NPC Codex

Iconic Characters

(1Level,7Level)

(5LV:Dawn of the Scarlet Sun)

このドキュメントは Paizo 社が公表している Pathfinder Roleplaying Game Reference Document(PRD)(http://paizo.com/pathfinderRPG/prd/) を日本語訳した prdj @ ウィキ (http://www29.atwiki.jp/prdj/) を PDF 化したものです。
このドキュメントの作成は shiga(志賀 努 @Oita Evil Spirit) が行いました。(http://www.pipu.net)(estspp@gmail.com)
[2013/10/30]

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Roleplaying Game Reference Document. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Author: Paizo Publishing, LLC.

Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game NPC Codex. © 2012, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jesse Benner, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Alex Greenshields, Rob McCreary, Mark Moreland, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Patrick Renie, Sean K Reynolds, and Russ Taylor.

アミリ 脅威度 1 Amiri

経験点 400

人間のバーバリアン 1 レベル

CN ／中型サイズの人型生物（人間）

イニシアチブ ＋ 1；**感覚**〈知覚〉＋ 5

防御

AC 15、接触 11、立ちすくみ状態 14（＋ 4 鎧、＋ 1【敏】）

hp 15（1d12 ＋ 3）

頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 1、**意志** ＋ 1

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 大型用バスタード・ソード＝＋ 3（2d8 ＋ 6 ／ 19 ～ 20）

遠隔 ショートボウ＝＋ 2（1d6 ／× 3）

特殊攻撃 激怒（6 ラウンド／日）

戦術

戦闘中 アミリ counts on her high Strength and the sheer size of her blade to defeat foes, knowing that her attacks are less accurate because of the sword's size. When she has difficulty hitting a target, needs to deal even more damage, or needs the extra boost to her Constitution, Amiri rages and uses Power Attack to bring enemies to their knees.

激怒中のデータ 激怒している間、アミリのデータは AC 13; hp 17; **頑健** ＋ 6、**意志** ＋ 3; 近接 大型用バスタード・ソード＝＋ 5（2d8 ＋ 9 ／ 19 ～ 20）; **CMB** ＋ 7; 技能〈登攀〉＋ 7。

一般データ

【筋】18、【敏】13、【耐】14、【知】10、【判】12、【魅】10

基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 5；**CMD** 16

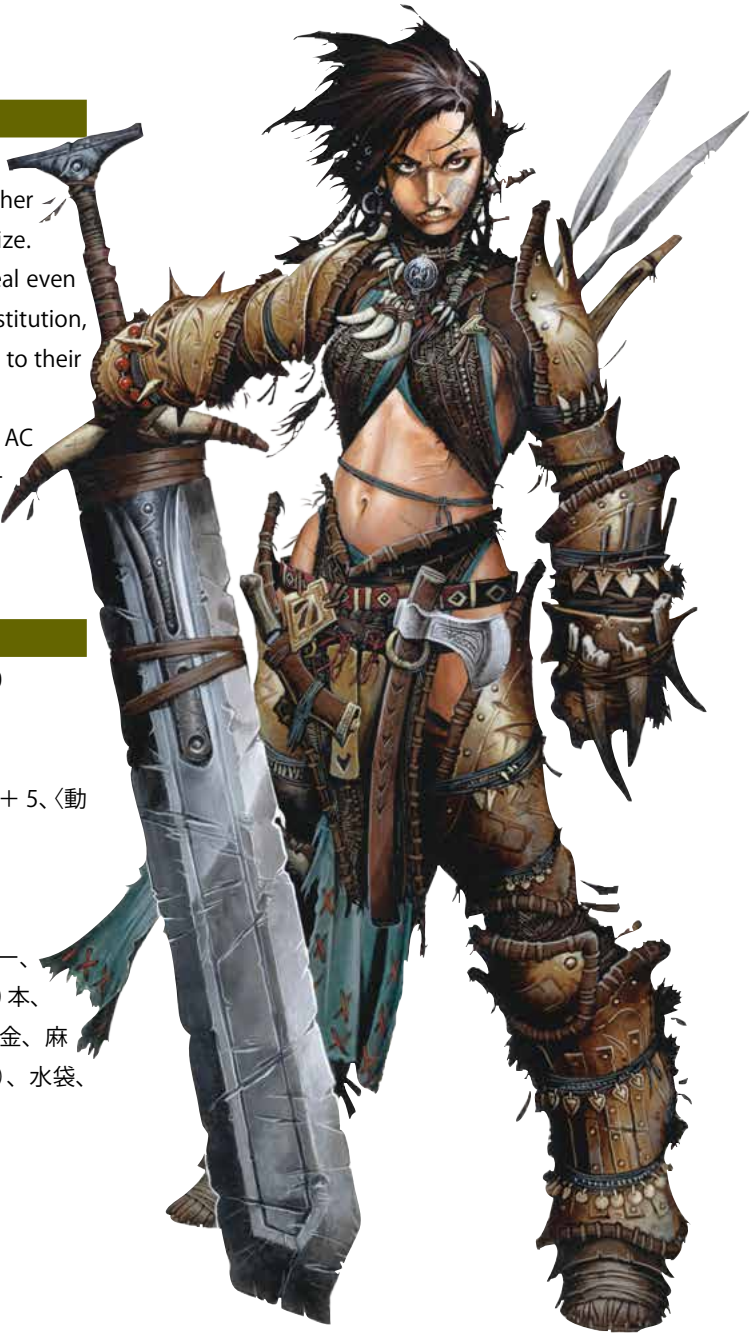
特技《強打》、《特殊武器習熟：バスタード・ソード》

技能〈威圧〉＋ 4、〈生存〉＋ 5、〈知覚〉＋ 5、〈登攀〉＋ 5、〈動物使い〉＋ 4

言語 共通語

その他の特殊能力 高速移動

戦闘用装備 酸のビン；**その他の装備** ハイド・アーマー、大型用バスタード・ソード、ショートボウとアロー 20 本、背負い袋、携帯用寝具、まきびし、火打ち石と打ち金、麻のロープ（50ft.）、シャベル、松明（5）、保存食（4）、水袋、5gp



アミリ 脅威度 7 Amiri

経験点 3,200

人間のバーバリアン 7 レベル

CN ／中型サイズの人型生物（人間）

イニシアチブ ＋ 2；**感覚**〈知覚〉＋ 11

防御

AC 19、接触 11、立ちすくみ状態 17（＋ 7 鎧、＋ 1 反発、＋ 2【敏】、＋ 1 外皮、－ 2 激怒）

hp 86（7d12 ＋ 35）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 5

防御的能力 直感回避強化、罠感知＋ 2；**DR** 1 ／—

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 ＋ 2 大型用バスタード・ソード ＝＋ 15 ／＋ 10（2d8 ＋ 12 ／ 19 ～ 20）

遠隔 高品質のロングボウ＝＋ 10 ／＋ 5（1d8 ／× 3）

特殊攻撃 激怒（18 ラウンド／日）、激怒パワー（慎重なる構え［近接に対し＋ 2 回避］、力任せの一打＋ 2、驚異的精度＋ 2）

戦術

戦闘中 アミリは、戦闘時はいつも激怒し、遠距離より攻撃することよりも敵の眼前で戦うことを好む。機会が訪れるごとに《強打》および《薙ぎ払い》を使用するが、if she has difficulty hitting a target that particularly infuriates her, she either forgoes the extra damage and uses 力任せの一打 to make up the shortfall, or combines her《強打》with 驚異的精度 to keep her chance to hit high. She bull rushes foes into positions where they can be flanked.

基本データ 激怒していない、アミリのデータは AC 21；ｈｐ 72；**頑健** ＋ 7、**意志** ＋ 3；近接 ＋ 2 大型用バスタード・ソード ＝＋ 13 ／＋ 8（2d8 ＋ 9 ／ 19 ～ 20）；【筋】20、【耐】14；**CMB** ＋ 12（突き飛ばし＋ 14）、**CMD** 25；技能〈登攀〉＋ 13、〈水泳〉＋ 11。

一般データ

【筋】24、【敏】14、【耐】18、【知】10、【判】12、【魅】10

基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 14（突き飛ばし＋ 16）；**CMD** 27（突き飛ばしに対して 29）

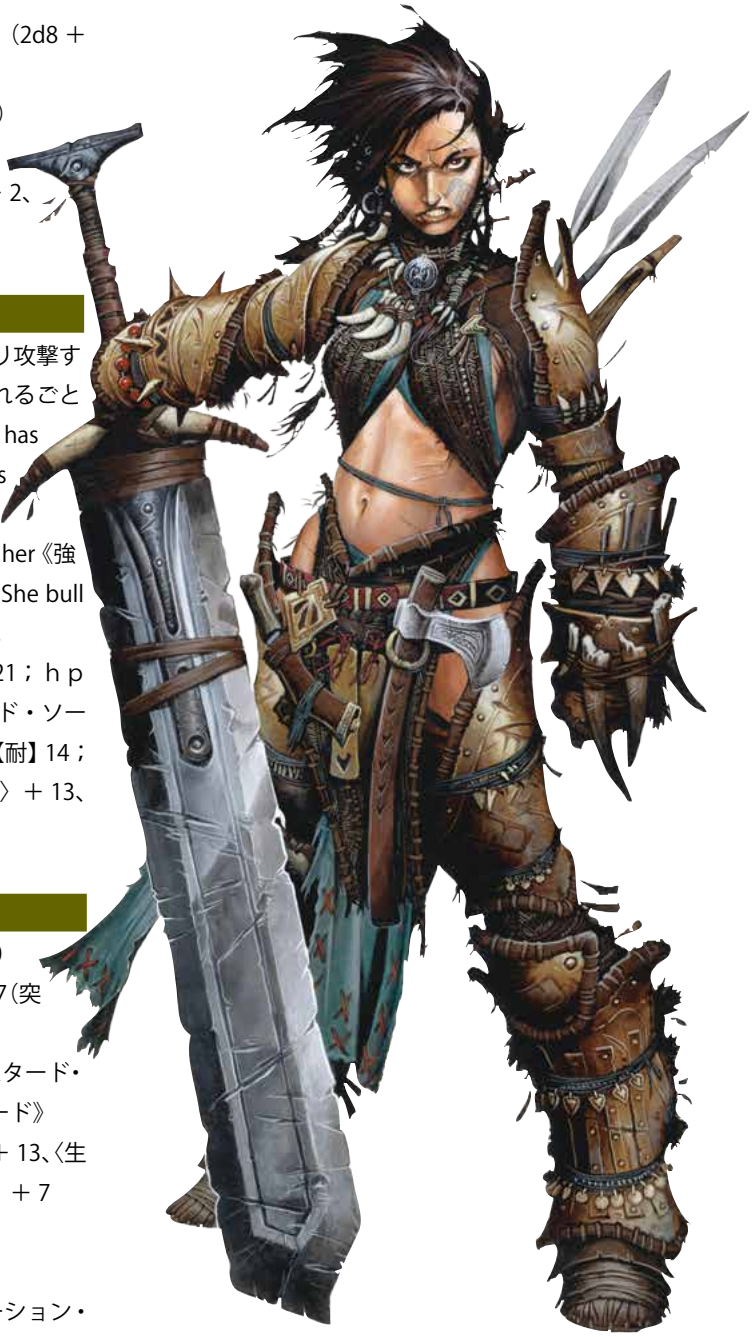
特技《強打》、《突き飛ばし強化》、《特殊武器習熟：バスタード・ソード》、《薙ぎ払い》、《武器熟練：バスタード・ソード》

