

フィフスエディションRPG
呪われしミストバロウ Vol.01

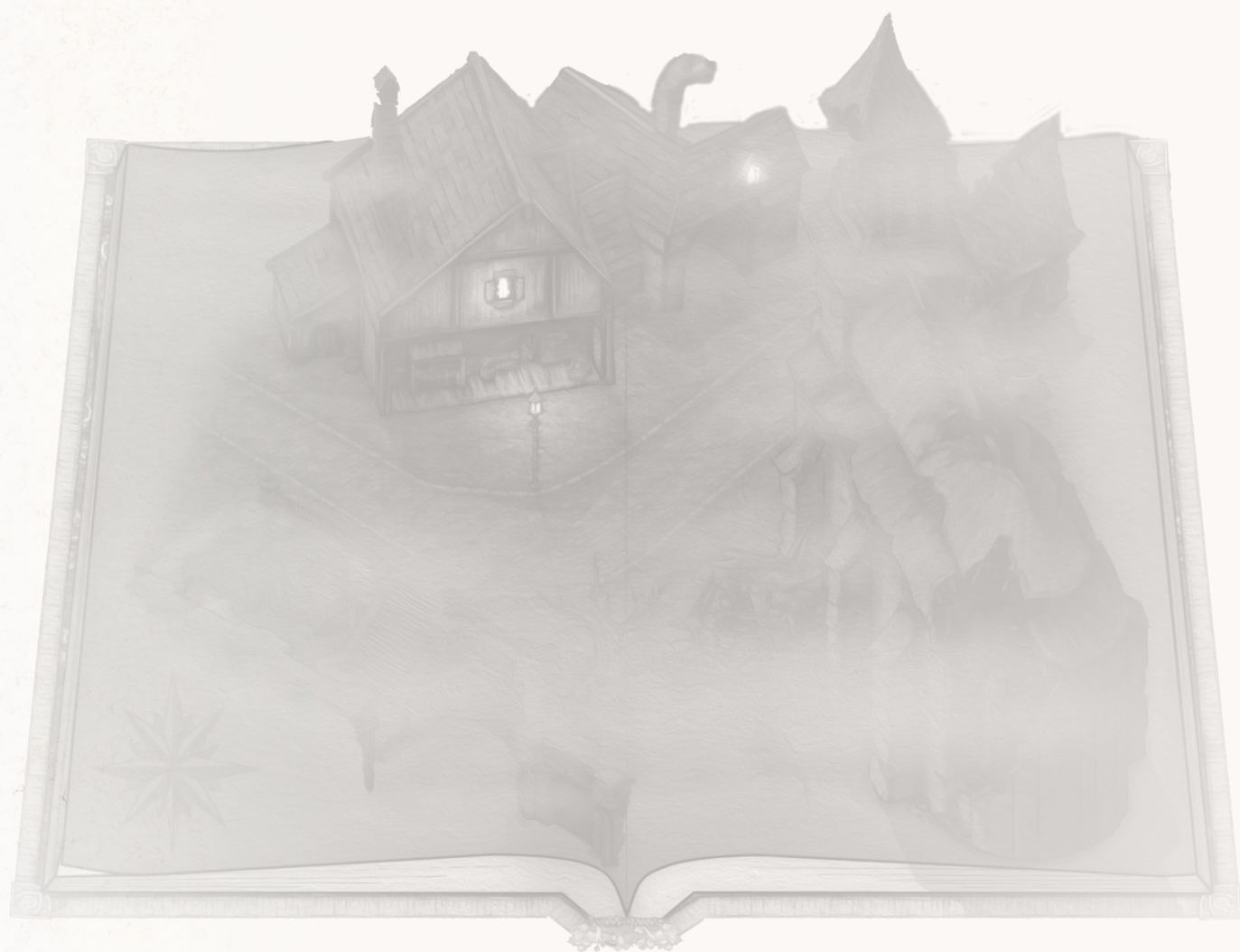
5E
COMPATIBLE
五版互換

霧 蛭 の と も し び



Hobby
JAPAN TRPGチャンネル

霧に沈んだ街をさまよう
フィフスエディションRPGのための
ワールドセッティング



はじめに

ようこそ、呪われた街へ

霧の街路を冒険者たちが行く。掲げた松明が白い闇を頼りなく照らし、不気味な影がひとつ角の先で躍る。僅かに怯みながらも、彼らは決して足を止めない……。

呪われしミストバロウはフィフスエディション RPG のためのキャンペーンセッティングだ。

この本は君たちを霧に沈む呪われた街「ミストバロウ」へと誘う。

この街を永遠に変えた「白い夜」と、それ以前のこの街の姿。街を包む「霧」が帯びる、記憶を喰らい人々を怪物へ変える「漂白の呪い」と、その犠牲者たる「漂白者」たち。

そしてこの街に残された最後の憩いの場である「霧螢のとしび亭」と、そこに集う人々。霧と闇とそれを切り開く光とが、君たちの冒険を彩るだろう。

ヒロイックなゴシックホラー、それがミストバロウだ。

本書の使い方

本書には呪われた街「ミストバロウ」で冒険するためのプレイ用データが収められている。

このデータを用いて遊ぶには「フィフスエディション RPG アドバンス」をはじめとする、“第5版 RPG”に対応するルールブックが必要となる。データの各項目の見方は、それらのルールブックを参照すること。

