ダメージ、すべての状態異常、強制移動

## 特性

D：ブレッシング・オヴ・ザ・スカイ・ゴッド/天空神の祝福◆オーラ30

このオーラの範囲内で神殿の守護者は、少なくとも1ヒット・ポイントを有しているなら落下しない。もし守護者が落下するなら、代わって同じ位置でホバリングする。これは再び自身の飛行移動速度で飛行するか、ヒット・ポイントが0に低下するまで持続する。

## 標準アクション

マ：チャーム・オヴ・ザ・スフィンクス/スフィンクスの魅了（[魅了]、[精神]）◆無限回

攻撃：遠隔・30（クリーチャー1体）；+11対“意志”

ヒット：3d6+5[精神]ダメージ、さらにスフィンクスは目標を3マス横滑りさせる。

ブーン・オヴ・ザ・スフィンクス/スフィンクスの賜物◆無限回

効果：彫像のオーラ内に位置する神殿の守護者1体は、セーフで終了させることができる効果に対してセーヴィング・スローを行なうことができる。

## 対抗手段

### ◆無力化：

標準アクション：〈魔法学〉〈盗賊〉難易度23

必要条件：キャラクターはこの像に隣接し、技能を修得していないわけではない

成功：この像はアクションを失い、オーラは停止する

### ◆抑止：

マイナー・アクション：〈魔法学〉難易度16

必要条件：キャラクターはこの像に隣接し、技能を修得していないわけではない

成功：この像はこのキャラクターの次のターンの終了時まで標準アクションを失う。

### ◆押し倒す：

標準アクション：〈運動〉難易度23

必要条件：キャラクターはこの像に隣接しなくてはならない

成功：この像は押し倒されて砕け散り、遮断地形ではなく移動困難地形になる。