技能〈威圧〉＋ 10、〈軽業〉＋ 0（跳躍時＋ 9）、〈水泳〉＋ 13、〈生存〉＋ 9、〈知覚〉＋ 11、〈登攀〉＋ 15、〈動物使い〉＋ 7

言語 共通語

その他の特殊能力 高速移動

戦闘用装備 ジャヴェリン・オヴ・ライトニング、ポーション・オヴ・キュア・シリアス・ウーンズ（2）、ポーション・オヴ・ディレイ・ポイズン、ポーション・オヴ・フライ、ポーション・オヴ・レッサー・レストレーション、酸ビン；**その他の装備** ＋ 3 ハイド・アーマー、＋ 2 大型用バスタード・ソード、高品質のロングボウとアロー 20 本、アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー＋ 1、ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレンクス＋ 2、リング・オヴ・ジャンピング、リング・オヴ・プロテクション＋ 1、背負い袋、携帯用寝具、まきびし、火打ち石と打ち金、麻のロープ（50ft.）、シャベル、松明（5）、保存食（4）、水袋、220gp



ヴァレロス 脅威度 1 Valeros

経験点 400

人間のファイター 1

NG ／中型サイズの人型生物（人間）

イニシアチブ ＋ 2；**感覚**〈知覚〉＋ 0

防御

AC 17、接触 12、立ちすくみ状態 15（＋ 5 鎧、＋ 2【敏】）

hp 16（1d10 ＋ 6）

頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 0

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 ロングソード＝＋ 3（1d8 ＋ 3 ／ 19 ～ 20）、ショート・ソード＝＋ 2（1d6 ＋ 1 ／ 19 ～ 20）またはロングソード＝＋ 5（1d8 ＋ 3 ／ 19 ～ 20）

遠隔 ショートボウ＝＋ 3（1d6 ／× 3）

戦術

戦闘中 Valeros always attempts to attack with both his ロングソード and ショート・ソード each round. He uses the ロングソード alone if he cannot take a full attack action or has difficulty hitting a target when wielding two weapons.

一般データ

【筋】16、【敏】15、【耐】14、【知】12、【判】10、【魅】11

基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 4；**CMD** 16

特技《追加 hp》、《二刀流》、《武器熟練：ロングソード》

技能〈騎乗〉＋ 2、〈水泳〉＋ 3、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 5、〈登攀〉＋ 3

言語 共通語、ゴブリン語

戦闘用装備 酸のビン、錬金術師の火；**その他の装備** スケイル・メイル、ロングソード、ショート・ソード、ショートボウとアロー 20 本、スローイング・アックス、背負い袋、携帯用寝具、まきびし、かなてこ、火打ち石と打ち金、ひっかけ鉤、麻のロープ（50ft.）、発煙棒、ジョッキ、松明（4）、保存食（5）、水袋、10gp

ヴァレロス

男性の人間ファイター 5
NG 中型の人型生物（人間）

イニシアチブ＋ 3；**感覚**〈知覚〉＋ 7

防御

AC22、接触 13、立ちすくみ 19（＋ 7 鎧、＋ 3【敏】、＋ 1 回避、＋ 1 盾）
hp47（5d10 ＋ 15）
頑健＋ 6、**反応**＋ 4、**意志**＋ 1；＋ 1 対［恐怖］
防御的能力武勇＋ 1

攻撃

移動速度 30ft.
近接＋ 1 ロングソード＋ 9（1d8 ＋ 7 ／ 19 ～ 20）、高品質ショート・ソード＋ 7（1d6 ＋ 1 ／ 19 ～ 20）
遠隔高品質コンポジット・ロングボウ＋ 9（1d8 ＋ 3 ／× 3）
特殊攻撃武器修練（長剣＋ 1）

一般データ

【筋】16、【敏】16、【耐】14、【知】13、【判】8、【魅】10
基本攻撃＋ 5；**CMB** ＋ 8；**CMD**21
特技《攻防一体》、《強打》、《技能熟練：知覚》、《二刀の守り》、《二刀流》、《武器熟練：ロングソード》、《武器開眼：ロングソード》
技能〈威圧〉＋ 8、〈知識：地域〉＋ 6、〈知覚〉＋ 7、〈隠密〉＋ 6
言語共通語、ヴァリシア語
SQ 鎧修練 1
戦闘用装着品ポーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ（2）；他の装着品＋ 1 ブレストプレート、＋ 1 ロングソード、高品質ショート・ソード、高品質コンポジット・ロングボウと 20 アロー、アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー＋ 1、ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレンクス＋ 2、お守りのタンカード、25gp

ヴァレロスの改造 (Dawn of the Scarlet Sun)

自分のキャラクターとしてヴァレロスを使うプレイヤーは以下の選択肢の 1 つを選んで彼の経験を改造する助けにして良い。

戦闘狂：時にヴァレロスは戦いの流れの中での主力打者となることがあり、信じられない速度で行動できる。この冒険の間に 2 回、ヴァレロスがそのラウンドに攻撃の全てを行った後、彼は追加で 1 回の攻撃を、通常の攻撃ボーナスを使ってロングソードで行って良い。

仲間への恩恵：その軽薄さと頻繁な皮肉にも関わらず、ヴァレロスは仲間のためならほぼあらゆる犠牲を厭わない真の友である。この冒険の間に 1 回、隣接する仲間が攻撃に撃たれた時、ヴァレロスはそのダメージの全てを受けることでその仲間がダメージを受けるのを防げる。

説明 (Dawn of the Scarlet Sun)

アンドーランの田舎の農夫の息子として生まれたヴァレロスは若い頃冒険者を夢見て育った。ここ数年間、彼は冒険を求め、様々な地で 1 ダースの異なる雇用主の元で肉体労働をしてきた。若い爛漫さが抜けると、熟練の戦士の傷と決心が取って代わった。

密かに鋭い機知を持っているが、ヴァレロスは最も単純で真っ直ぐな問題解決方法を好む。気高い心を持つが、彼はそれを疲労と時に鈍感な態度の中に隠し、時折「夕に酒を浴びるように呑み夜に友と歓談する」以上に 1 日の冒険を終わらせる良い方法はない と主張する。

ヴァレロス 脅威度 7 Valeros

経験点 3,200

人間のファイター 7

NG ／中型サイズの人型生物（人間）

イニシアチブ ＋ 7；**感覚**〈知覚〉＋ 0

防御

AC 24、接触 15、立ちすくみ状態 20（＋ 7 鎧、＋ 1 反発、＋ 3【敏】、＋ 1 回避、＋ 1 外皮、＋ 1 盾）

hp 71（7d10 ＋ 28）

頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 3；恐怖に対して＋ 2

防御的能力 武勇＋ 2

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ＋ 2 ロングソード ＝＋ 13 ／＋ 8（1d8 ＋ 9 ／ 19 ～ 20）、＋ 1 ショート・ソード ＝＋ 10（1d6 ＋ 5 ／ 19 ～ 20）または ＋ 2 ロングソード ＝＋ 15 ／＋ 10（1d8 ＋ 9 ／ 19 ～ 20）

遠隔 高品質のショートボウ＝＋ 11 ／＋ 6（1d6 ／× 3）

特殊攻撃 武器訓練（長剣＋ 1）

戦術

戦闘中 Valeros always attempts to attack with both his ロングソード and ショート・ソード each round. He uses the ロングソード alone if he cannot take a full attack action. Unless he absolutely must wield a weapon in two hands to gain the additional damage potential, he wields both swords to take advantage of his Two-Weapon Defense feat.

一般データ

【筋】18、【敏】16、【耐】14、【知】12、【判】10、【魅】11

基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 11；**CMD** 26

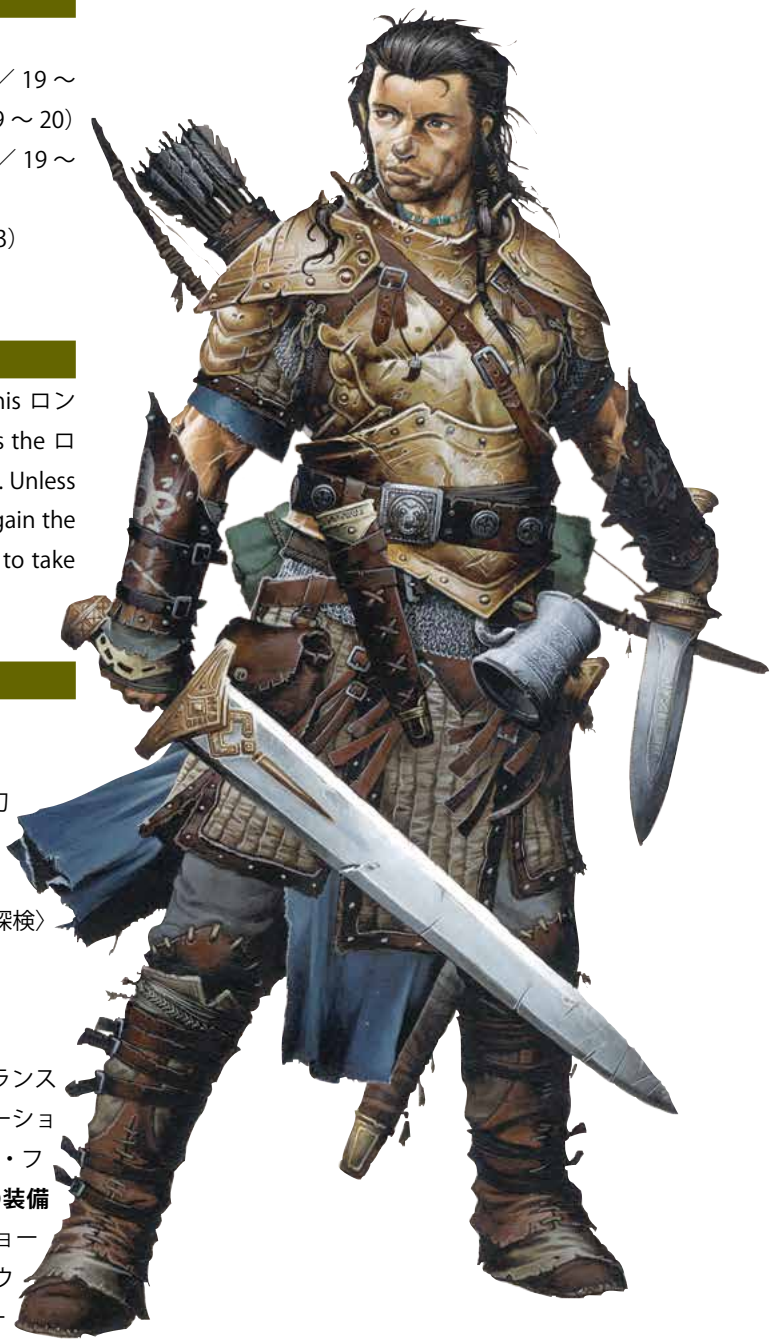
特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《追加 hp》、《二刀の守り》、《二重斬り》、《二刀流》、《武器開眼：ロングソード》、《武器熟練：ロングソード》、《迎え討ち》

