

D&D GameDay“赤箱” プレイヤー提示用モンスターデータ一覧

VAN

注意！！

このシートには、D&D GameDay“赤箱”のDM向けデータが納められています。
DMでない方でD&D GameDay“赤箱”に参加される予定であれば、以降のページを見ないように
お願いいたします。

このシートは何か？

このデータ式は、モンスターデータのうちプレイヤーがモンスター知識判定に成功した際に知ることのできるパワーの一覧が記載されています。

何に使うのか？

このシートを印刷してプレイヤーに見せることで、DMがパワーを提示する際に声に出して読み上げる
必要がなくなります。

また、聞いてた人と聞いていなかった人で情報の齟齬ができてしまったり、DMに何度も聞き直される
という危険がなくなり、円滑なゲームプレイの一助となります。

使い方

- ①このシートを印刷する(モノクロでもカラーでもOK)
- ②敵毎に切り分けておく(一部共通のものがあるので注意)
- ③遭遇ごとに分けてクリップで留めておくか、シナリオの遭遇が記載されたページに挟んでおく
- ④モンスター知識判定で20以上が出たときに、このシートをプレイヤーに渡す

備考

- ・モンスター知識判定の結果が15以上の場合には、名前だけを言えばいいので特にシートを渡す必要はありません。
- ・モンスター知識判定の結果が25以上の場合には脆弱性、抵抗、完全耐性についても説明する必要がある
ありますが、モンスターのシートが複数にわたると煩雑になるため作成を避けています。
この場合には口頭で説明し、メモをとってもらってください。
- ・このシートには“雑魚”について特記しており、見ただけで分かるようになっています。
このような記載を好まない場合には、xlsx版を編集して使用してください。

ガードドレイク

小型・自然・野獣(爬虫類)

標準アクション

○近接: バイト／噛みつき◆無限回・基礎

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +7 対 AC

ヒット: 1d10+5ダメージ(味方から2マス以内にいるなら1d10+10)

オークの射手

中型・自然・人型

標準アクション

○近接: ハンドアックス([武器])◆無限回・基礎

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +11 対 AC

ヒット: 1d6+6ダメージ

○遠隔: ロングボウ([武器])◆無限回

攻撃: 遠隔・20/40(クリーチャー1体); +11 対 AC

ヒット: 1d10+6ダメージ、さらに対象を1マス押しやる。

○遠隔範囲: クラスタード・ヴォレー／束ね撃ち([武器])◆無限回

攻撃: 遠隔範囲・爆発1・20マス以内(爆発内のクリーチャー全て); +9 対 AC

ヒット: 1d10+6ダメージ

トリガー型のアクション

サヴェジ・ディマイズ／死に際の大暴れ◆遭遇毎

トリガー: このオークのヒット・ポイントが0になる。

効果(即応・割込): このオークは1回の標準アクションを行なう。

普通の山賊

中型・自然・人型(ヒューマン)

特徴

コンヴァット・アドヴァンテージ／戦術的優位

自分が戦術的優位を有している目標に対して1d6の追加ダメージ。

標準アクション

近接: メイス([武器])◆無限回・基礎

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +7 対 AC

ヒット: 1d8+5ダメージ、この山賊は1マスのシフトを行なう。

遠隔: ダガー([武器])◆無限回(4回／遭遇)・基礎

攻撃: 遠隔・5/10(クリーチャー1体); +7 対 AC

ヒット: 1d4+5ダメージ、この山賊は1マスのシフトを行なう。

近接: デイジング・ストライク／幻惑打撃([武器])◆この攻撃がミスしたら再チャージ

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +7 対 AC

ヒット: 1d8+5ダメージ。目標はこの山賊の次のターンの終了時まで幻惑状態となる。

効果: この山賊は1マスのシフトを行なう。

コボルドの穴潜り

小型・自然・人型(爬虫類) ★雑魚★

標準アクション

○近接: ジャヴェリン([武器])◆無限回・基礎

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +6 対 AC

ヒット: 4ダメージ。

○遠隔: ジャヴェリン([武器])◆無限回・基礎

攻撃: 遠隔・10/20(クリーチャー1体); +6 対 AC

ヒット: 4ダメージ。

マイナー・アクション

シフティ／素早いシフト◆無限回

効果: このコボルドは1マスのシフトを行なう。

トリガー型のアクション

ナロウ・エスケープ／危機を脱する◆無限回

トリガー: 近接範囲攻撃または遠隔範囲攻撃が、このコボルドにヒットまたはミスする。

効果(即応・割込): このコボルドはセーヴィング・スローを行なう。

成功したなら、3マスのシフトを行なう。

コボルドのスリング兵

小型・自然・人型(爬虫類)

