

共通遭遇遭遇 X1: 導入戦

人間のチンピラ (雑魚)

中型・自然・人型

④ メイス(標準; 無限回)

対 AC; ダメージ

⑤ ダガー (標準; 無限回)

遠隔 5/10; 対 AC; ダメージ

コンバット・アドヴァンテージ/戦術的優位

このチンピラは自分が戦術的優位を得ている目標に対して攻撃を行う際、追加でダメージを与える。

使節 (足手まとい)

中型・自然・人型

④ ダガー (標準; 無限回)

対 AC; ダメージ

人間の奴隷商人

中型・自然・人型

④ サンプ and ラッシュ/殴打と鞭打ち(標準; 無限回)◆[武器]

対 AC; ダメージ。

↓ スレイヴァーズ・タングル/奴隷商の絡め取り(標準; スカージが必要; 再チャージ)◆[武器]

対 AC; ダメージ。さらに目標は自分の次ターン末まで“動けない状態”となり、近接攻撃ロールに-2 のペナルティを受ける。

モーニングの亡霊

中型・元素・人型(デーモン)

④ バイト/殴打と鞭打ち(標準; 無限回)◆[武器]

対 AC; ダメージ。

✱ フォーンティング・フォッグ(標準; 非重傷のみ使用可; 無限回)

遠隔範囲・爆発 1・10 マス以内; 対頑健; 目標は拘束状態になり、かつ継続ダメージ 5 を被る(セーブ・両方とも終了)。

↵ ワールウィンド・フレンジー(標準; 重傷時のみ使用可; 無限回)

近接範囲・爆発 2; 対 AC; ダメージ。目標を押しやり 1。

抵抗: 選択式抵抗 5(1 遭遇につき 1 回; MM p282 参照)

A2:空賊の襲来

キラー・ビー (雑魚)

小型・自然・野獣

④ スティング/針(標準;無限回)

対 AC; [毒]ダメージ

フロック・エフェクト/群れの力

ビーは挟撃時に攻撃ロールにボーナスを得る。

冬の子の蜂飼い

中型・自然・人型

④ レイピア (標準;無限回)◆[武器]

対 AC;ダメージ。目標は 1 マス横滑りする。

← ビー・キーパーズ・チャレンジ/蜂飼いの挑戦(マイナー;無限回)

近接爆破・5 マス以内;範囲内の一体のクリーチャーを蜂飼いの次ターン末までマークする。目標クリーチャーはマークされている間、[毒]への脆弱性 5 を得る。

リリース/解き放ち(フリー;無限回)

ターン開始時に蜂飼いが有している蜂の数が 4 体未満である場合、蜂飼いは 2 マス以内に 1 体の蜂を解き放つ。

ワイヤー・アンカー/鉤付きワイヤー(フリー;遭遇毎)

PC に支給されたアイテムと同じもの。

グリフィン

大型・自然・野獣(乗騎)

④ クローズ/爪(標準;無限回)

対 AC;ダメージ。

↓ ラピッド・チャージャー/獰猛なる突撃(6Lv 以上の友好的な乗り手が騎乗している時;無限回)◆[乗騎]

突撃時、乗り手の攻撃に加えて、グリフィンも 2 回の爪攻撃を行う。

ブラッド・フレンジー血の狂乱(重傷時のみ)

グリフィンは毎ラウンド、追加で 1 回の移動アクションを行える。また、攻撃ロールにボーナスを得、あらゆる防御値にペナルティを受ける。

サンダー・チャージ/稲妻のごとき猛突撃(標準、飛行時のみ;無限回)

突撃を行う際、グリフィンは攻撃ロールにボーナスを得る。

完全耐性:[恐怖](重傷時のみ)

ハーフオークの狩人

中型・自然・人型

④ バトルアックス (標準;無限回)◆[武器]

対 AC;ダメージ。

⑤ ロングボウ (標準;無限回)◆[武器]

遠隔 20/40;対 AC;ダメージ。

↓ イヴェイシヴ・チョップ/捕らえ難き斬撃 (標準;無限回)◆[武器]

ハーフオークの狩人はこの攻撃の前と後に 1 マスのシフトを行う。対 AC;ダメージ。

ドロー・ファースト・ブラッド /初撃

ハーフオークの狩人の近接攻撃はその遭遇でまだダメージを受けていないクリーチャーに対して、追加ダメージを与える。ヒューリアス・アソルト /怒りの猛攻(フリー、ハーフオークの狩人が 1 体の敵にダメージを与えたとき。遭遇毎)
狩人の攻撃は追加ダメージダメージを与える。

操舵手

中型・自然・人型(ハーフエルフ)

④ ダガー (標準;無限回)◆[武器]

対 AC; [電撃]ダメージ。目標は 1 マス横滑りする。

㊦ ストーム・ウォーク/嵐歩き(標準;無限回)

遠隔 10;対“反応”; [雷鳴]ダメージ。目標は 1 マス横滑りする。効果:攻撃の前あるいは後に 1 マスのシフトを行う。

飛空艇 (Lv4 巨大・乗り物)**接敵面:** 5x11 マス **価格:** ??? gp**AC4:** 頑健 20、反応 2、意志 -**移動速度:** 0、**飛行** 8(ホバリング)、**野外飛行** 15

移動には操縦手が移動アクションを用いて操縦する必要がある。

前後左右に移動力に等しいマス数まで移動できる。

飛空艇は標準アクションを移動アクションにすることはできない。

操縦手: 操縦手は甲板前方の舵輪の位置に立っていないといけない。

※ リランダー砲 (標準; 再チャージ 6) ◆ [電撃]

遠隔範囲・爆発 1・20 マス以内(中央の赤丸が始点); [敏捷+2](船長が運転時+6)対“反応”; 3d8+6[電撃]ダメージ。
この攻撃は機会攻撃を誘発しない。