技能〈騎乗〉＋ 12、〈水泳〉＋ 13、〈知識：ダンジョン探検〉＋ 11、〈登攀〉＋ 13

言語 共通語、ゴブリン語

その他の特殊能力 鎧修練 2

戦闘用装備 ポーション・オヴ・ベアズ・エンデュアランス、ポーション・オヴ・キュア・シリアス・ウーンズ、ポーション・オヴ・エンラージ・パースン、ポーション・オヴ・フライ、酸ビン、錬金術師の火（2）、聖水；**その他の装備** ＋ 1 ブレストプレート、＋ 2 ロングソード、＋ 1 ショート・ソード、ヘヴィ・メイス、高品質のショートボウとアロー 20 本、アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー＋ 1、ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレンクス＋ 2、クローク・オヴ・レジスタンス＋ 1、リング・オヴ・プロテクション＋ 1、耐毒剤、背負い袋、携帯用寝具、かなてこ、消えずの松明、ひっかけ鉤、麻のロープ（50ft.）、ジョッキ、保存食（2）、水袋、88gp



エズレン 脅威度 1 Ezren

経験点 400

人間のウィザード 1 レベル

N ／中型サイズの人型生物（人間）

イニシアチブ ＋ 2；**感覚**〈知覚〉＋ 1

防御

AC 16、接触 12、立ちすくみ状態 14（＋ 4 鎧、＋ 2【敏】）

hp 8（1d6 ＋ 2）

頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 3

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 高品質のケイン＝＋ 1（1d6）またはダガー＝＋ 0（1d4 ／ 19 ～ 20）

遠隔 ライト・クロスボウ＝＋ 2（1d8 ／ 19 ～ 20）

特殊攻撃 徒弟の手（7 回／日）

準備しているウィザード呪文（術者レベル 1 レベル；精神集中 ＋ 5）

1 レベル：バーニング・ハンズ（DC15）、マジック・ミサイル

0 レベル（回数無制限）：アシッド・スプラッシュ 、ディテクト・マジック 、ライト

戦術

戦闘前 エズレンは、遭遇が始まる前に、メイジ・アーマー を発動するために絆の品を使用する。

戦　闘　中 Ezren uses his attack spells in conjunction with his hand of the apprentice special attack to eliminate threats against him and his companions.

基本データ メイジ・アーマー を除いた、エズレンのデータは AC 12、接触 12、立ちすくみ 10。

一般データ

【筋】10、【敏】14、【耐】13、【知】18、【判】12、【魅】10

基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 0；**CMD** 12

特技《**頑健**無比》、《戦闘発動》、《巻物作成》

技能〈鑑定〉＋ 8、〈言語学〉＋ 8、〈知識：神秘学、歴史、自然、次元界〉＋ 8、〈呪文学〉＋ 8

言語 オシーリオン語、共通語、ゴブリン語、地獄語、地界語、竜語

その他の特殊能力 秘術の絆（ケイン（ステッキ））

装備 ダガー、ライト・クロスボウとボルト 10 本、高品質のケイン（ステッキ）（クラブとして扱う）、背負い袋、巻物入れ、呪文構成要素ポーチ、呪文書（**準備しているすべての呪文**に加えて全ての 0 レベル呪文を含む；1 レベル：カラー・スプレー 、エクスペディシャス・リトリート 、グリース 、メイジ・アーマー 、プロテクション・フロム・イーヴル 、シールド 、および スリープ）、9gp

エズレン

男性で中年の人間ウィザード 5
NG 中型の人型生物（人間）

イニシアチブ＋ 4；**感覚**〈知覚〉＋ 9

防御

AC12、接触 11、立ちすくみ 12（＋ 1 反発、＋ 1 外皮）
hp30（5d6 ＋ 10）
頑健＋ 5、**反応**＋ 2、**意志**＋ 7

攻撃

移動速度 30ft.
近接ケイン＋ 2（1d6）
遠隔ライト・クロスボウ＋ 2（1d8 ／ 19 ～ 20）
特殊攻撃徒弟の手（8 ／日）

ウィザード準備呪文（CL5、精神集中＋ 10）
3 レベル―ディスペル・マジック、ファイアーボール（DC18）
2 レベル―アシッド・アロー、インヴィジビリティ、スコーチング・レイ
1 レベル―チャーム・パースン（DC16）、グリース（DC16）、メイジ・アーマー、プロテクション・フロム・イーヴル、シールド
0 レベル（回数無制限）―ディテクト・マジック、ライト、メイジ・ハンド、プレスティディジテイション

一般データ

【筋】11、【敏】10、【耐】12、【知】20、【判】15、【魅】9
基本攻撃＋ 2；**CMB** ＋ 2；**CMD**13
特技《鋭敏**感覚**》、《戦闘発動》、《ワンド作成》、《**頑健**無比》、《イニシアチブ強化》、《巻物作成》、《抵抗破り》
技能〈知識：神秘学〉＋ 13、〈知識：歴史〉＋ 13、〈知識：地域〉＋ 13、〈知識：次元界〉＋ 13、〈知識：宗教〉＋ 13、〈知覚〉＋ 9、〈真意看破〉＋ 9、〈呪文学〉＋ 13
言語奈落、共通語、竜語、ドワーフ語、エルフ語、ヴァリシア語
SQ 秘術の絆（スニークという名前のウィーゼル）
戦闘用装着品ワンド・オヴ・マジック・ミサイル（CL5、19 チャージ）；他の装着品クラブ、ライト・クロスボウとボルト 20 本、アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー＋ 1、クローク・オヴ・レジスタンス＋ 1、ヘッドバンド・オヴ・ヴァスト・インテリジェンス＋ 2、リング・オヴ・プロテクション＋ 1、40gp

エズレンの改造 (Dawn of the Scarlet Sun)

自分のキャラクターとしてエズレンを使うプレイヤーは以下の選択肢を彼の経験を改造する助けとして持つ。

秘術の即応：エズレンは以下の巻物のうち 1 枚を持って冒険を開始する：スクロール・オヴ・コマンド・アンデッド、スクロール・オヴ・グリッターダスト、あるいはスクロール・オヴ・レジスト・エナジー。

説明 (Dawn of the Scarlet Sun)

エズレンの喜ばしい安全な生活が変わったのは父がアーバダー――秩序、都市、そして富の神――の教会で異端の咎を負わされた時だった。エズレンは父の汚名を雪ごうと行動したが、彼が父の罪の証明を発見した時、彼は家族を捨て世界へと旅立った。彼は自然とウィザードになり、時折冒険仲間と宗教の価値について論じるが、その減じた諧謔の感性によって時に相棒の冗談の突っ込み役になることがあり、エズレンの人生経験と鋭敏な機知は通常より若い旅仲間にとって極めて価値のあるものとなっている。

エズレン 脅威度 7 Ezren

経験点 3,200

人間のウィザード 7 レベル

N ／中型サイズの人型生物（人間）

イニシアチブ ＋ 2；**感覚**〈知覚〉＋ 1

防御

AC 23、接触 14、立ちすくみ状態 21（＋ 4 鎧、＋ 2 反発、＋ 2【敏】、＋ 1 外皮、＋ 4 盾）

hp 55（7d6 ＋ 28）

頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 8

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ＋ 1 ケイン ＝＋ 4（1d6 ＋ 1）またはダガー＝＋ 3（1d4 ／ 19 ～ 20）

遠隔 高品質のライト・クロスボウ＝＋ 6（1d8 ／ 19 ～ 20）

特殊攻撃 徒弟の手（8 回／日）

準備しているウィザード呪文（術者レベル 7 レベル；精神集中 ＋ 12）

4 レベル：シャウト（DC20）、ディメンジョン・ドア

3 レベル：ディスペル・マジック、ファイアーボール（DC19）、ヘイスト

2 レベル：グリッターダスト（DC17）、スコーチング・レイ、スパイダー・クライム、ノック

1 レベル：エクスペディシャス・リトリート、オブスキュアリング・ミスト、シールド、バーニング・ハンズ（DC17）、マジック・ミサイル、メイジ・アーマー

0 レベル（回数無制限）：アシッド・スプラッシュ、ディテクト・マジック、メイジ・ハンド、ライト

戦術

戦闘前 エズレンは、遭遇が始まる前に メイジ・アーマー および シールド を発動する。

戦 闘 中 Ezren uses his attack spells in conjunction with his hand of the apprentice special attack to eliminate threats against him and his companions.

基本データ メイジ・アーマー および シールド を除いた、エズレンのデータは AC 15、接触 14、立ちすくみ 13。

一般データ

【筋】10、【敏】14、【耐】14、【知】20、【判】12、【魅】10

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 3；**CMD** 17

特技《**頑健**無比》、《呪文熟練：力術》、《戦闘発動》、《追加 hp》、《抵抗破り》、《巻物作成》、《魔法の武器防具作成》

技能〈鑑定〉＋ 15、〈言語学〉＋ 15、〈知識：神秘学、歴史、自然、次元界〉＋ 15、〈呪文学〉＋ 15、〈飛行〉＋ 12

言語 エルフ語、オシーリオン語、火界語、共通語、巨人語、ケレッシュ語、ゴブリン語、地獄語、地界語、地下共通語、天上語、奈落語、竜語

その他の特殊能力 秘術の絆（ケイン（ステッキ））

戦闘用装備 ポーション・オヴ・キャッツ・グレイス、ポーション・オヴ・キュア・モデレット・ウーンズ、ポーション・オヴ・フライ、ポーション・オヴ・タンズ、スクロール・オヴ・ブラー、スクロール・オヴ・チャーム・パースン、スクロール・オヴ・マジック・ウェポン、ワンド・オヴ・マジック・ミサイル（50 チャージ）；**その他の装備** ＋ 1 ケイン（ステッキ）（クラブとして扱う）、ダガー、高品質のライト・クロスボウとボルト 10 本、アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー＋ 1、クローク・オヴ・レジスタンス＋ 2、ヘッドバンド・オヴ・ヴァスト・インテリジェンス＋ 2、パール・オヴ・パワー（1st）、リング・オヴ・プロテクション＋ 2、背負い袋、巻物入れ、呪文構成要素ポーチ、呪文書（**準備している全ての呪文**と全ての 0 レベル呪文を含む；1 レベル：チャーム・パースン、カラー・スプレー、グリース、プロテクション・フロム・イーヴル、スリープ；2 レベル：アシッド・アロー、ベアズ・エンデュアランス；3 レベル：フライ、ライトニング・ボルト）、89gp

キラ 脅威度 1 Kyra

経験点 400

人間のクレリック 1 レベル

NG ／中型サイズの人型生物（人間）

イニシアチブ ＋ 0；**感覚**〈知覚〉＋ 3

防御

AC 16、接触 12、立ちすくみ状態 16（＋ 4 鎧、＋ 2 反発）

hp 13（1d8 ＋ 5）

頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 0、**意志** ＋ 5

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 シミター＝＋ 2（1d6 ＋ 2 ／ 18 ～ 20）

遠隔 スリング＝＋ 0（1d4 ＋ 2）

特殊攻撃 正のエネルギー放出 5 回／日（DC12、1d6［アンデッドに対して＋ 1］）

領域の擬似呪文能力（術者レベル 1 レベル；精神集中＋ 4）

6 回／日：死の調伏（1d4）

準備しているクレリック呪文（術者レベル 1 レベル；精神集中＋ 4）

1 レベル：キュア・ライト・ウーンズ 領 、シールド・オヴ・フェイス 、ブレス

0 レベル（回数無制限）：ステイビライズ 、ディテクト・マジック 、ライト

領 領域呪文；**領域** 治癒、太陽

戦術

戦闘前 キラは、シールド・オヴ・フェイス を発動する。

戦　闘　中 Kyra attacks creatures that are irredeemably evil——such as evil outsiders and undead——while offering redemption to those who can still be turned to 良 い , and healing her allies.

