

## 第六章、ぱんどありむ

4版用

## 遭遇 6-1：守護者の間

## Guard Room

遭遇レベル29 (76,000XP)

## 準備

## Setup

1体	恐ろしき鉄のゴーレム (G)	精鋭	兵士役
1体	死して叫ぶもの	精鋭	遊撃役

## 戦術

## Tactics

恐ろしき鉄のゴーレムは可能な限りプレス・ウェポンを使用しつつ、戦闘では破壊的なロングソードで斬撃する。

デスシュリーカーは回り込んでパーティの後衛に対してスクリームズ・オヴ・ザ・ダムドを浴びせかける。そして広間に突進し、スクリーム・オヴ・ドゥームを使用する。ヒット・ポイントが100未満になるなら、デス・ラトルの最大効果を上げるために近接戦闘に入る。

## 遭遇 6-2：砕かれた広間

## The Shattered Hall

遭遇レベル29 (82,000XP)

## 準備

## Setup

7体	動く柱像 (C)	兵士役
1体	ルーカテール・メイジー (L)	砲撃役

## 戦術

## Tactics

戦闘が始まったなら、動く柱像は攻撃を開始する。それらはスマッシュ・バックを使用してパーティを分断し、パラライジング・ストライクを使用して対抗者の側に留まる。それらは最後までテラー・スマッシュを取っておく。

ルーカテール・メイジーはチェイン・ライトニングを敵に打ち込むまでPCに近寄らない。彼女は護衛が数体破壊された後、彼女はメテオ・スウォームを放つ。もし勇者たちが彼女を近接戦闘範囲で包囲するなら、彼女はブラック・ファイアーを使用する。

## 遭遇 6-3：結晶監獄

## Crystalline Prison

遭遇レベル29 (92,500XP)

## 準備

## Setup

6体	恐るべき幽鬼の軍勢 (D)	雑魚	遊撃役
1体	ルーカテール・メイジー (L)		砲撃役
1体	絶対義務七号 (O)		兵士役
1体	パンドアリムの精神体の“破片”		精鋭 制御役

## 戦術

## Tactics

恐るべき幽鬼の軍勢は肉体的に弱い対抗者に集中し、弱体化状態にするドレッド・ブレードを使用する。

絶対義務七号はパンドアリムの精神体の“破片”を解放した後、躊躇なくヴァンピリック・ストライクを使用して回復し、カース・オヴ・デスで対抗者を精神体の“破片”の間合い内に留める。

パンドアリムの精神体の“破片”は重武装の目標に対してドミネイティング・エゴ・ウィップを使用し、必要であれば厄介な撃破役と制御役にぶつける。

ルーカテールの一般的戦術は遭遇2を参照しろ。

恐ろしき鉄のゴーレム Terrifying Iron Golem レベル30 精鋭 兵士  
大型・自然・自律体(人造) XP38,000

hp: 552 ; 重傷値 276 イニシアチブ +21  
AC 46 ; 頑健 46 ; 反応 40 ; 意志 38 感覚<知覚> +16  
移動速度: 6 (シフト不可) 暗視  
完全耐性: 病気、[毒]、[催眠]  
セーヴィング・スロー: +2 アクション・ポイント: 1

**特性**  
ノクシャス・フュームス/有害な芳香([毒]) ◆ オーラ2

この鉄のゴーレムが重傷である間、オーラの範囲内に進入するかターンを開始したクリーチャーは10[毒]ダメージを受ける。

**標準アクション**

Ⓡ: アイアン・ブレード/鉄の刃 ◆ 無限回  
攻撃: 近接・2(クリーチャー1体); +35対AC  
ヒット: 3d10+7ダメージ、さらに目標はマークされる(セーブ・終了)

