

ダンジョンズ
& ドラゴンズ

DoraQue

Monster Set Vol.2



ダンジョンズ&ドラゴンズ 4th Edition
追加モンスターデータ集

—kodanukisobe—
侍たぬき書局



CONTENTS



第1章・モンスター 3	キラータイガー 28	まどうし 55
始めに 3	キラーパンサー 28	エビルマージ 55
データの読み方 3	邪教団神官系 29	アークマージ 56
アニマルゾンビ系 5	まじゅつし 29	デビルウィザード 56
アニマルゾンビ 5	きとうし 30	だいまどう 57
バリエドドッグ 5	じごくのつかい 30	ミイラ系 58
デスジャッカル 6	あくましんかん 31	マミー 58
うごくせきぞう系 7	邪神官ハーゴン 31	ミイラおとこ 59
ガーゴイル 7	シャドー系 33	めだま系 60
うごくせきぞう 7	あやしいかげ 33	あくまのめだま 60
だいまじん 8	シャドー 33	ダークアイ 60
おおガマ系 9	ホロゴースト 34	メーダ系 61
フロッガー 9	まおうのかげ 34	メーダ 61
ポイズントード 9	食人花系 35	メーダロード 62
だいおうガマ 10	マンイーター 35	破壊神シドー 63
おおくちばし系 11	ポイズンキッス 36	第2章・パワー 65
おおくちばし 11	シルバーデビル系 37	僧侶のパワー 65
デッドベッカー 11	シルバーデビル 37	伝説の道・聖者 69
アカイライ 12	デビルロード 37	魔法使いのパワー 70
おおさそり系 13	バズズ 38	伝説の道・大魔道士 74
おおさそり 13	じんめんじゅ系 39	第3章・特技 76
てつのさそり 13	じんめんじゅ 39	追加特技 76
しのさそり 14	ウドラー 39	信仰と追加神格 77
おおねずみ系 14	だいおうイカ系 40	ルビス 77
おおねずみ 15	だいおうイカ 40	シドー 77
やまねずみ 15	テンタクルス 41	第4章・アイテム 78
おばけねずみ 15	クラーゴン 41	アーティファクト 78
オーク系 16	トルル系 42	ラーの鏡 78
オーク 16	トルル 42	マジックアイテム 79
ゴールドオーク 17	ポストロール 43	みかわしの服 79
オークキング 17	トルルキング 43	水の羽衣 79
キャタピラー系 18	ドルル系 44	稲妻の剣 79
キャタピラー 18	ドルル 44	聖なるナイフ 79
どくイモムシ 19	ドルルメイジ 45	破壊の剣 80
キャットフライ系 19	ヒドラ系 45	隼の剣 80
キャットフライ 19	ヒドラ 45	力の盾 80
キャットバット 20	キングヒドラ 46	不思議な帽子 80
キングコブラ系 21	氷炎魔系 47	祈りの指輪 80
キングコブラ 21	フレイム 47	毒消し草 80
バシリスク 21	ブリザード 47	第5章・ミニシナリオ
ぐんたいガニ系 22	ようがんまじん 48	「勇者の泉の洞窟」 81
ぐんたいガニ 22	ひょうがまじん 48	50 音順モンスター索引 90
じごくのハサミ 23	骨剣士系 49	レベル順モンスター索引 91
ガニラス 23	アンデッドマン 49	印刷用マップ 92
ゴースト系 24	かげのきし 50	あとがき 93
ゆうれい 24	スカルナイト 50	
ゴースト 25	ハーゴンのきし 51	
メトロゴースト 25	魔界騎士系 52	
ヘルゴースト 26	よろいのきし 52	
しにがみ 26	あくまのきし 53	
サーベルウルフ系 27	しにがみのきし 53	
サーベルウルフ 27	魔道士系 54	
	まほうつかい 54	





第1章 モンスター



・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&追加データ集である。

88種のモンスターデータ、57種の追加パワー、9種の追加特技、10種のマジックアイテムと1種のアーティファクトを収録している。

さらに本書を用いたミニアドベンチャー「勇者の泉の洞窟」も収録。プレイ環境をパワーアップするツールとして利用してほしい。

・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る。

データブロックおよび各項目の見方は以下の通りである。

① モンスター見出し

モンスターの見出し名。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る。

② モンスター解説

モンスターの大きな解説。

③ データブロック

データ表記部分。以下にそれぞれの項目を説明する。

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ある。

サイズについては『PHB』p.282を参照のこと。

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する。これはモンスター知識判定(『PHB』p.180)にこの技能を使えばよいかに関係している。

