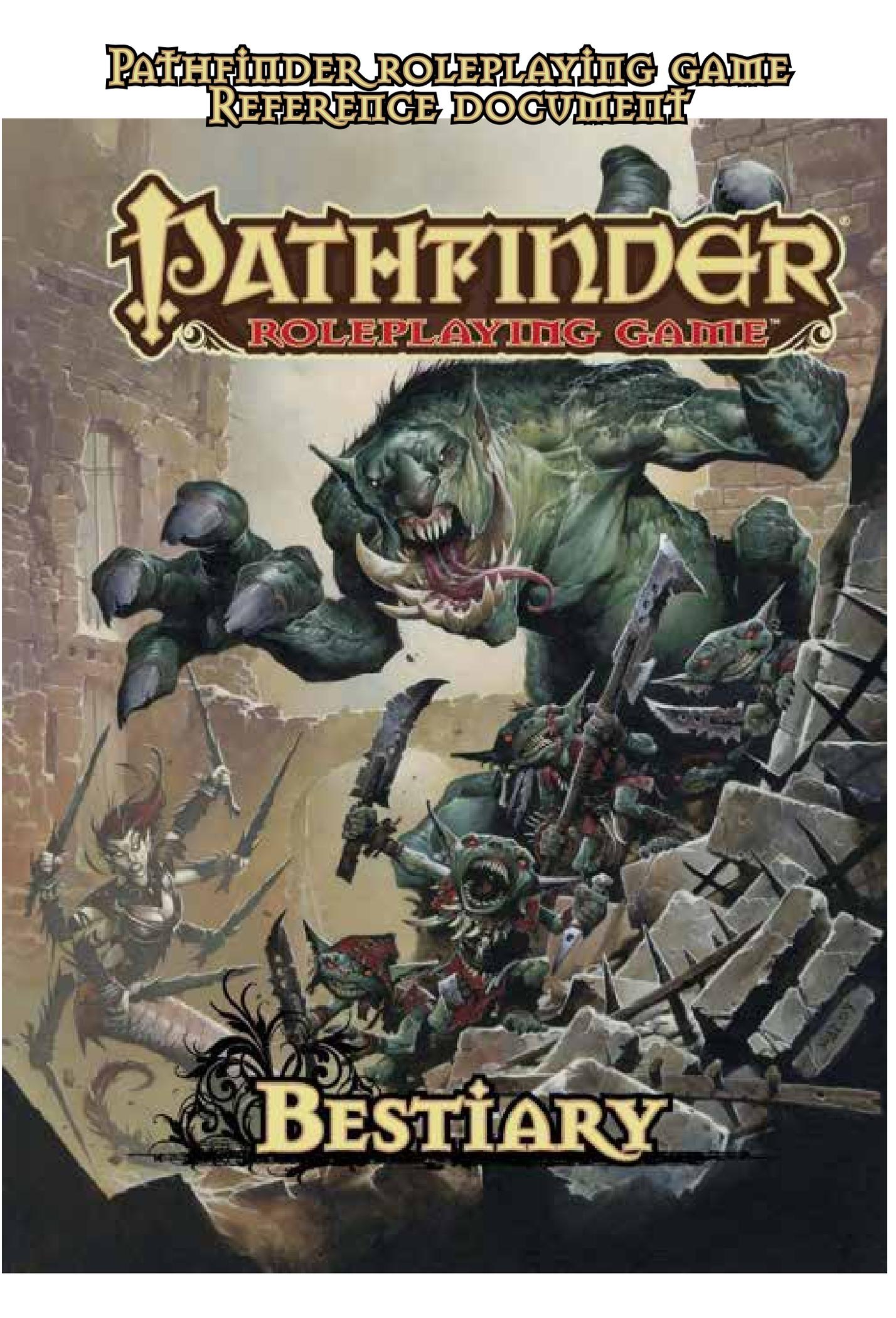


PATHFINDER ROLEPLAYING GAME
REFERENCE DOCUMENT

PATHFINDER
ROLEPLAYING GAME



BESTIARY

PATHFINDER ROLEPLAYING GAME REFERENCE DOCUMENT

PRD | PDF
—

BESTIARY

OPEN GAME LICENSE

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), potpourri, 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 the Open Game Content; (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress, artwork, characters, 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 design; 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 make available to Other Licensees in any form. 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 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 include in Your Open Game Content. You must also include, to the best of Your knowledge, the copyright date, the copyright holder's name, 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 to not use any Product Identity, including an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of that Product Identity. You agree to not indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in connection 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. Liability 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 third party judicial order, or government regulation, 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. © 2009, 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 Bestiary. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 2. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Authors: Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Graeme Davis, Crystal Frasier, Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, Brandon Hodge, James Jacobs, Steve Kenyon, Hal MacLean, Martin Mason, Rob McCreary, Erik Mona, Jason Nelson, Patrick Renie, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, Russ Taylor, and Greg A. Vaughan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 3. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jesse Benner, Jason Bulmahn, Adam Daigle, James Jacobs, Michael Kenney, Rob McCreary, Patrick Renie, Chris Sims, F. Wesley Schneider, James L. Sutter, and Russ Taylor, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 4. © 2012, Paizo Publishing, LLC; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Savannah Broadway, Ross Byers, Adam Daigle, Tim Hitchcock, Tracy Hurlay, James Jacobs, Matt Jones, Rob McCreary, Jason Nelson, Tom Phillips, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Tori Shaw, and Russ Taylor.

Pathfinder Roleplaying Game GameMastery Guide. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Cam Banks, Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Jim Butler, Eric Cagle, Graeme Davis, Adam Daigle, Joshua J. Frost, James Jacobs, Kenneth Hite, Steven Kenyon, Robin Laws, Tito Lenti, Rob McCreary, Hal MacLean, Colin McComb, Jason Nelson, David Noonan, Richard Pet, Beth Reynolds, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Amber Scott, Doug Seacat, Mike Selinker, Lisa Stevens, James L. Sutter, Russ Taylor, Penny Williams, Skip Williams, Teewynn Woodruff.

Pathfinder Roleplaying Game Advanced Player's Guide. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn

Pathfinder Roleplaying Game Advanced Race Guide. © 2012, Paizo Publishing, LLC; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Jim Groves, Tim Hitchcock, Hal MacLean, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Owen K.C. Stephens, Todd Stewart, and Russ Taylor.

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.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Magic. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jason Bulmahn, Tim Hitchcock, Colin McComb, Rob McCreary, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, Owen K.C. Stephens, and Russ Taylor.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Campaign. © 2013, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jesse Benner, Benjamin Bruck, Jason Bulmahn, Brian Costello, Adam Daigle, Matt Goss, Jim Groves, Richard Pelt, Beth Reynolds, Colin McComb, Jason Nelson, Richard Pet, Stephen Radney-MacFarland, Patrick Renie, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, James L. Sutter, Russ Taylor, and Stephen Townsend.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Equipment. © 2012, Paizo Publishing, LLC; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Benjamin Bruck, Ross Byers, Brian J. Cortijo, Ryan Cordell, Ryan Condit, Matt Goss, Jim Groves, Tracy Hurlay, Matt Jones, Jonathan H. Keith, Michael Kenney, Hal MacLean, Jason Nelson, Tori Shaw, Owen K.C. Stephens, and Russ Taylor.

Pathfinder Campaign Setting: Technology Guide. © 2014, Paizo Inc.; Authors: James Jacobs and Russ Taylor.

Avatar of Angels. © 2003, Sean K Reynolds.

Advanced Bestiary. © 2004, Green Ronin Publishing, LLC; Author: Matt Sernett.

Book of Fiends. © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, Robert J. Schwalb.

The Book of Hollowed Might. © 2002, Monte J. Cook.

Monte Cook's Arcana Unearthed. © 2003, Monte J. Cook.

Path of the Magi. © 2002, Citizen Games/Troll Lord Games; Authors: Mike Antroz, W Jason Peck, Jeff Quick, and Sean K Reynolds.

Skreyn's Register: The Bonds of Magic. © 2002, Sean K Reynolds.

The Book of Experimental Might. © 2008, Monte J. Cook. All rights reserved.

Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors: Scott Greene, with Clark Peterson, Erica Balsley, Kevin Basse, Casey Christofferson, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Patrick Lawinger, and Bill Webb; Based on original content from TSR.

Kobold Quarterly Issue 7. © 2008, Open Design LLC. www.koboldquarterly.com; Authors: John Baichtal, Wolfgang Baur, Ross Byers, Matthew Cicci, John Fleming, Jeremy Jones, Derek Kagerman, Phillip Larwood, Robert Lee, and Sean J. Small.

The Tome of Horrors III. © 2005, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene.

Adherer from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors: Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Guy Sheart.

Ambushiana from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Angel, Monadic Deva from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Angel, Mivanic Deva from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Animal Lord from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Ascendant from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Atomic from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Aurumvorax from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Axe Beak from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Baphomet from the Tome of Horrors Complete. © 2011, Necromancer Games, Inc.; published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Bat, Mobat from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors: Scott Peterson and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Beetle, Slicer from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Blindheim from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Mussen.

Basindroid from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Brownie from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Bunyip from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Dermot Jackson.

Carabuncle from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Caryatid Column from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Jean Wells.

Cave Fisher from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Crypt Thing from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Mussen.

Crystal Ooze from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Daemon, Custodiademon (Guardian Daemon) from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Daemon, Derghadademon from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Daemon, Hydrodemon from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Daemon, Picoademon from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Dark Creeper from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Rik Shepard.

Dark Stalker from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Math.

Death Dog from the Tome of Horrors Complete. © 2011, Necromancer Games, Inc.; published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Underworld Oracle.

Death Worm from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene and Erica Balsley.

Decapus from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Jean Wells.

Demondad, Shaggy from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demondad, Slimy from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demondad, Tarry from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demom, Nabasu from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon Lord, Kotschikbe from the Tome of Horrors Complete. © 2011, Necromancer Games, Inc.; published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon Lord, Pazaru from the Tome of Horrors Complete. © 2011, Necromancer Games, Inc.; published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dirge Corby from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Jeff Wyndham.

Diseacher from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Mussen.

Dragon, Faerie from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Brian Jaeger and Gary Gygax.

Dragon Horse from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dracolisk from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dust Digger from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Executioner's Hood from the Tome of Horrors Complete. © 2011, Necromancer Games, Inc.; published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Fiail Snail from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Tibbcock.

Flumph from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Ian McDowell and Douglas Naismith.

Frogemoth from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Frog Creature from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Fortarren from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Jan Livingstone.

Genie, Marid from the Tome of Horrors Complete. © 2011, Necromancer Games, Inc.; published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Giant Slug from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Giant, Wood from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Wizards of the Coast.

Gloomwing from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Gripped from the Tome of Horrors Complete. © 2011, Necromancer Games, Inc.; published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax. **Nerid from the Tome of Horrors Complete.** © 2011, Necromancer Games, Inc.; published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Gryph from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Peter Brown.

Hangman Tree from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Hippocampus from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Gary Gygax.

Huecuva from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Underworld Oracle.

Ice Golem from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene.

Iron Cobra from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Philip Masters.

Jackalver from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Jublex from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Kamadon from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Nick Louth.

Keek from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Kelpie from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Korred from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Leprechaun from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Lurker Abuse from the Tome of Horrors Complete. © 2011, Necromancer Games, Inc.; published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Magma Ooze from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene.

Marid from the Tome of Horrors III. © 2005, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene.

Mibstu from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Mite from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.

Mongrelman from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Nabasu Demon from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Necropilidius from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Tibbcock.

Nerid from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Peeh from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Phycomind from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pterogestir from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Lewis Pulisher.

Quickwood from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Quickwood from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Rot Grub from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Russet Mold from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Sandman from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Mussen.

Scarecrow from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Mussen.

Shadow Demon from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Neville White.

Skull from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Math.

Slime Mold from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Slicing Tracker from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Soul Eater from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by David Cook.

Spiggen from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Roger Moore and Gary Gygax.

Tenebrous Worm from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Tentamort from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Mike Roberts.

Tick, Giant & Dragon from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Trapper from the Tome of Horrors Complete. © 2011, Necromancer Games, Inc.; published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Troll, Ice from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Russell Cole.

Troll, Rock from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene.

Vegeppgu from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Wolf-la-Sheep's-Clothing from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Wood Golem from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors: Scott Greene and Patrick Lawinger.

Yellow Mink Creeper from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Yellow Mink Zombie from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Yeti from the Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Zombie, Juju from the Tome of Horrors. Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Community Use Policy

This PDF documents use trademarks and/or copyrights owned by Paizo Publishing, LLC, which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This PDF documents are not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Publishing. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit paizo.com/communityuse. For more information

はじめに (モンスター) Introduction

モンスターはそれぞれ独特の存在ではあるが、その多くは特殊攻撃、防御、特殊能力などに類似点がある。まったく独自の能力はモンスターのデータ・ブロックの下に説明文がある。複数のモンスターに共有される特殊能力は『モンスターの共通ルール』に記されている。モンスターの持つ特殊能力がその説明文中にない場合は、『モンスターの共通ルール』を参照すればよい。

各モンスターのページにある説明文は同じ書式で書かれている。それはイントロダクション、データ・ブロック、説明文の3つの部分に分けられている。

イントロダクション

モンスターは50音順に並べられている。モンスターが同じ特徴を共有する1つのグループ(来訪者種族、一部の動物や虫)にまとめられている場合、個々のモンスターの名称の順に並べられる。各データ・ブロックではモンスターの完全な名称が脅威度とまとめられている。

データ・ブロック

ここにはモンスターを遭遇で使うのに必要な情報の全てが記されている。データ・ブロックは以下のようにまとめられている。データ・ブロックの項目にデータがないものがある場合、その行は省略されている。

名称と脅威度: 最初にモンスターの名称が、クリーチャーのゲームにおける役回りがすぐにつかめるよう脅威度と3つのアイコンを付して記されている。脅威度はモンスターがどの程度危険かを示す数値で、それが高いほどそのクリーチャーは危険である。

経験点: この部分にはPCがモンスターを打ち負かした時に得られる総経験点が記されている。

種族、クラス、レベル: 一部のモンスターは種族ヒット・ダイスの代わりにクラス・レベルを持つ。これらのモンスターは、個々に種族、クラス、レベルが記されている。別記がない限り、最初に書かれているクラスがそのモンスターの適性クラスである。

属性、サイズ分類、種別: モンスターのサイズ分類と種別は(テンプレートの適用やその他の通常でない修正によらない限り)変わることはないが、属性はかなり流動的である。本書の各モンスターについて書かれている属性は、これらのモンスターが通常有するものだが、君のキャンペーンの都合によっては必要に応じて変更してもよい。比較的知的でないモンスター(【知力】が2以下のクリーチャーは、中立以外の属性であることはほとんどない)と他次元界のモンスター(自分の副種別と異なる属性を持つ来訪者は普通は見られず、それらは大抵は同類から追放されたものである)の場合のみは、属性は比較的变化しない。

イニシアチブと感覚: クリーチャーのイニシアチブ修正値と、特殊感覚、(知覚)判定への修正値が記されている。

オーラ: クリーチャーが、何らかの種類の魔法のないし変則的なオーラを持つ場合、ここにその効果半径と、オーラの効果に抵抗するためのセーブDCが記されている。

AC: クリーチャーのアーマー・クラス、接触攻撃に対するアーマー・クラス、立ちすくみ状態でのアーマー・クラスが記されている。ACに関連する各修正値は、この項目の末尾の括弧の中に記されている。

hp: クリーチャーのヒット・ポイントが、ヒット・ダイスと各種の修正値(【耐久力】修正、適性クラス・レベル、クリーチャー種別による修正、《追加hp》特技など)を付されて記されている。PCクラスを有するクリーチャーは1ヒット・ダイスの時点で最大値の、他のヒット・ダイスの時点では平均値のヒット・ポイントを得る。“高速治療”と“再生”の値も、もしあるならば、クリーチャーのヒット・ダイスの次に書かれている。

セーヴィング・スロー: クリーチャーの頑健、反応、意志の各セーブと、それらの判定に対する特定の状況での修正が記されている。

防御能力 / DR / 完全耐性 / エネルギーに対する抵抗 / SR: ク

リーチャーの持つ特別な防御能力。ダメージ減少、エネルギーに対する完全耐性、エネルギーに対する抵抗、呪文抵抗があるならば、それぞれ記されている。

弱点: ここにはクリーチャーが持つ弱点が全て記されている。

移動速度: クリーチャーの地上における移動速度。そのクリーチャーに必要なならばそれ以外の速度も書かれている。

近接: ここにはクリーチャーの近接攻撃が記されている。攻撃の名称に続けて、攻撃ロールの修正値と、括弧のなかにダメージが書かれている。

遠隔: 上述の近接と同様に、遠隔攻撃について記されている。

接敵面 / 間合い: クリーチャーの接敵面と間合いである。これらが通常のもの(5フィート四方の接敵面を占め、5フィートの間合いを持つ)場合は、この行は省略される。

特殊攻撃: クリーチャーの特殊攻撃である。これらの攻撃の詳細については、データ・ブロックの末尾が『モンスターの共通ルール』の章に記されている。

擬似呪文能力: この部分には、まずクリーチャーの擬似呪文能力の術者レベルが、それに続いて1日の使用回数ごとにクリーチャーが有する擬似呪文能力が記されている。“常時”の擬似呪文能力は常に機能しているが、それらも解呪されることはありうる。“常時”の擬似呪文能力を再起動するのは即行アクションである。

修得呪文 / 準備している呪文: クリーチャーが実際に呪文を使用することができる場合は、ここにはその術者レベルと、それに続いて修得呪文あるいは典型的に準備している呪文が記されている。別記がない限り、呪文を使用するクリーチャーは、呪文を使用するクラスから他のクラス能力(クレリックのキュアまたはインフリクト呪文の任意発動など)を得ることはない。

能力値: ここにはクリーチャーの能力値が記されている。別記がない限り、クリーチャーの能力値は10か11に種族修正を適用したものである。NPCクラスを有するクリーチャーは、非精鋭規定値(13、12、11、10、9、8)の能力値を持つ。また、キャラクター・クラスを有するクリーチャーは、精鋭規定値(15、14、12、11、10、8)を持つ。どちらの場合も、クリーチャーの能力値修正値は説明文の末尾に記されている。

基本攻撃 / CMB / CMD: これらの値はクリーチャーの基本攻撃ボーナス(BAB)、戦技ボーナス(CMB)、戦技防御(CMD)である。

特技: ここにはクリーチャーの特技が記されている。ボーナス特技には“B”が付されている。

技能: ここにはクリーチャーの技能が記されている。技能への種族修正はこの項目の末尾に記されている。

言語: ここにはクリーチャーが通常の場合もつともよく話している言語が記されている。通常でない場合のために、修得言語を必要に応じて他の言語に入れ替えてもよい。通常よりも高い【知力】能力値を持つクリーチャーは、それに応じた数のボーナス言語を修得する。

その他の特殊能力: そのクリーチャーが有するその他の特殊能力である。

出現環境: ここにはクリーチャーと遭遇する典型的な地域と気候が記されている。データ・ブロックの最初には、これらがよく見られる野外地域のアイコンがある。この場合、データ・ブロックの最初におかれているアイコンは、クリーチャーの好む地形である。

編成: ここにはクリーチャーがどのような集団を形成するか、適切な出現数を含めて記されている。

宝物: クリーチャーの宝物の正確な価値は、『表:遭遇ごとの宝物の価値』にまとめられているように、君のキャンペーンのペースがゆっくりか標準か速いかによって異なる。クリーチャーが特定の魔法の装備品を有している場合、それは標準的なベースのキャンペーンを想定している。もしも君のプレイしているキャンペーンが“ゆっくり”であったり“早い”であったりする場合は、モンスターの装備品を適切に修正したいと思うかもしれない。宝物が“標準”であるということは、クリーチャーの宝物の総額が、『表:遭遇ごとの宝物の価値』における、その脅威度に等しい“パーティー平均レベル”に相当する額になるということを意味する。宝物が“2回”または“3回”であれば、クリーチャーはこの標準の価値の2倍ま

たは3倍の宝物を所有しているということである。“乏しい”はクリーチャーが標準の半分の価値の宝物を有していることを表し、それはそのねぐらの中だけに限定されている。“なし”の場合はクリーチャーが通常は宝物を持っていないことを意味する（大抵は知性を持たず、定まったねぐらのないクリーチャー。しかしこれらのクリーチャーがさまざまな額の宝物を守るために使われていることもよくある）。“NPCの装備品”はモンスターの脅威度に等しいレベルのNPCが通常有するのと同じ宝物を持つ。

特殊能力：最後に、クリーチャーがさらに何らかの独自の特殊能力をもつ場合は、ここに詳細に記されている。

説明文

ここにはモンスターが世界においてどのように生きているのか、生態や社会、伝説など、PCと遭遇した時にクリーチャーを生き生きと動かすのに役に立つ趣向の情報がある。一部のモンスターの項には、亜種モンスター、モンスターをPCとして使う際の注意事項、人造クリーチャーを作成する方法などの追加セクションがある。

アアシマール Aasimar

彼女は神の如く美しい人間に見えるが、不思議と慈愛溢れる平穏な雰囲気を出している。

アアシマール 脅威度 1/2 Aasimar

経験点 200

アアシマールの 1 レベル・クレリック

NG / 中型サイズの来訪者 (原住)

イニシアチブ + 0; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 5

防御

AC 15、接触 10、立ちすくみ 15 (+ 5 鎧)

hp 11 (1d8 + 3)

頑健 + 4、反応 + 0、意志 + 5

抵抗 [酸] 5、[冷気] 5、[電気] 5

攻撃

移動速度 30 フィート (鎧装備時 20 フィート)

近接 ヘヴィ・メイス - 1 (1d8 - 1)

遠隔 ライト・クロスボウ + 0 (1d8 / 19 ~ 20)

特殊攻撃 正のエネルギー放出 (5 回/日、1d6、DC12); 死の調伏 (1d4 + 1、6 回/日); 善の手 (6 回/日)

擬似呪文能力 (術者レベル 1)

1 回/日: デイライト

準備している呪文 (術者レベル 1)

1 レベル: プレス、コマンド (DC14)、プロテクション・フロム・イーヴル (領)

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

(領) 領域呪文; 領域 善、治療

一般データ

【筋】8、【敏】10、【耐】14、【知】13、【判】17、【魅】14

基本攻撃 + 0; CMB - 1; CMD 9

特技《アンデッド退散》

技能 <交渉> + 8、<治療> + 7、<知識: 宗教> + 5; 種族修正 + 2 <交渉>、+ 2 <知覚>

言語 天上語、共通語、竜語

生態

出現環境 気候問わず/地上

編成 単体、2 体、小戦隊 (3 ~ 6)

宝物 NPC の装備品 (スケイル・メイル、ヘヴィ・メイス、ライト・クロスボウとボルト 10 本、その他の宝物)

アアシマールとは、その血筋にセレスチャルやその他の善の来訪者の血が多く流れている人間である。アアシマールは必ずしも善ではないが、自然に善へ傾倒しがちであり、善の信仰やセレスチャルに関係した組織に惹きつけられる。アアシマールの血は数代に渡って隠れ、ある人間 2 人の子にだけ突如発現することもある。ほとんどの社会ではアアシマールの誕生を吉兆だと解釈する。その来歴を明らかにするいくつかの身体的特徴を除けば、アアシマールはほぼ人間に見える。典型的なアアシマールの特徴は、金属のような光沢を持つ髪、変わった目や皮膚の色、または金色に輝く後光などがある。

アアシマールのキャラクター

アアシマールは種族ヒット・ダイスを有していないため、クラス・レベルによって定義される。アアシマールは以下の種族特性を有している。

+ 2 【判断力】、+ 2 【魅力】: アアシマールは、洞察力に富み、大胆で、容姿端麗である。

移動速度: アアシマールは、30 フィートの基本移動速度を持つ。

アイアン・コブラ Iron Cobra

このクリーチャーは金属性の小さなコブラのように見える。その体は鉄板が折り重なってできており、その目は赤い光点である。

アイアン・コブラ 脅威度 2 Iron Cobra

経験点 600

N / 小型サイズの人造

イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; <知覚> + 0

防御

AC 20、接触 13、立ちすくみ 18 (+2 【敏】、+7 外皮、+1 サイズ)

hp 15 (1d10 + 10)

頑健 + 0、反応 + 2、意志 + 0

DR 5 / —; 完全耐性 人造の種別特徴; SR 13

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき + 3 (1d6 + 1、加えて “毒”)

一般データ

【筋】12、【敏】15、【耐】—、【知】—、【判】11、【魅】1

基本攻撃 + 1; CMB + 1; CMD 13 (足払いされない)

技能<隠密> + 12; 種族修正 + 6<隠密>

その他の特殊能力 目標発見

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体、2 体、巣 (3 ~ 10)

宝物 なし

特殊能力

目標発見 (超常) 1 日 1 回、アイアン・コブラの創造主は、1 マイル以内にいる特定のクリーチャーを探し出して殺すよう、アイアン・コブラに命じることができる。この探知はあたかもディサーン・ロケーションによって導かれているかのように働く。この命令が効力を発揮するためには、創造主がその特定のクリーチャーを見たことがあるか、その者のものであった何らかのアイテムを所持していなければならない。

毒 (変則) アイアン・コブラの噛みつきは、体内にある秘密の貯蔵庫から毒を注入する。アイアン・コブラは人造であるため、この毒を自然と生成することはなく、創造主が手作業でこの貯蔵庫に補充しなければならない。この貯蔵庫には命中した噛みつき攻撃 3 回ぶんには足りるだけの量の毒が貯めこまれており、それ以後は命中を受けたクリーチャーに対して単なる噛みつきダメージしか与えなくなる。貯蔵庫に補充するには 5 ラウンドかかり、機会攻撃を誘発する。創造主は貯蔵庫にいかなる注入毒でも充填できる (通常はブラック・アダー毒) が、酸や錬金術物質、あるいはもっと変わった液体だろうと使用させることができる。ブラック・アダー毒: 噛みつき一致傷型; 頑健セーブ・DC11; 頻度 1 / ラウンド (6 ラウンド間); 効果 1d2 【耐】ダメージ; 治療 1 回のセーブ成功。

アイアン・コブラ (鉄のコブラ) は簡素な人造で、金属製のフード・コブラのように見える。アイアン・コブラは通常、護衛や宝の番兵として用いられるが、クリーチャーの居場所を正確に突き止める魔法能力を有するという事は、暗殺者としても用いられる、ということである。アイアン・コブラの毒囊には複数種の毒を入れておくことができるため、使用する毒を変えることによって、アイアン・コブラをより特定の用途向けに仕立てることもできる。呪文の使い手の中には、アイアン・コブラが噛みついた際に目標にポーションを注入するように、アイアン・コブラの毒囊にポーションを満たしておく者さえいる。これはポーションの効果を得るにはいささか危険な方法ではあるが、それによってアイアン・コブラの主人は手が空いて、戦闘ラウンド中にポーションを一気飲みする以外のことのできるのだ。

アイアン (鉄) はこの種の被造物の最も一般的な素材だが、作成者の中にはこの蛇型人造を作成するにあたってもっと風変わりな素

材を好む者もいる。

アダマンティン・コブラ (脅威度 + 1): このコブラは他の種よりもずっと堅固に造られる。外皮ボーナスは + 12 に上昇し、HD ごとに + 5hp を得、さらに “ダメージ減少 10 / —” を得る。

コールド・アイアン・コブラ (脅威度 + 0): このコブラの肉体攻撃はダメージ現象を克服する際、冷たい鉄として扱う。

ダークウッド・コブラ (脅威度 + 0): このコブラは機動力が高い。水泳移動速度 30 フィートと登攀移動速度 20 フィートを得る。

ミスラル・コブラ (脅威度 + 1): このコブラは非常に素早い。【敏捷力】が 4 上昇し、移動速度が 70 フィートに上昇する。さらに、1 全ラウンド・アクションとして、1 ラウンドあたり 2 回の噛みつき攻撃を行なうことができる。

作成

アイアン・コブラの体は魔法的な処理が施された素材 (通常は鉄) 100 ポンドから造られる。

アイアン・コブラ Iron Cobra

術者レベル 7; 市価 4,000gp (アイアン); 20,000gp (アダマンティン)、8,000gp (コールド・アイアン)、5,000gp (ダークウッド)、10,000gp (ミスラル)

作成要項

必要条件 《人造クリーチャー作成》、アニメイト・オブジェクト、ギアス／クエスト、ディサーン・ロケーション; **技能** 《製作: 鉄鍛冶》ないし《製作: 彫刻》(ダークウッド・コブラ限定) ないし《製作: 武器鍛冶》ないし《製作: 鎧鍛冶》DC15; **コスト** 2,000gp (アイアン); 10,000gp (アダマンティン); 4,000gp (コールド・アイアン); 2,500gp (ダークウッド); 5,000 gp (ミスラル)。

アウルベア Owlbear

毛皮と羽毛の混成体であるこの珍妙な半熊半鳥の怪異は、怒ってそのとても大きな熊の爪を振り上げる。

ることはできる。プロの調教師は、アウルベア1体を育てたり簡単な指示に従う実用性のある番兵へと調教したりするのに（子供ならDC23、成獣ならDC30）2,000gpまでの料金を取る。

完全に成熟した雄は身長8フィート（約2.4m）、体重は1,500ポンド（約680kg）にも及ぶ。

アウルベア 脅威度 4 Owlbear

経験点 1,200

N / 大型サイズの魔獣

イニシアチブ + 5; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 12

防御

AC 15、接触 10、立ちすくみ 14 (+1 【敏】、+5 外皮、-1 サイズ)

hp 47 (5d10 + 20)

頑健 + 10、反応 + 5、意志 + 2

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 爪(×2) = +8(1d6 + 4、加えて“つかみ”)、噛みつき = +8(1d6 + 4)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

一般データ

【筋】19、【敏】12、【耐】18、【知】2、【判】12、【魅】10

基本攻撃 + 5; CMB + 10 (組みつき + 14); CMD 21 (対足払い 25)

特技 〈イニシアチブ強化〉、《頑健無比》、《技能熟練：知覚》

技能 〈知覚〉 + 12

生態

出現環境 温暖 / 森林

編成 単体、2体、小さな群れ (3~8)

宝物 乏しい

アウルベア(フクロウグマ)の起源は世界中の奇怪なクリーチャーに関する学者たちの間で激しい論争的となっている。ただ、大抵の者は、気のふれたウィザードがアウル(フクロウ)とベア(熊)をかけあわせて、このクリーチャーの基となった雛形を創り出した、ということにはるか過去の時点で同意している。おそらくは生命の起源に関する何らかの狂った概念を証明しようとしたのだろうが、ひょっとするとまったくの愚行からだったのかもしれない。そのように気まぐれに行なわれたアウルベア創造のそもそもの目的がどのようなものであったにせよ、アウルベアは種として定着し、世界中の森林地帯にすっかり根付いて、頂点捕食生物としてその地の生態系で重要な役割を果たしている。

アウルベアは血に飢えた殺戮手として悪名高く、その短気で攻撃性が高く野蛮な気質はよく知られている。アウルベアは挑発することなく攻撃に移る傾向があり、偶然出会ったあらゆる生物を殺戮する。荒野でこの種のクリーチャーに遭遇したことのある学者の多くは、アウルベアは攻撃のために近づいてきた時に縁の赤い目をむやみやたらとぎょろつかせていたと書き残している。こうした挙動は時に狂気の兆候を示すもので、すべてのアウルベアは戦闘と殺戮に対する病理学的欲求を持って産まれてくる、と推測されるわけだが、より分別を残す研究者は、単にこのどっしり重い鳥獣の鋭敏な目ができあがる途中にあるだけだ、と信じている。

アウルベアは荒野でも荒れ果てた地域に棲み、手つかずの森や暗く浅い洞窟の内に乱雑な巣を作る。アウルベアは巣の近くで採れる獲物に応じて日中でも夜間でも変わりなく巧みに狩りをする。

アウルベアの成獣はつがいでも暮らし、小さなグループで狩りをする。獲物を探している間、子供は巣に置き去りである。アウルベアの巣には普通、1d6体の子供がおり、多くの都市の市場で1体当たり3,000gpまでの値で売ることができる。

その野性的な気質のためアウルベアを完全に飼い馴らすことは不可能と見なされているが、それでも区画内に閉じ込めておいてそこを勝手にうろつかせ狩りをさせておく程度なら、番兵として用立て

アザータ Azata

アザータは浄土界エリュシオン出身のセレスチャル種族であり、そこでは善と自由の追求こそが至上とされている。アザータはこれらの概念や、彼らの援助を必要としている偉大な詩人、騎士、そして良き種族を探して旅する冒険者たちの擁護者である。しばしばエルフや妖精に似たセレスチャルだと表現されるが、アザータはよく奇妙で非人間的な姿をとり、エレメンタルやエルドリッチの姿をとることもできる。ほとんどのものは、遠い昔に忘れ去られたセレスチャルの王国を起源とする騎士や宮廷の称号（公爵、王子、伯爵夫人など）を名乗っている。アザータたちはこの称号による影響力を互いに行使することはなく、代わりに個人の識別や僅かな自己満足のために利用している。彼らは悪に対する断固として執念深い対抗者であり、戦いにおいては恐れ知らずで賢明である。

アザータには最も有名な3つの種族があり、その全てが飛行できるが、これは驚くべきことではない。彼らは長い間1つの次元にとどまることはほとんど無く、物質的な快樂よりも行動と発見によるスリルを好むからだ。大部分のアザータの“集落”はランドマークの周りにできたテントの集合に過ぎず、ニュースや物語、そしておそらく質の良い決闘を共有するために集まり、数日後には荷造りして旅立つ。このような一時的な集落は色鮮やかで祭りのような空気があり、彼らのどの種族ともすぐに旧友であるかのように歓迎する。そうした集落がいつどこで作られるかを予測できる者は少数しかいないが、幾つかの集団が種族は定期的に伝統的な祭りや親睦会を開く。そのような集会は、例えば春分や秋分の月夜など神秘的な意味がある時期や、2人の予言者の結婚式などさらに予想できないような時期に行われ、常に手付かずだったり衝撃的な自然の驚異に満ちていたりする場所で開催される。すべてのアザータはいつどこで次の集会が行われるかを知っており、招待されたり出席するとは思われていなかったりしたとしても、誰もが歓迎される。しかし、これらの集会は恒久的な所有物や共同体を妨げることはなく、エリュシオンの高みにおいては終わりなき聖歌と鐘の音が響いている。

禁欲的で閉じこもっている支配者たちは親類を気まぐれだと評するが、アザータはあまりに長く1つの場所に留まることを強いられると退屈を感じ、自然に改革を求める。この傾向により長期間人間を助けることは受け入れず、到着して仕事をしたら次の探索や冒険に移ることを好む。彼らは自由と喜びの源を広げようとしているが、多くの次元においてそうした美徳を実行することはできないことも理解している。暗闇なくして光があることはできず、闇もなくして勝利もないのだ。これを理解しているが故に、このセレスチャルたちは大多数の人間の紛争からは身を引いており、勇士として戦うよりも助言者として行動することを好み、善良な人間の勝利にはその財産を与える。しかし明らかに邪悪な軍隊が定命の者の世界に侵入する場合、アザータは直ちにそうした領域を守るために結集し、身を守る術を持たない人々を助ける。

アザータは一般的に連れ立って働くが、強力な個性と自由自立の感性により何が最善の手段かについては意見が合わないことも多い。これらの議論は両方が心の中に大きな善性を持つために悩ましく、長期に渡って禍根を残すこともある。ひとりのアザータが自分の方法の正当性を確信している場合、多次元の無慈悲な行為に対してたった1人でも戦うために、親類の援助を断念して一種の自発的な追放を受けることさえある。

ほとんどのアザータは浄土界エリュシオンの飼いやいな美から生じ、定命の者たちの善良な魂を流し込まれてつくられ、育てられる。大部分の来訪者と同様に、人間のやり方のように互いで繁殖することはできないが、魅力的で善良な魂を持つ定命の者と密会することもある。しばしば同類とたわむれ、愛と喜びと親交を深めるが、1人の恋人に縛られることはめったになく、その種族も意に介さない。

アザータは天上語、地獄語、竜語を話す。しかし、真言能力のおかげでほぼどんなクリーチャーとでも会話できる。真言および他のアザータ共通の特徴に関する完全な詳細についてはクリーチャーの副種別：アザータを参照すること。

アザータ：ブララニ Azata, Bralani

このエルフのような落ち着き払った弓兵は落雷色の白銀の髪をなびかせ、その目には鮮やかな色合いが渦巻いている。

ブララニ 脅威度 6 Bralani

経験点 2,400

CG / 中型サイズの来訪者 (アザータ、混沌、善、他次元界、変身生物)
イニシアチブ + 8; **感覚** 暗視 60 フィート、夜目; **<知覚>** + 15

防御

AC 20、**接触** 14、**立ちすくみ** 16 (+ 4 **[敏]**、+ 6 外皮)

hp 66 (7d10 + 28)

頑健 + 9、**反応** + 9、**意志** + 6

DR 10 / 冷たい鉄または悪; **完全耐性** [電気]、石化; **抵抗** [冷氣] 10、[火] 10; **SR** 17

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 100 フィート (完璧)

近接 + 1 シミター = + 13 / + 8 (1d6 + 8 / 18 ~ 20) または叩きつけ = + 12 (1d6 + 7)

遠隔 + 1 コンポジット・ロングボウ = + 12 / + 7 (1d8 + 6 / × 3)

特殊攻撃 竜巻の突風

擬似呪文能力 (術者レベル 6)

回数無制限: ウィンド・ウォール、ガスト・オヴ・ウィンド (DC14)、チャーム・パースン (DC13)、ブラー、ミラー・イメージ

2回/日: キュア・シリアス・ウーンズ、ライトニング・ボルト (DC15)

一般データ

[筋] 20、**[敏]** 18、**[耐]** 19、**[知]** 13、**[判]** 14、**[魅]** 15

基本攻撃 + 7; **CMB** + 12; **CMD** 26

特技 《イニシアチブ強化》、《技能熟練: 知覚》、《鋼の意志》、《無視界戦闘》

技能 《隠密》+ 14、《騎乗》+ 14、《真意看破》+ 12、《知覚》+ 15、《動物使い》+ 12、《動物使い》+ 12、《飛行》+ 22

言語 天上語、地獄語、竜語; 真言

その他の特殊能力 疾風形態

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず (エリュシオン)

編成 単体、2体、戦隊 (3~6)

宝物 × 2 (+ 1 シミター、+ 1 コンポジット・ロングボウ [+ 5 **[筋]**])

特殊能力

竜巻の突風 (超常) 竜巻形態をとっている時、ブララニは一陣の風を吹き付けて攻撃し、20 フィートの直線状の範囲に 3d6 ポイントのダメージ (反応・DC17・半減) を与えることができる。このセーブ DC は **[耐久力]** 修正値に基づいて算出されている。

疾風形態 (超常) ブララニは 1 標準アクションとして、人型生物形態から疾風形態へ、またはその逆へと変身することができる。人型生物形態では飛行したり“竜巻の突風”を使用したりすることはできない。疾風形態ではあたかもウィンド・ウォーク呪文の効果を受けているかのように動ける。ブララニはどちらの形態でも叩きつけ攻撃を行ったり擬似呪文能力を使用したりすることができる。ブララニは別の形態をとることにするまで、一方の形態を維持し続ける。形態の変化を解呪することはできず、またブララニは殺されても特定の形態へ戻ることはない (どちらの形態もブララニの真の姿である)。トゥルー・シーイング呪文は両方の形態を同時にあばくことができる。

ブララニはアザータの中で最も荒々しく野性的な者たちで、刹那的に生き、戦闘で自分の技を試す機会を常に窺っている。エルフめいた姿に加え、ブララニは砂塵や雪や砂粒まじりの竜巻の姿をとることができる。定命のもの領域において、ブララニはしばしばジンと間違われる。ブララニは荒れ模様の天候を喜ぶが、それはそうした出来事の破壊力ゆえではなく、その強烈さとエネルギーのためであり、多くの逸話でブララニは猛烈な嵐のただ中に身を浮かべ

ながら笑う精霊として描かれている。

食べる必要はないものの、ブララニは食事を楽しむ。ほとんどの者はエルフ流の食べ物や人間流の火の通った料理、スパイスの効いたワインを好む。エレメンタルおよびフェイと類似点があるため、ブララニは時に定命のものやエレメンタルやフェイの間で仲介役を務めることもあるが、ブララニは中立の立場でブララニ流の折衝を行なうための面白味のあるパーティーを開くことのできる、一時的な休戦協定を取りまとめるのを好む。調停者の役割を担う場合、あるいはそういった機会が与えられたらどんな場合だろうと、ブララニは親善試合や親善競技を勧めて早々と論争を終わらせ、肉体と精神の両面で定命のもの技量を試す創造的な挑戦やややこしいコンテストを楽しむ。

アザータ：リレンド Azata, Lillend

このクリーチャーは、腰から上は翼のある魅力的なエルフの女性の体で、腰から下は蛇の体である。

リレンド脅威度 7 Lillend

経験点 3,200

CG / 大型サイズの来訪者 (アザータ、混沌、善、他次元界)

イニシアチブ + 3; 感覚 夜目、暗視 60 フィート; <知覚> + 13

防衛

AC 20、接触 12、立ちすくみ 17 (+3 **【敏】**、+8 外皮、-1 サイズ)
hp 73 (7d10 + 35)

頑健 + 7、反応 + 10、意志 + 10

完全耐性 [電気]、石化、毒; 抵抗 [冷氣] 10、[火] 10

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 70 フィート (標準)

近接 +1 ロングソード = +12 / +7 (2d6 + 8 / 19 ~ 20)、尾の
打撃 = +6 (2d6 + 2、加えて“つかみ”)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 バードの呪芸 (20 ラウンド/日)、締め付け (2d6 + 5)

擬似呪文能力 (術者レベル 7 レベル)

3 回/日: ダークネス、ノック、ハリューサナトリ・テレイン (DC18)、
ライト

1 回/日: スピーク・ウィズ・アニマルズ、スピーク・ウィズ・ブ
ランツ、チャーム・パースン (DC15)

修得呪文 (術者レベル 7 レベル)

3 レベル (2 回/日): キュア・シリアス・ウーンズ、チャーム・モ
ンスター (DC17)

2 レベル (4 回/日): インヴィジビリティ、サウンド・バースト
(DC16)、サジェスチョン (DC16)、ホールド・パースン (DC16)

1 レベル (5 回/日): アイデンティファイ、キュア・ライト・ウー
ンズ、スリープ (DC15)、チャーム・パースン (DC15)

0 レベル (回数無制限): ダンシング・ライツ、デイズ (DC14)、ディ
テクト・マジック、メイジ・ハンド、ララバイ (DC14)、リード・マジッ
ク

一般データ

【筋】 20、**【敏】** 17、**【耐】** 21、**【知】** 14、**【判】** 16、**【魅】** 19

基本攻撃 + 7; CMB + 13; CMD 26 (足払いされない)

特技 《神速の反応》、《戦闘発動》、《鋼の意志》、《ホバリング》

技能 (芸能: 弦楽器) + 16、<交渉> + 14、<真意看破> + 13、<生
存> + 14、<知覚> + 13、<知識: 自然> + 9、<動物使い> + 14、<飛
行> + 11; **種族修正** + 4 <生存>

言語 天上語、地獄語、竜語; 真言

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず (エリュシオン)

編成 単体、2 体、聖歌隊 ▼ (3 ~ 6)

宝物 標準 (+1 ロングソード、高品質のハーブ)

特殊能力

バードの呪芸 リレンドは 7 レベルのバードの“バードの呪芸”能
力を有する。これにより、リレンドはこの能力に属する呪芸の内、
打ち消しの調べ、恍惚の呪芸、勇気鼓舞の呪芸、自信鼓舞の呪芸、
示唆の詞を使うことができる。

呪文 リレンドは 7 レベルのバードとして呪文を発動する。リレ
ンドは心術呪文と治癒呪文を好む。

アザータ内において、リレンドは語り部にして記録者であり、伝
承や、叙事詩や歌の形で記録された物語を収集している。リレンド
は通常は平和的だが、希少な芸術品や才ある芸術家が脅かされてい
ると思い込んだ場合、速やかに行動に移る。リレンドの下半身の体
長は約 20 フィート (6m) あり、典型的なリレンドの体重は 3,800
ポンド (約 1.7t) に達する。

リレンドには定命のもののような栄養分は必要ないのだが、リレ

ンドは音楽や芸術や芸能の喜びを食するのだと言われている。リレ
ンドはまた、損なわれていない自然の土地にも愛情を寄せ、定命の
ものの領域にあって故郷の次元界の美しさをしのばせる土地を探し
求める。あまたの種族の伝承から、こうしたミューズ (詩神) とり
わけ 1 つの才に長けた神童の育成や、作られている最中の何やら幻
想的な芸術作品に既得権を持つ者の言い伝えが生まれた。すべての
リレンドには愛する芸術形式、芸術作品、芸術家があり、しばしば
物質界を訪れてはそれらの素晴らしさを楽しみ、それらが損なわれ
ぬ事を確かめているため、そういった伝説は時として真実であるこ
とが証明されている。そうした美を守るためとあらば、リレンドは
苛烈なる敵であることを立証してみせ、近くにいる仲間の力を奮い
起こし、あるいはその打撃、とりわけ危険極まりないとぐるをもつ
て俗物を叩き潰す。

アザータ：ガエル Azata, Ghaele

この優雅に鎧をまとう歩哨は油断なく立ち、その目は神々しい光を放ち、高貴なる刃には力が満ち溢れパチパチと音を立てている。

ガエル脅威度 13 Ghaele

経験点 25,600

CG / 中型サイズの来訪者 (アザータ、混沌、善、他次元界、変身生物) **イニシアチブ** + 5; **感覚** 暗視 60 フィート、夜目、シー・インヴィジビリティ、ディテクト・イーヴル; **知覚** + 20

オーラ ホーリー・オーラ

防御

AC 28、接触 16、立ちすくみ 26 (+ 4 反発、+ 1 **【敏】**、+ 1 回避、+ 12 外皮)

hp 136 (13d10 + 65)

頑健 + 17、**反応** + 11、**意志** + 16

DR 10 / 冷たい鉄および悪; **完全耐性** [電気]、石化; **抵抗** [冷氣] 10、[火] 10; **SR** 25

攻撃

移動速度 50 フィート、飛行 150 フィート (完璧)

近接 + 2 ホーリー・グレートソード = + 22 / + 17 / + 12 (2d6 + 12)

遠隔 光の光線 (× 2) = + 14 遠隔接触 (2d12)

特殊攻撃 凝視攻撃

擬似呪文能力 (術者レベル 13 レベル)

常時: シー・インヴィジビリティ、ディテクト・イーヴル、ホーリー・オーラ (DC21)

回数無制限: エイド、キュア・ライト・ウーンズ、グレーター・インヴィジビリティ (自分自身のみ)、グレーター・テレポート (自身に加えて合計 50 ポンドまでの物体のみ)、コンティニユアル・フレイム、ダンシング・ライツ、チャーム・モンスター (DC17)、ディスガイズ・セルフ、ディスペル・マジック、ディテクト・ソウツ (DC15)、ホールド・モンスター (DC18)、メジャー・イメージ (DC16)

3 回/日: グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ

1 回/日: ウォール・オヴ・フォース、チェイン・ライトニング (DC19)、プリズマティック・スプレー (DC20)

準備している呪文 (術者レベル 13 レベル)

7 レベル: ホーリー・ワード (DC21)

6 レベル: パニッシュメント (DC20)、ヒール (DC20)

5 レベル: トゥルー・シーイング、フレイム・ストライク (DC19)、レイズ・デッド

4 レベル: ディヴァイン・パワー、ディスミサル (2) (DC18)、デス・ウォード、レストレーション

3 レベル: キュア・シリアス・ウーンズ (3)、シアリング・ライト (2)

2 レベル: アライン・ウェポン、エイド、ベアズ・エンデュアランス、レッサー・レストレーション (2)

1 レベル: オブスキュアリング・ミスト、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、プレス

0 レベル (回数無制限): ディテクト・マジック、ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク、ステイビライズ、ヴァークチャー

一般データ

【筋】 25、**【敏】** 12、**【耐】** 20、**【知】** 16、**【判】** 19、**【魅】** 17

基本攻撃 + 13; **CMB** + 20; **CMD** 31

特技 《足払い強化》、《イニシアチブ強化》、《回避》、《攻防一体》、《神速の反応》、《戦闘発動》、《武器落とし強化》

技能 (隠密) + 17、(交渉) + 19、(真意看破) + 20、(脱出術) + 17、(知覚) + 20、(知識: 次元界) + 19、(知識: 自然) + 16、(動物使い) + 19、(飛行) + 25

言語 天上語、地獄語、竜語; 真言

その他の特殊能力 光形態

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず (エリュシオン)

編成 単体、2 体、戦隊 (3 ~ 6)

宝物 × 3 (+ 2 ホーリー・グレートソード)

特殊能力

凝視 (超常) 人型生物形態時、ガエルの凝視攻撃は 5HD 以下の悪属性のクリーチャーを抹殺する (距離 60 フィート、意志・DC18・無効、セーブに成功すると 2d10 ラウンドの間、怯え状態になる)。悪属性でないクリーチャー、および悪属性のクリーチャーのうち HD が 5 を超えるものは、DC18 の意志セーブに成功しなければ、2d10 ラウンドの間、怯え状態になる。ガエルの凝視に対するセーブに成功したクリーチャーは、24 時間の間、その個体のガエルの凝視に対する完全耐性を有する。これは [精神作用] の [恐怖] 効果である。このセーブ DC は **【魅力】** 修正値に基づいて算出されている。

光形態 (超常) ガエルは 1 標準アクションとして、固体の体から光のできた体、またはその逆へと変身することができる。固体の体では飛行したり“光の光線”を使用したりすることはできない。光形態では飛行することができ、非実体の特殊能力を得る。この形態では光の光線攻撃を行ったり擬似呪文能力を使ったりすることはできない。物理的に攻撃したり呪文を発動したりすることはできない。それ以外の点では、この能力はブララニの疾風形態と同様に機能する。

光の光線 (変則) ガエルの光の光線の距離は 300 フィートである。この攻撃はいかなるタイプのダメージ減少も克服する。

呪文 ガエルは 13 レベルのクレリックとして信仰呪文を発動する。ガエルは領域などのクレリック能力を得ることはない。

ガエルはアザータの中で最も騎士らしく、フィンドやドラゴンやアンデッドを等しく力強く狩って回る。ほとんどの者は理想化された人間あるいはエルフに似た姿をしており、よく笑う——同じくらいすぐ、よこしまと見て取った者に対して攻撃を加えもする。

アサシン・ヴァイン Assassin Vine

この節くれだったつる草は、男性の腕と同じくらい太くて、手の形をした葉をつけており、不自然にずると地面の上でのたくっている。

アサシン・ヴァイン脅威度 3 Assassin Vine

経験点 800

N / 大型サイズの植物

イニシアチブ + 0; 感覚 擬似視覚 30 フィート、夜目; 〈知覚〉 + 1
防衛

AC 15、接触 9、立ちすくみ 15 (+6 外皮、-1 サイズ)

hp 30 (4d8 + 12)

頑健 + 7、反応 + 1、意志 + 2

完全耐性 [電気]、植物の種別特徴; 抵抗 [冷氣] 10 および [火] 10

攻撃

移動速度 5 フィート

近接 叩きつけ = +7 (1d8 + 7、加えて“つかみ”)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 締め付け (1d8 + 7)、絡みつき

一般データ

【筋】20、【敏】10、【耐】16、【知】—、【判】13、【魅】9

基本攻撃 + 3; CMB + 9(組みつき + 13); CMD 19(足払いされない)

その他の特殊能力 迷彩色

生態

出現環境 温暖 / 森林

編成 単体、2 体、群生 (3 ~ 6)

宝物 乏しい

特殊能力

迷彩色 (変則) 動いていなければ普通の植物のように見えるため、アサシン・ヴァインが攻撃を始める前に気づくためには、DC20 の〈知覚〉判定に成功しなければならない。〈生存〉か〈知識：自然〉にランクを持っている者は、この植物に気づくかどうかの判定において〈知覚〉の代わりにどちらかの技能を使用することができる。

絡みつき (超常) アサシン・ヴァインはフリー・アクションで自らの 30 フィート以内にある植物に自律行動能力を与えて敵を捕らえさせることができる。それ以外の点では、この能力はエンタングル (術者レベル 4、DC13) と類似している。このセーブ DC は【判断力】修正値に基づいて算出されている。

アサシン・ヴァイン (殺し屋蔦) は食肉植物で、動物に組みついて絞め殺し死骸を自らの根元に貯めこむ、というぞっとする方法で養分を得ている。この瞠目すべき植物は、地面や大気のわずかな揺れを感知でき、広い葉によって光や熱の変化を察知することもできる。これによって周囲一帯で群を抜いた察知能力を得ているのだ。知性も指針も持ち合わせていないアサシン・ヴァインは、目標のサイズも直感も潜在的危険性も関係なしに、近くを通り過ぎるありとあらゆる生物に蔓を伸ばす。成体のアサシン・ヴァインは、長さ約 20 フィート (6m) ほどの本体となる蔓の部分と、そこから約 6 インチ (15cm) の間隔で枝状に生える最長で約 5 フィート (1.5m) ほどの小さめの蔓からなる。この小さな蔓には葉が繁っており、晩夏にはヤマブドウに似た小さな実が房をつける。実は噛みごたえがあり、食欲をそそるが少し苦い風味がある。ただ、えじきとなってその植物の根に供された養分がどんなものだったかによって実の味わいが変わる、と言う者もいる。数多く殺しまくったアサシン・ヴァインはおそらくとても甘い実をつけるのだろう。

アサシン・ヴァインは動き回ることができる。しかしながら通常は、新たに近場で獲物を求める必要に迫られた場合を除いて、じっとその場に植わったままである。この植物はごく単純な戦術を用いる。獲物が間合いに入るまでじっとしており、おもむろに攻撃するのだ。いったん戦闘に突入したら、アサシン・ヴァインはそのクリー

チャーを捕まえて養分とするために (とはいえゆっくりと) 獲物を追いかける。この植物は、獲物を視界内に捉えている限り、その執拗さを見せつける。ひとたびクリーチャーがこの植物の知覚外まで離れたら、考えなしにこの蔓は動かなくなり、次の通行人を待ちかまえる。

アサシン・ヴァインは深い森や沼地に潜んでいるが、中にはあまり手入れされていない田畑やブドウ園に侵入するものもあるかもしれない。この蔓の種が、種をついばんだ上で逃げられるほどに素早い鳥によって遠方まで散らばることもある。言い伝えではしばしば、ライバルや敵によって植えられた殺されかねない思いがけぬ贈り物や、疑われもせぬ翼からこぼれ落ちた問答無用の悲運として、花壇に出現した、あるいは温室に潜り込んだアサシン・ヴァインのことが語られている。

アティアグ Otyugh

この3本脚の奇怪な生き物は大部分が口である。体の脇から3本の触手が伸びていて、その内の2本の先端にはトゲが生え、1本には目が付いている。

ばしばはある。ほとんどのアティアグは、他のクリーチャーは自分のことを不快かつ恐ろしく思いこすれ本気で気にかけている者は少ない、という事実を理解している。

アティアグ 脅威度 4 Otyugh

経験点 1,200

N / 大型サイズの異形

イニシアチブ + 0；感覚 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 + 9
防御

AC 17、接触 9、立ちすくみ 17 (+ 8 外皮、- 1 サイズ)

hp 39 (6d8 + 12)

頑健 + 3、反応 + 2、意志 + 6

完全耐性 病気

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 噛みつき = +7(1d8 + 4、加えて“病気”)、触手(×2) = +3(1d6 + 2、加えて“つかみ”)

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート (触手は 15 フィート)

特殊攻撃 締め付け (触手、1d6 + 2)

一般データ

【筋】18、【敏】10、【耐】13、【知】5、【判】13、【魅】6

基本攻撃 + 4；CMB + 9 (組みつき + 13)；CMD 19 (対足払い 21)

特技《鋭敏感覚》、《追加 hp》、《武器熟練：触手》

技能 (隠密) + 2 (巣の中では + 10)、〈知覚〉 + 9；種族修正 + 8
巣の中での〈隠密〉

言語 共通語

特殊能力

病気 (変則) 汚穢熱：噛みつき一致傷型；セーブ 頑健 DC14；潜伏期間 1d3 日；頻度 1 回/日；効果 1d3【敏】ダメージおよび 1d3【耐】ダメージ；治療 2 回連続セーブ。この DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

生態

出現環境 気候問わず/地下

編成 単体、2 体、小集団 (3～4)

宝物 標準

アティアグは、正気なクリーチャーであれば大抵は避けるような場所に隠れ潜む、とりわけ不潔で不快なクリーチャーである。アティアグの巣はゴミの山、汚物溜まり、くず捨て穴、毒の沼、下水道にある。巣が不潔であればあるほど、ゴミを食うアティアグのもらいが増えるのだ。アティアグは清掃生物という役割を心底気に入っており、とびきりの残飯や廃棄物の山を求めて広大な地下の洞窟をさまよっている。そうしたゴミを見つけたら、アティアグはそれをむさぼり食い、一度の暴飲暴食では食べ切れなかったぶんを集めて腐臭漂う巣へと持ち帰る。アティアグはほとんどの時間をこの、常に腐肉や排泄物、悪臭を放つ残余物の中でもろくでもないものでいっぱいにしてある不潔な根城で過ごす。

アティアグが近くにいる地下区域に住む知的クリーチャーはしばしばこの吐き気をもよおさせる獣と便宜上の提携を結ぶ。こういったクリーチャーは自分たちが出したゴミや生肉の山を喜んでアティアグに差し出し、このクリーチャーを使いやすいゴミ捨て場へと変じているのだ。その見返りに、アティアグは恩人たちを放っておき、攻撃することもなく、ともすれば護衛としてふるまうことすらある。

悪名高きアティアグに関して大抵の種族が最も恐れることは、その食生活のありようでもなければ、ねぐらの選び方でもなく、アティアグと同じ味覚を持つクリーチャーなど精神を持たぬ清掃生物以外にありえぬということにある。実のところ、アティアグは驚くほど高い知性を持ち、がらくたや廃棄物といった形で美味な慰み物を安定して供給する者と同盟関係を結ぶことを熱望することがし

アニメイテッド・オブジェクト Animated Object

この自律行動する檻が新たな囚人を求めてよろめきながら鎖の脚を前に進めるのに合わせて、内に繋がれている人骨がガラガラと音を立てる。

アニメイテッド・オブジェクト 脅威度 3 Animated Object

経験点 800

真なる中立／中型サイズの人造

イニシアチブ + 0；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 - 5

防御

AC 14、接触 10、立ちすくみ 12 (+ 4 外皮)

hp 36 (3d10 + 20)

頑健 + 1、反応 + 1、意志 - 4

防御的能力 硬度 5 (またはこれ以上)；完全耐性 人造の種別特徴
攻撃

移動速度 30 フィート

近接 叩きつけ + 5 (1d6 + 3)

一般データ

【筋】14、【敏】10、【耐】一、【知】一、【判】1、【魅】1

基本攻撃 + 3；CMB + 5；CMD 15

その他の特殊能力 作成ポイント

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2 体、集団 (3～12)

宝物 なし

特殊能力

作成ポイント アニメイテッド・オブジェクトは、上記データ以外の能力や防御を購入するのに使用される作成ポイントを、何ポイントか有する。中型サイズのアニメイテッド・オブジェクトは 2 ポイントの作成ポイントを有する。サイズ分類が異なるアニメイテッド・オブジェクトは、このページのサイズ表に書かれている通りの合計作成ポイントを有する。該当するサイズ分類で与えられている作成ポイントよりも多くの作成ポイントを費やしたら、そのアニメイテッド・オブジェクトの脅威度は、追加で費やされた作成ポイント 2 ポイントごとに 1 (最低 1) 上昇する。

金属製 (変則、2 ポイント)：アニメイテッド・オブジェクトは一般的な金属でできている。硬度は 10 に上昇し、外皮ボーナスが 2 上昇する。ミスラル製のアニメイテッド・オブジェクトには 4 ポイントかかり、硬度 15 を得、外皮ボーナスが 4 上昇する。アダマンティン製のアニメイテッド・オブジェクトには 6 ポイントかかり、硬度 20 を得、外皮ボーナスが 6 上昇する。

締めつけ (変則、1 ポイント)：叩きつけ攻撃を用いた締めつけを得る (この能力を取る前に、アニメイテッド・オブジェクトはつかみを有していなければならない)。

蹂躞 (変則、2 ポイント)：アニメイテッド・オブジェクトは蹂躞の特殊攻撃を得る。

迅速 (変則、1 ポイント)：アニメイテッド・オブジェクトの移動モードの内の 1 つが + 10 フィートされる。

石製 (変則、1 ポイント)：アニメイテッド・オブジェクトは石でできている。硬度は 8 に上昇し、外皮ボーナスが 1 上昇する。

追加移動モード (変則、1 ポイント)：基本移動速度に等しい移動速度の新たな移動モード (穴掘り、水泳、登攀、飛行 [貧弱]) を得る。

追加攻撃 (変則、1 ポイント)：追加で 1 回の叩きつけ攻撃を得る。

つかみ (変則、1 ポイント)：叩きつけ攻撃を用いたつかみの特殊攻撃を得る。

アニメイテッド・オブジェクトとは、単純に 1 種類のモンスターを差しただけのものではなく、総括的な分類である。ここに挙げたデータは中型サイズのアニメイテッド・オブジェクト用のものだが、どのような物体でもアニメイテッド・オブジェクトになり得る。一

般に、大抵はアニメイト・オブジェクト呪文による。《人造クリーチャー作成》を用いて、永続的なアニメイテッド・オブジェクトを造ることもできる。作成ポイントを使用して別の素材でできていない限り、すべてのアニメイテッド・オブジェクトは木製か、同程度の硬度を有する素材でできている。サイズ分類が中型サイズ以外のアニメイテッド・オブジェクトを作成するには、単にアニメイテッド・オブジェクトのサイズ分類およびヒット・ダイスを修正する (従って、『モンスターの強化』にて詳細に書かれている通り、【筋力】、【敏捷力】、外皮ボーナス、攻撃および AC へのサイズ修正を修正する) だけでよい。

サイズ	物体の例	ヒット・ダイス	作成ポイント	脅威度
超小型	シャンテリア	1d10	1	1/2
小型	椅子	2d10 + 10	1	2
中型	檻	3d10 + 20	2	3
大型	像	4d10 + 30	3	5
超大型	四輪馬車	7d10 + 40	4	7
巨大	投石器	10d10 + 60	5	9
超巨大	船舶	13d10 + 80	6	11

アボレス Aboleth

4本の触手がこの3つ眼の魚のようなクリーチャーの横腹でのたうち、緑色の体は透き通った分厚い粘液できらめいている。

アボレス脅威度 7 Aboleth

経験点 3,200

LE / 超大型サイズの異形 (水棲)

イニシアチブ + 5; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 14

オーラ 粘液雲 (5 フィート)

防御

AC 20、接触 9、立ちすくみ 19 (+1 **【敏】**、+11 外皮、-2 サイズ)

hp 84 (8d8 + 48)

頑健 + 8、反応 + 5、意志 + 11

攻撃

移動速度 10 フィート、水泳 60 フィート

近接 触手 (×4) = +10 (1d6 + 5、加えて“粘液”)

接敵面 15 フィート; 間合い 15 フィート

擬似呪文能力 (術者レベル 16 レベル)

回数無制限:イリュージョン・ウォール (DC17)、ヴェイル (DC19)、パーシステント・イメージ (DC18)、ヒプノティック・パターン (DC15)、プログラムド・イメージ (DC19)、プロジェクト・イメージ (DC20)、ミラーージュ・アーケイナ (DC18)

3回/日:ドミネイト・モンスター (DC22)

一般データ

【筋】 20、**【敏】** 12、**【耐】** 22、**【知】** 15、**【判】** 17、**【魅】** 17

基本攻撃 + 6; **CMB** + 13; **CMD** 24 (足払いされない)

特技《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《鋼の意志》、《武器熟練:触手》

技能 (威圧) + 14、<呪文学> + 13、<水泳> + 24、<知覚> + 14、<知識:何か1つ> + 13、<はったり> + 11

言語 アクロ語、アボレス語、水界語、地下共通語

生態

出現環境 気候問わず/水界

編成 単体、2体、兄弟姉妹 (3~6)、一団 ▼ (7~19)

宝物 × 2

特殊能力

粘液雲 (変則) 水中にいるアボレスは、透明な粘液を大量ににじませている。アボレスに隣接しているすべてのクリーチャーは DC20 の頑健セーブに成功せねばならない。失敗すると、続く 3 時間の間、空気を呼吸する能力を失ってしまう代わりに、水を呼吸する能力を得る。再度アボレスの粘液雲に接触して再度頑健セーブに失敗した場合、効果が 3 時間延長される。このセーブ DC は**【耐久力】**修正値に基づいて算出されている。

粘液 (変則) アボレスの触手の命中を受けたクリーチャーは DC20 の頑健セーブに成功せねばならない。失敗すると、1d4 ラウンドのうちに皮膚と肉が透き通ってネバネバする膜状の組織に変質する。そのクリーチャーの新たな“肉”は軟弱で、この状態が続く限りそのクリーチャーの**【耐久力】**は 4 低下する。湿らせ続けると、そのクリーチャーの肉は急速に乾燥し、犠牲者は 10 分ごとに 1d12 ポイントのダメージを受ける。リムーヴ・ディーズや類似する効果は災厄を受けているクリーチャーを通常の状態に戻すことができるが、“病気に対する完全耐性”はこの攻撃に対して何の守りにもならない。このセーブ DC は**【耐久力】**修正値に基づいて算出されている。

そのぞつとする原始的な外見にふさわしく雌雄同体のアボレスは、世界最古の生命体の 1 つである。神々が初めて物質界にその目を向けた古代においてさえ、アボレスは常に、異質で冷淡で延々と策謀を練って、他の定命の生命とは一線を画して存在していた。アボレスは一度は巨大な帝国を築いて世界を支配しており、今日では他のほとんどの生命体のことは食料か奴隷、時にはその両方と見な

している。アボレスは神々を侮蔑し、自分たちこそが真の創造主であると思っている。アボレスの体長は 25 フィート (約 7.5m)、体重は 6,500 ポンド (約 2.9t) である。

海の最も暗き深淵では、アボレスは今も巨大で吐き気をもよおさせる様式で建てられた奇怪なる都市に住んでいる。そこでアボレスはあらゆる国々から選別して集めた無数の奴隷 (空気を呼吸する者もいれば水棲の者もいる) にかしずかされている。空気を呼吸する奴隷は、魔法と、主人であるアボレスの分泌物による水中呼吸能力を常に補充する必要性とによって二重に束縛されているのだ。単体でいるアボレスは大抵がこういった都市の先遣斥候で、新たな奴隷を探している。

アルコン Archon

アルコンは天上界へヴン出身の来訪者の一種族で、自分の次元界の守護のみならず、罪なき者や悪ならぬ者みなを守護を務めとする、根本的に秩序と善のクリーチャーである。アルコンはデヴィルやダイモンやデーモンの天敵であり、大抵の者は下方次元界のフィンドによる故国への幾多の攻撃に関してはベテランである。

天上界へヴンの原住民は、聖峰にて人知を超えた過程を経て、善き定命のものの信仰心を受け、そして徳高き霊が変ずることにより創造が喚起され、この神々しき領域の大地と雲から生まれ出でる。めいめいのアルコンはランタン・アルコンもしくは下級の従僕霊としてその生を始め、善の大義への助力を通じて力と威信を得ていく。情け深き導師や神聖兵団の上官に見守られながら、各々の霊は平和と誠実と公平が地にあまねく広がるのを、特に物質界中に広がるのを目にして自分の根本的な望みを満足させることで勇気づけられ、支えられる。このような修行の最後に、ありとあらゆるアルコンは大抵が探索に赴く騎士の任に就き、本質的に異なる世界や領域を旅して回って、善き行ないを助け、勇敢なる行ないを奨励する。この種の徳高き来訪者は、みずから定命のものの不正を正してみせるよりも、定命のものに名誉と高潔さを持って行動する気を起こさせるのを好む。啓蒙を受けしクリーチャーが最善を尽くして正義の大義に仕え、正しき選択をなし、己を自らの悪のくびきより解き放つことを信じているのだ。このことによって、今後の誘惑に抵抗しやすくなると共に、霊的な救いの種を蒔くのである。よって、大抵のアルコンは、定命のものに干渉する際は細心の注意を払って行ない、自分の存在にまったく気づいていない者に慰めと救済をもたらすことに格別の喜びをおぼえる。

天上界へヴンの尽力ぶりは、下方次元界の大群と戦闘するに至った際、微妙とはほど遠いことが証明される。地獄界ヘル、破滅界アバドン、奈落界アビスの侮辱とは裏腹に、アルコンの軍勢は敢然と立ち向かっている。こうした遭遇は奇妙な次元界にある所有財産を叩き潰すおびただしき軍勢という形をとることもあれば、アルコンが単独で定命のものに世界に姿を現しフィンドの侵略者の陰謀を押し戻す形をとることもある。そうした場合、アルコンは一般に、その方が賢明なら敵と真っ向から対峙するのが好む。しかし、敵の方が強ければ、(通常は一撃離脱戦法を用いたり、距離を取ってから近接戦闘に入る前に敵に魔法をくわせたりして) 勝ち目を上げるためにできる限りのことをする。アルコンは回数無制限で瞬間移動できるため、いったん姿をくらまし、すぐ後の、敵が準備できていない時に、大抵は援軍を連れて再び現れる。この種の秩序の戦士は敵に対してさえも名誉あるふるまいをするが、愚かでもなければ情熱に欠けるわけでもなく、多元宇宙において天上界へヴンの激怒にあえて立ち向かおうとする者はほとんどいない。

アルコンは善の勇者だが、厳格なる伝統や善性のパターンに従わぬ者にはそれほど我慢強くない。残酷なる独裁政権は真正正銘アルコンの敵だが、謀反や暴動はそのような不平等に対処する正しき手段ではない。たとえ故意ならずとも、そうした無政府主義的な行動はしばしばよりいっそうの害悪と大混乱を招いてしまうため、平和と善のための絶え間なき闘争の中で正義と秩序が放棄されてはならないのだ。天上界へヴンの秩序は巻き添え被害と望まぬ苦痛を最小限に抑えるために存在し、こうした秩序に忠実であるとしばしば社会運動が長期化することになるが、勝利とは結果的に勝利の喜びが長続きしてこそだ、とアルコンは指摘する。このように伝統と秩序を頑なに遵守するため、アルコンはしばしば自分が混沌にして善のクリーチャー、特にアザータの望まぬ敵となっていることに気づくことがある。アルコンにしてみれば、アザータの気質は気まぐれでせっかちに思われる——自分の突発的な行動の意味合いに考えを巡らせて気をもむことなくさっさと敵に対して攻撃を加えることで、善以上に害をなしかねない。それでもやはり、アザータの混沌に向き合うことは必要なステップなのだが、アルコンはそうした対立に何ら喜びを覚えず、そのような戦いが長引かぬよう最善を尽くす。不幸なことに、気まぐれで感情的なアザータは、アルコン側では恨みを抱くことで有名で、それゆえに多くのアルコンにとってアザー

タとやり合う際の最良の方針は、簡潔かつ明瞭かつ確固たることである。

アルコンは天上語、地獄語、竜語を話す。しかし、真言能力のおかげでほぼどんなクリーチャーとでも会話できる。アルコンの種族特性の完全なリストは(アルコン)の副種別の解説に書かれている。多くのアルコンはこういった特徴以外にも、天上界へヴンの軍における各自の特殊な役割に応じた追加の能力を持っている。

アルコン:ランタン・アルコン Archon, Lantern

暖かで心安らぐ輝きを放つこの光球は、自然ならざる静かさ
この世のものならぬ優雅さをもって動き回る。

ランタン・アルコン 脅威度 2 Lantern Archon

経験点 600

LG / 小型サイズの来訪者 (アルコン、秩序、善、他次元界)

イニシアチブ + 4; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; <知覚> + 4

オーラ 義憤のオーラ (DC13)

防御

AC 15、接触 11、立ちすくみ 15 (+ 4 外皮、+ 1 サイズ; 悪に対して + 2 反発ボーナス)

hp 13 (2d10 + 2)

頑健 + 4、反応 + 3、意志 + 0; 毒に対して + 4 ボーナス、悪に対して + 2 抵抗ボーナス

DR 10 / 悪; 完全耐性 [電気]、石化

攻撃

移動速度 飛行 60 フィート (完璧)

遠隔 光の光線 (× 2) = + 3 遠隔接触 (1d6)

擬似呪文能力 (術者レベル 3):

回数無制限: エイド、グレーター・テレポート (自身に加えて合計 50 ポンドまでの物体のみ)、コンティニューアル・フレイム、ディテクト・イーヴル

一般データ

【筋】1、【敏】11、【耐】12、【知】6、【判】11、【魅】10

基本攻撃 + 2; CMB - 4; CMD 6

特技 《イニシアチブ強化》

技能 <交渉> + 5、<真意看破> + 5、<知覚> + 4、<知識: 次元界> + 3、<飛行> + 14

言語 天上語、地獄語、竜語; 真言

その他の特殊能力 ゲシュタルト

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず (天上界へヴン)

編成 単体、2 体、戦隊 (3 ~ 6)

宝物 なし

特殊能力

ゲシュタルト (超常) 9 体のランタン・アルコンが 1 全ラウンド・アクションとして融合し合うことで、各部を構成する個々のランタン・アルコンよりも強力な 1 体の大型サイズの存在となることが出来る。踊る蛍火でできた竜巻のように見えるゲシュタルト体は、大型エア・エレメンタルが有するすべてのパワーと能力に加えて、以下の特徴を有する: (アルコン、秩序、善) の副種別; アルコンの種別特徴 (義憤のオーラ、DC16); 光の光線 × 2 (2d6); DR 5 / 悪および魔法。ランタン・アルコンは 2d4 ラウンドの間、この形態でいることができる。ゲシュタルト体が個々のランタン・アルコンに分離する際、残りのヒット・ポイントが各個体に等分される; 9 ポイント以下のヒット・ポイントしか残っていない場合、ゲシュタルト終了時に構成するランタン・アルコンの内の何体かが死亡する。

光の光線 (変則) ランタン・アルコンは光束を発射して敵にダメージを与えることができる。この光の光線は 30 フィートの最大有効距離を持つ。この攻撃はあらゆる種類のダメージ減少を克服する。

人懐っこく好奇心の強い存在であるランタン・アルコンは、熱心に他のクリーチャーと会話し、手助けする。しかし、ランタン・アルコンの体は霊的な清らかさと淡い光でできたただの球体でしかない。純粋な意志の力で周囲に影響を及ぼすことはできるのだが、そうした干渉の仕方では力が弱すぎて大抵の物理的作業は手伝い兼ねの明らかなのである。回避型の性質ゆえに、ランタン・アルコンは斥候 (少なくとも奇妙な光が珍しくもないようなところでは)、伝言の中継ぎ、そして不意討ちと群れ戦術を用いて敵を圧倒することにおいては並ならぬものがある。脆いように見えて、ランタン・アル

コンの姿はあらゆるもの、とりわけ最も冒険的な攻撃からもその身を守る。

ランタン・アルコンは常に輝いており、通常その明るさは松明と同じくらいである。ランタン・アルコンは自分が放つ光の色合いを完全に制御でき、音楽に合わせて、あるいは他のクリーチャーを楽しませるために色や明るさを調節することに大きな喜びをおぼえる。大抵のランタン・アルコンは陽気なこだまする声で話し、その語調は陰気なささやき声から慌ただしいさえずりまで幅広い。大抵、ランタン・アルコンの光は言葉や語調にあわせて変化し、話の区切りには光のスパークやもの柔らかな脈動を入れる。1 即行アクションとして、ランタン・アルコンは 1 ラウンドの間、自分の光をろうそく程度の明るさまで抑えこむことができる。ランタン・アルコンの光を消すことができるのは死のみである。ランタン・アルコンは睡眠も食事も必要としないため、優秀な見張りや番兵となり得る。

ランタン・アルコンは、魔法の力を持たぬ明かりや魔法の明かりの代わりに、天界の領域にある多くの居留地を照らしており、悪の接近に常に目を凝らす偽装された歩哨の役を務めている。

体は小さいが素早く熱心なランタン・アルコンは、天界の軍勢にあつて優秀な支援兵たり得、弱った相手に群がりかかることもあれば、増援を分断したり逃走経路を塞いだりするような挟撃位置に集団で瞬間移動することもある。こうした体の小さなアルコンはうまく連携をとり合い、また数の暴力というものも心得ている。必要な時や絶体絶命の時には団結してゲシュタルトを形成し状況の支配権を握る。とりわけ勇敢なランタン・アルコンであれば最終的により強力な種のアルコンに昇進することもあるが、大抵の者は自分の地位に満足している。

アルコン:ハウンド・アルコン Archon, Hound

この犬頭の人型生物の身だしなみの良い格好と磨き上げられたグレートソードが、そこいらの獣などではないことを示している。

ハウンド・アルコン脅威度 4 Hound Archon

経験点 1,200

LG / 中型サイズの来訪者 (アルコン、秩序、善、他次元界)

イニシアチブ + 4; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、ディテクト・イーヴル; <知覚> + 10

オーラ 義憤のオーラ (DC16)、マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル

防御

AC 19、接触 10、立ちすくみ 19 (+ 9 外皮; 悪に対して + 2 反発ボーナス)

hp 39 (6d10 + 6)

頑健 + 6、反応 + 5、意志 + 5; 毒に対して + 4 ボーナス、悪に対して + 2 抵抗ボーナス

DR 10 / 悪; 完全耐性 [電気]、石化; SR 15

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき = + 8 (1d8 + 3)、叩きつけ = + 8 (1d4 + 1) または高品質のグレートソード = + 9 / + 4 (2d6 + 3)、噛みつき = + 3 (1d8 + 2)

擬似呪文能力 (術者レベル 6)

常時: ディテクト・イーヴル、マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル

回数無制限: エイド、グレーター・テレポート (自身に加えて合計 50 ポンドまでの物体のみ)、コンティニュアル・フレイム、メッセージ

一般データ

【筋】15、【敏】10、【耐】13、【知】10、【判】13、【魅】12

基本攻撃 + 6; CMB + 8; CMD 18

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《鋼の意志》

技能<威圧> + 10、<隠密> + 13、<軽業> + 9、<真意看破> + 10、<生存> + 14、<知覚> + 10; 種族修正 + 4 (<隠密>)、+ 4 (<生存>)

言語 天上語、地獄語、竜語; 真言

その他の特殊能力 変身 (ビースト・シェイプ II)

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず (天上界ヘヴン)

編成 単体、2 体、戦隊 (3 ~ 5)

宝物 標準 (高品質のグレートソード、その他の宝物)

特殊能力

変身 (超常) ハウンド・アルコンは、あたかも ビースト・シェイプ II を使用したかのように、小型から大型サイズの任意の犬族の形態をとることができる。犬族形態にあるハウンド・アルコンは、本来の噛みつき、叩きつけ、グレートソードによる攻撃を失うが、選択した形態の噛みつき攻撃を得る。この能力に関して“犬族”とは動物の種別を持つ犬や狼に似たすべての動物を含むものとする。

ハウンド・アルコンは犬族の頭部、通常は品のある見た目のウルフやドッグのものに似ているそれを持った、筋肉質の人間のように見える。十分な訓練を積んでいるハウンド・アルコンは、戦闘ではグレートソードを用いて戦うのを好むが、肉体武器を用いた戦いにも同じく長けている。ハウンド・アルコンは定命のものを殺すことを厭い、悪属性の者であっても可能なら武装解除したり無力化したりする方を好む。だが、フィンドやどうしようもないほどに墮落した者に対しては、ハウンド・アルコンが慈悲を示すことはない。

ハウンド・アルコンは鍛え上げられた兵士にして歩哨である。時おり善属性の神々が、特に興味を寄せている特定の場所や個人を見守るために、ハウンド・アルコンを遣わす。控えめながらも親しみの持てる迷子という装いの下、そうした秘密の守護者は何年もの間、

細心の注意を払って被保護者に付き従うなり持ち場を守り抜くなりするであろう。

天上界ヘヴンの軍勢の中にあつてなお並外れたるハウンド・アルコンのパラディンは、仲間を戦闘へと導き、隊長として、また騎士として役割を果たす。ハウンド・アルコンのパラディンは、デーモンの要塞に対する攻撃が必要となるものであれナイト・ハグの靈魂収集者の虜囚を解放するためであれ、フィンドの所有財産に対する襲撃を指揮する。そういった任務のため、ハウンド・アルコンはおそらく下方次元界にて最も遭遇しやすいセレスチャルであろう。命令に関係なく、ハウンド・アルコンは種族一般にイヌ型のフィンドへの強い嫌悪感を露骨に示し、一切の慈悲を投げうって、バーゲストやグラブレスウ やイエス・ハウンドといった類の墮落した来訪者の悪に終止符を打たんとしてそれらの前に立ちはだかる。

アルコン：トランペット・アルコン Archon, Trumpet

しなやかで美しく、大理石の色合いの肌を持つこの存在は、力強い白い翼で宙に浮かび、平穏なる気配を漂わせている。

トランペット・アルコン 脅威度 14 Trumpet Archon

経験点 38,400

LG / 中型サイズの来訪者 (アルコン、秩序、善、他次元界)

イニシアチブ + 7; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; <知覚> + 22

オーラ 義憤のオーラ (DC22)、マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル

防御

AC 27、接触 13、立ちすくみ 24 (+3 **【敏】**)、+14 外皮; 悪に対して +2 反発ボーナス

hp 175 (14d10 + 98)

頑健 + 16、反応 + 9、意志 + 14; 毒に対して +4 ボーナス、悪に対して +2 抵抗ボーナス

DR 10 / 悪; **完全耐性** [電気]、石化; **SR 25**

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 90 フィート (良好)

近接 +4 グレートソード = +23 / +18 / +13 (2d6 + 11 / 19 ~ 20)

特殊攻撃 トランペット

擬似呪文能力 (術者レベル 14 レベル)

常時: マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル

回数無制限: エイド、グレーター・テレポート (自身に加えて合計 50 ポンドまでの物体のみ)、コンティニュアル・フレイム、ディテクト・イーヴル、メッセージ

準備している呪文 (術者レベル 14 レベル)

7 レベル: マス・キュア・シリアス・ウーンズ (2)

6 レベル: パニッシュメント (DC21)、ヒール (2)

5 レベル: ディスペル・イーヴル (DC20)、プレイン・シフト (DC20)、マス・キュア・ライト・ウーンズ、レイズ・デッド

4 レベル: スペル・イミュニティ、ディヴァイン・パワー、ディスマサル (DC19)、ニュートラライズ・ポイズン (DC19)

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、デイトライト、プロテクション・フロム・エナジー、マジック・ヴェストメント

2 レベル: アウルズ・ウィズダム、キュア・モデレット・ウーンズ (2)、コンセクレイト、ブルズ・ストレンクス、レッサー・レストレーション (2)

1 レベル: キュア・ライト・ウーンズ (3)、サンクチュアリ (DC16)、シールド・オヴ・フェイス、ディヴァイン・フェイヴァー、プレス

0 レベル (回数無制限): ディテクト・マジック、ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク、ステイビライズ、ヴァークチャー

一般データ

【筋】 20、**【敏】** 17、**【耐】** 25、**【知】** 16、**【判】** 20、**【魅】** 17

基本攻撃 +14; **CMB** +19; **CMD** 32

特技 《イニシアチブ強化》、《強打》、《神速の反応》、《説得力》、《薙ぎ払い》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》

技能 (隠密) +20、<芸能:管楽器> +20、<交渉> +24、<真意看破> +24、<脱出術> +17、<知覚> +22、<知識:宗教> +20、<動物使い> +20、<飛行> +24

言語 天上語、地獄語、竜語; 真言

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず (天上界へヴン)

編成 単体、2 体、戦隊 (3 ~ 5)

宝物 標準

特殊能力

呪文 トランペット・アルコンは 14 レベルのクレリックとして信仰呪文を発動することができる。トランペット・アルコンは領域などのクレリック能力を得ることはない。

トランペット (超常) トランペットの大音声から 100 フィート以内にいるアルコン以外のすべてのクリーチャーは、DC19 の頑健セーブに成功しなければ、1d4 ラウンドの間、麻痺状態になる。このセーブ DC は **【魅力】** 修正値に基づいて算出されている。またトランペット・アルコンはフリー・アクションで、自分のトランペットに対し、+4 グレートソードに変わるよう命令することもできる。トランペット・アルコンの手から離れると、トランペットは役立たずの金属の塊になってしまう。

善属性の神々や力あるセレスシャルのメッセンジャーであるトランペット・アルコンは、神々しき軍勢の先陣を務め、戦争のために天上界へヴンの軍団を呼び集める。秩序にして善の神々が定命のものグループと直に意思疎通を図る必要に迫られた場合、神々はしばしばトランペット・アルコンを遣わし、仲介役とする。トランペット・アルコンは澄んだ音楽的な声で話す。トランペット・アルコンのこの世のものとは思えぬ目は白く、瞳孔がない。

すべてのトランペット・アルコンはきらめく魔法のトランペットや角笛を携行している。トランペット・アルコンはこれを用いていと素晴らしい音楽を奏で、その音色は他のアルコンを呼び寄せ、敵を麻痺状態にし、徳高き者を守り抜く。トランペット・アルコンは一般にトランペットに自分の主君の旗を飾っている。

アンケグ Ankheg

この穴を掘る蟲に似た怪物は6本脚でせかせか走り、カチカチ鳴る大あごからは有害な緑の体液が垂れている。

アンケグ脅威度 3 Ankheg

経験点 800

N / 大型サイズの魔獣

イニシアチブ + 0; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、振動感知 60 フィート; <知覚> + 8

防御

AC 16、接触 9、立ちすくみ 16 (+7 外皮、-1 サイズ)

hp 28 (3d10 + 12)

頑健 + 6、反応 + 3、意志 + 2

攻撃

移動速度 30 フィート、穴掘り 20 フィート

近接 噛みつき + 5 (2d6 + 4、加えて 1d4 [酸] および “つかみ”)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

特殊攻撃 酸吐き

一般データ

【筋】16、【敏】10、【耐】17、【知】1、【判】13、【魅】6

基本攻撃 + 3; CMB + 7 (組みつき + 11); CMD 17 (対足払い 25)

特技《技能熟練: 知覚》、《追加 hp》

技能 <知覚> + 8、<登攀> + 8

生態

出現環境 温暖または暑熱 / 平地

編成 単体、2 体、巣 (3 ~ 6)

宝物 乏しい

特殊能力

酸吐き (変則) 6 時間に 1 回、アンケグは 30 フィートの直線状に酸を吐くことができる。この酸の命中を受けたクリーチャーは 4d4 ポイントの [酸] ダメージを受ける (反応・半減、DC14)。一度この攻撃を使ってしまったら、再び使えるようになるのに、アンケグは 6 時間待たなければならない。さらに、この期間の間、アンケグの噛みつきが追加の [酸] ダメージを与えることはない。その結果、アンケグは追いつめられたり非常にいらついていない限り、この能力を使用しない。酸を吐くことが最も多いのは、hp が完全な時の値の半分を切った場合と、敵をつかみそこねた場合である。このセーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

アンケグ (アンク獣) は、世界中の田園地帯においてあまりにもありふれた悩みの種となっている。この馬ほどの大きさの穴を掘る怪物は一般に、都市のようなひどくたくさんの人が住んでいる地域を避けるが、家畜類や人型生物の肉を好むため、地下深くの荒野野にとどまろうとしないこともまた確かである。アンケグが好む生息地は田舎の農地で、これはそういった地域のゆるい土だと掘り進むのが容易なためである。言い伝えによると、人里離れた砂漠に住むより身体が大きなアンケグもいて、そういったクリーチャーはおそらく主として ジャイアント・スコピオン (巨大サソリ) やキャメル (ラクダ) を食べ、場所が離れ過ぎているために文明と関わりを持つことはめったにないのだという (砂漠に住むアンケグは、サイズ分類が超大型の、アドヴァンスト・アンケグである)。

戦闘では、アンケグは噛みつきで攻撃するのを好む。複数の敵に対しては、アンケグは攻撃可能な目標の内の 1 体をつかんだ後、安全な場所まで撤退して地中に潜ろうとする。地中に運び込まれたクリーチャーは困難ながらも呼吸することはできる (アンケグも同様に呼吸する必要があるため、アンケグのトンネルは比較的通気性がよい) が、大抵は仲間が助け出す前に生きたまま食べられてしまう。

アンケグは脚と顎を使って穴を掘り、ゆるい土や砂、砂利などの中を動揺を誘うほどの速度で移動する。堅い石を掘り進むことはできない。穴掘り中のアンケグは、頻繁に脚を止めて口から出る粘度

が高めで腐食性の低い分泌物を用いて壁を補強していくことによって、トンネルを造ることができる。穴掘りの際に恒久的なトンネルを造ることにした場合、アンケグは通常の半分の移動速度で穴掘りを行なう。典型的なアンケグのトンネルの高さと幅は 10 フィートで、断面は大まかに円形をしており、長さは 60 ~ 150 フィート ([1d10 + 5] × 10 フィート) ある。アンケグの小集団は大抵が同じなわばりを共有しており、農地の下に曲がりくねって複雑なトンネル網を造り上げる。時には、一度にたくさん掘りすぎたところに穴ができてしまうこともある。

巨大な蟲のような姿こそしているが、実のところアンケグは典型的なクモ形類動物よりもずっと高い知性を持ち、腕の立つ調教師が時間をかければ、乗騎あるいは荷役獣として仕えさせることすらできる。“家畜化された”アンケグでさえも恐怖したり驚かされたりするとすぐに酸を噴き出すという事実により、人口が過密な地域では最善をつくしたところで安全とはいきれない。しかし、ホブゴプリンやトログロライト、とりわけオークのような野蛮な種族にとって、アンケグはありふれた番兵や、さらにはペットともなっている。

アント Ant

アーミー・アント・スウォーム (軍隊蟻の大群) Army Ant Swarm

のたうち回る一面の蟻が床いっぱいに湧きかえり、進路上にあるあらゆるものを食らいつくしてゆく。

アーミー・アント・スウォーム (軍隊蟻の大群) 脅威度 5 Army Ant Swarm

経験点 1,600

N / 極小サイズの蟲 (スウォーム)

イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚; <知覚> + 4
防御

AC 20、接触 20、立ちすくみ 18 (+ 8 サイズ、+ 2 【敏】)

hp 49 (11d8)

頑健 + 7、反応 + 5、意志 + 3

防御的能力 スウォームの種別特徴; 完全耐性 武器ダメージ

攻撃

移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート

近接 群がり (3d6)

接敵面 10 フィート; 間合い 0 フィート

特殊攻撃 まとわりつく、食らいつくす、わずらわす (DC15)

一般データ

【筋】1、【敏】15、【耐】10、【知】—、【判】10、【魅】2

基本攻撃 + 8; CMB —; CMD —

技能 <知覚> + 4、<登攀> + 10; 種族修正 + 4 <知覚>

生態

出現環境 熱帯 / 地形問わず

編成 単体、2 体、巡視体 (スウォーム 3~6)、軍団 (スウォーム 7~16)

宝物 なし

特殊能力

まとわりつく (変則) クリーチャーがアーミー・アント・スウォームの接敵面内から離脱する場合、そのスウォームは、犠牲者にくまなくまとわりつきつつける這いずる害虫がそれなりにいることによってその頭数ぶんが失われることを反映して、1d6 ポイントのダメージを被る。アーミー・アントにまとわりつかれているクリーチャーは、毎ラウンド、自分のターンの終了時に 3d6 ポイントのダメージを受ける。1 全ラウンド・アクションとして、犠牲者は DC17 の反応セーブを行なってアントを取り除くことができる。強風、あるいは範囲効果による何らかのダメージは、まとわりついているすべてのアントを破壊する。このセーブ DC は【敏捷力】修正値に基づいて算出されている。

食らいつくす (変則) アーミー・アント・スウォームは群がったあらゆるクリーチャーを急速に食らいつくすことができる。無防備状態もしくは吐き気がする状態の目標に対して、アーミー・アント・スウォームの攻撃は 6d6 ポイントのダメージを与える。

アーミー・アント・スウォーム (軍隊蟻の大群) の悪名ははなはだしいものがある。常に行軍を続けるアーミー・アントの群れは、衰えることなき破壊と荒廃のつらなりの行く手をふさぐあらゆるものを食しかねない。

アント:ジャイアント・アント (巨大蟻) Ant, Giant

小馬ほどの大きさの細い 6 本脚を持つ蟻は万全の構えで立って、大あごを鳴らし、針から毒液を滴らせている。

ジャイアント・アント (巨大アリ) 脅威度 2 Giant Ant

経験点 600

N / 中型サイズの蟲

イニシアチブ + 0; 感覚 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚; <知覚> + 5
防御

AC 15、接触 10、立ちすくみ 15 (+ 5 外皮)

hp 18 (2d8 + 9)

頑健 + 6、反応 + 0、意志 + 1

完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃

移動速度 50 フィート、登攀 20 フィート

近接 噛みつき + 3 (1d6 + 2、加えて“つかみ”)、針 + 3 (1d4 + 2、加えて“毒”)

一般データ

【筋】14、【敏】10、【耐】17、【知】—、【判】13、【魅】11

基本攻撃 + 1; CMB + 3 (組みつき + 7); CMD 13 (対足払い 21)

特技 <追加 hp> B

技能 <生存> + 5、<知覚> + 5、<登攀> + 10; 種族修正 + 4 <知覚>、+ 4 <生存>

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体、2 体、徒党 (3~6)、巢 (7~18、加えてワーカー 10~100、ドローン 2~8、およびクイーン 1)

宝物 なし

特殊能力

毒 (変則) 針一致傷型; セーブ 頑健 DC14; 頻度 1 回 / ラウンド (4 ラウンド間); 効果 1d2 【筋】; 治療 1 回のセーブ成功

ジャイアント・アント (巨大蟻) は通常の大さの同族と同じくらい勤勉である。ふつうは巢に何千匹も抱えこんではいないが、大幅に増した体軀はそれを補って余りある。

上に挙げた能力は、最も一般的に遭遇する種である兵隊蟻のものである。以下の簡単なテンプレートを用いて、標準的な兵隊蟻以外の亜種を作ることできる。

ワーカー (脅威度 - 1、働き蟻) 働き蟻は毒針攻撃もつかみ能力も持っていない。

ドローン (脅威度 + 1、雄蟻) 雄蟻は簡単なテンプレートのアドヴァンスト・テンプレートが付いていて、飛行移動速度 30 フィート (機動性: 標準) も有する。

クイーン (脅威度 + 2、女王蟻) 巢の女王は非常に大きな、ふくれ上がったクリーチャーである。女王蟻には簡単なテンプレートのアドヴァンスト・テンプレートとジャイアント・テンプレートが付いているが、移動速度は 10 フィートに低下しており、かつ登攀速度を完全に失っている。

イーグル

イーグル: ジャイアント・イーグル (巨大鷲) Eagle, Giant

この巨大な鷲の羽毛は琥珀色をしており、光が当たるときらきらと輝く。その鋭いくちばしと湾曲した鉤爪は黒っぽい黄色をしている。

ジャイアント・イーグル (巨大鷲) 脅威度 3 Giant Eagle

経験点 800

NG / 大型サイズの魔獣

イニシアチブ + 3; 感覚 夜目; <知覚> + 15

防御

AC 15、接触 12、立ちすくみ 12 (+3 【敏】、+3 外皮、-1 サイズ)
hp 26 (4d10 + 4)

頑健 + 5、反応 + 7、意志 + 3

防御的能力 身かわし

攻撃

移動速度 10 フィート、飛行 80 フィート (標準)

近接 爪 (× 2) = +7 (1d8 + 4)、噛みつき = +7 (1d6 + 4)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

一般データ

【筋】18、【敏】17、【耐】12、【知】10、【判】15、【魅】11

基本攻撃 + 4; CMB + 9; CMD 22

特技《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》

技能 (真意看破) + 4、<知覚> + 15、<飛行> + 8; 種族修正 + 4 (<知覚>)

言語 風界語 (話せない)

生態

出現環境 温暖 / 山岳

編成 単体、2体、高巣 (3 ~ 12)

宝物 なし

典型的なジャイアント・イーグルの体長は約 15 フィート (4.5m)、翼を広げた幅は 30 フィート (約 9m) にもなる。身体の高さを除けば、ほぼあらゆる点でより小柄の近縁種にそっくりな姿をしている。

ジャイアント・イーグルはただの動物などではない。超自然的に高い知性を有し、自分のことを自分の住む山岳のなわばりの番兵兼守護者と見なしている。ジャイアント・イーグルは、自分と自分の山頂の領域に敬意を表する者と永続的な友情を結ぶ。

イーグル (鷲) Eagle

この壮麗なる猛禽は羽毛は黒っぽい、頭の毛は別で、純白をしている。

イーグル (鷲) 脅威度 1/2 Eagle

経験点 200

N / 小型サイズの動物

イニシアチブ + 2; 感覚 夜目; <知覚> + 10

防御

AC 14、接触 13、立ちすくみ 12 (+2 【敏】、+1 外皮、+1 サイズ)
hp 5 (1d8 + 1)

頑健 + 3、反応 + 4、意志 + 2

攻撃

移動速度 10 フィート、飛行 80 フィート (標準)

近接 鉤爪 (× 2) = +3 (1d4)、噛みつき = +3 (1d4)

一般データ

【筋】10、【敏】15、【耐】12、【知】2、【判】15、【魅】7

基本攻撃 + 0; CMB - 1; CMD 11

特技《武器の妙技》

技能 <知覚> + 10、<飛行> + 8; 種族修正 + 8 (<知覚>)

生態

出現環境 温暖 / 山岳

編成 単体、2体

宝物 なし

猛禽類の中で最も威厳のあるこの捕食鳥は、河川や湖から魚を引き上げ、高山の草原ではげっ歯類や小型哺乳類に空から降りかかり、さらには断崖の安全と思われたところから若いシロイワギを引きずり出すことでも知られている。

この種のクリーチャーは、あらゆる猛禽類と同様、肉を引き裂くのに申し分のない、爪のある力強い鉤爪と鉤状の鋭いくちばしを持っている。増強された視覚により、イーグルははるか遠くから獲物を見つけることができ、普通ははるか上空で広々と巡回運動しつつ狩りをする。

典型的なイーグルは巨木の梢か峻険な断崖絶壁の岩がちな崖にかさのある巣を造る。繁殖期に、イーグルは卵を 2 つ産むが、2羽の内の強い方が弱い方を通常は殺して食べてしまうため、普通は雛鳥の一方だけが生き残る。

一般的なイーグルは、種にもよるが、体重 8 ~ 15 ポンド (約 3.6 ~ 6.8kg)、翼を広げた幅は 7 フィート (約 2.1m) にもなる。

イール Eel

イール：エレクトリック・イール（電気ウナギ） Eel, Electric

長さ6フィートのこの蛇に似た魚はゆっくりと移動する。このクリーチャーの体からは時おり、はねるようなはじけるような奇妙な音が発せられる。

エレクトリック・イール（電気ウナギ）脅威度 2 Electric Eel

経験点 600

N / 小型サイズの動物

イニシアチブ + 6；感覚 夜目；〈知覚〉 + 4

防御

AC 15、接触 13、立ちすくみ 13（+2【敏】、+2外皮、+1サイズ）
hp 17（2d8 + 8）

頑健 + 7、反応 + 5、意志 + 0

抵抗 [電気] 10

攻撃

移動速度 5 フィート、水泳 30 フィート

近接 噛みつき = + 3（1d6 + 1）および尾 = - 2 接触（1d6 [電気]）

一般データ

【筋】13、【敏】14、【耐】19、【知】1、【判】10、【魅】6

基本攻撃 + 1；CMB + 1；CMD 13（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》

技能〈隠密〉+ 10、〈水泳〉+ 9、〈脱出術〉+ 10、〈知覚〉+ 4；

種族修正 + 8〈脱出術〉

生態

出現環境 暑熱／淡水

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

電気（変則） エレクトリック・イールは尻尾から強力な電撃を発生させることができ、接触攻撃に成功するとこの電撃を伝達することができる。クリティカル・ヒットとなったら、命中を受けたクリーチャーはDC15の頑健セーブを行わなければならない、失敗すると1d4ラウンドの間、朦朧状態になる。このセーブDCは【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

エレクトリック・イール（電気ウナギ）は奇妙な魚で、水の代わりに空気を呼吸するが、それ以上に、間違いなく最も珍しい特色は、強力な電撃を発生させる能力である。エレクトリック・イールの体長は6フィート（約1.8m）、体重は45ポンド（約20kg）である。

エレクトリック・イールの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 小型サイズ；移動速度 5 フィート、水泳 30 フィート；攻撃 噛みつき（1d6）；能力値【筋】12、【敏】14、【耐】18、【知】1、【判】10、【魅】6；その他の特殊能力 水陸両生、夜目、[電気] に対する抵抗 5。

4レベルでの成長：AC 外皮 + 2；能力値【敏】+ 2、【耐】+ 2；その他の特殊能力 電気（1d6）、抵抗 [電気] 10。

イール：ジャイアント・モーレイ・イール（巨大ウツボ） Eel, Giant Moray

この長さ16フィートのウナギは並外れた優雅さで水中をすると滑り、口を開いて大きな牙と二重になったあごを見せつけている。

ジャイアント・モーレイ・イール（巨大ウツボ）脅威度 5 Giant Moray Eel

経験点 1,600

N / 大型サイズの動物（水棲）

イニシアチブ + 6；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 + 7

防御

AC 19、接触 11、立ちすくみ 17（+2【敏】、+8外皮、-1サイズ）
hp 52（7d8 + 21）

頑健 + 8、反応 + 9、意志 + 3

攻撃

移動速度 水泳 30 フィート

近接 噛みつき = + 11（2d6 + 9、加えて“つかみ”）

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 かじりつき

一般データ

【筋】22、【敏】14、【耐】16、【知】1、【判】12、【魅】8

基本攻撃 + 5；CMB + 12（組みつき + 16）；CMD 24（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：隠密》、《神速の反応》、《武器熟練：噛みつき》

技能〈隠密〉+ 8、〈水泳〉+ 14、〈脱出術〉+ 10、〈知覚〉+ 7；

種族修正 + 8〈脱出術〉

生態

出現環境 暑熱／海洋

編成 単体、2体、巢（3～6）

宝物 なし

特殊能力

かじりつき（変則） 敵をつかんだ状態でラウンドを開始したら、ジャイアント・モーレイ・イールは自動的に噛みつきダメージ（2d6 + 9ポイントのダメージ）を与える。ジャイアント・モーレイ・イールは喉に2つ目のあごを有しており、これが飲み込みを助けている。ジャイアント・モーレイ・イールは既につかまれた状態にある敵に対して2回目の噛みつき攻撃（攻撃 + 11、1d6 + 3）を行なうことができる。

ジャイアント・モーレイ・イール（巨大ウツボ）は恐るべき捕食生物で、第一のあごで獲物を押さえつけながら、喉の内側にある小さめのあごで一噛みぶんをかじりとることができる。

モーレイ・イールの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 中型サイズ；移動速度 水泳 30 フィート；AC 外皮 + 5；攻撃 噛みつき（1d8）；能力値【筋】14、【敏】16、【耐】12、【知】1、【判】12、【魅】8；その他の特殊能力 夜目、“つかみ”。

7レベルでの成長：サイズ 大型サイズ；AC 外皮 + 3；攻撃 噛みつき（2d6）；能力値【筋】+ 8、【敏】- 2、【耐】+ 4；その他の特殊能力 かじりつき。

イエス・ハウンド Yeth Hound

このやせ衰えた、毛のないイヌ型生物は、この者の脅威と残虐さを示す奇妙な風情を帯びている。

イエス・ハウンド 脅威度 3 Yeth Hound

経験点 800

NE / 中型サイズの来訪者 (悪、他次元界)

イニシアチブ + 6; 感覚 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 9
防衛

AC 15、接触 12、立ちすくみ 13 (+ 2 【敏】、+ 3 外皮)

hp 30 (4d10 + 8)

頑健 + 3、反応 + 6、意志 + 6

DR 5 / 銀

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 60 フィート (良好)

近接 噛みつき = + 7 (2d6 + 4、加えて “悪辣なる噛みつき” および “足払い”)

特殊攻撃 うなり

一般データ

【筋】 17、【敏】 15、【耐】 15、【知】 6、【判】 14、【魅】 10

基本攻撃 + 4; CMB + 7; CMD 19 (対足払い 23)

特技 《イニシアチブ強化》、《技能熟練: 飛行》

技能 〈隠密〉 + 9、〈生存〉 + 9、〈知覚〉 + 9、〈飛行〉 + 16

言語 奈落語または地獄語 (話せない)

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体、2体、小さな群れ (6 ~ 11)

宝物 乏しい

特殊能力

うなり (超常) イエス・ハウンドが遠吠えしたり鳴き声をあげた場合、300 フィート拡散の範囲内にいる、悪の来訪者を除くすべてのクリーチャーは、意志セーブ (DC12) に成功しなければ、2d4 ラウンドの間、恐慌状態になる。これは [音波]、[精神作用]、[恐怖] の効果である。セーブに成功したかどうかに関わらず、作用を受けたクリーチャーは、その個体のイエス・ハウンドのうなりに対し、24 時間の間、完全耐性を持つ。このセーブ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

飛行能力 (超常) イエス・ハウンドはその飛行能力を 1 回のフリー・アクションとして取りやめたり、再開したりすることができる。

悪辣なる噛みつき (超常) イエス・ハウンドの噛みつきは、ダメージ減少を克服する用途において、悪属性を持っているものとして扱う。加えて、イエス・ハウンドに噛みつかれた善属性のクリーチャーは DC14 の意志セーブを行わなければならない、失敗すると 1 ラウンドの間、怯え状態になる。その犠牲者が既に (イエス・ハウンドのうなり能力などの) [恐怖] 効果を被っていたら、怯え状態になる代わりに犠牲者は完全に恐怖に打ち負かされて、1 ラウンドの間、身をすくめる以外に何もできなくなる。これは [精神作用] の [恐怖] 効果である。このセーブ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

イエス・ハウンドは知性ある獲物を狩ることに喜びをおぼえる悪の来訪者である。イエス・ハウンドは夜空を駆け抜け、狙い定めた標的を執拗に何マイルでも追いかけて、その恐ろしきうなりで標的を悩ませる。イエス・ハウンドは夜にのみ狩りをする。イエス・ハウンドは太陽を恐れており、たとえ自分の命がかかっているようにも、思い切って日光にその身をさらそうとすることは決してない。イエス・ハウンドの体高は 4 フィート (約 1.2m)、体重は約 400 ポンド (180kg) である。

イエス・ハウンドが宝物を集めることはなく、そういった安ぴか物には用がない。狩りのスリルと、獲物が抱く恐怖のいと甘き味わ

いこそが、イエス・ハウンドが価値を見出すすべてである。しかし、時おりイエス・ハウンドの根城内でいくつかの価値あるアイテムを見つけることがあるかもしれない。そういった品々は、巢に引きずり込まれた獲物の名残りが打ち棄てられたままとまっているものである。その動物じみた外見にも関わらず、イエス・ハウンドはむしろ知性的である——たとえ、とどめを差す前に獲物を苛み恐怖に陥らせるための、悪意に満ちた独創的な計画を立案し実行すること以外で知性を生かすことなどほとんどなかつても。

イエス・ハウンドはしばしばナイト・ハグや悪属性の狩人と一緒にいるのを目撃されている。イエス・ハウンドはターゲットやウォーグなどの他のイヌ型の怪物を嫌っており、自分の方が数で上回っている場合、目にするや攻撃を加える。イエス・ハウンドは特に獣じみたデーモンとしばしば手を組み、番兵や追跡者としてデーモンのカルトに仕えているのを目撃することがある。特に成功を収めているカルトにイエス・ハウンドが仲間として贈られることは、後援者たるデーモンに目をかけられている確かな証である。このようにして授けられたイエス・ハウンドのいるカルトは、この恩寵を維持できるように腐心しなければならない。後援者たるデーモンの機嫌を損ねようものなら、このイエス・ハウンドはカルトに牙を剥くであろうから。

イエス・ハウンドは、煩わしい文明から遠く離れた荒野地帯にある閑静な根城に住む。こういった根城は常に地下にあって、忌々しき日光をしっかりとしめ出している。イエス・ハウンドは夜ごとの狩りの間に自分の根城から遠大な距離を踏破し、巢で新鮮な食事を味わうことの心地よさのためだけに殺した相手を何マイルも運ぶことで知られている。顎で体をしっかりと銜えて空を駆け抜けるイエス・ハウンドという光景は、いかにも不安を呼び起こすものがある。

イエティ Yeti

このクリーチャーは人のように直立してはいるが、その上背は常人の1.5倍はあり、分厚い白い毛皮に覆われている。

イエティ 脅威度 4 Yeti

経験点 1,200

N / 大型サイズの人怪 (冷気)

イニシアチブ +1; 感覚 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 +10

防御

AC 17、接触 10、立ちすくみ 16 (+1 【敏】、+7 外皮、-1 サイズ)

hp 45 (6d10 + 12)

頑健 +6、反応 +6、意志 +6

完全耐性 [冷気]

弱点 [火] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 40 フィート、登攀 30 フィート

近接 爪 (×2) = +9 (1d6 + 4、加えて 1d6 [冷気])

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 おそろべき凝視、かきむしり (爪 (×2) = 1d6 + 6、加えて 1d6 [冷気])

一般データ

【筋】19、【敏】12、【耐】15、【知】9、【判】12、【魅】10

基本攻撃 +6; CMB +11; CMD 22

特技 《頑健無比》、《強打》、《薙ぎ払い》

技能 (威圧) +9、(隠密) +1 (雪上では+9)、(知覚) +10、(登攀) +21; 種族修正 +4 (隠密) (雪上では+12)

言語 アク口語

生態

出現環境 寒冷 / 山岳

編成 単体、2体、部族 (3~8)

宝物 標準

特殊能力

冷気 (超常) イエティの体は強烈な冷気を発しており、肉体武器か素手打撃を用いてイエティの体に直に触れたあらゆるクリーチャーは、自分の攻撃が命中するたびに 1d6 ポイントの [冷気] ダメージを受ける。イエティが敵に噛みつき攻撃かかきむしり攻撃を命中させた場合も常にこれと同じだけの [冷気] ダメージを与える。

おそろべき凝視 (超常) イエティの凝視を受けた 30 フィート以内にいるクリーチャーは、DC13の意志セーブを行わなければならない。失敗すると恐怖のあまり1ラウンドの間、麻痺状態になって立ち尽くしてしまう。これは [精神作用]、[恐怖] の麻痺効果である。セーブに成功したクリーチャーは、1日の間、同じ個体のイエティの畏怖すべき凝視の影響を再度受けることはない。このセーブ DCは【魅力】修正値に基づいて算出されている。

謎に包まれ (犠牲者を除き) めったに目撃されないイエティは、ひととき高くそびえる山の頂の住人で、見上げるほどに背が高い。そうした高低差の大きな傾斜地の低層域で暮らす者たちは、高所より降り来たりて襲撃し、獲物として家畜類や、時には人間をも捕らえ、後には血痕の残る雪の上に怪物じみた足跡のみを残してゆく“雪男”の話をささやく。

イエティの話は、獰猛で人目を避けとてつもなく力強いクリーチャーの描写としては正確なものだが、それをイエティの気性や起源のせいにしてしまうのは正しくない。イエティは大抵の他種族から途絶した、遙かなる山の頂上に小さな部族で暮らしている。暴力的あるいは残酷な気質を有する者たちは、通常は部族を追い出され、追放者として孤独な人生を送る。そしてそういった部族の支援なきイエティがしばしば低地人の居留地を襲撃せざるを得なくなるのだ。そのせいでデーモンが作り出した生物というイエティについての作り話が不朽のものとなった。

かくも残酷なる狂気の原因は、大抵がただ一つの理由にまで遡ることができる——奇妙で薄気味悪い次元に近すぎることに。イエティの山の巣は、この世界と別の世界の境界が薄く削れている地にそびえている。イエティがこうした次元からの侵略者なのか、それとも異世界の領域の影響を受けた物質界の原住民なのかははっきりしていない。しかし、その起源がどうであれ、イエティが彼方の住人にまったく好意を抱いておらず、そういった奇妙な世界からの物質界への侵略に対する番兵としてふるまうことすらある、ということは間違いないようだ。

イエロー・マスク・クリーパー Yellow Musk Creeper

数人ぶんの人骨に巻きついている、この濡れそぼった緑色の植物の胸の悪くなる花は、汚らしい黄色の蒸気で煙っている。

イエロー・マスク・クリーパー 脅威度 2 Yellow Musk Creeper

経験点 600

N / 中型サイズの植物

イニシアチブ + 2; 感覚 振動感知 30 フィート; <知覚> + 0

防衛

AC 14、接触 12、立ちすくみ 12 (+ 2 【敏】、+ 2 外皮)

hp 22 (3d8 + 9)

頑健 + 6、反応 + 3、意志 + 1

完全耐性 植物の種別特徴

攻撃

移動速度 5 フィート

近接 巻きひげ + 5 (1d4 + 4)

接敵面 5 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 イエロー・マスク・ゾンビ作成、花粉散布

一般データ

【筋】17、【敏】15、【耐】16、【知】—、【判】11、【魅】8

基本攻撃 + 2; CMB + 5; CMD 17 (足払いされない)

生態

出現環境 温暖または暑熱 / 森林および地下

編成 群生 (クリーパー、加えてイエロー・マスク・ゾンビ 1~6)

宝物 乏しい

特殊能力

イエロー・マスク・ゾンビ作成 (超常) 1 回の全ラウンド・アクションとして、イエロー・マスク・クリーパーは間合い内にいる (イエロー・マスク・クリーパーの花粉によって忘我状態になっているクリーチャーなどの) 無防備状態のクリーチャー 1 体の脳の中に何ダースもの巻きひげを押し込ませることができる。この攻撃は、毎ラウンド、1d4 ポイントの【知力】ダメージを与える。【知力】が 0 になったら、そのクリーチャーは死亡状態になり、巻きひげは脳内に進入を果たす。1 時間後、そのクリーチャーはイエロー・マスク・ゾンビとして自律行動能力を得る (下記参照)。

花粉散布 (変則) 1 標準アクションとして、イエロー・マスク・クリーパーは 30 フィート以内にいるクリーチャー 1 体に大量の花粉を噴きつけることができる。イエロー・マスク・クリーパーは +4 のボーナスを得て遠隔接触攻撃を行なって目標に攻撃を命中させなければならず、命中したら目標は DC14 の意志セーブに成功しなければ 1d6 ラウンドの間、忘我状態になってしまう。忘我状態のクリーチャーは、イエロー・マスク・クリーパーの間合い内にあるマスに向かって通常の移動速度で移動する以外のいかなるアクションも行なえない。間合い内に入った時点で、忘我状態のクリーチャーはじっと動かぬままとなり、イエロー・マスク・クリーパーはそのクリーチャーの脳に巻きひげを差し込むことができる。このセーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

イエロー・マスク・クリーパー (黄色い麝香蔓) は、幽霊の出る墓場や陰惨なる戦場などの死が大気に重くのしかかり地に色濃くしみ込んだ場所で生長する、おぞましき植物である。イエロー・マスク・クリーパーの繁殖方法には際立った恐ろしさがある。イエロー・マスク・クリーパーは生き物を殺し、その死体に種と花粉を埋め込んだ後、死体をゾンビとして自律行動させるのだ。この種のゾンビは何日かの間番兵としてイエロー・マスク・クリーパーに仕えるが、新たなゾンビが作り出されると、古い方のゾンビは周辺の荒野の中へふらりと入っていき、2d6 日以内に崩れ去ってバラバラになり、新たなイエロー・マスク・クリーパーとなる種を撒く。

イエロー・マスク・ゾンビ Yellow Musk Zombie

イエロー・マスク・ゾンビは、その身から濡れそぼった緑色の蔓草を芽吹かせる、朽ちかけのクリーチャーである。イエロー・マスク・ゾンビは標準のゾンビとして扱うこと。ただし、このその他の特殊能力を持つ。

植物の種別特徴 (変則) このゾンビの自律行動能力は、死霊術によるものではなく、体全体に生い茂る植物によるものである。イエロー・マスク・ゾンビはアンデッドの種別特徴を持たず、植物の種別特徴を得る。イエロー・マスク・ゾンビは、魔法の効果や攻撃を決定する際に、アンデッドではなく植物として扱われる。例えば、エネルギー放出がイエロー・マスク・ゾンビを害することはなく、負のエネルギーがイエロー・マスク・ゾンビを回復させることもない。

インヴィジブル・ストーカー Invisible Stalker

真の姿を探ることかなわぬが、それでも力の気配とおびただしき悪意が、このクリーチャーの存在を否定できなくしている。

インヴィジブル・ストーカー 脅威度 7 Invisible Stalker

経験点 3,200

N / 中型サイズの来訪者 (エレメンタル、風、他次元界)

イニシアチブ + 8; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 12

防衛

AC 20、接触 14、立ちすくみ 16 (+ 4 【敏】、+ 6 外皮)

hp 80 (7d10 + 42)

頑健 + 11、反応 + 11、意志 + 4

防衛的能力 生来の不可視状態; 完全耐性 エレメンタルの種別特徴
攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 30 (完璧)

近接 叩きつけ (× 2) = + 12 (2d6 + 4)

一般データ

【筋】 18、【敏】 19、【耐】 22、【知】 14、【判】 15、【魅】 11

基本攻撃 + 7; CMB + 11; CMD 25

特技 《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《武器熟練: 叩きつけ》、《迎え討ち》

技能 <隠密> + 14、<軽業> + 14、<真意看破> + 12、<生存> + 12、<知覚> + 12、<知識: 次元界> + 12、<はったり> + 10、<飛行> + 22

言語 共通語、風界語

その他の特殊能力 強化版追跡

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず (風の元素界)

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

強化版追跡 (変則) インヴィジブル・ストーカーは、移動しながらの追跡をどのような移動速度で行なっても、<生存> 判定に一切ペナルティを受けない。

生来の不可視状態 (変則) この能力は常に働いており、インヴィジブル・ストーカーはどのような時でも、攻撃を行なうときですら不可視状態でいられる。この能力は生得のものであり、インヴィジビリティ・パーズ呪文の対象とはならない。インヴィジブル・ストーカーの位置を特定できない敵に対して、インヴィジブル・ストーカーは<隠密> 判定に + 20 のボーナス、じっと動かずにいる場合は + 40 のボーナスを得る。これらのボーナスは上記のデータには反映されていない。

そのあまりな性質がインヴィジブル・ストーカー (不可視の追跡者) の真の姿を詳しく観察するのが難しくしているため、この不可解かつ神秘的なクリーチャーについて判っていることはあまりに少ない。風の元素界からこの世界に連れて来られたインヴィジブル・ストーカーは、自分を召喚した者が命じる任務を遂行する。インヴィジブル・ストーカーは、その秀でし職域たる番兵や暗殺者、追跡者として活動する。生来の不可視状態と隠密行動に長けていることによって、インヴィジブル・ストーカーは気づかれることなく標的の後を追うことができ、いざ的に手を下さんとなれば優位も得られる。

多くのインヴィジブル・ストーカーはこのことに憤慨しており、こういった取るに足らぬ任務は定命のものに押しつけられた雑役以外の何物でもないと感じている。ことさら複雑だったり厄介だったりする任務を与えられた場合、インヴィジブル・ストーカーは言葉の足りぬ指示に抜け穴がないものか探そうとする。例えば、ウィザードがインヴィジブル・ストーカーを召喚して「私を危険から守れ」との指示で奉仕させたなら、遠くの見知らぬ場所まで、はては風の元素界にまで連れて来られたことに気づくはめになりかねない。

絶えることなき招来のため、インヴィジブル・ストーカーの多くは物質界に住む者たちに敵意を抱いている。インヴィジブル・スト

カーでも初めて話に聞いたことしかない定命のもの世界にやって来た者なら、自分を召喚した者の意図するところについて素直に受け取りやすい。時が経つにつれて、あるいはことさら下劣な主人に奉仕していると、インヴィジブル・ストーカーはこの肉と骨を持つクリーチャーについて否定的な見解を育んでいき、そのことが指示を曲解して主人に害をもたらし傾向につながっていく。年長で経験豊富なインヴィジブル・ストーカーともなると、自分を招来する者を守るものといったら、自分を束縛する魔法だけである。こういったクリーチャーは、自分をこの次元界に連れてきた神官や秘術師に迷惑をかけ、傷つけ、はては殺す方法を見つけようとする意図の下に自動的に、任務を命じる言葉の中にある矛盾をつこうとし、あるいは文字通りに解釈しようとする。

インテレクト・ディヴァウラー Intellect Devourer

短く爪のある4本の脚を除いて頭などの身体的特徴を欠くこのクリーチャーの体は、きらめく大きな脳髓のように見える。

インテレクト・ディヴァウラー 脅威度 8 Intellect Devourer

経験点 4,800

CE / 小型サイズの異形

イニシアチブ + 10; 感覚 擬似視覚 60 フィート、ディテクト・マジック; <知覚> + 19

防御

AC 22、接触 17、立ちすくみ 16 (+6【敏】、+5 外皮、+1 サイズ) hp 84 (8d8 + 48)

頑健 + 7、反応 + 8、意志 + 8

DR 10 / アダマンティンおよび魔法; 完全耐性 [火]、[精神作用] 効果; 抵抗 [冷氣] 20、[電気] 20、[音波] 20; SR 23

弱点 プロテクション・フロム・イーヴルに対する脆弱性

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 爪 (×4) = +13 (1d4 + 1)

特殊攻撃 肉泥棒、急所攻撃 + 3d6

擬似呪文能力 (術者レベル 8 レベル)

常時: ディテクト・マジック

回数無制限: インヴィジビリティ、インフリクト・シリアス・ウーンズ (DC16)、コンフュージョン (DC17、1体の目標のみ)、デイズ・モンスター (DC15、HDの上限なし)、リデュース・サイズ (リデュース・パースンと同様だが自身のみ)

3回/日: キュア・モデレット・ウーンズ、グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ

一般データ

【筋】12、【敏】23、【耐】21、【知】16、【判】10、【魅】17

基本攻撃 + 6; CMB + 6; CMD 22 (対足払い 26)

特技 《イニシアチブ強化》、《追加 hp》、《鋼の意志》、《武器の妙技》

技能 <隠密> + 29、<真意看破> + 8、<知覚> + 19、<知識: 地域> + 14、<はったり> + 19、<変装> + 11、<魔法装置使用> + 11;

種族修正 + 8 <はったり>、+ 8 <知覚>、+ 8 <隠密>

言語 地下共通語 (話せない); テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず / 地下

編成 単体、兄弟姉妹 (2~6)、部族 (7~16)

宝物 × 2

特殊能力

肉泥棒 (超常) 機会攻撃を誘発する1全ラウンド・アクションとして、インテレクト・ディヴァウラーは自分の体を縮小させて、無防備状態あるいは死亡状態のクリーチャーの口の中に潜り込み、犠牲者の頭蓋骨の中を掘り進んでその脳をむさぼり食らうことができる。これは8d4 + 3d6 + 8ポイントのダメージを与えるとどめの一撃の試みである。犠牲者が殺された (あるいは既に死亡していた) 場合、インテレクト・ディヴァウラーはその体の制御を奪い取り、あたかもドミネイト・モンスター呪文によって目標を支配しているかのように、自分の体のごとく使ってよい。インテレクト・ディヴァウラーは、呪文発動能力および擬似呪文能力を除く宿主の防御能力および攻撃能力をすべて完全に使いこなすことができる (ただし、インテレクト・ディヴァウラー自身の擬似呪文能力を使うことはできる)。この能力が効果を発揮するためには、宿主の体が死亡状態になってから1日以上経過してはならず、しかも取り憑くのに成功した体であっても腐敗して (ジェントル・リポウズによって期限が延長されない限り) 7日以内に使い物にならなくなる。体を占有している限り、インテレクト・ディヴァウラーは犠牲者が修得している言語を修得し (て話すことができ)、犠牲者の身元や性格に関する基本情報も判るが、それでも犠牲者の特定の記憶や知識については何も判らない。宿主の体にも与えられたダメージがインテ

レクト・ディヴァウラーを傷つけることはないが、宿主の体が殺された場合、インテレクト・ディヴァウラーは体外に姿を現し、1ラウンドの間、幻惑状態になる。レイズ・デッドでは肉泥棒の犠牲者を復活させることはできないが、リザレクションあるいはもっと強力な魔法ならば復活させることができる。

プロテクション・フロム・イーヴルに対する脆弱性 (変則) インテレクト・ディヴァウラーは、プロテクション・フロム・イーヴル呪文の効果及ぶかどうか判断する用途において、招来クリーチャーとして扱われる。

別次元あるいは別の惑星からの侵略者と考える者もいる悪辣なるインテレクト・ディヴァウラー (知性をむさぼり食らう者) は、間違いなく世界で最も残酷なる種族の1つである。自分独りでは感情を味わうことも肉体的快楽の罪業にふけることもできぬインテレクト・ディヴァウラーは、自分の暴食癖や情欲や残虐性を満足させるために体を奪うことを強いられている。言い伝えによれば、地下深くには完全にこの種のクリーチャーのものとなっている都市があり、そこでは宿主の体を衣服のように着こなし、おぞましき乱痴気騒ぎや不浄なる饗宴にふけっているという。単体でいるインテレクト・ディヴァウラーは、定期的に街を襲撃して魅力的な新しい体を“購入”できるよう、大抵が文明領域の外れにある廃墟や洞窟に住んでいる。

インテレクト・ディヴァウラーの体長は3フィート (約0.9m)、体重は約60ポンド (27kg) である。

ヴァイオレット・ファンガス Violet Fungus

この茸はじゅうたんのように広がった触手状の根から生えている。斑点模様のあるかさの中の何ダースもの割れ目から深紫色の巻きひげがずらずと伸びている。

ヴァイオレット・ファンガス 脅威度 3 Violet Fungus

経験点 800

N / 中型サイズの植物

イニシアチブ - 1; 感覚 夜目; 〈知覚〉 + 0

防御

AC 15、接触 9、立ちすくみ 15 (-1 【敏】、+ 6 外皮)

hp 30 (4d8 + 12)

頑健 + 7、反応 + 0、意志 + 1

完全耐性 植物の種別特徴

攻撃

移動速度 10 フィート

近接 触手 (× 4) = + 4 (1d4 + 1、加えて“腐敗”)

接敵面 5 フィート; 間合い 10 フィート

一般データ

【筋】12、【敏】8、【耐】16、【知】—、【判】11、【魅】9

基本攻撃 + 3; CMB + 4; CMD 13

生態

出現環境 気候問わず / 地下

編成 単体、2 体、木立 (3 ~ 12)

宝物 乏しい

特殊能力

腐敗 (変則) ヴァイオレット・ファンガスの触手によってダメージを受けたクリーチャーは、DC15 の頑健セーブに成功しなければ触れられたところの周りの肉がすぐさま腐り出し、驚くほどの速さで無垢の骨をさらけ出す。このぞっとする災厄は 1d4 ポイントの【筋力】ダメージおよび 1d4 ポイントの【耐久力】ダメージをもたらす。これは毒効果である。このセーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

ヴァイオレット・ファンガス (アオムラサキアオダケ) は世界中の洞窟で最も悪名高く、かつ恐れられている危険物の内の 1 つである。旅人はこの種の肉食菌類が隠れ潜むような場所で暮らしたり狩をしたりする者たちにしばしばヴァイオレット・ファンガスのしるしを見てとることができる。こういった人々は、肉の溝がまるごとくり抜かれているかのように思われる深くでぞっとするような傷痕が肉体を損なっている。ヴァイオレット・ファンガスと距離を置かずに遭遇した証だ。

ヴァイオレット・ファンガスは腐敗が進んだ有機物を食べるが、大抵の菌類と異なり、腐敗物の受動的消費者ではない。ヴァイオレット・ファンガスの巻きひげは思いがけぬ素早さで攻撃を加えることができ、しかも吐き気を催させるような速さで肉を腐らせ朽ちさせる強い毒液で覆われている。この強力な毒は、ほったらかしにしておくと、たちまちのうちに腕 1 本や脚 1 本の肉をまるごと削ぎ落としてしまい、暖かな骨を残すのみとなり、それすらもすぐさま同じように腐って崩れ落ちてしまう。

動き回れるものの、ヴァイオレット・ファンガスが動くのは攻撃したり獲物を狩ったりする時のみである。すすり込む腐敗物が安定して供給されているヴァイオレット・ファンガスは通常、満足して一箇所に留まったままである。多くの地下居住文化、特にトログロダイトとヴェジビグミーはこの嗜好性を利用して、重要な連結点や自分の洞窟の入り口に番兵として複数のヴァイオレット・ファンガスを置いておき、確実に腐肉を豊富に与え続け、ヴァイオレット・ファンガスが食料を探して根城の中に迷い込むのを防いでいる。

シュリーカー (『Pathfinder RPG Core Rulebook』、P.416) の一部の種は、外見がヴァイオレット・ファンガスと比較的類似しているが、そうしたシュリーカーには触手状の枝が付いていない。シュリー

カーとヴァイオレット・ファンガスが同じ林の中で見つかることも珍しいことではない——特に他のクリーチャーが番兵としてヴァイオレット・ファンガスを栽培しているような場所では。

ヴァイオレット・ファンガスは体高 4 フィート (約 1.2m)、体重は 50 ポンド (約 23kg) である。

青紫毒

ヴァイオレット・ファンガスの触手は、この茸が殺された後は速やかに活きが悪くなっていくが、このクリーチャーから採取された後も 2d6 分間は中型サイズ用のウィップとして用いることができる。このウィップは触れたあらゆるもの (この致命的な武器の使用自身も含む) に腐敗をもたらす、そのセーブ DC と効果は上述のデータとまったく同じである。

DC25 の〈製作: 錬金術〉判定と 250gp 相当の試薬によって、この毒液をいくらかかりと保存することはできるが、その過程においてずいぶんと量が減ってしまう。

青紫毒: 毒-接触型; 頑健・DC13; 頻度 1 回/分 (6 分間); 効果 1d2 【筋力】および 1d2 【耐】ダメージ; 治療 1 回のセーブ成功; 市価 800gp。

ヴァルグイユ Vargouille

このクリーチャーはコウモリの翼の付いた黒ずんだフィードの頭部である。顎と頭皮から触手がぶら下がり、牙の生えた口はあんぐりと開け放たれている。

ヴァルグイユ 脅威度 2 Vargouille

経験点 600

NE / 小型サイズの来訪者 (悪、他次元界)

イニシアチブ + 1; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 7

防御

AC 15、接触 12、立ちすくみ 14 (+1 【敏】、+3 外皮、+1 サイズ)

hp 19 (3d10 + 3)

頑健 + 4、反応 + 4、意志 + 2

攻撃

移動速度 飛行 30 フィート (良好)

近接 噛みつき = +5 (1d4、加えて“毒”)

特殊攻撃 接吻、毒、金切り声

一般データ

【筋】10、【敏】13、【耐】13、【知】5、【判】12、【魅】8

基本攻撃 + 3; CMB + 2; CMD 13

特技 <技能熟練: 隠密>、<武器の妙技>

技能 <威圧> + 5、<隠密> + 8、<知覚> + 7、<飛行> + 13

言語 地獄語

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 2 体、小集団 (3 ~ 6)、大軍 (7 ~ 12)

宝物 なし

特殊能力

接吻 (超常) ヴァルグイユは無防備状態の目標に対して (機会攻撃を誘発する) 近接接触攻撃に成功することで接吻を行なえる。効果を受けた相手は DC16 の頑健セーブに成功せねばならず、失敗すると恐るべき変化が始まり、24 時間以内 (そして大抵はそれよりも早い形質変化の段階ごとにそれぞれ 1d6 時間を費やす) にヴァルグイユへと形質変化してしまう。まず、最初の 1d6 時間後にすべての頭髮を失う。更にその 1d6 時間後、耳が皮の翼に変わり始め、おとがいと頭皮から触手が伸び始める。そして歯が長くなり尖った牙になる。続く 1d6 時間の間に犠牲者は【知力】と【魅力】をそれぞれ 1 時間ごとに 1 ポイント恒久的に吸収される (最低で 3 まで)。この変化はその 1d6 時間後に完成し、頭部は胴体からちぎれ (胴体は即座に死亡する) ヴァルグイユになる。この変化は太陽光あるいは 3 レベル以上の [光] 呪文により中断されるが、変化を止めるためにはリムーヴ・ディジーズや類似する効果が必要である。この変化は病気効果である。このセーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されており、+4 の種族ボーナスを含んでいる。

毒 (超常) 噛みつき一致傷型; セーブ 頑健 DC12; 頻度 1 回のみ; 効果 噛みつきによるダメージは魔法による治療によってのみ回復する (呪文の使い手は DC20 の術者レベル判定に成功しなければならない); 治療 1 回のセーブ成功。このセーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

金切り声 (超常) ヴァルグイユは噛みつき攻撃を行なう代わりに、耳まで裂けた大きな口をくわっと開き、金切り声を上げることができる。ヴァルグイユの 60 フィート以内におり、その金切り声を聞き、その姿をはっきりと見ることでできる者は (ヴァルグイユでなければ)、DC12 の頑健セーブに成功しないと 2d4 ラウンドの間、あるいは当のヴァルグイユに攻撃されるか、当のヴァルグイユが上記の距離以上に離れるか視界内からいなくなるまで、麻痺状態になる。セーブに成功したクリーチャーは 24 時間の間、同じ個体のヴァルグイユの金切り声の影響を再び受けることはない。このセーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

ンチ (約 30 ~ 51cm)、翼を広げた幅は 15 ~ 30 インチ (約 38 ~ 76cm) である。ヴァルグイユは物質界の原住生物ではないにも関わらず、しばしば物質界にて目撃され、墓場や古戦場などの死と腐敗の残滓を見出せるようなあらゆるところに住み着いている。このぞっとするような怪物はフィードの住まう外方次元界の出身で、苛む新鮮な魂を求めて奇妙な呪われし空を休むことなくばたばたとばたいている。こうした悪夢のような領域で、ヴァルグイユはレイヴン (ワタリガラス) やヴァルチャー (ハゲタカ) に似た役割を果たしているが、苦痛と苦悶をもたらすことに腐肉あさりのいかなる鳥であろうとも比肩しえぬと思われるほどのよこしまな喜びを抱いて、この役割の効果を高めている。

ヴァルグイユは相手に急降下して攻撃をしかけ、金切り声を上げて麻痺状態にした後、ずらりと並んだかみそりのように鋭い牙で噛みつく。複数のヴァルグイユが共通の目的を持って仲間として戦う場合、ヴァルグイユは噛みつきと金切り声で犠牲者を圧倒し、ずたずたに引き裂いてしまう。

ヴァルグイユの低い能力とぞっとするような増殖方法は危険な組み合わせとなり得る。ヴァルグイユは比較的物質界に招来しやすく、一度招来してしまえば、たちまちのうちに増殖でき、接吻の犠牲となった者からぞっとするような同類をいくらかでも作り出せるのだ。このようにして物質界で作られ出したヴァルグイユであろうと (他次元界) のクリーチャーであることに変わりはなく、そのため適切な魔法によって放逐することができる。

ヴァルグイユは人間の頭よりも大きく、一般に体高は 12 ~ 20 イ

ヴァンパイア Vampire

この魅惑的で碧の黒髪を持つ美人は青褪めた頬に付いたしたたる血を無造作にぬぐい、しかる後に笑うや、針のように鋭い牙があらわになる。

ヴァンパイア 脅威度 9 Vampire

経験点 6,400

人間（女性）のヴァンパイアの8レベル・ソーサラー
CE / 中型サイズのアンデッド（人型生物の変性種）

イニシアチブ + 8; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 13 (訳注: 更新; + 21)

防御

AC 23、接触 17、立ちすくみ 18 (+ 2 反発、+ 4 【敏】、+ 1 回避、+ 6 外皮)

hp 102 (8d6 + 72); 高速治療 5

頑健 + 13、反応 + 11、意志 + 12

防御的能力 エネルギー放出に対する抵抗 + 4; DR 10 / 魔法および銀; 完全耐性 アンデッドの種別特徴; 抵抗 [冷氣] 10、[電気] 10

弱点 ヴァンパイアの弱点

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 叩きつけ = + 8 (1d4 + 4、加えて“生命力吸収”)

特殊攻撃 吸血、夜の子供たち、同族作り、支配 (DC22)、生命力吸収 (2レベル、DC22)

血脈の擬似呪文能力 (術者レベル 8、+ 7 接触)

11 回 / 日: 墓場よりの接触

ソーサラー修得呪文 (術者レベル 8レベル、+ 8 遠隔接触)

4レベル (5回 / 日): グレーター・インヴィジビリティ

3レベル (5回 / 日): ヴァンピリック・タッチ、ディスペル・マジック、ファイアーボール (DC21)

2レベル (8回 / 日): インヴィジビリティ、ウェブ (DC20)、スコーチング・レイ、フォールス・ライフ

1レベル (8回 / 日): エクスペディシャス・リトリート、チル・タッチ (DC19)、ディスガイズ・セルフ、バーニング・ハンズ (DC19)、マジック・ミサイル、メイジ・アーマー

0レベル: アシッド・スプラッシュ、オープン / クローズ、ディテクト・マジック、メイジ・ハンド、メンディング、メッセージ、ライト、リード・マジック

血脈 不死の者

一般データ

【筋】16、【敏】18、【耐】—、【知】14、【判】16、【魅】26

基本攻撃 + 4; CMB + 7; CMD 24

特技 《イニシアチブ強化》B、《鋭敏感覚》B、《回避》B、《呪文音声省略》、《呪文持続時間延長》、《呪文動作省略》、《神速の反応》B、《戦闘発動》、《追加 hp》B、《武器の妙技》、《物質要素省略》、《迎え討ち》B、《無視界戦闘》

技能 <隠密> + 12、<呪文学> + 13、<真意看破> + 13、<知覚> + 21、<知識: 宗教> + 10、<知識: 神秘学> + 13、<はったり> + 27、<魔法装置使用> + 19; 種族修正 + 8 <隠密>、+ 8 <真意看破>、+ 8 <知覚>、+ 8 <はったり>

言語 共通語、竜語、奈落語、

その他の特殊能力 変身 (ダイア・バットまたは ウルフ、ビースト・シェイプ II)、ガス化形態、影がない、スパイダー・クライム

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体、一家 (ヴァンパイア、加えてスポン 2 ~ 8)

宝物 NPC の装備品 (クローク・オヴ・レジスタンス + 3、ヘッドバンド・オヴ・アリュアリング・カリズマ + 4、リング・オヴ・プロテクション + 2)

ヴァンパイアは生者の血をすする人型のアンデッド・クリー

チャーである。ヴァンパイアの姿は生前とほとんど変わらず、大抵はより蟲惑的になっているのだが、中には代わりに冷酷かつ野性的な見かけを持つ者もいる。

ヴァンパイアの作成

“ヴァンパイア”は5以上のヒット・ダイスを有する生きているどんなクリーチャー（以下これを“基本クリーチャー”と呼ぶ）にも付加できる後天性テンプレートである。

ヴァンパイアの多くはかつて人型生物がフェイク人怪であった。ヴァンパイアは以下に示したものの他は、基本クリーチャーのデータを用いる。

脅威度: 基本クリーチャー + 2。

属性: いずれかの悪。

種別: そのクリーチャーの種別はアンデッド (変性種) へと変化する。ヒット・ダイス、基本攻撃ボーナス、セーブは再計算しないこと。

感覚: ヴァンパイアは暗視 60 フィートを得る。

アーマー・クラス: 外皮ボーナスは + 6 上昇する。

ヒット・ダイス: すべての種族ヒット・ダイスを d8 に変更すること。クラス・レベルによるヒット・ダイスは変化しない。アンデッドであるヴァンパイアは【耐久力】修正値の代わりに【魅力】修正値を使用してボーナス・ヒット・ポイントを決める。

防御的能力: ヴァンパイアは、アンデッドの種別特徴によって与えられるすべての防御能力に加えて、“エネルギー放出に対する抵抗 + 4”、“DR10 / 銀および魔法”、“[電気] に対する抵抗 10”、“[冷氣] に対する抵抗 10”を得る。ヴァンパイアは“高速治療 5”も得る。もしも戦闘でヒット・ポイントが 0 以下になった場合、ヴァンパイアはガス化形態 (下記参照) をとり、逃走を試みる。ヴァンパイアは自分の棺に 2 時間以内にたどり着かねばならず、たどり着けない場合は完全に破壊される (ヴァンパイアは通常、2 時間で 9 マイル (約 14km) まで移動できる)。ガス化形態を強制されているヴァンパイアに追加で与えられたダメージは何の効果もない。棺にたどり着いて休息に入ったら、ヴァンパイアは無防備状態となる。まず 1 時間後にヒット・ポイントが 1 まで回復する。そして無防備状態でなくなり、それからは毎ラウンド 5 ポイントの割合でのヒット・ポイントの回復が再開される。

弱点: ヴァンパイアはニンニクの強いにおいに耐えられず、数珠つなぎにしたニンニクで周囲を守られた範囲には入ろうとしない。同様に、鏡や、力強くはつきりと見せつけられた聖印にはひるんで後ずさる。これらのものはヴァンパイアを傷つけはしない——単に寄せ付けられないだけである。ひるんだヴァンパイアは鏡や聖印を持ったクリーチャーから少なくとも 5 フィート離れなければならない、それらのアイテムを持ったクリーチャーに対しては接触することも近接戦闘を行なうこともできない。ヴァンパイアを寄せ付けられないにする行為は 1 標準アクションを必要とする。1 ラウンド後、ヴァンパイアはその物体に対する嫌悪感を克服し、毎ラウンド DC25 の意志セーブを行なって、成功すると通常通りに行動することができる。

ヴァンパイアは家屋などの建物には、誰かその権利を持つ者に招かれられない限りはまったく入ることができない。

ヴァンパイアのヒット・ポイントを 0 以下に減少させることは、ヴァンパイアを無力にするものの、破壊したことにはならない (“高速治療”の項を参照)。しかし、いくつかの攻撃はヴァンパイアを減らすことができる。ヴァンパイアを直射日光にさらすと、最初のラウンドでヴァンパイアはよろめき状態になり、逃走できなければ連続してさらされた第 2 ラウンド目には完全に破壊される。流れる水に完全に沈められてしまったら、ヴァンパイアは毎ラウンド、最大ヒット・ポイントの 1/3 に等しいダメージを受ける。この方法でヒット・ポイントが 0 になったヴァンパイアは破壊される。無防備状態のヴァンパイアの心臓に木の杭を打ち込む (これは 1 回の全ラウンド・アクションである) と、ヴァンパイアは即座に減ぼされる。しかし、首が切り落とされ聖水で聖別されない限り、杭が取り除かれるとヴァンパイアはよみがえる。

移動速度：基本クリーチャーと同じ。もしも基本クリーチャーが水泳の移動速度を持っているのなら、そのヴァンパイアが流れる水によって不必要に傷つくことはない。

近接：ヴァンパイアは、基本クリーチャーが持っていないなら1回の叩きつけ攻撃を得る。この叩きつけのダメージはヴァンパイアのサイズによる（『モンスターの共通ルール』を参照）。ヴァンパイアの叩きつけは生命力吸収も引き起こす（下記参照）。ヴァンパイアの肉体武器は、ダメージ減少を克服するにあたっては魔法の武器として扱われる。

特殊攻撃：ヴァンパイアはいくつかの特殊攻撃を得る。特に断りのない限り、セーブDCは（10 + ヴァンパイアのHDの1/2 + ヴァンパイアの【魅】修正値）である。

吸血（超常）：ヴァンパイアは組みつき状態の相手から血を吸うことができる。ヴァンパイアが“押さえこむ”ことに成功したか“押さえこみ”を維持した場合、ヴァンパイアは血を吸い、1d4ポイントの【耐久力】ダメージを与える。血を吸うことのできたラウンドごとに、ヴァンパイアは5ポイントのヒット・ポイントを回復するか、あるいは1時間持続する5ポイントの一次的ヒット・ポイントを得る（一次的ヒット・ポイントは最大で通常の合計ヒット・ポイントに等しい値まで）。

夜の子供たち（超常）：1日1回、1標準アクションとして、ヴァンパイアは1d6 + 1群れのラット・スウォーム、1d4 + 1群れのバット・スウォーム、3d6体のウルフのいずれかを呼び寄せることができる（基本クリーチャーが陸地に住むものでない場合、この能力は同様の能力を持つ別種のクリーチャーを招来することにしてもよい）。これらのクリーチャーは2d6ラウンドで到着し、ヴァンパイアに最大1時間まで奉仕する。

同族作り（超常）：ヴァンパイアは、殺されたクリーチャーがヴァンパイアの基本クリーチャーと同じクリーチャー種別を持つならば、吸血もしくは生命力吸収で殺した者から同族を作り出すことができる。犠牲者は1d4日後にヴァンパイアとしてよみがえる。このヴァンパイアは自分を作成したヴァンパイアの支配下にあり、主人が破壊されるまで隷属する。ヴァンパイアは自分のヒット・ダイスの2倍のヒット・ダイスまでの同族を隷属させることができる。この制限を越えて作られた同族は自由意志を持つヴァンパイアとなる。ヴァンパイアは新たな同族を作るために、隷属させている同族を自由に解放することができる。しかし、いったん解放したなら、そのヴァンパイアもしくはヴァンパイア・スポーンを再び隷属させることはできない。

支配（超常）：ヴァンパイアは1標準アクションとして1体の人型生物の相手の意志を圧倒することができる。ヴァンパイアの目標となった者は意志セーブを行ななければならない、失敗するとあたかもドミネイト・パーソン（術者レベル12）をかけられたかのように、直ちにヴァンパイアの影響下に置かれる。この能力は30フィートの有効距離を持つ。GM判断で、ヴァンパイアの中にはこの能力を用いて異なる種別のクリーチャーに影響を及ぼすことのできる者がいるとしてもよい。

生命力吸収（超常）：ヴァンパイアの叩きつけ攻撃（もしくは、そのヴァンパイアが持っている何らかの肉体武器）を受けたクリーチャーは、負のレベルを2レベル得る。ヴァンパイアが何回攻撃したかに関わらず、この能力は1ラウンドに1回しか効果を表さない。

その他の特殊能力：ヴァンパイアは以下の“その他の特殊能力”を得る。

変身（超常）：ヴァンパイアは変身を使用してビースト・シェイプIIと同様にダイア・バットもしくはウルフの姿をとることができる。

ガス化形態（超常）：1標準アクションとして、ヴァンパイアは回数無制限でガス・フォームをとることができる（術者レベル5）。ただし、この能力によるガス化形態は効果時間が限られておらず、飛行の移動速度は20フィートで、機動性は完璧である。

影がない（変則）：ヴァンパイアは影を落とさず、鏡に映ることもない。

スパイダー・クライム（変則）：ヴァンパイアは切り立った面を、スパイダー・クライムの呪文を使っているかのように登ることがで

きる。

能力値 【筋】 + 6、【敏】 + 4、【知】 + 2、【判】 + 2、【魅】 + 4。アンデッド・クリーチャーであるため、ヴァンパイアは【耐久力】の数値を持たない。

技能 ヴァンパイアは〈隠密〉、〈真意看破〉、〈知覚〉、〈はったり〉の判定に + 8 種族ボーナスを得る。

特技 ヴァンパイアはボーナス特技として《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《回避》、《神速の反応》、《追加 hp》、《迎え討ち》を得る。

ヴァンパイア・スポーン Vampire Spawn

ヴァンパイアは同族作り能力を使用する際に、人型生物に対してのみ、完全なヴァンパイアの代わりにヴァンパイア・スポーン（吸血鬼の落とし子）を作り出すことにすることもできる。ヴァンパイアが吸血もしくは生命力吸収を用いて適当なクリーチャーを殺した場合はいつでも、フリー・アクションとしてこの決定を行わなければならない。以下の相違点を除いて、ヴァンパイア・スポーンの詳細はワイトの詳細とまったく同じである。

- ・ヴァンパイア・スポーンは、ヴァンパイアの吸血および支配の特殊攻撃を得る。
- ・ヴァンパイア・スポーンは、“エネルギー放出に対する抵抗 + 2”、“DR 5 / 銀”、“[電気]に対する抵抗 10”、“[冷氣]に対する抵抗 10”、“高速治癒 2”、および上述のヴァンパイアのその他の特殊能力（影がない、ガス化形態、およびスパイダー・クライム）を得る。
- ・ヴァンパイア・スポーンは、標準的な“ヴァンパイアの弱点”をすべて得る。
- ・ヴァンパイア・スポーンの脅威度は4である。
- ・ヴァンパイア・スポーンは、ワイトの同族作りの能力を持たない。

ウィル・オ・ウィスプ Will-o'-Wisp

この微かに輝く光球は静かに空中に浮いている。その奥の方には髑髏のような像が漠然と見えている。

ウィル・オ・ウィスプ 脅威度 6 Will-o'-wisp

経験点 2,400

CE / 小型サイズの異形 (風)

イニシアチブ + 13; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 15 (訳注: 更新; + 17)

防御

AC 26、接触 26、立ちすくみ 16 (+ 5 反発、+ 9 【敏】、+ 1 回避、+ 1 サイズ)

hp 40 (9d8)

頑健 + 3、反応 + 12、意志 + 9

防衛的能力 生来の不可視状態; 完全耐性 魔法

攻撃

移動速度 飛行 50 フィート (完璧)

近接 ショック = + 16 接触 (2d8 [電気])

一般データ

【筋】1、【敏】29、【耐】10、【知】15、【判】16、【魅】14

基本攻撃 + 6; CMB + 0; CMD 24

特技 《鋭敏感覚》、《無視界戦闘》、《回避》、《イニシアチブ強化》、《武器の妙技》

技能 <隠密> + 25、<軽業> + 21、<脱出術> + 21、<知覚> + 17、<はったり> + 11、<飛行> + 31

言語 アクロ語、共通語

その他の特殊能力 恐怖喰い

生態

出現環境 気候問わず / 沼地

編成 単体、2体、連 (3~4)

宝物 乏しい

特殊能力

恐怖喰い (超常) ウィル・オ・ウィスプから 15 フィート以内に死亡しているか [恐怖] 効果の対象になっているクリーチャーがいる場合、ウィスプは常に高速治癒 5 を得る。

魔法に対する完全耐性 (変則) ウィル・オ・ウィスプは呪文抵抗で抵抗可能な全ての呪文および擬似呪文能力に対して完全耐性を持つ。例外はマジック・ミサイルとメイズのみである。

生来の不可視状態 (変則) ウィル・オ・ウィスプは 1 回の移動アクションとして生来の発光を消す能力を持つ。実質的には、これにより インヴィジビリティ の呪文を使ったかのように不可視状態になることができる。

沼沢地の近くに住む罾師や農夫は皆、ジャック・オ・ランタン、コープス・キャンドル・ウォーキング・ファイアー、パイン・ライト、スプークライト、ラッシュライトといった名前でこれらの微かに輝く光球を呼んでいる。しかしこれらが危険な捕食者であり、闇の中で騙し導くものだという事は、みな理解している。

ウィル・オ・ウィスプは怯えたクリーチャーからの強い霊的な放射を食らう邪悪なクリーチャーであり、騙されやすい旅人を危険な場所に誘いこむのを喜ぶ。ウィル・オ・ウィスプが頻繁に見られる野外では、ランタンに取り違えられやすいような場所 (特に実際の信号灯の近くに罾を張ることができる場合) の崖や流砂の上に陣取り、不注意な旅人を危険な状況におびき寄せる。稀な場合だが、簡単に食事にありつこうとするウィル・オ・ウィスプは町に赴いて処刑場の近くに住み着くか、不可視状態になって軍隊のあとについていき、死に近く人間の恐怖を収穫する。なぜほとんど大多数が犠牲者が少ない湿地に留まっているのかはよく分かっていない。ウィル・オ・ウィスプが電気ショックの能力を使用するのは非常に差し迫った場合のみであり、犠牲者が他のクリーチャーや災害によって命を落としている側を漂って食事を取ることを好む。

ウィル・オ・ウィスプは光の色を自身で選択することができるが、ほとんどは黄、白、緑、青である。光の強さを変化させ模様を作り出すことさえできる。ウィスプは犠牲者をより恐れさせるために、光の中に漠然とした髑髏のような姿を作り出すことを好む。実際の身体は、直径 1 フィート、重量 3 ポンドのほとんど見えない透明なスポンジ状の球体であり、表面のどこからでも光を発することができる。ウィル・オ・ウィスプの光はおおよそ松明と同じの明るさであり、またお互いにやり取りするのに音を使うことはないが、聞くことは完全にでき、身体を高速で振動させてしゃべり声を真似することもできる。

他の知力のあるクリーチャーのほとんどが持つ偏見にもかかわらず、実際にはウィル・オ・ウィスプは (その思考は完全に異質なものであるが) かなり知的である。時として Strings (連) と呼ばれる集団を作ることもあるが、その社会性と目的は、その起源と同様に外部の者にはまったく伺い知れない。しかし時々、適度に怯えた犠牲者を大量に提供できる者となら取引をすることが知られている。ウィル・オ・ウィスプは歳をとらず、実質的には暴力によって殺されない限り不死である。とりわけ年を経たウィル・オ・ウィスプは素晴らしいほど古代からの知識を集積していると考えられている。しかしこの残酷なクリーチャーがこちらの質問に答えてくれるという話は、間違いなく罾でしかないだろう。

ヴェジピグミー-Vegepygmy

背が低く痩せっぽちで緑色のこの小さな人型生物はスピアを構えている。菌類の巻きひげが両腕と中央と両脚からぶら下がっている。

ヴェジピグミー 脅威度 1/2 Vegepygmy

経験点 200

N / 小型サイズの植物

イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; <知覚> + 7

防御

AC 16、接触 13、立ちすくみ 14 (+ 2 【敏】、+ 3 外皮、+ 1 サイズ)

hp 5 (1d8 + 1)

頑健 + 3、反応 + 2、意志 + 0

完全耐性 植物の種別特徴、[電気]; DR 5 / 殴打または斬撃

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 爪 (× 2) = + 1 (1d4) またはロングスピア = + 1 (1d6)

一般データ

【筋】 11、【敏】 14、【耐】 12、【知】 8、【判】 11、【魅】 11

基本攻撃 + 0; CMB - 1; CMD 11

特技《技能熟練: 知覚》

技能《隠密》 + 10 (草木のある場所では + 18)、<知覚> + 7; 種族

修正 + 4 <隠密> (草木のある場所では + 12)

言語 地下共通語、ヴェジピグミー語 (話せない)

生態

出現環境 気候問わず / 地下

編成 単体、徒党 (2 ~ 6)、部族 (7 ~ 30、加えて族長 1)

宝物 標準 (ロングスピア、その他の宝物)

ヴェジピグミーはルセット・モールド (あずき色ゴケ) として知られる危険な菌類によって作り出される。ルセット・モールドに殺されたクリーチャーは、その苔の胞子の培養器役を務め、時が経つと、死体が破裂して 1d6 体の成熟したヴェジピグミーを放出する。ヴェジピグミーは自分が出現した死体との間にまったく何のつながりもないのだが、それでもこのクリーチャーは自分の“生みの屍”にある種の奇妙な敬意を払っているようで、死体から取ったぞっとする形見、典型的なところで少しばかりの骨や歯を持ち歩いている。大抵、ヴェジピグミーはそういった骨を用いて粗末なスピアやその他の武器を作成する。

ヴェジピグミーの部族は緊密に結び付いた共同体を作って暮らし、自分たちのルセット・モールドの菌床を猛然と守り抜く。ヴェジピグミーは会話できず、リズムカルに軽く叩いたり強く打ち叩いたり舌打ちしたりする粗雑な言語によって意思疎通している。狩猟部隊はこういったやり取りを通り抜ける洞窟中に響かせる。ヴェジピグミーの身長は 4 フィート (約 1.2m)、体重は 15 ~ 45 ポンド (約 6.8 ~ 20kg) である。

ヴェジピグミーのおおよそ 20 体に 1 体は酋長である。ヴェジピグミーの酋長はアドヴァンスト・ヴェジピグミーで (大抵はクラス・レベルを有し)、その身にルセット・モールドの胞子を蔓延らせている。ヴェジピグミーの酋長の肉体武器の命中を受けたあらゆるクリーチャーは、ルセット・モールドの胞子に感染する (下記参照)。

ルセット・モールド (脅威度 6)

この有害な菌類は暗くて湿度の高い地域で目撃され、しばしばヴェジピグミーの巣の中央部で極めて大量に増殖している。クリーチャーがルセット・モールドの菌床から 5 フィート以内まで近づいてきたら、この菌類は半径 5 フィートの爆発の範囲内に大量の胞子を放出する。この範囲内にいるすべての者は DC15 の頑健セーブを行わなければならない、失敗すると速やかに胞子が犠牲者に根を下ろし、毎ラウンド、2 ポイントの【耐久力】ダメージを与える。ラウンドごとに、新たな頑健セーブを試みて、胞子の成長を食い止

めることができる。“病気に対する完全耐性”はルセット・モールドの胞子に対する守りとならないが、リムーヴ・ディーズや類似する効果によって胞子の成長を食い止めることはできる。太陽光にさらすことも、胞子の成長を食い止める。植物はルセット・モールドの胞子に対する完全耐性を有する。

24 時間後、ルセット・モールドに殺されたクリーチャーのサイズ分類が小型サイズ以上であれば、その死体を突き破って成熟したヴェジピグミーが現れる。サイズ分類が小型サイズから 1 段階大きいごとに、死体は追加で 1 体のヴェジピグミーを生み出す。

酸、アルコール、リムーヴ・ディーズ (あるいはヒールなどの類似する魔法の効果) を除くあらゆる効果はルセット・モールドの菌床に害を与えないが、酸、アルコール、リムーヴ・ディーズはいずれも触れるだけでルセット・モールドの菌床 1 マスぶんを枯らすことができる。太陽光はルセット・モールドを枯らさないが、太陽光が当たっている限りはルセット・モールドを休眠状態になさしめ無害化する。

ウオーグ Worg

この異様に大きな狼は、邪悪ながらたいていは知性の光が灯る深紅の目を持つ。

ウオーグ 脅威度 2 Worg

経験点 600

NE / 中型サイズの魔獣

イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 11

防御

AC 14、接触 12、立ちすくみ 12 (+ 2 【敏】、+ 2 外皮)

hp 26 (4d10 + 4)

頑健 + 5、反応 + 6、意志 + 3

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 噛みつき = + 7 (1d6 + 4、加えて“足払い”)

一般データ

【筋】 17、【敏】 15、【耐】 13、【知】 6、【判】 14、【魅】 10

基本攻撃 + 4; CMD + 7; CMB 19 (対足払い 23)

特技《技能熟練：知覚》、《疾走》

技能〈隠密〉 + 9、〈生存〉 + 5、〈知覚〉 + 11; 種族修正 + 2 〈隠密〉、+ 2 〈生存〉、+ 2 〈知覚〉

言語 共通語、ゴブリン語

生態

出現環境 温暖 / 森林および平地

編成 単体、2 体、小さな群れ (3 ~ 11)

宝物 乏しい

ウオーグは特大の、邪悪な、知性あるウルフで、ゴブリンなどの野蛮な種族に混じって暮らしているのをしばしば目にする。典型的なウオーグは灰色や黒の毛並みを持ち、肩までの体高が 3 フィート (約 0.9m)、体重は 300 ポンド (約 136kg) である。

ウオーグは群れで狩りをし、一般的なウルフと同様に獲物に走り寄って取り囲むが、その知性と会話能力により、よりうまく攻撃をしめし合わせることができる。ウオーグは時に群れの一員をおとりにして、知性ある獲物を待ち伏せ場所までおびき寄せるために、助けを呼ぶ人型生物のふりをさせることがある。ゴブリンと行動を共にするウオーグはしばしばゴブリンがその背に乗ることを許すが、そういった状況でも普通は騎手ではなくウオーグの方が主人である。

ウオーグ：ウィンター・ウルフ Worg, Winter Wolf

この熊ほどの大きさの狼は白い毛並みを持ち、鼻づらには霜が降りている。両目は薄い青で、色合いはほとんど白に近い。

ウィンター・ウルフ 脅威度 5 Winter Wolf

経験点 1,600

NE / 大型サイズの魔獣 (冷気)

イニシアチブ + 5; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 11

防御

AC 17、接触 10、立ちすくみ 16 (+ 1 【敏】、+ 7 外皮、- 1 サイズ)

hp 57 (6d10 + 24)

頑健 + 9、反応 + 6、意志 + 3

完全耐性 [冷気]

弱点 [火] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 噛みつき = + 10 (1d8 + 7、加えて 1d6 [冷気] および “足払い”)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

特殊攻撃 プレス攻撃 (1d4 ラウンドごと、15 フィートの円錐形、6d6 [冷気] ダメージ、反応・半減 DC17)

