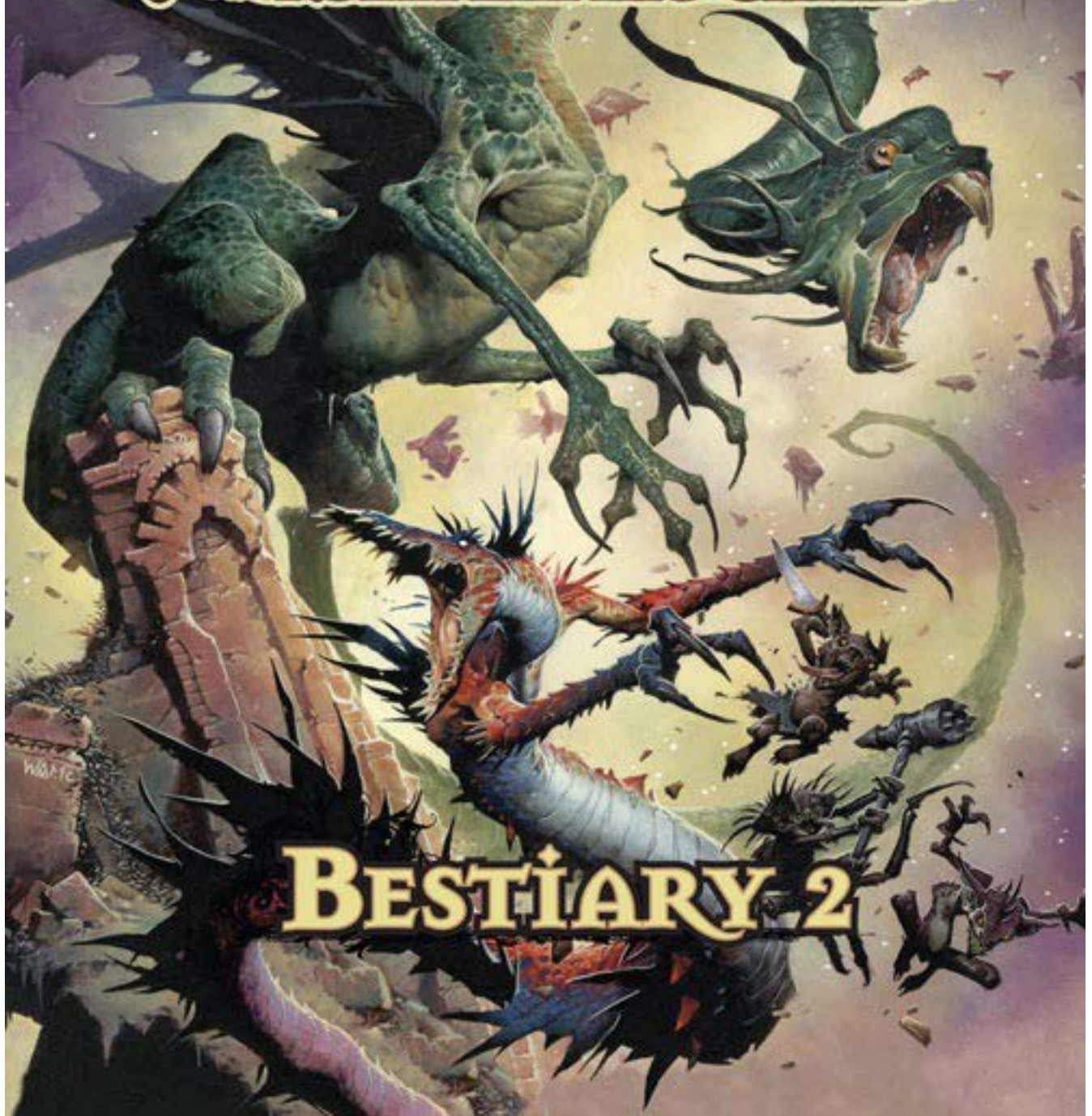


PATHFINDER ROLEPLAYING GAME
REFERENCE DOCUMENT

PATHFINDER

ROLEPLAYING GAME™



PATHFINDER ROLEPLAYING GAME REFERENCE DOCUMENT

PRD1 PDF
—

BESTIARY2

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

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

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

Pathfinder Roleplaying Game 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 Remie, 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 Kenway, Rob McCreary, Patrick Remie, 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. © 2013, Paizo Publishing, LLC; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Savannah Broadway, Ross Byers, Adam Daigle, Tim Hitchcock, Tracy Harley, James Jacobs, Matt James, Rob McCreary, Jason Nelson, Tom Phillips, Stephen Radney-MacFarland, Sean K. Reynolds, F. Wesley Schneider, Tork 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 Lati, Rob McCreary, Hal MacLean, Colin McComb, Jason Nelson, David Noonan, Tim Hitchcock, James Jacobs, Ryan Macklin, Colin McComb, Jason Nelson, Richard Pet, Stephen Radney-MacFarland, Patrick Remie, Sean K. Reynolds, F. Wesley Schneider, Amber Score, Doug Seacat, Mike Selinker, Lisa Stevens, James L. Sutter, Russ Taylor, Penny Williams, Skip Williams, Tsewynn 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, Benjamin Buck, 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 Remie, 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 Buck, Jason Bulmahn, Ryan Costello, Adam Daigle, Matt Goetz, Tim Hitchcock, James Jacobs, Ryan Macklin, Colin McComb, Jason Nelson, Richard Pet, Stephen Radney-MacFarland, Patrick Remie, Sean K. Reynolds, F. Wesley Schneider, James L. Sutter, Russ Taylor, and Stephen Townsend.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Combat. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Benjamin Buck, Jason Bulmahn, Brian J. Cortijo, Jim Groves, Tim Hitchcock, Richard A. Hunt, Colin McComb, Jason Nelson, Tom Phillips, Patrick Remie, Sean K. Reynolds, and Russ Taylor.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Equipment. © 2012 Paizo Publishing, LLC; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Benjamin Buck, Ross Byers, Brian J. Cortijo, Ryan Costello, Mike Ferguson, Matt Goetz, Jim Groves, Tracy Harley, Matt James, Jonathan H. Keith, Michael Kenway, Hal MacLean, Tork Shaw, Owen K.C. Stephens, and Russ Taylor.

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

Anger 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. Schwab.

The Book of Hallowed 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 Artcur, W. Jason Peck, Jeff Quick, and Sean K. Reynolds.

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

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

Tome of Horrors. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors: Scott Greene, Clark Peterson, Erica Babsley, Kevin Baase, Casey Christofferson, Lance Hansevalde, Travis Hansevalde, 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 Flemming, Jeremy Jones, Derek Kagemann, Phillip Larwood, Richard Pett, and Stan!

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

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

Amphisbaena 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, Mosaic 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.

Ascidium 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.

Auramoxys 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, Mohat 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 Musson.

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

Browie 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.

Carbuncle 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 Musson.

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

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

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

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

Daemon, Pseudodaemon 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 Muth.

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 Babsley.

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, Slippy 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.

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

Demon Lord, Katschiekie 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, Pazuzu 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.

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

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

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.

Dracolis 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.

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

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

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

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

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

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

Gripli 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.

Grpgh 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 Babsley, based on original material by Gary Gygax.

Icecave 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.

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

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

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

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

Keel 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 Above 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.

Mihstu 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.

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

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

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

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

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

Quickling 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 Musson.

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

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

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

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.

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

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

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

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

Yellow Musk 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, Jaji 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 uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Publishing, LLC, which are used under Pa

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、一部の動物や蟲）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的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れ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が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。

アーサック Yrthak

この空飛ぶ爬虫類は大きな皮膜の翼を持ち、鮮やかな色のついたとさかと角を、細く突き出した頭部に生やしている。

アーサック 脅威度 9 Yrthak

経験点 6,400

N / 超大型サイズの魔獣

イニシアチブ + 6；感覚 擬似視覚 120 フィート；〈知覚〉 + 18

防御データ

AC 23、接触 11、立ちすくみ 20 (+ 2 【敏】、+ 1 回避、+ 12 外皮、- 2 サイズ)

hp 114 (12d10 + 48)

頑健 + 12、反応 + 12、意志 + 8

完全耐性 凝視攻撃、視覚効果と幻術、視覚に基づく攻撃、[音波]

弱点 盲目

攻撃データ

移動速度 20 フィート、飛行 60 フィート (標準)

近接 噛みつき = + 17 (2d6 + 7)、爪 (× 2) = + 17 (1d8 + 7)

遠隔 ソニック・ランス = + 12 遠隔接触 (8d6 [音波])

接敵面 15 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 爆裂

一般データ

【筋】24、【敏】14、【耐】18、【知】7、【判】15、【魅】11

基本攻撃 + 12；CMB + 21；CMD 34 (対足払い 38)

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《技能熟練：知覚》、《神速の反応》、《鋼の意志》

技能〈知覚〉 + 18、〈飛行〉 + 7；種族修正 + 4 〈知覚〉

言語 竜語

生態

出現環境 温暖／砂漠、丘陵、または山岳

編成 単体、2 体、または 1 孵りの兄弟姉妹 (3 ～ 6)

宝物 乏しい

特殊能力

盲目 (変則) アーサックはその擬似知覚能力のみによってものを見、知覚している。そのため、120 フィートを超える位置で起きる音と動きについては、盲目状態として扱う。聴覚喪失状態となったアーサックは事実上盲目状態とである。ただし隣接した敵に対してはその退化した視力が機能するため、目標に攻撃を行うことができる。しかしそのような場合でもアーサックの視力は脆弱なため、目標は視認困難の利益を得る (20%の失敗確率)。このような理由により、アーサックは凝視攻撃を含む視力に基づく効果や攻撃に、完全耐性を得る。

爆裂 (変則) 1 回の標準アクションとして、アーサックは 60 フィート以内の地面や大きな石、石の壁、その他の魔法のものでない物体に、爆裂を起こすために音波のやりを放つことができる。この攻撃はその効果の中心から 10 フィート以内のすべてのクリーチャーに、2d6 ポイントの刺突ダメージを与える。

音波の槍 (変則) 1 ラウンドに 1 回、アーサックは 1 体の目標に 8d6 ポイントの [音波] ダメージを与える、60 フィート先まで届く光線として音波のエネルギーを放つことができる。

素早く、狡猾でいつも飢えているアーサックは、このクリーチャーが棲み家とする不毛の荒地で恐れられている。純粋な音の爆発を高高度から吹きかけ急降下するためだ。その目は小さく数フィート先を見通す能力もほとんど持たないため、このクリーチャーは完全に盲目である。しかしアーサックの感覚は鋭敏な聴覚とエコロケーションにより周囲を知覚する。その強力な顎と爪は敵をバラバラにするのに十分なほどだが、アーサックはその皮膜の翼で空を旋回し、獲物に音のボルトを何発も放ち、狩りの興奮に打ち震えることをより好む。大人のアーサックは全長 20 フィートで、重量は 1,500 ポンド。

アーサックは死ぬまでのほとんどの時間を空中で過ごす——アーサックの狩りは数日にわたり続くことが多い。その間アーサックはその広い調査能力で、生きた獲物の 100 フィート以上の高度で飛び続ける。ときには必要にかられて死肉を食らうこともある。彼らは人間に近い知力を持つが、アーサックは自らの社会を構築することに興味がないようだ——だがアーサックの群れが捉えた食料を苦しめているのを見ると、互いに合図を出しているのかもしれない。

アーデファン Urdefhan

この牙の生えた人型生物はどっとするように透明な肌を持ち、体内にある内臓の生々しい色と象牙色の骨を露わにしている。

アーデファン 脅威度 3 Urdefhan

経験点 800

NE / 中型サイズの来訪者（原住）

イニシアチブ + 1；感覚 暗視 120 フィート；〈知覚〉+ 7

防御データ

AC 16、接触 11、立ちすくみ 15（+ 3 鎧、+ 1 【敏】、+ 2 外皮）

hp 25（3d10 + 9）

頑健 + 6、反応 + 4、意志 + 4

防御的能力 負のエネルギーへの親和性；DR 5 / 善または銀；完全

耐性 [即死] 効果（下記参照）、病気、[恐怖]、レベル吸収；抵抗 [酸]

10；SR 14

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 ロオカ・ソード = + 8（1d8 + 6 / 18 ~ 20）、噛みつき = + 2（1d4

+ 2、加えて 2 【筋】）または噛みつき = + 7（1d4 + 4、加えて 【筋】 2）

遠隔 コンボジット・ロングボウ = + 4（1d8 + 4 / × 3）

特殊攻撃 吸血（1 【耐久力】）

擬似呪文能力（術者レベル 3；精神集中 + 5）

回数無制限：フェザー・フォール

3 回 / 日：アライン・ウェポン、デス・ネル（DC14）、レイ・オヴ・

エンフィーブルメント（DC13）

一般データ

【筋】 19、【敏】 12、【耐】 17、【知】 14、【判】 13、【魅】 14

基本攻撃 + 3；CMB + 7；CMD 18

特技《鋼の意志》、《武器熟練：ロオカ・ソード》

技能〈威圧〉+ 8、〈騎乗〉+ 4、〈真意看破〉+ 7、〈生存〉+ 7、〈知

覚〉+ 7、〈知識：次元界〉+ 8、〈知識：宗教〉+ 8、〈知識：ダンジョン探検〉+ 5

言語 アクロ語、地下共通語

その他の特殊能力 ダイモンとの契約

生態

出現環境 気候問わず / 地上（アバドン）

編成 単体、2 体、徒党（3 ~ 12）、またはカルト（13 ~ 30、加えて 2 ~ 4 レベルのファイター 2 ~ 6、3 ~ 6 レベルの死霊術師ウィ

ザード 1 ~ 4、5 ~ 9 レベルのクレリックの高僧 1、スケイヴリン

グ 8 ~ 12、およびクストダイモン 1 ~ 3）

宝物 NPC の装備品（スタデッド・レザー、ロオカ・ソード、コンボジット・ロングボウ（+ 4 【筋】）とアロー 20 本、その他の宝物）

特殊能力

ダイモンとの契約（超常） アーデファンはダイモンのエネルギー

を注入されている。1 回の割り込みアクションとして、アーデファンはこのエネルギーをその魂を破壊するために使用することができる（この試みは 50% の確率で成功する）。成功すれば、アーデファンは死亡し、2d6 ポイントのダメージを与える半径 5 フィートの負のエネルギーの爆発が解放される（反応セーブ DC14 に成功すれば半減）。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

【筋力】ダメージ（超常） アーデファンの噛みつきは体力を奪う。その傷の周りの皮膚と筋肉を透明なものに変え、目標が頑健セーブ（DC 14）に成功しない限り 2 ポイントの【筋力】ダメージを与える。この肉は【筋力】ダメージが回復するまで透明のままだが、それ以外の効果はない。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

破滅界アバドンからの凶暴なエネルギーを注ぎ込まれた存在、アーデファンは戦いに身を捧げる醜い種族である。彼らは多くの奇妙な武器を作り出したが、2 つの刃のついたロオカ・ソードほど彼らを象徴するものはない。ロオカ・ソードは片手用近接特殊武器である——アーデファンはみな、この武器に習熟している。このよう

な武器を手に、アーデファンは自らが滅びる前にできるだけ多くの死を世界に与えようとする。ダイモン・ロードが喜ぶことであるがゆえに。ほとんどのアーデファンの男性は無精子症である——その結果、アーデファンの女性は結婚相手を求めてダイモンを召喚する。このような組み合わせにより、典型的なアーデファンが産み出されるのが普通である。しかし時々ハーフフィンド・アーデファンが産まれることがある——このモンスターはその暴力に満ちた社会で大きな権力を持つ地位にのし上がることが多い。

