

ダンジョンズ
& ドラゴンズ

DoraQue Monster Set Vol.1

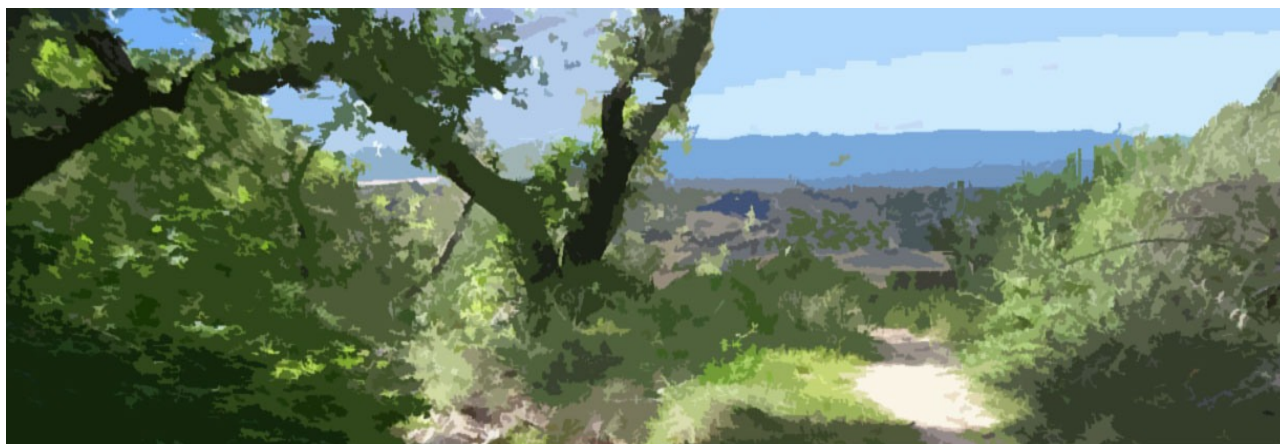


ダンジョンズ&ドラゴンズ 4th Edition
追加モンスターデータ集

kodanukisoba
好たぬき蕎麦

Contents

本書の使い方	3	ドラゴン	23
はじめに	3	どろにんぎょう	24
データの読み方	3	パペットマン	24
いっかくうさぎ	5	ばくだんいわ	25
アルミラージ	5	バブルスライム	26
おおありくい	6	ひとくいばこ	27
キメラ	7	ミミック	28
メイジキメラ	8	ベビーサタン	29
スターキメラ	8	ミニデーモン	29
くさったしたい	9	ホイミスライム	31
リビングデッド	10	マドハンド	32
くびかりぞく	11	ブラッドハンド	32
ゴーレム	12	マンドリル	33
ゴールドマン	13	バブーン	34
サイクロプス	14	メタルスライム	35
さまようよろい	15	はぐれメタル	36
しびれあげは	16	よろいムカデ	37
しびれくらげ	17	わらいぶくろ	38
スモーク	18	おどるほうせき	38
スライム	19	りゅうおう	39
スライムベス	19	りゅうおう(ドラゴン)	40
ドラキー	20	レベル別モンスターさくいん	42
タホドラキー	21	あとがき	42
ドラキーマ	21	奥付	42





本書の使い方



・はじめに

本書は『ダンジョンズ & ドラゴンズ 第4版』で使用できるように作成された『ドラクエ』シリーズのモンスターデータ集です。

・データの読み方

本書はモンスターのデータブロックを中心に、各モンスターの解説、戦術、伝承、エンカウンターグループ例によって構成されています。

データブロックおよび各項目の見方は以下の通りです。

① モンスター見出し

モンスターの見出し名です。同系モンスターの上位種や亜種などは見出しごとにまとめてあります。

② モンスター解説

モンスターの大きな解説です。

③ データブロック

データ表記部分です。以下にそれぞれの項目を説明します。

④ モンスター名称/サイズ・起源・タイプ(キーワード)

モンスター名称はそれぞれのモンスター固有の名前です。

サイズについては『PHB』p.282を参照してください。

起源はD&D宇宙観でのそのクリーチャーの位置を表し、クリーチャーの起源に関する効果に関係します。これはモンスター知識判定(『PHB』p.180)にどの技能を

① いっかくうさぎ

いっかくうさぎとアルミラージは額に1本の角をもつうさぎの姿をしたクリーチャーである。

いっかくうさぎの突進攻撃の鋭さと相まって、その小さな体からは想像(②)できない威力を持つ。また紫の毛皮をもつアルミラージにいたっては、催眠効果を持つ秘術のパワーを行使することさえやってくる。

