



SW  
2.5  
RPG

魔力

3+知

生命抵抗力

3+生

精神抵抗力

3+精

技巧

0

運動

0

観察

0

知識

1+知

先制

魔物

技能

Lv

Lv

ソーサラー	<input type="checkbox"/> 3	セージ	1
コンジャラー	<input type="checkbox"/> 3		
プリースト	<input type="checkbox"/> 3		
ドルイド	<input type="checkbox"/> 3		

戦闘特技:2つ

回避力

0

防護点

0

HP

生命力  
9+元値

命中力

0

必要経験点  
チット5枚

魔法使い2

MP

精神力  
9+元値

追加ダメージ

0



SW  
2.5  
RPG

魔力



生命抵抗力



精神抵抗力



技巧

3+器

運動

3+敏

観察

3+知

知識

0

先制

魔物

技能	Lv	Lv
シューター	3	
スカウト	3	
レンジャー	1	

戦闘特技:2つ

回避力



防護点



HP

生命力  
9+元値

命中力



MP

生命力  
0+元値

追加ダメージ



射手3-A

必要経験点  
チット8枚

BXB

## 万能系

### 第4段階



## メリア

能力値 ホeps

器用度 17 2

敏捷度 12 2

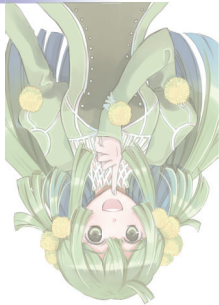
筋力 11 1

生命力 20 3

知力 17 2

精神力 14 2

種族特徴  
【繁茂する生命】



## 万能系

### 第3段階

## メリア

能力値 ホeps

器用度 17 2

敏捷度 12 2

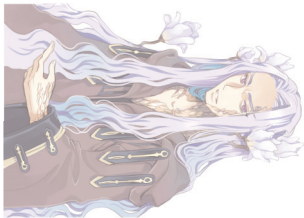
筋力 10 1

生命力 20 3

知力 17 2

精神力 14 2

種族特徴  
【繁茂する生命】



### 第2段階

## 万能系

## メリア

能力値 ホeps

器用度 16 2

敏捷度 12 2

筋力 10 1

生命力 20 3

知力 16 2

精神力 14 2

種族特徴  
【繁茂する生命】

## 万能系

### 第1段階



BXB

## メリア

ホeps

能力値

器用度 16 2

敏捷度 12 2

筋力 10 1

生命力 20 3

知力 17 2

精神力 14 2

種族特徴  
【繁茂する生命】

## 万能系

### 第4段階



### リルドラケン

能力値 ホナス

器用度	11	1
敏捷度	12	2
筋力	22	3
生命力	24	4
知力	12	2
精神力	12	2

種族特徴  
 [鱗の皮膚]  
 [尻尾が武器]  
 [剣の加護]  
 風の翼



## 万能系

### 第3段階

能力値 ホナス

リルドラケン

器用度	11	1
敏捷度	12	2
筋力	22	3
生命力	24	4
知力	11	1
精神力	12	2

種族特徴  
 [鱗の皮膚]  
 [尻尾が武器]  
 [剣の加護]  
 風の翼

### リルドラケン

能力値 ホナス

器用度	10	1
敏捷度	12	2
筋力	21	3
生命力	24	4
知力	11	1
精神力	12	2

種族特徴  
 [鱗の皮膚]  
 [尻尾が武器]  
 [剣の加護]  
 風の翼

## 万能系

### 第1段階



BXB

### リルドラケン

能力値 ホナス

器用度	11	1
敏捷度	12	2
筋力	21	3
生命力	24	4
知力	11	1
精神力	12	2

種族特徴  
 [鱗の皮膚]  
 [尻尾が武器]  
 [剣の加護]  
 風の翼



### 第2段階

## 万能系

武器(近接)

ツークハンド  
ソード

カテゴリ<ソード>B 両手持ち(盾装備不可)  
必要筋力:20 価格:860G

命中力

±0

⑩以上でクリティカル(威力表の値を振り足し)

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
×	2	4	4	6	7	8	9	10	10	10

威力:30

刃



追加ダメージ

±0

BXB

武器(近接)

ダイノジョー

戦闘特技《武器習熟A/アックス》が必要  
カテゴリ〈アックス〉A 両手持ち(盾装備不可)  
必要筋力:24 価格:1,200G

命中力

±0

⑫以上でクリティカル(威力表の値を振り足し)

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
×	4	6	7	10	10	12	12	13	14	15