アイオン Aeon

激情、慈悲、理由を超えて、終わりのなき労苦を管理する名も無きものは静かにもがきながら、全ての存在の上にあるバランスのわずかなゆらぎを維持している。このような声なき力こそ、多次元宇宙を創り出し破壊する計り知れない存在、アイオンである。彼らはほとんどの定命のものの理解を超えて存在し、多くの次元界における最年長の住人でさえ理解できない目標に向かって終わりをなく努力し続ける。アイオンは混沌界メールシュトロームの混沌から指示に従い作業を行う。不毛の世界に新しい命を撒き、厚かましくも育った力の暴走を終わらせる。彼らは蒸発させるために国家を引き裂き、宇宙の塵へと星を分解し、惨禍への道を舗装する。彼らの手段はあるときには利益を与え、次には徹底的な破壊となる。しかし常にそこには熱狂も同情も恨みもない。個々のアイオンは公平であり、断固として同じ目標に向かって努力し続ける——複数の次元界の平衡の追求を変え、修正し、見直しながら。この永遠の、そしておそらくは不可能な目的の元で団結したアイオンは次元界間に広がる全能の時計職人の暗喩の手として具現化する。そして究極の完成という目的のために、永遠に現実世界の無数の歯車を調整し整備し続ける。

アイオンが全てのものに探し求めるバランスは彼ら自身から始まる。アイオンは平衡を持続させる強力な二分法を具現化させる。アクアナが意味する誕生と死の可能性からテレートスが具現化する運命と自由の哲学まで、存在の働きが形を取り、生きた顕現の中に意思を持つ。下級のパラクレトスでさえその複雑な軌道の中で作成の二分された要素を結合したものだ。そのような安定はアイオンの形質を超え、唯一の目的と制御範囲を互いに染み込ませながら、彼らの心を動機づけ先へと進ませる。そのため、アイオンそれぞれはバランスを探してこの物質界に具現化している。全てのものの上に自身の物質的な姿と同じように完璧なハーモニーを無理やり奏でさせようとしているのだ。様々な種類の形態は、その能力と目的を直接に表している。例えばブレローマ・アイオンの場合、作成と消滅の力に由来しており、豊富に育つか全く育たないかのいずれかの形でその影響力を使用する。

アイオンは悪意のあるクリーチャーではないが、彼らは個々の存在のことを考慮しないし、その人生のほとんどにおいて闘争と感情を中心に据える。町まるごと一つが壊滅したり広大な森が燃えるようなことは、彼らの対称性の操作にしてみれば同じように些細なことだ。同様に、新しい命を生み出すことと差し迫る災害に対して防備を固めることは等しく個性的な行いである。アイオンにとっては最終的な勘定だけに意味がある。人型生物が過剰に住む土地は、ちょうど貪欲な菌類がいっぱいになった土地のように間引きが必要なのだ。肉体の免疫機構が侵入しようとする寄生者に慈悲も悪意も抱かないように、アイオンも自らの目的を感情を淀ませることはない。そのような公平性はアイオン同士の交流にまで及ぶ。多次元宇宙が必要とする以上の文化も社会も記憶もなく、通常彼らは関係を築かず、自動機械のように目的に直進することを除いて一切の個性を持たない。アイオンには緩やかな階級システムが存在する。下位の同胞によって優れていると認められたより大きな多次元宇宙の原理が影響力を持つ。しかしこの階級制度が、実際の指示や服従といった形で現れることはほとんどない。上位のアイオンの行動が下位のアイオンの多数の働きや命さえ台無しにするものであれ、より力のあるアイオンの行いがためらいもなく実行される。複数のアイオンが協力するのは偉大な存在の懸念による場合のみで、彼らの種族と多次元宇宙自身の統合された意識に基づくものとなる。そしてそれも長く続くことはほとんどない。

アイオンを自然や自らのクリーチャーの友や仲間と見なそうとして、多くのものが失敗した。しかし時にはこれが真実となることもある——そして全体が膨大な結合された生命体と考えられるのが真実ならば、当然真実である——アイオンは森の中の木であるというよりは、都市の塔なのである。彼らにしてみれば、生は全て生であり、死はすべて死であり、それぞれの形にかかわらず守るものであり磨くものなのだ。

非常に稀なことだが、アイオンは多次元宇宙の気まぐれに反すると知られている。そのような自分勝手に行動するアイオンは他

の種族に対する過度の興味、自らの寿命を超えて生きること、突飛な考えの暴露、他のアイオンならば熟考もしない行為の強制によって目覚めることが普通である。このようなアイオンは他のものよりも彼らの存在の一面を好むため、通常は極端な個性を持つ——アクアナが大量殺人者として命の芸術家となるように。通常のアイオンはこの種の同胞が多次元宇宙のバランスにおいて高確率で障害になると認識しており、可能な限り早くこのような例外を破壊する機会を探している。

モナド、万物の状態 / Monad, the Condition of All

アイオンは皆、彼らが「万物の状態」もしくは「モナド」として知る状態によりつながっている。これは彼らの種族全ての持つ極端な単一性であり、多次元宇宙そのものである。そのため、アイオンは多次元宇宙の延長として存在している。骨、筋肉、そして様々な体液が死すべき定め存在を形作るのにも似ている。彼らはより上位の存在の一部として存在する。破壊されたり特定の目標を成し遂げたりした際、彼らのエネルギーは単に消散し、モナドへと再度吸収されるのである。彼らは死ぬことはないが、その代わりに再利用される。彼らは識別できるような記憶を持たず、バランスを補強するために必要となる現在の情報のみを持つように見える。アイオン以外との関係は普通は存在しないし、興味も悔恨も復讐その他の感情を感じることもない。アイオンはそれぞれの任務を自らの行為として扱い、他の任務全てから独立している。そのため、以前あるアイオンと争ったものが、次の遭遇ではそのアイオンの完全で怯むことのない支援を受けることもある。

アイオーン:アクアナ Aeon, Akhana

巨大な一つ目に似た回転する塊から灰色の腕が4本と、尾のような付属物が1本突き出している。

アクアナ 脅威度 12 Akhana

経験点 19,200

N / 中型サイズの来訪者 (アイオーン、他次元界)

イニシアチブ + 10; 感覚 暗視 60 フィート、デスウォッチ; <知覚> + 19

防御データ

AC 27、接触 18、立ちすくみ 21 (+2 反発、+6 【敏】、+9 外皮)
hp 148 (11d10 + 88); 高速治療 5

頑健 + 17、反応 + 11、意志 + 14

完全耐性 [冷氣]、クリティカル・ヒット、毒; 抵抗 [電気] 10、[火] 10; SR 23

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 40 フィート (貧弱)

近接 爪 (×4) = +16 (1d4 + 5、加えて“つかみ”)

特殊攻撃 魂抜き取り

擬似呪文能力 (術者レベル 11 レベル; 精神集中 + 15)

常時: デスウォッチ

回数無制限: インフリクト・シリアス・ウーンズ (DC17)、キュア・シリアス・ウーンズ、サンクチュアリ (DC15)、ジェントル・リボウズ

3 回/日: スレイ・リヴィング (DC19)、レストレーション

1 回/日: レイズ・デッド

一般データ

【筋】21、【敏】23、【耐】26、【知】16、【判】21、【魅】18

基本攻撃 + 11; CMB + 16 (組みつき + 20); CMD 34 (対足払い 38)

特技《イニシアチブ強化》、《頑健無比》、《神速の反応》、《鋼の意志》、《ホバリング》、《迎え討ち》

技能<威圧> + 18、<隠密> + 20、<真意看破> + 19、<知覚> + 19、<知識: 次元界> + 22、<知識: 宗教> + 22、<治療> + 19、<呪文学> + 17、<はったり> + 18、<飛行> + 2

言語 心象

その他の特殊能力 虚空形態、万物への伸張

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず (外方次元界)

編成 単体、2 体、または集団 (3 ~ 6)

宝物 なし

特殊能力

魂抜き取り (超常) 1 回の即行アクションとして、アクアナはその尾を使って組みついた敵から命のエッセンスを吸い出すことができる。アイオーンのターンの開始時に、対象は 1d4 の負のレベルを得る (DC 23 の頑健セーブに成功すれば無効となり、24 時間の間このアクアナからの魂抜き取り能力に完全耐性を得る)。負のレベルの総計が目標のヒット・ダイスと等しくなったなら、目標の魂はその定命の肉体から解き放たれトラップ・ザ・ソウル呪文のようにアクアナの肉体に取り込まれ保持される。目標の肉体はその魂がアクアナに捉えられている限り、ジェントル・リボウス呪文を掛けられたかのように腐敗せずそのままあり続ける。アクアナは魂を無期限に捉えておくことができるし、1 回の全ラウンド・アクションとして解き放つこともできる。そのようにしたなら、解き放たれた魂は肉体が 300 フィート以内にあるならば直ちにその肉体に戻る。その時肉体は命を吹き返し、アクアナから受けていた負のレベルは全て取り除かれる。肉体が 300 フィート以内に無い (あるいはすでに破壊されている) ならば、魂が解放された際にそのクリーチャーは死亡する。ウィッシュ、ミラクル、リミテッド・ウィッシュを使用すれば、その肉体に返すために魂を呼び戻すことができる。アクアナが殺されたならば、その肉体に捉えられた魂は自動的に解き放た

れる。アクアナは一度に 1 つの魂のみを捉えておくことができる。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

アクアナは誕生と死の二重性の管理を担当する。彼らは宇宙規模のバランスを管理するために、極めて重要なものとして生あるものの存在を把握する。また、彼らは生あるものがこの宇宙に大きな影響力を持ち、放置すれば甚大な事態を引き起こす能力があることを理解している。この場合には、命は死に取って代わるに違いない。

アクアナは多次元宇宙の裏道をさまよい、命のバランスの崩れを定期的に刈り取る。アイオーンでない存在にとっては、彼らがそのバランスの崩れをどのように判断したのかはよく理解できない。そしてその判断について尋ねられたとしても、アクアナは自らの決定が正当なものだとして説明する強い動機を持たない。結果として彼らの攻撃はグループの最も強いものや弱いものに常に集中するわけではないので、アクアナの攻撃と興味が向かう先はほとんどのクリーチャーにしてみれば、恣意的であるかランダムなものであるとさえ受け取られる事が多い。

アクアナが立つとその高さは 5 フィートで、体重は 120 ポンド。その中央にある奇妙な体にはガスが充満しているように見えるが、触れてみると奇妙に固くネバネバしている。

アイオーン: テレートス Aeon, Theletos

曲がった 4 本の脚（それぞれはひじから 2 つの 3 本の指のついた脚に分かれている）がこのクリーチャーの水晶のような肉体から生えている。

テレートス 脅威度 7 Theletos

経験点 3,200

N / 中型サイズの来訪者（アイオーン、他次元界）

イニシアチブ + 6；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 16

防衛データ

AC 20、接触 15、立ちすくみ 17（+ 2 反発、+ 2 【敏】、+ 1 回避、+ 5 外皮）

hp 76（9d10 + 27）；高速治癒 5

頑健 + 9、反応 + 5、意志 + 12

完全耐性 [冷気]、クリティカル・ヒット、毒；抵抗 [電気] 10、[火] 10；SR 18

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 30 フィート（貧弱）

近接 叩きつけ（× 2）= + 13（1d6 + 4）、触手（× 2）= + 8（1d4 + 2、加えて“運命吸収”）

接敵面 5 フィート；間合い 5 フィート

特殊攻撃 運命のリース

擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル；精神集中 + 10）

回数無制限：オーギュリイ、コマンド（DC12）、サンクチュアリ（DC12）、ドゥーム（DC12）

3 回／日：エンスロー（DC13）、サジェスチョン（DC14）、タッチ・オヴ・イディオシー（DC13）、ディスベル・マジック、ビストウ・カース（DC14）、リムーヴ・カース

1 回／日：チャーム・モンスター（DC15）、レッサー・ギアス（DC15）

一般データ

【筋】18、【敏】14、【耐】17、【知】11、【判】19、【魅】12

基本攻撃 + 9；CMB + 13；CMD 28（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《鋼の意志》、《鋼の意志強化》、《ホバリング》

技能〈威圧〉+ 13、〈隠密〉+ 14、〈真意看破〉+ 16、〈知覚〉+ 16、〈知識：次元界〉+ 16、〈呪文学〉+ 12、〈飛行〉- 2

言語 心象

その他の特殊能力 虚空形態、万物への伸張

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（外方次元界）

編成 単体、2 体、または集団（3 ～ 12）

宝物 なし

特殊能力

運命吸収（超常） テレートスはクリーチャーの破滅や運命の感覚を吸収する事のできる水晶のような伸び縮みする触手を一組持つ。この触手を使用して敵への攻撃が成功すると、そのクリーチャーは DC17 の意志セーブを行わねばならず、失敗すると 1d4 ポイントの【魅力】ダメージを被る。この能力からの【魅力】ダメージが回復するまで、この効果を受けたものはすべてのセーヴィング・スローに - 2 のペナルティを被る（実際に受けている【魅力】ダメージの総量には関係ない）。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

運命のリース（超常） 1d4 ラウンドに 1 回、1 回の全ラウンド／アクションとして、テレートスは自身の腰から 60 フィート円錐形にエネルギーを放射することができる。この円錐形の範囲に収まる全ての知性あるクリーチャーは DC 15 の意志セーブを行わねばならず、失敗するとテレートスが保持している様々な運命の知識に圧倒される——無数の破滅と恩恵を表す言葉はない。その結果、目標はよろめき状態となる。この状態が続く限り、効果を受けたものは攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定を行う際、2 回ロールを行う——2 つのロールのうち悪い方を選択しなければならず、そのようにすればその魂から運命のリースを取り外すことができ、この能力によって受けたよろめき状態は解除される。運命のリースは【呪い】効果であり、ブレイク・エンチャントメントやリムーヴ・カースなどの効果で解除できる。この呪いの有効術者レベルはテレートスの HD に等しい（ほとんどの場合、術者レベル 9 である）。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

この奇妙なテレートスは自由と運命の二重性の守護者である。テレートスにとっては奴隷制度はもはや、真なる自由と同じように問題ではない。しかし一方がなければ、他方は存在することができない。奴隷制度がはびこるある地域では、テレートスは奴隷何人かを解放することを目標とするだろう。しかし奴隷制度が廃止されたところでは、この奇妙な存在は自らの【精神作用】呪文に似た能力を使用して多くのクリーチャーを支配下に置こうと動く——しばしば、将来奴隷制度を始めようとするものたちと協力しながら。テレートスはまた運命と予言の守護者でもある。未来を垣間見るクリーチャーがいる一方で、アイオーンの物理的な痛みの原因となるような未来を見出す者もいる。なぜある者が未来を予言することができるのに、他の者ができないのか、テレートスは説明することができない——予言者はその追求は否定されるべきだということを知っているだけである。

テレートスは立つと 5 フィートの高さがあり、重量は 100 ポンド。

アイオン：パラクレトス Aeon, Paracletus

チラチラとした光の小さな群れが宙に浮かんでいる。その周りを複数の鮮やかな水晶や宝石が周回している。

パラクレトス 脅威度 2 Paracletus

経験点 600

N / 小型サイズの来訪者（アイオン、他次元界）

イニシアチブ + 2；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 7

オーラ 感情のオーラ (DC12、30 フィート)

防衛データ

AC 14、接触 13、立ちすくみ 12 (+ 2 【敏】、+ 1 外皮、+ 1 サイズ)
hp 13 (3d10 - 3)