↓ リランダー・クロウ (標準; 再チャージ、組み付き状態が解除されたら)

飛空艇の左右アンカー部から 2 マス; [敏捷+2](船長が運転時+6)対“反応”; 1d8+6 ダメージ。目標は飛空艇と組み付き状態となり、飛空艇の隣接マスまで引き寄せられる。

ワイヤー・アンカー (Lv4 腕輪 or ベルト)

この革帯に仕込まれた装置はボタン一つで鉤を撃ち出せる。

アイテムスロット: ベルト or 腕

840gp

パワー([遭遇毎]): フリーアクション。使用者は 5 マス以内のクリーチャーあるいは特定のマス目に向けてこのパワーを用いて内蔵された鉤を撃ち出すことができる。

遠隔 5; +8 対“反応”(味方は抵抗し無いことで、自動的に命中させることができます); 使用者は目標と組み付きになる。これによって、高所で足を滑らせた際に落下せずに済ませることができる。

ぶら下がった状態からはい上がるのには、運動 10 以上を出して合計 2 マス分はい上がる必要がある。

この目標との組み付いた状態は使用者がフリーアクションを用いて解除するまで持続する。

遭遇 A3: 潜伏犯を追え

人間のチンピラ (雑魚)

中型・自然・人型

④ メイス(標準; 無限回)

対 AC; ダメージ

✂️ ダガー (標準; 無限回)

遠隔 5/10; 対 AC; ダメージ

コンバット・アドヴァンテージ/戦術的優位

このチンピラは自分が戦術的優位を得ている目標に対して攻撃を行う際、追加でダメージを与える。

ドッペルゲンガーの闇討ち屋

中型・自然・人型(変身生物)

④ ショートソード (標準; 無限回)◆[武器]

対 AC; ダメージ。

↓ シャイプシフター・フェイント (マイナー; 無限回)

対“反応”; このドッペルゲンガーは次ターン末まで、目標に対して戦術的優位を得る。

コンバット・アドヴァンテージ/戦術的優位

闇討ち屋は自分が戦術的優位を得ているクリーチャーに対して、常に追加でダメージを与える。

チェンジ・シェイプ/形態変化(マイナー; 無限回)◆[変身]

使用者は形態を変化させて特定個人を含む任意の中型の人型生物に変身できる(MM282「チェンジ・シェイプ」参照)。

冬の魔女

中型・自然・人型、ヒューマン

移動速度: 6

④ シックル (標準; 無限回)◆[武器]

対 AC; ダメージ。目標はこの冬の魔女から 5 マスより遠く移動するまで、[死霊]に対する脆弱性 5 を獲得してしまう。

↩️ ロット・タイド/腐敗の潮流(標準; 再チャージ)◆[死霊]

近接範囲・噴射 5; 目標は敵のみ; 対“頑健”; [死霊]ダメージ。また、目標は継続的[死霊]ダメージ 5 を被る上、減速状態となる(セーブ・両方とも終了)。

✳️ ワームズ of the アース/地の蟲(標準; 遭遇毎)◆[死霊]

遠隔範囲・爆発 3・10 マス以内; 目標は敵のみ; 対“頑健”; [死霊]ダメージ。また、目標は“動けない状態”になる(セーブ・終了)。

完全耐性: [病気]、抵抗: [死霊]; 脆弱性: [光輝]5

チェンジリング暗黒騎士

中型・自然・人型、チェンジリング

④ バスタード・ソード (標準; 無限回)◆[武器][信仰]

対 AC; [死霊]ダメージ。

↩️ ディヴァインチャレンジ (マイナー; 無限回)◆[信仰]

近接範囲・爆発 5; 範囲内の目標一体は使用者によってマークされる。マークされた目標は使用者を目標に含まない攻撃を行うと[死霊]ダメージを受ける。このダメージはターン毎に 1 回のみ受ける。暗黒騎士のマークは、使用者の次ラウンド末まで継続する。

↓ チェンジリング・トリック (マイナー; 遭遇毎)

使用者の〈ハッタリ〉判定を行い、目標の受動的看破の対抗判定を受ける。判定に成功すると使用者は自分の次ターン末まで目標に対して戦術的優位を得る。

チェンジリングの変装 (マイナー; 無限回)◆[変身]

使用者は形態を変化させて任意の中型サイズの人型生物に変身する。〈看破〉に対して〈はったり〉にボーナスを得る。

遭遇A4:霧に包まれた砦

ウォーフォージド精鋭突撃兵

大型・自然・人型(生ける人造)、サヴェージ・バーサーカー
適用

④ スラム/叩きつけ(標準;無限回)

間合い 2; 対 AC; ダメージ。または伏せ状態の目標に対し、
ダメージ。

✳ グレナード・ランチャー/擲弾砲(標準;遭遇毎) ◆[武器]

遠隔範囲・爆発 1・10 マス以内; 対 AC ダメージ。

↓ フェュリアス・チャージ/猛烈な突撃(標準;無限回)

突撃時にこの能力を使用する; 対 AC; ダメージ、目標を 2
マス押しやり、伏せ状態にする。

↩ デス・エクスプロージョン/自爆(突撃兵の HP が 0 になっ
たとき)

ラウンドの終わりに爆発し、突撃兵のマスとその周囲 1 マ
スに攻撃を仕掛ける。近接・爆発(特殊)対“反応”; ダメー
ジ。

バトルフィールド・タクティクス/連携戦術

突撃兵は攻撃の目標に自分の味方が隣接しているなら、
攻撃ロールにボーナスを得る。

マーダラス・フレンジー/殺戮の狂乱

ある遭遇の中で、初めて敵の HP を 0 以下にした時点で
突撃兵は 1 点のアクション・ポイントを得る。

サヴェージ・リビューク/獰猛なる反撃(即応・対応、近接攻撃
のヒットを受けたとき;無限回)

