

第三章 『死霊王の獅子窟』 同行キャラクター

赤虎 Crimzon Tiger レベル7 撃破役
中型・自然・人型、ヒューマン XP300
hp: 55 ;重傷値 27 **イニシアチブ** +12
AC 21 ;頑健 21 ;反応 18 ;意志 18 感覚 <知覚>+10
移動速度: 6

特徴

スニーク・アタック/急所攻撃

赤虎が戦術的優位を得ている目標に対する攻撃は、+2d6ポイントの追加ダメージを加える。

標準アクション

④ :ドス(「武器」) ◆ 無限回

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +12対AC

ヒット: 1d4 + 4 ダメージ。赤虎は目標を1マス横滑りさせ、目標の元のマスに赤虎はシフトを行なう。

殺ったらあー ◆ 遭遇毎

効果: 赤虎は突撃を行なう。突撃中は位相移動となり、移動中に受ける機会攻撃のダメージは半減ダメージとなる。

マイナー・アクション

↓ :頭突きじゃあ! ◆ 無限回

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +12対“頑健”

ヒット: 1d4 ダメージ。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

あばよおー! ◆ 遭遇毎

トリガー(フリー): 赤虎のhpが0になる。

効果: 赤虎は3マスのシフトを行ない、以下の攻撃を行なう。

攻撃: 近接範囲・爆発2(爆発の範囲内のクリーチャーすべて); +12対“反応”

ヒット: 3d8 [火]ダメージ。

効果: 目標は爆発の範囲外まで押しやられ、倒れて伏せ状態になる。赤虎はこの遭遇が終了するまで、“ゲームから除外された”状態となり、遭遇終了後にhp1の状態での元のマスに現れる。

技能:<隠密>+13

【筋】 20 (+7) 【敏】 14 (+4) 【判】 13 (+4)

【耐】 13 (+4) 【知】 9 (+2) 【魅】 12 (+3)

属性: 無属性 言語: 共通語、原始語

装備: ドス、ダイナマイト

回復力: 13

回復力使用回数: 7

赤虎一家のチンピラ Crimzon Tiger's Cutter レベル7 雑魚
中型・自然・人型、ヒューマン XP75
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** +10
AC 20 ;頑健 20 ;反応 17 ;意志 17 感覚 <知覚>+8
移動速度: 6

標準アクション

④ :組長、いまでっせ!(「武器」) ◆ 無限回

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +12対AC

ヒット: 5 ダメージ。目標は使用者の次のターンの終了時まですべての目標に対して戦術的優位を与える。

トリガー型のアクション

組長… ◆ 遭遇毎

トリガー(フリー): 赤虎一家のチンピラのhpが0になる。

効果: このチンピラはこの遭遇が終了するまで、“ゲームから除外された”状態となり、遭遇終了後にhp1の状態での元のマスに現れる。

【筋】 18 (+6) 【敏】 14 (+4) 【判】 13 (+4)

【耐】 13 (+4) 【知】 9 (+2) 【魅】 12 (+3)

属性: 無属性 言語: 共通語、原始語

装備: ドス



エルシア谷でも有名な極道である赤虎一家の組長。

実態としては単なるチンピラでしかなく、赤手団の猛攻に対して何も来ず、避難した人々が置き残した財産を狙ったり、単独で非難する弱者から追いはぎを行っていた。

しかし、その彼らが赤手団に襲われ、英雄たちの戦いを目の当たりにしたとき、彼は……。

戦場荒らし／傭兵への報酬／見かけほど重態ではないスパイ

エティンの殺戮者 Ettin Marauder レベル8 精鋭 兵士役
大型・自然・人型(巨人) XP700

hp: 182 ; 重傷値 91 **イニシアチブ** +6
AC 24 ; 頑健 22 ; 反応 18 ; 意志 18 感覚 <知覚>+10
移動速度: 6

セーヴィング・スロー: +2 ; アクション・ポイント: 1

特徴

ダブル・アクション／二重行動

このエティンは2回のイニシアチブ判定を行い、それぞれのターンに完全なアクションを行うことができる。このエティンはラウンド毎に2回ずつの即応アクションを行なうことができるが、1つのターンには1回ずつしか行なえない。

