

パッフェルベルの鐘 TRPG  
ダウンロードコンテンツ

# モンスターリスト

第 1.1a 版 : 2010 年 2 月 12 日

# もくじ

もくじ .....	2
<b>第1章『基本ルールブック掲載分』.....</b>	<b>3</b>
◆モンスターについて .....	3
●モンスターの分類 .....	3
●特別な分類について .....	3
●モンスターの能力値 .....	3
●草原や森林のモンスター .....	4
●森林のモンスター .....	5
●草原のモンスター .....	7
<b>第2章『拡張ルールブック②掲載分』.....</b>	<b>9</b>
◆新しいモンスターについて .....	9
●海洋のモンスター .....	9
●新しい草原のモンスター .....	13
●新しい森林のモンスター .....	14
<b>第3章『拡張ルールブック②掲載分』.....</b>	<b>16</b>
◆新しいモンスターについて .....	16
●新しい草原のモンスター .....	16
●新しい海洋のモンスター .....	17
●山岳のモンスター .....	19
●湿原のモンスター .....	23
◆トラップについて .....	31
●トラップメイク .....	31
●基本トラップ用スキル .....	31
●基本トラップ用スキル .....	32
●サンプルトラップ .....	34

# 第1章 『基本ルールブック掲載分』

## ◆モンスターについて

「モンスター」とは、本来“怪物”を表す言葉です。しかし、『パッフェルベルの鐘 TRPG』では、危険な動物や植物、魔力により狂った器物、残酷なる畏、妖魔や幻獣などを総称して「モンスター」と呼びます。

その多くは敵対的で、PC達の行く手を阻む脅威となるでしょう。

モンスターは【モンスター名】【モンスター分類】【モンスターランク】【属性】各能力値（【体力】【心気】【技力】【活動力】【魔法力】【支援力】【行動力】【スキル】（【命中力】【攻撃力】【回避力】【防御力】【戦利品】）によって表わされます。

## ●モンスターの分類

モンスターは以下の分類で分けられます。

・「動物」：狼や魚や蛙などを「動物」に分類します。狩り対象の兎なども「モンスター」になります。

・「植物」：人食い植物や危険な毒草などを指します。

・「昆虫」：巨大な蟻や危険な毒をもった貝などを指します。「動物」と違い“背骨”がありません。

・「妖魔」：魔力によって変質した知的生物です。凶暴や残忍な性格の者が多く、群れを組むことが多いです。

・「悪魔」：魔力によって変質した精霊や強い力を持った妖魔です。

・「魔獣」：魔力によって変質した動物や昆虫です。狡猾な知恵や魔力を操る力を持っています。

・「霊獣」：世界の理によって生み出された動物や昆虫です。本能として魔力を操る力を持っています。

・「器物」：知性や本能のないモンスターです。魔法の自動兵器や迷宮の罠、魔力的な異常現象などです。

・「死霊」：命を失い、魔力によって動くモンスターです。「器物」と違い生き物に変質したものです。

## ●特別な分類について

正確にはモンスターではありませんが、以下のキャラクターもモンスターのように扱われます。

・「人物」：主にミッションに重要な人物や山賊や強盗などの偶然遭遇してしまう危険人物です。

・「精霊」：世界の理によって生み出された肉体のない生命です。世界を巡る力を司っています。

・「妖精」：精霊の眷属として生み出され、物質界で知的生物の1つとして生きている種族です。

## ●モンスターの能力値

モンスターもPCのように各種能力値やスキルがあります。

### ・【活動力】

PCの【生命力】と同じ扱いをし、【生命力】に関係する全ての効果を受けます。モンスターは【生命力】が増減する代わりに【活動力】が増減し、【活動力】が0未満になると【行動不能状態】になります。

### ・【魔法力】【支援力】【行動力】

PCと同じものです。攻撃やスキルなどを使用することにより、【魔法力】や【支援力】は消費されます。

### ・【スキル】

PCと同様にスキルを取得しています。モンスター専用のスキルなどもあります。

「攻撃的なスキル」は【命中力】と【攻撃力】と攻撃の属性を、「防御的なスキル」は【回避力】や【防御力】を表記しており、行動判定を行ったとして、それらの値を使います。

### ・【戦利品】

バトルに勝利した場合、バトルの終了時に倒したモンスターから獲得することができる素材です。

バトルに引き分けの場合、戦利品についてはGMの判断に従ってください。

●草原や森林のモンスター

モンスター名		〈ホワイトラビット〉			分類	動物	ランク	0
体力	5	心力	3	技力	3	属性	肉、皮	
活動力	5	魔法力	6	支援力	6	行動力	8	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《体当たり》	攻撃	【命中力】1 【攻撃力】打2	アクション	単体：近く	—			
《逃亡》	特殊	—	アクション	自身	1SP	[逃亡] できる。		
《受け》	防御	【防御力】1	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】0	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】1	リアクション	自身	1MP	地属性なら+1		
戦利品	〈白兎の肉〉食品 (1) / 2 / 肉2、骨1 / 庶民の贅沢といえはコレ。ミルクシチューに合う。							
逃げ足の速い野兎。柔らかいお肉がとっても美味。								

モンスター名		〈ワイルドドッグの群れ〉			分類	動物	ランク	1
体力	6	心力	4	技力	4	属性	打、牙	
活動力	8	魔法力	9	支援力	9	行動力	10	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《噛み付き》	攻撃	【攻撃力】斬10	アクション	単体：近く	—	この攻撃には《避け》ができない。		
《受け》	防御	【防御力】2	リアクション	自身	—	皮属性なら+3		
《避け》	防御	【回避力】0	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】1	リアクション	自身	1MP	地属性なら+2		
戦利品	〈犬の牙〉動物 (1) / 2 / 牙2、骨1 / 簡単な槍や矢の材料として使われる。							
野生の犬の群れ、一頭ごとは狼よりも弱い群れであるために下手な肉食獣よりも危険。								

モンスター名		〈ボスワイルドドッグ〉			分類	動物	ランク	2
体力	7	心力	4	技力	5	属性	打、牙	
活動力	17	魔法力	10	支援力	12	行動力	11	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《噛み付き》	攻撃	【命中力】5 【攻撃力】斬10	アクション	単体：近く	—			
《殺到》	攻撃	【命中力】+2 【攻撃力】-3	サポート	—	2SP	この攻撃には《受け》ができなくなる。		
《受け》	防御	【防御力】4	リアクション	自身	—	皮 / 斬属性なら+3		
《避け》	防御	【回避力】2	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】2	リアクション	自身	1MP	地属性なら+2		
戦利品	〈白犬の牙〉動物 (2) / 2 / 牙3、骨2 / 護符の材料に使われることもある。							
通常の野犬よりも体が大きく、動きが俊敏。ホワイトウルフとの混血とも言われている。								

モンスター名	〈グレイウルフ〉				分類	動物	ランク	3
体力	8	心力	4	技力	6	属性	打、皮、牙	
活動力	23	魔法力	11	支援力	17	行動力	12	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《噛み付き》	攻撃	【命中力】5 【攻撃力】斬16	アクション	単体：近く	—			
《殺到》	攻撃	【命中力】+2 【攻撃力】-3	サポート	—	2SP	この攻撃には《受け》ができなくなる。		
《受け》	防御	【防御力】6	リアクション	自身	—	皮／斬属性なら+5		
《避け》	防御	【回避力】4	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】2	リアクション	自身	1MP	地属性なら+3		
戦利品	〈灰狼の毛皮〉動物(2)／3／皮4、骨3／冬に寒さを防ぐためのコートの材料になる。							
草原の狩人と呼ばれる肉食獣。飢えていたり、群れていると人間を襲ってくることもある。								

モンスター名	〈ホワイトウルフ〉				分類	動物	ランク	4
体力	9	心力	5	技力	7	属性	地、皮、牙	
活動力	29	魔法力	14	支援力	18	行動力	14	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《噛み付き》	攻撃	【命中力】6 【攻撃力】斬20	アクション	単体：近く	—			
《殺到》	攻撃	【命中力】+2 【攻撃力】-3	サポート	—	2SP	この攻撃には《受け》ができなくなる。		
《巨体》	特殊	—	パッシブ	自身	—	移動の制限に対して、2体分として扱う。		
《受け》	防御	【防御力】7	リアクション	自身	—	牙／斬属性なら+5		
《避け》	防御	【回避力】6	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】3	リアクション	自身	1MP	地属性なら+3		
戦利品	〈白狼の毛皮〉動物(3)／2／皮5、骨1、地2／美しい毛皮はご婦人に喜ばれる。							
体長がグレイウルフの2倍はある狼。動きは素早く、生半可な戦士では苦戦する。								

## ●森林のモンスター

モンスター名	〈走りキノコ〉				分類	植物	ランク	0
体力	4	心力	3	技力	4	属性	木、野菜	
活動力	4	魔法力	6	支援力	8	行動力	10	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《キック》	攻撃	【命中力】1 【攻撃力】打2	アクション	単体：近く	—			
《受け》	防御	【防御力】1	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】1	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】0	リアクション	自身	—			
《変わり身》	防御	—	リアクション	自身	5SP	ダメージを受けない		
戦利品	〈森キノコ〉食品(1)／2／野菜1、木1／フォニーの森でよく見かけるキノコ。味が良い。							
大きなキノコだと思ったら、走りキノコでビックリした。フォニーの森ではよくあること。								

モンスター名	〈緑の走りキノコ〉				分類	植物	ランク	1
体力	5	心力	3	技力	6	属性	眠り、木、野菜	
活動力	9	魔法力	3	支援力	13	行動力	12	
スキル名	分類	固定値		タイミング	対象	消費	効果	
《ローキック》	攻撃	【命中力】2 【攻撃力】打4		アクション	単体：近く	—		
《眠り孢子》	攻撃	【攻撃力】眠り7		アクション	単体：近く	6SP	効果参照。	
《受け》	防御	【防御力】2		リアクション	自身	—	弱点：斬属性なら-2	
《避け》	防御	【回避力】2		リアクション	自身	—		
《魔力防御》	防御	【防御力】1		リアクション	自身	1MP	眠り/地属性なら+3	
戦利品	〈緑キノコ〉植物(1) / 3/木1、眠り1/緑の傘が特徴的なキノコ。乾燥させると香に使える。							
<p>森の木陰で、緑色のキノコを見つけたら、足元に気をつけた方がいい。          きっとそれは、君の軸足を狙っている！          《眠り孢子》：この攻撃には《受け》も《避け》もできず、ダメージを受けると〔睡眠状態〕になる。</p>								

モンスター名	〈赤の走りキノコ〉				分類	植物	ランク	1
体力	5	心力	3	技力	6	属性	痺れ、木、野菜	
活動力	9	魔法力	3	支援力	13	行動力	12	
スキル名	分類	固定値		タイミング	対象	消費	効果	
《ハイキック》	攻撃	【命中力】2 【攻撃力】打4		アクション	単体：近く	—		
《痺れ孢子》	攻撃	【攻撃力】痺れ7		アクション	複数体：近く	6SP	効果参照。	
《受け》	防御	【防御力】2		リアクション	自身	—	弱点：斬属性なら-2	
《避け》	防御	【回避力】2		リアクション	自身	—		
《魔力防御》	防御	【防御力】1		リアクション	自身	1MP	痺れ/地属性なら+3	
戦利品	〈赤キノコ〉植物(1) / 3/木1、痺れ1/赤い傘が特徴的なキノコ。美味だが食中毒症状になる。							
<p>森の木陰で、赤色のキノコを見つけたら、腹部に気をつけた方がいい。          きっとそれは、君のボディを狙っている！          《痺れ孢子》：この攻撃には《受け》も《避け》もできず、ダメージを受けると〔麻痺状態〕になる。</p>								