突撃兵は 1 回の近接基礎攻撃を行う。

再生:ラウンド

この突撃兵は組み込まれたアーティファクトの部品の力を
受けて活動しています。

この突撃兵の隣接マスで標準アクションを用いて、〈盗賊〉
難易度 17 あるいは〈魔法学〉難易度 17 の判定に成功す
ることで、部品を抜き取り、再生能力とマーダラス・フレン
ジー能力を停止できます。

既にアーティファクトの部品を持っていれば、この判定に+2
のボーナスが得られます。

ゾンビのできそこない(雑魚)

中型・自然・自律体(アンデッド)

④ スラム/叩きつけ(標準;無限回)

対 AC; ダメージ。

完全耐性:[毒]、[病気]

ウォーフォージド呪殺兵

中型・自然・人型(生ける人造)、星ウォーロック

④ ダガー(標準;無限回)

対 AC; ダメージ。

✳ ダイア・レイディアンス/禍々しき光(標準;無限回) ◆[恐
怖]

遠隔 10; 対“頑健”ダメージ。目標が次の自ターンで使用
者に近づくように移動したら目標は 1 回だけダメージを受
ける。

ウォーフォージド・リゾルブ/WF の闘志(マイナー、重傷時;
遭遇毎)

呪殺兵は HP を得る。

ウォーロックの呪い マイナー;無限回)

目標に呪いをかける。1 ラウンドに 1 回、呪いをかけた相
手に追加ダメージを与える。

グール

中型・自然・人型(アンデッド)

④ クローズ/爪(標準;無限回)

対 AC; ダメージ、目標は“動けない状態”になる(セーブ・
終了)。

↓ グーリッシュ・バイト/グールの噛みつき(標準;無限回)

目標は動けない状態(拘束状態にも含まれる)か、朦朧
状態か、気絶状態でなければならない; 対 AC; 目標は朦
朧状態になる(セーブ・終了)。

完全耐性:[毒]、[病気]; 抵抗[死霊]10; 脆弱性[光輝]5

遭遇 B2:ライトニング・レイル駅舎

ウォーフォージドの金床司祭
中型・自然・人型(生ける人造)

⬆️ ファイアリー・ウォーハンマー(標準;無限回)◆[火][武器]
対 AC;ダメージ及び [火]ダメージ。
目標はこの司祭の次のターンの終了時まで AC に-2。

⬇️ ヒート・オヴ・バトル(標準;再チャージ)◆[火][武器]
対 AC;ダメージ及び [火]ダメージ。
目標はさらにこの司祭に隣接していないマスで自分のターンを終了するまでの間、継続的[火]ダメージ 5 を受ける

⬅️ メンディング・フラッシュ・ファイア(標準;遭遇毎)◆[火][装具]

近接範囲・爆発 5;目標は敵のみ;対反応;[火]ダメージ。効果:司祭および爆発範囲内にいる味方全員は一時 HP を得る。範囲内にいる司祭の味方であるウォーフォージドはみんな、即応・対応としてウォーフォージド・リゾルヴを使用する事ができる。

✳️ ブランテッド・マインド (標準、遭遇毎)[精神],[装具],[幻]
遠隔範囲・爆発 3・10 マス以内;目標は敵のみ;対意志;[精神]ダメージ。目標は攻撃ロールに-2、ダメージロールに-4 を受ける。セーブ・両方とも終了。後効果:目標はダメージ・ロールに-2。(セーブ・終了)

ウォーフォージド・リゾルヴ/ウォーフォージドの闘志(マイナー、重症の時のみ使用化;遭遇毎)[回復]

金床司祭は、一時的ヒットポイントを得、さらに継続的ダメージを与える効果に対して 1 回のセーヴィング・スローを行える。

ウォーフォージドの蛮勇戦士
中型・自然・人型(生ける人造)

⬆️ シミター(標準;無限回)◆[武器]

対 AC;ダメージ。さらに、ウォーフォージドの蛮勇戦士に隣接する別の敵 1 体にダメージ

⬇️ ワイルド・チャージ(標準;蛮勇戦士がサヴェジ・スウィープを 2 体以上の目標にヒットさせた時点で再チャージ)◆[武器]

蛮勇戦士は突撃し、近接基礎攻撃の代わりに以下の攻撃を行う。

この突撃の間、狂戦士は AC のボーナスを得る。:対 AC;ダメージ。

⬇️ サヴェジ・スウィープ(標準;再チャージ)◆[武器]

近接範囲・爆発 1;対 AC;ダメージ

ミス:ダメージ

バトルフィールド・タクティクス

ある目標にウォーフォージドの蛮勇戦士の味方が少なくとも 1 体隣接しているなら、狂戦士はその目標に対する近接攻撃ロールにボーナスを得る。

サヴェジ・ブラッドラスト

ウォーフォージドの蛮勇戦士は、近接攻撃を 1 回ヒットさせるたびに、一時的ヒット・ポイントを得る。

ウォーフォージド・リゾルヴ/ウォーフォージドの闘志(マイナー、重症の時のみ使用化;遭遇毎)[回復]

蛮勇戦士は、一時的ヒットポイントを得、さらに継続的ダメージを与える効果に対して 1 回のセーヴィング・スローを行える。

ウォーフォージドの兵隊(雑魚)
中型・自然・自立体(生ける人造)

M ロングソード(標準;無限回)◆[武器]

対 AC;ダメージ。

バトルフィールド・タクティクス/連携戦術

ウォーフォージドの兵士は、攻撃の目標に自分の味方が 1 体隣接しているなら、近接攻撃ロールにボーナスを得る。

遭遇 B3:ライトニング・レイル車内**ウォーフォージドの炎の守護者**

中型・自然・自立体(生ける人造)