頑健 + 4、反応 + 3、意志 + 6

完全耐性 [冷氣]、クリティカル・ヒット、毒；抵抗 [電気] 10、[火] 10；SR 7

攻撃データ

移動速度 飛行 40 フィート（良好）

近接 叩きつけ + 3 (1d3 - 1、加えて 1d6 [電気])

擬似呪文能力 (術者レベル 3；精神集中 + 4)

回数無制限：サンクチュアリ (DC12)

3 回／日：カーム・エモーションズ (DC13)

1 回／週：コミュニケーション (術者レベル 12 レベル、6 つの質問)

一般データ

【筋】8、【敏】14、【耐】9、【知】11、【判】13、【魅】12

基本攻撃 + 3；CMB + 1；CMD 13 (足払いされない)

特技《頑健無比》、《鋼の意志》

技能〈威圧〉 + 7、〈隠密〉 + 12、〈真意看破〉 + 7、〈知覚〉 + 7、〈知識：次元界〉 + 7、〈知識：神秘学〉 + 7、〈飛行〉 + 8

言語 心象

その他の特殊能力 虚空形態、万物への伸張

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず (外方次元界)

編成 単体、2 体、または共同体 (3 ~ 12)

宝物 なし

特殊能力

感情のオーラ (擬呪) それぞれのパラクレトスは特定の感情の二重性を具現化させたものとして存在している。1 日に 3 回、パラクレトスは以下に示す 2 つの組み込まれた感情のうち、1 つのオーラを作り出すことができる。このオーラの中にいるクリーチャーはこのオーラに抵抗するため、DC 12 の意志セーブを行わなければならない。このオーラのセーブに成功したものは以降 24 時間の間、そのアイオンによるオーラの影響を受けなくなる。この効果から除外するために、パラクレトスはそのオーラの中にいるクリーチャーのうち 1 体を選択することができる。このオーラの効果は 10 分の間持続し、このアイオンから 30 フィートを超えて離れることで終了する。このオーラは [精神作用] (強制) 効果である。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。特定の感情の二重性とその力は以下の通りである——あるパラクレトスは以下の 3 つの二重性のうち 1 つしか使用することはできず、他のものに変更することもできない。

勇気／恐怖：このオーラはプレスあるいはペインとして機能する。

共感／無関心：このオーラはクリーチャーの行う〈威圧〉、〈交渉〉、〈はったり〉判定に + 2 のボーナスか - 2 のペナルティを与える。

希望／絶望：このオーラはクリーチャーの意志セーブに + 2 の士気ボーナスを与えるか、意志セーブに - 2 のペナルティを及ぼす。

定命のものは自由意志という贈り物を持つが、論理と感情は彼らの決定に影響を与える。パラクレトスは定命のものとながり、感情の影響（特に生の感情の二元的な本質）を定命のものの振る舞いから学ぶ調査員としての機能を果たすアイオンである。彼らは特に強い感情を持っていたり、特に強い論理的な才能を持つ定命のも

の（高い【魅力】や【知力】を持つキャラクター）を探して、次元界をさまよう。ひとたびパラクレトスがそのようなクリーチャーのものに至れば、パラクレトスは目標の感情的あるいは論理的な情報と選択の関係を学ぶために、その近くにとどまる。しばしば、パラクレトスは外部の存在が目標にどのような影響を及ぼすのか学ぶため、自身の感情のオーラを目標に使用する。目標となったクリーチャーにとって不幸なことに、パラクレトスが有益な効果や害を及ぼす効果を使用するかどうかは、その意図と目的の全てのための偶然にすぎない——パラクレトスの複雑な論理にも関わらず、現実に起きる偶然は完璧なものだ。

選択肢があれば、パラクレトスは直接の戦闘を避け、状況に影響をおよぼすためにその感情のオーラを使用する。自分の身を守る必要に迫られれば、その水晶製の物体をぶつけるだけでなく、敵を叩きつけ電気ショックのエネルギーを放つためにそれらに飛びかかる。パラクレトスを周回している水晶は論理の面を固めたもので、この中心の部分の元となる渦巻く煙と光は生の感情の顕現である——パラクレトスが倒されると、クリスタルと煙の両方が無に帰すことになる。

パラクレトスは《上級使い魔》特技を持つ中立の 7 レベルの呪文の使い手に、使い魔として選ばれることもある。パラクレトスの使い魔は現れる感情と論理の観察という自らの目的を諦めたわけではない。しかしその主人の指示に従う——これはパラクレトスの感情のオーラが無作為に使用されるわけではない状況の一例である。

パラクレトスの体の中央部は光とエネルギーに見えるが、それは実際のところ固体であり、触ると帯電した肉のように奇妙に感じる。

アイオン：ビューソス Aeon, Bythos

チラチラとした色のない塊が、胴体に目のような模様がある 4 本の腕の生えた人型生物の形に固まっている。

ビューソス 脅威度 16 Bythos

経験点 76,800

N / 大型サイズの来訪者（アイオン、他次元界）

イニシアチブ + 8；感覚 非視覚的感知 60 フィート、暗視 90 フィート、夜目；〈知覚〉+ 30

防御データ

AC 31、接触 18、立ちすくみ 26（+ 4 反発、+ 4 【敏】、+ 1 回避、+ 13 外皮、- 1 サイズ）

hp 207（18d10 + 108）；高速治癒 10

頑健 + 18、反応 + 12、意志 + 20

完全耐性 [冷氣]、クリティカル・ヒット、毒；抵抗 [電気] 10、[火] 10；SR 27

攻撃データ

移動速度 飛行 40 フィート（良好）

近接 叩きつけ（× 4）= + 23（1d6 + 6、加えて 1d6 [冷氣] および “加齢の打撃”）

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 混乱の凝視、時飛ばし打撃

擬似呪文能力（術者レベル 18 レベル；精神集中 + 23）

回数無制限：オーギュリイ、グレーター・テレポート、スロー（DC18）
3 回／日：ディメンジョナル・アンカー、プレイン・シフト（DC20）、ヘイスト

1 回／日：ディメンジョナル・ロック、テンポラル・ステイシス（DC23）、モーメント・オヴ・プレジャンス

一般データ

【筋】22、【敏】19、【耐】21、【知】24、【判】28、【魅】21

基本攻撃 + 18；CMB + 25；CMD 44（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《頑健無比》、《強行突破》、《神速の反応》、《戦闘発動》、《追加 hp》、《ホバリング》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉+ 26、〈隠密〉+ 21、〈真意看破〉+ 30、〈知覚〉+ 30、〈知識：自然〉+ 33、〈知識：宗教〉+ 33、〈知識：神秘学〉+ 33、〈知識：次元界〉+ 36、〈知識：歴史〉+ 36、〈治療〉+ 30、〈呪文学〉+ 28、〈はったり〉+ 26、〈飛行〉+ 6、〈魔法装置使用〉+ 23

言語 心象

その他の特殊能力 虚空形態、万物への伸張

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（外方次元界）

編成 単体、2 体、または法廷（ビューソス 3）

宝物 なし

特殊能力

加齢の打撃（超常） ビューソスが 1 ラウンドの間に 2 回の叩きつけ攻撃を 1 体の生きているクリーチャーに命中させ目標が DC 24 の頑健セーブに失敗すると、ビューソスはそのクリーチャーを加齢させ、次の年齢段階（『Pathfinder RPG Core Rulebook』P.169）に進ませる。目標は加齢によるペナルティの全てを受けるが、ボーナスは一切得ることができない。この能力の目標となったものが古希ならば、DC 24 の頑健セーブに失敗した場合に死亡する。この効果はウィッシュ、グレーター・レストレーション、ミラクル、リミテッド・ウィッシュによって取り除くことができる。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

混乱の凝視（超常） 1d4 ラウンドの間混乱状態、30 フィート、頑健・DC24・無効。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

時飛ばし打撃（超常） 1 回の標準アクションとして、ビューソスは目標の時をずらすためにクリーチャーや物体に接触することができる。DC 24 の頑健セーブに失敗したなら、目標はただちにその姿を消し、1d4 ラウンド後に時が経過していなかったかのように同じ場所に再度現れる。もしその場所を物体が占めていたなら、そのクリーチャーは元々の場所から最も近い空いている場所に現れる――

この消失はそのクリーチャーにいかなる追加の外も及ぼさない。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

ビューソスは時と次元間移動の守護者である――実のところビューソスにしてみれば、加齢とは高度に特殊化した旅行の方法以外の何者でもない。ビューソス自身は時を超える旅行の追加の方法は持たないが、彼らは時間移動の能力を持ちこの能力を悪用するクリーチャーを狩ることで多次元宇宙の汚れを落とす。

しかし頻繁にビューソスは次元間移動の悪用（物質界の裂け目、次元界が重なった地域、次元間移動を悪用するクリーチャーなど）を探しまわる。このような歪みが無視される場合もあるが、そうでない場合にはビューソス（あるいはその法廷全体）が訪れて評価し、そのダメージを修理する。多くの場合、「修理」とはその歪みの原因となったクリーチャーの死と等価だが、そのようなクリーチャーをテンポラル・ステイシスによる状態に陥らせることでこの問題を解決することができる。

ビューソスの肉体は煙やガスで作られているように見えるが、触ると奇妙な弾力があり、乾いた石のように感じられなくもない。ビューソスは全長 13 フィート、重量 600 ポンド。

アイオン: プレローマ Aeon, Pleroma

このぼんやりとした人型生物の形をした影の中に、渦巻く色と球体が揺れている。まるで夜の空全てを取り込んだかのような。

プレローマ 脅威度 20 Pleroma

経験点 307,200

N / 大型サイズの来訪者 (アイオン、他次元界)

イニシアチブ + 12; 感覚 擬似視覚 120 フィート、暗視 120 フィート、トゥルー・シーイング; <知覚> + 41

防御データ

AC 36、接触 24、立ちすくみ 27 (+ 6 反発、+ 8 【敏】、+ 1 回避、+ 12 外皮、- 1 サイズ)

hp 324 (24d10 + 192); 高速治癒 10

頑健 + 24、反応 + 18、意志 + 26

完全耐性 [冷気]、クリティカル・ヒット、毒; 抵抗 [電気] 10、[火] 10; SR 31

攻撃データ

移動速度 0 フィート、飛行 60 フィート (完璧)

近接 接触 = + 30 (20d8 エネルギー)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 創造の球、忘却の球

擬似呪文能力 (術者レベル 20 レベル; 精神集中 + 27)

回数無制限: ウッド・シェイプ (DC19)、クリエイト・フード・アンド・ウォーター、ストーン・シェイプ、メンディング、ラスティング・グラスプ (DC21)

7 回/日: シャウト (DC21)、スカulpt・サウンド、ファブリケート、プラント・グロウス

5 回/日: ディーパー・ダークネス、デライト、フリーダム・オヴ・ムーヴメント、ブレイク・エンチャントメント、メジャー・クリエーション

3 回/日: ディスインテグレイト (DC23)、ホリッド・ウィルティング (DC25)

1 回/日: ウィッシュ (DC26)、メイジズ・ディスジャンクション (DC26)

準備しているクレリック呪文 (術者レベル 20 レベル; 精神集中 + 27 (訳注: 更新; + 30))

9 レベル: アストラル・プロジェクション、インプロージョン (3、DC 29)、ゲート

8 レベル: アンホーリー・オーラ (DC28)、クローク・オヴ・ケイオス (DC28)、サモン・モンスター VIII、シールド・オヴ・ロー (DC28)、ホーリー・オーラ (DC28)

7 レベル: ディクタム (DC27)、ディストラクション (DC27)、ブラスフェミー (DC27)、ホーリー・ワード (DC27)、ワード・オヴ・ケイオス (DC27)

6 レベル: ヴェイル (DC26)、ギース、パニッシュメント (DC26)、フォービダンス (DC26)、リパルジョン (DC26)、レジェンド・ローア

5 レベル: コンタクト・アザー・プレイン、ディスペル・ケイオス (DC25)、ディスペル・イーヴル (DC25)、ディスペル・グッド (DC25)、ディスペル・ロー (DC25)、テレポート

4 レベル: アンホーリー・ブライト (DC24)、オーダーズ・ラス (DC24)、ケイオス・ハンマー (DC24)、スクライミング (DC24)、ホーリー・スマイト (DC24)、レストレーション

3 レベル: クレアオーディエンス/クレアヴォイアンス、サジェスチョン (DC23)、マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル、マジック・サークル・アゲンスト・グッド、マジック・サークル・アゲンスト・ケイオス、マジック・サークル・アゲンスト・ロー

2 レベル: アライン・ウェポン、アンディテクタブル・アラインメント、エンスロー (DC22)、シー・インヴィジビリティ、ゾーン・オヴ・トゥール (DC22)、ディテクト・ソウツ (DC22)、メイク・ハウル

1 レベル: アイデンティファイ、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、トゥルー・ストライク、マジック・オーラ

0 レベル: ガイダンス、クリエイト・ウォーター、ディテクト・マジック、リード・マジック

一般データ

【筋】24、【敏】27、【耐】26、【知】26、【判】31、【魅】25

基本攻撃 + 24; CMB + 32; CMD 57 (足払いされない)

特技 《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《回避》、《風の如き脚》、《頑健無比》、《強行突破》、《神速の反応》、《戦闘発動》、《電光の如き脚》、《鋼の意志》、《鋼の意志強化》、《迎え討ち》

技能 <威圧> + 27、<隠密> + 27、<鑑定> + 30、<真意看破> + 39、<知覚> + 41、<知識: 工学> + 44、<知識: 次元界> + 47、<知識: 自然> + 47、<知識: 宗教> + 47、<知識: 神秘学> + 47、<知識: ダンジョン探検> + 44、<治療> + 30、<呪文学> + 30、<はったり> + 32、<飛行> + 16、<魔法装置使用> + 27

言語 心象

その他の特殊能力 虚空形態、万物への伸張

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず (外方次元界)

編成 単体または法廷 (プレローマ 1、アクアナ 3、およびテレオス 2 ~ 5)

宝物 なし

特殊能力

エネルギーの接触 (超常) プレローマの接触は接触したクリーチャーが被害を被る種類に合わせて、正ないし負のエネルギーによるダメージを 20d8 ポイント与える。プレローマの接触は決してダメージを回復することはない。

呪文 プレローマは 20 レベルのクレリックであるかのように呪文を発動する。しかし領域の効果は持たない。プレローマはいくつかのウィザード/ソーサラー呪文を信仰呪文として発動することができる。

創造の球 (超常) 1 日に 3 回、プレローマはその左手の上に、白いエネルギーで作られた半径 2 フィートの球体を出現させることができる。集中することでプレローマはこの球体を制御することができる。この球体は任意の方向に動かすことができるが、プレローマから 300 フィート以内に存在していなければならない、それより離れると直ちに消滅する。この球体がどこに移動しようとも、それは新しい目的地までの移動経路の跡に、5 フィート幅の新しい地形 (沼、ツンドラ、砂漠、森など) あるいはある種類の自然物質 (粘土、木、石) で作られた一辺 10 フィートの壁が残される。なにが存在するにせよ、この球体の中に接触した物体はそれが生きているか命を持たないかにかかわらず、DC 30 の頑健セーブを行わなければならない。セーブに失敗すると吸収され、新しい物質の中に取り込まれてしまう (ウィッシュ、フリーダム、ミラクルによってのみ、取り込まれたクリーチャーを救出できる)。セーブに成功したクリーチャーは新しく作られた物質に隣接する何者にも占められていない場所に押し出される。この球体は不安定で 1d4 分しか持続せず、眩い閃光と共に破裂する。その閃光から 30 フィート以内にいる全てのクリーチャーは DC 30 の頑健セーブを行わねばならず、失敗すれば永続的な盲目状態となる。セーブ DC は【耐久力】に基づいている。