モンスター名	〈紫の走りキノコ〉				分類	植物	ランク	2
体力	6	心力	3	技力	7	属性	毒、木、野菜	
活動力	14	魔法力	4	支援力	16	行動力	13	
スキル名	分類	固定値		タイミング	対象	消費	効果	
《フライングドロップキック》	攻撃	【命中力】2 【攻撃力】打6		アクション	単体：遠く	1SP		
《猛毒の孢子》	攻撃	【攻撃力】毒9		アクション	単体：近く	6SP	効果参照。	
《受け》	防御	【防御力】3		リアクション	自身	—	弱点：斬属性なら-3	
《避け》	防御	【回避力】3		リアクション	自身	—		
《魔力防御》	防御	【防御力】1		リアクション	自身	1MP	毒/地属性なら+3	
戦利品	〈紫キノコ〉食品(2) / 4/野菜3、毒3、打1/毒々しい紫色のキノコ。珍味だが毒性が強い。							
<p>走りキノコの中でも、紫色をしたものが一番危険である。          単体ならば、まだ危険が少ないが、群れた紫色の走りキノコには旅慣れた冒険者でもひどい目に遭う。          《猛毒の孢子》：この攻撃には《受け》も《避け》もできず、ダメージを受けると〔毒気状態〕になる。</p>								

モンスター名	〈ブラックベア〉				分類	動物	ランク	4
体力	8	心力	2	技力	2	属性	打、皮、牙	
活動力	36	魔法力	8	支援力	8	行動力	6	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《体当たり》	攻撃	【命中力】10 【攻撃力】打16	アクション	単体：近く	—			
《鋭い爪》	攻撃	【命中力】8 【攻撃力】斬20	アクション	単体：近く	3SP	【防御力】を半分に してダメージを算出。		
《巨体》	特殊	—	パッシブ	自身	—	移動の制限に対して、 2体分として扱う。		
《受け》	防御	【防御力】9	リアクション	自身	—	打属性なら+5		
《避け》	防御	【回避力】3	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】3	リアクション	自身	1MP	地属性なら+3		
戦利品	〈黒熊の毛皮〉防具強化材(2)／3／皮3、打1／丈夫な皮は防具の裏側などに使われる。							
真っ黒な毛皮で身を包んだ猛獣。もし、森林で襲われても心配なくていい、それ以上には不幸にならないから。								

モンスター名	〈デーモンズアップルツリー〉				分類	植物	ランク	4
体力	9	心力	6	技力	6	属性	苦、果実、木	
活動力	25	魔法力	16	支援力	16	行動力	15	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《悪魔の果実》	攻撃	【命中力】6 【攻撃力】苦18	アクション	0体：遠く	—			
《豊穡》	攻撃	—	サポート	—	*MP	効果参照		
《魔法の樹木》	魔導	—	アクション	自身	2SP	【魔法力】を全快。		
《受け》	防御	【防御力】6	リアクション	自身	—	弱点：火属性なら-2		
《避け》	防御	【回避力】4	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】8	リアクション	自身	2MP	弱点：火属性なら-3		
戦利品	〈完熟リンゴ〉食品(3)／2／果実5、甘3、薬2／とても甘いリンゴ。贈り物として喜ばれる。							
その実は牙がびっしり生えた不気味な口と蝙蝠のような羽を持っており、本体の魔力が尽きるまで増え続ける。 《豊穡》：攻撃の対象を[消費したMP÷2]体にすることができる。【魔法力】は10点まで消費できる。 このモンスターは移動することができない。								

## ●草原のモンスター

モンスター名	〈ゴブリンウォーリア〉				分類	妖魔	ランク	1
体力	5	心力	4	技力	5	属性	地、斬	
活動力	9	魔法力	9	支援力	11	行動力	12	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《斬り付け》	攻撃	【命中力】2 【攻撃力】斬6	アクション	単体：近く	—			
《受け》	防御	【防御力】3	リアクション	自身	—	弱点：風属性なら-3		
《避け》	防御	【回避力】3	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】1	リアクション	自身	1MP	地属性なら+2		
戦利品	〈ゴブリンの短剣〉武具：短剣(1)／2／斬1／ゴブリン族が使う粗末な短剣。							
妖魔の中で、最も力が弱く最も個体数が多いゴブリン族の下っ端。								

モンスター名	〈ピットフォール〉				分類	器物	ランク	1
体力	3	心力	5	技力	6	属性	地、刺、岩石	
活動力	6	魔法力	5	支援力	6	行動力	14	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《落とし穴》	攻撃	【攻撃力】地 10	アクション	2体：近く	2LP、6SP	この攻撃には《避け》ができない。		
《トラップ》	種特	—	パッシブ	自身	—	効果参照。		
《受け》	防御	【防御力】2	リアクション	自身	—	弱点：風属性なら-3		
《避け》	防御	【回避力】2	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】2	リアクション	自身	1MP	地属性なら+2		
戦利品	〈平らな地〉マナ (1) /3/地 1/地の理力をわずかに帯びた魔力の塊。							
地の魔力の歪みが自律行動をはじめたもの。足もとにぽっかり開く魔の落とし穴。 《トラップ》：第1ラウンドの開始時に、任意の位置に出現する。このモンスターは移動することができない。								

モンスター名	〈ゴブリンストライダー〉				分類	妖魔	ランク	2
体力	6	心力	5	技力	5	属性	地、斬	
活動力	14	魔法力	12	支援力	12	行動力	13	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《斬り付け》	攻撃	【命中力】2 【攻撃力】斬 8	アクション	単体：近く	—			
《協力行動》	基本	—	アクション	単体：近く	1SP	PCのものと同じ。		
《受け》	防御	【防御力】3	リアクション	自身	—	弱点：風属性なら-3		
《避け》	防御	【回避力】3	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】2	リアクション	自身	1MP	地属性なら+2		
戦利品	〈ゴブリンの長剣〉 武具：長剣 (1) /3/斬 2/ゴ布林族が使う刃こぼれしたロングソード。							
個々の力は強くないが、連携して攻撃をしてくる厄介なゴ布林族の兵士。								

モンスター名	〈リビングローズ〉				分類	植物	ランク	2
体力	7	心力	4	技力	5	属性	地、枝、葉	
活動力	15	魔法力	10	支援力	12	行動力	12	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《棘の蔦》	攻撃	【命中力】3 【攻撃力】刺 9	アクション	単体：遠く	1SP			
《からみつき》	攻撃	【命中力】4 【攻撃力】刺 3	アクション	単体：近く	3SP	効果参照。		
《受け》	防御	【防御力】3	リアクション	自身	—	弱点：火属性なら-3		
《避け》	防御	【回避力】2	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】2	リアクション	自身	1MP	風属性なら+3		
戦利品	〈真紅のバラ〉 植物 (2) /3/枝 2、刺 2/黒に近い赤色の美しいバラ。							

草原で風とは関係なく草が揺れていたなら、リビングローズが隠れている危険がある。  
《からみつき》：この攻撃が命中した場合、脱出判定を行う。脱出判定の【判定数】は【体力】、【目標値】は2点、【難易度】は【10-AR】点で判定をする。失敗した場合、次のラウンド終了時まで判定ペナルティで【達成値】が2点減る。  
このモンスターは移動することができない。



## 第2章 『拡張ルールブック②掲載分』

### ◆新しいモンスターについて

港湾都市シューマンの付近によく現れる海洋のモンスターを中心に、新しい草原や森林のモンスターを説明します。

#### ●海洋のモンスター

モンスター名	〈プチシーモンキー〉			分類	動物	ランク	1
体力	5	心力	4	技力	5	属性	水、打
活動力	10	魔法力	9	支援力	11	行動力	11
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果	
《体当たり》	攻撃	【命中力】1 【攻撃力】打6	アクション	単体：近く	—		
《受け》	防御	【防御力】3	リアクション	自身	—	打属性なら+2	
《避け》	防御	【回避力】3	リアクション	自身	—		
《魔力防御》	防御	【防御力】1	リアクション	自身	1MP	水属性なら+2	
戦利品	〈海サカナの肉〉食品 (2) / 2 / 魚貝1、鱗1、塩1 / 海に住む魚。やや大振り。						
海に棲むサルのような生き物。かわいらしい外見とうらはらに、結構力が強い。							

モンスター名	〈ポイズンジェリー〉			分類	動物	ランク	1
体力	6	心力	4	技力	4	属性	水、毒、打
活動力	11	魔法力	9	支援力	9	行動力	10
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果	
《触手》	攻撃	【命中力】1 【攻撃力】打6	アクション	単体：近く	—		
《毒針》	攻撃	—	サポート	—	2SP	ダメージを受けると [毒気状態]になる。	
《細長い手足》	攻撃	—	サポート	—	2SP	この攻撃には《受け》 ができなくなる。	
《受け》	防御	【防御力】2	リアクション	自身	—	毒属性なら+2	
《避け》	防御	【回避力】1	リアクション	自身	—		
《魔力防御》	防御	【防御力】1	リアクション	自身	1MP	水属性なら+2	
戦利品	〈小さな貝殻〉動物 (1) / 3 / 魚貝1、岩石1 / 片手で包み隠せる位の貝殻。貝細工の材料になる。						
波間に浮かぶ小さなクラゲ。しかし、その触手のもたらす焼けつく痛みは大の男でも悶絶するという。							

モンスター名		〈ビーチタートル〉			分類	動物	ランク	1
体力	6	心力	4	技力	4	属性	肉、鱗	
活動力	11	魔法力	9	支援力	9	行動力	10	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《噛み付き》	攻撃	【命中力】2 【攻撃力】斬6	アクション	単体：近く	—			
《逃亡》	特殊	—	アクション	自身	1SP	[逃亡] できる。		
《受け》	防御	【防御力】5	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】1	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】1	リアクション	自身	1MP			
戦利品	〈浜ガメの甲羅〉動物 (1) / 3 / 皮2、骨1 / 模様が美しい亀の甲羅。細工物の材料に珍重される。							
滑らかな甲羅を持つウミガメ。甲羅は細工物の材料として珍重されるが、非常に用心深く臆病なため貴重品。								

モンスター名		〈ロッククラブ〉			分類	昆虫	ランク	1
体力	5	心力	4	技力	5	属性	斬、塩、岩石	
活動力	9	魔法力	9	支援力	11	行動力	11	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《斬り付け》	攻撃	【命中力】2 【攻撃力】斬6	アクション	単体：近く	—			
《挟み込み》	攻撃	【命中力】2 【攻撃力】打2	アクション	単体：近く	3SP	効果参照。		
《受け》	防御	【防御力】5	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】2	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】1	リアクション	自身	1MP			
戦利品	〈岩塩〉食品 (1) / 3 / 塩2、岩石1 / 塩の塊。やや雑味が多い。							
磯に生息する1mほどのカニ。岩に擬態するのが得意。								
《挟み込み》：この攻撃が命中した場合、脱出判定を行う。脱出判定の[判定数]は【体力】、[目標値]は2点、[難易度]は[10-AR]点で判定をする。失敗した場合、次のラウンド終了時まで判定ペナルティで[達成値]が2点減る。								

モンスター名		〈サハギンソルジャー〉			分類	妖魔	ランク	1
体力	6	心力	4	技力	4	属性	刺、鱗	
活動力	11	魔法力	9	支援力	9	行動力	11	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《突き刺し》	攻撃	【命中力】1 【攻撃力】刺5	アクション	単体：近く	—			
《協力行動》	基本	—	アクション	単体：近く	1SP	PCのものと同じ。		
《受け》	防御	【防御力】3	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】2	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】1	リアクション	自身	1MP			
戦利品	〈安い鉾〉武具：槍 (1) / 2 / 刺1 / サハギン族の兵士が使う粗末な鉾。							
海の妖精のなれの果て。秩序だった軍事行動で航行する船を脅かす。								