④ ロングソード(標準;無限回)◆[武器]

対 AC;ダメージ。

✂ フレイム・レイ/炎の光線(標準;無限回)◆[火]

遠隔 10;対”反応”;[火]ダメージ。

✂ ファイアー・ボール/火球(標準;遭遇毎)◆[火]

遠隔範囲・爆発 3・20 マス以内;対”反応”;[火]ダメージ。ミス;半減ダメージ。味方 2 体をこの効果から除外できる。

メイジ・ハンド/魔道士の手(マイナー;無限回)◆[創造]

ウィザードのパワーであるメイジ・ハンドに同じ。

ウォーフォージド・リゾルヴ/ウォーフォージドの闘志(マイナー、重症の時のみ使用化;遭遇毎)[回復]

炎の守護者は、一時的ヒットポイントを得る。

ウォーフォージドの兵隊(雑魚)

中型・自然・自立体(生ける人造)

④ ロングソード(標準;無限回)◆[武器]

対 AC;ダメージ。

バトルフィールド・タクティクス/連携戦術

ウォーフォージドの兵士は、攻撃の目標に自分の味方が 1 体隣接しているなら、近接攻撃ロールにボーナスを得る。

ウォーフォージドの戦闘魔道師

中型・自然・自立体(生ける人造)

④ クォータースタッフ(標準;無限回)◆[武器]

対 AC;ダメージ。

↓ ショック・スタッフ/雷撃杖(標準;再チャージ)◆[電撃]、[武器]

クォータースタッフが必要;対 AC;[電撃]ダメージ。目標は戦闘魔道師の次のターンの終了時まで幻惑状態となる。

✂ フォース・ルアー/力場による誘引(標準;再チャージ)[力場]

遠隔 5;対”頑健”;[力場]ダメージ。目標を 3 マスまで横滑りさせる。

← フォース・パルス/力場噴出(標準;再チャージ)◆[力場]

近接範囲・噴射 5;対”反応”;[力場]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、目標は押しやられず、伏せ状態にもならない。

ウォーフォージド・リゾルヴ/ウォーフォージドの闘志(マイナー、重症の時のみ使用化;遭遇毎)[回復]

戦闘魔道師は、一時的ヒットポイントを得る。

ウォーフォージドの隊長

中型・自然・自立体(生ける人造)

④ ロングソード(標準;無限回)◆[武器]

対 AC;ダメージ。;目標はウォーフォージドの隊長の次のターンの終了時までマークされる;バトルフィールド・タクティクスも参照のこと。

↓ タクティカル・スイッチ/戦術的位置交換(標準;再チャージ)◆[武器]

ウォーフォージドの隊長は 1 回の近接基礎攻撃を行う。ヒットした場合、目標を 1 マス横滑りさせ、ウォーフォージドの隊長または、ウォーフォージドの隊長から 10 マス以内にいる 1 体の味方は 1 マスシフトを行う。

バトルフィールド・タクティクス/連携戦術

ウォーフォージドの隊長は、攻撃の目標に自分の味方が 1 体隣接しているなら、近接攻撃ロールにボーナスを得る。ウォーフォージド・リゾルヴ/ウォーフォージドの闘志(マイナー、重症の時のみ使用化;遭遇毎)[回復]

ウォーフォージドの隊長は、時的ヒットポイントを得る。

エネルギー炉

(Lv- 地形効果)

イニシアチブ:-, 感覚:-

HP:24;重症値:-

AC15; 頑健 15, 反応 10, 意志 20

完全耐性:電撃

セーヴィング・スロー;常に成功する

移動速度:-

④ エネルギーの渦◆[電撃]

エネルギー炉と同じマスにいるものに対して、+15 対”反応”;2d6+5[電撃]ダメージ。

↔ エクスプロージョン/爆発(フリー;遭遇毎;HP が 0 になった時)◆[電撃]

近接範囲・爆発 5;+15 対”反応”;4d6+5[電撃]ダメージ。ミス;半減ダメージ。

遭遇 B4: 国境を越えてゆけ! (ヴァシロンド)

タルカナン氏族の兵士

中型・自然・人型(ヒューマン)

④ バトルアックス(標準; 無限回)◆[武器]

対 AC; ダメージ。また、目標はこのタルカナン氏族の兵士の次のターンの開始時まで“マークされた状態”になる。

✂ ハンドアックス(標準; 無限回)◆[武器]

遠隔 5/10; 対 AC; ダメージ。

↔ カイバース・グラスプ/カイバーのつかみ(標準; 遭遇) ◆[死霊]

近接範囲・噴射 3; 対“頑健”; [死霊]ダメージ。また、目標は“動けない状態”になる(セーブ・終了)。

ウォッチフル・アイ/油断無き目(即応・対応、マークされている敵が隣接するマス目を離れた時点; 無限回)

このタルカナン氏族の兵士はその敵に対して、たとえその敵がシフトを行っているとしても、1 回の近接基礎攻撃を行う。

タルカナン氏族の暗殺者

中型・自然・人型(ヒューマン)

④ ダガー(標準; 無限回)◆[武器]

対 AC; ダメージ。

↓ ティアー・スルー・スペース/特異型の跳躍(標準; 初めて重傷になった時点で再チャージ)◆[瞬間移動]、[武器]

タルカナン氏族の暗殺者は最大 6 マスの瞬間移動を行う。このタルカナン氏族の暗殺者が移動終了後に姿を現したマス目に隣接している全ての敵は、このタルカナン氏族の暗殺者に対して戦術的優位を与える。; そのうえで、このタルカナン氏族の暗殺者は次のような 1 回の攻撃を行う。; 対 AC; ダメージ