忘却の球 (超常) 1 日に 3 回、プレローマはその右手の上に、全くの闇でできた半径 2 フィートの球体を出現させることができる。この球体はスフィア・オヴ・アニヒレーションに似た空っぽの無である。この球体に触れたいかなるものも (生きているか命を持たないかにかかわらず) DC 30 の頑健セーブに成功しなければならない。失敗したならこの球体の中に吸い込まれ破壊される。この球体よりも巨大な物体 (船や建造物など) はこの球体に接触している 1 ラウンドごとに一辺 10 立方フィートの速度で破壊される。集中することで、プレローマはこの球体を制御でき、1 ラウンドに 10 フィートの速度でゆっくりと飛行させることができる。この球体は任意の方向に移動させることができる。しかしプレローマの 300 フィート以内に存在していなければならない、それより外に出ると直ちに消滅する。この球体は非常に不安定で、ほんの 1d4 分しか持続せず、それ自身の

まわりに害を及ぼさない形で爆発する。その代わりに、プレローマはこの球体を（10 フィートの射程単位を持つ）遠隔接触攻撃としてクリーチャー 1 体に投擲することができる。このようにして投擲されると、この球体は攻撃が解決された後に直ちに爆発する。セーヴ DC は【耐久力】に基づいている。

プレローマは全てのアイオーンの中で最も強力な存在である。創造と破壊の対立の顕現として、プレローマは不安定な状態で存在する。その実体のない黒い外套の内側で創造と忘却の間をまさに移り変わり続けている。プレローマをじっと観察したものは、その形が絶えず変わり続けていることに気づくのに何日もかかるだろう。宇宙の中にある天体の変化に似たその変化は、銀河の渦と惑星の崩壊が奇妙な踊りを形作るペースでしか変化しないためだ。

プレローマは創造と忘却の観念を独立の過程として捉えてはいない。しかし循環する過程の部品 2 つとしてではなく、存在するものは必ず消滅するという考え方だ。プレローマはこの進行の手助けをする。あらゆるものがバランスを維持する事ができるように、創られたものは壊れるように、この 2 つの過程がゆっくりと止まることのないように。半ば永続化した状態に到達したもののにとって、変化することのないもっと多くのものがあるに違いなく、そうでなければ永続する落ち着いた状態に改善することもできない。プレローマは永遠を信じているが、永遠は循環であり無限はときに自身を繰り返すと理解している。そのためゆっくりでしかないとしても、永遠や無限は変遷し改まる事のできる状態である。プレローマはこのような変化が静的でバランスのとれていないものになること、彼らが啓示として参照する状態、万物の終焉から宇宙を守るために必要なことと理解している。

すべてのアイオーンにとって、プレローマはその本質とのつながりやモノイドとして参照する概念に、もっとも強いつながりを持つ。すべてのアイオーンは自らがこの本質の延長線上にあると信じており、彼らが自由に独立して本質の活動を行う一方で、彼らはその意志と必要性の衝突の中で常に活動している。この振る舞いはプレローマの行動が彼ら自身と彼らの一部である本質の両方において総じて利益があることだという共生関係であり、隷属しているわけではない。プレローマはモノイドを多次元宇宙の感覚性として説明する。全てのものは今までに存在してきた全ての者の流転を通して作られるのだと。

プレローマは通常 1 体で移動する。ある領域へ彼らが到着することは、常にある種の劇的な変化の予兆である。彼らは他のクリーチャーののぞみや必要性にほとんど関心を払うことはなく、彼らの主要な仕事に全力で取り組む。彼らは道徳、戦争、その他の追求との衝突を避け、そのような出来事を制御することが創造と忘却のバランスを修復する助けになるのであればそれを保つ。彼らの仕事を妨害し揺らがそうとするほどに愚かなものには、その介入がなくなるまで、プレローマは直ちにその著しい力と破壊能力のすべてをもって報復する。

アカータ Akata

この毛のない青い獅子は触手を持つ尾が2つ生えている。本来たてがみがあるべきところに、無数のずんぐりとした触手が震えびくびくと動いている。

アカータ 脅威度 1 Akata

経験点 400

N / 中型サイズの異形

イニシアチブ + 6；感覚 暗視 120 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉 + 1

防御データ

AC 13、接触 12、立ちすくみ 11 (+ 2 【敏】、+ 1 外皮)

hp 15 (2d8 + 6)

頑健 + 3、反応 + 2、意志 + 4

防御的能力 無呼吸；完全耐性 [冷氣]、病気、毒；抵抗 [火] 30

弱点 聴覚喪失、塩水に対する脆弱性

攻撃データ

移動速度 40 フィート、登攀 20 フィート

近接 噛みつき + 2 (1d6 + 1、加えて“虚無の噛みつき”)、触手 (× 2) = - 3 (1d3)

一般データ

【筋】12、【敏】15、【耐】16、【知】3、【判】12、【魅】11

基本攻撃 + 1；CMB + 2；CMD 14 (対足払い 18)

特技《イニシアチブ強化》

技能〈隠密〉+ 10、〈軽業〉+ 6 (跳躍 + 10)、〈登攀〉+ 9；種族

修正 + 4 〈隠密〉

その他の特殊能力 冬眠

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2 体、または小さな群れ (3 ~ 30)

宝物 標準

特殊能力

聴覚喪失 (変則) アカータは音を聞くことができない。彼らは音を聞くことに関係した呪文や効果に完全耐性を持つが、聴覚による〈知覚〉判定を行うことはできない。

冬眠 (変則) アカータは食料が欠乏した際に無期限の期間冬眠状態に入ることができる。アカータが冬眠状態に入ろうと望むならば、彼らは巣を見つけ、その口から排泄される繊維状の物体をその周りに並べる——この繊維は濃い色をしていて、ほとんど金属製の繭のようにすぐに硬くなる。冬眠している間、アカータは飲食の必要がない。この繭の硬度は 10 で 60 ヒット・ポイントをもち、[火] と殴打ダメージ (落下を含む) に完全耐性を持つ。繭に傷がつかない限り、その中にいるアカータは損傷を受けない。アカータは他の生きているクリーチャーが 10 フィート以内にいることに気づくか、極端に熱い状況に曝されるまで冬眠状態のままである。そのような状況になると 1d4 分をかけて自由になるために繭を引き裂く。繭はその後、奇妙な金属の破片のようになってしまう。

塩水に対する脆弱性 (変則) 塩水はアカータにとって強力な酸のように振る舞う。塩水がかかると、アカータは 1d6 ポイントのダメージを受ける。塩水に完全に浸かると 1 ラウンドに 4d6 ポイントのダメージを受ける。

虚無の噛みつき (変則) アカータはその口に、目に見えないほど小さい幼生を何百体も住まわせている。この寄生クリーチャーは、持ち主の噛みつきを通して感染する。人型生物のみがアカータの幼生の適した感染者となる——その他のクリーチャー種別にはこの寄生体の感染に完全耐性を持つ。この病気はヴォイド・デスとして知られる。

病気 (変則) ヴォイド・デス：噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健 DC 12；潜伏期間 1 時間；頻度 1 回／日；効果 1d2 【敏】および 1d2 【耐】ダメージ；感染したクリーチャーが死亡すると、2d4 時間後にヴォイド・ゾンビとして蘇る (下記参照)；治療 2 連続セーヴ。

アカータは遠い昔に地殻変動で滅んだ、奇妙で遠く離れた惑星からやってきたと考えられている。無数のアカータはその死んだ星のかげらにくっつき、新しい惑星に偶然衝突するまで冬眠してその小惑星に乗ってきた——アカータの繭は彼らを衝撃から守り、自らの幼体を育てるために適した感染者を見つけるためにすぐに目覚めた。以前は無視されていたが、アカータという災難は恐るべき脅威としてすぐに成長した。一般的なアカータの全長は 3-1/2 フィート、重量は 400 ポンド。

ヴォイド・ゾンビ (脅威度 + 1) Void Zombie

ヴォイド・デスによって死亡した人型生物はヴォイド・ゾンビになる。ヴォイド・ゾンビは 2 次攻撃として“舌”攻撃を持つファスト・ゾンビ (『Pathfinder RPG Bestiary』289 ページ) として扱う。“舌”攻撃は 1d6 ポイントのダメージを与える。ヴォイド・ゾンビは以下の特殊攻撃も持つ。

吸血 (変則) ヴォイド・ゾンビが生きているクリーチャーに舌攻撃を命中させたなら、ヴォイド・ゾンビは血を吸い、舌が引き離されるまでに 2 ポイントの【筋力】ダメージを与える。

アガシオン Agathion

アガシオンは獣の姿を持つ来訪者の1種族である。(ヘヴンに代表される)秩序の教えにも(エリシュオンに代表される)混沌の教えにも偏らない、純粋な善の領域、次元界ニルヴァーナをその住処とする。ニルヴァーナは悟りを探し求める祝福された魂の居場所だが、アガシオンは活動的であり、悪をなそうと訪れる者あらば定命のものの世界にも介入すると考えている。その人生で(場合によっては死後に)見出した悟りを獲得しようとした善なる定命のものの魂からアガシオンは作られ、平和な王国の原理を体現している。またその一方で、彼らはその力を王国を略奪しようとするものから守るために先導している。彼らは道徳的には混沌なるフェイに似たアザータのやり方と、秩序たるアルコンの融通の効かないやり方の間のバランスで攻撃するため、アガシオンはしばしばセレスチャル種族間の連絡係になる。彼らであればかんしゃくを和らげ、悪を滅ぼし善を守るというお互いの目的にむけて働くよう動くからだ。

全てのアガシオンは動物のような姿をしている。人間のように見えるものもいるが、本当の動物の姿とほとんど同じ姿でいつも時を過ごすものもいる。アガシオンの種類それぞれはニルヴァーナにおいて特別な役割を担っており、他の次元界における彼らの責務もその役割を反映している。レオナルはニルヴァーナのポータルを見はり他の世界においては守護者のような姿を持つ。ドラコナルは年月の知恵を運び外部の定命のものを観察し導く。ヴォルピナルは鳥であり使者であり、セレスチャルの将軍と定命のものの英雄などに重要な情報を届ける。といった具合だ。アガシオンはその獣の姿に誇りを持っており、ライカンスロープのような呪われた存在や言葉を解する魔獣であると思われることを好まない。アガシオンは皆かつては善を好み、その才能と個性にあった姿を来世で獲得した定命のものだ。アガシオンの姿がなにかの罰だと示唆してしまうと、ひどい侮辱と受け取られることになる。

以下のページには最もよく知られるアガシオンの種類を数種だけ記載する。しかし他の種類も存在する。そのようなものたちは他の象徴的な動物(熊、ディノサウロス、魚、狼など)に対応するが、わずかに昆虫(特に甲虫、蝶、カマキリなど)に似た姿を持つものもあり、奇妙なクリーチャー(バジリスクやアウルベアなど)や遠く離れた別の世界の極端な環境に住む固有の“動物”の場合もある。特に腐肉食に関連したり(ハイエナ、ハゲタカ、ジャッカルなど)、寄生に関連した(ヤツメウナギやダニなど)特定の動物には、関連したアガシオンはいない——そのような動物は本質的な悪ではないが、その習性や生産的地位は高貴というにはほど遠く、ニルヴァーナに悟りを求めてやってきたほとんどの魂が彼らに付き合うことに誇りを持ってないのだ。

個々のアガシオンは男も女もいるが、彼ら自身の種を産み出すことはない——アガシオンは皆、善なる定命のものの魂から個々に造られた固有の存在なのだ。このことが彼らに定命のものとの恋に落ちたり関係を持つことを阻害することはない。そしてアアシマールや天上の者のソーサラーの血脈はかつてのアガシオンとの関係に由来している。特に人間に似た人型生物を嫌わない共同体の中では、このようなことは多い。実際、多くの神話では、人の部族の強い感情的な愛情が形となってアガシオンの来訪という不可解な結果を招いた、というたぐいの神話は数え切れない種族に受け継がれている。

アガシオンは地獄語、天上語、竜語を話す。しかし彼らは真言能力によって知性あるいかなるクリーチャーとも意志を疎通させることができる。彼らは音を発さない同種の能力により、動物と意志を疎通させることもできる。最も弱いアガシオンでさえ、パラディンの癒しの手能力のような能力を使用して自身や他のものを癒すことができる。すべてのアガシオンはいくつかの共通能力を持つ。これらは本書の Appendix 3 に記載されている。

特定の神格や至高天の王に仕えるアガシオンは、彼らが仕える神格の役割に従った柄の能力を持つ。例えば、火山島の女神に仕えるシタシールは島を歩くためにより人間らしい姿にその姿を変えることができるかもしれないし、海底で命あふれる温泉の噴出口で耐えて世話をするために火への完全耐性を持つかもしれない。

アガシオンの指導者 Agathion Leaders

アガシオンは組織化された階層を持たないが、それぞれのアガシオンの種別にはニルヴァーナの神や次元界そのものによって力を授かっているものもわずかながらいる。一般的なアガシオンは指導力、判断力、創造性といった例外に期待する。このような悟りを開いたものはその仲間を超える責任と階級をおおっぴらに要求することはない。しかしこの自身に与えられた追加能力に見合った責任を与えられることを良しとし、その地位を否定したり責任から逃れるようなことはない。強力な来訪者の一部、至高天の王と総称される彼らの指導者は一般的なアガシオンと比べて極端に大きく(場合によっては通常の2倍のサイズにまで)、通常とは異なる配色(灰白色の毛など)やその存在に関連した固有の感覚の顕現(幻の鳥、変わらぬ音楽、オレンジの香り、心やすらぐオーラなど)を持つ。変装していないなら、アガシオンがその存在を見誤ることはない。彼らは神格の教えに基づいた宗教を広めないが、アガシオンの指導者は神格にとって先触れとして働く。以下に述べるのは、特記すべきアガシオンの指導者の抜粋である。

- “歌う炎” レディ・タラミス (ヴォルピナル) Lady Taramyth the Singing Flame
- “黄金の星と歩くもの” (ドラコナル) Walks with Golden Stars
- “壊れ槍” チャヴォド (シタシール) Chavod Broken-Spear
- “すみれ色の激情” シックスライフ (シルヴァンシー) Sixlife the Violet Fury
- “山の上の王” ケルマリオン (レオナル) Kelumariion the King Over the Mountain
- “夢の蓮” のコラダ (アヴォラル) Korada of the Dream Lotus

アガシオン:アヴォラル Agathion, Avoral

その荒々しい鳥人間の眉から大きな翼が後ろに伸びている。そして長い爪の伸びた手がその翼の端から生えている。

アヴォラル 脅威度 9 Avoral

経験点 6,400

NG / 中型サイズの来訪者 (アガシオン、他次元界、善)

イニシアチブ + 6; 感覚 暗視 60 フィート、ディテクト・マジック、夜目、シー・インヴィジビリティ、トゥルー・シーイング; <知覚> + 23

オーラ [恐怖] のオーラ (20 フィート、DC17)

防御データ

AC 25、接触 17、立ちすくみ 18 (+ 6 【敏】、+ 1 回避、+ 8 外皮)
hp 94 (9d10 + 45)

頑健 + 11、反応 + 12、意志 + 6; 毒に対して + 4

DR 10 / 悪または銀; 完全耐性 [電気]、石化; 抵抗 [冷氣] 10、[音波] 10; SR 20

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 90 フィート (良好)

近接 爪 (× 2) = + 16 (2d6 + 3)、翼 (× 2) = + 10 (2d6 + 1)