君は、ミストバロウを舞台とするアドベンチャーで本書のデータを使うこともできるし、ミストバロウ以外の世界設定の中にミストバロウという街を登場させることもできる。あるいは、本書のデータだけを、ミストバロウと関連性がないセッションに取り入れてもよい。ただし、データの使用には GM の許可が必要だ。

フィフスエディション RPG とは？

フィフスエディション RPG とは、ホビージャパンが手掛ける汎用ファンタジー TRPG システムです。

D20 による判定、種族とクラスによる幅広いキャラクター表現、豊富な選択肢による自由度などが特徴です。

無料で公開している基本ルールは特定の設定に結び付いていないプレーンなものになっていて、そこに様々なキャンペーンセッティングやルールブックを組み合わせることで、自分の好みの世界で遊ぶことができます。

本書から始まる「呪われしミストバロウ」シリーズは、そうしたフィフスエディション RPG と組み合わせて遊ぶことができるキャンペーンセッティングの一つです。

■呪われしミストバロウ Vol.01 霧螢のとしび

- フィフスエディション RPG アドバンス 一部ルール公開 <https://hj-trpg.com/news/detail.html?id=2406>
- 「呪われしミストバロウ」への案内 <https://hj-trpg.com/news/detail.html?id=2397>
- このデータは、“第5版 RPG”の各種ルールブックに掲載されている内容から改編されている場合があります。プレイ中にこのデータを使用する場合には、必ず事前に GM や他のプレイヤーに確認を取ってください。
- 本デジタルデータ、図版、文章などの無断転載、転写、複写、複製ならびに、形態を問わず再配布を禁じます。

著者：岡田篤宏（モノドラコ）、宮崎樹

編集：宮崎樹、上田明

デザインワーク：周驥昀

カスタマーサービス、お問い合わせ先

HobbyJAPAN TRPG: <https://hj-trpg.com/>

Mail: trpg@hobbyjapan.co.jp

2026/01/22 初版 2026/09/04 改訂

This work includes material from the System Reference Document 5.2.1 (“SRD 5.2.1”) by Wizards of the Coast LLC, available at <https://www.dndbeyond.com/srd>. The SRD 5.2.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License, available at <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>.
呪われしミストバロウ ©HOBBY JAPAN

呪われた街、ミストバロウ

白い夜

かつてはこの街にも名前があった。
満載の荷馬車がすれ違える大通りに、多くの人々に賑わう広場。西日に輝く高樓の一つ一つにまで名前があったのだ。
けれどそれらはすべて、霧の中に消えてしまった。

その夜、狂ったように打ち鳴らされる鐘に叩き起こされた人々が見たのは、街路を埋め尽くす白く濃密な霧だった。まわりつく様なそれは、記憶と正気を喰らう異界の呪いを帯びていた。
霧の中から現れた怪物が人々を襲い、立ち向かった者たちも正気を失っていく。
のちに「白い夜」と名付けられたその長い夜のうちに街は霧に沈み、それから夜は二度と明けなかった。
大通りは霧で覆われ、広場には怪物がうろつく。高樓は白く霞んで、日にも月にもはや照らされることはない。
そうして……気付けば誰もそれらの名前を思い出せなくなっていた。
なじみの場所も、友人や恋人、果てには自らの名前すら、霧によって漂白されてしまったのだ。

運命の一夜から十年。いま、人々はこの街で生きている。
呪いと親しみを込め、ミストバロウと名をつけて。

かつてのミストバロウ

ミストバロウは、西側の山から張り出した大きな塚山の上に築かれた古い城郭都市である上街と、その裾にへばりつくようにして東側の平野に広がっていった下街とに大きく分けられる。西の山と東側を囲む市壁がえがく楕円が城郭都市と下街を収め、円の中で背の高い城壁が上街と下街とを区別している。
白い夜より前から、住民のほとんどが住んでいたのは、東側、庶民街である下街だった。その大多数はヒューマンだったが、ハープリングやドワーフ、エルフ、ノームなど様々な種族が融和して暮らしていた。
そうしたすべてを変えたのが、白い夜であり、街を包んだ呪いの霧だった。

呪いの霧

この街を覆う呪いの霧は、ただ「霧」とだけ呼ばれている。
霧についてわかっていることは少ない。それがどこまで覆っているのかも、何を起源とするのかすら。
それでも、この十年で解き明かされたことがいくらかある。

漂白の呪い

最も重要なのは、この霧がもたらす呪いだ。
霧の中で過ごせば過ごすほど、記憶はだんだんと薄れていく。
好きな物や大事な約束、人との関わり、そして名前——自分を形

作るすべてが。そうして、霧に記憶を喰い尽くされた者は正気を失い、精神の後を追うように肉体も変異して、最後には異形の怪物へと変わってしまうのだ。この一連の現象を、人々は「漂白の呪い」、あるいは短く「漂白」と呼んでいる。

漂白の進行の早さは一定ではない。意志の強い者は長く霧に晒されても記憶を失いにくく、霧の濃さによってもその影響は変わる。霧で満たされた屋外ではより早く進行し、明るい屋内であれば影響は最低限に抑えられる。いずれにせよ、この街にいる限り、漂白の影響を受けることそれ自体は避けられない。

この呪いは記憶というよりも、情報にこそ作用しているのだと言う者もいる。皆が街や己の名前すら忘れてしまったのは、その名前そのものを霧が喰らってしまったのだと。

不思議なことに、この霧の呪いは名付けには弱い。新たに付けられた名前と、それに紐づいた記憶は忘れにくくなる。故に、ミストバロウの住人は皆、自分の——失われた——名前とは別に、短い呼び名を持っている。ちょうど、この街自身と同じように。