標準アクション

○近接: ダガー([武器])◆無限回・基礎

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +8 対 AC

ヒット: 1d4+3ダメージ。

○遠隔: スリング([武器])◆無限回

攻撃: 遠隔・10/20(クリーチャー1体); +8 対 AC

ヒット: 1d6+5ダメージ。

○遠隔: スペシャル・ショット／特殊な矢弾([武器])◆無限回(1遭遇に3回まで)

攻撃: 遠隔・10/20(クリーチャー1体); +8 対 AC

ヒット: 1d10+5ダメージ。さらに加えて以下の効果1つ(1d6をロールする)

1～2: スティंकポット／悪臭弾: 目標は攻撃ロールに-2のペナルティ(セーブ・終了)。

3～4: ファイアーポット／火炎弾([火]): 目標は継続的[火]ダメージ2(セーブ・終了)。

5～6: グルーポット／粘着弾: 目標は“動けない状態”になる(セーブ・終了)。

マイナー・アクション

シフティ／素早いシフト◆無限回

効果: このコボルドは1マスのシフトを行なう。

歴戦のオーク

中型・自然・人型

標準アクション

近接: ハンドアックス([武器])◆無限回・基礎

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +8 対 AC

ヒット: 1d10+5ダメージ、突撃時には1d10+10ダメージ。

遠隔: ハンドアックス([武器])◆無限回(4回／遭遇)・基礎

攻撃: 遠隔・5/10(クリーチャー1体); +8 対 AC

ヒット: 1d10+5ダメージ。

近接: ハッキング・フレンジー／切り刻む狂乱([武器])◆再チャージ⑤⑥

攻撃: 近接範囲・爆発1(爆発内のクリーチャー全て); +6 対 AC

ヒット: 1d8+10ダメージ。目標は歴戦のオークの次のターンの終了までマークされる。

効果: このオークは次の自分のターンの終了まで攻撃するものに戦術的優位を与える。

トリガー型のアクション

サヴェジ・ディマイズ／死に際の大暴れ◆遭遇毎

トリガー: このオークのヒット・ポイントが0になる。

効果(即応・割込): このオークは1回の標準アクションを行なう。

オークの蛮族

中型・自然・人型 ★雑魚★

標準アクション

近接: ハンドアックス([武器]) ◆無限回・基礎

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +9 対 AC

ヒット: 8ダメージ、突撃時には12ダメージ。

遠隔: ハンドアックス([武器]) ◆無限回(4回／遭遇)・基礎

攻撃: 遠隔・5/10(クリーチャー1体); +9 対 AC

ヒット: 6ダメージ。

トリガー型のアクション

サヴェジ・ディマイズ／死に際の大暴れ ◆遭遇毎

トリガー: このオークのヒット・ポイントが0になる。

効果(即応・割込): このオークは1回の標準アクションを行なう。

オークの射手は第一遭遇のものと同じ

町の衛兵

中型・自然・人型(ヒューマン)

標準アクション

近接: ハルバード([武器]) ◆無限回・基礎

攻撃: 近接・2(クリーチャー1体); +8 対 AC

ヒット: 1d10+5ダメージ、目標はこの衛兵の次のターンの終了まで“マーク”される。

遠隔: クロスボウ([武器]) ◆無限回・基礎

攻撃: 遠隔・15/30(クリーチャー1体); +8 対 AC

ヒット: 1d8+5ダメージ。

近接: パワフル・ストライク／力強い打撃([武器]) ◆再チャージ⑤⑥

攻撃: 近接・2(クリーチャー1体); +8 対 AC

ヒット: 2d10+5ダメージ、目標は倒れて伏せ状態になる。

トリガー型のアクション

近接: インターシーディング・ストライク／割込打撃([武器]) ◆無限回

トリガー: この衛兵にマークされているクリーチャーがこの衛兵を目標にしない攻撃を行なう

効果(即応・割込): 近接・2(トリガーとなったクリーチャー); +8 対 AC

ヒット: 1d10+5ダメージ。

ミス: 半減ダメージ。

ぼんこつスケルトン

中型・自然・自律体(アンデッド) ★雑魚★

標準アクション

近接:ロングソード([武器])◆無限回・基礎

効果:このスケルトンは攻撃の前に1マスのシフトを行なう。

攻撃:近接・1(クリーチャー1体);+6 対 AC

ヒット:4ダメージ。

遠隔:ショートボウ([武器])◆無限回・基礎

攻撃:遠隔・15/30(クリーチャー1体);+6 対 AC

ヒット:4ダメージ。

スケルトン

中型・自然・自律体(アンデッド)