デュアル・ブレイン／二重脳

それぞれのターンが終了する毎に、このエティンは幻惑状態、朦朧状態、[魅了]効果が終了する。

標準アクション

④ :スマッシュ／剛撃 ◆ 無限回

攻撃: 近接・2(クリーチャー1体); +13対AC
ヒット: 1d12 + 8 ダメージ。目標は1マス押しやられる。
効果: このエティンは、こちらの使用者の次のターンの終了時まで目標をマークする。

トリガー型のアクション

↓ :スワート／叩き潰し ◆ 無限回

トリガー(即応・対応): 1体の敵がこのエティンを挟撃するマスに進入する。

攻撃: 近接・2(このエティンを挟撃するクリーチャー1体); +11対“頑健”

ヒット: このエティンは目標を3マス押しやる。

【筋】 27 (+12) **【敏】** 11 (+4) **【判】** 14 (+6)

【耐】 22 (+10) **【知】** 7 (+2) **【魅】** 8 (+3)

属性: 混沌にして悪 言語: 巨人語

エティンの殺戮者

0	45	91	136
44	90	135	182

<自然>難易度: 16 エティンの殺戮者、
大型・自然・人型(巨人)

<自然>難易度: 24 パワー

エティンの狩人 Ettin Hunter レベル8 砲撃役
大型・自然・人型(巨人) XP350

hp: 66 ; 重傷値 33 **イニシアチブ** +4
AC 22 ; 頑健 21 ; 反応 17 ; 意志 18 感覚 <知覚>+10
移動速度: 6

特徴

ダブル・アクション／二重行動

このエティンは2回のイニシアチブ判定を行い、それぞれのターンに完全なアクションを行うことができる。このエティンはラウンド毎に2回ずつの即応アクションを行なうことができるが、1つのターンには1回ずつしか行なえない。

標準アクション

④ :ジャヴェリン([武器]) ◆ 無限回

攻撃: 近接・2(クリーチャー1体); +13対AC
ヒット: 1d6 + 5 ダメージ。

⑦ :ジャヴェリン([武器]) ◆ 無限回

攻撃: 遠隔・20(クリーチャー1体); +15対AC
ヒット: 1d6 + 5 ダメージ。

⑦ :ピニオン／留め付け ◆ 再チャージ ☒☒

攻撃: 遠隔・20(クリーチャー1体); +15対AC
ヒット: 2d6 + 5 ダメージ。目標は脱出(難易度18)するか[瞬間移動]するまで拘束状態になる。

【筋】 19 (+8) **【敏】** 11 (+4) **【判】** 14 (+6)

【耐】 19 (+8) **【知】** 7 (+2) **【魅】** 8 (+3)

属性: 混沌にして悪 言語: 巨人語

装備: ジャヴェリン10本

エティンの狩人

0	33
32	66

<自然>難易度: 16 エティンの狩人、
大型・自然・人型(巨人)

<自然>難易度: 24 パワー

ゴブリンの上級弓兵 Goblin High Archer レベル5 雑魚 砲撃役
中型・自然・人型 XP50

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** +9
AC 19 ; 頑健 15 ; 反応 17 ; 意志 15 感覚 <知覚>+10
移動速度: 6 夜目

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); +10対AC
ヒット: 5 ダメージ。

⑦ :ロングボウ([武器]) ◆ 無限回

攻撃: 遠隔20/40(クリーチャー1体); +10対AC
ヒット: 7 ダメージ。目標は減速状態になる(セーブ・終了)。

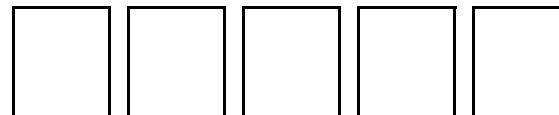
技能: <隠密>+8

【筋】 14 (+4) **【敏】** 19 (+6) **【判】** 14 (+4)

【耐】 15 (+4) **【知】** 11 (+2) **【魅】** 10 (+2)