↓: クリーヴ/薙ぎ払い ◆ 無限回  
効果: この鉄のゴーレムは異なる目標に対して2回のアイアン・ブレード攻撃を行なう。

←: プレス・ウェポン/プレス兵器([毒]) ◆ 再チャージ ☒☒  
攻撃: 近接範囲・噴射3(範囲内のクリーチャーすべて); +33対“頑健”

ヒット: 4d8+9[毒]ダメージ、さらに目標は継続的[毒]ダメージ10を受ける(セーブ・終了)。

**トリガー型のアクション**

↓: ダズリング・フィスト/燃える拳 ◆ 無限回  
トリガー: このゴーレムにマークされたクリーチャーがゴーレムの間合い内で移動かシフトを行なう  
攻撃(即応・割込): 近接・2(トリガーとなったクリーチャー1体); +33対“頑健”

ヒット: 目標は幻惑状態になる(セーブ・終了)

←: トキシック・デス/死の毒([毒]) ◆ 遭遇毎2回  
トリガー: このゴーレムが最初に重傷になった時とヒット・ポイントが0に低下した時

攻撃(アクション不要): 近接範囲・爆発3(範囲内のクリーチャーすべて); +33対“頑健”  
ヒット: 4d8+6[毒]ダメージ、さらに目標は継続的[毒]ダメージ15を受ける(セーブ・終了)

【筋】 30 (+25) 【敏】 17 (+18) 【判】 13 (+16)  
【耐】 28 (+24) 【知】 3 (+11) 【魅】 3 (+11)  
属性: 無属性 言語: -

<自然> 難易度: 32 起源、種別、典型的な気性、キーワード  
難易度: 42 パワー、抵抗、完全耐性、脆弱性

0	138	276	414
137	275	413	552

死して叫ぶもの Deathshrieker レベル30 精鋭 遊撃役  
中型・シャドウ・人型(アンデッド) XP38,000

hp: 386 ; 重傷値 193 イニシアチブ +28  
AC 42 ; 頑健 42 ; 反応 44 ; 意志 42 感覚<知覚> +23  
移動速度: 飛行8(ホバリング) 暗視  
抵抗: [死霊]30 脆弱性: [光輝]15  
完全耐性: 病気、[毒]、[催眠]  
セーヴィング・スロー: +2 アクション・ポイント: 1

**特性**  
デスペア/絶望([精神]) ◆ オーラ5

このオーラの範囲内でターンを開始した敵は10[精神]ダメージを受け、次の自身のターンの開始時まで減速状態になる。

**インサブスタンシャル/非物質的**

この死して叫ぶものは[力場]ダメージを除くすべての攻撃から半減ダメージを受ける。またこの死して叫ぶものが[光輝]ダメージを受けたなら、この特性はその者の次のターンの開始時まで失われる。

**標準アクション**

Ⓡ: スラム/叩きつけ([死霊]) ◆ 無限回  
攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +35対AC  
ヒット: 2d8+10[死霊]ダメージ

Ⓢ: スクリーム・オヴ・ドゥーム/滅びの叫び([精神]) ◆ 無限回  
攻撃: 遠隔・20(クリーチャー1体); +33対“意志”  
ヒット: 3d8+10[精神]ダメージ

←: スクリームス・オヴ・ザ・ダムド/破滅の叫び([精神]) ◆ 再チャージ ☒☒  
攻撃: 近接範囲・爆発10(範囲内のクリーチャーすべて); +33対“頑健”

ヒット: 5d12+10[精神]ダメージ、さらに目標は幻惑状態になる(セーブ・終了)。

**トリガー型のアクション**

←: デス・ラトル/最後の絶叫([死霊]) ◆ 遭遇毎  
トリガー: この死して叫ぶもののヒット・ポイントが0に低下した時  
攻撃(アクション不要): 近接範囲・爆発10(範囲内のクリーチャーすべて); +33対“頑健”

ヒット: 5d12+10[死霊]ダメージ、さらに目標は弱体化状態になる(セーブ・終了)