一般データ

【筋】 20、【敏】 13、【耐】 18、【知】 9、【判】 13、【魅】 10

基本攻撃 + 6; CMB + 12; CMD 23 (対足払い 27)

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》、《疾走》

技能〈隠密〉 + 4 (雪上では + 10)、〈生存〉 + 5、〈知覚〉 + 11;

種族修正 + 2 〈隠密〉 (雪上では + 8)、+ 2 〈生存〉、+ 2 〈知覚〉

言語 共通語、巨人語

生態

出現環境 寒冷 / 森林および平地

編成 単体、2 体、小さな群れ (6 ~ 11)

宝物 標準

ウィンター・ウルフ (冬狼) は、白い毛並みと危険極まりないプレス攻撃を持つ、より大きく、より頭が良く、より獐猛なウオーグの亜種である。

典型的なウィンター・ウルフは体長 8 フィート (約 2.4m)、肩までの体高 4.5 フィート (約 1.4m)、体重は 450 ポンド (200kg) ほどである。ウィンター・ウルフはしばしば フロスト・ジャイアント や ヒル・ジャイアント などの大きな人型生物と手を組んで、斥候兼護衛として巨人の部族全体に仕えたりもする。

ウルヴァリン (クズリ) Wolverine

このずんぐりした筋肉質な哺乳類は穴熊ほどの大きさで、うなり声を上げるくちびるは黄色い牙がびっしり生えた口をあらわにしている。

ウルヴァリン (クズリ) 脅威度 2 Wolverine

経験点 600

真なる中立 / 中型サイズの動物

イニシアチブ + 2; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 10

防御

AC 14、接触 12、立ちすくみ 12 (+ 2 【敏】、+ 2 外皮)

hp 22 (3d8 + 9)

頑健 + 5、反応 + 5、意志 + 2

攻撃

移動速度 30 フィート、穴掘り 10 フィート、登攀 10 フィート

近接 爪 (× 2) = + 4 (1d6 + 2)、噛みつき = + 4 (1d4 + 2)

特殊攻撃 激怒

一般データ

【筋】 15、【敏】 15、【耐】 15、【知】 2、【判】 12、【魅】 10

基本攻撃 + 2; CMB + 4; CMD 16 (対足払い 20)

特技《技能熟練: 知覚》、《追加 hp》

技能 〈知覚〉 + 10、〈登攀〉 + 10

生態

出現環境 寒冷 / 森林

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

激怒 (変則) 戦闘でダメージを受けたウルヴァリンは自分の次のターンにおもむろに激怒し、自分か相手が死ぬまで狂ったように激しく引っかき、噛みつく。ウルヴァリンは【筋力】 + 4、【耐久力】に + 4、AC に - 2 を受ける。ウルヴァリンはこの激怒を自発的に終えることはできない。

ウルヴァリン (クズリ) はなわばり意識が強く、特に食料をめぐる場合はそれが顕著で、ブラック・ベアなどの自分よりも大きな捕食生物相手に自分の獲物を守り抜こうとすることで知られている。ウルヴァリンは恐るべき相手で、傷つくと逆上し始める。ウルヴァリンは怒ると非常に強い不快な麝香臭を発する傾向がある。

力強いあごと強力な脚と分厚い毛皮で身を固めたウルヴァリンは、そのサイズにしては目を見はるほど強い。ウルヴァリンは戦闘では無鉄砲で、敵に飛びついて猛烈に引っかき、噛みつく。

ウルヴァリン: ダイヤ・ウルヴァリン Wolverine, Dire

この恐るべきクズリは熊と同じくらい大きく、そのあごと爪は特大かつ残忍で、両目は暗く怒りに満ちている。

ダイヤ・ウルヴァリン 脅威度 4 Dire Wolverine

経験点 1,200

真なる中立 / 大型サイズの動物

イニシアチブ + 7; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 12

防御

AC 16、接触 12、立ちすくみ 13 (+ 3 【敏】、+ 4 外皮、- 1 サイズ)

hp 42 (5d8 + 20)

頑健 + 7、反応 + 7、意志 + 2

攻撃

移動速度 30 フィート、登攀 10 フィート

近接 爪 (× 2) = + 6 (1d8 + 4)、噛みつき = + 6 (1d6 + 4)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

特殊攻撃 激怒

一般データ

【筋】 19、【敏】 17、【耐】 17、【知】 2、【判】 12、【魅】 10

基本攻撃 + 3; CMB + 8; CMD 21 (対足払い 25)

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練: 知覚》、《追加 hp》

技能 〈知覚〉 + 12、〈登攀〉 + 12

生態

出現環境 寒冷 / 森林

編成 単体、2 体

宝物 なし

特殊能力

激怒 (変則) 戦闘でダメージを受けたダイヤ・ウルヴァリンは自分の次のターンにおもむろに激怒し、自分か相手が死ぬまで狂ったように激しく引っかき、噛みつく。ダイヤ・ウルヴァリンは【筋力】 + 4、【耐久力】に + 4、AC に - 2 を受ける。ダイヤ・ウルヴァリンはこの激怒を自発的に終えることはできない。

ダイヤ・ウルヴァリン (巨大クズリ) はより小柄な近縁種のウルヴァリン以上になわばり意識が強く、住むと決めた場所を死ぬまで守り抜く。しばしば人型生物が開拓した地域を自分のなわばりに選り、向こう見ずにも植民地を引っかきまわすことになったりもする。ダイヤ・ウルヴァリンは体長約 12 フィート (3.6m) まで育ち、体重は 2,000 ポンド (約 900kg) に達することもある。

ウルフ (狼) Wolf

この力強いイヌ科動物は黄色い鋭い目で獲物を見つめ、鋭利な白い牙の間から舌を突き出している。

ウルフ (狼) 脅威度 1 Wolf

経験点 400

N / 中型サイズの動物

イニシアチブ + 2; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 8

防御

AC 14、接触 12、立ちすくみ 12 (+ 2 【敏】、+ 2 外皮)

hp 13 (2d8 + 4)

頑健 + 5、反応 + 5、意志 + 1

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 噛みつき = + 2 (1d6 + 1、加えて“足払い”)

一般データ

【筋】 13、【敏】 15、【耐】 15、【知】 2、【判】 12、【魅】 6

基本攻撃 + 1; CMB + 2; CMD 14 (対足払い 18)

特技《技能熟練: 知覚》

技能〈隠密〉 + 6、〈生存〉 + 1 (+ 5 嗅覚による追跡)、〈知覚〉 + 8;

種族修正 + 4 嗅覚による追跡での〈生存〉

生態

出現環境 寒冷または温暖 / 森林

編成 単体、2 体、小さな群れ (3 ~ 12)

宝物 なし

単体で、もしくは群れを組んでさまようウルフ (狼) は食物連鎖の頂点に座す。獯猛なまになわばり意識が強く、飛びぬけて広い範囲で狩りを行なうウルフの群れは、広大な地域をそのなわばりとする。ウルフの広い前脚には、足指の間に雪上での移動を補助するささやかな水かきが付いている。その毛並みは分厚く耐水性の高い毛皮で、毛の色は灰色から茶色、種によっては黒にまでわたる。前脚には通り道の地面にしるしをつける臭腺があり、航法の役に立つと同時に群れの同胞の居場所を知らしめる。一般に、ウルフは肩までの体高が 2.5 ~ 3 フィート (約 0.75 ~ 0.9m)、体重は 45 ~ 150 ポンド (約 20 ~ 68kg) で、雌はわずかに小さい。

ウルフ: ダイヤ・ウルフ Wolf, Dire

この巨大な黒狼は馬ほどの大きさで、その牙はナイフと同じくらい大きくて鋭い。

ダイヤ・ウルフ 脅威度 3 Dire Wolf

経験点 800

N / 大型サイズの動物

イニシアチブ + 2; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 10

防御

AC 14、接触 11、立ちすくみ 12 (+ 2 【敏】、+ 3 外皮、- 1 サイズ)

hp 37 (5d8 + 15)

頑健 + 7、反応 + 6、意志 + 2

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 噛みつき = + 7 (1d8 + 6、加えて“足払い”)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

一般データ

【筋】 19、【敏】 15、【耐】 17、【知】 2、【判】 12、【魅】 10

基本攻撃 + 3; CMB + 8; CMD 20 (対足払い 24)

特技《技能熟練: 知覚》、《疾走》、《武器熟練: 噛みつき》

技能〈隠密〉 + 3、〈生存〉 + 1 (嗅覚による追跡 + 5)、〈知覚〉 + 10; 種族修正 + 4 嗅覚による追跡での〈生存〉

生態

出現環境 寒冷または温暖 / 森林

編成 単体、2 体、小さな群れ (3 ~ 8)

宝物 なし

通常のウルフの大型版であるダイヤ・ウルフ (巨大狼) は、最も原始的な形態のウルフそのものである。このクリーチャーは通常のウルフと基本的に同じふるまいを見せるが、はるかに攻撃的である。ダイヤ・ウルフはしばしば狩りの相棒兼たちの悪い護衛動物として巨人に仕える。獯猛な人型生物や森の住人の中には、訓練を受けたダイヤ・ウルフを乗騎として用いる者もいる。通常のウルフよりも黒みがかったダイヤ・ウルフの毛皮は、黒みが強くて暗灰色のぶちがあることが多い。典型的なダイヤ・ウルフの成獣は、体長約 9 フィート (2.7m)、体重はおおよそ 800 ポンド (360kg) にもなる。

エイブ：ゴリラ Ape, Gorilla

両足と拳でのっしのっしと前に進みながら、この大猿の太い眉の下で、大きな、深くくぼんだ両目が見つめている。

ゴリラ 脅威度 2 Gorilla

経験点 600

N / 大型サイズの動物

イニシアチブ + 2；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 + 8

防御

AC 14、接触 11、立ちすくみ 12 (+ 2 【敏】、+ 3 外皮、- 1 サイズ)

hp 19 (3d8 + 6)

頑健 + 7、反応 + 5、意志 + 2

攻撃

移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート

近接 叩きつけ (× 2) = + 3 (1d6 + 2)

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

一般データ

【筋】15、【敏】15、【耐】14、【知】2、【判】12、【魅】7

基本攻撃 + 2；CMB + 5；CMD 17

特技《頑健無比》、《技能熟練：知覚》

技能〈軽業〉 + 6、〈知覚〉 + 8、〈登攀〉 + 14

生態

出現環境 暑熱／森林

編成 単体、2 体、部隊 (3～12)

宝物 なし

成年に達した雄のエイブの身長は 8 フィート (約 2.4m)、体重は 400 ポンド (180kg) 程度になることもある。手出しされなければ普段は臆病で穏やかなクリーチャーだが、ゴリラはなわばり意識が強く、怒らせると非常に攻撃的になる。このデータは通常、ゴリラなどの大型霊長類の類に準用できる。オランウータンやチンパンジーなどのより小柄なエイブについては、簡単なテンプレートのヤング・テンプレートを適用すること。それよりさらに小柄な霊長類にはモンキーのデータを準用した方がよい。

典型的なゴリラは実際の攻撃する前におおげさな示威行動をとり、手のひらで自分の胸を強く叩き、足を踏み鳴らし、高々と咆哮を上げる。このように誇示されても逃げようとしぬ相手は攻撃を受ける。エイブの群れは逆上しながらも共闘し、手と牙で相手を引きちぎってバラバラにする。

エイブ：ダイア・エイブ Ape, Dire

この大きくて野性的な大猿の口は鋭い牙でいっぱい、長く筋肉質な両腕は地面まで伸び、先にはたち悪く湾曲した爪が付いている。

ダイア・エイブ (ギガントピテクス) 脅威度 3 Dire Ape (Gigantopithecus)

経験点 800

N / 大型サイズの動物

イニシアチブ + 2；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 + 8

防御

AC 15、接触 11、立ちすくみ 13 (+ 2 【敏】、+ 4 外皮、- 1 サイズ)

hp 30 (4d8 + 12)

頑健 + 7、反応 + 6、意志 + 4

攻撃

移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート

近接 噛みつき = + 6 (1d6 + 4)、爪 (× 2) = + 6 (1d4 + 4)

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 かきむしり (爪 × 2、1d4 + 6)

一般データ

【筋】19、【敏】15、【耐】16、【知】2、【判】12、【魅】7

基本攻撃 + 3；CMB + 8；CMD 20

特技《技能熟練：知覚》、《鋼の意志》

技能〈隠密〉 + 2、〈軽業〉 + 6、〈知覚〉 + 8、〈登攀〉 + 16

生態

出現環境 暑熱／森林

編成 単体、2 体、部隊 (3～6)

宝物 乏しい

多くの学者からはギガントピテクスとして知られるダイア・エイブ (巨大類人猿) は、相対的に穏やかなゴリラよりもずっと危険で獣性の強いクリーチャーである。成年に達したダイア・エイブの身長は 9 フィート (約 2.7m)、体重は 1,200 ポンド (約 550kg) である。ダイア・エイブは自分のなわばり内に侵入したあらゆるものを攻撃し、これには自分の群れに属していない他のダイア・エイブも含まれる。そして、侵入者が死ぬか逃走するまで攻撃を止めない。

ダイア・エイブは攻撃に先立って頑丈さを見せつけたり警告を発したりすることはない。ほんのちょっと刺激されただけで、あるいは何もされなくても、ダイア・エイブはただ行動にうつり、爪と牙で相手を引きちぎる。装甲の厚い敵に邪魔されたら、ダイア・エイブはその敵に組みつきを試みて、地面に押さえ込み、かきむしる。

エターキャップ Ettercap

この紫色のぞつとするようなクリーチャーは人のように直立歩行するが、その顔は蜘蛛のそれであり、その手はシックル状の爪になっている。

エターキャップ脅威度 3 Ettercap

経験点 800

NE / 中型サイズの異形

イニシアチブ + 7; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; <知覚> + 9

防御

AC 15、接触 13、立ちすくみ 12 (+ 3 【敏】、+ 2 外皮)

hp 30 (4d8 + 12)

頑健 + 6、反応 + 4、意志 + 6

攻撃

移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート

近接 噛みつき = + 5 (1d6 + 2、加えて“毒”) および爪 (× 2) = + 5 (1d4 + 2)

特殊攻撃 罨、蜘蛛の糸 (+ 6 遠隔、DC15、hp 4)

一般データ

【筋】14、【敏】17、【耐】17、【知】6、【判】15、【魅】8

基本攻撃 + 3; CMB + 5; CMD 18

特技《イニシアチブ強化》、《頑健無比》

技能 <隠密> + 7、<製作:罨づくり> + 8、<知覚> + 9、<登攀> + 14; 種族修正 + 8 <製作:罨づくり>

言語 共通語

その他の特殊能力 スパイダーとの共感 + 7

生態

出現環境 温暖 / 森林

編成 単体、2 体、巣 (3 ~ 6、加えてジャイアント・スパイダー 2 ~ 8)

宝物 標準

特殊能力

毒 (変則) 噛みつき一致傷型; セーブ 頑健 DC15; 頻度 1 回 / ラウンド (10 ラウンド間); 効果 1d2 【敏】; 治療 2 回連続のセーブ成功。このセーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

スパイダーとの共感 (変則) エターキャップはこの能力をスパイダーに対してしか使えないことを除けば、この能力はドルイドの“野生動物との共感”能力と同様に働く。エターキャップはこの判定に + 4 の種族ボーナスを得る。スパイダーは精神を持たないが、この能力による共感的意思疎通はスパイダーにわずかばかりの人工的【知力】を付与し、これによってエターキャップはジャイアント・スパイダーを訓練して護衛に用いることができる。

罨 (変則) エターキャップは自分の蜘蛛の糸を用いた狡猾な罨の作成に特に長けている。落とし罨、締めなわの罨、飛び出す罨は、エターキャップが蜘蛛の糸を用いて造る最も一般的な罨である。エターキャップは罨の作成にあたって金を必要としない。

エターキャップの落とし罨: 脅威度 3; 種類 機械式; <知覚> DC20; <装置無力化> DC20; 作動条件 場所; 再準備条件 要修理; 効果 攻撃 + 10 近接 (4d6)、複数目標 (一辺 10 フィートの正方形の範囲内にいるすべての目標)。

エターキャップの締めなわの罨: 脅威度 1; 種類 機械式; <知覚> DC20; <装置無力化> DC20; 作動条件 場所; 再準備条件 要修理; 効果 CMB 判定 + 15 (組みつき)。

エターキャップの飛び出す罨: 脅威度 2; 種類 機械式; <知覚> DC20; <装置無力化> DC20; 作動条件 場所; 再準備条件 要修理; 効果 攻撃 + 15 近接 (1d6 + 6)。

典型的なエターキャップの身長は 6 フィート (約 1.8m)、体重は約 200 ポンド (90kg) である。エターキャップは単体で行動するクリーチャーで、他の同族とグループを作ることはめったにない。グループを作る場合、エターキャップは多種多様なスパイダーを惹きつけやすく、エターキャップとクモ形類動物からなる奇妙な集団

を作り上げる。エターキャップは蜘蛛の糸などの天然の素材で狡猾な罨を造り上げ、それを用いて獲物を捕らえることで知られている。エターキャップは蜘蛛の巣で避難所を、大抵は他の地上型捕食生物の手の届かぬ樹上の高い所に造り、モンストラス・スパイダーを見張り兼番兵として用いている。

エターキャップは勇猛なクリーチャーではないが、巧妙な罨によってしばしば武器を抜くことさえ許さずに敵を捕らえてしまう。敵に戦いを挑む場合は、爪と毒のある噛みつきで攻撃する。しかし普通は、まだ移動できる敵の近接戦闘の間合いには入ろうとせず、相手が自由になったら逃げようとする。

エティン Ettin

この重たげな動きの不潔な双頭の巨人は、ぼろぼろになったレザー・アーマーのなごりを着て、両方の手に大きなフレイルを握っている。

エティン脅威度 6 Ettin

経験点 2,400

CE / 大型サイズの人型生物 (巨人)

イニシアチブ + 3; 感覚 夜目; 〈知覚〉 + 12

防御

AC 18、接触 8、立ちすくみ 18 (+2 鎧、-1 【敏】、+8 外皮、-1 サイズ)

hp 65 (10d8 + 20)

頑健 + 9、反応 + 2、意志 + 5

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 フレイル (×2) = +12 / +7 (2d6 + 6)

遠隔 ジャヴェリン (×2) = +5 (1d8 + 6)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 高度二刀流

一般データ

【筋】23、【敏】8、【耐】15、【知】6、【判】10、【魅】11

基本攻撃 + 7; CMB + 14; CMD 23

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《蹴散らし強化》、《薙ぎ払い》、《鋼の意志》

技能〈知覚〉+ 12、〈動物使い〉+ 8; 種族修正 + 4 〈知覚〉

言語 巨人語とゴブリン語とオーク語の入り交じった混成語

生態

出現環境 寒冷 / 丘陵

編成 単体、2 体、徒党 (3 ~ 6)、混成集団 (1 ~ 2、加えてブラウン・ベア 1 ~ 2)、一団 (3 ~ 6、加えてブラウン・ベア 1 ~ 2)、共棲集団 (3 ~ 6、加えてブラウン・ベア 1 ~ 2 およびオーク 7 ~ 12、またはゴブリン 9 ~ 16)

宝物 標準 (レザー・アーマー、フレイル×2、ジャヴェリン 4 本、その他の宝物)

特殊能力

高度二刀流 (変則) エティンは両方の手のフレイルあるいはジャヴェリンで戦う。2つの頭がそれぞれ1本の腕を制御するため、エティンは2つの武器を用いた攻撃による攻撃ロールやダメージ・ロールへのペナルティを受けない。

“双頭巨人”とも呼ばれるエティンは、夜間に乗じて敵を襲う、何をしでかすか予想のつかない物騒な狩人である。2つの頭を持つため、比類なき観察力を得ており、優秀な番兵となり得る。

エティンは見た目こそヒル・ジャイアントやストーン・ジャイアントと似ているが、エティンの牙のある顔立ちはその血統にオークの血が流れていることを物語っている。エティンは桃色がかった褐色の皮膚を持つのだが、そうせずともよければ決して入浴しようとしないうえ、通常その皮膚は垢と汚れにまみれて灰色の厚い革のようになってしまっている。成年のエティンは身長約13フィート(4m)、体重5,200ポンド(約2.4t)になる。寿命は約75年。

エティンは独自の言語は持っていないが、オーク語とゴブリン語と巨人語の入り混じった混成語を話す。これらの言語のいずれかを話せるクリーチャーは【知力】判定(DC15)に成功すればエティンと意思疎通を果たすことができる。判定は情報の断片それぞれについて1回ずつ行なうこと。意思疎通を試みるクリーチャーが上記のうち2つの言語を話せるならDCは10に、3つとも話せるならDCは5になる。

あまり知的とはいえないエティンだが、戦いぶりは狡猾である。敵へまっしぐらに突撃して行くよりは待ち伏せして攻撃するのが好む。とはいえ、一度戦闘が始まれば、敵を全滅させるまで大暴れす

るのが普通である。

エティンは単体で生活している。ねぐらは人里離れた、岩の多い地域にある洞窟や窪地に作られ、しばしば落とし穴や堀に囲まれている。エティンは時にペットや番兵としてねぐらでケイヴ・ベアを飼うこともある。

格別に強いエティンが少数の手下一味、おそらくは数名のゴブリンあるいはオークの味方を引き寄せることもある。しかし、そうした集団は通例のものではなく例外であって、長続きすることはめったになく、襲撃と略奪品の機会が減ったりリーダーが殺されたりするようなことがあれば、各々のエティンは袂を分かって別々の道を歩み出す。

エティンのつがいは通常、再び独りでやっていくまでのごく短い間だけ、繁殖のために一緒になる。エティンの子供が大人に成長するのは早い。誕生から1年以内に成年並みの体躯ができあがり、そうなるまで叩き出されて自活するようになる。

エレファント (象) Elephant

この分厚い皮膚を持つ動物は、物をつかむのに適した長い鼻を挟んで、大きな象牙を生やしている。

エレファント (象) 脅威度 7 Elephant

経験点 3,200

N / 超大型サイズの動物

イニシアチブ + 0; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 21

防御

AC 17、接触 8、立ちすくみ 17 (+ 9 外皮、- 2 サイズ)

hp 93 (11d8 + 44)

頑健 + 13、反応 + 7、意志 + 6

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 突き刺し = + 16 (2d8 + 10)、叩きつけ = + 16 (2d6 + 10)

接敵面 15 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 蹂躪 (2d8 + 15; DC25)

一般データ

【筋】30、【敏】10、【耐】19、【知】2、【判】13、【魅】7

基本攻撃 + 8; CMB + 20; CMD 30 (対足払い 34)

特技 《頑健無比》、《技能熟練: 知覚》、《強打》、《持久力》、《突き飛ばし強化》、《鋼の意志》

技能 〈知覚〉 + 21

生態

出現環境 暑熱 / 平地

編成 単体、群れ (6 ~ 30)

宝物 なし

緊密に結び付いた家族の群れで平原を堂々とさまよう、この大型陸上動物は、英知と力の象徴である。天敵となる捕食獣は少ないものの、時としてエレファント (象) はその象牙目当てに狩られることがある。エレファントの牙はしばしば富裕層向けの装身具や小像や小間物となる。

エレファント: マストドン Elephant, Mastodon

このクリーチャーは普通の象よりも大きく、孤を描く巨大な牙を持ち、体には茶色の体毛がぼうぼうと生えている。

マストドン 脅威度 9 Mastodon

経験点 6,400

N / 超大型サイズの動物

イニシアチブ + 1; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 24

防御

AC 21、接触 9、立ちすくみ 20 (+ 1 【敏】、+ 12 外皮、- 2 サイズ)

hp 133 (14d8 + 70)

頑健 + 14、反応 + 10、意志 + 7

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 突き刺し = + 21 (2d8 + 12)、叩きつけ = + 20 (2d6 + 12)

接敵面 15 フィート; 間合い 15 フィート

特殊攻撃 蹂躪 (2d8 + 18、DC29)

一般データ

【筋】34、【敏】12、【耐】21、【知】2、【判】13、【魅】7

基本攻撃 + 10; CMB + 24; CMD 35 (対足払い 39)

特技 《技能熟練: 知覚》、《強打》、《持久力》、《突き飛ばし強化》、《鋼の意志》、《鋼の意志強化》、《武器熟練: 突き刺し》

技能 〈知覚〉 + 24

生態

出現環境 寒冷または温暖 / 森林および平地

編成 単体、群れ (6 ~ 30)

宝物 なし

大いなるマストドンはエレファントの原始的な近縁種である。マストドンの大きな牙は通常のエレファントの牙を小さく見せ、外側に突き出した後に先端をそれぞれ逆に向けて後ろにそり返っている。毛むくじらのマンモスは寒冷な環境に適応したマストドンの近縁種だが、同じデータを用いる。

エレファント / マストドンの動物の相棒

開始時のデータ: サイズ 中型サイズ; 移動速度 40 フィート; AC 外皮 + 4; 攻撃 突き刺し (1d8)、叩きつけ (1d6); 能力値 【筋】14、【敏】14、【耐】13、【知】2、【判】13、【魅】7; その他の特殊能力 夜目、鋭敏嗅覚。

7 レベルでの成長: サイズ 大型サイズ; AC 外皮 + 3; 攻撃 突き刺し (2d6)、叩きつけ (1d8); 能力値 + 8 【筋】、- 2 【敏】、+ 4 【耐】; 特殊能力 蹂躪 (2d6)。

エレメンタル Elemental

エレメンタル：アース・エレメンタル Elemental, Earth

このおおまかに人型をした、泥と石でできた図体の大きなクリチャーは大地からせり上がる。輝く宝石の目を除けば無貌である。

アース・エレメンタル Earth Elemental

言語 地界語

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（地の元素界）

編成 単体、2体、徒党（3～8）

宝物 なし

特殊能力

地潜り（変則） アース・エレメンタルは、石や泥など、金属を除くほぼどんな種類の地面の中でも、あたかも魚が水中を泳ぐかのように通り抜けることができる。[火] ダメージに対する防御を得ていたら、溶岩の中さえも通り抜けることができる。こうして進んだ跡には、トンネルや穴が残ることはない。また、地面にさざ波を起こしたりといった、その存在を示す痕跡を生じさせることもない。地中移動中のアース・エレメンタルが内部にいる範囲にムーヴ・アース呪文を発動した場合、そのエレメンタルは30フィート押し戻され、DC15の頑健セーブに成功しなければ1ラウンドの間、朦朧状態になる。

地の体得（変則） アース・エレメンタルは自分と敵の双方が地面に接している場合、攻撃ロールとダメージ・ロールに+1のボーナスを得る。相手が空中または水上にいる場合、アース・エレメンタルは攻撃ロールとダメージ・ロールに-4のペナルティを被る。これらの修正は突き飛ばしと蹂躪の特殊攻撃にも適用される。アース・エレメンタルがこの種の攻撃を仕掛けたのか、それとも抵抗する側なのかは問わない。これらの修正はデータ・ブロックに含まれていない。

小型アース・エレメンタル 脅威度 1 Small Earth Elemental

経験点 400

N / 小型サイズの来訪者（エレメンタル、地、他次元界）

イニシアチブ - 1；感覚 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉+ 4

防御

AC 17、接触 10、立ちすくみ 17（-1【敏】、+7外皮、+1サイズ）
hp 13（2d10 + 2）

頑健 + 4、反応 - 1、意志 + 3

完全耐性 エレメンタルの種別特徴

攻撃

移動速度 20 フィート、穴掘り 20 フィート、地潜り

近接 叩きつけ = + 6（1d6 + 4）

特殊攻撃 地の体得

一般データ

【筋】16、【敏】8、【耐】13、【知】4、【判】11、【魅】11

基本攻撃 + 2；CMB + 4；CMD 13

特技《強打》、《突き飛ばし強化》B

技能〈隠密〉+ 7、〈鑑定〉+ 1、〈知覚〉+ 4、〈知識：次元界〉+ 1、〈知識：ダンジョン探検〉+ 1、〈登攀〉+ 7

中型アース・エレメンタル 脅威度 3 Medium Earth Elemental

経験点 800

N / 中型サイズの来訪者（エレメンタル、地、他次元界）

イニシアチブ - 1；感覚 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉+ 7

防御

AC 18、接触 9、立ちすくみ 18（-1【敏】、+9外皮）

hp 34（4d10 + 12）

頑健 + 7、反応 + 0、意志 + 4

完全耐性 エレメンタルの種別特徴

攻撃

移動速度 20 フィート、穴掘り 20 フィート、地潜り

近接 叩きつけ = + 9（1d8 + 7）

特殊攻撃 地の体得

一般データ

【筋】20、【敏】8、【耐】17、【知】4、【判】11、【魅】11

基本攻撃 + 4；CMB + 9；CMD 18

特技《強打》、《突き飛ばし強化》B、《薙ぎ払い》

技能〈隠密〉+ 3、〈鑑定〉+ 1、〈知覚〉+ 7、〈知識：次元界〉+ 2、〈知識：ダンジョン探検〉+ 2、〈登攀〉+ 10

大型アース・エレメンタル 脅威度 5 Large Earth Elemental

経験点 1,600

N / 大型サイズの来訪者（エレメンタル、地、他次元界）

イニシアチブ - 1；感覚 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉+ 11

防御

AC 18、接触 8、立ちすくみ 18（-1【敏】、+10外皮、-1サイズ）

hp 68（8d10 + 24）

頑健 + 9、反応 + 1、意志 + 6

DR 5 / -；完全耐性 エレメンタルの種別特徴

攻撃

移動速度 20 フィート、穴掘り 20 フィート、地潜り

近接 叩きつけ（×2）= + 14（2d6 + 7）

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 地の体得

一般データ

【筋】24、【敏】8、【耐】17、【知】6、【判】11、【魅】11

基本攻撃 + 8；CMB + 16；CMD 25

特技《強打》、《蹴散らし強化》、《上級突き飛ばし》、《突き飛ばし強化》B、《薙ぎ払い》

技能〈隠密〉+ 5、〈鑑定〉+ 6、〈知覚〉+ 11、〈知識：次元界〉+ 6、〈知識：ダンジョン探検〉+ 3、〈登攀〉+ 15

超大型アース・エレメンタル 脅威度 7 Huge Earth Elemental

経験点 3,200

N / 超大型サイズの来訪者（エレメンタル、地、他次元界）

イニシアチブ - 1；感覚 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉+ 13

防御

AC 19、接触 7、立ちすくみ 19（-1【敏】、+12外皮、-2サイズ）

hp 95（10d10 + 40）

頑健 + 11、反応 + 2、意志 + 7

DR 5 / -；完全耐性 エレメンタルの種別特徴

攻撃

移動速度 20 フィート、穴掘り 20 フィート、地潜り

近接 叩きつけ（×2）= + 17（2d8 + 9）

接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート

特殊攻撃 地の体得

一般データ

【筋】28、【敏】8、【耐】19、【知】6、【判】11、【魅】11

基本攻撃 + 10；CMB + 21；CMD 30

特技《強打》、《蹴散らし強化》、《上級突き飛ばし》、《突き飛ばし強化》B、《薙ぎ払い》、《ふっとばし攻撃》

技能〈隠密〉+4、〈鑑定〉+6、〈知覚〉+13、〈知識：次元界〉+7、〈知識：ダンジョン探検〉+4、〈登攀〉+18

アース・エレメンタルが重々しく行動に移ると、その実際の外見こそさまざまだが、データは同じ大きさの他のエレメンタルとまったく変わらない。大抵のアース・エレメンタルは輝く宝石を目とする岩や土、さらには水晶でできた陸生動物のように見える。身体の大きなアース・エレメンタルになると大抵は石でできた人型の外見を有する。わずかばかりの植物がしばしばアース・エレメンタルの体の部分部分を構成する土くれから芽吹いている。

グレーター・アース・エレメンタル 脅威度 9 Greater Earth Elemental

経験点 6,400

N / 超大型サイズの来訪者（エレメンタル、地、他次元界）

イニシアチブ -1；感覚 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉+16

防御

AC 21、接触 7、立ちすくみ 21、(-1【敏】、+14 外皮、-2 サイズ)

hp 136 (13d10 + 65)

頑健 +13、反応 +3、意志 +8

DR 10 / -；完全耐性 エレメンタルの種別特徴

攻撃

移動速度 20 フィート、穴掘り 20 フィート、地潜り

近接 叩きつけ (×2) = +21 (2d10 + 10)

接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート

特殊攻撃 地の体得

一般データ

【筋】30、【敏】8、【耐】21、【知】8、【判】11、【魅】11

基本攻撃 +13；CMB +25；CMD 34

特技《強打》、《蹴散らし強化》、《上級蹴散らし》、《上級突き飛ばし》、《突き飛ばし強化》B、《薙ぎ払い》、《武器破壊強化》、《ふっとばし攻撃》

技能〈隠密〉+7、〈鑑定〉+10、〈知覚〉+16、〈知識：次元界〉+13、〈知識：ダンジョン探検〉+10、〈登攀〉+25

エルダー・アース・エレメンタル 脅威度 11 Elder Earth Elemental

経験点 12,800

N / 超大型サイズの来訪者（エレメンタル、地、他次元界）

イニシアチブ -1；感覚 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉+19

防御

AC 23、接触 7、立ちすくみ 23 (-1【敏】、+16 外皮、-2 サイズ)

hp 168 (16d10 + 80)

頑健 +15、反応 +4、意志 +10

DR 10 / -；完全耐性 エレメンタルの種別特徴

攻撃

移動速度 20 フィート、穴掘り 20 フィート、地潜り

近接 叩きつけ (×2) = +26 (2d10 + 12 / 19 ~ 20)

接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート

特殊攻撃 地の体得

一般データ

【筋】34、【敏】8、【耐】21、【知】10、【判】11、【魅】11

基本攻撃 +16；CMB +30；CMD 39

特技《強打》、《クリティカル強化：叩きつけ》、《蹴散らし強化》、《上級蹴散らし》、《上級突き飛ばし》、《突き飛ばし強化》B、《薙ぎ払い》、《武器破壊強化》、《ふっとばし攻撃》

技能〈隠密〉+10、〈鑑定〉+19、〈知覚〉+19、〈知識：次元界〉+19、〈知識：ダンジョン探検〉+19、〈登攀〉+31

エレメンタル	高さ	重量
小型	4 フィート	80 ポンド
中型	8 フィート	750 ポンド
大型	16 フィート	6,000 ポンド
超大型	32 フィート	48,000 ポンド
グレーター	36 フィート	54,000 ポンド
エルダー	40 フィート	60,000 ポンド

アース・エレメンタルは生きている石や土でできた、動きこそ遅いが、頑固なクリーチャーである。じっと身動きせずにいる場合、アース・エレメンタルは山と積まれた石か小高い丘のように見える。

エレメンタル：ウォーター・エレメンタル Elemental, Water

この透明なクリーチャーの姿は、旋回する水の柱から押し寄せる大波へ、あるいはその逆へと変化を見せる。

ウォーター・エレメンタル Water Elemental

言語 水界語

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（水の元素界）

編成 単体、2体、徒党（3～8）

宝物 なし

特殊能力

水浸し（変則） ウォーター・エレメンタルは接触することで、非魔法的に発生している大型サイズ以下の炎を消してしまうことができる。ウォーター・エレメンタルは接触した魔法的な火を、ディスプレイ・マジックを発動したかのように解呪することができる（術者レベルはウォーター・エレメンタルのHDに等しい）。

渦潮変化（超常） ウォーター・エレメンタルは回数無制限で、1標準アクションとして、渦潮を作り出すことができる。この能力は特殊攻撃の“竜巻変化”とまったく同じように働くが、水中でしか変化できず、水から離れることもできない。

水の体得（変則） ウォーター・エレメンタルは自分と敵の双方が水に接している場合、攻撃ロールとダメージ・ロールに+1のボーナスを得る。相手もしくはウォーター・エレメンタルが地面の上にいる場合、ウォーター・エレメンタルは攻撃ロールとダメージ・ロールに-4のペナルティを被る。これらの修正は突き飛ばしと蹂躪の特殊攻撃にも適用される。ウォーター・エレメンタルがこの種の攻撃を仕掛けたのか、それとも抵抗する側なのかは問わない。

小型ウォーター・エレメンタル 脅威度 1 Small Water Elemental

経験点 400

N / 小型サイズの来訪者（エレメンタル、水、他次元界）

イニシアチブ + 0；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 4

防御

AC 17、接触 11、立ちすくみ 17（+6 外皮、+1 サイズ）

hp 13（2d10 + 2）

頑健 + 4、反応 + 3、意志 + 0

完全耐性 エレメンタルの種別特徴

攻撃

移動速度 20 フィート、水泳 90 フィート

近接 叩きつけ = +5（1d6 + 3）

特殊攻撃 水浸し、渦潮変化（DC13）、水の体得

一般データ

【筋】14、【敏】10、【耐】13、【知】4、【判】11、【魅】11

基本攻撃 + 2；CMB + 3；CMD 13

特技《強打》

技能〈隠密〉+ 8、〈軽業〉+ 4、〈水泳〉+ 14、〈脱出術〉+ 4、〈知覚〉+ 4、〈知識：次元界〉+ 1

中型ウォーター・エレメンタル 脅威度 3 Medium Water Elemental

経験点 800

N / 中型サイズの来訪者（エレメンタル、水、他次元界）

イニシアチブ + 1；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 5

防御

AC 17、接触 11、立ちすくみ 16（+1 【敏】、+6 外皮）

hp 30（4d10 + 8）

頑健 + 6、反応 + 5、意志 + 1

完全耐性 エレメンタルの種別特徴

攻撃

移動速度 20 フィート、水泳 90 フィート

近接 叩きつけ = +7（1d8 + 4）

特殊攻撃 水浸し、渦潮変化（DC15）、水の体得

一般データ

【筋】16、【敏】12、【耐】15、【知】4、【判】11、【魅】11

基本攻撃 + 4；CMB + 7；CMD 18

特技《強打》、《薙ぎ払い》

技能〈隠密〉+ 6、〈軽業〉+ 6、〈水泳〉+ 16、〈脱出術〉+ 6、〈知覚〉+ 5、〈知識：次元界〉+ 2

大型ウォーター・エレメンタル 脅威度 5 Large Water Elemental

経験点 1,600

N / 大型サイズの来訪者（エレメンタル、水、他次元界）

イニシアチブ + 2；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 9

防御

AC 18、接触 12、立ちすくみ 15（+2 【敏】、+1 回避、+6 外皮、-1 サイズ）

hp 68（8d10 + 24）

頑健 + 9、反応 + 8、意志 + 2

DR 5 / -；完全耐性 エレメンタルの種別特徴

攻撃

移動速度 20 フィート、水泳 90 フィート

近接 叩きつけ（×2） = +12（1d8 + 5）

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 水浸し、渦潮変化（DC19）、水の体得

一般データ

【筋】20、【敏】14、【耐】17、【知】6、【判】11、【魅】11

基本攻撃 + 8；CMB + 14；CMD 27

特技《回避》、《強打》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》

技能〈隠密〉+ 5、〈軽業〉+ 9、〈水泳〉+ 24、〈脱出術〉+ 11、〈知覚〉+ 9、〈知識：次元界〉+ 5

超大型ウォーター・エレメンタル 脅威度 7 Huge Water Elemental

経験点 3,200

N / 超大型サイズの来訪者（エレメンタル、水、他次元界）

イニシアチブ + 4；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 13

防御

AC 21、接触 13、立ちすくみ 16（+4 【敏】、+1 回避、+8 外皮、-2 サイズ）

hp 95（10d10 + 40）

頑健 + 11、反応 + 11、意志 + 3

DR 5 / -；完全耐性 エレメンタルの種別特徴

攻撃

移動速度 20 フィート、水泳 90 フィート

近接 叩きつけ（×2） = +15（2d6 + 7）

接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート

特殊攻撃 水浸し、渦潮変化（DC22）、水の体得

一般データ

【筋】24、【敏】18、【耐】19、【知】6、【判】11、【魅】11

基本攻撃 + 10；CMB + 19；CMD 34

特技《回避》、《強打》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》

技能〈隠密〉+ 3、〈軽業〉+ 11、〈水泳〉+ 26、〈脱出術〉+ 15、〈知覚〉+ 13、〈知識：次元界〉+ 7

グレーター・ウォーター・エレメンタル 脅威度 9 Greater Water Elemental

経験点 6,400

N / 超大型サイズの来訪者（エレメンタル、水、他次元界）

イニシアチブ + 5；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 16

防御

AC 23、接触 14、立ちすくみ 17 (+5【敏】、+1回避、+9外皮、-2サイズ)

hp 123 (13d10 + 52)

頑健 + 12、反応 + 15、意志 + 4

DR 10 / - ; 完全耐性 エレメンタルの種別特徴

攻撃

移動速度 20 フィート、水泳 90 フィート

近接 叩きつけ (×2) = +20 (2d8 + 9)

接敵面 15 フィート ; 間合い 15 フィート

特殊攻撃 水浸し、渦潮変化 (DC25)、水の体得

一般データ

【筋】28、【敏】20、【耐】19、【知】8、【判】11、【魅】11

基本攻撃 + 13 ; CMB + 24 ; CMD 40

特技《回避》、《強打》、《神速の反応》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《武器破壊強化》

技能《隠密》+ 10、《軽業》+ 18、《水泳》+ 30、《脱出術》+ 20、《知覚》+ 16、《知識：次元界》+ 12

エルダー・ウォーター・エレメンタル 脅威度 11 Elder Water Elemental

経験点 12,800

N / 超大型サイズの来訪者 (エレメンタル、水、他次元界)

イニシアチブ + 6 ; 感覚 暗視 60 フィート ; 《知覚》+ 19

防御

AC 24、接触 15、立ちすくみ 17 (+6【敏】、+1回避、+9外皮、-2サイズ)

hp 152 (16d10 + 64)

頑健 + 14、反応 + 18、意志 + 5

DR 10 / - ; 完全耐性 エレメンタルの種別特徴

攻撃

移動速度 20 フィート、水泳 90 フィート

近接 叩きつけ (×2) = +24 (2d10 + 10 / 19 ~ 20)

接敵面 15 フィート ; 間合い 15 フィート

特殊攻撃 水浸し、渦潮変化 (DC28)、水の体得

一般データ

【筋】30、【敏】22、【耐】19、【知】10、【判】11、【魅】11

基本攻撃 + 16 ; CMB + 28 ; CMD 45

特技《回避》、《強打》、《クリティカル強化：叩きつけ》、《神速の反応》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《武器破壊強化》

技能《隠密》+ 17、《軽業》+ 25、《水泳》+ 37、《脱出術》+ 25、《知覚》+ 19、《知識：次元界》+ 19

ウォーター・エレメンタルは生きている淡水や海水でできた、我慢強く容赦なきクリーチャーである。ウォーター・エレメンタルは水中に隠れたり、相手を水の中に引きずりこんだりして優位を得るのを好む。

他のエレメンタルと同様に、すべてのウォーター・エレメンタルはそれぞれ独自の姿と外見を有する。大抵は漠然と人型をした顔を持ち、両脇に小さめの波の“腕”が付いた、波のようなクリーチャーの姿をとる。それ以外の一般的な姿として、シャークやオクトパスなどの水棲クリーチャーのようだが全体が水でできている姿もある。

エレメンタル	高さ	重量	渦潮のセーブ DC	渦潮の高さ
小型	4 フィート	34 ポンド	13	10 ~ 20 フィート
中型	8 フィート	280 ポンド	15	10 ~ 30 フィート
大型	16 フィート	2,250 ポンド	19	10 ~ 40 フィート
超大型	32 フィート	18,000 ポンド	22	10 ~ 50 フィート
グレーター	36 フィート	21,000 ポンド	25	10 ~ 60 フィート
エルダー	40 フィート	24,000 ポンド	28	10 ~ 60 フィート

エレメンタル：エア・エレメンタル Elemental, Air

この雲のようなクリーチャーは目や口を思わせる空洞を持ち、風がうなりを上げるやかまざられて不吉な姿へと変わっていく。

エア・エレメンタル Air Elemental

言語 風界語

生態

出現環境 風の元素界

編成 単体、2体、徒党 (3 ~ 8)

宝物 なし

特殊能力

風の体得 (変則) 空を飛んでいるクリーチャーは、エア・エレメンタルに対する攻撃とダメージのロールに -1 のペナルティを被る。

小型エア・エレメンタル 脅威度 1 Small Air Elemental

経験点 400

N / 小型サイズの来訪者 (エレメンタル、風、他次元界)

イニシアチブ + 7 ; 感覚 暗視 60 フィート ; 《知覚》+ 4

防御

AC 17、接触 14、立ちすくみ 14 (+3【敏】、+3外皮、+1サイズ)

hp 13 (2d10 + 2)

頑健 + 4、反応 + 6、意志 + 0

防御的能力 風の体得 ; 完全耐性 エレメンタルの種別特徴

攻撃

移動速度 飛行 100 フィート (完璧)

近接 叩きつけ = +6 (1d4 + 1)

特殊攻撃 竜巻変化 (DC12)

一般データ

【筋】12、【敏】17、【耐】12、【知】4、【判】11、【魅】11

基本攻撃 + 2 ; CMB + 2 ; CMD 15

特技《イニシアチブ強化》B、《かすめ飛び攻撃》、《武器の妙技》B

技能《隠密》+ 11、《軽業》+ 7、《脱出術》+ 7、《知覚》+ 4、《知識：次元界》+ 1、《飛行》+ 17

中型エア・エレメンタル 脅威度 3 Medium Air Elemental

経験点 800

N / 中型サイズの来訪者 (エレメンタル、風、他次元界)

イニシアチブ + 9 ; 感覚 暗視 60 フィート ; 《知覚》+ 7

防御

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

hp 30 (4d10 + 8)

頑健 + 6、反応 + 9、意志 + 1

防御的能力 風の体得 ; 完全耐性 エレメンタルの種別特徴

攻撃

移動速度 飛行 100 フィート (完璧)

近接 叩きつけ = +9 (1d6 + 3)

特殊攻撃 竜巻変化 (DC14)

一般データ

【筋】14、【敏】21、【耐】14、【知】4、【判】11、【魅】11

基本攻撃 + 4 ; CMB + 6 ; CMD 22

特技《イニシアチブ強化》B、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《武器の妙技》B

技能《隠密》+ 10、《軽業》+ 11、《脱出術》+ 9、《知覚》+ 7、《知識：次元界》+ 1、《飛行》+ 17

大型エア・エレメンタル 脅威度 5 Large Air Elemental

経験点 1,600

N / 大型サイズの来訪者 (エレメンタル、風、他次元界)

イニシアチブ + 11; **感覚** 暗視 60 フィート; <知覚> + 11

防御

AC 21、**接触** 17、**立ちすくみ** 13 (+ 7 **【敏】**)、+ 1 回避、+ 4 外皮、- 1 サイズ)

hp 68 (8d10 + 24)

頑健 + 9、**反応** + 13、**意志** + 2

防御的能力 風の体得; **DR** 5 / -; **完全耐性** エレメンタルの種別特徴

攻撃

移動速度 飛行 100 フィート (完璧)

近接 叩きつけ (× 2) = + 14 (1d8 + 4)

接敵面 10 フィート; **間合い** 10 フィート

特殊攻撃 竜巻変化 (DC18)

一般データ

【筋】 18、**【敏】** 25、**【耐】** 16、**【知】** 6、**【判】** 11、**【魅】** 11

基本攻撃 + 8; **CMB** + 13; **CMD** 31

特技 <イニシアチブ強化> B、<回避>、<かすめ飛び攻撃>、<強行突破>、<武器の妙技> B、<迎え討ち>

技能 <隠密> + 11、<軽業> + 15、<脱出術> + 15、<知覚> + 11、<知識: 次元界> + 5、<飛行> + 21

超大型エア・エレメンタル 脅威度 7 Huge Air Elemental

経験点 3,200

N / 超大型サイズの来訪者 (エレメンタル、風、他次元界)

イニシアチブ + 13; **感覚** 暗視 60 フィート; <知覚> + 13

防御

AC 22、**接触** 18、**立ちすくみ** 12 (+ 9 **【敏】**)、+ 1 回避、+ 4 外皮、- 2 サイズ)

hp 95 (10d10 + 40)

頑健 + 11、**反応** + 16、**意志** + 5

防御的能力 風の体得; **DR** 5 / -; **完全耐性** エレメンタルの種別特徴

攻撃

移動速度 飛行 100 フィート (完璧)

近接 叩きつけ (× 2) = + 17 (2d6 + 6)

接敵面 15 フィート; **間合い** 15 フィート

特殊攻撃 竜巻変化 (DC21)

一般データ

【筋】 22、**【敏】** 29、**【耐】** 18、**【知】** 6、**【判】** 11、**【魅】** 11

基本攻撃 + 10; **CMB** + 18; **CMD** 38

特技 <イニシアチブ強化> B、<回避>、<かすめ飛び攻撃>、<強行突破>、<鋼の意志>、<武器の妙技> B、<迎え討ち>

技能 <隠密> + 9、<軽業> + 18、<脱出術> + 18、<知覚> + 13、<知識: 次元界> + 7、<飛行> + 23

グレーター・エア・エレメンタル 脅威度 9 Greater Air Elemental

経験点 : 6,400

N / 超大型サイズの来訪者 (エレメンタル、風、他次元界)

イニシアチブ + 14; **感覚** 暗視 60 フィート; <知覚> + 16

防御

AC 25、**接触** 19、**立ちすくみ** 14 (+ 10 **【敏】**)、+ 1 回避、+ 6 外皮、- 2 サイズ)

hp 123 (13d10 + 52)

頑健 + 12、**反応** + 18、**意志** + 6

防御的能力 風の体得; **DR** 10 / -; **完全耐性** エレメンタルの種別特徴

攻撃

移動速度 飛行 100 フィート (完璧)

近接 叩きつけ (× 2) = + 21 (2d8 + 7)

接敵面 15 フィート; **間合い** 15 フィート

特殊攻撃 竜巻変化 (DC23)

一般データ

【筋】 24、**【敏】** 31、**【耐】** 18、**【知】** 8、**【判】** 11、**【魅】** 11

基本攻撃 + 13; **CMB** + 22; **CMD** 43

特技 <イニシアチブ強化> B、<回避>、<かすめ飛び攻撃>、<強行突破>、<強打>、<鋼の意志>、<武器の妙技> B、<迎え討ち>、<無視界戦闘>

技能 <隠密> + 15、<軽業> + 25、<脱出術> + 23、<知覚> + 16、<知識: 次元界> + 12、<飛行> + 27

エルダー・エア・エレメンタル 脅威度 11 Elder Air Elemental

経験点 12,800

N / 超大型サイズの来訪者 (エレメンタル、風、他次元界)

イニシアチブ + 15; **感覚** 暗視 60 フィート; <知覚> + 19

防御

AC 28、**接触** 20、**立ちすくみ** 16 (+ 11 **【敏】**)、+ 1 回避、+ 8 外皮、- 2 サイズ)

hp 152 (16d10 + 64)

頑健 + 14、**反応** + 21、**意志** + 7

防御的能力 風の体得; **DR** 10 / -; **完全耐性** エレメンタルの種別特徴

攻撃

移動速度 飛行 100 フィート (完璧)

近接 叩きつけ (× 2) = + 25 (2d8 + 9)

接敵面 15 フィート; **間合い** 15 フィート

特殊攻撃 竜巻変化 (DC27)

一般データ

【筋】 28、**【敏】** 33、**【耐】** 18、**【知】** 10、**【判】** 11、**【魅】** 11

基本攻撃 + 16; **CMB** + 27; **CMD** 49

特技 <イニシアチブ強化> B、<回避>、<かすめ飛び攻撃>、<強行突破>、<強打>、<薙ぎ払い>、<鋼の意志>、<武器の妙技> B、<迎え討ち>、<無視界戦闘>

技能 <軽業> + 30、<脱出術> + 30、<飛行> + 34、<知識: 次元界> + 19、<知覚> + 19、<隠密> + 22

エア・エレメンタルは生きている空気のできた、素早い飛行クリーチャーである。原始的でなわばり意識の強いエア・エレメンタルは、招来されたり定命のものと言いつけに従ったりすることには怒りをおぼえ、風の元素界の無限に続く空を舞い、競い駆けして過ごす方をずっと好んでいる。

同等の大きさを持つエア・エレメンタルはすべてまったく同じデータを有するが、エア・エレメンタルの正確な外見は個体間で突拍子もないくらいの違いを見せる。自律行動する渦巻く風と煙のような者もいれば、輝く目を持ち風を翼とする煙のできた鳥に似たクリーチャーのような者もいる。

エア・エレメンタルは飛行している目標が、飛行してはいないが空中にいる目標を攻撃するのが好むが、それは飛行体に対して風の体得がわずかながらも優位を授けるからというだけでなく、地面に触れねばならぬなど考えるだにおぞましいがためでもある。エア・エレメンタルは水中でも移動でき、しかも (エレメンタル) の副種別を持つため溺れの危険が生じることはないが、<水泳> の技能ランクは有しておらず、水中では移動速度と機動力が大幅に失われてしまう。

エレメンタル	高さ	重量	竜巻 / 渦動の セーブ DC	竜巻 / 渦動の高さ
小型	4 フィート	1 ポンド	12	10 ~ 20 フィート
中型	8 フィート	2 ポンド	14	10 ~ 30 フィート
大型	16 フィート	4 ポンド	18	10 ~ 40 フィート
超大型	32 フィート	8 ポンド	22	10 ~ 50 フィート
グレーター	36 フィート	10 ポンド	23	10 ~ 60 フィート
エルダー	40 フィート	12 ポンド	27	10 ~ 60 フィート

エレメンタル:ファイアー・エレメンタル Elemental, Fire

このクリーチャーは生きていて動き回るかがり火のように見える。燃やすものを探して炎が舌先を伸ばしている。

ファイアー・エレメンタル Fire Elemental

言語 火界語

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（火の元素界）

編成 単体、2体、徒党（3～8）

宝物 なし

小型ファイアー・エレメンタル 脅威度 1 Small Fire Elemental

経験点 400

N／小型サイズの来訪者（エレメンタル、火、他次元界）

イニシアチブ + 5；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 4

防御

AC 16、接触 13、立ちすくみ 14（+1【敏】、+1回避、+3外皮、+1サイズ）

hp 11（2d10）

頑健 + 3、反応 + 4、意志 + 0

完全耐性 エレメンタルの種別特徴、[火]

弱点 [冷氣] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 叩きつけ = + 4（1d4、加えて“着火”）

特殊攻撃 着火（1d4、DC11）

一般データ

【筋】10、【敏】13、【耐】10、【知】4、【判】11、【魅】11

基本攻撃 + 2；CMB + 1；CMD 13

特技《イニシアチブ強化》B、《回避》、《武器の妙技》B

技能〈威圧〉+ 4、〈軽業〉+ 5、〈脱出術〉+ 5、〈知覚〉+ 4、〈知識：次元界〉+ 1、〈登攀〉+ 4

中型ファイアー・エレメンタル 脅威度 3 Medium Fire Elemental

経験点 800

N／中型サイズの来訪者（エレメンタル、火、他次元界）

イニシアチブ + 7；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 7

防御

AC 17、接触 14、立ちすくみ 13（+3【敏】、+1回避、+3外皮）

hp 30（4d10 + 8）

頑健 + 6、反応 + 7、意志 + 1

完全耐性 エレメンタルの種別特徴、[火]

弱点 [冷氣] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 叩きつけ = + 7（1d6 + 1、加えて“着火”）

特殊攻撃 着火（1d6、DC14）

一般データ

【筋】12、【敏】17、【耐】14、【知】4、【判】11、【魅】11

基本攻撃 + 4；CMB + 5；CMD 19

特技《イニシアチブ強化》B、《回避》、《強行突破》、《武器の妙技》B

技能〈威圧〉+ 5、〈軽業〉+ 8、〈脱出術〉+ 8、〈知覚〉+ 7、〈知識：次元界〉+ 1、〈登攀〉+ 5

大型ファイアー・エレメンタル 脅威度 5 Large Fire Elemental

経験点 1,600

N／大型サイズの来訪者（エレメンタル、火、他次元界）

イニシアチブ + 9；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 11

防御

AC 19、接触 15、立ちすくみ 13（+5【敏】、+1回避、+4外皮、-1サイズ）

hp 60（8d10 + 16）

頑健 + 8、反応 + 11、意志 + 4

DR 5 / —；完全耐性 エレメンタルの種別特徴、[火]

弱点 [冷氣] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 叩きつけ（×2） = + 12（1d8 + 2、加えて“着火”）

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 着火（1d8、DC16）

一般データ

【筋】14、【敏】21、【耐】14、【知】6、【判】11、【魅】11

基本攻撃 + 8；CMB + 11；CMD 27

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

技能〈威圧〉+ 9、〈軽業〉+ 14、〈脱出術〉+ 12、〈知覚〉+ 11、〈知識：次元界〉+ 5、〈登攀〉+ 9

超大型ファイアー・エレメンタル 脅威度 7 Huge Fire Elemental

経験点 3,200

N／超大型サイズの来訪者（エレメンタル、火、他次元界）

イニシアチブ + 11；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 13

防御

AC 21、接触 16、立ちすくみ 13（+7【敏】、+1回避、+5外皮、-2サイズ）

hp 85（10d10 + 30）

頑健 + 10、反応 + 14、意志 + 5

DR 5 / —；完全耐性 エレメンタルの種別特徴、[火]

弱点 [冷氣] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 60 フィート

近接 叩きつけ（×2） = + 15（2d6 + 4、加えて“着火”）

接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート

特殊攻撃 着火（2d6、DC18）

一般データ

【筋】18、【敏】25、【耐】16、【知】6、【判】11、【魅】11

基本攻撃 + 10；CMB + 16；CMD 34

特技《一撃離脱》、《イニシアチブ強化》B、《回避》、《強行突破》、《鋼の意志》、《武器の妙技》B、《迎え討ち》

技能〈威圧〉+ 9、〈軽業〉+ 16、〈脱出術〉+ 16、〈知覚〉+ 13、〈知識：次元界〉+ 7、〈登攀〉+ 13

グレーター・ファイアー・エレメンタル 脅威度 9 Greater Fire Elemental

経験点 6,400

N／超大型サイズの来訪者（エレメンタル、火、他次元界）

イニシアチブ + 12；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 16

防御

AC 23、接触 17、立ちすくみ 14（+8【敏】、+1回避、+6外皮、-2サイズ）

hp 123（13d10 + 52）

頑健 + 12、反応 + 16、意志 + 6

DR 10 / —；完全耐性 エレメンタルの種別特徴、[火]

弱点 [冷氣] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 60 フィート

近接 叩きつけ（×2） = + 19（2d8 + 7、加えて“着火”）

接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート

特殊攻撃 着火 (2d8、DC20)

一般データ

【筋】24、【敏】27、【耐】18、【知】8、【判】11、【魅】11

基本攻撃 +13；CMB +22；CMD 41

特技《一撃離脱》、《イニシアチブ強化》B、《回避》、《風の如き脚》、《強行突破》、《鋼の意志》、《武器の妙技》B、《迎え討ち》、《無視界戦闘》

技能〈威圧〉+15、〈軽業〉+23、〈脱出術〉+21、〈知覚〉+16、〈知識：次元界〉+10、〈登攀〉+20

エルダー・ファイアー・エレメンタル 脅威度 11 Elder Fire Elemental

経験点 12,800

N / 超大型サイズの来訪者 (エレメンタル、火、他次元界)

イニシアチブ +13；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉+19

防御

AC 26、接触 18、立ちすくみ 16 (+9【敏】、+1回避、+8外皮、-2サイズ)

hp 152 (16d10 + 64)

頑健 +14、反応 +19、意志 +7

DR 10 / —；完全耐性 エレメンタルの種別特徴、[火]

弱点 [冷氣] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 60 フィート

近接 叩きつけ (×2) = +23 (2d8 + 8、加えて“着火”)

接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート

特殊攻撃 着火 (2d10、DC22)

一般データ

【筋】26、【敏】29、【耐】18、【知】10、【判】11、【魅】11

基本攻撃 +16；CMB +26；CMD 46

特技《一撃離脱》、《イニシアチブ強化》B、《回避》、《風の如き脚》、《強行突破》、《電光の如き脚》、《鋼の意志》、《武器の妙技》B、《迎え討ち》、《無視界戦闘》

技能〈威圧〉+19、〈軽業〉+28、〈脱出術〉+28、〈知覚〉+19、〈知識：次元界〉+19、〈登攀〉+27

ファイアー・エレメンタルは生きている炎でできた、動きが速く残酷なクリーチャーである。ファイアー・エレメンタルは自分よりも弱い存在を恐慌に陥らせ、着火攻撃を食らわせることのできるあらゆるクリーチャーを恐怖に震えさせることに愉悦をおぼえる。

ファイアー・エレメンタルは水や、その他何であれ不燃性の液体の中には入ることができない。上をまたぎ越したり飛び越えたりするか、その水が(油の層などの)可燃性の物質で覆われていない限り、水場はファイアー・エレメンタルにとって通り抜けることのできない障害物になる。

ファイアー・エレメンタルの外見はさまざまである。通常は、煙と炎でできたとぐる巻く蛇のような姿で顕現するが、ファイアー・エレメンタルの中には、突然の出現による恐怖をいや増さんとして、人間やデーモンなどのモンスターにより似通った姿をとる者もいる。ファイアー・エレメンタルの体の目鼻立ちは、やや黒っぽい小さな炎や、なかば静止している煙や灰や燃えさしの斑点でできている。

エレメンタル	高さ	重さ
小型	4 フィート	1 ポンド
中型	8 フィート	2 ポンド
大型	16 フィート	4 ポンド
超大型	32 フィート	8 ポンド
グレーター	36 フィート	10 ポンド
エルダー	40 フィート	12 ポンド

エンジェル Angel

エンジェル（天使）は善の来訪者セレスチャルの一民族の一種である。善属性の特性を持つ外次元界を出身とする。

エンジェルはいずれの善属性でもあり得る。秩序属性のエンジェルは天上界へヴンの、中立属性のエンジェルは涅槃界ニルヴァーナの、混沌属性のエンジェルは浄土界エリユシオンの出身である。だが、大多数の者はいずれかの神格に仕え、仕える神格の神域を故郷と呼ぶ。大抵の定命のものは、エンジェルは決して嘘をついたり、相手を騙したり、盗みを働いたりすることはなく、他者との交流において一分の隙もなく高潔であり、全セレスチャルの中で最も信頼に足り外交手腕に優れている、と決め込んでいる。これは普通は真実なのだが、例外も存在する——特に善属性のトリックスターの神や混沌属性の存在に仕えるエンジェルの一部に。

原種にして最も強力なるエンジェルは定命の種族より先に生まれ出た。かの者らは善属性の神々の最初の創造時に生まれ、今日まで生き延びた者たちは多元宇宙における神ならざる強力な存在の1つに数えられる。新たなエンジェルも神々の手で依然定期的に生み出されてはいるが、近年のエンジェルは大抵がひとたび善属性の定命のものとして生き、出身次元界において目的を遂げた際にその魂がより偉大なる何かへと変じた者たちだ。大抵、エンジェルの真の姿は定命の頃の姿をしのはせるもので、より背が高く、より光り輝き、そしてより力強いというだけである。善属性の定命のもの魂とエンジェルに関係があることは一般的な知識で、定命のもの宗教の多くは、すべての信仰篤きメンバーは、死後、いずれかの種類のエンジェルになる、としている。その他の宗教は、(聖人や殉教者などの)名高き定命のもの既に存在する名前の似たエンジェルを一緒くたにしたり、エンジェルが人間の姿をとり定命のものとして大いなる行ないをなし、つとめを果たし終えたと天上界へ帰還するとほめかしたりすることによる問題に戸惑いを隠していない。

エンジェルはみな見目麗しいことこの上ないが、容姿そのものは千差万別である。生来の変身能力を持つということは、個人的嗜好や神格の意向次第で、エンジェルが男性もしくは女性の定命のもの姿をとることもありうる、ということである。別のクリーチャーとして生まれた肉体を持つクリーチャーではなく、物理的なかたちを与えられた霊的なクリーチャーであるエンジェルの性別は、可変である。エンジェルの中には、常に男性の姿を用いる者もいれば、厳として女性の姿を用いる者もいるし、さらには双方いずれでも用いる者、両性具有体や無性体を好む者までいる。

ゲーム上、“エンジェル”という言葉は、ソーラー、プラネター、デーヴァ（アストラル・デーヴァが最も一般的ではあるが、他の種類の者も同様に存在する）といった数種類ある人型のエンジェルを指しているが、定命のもの多くはこの用語をあいまいに用いており、エンジェル、ガーディアン・アルコンの一種、フェイのようなアザータ、獣のようなアガシオン、善属性の特性を持つ次元界のその他のクリーチャーのいずれであろうと、あらゆるセレスチャルに適用している。エンジェルには定命のもの命名法よりも重要な対処すべきことがあるため、これを侮辱と受けとめることはない。

エンジェルは天上語、地獄語、竜語を話す。しかし、真言能力のおかげでほぼどんなクリーチャーとでも会話できる。エンジェルはみないくつかの類似する特徴を有している。大抵のエンジェルはこういった特徴以外にも、神格が任ずる役割に応じた追加のパワーを持っている。例えば、火山の守護天使は（火）の副種別を有していてもよいし、水没都市の守護者が（水棲）と水陸両生を持ち、翼を用いて泳ぐことができてもよい。

墮天使

多くの宗教には、創造主に反逆したエンジェルや、墮落し悪に染まったエンジェルの話が盛り込まれている。悲しむべきことに、これは確かにあり得ることなのだ。ただ、ありがたいことに稀ではある。そして、高慢極まりなきエンジェルや意志の弱すぎるエンジェルがこの運命に屈する。墮天使は善属性の特性を持つ領域からの追放者であり、かつての同胞に狩られ、また同様にフィンドにとっても手頃な標的である。墮天使は汚れなき親族の持つ優雅さと光輝をいくぶんか失うが、それでも多くの者は凄惨ながらも美しいままであるという。稀ではあるがそれでも生き残った墮天使は地獄界ヘル軍団に加わるほどに強くて抜け目なく、そうした者はしばしばいずれかの種類のデヴィルへと変貌する。あるいは、奈落界アビスのデーモンと化して、この身の毛もよだつ領域で自分にふさわしい場所を切り取ってみせる者もいれば、上級デーモンに仕えだす者もいる。

エンジェルの聖歌隊

他のすべての善なる種族には邪悪で残酷なる対応種族が存在するのだが、フィンドの軍団には明白にエンジェル種族に対応する相似種はいない。多くの学者が、善と悪の来訪者間の対称性におけるこの奇妙な欠落の理由を論じてきたが、大抵の者は、これは単にみなの恩恵のためとあらば特定属性を超越してのける善属性特有の善き意欲の一例にすぎない、と信じ込むに至っている。しかし、正確な理由はいまだ判っていない。

いずれの善属性でもあり得るだけあって、エンジェルは善属性の主要3来訪者種族すべての求めと望みを象徴する。エンジェルの中にはその情熱を3つすべての種族に捧げる者もいるが、大抵の者は属性が自分固有のものと一致する種族の中に特に気に入っている種族がある。その真の姿が属性の違いによって大幅に異なることは決してないが、エンジェルはしばしばその変身能力を用いて、状況とエンジェル自身の個性の求めるところに従い、アルコンやアガシオンやアザータによく似た姿をとる。

エンジェルはさらに、「エンジェル聖歌隊三和音」として知られる、種族固有の階級構造で細分化される。エンジェル種族の大多数はデーヴァで構成される。デーヴァは最も一般的なエンジェルであり、異なる特性を持つ種が無数に存在し、本項に挙げたアストラル・デーヴァは単に最もよく知られているにすぎない。第三和音聖歌隊のデーヴァは2枚の翼を持つ。第2和音聖歌隊は4枚の翼を持つプラネターだけで構成され、一方、エンジェル種族の統治者は6枚の翼を持つソーラーである。ソーラーはすべてのエンジェルの中で最も強大で、その中でも最も力ある者は必要とあらば半神の意向にすら真っ向から対抗しうる。

エンジェル：アストラル・デーヴァ Angel, Astral Deva

この背の高い人間に似たクリーチャーは羽根のある長い翼を持ち、温和な内なる輝きはこの者を直視しがたくしている。

アストラル・デーヴァ 難難度 14 Astral Deva

経験点 38,400

NG / 中型サイズの来訪者 (エンジェル、他次元界、善)

イニシアチブ + 8; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; <知覚> + 26

オーラ 防御のオーラ

防御

AC 29、接触 14、立ちすくみ 25 (+ 4 【敏】、+ 15 外皮; 悪に対して + 4 反発ボーナス)

hp 172 (15d10 + 90)

頑健 + 16、反応 + 13、意志 + 11; 毒に対して + 4 ボーナス、悪に対して + 4 抵抗ボーナス

防御的能力 直感回避; DR 10 / 悪; 完全耐性 [酸], [冷氣], 石化; 抵抗 [電気] 10, [火] 10; SR 25

攻撃

移動速度 50 フィート、飛行 100 フィート (良好)

近接 + 2 ディスラプティング・ウォーハンマー = + 26 / + 21 / + 16 (1d8 + 14 / × 3、加えて“朦朧化”) または叩きつけ = + 23 (1d8 + 12)

擬似呪文能力 (術者レベル 13 レベル)

回数無制限: インヴィジビリティ (自分自身のみ)、エイド、コンティニュアル・フレイム、ディサーン・ライズ (DC20)、ディスペル・イーヴル (DC21)、ディスペル・マジック、ディテクト・イーヴル、ブレイン・シフト (DC23)、ホーリィ・オーラ (DC24)、ホーリィ・スマイト (DC20)、ホーリィ・ワード (DC23)、リムーヴ・カース、リムーヴ・ディジェズ、リムーヴ・フィア

7回/日: キュア・ライト・ウーンズ、シー・インヴィジビリティ

1回/日: ヒール、ブレード・バリアー (DC22)

一般データ

【筋】26、【敏】19、【耐】21、【知】18、【判】18、【魅】23

基本攻撃 + 15; CMB + 23; CMD 37

特技 <イニシアチブ強化>、<鋭敏感覚>、<頑健無比>、<強打>、<追加 hp>、<薙ぎ払い>、<鋼の意志>、<武器熟練: ウォーハンマー>

技能 <威圧> + 24、<隠密> + 22、<軽業> + 22、<交渉> + 24、<真意看破> + 26、<製作: 何か 1つ> + 22、<知覚> + 26、<知識: 次元界> + 22、<知識: 宗教> + 19、<飛行> + 26

言語 天上語、地獄語、竜語; 真言

その他の特殊能力 変身 (オルター・セルフ)

生態

出現環境 気候問わず / 善属性の次元界

編成 単体、2 体、戦隊 (3 ~ 6)

宝物 × 2 (+ 2 ディスラプティング・ウォーハンマー (訳注: ディスラプション?))

特殊能力

朦朧化 (超常) アストラル・デーヴァが 1 ラウンドに同じ相手に対して 2 回、ウォーハンマーで打撃を加えたなら、そのクリーチャーは DC25 の頑健セーブに成功しなければ 1d6 ラウンドの間、朦朧状態となる。このセーブ DC は【筋力】修正値に基づいて算出されている。

直感回避 (変則) この能力はローグの能力とまったく同様に働く。アストラル・デーヴァがクラス・レベルによって“直感回避”を得たら、代わりに“直感回避強化”を得る。

アストラル・デーヴァは善属性の神々の使者である。アストラル・デーヴァは次元間旅行者を見守り、強力な定命のものを後援し、その者たちが善の大義につとめるよう後押しする。典型的なアストラル・デーヴァはその翼以外は人間のようなのだが、中には他の人型生物種族のように見える者もいれば、もっと珍しい姿を持つ者もごく稀

にいる。アストラル・デーヴァの身長は 7.5 フィート (約 2.3m)、体重は 250 ポンド (約 110kg) である。

アストラル・デーヴァは普通、神々の手により善属性の定命のものから作られる。だが、中には神格の介在がなくとも自発的にアストラル・デーヴァへと変ずる魂もいる。その技能と能力により、アストラル・デーヴァはセレスチャルの軍勢における優秀な斥候にして精鋭の間者となり得る。アストラル・デーヴァはしばしば、神々の言伝や裁定を書き記した長くゆるやかに垂れる巻物を運搬している。アストラル・デーヴァの巻物には、しばしばまだ起こっていない予言や重大な出来事の暗示が込められている。そのため、そういったデーヴァはこの巻物の中身を猛然と守り抜き、誰にも、別のアストラル・デーヴァにも読ませることはない。

エンジェル：プラネター Angel, Planetar

筋肉質で、頭髪がなく、背の高いこの人型をしたクリーチャーは、エメラルド色の肌と二対の輝く白い羽毛の翼を持つ。

プラネター 脅威度 16 Planetar

経験点 76,800

NG / 大型サイズの来訪者 (エンジェル、他次元界、善)

イニシアチブ + 8; **感覚** 暗視 60 フィート、夜目、ディテクト・イーヴル、ディテクト・スネアーズ・アンド・ピッツ、トゥルー・シーイング; **〈知覚〉** + 27

オーラ 防御のオーラ

防御

AC 32、接触 13、立ちすくみ 28 (+ 4 **【敏】**、+ 19 外皮、- 1 サイズ; 悪に対して + 4 反発ボーナス)

hp 229 (17d10 + 136); 再生 10 (悪属性の武器と **【悪】** の効果)

頑健 + 19、**反応** + 11、**意志** + 19; 毒に対して + 4 ボーナス、悪に対して + 4 抵抗ボーナス

DR 10 / 悪; **完全耐性** **【酸】**、**【冷氣】**、石化; **抵抗** **【電気】** 10、**【火】** 10; **SR** 27

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 90 フィート (良好)

近接 + 3 ホーリィ・グレートソード = + 27 / + 22 / + 17 (3d6 + 15 / 19 ~ 20) または叩きつけ = + 24 (2d8 + 12)

接敵面 10 フィート; **間合い** 10 フィート

擬似呪文能力 (術者レベル 16 レベル)

常時: ディサーン・ライズ (DC20)、ディテクト・イーヴル、ディテクト・スネアーズ・アンド・ピッツ、トゥルー・シーイング

回数無制限: インヴィジビリティ (自分自身のみ)、コンティニューアル・フレイム、スピーク・ウィズ・デッド (DC20)、ディスペル・マジック、ホーリィ・スマイト (DC21)、リムーヴ・カーズ、リムーヴ・ディジーズ、リムーヴ・フィア (DC18)、レッサー・レストレーション

3 回/日: ウェイヴズ・オヴ・ファティグ、パワー・ワード・スタン、フレイム・ストライク (DC22)、ブレード・バリアー (DC21)、レイズ・デッド

1 回/日: アースクウェイク (DC25)、ウェイヴズ・オヴ・イグゾースション、グレーター・レストレーション、マス・チャーム・モンスター (DC25)

準備している呪文 (術者レベル 16 レベル)

8 レベル: アースクウェイク (DC25)、ファイアー・ストーム (DC25)

7 レベル: ホーリィ・ワード (DC24)、リジェネレート (2)

6 レベル: グレーター・ディスペル・マジック、バニッシュメント (DC23)、ヒール、マス・キュア・モデレット・ウーンズ (DC23)

5 レベル: ディスペル・イーヴル (2、DC22)、ブレイク・エンチャントメント、プレイン・シフト (DC22)、ライチャス・マイト

4 レベル: サモン・モンスター IV、ディスミサル (DC21)、デス・ウォード、ニュートラライズ・ポイズン (DC21)

3 レベル: インヴィジビリティ・パーズ、ウィンド・ウォール、キュア・シリアス・ウーンズ (2)、サモン・モンスター III、デイライト

2 レベル: アライン・ウェポン (2)、イーグルズ・スプレnder、キュア・モデレット・ウーンズ (2)、ベアズ・エンデュアランス (2)

1 レベル: キュア・ライト・ウーンズ (4)、シールド・オヴ・フェイス、プレス (2)

0 レベル (回数無制限): ディテクト・マジック、ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク、ステイビライズ、ヴァークチャー

一般データ

【筋】 27、**【敏】** 19、**【耐】** 24、**【知】** 22、**【判】** 25、**【魅】** 24

基本攻撃 + 17; **CMB** + 26; **CMD** 40

特技 《イニシアチブ強化》、《頑健無比》、《強打》、《神速の反応》、《追加 hp》、《薙ぎ払い》、《鋼の意志》、《武器破壊強化》、《無視界戦闘》

技能 (威圧) + 27、(隠密) + 20、(軽業) + 24、(交渉) + 27、(真

意看破) + 27、(製作: 何か 1 つ) + 26、(知覚) + 27、(知識: 次元界) + 26、(知識: 宗教) + 26、(知識: 歴史) + 23、(治療) + 24、(飛行) + 26、

言語 天上語、地獄語、竜語; **真言**

その他の特殊能力 変身 (オルター・セルフ)

生態

出現環境 気候問わず / 善属性の次元界

編成 単体、2 体

宝物 × 2 (+ 3 ホーリィ・グレートソード)

特殊能力

呪文 プラネターは 16 レベルのクレリックとして信仰呪文を発動することができる。プラネターは領域などのクレリック能力を使用することはできない。

プラネターはセレスチャルの軍勢の将軍である。典型的なプラネターの身長は 9 フィート (約 2.7m)、体重は 500 ポンド (約 230kg) である。プラネターは戦闘と邪悪の撃滅に力を注いでいる。交渉というものを理解してはいるが、プラネターは和平交渉よりフィンドの軍勢に対する攻撃の先頭に立ちたがる。

エンジェル：ソーラー Angel, Solar

この見上げるほどに背の高い人型をしたクリーチャーは、輝くトパーズ色の目、金属的な肌、3対の白い翼を持つ。

ソーラー脅威度 23 Solar

経験点 819,200

NG / 大型サイズの来訪者 (エンジェル、他次元界、善)

イニシアチブ + 9; **感覚** 暗視 60 フィート、夜目、ディテクト・イーヴル、ディテクト・スネアーズ・アンド・ピッツ、トゥルー・シーイング; **知覚** + 33

オーラ 防御のオーラ

防御

AC 44、接触 11、立ちすくみ 42 (+ 14 鎧、+ 1 **【敏】**、+ 1 回避、+ 19 外皮、- 1 サイズ; 悪に対して + 4 反発ボーナス)

hp 363 (22d10 + 242); 再生 15 (〔悪〕のアーティファクト、効果、呪文)

頑健 + 25、**反応** + 14、**意志** + 23; 毒に対して + 4 ボーナス、悪に対して + 4 抵抗ボーナス

DR 15 / エピックおよび悪; **完全耐性** [酸]、[冷気]、石化; **抵抗** [電気] 10、[火] 10; **SR** 34

攻撃

移動速度 50 フィート、飛行 150 フィート (良好); 鎧装備時 35 フィート、飛行 100 フィート (良好)

近接 + 5 ダンシング・グレートソード = + 35 / + 30 / + 25 / + 20 (3d6 + 18) または叩きつけ = + 30 (2d8 + 13)

遠隔 + 5 コンポジット・ロングボウ (+ 9 **【筋力】** ボーナス) = + 31 / + 26 / + 21 / + 16 (2d6 + 14、加えてスレーイング・アロー)

接敵面 10 フィート; **間合い** 10 フィート

擬似呪文能力 (術者レベル 20 レベル)

常時: ディサーン・ライズ (DC21)、ディテクト・イーヴル、ディテクト・スネアーズ・アンド・ピッツ、トゥルー・シーイング

回数無制限: アニメイト・オブジェクト、インヴィジビリティ (自分自身のみ)、インプリズメント (DC26)、ウェイヴズ・オヴ・ファティーグ、エイド、グレーター・ディスペル・マジック、コミュニケーション、コンテンツリアル・フレイルム、サモン・モンスター VII、スピーク・ウィズ・デッド (DC20)、ディメンショナル・アンカー、ホーリー・スマイト (DC21)、リムーヴ・カース、リムーヴ・ディジーズ、リムーヴ・フィアー、レジスト・エナジー、レッサー・レストレーション 3 回/日: アースクウェイク (DC25)、ウェイヴズ・オヴ・イグゾースション、パーマネンシイ、ヒール、ブレード・バリアー (DC23)、マス・チャーム・モンスター (DC25)、リザレクション

1 回/日: ウィッシュ、グレーター・レストレーション、パワー・ワード・キル、パワー・ワード・スタン、パワー・ワード・ブラインド、プリズマティック・スプレー (DC24)

準備している呪文 (術者レベル 20 レベル)

9 レベル: イセリアルネス、ストーム・オヴ・ヴェンジャンス (DC27)、マス・ヒール、ミラクル

8 レベル: ファイアー・ストーム (DC26)、ホーリー・オーラ (2) (DC26)、マス・キュア・クリティカル・ウーンズ (2)

7 レベル: イセリアル・ジョイント、ディストラクション (DC25)、ディクタム (DC25)、ホーリー・ワード (DC25)、リジェネレート

6 レベル: アンデス・トゥ・デス (DC24)、パニッシュメント (DC24)、ヒーローズ・フィースト、マス・キュア・モデレット・ウーンズ、ワード・オヴ・リコール

5 レベル: シンボル・オヴ・スリープ (DC23)、ディスペル・イーヴル (DC23)、ブレイク・エンチャントメント、ブレイン・シフト (DC23)、プレス・オヴ・ライフ、ライチャス・マイト

4 レベル: キュア・クリティカル・ウーンズ (3)、ディスマサル (DC22)、デス・ウォード、ニュートラライズ・ポイズン (2) (DC22)

3 レベル: インヴィジビリティ・パーズ、ウィンド・ウォール、キュ

ア・シリアス・ウーンズ、デライト、プレイヤー、プロテクション・フロム・エナジー、マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル
2 レベル: アライン・ウェポン、イーグルズ・スプレンドー、キュア・モデレット・ウーンズ (2)、コンセクレイト、ブルズ・ストレンクス、ベアズ・エンデュアランス

1 レベル: エントロピック・シールド、キュア・ライト・ウーンズ (3)、シールド・オヴ・フェイス、ディヴァイン・フェイヴァー、プレス
0 レベル (回数無制限): ディテクト・マジック、ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク、ステイビライズ、ヴァーチュー

一般データ

【筋】 28、**【敏】** 20、**【耐】** 30、**【知】** 23、**【判】** 27、**【魅】** 25

基本攻撃 + 22; **CMB** + 32; **CMD** 47

特技 《イニシアチブ強化》、《回避》、《頑健無比》、《強行突破》、《強打》、《神速の反応》、《致命的な狙い》、《追加 hp》、《薙ぎ払い》、《鋼の意志》、《武器破壊強化》

技能 〈隠密〉 + 21、〈交渉〉 + 32、〈呪文学〉 + 31、〈真意看破〉 + 33、〈製作: 何か 1 つ〉 + 31、〈生存〉 + 31、〈知覚〉 + 33、〈知識: 次元界〉 + 31、〈知識: 自然〉 + 31、〈知識: 宗教〉 + 31、〈知識: 歴史〉 + 31、〈飛行〉 + 32

言語 天上語、地獄語、竜語; 真言

その他の特殊能力 変身 (オルター・セルフ)

生態

出現環境 気候問わず / 善属性の次元界

編成 単体、2 体

宝物 × 2 (+ 5 フル・プレート、+ 5 ダンシング・グレートソード、+ 5 コンポジット・ロングボウ [+ 9 **【筋】** ボーナス])

特殊能力

呪文 ソーラーは 20 レベルのクレリックとして信仰呪文を発動することができる。ソーラーは領域などのクレリック能力を使用することはできない。

スレーイング・アロー (超常) ソーラーのボウは矢弾を必要とせず、引き絞るたびにソーラーの望むスレーイング・アローを自動的に作り出す。

ソーラーはエンジェルで最も偉大な種であり、通常は神格の右腕として仕えるか、全世界あるいは全次元界に恩恵をもたらす大義を擁護している。典型的なソーラーはおおまかに人間のような見かけをしているが、中には他の人型生物種族と見かけが似ている者もいれば、もっと珍しい姿をとる者もごく稀にはいる。

ソーラーは聞き流すことなどできぬ力強く威厳のある声を持っており、身長は 9 フィート (2.7m) ほど、体重はおおよそ 500 ポンド (230kg) である。大抵は銀色か金色の肌を持つ。

列をなす魔法のパワーと最も強力なクレリックに比する呪文発動能力に恵まれたソーラーは、強大な悪を独力で打倒し得る強力な対抗者である。ソーラーはセレスチャルの中で最も優れた追跡者であり、最も腕の立つ者なら何日も前にアストラル界を飛び去ったピット・フィンドの痕跡をたどることもできると言われている。中には怪物退治家の任を受け、ディヴァウラーやナイト・ハグ、ナイト・シェイド、ピット・フィンドなどの強力なフィンドやアンデッドを狩り出し、さらには悪属性の特性を持つ次元界や負のエネギー界に襲撃をかけて、こういったクリーチャーが定命のものに害を及ぼす前にその発生源にてこれらを殲滅することすらある。少数の非常に高齢なソーラーがこの任務に成功しており、かのソーラーの手によっていまや絶滅した恐るべきクリーチャーの名を冠する「〜殺し」の二つ名を得ている。

ソーラーは通常は根本的で超常的な概念、もしくは極めて重要性が高い物品ないしクリーチャーの守護者の役割を引き受ける。ある世界では、ソーラーのグループが太陽のエネギー道管を巡視し、ドラウなどの悪属性の種族による、光をかき消して常闇をもたらさんとするあらゆる試みに警鐘を鳴らす。別の世界では、7 体のソーラーが牢獄次元界に悪属性の神々を繋ぎ止めておく 7 本の神秘的な鎖を見張り続けている。さらに別の世界では、炎の剣を持つソーラーが、いかなるクリーチャーも入り込まぬように定命のもの楽園のその原型を見守り続けている。

神々が物理的な姿をとることができぬ世界では、神々は（しばしば定命のものになりすました）ソーラーを遣わして、己が予言者や導師となし、一大宗教へと育ちゆくカルトの基盤を固めさせる。同様に、悪によって抑圧されている世界では、ソーラーは虐げられし者たちに希望をもたらす秘密の神官でもある。場合によっては、その聖なる精髓が地にあまねく散らばって偉大なる英雄たり得る者たちの心の内にて育まれるよう、自ら殉教者となることもある。

神格でこそないが、ソーラーの力は半神のそれに匹敵し、しばしば若き神々や弱き神々の顧問の役割を担う。多神教的信仰の中には、真の神々のアспектもしくはほとんど同格の従者として1体以上のソーラーを崇めているものもある。あるいは、名のあるソーラーは真の神々の子孫、僚友、恋人、配偶者（この内のどれであるかはその神格による）であると見なしている。

他のエンジェルと異なり、ほとんどのソーラーは神々に直接仕えさせるために善なる魂たちと素の信仰のエネルギーの混合物から作り出される。しかし、この強力なエンジェルの内、かなりの数の者は、プラネターやデーヴァなどの下位のクリーチャーからソーラーたる存在へと“昇進”したのだ。ごく少数の力ある善なる魂は直接ソーラーの位に登りつめている。最古参のソーラーは死すべき運命に先立って生まれた、神々の最初の創造物の1つである。この人知れぬソーラーはエンジェルの理想像たる者であり、定命のものと同様に直接触れ合うことはほとんどなく、重力や暗黒物質やエントロピーや原初の悪などの抽象的な概念の守護ないし撲滅に力を注いでいる。

物質界で長く過ぎたソーラー、特に定命のものを装った者が、時として定命のもの一族に流れるハーフセレスチャルやアアシマールの血筋の起源となることもある。それはロマンチックなたわむれからであることもあれば、ただ単にその定命のものにセレスチャルのエネルギーに対する親和性があったためであることもある。実際に子ができることは稀で、妊娠する時は、常に定命の母親の側が子を孕む。ソーラーはどちらの性別にでもなれるが、神々は妊娠したり母性を抱くような能力をソーラーに与えなかった。いかにも、この根本的な事実こそが、しばしばソーラーに定命の恋人を求めさせるものである。定命のものに子供を産ませることは一般に他のソーラーがいい顔をしないため、自分自身や自分の職責に恥じぬよう、ソーラーの父親はめったなことでは自分の恋人や子供の運命に直接干渉しようとはしない。それでもやはり、そうしたソーラーは遠くから自分の子孫を見守っており、危険の迫る時には、危地にある子供の1人に手を貸してくれるようとりなすべく動いてくれたりもするやもしれない。とはいえ、巧妙かつ不可解な形で、ではあるが。

すべてのエンジェルはソーラーの力と英知に敬意を払っている。だが、エンジェルの中で最も強いソーラーは通常は単独で事に当たり、時おりプラネターに率いられた複数の軍勢に指示を下し、地獄界ヘルの軍団や奈落界アピスの大群による大規模な侵攻に対する軍総司令を務める。

オーカー・ジェリー Ochre Jelly

この橙黄色のアメーバ状のクリーチャーは地面の上をずるずる滑り、のろのろと進む先にあるものを偽足がつかむ。

オーカー・ジェリー 脅威度 5 Ochre Jelly

経験点 1,600

真なる中立／大型サイズの粘体

イニシアチブ - 5；感覚 擬似視覚 60 フィート；〈知覚〉 - 5

防御

AC 4、接触 4、立ちすくみ 4 (- 5 【敏】、- 1 サイズ)

hp 63 (6d8 + 36)

頑健 + 8、反応 - 3、意志 - 3

防御的能力 分裂；完全耐性 [電気]、[精神作用] 効果、粘体の種別特徴、斬撃および刺突ダメージ

攻撃

移動速度 10 フィート、登攀 10 フィート

近接 叩きつけ + 5 (2d4 + 3、加えて 1d4 [酸] および “つかみ”)

接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート

特殊攻撃 締め付け (2d4 + 3、加えて 1d4 [酸])

一般データ

【筋】14、【敏】1、【耐】22、【知】—、【判】1、【魅】1

基本攻撃 + 4；CMB + 7 (組みつき + 11)；CMD 12 (足払いされない)

技能〈登攀〉 + 10

生態

出現環境 温暖／地下または湿地

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

酸 (変則) オーカー・ジェリーは敵に攻撃を命中させた際に酸性の消化液を分泌する。この液は肉のみを溶かし、骨は溶かさない。肉がついていないクリーチャー (ほとんどの人造と粘体、骨だけのアンデッド、植物、非実体クリーチャーが含まれる) はオーカー・ジェリーの [酸] ダメージに対して完全耐性を持つ。

分裂 (変則) 斬撃武器や刺突武器、そして [電気] 攻撃では、オーカー・ジェリーにダメージを与えることはできない。ダメージを受ける代わりに、オーカー・ジェリーは分裂して、互いに同じ姿をした2体のオーカー・ジェリーになる。それぞれ合計ヒット・ポイントは分裂前の個体の1/2 (端数切り捨て)。ヒット・ポイントが10以下になったオーカー・ジェリーはそれ以上分裂することができないし、0 ヒット・ポイントになれば死んでしまう。

オーカー・ジェリー (黄土色のゼリー) は、黄色と橙色と茶色が混じり合った胸の悪くなる色合いを持つ、自律行動する原形質の塊である。動いていないと、オーカー・ジェリーの扁平で脈動する体はおおよそ6インチ (約15cm) の高さがあり、かなりの直径まで広がることができる。動いていると、オーカー・ジェリーは大抵は震える球状の姿に丸まり、ほとんど転がって動いているかのように見える。形を自在に変えることのできる体により、オーカー・ジェリーは自分が占有する接敵面よりもはるかに小さな裂け目や穴に入り込むことができる。地面の下に住むクリーチャーはしばしば、そういった裂け目をふさいで、オーカー・ジェリーに対する巣の防備を高めようとする。

オーカー・ジェリーのひどく特殊な酸は肉のみを溶かす。この発見により、多くの毒使いや金のためならなんでもする錬金術師が研究のために検体を探し求めることと相成った。特殊な武器の中にはこうした、よこしまな目的で生きている体を標的とする実験の産物もある。数年前、生きているクリーチャーの細胞壁を破壊する持続放出型の毒の噂が広まったことがあったが、その作成者は命がけで秘密を守り抜いている。

長らく忘れられていた書物の添え書きに、はるか彼方の地で行なわれている、火葬に似た葬送習慣のことが言及されている。死体を焼いて茶昆に付す代わりに、葬送者は死体を (これを溶解できる) オーカー・ジェリーと共に石棺の中に封じるのだ。しかる後、葬儀屋がオーカー・ジェリーを大きなカノピック (訳注: ミイラの作成時に遺体の内臓を納める壺) に入れ、故人の名を記した青銅の銘板を付けて完了である。この習わしは遺体 (これ自体はきれいな白骨のみを残して速やかに無に帰す) と一緒に埋葬されたアイテムを守り、そのクリーチャーの精髓は、信じられているところによると、生きているオーカー・ジェリーとなおも共にあるのだという。

オーカー・ジェリーの体高は約6フィート (1.8m)、広がると直径10フィート (約3m) をわずかに上回り、体重は2,600ポンド (約1.2t) 以上ある。戦闘時は、オーカー・ジェリーは自分をうす高く積み上げ、しずくを垂らす長い偽足をくり出して、動くものすべてに叩きつけ、組みつこうとする傾向がある。

典型的なオーカー・ジェリーはここに挙げたデータの通りだが、地下世界の深奥では、この種の精神を持たぬ捕食生物は途方もない大きさまで成長し得る。だが、おそらくもっと心をかき乱すだろうことに、獲物を捕らえるさらなる手段をみ出したオーカー・ジェリーの噂もある。冒険者たちは、触れるだけで敵を毒に侵したり、目や喉を灼く大量の毒ガスを放出したりできるオーカー・ジェリーのことを語る。巨大な原形質の獣が体の上にもずるずると這い寄って食べ始めてしまったせいでほとんど助け出しようがなくなってしまった者を見捨ててきたのだと。

オーガ Ogre

こののし歩く巨人の小さく丸い目には英知も人情もうかがえず、ふくれ上がった顔は歯並びの悪い牙が生えた大きな口が目立つ。

オーガ脅威度 3 Ogre

経験点 800

混沌にして悪／大型サイズの人型生物（巨人）

イニシアチブ - 1；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 2（訳注：更新； + 5）

防御

AC 17、接触 8、立ちすくみ 17（+ 4 鎧、- 1 【敏】、+ 5 外皮、- 1 サイズ）

hp 30（4d8 + 12）

頑健 + 6、反応 + 0、意志 + 3

攻撃

移動速度 30 フィート（基本移動速度 40 フィート）

近接 グレートクラブ = + 7（2d8 + 7）

遠隔 ジャヴェリン = + 1（1d8 + 5）

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

一般データ

【筋】 21、【敏】 8、【耐】 15、【知】 6、【判】 10、【魅】 7

基本攻撃 + 3；CMB + 9；CMD 18

特技 〈追加 hp〉、《鋼の意志》

技能 〈知覚〉 + 5、〈登攀〉 + 7

言語 巨人語

生態

出現環境 温暖または寒冷／丘陵

編成 単体、2 体、徒党（3～4）、一家（5～16）

宝物 標準（ハイド・アーマー、グレートクラブ、ジャヴェリン 4 本、その他の宝物）

物語はオーガ（人食い鬼）のことを、その凶暴ぶりや野蛮さ、食人嗜好や拷問についての身の毛もよだつ話を、強姦、人体切断、死姦、近親相姦、四肢切断、そしてぞっとするようなありとあらゆる殺害方法についての話を伝えている。オーガに遭遇したことの無い者たちは、こうした話が警告だったと知る。そうした遭遇を生き延びた者たちは、これらの物語など事実に比べたらたわいもないものだを知るのだ。

オーガは他者の不幸を大いに楽しむ。より小柄な種族を肉付きのよい両拳で押し潰したり血のように真っ赤な暴力衝動で汚したりできぬ場合、オーガは娯楽のためにその発散先をお互いに向け合う。オーガの社会に禁忌は一切ない。誰かがオーガ自身に任せようなどと考えようものなら、オーガの部族はたちまちバラバラになり、最後には最強の者だけが生き残る。それでもオーガが 1 つだけ重視している事柄を挙げるとすれば、それは家族である。

オーガの部族は家族であることが知られており、オーガの奇形性とぞっとするような身体的特徴の多くは、近親相姦がごく普通に行なわれていることに由来する。部族の長は大抵はその部族の父だが、場合によっては特に暴力的もしくは支配的な女オーガが母の座を主張することもある。オーガの部族は同族同士でもささいなことで喧嘩し、この性向のおかげでオーガが暇をもてあますことなく近隣の種族に対する以前にお互い同士で敵対し合うこととなっている。それでも何度も何度も、ことさらに暴力的で恐れられ、いくつもの家族をその傘下に収めることのできる家長がオーガの間に現れている。

オーガが住みついた地域はもの寂しく不快な場所である。この種の巨人はむさくるしい状態で暮らし、環境と調和して暮らす必然性をほとんど感じていないのだから。文明とオーガのなわばりの境界部は、追放者たちや厄介者たちが住む絶望的な地域である——ここには奇形児にして小柄な人々の地に対する頻繁なオーガの襲来の産

物たるオーガキンが住んでいるのだ。

オーガの遊戯は乱暴で残酷なもので、娯楽に供された犠牲者が初日に死ぬようなら、その者は幸いである。オーガの残酷なユーモア感覚は、そのお粗末な精神がただ一つ創造の閃きを見せるもので、オーガが考え出す拷問道具と拷問方法は常に悪夢のようだ。

その剛力と想像力の欠如により、オーガは採鉱、鍛造、地ならしなどの重労働に非常に向いている。もっと強力な巨人（特にヒル・ジャイアントとストーン・ジャイアント）はしばしばオーガの家族を支配してそうした作業につかせる。

典型的な成年のオーガの身長は 10 フィート（約 3m）、体重はおおよそ 650 ポンド（300kg）ほどである。

オーク Orc

この野蛮なクリーチャーは灰緑色の皮膚と脂ぎった黒髪を持つ野蛮な人間の野獣版のように見える。

オーク脅威度 1/3 Orc

経験点 135

オークの1レベル・ウォリアー

CE / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 0; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> - 1

防御

AC 13、接触 10、立ちすくみ 13 (+ 3 鎧)

hp 6 (1d10 + 1)

頑健 + 3、反応 + 0、意志 - 1

防御的能力 凶暴性

弱点 光に過敏

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ファルシオン = + 5 (2d4 + 4 / 18 ~ 20)

遠隔 ジャヴェリン = + 1 (1d6 + 3)

一般データ

【筋】17、【敏】11、【耐】12、【知】7、【判】8、【魅】6

基本攻撃 + 1; CMB + 4; CMD 14

特技《武器熟練：ファルシオン》

技能〈威圧〉+ 2

言語 共通語、オーク語

その他の特殊能力 武器精通

生態

出現環境 温暖 / 丘陵、山岳、または地下

編成 単体、徒党 (2 ~ 4)、戦隊 (11 ~ 20、加えて3レベルの下士官 2 および 3 ~ 6レベルのリーダー 1)、一団 (30 ~ 100、加えてその150%の人数の非戦闘員、成人 10名につき加えて3レベルの下士官 1、成人 20名につき5レベルの副官 1、および成人 30名につき7レベルのリーダー 1)

宝物 NPCの装備品 (スタデッド・レザー・アーマー、ファルシオン、ジャヴェリン 4本、その他の宝物)

馬鹿力と比較的低い知性を併せ持つオークと文明化された人間の間の第一の違いは、そのふるまいである。文化面では、オークは暴力的かつ攻撃的で、最強の者が恐怖と蛮行をもってそれ以外の者を支配している。オークは欲しいものを力づくで手に入れ、虐殺するか、連れ帰れるようなら村まるごと奴隷にする以外のことなど考えもしない。オークが微妙なことがらや細かいことに時間をさくことはほとんどなく、オークの野営地や村は不潔になりがちで、今にも崩れ落ちそうな代物の中は酔っ払いの喧嘩やピット・ファイトなどの加虐的な娯楽に満ちている。農業をするだけの忍耐力に欠け、とても健康で自分で自分の面倒を見られる動物を飼うくらいしかできないオークは、自分で作り出すよりもどこかの誰かが作ったものを取り上げる方が大抵はたやすいことに気づいている。オークは傲慢で挑発されるとすぐさま怒るが、そうすることで自分がじかに益を得る限りは名誉を気にかけぬでもない。

オークの成人男性の身長はおおよそ6フィート (約1.8m)、体重は210ポンド (約95kg) ほどである。オークと人間は頻繁に交雑するが、これはほとんど常に襲撃や奴隷狩りの産物であって、合意の上での婚姻によるものではない。オークの部族の多くは、頭の良くなった子孫が優秀な戦略家や部族の指導者となるようにと、意図的にハーフオークを産ませて自力で成長させている。

オークのキャラクター

オークは種族ヒット・ダイスを有していないため、クラス・レベルによって定義される。すべてのオークは以下の種族特性を有する。

+ 4 【筋力】、- 2 【知力】、- 2 【判断力】、- 2 【魅力】: オークは、残忍で残酷である。

暗視: オークは、暗闇の中を60フィート先まで見通すことができる。

凶暴性

光に過敏

武器精通: オークは、グレートアックスとファルシオンに対して習熟しており、“オーク”と冠する名のついた如何なる武器も軍用武器として扱うことができる。

言語: オークは共通語およびオーク語を開始時に修得している。高い【知力】を持つオークは以下のボーナス言語の中から選択できる: 巨人語、ゴブリン語、地下共通語、ドワーフ語、ノール語。

オクトパス (蛸) Octopus

この大きな目を持つクリーチャーの樽のような胴体からは8本の触手が広がっており、それぞれの触手は列をなす数え切れぬほどの吸盤で飾られている。

オクトパス (蛸) 脅威度 1 Octopus

経験点 400

N / 小型サイズの動物 (水棲)

イニシアチブ + 3; 感覚 夜目; <知覚> + 1

防御

AC 15、接触 14、立ちすくみ 12 (+3 【敏】、+1 外皮、+1 サイズ)
hp 13 (2d8 + 4)

頑健 + 5、反応 + 6、意志 + 1

防御的能力 墨吐き

攻撃

移動速度 20 フィート、水泳 30 フィート、噴射移動 200 フィート

近接 噛みつき = +5 (1d3 + 1、加えて“毒”)、触手 = +3 (“つかみ”)

一般データ

【筋】12、【敏】17、【耐】14、【知】2、【判】13、【魅】3

基本攻撃 + 1; CMB + 1 (組みつき + 5); CMD 14 (足払いされない)

特技《武器の妙技》、《複数回攻撃》B

技能《隠密》+ 20、《水泳》+ 9、《脱出術》+ 13; 種族修正 + 8 (隠密)、+ 10 (脱出術)

生態

出現環境 温暖または寒冷 / 海洋

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

墨吐き (変則) オクトパスは1分に1回、フリー・アクションとして半径10フィートの球状の墨を吐くことができる。この墨は水中では完全視認困難を与え、1分間持続する。

噴射移動 (変則) オクトパスは1ラウンドに1回、1全ラウンド・アクションとして、後ろ向きに噴射移動し、200フィートの移動速度で移動できる。この移動は直線でなければならないが、噴射移動している間は機会攻撃を誘発しない。

毒 (変則) 噛みつき一致傷型; セーブ 頑健 DC13; 頻度 1回 / ラウンド (6ラウンド間); 効果 1 【筋】; 治療 1回のセーブ成功。

オクトパス (蛸) は食料を得る上で複雑な戦術を用いることもできる狡猾な動物である。

オクトパスの動物の相棒

開始時のデータ: **サイズ** 小型サイズ; **移動速度** 20フィート、水泳 30フィート、噴射移動 200フィート; **AC** 外皮 + 1; **攻撃** 噛みつき (1d3)、触手 (“つかみ”); **能力値** 【筋】12、【敏】17、【耐】14、【知】2、【判】12、【魅】3; **その他の特殊能力** 夜目、墨吐き。

4レベルでの成長: 攻撃 噛みつき (1d3、加えて“毒”); 能力値 【筋】+ 2、【耐】+ 2。

オクトパス: ジャイアント・オクトパス (巨大蛸) Octopus, Giant

それぞれ12フィートの長さを持つ触手が両あられと、この巨大な蛸の革のように堅い胴体から致命的なまでの正確さで振り回される。

ジャイアント・オクトパス (巨大蛸) 脅威度 8 Giant Octopus

経験点 4,800

N / 大型サイズの動物 (水棲)

イニシアチブ + 6; 感覚 夜目; <知覚> + 8

防御

AC 18、接触 11、立ちすくみ 16 (+2 【敏】、+7 外皮、-1 サイズ)
hp 90 (12d8 + 36)

頑健 + 11、反応 + 12、意志 + 7

防御的能力 墨吐き (半径30フィートの球形)

攻撃

移動速度 20 フィート、水泳 30 フィート、噴射移動 200 フィート

近接 噛みつき = +13 (1d8 + 5、加えて“毒”)、触手 (×8) = +11 (1d4 + 2、加えて“つかみ”)

接界面 10 フィート; 間合い 10 フィート (触手は20フィート)

特殊攻撃 締め付け (触手、1d4 + 2)

一般データ

【筋】20、【敏】15、【耐】17、【知】2、【判】12、【魅】3

基本攻撃 + 9; CMB + 15 (組みつき + 19); CMD 27 (足払いされない)

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練: 隠密》、《忍びの技》、《神速の反応》、《鋼の意志》、《複数回攻撃》B、《迎え討ち》

技能《隠密》+ 18、《水泳》+ 13、《脱出術》+ 18、《知覚》+ 8; 種族修正 + 8 (隠密)、+ 10 (脱出術)

生態

出現環境 気候問わず / 海洋

編成 単体

宝物 乏しい

特殊能力

毒 (変則) 噛みつき一致傷型; セーブ 頑健 DC19; 頻度 1回 / ラウンド (6ラウンド間); 効果 1d3 【筋】; 治療 2回のセーブ成功。

ジャイアント・オクトパス (巨大蛸) は、シャーク (鮫) や人間、その他その触手でつかめるありとあらゆるものを捕らえて食べることのできる、真の怪物である。

オニ Oni

オニ：オーガ・メイジ (オニ) Oni, Ogre Mage

美麗な鎧に身を包む、この異国風に装束をまとった巨人が咆哮を上げると、牙はきらめき、両目は殺意に燃える。

オーガ・メイジ (オニ) 脅威度 8 Ogre Mage

経験点 4,800

LE / 大型サイズの来訪者 (オニ、巨人、原住、変身生物)

イニシアチブ + 7; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; <知覚> + 13

防御

AC 21、接触 12、立ちすくみ 18 (+4 鎧、+3 【敏】、+5 外皮、-1 サイズ)

hp 92 (8d10 + 48); 再生 5 ([火] または [酸])

頑健 + 12、反応 + 5、意志 + 10

SR 19

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 60 フィート (良好)

近接 グレートソード = +14 / +9 (3d6 + 10)

遠隔 コンポジット・ロングボウ = +10 (2d6 + 7)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

擬似呪文能力 (術者レベル 9 レベル)

常時: フライ

回数無制限: インヴィジビリティ、ダークネス

1 回/日: ガシアス・フォーム、コーン・オヴ・コールド (DC18)、

チャーム・モンスター (DC17)、ディープ・スランパー (DC16)

一般データ

【筋】24、【敏】17、【耐】23、【知】14、【判】14、【魅】17

基本攻撃 + 8; CMB + 16; CMD 29

特技 <イニシアチブ強化>、<攻防一体>、<鋼の意志>、<迎え討ち>

技能 <威圧> + 14、<呪文学> + 13、<真意看破> + 13、<知覚>

+ 13、<知識:神秘学> + 13、<はったり> + 14、<飛行> + 5、<変装>

+ 14、<魔法装置使用> + 14

言語 共通語、巨人語

その他の特殊能力 変身 (小型サイズ、中型サイズ、大型サイズの人型生物; オルター・セルフまたはジャイアント・フォーム I)、飛行生態

出現環境 寒冷/丘陵

編成 単体、2 体、巡視体 (1~2、加えてオーガ 2~4)

宝物 × 2 (チェイン・シャツ、グレートソード、コンポジット・ロングボウ [+7 【筋】] とアロー 20 本、その他の宝物)

オーガ・メイジは、すべてのオニと同様に、物質界に来訪した邪悪な霊であり、生きた肉体を身にまとっている。この場合は野蛮なるオーガの肉体だ。オーガ・メイジがオーガの部族の長をつとめているのをしばしば目にするが、必ずしもすべての者が知性の劣る親族と運命を共にしようとしているわけではない。中には村々を人質にとる 1 人きりの略奪者となり、要求した以上のものを取られたくなければ金や食料や乙女のかたちでの定期的な貢ぎ物を差し出すようもとめる者もいる。

オニの種族特性

オニは悪属性の来訪者の混成種で、その中で最も一般的なのがオーガ・メイジである。他の種類のオニも同様に存在する——他の種類の人型生物の肉体を着込んだ邪悪な霊が。大多数のオニは (巨人) だが、(ゴブリン類) やテングや (爬虫類) なオニも同様に比較的よく見る。

オニの姿とパワーは信じがたいほど多種多様だが、それでも普通はある程度の特徴を共有している。

・再生: すべてのオニは再生能力を有するが、再生する量はさまざまである。[酸] と [火] によるダメージはオニを殺すことができる。

・変身: すべてのオニは (変身生物) である。しかし、オニの変身能力は一般に、そのオニの本来の姿に外見が似ているクリーチャーに限定される。

・(原住): オニは (原住) の来訪者である。定命の人型生物の肉体を身にまとう邪悪な霊であるすべてのオニは、人型生物の副種別も 1 つ有している。これは通常、(巨人) である。

ガーゴイル Gargoyle

一見すると暗灰色の石を削りだしたかのような、この薄気味悪いうずくまる人型生物は、角と翼のあるデーモンに似ている。

出てそこに住む者たちを捕食できる浅い沿岸部に住む。カポアシンスは独り暮らしよりもグループでの生活を好むため、飛行団を作ることがよくある。

ガーゴイル脅威度 4 Gargoyle

経験点 1,200

CE / 中型サイズの人怪 (地)

イニシアチブ + 6; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 5

防御

AC 16、接触 12、立ちすくみ 14 (+ 2 【敏】、+ 4 外皮)

hp 42 (5d10 + 15)

頑健 + 4、反応 + 6、意志 + 4

DR 10 / 魔法

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 60 フィート (標準)

近接 爪 (× 2) = + 7 (1d6 + 2)、噛みつき = + 7 (1d4 + 2)、突き刺し = + 7 (1d4 + 2)

一般データ

一般データ

【筋】 15、【敏】 14、【耐】 16、【知】 6、【判】 11、【魅】 7

基本攻撃 + 5; CMB + 7; CMD 19

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：飛行》、《ホバリング》

技能〈隠密〉 + 11 (石の多い場所では + 17)、〈知覚〉 + 5、〈飛行〉

+ 12; 種族修正 + 2 〈隠密〉 (石の多い場所では + 6)

言語 共通語、地界語

その他の特殊能力 活動停止

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体、2 体、旅団 (3 ~ 12)

宝物 標準

特殊能力

活動停止 (変則) ガーゴイルはじっと動きを止めて石像のようにすることができる。活動停止を使っているガーゴイルは、石像として隠れ潜むための〈隠密〉判定で出目 20 をとることができる。

ガーゴイルの姿はしばしば、翼ある石像と見間違えられる。というのもガーゴイルは、高い所にとまってじっと動かず、それによって敵の不意を打つことができるからだ。ガーゴイルはこの種族の総数と同じくらい多種多様な強迫観念に突き動かされたふるまいをしがちである。書物、盗まれた小間物、武器、および倒した敵から刈り取ったぞっとする戦利品——これらは、巣となわばりを飾り立てるためにガーゴイルが集めるものの種類を、わずかばかり例示したものである。ガーゴイルは独りで暮らすことが多いが、時おり護身と遊びのために“飛行団”と呼ばれるおそろべきグループを作ることもある。ある条件の下で、ガーゴイルの部族は他のクリーチャーと手を組むことさえある。しかし、ガーゴイルの部族との最も安定した同盟関係でさえも、ほんのわずかな理由によって瓦解し得る。ガーゴイルは不誠実で狭量で執念深い以外の何ものでもない。ガーゴイルはとりわけ大きな都市のただ中に住み着き、日中は隠れ潜める石造の聖堂や建造物の装飾物の中でうずくまり、夜には空中から急降下して浮浪者や物乞いなどの不運な者たちを食べていることで知られている。

ガーゴイルの部族が廃墟や建造物の範囲内に長い間とどまればとどまるほど、その部族のメンバーはよりその場所の建築様式に似通った姿へと近づいていく。ガーゴイルの外見の変化はゆっくりと巧妙に進行していくが、何年も経てば徹底した変貌を遂げる。

ガーゴイルの珍しい亜種として、建造物や遺跡の中に住み着かず、海の波間の下に住むものもいる。こうしたクリーチャーはカポアシンスとして知られている。カポアシンスの基本データは通常のガーゴイルのものとは変わらないが、(水棲)の副種別を持ち、翼によって水泳移動速度 60 フィートを得ているが実際の飛行には使えなくなっていることに留意すること。カポアシンスは波間からよめき

キマイラ Chimera

この翼あるモンスターはライオンの胴体を持つが、真ん中のネコ科動物の頭を挟んでさらに2つ、ドラゴンの頭と角のある山羊の頭が付いている。

キマイラ脅威度 7 Chimera

経験点 3,200

CE / 大型サイズの魔獣

イニシアチブ + 5; **感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 10

防御

AC 19、**接触** 10、**立ちすくみ** 18 (+1 **【敏】**、+9 外皮、-1 サイズ)

hp 85 (9d10 + 36)

頑健 + 9、**反応** + 7、**意志** + 6

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 50 フィート (貧弱)

近接 噛みつき = +12 (2d6 + 4)、噛みつき = +12 (1d8 + 4)、

突き刺し = +12 (1d8 + 4)、爪 (×2) = +12 (1d6 + 4)

接敵面 10 フィート; **間合い** 5 フィート

特殊攻撃 プレス攻撃 (1d4 ラウンドに1回)

一般データ

【筋】 19、**【敏】** 12、**【耐】** 17、**【知】** 4、**【判】** 13、**【魅】** 10

基本攻撃 + 9; **CMB** + 14; **CMD** 25 (対足払い 29)

特技 《イニシアチブ強化》、《技能熟練: 知覚》、《追加 hp》、《鋼の意志》、《ホバリング》

技能 〈隠密〉 + 4 (低木林や雑木林では + 8)、〈知覚〉 + 10、〈飛行〉

+ 2; **種族修正** + 4 低木林や雑木林での〈隠密〉、+ 2 〈知覚〉

言語 竜語

生態

出現環境 温暖 / 丘陵

編成 単体、2体、獅子軍 (3~6)、小編成 (7~12)

宝物 標準

特殊能力

プレス攻撃 (超常) キマイラのプレス攻撃は以下の表にある通り、ドラゴンの頭の色に応じて種類が異なる。いずれの種類であれ、キマイラのプレス攻撃は 1d4 ラウンドごとに 1 回使用することができる。6d8 ポイントのダメージを与え、DC17 の反応セーブによってダメージを半減させることができる。このセーブ DC は **【耐久力】** 修正値に基づいて算出されている。キマイラの頭の色とプレス攻撃をランダムに決定するならば、1d10 をロールして以下の表を参照すること。

d10 頭部の色 プレス攻撃

1~2	黒	40 フィートの直線状の [酸]
3~4	青	40 フィートの直線状の電撃
5~6	緑	20 フィートの円錐形の [酸]
7~8	赤	20 フィートの円錐形の [火]
9~10	白	20 フィートの円錐形の [冷気]

キマイラは原初の悪が生み出した奇怪なモンスターである。悪意に満ち腹をすかせたキマイラは、地上や空中で狩りをする。キマイラのドラゴンの頭はいずれかの悪属性のドラゴン種のもので、対応するプレス武器を使用できる。さらに、キマイラの翼は通常、ドラゴンの頭の鱗と一致している。キマイラは 3 つ重なり合った声で話すが、より強力なクリーチャーに媚びへつらうときを除けば、めったに自分から話そうとはしない。キマイラは、肩までの体高が 5 フィート (約 1.5m)、体長は 10 フィート (約 3m) に近く、体重は 700 ポンド (約 315t) である。

キマイラは肉を好むが、必要とあらば野菜の類で食いつなぐこともできる。ただし、そうするように強制されたりしたら通常、この獣は普段よりも機嫌が悪くなってしまう。キマイラの飛行能力は、獲物を選び好みで、通常は手頃な食料を探して広い範囲で狩りを

することを意味する。キマイラはあまりにも無思慮で好戦的なため手下を得ることができないが、時おりコボルドの部族が供物を捧げていることもある。逆に言えば、キマイラは服従させておくのにただより強力なクリーチャーでありさえすればよいような質の劣るペットを飼う程度には知性があるが負けん気が強くはある。キマイラは敬意を持って接してくる人型生物などのクリーチャーと平等な協力関係を築くこともある。乗騎として使役されることに同意することすらあるのだ。雄のボスがグループを率いることや狩りはほとんど雌が行なうことなど、キマイラの群れはその階級構造においてライオンのそれと酷似している。単体でいるキマイラは若い雄か、すぐ近くに幼獣がいる雌である。

キャット Cat

キャット：チーター Cat, Cheetah

この大きくて毛並みのなめらかな猫科動物は黒い斑点のある金色の毛皮に覆われている。その長くて力強い脚は明らかにすさまじい速さを出すことができる。

チーター脅威度 2 Cheetah

経験点 600

N / 中型サイズの動物

イニシアチブ + 8；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 + 5

防御

AC 15、接触 14、立ちすくみ 11 (+ 4 **【敏】**、+ 1 外皮)

hp 19 (3d8 + 6)

頑健 + 5、反応 + 7、意志 + 2

攻撃

移動速度 50 フィート；瞬発力

近接 噛みつき = +6(1d6 + 3、加えて“足払い”)、爪(× 2) = +6(1d3 + 3)

一般データ

【筋】 17、**【敏】** 19、**【耐】** 15、**【知】** 2、**【判】** 12、**【魅】** 6

基本攻撃 + 2；CMD + 5；CMB 19 (対足払い 23)

特技《イニシアチブ強化》、《武器の妙技》

技能〈隠密〉 + 8 (背高の草地では + 12)、〈軽業〉 + 8、〈知覚〉 + 5；**種族修正** + 4 背高の草地での〈隠密〉

生態

出現環境 暑熱 / 平地

編成 単体、2 体

宝物 なし

特殊能力

瞬発力 (変則) 1 時間に 1 回、チーターは突撃時に通常の移動速度の 10 倍 (500 フィート) まで移動できる。

チーターは信じがたいほどの速度で移動することができ、何百フィートも離れたところにいる無警戒な敵に急迫することの可能な、俊敏で危険極まりない捕食生物である。この狩猟猫は密集してもつれあった下生えを避けるが、丈の高い草に身を伏せて待ち受けることにはとても長けている。

成獣のチーターは体長 4.5 フィート (約 1.4m)、体重 140 ポンド (約 63kg) である。

キャット：レパード (豹) Cat, Leopard

優雅なステップを踏むたびに、このレパードの鋼の筋肉は斑点のある毛皮のすぐ下でさざ波打っている。

レパード (豹) 脅威度 2 Leopard

経験点 600

N / 中型サイズの動物

イニシアチブ + 4；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 + 5

防御

AC 15、接触 14、立ちすくみ 11 (+ 4 **【敏】**、+ 1 外皮)

hp 19 (3d8 + 6)

頑健 + 5、反応 + 7、意志 + 2

攻撃

移動速度 30 フィート、登攀 20 フィート

近接 噛みつき = +6(1d6 + 3、加えて“つかみ”)、爪(× 2) = +6(1d3 + 3)

特殊攻撃 飛びかかり、引っかき (爪(× 2) = +6、1d3 + 3)

一般データ

【筋】 16、**【敏】** 19、**【耐】** 15、**【知】** 2、**【判】** 13、**【魅】** 6

基本攻撃 + 2；CMB + 5 (組みつき + 9)；CMD 19 (対足払い 23)

特技《技能熟練：隠密》、《武器の妙技》

技能〈隠密〉 + 11 (下生えでは + 15)、〈軽業〉 + 8、〈知覚〉 + 5、〈登攀〉 + 11；**種族修正** + 4 下生えでの〈隠密〉

生態

出現環境 気候問わず / 森林

編成 単体、2 体

宝物 なし

レパードは体長 4 フィート (約 1.2m)、体重 120 ポンド (約 54kg) である。ここに示されたデータはジャガーやパンサー、アメリカライオンなどの同様のサイズのネコ科の動物に準用できる。この種の大型の猫と、似たようなサイズのチーターとのまず第一の違いは、その生息環境にある。レパードとその近縁種は夜間に狩りをし、高い所で獲物を待ち伏せて、木や大きな岩から飛びかかってしとめることを好む。

レパードは追いついて捕まえることができるならほとんどどんな動物でも食べる。小型サイズの獲物を好むが、大型サイズの草食動物を倒したり、げっ歯類や鳥や昆虫で食いつないだりすることもできる。健康状態のよいレパードは一般に、飢えておらず脅かされてもいないなら、人型生物に対して攻撃的でなく、敵対的な反応を受けずにそばまで近づくことができる。それでも、人型生物の文明が領域とする地域内に住まうレパードは、たやすくかつ速やかに危険な捕食生物となり得る。

キュトン Kyton

悪意ある棘のついた鎖がこの瘦せっぼちの人影を飾り、縛めの隙間からはぎざついた傷跡が刻み込まれた死人のように青褪めた肉がのぞく。

キュトン脅威度 6 Kyton

経験点 2,400

LE / 中型サイズの来訪者 (悪、他次元界、キュトン、秩序)

イニシアチブ + 7; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 14

防御

AC 21、接触 13、立ちすくみ 18 (+ 4 鎧、+ 3 【敏】、+ 4 外皮)

hp 60 (8d10 + 16); 再生 2 (善属性の武器と [善] の呪文、銀の武器)

頑健 + 8、反応 + 9、意志 + 3

DR 5 / 銀または善; 完全耐性 [冷氣]; SR 17

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 鎖 (× 4) = + 11 (2d4 + 2)

接敵面 5 フィート; 間合い 5 フィート (鎖は 10 フィート)

特殊攻撃 鎖使い、狼狽させる凝視

一般データ

【筋】15、【敏】17、【耐】14、【知】11、【判】12、【魅】12

基本攻撃 + 8; CMB + 10; CMD 23

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《武器熟練: 鎖》、《無視界戦闘》

技能 <威圧> + 12、<軽業> + 14、<製作: 鉄鍛冶> + 11、<脱出術> + 14、<知覚> + 14、<登攀> + 13

言語 共通語、地獄語

その他の特殊能力 鎖の鎧

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体、2 体、小連鎖 (3 ~ 6)、大連鎖 (7 ~ 20)

宝物 標準

特殊能力

鎖の鎧 (変則) キュトンの身を飾る鎖は、キュトンに + 4 の鎧ボーナスを与える。ただし、秘術呪文失敗率、防具による判定ペナルティ、【敏捷力】ボーナス上限、重量、習熟については鎧として扱わない。

鎖使い (超常) キュトンは 1 標準アクションとして 20 フィート以内にある 4 本までの鎖を制御し、思いのままに跳ね回らせたり動かしたりすることができる。さらに、キュトンは鎖の長さを 15 フィートまで延長したり、鎖に鋭い棘を生やしたりもできる。こうした鎖は、キュトン自身であるかのように攻撃を行なう。鎖が他のクリーチャーの所持品である場合、クリーチャーはその鎖に対するキュトンの支配力を打ち破るために DC15 の意志セーブを行なうことができる。セーブに成功した場合、キュトンはその特定の鎖を以後 24 時間の間、またはその鎖がクリーチャーの所持品でなくなるまで、その鎖の制御を試みることができなくなる。キュトンは、制御している鎖を <登攀> 判定を行なうことなく、通常通りの移動速度で登ることができる。このセーブ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

狼狽させる凝視 (超常) 距離 30 フィート・意志・DC15・無効。キュトンは自分の顔を、1 体の相手の今は亡き愛する人々や、憎悪する敵たちに似せることができる。セーブに失敗した場合、その相手は 1d3 ラウンドの間、怯え状態になる。この効果は [精神作用] の [恐怖] 効果である。このセーブ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

しばしば地獄界ヘルの位階にて分類され、十分な知識のない者からはチェイン・デヴィルと呼ばれる加虐被虐性のあるキュトンは、実はデヴィルではない。キュトンがデヴィル種の出現以前より地獄界ヘルに存在する地獄界ヘルの原住民であることを示唆するものは多いが、キュトンはある加虐的な存在によって後からヘルに連れて

こられたのだとする仮説を立てる者もいる。起源がどうであれ、キュトンは苦しみを与えるなり受けるなりしたいという欲望を抱いて地獄界ヘルを闊歩しており、荒っぽい誘拐と加虐的な悦楽による苦痛を探し求めている。

ここに挙げたキュトンは、来訪者たるこのフィード種族の中の典型的なメンバーである。しかし、決してこの種の唯一の種類というわけではない。デーモンやデヴィルにおびたしい亜種が存在しているのとまったく同様に、地獄界ヘルと影界にあるキュトンのジャラジャラと騒々しい都市にはキュトンの亜種が住んでいるという噂は根強い。こうしたキュトンはきまってここに挙げたものよりも強力であり、しばしば擬似呪文能力や、拷問と苦痛というテーマに沿ったぞっとして不安を誘う特殊攻撃を持っている。最も強力なキュトンはまったく人の情けを持ち合わせず、キュトンという種族の真の始祖であるという噂は根強い。ここに挙げたキュトンは不運な犠牲者との邪なるたわむれの産物ではないのだと。

ギラロン Girallon

このゴリラに似た4本腕のクリーチャーは、艶のない白い毛皮に覆われており、高々といっぱいまで背を伸ばしながら怒りの叫びを上げる。

ギラロン脅威度 6 Girallon

経験点 2,400

N / 大型サイズの魔獣

イニシアチブ + 7; **感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 11

防御

AC 18、接触 12、立ちすくみ 15 (+3 **【敏】**、+6 外皮、-1 サイズ)

hp 73 (7d10 + 35)

頑健 + 9、**反応** + 8、**意志** + 5

攻撃

移動速度 40 フィート、登攀 40 フィート

近接 噛みつき = + 10 (1d6 + 4)、爪 (× 4) = + 10 (1d4 + 4、加えて“かきむしり”)

接敵面 10 フィート; **間合い** 19 フィート (訳注: 更新: 10 フィート)

特殊攻撃 かきむしり (爪 (× 4)、1d4 + 6)

一般データ

【筋】 19、**【敏】** 17、**【耐】** 18、**【知】** 2、**【判】** 12、**【魅】** 7

基本攻撃 + 7; **CMB** + 12; **CMD** 25

特技 《イニシアチブ強化》、《技能熟練: 知覚》、《追加 hp》、《鋼の意志》

技能 〈隠密〉 + 5、〈知覚〉 + 11、〈登攀〉 + 12

生態

出現環境 暑熱 / 森林

編成 単体、小集団 (5 ~ 8)

宝物 なし

ギラロンはジャングルで最も危険な捕食生物のうちの1つである。ギラロンは攻撃的で、肉食で、なわばり意識が強く、しかも実に強力である。もっと悪いことに、ギラロンの筋肉質な4本腕は手の届く所にいるあらゆるものに信じがたいほどのダメージを与えることができる。その風変わりな外見により、剣闘士の戦いでの見世物として、ギラロンはある種の都市ではよく知られたクリーチャーである。飢えさせられて互いに戦わされるか、名声と悪名を高めることを熱望する剣闘士の相手をするのだ。ギラロンを殺した者はみな確実な名声を得るが、それでも、このような獰猛な獣との戦いはほとんどが、独力でこれを倒そうと試みるほどの愚か者の哀れな死をもって決着する。成獣のギラロンは体長8フィート(約2.4m)で、広い胸板を持ち、分厚い純白の毛皮で覆われている。体重はおおよそ800ポンド(約360kg)である。

ギラロンは雄のボスに率いられる群れで暮らす。単体でいるギラロンは通常、自分の群れを作ることに取りかかろうとしている若い雄と見てよい。ギラロンはなわばり意識が強く、警告なしに侵入者(これには迷い込んだ他のギラロンも含まれる)を攻撃する傾向がある。ギラロンのグループは一列に並んで攻撃し、獲物を崖などの障害の方へと誘い込もうとする。あるいは、物音を立てずに目標の周りで輪になって、突然距離をつめる。

ほとんどのギラロンは獣と大して変わらないが、一部の部族に伝わる古代の彫り物と口伝は、ギラロンが必ずしも今日あるような愚かなクリーチャーではなかったということを示唆している。こうした言い伝えによると、最初のギラロンは野蛮なるデーモンの神々を召喚して大いなる力を得た人間であったが、そのせいで人間性を失ってしまったのだという。世代を重ねるごとに、この種の最初のギラロンはよりいっそう野蛮で野性的になっていった。同じ言い伝えが主張するには、この種の知性のあるギラロンはジャングルの奥深くに今もなお生息しているという。その知性に加えて、この種のギラロンは残虐な行為をひどく欲している。“ハイ・ギラロン(貴種ギラロン)”と呼ばれるこの種のクリーチャーはほとんど常に“混

沌にして悪”であり、【知力】が6以上ある。知性のあるギラロンは一般に、その地域の人間が話すどんな言語でも話すことができる。大抵、この種のギラロンは知力の劣る同族たちの並外れて大きな群れの指導者になり、ジャングルや山岳にある奇妙な廃都に住み着く。そして、食料や宝物のために村々に対する略奪行為に及ぶのだ。原始的な部族の中には、悪の神々やデーモンの手先としてこの種のギラロンを崇めるところもある。また、少数のハイ・ギラロンは部族のオークに手を貸したり、ことによると子をなしたりすることもあることが知られており、4本腕の“白いオーク”の伝説に真実味を添えている。

ゲール Ghoul

この人型生物のクリーチャーは長く鋭い牙を持ち、生気のない肉がやせこけた骨格全体にびたりと貼りついている。

ゲール脅威度 1 Ghoul

経験点 400

CE / 中型サイズのアンデッド

イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 7

防御

AC 14、接触 12、立ちすくみ 12 (+ 2 【敏】、+ 2 外皮)

hp 13 (2d8 + 4)

頑健 + 2、反応 + 2、意志 + 5

防御的能力 エネルギー放出に対する抵抗 + 2

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 噛みつき = + 3 (1d6 + 1、加えて“病気”および“麻痺”) および爪 (× 2) = + 3 (1d6 + 1、加えて“麻痺”)

特殊攻撃 麻痺 (1d4 + 1 ラウンド、DC13、エルフはこの効果に対する完全耐性がある)

一般データ

【筋】13、【敏】15、【耐】—、【知】13、【判】14、【魅】14

基本攻撃 + 1; CMB + 2; CMD 14

特技《武器の妙技》

技能《隠密》+ 7、《軽業》+ 4、《水泳》+ 3、《知覚》+ 7、《登攀》+ 6

言語 共通語

生態

出現環境 気候問わず / 地上

編成 単体、徒党 (2 ~ 4)、小さな群れ (7 ~ 12)

宝物 標準

特殊能力

病気 (超常) 食屍鬼熱: 噛みつき一致傷型; セーブ 頑健 DC13; 潜伏期間 1 日; 頻度 1 回 / 日; 効果 1d3 【耐】 および 1d3 【敏】 ダメージ; 治療 2 回連続セーブ。この DC は【魅力】に基づいている。罹患した人型生物が食屍鬼熱によって死亡した場合、そのクリーチャーは次の真夜中にゲールとして蘇る。このようにしてゲールとなった人型生物は、生前の能力を何一つ保持していない。他のゲールの制御下にあるわけではないが、生きものの肉を求めてやまず、あらゆる面において通常のゲールと同様にふるまう。4HD 以上の人型生物はゲールではなくガストとなる。

ゲールは墓地に出没し死体を食らうアンデッドである。言い伝えによれば、最初のゲールは、尋常ならざる飢えによって死から引き戻された人食いの人型生物か、生前親族の腐肉を口にして穢れた病により死亡し (そして復活し) た人間のいずれかであったという。このアンデッドの腐肉あさりに関して、本当のところは明らかになっていない。

ゲールは大好物の食糧が豊富に見つけられる文明の外れ (共同墓地の中か近く、もしくは都市の下水道) に潜む。ゲールは腐った体を好み、しばしば味をよくするために犠牲者をしばしの間埋めておいたりもするが、あまりにも飢えている場合は殺してその肉を食う。地表にいるゲールのほとんどは原始的に過ごしているが、噂によれば、古代の残酷な神々や奇妙な飢餓のデーモン・ロードを崇める神官に率いられるゲールの都市が地底の奥深くにあるという。この種の“文明化された”ゲールであってもその食性のおぞましさが変わるわけではなく、実のところ、準備万端整ったゲールの晩餐会のテーブルというのは、棺おけから肉を取り出して食事とすることと比べても、おそらくはずっとおぞましいものである。

ガスト Ghast

ガストはアドヴァンスト・モンスター・テンプレートの付いたゲール

ルである。ガストの麻痺はエルフにさえも効果が及ぶ。ガストは同族同士で群れをなしてさまようか、通常のゲールのグループを率いている。この種のクリーチャーを取り巻く死と腐敗の悪臭は圧倒的なもので、ガストは“悪臭”の変則的能力 (半径 10 フィート、頑健・無効、DC15、1d6 + 4 分間、不調状態になる) を得ている。

ラケドン Lacedon

このゲールの同族は (水棲) の副種別を有する。暗礁など、船が最期を迎える公算の高い場所に潜んでいる。基本地上移動速度 30 フィート、水泳移動速度 30 フィートで、水界の環境でのみ見られる。

クラーケン Kraken

この途方もないサイズの大海獣は巨大なイカのようにも見えるが、それにしては体表の模様が見る者に妙な不安を与える。

クラーケン 脅威度 18 Kraken

経験点 153,600

NE / 巨大サイズの魔獣 (水棲)

イニシアチブ + 4; 感覚 暗視 120 フィート、夜目; 〈知覚〉 + 28
防衛

AC 32、接触 6、立ちすくみ 32 (+ 26 外皮、- 4 サイズ)

hp 290 (20d10 + 180)

頑健 + 21、反応 + 12、意志 + 11

完全耐性 [冷気]、[精神作用] 効果、毒

攻撃

移動速度 10 フィート、水泳 40 フィート、ジェット 280 フィート

近接腕 (× 2) = + 26 (2d6 + 10 / 19 ~ 20、加えて“つかみ”)、
触手 (× 8) = + 24 (1d8 + 5、加えて“つかみ”)、噛みつき = +
26 (2d8 + 10)

接敵面 20 フィート; 間合い 20 フィート (腕は 60 フィート、触手
は 40 フィート)

特殊攻撃 締め付け (触手、1d8 + 10)、墨吐き、船砕き

擬似呪文能力 (術者レベル 15 レベル)

1 回/日: コントロール・ウェザー、コントロール・ウィンズ、ド
ミネイト・モンスター (DC24、動物のみ)、レジスト・エナジー

一般データ

【筋】30、【敏】10、【耐】29、【知】21、【判】20、【魅】21

基本攻撃 + 20; CMB + 34 (+ 38 組みつき); CMD 44 (足払いさ
れない)

特技《足払い強化》、《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル
強化: 腕》、《クリティカル熟練》、《攻防一体》、《出血化クリティカ
ル》、《薙ぎ払い》、《複数回攻撃》、《無視界戦闘》

技能〈威圧〉+ 25、〈隠密〉+ 11、〈水泳〉+ 41、〈知覚〉+ 28、〈知
識: 自然〉+ 25、〈知識: 地理〉+ 25、〈魔法装置使用〉+ 25

言語 水界語、共通語

その他の特殊能力 執拗な組みつき

生態

出現環境 気候問わず / 海洋

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

墨吐き (変則) 水中にいる時、クラーケンは 1 分に 1 回、フリー・
アクションとして、80 フィート拡散の範囲に漆黒の毒性の墨の雲
を吐くことができる。この雲は完全視認困難を提供する。通常、ク
ラーケンはこれを旗色が悪くなって逃げるときに使用する。この雲
の中にいるクリーチャーは暗闇の中にあるものとして扱われる。さ
らに、この墨は有毒で、雲の中にいるすべてのクリーチャーに対し
て接触型の毒として働く。この墨の雲は消散する前に 1 分間、持続
する。この毒の効果に対するセーブ DC は【耐久力】修正値に基づ
いて算出されている。クラーケンの墨: 墨の雲-接触型; セーブ 頑
健・DC29; 頻度 1 / ラウンド (10 ラウンド); 効果 1【筋力】ダメ
ージおよび吐き気がする状態; 治療 2 回連続成功。

噴射移動 (変則) クラーケンは 1 全ラウンド・アクションとして
水を勢いよく吹き出して後ろ向きにすっ飛び、280 フィートの移動
速度で移動できる。移動経路は直線でなければならない。噴射移動
中、クラーケンは機会攻撃を誘発しない。

船砕き (変則) 1 全ラウンド・アクションとして、クラーケンは
その触手のうち 4 本を使ってサイズ分類が自分と同じか自分よりも
1 段階以上小さな船に組みつきを試みることができる。クラーケンは
船の船長の〈職能: 船乗り〉判定との対抗技判定を行なうが、
その船のサイズ分類が“巨大”を 1 段階下回るたびに、クラーケンは
この判定に累積する + 4 ボーナスを得る。船に組みついたら、ク

ラーケンは船が動けないようにする。クラーケンは船上あるいは船
内のどこかにいる目標を触手で攻撃できる。ただし、自由な腕で攻
撃できるのは甲板にいる敵だけで、どの敵だろうとくちばしで攻撃
することはできない。船に対する組みつきを維持している間は毎ラ
ウンド、クラーケンはその船の船体に自動的に噛みつきダメージを
与える。

執拗な組みつき (変則) 腕が触手で敵に組みついている場合、ク
ラーケン自体は組みつき状態にならない。

伝説に名高いクラーケンは、船員たちが大いに恐怖するものの 1
つである。ここに鯨ほどの大きさのクリーチャーがいるとしよう。
このものは真下の見えざる深淵より攻撃を加えることができ、船を
動かすのに必要な風と天候を制御することができ、しかも世界で最
も創造的で悪意に満ちた犯罪者の冷酷な知性をも持ち合わせている
のだ。クラーケンは神々の罰なのだと思ふ者もいれば、クラーケ
ンこそ深淵の真の支配者なのだ、空気を呼吸する種族に意味はなく
ただ家畜でしかないのだと心に抱く者もいる。

クラーケンの体長は 100 フィート (約 30m) 近くまで達し、体
重は 4,000 ポンド (約 1.8t) である。

クラブ Crab

クラブ：ジャイアント・クラブ (巨大蟹) Crab, Giant

この重たげに動く硬い甲羅で覆われたクラブの背丈はドワーフと同じくらいで、その重厚なはさみは脅すかのように揺れている。

ジャイアント・クラブ (巨大蟹) 脅威度 2 Giant Crab

経験点 600

N / 中型サイズの虫 (水棲)

イニシアチブ + 1; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 4

防御

AC 16、接触 11、立ちすくみ 15 (+1【敏】、+5外皮)

hp 19 (3d8 + 6)

頑健 + 5、反応 + 2、意志 + 1

完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃

移動速度 30 フィート、水泳 20 フィート

近接 爪 (×2) = +4 (1d4 + 2、加えて“つかみ”)

特殊攻撃 締め付け (1d4 + 2)

一般データ

【筋】15、【敏】13、【耐】14、【知】—、【判】10、【魅】2

基本攻撃 + 2; CMB + 4 (組みつき + 8); CMD 15 (対足払い 27)

技能 <水泳> + 10、<知覚> + 4; 種族修正 + 4 <知覚>

その他の特殊能力 水への依存

生態

出現環境 気候問わず / 水界

編成 単体、網群 (2 ~ 12)

宝物 なし

特殊能力

水への依存 (変則) ジャイアント・クラブは、【耐久力】×1時間の間、水の外でも生き延びられる。この制限時間を超えると、ジャイアント・クラブは“溺れ”ているかのように、窒息の危険が生じる。

ジャイアント・クラブはより小柄なものとほとんど変わらないふるまいをする。藻類や菌類のような植物の類と、魚や海鳥、ことによっては不注意な人型生物などの動物の類の両方を食べる。ジャイアント・クラブの硬い外骨格の体色は種によって多種多様で、時間が経つにつれて食性に応じて変化することすらある。

ジャイアント・クラブにはこれ以外の種も同じくらい存在する。中にはこれよりも小さなものもいるが、大抵はこれよりもだいぶ大きい。GMはヒット・ダイスとサイズ分類 (【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】が適当に変化する) を変更してここに挙げた基本データを修正することにより、ジャイアント・クラブの亜種の多様さを表現することができる。以下の表には、最も一般的な亜種を載せている。

クラブの種類	脅威度	サイズ	ヒット・ダイス
キング・クラブ	1/4	超小型	1d8
ココナッツ・クラブ	1/2	小型	1d8
ロック・クラブ	4	大型	5d8
シャークイーティング・クラブ	7	超大型	8d8
グレート・リーフ・クラブ	10	巨大	11d8
シップレッカー・クラブ	13	超巨大	14d8

クラブ・スウォーム (蟹の大群) Crab Swarm

カチャカチャ鳴る甲羅とパチンパチンと音を立てるはさみがのたうち回る大群が波間から押し寄せ、蜘蛛のような脚が砂をかいている。

クラブ・スウォーム (蟹の大群) 脅威度 4 Crab Swarm

経験点 1,200

N / 微小サイズの虫 (水棲、スウォーム)

イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 0

防御

AC 18、接触 16、立ちすくみ 16 (+2【敏】、+2外皮、+4サイズ)

hp 38 (7d8 + 7)

頑健 + 6、反応 + 4、意志 + 2

完全耐性 [精神作用] 効果、スウォームの種別特徴、武器ダメージ攻撃

移動速度 30 フィート、水泳 20 フィート

近接 群がり (2d6)

接敵面 10 フィート; 間合い 0 フィート

特殊攻撃 わずらわす (DC14)

一般データ

【筋】1、【敏】14、【耐】13、【知】—、【判】10、【魅】2

基本攻撃 + 5; CMB —; CMD —

技能 <水泳> + 10; 種族修正 <水泳> に【敏】修正値を使用

生態

出現環境 気候問わず / 水界

編成 単体、2体、波状群 (スウォーム 3 ~ 8)

宝物 なし

クラブ・スウォームは犠牲者に押し寄せる千匹を超える普通サイズのクラブで形成され、何千ものハサミ状の爪で肉をむしり取る。漁師の中には、潮の干満と月齢がこのクリーチャーの大群化を引き起こしているのだと主張する者もいる。

グリーン・ハグ Green Hag

水気の失せた黒っぽいもつれ髪がこの病的でやせ細った緑肌の老婆の顔にかかっている。

グリーン・ハグ脅威度 5 Green Hag

経験点 1,600

CE / 中型サイズの人怪

イニシアチブ + 1; 感覚 暗視 90 フィート; <知覚> + 15

防御

AC 19、接触 11、立ちすくみ 18 (+1【敏】、+8外皮)

hp 58 (9d10 + 9)

頑健 + 6、反応 + 7、意志 + 7

SR 16

攻撃

移動速度 30 フィート、水泳 30 フィート

近接 爪 (×2) = +13 (1d4 + 4、加えて“弱体化”)

擬似呪文能力 (術者レベル 9 レベル)

常時: ウォーター・ブリージング、タンズ、パス・ウィズアウト・トレイス

回数無制限: インヴィジビリティ、ウィスパリング・ウィンド、ゴースト・サウンド (DC12)、ダンシング・ライツ、ツリー・シェイプ、オルター・セルフ (DC13)、パイロテクニクス (DC14)

一般データ

【筋】19、【敏】12、【耐】12、【知】15、【判】13、【魅】14

基本攻撃 + 9; CMB + 13; CMD 24

特技 <欺きの名人>、<鋭敏感覚>、<頑健無比>、<戦闘発動>、<無視界戦闘>

技能 (隠密) + 13、<真意看破> + 9、<水泳> + 18、<知覚> + 15、<知識: 神秘学> + 11、<はったり> + 13、<変装> + 13

言語 アクロ語、共通語、巨人語

その他の特殊能力 ものまね

生態

出現環境 温暖/湿地

編成 単体、魔女団 (どの種類でも良いがハグ3)

宝物 標準

特殊能力

弱体化 (超常) グリーン・ハグの爪は攻撃が命中した者の【筋力】を下げる。グリーン・ハグが敵に爪攻撃を命中させるたび、DC16の頑健セーブに成功して“弱体化”に抵抗しない限り、その犠牲者は2ポイントの【筋力】ダメージを受ける。この他、グリーン・ハグは接触攻撃を行なうことによりもっと大幅に弱体化させようとすることもできる。この応用法には1標準アクションが必要で、そのハグが爪攻撃を行なったのと同じラウンド中に試みることはできない。接触を受けた相手はDC16の頑健セーブを行わなければならない。失敗すると2d4ポイントの【筋力】ダメージを受ける。このセーブDCは【魅力】修正値に基づいて算出されている。

ものまね (変則) グリーン・ハグは自分の住みかの近くにいるほとんどの動物の鳴き声や物音をまねることができる。

悪臭漂う沼地やうっそうと繁る森林に出没することで知られる恐るべき老婆たるグリーン・ハグは、ありとあらゆる美しきものと清浄なるものに強烈な憎しみを抱いている。さまざまな欺きの能力を駆使するこの老婆は、罪なき者を殺したり、気高き精神を狂わせたり、清らかなる心を卑しめたりすることに喜びをおぼえる。グリーン・ハグはディスガイズ・セルフを使用して魅惑的な若い乙女の姿をとり、しかる後に若い男を誘惑してその恋人や家族から奪うことをことのほか好んでいる。この姿でいると、グリーン・ハグは実に高貴で正直な市民とありとあらゆる放蕩と醜聞にふけることができるのだ。グリーン・ハグの中には、その男が恐怖と羞恥のあまり狂ってしまうようもくろんだ正にその瞬間に恋人に自分の本性をさらけ出すことを好む者もいれば、たわむれを長引かせ、真実を残す抜け

殻を見せる前に誘惑した相手の人生が完全にめちゃくちゃになるようにあらん限りのことをする者もいる。最終的に、こうした不運な恋人の中でも幸運な者は相方のグリーン・ハグに食べられて一生を終える。不幸な者だと、グリーン・ハグの残酷なる想像力はあまりに豊かなため、最終的な破滅はもっと悪いものともなりうる。

典型的なグリーン・ハグは身長5~6フィート(約1.5~1.8m)で、体重はぎりぎり160ポンド(約72kg)を下回る。

ハグの魔女団

どの種類の者でもハグが3体集まると、魔女団を形成して魔法能力を高めることができる。どのようなハグの組み合わせであっても魔女団を形成できるが、グリーン・ハグはそういった申しき集まりで最も一般的なメンバーである。

特定の魔女団の3体のハグ全員がお互いから10フィート以内のところにいる場合はいつでも、これら3体全員が協力し合うことで以下の擬似呪文能力のいずれかを使用できる: アニメイト・デッド、ヴィジョン、ヴェイル (DC19)、クレアオーディエンス/クレアヴォイアンス、コミュニケーション、コントロール・ウェザー、スピーク・ウィズ・デッド、チャーム・モンスター (DC17)、ドリーム、ビストウ・カース (DC17)、フォースケージ、ブライト (DC17)、ペイルフル・ポリモーフ (DC18)、マインド・ブランク、ミラージュ・アーケイナ (DC18)、リインカーネイト。

3体のハグ全員が1全ラウンド・アクションをとってこの方式の共同魔法に参加していなければならない。魔女団のすべての擬似呪文能力は術者レベル9 (あるいはその魔女団で最も強力なハグが使える最も高い術者レベル) で働く。このセーブDCは【魅力】修正値に基づいて算出されている。いずれかのハグの【魅力】値の方がより高くない限り、【魅力】値が16であるかのように働く。ハグの【魅力】値の方がより高い場合、擬似呪文能力のセーブDCはハグの【魅力】修正値に基づいて修正される。

GM判断で、一部のより強力なハグの魔女団は追加の擬似呪文能力を持っていることにしてもよい。

グリフィン Griffon

この堂々たる獣の胴体はライオンのもので、頭と前足は巨大な鷲のもの。さらに、一対の大きな羽根が生えている。

グリフィン脅威度 4 Griffon

経験点 1,200

N / 大型サイズの魔獣

イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚; <知覚> + 12

防御

AC 17、接触 11、立ちすくみ 15 (+2 【敏】、+6 外皮、-1 サイズ)
hp 42 (5d10 + 15)

頑健 + 7、反応 + 6、意志 + 4

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 80 フィート (標準)

近接 噛みつき + 8 (1d6 + 3)、鉤爪 (× 2) = + 7 (1d6 + 3)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

特殊攻撃 飛びかかり、引っかけ (爪 (× 2) = + 7, 1d4 + 3)

一般データ

【筋】16、【敏】15、【耐】16、【知】5、【判】13、【魅】8

基本攻撃 + 5; CMB + 9; CMD 21 (対足払い 25)

特技 <技能熟練: 知覚>、<鋼の意志>、<武器熟練: 噛みつき>

技能 <軽業> + 10、<知覚> + 12、<飛行> + 6; 種族修正 + 4 <軽業>、+ 4 <知覚>

言語 共通語 (話せない)

生態

出現環境 温暖 / 丘陵

編成 単体、2 体、獅子軍 (6 ~ 10)

宝物 乏しい

グリフィンは強力な捕食飛行生物で、高所にある巣から急降下して襲いかかり、くちばしと鉤爪で獲物をとらえる。攻撃的でなわばり意識の強いグリフィンはただの獣などではなく、むしろグリフィンの敬意を勝ち取れた者にとっては計算高い戦闘要員にして忠誠心の高い相棒であり、友や近親者を守るために死ぬまで戦う。

体重は 500 ポンド (約 225kg) を超え、体長は鉤状のくちばしから房毛の尻尾までで 8 フィート (約 2.4m) に達するグリフィンは、紋章などの図像学で力や権威や正義のシンボルとして長年使われてきた威風堂々たるシルエットであたりを打ち払う。現実には、グリフィンは食料を狩ることと自分の身を守ること以外の抽象的な事柄にはほとんど興味を示さない。時に調教されたり友となったりして乗騎として仕えるが、グリフィンは別段人型生物に生まれつき親しみを覚えているわけではなく、グリフィン好みの食料である馬肉を守ろうとする文明種族との間で頻りに血まぐさい争いが発生する。都市の人々は調教されたグリフィンの堂々たる物腰と 25 フィートの翼長に感嘆するかもしれないが、この荒々しい親戚と生活域を共有することを余儀なくされた農民たちは、この獣の狩りの金切り声が空を裂いたら急いで家に戻って家畜小屋を守らなければならなくなったことを悟る。

グリフィンのつがいは死ぬまで添いとげ、殺されたつがい相手や仔の復讐を行なうためなら大抵は何年もかけて探し出すことだろう。この生来の執拗さと獐猛な忠誠心こそ、グリフィンが乗騎や宝の山の番人という飼育用途に供された第一の理由のようだ。生来の危険性に関わらず、捕らえたグリフィンや盗んだ卵の取り引きは活発で、グリフィンの卵は 1 個当たり 3,500gp までの値がつき、生きた雛はその 2 倍の値がつく。だが、グリフィンの乗騎を熱望するキャラクターは、グリフィンのような知性のあるクリーチャーを購入したり家畜化したりするのは大抵の善属性の神々には奴隷制と受け取られてしまうことに注意すべきである。また、グリフィン自身の自由意志による忠誠を勝ち取るのは決して容易なことではない。互いに快く合意 (ないし友情) に達する方が、グリフィンの乗騎を

確実に得るためのずっと優雅で安全な道だ。

騎手を乗せて戦うようになる前に、グリフィンには騎手の重量に耐える訓練が必要である。訓練に成功するためには、まずグリフィンの態度が調教師に対して “友好的” 以上になっていなければならない。おそらくは、<威圧> 判定か <交渉> 判定か <動物使い> 判定が必要になるだろう。しかる後に、6 週間の訓練を行なって DC20 の <動物使い> 判定に成功することによって、この獣はこの重みを大して気にしなくなる。そしてその知性により、調教されたグリフィンは <動物使い> 技能の説明に書かれているあらゆる “芸” を修得しているものとして扱う。おそらくは、共通語でなされた新しくシンプルな要求にも応じてくれる。

グリフィンは 300 ポンドまでを軽荷重で、600 ポンドまでを中荷重で、900 ポンドまでを重荷重で運搬できる。グリフィンに騎乗するには “特殊な鞍” が必要である。

グレイ・ウーズ Gray Ooze

一見何の変哲もない水たまりか、濡れた石でつぎを当てた床か、でたら光る岩のようだが、突然、恐るべき偽足で打ちかかり、そんなものなどではないことを明らかにする。

グレイ・ウーズ 脅威度 4 Gray Ooze

経験点 1,200

N / 中型サイズの粘体

イニシアチブ - 5; 感覚 擬似視覚 60 フィート; 〈知覚〉 - 5

防御

AC 5、接触 5、立ちすくみ 5 (-5 【敏】)

hp 50 (4d8 + 32)

頑健 + 9、反応 - 4、意志 - 4

防衛的能力 粘体の種別特徴; 完全耐性 [冷気]、[火]

攻撃

移動速度 10 フィート

近接 叩きつけ = +6 (1d6 + 4、加えて 1d6 [酸] および “つかみ”)

特殊攻撃 酸、締め付け (1d6 + 1、加えて 1d6 [酸])

一般データ

【筋】16、【敏】1、【耐】26、【知】—、【判】1、【魅】1

基本攻撃 +3; CMB +6 (組みつき +10); CMD 11 (足払いされない)

その他の特殊能力 透明

生態

出現環境 寒冷/湿地および地下

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

酸 (変則) グレイ・ウーズを覆う酸性の消化液は、金属や有機物は溶かしてしまうが、石は溶かせない。叩きつけ攻撃や締めつけ攻撃が命中するたびに 1d6 ポイントの追加 [酸] ダメージを与える。グレイ・ウーズに組みつかれているクリーチャーが着ている鎧や服は、着用者が DC20 の反応セーヴィング・スローに成功しない限り、同じだけの [酸] ダメージを受ける。木製や金属製の武器でグレイ・ウーズに命中を与えた場合、その武器の使用者が DC20 の反応セーブに成功しない限り、その武器は 1d6 ポイントの [酸] ダメージを受ける。グレイ・ウーズの接触は、木製や金属製の武器に対して、1ラウンドあたり 12 ポイントのダメージを与えるが、このダメージを与えるためには、グレイ・ウーズはその物体に 1 全ラウンドの間、接触し続けていなければならない。このセーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

透明 (変則) 体色が鮮やかさに欠けるため、大抵の環境下においてグレイ・ウーズを周囲と見分けるのは難しい。グレイ・ウーズに気づくには、DC15 の〈知覚〉判定が必要である。グレイ・ウーズに気づかぬままグレイ・ウーズの接界面内に進入したクリーチャーは、グレイ・ウーズの叩きつけ攻撃が命中したかのように自動的にダメージを受け、直ちにグレイ・ウーズのつかみの試みの対象となる。

冷たき沼地やぼやけた湿地帯、時にはダンジョンや洞窟すらもこそこそ通り抜けるグレイ・ウーズは、遭遇したあらゆる有機物を消化する。知性がないにも関わらず、グレイ・ウーズは“透明”なせいで最も厄介なクリーチャーである。グレイ・ウーズは壁を登るのも泳ぐのも得意ではないが、沼地の水辺に並ぶ濃い泥の中に潜んだりくすんだ色合いのダンジョンの床の一見無害な水たまりに身を置いたりする習性により、危険なまでにグレイ・ウーズを見落とし踏んづけやすくなっている。

賢者の中には、グレイ・ウーズは錬金術の実験が失敗した結果であると信じる者もいれば、最初のグレイ・ウーズは魔法的な残りかすの廃液槽から突発的に生まれ出でたとの仮説を立てる者もいる。もちろん、グレイ・ウーズは有機生命体ではなく、希少な腐食性の流体と魔法的な廃棄物が不幸にも混ざり合ってきた錬金術的な産

物でしかないというこうした説は、このクリーチャーがはびこっているが魔法的な汚染について長い歴史があるわけではない地域に住む多くの者たちから一笑に付されている。

グレイ・ウーズの亜種

グレイ・ウーズは環境の変化に合わせて容易かつ速やかに適応し、その単純で原始的な体構造と体分裂を用いる方法とにより、すべてを再生産しつつもそうした変化を確実に起こす。以下に挙げるのは冒険者たちが遭遇した 2 種類のそうした亜種である。

クリスタル・ウーズ (脅威度 4): クリスタル・ウーズは、一般にグレイ・ウーズを見かけることの多いグレイ・ウーズ最愛の沼地ではなく、深い水界に住む (水棲) の亜種である。クリスタル・ウーズは (水棲) の副種別を持ち、水泳移動速度 30 フィートを持つ。クリスタル・ウーズはグレイ・ウーズの“締めつけ”能力を持っていないが、麻痺毒を分泌でき、この毒は攻撃が命中した相手を (その者が頑健セーブに失敗したら) 3d6 ラウンドの間、麻痺状態になさしめる。このセーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

イド・ウーズ (脅威度 6): おそらくグレイ・ウーズの亜種の中で最も異色なイド・ウーズは未熟ながらも知性を発達させており、他のウーズとテレパシーで意思疎通する能力や、さらには素の精神力の波動を敵に浴びせる能力すらも持ち合わせている。イド・ウーズは【知力】2 (従って技能ランクと特技を得、これは典型的に〈隠密〉4 ランクと《イニシアチブ強化》と《追加 hp》である) のアドヴァンスト・グレイ・ウーズであり、100 フィート以内にいる別のイド・ウーズとテレパシーによって基本的な共感情報を用いた意思疎通ができる。さらに、回数無制限の擬似呪文能力として、レッサー・コンフュージョンを使用することもできる (術者レベルはイド・ウーズの HD に等しい)。

クローカー Cloaker

このエイに似たクリーチャーは牙がむき出しの口を開き、ぎらつく赤い目で窺っている。その背後では節のある骨のような尻尾が威嚇的にむち打っている。

クローカー 脅威度 5 Cloaker

経験点 1,600

CE / 大型サイズの異形

イニシアチブ + 7; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 14

防御

AC 19、接触 12、立ちすくみ 16 (+3 【敏】、+7 外皮、-1 サイズ) hp 51 (6d8 + 24)

頑健 + 6、反応 + 5、意志 + 7

防御的能力 影操り

攻撃

移動速度 10 フィート、飛行 40 フィート (標準)

近接 噛みつき = + 8 (1d6 + 5)、尾の打撃 = + 3 (1d8 + 2)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート (噛みつきは 5 フィート)

特殊攻撃 包み込み、うめき声

一般データ

【筋】 21、【敏】 16、【耐】 19、【知】 14、【判】 15、【魅】 14

基本攻撃 + 4; CMB + 10; CMD 23 (足払いされない)

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練: 知覚》、《迎え討ち》

技能<隠密> + 8、<真意看破> + 8、<知覚> + 14、<知識: 宗教> + 11、<飛行> + 10、<変装> + 8 (外套に見せかける + 16); 種族修正 + 8 外套やシート、マンタ (オニイトマキエイ) など類似した物体やクリーチャーに見せかけるための<変装>

言語 地下共通語

生態

出現環境 地下

編成 単体、2 体、大軍 (3~6)、編隊 (7~12)

宝物 標準

特殊能力

うめき声 (変則) クローカーは 1 標準アクションとして、以下の 4 種類の内いずれか 1 つの効果を持つ超低周波のうめき声を発することができる。

恐怖: 30 フィートの拡散の範囲内にいるすべてのクリーチャーはセーブ (意志・無効) を行わなければならない、失敗すると 2 ラウンドの間、恐慌状態となる。

人事不省: クローカーから 30 フィート以内にいるクリーチャー 1 体は 5 ラウンドの間、ホールド・モンスターの作用を受けたようになってしまう (意志・無効)。

吐き気: 30 フィートの円錐形の範囲内にいるすべてのクリーチャーはセーブ (頑健・無効) を行わなければならない、失敗すると伏せ状態かつ 1d4 + 1 ラウンドの間、吐き気がする状態になる。

狼狽: 60 フィートの拡散の範囲内にいるすべてのクリーチャーは自動的に、攻撃ロールとダメージ・ロールに - 2 のペナルティを被る。6 ラウンド以上連続してこの範囲内にいた者はセーブ (意志・無効) を行わなければならない、失敗すると茫然自失となって、うめき声が止むまで、無防備状態になる。

クローカーはこの [音波] の [精神作用] 攻撃に対する完全耐性を持っている。クローカーの恐怖か吐き気か狼狽のうめき声に対するセーブに成功したクリーチャーは、以後 24 時間の間、同じ個体の発する同じ効果のうめき声の作用を受けない。クローカーのうめき声に対するセーブ DC はすべて DC15 である。このセーブ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

影操り (超常) 薄暗い光の範囲内にいる時、クローカーはフリー・アクションとして影を操り、以下の 3 種類の内いずれか 1 つの効果を作り出すことができる: プラー (1d4 ラウンド持続、自身のみ)、ミラー・イメージ (術者レベル 6)、サイレント・イメージ (DC15、術者レベル 6、このセーブ DC は【魅力】修正値に基づいて算出さ