基本データ シールド・オヴ・フェイス を除いた、キラのデータは AC 14、接触 10、立ちすくみ 14。

一般データ

【筋】14、【敏】10、【耐】12、【知】11、【判】17、【魅】14

基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 2；**CMD** 12

特技《選択的エネルギー放出》、《追加 hp》

技能〈交渉〉＋ 6、〈知識：宗教〉＋ 4、〈治療〉＋ 7

言語 共通語、ケレッシュ語

その他の特殊能力 オーラ

装備 チェイン・シャツ、シミター、スリングとブリット 10 個、背負い袋、携帯用寝具、呪文構成要素ポーチ、陽光棒（2）、保存食（2）、水袋、木製聖印、8gp

キラ

XP1,200

女性の人間サーレンレイのクレリック 5

NG 中型の人型生物（人間）

イニシアチブ－ 1；**感覚**〈知覚〉＋ 4

防御

AC16、接触 9、立ちすくみ 16（＋ 7 鎧、－ 1【敏】）

hp41（5d8 ＋ 15）

頑健＋ 6、**反応**＋ 0、**意志**＋ 8

攻撃

移動速度 20ft.

近接＋ 1 フレイミング・シミター＋ 5（1d6 ＋ 2 ／ 18 ～ 20 に加え 1d6［火］）

特殊攻撃正のエネルギー放出 6 ／日（DC13、3d6［＋ 5 対アンデッド］）

領域擬似呪文能力（CL5、精神集中＋ 9）

7 ／日―死の調伏（1d4 ＋ 2）

準備呪文（CL5、精神集中＋ 9）

3 レベル―シアリング・ライト D、ブラインドネス／デフネス（DC17）、ディスペル・マジック

2 レベル―ヒート・メタル D（DC16）、アライン・ウェポン、ブルズ・ストレンクス、スピリチュアル・ウェポン

1 レベル―キュア・ライト・ウーンズ D、コマンド（DC15）、ディヴァイン・フェイヴァー、プロテクション・フロム・イーヴル、シールド・オヴ・フェイス

0 レベル（回数無制限）―ディテクト・マジック、ライト、メンディング、ステイビライズ

D 領域呪文；領域治癒、太陽

一般データ

【筋】12、【敏】8、【耐】14、【知】10、【判】18、【魅】13

基本攻撃＋ 3；**CMB** ＋ 4；**CMD**13

特技《戦闘発動》、《エネルギー放出回数追加》、《選択的エネルギー放出》、《技能熟練：真意看破》

技能〈交渉〉＋ 9、〈知識：宗教〉＋ 8、〈真意看破〉＋ 15

言語共通語、ケレッシュ語

戦闘用装着品ポーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ（3）、ワンド・オヴ・キュア・モデレット・ウーンズ（7 チャージ）；所持品＋ 1 チェインメイル、＋ 1 フレイミング・シミター、2 聖水の小瓶、銀の聖印、30gp

キラの改造 (Dawn of the Scarlet Sun)

自分のキャラクターとしてキラを使うプレイヤーは以下の選択肢を彼女の経験を改造する助けとして持つ。

サーレンレイの接触：キラの女神は従者の成功に個人的な興味を持っている。以下の特技から 1 つ選択する：《呪文威力最大化》、《呪文高速化》、あるいは《アンデッド退散》。この冒険の好きな場面で 1 ラウンドの間、キラはその特技の利益を得る。その特技が呪文修正特技の場合、その利益は任意発動のように、この能力を使用する瞬間に選んだ好きな呪文に適用され、選択された特技付きで準備されたかのように呪文 1 つに影響を与える。彼女はこの能力をこの冒険の間に 2 回使用できる。

説明 (Dawn of the Scarlet Sun)

強靭な意思、信仰への誇り、そしてシミターの技量を持つキラは略奪者によって家族と故郷を失っている。他の者であれば復讐への渇望に身を捧げていたかもしれないが、キラは自らの女神と、悪の手による死を 1 つ防げれば自分の喪ったものは無駄にはならないという自らの信念の中に平穏を見出した。彼女の信仰は篤いが、自分の説法に耳を傾けてくれる者への小言は控えている。

キラ 脅威度 7 Kyra

経験点 3,200

人間のクレリック 7 レベル

NG ／中型サイズの人型生物（人間）

イニシアチブ ＋ 0；**感覚**〈知覚〉＋ 4

防御

AC 21、接触 13、立ちすくみ状態 21（＋ 8 鎧、＋ 3 反発）

hp 56（7d8 ＋ 21）

頑健 ＋ 7、**反応** ＋ 3、**意志** ＋ 10

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 ＋ 1 シミター ＝＋ 8（1d6 ＋ 3 ／ 18 ～ 20）

遠隔 スリング＝＋ 5（1d4 ＋ 2）

特殊攻撃 正のエネルギー放出 7 回／日（DC17、6d6［アンデッドに対し＋ 7］）

領域の擬似呪文能力（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 11）

7 回／日：死の調伏（1d4 ＋ 3）

準備しているクレリック呪文（術者レベル7 レベル；精神集中＋ 11）

4 レベル：キュア・クリティカル・ウーンズ 、ファイアー・シールド 領、ホーリィ・スマイト（DC18）

3 レベル：インヴィジビリティ・パージ 、キュア・シリアス・ウーンズ 、シアリング・ライト 領、ディスペル・マジック

2 レベル：キュア・モデレット・ウーンズ 、スピリチュアル・ウェポン 、ヒート・メタル 領（DC16）、ブルズ・ストレンクス 、ホールド・パースン（DC16）

1 レベル：エンデュア・エレメンツ 領、キュア・ライト・ウーンズ 、コマンド（DC15）、シールド・オヴ・フェイス 、ディヴァイン・フェイヴァー 、ブレス

0 レベル（回数無制限）：ガイダンス 、ステイビライズ 、ディテクト・マジック 、ライト

領 領域呪文；**領域** 治癒、太陽

戦術

戦闘前 キラは、遭遇が始まる前に シールド・オヴ・フェイス を発動する。

戦　闘　中 Kyra focuses her attacks on any creatures that are innately and irredeemably evil—such as evil outsiders and undead—while offering a chance of redemption to those who can still be turned to　良　い , and healing her allies as needed. Those who refuse her offer of redemption, however, she exterminates.

基本データ シールド・オヴ・フェイス を除いた、キラのデータは AC 19、接触 11、立ちすくみ 19。

一般データ

【筋】14、【敏】10、【耐】12、【知】11、【判】18、【魅】14

基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 7；**CMD** 18

特技《エネルギー放出回数追加》、《エネルギー放出強化》、《選択的エネルギー放出》、《戦闘発動》、《追加 hp》

技能〈交渉〉＋ 12、〈知識：宗教〉＋ 10、〈治療〉＋ 14

言語 共通語、ケレッシュ語

その他の特殊能力 オーラ、癒し手の祝福

戦闘用装備 オイル・オヴ・アライン・ウェポン 、オイル・オヴ・デイライト 、ポーション・オヴ・イーグルズ・スプレンダー 、スクロール・オヴ・コンプリヘンド・ランゲージズ 、スクロール・オヴ・レッサー・レストレーション 、スクロール・オヴ・マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル 、ワンド・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ（50 チャージ）、雷石（2）；

その他の装備 ＋ 2 ブレストプレート 、＋ 1 シミター 、スリングとブリット 10 個、クローク・オヴ・レジスタンス＋ 1 、フィラクタリー・オヴ・ポジティヴ・チャネリング 、リング・オヴ・プロテクション＋ 1 、耐毒剤、背負い袋、携帯用寝具、銀製聖印、呪文構成要素ポーチ、　保存食（2）、水袋、38gp

シオニ 脅威度 1 Seoni

経験点 400

人間のソーサラー 1 レベル

LN ／中型サイズの人型生物（人間）

イニシアチブ ＋ 2；**感覚**〈知覚〉＋ 3

防御

AC 17、接触 13、立ちすくみ状態 14（＋ 4 鎧、＋ 2【敏】、＋ 1 回避）

hp 8（1d6 ＋ 2）

頑健 ＋ 1、**反応** ＋ 2、**意志** ＋ 3

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 クオータースタッフ＝＋ 0（1d6）

遠隔 ダガー＝＋ 2（1d4 ／ 19 ～ 20）

修得済みのソーサラー呪文（術者レベル 1 レベル；精神集中＋ 5）

1 レベル（4 回／日）：マジック・ミサイル 、メイジ・アーマー

0 レベル（回数無制限）：アシッド・スプラッシュ 、ディテクト・マジック 、フレア（DC15）、リード・マジック

血脈 秘術

戦術

戦闘前 シオニは、自分に メイジ・アーマー を発動する。

戦闘中 戦闘中、シオニは射程内より砲台の役割を果たし、アシッド・スプラッシュ および マジック・ミサイル を用いて敵を撃つ。

基本データ メイジ・アーマー を除いた、シオニのデータは AC 13、立ちすくみ 10。

一般データ

【筋】10、【敏】14、【耐】12、【知】10、【判】13、【魅】18

基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 0；**CMD** 13

特技《鋭敏**感覚**》、《回避》、《呪文熟練：力術》、《物質要素省略》

技能〈真意看破〉＋ 3、〈知覚〉＋ 3、〈知識：次元界〉＋ 4、〈登攀〉＋ 3、〈呪文学〉＋ 4、〈はったり〉＋ 8

言語 ヴァリシア語、共通語

その他の特殊能力 秘術の絆（使い魔、ドラゴンという名の青い尾をもつトカゲ）、血脈の秘法（呪文レベルを上昇させた呪文修正した呪文の DC に＋ 1）

戦闘用装備 スクロール・オヴ・カラー・スプレー；**その他の装備** ダガー、クオータースタッフ、背負い袋、発煙棒、陽光棒（5）、保存食（4）、9gp

シオニ 脅威度 7 Seoni

経験点 3,200

人間のソーサラー 7 レベル

LN ／中型サイズの人型生物（人間）

イニシアチブ ＋ 6；**感覚**〈知覚〉＋ 3

防御

AC 25、接触 15、立ちすくみ状態 22（＋ 4 鎧、＋ 2 反発、＋ 2【敏】、＋ 1 回避、＋ 2 外皮、＋ 4 盾）

hp 41（7d6 ＋ 14）

頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 6

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 クオータースタッフ＝＋ 3（1d6）

遠隔 ダガー＝＋ 5（1d4 ／ 19 ～ 20）

修得済みのソーサラー呪文（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 12）

3 レベル（5 回／日）：ディスペル・マジック 、ヘイスト 、ライトニング・ボルト（DC20）

2 レベル（7 回／日）：インヴィジビリティ 、ウェブ（DC17）、グリッターダスト（DC17）、スコーチング・レイ

1 レベル（8 回／日）：アイデンティファイ 、エンラージ・パースン（DC16）、シールド 、バーニング・ハンズ（DC18）、マジック・ミサイル 、メイジ・アーマー