霧の性質

ミストバロウの霧は冷たく、そして重い。自然のそれと違い、この霧が風によって吹き散らされることはない。かきわけてもかきわけても真っ白で、どれだけ隙間を塞いでも染み込んでくるこの霧の性質は、どこか夜闇のようだ。それはまた、この霧を唯一払う方法にも現れている。

冷たく暗い霧は、熱い火や眩い光を嫌う。松明や魔法の灯りを掲げれば、まさしく夜闇を照らして明るさを拡げるように、その光の外へと霧を押し退けることができる。同じ理由で、温かい食事は、体の内側から霧の影響を払ってくれるのだと信じられ、好まれている。

霧の外側

街の外がどうなっているかは知りようがない。街を覆う霧の天蓋は、日の光も月の光も遮って、昼であるか夜であるかもここではわからない。

ただわかっていることとして、この街から外に出ることはできない。市壁を越えようとする、呪いが極端に強まるためだ。いかな火や魔法も、この時ばかりは役に立たず、たちまちのうちに霧に吞まれて、誰も戻らない。

逆に、街の外から中に入るのは簡単なようだ。いくらかの記憶を失ったよそ者が、時には別の世界からすら、霧に取り込まれてミストバロウへと迷い込むことはよくある。そうした者がミストバロウを外から眺めた記憶を持っていないことから、ウィザードや学者には、この霧に包まれた街まるごとが独立した次元界に落ち込んでしまったのだと言う者が多い。

こうした特性から、霧はただの魔法の産物でなく、それ自体が生きた異界の存在で、そしてどん欲に新たな犠牲者を求めているのだとも言われている。

霧の中での冒険

ミストバロウでの冒険において、この街を覆う霧は以下のように扱う。

視界不良：ミストバロウの街路は霧で覆い尽くされている。この霧の中を見る際は、30 フィート (9m) 先までは軽度隠蔽のエリアとして扱われ、それより先は重度隠蔽のエリアとして扱われる。火や魔法によって作り出された“明るい”照度のエリアはこの霧を一時的に抑止し、“明るい”範囲の外に霧を押し退ける。強風は、この霧に何ら影響を与えない。

漂白：GM は適切だと思う状況（例えば、キャラクター作成時や、セッションの終了時など）において、キャラクターに漂白の呪いへ抗うセーヴィング・スローを行わせることができる。このセーブに用いる能力値は【知力】、【判断力】、【魅力】のいずれかからプレイヤーが選ぶことができ、難易度は霧の中をさまよった時間の長さによって変化する。難易度 10 を目安にして、そこから増減させるとよいだろう。

失敗すると、冒険者は何らかの記憶を失う。1d6 と 1d10 を振って以下の表からどんな記憶を失ったのか決定すること。または、どんな記憶を失ったのか、表から選んだり、プレイヤー自身が考えてもよい。

失われた記憶の種類

1d6	失われたのは……
1	核となる記憶
2	自身に関する記憶
3	他者に関する記憶
4	嗜好の記憶
5	日常の記憶
6	任意

核となる記憶

1d10	失われたのは……
1	仲間との繋がりが
2	人生最大の喜び
3	人生最大の怒り
4	大事な誓い
5	帰るべき場所
6	生きる理由
7	将来の夢
8	最愛の人 / 仇敵
9	冒険に出た理由
10	任意

自身に関する記憶

1d10	失われたのは……
1	自分の名前
2	尊ぶもの
3	幼い頃の記憶
4	弱味
5	自身の出自
6	目指すべき場所
7	恐れるもの
8	持ち物の来歴
9	誇りとするもの
10	任意

他者に関する記憶

1d10	失われたのは……
1	家族一人の名前
2	仲間一人の名前
3	仲間一人との約束
4	信頼していた相手
5	守りたい相手
6	恩人
7	対峙してきた相手
8	誰かに恨みを抱いた理由
9	誰かを愛した理由
10	任意

嗜好の記憶

1d10	失われたのは……
1	好きな食べ物
2	嫌いな食べ物
3	美醜の感覚
4	音楽の好み
5	口癖
6	手癖
7	好きな物語
8	好きな匂い
9	好きな嗜好品
10	任意

日常の記憶

1d10	失われたのは……
1	直近の食事
2	物を置いた場所
3	よく通る道
4	荷物の中身
5	昨日の発言
6	最近倒した敵
7	自身の寝床
8	最近手に入れた物
9	朝起きて最初にすること
10	任意

この呪いによる記憶の喪失は、単なるペナルティではなく、キャラクター性の一つや、ロールプレイのきっかけとして使うことを想定したルールだ。そのため、この街での長期の冒険においても、キャラクターたちは仲間との会話の中で、薄れていく記憶を確かめ、あるいは新たな思い出を作り、正気を保ち続けることができる。修得した呪文を忘れたり、クラスから得られる特徴を失うようなこともない。

ただし、ゲームに参加している皆の同意が得られるなら、こうして記憶を失い続けたキャラクターを、新たな霧の中の怪物へと変えてしまってもよい。

広場地区

下街の中心部

塚山の東、ミストバロウの住民のほとんどが住む下街。広場地区はその下街の中心部だ。地区名の由来となった大広場からは、馬車がゆうに二台はすれ違える大通りが縦横に広がり、この街の背骨となっている。大広場の周囲には細い路地で繋がれたいくつもの小広場があり、それらに面した酒場や食堂は魔法の街灯に夜中照らされていて、ありし頃の住人たちは朝まで歩き、飲み、語らうことができた。