れている)。

包み込み (変則) クローカーは 1 標準アクションとして、中型サイズ以下のクリーチャーを自らの体で包み込もうとすることができる。クローカーは機会攻撃を誘発せずに組みつきに入る試みを行なう。クローカーが組みつき判定に勝利したなら相手を捕らえたことになり、包み込んだ犠牲者に対し攻撃ロールに + 4 のボーナスを得て噛みつくことができる。またこの状態でも、鞭のような尾を用いて他の目標を打つことはできる。獲物を包み込んでいるクローカーに攻撃が命中したなら、ダメージの半分はクローカーに、残りの半分は捕まっている犠牲者に与えられる。

ぞっとするほど悪辣な飛行するマンタ・レイ (イトマキエイ) に似たクローカー (外套のように覆い隠すもの) は、謎めいた偏執狂的なクリーチャーである。典型的な種は翼を広げた幅が 8 フィート (約 2.4m) あり、体重は 100 ポンド (約 45kg) である。

クローカーの目的は秘され錯綜しており、しかもクローカーは同族であっても信用しない。その奇妙な姿形のため、クローカーはさまざまなクロークやタベストリーなどの魔法の力を持たぬ品に擬態することができる。他のクリーチャーと手を組んで、そのものの背中に乗せてもらい、余人には窺い知れぬ理由により仲間の防御を支援するクローカーの話は後を絶たない。ごく少数のクローカーは古代の神々に仕える神官であり、クローカーやスカムのカルトを率いてぞっとするような儀式全般を取りしきり、ひどく不吉なゴールを目指して働いている。

クロコダイル (ワニ) Crocodile

この爬虫類は静かな水の外へびっくりするような速度で突進する。その顎は大口を開けて咆哮し、その力強い尻尾は後方でむち打っている。

クロコダイル (ワニ) 脅威度 2 Crocodile

経験点 600

N / 大型サイズの動物

イニシアチブ + 1; 感覚 夜目; <知覚> + 8

防御

AC 14、接触 10、立ちすくみ 13 (+1 【敏】、+4 外皮、-1 サイズ)

hp 22 (3d8 + 9)

頑健 + 6、反応 + 4、意志 + 2

攻撃

移動速度 20 フィート、水泳 30 フィート; 瞬発力

近接 噛みつき = + 5 (1d8 + 4、加えて“つかみ”) および尾の打撃 = + 0 (1d12 + 2)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

特殊攻撃 死の大回転 (1d8 + 6、加えて“足払い”)

一般データ

【筋】19、【敏】12、【耐】17、【知】1、【判】12、【魅】2

基本攻撃 + 2; CMB + 7 (組みつき + 11); CMD 18 (対足払い 22)

特技《技能熟練: 隠密》、《技能熟練: 知覚》

技能《隠密》+ 5 (水中では + 13)、《水泳》+ 12、《知覚》+ 8;

種族修正 + 8 水中での《隠密》

その他の特殊能力 息こらえ

生態

出現環境 暑熱/河川および湿地

編成 単体、2 体、共棲集団 (3 ~ 12)

宝物 なし

特殊能力

死の大回転 (変則) サイズ分類が自分と同じかそれより小さな敵に組みついている時、組みつき判定に成功すると、クロコダイルは死の大回転を行なうことができる。敵にしがみつくなり、クロコダイルは自分の足を丸めて高速で回転し、犠牲者をひねり上げねじり上げる。クロコダイルは噛みつきダメージを与え、かつそのクリーチャーは伏せ状態になる。組みつき判定に成功し続ける限り、クロコダイルは組みつきを維持できる。

息こらえ (変則) クロコダイルは溺れる危険をおかさずに、【耐久力】×4ラウンドの間、息を止めていることができる。

瞬発力 (変則) 1 分間に 1 回、クロコダイルは全速力で走ることができ、1 ラウンドの間、地上移動速度が 40 フィートに上昇する。

クロコダイル (ワニ) は沼地や川べりに住む原始的な爬虫類である。その生息環境のため、飲み物を求めて水辺に近づいた不用心な獲物としばしば荒っぽい出くわし方をすることとなる。

典型的なクロコダイルは体長 14 フィート (約 4.2m)、体重 1,400 ポンド (約 630kg) だが、もっと大きな種も存在する。GM はアリゲーター (アメリカワニ) などの類似のクリーチャーに上記のデータを準用できる。

クロコダイル: ダイヤ・クロコダイル (巨大ワニ) Crocodile, Dire

この爬虫類の大怪獣は、怪物めいた比率で大きくなったクロコダイルで、猛烈な噛みつき 1 回で馬を飲み込めるほどに大きい。

ダイヤ・クロコダイル (巨大ワニ) 脅威度 9 Dire Crocodile

経験点 6,400

N / 巨大サイズの動物

イニシアチブ + 4; 感覚 夜目; <知覚> + 14

防御

AC 21、接触 6、立ちすくみ 21 (+15 外皮、-4 サイズ)

hp 138 (12d8 + 84)

頑健 + 15、反応 + 8、意志 + 8

攻撃

移動速度 20 フィート、水泳 30 フィート; 瞬発力

近接 噛みつき = + 18 (3d6 + 13 / 19 ~ 20、加えて“つかみ”) および尾の打撃 = + 13 (4d8 + 6)

接敵面 20 フィート; 間合い 15 フィート

特殊攻撃 死の大回転 (3d6 + 19、加えて“足払い”)、飲み込み (3d6 + 13、AC 16、13 hp)

一般データ

【筋】37、【敏】10、【耐】25、【知】1、【判】14、【魅】2

基本攻撃 + 9; CMB + 26 (組みつき + 30); CMD 36 (対足払い 40)

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練: 隠密》、《技能熟練: 知覚》、《クリティカル強化: 噛みつき》、《疾走》、《鋼の意志》

技能《隠密》+ 0 (水中では + 8)、《水泳》+ 21、《知覚》+ 14;

種族修正 + 8 水中での《隠密》

その他の特殊能力 息こらえ

生態

出現環境 暑熱/河川および湿地

編成 単体、2 体、共棲集団 (3 ~ 6)

宝物 なし

巨大なるサルコスクス (恐竜の一種)、もしくはダイヤ・クロコダイルは、最も大きなディノサウルスくらいの大サイズの獲物を捕らえて食べてしまうことのできる、途方もない大きさの捕食生物である。

ケイヴ・フィッシャー Cave Fisher

この人間大のカニに似た怪異はごつごつした石にしっかりとしがみついており、その巨大なはさみを脅すかのように前に突き出している。

ケイヴ・フィッシャー 脅威度 2 Cave Fisher

経験点：600

真なる中立／中型サイズの蟲

イニシアチブ + 1；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 0

防衛

AC 15、接触 11、立ちすくみ 14 (+ 1 【敏】、+ 4 外皮)

hp 22 (3d8 + 9)

頑健 + 6、反応 + 2、意志 + 1

完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃

移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート

近接 爪 (× 2) = + 5 (1d4 + 3)

遠隔 糸 = + 3 (“引き寄せ”)

特殊攻撃 引き寄せ (糸、10 フィート)

一般データ

【筋】17、【敏】12、【耐】17、【知】—、【判】10、【魅】4

基本攻撃 + 2；CMB + 5 (+ 9 引き寄せ時)；CMD 16 (対足払い 28)

技能〈登攀〉 + 11

生態

出現環境 気候問わず／地下

編成 単体、2 体、からまり (3～6)

宝物 なし

特殊能力

糸吐き (変則) ケイヴ・フィッシャーは 1 標準アクションとして、粘つく細い絹糸を射出することができる。この接触攻撃は距離 60 フィートで、射程単位はない。ケイヴ・フィッシャーの糸が命中したクリーチャーは粘着糸が付着した状態になる。1 標準アクションとして、DC20 の【筋力】判定に成功すると、クリーチャーは糸を引きちぎって自由になることができる。捕らわれたクリーチャーは DC25 の〈脱出術〉判定を行なって糸から逃れようとすることもできる。糸は AC14 (接触 AC12)、5 ヒット・ポイント、ダメージ減少 15／斬撃を持つ。アルコール度の高い液体(あるいはユニヴァーサル・ソルヴェント 1 回ぶん)を一塗りすると、粘着成分は解けてなくなり、糸に捕らわれたクリーチャーは解放される。ケイヴ・フィッシャーは同時に 1 つの糸しか活用できない。

引き寄せ (変則) ケイヴ・フィッシャーは“引き寄せ”攻撃を行なうための CMB 判定に + 4 の種族ボーナスを得る。

ケイヴ・フィッシャーは洞窟に住む高度に特化した捕食生物である。このクリーチャーの狩りの仕方は独特なものだ。洞窟の壁をよじ登り、岩棚の上もしくは裂け目の中に腰を据える。この場所は典型的に少なくとも 30 フィート以上の高さのところにある。橋を見下ろせる岩棚と峡谷を見下ろせる低めの岩棚がケイヴ・フィッシャーの好む狩り場だ。このクリーチャーは獲物が 60 フィート以内に近づいてくるまでじっと待ち、獲物が充分近づいたら目にも止まらぬ速さで細い絹糸をくり出し、ウィップのように目標をむち打つ。この“糸”は信じがたいほど粘ついていて、ひとたびケイヴ・フィッシャーがこれを食料に命中させたら、食べ物巻き寄せて食べてしまう。高い岩棚の上という位置取りによって、食べている間に食べ物の(いるかもしれない)仲間問わずにわすれずにすむと信じているのだ。骨と使い捨てた長々とした糸がひとまとまりになっていたら、それはケイヴ・フィッシャーが住んでいるという何よりの証である。

ケイヴ・フィッシャーは体内の分泌腺から糸を生み出す。犠牲者を巻き寄せたら、ケイヴ・フィッシャーは一般に食べ物と一緒にこ

の糸も食べてしまう。死んだケイヴ・フィッシャーから新しい糸を採取することは不可能だが、生きてるケイヴ・フィッシャーから採取した糸は信じがたいほど軽く強靱で、全体に付着したべとつく粘液を一度洗い流してしまえば絹のロープとして使うことができる。これには一般に 3d6 分かかかる。ケイヴ・フィッシャーの糸腺はソヴリン・グルー や類似する粘着性の魔法のアイテムを作成するのに便利である。1 体のケイヴ・フィッシャーの分泌腺は 100gp ぶんの原料に相当し、そのアイテムの最終的な合計作成コストをそのぶんだけ相殺する。

表面的には多くの点でクラブと類似しているが、ケイヴ・フィッシャーは水中生活に馴染みがあるわけでもなければ、泳ぎがうまいわけでもない。それにも関わらず、多くのケイヴ・フィッシャーは、比較的堅実に続々と食料を得ることのできる流れの速い地下河川を見下ろせる岩棚の上を住みかにはしている。特に、その川が交易ルートとして用いられている場合には、こうした川を頻繁に往復する者は、数人の予備の奴隷か何頭かの不要な家畜を連れて旅をし、ケイヴ・フィッシャーの生息地と判っているところに近づいたら、この不運な動物なり奴隷なりをいかにから突き落とし、このモンスターの飢えをまぎらわせる。

ケイヴ・フィッシャーは体長 7 フィート (約 2.1m)、体重 400 ポンド (約 180kg) である。

ケンタウロス Centaur

このクリーチャーは熟練の戦士風の日に焼けた上半身と、なめらかな毛並みの戦馬の下半身を持つ。

なわれることもある。だが、多くの種族はケンタウロスに警戒の念を抱いたままで、これはなわばり意識の強い獣人の伝説や、愚かな開拓者や拡張主義の国々とケンタウロスの間で定期的に生じる暴力的な遭遇によるところが大きい。

ケンタウロス 脅威度 3 Centaur

経験点 800

N / 大型サイズの人怪

イニシアチブ + 6；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 7

防御

AC 20、接触 11、立ちすくみ 18 (+6 鎧、+2【敏】、+1 外皮、+2 盾、-1 サイズ)

hp 30 (4d10 + 8)

頑健 + 3、反応 + 6、意志 + 6

攻撃

移動速度 50 フィート (鎧装備時 35 フィート)

近接 ロングソード = +5 (1d8 + 2 / 19~20)、蹄 (×2) = +0 (1d6 + 1)

遠隔 スピア = +5 (1d8 + 2 / ×3)

接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート

一般データ

【筋】15、【敏】14、【耐】15、【知】11、【判】14、【魅】12

基本攻撃 + 4；CMB + 7；CMD 19 (対足払い 23)

特技 《イニシアチブ強化》、《疾走》

技能 〈威圧〉 + 6、〈交渉〉 + 5、〈生存〉 + 9、〈知覚〉 + 7、〈知識：自然〉 + 4

言語 共通語、エルフ語、森語

その他の特殊能力 小振りの武器

生態

出現環境 温暖 / 森林および平地

編成 単体、2体、一団 (3~10)、部族 (11~30、加えて3レベルの狩人 ▼3 および6レベルのリーダー 1)

宝物 標準 (プレストプレート、鋼鉄製ヘヴィ・シールド、ロングソード、スピア、その他の宝物)

特殊能力

小振りの武器 (変則) ケンタウロスは大型サイズだが、その上半身は中型サイズの人型生物の上半身と同じサイズである。その結果、ケンタウロスはあたかも実際のサイズよりもサイズ分類が1段階小さい (大抵のケンタウロスは中型サイズ) かのように武器を用いる。

伝説に名高い狩人にして熟練の戦士たるケンタウロスは半人半馬である。通常は文明の外縁部で見かけるこの禁欲的な人々は外見が非常に多彩で、その肌の色合いは一般に色濃く日焼けしたもののだが近隣の地域を占める人間と大差なく、その下半身はその地方の馬の体色を譲り受けている。ケンタウロスの髪と目は暗い色合いになりがちで顔立ちは扁平な傾向があるが、ケンタウロスの身体の全体的なかさばり具合はその下半身と似通っている馬の大きさに影響される。従って、平均的なケンタウロスの身長は7フィート (約2.1m) を超え、体重は2,000ポンド (約900kg) 以上あるが、やせ気味な平原の走り手からたくましい山岳の狩人まで、地域によって様々な違いがある。典型的なケンタウロスはおよそ60歳まで生きる。

他の種族と距離を置き、同族同士ですら争うケンタウロスは、近代世界をゆっくりとしか受け入れようとしない、古い種族である。大多数のケンタウロスは広い平原や気味の悪い森の外れをさまよう部族単位で暮らしているが、先祖代々の孤立主義者の道を捨て去り世界のもっと開かれた都市と共に歩むことにした者も大勢いる。大抵、そういった自由奔放なケンタウロスは追放者と見なされ、自分の部族からは爪弾きにされるため、決断は重いものとなっている。しかし、稀なことではあるが、先進的な指導者の下にある部族全体が、他の人型生物の共同体と交易したり同盟関係を結んだりするようになることもある。こうしたことは典型的にエルフと行なわれることが多いが、時にはノームとだったり、稀に人間やドワーフと行

コアトル Couatl

この大きな蛇は多くの色が入り交じる翼と目を持ち、その目は強い意志を抱いて明滅している。

コアトル 脅威度 10 Couatl

経験点 9,600

LG / 大型サイズの来訪者 (原住)

イニシアチブ + 7; 感覚 暗視 60 フィート、ディテクト・イーヴル / グッド / ケイオス / ロー; <知覚> + 23

防衛

AC 22、接触 13、立ちすくみ 18 (+ 3 【敏】、+ 1 回避、+ 9 外皮、- 1 サイズ)

hp 126 (12d10 + 60)

頑健 + 9、反応 + 13、意志 + 14

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 60 フィート (良好)

近接 噛みつき = + 16 (1d8 + 7、加えて“つかみ”および“毒”)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

特殊攻撃 締め付け (1d8 + 7)

擬似呪文能力 (術者レベル 9 レベル)

常時: ディテクト・イーヴル、ディテクト・グッド、ディテクト・ケイオス、ディテクト・ロー

回数無制限: イセリアル・ジョーント (術者レベル 16 レベル)、インヴィジビリティ、ディテクト・ソウツ (DC15)、ブレイン・シフト (DC20)

修得呪文 (術者レベル 9 レベル)

4 レベル (4 回/日): チャーム・モンスター (DC17)、フリーダム・オヴ・ムーヴメント

3 レベル (7 回/日): ガシラス・フォーム、サモン・モンスター III、マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル

2 レベル (7 回/日): イーグルズ・スプレnder、キュア・モデレット・ウーンズ、サイレント、スコーチング・レイ (DC15)

1 レベル (7 回/日): エンデュア・エレメンツ、オブスキュアリング・ミスト、トゥルー・ストライク、プロテクション・フロム・ケイオス、メイジ・アーマー

0 レベル (回数無制限): スティビライズ、デイズ、ディスラプト・アンデッド、ライト、リード・マジック、レイ・オヴ・フロスト、レジスタンス

一般データ

【筋】20、【敏】16、【耐】20、【知】17、【判】19、【魅】17

基本攻撃 + 12; CMB + 18 (組みつき + 22); CMD 32 (足払いされない)

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《回避》、《呪文威力強化》、《神速の反応》、《鋼の意志》、《物質要素省略》B

技能<軽業> + 18、<交渉> + 18、<呪文学> + 15、<真意看破> + 15、<生存> + 16、<知覚> + 23、<知識: 宗教> + 12、<知識: 神秘学> + 9、<はったり> + 9、<飛行> + 20、<魔法装置使用> + 18

言語 天上語、共通語、竜語; テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 暑熱/森林

編成 単体、2 体、小編成 (3~6)

宝物 標準

特殊能力

呪文 コアトルは 9 レベルのソーサラーとして呪文を発動する。コアトルは修得呪文を、通常通りのソーサラー呪文リストの呪文だけでなく、クレリック呪文リストからも呪文を選ぶことができる。クレリック呪文は、コアトルにとって秘術呪文と見なされる。従って、コアトルはこれらの呪文を発動するために信仰焦点具を必要としない。

毒 (変則) 噛みつき一一致傷型; セーブ 頑健 DC16; 頻度 1 回/分 (10

分間); 効果 1d4 【筋】; 治療 2 回連続のセーブ成功。この DC は【耐久力】に基づいている。

コアトルは秩序と善の神々の従者である。だが、中には何らかの偉大なる存在のために独自に動いているものもいる。その叡智と美しさを敬われ賞賛されるコアトルは、定命のものたちが正しき道を歩み悪 (特に、次元間を移動することが知られているものたち) と戦うことにその力を用いるよう舵を取らんとしている。コアトルの中には孤立した共同体によって慈悲深き神々と見なされている者もいるが、ほとんどのコアトルは神であるかのようにふるまうなどという考えにはひるんでしまう。こうした共同体が隣人らと平和と協調の道を歩むように導いたり丸め込んだりできるため、コアトルはそういった思い違いを続けることを許容している。コアトルの体長は約 12 フィート (3.6m)、翼を広げた幅は約 15 フィート (4.5m) になる。体重は 1,800 ポンド (約 810kg) である。

(原住) の来訪者であるコアトルは食事をとらなければならない。コアトルは本物のスネーク (蛇) と同じく、哺乳類や鳥類などの食べ物を好むが、コアトルは悪の人型生物を食べることで知られている。

狩りよりも計画を推し進めることに時間を費やしたいコアトルは、食事の申し出をありがたく受け入れる。特に、その食事が小さなボア (猪) や大きな猟鳥である場合には。

コアトルは時おり、自分のために尽力してみせた冒険者や冒険者のパーティに対し、鮮やかな色合いの羽を 1d4 本そのグループに贈ることで好意を示す。そのようにして自由意志の下に贈られた羽が追加の物質要素として用いられた場合、呪文の使い手の求める助力にコアトルが賛同するなら、呪文の使い手は プレイナー・アライを発動して、本来必要な gp などの高価な返礼を支払わずとも特定のコアトルを召喚することができる

ゴースト Ghost

この幽霊のようなぞっとする人影は空中を静かに滑るように進み、堅い物があってもそれが存在していないかのように通り抜けてゆく。

ゴースト脅威度 7 Ghost

経験点 3,200

人間の7レベル・アリストクラートのゴースト
CE / 中型サイズのアンデッド (人型生物の変性種、非実体)
イニシアチブ + 5; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 18

防御

AC 17、接触 17、立ちすくみ 15 (+1【敏】、+1回避、+5反発)
hp 73 (7d8 + 42)

頑健 + 7、反応 + 5、意志 + 7

防御的能力 エネルギー放出に対する抵抗 + 4、非実体、黄泉がえり;
完全耐性 アンデッドの種別特徴

攻撃

移動速度 飛行 30 フィート (完璧)

近接 腐敗の接触 + 6 (7d6、頑健・DC18・半減)

特殊攻撃 恐ろしきうめき声 (DC18)

一般データ

【筋】一、【敏】12、【耐】一、【知】10、【判】11、【魅】20

基本攻撃 + 5; CMB + 5; CMD 22

特技 <イニシアチブ強化>、<回避>、<神速の反応>、<追加 hp>、<鋼の意志>

技能 (隠密) + 9、<真意看破> + 10、<知覚> + 18、<知識: 貴族> + 10、<知識: 歴史> + 10、<飛行> + 9; 種族修正 + 8 <隠密>、+ 8 <知覚>

言語 共通語

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体

宝物 NPC の装備品

事実であれそう見なされているのであれ何らかの重大な不正のために魂が安らぐことかなわぬならば、そのものは時にゴーストとして舞い戻ることがある。そういった存在は永劫の苦悶のうちにあり、肉の身を失い物事を正しく整えることができない。ゴーストはどのような属性であってもよいが、大多数の者は強烈な激怒と憎悪の思いから生者の世界にしがみついており、それ故に混沌にして悪の属性である。善属性や秩序属性のクリーチャーのゴーストであっても、死後は憎悪に満ちあふれ残酷になる。

この書に収録された大抵のモンスター以上に、ゴーストは強烈で詳細な背景によって恩恵を受ける。このキャラクターはなにゆえゴーストになったのか? このゴーストにまつわる伝説はどんなものが? ゴーストとの遭遇がまったくのだしぬけに起こることなどあってはならない。レイスやスペクターなど、その程度の役割にふさわしい非実体のアンデッドなら他にいくらでもいる。ゴーストとの適正な遭遇とは、下位のしもべやアンデッドの霊の顕現で積み上げた長丁場の緊張を経た後のクライマックス・シーンであるべきだ。上記サンプルのゴーストは不貞の恋人に殺害された人間の王女のゴーストである。彼女は恋人と争った挙句、恋人によって鎖でがんじがらめにされて城の井戸に投げこまれ、そこで溺れ死んだ。このゴーストの能力はこの背景にふさわしいように選ばれている。そして、これはただのNPCクラスだけでどれほど強力な悪役が作れるかを示している。クラス・レベルを有するクリーチャーや有用な種族能力を持つクリーチャーにこのテンプレートを適用することにより、もっと強力なゴーストすら作ることができる。

ゴーストになるとき、そのゴーストは生前特に大切にしていたアイテムの非実体版の“複製品”を(基のアイテムが別のクリーチャーの所持品になっていなければ)保持する。その装備品はそのゴースト

トに対して通常通りに効果を表すが、物質界の物体やクリーチャーに対しては害を与えることなく素通りする。しかし、+1以上の魔法の強化ボーナスのある武器は物質界のクリーチャーを傷つけることができる。ただし、こうした攻撃でも、武器がゴースト・タッチ武器でない限り、半分のダメージしか与えない。ゴーストは、ゴースト・タッチ能力を有する盾や鎧しか使用できない。

基のアイテムは、ゴーストの肉体と同様、物質界に残されている。もしも他のクリーチャーが基のアイテムを奪ってしまえば、非実体の複製品は消えうせる。これは間違いなくゴーストを怒らせ、ゴーストはそのアイテムを元の場所に取り戻す(そしてアイテムが再び使えるようになる)まで止まらない。

ゴーストの作成

“ゴースト”は生きているどんなクリーチャーにも付加できる後天性テンプレートである。基となるクリーチャー(以下“基本クリーチャー”と呼ぶ)は少なくとも6の【魅力】値を持っていなければならない。ゴーストは、以下に挙げる点を除いて、基本クリーチャーのデータと特殊能力をそのまま使用する。

脅威度: 基本クリーチャー + 2。

種別: 基本クリーチャーの種別はアンデッドに変化する。基本攻撃ボーナス、セーブ、技能ポイントは再計算しないこと。また、(非実体)の副種別が付く。

アーマー・クラス: ゴーストは【魅力】修正値に等しい反発ボーナスを得る。基本クリーチャーの外皮ボーナス、[力場]効果がゴースト・タッチ・アイテムによるものでなければ、鎧ボーナスおよび盾ボーナスも失われる。

ヒット・ダイス: 基本クリーチャーの持つ種族 HD はすべて d8 となる。クラス・レベルによるヒット・ダイスはすべて変化せずに残る。ゴーストはボーナス・ヒット・ポイントを決定する際に(【耐久力】修正値の代わりに)【魅力】修正値を使用する。

防御的能力: ゴーストは基本クリーチャーの防御能力をすべて保持する。実体がないと働かないような防御能力も持ち続ける。ゴーストは“エネルギー放出に対する抵抗 + 4”、“暗視 60 フィート”、(非実体)の能力、アンデッドの種別特徴によって得られるすべての完全耐性を得る。ゴーストは“黄泉がえり”能力も得る。

黄泉がえり (超常): 大抵の場合、ゴーストを単純な戦闘によって破壊し去ることは困難である。“破壊された”霊魂はおおむね 2d4 日でよみがえってくる。最も強力な呪文をもってしても、一時的な解決にしかならないことが多い。永久的にゴーストを破壊する唯一の方法は、その存在する理由を探り出して、ゴーストが安らかな眠りにつけずにいる原因を直すことである。的確な方法はそれぞれの霊魂により異なり、多くの調査を必要とする。GM はそれぞれのゴーストごとに具体的な方法を定めるべきである。

移動速度: 基本クリーチャーがもっと良い飛行移動速度を有していない限り、ゴーストは生前の移動速度を失って飛行移動速度 30 フィート (機動性: 完璧) を得る。

近接および遠隔攻撃: ゴーストは基本クリーチャーの攻撃方法をすべて失う。生きていた頃に武器を用いることができたのであれば、ゴーストとしてゴースト・タッチ武器を用いることができる。

特殊攻撃: ゴーストは基本クリーチャーの特殊攻撃をすべて保持するが、物理的に物と物が触れあわねばならないような攻撃は作用を及ぼさない。さらに、ゴーストは脅威度 3 ごとに以下のリストにあるゴースト特殊攻撃を 1 つ得る (最低 1 つ、最初に選ぶ能力は“腐敗の接触”でなければならない)。ゴーストの特殊攻撃に対するセーブの DC は、特記なき限り、(10 + ゴーストの HD の 1/2 + ゴーストの【魅力】修正値) である。GM 判断で、これら以外の追加のゴースト能力をデザインしてもよい。

恐ろしきうめき声 (超常): ゴーストは身動きもままならぬほどの恐怖にもがき苦しみながら死亡した。ゴーストは 1 標準アクションとして恐ろしいうめき声を上げることができる。30 フィート拡散の範囲内にいるすべての生きているクリーチャーは意志セーブを行わなければならない。失敗すると 2d4 ラウンドの間、恐慌状態に陥る。これは [音波]、[精神作用] の [恐怖] 効果である。このうめき声に対するセーブに成功したクリーチャーは、以後 24 時間、

同じゴーストのうめき声には影響されない。

テレキネシス（超常）：ゴーストの死は物理的に大怪我をしたことによる。1d4 ラウンドごとに1回、1 標準アクションとして、ゴーストはテレキネシス（術者レベルは12かゴーストのHDのうち、どちらか高い方）を使用できる。

能力値吸収の接触（超常）：ゴーストは狂気や疾病のうちに死亡した。ゴーストは命中時にゴーストが選んだいずれか1つの能力値から1d4ポイント吸収する接触攻撃を得る。攻撃が命中するごとに、ゴーストは受けたダメージが5ポイント回復する。“能力値吸収の接触”を行なう場合、ゴーストは通常の“ゴーストの接触攻撃”を使用することはできない。

憑霊（超常）：生者に対するゴーストのねたみようははなはだしなものがある。1ラウンドに1回、ゴーストはその体を物質界のクリーチャーに同化させることができる。この能力はマジック・ジャーの呪文（術者レベルは10かゴーストのHDのうち、いずれか高い方）と同様に扱うが、“魔法の壺”を必要としない点が異なる。この能力を使用するには、ゴーストは目標に隣接していなければならない。目標は意志セーブに成功すればこの攻撃に抵抗できる。セーブに成功したクリーチャーは、以後24時間、同じゴーストの憑霊に対する完全耐性を得る。

腐敗の凝視（超常）：ゴーストは歲月や暴力によって二目と見られぬ姿になっており、距離30フィートの、2d10ダメージと1d4【魅力】ダメージを与える凝視攻撃を得る。頑健セーブに成功すると【魅力】ダメージを無効化できるが、hpダメージは無効化できない。

腐敗の接触（超常）：すべてのゴーストはこの非実体の接触攻撃を得る。1標準アクションとしてゴーストの非実体の体の一部が敵の体を通り抜けることにより、ゴーストは（ゴーストの脅威度×1d6）ぶんのダメージを与える。このダメージは負のエネルギー・ダメージではない。このダメージは超常的な加齢による物理的な傷と痛みという形で顕現する。魔法的な加齢効果に対する完全耐性を持つクリーチャーはこのダメージに対しても完全耐性を持つ。そうでなければこのダメージはあらゆるダメージ減少を克服する。頑健セーブに成功すると、与えられるダメージは半分になる。

能力値：【魅力】+4；（非実体）のアンデッド・クリーチャーであるゴーストは【筋力】も【耐久力】も持っていない。

技能：ゴーストは〈隠密〉判定と〈知覚〉判定に+8の種族ボーナスを得る。ゴーストは常に〈威圧〉、〈隠密〉、〈呪文学〉、〈真意看破〉、〈知覚〉、〈知識：宗教〉、〈知識：神秘学〉、〈登攀〉、〈飛行〉、〈変装〉をクラス技能として扱う。その他は基本クリーチャーと同じ。

ゴーレム Golem

ゴーレムは魔法の力を用いて作られた自動人形であり、恐ろしい力を有する。ゴーレムは自律能力を与えている力の性質ゆえに他の人造とは一線を画している。ゴーレムはエレメンタルの霊によってその魔法的生命を得ているのだ。通常、この霊はアース・エレメンタルのものである。ゴーレムを作成する過程は、つまりこの霊を無理やり人口の体に封じ込め、作成者の意志に従わせるというものである。

精神を持たないため、作成者の命令がなければゴーレムは何もしない。明解な指示には従うが、複雑な戦術や戦略をとることはできない。ゴーレムが作成者から 60 フィート以内にいて作成者の言動を見聞きできる場合に限り、作成者はゴーレムに命令を下すことができる。命令されなければ、ゴーレムは普通は最後に受けた指示に最善を尽くして従う。ただし攻撃を受けたなら反撃する。作成者はゴーレムに簡単な命令を与えて、自分がいないときの行動を指示することもできる。作成者はゴーレムに対し、自分以外の特定の人物の命令に従えと命じることができる。ただし作成者は、自分の作ったゴーレムに対しては、「私だけに従え」と命じること、いつでも制御を自分の手に取り戻すことができる。

ゴーレムの作成

ゴーレムの作成コストは、ゴーレムの物理的な体の費用と、作成時に用いる物質と呪文構成要素の全費用を含むものである。各ゴーレムの項目には、必要な物質と全作成コストの具体的な詳細が書かれている。

注意：各項目に記述のある典型的なゴーレムよりもヒット・ダイスの多いゴーレムの市価は、その種の標準的な HD 数を超える追加の 1HD ごとに + 5,000gp される。また、ゴーレムのサイズ分類が上昇するなら、さらに + 50,000gp される。簡単なテンプレートのアドヴァンスト・テンプレートを持つゴーレムを作ると、作成コストが + 15,000gp される。

シールド・ガーディアン Shield Guardians

十分な才能と資産と靈感を持つ呪文の使い手は、シールド・ガーディアン（盾なる守護者）として知られる特別な種類のゴーレムを作成できる。純ゴーレムはどれもシールド・ガーディアンとして作成できるが、そうするかどうかはゴーレムの作成中に選択しなければならない。完成したゴーレムを後からシールド・ガーディアンに“アップグレード”させることはできない。

シールド・ガーディアンは護衛として仕えるようデザインされている。シールド・ガーディアンは作成時に、そのシールド・ガーディアン自体と同時に（かつ作成コストの一部で）作成された魔法のアミュレット（お守り）に同調される。それ以降、そのアミュレットの着用者を主人と見なし、（そうしないよう特に命じられない限り）その人物を守り、どこであろうと付き従う。シールド・ガーディアンのアミュレットが破壊されると、そのシールド・ガーディアンは新たなアミュレットが作成されるまで機能しなくなる。着用者は死んだがアミュレットは無傷だった場合、シールド・ガーディアンは最後に与えられた命令を遂行する。

シールド・ガーディアンは主人の口頭での命令に最善を尽くして従う。ただし、戦闘と、防御と、単純な肉体労働以上のことは不得手である。また、特定の時期や特定の条件が満たされた時に特定の作業を行うよう調整しておくこともできる。アミュレットの着用者はどれほど遠くからでもシールド・ガーディアンを呼ぶことができ、呼ばれたシールド・ガーディアンは同じ次元界にいる限りやって来る。

シールド・ガーディアンは基になったゴーレム（以下これを“基本ゴーレム”と呼ぶ）と同じデータを持つが、以下に挙げる追加のその他の特殊能力を持つ。シールド・ガーディアンの脅威度は基になったゴーレムの脅威度 + 2 に等しい。

高速治療（変則） シールド・ガーディアンは“高速治療 5”を持つ。

護衛（変則） そうするよう命じられれば、シールド・ガーディアンはアミュレットの着用者を守るように動く。アミュレットの着用者に対するすべての攻撃は、シールド・ガーディアンが主人と隣接

している場合、- 2 のペナルティを被る。

シールド・アザール（擬呪） シールド・ガーディアンのアミュレットの着用者は、シールド・ガーディアンから 100 フィート以内であれば、この防御能力を起動することができる。同名の呪文と同様、アミュレットの着用者が受けるはずだったダメージの半分をシールド・ガーディアンに移す（この能力は本来の呪文が与えてくれる AC とセーブへのボーナスを与えてくれない）。このようにして移されたダメージは、ゴーレムが有する（完全耐性やダメージ減少などの）あらゆる防御能力を克服する

主人発見（超常） 同じ次元界にいる限り、シールド・ガーディアンは自分のアミュレットの着用者を見つけることができる（シールド・ガーディアンが呼ばれた後にアミュレットが外されたなら、そのアミュレットの方を見つける）。

呪文蓄積（擬呪） シールド・ガーディアンは他のクリーチャーが自分に向けて発動した 4 レベル以下の呪文 1 つを蓄積することができる。命じられるか、あらかじめ決められた状況になったら、シールド・ガーディアンはこの呪文を“発動”する。こうして使用してしまつたら、別の呪文（や再び同じ呪文）を蓄積することができる。

制御下（変則） アミュレットの着用者が 30 フィート以内にいる限り、狂暴化能力を持つシールド・ガーディアンが狂暴化することはない。

作成：シールド・ガーディアンの基本材料コストは、基本ゴーレムのコストに加えて 25,000gp かかる。このクリーチャーの主人は自分でシールド・ガーディアンの身体を組み立てることもできるし、人を雇ってこの仕事をさせることもできる。身体を作るのに必要な〈製作〉判定の DC は、基本ゴーレムの種の通常の DC に + 4 される。同調させるアミュレットも同時に作られ、こちらのコストはシールド・ガーディアンの合計コストに加えて 20,000gp かかる。身体を造つたなら、シールド・ガーディアンは長い魔法の儀式によって自律行動能力を与えられる。これには特別に用意した実験室または作業室が必要であり、そうした部屋は錬金術師の実験室に似ており、建てるのに 500gp かかる。このクリーチャーの身体を自分で作るなら、作成者は身体を組み立てと儀式を同時に行なうことができる。作成者は基本ゴーレムの作成に最低限必要な術者レベルよりも少なくとも 2 レベル高い術者レベルを持っていなければならない。さらに、以下に挙げる呪文が基本ゴーレムの必要条件に追加される：ディサーン・ロケーション、シールドあるいはシールド・アザール。

ゴーレム：クレイ・ゴーレム Golem, Clay

この重たげに動く人形は軟らかな粘土を彫り刻んで作ったもの。汚らしいぼろ切れと粗末な装身具を身にまとい、その顔立ちはおおまかに人型をしているにすぎない。

クレイ・ゴーレム 脅威度 10 Clay Golem

経験点 9,600

N / 大型サイズの人造

イニシアチブ - 1; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; <知覚> + 0

防御

AC 24、接触 8、立ちすくみ 24 (-1 【敏】、+ 16 外皮、- 1 サイズ)
hp 101 (13d10 + 30)

頑健 + 4、反応 + 3、意志 + 4

DR 10 / アダマンティンおよび殴打; **完全耐性** 人造の種別特徴、魔法

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 叩きつけ (× 2) = + 19 (2d10 + 7、加えて“呪いの傷”)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 狂暴化、ヘイスト

一般データ

【筋】24、【敏】9、【耐】—、【知】—、【判】11、【魅】1

基本攻撃 + 13; CMB + 21; CMD 30

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体、徒党 (2 ~ 4)

宝物 なし

特殊能力

狂暴化 (変則) クレイ・ゴーレムが戦闘に入った場合、ゴーレムの中のエレメンタルの霊が制御下から離れ、ゴーレムが狂暴化する可能性がある。最初のラウンドは 1%、以後 1 ラウンドごとに 1% ずつ増えてゆく。ゴーレムを 1 分間休ませれば、狂暴化の可能性を 0% に戻せる。制御を失ったゴーレムは、めくらめっぽうに暴れだし、最も手近にいる生きているクリーチャーを攻撃する。間合いの範囲内にクリーチャーがいなければ、自分よりサイズ分類の小さな物品を何か破壊する。ひとたびクレイ・ゴーレムが狂暴化したなら、既知のいかなる手段によっても、制御を取り戻すことはできない。

呪いの傷 (変則) クレイ・ゴーレムの与えたダメージは自然治癒しないうえ、魔的な治癒にも抵抗する。クレイ・ゴーレムからダメージを受けたクリーチャーに対して魔的な治癒を使用しようとするキャラクターは、DC26 の術者レベル判定を行わなければならない。失敗するとその治癒は傷ついたキャラクターに対しては何の効果もない。

ヘイスト (超常) クレイ・ゴーレムは 1 日に 1 回、フリー・アクションで、自分を加速状態にできる。ただし戦闘に参加して 1 ラウンド以上経った後に限る。効果はヘイスト呪文と同じだが、持続時間は 3 ラウンドである。

魔法に対する完全耐性 (変則) クレイ・ゴーレムは、呪文抵抗が可能なあらゆる呪文および擬似呪文能力に完全耐性を有する。加えて一部の呪文および効果はクレイ・ゴーレムに対しては普通と違った働きをする (以下に詳述)。

- ・ムーヴ・アースの呪文はクレイ・ゴーレムを 120 フィート後退させ、3d12 ポイントのダメージを与える。セーブ不可。
- ・ディスインテグレイトの呪文はクレイ・ゴーレムを 1d6 ラウンドの間 (ちょうどスロー呪文のように) 減速状態にし、1d12 ポイントのダメージを与える。セーブ不可。
- ・アースクウェイクの呪文をクレイ・ゴーレムに直接かければ、クレイ・ゴーレムは次の自分のターンには移動ができず、5d10 ポイントのダメージを受ける。セーブ不可。
- ・[酸] ダメージを与える魔法の攻撃は、クレイ・ゴーレムに対し

ては、本来与えるはずのダメージ 3 ポイントにつき、あべこべに 1 ポイントのダメージを回復させる。この治癒によってゴーレムのヒット・ポイントが通常の完全なヒット・ポイントよりも高くなってしまふようなら、余り分は一時的ヒット・ポイントになる。クレイ・ゴーレムは [酸] ダメージを及ぼす魔法の攻撃に対してはセーヴィング・スローを行なえない。

クレイ・ゴーレム (粘土のゴーレム) は金属か堅い革を腰回りに巻いている以外、服は何も着ていない。身長は 8 フィート (約 2.4m) を超え、体重は 600 ポンド (約 270kg) である。

作成法

クレイ・ゴーレムの体は、重さ 1,000 ポンド (約 450kg) 以上の 1 個の粘土の塊から彫り出して造り、これを 1,500gp 相当の珍しい油と粉末を用いて処理せねばならない。

クレイ・ゴーレム

術者レベル 11; 市価 41,500gp

作成要項

前提条件 《人造クリーチャー作成》、アニメイト・オブジェクト、コミュニケーション、プレイヤー、プレス、リザレクション、作成者は術者レベル 11 レベル以上でなければならない; **技能** 〈製作: 彫刻〉ないし 〈製作: 陶芸〉 DC16; **費用** 21,500gp

ゴーレム：フレッシュ・ゴーレム Golem, Flesh

体の部分部分を太いひもや鋼線や金属の留め金で縫い合わせて造ったぞっとするような怪異は、おぞましき命を得てガクガクとよるめいている。

フレッシュ・ゴーレム 脅威度 7 Flesh Golem

経験点 3,200

N / 大型サイズの人造

イニシアチブ - 1; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; <知覚> + 0

防衛

AC 20、接触 8、立ちすくみ 20 (-1 【敏】、+12 外皮、-1 サイズ)

hp 79 (9d10 + 30)

頑健 + 3、反応 + 2、意志 + 3

DR 5 / アダマンティン; 完全耐性 人造の種別特徴、魔法

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 叩きつけ (×2) = +13 (2d8 + 5)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 狂暴化

一般データ

【筋】20、【敏】9、【耐】—、【知】—、【判】11、【魅】1

基本攻撃 + 9; CMB + 15; CMD 24

言語 なし

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体、徒党 (2 ~ 4)

宝物 なし

特殊能力

狂暴化 (変則) フレッシュ・ゴーレムが戦闘に入った場合、ゴーレムの中のエレメンタルの霊が制御下から離れ、ゴーレムが狂暴化する可能性がある。最初のラウンドは1%、以後1ラウンドごとに1%ずつ増えてゆく。制御を失ったゴーレムは、めくらめっぽうに暴れだし、最も手近にいる生きてるクリーチャーを攻撃する。間合いの範囲内にクリーチャーがいなければ、自分よりサイズ分類の小さな物品を何か破壊する。それからさらなる破壊を求めて移動を続けるのである。ゴーレムの作成者は、もし60フィート以内であれば、ゴーレムにきっぱりと明瞭に語りかけ、制御を取り戻そうとすることができる。DC19の【魅力】判定に成功すれば制御を取り戻せる。ゴーレムを1分間休ませれば、狂暴化の可能性を0%に戻せる。

魔法に対する完全耐性 (変則) フレッシュ・ゴーレムは、呪文抵抗が可能なあらゆる呪文および擬似呪文能力に完全耐性を有する。加えて一部の呪文および効果はフレッシュ・ゴーレムに対しては普通と違った働きをする (以下に詳述)。

・[火] ダメージなし [冷気] ダメージを与える魔法の攻撃は、フレッシュ・ゴーレムを2d6ラウンドの間 (ちょうどスロー呪文のように) 減速状態にする。セーブ不可。

・[電気] ダメージを与える魔法の攻撃は、フレッシュ・ゴーレムにかかっている減速効果を解除し、本来与えるはずのダメージ3ポイントにつき、あべこべに1ポイントのダメージを回復させる。この治療によってゴーレムのヒット・ポイントが通常の完全なヒット・ポイントよりも高くなってしまふようなら、余り分は一時的ヒット・ポイントになる。フレッシュ・ゴーレムは[電気]ダメージを及ぼす魔法の攻撃に対してはセーヴィング・スローを行なえない。

ゲールそこのけの死体あさりややって人型生物の体の部分部分を盗み出し、それを縫い合わせて一個の合成体に仕立てたのが、フレッシュ・ゴーレム (肉のゴーレム) である。その死体そのものの肉は病んだ緑や黄色っぽい色合いをしている。フレッシュ・ゴーレムは

作成者が望む服なら何でも身につけるが、普通はぼろぼろのズボン一丁だけである。所持品や武器は持っていない。フレッシュ・ゴーレムは身長8フィート (約2.4m)、体重は500ポンド (約230kg) である。

フレッシュ・ゴーレムは話すことはできず、かすれたうなり声のようなものを発することができるだけである。間接の固い、自分の体を完全に制御できていないような足取りで歩く。

ほとんどのフレッシュ・ゴーレムは精神を持たないが、どのようにしてか生前の記憶を保持している普通ではないゴーレムの噂は絶えることがない。そういったフレッシュ・ゴーレムの頭部 (従って脳も) は肉が適正に組み合わされていなければならない、(生前は) 強い意志を持っていなければならない。その上さらにゴーレムの作成中に幸運と偶然が積み重なることが、そのクリーチャーの精神を保持する上で実に重要であるように思われる。フレッシュ・ゴーレムを作成する者のほとんどは自由意志を持つ被造物よりも精神を持たない奴隷をこそ欲しており、結果として知性のあるフレッシュ・ゴーレムは実に稀である。

作成法

フレッシュ・ゴーレムを構成する人体の部品は、まだそれほど腐敗していない、通常の人間の死体から取ったものでなければならない。組み立てには最低で6人ぶんの別々の人体が必要である。四肢に4人、胴体 (と頭) に1人、脳に1人、時としてそれ以上の人体が必要になることもある。また、合計500gp相当の、特別な軟膏と体をゆわえる“たが”のようなものもひとつようになる。フレッシュ・ゴーレムの作成にあたっては[悪]の補足説明の付いた呪文が必要とされることに注意。

フレッシュ・ゴーレム

術者レベル 8; 市価 20,500gp

作成要項

前提条件 《人造クリーチャー作成》、アニメイト・デッド、ギアス / クエスト、ブルズ・ストレンクス、リミテッド・ウィッシュ、作成者は術者レベル8以上でなければならない; **技能** <製作> 革細工 ないし <治療> DC13; **費用** 10,500gp

ゴーレム:アイス・ゴーレム Golem, Ice

この氷の像は常人よりも頭1つぶん背が高い。霜がその身を覆い、かみそりのように鋭い氷のかけらが四肢を飾っている。

アイス・ゴーレム 脅威度 5 Ice Golem

経験点 1,600

N / 中型サイズの人造 (冷氣)

イニシアチブ - 1; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; <知覚> + 0

防御

AC 17、接触 9、立ちすくみ 17 (-1 【敏】、+ 8 外皮)

hp 53 (6d10 + 20)

頑健 + 2、反応 + 1、意志 + 2

DR 5 / アダマンティン; 完全耐性 人造の種別特徴、[冷氣]、魔法

弱点 [火] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 叩きつけ (× 2) = + 9 (1d6 + 3、加えて 1d6 [冷氣])

特殊攻撃 プレス攻撃 (20 フィートの円錐形、3d6 [冷氣] ダメージ、反応・DC13・半減、1d4 ラウンドに 1 回使用可能)、冷氣 (1d6)、氷の破裂

一般データ

【筋】16、【敏】9、【耐】—、【知】—、【判】11、【魅】1

基本攻撃 + 6; CMB + 9; CMD 18

生態

出現環境 寒冷 / 地形問わず

編成 単体、徒党 (2 ~ 4)

宝物 なし

特殊能力

冷氣 (変則) アイス・ゴーレムの体は強烈な冷氣を発しており、アイス・ゴーレムが接触すると 1d6 ポイントのダメージを与える。アイス・ゴーレムに素手打撃か肉体武器で攻撃するクリーチャーは、自分の攻撃が命中するたびにこれと同じだけの [冷氣] ダメージを受ける。

氷の破裂 (変則) ヒット・ポイントが 0 になると、アイス・ゴーレムは粉々になってぎざついた氷のかけらをまき散らす。10 フィートの爆発の範囲内にいるすべてのクリーチャーは 3d6 ポイントの斬撃ダメージおよび 2d6 ポイントの [冷氣] ダメージを受ける。DC13 の反応セーブに成功すると、このダメージは半分になる。このセーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

魔法に対する完全耐性 (変則) アイス・ゴーレムは、呪文抵抗が可能ならゆる呪文および擬似呪文能力に完全耐性を有する。ただし、[火] の補足説明を持つ呪文および擬似呪文能力は例外で、その場合は通常通りに作用を及ぼす。加えて一部の呪文および効果はアイス・ゴーレムに対しては普通と違った働きをする (以下に詳述)。

まざままである。

アイス・ゴーレムは話すことはできず、氷がひび割れ爆ぜる時のような音をたてて動く。アイス・ゴーレムは身長 7 フィート (約 2.1m)、体重 500 ポンド (約 230kg) である。

作成法

アイス・ゴーレムの体は、重さ 1,000 ポンド (約 450kg) 以上の 1 個の氷の塊から造り、これを少なくとも 500gp の価値がある魔法の粉末と油を用いて処理せねばならない。

アイス・ゴーレム

術者レベル 12; 市価 18,500gp

作成要項

前提条件 《人造クリーチャー作成》、アイス・ストーム、ギアス / クエスト、コーン・オヴ・コールド、チル・タッチ、レジスト・エナジー ([冷氣])、作成者は術者レベル 12 レベル以上でなければならない; **技能** 《製作: 彫刻》 DC17; **費用** 9,500 gp

・[電気] ダメージを与える魔法の攻撃は、アイス・ゴーレムを 2d6 ラウンドの間 (ちょうどスロー呪文のように) 減速状態にする。セーブ不可。

・[冷氣] ダメージを与える魔法の攻撃は、アイス・ゴーレムにかかっている減速効果を解除し、本来与えるはずのダメージ 3 ポイントにつき、あべこべに 1 ポイントのダメージを回復させる。この治癒によってゴーレムのヒット・ポイントが通常の完全なヒット・ポイントよりも高くなってしまふようなら、余り分は一時的ヒット・ポイントになる。アイス・ゴーレムは [冷氣] ダメージを及ぼす魔法の攻撃に対してはセーヴィング・スローを行なえない。

アイス・ゴーレム (氷のゴーレム) は彫り刻んだ氷から作られた人型の自動人形である。その外見は大ざっぱに彫られただけの氷と雪の人形から精妙巧緻な氷の彫刻や美しい結晶質の像に至るまでさ

ゴーレム：アイアン・ゴーレム Golem, Iron

この鉄製の自動人形の背丈は常人の2倍ほどある。その重々しい足音は骨がきしむほどの威力で大地を揺るがす。

アイアン・ゴーレム 脅威度 13 Iron Golem

経験点 25,600

N / 大型サイズの人造

イニシアチブ - 1; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; <知覚> + 0

防御

AC 28、接触 8、立ちすくみ 28 (-1 【敏】、+ 20 外皮、- 1 サイズ)

hp 129 (18d10 + 30)

頑健 + 6、反応 + 5、意志 + 6

DR 15 / アダマンティン; 完全耐性 人造の種別特徴、魔法

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 叩きつけ (× 2) = + 28 (2d10 + 16 / 19 ~ 20)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 プレス攻撃、強力打撃

一般データ

【筋】 32、【敏】 9、【耐】 一、【知】 一、【判】 11、【魅】 1

基本攻撃 + 18; CMB + 30; CMD 39

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体、徒党 (2 ~ 4)

宝物 なし

特殊能力

プレス攻撃 (超常) 1d4 + 1 ラウンドごとに1回、フリー・アクションとして、アイアン・ゴーレムは一辺 10 フィートの立方体の有毒のガスを吐くことができる。このガス雲は1ラウンドの間、持続する。ゴーレムがこの雲を作り出した際にこの範囲内にいたあらゆるクリーチャー (および持続時間中にこの雲を通過するあらゆるクリーチャー) は、この雲の毒の効果に曝される。この毒はゴーレムがこのパワーを使用するたびに魔法的に生成される。プレス攻撃 - 吸入型; セーブ 頑健 19; 頻度 1 / ラウンド (4 ラウンド); 効果 1d4 【耐久力】 ダメージ; 治療 2 回連続成功。このセーブ DC は【耐久力】 修正値に基づいて算出されている。

魔法に対する完全耐性 (変則) アイアン・ゴーレムは、呪文抵抗が可能なあらゆる呪文および擬似呪文能力に完全耐性を有する。加えて一部の呪文および効果はアイアン・ゴーレムに対しては普通と違った働きをする (以下に詳述)。

- ・[電気] ダメージを与える魔法の攻撃は、アイアン・ゴーレムを3ラウンドの間 (ちょうどスロー呪文のように) 減速状態にする。セーブ不可。

- ・[火] ダメージを与える魔法の攻撃は、アイアン・ゴーレムにかかっている減速効果を解除し、本来与えるはずのダメージ3ポイントにつき、あべこべに1ポイントのダメージを回復させる。この治療によってゴーレムのヒット・ポイントが通常の完全なヒット・ポイントよりも高くなってしまふようなら、余り分は一時的ヒット・ポイントになる。アイアン・ゴーレムは[火] ダメージを及ぼす魔法の攻撃に対してはセーヴィング・スローを行なえない。

- ・アイアン・ゴーレムは、ラスト・モンスターの攻撃やラストイング・グラスプ呪文などの、錆を生じさせる攻撃による効果を通常通りに受ける。

強力打撃 (変則) アイアン・ゴーレムの叩きつけ攻撃は、【筋力】修正値の1.5倍が追加ダメージとなり、かつ19 ~ 20でクリティカル・ヒットになる。

アイアン・ゴーレム (鉄のゴーレム) の体は人型をしており、鉄

できている。アイアン・ゴーレムは作成者が望むどんな姿にでも彫り刻めるが、ほとんどの場合、簡素で実用的なものから儀式用の華美なものまで、何らかの鎧のような格好をしている。アイアン・ゴーレムの外装はストーン・ゴーレムのそれよりもだいたいぶなめらかである。アイアン・ゴーレムは時おり片手に武器を携行しているが、それを使うことはめったになく、代わりに叩きつけ攻撃をあてにしている。

アイアン・ゴーレムは身長 12 フィート (約 3.6m)、体重は約 5,000 ポンド (2.3t) である。アイアン・ゴーレムは会話することも、声のような音を出すこともできず、それとわかる匂いを発することも無い。

近年では意欲が失われて実行されていないが、ある強大な古代文明ではかつて途方もない大きさを持つアイアン・ゴーレムの作成術を大いに誇っていた。サイズ分類が超大型を下回るこの種のゴーレムは、世界でも辺鄙なところにはいまだ存在しており、愚かにも遙か昔に滅んだ帝国の命令に従っている。

作成法

アイアン・ゴーレムの体は、少なくとも 10,000gp はする希少なチンキ (生薬をアルコールで浸出した液) とともに溶解して精錬した 5,000 ポンドの鉄を彫り刻んで造る。

アイアン・ゴーレム

術者レベル 16; 市価 150,000gp

作成要項

前提条件 《人造クリーチャー作成》、ギアス / クエスト、クラウドキル、ポリモーフ・エニィ・オブジェクト、リミテッド・ウィッシュ、作成者は術者レベル 16 レベル以上でなければならない; **技能** <製作: 鍛冶> ないし <製作: 武器鍛冶> DC21; **費用** 80,000 gp

ゴーレム：ストーン・ゴーレム Golem, Stone

この高々とそびえる石の自動人形は古めかしい鎧を着た兵士の似姿のよう。重々しいが変わらぬ歩みで動き回る。

の重さのある、1個の堅固な（花崗岩などの）石塊から彫り出して造る。石は最上のものでなければならず、5,000gp かかる。

ストーン・ゴーレム

術者レベル 14；市価 105,000gp

作成要項

前提条件《人造クリーチャー作成》、アンティマジック・フィールド、ギアス／クエスト、シンボル・オヴ・スタニング、リミテッド・ウィッシュ、作成者は術者レベル 14 レベル以上でなければならない；**技能**〈製作：彫刻〉ないし〈製作：石工〉DC19；**費用** 55,000 gp

ストーン・ゴーレム 脅威度 11 Stone Golem

経験点 12,800

N / 大型サイズの人造

イニシアチブ - 1；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 0

防御

AC 26、接触 8、立ちすくみ 26 (-1 【敏】、+18 外皮、-1 サイズ)

hp 107 (14d10 + 30)

頑健 + 4、反応 + 3、意志 + 4

DR 10 / アダマンティン；**完全耐性** 人造の種別特徴、魔法

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 叩きつけ (×2) = +22 (2d10 + 9)

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 スロー

一般データ

【筋】28、【敏】9、【耐】—、【知】—、【判】11、【魅】1

基本攻撃 + 14；CMB + 24；CMD 33

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、徒党 (2～4)

宝物 なし

特殊能力

魔法に対する完全耐性 (変則) ストーン・ゴーレムは、呪文抵抗が可能なあらゆる呪文および擬似呪文能力に完全耐性を有する。加えて一部の呪文および効果はストーン・ゴーレムに対しては普通と違った働きをする (以下に詳述)。

- ・トランスミュート・ロック・トゥ・マッドの呪文は、ストーン・ゴーレムを 2d6 ラウンドの間 (ちょうどスロー呪文のように) 減速状態にする。セーブ不可。一方、トランスミュート・マッド・トゥ・ロックの呪文は、ストーン・ゴーレムの失われたヒット・ポイントを完全に回復する。

- ・ストーン・トゥ・フレッシュの呪文は、実際にゴーレムの体を肉に変えてしまうことはないが、丸 1 ラウンドの間、ゴーレムのダメージ減少と“魔法に対する完全耐性”の両方を無効化する。

スロー (超常) ストーン・ゴーレムは 2 ラウンドに 1 回、フリー・アクションで、同名の呪文と同様の減速効果を使用できる。この効果は、ゴーレムを中心とした距離 10 フィートの爆発で、持続時間 7 ラウンド、DC17 の意志セーブに成功すれば無効化できる。このセーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

ストーン・ゴーレム (石のゴーレム) は人型の体をしており、石でできている。細部は作成者の好みに合わせて造られることが多い。例えば、鎧を着ているように見えたり、胸板に特定の印が刻みこまれていたり、手足の石に独特の意匠がこらされていたり。ストーン・ゴーレムの頭部は兎や何らかの獣の頭部に似せて彫り込まれることが多い。石の盾や剣などの石の武器を携行しているように彫り刻んでもよいが、そうしたところでこの種の美的な選択が戦闘能力に影響することはない。

大抵のゴーレムと同様に、ストーン・ゴーレムは会話することはできず、動く際に石と石がこすれ合う音を立てる以外に音を発することもない。ストーン・ゴーレムは身長 9 フィート (約 2.7m)、体重は 2,000 ポンド (約 0.9t) ほどである。

作成法

ストーン・ゴーレムの体は、少なくとも 3,000 ポンド (約 1.4t)

ゴーレム：ウッド・ゴーレム Golem, Wood

この人間並みの大きさの自動人形は木の端材でできた粗末なつくりの人型生物の人形のように見える。

ウッド・ゴーレムの部品は、上質の木の塊を組み上げたものに、少なくとも 300gp の価値のある希少な粉末と挽いて砕いた葉草を振りかけて造る。

ウッド・ゴーレム

術者レベル 12；市価 19,300gp

作成要項

前提条件《人造クリーチャー作成》、アニメイト・オブジェクト、アラーム、ギアス／クエスト、キャッツ・グレイス、リミテッド・ウィッシュ、作成者は術者レベル 12 レベル以上でなければならない；**技能**〈製作：大工〉DC17；**費用** 8,800 gp

ウッド・ゴーレム 脅威度 6 Wood Golem

経験点 2,400

N / 中型サイズの人造

イニシアチブ + 3；**感覚** 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 0

防衛

AC 19、接触 13、立ちすくみ 16 (+ 3 **【敏】**、+ 6 外皮)

hp 64 (8d10 + 20)

頑健 + 2、反応 + 5、意志 + 5

DR 5 / アダマンティン；**完全耐性** 人造の種別特徴、魔法

弱点 [火] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 叩きつけ (× 2) = + 12 (2d6 + 4)

特殊攻撃 棘の射出

一般データ

【筋】18、【敏】17、【耐】25【知】一、【判】17、【魅】1

基本攻撃 + 8；**CMB** + 12；**CMD** 25 (対足払い 30)

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体、徒党 (24)

宝物 なし

特殊能力

魔法に対する完全耐性 (変則) ウッド・ゴーレムは、呪文抵抗が可能ならゆる呪文および擬似呪文能力に完全耐性を有する。ただし [火] の補足説明を持つ呪文は例外で、その場合は通常通りに作用を及ぼす。加えて一部の呪文および効果はウッド・ゴーレムに対しては普通と違った働きをする (以下に詳述)。

- ・ウォーブ・ウッドやウッド・シェイプの呪文は、ウッド・ゴーレムを 2d6 ラウンドの間 (ちょうどスロー呪文のように) 減速状態にする。セーブ不可。

- ・リベル・ウッドの呪文はウッド・ゴーレムを 60 フィート後退させ、2d12 ポイントのダメージを与える。セーブ不可。

- ・[冷気] ダメージを与える魔法の攻撃は、ウッド・ゴーレムにかかっている減速効果を解除し、本来与えるはずのダメージ 3 ポイントにつき、あべこべに 1 ポイントのダメージを回復させる。この治癒によってゴーレムのヒット・ポイントが通常の完全なヒット・ポイントよりも高くなってしまふようなら、余り分は一時的ヒット・ポイントになる。ウッド・ゴーレムは [冷気] ダメージを及ぼす魔法の攻撃に対してはセーヴィング・スローを行なえない。

棘の射出 (超常) 1d4 + 1 ラウンドに 1 回、フリー・アクションとして、ウッド・ゴーレムは半径 20 フィートの爆発の範囲内に自分の体からかみそりのように鋭い木の破片を雨あられと撃ち出す。この範囲内にいるすべてのクリーチャーは 6d6 ポイントの斬撃ダメージを受ける (反応・半減、DC14)。このセーブ DC は **【耐久力】** 修正値に基づいて算出されている。

ウッド・ゴーレムは希少な木を彫り込み、間接のある四肢を持つ大まかに人型をした体に組み上げて造る。作成者は普通、一見して明らかなように作成の一環として、材木や未加工の木でできた個々の部品と共に体をほとんど未完成のままにしておく。ウッド・ゴーレムは身長 6.5 フィート (約 2m)、体重 400 ポンド (約 180kg) である。

作成法

コッカトリス Cockatrice

このぞっとする鳥型クリーチャーはやせ細った雄鶏の胴体と、コウモリの翼と、長くて鱗のある尻尾を持つ。

コッカトリス 脅威度 3 Cockatrice

経験点 800

N / 小型サイズの魔獣

イニシアチブ + 3; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; <知覚> + 10

防御

AC 15、接触 15、立ちすくみ 11 (+3 【敏】、+1 回避、+1 サイズ) hp 27 (5d10)

頑健 + 4、反応 + 7、意志 + 2

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 60 フィート (貧弱)

近接 噛みつき + 9 (1d4 - 2、加えて“石化”)

一般データ

【筋】6、【敏】17、【耐】11、【知】2、【判】13、【魅】8

基本攻撃 + 5; CMB + 2; CMD 16

特技 <回避>、<技能熟練: 知覚>、<武器の妙技>

技能 <知覚> + 10、<飛行> + 6

生態

出現環境 温暖 / 平地

編成 単体、2 体、小編成 (3 ~ 5)、編隊 (6 ~ 12)

宝物 なし

特殊能力

石化 (超常) コッカトリスの噛みつきは肉を石灰化させ硬化させる。何度も噛みつけば生きているクリーチャーを化石化させ石とすることもできる。コッカトリスの噛みつき攻撃によってダメージを受けるたびに、クリーチャーは DC12 の頑健セーブを行わなければならない。失敗すると肉と骨がこわばり硬くなってしまい、1d4 ポイントの【敏捷力】ダメージを受ける。噛みつきを受けたクリーチャーの外皮ボーナスがこのゆるやかな石化によって変化することはない。コッカトリスの噛みつき攻撃によって【敏捷力】が 0 になったクリーチャーは直ちに、あたかもフレッシュ・トゥ・ストーン 呪文によって石化されたかのように、完全に石になってしまう。毎日、このようにしてコッカトリスに石化されたクリーチャーは DC12 の新たな頑健セーブを試みることができ、成功すると石化から回復する。セーブに成功した時点で、犠牲者は【敏捷力】1 の状態で生身の身体に戻る。これ以後は通常通りに自然治癒か魔法によって【敏捷力】を最大値まで回復することができる。しかし、石化したクリーチャーがこの頑健セーブに連続で 3 回失敗した後は、石化状態は永続的なものになる。魔法によって生身の身体に回復したクリーチャーは、コッカトリスの噛みつきによって生じた【敏捷力】ダメージは取り除かれるが、それ以外の原因による既存の【敏捷力】ダメージが回復することはない。コッカトリスは自分自身や別のコッカトリスの石化能力には完全耐性があるが、それ以外の石化攻撃はコッカトリスにも通常通りに効果が及ぶ。このセーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

愚かで悪意に満ち嫌悪を抱かせるコッカトリスは、肉を石に変えるその魔法的能力のせいで他のクリーチャーからは敬遠されている。言い伝えによると、最初のコッカトリスはコッカレル (若い雄鶏) が産んでトード (ヒキガエル) が抱卵した卵から孵化したという。この話の真偽はさておき、今日のコッカトリスは、1 ダースほどのけたたましく鳴くクリーチャーが行き当たりばったりで掘りぬいた身の毛もよだつ不潔な巣窟で繁殖する。こうした群れでは雄の方が雌よりもずっと数が多く、肉襲とときだけで見分けられる。典型的なコッカトリスはちょうど 2 フィート (約 0.6m) を超えるくらいの体高で、体重は 5 ポンド (約 2.3kg) である。

コッカトリスの食事は主に種と石化した虫よりなる。都合のいいことに、こうした食事はこのクリーチャーの砂のうの中で、胃石と

して、またすり潰された後は栄養分として、二重に役に立ってくれる。コッカトリスは脅威を感じたあらゆるものから憤然となわばりを守る。巣窟を作るのによい新しい場所を探してあてどなくさまよっているならず者の雄が時に人型生物と不意に出くわすこともあり、痛烈な結末につながる。

他のクリーチャーを石に変えるコッカトリスの奇妙な能力は、このクリーチャーの最大の防御手段であり、コッカトリスの巣にはきまって石化した敵の残骸が散らばっている。だが、皮肉な運命のなりゆきで、ウィーゼル (イタチ) やフェレットはこの効果に対する完全耐性を持っているようで、この種の動物はよくコッカトリスの巣にこっそり忍び入って卵を食べてしまうらしい。知られざる理由により、コッカトリスはごく普通の雄鶏を恐れると同時に怒りに駆られ、雄鶏と対決する際は同じ確率で逃げるか戦うかするようである。

ゴブリン Goblin

このクリーチャーの背丈はかろうじて3フィートに届くかといったところで、そのやせっぽちな人型生物の身体は、幅広く見苦しい頭部のせいで小さく見える。

ゴブリン脅威度 1/3 Goblin

経験点 135

ゴブリンの1レベル・ウォリアー

NE / 小型サイズの人型生物 (ゴブリン類)

イニシアチブ + 6; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> - 1

防衛

AC 16、接触 13、立ちすくみ 14 (+2 鎧、+2 【敏】、+1 盾、+1 サイズ)

hp 6 (1d10 + 1)

頑健 + 3、反応 + 2、意志 - 1

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ショート・ソード = +2 (1d4 / 19 ~ 20)

遠隔 ショートボウ = +4 (1d4 / ×3)

一般データ

【筋】11、【敏】15、【耐】12、【知】10、【判】9、【魅】6

基本攻撃 + 1; CMB + 0; CMD 12

特技 《イニシアチブ強化》

技能 (隠密) + 10、<騎乗> + 10、<水泳> + 4; 種族修正 + 4 (<隠密>、+ 4 <騎乗>)

言語 ゴブリン語

生態

出現環境 温暖 / 森林および平地 (通常は沿岸地方)

編成 徒党 (4 ~ 9)、戦闘集団 (10 ~ 16、いずれもゴブリン・ドッグに騎乗)、部族 (17 +、加えてその100%の人数の非戦闘員; 成人20名につき3レベルの下士官1; 4 ~ 5レベルの副官1 ~ 2; 6 ~ 8レベルのリーダー1; およびゴブリン・ドッグ10 ~ 40、ウルフ、またはウォーグ)

宝物 NPCの装備品 (レザー・アーマー、木製ライト・シールド、ショート・ソード、ショートボウとアロー20本、その他の宝物)

ゴブリンは洞窟、アザミやイバラの大きく深い藪の中、他者が建ててしかる後に廃棄した建造物に住むのを好んでいる。独自の建物を建てるほどの意欲を持ち合わせているゴブリンは極めて少ない。ゴブリンはより文明化された種族が捨てたものの中から宝物を探し出す終わりのなき探索の中でごみと漂流物を吟味するのをとても好んでいるため、沿岸部を気に入っている。

ゴブリンの憎しみは根深いもので、ノーム (長きに渡ってゴブリンと戦い続けている)、ホース (馬、はなはだしくゴブリンを恐れている)、普通のドッグ (犬、ゴブリンは犬のことをゴブリン・ドッグの劣悪なまがい物と見なしている) 以上にゴブリンの怒りをかき立てるものなどまれだ。

ゴブリンは実に迷信深くもあり、畏敬と恐怖が入り交じるへつらいの気持ちを抱いて魔法を扱う。ゴブリンは魔法の力を持たぬものより魔法が生じているのだと見なす習慣もあり、火と文書はどちらもゴブリンの社会においては神秘的な力を持つとされている。火は甚大なる破壊をもたらしうるその力ゆえに、そして用いるのに大きな体も力も必要としないがために、ゴブリンにとっても愛されている。一方、文書は嫌われている。文書は頭の中から言葉を盗んでゆくとゴブリンは信じ込んでおり、そしてこの思い込みの結果として、ゴブリンは全般的に読み書きができない。

ゴブリンは食欲旺盛で、肥満の心配なしに1日に自分の体重と同じだけの食料を食べることができる。ゴブリンのねぐらは常におびただしい数の貯蔵庫と食糧貯蔵室を備えている。ゴブリンは人間とノームの肉を好むが、どんな食料だろうと嫌気をおぼえることはない——おそらく、野菜は例外だが。

ゴブリンのキャラクター

ゴブリンは種族ヒット・ダイスを有していないため、クラス・レベルによって定義される。すべてのゴブリンは以下の種族特性を有する。

- 2 【筋力】、+ 4 【敏捷力】、- 2 【魅力】: ゴブリンは素早い、脆弱で、周囲にいると不快だ。

小型: ゴブリンは、小型のクリーチャーであり、ACと攻撃ロールに+1のサイズ・ボーナス、CMBとCMDに-1のペナルティ、<隠密>判定に+4のサイズ・ボーナスを得る。

速い: ゴブリンはサイズのわりに素早く、30フィートの基本移動速度を持つ。

暗視: ゴブリンは、暗闇の中を60フィート先まで見通すことができる。

得意技能: <騎乗>と<隠密>判定に+4の種族ボーナスを得る。

言語: ゴブリンはプレイ開始時にゴブリン語を修得している。高い【知力】を持つゴブリンは、以下に挙げるボーナス言語のいずれかを選択できる: オーク語、共通語、ドワーフ語、ノーム語、ノール語、ハーフリング語、竜語。

ゴブリン・ドッグ Goblin Dog

この不潔な犬の顔には、グロテスクなまでに大きく成長したネズミと同じような、つぶれた鼻づら、小さく丸い目、はみ出た牙が付いている。

ゴブリン・ドッグ 脅威度 1 Goblin Dog

経験点 400

N / 中型サイズの動物

イニシアチブ + 2; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 1

防御

AC 13、接触 12、立ちすくみ 11 (+ 2 【敏】、+ 1 外皮)

hp 9 (1d8 + 5)

頑健 + 4、反応 + 4、意志 + 1

完全耐性 病気

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 噛みつき = + 2 (1d6 + 3、加えて“アレルギー反応”)

一般データ

【筋】 15、【敏】 14、【耐】 15、【知】 2、【判】 12、【魅】 8

基本攻撃 + 0; CMB + 2; CMD 14

特技 〈追加 hp〉

技能 〈隠密〉 + 6

生態

出現環境 温暖 / 森林、沼地、または地下

編成 単体、小さな群れ (2 ~ 12)

宝物 なし

特殊能力

アレルギー反応 (変則) あらゆるクリーチャーにとって非常にいらだたしいゴブリン・ドッグのかんしゃくは、(ゴブリン類)の副種別を持つものには助けとなる。(ゴブリン類)の副種別を持たないクリーチャーが、ゴブリン・ドッグの噛みつきでダメージを受けるか、肉体武器や素手打撃でゴブリン・ドッグにダメージを与えるか、(このクリーチャーに組みつきを試みたり騎乗したりも含めた)それ以外の理由でゴブリン・ドッグに接触してしまった場合、そのクリーチャーは DC12 の頑健セーブを行わなければならない、失敗するとかゆみを伴う発疹が出てくる。この発疹に罹患したクリーチャーは、1 日の間、【敏捷力】と【魅力】に - 2 のペナルティを被る (複数のアレルギー反応は累積しない)。リムーヴ・ディジーズなどの魔法的な治療はこの発疹を直ちに取り除く。これは病気効果である。このセーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

人からも獣からも同様に敬遠されるゴブリン・ドッグ (ゴブリン族の犬) は、醜く、悪臭を漂わせ、臆病で、品性下劣である。ゴブリンがこの忌むべき不愉快な獣に親近感を抱いたところで驚くに値しない。常にかゆみにさいなまれ、大量に生じるふけによって悪化した種族的な疥癬 (かいせん) をわずらっているため、最も健康なゴブリン・ドッグでさえも病んで飢えているように見える。

その名に反して、ゴブリン・ドッグは実は奇怪なまでに大きく育ったげっ歯類の一種である。足の長い姿形と集団で狩りをし逃走する気質とにより、ゴブリン・ドッグはその通称を得た。平均的なゴブリンなら、このゴブリン好みの乗騎にわずかでも本物のドッグ (犬) につながるような何かがあると思うと苛立ちをおぼえてしまうため、この名前はその多くのゴブリンの間で論議を呼んでいる。もちろん、ゴブリンの一員たるゴブリン・ドッグ自身は、ゴブリン・ドッグという別名が生まれたことなど気にもとめていない。おそらくは判っていないにせよ。

ゴブリン・ドッグの病気もちで不潔な毛皮に触れると、他のほとんどのクリーチャーはじんましんが吹き出てくることになる。この状態は“ゴブリン疹 (しん)”として知られている。(ゴブリン類)の副種別を持つ者はこの災厄に対する完全耐性を持っているよう

で、ゴブリン・ドッグを番犬や乗騎とするのを好む。

その肌具合と不調にも関わらず、ゴブリン・ドッグは病気に対する高い抵抗力を持っている。ゴブリン・ドッグの好む食べ物は腐肉である。腐敗が進んでいけばいほどよい。ゴブリンの部族の多くがねぐらの中でゴブリン・ドッグを放し飼いにしている一番の理由は、大抵のゴブリンの巣窟は不潔さにおいてゴブリン自身よりもよほどましだからだ。常に飢えているゴブリン・ドッグは、他のもつと肥えた味覚を持つ者の食べ残しを見つけたら、咀嚼できるものでありさえすればそれがどんなものだろうと食べてしまう。

ゴブリン・ドッグは体長 5 フィート (約 1.5m) だが、体重は 75 ポンド (約 34kg) しかない。

ゴブリン・ドッグの動物の相棒

開始時のデータ: サイズ 小型サイズ; 移動速度 50 フィート; 攻撃 噛みつき (1d4); 能力値【筋】 11、【敏】 16、【耐】 11、【知】 2、【判】 12、【魅】 8; その他の特殊能力 アレルギー反応、夜目、鋭敏嗅覚。

4 レベルでの成長: サイズ 中型サイズ; AC 外皮 + 1; 攻撃 噛みつき (1d6); 能力値【筋】 + 4、【敏】 - 2、【耐】 + 4。

コボルド Kobold

この背の低い爬虫類の人型生物は、鱗の生えた肌と、小さな牙がびっしり生えた鼻づらと、長い尻尾を持つ。

コボルド 脅威度 1/4 Kobold

経験点 100

コボルドの 1 レベル・ウォリアー

LE / 小型サイズの人型生物 (爬虫類)

イニシアチブ + 1; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 5

防御

AC 15、接触 12、立ちすくみ 14 (+2 鎧、+1 【敏】、+1 外皮、+1 サイズ)

hp 5 (1d10)

頑健 + 2、反応 + 1、意志 - 1

弱点 光に過敏

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 スピア = +1 (1d6 - 1)

遠隔 スリング = +3 (1d3 - 1)

一般データ

【筋】9、【敏】13、【耐】10、【知】10、【判】9、【魅】8

基本攻撃 + 1; CMB - 1; CMD 10

特技《技能熟練：知覚》

技能 (隠密) + 5、<製作：罨つくり> + 6、<知覚> + 5; 種族修正 + 2 <職能：鉱夫>、+ 2 <製作：罨つくり>、+ 2 <知覚>

言語 共通語、(訳注：更新；削除) 竜語

その他の特殊能力 狡猾

生態

出現環境 温暖 / 地下または深い森林

編成 単体、徒党 (2 ~ 4)、巢 (5 ~ 30、加えて同数の非戦闘員、成人 20 名につき 3 レベルの下士官 1、および 4 ~ 6 レベルのリーダー 1)、部族 (31 ~ 300、加えてその 35% の人数の非戦闘員、成人 20 名につき 3 レベルの下士官 1、4 レベルの副官 2、6 ~ 8 レベルのリーダー 1、およびダイア・ラット 5 ~ 16)

宝物 NPC の装備品 (レザー・アーマー、スピア、スリング、その他の宝物)

特殊能力

狡猾 (変則) コボルドは <隠密> と <製作：罨つくり> を常にクラス技能として扱う。

コボルドは闇のクリーチャーであり、一般に広大な地下荒野や森の中の陽も差さぬ暗き片隅で目にすることが多い。肉体面で類似するところがあるため、コボルドは自分たちが竜族の子孫であり、大いなる神のごときこの翼の下で大地を支配することを宿命づけられている、と声高に公言している。しかし、ほとんどの竜はこの不愉快極まりない病害虫を大して必要としない。

神格に与えられし権利や来るべき運命について声高に語ることもある一方で、コボルドは自分たちの弱さを痛切に実感している。臆病者で陰謀家なコボルドは、そうせずともよいのであれば正々堂々と戦うことなど決してない。代わりに待ち伏せや裏切りの手筈を整えるなり、数え切れないほどの粗末だが精巧な罨の向こうにある住みか身を隠すなり、おびたしい数のキャンキャン吠える大群をもって敵を圧するなりするのだ。

コボルドの体色は一夥りの兄弟姉妹の間でさえさまざまで、クロマティック・ドラゴンの体色全般に渡る広がりがある。赤色のコボルドが最も一般的だが、白、緑、青、黒のコボルドも聞かないではない。

コボルドのキャラクター

コボルドは、種族ヒット・ダイスを有していないため、クラス・レベルによって定義される。NPC クラスのクラス・レベルを持つコ

ボルドは脅威度に (通常の -2 ではなく) -3 のペナルティを受ける。すべてのコボルドは以下の種族特性を持っている。

-4 【筋力】、+2 【敏捷力】、-2 【耐久力】: コボルドは素早い が脆弱である。

小型: コボルドは、小型のクリーチャーであり、AC と攻撃ロールに +1 のサイズ・ボーナス、CMB と CMD に -1 のペナルティ、<隠密> 判定に +4 のサイズ・ボーナスを得る。

移動速度: コボルドは、30 フィートの基本移動速度を持つ。

暗視: コボルドは暗闇の中を 60 フィート先まで見通すことができる。

甲皮: コボルドは +1 の外皮ボーナスを持つ。

狡猾: コボルドは <製作：罨つくり>、<知覚>、<職能：鉱夫> に +2 の種族ボーナスを得る。また、<製作：罨つくり> と <隠密> は常にコボルドのクラス技能である。

弱点: 光に過敏。

言語: コボルドはプレイ開始時に竜語を修得している。高い【知力】を持つコボルドは、以下から追加の言語を選択できる: 共通語、ドワーフ語、ノーム語、地下共通語。

ゴルゴン Gorgon

この雄牛のようなクリーチャーは金属板が重なり合っていて、まるで鉄板のように見える。口からは緑色のかすかな渦巻く煙を吹き出している。

ゴルゴンの肉は固いが（いったん甲皮を剥いでしまえば）牛肉のようで、その味を覚えた者にとっては、じつに腹応えのあるものである。ストーン・ジャイアントの部族の多くは、ゴルゴンの肉を食べると自分の外皮が厚くなると信じている。粉にしたゴルゴンの角は、スタチュー、ストーンスキン、ブルズ・ストレンクス、フレッシュ・トゥ・ストーン、および類似の魔法を使用する魔法のアイテムのための代替物質要素として 250gp 相当の価値がある。

ゴルゴン脅威度 8 Gorgon

経験点 4,800

N / 大型サイズの魔獣

イニシアチブ + 4; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 17

防御

AC 20、接触 9、立ちすくみ 20 (+ 11 外皮、- 1 サイズ)

hp 100 (8d10 + 56)

頑健 + 13、反応 + 6、意志 + 7

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 突き刺し = + 14 (2d8 + 7)、蹄 (× 2) = + 9 (1d6 + 3)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

特殊攻撃 プレス攻撃 (60 フィートの円錐形、石化、頑健・DC21・無効)、蹂躞 (2d8 + 10、DC21)

一般データ

【筋】24、【敏】10、【耐】24、【知】2、【判】16、【魅】9

基本攻撃 + 8; CMB + 16; CMD 26

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》、《強打》、《鋼の意志》

技能〈知覚〉 + 17

生態

出現環境 温暖 / 平地、岩山、および地下

編成 単体、2 体、小さな群れ (3 ~ 4)、群れ (5 ~ 12)

宝物 なし

特殊能力

プレス攻撃 ゴルゴンは 1d4 + 1 ラウンドごとに 1 回プレス攻撃を使用でき、60 フィートの円錐形の緑のガスを作り出すことができる。このガスの範囲内にいる者は DC21 の頑健セーブを行なってこの効果に対する抵抗を試みることができるが、セーブに失敗した者は直ちに石化状態になる。この石化は一時的なものである。毎ラウンド、石化状態のクリーチャーは新たに DC21 の頑健セーブを行なって石化状態からの回復を試みることができる。ただし、これは石化状態の時にもう一度ゴルゴンのプレス攻撃の効果範囲内に収められていない場合に限られる。既に石化状態の時にもう一度ゴルゴンのプレス攻撃に曝されたクリーチャーは永続的に石化状態になり、以後はもう追加の頑健セーブを行なって自然に回復するよう試みることができない。このセーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

ゴルゴンは魔法的な、品性下劣なクリーチャーである。一見したところ人造のようにも見えるが、人工的な外見の装甲板の下には、肉と骨でできた体がある。攻撃的な雄牛のようなゴルゴンは、遭遇したなじみのないクリーチャーには挑戦し、しばしばそれと判別できなくなるまで相手の死骸を蹂躞するなり石と化した残骸を粉碎するなりする。雌も雄と同じくらい危険で、性別は見た目では判らない。典型的なゴルゴンは体高 6 フィート (約 1.8m)、体長 8 フィート (約 2.4m)、体重は 4,000 ポンド (約 1.8t) である。

ゴルゴンは鉱物、特に自分が石化させた犠牲者でできた石を消化して栄養としており、ゴルゴンが作り出した石像はどれも徹底的にかじられていることだろう。ゴルゴンは金属や宝石は消化できないため、ふん (これは苦い臭いのする灰色の粉のようである) にはしばしば小さな水晶の原石や鉱石の塊が混じっている。ゴルゴンの攻撃性が他のすべてのクリーチャーに向いているということは、ゴルゴンの牧草地には捕食生物などの肉食の動物はまったくいないということである。群れは雄のボスに率いられている。単体でいるゴルゴンは普通、率いる雄に群れから追放された若年の雄である。

サイクロプス Cyclops

この身の丈9フィートの巨人は顔にある1つだけの大きな目で凝視している。1つしかない目玉の下では洞窟のような大きな口が開いている。

部族の断片的な証言によると、より大きく、さらに原始的な“グレート・サイクロプス”、毛だらけの足を持ち、探求的な目の上に大きな角をつけた堂々たる大巨人がいるという。このクリーチャーは古代の種族の指導者または戦士であったと考えられており、現代のサイクロプスは彼らを未だ見ざる生ける破壊神としてあがめている。

サイクロプス 脅威度 5 Cyclops

経験点 1,600

NE / 大型サイズの人型生物 (巨人)

イニシアチブ - 1; 感覚 夜目; 〈知覚〉 + 11

防御

AC 19、接触 8、立ちすくみ 19 (+ 4 鎧、- 1 【敏】、+ 7 外皮、- 1 サイズ)

hp 65 (10d8 + 20)

頑健 + 9、反応 + 2、意志 + 4

防御的能力 凶暴性

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 グレートアックス = + 11 / + 6 (3d6 + 7 / × 3)

遠隔 ヘヴィ・クロスボウ = + 5 (2d8 / 19 ~ 20)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

一般データ

【筋】 21、【敏】 8、【耐】 15、【知】 10、【判】 13、【魅】 8

基本攻撃 + 7; CMB + 13; CMD 22

特技 〈鋭敏感覚〉、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《突き飛ばし強化》、《強打》

技能 〈威圧〉 + 9、〈職能: 占い師〉 + 10、〈真意看破〉 + 5、〈生存〉 + 6、〈知覚〉 + 11; 種族修正 + 8 〈知覚〉

言語 共通語、サイクロプス語、巨人語

その他の特殊能力 洞察のひらめき

生態

出現環境 温暖または熱帯 / 地形問わず

編成 単体、枢機卿の一团 ▼ (2 ~ 6)、部族 (7 ~ 18)

宝物 標準 (ハイド・アーマー、大型用グレートアックス、大型用ヘヴィ・クロスボウ、その他の宝物)

特殊能力

洞察のひらめき (超常) 1日に1回、1回の割り込みアクションとして、サイクロプスは来るべき未来の幻像を見通することができる。この洞察により、サイクロプスはダイスを振る前に、その出目を自由に決定することができる。この効果はサイクロプスの行動についてのみ変更可能であり、他の者の振るダイスには適用されない。

何千年もの昔、威厳あるサイクロプスたちは広大な王国を支配していた。しかしその栄光は今日では忘れ去られて久しい。驚くほど少数のサイクロプスのみが生き延びており、ねぐらを守り、次の食事にありつくことより立派なことを考えることはほとんどない。後の方の仕事が彼らの興味の大半を占めている。怪物的な食欲と底なしの飢えにサイクロプスの種族の運命は決定づけられている。それが太古の没落をもたらした原因かもしれない。

平均的なサイクロプスは身の丈9フィート、体重600ポンド。男も女もほぼ完全に禿げ上がり、ところどころ耳の上から黒い髪の毛が垂れ下がっている。サイクロプスの大きな目の上には毛むくじゃらの表情豊かな眉毛が生えており、これによってこのクリーチャーの気分を容易に知ることができる。

サイクロプスの歴史は、エルフの興隆よりもはるか昔に滅亡した、蔦に覆われた失われた都市のボロボロの壁に刻まれている。そこでは竜と巨人が、今日支配的になっている短命な種族たちに歪められていない大地を支配していた。それらの物事が失われたのはるか昔であるため、今の境遇にいるサイクロプスは、失われた時代の神話的な栄光に関しては、半端に学んだ人間たちよりもまだ興味がない。

他の巨人族が口承してきた古代の記録や南方のジャングルの原住

サテュロス Satyr

この端正な笑顔の男は山羊の毛むくじらの足を持ち、こめかみから羊の曲がった角が生えている。

サテュロス脅威度 4 Satyr

経験点 1,200

CN / 中型サイズのフェイ

イニシアチブ + 2; 感覚 夜目; <知覚> + 18

防御

AC 18、接触 13、立ちすくみ 15 (+ 2 【敏】、+ 1 回避、+ 5 外皮)

hp 44 (8d6 + 16)

頑健 + 4、反応 + 8、意志 + 8

DR 5 / 冷たい鉄

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 ダガー = + 6 (1d4 + 2 / 19 ~ 20)、角 = + 1 (1d6 + 1)

遠隔 ショートボウ = + 6 (1d6 / × 3)

特殊攻撃 パン・パイプ

擬似呪文能力 (術者レベル 8 レベル)

回数無制限: チャーム・パーソン (DC15)、ダンシング・ライツ、ゴースト・サウンド (DC14)、スリープ (DC15)、サジェスチョン (DC17)

1 回/日: フィアー (DC18)、サモン・ネイチャーズ・アライ III

一般データ

【筋】 14、【敏】 15、【耐】 15、【知】 12、【判】 14、【魅】 19

基本攻撃 + 4; CMB + 6; CMD 18

特技 <回避>、<強行突破>、<技能熟練: 知覚>、<武器の妙技>

技能 <威圧> + 9、<隠密> + 17、<芸能: 管楽器> + 19、<交渉>

+ 15、<生存> + 7、<知覚> + 18、<知識: 自然> + 10、<はったり>

+ 15、<変装> + 9; 種族修正 + 4 <隠密>、+ 4 <芸能>、+ 4 <知覚>

言語 共通語、森語

生態

出現環境 温暖 / 森林

編成 単体、2 体、一団 (3 ~ 6)、乱痴気騒ぎ ▼ (7 ~ 11)

宝物 標準 (ダガー、ショートボウとアロー 20 本、高品質のパンパイプ、その他の宝物)

特殊能力

パン・パイプ (超常)

サテュロスはパン・パイプで印象深い旋律を奏することで、その魔力を集中し強化することができる。演奏すると、60 フィートの拡散内の全てのクリーチャーは DC18 の意志セーブに成功しなければならず、失敗するとチャーム・パーソン、フィアー、スリープ、あるいはサジェスチョンの効果を受けてしまう (サテュロスが効果を選ぶ)。パン・パイプのいずれかの効果に対してセーブを成功したなら、そのクリーチャーは 24 時間の間、同一のパン・パイプから再び作用を受けることはない。しかしサテュロスの他の擬似呪文能力の効果は通常通り受ける。サテュロスが自らのパン・パイプを使用しても擬似呪文能力の 1 日の使用回数を消費することはない。また、パン・パイプが手元に無くても通常の擬似呪文能力を使うことはできる。パン・パイプは高品質の品であり、サテュロスは 1 週間の作業で代替品を作ることができる。セーブ DC は【魅力】修正値を基に算出されている。

一部の地域ではファウヌスとも呼ばれるサテュロスは、原生林のもっとも深い場所に住む放蕩者で快樂主義のクリーチャーである。彼らはワインと音楽、情熱的なロマンスを愛する。また巧言と令色を以って知られ、無用心な若い娘や羊飼いの少年に求婚する。そして、彼らの通った跡には、無計画に妊娠した者たちが残され気まずい弁明を余儀なくされる。

彼らの肉体のほとんどは魅力的なたくましい男のそれだが、サテュロスの蕩しの才は多くをその音楽の才に負っている。その別名の元でもあるパン・パイプの力によって、他者を魅惑するさまざまな旋律の呪文を奏で、気まぐれな欲望に身を捧げさせるのだ。

いつもふざけているだけではなく、サテュロスは故郷の森では多くの場合クリーチャーたちの守護者として振舞う。そしてサテュロスを恋情から激情に振り向けてしまった者は誰であれ、ファウヌスを取り巻く危険な獣たちに威圧されている自分に気がつく羽目になるだろう。確かにサテュロスは他者の権利よりも自分の快樂に重きを置く傾向があるが、自分が誘う相手に悪意があるわけではない。このような出会いから生まれた子供は常に純粋のサテュロスとして生まれ、大体は生まれてすぐに自分の陽気な親族によって連れ去られる。

サファグン Sahuagin

この鱗に覆われた人型生物は魚に似た長い尾を持ち、手足の先には水かきと爪がある。魚のような頭部には牙がいっぱい生えた口がある。

サファグン 脅威度 2 Sahuagin

経験点 600

LE / 中型サイズの人怪 (水棲)

イニシアチブ + 1; 感覚 非視覚的感知 30 フィート、暗視 60 フィート; <知覚> + 6

防御

AC 16、接触 11、立ちすくみ 15 (+1【敏】、+5外皮)

hp 15 (2d10 + 4)

頑健 + 4、反応 + 4、意志 + 4

弱点 光による盲目化

攻撃

移動速度 30 フィート、水泳 60 フィート

近接 トライデント = +4 (1d8 + 3)、噛みつき = -1 (1d4 + 1)

または爪 (×2) = +4 (1d4 + 2)、噛みつき = +4 (1d4 + 2)

遠隔 ヘヴィ・クロスボウ = +3 (1d10 / 19 ~ 20)

特殊攻撃 血の狂乱

一般データ

【筋】14、【敏】13、【耐】14、【知】14、【判】13、【魅】9

基本攻撃 + 2; CMD + 4; CMB 15

特技 <頑健無比>

技能 <隠密> + 6、<騎乗> + 6、<水泳> + 15、<生存> + 6、<知覚> + 6、<動物使い> + 1

言語 水界語、共通語; シャークとの会話

生態

出現環境 温暖または暑熱 / 海洋

編成 単体、2体、小戦隊 (5 ~ 8)、巡視体 (11 ~ 20、加えて3レベルの副官1およびシャーク1 ~ 2)、一団 (20 ~ 80、加えてその100%の人数の非戦闘員、成人20名につき3レベルの副官1および4レベルの族長1、およびシャーク1 ~ 2)、部族 (70 ~ 160、加えてその100%の人数の非戦闘員、成人20名につき3レベルの副官1、成人40名につき4レベルの族長1、4レベルの護衛官9、3 ~ 6レベルの女待祭1 ~ 4、7レベルの女司祭1、6 ~ 8レベルの男爵1、およびシャーク5 ~ 8)

宝物 NPCの装備品 (トライデント、ヘヴィ・クロスボウとボルト10本、その他の宝物)

特殊能力

血の狂乱 (変則) 1日に1回、戦闘でダメージを受けたサファグンは、次のラウンドから狂乱状態に陥り、+2【耐久力】と+2【筋力】を得るが、ACに-2のペナルティを被る。狂乱状態は戦闘終了か1分間の、どちらか短い方まで継続する。

シャークとの会話 (超常) サファグンは150フィートまで離れたところにいるシャークとテレパシーで意思疎通できる。この意思疎通は [来い] [守れ] [この目標を攻撃] など単純なものに限られる。

貪欲にして冷酷なサファグンは、不運なことに最も繁栄している海洋種族である。このクリーチャーによって建設された大都市が深海の淵に影を落とし、岸に程近い数多くの要塞からは、空気を呼吸するくせに海岸の近くに住んでいる敵に対する襲撃が繰り返される。好戦的で傲慢な彼らは他の種族と同盟を結ぶことはまずなく、アボレスやマーフォークなど他の水棲種族のほとんどや、彼らの同類でさえも競争相手であるとみなしている。同属を除いて唯一彼らが尊敬し敬愛するクリーチャーはシャークである。情け容赦ない捕食者である点に、サファグンは自分たちとの多くの共通点を見出すからだ。サファグンは身長7フィート、体重は約250ポンドである。

サファグンは有利な突然変異を起こす傾向がある。突然変異体が生まれた場合、ほとんど常に共同体の貴族階級や支配者に上り詰め

る。最も一般的な突然変異体は、4本の腕を持っている (2回の追加の爪攻撃を得たり、余分な武器を使ったりすることができる)。噂によれば稀に見られるマレンティという、同属と同じく流血への欲望と冷酷な天性を持つものの、外見は鮫人間ではなくアクアティック・エルフであるかのようなサファグンがいるという。マレンティは多くの場合アフアグンの支配者によって斥候や暗殺者として扱われるが、遠く離れた海域には全員がマレンティの部族も存在するという噂もある。

サラマンダー Salamander

させられた者がサラマンダーを不快に思わせれば、緩慢で苦痛に満ちた死が与えられる。

この胴体が蛇のクリーチャーは怒りでシューシューと声を上げている。パチパチ音を立てる炎が棘のように、このクリーチャーの炎のように赤く黒ずんだ鱗の周りを舞っている。

サラマンダー 脅威度 6 Salamander

経験点 2,400

CE / 中型サイズの来訪者 (他次元界、火)

イニシアチブ + 1; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 16

防御

AC 18、接触 11、立ちすくみ 17 (+1【敏】、+7外皮)

hp 76 (8d10 + 32)

頑健 + 10、反応 + 7、意志 + 6

DR 10 / 魔法; 完全耐性 [火]

弱点 [冷気] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 スピア = +11 / +6 (1d8 + 4 / ×3、加えて 1d6 [火])、

尾の打撃 = +6 (2d6 + 1、加えて 1d6 [火] および "つかみ")

接敵面 5 フィート; 間合い 5 フィート (尾は 10 フィート)

特殊攻撃 締め付け (2d6 + 4、加えて 1d6 [火])、熱気

一般データ

【筋】16、【敏】13、【耐】18、【知】14、【判】15、【魅】13

基本攻撃 + 8; CMB + 11 (組みつき + 15); CMD 22 (足払いされない)

特技 《薙ぎ払い》、《鋼の意志》、《強打》、《技能熟練: 知覚》

技能 (威圧) + 12、(隠密) + 12、(軽業) + 12、(真意看破) + 13、(製作: 武器鍛冶) + 17、(知覚) + 16、(知識: 次元界) + 13、(はったり) + 12; 種族修正 + 4 (製作) (鍛冶、鉄鍛冶、武器鍛冶)

言語 共通語、火界語

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず (火の元素界)

編成 単体、2体、小集団 (3~5)

宝物 標準 (スピア、その他の火に耐えられる宝物)

特殊能力

熱気 (変則) サラマンダーは高熱を発するため、ただ触れただけでも追加の 1d6 ポイントの [火] ダメージを与える。サラマンダーの持つ金属製の武器もこの熱気を伝える。

サラマンダーは火の元素界の原住生物であり、猛烈な戦士で構成された軍団により、その元素界のほかの住人たちに大いに恐れられている。より強力な火の元素界の種族はサラマンダーをその金属鍛冶の技術と戦闘の腕前を目当てに奴隷にすることがあり、そのためサラマンダーはイフリートなどの他の住人を心から憎んでいる。

典型的にはサラマンダーは華氏 500 度 (摂氏 260 度) 以上になるところに住むが、もっと低い温度に耐えることもできる。彼らがそうするのはほとんどは強制された時のみであり、そのような環境にいる時は通常よりも不機嫌かつ短気になる。彼らは火の元素界出身だが、サラマンダー種族は奈落界アビスとも関わりがあり、デーモン (特にバロールやその他の火を特徴とするデーモン・ロードのような、火と関係するもの) に大いなる敬意を持って仕えている。その結果、アビスでサラマンダーの大集団と遭遇することは稀なことではない。

サラマンダーは護衛や、より一般的には武器防具など金属製品の加工の伝説的な技量ため、物質界にしばしば招来される。サラマンダーの方も、物質界の火山地帯のような、火の元素界との境界があいまいになった地域に横行している。

その居住地が余りに高温であるため、サラマンダーは高温に耐えられる宝物だけを蓄えている。剣、鎧、宝石、ロッド、その他の融点の高い金属で作られたアイテムである。サラマンダーの社会は冷酷で、力と下の者を服従させる能力によって成り立っている。服従

シー・サーペント Sea Serpent

棘のようなフリルのある蛇のような首が水中からもちあがり、まさに襲い掛かろうとしている。この船ほどもあるサーペントは挑みかかるようにシューシューと声を上げている。

シー・サーペント 脅威度 12 Sea Serpent

経験点 19,200

N / 巨大サイズの魔獣 (水棲)

イニシアチブ + 6; 感覚 暗視 120 フィート、夜目; 〈知覚〉 + 8

防御

AC 25、接触 8、立ちすくみ 23 (+ 2 【敏】、+ 17 外皮、- 4 サイズ)

hp 187 (15d10 + 105)

頑健 + 16、反応 + 13、意志 + 7

防御的能力 神出鬼没; 完全耐性 [冷氣]; 抵抗 [火] 30

攻撃

移動速度 20 フィート、水泳 60 フィート

近接 噛みつき = + 23 (4d8 + 22 / 19 ~ 20、加えて“つかみ”)、

尾の打撃 = + 18 (3d6 + 6、加えて“つかみ”)

接敵面 20 フィート; 間合い 20 フィート

特殊攻撃 転覆、締め付け (3d6 + 18)、飲み込み (4d8 + 18 殴打ダメージ、AC 18、hp 18)

一般データ

【筋】34、【敏】14、【耐】25、【知】2、【判】11、【魅】11

基本攻撃 + 15; CMB + 31 (組みつき + 35); CMD 43 (足払いされない)

特技 《突き飛ばし強化》、《クリティカル強化：噛みつき》、《イニシアチブ強化》、《鋼の意志》、《神速の反応》、《強打》、《技能熟練：隠密》、《忍びの技》

技能 〈隠密〉 + 13、〈水泳〉 + 20、〈知覚〉 + 8

生態

出現環境 気候問わず / 海洋

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

転覆 (変則) シー・サーペントは、自分と同じかそれよりも小さなサイズの小舟や船に対して突撃攻撃で体当たりを行い、戦技判定を行って成功すれば転覆させることができる。この判定の DC は、25 か、その船の船長の〈職能：船乗り〉技能判定の結果のどちらか高いほうである。

神出鬼没 (超常) シー・サーペントは長い間海の伝説の題材となってきた。それを捕らえようと試みは数限りなくなされたが、彼らが望まない限り遭遇できることはまずない。水中にいる間、1回の全ラウンド・アクションとして、シー・サーペントは疾走速度 (300 フィート) で通過の痕跡を残さずに移動することができる (パス・ウィズアウト・トレイスの効果と同一)。神出鬼没の能力を使用中のシー・サーペントは〈隠密〉技能判定に + 40 の状況ボーナスを得る。加えて、戦闘中を除き、シー・サーペントはノンディテクション呪文の効果を受けているとみなされる。これらの呪文の効果は術者レベル 20 に相当し、解呪されることはない。

巨大なシー・サーペントの物語は、最初に船が陸地が見えなくなるまで航海した時から海を往来する人々に証言されてきた。この巨大で神出鬼没のクリーチャーが実在する証拠を手に入れるのは著しく困難である。海が広大でシー・サーペントが数少ないことに加え、このクリーチャーはつかまるのを避けることと船を破壊することの両方に実に長けており、このような困難な仕事は挫折してしまう。シー・サーペントの隠遁的な性質のため、多くの船乗りはこの生き物を目撃することを前兆 - 破滅の予兆となるか加護の天佑となるかはその船の士気とサーペントの行動次第だが - とみなす。シー・サーペント自身は予言には全く興味を持っておらず、腹の減り具合だけで、サーペントの接近が詮索好きな船にとってどの程度の危険

となるかが決まる。

シー・サーペントはほとんど動物以上の存在ではないが、老練な船乗りや懐疑主義者さえ肯定せざるを得ないような、心臓を高鳴らせ精神を浮き立たせる (あるいは沈ませる) ような神秘的な雰囲気がある。シー・サーペントの目撃が報告されると、船乗りたちに恐慌を起こさせるのと同様に、この伝説的なクリーチャーを一目見ようと望む探検家や冒険者がその場所に集結する。

典型的なシー・サーペントは全長 60 フィート、体重 4,500 ポンド。しかし彼らのサイズの上限は知られていない。確かに、海は鯨やその他の巨獣を養うことができる広大で神秘的な場所であり、体長 300 フィートを超えるシー・サーペントの噂も聞かれないわけではない。そのようなサイズのシー・サーペントのデータを作るには、ここに書かれているデータにアドヴァンスト・テンプレートかジャイアント・テンプレートを適用すること。あるいは、ヒット・ダイスを 25、脅威度を 18 に上昇させればシー・サーペントを超巨大サイズに強化することができる。

シー・ハグ Sea Hag

腐った海草のような髪の色がこの古代の魔女には垂れ下がっている。藻のような色の張りのない皮膚が、がりがりに痩せた骨格を覆っている。

シー・ハグ 脅威度 4 Sea Hag

経験点 1,200

CE / 中型サイズの人怪 (水棲)

イニシアチブ + 3; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 11

オーラ 身の毛のよだつ姿 (60 フィート)

防御

AC 16、接触 13、立ちすくみ 13 (+3【敏】、+3外皮)

hp 38 (4d10 + 16)

頑健 + 5、反応 + 7、意志 + 5

SR 15

攻撃

移動速度 30 フィート、水泳 40 フィート

近接爪 (×2) = +8 (1d6 + 4)

特殊攻撃 邪眼

一般データ

【筋】19、【敏】16、【耐】18、【知】12、【判】13、【魅】15

基本攻撃 + 4; CMB + 8; CMD 21

特技《技能熟練：はったり》、《技能熟練：知覚》

技能 (隠密) + 10、<水泳> + 19、<知覚> + 11、<知識：何か1つ> + 5、<はったり> + 9

言語 共通語、巨人語

その他の特殊能力 水陸両生

生態

出現環境 気候問わず / 水界

編成 単体、魔女団 (どの種類でも良いがハグ3)

宝物 標準

特殊能力

邪眼 (超常) 1日に3回、シー・ハグは30フィート以内にいる1体のクリーチャーに恐るべき凝視を投げかけることができる。目標はDC14の意志セーブを行ない、失敗すると犠牲者は奇妙な漠然とした不快感とさしせまった破滅の予感におかされ、よろめき状態になる。シー・ハグがすでにこの呪いを受けている者に対して邪眼を使用した場合、犠牲者はDC14の頑健セーブを行い、失敗すると恐怖に打ち負かされ3日間昏睡状態に陥る。1日経過するごとに、昏睡状態にある犠牲者はDC14の頑健セーブを行わなければならない、失敗すると死んでしまう。セーブDCは【魅力】修正値を基に算出されている。邪眼の呪い：凝視—セーブに失敗；セーブ意志DC14；頻度1回/日；効果よろめき状態（すでに邪眼の効果を受けているならば昏睡）

身の毛のよだつ姿 (超常) シー・ハグの姿はあまりにもおぞましく、そのためハグ以外でその姿を目にしたものはDC14の頑健セーブを行い、失敗すると即座に弱体化して1d6ポイントの【筋力】ダメージを被る。この力の効果を受けたり、このセーブに成功したりしたクリーチャーは、以後24時間同じ個体のハグの“身の毛のよだつ姿”の影響を受けることはない。これは「精神作用」効果である。セーブDCは【魅力】修正値を基に算出されている。

おそろべき海の魔女であるこの邪悪なハグは、誰も見たいとは思わぬ身の毛のよだつ姿をしている。醜い姿をあらわにしながら、この墮落したクリーチャーは水夫を水中の墓所に引きずり込み、海の人々を邪悪な誓いのために拷問する。シー・ハグは常に恐ろしい外見をしており、暴食をするにもかかわらず、通常は餓死寸前のようなやせ衰えたクリーチャーである。ほとんどは身長6フィート、体重150ポンドである。

シー・ハグは、漁船や商船によく遭遇できる比較的閉ざされた海岸に住むのを好む。ほとんどは、自らの行いが潜在的な敵の注意を

引かない、都市化された地域から遠く離れて住むことを選ぶ。しかし一部の勇敢ないし貪欲なシー・ハグが都市の波止場や大河の河口に住み着くことは稀ではない。

シー・ハグは他のハグと同様に魔女団を形成する。しかし水棲の習性のため、通常は混成魔女団を形成することはない。海岸線に住むグリーン・ハグ（多くは塩沼などの沿岸の湿地に住むグリーン・ハグ）の場合は、魔女団はしばしばグリーン・ハグと彼女を母であり指導者であるとみなす2人のシー・ハグによって構成される。より多くの場合には、シー・ハグの魔女団は特に友好的な姉妹のようなシー・ハグたちによって構成される。

ジバリング・マウザー - Gibbering Moulder

この恐るべき、目と口、形のない肉の塊が、全ての方向を凝視している。数え切れないほどの口が休み無くペチャクチャ喋っている。

ジバリングマウザー 脅威度 5 Gibbering Moulder

経験点 1,600

N / 中型サイズの異形

イニシアチブ + 3; 感覚 全周囲視覚、暗視 60 フィート; <知覚> + 12

防御

AC 19、接触 13、立ちすくみ 16 (+ 3 【敏】、+ 6 外皮)

hp 46 (4d8 + 28)

頑健 + 8、反応 + 4、意志 + 5

防衛的能力 不定形; DR 5 / 殴打; 完全耐性 クリティカル・ヒット、攻撃の正確さを基とするダメージ

攻撃

移動速度 10 フィート、水泳 20 フィート

近接 噛みつき (× 6) = + 7 (1d4、加えて“つかみ”)

特殊攻撃 吸血、包み込み (6d4 ダメージ、加えて 2 【耐】 ダメージ、AC 13、hp 4)、うわごと、地面あやつり、唾 (+ 6 遠隔接触)

一般データ

【筋】 10、【敏】 17、【耐】 24、【知】 4、【判】 13、【魅】 12

基本攻撃 + 3; CMB + 3 (組みつき + 7); CMD 16 (足払いされない)

特技 《武器の妙技》、《武器熟練：噛みつき》

技能 (水泳) + 8、<知覚> + 12; 種族修正 + 4 <知覚>

言語 アクロ語

生態

出現環境 気候問わず / 地下

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

全周囲視覚 (変則) ジバリング・マウザーは一度に全方向を見ることができ、挟撃をうけない。

不定形 (変則) ジバリング・マウザーの肉体は柔軟で不定形である。急所攻撃のような攻撃の正確さを基にするダメージとクリティカル・ヒットに対する完全耐性を持ち、接敵面の 1/4 の幅の範囲を“無理矢理入り込む”状態にならずに通過することができる。また接敵面の 1/8 の幅の範囲に“無理矢理入り込む”ことができる。

吸血 (変則) “つかみ”の後に組みつき判定に成功することで、このクリーチャーの口のいくつかを目標に吸い付かせることができる。組みつき状態を維持できているラウンドごとに、この口は自動的に 1d4 ポイントの噛みつきダメージと、犠牲者の血を吸うことで 1 ポイントの【耐久力】ダメージを与える。

包み込み (変則) この能力は以下の変更点を除けば、飲み込みと同様に働く。包み込まれたクリーチャーはジバリング・マウザーの体の中に閉じ込められ、その口のいくつかに食らわれ血を吸われ続ける。ジバリング・マウザーは、自分と同じかそれより小さいサイズの敵 1 体のみを一度に包み込める。包み込まれたクリーチャーが切り開いて脱出した場合 (マウザーのダメージ減少能力はこの場合にも適用される)、マウザーは単純に再び合わせり、包み込み攻撃をまた使用することができる。

うわごと (超常) 1 回のフリー・アクションとして、ジバリング・マウザーは狂える音の不協和音を発することができる。ジバリング・マウザーから 60 フィート内にいる全てのクリーチャーは、DC13 の意志セーブを行い、失敗すると 1 ラウンドの間混乱状態になる。これは【精神作用】の (強制) 効果である。セーブに成功したクリーチャーは以後 24 時間、同じマウザーの“うわごと”の作用を受けなくなる。セーブ DC は【耐久力】修正値を基に算出されている。

地面あやつり (超常) ジバリング・マウザーは回数無制限で、標準アクションとして体の下にある石や砂を軟弱な流砂のように変えて

しまうことができる。地面はマウザーがその場所から移動してから 1 分の間軟弱なままである。ジバリング・マウザーはこの範囲を通常通りに移動できるが、他のクリーチャーには移動困難な地形として扱われる。

唾 (変則) ジバリング・マウザーは毎ラウンド 1 回、フリー・アクションで、30 フィート以内の 1 体の目標に対して酸の唾の噴流を放つことができる。命中したならば、目標は DC18 の頑健セーブに成功しないと 1d4 ラウンドの間盲目状態になる。セーブ DC は【耐久力】修正値を基に算出されている。

胸が悪くなるような、吐き気を催すような、餓えたもの—これらがジバリング・マウザーの適切な描写だ。地下の洞窟、下水道、そして悪夢の中に潜む邪悪な獣ジバリング・マウザーは、自分について聞いた者を狂気に落とし込む以外には、社会上、生態上、宗教上の意義をなんら持たない。一部の学者はジバリング・マウザーは、はるかに危険なショゴスの小さな変種であると信じているが、他の者は、何らかの強大な存在または神格が自らを怒らせた者に罰を科したものであると唱えている。

シャーク (鯊) Shark

青い鯊が鱗で水を切り裂きながら来る。黒い目がぐるりとし、大きく開けた口には数え切れない歯が並んでいる。

シャーク (鯊) 脅威度 2 Shark

経験点 600

N / 大型サイズの動物 (水棲)

イニシアチブ + 5; 感覚 非視覚的感知 30 フィート、超嗅覚; <知覚> + 8

防御

AC 14、接触 10、立ちすくみ 13 (+1 【敏】、+4 外皮、-1 サイズ)
hp 22 (4d8 + 4)

頑健 + 7、反応 + 5、意志 + 2

攻撃

移動速度 水泳 60 フィート

近接 噛みつき = +5 (1d8 + 4)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

一般データ

【筋】17、【敏】12、【耐】13、【知】1、【判】12、【魅】2

基本攻撃 + 3; CMB + 7; CMD 18

特技 <頑健無比>、<イニシアチブ強化>

技能 <水泳> + 11、<知覚> + 8

生態

出現環境 気候問わず / 海洋

編成 単体、2 体、群れ (3 ~ 6)、小さな群れ (7 ~ 13)

宝物 なし

特殊能力

超嗅覚 (変則) シャークは水中で 180 フィート以内のクリーチャーを嗅覚により察知でき、そして水の中では 1 マイル以内の血を見つけることができる。

シャークは容赦のない捕食者であり、たった 1 つの役割—狩猟—を完璧にこなすために遙かな時を通じて進化してきたクリーチャーである。海で暮らすほとんどの種族の神話で、シャークは特別な地位を占める。悪魔であったり怪物であったり、あるいは神の怒りであったり。

ここに挙げられているシャークは体長 10 フィート、体重 300 ポンドのブルー・シャーク (ヨシキリザメ) である。もっと小さなシャークもいるが、それらは危険ではない。以下のようなより大きなシャークについては同じことは言えない (これらのシャークのデータは指示された単純なテンプレートを適用して作ることができる)。

ハンマーヘッド・シャーク (シュモクザメ) (脅威度 3): このシャークは、はっきりしたハンマーの形をした頭部を持つ。アドヴァンスト・テンプレートを適用したシャークである。

タイガー・シャーク (イタチザメ) (脅威度 3): 通常のシャークよりも大きい、貪欲なタイガー・シャークはジャイアント・テンプレートを適用したシャークである。

グレート・ホワイト・シャーク (ホオジロザメ) (脅威度 4): 海で最も悪名高い人食いの 1 つである、本当に巨大なグレート・ホワイト・シャークはアドヴァンスト・テンプレートとジャイアント・テンプレートを適用したシャークである。

シャーク:ダイア・シャーク Shark, Dire

ドラゴンと同じくらい巨大なこのシャークの顎は大きく開かれ、馬を丸ごと飲み込めるような、歯が列をなす洞窟のような口腔をあらわにしている。

ダイア・シャーク (メガロドン) 脅威度 9 Dire Shark (Megalodon)

経験点 6,400

N / 巨大サイズの動物 (水棲)

イニシアチブ + 6; 感覚 非視覚的感知 30 フィート、超嗅覚; <知覚> + 25

防御

AC 23、接触 8、立ちすくみ 21 (+2 【敏】、+15 外皮、-4 サイズ)
hp 112 (15d8 + 45)

頑健 + 14、反応 + 13、意志 + 8

攻撃

移動速度 水泳 60 フィート

近接 噛みつき = +17 (4d10 + 15 / 19 ~ 20、加えて“つかみ”)

接敵面 20 フィート; 間合い 20 フィート

特殊攻撃 飲み込み (2d6 + 15 ダメージ、AC 17、11 hp)

一般データ

【筋】30、【敏】15、【耐】17、【知】1、【判】12、【魅】10

基本攻撃 + 11; CMB + 25 (組みつき + 29); CMD 37

特技 <出血化クリティカル>、<クリティカル熟練>、<頑健無比>、<クリティカル強化: 噛みつき>、<イニシアチブ強化>、<鋼の意志>、<神速の反応>、<技能熟練: 知覚>

技能 <水泳> + 18、<知覚> + 25

生態

出現環境 気候問わず / 海洋

編成 単体

宝物 なし

真の海の悪夢メガロドンは、シャークという種の進化の頂点をあらわす。その巨大なサイズと破滅的な食欲によって恐れられてるメガロドンは、船を丸ごと飲み込む巨大な魚に関する多くの伝説の基となった。メガロドンは体長 60 フィート、体重は 100,000 ポンドである。

ジャイアント Giant

ジャイアント：クラウド・ジャイアント Giant, Cloud

このそびえ立つ巨人はすばらしい彫像のような外見をしている。その肌は白くきめ細か、長く細い髪は風の中にあるかのようにはためいている。

クラウド・ジャイアント脅威度 11 Cloud Giant

経験点 12,800

中立にして善または悪／超大型サイズの人型生物（巨人）

イニシアチブ + 1；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 + 17

防御

AC 25、接触 9、立ちすくみ 24（+ 4 鎧、+ 1 【敏】、+ 12 外皮、- 2 サイズ）

hp 168（16d8 + 96）

頑健 + 16、反応 + 6、意志 + 10

防御的能力 岩つかみ

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 モーニングスター = + 22 / + 17 / + 12（4d6 + 18）または叩きつけ（× 2） = + 22（2d6 + 12）

遠隔 岩 = + 12（2d6 + 18）

接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート

特殊攻撃 岩投げ（140 フィート）

擬似呪文能力（術者レベル 16 レベル）

回数無制限：レヴィテート（自身に加えて 2,000 ポンド）、オブスキュアリング・ミスト

1 回／日：フォッグ・クラウド

一般データ

【筋】 35、【敏】 13、【耐】 23、【知】 12、【判】 16、【魅】 12

基本攻撃 + 12；CMB + 26；CMD 37

特技 《ふっとばし攻撃》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《突き飛ばし強化》、《蹴散らし強化》、《腕力による威圧》、《鋼の意志》、《強打》

技能 〈威圧〉 + 26、〈芸能：弦楽器〉 + 8、〈交渉〉 + 9、〈製作：何か 1 つ〉 + 10、〈知覚〉 + 17、〈登攀〉 + 19

言語 共通語、巨人語

その他の特殊能力 特大武器使用

生態

出現環境 温暖／山岳

編成 単体、徒党（2～5）、一家（2～5、加えてその 35% の人数の非戦闘員、加えてソーサラー 1、または 4～7 レベルのクレリックおよびグリフィン 2～5）、部族（6～20、加えてソーサラー 1、または 7～12 レベルのクレリックの祭司 ▼ およびグリフィン 2～5）

宝物 標準（チェイン・シャツ、モーニングスター、その他の宝物）

特殊能力

特大武器使用（変則）クラウド・ジャイアントは巨大サイズの武器をペナルティを被ることなく振るうことができる。ほとんどは巨大なモーニング・スターを使うことを好む。

クラウド・ジャイアントの肌は乳白色から薄い空色まで。成人男性は身長約 18 フィート、体重約 5,000 ポンド、女性は少し背が低く体重も軽い。クラウド・ジャイアントは長ければ 400 年ほど生きる。手に入る限り最上の衣服を着、装身具を身につける。多くのクラウド・ジャイアントにとって、外見は地位を示すものである。よい服を着てよい装身具を身につけている者ほど地位も高い。また彼らは音楽も好み、多くの者は 1 種類以上の楽器を演奏できる（特にハーブが好まれる）。

クラウド・ジャイアントの属性には普通は見られない幅がある。およそ半分は善属性で、半分は悪属性なのだ。善のクラウド・ジャ

イアントは、通商の為に、自分たちの居住地から他の種族の街道へと通じる道を作る。善のクラウド・ジャイアントが高山の麓にある人間の町で、人間にまじって歩いているのを見ることも稀ではない。悪のクラウド・ジャイアントは恒久的な居住地を作らず、高山の頂に粗末な砦を築き、必要な物を村々から略奪するときだけ降りてくる。この 2 つの哲学のため、しばしば隣り合う部族同士で血みどろで長く続く戦が起きてきた。

伝説によれば、大雲の中にクラウド・ジャイアントの魔法の都市があり、風に吹かれて世界を巡っているという。ほとんどのクラウド・ジャイアントはこれをただの夢想と考えているが、これを見た主張する者もいくらかはいる。しかし、彼らの長い人生においても再び発見することができた者はいないという。

ジャイアント: ストーム・ジャイアント Giant, Storm

この巨人は英雄的な体格の、途方もなく大きな筋肉質の人間のよう。肌は青銅色、髪は黒く、火花を放つような緑の目を持つ。

ストーム・ジャイアント 脅威度 13 Storm Giant

経験点 25,600

CG / 超大型サイズの人型生物 (巨人)

イニシアチブ + 2; 感覚 夜目; <知覚> + 27

防御

AC 28、接触 10、立ちすくみ 26 (+ 6 鎧、+ 2 【敏】、+ 12 外皮、- 2 サイズ)

hp 199 (19d8 + 114)

頑健 + 17、反応 + 8、意志 + 13

防御的能力 岩つかみ; 完全耐性 [電気]

攻撃

移動速度 50 フィート、水泳 40 フィート (鎧装備時 35 フィート、水泳 30 フィート)

近接 高品質のグレートソード = + 27 / + 22 / + 17 (4d6 + 21 / 17 ~ 20) または叩きつけ (× 2) = + 26 (2d6 + 14)

遠隔 高品質のコンポジット・ロングボウ = + 15 / + 10 / + 5 (3d6 + 14 / × 3)

接敵面 15 フィート; 間合い 15 フィート

擬似呪文能力 (術者レベル 15 レベル)

常時: フリーダム・オヴ・ムーヴメント

2 回/日: コントロール・ウェザー、レヴィテート

1 回/日: コール・ライトニング (DC15)、チェイン・ライトニング (DC18)

二般データ

【筋】 39、【敏】 14、【耐】 23、【知】 16、【判】 20、【魅】 15

基本攻撃 + 14; CMB + 30; CMD 42

特技 <ふっとばし攻撃>、《雑ぎ払い》、《迎え討ち》、《突き飛ばし強化》、《クリティカル強化: グレートソード》、《武器破壊強化》、《渾身の一打強化》、《鋼の意志》、《強打》、《渾身の一打》

技能 <威圧> + 20、<軽業> + 18、<芸能: 歌唱> + 12、<真意看破> + 24、<水泳> + 22、<製作: 何か 1 つ> + 13、<知覚> + 27、<登攀> + 17

言語 風界語、共通語、竜語、巨人語

その他の特殊能力 戦闘者、水中呼吸

生態

出現環境 暑熱/地形問わず

編成 単体、一家 (2 ~ 5、加えて 7 ~ 10 レベルのクレリックまたはソーサラー 1、ロック 1 ~ 2、グリフィン 2 ~ 6、およびシャーク 2 ~ 8)

宝物 標準 (高品質のプレストプレート、高品質のコンポジット・ロングボウ [+ 14 【筋】 ボーナス] とアロー 20 本、高品質のグレートソード、その他の宝物)

特殊能力

戦闘者 (変則) ストーム・ジャイアントは全ての単純武器と軍用武器に習熟している。

水中呼吸 (変則) ストーム・ジャイアントは水中でも空気中と同様に呼吸をすることができる。

ストーム・ジャイアントは日に焼けたような皮膚の色をしている傾向にあるが、すみれ色の肌、青黒い髪、銀灰色や紫の目をしている者がごく稀にいる。このようなすみれ色をしていることはストーム・ジャイアントの中では幸運のしるしと考えられており、これらの者は同属の指導者となることが多い。大人は身の丈およそ 21 フィート、体重およそ 12,000 ポンド。長ければ 600 年ほど生きる。休息時には、かれらは丈の短い、ゆったりとしたチュニックで、腰のところにベルトで止めている。履物はサンダルか裸足、頭にはヘッドバンドをしている。これに加えて、簡素だが立派な細工の装身具

をつけている。足輪 (裸足の者がこれを好む)、腕輪、額冠などが一般的である。戦いの時には、きらきら光るブラストプレートを着用し、巨大なグレートソードと弓を振るう。

ストーム・ジャイアントは隠遁生活を好み、辺鄙な海岸の近くや南洋の島に住んでいることが多い。しかし、その名の通り、暴力的な感情にとらわれることがある。悪を目にするとたちまちに怒りだし、侮辱されると野蛮で危険な敵と化すこともある。戦いの際には、相手に矢と雷の雨を降らせるのを好み、敵が弓の間合いを潜り抜けてきた時にのみグレートソードを抜く。

ストーム・ジャイアントは立派に築かれた塔や城、城壁のある居住地に住み、住処のそばの土地に頼って生きていくのを好む。丹精した大きな庭や、集団ごとに何百エーカーもの農園を作る。多くの場合、エルフや人間など他の人型生物を農園で働かせるために雇う。ストーム・ジャイアントの領地はしばしばひとつの島全体や海岸線一帯の平和を保っていることがある。

ジャイアント：ストーン・ジャイアント Giant, Stone

この巨人はノミで彫られたような筋肉と、天辺が平らで顔が絶壁になった頭をしている。まるで石から削りだされたかのように見える。

者レベル10)を有する。

1回/日…ストーン・シェイプ、ストーン・テル、トランスミュート・ロック・トゥ・マッドまたはトランスミュート・マッド・トゥ・ロックのいずれか(DC17)。セーブDCは【魅力】修正値を基に算出されている。長老の10人に1人はソーサラーであり、そのクラス・レベルは通常3～6である。ストーン・ジャイアントの長老は脅威度が+1される。

ストーン・ジャイアント 脅威度 8 Stone Giant

経験点 4,800

N / 大型サイズの人型生物 (巨人)

イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; <知覚> + 12

防御

AC 22、接触 11、立ちすくみ 20 (+ 2 【敏】、+ 11 外皮、- 1 サイズ)

hp 102 (12d8 + 48)

頑健 + 12、反応 + 6、意志 + 7

防御的能力 岩つかみ強化

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 グレートクラブ = + 16 / + 11 (2d8 + 12) または叩きつけ (× 2) = + 16 (1d8 + 8)

遠隔 岩 = + 11 / + 6 (1d8 + 12)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 岩投げ (180 フィート)

一般データ

【筋】 27、【敏】 15、【耐】 19、【知】 10、【判】 12、【魅】 10

基本攻撃 + 9; CMB + 18; CMD 30

特技 《鋼の意志》、《軍用武器習熟: グレートクラブ》、《近距離射撃》、《強打》、《精密射撃》、《早抜き》

技能 (威圧) + 12、(隠密) + 4 (岩場では + 12)、(知覚) + 12、(登攀) + 12; 種族修正 + 8 岩場での (隠密)

言語 共通語、巨人語

生態

出現環境 温暖 / 山岳

編成 単体、徒党 (2～5)、一団 (4～8)、狩猟隊 (9～12)、加えて長老 1)、部族 (13～30、加えてその 35% の人数の非戦闘員、長老 1～3、および ダイア・ベア 4～6)

宝物 標準 (グレートクラブ、その他の宝物)

特殊能力

岩つかみ強化 (変則) ストーン・ジャイアントは投げられた石をつかもうとする際の反応セーブに + 4 の種族ボーナスを得る。この特殊能力は、それ以外の点では “岩つかみ” の特殊能力と同様に働く。

ストーン・ジャイアントは分厚い皮の衣を好んで着る。衣は茶色や灰色に染めてあり、周囲の石に溶け込みやすい色になっている。大人で身の丈およそ 12 フィート、体重は 1,500 ポンドばかり。長ければ 800 年ほども生きる。

ストーン・ジャイアントは可能ならば遠距離から戦うが、近接戦闘が避けられない時は、石を刻んだ巨大な棍棒を使う。彼らの好む戦術は、じっと動かずに立っていて風景に溶け込み、そこから急に踏み出して岩を投げて敵を不意打ちするというものである。

ストーン・ジャイアントが好んで住むのは岩山の高みにある深い洞窟である。ストーン・ジャイアントの集団同士は、数日の行程よりも遠くに離れていることはめったにない。山羊やその他の家畜の群れを部族間で共有して飼養することさえある。年取ったストーン・ジャイアントは部族から離れ、その晩年の重要な期間を放浪して過ごす。どこかに 1 人で隠遁する者もあれば、他の人型生物の社会に溶け込もうとする者もいる。この自分で選んだ放浪を数十年間続け、戻ってきた者はストーン・ジャイアントの長老となる。

ストーン・ジャイアントの長老

ストーン・ジャイアントの中には環境にかかわりのある特殊能力を身につけた者がいる。長老と呼ばれるこれらのストーン・ジャイアントは、【魅力】能力値が 15 以上であり、3 つの擬似呪文能力【術

ジャイアント：ヒル・ジャイアント Giant, Hill

この猫背の巨人からは粗雑で無分別な怒りと力があふれている。粗末な毛皮の衣は、その野蛮な辺境の暮らしを物語っている。

ヒル・ジャイアント 脅威度 7 Hill Giant

経験点 3,200

CE / 大型サイズの人型生物 (巨人)

イニシアチブ - 1; 感覚 夜目; <知覚> + 6

防御

AC 21、接触 8、立ちすくみ 21 (+ 4 鎧、- 1 【敏】、+ 9 外皮、- 1 サイズ)

hp 85 (10d8 + 40)

頑健 + 11、反応 + 2、意志 + 3

防御的能力 岩つかみ

攻撃

移動速度 40 フィート (鎧装備時 30 フィート)

近接 グレートクラブ = + 14 / + 9 (2d8 + 10) または叩きつけ (× 2) = + 13 (1d8 + 7)

遠隔 岩 = + 6 (1d8 + 10)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 岩投げ (120 フィート)

一般データ

【筋】 25、【敏】 8、【耐】 19、【知】 6、【判】 10、【魅】 7

基本攻撃 + 7; CMB + 15; CMD 24

特技 《薙ぎ払い》、《腕力による威圧》、《軍用武器習熟：グレートクラブ》、《強打》、《武器熟練：グレートクラブ》

技能 <威圧> + 12、<知覚> + 6、<登攀> + 10

言語 巨人語

生態

出現環境 温暖 / 丘陵

編成 単体、徒党 (2 ~ 5)、一団 (6 ~ 8)、襲撃隊 (9 ~ 12、加えて 1d ダイヤ・ウルフ 4)、部族 (13 ~ 30、加えてその 35% の人数の非戦闘員、加えてバーバリアン 1、または 4 ~ 6 レベルのファイターの隊長、ダイヤ・ウルフ 11 ~ 16、オーガ 1 ~ 4、およびオークの奴隷 13 ~ 20)

宝物 標準 (ハイド・アーマー、グレートクラブ、その他の宝物)

ヒル・ジャイアントの肌の色は淡褐色から濃い赤茶色まで、髪の毛は茶色が黒、目は髪と同じ色である。獣皮を雑に加工した、毛がついたままのものを、何枚も重ねて着ている。服を洗ったりつくったりするよりは、むしろ古いものがすりきれてきたら上に新しいものを重ね着するほうを好む。大人で身の丈 10 フィート、体重は 1,100 ポンドばかり。長ければ 200 年ほど生きるが、ほとんどはそこまで行かない。

ヒル・ジャイアントは小高い岩場に陣取って、自分の身に危険が及びにくい遠くから岩や大きな石を投げつけるのを好む。白兵戦に入る時は、最初は自分よりサイズの小さいクリーチャーに対して蹴散らし攻撃を仕掛けるのを好む。以後は足を止めて大きな重いクラブをぶん回す。

ヒル・ジャイアントは巨人族の中でもっとも放浪を好み、襲撃と略奪のため、人里を次々に回り巡っていく。温暖な気候を好むが、襲撃が実入りがよく成功し続ける限り、自分の好きな環境から遠くはなれて旅をすることもある。全体として、信じられないほど利己的なクリーチャーで、難なく勝てるだろうと思う時でなければまず戦わない。ヒル・ジャイアントは恐るべき敵に対してはお互いに押しやり合うことで知られ、自分が傷を負わないためには躊躇無く仲間を盾にする。ヒル・ジャイアントの集団がうろつき回るのは温暖な丘陵では普通のことであり、彼らの間断ない襲撃は、この気候帯での最も恐れられている危険の 1 つとなっている。

悪属性ではないヒル・ジャイアントが独居しているのは非常にまれなことだが、他の人型生物の社会では稀に見られることがある。

もっとも、中央の都市や人口の多いところではまず受け入れられることはないが、彼らにとって最良なのは、へんぴな辺境の町で人足や兵士をしていることだが、襲撃してきたヒル・ジャイアントの一団と交渉する駆け出し外交官の役目を与えられることもよくある。不幸なことに、種族伝来の生活を捨てて文明を受け入れたヒル・ジャイアントは嘲りの対象であり、放浪生活を守る同胞は見ただけで殺そうとしてくる。それでも、“文明化”されたヒル・ジャイアントは社会の中に自分の居場所を見つけ、多くは何とか平和で平凡な生活を送る。

ジャイアント：ファイアー・ジャイアント Giant, Fire

この頑丈な巨人は短い切り株のような足と力強い筋肉質の腕を持つ。髪の毛と髭はまるで炎でできているかのようだ。

ファイアー・ジャイアント 脅威度 10 Fire Giant

経験点 9,600

LE / 大型サイズの人型生物 (火、巨人)

イニシアチブ - 1; 感覚 夜目; <知覚> + 14

防衛

AC 24、接触 8、立ちすくみ 24 (+ 8 鎧、- 1 【敏】、+ 8 外皮、- 1 サイズ)

hp 142 (15d8 + 75)

頑健 + 14、反応 + 4、意志 + 9

防衛的能力 岩つかみ; 完全耐性 [火]

弱点 [冷気] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 40 フィート (鎧装備時 30 フィート)

近接 グレートソード = + 21 / + 16 / + 11 (3d6 + 15) または叩きつけ (× 2) = + 20 (1d8 + 10)

遠隔 岩 = + 10 (1d8 + 15、加えて 1d6 [火])

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 灼岩、岩投げ (120 フィート)

一般データ

【筋】 31、【敏】 9、【耐】 21、【知】 10、【判】 14、【魅】 10

基本攻撃 + 11; CMB + 22; CMD 31

特技 <薙ぎ払い>、<薙ぎ払い強化>、<蹴散らし強化>、<武器破壊強化>、<鋼の意志>、<軍用武器習熟：グレートソード>、<強打>、<武器熟練：グレートソード>

技能 <威圧> + 11、<製作：何か 1 つ> + 8、<知覚> + 14、<登攀> + 14

言語 共通語、巨人語

生態

出現環境 暑熱 / 山岳

編成 単体、徒党 (2 ~ 5)、一団 (6 ~ 12、加えてその 35% の人数の非戦闘員およびアデプト 1、または 1 ~ 2 レベルのクレリック)、襲撃隊 (6 ~ 12、加えてアデプト 1、または 3 ~ 5 レベルのソーサラー、ヘル・ハウンド 2 ~ 5、およびトロル 2 ~ 3、またはエティン)、部族 (20 ~ 30、加えてアデプト 1、クレリック、または 6 ~ 7 レベルのソーサラー; ファイター 1、または 8 ~ 9 レベルのレンジャー王としての; およびヘル・ハウンド 17 ~ 38、トロル 12 ~ 22、エティン 7 ~ 12、およびヤング・レッド・ドラゴン 1 ~ 2)

宝物 標準 (ハーフプレート、グレートソード、その他の宝物)

特殊能力

灼岩 (超常) ファイアー・ジャイアントが岩投げを行う際、攻撃アクションの一部としてその肉体の熱を岩に移すことができる。灼岩は命中すると 1d6 ポイントの追加 [火] ダメージを与える。

ファイアー・ジャイアントは巨人族の中で最も厳格かつ軍国主義的な種族である。常に戦争に備えて訓練しており、道中であつた全ての者に野蛮な戦術を実地で試す。彼らの厳格な指揮系統は兵士、指揮官、さらには將軍で構成されており、王からの命令に何の疑問もなく従う。

ファイアー・ジャイアントの髪は明るいオレンジ色で、炎でできているかのように揺らぎ輝いている成人男性で身長 12 ~ 16 フィート、胸囲は 9 フィート、体重はおおよそ 7,000 ポンドである。女性は少し背が低く体重も軽い。ファイアー・ジャイアントは長ければ 350 年ほど生きる。

ファイアー・ジャイアントの服は丈夫な布か革でできており、色は赤、オレンジ、黄色、黒のいずれか。戦士は黒ずんだ鋼のハーフプレートと兜を身につけており、大きなグレートソードをふるって戦場を駆け回り薙ぎ倒していく。大集団では、ファイアー・ジャイ

アントは野蛮でかつ効率的な戦術に従って戦い、敵を伏兵のいる場所に誘い込むために 1 人や 2 人の仲間を犠牲にすることも躊躇しない。

ファイアー・ジャイアントは暑い場所を好む。暑ければ暑いほどよい。砂漠、火山、温泉、溶岩層に近い地下の深い所で見られる。城砦、防壁をめぐらせた居住地、大きな野営地に住み、彼らの厳格な軍事体制を反映して、指揮官が下士官兵よりもよい場所に住むように区画が決められている。

ジャイアント：フロスト・ジャイアント Giant, Frost

この巨人は恰幅のいい、筋骨たくましい人間のよう。肌は雪のように白く、薄青い長い髪は編まれている。

フロスト・ジャイアント 脅威度 9 Frost Giant

経験点 6,400

CE / 大型サイズの人型生物 (冷気、巨人)

イニシアチブ - 1; 感覚 夜目; <知覚> + 10

防御

AC 21、接触 8、立ちすくみ 21 (+ 4 鎧、- 1 【敏】、+ 9 外皮、- 1 サイズ)

hp 133 (14d8 + 70)

頑健 + 14、反応 + 3、意志 + 6

防御的能力 岩つかみ; 完全耐性 [冷気]

弱点 [火] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 グレートアックス = + 18 / + 13 (3d6 + 13) または叩きつけ (× 2) = + 18 (1d8 + 9)

遠隔 岩 = + 9 (1d8 + 13)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 岩投げ (120 フィート)

一般データ

【筋】 29、【敏】 9、【耐】 21、【知】 10、【判】 14、【魅】 11

基本攻撃 + 10; CMB + 20; CMD 29

特技 <薙ぎ払い>、<薙ぎ払い強化>、<蹴散らし強化>、<武器破壊強化>、<軍用武器習熟: グレートアックス>、<強打>、<技能熟練: 隠密>

技能 (威圧) + 7、(隠密) + 2 (雪上では + 6)、(製作: 何か 1 つ) + 7、(知覚) + 10、(登攀) + 13; 種族修正 + 4 雪上での (隠密)

言語 共通語、巨人語

生態

出現環境 寒冷 / 山岳

編成 単体、徒党 (3 ~ 5)、一団 (6 ~ 12、加えてその 35% の人数の非戦闘員およびアデプト 1、または 1 ~ 2 レベルのクレリック)、襲撃隊 (6 ~ 12、加えてその 35% の人数の非戦闘員、アデプト 1、または 3 ~ 5 レベルのソーサラー、ウィンター・ウルフ 1 ~ 4、およびオーガ 2 ~ 3)、部族 (21 ~ 30、加えてアデプト 1、クレリック、または 6 ~ 7 レベルのソーサラー; バーバリアン 1、または 7 ~ 9 レベルのレンジャー jarl; および ウィンター・ウルフ 15 ~ 36、オーガ 13 ~ 22、およびヤング・ホワイト・ドラゴン 1 ~ 2)

宝物 標準 (チェイン・シャツ、グレートアックス、その他の宝物)

フロスト・ジャイアントの髪の毛は薄青色が汚れた黄色、目の色は髪の毛の色と同じであることが多い。皮や毛皮の服を着て、持っている装身具は全て身につけている。フロスト・ジャイアントの戦士はチェイン・シャツと、角や羽飾りをつけた金属の兜を身につけている。大人の男で身の丈およそ 15 フィート、体重およそ 2,800 ポンド。女は少し背が低く体重も軽い、それ以外の特徴はおおよそ男と同じである。フロスト・ジャイアントは長ければ 250 年ほども生きる。

フロスト・ジャイアントは最も恐ろしいジャイアントである。理由も無く破壊したが、戦いを渴望し、恐れ知らずに振舞うことにより、際限なく蛮行を繰り返すからである。フロスト・ジャイアントは通常は遠距離で戦闘を開始し、岩を投げつくすか敵が近づいてくるまでは岩を投げ続ける。それから巨大なバトルアックスを手にして切り合いに入る。好んで取る戦術は、相手が容易く入ってこれないような、雪や氷に覆われた斜面の上で雪中に身を埋めて待ち伏せするというものである。そして戦いに飛び込む前に雪崩を起こす。フロスト・ジャイアントは雪の多い環境で巧みに身を隠すことができ、彼らの領域の中では隠密の達人である。

フロスト・ジャイアントは荒涼とした苛酷な環境で、狩猟と襲撃

のみによって生活している。フロスト・ジャイアントの集団は、当座しのぎの居住地や打ち捨てられた城に住み着いているものと、略奪品と食料を求めて凍てつく北方をうろつく放浪者にだいたい半々に分かれている。部族の長はイヤールと自称し、仲間に絶対の服従を求める。イヤールはいつでも部族の支配権を求めて挑戦される可能性がある。このような挑戦はおおむね競争相手の一方の死に終わる。1 人のイヤールが 1 ダース以上のフロスト・ジャイアントの小部族をまとめあげた大部族連合を支配することもよくある。このような場合、下位部族の長は単に族長ないし将軍と呼ばれる。

フロスト・ジャイアントは好んで捕虜を捕まえ、奴隷や商品、さらには食料にしてしまう。フロスト・ジャイアントの集団には通常 1 ~ 2 人の奴隷が奴隷監督に加えられている。通常奴隷監督は集団の中でイヤールの次に卑劣で残酷な者になる。また、モンスターをペットにすることも好む。ホワイト・ドラゴンやウィンター・ウルフが人気があるが、ルモアハズ、イエティ、さらにはリノームさえもがフロスト・ジャイアントの住処にいることもある。

シャドウ Shadow

かろうじてちらりと見て取れるこの一片の影は、どことなく人型生物の輪郭をしており、不浄な生命をもつてのたうっている。

シャドウ脅威度 3 Shadow

経験点 800

CE / 中型サイズのアンデッド (非実体)

イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 8

防御

AC 15、接触 15、立ちすくみ 12 (+ 2 反発、+ 2 **【敏】**、+ 1 回避)
hp 19 (3d8 + 6)

頑健 + 3、反応 + 3、意志 + 4

防御的能力 非実体、エネルギー放出に対する抵抗 + 2; **完全耐性** アンデッドの種別特徴

攻撃

移動速度 飛行 40 フィート (良好)

近接 非実体の接触 = + 4 (1d6 **【筋力】** ダメージ)

特殊攻撃 同族作り

一般データ

【筋】 一、**【敏】** 14、**【耐】** 一、**【知】** 6、**【判】** 12、**【魅】** 15

基本攻撃 + 2; CMB + 4; CMD 17

特技《回避》、《技能熟練: 知覚》

技能<隠密> + 8 (薄暗い照明では + 12、明るい光では + 4)、<知覚> + 8、<飛行> + 11; **種族修正** + 4 薄暗い照明での<隠密> (明るい光では - 4)

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体、2 体、徒党 (3 ~ 6)、群れ (7 ~ 12)

宝物 標準

特殊能力

同族作り (超常) シャドウの**【筋力】** ダメージによって殺された人型生物は、1d4 ラウンドのうちに、自分を殺したシャドウの制御下にあるシャドウとなる。

【筋力】ダメージ (超常) シャドウの接触は、生きているクリーチャーに 1d6 ポイントの**【筋力】** ダメージを与える。これは負のエネルギー効果である。この**【筋力】** ダメージが実際の**【筋力】** 能力値以上になった場合、そのクリーチャーは死んでしまう。

不吉なるシャドウは陰鬱な暗がりや真実を手荒く明らかにする光の狭間にいる。シャドウは文明がかつてあった遺跡をうろつくのを好み、彼の縄張りに踏み込むほど愚かな生きているクリーチャーを狩っている。シャドウはおそろべきアンデッドであり、生きているものから生命と活力を吸う以外には、何の目的も動機も見取れない。

シャドウ: グレーター・シャドウ Shadow, Greater

このシャドウの姿は気まぐれな優美さをもってちらついている。見えざる炎に照らされているかのように。

強大なるシャドウ脅威度 8 Greater Shadow

経験点 4,800

CE / 中型サイズのアンデッド (非実体)

イニシアチブ + 5; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 13

防御

AC 18、接触 18、立ちすくみ 12 (+ 2 反発、+ 5 **【敏】**、+ 1 回避)
hp 58 (9d8 + 18)

頑健 + 5、反応 + 8、意志 + 7

防御的能力 非実体、エネルギー放出に対する抵抗 + 2; **完全耐性** アンデッドの種別特徴

攻撃

移動速度 飛行 40 フィート (良好)

近接 非実体の接触 = + 11 (1d8 **【筋力】**)

特殊攻撃 同族作り (シャドウと同様)、**【筋力】** ダメージ

一般データ

【筋】 一、**【敏】** 20、**【耐】** 一、**【知】** 6、**【判】** 12、**【魅】** 15

基本攻撃 + 6; CMB + 11; CMD 24

特技《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《強行突破》、《技能熟練: 知覚》、《技能熟練: 隠密》

技能<隠密> + 20 (薄暗い照明では + 24、明るい光では + 16)、<知覚> + 13、<飛行> + 15; **種族修正** + 4 薄暗い照明での<隠密> (明るい光での - 4)

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

【筋力】ダメージ (超常) 強大なるシャドウの接触は、生きているクリーチャーに 1d8 ポイントの**【筋力】** ダメージを与える。これは負のエネルギー効果である。この**【筋力】** ダメージが実際の**【筋力】** 能力値以上になった場合、そのクリーチャーは死んでしまう。

強大なるシャドウは、負のエネルギーにとりわけ満たされるようになったアンデッド・シャドウであり、そうなるために負のエネルギーでいっぱい影界で長い時を過ごすか、あるいは数千の犠牲者の命を吸った。このアンデッド・モンスターはしばしば通常のシャドウの一団の中におり、通常は部下を奮い立たせる統率者としてふるまう。

シャンブリング・マウンド Shambling Mound

なのかと悩んでいる。

絡まる蔦と滴り落ちる粘液のかたまりが幹のような2本の足の
上にそびえている。腐敗物と新しくかき回された土の匂いがする。

シャンブリング・マウンド 脅威度 6 Shambling Mound

経験点 2,400

N / 大型サイズの植物

イニシアチブ + 0；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 11

防御

AC 19、接触 9、立ちすくみ 19 (+ 10 外皮、- 1 サイズ)

hp 67 (9d8 + 27)

頑健 + 9、反応 + 5、意志 + 5

防御的能力 植物の種別特徴；完全耐性 [電気]；抵抗 [火] 10

攻撃

移動速度 20 フィート、水泳 20 フィート

近接 叩きつけ (× 2) = + 11 (2d6 + 5、加えて“つかみ”)

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 締め付け (2d6 + 7)

一般データ

【筋】21、【敏】10、【耐】17、【知】7、【判】10、【魅】9

基本攻撃 + 6；CMB + 12 (組みつき + 16)；CMD 22

特技《薙ぎ払い》、《鋼の意志》、《神速の反応》、《強打》、《武器熟練：叩きつけ》

技能〈隠密〉 + 8 (湿地や森林では + 16)、〈水泳〉 + 13、〈知覚〉 + 11；種族修正 + 4 〈隠密〉 (湿地や森林では + 12)、+ 4 〈知覚〉

言語 共通語、森語 (話せない)

その他の特殊能力 [電気] に対する頑健性

生態

出現環境 温暖 / 森林または湿地

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

【電気】に対する頑健性 (変則) シャンブリング・マウンドは [電気] から一切のダメージを受けない。逆にシャンブリング・マウンドにたいして [電気] 攻撃が使用された場合、1d4 ポイントの【耐久力】が一時的に与えられる。シャンブリング・マウンドは1時間に1ポイントの割合でこれらのポイントを失っていく。

シャンブリング・マウンド、またはシャンブラーとも呼ばれるが、腐食した植物の小山のように見える。実際には知性ある肉食植物であり、特にエルフの肉を好む。シャンブリング・マウンドの脳や感覚器官に相当する者は胴体上部にある。典型的なシャンブリング・マウンドは胴回り8フィート、身長6～9フィートほど。体重は約3,800ポンドである。

シャンブリング・マウンドは奇妙なクリーチャーであり、根を張る1本の植物よりも寄生性の這いまわる蔦の絡まりに近い。雑食性で、近くにある全てから栄養分を得ることができる。蔦で生木の周りを覆って樹液を吸い、土に根を張って栄養素を直接吸収し、仕留めた獲物の肉と骨をむさぼる。

シャンブラーは恐ろしいほどに生息地の環境に身を隠す。周囲の地形に溶け込んで、獲物となるものを忍耐強く何日もの間動かずに待ち続けることができる。シャンブラーは、食物を得られ続ける限りほとんどいつでもどこにでも存在し、警告なしに攻撃し、生存者が残ろうが気にかけない。

シャンブリング・マウンドは深い森や悪臭を放つ沼で単独で生活する放浪性のクリーチャーだが、じめじめした菌類が群生する地下に生息していることもある。しかしながら、シャンブラーに関する不穏な噂によれば、しばしば雷を伴う嵐が最高潮のときに、沼地やジャングルの奥深くの大きな土の盛り上がりの周りにシャンブラーが大集合していたという。かれらがそうしていた理由は知られておらず、多くの賢者が何らかの覆い隠された知られざる目的が進行中

ショゴス Shoggoth

この巨大な黒い粘液の塊が轟音とともに前進するや、幾つもの眼球や口、さらには数々のより奇怪な何かがその膨れ上がる巨体から形を成してきた。

ショゴス 脅威度 19 Shoggoth

経験点 204,800

CN / 超大型サイズの粘体 (水棲)

イニシアチブ + 11; 感覚 全周囲視覚、暗視 120 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、振動感知 60 フィート; 〈知覚〉 + 33

防御

AC 33、接触 15、立ちすくみ 26 (+7 **【敏】**、+18 外皮、-2 サイズ)

hp 333 (23d8 + 230); 高速治療 10

頑健 + 19、反応 + 14、意志 + 15

DR 10 / -; 完全耐性 盲目、(魅惑) 効果、[冷氣]、聴覚喪失、粘体の特徴、[音波]; 抵抗 [酸] 20、[電気] 20、[火] 20; SR 30

攻撃

移動速度 50 フィート、登攀 30 フィート、水泳 50 フィート

近接 叩きつけ (×4) = +30 (3d6 + 15 / 19 ~ 20、加えて "つかみ")

接敵面 15 フィート; 間合い 30 フィート

特殊攻撃 締め付け (3d6 + 15)、心狂わせる不協和音、包み込み (4d6 + 22 殴打ダメージ、加えて 8d6 [酸] ダメージ、AC 19、hp 33)、蹂躪 (4d8 + 15、DC36)

一般データ

【筋】40、【敏】24、【耐】31、【知】5、【判】22、【魅】13

基本攻撃 + 17; CMB + 34 (組みつき + 39); CMD 51 (足払いされない)

特技《無視界戦闘》、《薙ぎ払い》、《迎え討ち》、《クリティカル熟練》、《薙ぎ払い強化》、《頑健無比》、《クリティカル強化: 叩きつけ》、《イニシアチブ強化》、《武器破壊強化》、《鋼の意志》、《強打》、《よろめき化クリティカル》

技能 (水泳) + 23、〈知覚〉 + 33、〈登攀〉 + 23; 種族修正 + 4 (〈知覚〉)

言語 アクロ語

その他の特殊能力 水陸両生

生態

出現環境 寒冷 / 水界または地下

編成 単体、群れ (2 ~ 6)

宝物 標準

特殊能力

全周囲視覚 (変則) ショゴスの無数の感覚器官は、〈知覚〉への +4 の種族ボーナスとともに、挟撃に対する完全耐性を与える。

心狂わせる不協和音 (超常) 1 回のフリー・アクションとして、ショゴスは正気の生命体には聞く事あたわざる音と言葉を発する事ができる。60 フィート以内にいる全てのクリーチャーは DC22 の意志セーブを行わなければならない、失敗すると 1d6 ラウンドの間混乱状態になる。この混乱状態にあるクリーチャーは、毎ラウンド 1d6 ポイントの【判断力】ダメージを受ける。セーブに成功したクリーチャーは、24 時間の間そのショゴスの個体が発する心狂わせる不協和音に対する完全耐性を得る。この効果は [音波] 依存の [精神作用] 効果である。このセーブ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

包み込み (変則) この特殊能力を使用するには、ショゴスはクリーチャーに組みついた状態で自らのターンを開始するか、蹂躪攻撃を行うかしなければならない。ショゴスは 1 ラウンドに組みつきまたは蹂躪を行えるのと同数のクリーチャーに対して包み込みを試みることができる。この特殊能力は、飲み込まれたクリーチャーがショゴスを切り開いて脱出した場合、その原形質の肉体に何の跡も残さないことを除いて、飲み込みと同様に機能する。

頭のおかしい輩や破滅を説く予言者たちでさえ、化け物じみたショゴスは単なる麻薬中毒者の幻覚や現実ならざる悪夢に過ぎない

と必死になって主張しているが、要するに真実というものはおもった恐ろしいものだ。ショゴスは実在する。とはいえ、彼らは海溝の最深部や遙か遠くの忘れ去られた洞窟や廃墟にとどまっており、狂気と破壊をその粘液で塗り固められた軌跡で広めるために現われる事は滅多にない。

神々が初めて物質界にその注意を向けるよりも遠い昔、永劫とも言える過去に最初のショゴスは創造された。アボレスが彼らを創造したと主張するものもいるが、ある種の奇妙な文書は最初のショゴスを奴隷として創造したのはそれよりも古い種族であるとのめかしている。いずれにせよ、この畏怖すべき化け物たちは自らの創造主への反乱を起こすに充分なだけの知性を発達させ、いまや彼らは光届かぬ深みを音を立てないながらも力強く徘徊している。

ショッカー・リザード Shocker Lizard

この犬ほどの大きさのトカゲには頭の両脇に1本ずつ、都合2本の角があり、緑の鱗では稲妻の火花がパチパチ鳴っている。

だが、多くの場合困難で苦しい作業となった。単独で飼育されているショッカー・リザードはおおむね衰弱していき、飼い主が多くの時間世話をし寂しくないように遊んでやらなければ、すぐに死んでしまう。複数飼育をすればショッカー・リザードは生きていけるが、電撃能力の増大のため、[電気]への完全耐性を持たない飼い主には管理が困難なものとなる。

ショッカー・リザード脅威度 2 Shocker Lizard

経験点 600

N / 小型サイズの魔獣

イニシアチブ + 6; 感覚 暗視 60 フィート、[電気] 感知、夜目; <知覚> + 8

防御

AC 16、接触 13、立ちすくみ 14 (+2 [敏]、+3 外皮、+1 サイズ)

hp 19 (3d10 + 3)

頑健 + 4、反応 + 5、意志 + 2

完全耐性 [電気]

攻撃

移動速度 40 フィート、登攀 20 フィート、水泳 20 フィート

近接 噛みつき = + 4 (1d4)

特殊攻撃 ショック

一般データ

[筋] 10、[敏] 15、[耐] 13、[知] 2、[判] 13、[魅] 6

基本攻撃 + 3; CMB + 2; CMD 14 (対足払い 18)

特技 《イニシアチブ強化》、《技能熟練: 隠密》

技能 <隠密> + 17、<水泳> + 8、<知覚> + 8、<登攀> + 8; 種族

修正 + 4 <隠密>、+ 2 <知覚>

生態

出現環境 暑熱/湿地

編成 単体、2体、1 孵りの兄弟姉妹 (3~6)、共棲集団 (7~12)

宝物 乏しい

特殊能力

[電気] 感知 (変則) ショッカー・リザードは 100 フィート以内の電気の放電を自動的に感知する。

ショック (超常) ショッカー・リザードは 5 フィート以内の 1 体の敵に電気ショックを与えることができる。この攻撃は生きている敵に対して 1d8 ポイントの非致傷ダメージを与える (反応セーブ DC12 半減)。このセーブ DC は【耐久力】修正値を基づいて算出されている。加えて複数のショッカー・リザードが互いに 20 フィート以内の距離にいるなら、1d4 ラウンドに 1 回、協力して致傷電撃を生み出すことができる。この電撃は、参加するショッカー・リザードのうち 1 体を中心とした半径 20 フィートの効果範囲を持つ。この効果範囲にいる全てのクリーチャーは、協力するショッカー・リザード 1 体につき 2d8 (最大 12d8) ポイントの [電気] ダメージを受ける。反応セーブ (10 + 協力するショッカー・リザードの数) に成功すれば、ダメージを半減できる。

ショッカー・リザードは腹側が薄い黄色、それ以外が明るい緑色の鱗に覆われ、体長 3 フィート、体重は約 25 ポンドである。ショッカー・リザードは、他のリザードが近くにいれば強化される電気能力のため、群居するのを好む。

ショッカー・リザードのコロニーは通常水源の近くにある。コロニーが一旦ある場所に形成されると、リザードは非常に縄張り意識が強くなり、侵入者はなんであれ攻撃する。単独のショッカー・リザードは臆病で躊躇いがちのクリーチャーだが、数体が集結すると、自分の何倍もの大きさのクリーチャーを殺すことができる手ごわく恐るべき敵となる。

ショッカー・リザードは戦闘では発電能力に頼り、噛みつきはおおむね電気ショックで敵が意識を失った後か、ショックが全く効果がない場合に使用する。単独のショッカー・リザードは 1 度ショックを放って逃げ出すが、他のショッカー・リザードがそばにいる場合は、全員で仲間の放電を集中し、敵に致傷性の電撃を食らわせようとする。

多くの者がショッカー・リザードを捕らえ飼いや馴らそうとしてき

ジル Xill

この炎のように赤い人型生物は昆虫と爬虫類の奇妙な混合物のような外見をしており、4本の腕を持ち牙の生えた大顎をひくつかせている。

ジル 脅威度 6 Xill

経験点 2,400

LE / 中型サイズの来訪者 (悪、他次元界)

イニシアチブ + 8; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 13

防御

AC 21、接触 14、立ちすくみ 17 (+ 4 【敏】、+ 5 外皮、+ 2 盾)

hp 67 (9d10 + 18)

頑健 + 8、反応 + 10、意志 + 6

SR 17

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 ショート・ソード = + 13 / + 13 / + 8 (1d6 + 3 / 19 ~

20)、爪 = + 13 (1d4 + 3、加えて“つかみ”)、噛みつき = + 7 (1d3 + 1、加えて“麻痺”)、または爪 (× 4) = + 13 (1d4 + 3、加えて“つかみ”)、噛みつき = + 12 (1d3 + 3、加えて“麻痺”)

遠隔 ロングボウ (× 2) = + 13 (1d8 / × 3)

特殊攻撃 産みつけ、麻痺 (1d4 時間、DC16)

一般データ

【筋】17、【敏】18、【耐】14、【知】15、【判】12、【魅】11

基本攻撃 + 9; CMB + 12 (組みつき + 16); CMD 26

特技 《迎え討ち》、《イニシアチブ強化》、《鋼の意志》、《武器熟練: 爪》、《武器熟練: ショート・ソード》

技能 (威圧) + 12、<隠密> + 14、<軽業> + 16、<真意看破> + 13、<知覚> + 13、<知識: 次元界> + 14、<知識: 神秘学> + 14、<はったり> + 12

言語 共通語、地獄語

その他の特殊能力 多刀流体得、界渡り

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず (エーテル界)

編成 単体、2 体、徒党 (3 ~ 6)

宝物 標準 (鋼鉄製ヘヴィ・シールド、ショート・ソード × 2、ロングボウ × 2 とアロー 40 本、その他の宝物)

特殊能力

産みつけ (変則) ジルは 1 回の標準アクションとして、無防備状態のクリーチャーに 2d6 個の卵を産みつけることができる。卵は 24 時間で孵化し、幼生は宿主を体内から食い荒らし、宿主が死ぬまで幼生 1 体につき毎時間 1 ポイントの【耐久力】ダメージを与える。その後幼生は体内から出てきて、可能ならば成体になるべくエーテル界に界渡りする。リムーヴ・ディーズ または同種の効果を使えば犠牲者から全ての生みつけられた卵や幼生を除去できる。DC20 の<治療>判定 (1 回の試みにつき 10 分間かかる) に成功すれば、1 回につき 1 個の卵か幼生を切除できる。判定に失敗しても再挑戦できるが、成否に関わらず、1 回試みるごとに患者に 1d4 ポイントのダメージを与える。