モンスター名	〈ヴォルテックス〉				分類	器物	ランク	1
体力	3	心力	5	技力	6	属性	水、打、塩	
活動力	6	魔法力	5	支援力	6	行動力	19	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《水流》	攻撃	【攻撃力】水10	アクション	2体：近く	2LP、6SP	この攻撃には《避け》ができない。		
《トラップ》	種特	—	パッシブ	自身	—	効果参照。		
《受け》	防御	【防御力】2	リアクション	自身	—	弱点：火属性なら-3		
《避け》	防御	【回避力】2	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】2	リアクション	自身	1MP	水属性なら+2		
戦利品	〈流れある水〉マナ(1)／3／水1／水の理力をわずかに帯びた魔力の塊。							
水の魔力の歪みが自律行動をはじめたもの。足を取られると意外と危険。								
《トラップ》：第1ラウンドの開始時に、任意の位置に出現する。このモンスターは移動することができない。								

モンスター名	〈マリンスネーク〉				分類	動物	ランク	2
体力	6	心力	5	技力	5	属性	牙、毒、鱗	
活動力	16	魔法力	12	支援力	12	行動力	12	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《ヘビの牙》	攻撃	【命中力】2 【攻撃力】刺10	アクション	単体：近く	—			
《毒牙》	攻撃	—	サポート	—	2SP	ダメージを受けると [毒気状態]になる。		
《受け》	防御	【防御力】3	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】4	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】2	リアクション	自身	1MP			
戦利品	〈海毒ヘビの血〉薬品(2)／3／塩1、薬2、鱗1／薬効に優れるマリンスネークの血液。							
猛毒を持った海の蛇。縄張りを刺激しない限り襲ってくることはない。								

モンスター名	〈サハギンシューター〉				分類	妖魔	ランク	2
体力	6	心力	5	技力	5	属性	刺、射、鱗	
活動力	14	魔法力	12	支援力	12	行動力	13	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《撃つ》	攻撃	【命中力】2 【攻撃力】刺10	アクション	単体：遠く	1SP			
《受け》	防御	【防御力】3	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】3	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】1	リアクション	自身	1MP			
戦利品	〈魚人の弩〉武具：弓矢(1)／3／刺1、射1／精巧細工で矢を撃ち出す小型の弩。							
精巧細工の装置を用いて、矢を撃ちだす弓使い。隊列を成し着実に敵を追い詰める。								

モンスター名	〈サハギンランサー〉				分類	妖魔	ランク	2
体力	6	心力	5	技力	5	属性	刺、鱗	
活動力	14	魔法力	12	支援力	12	行動力	13	
スキル名	分類	固定値		タイミング	対象	消費	効果	
《突き刺し》	攻撃	【命中力】2 【攻撃力】刺10		アクション	単体：近く	—		
《受け》	防御	【防御力】4		リアクション	自身	—		
《避け》	防御	【回避力】3		リアクション	自身	—		
《魔力防御》	防御	【防御力】4		リアクション	自身	1MP		
戦利品	〈魚人の槍〉 武具：槍 (1) / 3 / 刺 2 / 本来は騎乗しながら使うサハギン族の銃。							
サハギン族の上級兵士。一般兵に比べ、魔術に対する耐性も高い。								

モンスター名	〈デーモンレイ〉				分類	魔獣	ランク	3
体力	7	心力	5	技力	6	属性	毒、刺、魚貝	
活動力	22	魔法力	13	支援力	15	行動力	13	
スキル名	分類	固定値		タイミング	対象	消費	効果	
《鋭い歯》	攻撃	【命中力】4 【攻撃力】斬14		アクション	単体：近く	—		
《死毒の棘》	攻撃	—		サポート	—	4SP	ダメージを受けると [毒気状態] かつ [麻痺状態] になる。	
《受け》	防御	【防御力】4		リアクション	自身	—		
《避け》	防御	【回避力】3		リアクション	自身	—		
《魔力防御》	防御	【防御力】5		リアクション	自身	1MP		
戦利品	〈魔魚の棘〉 薬品 (2) / 3 / 毒 2、痺れ 2、骨 2 / 死してなお毒液を滴らせる魔獣の棘。							
砂地の浅瀬に潜む大きなエイ。尾の毒で自由を奪い、のこぎりの様な歯でゆっくりと獲物を食う。								

モンスター名	〈サハギンコマンダー〉				分類	妖魔	ランク	4
体力	9	心力	6	技力	6	属性	刺、鱗	
活動力	25	魔法力	16	支援力	16	行動力	15	
スキル名	分類	固定値		タイミング	対象	消費	効果	
《突き刺し》	攻撃	【命中力】4 【攻撃力】刺19		アクション	単体：近く	—		
《協力行動》	基本	—		アクション	単体：近く	1SP	PCのものと同じ。	
《部隊指揮》	基本	—		サポート	自身	3SP	効果参照。	
《受け》	防御	【防御力】7		リアクション	自身	—		
《避け》	防御	【回避力】5		リアクション	自身	—		
《魔力防御》	防御	【防御力】4		リアクション	自身	1MP		
戦利品	〈白銀の銃〉 武具：槍 (3) / 2 / 金属 2、刺 4、輝石 1 / サハギンの指揮官が持つ輝く銃。							
サハギン族の指揮官。鉄の規律を以て軍団を率いる。 《部隊指揮》：《協力行動》の対象が「2体：遠く」になり、距離による効果の制限がなくなる。								

●新しい草原のモンスター

モンスター名		〈エアツイスター〉			分類	器物	ランク	1
体力	3	心力	5	技力	6	属性	風、斬、葉	
活動力	6	魔法力	5	支援力	6	行動力	19	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《つむじ風》	攻撃	【攻撃力】風10	アクション	2体：近く	2LP、6SP	この攻撃には《避け》ができない。		
《トラップ》	種特	—	パッシブ	自身	—	効果参照。		
《受け》	防御	【防御力】2	リアクション	自身	—	弱点：地属性なら-3		
《避け》	防御	【回避力】2	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】2	リアクション	自身	1MP	風属性なら+2		
戦利品	〈舞い回る風〉マナ(1) / 3 / 風1 / 風の理力をわずかに帯びた魔力の塊。							
風の魔力の歪みが自律行動をはじめたもの。突如巻き起こり、生き物を切り刻む魔の風。 《トラップ》：第1ラウンドの開始時に、任意の位置に出現する。このモンスターは移動することができない。								

モンスター名		〈ゴブリンリーダー〉			分類	妖魔	ランク	3
体力	7	心力	6	技力	5	属性	地、斬	
活動力	19	魔法力	15	支援力	13	行動力	14	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《斬り付け》	攻撃	【命中力】4 【攻撃力】斬14	アクション	単体：近く	—			
《協力行動》	基本	—	アクション	単体：近く	1SP	PCのものと同じ。		
《部隊指揮》	基本	—	サポート	自身	3SP	効果参照。		
《受け》	防御	【防御力】5	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】4	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】3	リアクション	自身	1MP			
戦利品	〈ゴブリンの軍刀〉武具：長剣(2) / 3 / 斬2、金属2 / ゴブリンの指揮官が振るう鋭い刀剣。							
部下を率いて戦うゴブリン族の戦士。自ら戦うより、部下を戦わせることを好む。 《部隊指揮》：《協力行動》の対象が「2体：遠く」になり、距離による効果の制限がなくなる。								

モンスター名		〈ゴブリンメイジ〉			分類	妖魔	ランク	4
体力	7	心力	8	技力	6	属性	地、刺、岩石	
活動力	23	魔法力	20	支援力	16	行動力	17	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《石礫》	魔術	【攻撃力】地17	アクション	単体：遠く	4MP	この攻撃には《受け》も《避け》もできない。		
《地の牙》	魔術	【命中力】4 【攻撃力】刺13	アクション	3体：遠く	2MP			
《受け》	防御	【防御力】5	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】4	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】9	リアクション	自身	2MP			
戦利品	〈ゴブリンの杖〉武具：杖(3) / 2 / 打2、木4、輝石1 / ゴブリン族の魔術師が携える無骨な杖。							
大地の力と結びついたゴブリン族の魔術師。攻守に優れた使い手。								

## ●新しい森林のモンスター

モンスター名		〈フレイムビートル〉			分類	昆虫	ランク	1
体力	4	心力	4	技力	6	属性	火、皮	
活動力	8	魔法力	9	支援力	13	行動力	13	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《燃える血》	攻撃	【攻撃力】火4	アクション	単体：近く	4SP	この攻撃には《受け》も《避け》もできない。		
《受け》	防御	【防御力】2	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】2	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】1	リアクション	自身	1MP			
戦利品	〈火虫の体液〉薬品 (1) / 3 / 火1、薬1 / ちょっとした衝撃で燃え上がってしまう昆虫の体液。							
可燃性の体液を持つ昆虫。体液が肌に触れるとやけどを負ってしまう。								

モンスター名		〈オークファイター〉			分類	妖魔	ランク	1
体力	6	心力	4	技力	4	属性	地、打、肉	
活動力	15	魔法力	9	支援力	9	行動力	11	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《殴り付け》	攻撃	【命中力】1 【攻撃力】打6	アクション	単体：近く	—			
《受け》	防御	【防御力】3	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】1	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】1	リアクション	自身	1MP			
戦利品	〈粗末な棍棒〉武器：棍棒 (1) / 2 / 打1 / オーク族の兵士が使う粗末な棍棒。							
森の守護者であった鼻族（獣人種）が墮落したもの。力任せに振り下ろす棍棒は、命中率は悪いが十分な脅威である。								

モンスター名		〈オークレンジャー〉			分類	妖魔	ランク	2
体力	6	心力	5	技力	5	属性	地、刺、射	
活動力	19	魔法力	12	支援力	12	行動力	13	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《撃つ》	攻撃	【命中力】2 【攻撃力】刺10	アクション	単体：遠く	1SP			
《受け》	防御	【防御力】4	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】2	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】2	リアクション	自身	1MP			
戦利品	〈粗末な短弓〉武器：弓矢 (1) / 3 / 刺2 / 造りは粗雑で引くのに強い力が要る弓。							
弓矢の扱いに長けたオーク族の戦士。木々の隙間を巧みに射抜いてくる。								

モンスター名	〈オークガード〉			分類	妖魔	ランク	3
体力	8	心力	5	技力	5	属性	地、斬、肉
活動力	25	魔法力	13	支援力	13	行動力	13
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果	
《たたき斬り》	攻撃	【命中力】5 【攻撃力】斬16	アクション	単体：近く	—		
《振り回し》	攻撃	—	サポート	自身	1SP	攻撃の対象を2体にすることができる。	
《受け》	防御	【防御力】7	リアクション	自身	—		
《避け》	防御	【回避力】3	リアクション	自身	—		
《魔力防御》	防御	【防御力】5	リアクション	自身	1MP		
戦利品	〈オークの大斧〉 武具：斧（2）／3／斬2、金属2、木1／オーク族の戦士が振るう巨大な斧。						
オーク族の族長や呪術師を護衛するエリート戦士。攻守共に手ごわい。							

モンスター名	〈オークシャーマン〉			分類	妖魔	ランク	4
体力	7	心力	8	技力	6	属性	火、打、肉
活動力	23	魔法力	20	支援力	16	行動力	17
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果	
《爆炎》	魔術	【攻撃力】火14	アクション	3体：遠く	6MP	この攻撃には《受け》も《避け》もできない。	
《受け》	防御	【防御力】6	リアクション	自身	—		
《避け》	防御	【回避力】4	リアクション	自身	—		
《魔力防御》	防御	【防御力】9	リアクション	自身	2MP		
戦利品	〈オークの冠〉 道具：護符（3）／2／金属3、骨3、輝石1／オーク族の呪術師が頂く禍々しい冠。						
破壊と暴虐の魔王を崇めるオーク族の呪術師。火を操る術を身につけ、それによる破壊を好む。							