↔ カイバース・ヴェイル/カイバーの帳(マイナー; 遭遇毎) ◆[幻]

近接範囲・爆発 3; 目標はクリーチャー 1 体; このタルカナン氏族の暗殺者は、自分の次ターンの末まで目標に対して不可視になる。

コンバット・アドバンテージ/戦術的優位

タルカナン氏族の暗殺者は自分が戦術的優位を得ているクリーチャーに対して常に追加ダメージを与える。

フィアサム・ブレード/恐るべき刃

タルカナン氏族の暗殺者はダガー攻撃を行ったとき、攻撃ロールの目が 18 から 20 でクリティカル・ヒットを与えることができる。

ベリアン・トゥルスカージ

中型・フェイ・人型

④ 槍(標準; 無限回)◆[武器]

対 AC; ダメージ。目標は、所有者の次のターンの終了時まで減速。

✂ テレポート・ボルト/転移の矢(標準; 無限回)◆[瞬間移動]

遠隔 10; 対反応; ダメージ。目標を、3 マス以内に瞬間移動させられる

↔ ダジリング・ブラスト/幻惑の爆風(標準; チャージ 6)◆[光輝]

近接・噴射 3; 対意志; 光輝ダメージ。目標は、所有者の次のターンの終了時まで盲目。

フェイスステップ/遭遇毎

5 マス瞬間移動できる

みずぼらしいファウルスポン(雑魚)

小型・異形・人型

④ クロウ/爪(標準; 無限回)◆[武器]

対 AC; ダメージ。更に、6 マス以内のみずぼらしいファウルスポンの仲間は目標の隣接マスに瞬間移動することができる。

スクリーミング・エコー/うめきのこだま(トリガー・即応・割込)トリガー: みずぼらしいファウルスポンの HP が 0 以下になる。

効果: 6 マス以内の雑魚以外のファウルスポンの仲間を自身がいたマス目に瞬間移動させる。

デッドグレイ・ミスト (Lv4・障害物型 XP175)

触れればひんやりと冷たく、死のにおいが鼻腔をくすぐる。

モーンランドに立ち込めるこの鈍色の霧は、滲み出る絶望でありありとあらゆるものを包み込む。

危険要因: デッドグレイ・ミストはモーンランドの境界線をなすひと続きの障壁を形成し、かつ大小さまざまな雲となって境界線の内側を漂っている。デッドグレイ・ミストのなかでは巻きひげ状の霧がキャラクターたちの手足に絡みつき、彼らの動きを妨げる。デッドグレイ・ミストの裂け目は、重度の遮蔽を提供する“移動困難な地形”である。

作動: この危険要因によって隠蔽されているマス目でクリーチャー1体がターンを開始した時点で、霧は攻撃を行う。

目標: 霧のなかで行動を開始したクリーチャー。攻撃: 対“頑健”

ヒット: 目標は減速状態になる(セーブ・終了)。セーブ失敗; 目標は幻惑状態および減速状態になる(セーブ・両方とも終了)

ルート C2:海戦

ゾリアッドタッチ・クラークン・テンタクル（雑魚）

中型・異形・自立体（水棲）

④ テンタクル/触手（標準；無限回）

間合い 2;対 AC;ダメージ。目標をつかみ状態にし且つ、1マス引き寄せる。(1体まで)目標をつかんでいる時、機会アクションを行えない。

← シップシェイキング/船上揺らし（2体のテンタクルが船に隣接しているときのみ、標準；無限回）

船にいる敵すべて、対反応：目標を伏せ状態にする。

※このアクションは必ず2体のテンタクルが標準アクションを消費しなければならない。

ボディ・パーツ/体の一部

ゾリアッドタッチ・スチール・クラークンが死亡した場合、テンタクルは即座に死亡する。

抵抗：遠隔攻撃 10

ハーファイリシッド・サファゲン

中型・異形・人型（水棲）

④ ダガー（標準；無限回）◆[武器]○近接基礎

対 AC;ダメージ。

← マインド・ブラスト（標準；再チャージ）

噴射 5;対意志：[精神]ダメージおよび目標は幻惑状態になる(セーブ・終了)。

ミス：半減ダメージ。目標は幻惑状態にならない。

ブラッド・フレンジー/血の狂乱

重症の敵に対する攻撃ロールにボーナスを得、ダメージロールにボーナスを得る。

狂気の兆し

遭遇で最初に重症になるとマインド・ブラストが再チャージされる

ゾリアッドタッチ・スチール・クラークン

超大型・異形・自立体（水棲）

④ テンタクル/触手（標準；無限回）○近接基礎

間合い 2;対 AC;ダメージ。目標をつかみ状態にし且つ、1マス引き寄せる。(2体まで)目標をつかんでいる時、機会アクションを行えない。

↓ ツイン・テンタクル/触手 2回攻撃（標準；無限回）

近接基礎攻撃を2回行う。

テンタクル・パックアタック/触手集団攻撃

(遭遇毎；マイナーアクション)

爆発 5;範囲内のゾリアッドタッチ・クラークン・テンタクルに1回の基礎攻撃を行わせる。

テンタクル・リジェネーション/触手再生

(マイナーアクション；再チャージ)

爆発 5;範囲内にゾリアッドタッチ・クラークン・テンタクルを1d4+1体出現させる。

ゾリアッドタッチ・クラークン・テンタクルは最大で8体までしか出現できない。

遭遇 C3:ゼンドリック奥地**ゼンドリックのドラウ斥候****中型・フェイ・人型・ドラウ**

④ ロングナイフ(標準;無限回) ◆[武器] ○近接基礎

射程 6/12、対 AC:ダメージ。

効果:攻撃の前後いずれかに 3 マスのシフトを行う。

⑦ ロングボウ(標準;無限回) ◆[武器] ○遠隔基礎

射程 20/40、対 AC:ダメージ。

← クラウド・オブ・ダークネス(マイナー;遭遇毎)