多刀流体得 (変則) ジルは複数の武器で戦っても攻撃ロールにペナルティを被らない。爪攻撃は武器を使用している場合であっても主要攻撃として扱う。

界渡り (超常) ジルは 1 回の移動アクションでエーテル界から物質界へ移動することができる。物質界からエーテル界へ移動するには 2 回の連続した全ラウンド・アクションを要し、その間ジルは動けない状態になる。ジルが薄れて消えていくにつれ、攻撃を命中させるのは難しくなる。敵は 1 ラウンド目には 20% の失敗確率を、2 ラウンド目には 50% の失敗確率をこうむる。ジルは界渡りをする際に、同意しているか無防備状態のクリーチャー 1 体を連れて行くことができる。

ジルはエーテル界に住む襲撃者であり、たった 1 つの目的——他者の犠牲の上に自分たちの種族が繁栄すること——のために出会った全ての者を征服しようとする。全てのジルは女性であり、卵を産む能力を持つが、卵を孵すには生きている宿主が必要となる。彼女らは犠牲者を麻痺させ、通常時は大顎の裏に引っ込めているグロテスクな産卵管を使って卵を産みつける。邪悪で異質な次元旅行者であるジルは全て、すばらしい知性と全体主義的かつ軍国主義的な文化を持つ。彼女たちは他の生命体のほとんどを孵化器とみなしているが、フェイス・スパイダーがもっともこの目的にかかっていると重宝する。

ジンニー Genie

ジンニー：イフリート Genie, Efreeti

この筋肉質の巨人は真紅の皮膚、くすぶるような目、小さな黒い角を持っている。その肉体から煙がたなびいている。

イフリート 脅威度 8 Efreeti

経験点 4,800

LE / 大型サイズの来訪者 (他次元界、火)

イニシアチブ + 7; 感覚 暗視 60 フィート、ディテクト・マジック; <知覚> + 15

防御

AC 21、接触 13、立ちすくみ 17 (+3【敏】、+1回避、+8外皮、-1サイズ)

hp 95 (10d10 + 40)

頑健 + 7、反応 + 10、意志 + 9

完全耐性 [火]; 脆弱性 [冷氣]

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 40 フィート (完璧)

近接 叩きつけ (×2) = +15 (1d8 + 6、加えて 1d6 [火]) または高品質のファルシオン = +16 / +11 (2d6 + 9 / 18 ~ 20)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 サイズ変化、熱気

擬似呪文能力 (術者レベル 11 レベル)

常時: ディテクト・マジック

回数無制限: ブレイン・シフト (同意した目標を元素界、アストラ界、物質界へ連れて行ける)、プロデュース・フレイム、パイロテクニクス (DC14)、スコーチング・レイ

3回/日: インヴィジビリティ、高速化 スコーチング・レイ、ウォール・オヴ・ファイアー (DC16)

1回/日: 3つまでのウィッシュを叶える (ジンニーでない相手に対してのみ)、ガシアス・フォーム、パーマネント・イメージ (DC18)

一般データ

【筋】23、【敏】17、【耐】18、【知】12、【判】14、【魅】15

基本攻撃 + 10; CMB + 17; CMD 31

特技 《戦闘発動》、《迎え討ち》、《欺きの名人》、《回避》、《イニシアチブ強化》B、《擬似呪文能力高速化: スコーチング・レイ》

技能 <威圧> + 15、<隠密> + 8、<呪文学> + 14、<真意看破> + 15、<製作:何か1つ> + 14、<知覚> + 15、<はったり> + 19、<飛行> + 13、<変装> + 10

言語 風界語、水界語、共通語、火界語、地界語; テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 変身 (人型生物または巨人、オルター・セルフまたはジャイアント・フォーム1)

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず (火の元素界)

編成 単体、2体、小集団 (3~6)、一団 (7~12)

宝物 標準 (高品質のファルシオン、その他の装備品)

特殊能力

サイズ変化(擬呪) イフリートは1日に2回、魔法の力で1体のクリーチャーのサイズを変えることができる。これはちょうどエンラージ・パースンないしリデュース・パースン (どちらにするかは能力を使用する際にイフリートが決める) のように働く。ただしこの能力はイフリート本人には働かない。相手は DC13 の頑健セーブに成功すればこの能力を無効化できる。このセーブ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。2レベル呪文相当。

熱気(変則) イフリートは近接攻撃で1回命中を与えるごとに、または組みつき状態にある1ラウンドごとに、相手に1d6ポイントの [火] ダメージをあたえる。

イフリートは火の元素界から来たジンニーである。イフリートは身の丈およそ12フィート、体重およそ2,000ポンド。

イフリートはジンニーの眷族の中にほとんど同盟者を持たない。特にジンを憎んでおり、見るや否や攻撃する。マーリドにも強い敵意を抱いており、ジャーンは脆く弱体な存在であるとみなしている。イフリートはしばしばシャイタンと協力するが、この同盟関係はよくても一時的なものである。

イフリートの数パーセントは高貴なるイフリートである。高貴なるイフリートは、しばしばマリクと呼ばれるが、13ヒット・ダイスと以下の擬似呪文能力を持つ。3回/日: ファイアーボール、ヒート・メタル、1回/日: グレーター・インヴィジビリティ、パイロクラスティック・ストーム (アイス・ストームと同様だが、[冷氣]ではなく[火]ダメージを与える)。高貴なるイフリートの擬似呪文能力の術者レベルは15。高貴なるイフリートの脅威度は10である。

ジンニー：シャイタン Genie, Shaitan

この者は、磨いた石のような肌と煌く瑪瑙のような目を持つ背の高い人間に似ている。

シャイタン 脅威度 7 Shaitan

経験点 3,200

秩序にして中立／大型サイズの来訪者（地、他次元界）

イニシアチブ + 5；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；**〈知覚〉** + 14

防御

AC 20、**接触** 10、**立ちすくみ** 19（+1【敏】、+10 外皮、-1 サイズ）

hp 85（9d10 + 36）

頑健 + 10、**反応** + 4、**意志** + 8

完全耐性 [電気]

攻撃

移動速度 20 フィート、**穴掘り** 60 フィート、**登攀** 20 フィート

近接 叩きつけ（×2）＝+13（2d6 + 5）または高品質のシミター＝+14 / +9（1d8 + 7 / 18～20）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 地の体得、金属変成、石の呪い

擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル）

回数無制限：メルド・イントゥ・ストーン、プレイン・シフト（同意した目標を元素界、アストラ界、物質界へ連れて行ける）、ソフン・アース・アンド・ストーン、ストーン・シェイプ、ヴェイル（自分自身限定）

3回／日：高速化 グリッターダスト（DC14）、ストーンスキン、ラストイング・グラスプ、ストーン・テル、ウォール・オヴ・ストーン

1回／日：トランスミュート・マッド・トゥ・ロック、トランスミュート・ロック・トゥ・マッド

一般データ

【筋】 20、**【敏】** 13、**【耐】** 19、**【知】** 14、**【判】** 14、**【魅】** 15

基本攻撃 + 9；**CMB** + 15；**CMD** 26

特技《戦闘発動》、《突き飛ばし強化》、《イニシアチブ強化》B、《上級突き飛ばし》、《強打》、《擬似呪文能力高速化：グリッターダスト》

技能（鑑定）+ 14、〈呪文学〉+ 14、〈真意看破〉+ 14、〈製作：宝石加工〉+ 14、〈知覚〉+ 14、〈知識：工学〉+ 14、〈登攀〉+ 25、〈はったり〉+ 14

言語 水界語、風界語、共通語、火界語、地界語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 石潜り

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（地の元素界）

編成 単体、2体、小集団（3～6）、一団（7～12）

宝物 標準（高品質のシミター、その他の宝物）

特殊能力

地の体得（変則） シャイタンは自分と敵の両方が地面に接しているなら、攻撃ロールとダメージ・ロールに+1のボーナスと、【筋力】を基とする対抗判定に+2のボーナスを得る。自分と敵のどちらかが空中または水中にいる場合、シャイタンは攻撃ロールとダメージ・ロールに-4のペナルティを被る。

金属変成（超常） 1回の標準アクションとして、シャイタンは10ポンド以下の金属でできた物に触れ、1日の間他の金属に変えることができる。

石の呪い（超常） シャイタンが突き飛ばしを5以上の差をつけて成功させ、目標を石壁に押し付けた場合、目標はDC19の反応セーブを行わなければならない、失敗するとメルド・イントゥ・ストーンを発動したかのように石壁の中に押し込まれる。犠牲者は1回の全ラウンド・アクションとしてDC19の頑健セーブに成功すれば石から出ることができる。セーブDCは【筋力】に基づいて算出されて

いる。

石潜り（超常） これは、シャイタンは石、土、水晶、金属を通過できることを除き、アース・エレメンタルの地潜りと同様に働く。

シャイタンは自慢屋で傲慢な、金属、宝石、石でできた地の元素界から来たジンニーである。シャイタンは身の丈およそ11フィート、体重およそ5,000ポンド。

シャイタンの一部は高貴なるシャイタンである。しばしばパシャと呼ばれるが、18ヒット・ダイスと1日に1回のアースクウェイクと、1日3回までのウィッシュを叶える（ジンニーでない相手に対してのみ）の擬似呪文能力を持つ。高貴なるシャイタンの擬似呪文能力の術者レベルは18。高貴なるシャイタンの脅威度は13である。

ジンニー：ジャーン Genie, Janni

その堂々たる姿は、目に奇妙な光が瞬いている以外は、背の高い均整の取れた人間のようなだ。

ジャーン脅威度 4 Janni

経験点 1,200

真なる中立／中型サイズの来訪者（原住）

イニシアチブ + 6；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 11

防衛

AC 20、接触 13、立ちすくみ 17（+6 鎧、+2【敏】、+1 回避、+1 外皮）

hp 39（6d10 + 6）

頑健 + 6、反応 + 7、意志 + 4

抵抗【火】 10

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 20 フィート（完璧）；チェーンメイル 装備時 20 フィート、飛行 15 フィート（完璧）

近接 シミター = +9 / +4（1d6 + 4 / 18 ~ 20）

遠隔 コンボジット・ロングボウ = +8 / +3（1d8 + 3 / ×3）

特殊攻撃 サイズ変化

擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル）

3 回／日：インヴィジビリティ（自身のみ）、プレイン・シフト（同意した目標を元素界、アストラル界、物質界へ連れて行ける）、スピーク・ウィズ・アニマルズ

1 回／日：クリエイト・フード・アンド・ウォーター、イセリアル・ジョイント（1 時間持続）

一般データ

【筋】 16、【敏】 15、【耐】 12、【知】 14、【判】 15、【魅】 13

基本攻撃 + 6；CMB + 9；CMD 22

特技《迎え討ち》、《回避》、《イニシアチブ強化》B、《強行突破》

技能《隠密》 + 6、《鑑定》 + 11、《騎乗》 + 6、《呪文学》 + 11、《真意看破》 + 11、《製作：何か 1 つ、通常は鉄鍛冶》 + 11、《知覚》 + 11、《飛行》 + 14

言語 共通語、元素に関わる言語（水界語、風界語、火界語、地界語）、次元界に関わる言語 1 つ（奈落語、天上語、地獄語）；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 元素耐性

生態

出現環境 暑熱／砂漠

編成 単体、2 体、小集団（3 ~ 6）、一団（7 ~ 12）

宝物 標準（チェーンメイル、コンボジット・ロングボウ [+3【筋】]、シミター、その他の装備品）

特殊能力

サイズ変化（擬呪） ジャーンは 1 日に 2 回、魔法の力で 1 体のクリーチャーのサイズを変えることができる。これはちょうどエンラージ・パースンないしリデュース・パースン（どちらにするかは能力を使用する際にジャーンが決める）のように働く。ただしこの能力はジャーン本人には働かない。相手は DC13 の頑健セーブに成功すればこの能力を無効化できる。このセーブ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。2 レベル呪文相当。

元素耐性（変則） ジャーンは地水火風いずれの元素界でも 48 時間までは生きていける。48 時間過ぎてもなお物質界に戻れないようなら、以後死ぬか物質界に戻るまで、1 時間ごとに 1 ポイントのダメージを受ける。

ジャーン（単数形はジャーニー）はジンニーの中でもっとも力弱いものである。ジャーンは 4 元素全てから成り、そのためほとんどの時間を物質界で過ごしている。いくつかの伝説では、ジャーンはジンの眷属の中ではほとんど“人間”と変わらないように語られている。ほとんどのジャーンはこのような侮辱は、しばしば剣を振るってでも、素早く撤回させるのだが。ジャーンは人間ほどの大きさで、

身の丈およそ 6 フィート、体重はおよそ 180 ポンド。

ジャーンは力強く勇敢で、侮辱や負傷を受けたなら捨て置けない。ほとんどの者は発言者に悪気がなかったとしても侮辱されたとみなす傾向が強い。形勢不利となったら飛行能力とインヴィジビリティを使って逃走し、後で報復のため戻ってくる。

ジャーンは一人居を楽しみ、砂漠の奥地や隠れたオアシスに 1 人で住むことを好む。通常は人間に対して疑いの目を向けるが、しばしば疑わしい点も相手に有利に解釈してやる。ジャーンは文化的な伝統としてもてなしを重んじ、食料、水、避難所を必要とするものを追いつ返すことはない。しかし後日行為の返礼として見返りを求めるかもしれない。

他のジンニーの中では、ジャーンはジンやシャイタンとよい関係でいる。明白な敵ではないが、高慢でよそよそしいマーリドのことは好まない。ジャーンはイフリートに対してあからさまな敵意を持つ。しばしば自分たちを奴隷にしようとしたり軍隊に徴募しようとしたりするからである。

ジャーンの数パーセントが高貴なるジャーンである。高貴なるジャーンは、しばしばシャイフまたはアミールとよばれるが、9 ヒット・ダイスと【筋力】 19、【知力】 18、以下の擬似呪文能力を持つ。3 回／日：オーギュリイ、ディテクト・マジック、ディヴィネーション。高貴なるジャーンの擬似呪文能力の術者レベルは 12。高貴なるジャーンの脅威度は 7 である。

ジンニー：ジン Genie, Djinni

このクリーチャーの背丈は人間の2倍近いが、下半身は霧と風でできた渦の中に薄れて消えている。

ジンの数パーセントが高貴なるジンである。高貴なるジンは、しばしばヴィジエルと呼ばれ、10 ヒット・ダイスと【筋力】23、【魅力】17を有する。捕らえられた高貴なるジンは、3つまでのウィッシュを叶える（ジンニーでない相手に対してのみ）。高貴なるジンの脅威度は8である。

ジン脅威度 5 Djinni

経験点 1,600

CG / 大型サイズの来訪者（風、他次元界）

イニシアチブ + 8；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 12

防御

AC 19、接触 14、立ちすくみ 14（+ 4 【敏】、+ 1 回避、+ 5 外皮、- 1 サイズ）

hp 52 (7d10 + 14)

頑健 + 4、反応 + 9、意志 + 7

完全耐性 [酸]

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 60 フィート（完璧）

近接 叩きつけ（× 2）= + 10 (1d8 + 4) または高品質のシミター = + 11 / + 6 (1d8 + 4 / 18 ~ 20)

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 風の体得、竜巻変化(1回 / 10分、10 ~ 50 フィートの高さ、1d8 + 4 ダメージ、DC17)

擬似呪文能力 (術者レベル 9 レベル)

回数無制限：インヴィジビリティ（自身のみ）、ブレイン・シフト（同意した目標を元素界、アストラ界、物質界へ連れて行ける）

1回 / 日：クリエイト・フード・アンド・ウォーター、クリエイト・ワイン（クリエイト・ウォーターと同様だが、水の代わりにワインになる）、ガシアス・フォーム（最大1時間）、メジャー・クリエーション（これにより作られた植物性の物質は永続する）、パーシステント・イメージ (DC17)、ウィンド・ウォーク

一般データ

【筋】18、【敏】19、【耐】14、【知】14、【判】15、【魅】15

基本攻撃 + 7；CMB + 12；CMD 27

特技《戦闘発動》、《迎え討ち》、《回避》、《イニシアチブ強化》B、《風の如き脚》

技能〈隠密〉 + 10、〈鑑定〉 + 12、〈呪文学〉 + 12、〈真意看破〉 + 12、〈製作：何か1つ〉 + 12、〈知覚〉 + 12、〈知識：次元界〉 + 12、〈飛行〉 + 20

言語 水界語、風界語、共通語、火界語、地界語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず（風の元素界）

編成 単体、2体、小集団（3 ~ 6）、一団（7 ~ 10）

宝物 標準（高品質のシミター、その他の装備品）

特殊能力

風の体得（変則） 空中にいるクリーチャーは、ジンに対する攻撃ロールとダメージ・ロールに-1のペナルティを受ける。

ジン（単数形はジンニー）は風の元素界からきたジンニーである。彼らは雲から作られたといわれており、最大の暴風雨並みの力をもつ。ジンは身の丈およそ10フィート、体重およそ1,000ポンドである。

ジンは殴り合いを軽蔑し、魔法の力と飛行能力を活用して敵に当たるのを好む。形勢不利になったら普通は逃げ、竜巻に身を変じて追ってくる者を悩ます。近接攻撃以外に選択肢がない場合、ほとんどのジンは高品質のシミターを両手で使うことを好む。

他のジンニーの中では、ジンはジャーナやマーリドとうまくやることができる。シャイタンとは多くの場合仲が悪く、イフリートは敵であると心に決めている。このような怒りに燃えるジンは、他のジンニー種族にくらべ数多い。イフリートとジンの争いは伝説的であり、多くの術者が、その憎むべき敵に対する揉め事に力を貸すことを約束して、ジンの助力を得ようと試みてきた。

ジンニー：マーリド Genie, Marid

この者は無毛の青緑色の皮膚と深青色の目、バサバサの眉、真珠のような歯をした力強い巨人に似ている。

姿を変えることができる。この特殊能力は、マーリドが水中にいる時にしか使用できないことを除き、竜巻変化と同じように働く。マーリドは渦潮形態を取っている間は水から離れることはできない。

マーリドは水の元素界からきたジンニーである。ジンの眷属中で最も強力であり、海流の力を持ち真珠でできた歯を持つといわれる。マーリドは身の丈およそ 16 フィート、体重およそ 2,500 ポンド。

マーリドはおそらく最も予想しがたく気まぐれなジンニーである。ジンニー全体の文化にとっては、他の者（特にシャイタン）を怒らせ困惑させるような気質をしている。マーリドの多くは踊り手、語り部、役者、あるいは他の種類の芸術家になり、しばしば新しい観客を求めて変装して物質界を旅する。

数パーセントのマーリドが高貴なるマーリドである。高貴なるマーリドは、しばしばシャハザードと呼ばれるが、14 ヒット・ダイスと以下の擬似呪文能力を有する。3 回/日：コーン・オヴ・コールド、アイス・ストーム、1 回/日：エレメンタル・スウォーム（ウォーター・エレメンタル限定）、パーマネント・イメージ。高貴なるマーリドの擬似呪文能力の術者レベルは 20。高貴なるジャンの脅威度は 11 である。

マーリド脅威度 9 Marid

経験点 6,400

CN / 大型サイズの来訪者（他次元界、水）

イニシアチブ + 8；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 17

防御

AC 23、接触 14、立ちすくみ 18（+ 4 【敏】、+ 1 回避、+ 9 外皮、- 1 サイズ）

hp 114（12d10 + 48）

頑健 + 10、反応 + 12、意志 + 10

攻撃

移動速度 20 フィート、水泳 60 フィート

近接 叩きつけ（× 2）= + 17（2d6 + 6）または高品質のトライデント = + 18 / + 13 / + 8（2d6 + 9）

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 渦潮変化（1 回 / 10 分、高さ 10 ~ 50 フィート、1d8 + 4 ダメージ、DC22）、水の体得、荒れ狂う水

擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル）

常時：ディテクト・イーヴル、ディテクト・グッド、ディテクト・マジック、ウォーター・ウォーク

回数無制限：クリエイト・ウォーター、インヴィジビリティ、プレイン・シフト（同意した目標を元素界、アストラル界、物質界へ連れて行ける）、ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク（液体のみ）、クウェンチ

5 回/日：コントロール・ウォーター、ガシアス・フォーム、オブスキュアリング・ミスト、ウォーター・ブリージング

3 回/日：シー・インヴィジビリティ

1 回/日：パーシステント・イメージ（DC18）

1 回/年：1 つのウィッシュを叶える（ジンニーでない相手に対してのみ）、

一般データ

【筋】 23、【敏】 19、【耐】 18、【判】 14、【知】 15、【魅】 16

基本攻撃 + 12；CMB + 19；CMD 34

特技《戦闘発動》、《迎え討ち》、《回避》、《頑健無比》、《イニシアチブ強化》B、《肉体攻撃強化》、《強打》

技能〈隠密〉 + 15、〈交渉〉 + 18、〈呪文学〉 + 17、〈真意看破〉 + 17、〈水泳〉 + 29、〈製作：何か 1 つ〉 + 17、〈知覚〉 + 17、〈知識：次元界〉 + 17

言語 水界語、風界語、共通語、火界語、地界語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 変身（ウォーター・エレメンタル、人型生物か巨人、オルター・セルフ、エレメンタル・ボディ III、または ジャイアント・フォーム I）

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず（水の元素界）

編成 単体、2 体、小集団（3 ~ 6）、一団（7 ~ 12）

宝物 標準（高品質のトライデント、その他の装備品）

特殊能力

水の体得（変則） 自分と敵の両方が水に接しているなら、攻撃ロールとダメージ・ロールに + 1 のボーナスを得る。自分と敵のどちらかが地面の上にいるなら、マーリドは攻撃ロールとダメージ・ロールに - 4 のペナルティを被る。

荒れ狂う水（超常） 1 回の標準アクションとして、マーリドは 60 フィート直線の水の噴流を放つことができる。これは 1d6 ポイントのダメージを与え、目標を 1d6 ラウンド盲目状態にする。DC20 の反応セーブに成功すればダメージは半減し、盲目効果は無効化できる。セーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

渦潮変化（超常） マーリドは 10 分に 1 回、渦巻き泡立つ水の渦に

スヴァーフネブリン Svirfneblin

この禿頭のノームは岩のような灰色の皮膚を持ち、筋張った体格をしている。色素の薄い目は大きすぎるほどで印象的である。

スヴァーフネブリン脅威度 1 Svirfneblin

経験点 400

スヴァーフネブリンの1レベル・レンジャー

N / 小型サイズの人型生物 (ノーム)

イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 120 フィート、夜目; <知覚> + 6

防御

AC 15、接触 15、立ちすくみ 11 (+ 2 【敏】、+ 2 回避、+ 1 サイズ)

hp 15 (1d10 + 5)

頑健 + 6、反応 + 6、意志 + 2

呪文抵抗 12

攻撃

移動速度 20 フィート (鎧装備時 15 フィート)

近接 ヘヴィ・ピック = + 3 (1d4 + 1 / × 4)

遠隔 ライト・クロスボウ = + 4 (1d6 / 19 ~ 20)

特殊攻撃 得意な敵 (ドワーフ + 2)、ドワーフや人型生物 (爬虫類) に対する攻撃ロールに + 1 のボーナス

擬似呪文能力 (術者レベル 1)

常時: ノンディテクション

1 回/日: ブラインドネス/デフネス (DC 12)、ブラー、ディスガイ
ズ・セルフ

一般データ

【筋】13、【敏】15、【耐】14、【知】10、【判】10、【魅】8

基本攻撃 + 1; CMB + 1; CMD 15

特技 《追加 hp》

技能 <隠密> + 12 (+ 14 地下)、<製作: 錬金術> + 6、<生存> + 4 (+ 5 追跡)、<知覚> + 6、<知識: ダンジョン探検> + 4、<治療> + 4;

種族修正 + 2 <隠密> (+ 4 <隠密> 地下)、+ 2 <製作: 錬金術>、+ 2 <知覚>

言語 ノーム語、地下共通語

その他の特殊能力 石工の勘、追跡、野生動物との共感 + 0

生態

出現環境 気候問わず / 地下

編成 単体、小集団 (2 ~ 4)、戦隊 (5 ~ 20、加えて 3 ~ 6 レベルのリーダー 1 および 3 レベルの下士官 2)、一団 (30 ~ 50、加えて成人 20 名につき 3 レベルの下士官 1、5 レベルの副官 5、7 レベルの指揮官 3、および中型のアース・エレメンタル 2 ~ 5)

宝物 NPC の装備品 (ヘヴィ・ピック、ライト・クロスボウとボルト 10 本、その他の宝物)

スヴァーフネブリン、別名“ディーブ・ノーム”はノーム種族の隠者的な亜種族である。ダーク・エルフやその他の地底種族から安全な、地下の隠蔽された都市に住む。彼らの皮膚は灰色か茶色の石のような色をしている。男性は禿頭で、女性はよれよれの灰色の髪がある。スヴァーフネブリンのフェイスの不気味な領域とのつながりは、地表に住むノームの親戚たちとのつながりよりもはるかに強い。このため、彼らは奇妙なほど感情から超然としていることもあり、そのせりによって暴力的なほど気まぐれなこともある。スヴァーフネブリンは長い間ドウエルガルと戦っており、ドウエルガルとほかのドワーフとの違いを見極める余裕がないこともある。

スヴァーフネブリンのキャラクター

スヴァーフネブリンは種族ヒット・ダイスを持たず、クラス・レベルによって能力が決まる。スヴァーフネブリンの脅威度はそのクラス・レベルに等しい。スヴァーフネブリンは以下の種族特性を有する。

- 2 【筋力】、+ 2 【敏捷力】、+ 2 【判断力】、- 4 【魅力】: スヴァーフネブリンは素早く注意深い、比較的力が弱くよそよそしい。

小型サイズ: スヴァーフネブリンは、小型のクリーチャーであり、AC と攻撃ロールに + 1 のサイズ・ボーナス、CMB と CMD に - 1 のペナルティ、<隠密> 判定に + 4 のサイズ・ボーナスを得る。

防御訓練: スヴァーフネブリンはアーマー・クラスに + 2 の回避ボーナスを得る。

感覚: スヴァーフネブリンは暗視 120 フィートと夜目を有する。

幸運: スヴァーフネブリンはあらゆるセーヴィング・スローに + 2 の種族ボーナスを得る。

得意技能: スヴァーフネブリンは <隠密> に + 2 の種族ボーナスを得る。これは地下では + 4 になる。また <製作: 錬金術> と <知覚> に + 2 の種族ボーナスを得る。

嫌悪: スヴァーフネブリンは、彼らの憎む敵に対する訓練をつむことによって (爬虫類) または (ドワーフ) の副種別を持つ人型生物 クリーチャーに対する攻撃ロールに + 1 のボーナスを得る。

石工の勘: スヴァーフネブリンはドワーフと同様に石工の勘 (『Pathfinder RPG Core Rulebook』21P) を得る。

呪文抵抗: スヴァーフネブリンの呪文抵抗は 11 + クラス・レベルに等しい。

スヴァーフネブリン魔法: スヴァーフネブリンが発動した幻術呪文のセーブ DC は、全て + 1 される。またスヴァーフネブリンは上に列挙された擬似呪文能力を得る。術者レベルはスヴァーフネブリンのクラス・レベルに等しい。

言語: スヴァーフネブリンはプレイ開始時にノーム語と地下共通語を修得している。高い【知力】を持つ者は、次のボーナス言語を修得できる: アクロ語、共通語、竜語、ドワーフ語、エルフ語、巨人語、ゴブリン語、オーク語、地界語。

スードドラゴン Pseudodragon

のスードドラゴンは両親と数体の垂成体の子からなる。

この家猫の大きさをしたミニチュアの竜は細かい鱗、鋭い角、
剣呑な小さな歯を持ち、尾の先には棘のついた針がある。

スードドラゴン 脅威度 1 Pseudodragon

経験点 400

NG / 超小型サイズの竜

イニシアチブ + 2; 感覚 非視覚的感知 60 フィート、暗視 60 フィート、夜目; <知覚> + 6

防御

AC 16、接触 14、立ちすくみ 14 (+2 【敏】、+2 外皮、+2 サイズ)
hp 15 (2d12 + 2)

頑健 + 4、反応 + 5、意志 + 4

完全耐性 麻痺、睡眠; SR 12

攻撃

移動速度 15 フィート、飛行 60 フィート (良好)

近接 針 = + 6 (1d3 - 2、加えて “毒”)、噛みつき = + 6 (1d2 - 2)

接敵面 2・1/2 フィート; 間合い 0 フィート (尾は 5 フィート)

一般データ

【筋】7、【敏】15、【耐】13、【知】10、【判】12、【魅】10

基本攻撃 + 2; CMB + 2; CMD 10 (対足払い 14)

特技 《武器の妙技》

技能 (隠密) + 19 (森林では + 23)、<交渉> + 5、<真意看破> + 6、<生存> + 6、<知覚> + 6、<飛行> + 15; 種族修正 + 4 (<隠密> (森林では + 8))

言語 竜語; テレパシー (60 フィート)

生態

出現環境 温暖 / 森林

編成 単体、2 体、一群 (3 ~ 5)

宝物 標準

特殊能力

毒 (変則) 針・致傷型; セーブ 頑健 DC14; 頻度 1 回 / 分 (10 分間); 効果 睡眠 (1 分); 治療 1 回のセーブ成功。このセーブ DC は【耐久力】に基づいており、+2 の種族ボーナスを含んでいる。

スードドラゴンはトゥルー・ドラゴンの超小型サイズのいとこでありイタズラ好きだが恥ずかしがり屋だ。発音できるのは囁り声 (チーチー) 息を吐く (シューシュー) うなり声 (グルルル) 喉を鳴らす (ゴロゴロ) くらいだが、いかなる知性あるクリーチャーともテレパシーで意思疎通できる。平和的に近づいて食物を与えれば、通常は縄張り内で見た情報を喜んで教えてくれるが、脅威や暴力的なものを感じると逃げ去ってしまう。

スードドラゴンは肉食性で、昆虫、げっ歯類、小鳥、蛇、時に卵を食べる。最も好むのはバター、チーズ、魚である。地上でトカゲのように狩をすることも、翼を使って猛禽のように獲物を探すこともできる。典型的な人型生物を変わらないほど賢いため、彼らはペットとして扱われると不快に感じ、友達として扱われることを好む。悪人に対しては用心深い、ウィザードやソーサラーと使い魔の絆を結ぶことがあり、またいくらかはドルイドやレンジャーの友となり、善なる竜の斥候として組むこともある。スードドラゴンは秘術使いの人間性を受け入れたとき (そして秘術使いが《上級使い魔》特技を修得しているとき) に限り、使い魔として仕える。しかし彼らが楽しく感じ、相手が真の友として扱ってくれるなら、誰とであれ友となることがある。スードドラゴンはこのような形で数日、あるいは数週間、数年、時には一生他のキャラクターについていくことがある。よく面倒を見てもらい、食料や、特に愛情をたっぷりもらえるなら。

成年に達すると、スードドラゴンは尾の付け根までおよそ 1 フィート、尾の長さ 2 フィート、体重はおよそ 7 ポンド。スードドラゴンの卵は鶏のものと同じくらいの大きさだが、革のような茶色で斑点があり、相手のいるメスは毎春 2 ~ 5 個の卵を産む。一群

スカム Skum

このせむしの緑色の皮膚をした人型生物は、蛙に似た幅の広い頭部をしているが、口は歯の多い魚のそれである。

を永續させようという衝動を持たず、水底に隠された廃墟でゆっくりと滅んでいくことを望んでいるが、人間の多い海岸線の沖合いに移民した部族は繁栄に向かいたいと望んでいる。このような集団の一部は繁殖用の奴隷を求めて村々を襲撃するが、より知恵の回る一部の部族は向こう見ずな人間と同盟関係を結び、防護や豊漁と引き換えに妻を得る。

スカム (ウラト・キニ) 脅威度 2 Skum (Ulat-Kini)

経験点：600

秩序にして悪／中型サイズの人怪（水棲）

イニシアチブ + 1；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉

+ 5

防御

AC 13、接触 11、立ちすくみ 12 (+ 1 【敏】、+ 2 外皮)

hp 20 (2d10 + 9)

頑健 + 3、反応 + 4、意志 + 3

抵抗 [冷氣] 10

攻撃

移動速度 20 フィート、水泳 40 フィート

近接 トライデント = + 4 (1d8 + 2)、爪 = + 2 (1d4 + 1)、噛みつき = + 2 (1d6 + 1)

遠隔 トライデント = + 3 (1d8 + 2)

一般データ

【筋】15、【敏】13、【耐】17、【知】10、【判】10、【魅】6

基本攻撃 + 2；CMB + 4；CMD 15

特技《複数回攻撃》B、《追加 hp》

技能〈威圧〉+ 3、〈隠密〉+ 6 (水中では+ 10)、〈水泳〉+ 15、〈知覚〉+ 5 (水中では+ 9)；種族修正 + 4 水中での〈隠密〉および〈知覚〉

言語 アボレス語、地下共通語

その他の特殊能力 水陸両生

生態

出現環境 温暖または寒冷／水界または地下

編成 単体、兄弟姉妹 (2～5)、小さな群れ (6～12)、陰謀団 ▼ (13～95、加えてその 50%の人数の非戦闘員、成人 20 名につき 3 レベルの副隊長 1、成人 40 名につき 4～6 レベルのソーサラー 1、7～9 レベルの族長 1、およびウーズ 2～6)

宝物 NPC の装備品 (トライデント、その他の宝物)

スカムは、アボレスが奴隷として創造した無数の種族のうち、最も成功し量産された種族である。アボレスの帝国の絶頂期、スカムの軍団が作られ、陸地に対する数多くの戦争が行われた。しかしアボレスが衰退した現在では、スカムは自活するよう放り出されている。

大部分は、スカムは彼らの努力に関わらず成功しているとは言えず、今日においては過去の繁栄ほど目立っては存在しない。ほとんどは、決着がつかなかった戦争で敵が魚人たちを追撃する興味を失ったがために残された、ゆっくりと朽ちつつある地下深くの廃墟に住んでいる。スカムは自分たちの種族の名前さえ忘れてしまった。彼らの種族のうち最も博識で賢明な者だけが、かつてウラト・キニと呼ばれていたことをおぼえている。今日ではほとんどの者が自分たちのことを、地上に住むものたちがつけた通り名 - スカム - と呼んでいる。

スカムは年をとらず、暴力や病気によって死ななければ永遠に生きる。不幸なことに、スカムには自分たちだけで繁殖する能力がないため、この半不死性は不完全なものである。スカムはすべて男性なのだ。アボレスは奴隷が自分たちの許可無く繁栄することを許さなかった。しかし恐るべきことに、これはスカムが殖えないことを意味しない。もともと家畜の人間から作られたため、スカムは人間を妊娠させることができ、このような不浄なつながりからは常に醜い子供が生まれる。生まれたときはスカムではないが、その生涯を通じて少しずつ変形していき、通常なら老齢で死ぬべき時に、このような混血児は“変化”の時を迎える。肉体を脱ぎ捨てウラト・キニの一員に変わるのだ。ほとんどのスカムの部族は自分たちの種族

スクウィッド (イカ) Squid

このほっそりした赤いイカは水中を機敏に突き進んでくる。2つの大きな目がクリーチャーの触手の上から見つめている。

スクウィッド (イカ) 脅威度 1 Squid

経験点 400

真なる中立 / 中型サイズの動物 (水棲)

イニシアチブ + 6; 感覚 夜目; <知覚>

+ 7

防御

AC 13、接触 12、立ちすくみ 11 (+ 2 【敏】、+ 1 外皮)

hp 13 (3d8)

頑健 + 3、反応 + 7、意志 + 2

防御的能力 墨吐き (半径 5 フィート)

攻撃

移動速度 水泳 60 フィート、噴射移動 240 フィート

近接 噛みつき = + 4 (1d3 + 2)、触手 = + 2 (1d4 + 1、加えて“つかみ”)

一般データ

【筋】15、【敏】15、【耐】11、【知】2、【判】12、【魅】2

基本攻撃 + 2; CMB + 4 (組みつき + 8); CMD 16

特技《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《複数回攻撃》B

技能<水泳> + 10、<知覚>

+ 7

生態

出現環境 気候問わず / 海洋

編成 単体、2 体、群れ (3 ~ 12)

宝物 なし

特殊能力

墨吐き (変則) スクウィッドは水中で 1 分に 1 回、1 回のフリー・アクションとして半径 5 フィートの墨の雲を吐くことができる。この雲は完全視認困難を与える。墨は 1 分の間続く。

噴射移動 (変則) スクウィッドは全ラウンド・アクションとして水を噴射して一直線に移動できる。噴射移動している間は機会攻撃を誘発しない。

スクウィッドはほとんど恐れられることはないが攻撃的な捕食者であり、自分自身よりも大きな獲物にも襲い掛かろうとする。

スクウィッドの動物の相棒

開始時のデータ: **サイズ** 中型サイズ; **移動速度** 水泳 60 フィート、噴射移動 240 フィート; **AC** 外皮 + 1; **攻撃** 触手 (1d4、加えて“つかみ”)、噛みつき (1d3); **能力値** 【筋】14、【敏】15、【耐】11、【知】2、【判】12、【魅】2; **その他の特殊能力** 夜目、墨吐き。

4 レベルでの成長: 能力値【筋】+ 2、【耐】+ 2。

スクウィッド: ジャイアント・スクウィッド (巨大イカ) Squid, Giant

この巨大なジャイアント・スクウィッドの触手はほとんど不快を感じさせるような速度でのたうち回り、はためている。この動物の目は盾ほどの大きさがある。

ジャイアント・スクウィッド (巨大イカ) 脅威度 9 Giant Squid

経験点 6,400

真なる中立 / 超大型サイズの動物 (水棲)

イニシアチブ + 7; 感覚 夜目; <知覚>

+ 22

防御

AC 20、接触 11、立ちすくみ 17 (+ 3 【敏】、+ 9 外皮、- 2 サイズ)

hp 102 (12d8 + 48)

頑健 + 14、反応 + 13、意志 + 5

防御的能力 墨吐き (半径 20 フィート)

攻撃

移動速度 水泳 60 フィート、噴射移動 260 フィート

近接 噛みつき = + 14 (2d6 + 7)、腕 (× 2) = + 14 (1d6 + 7)、触手 = + 12 (4d6 + 3 / 19 ~ 20、加えて“つかみ”)

接 diện 15 フィート; 間合い 15 フィート (腕および触手は 30 フィート)

特殊攻撃 締め付け (4d6 + 10)

一般データ

【筋】25、【敏】17、【耐】19、【知】2、【判】12、【魅】2

基本攻撃 + 9; CMB + 18 (組みつき + 22); CMD 31

特技《迎え討ち》、《頑健無比》、《クリティカル強化: 触手》、《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《複数回攻撃》B、《技能熟練: 知覚》

技能<水泳> + 15、<知覚>

+ 22

生態

出現環境 気候問わず / 海洋

編成 単体

宝物 なし

このジャイアント・スクウィッドは人間をやすやすと餌食にすることができる伝説的な動物である。通常は深海に住むこのクリーチャーは、飢えると海面まで行き、遭遇したものは何でも餌食にしようとする。ジャイアント・スクウィッドは全長 45 フィート、体重 1,500 ポンドである。

スケルトル・チャンピオン Skeletal Champion

この武装したスケルトンは、眼窩に冷たい青い光をたたえ、武器を高く構えて戦いに備えている。

特技：スケルトル・チャンピオンボーナス特技として《イニシアチブ強化》を得る。

セーブ：種族ヒット・ダイスによる基本セーブ・ボーナスは、頑健+ 1/3HD、反応+ 1/3HD、意志+ 1/2HD + 2。

スケルトル・チャンピオン 脅威度 2 Skeletal Champion

経験点 600

人間・スケルトル・チャンピオン・ウォリアー 1

NE / 中型サイズのアンデッド

イニシアチブ + 5；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 6

防御

AC 21、**接触** 12、**立ちすくみ** 19 (+ 6 鎧、+ 1 **【敏】**、+ 2 外皮、+ 2 盾)

hp 17 (3HD；2d8 + 1d10 + 3)

頑健 + 3、**反応** + 1、**意志** + 3；エネルギー放出に対する抵抗 + 4

DR 5 / 殴打；**完全耐性** [冷気]、アンデッドの種別特徴

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 高品質のロングソード = + 7 (1d8 + 3 / 19 ~ 20)

一般データ

【筋】 17、**【敏】** 13、**【耐】** 一、**【知】** 9、**【判】** 10、**【魅】** 12

基本攻撃 + 2；**CMB** + 5；**CMD** 16

特技《薙ぎ払い》、《イニシアチブ強化》B、《強打》、《武器熟練：ロングソード》

技能〈威圧〉 + 7、〈隠密〉 - 1、〈知覚〉 + 6

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体、2 体、小隊 (3 ~ 12)

宝物 標準 (プレストプレート、鋼鉄製ヘヴィ・シールド、高品質のロングソード、その他の宝物)

スケルトンの一部は自身の知性と狡猾さを残し、それゆえに恐るべき戦士となる。これらアンデッドは精神のない同類よりはるかに強力であり、多くはクラス・レベルを持つ。

スケルトル・チャンピオンの作成

“スケルトル・チャンピオン”は骨格のある実体クリーチャーで**【知力】**が最低3あるもの(アンデッド以外：以後基本クリーチャーと呼ぶ)ならどんなものでも付加できる後天性テンプレートである。

脅威度：スケルトル・チャンピオンの脅威度は通常のスケルトンで同一ヒット・ダイスのものよりも + 1 高い。

種別：クリーチャー種別はアンデッドになる。属性に関する副種別や種族を示す副種別を除けば副種別はそのまま保持される。

属性：いずれかの悪。

アーマー・クラス：スケルトン同様に外皮ボーナスを得る。

ヒット・ダイス：種族ヒット・ダイスを全て d8 に変え、さらに 2 種族ヒット・ダイスを加える(種族ヒット・ダイスを持たないクリーチャーは 2HD になる)。クラス・レベルによるヒット・ダイスは変更しない。

防御的能力：スケルトル・チャンピオンは DR5 / 殴打、エネルギー放出に対する抵抗 + 4、[冷気] に対する完全耐性を得る。また、通常のアンデッドの種別特徴を全て得る。

移動速度：スケルトンと同様。

攻撃：スケルトンと同様。

能力値：**【筋】** + 2、**【敏】** + 2、**【耐】** 能力値はアンデッドなのでなし。

基本攻撃ボーナス：種族ヒット・ダイスによる基本攻撃ボーナスはその 3/4 に等しい。

技能：種族ヒット・ダイスごとに 4 + **【知力】** 修正値の技能ランクを得る。種族ヒット・ダイスによるクラス技能は〈威圧〉、〈隠密〉、〈呪文学〉、〈真意看破〉、〈知覚〉、〈知識：宗教〉、〈知識：神秘学〉、〈登攀〉、〈飛行〉、〈変装〉。クラス・レベルによって得た技能ランクは変更なし。

スケルトン Skeleton

白骨の山が突然動き出し、人の姿を取って起き上がった。長い骨の指からは生者に向けて爪が伸びている。

人間のスケルトン 脅威度 1/3 Human Skeleton

経験点 135

NE / 中型サイズのアンデッド

イニシアチブ + 6; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 0

防御

AC 16、接触 12、立ちすくみ 14 (+2 鎧、+2 【敏】、+2 外皮)

hp 4 (1d8)

頑健 + 0、反応 + 2、意志 + 2

DR 5 / 殴打; 完全耐性 [冷氣]、アンデッドの種別特徴

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 壊れたシミター = +0 (1d6)、爪 = -3 (1d4 + 1) または爪 (×2) = +2 (1d4 + 2)

一般データ

【筋】15、【敏】14、【耐】—、【知】—、【判】10、【魅】10

基本攻撃 + 0; CMB + 2; CMD 14

特技《イニシアチブ強化》B

装備品 壊れたシミター、壊れたチェイン・シャツ

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 いかなる数でもあり得る

宝物 なし

スケルトンは邪悪な魔法によって偽りの命を得た動く死者の骨である。ほとんどのスケルトンは精神のない人形だが、彼らを蘇らせた力によって邪悪な狡猾さを分け与えられており、武器を振るったり鎧をまったりすることができる。

スケルトンの作成

“スケルトン”は骨格のある実体クリーチャーならどんなもの(アンデッドは除く:以下これを基本クリーチャーと呼ぶ)にも付加できる後天性テンプレートである。

脅威度: ヒット・ダイスによる。

ヒット・ダイス	脅威度	経験点
1/2	1/6	65
1	1/3	135
2~3	1	400
4~5	2	600
6~7	3	800
8~9	4	1,200
10~11	5	1,600
12~14	6	2,400
15~17	7	3,200
18~20	8	4,800

属性: 常に中立にして悪。

種別: クリーチャー種別はアンデッドへと変化する。属性に関するもの(善など)や種族を示すもの(巨人など)のをぞき副種別はそのまま保持される。以下に示す点を除けば、基本クリーチャーの全てのデータと特殊能力を用いる。

アーマー・クラス: 外皮ボーナスは以下のように変化する。

スケルトンのサイズ	外皮ボーナス
超小型以下	+0
小型	+1
中型または大型	+2
超大型	+3
巨大	+6
超巨大	+10

ヒット・ダイス: クラス・レベルから得たヒット・ダイスがあれば全て削除し、種族ヒット・ダイスはd8に変える。種族ヒット・ダイスを持たないクリーチャーは1種族ヒット・ダイスを有してい

るものとして扱う。21ヒット・ダイス以上あれば、アニメイト・デッド呪文によってスケルトンにすることはできない。スケルトンはヒット・ポイントを決めるのに【耐久力】修正値の代わりに【魅力】修正値を用いる。

セーブ: 基本セーブ・ボーナスは、頑健+1 / 3HD、反応+1 / 3HD、意志+1 / 2HD + 2。

防御的能力: スケルトンは基本クリーチャーの防御的能力を全て失い、DR5 / 殴打、[冷氣] に対する完全耐性を得る。また、通常のアンデッドの種別特徴を全て得る。

移動速度: 翼を持つスケルトンはその翼で飛行することはできない。基本クリーチャーが魔法の力で飛行していたならスケルトンも飛行することができる。それ以外の移動モードはそのまま保持される。

攻撃: スケルトンは基本クリーチャーの持っていた全ての肉体系武器、人工的武器による攻撃、および武器に対する習熟を失わない。ただし肉が無ければ機能しない攻撃は失う。手のあるクリーチャーは手1つにつき1回の爪攻撃を得る。スケルトンは爪攻撃それぞれについて、完全な攻撃ボーナスで攻撃を行うことができる。爪攻撃のダメージはスケルトンのサイズに応じたダメージを与える。基本クリーチャーにすでに手でいう爪攻撃があり、それがスケルトンの爪攻撃のダメージより高ければ、そちらを使用する。

特殊攻撃: スケルトンは基本クリーチャーの特殊攻撃を全て失う。

能力値: スケルトンの【敏捷力】は+2上昇し、【耐久力】と【知力】は持たず、【判断力】と【魅力】は10になる。

基本攻撃ボーナス: スケルトンの基本攻撃ボーナスはヒット・ダイスの3/4に等しい。

技能: スケルトンは基本クリーチャーの持っていた技能ランクを全て失い、新しく得ることもない。

特技: スケルトンは基本クリーチャーの持っていた特技を全て失い、ボーナス特技として《イニシアチブ強化》を得る。

その他の特殊能力: スケルトンは基本クリーチャーの持っていたその他の特殊能力のほとんどを失う。近接攻撃や遠隔攻撃を強化する変則的能力に類するその他の特殊能力は失わない。

出現環境: さまざま。通常は元のクリーチャーと同じ。

編成: いかなる数でもあり得る

宝物: 通常はなし。しかしスケルトンの創造者が魔法の武器や防具で武装させていることもある。

さまざまスケルトン

スケルトンには多くの変種がある。燃え尽きることのない炎で骨を燃やしているものや、血糊がしたたり自分の骨を組みなおすことができるものなどである。この2種の変種はアニメイト・デッドで作ることができるが、作成時の制限に関しては、そのヒット・ダイスが2倍であるかのように計算する。いったん制御下におけば、ヒット・ダイスは制御下の上限に関して通常通りに計算する。

おそらく最も危険なスケルトンの変種はスケルタル・チャンピオンである。このスケルトンは知力と、しばしば生前に得たクラス・レベルを保持している。スケルタル・チャンピオンはアニメイト・デッドで作り出すことはできない。ゴーストが現出させるのに似た稀な状況下で現れるか、めったにない高度に邪悪な儀式によってのみ出現する。

以下のスケルトンのいずれも基本となるスケルトンをいくつかの点で変更した者である。記述されている点を除き、これらの変種は累積させることができる。ブラッディ・バーニング・スケルタル・チャンピオンを作り出せるのだ。

ブラッディ・スケルトン Bloody Skeleton

ブラッディ・スケルトンは負のエネルギーで一杯のぬらぬらした血糊の層で覆われている。この血糊はスケルトンに自らの傷を治す能力を与えている。スケルトン・テンプレートによる変化にくわえ、基本クリーチャーに以下の変更を加えること。

脅威度: 通常のスケルトンに+1。

高速治療: ブラッディ・スケルトンは2ヒット・ダイスにつき

高速治癒1（最低1）を得る。

セーブ：ブラッディ・スケルトンはエネルギー放出に対する抵抗+4を得る。

能力値：ブラッディ・スケルトンの【魅力】は14である。

その他の特殊能力：ブラッディ・スケルトンは“不滅”を得る。

不滅（超常）：ブラッディ・スケルトンはヒット・ポイントが0になると破壊されるが、1時間後には1ヒット・ポイントに回復し、以降は高速治癒によって回復を始める。ブラッディ・スケルトンは、正のエネルギーによって破壊された場合、プレスかハロウ呪文の効果範囲内でヒット・ポイントが0になった場合、残骸に1瓶の聖水を振り掛けられた場合に恒久的に破壊される。

バーニング・スケルトン Burning Skeleton

バーニング・スケルトンは攻撃が命中した者に〔火〕のダメージを与える炎のオーラに包まれている。スケルトン・テンプレートによる変化に比べ、基本クリーチャーに以下の変更を加えること。

脅威度：通常のスケルトンに+1。

オーラ：バーニング・スケルトンは“灼熱のオーラ”を持つ。

灼熱のオーラ（変則）：バーニング・スケルトンに隣接したクリーチャーは、自身のターンの最初に1d6ポイントの〔火〕ダメージを受ける。バーニング・スケルトンに素手打撃か肉體武器で攻撃したものは1d6ポイントの〔火〕ダメージを受ける。

防御的能力：バーニング・スケルトンは〔冷気〕への完全耐性を失い〔火〕への完全耐性を得る。バーニング・スケルトンは〔冷気〕への脆弱性を得る。

近接攻撃：バーニング・スケルトンの近接攻撃（肉體武器による攻撃も人工的武器による攻撃もふくむ）は追加で1d6ポイントの〔火〕ダメージを与える。

能力値：バーニング・スケルトンの【魅力】は12である。

その他の特殊能力：バーニング・スケルトンは“灼熱の死”を持つ。

灼熱の死（超常）：バーニング・スケルトンは破壊された時、爆発して炎をまきちらす。バーニング・スケルトンが破壊された時に隣接していた者は、スケルトンの持つ2ヒット・ダイスごとに1d6ポイント（最低1d6）の〔火〕ダメージを受ける。反応セーブ（DC10＋スケルトンのヒット・ダイスの1/2＋スケルトンの【魅力】修正値）に成功すればダメージを半減できる。

スコロピオン Scorpion

スコロピオン:ジャイアント・スコロピオン (巨大サソリ) Scorpion, Giant

全長 16 フィートのサソリが、凶悪な爪を挑むようにかざしながら這い進んでくる。針のある尾が背の上で弧を描いている。

ジャイアント・スコロピオン (巨大サソリ) 脅威度 3 Giant Scorpion

経験点 800

N / 大型サイズの蟲

イニシアチブ + 0; 感覚 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート; <知覚> + 4

防御

AC 16、接触 9、立ちすくみ 16 (+7 鎧、-1 サイズ)

hp 37 (5d8 + 15)

頑健 + 7、反応 + 1、意志 + 1

完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 爪 (×2) = +6 (1d6 + 4、加えて“つかみ”)、針 = +6 (1d6 + 4、加えて“毒”)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 締め付け (1d6 + 4)

一般データ

【筋】19、【敏】10、【耐】16、【知】—、【判】10、【魅】2

基本攻撃 + 3; CMB + 8 (組みつき + 12); CMD 18 (対足払い 30)

技能 <隠密> + 0、<知覚> + 4、<登攀> + 8; 種族修正 + 4 <隠密>、+ 4 <知覚>、+ 4 <登攀>

生態

出現環境 暑熱または温暖 / 砂漠、森林、平地、または地下

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

毒 (変則) 針・致傷型; セーブ 頑健 DC17; 頻度 1 回 / ラウンド (6 ラウンド間); 効果 1d2 【筋力】ダメージ; 治療 1 回のセーブ成功。このセーブ DC は【耐久力】に基づいており、+2 の種族ボーナスを含んでいる。

ジャイアント・スコロピオンはもっとありふれている砂漠のサソリの怪物版である。近づいてくるあらゆるクリーチャーを攻撃しようとしてくる。ジャイアント・スコロピオンは攻撃する際には、通常は突撃し、獲物にハサミで組みつき、毒を注入して犠牲者を殺すため、節のある尾を突き刺す。

ジャイアント・スコロピオンは頭部から尾の付け根まで 8 フィート余り、尾はさらに 8 フィートあり、通常はスコロピオンの背の上に巻き上がっている。体重は 2,000 ~ 6,000 ポンド。

ジャイアント・スコロピオンは通常は他の巨大な蟲や、同様に毒で麻痺させた哺乳動物を食らうが、向こう見ずにも近づきすぎた全ての生きているクリーチャーを攻撃して食べようとする。逆に、ジャイアント・スコロピオンはパープル・ワームや他の巨大な捕食者の餌食にされる。

ジャイアント・スコロピオンは交接の際に複雑な儀式化された配偶行動を行う。お互いにハサミを握り、尾を撓め、円を描いて“ダンス”を踊る。通常は、オスはメスに食われるのを避けるため、交接が終わると即座に逃げ去る。

メスのスコロピオンは卵を産まず、1 ダースほどの幼体を産み落とす。母親は子供たちが自分のみを守り、獲物を狩ることができるほど大きくなるまで背に乗せて運搬する。

ジャイアント・スコロピオンは地面に掘った穴に、単独の狩猟者として生活するか、小さな共棲集団を作る。食物が十分ならば、時

として人間の作った廃墟やダンジョンに住処を構えることもある。ジャイアント・スコロピオンの共棲集団は通常は未だに独り立ちしていない兄弟姉妹のスコロピオンから成る。

スコロピオンには他の種も存在する。一部はより小型だが、ほとんどのものはいくらか大きく、森、平野、さらには地下など異なった環境を好む。ヒット・ダイスとサイズを変更 (【筋】【敏】【耐】も適切に調整する) することで幅広い種を表現するデータを作ることができる。以下の表に最も普通に見られる変種を上げる。

種類	脅威度	サイズ	ヒット・ダイス
グリーンステinging・スコロピオン	1/4	超小型	1d8
ゴースト・スコロピオン	1/2	小型	2d8
ケイヴ・スコロピオン	1	中型	3d8
デッドフォール・スコロピオン	8	超大型	10d8
ジャイアント・エンペラー・スコロピオン	11	巨大	16d8
ブラック・スコロピオン	15	超巨大	22d8

スタージ Stirge

この昆虫のようなクリーチャーはコウモリのような2対の翼と絡み合う細い脚、針のように鋭い吻を持つ。

管を刺して腹いっぱい血を吸うことを好む。食事の後は、ふらふらと羽ばたいて泥と葦の中に卵を産むために戻り、飢えが再び狩りへと駆り立てるまで休息する。

スタージは通常体長1フィート、翼長はその倍、体重は1ポンド足らず。色は赤錆色か赤茶色で、腹はくすんだ黄色。しかしスタージが食事をしていない時はしばしば白っぽいピンクであり、血を飲むにつれて色が濃くなる。

スタージ脅威度 1/2 Stirge

経験点 200

N / 超小型サイズの魔獣

イニシアチブ + 4; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 1

防御

AC 16、接触 16、立ちすくみ 12 (+ 4 【敏】、+ 2 サイズ)

hp 5 (1d10)

頑健 + 2、反応 + 6、意志 + 1

攻撃

移動速度 10 フィート、飛行 40 フィート (標準)

近接 接触 + 7 (“食らいつき”)

接敵面 2・1/2 フィート; 間合い 0 フィート

特殊攻撃 吸血

一般データ

【筋】3、【敏】19、【耐】10、【知】1、【判】12、【魅】6

基本攻撃 + 1; CMB + 3 (組みつき + 11 食らいつき時); CMD 9 (対足払い 17)

特技《武器の妙技》

技能〈隠密〉 + 16、〈飛行〉 + 8

その他の特殊能力 病原媒介

生態

出現環境 温暖および暑熱 / 沼地

編成 単体、共棲集団 (2~4)、編隊 (5~8)、大群 (9~14)、群れ (15~40)

宝物 なし

特殊能力

食らいつき (変則) 接触攻撃を命中させたなら、スタージはトゲの生えた脚で目標にしがみつき、しっかり固定する。食らいついたスタージは獲物に効果的に組みつくことができる。スタージは AC に対する【敏捷力】ボーナスを失い、AC は 12 になるが、大変な執念深さでしがみついている、組みついている目標の肉体に物を突き刺す。スタージは、いったん食らいついたら組みつき状態を維持するために + 8 の種族ボーナスを得る。食らいついたスタージを武器で攻撃することや、そのスタージ自体に組みつきを行うことは可能である。犠牲者がスタージに対する組みつき判定ないし〈脱出術〉判定に成功すれば、スタージは引き剥がされる。

吸血 (変則) スタージは敵に食らいついている場合、自分のターンの最後に吸血し、1 ポイントの【耐久力】ダメージを与える。4 ポイントの【耐久力】ダメージを与えると、スタージは離れ、食事を消化するために飛び去る。スタージの食欲が満たされる前に犠牲者が死んでしまったなら、スタージは離れて次の標的を探しに行く。

病原媒介 (変則) 奇怪な沼地に住み数多くのクリーチャーの血を吸っているため、スタージは病気の媒介者である。スタージの吸血攻撃を受けたクリーチャーは、10%の確率で汚穢熱、失明病その他の病気にさらされる(『Pathfinder RPG Core Rulebook』P.557)。いったんこの判定が行われると、犠牲者は同一個体のスタージからはもはや感染することはないが、他のスタージに攻撃されると通常通りに判定し、複数の病気に冒されるかもしれない。

スタージは湿地に住む吸血性の害獣であり、野生動物、家畜、不注意な旅人を餌食にしている。個々は弱体だが、このクリーチャーの群れは人 1 人を数分間で吸い尽くしてしまうことができ、その跡にはカラカラの吸殻しか残さない。

スタージは昆虫よりは哺乳類に近く、4本の皮膜性の翼で空中に身体を運び、温血性の獲物を探す。水場の近くに隠れ、旅人が守りを解くのを待って襲い掛かって食らいつき、無防備な血管に長い口

スネーク Snake

スネーク:コンストリクター・スネーク (獲物を締めつけて殺す蛇) Snake, Constrictor

この大きな蛇は太く筋肉質の胴体で、こげ茶色の縞で飾られた鈍い緑色の鱗をしている。

コンストリクター・スネーク (獲物を締めつけて殺す蛇) 脅威度 2 Constrictor Snake

経験点 600

N / 中型サイズの動物

イニシアチブ + 3; 感覚 鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 12

防御

AC 15、接触 13、立ちすくみ 12 (+ 3 【敏】、+ 2 外皮)

hp 19 (3d8 + 6)

頑健 + 4、反応 + 6、意志 + 2

攻撃

移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート、水泳 20 フィート

近接 噛みつき = + 5 (1d4 + 4、加えて“つかみ”)

特殊攻撃 締め付け (1d4 + 4)

一般データ

【筋】 17、【敏】 17、【耐】 12、【知】 1、【判】 12、【魅】 2

基本攻撃 + 2; CMB + 5 (組みつき + 9); CMD 18 (足払いされない)

特技《技能熟練: 知覚》、《追加 hp》

技能〈隠密〉 + 11、〈軽業〉 + 15、〈水泳〉 + 11、〈知覚〉 + 12、〈登攀〉 + 11; 種族修正 + 4 (〈隠密〉、+ 8 〈軽業〉、+ 4 〈知覚〉)

生態

出現環境 暑熱 / 森林、沼地、および淡水

編成 単体、巢 (2 ~ 6)

宝物 なし

ジャングルに住むパイソンにせよ湿地に住むアナコンダに似たボアにせよ、コンストリクター・スネークは熱帯の自然の中で最も恐るべき捕食動物だ。幸運なことに、この大きな蛇は、脱皮を控えている場合や特に空腹な場合以外は比較のおとなしい。それに関わらず、曲がりくねったクリーチャーは多くの社会で恐れられており、しばしば悪魔的な性質を持つものとされている。

ここにあげられているコンストリクター・スネークは比較的小さなものである。アドヴァンスト・テンプレートとジャイアント・テンプレートを適用したり、7HD の大型サイズ (脅威度 5)、さらには 14HD の巨大サイズ (脅威度 10) の蛇のデータに強化することで、アナコンダのようなより大きな人食い蛇のデータを作ることができる。

スネーク:ヴェノマス・スネーク (毒蛇) Snake, Venomous

この明るい色をした蛇は攻撃的な構えを取り、シューシュー息を吐く口を大きく開いて、牙を見せつけている。

ヴェノマス・スネーク (毒蛇) 脅威度 1 Venomous Snake

経験点 400

N / 中型サイズの動物

イニシアチブ + 5; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 9

防御

AC 14、接触 11、立ちすくみ 13 (+ 1 【敏】、+ 3 外皮)

hp 13 (2d8 + 4)

頑健 + 5、反応 + 4、意志 + 1

攻撃

移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート、水泳 20 フィート

近接 噛みつき = + 2 (1d4 - 1、加えて“毒”)

一般データ

【筋】 8、【敏】 13、【耐】 14、【知】 1、【判】 13、【魅】 2

基本攻撃 + 1; CMB + 0; CMD 11 (足払いされない)

特技《イニシアチブ強化》、《武器の妙技》B

技能〈隠密〉 + 9、〈軽業〉 + 9、〈水泳〉 + 9、〈知覚〉 + 9、〈登攀〉 + 9; 種族修正 + 4 (〈隠密〉、+ 8 〈軽業〉、+ 4 〈知覚〉); 〈登攀〉と〈水泳〉に【筋力】修正を使用

生態

出現環境 温暖または暑熱 / 地形問わず

編成 単体、2 体、巢 (3 ~ 8)

宝物 なし

特殊能力

毒 (変則) 噛みつき・致傷型; セーブ 頑健 DC13; 頻度 1 回 / ラウンド (6 ラウンド間); 効果 1d2 【耐】; 治療 1 回のセーブ成功。

自然界には、その噛みつきで自分よりはるかに大きいクリーチャーを打ち倒すことができる、数え切れないほどの毒蛇の種が存在する。ここに挙げられたサイズのスネークは、幸運なことにより小さな同類よりも稀にしかいないが、ガラガラヘビ、コブラなどの爬虫類の多くの種はこのサイズまで成長しうる。

ヴェノマス・スネークは一般的にコンストリクター・スネークよりもはるかに攻撃的であり、より大きな変種も存在する。例えば、キングコブラのデータは、上に上げられたデータにアドヴァンスト・テンプレートとジャイアント・テンプレートを適用することで作り出せる。

スパイダー Spider

スパイダー: ジャイアント・スパイダー (巨大蜘蛛) Spider, Giant

人ほどの大きさがある蜘蛛が、漏斗の形をした巣の底を静かに這い回っている。

ジャイアント・スパイダー (巨大蜘蛛) 脅威度 1 Giant Spider

経験点: 400

N / 中型サイズの蟲

イニシアチブ + 3; 感覚 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート; <知覚> + 4

防御

AC 14、接触 13、立ちすくみ 11 (+1 外皮、+3 【敏】)

hp 16 (3d8 + 3)

頑健 + 4、反応 + 4、意志 + 1

完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃

移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート

近接 噛みつき = +2 (1d6、加えて“毒”)

特殊攻撃 蜘蛛の糸 (+5 遠隔、DC12、hp 2)

一般データ

【筋】11、【敏】17、【耐】12、【知】—、【判】10、【魅】2

基本攻撃 + 2; CMB + 2; CMD 15 (対足払い 27)

技能 <隠密> + 7 (蜘蛛の巣では +11)、<知覚> + 4 (蜘蛛の巣では +8)、<登攀> + 16; 種族修正 + 4 <隠密> (蜘蛛の巣では +8)、+ 4 <知覚>、+ 16 <登攀>

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体、2 体、共棲集団 (3 ~ 8)

宝物 乏しい

特殊能力

毒 (変則) 噛みつき・致傷型; セーブ 頑健 DC14; 頻度 1 回 / ラウンド (4 ラウンド間); 効果 1d2 【筋力】ダメージ; 治療 1 回のセーブ成功。

上記のデータはウェブ・スピニング・スパイダー (糸をつむぐ蜘蛛) のものである。ハンティング・スパイダー (狩をする蜘蛛) は蜘蛛の糸の特殊能力を失う代わりに <軽業> に +8 の種族修正を得る。全てのジャイアント・スパイダーは毒のセーブ DC に +2 の種族ボーナスをもつ。

ジャイアント・スパイダーの他の種も、以下に書かれているようなものが存在する。

種類	脅威度	サイズ	ヒット・ダイス
スカーレット・スパイダー	1/4	超小型	1d8
ジャイアント・クラブ・スパイダー	1/2	小型	2d8
ジャイアント・ブラック・ウィドウ	3	大型	5d8
オーガ・スパイダー	5	超大型	7d8
ジャイアント・タランチュラ	8	巨大	10d8
ゴライアス・スパイダー	11	超巨大	14d8

スパイダー・スウォーム (蜘蛛の大群) Spider Swarm

かたまりとなった恐るべき脚と顎が、闇の中から急ぎ足で這い出てくる。

スパイダー・スウォーム (蜘蛛の大群) 脅威度 1 Spider Swarm

経験点: 400

N / 微小サイズの蟲 (スウォーム)

イニシアチブ + 3; 感覚 暗視 60 フィート、振動感知 30 フィート; <知覚> + 4

防御

AC 17、接触 17、立ちすくみ 14 (+3 【敏】、+4 サイズ)

hp 9 (2d8)

頑健 + 3、反応 + 3、意志 + 0

防御的能力 スウォームの種別特徴; 完全耐性 [精神作用] 効果, 武器ダメージ

弱点 スウォームの種別特徴

攻撃

移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート

近接 群がり (1d6、加えて“毒”および“わずらわす”)

接触面 10 フィート; 間合い 0 フィート

特殊攻撃 わずらわす (DC11)

一般データ

【筋】1、【敏】17、【耐】10、【知】—、【判】10、【魅】2

基本攻撃 + 1; CMB —; CMD —

技能 <知覚> + 4、<登攀> + 11; 種族修正 + 4 <知覚>; <登攀> 判定には【敏捷力】を使用する。

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体、2 体、からまり (スウォーム 3 ~ 6) 共棲集団 (スウォーム 11 ~ 20)

宝物 なし

特殊能力

毒 (変則) 群がり・致傷型; セーブ 頑健 DC11; 頻度 1 回 / ラウンド (2 ラウンド間); 効果 1d2 【筋】; 治療 1 回のセーブ成功。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

カーペットのように群れなす蜘蛛を見ることは実に心の平静を失わせる。殊にそのスウォームがそれぞれ金貨ほどもあり、肉を吐き気を催すほど簡単に切り裂ける刃のような顎を持っている蜘蛛からできている場合は。スパイダー・スウォームは蜘蛛の集団であり、小さな食物を捕らえるよりも数の力で大きな獲物を圧倒しようとする。スパイダー・スウォームは巣を作るが、この網は大きな獲物を捕らえることができず、大体は食事を捕らえる手段としてよりもスウォームのねぐらとして使われている。

スペクター Spectre

この透明な幽霊めいた姿は濃い霧の中に消えていく。その顔は怒りに歪んだ醜い仮面のようなだ。

ら、簡単に見分けることができる。スペクターは生前の人格を強く保持しており、古代の正気を失ったスペクターでさえ首尾一貫さを残している。邪悪な歴史家や死霊術師はしばしば、スペクターが生前持っておりアンデッドとなってからも覚えている知識を求めて、スペクターと同盟関係を結ぼうとする。

スペクター 脅威度 7 Spectre

経験点 3,200

LE / 中型サイズのアンデッド (非実体)

イニシアチブ + 7; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 17

オーラ 異様なオーラ (30 フィート)

防御

AC 15、接触 15、立ちすくみ 12 (+ 2 反発、+ 3 【敏】)

hp 52 (8d8 + 16)

頑健 + 4、反応 + 5、意志 + 9

防御的能力 非実体、エネルギー放出に対する抵抗 + 2

弱点 蘇生に対する脆弱性、日光による無力化

攻撃

移動速度 飛行 80 フィート (完璧)

近接 非実体の接触 = + 10 (1d8、加えて “生命力吸収”)

特殊攻撃 同族作り、生命力吸収 (2 レベル、DC16)

一般データ

【筋】一、【敏】16、【耐】一、【知】14、【判】16、【魅】15

基本攻撃 + 6; CMB + 6; CMD 21

特技《無視界戦闘》、《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》、《武器熟練：接触》

技能 <威圧> + 13、<隠密> + 14、<生存> + 11、<知覚> + 17、<知識：宗教> + 13、<知識：歴史> + 10、<飛行> + 11

言語 共通語

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体、2 体、徒党 (3 ~ 6)、群れ (7 ~ 12)

特殊能力

同族作り (超常) スペクターによって殺された人型生物は、1d4 ラウンド後にスペクター・スポンとなる。こうして生み出されたスポンは典型的なスペクターよりも弱体で、全ての d20 を使う判定に - 2 のペナルティをこうむり、ヒット・ポイントはヒット・ダイスごとに - 2 され、1 回の接触で 1 レベルしか生命力吸収できない。スポンは自分を生み出したスペクターの支配下にあり、主が滅ぼされるまでは奴隷のままであり、その時点でスポンのペナルティを失い完全な能力と自由意志を持つスペクターになる。彼らは生前持っていた能力は一切持っていない。

蘇生に対する脆弱性 (超常) レイズ・デッド や類似の呪文はスペクターを破壊する (意志セーブ・無効)。このように呪文を使った場合、物質的要素は不要である。

日光による無力化 (変則) (単なる デイライト 呪文でなく) 自然の太陽光の下ではスペクターは無力になり、それから逃れようとする。太陽光を浴びたスペクターは攻撃することができず、よろめき状態になる。

異様なオーラ (超常) 野生の動物も飼いなされた動物も、30 フィートの距離からスペクターの自然に反する存在に気がつく。彼らは自分からそちらに近づこうとはせず、そうすることを強要されると飼い主が DC25 の <動物使い>、<騎乗>、または野生動物との共感判定に成功しない限り恐慌状態になる。この恐慌状態はスペクターから 30 フィート以内にいる限り持続する。

スペクターは太陽光と生者を憎む邪悪なアンデッドである。ほとんどは殺されたり邪悪だったりして、怒りの余り来世に入ることを拒む人間の残滓である。ゴーストのように、スペクターは自分の死んだ場所に出没し、他者を寂しい不死の奈落に引きずり込もうとする。

スペクターは生前と全く同じような外見をしており、その人物を知っていた者やその人物が書かれた絵などを見たことがある者な

スラグ Slug

スラグ: ジャイアント・スラグ (巨大ナメクジ) Slug, Giant

このどっしりした灰色がかかった茶色のナメクジは、ギリギリ音を立てる長い舌で獲物を求めて空気を舐めながら、有害な粘液の引きずった跡を残して移動している。

地の陸上では年に1回交尾が行われ、この地域に生活する者はこの月の間は湿地に入らない方がいいということを知っている。

地下深くでは、地底種族の一部がジャイアント・スラグを乗騎や護衛として利用している。マイトの軍勢があるという。特に心をかき乱される話によると、広大な地下洞窟に多くのスカムとアボレスが住み、酸の唾に精神を麻痺させるような能力を与えられた水棲のジャイアント・スラグを操っているという。

ジャイアント・スラグ (巨大ナメクジ) 脅威度 8 Giant Slug

経験点 4,800

N / 超大型サイズの蟲

イニシアチブ - 4; 感覚 擬似視覚 60 フィート; <知覚> + 0

防衛

AC 20、接触 4、立ちすくみ 20 (-4 【敏】、+16 外皮、-2 サイズ)

hp 102 (12d8 + 48)

頑健 + 12、反応 + 0、意志 + 4

DR 10 / 斬撃または刺突; 完全耐性 [酸]、[精神作用] 効果

弱点 塩に対する感受性

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 舌 = +15 (2d10 + 12、加えて 2d8 [酸])

遠隔 酸吐き = +3 (10d6 [酸])

接敵面 15 フィート; 間合い 15 フィート

一般データ

【筋】27、【敏】2、【耐】18、【知】—、【判】10、【魅】1

基本攻撃 + 9; CMB + 19; CMD 25 (足払いされない)

その他の特殊能力 軟体

生態

出現環境 温暖および暑熱 / 湿地および地下

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

酸吐き (変則) ジャイアント・スラグは 60 フィート以内にいる敵に対して酸を吐くことができる (射程単位なし)。遠隔接触攻撃に成功すれば、目標は 10d6 ポイントの [酸] ダメージを受ける (セーブなし)。

軟体 (変則) ジャイアント・スラグの身体は非常に柔軟で、狭い場所に易々と入り込める。ジャイアント・スラグは実際のサイズよりサイズ分類が 1 段階小さいサイズ (ほとんどのジャイアント・スラグは幅 10 フィート) の範囲に “無理やり入り込” んでも移動速度や判定に何のペナルティもこうむらない。実際のサイズよりサイズ分類が 2 段階小さいサイズ (ほとんどのジャイアント・スラグは幅 5 フィート) の範囲に通常通り “無理やり入り込む” ことができる。

塩に対する感受性 (変則) 一掴みの塩は、それがビン 1 本の酸であるかのようにジャイアント・スラグを灼く。1 回の使用ごとに 1d6 ポイントのダメージを与える。

ただの庭の害虫とは違い、ジャイアント・スラグは彼らの通り道にいる者にとって深刻な脅威となる。湿地やその他のジャイアント・スラグの生息する地域の近くに住む人々は、この巨大な生物によって家畜や時には家さえも失う危険にさらされている。ジャイアント・スラグはいつも食物を探してうろついており、彼らが好むのは新鮮な有機物である。狭いところにも細くなって入り込み、やすりのような舌でこっそりと飲み込んでしまう。

いかなる奇妙な力の影響で最初のジャイアント・スラグがこんな怪物じみた大きさに育ったのかは知られていないが、今日では、ジャイアント・スラグは獸的で身もだえするような交尾儀式のあとで、実際に繁殖し、大きすぎる子孫を産み落としている。交尾のあと、メスのジャイアント・スラグは直径およそ 1 フィートもある 100 以上の卵を産む。母スラグはこの卵塊を近づきすぎた全てのクリーチャーから猛烈かつ攻撃的に守る。ジャイアント・スラグの住む湿

ゼラチナス・キューブ Gelatinous Cube

壊れた武器の破片、硬貨、部分的に消化された骸骨がこの震えるスライムの立方体の中に見える。

ゼラチナスキューブ脅威度 3 Gelatinous Cube

経験点 800

真なる中立／大型サイズの粘体

イニシアチブ - 5；感覚 擬似視覚 60 フィート；〈知覚〉 - 5

防衛

AC 4、接触 4、立ちすくみ 4 (- 5 【敏】、- 1 サイズ)

hp 50 (4d8 + 32)

頑健 + 9、反応 - 4、意志 - 4

完全耐性 [電気]、粘体の種別特徴

攻撃

移動速度 15 フィート

近接 叩きつけ + 2 (1d6、加えて 1d6 [酸])

接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート

特殊攻撃 包み込み、麻痺

一般データ

【筋】10、【敏】1、【耐】26、【知】一、【判】1、【魅】1

基本攻撃 + 3；CMB + 4；CMD 9 (足払いされない)

その他の特殊能力 透明

生態

出現環境 気候問わず／地下

編成 単体

宝物 乏しい

特殊能力

酸 (変則) ゼラチナス・キューブの酸は金属や石に害を及ぼすことはない。

包み込み (変則) 移動速度こそ遅いが、ゼラチナス・キューブは1回の移動アクションで、サイズ分類が大型以下のクリーチャーを単に体内に取り込んでしまうことができる。包み込みを行うラウンドには叩きつけ攻撃は行えない。ゼラチナス・キューブは単に相手のいるところを通して移動するだけであり、移動系路上にあるもの全てに作用を及ぼす。相手はキューブに機会攻撃を行えるが、機会攻撃を行ったらセーヴィング・スローは行えなくなる。機会攻撃を行わないものは DC12 の反応セーブを行わなければならない、失敗すると包み込まれる。成功すればキューブが移動するにつれて、それに押される形で後ろや横（キューブの相手側が選択）へ進む。包み込まれたキャラクターはキューブの麻痺と酸の対象となり、押さえ込まれた状態になり、窒息の危険にさらされ、押さえ込まれた状態から逃れるまで体内に閉じ込められる。セーブ DC は【筋力】を基に算出されている。

麻痺 (変則) ゼラチナス・キューブは麻痺性の粘液を分泌する。キューブの近接攻撃や包み込み攻撃で命中を受けた相手は DC20 の頑健セーブを行わなければならない、失敗すると 3d6 ラウンド麻痺状態になる。キューブは麻痺した相手に対しては自動的に包み込みに成功する。セーブ DC は【耐久力】を基に算出されている。

透明 (変則) 色素を持たないため、ゼラチナス・キューブは目視しがたい。DC15 の〈知覚〉判定に成功しなければ身動きしていないキューブに気がつくことはできない。ゼラチナス・キューブに気づかずに、キューブのいるところに踏み込んでしまったクリーチャーは自動的に包み込まれる。

部を体外に排出する。しばしば宝物や過去の犠牲者の所持品がゼラチナス・キューブの体内に残され、それらの材質の残骸が幽霊のような影を残すことがある。

賢者たちは、このクリーチャーはグレイ・ウーズが特化した進化を遂げたものであると信じている。一部のものはゼラチナス・キューブをダンジョンや地底の城砦の番人として利用する。この巨大なクリーチャーを金属の頑丈な箱につめ、奴隷の力が魔法を使って彼らが最終的に守る部署に運び込む。特に有効な廃棄物処理装置にもなる。ゼラチナス・キューブを這い上げるのできない落とし穴や他の場所に閉じ込めるのできる種族は、その創意工夫の才次第で、それをごみ捨て場や恐るべき罠として使うことができる。

ゼラチナス・キューブは1辺およそ 10 フィートで、体重は 15,000 ポンド以上。しかし地下を探検したものは最も深い洞窟や回廊にさらに大きな個体が這い回っていたと報告している。食料が豊富にある場所では、ゼラチナス・キューブは数百年間、あるいは数千年間生きることができる。しかしながら、有機物が 6 ヶ月を超えて得られなければ、ゼラチナス・キューブは縮み始める。時としてこれによってその体壁に負荷がかかり、その体が崩壊し完全に崩壊するまで、急速に泡立つ粘液を漏らしていくことがある。

ダンジョンの最も普通とは違い、特化した捕食者の1つであるゼラチナス・キューブは、ダンジョンの部屋や暗い洞窟を心無くうろつきまわることによってその生涯を費やし、植物、生ごみ、死体、時には生きたクリーチャーなどの有機物を飲み込んでいく。金属や石のようなキューブが消化できない物質は、時にそのような破片でクリーチャーの中身をいっぱいにするので、時々この物質の一

センチピード Centipedet

センチピード: ジャイアント・センチピード (巨大ムカデ) Centipede, Giant

この脚の多い節々に分かれた恐怖は、毒のある大顎を獲物を求めて打ち震わせながら、のた打ち回りねじくれ曲がっている。

ジャイアント・センチピード (巨大ムカデ) 脅威度 1/2 Giant Centipede

経験点 200

N / 中型サイズの蟲

イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 4

防御

AC 14、接触 12、立ちすくみ 12 (+ 2 【敏】、+ 2 外皮)

hp 5 (1d8 + 1)

頑健 + 3、反応 + 2、意志 + 0

完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃

移動速度 40 フィート、登攀 40 フィート

近接 噛みつき = + 2 (1d6 - 1、加えて“毒”)

特殊攻撃 毒

一般データ

【筋】9、【敏】15、【耐】12、【知】一、【判】10、【魅】2

基本攻撃 + 0; CMB - 1; CMD 11 (足払いされない)

特技《武器の妙技》B

技能《隠密》+ 10、<知覚> + 4、<登攀> + 10; 種族修正 + 8 (隠密)、+ 4 (知覚)

生態

出現環境 温暖または暑熱 / 森林または地下

編成 単体、2体、共棲集団 (3 ~ 6)

宝物 なし

特殊能力

毒 (変則) 噛みつき・致傷型; セーブ 頑健 DC13; 頻度 1回 / ラウンド (6 ラウンド間); 効果 1d3 【敏】ダメージ; 治療 1回のセーブ成功。このセーブ DC は【耐久力】に基づいており、+ 2の種族ボーナスを含んでいる。

ジャイアント・センチピードは近くにいる生きているクリーチャーのほとんど全てに毒のある顎で攻撃する。このクリーチャーは多くの環境に適応しており、人型生物を含め、その地の動物相をがつつと食い荒らす。ジャイアント・センチピードの体色は通常のセンチピードのそれを反映し、鈍い色合いから明るい赤や炎のようなオレンジのスペクトルの間である。

他の種のジャイアント・センチピードも存在する。一部はより小さいが、一部ははるかに大きい。ここに挙げられたデータをヒット・ダイスとサイズ (【筋力】 【敏捷力】 【耐久力】も適切に) 変更することで幅広いジャイアント・センチピードの種をあらわすように修正できる。以下の表は最も一般的な変種を列挙したものである。

センチピードの種類	脅威度	サイズ	ヒット・ダイス
ハウス・センチピード (ゲジゲジ)	1/8	超小型	1d8
スアー・センチピード (下水ムカデ)	1/4	小型	1d8
ヒッシング・センチピード	1	大型	2d8
ジャイアント・ウィップテイル・センチピード	2	超大型	4d8
ジャイアント・フォレスト・センチピード	6	巨大	7d8
ティタン・センチピード	9	超巨大	10d8

センチピード・スウォーム (ムカデの大群) Centipede Swarm

のたうつひとかたまりの脚と有毒の鋏が、地面に恐るべき波をなしている。

センチピード・スウォーム (ムカデの大群) 脅威度 4 Centipede Swarm

経験点 1,200

N / 微小サイズの蟲 (スウォーム)

イニシアチブ + 4; 感覚 暗視 60 フィート、振動感知 30 フィート; <知覚> + 4

防御

AC 18、接触 18、立ちすくみ 14 (+ 4 【敏】、+ 4 サイズ)

hp 31 (9d8 - 9)

頑健 + 5、反応 + 7、意志 + 3

防御的能力 スウォームの種別特徴; 完全耐性 武器ダメージ 攻撃

移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート

近接 群がり (2d6、加えて“毒”)

接敵面 10 フィート; 間合い 0 フィート

特殊攻撃 わずらわす (DC13)、毒

一般データ

【筋】1、【敏】19、【耐】8、【知】一、【判】10、【魅】2

基本攻撃 + 6; CMB -; CMD -

特技《武器の妙技》B

技能 <知覚> + 4、<登攀> + 12; 種族修正 + 4 <知覚>

生態

出現環境 温暖または暑熱 / 森林または地下

編成 単体、2体、からまり (スウォーム 3 ~ 6)

宝物 なし

特殊能力

毒 (変則) 噛みつき・致傷型; セーブ 頑健 DC13; 頻度 1回 / ラウンド (6 ラウンド間); 効果 1d4 【敏】ダメージ; 治療 1回のセーブ成功。このセーブ DC は【耐久力】に基づいており、+ 2の種族ボーナスを含んでいる。

ゾーン Xorn

このしゃがみこんだ獣は幅と背の高さが同じくらいである。奇妙な対称形をしており、3本の腕、3本の足、3つの目、大きな口が1つある。

ゾーン脅威度 6 Xorn

経験点 2,400

N / 中型サイズの来訪者（地、他次元界）

イニシアチブ + 0；**感覚** 全周囲視覚、暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉 + 14

防御

AC 21、接触 10、立ちすくみ 21（+ 11 外皮）

hp 66（7d10 + 28）

頑健 + 8、反応 + 2、意志 + 5

DR 5 / 殴打；**完全耐性** [冷氣]、[火]、挟撃；**抵抗** [電気] 10

攻撃

移動速度 20 フィート、穴掘り 20 フィート；地潜り

近接 噛みつき = + 10（4d6 + 3）、爪（× 3） = + 10（1d4 + 3）

一般データ

【筋】17、【敏】10、【耐】17、【知】10、【判】11、【魅】10

基本攻撃 + 7；CMB + 10；CMD 20（対足払い 22）

特技《薙ぎ払い》、《突き飛ばし強化》、《強打》、《追加 hp》

技能〈威圧〉 + 10、〈隠密〉 + 10、〈鑑定〉 + 10、〈生存〉 + 10、〈知覚〉 + 14、〈知識：ダンジョン探検〉 + 10；**種族修正** + 4 〈知覚〉

言語 共通語、地界語

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず（地の元素界）

編成 単体、2 体、小集団（3～6）

宝物 標準（高価な金属、宝石、魔法の宝石または装身具のみ）

特殊能力

全周囲視覚（変則） ゾーンは一度に全ての方向を見ることができ、〈知覚〉判定に + 4 の種族ボーナスを得る。ゾーンは挟撃されることがない。

地潜り（変則） ゾーンはあらゆる種類の自然の土と石の中を、魚が水中を泳ぐのと同じくらい自在に進むことができる。こうして進んだ後には通過の徴を残さず、振動感知を持たないクリーチャーにその存在を教えることもない。移動中のゾーンがいる範囲に ムーヴ・アース の呪文を発動した場合、ゾーンは 30 フィート押し戻され、DC15 の頑健セーブに成功しない限り 1 ラウンドの間朦朧状態になる。

ゾーンは背丈と幅が同じくらいの奇妙なクリーチャーであり、物質界の住人にはほとんど興味を持たない。宝石や高価な金属を身につけていない限りは。人間には長く思われる時間、地表の下に潜み、彼らの大好きな食べ物である宝石や銀を身につけたものに襲い掛かるというめったにない楽しみが訪れるのを、ゾーンは何ヶ月も何年も待ち続ける。ゾーンが住む地域によく訪れる冒険者は、しばしば賄賂として希少な鉱石の小さなかけらや比較的高価でない宝石や水晶を持ち歩く。宝石や金属の価格はしばしば食物としての味わいや望ましさ按比例するが、ほとんどのゾーンは大食らいであり、食事の場合、質よりも量を好む。

ゾーンが持ち運んでいたりねぐらに隠している宝物は、次の日のために取っておいたおやつ以上のものではない。特に美味しい（高価な）宝石や金属片を差し出せば、速やかにゾーンと一時的な同盟関係を築くことができる。ゾーンは固い岩の中を易々と泳ぎ進むことができるため、地下ではすばらしい案内人となる。

ゾーンは年齢に比例して成長する。最も若いゾーンは大きさおよそ 3 フィートであり、ここに示されたデータにヤング・テンプレート適用して作ることができる。最も普通に遭遇するゾーンは縦横 5 フィートで、最も大きなゾーンは 8 フィート以上、体重およそ 9,000 ポンド。このエルダー・ゾーンはジャイアント・テンプレートとア

ドヴァンスト・テンプレートを適用したゾーンである。15 ヒット・ダイスを超えるより巨大なゾーンも存在する。

しばしばエルダー・ゾーンはクラス・レベルを持つ。これらは一般的に指導者、英雄、あるいはゾーン社会の追放者または犯罪者である。クラスを持つエルダー・ゾーンは典型的にはバーバリアンかローグである。ゾーンは特に宗教的ではないが、深い信仰心を持つものは大体ドルイドになる（そのようなゾーンがいても、岩の中についてこれない動物の相棒を持つことはめったにない。かわりに地の領域を選ぶ）。ゾーンのバードやソーサラーも聞かれないわけではない。バードは呪芸（歌）に専心することを好み、ソーサラーは常にエレメンタル（地）の血脈を持つ。

ゾンビ Zombie

この歩く死体は汚れたボロボロを少し身につけているだけで、腕を突っ張らせながら前に踏み出すごとに肉が骨から腐れ落ちていく。

人間のゾンビ 脅威度 1/2 Human Zombie

経験点 200
 NE / 中型サイズのアンデッド
イニシアチブ + 0; **感覚** 暗視 60 フィート; <知覚> + 0

防御
AC 12、接触 10、立ちすくみ 12 (+ 2 外皮)
hp 12 (2d8 + 3)
頑健 + 0、**反応** + 0、**意志** + 3
DR 5 / 斬撃; **完全耐性** アンデッドの種別特徴

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 叩きつけ + 4 (1d6 + 4)

一般データ
【筋】 17、**【敏】** 10、**【耐】** 1、**【知】** 1、**【判】** 10、**【魅】** 10
基本攻撃 + 1; **CMB** + 4; **CMD** 14
特技 《追加 hp》B
その他の特殊能力 よろめき状態

生態
出現環境 気候問わず / 地形問わず
編成 いかなる数でもあり得る
宝物 なし

ゾンビはアニメイト・デッドのような死霊術によって邪悪な偽りの命を吹き込まれた自律行動能力を持つクリーチャーの死体である。最も普通に遭遇するゾンビは動きが鈍く頑強だが、病気を広めたり速度を増大されたりしたさまざまな特徴を持つ者もいる。

ゾンビは思考能力を持たない自動人形であり、命令に従う以外のことはほとんどできない。よく見ずに放置された場合、ゾンビは生者を探し、殺して貪り食おうとしてうろつきまわる傾向にある。ゾンビは破壊されるまで攻撃し、自らの安全には全く頓着しない。

命令に従うことはできるが、ゾンビは生きたクリーチャーを殺すように命令されるよりは、何の命令もされずにある地域に放されることの方が多い。結果として、ゾンビはしばしば、生者が多い地域の周りを犠牲者を求めてうろつきまわる群れで遭遇する。ほとんどのゾンビはアニメイト・デッドを使って作られる。そのようなゾンビは常に通常のタイプである。作成者がファスト・ゾンビを作ろうとするにはヘイストカリムーヴ・バラリシスを、またブレイグ・ゾンビを作るにはコンテジジョンをあわせて発動する。

ゾンビの作成

“ゾンビ”は実体を持つクリーチャー（アンデッド以外）ならどんなもの（以下これを基本クリーチャーと呼ぶ）にでも付加できる後天性テンプレートである。

脅威度：これは以下のようにクリーチャーの新しいヒット・ダイスにより決まる。

ヒット・ダイス	脅威度	経験点
1/2	1/8	50
1	1/4	100
2	1/2	200
3~4	1	400
5~6	2	600
7~8	3	800
9~10	4	1,200
11~12	5	1,600
13~16	6	2,400
17~20	7	3,200
21~24	8	4,800
25~28	9	6,400

属性：常に中立にして悪。

種別：クリーチャー種別はアンデッドへと変化する。属性に関するもの（善など）や種族を示すものをのぞき副種別はそのまま保持される。（変性種）の副種別を得ることはない。以下に示す点を除けば、基本クリーチャーの全てのデータと特殊能力を用いる。

アーマー・クラス：外皮はゾンビのサイズによる。

ゾンビのサイズ	外皮ボーナス
超小型以下	+ 0
小型	+ 1
中型	+ 2
大型	+ 3
超大型	+ 4
巨大	+ 7
超巨大	+ 11

ヒット・ダイス：クラス・レベルによって得たヒット・ダイスを捨て去り（最低 1）、種族ヒット・ダイスを d8 に変える。ゾンビは以下の表に従って追加のヒット・ダイスを得る。

ゾンビのサイズ	ボーナス・ヒット・ダイス
超小型以下	—
小型または中型	+ 1 ヒット・ダイス
大型	+ 2 ヒット・ダイス
超大型	+ 4 ヒット・ダイス
巨大	+ 6 ヒット・ダイス
超巨大	+ 10 ヒット・ダイス

ゾンビはヒット・ポイントを決定するのに【耐久力】のかわりに【魅力】を用いる。

セーブ：基本セーブ・ボーナスは、頑健 + 1 / 3HD、反応 + 1 / 3HD、意志 + 1 / 2HD + 2。

防御的能力：ゾンビは基本クリーチャーの防御的能力を全て失い、アンデッドの種別特徴による特徴と完全耐性を得る。ゾンビは DR5 / 斬撃を得る。

移動速度：翼を持つゾンビは飛行することはできるが、機動性は“劣悪”まで低下する。基本クリーチャーが魔法の力で飛行していたならゾンビも同じ機動性で飛行することができる。それ以外の移動モードはそのまま保持される。

攻撃：ゾンビは基本クリーチャーの持っていた全ての肉体武器、人工的武器による攻撃、および武器に対する習熟を失わない。また叩きつけ攻撃を得る。ダメージはゾンビのサイズに準じるが、実際のサイズよりも 1 段階サイズが大きいかのようにダメージを決定する。（301 ~ 302 ページ参照）。

特殊攻撃：ゾンビは基本クリーチャーの特殊攻撃を全て失う。

能力値：【筋力】 + 2、【敏捷力】 - 2、【耐久力】と【知力】は持たず、【判断力】と【魅力】は 10 になる。

基本攻撃ボーナス：ゾンビの基本攻撃ボーナスはヒット・ダイスの 3/4 に等しい。

技能：ゾンビは技能ランクを一切持たない。

特技：ゾンビは基本クリーチャーの持っていた特技を全て失い、ヒット・ダイスが増加しても特技を得ることはないが、ボーナス特技として《追加 hp》を得る。

その他の特殊能力：ゾンビは基本クリーチャーの持っていたその他の特殊能力のほとんどを失う。近接攻撃や遠隔攻撃を強化する変則的能力に類するその他の特殊能力は失わない。ゾンビは以下のその他の特殊能力を得る。

よろめき状態（変則）：ゾンビの反射神経は鈍く、1 ラウンドに 1 回の移動アクションまたは標準アクションしか取ることができない。ゾンビは突撃を行うとき、その移動速度の分だけ移動し、同じラウンドに攻撃を行うことができる。

さまざまなゾンビ

典型的なゾンビは動きは鈍いが頑強で破壊しがたい忌まわしい存在である。しかし、この頑丈なゾンビだけが、病に冒された霊安室や墓場をうろつきまわる唯一のタイプのゾンビであるわけではない。以下の2種の変種ゾンビはいずれも基本のゾンビに数点の単純な変更を加えたものである

ファスト・ゾンビ Fast Zombie

普通のようにめき歩くゾンビとは違い、ファスト・ゾンビは超自然的な素早さで移動する。

移動速度: 基本クリーチャーの地上速度を 10 フィート増加させる。

防御的能力: ファスト・ゾンビは DR5 / 斬撃を得ない。

特殊攻撃: ファスト・ゾンビは以下の特殊攻撃を得る。

素早き打撃 (変則): ファスト・ゾンビが全力攻撃を行った場合は常に、最も高い基本攻撃ボーナスで 1 回の追加の叩きつけ攻撃を行うことができる。

能力値: 【敏捷力】が -2 ではなく +2 となる以外は通常のゾンビと同様。

その他の特殊能力: ファスト・ゾンビはよろめき状態を得ない。

プレイグ・ゾンビ Plague Zombie

このゾンビは自身のアンデッドの系統を永続させることができる恐るべき病気を媒介する。プレイグ・ゾンビに感染させられた者は、死ねばプレイグ・ゾンビとして蘇る。

防御的能力: プレイグ・ゾンビは DR5 / 斬撃を得ない。

その他の特殊能力: プレイグ・ゾンビは以下のその他の特殊能力を得る。

死の爆散 (変則): プレイグ・ゾンビが死んだ場合、爆散して腐肉を撒き散らす。プレイグ・ゾンビに隣接していた全てのクリーチャーは、叩きつけ攻撃を受けた場合と同様に病気にさらされる。頑健セーブを行い、失敗するとゾンビ腐敗病にかかる。

病気 (超常): プレイグ・ゾンビの叩きつけ攻撃 (またはその他の肉体武器) は、ゾンビ腐敗病を媒介する。ゾンビ腐敗病: 叩きつけ; セーブ 頑健 DC10 + ゾンビのヒット・ダイス数の 1/2 + ゾンビの【魅力】修正値; 潜伏期間 1d4 日; 頻度 1 / 日; 効果 1d2【耐】、このダメージはクリーチャーが感染している間治癒できない; 治療 2 回連続のセーブ成功。感染中に死亡した者は 2d6 時間後にプレイグ・ゾンビとして蘇る。

ダーク・クリーパー Dark Creeper

不潔な悪臭を放つ黒いボロ布がこの小さな人型生物の頭からつま先までを覆っており、手と生白い鼻だけが見えている。

ダーク・クリーパー 脅威度 2 Dark Creeper

経験点 600

CN / 小型サイズの人型生物 (ダーク・フォーク)

イニシアチブ + 3; 感覚 暗闇を見通す; <知覚> + 4

防衛

AC 16、接触 14、立ちすくみ 13 (+ 2 鎧、+ 3 【敏】、+ 1 サイズ)

hp 19 (3d8 + 6)

頑健 + 3、反応 + 6、意志 + 1

弱点 光による盲目化

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ダガー = + 6 (1d3 / 19 ~ 20、加えて “毒”)

特殊攻撃 断末魔の爆発、急所攻撃 (+ 1d6)

擬似呪文能力 (術者レベル 3)

回数無制限: ダークネス、ディスペル・マジック

一般データ

【筋】 11、【敏】 17、【耐】 14、【知】 9、【判】 10、【魅】 8

基本攻撃 + 2; CMB + 1; CMD 14

特技 《技能熟練: 手先の早業》、《武器の妙技》

技能 (隠密) + 12、<知覚> + 4、<手先の早業> + 7、<登攀> + 8;

種族修正 + 4 <隠密>、+ 4 <知覚>、+ 4 <登攀>

言語 ダーク・フォーク語

その他の特殊能力 毒の使用、ボロ布の鎧

生態

出現環境 気候問わず / 地下

編成 単体、2 体、徒党 (3 ~ 6)、氏族 (20 ~ 80、加えてダーク・クリーパー 20 につきダーク・ストーカー 1)

宝物 標準 (ダガー、黒色の毒 [3 回分]、その他の装備品)

特殊能力

断末魔の爆発 (超常) ダーク・クリーパーが殺された場合、その身体はまぶしい白い光を放って燃えてしまい、装備品のかたまりが地面に残される。10 フィート以内にいた全てのクリーチャーは DC13 の頑健セーブを行わなければならない、失敗すると 1d6 ラウンドの間、盲目状態になる。セーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

毒の使用 (変則) ダーク・クリーパーは毒の使用に熟練しており、自分を偶然毒で冒してしまう危険はない。ダーク・クリーパーは地下深くに生えるある菌類から抽出した、ブラック・スメアとして知られる腐った匂いのする黒いペーストを好む。

black smear—致傷型; セーブ 頑健 DC15; 頻度 1 / ラウンド 6 ラウンド間; 効果 1d2 【筋】; 治癒 セーブ 1 回

ボロ布の鎧 (変則) ダーク・クリーパーの不潔なボロ布の層は、この種のを 1 枚着ている場合にレザー・アーマーとして機能する。

暗闇を見通す (超常) ダーク・クリーパーは ディーパー・ダークネス 呪文で作られたものも含め、あらゆる暗闇を完全に見通すことができる。

ダーク・クリーパーは地表のはるか下にある暗い場所に潜んでおり、盗みと破壊の衝動が抑えられないくらい大きくなると、夜の間に思い切って表に出てきたり、近くの社会に入り込んだりする。この小さなクリーチャーは不潔で腐った黒布の無数の層によって包まれており、このクリーチャーの中身はもっと小さいのだろうと思わせる。通常は彼らが集団を組んでいるところに遭遇し、明るい光からは逃げ出すが、闇の中ではかなり凶暴である。

ダーク・クリーパーは身の丈 4 フィート足らず、体重は 80 ポンド。その身体は青白く湿り気があり、目は乳白色である。ダーク・クリーパーは汗と痛んだ食べ物の腐臭を放つが、これは第一に彼らが衣服

を決して脱がないという事実による。そのかわり一番外側の服がぼろになりすぎると、新しい布の層を重ねる。

ダーク・クリーパーの一団が引き起こすことができる破壊と揉め事は、もっと邪悪で背の高いダーク・ストーカーに率いられている部族のもたらす危険とは比べ物にならない。ダーク・クリーパーは、しなやかなで背の高い主のことを神のように扱い、供物を捧げ、その気まぐれに全て従う。常に、何人かのダーク・ストーカーはダーク・クリーパーの部族の指導者となり、部族の重労働と製造は全てクリーパーの小さな肩に預け、ダーク・ストーカーは自身の退廃的な楽しみに耽っている。しかしダーク・クリーパー自身はこの取り決めは何も不釣合いとは思っていない。ダーク・クリーパーにとって、ダーク・ストーカーに奉仕する人生が満たされた人生なのである。

ダーク・ストーカー Dark Stalker

この背の高い人型生物の、黒いスカーフに覆われた顔に見えるのは、色の薄い眉と黒く感情のない目だけだ。

ダーク・ストーカー 脅威度 4 Dark Stalker

経験点 1,200

CN / 中型サイズの人型生物 (ダーク・フォーク)

イニシアチブ + 4; 感覚 暗闇を見通す; <知覚> + 8

防御

AC 18、接触 14、立ちすくみ 14 (+ 2 鎧、+ 4 【敏】、+ 2 外皮)

hp 39 (6d8 + 12)

頑健 + 4、反応 + 9、意志 + 2

弱点 光による盲目化

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ショート・ソード (× 2) = + 6 / + 6 (1d6 + 2、加えて“毒” / 19 ~ 20)

特殊攻撃 断末魔の爆発、急所攻撃 (+ 3d6)

擬似呪文能力 (術者レベル 6)

回数無制限: ディーパー・ダークネス、ディテクト・マジック、フォッグ・クラウド

一般データ

【筋】14、【敏】18、【耐】14、【知】9、【判】11、【魅】13

基本攻撃 + 4; CMB + 6; CMD 20

特技《二重斬り》、《二刀流》、《武器の妙技》

技能<隠密> + 8、<知覚> + 8、<手先の早業> + 5、<登攀> + 10; 種族修正 + 4 <隠密>、+ 4 <知覚>、+ 4 <登攀>

言語 ダーク・フォーク語、地下共通語

その他の特殊能力 毒の使用

生態

出現環境 気候問わず / 地下

編成 単体、徒党 (ダーク・ストーカー 1 およびダーク・クリーパー 2 ~ 5)、氏族 (ダーク・クリーパー 20 ~ 80、加えてダーク・クリーパー 20 につきダーク・ストーカー 1)

宝物 NPC の装備品 (レザー・アーマー、ショート・ソード×2、ブラック・スメア [6]、その他の宝物)

特殊能力

断末魔の爆発 (超常) ダーク・ストーカーが殺された場合、その身体は白熱した炎を放って燃えてしまう。これはファイアーボールと同様に機能し、半径 20 フィート爆発の範囲内にいる全てのクリーチャーに 3d6 ポイントの [火] ダメージを与える。DC15 の反応セーブに成功すればダメージを半減できる。ダーク・ストーカーの装備品と宝物はこの爆発の作用を受けない。セーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

毒の使用 (変則) ダーク・ストーカーは毒の使用に熟練しており、自分を偶然毒で冒してしまう危険はない。小さな同類と同様に、ダーク・ストーカーは黒色の毒を武器に塗って使用し、通常は 6 回分持ち歩いている。

ブラック・スメア一致傷型; セーブ 頑健 DC15; 頻度 1 / ラウンド 6 ラウンド間; 効果 1d2 【筋】; 治癒 セーブ 1 回 毒のセーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

暗闇を見通す (超常) ダーク・ストーカーは ディーパー・ダークネス 呪文で作られたものも含め、あらゆる暗闇を完全に見通すことができる。

奇妙で謎めいたダーク・ストーカーはダーク・フォークの社会の明白な指導者である。地下深く、人里はなれた洞窟には、このクリーチャーが住む石とキノコで造られた奇妙な村 (一部の噂では都市とされる) があり、粗野で小さな同類であるダーク・クリーパーが彼らに仕え、崇拝している。ダーク・ストーカーが地表に来ることはめったにないが、そうする場合は何らかの任務を帯びており、クリー

チャーの部隊を引き連れている。彼らに見つかったものは奪われるか、苦しめられるか、ただではすまない。

ダーク・ストーカーは信じられないほど白い肌をした、背が高く華奢な人型生物である。常に黒い衣服を何枚も重ね着し、黒いレザー・アーマーを着用しているが、小さな同類と異なり、ダーク・ストーカーの衣装は常に清潔でしみつない。ダーク・ストーカーはみな 1 対のショート・ソードを持つ。彼らはこの武器を他の何よりも好む。ダーク・ストーカーは身の丈 6 フィート、体重 100 ポンド。

ダーク・ストーカーは戦いに際して、勝利を得るためあるいは形勢不利な時に撤退することを援護させるために、ダーク・クリーパーを含めた配下のクリーチャーを犠牲にすることを恥としない。彼らは明るい場所を嫌い、ディーパー・ダークネスの効果範囲内で戦うことを好む。ダーク・ストーカーはそれが避けられる限り死ぬまで戦うことはめったになく、物事がうまくいかなくなるとさっと消え去る。

ダーク・ストーカーとダーク・クリーパーの起源は謎に包まれている。ダーク・ストーカーがその歴史を記述していないため、解明はさらに困難である。多くの学者が信じるところでは、ドラウがエルフの系統であるように、ダーク・フォークも人間の系統に違いないとし、彼らの不気味な力と擬似呪文能力は、冒険的で邪悪な魔術に何世代も傾倒した結果であるとする。ともあれ、この種族の歴史の真実は決して知られることはないだろう。

ダークマントル Darkmantle

このクリーチャーは洞窟の天井から落ちてくるにつれ、忌まわしい蛸のように、肉質の膜でつながった、鉤爪が列を成している細い触手を広げてくる。

に住むダークマントルは〔火〕への抵抗を得る。他のダークマントルの変種はより石のような外皮を持ち、獲物を打ち倒すために舞い降りる代わりに、単純に落下し、鍾乳石のような長い身体で相手を貫こうとする。最も地下深く暗い洞窟では、信じられない大きさのダークマントルが住むと噂されており、一度に人間サイズの敵複数を皮膜のひだで包み込んで窒息させることができるという。

ダークマントル 脅威度 1 Darkmantle

経験点 400

N / 小型サイズの魔獣

イニシアチブ + 6；感覚 擬似視覚 90 フィート、暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 4

防御

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

hp 15 (2d10 + 4)

頑健 + 5、反応 + 3、意志 + 0

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 30 フィート (貧弱)

近接 叩きつけ + 3 (1d4、加えて“つかみ”)

特殊攻撃 締め付け (1d4 + 4)、つかみ (任意のサイズ)

擬似呪文能力 (術者レベル 5)

1回/日：ダークネス

一般データ

【筋】 11、【敏】 15、【耐】 14、【知】 2、【判】 11、【魅】 10

基本攻撃 + 2；CMD + 1 (組みつき + 5)；CMD 13 (足払いされない)

特技 《イニシアチブ強化》

技能 〈隠密〉 + 10、〈知覚〉 + 4、〈飛行〉 + 5；種族修正 + 4 〈隠密〉、+ 4 〈知覚〉

生態

出現環境 気候問わず / 地下

編成 単体、2体、1 孵りの兄弟姉妹 (3 ~ 12)

宝物 なし

ダークマントルの触手の長さは 2 ~ 3 フィートで、洞窟の天井にへばりついて鍾乳石に擬態する場合はちょうど 5 フィート足らずに変わる。典型的なダークマントルは体重 40 ポンド。クリーチャーの頭部と胴体は通常玄武岩や色の濃い花崗岩の色合いだが、膜の張った触手は周囲にあわせて色を変える。

ダークマントルは特に登攀がうまいわけではないが、触手の先端についた鉤爪を使い、コウモリのように洞窟の天井にしがみつくことができる。そうすると、そのぶら下がっている体はほとんど鍾乳石と見分けがつかない。この体勢で身を隠し、ダークマントルは獲物が下を通りかかるのを待ち、その時が来れば、落下し犠牲者を攻撃するべく舞い降り、敵に自身の身体を叩きつけ、膜の張った触手で目標を包み込もうとする。ダークマントルが獲物への攻撃をはずした場合は、獲物を打ち負かすかダークマントルが重傷を負うまで (この場合ダークマントルは天井に舞い戻って身を隠し、“獲物”が自分を放置してくれるのを期待する)、再び上昇し襲い掛かる。ダークマントルは生来の特殊能力で周囲を闇で覆うことができ、これによって視覚を光に依存する敵に対する更なるアドヴァンテージを得る。

ダークマントルは、モンスターが食べることができるものの往来が多い、地表にほど近い洞窟や地下通路に住み狩をすることを好む。しかしこのような暗い洞窟に限らず、時には廃墟の城砦や、にぎわう都市の下水道に住んでいることもある。食物が豊富でへばりつくことができる天井があるところならどこでもダークマントルの根城になりうる。

ダークマントルの生活環は短い。幼体はおよそ 1 ヶ月で成熟し、ほとんどは数年後には寿命で死ぬ。結果として、ダークマントルの世代は急速に交替し、何年もすればこのクリーチャーの進化も同様に急速におきる。この意味で、洞窟の生態系は、特定集団のダークマントルの外見、能力、戦術に大きな影響を与える。水中の洞窟ではダークマントルは水泳能力を得、火山活動が頻発する場所の洞窟

タイガー (虎) Tiger

この強力なネコ科の捕食者は恐ろしいほどの優雅さで動き、その赤茶色の毛皮には黒縞が斜めに走っている。

タイガー (虎) 脅威度 4 Tiger

経験点 1,200

N / 大型サイズの動物

イニシアチブ + 6; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 8

防衛

AC 14、接触 11、立ちすくみ 12 (+ 2 【敏】、+ 3 外皮、- 1 サイズ)

hp 45 (6d8 + 18)

頑健 + 8、反応 + 7、意志 + 3

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 爪 (× 2) = + 10 (1d8 + 6、加えて“つかみ”)、噛みつき = + 9 (2d6 + 6、加えて“つかみ”)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

特殊攻撃 飛びかかり、引っかけ (爪 (× 2) = + 10、1d8 + 6)

一般データ

【筋】 23、【敏】 15、【耐】 17、【知】 2、【判】 12、【魅】 6

基本攻撃 + 4; CMB + 11 (組みつき + 15); CMD 23 (対足払い 27)

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練: 知覚》、《武器熟練: 爪》

技能〈隠密〉 + 7 (背高の草地では + 11)、〈軽業〉 + 10、〈水泳〉 + 11、〈知覚〉 + 8; 種族修正 + 4 〈隠密〉 (背高の草地では + 8)、+ 4 〈軽業〉

出現環境 気候問わず / 森林

編成 単体、2 体

宝物 なし

タイガーは肩高 3 フィート、体長 9 フィート。体重は 400 ~ 600 ポンド。

タイガーは通常その縄張り内での動物の捕食者の頂点に立ち、熊、鱈、大蛇、狼、他の大型の猫科の獣さえも殺すことで知られている。人型生物さえも安全ではない。とりわけタイガーが人型生物の肉の味を覚えた場合は、タイガーは遮蔽物が多く、水場にほど近い地域を狩場とすることを好む。

タイガー自身も恐るべき捕食者だが、その力と凶暴性もさらに大きなダイア・タイガーと比較すれば色褪せる。多くの学者にはスミロドン、部族社会には剣歯虎として知られるダイア・タイガーは、常に地域の捕食者の頂点の 1 つである。そのはっきりした特徴は、恐ろしいナイフのような 1 対の巨大な門歯が上顎から垂れ下がっていることで、口を閉じている場合ですら脅威的に突き出ている。

この巨大なネコ科の狩人は体長 12 フィート以上に育ち、体重は 6,000 ポンドにまでなる。

タイガー: ダイア・タイガー Tiger, Dire

この大きなタイガーはうずくまりながら威嚇のうなり声を上げている。2 本のサーベルに似た牙が強大な顎から下向きに突き出ている。

ダイア・タイガー (スミロドン/サーベルタイガー) 脅威度 8 Dire Tiger (Smilodon)

経験点 4,800

N / 大型サイズの動物

イニシアチブ + 6; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 12

防衛

AC 17、接触 11、立ちすくみ 15 (+ 2 【敏】、+ 6 外皮、- 1 サイズ)

hp 105 (14d8 + 42)

頑健 + 12、反応 + 11、意志 + 5

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 爪 (× 2) = + 18 (2d4 + 8、加えて“つかみ”)、噛みつき = + 18 (2d6 + 8 / 19 ~ 20、加えて“つかみ”)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

特殊攻撃 飛びかかり、引っかけ (爪 (× 2) = + 18、2d4 + 8)

一般データ

【筋】 27、【敏】 15、【耐】 17、【知】 2、【判】 12、【魅】 10

基本攻撃 + 10; CMB + 19 (組みつき + 23); CMD 31 (対足払い 35)

特技《クリティカル強化: 噛みつき》、《イニシアチブ強化》、《疾走》、《技能熟練: 知覚》、《技能熟練: 隠密》、《武器熟練: 噛みつき》、《武器熟練: 爪》

技能〈隠密〉 + 15 (背高の草地では + 23)、〈軽業〉 + 6、〈水泳〉 + 13、〈知覚〉 + 12; 種族修正、+ 4 〈隠密〉 (背高の草地では + 8)、+ 4 〈軽業〉

生態

出現環境 気候問わず / 森林、平地、および沼地

編成 単体、2 体

宝物 なし

※訳注: 背高の草地での〈隠密〉 + 23 は + 19 の間違いと思われる。

タラスク Tarrasque

この巨大な爬虫類は、歯で、角で、爪で、鞭のような棘の生えた尾で、恐竜のように周囲のものを圧してそびえ立っている。

タラスク 脅威度 25 Tarrasque

経験点 1,638,400

N / 超巨大サイズの魔獣

イニシアチブ + 7; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 43

オーラ 畏怖すべき存在 (300 フィート、DC27)

防御

AC 40、接触 5、立ちすくみ 37 (+3 **【敏】**、+35 外皮、-8 サイズ)

hp 525 (30d10 + 360); 再生 40

頑健 + 31、反応 + 22、意志 + 12

DR 15 / エピック; **完全耐性** 能力値ダメージ、[酸]、出血、病気、生命力吸収、[火]、[精神作用] 効果、麻痺、永続的な負傷、石化、毒、(ポリモーフ); **SR** 36

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき = +37 (4d8 + 15 / 15 ~ 20 / ×3、加えて“つかみ”)、爪 (×2) = +37 (1d12 + 15)、突き刺し (×2) = +37 (1d10 + 15)、尾の打撃 = +32 (3d8 + 7)

遠隔 トゲ (×6) = +25 (2d10 + 15 / ×3)

接敵面 30 フィート; 間合い 30 フィート (尾の打撃は 60 フィート)

特殊攻撃 突進、トゲ、飲み込み (6d6 + 22 に加えて 6d6 [酸]、AC 27、hp 52)

一般データ

【筋】 41、**【敏】** 16、**【耐】** 34、**【知】** 3、**【判】** 15、**【魅】** 14

基本攻撃 + 30; **CMB** + 53 (組みつき + 57); **CMD** 66

特技 《ふっとばし攻撃》、《無視界戦闘》、《出血化クリティカル》、《薙ぎ払い》、《迎え討ち》、《クリティカル熟練》、《薙ぎ払い強化》、《頑健無比》、《突き飛ばし強化》、《クリティカル強化: 噛みつき》、《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《強打》、《疾走》、《よろめき化クリティカル》

技能 (軽業) + 3 (跳躍 + 43)、〈知覚〉 + 43; **種族修正** + 8 (知覚)

言語 アクロ語 (話せない)

その他の特殊能力 甲羅、強力跳躍

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

甲羅 (超常) タラスクの鱗は光線、円錐状、直線状の攻撃やマジック・ミサイル 呪文を反射し、タラスクはこれらの効果への完全耐性を得る。反射された効果は 30% の確率で完全な威力を持って術者へと跳ね返ってくる。跳ね返ってこなかった場合は単純に無効化される。

強力跳躍 (変則) タラスクは跳躍を行う際の〈軽業〉判定に**【筋力】**修正値を使い、+24 の種族ボーナスを得る。

再生 (変則) いかなる攻撃形態でもタラスクの再生能力を抑えることはできない。タラスクは **ディスインテグレート** 呪文や [即死] 効果によって殺されても再生する。タラスクを即座に殺してしまう効果へのセーブに失敗したなら、遺体に更なるダメージが加えられていない限り、3 ラウンド後に 1 ヒット・ポイントの状態で蘇る。地域を救うためにタラスクを追放したり他の方法で連れ出したりすることはできるが、タラスクを完全に殺す方法は未だに見つかっていない。

突進 (変則) 1 分間に 1 回、1 ラウンドの間、タラスクは 150 フィートの移動速度で移動できる。これによって跳躍を行う際の〈軽業〉判定へのボーナスは +87 に増加する。

トゲ (変則) タラスクは 1 回の標準アクションとして、頭をぐいと上げたり尾を振りまわすことで、身体から 6 本の槍のようなトゲの

斉射を放つことができる。それぞれのトゲに対して攻撃ロールを行う。全ての目標はお互いに 30 フィート以内にないなければならない。トゲの射程単位は 120 フィートである。

伝説のタラスクは世界で最も破壊的なモンスターである。ありがたいことに、ほとんどの時間を世界の人里はなれた一角にある知られざる洞窟の中で深い眠りにしているが、ひとたび目覚めれば国々が滅ぼされる。

知的には程遠いが、タラスクはアクロ語のいくつかの単語を理解できる程度には賢い (話すことはできない)。同様に、暴れているときも何も考えていないわけではないが、それよりも自分を脅かす目標に気が引かれ、小細工で気をそらすことは難しい。

チュール Chuul

このロブスターに似たクリーチャーは厚い鎧のような甲殻をしている。1対の小さな目が、蠢く触手でいっぱい口の口の上でざらついている。

奇襲の場所を探し、自身の手の込んだねぐらを殺したのから奪った戦利品で飾り付けることに完全に没頭しているように見える。チュール自身はいかなる種類の道具を使うことにも興味がないらしいが、犠牲者からの記念品をほとんど衝動的に集める。

典型的なチュールは身の丈8フィート、体重650ポンド。

チュール脅威度7Chuul

経験点 3,200

CE / 大型サイズの異形 (水棲)

イニシアチブ + 7; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 19

防御

AC 22、接触 12、立ちすくみ 19 (+ 3 【敏】、+ 10 外皮、- 1 サイズ)

hp 85 (10d8 + 40)

頑健 + 7、反応 + 6、意志 + 9

完全耐性 毒

攻撃

移動速度 30 フィート、水泳 20 フィート

近接 爪 (× 2) = + 14 (2d6 + 7、加えて“つかみ”)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

特殊攻撃 締め付け (2d6 + 7)、麻痺させる触手

一般データ

【筋】25、【敏】16、【耐】18、【知】10、【判】14、【魅】5

基本攻撃 + 7; CMB + 15 (組みつぎ + 19); CMD 28 (対足払い 32)

特技 《鋭敏感覚》、《無視界戦闘》、《迎え討ち》、《イニシアチブ強化》、《武器熟練：爪》

技能 (隠密) + 9、(真意看破) + 9、(水泳) + 28、(知覚) + 19、(知識：自然) + 8

言語 共通語 (地下に住む変種は時々地下共通語)

その他の特殊能力 水陸両生

生態

出現環境 温暖 / 沼地

編成 単体、2体、小さな群れ (3~6)

宝物 標準

特殊能力

麻痺させる触手 (変則) チュールは1回の移動アクションで、つかんだ犠牲者を爪から触手に移すことができる。触手は爪と同じだけの筋力で相手に組みつすが、ダメージは与えない。その代わりに触手からは麻痺性の分泌液がにじみ出てくる。触手に捕らえられたものは、DC19の頑健セーブに成功しなければ、6ラウンドの間麻痺状態になる。セーブDCは【耐久力】修正値に基づいて算出されている。触手に捕らえられている間、麻痺状態にあるかどうかに関わらず、犠牲者はクリーチャーの顎によって毎ラウンド自動的に1d8 + 7ポイントのダメージを受ける。

チュールは甲羅のある甲殻類に似た捕食者で、浅い池や泥濘の水面に潜み、隠れ家から躍り上がって獲物をキチン質の鉗で捕らえ、触手で麻痺させて生きたまま食べてしまう。

チュールは非常に泳ぎがうまいが、地上にいるクリーチャーや浅い水場で転げまわっているクリーチャーを襲うことを好む。いったん犠牲者を捕まえると、多くの場合チュールは組みついた敵を深い水の中に引き込んで溺れさせる。リザードフォークが特にチュールのお気に入りの獲物だが、地下に住む色素の薄いチュールの一族は、モーロック、ドゥエルガル、不注意なドラウ、その他の彼らのいる地下水路に近づきすぎた不運なものを好む。例外はトログロダイトで、チュールはその味を非常に不快に感じる。

チュールは驚くほど知能があり、多くの者が彼らの起源と動機に関する甲斐のない思索にふけっている。共通語を子供のようにベチャクチャと話す、少数のものは自分たちの近くにいる種族の言語を話すことがある。チュールの社会が彼らが狂乱する繁殖期以外にも存在するかどうかは、人型生物はまだ記録していない。かわりに、チュールの知性は、他の知的クリーチャーを襲うための完璧な

チョーカー Choker

この猫背の惨めな生き物は、触手に似たしなやかな腕を持っており、その先端には5本の幅広いトゲのような爪がある。

闇が周囲を覆うと隠れ家から出てくる。好みの戦術は、長い手を使って安全な屋根の上から路上の獲物を狙う、煙突を通り抜けて入り込み眠っている家族を襲う、窓を叩いて好奇心の強い食べ物をつかみ取れる距離まで誘い出す、などである。

チョーカー 脅威度 2 Choker

経験点 600

CE / 小型サイズの異形

イニシアチブ + 6；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 1

防御

AC 17、接触 13、立ちすくみ 15 (+ 2 【敏】、+ 4 外皮、+ 1 サイズ)

hp 16 (3d8 + 3)

頑健 + 2、反応 + 3、意志 + 4

攻撃

移動速度 20 フィート、登攀 10 フィート

近接 触手 (× 2) = + 6 (1d4 + 3、加えて“つかみ”)

接敵面 5 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 締め付け (1d4 + 3)、首絞め、つかみ (大型)

一般データ

【筋】 16、【敏】 14、【耐】 13、【知】 4、【判】 13、【魅】 7

基本攻撃 + 2；CMB + 4 (+ 8 組みつき)；CMD 16

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：隠密》

技能〈隠密〉 + 13、〈登攀〉 + 16

言語 地下共通語

その他の特殊能力 素早さ

生態

出現環境 気候問わず / 地下

編成 単体、2 体、1 孵りの兄弟姉妹 (3 ~ 8)

宝物 標準

特殊能力

首絞め (変則) チョーカーは犠牲者の首をつかむことに間違いのない才能を持っている。チョーカーに組みつかれたクリーチャーはしゃべることも音声要素のある呪文を使うこともできない。

素早さ (超常) チョーカーは超自然的なまでに素早い。各ラウンド、追加で 1 回の移動アクションを行うことができる。

つかみ (変則) チョーカーは、大型サイズまでの敵に対して、つかみ攻撃を行うことができる。

しばしば地下の廃墟の周縁部や、名もなき洞窟の居留地の深い影の中に住む地底生の捕食者であるチョーカーは、闇の中に潜み、獲物が通過するや長いゴムのような腕を伸ばして捕まえようとする。彼らは一度に複数の敵を襲うことはめったになく、より弱い犠牲者が仲間から離れて 1 人になるまでこっそりと追い回す。

チョーカーは、彼らのしなやかな足のために、心をかき乱されるような、ほとんどこっけいな足取りで歩く。体重はたった 35 ポンド、身の丈はハーフリング以下だが、チョーカーは壁や天井を速やかに移動することができる。しばしば隅、トンネルの交差点、壁、階段の物陰に陣取る。チョーカーはほとんどいかなるサイズのクリーチャーも捕らえようとするが、自分と同じかより小さい単独の獲物を好む。

チョーカーは自分たち自身の文化をほとんど有していないように見え、短い繁殖期にのみ集結し、放浪欲と飢えの為に再び散って単独生活に戻る。彼らは動物より少しだけましという程度の知性を持ち、真に理解はできていないとしても、文化的な装飾品に魅了される。そのため、チョーカーの不潔な住処（多くの場合近づきたくない隅や割れ目の中にある）には通常指輪、襟飾り、外套の止め具、小銭など貪り食った犠牲者から集めたさまざまな物が転がっている。

このような装飾品への欲望のため、時にチョーカーは地下の故郷を捨て、日の光のさす世界の多くの文明を間近に学びに行く。このようなチョーカーは人間の都市の暗く狭い街路でもっとも安らぎ、下水道、忘れ去られている小部屋、樽、などの狭苦しく見過ごされている場所に無理やり身体を押し込んでいる。チョーカーは日中は身を隠していることを好み、食物と残酷な喜びを狩り集めるため、

使い魔 Familiar

ここに示したものは、最も普通に使い魔として使われる全ての基本の動物のデータである。もちろんこれらのデータは通常の動物のものとして使うこともできる。このような小動物は、〈登攀〉と〈水泳〉の判定に【敏捷力】修正値を用いる。

アウル (フクロウ) 脅威度 1/3 Owl

経験点 135

N / 超小型サイズの動物

イニシアチブ + 3; 感覚 夜目; 〈知覚〉 + 10

防御

AC 15、接触 15、立ちすくみ 12 (+ 3 【敏】、+ 2 サイズ)

hp 4 (1d8)

頑健 + 2、反応 + 5、意志 + 2

攻撃

移動速度 10 フィート、飛行 60 フィート (標準)

近接 鉤爪 (× 2) = + 5 (1d4 - 2)

接敵面 2・1/2 フィート; 間合い 0 フィート

一般データ

【筋】6、【敏】17、【耐】11、【知】2、【判】15、【魅】6

基本攻撃 + 0; CMB + 1; CMD 9

特技《武器の妙技》

技能〈隠密〉+ 15、〈知覚〉+ 10、〈飛行〉+ 7; 種族修正 + 4 (隠密)、+ 4 (知覚)

生態

出現環境 温暖 / 森林

編成 単体、2 体

宝物 なし

アウルは夜行性でげっ歯類を食う鳥であり、飛行する際にほとんど全く音をたてない。

ヴァイパー (マムシ) 脅威度 1/2 Viper

経験点 200

N / 超小型サイズの動物

イニシアチブ + 3; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 9

防御

AC 16、接触 15、立ちすくみ 13 (+ 3 【敏】、+ 1 外皮、+ 2 サイズ)

hp 3 (1d8 - 1)

頑健 + 1、反応 + 5、意志 + 1

攻撃

移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート、水泳 20 フィート

近接 噛みつき = + 5 (1d2 - 2、加えて“毒”)

接敵面 2・1/2 フィート; 間合い 0 フィート

一般データ

【筋】4、【敏】17、【耐】8、【知】1、【判】13、【魅】2

基本攻撃 + 0; CMB + 1; CMD 8 (足払いされない)

特技《武器の妙技》

技能〈隠密〉+ 15、〈水泳〉+ 11、〈知覚〉+ 9、〈登攀〉+ 11; 種族修正 + 4 (隠密)、+ 4 (知覚)

生態

出現環境 温暖および暑熱 / 地形問わず

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

毒 (変則) 噛みつき・致傷型; セーブ 頑健 DC9; 頻度 1 回 / ラウンド (6 ラウンド間); 効果 1d2 【耐】; 治療 1 回のセーブ成功。

ヴァイパーはとりわけ攻撃的な蛇ではないが、その毒の噛みつきは致命的となりうる。

ウィーゼル (イタチ) 脅威度 1/2 Weasel

経験点 200

真なる中立 / 超小型サイズの動物

イニシアチブ + 2; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 1

防御

AC 15、接触 14、立ちすくみ 13 (+ 2 【敏】、+ 1 外皮、+ 2 サイズ)

hp 4 (1d8)

頑健 + 2、反応 + 4、意志 + 1

攻撃

移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート

近接 噛みつき = + 4 (1d3 - 4、加えて“食らいつき”)

接敵面 2・1/2 フィート; 間合い 0 フィート

一般データ

【筋】3、【敏】15、【耐】10、【知】2、【判】12、【魅】5

基本攻撃 + 0; CMB + 0; CMD 6 (対足払い 10)

特技《武器の妙技》

技能〈隠密〉+ 14、〈軽業〉+ 10、〈脱出術〉+ 3、〈登攀〉+ 10;

種族修正 + 8 (軽業)、+ 4 (隠密)

生態

出現環境 温暖 / 丘陵

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

食らいつき (変則) ウィーゼルが噛みつき攻撃を命中させた場合、自動的にその敵と組みつき状態になり、毎ラウンド自動的に噛みつきダメージを与える。

ウィーゼルは、文明圏にあつては鶏舎を襲ったりペットを攻撃して満ち足りている捕食動物である。

キャット (猫) 脅威度 1/4 Cat

経験点 100

N / 超小型サイズの動物

イニシアチブ + 2; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 5

防御

AC 14、接触 14、立ちすくみ 12 (+ 2 【敏】、+ 2 サイズ)

hp 3 (1d8 - 1)

頑健 + 1、反応 + 4、意志 + 1

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 爪 (× 2) = + 4 (1d2 - 4)、噛みつき = + 4 (1d3 - 4)

接敵面 2・1/2 フィート; 間合い 0 フィート

一般データ

【筋】3、【敏】15、【耐】8、【知】2、【判】12、【魅】7

基本攻撃 + 0; CMB + 0; CMD 6 (対足払い 10)

特技《武器の妙技》

技能〈隠密〉+ 14、〈知覚〉+ 5、〈登攀〉+ 6; 種族修正 + 4 (隠密)、+ 4 (登攀)

生態

出現環境 温暖および高温 / 平地または都市

編成 単体、2 体、小さな群れ (3 ~ 12)

宝物 なし

典型的なキャットは完全な成猫で体重 5 ~ 15 ポンド。

トード (ヒキガエル) 脅威度 1/8 Toad

経験点 50

N / 微小サイズの動物

イニシアチブ + 1；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 + 5

防御

AC 15、接触 15、立ちすくみ 14 (+1【敏】、+4サイズ)

hp 2 (1d8 - 2)

頑健 + 0、反応 + 3、意志 + 2

攻撃

移動速度 5 フィート

接敵面 1 フィート；間合い 0 フィート

一般データ

【筋】1、【敏】12、【耐】6、【知】1、【判】15、【魅】4

基本攻撃 + 0；CMB - 3；CMD 2 (対足払い 6)

特技《技能熟練：知覚》

技能〈隠密〉 + 21、〈知覚〉 + 5；種族修正 + 4 〈隠密〉

生態

出現環境 温暖および暑熱／森林

編成 単体、2体、集団 (3～100)

宝物 なし

トードはざらざらした皮膚の無害な両生類である。

バット (コウモリ) 脅威度 1/8 Bat

経験点：50

N / 微小サイズの動物

イニシアチブ + 2；感覚 非視覚的感知 20 フィート、夜目；〈知覚〉 + 6

防御

AC 16、接触 16、立ちすくみ 14 (+2【敏】、+4サイズ)

hp 2 (1d8 - 2)

頑健 + 0、反応 + 4、意志 + 2

攻撃

移動速度 5 フィート、飛行 40 フィート (良好)

近接 噛みつき = +6 (1d3 - 4)

接敵面 1 フィート；間合い 0 フィート

一般データ

【筋】1、【敏】15、【耐】6、【知】2、【判】14、【魅】5

基本攻撃 + 0；CMB - 2；CMD 3

特技《武器の妙技》

技能〈知覚〉 + 6、〈飛行〉 + 16；種族修正 + 4 〈知覚〉

生態

出現環境 温暖および高温／森林および砂漠

編成 共棲集団 (10～400)

宝物 なし

バットのほとんどは昆虫食か果実食であるが、少なくとも1種は吸血性である。

ホーク (鷹) 脅威度 1/3 Hawk

経験点 135

N / 超小型サイズの動物

イニシアチブ + 3；感覚 夜目；〈知覚〉 + 14

防御

AC 15、接触 15、立ちすくみ 12 (+3【敏】、+2サイズ)

hp 4 (1d8)

頑健 + 2、反応 + 5、意志 + 2

攻撃

移動速度 10 フィート、飛行 60 フィート (標準)

近接 鉤爪 (×2) = +5 (1d4 - 2)

接敵面 2・1/2 フィート；間合い 0 フィート

一般データ

【筋】6、【敏】17、【耐】11、【知】2、【判】14、【魅】7

基本攻撃 + 0；CMB + 1；CMD 9

特技《武器の妙技》

技能〈知覚〉 + 14、〈飛行〉 + 7；種族修正 + 8 〈知覚〉

生態

出現環境 温暖／森林

編成 単体、2体

宝物 なし

ファルコンは、雛鳥から育て適切に訓練した場合、熟練した狩りの相棒となる優れた鳥として称揚されている。

モンキー (猿) 脅威度 1/4 Monkey

経験点 100

N / 超小型サイズの動物

イニシアチブ + 2；感覚 夜目；〈知覚〉 + 5

防御

AC 14、接触 14、立ちすくみ 12 (+2【敏】、+2サイズ)

hp 4 (1d8)

頑健 + 2、反応 + 4、意志 + 1

攻撃

移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート

近接 噛みつき = +4 近接 (1d3 - 4)

接敵面 2・1/2 フィート；間合い 0 フィート

一般データ

【筋】3、【敏】15、【耐】10、【知】2、【判】12、【魅】5

基本攻撃 + 0；CMB + 0；CMD 6

特技《武器の妙技》

技能〈軽業〉 + 10、〈知覚〉 + 5、〈登攀〉 + 10；種族修正 + 8 〈軽業〉

生態

出現環境 暑熱／森林

編成 単体、2体、一団 (3～9)、部隊 (10～40)

宝物 なし

モンキーは高度に社会的なクリーチャーである。彼らは1日のほとんどもを食物を探して過ごす。

ラット (鼠) 脅威度 1/4 Rat

経験点 100

N / 超小型サイズの動物

イニシアチブ + 2；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 + 1

防御

AC 14、接触 14、立ちすくみ 12 (+2【敏】、+2サイズ)

hp 4 (1d8)

頑健 + 2、反応 + 4、意志 + 1

攻撃

移動速度 15 フィート、登攀 15 フィート、水泳 15 フィート

近接 噛みつき = +4 (1d3 - 4)

接敵面 2・1/2 フィート；間合い 0 フィート

一般データ

【筋】2、【敏】15、【耐】11、【知】2、【判】13、【魅】2

基本攻撃 + 0；CMB + 0；CMD 6 (対足払い 10)

特技《武器の妙技》

技能〈隠密〉 + 18、〈水泳〉 + 10、〈登攀〉 + 10；種族修正 + 4 〈隠密〉

生態

出現環境 温暖／地形問わず

編成 単体、2体、巣 (3～12)、大発生 (13～100)

宝物 なし

多産でこそそしたラットは雑食性のげっ歯類であり、特に都市部で繁栄している。

リザード (トカゲ) 脅威度 1/6 Lizard

経験点 65

N / 超小型サイズの動物

イニシアチブ + 2; 感覚 夜目; <知覚> + 1

防御

AC 14、接触 14、立ちすくみ 12 (+2 **【敏】**、+2 サイズ)

hp 3 (1d8 - 1)

頑健 + 1、反応 + 4、意志 + 1

攻撃

移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート

近接 噛みつき = +4 (1d4 - 4)

接敵面 2・1/2 フィート; 間合い 0 フィート

一般データ

【筋】3、【敏】15、【耐】8、【知】1、【判】12、【魅】2

基本攻撃 + 0; CMB + 0; CMD 6 (対足払い 10)

特技《武器の妙技》

技能 <隠密> + 14、<軽業> + 10、<登攀> + 10; 種族修正 + 8 <軽業>

生態

出現環境 温暖または暑熱 / 地形問わず

編成 単体、2 体、巣 (3 ~ 8)

宝物 なし

リザードは温帯や熱帯のいかなる気候帯にも存在する。捕食者に直面した場合、リザードは逃げるか隠れるかする。

レイヴン (大鴉) 脅威度 1/6 Raven

経験点 65

N / 超小型サイズの動物

イニシアチブ + 2; 感覚 夜目; <知覚> + 6

防御

AC 14、接触 14、立ちすくみ 12 (+2 **【敏】**、+2 サイズ)

hp 3 (1d8 - 1)

頑健 + 1、反応 + 4、意志 + 2

攻撃

移動速度 10 フィート、飛行 40 フィート (標準)

近接 噛みつき = +4 (1d3 - 4)

接敵面 2・1/2 フィート; 間合い 0 フィート

一般データ

【筋】2、【敏】15、【耐】8、【知】2、【判】15、【魅】7

基本攻撃 + 0; CMB + 0; CMD 6

特技《技能熟練: 知覚》、《武器の妙技》

技能 <知覚> + 6、<飛行> + 6

生態

出現環境 温暖 / 地形問わず

編成 単体、2 体、編隊 (3 ~ 12)、剣呑な群れ (13 ~ 100)

宝物 なし

レイヴンは死体、昆虫、残飯、草の実、小動物さえも食べる雑食性の清掃動物である。

ティーフリング Tifling

この痩せ気味の男は、刀を抜く様に嘲笑い、小さな角と棘の尻尾は、彼が人間を超えた存在であることを明らかにする。

文能力として使用することができる（術者レベルは、ティーフリングのクラス・レベルと等しい）。

魔物の抵抗：ティーフリングは、[電気]、[火]、[冷気] に対する抵抗 5 を持つ。

魔物の魔術：上記参照。

言語：ティーフリングは、プレイ開始時に共通語と奈落語か地獄語のいずれかを修得している。高い【知力】を持つティーフリングは、以下から追加の言語を選択できる：エルフ語、オーク語、ゴブリン語、地獄語、ドワーフ語、奈落語、ノーム語、ハーフリング語、竜語。

ティーフリング脅威度 1/2 Tifling

経験点 200

ティーフリングの 1 レベル・ローグ

NE / 中型サイズの来訪者（原住）

イニシアチブ + 3；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉+ 5

防御

AC 16、接触 13、立ちすくみ 13（+ 3 鎧、+ 3 【敏】）

hp 10（1d8 + 2）

頑健 + 2、反応 + 5、意志 + 1

抵抗 [冷気] 5、[電気] 5、[火] 5

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ショート・ソード = + 3（1d6 + 1 / 19 ~ 20）

遠隔 ライト・クロスボウ = + 3（1d8 / 19 ~ 20）

特殊攻撃 急所攻撃 + 1d6

擬似呪文能力（術者レベル 1）

1 回 / 日：ダークネス

一般データ

【筋】13、【敏】17、【耐】14、【知】12、【判】12、【魅】6

基本攻撃 + 0；CMB + 1；CMD 14

特技《武器の妙技》

技能〈威圧〉+ 2、〈隠密〉+ 8、〈軽業〉+ 6、〈真意看破〉+ 5、〈装置無力化〉+ 6、〈脱出術〉+ 6、〈知覚〉+ 5、〈手先の早業〉+ 6、〈はったり〉+ 4；**種族修正** + 2〈隠密〉、+ 2〈はったり〉

言語 奈落語、共通語、地獄語

その他の特殊能力 魔物の魔術、罫探し

生態

出現環境 気候問わず / 地上

編成 単体、2 体、徒党（3 ~ 5）

宝物 NPC の装備品（スタデッド・レーザー・アーマー、ショート・ソード、ライト・クロスボウとボルト 20 本）

特殊能力

魔物の魔術（変則） 奈落の者または地獄の者の血脈を持つティーフリングのソーサラーは、全てのソーサラーの能力に関して、【魅力】が 2 高いものとして扱う。

ティーフリングとは、その血筋にデーモンやデヴィルやその他の悪の来訪者の血が多く流れている人間である。しばしばその奇妙な外見や不自然な身振りのため迫害を受けるため、ほとんどのティーフリングは自らの天性を隠すか、文明社会の周縁部や下層で生きることを強いられる。ティーフリングは生まれつき悪ではないが、とりわけ子供の頃にほとんどの者が“普通”の人々の手によって苦しめられてきたため、そうになってしまうことは彼らにとってはありふれた人生である。ティーフリングは、その来歴を明らかにするいくつかの身体的特徴を除けば、ほぼ人間に見える。

ティーフリングのキャラクター

ティーフリングは種族ヒット・ダイスを有していないため、クラス・レベルによって定義される。ティーフリングは以下の種族特性を有している。

+ 2 【敏捷力】、+ 2 【知力】、- 2 【魅力】：ティーフリングは、身軽で頭脳明晰だが、本質的に奇妙な存在に見える。

暗視：ティーフリングは、暗闇の中を 60 フィート先まで見通すことができる。

得意技能：ティーフリングは、〈隠密〉と〈はったり〉判定に + 2 の種族ボーナスを得る。

擬似呪文能力：ティーフリングは、1 日 1 回ダークネスを擬似呪

ディヴァウラー Devourer

この乾いたうろつき回る死体の胸はギザギザの肋骨でできた牢獄になっている。その中にはもだえ苦しむ小さな亡霊じみた姿のものが捕えられている。

ディヴァウラー 脅威度 11 Devourer

経験点 12,800

NE / 大型サイズのアンデッド (他次元界)

イニシアチブ + 7; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 20

防御

AC 25、接触 12、立ちすくみ 22 (+3 【敏】、+13 外皮、-1 サイズ)

hp 133 (14d8 + 70)

頑健 + 9、反応 + 7、意志 + 12

防衛的能力 呪文そらし、アンデッドの種別特徴; SR 22

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 20 フィート (完璧)

近接 爪 (×2) = +18 (1d8 + 9、加えて“生命力吸収”)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 魂喰らい、生命力吸収 (1 レベル、DC20)

擬似呪文能力 (術者レベル 18 レベル)

回数無制限: アニメイト・デッド 4 レベル、ピストウ・カース 4 レベル (DC19)、コンフュージョン 4 レベル (DC19)、コントロール・アンデッド 7 レベル (DC22)、デス・ネル 2 レベル (DC17)、ゲール・タッチ 2 レベル (DC17)、インフリクト・シリアス・ウーンズ 3 レベル (DC18)、レッサー・プレーナー・アライ 4 レベル、レイ・オヴ・エンフィーブルメント 1 レベル、スペクトラル・ハンド 2 レベル、サジェスチョン 3 レベル (DC18)、トゥルー・シーイング 6 レベル、ヴァンピリック・タッチ 3 レベル (DC18)

一般データ

【筋】 28、【敏】 16、【耐】 一、【知】 19、【判】 16、【魅】 21

基本攻撃 + 10; CMB + 20; CMD 33

特技《無視界戦闘》、《薙ぎ払い》、《戦闘発動》、《攻防一体》、《イニシアチブ強化》、《武器破壊強化》、《強打》

技能<威圧> + 19、<隠密> + 6、<交渉> + 14、<呪文学> + 21、<真意看破> + 17、<知覚> + 20、<知識:次元界> + 18、<知識:神秘学> + 21、<はったり> + 19、<飛行> + 19

言語 奈落語、天上語、共通語、地獄語; テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

魂喰らい (超常) 1 回の標準アクションとして接触攻撃を行うことで、ディヴァウラーはスレイ・リヴィング 呪文を使用したかのように 12d6 + 18 ポイントのダメージを与えることができる。DC22 の頑健セーブに成功すればこのダメージを 3d6 + 18 に減少することができる。この攻撃によって殺害されたクリーチャーの魂はディヴァウラーの胸の中に閉じ込められる。そのクリーチャーはディヴァウラーが破壊されて魂が解放される (あるいは下記のように呪文そらしを打ち破る) まで生き返れない。ディヴァウラーは一度に 1 体の魂しか保持できない。捕えられた魂は、その有していたヒット・ダイスごとに 5 本質ポイントをディヴァウラーに供給する。ディヴァウラーは擬似呪文能力を使用する際に呪文のレベル (便宜のため、擬似呪文能力の呪文のレベルはデータ・ブロックに記述されている) に等しい本質ポイントを消費しなければならない。遭遇が開始された時点で、ディヴァウラーは一般的に使用できる本質ポイントを 3d4 + 3 ポイント有している。捕えられた本質は、5 ポイントの本質を吸収されるごとに 1 レベルの永続的な負のレベルを被る。この負のレベルはクリーチャーが生き返った後にも残る (しかしこれは生き返ったときに被るいかなる負のレベルとも累積しない)。完全に消費された魂は ミラクル や ウィッシュ によってのみ生き返

ることができる。セーブ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

呪文そらし (超常) 以下の呪文のいずれかがディヴァウラーに対して使用され、呪文抵抗を打ち破った場合、それはディヴァウラーにではなく囚われている魂にたいして作用する。: インプリズメント、ケイオス・ハンマー、ギアス/クレスト、クラッシング・ディスペア、コンフュージョン、サジェスチョン、ディスペル・イーヴル、ディテクト・ソウツ、ドミネイト・パースン、トラップ・ザ・ソウル、パニッシュメント、ヒプノティズム、フィアー、ホーリー・ワード、マジック・ジャー、メイズ、および全ての (魅惑) または (強制) 効果。これらの効果は魂には害を与えないが、呪文がそらされた場合、術者は DC25 の術者レベル判定を行い、成功すれば捕えられた魂を牢獄から解放放つことができる。そしてその魂が属していた肉体は今や通常通り生き返らせることができる。

ディヴァウラーは、多次元宇宙のはるか彼方で死んだフィードや邪悪な術者の遺骸のアンデッドである。歪んだ肉体、異質な感情、生命への飢餓と共に戻ってきたディヴァウラーは、全ての魂をおびやかす恐るべき苦痛に満ちた滅びを与えようとする。この痩せ衰えた死体は身の丈 10 フィートだが体重はわずか 200 ポンドである。

ディノサウルス (恐竜) Dinosaur

ディノサウルス: アンキロサウルス Dinosaur, Ankylosaurus

この4本足の恐竜の天蓋状の背中、分厚い骨質の板に鍛われ、強力な筋肉質の尾の先端は骨の棍棒になっている。

アンキロサウルス 脅威度 6 Ankylosaurus

経験点 2,400

N / 超大型サイズの動物

イニシアチブ + 0; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 14

防御

AC 22、接触 8、立ちすくみ 22 (+ 14 外皮、- 2 サイズ)

hp 75 (10d8 + 30)

頑健 + 12、反応 + 7、意志 + 4

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 尾 = + 14 (3d6 + 12、加えて“ 朦朧化 ”)

接敵面 15 フィート; 間合い 15 フィート

一般データ

【筋】 27、【敏】 10、【耐】 17、【知】 2、【判】 13、【魅】 8

基本攻撃 + 7; CMB + 17; CMD 27 (対足払い 31)

特技《頑健無比》、《突き飛ばし強化》、《蹴散らし強化》、《強打》、《武器熟練: 尾》

技能 〈知覚〉 + 14

生態

出現環境 暑熱 / 森林および平地

編成 単体、2 体、群れ (3 ~ 12)

宝物 なし

特殊能力

朦朧化 (変則) アンキロサウルスは強力な、相手を朦朧とさせる一撃を見舞うことができる。この攻撃を受けたクリーチャーは DC23 のセーブを行わなければならない、失敗すると 1 ラウンドの間幻惑状態になる。攻撃がクリティカル・ヒットになり目標がセーブに失敗した場合、幻惑状態の代わりに 1d4 ラウンドの間朦朧状態になる。セーブ DC は【筋力】修正値に基づいて算出されている。

アンキロサウルスは、力強いずんぐりした恐竜で、敵から自身の身を守るのに十分以上の力を持っている。その背中には分厚い骨板とトゲで重武装されている。アンキロサウルスの尾が繰り出す重い一撃はほとんどのクリーチャーを、鎧竜が逃げるのに十分な間朦朧とさせることができる。しかしいったん敵に対すると、ほとんどのアンキロサウルスは短気で頑固すぎるため、逃げることはないのだが。かわりに一歩も引かず、その尾に戦いにおける大いなる力を発揮させる。アンキロサウルスは体長 30 フィート、体重 6,000 ポンド。

アンキロサウルスの動物の相棒

開始時のデータ: サイズ 中型サイズ; 移動速度 30 フィート; AC 外皮 + 9; 攻撃 尾 (1d6); 能力値【筋】 10、【敏】 14、【耐】 9、【知】 2、【判】 12、【魅】 8; その他の特殊能力 夜目、鋭敏嗅覚。

7 レベルでの成長: サイズ 大型サイズ; AC 外皮 + 2; 攻撃 尾 (2d6); 能力値【筋】 + 8、【敏】 - 2、【耐】 + 4; その他の特殊能力 “朦朧化”。

ディノサウルス: エラスモサウルス Dinosaur, Elasmosaurus

長い首と長い尾を持つ、この肉食性の爬虫類は 8 本の力強いヒレで水中を滑るように進んでいく。

エラスモサウルス 脅威度 7 Elasmosaurus

経験点 3,200

N / 超大型サイズの動物

イニシアチブ + 2; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 14

防御

AC 20、接触 11、立ちすくみ 17 (+ 2 【敏】、+ 1 回避、+ 9 外皮、- 2 サイズ)

hp 105 (10d8 + 60)

頑健 + 14、反応 + 9、意志 + 6

攻撃

移動速度 20 フィート、水泳 50 フィート

近接 噛みつき = + 13 (2d8 + 12)

接敵面 15 フィート; 間合い 20 フィート

一般データ

【筋】 26、【敏】 15、【耐】 20、【知】 2、【判】 13、【魅】 9

基本攻撃 + 7; CMB + 17; CMD 30 (対足払い 34)

特技《回避》、《頑健無比》、《鋼の意志》、《強行突破》、《追加 hp》

技能 〈水泳〉 + 16、〈知覚〉 + 14

生態

出現環境 暑熱 / 水界

編成 単体、2 体、群れ (3 ~ 6)

宝物 なし

ほっそりしたエラモサウルスは首の長い水棲の爬虫類である。学術的には恐竜ではないが、この仲間はいまは恐竜がより普通に見られる地域の海や湖で狩をしているのが見られる。上に示されているデータにヤング・テンプレートを適用することで、より小さな同種の水棲爬虫類 (プレシオサウルスなど) のデータを作ることができる。エラモサウルスは体長 45 フィート、体重 4,000 ポンド。

エラスモサウルスの動物の相棒

開始時のデータ: サイズ 中型サイズ; 移動速度 20 フィート、水泳 50 フィート; AC 外皮 + 2; 攻撃 噛みつき (1d8); 能力値【筋】 10、【敏】 18、【耐】 12、【知】 2、【判】 13、【魅】 9; その他の特殊能力 夜目、鋭敏嗅覚。

4 レベルでの成長: サイズ 大型サイズ; AC 外皮 + 3; 攻撃 噛みつき (2d6); 能力値【筋】 + 8、【敏】 - 2、【耐】 + 4。

ディノサウルス：ステゴサウルス Dinosaur, Stegosaurus

この超大型の恐竜は小さな頭部と、背部に2列に並んだ鋭い板、先端に一揃いの骨棘がついた筋肉質の尾を持つ。

ステゴサウルス脅威度 7 Stegosaurus

経験点 3,200

N / 超大型サイズの動物

イニシアチブ + 6; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 16

防御

AC 22、接触 10、立ちすくみ 20 (+2 【敏】、+12 外皮、-2 サイズ)
hp 90 (12d8 + 36)

頑健 + 13、反応 + 10、意志 + 5

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 尾 = +16 (4d6 + 12、加えて“足払い”)

接敵面 15 フィート; 間合い 15 フィート

一般データ

【筋】 27、【敏】 14、【耐】 17、【知】 2、【判】 13、【魅】 10

基本攻撃 + 9; CMB + 19; CMD 31 (対足払い 35)

特技《難ぎ払い》、《頑健無比》、《イニシアチブ強化》、《蹴らし強化》、《強打》、《武器熟練：尾》

技能〈知覚〉 + 16

生態

出現環境 暑熱 / 平地

編成 単体、2体、群れ (3 ~ 12)

宝物 なし

ステゴサウルスは最も特徴的な外見を持つ恐竜の1つである。背部の2列の板と棘のついた尾は、ほとんどの捕食者に攻撃する前に二の足を踏ませるのに十分である。体長30フィート、体高14フィート、体重5,000ポンド。

ステゴサウルスの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 中型サイズ; 移動速度 30 フィート; AC 外皮 + 6; 攻撃 尾 (2d6); 能力値【筋】 10、【敏】 18、【耐】 10、【知】 2、【判】 12、【魅】 10; その他の特殊能力 夜目、鋭敏嗅覚。

7レベルでの成長：サイズ 大型サイズ; AC 外皮 + 3; 攻撃 尾 (2d8、加えて“足払い”); 能力値【筋】 + 8、【敏】 - 2、【耐】 + 4。

ディノサウルス：ディノニクス Dinosaur, Deinonychus

この明るい体色をした恐竜からは剣呑な凶暴性が放たれている。両足は大きな鎌の形をした爪で武装されている。

ディノニクス脅威度 3 Deinonychus

経験点 800

N / 中型サイズの動物

イニシアチブ + 6; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 14

防御

AC 15、接触 12、立ちすくみ 13 (+2 【敏】、+3 外皮)
hp 34 (4d8 + 16)

頑健 + 8、反応 + 6、意志 + 2

攻撃

移動速度 60 フィート

近接 鉤爪 (×2) = +5 (1d8 + 2)、噛みつき = +5 (1d6 + 2)、前脚の爪 + 0 (1d4 + 1)

特殊攻撃 飛びかかり

一般データ

【筋】 15、【敏】 15、【耐】 19、【知】 2、【判】 12、【魅】 14

基本攻撃 + 3; CMB + 5; CMD 17

特技《イニシアチブ強化》、《疾走》

技能〈隠密〉 + 15、〈軽業〉 + 10 (跳躍 + 22)、〈知覚〉 + 14; 種

族修正 + 8 〈隠密〉、+ 8 〈軽業〉、+ 8 〈知覚〉

生態

出現環境 暑熱 / 森林

編成 単体、2体、小さな群れ (3 ~ 12)

宝物 なし

その速さと小回りだけでも危険だが、ディノニクスは群れをなす狩人で、数体の同類と共に走って獲物を引き倒し、そのはらわたまで届く鉤爪で引き裂く。

ヤング・テンプレートを適用してより小さく機敏なヴェロキラプトルのデータを作ることができる。反対に、ディノニクスを大型サイズにし、ヒット・ダイスを8に増やすか、あるいはジャイアント・テンプレートとアドヴァンスト・テンプレートを適用することで、恐るべきメガラプトルを作ることができる。

ディノサウルス：ティラノサウルス Dinosaur, Tyrannosaurus

この2本足の恐竜の腕は、それ以外の部分の大きさと比べると小さく感じるが、その巨大な頭部は歯でいっぱいである。

ティラノサウルス 脅威度 9 Tyrannosaurus

経験点 6,400

N / 巨大サイズの動物

イニシアチブ + 5；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 + 37

防御

AC 21、接触 7、立ちすくみ 20 (+1 【敏】、+14 外皮、-4 サイズ)

hp 153 (18d8 + 72)

頑健 + 15、反応 + 12、意志 + 10

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき = +20 (4d6 + 22 / 19 ~ 20、加えて“つかみ”)

接敵面 20 フィート；間合い 20 フィート

特殊攻撃 飲み込み (2d8 + 11、AC 17、hp 15)

一般データ

【筋】 32、【敏】 13、【耐】 19、【知】 2、【判】 15、【魅】 10

基本攻撃 + 13；CMB + 28 (組みつき + 32)；CMD 39

特技 《出血化クリティカル》、《クリティカル熟練》、《不屈の闘志》、《持久力》、《クリティカル強化：噛みつき》、《イニシアチブ強化》、《鋼の意志》、《疾走》、《技能熟練：知覚》

技能 〈知覚〉 + 37；種族修正 + 8 〈知覚〉

その他の特殊能力 強力噛みつき

生態

出現環境 暑熱 / 森林および平地

編成 単体、2体、小さな群れ (3 ~ 6)

宝物 なし

特殊能力

強大なる噛みつき (変則) ティラノサウルスの噛みつき攻撃ダメージには【筋力】修正値の2倍を足す。

ティラノサウルスは捕食者の頂点であり、体長 40 フィート、体重 14,000 ポンドに達する。

ティラノサウルスの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 中型サイズ；移動速度 30 フィート；AC 外皮 + 4；攻撃 噛みつき (1d8)；能力値【筋】 14、【敏】 16、【耐】 10、【知】 2、【判】 15、【魅】 10；その他の特殊能力 夜目、鋭敏嗅覚。

7レベルでの成長：サイズ 大型サイズ；AC 外皮 + 3；攻撃 噛みつき (2d6)；能力値【筋】 + 8、【敏】 - 2、【耐】 + 4；その他の特殊能力 “つかみ”、強大なる噛みつき。

ディノサウルス：トリケラトプス Dinosaur, Triceratops

この恐竜の武装された頭部には3本の鋭い角が顔を飾っており、頭骨から後方へ伸びた大きな丸いトサカが首を覆っている。

トリケラトプス 脅威度 8 Triceratops

経験点 4,800

N / 超大型サイズの動物

イニシアチブ - 1；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 + 21 (記注：更新；+ 24)

防御

AC 21、接触 7、立ちすくみ 21 (-1 【敏】、+14 外皮、-2 サイズ)

hp 119 (14d8 + 56)

頑健 + 15、反応 + 8、意志 + 5

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 突き刺し = +17 (2d10 + 12)

接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート

特殊攻撃 強力突撃 (突き刺し、4d10 + 16)、蹂躪 (1d8 + 12、DC 25)

一般データ

【筋】 26、【敏】 9、【耐】 19、【知】 2、【判】 12、【魅】 7

基本攻撃 + 10；CMB + 20；CMD 29 (対足払い 33)

特技 《頑健無比》、《突き飛ばし強化》、《クリティカル強化》、《強打》、《疾走》、《技能熟練：知覚》、《武器熟練：突き刺し》

技能 〈知覚〉 + 24

生態

出現環境 暑熱 / 平地

編成 単体、2体、群れ (5 ~ 8)

宝物 なし

トリケラトプスは頑強で短気な植食性動物である。

典型的なトリケラトプスは体長 30 フィート、体重 20,000 ポンド。

トリケラトプスの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 中型サイズ；移動速度 30 フィート；AC 外皮 + 6；攻撃 突き刺し (1d8)；能力値【筋】 10、【敏】 13、【耐】 11、【知】 2、【判】 12、【魅】 7。

7レベルでの成長：サイズ 大型サイズ；AC 外皮 + 3；攻撃 突き刺し (2d6)；能力値【筋】 + 8、【敏】 - 2、【耐】 + 4；その他の特殊能力 強力突撃。

ディノサウルス：プテラノドン Dinosaur, Pteranodon

この空を飛ぶ爬虫類は2枚の大きな翼を持ち、後方に伸びた特徴的なトサカが頭部に飾られている。

プテラノドン 脅威度 3 Pteranodon

経験点 800

N / 大型サイズの動物

イニシアチブ + 8; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 11

防御

AC 16、接触 14、立ちすくみ 11 (+ 4 【敏】、+ 1 回避、+ 2 外皮、- 1 サイズ)

hp 32 (5d8 + 10)

頑健 + 6、反応 + 8、意志 + 3

攻撃

移動速度 10 フィート、飛行 50 フィート (劣悪)

近接 噛みつき = + 5 (2d6 + 4)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

一般データ

【筋】 16、【敏】 19、【耐】 15、【知】 2、【判】 15、【魅】 12

基本攻撃 + 3; CMB + 7; CMD 21

特技《回避》、《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》

技能〈知覚〉 + 11、〈飛行〉 - 1

生態

出現環境 暑熱 / 湾岸

編成 単体、2 体、編隊 (3 ~ 12)

宝物 なし

プテラノドン自体は恐竜ではないが、恐竜が普通に住んでいる地域でよく見られる大きな空を飛ぶ爬虫類である。その飛行は優雅さに欠け、連れ去ることができない敵と戦う際には地面に降りる。

プテラノドンは翼長 30 フィート、体重わずか 40 ポンド。

プテラノドンの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 中型サイズ; 移動速度 10 フィート、飛行 50 フィート (劣悪); AC 外皮 + 0; 攻撃 噛みつき (1d8); 能力値【筋】 8、【敏】 21、【耐】 10、【知】 2、【判】 14、【魅】 12; その他の特殊能力 夜目、鋭敏嗅覚。