擬似呪文能力 (術者レベル 9 レベル; 精神集中 + 12)

常時: シー・インヴィジビリティ、スピーク・ウィズ・アニマルズ、ディテクト・マジック

回数無制限: エイド、ガスト・オヴ・ウィンド (DC15)、コマンド (DC14)、ディスペル・マジック、ディテクト・マジック、ディメンジョン・ドア、プラー (自身のみ)、ホールド・パースン (DC16)、マジック・サークル・アゲinst・イーヴル (自身のみ)、ライト

3 回 / 日: 威力強化マジック・ミサイル、ライトニング・ボルト (DC16)

一般データ

【筋】17、【敏】23、【耐】20、【知】15、【判】16、【魅】16

基本攻撃 + 9; CMB + 12; CMD 29

特技《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《擬似呪文能力威力強化: マジック・ミサイル》、《武器熟練: 爪》、《武器の妙技》

技能<威圧> + 15、<隠密> + 18、<騎乗> + 7、<交渉> + 7、<真意看破> + 15、<知覚> + 23、<知識: 何か 1 つ> + 14、<動物使い> + 9、<呪文学> + 11、<はったり> + 10、<飛行> + 22; 種族修正<知覚> + 8

言語 天上語、竜語、地獄語; スピーク・ウィズ・アニマルズ、真言
その他の特殊能力 癒しの手 (4d6、7 回 / 日、9 レベルのパラディンと同等)

生態

出現環境 気候問わず / 空中 (ニルヴァーナ)

編成 単体、2 体、または戦隊 (3 ~ 6)

宝物 標準

特殊能力

トゥルー・シーイング (超常) この能力は同名の呪文同名の呪文 (術者レベル 14) として機能するが、アヴォラル自身にのみ機能する点、効果を発揮するために 1 全ラウンドの間精神集中が必要な点、アヴォラルが精神集中を続ける限り持続する点が異なる。

アヴォラルはほとんど人間のような姿をしているが、その上腕はそれぞれの端に人間のような手のついた大きな翼となっている。これによりアヴォラルは道具や武器を使用することができる。しかし戦闘において、彼らは空から襲いかかり足の大きな爪で切り裂き翼を叩きつけることを好む。アヴォラルの頭は髪の毛の代わりに羽で覆われた頭巾を持ち、その色は茶色、白、灰色、金色であるのが一般的である。そして顔は鳥のようで、大きな鼻と鋭い目を持つ。その骨は空洞だが強固であり、空を飛ぶものに相応しいものとなっている。アヴォラルは鷹のように驚異的な視力を持ち、はるか遠くの細かな違いさえ見分けることができる。

生まれとなる次元界では雲の中にまで上昇することに満足し、互

いに山頂の中に飛び込む挑戦をするにもかかわらず、戦争になるとアヴォラルはアガシオンの偵察、スパイ、使者となる。その信じられない速度や驚異的な視力、そして魔法の力によって、彼らはある区域に忍び寄り、そこに住むものを何でも偵察し、さらなる情報を得るためにその地の動物相と音もなくやりとりし、包括的な報告を持って飛行ないし瞬間移動によってその場を立ち去る。彼らは奇襲攻撃に卓越しており、戦闘においてはしばしば他の天上の戦士たちを運ぶ任務を負う。

一般的なアヴォラルは身長 7 フィート (約 2.1m) だが体重は 120 ポンド (約 54.4kg) しかない。

アガシオン：ヴォルピナル Agathion, Vulpinal

この輝く目を持った、擬人化された狐は簡素な旅行用の衣服に身を包み、片手で楽器を持っている。

ヴォルピナル・アガシオン 脅威度 6 Agathion, Vulpinal

経験点 2,400

NG / 小型サイズの来訪者（アガシオン、他次元界、善）

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、夜目；〈知覚〉 + 12

オーラ カーム・エモーションズ（30 フィート）

防御データ

AC 22、接触 14、立ちすくみ 19（+ 4 鎧、+ 3 【敏】、+ 4 外皮、+ 1 サイズ）

hp 59（7d10 + 21）

頑健 + 5、反応 + 10、意志 + 7；毒に対して + 4

DR 10 / 悪または銀；完全耐性 [電気]、石化；抵抗 [冷氣] 10、[音波] 10；SR 17

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 噛みつき = + 11（1d4 + 1）、爪（× 2） = + 11（1d3 + 1）

特殊攻撃 飛びかかり

擬似呪文能力（術者レベル 7；精神集中 + 10）

常時：スピーク・ウィズ・アニマルズ、ディテクト・イーヴル、メイジ・アーマー

回数無制限：インヴィジビリティ（自身のみ）

3 回／日：チャーム・モンスター（DC17）、ディスペル・イーヴル（DC18）、ディメンジョン・ドア（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）、フレイム・アロー、ホーリィ・スマイト（DC17）、リムーヴ・ディジェズ

1 回／日：メジャー・イメージ（DC16）

一般データ

【筋】12、【敏】16、【耐】17、【知】19、【判】15、【魅】16

基本攻撃 + 7；CMB + 7；CMD 20

特技《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《武器の妙技》、《迎え討ち》

技能〈隠密〉 + 17、〈軽業〉 + 10（跳躍 + 18）、〈芸能：何か 1 つ〉 + 13、〈知覚〉 + 12、〈知識：何か 1 つ〉 + 21、〈知識：次元界〉 + 21、〈知識：神秘学〉 + 21、〈呪文学〉 + 14、〈はったり〉 + 13、〈魔法装置使用〉 + 10；種族修正 + 8 跳躍時の〈軽業〉

言語 天上語、共通語、竜語、地獄語；スピーク・ウィズ・アニマルズ、真言

その他の特殊能力 バードの知識 + 7、癒しの手（3d6、6 回／日、7 レベルのパラディンと同等）

生態

出現環境 気候問わず / 地上（ニルヴァーナ）

編成 単体、2 体、または小戦隊（3 ～ 12）

宝物 標準（高品質の楽器、その他の宝物）

特殊能力

カーム・エモーションズのオーラ（超常） ヴォルピナルのオーラは半径 30 フィートに広がるカーム・エモーションズ呪文のように働く。このオーラに入ったクリーチャーはこの効果に抵抗するために、全員意志セーブ（DC16）を行わねばならない。このセーブに成功したクリーチャーは、このヴォルピナルのオーラに 24 時間の間完全耐性を得る。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

アガシオンのうち最も小さいなかでも、ヴォルピナルはもっとも遠慮がなく同じ種類のものに友好的に振る舞う傾向があり、そのため次元界を超えて最も広範囲に存在している。ヴォルピナルは人型の狐のような姿をしており、しばしば明るい色の毛（通常赤か赤茶色だが、銀色が珍しいというわけではない）と身の丈ほどもある尻尾を持っている。アガシオンの吟遊詩人や賢者として、彼らは機能的な服を身につけており、その想像力と個性を示すための装飾品を

一点付けている。大人のように見えるものがほとんどだが、（背が低く大きな目を持つために）狐の子供のように見えるものもあり、（痩せており、鼻の頭や腰、尻尾などに灰色の毛が生えているなどで）ずっと年老いて見えるものもある。彼らの手は人型生物のもののようにであり、指には小さな爪が生えている。

一般にヴォルピナルは一人旅の生き方を好む。しかし彼らは教えあったり共有したりする気の合うものを見つけたなら、ペアになったりグループで旅をすることもある。彼らは特にリレンドを好む。その翼あるアザータは子供のように小さいヴォルピナルを簡単に運ぶことができ、ヴォルピナルが物語を共有する多くの機会を与えるからだ。実際ヴォルピナルにとっては、次元界の賢者として知識を共有し、一風変わった次元界からの歌や踊りを教え、中立世界の美しい場所についての詩を作り出す以上に、素晴らしい喜びなどほとんどないのだ。彼らは生来穏やかだが、日を守るために戦う。特に自らの魔法が天界の争いをより勇猛にすることができるならば、なおのことだ。

ヴォルピナルの全長は 3 フィート（約 90cm）で、体重は 50 ポンド（約 22.7kg）。

アガシオン:シタシール Agathion, Cetaceal

この人魚のようなクリーチャーは長い髪女性の頭と胴を持ち、残りの半身は流線型のシャチの姿をしている。

シタシール 脅威度 15 Cetaceal

経験点 51,200

NG / 中型サイズの来訪者 (アガシオン、水棲、他次元界、善)

イニシアチブ + 8; 感覚 非視覚的感知 60 フィート、暗視 60 フィート、夜目; <知覚> + 28

オーラ 防御のオーラ (20 フィート)

防御データ

AC 30、接触 15、立ちすくみ 25 (+ 4 【敏】、+ 1 回避、+ 15 外皮; 悪に対して + 4 反発)

hp 212 (17d10 + 119); 再生 5 ([悪] 武器および呪文)

頑健 + 17、反応 + 16、意志 + 9; 毒に対して + 4、[悪] に対して + 4 抵抗ボーナス

DR 10 / 悪および銀; 完全耐性 [冷氣]、[電気]、石化; 抵抗 [音波] 10; SR 26

攻撃データ

移動速度 10 フィート、水泳 80 フィート

近接 + 1 ショッキング・バースト・ショートスピア = + 28 / + 23 / + 18 / + 13 (1d6 + 14、加えて 1d6 [電気])、尾の打撃 = + 22 (1d6 + 4、加えて “突き押し” および “朦朧化”)

特殊攻撃 衝撃波、突き押し (尾の打撃、10 フィート)

擬似呪文能力 (術者レベル 15 レベル; 精神集中 + 18)

常時: スピーク・ウィズ・アニマルズ

回数無制限: ディテクト・ソウツ (DC15)、ホールド・モンスター (DC18)、メッセージ、グレーター・テレポート (自身と 50 ポンドまでの物体のみ)、ライト、ライトニング・ボルト (DC16)、

7 回/日: キュア・シリウス・ウーンズ、ニュートラライズ・ポイズン、ブレイク・エンチャントメント、リムーヴ・ディジーズ

3 回/日: キュア・クリティカル・ウーンズ、グレーター・レストレーション、コーン・オヴ・コールド (DC18)、ヒール

1 回/日: アウエイクン、サモン・モンスター VIII (ウォーター・エレメンタルのみ)

一般データ

【筋】29、【敏】19、【耐】24、【知】14、【判】18、【魅】17

基本攻撃 + 17; CMB + 26; CMD 41 (足払いされない)

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《風の如き脚》、《強行突破》、《神速の反応》、《戦闘発動》、《抵抗破り》、《武器熟練: ショートスピア》、《武器熟練: 尾の打撃》

技能 <隠密> + 24、<交渉> + 12、<真意看破> + 24、<水泳> + 17、<知覚> + 28、<知識: 次元界> + 22、<知識: 自然> + 19、<知識: 神秘学> + 22、<治療> + 21、<動物使い> + 14; 種族修正 + 4 <知覚>

言語 天界語、ドラゴン語、地獄語; スピーク・ウィズ・アニマルズ、真言

その他の特殊能力 水陸両生、癒しの手 (8d6、11 回/日、17 レベルのパラディンと同等)

生態

出現環境 気候問わず / 水 (ニルヴァーナ)

編成 単体、2 体、または小群 (3 ~ 6)

宝物 × 2 (+ 1 ショッキング・バースト・ショートスピア、その他の宝物)

特殊能力

防御のオーラ (超常) 悪のクリーチャーによる攻撃や効果に対して、この能力はシタシールから 20 フィート以内の全てのクリーチャーに、AC に + 4 の反発ボーナスとセーヴィング・スローに + 4 の抵抗ボーナスを提供する。加えて、この能力はマジック・サークル・アゲンスト・イーヴルとレッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナビリティとしても機能する。いずれも効果範囲は半径 20 フィートである (術者レベルはシタシールの HD に等しい)。こ

の能力における円形に広がる利益は、上記の能力データには加算されていない。

衝撃波 (超常) 1 日に 1 回、シタシールは半径 100 フィートのエネルギーの爆発を解き放つことができる。この範囲にいる全てのクリーチャーは 17d6 ダメージを受ける。このダメージの半分は [冷氣] ダメージであり、残りは [電気] ダメージである (DC25 の反応セーブで半減)。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

朦朧化 (変則) シタシールの突き押し攻撃によって移動させられたすべてのクリーチャーは DC25 の頑健セーブを行わねばならず、失敗すると 1 ラウンドの間朦朧状態となる。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

シタシールは次元界の海を泳ぎ深海のクリーチャーと心を通わせる、水中に住む偉大なるアガシオンである。地上を歩くことはほとんどなく、彼らはアボレスのような水中の悪から水界を守る。彼らの魂は普通、かつて水界ないし沿岸の部族の定命の指導者であったか、何らかの大いなる理由によって水中で死んだ善なるものであった。そして半分人間、半分シャチの姿をしたシタシールとして蘇った。彼らは社会的存在であり他のセレスチャルや海のクリーチャーと緊密な友情を育む。

シタシールは全長 8 フィート (約 2.4m)、体重は 400 ポンド (約 181.4kg)。しかしこれより大きく成長するものもいる。

アガシオン:シルヴァンシー Agathion, Silvansee

この黒猫は灰色の縞模様と紫の目を持ち、その腰に通常のものと異なる白い炎を灯している。

シルヴァンシー 脅威度 2 Silvansee

経験点 600

NG / 超小型サイズの来訪者 (アガシオン、他次元界、善)

イニシアチブ + 6; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; <知覚> + 10

防御データ

AC 15、接触 14、立ちすくみ 13 (+ 2 【敏】、+ 1 外皮、+ 2 サイズ)

hp 13 (2d10 + 2)

頑健 + 5、反応 + 6、意志 + 2; 毒に対して + 4

DR 5 / 悪または銀; 完全耐性 [電気]、石化; 抵抗 [冷氣] 10、[音波] 10; SR 13

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 90 フィート (良好)

近接 噛みつき = + 6 (1d3 - 4)、爪 (× 2) = + 6 (1d2 - 4)

特殊攻撃 英雄の筋力、飛びかかり

擬似呪文能力 (術者レベル 2; 精神集中 + 3)

常時: スピーク・ウィズ・アニマルズ、ノウ・ディレクション

回数無制限: ステイビライズ、ダンシング・ライツ、プレスティディジテーション

1 回/日: ディメンジョン・ドア (自身に加え、5 ポンドまでの物体のみ)

1 回/週: コミューン (術者レベル 12 レベル、6 つの質問)

一般データ

【筋】3、【敏】15、【耐】12、【知】10、【判】12、【魅】13

基本攻撃 + 2; CMB + 2; CMD 8 (対足払い 12)

特技《イニシアチブ強化》、《武器の妙技》B

技能<軽業> + 11、<登攀> + 7、<飛行> + 6、<知識: 神秘学> + 5、<知識: 次元界> + 5、<知覚> + 10、<隠密> + 19; 種族修正 + 4<軽業>、+ 4<知覚>、+ 4<隠密>

言語 天上語、竜語、地獄語; スピーク・ウィズ・アニマルズ、真言

その他の特殊能力 猫の幸運、飛行能力、癒しの手 (1d6、1 回/日、常に 2 レベルのパラディンと同等)、幽霊の霧

生態

出現環境 気候問わず/地上 (ニルヴァーナ)

編成 単体、2 体、または群れ (3 ~ 10)

宝物 標準

特殊能力

猫の幸運 (超常) シルヴァンシーは全てのセーヴィング・スローに、【魅力】修正値を幸運ボーナスとして加算する。1 日に 1 回、1 回の標準アクションとして、シルヴァンシーは 30 フィート内にいる仲間 1 体に 10 分の間、このボーナスを与えることができる。