特徴

スピード・オヴ・ザ・デッド／死者の素早さ

スケルトンは機会攻撃を行なう際に、攻撃ロールに+2のボーナスを得、+1d6の追加ダメージを得る。

標準アクション

近接:ロングソード([武器])◆無限回・基礎

攻撃:近接・1(クリーチャー1体);+8 対 AC

ヒット:1d8+5ダメージ、目標はこの衛兵の次のターンの終了まで“マーク”される。

つかみかかるゾンビ

中型・自然・自律体(アンデッド)

特徴

ゾンビ・ウィークネス／ゾンビの弱点

ゾンビに対するクリティカル・ヒットは、即座にそのヒット・ポイントを0に減少させる。

ゾンビ・リジューヴェネイション／ゾンビの蘇生

クリティカル・ヒットによってヒット・ポイントが0になったのでない限り、ヒット・ポイントが0になったゾンビは次のターン終了時にヒット・ポイント1で起き上がる。

ゾンビの死体にダメージを与えることで、この能力を抑止しゾンビを破壊できる。

標準アクション

近接:スラム／叩きつけ◆無限回・基礎

攻撃:近接・1(クリーチャー1体);+6 対 AC

ヒット:1d12+3ダメージ(つかんだ相手に対していは1d12+8ダメージ)

近接:ゾンビ・グラスプ／ゾンビのわしづかみ◆無限回

攻撃:近接・1(クリーチャー1体);+4 対 “反応”

ヒット:目標はつかまれる(脱出難易度14)。

ブライトボーン フレージリング・ブラック・ドラゴン

大型・自然・魔獣(ドラゴン)

特徴

アクアティック／水棲

このドラゴンは水中で呼吸できる。水中での戦闘において、“アクアティック／水棲”の能力を持たないクリーチャーに対して、攻撃ロールに+2のボーナスを得る。

標準アクション

近接: バイト／噛みつき([酸]) ◆無限回・基礎

攻撃: 近接・2(クリーチャー1体); +7 対 AC

ヒット: 1d8+6ダメージ(このドラゴンが目標に対して戦術的優位を得ているなら1d8+10)、加えて[酸]ダメージ5。

近接: クロー／爪 ◆無限回

攻撃: 近接・2(クリーチャー1体または2体); +7 対 AC。この攻撃を2つの異なる目標に対して1回ずつ行うか、1つの目標に対して2回行なうかを選択できる。

ヒット: 1d6+6ダメージ。

近接範囲: プレス・ウェポン／プレス攻撃([酸]) ◆再チャージ⑤⑥

攻撃: 近接範囲・噴射5(範囲内のクリーチャーすべて); +5 対 “反応”

ヒット: 1d10+4[酸]ダメージ、および継続的[酸]ダメージ5(セーブ・終了)。

ミス: 半減ダメージ。

近接範囲: シュラウド・オヴ・グルーム／まといつく憂鬱 ◆遭遇毎

効果: 近接範囲・爆発5(範囲内のクリーチャーすべて); 爆発の範囲内にいる全ての敵は、この遭遇の終了時まで“[酸]に対する脆弱性5”と攻撃ロールへのペナルティー2を被る。さらに、このドラゴンはシュラウド・オヴ・グルームの効果を受けている目標に対して戦術的優位を得る。

敵は、自分自身もしくは隣接する仲間1体に対して、標準アクションを使用して〈治療〉判定(難易度8)を行なうことができ、成功すればこの効果を終了できる。

トリガー型のアクション

アシディック・ブラッド／強酸の血潮([酸]) ◆無限回

トリガー: このドラゴンが重傷であるときにダメージを受ける

効果(フリー・アクション): 隣接している全てのクリーチャーに[酸]ダメージ5。

ブラディッド・プレス／重傷時プレス攻撃 ◆遭遇毎

トリガー: このドラゴンが初めて重傷状態になる

効果(フリー・アクション): プレス・ウェポンを再チャージし、ただちにこれを使用する。

ホブゴブリンの親衛隊

中型・自然・人型

標準アクション

近接: フレイル([武器]) ◆無限回・基礎

攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +8 対 AC

ヒット: 1d8+5ダメージ、目標はこの衛兵の次のターンの終了まで“マーク”される。

移動アクション

ファランクス・ムーヴメント／密集型陣形移動 ◆無限回

効果: このホブゴブリン、及びこのホブゴブリンに隣接している全ての味方は、1回のフリー・アクションとして1マスのシフトを行える。ただしこの追加のシフトでホブゴブリンから隣接していないマスへ移動することはできない。

トリガー型のアクション

シェア・シールド／庇う盾 ◆無限回

トリガー: 隣接している味方にACもしくは反応防御値への攻撃がヒットする

効果(即応・割込): その味方はトリガーを発生させた攻撃に対し、ACおよび反応防御値に+2のボーナスを得る。

オークの蛮族: 遭遇3と同様。