7 レベルでの成長：サイズ 大型サイズ; AC 外皮 + 2; 攻撃 噛みつき (2d6); 能力値【筋】 + 8、【敏】 - 2、【耐】 + 4。

ディノサウルス：ブラキオサウルス Dinosaur, Brachiosaurus

この爬虫類は長い尾で、同じくらい長い首のバランスをとっている。首の先端には比較的小さな頭部があり、樹冠から食べ物を採っている。

ブラキオサウルス 脅威度 10 Brachiosaurus

経験点 9,600

N / 巨大サイズの動物

イニシアチブ + 0; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 27 (訳注: 更新; + 28)

防御

AC 18、接触 6、立ちすくみ 18 (+ 12 外皮、- 4 サイズ)

hp 171 (18d8 + 90)

頑健 + 18、反応 + 11、意志 + 9

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 尾 = + 23 (4d6 + 19)

接敵面 20 フィート; 間合い 20 フィート

特殊攻撃 蹂躞 (2d6 + 19、DC32)

一般データ

【筋】 37、【敏】 10、【耐】 21、【知】 2、【判】 13、【魅】 10

基本攻撃 + 13; CMB + 30; CMD 40 (対足払い 44)

特技《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《頑健無比》、《上級蹴散らし》、《突き飛ばし強化》、《鋼の意志》、《強打》、《技能熟練：知覚》、《武器熟練：尾》

技能〈知覚〉 + 28

生態

出現環境 暑熱 / 森林または平地

編成 単体、2 体、群れ (3 ~ 12)

宝物 なし

ブラキオサウルスは体長 80 フィート、体重 32 トン。

ブラキオサウルスの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 中型サイズ; 移動速度 30 フィート; AC 外皮 + 3; 攻撃 尾 (2d4); 能力値【筋】 13、【敏】 14、【耐】 11、【知】 2、【判】 13、【魅】 10; その他の特殊能力 夜目、鋭敏嗅覚。

7 レベルでの成長：サイズ 大型サイズ; AC 外皮 + 2; 攻撃 尾 (2d6); 能力値【筋】 + 8、【敏】 - 2、【耐】 + 4; その他の特殊能力 蹂躞 (1d8)。

デヴィル Devil

バード・デヴィル (ハマトゥラ)、ボーン・デヴィル (オシュルス)
上級デヴィル: ホード・デヴィル (コルヌゴン)、アイス・デヴィル (ゲルゴン)、ピット・フィンド

墮落の主にして純粋なるものの破壊者、デヴィルは全ての善きものを破壊し、定命の者の魂を引きずりこみながら地獄界の深みに戻ることを希う。

地獄界ヘルに住むフィンドの中で最も数が多いため、悪魔学者たちはデヴィルのさまざまな形態を記録してきた。ほとんどは2つの名前によって知られる。一般人や民話によってフィンドに与えられた通称、そして地獄界に仕え、魔物と取引することを願う者たちによって語られてきた、世に知られない古の名である。

未来のデヴィルは、最も墮落した定命の者の魂—その個性と記憶は何千年もの業苦によって洗い流されている—から生まれ、数多の苦しむ魂の中から、精神のない悪の潜在力を持つ不快なレムレーとして立ち上がる。何世紀も続く苦痛か、より強力なデヴィルの命令によってのみ、これら最下層のデヴィル類は、より危険なフィンドになることができる。彼らの主か、ある程度の意識を持つ地獄界の階層の悪魔的な意志が指し示す、苦痛に引き裂かれるような変身を経ることによって。地獄の君主たちは、褒美や刑罰として、より強い、あるいはより弱い形態に変身させることができるが、一部のデヴィルは地獄の階層に長く囚われたとりわけ邪悪な魂から自然に発生する。このように、さまざまなデヴィルの種は、見た通りの能力と地獄の大なる秩序の中で一般化された階級を有しているが、デヴィルのタイプ自体は必ずしも苦痛を受けた期間や地獄の命令系統の中で占める位置と一致する訳ではない。

デヴィルは地獄の9つの階層に満ちているが、あるフィンドは特定の階層において他の者よりも一般的である。こここのアークデヴィルに対する特別な義務と忠誠が、彼らを苦痛に満ちた領域の1つに他のものを超えて引き寄せる。デヴィルの種類の多くは悪行や誘惑の1つの形態に専門化する傾向にあるが、地獄界のヒエラルヒーは通常ではない個人の才能を受け入れる柔軟性を持たない訳ではない。このため、特に用心深いハマトゥラはブレグトンのボーン・デヴィルの憲兵たちの隊列に加わるだろうし、熟練兵のバルバズはネツソスのピット・フィンドたちに混じって仕えるだろう。

地獄界の穴蔵を抜け、デヴィルたちはしばしば悪の術者の召喚に応えて物質界に旅する。デヴィルたちは、てきぱきと取引し、自分たちの地獄墮ちを受け入れる定命の者に喜んで仕え、自分たちが合意した文言に常に従うが、何よりも地獄界の意志を優先する。このため、物質界にきた最下級のデヴィルでさえも、さらに魂を墮落させようと企み、契約を巧妙に潜り抜けて自分自身の陰謀、あるいはさらに地獄界のアークデヴィルの口にできない目的に奔ろうとする。

デヴィルの階級

悪魔学者はしばしば地獄界の階級、すなわち悪魔たちを地獄の軍団の歩兵と指揮官を分かち区分について語る。ほとんどの定命の者にとって、デヴィルはいかなる段階であろうとも危険な敵であり、このような区分はほとんど意味がないが、地獄の社会のヒエラルヒーと微妙な差異は、デヴィルと交流しようとする者の死命を分けることになる。ある種類のデヴィルが他の者よりも上か下かを見分けることは、腕力だけの問題ではない。狡知に長けたフィンドのいくつかの種類は、基本的に自分より強い同類よりも上位に来ることもある。デヴィルの地位は、下位の地位にいる他のデヴィル全てに命令を下せることを即座に意味しないが、フィンドが仲間へ便宜を図ろうとしたり、影響力を及ぼすことは含む。

下に示されているものは、デヴィルの種類を、悪意に満ちた君主であるピット・フィンドから不恰好で下賤なレムレーまで順に並べたものである。

地獄のヒエラルヒー

絶対的に弱いデヴィルから地獄の君主まで、ここに列挙したのは、地獄の領域で非常によく知られている住人の最も基本的なヒエラルヒーである。

最下級デヴィル: インブ、レムレー

下級デヴィル: ピアデッド・デヴィル (バルバズ)、エリニウス、

デヴィル:アイス・デヴィル Devil, Ice

1 対の凍りつくような複眼で、このそびえ立つ昆虫のような怪物は、前に立つもの全てを冷たく値踏みしている。

後方にとどまって敵の戦術、力、弱点を見極める。アイス・デヴィルは、常に部下をその呪文の効果範囲に巻き込まないよう注意しながら、擬似呪文能力で支援を行う。これは友情によるものではなく、友軍の砲火にさらされない方が、味方は長い間戦場で生き延びることができるといふ冷たく論理的な真実のためである。

ゲルゴンは身の丈 12 フィート、体重はおおよそ 700 ポンド。

アイス・デヴィル (ゲルゴン) 脅威度 13 Ice Devil (Gelugon)

経験点 25600

LE / 大型サイズの来訪者 (デヴィル、悪、他次元界、秩序)

イニシアチブ + 9; 感覚 暗視 60 フィート、暗闇を見通す; <知覚> + 27

オーラ [恐怖] (10 フィート、DC22)

防御

AC 32、接触 14、立ちすくみ 27 (+5 **【敏】**、+18 外皮、-1 サイズ)

hp 161 (14d10 + 84); 再生 5 (善属性の武器、[善] の呪文)

頑健 + 15、反応 + 14、意志 + 12

DR 10 / 善; 完全耐性 [火]、[冷氣]、毒; 抵抗 [酸] 10; SR 24

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 60 フィート (良好)

近接 +1 フロスト・スピア = +21 / +16 / +11 (2d6 + 10 / ×3、

加えて 1d6 [冷氣]、加えて“減速化”)、噛みつき = +14 (2d6 + 6)、尾 = +14 (3d6 + 3、加えて“減速化”)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

擬似呪文能力 (術者レベル 13 レベル)

常時: フライ

回数無制限: コーン・オヴ・コールド (DC20)、アイス・ストーム、グレーター・テレポート (自身に加えて合計 50 ポンドまでの物体のみ)、パーシステント・イメージ (DC20)、ウォール・オヴ・アイス (DC19)

1 回/日: 招来 (4 レベル、2 体のボーン・デヴィル、[50%])

一般データ

【筋】 23、**【敏】** 21、**【耐】** 22、**【知】** 25、**【判】** 22、**【魅】** 20

基本攻撃 + 14; CMB + 21; CMD 36

特技《鋭敏感覚》、《薙ぎ払い》、《迎え討ち》、《イニシアチブ強化》、《鋼の意志》、《強打》、《武器熟練: スピア》

技能 (威圧) + 19、(隠密) + 18、(軽業) + 22、(交渉) + 22、(呪文学) + 21、(真意看破) + 27、(生存) + 23、(知覚) + 27、(知識: 次元界) + 24、(知識: その他、何か 3 つ) + 21、(はったり) + 22、(飛行) + 13

言語 天上語、共通語、竜語、地獄語; テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず (地獄界ヘル)

編成 単体、小戦隊 (2~3)、議会 (4~10)、使節団 (アイス・デヴィル 1~3、ホード・デヴィル 2~6、およびボーン・デヴィル 1~4)

宝物 標準 (+1 フロスト・スピア、その他の宝物)

特殊能力

減速化 (超常) アイス・デヴィルの尾またはスピアの命中を受けると、しびれるような冷氣を受ける。相手は DC23 の頑健セーブに成功しなければ、1d6 ラウンドの間 スロー 呪文と同様の効果を受ける。この効果はデヴィルがその武器を使っている場合に起きるものであり、スピア自体に特殊能力があるわけではない。セーブ DC は **【耐久力】** 修正値に基づいて算出されている。

アイス・デヴィル - デヴィルの階級の中ではゲルゴンとして知られている - は全て、その胸の中に定命の者から盗んできた、凍りついた魂が収めてあり、それによって全ての感情から解き放たれて決定をすることができるといわれている。アイス・デヴィルは地獄界の第 7 階層コキユートの氷の階層で生まれるが、ほとんどは第 8 階層カニアに移住し、凍てつく鋼の宮廷で世界を地獄の物とする陰謀を練る。彼らは全てのデヴィルの中で、おそらく最も異質で怪物的な外見を有するが、彼らよりも大きな敬意を持って遇される種はわずかしかない。

戦闘に際して、ゲルゴンは部下に敵と近接戦闘を行わせ、自らは

デヴィル：インプ Devil, Imp

悪魔めいた翼と、サソリに似た鞭のような尾が、この赤い肌をした小さな厄介者の背後で激しく蠢いている。

インプ脅威度 2 Imp

経験点 600

LE / 超小型サイズの来訪者（デヴィル、悪、他次元界、秩序）

イニシアチブ + 3；感覚 暗視 60 フィート、ディテクト・グッド、ディテクト・マジック、暗闇を見通す；〈知覚〉 + 7

防御

AC 17、接触 16、立ちすくみ 13（+ 3【敏】、+ 1回避、+ 1外皮、+ 2サイズ）

hp 16（3d10）；高速治癒 2

頑健 + 1、反応 + 6、意志 + 4

DR 5 / 善または銀；完全耐性 [火]、毒；抵抗 [酸] 10、[冷氣] 10

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 50 フィート（完璧）

近接 針 = + 8（1d4、加えて“毒”）

接敵面 2・1/2 フィート；間合い 0 フィート

擬似呪文能力（術者レベル 6）

常時：ディテクト・グッド、ディテクト・マジック

回数無制限：インヴィジビリティ（自身のみ）

1回/日：オーギュレイ、サジェスチョン（DC15）

1回/週：コミュニケーション（質問 6つ、術者レベル 12 レベル）

一般データ

【筋】10、【敏】17、【耐】10、【知】13、【判】12、【魅】14

基本攻撃 + 3；CMB + 1；CMD 15

特技《回避》、《武器の妙技》

技能〈軽業〉 + 9、〈呪文学〉 + 7、〈知覚〉 + 7、〈知識：次元界〉 + 7、〈知識：神秘学〉 + 7、〈はったり〉 + 8、〈飛行〉 + 21

言語 共通語、地獄語

その他の特殊能力 変身（ボア、ジャイアント・スパイダー、ラット、レイヴンのいずれか、ビースト・シェイプ I）

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず（地獄界ヘル）

編成 単体、2体、編隊（3～10）

宝物 標準

特殊能力

毒（変則）針・致傷型；セーヴ 頑健 DC13；頻度 1回/ラウンド（6ラウンド間）；効果 1d2【敏】；治療 1回のセーヴ成功。このセーヴ DC は【耐久力】に基づいており、+ 2の種族ボーナスを含んでいる。

地獄の底から直接生まれ出たインプは真のデヴィルの中では最下級の者である。しかしながら、この有害で人の心を巧みに操るフィンドは、定命の者の魂を墮落させる上で重要な役割を果たしている。悪魔の軍隊の隊列と義務から解放されたインプは、物質界に行く機会ならいかなる物でも大喜びで捉え、定命の者をさらに大いに墮落させるような行いへと巧妙に導く。術者に使い魔として喜んで仕え、忠実な従者の役割を演じながら、主人にしばしば狡猾な助言と地獄の識見を与える。しかしながら、実際にはインプは魂を地獄に送るために働いており、その主人の魂は - 可能な限り多くの関係者の魂と共に - 死後地獄へ墮ちる。

インプの外見は非常に多様で、獣のような特徴を持つ者からグロテスクな体型の者までさまざまである。しかしほとんどは丸みを帯びた特徴を有する赤い肌で有翼の人型をしている。このような典型的なインプは身の丈たった 2 フィートで、翼長 3 フィート、体重 10 ポンド。

インプの 1,000 のうち 1 体は 50 フィート以内にいるクリーチャーとテレパシーで交信する能力と、ビースト・シェイプ II 呪文と同様に小型または超小型サイズの動物に姿を変える能力を有する。このようなインプの領事は強大なデヴィルに重用され、自らのお気に入

りの部下に仕えるためか、あるいは偉大な運命を担う定命の者を墮落させるために送り出される。インプの領事は 8 レベル以上の術者なら《上級使い魔》特技で召喚できる。悪魔学者たちは同様に特殊能力を持つインプの品種のことを語るが、そのようなクリーチャーが仮に実在するとしても、非常に稀なものである。

ほとんどのデヴィルとは違い、インプはしばしば物質界で単独で自由行動をする。特に使い魔として召喚され、主人が死んだ場合（多くの場合間接的にはインプ自身の陰謀のため）には。主の秘術の絆から解放され、故郷に帰る術のないこのようなインプは、危険な害悪と化したり、さらにはゴブリンやコボルドのような野蛮な人型生物の小部族の指導者になったりする。

デヴィル：エリニウス Devil, Erinyes

何らかの災厄が、この天使のような戦士に降りかかっている。
無慈悲な瞳で目標を探しながら、黒く染まった翼が空を切り裂く。

エリニウス脅威度 8 Erinyes

経験点 4,800

LE / 中型サイズの来訪者 (デヴィル、悪、他次元界、秩序)

イニシアチブ + 6; 感覚 暗視 60 フィート、暗闇を見通す、トゥルー・シーイング; <知覚> + 16

防御

AC 23、接触 17、立ちすくみ 16 (+ 6 【敏】、+ 1 回避、+ 6 外皮)
hp 94 (9d10 + 45)

頑健 + 11、反応 + 12、意志 + 7

DR 5 / 善; 完全耐性 [火]、毒; 抵抗 [酸] 10、[冷氣] 10; SR 19
攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 50 フィート (良好)

近接 + 1 ロングソード = + 15 / + 10 (1d8 + 8 / 19 ~ 20)

遠隔 + 1 フレイミング・コンボジット・ロングボウ = + 14 / + 14 / + 9 (1d8 + 6 / × 3、加えて 1d6 [火]) またはロープ = + 15 接触 ("絡みつき")

擬似呪文能力 (術者レベル 12 レベル)

常時: トゥルー・シーイング

回数無制限: フィアー (1 つの目標、DC19)、グレーター・テレポート (自身に加えて合計 50 ポンドまでの物体のみ)、マイナー・イメージ (DC17)、アンホーリー・ブライト (DC19)

1 回 / 日: 招来 (3 レベル、2 体のピアデッド・デヴィル、[50%])
二般データ

【筋】 20、【敏】 23、【耐】 21、【知】 14、【判】 18、【魅】 21

基本攻撃 + 9; CMB + 14; CMD 31

特技 <迎え討ち>、<回避> B、<強行突破> B、<近距離射撃>、<精密射撃>、<速射>、<機動射撃>

技能 <威圧> + 17、<隠密> + 15、<軽業> + 18、<交渉> + 14、<真意看破> + 10、<脱出術> + 12、<知覚> + 16、<知識: 次元界> + 8、<知識: 宗教> + 8、<はったり> + 17、<飛行> + 19

言語 天上語、共通語、竜語、地獄語; テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず (地獄界ヘル)

編成 単体、3 体

宝物 × 3 (+ 1 ロングソード、+ 1 フレイミング・コンボジット・ロングボウ [+ 5 【筋】 ボーナス]、ロープ)

特殊能力

絡みつき (超常) エリニウスはそれぞれ 50 フィートほどの長さのロープを携帯しており、どんなサイズの敵に対しても、アニメイト・ロープ 呪文 (術者レベル 16、DC20) と同様に絡みつく。エリニウスはこのロープを射程ペナルティ無しで 30 フィート先まで投げることができる。エリニウスのロープはそれを作成したエリニウスだけが機能させることができる。セーブ DC は【敏捷力】修正値に基づいて算出されている。

エリニウスと呼ばれるデヴィルは、フォーulun、アッシュ・ウィング、フューリーなど、多くの名前でも知られており、敵であるエンジェルの姿を真似て嘲り、復讐と血腥い裁きを行っている。エリニウスは判事ではなく処刑人であり、戦場に飛び込む機会 - それが地獄を防衛するためであれ、主人の悪魔の気まぐれによるものであれ、いずれは裏切ることになる定命の者による召喚に不承不承応える時であれ - を待ちながら、地獄界の第 2 階層デイスの刃のついたひさしの上に止まっている。エリニウスは全て自身の髪の毛で恐るべき生きているロープを編み、戦いの際敵を空中に吊り上げるのに使用し、犠牲者を高々度から落下させる前に、その罪を宣告し嘲笑う。

エリニウスは美しい闇の天使のような外見をしており、意図的に打撲傷や切傷をつけて官能性を増している。しかし、その美しさに

もかわらず、エリニウスは誘惑者ではない。そのような細かい感情を操るために必要な繊細さと忍耐力が欠けている。そのかわり、迅速かつ徹底的な暴力によって問題を解決することを非常に好む。エリニウスはしばしば、敵を殺害しようとする前に、単に犠牲者の苦しみを引き出すことができるがゆえに、その手を止める。死は通常エリニウスのそれほど優しいとはいえない歓迎から逃れる唯一の方法である。そしてこのデヴィルの最強の者は、敵の苦しみを長引かせるため、無防備な状態で生き延びさせることに熟練している。多くの者は魔法を使ってでも犠牲者を生かしておく。噂によると、最も強力なエリニウスは、対象がその歓待によって死亡した後ですら苦しめ続ける技術を持っているという。

ほとんどのエリニウスは身の丈 6 フィート足らず、体重およそ 140 ポンド。黒い羽毛の生えた翼は幅 10 フィート。

デヴィル：バーブド・デヴィル Devil, Barbed

鞭のような尾の先端から、ギザギザが特徴の牙が一杯生えた顔まで、この怒りに燃える目をした番兵には棘が密生している。

込む。

ハマトウラは収集家にして整理魔であり、しばしば地獄の宝物庫から誘惑用の宝物を持ってきたり、失われた富の在り処を知っているため、強欲な召喚者に最も好まれる仲間である。彼ら自身の好きなようにさせておくと、このデヴィルのねぐらにはしばしば捻じ曲がった昆虫標本のように、血まみれの壁に串刺しとなった過去の犠牲者が記念品として飾られている。ほとんどのバーブド・デヴィルは身の丈7フィート、体重300ポンドだが、その筋肉の乏しい身体は、剃刀のような身体から突き出る棘が常に伸び続け生え変わり続けているため、ずっと大きく見える。

バーブド・デヴィル (ハマトウラ) 脅威度 11 Barbed Devil (Hamatula)

経験点：12,800

LE / 中型サイズの来訪者 (デヴィル、悪、他次元界、秩序)

イニシアチブ + 6；感覚 暗視 60 フィート、暗闇を見通す；〈知覚〉 + 21

防御

AC 26、接触 16、立ちすくみ 20 (+ 6【敏】、+ 10 外皮)

hp 138 (12d10 + 72)

頑健 + 14、反応 + 14、意志 + 8

防御的能力 棘による防御；DR 10 / 善；完全耐性 [火]、毒；抵抗 [酸] 10、[冷気] 10；SR 22

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 爪 (× 2) = + 18 (2d8 + 6 / 19 ~ 20、加えて [恐怖] および “つかみ”)

特殊攻撃 [恐怖]、串刺し 3d8 + 9

擬似呪文能力 (術者レベル 12 レベル)

回数無制限：グレーター・テレポート (自身と 50 ポンドの物体のみ)、ホールド・パースン (DC17)、メジャー・イメージ (DC17)、プロデュース・フレイム、パイロテクニクス (DC16)、スコーチング・レイ (光線は 2 本のみ)

1 回 / 日：オーダーズ・ラス (DC18)、招来 (4 レベル、1 体のバーブド・デヴィル [35%])、アンホーリィ・ブライト (DC18)

二般データ

【筋】 23、【敏】 23、【耐】 22、【知】 12、【判】 15、【魅】 18

基本攻撃 + 12；CMB + 18 (組みつき + 22)；CMD 34

特技《鋭敏感覚》、《薙ぎ払い》、《迎え討ち》、《クリティカル強化：爪》、《鋼の意志》、《強打》

技能〈威圧〉 + 19、〈隠密〉 + 13、〈軽業〉 + 15、〈交渉〉 + 13、〈呪文学〉 + 12、〈真意看破〉 + 21、〈生存〉 + 14、〈知覚〉 + 21、〈知識：次元界〉 + 16

言語 天上語、共通語、竜語、地獄語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず (地獄界ヘル)

編成 単体、2 体、小戦隊 (3 ~ 5)、戦隊 (6 ~ 11)

宝物 標準

特殊能力

棘による防御 (超常) 近接武器、素手打撃、または肉体武器でハマトウラに命中を与えたクリーチャーは、デヴィルの棘により 1d8 + 6 ポイントの刺突ダメージを受ける。間合いの長い近接武器を使用している場合、このダメージを受ける危険はない。

[恐怖] (超常) バーブド・デヴィルの爪でダメージを受けた全てのクリーチャーは、その [恐怖] 攻撃の効果を受ける。この効果に抵抗するために DC20 の意志セーブを行い、失敗すると 1d4 ラウンドの間、恐れ状態になる。これは [精神作用] 効果である。セーブ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

串刺し (変則) バーブド・デヴィルは、つかんでいる 1 体の敵に対して、組みつき判定を 1 回成功させるごとに 3d8 + 9 ポイントの刺突ダメージを与える。

つかみ (変則) バーブド・デヴィルは、中型サイズまでの敵に対して、つかみ攻撃を行うことができる。

地獄界の宝物庫の番人、暗黒の魂の看守、悪魔の軍勢の生きた兵器であるバーブド・デヴィル - 悪魔学者にはハマトウラとして知られている - は、地獄に墮ちた者の弾劾を執行し、偉大なるデヴィルの非道な職務の安全を守る。ハマトウラは自らの棘を伝う暖かい血の感触を楽しみ、戦う機会が訪れた際には好んで近接戦闘に飛び

デヴィル:ピアデッド・デヴィル Devil, Bearded

この怒り狂うデヴィルは危険な鋸歯のグレイヴを素早く振るう。歯をむき出した口の下にはぞっとするような顎鬚がピクピクと蠢いている。

ピアデッド・デヴィル (バルバズウ) 脅威度 5 Bearded Devil (Barbazou)

経験点 1,600

LE / 中型サイズの来訪者 (デヴィル、悪、他次元界、秩序)
イニシアチブ + 6; 感覚 暗視 60 フィート、暗闇を見通す; <知覚> + 10

防御

AC 19、接触 12、立ちすくみ 17 (+ 2 **【敏】**、+ 7 外皮)

hp 57 (6d10 + 24)

頑健 + 9、反応 + 7、意志 + 3

DR 5 / 善または銀; 完全耐性 [火]、毒; 抵抗 [酸] 10、[冷気] 10; SR 16

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 グレイヴ = + 11 / + 6 近接 (1d10 + 6、加えて“地獄の流血”) または爪 (× 2) = + 10 近接 (1d6 + 4)

接敵面 5 フィート; 間合い 5 フィート (グレイヴは 10 フィート)

特殊攻撃 あご鬚

擬似呪文能力 (術者レベル 12 レベル)

回数無制限: グレーター・テレポート (自身と 50 ポンドの物体のみ)
1 回 / 日: 招来 (3 レベル、1 体のピアデッド・デヴィルまたは 6 体のレムレー、[50%])

一般データ

【筋】 19、**【敏】** 15、**【耐】** 19、**【知】** 6、**【判】** 12、**【魅】** 10

基本攻撃 + 6; CMB + 10; CMD 22

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《武器熟練: グレイヴ》

技能《威圧》+ 7、《隠密》+ 11、《真意看破》+ 6、《知覚》+ 10、《登攀》+ 13

言語 天上語、共通語、竜語、地獄語; テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず (地獄界ヘル)

編成 単体、2 体、戦隊 (3 ~ 10)、部隊 (10 ~ 40)

宝物 標準 (グレイヴ、その他の宝物)

特殊能力

あご鬚 (変則) ピアデッド・デヴィルが 1 体の敵に対して両方の爪攻撃を命中させた場合、その目標にとがった不潔なあご鬚が打ちつけられる。犠牲者は 1d8 + 2 ポイントのダメージを受け、DC17 の頑健セーブを行わなければならない。失敗した場合、“悪魔風邪”に感染してしまう。セーブ DC は **【耐久力】** 修正値に基づいて算出されている。

病気一致傷型; セーブ 頑健 DC17; 潜伏期間 1d4 日; 頻度 1 回 / 日; 効果 1d4 **【筋】**; 治癒 連続 3 回のセーブ成功

地獄の流血 (超常) ピアデッド・デヴィルが自身のグレイヴを用いて与えたダメージは、2 ポイントの出血ダメージを与えるふさがない傷を与える。地獄の流血による出血は、特に止めることが難しい。DC17 の〈治療〉判定に成功すればこのダメージを止めることができる。地獄の流血を受けているクリーチャーを治癒呪文をかけようと試みるには DC16 の術者レベル判定を行わなければならない。失敗すると呪文は効果を生じない。成功すれば治癒呪文は通常通り効果をあらわし、犠牲者の出血は止まる。ピアデッド・デヴィルの地獄の流血はデヴィルの持つ超常能力であり、武器によるものではない。

地獄の軍団のエリート兵であるピアデッド・デヴィル、あるいはバルバズウは、地獄の君主の名の下に野蛮に戦い、精神のない亡者の軍団を戦場に向けて号令をかける。彼らは地獄の第 3 階層エレブスの宝物庫の間に集まり、地獄で鍛えられたグレイヴの訓練を行う

が、第 1 階層アヴェルヌスに戻り恐ろしい君主であるバルバトスの傍らで仕えなければならない。

バルバズウはグレイヴを用いて突撃攻撃を行うのを好み、その大切な長柄武器が大きな効果をあらわすことができるように、自身と敵との間に 10 フィートの距離をとり続けようとする。自身より広い間合いを持つ敵 (あるいは他の方法でこのデヴィルの好む戦術を無効化できる敵) に対しては、グレイヴを捨てて、爪とぞっとするあご鬚を使う。

意識して直立した場合ピアデッド・デヴィルは身の丈 6 フィート (前かがみになった戦いの構えのため、しばしば実際よりも低く見られるが)、体重は 200 ポンド余り。

デヴィル:ピット・フィンド Devil, Pit Fiend

1 対の巨大な火と燃える翼と、怒りを煽らせた琥珀のような目が、この見上げるようなデヴィルを真に恐ろしげなものにしている。

ピット・フィンド 脅威度 20 Pit Fiend

経験点 307,200

LE / 大型サイズの来訪者 (デヴィル、悪、他次元界、秩序)

イニシアチブ + 13; 感覚 暗視 60 フィート、暗闇を見通す; <知覚> + 33

オーラ [恐怖] (20 フィート、DC23)

防御

AC 38、接触 18、立ちすくみ 29 (+9【敏】、+20 外皮、-1 サイズ)
hp 350 (20d10 + 240); 再生 5 (善属性の武器、[善] の呪文)

頑健 + 24、反応 + 21、意志 + 18

DR 15 / 善および銀; 完全耐性 [火]、毒; 抵抗 [酸] 10、[冷氣] 10; SR 31

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 60 フィート (標準)

近接爪 (×2) = +32 (2d8 + 13)、翼 (×2) = +30 (2d6 + 6)、
噛みつき = +32 (4d6 + 13、加えて“毒”および“病気”)、尾の
打撃 = +30 (2d8 + 6、加えて“つかみ”)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 締め付け 2d8 + 19、悪魔合体

擬似呪文能力 (術者レベル 18 レベル)

回数無制限: プラスフェイミ (DC25)、クリエイト・アンデッド、
ファイアーボール (DC21)、グレーター・ディスベル・マジック、
グレーター・テレポート (自身に加えて 50 ポンドまでの物体のみ)、
グレーター・スクライミング (DC25)、インヴィジビリティ、マジック
・サークル・アゲンスト・グッド、マス・ホールド・モンスター
(DC27)、パーシステント・イメージ (DC23)、パワー・ワード・ス
タン、スコーチング・レイ、トラップ・ザ・ソウル (DC26)、アンホー
リィ・オーラ (DC26)、ウォール・オヴ・ファイアー (DC22)

3 回/日: 高速化ファイアーボール (DC21)

1 回/日: メテオ・スウォーム、招来 (9 レベル、脅威度 19 以下
のデヴィルいずれか 1 体、[100%])

1 回/年: ウィッシュ

二般データ

【筋】37、【敏】29、【耐】35、【知】26、【判】30、【魅】26

基本攻撃 + 20; CMB + 34 (組みつき + 38); CMD 53

特技《難ぎ払い》、《難ぎ払い強化》、《イニシアチブ強化》、《鋼の意
志強化》、《渾身の一打強化》、《鋼の意志》、《複数回攻撃》、《強打》、
《擬似呪文能力高速化: ファイアーボール》、《渾身の一打》

技能<威圧> + 31、<隠密> + 28、<鑑定> + 17、<交渉> + 31、<呪
文学> + 31、<真意看破> + 33、<生存> + 22、<知覚> + 33、<知識:
次元界> + 31、<知識: 宗教> + 31、<知識: 神秘学> + 28、<はっ
たり> + 31、<飛行> + 30、<変装> + 27、<魔法装置使用> + 28

言語 天上語、共通語、竜語、地獄語; テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず (地獄界ヘル)

編成 単体、2 体、議会 (3 ~ 9)

宝物 × 2

特殊能力

悪魔合体 (超常) 1 日に 3 回、ピット・フィンドは 1 分間かけて
近くにいるレムレーを他の下級デヴィルに変身させる事ができる。
ピット・フィンドが有する 1 ヒット・ダイスごとに 1 体のレムレー
を、また、効果を受けるレムレーの数に等しいヒット・ダイス数の
下級デヴィルに変身させる事ができる。例えば、典型的な 20 ヒット・
ダイスのピット・フィンドは、20 体のレムレーを、2 体のボーン・
デヴィル (10 ヒット・ダイス) または 3 体のピアデッド・デヴィル (6
ヒット・ダイス、レムレー 2 体は変化しないまま)、あるいは他の

下級デヴィルのいかなる組み合わせにも変身させる事ができる。変
身させられるレムレーは、ピット・フィンドから 50 フィート以
内にいなければならない、変身が始まったら静止し、移動することは
できない。1 分間が経過すると、レムレーは新しい下級デヴィルの
姿になり、ピット・フィンドの命令に従うことができる。技術的
には 20 体のレムレーを新しいピット・フィンドにすることがで
きるが、この方法で作りに出したデヴィルを特別に制御することが
できないため、ほとんどの者はそれを躊躇する。

病気 (超常) 悪魔風邪: 噛みつき一致傷型; セーブ 頑健 DC32; 潜
伏期間 即座; 頻度 1 回/日; 効果 1d4【筋】ダメージ; 治療 3 回連
続セーブ。この DC は【耐久力】に基づいている。

毒 (変則) 噛みつき・致傷型; セーブ 頑健 DC32; 頻度 1 回/ラウ
ンド (10 ラウンド間); 効果 1d6【耐】ダメージ; 治療 3 回連続のセー
ヴ成功。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

悪魔の領域の支配者、地獄の軍団の将軍、アークデヴィルの助言
者であるピット・フィンドは、畏怖の念を起こさせるようなデヴィル
族の恐るべき頂点である。この悪魔の暴君は、物理的に打ち負か
せないほど頑強かつ天才的な悪の知性を有し、アークデヴィルに仕
えたり、広大な地獄の領地を治めたり、定命の者の世界を征服する
際に、大きな裁量権を持つ。巨大な骨格に支えられた分厚い筋肉と、
獣的な容貌によって、地獄界で最も陰険な精神を覆い隠している。
ピット・フィンドは、アークデヴィルや公爵たちのみによって、
コルヌゴンやゲルゴンの階級から引き立てられ、地獄界の最も深み
にある第九階層ネッソスで生まれる。多くの者が地獄の軍団に号令
を下すため、より浅い階層や地獄界の外に赴くが、ほとんどの者は
ネッソスに留まり、地獄界の宮廷や暗黒の議会で謎めいた目的に奉
仕する。ピット・フィンドは常に身の丈 14 フィート以上、翼長
は 20 フィートを超え、体重 1,000 ポンド以上。

ピット・フィンドは火の支配者であり、炎に包まれた土地を好
む。このため地獄界において彼らの燃え上がる城砦神殿のほとんど
は、アヴェルヌス、ディス、マーレボルジュ、ネッソス、プレグト
ンの階層に設けられている。悪魔の優越性を狂信し、鉄の忠誠心
を持つピット・フィンドは、その性向に任せておくと、最も墮落し
たレムレーを真の部下に変身させるために地獄の底をうろつき回
り、強力な軍隊を作り上げる。完全な軍団を築き上げたと確信した
ら、隙のある擬似次元界や定命の者の世界に注意を向け、地獄によ
る支配と征服の栄光のためそれらを観察する。彼ら自身のヒエラル
ヒーに忠実ではあるが、部下の服従も厳格に要求する。そして自分
の仕えている主が法に従わないと分かれば、そのような不適格な君
主を追放する義務がある。このように、上司としても部下としても、
ピット・フィンドは地獄界の無慈悲な法を体現する者であり、最
強のデヴィル族だけが繁栄する (べきである) と確信している。

最も強力な定命の術者のみがピット・フィンドを召喚すること
が可能であり、またそれを望む。召喚に対するこの悪魔の反応は、
自発的かつ迅速であり、通常はイモータルである自らの時間を無駄
にさせるつまらない者に対して圧倒的な怒りをあらわす。デヴィル
の燃え上がる怒りをしのぐことができなかつた者は殺され、その魂
は大体はピット・フィンドが地獄へ持ち帰る。このグレーター・
デヴィルをなんとか支配することに成功した者は、彼らの興味を惹
いてしまう。ピット・フィンドは何世紀もの間、定命の主に忠実
に仕えるが、その目的は常に同一であり、その定命の者の魂をさら
に墮落させ、その地獄墮ちを確定させることである。その定命の者
に避けられぬ死が訪れると、その魂を要求し、完全に墮落したレム
レーの従者を生み出す準備を始める。ピット・フィンドは自分た
ちが不死であると承知しており、不可能なほど忍耐強く抑制するこ
とができるほど知的である。このため、最年長のピット・フィンド
の軍団には、自分たちが悪魔の主人であると思込んだ愚か者た
ちの顔を数知れないほど見ることが出来る。

地獄の公爵

最も強力なピット・フィンドは、地獄界の政治と指導における
エリートな地位をしめる権利を有する、地獄の公爵として知られる
君主である。全ての地獄の公爵がピット・フィンドなのではない

が、大多数はそうである。一般的なルールとして、ピット・フィンドの地獄の公爵は特定のキャラクター・レベルを数レベル持っているか、あるいはアドヴァンスト・テンプレートを適用しているか、いくつかの場合には通常とは違う擬似呪文能力や特殊能力を、通常のピット・フィンドのその代わりに（あるいは加えて）有している。ここに挙げられているのは、ピット・フィンドの地獄の公爵の独自の特殊能力の例である。しかし、これらの例は地獄の公爵が振るう奇妙な力の全てであるわけではない。

死者の主（超常）ピット・フィンドの亡者の魂を操る力は通常の悪魔合体の力を超えている。ピット・フィンドが人型生物を殺害した場合はいつでも、殺されたクリーチャーの魂をピット・フィンドの支配下にあるゴーストに変える事ができる。ピット・フィンドはこの方法で一度に【魅力】修正値に等しい数のゴーストを支配下におくことができる。

魔法の達人（超常）ピット・フィンドの地獄の公爵は追加の擬似呪文能力を有する（呪文レベルの合計が20までの1～4レベル呪文を回数無制限で、呪文レベルの合計が20までの5～8レベル呪文を1日3回）。

地獄の業火のプレス（超常）ピット・フィンドは1d4ラウンドに1回破壊的なプレス攻撃を行うことができる。このプレス攻撃は60フィートの円錐形で、フレイム・ストライクと同様に10d10ポイントの[火]ダメージと10d10ポイントの不浄ダメージを与える。DC（10 + ピット・フィンドの種族ヒット・ダイス + ピット・フィンドの【魅力】修正値）の反応セーブに成功すればダメージを半減できる。

デヴィル：ボーン・デヴィル Devil, Bone

死肉食いの昆虫と蠢く死体のもっともぞっとする特徴を混ぜ合わせた、この骸骨のようなデヴィルは心をかき乱すようなぐらついた足取りで動いている。

戦いに際して、オシウルスは敵を混乱させるため、攻撃するたびに高速化 **インヴィジビリティ** を用いる。オシウルスの多くはねじくれた不気味な骨製の武器を携帯するが、これらの道具は実際の戦闘よりは拷問と威圧のためのものである。

オシウルスは下級デヴィルより背が高く、身の丈9フィート。しかしその尾と恐ろしげだが無益な翼のため、ずっと大きく見える。体重は400ポンド余り。

ボーン・デヴィル (オシウルス) 脅威度 9 Bone Devil (Osyluth)

経験点 6,400

LE / 大型サイズの来訪者 (デヴィル、悪、他次元界、秩序)
イニシアチブ + 9; **感覚** 暗視 60 フィート、暗闇を見通す; <知覚> + 19

オーラ [恐怖] のオーラ (5 フィート、DC19、1d6 ラウンド)

防御

AC 25、**接触** 14、**立ちすくみ** 20 (+ 5 **【敏】**、+ 11 外皮、- 1 サイズ)
hp 105 (10d10 + 50)

頑健 + 12、**反応** + 12、**意志** + 7

DR 10 / 善; **完全耐性** [火]、**毒**; **抵抗** [酸] 10、[冷氣] 10; **SR** 20

攻撃

移動速度 40 フィート、**飛行** 60 フィート (良好)

近接 噛みつき = + 14 (1d8 + 5)、爪 (× 2) = + 14 (1d6 + 5)、
 針 = + 14 (3d4 + 5、加えて“毒”)

接敵面 10 フィート; **間合い** 10 フィート

擬似呪文能力 (術者レベル 12 レベル)

常時: フライ

回数無制限: **ディメンショナル・アンカー**、**グレーター・テレポート** (自身に加えて 50 ポンドまでの物体のみ)、**インヴィジビリティ** (自身のみ)、**メジャー・イメージ** (DC17)、**ウォール・オヴ・アイス** 3 回/日: **高速化 インヴィジビリティ** (自身のみ)

1 回/日: **招来** (4 レベル、1 体のボーン・デヴィル、[35%])

一般データ

【筋】 21、**【敏】** 21、**【耐】** 20、**【知】** 16、**【判】** 15、**【魅】** 18

基本攻撃 + 10; **CMB** + 16; **CMD** 31

特技 《鋭敏感覚》、《迎え討ち》、《イニシアチブ強化》、《鋼の意志》、《擬似呪文能力高速化: インヴィジビリティ》

技能 <威圧> + 17、<隠密> + 14、<交渉> + 17、<呪文学> + 16、<真意看破> + 19、<知覚> + 19、<知識: 次元界> + 16、<はったり> + 17、<飛行> + 21

言語 天上語、共通語、竜語、地獄語; **テレパシー** 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず (地獄界ヘル)

編成 単体、2 体、審問団 (3 ~ 10)

宝物 標準

特殊能力

毒 (変則) 針・致傷型; **頑健セーブ** DC20; 頻度 1 回/ラウンド (6 ラウンド); 効果 1d3 **【筋】** ダメージ; **治療** 2 回連続のセーブ成功。このセーブ DC は **【耐久力】** に基づいている。

デヴィル類の審問官にして捜査官であるボーン・デヴィルは自分たちよりも弱い者——定命の者、魂、他のデヴィルも同様に——を喜んで拷問にかけける。ボーン・デヴィル——オシウルスとしても知られる——は、地獄の第 5 階層ステュギアの、ステュクス河からあふれた水でできた沼地にはまった太古の異端者から生まれ、地獄の秩序とアークデヴィルの意志を執行する。強力なフィンドはこのおそるべき嗜虐者を、地獄の法と主の命令への揺るぎない献身のゆえに好み、オシウルスは熱心に他のデヴィル—立場の如何に関わらず—の非違を報告し、精神を病んだ芸術家のように拷問術に傾倒する。ボーン・デヴィルは数多くの地獄の秘密を自らの白亜の拷問部屋に集めているため、悪魔学者は大きな危険を払って彼らと取引する。このデヴィルは特に喜んで物質界に赴く。かれらの冷酷な才能と悪の術者への奉仕により非常に有意義な情報を得ることができるからである。彼らは自らの主である悪魔に報告するまで何世紀分もの完全な記憶を保っている。

デヴィル：ホード・デヴィル Devil, Horned

恐ろしい棘が密生し、危険な角を頭に頂く、このいやな目をした翼ある恐怖は、唸りを上げる棘の生えた鎖を振るう。

官になることもあるホード・デヴィルは地獄の支配を踏み込んだ全ての場所に広める。この上級デヴィルは訓練され、鍛えられ、さらに鍛えられて、多次元宇宙の中で最も危険で無慈悲で忠実な兵士となった。隊列にあるホード・デヴィルはコルヌゴンとよばれるが、この仲間でも最も強大な者はマールブランシュとして知られている。

典型的なホード・デヴィルはがっしりとしていて身の丈9フィート、翼長14フィート、体重700ポンド。

ホード・デヴィル (コルヌゴン) 脅威度 16 Horned Devil (Cornugon)

経験点 76,800

LE / 大型サイズの来訪者 (デヴィル、悪、他次元界、秩序)

イニシアチブ + 8; 感覚 暗視 60 フィート、暗闇を見通す; <知覚> + 24

オーラ [恐怖] のオーラ (5 フィート、DC23)

防御

AC 35、接触 17、立ちすくみ 27 (+ 8 **【敏】**、+ 18 外皮、- 1 サイズ)

hp 217 (15d10 + 135); 再生 5 (善属性の武器、[善] の呪文)

頑健 + 18、反応 + 17、意志 + 13

DR 10 / 善および銀; 完全耐性 [火]、毒; 抵抗 [酸] 10、[冷気] 10; SR 27

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 50 フィート (標準)

近接 + 1 アンホーリィ・スパイクト・チェイン = + 26 / + 21 / + 16 (2d6 + 11、加えて“ 朦朧化 ”)、噛みつき = + 22 (2d8 + 5)、尾 = + 22 (2d6 + 5、加えて“ 地獄の流血 ”) または爪 (× 2) = + 24 (2d6 + 10)、噛みつき = + 24 (2d8 + 10)、尾 = + 22 (2d6 + 5、加えて“ 地獄の流血 ”)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

擬似呪文能力 (術者レベル 16 レベル)

回数無制限: ディスペル・ケイオス (DC21)、ディスペル・グッド (DC21)、マジック・サークル・アゲンスト・グッド、グレーター・テレポート (自身に加えて 50 ポンドまでの物体のみ)、パーシステント・イメージ (DC21)

3 回/日: ファイアーボール (DC19)、ライトニング・ボルト (DC19)

1 回/日: 招来 (6 レベル、3 体のパーブド・デヴィル、[35%])

一般データ

【筋】 31、**【敏】** 27、**【耐】** 28、**【知】** 14、**【判】** 22、**【魅】** 23

基本攻撃 + 15; CMB + 26; CMD 44

特技《突き飛ばし強化》、《武器破壊強化》、《渾身の一打強化》、《鋼の意志》、《複数回攻撃》、《強打》、《渾身の一打》、《武器熟練: スパイクト・チェイン》

技能 <威圧> + 24、<隠密> + 22、<交渉> + 21、<呪文学> + 20、<真意看破> + 21、<知覚> + 24、<知識: 次元界> + 20、<はったり> + 24、<飛行> + 15

言語 天上語、共通語、竜語、地獄語; テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず (地獄界ヘル)

編成 単体、2 体、旅団 (3 ~ 10)

宝物 標準 (+ 1 アンホーリィ・スパイクト・チェイン、その他の宝物)

特殊能力

地獄の流血 (超常) ホード・デヴィルが自身の尾を用いて与えたダメージは、2d6 ポイントの出血ダメージを与えるふさがらない傷を与える。このようにして起きた出血は、特に止めることが難しい。DC26 の <治療> 判定に成功すればこのダメージを止めることができる。地獄の流血を受けているクリーチャーを治癒呪文をかけようと試みるには DC26 の術者レベル判定を行わなければならない。失敗すると呪文は効果を生じない。成功すれば治癒呪文は通常通り効果をあらわし、犠牲者の出血は止まる。

朦朧化 (超常) ホード・デヴィルのスパイクト・チェインの命中を受けると、相手は DC27 の頑健セーブに成功しなければ、1d4 ラウンドの間朦朧状態になる。この特殊能力はホード・デヴィルの持つ能力であり、スパイクト・チェインによるものではない。セーブ DC は **【筋力】** 修正値に基づいて算出されている。

アークデヴィルの兵士の中で最も危険で、下級フィードの指揮

デヴィル：レムレー Devil, Lemure

沸き立つ波となって肉塊が押し寄せてくる。押し寄せてくる太ったモノは中途半端に形になった手足と汁を垂らす腫瘍のような顔をのたくらせている。

波のようにざわめく腐肉の群れは無数に増えていく。上級デヴィルはこのフィードで最も腐敗したものに目をつけ、謎めいた責め苦や地獄界自体の力によって、真のデヴィルに姿を変えさせる。新しく生まれたものは、地獄の軍団に忠実に仕える。

レムレー脅威度 1 Lemure

経験点：400

LE / 中型サイズの来訪者（デヴィル、悪、他次元界、秩序）

イニシアチブ + 0；感覚 暗視 60 フィート、暗闇を見通す；〈知覚〉 + 0

防御

AC 14、接触 10、立ちすくみ 14（+ 4 外皮）

hp 13（2d10 + 2）

頑健 + 4、反応 + 3、意志 + 0

DR 5 / 善または銀；完全耐性 [火]、[精神作用] 効果、毒；抵抗 [酸] 10、[冷氣] 10

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 爪（× 2） = + 2（1d4）

一般データ

【筋】 11、【敏】 10、【耐】 12、【知】 一、【判】 11、【魅】 5

基本攻撃 + 2；CMB + 2；CMD 12

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず（地獄界ヘル）

編成 単体、2 体、徒党（3～5）、群れ（6～17）、大軍（または 10～40 以上）

宝物 なし

デヴィル類の中で最下等のレムレーは、地獄に墮ちた魂の隊列から押し寄せてくる、震える肉の形のない塊である。レムレーは潜在意識の中に残っている記憶のことや本能的なことをしゃべっており、通常その形態は拷問者や周りにいる苦しむ魂の姿を模倣したものである。レムレーはグロテスクで役立たずであり、その特徴からはかつて何者であったのかは分からない。多くの者は恐ろしい容姿を何重にも重ねたものであり、あるいは腫瘍のような肉塊が震え重なっているもの以外の何者でもない。彼らの節くれだった激しく動き回る四肢は、本来の用途に用いられるだけでなく、近づきすぎた悪魔以外の生命体を破壊することに用いられる。動いているレムレーは典型的には身の丈 4 フィート以上、体重 200 ポンド余りの姿に凝固する。しかしながら休息時には、このぞっとするようなフィードは多くの場合、溶けた肉と奇形な容姿の固まり以上のものにはほとんど見えなくなる。

存在する中で最も胸が悪くなるようなクリーチャーではあるが、レムレーは地獄界の捻じ曲がった生態系の中で重要な役割を果たしている。定命の生涯の終わりにクリーチャーの魂が地獄に墮ちた場合、それが悪魔の力を崇めていたにせよ、他の神性への信仰から零れ落ちたものにせよ、地獄の第一階層アヴェルヌスの平野に満ちた苦しむ魂の集団に加わる。ここで魂の苦しみが始まり、地獄界のより深い階層のいずれか—典型的には魂の犯した罪にふさわしい罰を与えるのに適した場所、あるいは単に奴隷を必要としているデヴィルの領域—に向けての長い苦痛に満ちた旅に備え、似通った精神のものをまとめて下級悪魔に整理させられる。彼らの墮ちた地獄の領域に到着すると、魂はデヴィルやほかのフィード、さらには地獄界自体の危険な策謀によって口にはできないような苦痛の時を迎える。かつて定命の者だったものの本質が徐々に狂っていくにつれ、その生涯を忘れていき、獣的なものとなっていく、ついには恐怖と憎悪しか持たない人形とほとんど変わらないようなものになる。このような存在となって何年もたつと、地獄界の残酷な作用により魂は完全に打ち負かされ、あるいは最も背徳的な精神の場合は、デヴィルの材料である思考能力のない不浄な魔の肉塊、レムレーへと再構成される。このようなぞっとするような存在を集めて大群衆とし、

デーモン Demon

デーモンの存在理由は1つ、破壊することである。その秩序寄りの片割れである地獄界のデヴィルが求めているのは定命の者の心と価値観を捻じ曲げ、彼らデヴィル自身の映し身に作り直し姿を変えさせることであるが、デーモンはただ傷つけ、滅ぼし、むさぼり食うことだけを望む。彼らが定命の者を仲間にするのは、そのような腹心によって希望と善の最終的な破壊が早められる時だけである。死は、ある意味、彼らの敵である。死んだ定命の者は多くの場合デーモンの略奪から逃れ、正当な報酬を受けられる来世へと向かうからである。デーモンの欲望と願いを満たすのは定命の者の痛みと苦しみを長引かせることだが、それは一部にはこの極悪非道のフィンドが、定命の者の罪業と残酷さから生まれたことによる。

デーモンは、フィンドの種族の中で最も多産で破壊的である。しかし、一部の伝承が説くところでは、彼らは、多次元宇宙の中でアビスとして知られる、破滅と残酷さに満ちた悪臭を放つ奈落に生まれた最初の生命のかたちではない。最初に一人前になった神性が現実を見据えるより前、定命の者が産声をあげる前、物質界自体が完全に形作られる前、奈落界アビスには生命がはびこっていた。

多くの学者に“プロト・デーモン”として知られる、この惨めで危険な存在はクリフォトである。今日では、罪深き定命の者の魂のアビスへの影響や、破滅界アバドンのダイモンの看守たちの手による改竄による混同、運命と進化の残酷な気まぐれにより、クリフォトの支配は衰えている。プロト・デーモンは今ではアビスの不健全な忘れ去られた一角に住んでおり、そのかわりにはるかに多産なデーモンが支配している。邪悪な定命の者の魂がアビス、デーモンの軍勢の隊列へと辿りつくと、ただ一つの魂が何ダースもの、さらには何百ものデーモンを顕現させることができる。その魂が持ち込んだ罪業の正確な本質により、新しく形作られたフィンドの形態と役割を決まる。

アビスは広大な（一説によると無限の）領域であり、おそらくは始原の混沌であるメールシュトローム自体を除き、他のいかなる次元界よりもはるかに大きい。このような広大かつ変化に富む領域に適応し、デーモンの住人たちも同様に多様である。一部のものは人型生物のような形をした体格をしており、他のものはねじくれた獣のようである。一部のものは大地で飛びはね、他のものは空や海で羽ばたく。一部のものは感情や政治を操る策士だが、他のものは破滅をもたらす破壊装置だ。しかし全てのデーモンは同じ目的を目指して活動する。あらゆる形態の定命の者に痛みと苦しみを。

しかしそれにもかかわらず、定命の者は最初からデーモンの助力を求めてきた。本能的な自己破壊への傾向にせよ、あるいは力への誤った渴望にせよ、召喚術者たちは今日まで禁じられた魔法によってデーモンを引き込み続けてきた。一部の者は知識のためにデーモンを召喚し、他の者は暗殺者または護衛として仕えさせるために呼び出した。デーモンはこのような召喚者に憎悪と感謝の入り混じった視線を向けるが、それはほとんどのデーモンは召喚者自身を破壊するために物質界に来る能力を持たないからである。彼らは自らをアビスから呼び出した狂人に依存しており、牙をきしらせ命令に対して不平をいい服従させられていることを罵るが、ほとんどのデーモンは召喚者の要求を曲解する方法を見出し、もっとも厳格に支配されたデーモンの奴隷でさえ自らの跡に廃墟と絶望の爪痕を残す。よくあることは、愚かな術者が召喚において致命的な失敗を犯してそのツケを自らの血で支払い、望まずして世界に制御を失った黒い影を放ってしまうことである。

真に狂った者は、デーモンによる終末が最後に訪れる時、デーモンと仲間になっていれば救済と保護を得ることができるという誤った信仰により、自らの肉体と魂を捧げるためにデーモンを呼び出す。自暴自棄になった王が自軍の将軍として仕えるようデーモンと約定した話や、狂女が恐るべき子供たちを授かるためにデーモンの雄親を求める話はある。しかし最悪なのは、ある定命の者たちが最も強力なデーモンを神と崇め、万物に破壊をもたらすことに命を賭けていることである。

デーモン：ヴロック Demon, Vrock

胞子の雲とたなびく羽毛が、この人間と巨大なハゲタカの歪んだ雑種を取り囲んでいる。

ヴロック 脅威度 9 Vrock

経験点 6,400

CE / 大型サイズの来訪者 (混沌、デーモン、悪、他次元界)

イニシアチブ + 6; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 23

防衛

AC 22、接触 11、立ちすくみ 20 (+2 【敏】、+11 外皮、-1 サイズ)
hp 112 (9d10 + 63)

頑健 + 13、反応 + 10、意志 + 6

DR 10 / 善; 完全耐性 [電気]、毒; 抵抗 [酸] 10、[冷氣] 10、[火] 10; SR 20

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 50 フィート (標準)

近接 爪 (×2) = +13 (2d6 + 5)、噛みつき = +13 (1d8 + 5)、

鉤爪 (×2) = +13 (1d6 + 5)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 滅びの舞、胞子、朦朧化の絶叫

擬似呪文能力 (術者レベル 12 レベル)

回数無制限: グレーター・テレポート (自身と 50 ポンドの物体のみ)、テレキネシス (DC18)

1 回/日: ヒロイズム、ミラー・イメージ、招来 (3 レベル、1 体のヴロック [35%])

一般データ

【筋】21、【敏】15、【耐】25、【知】14、【判】16、【魅】16

基本攻撃 + 9; CMB + 15; CMD 27

特技《雑ぎ払い》、《迎え討ち》、《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《強打》

技能 <威圧> + 15、<隠密> + 10、<呪文学> + 14、<真意看破> + 15、<生存> + 15、<知覚> + 23、<知識: 次元界> + 14、<飛行> + 12; 種族修正 + 8 <知覚>

言語 奈落語、天上語、共通語; テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず (奈落界アビス)

編成 単体、2 体、徒党 (3 ~ 10)

宝物 標準

特殊能力

滅びの舞 (超常) ヴロックは 1 回の全ラウンド・アクションとして踊りと詠唱を行うことができる。3 ラウンド目の終わりに、エネルギーの衝撃波がヴロックから広がり、100 フィート以内にいる全てのクリーチャーに 5d6 ポイントの [電気] ダメージを与える。DC17 の反応セーブに成功すれば、このダメージを半減できる。追加の 1 体のヴロックがこの舞に参加するごとに、ダメージは 5d6 ポイント上昇し、効果を避けるためのセーブ DC も +1 上昇する。4 体以上のヴロックが踊った場合でも、ダメージの上限は 20d6 である (セーブ DC は追加のヴロックごとに上昇し続けるが、ダメージはそうならない)。参加しているヴロックのうちの 1 体が殺されたり、朦朧化したり、その他踊りを邪魔された場合、舞は即座に終了し、また最初からやり直さなければならなくなる。セーブ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

胞子 (変則) 3 ラウンドに 1 回、1 回のフリー・アクションとして、ヴロックはその身体から大量の胞子を放出することができる。ヴロックに隣接するクリーチャーは胞子によって 1d8 ポイントのダメージを受け、加えて胞子から太い緑色の蔦が伸びてきて、10 ラウンドの間、毎ラウンド 1d4 ポイントのダメージを受ける。この蔦は醜いが害はなく、剃り落とさなくても 1d4 日で枯れてしまう。胞子は効果を付けているクリーチャーに プレス 呪文を使用するか、聖水を振り掛けることで破壊できる。この攻撃は病気を取り除いたり完全耐性を与える効果によっても終わらせることができる。

朦朧化の絶叫 (超常) 1 時間に 1 回、ヴロックは鋭い金切り声を上げることができる。半径 30 フィート以内にいるデーモンではない全てのクリーチャーは、DC21 の頑健セーブを行わなければならない。失敗した場合、1 ラウンドの間朦朧状態になる。セーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

奈落界の不敬なる戦士であるヴロックは、その卑しむべき領域の全ての激怒、憎悪、暴力の化身である。彼らに似ている死肉漁り同様、飢えた奇怪な日和見主義者であるヴロックは、流血を喜び、生きている肉体からまだ脈打っている内臓を引き抜く音と感覚を賞味する。

典型的なヴロックは、身の丈 8 フィート、体重 400 ポンド。ヴロックは一般的に憎しみと怒りに満ちた宿命の者、特に職業的犯罪者、傭兵、暗殺者の魂から形作られる。

デーモン：クアジット Demon, Quasit

この超小型サイズの翼あるデーモンの歪んだ頭からは後方に反った羊のような角がある。その身体は細く筋張っている。

クアジット 脅威度 2 Quasit

経験点 600

CE / 超小型サイズの来訪者 (混沌、デーモン、悪、他次元界)

イニシアチブ + 6; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 7

防御

AC 16、接触 14、立ちすくみ 14 (+2 【敏】、+2 外皮、+2 サイズ)

hp 16 (3d10); 高速治療 2

頑健 + 1、反応 + 5、意志 + 4

DR 5 / 冷たい鉄または善; 完全耐性 [電気]、毒; 抵抗 [酸] 10、[冷氣] 10、[火] 10

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 50 フィート (完璧)

近接 爪 (× 2) = + 7 (1d3 - 1、加えて“毒”)、噛みつき = + 7 (1d4 - 1)

接敵面 2・1/2 フィート; 間合い 0 フィート

擬似呪文能力 (術者レベル 6)

回数無制限: ディテクト・グッド、ディテクト・マジック、インヴィジビリティ (自身のみ)

1 回/日: コーズ・フィアー (半径 30 フィート、DC 11)

1 回/週: コミューン (質問 6 つ)

一般データ

【筋】8、【敏】14、【耐】11、【知】11、【判】12、【魅】11

基本攻撃 + 3; CMB + 0; CMD 12

特技《イニシアチブ強化》、《武器の妙技》

技能 (威圧) + 6、(隠密) + 16、(知覚) + 7、(知識: 次元界) + 6、(はったり) + 6、(飛行) + 20

言語 奈落語、共通語; テレパシー (接触)

その他の特殊能力 変身 (次の形態のうちの 2 つ: パット、小型のセンチピード、トード、ウルフ; ポリモーフ)

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず (奈落界アビス)

編成 単体、編隊 (2 ~ 12)

宝物 標準

特殊能力

毒 (変則) 爪・致傷型; セーブ 頑健 DC 13; 頻度 1 回 / ラウンド (6 ラウンド間); 効果 1d2 【敏捷力】; 治療 2 回連続のセーブ成功。

クアジットはおそらく最も力の弱いデーモンではあるが、もっとも尊重されていないものではない。クアジットは自身をドレッチの群れの上位においていさえる。実際のところ、ドレッチはクアジットが間違っていると明らかにするだけの勇気や気力を持たない。クアジットの生における最初の役割は、主である術者の使い魔としてのものである。しかし、この屈辱的な服従から逃げ出したクアジットは自由意志を持つようになり、ずっと危険なものとなる。

典型的なクアジットは身の丈 1 フィート半。体重わずか 8 ポンド。デーモンの軍勢の中で唯一、クアジットは邪悪な定命の者の魂から形成されるのではない。その代わりに、生者の魂から形成される。術者がクアジットを使い魔として探している場合、その魂は奈落界アビスをかすめ、それと反応を起こし、術者の魂と繋がりを持つクアジットがアビス自体から作り出される。両者は強い絆を有する。新たに作られたクアジットは直接物質界に誕生し、使い魔となる。主の意志に縛られているものの、クアジットは自身の主の魂の意向を感じ取ることができ、己がそれ以上のものとなりうると分かっているため、みなその主従関係を憎み厭う。クアジットは奉仕はするが、主を観察し、己の命で支払わなければならない失敗をしでかすのを、もっとうまくいけばクアジットが主に歯向かえるような過ちを犯すのを待つ。

クアジットの主が死ねば、クアジットは主の魂を大いなる彼方へ連れ去ろうと試みるため DC 15 の意志セーブを行う。これは プレイン・シフト として機能するが、クアジットのみに作用しアビスへと移動させ、主の魂を、新たなデーモンの生を作り出すのではなく、蠢く芋虫としてクアジットの手中に収めさせる。このように、クアジットは捕えた魂を使って、より強力な下方次元界の住人と取引することができ、恐らくは邪悪な変身によるより強力な形態の生命への“昇進”を遂げる。

滅多にないことだが、クアジットが主の死を無視し、代わりに物質界に残って楽しみを探す道を選ぶことがある。通常は苦しめることができる人々が多くいる都市部に住み着く。

デーモン：グラブレズウ Demon, Glabrezu

このそびえ立つ怪物の胸は4本の腕で飾られている。モンスターの目は知性と残酷性の入り混じった光を放っている。

グラブレズウは身の丈18フィート、体重6,000ポンド強。この不実なデーモンは、反逆者、誣告者、破壊活動家など、生前は偽りの証言をしたり、裏切りと詐欺で他人の人生を破滅させていた定命の者の魂から形成される。

グラブレズウ 脅威度 13 Glabrezu

経験点：25,600

CE / 超大型サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、他次元界）

イニシアチブ + 0；感覚 暗視 60 フィート、トゥルー・シーイング；〈知覚〉 + 26

防御

AC 28、接触 8、立ちすくみ 28（+ 20 外皮、- 2 サイズ）

hp 186（12d10 + 120）

頑健 + 18、反応 + 4、意志 + 11

DR 10 / 善；完全耐性 [電気]、毒；抵抗 [酸] 10、[冷気] 10、[火] 10；SR 24

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 ハサミ（× 2） = + 20（2d8 + 10 / 19 ~ 20）、爪（× 2） = + 20（1d6 + 10）、噛みつき = + 20（1d8 + 10）

接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート

特殊攻撃 かきむしり（ハサミ× 2、2d8 + 15）

擬似呪文能力（術者レベル 14 レベル）

常時：トゥルー・シーイング

回数無制限：ケイオス・ハンマー（DC19）、コンフュージョン（DC19）、ディスベル・マジック、ミラー・イメージ、リヴァース・グラヴィティ（DC22）、グレーター・テレポート（自身に加えて 50 ポンドまでの物体のみ）、ヴェイル（自身のみ）、アンホーリィ・ブライト（DC19）

1 回 / 日：パワー・ワード・スタン、招来（4 レベル、1 体のグラブレズウ 20% または 1d2 体のヴロック 50%）

1 回 / 月：ウィッシュ（1 体の定命の人型生物の願いを叶えるためのみ使用できる）

一般データ

【筋】 31、【敏】 11、【耐】 31、【知】 16、【判】 16、【魅】 20

基本攻撃 + 12；CMB + 24；CMD 34

特技《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《クリティカル強化：ハサミ》、《説得力》、《強打》、《渾身の一打》

技能〈威圧〉 + 22、〈隠密〉 + 7、〈交渉〉 + 22、〈真意看破〉 + 18、〈知覚〉 + 26、〈知識：地域〉 + 18、〈知識：歴史〉 + 18、〈はったり〉 + 28、〈魔法装置使用〉 + 17；種族修正 + 8 〈知覚〉、+ 8 〈はったり〉

言語 奈落語、天上語、竜語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず（奈落界アビス）

編成 単体、部隊（グラブレズウ 1、サキュバス 1、およびヴロック 2 ~ 5）

宝物 標準

サキュバスが犠牲者の肉体的な情欲と欲求を食物にするのを手管としているのに対し、グラブレズウは別の種類の誘惑を行う。獰猛な獣のような外見をしているが、グラブレズウは実際には術策と虚言の達人である。感じのよい幻で自らの真の姿を覆い隠す能力を用いながら、グラブレズウは、彼の狡猾さと欺罔に屈した者への報いとして、定命の者の願いを叶える魔法を使用する。グラブレズウによって叶えられた願いは、常にその者の要求を可能な限り破壊的な方法で満たす。そのような方法はただちに明らかになるとは限らないが、悪戦苦闘している刀鍛冶は名声と製作技術を望み、そして彼の最高の顧客が残忍で嗜虐的な殺人者で、その武器を破壊的な欲望を押し進めるために使用していたことが分かるだけかもしれない。伴侶を望んだ孤独な男は、死んだ恋人が生き返ってくるかも知れない。ヴァンパイアとして。その他にも、グラブレズウは定命の者の願望を扱うにあたっては全くもって創造性に溢れている。

デーモン：サキュバス Demon, Succubus

小さな角、コウモリのような翼、曲がりくねった尾が、この魅力的な女性のデーモンの本性を暴露している。

に離れていてもテレパシーで交信できる（それを通して サジェスチョンの擬似呪文能力を用いることもできる）。不浄なる贈り物はディスベル・イーヴル や ディスベル・ケイオス で除去することができる。サキュバスはそれを1回のフリー・アクションとして除去できる（犠牲者に対して2d6ポイントの【魅力】能力値吸収を引き起こす。セーブなし）。

デーモンの軍勢の中でも、サキュバスはその人心を操る能力と官能的な魅惑によって、しばしば信じられないほどの権力の高みに上る。デーモンたちの戦争の多くはこのクリーチャーの微妙な小細工によって荒れ狂った。サキュバスはとりわけ好色で貪欲な悪の定命の者の魂から形成される。

サキュバス脅威度 7 Succubus

経験点 3,200

CE / 中型サイズの来訪者（混沌、デーモン、悪、他次元界）

イニシアチブ + 3; 感覚 暗視 60 フィート、ディテクト・グッド; <知覚> + 21、

防御

AC 20、接触 13、立ちすくみ 17 (+ 3 【敏】、+ 7 外皮)

hp 84 (8d10 + 40)

頑健 + 7、反応 + 9、意志 + 10

DR 10 / 冷たい鉄または善; 完全耐性 [電気]、[火]、毒; 抵抗 [酸] 10、[冷気] 10; SR 18

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 50 フィート（標準）

近接 爪 (× 2) = + 11 (1d6 + 1)

特殊攻撃 生命力吸収、不浄なる贈り物

擬似呪文能力 (術者レベル 12 レベル)

常時: ディテクト・グッド、タンズ

回数無制限: チャーム・モンスター (DC22)、ディテクト・ソウツ (DC20)、イセリアル・ジョーント (自身に加えて 50 ポンドまでの物体のみ)、サジェスチョン (DC21)、グレーター・テレポート (自身に加えて 50 ポンドまでの物体のみ)、ヴァンピリック・タッチ

1 回/日: ドミネイト・パーソン (DC23)、招来 (3 レベル、1 体のババウ [50%])

一般データ

【筋】 13、【敏】 17、【耐】 20、【知】 18、【判】 14、【魅】 27

基本攻撃 + 8; CMB + 11; CMD 22

特技 <軽妙なる戦術>、<迎え討ち>、<鋼の意志>、<武器の妙技>

技能 <威圧> + 16、<隠密> + 14、<交渉> + 19、<真意看破> + 13、<脱出術> + 11、<知覚> + 21、<知識: 地域> + 15、<はったり> + 27、<飛行> + 14、<変装> + 19; 種族修正 + 8 <知覚>、+ 8 <はったり>

言語 奈落語、天上語、共通語、竜語; タンズ、テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 変身 (オルター・セルフ、小型か中型サイズの人型生物)

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず (奈落界アビス)

編成 単体、2 体、ハーレム (3 ~ 12)

宝物 × 2

特殊能力

生命力吸収 (超常) サキュバスは定命の存在を熱情にかられたある種の行為、例えばキスをすることへと誘惑することにより、生命力を吸収することができる。犠牲者が望まない場合、サキュバスはこの特殊能力を使用する前に組みつきを行わなければならない。サキュバスのキスは負のレベルを 1 レベル与える。キスには サジェスチョン 呪文の効果もあり、犠牲者に対してサキュバスから情熱的な行為をさせてくれるように頼むこともできる。犠牲者がこの サジェスチョン の効果を無効化するには、DC22 の意志セーブを行わなければならない。負のレベルを除去するための頑健セーブの DC は 22 である。セーブ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

不浄なる贈り物 (超常) 1 日に 1 回、1 回の全ラウンド・アクションとして、サキュバスは同意をしている人型生物クリーチャーに 1 全ラウンドの間触れることで、不浄なる贈り物を行うことができる。目標は自身が選択した 1 つの能力値に、+ 2 の不浄ボーナスを得る。単体のクリーチャーは、1 体のサキュバスから 1 度に 2 回以上の不浄なる贈り物を受けることができない。サキュバスは目標とどんな

デーモン：シャドウ・デーモン Demon, Shadow

特に妬み深く邪悪な定命の魂がアビスに引かれていった場合、姿を変え、引き裂かれ、邪魔な肉体を持たない嫉妬深い悪意そのものが出現するまで他の魂とつなぎあわせる。

このコウモリの翼を持つ影のようなデーモンは、歯と爪だけが物理的に存在しているように見える。それ以外は闇の中に消えている。

シャドウ・デーモン脅威度 7 Shadow Demon

経験点 3,200

CE / 中型サイズの来訪者 (混沌、デーモン、悪、他次元界、非実体)
イニシアチブ + 8; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 20

防御

AC 18、接触 18、立ちすくみ 14 (+ 4 反発、+ 4 【敏】)

hp 59 (7d10 + 21)

頑健 + 5、反応 + 11、意志 + 7

防御的能力 非実体; DR 10 / 冷たい鉄または善; 完全耐性 [冷氣]、
[電気]、毒; 抵抗 [酸] 10, [火] 10; SR 17

弱点 日光による無力化

攻撃

移動速度 飛行 40 フィート (完璧)

近接 爪 (× 2) = + 11 接触 (1d6、加えて 1d6 [冷氣])、噛みつき = + 11 接触 (1d8、加えて 1d6 [冷氣])

特殊攻撃 飛びかかり、瞬発力、影潜み

擬似呪文能力 (術者レベル 10 レベル)

回数無制限: ディーパー・ダークネス、フィアー (DC18)、グレーター・テレポート (自身のみ)、テレキネシス (DC19)

3 回/日: シャドウ・カンジュレーション (DC18)、シャドウ・エヴォケーション (DC19)

1 回/日: マジック・ジャー (DC19)、招来 (3 レベル、1 体のシャドウ・デーモン [50%])

一般データ

【筋】一、【敏】18、【耐】17、【知】14、【判】14、【魅】19

基本攻撃 + 7; CMB + 11; CMD 25

特技 《無視界戦闘》、《迎え討ち》、《イニシアチブ強化》、《神速の反応》

技能、<隠密> + 14、<軽業> + 14、<真意看破> + 12、<知覚> + 20、<知識: 次元界> + 12、<知識: 地域> + 12、<はったり> + 14、<飛行> + 22; 種族修正 + 8 <知覚>

言語 奈落語、共通語; テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず (奈落界アビス)

編成 単体、2 体、溜り場 (3 ~ 8)

宝物 標準

特殊能力

瞬発力 (変則) 1 分間に 1 回、シャドウ・デーモンは 1 ラウンドの間、自身の飛行速度を 240 フィートにすることができる。

影潜み (超常) “明るい光” 以外のいかなる状況においても、シャドウ・デーモンは 1 回の移動相当アクションとして影の中に姿を消すことができ、事実上透明になることができる。人工的な照明や、2 レベル以下の呪文による光では、この能力を無効化できない。

日光による無力化 (変則) シャドウ・デーモンは明るい光や自然の日光の下では全く無力になり、逃げ去ってしまう。このような光に照らされたシャドウ・デーモンは、攻撃することができず、1 回の移動アクションまたは標準アクションしか取ることができない。マジック・ジャーを使用してクリーチャーに憑依しているシャドウ・デーモンは、日光によって害を受けることはないが、憑依中にサンビームやサンバースト呪文の命中を受けると、宿主から自動的に追い出される。

デーモンに憑依された話はよくある。多くの場合、無知な者が奇異または暴力的な行動を説明するためである。このような場合、大多数は単に狂気や錯乱によるものだが、正真正銘の憑依によるものは、多くの場合シャドウ・デーモンの仕業である。

デーモンの多くとは異なり、シャドウ・デーモンは非実体である。

デーモン：ドレッチ Demon, Dretch

ドレッチの軍勢がアビスのうねる原物質から引き剥がされていく光景は、本当に恐ろしく吐き気を催すようなものである。

このクリーチャーの膨れ上がった輪郭は重い足取りのたびに震えている。その見かけにもかかわらず、驚くべき素早さで動いている。

ドレッチ脅威度 2 Dretch

経験点 600

CE / 小型サイズの来訪者 (混沌、デーモン、悪、他次元界)

イニシアチブ + 0; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 5

防御

AC 14、接触 11、立ちすくみ 14 (+3 外皮、+1 サイズ)

hp 18 (2d10 + 7)

頑健 + 5、反応 + 0、意志 + 3

DR 5 / 冷たい鉄または善; 完全耐性 [電気]、毒; 抵抗 [酸] 10、[冷気] 10、[火] 10

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 爪 (×2) = +4 (1d4 + 1)、噛みつき = +4 (1d4 + 1)

擬似呪文能力 (術者レベル 2)

1 回/日: コーズ・フィアー (DC11)、スティンキング・クラウド (DC13)、招来 (1 レベル、1 体のドレッチ [35%])

一般データ

【筋】12、【敏】10、【耐】14、【知】5、【判】11、【魅】11

基本攻撃 + 2; CMB + 2; CMD 12

特技《追加 hp》

技能 (隠密) + 9、(脱出術) + 5、<知覚> + 5

言語 奈落語 (話せない); テレパシー 100 フィート (奈落語を解する目標限定)

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず (奈落界アビス)

編成 単体、2 体、徒党 (3~5)、群れ (6~12)、大軍 (13+)

宝物 なし

アビスで最も下級のデーモンではあるが、危険で破滅と恐怖を広めようという欲求に満ちている。卑しいドレッチは、自分たちの生きる領域で他者に蛮行を振るう欲望を実現するような力はないが、残酷であるのと同じくらい醜く墮落している。ドレッチの多くはより強力なデーモンの犠牲となるために存在しているが、ごく少数の幸運な者は進化できるほど長く生き延びることができる。

ドレッチは面白半分にあビスから召喚しようとする者にとって格好の標的である。比較的弱く脅して従わせるのが容易いドレッチはしばしば、より弱体な敵にそのイライラと怒りをぶつける機会を与えるという漠然とした約束だけで長期間の服従を強いられる。しかしドレッチを召喚しようとする者は、このデーモンが来た時と同じように臆病で信用できないことを忘れないようにしなければならない。強力な敵に直面したドレッチは、衰れっぽく命は見逃してくれと、知っていることを易々としゃべってしまう。

ほとんどのデーモンと異なり、ドレッチはだらしない性格と長い期間の肉体的な労働を厭うため、滅多に成功することがない。強化されたドレッチは稀であるが、自身が作り出された時よりもマシンなものになることができたものは、しばしばアビスの貧民の王となり、蟲、破壊された魂、精神のないアンデッド。他のドレッチを残酷かつ過酷に支配する。僻地の街の下にある下水道の忘れ去られた片隅や、もっと分別のある精神のあるものに見捨てられた湿地の不安定な地区、デーモンでさえ不快、不潔と思うようなアビスのこの好ましからざる一角に、その帝国は置かれる。しかしドレッチ王にとって、その領域は帝国であり、衰れむべき執着心でそれを守る。

ドレッチは身の丈 4 フィート、体重 180 ポンド。ドレッチは典型的には怠惰で邪悪な魂から形成される。しかし魂の小さな欠片だけで、そのぞっとするような誕生の引き金となる。しばしば 1 つの魂でドレッチの小さな軍勢を顕現させることができ、新しく生まれた

デーモン：ナバッサウ Demon, Nabasu

この痩せたデーモンの口は鋭い牙でいっぱいだ。大きなコウモリに似た翼が鱗の生えた皮膚から伸びている。

ナバッサウ 脅威度 8 Nabasu

経験点 4,800

CE / 中型サイズの来訪者 (混沌、デーモン、悪、原住)

イニシアチブ + 7; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 23

防御

AC 22、接触 14、立ちすくみ 18 (+ 3 **【敏】**、+ 1 回避、+ 8 外皮)

hp 103 (9d10 + 54)

頑健 + 9、反応 + 9、意志 + 9

DR 10 / 冷たい鉄または善; **完全耐性** [即死] 効果、[電気]、麻痺、毒; **抵抗** [酸] 10、[冷氣] 10、[火] 10; **SR** 19

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート (標準)

近接 爪 (× 2) = + 15 (1d6 + 6)、噛みつき = + 15 (1d8 + 6)

特殊攻撃 むさぼり食らう、奪死の凝視、急所攻撃 + 2d6

擬似呪文能力 (術者レベル 8 レベル)

回数無制限: ディーパー・ダークネス、グレーター・テレポート (自身に加えて 50 ポンドまでの物体のみ)、テレキネシス (DC19)

3 回/日: エナヴェイション、サイレンス (DC16)、ヴァンピリック・タッチ

1 回/日: マス・ホールド・パースン (DC21)、リジェネレイト、招来 (4 レベル、1 体のナバッサウ [30%] または 1d4 体のババウ [30%])

一般データ

【筋】 22、**【敏】** 17、**【耐】** 22、**【知】** 15、**【判】** 16、**【魅】** 19

基本攻撃 + 9; **CMB** + 15; **CMD** 29

特技《糞ぎ払い》、《攻防一体》、《回避》、《イニシアチブ強化》、《強打》

技能《隠密》+ 15 (薄暗い照明の中では+ 23)、《軽業》+ 15、《真意看破》+ 15、《生存》+ 15、《知覚》+ 23、《知識: 次元界》+ 14、《知識: 神秘学》+ 14、《飛行》+ 15; **種族修正** + 8 薄暗い照明での《隠密》、+ 8 《知覚》

言語 奈落語、天上語、竜語; テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず (奈落界アビス)

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

むさぼり食らう (超常) ナバッサウが凝視攻撃によってグールを作った場合、1 ポイントの成長ポイントを得る。成長ポイントの総数に等しいボーナスを、攻撃ロール、戦技ロール、セーヴィング・スロー、術者レベル判定、技能判定に加える。また 1 成長ポイントごとに最大ヒット・ポイントが 10 増加し、擬似呪文能力の術者レベルが 1 上昇する。2 成長ポイントごとに、外皮ボーナス、呪文抵抗、脅威度が 1 上昇する。成長ポイントを得た全ての場合に、DC30 の術者レベル判定を行ない、成功した場合は即座にマチュア・ナバッサウ (アドヴァンスト・テンプレートとジャイアント・テンプレートを適用する) になり、煙を吹き出しながらアビスへと プレイン・シフト する。ナバッサウは最大 20 成長ポイントをまで保持することができ、20 ポイントに届いた時点でまだそうならない限り自動的にマチュアになる。

奪死の凝視 (超常) 1 日に 1 成長ポイントごとに 1 回 (最低 1 日 1 回)、1 回のフリー・アクションとして、ナバッサウは自身の奪死の凝視を 1 ラウンドの間活性化することができる。30 フィート以内にいる全ての生きているクリーチャーは DC18 の頑健セーブを行わなければならない。失敗した場合は 1 レベルの負のレベルを被る。この方法で殺害された人型生物は、即座にナバッサウの支配下にあるグールに形質変化する。1 体のナバッサウの凝視は 1 ラウンドに 1 体のグールしか作ることができない。1 ラウンドに凝視によって複数の

人型生物を滅ぼした場合、ナバッサウはどの人型生物をグールにするかを選択する。セーブ DC は **【魅力】** 修正値に基づいて算出されている。

ナバッサウはアビスから直接物質界に誕生し、成熟するために無垢な魂を貪り食う。ナバッサウは飽食した場合にのみアビスへ戻ることができる。噂によれば、ナバッサウの生活環はこれからも変わることはないが、成長を続ければさらなる進化が待っているという。この有害なデーモンは、暴食をなした邪悪な魂、特に同族食い、血飲み、アンデッドの肉の味を好んだ者の魂から形成される。

デーモン：ナルフェシュネー Demon, Nalfeshnee

この肥満したそびえ立つ野獣めいたフィードは、ぞっとするような猪のような頭と、先端が太い4本指になった腕を持つ。

ナルフェシュネー 脅威度 14 Nalfeshnee

経験点 38,400

CE / 超大型サイズの来訪者 (混沌、デーモン、悪、他次元界)

イニシアチブ + 5; 感覚 暗視 60 フィート、トゥルー・シーイング; <知覚> + 31

オーラ アンホーリィ・オーラ (DC23)

防御

AC 29、接触 13、立ちすくみ 28 (+4 反発、+1 【敏】、+16 外皮、-2 サイズ)

hp 203 (14d10 + 126)

頑健 + 22、反応 + 9、意志 + 21

DR 10 / 善; 完全耐性 [電気]、毒; 抵抗 [酸] 10、[冷氣] 10、[火] 10; SR 25

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 40 フィート (貧弱)

近接 噛みつき = +23 (3d8 + 11 / 19 ~ 20)、爪 (×2) = +23 (2d6 + 11)

接敵面 15 フィート; 間合い 15 フィート

特殊攻撃 不浄なる後光

擬似呪文能力 (術者レベル 12 レベル)

常時: トゥルー・シーイング、アンホーリィ・オーラ (DC23)

回数無制限: コール・ライトニング (DC18)、フィーブルマインド (DC20)、グレーター・ディスベル・マジック、スロー (DC18)、グレーター・テレポート (自身に加えて 50 ポンドまでの物体のみ)

1 回 / 日: 招来 (5 レベル、1 体のナルフェシュネー [20%]、1d4 体のヘズロウ [40%]、1d4 体のヴロック [50%])

一般データ

【筋】 32、【敏】 13、【耐】 29、【知】 23、【判】 22、【魅】 20

基本攻撃 + 14; CMB + 27; CMD 42

特技 《ふっとばし攻撃》、《薙ぎ払い》、《突き飛ばし強化》、《クリティカル強化: 噛みつき》、《イニシアチブ強化》、《鋼の意志》、《強打》

技能 <威圧> + 19、<隠密> + 10、<交渉> + 22、<呪文学> + 23、<真意看破> + 23、<知覚> + 31、<知識: 次元界> + 23、<知識: 神秘学> + 23、<知識: その他、何か 1 つ> + 20、<はったり> + 22、<飛行> + 10、<魔法装置使用> + 22; 種族修正 + 8 <知覚>

言語 奈落語、天上語、竜語; テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず (奈落界アビス)

編成 単体、戦闘集団 (ナルフェシュネー 1、ヘズロウ 1、およびヴロック 2 ~ 5)

宝物 標準

特殊能力

不浄なる後光 (超常) 1 日に 3 回、1 回のフリー・アクションとして、ナルフェシュネーは不浄なる後光を發し、その身体の周りに吐き気を催すようなゆらめく色彩の帯が立ち上がる。1 ラウンド後、光は半径 60 フィート爆発の範囲内に広がる。この範囲内にいるデーモンではない全てのクリーチャーは DC22 の意志セーブを行わなければならない、失敗した場合は狂気に満ちた幻にとりつかれ、1d10 ラウンドの間幻惑状態になる。セーブ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

ナルフェシュネーのようにアビスの内的な働きを理解しているデーモンはほとんどおらず、またナルフェシュネーがデーモン・ロードではなくアビス自体に仕えているように見えることは稀ではない。ある者は新しくデーモンが生まれる肉色の領域の世話役であると主張し、他のものは次元界の秘密の場所にある特に重要な深い場所を守る。しばしば、ナルフェシュネーのアビスの領域は力におい

ても広さにおいても定命の者の最大の王国をしのぐ。ナルフェシュネーの並外れた才能はアビスの混沌を管理し命令することだからである。定命の召喚者はしばしば彼らの並ぶ者なき狂った知性を求めて呼び出す、このようなデーモンと取引をする際には、望ましくない結果が隠されていないか徹底的に調査するよう注意しなければならない。ナルフェシュネーが同意することは、何らかの邪悪な方法で、アビスの欲求と願望を押し進めことのでないものは、ほとんどないからである。

ナルフェシュネーは身の丈 20 フィート、体重 8,000 ポンド。強欲な邪悪な定命の者、特に奴隷制、窃盗、山賊、さらに暴力的な悪徳の帝国を支配した者の魂から形作られる。

デーモン：ババウ Demon, Babau

このやせ衰えた姿は、骨にびったりしたヌルヌルする革で覆われた、角のある人間の骸骨のように見える。

ババウ 脅威度 6 Babau

経験点 2,400

CE / 中型サイズの来訪者 (混沌、デーモン、悪、他次元界)

イニシアチブ + 5; 感覚 暗視 60 フィート、シー・インヴィジビリティ; <知覚> + 19

防御

AC 19、接触 11、立ちすくみ 18 (+1【敏】、+8外皮)

hp 73 (7d10 + 35)

頑健 + 10、反応 + 6、意志 + 5

防御的能力 防御の粘液; DR 10 / 冷たい鉄または善; 完全耐性 [電気]、毒; 抵抗 [酸] 10、[冷気] 10、[火] 10; SR 17

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 爪 (× 2) = + 12 (1d6 + 5)、噛みつき = + 12 (1d6 + 5)
またはロングスピア = + 12 / + 7 (1d8 + 7 / × 3)、噛みつき = + 7 (1d6 + 2)

接敵面 5 フィート; 間合い 5 フィート (ロングスピアは 10 フィート)

特殊攻撃 急所攻撃 + 2d6

擬似呪文能力 (術者レベル 7 レベル)

常時: シー・インヴィジビリティ

回数無制限: ダークネス、ディスペル・マジック、グレーター・テレポート (自身に加えて 50 ポンドまでの物体のみ)

1 回 / 日: 招来 (3 レベル、1 体のババウ [40%])

一般データ

【筋】 21、【敏】 13、【耐】 20、【知】 14、【判】 13、【魅】 16

基本攻撃 + 7; CMB + 12; CMD 23

特技 《迎え討ち》、《イニシアチブ強化》、《鋼の意志》、《技能熟練: 隠密》

技能 《隠密》 + 22、《軽業》 + 11、《真意看破》 + 11、《装置無力化》 + 11、《脱出術》 + 11、《知覚》 + 19、《手先の早業》 + 11、《登攀》 + 12; 種族修正 + 8 《隠密》、+ 8 《知覚》

言語 奈落語、天上語、竜語; テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず (奈落界アビス)

編成 単体、2 体、徒党 (3 ~ 8)

宝物 標準 (ロングスピア、その他の宝物)

特殊能力

防御の粘液 (超常) 酸性の粘液の膜がババウの皮膚を覆っている。ババウに肉體武器か素手打撃を命中させたクリーチャーは DC18 の反応セーブに成功しなければ、この粘液によって 1d8 ポイントの [酸] ダメージを受ける。近接武器によってババウに攻撃を命中させたクリーチャーは、DC18 の反応セーブを行わなければならない。失敗した場合はその武器に 1d8 ポイントの [酸] ダメージを受ける。このダメージが武器の硬度を超えた場合、その武器は破損状態になる。ババウに命中した矢弾はダメージを与えた後に自動的に破壊される。

ババウは暗殺者、殺人者、サディストである。確かにデーモンには通常見られない特徴だが、ババウの隠密と奇襲への偏向は一般の精妙さにかける同類からかけ離れたのものである。食事をする必要がない (ほとんどのババウは定命の者の肉を細長いザラザラした舌で賞味する) ため、何年も何十年も奇襲をするために待ち続けることができる。彼らのよく計画された殺人の準備のための非人間的な忍耐力も、アビスの他の住人からはかけ離れている。ババウは殺人行為に執着し、その陰惨な行為を大いに誇りにしており、しばしば個性的な手口やぞっとするような記念品、その他の冒険的な証拠物など、何らかの形の不気味な徴や曖昧な署名を後に残す。

典型的なババウはロングスピアやその他の敵の間合いの外側から攻撃できるような武器を携帯するが、機会があれば、自身の歯と爪で戦うことを好む。彼らの肉體から絶えず滴る腐食性の汁のため、特別に処置された者や酸への抵抗力を持つ物でなければ鎧を着ることはできない。

ババウは身の丈 6 フィート、体重は 140 ポンドだけである。彼らは生前は個人的に親密な者を殺害することに喜びを見出していた孤独な殺人者の魂から形作られる。物質界を離れても、ババウはしばしば自分が、世界の薄暗い一角をうろつき回る良心の仮借なき暗殺者という同じ役割でいることに気がつく。

デーモン：バロール Demon, Balor

この翼のあるフィンドの角の生えた頭部と牙を持つ顔は、完璧な悪魔の姿をあらわすものである。肉体からは炎が噴き上がっている。

バロール 脅威度 20 Balor

経験点 307,200

CE / 大型サイズの来訪者 (混沌、デーモン、悪、他次元界)

イニシアチブ + 11; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、トゥルー・シーイング; <知覚> + 38

オーラ 炎に包まれた体、アンホーリィ・オーラ (DC26)

防御

AC 36、接触 20、立ちすくみ 29 (+ 4 反発、+ 7 【敏】、+ 16 外皮、- 1 サイズ)

hp 370 (20d10 + 260)

頑健 + 29、反応 + 17、意志 + 25

DR 15 / 冷たい鉄および善; 完全耐性 [電気]、[火]、毒; 抵抗 [酸] 10、[冷氣] 10; SR 31

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 90 フィート (良好)

近接 + 1 ヴォーパル・アンホーリィ・ロングソード = + 31 / + 26 / + 21 / + 16 (2d6 + 13)、+ 1 ヴォーパル・フレイミング・ウィップ = + 30 / + 25 / + 20 (1d4 + 7、加えて 1d6 [火] および “絡みつき”) または叩きつけ (× 2) = + 31 (1d10 + 12)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート (ウィップは 20 フィート)

擬似呪文能力 (術者レベル 20 レベル)

常時: トゥルー・シーイング、アンホーリィ・オーラ (DC26)

回数無制限: ドミネイト・モンスター (DC27)、グレーター・ディスプレイ・マジック、グレーター・テレポート (自身に加えて 50 ポンドまでの物体のみ)、パワー・ワード・スタン、テレキネシス (DC23)

3 回/日: 高速化 テレキネシス (DC23)

1 回/日: プラスフェイミ (DC25)、ファイアー・ストーム (DC26)、インプロージョン (DC27)、招来 (9 レベル、脅威度 19 以下のデーモンいずれか 1 体 [100%])

一般データ

【筋】 35、【敏】 25、【耐】 36、【知】 24、【判】 24、【魅】 27

基本攻撃 + 20; CMB + 33; CMD 54

特技 《難ぎ払い》、《迎え討ち》、《上級二刀流》、《イニシアチブ強化》、《二刀流強化》、《鋼の意志》、《強打》、《擬似呪文能力高速化: テレキネシス》、《二刀流》、《武器熟練: ロングソード》

技能 <威圧> + 31、<隠密> + 26、<軽業> + 27、<交渉> + 31、<真意看破> + 30、<知覚> + 38、<知識: 貴族> + 27、<知識: 次元界> + 30、<知識: 宗教> + 27、<知識: 歴史> + 27、<はったり> + 31、<飛行> + 32、<魔法装置使用> + 31; 種族修正 + 8 <知覚>

言語 奈落語、天上語、竜語; テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 断末魔の爆発、首切り攻撃、ウィップ体得

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず (奈落界アビス)

編成 単体、戦闘集団 (バロール 1 およびグラブレス 2 ~ 5)

宝物 標準 (+ 1 アンホーリィ・ロングソード、+ 1 フレイミング・ウィップ、その他の宝物)

特殊能力

断末魔の爆発 (超常) 殺されると同時に、バロールは目もくらむような閃光と共に爆発し、100 フィート以内にいる全ての者に 100 ポイントのダメージ (半分は [火] ダメージ、半分は不浄ダメージ) を与える (反応 DC33・半減)。セーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

絡みつき (変則) バロールが鞭を中型以下のサイズの敵に命中させれば、機会攻撃を誘発することなく即座に絡みつき判定を試みることができる。バロールが勝った場合、敵はバロールに隣接するマス

まで引き寄せられる。敵は絡みつき状態になるが、バロールはそうはならない。

炎に包まれた身体 (超常) バロールの身体のまわりには炎が渦巻いている。バロールに肉体武器や素手打撃で命中を与えたクリーチャーは 1d6 ポイントの [火] ダメージを受ける。バロールに絡みついたり絡みつかれたりしたクリーチャーは、絡みつきが続く限り毎ラウンド 6d6 ポイントの [火] ダメージを受ける。

首切り攻撃 (超常) バロールの振るう全ての斬撃武器 (通常のロングソードとウィップを含む) はヴォーパル武器としての特殊能力を得る。バロールの手から離れた後も 1 時間の間武器はこの特殊能力を保持するが、その後武器の魔法能力は (もしあれば) 通常の状態に戻る。

ウィップ体得 (変則) バロールは二刀流に関してはウィップを軽い武器として扱い、敵の鎧に関わらず致傷ダメージを与えることができる。

人々がデーモンの恐怖譚をささやく場合、最も思い描かれるものは、そびえたつような炎と肉体、炎をまとう鞭と剣で武装し、新たな犠牲を求めて夜空を突っ切ってくる角のある悪夢である。人々が恐れるこのデーモンはバロール。それを恐怖するのは正当なことである。なぜなら力でも凶暴性でもバロールに匹敵するデーモンはほとんどいないからだ。

アビスでは、バロールのほとんどがデーモン・ロードに將軍または指揮官として仕える (そうしないバロールはさらに有力なものであり、バロールの王として知られる。下記参照)。典型的なバロールは無数のデーモンの軍団を指揮し、これらの奴隷兵と熱烈な配下を戦場で戦わせるが、バロールは怯懦とは程遠い。戦闘に参加する機会が訪れた場合、思い止まることを選ぶバロールはほとんどいない。

戦闘に際しては、バロールは近接攻撃の間合いを避けるほど賢い敵と戦う際には擬似呪文能力を用いる。ファイアー・ストームやインプロージョンの破壊的な威力を好み、生け捕りにしたいと思うような稀な敵に対してはドミネイト・モンスターを使用する。バロールは通常遠隔武器を武器落としたり、敵を近接攻撃の間合いに引き寄せるためにテレキネシスを用いる。高速化 テレキネシスで後者の戦術を行えば、バロールは無防備状態の敵に全力攻撃を叩き込むことができる。ヒット・ポイントが 50 未満になったバロールはほとんど常に瞬間移動で逃走しようとするが、これと飛行が不可能だと分かった場合は、殺された時に断末魔の爆発が敵にとって可能な限り痛烈になるような位置を占めようとする。

バロールは身の丈 14 フィート、体重 4,500 ポンド。最も残酷な定命の者の魂のみがバロールを創造させることができる。他のほとんどのデーモンの場合と異なり、新たなバロールの誕生の引き金となるには多くの場合、複数の強力な悪人の魂が必要となる。

バロールの王

典型的なバロールよりさらに恐るべきものは、デーモン・ロードを主と呼ぶ、自分自身を主とする。典型的なバロールの王は、その住まう領域の広さの半分以下の地域を統治する (デーモン・ロードは 1 つのアビスの領域全体を支配する)。ほとんどのバロールの王はもっと小さな地域を統治する (一般的に 1 つの大陸に相当する大きさの範囲) が、その力は実に巨大である。

典型的にはバロールの王は脅威度 21 ~ 25 のモンスターである (この範囲はさまざまな唯一の存在であるデーモン・ロードが生まれたばかりのときと同等である。脅威度 26 以上はデーモン・ロードだけの領域である)。これらは長期間のキャンペーンの最後の敵としてかなり適している。バロールの王の大多数は数レベルのパーバリアン、ファイター、レンジャー (レンジャーのパーバリアンは決して動物の相棒をもつことはない) のレベルをとっているが、一部の者はかわりにバード、ローグ、ソーサラー、ウィザードのレベルをとる。彼らは自分自身を崇拜の対象としているため、クレリックのバロールの王は知られていない。しかしながら、デーモン・ロードや悪の神々に直接つかえる強力なクレリックであるバロールの王の噂はずっとある。

バロールの王がクラス・レベルから得る全ての長所に加えて、全てのバロールの王は、種族とクラスによって与えられている物に加えて、追加で特有の特殊能力を1つ有する。ここに列挙されている3つはバロールの王の特殊能力の例であるが、これらの例がバロールの王が振るうかもしれない奇妙な力の全てという訳では全くない。

生命吸収（超常） バロールの王が生きている敵を殺した場合はいつでも、ヒール 呪文（術者レベル 20）の効果を受ける。この特殊能力は1ラウンドに1回だけ効果を生じる。

魔法の達人（超常） バロールの王は追加の擬似呪文能力を有する（呪文レベルの合計が20までの1～4レベル呪文を回数無制限で、呪文レベルの合計が20までの5～8レベル呪文を1日3回）。

霊魂吸引（超常） 1回の標準アクションとして、バロールの王は30フィート以内にいる生きているクリーチャー1体の魂を吸入することができる。目標はDC（10 + バロールの王の種族ヒット・ダイスの1/2 + バロールの王の【魅力】修正値）の頑健セーブを行わなければならない、失敗した場合死亡する。このように殺された人型生物クリーチャーの身体は即座にバロールの王の支配下にあるデーモン（ババウ、サキュバス、シャドウ・デーモンのうち、バロールの王の気まぐれによる）に形質変化する。

デーモン：ヘズロウ Demon, Hezrou

このフィンドの鎧のような肉体は鱗があり湿気を帯びている。歯がたくさん生えた大きな口が、一対の餌えた爬虫類のような目の下に開いている。

ヘズロウ脅威度 11 Hezrou

経験点 12,800

CE / 大型サイズの来訪者 (水棲、混沌、デーモン、悪、他次元界)

イニシアチブ + 4; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 23

オーラ 悪臭 (DC24、10 ラウンド)

防御

AC 25、接触 9、立ちすくみ 25 (+ 16 外皮、- 1 サイズ)

hp 145 (10d10 + 90)

頑健 + 16、反応 + 3、意志 + 9

DR 10 / 善; 完全耐性 [電気]、毒; 抵抗 [酸] 10、[冷気] 10、[火]

10; SR 22

攻撃

移動速度 30 フィート、水泳 30 フィート

近接 噛みつき + 17 (4d4 + 8、加えて“つかみ”)、爪 (× 2) = + 17 (1d8 + 8、加えて“つかみ”)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 吐き気

擬似呪文能力 (術者レベル 13 レベル)

回数無制限: ケイオス・ハンマー (DC18)、グレーター・テレポート (自身に加えて 50 ポンド以内の物体のみ)、アンホーリィ・ブライト (DC18)

3 回/日: ガシアス・フォーム

1 回/日: プラスフェミー (DC21)、招来 (4 レベル、1 体のヘズロウ [35%])

一般データ

【筋】 27、【敏】 11、【耐】 29、【知】 14、【判】 14、【魅】 18

基本攻撃 + 10; CMB + 19 (組みつき + 23); CMD 29

特技《無視界戦闘》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《イニシアチブ強化》、《強打》

技能 <威圧> + 14、<隠密> + 9、<呪文学> + 15、<水泳> + 29、<脱出術> + 10、<知覚> + 23、<知識: 神秘学> + 15、<登攀> + 21; 種族修正 + 8 <知覚>

言語 奈落語、天上語、竜語; テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 水陸両生

生態

出現環境 気候問わず / 沼地 (奈落界アビス)

編成 単体、徒党 (2 ~ 4)

宝物 標準

特殊能力

吐き気 (変則) ヘズロウの肉体からは常に吐き気を催す悪臭を放つ液体が分泌されており、組みついたクリーチャーにとりわけ有害となる。ヘズロウに組みつかれたクリーチャーは、毎ラウンド、DC24 の頑健セーブを行わなければならない、失敗した場合は吐き気がする状態となる。このように吐き気がする状態となったクリーチャーは、DC24 の頑健セーブに成功するか、ヘズロウに組みつき状態でなくなってから 1 分間が経過した後か、どちらかの状態が訪れるまでは、そのままである。セーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

ヘズロウは広大なアビスの湿地、沼、水路に住み、陸上でも水中でも等しく快適に過ごしている。ヘズロウの存在は周囲の植物と水質に明白に影響し、植物は振れ節くれだち、水は腐臭を放ち刺激的な味がするようになる。物質界ではアビスよりさらに兆候はよく見て取れるようになる。このような汚染に長くさらされると、有害な変形やぞっとするような奇形が出てくるようになる。しばしば、辺境の水場近くの共同体全体が奇形の変異体である場合は、彼らの歪

んだ顔立ちは近親婚や低栄養のせいであるよりも、ヘズロウが近くにいるためであることのほうが多い。

かなり知的ではあるが、ヘズロウは公平に言ってその知性を無駄にしている。彼らは睡眠、ぞくぞくするような拷問、生きている食べ物をほうばる至福、固く握った拳で何か美しいものを砕き粉々にする喜びといった単純な楽しみを好む。帝国を建設したりカルト教団を導いたりといったことは余り望まないが、このデーモンに仕えようとやって来る配下志望者をヘズロウが追い払うことは滅多にない。

この極悪非道の獣的なクリーチャーは、麻薬中毒者、暗殺者、実験が環境を汚染することなど気にもかけない錬金術者のような、自分自身や仲間、周囲に毒を撒き散らした邪悪な宿命の者の魂から形作られる。

デーモン：マリリス Demon, Marilith

この蛇の身体をしたフィンドは、尖った耳とキラキラ光る異界的な目をした6本腕の女性の上半身を有する。

奈落の軍勢の指導者であり、奈落の国々の女王である恐るべきマリリスは、デーモン・ロードたちに女領主、助言者、さらには愛人として扱われるが、その輝かしい戦術能力のため、彼女らが最も求められるのは將軍や軍隊の指揮官としてである。最も強力なマリリスは誰にも仕えず、かわりに貪欲なフィンドの軍団を率いる。

マリリスは身の丈6～9フィートで、頭から尾の先までは20フィート。体重は4,000ポンド。最も傲慢で高慢な悪の魂、典型的には冷酷な王、嗜虐的な將軍、並外れて暴力的な戦王などだけが、マリリスを顕現させることができる。

マリリス脅威度 17 Marilith

経験点 102,400

CE / 大型サイズの来訪者 (混沌、デーモン、悪、他次元界)

イニシアチブ + 4; 感覚 暗視 60 フィート、トゥルー・シーイング; <知覚> + 31

オーラ アンホーリィ・オーラ (DC25)

防御

AC 32、接触 17、立ちすくみ 28 (+ 4 反発、+ 4 **【敏】**、+ 15 外皮、- 1 サイズ)

hp 264 (16d10 + 176)

頑健 + 25、反応 + 18、意志 + 13

DR 10 / 冷たい鉄および善; 完全耐性 [電気]、毒; 抵抗 [酸] 10、[冷氣] 10、[火] 10; SR 28

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 + 1 ロングソード = + 24 / + 19 / + 14 / + 9 (2d6 + 8 / 17 ~ 20)、+ 1 ロングソード (× 5) = + 24 (2d6 + 4 / 17 ~ 20)、尾の打撃 = + 19 (訳注: 更新; + 17) (2d6 + 3、加えて“つかみ”) または叩きつけ (× 6) = + 22 (1d8 + 7)、尾の打撃 = + 19 (訳注: 更新; + 17) (2d6 + 3、加えて“つかみ”)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 締め付け (尾の打撃、2d6 + 10、加えて締め砕くとぐろ)、武器注入、多刀流体得

擬似呪文能力 (術者レベル 16 レベル)

常時: トゥルー・シーイング、アンホーリィ・オーラ (DC25)

回数無制限: グレーター・テレポート (自身と 50 ポンドの物体のみ)、プロジェクト・イメージ (DC24)、テレキネシス (DC22)

3 回/日: ブレード・バリアー (DC23)、フライ

1 回/日: 招来 (5 レベル、1 体のマリリス [20%]、1 体のナルフシュネー [35%]、1d4 体のヘズロウ [60%])

一般データ

【筋】 25、**【敏】** 19、**【耐】** 32、**【知】** 18、**【判】** 18、**【魅】** 25

基本攻撃 + 16; **CMB** + 24 (組みつき + 28); **CMD** 42 (足払いされない)

特技 《出血化クリティカル》、《攻防一体》、《迎え討ち》、《クリティカル熟練》、《クリティカル強化: ロングソード》、《武器落とし強化》、《強打》、《武器熟練: ロングソード》

技能 <威圧> + 26、<隠密> + 19、<軽業> + 23、<交渉> + 26、<真意看破> + 23、<知覚> + 31、<知識: 工学> + 20、<はったり> + 26、<飛行> + 18、<魔法装置使用> + 26; **種族修正** + 8 (<知覚>)

言語 奈落語、天上語、竜語; テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず (奈落界アビス)

編成 単体、2 体、小隊 (マリリス 1、グラブレズウ 1 ~ 3、およびババウ 3 ~ 14)

宝物 × 2 (6 高品質のロングソード、その他の宝物)

特殊能力

締め砕くとぐろ (変則) マリリスの締めつけ攻撃によってダメージを受けたクリーチャーは、DC25 の頑健セーブを行わなければならない。失敗した場合、1d8 ラウンドの間、気絶状態になる。セーブ DC は **【筋力】** 修正値に基づいて算出されている。

武器注入 (超常) マリリスの振るういかなる武器も、命中とダメージに + 1 の強化ボーナスを得、混沌と悪の属性を持つ冷たい鉄製の武器であるかのように扱う (それに加え、実際に構成している特殊能力はそのまま保持する)。

多刀流体得 (変則) マリリスは複数の武器で戦っても攻撃ロールにペナルティを被らない。

デロ Derro

この青ざめた人型生物は突き出た白い目、ぼさぼさの髪、4本指の手をしており、大きな鉤つきの棍棒を持つ。

デロ脅威度 3 Derro

経験点 800

CE / 小型サイズの人型生物 (デロ)

イニシアチブ + 6; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 0

防御

AC 17、接触 13、立ちすくみ 15 (+2 鎧、+2 【敏】、+2 外皮、+1 サイズ)

hp 25 (3d8 + 12)

頑健 + 5、反応 + 3、意志 + 6

SR 14

弱点 太陽光に対する脆弱性

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 ショート・ソード = +5 (1d4) またはアキリス = +5 (1d6)

遠隔 リピーティング・ライト・クロスボウ = +5 (1d6 / 19 ~ 20、加えて“毒”) またはアキリス = +5 (1d6)

特殊攻撃 急所攻撃 + 1d6

擬似呪文能力 (術者レベル 3)

回数無制限: ダークネス、ゴースト・サウンド (DC13)

1回/日: デイズ (DC13)、サウンド・バースト (DC15)

一般データ

【筋】11、【敏】15、【耐】18、【知】10、【判】5、【魅】16

基本攻撃 + 2; CMB + 1; CMD 13

特技 《イニシアチブ強化》、《武器の妙技》

技能 <隠密> + 9、<知覚> + 0

言語 アクロ語、地下共通語

その他の特殊能力 狂気、毒の使用

生態

出現環境 気候問わず/地下

編成 単体、小戦隊 (2 ~ 4)、戦隊 (5 ~ 8、加えて3 ~ 5レベルのソーサラー1)、一団 (11 ~ 20、加えてその30%の人数の非戦闘員、加えて3 ~ 8レベルのソーサラー3)

宝物 NPCの装備品 (レザー・アーマー、ショート・ソードまたはアキリス、リピーティング・ライト・クロスボウと毒の塗られたボルト10本、その他の宝物)

特殊能力

狂気 (変則) デロは意志セーブに【判断力】修正値ではなく【魅力】修正値を用いる。彼らはインサニティおよびコンフュージョン効果に完全耐性を持つ。ミラクルかウィッシュのみがデロの狂気を回復させることができる。狂気が回復した場合、デロは6ポイントの【判断力】を得、6ポイントの【魅力】を失う。

毒の使用 (変則) デロは毒を取り扱う際には、誤って自分が毒を受けてしまうことはない。彼らはクロスボウ・ボルトに中型スパイダー毒を塗っており、通常は毒を塗布済みのボルトを10本常時携帯している。

太陽光に対する脆弱性 (変則) デロは太陽光に1時間さらされているごとに、1ポイントの【耐久力】ダメージを被る。

デロは地上の世界の町のほとんどの地下深くに住んでいるが、このサディスティックなクリーチャーがいることに気づいている者はほとんどいない。デロは、かつては地下深くに住んでいた謎めいたフェイの子孫であり、太陽光線が彼らに火ぶくれ、火傷、そして死をもたらすにも関わらず、地上の快適さに見せられている。デロはしばしば地上の住人を誘拐し、上に住んでいる者が焼死から身を守っているのは何なのかを探る終わりのない探求のため、ぞっとするような実験を行うが、全てのデロは生来の狂気に冒されているため、このような実験は毎回失敗に終わる。最後に、心に傷を負った

犠牲者は家に帰されるが、つらい体験の記憶はさほど完全には消されておらず、はっきりと思い出すことができない悪夢に漠然とした恐怖を抱きながら、残りの人生を送る。

典型的なデロはショート・ソードか、毒を塗ったボルトを大量に携帯してリピーティング・ライト・クロスボウで戦う。一部のデロは、アキリス—20フィートの紐のついた鉤つき投げ棍棒も携行する。この紐が棍棒の射程を限定しているが、デロは、投げた後に1回の移動相当アクションとして引き戻すことができる。

デロのリーダーは典型的には最低3レベルのソーサラーだが、優れたローグにもなりうる。多くのデロは鉤のついた長柄武器や、不気味な音を立てるアキリス、中空になっていて毒が満たされている長い槍、衝撃で砕け散って恐ろしい出血をもたらす投げ刃のような奇妙で普通でない武器を使用する。

デロは身の丈3フィート、体重70ポンド。

テング (天狗) Tengu

このカラスの頭をした人型生物は黒い羽毛に覆われており、その手足の先端には強力な鉤爪がついている。

テング (天狗) 脅威度 1/2 Tengu

経験点 200

男性のテングの 1 レベル・ローグ

N / 中型サイズの人型生物 (天狗)

イニシアチブ + 3; 感覚 夜目; <知覚> + 8

防御

AC 15、接触 13、立ちすくみ 12 (+ 2 鎧、+ 3 【敏】)

hp 9 (1d8 + 1)

頑健 + 1、反応 + 5、意志 + 2

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ダガー = + 3 (1d4 + 1 / 19 ~ 20)、噛みつき = - 2 (1d3)

遠隔 ショートボウ = + 3 (1d6 / × 3)

特殊攻撃 急所攻撃 + 1d6

一般データ

【筋】12、【敏】17、【耐】12、【知】10、【判】15、【魅】8

基本攻撃 + 0; CMB + 1; CMD 14

特技《武器の妙技》

技能 <隠密> + 9、<軽業> + 7、<鑑定> + 4、<言語学> + 8、<知覚>

+ 8、<知識：地域> + 4、<登攀> + 5、<はったり> + 3; 種族修正

+ 2 <隠密>、+ 4 <言語学>、+ 2 <知覚>

言語 共通語、ゴブリン語、ハーフリング語、テング語

その他の特殊能力 言語学の才能、剣の訓練、罨探し

生態

出現環境 温暖 / 山岳または都市

編成 単体、2 体、陰謀団 (3 ~ 12)

宝物 NPC の装備品 (レザー・アーマー、ダガー、ショートボウと

アロー 20 本、その他の宝物)

特殊能力

言語学の才能 (変則) テングは <言語学> 判定に + 4 の種族ボーナスを得る。また、<言語学> のランクを得るごとに修得する言語は 1 つではなく 2 つとなる。

剣の訓練 (変則) テングは生まれたときから剣術の訓練を受けており、その結果自動的に剣系の武器に習熟している (バスタード・ソード、ダガー、エルヴン・カーヴ・ブレード、ファルシオン、グレートソード、ククリ、ロングソード、パンチング・ダガー、レイピア、シミター、ショート・ソード、ツブレード・ソードを含む)。

テングは鳥類の人型生物種族で、カラスに似ており、同じような汚名を受けることが多い。人口の多い街で他の種族と共に生活することを選ぶことがよくあるが、彼らの社会は緊密かつ排他的であり、他の種族が内情を見ることを許されることは滅多にない。テングはしばしば小集団を作って空の倉庫や廃棄された建造物に巣を構えるが、彼らの騒々しい集会所は、部外者には概ね盗賊ギルドであろうと思われている。大体半分の場合はこの仮定は正しい。

肉体的な特徴を共有しているカラスに似て、テングは生来キラキラした物や色鮮やかな者に目がなく、注意深く自分自身を抑制しておかなければ盗癖の発作を起こしがちである。うぬぼれが強く高慢なクリーチャーであるため、追従により簡単に説得される。

テングのキャラクター

テングは種族ヒット・ダイスを有していないため、クラス・レベルによって定義される。テングは以下の種族特性を有している。

+ 2 【敏捷力】、- 2 【耐久力】、+ 2 【判断力】: テングは素早く観察力が高いが、比較的虚弱で華奢である。

感覚: テングは夜目を有する。

忍び: テングは <隠密> と <知覚> に + 2 の種族ボーナスを得る。

言語学の才能: 上記参照。

剣の訓練: 上記参照。

肉体武器: テングは 1d3 ポイントのダメージを与える噛みつきを肉体武器として持つ。これは主要攻撃である。テングが人工的武器を使用している場合には二次的攻撃となる。

言語: テングはプレイ開始時に共通語と自分に由来のある地方のテングの隠語を修得している。高い【知力】を持つテングは、どの言語もボーナス言語として修得選択できる。

ドゥエルガル Duergar

この禿頭で長い髭のドワーフは鈍い灰色の皮膚で、一文字眉をしている。目は光を反射するというより吸収しているかのようだ。

ドゥエルガル脅威度 1/3 Duergar

経験点 135

ドゥエルガルの1レベル・ウォリアー

LE / 中型サイズの人型生物 (ドワーフ)

イニシアチブ - 1; 感覚 暗視 120 フィート; <知覚> + 1

防御

AC 17、接触 9、立ちすくみ 17 (+6 鎧、-1 【敏】、+2 盾)

hp 7 (1d10 + 2)

頑健 + 4、反応 - 1、意志 + 1; 呪文に対して + 2 ボーナス

完全耐性 麻痺、(惑乱)、毒

弱点 光に過敏

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 ウォーハンマー = + 3 (1d8 + 1 / × 3)

遠隔 ライト・クロスボウ = + 0 (1d8 / 19 ~ 20)

擬似呪文能力 (術者レベル 3)

1 回 / 日: エンラージ・パースン (自身のみ)、インヴィジビリティ (自身のみ)

一般データ

【筋】12、【敏】9、【耐】15、【知】10、【判】13、【魅】4

基本攻撃 + 1; CMB + 2; CMD 11

特技《武器熟練: ウォーハンマー》

技能 <威圧> + 1、<隠密> - 3; 種族修正 + 4 <隠密>、+ 2 石造物に関する <知覚>

言語 共通語、ドワーフ語、地下共通語

その他の特殊能力 ゆっくり着実、踏ん張り

生態

出現環境 気候問わず / 地下

編成 単体、小戦隊 (2 ~ 5)、戦隊 (6 ~ 12、加えて3レベルの下士官 3 および 3 ~ 8レベルのリーダー 1)、氏族 (13 ~ 80、加えてその25%の人数の子供の非戦闘員、加えて成人 5 名につき3レベルの下士官 1、3 ~ 6レベルの副官 3 ~ 6、および9レベルの指揮官 1 ~ 4)

宝物 NPC の装備品 (チェーンメイル、鋼鉄製ヘヴィ・シールド、ウォーハンマー、ライト・クロスボウ [ボルト 20 本]、3d6gp、その他の宝物)

ドワーフの従兄弟であるドゥエルガルは、自分たちの地下の領域に侵入した者をひどく嫌う性根が腐ったクリーチャーだ。しかし、それは彼らが地表近くに住む親戚に対して行うことと比べれば、何でもない。

ドゥエルガルは地下深くの共同体に住み、より親切的な親戚たちを暗く歪めたもののように見える。その皮膚は鈍い灰色で、埃か灰をまぶしたかのように見えるが、それは生来の色彩であり、彼らの住む地下の環境に溶け込むことができる。彼らは奴隷商人の種族で、ドワーフではない捕虜は通常は骨の折れる労役に放り込むが、ドワーフの捕虜は一般的に見たとたん殺してしまう。

戦闘に際して、ドゥエルガルは距離があるうちはクロスボウを射ち、数ラウンド後にはウォーハンマーに持ち替える。数で劣るか、一定の差し迫った脅威 (と十分な空間) がある場合は、ドゥエルガルは特殊能力のエンラージ・パースンを使用し、敵に激しく襲い掛かり始める。

している。

+ 2 【耐久力】、+ 2 【判断力】、- 4 【魅力】: ドゥエルガルは頑丈で観察力が高いが、頑固で好戦的である。

ゆっくり着実: ドゥエルガルの基本速度は 20 フィートであるが、鎧又は荷重によって速度が修正されることはない。

暗視: ドゥエルガルは 120 フィート距離まで、暗闇の中を見通せる。

ドゥエルガルの完全耐性: ドゥエルガルは麻痺、(惑乱)、毒に対する完全耐性を有する。また、呪文及び擬似呪文能力に対するセーヴィング・スローに + 2 の種族ボーナスを得る。

踏ん張り: ドゥエルガルは地面に立っている間、突き飛ばし、足払い攻撃に抵抗する場合、戦技防御値に + 4 の種族ボーナスを得る。

擬似呪文能力: ドゥエルガルは 1 日 1 回 エンラージ・パースンとインヴィジビリティを、そのキャラクター・レベルに等しい術者レベルで使用できる。これらの能力はドゥエルガル自身にしか作用しない。

光に過敏: ドゥエルガルは明るい光の範囲内にいる限り、目が眩んだ状態になる。

言語: ドゥエルガルはプレイ開始時に共通語、ドワーフ語、地下共通語を修得している。高い【知力】を持つドゥエルガルは、次のボーナス言語を修得できる: アクロ語、竜語、巨人語、ゴブリン語、オーク語、地界語。

ドゥエルガルのキャラクター

ドゥエルガルは種族ヒット・ダイスを有していないため、クラス・レベルによって定義される。ドゥエルガルは以下の種族特性を有

ドッグ (犬) Dog

この小さな犬はもじゃもじゃした毛並みをしており、こげ茶色の目に飢えが浮かんでいる。

ドッグ (犬) 脅威度 1/3 Dog

経験点 135

N / 小型サイズの動物

イニシアチブ + 1; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 8

防御

AC 13、接触 12、立ちすくみ 12 (+1 【敏】、+1 外皮、+1 サイズ)
hp 6 (1d8 + 2)

頑健 + 4、反応 + 3、意志 + 1

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき = + 2 (1d4 + 1)

一般データ

【筋】13、【敏】13、【耐】15、【知】2、【判】12、【魅】6

基本攻撃 + 0; CMB + 0; CMD 11 (対足払い 15)

特技《技能熟練: 知覚》

技能〈軽業〉+ 1 (跳躍 + 9)、〈生存〉+ 1 (+5 嗅覚による追跡)、
〈知覚〉+ 8; 種族修正 + 4 跳躍での〈軽業〉、+ 4 嗅覚による追跡
での〈生存〉

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず

編成 単体、2 体、小さな群れ (3 ~ 12)

宝物 なし

ここに挙げられている通常のドッグのデータは、体重約 20 ~ 50 ポンドの小型犬のものである。コヨーテ、ジャッカル、野犬のような小型のイヌ科の野生動物にも使用することができる。

自然界において、ドッグは有害で縄張り意識の強いクリーチャーである。しかし、野犬の群れよりもさらに恐ろしいものは狂犬病の犬である。狂犬病はしばしばバット、ウルヴァリン、ラットのような動物にも効果を及ぼすが、通常は懐いている家庭のペットが狂犬病になって性格が変わってしまうことが繰り返されてきたため、ドッグがこの病気の典型的な媒介者として最も悪名高いものになった。

狂犬病のクリーチャーは噛みつきで犠牲者に狂犬病を感染させることができる。その脅威度は 1 (クリーチャーの脅威度が 1 未満の場合は 1 段階) 上昇する。

狂犬病

種別 病気、致傷; セーブ 頑健・DC14

潜伏期間 2d6 週間; 頻度 1 回/日

効果 1 【耐】ダメージに加えて 1d3 【判】ダメージ (【判断力】は最低 1 までしか減少しない); 治療 2 回連続のセーブ成功

ドッグ: ライディング・ドッグ (乗用犬) Dog, Riding

この頑丈な犬は小さな鞍を身につけている。低い威圧的なうなり声が、その胸から響いてくる。

ライディング・ドッグ (乗用犬) 脅威度 1 Riding Dog

経験点 400

N / 中型サイズの動物

イニシアチブ + 2; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 8

防御

AC 13、接触 12、立ちすくみ 11 (+2 【敏】、+1 外皮)
hp 13 (2d8 + 4)

頑健 + 5、反応 + 5、意志 + 1

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき = + 3 (1d6 + 3、加えて“足払い”)

一般データ

【筋】15、【敏】15、【耐】15、【知】2、【判】12、【魅】6

基本攻撃 + 1; CMB + 3; CMD 15 (対足払い 19)

特技《技能熟練: 知覚》

技能〈軽業〉+ 6 (跳躍 + 14)、〈生存〉+ 1 (嗅覚による追跡 + 5)、
〈知覚〉+ 8; 種族修正 + 4 跳躍での〈軽業〉、+ 4 嗅覚による追跡
での〈生存〉

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず

編成 単体、2 体、小さな群れ (3 ~ 12)

宝物 なし

大型犬 (ハーフリングやノームのような小型種族にはライディング・ドッグとして知られる) は、ハスキー、マスティフ、ウルフハウンドのような頑健な犬種である。ライディング・ドッグは乗り手を運びながら戦うことができるが、乗り手も攻撃するには DC10 の〈騎乗〉判定に成功しなければならない。

ドッペルゲンガー Doppelganger

この灰色っぽい人型生物クリーチャーは、ほとんど未完成であるかのように見える。幅の狭い頭部、やせ衰えた四肢、鼻のない邪悪な顔をしている。

ドッペルゲンガー 脅威度 3 Doppelganger

経験点 800

N / 中型サイズの人怪 (変身生物)

イニシアチブ + 1; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 9

防御

AC 16、接触 12、立ちすくみ 14 (+1 **【敏】**、+1 回避、+4 外皮)

hp 26 (4d10 + 4)

頑健 + 4、反応 + 5、意志 + 6

完全耐性 (魅惑)、睡眠

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 爪 (× 2) = + 8 (1d8 + 4)

擬似呪文能力 (術者レベル 18 レベル)

回数無制限: ディテクト・ソウツ (DC13)

一般データ

【筋】 18、**【敏】** 13、**【耐】** 12、**【知】** 13、**【判】** 14、**【魅】** 13

基本攻撃 + 4; CMB + 8; CMD 20

特技 《回避》、《頑健無比》

技能 (隠密) + 5、<交渉> + 4、<真意看破> + 6、<知覚> + 9、<はったり> + 9 (変身の能力を使用している場合 + 13)、<変装> + 9 (変身の能力を使用している場合 + 29); **種族修正** + 4 (<はったり>、+ 4 <変装>)

言語 共通語

その他の特殊能力 変身 (オルター・セルフ)、完全なる複製、ものまね

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体、2 体、徒党 (3 ~ 6)

宝物 NPC の装備品

特殊能力

ものまね (変則) ドッペルゲンガーは全ての武器、鎧、盾に習熟している。それに加えて、ドッペルゲンガーは呪文解放型や呪文完成型のいかなるアイテムも、その呪文がある呪文リストを有しているかのように使用できる。その術者レベルは種族ヒット・ダイスの数に等しい。

完全なる複製 (超常) ドッペルゲンガーが変身を使用した場合、特定の個体の外見に似せることができる。

ドッペルゲンガーは、遭遇した者の姿をとることができる奇妙な存在である。本来の形態では、このクリーチャーは、華奢で痩せていて、ひよる長い手足と半分しか形を成していない顔の造作をした、だいたい人型生物に見える外見をしている。その肉体は無毛で色素が薄く、目は白く虚ろ。

ドッペルゲンガーは富と権力を集めることができる社会に溶け込むことを好み、同族だけで街を作るのはほとんど見られない。若いドッペルゲンガーはオークやゴブリンの小さな部族を引き継いで技術を磨き、それからドワーフ、エルフ、人間などのより複雑な社会へ移る。指導的な地位にいる目標に成りすますよりも、王冠の背後で権力を握ることや、影響力のある市民やギルド全体を操るために複数の立場を使い分けることを好む。

ドッペルゲンガーは奇襲を企んだり、罠にはめたり、人型生物の社会に溶け込むために、生来の模倣の力を巧みに使う。通常は邪悪というわけではないが、自身にしか興味がなく、他者は全て操り欺く玩具とみなしている。彼らが特に好んでいるのはその欲望を満たすために人間の社会に侵入することだ。ある者は政治の世界で複雑なダンスを楽しみ、他の者は自身とロマンスの相手の種族や性別を

常に変え続けることを求めている。一般的ではないが、自らの才能を残酷で嗜虐的な目的のために使う者も存在することで悪名高く、このような変身能力者が、この種族の悪評の主な原因となっている。確かに、クリーチャーが自らの姿を変えることができることは、犯罪を犯して逃れるために便利なことであり、特に意地の悪い一部のドッペルゲンガーは、恋人の不実を装うことで縁を切ることを楽しんでいる。

噂によると、外見を変えるだけではなく、その選んだクリーチャーの技能、記憶、特殊能力や超常能力さえも真似ることができる、さらに強力なドッペルゲンガーが存在するという。このようなドッペルゲンガーの変身能力は、オルター・セルフではなく ポリモーフ呪文のように機能する。

ドライアド Dryad

この奇妙な美しい女性は木から作られたかのように見える肉体と、葉や花に似た色鮮やかな髪をしている。

ドライアド 脅威度 3 Dryad

経験点 800

CG / 中型サイズのフェイ

イニシアチブ + 4; 感覚 夜目; <知覚> + 11

防御

AC 17、接触 14、立ちすくみ 13 (+ 4 【敏】、+ 3 外皮)

hp 27 (6d6 + 6)

頑健 + 5、反応 + 9、意志 + 7

DR 5 / 冷たい鉄

弱点 木との共生

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ダガー = + 7 (1d4)

遠隔 高品質のロングボウ = + 8 (1d8)

擬似呪文能力 (術者レベル 6)

常時: スピーク・ウィズ・プランツ

回数無制限: エンタングル (DC15)、ツリー・シェイプ、ウッド・シェイプ (1 ポンド限定)

3 回/日: チャーム・パーソン (DC15)、ディープ・スランバー (DC17)、ツリー・ストライド

1 回/日: サジェスチョン (DC17)

一般データ

【筋】10、【敏】19、【耐】13、【知】14、【判】15、【魅】18

基本攻撃 + 3; CMB + 3; CMD 17

特技 《頑健無比》、《忍びの技》、《武器の妙技》

技能 <隠密> + 15、<製作: 彫刻> + 11、<生存> + 8、<脱出術> + 15、<知覚> + 11、<知識: 自然> + 11、<登攀> + 9、<動物使い> + 10; 種族修正 + 6 <製作: 木工>

言語 共通語、エルフ語、森語; 植物との会話

その他の特殊能力 木との融合、野生動物との共感、木工

生態

出現環境 温暖 / 森林

編成 単体、2 体、木立 (3 ~ 8)

宝物 標準 (ダガー、高品質のロングボウとアロー 20 本、その他の宝物)

特殊能力

木との融合 (超常) ドライアドはいかなる樹木とも融合することができる。これは、メルド・イントゥ・ストーン 呪文と同様に機能する。ドライアドは望む限り、木と融合し続けることができる。

木との共生 (超常) ドライアドは 1 本のとてつもなく大きな木と神秘的な絆を持っており、その木から 300 フィートまでしか離れることができない。絆で結ばれた木から 300 ヤードを越えて離れたドライアドは即座に不調状態になる。そこから 1 時間ごとに、DC15 の頑健セーブを行い、失敗した場合は 1 時間の間、吐き気がする状態になる。24 時間の間、絆で結ばれた木の距離を越えてしまったドライアドは、1d6 ポイントの【耐久力】ダメージを被り、さらに 1 日継続するごとに、さらに追加で 1d6 ポイントの【耐久力】ダメージを被り、最後には死んでしまう。ドライアドは、24 時間かかる儀式を行い、DC20 の意志セーブに成功することで、新しい木と絆を結ぶことができる。

野生動物との共感 (超常) この能力は、ドライアドが判定に + 6 の種族ボーナスを有する点を除けば、ドルイドのクラス特徴の“野生動物との共感”と同様に働く。ドルイド・レベルを有するドライアドは、この種族修正値を野生動物との共感判定に加えることができる。

木工 (変則) ドライアドは木を用いる <製作> 判定に + 6 の種族ボーナスを有する。このような判定を行う際には常に、高品質の職人道具を持っているかのように扱う。

ドライアドは、材木を必要とする人型生物から遠く隔てられた森林地帯を好む。ドライアドが主に興味を持っているのは、自分自身と愛する森の生存であり、通行人に自らが成し遂げることができない務めに協力することを、魔法を使って強要することで知られている。悪属性ではないドルイドとレンジャーに対しては、その自然への敬意や共感を理解しているため、もっと友好的である傾向がある。

ドライアドは樹木の恵み深い守護者であり、直接的な暴力を振るうことはほとんどできないが、故郷に対する脅威を畏にかけて無力化したり、敵を味方に変えたりすることができる。一部の者は 1 体ないし複数の人型生物を魅了してその縄張りに住ませ、攻撃してきた者を防ぎ、追い出させる。無力化された敵は、大体はドライアドの同盟者によって森の端まで引きずられていき、そこに放置される。しかし邪悪であったり過度に敵対的なものは、戦闘が終われば殺される。

ドライダー Drider

乾いた音を立てる蜘蛛の足で、このぞっとするような怪物は視界に入ってきた。悪夢のような、ドラウと蜘蛛のケンタウロスのような融合体だ。

類が実際のサイズよりも1段階小さいものであるように（ほとんどのドライダーは中型サイズとして）武器を使用する。

ジャイアント・スパイダーの特徴を取り入れる特殊な毒ないし霊薬によって、ドラウの身体を歪め、突然変異させて作り出されたドライダーは、危険なクリーチャーである。

ドライダーは性的二型である。女性のドライダーの蜘蛛の下半身はほっそりして優雅で、多くの場合クロゴケグモの胴体に似ている。一方その上半身は魅力的な曲線と美しい顔立ち（鋭い有毒の牙を除いて）を保っている。男性のドライダーの下半身はがっしりしてタランチュラに似ており、上半身は筋張っていて、ぞっとするような顔はドラウよりも蜘蛛に似ており、完全な牙のある蜘蛛の大顎を有する。

ドライダー 脅威度 7 Drider

経験点 3,200

CE / 大型サイズの異形

イニシアチブ + 2；感覚 暗視 120 フィート、ディテクト・グッド、ディテクト・ロー、ディテクト・マジック；〈知覚〉 + 15

防御

AC 20、接触 12、立ちすくみ 17 (+ 2 【敏】、+ 1 回避、+ 8 外皮、- 1 サイズ)

hp 76 (9d8 + 36)

頑健 + 7、反応 + 5、意志 + 9

完全耐性 睡眠；SR 18

攻撃

移動速度 30 フィート、登攀 20 フィート

近接 高品質のヘヴィ・メイス = + 9 / + 4 (1d8 + 3)、噛みつき = + 3 (1d4 + 1、加えて“毒”)

遠隔 高品質のコンポジット・ロングボウ = + 8 / + 3 (1d8 + 2 / × 3)

接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート

特殊攻撃 蜘蛛の糸 (+ 7 遠隔、DC18、hp 9)

擬似呪文能力 (術者レベル 9 レベル)

常時：ディテクト・グッド、ディテクト・ロー、ディテクト・マジック

回数無制限：ダンシング・ライツ、ダークネス、フェアリー・ファイアー

1 回 / 日：クレアオーディエンス / クレアヴォイアンス、ディーパー・ダークネス、ディスペル・マジック、レヴィテート、サジェスチョン (DC16)

修得呪文 (術者レベル 6)

3 レベル (4 回 / 日)：ライトニング・ボルト (DC16)

2 レベル (6 回 / 日)：インヴィジビリティ、ウェブ (DC15)

1 レベル (7 回 / 日)：メイジ・アーマー、マジック・ミサイル、レイ・オヴ・エンフィールメント (DC14)、サイレント・イメージ (DC14)

0 レベル (回数無制限)：ブリード (DC13)、デイズ (DC13)、ゴースト・サウンド、メイジ・ハンド、レイ・オヴ・フロスト、リード・マジック、レジスタンス

一般データ

【筋】 15、【敏】 15、【耐】 18、【知】 15、【判】 16、【魅】 16

基本攻撃 + 6；CMB + 9；CMD 21 (対足払い 33)

特技 《無視界戦闘》、《回避》、《戦闘発動》、《武器熟練：噛みつき》、《武器熟練：メイス》

技能 〈威圧〉 + 15、〈隠密〉 + 14、〈呪文学〉 + 14、〈知覚〉 + 15、〈知識：神秘学〉 + 14、〈登攀〉 + 22；種族修正 + 4 〈隠密〉

言語 共通語、エルフ語、地下共通語

その他の特殊能力 小振りの武器

生態

出現環境 気候問わず / 地下

編成 単体、2 体、集団 (3 ~ 8)

宝物 × 2 (高品質のヘヴィ・メイス、高品質のコンポジット・ロングボウ [+ 2 【筋】] とアロー 20 本、追加の宝物)

特殊能力

毒 (変則) 噛みつき・致傷型；セーブ 頑健 DC18；頻度 1 回 / ラウンド (6 ラウンド間)；効果 1d2 【筋】；治療 1 回のセーブ成功。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

小振りの武器 (変則) ドライダーは大型サイズだが、上半身は中型サイズの人型生物のそれと同じサイズである。その結果、サイズ分

ドラウ Drow

この浅黒い肌のエルフは、髪は銀、瞳と瞳孔は白で戦備を整えた姿勢で立っている。

ドラウ 脅威度 1/3 Drow

経験点 135

ドラウの1レベル・ウォリアー

CE / 中型サイズの人型生物 (エルフ)

イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 120 フィート; <知覚> + 2

防御

AC 15、接触 12、立ちすくみ 13 (+ 2 鎧、+ 2 【敏】、+ 1 盾)

hp 5 (1d10)

頑健 + 2、反応 + 2、意志 - 1; 心術に対して + 2 ボーナス

完全耐性 睡眠; SR 7

弱点 光による盲目化

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 レイピア + 2 (1d6 / 18 ~ 20)

遠隔 ハンド・クロスボウ + 3 (1d4 / 19 ~ 20、加えて“毒”)

擬似呪文能力 (術者レベル 1)

1回/日: ダンシング・ライツ、ダークネス、フェアリー・ファイアー

一般データ

【筋】11、【敏】15、【耐】10、【知】10、【判】9、【魅】10

基本攻撃 + 1; CMB + 1; CMD 13

特技《武器の妙技》

技能 (隠密) + 2、<知覚> + 2; 種族修正 + 2 <知覚>

言語 エルフ語、地下共通語

その他の特殊能力 毒の使用

生態

出現環境 地下

編成 2体、戦隊 (3 ~ 4)、巡視体 (5 ~ 8)、戦闘部隊 ▼ (10 ~ 40)

宝物 NPCの装備品 (レザー・アーマー、鋼鉄製ライト・シールド、レイピア、ハンド・クロスボウとボルト 20本、ドラウの毒 (2服分)、3d6gp、その他の宝物)

特殊能力

毒の使用 (変則) ドラウは、毒の扱いに熟練しており、誤って服毒することは決してない。ドラウが好むぞっとするような毒は、犠牲者を気絶状態にしてしまう。この毒のおかげで、ドラウは楽々と奴隷を捕らえることができる。ドラウ毒・致傷型; セーブ 頑健 DC13; 頻度 1回/2分; 初期効果 1分間の気絶状態; 副次的効果 2d4時間の気絶状態; 治療 1回のセーブ成功。

エルフの親類とはいっても、ドラウはせいぜいが有害で邪悪な従兄弟である。時々ダーク・エルフと呼ばれる、これら邪悪なクリーチャーは、世界の下にある洞窟や隧道をうろつき回り、多くの地下都市を恐怖と力で支配している。デーモンを崇拜し、出会った種族のほとんどを奴隷とするドラウは、地下世界の住人の中で最も恐れられ憎まれている。

ドラウは地上に住んでいる親族よりも僅かに背が低く痩せているが、それにもかかわらず肉体的には類似している。ドラウは漆黒から暗紫色までの暗い色の肌をしている。ほとんどのドラウは白髪か銀髪で、目は白か赤色だが、他の色の者もないわけではない。

ドラウの社会は強力な貴族階級によって支配されており、貴族たち自身も嗜虐的で危険な女家長に統べられている。女家長は競合する氏族や自らの家の下位の同族に対し、常に陰謀と策略を仕掛けている。ドラウの大多数は一般の兵士と退廃した市民であり、基本データはここに示されている。ドラウの貴族はより強力で危険であり、詳細は下にある。

戦闘に際しては、ドラウは完璧に無慈悲で、正々堂々と慈悲など

ほとんど気にもかけない。奇襲攻撃や、敵を自らが明らかに有利な場所に誘いてむことを好む。劣勢になった場合、ドラウは速やかに撤退し、自分の逃亡を援護させるため奴隷や部下を置き去りにする。

ドラウのキャラクター

ドラウは種族ヒット・ダイスを有していないため、クラス・レベルによって定義される。ドラウは以下の種族特性を有している。

+ 2 【敏捷力】、+ 2 【魅力】、- 2 【耐久力】: ドラウは、機敏で器用だ。

中型: ドラウは、中型のクリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティもない。

移動速度: ドラウは、30 フィートの基本移動速度を持つ。

暗視: ドラウは、暗闇の中を 120 フィート先まで見通すことができる。

ドラウの耐性: ドラウは、魔法的な睡眠に対する完全耐性を持ち、心術呪文に対するセーヴィング・スローに + 2 の種族ボーナスを得る。

鋭き五感: ドラウは、<知覚> 判定に + 2 の種族ボーナスを得る。

呪文抵抗: ドラウは、6 + ドラウのレベルに等しい値の呪文抵抗を有している。

擬似呪文能力: ドラウは、1日1回ダンシング・ライツ、ダークネス及びフェアリー・ファイアーを擬似呪文能力として、使用することができる (術者レベルは、ドラウのクラス・レベルと等しい)。

光による盲目化: 突然明るい光に晒された場合、ドラウは1ラウンドの間盲目状態となる。以後、明るい光の作用している範囲に存在している限り、目が眩んだ状態になる。

毒の使用: 上記の特殊能力を参照。

武器精通: ドラウは、ハンド・クロスボウ、レイピア、ショート・ソードに対して習熟している。

言語: ドラウはプレイ開始時にエルフ語と地下共通語を修得している。高い【知力】を持つドラウは、以下から追加の言語を選択できる: 奈落語、アクロ語、水界語、共通語、竜語、ドラウ語 (ドラウ手話言語)、ノーム語、ゴプリン語。

ドラウの貴族

ドラウのおよそ 1/20 は、特殊能力に生来恵まれている。この例外的なドラウの圧倒的多数は女性であり、その結果ドラウ社会は自然に母権制となる傾向がある。このような特別なこの誕生は、支配階級では巧みに計画され奨励されており、母親が貴族の血族である場合に起きる可能性が極めて高い。奇妙なことに、父親の地位はドラウの貴族として子供が生まれる確率を増減させないように見える。貴族から生まれた通常のドラウの子供は普通殺される。ドラウが信仰する数多くのデーモン神の1柱への生贄となるのだ。一般人の両親からドラウの貴族が生まれるのは稀なことだが、そのような者は通常は成年に達するまでに両親や家族を殺害し、自らの出生の真実を隠し、その社会の貴族の氏族に楽に参入しようとする。ドラウの貴族は同族の大多数よりも強力であり、そのため氏族の中で迅速に権力の階段を登っていく。ドラウの貴族のヒエラルヒーを登っていくことは、通常は暗殺、詐略、裏切りを組み合わせで行われ、そのため権力を持つドラウのほとんどは度外れて偏執的である。

ドラウの貴族のキャラクター

ドラウの貴族は、種族ヒット・ダイスを有していない為、クラス・レベルによって定義される。ドラウの貴族の脅威度は、彼女のクラス・レベルに等しい。ドラウの貴族は、上記のドラウのキャラクターの種族特性に加えて、以下の種族特性を有している。

+ 4 【敏捷力】、+ 2 【知力】、+ 2 【判断力】、+ 2 【魅力】、- 2 【耐久力】: ドラウの貴族は、とても鋭敏で観察眼と威厳を持っている。これらの能力値修正は、通常のドラウの能力値修正を差し替える。

呪文抵抗: ドラウの貴族は、11 + ドラウのレベルに等しい値の呪文抵抗を有している。

擬似呪文能力: ドラウの貴族は、ダンシング・ライツ、ディーパー・ダークネス、フェアリー・ファイアー、フェザー・フォール、レヴィテート、ディテクト・マジックを回数無制限で、1日1回ディヴァ

イン・フェイヴァー、ディスペル・マジック及びサジェスションを擬似呪文能力として、使用することができる（術者レベルは、ドラウのクラス・レベルと等しい）。

ドラウの貴族 脅威度 3 Draw Noble

経験点 800

ドラウ（女性）の貴族の3レベル・クレリック

CE / 中型サイズの人型生物（エルフ）

イニシアチブ + 3；感覚 暗視 120 フィート；〈知覚〉 + 5

防御

AC 21、接触 13、立ちすくみ 18（+ 6 鎧、+ 3 【敏】、+ 2 盾）

hp 16（3d8 + 3）

頑健 + 4、反応 + 4、意志 + 6；心術に対して + 2 ボーナス

完全耐性 睡眠；SR 14

弱点 光による盲目化

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 高品質のレイピア = + 4（1d6 + 1 / 18 ~ 20）

遠隔 ハンド・クロスボウ = + 5（1d4 / 19 ~ 20、加えて“毒”）

特殊攻撃 出血の手（6回/日）、負のエネルギー放出（4回/日、2d6、DC12）、混沌の手（6回/日）

擬似呪文能力（術者レベル 3）

常時：ディテクト・マジック

回数無制限：ダンシング・ライツ、ディーパー・ダークネス、フェアリー・ファイアー、フェザー・フォール、レヴィテート

1回/日：ディヴァイン・フェイヴァー、ディスペル・マジック、サジェスション（DC14）

準備している呪文（術者レベル 3）

2レベル：デス・ネル（**領**）（DC15）、ホールド・パースン（DC15）、サイレンス（DC15）

1レベル：ブレス、コーズ・フィアー（DC14）、キュア・ライト・ウーンズ、プロテクション・フロム・ロー（**領**）

0レベル：ブリード（DC13）、ディテクト・ポイズン、リード・マジック、レジスタンス

（**領**）領域呪文；**領域** 混沌、死

一般データ

【筋】12、【敏】17、【耐】12、【知】10、【判】17、【魅】12

基本攻撃 + 2；CMB + 3；CMD 16

特技《エネルギー放出の一撃》、《武器の妙技》

技能〈呪文学〉 + 6、〈真意看破〉 + 9、〈知識：宗教〉 + 6；**種族修正** + 2〈知覚〉

言語 エルフ語、地下共通語

その他の特殊能力 毒の使用

装備品 高品質のプレスト・プレート、鋼鉄製ヘヴィ・シールド、高品質のレイピア、ドラウ毒（4）、ポーション・オヴ・インヴィジビリティ、スクロール・オヴ・ディスペル・マジック、ワンド・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ（術者レベル 1、チャージ 20）、400 gp

ドラゴン・タートル Dragon Turtle

この長い尾の生物は、ドラゴンのような特徴を持った巨大なカミツキガメに似ている。

般に水の中からのみ入れる深海の洞窟を住居とし、そのねぐらを沈めた船から奪った富だけではなく、不運な船の残骸自体でも飾り付ける。彼らの縄張り本能と、この種のねぐらを好むことから、マーフォークやサファグンのような他の海中種族と直接抗争している。

マグロ、チョウザメ、サメのような大型の魚類がドラゴン・タートルのお気に入りの食物であるが、雑食性であるため時々広大な海底の海草原で食事を取る。彼らが沈めた船の乗客は確かにおやつ以上のものではないが、このような食性は生来の邪悪さや残酷さによるものではない。ドラゴン・タートルの甲羅の直径は15フィートで、数フィートの付加物が伸びている。鼻先から尾の先端までは25フィートを越える。

ドラゴン・タートル 脅威度 9 Dragon Turtle

経験点 6,400

N / 超大型サイズの竜 (水棲)

イニシアチブ + 4; 感覚 夜目、暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚; <知覚> + 16

防御

AC 23、接触 8、立ちすくみ 23 (+ 15 外皮、- 2 サイズ)

hp 126 (12d12 + 48)

頑健 + 12、反応 + 8、意志 + 9

完全耐性 [火]、睡眠、麻痺

攻撃

移動速度 20 フィート、水泳 30 フィート

近接 噛みつき = + 18 (3d6 + 8)、爪 (× 2) = + 18 (2d6 + 8)

接敵面 15 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 プレス攻撃、転覆

一般データ

【筋】 27、【敏】 10、【耐】 19、【知】 12、【判】 13、【魅】 12

基本攻撃 + 12; CMB + 22; CMD 32 (対足払い 36)

特技 《ふっとばし攻撃》、《無視界戦闘》、《薙ぎ払い》、《突き飛ばし強化》、《イニシアチブ強化》、《強打》

技能 <威圧> + 16、<隠密> + 7 (水中では + 15)、<交渉> + 16、<真意看破> + 16、<水泳> + 31、<生存> + 16、<知覚> + 16; 種族

修正 + 8 水中では <隠密>

言語 水界語、共通語、竜語

生態

出現環境 温暖 / 水界

編成 単体

宝物 × 2

特殊能力

プレス攻撃 (超常) 蒸気の雲、高さ 20 フィート、幅 25 フィート、長さ 50 フィート、1d4 ラウンドに 1 回、ダメージ 12d6 の [火]、反応 DC 20・半減。水上でも水中でも有効。セーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

転覆 (変則) ドラゴン・タートルは突撃攻撃を行い、戦技判定に成功することで、船に体当たりをして転覆させようと試みることができる。この判定の DC は 25 か、船の船長の <職能: 船乗り> 判定の結果の、どちらか高い方である。ドラゴン・タートルのサイズよりも船のサイズが 1 段階大きいごとに、この戦技判定には - 10 の累積するペナルティを被る。

ドラゴン・タートルは海水の中にも真水の中にも生息し、船乗りや船で世界の水路を旅する者に対する最大の脅威と位置づけられている。熟練した船員はタートル・ドラゴンの縄張りを分かっており、安全のために金銭や魔法を頻繁に提供するが、その水域を完全に避ける。その結果、ドラゴン・タートルはすぐにそのような貢ぎ物と贈り物の意味がわかるようになり、果ては要求するようにさえなる。そして、贈り物を要求したのに無視されたドラゴン・タートルは実に危険な敵となる。

ドラゴン・タートルの甲羅の色は個体によって異なる。一部の者は茶色や赤錆色の鈍い色合いの甲羅を持つが、他のものの殻は深い青緑色で、岩のような隆起を横切って銀色の縞が走っている。頭部、尾、四肢の色合いは甲羅よりもやや明るく、トサカと棘にそって金色の斑紋がある。

ドラゴン・タートルは外洋で広大な縄張りを自分の物とし、しばしば 50 平方マイルを越える水域にまたがる。この中で、この危険な獣は自身の縄張りを尊重しなかった船を転覆させ、そのねぐらに沈没船とさまざまな積荷を増やしていく。ドラゴン・タートルは一

ドラゴン Dragon

トゥルー・ドラゴンは2つの大きなカテゴリーに分けられる。クロマティック・ドラゴンとメタリック・ドラゴンである。クロマティック・ドラゴンはほとんど共通して悪属性であり、食物、宝物、流血にたいする際限ない欲望を満たすことだけを求めている。メタリック・ドラゴンは概ね善属性で、多くの場合保護下にある土地を守っている。

年齢段階

トゥルー・ドラゴンの特殊能力、攻撃、その他のデータは、ドラゴンの成長につれて強大になる。この上昇はドラゴンの年齢によって12の年齢段階に区分される。基本的なデータは『表：ドラゴンの年齢段階』に記載されているように変動する。

ドラゴンの年齢段階

年齢段階	年齢 (歳)	脅威度	サイズ	ヒット・ダイス	外皮	プレス攻撃
1 ワームリング (雛)	0 ~ 5	基本値	基本値	基本値	基本値	基本値
2 ヴェリー・ヤング (幼児)	6 ~ 15	基本値 +2	基本値 +1	基本値 +2	基本値 +3	基本値 ×2
3 ヤング (子供)	16 ~ 25	基本値 +4	基本値 +2	基本値 +4	基本値 +6	基本値 ×3
4 ジュヴナイル (少年)	26 ~ 50	基本値 +5	基本値 +2	基本値 +6	基本値 +9	基本値 ×4
5 ヤング・アダルト (青年)	51 ~ 100	基本値 +7	基本値 +3	基本値 +8	基本値 +12	基本値 ×5
6 アダルト (成年)	101 ~ 200	基本値 +8	基本値 +3	基本値 +10	基本値 +15	基本値 ×6
7 マチュア・アダルト (壮年)	201 ~ 400	基本値 +9	基本値 +3	基本値 +12	基本値 +18	基本値 ×7
8 オールド (老年)	401 ~ 600	基本値 +11	基本値 +4	基本値 +14	基本値 +21	基本値 ×8
9 ヴェリー・オールド (大老)	601 ~ 800	基本値 +12	基本値 +4	基本値 +16	基本値 +24	基本値 ×9
10 エインシャント (太古)	801 ~ 1,000	基本値 +13	基本値 +4	基本値 +18	基本値 +27	基本値 ×10
11 ワーム (長虫)	1,001 ~ 1,200	基本値 +14	基本値 +4	基本値 +20	基本値 +30	基本値 ×11
12 グレート・ワーム (大長虫)	1,201 +	基本値 +16	基本値 +5	基本値 +22	基本値 +33	基本値 ×12

年齢段階：これは年齢段階の名称である。

年齢 (歳)：これはドラゴンの実際の年齢である。

脅威度：この列はドラゴンの基本脅威度への修正値である。

サイズ：これは年齢によって、ドラゴンの基本サイズがどれだけ増加するかを示したものである (超小型が小型に、小型が中型に、など)。トゥルー・ドラゴンはサイズが上昇したことによる通常的能力値上昇はしないが、かわりに『表：ドラゴンの能力値』が示すように、年齢段階によって能力値が上昇する。

ヒット・ダイス：これは成長によってドラゴンが得る追加のヒット・ダイスの数を示す。ヒット・ダイスが増加すれば、ヒット・ポイント、特技、技能ランクもドラゴンの基本攻撃ボーナスや基本セーブ・ボーナスと共に上昇する。ドラゴンはヒット・ダイスごとに6 + 【知力】修正値に等しい技能ランクを有する。ヒット・ダイスによるドラゴンの能力値上昇は、ドラゴンの能力値上昇の総計にすでに加算されている (『表：ドラゴンの能力値』参照)。

外皮：これは年齢段階ごとにドラゴンの基本外皮ボーナスがどれだけ増加するかを示す。

プレス攻撃：ドラゴンはそれぞれ基本ダメージを与えるプレス攻撃 (『戦闘』参照) を有する。この倍率はドラゴンのプレス攻撃によって与えるダメージのダイスの数を増加させる。例として、2d6 ポイントの【酸】ダメージを与える基本プレス攻撃を持つドラゴンのマチュア・アダルトは14d6 ポイントの【酸】ダメージを与える (×7の倍率による)。

ドラゴンの能力値

年齢段階	【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
1 ワームリング (雛)	基本値 +4	基本値 -2	基本値 +2	基本値 +2	基本値 +2	基本値 +2
2 ヴェリー・ヤング (幼児)	基本値 +8	基本値 -2	基本値 +4	基本値 +2	基本値 +2	基本値 +2
3 ヤング (子供)	基本値 +10	基本値 -2	基本値 +6	基本値 +4	基本値 +4	基本値 +4
4 ジュヴナイル (少年)	基本値 +12	基本値 -4	基本値 +6	基本値 +4	基本値 +4	基本値 +4
5 ヤング・アダルト (青年)	基本値 +14	基本値 -4	基本値 +8	基本値 +6	基本値 +6	基本値 +6
6 アダルト (成年)	基本値 +16	基本値 -4	基本値 +8	基本値 +6	基本値 +6	基本値 +6
7 マチュア・アダルト (壮年)	基本値 +18	基本値 -6	基本値 +10	基本値 +8	基本値 +8	基本値 +8
8 オールド (老年)	基本値 +20	基本値 -6	基本値 +10	基本値 +8	基本値 +8	基本値 +8
9 ヴェリー・オールド (大老)	基本値 +22	基本値 -6	基本値 +12	基本値 +10	基本値 +10	基本値 +10
10 エインシャント (太古)	基本値 +24	基本値 -8	基本値 +12	基本値 +10	基本値 +10	基本値 +10
11 ワーム (長虫)	基本値 +26	基本値 -8	基本値 +14	基本値 +12	基本値 +12	基本値 +12
12 グレート・ワーム (大長虫)						

戦闘

『表：ドラゴンの攻撃と移動速度』は、ドラゴンの持つ攻撃と与えるダメージを列挙している (—はそのサイズのドラゴンがその種の肉体武器を有していないことをあらわす)。ここに記されている他の能力はドラゴンが特定の年齢段階に達した時点で獲得される。

ドラゴンの攻撃と移動速度

サイズ	飛行移動速度 (機動性)	噛みつき	爪 ×2	翼 ×2	尾の打撃 ×1	押し潰し ×1	演舞 ×1	尾による	プレス攻撃
		き ×1	爪 ×2	翼 ×2	撃 ×1	し ×1	— 掃 ×1		直線状 円錐形
超小型	100フィート (標準)	1d4	1d3	—	—	—	—	30フィート	15フィート
小型	150フィート (標準)	1d6	1d4	—	—	—	—	40フィート	20フィート
中型	150フィート (標準)	1d8	1d6	1d4	—	—	—	60フィート	30フィート
大型	200フィート (貧弱)	2d6	1d8	1d6	1d8	—	—	80フィート	40フィート
超大型	200フィート (貧弱)	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	—	100フィート	50フィート
巨大	250フィート (劣悪)	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6	120フィート	60フィート
超巨大	250フィート (劣悪)	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8	140フィート	70フィート

飛行移動速度：ドラゴンの飛行移動速度は、サイズによって、表に記されているように上昇する。

噛みつき：これは表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値の1.5倍を加えたダメージを与える主要攻撃である (2回以上の攻撃手段を有している場合であっても)。ドラゴンの噛みつき攻撃は、サイズ段階が1大きいかのような間合いを有する (超巨大サイズのドラゴンは+10フィート)。

爪：これは主要攻撃で、表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値を加えたダメージを与える。

翼：ドラゴンは、たとえ飛行中であっても、敵に翼を叩きつけて攻撃することができる。翼攻撃は表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値の1/2を加えたダメージを与える二次的攻撃である。

尾の打撃：ドラゴンは毎ラウンド、尾で1体の敵をひっぱたいで攻撃することができる。尾の打撃は表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値の1.5倍を加えたダメージを与える二次的攻撃である (これは通常の二次的攻撃のルールの例外である)。

押し潰し (変則)：サイズ分類が超大型以上の飛行または跳躍しているドラゴンは、1回の標準アクションとして敵の上に着陸し、全身で敵を押しつぶすことができる。押し潰し攻撃はドラゴンよりサイズ分類が3段階以上小さい敵に対してのみ有効である。押し潰し攻撃はドラゴンの身体の下に収まる全てのクリーチャーに対して作用する。作用を受ける範囲内にいるクリーチャーは反応セーブ (DCはドラゴンのプレス攻撃のものと同じ) に成功しなければならず、失敗すると押さえ込まれた状態になり、ドラゴンが上からどかなければ次のラウンド中に自動的に殴打ダメージを受ける。ドラゴンが押さえ込みを継続する場合、それは通常どおり戦技判定に成功しなければならない。押さえ込まれた状態の敵は、脱出しない限り毎ラウンド押し潰しによるダメージを受け続ける。押し潰し攻撃によるダメージは、表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値

の1.5倍を加えたものである。

尾による一掃 (変則)：サイズ分類が巨大以上のドラゴンは、1回の標準アクションとして尾を振り回して攻撃することができる。尾による一掃は、ドラゴンの接敵面の縁にある交差点の1つから、いずれかへの方向に広がる半径30フィートの半円形の範囲に作用する(超巨大サイズのドラゴンの場合、半径40フィート)。一掃の範囲内にいる、ドラゴンよりサイズ分類が4段階以上小さいクリーチャーが作用を受ける。尾による一掃は、自動的に表に示したダメージにドラゴンの【筋力】修正値の1.5(端数切捨て)を加えたダメージを与える。作用を受けたクリーチャーは反応セーブ(DCはドラゴンのプレス攻撃のものと同じ)を行うことができ、成功すればダメージを半減させることができる。

プレス攻撃 (超常)：プレス攻撃の使用は1回の標準アクションである。一度プレスを使用したら、1d4ラウンド後まで再びプレス攻撃を行うことはできない。ドラゴンが複数の種類のプレス攻撃を有している場合でも、プレスを使用できるのは1d4ラウンドに1回だけである。プレス攻撃は必ずドラゴンに隣接するいずれかの交差点を起点にして、ドラゴンの選択した方向に向けて伸びる。プレス攻撃の形状は直線型と円錐型があり、効果範囲の大きさはドラゴンのサイズによって異なる。そのプレス攻撃がダメージを与えるものである場合、範囲内に捉えられたクリーチャーは反応セーブを行い、成功すればダメージを半分にできる。プレス攻撃に対するセーブDCは10+ドラゴンのヒット・ダイスの1/2+ドラゴンの【耐久力】修正値である。ダメージを与えないプレス攻撃に対するセーブにも同じDCを用いるが、どのタイプのセーブを行うかは個々の解説を参照すること。ドラゴンは組みついたり組みつかれたりする場合もプレス攻撃を使用できる。

ドラゴンのその他のルール

竜の超感覚 (変則)：ドラゴンは有効距離120フィートの暗視と60フィートの非視覚的感知を有する。薄暗い光の中で人間の4倍の距離を見通し、通常の明かりの下で2倍の距離を見通すことができる。

畏怖すべき存在 (変則)：ドラゴンの畏怖すべき存在はドラゴンの年齢段階×30フィートに等しい効果範囲を持つ。その他の効果はモンスターの共通ルールで詳述されている。

呪文：ドラゴンは秘術呪文を修得しており、解説で示されたレベルのソーサラーとして呪文を発動することができる。その術者レベルは年齢により、それぞれの解説で示されている。

擬似呪文能力：ドラゴンの擬似呪文能力の術者レベルはヒット・ダイス数に等しい。

ダメージ減少：ドラゴンは成長につれて、各ドラゴンの項目に示されているようにダメージ減少を獲得する。そうしたドラゴンの肉体武器はダメージ減少を克服するかどうかを調べる際に、魔法の武器として扱われる。