モンスター名	〈アンノウンミスト〉			分類	悪魔	ランク	4
体力	7	心力	9	技力	5	属性	水、風、毒
活動力	41	魔法力	31	支援力	14	行動力	15
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果	
《邪悪な冷気》	魔術	【攻撃力】水15	アクション	3体：遠く	5MP	この攻撃には《受け》も《避け》もできない。	
《物質耐性》	特殊	—	パッシブ	—	—	「地、水、火、風」以外の属性によるダメージを半分にする。	
《受け》	防御	【防御力】5	リアクション	自身	—		
《避け》	防御	【回避力】3	リアクション	自身	—		
《魔力防御》	防御	【防御力】8	リアクション	自身	1MP		
戦利品	〈静かな水〉 マナ（4）／2／水5／水の理力を含んだ魔力の塊。						
霧のような悪魔。知性は低い、音も無く忍び寄り生き物の精気を全て奪い取る危険な存在。							

## 第3章 『拡張ルールブック②掲載分』

### ◆新しいモンスターについて

岩窟都市バイエルの付近によく現れる山岳のモンスター、墮落都市ブラームスの付近によく現れる湿原のモンスター、さらに洞窟や迷宮に現れるモンスターなど、多くのモンスターを説明します。

### ●新しい草原のモンスター

モンスター名		〈イエロービーの群れ〉			分類	昆虫	ランク	1
体力	5	心力	4	技力	5	属性	刺、毒	
活動力	7	魔法力	9	支援力	11	行動力	14	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《ハチの針》	攻撃	【命中力】1 【攻撃力】刺7	アクション	単体：近く	—	この攻撃には《避け》ができない。		
《毒液》	攻撃	—	サポート	—	2SP	ダメージを受けると [毒気状態]になる。		
《飛行》	特殊	—	パッシブ	自身	—	[飛行状態]になる。		
《受け》	防御	【防御力】3	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】1	リアクション	自身	1MP			
戦利品	〈羽虫の卵〉薬品 (1) / 4 / 薬2、甘1、毒1 / 鎮痛作用があり、特に歯痛に効果的。							
草原を飛び交う蜂の群れ。外敵には一斉に襲い掛かり、毒針で撃退する。								

モンスター名		〈クリムゾンライオン〉			分類	魔獣	ランク	4
体力	9	心力	6	技力	6	属性	火、牙、皮	
活動力	29	魔法力	16	支援力	16	行動力	14	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《鉤爪》	攻撃	【命中力】6 【攻撃力】斬20	アクション	単体：近く	—			
《灼熱の牙》	攻撃	【命中力】4 【攻撃力】火18	アクション	単体：近く	2SP	この攻撃には《受け》ができない。		
《受け》	防御	【防御力】7	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】5	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】4	リアクション	自身	1MP			
戦利品	〈真紅ライオンの毛皮〉動物 (3) / 2 / 火2、皮4、肉1 / 炎のように熱を帯びたライオンの毛皮。							
燃え上がる炎のような鬣を持つ獅子。その牙は肉を引き裂き、骨を灼く。								



●新しい海洋のモンスター

モンスター名		〈マリンバンブー〉			分類	植物	ランク	1
体力	6	心力	3	技力	5	属性	水、木	
活動力	10	魔法力	7	支援力	11	行動力	13	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《叩きつけ》	攻撃	【命中力】5 【攻撃力】打5	アクション	単体：近く	—			
《水弾》	攻撃	—	サポート	—	2SP	攻撃の対象を遠くに行うことができる。		
《受け》	防御	【防御力】3	リアクション	自身	—	木属性なら+3		
《避け》	防御	【回避力】2	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】1	リアクション	自身	1MP	水属性なら+2		
戦利品	〈冷たい水〉マナ (1) /3/水1/水の理力をわずかに帯びた魔力の塊。							
浅い海に生える竹のような海藻。水の塊をぶつけて攻撃してくる。								

モンスター名		〈バラクーダ〉			分類	動物	ランク	2
体力	6	心力	4	技力	6	属性	魚貝、牙	
活動力	16	魔法力	10	支援力	14	行動力	16	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《鋭い歯》	攻撃	【命中力】3 【攻撃力】斬10	アクション	単体：近く	—			
《強襲》	攻撃	—	サポート	—	2SP	この攻撃には《受け》ができない。		
《受け》	防御	【防御力】3	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】5	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】2	リアクション	自身	1MP			
戦利品	〈海サカナの卵〉食品 (2) /3/魚貝2、塩1、種1/海に棲む魚の卵。主に塩漬や干して食べる。							
非常に獰猛な魚。ものすごい勢いで殺到し、鋭い歯で獲物を食いちぎる。。								

モンスター名		〈タイダルホエール〉			分類	霊獣	ランク	5
体力	9	心力	10	技力	5	属性	打、魚貝、水	
活動力	34	魔法力	25	支援力	15	行動力	16	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《体当たり》	攻撃	【命中力】9 【攻撃力】打18	アクション	単体：近く	—			
《飲み込む潮》	魔導	【攻撃力】水20	アクション	3体、遠く	4MP、 1SP	この攻撃には《受け》も《避け》もできない。		
《突破》	特殊	—	パッシブ	自身	—	移動時は4体扱い		
《受け》	防御	【防御力】8	リアクション	自身	—	弱点：火属性なら-6		
《避け》	防御	【回避力】4	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】14	リアクション	自身	3MP	弱点：火属性なら-6		
戦利品	〈アンバーgris〉薬品 (5) /2/薬6、魚貝4、甘4、水2/鯨の腹や糞から採れる黄灰色の香料。							
体長が十数メートルに及ぶコバルトブルーのクジラ。潮の流れを司り、それを乱すものを波間に飲み込む。								

●新しい森林のモンスター

モンスター名	〈シャドウスパイダー〉			分類	昆虫	ランク	3
体力	7	心力	4	技力	7	属性	刺、毒、牙
活動力	19	魔法力	11	支援力	17	行動力	14
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果	
《噛み付き》	攻撃	【命中力】2 【攻撃力】刺14	アクション	単体：近く	—		
《毒液》	攻撃	—	サポート	自身	2SP	《噛み付き》に使用可 ダメージを与えると [毒気状態]にする	
《蜘蛛の巣》	攻撃	【命中力】4 【攻撃力】打7	アクション	単体：近く	3SP	この攻撃には《受け》 ができない。 効果参照。	
《受け》	防御	【防御力】5	リアクション	自身	—		
《避け》	防御	【回避力】5	リアクション	自身	—		
《魔力防御》	防御	【防御力】4	リアクション	自身	1MP		
戦利品	〈影クモの糸〉道具強化材 (3) / 2 / 皮2、薬1、肉1、輝石1 / かすかに魔力を帯びた銀色の糸。						

森の暗がりで見えにくい獲物を待ち構える大きなクモ。その糸は魔術的な力を帯び、特に錬金術師はこれを珍重する。

《蜘蛛の巣》：攻撃が命中した対象に[痺痺状態]のバスターを与える。このバスターは、対象がSPを3点消費するか、《蜘蛛の巣》の使用者が[行動不能状態]になったら解除される。

モンスター名	〈ウッドボックス〉			分類	器物	ランク	5
体力	5	心力	9	技力	10	属性	木、地、枝
活動力	27	魔法力	32	支援力	25	行動力	18
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果	
《大地の波動》	魔術	【攻撃力】木22	アクション	単体：近く	2MP	この攻撃には《受け》 も《避け》もできない。	
《漲る魔力》	攻撃	—	サポート	—	2SP	攻撃の対象を3体に することができる。	
《理脈伝播》	攻撃	—	サポート	—	2SP	攻撃の対象を遠くに することができる。	
《魔力減少》5	攻撃	—	サポート	—	1SP	効果参照。	
《受け》	防御	【防御力】5	リアクション	自身	—	弱点：火属性なら-5	
《避け》	防御	【回避力】8	リアクション	自身	—		
《魔力防御》	防御	【防御力】15	リアクション	自身	4MP	弱点：火属性なら-9	
戦利品	〈潤った地〉マナ (4) / 3 / 地5 / 地の理力を含んだ魔力の塊。						

古代帝国の秘術を用いて生み出された魔術兵器「ボックスシリーズ」のひとつ。様々な植物を繋ぎ合わせた様な立方体で、表面には枝葉や花、洞がランダムに配置、移動している。

動力源として体内に莫大なマナを蓄えているため、構造が非常に不安定で、破壊は比較的たやすい。しかしウッドボックスの持つ圧倒的な火力と魔力障壁を打ち抜くことができれば、という条件付きではあるが。

遭遇する確率は高くないものの、高純度のマナを抽出する儀式中によく出くわすらしい。

《魔力減少》：攻撃をしてダメージを与えた場合、対象の【魔法力】を[S R]点消費させる。

## ●山岳のモンスター

モンスター名		〈岩走りキノコ〉			分類	植物	ランク	1
体力	6	心力	3	技力	5	属性	木、野菜、岩石	
活動力	10	魔法力	7	支援力	11	行動力	11	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《回し蹴り》	攻撃	【命中力】2 【攻撃力】打5	アクション	単体：近く	—			
《後ろ大回転》	攻撃	—	サポート	—	2SP	攻撃の対象を2体にすることができる。		
《受け》	防御	【防御力】5	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】2	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】3	リアクション	自身	1MP			
戦利品	〈岩キノコ〉食品 (1) /3/木1、岩石1/山岳地方で珍重され、歯ごたえを楽しむ。							
灰色のゴツゴツとした傘を持つキノコ。走るのには苦手だが、回転力には定評がある。歯ごたえがあって美味。								

モンスター名		〈ウイングラット〉			分類	霊獣	ランク	1
体力	5	心力	5	技力	4	属性	風、牙	
活動力	10	魔法力	11	支援力	9	行動力	11	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《齧り》	攻撃	【命中力】2 【攻撃力】斬6	アクション	単体：近く	—			
《つむじ風》	魔導	【攻撃力】風5	アクション	単体：近く	2MP	この攻撃には《受け》も《避け》もできない。		
《飛行》	特殊	—	パッシブ	自身	—	[飛行状態]になる。		
《受け》	防御	【防御力】3	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】1	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】4	リアクション	自身	1MP			
戦利品	〈翼ネズミの歯〉動物 (1) /2/牙1、風1/ウイングラットの歯。模様が流れる風を想起させる。							
山間の風に乗って飛ぶ羽の生えたネズミ。比較的人懐っこく、翼族がペットとして飼うこともある。								

モンスター名		〈グレイアンテロープ〉			分類	動物	ランク	2
体力	7	心力	4	技力	5	属性	爪、肉	
活動力	17	魔法力	10	支援力	12	行動力	12	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《ひづめ》	攻撃	【命中力】3 【攻撃力】打10	アクション	単体：近く	—			
《カモシカの足》	特殊	—	パッシブ	自身	—	足場による[判定ペナルティ]を受けない。		
《受け》	防御	【防御力】5	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】4	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】2	リアクション	自身	1MP			
戦利品	〈岩色の毛皮〉動物 (2) /1/皮1、斬1/保温性に優れたカモシカの毛皮。							
切り立った崖に群れて住むカモシカ。その毛皮は保温性から珍重されるが、手に入りやすく高値がつく。								

モンスター名	〈ジャイアントイーグル〉				分類	動物	ランク	2
体力	6	心力	4	技力	6	属性	風、爪	
活動力	16	魔法力	10	支援力	14	行動力	12	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《猛禽の爪》	攻撃	【命中力】3 【攻撃力】斬10	アクション	単体：近く	—			
《飛行》	特殊	—	パッシブ	自身	—	[飛行状態]になる。		
《受け》	防御	【防御力】4	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】5	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】2	リアクション	自身	1MP			
戦利品	〈灰色の風切羽〉動物(2)／2／皮1、斬1、風1／大鷲の風切羽。							
見晴らしの良い崖の上に巣をかける巨大なワシ。羊程度なら軽々と掴んで運び去ってしまう。								