近接範囲・爆発 1,ドラウ斥候の次ターン終了時まで持続する。ドラウの斥候を除く全てのクリーチャーの視線を遮り、範囲内に入り込むと範囲外に出るまで盲目状態になる。

機動攻撃

3 マス以上移動した場合、次ターン開始時まで常にダメージにボーナス。

持ち替え

ドラウ斥候はアクションの一部として武器を持ち換える

ハーファイリシッド・スポン (雑魚)**中型・異形・人型・ドラウ**

④ テンタクル/触手(標準;無限回)

対 AC:ダメージ。

← クラウド・オブ・ダークネス(マイナー;遭遇毎)

近接範囲・爆発 1,スポンの次ターン終了時まで持続する。スポンを除く全てのクリーチャーの視線を遮り、範囲内に入り込むと範囲外に出るまで盲目状態になる。

ヤング・グレール**中型・異形・魔獣(無視覚)**

④ テンタクル・グラブ/触手のつかみ(標準;無限回)

間合い 2;対頑健:ダメージ。目標はつかまれる。ヤング・グレールは一度に 1 体のクリーチャーしか掴むことが出来ない。

← ワールウィンド・テンタクル/触手旋風(標準;グレールが初めて重傷になった時点で再チャージ)

爆発 2;目標は敵のみ;対 AC:ダメージ。目標はヤング・グレールの次のターン開始時まで幻惑状態になる。

↓ ヴェノマス・バイト/毒ある噛みつき(マイナー、1ラウンドに 1 回のみ;無限回) ◆[毒]

つかんでる目標のみ、対 AC:ダメージ。目標は朦朧状態になる(セーブ・終了)

完全耐性:[凝視]

ドルゴードの兵士**中型・異形・人型(無視覚)**

④ クロー・アンド・テンタクル/爪と触手(標準;無限回)

対 AC:ダメージ。目標はドルゴードの兵士の次ターン終了時までマーク状態と動けない状態になる。

↓ テンタクル・マーク/触手のマーク (標準;無限回)

対反応:ダメージ。目標はドルゴードの兵士の次ターン終了時までマーク状態となる。

完全耐性:[凝視]

遭遇 C4: 霧の湖底に潜むもの(ギャザーホールド)**フレッシュ・イーター・シャーク(人食い鮫)****大型・自然・野獣(水棲)**

④ バイト/噛みつき(標準;無限回)

対 AC;ダメージ。

↓ ロックジョウ・チャージ/傷破りの突撃(標準;シャークがクリーチャーに組み付いていない時のみ使用可能;無限回)

フレッシュ・イーター・シャークは突撃を行い、近接基礎攻撃の代わりに次の攻撃を行う。

対 AC;ダメージ。目標は組み付かれる。組みつきが終了すると、目標は継続ダメージ 5 を受ける(セーブ・終了)。

シュレッディング・ティース/切り裂きの歯(標準;無限回)

フレッシュ・イーター・シャークに組み付かれている目標: 攻撃ロール必要なし:ダメージ。

フィーディング・フレンジー/狂乱の捕食(シャークが重傷のクリーチャーの 5 マス以内でターンを開始する時;無限回)

隣接クリーチャーに対して、噛みつき攻撃を行わねばならない。もし、シャークが組みつきを行っているならば、組みつきは終了する。

ウォーター・ボーン/水育ち

水中にいる間、フレッシュ・イーター・シャークは移動速度:水泳を持たないクリーチャーに対して、ダメージ・ロールにボーナスを得る。

サファギン・バロン**大型・自然・人型(アクアティック)**

血の回復:オーラ 10;重傷の敵に隣接した状態で、オーラ内でターンを開始する全ての味方はヒット・ポイントを得る。

④ トライデント(標準;無限回)◆[武器]

間合い 2:対 AC;ダメージ。さらに継続ダメージ 5(セーブ・終了)。ブラッド・ハンガーも参照。

✂ トライデント(標準;無限回)◆[武器]

遠隔 3/6:対 AC;ダメージ。サファギン・バロンは再びトライデントを投擲する前に回収しなくてはならない。

④ クロウ/爪(標準;無限回)

間合い 2:対 AC;ダメージ。ブラッド・ハンガーも参照。

↓ バロンズ・フューリー(標準;無限回)◆[武器]

サファギン・バロンは 1 回のトライデントの攻撃と 2 回のクロウ攻撃を行う。

ブラッド・ハンガー

サファギン・バロンは重傷の敵に対しては、攻撃ロール、ダメージ・ロールにボーナスを得る。

サファギン・プリースト(雑魚)**中型・自然・人型(アクアティック)**

④ トライデント(標準;無限回)◆[武器]

対 AC;ダメージ。ブラッド・フレンジーも参照。

✂ ウォーター・ボルト(標準;無限回)

遠隔 20:対 AC;ダメージ。ブラッド・フレンジーも参照。

ブラッド・フレンジー

サファギンは重傷の敵に対しては、攻撃ロール、ダメージ・ロールにボーナスを得る。

ダイビング・タイツ**(Lv4 全身)**

このゴム製タイツは、水中活動を大いに助けてくれる。

アイテムスロット:なし(全身)

840gp

特性:着用者はターン開始時に〈運動〉を行い、12 以上なら、次ターン始めまで[水棲]副種別と、移動速度に同じ水中移動速度を得る。**パワー([無限回]):**マイナー・アクション。使用者はタイツについている巻き上げ機を作動させることで、固定先の潜水艦の艦首(赤丸)に向けて、任意のマス数「引き寄せ」られることができる。