完全耐性 (変則)：全てのドラゴンは麻痺と睡眠の効果に対する完全耐性を有する。加えて、ドラゴンは年齢段階にかかわらず、種族に応じてさらに1～2種類の攻撃形態に対する完全耐性を有する。その種類については個々の解説で述べる。

呪文抵抗 (変則)：年を経るに従って、ドラゴンは、個々の解説で示されているように呪文や擬似呪文能力への抵抗力を身につける。ドラゴンの呪文抵抗は11+脅威度に等しい。

クロマティック・ドラゴン: グリーン・ドラゴン Chromatic Dragon, Green

この凶暴なドラゴンはエメラルド色の鱗で鎧っている。鋭い角が1本、歯でいっぱいの鼻面の先端から突き出ている。

グリーン・ドラゴン Green Dragon

LE / 竜 (風)

基本データ

脅威度 4; サイズ 小型; ヒット・ダイス 5d12

移動速度 40 フィート、水泳 40 フィート

外皮 + 4; プレス攻撃 円錐形、2d6 [酸]

【筋】13、【敏】14、【耐】13、【知】10、【判】11、【魅】10

生態

出現環境 温暖 / 森林

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

トリエント覚醒 (超常) グレート・ワーム段階のグリーン・ドラゴンは森自体に自らを助けるように呼びかけ、数本の木に自律行動能力を持たせて自分を守るトリエントとして仕えさせることができる。このトリエントは超大型以上の生きている木から呼び起すことができる。グリーン・ドラゴンは1回の標準アクションとして1体のトリエントを作ることができ、1日に4体までのトリエントを作ることができる。このトリエントは1時間後まで自律行動能力を持ち続け、その時間が過ぎれば普通の木に戻ってしまう。

迷彩色 (変則) オールド以上の年齢段階のグリーン・ドラゴンは、自然の地形であればどんなところでも〈隠密〉技能を使用できる。地形は遮蔽や視認困難を与えるものでなくとも構わない。

瘴気 (超常) エインシャント以上の年齢段階のグリーン・ドラゴンは、1回の標準アクションとして、自らのプレスで、中にいるいかなるクリーチャーにもダメージを与える酸の雲を作り出すために使用することができる。雲はドラゴンと共に移動し、半径20フィートである。それが作り出された場合、この範囲の中にいる者は全てドラゴンのプレス攻撃の半分に等しいダメージを被る。反応セーブに成功すればダメージを半減できる。ダメージ・ダイスの数は毎ラウンド半分になっていき、1d6を下回るようになると終了する。自分のターンの始まりに雲の中にいる者はダメージを受けるが、反応セーブを行うことができ、成功すればダメージは半分になる。ガスト・オヴ・ウィンド 呪文で作りに出したものなどの強風に会うと、この雲は1ラウンドで散ってしまう。

擬似呪文能力 (擬呪) グリーン・ドラゴンは以下の擬似呪文能力を獲得する。表に示した年齢段階に達すると、回数無制限で使用できるようになる。ヤングーエンタングル; ジュヴナイルーチャーム・パースン; アダルトーサジェスチョン; オールドープラント・グロウス; エインシャントードミネイト・パースン; グレート・ワームーコマンド・プランツ。

跡なき足取り (変則) アダルト以上の年齢段階のグリーン・ドラゴンは、自然環境に痕跡を残さなくなるため、彼らを追跡することは不可能になる。グリーン・ドラゴンは望むならば、痕跡を残すこともできる。

水中呼吸 (変則) グリーン・ドラゴンは時間制限なしで水中で呼吸でき、水に潜った状態でも自由にプレス攻撃、呪文、その他の能力を使用できる。

森渡り (変則) ヴェリー・ヤング以上の年齢段階のグリーン・ドラゴンは、どんな藪の中でも通常で、ダメージやその他の不利益を被ることなく移動できる。ただし、魔法的に操作されている藪の範囲の作用は通常通り受ける。

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング (雛)	[酸] に対する完全耐性、水中呼吸	—
ヴェリー・ヤング (幼児)	森渡り	—
ヤング (子供)	エンタングル	—
ジュヴナイル (少年)	畏怖すべき存在、チャーム・パースン	1 レベル
ヤング・アダルト (青年)	DR5 / 魔法、呪文抵抗	3 レベル
アダルト (成年)	跡なき足取り、サジェスチョン	5 レベル
マチュア・アダルト (壮年)	DR10 / 魔法	7 レベル
オールド (老齢)	迷彩色、プラント・グロウス	9 レベル
ヴェリー・オールド (大老)	DR15 / 魔法	11 レベル
エインシャント (太古)	瘴気、ドミネイト・パースン	13 レベル
ワーム (長虫)	DR20 / 魔法	15 レベル
グレート・ワーム (大長虫)	トリエント覚醒、コマンド・プランツ	17 レベル

ヤング・グリーン・ドラゴン 脅威度 8 Young Green Dragon

経験点 4,800

LE / 大型サイズの竜 (風)

イニシアチブ + 1; 感覚 竜の超感覚; 〈知覚〉 + 15

防御

AC 20、接触 10、立ちすくみ 19 (+ 1 【敏】、+ 10 外皮、- 1 サイズ)

hp 85 (9d12 + 27)

頑健 + 9、反応 + 7、意志 + 9

完全耐性 [酸]、麻痺、睡眠

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート (貧弱)、水泳 40 フィート

近接 噛みつき = + 13 (2d6 + 7)、爪 (× 2) = + 13 (1d8 + 5)、翼 (× 2) = + 8 (1d6 + 2)、尾の打撃 = + 8 (1d8 + 7)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート (噛みつきは 10 フィート)

特殊攻撃 プレス攻撃 (40 フィートの円錐形、DC17、6d6 [酸])

擬似呪文能力 (術者レベル 9 レベル)

回数無制限: エンタングル (DC12)

一般データ

【筋】21、【敏】12、【耐】17、【知】12、【判】13、【魅】12

基本攻撃 + 9; CMB + 15; CMD 26 (対足払い 30)

特技 〈鋭感覚〉、《強打》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《鋼の意志》

技能 〈隠密〉 + 9、〈呪文学〉 + 13、〈水泳〉 + 25、〈生存〉 + 13、〈知覚〉 + 15、〈知識: 自然〉 + 13、〈飛行〉 + 7

言語 共通語、竜語

その他の特殊能力 水中呼吸、森渡り

アダルト・グリーン・ドラゴン 脅威度 12 Adult Green Dragon

経験点 19,200

LE / 超大型サイズの竜 (風)

イニシアチブ + 0; 感覚 竜の超感覚; 〈知覚〉 + 25

オーラ 畏怖すべき存在 (180 フィート、DC20)

防御

AC 27、接触 8、立ちすくみ 27 (+ 19 外皮、- 2 サイズ)

hp 172 (15d12 + 75)

頑健 + 14、反応 + 9、意志 + 14

DR 5 / 魔法; 完全耐性 [酸]、麻痺、睡眠; SR 23

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート (貧弱)、水泳 40 フィート

近接 噛みつき = + 21 (2d8 + 12 / 19 ~ 20)、爪 (× 2) = + 21 (2d6 + 8 / 19 ~ 20)、翼 (× 2) = + 16 (1d8 + 4)、尾の打撃 = + 16 (2d6 + 12)

接敵面 15 フィート; 間合い 10 フィート (噛みつきは 15 フィート)

特殊攻撃 プレス攻撃 (50 フィートの円錐形、DC22、12d6 [酸])、押し潰し (小型クリーチャー、DC22、2d8 + 12)

擬似呪文能力 (術者レベル 15 レベル)

回数無制限: チャーム・パースン (DC14)、エンタングル (DC14)、

サジェスチョン (DC16)

修得呪文 (術者レベル 5)

2 レベル (5 回/日): オルター・セルフ、ミラー・イメージ

1 レベル (7 回/日): シールド、サイレント・イメージ (DC14)、サモン・モンスターⅠ、ヴェントリロキズム (DC14)

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

一般データ

【筋】 27、**【敏】** 10、**【耐】** 21、**【知】** 16、**【判】** 17、**【魅】** 16

基本攻撃 + 15; **CMB** + 25; **CMD** 35 (対足払い 39)

特技 《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《クリティカル強化: 噛みつき》、《クリティカル強化: 爪》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《鋼の意志》

技能 〈隠密〉+ 10、〈呪文学〉+ 21、〈水泳〉+ 34、〈生存〉+ 21、〈知覚〉+ 25、〈知識: 自然〉+ 21、〈知識: 神秘学〉+ 21、〈飛行〉+ 10、〈魔法装置使用〉+ 21

言語 共通語、竜語、エルフ語、森語

その他の特殊能力 跡なき足取り、水中呼吸、森渡り

【筋】 35、**【敏】** 8、**【耐】** 25、**【知】** 20、**【判】** 21、**【魅】** 20

基本攻撃 + 23; **CMB** + 39; **CMD** 48 (対足払い 52)

特技 《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《クリティカル強化: 噛みつき》、《クリティカル強化: 爪》、《クリティカル熟練》、《出血化クリティカル》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《鋼の意志》、《武器破壊強化》、《複数回攻撃》

技能 〈隠密〉+ 13、〈呪文学〉+ 31、〈水泳〉+ 46、〈生存〉+ 31、〈知覚〉+ 35、〈知識: 次元界〉+ 31、〈知識: 自然〉+ 31、〈知識: 神秘学〉+ 31、〈知識: 地域〉+ 31、〈飛行〉+ 9、〈魔法装置使用〉+ 31

言語 奈落語、共通語、竜語、エルフ語、巨人語、森語

その他の特殊能力 迷彩色、跡なき足取り、水中呼吸、森渡り

グリーン・ドラゴンは世界中の太古の森に住み、そびえ立つような樹冠の下を獲物を求めてうろついている。全てのクロマティック・ドラゴンの中で、グリーン・ドラゴンが恐らくもっとも交渉による取引が成立しやすい。

エイジャント・グリーン・ドラゴン 脅威度 17 Ancient Green Dragon

経験点 102,400

LE / 巨大サイズの竜 (風)

イニシアチブ - 1; **感覚** 竜の超感覚; 〈知覚〉+ 35

オーラ 畏怖すべき存在 (300 フィート、DC26)

防御

AC 36、接触 5、立ちすくみ 36 (-1 **【敏】**、+31 外皮、-4 サイズ)

hp 310 (23d12 + 161)

頑健 + 20、**反応** + 12、**意志** + 20

DR 15 / 魔法; **完全耐性** [酸]、麻痺、睡眠; **SR** 28

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 250 フィート (劣悪)、水泳 40 フィート

近接 噛みつき = +31 (4d6 + 18 / 19 ~ 20)、爪 (×2) = +31 (2d8 + 12 / 19 ~ 20)、翼 (×2) = +29 (2d6 + 6)、尾の打撃 = +29 (2d8 + 18)

接敵面 20 フィート; **間合い** 15 フィート (噛みつきは 20 フィート)

特殊攻撃 プレス攻撃 (60 フィートの円錐形、DC28、20d6 [酸])、押し潰し (中型クリーチャー、DC28、4d6 + 18)、瘴気、尾による一掃

擬似呪文能力 (術者レベル 23 レベル)

回数無制限: チャーム・パースン (DC16)、ドミネイト・パースン (DC20)、エンタングル (DC16)、プラント・グロウス、サジェスチョン (DC18)

修得呪文 (術者レベル 13 レベル)

6 レベル (4 回/日): ディスインテグレイト (DC21)、トゥルー・シーイング

5 レベル (7 回/日): ポリモーフ、サモン・モンスターⅤ、テレポート

4 レベル (7 回/日): ディメンジョン・ドア、アイス・ストーム、スクライング (DC19)、ストーンスキン

3 レベル (7 回/日): ディスベル・マジック、ディスプレイスメント、ファイアーボール (DC18)、ヘイスト

2 レベル (7 回/日): オルター・セルフ、ディテクト・ソウツ (DC17)、ロケット・オブジェクト、ミラー・イメージ、シー・インヴィジビリティ

1 レベル (7 回/日): マジック・ミサイル、シールド、サイレント・イメージ (DC16)、サモン・モンスターⅠ、ヴェントリロキズム (DC16)

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

一般データ

クロマティック・ドラゴン:ブラック・ドラゴン Chromatic Dragon, Black

この角のある黒い鱗のドラゴンは、シューシュー息を吐きながら、牙の生えた口から緑色の酸をしたたらせている。

ブラック・ドラゴン Black Dragon

CE / 竜 (水)

基本データ

脅威度 3; サイズ 超小型; ヒット・ダイス 4d12

移動速度 60 フィート、水泳 60 フィート

外皮 + 3; プレス攻撃 直線状、2d6 [酸]

【筋】11、【敏】16、【耐】13、【知】8、【判】11、【魅】8

生態

出現環境 暑熱/湿地

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

[酸]の溜り (超常) エインシャント以上の年齢段階のブラック・

ドラゴンは、1回の標準アクションとして、自らのプレスを、[酸]

の水溜りを作り出すために使用することができる。この [酸] の溜り

はドラゴンの年齢段階ごとに5フィートの半径をしている。[酸]

の溜りが作り出された場合、この範囲の中にいる者は全てドラゴン

のプレス攻撃に等しいダメージを被る。反応セーブに成功すればダ

メージを半減できる。自分のターンの始まりに [酸] の溜りと接触

している者はダメージを受けるが、反応セーブを行うことができ

成功すればダメージは半分になる。ダメージ・ダイスの数は毎ラウ

ンド半分になっていき、1d6を下回るようになると終了する。[酸]

の溜りは水に浮き、水面にいるもの全てにダメージを与える。

[酸]の噛みつき (超常) 年齢段階がオールドのブラック・ドラゴン

の噛みつき攻撃は、追加で2d6ポイントの [酸] ダメージを与える。

このダメージは、年齢段階がエインシャントで4d6ポイント、グレート

・ワームで6d6ポイントへと上昇する。

爬虫類魅惑 (擬呪) グレート・ワーム・ブラック・ドラゴンはこの

能力を1日3回使用できる。これはマス・チャーム・モンスター

呪文と同様に機能するが、爬虫類に分類される動物にのみ作用する。

この能力は8レベル呪文相当である。

水穢し (擬呪) 1日1回、年齢段階がアダルト以上のブラック・ドラ

ゴンは、10立方フィートの流れていない水を、水棲動物のすめ

ない腐った水に変えることができる。この能力は水を含んだ液体を

腐らせてしまう。液状の魔法のアイテム (ポーションなど) やクリ

ャーが所持しているアイテムは、意志セーブ (DCはそのドラゴン

の畏怖すべき存在のものと同じ) に成功しなければならず、失敗

すると腐って使い物にならなくなってしまう。この能力は1レベル

呪文相当である。有効距離はそのドラゴンの畏怖すべき存在のもの

と同じである。

爬虫類との会話 (擬呪) ヤング以上の年齢段階のブラック・ドラ

ゴンは爬虫類との会話の擬似呪文能力を得る。これはスピーク・ウ

ィズ・アニマルズと同様に機能するが、爬虫類に分類される動物と

のみ会話できる。

擬似呪文能力 (擬呪) ブラック・ドラゴンは以下の擬似呪文能力を

獲得する。表に示した年齢段階に達すると、回数無制限で使用

できるようになる。ジュヴナイルー ダークネス (年齢段階ごとに半径

10フィート); オールドー プラント・グロウス; エインシャントー

インセクト・プレイグ。

沼渡り (変則) ヴェリー・ヤング以上の年齢段階のブラック・ドラ

ゴンは、泥濘や流砂の中を、通常で、不利益を被ることなく

移動できる。

水中呼吸 (変則) ブラック・ドラゴンは時間制限なしで水中で呼吸

でき、水に潜った状態でも自由にプレス攻撃、呪文、その他の能力

を使用できる。

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング (雛)	[酸] に対する完全耐性、水中呼吸	—
ヴェリー・ヤング (幼児)	沼渡り	—
ヤング (子供)	爬虫類との会話	—
ジュヴナイル (少年)	ダークネス	—
ヤング・アダルト (青年)	DR5 / 魔法、呪文抵抗	1 レベル
アダルト (成年)	水穢し、畏怖すべき存在	3 レベル
マチュア・アダルト (壮年)	DR10 / 魔法	5 レベル
オールド (老年)	[酸] の噛みつき、プラント・グロウス	7 レベル
ヴェリー・オールド (大老)	DR15 / 魔法	9 レベル
エインシャント (太古)	[酸] の溜り、インセクト・プレイグ	11 レベル
ワーム (長虫)	DR20 / 魔法	13 レベル
グレート・ワーム (大長虫)	爬虫類魅惑	15 レベル

ヤング・ブラック・ドラゴン 脅威度 7 Young Black Dragon

経験点 3,200

CE / 中型サイズの竜 (水)

イニシアチブ + 6; 感覚 竜の超感覚; <知覚> + 14

防御

AC 21、接触 12、立ちすくみ 19 (+ 2 【敏】、+ 9 外皮)

hp 76 (8d12 + 24)

頑健 + 9、反応 + 8、意志 + 7

完全耐性 [酸]、麻痺、睡眠

攻撃

移動速度 60 フィート、飛行 150 フィート (標準)、水泳 60 フィ

ート

近接 噛みつき = + 13 (1d8 + 6)、爪 (× 2) = + 12 (1d6 + 4)、翼 (×

2) = + 7 (1d4 + 2)

特殊攻撃 プレス攻撃 (60 フィートの直線状、DC17、6d6 [酸])

一般データ

【筋】19、【敏】14、【耐】17、【知】10、【判】13、【魅】10

基本攻撃 + 8; CMB + 12; CMD 24 (対足払い 28)

特技 《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《技能熟練: 隠密》、《武器

熟練: 噛みつき》

技能 <威圧> + 11、<隠密> + 16、<水泳> + 23、<知覚> + 14、<物

物使い> + 8、<飛行> + 13

言語 竜語

その他の特殊能力 爬虫類との会話、沼渡り、水中呼吸

アダルト・ブラック・ドラゴン 脅威度 11 Adult Black Dragon

経験点 12,800

CE / 大型サイズの竜 (水)

イニシアチブ + 5; 感覚 竜の超感覚; <知覚> + 24

オーラ 畏怖すべき存在 (180 フィート、DC19)

防御

AC 28、接触 10、立ちすくみ 27 (+ 1 【敏】、+ 18 外皮、- 1 サイズ)

hp 161 (14d12 + 70)

頑健 + 14、反応 + 10、意志 + 12

DR 5 / 魔法; 完全耐性 [酸]、麻痺、睡眠; SR 22

攻撃

移動速度 60 フィート、飛行 200 フィート (貧弱)、水泳 60 フィ

ート

近接 噛みつき = + 21 (2d6 + 10)、爪 (× 2) = + 20 (1d8 + 7)、

翼 (× 2) = + 15 (1d6 + 3)、尾 = + 15 (1d8 + 10)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート (噛みつきは 10 フィート)

特殊攻撃 プレス攻撃 (80 フィートの直線状、DC22、12d6 [酸])、

水穢し

擬似呪文能力 (術者レベル 14 レベル)

回数無制限: ダークネス (半径 60 フィート)

修得呪文 (術者レベル 3)

1 レベル (6 回/日): アラーム、メイジ・アーマー、オブスキュア

リング・ミスト

0 レベル (回数無制限): ダンシング・ライツ、ディテクト・マジック

ク、メンディング、メッセージ、リード・マジック

一般データ

【筋】25、【敏】12、【耐】21、【知】14、【判】17、【魅】14
基本攻撃 + 14；**CMB** + 22；**CMD** 33（対足払い 37）
特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《技能熟練：隠密》、《強打》、
 《渾身の一打強化》、《渾身の一打》、《武器熟練：噛みつき》
技能〈威圧〉+ 19、〈隠密〉+ 20、〈呪文学〉+ 19、〈水泳〉+ 32、〈知覚〉
 + 24、〈知識：神秘学〉+ 19、〈動物使い〉+ 16、〈飛行〉+ 12
言語 共通語、竜語、巨人語
その他の特殊能力 爬虫類との会話、沼渡り、水中呼吸

の底の洞窟を好む。その中によごれた宝物を積み上げ、木の根とゴミのただ中で眠りにつく。ブラック・ドラゴンは少し腐った食物を好み、しばしば食べる数日前から水の中に漬けておく。ブラック・ドラゴンは腐ったり駄目になったりしない宝物を好み、硬貨、装飾品、石と金属で造られたその他の物品で宝物庫を一杯にする。

エイジャント・ブラック・ドラゴン 脅威度 16 Ancient Black Dragon

経験点 76,800

CE / 超大型サイズの竜（水）

イニシアチブ + 4；感覚 竜の超感覚；〈知覚〉+ 34

オーラ 畏怖すべき存在（300 フィート、DC25）

防御

AC 38、接触 8、立ちすくみ 38（+ 30 外皮、- 2 サイズ）

hp 297（22d12 + 154）

頑健 + 20、反応 + 13、意志 + 18

DR 15 / 魔法；完全耐性 [酸]、麻痺、睡眠；SR 27

攻撃

移動速度 60 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）、水泳 60 フィート

近接 噛みつき = + 32（2d8 + 16、加えて 4d6 [酸]）、爪（× 2）
 = + 31（2d6 + 11）、翼（× 2）= + 29（1d8 + 5）、尾 = + 29（2d6 + 16）

接敵面 15 フィート；間合い 10 フィート（噛みつきは 15 フィート）
特殊攻撃 [酸] の溜り（半径 50 フィート）、[酸] の噛みつき、プレス攻撃（100 フィートの直線状、DC28、20d6 [酸]）、水蹴し、押し潰し

擬似呪文能力（術者レベル 22 レベル）

回数無制限：ダークネス（半径 100 フィート）、インセクト・ブレイグ、プラント・グロウス

修得呪文（術者レベル 11 レベル）

5 レベル（4 回/日）：コーン・オヴ・コールド（DC19）、ウォール・オヴ・フォース

4 レベル（7 回/日）：アーケイン・アイ、ブラック・テンタクルズ、ディメンジョン・ドア

3 レベル（7 回/日）：ディスベル・マジック、ヒロイズム、ホールド・パースン（DC17）、スロー（DC17）

2 レベル（7 回/日）：ブラー、グリッターダスト（DC16）、インヴィジビリティ、サモン・スウォーム、ウィスパリング・ウィンド

1 レベル（7 回/日）：アラーム、メイジ・アーマー、マジック・ミサイル、オプスキュアリング・ミスト、トゥルー・ストライク

0 レベル（回数無制限）：ダンシング・ライツ、ディテクト・マジック、ライト、メイジ・ハンド、メンディング、メッセージ、プレスティディジティション、リード・マジック、レジスタンス

一般データ

【筋】33、【敏】10、【耐】25、【知】18、【判】21、【魅】18

基本攻撃 + 22；CMB + 35；CMD 45（対足払い 49）

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》、《技能熟練：隠密》、《強打》、《攻防一体》、《渾身の一打強化》、《渾身の一打》、《上級渾身の一打》、《武器熟練：噛みつき》、《複数回攻撃》

技能〈威圧〉+ 29、〈隠密〉+ 23、〈呪文学〉+ 29、〈水泳〉+ 44、〈知覚〉+ 34、〈知識：神秘学〉+ 29、〈知識：地理〉+ 29、〈知識：歴史〉+ 29、〈動物使い〉+ 26、〈飛行〉+ 17

言語 共通語、竜語、巨人語、ゴブリン語、オーク語

その他の特殊能力 爬虫類との会話、沼渡り、水中呼吸

暗黒の沼地を支配するブラック・ドラゴンは、その領域を残忍さと威圧によって支配する異論なき主である。ブラック・ドラゴンの勢力下に住む者は、恐怖と共に生きる。ブラック・ドラゴンはねぐらを湿地の人里はなれた場所に作る傾向があり、濁った悪臭を放つ水

クロマティック・ドラゴン:ブルー・ドラゴン Chromatic Dragon, Blue

砂漠の空の色の鱗を持つ、この大きな蛇のようなドラゴンは、心をかき乱すような優雅さで動く。

ブルー・ドラゴン Blue Dragon

LE / 竜 (地)

基本データ

脅威度 5 ; サイズ 小型 ; ヒット・ダイス 6d12

移動速度 40 フィート、穴掘り 20 フィート

外皮 + 5 ; プレス攻撃 直線状、2d8 [電気]

【筋】13、【敏】14、【耐】13、【知】10、【判】11、【魅】10

生態

出現環境 暑熱 / 砂漠

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

砂漠の渴き (超常) ブルー・ドラゴンは回数無制限でクリエイト・ウォーター (術者レベルはヒット・ダイスに等しい) を使用することができる。また、水を作り出す代わりに、10 フィート爆発の範囲内にある同量の水を破壊することもできる。誰も所持していない液体は、即座に砂になってしまう。液状の魔法のアイテム (ポーションなど) やクリーチャーが所持しているアイテムは、意志セーブに成功しなければならず、失敗すると破壊される。このセーブDCは【魅力】に基づいている。

【電気】のオーラ (超常) アダルト・ブルー・ドラゴンは【電気】のオーラに取り巻かれている。5 フィート以内にいるクリーチャーは、ドラゴンのターンが開始した時点で1d6ポイントの【電気】ダメージを受ける。オールド・ドラゴンのオーラは効果範囲が10フィートに拡大する。エインシャント・ドラゴンのダメージは2d6ポイントに上昇する。

曇気楼 (超常) 年齢段階がオールド以上のブルー・ドラゴンは、1回のフリー・アクションとして、1日にそのヒット・ダイスに等しいラウンド数、自らが同時に2つの場所に存在するように見せかけることができる。この能力はプロジェクト・イメージと同様に機能するが、ドラゴンはそのプレス攻撃を曇気楼を通じて使用することができる。

砂塵嵐 (超常) 1回の標準アクションとして、グレート・ワーム・ブルー・ドラゴンは自身を中心として半径1,200フィートの範囲内に砂塵嵐を作り出すことができる。嵐の中にいるドラゴン以外のクリーチャーは、通常の砂塵嵐のペナルティ (『Pathfinder RPG Core Rulebook』P.431) に加え、毎ラウンド2d6ポイントのダメージを受ける。この砂塵嵐は1時間の間続くが、ドラゴンは1回のフリー・アクションとして終了させることができる。

音真似 (変則) 年齢段階がヴェリー・ヤング以上のブルー・ドラゴンは、聞く相手の〈真意看破〉判定と対抗して〈はったり〉判定を成功させれば、聞いたことがある声や音ならばどんなものでも真似ることができる。

擬似呪文能力 (擬呪) ブルー・ドラゴンは以下の擬似呪文能力を獲得する。表に示した年齢段階に達すると、回数無制限で使用できるようになる。ヤングーゴースト・サウンド; ジュヴナイルーマイナー・イメージ; アダルトーヴェントリロキズム; オールドーハリューサナトリ・テレイン; エインシャントーヴェイル; グレート・ワームーミラージュ・アーケイナ。

嵐のプレス (超常) 年齢段階がエインシャント以上のブルー・ドラゴンは、自らのプレスを、稲妻の嵐を作り出すために使用することができる。これはコール・ライトニング・ストームと同様に機能するが、ダメージはドラゴンのプレス攻撃に等しい。ドラゴンは1d6ラウンドの間、1回のフリー・アクションとして、1ラウンドに1本の雷を呼び降ろすことができる。セーブDCはドラゴンのプレス攻撃のDCに等しい。この能力を追加でもう1回使用することで、効果時間を1d6ラウンド延長することができる。

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング (雛)	砂漠の渴き、[電気] に対する完全耐性	—
ヴェリー・ヤング (幼児)	音真似	—
ヤング (子供)	ゴースト・サウンド	—
ジュヴナイル (少年)	畏怖すべき存在、マイナー・イメージ	1 レベル
ヤング・アダルト (青年)	DR5 / 魔法、呪文抵抗	3 レベル
アダルト (成年)	[電気] のオーラ、ヴェントリロキズム	5 レベル
マチュア・アダルト (壮年)	DR10 / 魔法	7 レベル
オールド (老年)	曇気楼、ハリューサナトリ・テレイン	9 レベル
ヴェリー・オールド (大老)	DR15 / 魔法	11 レベル
エインシャント (太古)	嵐のプレス、ヴェイル	13 レベル
ワーム (長虫)	DR20 / 魔法	15 レベル
グレート・ワーム (大長虫)	砂塵嵐、ミラージュ・アーケイナ	17 レベル

ヤング・ブルー・ドラゴン 脅威度 9 Young Blue Dragon

経験点 6,400

LE / 大型サイズの竜 (地)

イニシアチブ + 5 ; 感覚 竜の超感覚; 〈知覚〉 + 14

防御

AC 21、接触 10、立ちすくみ 20 (+1【敏】、+11 外皮、-1 サイズ)

hp 95 (10d12 + 30)

頑健 + 10、反応 + 8、意志 + 8

完全耐性 [電気]、麻痺、睡眠

攻撃

移動速度 40 フィート、穴掘り 20 フィート、飛行 200 フィート (貧弱)

近接 噛みつき = +15 (2d6 + 7)、爪 (×2) = +14 (1d8 + 5)、翼 (×2) = +12 (1d6 + 2)、尾の打撃 = +12 (1d8 + 7)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート (噛みつきは 10 フィート)

特殊攻撃 プレス攻撃 (80 フィートの直線状、DC18、6d8 [電気])、砂漠の渴き (DC16)

擬似呪文能力 (術者レベル 10 レベル)

回数無制限: ゴースト・サウンド (DC11)

一般データ

【筋】21、【敏】12、【耐】17、【知】12、【判】13、【魅】12

基本攻撃 + 10; CMB + 16; CMD 27 (対足払い 31)

特技 〈威圧演舞〉、《イニシアチブ強化》、《武器熟練: 噛みつき》、《複数回攻撃》、《防御崩し》

技能 〈威圧〉 + 14、〈隠密〉 + 10、〈生存〉 + 14、〈知覚〉 + 14、〈知識: 地域〉 + 14、〈はったり〉 + 14、〈飛行〉 + 8

言語 共通語、竜語

その他の特殊能力 音真似

アダルト・ブルー・ドラゴン 脅威度 13 Adult Blue Dragon

経験点 25,600

LE / 超大型サイズの竜 (地)

イニシアチブ + 4 ; 感覚 竜の超感覚; 〈知覚〉 + 22

オーラ [電気] (5 フィート、1d6 [電気])、畏怖すべき存在 (180 フィート、DC21)

防御

AC 28、接触 8、立ちすくみ 28 (+20 外皮、-2 サイズ)

hp 184 (16d12 + 80)

頑健 + 15、反応 + 10、意志 + 13

DR 5 / 魔法; 完全耐性 [電気]、麻痺、睡眠; SR 24

攻撃

移動速度 40 フィート、穴掘り 20 フィート、飛行 200 フィート (貧弱)

近接 噛みつき = +23 (2d8 + 12)、爪 (×2) = +22 (2d6 + 8)、翼 (×2) = +20 (1d8 + 4)、尾の打撃 = +20 (2d6 + 12)

接敵面 15 フィート; 間合い 10 フィート (噛みつきは 15 フィート)

特殊攻撃 プレス攻撃 (100 フィートの直線状、DC23、12d8 [電気])、押し潰し、砂漠の渴き (DC21)

擬似呪文能力 (術者レベル 16 レベル)

回数無制限: ゴースト・サウンド (DC13)、マイナー・イメージ

(DC15)、ヴェントリロキズム (DC14)

修得呪文 (術者レベル 5)

2 レベル (5 回/日): インヴィジビリティ、レジスト・エナジー

1 レベル (7 回/日): アラーム、メイジ・アーマー、シールド、トゥルー・ストライク

0 レベル (回数無制限): アーケイン・マーク、ディテクト・マジック、メイジ・ハンド、メンディング、リード・マジック、レジスタンス

一般データ

【筋】 27、**【敏】** 10、**【耐】** 21、**【知】** 16、**【判】** 17、**【魅】** 16

基本攻撃 + 16; **CMB** + 26; **CMD** 36 (対足払い 40)

特技《威圧演舞》、《イニシアチブ強化》、《戦闘発動》、《手ひどい一打》、《武器熟練: 噛みつき》、《複数回攻撃》、《防御崩し》、《ホバリング》

技能《威圧》+ 22、《隠密》+ 11、《呪文学》+ 22、《生存》+ 22、《知覚》+ 22、《知識: 地域》+ 22、《知識: 地理》+ 22、《はったり》+ 22、《飛行》+ 11

言語 風界語、共通語、竜語、巨人語

その他の特殊能力 音真似

エインシャント・ブルー・ドラゴン 脅威度 18 Ancient Blue Dragon

経験点 153,600

LE / 巨大サイズの竜 (地)

イニシアチブ + 3; **感覚** 竜の超感覚; 《知覚》+ 32

オーラ [電気] (10 フィート、2d6 [電気])、畏怖すべき存在 (300 フィート、DC27)

防御

AC 37、接触 5、立ちすくみ 37 (-1 **【敏】**、+32 外皮、-4 サイズ)

hp 324 (24d12 + 168)

頑健 + 21、**反応** + 13、**意志** + 19

DR 15 / 魔法; **完全耐性** [電気]、麻痺、睡眠; **SR** 29

攻撃

移動速度 40 フィート、穴掘り 20 フィート、飛行 250 フィート (劣悪)

近接 噛みつき = +33 (4d6 + 18 / 19 ~ 20)、爪 (×2) = +32 (2d8 + 12)、翼 (×2) = +30 (2d6 + 6)、尾の打撃 = +30 (2d8 + 18)

接敵面 20 フィート; **間合い** 15 フィート (噛みつきは 20 フィート)

特殊攻撃 プレス攻撃 (120 フィートの直線状、DC29、20d8 [電気])、押し潰し、砂漠の渴き (DC27)、蜃気楼、嵐のプレス (DC29、20d8 [電気])、尾による一掃

擬似呪文能力 (術者レベル 24 レベル)

回数無制限: ゴースト・サウンド (DC15)、ハリュースナトリ・トレイン (DC19)、マイナー・イメージ (DC17)、ヴェイル、ヴェントリロキズム (DC16)

修得呪文 (術者レベル 13 レベル)

6 レベル (4 回/日): フォースフル・ハンド、ミスリード

5 レベル (7 回/日): ドリーム、パーシステント・イメージ、ホールド・モンスター (DC20)

4 レベル (7 回/日): ディメンジョン・ドア、エナヴェイション、ファイアー・シールド、ストーンスキン

3 レベル (7 回/日): ディスベル・マジック、ディスプレイスメント、ヘイスト、ヴァンピリック・タッチ

2 レベル (7 回/日): ダークネス、フォールス・ライフ、インヴィジビリティ、レジスト・エナジー、シャッター

1 レベル (7 回/日): アラーム、メイジ・アーマー、シールド、トゥルー・ストライク、アンシオン・サーヴァント

0 レベル (回数無制限): アーケイン・マーク、ブリード (DC15)、ディテクト・マジック、ライト、メイジ・ハンド、メンディング、メッセージ、リード・マジック、レジスタンス

一般データ

【筋】 35、**【敏】** 8、**【耐】** 25、**【知】** 20、**【判】** 21、**【魅】** 20

基本攻撃 + 24; **CMB** + 40; **CMD** 49 (対足払い 53)

特技《威圧演舞》、《イニシアチブ強化》、《クリティカル強化: 噛み

つき》、《呪文音声省略》、《呪文高速化》、《呪文持続時間延長》、《戦闘発動》、《手ひどい一打》、《武器熟練: 噛みつき》、《複数回攻撃》、《防御崩し》、《ホバリング》

技能《威圧》+ 32、《隠密》+ 14、《呪文学》+ 32、《生存》+ 32、《知覚》+ 32、《知識: 神秘学》+ 32、《知識: 地域》+ 32、《知識: 地理》+ 32、《知識: 歴史》+ 32、《はったり》+ 32、《飛行》+ 10

言語 風界語、共通語、竜語、巨人語、火界語、地獄語

その他の特殊能力 音真似

ブルー・ドラゴンは有能な陰謀家であり、度を過ぎるほど几帳面である。戦闘に際しては、ブルー・ドラゴンは可能ならば敵を奇襲することを好み、劣勢になると躊躇わずに撤退する。彼らは自身が操っているものの近くにねぐらを構えることを好み、時には町の領域内にさえ住んでいる。

クロマティック・ドラゴン：ホワイト・ドラゴン Chromatic Dragon, White

このドラゴンの鱗は霜のように白い。その頭には細い角が何本か王冠のように生えており、その間に薄い膜が張っている。

ホワイト・ドラゴン White Dragon

CE / 竜 (冷氣)

基本データ

脅威度 2；サイズ 超小型；ヒット・ダイス 3d12

移動速度 60 フィート、穴掘り 30 フィート、水泳 60 フィート

外皮 + 2；プレス攻撃 円錐形、2d4 [冷氣]

【筋】11、【敏】16、【耐】13、【知】6、【判】9、【魅】6

生態

出現環境 寒冷 / 山岳

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

猛吹雪 (超常) エインシャント・ホワイト・ドラゴンは、1回の標準アクションとして、自らのプレスを、周囲の地域に猛吹雪を作り出すために使用することができる。これは、1分の間、ドラゴンを中心とした半径 50 フィートの範囲内に大雪を降らせることができる。この雪は移動の妨げになり (大雪に覆われたマス目に入る場合、1マスあたり 4 マス分の移動がかかる)、霧と同様に視界を制限する。**[冷氣] のオーラ (超常)** アダルト・ホワイト・ドラゴンは [冷氣] のオーラを放つ。5 フィート以内にいるクリーチャーは、ドラゴンのターンが開始した時点で 1d6 ポイントの [冷氣] ダメージを受ける。オールド・ドラゴンのオーラは効果範囲が 10 フィートに拡大する。エインシャント・ドラゴンのダメージは 2d6 ポイントに上昇する。

氷結の霧 (擬呪) オールド・ホワイト・ドラゴンはこの能力を 1日 3回使用できる。これはアシッド・フォッグ呪文に似ているが、[酸] ダメージではなく [冷氣] ダメージを与える。また、霧が接触した表面をつるつるした氷で覆ってしまい、グリース 呪文と同じ効果を作り出す。ホワイト・ドラゴンは氷上歩行能力を持つため、このグリースの効果に完全耐性を持つ。この能力は 6 レベル呪文相当である。

氷の形成 (超常) ヤング・ホワイト・ドラゴンは回数無制限で氷と雪の形を変えることができる。この能力はストーン・シェイプと同様に機能するが、目標は石ではなく氷と雪である。この効果に関するホワイト・ドラゴンの術者レベルはそのヒット・ダイスの数に等しい。

氷の墓標 (擬呪) グレート・ワーム・ホワイト・ドラゴンは、1回の標準アクションとして、1体のクリーチャーを氷の中に沈めることができる。これはインプリズメントと同様に機能するが、目標が氷に表面に接触していなければならない。ホワイト・ドラゴンはこの能力を 1日 1回使用できる (術者レベルはドラゴンのヒット・ダイス数に等しい)。この能力によって閉じ込められた目標は、フリーダム 呪文を使用するか、物理的に氷を砕く (硬度 0、360 ヒット・ポイント) ことによって脱出できる。セーブ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

氷上歩行 (変則) この能力はスパイダー・クライム 呪文と同様に機能するが、ドラゴンが登攀する表面は氷に覆われていなければならない。ドラゴンは凍っている表面をペナルティ無しで移動することができ、氷の上で疾走や突撃をしても〈軽業〉判定の必要はない。

雪の見通し (変則) ヴェリー・ヤング・ホワイト・ドラゴンは雪が降っている状況においても完全に見通せるようになる。ホワイト・ドラゴンは雪が降っている際にも〈知覚〉判定に何らペナルティを被らない。

擬似呪文能力 (擬呪) ホワイト・ドラゴンは以下の擬似呪文能力を獲得する。表に示した年齢段階に達すると、回数無制限で使用できるようになる。ジュヴナイルー フォッグ・クラウド；ヤング・アダルトー ガスト・オヴ・ウィンド；エインシャントー ウォール・オヴ・

アイス；グレート・ワームー コントロール・ウェザー。

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング (雛)	氷上歩行、(冷氣) の副種別	—
ヴェリー・ヤング (幼児)	雪の見通し	—
ヤング (子供)	氷の形成	—
ジュヴナイル (少年)	フォッグ・クラウド	—
ヤング・アダルト (青年)	DR5 / 魔法、呪文抵抗、ガスト・オヴ・ウィンド	—
アダルト (成年)	[冷氣] のオーラ、畏怖すべき存在	1 レベル
マチュア・アダルト (壮年)	DR10 / 魔法	3 レベル
オールド (老齢)	氷結の霧	5 レベル
ヴェリー・オールド (大老)	DR15 / 魔法	7 レベル
エインシャント (太古)	猛吹雪、ウォール・オヴ・アイス	9 レベル
ワーム (長虫)	DR20 / 魔法	11 レベル
グレート・ワーム (大長虫)	氷の墓標、コントロール・ウェザー	13 レベル

ヤング・ホワイト・ドラゴン 脅威度 6 Young White Dragon

経験点 2,400

CE / 中型サイズの竜 (冷氣)

イニシアチブ + 6；感覚 竜の超感覚、雪の見通し；〈知覚〉 + 12

防御

AC 20、接触 12、立ちすくみ 18 (+ 2 【敏】、+ 8 外皮)

hp 66 (7d12 + 21)

頑健 + 8、反応 + 7、意志 + 5

完全耐性 [冷氣]、麻痺、睡眠

弱点 [火] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 30 フィート、穴掘り 30 フィート、飛行 150 フィート (標準)、水泳 60 フィート

近接 噛みつき = + 11 (1d8 + 6)、爪 (× 2) = + 11 (1d6 + 4)、翼 (× 2) = + 6 (1d4 + 2)

接敵面 5 フィート；間合い 5 フィート (噛みつきは 10 フィート)

特殊攻撃 プレス攻撃 (30 フィートの円錐形、DC16、6d4 [冷氣])

一般データ

【筋】19、【敏】14、【耐】17、【知】8、【判】11、【魅】8

基本攻撃 + 7；CMB + 11；CMD 23 (対足払い 27)

特技 〈イニシアチブ強化〉、〈鋭敏感覚〉、〈かすめ飛び攻撃〉、〈強打〉

技能 〈威圧〉 + 9、〈隠密〉 + 12、〈水泳〉 + 22、〈知覚〉 + 12、〈飛行〉 + 12

言語 竜語

その他の特殊能力 氷上歩行、氷の形成

アダルト・ホワイト・ドラゴン 脅威度 10 Adult White Dragon

経験点 9,600

CE / 大型サイズの竜 (冷氣)

イニシアチブ + 5；感覚 竜の超感覚、雪の見通し；〈知覚〉 + 22

オーラ [冷氣] (5 フィート、1d6 [冷氣] ダメージ)、畏怖すべき存在 (180 フィート、DC17)

防御

AC 27、接触 10、立ちすくみ 26 (+ 1 【敏】、+ 17 外皮、- 1 サイズ)

hp 149 (13d12 + 65)

頑健 + 13、反応 + 9、意志 + 10

DR 5 / 魔法；完全耐性 [冷氣]、麻痺、睡眠；SR 21

弱点 [火] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 30 フィート、穴掘り 30 フィート、飛行 200 フィート (貧弱)、水泳 60 フィート

近接 噛みつき = + 20 (2d6 + 10 / 19 ~ 20)、爪 (× 2) = + 19 (1d8 + 7)、翼 (× 2) = + 14 (1d6 + 3)、尾の打撃 = + 14 (1d8 + 10)

接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート (噛みつきは 10 フィート)

特殊攻撃 プレス攻撃 (40 フィートの円錐形、DC21、12d4 [冷氣])

擬似呪文能力 (術者レベル 13 レベル)

回数無制限：フォッグ・クラウド、ガスト・オヴ・ウインド

修得呪文（術者レベル1）

1レベル（4回/日）：シールド、トゥルー・ストライク

0レベル（回数無制限）：ダンシング・ライツ、ディテクト・マジック、レイ・オヴ・フロスト、メンディング

一般データ

【筋】25、【敏】12、【耐】21、【知】12、【判】15、【魅】12

基本攻撃 +13；CMB +21；CMD 32（対足払い36）

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《渾身の一打》、《武器熟練：噛みつき》

技能〈威圧〉+17、〈隠密〉+13、〈呪文学〉+17、〈水泳〉+31、〈知覚〉+22、〈知識：神秘学〉+17、〈飛行〉+11

言語 共通語、竜語

その他の特殊能力 氷上歩行、氷の形成

その他の特殊能力 氷上歩行、氷の形成

クロマティック・ドラゴンの中で最も弱く最も野蛮なものだとはとどろの者に思われているが、ホワイト・ドラゴンは狡猾さの欠如を完璧なまでの凶暴性で補っている。ホワイト・ドラゴンは人里はなれた凍てつく山頂や、極地の低地に住んでおり、氷と雪で一杯になったきらきら光る洞窟を住処にする。完全に凍った食物を好む。

エインジャント・ホワイト・ドラゴン脅威度 15 Ancient White Dragon

経験点 51,200

CE / 超大型サイズの竜（冷気）

イニシアチブ +4；感覚 竜の超感覚、雪の見通し；〈知覚〉+32

オーラ [冷気]（10 フィート、2d6 [冷気] ダメージ）、畏怖すべき存在（300 フィート、DC23）

防御

AC 37、接触 8、立ちすくみ 37（+29 外皮、-2 サイズ）

hp 283（21d12 + 147）

頑健 +19、反応 +14、意志 +16

DR 15 / 魔法；完全耐性 [冷気]、麻痺、睡眠；SR 26

弱点 [火] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 30 フィート、穴掘り 30 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）、水泳 60 フィート

近接 噛みつき = +31（2d8 + 16 / 19 ~ 20）、爪（×2） = +30（2d6 + 11）、翼（×2） = +25（1d8 + 5）、尾の打撃 = +25（2d6 + 16）

接敵面 15 フィート；間合い 10 フィート（噛みつきは 15 フィート）

特殊攻撃 猛吹雪、プレス攻撃（50 フィートの円錐形、DC27、20d4 [冷気]）、押し潰し、氷結の霧（3回/日、DC19）

擬似呪文能力（術者レベル 21 レベル）

回数無制限：フォッグ・クラウド、ガスト・オヴ・ウインド、ウォール・オヴ・アイス（DC17）

修得呪文（術者レベル 9 レベル）

4レベル（4回/日）：チャーム・モンスター（DC17）、ディメンジョン・ドア

3レベル（7回/日）：ディスペル・マジック、ディスプレイスメント、ライトニング・ボルト（DC16）

2レベル（7回/日）：インヴィジビリティ、フォッグ・クラウド、レジスト・エナジー、シー・インヴィジビリティ

1レベル（7回/日）：アラーム、グリース（DC14）、マジック・オーラ、シールド、トゥルー・ストライク

0レベル（回数無制限）：アシッド・スプラッシュ、ゴースト・サウンド、ダンシング・ライツ、ディテクト・マジック、レイ・オヴ・フロスト、メンディング、メイジ・ハンド、メッセージ

一般データ

【筋】33、【敏】10、【耐】25、【知】16、【判】19、【魅】16

基本攻撃 +21；CMB +34；CMD 44（対足払い48）

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《渾身の一打強化》、《渾身の一打》、《上級渾身の一打》、《神速の反応》、《武器熟練：噛みつき》、《武器破壊強化》

技能〈威圧〉+27、〈隠密〉+16、〈呪文学〉+27、〈真意看破〉+32、〈水泳〉+43、〈知覚〉+32、〈知識：神秘学〉+27、〈知識：歴史〉+27、〈飛行〉+16

言語 共通語、竜語

クロマティック・ドラゴン: レッド・ドラゴン Chromatic Dragon, Red

この力強い竜の頭部には、残虐そうな角が王冠のように生えている。その長い身体は溶岩の色をした分厚い鱗で覆われている。

レッド・ドラゴン Red Dragon

CE / 竜 (火)

基本データ

脅威度 6; サイズ 小型; ヒット・ダイス 7d12

移動速度 40 フィート

外皮 + 6; プレス攻撃 円錐形、2d10 [火]

【筋】17、【敏】14、【耐】15、【知】10、【判】11、【魅】10

生態

出現環境 暑熱 / 山岳

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

【火】のオーラ (超常) アダルト・レッド・ドラゴンは激しい熱のオーラで包まれている。5 フィート以内にいるクリーチャーは、ドラゴンのターンが開始した時点で 1d6 ポイントの [火] ダメージを受ける。オールド・ドラゴンのオーラは効果範囲が 10 フィートに拡大する。エインシャント・ドラゴンのダメージは 2d6 ポイントに上昇する。

火葬 (超常) グレート・ワーム・レッド・ドラゴンは、火のプレスでクリーチャーを火葬にすることができる。そのプレス攻撃によってヒット・ポイントを 0 未満にされたクリーチャーは、頑健セーブ (DC はプレス攻撃のそれを用いる) を行わなければならない。失敗した場合、クリーチャーは灰になってしまう。この方法で破壊されたクリーチャーは、トウルー・リザレクション や類似の魔法によらなければ生き返ることはできない。

炎の制御 (超常) 年齢段階がオールド以上のレッド・ドラゴンは、1 回の標準アクションとして、年齢段階ごとに 10 フィート以内にあるいかなる [火] の呪文でも操作することができる。この能力により、効果範囲内にあるいかなる [火] の効果も、まるで術者であるかのように移動させることができる。また、この能力により、動かせない [火] の効果の場所を変更することができる。但し、新しい場所はその呪文が本来発現する範囲内でなければならない。そしてこの能力を使用することによって、1 ラウンドの間、制御できる範囲にいかなる [火] の呪文が新しく使用されても、まるで術者であるかのようにそれを操作することができる。呪文をキャンセルすることも含めて、術者に可能な全ての決定を行うことができる。

溶岩 (超常) 年齢段階がエインシャント以上のレッド・ドラゴンは、プレス攻撃によって、100 フィート以内にある年齢段階ごとに半径 5 フィートの効果範囲の岩を溶かすことができる。この効果範囲内は深さ 1 フィートの溶岩になる。溶岩に接触したあらゆるクリーチャーは、最初のラウンドは 20d6 ポイント、次のラウンドは 10d6 ポイントの [火] ダメージを受ける。それ以降は溶岩は冷えて固まってしまう。壁や天井にこの能力を使用した場合は、[火] ダメージを与える雪崩として扱う。

煙の見通し (変則) ヴェリー・ヤング・レッド・ドラゴンは煙に包まれている状況 (パイロテクニクス で作られたもののような) においても完全に見通すことができる。

擬似呪文能力 (擬呪) レッド・ドラゴンは以下の擬似呪文能力を獲得する。表に示した年齢段階に達すると、回数無制限で使用できるようになる。ヤングー デテクト・マジック; ジュヴナイルー パイロテクニクス; アダルトー サジェスチョン; オールドー ウォール・オヴ・ファイアー; エインシャントー ファインド・ザ・パス; グレート・ワームー ディサーン・ロケーション。

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング (雛)	(火) の副種別	—
ヴェリー・ヤング (幼児)	煙の見通し	—
ヤング (子供)	ディテクト・マジック	1 レベル
ジュヴナイル (少年)	畏怖すべき存在、パイロテクニクス	3 レベル
ヤング・アダルト (青年)	DR5 / 魔法、呪文抵抗	5 レベル
アダルト (成年)	[火] のオーラ、サジェスチョン	7 レベル
マチュア・アダルト (壮年)	DR10 / 魔法	9 レベル
オールド (老齢)	炎の制御、ウォール・オヴ・ファイアー	11 レベル
ヴェリー・オールド (大老)	DR15 / 魔法	13 レベル
エインシャント (太古)	溶岩、ファインド・ザ・パス	15 レベル
ワーム (長虫)	DR20 / 魔法	17 レベル
グレート・ワーム (大長虫)	火葬、ディサーン・ロケーション	19 レベル

ヤング・レッド・ドラゴン 脅威度 10 Young Red Dragon

経験点 9,600

CE / 大型サイズの竜 (火)

イニシアチブ + 5; **感覚** 竜の超感覚、煙の見通し; <知覚> + 15
防御

AC 22、**接触** 10、**立ちすくみ** 21 (+ 1 **【敏】**、+ 12 外皮、- 1 サイズ)

hp 115 (11d12 + 44)

頑健 + 11、**反応** + 8、**意志** + 10

完全耐性 [火]、麻痺、睡眠

弱点 [冷気] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート (貧弱)

近接 噛みつき = + 17 (2d6 + 10)、爪 (× 2) = + 17 (1d8 + 7)、

翼 (× 2) = + 12 (1d6 + 3)、尾の打撃 = + 12 (1d8 + 10)

接敵面 10 フィート; **間合い** 5 フィート (噛みつきは 10 フィート)

特殊攻撃 プレス攻撃 (40 フィートの円錐形、DC19、6d10 [火])

擬似呪文能力 (術者レベル 11 レベル)

回数無制限: デテクト・マジック

修得呪文 (術者レベル 1)

1 レベル (3 回/日): シールド、トウルー・ストライク

0 レベル (回数無制限): メイジ・ハンド、メッセージ、プレスティ

ディジティション、リード・マジック

一般データ

【筋】25、【敏】12、【耐】19、【知】12、【判】13、【魅】12

基本攻撃 + 11; **CMB** + 19; **CMD** 30 (対足払い 34)

特技 《イニシアチブ強化》、《強打》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《薙ぎ払い》、《鋼の意志》

技能 <威圧> + 15、<隠密> + 11、<鑑定> + 15、<真意看破> + 15、<知覚> + 15、<はったり> + 15、<飛行> + 9

言語 共通語、竜語

アダルト・レッド・ドラゴン 脅威度 14 Adult Red Dragon

経験点 38,400

CE / 超大型サイズの竜 (火)

イニシアチブ + 4; **感覚** 竜の超感覚、煙の見通し; <知覚> + 23

オーラ [火] (5 フィート、1d6 [火])、畏怖すべき存在 (180 フィート、DC21)

防御

AC 29、**接触** 8、**立ちすくみ** 29 (+ 21 外皮、- 2 サイズ)

hp 212 (17d12 + 102)

頑健 + 16、**反応** + 10、**意志** + 15

DR 5 / 魔法; **完全耐性** [火]、麻痺、睡眠; **SR** 25

弱点 [冷気] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート (貧弱)

近接 噛みつき = + 25 (2d8 + 15)、爪 (× 2) = + 25 (2d6 + 10)、

翼 (× 2) = + 23 (1d8 + 5)、尾の打撃 = + 23 (2d6 + 15)

接敵面 15 フィート; **間合い** 10 フィート (噛みつきは 15 フィート)

特殊攻撃 プレス攻撃 (50 フィートの円錐形、DC24、12d10 [火])、

押し潰し

擬似呪文能力 (術者レベル 17 レベル)

回数無制限：ディテクト・マジック、パイロテクニクス (DC15)、サジェスチョン (DC16)

修得呪文 (術者レベル 7 レベル)

3 レベル (5 回/日)：ディスペル・マジック、ヘイスト

2 レベル (7 回/日)：インヴィジビリティ、レジスト・エナジー、シー・インヴィジビリティ

1 レベル (7 回/日)：アラーム、グリース (DC14)、マジック・ミサイル、シールド、トゥルー・ストライク

0 レベル (回数無制限)：アーケイン・マーク、ライト、メイジ・ハンド、メンディング、メッセージ、プレスティディジティション、リード・マジック

一般データ

【筋】31、【敏】10、【耐】23、【知】16、【判】17、【魅】16

基本攻撃 + 17；CMB + 29；CMD 39 (対足払い 43)

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《薙ぎ払い》、《鋼の意志》、《鋼の意志強化》、《複数回攻撃》

技能〈威圧〉+ 23、〈隠密〉+ 12、〈鑑定〉+ 23、〈呪文学〉+ 23、〈真意看破〉+ 23、〈知覚〉+ 23、〈知識：神秘学〉+ 23、〈はったり〉+ 23、〈飛行〉+ 12

言語 共通語、竜語、ドワーフ語、オーク語

サイル、シールド、トゥルー・ストライク

0 レベル (回数無制限)：アーケイン・マーク、ブリード、ライト、メイジ・ハンド、メンディング、メッセージ、オープン/クローズ、プレスティディジティション、リード・マジック

一般データ

【筋】39、【敏】8、【耐】27、【知】20、【判】21、【魅】20

基本攻撃 + 25；CMB + 43；CMD 52 (対足払い 56)

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《呪文高速化》、《上級渾身の一打》、《薙ぎ払い》、《鋼の意志》、《鋼の意志強化》、《複数回攻撃》、《よるめき化クリティカル》

技能〈威圧〉+ 33、〈隠密〉+ 15、〈鑑定〉+ 33、〈交渉〉+ 33、〈呪文学〉+ 33、〈真意看破〉+ 33、〈知覚〉+ 33、〈知識：神秘学〉+ 33、〈知識：歴史〉+ 33、〈はったり〉+ 33、〈飛行〉+ 11

言語 奈落語、共通語、竜語、ドワーフ語、巨人語、オーク語

強大なるレッド・ドラゴンよりも残虐で恐ろしいクリーチャーはほとんどいない。クロマティック・ドラゴンの王であるこの恐ろしい獣は、その影が落ちる土地に破壊と死をもたらす。

Eインシャント・レッド・ドラゴン 脅威度 19 Ancient Red Dragon

経験点 204,800

CE / 巨大サイズの竜 (火)

イニシアチブ + 3；感覚 竜の超感覚、煙の見通し；〈知覚〉+ 33

オーラ [火]、畏怖すべき存在 (300 フィート、DC27)

防御

AC 38、接触 5、立ちすくみ 38 (-1 【敏】、+ 33 外皮、- 4 サイズ)

hp 362 (25d12 + 200)

頑健 + 22、反応 + 13、意志 + 21

DR 15 / 魔法；完全耐性 [火]、麻痺、睡眠；SR 30

弱点 [冷氣] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 250 フィート (劣悪)

近接 噛みつき = + 35 (4d6 + 21 / 19 ~ 20)、爪 (× 2) = + 35 (2d8 + 14)、翼 (× 2) = + 33 (2d6 + 7)、尾の打撃 = + 33 (2d8 + 21)

接敵面 20 フィート；間合い 15 フィート (噛みつきは 20 フィート)

特殊攻撃 プレス攻撃 (60 フィートの円錐形、DC30、20d10 [火])、押し潰し、炎の制御、溶岩、尾による一掃

擬似呪文能力 (術者レベル 25 レベル)

回数無制限：ディテクト・マジック、ファインド・ザ・パス、パイロテクニクス (DC17)、サジェスチョン (DC18)、ウォール・オヴ・ファイアー

修得呪文 (術者レベル 15 レベル)

7 レベル (4 回/日)：リミテッド・ウィッシュ、スペル・ターニング

6 レベル (6 回/日)：アンティマジック・フィールド、コンティンジェンシィ、グレーター・ディスペル・マジック

5 レベル (7 回/日)：ポリモーフ、テレキネシス (DC20)、テレポート、ウォール・オヴ・フォース

4 レベル (7 回/日)：ファイアー (DC19)、ファイアー・シールド、グレーター・インヴィジビリティ、ストーンスキン

3 レベル (7 回/日)：ディスペル・マジック、ディスプレイスメント、ヘイスト、タンズ

2 レベル (7 回/日)：オルター・セルフ、ディテクト・ソウツ (DC 17)、ミスディレクション (DC 17)、レジスト・エナジー、シー・インヴィジビリティ

1 レベル (8 回/日)：アラーム、グリース (DC16)、マジック・ミ

メタリック・ドラゴン：銅・ドラゴン Metallic Dragon, Copper

明るく輝く銅色の鱗が、この長い翼を持つドラゴンの、角を戴く頭部から隆起のある尾まで走っている。

銅・ドラゴン Copper Dragon

CG / 竜 (地)

基本データ

脅威度 4；サイズ 超小型；ヒット・ダイス 5d12

移動速度 40 フィート

外皮 + 4；プレス攻撃 直線状、2d6 [酸]

【筋】11、【敏】16、【耐】13、【知】12、【判】13、【魅】12

生態

出現環境 暑熱 / 丘陵

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

石登り (変則) カッパー・ドラゴンは石の表面をスパイダー・クワイム呪文を使っているかのように登攀することができる。

アブないジョーク (擬呪) 1日に1回、1回の標準アクションとして、グレート・ワーム・カッパー・ドラゴンは死に至る冗談を飛ばすことができる。これは1体の目標に効果をあらわし、パワー・ワード・キルと同様に機能する。これは言語に依存する [音波] 効果である。

大受け (擬呪) 1日に1回、1回の標準アクションとして、エインシャント・カッパー・ドラゴンはファンタジックなジョークを飛ばすことができる。年齢段階ごとに10フィート以内にいる全てのクリーチャーは意志セーブを行わなければならない、失敗すると年齢段階ごとに1ラウンドの間、ヒディアス・ラフターの効果を受けているかのように大笑いしてしまう。セーブDCは【魅力】修正値に基づいて算出されている。これは6レベル呪文相当である。

減速化のオーラ (超常) 年齢段階がオールド以上のカッパー・ドラゴンは減速化のオーラに包まれている。5フィート以内にいるクリーチャーは意志セーブを行わなければならない、失敗した場合は1ラウンドの間減速状態になる。エインシャント・ドラゴンのオーラは効果範囲が10フィートに拡大する。グレート・ワーム・カッパー・ドラゴンになると、目標はセーブを失敗した場合1d4ラウンドの間減速状態になる。このセーブのDCはドラゴンのプレス攻撃のものに等しい。カッパー・ドラゴンは1回のフリー・アクションとして回数無制限で、このオーラを無効化したり再起動したりできる。

減速化のプレス (超常) 直線状の [酸] の代わりに、カッパー・ドラゴンは円錐形の減速ガスのプレスを吐くことができる。この円錐形の範囲内にいる者は頑健セーブを行わなければならない、失敗した場合は(1d6 + ドラゴンの年齢段階ごとに1)ラウンドの間(スロー呪文と同様に)減速状態になる。

擬似呪文能力 (擬呪) カッパー・ドラゴンは以下の擬似呪文能力を獲得する。表に示した年齢段階に達すると、回数無制限で使用できるようになる。ヴェリー・ヤングー グリース；ジュヴナイルー ヒディアス・ラフター；アダルトー ストーン・シェイブ；オールドトランスミュート・ロック・トゥ・マッド / マッド・トゥ・ロック；エインシャントー ウォール・オヴ・ストーン；グレート・ワームー ムーヴ・アース。

罫の達人 (変則) 年齢段階がジュヴナイル以上のカッパー・ドラゴンは、〈製作：罫〉判定と罫を探すための〈知覚〉判定に年齢段階ごとに+1のボーナスを得る。マチュア・アダルトになると、ローグのクラス特徴の罫探しを有しているかのように、〈装置無力化〉で魔法の罫を解除することができるようになる。

直感回避 (変則) 年齢段階がヤング以上のカッパー・ドラゴンは常に奇襲を警戒している。決して立ちすくみ状態にならない。これは同名のローグの特殊能力と同様に機能する。

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング (雛)	[酸] に対する完全耐性、石登り、減速化のプレス	—
ヴェリー・ヤング (幼児)	グリース	—
ヤング (子供)	直感回避	1レベル
ジュヴナイル (少年)	罫の達人、ヒディアス・ラフター	3レベル
ヤング・アダルト (青年)	DR5 / 魔法、呪文抵抗	5レベル
アダルト (成年)	畏怖すべき存在、ストーン・シェイブ	7レベル
マチュア・アダルト (壮年)	DR10 / 魔法	9レベル
オールド (老年)	減速化のオーラ、トランスミュート・ロック・トゥ・マッド	11レベル
ヴェリー・オールド (大老)	DR15 / 魔法	13レベル
エインシャント (太古)	大受け、ウォール・オヴ・ストーン	15レベル
ワーム (長虫)	DR20 / 魔法	17レベル
グレート・ワーム (大長虫)	アブないジョーク、ムーヴ・アース	19レベル

ヤング・銅・ドラゴン 脅威度 8 Young Copper Dragon

経験点 4,800

CG / 中型サイズの竜 (地)

イニシアチブ + 6；感覚〈知覚〉+ 14

防御

AC 22、接触 12、立ちすくみ 20 (+ 2 【敏】、+ 10 外皮)

hp 85 (9d12 + 27)

頑健 + 9、反応 + 8、意志 + 8

防御的能力 直感回避；完全耐性 [酸]、麻痺、睡眠

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 150 フィート (標準)；石登り

近接 噛みつき = + 13 (1d8 + 6 / 19 ~ 20)、爪 (× 2) = + 13 (1d6 + 4)、翼 (× 2) = + 8 (1d4 + 2)

接敵面 5 フィート；間合い 5 フィート (噛みつきは 10 フィート)

特殊攻撃 プレス攻撃 (60 フィートの直線状、DC17、6d6 [酸])、減速化のプレス (30 フィートの円錐形、DC17、1d6 + 3 ラウンド減速状態)

擬似呪文能力 (術者レベル 9 レベル)

回数無制限：グリース (DC13)

修得呪文 (術者レベル 1)

1 レベル (4 回 / 日)：アラーム、サイレント・イメージ (DC13)

0 レベル (回数無制限)：ディテクト・マジック、ゴースト・サウンド (DC12)、ライト、メッセージ

二股データ

【筋】19、【敏】14、【耐】17、【知】14、【判】15、【魅】14

基本攻撃 + 9；CMB + 13；CMD 25 (対足払い 29)

特技 《足払い強化》、《イニシアチブ強化》、《クリティカル強化：噛みつき》、《攻防一体》、《強打》

技能 〈隠密〉+ 14、〈芸能：お笑い〉+ 11、〈真意看破〉+ 14、〈製作：罫づくり〉+ 14、〈知覚〉+ 14、〈はったり〉+ 14、〈飛行〉+ 14、〈魔法装置使用〉+ 14

言語 共通語、竜語、ノーム語

アダルト・銅・ドラゴン 脅威度 12 Adult Copper Dragon

経験点：19,200

CG / 大型サイズの竜 (地)

イニシアチブ + 5；感覚〈知覚〉+ 22

オーラ 畏怖すべき存在 (180 フィート、DC21)

防御

AC 29、接触 10、立ちすくみ 28 (+ 1 【敏】、+ 19 外皮、- 1 サイズ)

hp 172 (15d12 + 75)

頑健 + 14、反応 + 10、意志 + 13

防御的能力 直感回避；DR 5 / 魔法；完全耐性 [酸]，麻痺、睡眠；

SR 23

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート (貧弱)；石登り

近接 噛みつき = + 21 (2d6 + 10 / 19 ~ 20)、爪 (× 2) = + 21 (1d8 + 7 / 19 ~ 20)、翼 (× 2) = + 16 (1d6 + 3)、尾 = + 16 (1d8 + 10)

接敵面 10 フィート；**間合い** 5 フィート（噛みつきは 10 フィート）
特殊攻撃 プレス攻撃（80 フィートの直線状、DC22、12d6 [酸]）、減速化のプレス
擬似呪文能力（術者レベル 15 レベル）
 回数無制限：グリース（DC15）、ヒディアス・ラフター（DC16）、ストーン・シェイプ
修得呪文（術者レベル 7 レベル）
 3 レベル（5 / 日）：ディスベル・マジック、メジャー・イメージ（DC17）
 2 レベル（7 回 / 日）：グリッターダスト（DC16）、インヴィジビリティ、ファントム・トラップ
 1 レベル（7 回 / 日）：アラーム、アイデンティファイ、マジック・ミサイル、シールド、サイレント・イメージ（DC15）
 0 レベル（回数無制限）：ディテクト・マジック、ゴースト・サウンド（DC14）、ライト、メッセージ、オープン／クローズ、プレスティディティション、リード・マジック

一般データ

【筋】 25、**【敏】** 12、**【耐】** 21、**【知】** 18、**【判】** 19、**【魅】** 18
基本攻撃 + 15；**CMB** + 23；**CMD** 34（対足払い 38）
特技《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル強化：爪》、《攻防一体》、《上級足払い》、《足払い強化》、《イニシアチブ強化》、《強打》、《渾身の一打》
技能〈隠密〉+ 15、〈芸能：お笑い〉+ 19、〈交渉〉+ 22、〈呪文学〉+ 22、〈真意看破〉+ 22、〈製作：罨づくり〉+ 28、〈知覚〉+ 22、〈はったり〉+ 22、〈飛行〉+ 13、〈魔法装置使用〉+ 22
言語 共通語、竜語、エルフ語、ノーム語、ハーフリング語
その他の特殊能力 罨の達人

チョン（DC19）、タンズ
 2 レベル（7 回 / 日）：グリッターダスト（DC18）、インヴィジビリティ、ファントム・トラップ、パイロテクニクス、シー・インヴィジビリティ
 1 レベル（8 回 / 日）：エクスペディシヤス・リトリート、マジック・オーラ、オブスキュアリング・ミスト、シールド、サイレント・イメージ（DC18）
 0 レベル（回数無制限）：ダンシング・ライツ、ディテクト・マジック、ゴースト・サウンド（DC17）、ライト、メイジ・ハンド、メッセージ、オープン／クローズ、プレスティディティション、リード・マジック

一般データ

【筋】 33、**【敏】** 10、**【耐】** 25、**【知】** 22、**【判】** 23、**【魅】** 22
基本攻撃 + 23；**CMB** + 36；**CMD** 46（対足払い 50）
特技《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル強化：爪》、《攻防一体》、《渾身の一打》、《呪文高速化》、《呪文熟練：幻術》、《上級足払い》、《武器落とし強化》、《足払い強化》、《イニシアチブ強化》、《渾身の一打強化》
技能〈隠密〉+ 18、〈芸能：お笑い〉+ 29、〈交渉〉+ 32、〈呪文学〉+ 32、〈真意看破〉+ 32、〈製作：罨づくり〉+ 42、〈知覚〉+ 32、〈知識：地理〉+ 32、〈知識：歴史〉+ 32、〈はったり〉+ 32、〈飛行〉+ 18、〈魔法装置使用〉+ 32
言語 共通語、竜語、ドワーフ語、エルフ語、巨人語、ノーム語、ハーフリング語
その他の特殊能力 罨の達人

この気まぐれなドラゴンは、ほとんどの時間を戦いに費やし、敵を悩ませたりイラつかせたりしようとする。

エインシャント・カッパー・ドラゴン 脅威度 17 Ancient Copper Dragon

経験点 102,400

CG / 超大型サイズの竜（地）
イニシアチブ + 4；**感覚** 竜の超感覚；〈知覚〉+ 32
オーラ 畏怖すべき存在（300 フィート、DC27）、減速化
防御
AC 39、**接触** 8、**立ちすくみ** 39（+ 31 外皮、- 2 サイズ）
hp 310（23d12 + 161）
頑健 + 20、**反応** + 13、**意志** + 19
防御的能力 直感回避；**DR** 15 / 魔法；**完全耐性** [酸]、麻痺、睡眠；**SR** 28

攻撃

移動速度 40 フィート、**飛行** 200 フィート（貧弱）；石登り
近接 噛みつき = + 32（2d8 + 16 / 19 ~ 20）、爪（× 2） = + 32（2d6 + 11 / 19 ~ 20）、翼（× 2） = + 27（1d8 + 5）、尾の打撃 = + 27（2d6 + 16）
接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート（噛みつきは 15 フィート）
特殊攻撃 プレス攻撃（100 フィートの直線状、DC28、20d6 [酸]）、押し潰し、大受け、減速化のプレス
擬似呪文能力（術者レベル 23 レベル）
 回数無制限：グリース（DC17）、ヒディアス・ラフター（DC18）、ストーン・シェイプ、トランスミュート・マッド・トゥ・ロック、トランスミュート・ロック・トゥ・マッド、ウォール・オヴ・ストーン
修得呪文（術者レベル 15 レベル）
 7 レベル（4 回 / 日）：リヴァース・グラヴィティ、テレポート・オブジェクト（DC23）
 6 レベル（7 回 / 日）：アンティマジック・フィールド、ミスリード、プログラムド・イメージ（DC23）
 5 レベル（7 回 / 日）：マインド・フォッグ（DC21）、ポリモーフ、センディング、テレポート
 4 レベル（7 回 / 日）：コンフェュジョン、レインボー・パターン、ストーン・シェイプ、ストーンスキン
 3 レベル（7 回 / 日）：ディスベル・マジック、ヘイスト、サジェス

メタリック・ドラゴン：ゴールド・ドラゴン Metallic Dragon, Gold

この偉大なるドラゴンの身体を黄金の鱗が覆っている。賢明で透徹した目の上に、堂々たる角質のトサカが後方に弧を描いている。

ゴールド・ドラゴン Gold Dragon

LG / 竜 (火)

基本データ

脅威度 7；サイズ 小型；ヒット・ダイス 8d12

移動速度 60 フィート、水泳 60 フィート

外皮 + 7；プレス攻撃 円錐形、2d10 [火]

【筋】17、【敏】14、【耐】15、【知】14、【判】15、【魅】14

生態

出現環境 暑熱 / 平地

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

変身 (超常) 年齢段階がヴェリー・ヤング以上のゴールド・ドラゴンは 1 日に 3 回、1 回の標準アクションで、ポリモーフを使用しているかのようにいかなる動物や人型生物の姿も取ることができる。**宝石感知 (擬呪)** 年齢段階がヤング以上のゴールド・ドラゴンは、1 日 3 回宝石を感知することができる。これは ロケット・オブジェクトと同様に機能するが、宝石の位置を知るためだけに使用できる。

神性の助力 (擬呪) 1 週間に 1 回、グレート・ワーム・ゴールド・ドラゴンは神聖な諸力に助力を求めることができる。これは ミラクルと同様に機能する。

高速飛行 (変則) 年齢段階がヤング以上のゴールド・ドラゴンは、飛行速度を決定する際にサイズ分類が 1 段階大きいものとして扱う。

【火】のオーラ (超常) 年齢段階がオールド以上のゴールド・ドラゴンは【火】のオーラで包まれている。5 フィート以内にいるクリーチャーは、ドラゴンのターンが開始した時点で 1d6 ポイントの【火】ダメージを受ける。エインシャント・ドラゴンのオーラは効果範囲が 10 フィートに拡大する。グレート・ワーム・ドラゴンのダメージは 2d6 ポイントに上昇する。ゴールド・ドラゴンは 1 回のフリー・アクションとして、このオーラを無効化したり再起動したりできる。

幸運 (擬呪) 1 日に 1 回、年齢段階がアダルト以上のゴールド・ドラゴンは、1 個の宝石 (通常はそのドラゴンの外皮に埋められているもの) に接触し、幸運をもたらす魔力を受けることができる。ドラゴンがその宝石を運搬している間、ドラゴン自身と半径 (10 フィート × そのドラゴンの年齢段階) 以内にいる全ての善属性のクリーチャーは、全てのセーヴィング・スローに +1 の幸運ボーナスを得る。ドラゴンがこの宝石を他のクリーチャーに与えた場合、このボーナスを得られるのはその着用者だけである。この効果は (1d3 + ドラゴンの年齢段階ごとに 3) 時間の間持続する。この能力は 2 レベル呪文相当である。

擬似呪文能力 (擬呪) ゴールド・ドラゴンは以下の擬似呪文能力を獲得する。これらの効果の術者レベルはそのヒット・ダイス数に等しい。セーブ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。表に示した年齢段階に達すると、回数無制限で使用できるようになる。ヴェリー・ヤングー デテクト・イーヴル；ジュヴナイルー プレス；アダルトー デイライト；オールドー ギラス／クエスト；エインシャントー サンバースト；グレート・ワームー フォアサイト
弱体化のプレス (超常) 円錐形の【火】の代わりに、ゴールド・ドラゴンは円錐形の弱体化ガスを吐くことができる。円錐形の範囲内にいるクリーチャーは頑健セーブに成功しなければならず、失敗すると、ドラゴンの年齢段階ごとに 1 ポイントの【筋力】ダメージを受ける (意志セーブに成功すればダメージを半減できる)。

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング (雛)	(火) の副種別、弱体化のプレス	—
ヴェリー・ヤング (幼児)	変身、デテクト・イーヴル	—
ヤング (子供)	高速飛行、宝石感知	1 レベル
ジュヴナイル (少年)	プレス	3 レベル
ヤング・アダルト (青年)	DR5 / 魔法、呪文抵抗	5 レベル
アダルト (成年)	畏怖すべき存在、幸運、デイライト	7 レベル
マチュア・アダルト (壮年)	DR10 / 魔法	9 レベル
オールド (老年)	【火】のオーラ、ギラス／クエスト	11 レベル
ヴェリー・オールド (大老)	DR15 / 魔法	13 レベル
エインシャント (太古)	サンバースト	15 レベル
ワーム (長虫)	DR20 / 魔法	17 レベル
グレート・ワーム (大長虫)	神性の助力、フォアサイト	19 レベル

* ゴールド・ドラゴンはクレリック呪文を秘術呪文として発動できる。

ヤング・ゴールド・ドラゴン 脅威度 11 Young Gold Dragon

経験点 12,800

LG / 大型サイズの竜 (火)

イニシアチブ + 1；感覚 竜の超感覚；〈知覚〉+ 22

防衛

AC 23、接触 10、立ちすくみ 22 (+1 【敏】、+13 外皮、-1 サイズ)

hp 126 (12d12 + 48)

頑健 + 12、反応 + 9、意志 + 13

完全耐性【火】、麻痺、睡眠；弱点【冷気】に対する脆弱性

攻撃

移動速度 60 フィート、飛行 200 フィート (貧弱)、水泳 60 フィート

近接 噛みつき = +18 (2d6 + 10)、爪 (×2) = +18 (1d8 + 7 / 19 ~ 20)、翼 (×2) = +16 (1d6 + 3)、尾 = +16 (1d8 + 10)

接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート (噛みつきは 10 フィート)

特殊攻撃 プレス攻撃 (40 フィートの円錐形、DC20、6d10 [火])、弱体化のプレス

擬似呪文能力 (術者レベル 12 レベル)

回数無制限：デテクト・イーヴル

修得呪文 (術者レベル 1)

1 レベル (4 回 / 日)：メイジ・アーマー、シールド

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

一般データ

【筋】25、【敏】12、【耐】19、【知】16、【判】17、【魅】16

基本攻撃 + 12；CMB + 20；CMD 31 (対足払い 35)

特技 (鋭敏感覚)、《強打》、《クリティカル強化：爪》、《渾身の一打》、《鋼の意志》、《複数回攻撃》

技能 〈交渉〉+ 18、〈呪文学〉+ 18、〈真意看破〉+ 22、〈水泳〉+ 30、〈知覚〉+ 22、〈知識：宗教〉+ 18、〈知識：地域〉+ 18、〈治療〉+ 18、〈飛行〉+ 10

言語 共通語、竜語、エルフ語、ハーフリング語

その他の特殊能力 変身、宝石感知、高速飛行

アダルト・ゴールド・ドラゴン 脅威度 15 Adult Gold Dragon

経験点 51,200

LG / 超大型サイズの竜 (火)

イニシアチブ + 0；感覚 竜の超感覚；〈知覚〉+ 30

オーラ 畏怖すべき存在 (180 フィート、DC24)

防衛

AC 30、接触 8、立ちすくみ 30 (+22 外皮、-2 サイズ)

hp 225 (18d12 + 108)

頑健 + 17、反応 + 11、意志 + 18

DR 5 / 魔法；完全耐性【火】、麻痺、睡眠；SR 26

弱点【冷気】に対する脆弱性

攻撃

移動速度 60 フィート、飛行 250 フィート (貧弱)、水泳 60 フィート

近接 噛みつき = + 26 (2d8 + 15 / 19 ~ 20)、爪 (× 2) = + 26 (2d6 + 10 / 19 ~ 20)、翼 (× 2) = + 24 (1d8 + 5)、尾 = + 24 (2d6 + 15)

接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート (噛みつきは 15 フィート)

特殊攻撃 プレス攻撃 (50 フィートの円錐形、DC25、12d10 [火])、押し潰し、弱体化のプレス

擬似呪文能力 (術者レベル 18 レベル)

回数無制限：プレス、デイルイト、ディテクト・イーヴル

修得呪文 (術者レベル 7 レベル)

3 レベル (5 回/日)：ディスペル・マジック、プレイヤー

2 レベル (7 回/日)：エイド、キュア・モデルレット・ウーンズ (DC17)、レジスト・エナジー

1 レベル (7 回/日)：アラーム、ディヴァイン・フェイヴァー、メイジ・アーマー、シールド、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、加えて 3 個の他の呪文

一般データ

【筋】 31、**【敏】** 10、**【耐】** 23、**【知】** 20、**【判】** 21、**【魅】** 20

基本攻撃 + 18；**CMB** + 30；**CMD** 40 (対足払い 44)

特技 《鋭敏感覚》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル強化：爪》、《クリティカル強化：翼》、《クリティカル強化：尾》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《呪文持続時間延長》、《鋼の意志》、《複数回攻撃》

技能 〈交渉〉 + 26、〈呪文学〉 + 26、〈水泳〉 + 39、〈知覚〉 + 30、〈知識：貴族〉 + 26、〈知識：宗教〉 + 26、〈知識：神秘学〉 + 26、〈知識：地域〉 + 26、〈治療〉 + 26、〈飛行〉 + 13

言語 天上語、共通語、竜語、加えて 3 個の他の言語

その他の特殊能力 変身、宝石感知、高速飛行、幸運

サー・レストレーション、レジスト・エナジー、サイレンス 1 レベル (8 回/日)：アラーム、ディヴァイン・フェイヴァー、メイジ・アーマー、シールド、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、加えて 6 個の他の呪文

一般データ

【筋】 39、**【敏】** 8、**【耐】** 27、**【知】** 24、**【判】** 25、**【魅】** 24

基本攻撃 + 26；**CMB** + 44；**CMD** 53 (対足払い 57)

特技 《鋭敏感覚》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル強化：爪》、《クリティカル強化：翼》、《クリティカル強化：尾》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《呪文高速化》、《呪文持続時間延長》、《鋼の意志》、《複数回攻撃》、《よるめき化クリティカル》

技能 〈交渉〉 + 36、〈呪文学〉 + 36、〈真意看破〉 + 40、〈水泳〉 + 51、〈知覚〉 + 40、〈知識：貴族〉 + 36、〈知識：次元界〉 + 36、〈知識：宗教〉 + 36、〈知識：神秘学〉 + 36、〈知識：地域〉 + 36、〈知識：歴史〉 + 36、〈治療〉 + 36、〈飛行〉 + 13

言語 天上語、共通語、竜語、加えて 5 個の他の言語

その他の特殊能力 変身、宝石感知、高速飛行、幸運

ゴールド・ドラゴンは徳の頂点である。他のメタリック・ドラゴンは金色の従兄を神聖なる力の代理人にして竜種の模範として尊び、しばしば彼らに助言や助力を求める。

エインシャント・ゴールド・ドラゴン 脅威度 20 Ancient Gold Dragon

経験点 307,200

LG / 巨大サイズの竜 (火)

イニシアチブ - 1；**感覚** 竜の超感覚；〈知覚〉 + 40

オーラ [火]、畏怖すべき存在 (300 フィート、DC30)

防御

AC 39、**接触** 5、**立ちすくみ** 39 (-1 **【敏】**、+ 34 外皮、- 4 サイズ)

hp 377 (26d12 + 208)

頑健 + 23、**反応** + 14、**意志** + 24

DR 15 / 魔法；**完全耐性** [火]、麻痺、睡眠；**SR** 31

弱点 [冷気] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 60 フィート、飛行 250 フィート (劣悪)、水泳 60 フィート

近接 噛みつき = + 36 (4d6 + 21 / 19 ~ 20)、爪 (× 2) = + 36 (2d8 + 14 / 19 ~ 20)、翼 (× 2) = + 34 (2d6 + 7 / 19 ~ 20)、尾 = + 34 (2d8 + 21 / 19 ~ 20)

接敵面 20 フィート；**間合い** 15 フィート (噛みつきは 20 フィート)

特殊攻撃 プレス攻撃 (60 フィートの円錐形、DC31、20d10 [火])、押し潰し、尾による一掃、弱体化のプレス

擬似呪文能力 (術者レベル 26 レベル)

回数無制限：プレス、デイルイト、ディテクト・イーヴル、ギアス / クエスト、サンバースト (DC25)

修得呪文 (術者レベル 15 レベル)

7 レベル (5 回/日)：グレーター・テレポート、リザレクション

6 レベル (7 回/日)：アンティマジック・フィールド、グレーター・ディスペル・マジック、ヒール

5 レベル (7 回/日)：ディスペル・イーヴル、プレイン・シフト、テレポート、トゥルー・シーイング

4 レベル (7 回/日)：ディヴィネーション、レストレーション、スペル・イミュニティ、ストーンスキン

3 レベル (7 回/日)：ディスペル・マジック、ヘイスト、インヴィジビリティ・パーズ、プレイヤー

2 レベル (8 回/日)：エイド、キュア・モデルレット・ウーンズ、レッ

メタリック・ドラゴン：シルヴァー・ドラゴン Metallic Dragon, Silver

この背の高い優美なドラゴンの鱗は磨いた銀のようであり、その尾は羽毛が生えたようになっている。

シルヴァー・ドラゴン Silver Dragon

LG / 竜 (冷気)

基本データ

脅威度 6；サイズ 小型；ヒット・ダイス 7d12

移動速度 40 フィート

外皮 + 6；プレス攻撃 円錐形、2d8 [冷気]

【筋】13、【敏】14、【耐】13、【知】14、【判】15、【魅】14

生態

出現環境 温暖 / 山岳

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

変身 (超常) シルヴァー・ドラゴンは1日に3回、ポリモーフを使用しているかのようにいかなる動物や人型生物の姿も取ることができる。

雲歩き (超常) 年齢段階がヴェリー・ヤング以上のシルヴァー・ドラゴンは雲や霧の上を硬い地面の上であるかのように踏みしめて移動することができる。

[冷気] のオーラ (超常) 年齢段階がオールド以上のシルヴァー・ドラゴンは [冷気] のオーラで包まれている。5フィート以内にいるクリーチャーは、ドラゴンのターンが開始した時点で1d6ポイントの [冷気] ダメージを受ける。エインシャント・ドラゴンのオーラは効果範囲が10フィートに拡大する。グレート・ワーム・ドラゴンのダメージは2d6ポイントに上昇する。シルヴァー・ドラゴンは1回のフリー・アクションとして、回数無制限でこのオーラを無効化したり再起動したりできる。

霧の見通し (変則) 年齢段階がジュヴナイル以上のシルヴァー・ドラゴンは霧や雲の中でも完全に見通すことができる

優雅なる飛行 (変則) 年齢段階がヤング以上のシルヴァー・ドラゴンの空中での機動性は、通常よりも1段階よいものとする。

麻痺のプレス (超常) [冷気] の円錐形の代わりに、シルヴァー・ドラゴンは円錐形の麻痺性ガスを吐くことができる。円錐形の範囲内にいる者は頑健セーブを行わなければならない、失敗した場合は(1d6 + ドラゴンの年齢段階ごとに1) ラウンドの間麻痺状態になる。

鱗による反射 (超常) 年齢段階がエインシャント以上のシルヴァー・ドラゴンを目標とする呪文がシルヴァー・ドラゴンの呪文抵抗を貫通できなかった場合、反射される可能性がある。ドラゴンの呪文抵抗を貫通するための術者レベル判定が5以上の差で失敗した場合、呪文は反射される。失敗が4以下の場合には単に呪文が無効化されるだけである。その他の点ではこれはスペル・ターニングと同様に機能する。

擬似呪文能力 (擬呪) シルヴァー・ドラゴンは以下の擬似呪文能力を獲得する。表に示した年齢段階に達すると、回数無制限で使用できるようになる。ヴェリー・ヤングーディテクト・イーヴル；ジュヴナイルーフェザー・フォール；アダルトーフォッグ・クラウド；オールドーコントロール・ウィンズ；エインシャントーコントロール・ウェザー；グレート・ワームーリヴァース・グラヴィティ。

真の勇氣 (変則) グレート・ワーム・シルヴァー・ドラゴンは苦痛や死のただ中でも戦うことができる。ヒット・ポイントが0未満になった場合でも、気絶状態にならず、自動的に容態は安定し、行動し続けることができる(よろめき状態にはなる)。死に至るようなダメージを受けたり、死をもたらず呪文の目標になった場合、1ラウンドの間は生存し続け、通常通り行動できる(この最後のラウンドにはよろめき状態にならない)。

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング (雛)	変身、[冷気]の副種別、[酸]に対する完全耐性、麻痺のプレス	—
ヴェリー・ヤング (幼児)	雲歩き、ディテクト・イーヴル	—
ヤング (子供)	優雅なる飛行	1レベル
ジュヴナイル (少年)	霧の見通し、フェザー・フォール	3レベル
ヤング・アダルト (青年)	DR5 / 魔法、呪文抵抗	5レベル
アダルト (成年)	畏怖すべき存在、フォッグ・クラウド	7レベル
マチュア・アダルト (壮年)	DR10 / 魔法	9レベル
オールド (老年)	[冷気]のオーラ、コントロール・ウィンズ	11レベル
ヴェリー・オールド (大老)	DR15 / 魔法	13レベル
エインシャント (太古)	鱗による反射、コントロール・ウェザー	15レベル
ワーム (長虫)	DR20 / 魔法	17レベル
グレート・ワーム (大長虫)	真の勇氣、リヴァース・グラヴィティ	19レベル

*シルヴァー・ドラゴンはクレリック呪文を秘術呪文として発動できる。

ヤング・シルヴァー・ドラゴン脅威度 10 Young Silver Dragon

経験点 9,600

LG / 大型サイズの竜 (冷気)

イニシアチブ + 5；感覚 竜の超感覚；〈知覚〉 + 17

防御

AC 22、接触 10、立ちすくみ 21 (+1【敏】、+12外皮、-1サイズ)

hp 104 (11d12 + 33)

頑健 + 10、反応 + 8、意志 + 12

完全耐性 [酸]、[冷気]、麻痺、睡眠

弱点 [火] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート (標準)；雲歩き、優雅なる飛行

近接 噛みつき = +16 (2d6 + 7)、爪 (×2) = +15 (1d8 + 5)、翼 (×2) = +13 (1d6 + 2)、尾 = +13 (1d8 + 7)

接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート (噛みつきは 10 フィート)

特殊攻撃 プレス攻撃 (40 フィートの円錐形、DC18、6d8 [冷気])、麻痺のプレス

擬似呪文能力 (術者レベル 11 レベル)

回数無制限：ディテクト・イーヴル

修得呪文 (術者レベル 1)

1レベル (4回/日)：アラーム、トゥルー・ストライク

0レベル (回数無制限)：ディテクト・マジック、ライト、メッセージ、リード・マジック

一般データ

【筋】21、【敏】12、【耐】17、【知】16、【判】17、【魅】16

基本攻撃 + 11；CMB + 17；CMD 28 (対足払い 32)

特技 《イニシアチブ強化》、《強打》、《鋼の意志》、《武器熟練：噛みつき》、《複数回攻撃》、《ホバリング》

技能 〈威圧〉 + 17、〈軽業〉 + 12、〈交渉〉 + 17、〈呪文学〉 + 17、〈真意看破〉 + 17、〈知覚〉 + 17、〈知識：地域〉 + 17、〈治療〉 + 17、〈飛行〉 + 13

言語 風界語、共通語、竜語、巨人語

その他の特殊能力 変身

アダルト・シルヴァー・ドラゴン脅威度 14 Adult Silver Dragon

経験点 38,400

LG / 超大型サイズの竜 (冷気)

イニシアチブ + 4；感覚 竜の超感覚、霧の見通し；〈知覚〉 + 25

オーラ 畏怖すべき存在 (180 フィート、DC23)

防御

AC 29、接触 8、立ちすくみ 29 (+21外皮、-2サイズ)

hp 195 (17d12 + 85)

頑健 + 15、反応 + 12、意志 + 17

DR 5 / 魔法；完全耐性 [酸]、[冷気]、麻痺、睡眠；SR 25

弱点 [火] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート (標準)；雲歩き、優雅な

る飛行

近接 噛みつき=+24 (2d8+12)、爪 (×2) =+23 (2d6+8)、翼 (×2) =+21 (1d8+4)、尾の打撃=+21 (2d6+12)

接敵面 15 フィート；**間合い** 10 フィート (噛みつきは 15 フィート)

特殊攻撃 プレス攻撃 (50 フィートの円錐形、DC23、12d8 [冷気])、押し潰し、麻痺のプレス

擬似呪文能力 (術者レベル 17 レベル)

回数無制限：ディテクト・イーヴル、フェザー・フォール、フォッグ・クラウド

修得呪文 (術者レベル 7 レベル)

3 レベル (5 回/日)：ディスパル・マジック、ウィンド・ウォール

2 レベル (7 回/日)：オーギュリイ、キュア・モデレット・ウーンズ、ウェブ (DC17)

1 レベル (7 回/日)：アラーム、プレス、ディヴァイン・フェイヴァー、シールド、トゥルー・ストライク

0 レベル (回数無制限)：ディテクト・マジック、フレア、ライト、メッセージ、プレスティディジティション、リード・マジック、ステイビライズ

一般データ

【筋】 27、**【敏】** 10、**【耐】** 21、**【知】** 20、**【判】** 21、**【魅】** 20

基本攻撃 +17；**CMB** +27；**CMD** 37 (対足払い 41)

特技 《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《渾身の一打》、《神速の反応》、《鋼の意志》、《武器熟練：噛みつき》、《複数回攻撃》、《ホバリング》

技能 〈威圧〉+25、〈軽業〉+17、〈交渉〉+25、〈呪文学〉+25、〈真意看破〉+25、〈知覚〉+25、〈知識：貴族〉+25、〈知識：神秘学〉+25、〈知識：地域〉+25、〈治療〉+25、〈飛行〉+16

言語 風界語、共通語、竜語、ドワーフ語、巨人語、地界語

その他の特殊能力 変身

4 レベル (7 回/日)：ディメンジョン・ドア、フリーダム・オヴ・ムーヴメント、レストレーション、ソリッド・フォッグ

3 レベル (7 回/日)：キュア・シリアス・ウーンズ、ディスパル・マジック、ホールド・パースン (DC20)、ウィンド・ウォール

2 レベル (8 回/日)：オーギュリイ、カム・エモーションズ (DC19)、キュア・モデレット・ウーンズ、インヴィジビリティ、ウェブ

1 レベル (8 回/日)：プレス、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、トゥルー・ストライク

0 レベル (回数無制限)：ディテクト・マジック、フレア (DC17)、ライト、メッセージ、プレスティディジティション、リード・マジック、ステイビライズ、レジスタンス、ヴァーチャー

一般データ

【筋】 35、**【敏】** 8、**【耐】** 25、**【知】** 24、**【判】** 25、**【魅】** 24

基本攻撃 +25；**CMB** +41；**CMD** 50 (対足払い 54)

特技 《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《技能熟練：飛行》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《呪文高速化》、《神速の反応》、《鋼の意志》、《武器熟練：噛みつき》、《複数回攻撃》、《ホバリング》

技能 〈威圧〉+35、〈軽業〉+24、〈交渉〉+35、〈呪文学〉+35、〈真意看破〉+35、〈知覚〉+35、〈知識：貴族〉+35、〈知識：次元界〉+35、〈知識：神秘学〉+35、〈知識：地域〉+35、〈知識：歴史〉+35、〈治療〉+35、〈飛行〉+21

言語 風界語、共通語、竜語、ドワーフ語、エルフ語、ハープリング語、巨人語、地界語

その他の特殊能力 変身

全てのドラゴンの中で、シルヴァー・ドラゴンが最も勇敢であり、弱きを助け、悪を挫き、名誉ある行動をとるといふ騎士道の掟を自らに課している。

エイジャント・シルヴァー・ドラゴン 脅威度 19 Ancient Silver Dragon

経験点 204,800

LG / 巨大サイズの竜 (冷気)

イニシアチブ +3；**感覚** 竜の超感覚、霧の見通し；〈知覚〉+35

オーラ [冷気]、畏怖すべき存在 (300 フィート、DC29)

防御

AC 38、**接触** 5、**立ちすくみ** 38 (-1 **【敏】**、+33 外皮、-4 サイズ)
hp 337 (25d12+175)

頑健 +21、**反応** +15、**意志** +23

防御的能力 鱗による反射；**DR** 15 / 魔法；**完全耐性** [酸]、[冷気]、麻痺、睡眠；**SR** 30

弱点 [火] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 250 フィート (貧弱)；雲歩き、優雅なる飛行

近接 噛みつき=+34 (4d6+18 / 19~20)、爪 (×2) =+33 (2d8+12)、翼 (×2) =+31 (2d6+6)、尾の打撃=+31 (2d8+18)

接敵面 20 フィート；**間合い** 15 フィート (噛みつきは 20 フィート)

特殊攻撃 プレス攻撃 (60 フィートの円錐形、DC29、20d8 [冷気])、押し潰し、麻痺のプレス、尾による一掃

擬似呪文能力 (術者レベル 25 レベル)

回数無制限：コントロール・ウェザー、コントロール・ウインズ、ディテクト・イーヴル、フェザー・フォール、フォッグ・クラウド

修得呪文 (術者レベル 15 レベル)

7 レベル (5 回/日)：ホーリィ・ワード (DC24)、リパルション (DC24)

6 レベル (7 回/日)：パニッシュメント (DC23)、グレーター・ディスパル・マジック、ヒール

5 レベル (7 回/日)：ブレイク・エンチャントメント、フレイム・ストライク (DC22)、プレイン・シフト、ウォール・オヴ・フォー

ス

メタリック・ドラゴン：ブラス・ドラゴン Metallic Dragon, Brass

このドラゴンの頭部からはトサカのような角が後方に向かって伸びており、長い首と蛇のような真鍮色の身体に続いている。

ブラス・ドラゴン Brass Dragon

CG / 竜 (火)

基本データ

脅威度 3；サイズ 超小型；ヒット・ダイス 4d12

移動速度 60 フィート、穴掘り 30 フィート

外皮 + 3；ブレス攻撃 直線状、2d4 [火]

【筋】11、【敏】16、【耐】13、【知】10、【判】11、【魅】10

生態

出現環境 暑熱 / 砂漠

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

砂漠の風 (超常) 年齢段階がジュヴナイル以上のブラス・ドラゴンは、砂漠の風を呼び起すことができる。これはガスト・オヴ・ウィンドと同様に機能するが、その範囲内にいる全てのクリーチャーは頑健セーブを行わなければならない。失敗した場合は1d4 ラウンドの間砂により盲目状態になる。この効果のセーブDCはドラゴンのブレス攻撃のDCに等しい。

[火] のオーラ (超常) 年齢段階がオールド以上のブラス・ドラゴンは激しい熱のオーラで包まれている。5フィート以内にいるクリーチャーは、ドラゴンのターンが開始した時点で1d6 ポイントの [火] ダメージを受ける。エインシャント・ドラゴンのオーラは効果範囲が10フィートに拡大する。グレート・ワーム・ドラゴンのダメージは2d6 ポイントに上昇する。ブラス・ドラゴンは1回のフリー・アクションとして、回数無制限でこのオーラを無効化したり再起動したりできる。

砂漠鳴動 (擬呪) 年齢段階がヤング以上のブラス・ドラゴンは、遺跡を発掘したり宝物を隠すために、砂を動かすことができる。これはムーヴ・アースと同様に機能するが、砂に対してのみ効果をあらかず。この効果の術者レベルにはドラゴンのヒット・ダイス数を用いる。これは5レベル呪文相当である。

砂塵嵐 (超常) 年齢段階がエインシャント以上のブラス・ドラゴンは、1日1回、1回の全ラウンド・アクションとして強力な砂塵嵐を作り出すことができる。この嵐は半径1マイルで、ドラゴンの年齢段階ごとに1ラウンド持続する。これは“暴風”レベルの風を伴うこと以外は砂塵嵐 (『Pathfinder RPG Core Rulebook』P.431) と同様に機能する。

睡眠のブレス (超常) 直線の [火] の代わりに、ブラス・ドラゴンは円錐形の催眠ガスを吐くことができる。円錐形の範囲内にいるクリーチャーは意志セーブに成功しなければならず、失敗すると (1d6 + ドラゴンの年齢段階ごとに1) ラウンドの間眠ってしまう。

擬似呪文能力 (擬呪) ブラス・ドラゴンは以下の擬似呪文能力を獲得する。表に示した年齢段階に達すると、回数無制限で使用できるようになる。ヴェリー・ヤングースピーク・ウィズ・アニマルズ；ジュヴナイルーエンデュア・エレメンツ；アダルトーサジェスチョン；オールドーコントロール・ウィンズ；エインシャントーコントロール・ウェザー；グレート・ワームーワールウィンド。

ジン招来 (擬呪) グレート・ワーム・ブラス・ドラゴンが1日1回使用できるこの能力は、高貴なるジンを1体だけ召喚で着る点を除けばサモン・モンスター呪文と同様に機能する。これは9レベル呪文相当である。

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング (雛)	(火) の副種別、睡眠のブレス	—
ヴェリー・ヤング (幼児)	スピーク・ウィズ・アニマルズ	—
ヤング (子供)	砂漠鳴動	1 レベル
ジュヴナイル (少年)	砂漠の風、エンデュア・エレメンツ	3 レベル
ヤング・アダルト (青年)	DR5 / 魔法、呪文抵抗	5 レベル
アダルト (成年)	畏怖すべき存在、サジェスチョン	7 レベル
マチュア・アダルト (壮年)	DR10 / 魔法	9 レベル
オールド (老齢)	[火] のオーラ、コントロール・ウィンズ	11 レベル
ヴェリー・オールド (大老)	DR15 / 魔法	13 レベル
エインシャント (太古)	砂塵嵐、コントロール・ウェザー	15 レベル
ワーム (長虫)	DR20 / 魔法	17 レベル
グレート・ワーム (大長虫)	ジン招来、竜巻変化	19 レベル

ヤング・ブラス・ドラゴン 脅威度 7 Young Brass Dragon

経験点 3,200

CG / 中型サイズの竜 (火)

イニシアチブ + 6；**感覚** 非視覚的感知 60 フィート、竜の超感覚；〈知覚〉 + 14

防御

AC 21、接触 12、立ちすくみ 19 (+ 2 【敏】、+ 9 外皮)

hp 76 (8d12 + 24)

頑健 + 9、反応 + 8、意志 + 7

完全耐性 [火]、麻痺、睡眠

弱点 [冷気] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 60 フィート、穴掘り 30 フィート、飛行 150 フィート (標準)

近接 噛みつき = + 12 (1d8 + 6)、爪 (× 2) = + 12 (1d6 + 4)、翼 (× 2) = + 7 (1d4 + 2)

接敵面 5 フィート；間合い 5 フィート (噛みつきは 10 フィート)

特殊攻撃 ブレス攻撃 (60 フィートの直線状、DC17、6d4 [火])、睡眠のブレス

擬似呪文能力 (術者レベル 8 レベル)

回数無制限：スピーク・ウィズ・アニマルズ

修得呪文 (術者レベル 1)

1 レベル (4 回 / 日)：チャーム・パースン (DC13)、コンプリヘンド・ランゲージズ

0 レベル (回数無制限)：ダンシング・ライツ、ディテクト・マジック、メイジ・ハンド、メッセージ

一般データ

【筋】19、【敏】14、【耐】17、【知】12、【判】13、【魅】12

基本攻撃 + 8；CMB + 12；CMD 24 (対足払い 28)

特技 《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《呪文熟練：心術》、《ホバリング》

技能 〈言語学〉 + 12、〈交渉〉 + 12、〈真意看破〉 + 14、〈知覚〉 + 14、〈治療〉 + 12、〈はったり〉 + 12、〈飛行〉 + 13

言語 共通語、竜語、加えて 8 個の他の言語

その他の特殊能力 砂漠鳴動

アダルト・ブラス・ドラゴン 脅威度 11 Adult Brass Dragon

経験点 12,800

CG / 大型サイズの竜 (火)

イニシアチブ + 5；**感覚** 非視覚的感知 60 フィート、竜の超感覚；〈知覚〉 + 24

オーラ 畏怖すべき存在 (180 フィート、DC20)

防御

AC 28、接触 10、立ちすくみ 27 (+ 1 【敏】、+ 18 外皮、- 1 サイズ)

hp 161 (14d12 + 70)

頑健 + 14、反応 + 10、意志 + 12

DR 5 / 魔法；完全耐性 [火]、麻痺、睡眠；SR 22

弱点 [冷気] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 60 フィート、穴掘り 30 フィート、飛行 200 フィート (貧弱)

近接 噛みつき = + 20 (2d6 + 10)、爪 (× 2) = + 20 (1d8 + 7)、翼 (× 2) = + 15 (1d6 + 3)、尾の打撃 = + 15 (1d8 + 10)

特殊攻撃 プレス攻撃 (80 フィートの直線状、DC22、12d4 [火])、砂漠の風、睡眠のプレス

擬似呪文能力 (術者レベル 14 レベル)

回数無制限: エンデュア・エレメンツ、スピーク・ウィズ・アニマルズ、サジェスチョン (DC18)

修得呪文 (術者レベル 7 レベル)

3 レベル (5 / 日): ホールド・パースン (DC18)、タンズ

2 レベル (7 回 / 日): オルター・セルフ、ディテクト・ソウツ (DC15)、シー・インヴィジビリティ

1 レベル (7 回 / 日): アラーム、チャーム・パースン (DC16)、プロテクション・フロム・イーヴル、シールド、ヴェントリロキズム

0 レベル (回数無制限): アークイン・マーク、ダンシング・ライツ、ディテクト・マジック、ゴースト・サウンド (DC13)、メイジ・ハンド、メッセージ、プレスティディジティション

一般データ

【筋】 25、**【敏】** 12、**【耐】** 21、**【知】** 16、**【判】** 17、**【魅】** 16

基本攻撃 + 14; **CMB** + 22; **CMD** 33 (対足払い 37)

特技 《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《呪文熟練: 心術》、《上級呪文熟練: 心術》、《ホバリング》

技能 〈言語学〉 + 20、〈交渉〉 + 20、〈呪文学〉 + 20、〈真意看破〉 + 24、〈生存〉 + 20、〈知覚〉 + 24、〈治療〉 + 20、〈はったり〉 + 20、〈飛行〉 + 12

言語 共通語、竜語、加えて 14 個の他の言語

その他の特殊能力 砂漠鳴動

0 レベル (回数無制限): アークイン・マーク、ダンシング・ライツ、ディテクト・マジック、ディテクト・ポイズン、ゴースト・サウンド (DC15)、メイジ・ハンド、メッセージ、プレスティディジティション、リード・マジック

一般データ

【筋】 33、**【敏】** 10、**【耐】** 25、**【知】** 20、**【判】** 21、**【魅】** 20

基本攻撃 + 22; **CMB** + 35; **CMD** 45 (対足払い 49)

特技 《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《渾身の一打強化》、《渾身の一打》、《呪文高速化》、《呪文熟練: 心術》、《上級呪文熟練: 心術》、《複数回攻撃》、《ホバリング》

技能 〈言語学〉 + 30、〈交渉〉 + 30、〈呪文学〉 + 30、〈真意看破〉 + 34、〈生存〉 + 30、〈知覚〉 + 34、〈知識: 地域〉 + 30、〈知識: 歴史〉 + 30、〈治療〉 + 30、〈はったり〉 + 30、〈飛行〉 + 17

言語 共通語、竜語、加えて 22 個の他の言語

その他の特殊能力 砂漠鳴動

申し分のない座談の名手であるプラス・ドラゴンは、戦うことよりも会話の方を好む。プラス・ドラゴンの住処は、直近のニュースやゴシップを聞けるように、人型生物の集落の近くにある。

エインシャント・プラス・ドラゴン 脅威度 16 Ancient Brass Dragon

経験点 76,800

CG / 超大型サイズの竜 (火)

イニシアチブ + 4; **感覚** 竜の超感覚; 〈知覚〉 + 34

オーラ [火] (10 フィート、1d6 [火])、畏怖すべき存在 (300 フィート、DC26)

防御

AC 38、接触 8、立ちすくみ 38 (+ 30 外皮、- 2 サイズ)

hp 297 (22d12 + 154)

頑健 + 20、**反応** + 13、**意志** + 18

DR 15 / 魔法; **完全耐性** [火]、麻痺、睡眠; **SR** 27

弱点 [冷気] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 60 フィート、穴掘り 30 フィート、飛行 200 フィート (貧弱)

近接 噛みつき = + 31 (2d8 + 16)、爪 (× 2) = + 31 (2d6 + 11)、翼 (× 2) = + 29 (1d8 + 5)、尾の打撃 = + 29 (2d6 + 16)

特殊攻撃 プレス攻撃 (100 フィートの直線状、DC28、20d4 [火])、押し潰し、砂漠の風、砂塵嵐、睡眠のプレス

擬似呪文能力 (術者レベル 22 レベル)

回数無制限: コントロール・ウェザー、コントロール・ウィンズ、エンデュア・エレメンツ、スピーク・ウィズ・アニマルズ、サジェスチョン (DC18)

修得呪文 (術者レベル 15 レベル)

7 レベル (4 回 / 日): グレーター・テレポート、パワー・ワード・ブラインド

6 レベル (6 回 / 日): フォースフル・ハンド、ギアス、グレーター・ディスベル・マジック

5 レベル (7 回 / 日): コンタクト・アザー・ブレイン、ドミネイト・パースン (DC22)、ミラージュ・アークイナ、ブライング・アイズ

4 レベル (7 回 / 日): チャーム・モンスター (DC21)、コンフュージョン (DC21)、ディメンショナル・アンカー、ロケット・クリーチャー

3 レベル (7 回 / 日): ディスプレイスメント、ヒロイズム、ホールド・パースン (DC20)、タンズ

2 レベル (7 回 / 日): オルター・セルフ、ディテクト・ソウツ (DC17)、ロケット・オブジェクト、レジスト・エナジー、シー・インヴィジビリティ

1 レベル (8 回 / 日): アラーム、チャーム・パースン (DC18)、プロテクション・フロム・イーヴル、シールド、ヴェントリロキズム

メタリック・ドラゴン:ブロンズ・ドラゴン Metallic Dragon, Bronze

このぼっそりとしたドラゴンは、輝かしい青銅色から濁った青までの、鈍い金属色をした鱗に覆われている。

ブロンズ・ドラゴン

LG / 竜 (水)

基本データ

脅威度 5; サイズ 小型; ヒット・ダイス 6d12

移動速度 40 フィート、水泳 60 フィート

外皮 + 5; プレス攻撃 直線状、2d6 [電気]

【筋】13、【敏】14、【耐】13、【知】14、【判】15、【魅】14

生態

出現環境 温暖 / 湾岸

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

変身 (超常) 年齢段階がヤング以上のブロンズ・ドラゴンは1日に3回、ポリモーフを使用しているかのようにいかなる動物や人型生物の姿も取ることができる。

【電気】のオーラ (超常) 年齢段階がオールド以上のブロンズ・ドラゴンは【電気】のオーラで包まれている。5フィート以内にいるクリーチャーは、ドラゴンのターンが開始した時点で1d6ポイントの【電気】ダメージを受ける。エインシャント・ドラゴンのオーラは効果範囲が10フィートに拡大する。グレート・ワーム・ドラゴンのダメージは2d6ポイントに上昇する。ブロンズ・ドラゴンは回数無制限で、このオーラを無効化できる。

追い払いのプレス (超常) 直線状の電撃の代わりに、ブロンズ・ドラゴンは円錐形の追い払いガスを吐ける。目標は意志セーブを行わなければならない、失敗した場合は(1d6 + ドラゴンの年齢段階ごとに1)ラウンドの間、そのドラゴンから離れるように移動する以外のことできなくなってしまう。これは【精神作用】(強制)効果である。

擬似呪文能力 (擬呪) ブロンズ・ドラゴンは以下の擬似呪文能力を獲得する。表に示した年齢段階に達すると、回数無制限で使用できるようになる。ヴェリー・ヤングー スピーク・ウィズ・アニマルズ; ジュヴナイルー クリエイト・フード・アンド・ウォーター; アダルトー フォッグ・クラウド; オールドー ディテクト・ソウツ; エインシャントー コントロール・ウォーター; グレート・ワームー コントロール・ウェザー。

津波 (超常) グレート・ワーム・ブロンズ・ドラゴンは、1日1回、1回の標準アクションとして、海面を持ち上げて敵を粉碎することができる。これは幅120フィートの沿岸部の範囲に効果をあらわし、岸から40フィート以内にいる全てのクリーチャーを目標とする。目標は雪崩(『Pathfinder RPG Core Rulebook』P.429)に巻き込まれたのと同様に扱う。全てのクリーチャーは埋没域にいるかのように扱う。ダメージを半減するためのセーブDCはドラゴンのプレス攻撃のDCに等しい。セーブに失敗した者は完全なダメージを受け、津波の命中後のラウンドには、岸から60フィート引き離され、水面下20フィートに沈んでしまう。

渦潮変化 (変則) 1日に1回、1回の標準アクションとして、年齢段階がエインシャント以上のブロンズ・ドラゴンは、エルダー・ウォーター・エレメンタルのように渦潮を作り出すことができる。ブロンズ・ドラゴンはこの渦潮を年齢段階ごとに1ラウンド維持することができる。

水中呼吸 (変則) ブロンズ・ドラゴンは水中で呼吸でき、水に潜った状態でも自由にプレス攻撃、呪文、その他の能力を使用できる。

波乗り体得 (超常) ジュヴナイル・ブロンズ・ドラゴンは、1日に年齢段階×10分の間、50フィート以内にいるクリーチャーや船と共に、通常の速度の2倍で水の中を移動できる。

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング (雛)	【電気】に対する完全耐性、追い払いのプレス、水中呼吸	—
ヴェリー・ヤング (幼児)	スピーク・ウィズ・アニマルズ	—
ヤング (子供)	変身	1レベル
ジュヴナイル (少年)	波乗り体得、クリエイト・フード・アンド・ウォーター	3レベル
ヤング・アダルト (青年)	DR5 / 魔法、呪文抵抗	5レベル
アダルト (成年)	畏怖すべき存在、フォッグ・クラウド	7レベル
マチュア・アダルト (壮年)	DR10 / 魔法	9レベル
オールド (老齢)	【電気】のオーラ、ディテクト・ソウツ	11レベル
ヴェリー・オールド (大老)	DR15 / 魔法	13レベル
エインシャント (太古)	渦潮変化、コントロール・ウォーター	15レベル
ワーム (長虫)	DR20 / 魔法	17レベル
グレート・ワーム (大長虫)	津波、コントロール・ウェザー	19レベル

ヤング・ブロンズ・ドラゴン 脅威度 9 Young Bronze Dragon

経験点 6,400

LG / 大型サイズの竜 (水)

イニシアチブ + 1; 感覚 竜の超感覚; <知覚> + 20

防御

AC 21、接触 10、立ちすくみ 20 (+1【敏】、+11外皮、-1サイズ)

hp 95 (10d12 + 30)

頑健 + 10、反応 + 8、意志 + 10

完全耐性 [電気]、麻痺、睡眠

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート (貧弱)、水泳 60 フィート

近接 噛みつき = +14 (2d6 + 7)、爪 (×2) = +14 (1d8 + 5)、翼 (×2) = +12 (1d6 + 2)、尾 = +12 (1d8 + 7)

特殊攻撃 プレス攻撃 (80フィートの直線状、DC18、6d6 [電気])、追い払いのプレス

擬似呪文能力 (術者レベル 10 レベル)

回数無制限: スピーク・ウィズ・アニマルズ

修得呪文 (術者レベル 1)

1レベル (4回/日): アラーム、オプスキュアリング・ミスト

0レベル (回数無制限): ディテクト・マジック、ライト、メッセージ、レジスタンス

一般データ

【筋】21、【敏】12、【耐】17、【知】16、【判】17、【魅】16

基本攻撃 + 10; CMB + 16; CMD 27 (対足払い 31)

特技 <鋭感覚>、<かすめ飛び攻撃>、<強打>、<渾身の一打>、<複数回攻撃>

技能 <威圧> + 16、<隠密> + 10、<交渉> + 16、<呪文学> + 16、<真意看破> + 20、<水泳> + 26、<知覚> + 20、<知識: 神秘学> + 16、<飛行> + 8

言語 水界語、共通語、竜語、エルフ語

その他の特殊能力 変身、水中呼吸

アダルト・ブロンズ・ドラゴン 脅威度 13 Adult Bronze Dragon

経験点 25,600

秩序にして善 / 超大型サイズの竜 (水)

イニシアチブ + 0; 感覚 竜の超感覚; <知覚> + 28

オーラ 畏怖すべき存在 (180フィート、DC23)

防御

AC 28、接触 8、立ちすくみ 28 (+20外皮、-2サイズ)

hp 184 (16d12 + 80)

頑健 + 15、反応 + 10、意志 + 15

DR 5 / 魔法; 完全耐性 [電気]、麻痺、睡眠; SR 24

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート (貧弱)、水泳 60 フィート

近接 噛みつき = +22 (2d8 + 12)、爪 (×2) = +22 (2d6 + 8)、翼 (×2) = +20 (1d8 + 4)、尾の打撃 = +20 (2d6 + 12)

接敵面 15フィート; 間合い 10フィート (噛みつきは15フィート)

特殊攻撃 プレス攻撃 (100 フィートの直線状、DC23、12d6 [電気])、押し潰し、追い払いのプレス

擬似呪文能力 (術者レベル 16 レベル)

回数無制限: クリエイト・フード・アンド・ウォーター、フォッグ・クラウド、スピーク・ウィズ・アニマルズ

修得呪文 (術者レベル 7 レベル)

3 レベル (5 / 日): ディスペル・マジック、スロー (DC18)

2 レベル (7 回 / 日): プラー、ガスト・オヴ・ウィンド、ミラー・イメージ

1 レベル (8 回 / 日): アラーム、メイジ・アーマー、オブスキュアリング・ミスト、シールド、トゥルー・ストライク

0 レベル (回数無制限): ディテクト・マジック、ライト、メッセージ、レジスタンス、加えて 2 個の他の呪文

一般データ

【筋】 27、**【敏】** 10、**【耐】** 21、**【知】** 20、**【判】** 21、**【魅】** 20

基本攻撃 + 16; **CMB** + 26; **CMD** 36 (対足払い 40)

特技 《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《渾身の一打強化》、《渾身の一打》、《薙ぎ払い》、《複数回攻撃》、《ホバリング》

技能 〈威圧〉 + 24、〈隠密〉 + 11、〈交渉〉 + 24、〈呪文学〉 + 24、〈真意看破〉 + 28、〈水泳〉 + 35、〈知覚〉 + 28、〈知識: 神秘学〉 + 24、〈知識: 地理〉 + 24、〈動物使い〉 + 21、〈飛行〉 + 11

言語 水界語、共通語、竜語、エルフ語、ノーム語、加えて 2 個の他の言語

その他の特殊能力 変身、水中呼吸、波乗り体得

0 レベル (回数無制限): ディテクト・マジック、ライト、メッセージ、レジスタンス、加えて 2 個の他の呪文

一般データ

【筋】 35、**【敏】** 8、**【耐】** 25、**【知】** 24、**【判】** 25、**【魅】** 24

基本攻撃 + 24; **CMB** + 40; **CMD** 49 (対足払い 53)

特技 《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《クリティカル強化: 噛みつき》、《クリティカル強化: 爪》、《渾身の一打強化》、《渾身の一打》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《複数回攻撃》、《ホバリング》

技能 〈威圧〉 + 34、〈隠密〉 + 14、〈交渉〉 + 34、〈呪文学〉 + 34、〈真意看破〉 + 38、〈水泳〉 + 47、〈知覚〉 + 38、〈知識: 地理〉 + 34、〈知識: 神秘学〉 + 34、〈知識: 歴史〉 + 34、〈治療〉 + 34、〈動物使い〉 + 31、〈飛行〉 + 10

言語 水界語、共通語、竜語、エルフ語、ノーム語、加えて 3 個の他の言語

その他の特殊能力 変身、水中呼吸、波乗り体得

ブロンズ・ドラゴンは、主張と報酬が正当かつ適切ならば、旅人や冒険者の味方になることで知られている。

エインシャント・ブロンズ・ドラゴン 脅威度 18 Ancient Bronze Dragon

経験点 153,600

LG / 巨大サイズの竜 (水)

イニシアチブ + 3; **感覚** 竜の超感覚; 〈知覚〉 + 38

オーラ [電気] オーラ、畏怖すべき存在 (300 フィート、DC29)

防御

AC 37、接触 5、立ちすくみ 37 (-1 **【敏】**)、+ 32 外皮、- 4 サイズ

hp 324 (24d12 + 168)

頑健 + 21、**反応** + 13、**意志** + 21

DR 15 / 魔法; **完全耐性** [電気]、麻痺、睡眠; **SR** 29

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 250 フィート (clum.)、sw.60 フィート

近接 噛みつき = + 32 (4d6 + 18 / 19 ~ 20)、爪 (× 2) = + 32 (2d8 + 12 / 19 ~ 20)、翼 (× 2) = + 30 (2d6 + 6)、尾の打撃 = + 30 (2d8 + 18)

接敵面 20 フィート; **間合い** 15 フィート (噛みつきは 20 フィート)

特殊攻撃 プレス攻撃 (120 フィートの直線状、DC29、20d6 [電気])、押し潰し、追い払いのプレス、尾による一掃、渦動

擬似呪文能力 (術者レベル 24 レベル)

回数無制限: コントロール・ウォーター、クリリエイト・フード・アンド・ウォーター、ディテクト・ソウツ (DC19)、フォッグ・クラウド、スピーク・ウィズ・アニマルズ

修得呪文 (術者レベル 15 レベル)

7 レベル (5 回 / 日): スペル・ターニング、スタチュー

6 レベル (7 回 / 日): グレーター・ディスペル・マジック、マス・サジェスチョン (DC23)、ミスリード

5 レベル (7 回 / 日): ディスマサル、インターポーシング・ハンド、マインド・フォッグ、テレポート

4 レベル (7 回 / 日): ディメンジョン・ドア、アイス・ストーム、ソリッド・フォッグ、ストーンスキン

3 レベル (7 回 / 日): ディスペル・マジック、ヒロイズム、スロー (DC20)、サジェスチョン

2 レベル (8 回 / 日): プラー、ガスト・オヴ・ウィンド、インヴィジビリティ、ミラー・イメージ、ウェブ

1 レベル (8 回 / 日): アラーム、メイジ・アーマー、オブスキュアリング・ミスト、シールド、トゥルー・ストライク

トリエント Treant

この自律行動する木の樹皮はあいまいに人型生物の表情をしており、枝は腕のよう、根は足のようである。

トリエント 脅威度 8 Treant

経験点 4,800

NG / 超大型サイズの植物

イニシアチブ - 1; 感覚 夜目; <知覚> + 12

防御

AC 21、接触 7、立ちすくみ 21 (-1 【敏】、+14 外皮、-2 サイズ)

hp 114 (12d8 + 60)

頑健 + 13、反応 + 3、意志 + 9

防御的能力 植物の種別特徴; DR 10 / 斬撃

弱点 [火] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 叩きつけ (×2) = +17 (2d6 + 9 / 19 ~ 20)

遠隔 岩 = +7 (2d6 + 13)

接敵面 15 フィート; 間合い 15 フィート

特殊攻撃 岩投げ (180 フィート)、蹂躪 (2d6 + 13、CD25)

一般データ

【筋】29、【敏】8、【耐】21、【知】12、【判】16、【魅】13

基本攻撃 + 9; CMB + 20; CMD 29

特技《鋭敏感覚》、《クリティカル強化:叩きつけ》、《武器破壊強化》、《鋼の意志》、《強打》、《武器熟練:叩きつけ》

技能<威圧> + 9、<隠密> - 9 (森林では + 7)、<交渉> + 9、<真意看破> + 9、<知覚> + 12、<知識:自然> + 9; 種族修正 + 16
森林での<隠密>

言語 共通語、森語、トリエント語

その他の特殊能力 樹木操り、物体に対して2倍ダメージ、樹木との会話

生態

出現環境 気候問わず / 森林

編成 単体、木立 (2 ~ 7)

宝物 標準

特殊能力

樹木操り (擬呪) トリエントは、回数無制限で180フィート以内の樹木に自律行動能力を持たせ、1度に2体まで操ることができる。普通の木が自分の根を抜くには1全ラウンドかかり、以降その木は移動速度が10フィートであるほかはトリエントと同様に戦い(しかし、1回の叩きつけ攻撃しか持たず、トリエントの樹木操りと岩投げ能力も持たない)、[火]に対する脆弱性を持つ。操るトリエントが樹木操りを終わらせた場合、有効距離よりも遠くはなれた場合、無力化された場合、木はどこであって即座に根を下ろし、通常の状態に戻る。

物体に対して2倍ダメージ (変則) トリエントや操られた木は物体や建造物に対して全力攻撃を行うとき、2倍のダメージを与える。

樹木との会話 (変則) トリエントは植物とスピーク・ウィズ・プランツ 呪文の永続的な対象であるかのように会話することができる。ほとんどの植物はトリエントに友好的または協力的な態度をとる。

トリエントは森の守護者であり木々の代弁者である。森自体と同じほど長く生きているため、また庭師というよりは親または精神的指導者と自らをみなしているため、トリエントはほとんどの事柄に対してのんびりしていて瞑想的だが、自らの群れを守るために戦うことを強いられる場合は恐ろしいものとなる。寿命の短い種族に友情を求めるとは滅多になく、変化に生来の不信感を持っているが、彼らの長くとりとめのない独白から学ぼうとする者には、とりわけ生徒が自然界を守ろうという願いを示した場合には、寛容であることが知られている。しかし森を脅かす者、特に木を切って材木にしようとする樵や、森の一部分を伐採して畑や町を作ろうとする者に

対しては、トリエントの怒りは迅速で破滅的である。彼らは他者が建造した物を取り壊す腕前に特に優れており、怒れるトリエントにはうってつけの特徴である。

トリエントは本来的には単独で暮らすクリーチャーであり、時として森全体に責任を持つただ一つの個体である。しかし稀に木立と呼ばれる小集団を作り、情報を共有し繁殖することがある。重大な危機が迫った時には、地域の全ての木立が集まり何ヶ月も続くmootと呼ばれる会合を開く。しかしこのような出来事は極めて稀であり、何千年も間が開くこともある。

典型的なトリエントは身の丈30フィート、幹は直径2フィート、体重は4,500ポンド。トリエントは彼らの森の領域に最も普通に見られる種の樹木に似ている傾向がある。

ドルフィン (イルカ) Dolphin

この流線型をした魚に似た哺乳動物には、数百の歯でいっぱい笑っているような口と、その上にきらめく目がある。

ドルフィン:オルカ (シャチ) Dolphin, Orca

このほっそりした黒い鯨には、両目と鋭い歯でいっぱいの口の周りに特徴的な白い模様がある。

ドルフィン (イルカ) 脅威度 1/2 Dolphin

経験点 200

N / 中型サイズの動物

イニシアチブ + 2; 感覚 擬似視覚 120 フィート、夜目; <知覚> + 9

防御

AC 13、接触 12、立ちすくみ 11 (+ 2 【敏】、+ 1 外皮)

hp 11 (2d8 + 2)

頑健 + 4、反応 + 5、意志 + 1

攻撃

移動速度 水泳 80 フィート

近接 夜目 = + 3 (1d4 + 1)

一般データ

【筋】 12、【敏】 15、【耐】 13、【知】 2、【判】 13、【魅】 6

基本攻撃 + 1; CMB + 2; CMD 14

特技《武器の妙技》

技能<水泳> + 13、<知覚> + 9; 種族修正 + 4 <知覚>

その他の特殊能力 息こらえ

生態

出現環境 気候問わず / 海洋

編成 単体、2 体、小群 ▼ (3 ~ 18)

宝物 なし

特殊能力

息こらえ (変則) ドルフィンは溺れの危険が生じるまでに【耐久力】値の 6 倍に等しいラウンドの間、息を止めておくことができる。

ドルフィンは浅海や河川で、小群と呼ばれる大家族で狩をする社会的な捕食者である。水夫はドルフィンを好み、ドルフィンが溺れる漁師を救った話や、強力な鼻面からの一撃で鯨を殺した話をよく語る。

ドルフィンの動物の相棒

開始時のデータ: サイズ 中型サイズ; 移動速度 水泳 80 フィート; AC 外皮 + 1; 攻撃 夜目 (1d4); 能力値【筋】 12、【敏】 15、【耐】 13、【知】 2、【判】 12、【魅】 6; その他の特殊能力 夜目、息こらえ。

4 レベルでの成長: 能力値【筋】 + 2、【敏】 + 2、【耐】 + 2; その他の特殊能力 擬似視覚 120 フィート。

オルカ (シャチ) 脅威度 5 Orca

経験点 1,600

N / 超大型サイズの動物

イニシアチブ + 6; 感覚 擬似視覚 120 フィート、夜目; <知覚> + 19

防御

AC 16、接触 10、立ちすくみ 14 (+ 2 【敏】、+ 6 外皮、- 2 サイズ)

hp 67 (9d8 + 27)

頑健 + 9、反応 + 8、意志 + 5

攻撃

移動速度 水泳 80 フィート

近接 噛みつき = + 13 (2d6 + 12)

接敵面 15 フィート; 間合い 10 フィート

一般データ

【筋】 27、【敏】 15、【耐】 16、【知】 2、【判】 15、【魅】 6

基本攻撃 + 6; CMB + 16; CMD 28

特技《持久力》、《イニシアチブ強化》、《技能熟練:知覚》、《技能熟練:水泳》、《武器熟練:噛みつき》

技能<水泳> + 28、<知覚> + 19; 種族修正 + 8 <知覚>

その他の特殊能力 息こらえ (ドルフィンと同様)

生態

出現環境 寒冷 / 海洋

編成 単体、2 体、小群 ▼ (3 ~ 20)

宝物 なし

オルカ、あるいは“キラー・ホエール”は実際にはドルフィンの最大種である。成体のオルカは典型的には体長 15 ~ 25 フィート、体重 8,000 ~ 12,000 ポンド。

オルカの動物の相棒

開始時のデータ: サイズ 中型サイズ; 移動速度 水泳 80 フィート; AC 外皮 + 1; 攻撃 噛みつき (1d6); 能力値【筋】 11、【敏】 19、【耐】 10、【知】 2、【判】 14、【魅】 6; その他の特殊能力 夜目、息こらえ。

7 レベルでの成長: サイズ 大型サイズ; AC 外皮 + 2; 攻撃 噛みつき (1d8); 能力値【筋】 + 8、【敏】 - 2、【耐】 + 4; その他の特殊能力 擬似視覚 120 フィート

トログロダイト Troglodyte

この人型生物の鱗に覆われた皮膚は鈍い灰色である。その輪郭は洞窟トカゲに似ており、長い尾があり、頭部と背中にトサカを持つ。

め、どこでも恐れられ敬まわれている。

典型的なトログロダイトは身の丈およそ5フィート、体重150ポンド。

トログロダイト 脅威度 1 Troglodyte

経験点 400

CE / 中型サイズの人型生物 (爬虫類)

イニシアチブ - 1; 感覚 暗視 90 フィート; <知覚> + 0

オーラ 悪臭 (30 フィート、DC13、10 ラウンド)

防御

AC 15、接触 9、立ちすくみ 15 (-1 **【敏】**、+6 外皮)

hp 13 (2d8 + 4)

頑健 + 7、反応 - 1、意志 + 0

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 クラブ = + 2 (1d6 + 1)、爪 = - 3 (1d4)、噛みつき = - 3 (1d4)

または爪 (× 2) = + 2 (1d4 + 1)、噛みつき = + 2 (1d4 + 1)

遠隔 ジャヴェリン = + 0 (1d6)

一般データ

【筋】 12、**【敏】** 9、**【耐】** 14、**【知】** 8、**【判】** 11、**【魅】** 11

基本攻撃 + 1; CMB + 2; CMD 11

特技 《頑健無比》

技能 (隠密) + 5 (岩場では + 9); 種族修正 + 4 (隠密) (岩場では + 8)

言語 竜語

生態

出現環境 気候問わず / 地下

編成 単体、2体、1 孵りの兄弟姉妹 (3 ~ 6)、戦隊 (7 ~ 12、加えてクレリック 1、または 3 レベルのドルイドおよび モニター・リザード 1 ~ 2)、一団 (20 ~ 80、加えてその 20% の人数の非戦闘員、3 ~ 6 レベルの族長 1、クレリック 1 ~ 3、または 3 ~ 6 レベルのドルイド、および モニター・リザード 3 ~ 13)

宝物 NPC の装備品 (クラブ、ジャヴェリン 3 本、その他の宝物)

トログロダイトは野性的で野蛮な洞窟居住者である。彼らは地下世界の終わりのない洞窟の上層の住人の中で最も数が多く、地上に住む者の集落も地下に住む者の集落も襲撃することに等しく慣れ親しんでいる。しかしこの種族の多産さと広がりにも関わらず、総体としては小さな脅威でしかない。時に偉大な指導者が自らが号令する危険な大軍団を作り出すことがあるが、彼らの好きにさせておけば、トログロダイトの部族はお互い無数の確執を抱え、共食的な襲撃と酷烈な内戦下にあることに満足している。

トログロダイトは最も古い知的種族の 1 つであり、遺跡がいくつかの離れた洞窟から見つかることから、彼らの帝国はかつては世界で最も大きな者であったという事実が証明される。曙の時代、トログロダイト文明は、洞窟に隠れ火を崇める他の人型生物種族よりも何世代も進んでいた。トログロダイトは石のジグラットと捻じ曲がった運河からなる広大な都市を築き、他の種族を奴隷とし、古代の非人間的な神とデーモンを崇拝した。しかし他の種族が進化しますます文明化していくにつれ、トログロダイトのかつての圧制者の手から逃れていった。今日では、役割は変わってしまった。トログロダイトが洞窟に隠れ、野蛮な生活を送っている。

トログロダイトの部族では宗教の力が強く、シャーマンと祭司はどこでも氏族で最も尊敬される構成員である。トログロダイトの酋長は常にクレリックやドルイドという訳ではないが、信仰の力を持たない者は通常は地域の占い師やシャーマンの意のままに答える人形に過ぎない。トログロダイトは一般的には無数のデーモン・ロードのうち 1 体、特に爬虫類や原始的な姿をした者か、トログロダイトが好む複雑な洞窟に最も類似している奈落の領域を有する者を崇める。トログロダイトのドルイドは同類と共に暮らしている場合は、通常は中立にして悪である (そして獣たちに不気味な命令を下すた

トロール Troll

この背の高いクリーチャーは、ザラザラした緑色の皮膚をしている。その手の先は爪があり、獣めいた顔にはぞっとするような牙の生えた下顎がある。

再生能力は水と接触している場合にのみ働く。スクラグはあらゆる気候のいかなる水域にも住んでいるが、寒冷な北方の河川や湖に最も普通に見られる。陸生の従兄弟にくらべると見かけは多少獣的ではないが、より暴力的でないというわけではない。

トロール脅威度 5 Troll

経験点 1,600

CE / 大型サイズの人型生物 (巨人)

イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 8

防御

AC 16、接触 11、立ちすくみ 14 (+2 【敏】、+5 外皮、-1 サイズ)

hp 63 (6d8 + 36); 再生 5 ([酸] または [火])

頑健 + 11、反応 + 4、意志 + 3

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 噛みつき = +8 (1d8 + 5)、爪 (×2) = +8 (1d6 + 5)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 かきむしり (爪 (×2)、1d6 + 7)

一般データ

【筋】 21、【敏】 14、【耐】 23、【知】 6、【判】 9、【魅】 6

基本攻撃 + 4; CMB + 10; CMD 22

特技 《腕力による威圧》、《鋼の意志》、《技能熟練: 知覚》

技能 〈威圧〉 + 9、〈知覚〉 + 8

言語 巨人語

生態

出現環境 寒冷 / 山岳

編成 単体、徒党 (2 ~ 4)

宝物 標準

トロールは信じられないほど鋭い爪と、ほとんどいかなる傷も再生できる驚くほどの再生能力を持つ。彼らは前かがみで、幻想的なほど醜く、驚くほど強い。両方の爪を使えば、彼らの貪婪な食欲を満たすため、その力で肉体を文字通り引き裂くことができる。トロールは身の丈 14 フィートだが、前かがみの姿勢のためしばしばそれよりも低く見える。体重はおよそ 1,000 ポンド。

その食欲と再生能力のため、トロールは恐れを知らぬ闘士である。常に向こう見ずに一番手近な生きているクリーチャーに突撃し、怒りの限り攻撃しようとする。火だけがトロールをひるませることができるようだが、この致命的な脅威さえトロールの前進を止めるには十分ではない。普段トロールと戦っている者は、肉のごく小さな欠片からでさえ十分な時間があれば完全なサイズのトロールが再生してくるため、戦いの後では全ての肉片を集めて焼くことを心得ている。幸運なことに、このように再生するのは最も大きな肉片のみである。

戦闘に際しての残酷さにもかかわらず、トロールは自分の子供には驚くほど優しく親切である。女性のトロールは集団となって、幼いトロールを自身の縄張りを探すために送り出す前に、狩と身を守る方法を教えるために長い時間をかける。男性のトロールは単独で生活する傾向にあり、女性とは繁殖のために短い時間だけを共に過ごす。莫大な量の食事をとらなければ餓死に直面するため、トロールはみな、ほとんどの時間を食物を得るための狩猟に費やす。この必要のため、ほとんどのトロールは広い縄張りを自分の物として握り、競争相手との争いは普通のことである。それは通常は命に関わることはないが、トロールはお互いの弱点を知っており、食物が乏しくなった場合には同族を殺すためにその知識を用いるだろう。

スクラグ Scrag

このトロールの従兄弟は真水の中にも塩水の中にもすんでおり、(水棲)の副種別と水陸両生の特殊能力を有する。スクラグの基本地上速度は 20 フィートで、水泳速度は 40 フィートである。スクラグの

ナーガ Naga

ナーガ：ガーディアン・ナーガ Naga, Guardian

瞑想的な人型生物の顔が、コブラに似たフードで飾られた、この明るい色をした長い大蛇の身体に支えられている。

ガーディアン・ナーガ 育成度 10 Guardian Naga

経験点 9,600

LG / 大型サイズの異形

イニシアチブ + 6; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 23

防御

AC 24、接触 15、立ちすくみ 18 (+6 **【敏】**、+9 外皮、-1 サイズ)
hp 114 (12d8 + 60)

頑健 + 9、反応 + 12、意志 + 12

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき = +13 (2d6 + 7、加えて“毒”)

遠隔 毒吐き = +14 接触 (“毒”)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

修得呪文 (術者レベル 9 レベル)

4 レベル (5 回/日): ディヴァイン・パワー、グレーター・インヴィジビリティ

3 レベル (7 回/日): キュア・シリアス・ウーンズ、ディスペル・マジック、ライトニング・ボルト (DC17)

2 レベル (7 回/日): ディテクト・ソウツ (DC16)、レッサー・レストレーション、シー・インヴィジビリティ、スコーチング・レイ

1 レベル (7 回/日): キュア・ライト・ウーンズ、ディヴァイン・フェイヴァー、エクスペディシャス・リトリート、メイジ・アーマー、マジック・ミサイル

0 レベル (回数無制限): ステイビライズ、デイズ (DC14)、ディテクト・マジック、ライト、メイジ・ハンド、オープン/クローズ、レイ・オヴ・フロスト、リード・マジック

一般データ

【筋】 21、**【敏】** 23、**【耐】** 20、**【知】** 16、**【判】** 19、**【魅】** 18

基本攻撃 + 9; **CMB** + 15; **CMD** 31 (足払いされない)

特技《鋭敏感覚》、《無視界戦闘》、《戦闘発動》、《攻防一体》、《物質要素省略》B、《足払い強化》、《神速の反応》

技能<隠密> + 17、<交渉> + 16、<呪文学> + 18、<真意看破> + 20、<知覚> + 23、<知識: 神秘学> + 18、<はったり> + 16

言語 天上語、共通語

生態

出現環境 温暖/平地

編成 単体、2 体、巣 (3~6)

宝物 標準

特殊能力

毒 (変則) 噛みつき・致傷型または毒吹き・接触型; セーブ 頑健 DC21; 頻度 1 回/ラウンド (6 ラウンド); 効果 1d4 **【耐】** ダメージ; 治療 2 回連続のセーブ成功。このセーブ DC は **【耐久力】** に基づいている。

呪文 ガーディアン・ナーガは 9 レベル・ソーサラーとして呪文を発動することができるが、修得呪文をソーサラー呪文だけでなく、クレリック呪文リストからも選ぶことができる。クレリック呪文はガーディアン・ナーガにとっては秘術呪文であるとみなされる。

毒吐き (変則) ガーディアン・ナーガは 1 回の標準アクションとして 30 フィートまで毒を吐きかけることができる。この攻撃は射程単位の無い遠隔接触攻撃である。この攻撃が命中した敵は、毒の効果を避けるためにセーブを行わなければならない (上記参照)。

輝く鱗、コブラのようなフード、力強い大蛇の体をもつ凶暴そうな姿にもかかわらず、ガーディアン・ナーガは根源的な力がある聖な

る場所の忠実なる護衛者である。その鱗にはしばしば熱帯のジャングルの蛇に似た複雑な模様がある。典型的なガーディアン・ナーガは全長 14 フィート、体重およそ 350 ポンド。

ガーディアン・ナーガの多くは古代の忘れられた信仰の異国風の慣習に固執するが、それ以外のものは単に、そびえ落ちる滝、自然の尖峰、山頂の寺院驚異を内包する場所に惹きつけられて、彼ら持つ義務と尊崇の観念により、それらを守っている。しばしばこのようなナーガは生きている信仰に加入し、聖所や古代の財宝の守り手として扱われる。ナーガの夫婦は守る価値があると思う場所の近くに住処を作り、そこで子を孵し育てる。子が成年になると、自分自身の家を探して旅立つか、年長者の預かっている場所を守るためにとどまるかを選択する。時として、廃墟や寺院を守るナーガは、何世紀にもわたって受け継がれてきた守り手の家系における現在の守護者に過ぎないことがある。そのような守り手はしばしば先祖と同じ名を名乗り、例外的に長命な単独のナーガであるように見える。

ナーガ：スピリット・ナーガ Naga, Spirit

この忌まわしい蛇のような怪物の人間めいた口は、毒の滴る黄ばんだ牙でいっぱいだ。

スピリット・ナーガ脅威度 9 Spirit Naga

経験点 6,400

CE / 大型サイズの異形

イニシアチブ + 5；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 22

防御

AC 23、接触 14、立ちすくみ 18 (+5【敏】、+9外皮、-1サイズ)

hp 95 (10d8 + 50)

頑健 + 8、反応 + 10、意志 + 10

攻撃

移動速度 40 フィート、水泳 20 フィート

近接 噛みつき = +10 (2d6 + 6、加えて“毒”)

接触面 10 フィート；間合い 5 フィート

特殊攻撃 魅惑の凝視

修得呪文 (術者レベル 7 レベル)

3 レベル (5 回/日)：ディスプレイスメント、ファイアーボール (DC16)

2 レベル (7 回/日)：キャッツ・グレイス、インヴィジビリティ、サモン・スウォーム

1 レベル (7 回/日)：チャーム・パーソン (DC14)、キュア・ライト・ウーンズ、ディヴァイン・フェイヴァー、マジック・ミサイル、シールド・オヴ・フェイス

0 レベル (回数無制限)：デイズ (DC13)、ディテクト・マジック、ブリード、メイジ・ハンド、オープン/クローズ、レイ・オヴ・フロスト、リード・マジック

一般データ

【筋】18、【敏】20、【耐】21、【知】12、【判】17、【魅】17

基本攻撃 + 7；CMB + 12；CMD 27 (足払いされない)

特技《能力熟練：魅惑の凝視》、《戦闘発動》、《物質要素省略》B、《神速の反応》、《技能熟練：知覚》、《忍びの技》

技能〈威圧〉+ 9、〈隠密〉+ 15、〈呪文学〉+ 11、〈水泳〉+ 12、〈脱出術〉+ 13、〈知覚〉+ 22、〈知識：神秘学〉+ 14、〈はったり〉+ 13

言語 奈落語、共通語

生態

出現環境 温暖/湿地

編成 単体、巣 (2~4)

宝物 標準

特殊能力

魅惑の凝視 (超常) チャーム・パーソンと同様、30 フィート、意志・無効・DC20。このセーブ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

毒 (変則) 噛みつき・致傷型；セーブ 頑健 DC20；頻度 1 回/ラウンド (6 ラウンド間)；効果 1d4【耐】ダメージ；治療 1 回のセーブ成功。

呪文 スピリット・ナーガは 7 レベル・ソーサラーとして呪文を発動することができるが、修得呪文を、ソーサラー呪文だけではなく、クレリック呪文リストからも選ぶことができる。クレリック呪文はスピリット・ナーガにとっては秘術呪文であるとみなされる。

スピリット・ナーガは死と荒廃に満ちた場所で喜びを感じる。戦いの爪痕を残す遺跡、見捨てられた墓所、略奪された砦、草木の絡み合う沼地など、いずれもこのぞっとするようなクリーチャーを惹きつける。ガーディアン・ナーガが聖性を秘めた場所を好むように、スピリット・ナーガは根源的な堕落を秘めた場所、暗黒の魔術を吹き込まれたと信じる地を捜し求める。はるか昔に死んだ暴君の墓所、偉大な英雄が命を落とした地、悪の要塞の廃墟などの全てに、このみずぼらしい大蛇は惹きつけられる。

スピリット・ナーガのほとんどは、自分たちが何らかの謎めいた暗黒の恩寵の後継者であると信じており、自分たちの生得の魔法の才能をその証拠とみなしている。ほとんどは死と荒廃の空漠たる力に親しみ、冒瀆的な要求のために働き、カルト的な力から来る奇怪な前兆を捜し求めている。その一助として、スピリット・ナーガはしばしば魅惑の凝視を用いて、犠牲者を媚び諂う狂信者や自らそれを望む生贄に変える。

スピリット・ナーガは時々、ハグの魔女団を真似たような小集団を作ることがある。特定の陰謀や敵の存在が、このような恐ろしい大蛇を短い間集結させるが、スピリット・ナーガは自分自身だけに忠実なものであり、このような同盟関係は常に死に至る裏切りで終わる。

歪んだ心とみずぼらしい外見を持つスピリット・ナーガは、ナーガ種族中の魔女であり、その暗黒の力と胸が悪くなるようなやり方によって長い間避けられている、憎むべき追放者である。典型的なスピリット・ナーガはほっそりしていて、毒蛇の鱗と青ざめた顔を縁取る脂じみた縫れた髪をしている。ほとんどは全長 14 フィートだが体重は 300 ポンド未満。

ナーガ：ダーク・ナーガ Naga, Dark

この蛇に似た怪物の力強い曲がりくねった胴の上には、鋭い容
貌の人型生物の頭が載っている。

ダーク・ナーガ 脅威度 8 Dark Naga

経験点 4,800

LE / 大型サイズの異形

イニシアチブ + 5; 感覚 暗視 60 フィート、ディテクト・ソウツ; 〈知
覚〉 + 19

防御

AC 22、接触 15、立ちすくみ 16 (+ 5 【敏】、+ 1 回避、+ 7 外皮、
- 1 サイズ)

hp 85 (10d8 + 40)

頑健 + 7、反応 + 10、意志 + 9 ((魅惑) 効果に対しては + 11)

防御的能力 思考防御; 完全耐性 毒

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき + 8 (1d4 + 2)、針 + 8 (2d4 + 2、加えて“毒”)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

修得呪文 (術者レベル 7 レベル)

3 レベル (5 回/日): ディスプレイスメント、ライトニング・ボル
ト (DC16)

2 レベル (7 回/日): キャッツ・グレイス、インヴィジビリティ、
スコーチング・レイ

1 レベル (7 回/日): エクスペディシャス・リトリート、マジック・
ミサイル、レイ・オヴ・エンフィーブルメント (DC14)、シールド、
サイレント・イメージ

0 レベル (回数無制限): デイズ、ディテクト・マジック、ライト、
メイジ・ハンド、オープン/クローズ、レイ・オヴ・フロスト、リ
ード・マジック

一般データ

【筋】14、【敏】21、【耐】18、【知】16、【判】15、【魅】17

基本攻撃 + 7; CMB + 10; CMD 26 (足払いされない)

特技《鋭敏感覚》、《戦闘発動》、《回避》、《物質要素省略》B、《神速
の反応》、《忍びの技》

技能〈威圧〉+ 12、〈隠密〉+ 18、〈交渉〉+ 9、〈呪文学〉+ 12、
〈真意看破〉+ 10、〈脱出術〉+ 13、〈知覚〉+ 19、〈知識: 神秘学〉
+ 13、〈はったり〉+ 13、〈変装〉+ 9

言語 共通語、地獄語

生態

出現環境 気候問わず/地下

編成 単体、巣 (2~4)

宝物 標準

特殊能力

ディテクト・ソウツ (超常) ダーク・ナーガは常時同名の呪文と同
様の思考感知を使用することができる (術者レベル 9; 意志・無効・
DC18)。セーブ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

思考防御 (変則) ダーク・ナーガはディテクト・ソウツのようなあ
りとあらゆる形態の心を読む行為に対して完全耐性がある。また、
この特殊能力により (魅惑) 効果に対する全てのセーブに + 2 の種
族ボーナスを得る。

毒 (変則) 針・致傷型; セーブ 頑健 DC19; 頻度 1 ラウンド; 効果
睡眠 (2d4 分); 治療 1 回のセーブ成功。

呪文 ダーク・ナーガは 7 レベルのソーサラーとして呪文を発動する。

ダーク・ナーガは贅沢と富、他者に対する権力を切望する。身体を
鰻に似たきらめく黒い鱗に覆われたダーク・ナーガは忘れられた地
や見捨てられた廃墟を素早く這い回り、宝物と自分に仕えさせるこ
とができる弱いクリーチャーを探し回っている。彼らの先の割れた
舌は嘘しか吐かず、操ることができない者は油断のならない毒と破

壊的な魔法の力で打ち砕く。典型的なスピリット・ナーガは全長お
よそ 15 フィート、体重 300 ポンド以上。

傲慢で奢侈を好むダーク・ナーガは、自分よりも弱いクリーチャー
を支配するために捜し求めており、彼らに与える恐怖と他者を支配
するを楽しむ。一部のものはゴブリン、オーク、リザードフォーク
その他の野蛮な種族の部族からやりたい放題の領地を築き上げる
が、世界の華美への欲望もまた心そそるものであり、一部のものは
都市の下水道やスラムに入り込み、街での手下を集める。彼らはよく
細工された装飾品や宝物を特に病的に愛好し、しばしば宝石で飾
られた帯で自らを飾ったり、宝物の山の上で寛いでたりする。

ダーク・ナーガは同種の他のもの、特に他のダーク・ナーガを憎み、
彼らの同胞を危険な敵とみなして一多くの場合それは正解である一
迅速かつ無慈悲に殺そうとする。

ナイト・ハグ Night Hag

この痩せた体格をした、恐ろしい鋭い牙を持つ老婆は、ぞっとするような呪物とかつては立派な着物であったらうボロボロを身にぶら下げている。

しまう。心臓石は持ち主がかかったどんな病気でも即座に治す。さらに、心臓石は全てのセーヴィング・スローに+2の抵抗ボーナスを与える(このボーナスは上記のデータ・ブロックに含まれている)。この護符を失ったナイト・ハグは、代わりの宝石を見つけない限りイセリアルネスやソウル・バインドを使用できない。

ナイト・ハグ 脅威度 9 Night Hag

経験点 6,400

NE / 中型サイズの来訪者 (悪、他次元界)

イニシアチブ + 4; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 16

防御

AC 25、接触 14、立ちすくみ 21 (+ 4 【敏】、+ 11 外皮)

hp 92 (8d10 + 48)

頑健 + 14、反応 + 8、意志 + 11

DR 10 / 冷たい鉄および魔法; 完全耐性 (魅惑)、[冷気]、[恐怖]、[火]、睡眠; SR 24

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 爪 (× 2) = + 13 (1d4 + 5)、噛みつき = + 13 (2d6 + 5、加えて “ 病気 ”)

特殊攻撃 夢中憑依

擬似呪文能力 (術者レベル 8 レベル)

常時: ディテクト・ケイオス、ディテクト・イーヴル、ディテクト・グッド、ディテクト・ロー、ディテクト・マジック

回数無制限: ディープ・スランパー (DC16)、インヴィジビリティ、マジック・ミサイル、レイ・オヴ・エンフィーブルメント (DC14)

回数無制限 (心臓石のあるとき): イセリアルネス、ソウル・バインド

一般データ

【筋】 21、【敏】 19、【耐】 22、【知】 18、【判】 16、【魅】 17

基本攻撃 + 8; CMB + 13; CMD 27

特技 <鋭敏感覚>、<戦闘発動>、<欺きの名人>、<騎乗戦闘>

技能 <威圧> + 14、<騎乗> + 15、<交渉> + 11、<呪文学> + 15、<真意看破> + 16、<知覚> + 16、<知識:次元界> + 15、<知識:神秘学> + 12、<はったり> + 16、<変装> + 16

言語 奈落語、天上語、共通語、地獄語

その他の特殊能力 変身 (あらゆる人型生物、オルター・セルフ) 心臓石

生態

出現環境 気候問わず / 悪属性の次元界

編成 単体、騎乗 (およびナイトメア 1)、魔女団 (どのタイプでもよいがハグ 3)

宝物 標準

特殊能力

病気 (超常) 魔鬼熱: 噛みつき = 致傷; 頑健セーブ DC20; 潜伏期間: 即座; 頻度: 1 回 / 日; 効果: 1d6 【耐】 ダメージ (目標は 2 回目のセーブを行い、失敗するとかわりに 1 ポイントのダメージの【耐久力】吸収を受ける); 治療 2 回連続のセーブ成功 セーブ DC は【耐久力】に基づいている。

夢中憑依 (超常) ナイト・ハグは心臓石として知られる特別のペリアプト (護符) を使い、エーテル化して相手の上に浮かび、悪か混沌の属性を持つものの夢の中に入り込むことができる。いったん夢の中に入り込むと、ナイト・ハグは夜明けまで犠牲者の背にまたがって乗り回す。眠るものは悪夢にうなされ、起きる時に 1 ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。他のエーテル状態のクリーチャーだけが、ナイト・ハグと戦って倒すことでこの夜ごとの侵入を止めることができる。

心臓石 (超常) ナイト・ハグは皆、心臓石 - 少なくとも 1,800gp の価値がある特別な宝石をペリアプトとして身につけている。心臓石の魔力はハグの魂と近接していることによって稼動しており、持ち主から引き離された場合 (あるいはハグが死亡した場合)、心臓石は 24 時間だけ魔力を保持し、その後は魔力のない宝石に戻って

ナイトメア Nightmare

この不気味な馬に似たクリーチャーの皮膚はインクのように黒い。炎がたてがみと鼻から噴出し、蹄からは火花が散っている。

ナイトメア 脅威度 5 Nightmare

経験点 1,600

NE / 大型サイズの来訪者 (悪、他次元界)

イニシアチブ + 6; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 12

防衛

AC 19、接触 11、立ちすくみ 17 (+2 【敏】、+8 外皮、-1 サイズ)
hp 51 (6d10 + 18)

頑健 + 8、反応 + 7、意志 + 3

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 90 フィート (良好)

近接 噛みつき = +9 (1d4 + 4)、蹄 (×2) = +4 (1d6 + 2、加えて 1d4 [火])

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

特殊攻撃 煙

擬似呪文能力 (術者レベル 6)

1 回/日: (自身と乗り手 1 人のみ) プレイン・シフト

一般データ

【筋】18、【敏】15、【耐】16、【知】13、【判】13、【魅】12

基本攻撃 + 6; CMB + 11; CMD 23 (対足払い 27)

特技《鋭敏感覚》、《イニシアチブ強化》、《疾走》

技能 <威圧> + 10、<隠密> + 7、<真意看破> + 12、<生存> + 10、<知覚> + 12、<知識: 次元界> + 10、<飛行> + 13

言語 奈落語、地獄語

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず (破滅界アバドン)

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

煙 (超常) 戦闘時、ナイトメアは 1 ラウンドに 1 回、1 回のフリー・アクションとして、15 フィート円錐の範囲内に敵を窒息させ盲目にする煙を吐き出す。この円錐の中にあるものは全て DC16 の頑健セーブを行わなければならない、失敗すると円錐の範囲を離れてから 1d6 分経つまで不調状態に陥る。この煙は視認困難に関してオプスキュアリング・ミストと同じように働く。煙は 1 分間持続する。セーブ DC は【耐久力】を基に算出されている。

ナイトメアは炎を放つ死の前兆である。彼らは最も邪悪なクリーチャーだけに自らにまたがることを許し、単なる乗騎ではなく、破壊をもたらす相棒となることを望む。

コシュマールはより危険なナイトメアの変種である。他の次元を侵略するために プレイン・シフト を使うことができるのに加え、乗り手と共にエーテル界に入ることができる能力が特に有用である。

ナイトメア: コシュマール Nightmare, Cauchemar

このぞびえたち火を放つ馬のようなものは、煙を立てる蹄で立っている。地獄の炎が憎しみに満ちた目でちらついている。

コシュマール 脅威度 11 Cauchemar

経験点 12,800

NE / 超大型サイズの来訪者 (悪、他次元界)

イニシアチブ + 6; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 22

防衛

AC 26、接触 10、立ちすくみ 24 (+2 【敏】、+16 外皮、-2 サイズ)
hp 147 (14d10 + 70)

頑健 + 14、反応 + 11、意志 + 7

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 90 フィート (良好)

近接 噛みつき = +22 (2d6 + 10)、蹄 (×2) = +17 (2d6 + 5、加えて 1d6 [火])

接敵面 15 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 煙 (DC22)

擬似呪文能力 (術者レベル 15 レベル)

1 回/時間: (自分と乗り手のみ) イセリアル・ジョーント、プレイン・シフト

一般データ

【筋】31、【敏】15、【耐】21、【知】16、【判】12、【魅】12

基本攻撃 + 14; CMB + 26; CMD 38 (対足払い 42)

特技《鋭敏感覚》、《薙ぎ払い》、《イニシアチブ強化》、《蹴散らし強化》、《鋼の意志》、《強打》、《疾走》

技能 <威圧> + 18、<隠密> + 11、<軽業> + 19、<真意看破> + 22、<知覚> + 22、<知識: 次元界> + 20、<知識: 神秘学> + 20、<はったり> + 18、<飛行> + 19

言語 奈落語、地獄語

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず (破滅界アバドン)

編成 単体

宝物 なし

ニンフ Nymph

優美な姿が水の中から現れた。長い耳は先に行くほど細くなっていき頭の上に達している。彼女の美しさは完璧すぎて痛いほどだ。

ニンフ 脅威度 7 Nymph

経験点 3,200

CG / 中型サイズのフェイ

イニシアチブ + 5; 感覚 夜目; <知覚> + 14

オーラ 目もくらむ美 (30 フィート、DC21)

防御

AC 23、接触 23、立ちすくみ 17 (+7 反発、+5 【敏】、+1 回避)

hp 60 (8d6 + 32)

頑健 + 13、反応 + 18、意志 + 16

DR 10 / 冷たい鉄

攻撃

移動速度 30 フィート、水泳 20 フィート

近接 高品質のダガー +10 (1d4 / 19~20)

特殊攻撃 朦朧化のまなざし

擬似呪文能力 (術者レベル 8 レベル)

1 回 / 日: ディメンジョン・ドア

準備している呪文 (術者レベル 7 レベル)

4 レベル: サモン・ネイチャーズ・アライヴ

3 レベル: コール・ライトニング (DC16)、キュア・モデレット・ウーンズ、ウォーター・ブリージング

2 レベル: パークスキン、フレイム・ブレード、レジスト・エナジー、ツリー・シェイプ

1 レベル: チャーム・アニマル (DC14)、エンデュア・エレメンツ、エンタングル (DC14)、オブスキュアリング・ミスト、プロデュース・フレイム

0 レベル: ディテクト・マジック、ガイダンス、ライト、ステイビライズ

一般データ

【筋】10、【敏】21、【耐】18、【知】16、【判】17、【魅】25

基本攻撃 +4; CMB +9; CMD 27

特技 《軽妙なる戦術》、《戦闘発動》、《回避》、《武器の妙技》

技能 <隠密> +16、<交渉> +18、<真意看破> +14、<水泳> +19、<脱出術> +16、<知覚> +14、<知識: 自然> +14、<治療> +11、<動物使い> +15

言語 共通語、森語

その他の特殊能力 靈感、この世のものならぬ美、野生動物との共感 +21

生態

出現環境 温暖 / 森林

編成 単体

宝物 標準 (ダガー、その他の宝物)

特殊能力

目もくらむ美 (超常) この特殊能力はニンフから 30 フィート以内にいる全ての人型生物に作用する。ニンフを直接見たものは DC21 の頑健セーブを行わなければならない、失敗すると恒久的に盲目状態になる。ニンフはフリー・アクションとしてこの能力を抑止したり再開したりできる。セーブ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