英雄の筋力 (超常) 1 日に 1 回、シルヴァンシーは 1 分の間、その【筋力】に + 8 の強化ボーナスを与えることができる。

幽霊の霧 (超常) シルヴァンシーは薄気味の悪い、その大きさと形が猫にどことなく似た霧のような形態をとることができる。この能力はガシアス・フォーム呪文と同様に働くが、シルヴァンシーは自らの DR と超常能力を保持し、通常の移動速度で移動できる点が異なる。シルヴァンシーは霧の姿を 1 日に 5 分までとることができる。持続時間は連続している必要はないが、1 分単位で使用しなければならない。

シルヴァンシーは好奇心が強いが引きこもりがちな猫のアガシオンである。(他の擬人化されたアガシオンとは異なり) 目立たず普通の動物の中に紛れることができる彼らは、定命の者たちの世界における善の次元界の目であり耳である。悪の影響の外にその目を追いやりながら、丘や森、次元界を歩き回るものがほとんどである。彼らは適切な前提条件を満たし《上級使い魔》を習得した、善の 7 レベルの呪文の使い手の使い魔として仕えることもある。使い魔に

なるとシルヴァンシーは定命のものの道しるべとなり、殺さねばならない不浄なる力にその定命の仲間を導く。

定命のものの国の中には、彼らをケット・シーやキャス・シーと呼ぶところもある。彼らは変装した魔女ないし魔女の使い魔であり、必ずしも無害なクリーチャーではないと信じられている。そのためシルヴァンシーは見知らぬ人を避けようと努める。

例えデーモンやデヴィル、その他の汚れた者どもとの戦いであっても、シルヴァンシーは開けた戦場を好まない。もし巻き込まれたならできるだけ逃げようとする。戦わねばならないとなると彼らは数の力と奇襲を好み、その肉体の脆弱さを一時的に克服するためにその魔法を使用する。そして戦いの趨勢が彼らに不利となると、霧に溶け込んで逃げ出してしまう。

シルヴァンシーは大きな室内猫と同じ大きさで、太っているというよりはふっくらとしている。その重さは平均 20 ポンド (約 9.1kg) である。

アガシオン:ドラコナル Agathion, Draconal

この高貴なるクリーチャーは大きな翼と頭に角を持ち、ある部分が爬虫類、別の部分が入、そしてまたある部分が竜に見える。

ドラコナル 脅威度 20 Draconal

経験点 307,200

NG / 大型サイズの来訪者 (アガシオン、他次元界、善)

イニシアチブ + 6; 感覚 非視覚的感知 60 フィート、暗視 120 フィート、夜目; <知覚> + 48

オーラ 防御のオーラ (20 フィート)

防御データ

AC 36、接触 18、立ちすくみ 33 (+2 【敏】、+1 回避、+6 洞察、+18 外皮、-1 サイズ) (悪に対して +4 反発)

hp 324 (24d10 + 192); 再生 10 ([悪] 武器および呪文)

頑健 + 22、反応 + 16、意志 + 17; 毒に対して + 4、[悪] に対して + 4 抵抗ボーナス、

DR 15 / 悪および銀; 完全耐性 エネルギー種別 1 つ (天上の熟練参照、[電気]、石化; 抵抗 [冷気] 10、[音波] 10; SR 31

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 120 フィート (標準)

近接 噛みつき = + 36 (2d6 + 13、加えて 1d6 エネルギー)、爪 (× 2) = + 31 (1d8 + 6、加えて 1d6 エネルギー)

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 (120 フィート直線状、20d6 エネルギー・ダメージ、反応・DC30・半減、1d4 ラウンドごとに 1 回使用可能)

準備しているクレリック呪文 (術者レベル 17 レベル; 精神集中 + 23)

9 レベル: インブロージョン (DC26)、ストーム・オヴ・ヴェンジャンス (領) (DC26)

8 レベル: アースクウェイク、ダイヤモンド (領)、高速化ホーリス・スマイト (DC21)

7 レベル: 高速化インヴィジビリティ・パージ、威力強化フレイム・ストライク (DC22)、威力強化プレス・オヴ・ライフ、ホーリー・ワード (DC24)、リパルション (領) (DC24)

6 レベル: アニメイト・オブジェクト、高速化リムーヴ・バラシス、ヒール、ヒーローズ・フィースト、ファインド・ザ・パス、ブレード・バリアー (領) (DC23)

5 レベル: プレス・オヴ・ライフ、ディスペル・イーヴル (領)、フレイム・ストライク (DC22)、グレーター・コマンド (DC22)、スペル・レジスタンス、トゥルー・シーイング

4 レベル: キュア・クリティカル・ウーンズ (3)、フリーダム・オヴ・ムーヴメント、ホーリー・スマイト (領) (DC21)、リペル・ヴァーミン (DC21)

3 レベル: ディスペル・マジック、デイルイト、ピストウ・カース (DC20)、プレイヤー、プロテクション・フロム・エナジー、ヘルピング・ハンド、マジック・ヴェストメント (領)

2 レベル: アライン・ウェポン (領) (善のみ)、エンスロール、カーン・エモーションズ (DC19)、シールド・アザー、ホールド・パースン (DC19)、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、サンクチュアリ (DC18)、シールド・オヴ・フェイス、ディヴァイン・フェイヴァー (領)、ディテクト・アンデッド、プレス、リムーヴ・フィアー

0 レベル: ガイダンス、ステイビライズ、ディテクト・ポイズン、ピュアライフ・フード・アンド・ドリンク

(領) 領域呪文; 領域 高貴、善

擬似呪文能力 (術者レベル 24 レベル; 精神集中 + 30)

常時: スピーク・ウィズ・アニマルズ

回数無制限: アイデンティファイ、エレメンタル・ボディ III (エア、またはウォーター・エレメンタルのみ)、ガスト・オヴ・ウィンド、グレーター・テレポート (自身と 50 ポンドまでの物体のみ)、コマンド (DC17)、ディテクト・ソウツ、ビースト・シェイプ II、ホールド・

モンスター (DC20)、メイジ・ハンド、メッセージ、ライト、ライトニング・ボルト (DC19)

7 回/日: キュア・シリアス・ウーンズ、ニュートライズ・ポイズン、ブレイク・エンチャントメント、リムーヴ・ディーズ

3 回/日: コントロール・ウィーンズ、コントロール・ウェザー、コントロール・ウォーター、ヒール、ブレイン・シフト (DC23)

一般データ

【筋】36、【敏】15、【耐】27、【知】24、【判】24、【魅】23

基本攻撃 + 24; CMB + 38; CMD 57 (足払いされない)

特技 《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《回避》、《技能熟練: 知覚》、《強行突破》、《強打》、《呪文威力強化》、《呪文高速化》、《上級抵抗破り》、《戦闘発動》、《抵抗破り》、《鋼の意志》

技能 <威圧> + 29、<隠密> + 21、<軽業> + 25、<交渉> + 26、<真意看破> + 34、<脱出術> + 22、<知覚> + 48、<知識: 次元界> + 34、<知識: 自然> + 27、<知識: 宗教> + 31、<知識: 神秘学> + 30、<治療> + 27、<呪文学> + 27、<はったり> + 29、<魔法装置使用> + 26; 種族修正 + 4 <知覚>

言語 天上語、竜語、地獄語; スピーク・ウィズ・アニマルズ、真言
その他の特殊能力 天上の熟練、神聖なる洞察、癒しの手 (10d6、16 回/日、20 レベルのパラディンと同等)

生態

出現環境 気候問わず/空 (ニルヴァーナ)

編成 単体、2 体、または小編成 (3 ~ 6)

宝物 × 2

特殊能力

天上の熟練 (変則) ドラコナルの色は自身の力の面と、善の次元界の力への調和を表している。これによりドラコナルのプレス攻撃、爪および噛みつき攻撃の追加エネルギー・ダメージ、追加の抵抗および完全耐性、追加の領域選択 (後述の呪文の項を参照) に影響を及ぼす。

神聖なる洞察 (超常) ドラコナルはアーマー・クラスに自らの【魅力】ボーナスを洞察ボーナスとして得る。

防御のオーラ (超常) 悪のクリーチャーによる攻撃や効果に対して、この能力はドラコナルの 20 フィート以内にいる者全てに、AC に + 4 の反発ボーナスとセーヴィング・スローに + 4 の抵抗ボーナスを与える。加えて、この能力はマジック・サークル・アゲンスト・イーヴルとレッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティの効果とを及ぼす。これらの効果範囲は半径 20 フィートとなる (術者レベルはドラコナルの HD に等しい)。(この防御の利益はドラコナルの能力データには加算されていない。)

呪文 ドラコナルは 17 レベルのクレリックとして呪文を発動する。クレリックのように彼らは 2 つの領域を持ち、以下の中から選択する: 風、高貴、善、天候、その色に基づく追加の領域 2 項目 (向かいのページを参照)。ドラコナルの多くは (能力データに記載されているように) 高貴と善の領域を選択する。ドラコナルは領域呪文スロットをそれぞれの呪文レベルに得るが、選択した領域の能力を得ることはない他のクレリック能力を得ることもない。

ドラコナルは強力なアガシオンの主であり、数は少なく、その多くが定命のものの行いから離れている。彼らは強力な魔力を見守り、神や善の次元界の必要性に応じて直接の使者となる。辛抱強く年も取らないため、彼らは長期にわたる計画を立てる。今日の前にある脅威に対して助力を得ようとする定命のクリーチャーに対して、その計画は妨げとなることが多い。ドラコナルは次元界の問題に注力し続けるために直接に問題に取り組むよりも、英雄グループを補助し強化することを好む。

ドラコナルは自然と調和し、生と死の輪廻を信じている。彼らは善であるものの、悪という存在が善のクリーチャーに停滞と自己満足に対して抗わせていることを理解している。そのため彼らの展望はほとんど中立のように見えることもあるが、彼らは苦しみや必要のない死を憎んでいる。

ドラコナルの色 Draconal Colors

ドラコナルの色合いはエネルギー、命、自然の世界に関連する神

秘的な要素を表している。その色は通常、金属色ではなく有色であり、ドラコナルの色を無教養なものが見ると悪のハーフドラゴンと勘違いすることもある。しかし、金属色や宝石のような色合いを持つドラコナルもいる。例えば、イエロー・ドラコナルはマスタード・イエローやメタリック・ゴールドであることもあり、ホワイト・ドラコナルはチョーク・ホワイトや真珠のような白、メタリック・シルヴァーであることもある。ドラコナルは長期にわたる瞑想の後に自らの色を変えることができるが、通常は直接の介入が必要となるような恐るべき悪に應える場合にのみこのようなことを行う。この変化はドラコナルの個性に影響を及ぼし、肉体的な姿や性別を変えることもある。

赤：赤は極めて男性よりの色であり、ほとんどのレッド・ドラコナルは男性であるか、攻撃的で社交的な個性を持つ。赤は火、光、不運に対する防護を表す。レッド・ドラコナルは〔火〕ダメージに完全耐性を持ち、そのプレス攻撃は〔火〕である。レッド・ドラコナルは選択できる領域のリストに太陽、火、守護を加える。

黄：黒のように、黄色は男性と女性のエネルギーの中庸である。黄色は地、預言、石、幸運を表す。イエロー・ドラコナルは〔酸〕に完全耐性を持ち、そのプレス攻撃は〔酸〕である。イエロー・ドラコナルは選択できる領域のリストに栄光、幸運、地を加える。

黒：黒は男性と女性のエネルギーの中庸であり、空、星、不死性、指導力を表している。ブラック・ドラコナルは〔火〕ダメージに対する完全耐性を持ち、そのプレス攻撃は〔火〕である。ブラック・ドラコナルは選択できる領域のリストに栄光、幸運、火を加える。

白：白は女らしさにわずかながら傾倒し、ほとんどのホワイト・ドラコナルは女性であるか防御的で穏やかな個性を持つ。白は輝き、成就、金属、哀悼、純粋性を表す。ホワイト・ドラコナルは〔冷気〕ダメージに完全耐性を持ち、そのプレス攻撃は〔冷気〕である。ホワイト・ドラコナルは選択できる領域のリストに解放、安息、工匠を加える。

緑：緑は男らしさにわずかながら傾倒する。それは木、植物、花を表す。グリーン・ドラコナルは〔冷気〕ダメージに完全耐性を持ち、そのプレス攻撃は〔冷気〕である。グリーン・ドラコナルは選択できる領域のリストに植物、動物、水を加える。

アガシオン: レオナル Agathion, Leonal

この獅子頭の人型生物は黄金の毛皮と鋭い歯を持ち、手と足には猫のような長い爪が生えている。

レオナル 脅威度 12 Leonal

経験点 19,200

NG / 中型サイズの来訪者 (アガシオン、他次元界、善)

イニシアチブ + 7; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 19

オーラ 防御のオーラ (20 フィート)

防御データ

AC 27、接触 14、立ちすくみ 23 (+3 **【敏】**、+1 回避、+13 外皮) (悪に対して +4 反発)

hp 147 (14d10 + 70)

頑健 + 14、反応 + 12、意志 + 6; 毒に対して + 4、[悪] に対して + 4 抵抗ボーナス

DR 10 / 悪および銀; **完全耐性** [電気]、石化; **抵抗** [冷氣] 10、[音波] 10; **SR** 23

攻撃データ

移動速度 60 フィート

近接 噛みつき = + 23 (1d8 + 8、加えて “つかみ”)、爪 (× 2) = + 23 (1d6 + 8)

特殊攻撃 咆哮、飛びかかり、引っかき (爪 (× 2)、+ 23、1d6 + 8)

擬似呪文能力 (術者レベル 14 レベル; 精神集中 + 16)

常時: スピーク・ウィズ・アニマルズ

回数無制限: ディテクト・ソウツ、ファイアーボール (DC15)、ホールド・モンスター (DC 7 (訳注: 更新; 17))

3 回/日: ウォール・オブ・フォース、キュア・クリティカル・ウーンズ、ニュートラライズ・ポイズン、リムーヴ・ディジェズ

1 回/日: ヒール

一般データ

【筋】 27、**【敏】** 17、**【耐】** 20、**【知】** 14、**【判】** 14、**【魅】** 15

基本攻撃 + 14; **CMB** + 22 (組みつき + 26); **CMD** 36

特技 《一撃離脱》、《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《能力熟練: 咆哮》、《武器熟練: 噛みつき》、《武器熟練: 爪》

技能 〈威圧〉 + 19、〈隠密〉 + 24、〈軽業〉 + 24 (跳躍 + 36)、〈真意看破〉 + 19、〈知覚〉 + 19、〈知識: 何か 1 つ〉 + 19、〈動物使い〉 + 19、〈呪文学〉 + 16; **種族修正** + 4 〈隠密〉、+ 4 〈軽業〉

言語 天上語、竜語、地獄語; スピーク・ウィズ・アニマルズ、真言
その他の特殊能力 癒しの手 (7d6、9 回/日、14 レベルのパラディンと同等)

生態

出現環境 気候問わず / 地上 (ニルヴァーナ)

編成 単体、2 体、または獅子軍 (3 ~ 8)

宝物 標準

特殊能力

防御のオーラ (超常) 悪のクリーチャーによる攻撃や効果に対して、この能力は AC に対して + 4 の反発ボーナスとセーヴィング・スローに対して + 4 の抵抗ボーナスを与える。この能力はレオナルから半径 20 フィート以内にいるあらゆるものに効果を及ぼす。加えて、この能力はマジック・サークル・アゲンスト・イーヴルとレッサー・グローブ・オブ・インヴァルナラビリティの効果を、半径 20 フィートに及ぼす (術者レベルはレオナルの HD に等しい)。この防御能力の利益はレオナルの能力データに加算されていない。