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す。人造、野獣、人型生物、魔獣がある。

おおガマ系

①



身長6フィートほどにまで肥大した巨大なカエルがおおガマ系だ。

亜種としてフロッガー、ポイズントード、だいおうガマが確認されている。②種のカエル同様、後ろ足による驚異的な飛躍力②から、長い舌で獲物を狙う。

注意すべきなのはその毒だ。おおガマ系のなかでもポイズントードやだいおうガマは、強い毒を持っている。旅をする冒険者は毒消し草の携行を注意するべきだろう。

③

フロッガー④ レベル1⑤ 役100

イニシアチブ: +6 感覚: (知覚)+0

hp: 24; 重傷値: 12

AC 15; 頑健 13、反応 12、⑥

抵抗: [雷鳴]5

移動速度 6(沼渡り)、水泳移動速度 6

[m]舌を伸ばす⑦ 標準; 無限回)

間合い 2; +6 対AC; 1c⑧ダメージ。

飛び跳ねる(移動: 無限回)

フロッガーは4マスまでの跳躍を行う。

属性: 無属性 言語: —

【筋】15 (+2) 【敏】13 (+1) 【判】10 (+0)

【耐】12 (+1) 【知】3 (-4) 【魅】3 (-4)

・フロッガーの戦術

フロッガーは舌を伸ばさず敵を攻撃する。悪食のため特に獲物を吟味するようなことはしない。おおガマ系モンスターに⑨て飛び跳ねるで(運動)判定なしで跳躍を行い、戦場をかき乱す。

フロッガーは敵がエサにするには荷が重い場合は、さっさと逃走に移る。

大ガマ族と毒消し草

大ガマ族はその者の戦列を混乱力は体験してみ点の少ない。特にあまり広くない場所において、互いに弱く戦うことに慣れてい

⑩



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る。エンカウンターを作成する際に役立つだろう。

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る。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)がここに記してある。

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。即応パワーのトリガーもここに記されている。パワー名称の前にあるアイコンはパワーのタイプをあらわしている。

④ 近接基礎攻撃、⑤ 遠隔基礎攻撃、⑥ それぞれその他の近接と遠隔攻撃、⑦ 近接範囲攻撃、⑧ 遠隔範囲攻撃となっている。

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ある。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をロールすること。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る。

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。⑦と⑧はセットになっている。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る。

⑨戦術/伝承

モンスターにはそれぞれ戦術が記載されている。戦闘中に取りうる行動や、逃走条件について書かれている。モンスターのロールプレイの指針に利用することができるだろう。

伝承はモンスター知識判定(『PHB』p.180)において、モンスターの能力以外に判明する知識が収められている。

⑩イラスト/コラム/遭遇

モンスターによってはイラストやコラム、追加の遭遇などが収録されている。モンスターの生態知識や、シナリオフックとして利用してほしい。

ドラクエ世界での D&D キャンペーン

本書は D&D 第 4 版用の追加モンスター集である。サークル仔だぬきそばの前作『Dora Que Monster set vol.1』に続いて、ドラクエ世界のモンスターたちを D&D 第 4 版用のデータとして提供するものだ。

また本書では、ドラクエ世界で D&D キャンペーンを運営したいと思う DM と PL のためにモンスター以外のコンテンツも用意した。特徴的なドラクエの魔法や特技を取り入れるための追加パワー、追加特技、追加神格。PC 達をドラクエ世界の勇者に仕立て上げるマジックアイテム、アーティファクト。またミニアドベンチャー:勇者の泉の洞窟は勇者たちの最初の冒険として手ごろなアドベンチャーとなっている。君はこれらを使用して、ドラクエ世界での冒険を楽しむことができる。

君にルビスの守りがあらんことを!



アニマルゾンビ系

腐りかけた身体をもった四足獣のクリーチャー。それがアニマルゾンビたちだ。主に犬やオオカミ、ハイエナ、ジャッカルなどがアニマルゾンビとして利用されている。

ところどころから骨の覗く不気味な姿もさることながら、彼らは死んだことによりいっそうのタフさを手に入れている。僅かながらの精気と魔力を使い、呪文のような効果を発するものもいて侮れない強敵だ。

アニマルゾンビ

中型・シャドウ・野獣(アンデッド)

レベル6 奇襲役

XP 250

イニシアチブ: +10 感覚:〈知覚〉+5; 暗視

hp: 72; 重傷値: 36

AC 20; 頑健 18、反応 20、意志 17

完全耐性: [病気]、[毒]

抵抗: [死霊]5

脆弱性: [光輝]5、[火]5

移動速度8

⬇ かみつき(標準; 無限回)