技能: <隠密>+31  
【筋】 26 (+23) 【敏】 32 (+26) 【判】 16 (+18)  
【耐】 28 (+24) 【知】 10 (+15) 【魅】 27 (+23)  
属性: 混沌にして悪 言語: 共通語

<自然> 難易度: 32 起源、種別、典型的な気性、キーワード  
<宗教> 難易度: 42 パワー、抵抗、完全耐性、脆弱性

0	97	193	289
96	192	288	386

動く柱像 Animate Column レベル26 兵士役  
中型・永劫・自律体 XP9,000

hp: 243 ; 重傷値 121 イニシアチブ +23  
AC 42 ; 頑健 40 ; 反応 38 ; 意志 34 感覚<知覚> +22  
移動速度: 6 暗視

**標準アクション**

Ⓡ: バスタード・ソード([武器]) ◆ 無限回  
攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +31対AC  
ヒット: 2d10+10ダメージ  
効果: 目標はこの動く柱像の次のターンの終了時までマークされる

↓: パラライジング・ストライク/麻痺の打撃([武器]) ◆ 遭遇毎  
前提条件: バスタード・ソードを必要とする  
攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +31対AC  
ヒット: 2d10+10ダメージ、さらに目標がこの柱像にマークされているなら動けない状態になる(セーブ・終了)

↓: テラー・スマッシュ/怯情の強打([武器]) ◆ 遭遇毎  
前提条件: バスタード・ソードを必要とする  
攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +31対AC  
ヒット: 2d10+10ダメージ、さらにこの柱像を見ることができるすべての敵は、その者の次のターンの終了時までマークされる

トリガー型のアクション  
↓: スマッシュ・バック/強打の押し戻し ◆ 遭遇毎  
前提条件: バスタード・ソードを必要とする  
トリガー: その対抗者が始めて隣接マスに進入する  
攻撃(即応・割込): 近接・1(トリガーとなったクリーチャー1体); +31対AC

ヒット: 2d10+10ダメージ、さらに目標は2マス押しやられる

**トリガー型のアクション**

↓: スマッシュ・バック/強打の押し戻し ◆ 遭遇毎  
前提条件: バスタード・ソードを必要とする  
トリガー: その対抗者が始めて隣接マスに進入する  
攻撃(即応・割込): 近接・1(トリガーとなったクリーチャー1体); +31対AC

ヒット: 2d10+10ダメージ、さらに目標は2マス押しやられる

技能: <持久力>+26  
【筋】 30 (+23) 【敏】 26 (+21) 【判】 18 (+17)  
【耐】 27 (+21) 【知】 12 (+14) 【魅】 16 (+16)  
属性: 無属性 言語: 共通語

<宗教> 難易度: 29 起源、種別、典型的な気性、キーワード  
難易度: 39 パワー、抵抗、完全耐性、脆弱性

0	61	122	182
60	121	181	243

ルーカテール・メイジー Lucather Majii レベル30 砲撃役  
中型・シャドウ・人型 (アンデッド) XP19,000

hp : 210 ; 重傷値 105 イニシアチブ +19  
AC 42 ; 頑健 40 ; 反応 42 ; 意志 40 感覚 <知覚> +22  
移動速度 : 飛行 12(ホバリング) 暗視  
完全耐性 : 病気、[恐怖]、[毒] 抵抗 : [死霊]30  
脆弱性 : [光輝]15

標準アクション

① : スラム／叩きつけ ◆ 無限回

攻撃 : 近接・1(クリーチャー1体); +35対AC  
ヒット : 2d8+9ダメージ

④ : マジック・ミサイル／魔法の矢([装具]、[力場]) ◆ 無限回

攻撃 : 遠隔・20(クリーチャー1体); +37対AC  
ヒット : 4d4+9ダメージ

ㄨ : チェイン・ライトニング／連鎖雷([装具]、[電撃]) ◆ 遭遇毎

一次攻撃 : 遠隔・20(クリーチャー1体); +35対“反応”  
ヒット : 4d6+9[電撃]ダメージ  
二次攻撃 : (一次目標から5マス以内に位置するクリーチャー2体); +35対“反応”  
ヒット : 2d6+9[電撃]ダメージ  
三次攻撃 : (20マス以内に位置するクリーチャー敵すべて); +35対“反応”  
ヒット : 1d6+9[電撃]ダメージ