咆哮 (超常) 1 日に 3 回まで、レオナルは 1 回の標準アクションとして力ある咆哮を発することができる。それぞれの咆哮は 60 フィート円錐形のホーリー・ワード呪文として機能するとともに、範囲内にいるすべてのクリーチャーに 2d6 ポイントの [音波] ダメージを与える (DC21 の頑健セーブにより無効)。これは [音波] 効果である。このセーブ DC は **【魅力】** に基づいている。

レオナルは高貴で荒々しい、獅子のようなアガシオンである。身内に対しては紳士的で自らの次元界では異邦人に対して堪えているが、戦闘においてはレオナルは恐ろしく残忍な、悪の敵となる。彼らは飛び掛かり切り裂く好機を見出すまでは音もなく犠牲者を尾行し、フィンドや他の悪のモンスターを狩る。レオナルは狩猟者であることに誇りを持っており、その速度から逃げおおせる地上のクリーチャーはほとんどいない。武器を使うことができるにもかかわらず、レオナルの大部分は牙と爪で悪と戦うことを好む。

レオナルは正攻法で戦うことを好む。彼らは敵のバランスを崩すため戦闘の開始に咆哮し、その後爪と噛みつき攻撃が続く。彼らは自らの誇りに従って他者と緊密に連携し、挟撃できる場所を探し破壊の一撃の準備をする。弱い敵が数多くいる場合や生け捕りにしたり傷つけることなく無力化する場合がある場合、彼らは主にその魔法の能力を使用する。

平均的なレオナルの全長は 6 フィート (約 1.8m) で体重は 270 ポンド (約 122.5kg)。男性は暗い金色か黒い毛並みのたてがみを持つことが多い。そのたてがみは頭の周りを覆っているだけである場合もあるし肩や腰まで伸びていることもある。女性のレオナルはたてがみを持たないが、長い髪が首の後ろまで伸びていることもある。

アクシアマイト Axiomite

このしなやかな人型生物が動くとき、その肉が揺らめき波打って、時には輝く光の粉へと分裂していく。

アクシアマイト 脅威度 8 Axiomite

経験点 4,800

LN / 中型サイズの来訪者（他次元界、秩序）

イニシアチブ + 8；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 18

防衛データ

AC 21、接触 15、立ちすくみ 16（+ 4 【敏】、+ 1 回避、+ 6 外皮）

hp 85（10d10 + 30）；再生 5（[混沌] または魔法）

頑健 + 6、反応 + 11、意志 + 14

DR 10 / 混沌；完全耐性 病気、[電気]、[精神作用] 効果；抵抗 [冷氣] 10、[火] 10；SR 19

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 30 フィート（良好）

近接 + 1 ロングソード＝+ 16 / + 11（1d8 + 8 / 19～20）

擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル；精神集中 + 14）

3 回／日：威力強化オーダーズ・ラス（DC19）、ディスベル・ケイオス、テレキネシス（DC20）、トゥルー・ストライク、ヘイスト、ホールド・モンスター（DC20）、ライトニング・ボルト（DC18）

1 回／日：イネヴァタブル招来（6 レベル、1 体のゼレフト、下記参照）、トゥルー・シーイング

一般データ

【筋】21、【敏】19、【耐】16、【知】21、【判】20、【魅】20

基本攻撃 + 10；CMB + 15；CMD 30

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《擬似呪文能力威力強化：オーダーズ・ラス》、《強行突破》、《鋼の意志》

技能〈隠密〉+ 17、〈交渉〉+ 18、〈真意看破〉+ 18、〈製作：何か 1 つ〉+ 18、〈生存〉+ 18、〈知覚〉+ 18、〈知識：次元界〉+ 18、〈知識：何か 3 つ〉+ 15、〈呪文学〉+ 18、〈飛行〉+ 8

言語 奈落語、天上語、共通語、竜語、地獄語

その他の特殊能力 透明な塵形態

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（秩序界）

編成 単体、2 体、または小戦隊（3～12）

宝物 標準（+ 1 ロングソード、その他の宝物）

特殊能力

透明な塵形態（超常） アクシアマイトは 1 ラウンドに 1 回、1 回のフリー・アクションとしてその姿を実体のある肉体と黄金でできた透明な塵との間で切り替えることができる。塵形態ではアクシアマイトは輝く数学記号や方程式の塊に変化しているように見える。この形態になるとアクシアマイトは飛行できるようになり、非実体の性質を得る。擬似呪文能力を使用することはできるが物理的な攻撃を行うことはできない。実体を持つ姿では、アクシアマイトは飛行することはできない。いずれの形態もアクシアマイトの真なる姿であり、殺された場合に異なる形態が暴かれるということはない。トゥルー・シーイング呪文は両方の形態を同時に明らかにする。

イネヴァタブル招来（擬呪） 1 日に 1 回、4 体のアクシアマイトは 1 回の全ラウンド・アクションとして手をつなぎ、ゼレフト 1 体を招来することができる。

アクシアマイト（秩序の力）は秩序の次元界の歴史ある巨大な都市の管財人であり、秩序のための基本調査を務めている。彼ら自身の歴史によれば、最初のアクシアマイトは最初の神がかき混ぜる前に、宇宙の基礎の原料から飛び跳ねたのだという——彼らは自らを理解しようとする試みにおいて肉体を作り出した、原始の現実の化身なのだ。新しいアクシアマイトはセレスチャルやフィンドのようには魂から形成され、アクシアマイトの活発な水晶柱の 1 つへ次元界を通した魂を持ち、遅れて法と理論のクリーチャーとしてはっきりとしてくる。

特定のアクシアマイトはなんらかの人型生物の形をしたクリーチャーに似ているかもしれないが、その特定の姿は多少なりともその能力に影響を及ぼさない。その形態の下で、全てのアクシアマイトは同一である——記号や方程式の複雑なもつれの中で定期的にうずまき凝固した輝く水晶の塵の雲なのだ。そのことが彼らを、文字通り純粋なる原料のクリーチャーとしている。

アクシアマイトの社会は 3 つの区域に分かたれている。区域それぞれは義務と目的を持つ。1 つ目はイネヴァタブルの作成と管理に専念する。2 つ目は彼らの首都を拡張し構築する。3 つ目は探索と、法及び全ての現実の根底にある不変のものの計算である。彼らの指導者は彼らの種族の最も偉大な個体として形を得たゲシュタルト精神であり、必要なときに形を取り、神の意志による計画を行動に移すためにその構成要素であるアクシアマイトを消し去る。

アケイライ Achaierai

この鳥に似た獣はほとんど頭だけの存在で、4つの鋭い足で刺し貫く。その鉤状のくちばしからは有害な黒い煙がたなびいている。

アケイライ 脅威度 5 Achaierai

経験点 1,600

LE / 大型サイズの来訪者（悪、他次元界、秩序）

イニシアチブ + 1；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 12

防御データ

AC 20、接触 11、立ちすくみ 18（+1【敏】、+1回避、+9外皮、-1サイズ）

hp 52（7d10 + 14）

頑健 + 7、反応 + 6、意志 + 4

SR 20

攻撃データ

移動速度 50 フィート

近接 噛みつき = +10（2d6 + 4）、爪（×2） = +10（1d6 + 4）

接敵面 10 フィート；間合い 爪は 10 フィート

特殊攻撃 黒き雲

一般データ

【筋】19、【敏】13、【耐】14、【知】11、【判】14、【魅】16

基本攻撃 + 7；CMB + 12；CMD 24（対足払い 28）

特技《一撃離脱》、《回避》、《強行突破》、《迎え討ち》

技能〈隠密〉 + 7、〈軽業〉 + 11（跳躍 + 19）、〈真意看破〉 + 12、〈水泳〉 + 14、〈知覚〉 + 12、〈登攀〉 + 14、〈飛行〉 + 0

言語 地獄語

生態

出現環境 気候問わず / 地上（ヘル）

編成 単体または編隊（5～8）

宝物 標準

特殊能力

黒き雲（超常） アケイライは1日に3回まで、息をつまらせるような猛毒の煙を吐き出すことができる。アケイライから10フィート以内にいる全てのクリーチャーは直ちに肉が溶けて腐り始め、2d6ポイントのダメージを受ける。この雲は肉だけではなく正気も腐敗させる。黒き雲からダメージを受けたものはDC15の頑健セーブを行わねばならず、失敗すると混乱状態となる。毎ラウンド対象となったものは、この混乱状態から回復するためにDC15の頑健セーブを試みることができる。この効果は持続し、この状態が取り除かれるか対象がセーヴィング・スローに成功するまで永遠に続く。黒き雲の効果のうち、混乱状態は【精神作用】効果である。このセーブDCは【耐久力】に基づいている。これは【毒】効果である。アケイライはこの能力に完全耐性を持つ。

アケイライは下層次元界に住む捕食者であり死肉喰らいである。全長15フィート（約4.5m）の翼のない鳥のように見えるが、その頭と胴体は1つの巨大な塊としてつながってしまっていて、4本の足と退化した翼を生やしている。全身を覆う、分厚く油を含んだ羽毛はその小さな翼を覆い隠している。成長したアケイライの重量はおおよそ750ポンド（約340.2kg）。

彼ら自身はデヴィルではないが、アケイライは焼け焦げ突風吹きすさぶ次元界、ヘルに住み狩りを行う。餌場に飛び込んできた失われた魂や下級のデヴィルを追いかける際、彼らはその長く竹馬のような足を巧みに使う。一度目標に近づけば、アケイライは2つの前足でたたきつけるなり切り裂くなりして攻撃し、その強力なくちばしで噛みつく。その獣のような姿から想像できるよりも彼らはずっと頭が良く、アケイライは金切り声を上げる群れとなって狩りを行い、その犠牲者を混乱させ、有利に戦うために間合いを生かして戦う。獲物を取り囲み、標的が取り乱すとすぐに攻撃し、犠牲者が報復する機会を得る前に撤退する。瀕死に陥り生き返ろうとしている

クリーチャーや魂を選別するために、彼らは下層次元界の戦場をさまよいて歩くことで知られている。そのことから彼らは「ヘルのハゲワシ」とあだ名されることとなった。アケイライは同種が使用する毒性のある雲に完全耐性を持ち、群れていたたり散り散りとなった敵に協力してこの雲を使う。黒い雲の直線を作って彼らの撤退路を守ったり、大乱闘の中で単に敵を混乱させるために使用することもある。アケイライは大傷を受けた犠牲者が死すべきために悲鳴を上げている間に、その臓物を抜き取りまだ暖かいうちに食べるのを好む。もちろん来訪者であるアケイライには、食事をする必要がない。彼らの手の込んだ定式的な狩猟方法は、この鳥獣の病的な娯楽に過ぎないのだ。

アザータ Azata

アザータ：ブリジディーン Brijidine Azata

この美しい女性は溶岩でできた肉体を持つ。彼女は炎の跡を残しながら空高く舞い上がる。

ブリジディーン 脅威度 17 Brijidine Azata

経験点 102,400

CG / 中型サイズの来訪者（アザータ、混沌、地、他次元界、火、善）
イニシアチブ + 5; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、振動感知 60 フィート; 〈知覚〉 + 26

オーラ 炎に包まれた身体、ホーリー・オーラ

防御データ

AC 32、接触 19、立ちすくみ 27 (+ 4 反発、+ 5 【敏】、+ 13 外皮)
hp 256 (19d10 + 152)

頑健 + 22、反応 + 15、意志 + 21

DR 10 / 冷たい鉄および 【悪】; 完全耐性 【電気】、【火】、石化; 抵抗 【冷氣】 10; SR 28

弱点 冷氣に対する脆弱性

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 60 フィート（良好）

近接 + 1 フレイミング・バースト・キーン・ロングソード = + 25
/+ 20 / + 15 / + 10 (1d8 + 8 / 17 ~ 20、加えて 1d6 【火】および “着火”)

遠隔 溶岩の噴出 = + 24 (1d6 【火】、加えて “着火” および “捕獲”)

特殊攻撃 捕獲 (DC 26、瞬間、硬度 8、hp 30)、着火 (2d6、DC 26)、蹂躞 (1d8 + 7、DC 24)

擬似呪文能力 (術者レベル 19 レベル; 精神集中 + 25)

常時: ホーリー・オーラ (DC24)

回数無制限: ストーン・シェイプ、ソフン・アース・アンド・ストーン、ヒート・メタル (DC18)、フレイミング・スフィア (DC18)、メルド・イントゥ・ストーン (自身のみ)

5 回/日: ウォール・オヴ・ストーン (DC22)、キュア・シリアス・ウーンズ、サモン・ネイチャーズ・アライヴ (アースおよびファイアー・エレメンタルのみ)、ストーン・テル、スパイク・ストーンズ (DC20)、フレイム・ストライク (DC21)、ムーヴ・アース

3 回/日: アースクウェイク、ウォール・オヴ・ファイアー、ストーンスキン、ヒール、ファイアー・ストーム (DC23)

一般データ

【筋】20、【敏】21、【耐】24、【知】15、【判】18、【魅】23

基本攻撃 + 19; CMB + 24; CMD 43

特技《強打》、《クリティカル熟練》、《攻防一体》、《追加 hp》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《鋼の意志》、《踏み込み》、《迎え討ち》、《よろめき化クリティカル》

技能〈芸能: 朗読〉+ 25、〈真意看破〉+ 26、〈製作: いずれか 1 つ〉+ 24、〈脱出術〉+ 27、〈知覚〉+ 26、〈知識: 次元界〉+ 24、〈知識: 自然〉+ 24、〈治療〉+ 26、〈飛行〉+ 9

言語 天上語、竜語、火界語、地獄語、地界語; 真言

その他の特殊能力 赤熱する石、黒曜石の刃

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず (エリュシオン)

編成 単体または小戦隊 (2 ~ 5)

宝物 × 2 (可燃性の物質は含まない)

特殊能力

炎に包まれた身体 (超常) ブリジディーンの身体は舞い散る炎に覆われた溶解した岩石である。ブリジディーンを肉體武器や素手攻撃で攻撃したものは 1d6 ポイントの【火】ダメージを受ける。ブリジディーンに組みつくか組みつかれたクリーチャーは組みつきを継続するラウンドごとに 6d6 ポイントの【火】ダメージを受ける。

赤熱する石 (超常) ブリジディーンが自身のウォール・オヴ・ストーン、ストーン・シェイプ、スパイク・ストーンズ、ソフン・ア

ス・アンド・ストーン、メルド・イントゥ・ストーン擬似呪文能力を使用する際、彼女は 1 分の間影響を受けた石から放射状に赤熱させることができる。この石から 5 フィート以内にいる全てのクリーチャーはラウンドごとに 1d6 【火】ダメージを受ける。

溶岩の噴出 (超常) ブリジディーンは 1 回の標準アクションとして目標に溶岩の塊を投げることができる。この攻撃の射程単位は 30 フィートである。

黒曜石の刃 (変則) 1 回のフリー・アクションとして回数無制限で、ブリジディーンは火山で造られたガラスでできたのこぎりのような刃を作り出すことができる。この刃は + 1 フレイミング・バースト・キーン・ロングソードとして機能する。ブリジディーンの手から離れた 1 ラウンド後に、この武器は使い道のない粉となって崩れてしまう。

ブリジディーンは情熱的で強力な、地と火の力に同調したアザータである。火山口での日光浴、詩作、病気のクリーチャーの看病、スパイシーなレシピの追求をこよなく愛する。ブリジディーンと友だちになる手っ取り早い方法は独創的な詩の写しや珍しい香辛料を一袋、防炎性にして彼女に送ることだ。彼らの力は原始の破壊に基づいたものだが、彼らは機知に富み、それがソネット (訳注: 定形の 14 行詩) であっても汚いマリック (訳注: 滑稽五行誌) であっても、頭をつかう言葉遊びを好む。