だが、それも今は昔。かつて住人たちが歩いた広場の数々は霧に沈み、大通りを行き交う馬車はもうない。商店も宿屋も、戸窓を閉め切って、灯りの一つも漏れ出ない。広場地区の誇りである魔法の街灯すら、あの白い夜、大広場に現れた一体の怪物が、一つ一つ消していった。ただ一つを残して。

霧 螢のともしび亭

広場地区にある小広場の一つに、その酒場はある。あまり大きな酒場ではない。夜警上がりの老親父ジャック翁と、若い看板娘ランの二人で切り盛りされるこのこじんまりとした酒場は、けれど今やこの街で最も安全な場所の一つである。その理由の一つが、この酒場の前を照らす魔法の街灯だ。

最後に残った灯り

広場地区を照らしていた魔法の街灯、その最後の一本が、霧螢のともしび亭の前には残されている。あの白い夜、酒場の主のジャック翁は、周囲の住民の避難所として、この酒場を守り続けた。その時に拠り所としたのが、この街灯だ。灯りは霧を遠ざけ、霧の怪物たちもまた灯りを恐れ憎む。灯りを消すために襲い来る怪物のすべてを打ち倒し……気付けばあたりは静かになっていた。その時から、怪物たちはこの酒場に近づくのをやめ、この酒場はこの街に残された最後の憩いの場となった。ぼうと浮かび上がるその灯りは、暗い霧の夜の螢のように、小さく、けれど確かに街を照らす。そうして、この酒場は新たな名前を得た。

霧螢のともしび亭の NPC たち

ここでは霧螢のともしび亭に関係する三人の NPC を紹介する。

ジャック翁

秩序にして善
ヒューマンの男性 年齢：72 特徴：深くしわの刻まれた顔、萎えた片脚、整えられた白髪と意志の強い黒目

霧螢のともしび亭の主であるジャック翁は、灯火の誓いを立てたパラディンだ。しわがれた声で重々しく喋る様子は、酒場の主というより司祭じみているが、厳めしい面とは裏腹に、下らない冗談や世間話を好む。革でできた鎧のようなエプロンを胸に、バーの奥にどっしりと鎮座する姿は、人々を安心させる。好物はかぼちゃの煮物で、店の裏の畑では日の光を放つ魔法の松明で作物を育てている。食糧が限られている中で様々な料理を作る料理名人でもあり、わけでも店の名物である「ギガントエリンギのまるごとステーキ」は、祝いのごちそうとして広場地区の住民たちの垂涎の的だ。

ジャック翁はかつて街の人々を守る夜警の隊長であったが、白い夜よりずっと以前に引退して酒場の主となっていた。あの白い夜、しまい込んでいた武具を身に着け、酒場の前に立ったジャックは、霧に潜む怪物のことごとくを打ち倒し、大広場に現れた怪物すらも、手傷を負わせ追い払った。だが、それがこの老戦士の限界だった。白い夜に受けた傷はその片脚を奪い、歳月は着実に定命のその身を蝕む。それを察したように、日に日に酒場に近付いてくる怪物たちに、ジャック翁は静かに焦りを募らせている。

ラン

中立にして善
ヒューマンの女性 年齢：17 特徴：明るい笑顔、たくましい腕、短く切り揃えられた黒髪とやわらかな黒目

明るく元気なランは、霧螢のともしび亭の若き看板娘だ。こまこまといつも動き回っている彼女は、カウンターの奥であまり動かないジャック翁の代わりに、店のほとんどのことを取り仕切る、この店のもう一人の主でもある。幼い頃からこの酒場で過ごしてきたランは、屈託のないその笑顔とは裏腹に、酒場流の喧嘩の達人で、いざという時には魔法の麵棒をクラブ代わりにして酔客を眠らせる。趣味は絵を描くこと。酒場の看板に描かれた螢は、彼女が手掛けたものだ。白い夜の折、まだ幼かったランは、混乱の中で両親とはぐれてしまった。そんな彼女を拾い、名付け、守り育てたのが、ジャック翁であった。この名付けのおかげか、ランはジャック翁に関することを忘れたことはない。誰よりもジャック翁のことを見てきたランは、同時に誰よりもその衰えにも気付いている。その戦士の技を誰かが……ひょっとしたら自分が受け継がねばならない思いながらも、間に合うのかどうか、不安に感じている。

ティー

中立にして善
ノームの女性 年齢:不詳 特徴:少女めいた外見、仕立ての良い服、金糸のような長髪と深い青の目

霧蜚のとしび亭のバーには、特別あつらえの背の高い椅子がある。それはティーの指定席だ。

年端の行かぬ少女のように見えるティーは、その実、500歳近い老境にあるノームだ。彼女は霧に沈んだ後の出来事を書き留める歴史家であり、霧の真実を探究する学者であり、霧の中でも希望を失わぬ詩人でもある。

としび亭の二階の一部屋を“永久に”(本人曰く「正当な対価を払って」)借りている彼女は、日がな一日、バーの一角にちょこんと座っては、酒場の客から聞き取った街の出来事を書き記している。