◀ : ブラック・ファイア／黒炎破([装具]、[火]、[死霊]) ◆ 遭遇毎

攻撃 : 近接範囲・爆発5(爆発の範囲内のクリーチャーすべて); +35対“反応”  
ヒット : 6d6+9[火]にして[死霊]ダメージ

✱ : メテオ・スウォーム／隕石雨([装具]、[火]) ◆ 遭遇毎

攻撃 : 遠隔範囲・爆発5・20マス以内(爆発の範囲内のクリーチャーすべて); +35対“反応”  
ヒット : 8d6+9[火]ダメージ

技能 : <魔法学>+29

【筋】 14 (+17) 【敏】 18 (+19) 【判】 24 (+22)  
【耐】 24 (+22) 【知】 28 (+24) 【魅】 22 (+21)

属性 : 悪 言語 : 共通語、神界語

装備 : ワンド

<魔法学> 難易度 : 32 起源、種別、典型的な気性、キーワード  
か<宗教> 難易度 : 42 パワー、抵抗、完全耐性、脆弱性

0	53	105	157
	52	104	156
			210

恐るべき幽鬼の軍勢 Dread Wraith Minion レベル27 雑魚 遊撃役  
大型・シャドウ・人型 (アンデッド) XP2,750

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 +24  
AC 41 ; 頑健 37 ; 反応 40 ; 意志 40 感覚 <知覚> +14  
移動速度 : 飛行10(ホバリング) 暗視  
完全耐性 : 病気、[恐怖]、[毒] 抵抗 : [死霊]30

特性

インサブスタンシャル／非物質的

この幽鬼は[力場]ダメージを除くすべての攻撃から半減ダメージを受ける。またこの幽鬼が[光輝]ダメージを受けたなら、この特性はその者の次のターンの開始時まで失われる。

標準アクション

④ : ドレッド・ブレード／恐ろしき刃([死霊]) ◆ 無限回

攻撃 : 近接・2(クリーチャー1体); +32対AC  
ヒット : 14[死霊]ダメージ、さらに目標はこの幽鬼の次のターンの終了時まで弱体化状態になる。

【筋】 19 (+17) 【敏】 29 (+22) 【判】 13 (+14)

【耐】 21 (+18) 【知】 15 (+15) 【魅】 29 (+22)

属性 : 混沌にして悪 言語 : 共通語

<魔法学> 難易度 : 31 起源、種別、典型的な気性、キーワード  
か<宗教> 難易度 : 41 パワー、抵抗、完全耐性、脆弱性

絶対義務七号 Obligatum VII レベル30 兵士役  
中型・永劫・自律体 XP19,000

hp : 274 ; 重傷値 137 イニシアチブ +20  
AC 44 ; 頑健 43 ; 反応 36 ; 意志 42 感覚 <知覚> +24  
移動速度 : 5

標準アクション

④ : ロングソード([武器]) ◆ 無限回

攻撃 : 近接・1(クリーチャー1体); +37対AC  
ヒット : 2d8+10ダメージ

⑨ : エナーヴェイティング・ボルト／衰弱弾([死霊]) ◆ 無限回

攻撃 : 遠隔・20(クリーチャー1体); +35対“反応”  
ヒット : 2d8+10ダメージ、目標はさらに弱体化状態になる(セーブ・終了)

† : カース・オヴ・デス／死の呪詛([武器]) ◆ 遭遇毎

攻撃 : 近接・1(クリーチャー1体); +35対“意志”  
ヒット : 2d8+10ダメージ、さらに目標は継続的ダメージ10を受けて朦朧状態になる(セーブ・共に終了)。