④ いっかくうさぎ

小型・野獣

レベル5 撃役

イニシアチブ:+6 感覚<知覚>+3
HP:28;重症:14
AC:16;頑健 11;反応 14;敏捷 13
移動速度 6

[m]角を振り回す(標準;無限回)◆[武器]

+6 対 AC:1d6+4ダメージ。

[M]突進攻撃(標準;再チャージ4、5、6)◆[武器]

+4 対“反応”:1d8+4ダメージ。標を1マス押しやり、その後伏せ状態にする。

属性:無属性 言語:-

【筋】10(+0)【敏】18(⑨)【判】10(+0)
【耐】12(+1)【知】3(-4)【魅】16(+3)

いっかくうさぎの戦術

ごく普通の獣と同じくいっかくうさぎはあまり吟味をせずに手近な敵に攻撃を仕掛ける。

いっかくうさぎは突進(⑩)によって敵を伏せ状態にしてから角を振り回す(⑧)攻撃を行う。他の種類のクリーチャーとエンカウンターを組んで現れたとき、いっかくうさぎ以外のクリーチャーがすべて倒れてしまったなら逃走を試みようとする。

アルミラージ

小型・自然・野獣

レベル5・制御役

200 経験点

イニシアチブ:+2 感覚<知覚>+3;暗視
HP:60;重症:30
AC:19;頑健 13;反応 17;意志 14
移動速度 6

[m]角を振り回す(標準;無限回)◆[武器]

+10 対 AC:1d10+4ダメージ。

[C]ラリホー(標準;再チャージ5、6)◆[秘術]

近接範囲・噴射 3;+9 対“意志”;目標は朦朧状態になる(セーブ・終了)。

属性:無属性 言語:-

【筋】10(+2)【敏】18(+6)【判】8(+3)
【耐】12(+3)【知】10(+3)【魅】14(+4)

アルミラージの戦術

アルミラージは同族であるいっかくうさぎに比してかなり狡猾な戦術を用いるが、逃走に関しては同じような行動をとる。

アルミラージはまず(⑩)で敵を朦朧状態にしようとする。その後、角を振り回すで攻撃に移るが、ラリホーが再チャージされ次第、再度ラリホーを使用する。

いっかくうさぎ族の伝承

<自然>技能判定に成功したキャラクターは追加で以下の情報を得る。

難易度 15:いっかくうさぎは魔王が生み出した邪悪なモンスターである(⑪)。

難易度 20:アルミラージのラリホーは角を複雑に動かすことによって術式が完成されるある種の催眠術のようなものである。

エンカウンターグループ

レベル1 エンカウンター 400 経験点
4 いっかくうさぎ(レベル1・遊撃役)

レベル2 エンカウンター 500 経験点
2 おおありくいし(レベル2・兵士役)
3 いっかくうさぎ(レベル1・遊撃役)

レベル5 エンカウンター 800 経験点
1 アルミラージ(レベル5・制御役)
2 バベットマン(レベル3・遊撃役)



使えばよいかに関係します。

タイプ(キーワード)はそのクリーチャーの基本的な種別を表します。人造、野獣、人型生物、魔獣があります。

⑤レベル/役割/経験点

モンスターのレベル、役割、倒したときの取得経験点が記してあります。エンカウンターを作成する際に役立ててください。

⑥イニシアチブ/感覚/ヒット・ポイント/防御値/移動速度

それぞれ戦闘で使用されるクリーチャーの基本的な数値が記してあります。耐性、脆弱性、セーヴィング・スロー修正、アクション・ポイント(もしあるのなら)がここに記してあります。

⑦パワー名称/パワー種別/キーワード

パワーの名称と種別、キーワードです。即応パワーのトリガーもここに記されています。パワー名称の前にある括弧はパワーのタイプをあらわします。[m]近接基礎攻撃、[r]遠隔基礎攻撃、[M][R]それぞれその他の近接と遠隔攻撃、[C]近接範囲攻撃、[A]遠隔範囲攻撃となっています。

再チャージとは一度使ってしまったパワーが再び使用できるようになる条件です。数値がいくつか書いてある場合、そのクリーチャーは自分のターン開始時に1d6をロールします。書かれている数値が出れば、そのパワーは再び使用可能になります。