威力:49

刃



追加ダメージ

±0

BXB



## ポンセ・グルゲン

人間 / 33歳 / 男

「ホッホッホ。有能な冒険者の方は大好きです。

有能な方への投資は怠りません。

ぜひ私のお手伝いをお願いしますよ。ホッホッホ」

マイペースなしゃべり方をする、交易商人です。

金払いはよく、様々な依頼を冒険者ギルドへと持ち込んでいます。

主に魔動機文明時代の遺跡に強い関心を示し、その調査を進めているようです。



ルーク・カイエン

ルーンフォーク / 18歳 (外見28歳) / 男



知名度 | 弱点値  
7 | 13

# ガストナイト

I 462頁

弱点:物理ダメージ+2点

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  
移動速度: 8  
先制値: 11

4

魔法生物

7(14)

4(11)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器	6(13)	2d+8	5(12)	2	32	—

## 特殊能力

・毒属性、病気属性、精神効果属性無効 [常時]

戦利品

2~6  
なし

7~11  
250G  
(魔力を帯びた石)

12~  
700G  
(高密度の魔石)

知名度 | 弱点値  
11 | 14

# ジャイアントクラブ

III 395頁

弱点:衝撃属性ダメージ+3点

知能:動物並み 知覚:五感 反応:腹具合による

言語:なし

生息地:海岸、海洋

移動速度:14 (多足) / 14 (水中)

先制値:10

4

動物

6(13)

4(11)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
ハサミ	6(13)	2d+4	4(11)	7	22	6

## 特殊能力

### ・水中適性 [常時]

水中での行動にペナルティなし。

### ・2回攻撃&双撃 [常時]

1回目の攻撃結果を確認してから2回目の攻撃を、届く範囲内の任意の対象に行える。

戦利品

自動

50G  
(鋭利な鋏)

2~10

なし

11~

600G  
(まるやかなミノ)

知名度 弱点値  
11 / 14

# バルバ

III 397頁

弱点:物理ダメージ+2点

知能:命令を聞く 知覚:機械 反応:命令による

言語:魔動機文明語

生息地:遺跡、山岳

移動速度:10 (浮遊)

先制値:11

4

魔動機

6(13)

5(12)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
足	6(13)	2d+5	6(13)	3	31	—

## 特殊能力

- ・炸裂弾投下 / 6 (15) / 精神抵抗力 / 半減 [主動作]  
「射程:自身」で「対象:1エリア(半径3m) / 5部位」に「2d+5」点の魔法ダメージ(炎属性)。ただし対象は[精神抵抗力判定(精神抵抗力):6(13)]を行い、成功すればダメージ半減(端数切上)。この効果は1回しか使用不可。
- ・毒属性、病気属性、精神効果属性無効 [常時]

戦利品

自動  
20G  
(鉄)

2~5  
なし

6~9  
100G  
(粗悪な魔動部品)

10~  
300G  
(魔動部品)

弱点:雷属性ダメージ+3点

知能: 命令を聞く 知覚: 機械 反応: 命令による 言語: なし 生息地: 遺跡、洞窟

移動速度: 20 (車輪) 先制値: 13

攻撃方法(部位)	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
剣(胴体)	9(16)	2d+7	8(15)	5	52	—
車輪(車輪)	8(15)	2d+5	7(14)	8	48	—

6

魔動機

7(14)

8(15)

部位数: 2 (頭部/胴体) コア部位: なし

## 特殊能力

## ●頭部

・毒属性、病気属性、精神効果属性無効 [常時]

・機械の身体 [常時]

この魔物への「刃」武器による攻撃はクリティカルしない。

・全力攻撃 I [宣言]

この手番に行う攻撃 1 回の打撃点を +4。次の自分の手番まで回避 -2。

・痛恨撃 [常時]

打撃点決定の出目が @ 以上なら、さらに打撃点 +4。

## ●車輪

・毒属性、病気属性、精神効果属性無効 [常時]

・機械の身体 [常時] (●胴体参照)

・巻き起こす / 8 (15) / 生命抵抗力 / 消滅 [主動作]

周囲の粉塵を巻き上げ、「射程: 自身」で「対象: 1 エリア (半径 6m) / すべて」に、次のこの魔物の手番開始時まで、命中または回避 -2。いずれに修正を受けるかは対象ごとに、効果を受けるたびにランダム決定。異なる修正は重複する。対象は [生命抵抗力判定 (生命抵抗力): 目標値 8 (15)] に成功すれば効果消滅。

・棒立ち [常時]

この部位が HP0 以下の場合、[部位: 胴体] は回避 -2。

この能力は連続した手番に使用不可。

**選択肢A: 人に伝言を頼む**

代表者が1dして結果を決める。

1~4 道中に不都合なハプニングが重なったらしい。連絡は届かなかった。今後、よくないことがおきなければいいが……。

すでに経験点チット（緑）を持っているのなら（赤）に変更する。（緑）がなければ（黄）を（緑）に変更する。どちらもなければ無視する。

5~6 無事に連絡は伝わったようだ。ほっ。

**選択肢B: 自ら走る**

時間経過チット▼1を得る。だが無事に連絡できた。ほっ。