名前の由来である、紅茶が無限に湧き出る魔法のポットは、常に彼女の手の届く場所に置かれていて、カップを手に頼めば湯気の立つ紅茶を注いでくれる。客ならば誰もが飲めるこの紅茶は、この酒場のサービスとしてメニューにも載っている。

ノームには珍しく落ち着いた雰囲気の彼女だが、やはりノームらしい知的好奇心にもあふれていて、ことに冒険者たちの話には目をきらきらと輝かせる。そういう時は、常のゆっくりと生徒に聞かせるような喋り方が、段々とノーム本来のぺちやくちゃと忙しいそれに戻って行って、最後には「あらまあ」と叫んで口を自分で抑えるまで止まらない。

白い夜の前、強力なウィザードだったティーは、霧に吞まれたよそ者を比較的 안전한酒場の近くに転移させるなど、ミストバロウの通りに残る様々な有益な魔法をかけた当人である。だが、あまりに長い霧の中での滞在は、そうした彼女の記憶と力のほとんどを消してしまった。今や、本人を含めた誰も彼女の過去を覚えておらず、高度な暗号と呪文で守られた彼女のかつての呪文書を読める者はもはやいない。

他の誰よりこの街の現状を知るからこそ、ティーは変わらぬ生活で絶望と戦い続けることを選んだ。この息詰まる停滞を変えられるとしたら、街の外側から来る存在かもしれないと、彼女は思っている。

君／君たちのミストバロウ

ミストバロウは閉じた舞台として作られているため、その外側に関しては自由に形作ることができる。8レベルまでを指向したキャンペーンセッティングとしてミストバロウは作られているが、その先、この街を飛び出した冒険を遊べないというわけではない。

そして、もちろん、8レベルを越えてなお、君はこの呪われた街に囚われ続けることもできる……君が望むのならば。

霧が最も濃かったのは、あの白い夜のことだった……と、私の手記には書いてあります。

実際、街の皆が名前を失ったのは、あの長い長い夜のことのようです。と言っても覚えていないんですが。

とまれ、この街に来るのには良い時期だったかもしれないですね。

あなたは少なくとも、ご自分のお名前は言えそうですから。

ようこそ、ミストバロウへ。

ティー



キャラクター用データ

サブクラス

パラディンのサブクラス

灯火の誓い

霧を払い、闇を照らせ

灯火の誓いは、暗い闇の中で希望の光を掲げ続ける者の誓いである。この誓いを立てたパラディンは、迷える者を導く灯台となり、霧深い街路や暗黒の巣窟にあっても決してその火を絶やさない。彼らは松明の炎を単なる光源ではなく、暗闇に進むべき道を切り開く、内に燃ゆる勇気の象徴として掲げる。その火は闇を払い、迷いを遠ざけ、弱き者を守るために燃え続ける。

この誓いを立てたパラディンは以下の事柄を重んじる。

灯せ: 迷える者の前に立ち、進むべき道を照らせ。

払え: 闇に潜む敵、偽りの影を光の下に暴き出せ。

絶やすな: いかなる迷霧の中でも汝の火を消してはならない。

3 レベル：灯火の誓いの呪文

君が立てた誓いは、呪文となって君に力を与える。君が『灯火の誓いの呪文』表に指定されたパラディン・レベルに到達したならば、それ以降は記載された呪文が君にとって常時準備呪文となる。

灯火の誓いの呪文

パラディン・レベル	呪文
3	フェアリー・ファイアー、パーニング・ハンズ
5	コンティニューアル・フレイム、フレイミング・スフィア
9	ビーコン・オヴ・ホープ、プロテクション・フロム・エナジー
13	ウォール・オヴ・ファイアー、ガーディアン・オヴ・フェイス
17	フレイム・ストライク、ハロウ

3 レベル：誓いの灯

君は大休憩を終えるたびに、内なる光を松明に点火することで、誓いの灯に変えることができる。君は誓いの灯のマスタリーを使用できる。

- 誓いの灯は単純近接武器であり、以下の武器データを持つ：

武器の名称	ダメージ [種別]	武器の特性	マスタリー
単純近接武器			
誓いの灯	1d4 [光輝]	軽武器	ニック

君が使用している間、この武器のダメージは君のパラディン・レベルが特定の値に達するたび、以下のように増加する：5 レベルで 1d6、11 レベルで 1d8、17

レベルで 1d10。

- 誓いの灯を手を持っている間、君は AC に +1 のボーナスを得る。
- 誓いの灯は松明と同じように光と熱を放ち、その火は時間経過やその他の自然現象によっては消えない。君が火を消す（アクション不要）か、君が気絶するか、魔法の効果などによって火が消えるか、誓いの灯が 1 分間にわたって君から 5 フィート（1.5m）より離れていると、誓いの灯は火の消えた通常の松明に戻る。
誓いの灯が消えたなら、君は 1 回の魔法アクションとして、1 レベル以上の呪文スロットを 1 つ消費することで、手に持っている松明 1 つを再点火して新たな誓いの灯に変えることができる。
- 君は誓いの灯の火を治癒の光に変え、傷を焼き清める。君が自身のターンに誓いの灯を用いた近接攻撃を行う際、そのうち 1 回の攻撃を、“癒しの手”の特徴の使用に置き換えることができる。
- 君は誓いの灯の光を護りのヴェールへと変えることができる。君の誓いの灯による“明るい”照度の範囲にいるクリーチャーがセーヴィング・スローを行うに際して、君は 1 回のリアクションとして誓いの灯を掲げてこのクラスの“神性伝導”の使用回数を 1 回分消費することで、範囲内の任意の数のクリーチャーが行うそのセーブに有利を与えることができる。