⑧間合い/射程・範囲/目標/効果

⑦のパワーの数値的なデータです。⑦と⑧はセットになっています。複数のパワーを持っているクリーチャーはこのセットが複数記載されています。

⑨属性/言語/技能/能力値/装備

能力値をはじめとする、モンスターのその他のデータです。能力値の後の括弧内の修正値にはモンスターレベルの半分がすでに足されています。能力値判定などの際にはそのまま使用してください。

⑩モンスターの戦術

そのモンスターの一般的にとる戦術です。状況によって変更を加えることも、まったく違う戦術を取ることもありえるでしょう。DMはシナリオに合わせてこれを自由に変更してかまいません。

⑪モンスターの伝承

モンスター知識判定に成功した際に得られる追加の情報がある場合はここに記してあります。

⑫エンカウンターグループ

モンスターのエンカウンターに関する指針や、このモンスターを含むエンカウンターの例を示してあります。

エンカウンターを作成する際や、ランダム遭遇を作成する際などに活用してください。

⑬イラスト

モンスターのイラストです。



いっかくうさぎ



いっかくうさぎとアルミラージは額に1本の角をもつうさぎの姿をしたクリーチャーである。いっかくうさぎの突進は角の鋭さと相まって、その小さな体からは想像できない威力を持つ。また紫の毛皮をもつアルミラージにいたっては、催眠効果を持つ秘術のパワーを行使することさえやってくる。

いっかくうさぎ

小型・自然・野獣

レベル1・遊撃役

100 経験点

イニシアチブ:+6 感覚:<知覚>+3

HP:28;重傷:14

AC16; 頑健 11; 反応 14; 意志 13

移動速度:6

[m]角を振り回す(標準;無限回)

+6 対 AC;1d6+4 ダメージ。

[M]突進攻撃(標準;再チャージ 4、5、6)

+4 対“反応”;1d8+4 ダメージ。目標を1マス押しやり、その後伏せ状態にする。

属性:無属性 言語:-

【筋】 10(+0) 【敏】 18(+4) 【判】 10(+0)

【耐】 12(+1) 【知】 3(-4) 【魅】 16(+3)

・いっかくうさぎの戦術

ごく普通の獣と同じくいっかくうさぎはあまり吟味をせずに手近な敵に攻撃を仕掛ける。

いっかくうさぎは「突進攻撃」によって敵を伏せ状態にしてから「角を振り回す」で攻撃を行う。他の種類のクリーチャーとエンカウンターを組んで現れたとき、いっかくうさぎ以外のクリーチャーがすべて倒されてしまったなら逃走を試みようとする。

アルミラージ

小型・自然・野獣

レベル5・制御役

200 経験点

イニシアチブ:+6 感覚:<知覚>+3;暗視

HP:60;重傷:30

AC19;頑健 13;反応 17;意志 14

移動速度: 6

[m]角を振り回す(標準;無限回)

+10 対 AC;1d10+4 ダメージ。

[C]ラリホー(標準;再チャージ 5、6)◆[秘術]、[催眠]

近接範囲・噴射 3;+9 対“意志”;目標は朦朧状態になる(セーブ・終了)。

属性:無属性 言語:-

【筋】 10(+2) 【敏】 18(+6) 【判】 8(+3)

【耐】 12(+3) 【知】 10(+3) 【魅】 14(+4)

・アルミラージの戦略

アルミラージは同族であるいっかくうさぎに比してかなり狡猾な戦術を用いるが、逃走に関しては同じような行動をとる。

アルミラージはまず「ラリホー」で敵を朦朧状態にしようと試みる。その後「角を振り回す」で攻撃に移るが「ラリホー」が再チャージされ次第、再度「ラリホー」を使用する。



・いっかくうさぎ族の伝承

〈自然〉技能判定に成功したキャラクターは追加で以下の情報を得る。

難易度 15:いっかくうさぎ類は魔王が生み出した邪悪なモンスターであるとされている。

難易度 20:アルミラージのラリホーは角を複雑に動かすことによって術式が完成されるある種の催眠術のようなものである。

・エンカウンターグループ

いっかくうさぎは野外において、種別が野獣のクリーチャー、特にスライム類とともに遭遇することが多い。

アルミラージは洞窟や、塔などの建造物の中でも現れ、多彩なエンカウンターの中でその姿を見ることが出来る。

レベル 1 エンカウンター 400 経験点
4 いっかくうさぎ(レベル 1・遊撃役)