靈感 (超常) ニンフは知性のあるクリーチャーを選び、自らの愛情の徴 (典型的には一房の髪) を与えることで靈感を与え、芸術の守護神となることができる。ニンフがクリーチャーへの愛情を持ち続ける限り、またクリーチャーがニンフの徴を身につけ続ける限り、クリーチャーは意志セーヴィング・スロー、<製作>、<芸能> 判定に +4 の洞察ボーナスを得る。このようにニンフの加護を受けているバードは、バードの呪芸を 1 日ごとにニンフの【魅力】修正値に等しい追加のラウンド使用することができる。ニンフはステ

イタス呪文を使用しているかのように、徴とそれを身につけている者とのつながりを保っている。ニンフはこの効果をいつでもフリー・アクションとして終わらせることができる。1 人のニンフはこの方法で 1 度に 1 体のクリーチャーにのみ靈感を与えることができる。呪文 ニンフは 7 レベルのドルイドとして呪文を使用できるが、準備した呪文を召喚呪文に変換することはできない。

朦朧化のまなざし (超常) 1 回の標準アクションとして、ニンフは 30 フィート以内にいるクリーチャー 1 体を見つめるだけで朦朧状態にできる。目標は DC21 の頑健セーブに成功しなければならず、失敗すると 2d4 ラウンド朦朧状態になる。セーブ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

この世のものならぬ美 (超常) ニンフは【魅力】修正値を全てのセーヴィング・スローに種族ボーナスとして加え、またアーマー・クラスへの反発ボーナスとして加える。

野生動物との共感 (超常) これはドルイドのクラス特徴の野生動物との共感と同様に機能するが、ニンフは判定に +6 の種族ボーナスを得る。この判定への修正値を決定するためのニンフの有効ドルイド・レベルはヒット・ダイスに等しい。

多くの者が美しきニンフを捜し求めて人生を空しく失ってきた。さらに多くの、彼女たちとの絆をむすぶ覚悟が心身にできていなかった者が、狂気と彼女たちの優美さへの妄執に取り付かれた。しかしニンフ自身は冷酷なクリーチャーではない。自然界の最も純粋な場所と最も美しい地域の守護者であり、彼女とその住処に敬意を払うものなら誰であれ親切に扱い、魔法の贈り物で彼女を驚かせたものには好意を与えたりさえる。しかし彼女やその故郷を悪用したり害したりするために捜し求める者は速やかに、その美の奥にあるものは、その非難を受け止めることができないほど猛烈な守護者であることを知るだろう。

ネオセリッド Neothelid

粘液に覆われた長い体が震える山のようなとぐろを巻いている。この巨大な虫の触手に覆われた頭が蛇のように起き上がった。

ネオセリッド 脅威度 15 Neothelid

経験点 51,200

CE / 巨大サイズの異形

イニシアチブ + 2; 感覚 擬似視覚 100 フィート、トレース・テレポート 60 フィート; <知覚> + 25

防御

AC 30、接触 4、立ちすくみ 30 (-2 【敏】、+26 外皮、-4 サイズ)
hp 230 (20d8 + 140)

頑健 + 15、反応 + 4、意志 + 16

DR 10 / 冷たい鉄; SR 26

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート (良好)

近接 舌 = (×4) = +21 (3d6 + 10 / 19 ~ 20、加えて“つかみ”)

接敵面 20 フィート; 間合い 20 フィート

特殊攻撃 プレス攻撃 (50 フィートの円錐形、14d10 [酸]、反応・DC27・半減、1d4 ラウンドに1回)、マインド・スラスト、サイキック・クラッシュ、飲み込み (2d6 + 10、加えて2d6 [酸]、AC23、hp23)

擬似呪文能力 (術者レベル 20 レベル)

常時: フライ

回数無制限: ディテクト・ソウツ (DC17)、チャーム・モンスター (DC19)、クリアオーディエンス/クリアヴォイアンス、サジェスチョン (DC18)、テレキネシス (DC20)、テレポート、ポイズン (DC19)

3回/日: 高速化 サジェスチョン (DC18)

一般データ

【筋】30、【敏】7、【耐】24、【知】16、【判】15、【魅】21

基本攻撃 + 15; CMB + 29 (組みつき + 33); CMD 37 (足払いされない)

特技 《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《頑健無比》、《突き飛ばし強化》、《クリティカル強化: 舌》、《イニシアチブ強化》、《蹴散らし強化》、《鋼の意志》、《強打》、《擬似呪文能力高速化: サジェスチョン》

技能 <威圧> + 28、<交渉> + 25、<呪文学> + 26、<知覚> + 25、<知識: 神秘学> + 26、<登攀> + 33、<はったり> + 25、<飛行> - 4

言語 アクロ語、地界語、地下共通語; テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず/地下

編成 単体、2体、カルト (3 ~ 5、加えてさまざまな種族の魅了した奴隷 4 ~ 12)

宝物 標準

特殊能力

マインド・スラスト (超常) ネオセリッドは、1日3回まで、1回の標準アクションとして60フィート以内にいる1体の目標に対して強力な精神エネルギーの爆発を起こすことができ、15d10ポイントのダメージを与える。DC25の意志セーブに成功すればこの効果を無効化できる。この効果は【知力】能力値を持つクリーチャーにのみダメージを与えることができる。これは「精神作用」効果である。セーブDCは【魅力】修正値に基づいて算出されている。

サイキック・クラッシュ (超常) ネオセリッドは、1日3回まで、1回の標準アクションとして60フィート以内にいる1体の目標の精神を破壊しようと試みることができる。目標はDC25の意志セーブを行わなければならない、失敗すると倒れ、気絶状態になり1ヒット・ポイントの瀕死状態になる。目標がセーブに成功すれば、6d6ポイントのダメージを受け1ラウンドの間不調状態になる。これは「精神作用」効果である。セーブDCは【魅力】修正値に基づいて算出されている。

トレース・テレポート (変則) ネオセリッドは、自身の60フィー

ト以内でテレポートしようとする全てのクリーチャーの精神にある目的地の座標をテレパシーによって反射的に知り、“何度か来たことがある”に相当するその場所への精通度を得る。この知識は徐々に薄れて行き、1分後には消えてしまう。この力は目的地の座標における環境に関する情報を与えるものではない。

地下の最も深い地域にのみ住む巨大なるネオセリッドは、かつて深みの帝国を支配していた。しかし他の種族がより早く増殖し、適応するという事が明らかになるにつれ、その数は非常に減少していった。今日ではネオセリッドは伝説上のものであり、このクリーチャーの怒りを目の当たりにし、生き延びてそのことを語ることにできたごく少数の者の恐怖譚の題材である。

ネオセリッドは奇妙な長虫に似たクリーチャーに仕えられ、下僕たちは主の敵を監視し、戦争を仕掛けている。ネオセリッド自身はより恐るべき存在、既知の現実の境界を越えた次元から来る悠久の恐怖の落とし子である。ネオセリッドは自身をこの悪意に満ちた勢力の選ばれし代行者であるとみなしており、世界に彼らの帰還を迎え入れるのに備えさせるために働いている。

ノール Gnoll

猫背で野蛮な、この毛皮で覆われたハイエナ頭の人型生物は、平均的な人間よりも少しだけ背が高い。

の元に団結し、その仲間が逃げ出すことを期待して1体のクリーチャーを打ち倒そうとする。

ノールのリーダーは典型的にはレンジャーであるが、クレリックも高く尊敬されている。ほとんどのノールにとって秘術魔法は修得するには難しすぎ、その結果ノールのバード、ソーサラー、ウィザードは比較的稀である。

ノール脅威度 1 Gnoll

経験点 400

CE / 中型サイズの人型生物 (ノール)

イニシアチブ + 0; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 2

防御

AC 15、接触 10、立ちすくみ 15 (+ 2 鎧、+ 1 外皮、+ 2 盾)

hp 11 (2d8 + 2)

頑健 + 4、反応 + 0、意志 + 0

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 スピア + 3 (1d8 + 3 / × 3)

遠隔 スピア + 1 (1d8 + 2 / × 3)

一般データ

【筋】15、【敏】10、【耐】13、【知】8、【判】11、【魅】8

基本攻撃 + 1; CMB + 3; CMD 13

特技《強打》

技能<知覚> + 2

言語 ノール語

生態

出現環境 暑熱 / 平地または砂漠

編成 単体、2体、狩猟隊 (ノール 2~5 およびハイエナ 1~2)、一団 (成人 10~100、加えてその50%の人数の子供の非戦闘員、成人 20名につき3レベルの下士官 1、4~6レベルのリーダー 1、およびハイエナ 5~8)、部族 (20~200、加えて成人 20名につき3レベルの下士官 1、4~5レベルの副官 1~2、6~8レベルのリーダー 1、ハイエナ 7~12、およびヒエノドン 4~7)

宝物 NPCの装備品 (レザー・アーマー、木製ヘヴィ・シールド、バトルアックス、ロングボウとアロー 20本、その他の宝物)

ノールは図体の大きい、単に外見にとどまらずハイエナに似ている人型生物クリーチャーである。彼らはその死肉漁りの動物に非常な愛情を示し、ペットとして飼ったり、この下等動物の行動の多くを真似たりする。

ノールは有能な狩人であるが、獲物を追って倒すよりも死肉をあさったり死体から盗んだりする方に喜びを感じる。このような怠惰さのため、ノールは利用できるならどんな種類のものでも奴隷を必要とし、住居を掘らせたり、必要品や水を集めさせたり、果ては主のノールのために狩りをさせたりする。

ハイエナと他のノール以外のクリーチャーはみな、部族の気分に従って、食物が奴隷となる。死んだり倒れたりした同胞さえノールにとっては新鮮な食事である。彼らは有力な部族の構成員を短い祈りで讃えるかも知れないし、消耗性疾患で死んだものを徹底的に料理するかも知れないが、その他の点では死んだノールは他のクリーチャーとほとんど変わらないものと見ている。より“文明化された”ノールは捕虜を食うことはしないが、代わりに奴隷として捕まえておき、自分たちの住処を守らせたり改修させたり、あるいは他の部族や奴隷市場に売ったりする。

ノールは戦闘を愛するが、それは自分たちが明らかに数で勝っている時だけである。それ以外の場合は、他の狩人から獲物を奪い取る手段である場合や、大きな食料を打ち倒せる巧妙な待ち伏せができる場合を除いて、戦いを避ける傾向にある。このハイエナ人間たちは勇敢さや武勇には何ら価値を認めておらず、勝利が不可能なことが明らかになると逃げ出すことを好む。尻尾を巻いて逃げ出す方が、尻尾を完全に失うよりもよいのだ。

戦闘に際して、ノールは群れ戦術と個人プレーを奇妙に混ぜ合わせて戦う。ノールが勝ったも同然と感じれば、仲間を助けるよりも弱い敵を打ち倒そうとする。ノールが劣勢になると、強力なリーダー

バーゲスト Barghest

このうなり声を上げるイヌ科の獣は四足で音もなく前進してくる。そのぼっそりした前肢は、狼の脚というよりも手に見える。

バーゲスト 脅威度 4 Barghest

経験点 1,200

LE / 中型サイズの来訪者 (悪、他次元界、秩序、変身生物)

イニシアチブ + 6; 感覚 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚; <知覚> + 11

防御

AC 17、接触 12、立ちすくみ 15 (+ 2 【敏】、+ 5 外皮)

hp 45 (6d10 + 12)

頑健 + 6、反応 + 7、意志 + 7

DR 5 / 魔法

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 噛みつき = + 10 (1d6 + 4)、爪 (× 2) = + 10 (1d4 + 4)

特殊攻撃 むさぼり食らう

擬似呪文能力 (術者レベル 6)

回数無制限: プリンク、レヴィテート、ミスディレクション

1 回/日: チャーム・モンスター (DC16)、クラッシング・ディスパア (DC16)、ディメンジョン・ドア

一般データ

【筋】19、【敏】15、【耐】15、【知】14、【判】14、【魅】14

基本攻撃 + 6; CMB + 10; CMD 22 (対足払い 24)

特技《迎え討ち》、《イニシアチブ強化》、《頑健無比》

技能<威圧> + 11、<隠密> + 11、<軽業> + 11、<交渉> + 11、<真意看破> + 11、<生存> + 11、<知覚> + 11、<はったり> + 11

言語 地獄語、ゴブリン語、共通語

その他の特殊能力 変身 (ゴブリンまたはウルフ、ポリモーフ)

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体、カルト (1、加えてゴブリン部族)

宝物 標準

特殊能力

むさぼり食らう (超常) 1 ヶ月に 1 回、バーゲストは 1 回の全ラウンド・アクションで、悪属性ではない人型生物の死体をむさぼり食らい、成長ポイントを獲得することができる。バーゲストは、成長ポイントの総数に等しいボーナスを、攻撃ロール、戦技ロール、セーヴィング・スロー、技能判定に加える。また 1 成長ポイントごとに最大ヒット・ポイントが 5 増加する。2 成長ポイントごとにバーゲストの擬似呪文能力の術者レベルと脅威度が 1 上昇する。成長ポイントが 4 ポイントになると、バーゲストは皮膚を脱ぎ捨てグレーター・バーゲストになる。成長ポイント (とそのボーナス) の全てを失うものの、このページに記載されているグレーター・バーゲストの能力を得る。

憎むべきバーゲストはゴブリン類の種族と悪魔的な関係があるといわれており、物質界にむさぼり食らうためにやってくる。罪なき者の肉体を食い尽くすにつれて、彼らますます強気に成長していく。最後にはバーゲストは皮膚を脱ぎ捨てグレーター・バーゲストに変身するが、この時がくるとしばしばゴブリンやその他のクリーチャーの部族を探し出し支配する。

AC 20、接触 11、立ちすくみ 18 (+ 2 【敏】、+ 9 外皮、- 1 サイズ)
hp 85 (9d10 + 36)

頑健 + 9、反応 + 10、意志 + 10

DR 10 / 魔法

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき = + 14 (1d8 + 6)、爪 (× 2) = + 14 (1d6 + 6)

擬似呪文能力 (術者レベル 9 レベル)

回数無制限: プリンク、インヴィジビリティ・スフィアー、レヴィテート、ミスディレクション

1 回/日: チャーム・モンスター (DC18)、クラッシング・ディスパア (DC18)、ディメンジョン・ドア、マス・プルズ・ストレンクス、マス・エンラージ

一般データ

【筋】23、【敏】15、【耐】19、【知】18、【判】18、【魅】18

基本攻撃 + 9; CMB + 16; CMD 28 (対足払い 32)

特技《戦闘発動》、《迎え討ち》、《イニシアチブ強化》、《頑健無比》、《神速の反応》

技能<威圧> + 16、<隠密> + 10、<軽業> + 14、<交渉> + 16、<真意看破> + 16、<水泳> + 15、<生存> + 16、<知覚> + 16、<登攀> + 15、<はったり> + 16

言語 地獄語、ゴブリン語、共通語

その他の特殊能力 変身 (ゴブリンまたはウルフ、ポリモーフ)

グレーター・バーゲスト 脅威度 7 Greater Barghest

経験点 3,200

LE / 大型サイズの来訪者 (悪、他次元界、秩序、変身生物)

イニシアチブ + 6; 感覚 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚; <知覚> + 16

防御

ハード・アニマル Herd Animal

ハード・アニマル：オーロックス (原牛) Herd Animal, Aurochs

この大きくて角の生えた雄牛は、くすんだ黒い毛皮と攻撃的な気性を持つ。その角は幅広く鋭い。

オーロックス (原牛) 脅威度 2 Aurochs

経験点 600

N / 大型サイズの動物

イニシアチブ + 0; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 9

防御

AC 13、接触 9、立ちすくみ 13 (+ 4 外皮、- 1 サイズ)

hp 22 (3d8 + 9)

頑健 + 6、反応 + 3、意志 + 1

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 突き刺し = + 7 (1d8 + 9)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

特殊攻撃 暴走、蹂躞 (2d6 + 9、DC17)

一般データ

【筋】23、【敏】10、【耐】17、【知】2、【判】11、【魅】4

基本攻撃 + 2; CMB + 9; CMD 19 (対足払い 23)

特技《持久力》、《技能熟練: 知覚》

技能〈知覚〉 + 9

生態

出現環境 温暖 / 平地

編成 単体、2 体、群れ (3 ~ 30)

宝物 なし

特殊能力

暴走 (変則) 暴走は、この能力を持つ 3 体以上のクリーチャーが、お互いに隣接して 1 回の蹂躞攻撃を行う際に発生する。暴走している時は、自分と同じかそれよりも小さいサイズの敵を蹂躞することができ、また蹂躞のセーブ DC は 2 上昇する。

オーロックス (単数形でも複数形でも Aurochs である) は群れをなす大きな動物であり、家畜の牛に似ている。

オーロックスの動物の相棒

開始時のデータ: サイズ 中型サイズ; 移動速度 40 フィート; AC 外皮 + 1; 攻撃 突き刺し (1d6); 能力値【筋】14、【敏】12、【耐】12、【知】2、【判】11、【魅】4; **その他の特殊能力** 夜目、鋭敏嗅覚。

7 レベルでの成長: サイズ 大型サイズ; AC 外皮 + 3; 攻撃 突き刺し (1d8); 能力値【筋】 + 8、【敏】 - 2、【耐】 + 4; **その他の特殊能力** 暴走、蹂躞。

ハード・アニマル：バイソン (野牛) Herd Animal, Bison

このクリーチャーは先端が上を向いた小さな角とモジャモジャの毛皮を持ち、肩には大きなこぶがある。

バイソン (野牛) 脅威度 4 Bison

経験点 1,200

N / 大型サイズの動物

イニシアチブ + 0; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 8

防御

AC 17、接触 9、立ちすくみ 17 (+ 8 外皮、- 1 サイズ)

hp 42 (5d8 + 20)

頑健 + 8、反応 + 4、意志 + 1

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 突き刺し = + 10 (2d6 + 12)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

特殊攻撃 暴走 (オーロックスの項を参照)、蹂躞 (2d6 + 12、DC20)

一般データ

【筋】27、【敏】10、【耐】19、【知】2、【判】11、【魅】4

基本攻撃 + 3; CMB + 12; CMD 22 (対足払い 26)

特技《持久力》、《突き飛ばし強化》、《強打》

技能〈知覚〉 + 8

生態

出現環境 寒冷または温暖 / 平地

編成 単体、2 体、群れ (3 ~ 30)

宝物 なし

バイソンは群れをなす大きな動物である。体長 12 フィート、体高 7 フィートまで成長する。バイソンの平均的な体重は 2,200 ポンド。バイソンのデータは、バッファローのような群れをなす大きな動物ほとんど全てに流用することができる。

バイソンは家畜である親類ほどやすやすと怯えはせず、群れや子供を守る際にははるかに攻撃的になる。成獣のバイソンは交尾期には極端に対立的になり、メスを争ってお互いに殺しあうことさえする。交尾期が終わると、バイソンの群れはより小さな群れに分裂し、新しい子牛を迎える準備をする。

バイソンの動物の相棒はオーロックスの相棒と同一のデータを使う。

ハーピー Harpy

ボロボロの翼と鉤爪のある足を除けば、このクリーチャーは野性的な格好をした原始の女性のように見える。

性が正気に戻ってしまうことがある。このため、ハーピーの多くは香水や香油を使っている。

ハーピーの外見は地方によって大きな差がある。一部はハゲタカと女性の混合物のように見え、他のものは翼に鷹や隼の堂々たる模様がついている。熱帯の僻地に住んでいる少数のハーピーの群れのように、オウムに似た色とりどりの羽毛を持っていることさえある。

ハーピー 脅威度 4 Harpy

経験点 1,200

CE / 中型サイズの人怪

イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 7

防御

AC 16、接触 13、立ちすくみ 13 (+2 鎧、+2 【敏】、+1 回避、+1 外皮)

hp 38 (7d10)

頑健 + 4、反応 + 7、意志 + 6

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 80 フィート (標準)

近接 モーニングスター = +8 / +3 (1d8 + 1)、鉤爪 (×2) = +3 (1d6)

特殊攻撃 心を奪う歌

一般データ

【筋】12、【敏】15、【耐】10、【知】7、【判】12、【魅】17

基本攻撃 + 7; CMD + 8; CMB 21

特技 《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《頑健無比》、《技能熟練: はったり》

技能 <威圧> + 7、<芸能: 歌唱> + 5、<知覚> + 7、<はったり> + 7、<飛行> + 12

言語 共通語

生態

出現環境 温暖 / 湿地

編成 単体、2 体、小編成 (3 ~ 12)

宝物 標準 (レザー・アーマー、モーニングスター、その他の宝物)

特殊能力

心を奪う歌 (超常) ハーピーの歌にはそれを聞いた者の心に働きかけ、ハーピーのそばへと呼び寄せる力がある。ハーピーが歌うと、300 フィート拡散の範囲内のハーピーではないクリーチャーはみな DC16 の意志セーブを行い、失敗すると心を奪われてしまう。セーブに成功したクリーチャーは以後 24 時間、同じ個体のハーピーの歌の影響を受けなくなる。心を奪う歌の影響下にある犠牲者は、取りうる最短の経路を通ってハーピーに歩み寄る。途中で危険な場所 (炎の中や崖) がある場合、クリーチャーは危険な場所に踏み込む前に心を奪う歌の効果を終らせるためのセーヴィング・スローを再度行える。心を奪われたクリーチャーは自分の身を守る以外の行動を取ることができなくなる。ハーピーの 5 フィート以内に来た犠牲者はそこを動くことができず、なすすべなくハーピーの攻撃を受けるしかない。この効果はハーピーが歌い続けている間続き、歌いやめてからもさらに 1 ラウンド持続する。これは [音波] による [精神作用] の (魅惑) 効果である。セーブ DC は 【魅力】 修正値によって算出されている。

悪意のある墮落したクリーチャーによく見られるように、ハーピーは他のクリーチャーの思考と行動をよく理解している。この理解力により、彼女らが大好きな食べ物を見つけた時に有利を得る。野生のクリーチャーは容易く心を奪う歌の犠牲者となる。この悪辣な鳥女たちは複雑な知性で味付けされた食物を好む。単純な獲物には飽き飽きしているのだ。

まったく野蠻で自らの行いに何の良心の呵責も覚えなないにもかかわらず、かなりの数のハーピーが人型生物の社会のすぐそばで生活し、いつか餌食とする可能性もあるクリーチャーとの交流を楽しんでいる。

ハーピーは人間のピカピカ光る装身具に心を奪われがちで、犠牲者から奪った安ピカでチャチな装身具を身につけていることが多い。近くによると、このクリーチャーからは貪り食った犠牲者の腐臭がする。まれに羽毛にこびりついた血糊と腐肉の臭いをかいだ犠

ハーフセレスチャル Half-Celestial

有翼のユニコーンが象牙色の羽で空中へ飛び上がる。優雅さと美の鑑だ。

ハーフセレスチャル・ユニコーン 脅威度 4 Half-Celestial Unicorn

経験点 1,200

CG / 大型サイズの来訪者 (原住)

イニシアチブ + 4; **感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 14

オーラ マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル*

防御

AC 17、接触 13、立ちすくみ 13 (+ 4 **【敏】**、+ 4 外皮、- 1 サイズ; 悪に対して + 2 反発ボーナス)

hp 42 (4d10 + 20)

頑健 + 9、**反応** + 8、**意志** + 8; 毒に対して + 4 ボーナス

DR 5 / 魔法; **完全耐性** (魅惑)、(強制)、病気、毒; **抵抗** [酸] 10、[冷氣] 10、[電気] 10; **SR** 15

攻撃

移動速度 60 フィート、飛行 120 フィート (良好)

近接 突き刺し = + 10 (1d8 + 6)、蹄 (× 2) = + 7 (1d3 + 3)

接敵面 10 フィート; **間合い** 5 フィート

特殊攻撃 悪を討つ一撃 1 回/日 (+ 7 攻撃、+ 4 ダメージ)、強力突撃 (突き刺し、2d8 + 12)

擬似呪文能力 (術者レベル 9 レベル)

回数無制限: ディテクト・イーヴル、ライト

3 回/日: キュア・ライト・ウーンズ、プロテクション・フロム・イーヴル

1 回/日: エイド、プレス、キュア・モデレット・ウーンズ、グレーター・テレポート (守っている森の中限定*)、ニュートラライズ・ポイズン

一般データ

【筋】 22、**【敏】** 19、**【耐】** 20、**【知】** 13、**【判】** 25、**【魅】** 26

基本攻撃 + 4; **CMB** + 11; **CMD** 25 (対足払い 29)

特技 《複数回攻撃》、《武器熟練: 角》

技能 〈隠密〉 + 11、〈軽業〉 + 11、〈真意看破〉 + 14、〈生存〉 + 14 (森林では + 17)、〈知覚〉 + 14、〈知識: 次元界〉 + 5、〈飛行〉 + 13; **種族修正** + 4 〈隠密〉、+ 3 森林での〈生存〉

言語 共通語、森語

その他の特殊能力 魔法の打撃*、野生動物との共感 + 18*

生態

出現環境 温暖/森林

編成 単体、つがい、聖獣群 (3~6)

宝物 なし

* ...ユニコーンの特殊能力

ほとんどのハーフセレスチャルは善の来訪者に愛された定命の者から生まれるが、強力な神聖なる魔法によって生み出されることもある。

ハーフセレスチャルの作成

“ハーフセレスチャル”は生きていて実体があり【知力】が4以上あるならどんなクリーチャーにも付加できる先天性ないし後天性テンプレートである。ハーフセレスチャルは以下に挙げるものを除いて、基本クリーチャーのデータと特殊能力をそのまま使用する。

脅威度: ヒット・ダイスが5以下の場合、基本クリーチャーに+1。6~10の場合は+2。11以上の場合は+3。

属性: いずれかの善。

種別: クリーチャー種別は来訪者 (原住) となる。このときクリーチャーのヒット・ダイス、基本攻撃ボーナス、セーブは再計算しない。

アーマー・クラス: 外皮ボーナスが+1増加する。

防御的能力/その他の特殊能力: 暗視 60 フィート; 病気への完

全耐性; 毒に対するセーブに+4の種族ボーナス; [酸]、[電気] 10、[冷氣]に対する抵抗 10; DR5 / 魔法 (HDが11以下の場合) または 10 / 魔法 (HDが12以上の場合); クリーチャーの脅威度 + 11 (最大 35) の呪文抵抗、を得る。

移動速度: 基本クリーチャーの基本地上移動速度の2倍の飛行速度 (機動性: 良好) を得る。基本クリーチャーがもっとよい飛行速度を持つならそれを使うこと。

特殊能力: ハーフセレスチャルは以下の物を得る

悪を討つ一撃 (超常): ハーフセレスチャルは1日に1回、即行アクションを費やして、ヒット・ダイスと同じレベルのパラディンとして悪を討つ一撃を行える。悪を討つ一撃は対象が死ぬか、ハーフセレスチャルが休息をとるまで持続する。

擬似呪文能力: **【知力】** または **【判断力】** が8以上のハーフセレスチャルは、そのヒット・ダイスに応じて、もっと低いレベルで手に入る能力も含めて、擬似呪文能力を有する。特記なき限り、各能力は1日1回使用できる。術者レベルはクリーチャーのHDに等しい (または基本クリーチャーの持つ擬似呪文能力の術者レベルの方が高ければそちらを使う)。

ヒット・ダイス 能力

1~2	プロテクション・フロム・イーヴル 3 回/日、プレス
3~4	エイド、ディテクト・イーヴル
5~6	キュア・シリウス・ウーンズ、ニュートラライズ・ポイズン
7~8	ホーリオ・スマイト、リムーヴ・ディジーズ
9~10	ディスペル・イーヴル
11~12	ホーリオ・ワード
13~14	ホーリオ・オーラ 3 回/日、ハロウ
15~16	マス・チャーム・モンスター
17~18	サモン・モンスター IX (セレスチャルのみ)
19~20	リザレクション

能力値: ハーフセレスチャルは自分が選択した3つの能力値に+4のボーナス、それ以外の能力値に+2のボーナスを得る。

技能: 種族ヒット・ダイスを有するハーフセレスチャルは、種族ヒット・ダイスごとに6+【知力】修正値に等しい技能ランクを得る。種族クラス技能は基本クリーチャーと同一である。クラス・レベルから獲得した技能ランクには影響はない。

ハーフドラゴン Half-Dragon

この6足の竜は輝く恐るべき目をぎらつかせた頭を下に向けながら、力強い翼で羽ばたいている。

ドラゴンの種類	プレス攻撃
ブラックまたはカッパー	60フィートの直線状の [酸]
ブラス	60フィートの直線状の [火]
ブルーまたはブロンズ	60フィートの直線状の [電気]
ゴールドまたはレッド	30フィートの円錐形の [火]
グリーン	30フィートの円錐形の [酸]
シルヴァーまたはホワイト	30フィートの円錐形の [冷氣]

ドラコリスク 脅威度 7 Dracolisk

経験点 3,200

ハーフブラック・ドラゴン・バジリスク

N / 中型サイズの竜

イニシアチブ - 1; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; <知覚> + 14
防衛

AC 21、接触 9、立ちすくみ 21 (-1 【敏】、+ 12 外皮)

hp 73 (7d10 + 35)

頑健 + 12、反応 + 4、意志 + 5

完全耐性 [酸]、睡眠、麻痺

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 40 フィート (標準)

近接 噛みつき = + 14 (1d8 + 7)、爪 (× 2) = + 14 (1d4 + 7)

特殊攻撃 プレス攻撃 (60 フィートの直線状の [酸]、7d6 [酸] ダメージ、反応・DC18・半減)、凝視 (DC18、バジリスク参照)

一般データ

【筋】24、【敏】8、【耐】21、【知】4、【判】13、【魅】13

基本攻撃 + 7; CMB + 14; CMD 23 (対足払い 31)

特技《無視界戦闘》、《頑健無比》、《鋼の意志》、《技能熟練：知覚》

技能 (隠密) + 13、<知覚> + 14、<飛行> + 9; 種族修正 + 4 (隠密)

生態

出現環境 温暖 / 沼地または地下

編成 単体、2 体

宝物 標準

ハーフドラゴンはドラゴンと他のクリーチャーとの交配によって生まれることはまずない。ほとんどは奇妙な魔法実験の結果である。ほとんどの場合、恐るべきドラコリスクのような成功作品はその同類と実際に繁殖していく。

ハーフドラゴンの作成

“ハーフドラゴン”は生きていて実体のあればどんなクリーチャー (以下これを“基本クリーチャー”と呼ぶ) にも付加できる先天性または後天性テンプレートである。ハーフドラゴンは以下に挙げる点を除いて、基本クリーチャーのデータと特殊能力をそのまま使用する。

脅威度: 基本クリーチャーに + 2 (最低 3)。

種別: クリーチャー種別は竜となる。このときクリーチャーのヒット・ダイス、基本攻撃ボーナス、セーブは再計算しない。

アーマー・クラス: 外皮ボーナスが + 4 増加する。

その他の特集能力および防御データ: ハーフドラゴンは暗視、夜目、睡眠と麻痺の効果への完全耐性、プレス攻撃と同じ種類のエネルギーへの完全耐性を得る。

移動速度: ハーフドラゴンは翼を持つ。基本クリーチャーの基本地上移動速度の 2 倍の飛行速度 (機動性:標準) を得る。基本クリーチャーがもっとよい飛行速度を持つならそれを使うこと。

近接: ハーフドラゴンは 2 回の爪攻撃と 1 回の噛みつき攻撃を行える。基本クリーチャーが武器を使用できるなら、ハーフドラゴンはその能力を保持する。新しい爪攻撃と噛みつき攻撃のダメージはハーフドラゴンのサイズによる (301 ~ 302 ページの『肉体武器』参照)。

特殊能力: ハーフドラゴンは基本クリーチャーの特殊能力を全て保持しており、くわえて 1 日 1 回、ドラゴンの種類に応じたプレス攻撃を行える (下記を参照)。プレス攻撃はハーフドラゴン種族ヒット・ダイスごとに 1d6 ポイントのダメージを与える。(反応セーブ半減; DC10 + クリーチャーの種族 HD の 1/2 + クリーチャーの【耐久力】修正値)

能力値: 基本クリーチャーより次の通り増加する: 【筋】 + 8、【耐】 + 6、【知】 + 2、【魅】 + 2。

技能: 種族ヒット・ダイスを有するハーフドラゴンは、種族ヒット・ダイスごとに 6 + 【知力】修正値に等しい技能ランクを得る。種族クラス技能は基本クリーチャーから変化しない。

ハーフフィンド Half-Fiend

コウモリの翼と爪、牙の有る牛の頭、蹄のある足を備えた悪魔的な姿をしたものが挑戦の雄たけびを上げている。

ハーフフィンド・ミノタウロス 脅威度 6 Half-Fiend Minotaur

経験点 2,400

CE / 大型サイズの来訪者 (原住)

イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 14

防御

AC 17、接触 11、立ちすくみ 15 (+ 2 【敏】、+ 6 外皮、- 1 サイズ)
hp 57 (6d10 + 24)

頑健 + 8、反応 + 7、意志 + 6

防御的能力 生来の狡智*; DR 5 / 魔法; 完全耐性 毒; 抵抗 [酸] 10、[冷気] 10、[電気] 10、[火] 10; SR 17

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート (標準)

近接 グレートアックス = + 11 / + 6 (3d6 + 9 / × 3)、噛みつき = + 6 (1d8 + 3)、突き刺し = + 6 (1d6 + 3)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 善を討つ一撃 1 回 / 日、強力突撃 (突き刺し = + 13、2d6 + 9)

擬似呪文能力 (術者レベル 6)

3 回 / 日: ダークネス; 1 回 / 日: ディセクレイト、アンホーリー・ブライト (DC14)

一般データ

【筋】 23、【敏】 14、【耐】 19、【知】 9、【判】 12、【魅】 10

基本攻撃 + 6; CMB + 13; CMD 25

特技 《頑健無比》、《突き飛ばし強化》、《強打》

技能 (威圧) + 9、(隠密) + 7、(生存) + 14、(知覚) + 14、(知識: 宗教) + 5、(飛行) + 0; 種族修正 + 4 (生存)、+ 4 (知覚)

言語 巨人語

生態

出現環境 温暖 / 廃墟または地下

編成 単体、2 体、徒党 (3 ~ 4)

宝物 標準 (グレートアックス、その他の宝物)

* ...ミノタウロスの特殊能力

ハーフフィンドは奈落、地獄あるいはその他の悪の力にひどく冒されたクリーチャーである。

ハーフフィンドの作成

“ハーフフィンド”は生きていて実体があり【知力】が 4 以上あるならどんなクリーチャーにも付加できる先天性ないし後天性テンプレートである。ハーフフィンドは以下に挙げるものを除いて、基本クリーチャーのデータと特殊能力をそのまま使用する。

脅威度: ヒット・ダイスが 4 以下の場合、基本クリーチャーに + 1。5 ~ 10 の場合は + 2。11 以上の場合は + 3。

属性: いずれかの悪。

種別: クリーチャー種別は来訪者 (原住) となる。このときクリーチャーのヒット・ダイス、基本攻撃ボーナス、セーブは再計算しない。

アーマー・クラス: 外皮ボーナスが + 1 増加する

防御的能力 / その他の特殊能力: 暗視 60 フィート、毒への完全耐性、[酸] に対する抵抗 10 [電気] に対する抵抗 10 [火] への抵抗 10 [冷気] に対する抵抗 10、ダメージ減少 5 / 魔法 (HD が 11 以下の場合) または 10 / 魔法 (HD が 12 以上の場合)、クリーチャーの脅威度 + 11 (最大 35) の呪文抵抗、を得る。

移動速度: 基本クリーチャーの基本地上移動速度の 2 倍の飛行速度 (機動性: 良好) を得る。基本クリーチャーがもっとよい飛行速度を持つならそれを使うこと。

近接: ハーフフィンドは 2 回の爪攻撃と 1 回の噛みつき攻撃を行える。新しい爪攻撃と噛みつき攻撃のダメージはハーフフィー

ンドのサイズによる (301 ~ 302 ページの『肉体武器』参照)。

特殊攻撃: ハーフフィンドは以下のものを得る。

善を討つ一撃 (超常): ハーフフィンドは、1 日に 1 回、即行アクションを費やし、ヒット・ダイス数と同じレベルのパラディンの悪を討つ一撃と同等 (ただし対象は善) の、善を討つ一撃を行える。善を討つ一撃は対象が死ぬか、ハーフフィンドが休息をとるまで持続する。

擬似呪文能力: 【知力】または【判断力】が 8 以上のハーフフィンドは、そのヒット・ダイスに応じて、もっと低いレベルで手に入る能力も含めて、擬似呪文能力を有する。特記なき限り、各能力は 1 日 1 回使用できる。術者レベルはクリーチャーの HD に等しい (または基本クリーチャーの持つ擬似呪文能力の術者レベルの方が高ければそちらを使う)。

ヒット・ダイス 能力

1 ~ 2	ダークネス 3 回 / 日
3 ~ 4	ディセクレイト
5 ~ 6	アンホーリー・ブライト
7 ~ 8	ポイズン 3 回 / 日
9 ~ 10	コンテイジョン
11 ~ 12	プラスフェミイ
13 ~ 14	アンホーリー・オーラ 3 回 / 日、アンハロウ
15 ~ 16	ホリッド・ウィルディング
17 ~ 18	サモン・モンスター IX (フィンドのみ)
19 ~ 20	ディストラクション

能力値: ハーフフィンドは自分が選択した 3 つの能力値に + 4 のボーナス、それ以外の能力値に + 2 のボーナスを得る。

技能: 種族ヒット・ダイスを有するハーフフィンドは、種族ヒット・ダイスごとに 6 + 【知力】修正値に等しい技能ランクを得る。種族クラス技能は基本クリーチャーから変化しない。クラス・レベルから獲得した技能ランクには影響はない。

パープル・ワーム Purple Worm

大サイズである)。他の種も疑いなく世界の片隅で発見されるのを待っている。

この巨大な虫は暗紫色をしたキチン質の鎧板におおわれている。巨大な、牙の生えそろった口は差し渡しが牛ほどもある

パープル・ワーム 脅威度 12 Purple Worm

経験点 19,200

N / 巨大サイズの魔獣

イニシアチブ - 2；感覚 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉+ 18

防御

AC 26、接触 4、立ちすくみ 26 (-2 【敏】、+ 22 外皮、- 4 サイズ)
hp 200 (16d10 + 112)

頑健 + 17、反応 + 8、意志 + 4

攻撃

移動速度 20 フィート、穴掘り 20 フィート、水泳 10 フィート

近接 噛みつき = + 25 (4d8 + 12 / 19 ~ 20、加えて“つかみ”)、
針 = + 25 (2d8 + 12、加えて“毒”)

接敵面 20 フィート；間合い 15 フィート

特殊攻撃 飲み込み (4d8 + 18 殴打ダメージ、AC 21、20 hp)

一般データ

【筋】35、【敏】6、【耐】25、【知】1、【判】8、【魅】8

基本攻撃 + 16；CMB + 32 (組みつき + 36)；CMD 40 (足払いされない)

特技 《ふっとばし攻撃》、《クリティカル熟練》、《突き飛ばし強化》、
《クリティカル強化：噛みつき》、《強打》、《よろめき化クリティカル》、
《武器熟練：噛みつき》、《武器熟練：針》

技能 (水泳) + 20、〈知覚〉+ 18

生態

出現環境 気候問わず / 地下

編成 単体

宝物 乏しい

特殊能力

毒 (変則) 針・致傷型；セーブ 頑健 DC25；頻度 1 回 / ラウンド (6 ラウンド間)；効果 1d4 【筋力】ダメージ；治療 3 回連続のセーブ成功。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

パープル・ワームは世界の果てに住む巨大な腐肉食いであり、有機物なら手当たり次第に貪り食う。彼らは獲物を丸呑みすることで恐れられている。冒険者の一団が 1 人また 1 人と叫び声を上げながらパープル・ワームの喉の中に消えてしまったことを聞くのも稀ではない。

生きているクリーチャーを貪り食うために探し求めながら穴を掘る際に、パープル・ワームは大量の土と鉱物を貪り食う。パープル・ワームの体内にはかなりの量の宝石やその他の消化器の腐食酸に耐えられるアイテムがあるかもしれない。ドワーフの鉱山の近くのよような鉱物の豊富な地域では、パープル・ワームの掘った洞窟に大量の未精製の鉱石が詰まっていることがよくある。

パープル・ワームは通常住処として大きな地下空洞を必要とし、そこで休息し食物を消化するために戻ってくるが、ほとんどの時間は上に突き動かされ獲物を求めて果てしない闇の中を掘り進んでいるか、すでにあるトンネルの中を這い進んで過でしている。完全に精神がないわけではないが、パープル・ワームはかなり愚かである。パープル・ワームを支配する魔法の力があつたり、住居の中にパープル・ワームを捕らえておけるだけの大きさを持つ地下室を設置できる者にとって、パープル・ワームはよくある護衛である。

深い地下に住むパープル・ワームはその同族中でもっとも一般的なものだが、色違いの変種の巨大ワームが他の僻地の自然環境の中に住んでいる。滑らかで斑の有る青と緑のジャイアント・ワームは地下の湖や熱帯の海に住んでいる (この変種は穴掘り速度を失うが、水泳速度は 40 フィートに上昇する)。さらに大きいサイズで深紅色の変種は人里はなれた荒野や岩砂漠にすんでいる (この変種は超巨

ハイエナ Hyena

このハイエナは、黄褐色で黒と茶のしまがあるモジャモジャの毛皮で覆われている。

ハイエナ 脅威度 1 Hyena

経験点 400

N / 中型サイズの動物

イニシアチブ + 2; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; <知覚> + 7 (訳注: 更新; + 8)

防御

AC 14、接触 12、立ちすくみ 12 (+ 2 【敏】、+ 2 外皮)

hp 13 (2d8 + 4)

頑健 + 5、反応 + 5、意志 + 1

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 噛みつき = + 3 (1d6 + 3、加えて“足払い”)

一般データ

【筋】14、【敏】15、【耐】15、【知】2、【判】13、【魅】6

基本攻撃 + 1; CMB + 3; CMD 15 (対足払い 19)

特技《技能熟練: 知覚》

技能<隠密> + 6 (背高の草地では + 10)、<知覚> + 8; 種族修正 + 4 背高の草地での<隠密>

生態

出現環境 暑熱 / 平地

編成 単体、2 体、小さな群れ (3 ~ 12)

宝物 なし

ハイエナはズルがしこさと神経を逆なでする笑い声のような鳴き声で悪名高い獣で、群れを成して狩を行う。彼らはかなり死肉を食うが、生きている獲物も添え物という程度ではなく食べる。

ハイエナは単独で狩をする傾向にあるが、群れで狩をする際には、大体は敵の前方に 1、2 体を送り込み、群れの残りは獲物を取り囲んで後方から攻撃を仕掛ける。

野蛮な人型生物の多く、特にノールが、ハイエナを番犬として使っている。このようなハイエナはレザー・バーディングを装備し、生まれたときから訓練を受けていることが多い。このようなクリーチャーの多くはアドヴァンスト・ハイエナである。

ハイエナの動物の相棒

開始時のデータ: サイズ 小型サイズ; 移動速度 50 フィート; AC 外皮 + 2; 攻撃 噛みつき (1d4、加えて“足払い”); 能力値【筋】10、【敏】17、【耐】13、【知】2、【判】13、【魅】6; その他の特殊能力 夜目、鋭敏嗅覚。

4 レベルでの成長: サイズ 中型サイズ; 攻撃 噛みつき (1d6、加えて“足払い”); 能力値【筋】+ 4、【敏】- 2、【耐】+ 2。

ハイエナ: ダイア・ハイエナ Hyena, Dire

この大きなハイエナは頑丈そうな頭部とねっとりとした赤い目を持ち、口は鋭く強大な歯で満たされている。

ダイア・ハイエナ (ヒエノドン) 脅威度 3 Dire Hyena (Hyaenodon)

経験点 800

N / 大型サイズの動物

イニシアチブ + 2; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; <知覚> + 8

防御

AC 15、接触 11、立ちすくみ 13 (+ 2 【敏】、+ 4 外皮、- 1 サイズ)

hp 26 (4d8 + 8)

頑健 + 6、反応 + 6、意志 + 2

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 噛みつき = + 6 (2d6 + 6、加えて“足払い”)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

一般データ

【筋】18、【敏】15、【耐】15、【知】2、【判】13、【魅】6

基本攻撃 + 3; CMB + 8; CMD 20 (対足払い 24)

特技《技能熟練: 知覚》、《技能熟練: 隠密》

技能<隠密> + 7 (背高の草地や重度の下生えでは + 11)、<知覚> + 8; 種族修正 + 4 背高の草地での<隠密>

生態

出現環境 暑熱 / 平地

編成 単体、2 体、小さな群れ (3 ~ 8)

宝物 乏しい

ダイア・ハイエナは(多くの者にとってはヒエノドンとして知られている)は、その小さな従兄弟よりもさらに猛烈である。ヒエノドンは死肉を手ごろな食物として嫌がらないが、生きている獲物を狩る方をずっと好んでいる。ダイア・ハイエナの群れは睡眠、交尾、食事の時以外は、移動し狩をすることをやめない。ヒエノドンは肩高 6 フィート、体長はしばしば 12 フィートを超える。体重は 900 ポンド。

ノールはヒエノドンを訓練して住処の護衛をさせたり、またはさらに多くの場合、強力な乗騎にすることで知られている。

バグベア Bugbear

この暗い色をした体毛に覆われたクリーチャーは刺のついたモーニングスターを振り上げる。小さな乳白色の目をこれから始まる殺人の興奮に輝かせながら。

しは伝統と秩序によるものである。ゴブリンの殺しは、ただ楽しみのためである。しかしバグベアが刃を手取るのは、殺すことでその武器が触れてもいない相手に最大の苦痛を与えることができると確信している時である。バグベアにとって、殺人の真の目的は犠牲者を打ち倒すことではなく、犠牲者を愛する者を打ちのめすことである。

バグベア 脅威度 2 Bugbear

経験点 600

CE / 中型サイズの人型生物 (ゴブリン類)

イニシアチブ + 1; 感覚 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚; <知覚> + 8
防御

AC 17、接触 11、立ちすくみ 16 (+2 鎧、+1 【敏】、+3 外皮、+1 盾)

hp 16 (3d8 + 3)

頑健 + 2、反応 + 4、意志 + 1

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 モーニングスター = +5 (1d8 + 3)

遠隔 ジャヴェリン = +3 (1d6 + 3)

一般データ

【筋】16、【敏】13、【耐】13、【知】10、【判】10、【魅】9

基本攻撃 + 2; CMB + 5; CMD 16

特技 《腕力による威圧》、《技能熟練: 知覚》

技能 <威圧> + 7、<隠密> + 10、<知覚> + 8; 種族修正 + 4 <威圧>、+ 4 <隠密>

その他の特殊能力 忍び寄る

言語 共通語、ゴブリン語

生態

出現環境 温暖 / 山岳

編成 単体、2体、徒党 (3~6)、戦闘集団 (7~12、加えて1レベルのウォリアー2および3~5レベルの族長1)

宝物 NPC の装備品 (レザー・アーマー、木製ライト・シールド、モーニングスター、ジャヴェリン3本、その他の宝物)

特殊能力

忍び寄る (変則) <隠密> と <知覚> は常にバグベアのクラス技能である。

バグベアはゴブリン類の中では最も体が大きく、ほとんどの人間より少なくとも頭1つ分は背の高い、がっしりした獣じみた姿をしている。彼らは一匹狼であり、同類と何らかの部族を作るよりも自分の力で生活したり殺したりしたが、共同行動をとっているバグベアの小组や、ゴブリンやホブゴブリンの部族で用心棒や死刑執行人の役目をして暮らしているのを見ることも珍しいことではない。バグベアはゴブリンのように大きな群れを作ることも、ホブゴブリンのように国を作ることもない。彼らが好むのは、より個人的なレベルで大好きなこと (殺人と拷問) をしていられるもっと小規模な乱痴気騒ぎである。人間はバグベアの大好きな獲物で、ほとんどのバグベアの主食は人肉、耳や指のようなゾツとしない記念品がバグベアの一般的な装飾品である。

バグベアが宗教に傾倒する場合は、殺人と暴力の神を愛好する。さまざまなデーモン・ロードもお気に入りである。

典型的なバグベアの身長は7フィート、体重は400ポンド。

ゴブリン類の悪の本性

ゴブリン、ホブゴブリン、バグベアは表面的には共通点を持っているものの、それぞれ悪の別の側面を象徴している。ホブゴブリンは秩序正しく整然とした悪であり、大軍勢や戦士社会、専制国家を生み出す。ゴブリンは原始的な悪であり、ただ残酷さと、彼らの目に付いた少数の犠牲者 - それは彼ら自身の同類かもしれないし、その隣人かも知れない - だけを求める。しかしバグベアに体现された悪がもっとも恐るべきものである。彼らは可能な限り破壊的な方法で苦痛を撒き散らすことを熱心に追求する。ホブゴブリンの殺

バシディランド Basidirond

この奇妙な植物は、蜘蛛の足のような4本の茎、長い蔓、胞子でいっぱいの中を逆にした形のヘタからなっている。

ちはバシディランドを住処の番人として使うことができる。しかし、この植物の最新の犠牲者になってしまわないように、それが狩猟に使う経路を注意深く避けなければならないが。

バシディランド脅威度 5 Basidirond

経験点 1,600

N / 中型サイズの植物

イニシアチブ + 1; 感覚 夜目、振動感知; 〈知覚〉 + 0

防御

AC 18、接触 11、立ちすくみ 17 (+1【敏】、+7外皮)

hp 52 (7d8 + 21)

頑健 + 8、反応 + 3、意志 + 2

完全耐性 [冷気]、植物の種別特徴

弱点 [冷気] による活力低下

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 叩きつけ = + 10 (1d8 + 7、加えて“胞子”)

特殊攻撃 幻覚の雲、胞子

一般データ

【筋】20、【敏】13、【耐】16、【知】—、【判】11、【魅】1

基本攻撃 + 5; CMB + 10; CMD 21 (対足払い 25)

生態

出現環境 気候問わず / 非寒冷 / 地下

編成 単体、2体、木立 (3~8)

宝物 乏しい

特殊能力

幻覚の雲 (変則) 1分間に1回、1回の標準アクションとして、バシディランドは半径20フィートの目に見えない胞子の雲を放つことができる。効果範囲内にいる全てのクリーチャーはDC16の頑健セーブを行わなければならない。失敗すると雲の中の間と、雲から離れてから1d4ラウンドの間、強力な幻覚効果を受ける。効果範囲内にとどまる限りクリーチャーは毎ラウンドあらためてセーブを行わなければならない。幻覚の雲は拡散してしまうまで5ラウンド持続する。強風は即座に雲を吹き散らしてしまう。セーブDCは【耐久力】修正値を基に算出されている。どのような幻覚に見舞われているかを決定するために、毎ラウンド1d6を振り、下の表を参照せよ。

d6 幻覚

- 1 流砂に飲み込まれる！ 伏せ状態になり1ラウンドの間浮かび上がろうと手足をばたばた振り回す。
- 2 蜘蛛の群れに襲われる！ 1回の全ラウンド・アクションとして君の武器で手近の床を攻撃する。
- 3 持っているアイテムの1つが毒蛇に変わった！ それを捨てて1ラウンドの間全速力で離れる。
- 4 窒息する！ 1ラウンドの間、その場に立ちつくして息を止めて自分の喉をつかむ。
- 5 1/10の大きさに縮んでしまった！ 1ラウンドの間、何の行動も取れず、モンスターは自分に注意を払わないだろうと思いつく。
- 6 溶けてしまう！ 1ラウンドの間、自分をつなぎとめようと身体を抱きしめ、何の行動もとることはできない。

胞子 (変則) バシディランドの叩きつけ攻撃を受けたクリーチャーは胞子で被われ、DC16の頑健セーブを行わなければならない。失敗すると胞子はそのクリーチャーの肉体、特に肺に根をはる。セーブDCは【耐久力】修正値を基に算出されている。

病気 - 致傷; セーブ頑健 DC16、頻度 1 / ラウンド (6ラウンド)、効果 1d2【耐久力】ダメージ、治療 1回成功

[冷気] による活力低下 (変則) バシディランドは [冷気] ダメージに対する完全耐性を持っているが、何らかの冷気効果にさらされた場合、1d4ラウンドの間、減速状態になる。この間、バシディランドは幻覚の雲と胞子の特殊能力を使うことができない。

奇妙な菌類バシディランドは、ミネラル豊富な湿潤な場所 - 洞窟の壁面や新鮮な死体 - で育つ危険な植物モンスターである。絶えず栄養と湿気を供給し続けることにより、賢明な洞窟に住む者た

バジリスク Basilisk

このしゃがみこんだ爬虫類モンスターは8本の足を持ち、背中に骨ばった突起が並び、目は不気味なうす緑の光を放っている。

バジリスク 脅威度 5 Basilisk

経験点 1,600

N / 中型サイズの魔獣

イニシアチブ - 1; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; <知覚> + 10

防御

AC 17、接触 9、立ちすくみ 17 (-1 【敏】、+8 外皮)

hp 52 (7d10 + 14)

頑健 + 9、反応 + 4、意志 + 5

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 噛みつき + 10 (1d8 + 4)

特殊攻撃 凝視

一般データ

【筋】16、【敏】8、【耐】15、【知】2、【判】13、【魅】11

基本攻撃 + 7; CMB + 10; CMD 19 (対足払い 31)

特技《無視界戦闘》、《頑健無比》、《鋼の意志》、《技能熟練：知覚》

技能《隠密》+ 10、<知覚> + 10; 種族修正 + 4 <隠密>

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体、2体、共棲集団 (3~6)

宝物 乏しい

特殊能力

凝視 (変則) 永続的に石に変える (フレッシュ・トゥ・ストーンのように)。有効距離 30 フィート、頑健セーブ・DC15、無効。この方法で石化状態にされたキャラクターは、バジリスクの新鮮な血 (死後 1 時間以内のバジリスクから採取したもの) を塗りつける (浴びせかけるだけではだめ) ことによって即座に生身に戻る。1 体のバジリスクからは 1d3 体の中型クリーチャーにこのように塗りつけることができるだけの血が取れる。セーブ DC は【耐久力】修正値を基に算出されている。

バジリスクは、しばしば“蛇の王”と呼ばれるが、実際には蛇では全くなく、ゾットとする様な気質と睨むだけでクリーチャーを石に変える能力を持った 8 足の爬虫類である。伝承によると、コッカトリスと同様に最初のバジリスクは雄鶏に暖められた蛇の卵から生まれたというが、バジリスクの生理からすると、この主張にはほとんど何の信憑性もない。

バジリスクは、森から砂漠まで、ほとんどいかなる環境の地域にも生息しており、周囲を反映してそれにあった色合いをしていることが多い。砂漠棲のバジリスクは黄褐色から褐色であるだろうし、森に住むものは明るい緑であるかもしれない。自然の洞窟や地面に掘った穴といった、隠れられる場所を巣にしている。巣への入り口はときどき、非常に生き生きとした人間や動物の彫像が立ち並んでいるため、目印となる。これらはバジリスクと偶然出会ってしまった不運な者たちの残骸である。

バジリスクは石に変えたクリーチャーを食らう能力を持ち、胃酸で石を消化してそれから栄養を取ることができる。しかしその過程は遅く非効率なものであり、そのためバジリスクは怠惰で動きが鈍い。その結果、バジリスクが獲物にしらびよったり、自分の凝視を避けたものを追うことはめったに無く、自らの隠密能力と奇襲によって安全と食事を確保している。バジリスクは通常の獲物である小型の哺乳類、鳥、爬虫類を待つ横たわりながら過ごす、ほとんどの時間は巣穴で眠っている。そしてバジリスクを捕らえようとした、その近くに宝を隠して天然の番犬として利用しようとする者はその時間を狙っている。

成体のバジリスクは体長 13 フィートで、その長さの半分は尾である。体重は 300 ポンド。一部の血統では、鼻先に小さな湾曲した

角や、頭を王冠のように覆う骨質のとさかが発達する。通常は単独で生活しているが、繁殖したり、害敵の多い地域においては共同で身を守るために共棲集団を形成することがある。この場合には、共同で侵入者を攻撃する。

知られざる理由により、ウィーゼルとフェレットはバジリスクの凝視に完全耐性を持ち、ときどきバジリスクの両親が狩りに出ている間に子を食べるため忍び込む。いくつかの伝説によると、バジリスクの血は通常の石を他の物質に変えることができる。しかしこれは石化したクリーチャーや体の一部を元に戻す魔法的な回復力が誤って伝えられたものであろう。

バット Bat

バット：ダイア・バット Bat, Dire

この柔らかい毛で覆われた巨大なコウモリは、牛に近い大きさをしている。暗い色の皮膜の翼を広げると腕を横に伸ばした人間2人分よりも幅広い。

ダイア・バット 脅威度 2 Dire Bat

経験点 600

N / 大型サイズの動物

イニシアチブ + 2; **感覚** 非視覚的感知 40 フィート; **〈知覚〉** + 12
防衛

AC 14、**接触** 11、**立ちすくみ** 12 (+2 **【敏】**、+3 外皮、-1 サイズ)
hp 22 (4d8 + 4)

頑健 + 5、**反応** + 6、**意志** + 3

攻撃

移動速度 20 フィート、**飛行** 40 フィート (良好)

近接 噛みつき = +5 (1d8 + 4)

接敵面 10 フィート; **間合い** 5 フィート

一般データ

【筋】 17、**【敏】** 15、**【耐】** 13、**【知】** 2、**【判】** 14、**【魅】** 6

基本攻撃 + 3; **CMB** + 7; **CMD** 19

特技 《鋭敏感覚》、《忍びの技》

技能 〈隠密〉 + 4、〈知覚〉 + 12、〈飛行〉 + 9; **種族修正** 非視覚的感知を使用している場合 〈知覚〉に + 4

生態

出現環境 温暖または熱帯 / 地形問わず

編成 単体、2 体、共棲集団 (3 ~ 8)

宝物 乏しい

ダイア・バットは通常人里はなれた地域に住んでいる。日中は洞窟などの閉ざされた場所で休息し、夜になると獲物を求めて空に飛び出す。この大きなクリーチャーの平均的な翼長は 15 フィート、体重は大体 200 ポンドである。

ダイア・バットは一般的に 8 体をこえる群が 1 つの住処に住むことはなく、しばしば単独で生活する。ダイア・バットは家畜や群れを成す動物を好んで食べる。

ダイア・バットの動物の相棒

開始時のデータ: **サイズ** 中型サイズ; **移動速度** 20 フィート、**飛行** 40 フィート (良好); **AC** 外皮 + 0; **攻撃** 噛みつき (1d6); **能力値** **【筋】** 9、**【敏】** 17、**【耐】** 9、**【知】** 2、**【判】** 14、**【魅】** 6; **その他の特殊能力** 非視覚的感知 40 フィート。

7 レベルでの成長: **サイズ** 大型サイズ; **AC** 外皮 + 3; **攻撃** 噛みつき (1d8); **能力値** **【筋】** + 8、**【敏】** - 2、**【耐】** + 4。

バット・スウォーム (コウモリの大群) Bat Swarm

数百の高いキィキィ声が空を埋め尽くす。小さな肉食性のコウモリの大群が押し寄せてくる。みな血に飢えている。

バット・スウォーム (コウモリの大群) 脅威度 2 Bat Swarm

経験点 600

N / 微小サイズの動物 (スウォーム)

イニシアチブ + 2; **感覚** 非視覚的感知 20 フィート、**夜目**; **〈知覚〉** + 15

防衛

AC 16、**接触** 16、**立ちすくみ** 14 (+2 **【敏】**、+4 サイズ)
hp 13 (3d8)

頑健 + 3、**反応** + 7、**意志** + 3

防御的能力 スウォームの種別特徴; **完全耐性** 武器ダメージ
攻撃

移動速度 5 フィート、**飛行** 40 フィート (良好)

近接 群がり (1d6)

接敵面 10 フィート; **間合い** 0 フィート

特殊攻撃 わずらわす (DC11)、流血

一般データ

【筋】 3、**【敏】** 15、**【耐】** 11、**【知】** 2、**【判】** 14、**【魅】** 4

基本攻撃 + 2; **CMB** -; **CMD** -

特技 《神速の反応》、《技能熟練: 知覚》

技能 〈知覚〉 + 15、〈飛行〉 + 12; **種族修正** 非視覚的感知を使用時の 〈知覚〉に + 4

その他の特殊能力 スウォームの種別特徴

生態

出現環境 温暖または熱帯 / 地形問わず

編成 単体、2 体、小編成 (スウォーム 3 ~ 6)、共棲集団 (スウォーム 11 ~ 20)

宝物 なし

特殊能力

流血 (変則) バット・スウォームにダメージを受けた生きているクリーチャーは全て、以後 1 ラウンドごとに 1 ポイントのダメージを受ける。複数回の流血を受けても重複してダメージを受けるわけではない。流血は DC10 の 〈治療〉判定か、キュア呪文その他の治療魔法の効果を受けることで止めることができる。

バット・スウォームは大きな洞窟、廃墟、さらには都市の下水道など、日中隠れる暗闇が、夜に食物が見つかるところならばどこにでも住んでいる。彼らと戸外で遭遇するのは朝方か夕暮れ、あるいは彼らが住処から逃げ出すように強いられたときだけである。

ビートル Beetle

ビートル：ファイアー・ビートル (ホタルコメツキ) Beetle, Fire

この家猫ほどの大きさの甲虫は鈍い茶色をしており、2つの黄緑色の発光体が甲皮にある。

ファイアー・ビートル (ホタルコメツキ) 脅威度 1/3 Fire Beetle

経験点 135

N / 小型サイズの蟲

イニシアチブ + 0；感覚 夜目；〈知覚〉 + 0

防御

AC 12、接触 11、立ちすくみ 12 (+1 外皮、+1 サイズ)

hp 4 (1d8)

頑健 + 2、反応 + 0、意志 + 0

完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 30 フィート (貧弱)

近接 噛みつき = +1 (1d4)

一般データ

【筋】10、【敏】11、【耐】11、【知】—、【判】10、【魅】7

基本攻撃 + 0；CMB - 1；CMD 9 (対足払い 17)

技能〈飛行〉 - 2

その他の特殊能力 発光

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体、小集団 (2~6) 共棲集団 (7~12)

宝物 なし

特殊能力

発光 (変則) ファイアー・ビートルの光は半径 10 フィートを照らすことができる。ファイアー・ビートルが死ぬと、発光は死から 1d6 日続く。

夜行性ではあるが、ファイアー・ビートルは暗視能力を持たない。その発光腺による照明に頼っている。かごに入れたファイアー・ビートルは長く続く光源として物好きや鉱夫の間で人気がある。

ファイアー・ビートルには他の変種も存在する。以下で、もっとも普通に見られる変種を 2 種説明する。

マイニング・ビートル (脅威度 1/2)：マイニング・ビートルはアドヴァンスト・ファイアー・ビートルである。アドヴァンスト・テンプレートに加え、穴掘り速度 20 フィートを持つ。

フラッシュ・ビートル (脅威度 1/2)：フラッシュ・ビートルはアドヴァンスト・ファイアー・ビートルであり、1 ラウンドに 1 回眩しい閃光を放つことができる。フラッシュ・ビートルが閃光を放った場合は、10 フィート爆発の範囲内にいる全てのクリーチャーは DC12 の頑健セーブを行わなければならない、失敗すれば 1d3 ラウンドの間目が眩んだ状態になる。セーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

ビートル：ジャイアント・スタッグ・ビートル (巨大クワガタ虫) Beetle, Giant Stag

ほっそりした胴体を持ち、巨大な大顎を振り上げて威嚇姿勢をとりながら、この大きな甲虫は縄張りを守るために立ちふさがっている。

ジャイアント・スタッグ・ビートル (巨大クワガタ虫) 脅威度 4 Giant Stag Beetle

経験点 1,200

N / 大型サイズの蟲

イニシアチブ + 0；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 0

防御

AC 17、接触 9、立ちすくみ 17 (+8 外皮、-1 サイズ)

hp 45 (7d8 + 14)

頑健 + 7、反応 + 2、意志 + 2

完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 20 フィート (貧弱)

近接 噛みつき = +8 (2d8 + 6)

接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート

特殊攻撃 蹂躪 (1d6 + 6, DC17)

一般データ

【筋】19、【敏】10、【耐】15、【知】—、【判】10、【魅】9

基本攻撃 + 5；CMB + 10；CMD 20 (対足払い 28)

技能〈飛行〉 - 6

生態

出現環境 温暖 / 森林

編成 単体、2 体、小集団 (3~6)

宝物 なし

体長 10 フィート近いジャイアント・スタッグ・ビートルは、腐木への食欲に駆られて木造の集落にさまよいこんでくると大変な脅威になる。その大きな、アリジゴクめいた大顎のためにクワガタと呼ばれるが、この付属肢は交尾の時の競争相手と取っ組みあったり、脅威となる敵を素早く打ち倒すために使われる。

この巨大甲虫の変種も存在する。以下で説明する 2 種がもっとも普通に遭遇するものである。

ボンバディア・ビートル (巨大ホソクビゴミムシ、脅威度 2)：このジャイアント・スタッグ・ビートルは 2 ヒット・ダイスしか持たず、中型サイズしかないが、1 ラウンドに 1 回 10 フィート円錐形の酸を噴射することができる。この円錐形の中にいる者は DC11 の頑健セーブをしなければならず、失敗すると 1d4 + 2 ポイントの [酸] ダメージを受ける。セーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

ゴライアス・ビートル (脅威度 8)：この巨大なゴライアス・ビートルは超大型のスタッグ・ビートルであり、12HD と "蹂躪" の特殊能力を持つ。

ビーヒア Behir

このズルズルした足の多い青い爬虫類は、2本の湾曲した大きな角で恐ろしい頭部を飾っている。

恵が足らないと見下している。この侮辱はただでさえ短気なビーヒアを怒らせるには十分である。このように日ごろ見くびられているおかげで、ほとんどのビーヒアは竜に深い遺恨を抱いており、縄張りに入り込んだ場合、即座に攻撃する。

ビーヒア脅威度 8 Behir

経験点 4,800

N / 超大型サイズの魔獣

イニシアチブ + 1; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; 〈知覚〉 + 6 (訳注: 更新; + 8)

防御

AC 21、接触 9、立ちすくみ 20 (+ 1 **【敏】**、+ 12 外皮、- 2 サイズ)
hp 105 (10d10 + 50)

頑健 + 12、反応 + 8、意志 + 5

完全耐性 [電気]

攻撃

移動速度 40 フィート、登攀 20 フィート

近接 噛みつき = + 15 (2d6 + 9、加えて“つかみ”)

接敵面 15 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 プレス攻撃 (20 フィートの直線状、7d6 [電気] ダメージ、反応・DC20・半減、1d4 ラウンドに1回)、締め付け (2d6 + 9)、引っかき (6 爪 + 14、1d4 + 6)、飲み込み (2d8 + 9 殴打ダメージ、AC16、10hp)

一般データ

【筋】 23、**【敏】** 12、**【耐】** 21、**【知】** 7、**【判】** 14、**【魅】** 12

基本攻撃 + 10; **CMB** + 18 (組みつき + 22); **CMD** 29 (足払いされない)

特技 《鋭敏感覚》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《強打》、《武器熟練: 噛みつき》

技能 〈隠密〉 + 5、〈知覚〉 + 8、〈登攀〉 + 14

言語 共通語

生態

出現環境 暑熱 / 丘陵および砂漠

編成 単体、2 体

宝物 × 2

特殊能力

つかみ (変則) ビーヒアのつかみ攻撃はいかなるサイズ分類のクリーチャーに対しても働く。相手を捕らえたラウンドと同じラウンドに締め付けることができる。続くラウンドでも相手をとらえたまままでいられたら、組みついている目標に対し“引っかき”または“飲み込み”のいずれかを試みることができる。

怒りっぽく強欲なビーヒアは、ほとんどの時間を縄張りである砂丘や砂漠中を這い回り、狩場に入り込んだ無謀なクリーチャー全てを餌食にして過ごしている。このクリーチャーの強力で爪の生えた6組の足は、ほとんどは体側に畳み込まれており、戦闘において敵に組みつく時と低く飛ぶような恐るべき疾走をする時か、ビーヒアの住処に普通に見られる険しい崖をよじ登る時にだけ伸ばされる。

ビーヒアの平均体長は 40 フィート、体重は 4,000 ポンドである。頭には 2 本の目立つ角に加え、多くのものは背中中央の隆起の規則的な隙間に飾りの棘が生えている。

縄張りにこだわり、怒れば狂暴になり、自己中心的で、高みにある住処から見える全てに所有権を主張する性向から他の種族と頻繁に揉め事を起こすけれども、しかしビーヒアは愚かでも必要以上に邪悪でもない。それゆえに、ビーヒアの居場所のそばにいたいという勇敢な交渉者がうまく説得してのけることもある。このような場合、ビーヒアのまず殴ってから尋ねる（あるいは殴るだけで尋ねない）という性質のため、交渉したい者は、ビーヒアに速やかに多額の代償を示し、自分の申し出を認識させなければならない。

ビーヒアはブルー・ドラゴンとなんらかの関係があるのではないかとしばしば疑われるが、この関係の正確なところは分からないままである。ほとんどの竜はこのような関係を否定し、ビーヒアを知

ピクシー Pixie

この小さな気紛れそうな人のような形をしたクリーチャーは、乱雑な色をした薄膜の羽で素早く飛び回っている。

するとモディファイ・メモリー 呪文（直前5分間の記憶を消す効果に限定される。ピクシーはこの特殊能力を目標がピクシーと遭遇したことを忘れ、追ってこないようにするために使う）の効果を受ける。

睡眠：目標はDC15の意志セーブを行わなければならない、失敗すると5分間睡眠状態になる。

おそらく全てのフェイのなかでもっとも有名でかつ逃げ足の速いクリーチャーであるピクシーは、ほとんど手つかずの深い森に住むが、抑えがたい好奇心のために故郷から離れることもよくある。ピクシーのほとんどは身長2フィート、体重約30ポンドである。大体は会話をしているクリーチャーと目をあわせるため、その目の高さを飛んでいる。ピクシーは早口でしゃべり、すぐに興奮しすぎがちである。

自然界とそれを超える世界にまたがる奇妙な存在であるピクシーのもつ魔法の力は、バリエーションを作るのに便利である。例えば、ピクシーの10のうち1は、1日に1回使用できる追加の擬似呪文能力（術者レベル8）を持つ。通常はベイルフル・ポリモーフ、ピースト・シェイプII（超小型クリーチャー限定）などだが、さらにはイレジスティブル・ダンスのようなより強力な呪文が使えることもある。あるいは、ピクシー粉を矢に振りかけた時の効果を変更することもできる。一般的なルールとして、代替の効果は「精神作用」効果であるべきである。コンフュージョン、フィアー、ヒディアス・ラフター、ヒプノティズムが新しいピクシーの矢の力としてよい選択である。しかしながら、ピクシーに代替の能力を与えることで、ピクシーがその物理的能力（と、比較的低い脅威度）から論理的に導き出される範疇をはるかに超えるような脅威になってしまわないよう十分注意を払うべきである。

ピクシー脅威度 4 Pixie

経験点 1,200

NG / 小型サイズのフェイ

イニシアチブ + 5；感覚 夜目；〈知覚〉 + 9

防御

AC 18、接触 17、立ちすくみ 12（+ 5【敏】、+ 1回避、+ 1外皮、+ 1サイズ）

hp 18（4d6 + 4）

頑健 + 2、反応 + 9、意志 + 6

防御的能力 インヴィジビリティ；DR 10 / 冷たい鉄；SR 15

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 60 フィート（良好）

近接 ショート・ソード = + 8（1d4 - 2 / 19 ~ 20）

遠隔 ロングボウ = + 8（1d6 - 2 / × 3）

特殊攻撃 特殊なアロー

擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル）

常時：ディテクト・ケイオス、ディテクト・イーヴル、ディテクト・グッド、ディテクト・ロー

1回/日：ダンシング・ライツ、ディテクト・ソウツ（DC15）、ディスペル・マジック、エンタングル（DC14）、レッサー・コンフュージョン（DC14）、パーマネント・イメージ（DC19；視覚のおよび聴覚的要素のみ）、シールド

一般データ

【筋】 7、【敏】 21、【耐】 12、【知】 16、【判】 15、【魅】 16

基本攻撃 + 2；CMB - 1；CMD 15

特技 《回避》、《武器の妙技》

技能 《隠密》 + 16、《軽業》 + 12、《真意看破》 + 9、《脱出術》 + 12、《知覚》 + 9、《知識：自然》 + 10、《はったり》 + 10、《飛行》 + 18、《魔法装置使用》 + 10

言語 共通語、森語

生態

出現環境 温暖 / 森林

編成 単体、徒党（2 ~ 4）、一団（6 ~ 11）、部族（20 ~ 80）

宝物 標準

特殊能力

インヴィジビリティ（超常） ピクシーは攻撃する時でも不可視状態のままである。この能力は常に働いているが、ピクシーは1回のフリー・アクションによりこれを抑止したり再開したりすることができる。

特殊なアロー（超常） ピクシーが何らかの弓を使って矢を放つ場合、魔法のピクシー粉を振り掛けて矢の特性を変化させることができる。これは矢を放つのがピクシー自身である限りフリー・アクションである。ピクシーは1日に【魅力】能力値に等しい数（ほとんどのピクシーは1日16回）のピクシー粉を作ることができる。ピクシーが自分の意志で粉を渡すのでない限り、他のクリーチャーにとって粉は何の効果もないものである。ピクシーが自分の意志で粉を渡す場合、矢に振り掛けた場合どの効果をあらかずかを決めておかなければならない。他のクリーチャーが粉を矢に振り掛けるのは1回の標準アクションである。ピクシー粉がひとたび矢に降りかけられると、ピクシーが選んだ効果が1ラウンドだけ持続する。この方法で効果を付与された矢は、命中してもダメージを与えることはなく、新しい効果のみをおよぼす。ピクシーは以下の3つの効果の中から任意の1つを選択できる。セーブDCは【魅力】修正値を基に算出されている。

魅惑：目標はDC15の意志セーブを行わなければならない、失敗すると10分の間チャーム・モンスター呪文と同様の効果を受ける。

記憶喪失：目標はDC15の意志セーブを行わなければならない、失敗

ヒュドラ Hydra

この恐るべきモンスターの蛇めいたぼろりした胴体からは、怒り狂う数多くの蛇の頭が生えている。

ヒュドラ脅威度 4 Hydra

経験点 1,200

N / 超大型サイズの魔獣

イニシアチブ + 1; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚; <知覚> + 10

防御

AC 15、接触 9、立ちすくみ 14 (+1 【敏】、+6 外皮、-2 サイズ)

hp 47 (5d10 + 20); 高速治癒 5

頑健 + 8、反応 + 7、意志 + 3

攻撃

移動速度 20 フィート、水泳 20 フィート

近接 噛みつき (×5) = +6 (1d8 + 3)

接敵面 15 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 飛びかかり

一般データ

【筋】17、【敏】12、【耐】18、【知】2、【判】11、【魅】9

基本攻撃 + 5; CMB + 10; CMD 21 (足払いされない)

特技 《迎え討ち》、《鋼の意志》、《神速の反応》

技能 <水泳> + 11、<知覚> + 10; 種族修正 + 2 <知覚>

その他の特殊能力 ヒュドラの特徴、頭部の再生

生態

出現環境 温暖/湿地

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

高速治癒 (変則) ヒュドラの高速治癒の特殊能力は、現在の頭の数に等しい (最低 5)。この高速治癒はヒュドラの胴体に被ったダメージにのみ有効である。

ヒュドラの特徴 (変則) ヒュドラを殺すには、全部の首を切り落とすか、胴体の息の根を止めなければならない。首を切り落とす試みでない攻撃は全て胴体に作用する。胴体に対する攻撃には範囲攻撃や刺突武器ないし殴打武器による攻撃も含む。首を1つ切り落とすには、斬撃武器を用いて首を目標とした1回の武器破壊の試みに成功する必要がある。首はそれぞれ硬度 0 でヒュドラのヒット・ダイスの数に等しいヒット・ポイントを持つ武器であるとみなされる。首を切り落とすには、首のヒット・ポイントを 0 以下にするだけのダメージを与えなければならない。首が1本落ちると、胴体にもヒュドラの現在のヒット・ダイスに等しい数のダメージが行く。以後ヒュドラは切り落とされた首による攻撃ができなくなるが、それ以外のペナルティは被らない。

頭部の再生 (変則) ヒュドラの首が1本落ちるごとに、1d4 ラウンド後には切り口から新しく2本の首が生えてくる。ヒュドラが一度に持てる首の上限は、元々の首の数×2である。落ちた首が再生するのを防ぐには、新しい首が生えてくる前に切り口に対して5ポイント以上の【酸】か【火】のダメージを与えなければならない (接触攻撃に成功すれば命中)。範囲効果による【酸】や【火】のダメージは、ヒュドラの胴体にダメージを与え、同時に全ての切り口を焼く。全ての首が切り落とされ、全ての切り口が【酸】か【火】で焼かれるまでは、ヒュドラが“首を失う”ことによって死ぬことはない。

ヒット・ダイスを上昇させることでより強力なヒュドラを作り出すことができる。ヒット・ダイスを増やすのに応じてヒュドラの能力は向上し、また追加の首を1本獲得し、外皮が+1上昇する。ヒット・ダイスが1上昇するごとに、ヒュドラの脅威度は1上昇する。

冷気ヒュドラ/火炎ヒュドラ (脅威度+2): 通常のヒュドラの変種として、火炎ヒュドラは砂漠や火山に住んでおり、冷気ヒュド

ラは寒冷な湿地や氷河に住んでいる。火炎ヒュドラは(火)の副種別を得、冷気ヒュドラは(冷気)の副種別を得る。首はそれぞれブレス攻撃(15フィート円錐、3d6の【火】または【冷気】ダメージ、反応セーブ半減)を有し、1d4ラウンドに一度使用できる。セーブDCは10+ヒュドラのヒット・ダイスの1/2+ヒュドラの【耐久力】修正値である。【火】攻撃は火炎ヒュドラの首の切り口から新しい首が生えてくるのを阻止できない(【火】に対する完全耐性のため)が、切り口に5ポイントの【冷気】ダメージを与えれば阻止できる。【酸】は変種ヒュドラのいずれに対しても通常どおりに有効である。

フェイズ・スパイダー Phase Spider

この大きな蜘蛛に似たモンスターは、ボサボサのタテガミ状の毛で被われた不気味な人型生物の顔をしている。

フェイズ・スパイダー 脅威度 5 Phase Spider

経験点：1,600

真なる中立／大型サイズの魔獣

イニシアチブ + 7；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 6

防御

AC 17、接触 12、立ちすくみ 14 (+3 【敏】、+5 外皮、-1 サイズ)

hp 51 (6d10 + 18)

頑健 + 8、反応 + 8、意志 + 3

防御的能力 イセリアル・ジョイント

攻撃

移動速度 40 フィート、登攀 20 フィート

近接 噛みつき = + 10 (2d6 + 7、加えて“毒”および“つかみ”)

接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート

特殊攻撃 エーテル界からの奇襲

一般データ

【筋】20、【敏】17、【耐】16、【知】7、【判】13、【魅】10

基本攻撃 + 6；CMB + 12 (組みつき + 16)；CMD 25 (対足払い 37)

特技《能力熟練：毒》、《イニシアチブ強化》、《技能熟練：隠密》

技能〈隠密〉 + 7、〈知覚〉 + 6、〈登攀〉 + 18

言語 アクロ語

生態

出現環境 暑熱／丘陵

編成 単体、2 体、小集団 (3～6)

宝物 なし

特殊能力

エーテル界からの奇襲 (変則) フェイズ・スパイダーがエーテル界から物質界に転移して戦闘を開始する場合、不意打ちラウンドにおいて物質界にいる敵に攻撃を行う際に、全ラウンド・アクションをとることができる。

イセリアル・ジョイント (超常) フェイズ・スパイダーはエーテル界から物質界にフリー・アクションで転移でき、1 回の移動アクションで (あるいは 1 回の移動アクションの間に) 再びエーテル界に戻ることができる。これ以外では、この能力はイセリアル・ジョイント (術者レベル 15) と同様である。

毒 (変則) 噛みつき・致傷型；セーブ頑健・DC18；頻度 = 1 回／ラウンド (8 ラウンド間)；効果 = 1d2 【耐久力】ダメージ；治療 = 2 回連続のセーブ成功。このセーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

フェイズ・スパイダーはエーテル界から物質界に狩りにやって来た貪欲な捕食者である。獲物を見つけるや、スパイダーは奇襲の準備をするためエーテル界に転移する。単独の犠牲者に対しては、スパイダーは物質界に転移して犠牲者に噛みつき、エーテル界に戻って毒が効果をあらわすのを待つ。複数の敵に対しても、スパイダーは同様の戦術を使い、スパイダーのターンの開始時にその間合いの中に敵がいる全てのラウンドにこの手を繰り返す。敵が間合いの中になくれば、エーテル界にいる間に適切な目標を攻撃できる位置に移動するが、1 ラウンドの間ずっと物質界にいても安全だと思う場合以外は、攻撃することが可能であっても物質界に戻ってはこない。

フェイズ・スパイダーの天敵は同じエーテル界の住人であるジルである。2 つの種族は決着の見込みのまるでないまま長い間血みどろの戦いを続けている。フェイズ・スパイダーの外見がもう少し恐ろしげでなく親しみやすいものであったのなら、他の種族を打倒ジルに必要な味方につけることもできたかもしれないが、その外見が怪物的であり、またしばしば飢えに我を忘れてしまうため、交渉は

困難となっている。

エーテル界においては、フェイズ・スパイダーは蜘蛛が糸を操るのに似た方法で煙状のエーテルを操ることができる。半固体化したエーテルでできた広大で複雑な巣はエーテル界の渦の中をぼんやりと漂い、無数のフェイズ・スパイダーがそこを住処としている。このクリーチャーは同類と一緒に楽しくやっているが、本当の意味での家族的な関係ではない。新しく生まれたフェイズ・スパイダーは完全に自活できるだけの能力を持ち、両親や兄弟とまったくおなじように扱われる。

典型的なフェイズ・スパイダーは体長 8 フィート、体重約 700 ポンドである。

フェニックス Phoenix

この大きな鳥は生きている火でできているかのように見える。
翼を広げ、空中に飛び上がりながら力強い鳴き声を上げた

フェニックス 脅威度 15 Phoenix

経験点 51,200

NG / 巨大サイズの魔獣 (火)

イニシアチブ + 11; 感覚 暗視 60 フィート、ディテクト・マジック、ディテクト・ポイズン、夜目、シー・インヴィジビリティ; <知覚> + 37

オーラ 炎のとばり (20 フィート、4d6 [火]、DC25)

防御

AC 28、接触 14、立ちすくみ 20 (+7 [敏]、+1 回避、+14 外皮、-4 サイズ)

hp 210 (20d10 + 100); 再生 10 ([冷氣] または [悪])

頑健 + 17、反応 + 19、意志 + 14

防御的能力 自己蘇生; DR 15 / 悪; 完全耐性 [火] SR 26

弱点 [冷氣] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 90 フィート (良好)

近接 鉤爪 (×2) = +24 (2d6 + 8 / 19 ~ 20、加えて 1d6 [火])

および噛みつき = +24 (2d8 + 8、加えて 1d6 [火])

接敵面 20 フィート; 間合い 20 フィート

擬似呪文能力 (術者レベル 18 レベル)

常時: ディテクト・マジック、ディテクト・ポイズン、シー・インヴィジビリティ

回数無制限: コンティニューアル・フレイム、キュア・クリティカル・ウーンズ、グレーター・ディスベル・マジック、リムーヴ・カース、ウォール・オヴ・ファイアー

3 回/日: ファイアー・ストーム (DC24)、グレーター・レストレーション、ヒール、マス・キュア・クリティカル・ウーンズ、高速化ウォール・オヴ・ファイアー

一般データ

【筋】27、【敏】25、【耐】20、【知】23、【判】22、【魅】22

基本攻撃 + 20; CMB + 32; CMD 50

特技 《盲目化クリティカル》、《迎え討ち》、《クリティカル熟練》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《クリティカル強化: 鉤爪》、《イニシアチブ強化》、《鋼の意志》、《強行突破》、《擬似呪文能力高速化: ウォール・オヴ・ファイアー》

技能 <威圧> + 26、<軽業> + 30、<交渉> + 26、<真意看破> + 26、<知覚> + 37、<知識: 自然> + 26、<知識: 何か 1 つ> + 26、<飛行> + 28; 種族修正 + 8 <知覚>

言語 風界語、天上語、共通語、火界語

生態

出現環境 暑熱 / 砂漠および丘陵

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

自己蘇生 (超常) 殺されたフェニックスは、ディセクレイトなどの効果によって完全に身体を破壊されない限り 1d4 ラウンドだけ死んだままである。言い換えれば、死から 4 ラウンド後に、リザレクションの呪文を使って生き返ったかのように、完全な健康状態のフェニックスが遺体から出現する。この時、フェニックスは永続的な負のレベルを 1 レベル被る。もっともほとんどはグレーター・レストレーションを使ってこの負のレベルをすぐに取り去ってしまう。フェニックスは自己蘇生を年に 1 回だけ使用することができる。1 年が過ぎる前にまた死亡した場合、その死は永続的なものである。ディセクレイト 呪文の効果範囲内で死亡したフェニックスは、ディセクレイトの効果を終了するまで自己蘇生できないが、その効果が終了するとフェニックスは即座に蘇生する。他の手段によって生き返ったフェニックスは、その結果として負のレベル

を被ることはない。

炎のとばり (超常) フェニックスは 1 回のフリー・アクションとして、羽毛を燃え上がらせることができる。羽毛が燃えている間、フェニックスは肉体武器による攻撃が命中することに、追加で 1d6 ポイントの [火] ダメージを与える。また、間合い (ほとんどのフェニックスは 20 フィート) の中にいるクリーチャー全てに毎ラウンド DC25 の反応セーブを行わせ、失敗するとそのクリーチャーのターンの最初に 4d6 ポイントの [火] ダメージを与える。セーブに成功したクリーチャーはこのダメージを受けない。フェニックスを肉体武器や間合いのない近接武器で攻撃したクリーチャーは攻撃が命中することに 1d6 ポイントの [火] ダメージを被る。セーブ DC は【耐久力】修正値を基に算出されている。

フェニックスは砂漠のもっとも人里はなれた土地に住む伝説的な火の鳥である。この鳥は偉大な賢者として知られており、知られざる知識の探求者の多くが助言を求めフェニックスを探し求める。しかしフェニックスが最も知られているのは己の死体から再び生まれ出でる能力の故である。

フェニックスは慈悲深いクリーチャーであり、善を為す者を助け、悪を為す者を厳しく罰する。

フライトラップ: ジャイアント・フライトラップ (巨大蠅捕草) Flytrap, Giant

このそびえ立つような植物は蔓と棘のかたまりである。茎の何本かは恐ろしいことに動くことができ、その先端にはそれぞれ歯でいっぱい緑の顎になっている。

ジャイアント・フライトラップ (巨大蠅捕草) 脅威度 10 Giant Flytrap

経験点 9,600

N / 超大型サイズの植物

イニシアチブ + 8; 感覚 夜目、振動感知 60 フィート; 〈知覚〉 + 10

防御

AC 22、接触 12、立ちすくみ 18 (+4 【敏】、+10 外皮、-2 サイズ)
hp 149 (13d8 + 91)

頑健 + 17、反応 + 8、意志 + 5

完全耐性 [精神作用] 効果、麻痺、毒、(ポリモーフ)、睡眠、朦朧化;
抵抗 [酸] 20

攻撃

移動速度 10 フィート

近接 噛みつき (×4) = +15 (1d8 + 7、加えて“つかみ”)

接敵面 15 フィート; 間合い 15 フィート

特殊攻撃 包み込み

一般データ

【筋】25、【敏】18、【耐】25、【知】1、【判】12、【魅】6

基本攻撃 + 9; CMB + 18 (組みつき + 22); CMD 32 (足払いされない)

特技 〈薙ぎ払い〉、《頑健無比》、《イニシアチブ強化》、《強打》、《技能熟練: 隠密》、《渾身の一打》、《武器熟練: 噛みつき》

技能 〈隠密〉 + 9 (下生えでは + 17)、〈知覚〉 + 10; 種族修正 + 8 下生えでの 〈隠密〉

生態

出現環境 温暖/沼地

編成 単体、2体、木立 (3~6)

宝物 乏しい

特殊能力

包み込み (変則) ジャイアント・フライトラップのターンが、サイズ分類が2段階以上小さい敵をその口に捕らえた状態で開始された場合、(敵を押さえ込むのと同じ様に) 戦技判定に成功すれば顎を閉じて敵を完全に覆い隠すことができる。戦技判定が成功した場合、獲物を包み込み、その腔を消化酵素で満たすことで、1d8 + 7ポイントのダメージと2d6ポイントの[酸]ダメージを与える。その密閉は気密性を持ち、包み込まれたクリーチャーは窒息の危険にさらされる。包み込みは押さえ込みの特殊な形式であり、押さえ込まれた場合と同様の方法で脱出することができる。包み込まれたクリーチャーはこの植物の顎の中に完全に取込まれているため、フライトラップの犠牲者は視線や効果線を必要とする効果や攻撃の対象となることはない。敵に組みついたり押さえ込んだりしているジャイアント・フライトラップは、他の目標に対して噛みつき攻撃を行うことはできないが、それ以外の点に関しては妨げられることはない。

この危険な捕食者は、土は痩せているが動物は豊富な地域に育つ頑健な植物であり、より普通に見られる(はるかに小さな)近縁種の巨大版である。小さなフライトラップが虫を捕らえて生育の足しにするように、ジャイアント・フライトラップは動物、人型生物など全ての接近しすぎる愚か者を同じ目にあわせる。各地方では、この植物は「マンキャッチャー(人食い草)」「スナップジョー・プラント(噛みつき草)」「ドラゴンリーフ・プラント(竜葉草)」「カウバイター(牛齧り)」「グリーン・ガルパー(飲み込み草)」などと言いつわされているが、冒険者たちは単純に「巨大蠅捕草」と呼ぶ。

ジャイアント・フライトラップの獲物は昆虫よりは賢いものが多いので、この巨大な植物は小さな仲間よりもはるかに攻撃的な狩人へと進化した。触手のようにのたくる根を使って、より獲物が多い

地へとゆっくりと歩くことができ、周囲の葉に姿を溶け込ませることに関してはかなりの技量を持つ。ジャイアント・フライトラップの顎と茎は素早く動くことができ、何かが通りかかるや否や電光のように伸びて噛みつく。この植物自体はわずかな知性を持ち、強力な敵に対しては攻撃をやめておく、程度の限定的な戦術も使うことができる。

ジャイアント・フライトラップのほとんどは4つの顎をもっているが、1つしか持っていないものも、8つ以上を持っているものもある。一般的なルールとしては、ジャイアント・フライトラップの噛みつき攻撃を1つ追加することに、ヒット・ダイスを2上昇させ、外皮ボーナスを+1上昇するべきである。このように攻撃とヒット・ダイスを増やすごとに脅威度を+1する。この植物の噛みつきを3つ以上追加した場合は、『表: 脅威度ごとのモンスターの能力』を参照して、脅威度が適切であるかを確認せよ。

ジャイアント・フライトラップの茎は20フィートだが、大体はかたまりの中央に比較的密集して生えている。完全に成長したフライトラップの顎は差し渡し7フィート。ジャイアント・フライトラップの体重は9,000ポンドである。

ブラック・プディング Black Pudding

可塑性のある黒い小球が積み重なっている。黒く輝く盛り上がった泥濘が震えながらこちらに押し寄せてくる。

ブラック・プディング 脅威度 7 Black Pudding

経験点 3,200

N / 超大型サイズの粘体

イニシアチブ - 5; 感覚 擬似視覚 60 フィート; 〈知覚〉 - 5

防御

AC 3、接触 3、立ちすくみ 3 (-2 サイズ、-5 【敏】)

hp 105 (10d8 + 60)

頑健 + 9、反応 - 2、意志 - 2

防御的能力 分裂、粘体の種別特徴

攻撃

移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート

近接 叩きつけ + 8 (2d6 + 4、加えて 2d6 【酸】、加えて “つかみ”)

接敵面 15 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 締め付け (2d6 + 4、加えて 2d6 【酸】)、腐食

一般データ

【筋】 16、【敏】 1、【耐】 22、【知】 -、【判】 1、【魅】 1

基本攻撃 + 7; CMB + 12 (組みつき + 16); CMD 17 (対突き飛ばし 27、足払いされない)

技能〈登攀〉 + 11

その他の特殊能力 粘体の種別特徴、吸着

生態

出現環境 気候問わず / 地下

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

酸 (変則) ブラック・プディングは酸性の消化液を分泌する。この液は有機物も金属も速やかに溶かしてしまうが、石を溶かすことはできない。クリーチャーがブラック・プディングの【酸】によるダメージを受けるごとに、その服や防具も同じ量の【酸】ダメージを受ける。DC21 の反応セーブに成功すれば、衣服や防具へのダメージを避けることができる。金属製や木製の武器でブラック・プディングに命中を与えた場合、DC21 の反応セーブに成功しないと 2d6 ポイントの【酸】ダメージを受ける。ブラック・プディングが木製や金属製の物体に対して、1 全ラウンドの間接触し続けた場合、その物体は 21 ポイントの【酸】ダメージを受ける (セーブ不可)。これらのセーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

腐食 (変則) ブラック・プディングに締め付けられた敵は、その服や防具への【酸】ダメージに対する反応セーブに -4 のペナルティを受ける。

分裂 (変則) 斬撃武器や刺突武器ではブラック・プディングにダメージを与えることはできない。ダメージを受ける代わりに、プディングは分裂して互いに同じ姿をした 2 体のプディングになる。それぞれ合計ヒット・ポイントは分裂前の個体の 1/2 (切捨て)。ヒット・ポイントが 10 以下になったプディングはそれ以上分裂することはできないし、0 ヒット・ポイントになれば死んでしまう。

吸着 (変則) ブラック・プディングは登攀する際に壁面に強力に吸着することができ、逆さであっても楽々と張り付いていることができる。ブラック・プディングは、1 回の即行アクションとして、吸着を始めたり止めたりすることができる。吸着を使用している限り、プディングの移動速度は半分になる。吸着の力によって、ブラック・プディングは突き飛ばし、《ふっとばし攻撃》、その他のプディングをその場所から物理的に動かそうとする攻撃や効果に対する CMD に +10 の状況ボーナスを得る。

ブラック・プディングは地下世界の掃除屋であり、食物を常に探し回っている。60 フィート以内の有機物あるいは金属製の物体を感知することができ、そのような物体に対しては自動的に攻撃をは

じめ、それは物体が消化されるか粘体が殺されるまで続く。ブラック・プディングは体の一部を切り離し新しく小さなプディングを作り出すことで繁殖する。それらは 1 ヶ月もあれば元の大きさにまで成長する。地下世界に住むより知的なクリーチャーの一部はブラック・プディングを天然のごみ処理機として使う。石づくりの穴をプディングの巣にして、必要に応じて生ごみや敵を放り込むのだ。

地下のもっとも深い場所では、より大きなプディングの個体と遭遇することもある。このような巨大サイズのプディングは 30 ヒット・ダイスにまでなる。他の色のプディングの存在も噂されている。極地に住むホワイト・プディングや湿地に住むブラウン・プディング、砂漠に住むタン (黄褐色)・プディングである。

ブレイ Bulette

この板状の甲羅を持つクリーチャーが歯でいっぱい口を大きく開けると共に、背びれに似た背甲が両肩の間から起き上がってくる。

ブレイは驚くべき機敏さを持つ狡猾な戦士である。好む戦術の1つは、突撃して空中に飛び上がり、剃刀のように鋭い四肢の爪を伸ばしながら敵の上に飛び降りることである。民話によると、この獣の背甲の裏側の肉が急所で、背びれが戦闘や交尾の興奮のために持ち上がるのを待つことができるなら、そこに致命的な攻撃を加えることができるという。しかしランドシャークと対面したほとんどの者は、ブレイとの戦いに勝つ最上の策は、遭遇を完全に避けることだということ一致する。

ブレイ脅威度 7 Bulette

経験点 3,200

N / 超大型サイズの魔獣

イニシアチブ + 6；感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、振動感知 60 フィート；〈知覚〉 + 11

防御

AC 22、接触 10、立ちすくみ 20 (+2【敏】、+12 外皮、-2 サイズ)

hp 84 (8d10 + 40)

頑健 + 11、反応 + 8、意志 + 5

攻撃

移動速度 40 フィート、穴掘り 20 フィート

近接 噛みつき + 13 (2d8 + 9 / 19 ~ 20) および爪 (× 2) = + 12 (2d6 + 6)

接敵面 15 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 飛び跳ね、野生の噛みつき

一般データ

【筋】23、【敏】15、【耐】20、【知】2、【判】13、【魅】6

基本攻撃 + 8；CMB + 16；CMD 28 (対足払い 32)

特技《イニシアチブ強化》、《鋼の意志》、《技能熟練：知覚》、《武器熟練：噛みつき》

技能〈軽業〉 + 9 (跳躍 + 17)、〈知覚〉 + 11；種族修正 + 4 跳躍での〈軽業〉

生態

出現環境 温暖 / 丘陵

編成 単体、2 体

宝物 なし

特殊能力

飛び跳ね (変則) ブレイは飛び上がって戦うことで特殊な種類の“飛びかかり”攻撃を行える。ブレイが突撃する際、空中に飛び上がって敵のそばに着地するために DC20 の〈軽業〉判定を行うことができる。〈軽業〉判定に成功すれば、間合いの中にいる敵に対して4回の爪攻撃を行うことができる。ただし噛みつき攻撃を行うことはできない。

野生の噛みつき (変則) ブレイの噛みつきはとりわけ危険である。噛みつき攻撃のダメージに【筋力】修正値の1.5倍を加え、そのクリティカル可能域は19~20になる。

数千年前に知られざる秘術使いによって創造されたブレイは、丘陵地帯におけるもっとも猛烈な捕食者の1つとなった。地面のすぐ下を高速で掘り進み、時に背の甲質のヒレをはっきりと持ち上げながら、ブレイは石と土の中から獲物に向かって仮借なく飛びかかる。その様は一般に言われるランドシャークという名の由来となった。

ブレイはかんしゃく持ちで悪名高く、自分よりはるかに大きなクリーチャーに対しても身の危険を顧みず攻撃する。一時的な交尾相手を除けば単独で生活するクリーチャーであり、ほとんどの時間を最大で30平方マイルの縄張りの境界線を見回って過ごし、獲物を狩ったり、丘陵を揺るがす怒りを以って侵入者に罰を与えたりする。

ブレイは完璧な消化機能を持ち、骨も鎧も魔法のアイテムさえも強力な顎と泡立つ胃酸で貪り尽くす。他の食物がなければ、ブレイは無機物をかじるかもしれないが、知られざる理由によりブレイは自発的にエルフの肉を食らうことは決してない。ブレイの創造にエルフの魔術が関わっていた証拠だと多くの者が指摘している。また、この獣はドワーフもめったに食うことはない。しかしブレイは視界に入ってきたいづれの種族の者も殺すことはある。他方、ハープリングはこの獣の好物の1つであり、いくらかでも思慮のあるハープリングならブレイの領域を無頓着におかすことはない。

フロッグ Frog

フロッグ: ジャイアント・フロッグ (巨大蛙) Frog, Giant

このクリーチャーは、斑のある暗緑色の湿った皮膚を持つ通常のカエルのように見えるが、実に怪物じみたサイズにまで育っている。

ジャイアント・フロッグ (巨大蛙) 脅威度 1 Giant Frog

経験点 400

N / 中型サイズの動物

イニシアチブ + 1; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; <知覚> + 3

防御

AC 12、接触 11、立ちすくみ 11 (+1 【敏】、+1 外皮)

hp 15 (2d8 + 6)

頑健 + 6、反応 + 6、意志 - 1

攻撃

移動速度 30 フィート、水泳 30 フィート

近接 噛みつき = +3 (1d6 + 2、加えて“つかみ”) または舌 = +3 接触 (“つかみ”)

接敵面 5 フィート; 間合い 5 フィート (舌は 15 フィート)

特殊攻撃 引き寄せ (舌、5 フィート)、飲み込み (1d4 殴打ダメージ、AC 10、1 hp)、舌

一般データ

【筋】15、【敏】13、【耐】16、【知】1、【判】8、【魅】6

基本攻撃 + 1; CMB + 3 (組みつき + 7); CMD 14 (対足払い 18)

特技《神速の反応》

技能 <隠密> + 5、<軽業> + 9 (跳躍 + 13)、<水泳> + 10、<知覚> + 3; 種族修正 + 4 <隠密>、+ 4 <軽業> (跳躍 + 8)

生態

出現環境 温暖または暑熱/湿地および水界

編成 単体、2 体、軍隊 (3~8)

宝物 なし

特殊能力

舌 (変則) ジャイアント・フロッグの舌は、フロッグの通常の 3 倍の間合い (中型サイズのジャイアント・フロッグの場合は 15 フィート) を持つ主要攻撃である。ジャイアント・フロッグの舌は命中してもダメージを与えることはないが、つかみに使うことができる。ジャイアント・フロッグはこのようなやり方で舌を使っても組みつき状態になることはない。

ジャイアント・フロッグは口の縁に剃刀のように鋭い歯が生えている。全長 6 フィート、体重 200 ポンド。

フロッグの動物の相棒

開始時のデータ: サイズ 中型サイズ; 移動速度 30 フィート、水泳 30 フィート; アーマー・クラス 外皮 + 1; 攻撃 噛みつき (1d6); 能力値 【筋】15、【敏】13、【耐】16、【知】1、【判】9、【魅】6; その他の特殊能力 夜目、鋭敏嗅覚、舌、引き寄せ。

4 レベルでの成長: 能力値 【筋】+ 2、【敏】+ 2; その他の特殊能力 飲み込み。

フロッグ: ポイズン・フロッグ (毒蛙) Frog, Poison

この小さなカエルは明るい緑と赤の体色をしており、後ろ足に稲妻のように青白い縞がある。

ポイズン・フロッグ (毒蛙) 脅威度 1/2 Poison Frog

経験点 200

N / 超小型サイズの動物

イニシアチブ + 1; 感覚 夜目; <知覚> + 3

防御

AC 13、接触 13、立ちすくみ 12 (+1 【敏】、+2 サイズ)

hp 4 (1d8)

頑健 + 2、反応 + 3、意志 - 1

攻撃

移動速度 10 フィート、水泳 20 フィート

近接 噛みつき = +3 (1、加えて“毒”)

接敵面 2・1/2 フィート; 間合い 0 フィート

一般データ

【筋】2、【敏】12、【耐】11、【知】1、【判】9、【魅】10

基本攻撃 + 0; CMB - 1; CMD 5 (対足払い 9)

特技《武器の妙技》

技能 <隠密> + 13、<軽業> + 5 (跳躍 + 1)、<水泳> + 9、<知覚> + 3; 種族修正 + 4 <隠密>、+ 4 <軽業> (跳躍 + 8); <水泳> は 【敏】を使用

生態

出現環境 暑熱/湿地および水界

編成 単体、2 体、軍隊 (3~12)

宝物 なし

特殊能力

毒 (変則) 致傷型; セーブ 頑健 DC10; 頻度 1 回/ラウンド (6 ラウンド間); 効果 1d2 【耐】ダメージ; 治療 1 回のセーブ成功

ポイズン・フロッグは明るい緑色をしており、明るい黄色、赤、青などの模様がある。体長は 1 フィート以上、体重は 10 ポンドである。原始的な部族はポイズン・フロッグの毒を集め、ダーツや矢に塗って狩りに使う。

巨大毒蛙を作りたいなら、単純にジャイアント・テンプレートを適用してもよいし、ジャイアント・フロッグにポイズン・フロッグの有毒の噛みつきを付加してもよい。

フロフェモス Frogemoth

この巨大な、三眼のカエルめいたクリーチャーは強力な後ろ足で立ち上がっている。腕の代わりに4本の巨大な触手が振り回されるのたくっている。

に送り出したかのように。一部の賢者はフロフェモスは这个世界に由来するものはないと主張している。このような放浪は真の故郷を探し出すための本能的な衝動であるというのだ。そして故郷はこの獣が閉じ込められているこの見知らぬ世界にはない。

フロフェモスは肩高22フィート、体重16,000ポンドである。

フロフェモス 脅威度 13 Frogemoth

経験点 25,600

N / 超大型サイズの異形

イニシアチブ + 5；感覚 全周囲視覚、擬似視覚 30 フィート、暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 16

防御

AC 28、接触 9、立ちすくみ 27 (+1【敏】、+19 外皮、-2 サイズ)
hp 184 (16d8 + 112)

頑健 + 12、反応 + 8、意志 + 11

完全耐性 [電気] (不完全)；抵抗 [火] 10

弱点 [電気] による減速状態

攻撃

移動速度 20 フィート、水泳 30 フィート

近接 噛みつき = + 20 (2d6 + 10 / 19 ~ 20、加えて“つかみ”)、
触手 (× 4) = + 18 (1d8 + 5、加えて“つかみ”)、舌 = + 18 (1d4 + 5、加えて“つかみ”)

接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート (舌は 30 フィート)

特殊攻撃 締め付け (触手、1d6 + 10)、飲み込み (3d6 + 10 ダメージ、AC 19、hp 18)

一般データ

【筋】 30、【敏】 13、【耐】 24、【知】 2、【判】 13、【魅】 11

基本攻撃 + 12；CMB + 24 (組みつき + 28)；CMD 35

特技 《薙ぎ払い》、《クリティカル強化：噛みつき》、《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《踏み込み》、《複数回攻撃》、《強打》、《技能熟練：隠密》

技能 〈隠密〉 + 14 (湿地では + 22)、〈水泳〉 + 18、〈知覚〉 + 16；種族修正 + 8 湿地での〈隠密〉、+ 8 〈知覚〉

生態

出現環境 温暖 / 湿地

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

全周囲視覚 (変則) フロフェモスは柄のついた目によって全方向を一度に見ることができると、挟撃されることはない。

[電気] による減速状態 (変則) フロフェモスは [電気] ダメージへの完全耐性を持つが、そのようなダメージを受けるような状況になると、ダメージを受ける代わりに1ラウンドの間減速状態になる。

幸運なことにはめったに見ることはないが、フロフェモスは湿地帯の奥深くのもっとも猛烈かつ怪物的な捕食者の1つである。恐竜やドラゴンさえも捕食することができるほど、フロフェモスは恐ろしく待ち伏せに熟達した狩人である。獲物を待つ間、巨大なクリーチャーは深い沼の水と泥の溜まりの中に自らを沈め、眼柄だけを水面から出す。フロフェモスの目は信じられないほど鋭敏で、その舌はそれをさらに上回る。フロフェモスは蛇のように周囲の状況を極めて正確に「味わう」ことができる。

学者たちはこの奇妙な巨大捕食者の起源について長い間討論を重ね、その通常ではない知覚能力、生理機能、抵抗力はそれが動物以上の何かであることを示していると結論付けている。ドルイドやその他の自然界に仕える者たちもそれに同意している。フロフェモスは動物のように振舞うかもしれないが、周囲に完全に「満足」しているようには決して見えない。常に機嫌が悪く、しばしば単に殺したいから殺しているようである。新しく遭遇した獲物を食らうために一部だけ消化した食物を吐き戻したりする。この奇妙なクリーチャーが本来の居所から遠く離れていることがないわけでもない。まるで沼地が彼らを受け入れず、新しい故郷を探すための放浪の旅

ベア Bear

ベア：グリズリー・ベア (灰色熊) Bear, Grizzly

茶色の毛皮の下で動いている太く力強い筋肉が、このベアに速さと致命的な力の双方をもたらしている。

グリズリー・ベア (灰色熊) 脅威度 4 Grizzly Bear

経験点 1,200

N / 大型サイズの動物

イニシアチブ + 1; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 6

防御

AC 16、接触 10、立ちすくみ 15 (+1 【敏】、+6 外皮、-1 サイズ)

hp 42 (5d8 + 20)

頑健 + 8、反応 + 5、意志 + 2

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 爪(×2) = +7(1d6 + 5、加えて“つかみ”)、噛みつき = +7(1d6 + 5)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

一般データ

【筋】21、【敏】13、【耐】19、【知】2、【判】12、【魅】6

基本攻撃 + 3; CMB + 9 (組みつき + 13); CMD 20 (対足払い 24)

特技《持久力》、《疾走》、《技能熟練：生存》

技能〈水泳〉 + 14、〈生存〉 + 5、〈知覚〉 + 6; 種族修正 + 4 〈水泳〉

生態

出現環境 寒冷/森林

編成 単体、2 体

宝物 なし

大きく力の強い雑食動物であるグリズリー・ベアは世界の森深い丘の多くに住んでいる。木の実、草の実、魚、小動物のどれを食べなくても幸せだが、それでもなお、グリズリーは競合するとみた侵入者からは猛烈に縄張りを守り、追い出そうとし、失敗すると殺して食おうとする。

敵や少数の脅威となる者にあつた場合は、グリズリーはその爪で打ち負かさか殺そうとする。可能ならばベアは 1 体の相手に組みついて、死ぬか意識を失うか逃げるかするまで継続的にダメージを与えようとする。

より小さなサイズのベア (ブラック・ベアなど) のデータを作るには、グリズリー・ベアのデータにヤング・テンプレートを適用すればよい。より大きなグリズリーやポーラー・ベアのデータを作るには、グリズリーのデータにアドヴァンスト・テンプレートを適用せよ。

ベア：ダイア・ベア Bear, Dire

この野生の熊のうなり声を上げる口からは唾液が滴り落ち、鈍い色の毛皮からはところどころ奇妙な骨質の突起が突き出ている。

ダイア・ベア (ケイヴ・ベア; ホラアナグマ) 脅威度 7 Dire Bear (Cave Bear)

経験点 3,200

N / 大型サイズの動物

イニシアチブ + 5; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 12

防御

AC 18、接触 10、立ちすくみ 17 (+1 【敏】、+8 外皮、-1 サイズ)

hp 95 (10d8 + 50)

頑健 + 12、反応 + 8、意志 + 4

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 爪(×2) = +13 (1d6 + 7、加えて“つかみ”)、噛みつき = +13 (1d8 + 7)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

一般データ

【筋】25、【敏】13、【耐】21、【知】2、【判】12、【魅】10

基本攻撃 + 7; CMB + 15 (組みつき + 19); CMD 26 (対足払い 30)

特技《持久力》、《イニシアチブ強化》、《鋼の意志》、《疾走》、《技能熟練：知覚》

技能〈水泳〉 + 19、〈知覚〉 + 12; 種族修正 + 4 〈水泳〉

生態

出現環境 寒冷/森林

編成 単体、2 体

宝物 乏しい

小さな従兄弟たちよりもより大きく、より攻撃的で、はるかに危険なダイア・ベア (バーバリアンの部族には広くホラアナグマまたは短顔熊として知られている) は、まったくの自然の驚異である。この巨獣は文明化された地域を避け、人里はなれた自然の土地を好む。ダイア・ベアはめつたになく恐ろしい外見をしており、通常のベアには見えない。

ほとんどのベアとは違い、ダイア・ベアは短期で縄張りの中で侵入者にあるとすぐに怒り狂う。グリズリーのように、ダイア・ベアは爪で敵を打ち負かさか殺そうとする。しかしながら、ダイア・ベアは、グリズリーよりはるかに、組みついた相手に噛みつきをはじめたがる傾向がある。

ペガサス Pegasus

この見事な馬は大きな鳥のような翼を背中に持ち、静かに誇り高い優雅さをたたえて動いている。

ペガサス 難度 3 Pegasus

経験点 800

CG / 大型サイズの魔獣

イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート、ディテクト・イーヴル、ディテクト・グッド、夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 11

防御

AC 14、接触 11、立ちすくみ 12 (+2 【敏】、+3 外皮、-1 サイズ)

hp 34 (4d10 + 12)

頑健 + 7、反応 + 6、意志 + 4

攻撃

移動速度 60 フィート、飛行 120 フィート (標準)

近接 噛みつき = +7 (1d3 + 4)、蹄 (×2) = +2 (1d6 + 2)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

擬似呪文能力 (術者レベル 4)

常時: ディテクト・イーヴル (半径 60 フィート)、ディテクト・グッド (半径 60 フィート)

一般データ

【筋】18、【敏】15、【耐】16、【知】10、【判】13、【魅】13

基本攻撃 + 4; CMB + 9; CMD 21 (対足払い 25)

特技 《かすめ飛び攻撃》、《鋼の意志》

技能 〈真意看破〉 + 7、〈知覚〉 + 11、〈飛行〉 + 5; 種族修正 + 4 (知覚)

言語 共通語 (話せない)

生態

出現環境 温暖および暑熱 / 平地

編成 単体、2体、群れ (6 ~ 10)

宝物 なし

ペガサスは翼のある見事な馬であり、時には善の大義のために働く。空飛ぶ乗騎として高く評価されているが、ペガサスは荒々しく用心深いクリーチャーであり、簡単に手懐けることはできない。典型的なペガサスは肩高 6 フィート、体重 1,500 ポンドで、翼を広げた幅は 20 フィートである。ほとんどのペガサスは純白だが、通常の馬と同じような色と模様で生まれてくるものも時々はある。

その外見に似合わずペガサスは人間と同じくらい知的である。そのため、ペガサスを乗騎として訓練しようとする者は、ペガサスが強情で、時には暴力的であると知る羽目になる。ペガサスは会話する事ではないが、共通語を理解することができ、善なる者の仲間になることを好む。ペガサスに乗騎となることを納得させる適切な方法は、交渉、親切な行為、善行によって友好関係を結ぶことである。大方の場合、ペガサスは善属性のクリーチャーにたいして“中立的”であり、中立属性の者には“非友好的”、悪属性の者には“敵対的”である。乗騎になろうとしてくれるには、ペガサスは〈交渉〉判定やその他の手段によって態度を“協力的”にする必要がある。通常の鞍の帯はクリーチャーの翼の動きを妨げるため、ペガサスに騎乗するには特殊な鞍か、鞍を全くつけないことが必要である。ペガサスは騎手を乗せたまま戦闘することもできる。ただし、騎手も同時に攻撃するためには騎手が〈騎乗〉判定に成功しなければならない。訓練済みのペガサスは戦闘を恐れず、騎手は乗騎を単に戦闘中に操るためだけに〈騎乗〉判定を行う必要はない。

ペガサスは卵を産む。卵は一般市場では 1 個 2,000gp、子供は 1 頭 3,000gp の価値がある。しかし、彼らは善属性の知性のあるクリーチャーであり、卵や子供を売ることは実質的に奴隷売買であり、善の社会では軽蔑されるか違法である。

ペガサスはホースと同じ速度で成長する。プロの調教師はペガサス 1 頭を育てたり訓練するのに 1,000gp を要求する。そうして訓練されたペガサスは一生涯の間善属性または中立属性の主人に絶対の忠誠をもって仕える。

ペガサスにとっての軽荷重は ~ 300 ポンド、中荷重は 301 ~ 600 ポンド、重荷重は 601 ~ 900 ポンドである。

一部のペガサスは、強力な英雄的な先祖の血が強く流れている。このような優れたペガサスの寿命は人間と同じほどで、アドヴァンスド・テンプレートを適用し、機動性: 完璧と [火] への抵抗 10、毒に対するセーヴィング・スローに +4 の種族ボーナス、石化への完全耐性を持つ。一部は共通語か天上語をいくらか話すことができる。彼らは普通のホースやペガサスに対する自らの優越性を自覚しており、騎手を乗せて飛ぶのに何の訓練も必要としないが、偉大な英雄以外の者が自らに乗ることを許さない。

ベビリス Bebilith

象ほどもある蜘蛛がいる。この青黒い蜘蛛は6本の足で立ち上がり、刺の生えた剃刀のような爪の生えた前肢を持ち上げている。

リスが、デーモンのように征服と帝国拡大に夢中な危険な来訪者を狩るのに集中し専心してくれているのは、おそらく恩恵であろう。ベビリスの プレイン・シフト 能力はデーモンにとって真に脅威になるだろう。来訪者の常として、ベビリスは生物学的には食事の必要はないが、彼らはデーモンの肉体をかじり取る感覚を実に楽しんでいる。

ベビリス脅威度 10 Bebilith

経験点 9,600

CE / 超大型サイズの来訪者 (混沌、悪、他次元界)

イニシアチブ + 5; 感覚 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚; <知覚> + 16

防御

AC 22、接触 9、立ちすくみ 21 (+ 1 【敏】、+ 13 外皮、- 2 サイズ)
hp 150 (12d10 + 84)

頑健 + 15、反応 + 11、意志 + 7

DR 10 / 善

攻撃

移動速度 40 フィート、登攀 20 フィート

近接 噛みつき = + 19 (2d6 + 9、加えて“腐敗病”) および爪 (× 2)
= + 19 (2d4 + 9 / 19 ~ 20)

接敵面 15 フィート; 間合い 15 フィート

特殊攻撃 鎧剥ぎ取り、貫通打撃、蜘蛛の糸 (+ 11 遠隔、DC23、12hp)

擬似呪文能力 (術者レベル 12 レベル)

回数無制限: プレイン・シフト (ベビリス自身に対してのみ)

一般データ

【筋】 28、【敏】 12、【耐】 24、【知】 11、【判】 13、【魅】 13

基本攻撃 + 12; CMB + 23; CMD 34 (対足払い 46)

特技 《難ぎ払い》、《クリティカル強化: 爪》、《イニシアチブ強化》、《鋼の意志》、《神速の反応》、《強打》

技能 <隠密> + 16、<軽業> + 16、<真意看破> + 16、<生存> + 16、<知覚> + 16、<登攀> + 32; 種族修正 + 8 <隠密>

言語 奈落語 (話せない); テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず (奈落界アビス)

編成 単体、一団 (2 ~ 6)

宝物 標準

特殊能力

鎧剥ぎ取り (変則) 1体のベビリスが両方の爪攻撃を命中させた場合、1回のフリー・アクションとして、目標の鎧と盾を剥ぎ取るための戦技判定を行うことができる。ベビリスが判定に成功した場合、目標の鎧と盾は体から引き剥がされ、地面に落ちてしまう。目標がDC25の反応セーブに失敗すれば鎧はこの攻撃によってそのヒット・ポイントの半分を失い、破損状態になる。セーブDCは【筋力】修正値を基に算出されている。

貫通打撃 (超常) ベビリスの肉体武器は混沌属性を持ち、魔法の武器であるかのようにダメージ減少を克服することができる。(デーモン)の副種別を持つクリーチャーに対しては、冷たい鉄でできており、善属性をもつかのように扱われる。

腐敗病 (超常) ベビリスの噛みつきは肉体に恐るべき萎縮と衰弱をもたらし、溶解と腐敗の効果を生む。この破滅的な萎縮は、クリーチャーが噛みつかれたラウンドに開始し、それ以後4ラウンドの間継続する(合計5ラウンド)。腐敗病が続いている各ラウンドにおいて、目標はDC23の頑健セーブを行わなければならない。失敗すれば2ポイントの【耐久力】ダメージを被る。目標が連続2回セーヴィング・スローを成功させた場合、この効果は治癒する。ヒールの呪文もまた腐敗病の効果を止める。セーブDCは【耐久力】修正値を基に算出されている。

奈落は恐ろしい場所であるが、この恐怖の領域にさえもデーモンの軍勢を餌食にする捕食者や野獣が存在する。デーモンを狩り殺すように進化したクリーチャーのなかで、ベビリスは最も悪名高い。

蟲のような姿から考えられているよりもはるかに知的であるベビ

ヘル・ハウンド Hell Hound

このクリーチャーは痩せたひよろ長い狼に似ており、赤茶色の毛皮、白い爪、燃える火のように赤い目をしている。

ヘル・ハウンド:ネシアン・ヘル・ハウンド Hell Hound, Nessian

このクリーチャーは、大きな荷馬ほどの大きさのがっしりした体格の狼に似ており、漆黒の毛皮と燃える火のように赤い目をしている。

ヘルハウンド 脅威度 3 Hell Hound

経験点 800

LE / 中型サイズの来訪者 (悪、他次元界、火、秩序)

イニシアチブ + 5; 感覚 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚; <知覚> + 7
 防御

AC 16、接触 11、立ちすくみ 15 (+1 【敏】、+5 外皮)

hp 30 (4d10 + 8)

頑健 + 6、反応 + 5、意志 + 1

完全耐性 [火]

弱点 [冷気] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき = +5 (1d8 + 1、加えて 1d6 [火])

特殊攻撃 プレス攻撃 (10 フィートの円錐形、2d4 ラウンドに 1 回、2d6 [火] ダメージ、反応 DC14・半減)

一般データ

【筋】13、【敏】13、【耐】15、【知】6、【判】10、【魅】6

基本攻撃 + 4; CMB + 5; CMD 16 (対足払い 20)

特技《イニシアチブ強化》、《疾走》

技能 (隠密) + 13、<軽業> + 8、<生存> + 7、<知覚> + 7; 種族

修正 + 5 (隠密)

言語 地獄語 (話せない)

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず (地獄界ヘル)

編成 単体、2 体、小さな群れ (3~12)

宝物 乏しい

典型的なヘル・ハウンドは、肩高 4~5 フィート、体重 120 ポンド。腕利きの狩人であり、好む戦術は獲物を音も無く包囲し、その後 1~2 体で攻撃して炎のプレスで脅かし、群れの残りの者たちがいる方へ追い込むというもの。獲物が逃げれば、ヘル・ハウンドは容赦なく追跡する。

ヘル・ハウンドはファイアー・ジャイアントに特に好まれている。このクリーチャーが [火] への完全耐性を持ち、侵入者を扱う時のやり口がファイアー・ジャイアントの残酷なセンスに合うからである。ファイアー・ジャイアントが比較的知的なヘル・ハウンドをベツ扱ひしすぎた場合のみ、この同盟関係は揺らぎ始める。

ネシアン・ウォーハウンド 脅威度 9 Nessian Warhound

経験点 6,400

LE / 大型サイズの来訪者 (悪、他次元界、火、秩序)

イニシアチブ + 6; 感覚 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚; <知覚> + 12
 防御

AC 24、接触 11、立ちすくみ 22 (+6 鎧、+2 【敏】、+7 外皮、-1 サイズ)

hp 126 (12d10 + 60)

頑健 + 13、反応 + 10、意志 + 5

完全耐性 [火]

弱点 [冷気] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき = +20 (2d6 + 12 / 19~20、加えて 2d6 [火])

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 プレス攻撃 (30 フィートの円錐形、1d4 ラウンドに 1 回、10d6 [火] ダメージ、反応・DC21・半減)

一般データ

【筋】27、【敏】15、【耐】21、【知】4、【判】12、【魅】6

基本攻撃 + 12; CMB + 21; CMD 33 (対足払い 37)

特技《鋭敏感覚》、《クリティカル強化: 噛みつき》、《イニシアチブ強化》、《技能熟練: 隠密》、《技能熟練: 生存》、《武器熟練: 噛みつき》

技能 (隠密) + 21、<軽業> + 16、<生存> + 18、<知覚> + 12;

種族修正 + 5 (隠密)

言語 地獄語

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず (地獄界ヘル)

編成 単体、2 体、小さな群れ (3~6)

宝物 標準 (+2 チェイン・シャツ・バーディング)

出現環境 気候問わず / 地形問わず (地獄界ヘル)

編成 単体、2 体、小さな群れ (3~6)

宝物 標準 (+2 チェイン・シャツ・バーディング)

火と燃えるチェイン・シャツのバーディングをみな着せられている。この忠実な獣は主人に完璧に従う。

彼らは戦闘において猛烈な唸り声を上げる恐怖そのものである。

ボア (猪) Boar

この不機嫌な獣は、鋭い牙の生えた口の上にある小さな血走った目を怒りにぎらぎらさせている。

ボア (猪) 脅威度 2 Boar

経験点 600

N / 中型サイズの動物

イニシアチブ + 0; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 6

防御

AC 14、接触 10、立ちすくみ 14 (+ 4 外皮)

hp 18 (2d8 + 9)

頑健 + 6、反応 + 3、意志 + 1

防御的能力 凶暴性

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 突き刺し = + 4 近接 (1d8 + 4)

一般データ

【筋】17、【敏】10、【耐】17、【知】2、【判】13、【魅】4

基本攻撃 + 1; CMB + 4; CMD 14

特技《追加 hp》

技能〈知覚〉 + 6

生態

出現環境 温暖または熱帯 / 森林

編成 単体、2 体、集団 (3 ~ 8)

宝物 なし

家畜化された親類よりもはるかに不機嫌で危険なボアは、温暖な森に普通に見られる雑食動物である。熱帯地域でも知られていないわけではない。熱帯の平原とサバンナに住む醜いイボイノシシのような変種も存在する。ボアはしばしばその肉目当てに狩られ、ほとんどの人型生物はそれを美味と思っている。ボアを狩る者はしばしば、ボアに柄まで突き刺さってしまわないように十字架状の突起がついた特別な槍を用いる。

ボアの頑固な天性と骨さえも食べる習性は、ある種の人々にとってペットにもってこいだと思われる。盗賊ギルドの多くがボアを証拠隠滅のために飼っている。またオークの部族は自分たちの住処で放し飼いにしており、ごみ処理にかなりよい仕事をしている。

ボアは体長 4 フィート、体重 200 ポンドである。

ボア:ダイア・ボア Boar, Dire

この馬ほどもあるボアの背中急角度で盛り上がっている。小さな赤い目は目やにでいっぱい、剛毛の生えた脇腹には蠅が這っている。

ダイア・ボア (ダエオドン) 脅威度 4 Dire Boar (Daedon)

経験点 1,200

N / 大型サイズの動物

イニシアチブ + 4; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 12

防御

AC 15、接触 9、立ちすくみ 15 (+ 6 外皮、- 1 サイズ)

hp 42 (5d8 + 20)

頑健 + 7、反応 + 4、意志 + 2

防御的能力 凶暴性

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 突き刺し = + 8 近接 (2d6 + 9)

一般データ

【筋】23、【敏】10、【耐】17、【知】2、【判】13、【魅】8

基本攻撃 + 3; CMB + 10; CMD 20

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練: 知覚》、《追加 hp》

技能〈知覚〉 + 12

生態

出現環境 温暖または熱帯 / 森林

編成 単体、2 体、群れ (3 ~ 8)

宝物 なし

ボアは不機嫌で大抵は非友好的だが、そびえ立つダエオドン（一般人と狩人にはダイア・ボアとして知られている）は全く憎悪に満ち暴力的である。より小さな従兄弟たちと同様に雑食動物ではあるものの、ダエオドンは肉を好み、剃刀のように鋭い牙と鋭い視力は肉食動物としてうってつけである。ダエオドンは主に腐肉食性だが、より手ごろな食べ物を探している時に自分より小さな動物に遭遇した時や、思慮なく縄張りを侵した者に対しては、攻撃することをためらわない。特に勇敢で熟練したオークはダエオドンを乗騎として使うことを好む。ダエオドンに騎乗したオーク騎兵は実際恐るべき戦力である。典型的な成獣のダエオドンは体長 10 フィート、肩高 7 フィート。体重はおよそ 2,000 ポンドである。

ホース (馬) Horse

この誇り高いホースは草原を流れるような優雅さを持って駆け抜けていく。ゆるく身にまとったバーディングが風に揺れている。

ホース (馬) 脅威度 1 Horse

経験点 400

N / 大型サイズの動物

イニシアチブ + 2; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 6

防衛

AC 11、接触 11、立ちすくみ 9 (+2 【敏】、-1 サイズ)

hp 15 (2d8 + 6)

頑健 + 6、反応 + 5、意志 + 1

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 蹄 (×2) = -2 (1d4 + 1)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

一般データ

【筋】16、【敏】14、【耐】17、【知】2、【判】13、【魅】7

基本攻撃 + 1; CMB + 5; CMD 17 (対足払い 21)

特技《持久力》、《疾走》B

技能〈知覚〉 + 6

その他の特殊能力 従順

生態

出現環境 温暖 / 平地

編成 単体、2 体、群れ (3 ~ 30)

宝物 なし

特殊能力

従順 (変則) 特別に戦闘騎乗の訓練を受けていない限り (『動物使い』技能を参照)、ホースの蹄は二次的攻撃として扱う。

ホースは肩高 5 ~ 6 フィート、体重は 1,000 ~ 1,500 ポンドである。

上記のデータは典型的な乗用馬のものであり、“ライト・ホース”と呼ばれる。一部のホースはより大きく頑丈で、鋤や荷車を引いたりする作業に使われる。これらの馬は“ヘヴィ・ホース”と呼ばれ、上記の基本能力に以下のような修正を受ける。

ヘヴィ・ホース:ヘヴィ・ホースにはアドヴァンスト・テンプレートが適用される。加えて、1d4 ダメージを与える噛みつき攻撃を得、蹄のダメージは 1d6 に上昇する。ライト・ホースと同様に、ヘヴィ・ホースも〈動物使い〉技能による特別な訓練を受けることができる。

ホース:ポニー (小馬) Horse, Pony

この小さな馬は大きな好奇心に満ちた目をしてとことこ近づいてくる。近くに来ると、明らかにもてなしを期待して鼻面を伸ばしてくる。

ポニー (小馬) 脅威度 1/2 Pony

経験点 200

N / 中型サイズの動物

イニシアチブ + 1; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 5

防衛

AC 11、接触 11、立ちすくみ 10 (+1 【敏】)

hp 13 (2d8 + 4)

頑健 + 5、反応 + 4、意志 + 0

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 蹄 (×2) = -3 (1d3)

一般データ

【筋】13、【敏】13、【耐】14、【知】2、【判】11、【魅】4

基本攻撃 + 1; CMB + 2; CMD 13 (対足払い 17)

特技《持久力》、《疾走》B

技能〈知覚〉 + 5

その他の特殊能力 従順 (ホースを参照)

生態

出現環境 温暖 / 平地

編成 単体、2 体、群れ (3 ~ 30)

宝物 なし

ポニーはホースの小さな品種であり、ハーフリング・ノーム・ドワーフが騎乗するのに向いている。また人間もペットとして愛好する。ポニーは肩高 3 ~ 4 フィート、体重は約 600 ポンドである。

ポニーの軽荷重は 100 ポンドまで、中荷重は 101 ~ 200 ポンド、重荷重は 201 ~ 300 ポンドである。また 1,500 ポンドを引っ張ることができる。

上のデータは典型的なポニーの者である。アドヴァンスト・テンプレートを適用したより頑丈なポニーも存在するが、ホースとは違い比較的稀であり、一般的には“ヘヴィ・ポニー”とは呼ばれない。ホースと同様に、ポニーも〈動物使い〉技能による戦闘騎乗の訓練を受けることができ、ハーフリング、ノームその他の小型種族に戦闘用として使われる。

ボガード Boggard

このクリーチャーの決定的にヒキガエルに似た頭部のでっぺんで、球形の目がぎらついている。たくさんの疣と隆起が緑っぽい皮膚を飾っている。

ボガード 脅威度 2 Boggard

経験点 600

CE / 中型サイズの人型生物 (ボガード)

イニシアチブ - 1; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; <知覚> + 4

防御

AC 14、接触 9、立ちすくみ 14 (+2 鎧、-1 【敏】、+3 外皮)

hp 22 (3d8 + 9)

頑健 + 5、反応 + 0、意志 + 1

攻撃

移動速度 20 フィート、水泳 30 フィート

近接 モーニングスター = +5 (1d8 + 3)、舌 = -1 接触 ("粘つく舌")

特殊攻撃 恐怖の鳴き声

一般データ

【筋】15、【敏】9、【耐】14、【知】8、【判】11、【魅】10

基本攻撃 + 2; CMB + 4; CMD 13

特技 《追加 hp》、《武器熟練: モーニングスター》

技能 <隠密> - 1 (湿地では +7)、<軽業> + 2 (跳躍 + 14)、<水泳> + 10; 種族修正 + 8 湿地での <隠密> + 16、跳躍での <軽業>、+ 4 <知覚>

言語 ボガード語

その他の特殊能力 息こらえ、沼渡り

生態

出現環境 温暖 / 湿地

編成 単体、2 体、軍隊 (3 ~ 12)

宝物 NPC の装備品 (レザー・アーマー、モーニングスター、その他の宝物)

特殊能力

息こらえ (変則) ボガードは溺れたり窒息したりする危険をおかさずに、【耐久力】×4 ラウンドの間息を止めていることができる。

粘つく舌 (変則) ボガードの舌攻撃が命中したクリーチャーは、ボガードから 10 フィートを超えて遠くに移動することができず、舌がくっついている限り AC に -2 のペナルティを被る (複数の舌がくっついていてもペナルティは累積しない)。1 回の標準アクションとして対抗【筋力】判定を行って成功するか、舌に 2 ポイントの斬撃ダメージ (AC11、ダメージはボガードの実際のヒット・ポイントを減らさない) を与えれば舌をはずすことができる。ボガードは目標から 10 フィートを超えて遠くに移動することができないが、ボガードは舌を 1 回のフリー・アクションではずすことができる。ジャイアント・フロッグ と異なり、ボガードは目標を舌で引き寄せすることはできない。

沼渡り (変則) ボガードは湿地にいる限りどんな種類の自然の移動困難な地形も通常で移動できる。魔法的に変更された地形には通常通り作用を受ける。

恐怖の鳴き声 (超常) 1 時間に 1 回、ボガードは 1 回の標準アクションとして大きな恐ろしい鳴き声をあげることができる。ボガードから 30 フィート以内にいるボガード以外のクリーチャーは DC13 の意志セーブを行わなければならない。失敗すれば 1d4 ラウンドの間怯え状態になる。このセーブに成功したクリーチャーは以後 24 時間、同じ個体のボガードの鳴き声の作用を受けなくなる。すでに怯え状態にあるクリーチャーは代わりに 1d4 ラウンドの間恐れ状態になる。セーブ DC は【魅力】修正値に基づき +2 の種族ボーナスを加えて算出されている。

ボガードは擬人化されたカエルやガマに似ており、水かきのついた手足、大きな目、極端に広い口を持つ。このクリーチャーは大河や沼地の深みの近くに住処を構える。そこで土手の泥の小山に小さ

な村を作る。ボガードは繁殖池でオタマジャクシとして生まれ、最後に体長 3 フィートになると手足が生え、陸上生活が可能になる。氏族に受け入れられるためには、若いボガードは知性を持つ人型生物を狩って仕留めねばならず、失敗した者は追放される。ボガードは年を経るにつれ、成長し続け、色彩を失っていく。例外的に年老いたボガードは完全に白い皮膚によって筋肉で肥大した肉体を覆っている。これらのボガードの一部は祭司王のカーストの地位を得、自らの氏族を支配しグロテスクな楽しみに耽る。

多くの場合背を曲げているが、ボガードは直立すると身長 5 フィートで、体重は 200 ポンド弱である。このクリーチャーは 50 年は生きるが、沼地の過酷さと内輪もめのため短い年数でその生は打ち切られる。

ホブゴブリン Hobgoblin

この筋肉質で灰色の皮膚をしたクリーチャーの身長は人間と同じほどで、小さな鋭い目で辺りを見回している。

ホブゴブリン脅威度 1/2 Hobgoblin

経験点 200

ホブゴブリンの1レベル・ファイター

LE / 中型サイズの人型生物 (ゴブリン類)

イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 2

防御

AC 16、接触 12、立ちすくみ 14 (+ 3 鎧、+ 2 【敏】、+ 1 盾)

hp 17 (1d10 + 7)

頑健 + 5、反応 + 2、意志 + 1

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ロングソード = + 4 (1d8 + 2 / 19 ~ 20)

遠隔 ロングボウ = + 3 (1d8 / × 3)

一般データ

【筋】 15、【敏】 15、【耐】 16、【知】 10、【判】 12、【魅】 8

基本攻撃 + 1; CMB + 3; CMD 15

特技 <追加 hp>、《武器熟練: ロングソード》

技能 <隠密> + 4、<知覚> + 2; 種族修正 + 4 <隠密>

言語 共通語、ゴブリン語

生態

出現環境 温暖 / 丘陵

編成 徒党 (4 ~ 9)、戦闘集団 (10 ~ 24)、部族 (25 +、加えてその50%の人数の非戦闘員、成人 20 名につき 3 レベルの下士官 1、4 ~ 5 レベルの副官 1 ~ 2、6 ~ 8 レベルのリーダー 1、レパード 6 ~ 12、およびオーガ 1 ~ 4、またはトルル 1 ~ 2)

宝物 NPC の装備品 (スタッド・レザー・アーマー、鋼鉄製ライト・シールド、ロングソード、ロングボウとアロー 20 本、その他の宝物)

ホブゴブリンは軍国主義者でかつ繁殖力旺盛であり、この組み合わせは彼らをして一部の地域においてかなりの脅威となさしめている。成長も速く、構成員が倒れてもすぐに新たな兵士に置き換えられ、戦いを運命づけられているにもかかわらずその数を減ずることはない。彼らが戦争を始めるにはほとんど何の理由も必要としないが、大抵は奴隷狩りのためである。ホブゴブリンの住処での奴隷の生は過酷で短い。倒れたり食料とされたりした者の代わりを補充するため、新たな奴隷は常に必要とされている。

ゴブリン類に属する種族全ての中で、ホブゴブリンは最も文明化されている。彼らはずっと大きく社会化されていないバグベアを適当な場面、通常は暗殺や潜入を含む特殊作戦に、雇って使用する道具とみなしている。また小さなゴブリンたちを恥と失望の入り混じった感情で眺めている。ホブゴブリンはゴブリンの不屈さを賞賛するが、この小さな親戚たちの気まぐれな天性と火遊び好きは、ホブゴブリンの部族や居住地で歓迎されない理由となっている。それにもかかわらず、ほとんどのホブゴブリンの部族にはゴブリンの小集団が入り込んでおり、大体は居住地で最も住み心地の悪い片隅でしゃがみこんでいる。

ホブゴブリンの部族の多くでは、戦争への情熱と鋭い知性とが結びついている。ほとんどのホブゴブリンは攻城兵器、錬金術、複雑な工学の賜物に魅了され、とくにそれらに熟練したものは英雄として扱われ、常に部族で最高ランクの地位についている。分析的な知性を持つ奴隷は特に価値があるものとされ、そのためドワーフの都市への襲撃がよく行われる。

よく知られているが、ホブゴブリンは魔法、とりわけ秘術魔法を信用せず、嫌悪さえしている。シャーマンは恐怖と敬意の入り混じった扱いを受け、通常は部族の居住地のはずれに独りで住むことを強いられる。秘術魔法、ホブゴブリンの言うところの“エルフの魔法”を学ぶホブゴブリンを見たという話はほとんど聞かれない。魔法に

対する嫌悪感の原因は、ホブゴブリンのエルフに対する憎悪である。ホブゴブリンの身長は 5 フィート、体重は 160 ポンドである。

ホブゴブリンのキャラクター

ホブゴブリンは種族ヒット・ダイスを持たず、クラス・レベルによって定義される。ホブゴブリンは以下の種族特性を有する。

+ 2 【敏捷力】、+ 2 【耐久力】: ホブゴブリンは素早く頑丈である。

暗視: ホブゴブリンは 60 フィート距離まで、暗闇の中を見通せる。

密行: ホブゴブリンは <隠密> 判定に + 4 の種族ボーナスを得る。

言語: 全てのホブゴブリンはプレイ開始時に共通語とゴブリン語を修得している。高い【知力】を持つホブゴブリンは、次のボーナス言語を修得できる: 竜語、ドワーフ語、地獄語、巨人語、オーク語。

ホムンクルス Homunculus

このおおむね人型をしたクリーチャーはだいたい猫ほどの大きさだが、歯をむき出しにした翼のあるデヴィルのように見える。

ホムンクルス 脅威度 1 Homunculus

経験点 400

属性は様々（作成者と同じ）／超小型サイズの人造

イニシアチブ + 2；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 3

防御

AC 14、接触 14、立ちすくみ 12（+ 2【敏】、+ 2 サイズ）

hp 11（2d10）

頑健 + 0、反応 + 4、意志 + 1

防御的能力 人造の種別特徴

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 50 フィート（良好）

近接 噛みつき（× 1）＝ + 3（1d4 - 1、加えて“毒”）

接敵面 2・1/2 フィート；間合い 0 フィート

一般データ

【筋】8、【敏】15、【耐】—、【知】10、【判】12、【魅】7

基本攻撃 + 2；CMB + 2；CMD 11

特技《神速の反応》

技能〈隠密〉 + 12、〈知覚〉 + 3、〈飛行〉 + 10

言語 共通語（話せない）；テレパシー的 なつながり

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

毒（変則） 噛みつき・致傷型；セーブ 頑健 DC13；頻度 1 回／分（60 分間）；効果 睡眠（1 分）；治療 1 回のセーブ成功。このセーブ DC は【耐久力】に基づいており、+ 2 の種族ボーナスを含んでいる。

テレパシー的 なつながり（超常） ホムンクルスは言葉を話せないが、作成の過程において作成者との間にテレパシー的 なつながりを持つ。ホムンクルスは作成者の知り得たことは全て知る。またお互いに 1,500 フィート以内の距離にいるなら、自らの見聞きした事柄全てを作成者に伝えることができる。

ホムンクルスは術者によってその者自身の血から作り出される小さな下僕である。戦闘要員としては弱きに過ぎるが、スパイ、メッセンジャー、偵察要員としてはなかなか役に立つ。ホムンクルスの外見の詳細は作成者が決定する。一部のものはもっと立派な見栄えを持つが、ほとんどの作成者は外見など機能的に最低限の必要性をみたせばよしとする。

ホムンクルスはほとんど割り当てられた仕事をするために作り出された道具とってよいだろう。ホムンクルスは作成者自身の分身とでも言うべき存在であり、属性と基本的な性質を共有している。ホムンクルスは決して自発的に主人から 1 マイル以上離れて移動することはないが、むりやり移動させられることはありうる。この距離を越えて主人と通信できなくなった場合、ホムンクルスは全能力をふりしぼって主人との連絡を回復しようとする。ホムンクルスを破壊した攻撃は、同時にその主人に 2d10 ポイントのダメージを与える。ホムンクルスの作成者が殺された場合、ホムンクルスは正気を失う。【知力】能力値と全ての技能、特技を失い、そして大体はその近辺を自らの縄張りともみなして進入したものを無差別に攻撃するようになる。

稀に、隷属から解放されたホムンクルスは、主人の本来の意図を超え、忘れられた領域を守る半ば狂った人造の番人以上のものになることがある。このような場合、ホムンクルスは自身を主人の遺産の正当なる後継者とみなすようになるかもしれない、自らを主の生まれ変わりと考えようになるかもしれない

作成

ホムンクルスは粘土、灰、マンドラゴラの根、湧き水、作成者自身の血液 1 パイントを混ぜ合わせて作られる。これらの素材には 50gp かかる。体ができたら、次に長期にわたる魔法的な儀式によって自律行動能力を与える。これには特別に準備された実験室または作業室が必要である。こういった実験室や作業室は錬金術の実験室に似ており、整えるのに 1,000gp かかる。作成者が自分でクリーチャーの形を作る場合、身体を作ることと儀式を同時に進行させることができる。ヒット・ダイスが 2 よりも大きいホムンクルスを作ることもできるが、その場合ヒット・ダイスを 1 増やすごとに作成コストが + 2,000gp される。

ホムンクルスの身体を作るための血液を提供したものが、その主人になる。ある者が血液を提供し、他の者が身体を作り、他の者が魔法的な儀式を行って、血液の持ち主の下僕を作成することも可能である。

ホムンクルス Homunculus

術者レベル 7；市価 2,050gp

作成

前提条件《人造クリーチャー作成》、アーケイン・アイ、ミラー・イメージ、メンディング；**技能**〈製作：皮細工〉または〈製作：彫刻〉 DC12；**費用** 1,050 gp。

マーフォーク Merfolk

砕ける波間にすると浮かんたり潜ったりしている、この美しい女性の下半身は長くほっそりした魚のものだ。

マーフォーク 脅威度 1/3 Merfolk

経験点 135

マーフォークの1レベル・ウォリアー

N / 中型サイズの人型生物 (水棲)

イニシアチブ + 1; 感覚 夜目; <知覚> + 3

防御

AC 13、接触 11、立ちすくみ 12 (+ 1 【敏】、+ 2 外皮)

hp 7 (1d10 + 2)

頑健 + 4、反応 + 1、意志 - 1

攻撃

移動速度 5 フィート、水泳 50 フィート

近接 トライデント = + 2 (1d8 + 1)

遠隔 ヘヴィ・クロスボウ = + 2 (1d10 / 19 ~ 20)

一般データ

【筋】13、【敏】13、【耐】14、【知】10、【判】9、【魅】10

基本攻撃 + 1; CMB + 2; CMD 13 (足払いされない)

特技《技能熟練：知覚》

技能〈水泳〉+ 13、〈知覚〉+ 3

言語 水界語、共通語

その他の特殊能力 水陸両生

生態

出現環境 温暖 / 海洋

編成 単体、小集団 (2 ~ 4)、巡視体 (3 ~ 10、加えて3レベルの副官 2 および 3 ~ 6 レベルのリーダー 1)、一団 ▼ (11 ~ 60、加えて成人 20 名につき 3 レベルの下士官 1、5 レベルの副官 5、7 レベルの指揮官 3、およびドルフィン 8 ~ 12)

宝物 NPC の装備品 (トライデント、ヘヴィ・クロスボウとボルト 10 本、その他の宝物)

腰回りから上は、マーフォークは体格のよい人間の胴がついており、エルフやその他の自然界との絆が深い人型生物を想起させる優美な容貌をしている。マーフォークの下半身は大きな魚の鰭と尾でできている。地域によってマーフォークの鱗の色合いは違っており、キラキラした銀色や薄い緑、果ては黄色と朱色の縞のある青色などである。典型的なマーフォークは全長 6 ~ 8 フィート、体重は 200 ポンドを超える。女性は男性よりやや小さい。水陸両生ではあるが、マーフォークが陸上で移動することは困難であり、海から 1 マイル以上はなれることは稀である。

マーフォークが同類ではないクリーチャーと接触することはかなり稀なことである。実際、多くのものは水夫たちに舵を切らせて自分たちの国から追い払うためには何でもやり、必要ならば暴力に訴える。古代の記述がほのめかすところによると、マーフォークは深海に隠された恐るべき秘密を守っているのだという。この秘密が何なのかについては何も語っていないが、マーフォークが他の種族から離れていたがる程度からすると、この秘密を守ることの重要性は明らかだ。

マーフォークは表面上は美しく強力な種族だが、一部の賢者と海の民が声を潜めて語るには、墮落した変異種のマーフォークが最も深く、最も知られざる海域にうろついているという。いくつかの証拠によると、このような分派は暗黒の深みに潜む、ねじくれた邪悪な力への崇拜に堕ちているという。また他の説では全てのマーフォークをこの邪悪な計画に含めている。自分の運命を自分で決めていると信じているそれらのマーフォークでさえ、実際は、単に邪悪で知られざる深海の支配種族の自覚なき操り人形に過ぎないのだというのだ。

マーフォークのキャラクター

マーフォークは種族ヒット・ダイスを有していないため、クラス・

レベルによって定義される。マーフォークは以下の種族特性を有している。

+ 2 【敏捷力】、+ 2 【耐久力】、+ 2 【魅力】：マーフォークは、優美かつ強壮で美しい。

水棲：マーフォークは、水棲動物であり、水中で呼吸が行える。彼らの地上での移動速度は 5 フィートであるが、水中での移動速度は 50 フィートである。彼らは、水陸両生であるが、水から長期間離れることを好まない。

鱧：~~マーフォークは + 2 の外皮ボーナスを有する。~~ (訳注：更新；+ 2 外皮：マーフォークは固い皮膚を持っている。)

夜目：全てのマーフォークは、夜目を備えている。

言語：マーフォークは、開始時に共通語と水界語を修得している。高い【知力】を持つマーフォークは、以下から追加の言語を選択できる：アボレス語、アクロ語、竜語、エルフ語、サファグン語、森語。

マイト (ダニ) Mite

この蹲る人型生物はほとんど頭だけでできているように見える。その太った青い顔が如何に醜いかということを考えに入れば、不幸な境遇だ。

マイト (ダニ) 脅威度 1/4 Mite

経験点 100

LE / 小型サイズのフェイ

イニシアチブ + 1; 感覚 暗視 120 フィート、夜目、鋭敏嗅覚; <知覚> + 5

防御

AC 12、接触 12、立ちすくみ 11 (+1 **【敏】**、+1 サイズ)

hp 3 (1d6)

頑健 + 0、反応 + 3、意志 + 3

DR 2 / 冷たい鉄

弱点 光に過敏

攻撃

移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート

近接 ダガー = + 0 (1d3 - 1 / 19 ~ 20)

遠隔 ダーツ = + 2 (1d3 - 1)

特殊攻撃 嫌悪

擬似呪文能力 (術者レベル 1)

回数無制限: プレスティディジティション

1 回 / 日: ドゥーム (DC10)

一般データ

【筋】 8、**【敏】** 13、**【耐】** 11、**【知】** 8、**【判】** 13、**【魅】** 8

基本攻撃 + 0; CMB - 2; CMD 9

特技 《近距離射撃》

技能 <隠密> + 13、<騎乗> + 2、<知覚> + 5、<手先の早業> + 9、<登攀> + 7、<動物使い> + 0; **種族修正** + 4 <隠密>、+ 4 <手先の早業>

言語 地下共通語

その他の特殊能力 蟲との共感 + 4

生態

出現環境 気候問わず / 地下

編成 単体、一団 (2 ~ 8)、部族 (9 ~ 20、加えて 2 ~ 4 レベルの族長 1 およびジャイアント・ヴァーミン 2 ~ 6)

宝物 標準 (ダガー、ダーツ 6 本、その他の宝物)

特殊能力

嫌悪 (変則): マイトは、彼らの嫌うドワーフまたはノームの副種別を持つ人型クリーチャーに対する攻撃ロールに +1 のボーナスを得る。

蟲との共感 (変則): この能力はドルイドの野生動物との共感と同じ機能を持つ。マイトはこの能力で蟲だけに使用できる。マイトは、この判定に +4 の種族ボーナスを得る。蟲は、通常精神を持たないが、この共感の対話はそれらに少量の知性を注入するため、マイトは中型サイズの蟲を訓練し、それらを乗騎として使用できる。蟲との共感、あたかもスウォームが、1 つだけの心を持っている 1 体のクリーチャーであるかのように扱う。それ故、マイトは、スウォームの行動に比較的容易に影響を及ぼす様にこの能力を使用できる。

もっと小さなフェイの系統であるマイトは、闇の住人の中でも最も哀れで臆病なものである。ぞっとするほど醜く、ゴブリンですらマイトの不器量な容貌を嘲る。ほとんどのマイトはその嘲りを心に留め、彼らの小さな家で何週間も何ヶ月もさらには何年も育む。最後には苦惱と怒りが生来の臆病さを圧倒し、短い間の血生臭い復讐の激発をもって、間違いなく安全な蜘蛛の後ろから出ていくまで。

マイトは、かつてはフェイの奇妙な領域に近い存在だったが、物質界で数え切れないほどの世代をすこし、大ききずんぐりむっくりになった。しかし未だに彼らの立場は、その住まう危険な洞窟の最下層である。その伝統的な敵はドワーフとノーム、特に地下深い洞窟のスヴァーフネブリンである。戦いにおいて敵と渡り合うための

重要な武器として彼らに与えられた 1 つのものは、通常は精神のない蟲との共感である。マイトは特にスパイダー、センチピード、ケイブ・フィッシャーを好み、マイトの居住地にはこれらのはるかに危険な怪物が普通は数体いて守っている。

より邪悪で危険な親類のグレムリンが持っている魔法のアイテム、幸運、機械仕掛けをいじり回す超常的な能力は失ってしまったものの、マイトは プレスティディジティション でささやかな魔法の技を使う能力は残しており、しばしばそれで敵を悩ます。危険な敵と直面した場合は、マイトは ドゥーム の特殊能力で敵を呪う。この擬似呪文能力を使う際、マイトの目はぞっとするほど飛び出て見開かれる。

マイトは、体長 3 フィート、体重 40 ポンドである。

マンティコア Manticore

このクリーチャーは、人間そっくりの頭と、ライオンの胴体と、ドラゴンの翼を持っている。尻尾の末端には、長く鋭い棘がある。

マンティコア 脅威度 5 Manticore

経験点 1,600

LE / 大型サイズの魔獣

イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 9

防御

AC 17、接触 11、立ちすくみ 15 (+2 【敏】、+6 外皮、-1 サイズ)

hp 57 (6d10 + 24)

頑健 + 9、反応 + 7、意志 + 3

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 50 フィート (劣悪)

近接 噛みつき = +10 (1d8 + 5)、爪 (×2) = +10 (2d4 + 5)

遠隔 スパイク (×4) = +8 (1d6 + 5)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

一般データ

【筋】20、【敏】15、【耐】18、【知】7、【判】12、【魅】9

基本攻撃 + 6; CMB + 12; CMD 24 (対足払い 28)

特技 《かすめ飛び攻撃》、《ホバリング》、《武器熟練：スパイク》

技能 〈生存〉 + 4 (追跡 + 8)、〈知覚〉 + 9、〈飛行〉 - 3; 種族修正 + 4 追跡での〈生存〉、+ 4 〈知覚〉

言語 共通語

生態

出現環境 暑熱 / 丘陵および湿地

編成 単体、2体、群れ (3~6)

宝物 標準

特殊能力

棘 (変則): 標準アクションとして、尻尾を振ることでマンティコアは、4本の棘を一斉に発射できる (各棘の為の攻撃ロールを行うこと)。この攻撃は、180フィートの有効距離がある。全ての標的は、お互い30フィート以内に存在しなくてはならない。マンティコアは、24時間に24本の棘しか発射することができない。

マンティコアは、新鮮な肉を求めて広大な領域を巡回する獷猛な捕食者である。典型的なマンティコアは体長10フィート、体重は1,000ポンドである。一部はより人間に似た顔をしており、通常はヒゲがある。オスとメスは外見上大変似ている。

マンティコアは死肉を含めどんな肉でも食べるが、人肉を好みこのような美味を味わう機会を見逃すことは滅多にない。彼らは邪悪な人型生物と取引や脅迫をして、同盟関係を結んだり貢物を取ったりするほど知性と社会性がある。より強力なクリーチャーは、彼らを雇ったり賄賂を贈って特定の場所や地域の番人や巡回をさせることができる。丘の上や崖の中の洞窟など、高い場所にねぐらをおくことを好む。

マンティコアは魔法によって作られたように見えるが、自然発生的な種として確立してから久しい。興味深いことに、マンティコアは奇妙なほど多産であり、ライオン、ダイア・ライオン、ラミア、スフィンクス、さらにはキマイラのような他の似たような姿をしたクリーチャーと混血することができる。マンティコアと通常でない交配相手との子孫は以下の表にまとめられている。

マンティコアの交配相手 子供

ライオン	通常のマンティコア
ダイア・ライオン	アドヴァンスト・マンティコア
ラミア	棘のある尾と“棘”の特殊攻撃を持つラミア
スフィンクス	棘のある尾と“棘”の特殊攻撃を持つスフィンクス
キマイラ	棘のある尾と“棘”の特殊攻撃を持つキマイラ

マンティス Mantis

マンティス: ジャイアント・マンティス (巨大カマキリ) Mantis, Giant

この背の高い昆虫は、4本の後足で歩く。頭部は、三角形で、前足は誇らしげに剃刀の様に鋭いエッジと鉤爪を示している。

ジャイアント・マンティス (巨大カマキリ) 脅威度 3 Giant Mantis

経験点 800

真なる中立 / 大型サイズの蟲

イニシアチブ + 1; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 6

防御

AC 15、接触 10、立ちすくみ 14 (+1 **【敏】**、+5 外皮、-1 サイズ)
hp 30 (4d8 + 12)

頑健 + 7、反応 + 2、意志 + 3

完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃

移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート、飛行 40 フィート (貧弱)

近接爪 (×2) = +5 (1d6 + 3、加えて“つかみ”)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 突き刺し、下顎、奇襲攻撃

一般データ

【筋】 16、**【敏】** 13、**【耐】** 16、**【知】** 一、**【判】** 14、**【魅】** 11

基本攻撃 + 3; **CMB** + 7 (組みつき + 11); **CMD** 18 (対足払い 22)

技能 (隠密) + 1 (森林では + 13)、<知覚> + 6、<登攀> + 11、<飛行> - 5; **種族修正** + 4 (隠密) (森林では + 12)、+ 4 (知覚)

生態

出現環境 温暖 / 森林

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

突き刺し (変則): ジャイアント・マンティスの手足はこのサイズの生物における標準よりも遥かに遠くに達することができる。全ラウンド・アクションとして、2つの鉤爪による1回の攻撃を行う。ジャイアント・マンティスがこの様に鉤爪で攻撃する際、攻撃ロールに + 4 のボーナスを得る。ジャイアント・マンティスは突き刺しで機会攻撃をすることはできない。

下顎 (変則): ジャイアント・マンティスは、二次的攻撃として噛みつき攻撃による“つかみ”を行える。ジャイアント・マンティスの噛みつきは、+ 0 の攻撃ロール、1d6 + 1 のダメージを与える。

奇襲攻撃 (変則): ジャイアント・マンティスは、敵が驚いている際、素早く動くことに特に熟練している。不意打ちラウンドの間、ジャイアント・マンティスは標準アクションではなくあたかも全ラウンドがあるかの様に行動する。

ジャイアント・マンティスが食べ物を待ちながら、頭の下に致死的な前肢を畳んでいるやり方は、多くの者に知られている。このクリーチャーは深い森の小道を進む隊商に非常に恐れられている。ジャイアント・マンティスは濃い下生えに身を隠す達人であり、待つことにかけてはほとんど不自然なほどの忍耐力を持ち、疑いもなく迷い込んできた餌に、心をかき乱すほどの速度で攻撃を加える。

野蛮な社会の多くで、ジャイアント・マンティスは特に恐れられている。この蟲が普通に見られる地域では、しばしば行かれる神が世界に送り込んだ死を告げる者と見なされている。彼らの迅さ、異質な外見、森林でのほとんど透明に近いような隠密性は、多くの伝説を生んだ。曰く、ジャイアント・マンティスは透明になれる、恐怖を嗅ぎつける、これに殺され食われた者の魂は消化され来世に行けない。ジャイアント・マンティスは効率よく殺することができる蟲以上のものではないが、あると仮定された力と異質な知性に関する数

多くの伝説と噂に触発された一部の術者が、自分たちの人造により恐ろしいものにしようとしてこれらの特徴を与えた。巨大なマンティスを神と崇め、マンティスの奇襲殺人法を身につけ、2本のギザギザのレイピアで戦う暗殺者集団についての話さえある。

ここで挙げられているジャイアント・マンティスは体高7フィート、体長15フィート、体重650ポンド。世界で最も深く暗い森にはさらに大きなジャイアント・マンティスも存在し、ジャイアントやドラゴンほど強力なものも餌食にしている。ドラゴン・イーティング・マンティス (竜食いかまきり)、ツリーベンダー・マンティス (丸太折りかまきり)、単純にデッドリー・マンティスなどさまざまな名で知られているこの巨蟲は平均体高60フィートを超え、そのがつがつした食欲を満たすためなら村1つ、街1つを丸ごと破壊する習性を持つことで恐れられている。デッドリー・マンティスは超巨大サイズに強化した16ヒット・ダイス、脅威度14のジャイアント・マンティスである。

ミイラ Mummy

うとするためである。

頭からつま先まで朽ちた亜麻布の古い帯で包まれたこの人型のものは足を引きずりながら動いている。

ミイラ 脅威度 5 Mummy

経験点 1,600

LE / 中型サイズのアンデッド

イニシアチブ + 0; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 16

オーラ 絶望 (30 フィート、1d4 ラウンド麻痺、意志 DC16 無効)

防御

AC 20、接触 10、立ちすくみ 20 (+ 10 外皮)

hp 60 (8d8 + 24)

頑健 + 4、反応 + 2、意志 + 8

DR 5 / —; 完全耐性 アンデッドの種別特徴

弱点 [火] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 叩きつけ + 14 (1d8 + 10、加えて“ミイラ腐敗病”)

一般データ

【筋】24、【敏】10、【耐】—、【知】6、【判】15、【魅】15

基本攻撃 + 6; CMB + 13; CMD 23

特技《強打》、《追加 hp》、《技能熟練：知覚》、《武器熟練：叩きつけ》

技能《隠密》+ 11、<知覚> + 16

言語 共通語

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体、門番、戦隊 (2~6)、守備隊 (7~12)

宝物 標準

特殊能力

絶望 (超常) ミイラから 30 フィート以内にいるクリーチャーは、ミイラを見たら DC16 の意志セーブを行わなければならない、失敗すると 1d4 ラウンドの間麻痺状態となる。セーブが成功したか否かに関わらず、そのクリーチャーには 24 時間同一個体のミイラの絶望能力が作用しなくなる。これは麻痺と [精神作用、恐怖] 効果である。セーブ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