+11 対AC; 1d10+2 ダメージ。

⊙ 萎縮のおぼえ(マイナー; 遭遇毎) ◆ [恐怖]

近接範囲・爆発 2; +11 対“意志”; 範囲内の敵全て; 目標は減速状態になる(セーブ・終了)。

野生の戦術

アニマルゾンビは自分が戦術的優位を得ている目標に近接攻撃をヒットさせた場合、目標に伏せ状態を与える。

属性: 無属性 言語: —

技能: 〈運動〉+10、〈持久力〉+11

【筋】15 (+5) 【敏】20 (+8) 【判】14 (+5)

【耐】16 (+6) 【知】3 (-1) 【魅】6 (+1)

・アニマルゾンビの戦術

アニマルゾンビは敵の前衛を萎縮のおぼえで減速状態にし、置き去りにして敵の後衛を狙う。また戦術的優位から伏せ状態を狙うため積極的に挟撃位置に着こうとする。機会攻撃を受ける可能性は省みない。

アンデッド化して生存本能を失っているアニマルゾンビは戦闘から逃げ出すことはない。

バリイドドッグ

中型・シャドウ・野獣(アンデッド)

レベル8 制御役

XP 350

イニシアチブ: +9 感覚:〈知覚〉+7; 暗視

hp: 90; 重傷値: 45

AC 22; 頑健 20、反応 21、意志 18

完全耐性: [病気]、[毒]

抵抗: [死霊]5

脆弱性: [光輝]5、[火]5

移動速度 8

⬇ かみつき(標準; 無限回)

+14 対AC; 2d6+3 ダメージ。

⊙ 虚を作るうなり(標準; 遭遇毎) ◆ [恐怖]

近接範囲・爆発 3; 範囲内の敵全て; +10 対“意志”; 目標はダメージ種別を持たないダメージに対する脆弱性 5 を得る(セーブ・終了)

野生の戦術

バリイドドッグは自分が戦術的優位を得ている目標に近接攻撃をヒットさせた場合、目標に伏せ状態を与える。

属性: 無属性 言語: —

技能: 〈運動〉+12、〈持久力〉+13

【筋】16 (+7) 【敏】20 (+9) 【判】12 (+7)

【耐】18 (+8) 【知】3 (+0) 【魅】4 (+1)

・バリイドドッグの戦術

バリイドドッグもアニマルゾンビと同じ戦術を取るが、減速状態にする術を持たない分、敵の前衛を振り切りにくい。そのため虚を作るうなりで脆弱性を付加することで邪魔な敵を早々に葬り去ろうとする。バリイドドッグも戦闘からは逃げない。



デスジャッカル

レベル 12 暴れ役

中型・シャドウ・野獣(アンデッド)

XP 700

イニシアチブ: +11 感覚:(知覚)+8; 暗視

hp: 150; 重傷値: 75

AC 24; 頑健 25、反応 25、意志 22

完全耐性:[病気]、[毒]

抵抗:[死霊]10

脆弱性:[光輝]5、[火]5

移動速度 8

Ⓣ かみつき(標準; 無限回)

+15 対AC; 2d6+4 ダメージ。

Ⓢ 欺きの咆哮(標準; 遭遇毎)◆[恐怖]、[幻]

近接範囲・爆発 3; 範囲内の敵全て; +13 対“意志”; 目標は攻撃ロールに-4 のペナルティを受ける(セーブ・終了)。

腐敗のオーラ◆[病気]: オーラ 5

オーラの範囲内の敵はセーヴィング・スローに-2 のペナルティを受ける。

野生の戦術

デスジャッカルは自分が戦術的優位を得ている目標に近接攻撃をヒットさせた場合、目標に伏せ状態を与える。

属性: 無属性 言語: —

技能:(運動)+15、(持久力)+16

【筋】19 (+10) 【敏】21 (+11) 【判】15 (+8)

【耐】20 (+11) 【知】9 (+5) 【魅】4 (+3)

・デスジャッカル の 戦術

デスジャッカルは敵の中心に突っ込み、腐敗のオーラで敵が不利な状態から回復するのを妨げる。エンカウンターに敵にセーヴィング・スローを要求するパワーの持ち主がいるなら非常に相性が良いだろう。また欺きの咆哮の効果もあって暴れ役ながら粘り強く戦うことができる。

デスジャッカルも戦闘から逃げることはない。

・アニマルゾンビ系の伝承

〈魔法学〉または〈宗教〉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: アニマルゾンビの吼え声は様々な魔力を秘めていて、聞くものに様々な効果を及ぼす。