レベル 1 エンカウンター 400 経験点
2 いっかくうさぎ(レベル 1・遊撃役)
4 スライム(レベル 1・雑魚)
4 スライムベス(レベル 1・雑魚)

レベル 4 エンカウンター 700 経験点
2 アルミラージ(レベル 5・制御役)
3 いっかくうさぎ(レベル 1・遊撃役)

レベル 4 エンカウンター 688 経験点
3 アルミラージ(レベル 5・制御役)
2 しびれあげは(レベル 4・雑魚)

おおありくい



体長 5 フィートほどの毛むくじゃらな身体、長い口吻と同じく長い舌というユーモラスな外見に反して、おおありくいは危険な野獣である。

蟻塚を崩すのに使われる鉤爪から繰り出される一撃は思いもかけず鋭く、駆け出しの冒険者にとっては脅威となる。またその長い舌に絡めとられてしまえば動くことすらままならなくなるだろう。

おおありくい

レベル 1・兵士役

中型・自然・野獣

100 経験点

イニシアチブ:+3 感覚:<知覚>+0

HP:37; 重傷:18

AC 16; 頑健 14; 反応 12; 意志 11

移動速度:6

[m]鉤爪(標準;無限回)

+10 対 AC;1d8+3 ダメージ

[M]からめとる(標準アクション;無限回)

間合い 2;+6 対“反応”;1d6 ダメージ。使用者は目標を1マス引き寄せる。

属性:無属性 言語:-

【筋】 16(+3) 【敏】 12(+1) 【判】 11(+0)

【耐】 12(+1) 【知】 1(-5) 【魅】 10(+0)

・おおありくいの戦術

おおありくいは長い舌を用いて「からめとる」で敵を自分の近くに引き寄せた後で、複数で敵の周囲を囲む戦術を好む。原始的哺乳類であるおおありくいは恐るべき狂戦士で、戦闘から逃げ出すことはない。

・おおありくいの伝承

〈自然〉技能判定に成功したキャラクターは追加で以下の情報を得る。

難易度 15:おおありくいは本来は深い森など



に生息するクリーチャーであるが、その凶暴性に目をつけた魔王によって利用され、人里近くまで降りてきて暴れることがある。

・エンカウンター・グループ

レベル1 エンカウンター 400 経験点

3 おおありくい(レベル1・兵士役)

4 スライム(レベル1・雑魚)

レベル1 エンカウンター 400 経験点

2 おおありくい(レベル1・兵士役)

2 いっかくうさぎ(レベル1・遊撃役)

レベル3 エンカウンター 550 経験点

3 おおありくい(レベル1・兵士役)

2 バブルスライム(レベル2・遊撃役)

レベル5 エンカウンター 800 経験点

3 メイジキメラ(レベル5・制御役)

2 おおありくい(レベル1・兵士役)



キメラ

ハゲタカの頭と翼、ヘビの胴体をもつ合成獣。鋭いくちばしとそこから吐き出す炎の息を武器として敵を屠る。

また秘術のパワーを操ることもあり、それらを専門に扱う魔術師階級が存在する。また、姿は似ているが非常に強力なスターキメラと呼ばれる種も見られるようだ。

キメラ

小型・自然・野獣(キメラ)

レベル3・砲撃役

150 経験点

イニシアチブ:+5 感覚:<知覚>+3

HP:38; 重傷:19

AC17;頑健 14;反応 16;意志 14

移動速度: 飛行7

[r]火炎弾(標準;無限回)◆[火]

遠隔・10;+6 対 AC;1d6+2[火]ダメージ。

[C]火の息(標準;再チャージ 4、5、6)◆[火]

近接範囲・噴射 3、噴射の範囲内のクリーチャー全て; +8 対反応; 1d10+4[火]ダメージ。;ミス:半減ダメージ

属性:悪 言語:-

【筋】 14(+3) 【敏】 18 (+5) 【判】 14(+3)

【耐】 14(+3) 【知】 3 (-3) 【魅】 12(+2)

・キメラの戦術

基本的に「火炎弾」で遠隔攻撃を行う。自ら敵に接近することはめったになく、敵の接近を待って「火の息」による攻撃を行うことが多い。

敵が強力であると判断した場合は逃げ出すこともある。