モンスター名	〈ストーンスコピオン〉				分類	昆虫	ランク	2
体力	6	心力	4	技力	6	属性	毒、岩石	
活動力	14	魔法力	10	支援力	14	行動力	13	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《大バサミ》	攻撃	【命中力】3 【攻撃力】斬10	アクション	単体：近く	—			
《尾の一刺し》	攻撃	【命中力】2 【攻撃力】刺9	アクション	単体：近く				
《毒液》	攻撃	—	サポート	—	2SP	《尾の一刺し》に使用可。攻撃が命中すると[毒気状態]になる。		
《受け》	防御	【防御力】6	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】3	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】2	リアクション	自身	1MP			
戦利品	〈岩サソリの毒液〉薬品(2)／2／毒2、薬1／尻尾の先端にある針からしたたる毒液。							
山岳に棲む大型のサソリで硬い甲羅に身を包んでいる。猛毒を持つが、処理次第で高い薬効を持つ。								

モンスター名	〈エコー〉				分類	妖精	ランク	2
体力	4	心力	7	技力	5	属性	風、葉、枝	
活動力	12	魔法力	19	支援力	15	行動力	15	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《大声》	魔導	【攻撃力】風9	アクション	単体：近く	2MP	この攻撃には《受け》も《避け》もできない。		
《やまびこ》	攻撃	—	サポート	—	2SP	攻撃の対象を2体にすることができる。		
《受け》	防御	【防御力】3	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】2	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】5	リアクション	自身	1MP			
戦利品	〈言の葉〉植物(2)／2／葉2、風1／言葉を吹き込み、破ると再生できる珍しい葉。							
山に住む木妖精の一種。善良だが悪戯好きで、旅人の声真似をしては道に迷わせたりしている。								

モンスター名	〈グリフィン〉				分類	魔獣	ランク	3
体力	7	心力	5	技力	6	属性	風、爪、皮	
活動力	22	魔法力	13	支援力	15	行動力	13	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《引き裂き》	攻撃	【命中力】4 【攻撃力】斬14	アクション	単体：近く	—			
《飛行》	特殊	—	パッシブ	自身	—	[飛行状態]になる。		
《追加移動》	特殊	—	サポート	自身	2SP	攻撃後に追加で移動。		
《受け》	防御	【防御力】5	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】5	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】5	リアクション	自身	1MP			
戦利品	〈褐色の風切羽〉動物(3)／2／皮2、斬1、風2／百獣百禽の王と称される魔獣の羽根。							
険しい岩山に住む獅子と鷲の特徴を併せ持った魔獣。その姿の美しさから紋章として用いられることも多い。								

モンスター名	〈オーガ〉				分類	妖魔	ランク	3
体力	9	心力	5	技力	4	属性	打、皮、火	
活動力	31	魔法力	13	支援力	11	行動力	12	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《力任せの一撃》	攻撃	【命中力】4 【攻撃力】打16	アクション	単体：近く	—			
《受け》	防御	【防御力】6	リアクション	自身	—	打属性なら+5		
《避け》	防御	【回避力】3	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】2	リアクション	自身	1MP	火属性なら+3		
戦利品	〈巨大な棍棒〉武器：棍棒(2)／3／木3、打3／オーガの棍棒。							
山岳に住む大柄な妖魔。極めて強靱な肉体を持つが、他はからっきしである。								

モンスター名	〈サンダーバード〉				分類	霊獣	ランク	4
体力	6	心力	8	技力	7	属性	風、火、皮	
活動力	26	魔法力	20	支援力	18	行動力	17	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《引き裂き》	攻撃	【命中力】4 【攻撃力】斬14	アクション	単体：近く	—			
《雷光の槍》	魔術	【攻撃力】火14	アクション	単体：遠く	3MP	この攻撃には《受け》も《避け》もできない。		
《飛行》	特殊	—	パッシブ	自身	—	[飛行状態]になる。		
《受け》	防御	【防御力】5	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】6	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】7	リアクション	自身	1MP			
戦利品	〈雷鳥の飾り羽〉(3)／2／皮3、鱗2、火1、風1／雷鳥の頭部に生える一筋の飾り羽。							
高山の頂近くに住む霊鳥。雷鳴と共に現れ、雷光と戯れる姿を目撃されることが多い。								

モンスター名		〈ロックフェイス〉			分類	精霊	ランク	4
体力	6	心力	10	技力	5	属性	地、岩石	
活動力	18	魔法力	24	支援力	17	行動力	19	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《巖の重圧》	魔導	【攻撃力】地 16	アクション	単体：近く	2MP	この攻撃には《受け》も《避け》もできない。		
《引力／斥力》	攻撃	—	サポート	—	2SP	《巖の重圧》に使用可効果参照。		
《空覆う掌》	攻撃	—	サポート	—	2SP	攻撃の対象を3体にすることができる。		
《長き腕》	攻撃	—	サポート	—	1SP	攻撃の対象を遠くにすることができる。		
《受け》	防御	【防御力】7	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】3	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】9	リアクション	自身	1MP			
戦利品	〈揺るがぬ地〉マナ (3) / 2 / 地 3 / 地の理力を強く帯びた魔力の塊。							
<p>巨大な岩に依って顕在化している地の精霊。素晴らしい英知の持ち主であり、非常に長くゆっくりとした口調で語る。地の理を利用して重さを操る攻撃方法は非常に強力で、敵対するのは得策ではない。</p> <p>《引力／斥力》：攻撃をしてダメージを与えた場合、対象の距離を「遠く」か「近く」にできる。</p>								

モンスター名		〈オーガメイジ〉			分類	妖魔	ランク	5
体力	9	心力	9	技力	6	属性	斬、皮、地	
活動力	29	魔法力	23	支援力	17	行動力	18	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《黒曜の爪》	攻撃	【命中力】7 【攻撃力】地 24	アクション	単体：近く	—			
《獄炎の檻》	攻撃	—	サポート	—	2SP	攻撃の対象を3体にすることができる。		
《業火の矢》	攻撃	—	サポート	—	1SP	攻撃の対象を遠くにすることができる。		
《烈火の拳》	魔術	【攻撃力】火 19	アクション	単体：近く	2MP	この攻撃には《受け》も《避け》もできない。		
《縛炎の鞭》	魔術	—	サポート	—	2MP	ダメージを与えると[麻痺状態]になる。		
《受け》	防御	【防御力】8	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】5	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】8	リアクション	自身	2MP			
戦利品	〈黒曜の冠角〉財宝 (4) / 2 / 輝石 3、地 3、岩石 4 / 高貴な存在であることを示す黒曜石の角飾り。							
<p>オーガでありながら極めて高い知性を有する。魔術と臂力のコンビネーションは悪魔をも圧倒する。</p> <p>戦う事に大きな喜びを覚え、強者との一騎打ちを好む一方、姦計をめぐらし、弱者を追い詰めあたかも『狩り』のように行為に興じる一面も持つ。また執念深いことでも有名で、屈辱を受けた相手を執拗に追い回す。</p> <p>種族として地に通じるが、大地が内に大いなる火の流れを持つように、火の理力を自在に操る。</p>								

## ●湿原のモンスター

モンスター名		〈ジャイアントリーチ〉			分類	昆虫	ランク	2
体力	7	心力	4	技力	5	属性	水、牙	
活動力	15	魔法力	10	支援力	12	行動力	12	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《嗜み付き》	攻撃	【命中力】3 【攻撃力】斬10	アクション	単体：近く	—			
《吸血》2	攻撃	—	サポート	—	2SP	効果参照		
《受け》	防御	【防御力】5	リアクション	自身	—	弱点：刺属性なら-3		
《魔力防御》	防御	【防御力】2	リアクション	自身	1MP	水属性なら+4		
戦利品	〈紅血珠〉防具強化材(2) / 3 / 肉2、輝石1 / 鮮やかな血の色を宿した結晶。							
<p>湿地に潜む巨大なヒル。一度喰らいついた獲物は二度と離さない。</p> <p>《吸血》：ラウンドの終了時に、そのラウンドにダメージを与えた対象の【生命力】を[SR×3]点消費させる。</p>								

モンスター名		〈マダラ走りキノコ〉			分類	植物	ランク	2
体力	7	心力	3	技力	6	属性	毒、木、野菜	
活動力	15	魔法力	8	支援力	14	行動力	12	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《飛び膝蹴り》	攻撃	【命中力】4 【攻撃力】打6	アクション	単体：近く	—	この攻撃には《受け》も《避け》もできない。		
《テンプル打ち》	攻撃	—	サポート	—	4SP	ダメージを与えると[麻痺状態]と[睡眠状態]にする。		
《受け》	防御	【防御力】4	リアクション	自身	—	弱点：斬属性なら-3		
《避け》	防御	【回避力】4	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】1	リアクション	自身	1MP	毒/地属性なら+3		
戦利品	〈サイケなキノコ〉食品(2) / 3 / 野菜2、痺れ1、眠り1 / 見た目どおり食べるとアブないキノコ。							
<p>湿原でハデな色のキノコを見つけたら頭部に気をつけた方がいい。きっとそれは、君のこめかみを狙っている！</p>								

モンスター名		〈ゴースト〉			分類	死霊	ランク	2
体力	5	心力	7	技力	4	属性	刺、風	
活動力	21	魔法力	19	支援力	10	行動力	12	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《亡者の招き》	魔導	【攻撃力】地9	アクション	単体：近く	2MP	この攻撃には《受け》も《避け》もできない。		
《魔力減少》1	攻撃	—	サポート	—	1SP	効果参照。		
《魔力反応》1	特殊	—	パッシブ	自身	—	効果参照。		
《非実体》	特殊	—	パッシブ	自身	—	効果参照。		
《魔力防御》	防御	【防御力】5	リアクション	自身	1MP			
戦利品	〈亡者の雫〉薬品(2) / 2 / 薬2、塩1、眠り1 / 死を超えてなお残っていた心のひとしづく。							
<p>実体を持たない死霊。呪詛の言葉は肉体だけでなく魂を傷つける。</p> <p>《魔力減少》：攻撃をしてダメージを与えた場合、対象の【魔法力】を[SR]点消費させる。</p> <p>《魔力反応》：自身の攻撃に対する《魔力防御》の効果、魔法系スキルにより受けるダメージを[SR×2]点減らす。</p> <p>《非実体》与えるダメージも、受けるダメージも、理力属性および塩属性以外ならば半減する。</p>								

モンスター名		〈ネクロサーバント〉			分類	妖魔	ランク	2
体力	5	心力	6	技力	5	属性	肉、斬	
活動力	13	魔法力	14	支援力	12	行動力	14	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《斬撃の手刀》	攻撃	【命中力】2 【攻撃力】斬8	アクション	単体：近く	—			
《見えない刃》	魔術	【攻撃力】風9	アクション	単体：近く	—	この攻撃には《受け》も《避け》もできない。		
《受け》	防御	【防御力】3	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】4	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】7	リアクション	自身	2MP	弱点：水属性なら-6		
戦利品	〈錆びた銀貨〉財宝(2) / 3 / 金属2、輝石1、風1 / 主との絆が深いほど錆びる銀貨。							
ヴァンピールに従う低級のヴァンプ族。半ば死したその肉体は冷たく青ざめている。								