難易度 20: アニマルゾンビたちは人間社会を混乱させるためにハーゴン教団が動物の死骸から生み出している。

・エンカウンターグループ

アニマルゾンビ系のモンスターは同族や他のアンデッドと群れで平原を徘徊して旅人を襲う。また扱いやすい使い魔として魔道士系や邪教団神官系のモンスターに使役されることも多い。

レベル 6 エンカウンター XP1,000

4 アニマルゾンビ (レベル 6 奇襲役)

レベル 7 エンカウンター XP1,200

2 アニマルゾンビ (レベル 6 奇襲役)

2 バリイドドッグ (レベル 8 制御役)

レベル 8 エンカウンター XP1,400

2 アニマルゾンビ (レベル 6 奇襲役)

3 まどうし (レベル 7 砲撃役)

レベル 9 エンカウンター XP1,600

3 バリイドドッグ (レベル 8 制御役)

1 メトロゴースト (レベル 10 奇襲役)

レベル 9 エンカウンター XP1,600

2 バリイドドッグ (レベル 8 制御役)

1 アンデッドマン (レベル 11 奇襲役)

1 キャットフライ (レベル 7 遊撃役)

レベル 10 エンカウンター XP2,000

2 キングコブラ (レベル 7 奇襲役)

2 バリイドドッグ (レベル 8 制御役)

1 デスジャッカル (レベル 12 暴れ役)

レベル 12 エンカウンター XP2,800

4 デスジャッカル (レベル 12 暴れ役)

レベル 13 エンカウンター XP3,200

4 バリイドドッグ (レベル 8 制御役)

2 デスジャッカル (レベル 12 暴れ役)

1 メーダロード (レベル 9 制御役)



うごくせきぞう系

高度な儀式魔術によって命を吹き込まれたのがうごくせきぞう系のモンスターだ。ガーゴイルは中型の翼を持つ悪魔像に、うごくせきぞうや大魔神は、より巨大な彫刻に儀式を施して作られる。

彼らは総じて非常に防御力が高く、実際には生きているわけでもないために、主人の命令に忠実で、常に全力で任務を果たそうとする。さまざまな攻撃方法に対して高い防御性能を誇る彼らは理想的な門衛となりえる。

ガーゴイル レベル 18 奇襲役 中型・自然・人造 XP 2000

イニシアチブ: +20 感覚:〈知覚〉+13

hp:174; 重傷値:87

AC 32; 頑健 29、反応 28、意志 29

完全耐性:[毒]、[病気]、[精神]

移動速度 6、飛行移動速度 6(ホバリング)

⚔ はがねの剣(標準;無限回)◆[武器]

+23 対AC; 2d8+7 ダメージ。

⚡ 急降下突撃(標準;無限回)◆[武器]

ガーゴイルは突撃時に1回の近接基礎攻撃としてはがねの剣攻撃を2回行う。この攻撃が2回ともヒットした目標は伏せ状態になる。

⚡ 無慈悲なる剣(即応・対応;隣接する敵が伏せ状態になったとき;無限回)◆[武器]

ガーゴイルはくだんの敵にフリーアクションとして1回はがねの剣攻撃を行う。この攻撃は追加で1d10のダメージを与える。

🌀 マホトーン(標準;遭遇毎)◆[秘術]、[精神]

近接範囲・爆発 4;爆発の範囲内の敵1体;+21 対“意志”;目標はこのガーゴイルの次のターンの開始時まで基礎攻撃以外のパワーを使用できない。

属性:無属性 言語:—

技能:〈持久力〉+20

【筋】19(+13) 【敏】20(+14) 【判】18(+13)

【耐】22(+15) 【知】15(+11) 【魅】21(+14)

装備:ハイド・アーマー、ロングソード

・ガーゴイルの戦術

ガーゴイルは卓越した剣の技を持つ奇襲役である。攻撃時には一撃離脱を旨として急降下突撃を

行い、伏せ状態になった敵には無慈悲なる剣で即座に追い討ちをかける。その後は可能なら敵が体勢を整える前に距離を離し、再度の急降下突撃をかける。ガーゴイルは十分な被害を敵に与えたなら、戦場を離脱しようとする。

うごくせきぞう レベル 23 暴れ役 超大型・自然・人造 XP 5100

イニシアチブ: +16 感覚:〈知覚〉+17

hp:263; 重傷値:131

再生:15

AC 35; 頑健 35、反応 32、意志 34

完全耐性:[精神]、[毒]、[病気]

抵抗:[火]15

移動速度 4(シフト不可)

⚡ 踏みつける(標準;無限回)