0 レベル（回数無制限）：アシッド・スプラッシュ 、ディスラプト・アンデッド 、ディテクト・マジック 、フレア（DC17）、プレスティディジテイション 、ライト 、リード・マジック

血脈 秘術

戦術

戦闘前 シオニは、遭遇が始まる前に メイジ・アーマー および持続時間延長 シールド（彼女の呪文修正の達人の能力を使用）を発動する。

戦闘中 戦闘中、シオニは射程内より砲台の役割を果たし、マジック・ミサイル 、ライトニング・ボルト および スコーチング・レイ を用いて敵を撃つ。

基本データ メイジ・アーマー および シールド を除いた、シオニのデータは AC 17、接触 15、立ちすくみ 14。

一般データ

【筋】10、【敏】14、【耐】12、【知】10、【判】13、【魅】21

基本攻撃 ＋ 3；**CMB** ＋ 3；**CMD** 18

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏**感覚**》、《回避》、《呪文持続時間延長》、《呪文熟練：力術》、《上級呪文熟練：力術》、《戦闘発動》、《物質要素省略》

技能〈真意看破〉＋ 3、〈知覚〉＋ 3、〈知識：次元界〉＋ 10、〈登攀〉＋ 3、〈呪文学〉＋ 10、〈はったり〉＋ 15

言語 ヴァリシア語、共通語

その他の特殊能力 秘術の絆（使い魔、ドラゴンという名の青い尾をもつトカゲ）、血脈の秘法（呪文レベルを上昇させた呪文修正した呪文の DC に＋ 1）、呪文修正の達人（2 回／日）

戦闘用装備 ポーション・オヴ・キャッツ・グレイス 、ポーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ（3）、スクロール・オヴ・ファイアーボール 、スクロール・オヴ・フライ 、ワンド・オヴ・マジック・ミサイル（術者レベル 3 レベル、50 チャージ）；**その他の装備** ダガー、クオータースタッフ、アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー＋ 2 、ヘッドバンド・オヴ・アリュアリング・カリスマ＋ 2 、リング・オヴ・プロテクション＋ 2 、背負い袋、保存食（4）、44gp

シーラ 脅威度 1 Seelah

経験点 400

人間のパラディン 1 レベル

LG ／中型サイズの人型生物（人間）

イニシアチブ ＋ 0；**感覚**〈知覚〉＋ 1

防御

AC 17、接触 10、立ちすくみ状態 17（＋ 5 鎧、＋ 2 盾）

hp 13（1d10 ＋ 3）

頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 0、**意志** ＋ 3

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 ロングソード＝＋ 5（1d8 ＋ 3 ／ 19 ～ 20）

遠隔 ショートボウ＝＋ 1（1d6 ／× 3）

特殊攻撃 悪を討つ一撃 1 回／日（攻撃と AC に＋ 2、ダメージに＋ 1）

パラディンの擬似呪文能力（術者レベル 1 レベル；精神集中＋ 3）

回数無制限：ディテクト・イーヴル

戦術

戦闘中 Seelah is fearless and vigilant in the face of evil, and she faces fiends, undead, and those with malicious intent head-on. Against particularly powerful evil foes——especially fiends and evil dragons——she channels her goddess's power into her attacks with her smite evil ability.

一般データ

【筋】16、【敏】10、【耐】14、【知】10、【判】13、【魅】15

基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 4；**CMD** 14

特技《強打》、《武器熟練：ロングソード》

技能〈交渉〉＋ 6、〈真意看破〉＋ 5、〈知識：宗教〉＋ 4

言語 オシーリオン語、共通語

その他の特殊能力 オーラ、行動規範

戦闘用装備 聖水；**その他の装備** スケイル・メイル、木製ヘヴィ・シールド、ロングソード、ショートボウとアロー 20 本、背負い袋、銀製聖印、保存食（4）、18gp

シーラ

女性の人間アイオーメディのパラディン 5
LG 中型の人型生物（人間）

イニシアチブ＋ 0；**感覚**〈知覚〉＋ 1
オーラ勇気（10ft.）

防御

AC22、接触 10、立ちすくみ 22（＋ 10 鎧、＋ 2 盾）
hp52（5d10 ＋ 20）
頑健＋ 9、**反応**＋ 4、**意志**＋ 8
完全耐性［病気］、［恐怖］

攻撃

移動速度 20ft.
近接＋ 1 ロングソード＋ 10（1d8 ＋ 4 ／ 19 ～ 20）
遠隔高品質コンポジット・ロングボウ＋ 6（1d8 ＋ 3 ／ 3）
特殊攻撃正のエネルギー放出（DC15、3d6）、悪を討つ一撃（＋ 3 攻撃と AC、＋ 5 ダメージ）
擬似呪文能力（CL5、精神集中＋ 8）
回数無制限―ディテクト・イーヴル
準備呪文（CL2、精神集中＋ 5）
1 レベル―ブレス・ウェポン、キュア・ライト・ウーンズ

一般データ

【筋】16、【敏】10、【耐】15、【知】8、【判】12、【魅】16
基本攻撃＋ 5；**CMB** ＋ 8；**CMD**18
特技《薙ぎ払い》、《強打》、《追加 hp》、《武器熟練：ロングソード》
技能〈交渉〉＋ 11、〈知識：宗教〉＋ 7
言語共通語、オシーリオン語
SQ オーラ、行動規範、信仰の絆（武器＋ 1、1 ／日）、信仰の恩寵、癒しの手（2d6、5 ／日）、慈悲（疲労）
戦闘用装着品ポーション・オヴ・キュア・モデレット・ウーンズ、ポーション・オヴ・レッサー・レストレーション、ポーション・オヴ・リムーヴ・ブラインドネス／デフネス；所持品＋ 1 フル・プレート；高品質鋼鉄製ヘヴィ・シールド；＋ 1 ロングソード；高品質コンポジット・ロングボウと 20 アロー、10 冷たい鉄製アロー、そして 10 銀製アロー；ベルト・オヴ・マイティ・コンスティチューション＋ 2；銀の聖印；36gp

シーラの改造 (Dawn of the Scarlet Sun)

自分のキャラクターとしてシーラを使うプレイヤーは以下の選択肢を彼女の経験を改造する助けとして持つ。

武装強化：最悪の事態に備えるシーラは装備を向上している。以下の変更のうち 1 つを装備に加えること：10 冷たい鉄製アローを 10 ＋ 1 アローに交換する、＋ 1 ロングソードを＋ 1 冷たい鉄製ロングソードに交換する、あるいは追加で 2 本のポーション・オヴ・キュア・モデレット・ウーンズを加える。

説明 (Dawn of the Scarlet Sun)

故郷を防衛する助けに現れたアイオーメディの聖騎士の仲間だった時、シーラはその美しい防具を取ってしまった。彼女はあるパラディンの兜を盗んだが、すぐに罪の意識に圧倒された。より悪いことに、兜を返す機会が訪れる前に、兜を盗まれたパラディンは頭部の傷によって殺されてしまった。恥じ入ったシーラは罪を告白し、生涯をパラディンの理念に捧ぐと誓った。今では完璧なパラディンとなっている彼女は仲間の知恵と助言を尊重し、冗談を飛ばし、それが冗談と思えないような時でさえ非礼な友人たちの奇矯さを笑顔で流す。

シーラ 脅威度 7 Seelah

経験点 3,200

人間のパラディン 7 レベル

LG ／中型サイズの人型生物（人間）

イニシアチブ ＋ 0；**感覚**〈知覚〉＋ 1

オーラ 勇気（10 フィート）

防御

AC 25、接触 10、立ちすくみ状態 25（＋ 11 鎧、＋ 4 盾）

hp 64（7d10 ＋ 21）

頑健 ＋ 11、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 10

完全耐性 病気、［恐怖］

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 ＋ 1 ロングソード ＝＋ 13 ／＋ 8（1d8 ＋ 5 ／ 19 ～ 20）

遠隔 ＋ 1 コンポジット・ロングボウ ＝＋ 8 ／＋ 3（1d8 ＋ 5 ／× 3）

特殊攻撃 正のエネルギー放出（DC16、4d6）、悪を討つ一撃 3 回／日（攻撃および AC に＋ 3、ダメージに＋ 7）

パラディンの擬似呪文能力（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 10）

回数無制限：ディテクト・イーヴル

準備しているパラディン呪文（術者レベル 4 レベル；精神集中＋ 7）

2 レベル：イーグルズ・スプレンダー

1 レベル：ディヴァイン・フェイヴァー 、レッサー・レストレーション

戦術

戦　闘　中 Seelah is fearless, especially in the face of evil, and she faces fiends, undead, and those with malicious intent head-on. Against particularly powerful evil foes—especially fiends and evil dragons—she channels her goddess's power into her attacks with her smite evil ability. If she has already expended her daily uses of smite evil, she uses her divine bond to increase her weapon's power. When her allies are injured or in trouble, Seelah puts herself in ハーム's way in an effort to ヒール them.

一般データ

【筋】18、【敏】10、【耐】14、【知】10、【判】13、【魅】16

基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 11；**CMD** 21

特技《癒しの手回数追加》、《強打》、《渾身の一打》、《薙ぎ払い》、《武器熟練：ロングソード》

技能〈交渉〉＋ 13、〈真意看破〉＋ 11、〈知識：宗教〉＋ 10

言語 オシーリオン語、共通語

その他の特殊能力 オーラ、行動規範、信仰の絆（武器＋ 1、1 回／日）、信仰の恩寵、癒しの手（3d6、8 回／日）、慈悲（病気、不調状態）

戦闘用装備 ワンド・オヴ・キュア・モデレット・ウーンズ（42 チャージ）、聖水；**その他の装備** ＋ 2 フル・プレート 、＋ 2 木製ヘヴィ・シールド 、＋ 1 コンポジット・ロングボウ（＋ 3【筋】）とアロー 20 本、＋ 1 ロングソード 、ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレンクス＋ 2 、クローク・オヴ・レジスタンス＋ 1 、背負い袋、銀製聖印、保存食（4）、143gp

ソウジョン 脅威度 1 Sajan

経験点 400

人間のモンク 1 レベル

LN ／中型サイズの人型生物（人間）

イニシアチブ ＋ 2；**感覚**〈知覚〉＋ 5

防御

AC 14、接触 14、立ちすくみ状態 11（＋ 2【敏】、＋ 1 回避、＋ 1【判】）

hp 11（1d8 ＋ 3）

頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 3

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 連打＝＋ 2 ／＋ 2（1d6 ＋ 3）または素手攻撃＝＋ 3（1d6 ＋ 3）またはテンプル・ソード＝＋ 3（1d8 ＋ 3）

遠隔 シュリケン＝＋ 2（1d2 ＋ 3）

特殊攻撃 連打、朦朧化打撃（1 回／日、DC11）

戦術

戦闘中 Sajan relies on Mobility to get into a strategic location in combat, and uses a combination of Combat Reflexes and flurry of blows to deal as much damage as possible to his targets. Against a particularly powerful single enemy, he utilizes Stunning Fist to take the combatant out of commission.