† : ヴァンピリック・ストライク／吸血撃([武器]、[回復]) ◆ 遭遇毎

攻撃 : 近接・1(クリーチャー1体); +35対“頑健”  
ヒット : 3d8+10ダメージ、さらに絶対義務七号は68ポイントのヒット・ポイントを回復する。

トリガー型のアクション

アンキャニー・パーサヴィランス／異常な忍耐力 ◆ 遭遇毎

トリガー : この絶対義務号がセーヴィング・スローで終了する効果の影響を受ける  
効果(即応・対応) : この絶対義務号は即座に効果を終了させるためのセーヴィング・スローを行なう。

【筋】 30 (+25) 【敏】 16 (+18) 【判】 28 (+24)

【耐】 26 (+23) 【知】 10 (+15) 【魅】 28 (+24)

属性 : 無属性 言語 : 共通語、神界語

装備 : プレート・アーマー、ロングソード

<地下探検> 難易度 : 32 起源、種別、典型的な気性、キーワード  
難易度 : 42 パワー、抵抗、完全耐性、脆弱性

0	69	137	205
	68	136	204
			274

パンドアリムの精神体の“破片” レベル30 精鋭 制御役  
 Mind Shard of Pandorym  
 巨大・永劫・自律体 XP38,000

hp : 552 ; 重傷値 276 イニシアチブ +17  
 AC 46 ; 頑健 42 ; 反応 46 ; 意志 46 感覚〈知覚〉+25  
 移動速度 : 飛行 6(ホバリング) 暗視  
 完全耐性 : [火] 抵抗 : [酸]20、[冷気]20  
 セーヴィング・スロー : +2 アクション・ポイント : 1

**特性**  
 メンタル・サブジューゲイション／精神的屈服(〔恐怖〕) ◆ オーラ5  
 オーラの範囲内の敵は、“破片”に対する攻撃に-2ペナルティを受ける。

インサブスタンシャル／非物質的  
 この“破片”は[カ場]ダメージを除くすべての攻撃から半減ダメージを受ける。

**標準アクション**

④ : シェドウ・タッチ／影の接触(〔死霊〕) ◆ 無限回  
 攻撃 : 近接・3(クリーチャー1体) ; +35対AC  
 ヒット : 3d8+10[死霊]ダメージ、さらに目標はこの精神体の“破片”の次のターンの終了時まで弱体化状態になる。

⑤ : ドミネイティング・エゴ・ウィップ／支配の自我の鞭(〔精神〕) ◆  
 再チャージ ; このパワーによる支配状態のクリーチャーのヒット・ポイントが0以下に低下するか、効果に対してセーブを成功させる  
 攻撃 : 遠隔・10(クリーチャー1体) ; +33対“意志”  
 ヒット : 1d12+10[精神]ダメージ、さらに目標は継続的ダメージ15およびこの精神体の“破片”による支配状態になる(共にセーブ・終了)。

**トリガー型のアクション**

← : バックラッシュ／反動 ◆ 無限回  
 トリガー : この精神体の“破片”に近接攻撃がヒットする  
 攻撃(即応・対応) : 近接範囲・爆発5(範囲内の敵のみ) ; +33対“反応”  
 ヒット : 2d12+10[カ場]ダメージ、さらに目標は5マス押しやられる。

技能 : 〈魔法学〉+31、〈歴史〉+31  
 【筋】 15 (+17) 【敏】 15 (+17) 【判】 30 (+25)  
 【耐】 28 (+24) 【知】 32 (+26) 【魅】 32 (+26)  
 属性 : 悪 言語 : 共通語、神界語

〈宗教〉 難易度 : 32 起源、種別、典型的な気性、キーワード  
 難易度 : 42 パワー、抵抗、完全耐性、脆弱性

0	138	276	414
137	275	413	552