7 レベル：聖炎点灯

君の点火した誓いの灯の光量が増加し、半径 30 フィート（9m）の範囲を“明るい”照度で、そこからさらに 30 フィート（9m）先までの範囲を“薄暗い”照度で照らす。その誓いの灯による“明るい”照度の範囲内では以下のすべての効果が発生する。

- 3 レベル以下の魔法による暗闇と霧は抑制される。（ダークネスやフォッグ・クラウドなど）
- 不可視状態の敵は輪郭が光に縁取られ、不可視状態であることによる利益を得られない。
- アンデッドおよびフィンドは、攻撃ロールに有利を得ることができない。

15 レベル：灯火將に滅せんとして光を増す

君は誓いの灯に宿る聖なる火を解き放ち、壊滅的な炎を炸裂させる。

君が誓いの灯を手を持っているならば、君が近接武器でクリーチャーにヒットを与えた時、追加で 8d6 の [光輝] ダメージを与えることができる。更に目標は君の呪文セーブ難易度に対する【魅力】セーブを行わねばならず、失敗すると、次の君のターン終了時まで盲目状態を受ける。盲目状態に完全耐性を持つクリーチャーはこのセーブに自動的に成功する。成功した場合、盲目状態は受けないが、君に対する次の 1 回の攻撃ロールに不利を受ける。

この特徴を使用すると、誓いの灯の火は消える。

君はこの特徴を、君の【魅力】修正に等しい回数まで使用できる。君が大休憩を終えるたび、消費した使用回数はすべて回復する。

20 レベル：灯火の化身

君は1回のボーナス・アクションとして、君の持つ誓いの灯を自身に点火し、灯火と一体化することができるようになる。そうしたならば、誓いの灯の明かりは自身から発せられるようになり、その“明るい”照度の範囲内の味方は以下のすべての効果を得る。

この効果は10分間が経過するか、君が終了する（アクション不要）か、“灯火將に滅せんとして光を増す”を使用するまで持続する。

一度この特徴を使用したならば、君は大休息を終了するか、5レベル呪文スロットを1つ消費することでこの特徴の使用回数を1回分回復する（アクション不要）まで、再使用できない。

- ・[死霊] ダメージに完全耐性を得る。
- ・灯火の化身の“明るい”照度の範囲内を超視覚を持っているかのように見ることができる。
- ・自身の行う武器を用いた攻撃ロールがヒットするたび、その目標に1d8[光輝]の追加ダメージを与える。

サンプル背景

背景の詳細

流れ人

街の外か、はたまた別世界からか、霧に吞まれた君は気付けばこの街の路地に倒れていた。呪いのせいか、色々なことが曖昧に感じるが、確かなことは一つ。君はこの街で生き抜かねばならない。

能力値：好きな能力値3つ。

特技：《生存本能》

技能習熟：好きな技能2つ。

道具習熟：好きな道具1つ。

装備：50GPを越えないように、初期装備を購入する。ただし、軍用武器や防具は購入できない。余った貨幣は、初期所持金となる。

夜警

君はランタンの灯を相棒に、霧と闇に沈む街を夜ごと巡回してきた。人影のない路地を歩き、街灯に火を入れ、異変があれば警笛を鳴らす。人ならざる脅威に遭遇した夜も一度や二度ではない。それでも君は街の人々を守るために倒れなかったのだ。

能力値：【筋力】、【耐久力】、【判断力】

特技：《薄明の視界》

技能習熟：〈運動〉、〈知覚〉

道具習熟：地図作成道具

装備：AかBを選択：(A) スピア、ランタン（投光式ランタン）、油（フラスコ）、松明10本、ほくち箱、枷、警笛、地図作成道具、服（旅人の服）、19GP

または(B) 50GP

酒場手伝い

君は荒くれ者や冒険者が集う酒場で働き、皿洗いから給仕、時には用心棒の真似事までこなしてきた。客の愚痴や武勇伝に耳を傾け、場の空気を読むことも仕事のうちだ。酒と笑い声に満ちた場所で、君は人の懐に入り、生き抜く術を学んできた。

能力値：【筋力】、【敏捷力】、【魅力】

特技：《まかないの業》

技能習熟：〈手先の早業〉、〈説得〉

道具習熟：調理用具

装備：AかBを選択：(A) ダガー、調理道具、保存食（12日分）、鉄のなべ、バケツ、服（旅人の服）、37GP

または(B) 50GP

起源特技

《生存本能》

起源特技

霧の中を彷徨った経験は、どんな不利な時でも活路を見出す本能を君に与えた。君は不利を受けているD20判定において、不利を受けていないものとして判定を行うことができる。君はこの特徴を、君の習熟ボーナスに等しい回数まで使用できる。君が大休憩を終えるたび、消費した使用回数はすべて回復する。

《薄明の視界》

起源特技

闇や霧の中で死線を潜ってきた君は極限の状況で発揮される鋭敏な感覚を身に付けた。君は1回のボーナス・アクションとして精神を研ぎ澄ませることで、以後1分の間、15フィート（4.5m）の疑似視覚を得る。君はこの特徴を、君の習熟ボーナスに等しい回数まで使用できる。君が大休憩を終えるたび、消費した使用回数はすべて回復する。