属性: 悪 言語: 共通語、ゴブリン語

装備: レザー・アーマー、ロングソード、ロングボウ、アロー20本



<自然>難易度: 15

ゴブリンの上級弓兵、
小型・自然・人型、ゴブリン

<自然>難易度: 22

パワー

ヴァランシアンのおねがひ

“悪魔”ヴァランシアン Varanthian the DEVIL レベル7 精鋭 兵士役
超大型・永劫・魔獣（デヴィル） XP1500

hp: 142 ; 重傷値 71 **イニシアチブ** -
AC 22 ; 頑健 19 ; 反応 18 ; 意志 18 感覚 〈知覚〉+5
移動速度: 7、地潜り5、飛行6 暗視、振動感知
抵抗: [火]10、[電撃]10

特徴

ヘル・ライトニング・ストーム／地獄流稲妻の嵐 ◆ オーラ5

このオーラの中で自身のターンを開始した敵は、5[電撃]ダメージを受ける。

ライトニング・リフレクシーズ／素早きこと稲妻のごとし

ヴァランシアンは1ラウンドに3回行動する。イニシアチブ25で1回、15で1回、10で1回である。ヴァランシアンはアクションの待機や行動遅延を行うことが出来ない。1ラウンドに3回ある自身のそれぞれのターンに、ヴァランシアンは通常1ターンに行なえるアクション（標準、移動、マイナー）ではなく、1回の標準アクションを行なう。またヴァランシアンは1ラウンドに1回ではなく、自身の各ターンの間に1回ずつ、即応アクションを行うことができる。

標準アクション

④ : クロー／爪 ◆ 無限回

攻撃: 近接・3(クリーチャー1体); +14対AC
ヒット: 2d8 + 6 ダメージ。

↓ : バイト／噛みつき([電撃]) ◆ 無限回

攻撃: 近接・3(クリーチャー1体); +14対AC
ヒット: 1d8 + 6 ダメージおよび 1d8 [電撃]ダメージ。

◀ : ヘル・ライトニング・プレス／地獄流電撃プレス([電撃])

◆ 再チャージ ☼☼☼
攻撃: 近接範囲・噴射5(噴射の範囲内のクリーチャーすべて); +10対“反応”
ヒット: 2d6 + 4 [電撃]ダメージ、さらに目標は幻惑状態になる(セーブ・終了)。
ミス: 半減ダメージ。

↑ : ディヴァウア／丸飲み ◆ 再チャージ(このパワーの作用を受けているクリーチャーがいない)

攻撃: 近接・3(クリーチャー1体); +12対“反応”
ヒット: 中型以下の目標は飲み込まれる。飲み込まれたクリーチャーはつかまれ、拘束状態となる。目標となったクリーチャーはヴァランシアンのみ視線と効果線が通る。他のクリーチャーは目標に対して視線と効果線を通すことは出来ない。つかみから脱出したクリーチャーは、この作用が終了し、ヴァランシアンの隣接マスに出現する。ヴァランシアンはこのパワーの作用を与えている間であっても通常移動することができる。ヴァランシアンが死亡したなら、目標は1回の移動アクションを使用することで、それまでのヴァランシアンの接敵面内に出現する。
維持・フリー: つかみを維持し、目標は10ダメージを受ける。

☞ : ワード・オブ・コマンド／命令の言葉 ◆ 遭遇毎

攻撃: 遠隔・5(クリーチャー1体); +12対“意志”
ヒット: 目標は3マス横滑りし、隣接するヴァランシアンの選択した目標に対して1回の近接基礎攻撃を行なう。

【筋】 20 (+8) 【敏】 17 (+6) 【判】 18 (+7)

【耐】 19 (+7) 【知】 7 (+1) 【魅】 10 (+3)