モンスター名		〈ウィスプ〉			分類	死霊	ランク	3
体力	5	心力	9	技力	4	属性	火、毒	
活動力	29	魔法力	27	支援力	11	行動力	12	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《鬼火》	魔導	【攻撃力】火11	アクション	単体：遠く	3MP	この攻撃には《受け》も《避け》もできない。		
《魔力減少》2	攻撃	—	サポート	—	1SP	効果参照。		
《魔力反応》3	特殊	—	パッシブ	自身	—	効果参照		
《魔力防御》	防御	【防御力】9	リアクション	自身	2MP			
戦利品	〈眠れる火〉マナ(3) / 2 / 火3 / 火の理力を強く帯びた魔力の塊。							
湿原で命を落とした魂が瘴気をまとひ彷徨っている。自意識と呼べるものはほとんど無く、ただ犠牲者を求め続ける。 《魔力減少》：攻撃をしてダメージを与えた場合、対象の【魔法力】を[SR]点消費させる。 《魔力反応》：自身の攻撃に対する《魔力防御》の効果、魔法系スキルにより受けるダメージを[SR×2]点減らす。								

モンスター名		〈ヴァンピール〉			分類	妖魔	ランク	3
体力	6	心力	7	技力	5	属性	牙、肉	
活動力	18	魔法力	17	支援力	13	行動力	15	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《噛み付き》	攻撃	【命中力】2 【攻撃力】刺9	アクション	単体：近く	—			
《吸血》2	攻撃	—	サポート	—	2SP	《噛み付き》に使用可		
《魅了の瞳》	魔術	【攻撃力】麻痺13	アクション	単体：遠く	3MP 2SP	ダメージを与えると[麻痺状態]にする。		
《受け》	防御	【防御力】6	リアクション	自身	—	弱点：水属性なら-6		
《避け》	防御	【回避力】4	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】6	リアクション	自身	1MP	弱点：水属性なら-6		
戦利品	〈夜魔の紅衣〉財宝(3) / 3 / 皮3、木3、輝石1 / ヴァンピールの地位を表す深紅のマント。							
ヴァンプ族と呼ばれる退廃的な社会形態を築く妖魔。魔力を込めた視線で自由を奪い、生者の生血をすする。 《吸血》：ラウンドの終了時に、そのラウンドにダメージを与えた対象の【生命力】を[SR×3]点消費させる。								



モンスター名	〈ゾンビウルフ〉				分類	死霊	ランク	3
体力	8	心力	7	技力	3	属性	牙、毒	
活動力	32	魔法力	23	支援力	9	行動力	13	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《噛み砕き》	攻撃	【命中力】5 【攻撃力】斬16	アクション	単体：近く	—			
《腐敗の牙》	攻撃	—	サポート	—	2SP	攻撃が命中すると [毒気状態]にする。		
《魔力反応》2	特殊	—	パッシブ	自身	—	効果参照		
《受け》	防御	【防御力】6	リアクション	自身	—	弱点：火属性なら-6		
《魔力防御》	防御	【防御力】6	リアクション	自身	1MP	弱点：火属性なら-6		
戦利品	〈黒オオカミの牙〉 武具強化材 (3) / 2 / 斬2、刺1、牙1 / 死霊の力で噛み合せても砕けない牙。							
邪悪な魔術によって蘇った肉食獣。肉体の限界を超えた攻撃は鋼をたやすく切り裂く。								
《魔力反応》：自身の攻撃に対する《魔力防御》の効果、魔法系スキルにより受けるダメージを [SR×2] 点減らす。								

モンスター名	〈リビングアーマー〉				分類	器物	ランク	4
体力	7	心力	6	技力	8	属性	斬、金属	
活動力	47	魔法力	19	支援力	26	行動力	11	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《怨念の斬撃》	攻撃	【命中力】5 【攻撃力】斬18	アクション	単体：近く	—			
《カウンター》	特殊	—	効果参照。	自身	5SP	効果参照。		
《受け》	防御	【防御力】13	リアクション	自身	—	弱点：塩属性なら-9		
《魔力防御》	防御	【防御力】10	リアクション	自身	3MP	弱点：塩属性なら-9		
戦利品	〈朽ちた鎖鎧〉 防具強化材 (4) / 2 / 金属3、斬2、牙2、皮1、刺1 / かつては業物だった鎧の残骸。							
魔術によって仮初の命を得た鎧。主に悪魔の護衛として生み出される。								
《カウンター》：防御で《受け》を選択し、ダメージが0以下になった場合、即座に1回の攻撃を行える。								

モンスター名	〈グールの群れ〉				分類	死霊	ランク	4
体力	9	心力	8	技力	4	属性	爪、麻痺	
活動力	50	魔法力	20	支援力	12	行動力	11	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《群がる亡者》	攻撃	【攻撃力】斬18	アクション	単体：近く	—	この攻撃には《避け》 ができない。		
《死の狂宴》	攻撃	—	サポート	自身	2SP	攻撃の対象を4体に することができる。		
《終焉の供物》	攻撃	—	サポート	—	2MP	ダメージを与えると [麻痺状態]にする。		
《魔力反応》4	特殊	—	パッシブ	自身	—	効果参照。		
《受け》	防御	【防御力】7	リアクション	自身	—	弱点：水属性なら-6		
《魔力防御》	防御	【防御力】7	リアクション	自身	1MP	弱点：水属性なら-6		
戦利品	〈死者の涙〉 薬品 (3) / 3 / 薬5、塩3、水2、痺れ1 / 死者に残っていたかすかな涙の結晶。							
屍体を貪る亡者の群れ。その飽くなき食欲は形あるもののみならず、魔術すら食らい尽くす。								
《魔力反応》：自身の攻撃に対する《魔力防御》の効果、魔法系スキルにより受けるダメージを [SR×2] 点減らす。								

モンスター名		〈チャームフラワー〉			分類	植物	ランク	4
体力	8	心力	7	技力	6	属性	葉、甘、麻痺	
活動力	24	魔法力	18	支援力	16	行動力	16	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《捕食壺》	攻撃	【命中力】3 【攻撃力】刺16	アクション	単体：近く	—			
《返し針》	攻撃	—	サポート	自身	2SP	この攻撃には《避け》ができなくなる。		
《甘い香り》	魔導	【攻撃力】甘14	アクション	単体：遠く	2MP 1SP	ダメージを与えると [麻痺状態]にする。		
《誘う香り》	攻撃	—	サポート	—	2SP	効果参照。		
《受け》	防御	【防御力】6	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】4	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】6	リアクション	自身	1MP			
戦利品	〈幻夢の粉〉 道具強化材 (4) / 2 / 木3、葉3、眠り1、輝石1 / 植物にも夢を見せると言われる粉。							
<p>バラのように鮮やかな色彩の花を咲かせ、甘い香りで獲物を誘う捕食植物。積極的に動く事はほとんどなく、獲物が罠にかかるのを静かに待つ。消化器官は茎の根元に巧妙に隠されているが、大輪の花が咲くその下を注意深く見れば、数多くの屍が眠っている事に気がつくだろう。</p> <p>一説によると“爛花卿（フラワーエス）”悪魔トゥーンベリが、彼の数ある庭園のひとつにて生み出したと言われる。</p> <p>《誘う香り》：攻撃をしてダメージを与えた場合、対象の距離を「遠く」か「近く」にできる。</p>								

モンスター名		〈ネクロボックス〉			分類	器物	ランク	5
体力	5	心力	9	技力	10	属性	肉、地、毒	
活動力	27	魔法力	32	支援力	25	行動力	18	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《瘴気の波動》	魔術	【攻撃力】毒22	アクション	単体：近く	2MP	この攻撃には《受け》も《避け》もできない。		
《溢れる絶望》	攻撃	—	サポート	—	2SP	攻撃の対象を3体にすることができる。		
《腐敗の呪言》	攻撃	—	サポート	—	2MP	ダメージを与えると [毒気状態]にする		
《魔力減少》5	攻撃	—	サポート	—	1SP	効果参照。		
《受け》	防御	【防御力】5	リアクション	自身	—	弱点：塩属性なら-5		
《避け》	防御	【回避力】8	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】15	リアクション	自身	4MP	弱点：塩属性なら-9		
戦利品	〈潤った地〉 マナ (4) / 2 / 地5 / 地の理力を含んだ魔力の塊。							
<p>古代帝国の秘術を用いて生み出された魔術兵器「ボックスシリーズ」のひとつ。様々な生き物の屍を繋ぎ合わせた様な立方体で、表面には感覚器や開口部がランダムに配置、移動している。</p> <p>動力源として体内に莫大なマナを蓄えているため、構造が非常に不安定で、破壊は比較的たやすい。しかしネクロボックスの持つ圧倒的な火力と魔力障壁を打ち抜くことができれば、という条件付きではあるが。</p> <p>幸いな事に、ネクロボックスの目撃例は少なく、被害の報告も少ない。</p> <p>《魔力減少》：攻撃をしてダメージを与えた場合、対象の【魔法力】を[S R]点消費させる。</p>								

●洞窟・迷宮のモンスター

モンスター名		〈グロウバット〉			分類	動物	ランク	1
体力	5	心力	4	技力	5	属性	皮、牙	
活動力	10	魔法力	9	支援力	11	行動力	11	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《小さい牙》	攻撃	【命中力】2 【攻撃力】斬6	アクション	単体：近く	—			
《吸血》1	攻撃	—	サポート	—	2SP	効果参照		
《飛行》	特殊	—	バッシュ	自身	—	[飛行状態]になる。		
《逃亡》	特殊	—	アクション	自身	1SP	[逃亡]が可能。		
《受け》	防御	【防御力】3	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】2	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】1	リアクション	自身	1MP			
戦利品	〈黒コウモリの皮膜〉動物(1)／2／皮2、肉1／コウモリの翼。手触りはそこそこ良い。							
生血を好むコウモリ。カミソリのように鋭い歯で傷をつけ、流れ出る血液をなめ取る。								
《吸血》：ラウンドの終了時に、そのラウンドにダメージを与えた対象の【生命力】を[SR×3]点消費させる。								

モンスター名		〈ネズミの群れ〉			分類	動物	ランク	1
体力	5	心力	4	技力	5	属性	牙、皮	
活動力	7	魔法力	9	支援力	11	行動力	13	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《噛み付き》	攻撃	【攻撃力】斬8	アクション	単体：近く	—	この攻撃には《避け》ができない。		
《齧り取り》	攻撃	—	サポート	自身	2SP	ダメージを与えると[麻痺状態]にする。		
《受け》	防御	【防御力】2	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】1	リアクション	自身	1MP			
戦利品	〈ネズミの頭蓋骨〉動物(1)／2／骨2、牙1／ネズミの小さな頭蓋骨。護符などの材料に使われる。							
地下などに棲むネズミの群れ。彼らは肉を齧りとるため、その傷は痛みを引きつり動きが鈍ってしまう。								

モンスター名		〈コボルドマイナー〉			分類	妖魔	ランク	1
体力	5	心力	4	技力	5	属性	刺、金属	
活動力	9	魔法力	9	支援力	11	行動力	12	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《ツルハシ》	攻撃	【命中力】1 【攻撃力】刺7	アクション	単体：近く	—			
《投石》	攻撃	【命中力】2 【攻撃力】打5	アクション	単体：遠く	1SP			
《受け》	防御	【防御力】3	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】2	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】3	リアクション	自身	1MP			
戦利品	〈錆びたツルハシ〉道具：採取(1)／3／金属1、岩石1／相当に使い込まれたツルハシ。							
身長1m程度のトカゲを思わせる妖魔の鉱夫。太陽を避けて地下に住まい、採掘とトラップ設置とを日課として暮らす。								

モンスター名		〈コールドミスト〉			分類	死霊	ランク	2
体力	4	心力	8	技力	3	属性	水、骨	
活動力	21	魔法力	18	支援力	8	行動力	10	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《冷たき指》	魔導	【攻撃力】水 10	アクション	単体：近く	2MP	この攻撃には《受け》も《避け》もできない。		
《魔力減少》1	攻撃	—	サポート	—	1SP	効果参照。		
《非実体》	特殊	—	パッシブ	自身	—	効果参照。		
《受け》	防御	【防御力】2	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】6	リアクション	自身	2MP			
戦利品	〈流れゆく水〉マナ (2) / 2 / 水 2 / 水の理力を帯びた魔力の塊。							
<p>確たる実体を持たない死霊。その姿から、アンノウミストとの関係が示唆される。</p> <p>《魔力減少》：攻撃をしてダメージを与えた場合、対象の【魔法力】を〔SR〕点消費させる。</p> <p>《非実体》：与えるダメージも、受けるダメージも、理力属性以外ならば半減する。</p>								