使用者が[組み付き]状態だった場合、組み付き相手と共に引き寄せられる。

遭遇 D2: マインスイーパー**ウォーフォージドのネット使い****中型・自然・自立体(生ける人造)**

④ ロングスピア(標準; 無限回)◆[武器]M メイス(標準; 無限回)

間合い 2; 対 AC; ダメージ。

✂ ネット・ランチャー/ネット射出(マイナー、1 ラウンド 1 回のみ; 無限回)

遠隔 5; 対”反応”; 目標は拘束状態になる(セーブ・終了)。

✂ ネット・バースト/ネット爆裂(標準; 再チャージ)◆[区域]

遠隔範囲・爆発 2・10 マス以内; 対”反応”; 目標は”動けない状態”になる(セーブ・終了)。区域内はネットで覆われ、この遭遇の終了時まで”移動困難な地形”として扱われる。

ウォーフォージド・リゾルヴ/ウォーフォージドの闘志(マイナー、重症の時のみ使用化; 遭遇毎)[回復]

ウォーフォージドのネット使いは、一時的ヒットポイントを得る。

ウォーフォージドの工作兵(雑魚)**中型・自然・自立体(生ける人造)**

④ ショートソード(標準; 無限回)◆[武器]

対 AC; ダメージ。

✂ スリング(標準; 無限回)◆[武器]

遠隔 10/20; 対 AC; ダメージ。

ラスト・リゾート/最後の手段(HP が 0 になった時点; 遭遇毎)

近接範囲・爆発 1; 対”反応”; [火]ダメージを与える。

ウォーフォージドの斥候**中型・自然・自立体(生ける人造)**

④ ロングソード(標準; 無限回)◆[武器]

対 AC; ダメージ。

④ ショートソード(標準; 無限回)◆[武器]

対 AC; ダメージ。

† ツーウェポン・レンド/二刀のかきむしり(標準; 遭遇毎)◆[武器]

同一の目標に対して 1 回のロングソード攻撃と 1 回のショートソード攻撃を行う。攻撃が両方ともヒットしたなら、追加でダメージを与える。

コンバット・アドヴァンテージ

自身が戦術的優位を得ている目標に対するすべての攻撃において追加ダメージを与える。

ウォーフォージド・リゾルヴ/ウォーフォージドの闘志(マイナー、重症の時のみ使用化; 遭遇毎)[回復]

ウォーフォージドの斥候は、一時的ヒットポイントを得る。

遭遇 D3: 水没した縦穴

鉄竜のヴィスハーティ

大型・自然・魔獣(ドラゴン)、ヤング・アイアン・ドラゴン

④ バイト/噛みつき(標準; 無限回) ◆[酸]

間合い 2; 対 AC; ダメージ、および [電撃] ダメージ。

④ クロウ/爪(標準; 無限回)

間合い 2; 対 AC; ダメージ。

↓ ダブル・アタック/(標準; 無限回)

ドラゴンは爪による 2 回の攻撃を行う。

↓ ウィング・ブロック/翼防御(即応・割込、ドラゴンが攻撃のヒットを受けたとき; 無限回)

トリガーとなった攻撃に対して、ドラゴンは“全てのダメージに対する抵抗を得る。更にドラゴンは 1 回の攻撃を行う: 対 AC; ダメージ。

← ブレス・ウェポン/ブレス攻撃(標準; 再チャージ) ◆[電撃]

近接範囲・噴射 5; 対“反応”; [電撃] ダメージ、さらにドラゴンは目標を 3 マス引き寄せる。ミス: 半減ダメージ。

← ブラッディ・ブレス/手負いのブレス(フリー、最初に重傷になった時点; 遭遇毎) ◆[酸]

ドラゴンはブレス・ウェポンを再チャージし、即座に使用する。

← フライトフル・プレゼンス(標準; 遭遇毎) ◆[恐怖]

近接範囲・爆発 5; 目標は敵のみ; 対“意志”; 目標はこのドラゴンの次のターンが終了するまで朦朧状態になる。
後効果: 目標は攻撃ロールに -2 のペナルティを受ける(セーブ・終了)。

抵抗: [電撃] 15

ドワーフの巡視員 (雑魚)

中型・自然・人型

④ ウォーハンマー(標準; 無限回) ◆[武器]

対 AC ダメージ

✂ クロスボウ(標準; 無限回) ◆[武器]

遠隔 15/30; 対 AC ダメージ。目標が遮蔽を得ていない場合、ダメージ追加。

スタンド・ユア・グラウンド/踏ん張り

PHB p40 記載のドワーフの種族能力に同じ。

ウォーフォージド呪殺兵

中型・自然・人型(生ける人造)、星ウォーロック

④ ダガー(標準; 無限回)

対 AC; ダメージ。

✂ ダイア・レイディアンス/禍々しき光(標準; 無限回) ◆[恐怖]

遠隔 10; 対“頑健”ダメージ。目標が次の自ターンで使用者に近づくように移動したら目標は 1 回だけダメージを受ける。

ウォーフォージド・リゾルブ/WF の闘志(マイナー、重傷時; 遭遇毎)

呪殺兵は HP を得る。

ウォーロックの呪い マイナー; 無限回)

目標に呪いをかける。1 ラウンドに 1 回、呪いをかけた相手に追加ダメージを与える。

遭遇 D4: 悲嘆すべき未来

サテュロスの冬の子のドルイド

中型・フェイ・人型

⬇️ ゴア/角(標準; 無限回)

対 AC; ダメージ。目標は伏せ状態になる。

⬅️ スティッキィ・サウンド(標準; 遭遇毎; 重傷時に再チャージ)