属性: 悪 言語: 共通語、竜語、神界語

“悪魔”ヴァランシアン

0	36	71	107
	35	70	106 142

◀魔法学難易度: 16 “悪魔”ヴァランシアン、超大型・永劫・魔獣（デヴィル）

◀魔法学難易度: 23 パワー、抵抗



獅子窟内部

ダイア・ライオンの幽霊 Ghost Dire Lion **レベル8 暴れ役**
 大型・自然・魔獣(アンデッド) XP350

hp: 76 ; 重傷値 38 **イニシアチブ** +7
 AC 20 ; 頑健 21 ; 反応 20 ; 意志 19 **感覚** 〈知覚〉+11
 移動速度: 飛行 8 夜目
 完全耐性: [病気]、[毒]
 抵抗: [死霊]10、非物質的 **脆弱性**: [光輝]5

特徴

ゴースト・ボディ/亡霊の肉体
 この幽霊が[光輝]ダメージを受けたなら、攻撃者の次のターン終了時まで“非物質的”は抑止される。

標準アクション

⊕ **:バイト/噛みつき(死霊) ◆ 無限回**
 攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +11対AC
 ヒット: 1d8 + 6 ダメージおよび 1d8 [死霊]ダメージ(動けない状態、または伏せ状態の敵に対してはさらに 1d8 ダメージ)。

⊕ **:クロー/爪(死霊) ◆ 無限回**
 攻撃: 近接・2(クリーチャー1体); +11対AC
 ヒット: 2d6 + 4 ダメージおよび継続的ダメージ[死霊]5(セーブ・終了)。

↓ **:ゴースト・フューリィ/亡霊の怒り ◆ 無限回**
 この幽霊は2回の基礎攻撃を行なう。

↓ **:リーピング・パウンス/飛びかかり ◆ 無限回**
 この幽霊は突撃した後2回のクロー攻撃を行なう。その攻撃が両方ヒットしたなら、目標は倒れて伏せ状態となり、つかまれる。この突撃はこの幽霊のターンを終了させることはない。つかんでいる間、この幽霊は目標のみに対してクロー攻撃を行なえる。

↖ **:ロアー・オヴ・ザ・ゴースト・ビースト/亡霊獣の咆哮 ([雷鳴]、[死霊]) ◆ 遭遇毎**
 攻撃: 近接範囲・噴射5(噴射の範囲内のクリーチャーすべて); +9対“頑健”
 ヒット: 1d6 + 6 [雷鳴]ダメージおよび 1d6 [死霊]ダメージ。目標は倒れて伏せ状態になる。

技能: 〈運動〉+13、〈隠密〉+12
【筋】 20 (+9) **【敏】** 18 (+8) **【判】** 15 (+6)
【耐】 14 (+6) **【知】** 3 (±0) **【魅】** 9 (+3)

属性: 悪 **言語**: -
ダイア・ライオンの亡霊

0		38	
			76
	37		

〈自然〉か〈宗教〉難易度: 16 **ダイア・ライオンの幽霊、大型・自然・野獣(アンデッド)**
 〈自然〉か〈宗教〉難易度: 24 **パワー、完全耐性、抵抗、脆弱性**

ライオンの亡霊 Ghost Brute Lion **レベル8 暴れ役 雑魚**
 大型・自然・魔獣(アンデッド) XP70

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** +6
 AC 19 ; 頑健 20 ; 反応 19 ; 意志 18 **感覚** 〈知覚〉+10
 移動速度: 飛行 8 夜目
 完全耐性: [病気]、[毒]

特徴

ゴースト・ボディ/亡霊の肉体
 この亡霊はダメージを受けることで重傷となり、再度ダメージを受けることで倒れる。

標準アクション

⊕ **:バイト/噛みつき(死霊) ◆ 無限回**
 攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +11対AC
 ヒット: 3 ダメージおよび 3 [死霊]ダメージ。

↓ **:ゴースト・フューリィ/亡霊の怒り ◆ 無限回**
 この亡霊は2回の基礎攻撃を行なう。

技能: 〈運動〉+12、〈隠密〉+11
【筋】 20 (+9) **【敏】** 18 (+8) **【判】** 15 (+6)
【耐】 14 (+6) **【知】** 3 (±0) **【魅】** 9 (+3)