モンスター名		〈コボルドハンター〉			分類	妖魔	ランク	2
体力	6	心力	5	技力	5	属性	刺、金属	
活動力	14	魔法力	12	支援力	12	行動力	13	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《小槍》	攻撃	【命中力】2 【攻撃力】刺 9	アクション	単体：近く	—			
《スリング》	攻撃	【命中力】4 【攻撃力】打 8	アクション	単体：遠く	1SP			
《受け》	防御	【防御力】4	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】3	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】4	リアクション	自身	1MP			
戦利品	〈ねじれた槍〉 武具 (1) / 3 / 刺 2 / コボルドが用いる柄も刃もねじれた槍。刺さりにくい。							
身長 1m 程度のトカゲを思わせる妖魔の狩人。洞窟奥深くに潜り、食料を調達し外敵を集落に近づけさせない。								

モンスター名		〈アシッドプディング〉			分類	器物	ランク	3
体力	8	心力	4	技力	7	属性	酸、水	
活動力	38	魔法力	11	支援力	17	行動力	8	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《偽腕》	攻撃	【命中力】6 【攻撃力】打 11	アクション	単体：近く	—			
《酸の噴射》	攻撃	【命中力】7 【攻撃力】酸 14	アクション	単体：遠く	3SP	この攻撃には《受け》ができなくなる。		
《受け》	防御	【防御力】6	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】4	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】2	リアクション	自身	1MP			
戦利品	〈強酸の体液〉薬品 (3) / 2 / 酸 4、水 1、薬 1 / 刺激臭を放つ酸の液。特に有機物を溶かす。							
魔術の実験の余波によって生まれた、不定形の魔法生物。強力な酸で有機物を分解し、成長と分裂を行う。								

モンスター名	〈ミミック〉				分類	器物	ランク	3
体力	8	心力	4	技力	7	属性	木、皮、金属	
活動力	38	魔法力	11	支援力	17	行動力	12	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《針の山》	攻撃	【攻撃力】刺 16	アクション	単体：近く	2SP	この攻撃には《避け》ができない。		
《不意打ち》2	特殊	—	効果参照	自身	3SP	効果参照。		
《魔力反応》2	特殊	—	バッシュ	自身	—	効果参照。		
《受け》	防御	【防御力】6	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】4	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】4	リアクション	自身	1MP			
戦利品	〈奇妙な金属片〉 鉱石 (3) / 3 / 金属 5、肉 4、骨 1 / 硬いはずなのに柔らかく感じる金属片。							
<p>様々な道具や家具に変化する魔法生物。不注意な犠牲者にいきなり襲い掛かり、串刺しにしてしまう。</p> <p>《不意打ち》：バトルの開始時に使用できる。このバトルは奇襲バトルとなる。第1ラウンドは、自身より【行動力】が遅いキャラクターへ攻撃の【命中力】が [SR] 点、【攻撃力】が [SR×2] 点増える。</p> <p>《魔力反応》：自身の攻撃に対する《魔力防御》の効果、魔法系スキルにより受けるダメージを [SR×2] 点減らす。</p>								

モンスター名	〈ソルジャーゴーレム〉				分類	器物	ランク	4
体力	9	心力	4	技力	8	属性	岩石、打	
活動力	49	魔法力	12	支援力	20	行動力	9	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《石の剣》	攻撃	【命中力】6 【攻撃力】岩石 20	アクション	単体：近く	—			
《受け》	防御	【防御力】9	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】6	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】9	リアクション	自身	3MP			
戦利品	〈大理石の塊〉 鉱石 (3) / 3 / 岩石 6、輝石 2、打 2、地 1 / かつて動く彫像であった大きな大理石。							
<p>古代の英雄を模った大理石製の彫像。侵入者が近づくと動き出し、徹底的に排除を行う。</p>								

モンスター名	〈コボルドアデプト〉				分類	妖魔	ランク	4
体力	7	心力	8	技力	6	属性	薬、金属、地	
活動力	23	魔法力	23	支援力	16	行動力	17	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《ピットクリエイト》	魔導	【攻撃力】地 14	アクション	単体：近く	2MP	この攻撃には《受け》、も《避け》もできない。		
《ピットフォール》	魔導	—	サポート	—	3SP	魔導の対象を3体にすることができる。		
《回復：地》	回復	【効果値】薬 9	アクション	単体：近く	2MP	対象の【生命力】を回復する。		
《受け》	防御	【防御力】6	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】4	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】11	リアクション	自身	3MP			
戦利品	〈黒曜の珠〉 鉱石 (3) / 3 / 輝石 4、地 4、岩石 3 / 元は護符の一部であったらしき黒曜石の珠。							
<p>コボルドの呪術師。魔術を組み込んだ罫を好んで仕掛けるため、生息域に踏み込むときは一層の注意を要する。</p>								

モンスター名		〈ストーンドレイク〉			分類	魔獣	ランク	5
体力	11	心力	6	技力	7	属性	鱗、牙、岩石	
活動力	46	魔法力	17	支援力	19	行動力	13	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《危険な牙》	攻撃	【命中力】9 【攻撃力】斬28	アクション	単体：近く	—			
《重撃》	攻撃	—	サポート	—	3SP	効果参照。		
《不意打ち》3	特殊	—	効果参照	自身	3SP	効果参照。		
《逆鱗》	特殊	—	パッシブ	自身	—	効果参照。		
《突破》	特殊	—	パッシブ	自身	—	移動時は3体扱い。		
《受け》	防御	【防御力】12	リアクション	自身	—			
《避け》	防御	【回避力】6	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】9	リアクション	自身	2MP			
戦利品	〈岩竜の牙〉 武具強化材 (4) / 3 / 斬4、牙4、岩石2 / 肉切りナイフのようにギザギザの牙。							
<p>竜の中でも知性の低い亜種。翼はほとんど退化しているが、代わりに獲物に忍び寄り狡猾さを獲得した。</p> <p>攻撃の方法は発達した顎で噛み付くという、いたってシンプルなものであるが、その筋力と竜種の持つ魔力への親和性から、あらゆる防御をも噛み砕いてしまう。また巨体の割にしなやかな動きを持ち、気が付いた時には後衛が丸呑みにされていた話も枚挙に暇が無い。ストーンドレイクと戦う時は、素早く危険を察知できる探索者が必須と言えるだろう。</p> <p>《重撃》：この攻撃へのリアクションでは、「結果タイミング」での【防御力】を半分として計算する。</p> <p>《不意打ち》：バトルの開始時に使用できる。このバトルは奇襲バトルとなる。第1ラウンドは、自身より【行動力】が遅いキャラクターへ攻撃の【命中力】が[S R]点、【攻撃力】が[S R×2]点増える。</p> <p>《逆鱗》：【命中力】が12点以上の攻撃を受けた場合、「結果タイミング」で【生命力】を5点消費する。</p>								

モンスター名		〈ブラックボックス〉			分類	器物	ランク	6
体力	6	心力	10	技力	11	属性	岩石、金属、地	
活動力	33	魔法力	35	支援力	28	行動力	20	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《漆黒の波動》	魔術	【攻撃力】地27	アクション	単体：近く	2MP	この攻撃には《受け》も《避け》もできない。		
《迫る暗黒》	攻撃	—	サポート	—	2SP	攻撃の対象を3体にすることができる。		
《忍び寄る影》	攻撃	—	サポート	—	2SP	攻撃の対象を遠くにすることができる。		
《魔力減少》6	攻撃	—	サポート	—	1SP	効果参照。		
《受け》	防御	【防御力】6	リアクション	自身	—	弱点：風属性なら-6		
《避け》	防御	【回避力】10	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】19	リアクション	自身	5MP	弱点：風属性なら-12		
戦利品	〈豊かな地〉 マナ (5) / 2 / 地6 / 地の理力を含んだ極めて濃密な魔力の塊。							
<p>古代帝国の秘術を用いて生み出された魔術兵器「ボックスシリーズ」のひとつ。傷ひとつ無い磨き上げられた黒い立方体で、時折さざ波のように淡い文様が表面を走る。</p> <p>動力源として体内に莫大なマナを蓄えているため、構造が非常に不安定ではあるが、その潤沢な魔法力によって支えられる圧倒的な火力と魔力障壁を打ち抜くことは、控えめに言って困難である。遭遇する確率は高くないものの、とある戦士が繰り返し遭遇した事例もあり、何らかの意図を持って襲撃の対象を選んでいるという説もある。</p> <p>《魔力減少》：攻撃をしてダメージを与えた場合、対象の【魔法力】を[S R]点消費させる。</p>								

## ◆トラップについて

トラップとは、主に迷宮などで出現する、特殊な器物系モンスターです。トラップは例外なく《トラップ》のスキルを持っています。そのため、《罨発見》や《罨解除》のスキルの対象となります。

以降にトラップの作成方法とサンプルトラップを説明します。

### ●トラップメイク

トラップは他のモンスターと違い、メイン能力値（【体力】、【心力】、【技力】）がなく、ほとんどのトラップが【戦利品】を持っていません。

そして、トラップはバッドステータスの【毒気状態】、【睡眠状態】、【麻痺状態】になりません。

次の手順でトラップを作成します。

#### ①トラップの種別とランク

まず、「トラップの種別」と【モンスターランク】を決めます。これにより、トラップの能力値とトラップ用スキルが決定します。

以降の説明では【モンスターランク】を「MR」と省略して表記します。

#### ②能力値の計算

トラップのサブ能力値は、「トラップの種別」によって修正値が異なります。『トラップデータ表』と以降の計算式にしたがって計算をしてください。

- ・【最大活動力】 = 【活動力】 + 【MR】 × 3
- ・【最大魔法力】 = 【魔法力】 + 【MR】 × 3
- ・【最大支援力】 = 【支援力】 + 【MR】 × 3
- ・【行動力】 = 【行動力】 + 【MR】

### 『トラップデータ表』

トラップの種別	活動力	魔法力	支援力	行動力	受け	魔力防御
落とし穴	7	3	6	17	-1	-1
自動攻撃装置	2	3	6	19	-1	-1
魔術装置	1	7	6	18	-1	-1
錠前	7	3	6	17	2	0
警報	1	4	6	20	2	0

#### ③スキルの取得

全てのトラップは基本トラップ用スキルとして《トラップ》、《受け》、《魔力防御》の3つを取得します。

また、個別にトラップ用スキルを必ず1つを選択して取得します。

【受け】と【魔力防御】は「トラップの種別」によって修正値が異なります。『トラップデータ表』とスキル内の計算式にしたがって計算をしてください。

### ●基本トラップ用スキル

《トラップ》	
<b>種類</b> ：種族特性	<b>タイミング</b> ：パッシブ
<b>対象</b> ：自身	<b>消費点</b> ：—
<b>取得の制限</b> ：全てのトラップが初期取得する。	
<b>効果</b> ：このキャラクターはPCが配置をした後で好きな位置に配置できる。このモンスターは移動することができない。	

《受け》	
<b>種類</b> ：防御	<b>タイミング</b> ：リアクション
<b>対象</b> ：自身	<b>消費点</b> ：—
<b>取得の制限</b> ：全てのトラップが初期取得する。	
<b>効果</b> ：防御を行う。	
【防御力】 = 【受け】 + 【MR】 × 3	