一般データ

【筋】16、【敏】15、【耐】14、【知】10、【判】13、【魅】10

基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 3；**CMD** 17

特技《回避》、《強行突破》、《素手打撃強化》、《迎え討ち》、《朦朧化打撃》

技能〈隠密〉＋ 6、〈軽業〉＋ 6、〈真意看破〉＋ 5、〈知覚〉＋ 5、〈登攀〉＋ 7

言語 ヴードラ語、共通語

装備 シュリケン（5）、テンプル・ソード、ベルトポーチ、木製聖印、2gp

ソウジョン 脅威度 7 Sajan

経験点 3,200

人間のモンク 7 レベル

LN ／中型サイズの人型生物（人間）

イニシアチブ ＋ 3；**感覚**〈知覚〉＋ 11

防御

AC 20、接触 17、立ちすくみ状態 16（＋ 3 鎧、＋ 1 反発、＋ 3【敏】、＋ 1 回避、＋ 1 モンク、＋ 1【判】）

hp 56（7d8 ＋ 21）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 8；心術に対して＋ 2

防御的能力 身かわし；完全耐性 病気

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 連打＝＋ 8 ／＋ 8 ／＋ 3（1d8 ＋ 3）または素手攻撃＝＋ 8（1d8 ＋ 3）または ＋ 2 テンプル・ソード ＝＋ 10（1d8 ＋ 5）

遠隔 シュリケン＝＋ 8（1d2 ＋ 3）

特殊攻撃 連打、朦朧化打撃（7 回／日、DC14）

戦術

戦闘中 Sajan uses fast movement and Acrobatics to get into a strategic location in combat, and uses a combination of Combat Reflexes and flurry of blows to deal as much damage as possible to his targets. He employs combat maneuvers when it's strategically advantageous—grappling spellcasters and tripping foes with his temple sword when his allies flank them. Against a particularly powerful single enemy, he utilizes Stunning Fist to take the combatant out of commission.

一般データ

【筋】16、【敏】16、【耐】14、【知】10、【判】13、【魅】10

基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 10（足払い、組みつき＋ 12）；**CMD** 25（足払い、組みつきに対して 27）

特技《足払い強化》、《一撃離脱》、《回避》、《強行突破》、《組みつき強化》、《蠍の型》、《素手打撃強化》、《迎え討ち》、《朦朧化打撃》、《矢止め》

技能〈隠密〉＋ 13、〈軽業〉＋ 13（跳躍時＋ 28）、〈真意看破〉＋ 11、〈知覚〉＋ 11、〈登攀〉＋ 13

言語 ヴードラ語、共通語

その他の特殊能力 高速移動、大跳躍、気蓄積（4 ポイント、魔法）、戦技訓練、無病身、浮身 30 フィート、不動心、肉体の完成

戦闘用装備 ポーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ（2）；

その他の装備 ＋ 2 テンプル・ソード 、シュリケン（50）、ブレイサーズ・オヴ・アーマー＋ 3 、クローク・オヴ・レジスタンス＋ 2 、リング・オヴ・プロテクション＋ 1 、ベルトポーチ、木製聖印、58gp

ハースク 脅威度 1 Harsk

経験点 400

ドワーフのレンジャー 1 レベル

LN ／中型サイズの人型生物（ドワーフ）

イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 6

防御

AC 16、接触 13、立ちすくみ状態 13（＋ 3 鎧、＋ 3【敏】）

hp 12（1d10 ＋ 2）

頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 2；毒、呪文、および擬似呪文能力に対して＋ 2

防御的能力 防衛訓練（巨人に対する AC に＋ 4 回避ボーナス）

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 バトルアックス＝＋ 3（1d8 ＋ 2 ／× 3）

遠隔 ヘヴィ・クロスボウ＝＋ 4（1d10 ／ 19 ～ 20）

特殊攻撃 オークおよびゴブリン類の人型生物に対する攻撃ロールに＋ 1、得意な敵（人型生物［巨人］＋ 2）

戦術

戦闘中 ハースクは、バトルアックスよりクロスボウを用いて戦うことを好む。彼の巨人への憎悪はしばしば（巨人）の副種別を持つクリーチャーを攻撃することに（それ以外のクリーチャーでは考えられないほど）意欲を高める。

一般データ

【筋】14、【敏】16、【耐】15、【知】10、【判】14、【魅】8

基本攻撃 ＋ 1；**CMB** ＋ 3；**CMD** 16（突き飛ばしに対して 20、足払いに対して 20）

特技《高速装填》

技能〈隠密〉＋ 6、〈生存〉＋ 6、〈知覚〉＋ 6（通常のものでない石製の仕掛けに気づく＋ 8）、〈知識：地理、自然〉＋ 4、〈治療〉＋ 6、〈動物使い〉＋ 3

言語 共通語、ドワーフ語

その他の特殊能力 追跡＋ 1、野生動物との共感＋ 0

装備 スタデッド・レザー、バトルアックス、ヘヴィ・クロスボウとボルト 30 本、耐毒剤、背負い袋、発煙棒、保存食（4）、鳴子、ティーポット、11gp

ハースク

男性のドワーフ・レンジャー 5
LN 中型の人型生物（ドワーフ）

イニシアチブ＋ 3；**感覚**〈知覚〉＋ 10

防御

AC18、接触 13、立ちすくみ 15（＋ 5 鎧、＋ 3【敏】）（＋ 4 回避対巨人）
hp52（5d10 ＋ 20）
頑健＋ 7、**反応**＋ 7、**意志**＋ 3；＋ 2 対［毒］、呪文、擬似呪文能力

攻撃

移動速度 20ft.
近接高品質バトルアックス＋ 7（1d8 ＋ 1 ／× 3）
遠隔＋ 1 ライト・クロスボウ＋ 9（1d8 ＋ 1 ／ 19 ～ 20）
特殊攻撃得意な敵（巨人＋ 2、アンデッド＋ 4）、（ゴブリン類）あるいは（オーク）の副種別を持つ人形生物に対し＋ 1
レンジャー準備呪文（CL2、精神集中＋ 4）
1 レベル―ロングストライダー、レジスト・エナジー

一般データ

【筋】12、【敏】16、【耐】16、【知】10、【判】15、【魅】6
基本攻撃＋ 5；**CMB** ＋ 6；**CMD**19（23 対突き飛ばし、23 対足払い）
特技《致命的な狙い》、《持久力》、《精密射撃》、《近距離射撃》、《高速装填》
技能〈登攀〉＋ 9、〈治療〉＋ 10、〈知覚〉＋ 10（＋ 12 異常な石造り）、〈真意看破〉＋ 7、〈隠密〉＋ 11、〈生存〉＋ 10；種族修正＋ 2 魔法的でない金属や宝石に対する〈鑑定〉、＋ 2 普通でない石造りに対する〈知覚〉
言語共通語、ドワーフ語

SQ 得意な地形（都市＋ 2）、狩人の絆（相棒）、追跡＋ 2、野生動物との共感＋ 3

戦闘用装着品ワンド・オヴ・キュア・モデレット・ウーンズ（12 チャージ）；所持品＋ 2 スタデッド・レザー、高品質バトルアックス、＋ 1 ライト・クロスボウと 20 ボルト、スクリーミング・ボルト（4）、クローク・オヴ・エルヴンカインド、急須、30gp

ハースクの改造 (Dawn of the Scarlet Sun)

自分のキャラクターとしてハースクを使うプレイヤーは以下の選択肢の 1 つを選んで彼の経験を改造する助けにして良い。

張り込みの専門化：この冒険よりも以前からハースクは長時間の張り込みに備え始めていて、好みのヴァリシア茶からより味の強いヴードラ・ブレンドに交換している。この極めてカフェインの強い飲料により過労及び疲労に抵抗するためのセーヴィング・スローに＋ 2 のボーナスが与えられる。

最悪の事態の想定：ハースクは――いつも通り――マグニマールの都市の警邏の為に働くことについて悪感情を持っている。そうしたわけで追加の装備を詰め込んだ。ハースクはこの冒険を追加のスクリーミング・ボルト 1 本あるいは追加の足留め袋 2 個を持って開始する。

説明 (Dawn of the Scarlet Sun)

ハースクは典型的なドワーフではない。彼はアルコールより味の強い黒い茶を好み、洞窟の快適さより地上世界の荒野を好み、斧より遥かにクロスボウを好む。その怒りの殆どは虐殺巨人たちに彼の部隊まるごと殺された、兄弟の死に基づいている。ハースクが殺戮の現場に現れた時は兄弟を救うには遅すぎ、もう決して家族や友人を同じ目には合わせないと誓っている。仲間たちは彼の戦闘技能を重く見ているが、彼が重苦しい雰囲気になった時――時々ある――はあまり近付かないようにすることを知っている。

ハースク 脅威度 7 Harsk

経験点 3,200

ドワーフのレンジャー 7 レベル

LN ／中型サイズの人型生物（ドワーフ）

イニシアチブ ＋ 3；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋ 12

防御

AC 19、接触 13、立ちすくみ状態 16（＋ 5 鎧、＋ 3【敏】、＋ 1 外皮）

hp 64（7d10 ＋ 21）

頑健 ＋ 10、**反応** ＋ 10、**意志** ＋ 8；毒、呪文、および擬似呪文能力に対して＋ 2

防御的能力 防衛訓練（巨人に対する AC に＋ 4 回避ボーナス）

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 ＋ 1 バトルアックス ＝＋ 10 ／＋ 5（1d8 ＋ 3 ／× 3）

遠隔 ＋ 2 ヘヴィ・クロスボウ ＝＋ 12（1d10 ＋ 2 ／ 19 ～ 20）

特殊攻撃 オークおよびゴブリン類の人型生物に対する攻撃ロールに＋ 1、得意な敵（フェイ＋ 2、人型生物［巨人］＋ 4）

準備しているレンジャー呪文（術者レベル 4 レベル；精神集中＋ 6）

2 レベル：バークスキン

1 レベル：エンタングル（DC13）、レジスト・エナジー

戦術

戦闘中 ハースクは、バトルアックスよりクロスボウを用いて戦うことを好むが、必要とあれば危険な近接戦に参戦することを恐れはしない。彼の巨人への憎悪はしばしば（巨人）の副種別を持つクリーチャーを攻撃することに（それ以外のクリーチャーでは考えられないほど）意欲を高める。

一般データ

【筋】14、【敏】16、【耐】16、【知】10、【判】14、【魅】8

基本攻撃 ＋ 7；**CMB** ＋ 9；**CMD** 22（突き飛ばしに対して 26、足払いに対して 26）

特技《近距離射撃》、《高速装填》、《持久力》、《精密射撃》、《精密射撃強化》、《遠射》、《鋼の**意志**》

技能〈隠密〉＋ 13、〈生存〉＋ 12、〈知覚〉＋ 12（通常のものでない石製の仕掛けに気づく＋ 14）、〈知識：地理、自然〉＋ 10、〈治療〉＋ 12、〈動物使い〉＋ 9

言語 共通語、ドワーフ語

その他の特殊能力 得意な地形（山岳＋ 2）、狩人の絆（動物、Biter という名のバジャー）* 、追跡＋ 3、野生動物との共感＋ 6、森渡り

戦闘用装備 ポーション・オヴ・キュア・モデレット・ウーンズ（3）、ポーション・オヴ・パス・ウィズアウト・トレイス（2）、スクリーミング・ボルト（4）、足留め袋；**その他の装備** ＋ 2 スタデッド・レザー、＋ 1 バトルアックス、＋ 2 ヘヴィ・クロスボウ とボルト 30 本、アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー＋ 1 、クローク・オヴ・レジスタンス＋ 2 、耐毒剤、背負い袋、鳴子、発煙棒、ティーポット、保存食（4）、468gp

* See the appendix for ハースク's animal companion's statistics.