間合い 3; +26 対AC; 3d6+8 ダメージ。目標は自分の次のターンの終了時まで減速状態になる。

⚡ 踏みにじる(標準;無限回)

うごくせきぞうは3マス以内の敵2体に1回ずつの踏みつける攻撃を行う。

⚡ つかんで投げつける(標準;再チャージ 5、6)

うごくせきぞうは手近な敵をつかむと、別の敵にむけてなげつける。

間合い 3; +26 対AC; 3d6+8 ダメージ。うごくせきぞうは2次攻撃を行う。1次攻撃の目標は2次攻撃の目標に隣接するランダムなマス目に横滑りさせられる。

2次攻撃:射程 8; +22 対“反応”; 3d6+8 ダメージ。1次攻撃の目標と2次攻撃の目標は伏せ状態になる。

🌀 地響き(標準;再チャージ 5、6)

近接範囲・爆発 5;爆発の範囲内で飛行していないクリーチャーすべて;+24 対“反応”; 4d8+10 ダメージ。目標は伏せ状態になる。

属性:無属性 言語:—

技能:〈持久力〉+23

【筋】26(+19) 【敏】19(+16) 【判】21(+17)

【耐】23(+18) 【知】15(+14) 【魅】25(+19)

・うごくせきぞうの戦術

うごくせきぞうは地響きで周囲の広範囲に攻撃をしてから、踏みにじるを基本として近接攻撃を行う。また遠距離から攻撃をしてくる敵に対してはつかんで投げつけるで手近な敵を投げつけて報復する。

門衛として使役されることの多いうごくせきぞうは侵入者に背を向けて戦いから逃げることはない。



だいまじん

超大型・自然・人造

レベル 26 暴れ役

XP 9000

イニシアチブ: +19 感覚:〈知覚〉+18

hp: 297; 重傷値: 148

AC 38; 頑健 38、反応 35、意志 37

完全耐性: [精神]、[毒]、[病気]

抵抗: [火] 15

移動速度 4 (シフト不可)

⬇ 踏みつける (標準; 無限回)

間合い 3; +29 対AC; 3d8+9 ダメージ。目標は自分の次のターンの終了時まで減速状態になる。

⬇ 踏みにじる (標準; 無限回)

だいまじんは 3 マス以内の敵 2 体に 1 回ずつの踏みつける攻撃を行う。

⬅ 地響き (標準; 再チャージ 5、6)

近接範囲・爆発 5; 爆発の範囲内で飛行していないクリーチャーすべて; +27 対“反応”; 4d10+9 ダメージ。目標は伏せ状態になる。

痛恨の一撃

だいまじんの攻撃の攻撃ロールは出目が 19 または 20 でクリティカル・ヒットとなる。

轟音を上げて倒れる (フリー; ヒット・ポイントが 0 になったとき; 遭遇毎)

地響きは再チャージされ、だいまじんは即座に地響きを使用する。

属性: 無属性 言語: —

技能: 〈持久力〉+26

【筋】28 (+22) 【敏】23 (+19) 【判】20 (+18)

【耐】27 (+21) 【知】15 (+15) 【魅】27 (+21)

・だいまじんの戦術

だいまじんはうごくせきぞうと同じように周囲の敵を地響きと踏みにじるで攻撃する。遠距離への攻撃手段はないが、痛恨の一撃と轟音を上げて倒れるで敵に相当の被害をあたえるだろう。

だいまじんは重要な場所やアイテムの守護者として配置されることの多く、命令に背いて逃げることはない。

・うごくせきぞう系の伝承

〈自然〉または〈魔法学〉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: かつては比較的良く知られたこの種も

儀式魔術の創造物は最近では少なくなってしまうている。

難易度 20: うごくせきぞうやだいまじんは、時に彫刻をした人間の気性や魂を取り込んでいることがある。彼らが怒った表情をしているのはそのためだ。

難易度 25: 噂では金属で作られた彫刻に命を吹き込んだうごくてつぞうもあると言われているが定かではない。

・エンカウンターグループ

レベル 16 エンカウンター XP5,600

2 ガーゴイル (レベル 18 奇襲役)

2 フレイム (レベル 13 砲撃役)

レベル 18 エンカウンター XP8,000

2 ガーゴイル (レベル 18 奇襲役)

2 ポストロール (レベル 18 暴れ役)

レベル 23 エンカウンター XP20,200

2 うごくせきぞう (レベル 23 暴れ役)

3 しにがみのきし (レベル 21 兵士役)

レベル 26 エンカウンター XP36,000

4 だいまじん (レベル 26 暴れ役)