《魔力防御》	
<b>種類</b> ：防御	<b>タイミング</b> ：リアクション
<b>対象</b> ：自身	<b>消費点</b> ：(MR) MP
<b>取得の制限</b> ：全てのトラップが初期取得する。	
<b>効果</b> ：防御を行う。	
【防御力】 = 【魔力防御】 + 【MR】 × 3	

## ●基本トラップ用スキル

《落下》	
<b>種類</b> ：攻撃	<b>タイミング</b> ：アクション
<b>対象</b> ：(MR) 体：近く	<b>消費点</b> ：3SP
<b>取得の制限</b> ：トラップの種別「落とし穴」	
<b>効果</b> ：攻撃を行う。ただし、[飛行状態]のキャラクターは攻撃することができない。	
攻撃の属性：[打]	
【命中力】 = [MR] × 2 + 1	
【攻撃力】 = [MR] × 4 + 2	
この攻撃への防御では《受け》ができない。	
ラウンドの終了時に【活動力】が「-1」になる。	

《逆棘》	
<b>種類</b> ：攻撃	<b>タイミング</b> ：アクション
<b>対象</b> ：(MR) 体：近く	<b>消費点</b> ：3SP
<b>取得の制限</b> ：トラップの種別「落とし穴」	
<b>効果</b> ：攻撃を行う。ただし、[飛行状態]のキャラクターは攻撃することができない。	
攻撃の属性：[刺]	
【命中力】 = [MR] × 1 + 1	
【攻撃力】 = [MR] × 5 + 2	
ラウンドの終了時に【活動力】が「-1」になる。	

《酸の井戸》	
<b>種類</b> ：攻撃	<b>タイミング</b> ：アクション
<b>対象</b> ：(MR) 体：近く	<b>消費点</b> ：4SP
<b>取得の制限</b> ：トラップの種別「落とし穴」	
<b>効果</b> ：攻撃を行う。ただし、[飛行状態]のキャラクターは攻撃することができない。	
攻撃の属性：[酸]	
【命中力】 = [MR] × 1.5 + 1	
【攻撃力】 = [MR] × 3 + 3	
この攻撃への防御では《受け》ができない。	
【支援力】が4点未満になったラウンドの終了時に【活動力】が「-1」になる。	

《不意の斬撃》	
<b>種類</b> ：攻撃	<b>タイミング</b> ：アクション
<b>対象</b> ：(MR) 体：近く	<b>消費点</b> ：3SP
<b>取得の制限</b> ：トラップの種別「自動攻撃装置」	
<b>効果</b> ：攻撃を行う。	
攻撃の属性：[斬]	
【命中力】 = [MR] × 1.5	
【攻撃力】 = [MR] × 4.5 + 2	
MR3 未満の場合、ラウンドの終了時に【活動力】が「-1」になる。	

《急激の刺突》	
<b>種類</b> ：攻撃	<b>タイミング</b> ：アクション
<b>対象</b> ：(MR) 体：近く	<b>消費点</b> ：3SP
<b>取得の制限</b> ：トラップの種別「自動攻撃装置」	
<b>効果</b> ：攻撃を行う。	
攻撃の属性：[刺]	
【命中力】 = [MR] × 1	
【攻撃力】 = [MR] × 5 + 2	
MR3 未満の場合、ラウンドの終了時に【活動力】が「-1」になる。	

《突然の打撃》	
<b>種類</b> ：攻撃	<b>タイミング</b> ：アクション
<b>対象</b> ：(MR) 体：近く	<b>消費点</b> ：3SP
<b>取得の制限</b> ：トラップの種別「自動攻撃装置」	
<b>効果</b> ：攻撃を行う。	
攻撃の属性：[打]	
【命中力】 = [MR] × 2	
【攻撃力】 = [MR] × 4 + 2	
MR3 未満の場合、ラウンドの終了時に【活動力】が「-1」になる。	

《噴射：＜属性＞》	
<b>種類</b> ：攻撃	<b>タイミング</b> ：アクション
<b>対象</b> ：(MR×2) 体：近く	<b>消費点</b> ：3SP
<b>取得の制限</b> ：トラップの種別「魔術装置」	
<b>効果</b> ：攻撃を行う。	
攻撃の属性：＜属性＞	
【攻撃力】 = [MR] × 3 + 3	
この攻撃への防御では《受け》と《避け》ができない。	
【支援力】が3点未満になったラウンドの終了時に【活動力】が「-1」になる。	

《マジックブラスター》	
<b>種類</b> ：攻撃	<b>タイミング</b> ：アクション
<b>対象</b> ：(MR) 体：近く	<b>消費点</b> ：3MP
<b>取得の制限</b> ：トラップの種別「魔術装置」	
<b>効果</b> ：攻撃を行う。	
攻撃の属性：[輝石]	
【攻撃力】 = [MR] × 3 + 5	
攻撃をしてダメージを与えた場合、対象の【魔法力】を [MR] 点消費させる。	
この攻撃への防御では《受け》と《避け》ができない。	
【魔法力】が3点未満になったラウンドの終了時に【活動力】が「-1」になる。	



《スキルブラスター》

**種類:** 攻撃 **タイミング:** アクション  
**対象:** (MR) 体: 遠く **消費点:** 3MP  
**取得の制限:** トラップの種別「魔術装置」  
**効果:** 攻撃を行う。  
 攻撃の属性: [輝石]  
 【攻撃力】 = [MR] × 3 + 5  
 攻撃をしてダメージを与えた場合、対象の【支援力】を [MR] 点消費させる。  
 この攻撃への防御では《受け》と《避け》ができない。  
 【魔法力】が 3 点未満になったラウンドの終了時に【活動力】が「-1」になる。

《付与: <バッドステータス>》

**種類:** 攻撃 **タイミング:** パッシブ  
**対象:** 自身 **消費点:** —  
**取得の制限:** トラップの種別「自動攻撃装置／魔術装置」  
**効果:** 攻撃の【命中力】と【攻撃力】が 3 点減る。  
 攻撃をしてダメージを与えた場合、<バッドステータス>にする。<バッドステータス>は [毒気状態]、[睡眠状態]、[麻痺状態] の中から選択する。  
 このスキルは「個別に選ぶトラップ用スキルの 1 つ」の数には含まれず、任意で取得できる。

《広範囲化》

**種類:** 攻撃 **タイミング:** パッシブ  
**対象:** 自身 **消費点:** —  
**取得の制限:** MR3 以上  
**効果:** 攻撃距離を「遠く」に変更し、【命中力】が 1 点、【攻撃力】が 2 点減る。  
 このスキルは「個別に選ぶトラップ用スキルの 1 つ」の数には含まれず、任意で取得できる。

《施錠: <通路／オブジェクト>》

**種類:** 特殊 **タイミング:** パッシブ  
**対象:** 自身 **消費点:** —  
**取得の制限:** トラップの種別「錠前」  
**効果:** 特定のエリアへの移動、特定のオブジェクトを対象とした判定を行えなくする。GM が定義する条件を満たした時に【活動力】が「-1」になる。

《連動施錠: <通路／オブジェクト>》

**種類:** 特殊 **タイミング:** パッシブ  
**対象:** 自身 **消費点:** —  
**取得の制限:** トラップの種別「錠前」、MR3 以上  
**効果:** 特定の条件を満たした時から効果が発動する。  
 特定のエリアへの移動、特定のオブジェクトを対象とした判定を行えなくする。GM が定義する条件を満たした時に【活動力】が「-1」になる。

《アラーム》

**種類:** 特殊 **タイミング:** 効果参照  
**対象:** 効果参照 **消費点:** —  
**取得の制限:** トラップの種別「警報」  
**効果:** ラウンドの終了時、もしくは PC 達がこのトラップがあるエリアから移動した時に使用できる。  
 【活動力】が「-1」になる。GM は、このスキルが使われたことを PL に知らせ、イベントのトリガーとしてもよい。このスキルはバトル以外でも効果が及ぶ。

《無音アラーム》

**種類:** 特殊 **タイミング:** 効果参照  
**対象:** 効果参照 **消費点:** —  
**取得の制限:** トラップの種別「警報」、MR2 以上  
**効果:** ラウンドの終了時、もしくは PC 達がこのトラップがあるエリアから移動した時に使用できる。  
 【活動力】が「-1」になる。GM は、このスキルが使われたことを PL に知らせずに、イベントのトリガーとしてもよい。このスキルはバトル以外でも効果が及ぶ。

《自動アラーム》

**種類:** 特殊 **タイミング:** 効果参照  
**対象:** 効果参照 **消費点:** —  
**取得の制限:** トラップの種別「警報」、MR3 以上  
**効果:** アクション的な行動、もしくは PC 達がこのトラップがあるエリアから移動した時に使用できる。  
 【活動力】が「-1」になる。GM は、このスキルが使われたことを PL に知らせずに、イベントのトリガーとしてもよい。このスキルはバトル以外でも効果が及ぶ。

## ●サンプルトラップ

モンスター名	〈鳴子〉				分類	器物	ランク	1
体力	—	心力	—	技力	—	属性	皮、木	
活動力	4	魔法力	7	支援力	9	行動力	21	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《アラーム》	特殊	—	パッシブ	自身	—	(P. 63) 参照		
《トラップ》	種特	—	パッシブ	自身	—	(P. 62) 参照		
《受け》	防御	【防御力】5	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】3	リアクション	自身	1MP			
ごく原始的な警報機。このトラップが発動すると、警備のモンスターが現れたり、警戒が厳しくなったりする。								

モンスター名	〈逆棘の落とし穴〉				分類	器物	ランク	2
体力	—	心力	—	技力	—	属性	岩石、刺、金属	
活動力	13	魔法力	9	支援力	12	行動力	19	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《逆棘》	攻撃	【命中力】3 【攻撃力】刺12	アクション	2体：近く	3SP	[飛行状態]に攻撃不可 ラウンド終了時[行動不能]		
《トラップ》	種特	—	パッシブ	自身	—	(P. 62) 参照		
《受け》	防御	【防御力】5	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】5	リアクション	自身	2MP			
底に棘が植えてある落とし穴。一歩間違えれば、あっという間に串刺しとなる。。								

モンスター名	〈毒ガス部屋〉				分類	器物	ランク	3
体力	—	心力	—	技力	—	属性	毒、岩石、金属	
活動力	10	魔法力	13	支援力	15	行動力	23	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《蝕む雲：毒》	攻撃	【攻撃力】毒12	アクション	6体：近く	3SP	《受け》《避け》不可、 ダメージで[毒気状態]、 SP3未満で[行動不能]		
《トラップ》	特殊	—	パッシブ	自身	—	(P. 62) 参照		
《受け》	防御	【防御力】8	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】8	リアクション	自身	3MP			
突然部屋を大量の毒ガスで満たすトラップ。〈錠前〉と連動して犠牲者を閉じ込めるパターンが多い。								

モンスター名	〈迫る大岩石〉				分類	器物	ランク	5
体力	—	心力	—	技力	—	属性	岩石、打	
活動力	17	魔法力	18	支援力	21	行動力	24	
スキル名	分類	固定値	タイミング	対象	消費	効果		
《突然の大岩》	攻撃	【命中力】10 【攻撃力】打22	アクション	5体：遠く	3SP	SP3未満で[行動不能]		
《トラップ》	種特	—	パッシブ	自身	—	(P. 62) 参照		
《受け》	防御	【防御力】14	リアクション	自身	—			
《魔力防御》	防御	【防御力】14	リアクション	自身	5MP			
通路などを転がり来る巨大な岩石の玉。1個で済まないあたり性質が悪い。								

第 1.1 版：2009 年 12 月 29 日

発行：創作サークル『ぱがね』

公式サイト：

『パッフェルベルの鐘 TRPG』

<http://pagane.sakura.ne.jp/trpg.html>

関連サイト：

『WEB 参加型 RPG パッフェルベルの鐘』

<http://pagane.sakura.ne.jp/index.html>