近接範囲・爆発 10; 聴覚喪失状態のクリーチャーには無効; 対“意思”; [病気]ダメージ。; 目標は動けない状態になる(セーブ・終了)。

⬅️ ボーン・パイプス/骨製のパンパイプ(標準; 維持・標準; 無限回)

近接範囲・爆発 10; 聴覚喪失状態のクリーチャーには無効; サテュロスの冬の子のドルイドは自分の笛によって以下の曲のいずれか 1 つを演奏できる。

フェラル・オーヴァチュア/野生化の序曲: サテュロスの冬の子のドルイドの次ターンの終了時まで、効果範囲内のすべての味方は攻撃ロールへとダメージ・ロールへのボーナスを得る。

モーンニング・ディスコード/憂鬱な不協和音: 効果範囲内のすべてに対して、対“意思”; [病気]ダメージ。

ゲール

中型・自然・人型(アンデッド)

⬇️ クローズ/爪(標準; 無限回)

対 AC; ダメージ、目標は“動けない状態”になる(セーブ・終了)。

⬇️ グーリッシュ・バイト/ゲールの噛みつき(標準; 無限回)

目標は動けない状態(拘束状態に含まれる)か、朦朧状態か、気絶状態でなければならない; 対 AC; ダメージ、目標は朦朧状態になる(セーブ・終了)。

完全耐性: [毒]、[病気]; 抵抗[死霊]10; 脆弱性[光輝]5

ワイト

中型・自然・人型(アンデッド)

⬇️ クロウ/爪(標準; 無限回)◆[死霊]

対 AC; ダメージ、目標は回復回数を 1 回分失い(回復回数がすでに 0 の場合、回復力値分の HP を失う)、ワイトは 3 マスのシフトを行う。。

完全耐性: [毒]、[病気]; 抵抗[死霊]10; 脆弱性[光輝]5

フェーズ 5 : 全体説明 3

ビホルダーのちび目玉 (雑魚)

小型・異形・魔獣

④ バイト/噛みつき(標準; 無限回)

対 AC; ダメージ。

✂ セントラル・アイ/中央の目(標準; 無限回)

遠隔 5; 対“意志”; [恐怖]ダメージ。

ビホルダーの眼力使い

中型・異形・魔獣

④ バイト/噛みつき(標準; 無限回)

対 AC; ダメージ。

✂ セントラル・アイ/中央の目(マイナー; 無限回; ターン毎に 1 回)

遠隔 5; 下記の衝撃光線を用いる(射程が短い)。

✂ アイ・レイズ/目の光線発射(標準; 無限回)

ビホルダー眼力使いは以下のリストから選択した一つのレイを使用する(主に衝撃光線を使用)。このパワーの使用は機会攻撃を誘発しない。

炎の光線[火]: 遠隔 8; 対“反応” [火]ダメージ。

衝撃光線: 遠隔 8; 対“頑健”; [力場]ダメージ。目標を 1 マス横滑りする。

ビホルダーの魔眼使い

大型・異形・魔獣

アイズ of ビホルダー: オーラ 5; それぞれの敵のターン開始時にオーラ範囲内でビホルダーからの視線の通っていたら、ビホルダーはそのクリーチャーに対して下記の恐怖の光線を使用する。

アーティファクトを所持している PC は 1d6(4,5,6)で、この効果を受けない。

④ バイト/噛みつき(標準; 無限回)

対 AC; ダメージ。

✂ アイ・レイズ/目の光線発射(標準; 無限回)

魔眼使いは以下のリストから選択した一つのレイを使用する。このパワーの使用は機会攻撃を誘発しない。魔眼使いは恐怖の光線を多用する。

炎の光線[火]: 遠隔 8; 対“反応” [火]ダメージ。

恐怖の光線[恐怖]: 遠隔 8; 対“意志”; [恐怖]ダメージ。

目標を 2 マス横滑りさせる。

✂ アシディック・バースト/酸の爆発(初めて重傷になった時点、およびヒットポイントが 0 になった時)[酸]

近接範囲・爆発 2; 対“反応”; [酸]ダメージ。

“千眼の王”ベラシャラの化身

大型・異形・人型

④ テンタクル・ウィップ/触手の鞭(標準; 無限回)

間合い 2; 対 AC; ダメージ。継続的[毒]ダメージ 5(セーブ・終了)。

⑤ ゲイズ of アゴニー/苦悶の凝視(標準; 無限回、盲目時は不可)

近接範囲・爆発 10; 対 意志; [精神]ダメージ。

✂ ヒプノティック・ゲイズ/催眠の凝視(マイナー; 初めて重傷になった時点で再チャージ、盲目時不可)

近接範囲・爆発 8(範囲内の一体の敵); 対意志; 目標は支配状態(PHB277)になる(セーブ・終了)。

✂ アイ・シーフ/視力泥棒(マイナー; 初めて重傷になった時点で再チャージ)

近接範囲・爆発 10(範囲内の一体の敵); 対 頑健; 目標は盲目状態(PHB278)になる(セーブ・終了)。目標が盲目状態の間、化身は目標の目を通してものを見ることが出来る。また、目標を始点として、遠隔攻撃を使うことができる。

✂ リアリティ・リフト/現実の綻び(フリー、最初に重傷になった時)

近接範囲・爆発 2; 対反応; [精神]ダメージ。効果: ベラシャラの化身は 8 マス瞬間移動する。

リリース/解き放ち(フリー; 再チャージ)

ターン開始時に化身が有しているちび目玉の数が 4 体未満である場合、化身は 2 マス以内に 1 体のちび目玉を解き放つ。

むき出しの眼球

ベラシャラの化身の視力はちび目玉か、アイ・シーフで奪った視力に依存している。ちび目玉が 1 体もおらず、かつアイ・シーフで視力を奪っていない場合、盲目状態となる