《まかないの業》

起源特技

君は酒場の厨房で得た経験と技術によって、保存食を滋養に溢れた極上の味に調理することができる。君は大休憩の一環として、手元に材料か保存食と調理用具があるなら、特別な料理を作ることができる。大休憩の終了時、君は以下の4つの味から1つを選び、周囲にいる味方を6体まで選択する（これには君自身を含めてもよい）。選ばれたクリーチャーは8時間、選んだ味の効果を得る。

甘い味：恐怖状態、魅了状態をもたらす効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

辛い味：麻痺状態、朦朧状態をもたらす効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

酸っぱい味：気絶状態、消耗状態をもたらす効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

苦い味：毒、魔法的感染に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

ミストバロウのモンスター

漂白者

漂白の呪いによって人から産まれる怪物たち、それを総称して、漂白者と呼ぶ。

毛のない蒼白な肌や、鼓動を止めた冷たい心臓、元の姿を偲ばせるような人の手足、そして霧に吹きこまれた悪意と殺意。様々な漂白者がミストバロウにはいるが、そのほとんどが、こうした共通項を持つ。

ハスク

霧で満たされた街路に、人影がぼうと浮かぶ。こんな時、ミストバロウの住人は決して声をかけず、静かに来た道に戻る。もしかしたら、その人影はハスク（抜け殻）かもしれない。

霧がもたらす漂白の呪い。ハスクとはその呪いによって記憶を奪われ尽くし、正気を失くした者だ。姿こそ、長く鋭い爪が生えたほかはまだ元の面影を留めてはいるが、感情が抜け落ちた表情からわかるように、その精神はすでにそこになく、代わりに霧の吹き込んだ悪意がその内側には渦巻いている。

霧のしもべ：ミストバロウに潜む霧の怪物の中で最もありふれているのがハスクだ。かつての住民のほとんどは白い夜とその後の10年の間にハスクへと変化してしまった。霧に沈んだ街路、閉ざされて久しい館、あるいは昨日まで正気だった友人の家。この街のどんな場所、どんな時でも、ハスクと遭遇する可能性はある。

ハスクは呼吸や飲食、睡眠を必要としない。霧の魔力がその身体を維持し、生かしている。その身体はある意味では死人に近く、微かに着褪めたその肌はひどく冷たい。彼らからは何の臭いもせず、このことがその発見を往々にして遅らせる。

ハスクが自由意思を持つことはなく、ただ霧の超自然的な悪意が命ずるままに、霧の影響を受けていない生命を襲う。広場のような人が集まる場所には、必然、ハスクがいることが多い。“そう”なった場所から動こうとする意思さえ、彼らにはないからだ。こうしたハスクの群れに塞がれて使えなくなってしまう道はいくらもある。

意思と同様に、ハスクは残骸のような知性しか持たない。ハスクは弓や高度な武器を扱うことができず、はしごを登ることもドアノブを回すこともない。だが、より強力な霧の怪物からの命令を受け取ることはできるし、その変異した爪と常人離れした力、霧を見通す特殊な感覚、何よりもその数は、冒険者にとっても大きな脅威となる。

光への恐怖：呪いの霧そのものが光を避けるように、多くの霧の怪物は光を恐れ憎むが、ハスクの持つ光への恐怖はわけても病的だ。松明を突き出せば、ハスクの無表情は獣めいた怯えに変わり、後退りしていくだろう。これが獣的な本能なのか、あるいはその内に入り込んだ霧がそうさせているのかはわからない。一つ確かなのは、光は物陰に潜んでいたハスクの奇襲から冒険者を守ってくれるということだ。もちろん、霧の深くからより危険な怪物を呼び寄せてしまう可能性を忘れてはいけないが、ランタンの油を惜しんで命を落とすことの方が、ミストバロウの街路ではずっと多い。

不可逆の変化：漂白の初期症状と違い、光をいくら当てようとも、ハスクへと変化した者の精神が元に戻ることはない。彼らの魂は霧に喰らわれて、いかな祈りも言葉も届かない。ウィッシュや神による介入すら、この変化を覆すことはできない。

ハスクはゾンビにひどくよく似ています。知性や意思が欠如した、魔力によって動く死体。そこにただ一つ宿る悪意こそが、霧の邪悪な性質を表していると言えるでしょう。

ええ、そうです。彼らは生きてはいません。呼吸も睡眠もなく、鼓動は止まって、冷え切った血のせいで肌は青白く冷たい。屍臭もないので、正確にはこの世の生き物ではなくなりつつあると言った方が正しいのですが……。

大事なことで、ハスクを元に戻す方法は、私の知る限りありません。ひょっとしたら、そんなものはないのやも。少なくとも、もはやそこに元の魂はないということは確かなようです。

だから……どうかあなたの剣を鈍らせませぬよう。
ティー

ハスク

中型・怪物 中立にして悪

AC：9

イニシアチブ：-1 (9)

hp：11 (2d8+2)

移動速度：25フィート (7.5m)

	修正値	セーブ		修正値	セーブ		修正値	セーブ
【筋】	15	+2 +2	【敏】	9	-1 -1	【耐】	13	+1 +1
【知】	3	-4 -4	【判】	6	-2 -2	【魅】	5	-3 -3

技能：〈隠密〉+1

完全耐性：消耗状態、魅了状態

感覚：暗視60フィート (18m)、受動〈知覚〉8

言語：—

脅威度：1/4 (XP50；習熟ボーナス+2)