メリシール 脅威度 1 Merisiel

経験点 400

エルフのローグ 1 レベル

CN ／中型サイズの人型生物（エルフ）

イニシアチブ ＋ 4；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 6

防御

AC 17、接触 14、立ちすくみ状態 13（＋ 3 鎧、＋ 4【敏】）

hp 10（1d8 ＋ 2）

頑健 ＋ 1、**反応** ＋ 6、**意志** ＋ 0；心術に対して＋ 2

完全耐性 睡眠

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 レイピア＝＋ 4（1d6 ＋ 2 ／ 18 ～ 20）

遠隔 ダガー＝＋ 4（1d4 ＋ 2 ／ 19 ～ 20）

特殊攻撃 急所攻撃＋ 1d6

戦術

戦闘前 Though something of a show-off, Merisiel understands the value of hiding in order to get the drop on her opponents.

戦闘中 Merisiel makes sneak attacks on her foes to maximize the damage she can do with her ダガー and レイピア .

一般データ

【筋】14、【敏】18、【耐】12、【知】10、【判】10、【魅】12

基本攻撃 ＋ 0；**CMB** ＋ 2；**CMD** 16

特技《武器の妙技》

技能〈隠密〉＋ 7、〈軽業〉＋ 7、〈装置無力化〉＋ 7、〈知覚〉＋ 6、〈知識：地域〉＋ 4、〈手先の早業〉＋ 7、〈登攀〉＋ 5、〈はったり〉＋ 5

言語 エルフ語、共通語

その他の特殊能力 エルフの魔法、罠探し＋ 1、武器精通

戦闘用装備 酸、錬金術師の火；**その他の装備** スタデッド・レザー、ダガー（6）、レイピア、背負い袋、覆い付きランタン、油（5）、絹のロープ（50ft.）、盗賊道具、3gp

メリシール

XP1,200

女性のエルフ・ローグ 5

CN 中型の人型生物（エルフ）

イニシアチブ＋ 9；**感覚**夜目；〈知覚〉＋ 11

防御

AC21、接触 17、立ちすくみ 15（＋ 4 鎧、＋ 1 反発、＋ 5【敏】、＋ 1 回避）

hp36（5d8 ＋ 10）

頑健＋ 2、**反応**＋ 9、**意志**＋ 2；＋ 2 対心術

防御的能力身かわし、罠感知＋ 1、直感回避；完全耐性睡眠

攻撃

移動速度 30ft.

近接＋ 1 レイピア＋ 9（1d6 ＋ 1 ／ 18 ～ 20）

遠隔ダガー＋ 8（1d4 ／ 19 ～ 20）

特殊攻撃急所攻撃＋ 3d6

一般データ

【筋】10、【敏】20、【耐】12、【知】10、【判】12、【魅】13

基本攻撃＋ 3；**CMB** ＋ 3；**CMD**20

特技《回避》、《イニシアチブ強化》、《武器の妙技》、《強行突破》、《一撃離脱》

技能〈軽業〉＋ 13、〈はったり〉＋ 9、〈登攀〉＋ 8、〈装置無力化〉＋ 13、〈脱出術〉＋ 13、〈知識：地域〉＋ 8、〈知覚〉＋ 11、〈隠密〉＋ 13

言語共通語、エルフ語

SQ ローグの技（戦闘技術、ローグの妙技）、罠探し＋ 2、エルフの魔法、武器精通

戦闘用装着品ポーション・オヴ・キュア・モデレット・ウーンズ、ポーション・オヴ・インヴィジビリティ（2）；他の装着品＋ 1 スタデッド・レザー、＋ 1 レイピア、冷たい鉄製ダガー、6 ダガー、ベルト・オヴ・インクレディブル・デクスタリティ＋ 2、リング・オヴ・プロテクション＋ 1、50gp の価値のある滑らかな翡翠の宝石、37gp

メリシールの改造 (Dawn of the Scarlet Sun)

自分のキャラクターとしてメリシールを使うプレイヤーは以下の選択肢の 1 つを選んで彼女の経験を改造する助けにして良い。

跳弾：幸運か技術かはともかく、メリシールは時に全くありえないような投げを放つことがある。この冒険の間に 2 回、メリシールの投げたダガーの 1 つが目標に外れた時、この利益によってその失敗を成功した命中に変える。

活力射撃：メリシールは必要な時に命取りの殺し屋となれる。この冒険の間に 2 回、メリシールの攻撃の 1 つがクリティカル可能状態になった時、この利益を使用することでその攻撃を自動的に確定できる。

説明 (Dawn of the Scarlet Sun)

メリシールの経験によれば起こったことは完全に楽しむべきである、幸福な時間がいつ終わるのか知るのは不可能なのだから。一世紀ちょっとを生きた――エルフにしてみればこれはまだ青春時代だ――メリシールは既にエルフでない友人たちの老いと死を看取ることに慣れている。彼女は思考と感情についてあけっぴろげで感情表現豊かであり、事態が悪化している時にそれを口に出すことを躊躇わない。絵描きで使えないような鋭いナイフを、メリシールは個人的に 1 ダースも補充しながら持ち歩いている。彼女はまだ対処できない問題に直面したことはなく、どうにか鋭い刃で解決できている。

メリシール 脅威度 7 Merisiel

経験点 3,200

エルフのローグ 7 レベル

CN ／中型サイズの人型生物（エルフ）

イニシアチブ ＋ 9；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 12

防御

AC 23、接触 17、立ちすくみ状態 17（＋ 5 鎧、＋ 1 反発、＋ 5【敏】、＋ 1 回避、＋ 1 盾）

hp 56（7d8 ＋ 21）

頑健 ＋ 4、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 3；心術に対して＋ 2

防御的能力 身かわし、罠感知＋ 2、直感回避；完全耐性 睡眠

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ＋ 1 キーン・レイピア ＝＋ 11（1d6 ＋ 3 ／ 15 ～ 20）

遠隔 ダガー＝＋ 10（1d4 ＋ 2 ／ 19 ～ 20）

特殊攻撃 急所攻撃＋ 4d6

戦術

戦闘前 Though something of a show-off, Merisiel understands the value of hiding in order to get the drop on her opponents.

戦闘中 Merisiel makes sneak attacks on her foes to maximize the damage she can do with her ダガー and レイピア .

一般データ

【筋】15、【敏】20、【耐】12、【知】10、【判】10、【魅】12

基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 7；**CMD** 24

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《追加 hp》、《武器の妙技》

技能〈隠密〉＋ 15、〈軽業〉＋ 20、〈装置無力化〉＋ 17、〈知覚〉＋ 12、〈知識：地域〉＋ 10、〈手先の早業〉＋ 15、〈登攀〉＋ 12、〈はったり〉＋ 11

言語 エルフ語、共通語

その他の特殊能力 エルフの魔法、ローグの技（出血攻撃＋ 4、戦闘技術、高速隠密）、罠探し＋ 3、武器精通

戦闘用装備 ポーション・オヴ・キュア・シリアス・ウーンズ 、ポーション・オヴ・インヴィジビリティ 、酸、錬金術師の火、足留め袋；**その他の装備** ＋ 2 スタデッド・レザー 、高品質のバックラー、＋ 1 キーン・レイピア 、ダガー（12）、ベルト・オヴ・インクレディブル・デクスタリティ＋ 2 、ブーツ・オヴ・エルヴンカインド 、クローク・オヴ・レジスタンス＋ 1 、リング・オヴ・プロテクション＋ 1 、ユニヴァーサル・ソルヴェント 、背負い袋、覆い付きランタン、高品質の盗賊道具、油（5）、絹のロープ（50ft.）、16gp

リニ 脅威度 1 Lini

経験点 400

ノームのドルイド 1 レベル

N／小型サイズの人型生物（ノーム）

イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 9

防御

AC 14、接触 12、立ちすくみ状態 13（＋ 2 鎧、＋ 1【敏】、＋ 1 サイズ）

hp 11（1d8 ＋ 3）

頑健 ＋ 5、**反応** ＋ 1、**意志** ＋ 5；幻術に対して＋ 2

防御的能力 防衛訓練（巨人に対する AC に＋ 4 回避ボーナス）

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 シックルー 1（1d4 － 2）

遠隔 スリング＝＋ 2（1d3 － 2）

特殊攻撃 ゴブリン類および爬虫類の人型生物に対する攻撃ロールに＋ 1

ノームの擬似呪文能力（術者レベル 1 レベル；精神集中＋ 3）

1 回／日：ゴースト・サウンド（DC13）、スピーク・ウィズ・アニマルズ 、ダンシング・ライツ 、プレスティディジテイション

準備しているドルイド呪文（術者レベル 1 レベル；精神集中＋ 4）

1 レベル：エンタングル（DC14）、グッドベリー

0 レベル（回数無制限）：ディテクト・マジック 、ノウ・ディレクション 、レジスタンス

戦術

戦闘前 リニは、1 日が始まる毎に グッドベリー を発動する。

戦 闘 中 Lini attempts to stay out of melee, センディング her animal companion to fight while she uses her magic to ヒール, summon allies, and control the environment.