属性: 悪 **言語**: -

〈自然〉か〈宗教〉難易度: 16 **ライオンの亡霊、大型・自然・野獣(アンデッド)**
 〈自然〉か〈宗教〉難易度: 24 **パワー、完全耐性**

客人の部屋

竜魔将“嵐を呼ぶ女”アルワイ レベル9 精鋭 制御役(指揮)

Wyrmlord Ulwai, Stormcaller
中型・自然・人型、ホブゴブリン XP900

hp: 170 ; 重傷値 85 イニシアチブ +7

AC 23 ; 頑健 20 ; 反応 20 ; 意志 22 感覚 <知覚>+14

移動速度: 6 夜目

セーヴィング・スロー: +2 ; アクション・ポイント: 1

標準アクション

④ : ウィップ(〔武器]) ◆ 無限回

攻撃: 近接・2(クリーチャー1体); +14対AC

ヒット: 2d6 + 8 ダメージ。

⑤ : クロマティック・レイ/万色の光線

(〔装具〕、〔火〕、〔冷気〕、〔電気〕、〔酸〕、〔毒]) ◆ 無限回

攻撃: 遠隔・5(クリーチャー1体); +12対“頑健”

ヒット: 3d8 + 5 [火]か[冷気]か[電気]か[酸]か[毒]ダメージ(選

目標は1マス押しやられ、倒れて伏せ状態になる。

⑥ : ワイアームローズ・スラスト/竜魔将の貫く視線(〔凝視〕、〔魅了])

◆ 再チャージ ③③

攻撃: 遠隔・10(クリーチャー1体); +13対“意志”

ヒット: 1d8 + 7 ダメージ。目標は支配状態になる(セーブ・終了)。

⑦ : ストームコール/嵐召喚(〔電撃〕、〔雷鳴])

◆ 再チャージ ③③③

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);
+12対“反応”

ヒット: 2d10 + 4 [電撃]にして[雷鳴]ダメージ。目標は5マス押しやられ、倒れて伏せ状態になる。味方に対しては半減ダメージ。

トリガー型のアクション

ワームローズ・ヒーリング/竜魔将の回復(〔回復]) ◆ 遭遇毎

トリガー: アルワイから5マス以内の敵がヒット・ポイントを回復する。

効果(即応・対応): トリガーとなった敵は 3d8 + 12 ダメージをこうむり、アルワイは 21 ヒット・ポイントを回復する。

技能: <威圧>+11、<隠密>+12、<盗賊>+12

【筋】 12 (+5) 【敏】 16 (+7) 【判】 20 (+9)

【耐】 17 (+7) 【知】 17 (+7) 【魅】 15 (+6)

属性: 悪 言語: 共通語、ゴブリン語

装備: ウィップ、ティアマトのシンボル

竜魔将“嵐を呼ぶ女”アルワイ

0	43	85	128
42	84	127	170

<自然>か<宗教>難易度: 17

竜魔将“嵐を呼ぶ女”アルワイ、
中型・自然・人型、ホブゴブリン

<自然>か<宗教>難易度: 25

パワー



“滅びの手”の戦闘魔道士 レベル6 制御役(指揮)

中型・自然・人型、ホブゴブリン XP250

hp: 76 ; 重傷値 38 **イニシアチブ** +8

AC 20 ; 頑健 16 ; 反応 18 ; 意志 17 **感覚** 〈知覚〉+7

移動速度: 6 夜目

標準アクション

④ **クォータースタッフ**([武器]) ◆ 無限回

攻撃: 近接+1(クリーチャー1体); +11対AC

ヒット: 1d6+7 ダメージ。

↓ **ショック・スタッフ/電撃杖**([電撃]、[武器])

◆ **再チャージ** ☹☹☹☹

攻撃: 近接+1(クリーチャー1体); +11対AC

ヒット: 2d10+7 [電撃]ダメージ。目標は戦闘魔道士の次のターンの終了時まで幻惑状態になる。

↘ **フォース・ルアー/カ場による誘引**([カ場])

◆ **再チャージ** ☹☹☹

攻撃: 遠隔+5(クリーチャー1体); +10対“頑健”