特徴

霧への適応：“呪いの霧”はこの怪物の視界を阻害しない。

恐怖（光）：この怪物は自身のターンに初めて“明るい”光の範囲に入った時、難易度11の【判断力】セーブを行わねばならない。失敗したならば、この怪物はその光の発生源に対する恐怖状態を受ける。この怪物は自身のターン終了時ごとにこのセーブを再び行うことができ、成功したならば、この恐怖状態は終了して、以降24時間この特徴による恐怖状態に対する完全耐性を得る。

アクション

複数回攻撃：2回の爪攻撃を行う。

爪：近接攻撃：攻撃+4、間合い5フィート (1.5m)。

ヒット：4 (1d4+2) [斬撃] ダメージ。

パリッド

獣めいたうなり声が路地の奥から響き、四つ足の何かが視界の端を素早く駆け抜ける。振り返ったところでそこには何もいない。胸をなでおろした冒険者の頭上から、パリッド（蒼褪めたもの）が飛びかかる……。

記憶を喰い尽くされてなお自我の欠片を残すほど強固な意志を持つ者が、真に漂白の呪いに屈した時、パリッドは産まれる。その姿は辛うじて人型と言えなくもないが、毛の抜けた肌や異様にひょろ長い四肢、鼻が突き出て狼のような形相が、それを人とは似ても似つかないものになっている。

霧の狩猟者：パリッドがかつて持っていた人間らしい自我のその僅かな残滓は、自らが失った温かな血への渴望で埋め尽くされている。衝動と本能の命じるまま四足で街路を駆けるパリッドは優秀な狩猟者だ。しなやかな動きによって狭い路地にも詰まることなく、ナイフのような大ぶりの爪によって建物の壁に貼りつくことすらできる。

パリッドは常に新たな犠牲者を探してうろついている上、一度見つけた獲物にひどく執着する。このことが、彼らをハスクより格段に危険な存在たらしめている。実際、ミストバロウにおける死因の最たるものはパリッドの襲撃だ。彼らは霧を見通し、壁を這い上がり、扉や窓もその怪力で打ち破る。パリッドと一度遭遇してしまったならば、決着をつける以外にその脅威から逃れることはできない。

より悪いことに、何らかの繋がりを通じて、パリッドはハスクに命令を下すことができる。パリッドの狩りは、本能的でこそあれ直情的ではない。壁のように迫るハスクの群れから逃げているうちに、パリッドの待つ袋小路に追い込まれていたなどという話は枚挙に暇がない。

光への憎悪：ハスクと同じく、パリッドもまた光を恐れる。だが、この怪物を衝き動かす血への渴望は、その恐怖をも凌駕するものだ。掲げられた松明は飛びかかるパリッドを一瞬怯ませてくれるが、怯みから立ち直ったパリッドはよりいっそう凶暴さを増す。冷たい肌を温める血だけが、彼らの尽きぬ欠落を癒し、その動きを一時止める。

勇気ある者の末路：幸い、パリッドの数はひどく多いというわけではない。霧へと立ち向かう強い意志を持つ者だけが、ハスクではなくパリッドへと変化する。あの白い夜、民衆を助けるべく駆け回った夜警たちは、そのほとんどがこの哀れな怪物へと墮落した。冒険者が漂白の呪いに屈した時も、パリッドへとなることが多い。このことはまた、ミストバロウの住人が冒険者に時折向ける不安げな目の理由ともなっている。

ハスクへの変身よりもずっと長い時間をかけてパリッドは産まれます。

自分が失われていく中でも霧に抗っているからこそ、変化は長引き、より恐ろしい怪物へと変わってしまうのでしょうか。

勇気とは、苦しみを長引かせるだけのものなのでしょうか？

そうは、信じたくないものです。

ティー

パリッド

大型・怪物 混沌にして悪

AC：13

イニシアチブ：+2（12）

HP：25（3d10 + 9）

移動速度：50 フィート（15m）、登攀 30 フィート（9m）

	修正値	セーブ		修正値	セーブ		修正値	セーブ
【筋】	17	+3 +3	【敏】	15	+2 +2	【耐】	16	+3 +3
【知】	3	-4 -4	【判】	12	+1 +3	【魅】	7	-2 -2

技能：〈隠密〉+4、〈知覚〉+3

完全耐性：消耗状態、魅了状態

感覚：暗視 60 フィート（18m）、受動〈知覚〉13

言語：—

脅威度：1（XP200；習熟ボーナス+2）

特徴

霧への適応：“呪いの霧”はこの怪物の視界を阻害しない。

憎悪（光）：この怪物は自身のターンに初めて“明るい”光の範囲に入った時、難易度 11 の【判断力】セーブを行わねばならない。失敗したならば、この怪物はその光の発生源に対する恐怖状態を受ける。この怪物は自身のターン終了時ごとにこのセーブを再び行うことができ、成功したならば、この恐怖状態は終了して、以降 24 時間この特徴による恐怖状態に対する完全耐性を得る。

この恐怖状態が終了したならば、以後 1 分間、この怪物は自身の行うすべての攻撃ロールに有利を得る。

アクション

複数回攻撃：2 回の攻撃を行う（噛みつき 1 回、爪 1 回）。

噛みつき：近接攻撃：攻撃+5、間合い 5 フィート（1.5m）。
ヒット：7（1d8 + 3）[刺突] ダメージ。

爪：近接攻撃：攻撃+5、間合い 5 フィート（1.5m）。
ヒット：6（1d6 + 3）[斬撃] ダメージ。