ミイラ腐敗病 (超常) 呪いかつ病気 - 叩きつけ; セーブ 頑健 DC16; 潜伏期間 1 分; 頻度 1 回 / 日; 効果 1d6【耐】および 1d6【魅】; 治療 —。ミイラ腐敗病は呪いでもあり病気でもあり、まず呪いが除去され、病気が魔法的に除去された時点でのみ治療することができる。ミイラ腐敗病の呪いの要素が取り除かれた後でさえ。これにかかったクリーチャーは時間がたっても自然治療はしない。ミイラ腐敗病に感染したクリーチャーに対して召喚術 (治療) を発動しようとするキャラクターは、DC20 の術者レベル判定を行わなければならない、失敗すればその呪文は浪費され、治療は効果を及ぼさない。ミイラ腐敗病で死んだものは塵となり、リザレクション以上の魔法でなければ生き返らせることはできない。セーブ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

名誉ある死者の墓の守り手として作られたミイラは、聖なる地を冒流しようとするものに対して永遠に警戒している。

ミイラはかなり長くぞっとするような防腐処理過程によって作られる。胴体の大きな器官は全て取り除かれ、乾燥させた香草と花に置き換えられる。この過程の後、肉体は聖油で清められ、清浄な亜麻布で包まれる。それから製作者は クリエイト・アンデッド 呪文を使った儀式でめる。

ほとんどのミイラは単に守り手として作られ、破壊されるまでその義務に忠実だが、一部の強力なミイラははるかに自由な意志を持つ。大多数は最低 10 レベルのクレリックであり、多くの場合は暗黒神や邪悪な死霊術師によって死後も魂を肉体に縛り付けた王やファラオである。通常は自分の支配を墓地の外まで広げるための手段としてだが、時として単に来世で永遠に続く責め苦を恐れ逃れよ

ミノタウロス Minotaur

このクリーチャーは力強い体格の人間の体と唸り声を上げる雄牛の頭を持ち、突撃の準備をしながら蹄を踏み鳴らしている。

味するが、主の敵を狩りたてる、ある種の傭兵業であることもある。

ミノタウロスは比較的直線的な戦い方をし、戦闘が始まった場合は角を使って恐ろしい突き刺しを一番手近な生きているクリーチャーに振るう。

ミノタウロス 脅威度 4 Minotaur

経験点 1,200

CE / 大型サイズの人怪

イニシアチブ + 0; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 10

防御

AC 14、接触 9、立ちすくみ 14 (+5 外皮、-1 サイズ)

hp 45 (6d10 + 12)

頑健 + 6、反応 + 5、意志 + 5

防御的能力 生来の狡智

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 グレートアックス = +9 / +4 (3d6 + 6 / ×3) および突き刺し = +4 (1d6 + 2)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 強力突撃 (突き刺し + 11、2d6 + 6)

一般データ

【筋】19、【敏】10、【耐】15、【知】7、【判】10、【魅】8

基本攻撃 + 6; CMB + 11; CMD 21

特技 《頑健無比》、《突き飛ばし強化》、《強打》

技能 <威圧> + 5、<隠密> + 2、<生存> + 10、<知覚> + 10; 種族修正 + 4 <生存>、+ 4 <知覚>

言語 巨人語

生態

出現環境 温暖 / 廃墟または地下

編成 単体、2体、徒党 (3~4)

宝物 標準 (グレートアックス、その他の宝物)

特殊能力

生来の狡智 (変則) ミノタウロスはさほど知性が高いわけではないが、生まれつきの狡知と論理能力を備えている。このためメイズ呪文に対して完全耐性を持ち、決して道に迷うことがない。加えて決して立ちすくみ状態になることがない。

ミノタウロスほど怨念を抱えているものは他にない。何世紀も文明化された種族から見下されてきた、神の呪いによって生まれたミノタウロスは、現実のものであれ創造しただけであれ、受けた侮辱を思い起こさせる限り、自分よりも弱い種族を狩り立て仕留め貪り食ってきた。多くの文化の伝説で、最初のミノタウロスは復讐心が強い神が侮辱を受け、人間を罰するためその姿を歪めて、その知性と美しさを奪い、雄牛の頭をつけて作り出したとしている。しかし最も現代的なミノタウロスはこのような伝説を軽蔑し、自分たちは神の冷笑の生み出したものではなく、力ある残酷なデーモン・ロード、その名もバフォメットによって作り出された神の似姿であると信じている。

伝統的なミノタウロスは、もともと困惑させ混乱させるために建設された迷宮にせよ、都市の下水網のように偶然生み出されたものにせよ、複雑な洞窟など地下の経路のように自然にできたものにせよ、迷路に住処がある。生来の狡知を使い、ミノタウロスは彼らを探しにきたり、単にそのねぐらに踏み込んで迷ったりした不注意な敵を迷路を使って悩ませ、道を探して空しい努力を重ねる侵入者をゆっくりと狩っていく。真に絶望が訪れた時にのみ、道に迷った犠牲者に襲い掛かる。集団を相手にする場合は、ミノタウロスはしばしば1体のクリーチャーを逃がして恐怖を話し広めさせ、獣たちを殺そうと望む他の者を迷路に踏み込ませようとする。もちろん、ミノタウロスにとってこのような英雄志願はおいしい食事である。

また、ミノタウロスはより強力なモンスターや邪悪なクリーチャーに雇われていることもあり、狩と食事ができる限り、喜んで仕える。これは通常は強力なアイテムや重要な場所を守ることを意

ミミック Mimic

宝物が詰まった箱に見えたものは、テカテカ光る長い触手を伸ばし鋭い歯がたくさん生えた生物に変わっていく。

ミミック脅威度 4 Mimic

経験点 1,200

N / 中型サイズの異形 (変身生物)

イニシアチブ + 5; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 11 (訳注: 更新; + 14)

防御

AC 16、接触 11、立ちすくみ 15 (+ 1 【敏】、+ 5 外皮)

hp 52 (7d8 + 21)

頑健 + 5、反応 + 5、意志 + 6

完全耐性 [酸]

攻撃

移動速度 10 フィート

近接 叩きつけ = + 10 (1d8 + 6、加えて “粘着液”)

特殊攻撃 締め付け (叩きつけ、1d8 + 6)

一般データ

【筋】19、【敏】12、【耐】17、【知】10、【判】13、【魅】10

基本攻撃 + 5; CMB + 9; CMD 20 (足払いされない)

特技《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《技能熟練: 知覚》、《武器熟練: 叩きつけ》

技能 <知覚> + 14、<知識: ダンジョン探検> + 10、<登攀> + 14、<変装> + 10 (物体に化けているとき + 30); 種族修正 + 20 物体に化けるための <変装>

言語 共通語

その他の特殊能力 形状擬態

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体

宝物 乏しい

特殊能力

粘着液 (変則) ミミックは、それに触れたクリーチャーやアイテムをぴったりとくっつけてしまう、ねっとりとした粘液を分泌する。粘着液に覆われたミミックは、叩きつけ攻撃で命中した全てのクリーチャーに自動的に組みつく。こうして組みつき状態になった敵は、ミミックが生きている間はまず粘着液を取り除かなければ逃れることはできない。粘着液に覆われたミミックに命中した武器も、持ち主が DC17 の反応セーブに成功しない限り、ぴったりとくっついてしまう。これを引き剥がすためには DC17 の【筋力】判定に成功する必要がある。粘着液は強いアルコールやユニヴァーサル・ソルVENT で溶かすことができるが、その場合でもミミックは通常通り組つきを行うことができる。ミミックは自分の粘着液を意のままに分解することができる。またミミックが死ねば、粘着液はその 5 ラウンド後に溶ける。セーブ DC は【筋力】修正値に基づいて算出されている。

形状擬態 (変則) ミミックは、大きな宝箱、がっしりしたベッド、扉など中型サイズなら大体どんな物体の形も取ることができる。ただし、サイズを大きく変えることはできない。どのような外見を取ろうと、ミミックの身体は固く、表面はざらざらしている。ミミックはこの方法である物体の形に擬態している場合、<変装> 判定に + 20 の種族ボーナスを得る。<変装> は常にミミックのクラス技能である。

ミミックは、はるか昔に製法が失われた魔法の薬によって非生物に命を与えようという、ある錬金術師の試みの結果であると考えられている。時は過ぎ、この奇妙な、しかし頭のいいクリーチャーは、自分たちの変身能力を使って人工物の形をまねることを覚えた。それにより、特に少数のクリーチャーが頻繁に通りにかかる場所で、犠牲者を襲うのに成功する機会を増やすことができたのだ。

ミミックは生まれつき邪悪というわけではないが、一部の賢者はミミックが人間やその他の知性のあるクリーチャーを襲うのは、単に食事のためではなく楽しみのためであると信じている。他者を完全にだましたいという願望が、その行動の一部にあり、他者に対する奇襲攻撃はそのような願望の到達点であると考えられる。

典型的なミミックは体積 150 立方フィート (5 × 5 × 6 フィート) で体重約 900 ポンド。伝説や物語によればさらに大きなサイズのミミックもあり、家、船、ダンジョン全体の形を取る能力を持つという。彼らは宝物 (実際のものとは偽物の両方) で飾り立て、疑いもなく食べ物が入ってくるのを誘う。

メドゥサ Medusa

このスレンダーで魅力的な女性は、不思議な眼と無数の毒蛇の髪を持っている。

メドゥサ脅威度 7 Medusa

経験点 3,200

LE / 中型サイズの人怪

イニシアチブ + 6; 感覚 全周囲視覚、暗視 60 フィート; <知覚> + 16

防御

AC 15、接触 12、立ちすくみ 13 (+ 2 【敏】、+ 3 外皮)

hp 76 (8d10 + 32)

頑健 + 6、反応 + 8、意志 + 7

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ダガー = + 10 / + 5 (1d4 / 19 ~ 20)、蛇の噛みつき = + 5 (1d4、加えて“毒”)

遠隔 高品質ロングボウ = + 11 / + 6 (1d8 / × 3)

特殊攻撃 石化の凝視

一般データ

【筋】10、【敏】15、【耐】18、【知】12、【判】13、【魅】15

基本攻撃 + 8; CMB + 8; CMD 20

特技《イニシアチブ強化》、《近距離射撃》、《精密射撃》、《武器の妙技》

技能 <威圧> + 13、<隠密> + 13、<知覚> + 16、<はったり> + 10、<変装> + 10; 種族修正 + 4 <知覚>

言語 共通語

生態

出現環境 温暖 / 湿地および地下

編成 単体

宝物 × 2 (ダガー、高品質のロングボウとアロー 20 本、その他の宝物)

特殊能力

全周囲視覚 (変則): メドゥサの蛇の髪は、あらゆる方向を見ることができる。メドゥサは、<知覚> 判定に + 4 の種族ボーナスを得、挟撃されることはない。

石化の凝視 (超常): 30 フィート以内にいる者は、頑健セーブ DC16 に失敗すると永久に石と化す。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

毒 (変則): 噛みつき・致傷型; 頑健セーブ DC18; 頻度 1 回 / ラウンド (6 ラウンド間); 効果 1d3 【筋】; 治療 2 回連続のセーブ成功。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

メドゥサは髪の毛の代わりに蛇を生やした人間に似たクリーチャーである。メドゥサは 30 フィート以上はなれたら、自分の蛇のような外見を何かで隠せば簡単に美しい女性で通る。頭と顔を布で隠している場合はもっと近い距離でも人間と思わせることができる。メドゥサは石化の凝視を使えるようになるまで敵に接近するために嘘と変装を使って顔を隠すが、彼女たちは獲物で遊ぶことも好きで、敵を罠に誘い込むため遠くから矢を射るかもしれない。一部のものは自らの湿地にある住処のアクセントとして。石化した死体を使って複雑な飾り付けをすることを楽しむが、ほとんどの者は新しい敵に自分たちの存在を知らせてあらかじめ警戒をさせないように、以前の戦いの痕跡を注意深く隠す。

自分自身を隠蔽するのが常であるため、都市に住むメドゥサは通常はローグであるが、荒野ではしばしばレンジャーや追跡者として過ごしている。しかし、最も悪名高く伝説的なメドゥサは、バードやクレリックのレベルを得た者である。魅力的で知的な都市のメドゥサは、盗賊ギルドやその他の犯罪界の裏の面をまとめている。メドゥサは、自分たちの石化の凝視に完全耐性のある、視力のないクリーチャーや知性のあるアンデッドと同盟を結んでいるかもしれない。呪文を使うメドゥサはしばしば巫女や預言者として扱われ、

伝説的な力や忌まわしい歴史のある人里はなれた土地に通常は住んでいる。このようなメドゥサの巫女は自分たちの役割を非常に喜んで勤め、適切な貢物とへつらいで喜ばせれば、彼女らがあらず秘密はとて有益な物となりうる。もちろん、このような力あるクリーチャーの住処は、彼女たちを怒らせた者の石像がたくさん飾られているが、それでもその対面で思慮深く振舞うなら知識を求めるものは十分な助言を受ける。

知られている限り全てのメドゥサは女性である。稀に、メドゥサは男性の人型生物を夫にすることを決めることがあり、通常はエリクサー・オヴ・ラヴ や同種の魔法の力を使い、彼女に心囚われた男を石に変えてしまわないよう常に注意を払う。少なくともメドゥサが彼との付き合いに飽きるまでは。

メフィット Mephit

この小さな人型のクリーチャーは薄い皮膚の翼と小さな角を持ち、イタズラっぽい笑みを浮かべている。

メフィット 脅威度 3 Mephit

経験点 800

N / 小型サイズの来訪者 (さまざま)

イニシアチブ + 6; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 6

防衛

AC 17、接触 14、立ちすくみ 14 (+2 **【敏】**)、+1 回避、+3 外皮、+1 サイズ)

hp 19 (3d10 + 3); 高速治癒 2

頑健 + 2、反応 + 5、意志 + 3

DR 5 / 魔法

攻撃

移動速度 30 フィート、飛行 40 フィート (標準)

近接 爪 (× 2) = + 5 (1d3 + 1)

特殊攻撃 プレス攻撃 (15 フィートの円錐形、効果はタイプによる、反応・DC13・半減)

擬似呪文能力 (術者レベル 6)

1 回/日: 招来 (2 レベル、1 同じ種類のメフィット [25%])、メフィットのタイプにより追加の能力

一般データ

【筋】 13、**【敏】** 15、**【耐】** 12、**【知】** 6、**【判】** 11、**【魅】** 14

基本攻撃 + 3; CMB + 3; CMD 15

特技《回避》、《イニシアチブ強化》

技能 (隠密) + 12、<知覚> + 6、<はったり> + 8、<飛行> + 10

言語 共通語、相応しい元素に関わる言語 1 つ (水界語、風界語、火界語、地界語)

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず (元素界)

編成 単体、2 体、徒党 (3~6)、大軍 (7~12)

宝物 標準

特殊能力

プレス攻撃 (超常) それぞれのタイプのメフィットは、1 回の標準アクションとして 4 ラウンドごとに特定のプレス攻撃をすることができる。セーブ DC は **【耐久力】** 修正値に基づいて算出され、+1 の種族ボーナスを含む。

メフィットは強力なエレメンタル・クリーチャーの従者である。元素界の重要な場所には、たくさんのメフィットが重要な用件や義務のため辺りを走り回っている。メフィットはそれぞれ 1 つの元素と関わりを持ち、それにより呪文と能力が決まる。メフィットのタイプは以下の通り。

アース・メフィット (地)

アース・メフィットは地の元素界で普通に見られる。このメフィットはこつこつ働きユーモアがない。

- ・高速治癒：地下にいる場合のみ働く。
- ・プレス攻撃：円錐形の岩、1d8 殴打ダメージ。
- ・サイズ変化：1 日 1 回、アース・メフィットは、エンラージ・パースンのようにサイズ分類を 1 段階大きくすることができる。これはアース・メフィットにのみ効果を及ぼす。これは 2 レベル呪文相当である。
- ・擬似呪文能力：ソフン・アース・アンド・ストーン 1 回/日

アイス・メフィット (冷気)

アイス・メフィットは風の元素界で普通に見られる。このメフィットは冷酷でよそよそしい。

- ・高速治癒：氷点下以下の場所でのみ働く。
- ・弱点：[火] に対する脆弱性
- ・プレス攻撃：円錐形の氷、1d4 [冷気] ダメージ。冷気は生きているクリーチャーを 3 ラウンドの間不調状態にする。反応セーブに成功すればダメージは半減し、不調効果は無効化される。
- ・擬似呪文能力：マジック・ミサイル 1 回/時間、チル・メタル 1 回/日 (DC14)

ウーズ・メフィット (水)

ウーズ・メフィットは水の元素界で普通に見られる。このメフィットは不快で動きが鈍い。

- ・高速治癒：湿っているか、泥だらけの環境でのみ働く。
- ・移動速度：水泳 30 フィート
- ・プレス攻撃：円錐形の粘液、1d4 [酸] ダメージ。粘液は生きているクリーチャーを 3 ラウンドの間不調状態にする。反応セーブに成功すればダメージは半減し、不調効果は無効化される。
- ・擬似呪文能力：アシッド・アロー 1 回/時間、スティンキング・クラウド 1 回/日 (DC15)

ウォーター・メフィット (水)

ウォーター・メフィットは水の元素界で普通に見られる。このメフィットは冗談ばかり飛ばしている。

- ・高速治癒：メフィットが水中にいる場合にのみ働く。
- ・移動速度：水泳 30 フィート
- ・プレス攻撃：円錐形の酸、1d8 [酸] ダメージ。
- ・擬似呪文能力：アシッド・アロー 1 回/時間、スティンキング・クラウド 1 回/日 (DC15)

エア・メフィット (風)

エア・メフィットは風の元素界で普通に見られる。このメフィットは気まぐれで気が散りやすい。

- ・高速治癒：風が吹いている場所でのみ働く。
- ・移動速度：飛行 60 フィート (完璧)
- ・プレス攻撃：円錐形の砂と砂塵、1d8 斬撃ダメージ。
- ・擬似呪文能力：ブラー 1 回/時間、ガスト・オヴ・ウィンド 1 回/日。

スチーム・メフィット (火)

スチーム・メフィットは火の元素界で普通に見られる。このメフィットは自信過剰でせっかちである。

- ・高速治癒：沸騰しているお湯か蒸気の中でのみ働く。
- ・完全耐性：[火]
- ・弱点：[冷気] に対する脆弱性
- ・プレス攻撃：円錐形の蒸気、1d4 [火] ダメージ。蒸気は生きているクリーチャーを 3 ラウンドの間不調状態にする。反応セーブに成功すればダメージは半減し、不調効果は無効化される。
- ・沸騰する雨 (超常)：1 日に 1 回、スチーム・メフィットは沸騰する熱湯の嵐を 20 フィート四方の範囲に作るができる。範囲内にいる生きているクリーチャーは 2d6 ポイントの [火] ダメージ (頑健 DC14 半減; 術者レベル 6)。これは 2 レベル呪文相当である。
- ・擬似呪文能力：ブラー 1 回/時間

ソルト・メフィット (地)

ソルト・メフィットは地の元素界で普通に見られる。このメフィットは冷酷でよそよそしい。

- ・高速治癒：乾燥した環境でのみ働く
- ・プレス攻撃：円錐形の塩の結晶、1d4 斬撃ダメージ。塩は生きているクリーチャーを3ラウンドの間不調状態にする。反応セーブに成功すればダメージは半減し、不調効果は無効化される。
- ・脱水（超常）：1日に1回、ソルト・メフィットは自分を中心とした半径20フィート以内の範囲から水分を奪うことができる。この範囲内にいる生きているクリーチャーは2d8ポイントのダメージ（頑健DC14半減；術者レベル6）。この効果は植物や（水棲）クリーチャーに特に有害であり、こうしたクリーチャーはセーヴィング・スローに-2のペナルティをこうむる。これは2レベル呪文相当である。
- ・擬似呪文能力：グリッターダスト1回／時間。

ダスト・メフィット（風）

ダスト・メフィットは風の元素界で普通に見られる。このメフィットは人をイラつかせ粘り強い。

- ・高速治癒：ほこりっぽい環境でのみ働く。
- ・移動速度：飛行50フィート（完璧）
- ・プレス攻撃：円錐形の塵、1d4 斬撃ダメージ。塵は生きているクリーチャーを3ラウンドの間不調状態にする。反応セーブに成功すればダメージは半減し、不調効果は無効化される。
- ・擬似呪文能力：ブラー1回／時間、ウィンド・ウォール1回／日

ファイアー・メフィット（火）

ファイアー・メフィットは火の元素界で普通に見られる。このメフィットは自信過剰ですぐ怒る。

- ・高速治癒：火に触れている間だけ働く。
- ・完全耐性：[火]
- ・弱点：[冷気] に対する脆弱性
- ・プレス攻撃：円錐形の炎、1d8 [火] ダメージ。
- ・擬似呪文能力：スコーチング・レイ1回／時間、ヒート・メタル1回／日（DC14）

マグマ・メフィット（火）

マグマ・メフィットは火の元素界で普通に見られる。このメフィットは知恵の回らない暴れ者である。

高速治癒：マグマや溶岩に触れている場合のみ働く。

完全耐性：[火]

弱点：[冷気] に対する脆弱性

プレス攻撃：円錐形の火、1d8 [火] ダメージ。

マグマ形態（超常）：1時間に1回、マグマ・メフィットは直径3フィート、深さ6インチの溶岩のプールの形を取ることができる。この形態を取っている間、DRは20／魔法に向上するが、攻撃することができない。1ラウンドに10フィートの速度で移動することができ、小さな開口部や裂け目は乗り越えてしまえる。このプールに触れた者はみな1d6ポイントの[火]ダメージを受ける。マグマ・メフィットは10分間までこの形態のままいでられる。

擬似呪文能力：パイロテクニクス1回／日

モーグ Mohrg

大量の絡み合う変色した臓物が、このよろめく骸骨の胴の中にくっついており、顎から爪のついた舌のように垂れ下がっている。

モーグ脅威度 8 Mohrg

経験点 4,800

CE / 中型サイズのアンデッド

イニシアチブ + 8; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 20 (訳注: 更新; + 23)

防御

AC 23、接触 15、立ちすくみ 18 (+ 4 【敏】、+ 1 回避、+ 8 外皮)

hp 91 (14d8 + 28)

頑健 + 6、反応 + 10、意志 + 9

完全耐性 アンデッドの種別特徴

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 叩きつけ (× 2) = + 15 (2d8 + 5、加えて“つかみ”)、舌 = + 10 近接接触 (“麻痺”)

特殊攻撃 同族作り、麻痺 (1d4 分、DC21)

一般データ

【筋】21、【敏】19、【耐】—、【知】11、【判】10、【魅】14

基本攻撃 + 10; CMB + 15 (組みつき + 19); CMD 30

特技 《能力熟練: 麻痺》、《回避》、《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《強行突破》、《技能熟練: 知覚》、《一撃離脱》

技能 <隠密> + 21、<水泳> + 19、<知覚> + 23、<登攀> + 22

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体、徒党 (2~4)、大軍 (2~4、加えてゾンビ 4~12)

宝物 標準

特殊能力

同族作り (超常) モーグによって殺された人型生物クリーチャーはただちにモーグの制御下にあるゾンビとして蘇る。犠牲者が死に、ゾンビが生まれたときの反生命の結実により、モーグに負のエネルギーが押し寄せる。モーグは、この方法でゾンビを作ると常に、殺されたクリーチャーが持つヒット・ダイス 1 つごとに 1d6 ポイントのヒット・ポイントが回復し、同族が作られたときからただちに 1 ラウンドの間ヘイストがかげられたように行動できる。

連続殺人者、大量殺人者、戦争狂、戦にとりつかれた狂戦士など、その生涯で多くの者を殺したものは、その殺人行為の重さで刻印を受け、汚される。このような殺人者が罪を購う機会を得る前に司法の手におち、凶悪な犯罪のために処刑された場合、時としてその死体は、アンデッドとなり、モーグとして暗黒の業を続けることになる。

モーグは、生前よりもさらに生命を気にかけることのないアンデッドであり、生きる者に破壊をもたらすためだけに存在している。時折スケルトンやゾンビと間違われるが、このような精神のない憎まれ役よりも、自身の記憶めいたもの、死にゆく者の悲鳴を聞いた時に感じた喜びを幾分か保っており、はるかに危険な存在である。

可能ならば、生前行っていたように標的を探し出すため、モーグは小集団を作る。敵となりうるものに遭遇した場合、モーグは 1 人ずつ、最初に神聖な力を持つキャラクターから無力化しようと試みる。自身を神の怒りから守るため、そして他の者を麻痺させむさぼり食らうのをより容易にするためである。

モーグの一部は過去に好んでいた場所に戻るのに十分な生前の記憶を保持している。古い隠れ家に“取り付き”、ときにはかつて死んだ殺人者の行為を再開し、呼吸をしていた頃よりもさらに心地よくなった死と破壊の只中に立ち戻る。このようなモーグはほとんどのアンデッドよりもさらに狂っており、生前の仕事だった殺戮と殺人を最もうまいやり方で行うべく、頭巾と外套をまわって大都市や街の通りをさまよっていることもある。

もちろん、モーグに殺された者はそれからすぐにアンデッドとして蘇るため、たとえ社会のくずだけを餌食にしようと特に注意を払っている場合ですら、モーグの殺人が長く気づかれにくいことはない。街路に急にアンデッドが出現することは、モーグの関与の避けられない結果である。これらのゾンビはモーグの制御下であり、かつモーグ自身に唾棄すべき残虐な知性があるため、モーグはしばしば身動きするなど命令し、数週間または数ヵ月後がたつ頃には地方の墓地は眠れる死者に満たされ、沈黙のうちにアンデッドの軍隊を持つことになる。そして、時が満ちれば、モーグは己の軍を呼び起し、殺戮を完了させる助けとする。

モーロック Morlock

肌は蛞蝓の腹のように白く、目は大きく飛び出ている。このものは壁を蜘蛛のように這い降りてくるが、その姿はぞっとすることに人型をしている。

モーロック 脅威度 2 Morlock

経験点 600

CE / 中型サイズの人怪

イニシアチブ + 8 ; 感覚 暗視 120 フィート、鋭敏嗅覚 ; 〈知覚〉 + 2

防御

AC 15、接触 14、立ちすくみ 11 (+ 4 **【敏】**、+ 1 外皮)

hp 22 (3d10 + 6)

頑健 + 3、反応 + 9、意志 + 5

完全耐性 病気、毒

弱点 光による盲目化

攻撃

移動速度 40 フィート、登攀 30 フィート

近接 クラブ = + 5 (1d6 + 2)、噛みつき = + 0 (1d4 + 1)

特殊攻撃 跳躍攻撃、急所攻撃 + 1d6、群がり

一般データ

【筋】 14、**【敏】** 19、**【耐】** 15、**【知】** 5、**【判】** 14、**【魅】** 6

基本攻撃 + 3 ; CMB + 5 ; CMD 19

特技 《イニシアチブ強化》、《神速の反応》

技能 〈隠密〉 + 8 (洞窟では + 12)、〈軽業〉 + 13、〈登攀〉 + 22 ;

種族修正 + 4 〈隠密〉、+ 8 〈軽業〉、+ 16 〈登攀〉

言語 地下共通語

その他の特殊能力 巧みな登攀

生態

出現環境 気候問わず / 地下

編成 単体、2体、一団 (3~6)、部族 (7~18)

宝物 標準

特殊能力

巧みな登攀 (変則) モーロックは洞窟の壁面や天井でさえも、手がかり足がかりがある限りくっついていられる。その効果として、モーロックは、滑らかな表面にくっついていられないことを除き、スパイダー・クライム 呪文の非魔法版が常にかかっているかのようにあつかわれる。この特殊能力は、登攀移動速度を持つクリーチャーに通常与えられている〈登攀〉判定への + 8 の種族ボーナスを2倍にし、+ 16 の種族ボーナスにする。

跳躍攻撃 (変則) 1回の標準アクションとして、モーロックは跳躍の間に1回の攻撃ができる。この攻撃は跳躍の開始時、終了時、空中に居る間と、どの時点でも行うことができる。跳躍を行っている間、モーロックは機会攻撃範囲のマスから移動しても機会攻撃を誘発しない。

群がり (変則) モーロックはその生涯において毎日すし詰めの一角に住み、戦っているため、敵に群がることにとりわけ熟練している。モーロックは2体まで同じマスを占めることができる。同じマスにいる2体のモーロックが同じ敵を攻撃した場合、お互いに反対側のマスを占めているかのように敵を挟撃しているとみなされる。

かつて光のある世界を失った人間の子孫であるモーロックは、長年の地下での生活により、終わりのない夜の世界のほとんど考えることのない飢えた野獣に退化した。彼らの先祖が送っていた文明の生活はもはや覚えていないが、多くのモーロックの部族は今でも祖先たちの故郷の破壊された廃墟に住んでいる。皮肉なことに、多くの場合モーロックは先祖たちの彫像を神として崇めている。モーロックの祖先崇拜のプリーストは闇、地、狂気、力の領域から選択できる。典型的なモーロックは身の丈5フィートあまり、体重はおよそ150ポンド。

モーロックは時には2本足で移動するが、速度や隠密性が必要な

時はしばしば四肢を使って這い進む。彼らの細い、しばしばやせ衰えた体格は、彼らの四肢の力と素早い反応を覆い隠している。

モーロックは通常は一度に3~4体の子供を生む。生まれながらに歯が生えそろった飢えたクリーチャーであり、共食いの傾向がある。新生児の最初の数週間は数を減らさないように注意深く養育されなければならない、これは通常モーロックの子供が近くにあるものは何でも食べるという生来の性向を克服するまで行われる。モーロックは速やかに成長し、たった5年で成年に達する。典型的なモーロックは老衰するまで60年生きることができるが、この種の大多数は暴力によってもっと早く命を落とす。

ユニコーン Unicorn

この壮麗な獣は白い馬のように見えるが、山羊のひげが伸び、額の真ん中には象牙色の長い一本角が生えている。

ユニコーン脅威度 3 Unicorn

経験点 800

CG / 大型サイズの魔獣

イニシアチブ + 3; **感覚** 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 10

オーラ マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル

防御

AC 15、**接触** 12、**立ちすくみ** 12 (+3 **【敏】**、+3 外皮、-1 サイズ; 悪に対して+2 反発ボーナス)

hp 34 (4d10 + 12)

頑健 + 7、**反応** + 7、**意志** + 6; 悪に対して+2 抵抗ボーナス

完全耐性 (魅惑)、(強制)、毒

攻撃

移動速度 60 フィート

近接 突き刺し = +8 (1d8 + 4)、蹄 (×2) = +5 (1d3 + 2)

接敵面 10 フィート; **間合い** 5 フィート

特殊攻撃 強力突撃 (突き刺し、2d8 + 8)

擬似呪文能力 (術者レベル 9 レベル)

回数無制限: ディテクト・イーヴル (フリー・アクション)、ライト

3 回/日: キュア・ライト・ウーンズ

1 回/日: キュア・モデレット・ウーンズ、グレーター・テレポー
ト (守っている森の中限定)、ニュートライズ・ポイズン (DC21)

二般データ

【筋】 18、**【敏】** 17、**【耐】** 16、**【知】** 11、**【判】** 21、**【魅】** 24

基本攻撃 + 4; **CMB** + 9; **CMD** 22 (対足払い 26)

特技 《武器熟練: 角》、《複数回攻撃》

技能 〈隠密〉 + 8、〈軽業〉 + 8、〈生存〉 + 7 (森林では + 10)、〈知覚〉 + 10; **種族修正** + 4 (隠密)、+ 3 森林での〈生存〉

言語 共通語、森語

その他の特殊能力 魔法打撃、野生動物との共感 + 17

生態

出現環境 温暖/森林

編成 単体、つがい、聖獣群 (3~6)

宝物 なし

特殊能力

マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル (超常) この能力は同名の呪文の効果を常時複製する。ユニコーンはこの能力を抑止できない。

魔法打撃 (変則) ユニコーンの角は、善の魔法の武器であるかの様にダメージ減少を克服することができる。

野生動物との共感 (超常) この能力はドルイドの野生動物との共感と同様に機能するが、ユニコーンはその判定に + 6 の種族ボーナスを得る。ドルイドのクラス・レベルを有するユニコーンは野生動物との共感判定にこの種族ボーナスを追加する。

ユニコーンは森に住む獰猛で知性あるクリーチャーで、独自の考え方を持つ高貴な獣であり、通常は悪から故郷を守るためにのみ姿を現す。ユニコーンは全般的に、善属性のフェイ、善属性の人型生物の女性、森に住む動物を除く、あらゆるクリーチャーを避ける。ただし、ユニコーンは共通の敵に対して他の善のクリーチャーと共闘することもある。典型的なユニコーンは体長 8 フィート (約 2.4m)、肩の高さは 5 フィート (約 1.5m)、そして体重は 1,200 ポンド (約 550kg) である。

ユニコーンのつがいは死ぬまで添いとげ、通常は自分たちが守る広大な森のなかの特定の空き地や谷間を住みかとする。この領地は数十平方マイルから数百平方マイルもの広さに及ぶ。ユニコーンは、

善や中立のクリーチャーが森を通り抜けたり、食べ物を獲ったり、森を傷つけることなく住み着いたりすることは許すが、悪のクリーチャーや、遊びで狩りをしたり商業的に伐採したりして必要以上にその地の生態系にダメージを与えるものは速やかに追い出すか殺すかする。稀なことだが、つがいになっていなかったり伴侶を殺されたりして 1 匹でいるユニコーンは、並外れて清らかな徳を持つ若い女性を代わりとすることもある。その女性が自分の背に騎乗することを許し、死ぬまでその護衛にして守護者となるのだ。この絆は通常、その女性が他の誰か (恋人なり子供なり) とより深い絆を結ぶようになった時、友好的に終結する。このため、ユニコーンは乙女にしか懐かない、という作り話ができた。

ユニコーンの角はそのパワーの焦点具であり、擬似呪文能力を他のクリーチャーに使うためには、ユニコーンはその角で相手に触れなければならない。悪のクリーチャーは治癒のポジションや他の暗黒の儀式のための試薬としてユニコーンの角を大いに評価している。治癒魔法を作成するために用いる場合、粉末にしたユニコーンの角は 1 本ぶんで 1,600gp の値がつく。

ラークシャサ Rakshasa

この人物の後ろにそり返った爪と野獣のように牙をむく容貌は、この者のフィンド的な本質を疑いようのないものとしている。

ラークシャサ 脅威度 10 Rakshasa

経験点 9,600

LE / 中型サイズの来訪者 (原住、変身生物)

イニシアチブ + 9; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 14

防御

AC 25、接触 16、立ちすくみ 19 (+ 5 【敏】、+ 1 回避、+ 9 外皮)
hp 115 (10d10 + 60)

頑健 + 9、反応 + 12、意志 + 8

DR 15 / 善および刺突; SR 25

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 + 1 ククリ = + 16 / + 11 (1d4 + 4 / 15 ~ 20)、爪 = + 10 (1d4 + 1)、噛みつき = + 10 (1d6 + 1)

特殊攻撃 ディテクト・ソウツ

修得呪文 (術者レベル 7 レベル)

3 レベル (5 回/日): サジェスチョン (DC16)、ライトニング・ボルト (DC16)

2 レベル (7 回/日): アシッド・アロー、インヴィジビリティ、マイナー・イメージ

1 レベル (7 回/日): サイレント・イメージ、シールド、チャーム・パーソン (DC14)、マジック・ミサイル、メイジ・アーマー

0 レベル: ゴースト・サウンド (DC13)、ダンシング・ライツ、ディテクト・マジック、プレスティジティション、メイジ・ハンド、メッセージ、メンディング

一般データ

【筋】 16、【敏】 20、【耐】 22、【知】 13、【判】 13、【魅】 17

基本攻撃 + 10; CMB + 13; CMD 29

特技 《イニシアチブ強化》、《回避》、《クリティカル強化: ククリ》、《攻防一体》、《武器の妙技》

技能 <隠密> + 18、<芸能> + 16、<交渉> + 16、<真意看破> + 14、<知覚> + 14、<はったり> + 20、<変装> + 24; 種族修正 + 4 <はったり>、+ 8 <変装>

言語 共通語、地獄語、地下共通語

その他の特殊能力 変身 (あらゆる人型生物、オルター・セルフ)

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体、2 体、カルト (3 ~ 12)

宝物 × 2 (+ 1 ククリ、その他の宝物)

特殊能力

ディテクト・ソウツ (超常) ラークシャサは同名の呪文を用いたかのように思考を感知できる (術者レベル 18)。ラークシャサはフリー・アクションでこの能力を抑止したり再開したりできる。ラークシャサがこの能力を使う場合、常にあたかも 3 ラウンド精神集中したかのように働く。従って、感知できる最大限の情報を得られる。DC18 の意志セーブに成功すれば、クリーチャーはこの効果に抵抗することができる。このセーブ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

ラークシャサは獲物のそばまで気づかれずに歩み寄れる人型生物の外見を身にまとう邪悪な霊である。ラークシャサは大抵の共同体で禁忌とされる事柄を体現しており、汚さんとする者らの姿をとって、ラークシャサは憎むべき行為を存分に堪能する。人間の姿であれば、それは人肉食、冒流行為、あるいはもっと悪しき行ないであり、地獄で最も残酷な者でさえラークシャサに犯罪者の烙印を押すことだろう。

人型生物に扮していない場合、ラークシャサは動物の頭部を持つ

ていること以外は人型の形状をしている。大抵、ラークシャサは(タイガーやパンサーなどの)大型の猫か(コブラやヴァイパーなどの)蛇の頭部を有する。しかし、それ以外の頭部を持つものもないわけではない。エイブ(大猿)、ジャッカル、ヴァルチャー(ハゲタカ)、エレファント(象)、マンティス(螳螂)、リザード(蜥蜴)、ライナセラス(犀)、ポア(猪)、などなどもあり得る。ほとんどの場合、ラークシャサが有する頭部の種類は、そのラークシャサの性格のある程度物語っている。虎の頭のラークシャサはこそこそして貪欲だ。猪の頭のラークシャサは食い意地が張っていて粗野であることが多い。こうした違いがラークシャサの基本データに影響を及ぼすことはめったにないが、複数の頭部を有し、より高い呪文発動能力を持ち、致命的で珍しい追加特殊能力を身につけた、標準のラークシャサよりもずっと強力な亜種も存在する。

ラークシャサは宗教をあざ笑う。ラークシャサは神格のパワーを理解しているが、自分たちこそが定命の種族から崇拝されるに値する唯一の存在であると見なしているのだ。従って、ラークシャサのクレリックは非常に稀である。ラークシャサは来訪者だが、ほとんど物質界のクリーチャーも同然であり、多くのラークシャサは、最初のラークシャサは忘れ去られて久しい神格の手によりかつて課されていた何か他の役割を解かれてこの追放刑を受けることになった、と信じている。ラークシャサは通常、単独で事に当たるが、幾世代にもわたって内側より定命の文明を崩壊させるべく共同で作業するラークシャサの拡大家族を目にしたという話も聞かないではない。ラークシャサは身長 6 フィート(約 1.8m)、体重 180 ポンド(約 80kg)である。

ライオン Lion

牙をむき出しにして豊かなたてがみを揺らしながらも、この大型の猫の筋肉は皮膚の上からでもそれと判るほどに躍動している。

ライオン脅威度 3 Lion

経験点 800

N / 大型サイズの動物

イニシアチブ + 7; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 9

防御

AC 15、接触 12、立ちすくみ 12 (+3 【敏】、+3 外皮、-1 サイズ)

hp 32 (5d8 + 10)

頑健 + 6、反応 + 7、意志 + 2

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき = +7 (1d8 + 5、加えて“つかみ”)、爪 (×2) = +7 (1d4 + 5)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

特殊攻撃 飛びかかり、引っかき (爪 (×2) = +7、1d4 + 5)

一般データ

【筋】21、【敏】17、【耐】15、【知】2、【判】12、【魅】6

基本攻撃 + 3; CMB + 9 (組みつき + 13); CMD 22 (対足払い 26)

特技 〈イニシアチブ強化〉、《技能熟練: 知覚》、《疾走》

技能 〈隠密〉 + 8 (下生えでは + 12)、〈軽業〉 + 11、〈知覚〉 + 9;

種族修正 + 4 〈隠密〉 (下生えでは + 8)、+ 4 〈軽業〉

生態

出現環境 暑熱 / 平地

編成 単体、2 体、獅子軍 (3 ~ 10)

宝物 なし

雄のライオンは体長 5 ~ 8 フィート (約 1.5 ~ 2.4m)、体重 330 ~ 550 ポンド (約 150 ~ 250kg) である。雌はわずかに小さいが同じデータを用いる。

ライオンは通常、その縄張りの中で頂点に立つ捕食動物である。ただし、その方が都合が良かったり必要だったりすれば、腐肉をあさることもする。ライオンは自分の行動範囲に侵入する (レパードやハイエナなどの) 他の捕食生物を殺すこともある。ただし、獲物が乏しいのでなければ、こうして殺した相手を食べることはめったにない。ほとんどのライオンはわざわざ人型生物を選んで狩るようなことはしないが、時おり、たやすく殺せることを学んだ個体が人食いライオンとなることもある。

ライオンは平原を好むが、飢えない程度に獲物を大量かつ安定して確保できるなら、浅い洞窟での暮らしにも順応する。

ライオン: ダイヤ・ライオン Lion, Dire

この巨大なブチライオンは肩のところで人の背丈ほどあり、その毛皮は犠牲者の血に染まっている。

ダイヤ・ライオン (ブチライオン) 脅威度 5 Dire Lion (Spotted Lion)

経験点 1,600

N / 大型サイズの動物

イニシアチブ + 6; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 11

防御

AC 15、接触 11、立ちすくみ 13 (+2 【敏】、+4 外皮、-1 サイズ)

hp 60 (8d8 + 24)

頑健 + 9、反応 + 8、意志 + 3

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき = +12 (1d8 + 7、加えて“つかみ”)、爪 (×2) = +13 (1d6 + 7)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

特殊攻撃 飛びかかり、引っかき (爪 (×2) = +13、1d6 + 7)

一般データ

【筋】25、【敏】15、【耐】17、【知】2、【判】12、【魅】10

基本攻撃 + 6; CMB + 14 (組みつき + 18); CMD 26 (対足払い 30)

特技 《イニシアチブ強化》、《技能熟練: 知覚》、《疾走》、《武器熟練: 爪》

技能 〈隠密〉 + 7 (下生えでは + 11)、〈軽業〉 + 11、〈知覚〉 + 11; 種族修正 + 4 〈隠密〉 (下生えでは + 8)、+ 4 〈軽業〉

生態

出現環境 暑熱 / 平地または丘陵

編成 単体、2 体、獅子軍 (3 ~ 8)

宝物 乏しい

地方によってはブチライオンや洞窟ライオンとして知られるダイヤ・ライオンは、体長 15 フィート (約 4.5m) まで、体重 3,500 ポンド (約 1.6t) まで成長しうる巨大な捕食生物である。ダイヤ・ライオンはただの動物でしかないのだが、この大きなクリーチャーは最終的に貪り食ってしまう前に獲物をもてあそび苛むことにサディスティックな喜びを見出しているふしがあるように思われる。その結果、多くの部族はダイヤ・ライオンのことを悪属性の神々の眷属と見なしており、領内にダイヤ・ライオンが生息していることが明らかとなるやすぐに狩り立てる。

ライカンスロープ Lycanthrope

ライカンスロープとは、動物や半人半獣の姿に変身する能力を持つ人型生物のことである（訳注：“ライカンスロープ”とは本来、ギリシア語で“狼人”の意）。先天性ライカンスロープはこの能力を生まれつき持っていて、変身能力を完全に制御できる。後天性ライカンスロープは別のライカンスロープから呪いや病気のようにこの能力をうつされた。そうした者たちは時に意図せず変身してしまう。

ライカンスロープの作成

“ライカンスロープ”はどのような人型生物にでも追加できる先天性（生まれつきのライカンスロープの場合）ないし後天性（罹患したライカンスロープの場合）のテンプレートである。

脅威度：基本クリーチャーか基本動物の脅威度（いずれか高い方）に+1したものと同一。

サイズと種別：クリーチャー（以下これを“基本クリーチャー”と呼ぶ）は（変身生物）の副種別を得る。ライカンスロープは基本クリーチャーとサイズ分類差が1段階以内の、ある種の動物（以下これを“基本動物”と呼ぶ）の特徴を備える。ライカンスロープの中間形態のサイズは、基本動物と基本クリーチャーのどちらか大きい方に等しい。

AC：中間形態あるいは動物形態の時、ライカンスロープの外皮ボーナスは基本動物の外皮ボーナスが+2上昇したものと同一。

防衛的能力：動物形態あるいは中間形態の先天性ライカンスロープは“DR 10 / 銀”を得る。動物形態あるいは中間形態の後天性ライカンスロープは“DR 5 / 銀”を得る。

移動速度：そのライカンスロープがとっている形態によって、基本クリーチャーか基本動物と同じ。中間形態の時は基本クリーチャーの移動速度を使用する。

近接：動物形態および中間形態のライカンスロープは基本動物に似た肉體武器を得る。

特殊攻撃：ライカンスロープは基本クリーチャーの特殊攻撃およびその他の特殊能力および能力をすべて保持する。中間形態あるいは動物形態のライカンスロープは基本動物の特殊攻撃およびその他の特殊能力および能力を得る。ライカンスロープは“夜目”、“鋭敏嗅覚”、および以下の能力も得る：

変身（超常）ライカンスロープは人型生物形態、中間形態、動物形態の3つの姿を持つ。人型生物形態と中間形態との変身では装備品が新たな姿にとけこむことはないが、人型生物形態あるいは中間形態と動物形態との変身ではとけこむ。先天性ライカンスロープは3つのどの別形態にでも1移動相当アクションで変身できる。後天性ライカンスロープは、DC15の【耐久力】判定を行なって1全ラウンド・アクションで動物形態あるいは中間形態をとるか、DC20の【耐久力】判定を行なって1全ラウンド・アクションで人型生物形態をとることができる。満月が見える夜になると、後天性ライカンスロープは動物形態あるいは中間形態をとるための【耐久力】判定に+5の士気ボーナスを得るが、人型生物形態をとるための【耐久力】判定には-5のペナルティを受ける。次の日の出を迎えるか8時間の休息の後のどちらか早い方になると、後天性ライカンスロープは自動的に人型生物形態に戻る。殺されたライカンスロープは人型生物形態に戻るが、死亡状態のままである。

ライカンスロピエの呪い（超常）動物形態あるいは中間形態の先天性ライカンスロープの噛みつき攻撃は目標の人型生物にライカンスロピエを伝染する（頑健・無効、DC15）。犠牲者とライカンスロープのサイズ分類差が1段階以内でなかったら、この能力は何の効果もない。

ライカンスロープの共感（変則）どの形態であっても、ライカンスロープは自分がとることのできる動物形態と関連のある動物と意思疎通し、交感することができる。ライカンスロープはその種の動物の態度に影響を与える際に〈交渉〉技能を使用でき、しかもその場合はその判定に+4の種族ボーナスを得る。後天性ライカンスロープは動物形態あるいは中間形態の時にしかこの能力を得ない。

能力値：どの形態でも【判断力】+2、【魅力】-2；中間形態

あるいは動物形態の場合、【筋力】+2、【耐久力】+2。ライカンスロープは感覚が強化されるが、感情と動物的な衝動を完全には制御しきれない。基本クリーチャーの能力値に対するこうした修正に加えて、ライカンスロープの能力値は中間形態あるいは動物形態をとった場合にも変化する。人間形態のライカンスロープの能力値は基本クリーチャーの形態のものから変化しない。動物形態および中間形態のライカンスロープの能力値は基本クリーチャーの能力値と基本動物の能力値のどちらか高い方と同じ。

ライカンスロピエ

ライカンスロピエに罹患したクリーチャーは後天性ライカンスロープとなるが、次の満月の夜に犠牲者が動物形態になって自我を喪失するまでは、いかなる症状も見せない（そして、テンプレートの修正や能力は一切得ない）。そのキャラクターは次の夜明けまで動物形態を取り続け、DC20の意志セーブに成功しなければ、何がいったのか（もしくは何が起るのか）一切思い出せない。セーブに成功した場合、キャラクターは自分の置かれた状況に気づく。

12レベル以上のクレリックにより発動されたリムーヴ・ディージーズあるいはヒール呪文であれば、ライカンスロープの攻撃を受けてから3日以内にキャラクターが呪文を受けることができればこの病気を治療できる。それ以外にも、トリカブト（ベラドンナ、『用語集』の『毒』を参照）を1服ぶん服用すると、後天性ライカンスロープはライカンスロピエから回復するための新たな頑健セーブを行なうことができる。

ライカンスロープ:ワーラット Lycanthrope, Wererat

この猫背のクリーチャーはスタデッド・レザーを着た人間のように見えるが、その身体は毛皮に覆われている。容貌はネズミのようで、長くて毛のない尻尾を持つ。

ワーラット (人間形態) 脅威度 2 Wererat (Human Form)

経験点: 600

人間の2レベル・ローグの先天性ワーラット (人型生物の変性種)

LE / 中型サイズの人型生物 (人間、変身生物)

イニシアチブ + 2; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 8

防御

AC 16、接触 13、立ちすくみ 13 (+ 3 鎧、+ 2 【敏】、+ 1 回避)

hp 18 (2d8 + 6)

頑健 + 2、反応 + 5、意志 + 3

防御的能力 身かわし

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ショート・ソード = + 3 (1d6 + 1 / 19 ~ 20)

遠隔 ライト・クロスボウ = + 3 (1d8 / 19 ~ 20)

特殊攻撃 急所攻撃 + 1d6

一般データ

【筋】 13、【敏】 15、【耐】 14、【知】 10、【判】 16、【魅】 6

基本攻撃 + 1; CMB + 2; CMD 15

特技 《回避》、《武器の妙技》

技能 〈威圧〉 + 3、〈隠密〉 + 7、〈軽業〉 + 7、〈真意看破〉 + 8、〈水泳〉 + 6、〈知覚〉 + 8、〈知識:地域〉 + 5、〈登攀〉 + 6、〈はったり〉 + 3

言語 共通語

その他の特殊能力 変身 (人間、中間形態、およびダイア・ラット; ポリモーフ)、ローグの技 (高速隠密)、ライカンスロープの共感 (ラットおよびダイア・ラット)、罨探し

生態

出現環境 気候問わず / 都市

編成 単体、2体、小さな群れ (5 ~ 10)、ギルド (11 ~ 30、加えてダイア・ラット 5 ~ 12)

宝物 NPC の装備品 (高品質のスタデッド・レザー、ショート・ソード、ライト・クロスボウとボルト 20 本、その他の宝物)

ワーラット (中間形態) Wererat (Hybrid Form)

LE / 中型サイズの人型生物 (人間、変身生物)

イニシアチブ + 3; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 8

防御

AC 19、接触 14、立ちすくみ 15 (+ 3 鎧、+ 3 【敏】、+ 1 回避、+ 2 外皮)

hp 20 (2d8 + 8)

頑健 + 3、反応 + 6、意志 + 3

防御的能力 身かわし; DR 10 / 銀

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ショート・ソード = + 4 (1d6 + 2 / 19 ~ 20)、噛みつき = - 1 (1d4 + 1、加えて "病気" および "ライカンスロピーの呪い"; DC 15)

遠隔 ライト・クロスボウ = + 4 (1d8 / 19 ~ 20)

特殊攻撃 急所攻撃 + 1d6

一般データ

【筋】 15、【敏】 17、【耐】 16、【知】 10、【判】 16、【魅】 6

基本攻撃 + 1; CMB + 3; CMD 17

特技 《回避》、《武器の妙技》

技能 〈威圧〉 + 3、〈隠密〉 + 8、〈軽業〉 + 8、〈真意看破〉 + 8、〈水

泳〉 + 7、〈知覚〉 + 8、〈知識:地域〉 + 5、〈登攀〉 + 7、〈はったり〉 + 3

言語 共通語

その他の特殊能力 変身 (人間、中間形態、およびダイア・ラット; ポリモーフ)、ローグの技 (高速隠密)、ライカンスロープの共感 (ラットおよびダイア・ラット)、罨探し

特殊能力

病気 (変則) 汚穢熱: 噛みつき一致傷; セーブ 頑健 DC 14; 潜伏期間 1d3 日; 頻度 1 回 / 日; 効果 1d3 【敏】 ダメージおよび 1d3 【耐】 ダメージ; 治療 2 回連続のセーブ成功。この DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

先天性ワーラットは背が低くて強靱なことが多く、その目は常にあたりを素早くうかがい、頻繁にぴくぴくと神経質に痙攣を起こす。男性はしばしば薄くて不ぞろいな口ひげを生やしている。

ワーラットは人型生物やラットの集団にとけ込みやすい都市部を好む。その能力により、ワーラットは盗みと密偵に特に長けていて、多くの都市で盗賊ギルドがワーラットのメンバーを多数抱え入れている。

ライカンスロープ：ワーウルフ Lycanthrope, Werewolf

この筋肉質なクリーチャーは人間の身体を持つが、頭部は牙がむき出しで、全身が狼の毛皮に覆われている。

ワーウルフ 脅威度 2 Werewolf

経験点：600

人間の2レベル・ファイターの先天性ワーウルフ

CE / 中型サイズの人型生物 (人間、変身生物)

イニシアチブ + 5; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 4

防御

AC 17、接触 11、立ちすくみ 16 (+ 6 鎧、+ 1 【敏】)

hp 19 (2d10 + 4)

頑健 + 5、反応 + 1、意志 + 2 ([恐怖]) に対しては + 3

防御的能力 武勇 + 1

攻撃

移動速度 30 フィート (鎧装備時 20 フィート)

近接 ロングソード = + 5 (1d8 + 4 / 19 ~ 20)

遠隔 ライト・クロスボウ = + 3 (1d8 / 19 ~ 20)

一般データ

【筋】 17、【敏】 13、【耐】 14、【知】 8、【判】 14、【魅】 8

基本攻撃 + 2; CMB + 5; CMD 16

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《薙ぎ払い》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉 + 4、〈知覚〉 + 4、〈登攀〉 + 3

言語 共通語

その他の特殊能力 変身 (人間、中間形態、および ウルフ; ポリモーフ)、ライカンスロープの共感 (ウルフ および ダイア・ウルフ)

生態

出現環境 気候問わず / 地上

編成 単体、2 体、小さな群れ (3 ~ 6)

宝物 NPC の装備品 (チェインメール、ロングソード、ライト・クロスボウとボルト 20 本、その他の宝物)

ワーウルフ (中間形態) Werewolf (Hybrid Form)

CE / 中型サイズの人型生物 (人間、変身生物)

イニシアチブ + 5; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 4

防御

AC 22、接触 12、立ちすくみ 20 (+ 6 鎧、+ 2 【敏】、+ 4 外皮)

hp 21 (2d10 + 6)

頑健 + 6、反応 + 2、意志 + 2 ([恐怖]) に対して + 3

防御的能力 武勇 + 1; DR 10 / 銀

攻撃

移動速度 30 フィート (鎧装備時 20 フィート)

近接 ロングソード = + 6 (1d8 + 6 / 19 ~ 20)、噛みつき = + 1 (1d6 + 1、加えて“足払い”および“ライカンスロープの呪い”)

遠隔 ライト・クロスボウ = + 4 (1d8 / 19 ~ 20)

一般データ

【筋】 19、【敏】 15、【耐】 17、【知】 8、【判】 14、【魅】 8

基本攻撃 + 2; CMB + 6; CMD 18

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《薙ぎ払い》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉 + 4、〈知覚〉 + 4、〈登攀〉 + 4

言語 共通語

その他の特殊能力 変身 (人間、中間形態、および ウルフ; ポリモーフ)、ライカンスロープの共感 (ウルフ および ダイア・ウルフ)

人間形態では、ワーウルフは普通の人のように見えるが、やや野性的な顔立ちをしていて髪がボサボサに伸びているふしもある。眉毛がつながっている。人差し指が中指よりも長い。手のひらに奇妙なあざがある。これらはすべて、その者が実はワーウルフであるというしるしだと、広く一般に認められている。もちろん、そ

た告発のしるしは常に正しいとは限らず、こうした肉体的特徴は普通の人にも見られるのだが、ワーウルフがありふれた問題となっている地域では、こうした特徴はうかつな事に動かぬ証拠となり得る。

多種多様なライカンスロープの亜種の中で、ワーウルフは最も広く分布し、最も恐れられている。ひとり森の小道に出没したり、田舎の共同体の外れの霧のムア (荒れ丘) をうろつき回ったり、大都市の影に潜んでいたりするワーウルフの話もまた広く知れ渡っている。ほとんどの共同体でワーウルフは恐れられ軽蔑される。それには充分な理由がある。典型的なワーウルフは、ライカンスロープの野蛮さと獣性をすべて体現しているのだから。善属性のワーウルフが知られていないわけではないが、そういった者たちはワーウルフの間では間違いなく少数派で、ほとんどのワーウルフは狩りと汁気の多い生肉の味に喜びを見出す悪の殺人者である。

ウルフ が群れを作る動物であるのとまったく同様に、ワーウルフは集落にまともして同族だけで生活し、日中は人型生物の姿、夜は獣の姿をとることで知られている。ワーウルフの村を訪れる者は一般に、住民たちの後ろ暗い秘密に気づかれずにすむよう、日が暮れる前に町から追い出される。もちろん、戻らなくても誰も気づかない不幸な客人と群れが判断すればその限りではない。

ライカンスロープのプレイヤー・キャラクター

PC がライカンスロープになった場合、GM たる君は選択しなければならない。大抵の場合、どんな場合でも PC が中間形態か動物形態にいる時は常に君がその PC の行動を管理すべきだ。ライカンスロープが PC のパワーを増やす手段であってはならないし、なにせ、中間形態か動物形態にいる後天性ライカンスロープがすること、そのキャラクターが実際に望んでいることが、しばしばせめぎ合うことになるのだ。プレイヤーがライカンスロープでプレイしたいと言う場合、そのプレイヤーは先天性ライカンスロープでプレイすべきで、かつ強力な種族のキャラクターでプレイする際の指針に従うべきである。

ライナセラス (サイ) Rhinoceros

このサイは首筋に垂れ下がるよじれた耳のついた位置の低い頭を持つ。

ライナセラス (サイ) 脅威度 4 Rhinoceros

経験点 1,200

N / 大型サイズの動物

イニシアチブ + 0; 感覚 鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 12

防御

AC 16、接触 9、立ちすくみ 16 (+7 外皮、-1 サイズ)

hp 42 (5d8 + 20)

頑健 + 10、反応 + 4、意志 + 2

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 突き刺し = +8 (2d6 + 9)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

特殊攻撃 強力突撃 (突き刺し、4d6 + 12)

一般データ

【筋】22、【敏】10、【耐】19、【知】2、【判】13、【魅】5

基本攻撃 + 3; CMB + 10; CMD 20 (対足払い 24)

特技《頑健無比》、《技能熟練: 知覚》、《持久力》

技能 〈知覚〉 + 12

生態

出現環境 暑熱 / 平地

編成 単体、2 体、群れ (3 ~ 12)

宝物 なし

ライナセラス (サイ) は葉の多い植物や枝を食べ、棘のある灌木を食べることさえある。分厚い体皮はまだらな灰色をしており、この大きさの獣としては驚くほどの速さで疾走する。ライナセラスは気性の荒さで悪名高く、近寄りすぎ (一般に 80 フィート以内の距離。これは大抵のライナセラスの 1 回の突撃の距離である) と見なしたどんなものにも攻撃する傾向がある。

ライナセラスの動物の相棒

開始時のデータ: サイズ 中型サイズ; 移動速度 40 フィート; AC 外皮 + 4; 攻撃 突き刺し (1d8); 能力値【筋】14、【敏】14、【耐】15、【知】2、【判】13、【魅】5; その他の特殊能力 鋭敏嗅覚。

7 レベルでの成長: サイズ 大型サイズ; AC 外皮 + 3; 攻撃 突き刺し (2d6); 能力値【筋】+ 8、【敏】- 2、【耐】+ 4; その他の特殊能力 強力突撃。

ライナセラス: ウリィ・ライナセラス (毛深サイ) Rhinoceros, Woolly

この大きなサイは長い茶色の体毛の生えた毛むくじゃらの体皮を持ち、鼻面から眉間にかけて巨大な角が一行に並んでいる。

ウリィ・ライナセラス (毛深サイ) 脅威度 6 Woolly Rhinoceros

経験点 2,400

N / 大型サイズの動物

イニシアチブ + 0; 感覚 鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 15

防御

AC 19、接触 9、立ちすくみ 19 (+10 外皮、-1 サイズ)

hp 76 (8d8 + 40)

頑健 + 13、反応 + 6、意志 + 3

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 突き刺し = +14 (2d8 + 13)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

特殊攻撃 強力突撃 (突き刺し、4d8 + 18)、蹂躪 (2d6 + 13、DC23)

一般データ

【筋】28、【敏】10、【耐】21、【知】2、【判】13、【魅】3

基本攻撃 + 6; CMB + 16; CMD 26 (対足払い 30)

特技《頑健無比》、《技能熟練: 知覚》、《持久力》、《不屈の闘志》

技能 〈知覚〉 + 15

生態

出現環境 寒冷 / 平地

編成 単体、2 体、群れ (3 ~ 12)

宝物 なし

ウリィ・ライナセラス (毛深サイ) は草食動物だが、毛が生えていない近縁種とは異なり、大きめの植物の新芽を食べるよりも草を食べることの方が多い。ウリィ・ライナセラスはその気性の荒さで悪名高く、その巨体と巨大な角とが凶悪な勇ましさを授けている。このライナセラスや群れにとっての何らかの脅威は (それが事実だろうとそう見なされたただけだろうと) 高らかなうなり声と共に脚で踏みつけられることとなる。大抵、ウリィ・ライナセラスをうっかり怒らせてしまった者に、この獣が攻撃してくる前に侵入を取りやめだけの時間が与えられることはない。

ラスト・モンスター Rust Monster

この昆虫のようなモンスターは四本脚で、尾の先にはプロペラの形をした奇妙な突起が付いており、2本の長い羽毛めいた触角を持つ。

話も聞かないではない。むしろ、その犠牲者が無事だった金属製品を持ち続けていれば、だが。幸いなことに、盾のような金属比率の高い金属製品を投げつけてラスト・モンスタの注意をそらしてから反対方向へ走れば、大抵は逃げ切れる。ラスト・モンスターがたびたび出没する地域に住む者たちは、数個の石か木製の武器を手元に置いておくようにすることを早々に学習する。

ラスト・モンスター 脅威度 3 Rust Monster

経験点 800

N / 中型サイズの異形

イニシアチブ + 3; 感覚 暗視 60 フィート、金属臭感知 90 フィート;
〈知覚〉 + 12

防御

AC 18、接触 13、立ちすくみ 15 (+3【敏】、+5外皮)

hp 27 (5d8 + 5)

頑健 + 2、反応 + 4、意志 + 5

攻撃

移動速度 40 フィート、登攀 10 フィート

近接 噛みつき = +6 (1d3)、触覚 = +6 接触 (“ 錆 ”)

一般データ

【筋】10、【敏】17、【耐】13、【知】2、【判】13、【魅】8

基本攻撃 + 3; CMB + 3; CMD 16 (対足払い 20)

特技《技能熟練：知覚》、《能力熟練：錆》、《武器の妙技》

技能〈知覚〉 + 12、〈登攀〉 + 8

生態

出現環境 気候問わず / 地下

編成 単体、2体、巣 (3 ~ 10)

宝物 乏しい (金属製の宝物はない)

特殊能力

錆 (超常) ラスト・モンスタの触角は、それが触れたあらゆる金属製品を速やかに錆びつかせ腐食させる、主要接触攻撃である。接触攻撃が命中した物品は最大 hp の半分に当たるダメージを受け、破損状態になる。接触攻撃が2回命中すると、そのアイテムは破壊される。触角で武器を攻撃する試みによってラスト・モンスターが機会攻撃を誘発することはない。金属製のクリーチャーに対し、ラスト・モンスタの触角は3d6 + 5ポイントのダメージを与える。装備中の物や魔法の品や金属製のクリーチャーはDC15の反応セーブを試みることができ、成功すればこの効果を無視できる。このセーブDCは【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

金属臭感知 (変則) この能力は鋭敏嗅覚能力とほとんど同じように働くが、有効距離が90フィートで、ラスト・モンスターは金属製の物 (金属製の物を着用したり運搬したりしているクリーチャーを含む) を感知することにしかこの能力を使えない点が異なる。

探検家が地下で遭遇しうるものの中でもおそろべき獣であるラスト・モンスターは、普通の冒険者が最も価値を見出すもの、すなわち財宝にしか目を向けない。

通常は体長5フィート (約1.5m)、体重およそ200ポンド (約90kg) の、ザリガニに似たラスト・モンスターは、その名の元となったその異様な捕食行動を抜きにしても十分に恐れられている。ラスト・モンスターは金属製品を食いつくす。鉄や鋼のような鉄合金を好むが、ミスラル、アダマンティン、魔力を持つ金属でさえも同じくらいやすくむさぼり食らう。ラスト・モンスタの繊細な触角や甲羅状の毛皮に触れた金属は数秒のうちに腐食して塵と化す。そのため、この獣は地底の冒険者たちと、鍛冶場を守り鉱物を奪い合わなければならないドワーフの鉱夫たちにとって、重大な脅威となっている。

ラスト・モンスターは生来の暴力的指向を持ち合わせてはいないが、その満たされることなき飢えに引きずられて、出くわしたどんなものにも、それこそその量の金属臭の残滓を漂わせているだけのものにだろうと、突進してゆく。抵抗は無思慮な蛮行でしかない。金属の乏しいところにいるラスト・モンスターが、金属臭感知能力を駆使して、逃げ出した犠牲者を何日も追跡した、という

ラット Rat

ラット：ダイア・ラット Rat, Dire

この不潔な鼠は小さな犬ほどの大きさがある。粗い毛皮のコートをまとい、長くかさぶただらけの尻尾と2つのきらめく目を持つ。

ダイア・ラット脅威度 1/3 Dire Rat

経験点 135

N / 小型サイズの動物

イニシアチブ + 3；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 + 4

防御

AC 14、接触 14、立ちすくみ 11 (+3【敏】、+1サイズ)

hp 5 (1d8 + 1)

頑健 + 3、反応 + 5、意志 + 1

攻撃

移動速度 40 フィート、登攀 20 フィート、水泳 20 フィート

近接 噛みつき = +1 (1d4、加えて“病気”)

特殊攻撃 病気

一般データ

【筋】10、【敏】17、【耐】13、【知】2、【判】13、【魅】4

基本攻撃 + 0；CMB - 1；CMD 12 (対足払い 16)

特技《技能熟練：知覚》

技能〈隠密〉+ 11、〈水泳〉+ 11、〈知覚〉+ 4、〈登攀〉+ 11；種

族修正〈水泳〉と〈登攀〉に【敏捷力】修正値を使用

生態

出現環境 気候問わず／都市

編成 単体、小さな群れ (2～20)

宝物 なし

特殊能力

病気 (変則) 汚穢熱：噛みつき一致傷型；セーブ 頑健 DC11；潜伏期間 1d3 日；頻度 1 回／日；効果 1d3【敏】ダメージおよび 1d3【耐】ダメージ；治療 2 回連続のセーブ成功。この DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

ダイア・ラット (巨大鼠) は体長 2 フィート (約 60cm) まで、体重 25 ポンド (約 11kg) まで成長する。ダイア・ラットはダンジョンでも都市の下水道でも同じくらいよく出くわす脅威である。

ダイア・ラットの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 小型サイズ；移動速度 40 フィート、登攀 20 フィート、水泳 20 フィート；攻撃 噛みつき (1d4)；能力値【筋】10、【敏】17、【耐】12、【知】2、【判】12、【魅】4；その他の特殊能力 夜目、鋭敏嗅覚。

4 レベルでの成長：攻撃 噛みつき (1d4、加えて“病気”)；能力値【筋】+ 2、【耐】+ 2。

ラット・スウォーム (鼠の大群) Rat Swarm

チュウチュウ鳴く鼠がのたうちかき乱れる集団が近づくや、その進路にあるすべてのものに牙がひらめき爪がひっかく。

ラット・スウォーム (鼠の大群) 脅威度 2 Rat Swarm

経験点 600

N / 超小型サイズの動物 (スウォーム)

イニシアチブ + 6；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 + 8

防御

AC 14、接触 14、立ちすくみ 12 (+2【敏】、+2サイズ)

hp 16 (3d8 + 3)

頑健 + 4、反応 + 5、意志 + 2

防御的能力 スウォームの種別特徴

攻撃

移動速度 15 フィート、登攀 15 フィート、水泳 15 フィート

近接 群がり (1d6、加えて“病気”)

接敵面 10 フィート；間合い 0 フィート

特殊攻撃 病気、わずらわす (DC12)

一般データ

【筋】2、【敏】15、【耐】13、【知】2、【判】13、【魅】2

基本攻撃 + 2；CMB -；CMD -

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》

技能〈隠密〉+ 14、〈軽業〉+ 6 (狭いところを渡る場合のみ)、〈水泳〉+ 10、〈知覚〉+ 8、〈登攀〉+ 10；種族修正〈水泳〉と〈登攀〉に【敏捷力】修正値を使用

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、小さな群れ (スウォーム 2～5)、大量発生 (スウォーム 6～12)

宝物 なし

特殊能力

病気 (変則) 汚穢熱：群がり一致傷型；セーブ 頑健 DC12；潜伏期間 1d3 日；頻度 1 回／日；効果 1d3【敏】ダメージおよび 1d3【耐】ダメージ；治療 2 回連続のセーブ成功。この DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

ラット・スウォーム (鼠の大群) は通常、ありえないほど圧倒的な飢えによるらしからぬ攻撃性の高さに駆り立てられた何百もの病気持ちのラットの痛烈なかき乱れる大群よりなる。これだけの数ともなると、ラット・スウォームは貪欲な狩人となり、何百回もの噛みつきによって成人した人間を殺すこともできる。ラット・スウォームは大規模な人間の居留地の下水道でしばしば見かけられる。

ラット・スウォームは進路上にいる温かい血の流れるあらゆる獲物を取り囲み攻撃する。

ラミア Lamia

このクリーチャーの上半身は猫目で鋭い牙を持つ器量のよい女性のものだが、下半身はライオンのものである。

ラミア脅威度 6 Lamia

経験点 2,400

CE / 大型サイズの人怪

イニシアチブ + 3; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; <知覚> + 15

防御

AC 20、接触 13、立ちすくみ 16 (+ 3 **【敏】**)、+ 1 回避、+ 7 外皮、- 1 サイズ)

hp 67 (9d10 + 18)

頑健 + 7、反応 + 9、意志 + 11

攻撃

移動速度 60 フィート

近接 + 1 ダガー = + 13 / + 8 (1d4 + 4 / 19 ~ 20)、接触 = + 7 (1d4 **【判断力】** 吸収)、爪 (× 2) = + 7 (1d4 + 2)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

特殊攻撃 **【判断力】** 吸収

擬似呪文能力 (術者レベル 9 レベル)

回数無制限: ヴェントリロキズム、ディスガイズ・セルフ

3 回/日: サジェスチョン (DC14)、チャーム・モンスター (DC15)、ミラー・イメージ、メジャー・イメージ (DC14)

1 回/日: ディープ・スランパー (DC14)

一般データ

【筋】 18、**【敏】** 16、**【耐】** 14、**【知】** 13、**【判】** 17、**【魅】** 13

基本攻撃 + 9; **CMB** + 14; **CMD** 28 (対足払い 32)

特技 《一撃離脱》、《回避》、《頑健無比》、《強行突破》、《鋼の意志》

技能 <威圧> + 10、<隠密> + 15、<交渉> + 4、<生存> + 12、<知覚> + 15、<知識: 宗教> + 4、<はったり> + 9、<変装> + 6; **種族**

修正 + 4 <隠密>、+ 4 <はったり>

言語 共通語、奈落語

その他の特殊能力 小振りの武器

生態

出現環境 温暖 / 砂漠

編成 単体、2 体、カルト (3 ~ 12)

宝物 × 2 (+ 1 ダガー、その他の宝物)

特殊能力

小振りの武器 (変則) ラミアは大型サイズだが、その上半身は中型サイズの人型生物の上半身と同じサイズである。その結果、ラミアはあたかも実際のサイズよりもサイズ分類が 1 段階小さい (大抵のラミアは中型サイズ) かのように武器を用いる。

【判断力】 吸収 (超常) 近接接触攻撃が命中するたびに、ラミアは 1d4 ポイントの **【判断力】** を恒久的に吸収する (他のさまざまな能力吸収攻撃とは異なり、ラミアは **【判断力】** 吸収を使用してもいかなるダメージも回復しない)。ラミアはこの能力を遭遇の早い段階で使用することで、敵をサジェスチョンやチャーム・パースンにかかりやすくしておく。

太古の呪いを受け継ぐ憎悪に満ちたラミアは、腰から上は痩せて魅力的な女性のものだが、その下半身は力強いライオンのものである。ラミアの人型生物の顔だちでさえもはっきりと猫科動物の特徴を帯びており、ラミアの両目は細い切れ目状の野生を感じさせるもので、ラミアの歯は捕食生物の牙のようだ。典型的なラミアは体高 6 フィート (約 1.8m) を超え、体長は 8 フィート (約 2.4m) を上回り、体重は 650 ポンド (約 290kg) 以上ある。

ラミアは世界の荒廃し見捨てられたところに惹きつけられる。崩れた砦、廃都、忘れられた石碑——これらはすべて、この危険極まりない狩人の残酷なる審美眼を満足させる。不毛の地か、そうでなくとも何も生息していない環境にあるものは特に。しかし、ラミアは何よりもまず老朽化した寺院をこそ好む。ラミアは善の神々の神

殿が荒廃しているのを目にすることに喜びを覚え、わざわざ栄える聖地に苦難をもたらすこともある。

ラミアはグループ内で一番年上の女性を指導者にして母にして巫女と見なし、その者に狂信的な敬意を向ける。ラミアは宗教心の特に篤い信者たちを忌避する。そういった者たちのことを、ラミアを野獣のような姿に押し込めた呪いの源と見ているのだ。だがその一方で、年かさのラミアたちは、砂漠を薙ぐ風のささやきを聞き、星々の冷たいきまぐれが判ると主張しており、そうした神秘的な源を頼りに民を導くのだ。

ここに挙げたラミアは、この呪われた種族で最も一般的だが力の劣るメンバーである。他にも蛇のようだったり、鳥のようだったり、あるいはもっとひねくれた姿を持つものもある。

リーチ Leech

リーチ: ジャイアント・リーチ (巨大蛭) Leech, Giant

怪物じみた比率で膨れ上がった寄生生物が汚泥の中でうねり、その丸い口には牙がうずまく。

ジャイアント・リーチ (巨大蛭) 脅威度 2 Giant Leech

経験点 600

真なる中立/中型サイズの蟲 (水棲)

イニシアチブ + 1; 感覚 擬似視覚 30 フィート、鋭敏嗅覚; <知覚> + 0

防御

AC 11、接触 11、立ちすくみ 10 (+ 1 【敏】)

hp 19 (3d8 + 6)

頑健 + 5、反応 + 2、意志 + 1

完全耐性 [精神作用] 効果

弱点 塩に対する感受性

攻撃

移動速度 5 フィート、水泳 20 フィート

近接 噛みつき = + 2 (1d6、加えて“食らいつき”)

特殊攻撃 吸血

一般データ

【筋】11、【敏】12、【耐】14、【知】一、【判】10、【魅】1

基本攻撃 + 2; CMB + 2 (+ 10 食らいつき時); CMD 13 (足払いされない)

技能 <隠密> + 1 (湿地では + 9)、<水泳> + 8; 種族修正 + 8 湿地での <隠密>

その他の特殊能力 水陸両生

生態

出現環境 温暖または暑熱/湿地

編成 小集団、2 体、兄弟姉妹 (3 ~ 6)

宝物 なし

特殊能力

食らいつき (変則) ジャイアント・リーチは噛みつきに成功すれば目標にまといつき、自動的に組みつき状態になる。ジャイアント・リーチは AC に対する【敏捷力】ボーナスを失い、その AC は 10 となるが、厄介なしつこさでしがみつき、毎ラウンド噛みつきダメージを与える。ジャイアント・リーチは一度食らいついたら敵に対する組みつきを維持する際に + 8 の種族ボーナスを得る。食らいついたジャイアント・リーチを武器で攻撃することや、そのジャイアント・リーチ自体に組みつきを行なうことは可能である。ジャイアント・リーチの獲物が首尾よく相手に対する組みつき判定に勝利するか <脱出術> 判定に成功したら、ジャイアント・リーチは引き剥がされる。

吸血 (変則) ジャイアント・リーチは“食らいつき”を継続している間は自分のターンの終了時に血を吸って、1 ポイントの【筋力】ダメージおよび 1 ポイントの【耐久力】ダメージを与える。

塩に対する感受性 (変則) 一つかみの塩によってジャイアント・リーチは、あたかもそれがビン 1 本ぶんの酸であるかのように、火傷を負う。塩を振りかけられるたびにジャイアント・リーチは 1d6 ポイントのダメージを受ける。

この種の脊椎がなく寄生する長虫の親戚はよどんだ水や流れの緩やかな水の中に潜み、都合のいい宿主を待ち受けている。

リーチ・スウォーム (蛭の大群) Leech Swarm

人の指ほどもある大きさのうごめく黒いクリーチャーの大群が、犠牲者を包み込む前に、よどんだ水をかき回す。

リーチ・スウォーム (蛭の大群) 脅威度 4 Leech Swarm

経験点 1,200

真なる中立/微小サイズの蟲 (水棲、スウォーム)

イニシアチブ + 4; 感覚 擬似視覚 30 フィート; <知覚> + 0

防御

AC 18、接触 18、立ちすくみ 14 (+ 4 【敏】、+ 4 サイズ)

hp 39 (6d8 + 12)

頑健 + 7、反応 + 6、意志 + 2

完全耐性 [精神作用] 効果、スウォームの種別特徴、武器ダメージ

弱点 塩に対する感受性 (ジャイアント・リーチを参照)

攻撃

移動速度 5 フィート、水泳 30 フィート

近接 群がり (2d6、加えて“毒”)

接敵面 10 フィート; 間合い 0 フィート

特殊攻撃 吸血、わずらわす (DC15)

一般データ

【筋】1、【敏】18、【耐】15、【知】一、【判】10、【魅】2

基本攻撃 + 4; CMB 一; CMD 一

技能 <隠密> + 16 (湿地では + 24)、<水泳> + 12; 種族修正 + 8

湿地での <隠密>、<水泳> 判定に【敏捷力】修正値を使用

生態

出現環境 温暖または暑熱/湿地

編成 単体、2 体、大量発生 (スウォーム 3 ~ 6)

宝物 なし

特殊能力

吸血 (変則) リーチ・スウォームの接敵面内でターンを開始した生きているクリーチャーは、血を吸われて 1d3 ポイントの【筋力】ダメージおよび 1d3 ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。

毒 (変則) 群がり一一致傷型; セーブ 頑健 DC15; 頻度 1 回/ラウンド (2 ラウンド); 効果 1d4 【敏捷力】吸収; 治療 1 回のセーブ成功。

このぞっとする飢えきった吸血寄生生物の大群は、単体のリーチ (蛭) の手口であり素早く無慈悲な食事に寄与する隠密性を投げうっている。

リザード Lizard

リザード：モニター・リザード (オオトカゲ) Lizard, Monitor

この巨大なトカゲの動きはのろのろとしたものだが、その歩みは絶え間ない。足先には大きな鉤爪を備え、尾を引くよだれが牙むく口から垂れている。

モニター・リザード (オオトカゲ) 脅威度 2 Monitor Lizard

経験点 600

N / 中型サイズの動物

イニシアチブ + 2; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; <知覚> + 8

防御

AC 15、接触 12、立ちすくみ 13 (+ 2 【敏】、+ 3 外皮)

hp 22 (3d8 + 9)

頑健 + 8、反応 + 5、意志 + 2

攻撃

移動速度 30 フィート、水泳 30 フィート

近接 噛みつき = + 5 (1d8 + 4、加えて“つかみ”および“毒”)

一般データ

【筋】17、【敏】15、【耐】17、【知】2、【判】12、【魅】6

基本攻撃 + 2; CMD + 5 (組みつき + 9); CMB 17 (対足払い 21)

特技《頑健無比》、《技能熟練：知覚》

技能<隠密> + 10 (下生えでは + 14)、<水泳> + 11、<知覚> + 8、<登攀> + 7; 種族修正 + 4 <隠密> (下生えでは + 8)

生態

出現環境 暑熱/森林または平地

編成 単体、2体、小さな群れ (3~8)

宝物 なし

特殊能力

毒 (変則) 噛みつき一致傷型; セーブ 頑健 DC14; 潜伏期間 1分; 頻度 1回/時間 (6時間); 効果 1d2【敏捷力】ダメージ; 治療 1回のセーブ成功。このセーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

モニター・リザード (オオトカゲ) は人間の脅威となりうるほどに大きく、共同体によってはしばしばドラゴンと誤認される。モニター・リザードの中には体長が 10 フィート (約 3m) を超え、体重が 350 ポンド (約 160kg) に達するものもいる。

モニター・リザードの動物の相棒

開始時のデータ: サイズ 小型サイズ; 移動速度 30 フィート、水泳 30 フィート; AC 外皮 + 1; 攻撃 噛みつき (1d6、加えて“つかみ”); 能力値【筋】13、【敏】17、【耐】12、【知】2、【判】12、【魅】6; その他の特殊能力 夜目、鋭敏嗅覚。

7レベルでの成長: サイズ 中型サイズ; AC 外皮 + 2; 攻撃 噛みつき (1d8、加えて“つかみ”および“毒”); 能力値【筋】+ 4、【敏】- 2、【耐】+ 4。

リザード：ジャイアント・フリルド・リザード (巨大エリマキトカゲ) Lizard, Giant Frilled

このぼつちりした目のトカゲは馬よりも大きい。怒りでシューと鳴くと、明るい色合いのひだが首の周りに広がる。

ジャイアント・フリルド・リザード (巨大エリマキトカゲ) 脅威度 5 Giant Frilled Lizard

経験点 1,600

N / 大型サイズの動物

イニシアチブ + 5; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; <知覚> + 11

防御

AC 18、接触 10、立ちすくみ 17 (+ 1 【敏】、+ 8 外皮、- 1 サイズ)

hp 59 (7d8 + 28)

頑健 + 11、反応 + 8、意志 + 4

攻撃

移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート

近接 噛みつき = + 9 (2d6 + 5)、尾 = + 4 (1d8 + 2)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

特殊攻撃 威嚇突撃

一般データ

【筋】21、【敏】13、【耐】19、【知】2、【判】14、【魅】10

基本攻撃 + 5; CMB + 11; CMD 22 (対足払い 26)

特技《イニシアチブ強化》、《頑健無比》、《技能熟練：知覚》、《神速の反応》

技能<隠密> + 8、<知覚> + 11、<登攀> + 13; 種族修正 + 4 <隠密>

生態

出現環境 暑熱/森林、平地、または丘陵

編成 単体、2体、小さな群れ (3~8)

宝物 なし

特殊能力

威嚇突撃 (変則) 突撃する際、ジャイアント・フリルド・リザード (巨大エリマキトカゲ) は獐猛に鳴き声を上げ、首ひだを広げ、後ろ足で前方に向かって駆け出し、そのラウンドの間、ジャイアント・フリルド・リザードの基本移動速度は 50 フィートに上昇する。突撃の通常の効果に加えて、突撃を受けたクリーチャーは DC13 の意志セーブを行わなければならない、失敗すると 1d6 ラウンドの間、怯え状態になる。これは [恐怖] 効果である。このセーブ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

このリザードは実に巨大な獣で、熱帯地方で見られる捕食生物の頂点に立つ。ジャイアント・リザードは多くの種が存在する。これ以外の種にはこのリザードの威嚇突撃能力がなく、代わりにつかみ、足払い、締め付け (噛みつき攻撃あり)、もしくは飛びかかりのような別の特殊攻撃を持っているかもしれない。

リザードフォーク Lizardfolk

この爬虫類の人型生物は緑の鱗が生え、短く牙がむき出しの鼻先を備え、ワニに似た太い尾を持つ。

のは困難であり、無駄にしてよいものなど何一つない、とすぐさま反論する。

ここに挙げたリザードフォークは湿地帯に住んでいる者たちである。リザードフォークの部族は他の環境でも暮らしていけるのだが、そういった者たちは水泳速度を持たず、代わりに登攀速度：15フィートを得る。

リザードフォーク 脅威度 1 Lizardfolk

経験点 400

N / 中型サイズの人型生物 (爬虫類)

イニシアチブ + 0; 感覚〈知覚〉 + 1

防御

AC 17、接触 10、立ちすくみ 17 (+ 5 外皮、+ 2 盾)

hp 11 (2d8 + 2)

頑健 + 4、反応 + 0、意志 + 0

攻撃

移動速度 30 フィート、水泳 15 フィート

近接 モーニングスター = + 2 (1d8 + 1)、噛みつき = + 0 (1d4)、または爪 = + 2 (1d4 + 1)、噛みつき = + 2 (1d4 + 1)

遠隔 ジャヴェリン = + 1 (1d6 + 1)

一般データ

【筋】13、【敏】10、【耐】13、【知】9、【判】10、【魅】10

基本攻撃 + 1; CMB + 2; CMD 12

特技《複数回攻撃》

技能〈軽業〉 + 2、〈水泳〉 + 8、〈知覚〉 + 1; 種族修正 + 4〈軽業〉

言語 竜語

その他の特殊能力 息こらえ

生態

出現環境 温暖／沼地

編成 単体、2 体、一団 (3 ~ 12)、部族 (13 ~ 60)

宝物 NPC の装備品 (木製ヘヴィ・シールド、モーニングスター、ジャヴェリン 3 本)

特殊能力

息こらえ (変則) リザードフォークは、溺れの危険が生じるまでに、【耐久力】値の 4 倍に等しいラウンドの間、息を止めておくことができる。

リザードフォークは誇り高く力強い爬虫類の捕食生物で、沼地や湿地の底にあるまばらな村に共同住宅を作る。乾燥地への入植に興味がなく、幾千年もの間よく役に立って来てくれた簡素な武器と儀式に満足しているリザードフォークは、他の多くの種族から遅れた蛮族と見なされているが、身内だけの共同体の中ではリザードフォークは、人間が直立歩行し始めるより以前にまで遡る伝統と口伝の歴史を持つ、実にいきいきとした人々である。

ほとんどのリザードフォークは身長 6 ~ 7 フィート (約 1.8 ~ 2.1m)、体重 200 ~ 250 ポンド (約 90 ~ 110kg) である。力強い筋肉は灰色か緑色か褐色の鱗に覆われている。一部の血筋では短い背トゲや明るい色合いのひだが生えていることもある。リザードフォークは全員が水泳を得意としており、その力強い長さ 4 フィート (約 1.2m) の尾を左右に振り回して泳ぐ。水中でもまったく手慣れたものだが、リザードフォークは空気を呼吸し、繁殖と睡眠のために一つところに集まった塚の住居に戻る。その身に流れる爬虫類の血により気温が低いと体がかじかむため、リザードフォークは日中に狩りや作業をすませ、夜間は家に避難して、他の部族員たちと共に身を寄せ合い、泥炭の大きなたき火のぬくもりを分かち合う。

通常は中立の属性なのだが、リザードフォークの冷淡なふるまい、文明の“賜物”に対するかたくなな拒絶、そして言い伝えに名高い戦闘時の凶暴ぶりにより、リザードフォークはほとんどの人型生物から否定的な見方をされている。だが、こうした特徴は、人型恒温生物とは比べものにならないほど低いリザードフォークの出生率というたしかかな理由に根差したものであって、命がけで湿地の縄張りを守ろうとしない部族は哺乳類の大群に圧倒されている自分に気づくことになる。死したる友人たちと敵の死体を分け隔てなく食べてしまう性向に関して、現実的なリザードフォークは沼地で生きる

リッチ Lich

かつては上物だったローブがこの枯れ果てた屍の骨格にぼろぼろになってひっかかっている。目があったであろうところには青白い光が輝いている。

リッチ脅威度 12 Lich

経験点 19,200

人間の 11 レベル死霊術師のリッチ

NE / 中型サイズのアンデッド (人型生物の変性種)

イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート、生命視覚*; <知覚> + 24

オーラ [恐怖] (半径 60 フィート、DC18)

防御

AC 23、接触 14、立ちすくみ 21 (+ 4 鎧、+ 2 反発、+ 2 【敏】、+ 5 外皮)

hp 111 (11d6 + 55、加えてフォールス・ライフ 15 ポイント)

頑健 + 6、反応 + 7、意志 + 11

防御的能力 エネルギー放出に対する抵抗 + 4; DR 15 / 殴打および魔法; 完全耐性 [冷気]、[電気]、アンデッドの種別特徴

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 接触 + 5 (1d8 + 5、加えて“麻痺の接触”)

特殊攻撃 死の接触* (9 回/日)、麻痺の接触 (DC18)、不死者を超える力* (9 回/日、DC18)

準備している呪文 (術者レベル 11 レベル)

6 レベル: グローブ・オブ・インヴァルナラビリティ、サークル・オブ・デス (DC22)、呪文威力最大化ファイアーボール (DC19)

5 レベル: ウェイヴズ・オブ・ファティグ、クラウドキル (DC21)、高速化マジック・ミサイル、コーン・オブ・コールド (DC21)

4 レベル: ウォール・オブ・アイス (2)、エナヴェイション、ディメンジョン・ドア、ファイアー・シールド

3 レベル: ヴァンピリック・タッチ (2)、サジェスチョン (DC19)、ディスペル・マジック (2)、ファイアーボール (DC19)

2 レベル: シー・インヴィジビリティ、持続時間延長メイジ・アーマー (発動済み)、スコーチング・レイ (2)、スペクトラル・ハンド、ダークネス、フォールス・ライフ (発動済み)、

1 レベル: シールド (2)、マジック・ミサイル (3)、レイ・オブ・エンフィーブルメント (2)

0 レベル: ディテクト・マジック、ブリード (DC16)、リード・マジック、レイ・オブ・フロスト

対立系統 幻術、変成術

一般データ

【筋】10、【敏】14、【耐】—、【知】22、【判】14、【魅】16

基本攻撃 + 5; CMB + 5; CMD 25

特技 <その他の魔法のアイテム作成>、<防御的戦闘訓練>、<呪文持続時間延長>、<神速の反応強化>、<鋼の意志>、<神速の反応>、<呪文威力最大化>、<呪文高速化>、<巻物作成>、<追加 hp>

技能 <威圧> + 17、<隠密> + 24、<言語学> + 20、<呪文学> + 20、<真意看破> + 24、<製作: 錬金術> + 20、<知覚> + 24、<知識: 次元界> + 20、<知識: 神秘学> + 20; 種族修正 + 8 <隠密>、+ 8 <真意看破>、+ 8 <知覚>

言語 共通語、奈落語、アクロ語、エルフ語、オーク語、巨人語、ゴブリン語、水界語、天上語、竜語、ドワーフ語、ノーム語、火界語、地獄語、地下共通語

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体

宝物 NPC の装備品 (ブーツ・オブ・レヴィテーション、ヘッドバンド・オブ・ヴァスト・インテリジェンス + 2 [<知覚>]、リング・オブ・プロテクション + 2、スクロール・オブ・テレポート、スクロール・オブ・ドミネイト・パースン、ポーション・オブ・インヴィ

ジビリティ)

*……死霊術師の系統能力 (『クラス』の『ウィザード』を参照)

リッチ (古英語で「死体」の意) 以上に恐れられるクリーチャーなど稀だ。死霊術の技において頂点に立つリッチは、アンデッドになることによって死を欺くための手段として自分の命を捨て去ることを選んだ呪文の使い手である。これほどまでのパワーの高みに至った者の多くは何も失うことなく不滅性を達成するが、リッチになるという発想は大抵のクリーチャーにとって嫌悪すべきものである。リッチに変生する過程には、呪文の使い手自身の生命力を抽出し、特別に準備した経箱にそれを封じ込めることが含まれている。呪文の使い手は命を落とすが、捕らわれた命にはその者の死もまた閉じ込められており、経箱が無事である限り、リッチは時の流れを恐れることなく研究と作業を続けることができる。

リッチに変生するための探索は長きに渡るものだ。呪文の使い手自身の魂を入れる魔法の経箱の作成は非常に重要な要素ではあるが、未来のリッチは自分の魂を容器の中へと転送する術とアンデッドへと変ずるための身体を用意する術の秘密も学ばなければならず、どちらも容易なことではない。この儀式をさらに複雑にするのが、まったく同じ肉体や魂は 2 つとない、という事実である。ある呪文の使い手にとって有効な儀式は、別の者に対しては単に殺してしまうか狂気に陥れるかすることになるかもしれない。個々の呪文の使い手の変生のための正確な方法は GM の判断に委ねられるが、金貨数十万枚ぶんの出費、幾度もの命に関わる冒険、幾月も幾年も幾十年もかかる多数の DC の高い技能判定を伴うべきだ。

リッチの経箱

リッチへと変生するにあたって不可欠の過程は、キャラクターの魂を保管する経箱を作成することである。リッチを退治する確実な方法は、その経箱を破壊する以外にない。経箱を見つけ出して破壊しない限り、リッチは殺されても後で“黄泉がえる”ことができる (後述の『リッチの作成』を参照)。

リッチは自分の経箱を自分で作らねばならず、それには《その他の魔法のアイテム作成》の特技が必要である。そのキャラクターは呪文を発動することができなければならず、術者レベルが 11 レベル以上でなければならない。経箱は作成に 120,000gp を必要とし、そして作成した時点での作成者の術者レベルに等しい術者レベルを持つ。

リッチの経箱の最も一般的な形態は、封印された金属製の箱の中に、魔法の文句が書かれた羊皮紙が数枚入っているというものである。この箱は超小型サイズで、40 ヒット・ポイント、硬度 20、破壊 DC40 を有する。

もっと別の形態の経箱も存在し、例えば指輪やアミュレット (お守り) などといったアイテムのこともある。

リッチの作成

“リッチ”は、リッチとなるために必要な経箱を作成できる人型生物ならどんなクリーチャー (以下これを“基本クリーチャー”と呼ぶ) にも付加できる後天性テンプレートである。リッチは以下に示す点を除けば、基本クリーチャーのすべてのデータと特殊能力を保持する。

脅威度: 基本クリーチャー + 2。

属性: いずれかの悪。

種別: クリーチャー種別はアンデッドへと変化する。基本攻撃ボーナス、セーブ、技能ランクを再計算しないこと。

感覚: リッチは距離 60 フィートの暗視能力を得る。

アーマー・クラス: リッチは + 5 の外皮ボーナスか、基本クリーチャーの本来の外皮ボーナスか、どちらか高い方を使用する。

ヒット・ダイス: クリーチャーの種族ヒット・ダイスをすべて d8 に変更する。クラス・レベルによるヒット・ダイスはすべて変化するしない。アンデッドであるリッチはボーナス・ヒット・ポイントを求める際に【魅力】修正値を使用する。

防御的能力: リッチは、アンデッドの特徴によって得るものに加えて、“エネルギー放出に対する抵抗 + 4”、“ダメージ減少 15 / 殴

打および魔法“、”[電気]および[冷氣]に対する完全耐性”を得る。
リッチは以下に挙げる防衛的能力も得る。

黄泉がえり(超常) リッチが破壊された場合、リッチの経箱(概して住むと決めた場所からかけ離れた安全な場所に、リッチによって隠される)は直ちにアンデッドの呪文の使い手の身体をすぐそばに作り直し始める。この過程には1d10日かかる。この期間が経過する前にこの体が破壊された場合、リッチの経箱はこの過程を改めて開始するだけのことである。この期間が経過した後、通常は先ごろ自分を破壊した者たちへの強烈な復讐意欲を抱いて、リッチは完全に回復した状態で目覚める。とはいえ、あらゆる装備は前の身体のところに残ったままである。

近接攻撃:リッチは1ラウンドに1回、肉体武器として使用できる接触攻撃を有する。武器を使用せずに戦うリッチは、接触攻撃(これは、持っていれば1回の爪攻撃か1回の叩きつけ攻撃と置き換わる、主要肉体武器として扱う)に加えて(持っていれば)肉体武器を使用する。武器で武装したリッチは、通常通りに武器を使い、さらに二次的の肉体武器として接触攻撃を使用することができる。

ダメージ:リッチの接触攻撃は、負のエネルギーを用いて生きているクリーチャーに1d8ポイントのダメージを与え、リッチが有する2HDごとにさらに1ポイントのダメージを与える。負のエネルギーであるこのダメージはアンデッド・クリーチャーを回復させるために使用することができる。リッチは1全ラウンド・アクションでこのエネルギーを自分に吹き込み、あたかも自分自身に対して接触攻撃を行なったかのようにダメージを回復することができる。

特殊攻撃:リッチは以下に挙げる2つの特殊攻撃を得る。特記しない限り、セーブDCは(10+リッチのHDの1/2+リッチの【魅力】修正値)である。

[恐怖]のオーラ(超常)半径60フィート以内にいる5HD未満のクリーチャーでリッチを見たものは、意志セーブを行わなければならない。失敗すると恐れ状態になってしまう。5HD以上のクリーチャーは、意志セーブを行わなければならない。失敗するとリッチのヒット・ダイス数に等しいラウンドの間、怯え状態になってしまう。セーブに成功したクリーチャーは、同じリッチのオーラからは24時間の間、作用を受けない。

麻痺の接触(超常)リッチの接触攻撃が命中した生きているクリーチャーは頑健セーブを行わなければならない。失敗すると永続的な麻痺状態になる。リムーヴ・パラリシスあるいは呪いを除去できる呪文であれば犠牲者を自由にすることができる。この効果は解呪できない。リッチにより麻痺させられたものはみな死んでいるように見えるが、DC20の〈知覚〉判定か、DC15の〈治療〉判定に成功すると犠牲者がまだ生きていることがわかる。

能力値:【知力】+2、【判断力】+2、【魅力】+2。リッチはアンデッドなので【耐久力】の数値を持たない。

技能:リッチは〈隠密〉、〈真意看破〉、〈知覚〉の各判定に+8の種族ボーナスを得る。リッチは常に〈威圧〉、〈隠密〉、〈呪文学〉、〈真意看破〉、〈知覚〉、〈知識:宗教〉、〈知識:神秘学〉、〈登攀〉、〈飛行〉、〈変装〉の各技能をクラス技能として扱う。それ以外は基本クリーチャーと同様。

リトリーヴァー Retriever

雄象並みの大きさの蜘蛛が荒々しき挑戦の意をもって4本の後ろ足で身を起こし、魔法のエネルギーでその目をゆらめかせている。

リトリーヴァー 脅威度 11 Retriever

経験点 12,800

CE / 超大型サイズの人造 (他次元界)

イニシアチブ + 7; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、〈知覚〉 + 15
防衛

AC 25、接触 11、立ちすくみ 22 (+ 3 【敏】、+ 14 外皮、- 2 サイズ)
hp 137 (15d10 + 55); 高速治癒 5

頑健 + 7、反応 + 10、意志 + 5

防衛的能力 人造の種別特徴

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 噛みつき = + 19 (1d8 + 6、加えて“つかみ”)、爪 (× 4) = + 19 (2d6 + 6 / 19 ~ 20)

接敵面 15 フィート; 間合い 15 フィート

特殊攻撃 目の光線 (+ 16 遠隔接触)

擬似呪文能力 (術者レベル 20 レベル)

回数無制限: ディサーン・ロケーション

一般データ

【筋】 22、【敏】 16、【耐】 一、【知】 3、【判】 11、【魅】 1

基本攻撃 + 15; CMB + 23 (組みつき + 27); CMD 36 (対足払い 40)

特技《イニシアチブ強化》、《頑健無比》、《強打》、《クリティカル強化: 爪》、《神速の反応》、《追加 hp》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》

技能〈知覚〉 + 15

言語 奈落語 (話せない)

その他の特殊能力 執拗

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず (奈落界アビス)

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

目の光線 (超常) リトリーヴァーの目は距離 100 フィートの、4種類の魔法的な光線を放つことができる。リトリーヴァーは1フリー・アクションとして、各ラウンドに1本の光線を発射できる。各種類の光線はそれぞれ4ラウンドに1回ずつしか使用できない。リトリーヴァーは物理的攻撃を行なうのと同じラウンドに1回、目の光線を発射することができる。光線のセーブDCはどれも19である。このセーブDCは【耐久力】修正値に基づいて算出されており、+2の種族ボーナスを含んでいる。目の光線の効果は以下の通り:

- ・火: 目標に対して12d6ポイントの[火]ダメージを与える(反応・半減)。
- ・冷氣: 目標に対して12d6ポイントの[冷氣]ダメージを与える(反応・半減)。
- ・電気: 目標に対して12d6ポイントの[電気]ダメージを与える(反応・半減)。
- ・石化: 目標は頑健セーブを行わねばならず、失敗すると永続的に石となる。

執拗 (超常) リトリーヴァーは常時スパイダー・クライムとウォーター・ウォークの効果の影響下にある。この効果は解呪できない。

必ずしもすべての人造が石、木、金属、死肉などの命を持たぬ物質から作られているわけではない。大いなる彼方の最も暗き一角では、とある強力なデーモン・ロードたちが、奈落界アビスにある手の加わっていない原形質の肉塊をこねくり回し、生命も感情も支配

に抗う意志も持ち合わせないぞつとする怪異を形づくる技を修めている。怪異なるリトリーヴァー(「奪還する者」の意)はそうした人造としては最もよく知られた、捜し出すよう命じられた相手に対して強力なエネルギーをぶちまけることのできる蜘蛛に似た巨大な被造物である。

デーモン・ロードたちはリトリーヴァーを使役して、大胆にも忠誠心をかなぐり捨てた者たちや奴隷の暮らしから逃げ出した者たちを捜し出す。大抵、デーモンの根城にリトリーヴァーがいるということは、それだけで低位のデーモンたちの忠誠を確たるものとするに足る。この人造は、特定の品を追跡し、それを主人の下へ取り戻すことにも長けている。リトリーヴァーの知性は命じられた仕事に集中できる程度にはあるが、反抗し自由を切望するという思考に至るにはまったく足りていない。

リトリーヴァーの身体は象ほどの大きさがあり、脚を広げた全長は30フィート(約9m)近くある。体重は6,500ポンド(約3t)。

リトリーヴァーの召喚

リトリーヴァーは種別が来訪者ではないにも関わらず、グレーター・プレイナー・アライカ グレーター・プレイナー・バインディングのどちらかをを用いて召喚しうる。だが、召喚しようとする呪文の使い手は、特殊で稀少な香と、高価な燐光性のインクを使って床と壁に描いた複雑な図式とを使用して、呪文が完成してもリトリーヴァーが呪文の使い手を攻撃することのないよう注意しなければならない。こうした構成要素には25,000gpの費用がかかり、どちらかの呪文の発動に関連する通常のコスト(これにはグレーター・プレイナー・バインディングに必要な【魅力】判定も含まれる)と置き換わる。

リノーム Linnorm

リノーム:アイス・リノーム Linnorm, Ice

蛇に似た、ドラゴンの頭部を持つすさまじい大きさのモンスターが身を起こすと、吹きだまった雪と氷がそのとぐろ巻く脇腹からなだれ落ちる。

アイス・リノーム 育成度 17 Ice Linnorm

経験点 102,400

CE / 超巨大サイズの竜

イニシアチブ + 10; 感覚 暗視 120 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、トゥルー・シーイング; <知覚> + 26

防御

AC 32、接触 8、立ちすくみ 26 (+6 【敏】、+24 外皮、-8 サイズ) hp 279 (18d12 + 162); 再生 10 (冷たい鉄)

頑健 + 20、反応 + 19、意志 + 16

防御的能力 フリーダム・オヴ・ムーヴメント; DR 15 / 冷たい鉄;

完全耐性 [冷気]、呪い効果、[精神作用] 効果、麻痺、毒、睡眠; SR 28

攻撃

移動速度 40 フィート、登攀 40 フィート、飛行 100 フィート (標準)、水泳 40 フィート

近接 噛みつき = +24 (3d8 + 14 / 19 ~ 20、加えて“毒”)、爪 (×2) = +24 (2d6 + 14)、尾 = +19 (3d6 + 7、加えて“つかみ”)

接敵面 30 フィート; 間合い 30 フィート

特殊攻撃 プレス攻撃、締め付け (尾、3d6 + 21)、断末魔の呪い

一般データ

【筋】38、【敏】22、【耐】29、【知】5、【判】20、【魅】23

基本攻撃 +18; CMB +40 (組みつき +44); CMD 56 (足払いされない)

特技 《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化: 噛みつき》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《神速の反応》、《突き飛ばし強化》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》

技能 (水泳) +22、<知覚> +26、<登攀> +43、<飛行> +19

言語 アクロ語、竜語、森語

生態

出現環境 寒冷 / 丘陵および山岳

編成 単体

宝物 ×3

特殊能力

プレス攻撃 (超常) 1d4 ラウンドに 1 回、1 標準アクションとして、アイス・リノームは長さ 60 フィートの円錐状の凍てつく粘着性の粘体を放出することができ、攻撃を受けたすべてのクリーチャーに対し 18d8 ポイントの [冷気] ダメージを与える (反応・半減、DC28)。この凍てつく粘体は攻撃された者にまとわりつき、1 ラウンド後には硬化して分厚い氷の膜となる。ダメージを受けたクリーチャーは、DC25 の【筋力】判定か〈脱出術〉判定か戦技判定に成功しない限り、凍りついて身動きがとれなくなる。凍りついたままのクリーチャーは毎ラウンド、1d6 ポイントの [冷気] ダメージを受ける。他のクリーチャーは、氷を引き剥がす (これには 1d4 ラウンドかかる) か、凍りついた目標に対し少なくとも 20 ポイントの [火] ダメージを与えるかすることにより、凍りついた目標が身動きできるようにすることができる。放置されたままなら、この氷は 2d4 ラウンドで自然と崩れ去る。(火) の副種別を持つクリーチャーがこのプレス攻撃によってその場で凍りつくことはない。超常的な飛行能力を持たない飛行クリーチャーが凍りついた場合は落下し、凍りついた水泳クリーチャーはラウンドごとに 60 フィートの速度で水面まで浮上する。このセーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

断末魔の呪い (超常) クリーチャーがアイス・リノームを殺した

際、殺した者は霜の呪いの効果を受ける。霜の呪い: セーブ 意志、DC25; 効果 クリーチャーは“ [冷気] に対する脆弱性 ”を得る。このセーブ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

フリーダム・オヴ・ムーヴメント (変則): アイス・リノームは常時、同名の呪文と同様の、フリーダム・オヴ・ムーヴメントの影響下にある。この効果は解呪できない。

毒 (超常) 噛みつき一致傷型; セーブ 頑健 DC28; 頻度 1 回 / ラウンド (10 ラウンド); 効果 4d6 [冷気] ダメージおよび 1d6 【耐】吸収; 治療 3 回連続のセーブ成功。このセーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

トゥルー・シーイング (変則) アイス・リノームは、同名の呪文と同様の、常時発動のトゥルー・シーイング能力を持つ。この効果は解呪できない。

アイス・リノームは氷河の割れ目のただ中や風の吹き荒ぶ山頂部に住む。山の周りにとぐろを巻くとりわけ巨大なアイス・リノームの脇腹を不注意にもよじ登ってしまっしまい、てっぺんのゴールでは荒れ狂う牙と爪による死しか見つけられなかった登山者の話が伝えられている。特に厳しい冬の間、アイス・リノームは低地に滑り降りてすべての村々を食べつくすと言われている。

アイス・リノームは体長 90 フィート (約 27m)、体重 18,000 ポンド (約 8.1t) である。

リノーム：クラッグ・リノーム Linnorm, Crag

この巨大で翼のないドラゴンは蛇状の胴体で身をもたげる。その3本の尻尾と力強い鉤爪が空をうがう。

クラッグ・リノーム 脅威度 14 Crag Linnorm

経験点 38,400

CE / 巨大サイズの竜

イニシアチブ + 8; 感覚 暗視 120 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、トゥルー・シーイング; <知覚> + 22

防御

AC 29、接触 10、立ちすくみ 25 (+ 4 【敏】、+ 19 外皮、- 4 サイズ) hp 202 (15d12 + 105); 再生 10 (冷たい鉄)

頑健 + 16、反応 + 15、意志 + 13

防御的能力 フリーダム・オヴ・ムーヴメント; DR 15 / 冷たい鉄; 完全耐性 呪い効果、[火]、[精神作用] の効果、麻痺、毒、睡眠; SR 25

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 100 フィート (標準)、水泳 60 フィート

近接 噛みつき = + 23 (2d8 + 12 / 19 ~ 20、加えて“毒”)、爪 (× 2) = + 23 (1d8 + 12)、尾 = + 18 (2d6 + 6、加えて“つかみ”)

接敵面 20 フィート; 間合い 20 フィート

特殊攻撃 プレス攻撃、締め付け (尾、2d6 + 18)、断末魔の呪い

一般データ

【筋】 34、【敏】 18、【耐】 25、【知】 5、【判】 18、【魅】 21

基本攻撃 + 15 (組みつき + 35); CMB + 31; CMD 45 (足払いされない)

特技 《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化: 噛みつき》、《神速の反応》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》

技能 <水泳> + 38、<知覚> + 22、<飛行> + 16

言語 アクロ語、竜語、森語

生態

出現環境 寒冷 / 丘陵

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

プレス攻撃 (超常) 1d4 ラウンドに1回、1標準アクションとして、クラッグ・リノームは長さ120フィートの直線状の溶岩を放出することができる。攻撃を受けたすべてのクリーチャーに対し15d8ポイントの[火]ダメージを与える(反応・半減・DC24)。この直線状の溶岩はリノームが放出してから1ラウンド後まで熱せられたままである。第1ラウンドにおいてダメージを受けたクリーチャーは、第2ラウンドには6d6ポイントの[火]ダメージを受ける(反応・無効、DC24)。この直線状の溶岩を歩いて横切るクリーチャーも同様にダメージを受ける。リノームが空中にいる時に溶岩が放出された場合、溶岩は代わりに高さ60フィート未満の一面の火として第2ラウンドの間、下へと降りそそぎ、通過するあらゆるクリーチャーに対し6d6ポイントの[火]ダメージを与える(反応・無効、DC24)。第3ラウンドにおいて、直線状の溶岩は冷えてもろい石の薄い層となり、数時間も経てば速やかに粉と砂へと成り果てる。一面の火となった溶岩は第2ラウンドの間に完全に消失し、後には立ち上る一筋の煙だけが残るが、これも速やかに拡散する。このセーブDCは【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

断末魔の呪い (超常) クリーチャーがクラッグ・リノームを殺した際、殺した者は火の呪いの効果を受ける。火の呪い: セーブ 意志、DC22; 効果 クリーチャーは“[火]に対する脆弱性”を得る。このセーブDCは【魅力】修正値に基づいて算出されている。

フリーダム・オヴ・ムーヴメント (変則): クラッグ・リノームは常時、同名の呪文と同様の、フリーダム・オヴ・ムーヴメントの影響下にある。この効果は解呪できない。

毒 (超常) 噛みつき一致傷型; セーブ 頑健 DC24; 頻度 1回 / ラウンド (10ラウンド間); 効果 2d6 [火] ダメージおよび1d4 【耐】吸収; 治療 2回連続のセーブ成功。このセーブDCは【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

トゥルー・シーイング (変則) クラッグ・リノームは、同名の呪文と同様の、常時発動のトゥルー・シーイング能力を持つ。

すべてのリノームと同様に、危険極まりないクラッグ・リノームは強力で原始的なドラゴンであり、ほとんどの文明があえて足を踏み入れようとしないう極北の原野地帯の住人である。クラッグ・リノームはこの種の中で最も弱いものだが、それでも独力で破壊的な捕食生物たりえている。(神々でないとして) フェイの神秘の世界における原初の知性体に当時寵愛されていたクラッグ・リノームは、首尾よく自分を殺した者に強力な呪いをもたらす。クラッグ・リノームは体長60フィート(約18m)、体重12,000ポンド(約5.4t)である。

リノーム：ターン・リノーム Linnorm, Tarn

この悪夢のように巨大な蛇に似たドラゴンは2つの等しくおそろしい頭部を持つ。その2つの顎は酸と毒で泡立っている。

ターン・リノーム 脅威度 20 Tarn Linnorm

経験点 307,200

CE / 超巨大サイズの竜 (水棲)

イニシアチブ + 12; 感覚 全周囲視覚、暗視 120 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、トゥルー・シーイング; <知覚> + 40

防御

AC 36、接触 10、立ちすくみ 28 (+ 8 【敏】、+ 26 外皮、- 8 サイズ)
hp 385 (22d12 + 242); 再生 15 (冷たい鉄)

頑健 + 24、反応 + 23、意志 + 20

防衛的能力 フリーダム・オヴ・ムーヴメント; DR 20 / 冷たい鉄; 完全耐性 [酸]、呪い効果、挟撃 [精神作用] の効果、麻痺、毒、睡眠; SR 31

攻撃

移動速度 40 フィート、飛行 100 フィート (標準)、水泳 80 フィート

近接 噛みつき (× 2) = + 30 (3d8 + 16 / 19 ~ 20、加えて “毒”)、爪 (× 2) = + 30 (2d6 + 16)、尾 = + 25 (3d6 + 8、加えて “つかみ”)

接敵面 30 フィート; 間合い 30 フィート

特殊攻撃 プレス攻撃、締め付け (尾、3d6 + 24)、断末魔の呪い

一般データ

【筋】 42、【敏】 26、【耐】 32、【知】 7、【判】 25、【魅】 27

基本攻撃 + 22; CMB + 46 (組みつき + 50); CMD 64 (足払いされない)

特技 《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化: 噛みつき》、《蹴散らし強化》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《神速の反応》、《突き飛ばし強化》、《ふっとばし攻撃》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》

技能 <隠密> + 17、<水泳> + 49、<知覚> + 40、<飛行> + 25;

種族修正 + 8 <知覚>

言語 アクロ語、竜語、森語

その他の特殊能力 水陸両生

生態

出現環境 寒冷 / 湖および沼地

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

全周囲視覚 (変則) ターン・リノームの2つの頭は <知覚> 判定に + 8 の種族ボーナスを与える。ターン・リノームは挟撃されない。
プレス攻撃 (超常) 1d4 ラウンドに1回、1標準アクションとして、ターン・リノームは長さ 120 フィートの直線状が長さ 60 フィートの円錐状の酸を放出することができ、攻撃を受けたすべてのクリーチャーに対し 22d8 ポイントの [酸] ダメージを与える (反応・半減、DC32)。この酸は有機物を溶かした際に毒性の煙を生成する。クリーチャーがこの攻撃によって [酸] ダメージを受けたら、以後のラウンドにおいて、そのクリーチャーは DC32 の頑健セーブを行わなければならない。失敗すると有毒の煙によって 2d6 ポイントの 【筋力】 ダメージを受ける (この副次効果は毒効果である)。1全ラウンド・アクションとして、ターン・リノームは片方の頭で酸を吐き、もう一方の頭で噛みつき攻撃することにしてもよい (ただし、他の武器を使用することはできない)。それ以外にも、ターン・リノームは両方の頭で隣接する2つの長さ 60 フィートの円錐状が別々に2つの長さ 120 フィートの直線状の酸を吐くこともできる。この場合、ターン・リノームは 2d4 ラウンドの間、再びプレス攻撃を使うことはできない。このセーブ DC は 【耐久力】 修正値に基づいて算出されている。

断末魔の呪い (超常) クリーチャーがターン・リノームを殺した際、殺した者は死の呪いの効果を受ける。死の呪い: セーブ 意志、DC29; 効果 クリーチャーは以後、治癒呪文の効果を受けられず、

休息によってダメージが自然治癒することもない。このセーブ DC は 【魅力】 修正値に基づいて算出されている。

フリーダム・オヴ・ムーヴメント (変則) ターン・リノームは常時、同名の呪文と同様の、フリーダム・オヴ・ムーヴメントの影響下にある。この効果は解呪できない。

毒 (超常) 噛みつき一致傷型; セーブ 頑健 DC32; 頻度 1回 / ラウンド (10 ラウンド間); 効果 6d6 [酸] ダメージおよび 1d8 【耐】 吸収; 治療 3回連続のセーブ成功。このセーブ DC は 【耐久力】 修正値に基づいて算出されている。

トゥルー・シーイング (変則) ターン・リノームは、同名の呪文と同様の、常時発動のトゥルー・シーイング能力を持つ。この効果は解呪できない。

言い伝えによればもっと強力なリノームすらいるという話だが、2つ頭のターン・リノームがもたらす破壊力を目にした後にそれを信じることは難しい。暗き山中湖の奥底で何世紀にも渡ってまどろみ過すことに満足しているターン・リノームは、最も強き英雄たちでさえも恐れる真なる恐怖である。

ターン・リノームは体長 120 フィート (約 36m)、体重 24,000 ポンド (約 11t) である。

ルモアハズ Remorhaz

巨大なムカデのような獣が雪中から伸び上がる。その背に並ぶ幾列ものキチン質の甲羅は赤熱して輝いている。

ハズがもたらす命とりな熱気とに勇敢に立ち向かう フロスト・ジャイアントは“長虫の友”となり、敵に対して使える強力な武器を得る。氷河の砦の床を掘り進み、フロスト・ジャイアント 最大の弱点である“火”をもろにくらせることのできる暗殺者という武器を。その他の巨人はこの獣を生ける溶鉱炉として用いている。ルモアハズの背中は鉱物を溶かせるほど熱いのだ。

ルモアハズは体長 25 フィート (約 7.5m)、体重は 10,000 ポンド (約 4.5t) である。

ルモアハズ 脅威度 7 Remorhaz

経験点 3,200

真なる中立 / 超大型サイズの魔獣

イニシアチブ + 1; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、振動感知 60 フィート; <知覚> + 16

防御

AC 20、接触 9、立ちすくみ 19 (+ 1 【敏】、+ 11 外皮、- 2 サイズ)
hp 94 (9d10 + 45)

頑健 + 11、反応 + 7、意志 + 4

完全耐性 [火]、[冷氣]

攻撃

移動速度 30 フィート、穴掘り 20 フィート

近接 噛みつき + 13 (3d6 + 9、加えて“つかみ”)

接敵面 15 フィート; 間合い 15 フィート

特殊攻撃 熱気、飲み込み (2d6 + 9 加えて 8d6 [火]、AC 15、hp 9)

一般データ

【筋】22、【敏】13、【耐】21、【知】5、【判】12、【魅】10

基本攻撃 + 9; CMB + 17 (組みつき + 21); CMD 28 (足払いされない)

特技 《技能熟練: 知覚》、《強打》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《ふっとばし攻撃》

技能 <知覚> + 16

言語 巨人語 (話せない)

生態

出現環境 寒冷 / 砂漠および氷河

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

熱気 (超常) 怒り狂ったルモアハズは高熱を発するため、その身体に触れたものはすべて 8d6 ポイントの [火] ダメージを被る。ルモアハズに肉体武器や素手打撃を命中させたクリーチャーもこのダメージの対象となるが、近接武器を命中させたクリーチャーはルモアハズの熱気からダメージを受けることはない。この熱は武器を融かしたり焦がしたりすることができるが、ルモアハズに命中した武器は、ダメージをまぬがれるために DC19 の頑健セーブを行なうことができる。このセーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

氷と雪の世界に住むルモアハズは、その体内で燃えるおそろべき炎のために特に恐れられている。この地獄の業火は、このクリーチャーが激昂していたり興奮していたり傷ついていたりすると、その背の装甲板を赤熱して輝かせる。極地方に適応したクリーチャーたちは大抵、火にととても弱く、このルモアハズの第一の防御ははなはだしく強力なものとなり、こうした寒冷地帯に住む危険な捕食生物という立場を堅固なものとしている。

ルモアハズは氷河のまっただ中に切り開かれた広大な荒れ地に住んでいる。この獣は自分の熱を活用して氷の中にトンネルを掘り、このトンネルのなめらかなガラス質の内面は造られるや否やたちまちにして再び凍りつき、世にもまれな安定した無数の迷路を作り出す。

ルモアハズは表面的には下等な蟲と共通するところが大きいにあるが、この獣には驚くほどの知性がある。話すことこそできないが、典型的なルモアハズは巨人語の会話をよく把握できる。そのため、巨人の部族はしばしばこの事を役立てて自分たちの優位としており、この強大な獣との忠義を大切にしている。フロスト・ジャイアントは特にルモアハズに執着しており、その残虐性とルモア

レイス Wraith

この幽霊のようなクリーチャーは、目があったであろうところに2つのちらつく光点がある黒っぽい姿以上のものではない。

レイス脅威度 5 Wraith

経験点 1,600

LE / 中型サイズのアンデッド (非実体)

イニシアチブ +7; 感覚 暗視 60 フィート、生命感知; <知覚> +10

オーラ 異様なオーラ (30 フィート)

防御

AC 18、接触 18、立ちすくみ 14 (+5 反発、+3 【敏】)

hp 47 (5d8 + 25)

頑健 +6、反応 +4、意志 +6

防衛的能力 エネルギー放出に対する抵抗 +2、非実体; 完全耐性 アンデッドの種別特徴

弱点 日光による無力化

攻撃

移動速度 飛行 60 フィート (良好)

近接 非実体の接触 = +6 (1d6 負のエネルギー、加えて "1d6 の【耐】吸収")

特殊攻撃 同族作り

一般データ

【筋】一、【敏】16、【耐】一、【知】14、【判】14、【魅】21

基本攻撃 +3; CMB +6; CMD 21

特技 <イニシアチブ強化>、<迎え討ち>、<無視界戦闘>

技能 <威圧> +13、<隠密> +11、<交渉> +10、<真意看破> +10、<知覚> +10、<知識: 次元界> +7、<飛行> +7

言語 共通語、地獄語

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体、2体、徒党 (3~6)、小さな群れ (7~12)

宝物 なし

特殊能力

同族作り (超常) レイスに殺された人型生物はすべて 1d4 ラウンド後にレイスになる。こうして作り出されたレイスは典型的なレイスよりも力が劣り、あらゆる d20 ロールおよび判定に -2 のペナルティを受け、HD ごとに hp が -2 され、また接触攻撃では【耐久力】を 1d2 ポイントしか吸収できない。同族は自分たちを作り出したレイスの命令下にあり、それが死ぬまで隷属するが、それが死亡した時点で同族のペナルティは消え、自由意志を持ったレイスとなる。同族は生前有していた能力を何も持っていない。

【耐久力】吸収 (超常) レイスの接触攻撃の命中を受けたクリーチャーは頑健セーブ (DC17) を行なわなければならない、失敗すると【耐久力】を 1d6 ポイント吸収される。この攻撃が成功するたびに、レイスは 5 ポイントの一次的ヒット・ポイントを得る。このセーブ DC は【魅力】修正値に基づいて算出されている。

生命感知 (超常) レイスは、あたかも擬視覚の能力を有しているかのように、60 フィート以内の生きているクリーチャーの存在に気づき、その位置を特定できる。

日光による無力化 (変則) 太陽光に曝されたレイスは攻撃を行なえず、かつよろめき状態になる。

異様なオーラ (超常) 主人が DC25 の <動物使い> 判定か <騎乗> 判定か野生動物との共感判定に成功しない限り、動物は自ら望んでレイスから 30 フィート以内に近づくことはない。

レイス (幽鬼) は邪悪と暗闇から生まれたアンデッド・クリーチャーである。レイスは光と命あるものを嫌っており、かつての生につながるものはほとんど失われている。

長きに渡って存在し続け生命力を存分に貪ったレイスは邪悪な変身を成し遂げ、ドレッド・レイスとして知られるクリーチャーになる。これによって、レイスはサイズ分類が1段階大きくなり、力がいや増して、ドレッド・レイスの“非実体の接触攻撃”が命中すると 2d6 ポイントの負のエネルギー・ダメージを与え、【耐久力】を 1d8 ポイント吸収する。GM は単純テンプレートのジャイアント・テンプレートとアドヴァンスト・テンプレートを適用することでドレッド・レイスを作成できる。もしくは、GM は基本データのレイスを大型サイズの 16HD アンデッドにまで強化してもよい。

ロック Roc

この巨大な猛禽は鉤爪をむき出しにしてかん高い叫び声を放つ。各個体は馬を運び去るほど大きい。

ロック脅威度 9 Roc

経験点 6,400

N / 巨大サイズの動物

イニシアチブ + 6；感覚 夜目；〈知覚〉 + 15

防御

AC 22、接触 8、立ちすくみ 20 (+ 2 【敏】、+ 14 外皮、- 4 サイズ)
hp 120 (16d8 + 48)

頑健 + 13、反応 + 14、意志 + 8

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 80 フィート (標準)

近接 鉤爪 (× 2) = + 18 (2d6 + 9 / 19 ~ 20、加えて“つかみ”)、
噛みつき = + 17 (2d8 + 9)

接敵面 20 フィート；間合い 15 フィート

一般データ

【筋】 28、【敏】 15、【耐】 17、【知】 2、【判】 12、【魅】 11

基本攻撃 + 12；CMB + 25 (組みつき + 29)；CMD 37

特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《技能熟練：知覚》、《強打》、《クリティカル強化：鉤爪》、《神速の反応》、《鋼の意志》、《武器熟練：鉤爪》

技能〈知覚〉 + 15、〈飛行〉 + 7

生態

出現環境 暑熱 / 山岳

編成 単体、つがい

宝物 なし

ロック (ロックともいう) は象などの大型獣を運び去る能力で名高い、おそろべき、伝説的な鳥である。典型的なロックはクチバシから尾の付け根まで 30 フィート (約 9m) あり、翼を広げた幅は 80 フィート (約 24m) ある。ロックの体重は 8,000 ポンド (約 3.6t) にまで達する。ロックのクチバシはイーグル (ワシ) のそれに似た鉤状になっており、切り裂き引き裂くのに向いているが、ほとんどのロックは爪をむき出しにした巨大な鉤爪で獲物を捕らえて、その獲物を高々度から落下させバラバラになった残骸を食べる方を好む。この理由により、ロックはしばしばルック (ミヤマガラス) やバザード (ハゲタカ)、イーグルのような、ロックの乱雑な食事のおこぼれを頂戴しようとする腐肉あさりの群れを引き連れている。ロックは普通こういったご都合主義者たちのことを無視するのだが、腐肉あさりたちが注意を怠ると、そのものらは自分が食事の中のロックにたまたま食われてしまったのに気づくこととなる。

ロックは陸上でも海上でも等しく快適にすごせる。食料を探して長大な距離を単体で飛び行く間も空中で眠ることができるため、ロックは通常、休息と出産のために山の住処へと帰る。ロックは陸からではまったく立ち入りできない岩がちで峻険な崖を好み、そこに木の幹やぼろぼろの石造物でできた広い巣を作る。10年に一度、つがいのロックは 3 ~ 5 個の卵をまとめて産み、雛を孵す。つがっている時以外は、ロックはこの上なく非社会的で、縄張りの境界線を定めるために自分以外の同族と不道德な空中戦をくり広げることもある。巣に卵や雛がいる場合、親鳥は長距離飛行を代わる代わる行ない、その距離も巣から半径 10 マイル以内をさまようにとどまる。

ロックの体色は白が最も一般的だが、暗褐色や黄金色から黒や濃い赤色まで、何種類かの異なる色合いになることもある。どっしりした羽毛は高い値がつくが、卵にはそれ以上の値がつく。ロックの稀少性と捕獲に伴う危険性により、人間 1 人ぶんの大きさのロックの卵は、傷つけずに市場まで運べれば、4,000gp の純益を上げる。ロックは他の動物と同様に調教できるが、その巨体により、大抵の人間サイズの調教師候補には荷が重い。巨人の場合は事情が異なる。

特にクラウド・ジャイアントやストーム・ジャイアントは、しばしばロックを自分の住みかの番人として使役している。ロックは大抵の名の通った巨人種の乗騎をつとめられるほどに大きい。

ドルイドやレンジャーの動物の相棒となる典型的なロックは、新たに孵ったばかりの雛だ。ロックの雛は人間ほどの大きさで、卵の中にいる間に飛行と狩りの用意はできている。伝説的な大きさの動物の相棒を求めるドルイドにとって不幸なことに、動物の相棒となるロックは大型サイズまでに限られる。それでも、中型サイズのドルイドやレンジャーが飛行できる乗騎として使うぶんには十分に大きい。

ロックの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 中型サイズ；移動速度 20 フィート、飛行 80 フィート；AC 外皮 + 5；攻撃 鉤爪 (× 2) (1d4)、噛みつき (1d6)；能力値【筋】 12、【敏】 19、【耐】 9、【知】 2、【判】 13、【魅】 11；その他の特殊能力 夜目。

7 レベルでの成長：サイズ 大型サイズ；AC 外皮 + 3；攻撃 鉤爪 × 2 (1d6、加えて“つかみ”)、噛みつき (1d8)；能力値【筋】 + 8、【敏】 - 2、【耐】 + 4。

ローパー Roper

巨大な1つ目がこの円錐型のクリーチャーの正面、牙をむき出しにした口の真上に開いている。繊維質の物資でできた長い縄状肢が両側から打ちかかってくる。

し相手として幾日か、事によっては何年かすごしたとびきり頭の回る論争家や哲学者のことを伝えている。しかし、そういったペットが結局逃げ切れなかった場合、最後にはローパーの食欲が常に知的な好奇心に打ち勝つことになる。特に、ペットが常に飼い主のウィットと忍耐力の裏をかいている場合は。

ローパーは身長9フィート（約2.7m）、体重2,200ポンド（約1t）である。

ローパー脅威度 12 Roper

経験点 19,200

CE / 大型サイズの異形

イニシアチブ + 5；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 24

防御

AC 27、接触 10、立ちすくみ 26（+1【敏】、+17 外皮、-1 サイズ）

hp 162（12d8 + 108）

頑健 + 13、反応 + 5、意志 + 13

完全耐性 [電気]；抵抗 [冷氣] 10；SR 27

弱点 [火] に対する脆弱性

攻撃

移動速度 10 フィート

近接 噛みつき = + 20（4d8 + 18 / 19 ~ 20）

遠隔 縄状肢（×6） = + 10 接触（1d6【筋力】）

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 引き寄せ（縄状肢、5 フィート）、縄状肢

一般データ

【筋】34、【敏】13、【耐】29、【知】13、【判】16、【魅】12

基本攻撃 + 9；CMB + 22；CMD 33（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：隠密》、《技能熟練：知覚》、《クリティカル強化：噛みつき》、《鋼の意志》、《武器熟練：縄状肢》

技能（隠密）+ 18（石や氷の多い場所では + 26）、〈知覚〉+ 24、〈知識：宗教〉+ 13、〈知識：ダンジョン探検〉+ 16、〈登攀〉+ 27；種族

修正 + 8 石や氷の多い場所での〈隠密〉

言語 アクロ語、地下共通語

生態

出現環境 気候問わず / 地下

編成 単体、2 体、小集団（3 ~ 6）

宝物 標準

特殊能力

縄状肢（変則） ローパーは身体から薄くて粘着性の縄状肢を一度に6本まで伸ばし、それを最大で50フィートの距離まで打ち出すことができる。縄状肢を用いたローパーの攻撃は遠隔接触攻撃として解決する。この縄状肢は非常に強靱だが、斬撃ダメージを少しでも与えれば切り落とすことができる（縄状肢のACは20である）。縄状肢の攻撃が命中したクリーチャーは奇妙な物質により痺れて弱体化し、DC25の頑健セーブに成功しなければ1d6ポイントの【筋力】ダメージを受ける。このセーブDCは【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

ローパー（投げ縄使い）は待ち伏せ型の狩猟生物である。自分の体色と体型を変えることができるローパーが身を潜めていると、まるで石筍や氷筍（あるいは天井の低い部屋であれば、石柱や氷柱）のように見える。その種の身を潜められる地形のない場所では、ローパーはさらに体をうずくまらせて岩のような形に縮こまることができる。ローパーが打ち出す縄状肢は肉ではなく、溶けかけのろうに似た分厚い半液体状の物質である。ただし、鉄製の鎖並みの強度を持ち、肉を痺れさせ筋力を弱めることができる。ローパーはこの縄状肢を非常に巧みに操ることができ、これを50フィート向こうまで飛ばして気になったものをつかむことができる。

異様で怪物的な外見ではあるが、ローパーは実のところ深い洞窟の住人の中では世界で最も知的なもの1つである。ローパーが大きな共同体を形成することはない（ただし、インテレクト・ディヴァウラーやネオセリッドのような、時おり手を組むことで知られる地中深くの住人の近くで暮らしているのを見かけることはある）が、しばしば小集団を作る。物語では、ローパーの小集団でペットや話

ワイヴァーン Wyvern

濃紺色の竜で、その翼はじつに大きく、その尾の先には鉤状のトゲがある。鉤爪のある2本の足で地に立ち、挑戦の叫びを上げる。

膳立てするのは食料と金の面で実に高いものにつくのだが。

ワイヴァーンの体長は約16フィート（約4.8m）で、その長さの半分は尾によるものである。平均的なワイヴァーンの体重は2,000ポンド（約0.9t）である。

ワイヴァーン竜威度6 Wyvern

経験点 2,400

真なる中立／大型サイズの竜

イニシアチブ + 5；感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 + 18

防御

AC 19、接触 10、立ちすくみ 18（+1【敏】、+9外皮、-1サイズ）

hp 73（7d12 + 28）

頑健 + 9、反応 + 6、意志 + 8

完全耐性 睡眠、麻痺

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 60 フィート（貧弱）

近接 針 = + 10 近接（1d6 + 4、加えて“毒”）、噛みつき = + 10 近接（2d6 + 4、加えて“つかみ”）、翼（×2） = + 5（1d6 + 2）

接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート

特殊攻撃 引っかき（鉤爪（×2） = + 10、1d6 + 4）

一般データ

【筋】19、【敏】12、【耐】18、【知】7、【判】12、【魅】9

基本攻撃 + 7；CMB + 12（組みつき + 16）；CMD 23

特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《技能熟練：知覚》、《鋼の意志》

技能（隠密） + 7、〈真意看破〉 + 11、〈知覚〉 + 18、〈飛行〉 + 5；

種族修正 + 4 〈知覚〉

言語 竜語

生態

出現環境 温暖または暑熱／丘陵

編成 単体、2体、小編成（3～6）

宝物 標準

特殊能力

毒（変則） 針一致傷型；セーブ DC17；頻度 1回／ラウンド（6ラウンド間）；効果 1d4【耐久力】ダメージ；治療 2回連続のセーブ成功。このセーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

ワイヴァーンはより強力な竜の血につらなる、薄汚く野蛮で粗暴な爬虫類の獣である。ワイヴァーンは常に攻撃的かつ短気であり、目的を果たさずとしてすぐに力にうったえる。この理由により、竜は一般にワイヴァーンを見下しており、このだいたい離れた近縁種のことは明らかに品性もウィットも欠ける未開の蛮族くらいにしか思っていない。大抵の場合、この一般論はぴったり当てはまる。知性の面では動物的とは言い難く、会話能力もあるのだが、ほとんどのワイヴァーンは難解な交渉事に我慢しきれず、まず戦ってから話し合いに臨むことを好む。それすらも、倒すことも逃れることもできない敵と対した場合に限られる。

ワイヴァーンはなわばりを持つクリーチャーである。時おり大型の獲物を小集団で狩ることもあるが、ワイヴァーンは一般に単体で暮らすクリーチャーであり、100～200平方マイル（約260～510平方km）におよぶ広さの地域で狩りをする。ワイヴァーンは獲物の豊富ななわばりでの狩猟権を巡って同族同士で死ぬまで戦うことで知られている。

常に飢えていて騒ぎを巻き起こすものの、（ふつうはおだてと脅しと食べ物と宝を巧みに組み合わせることによって）友好的になったワイヴァーンは強力な味方となる。ワイヴァーンはしばしば巨人や人怪に番兵として仕え、またリザードフォークやボガードの部族の中にはワイヴァーンを乗騎として用いるところすらある。もっとも、長きに渡って下等なクリーチャーのためによるこんで乗馬役を務めるようなワイヴァーンなどほとんどいないため、そのようにお

ワイト Wight

この歩く屍の肉は腐って悪臭がする。その体はところどころ骨がのぞき、その眼窩は赤い光を放っている。

ワイト 脅威度 3 Wight

経験点 800

LE / 中型サイズのアンデッド

イニシアチブ + 1; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 11

防御

AC 15、接触 11、立ちすくみ 14 (+ 1 【敏】、+ 4 外皮)

hp 26 (4d8 + 8)

頑健 + 3、反応 + 2、意志 + 5

防御的能力 アンデッドの種別特徴

弱点 蘇生に対する脆弱性

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 叩きつけ = + 4 (1d4 + 1、加えて“生命力吸収”)

特殊攻撃 同族作り、生命力吸収 (1 レベル、DC14)

一般データ

【筋】12、【敏】12、【耐】—、【知】11、【判】13、【魅】15

基本攻撃 + 3; CMB + 4; CMD 15

特技 《技能熟練：知覚》、《無視界戦闘》

技能 <威圧> + 9、<隠密> + 16、<知覚> + 11、<知識：宗教> + 7;

種族修正 + 8 <隠密>

言語 共通語

その他の特殊能力 同族作り

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体、2 体、徒党 (3 ~ 6)、小さな群れ (7 ~ 12)

宝物 標準

特殊能力

同族作り (超常) ワイトに殺された人型生物のクリーチャーはすべてわずかに 1d4 ラウンド後にワイトになる。こうして作り出されたワイトは典型的なワイトよりも力が劣り、あらゆる d20 ロールおよび判定に -2 のペナルティを受け、また HD ごとに hp が -2 される。同族は自分たちを作り出したワイトの命令下であり、それが死ぬまで隷属するが、それが死亡した時点で同族のペナルティは消え、自由意志を持った一人前のワイトとなる。同族は生前有していた能力を何も持っていない。

蘇生に対する脆弱性 (超常) レイズ・デッドやそれに類する呪文がワイトに対して発動されると、ワイトは破壊される (意志・無効)。この方法でのこの呪文の使用には物質要素は必要ない。

ワイトは死霊術、横死、もしくはとてつもなく悪意に満ちた人格によりアンデッドとして復活した人型生物である。場合によっては、邪悪なアンデッドの霊が永久的に屍——大抵は殺された戦士の屍——と結び付いた際にワイトが生じることもある。生きていた頃の知り合いがワイトの素性に気づくことはめったにない。ワイトの肉は悪とアンデッドによってねじくれており、その両目は憎悪に燃え、その歯は獣のように変じている。ある意味、ワイトはゲールとスペクターとの差異を埋める存在である——接触によって生命力をかすめ取る、歪められて操られる屍だ。

アンデッドであるワイトは呼吸を必要としないため、時には水中で目にすることもあるが、元々アクアティック・エルフやマーフォークなどの水泳速度を持つクリーチャーだったのでなければ、ワイトが特に水泳が巧みだったりすることはない。水中で暮らすワイトは、その低い水泳能力がそれほどハンデとならない天井の低い洞窟を好む。

ここに挙げたワイトはこの種の典型例だが、時としてワイトが一風変わった人型生物から同族を作り出すこともあり、その結果生まれるワイトは以下の 3 つの亜種のように、まったく異なる能力を持

つ。

ブルート・ワイト (脅威度 5)：ワイトに殺された巨人は、せむしで思考の単純なアンデッドとなる。ブルート・ワイトはジャイアント・アドヴァンスト・ワイトだが、独力で同族を作ることはできない。

ケルン・ワイト (脅威度 4)：一部の社会では、塚山などの埋葬地の番人役につかせるために、それ専用のワイトを故意に作り出す。ケルン・ワイトは生命力吸収攻撃を伝達する武器 (通常は剣) で戦うアドヴァンスト・ワイトであり、その武器によってダメージを受けたクリーチャーには、まるでワイトの叩きつけ攻撃を受けたかのように効果が及ぶ。

フロスト・ワイト (脅威度 4)：寒冷な環境下で作りに出されたワイトは、時おり青白い両目と氷の髪を持つ青褪めたアンデッドとなる。フロスト・ワイトは (冷氣) の副種別を持ち、その叩きつけ攻撃は通常の効果に加えて 1d6 ポイントの [冷氣] ダメージを与える。肉体武器や素手打撃でフロスト・ワイトに触れたクリーチャーは、1d6 ポイントの [冷氣] ダメージを与える。

ワスプ Wasp

ワスプ: ジャイアント・ワスプ (巨大狩蜂) Wasp, Giant

この馬ほどの大きさの狩蜂の体には黄色と黒の縦縞が入っている。その針は剣並みの大きさで、毒をしたたらせている。

ジャイアント・ワスプ (巨大狩蜂) 脅威度 3 Giant Wasp

経験点 800

N / 大型サイズの蟲

イニシアチブ + 1; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 9

防御

AC 14、接触 10、立ちすくみ 13 (+1 【敏】、+4 外皮、-1 サイズ) hp 34 (4d8 + 16)

頑健 + 8、反応 + 2、意志 + 2

完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃

移動速度 20 フィート、飛行 60 フィート (良好)

近接 針 = + 6 (1d8 + 6、加えて“毒”)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

一般データ

【筋】18、【敏】12、【耐】18、【知】—、【判】13、【魅】11

基本攻撃 + 3; CMB + 8; CMD 19

技能 <知覚> + 9、<飛行> + 3; 種族修正 + 8 <知覚>

生態

出現環境 温暖 / 森林

編成 単体、2 体、集団 (3 ~ 6)、巣 (7 ~ 19)

宝物 なし

特殊能力

毒 (変則) 針一致傷型; セーブ 頑健 DC18; 頻度 1 回 / ラウンド (6 ラウンド間); 効果 1d2 【敏捷力】ダメージ; 治療 1 回のセーブ成功。このセーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されており、+2 の種族ボーナスを含んでいる。

ジャイアント・ワスプ (巨大狩蜂) はほぼ常に巣を作るが、ずっと小柄な近縁種とは違った形をとる。巣はそれぞれ 1 体の指導者 (女王)、少数の働きバチ、および何体かの兵隊バチで機能する。兵隊バチが巣を守り食料を狩っている間、働きバチと女王は仔を産んでいる。典型的なジャイアント・ワスプの巣は、洞窟、廃屋、もしくは体長 10 フィートの昆虫が 1 ダース住み着けるほど大きな建物で見受けられる。

ジャイアント・ワスプは飢えていたり脅かされると攻撃を行ない、その犠牲者が死ぬまで針を突き刺す。ジャイアント・ワスプは死んだり無力化された状態になった相手を巣に持ち帰り、これから孵る子供たちの餌とする。ワスプの巣で横たわり、麻痺した状態で幼虫たちに捕食されるという目にあうのは、自然の残酷極まりない発明の 1 つだ。巣の一員である時でさえ、ジャイアント・ワスプは単独で狩りをする傾向にあり、一度に 2 体以上目撃することはめったにない。

ワスプ・スウォーム (狩蜂の大群) Wasp Swarm

ブンブンという低く不吉なうなり音が、幾千もの怒れる刺々しき狩蜂の群れの到来を告げる。

ワスプ・スウォーム (狩蜂の大群) 脅威度 3 Wasp Swarm

経験点 800

N / 微小サイズの蟲 (スウォーム)

イニシアチブ + 1; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 9

防御

AC 15、接触 15、立ちすくみ 14 (+1 【敏】、+4 サイズ)

ヒット・ポイント 31 (7d8)

頑健 + 5、反応 + 3、意志 + 3

防御的能力 スウォームの種別特徴; 完全耐性 武器ダメージ

弱点 スウォームの種別特徴

攻撃

移動速度 5 フィート、飛行 40 フィート (良好)

近接 群がり (2d6、加えて“毒”)

接敵面 10 フィート; 間合い 0 フィート

特殊攻撃 わずらわす (DC13)、毒

一般データ

【筋】1、【敏】13、【耐】10、【知】—、【判】12、【魅】9

基本攻撃 + 5; CMB —; CMD —

技能 <知覚> + 9、<飛行> + 11; 種族修正 + 8 <知覚>

その他の特殊能力 スウォームの種別特徴、蟲の種別特徴

生態

出現環境 温暖 / 森林

編成 単体、2 体、怒りのスウォーム ▼ (スウォーム 3 ~ 6)、スウォームの大渦巻き ▼ (スウォーム 7 ~ 12)

宝物 なし

特殊能力

毒 (変則) 群がり一致傷型; セーブ 頑健 DC13; 頻度 1 回 / ラウンド (4 ラウンド); 効果 1 【敏捷力】ダメージ; 治療 1 回のセーブ成功。このセーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

ワスプ・スウォームは何千もの肉食のワスプ (狩蜂) の飛行群である。かくも多数ともなると、ワスプは貪欲な狩人となり、その毒を持つ針で大型のクリーチャーを倒すこともできる。ワスプ・スウォームは何百もの針で突き刺すこともできるが、真の危険は肉に対する飽くなき食欲にある。

ワスプ・スウォームは進路上にいるあらゆる生きている獲物を取り囲み攻撃する。そしてその怒りに触れる新たな獲物を速やかに探し出すのだ。怒りに駆られたワスプ・スウォームはしばしば巣への帰路やそもそもの怒りの理由を忘れてしまう。そして新たな目標に群がり突き刺すことを何度も何度も続けていくことで、壊滅するか蹴散らされるまで、スウォームは止まることなく暴れ回り続ける。

目次

1 はじめに (モンスター) Introduction

1 イントロダクション

1 データ・ブロック

2 説明文

3 アアシマル Aasimar

4 アイアン・コブラ Iron Cobra

5 アウルベア Owlbear

6 アザータ Azata

7 アザータ: ブララニ Azata, Bralani

8 アザータ: リレンド Azata, Lillend

9 アザータ: ガエル Azata, Ghaele

10 アサシン・ヴァイン Assassin Vine

11 アティアク Otyugh

12 アニメイトド・オブジェクト Animated Object

13 アボレス Aboleth

14 アルコン Archon

15 アルコン: ランタン・アルコン Archon, Lantern

16 アルコン: ハウンド・アルコン Archon, Hound

17 アルコン: ドラムベツト・アルコン Archon, Trumpet

18 アンケグ Ankheg

19 アント Ant

19 アミー・アント・スウォーム (軍隊の大群) Army Ant Swarm

19 アント: ジャイアント・アント (巨大蟻) Ant, Giant

20 イーグル

20 イーグル: ジャイアント・イーグル (巨大鷹) Eagle, Giant

20 イーグル (鷹) Eagle

21 イール Eel

21 イール: エレクトリック・イール (電気ウナギ) Eel, Electric

21 イール: ジャイアント・モレイ・イール (巨大ツボ) Eel, Giant Moray

22 イェス・ハウンド Yeth Hound

23 イエティ Yeti

24 イエロー・マスク・クリーパー Yellow Musk Creeper

24 イエロー・マスク・ゾンビ Yellow Musk Zombie

25 インヴィジブル・ストーカー Invisible Stalker

26 インテレクト・デヴァウラー Intellect Devourer

27 ヴァイオレット・ファンガス Violet Fungus

28 ヴァルグイユ Vargouille

29 ヴァンパイア Vampire

31 ウィル・オ・ウィスプ Will-o'-Wisp

32 ヴェジピグミー Vegepygmy

33 ウォーグ Worg

33 ウォーグ: ウィンター・ウルフ Worg, Winter Wolf

34 ウルヴァリン (クズリ) Wolverine

34 ウルヴァリン: タイア・ウルヴァリン Wolverine, Dire

35 ウルフ (狼) Wolf

35 ウルフ: タイア・ウルフ Wolf, Dire

36 エイブ: ゴリラ Ape, Gorilla

36 エイブ: タイア・エイブ Ape, Dire

37 エターキャップ Ettercap

38 エティン Ettin

39 エレファント (象) Elephant

39 エレファント: マストドン Elephant, Mastodon

40 エレメンタル Elemental

40 エレメンタル: アース・エレメンタル Elemental, Earth

42 エレメンタル: ウォーター・エレメンタル Elemental, Water

43 エレメンタル: エア・エレメンタル Elemental, Air

45 エレメンタル: ファイアー・エレメンタル Elemental, Fire

48 エンジェル Angel

49 エンジェル: アストラル・デーヴァ Angel, Astral Deva

50 エンジェル: プラネター Angel, Planetar

51 エンジェル: ソラー Angel, Solar

53 オーカー・ゼリー Ochre Jelly

54 オーガ Ogre

55 オーク Orc

56 オクトパス (蛸) Octopus

56 オクトパス: ジャイアント・オクトパス (巨大蛸) Octopus, Giant

57 オニ Oni

57 オニ: オーガ・メイジ (オニ) Oni, Ogre Mage

58 ガーゴイル Gargoyle

59 キマイラ Chimera

60 キャット Cat

60 キャット: チーター Cat, Cheetah

60 キャット: レパード (豹) Cat, Leopard

61 キュトン Kytton

62 ギラロン Girallon

63 グール Ghoul

64 クラーケン Kraken

65 クラブ Crab

65 クラブ: ジャイアント・クラブ (巨大蟹) Crab, Giant

65 クラブ・スウォーム (蟹の大群) Crab Swarm

66 グリーン・ハグ Green Hag

67 グリフィン Griffin

68 グレイ・ウーズ Gray Ooze

69 クロカー Cloaker

70 クロコダイル (ワニ) Crocodile

70 クロコダイル: タイア・クロコダイル (巨大ワニ) Crocodile, Dire

71 ケイウ・フィッシャー Cave Fisher

72 ケンタウロス Centaur

73 コアトル Couatl

74 ゴースト Ghost

76 ゴレム Golem

77 ゴレム: クレイ・ゴレム Golem, Clay

78 ゴレム: フレッシュ・ゴレム Golem, Flesh

79 ゴレム: アイス・ゴレム Golem, Ice

80 ゴレム: アイアン・ゴレム Golem, Iron

81 ゴレム: ストーン・ゴレム Golem, Stone

82 ゴレム: ウッド・ゴレム Golem, Wood

83 コッカトリス Cockatrice

84 ゴブリン Goblin

85 ゴブリン・ドッグ Goblin Dog

86 コボルド Kobold

87 ゴルゴン Gorgon

88 サイクロプス Cyclops

89 サテュロス Satyr

90 サファグン Sahuagin

91 サラマンダー Salamander

92 シー・サーベント Sea Serpent

93 シー・ハグ Sea Hag

94 ジャバリング・マウザー Gibbering Moulder

95 シャーク (鮫) Shark

95 シャーク: タイア・シャーク Shark, Dire

96 ジャイアント Giant

96 ジャイアント: クラウド・ジャイアント Giant, Cloud

97 ジャイアント: ストーム・ジャイアント Giant, Storm

98 ジャイアント: ストーン・ジャイアント Giant, Stone

99 ジャイアント: ヒル・ジャイアント Giant, Hill

100 ジャイアント: ファイアー・ジャイアント Giant, Fire

101 ジャイアント: フロスト・ジャイアント Giant, Frost

102 シャドウ Shadow

102 シャドウ: グレター・シャドウ Shadow, Greater

103 シャンブリング・マウンド Shambbling Mound

104 ショゴス Shoggoth

105 ショッカー・リザード Shocker Lizard

106 ジル Kill

107 ジニー Genie

107 ジニー: イフリート Genie, Efreeti

108 ジニー: ジャイタン Genie, Shaitan

109 ジニー: ジャーン Genie, Janni

110 ジニー: ジン Genie, Djinni

111 ジニー: マリド Genie, Marid

112 スヴァーフネブリン Svirfneblin

113 スードラゴン Pseudodragon

114 スカム Skum

115 スクワイッド (イカ) Squid

115 スクワイッド: ジャイアント・スクワイッド (巨大イカ) Squid, Giant

116 スケルタル・チャンピオン Skeletal Champion

117 スケルトン Skeleton

119 スコーピオン Scorpion

119 スコーピオン: ジャイアント・スコーピオン (巨大サリ) Scorpion, Giant

120 スタージ Sturge

121 スネーク Snake

121 スネーク: コンストラクター・スネーク (罫物を織りつけて罫蛇) Snake, Constructor

121 スネーク: ヴェノマス・スネーク (毒蛇) Snake, Venomous

122 スパイダー Spider

122 スパイダー: ジャイアント・スパイダー (巨大蜘蛛) Spider, Giant

122 スパイダー・スウォーム (蜘蛛の大群) Spider Swarm

123 スフィンクス Sphinx

124 スペクター Spectre

125 スラグ Slug

125 スラグ: ジャイアント・スラグ (巨大ナメクジ) Slug, Giant

126 ゼラチナス・キューブ Gelatinous Cube

127 センチピード Centipede

127 センチピード: ジャイアント・センチピード (巨大ムカデ) Centipede, Giant

127 センチピード・スウォーム (ムカデの大群) Centipede Swarm

128 ソーン Xorn

129	ゾンビ Zombie	215	ノール Gnoll
131	ダーク・クリーパー Dark Creeper	216	バーゲスト Barghest
132	ダーク・ストーカー Dark Stalker	217	ハード・アニマル Herd Animal
133	ダークマントル Darkmantle	217	ハード・アニマル: オロックス (原牛) Herd Animal, Aurochs
134	タイガー (虎) Tiger	217	ハード・アニマル: バイソン (野牛) Herd Animal, Bison
134	タイガー: タイア・タイガー Tiger, Dire	218	ハービー Harpy
135	タラスク Tarrasque	219	ハーブセレスチャル Half-Celestial
136	チュール Chuul	220	ハーブドラゴン Half-Dragon
137	チョーカー Choker	221	ハーブフィード Half-Fiend
138	使い魔 Familiar	222	パープル・ワーム Purple Worm
141	ティーフリング Tifling	223	ハイエナ Hyena
142	ディヴァウラー Devourer	223	ハイエナ: タイア・ハイエナ Hyena, Dire
143	ディノサウルス (恐竜) Dinosaur	224	バグヘア Bugbear
143	ディノサウルス: アンキロサウルス Dinosaur, Ankylosaurus	225	バシディランド Basilidron
143	ディノサウルス: エラスモサウルス Dinosaur, Elasmosaurus	226	バシリク Basilisk
144	ディノサウルス: ステゴサウルス Dinosaur, Stegosaurus	227	バット Bat
144	ディノサウルス: デイノニクス Dinosaur, Deinonychus	227	バット: タイア・バット Bat, Dire
145	ディノサウルス: テイラノサウルス Dinosaur, Tyrannosaurus	227	バット・スウォーム (コウモリの大群) Bat Swarm
145	ディノサウルス: トリケラトプス Dinosaur, Triceratops	228	ビートル Beetle
146	ディノサウルス: プテラノドン Dinosaur, Pteranodon	228	ビートル: ファイヤ・ビートル (ホタルコメツキ) Beetle, Fire
146	ディノサウルス: ブラキオサウルス Dinosaur, Brachiosaurus	228	ビートル: ジャイアント・スタッグ・ビートル (巨大ガガタガ) Beetle, Giant Stag
147	デヴィル Devil	229	ビーヒア Behir
148	デヴィル: アイス・デヴィル Devil, Ice	230	ピクシー Pixie
149	デヴィル: インプ Devil, Imp	231	ヒュドラ Hydra
150	デヴィル: エリニユス Devil, Erinyes	232	フェイズ・スパイダー Phase Spider
151	デヴィル: バード・デヴィル Devil, Barbed	233	フェニックス Phoenix
152	デヴィル: ビアデッド・デヴィル Devil, Bearded	234	フライトラップ: ジャイアント・フライトラップ (巨大罫草) Flytrap, Giant
153	デヴィル: ピット・フィンド Devil, Pit Fiend	235	ブラック・プディング Black Pudding
155	デヴィル: ボーン・デヴィル Devil, Bone	236	ブレイ Bulette
156	デヴィル: ホーンド・デヴィル Devil, Horned	237	フロッグ Frog
157	デヴィル: レムレー Devil, Lemure	237	フロッグ: ジャイアント・フロッグ (巨大蛙) Frog, Giant
158	デーモン Demon	237	フロッグ: ホイズン・フロッグ (毒蛙) Frog, Poison
159	デーモン: ヴロック Demon, Vrock	238	フロフエモス Froghermoth
160	デーモン: クアジット Demon, Quasit	239	ベア Bear
161	デーモン: グラブレスウ Demon, Grabrezu	239	ベア: グリズリー・ベア (灰色熊) Bear, Grizzly
162	デーモン: サキュバス Demon, Succubus	239	ベア: タイア・ベア Bear, Dire
163	デーモン: シャドウ・デーモン Demon, Shadow	240	ペガサス Pegasus
164	デーモン: ドレッチ Demon, Dretch	241	ベビリス Bebilith
165	デーモン: ナバスウ Demon, Nabasu	242	ヘル・ハウンド Hell Hound
166	デーモン: ナルフエシュネー Demon, Nalfeshnee	242	ヘル・ハウンド: ネシアン・ヘル・ハウンド Hell Hound, Nessian
167	デーモン: ババウ Demon, Babau	243	ボア (猪) Boar
168	デーモン: バロール Demon, Balor	243	ボア: タイア・ボア Boar, Dire
170	デーモン: ヘズロウ Demon, Hezrou	244	ホース (馬) Horse
171	デーモン: マリリス Demon, Marilith	244	ホース: ポニー (小馬) Horse, Pony
172	デロ Derro	245	ボガード Boggard
173	テング (天狗) Tengu	246	ホブゴブリン Hobgoblin
174	ドゥエルガル Duergar	247	ホムンクルス Homunculus
175	ドッグ (犬) Dog	248	マーフォーク Merfolk
175	ドッグ: ライディング・ドッグ (乗用犬) Dog, Riding	249	マイト (ダニ) Mite
176	ドッペルゲンガー Doppelganger	250	マンティコア Manticore
177	ドライアド Dryad	251	マンティス Mantis
178	ドライダー Drider	251	マンティス: ジャイアント・マンティス (巨大カマキリ) Mantis, Giant
179	ドラウ Drow	252	ミイラ Mummy
181	ドラゴン・タートル Dragon Turtle	253	ミノタウロス Minotaur
182	ドラゴン Dragon	254	ミミック Mimic
184	クロマティック・ドラゴン: グリーン・ドラゴン Chromatic Dragon, Green	255	メドゥサ Medusa
186	クロマティック・ドラゴン: ブラック・ドラゴン Chromatic Dragon, Black	256	メフイット Mephit
188	クロマティック・ドラゴン: ブルー・ドラゴン Chromatic Dragon, Blue	258	モーク Mohrg
190	クロマティック・ドラゴン: ホワイト・ドラゴン Chromatic Dragon, White	259	モロック Morlock
192	クロマティック・ドラゴン: レッド・ドラゴン Chromatic Dragon, Red	260	ユニコーン Unicorn
194	メタリック・ドラゴン: カッパー・ドラゴン Metallic Dragon, Copper	261	ラクシャサ Rakshasa
196	メタリック・ドラゴン: ゴールド・ドラゴン Metallic Dragon, Gold	262	ライオン Lion
198	メタリック・ドラゴン: シルヴァー・ドラゴン Metallic Dragon, Silver	262	ライオン: タイア・ライオン Lion, Dire
200	メタリック・ドラゴン: ブラス・ドラゴン Metallic Dragon, Brass	263	ライカンスロープ Lycanthrope
202	メタリック・ドラゴン: ブロンズ・ドラゴン Metallic Dragon, Bronze	264	ライカンスロープ: ワーラット Lycanthrope, Wererat
204	トリエント Treant	265	ライカンスロープ: ワークアップ Lycanthrope, Werewolf
205	ドルフィン (イルカ) Dolphin	266	ライナセラス (サイ) Rhinoceros
205	ドルフィン: オルカ (シャチ) Dolphin, Orca	266	ライナセラス: クワイ・ライナセラス (毛氈サイ) Rhinoceros, Woolly
206	トログロダイト Troglodyte	267	ラスト・モンスター Rust Monster
207	トロル Troll	268	ラット Rat
208	ナーガ Naga	268	ラット: タイア・ラット Rat, Dire
208	ナーガ: ガーディアン・ナーガ Naga, Guardian	268	ラット・スウォーム (鼠の大群) Rat Swarm
209	ナーガ: スピリット・ナーガ Naga, Spirit	269	ラミア Lamia
210	ナーガ: ダーク・ナーガ Naga, Dark	270	リーチ Leech
211	ナイト・ハグ Night Hag	270	リーチ: ジャイアント・リーチ (巨大蛙) Leech, Giant
212	ナイトメア Nightmare	270	リーチ・スウォーム (蛙の大群) Leech Swarm
212	ナイトメア: コシュマール Nightmare, Cauchemar	271	リザード Lizard
213	ニンフ Nymph	271	リザード: モニター・リザード (オオトカゲ) Lizard, Monitor
214	ネオセリッド Neothelid	271	リザード: ジャイアント・リザード (巨大リザード) Lizard, Giant Filled

272	リザードフォーク Lizardfolk
273	リッチ Lich
275	リトリヴァー Retriever
276	リノーム Linnorm
276	リノーム:アイス・リノーム Linnorm, Ice
277	リノーム:クラック・リノーム Linnorm, Crag
278	リノーム:ターン・リノーム Linnorm, Tarn
279	ルモアハズ Remorhaz
280	レイス Wraith
281	ロック Roc
282	ローパー Roper
283	ワイヴァーン Wyvern
284	ワイト Wight
285	ワズプ Wasp
285	ワズプ:ジャイアント・ワズプ (巨大狩蜂) Wasp, Giant
285	ワズプ・スウォーム (狩蜂の大群) Wasp Swarm