一般データ

【筋】6、【敏】12、【耐】16、【知】12、【判】16、【魅】15

基本攻撃 ＋ 0；**CMB** － 3；**CMD** 8

特技《自力生存》

技能〈製作：装身具〉＋ 3、〈生存〉＋ 7、〈知覚〉＋ 9、〈知識：自然〉＋ 7、〈知識：地理〉＋ 5、〈治療〉＋ 9、〈動物使い〉＋ 6、〈呪文学〉＋ 5

言語 共通語、ゴブリン語、ドルイド語、ノーム語、森語

その他の特殊能力 自然との絆（動物の相棒、Droogami* という名前のスノー・レオパルド）、自然**感覚**、野生動物との共感＋ 3

戦闘用装備 グッドベリー（5）、スクロール・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ 、酸；**その他の装備** レザー・アーマー、シックル、スリングとブリット 10 個、ベルトポーチ、ヤドリギ、呪文構成要素ポーチ、集めた小枝、陽光棒（2）、保存食（2）、8gp

* 動物の相棒のデータは 1 レベルのスモール・キャットを使用する。

リニ 脅威度 7 Lini

経験点 3,200

ノームのドルイド 7 レベル

N ／小型サイズの人型生物（ノーム）

イニシアチブ ＋ 1；**感覚** 夜目；〈知覚〉＋ 16

防御

AC 20、接触 13、立ちすくみ状態 19（＋ 4 鎧、＋ 1 反発、＋ 1【敏】、＋ 3 外皮、＋ 1 サイズ）

hp 56（7d8 ＋ 21）

頑健 ＋ 9、**反応** ＋ 4、**意志** ＋ 10；幻術に対して＋ 2、フェイおよび植物を目標とした効果に対して＋ 4

防御的能力 防衛訓練（巨人に対する AC に＋ 4 回避ボーナス）

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 ＋ 1 シックル ＝＋ 5（1d4 － 1）

遠隔 スリング＝＋ 7（1d3 － 2）

特殊攻撃 ゴブリン類および爬虫類の人型生物に対する攻撃ロールに＋ 1、自然の化身 3 回／日

擬似呪文能力（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 10）

1 回／日：ゴースト・サウンド（DC14）、スピーク・ウィズ・アニマルズ 、ダンシング・ライツ 、プレスティディジテイション

準備しているドルイド呪文（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 11）

4 レベル：アイス・ストーム 、ディスペル・マジック

3 レベル：デイライト 、ニュートラライズ・ポイズン 、リムーヴ・ディジーズ（DC18）

2 レベル：スパイダー・クライム 、バークスキン 、ブルズ・ストレンクス 、フレイミング・スフィアー（DC16）

1 レベル：エンタングル（2、DC15）、グッドベリー 、スピーク・ウィズ・アニマルズ（2）

0 レベル（回数無制限）：ディテクト・マジック 、ノウ・ディレクション 、ライト 、レジスタンス

戦術

戦闘前 リニは、1 日が始まる毎に グッドベリー を発動する。戦闘に先立ち、彼女は自身に バークスキン を、彼女の動物の相棒に ブルズ・ストレンクス および グレーター・マジック・ファング を発動する。

戦闘中 Lini avoids melee, センディング in her animal companion.

基本データ バークスキン を除いた、リニのデータは AC 17、接触 13、立ちすくみ 16。

一般データ

【筋】6、【敏】12、【耐】16、【知】12、【判】18、【魅】16

基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 2；**CMD** 14

特技《化身時発動》、《呪文熟練：召喚術》、《招来クリーチャー強化》、《自力生存》

技能〈製作：装身具〉＋ 3、〈生存〉＋ 13、〈知覚〉＋ 16、〈知識：自然〉＋ 13、〈知識：地理〉＋ 11、〈治療〉＋ 14、〈動物使い〉＋ 13、〈呪文学〉＋ 11

言語 共通語、ゴブリン語、ドルイド語、ノーム語、森語

その他の特殊能力 自然との絆（動物の相棒、Droogami* という名前のスノー・レオパルド）、自然**感覚**、跡無き足取り、野生動物との共感＋ 10、森渡り

戦闘用装備 グッドベリー（5）、ポーション・オヴ・イーグルズ・スプレンダー 、スクロール・オヴ・コール・ライトニング（2）、ワンド・オヴ・キュア・モデレット・ウーンズ（32 チャージ）、ワンド・オヴ・グレーター・マジック・ファング（7 チャージ）、ワンド・オヴ・プロデュース・フレイム（43 チャージ）、酸；

その他の装備 ＋ 2 レザー・アーマー 、＋ 1 シックル 、スリングとブリット 10 個、クローク・オヴ・レジスタンス＋ 1 、ドルイズ・ヴェストメント 、ヘッドバンド・オヴ・インスパイアード・ウィズダム＋ 2 、リング・オヴ・プロテクション＋ 1 、ベルトポーチ、ヤドリギ、呪文構成要素ポーチ、集めた小枝、陽光棒（2）、保存食（2）、113gp

* 動物の相棒のデータは 7 レベルのスモール・キャットを使用する。

レム 脅威度 1 Lem

経験点 400

ハーフリングのバード 1 レベル

LG ／小型サイズの人型生物（ハーフリング）

イニシアチブ ＋ 2；**感覚**〈知覚〉＋ 2

防御

AC 15、接触 13、立ちすくみ状態 13（＋ 2 鎧、＋ 2【敏】、＋ 1 サイズ）

hp 10（1d8 ＋ 2）

頑健 ＋ 3、**反応** ＋ 5、**意志** ＋ 3；恐怖に対して＋ 2

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 ショート・ソード＝＋ 3（1d4 － 1 ／ 19 ～ 20）

遠隔 スリング＝＋ 3（1d3 － 1）

特殊攻撃 呪芸 8 ラウンド／日（打ち消しの調べ、散逸の演技、恍惚の呪芸、勇気鼓舞の呪芸＋ 1）

修得済みのバード呪文（術者レベル 1 レベル；精神集中＋ 5）

1 レベル（2 回／日）：スリープ（DC15）、チャーム・パースン（DC15）

0 レベル（回数無制限）：ゴースト・サウンド（DC14）、ダンシング・ライツ 、ディテクト・マジック 、プレスティディジテイション

戦術

戦闘中 レムは、自分が支援の役割を担うことが最適であることを理解しており、可能であれば近接間合いより離れることを試みる。代わりに、自分の呪芸の能力より勇気鼓舞の呪芸を自分の動物の相棒に使用し、、alternating between giving support and using well-placed spells to charm or otherwise waylay foes.

一般データ

【筋】8、【敏】14、【耐】14、【知】13、【判】10、【魅】18

基本攻撃 ＋ 0；**CMB** － 2；**CMD** 10

特技《武器の妙技》

技能〈隠密〉＋ 10、〈軽業〉＋ 8（跳躍時＋ 4）、〈芸能：管楽器〉＋ 8、〈交渉〉＋ 8、〈真意看破〉＋ 4、〈知覚〉＋ 2、〈知識：神秘学、貴族〉＋ 6、〈登攀〉＋ 1、〈はったり〉＋ 8

言語 エルフ語、共通語、ハーフリング語

その他の特殊能力 バードの知識＋ 1

戦闘用装備 スクロール・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ 、まきびし；**その他の装備** レザー・アーマー、ショート・ソード、スリングとブリット 10 個、背負い袋、携帯用寝具、フルート、覆い付きランタン、巻物入れ、絹のロープ（50ft.）、発煙棒、呪文構成要素ポーチ、保存食（2）、水袋、7gp

レム 脅威度 7 Lem

経験点 3,200

ハーフリングのバード 7 レベル

LG ／小型サイズの人型生物（ハーフリング）

イニシアチブ ＋ 2；**感覚**〈知覚〉＋ 4

防御

AC 20、接触 15、立ちすくみ状態 17（＋ 5 鎧、＋ 1 反発、＋ 2【敏】、＋ 1 回避、＋ 1 サイズ）

hp 63（7d8 ＋ 28）

頑健 ＋ 8、**反応** ＋ 11、**意志** ＋ 9；恐怖に対して＋ 2、バードの呪芸、［言語依存］、および［音波］に対して＋ 4

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 ＋ 1 ショート・ソード ＝＋ 11（1d4 ／ 19 ～ 20）

遠隔 スリング＝＋ 10（1d3 － 1）

特殊攻撃 呪芸 27 ラウンド／日（移動アクション；打ち消しの調べ、散逸の演技、恍惚の呪芸、自信鼓舞の呪芸＋ 3、勇気鼓舞の呪芸＋ 2、示唆の詞 ）

修得済みのバード呪文（術者レベル 7 レベル；精神集中＋ 12）

3 レベル（2 回／日）：ディープ・スランバー（DC18）、ヘイスト

2 レベル（4 回／日）：インヴィジビリティ 、サイレンス（DC17）、サジェスチョン（DC17）、ヒロイズム

1 レベル（6 回／日）：グリース 、サイレント・イメージ（DC16）、チャーム・パースン（DC16）、ヒディアス・ラフター（DC16）、リムーヴ・フィアー

0 レベル（回数無制限）：ゴースト・サウンド（DC15）、ダンシング・ライツ 、ディテクト・マジック 、プレスティディジテイション 、メイジ・ハンド 、ライト

戦術

戦闘前 レムは遭遇が始まる前に ヒロイズム を発動する。

戦闘中 レムは、自分が支援の役割を担うことが最適であることを理解しており、可能であれば近接間合いより離れることを試みる。代わりに、自分の呪芸 Instead, he uses his bardic performance ability to inspire courage in his companions. In cases where a single enemy presents a particularly large threat to Lem or his companions, the バード uses his offensive spells on that target. Against larger groups of foes, he bolsters his allies with the likes of ヘイスト and ヒロイズム .

基本データ ヒロイズム を除いた、レムのデータは **感覚**〈知覚〉＋ 2；**頑健** ＋ 6、**反応** ＋ 9、**意志** ＋ 7；近接 ＋ 1 ショート・ソード ＝＋ 9（1d4 ／ 19 ～ 20）；遠隔 スリング＝＋ 8（1d3 － 1）；**CMB** ＋ 3；技能〈軽業〉＋ 10（跳躍時＋ 6）、〈はったり〉＋ 15、〈登攀〉＋ 1、〈交渉〉＋ 15、〈知識〉（神秘学、貴族）＋ 15、〈知覚〉＋ 2、〈芸能：お笑い〉＋ 15、〈芸能：管楽器〉＋ 17、〈真意看破〉＋ 10、〈隠密〉＋ 13。

一般データ

【筋】8、【敏】14、【耐】14、【知】14、【判】10、【魅】20

基本攻撃 ＋ 5；**CMB** ＋ 5；**CMD** 17

特技《回避》、《追加 hp》、《呪芸時間追加》、《武器の妙技》

技能〈隠密〉＋ 15、〈軽業〉＋ 12（跳躍時＋ 8）、〈芸能：お笑い〉＋ 17、〈芸能：管楽器〉＋ 19、〈交渉〉＋ 17、〈真意看破〉＋ 12、〈知覚〉＋ 4、〈知識：神秘学、貴族〉＋ 17、〈登攀〉＋ 3、〈はったり〉＋ 17

言語 エルフ語、共通語、ゴブリン語、ハーフリング語

その他の特殊能力 バードの知識＋ 3、博識 1 回／日、万能なる芸（お笑い、管楽器）

戦闘用装備 ポーション・オヴ・キュア・シリアス・ウーンズ 、スクロール・オヴ・チャーム・モンスター 、スクロール・オヴ・コンプリヘンド・ランゲージズ 、スクロール・オヴ・グリッターダスト 、ワンド・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ（50 チャージ）、ワンド・オヴ・ディスペル・マジック（11 チャージ）、まきびし；**その他の装備** ＋ 2 スタデッド・レザー 、＋ 1 ショート・ソード 、スリングとブリット 10 個、クローク・オヴ・レジスタンス＋ 1 、ヘッドバンド・オヴ・アリュアリング・カリスマ＋ 2 、レッサー・エクステンド・メタマジック・ロッド 、リング・オヴ・フェザー・フォーリング 、リング・オヴ・プロテクション＋ 1 、ユニヴァーサル・ソルヴェント（2）、背負い袋、携帯用寝具、覆い付きランタン、高品質のフルート、巻物入れ、絹のロープ（50ft.）、発煙棒、呪文構成要素ポーチ、保存食（2）、 水袋、42gp