ヒット: 2d8+7 [カ場]ダメージ、目標は3マス横滑りさせる。

← **フォース・パルス/カ場噴出**([カ場]) ◆ **再チャージ** ☹☹

攻撃: 近接範囲・噴射5(噴射の範囲内のクリーチャーすべて);

+10対“反応”

ヒット: 2d10+7 [カ場]ダメージ、目標は1マス押しやられ伏せ状態になる。

ミス: 半減ダメージ。

トリガー型のアクション

ホブゴブリン・レジリアンス/ホブゴブリンのしぶとさ ◆ 遭遇毎

トリガー: このホブゴブリンがセーブにより終了する効果を受ける。

効果(即応・対応): トリガーとなった効果に対して即座に1回のセーブを行う。

技能: 〈運動〉+17、〈魔法学〉+13、〈歴史〉+15

【筋】 15 (+5) 【敏】 15 (+5) 【判】 17 (+6)

【耐】 15 (+5) 【知】 21 (+8) 【魅】 15 (+5)

属性: 悪 言語: 共通語、ゴブリン語

装備: ロープ、クォータースタッフ

〈自然〉難易度: 15 “滅びの手”の戦闘魔道士、

中型・自然・人型、ホブゴブリン

〈自然〉難易度: 23 パワー

“滅びの手”の戦闘魔道士A

0	38
37	76

“滅びの手”の戦闘魔道士B

0	38
37	76

“滅びの拳”のモンクA

0	34
33	68

“滅びの拳”のモンクB

0	34
33	68

“滅びの拳”のモンクC

0	34
33	68

闇月会のモンク

レベル6 兵士役

中型・自然・人型、ヒューマン XP250

イニシアチブ: +10 **感覚**: 〈知覚〉+10

hp: 68; 重傷値: 34

AC22; 頑健16、反応20、意志18

移動速度7

④ **アンアームド・ストライク/素手攻撃**(標準; 無限回)

+12対AC; 1d8+4のダメージ。

↘ **ゴースト・シュリケン/おぼろの手裏剣**(標準; 無限回) ◆ **[死霊]**

または**[冷気]**

遠隔・6/12; +10対“反応”; 1d4+3のダメージおよび1d4の

[死霊]または[冷気]ダメージ(モンクが選択する)。

↘ **シャドウ・テントクル/影の触手**(標準; 維持・マイナー [本文参照]; 遭遇毎) ◆ **[死霊]**、**[創造]**

遠隔・10; モンクは射程内にある、何も占めていないマス目1

つに影の触手を1つ創造する。この触手はモンクのターンに隣

接するクリーチャーを攻撃する; +10対“反応”; 1d6+3の[死

霊]ダメージ、さらに目標をつかむ(脱出するまで)。この触手

が一時点でつかめるクリーチャーは1体だけだ。この触手はモ

ンクがこのつかみを維持する毎ラウンドに、つかんでいる敵に

1d6+3の[死霊]ダメージを与える。1回の標準アクションとし

て、モンクは目標を変更するとともに、この触手を最大で5マス

移動させることができる。

↓ **グルーム・フィスト/闇の拳**(標準; 再チャージ ☹☹☹☹) ◆ **[死霊]**

+12対AC; 1d6+4のダメージ、さらに目標は継続的[死霊]ダ

メージ5を受けるとともに幻惑状態になる(セーブ・両方とも

終了)。

↓ **ダーク・ムーン・ストライク/闇月打撃**(マイナー; 遭遇毎)

モンクの近接攻撃が次にヒットした時、その攻撃はクリティカル

・ヒットとみなす。

属性: 悪 言語: チョングス語^{PG}、共通語

技能: 〈運動〉+12、〈隠密〉+13、〈軽業〉+13

【筋】 18 (+7) 【敏】 20 (+8) 【判】 14 (+5)

【耐】 12 (+4) 【知】 10 (+3) 【魅】 16 (+6)

〈自然〉難易度: 15 “滅びの拳”のモンク、

中型・自然・人型、ホブゴブリン

〈自然〉難易度: 23 パワー