ブリジディーンは元々の形態は炎そのものに見える。元々関連していた爆発と破壊からは遠く離れたものとなっている。ブリジディーンにとって、地獄の炎の存在は最悪の冒涇であり、多くのアザータがアビスのデーモンを最大の敵と見なす一方で、ほとんどのブリジディーンがその怒りをぶつける矛先はヘルのデヴィルの中にいる。ブリジディーンの最大の力である火に対する完全耐性をデヴィルが持つという事実が、このアザータをなにより苛立たせ怒りを感じさせるのだ。これらの敵と相対すると彼らは、想像力と創造力をその戦略に宿らせることに注力する。ブリジディーンの全長は 5 と 1/2 フィート (約 1.7m)、体重は 150 ポンド (約 68kg)。

アザータ: リラキーン Lyrakien Azata

この小さな女性は繊細な蝶の翼を持ち、たおやかな姿をしている。彼女は弾ける光と穏やかな虹の弧に取り囲まれている。

リラキーン 脅威度 2 Lyrakien Azata

経験点 600

CG / 超小型サイズの来訪者 (アザータ、混沌、他次元界、善)

イニシアチブ + 8; 感覚 暗視 60 フィート、ディテクト・イーヴル、ディテクト・マジック、夜目; <知覚> + 9

防御データ

AC 16、接触 16、立ちすくみ 12 (+4 【敏】、+2 サイズ)

hp 19 (3d10 + 3)

頑健 + 2、反応 + 7、意志 + 6

DR 5 / 悪; 完全耐性 [電気]、石化; 抵抗 [冷氣] 10、[火] 10

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 80 フィート (完璧)

近接 叩きつけ = +2 (1d2 - 3)

接敵面 2・1/2 フィート; 間合い 0 フィート

特殊攻撃 星光の噴出

擬似呪文能力 (術者レベル 3; 精神集中 + 8)

常時: ディテクト・イーヴル、ディテクト・マジック、フリーダム・オヴ・ムーヴメント

回数無制限: ヴェントリロキズム (DC16)、サモン・インストゥルメント、ダンシング・ライツ、デイズ (DC15)

1 回/日: キュア・ライト・ウーンズ、サイレント・イメージ (DC16)、レッサー・コンフュージョン (DC16)

1 回/週: コミューン (術者レベル 12 レベル、6 つの質問)

一般データ

【筋】5、【敏】19、【耐】12、【知】14、【判】17、【魅】20

基本攻撃 + 3; CMB + 5; CMD 12

特技《イニシアチブ強化》、《軽妙なる戦術》

技能<隠密> + 18、<軽業> + 10、<芸能: 何か 1 つ> + 11、<交渉> + 11、<知覚> + 9、<知識: 何か 1 つ> + 8、<呪文学> + 5、<はったり> + 11、<飛行> + 16

言語 天上語、竜語、地獄語; 真言

その他の特殊能力 旅人の友

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、一団 (2 ~ 5)、または小集団 (6 ~ 24)

宝物 なし

特殊能力

星光の噴出 (超常) 1d4 ラウンドに 1 回、1 回の標準アクションとして、リラキーンはエリュシオンの神聖なる力を引き出し、半径 5 フィートの爆発に聖なる星の光の噴出を解き放つことができる。この範囲にいるすべてのクリーチャーは 1d4 ポイントの神聖なる力に基づくダメージを与える。加えて混沌にして善から属性が 1 段階ずれている事に追加で 1 ポイントのダメージを与える。例えば、混沌にして中立や中立にして善のクリーチャーは 1d4 + 1 ポイントのダメージを、真なる中立のクリーチャーは 1d4 + 2 ポイントのダメージを、秩序にして悪のクリーチャーは 1d4 + 4 ポイントのダメージを受ける。DC12 の反応セーブに成功すればこのダメージを免れることができる。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。**旅人の友 (超常)** リラキーンの演奏やリラキーンとの親交は、旅の負担を軽減する。1 日に 1 回、リラキーンの演奏を 1 分の間聞いたクリーチャーは、疲労や過労の効果を取り除くことができる。

やいたんだ食べ物や遠ざけ、旅を楽しいものであり続けるようにする。素晴らしい物語や新しい歌で彼らを喜ばせる定命のものは、書きこまれた地図、忘れられた抜け道、失われた魔法を収めた隠された場所へ続く方角を得るかもしれない。

リラキーンはのんきなクリーチャーだが、息を飲むような自然のままの場所を何が何でも守ろうとする。ノームやハープリングに「きらめく翼」と呼ばれることも多いリラキーンはしばしばフェイと勘違いされる。もっとも彼らは一般に本当のフェイと友情を育んでいる。フェイの起源もまた、次元界エリュシオンだからだ。他のアザータのように、彼らは休むことなく成長するので、ある場所に長い間住み続けることができない。混沌にして善の 7 レベルの呪文の使い手は、《上級使い魔》の特技を得ることでリラキーンを使い魔として得ることができる。

リラキーンは神聖なる音楽家であり使者である。主として神格に命じられて旅行に出ているか、ありのままさまよっている。彼らは冒険と美しい場所に訪れることをこよなく愛し、特に虹、月光、星が美しく見える場所を特に好む。移り気で賑やかな彼らは歌や踊りや知識を競い合わせることを好む。また彼らは同行者から足の疲れ

アティック・ウィスパラー Attic Whisperer

このものは灰色でひどく痩せた子供に似ている。蜘蛛の巣と埃塗れの服を着て、頭には狐の頭蓋骨を乗せている。

アティック・ウィスパラー 脅威度 4 Attic Whisperer

経験点 1,200

NE / 小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> + 12

オーラ すすり泣き (10 フィート)

防衛データ

AC 19、接触 16、立ちすくみ 14 (+4 【敏】、+1 回避、+3 外皮、+1 サイズ)

hp 45 (6d8 + 18)

頑健 + 5、反応 + 6、意志 + 8

完全耐性 アンデッドの種別特徴

攻撃データ

移動速度 20 フィート

近接 噛みつき + 9 (1d4 - 1、加えて“息盗み”)、接触 = + 4 近接接触 (声盗み)

一般データ

【筋】9、【敏】19、【耐】—、【知】14、【判】16、【魅】17

基本攻撃 + 4; CMB + 2; CMD 17

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《武器の妙技》

技能<隠密> + 17、<知覚> + 12、<知識:地域> + 8、<知識:歴史> + 8、<登攀> + 8、<はったり> + 9

言語 共通語 (加えて犠牲者から奪った言語 2d4 個)

生態

出現環境 気候問わず / 都市または廃墟

編成 単体、2 体、または一団 (3 ~ 8)

宝物 乏しい

特殊能力

すすり泣きのオーラ (超常) アティック・ウィスパラーが盗んだ声は全て、その周りで鳴り続けている。姿は見えないが聞くことのできる、ぞっとする子供の囁き、歌、すすり泣きのオーラである。このオーラの中に入った生きているクリーチャーは全て、自身が受けているバードの呪芸の利益を失い、攻撃ロール、ダメージ・ロール、意志セービング・スローの全てに - 1 のペナルティを受ける。アティック・ウィスパラーはこのオーラを 1 回のフリー・アクションとして抑制したり再稼働することができる。このオーラは [音波] [精神作用] 効果である。

息盗み (超常) アティック・ウィスパラーの噛みつき攻撃を受けたクリーチャーは DC16 の意志セーブを行わねばならず、失敗すると 1 時間の間疲労状態となる。疲労状態のクリーチャーが噛みつかれると、代わりに 1 時間の間過労状態となる。過労状態のクリーチャーが噛みつかれると 1 時間の間眠りに落ちる。睡眠状態となったものはアティック・ウィスパラーによって殺されるかディスペル・マジック、リムーヴ・カース、あるいは同種の効果を使用すること以外で目覚めることはない。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

声盗み (超常) アティック・ウィスパラーの接触攻撃が命中したクリーチャーは DC16 の意志セーブを行わねばならず、失敗すると 1 時間の間会話する能力を失う。この時間の間、そのクリーチャーは会話、音声要素を含む呪文の発動、聴覚要素のあるバードの呪芸の仕様、その他会話が必要な全ての能力を使用することができない。アティック・ウィスパラーがクリーチャーの声を盗んだなら、アティック・ウィスパラーはその時から声を完全に真似ることができる。これは目標の声が戻った後でも続き、目標が知っているものは<真意看破>判定でアティック・ウィスパラーの<はったり>判定を上回ること、真似た声が偽物であることに気づくことができる。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

アティック・ウィスパラー (屋根裏で囁くもの) は、孤独であったり放っておかれた子供が死んだ結果として生まれる。死んだ子供の身体に命が吹き込まれたというよりも、そのクリーチャーは古い人形、服、埃、その他子供が放っておかれた死の象徴が組み合わさったものである。このクリーチャーを作るために組み合わされた材料には多種多様なものが使われるため、アティック・ウィスパラーは個々に全く異なる外見を持つ。アティック・ウィスパラーは生まれ出た場所で留まる。その場所はかつての自宅、児童養護施設、学校、債務者刑務所、救貧院、その他の子供が捨てられた場所であることが多い。はじめにアティック・ウィスパラーがその姿を取るときには、頭蓋骨を持っていない。このことでこのクリーチャーの能力に影響が及ぶことはないが、アティック・ウィスパラーは通常、自らが出現した後すぐに装飾品として小さな動物の頭蓋骨を探す。

アティック・ウィスパラーはかつて小さな子供たちと微弱な悪の棲み家であった、暗く忘れられた場所 (古い建物や荒廃した施設など) で出没する。アティック・ウィスパラーは風通しの良い屋根裏やカビだらけの地下室に潜み、何十年もの間眠り続けることもある。だがそれも生あるものがその住処が——しばしばすぐ近くの床を——通り抜けるまでだ。だが新しい子供がやってくるとそのクリーチャーにいくらかの希望が蘇り、この自律した魂は孤独に突き動かされ、癒しや交流を求めえする。アティック・ウィスパラーが見込みのある友人を見つけたなら、その友達の興味をひきつけ、童謡を歌い、古いおもちゃの残骸を残し、他の子供達の失われた声で叫ぶことで再び孤独にならないようにすることがこのクリーチャーの行う全てとなる。

アティック・ウィスパラーを破壊すると、構成していた部品が残される。通常は古い家屋の屋根裏部屋にある、カビまみれ埃まみれのガラクタが残される。しかしチャイナ・ドール、小さなロケット、オルゴール、高価なビー玉、素晴らしいティーカップ、金属製の兵士人形など、ほんのわずかのアイテムは価値があるものであることもある。

アニメイト・ドリーム Animate Dream

この不明瞭な物体は突然悪夢のような形を取る。それは人でも動物でもフィードでもない。

アニメイト・ドリーム 脅威度 8 Animate Dream

経験点 4,800

NE / 中型サイズの来訪者（他次元界、非実体）

イニシアチブ + 4；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 17

防御データ

AC 20、接触 20、立ちすくみ 15（+ 5 反発、+ 4 【敏】、+ 1 回避）

hp 90（12d10 + 24）

頑健 + 10、反応 + 8、意志 + 12

防御的能力 非実体；SR 19

攻撃データ

移動速度 飛行 40 フィート（完璧）

近接 非実体の接触 = + 16（6d8 負のエネルギー、加えて“悪夢の呪い”）

擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル；精神集中 + 17）

3 回／日：ディープ・スランパー（DC18）、ディメンジョン・ドア、ナイトメア（DC20）

1 回／日：コンフュージョン（DC19）、ファンタズマル・キラー（DC19）、フィアー（DC19）

一般データ

【筋】—、【敏】18、【耐】15、【知】10、【判】15、【魅】21

基本攻撃 + 12；CMB + 16；CMD 32

特技《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《強行突破》、《戦闘発動》、《鋼の意志》、《無視界戦闘》

技能〈威圧〉+ 20、〈隠密〉+ 19、〈真意看破〉+ 17、〈知覚〉+ 17、〈知識：次元界〉+ 15、〈はったり〉+ 20、〈飛行〉+ 12

言語 テレバシー 100 フィート

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

宝物 なし

特殊能力

悪夢の呪い（変則） アニメイト・ドリームの接触は対象の精神に恐ろしい映像を送り込む。呪い——非実体の接触；セーブ 意志 DC 21；頻度 1 回／日；効果 1d4 【判断力】吸収および対象は疲労状態になる；治療 3 回連続のセーブ成功、またはディスペル・イーヴル、ドリーム、リムーヴ・コース。

時々、凄まじい創造力のあるものが極端に色鮮やかで異常な夢から目覚めると、その夢の欠片がエーテル界に残ることがある。生き残るため、維持するために、このアニメイト・ドリーム（自律した夢）は生きるものの意志や創造力、感情の力を必要とする。アニメイト・ドリームは定命のものの精神を探し、暗くしばしば恐ろしい夢のカタチでその姿を見せる。その真の姿はぼんやりとして不明瞭だが、まわりにある恐怖と感情に反応し、見るものそれぞれに異なる恐ろしい姿を取る。

アニメイト・ドリームはそのおぼろげな脚を定命のものの肉体に通すことで充足感と栄養を得る——この行為は定命のものに、アニメイト・ドリームの異常な飢えを満たす負のエネルギーを注ぎこむ。クリーチャーを眠りや恐れ（あるいはその両方）に追いやることで、アニメイト・ドリームは満足な食事を得ることができる。そのような状態で解き放たれる感情を食事としているためだ。アニメイト・ドリームは食事の終わりに、その悪夢によって傷ついたクリーチャーそれぞれに擬似呪文能力を使用する。コンフュージョンやフィアーによって一時的な狂気に陥らせたり、完全に殺すためにファンタズマル・キラーを使用することで、このモンスターはさらなる滋養を得ることができるのだ。アニメイト・ドリームは長期的にわたり食事を与えられることなく捨て置かれても飢えて死ぬことは

ないが、そのようにされると本来の獐猛さと凶暴さを強めることになる。

アニメイト・ドリームはエーテル界の他のクリーチャーや、ジル、ナイト・ハグ、フェイス・スパイダーのような夢や悪夢と関わりのあるクリーチャーと共に行動することがある。このような同盟は相互に利益のあるものであることもあるが、往々にしてアニメイト・ドリームは奴隷として扱われる。特にナイト・ハグはアニメイト・ドリームを奴隷とすることを好み、時々その精油を心臓石を作る際の構成要素に用いる。

アハッハ Athach

この巨人の口には氷柱のような牙が一組生えている。しかしその姿を奇妙にしているのは、ひよろ長い第三の腕である。

アハッハ 脅威度 12 Athach

経験点 19,200

CE / 超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> + 12

防御データ

AC 26、接触 9、立ちすくみ 25 (+ 2 鎧、+ 1 【敏】、+ 15 外皮、- 2 サイズ)

hp 161 (14d8 + 98)

頑健 + 16、反応 + 5、意志 + 7

抵抗 [冷気] 10

攻撃データ

移動速度 50 フィート

近接 叩きつけ (× 2) = + 19 (1d8 + 11)、噛みつき = + 19 (2d6 + 11、加えて “毒”) またはヘヴィ・メイス = + 19 / + 14 (3d6 + 11)、噛みつき = + 17 (2d6 + 5、加えて “毒”)

遠隔 岩 = + 10 / + 5 (2d6 + 16)

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)、素早き爪

一般データ

【筋】32、【敏】13、【耐】25、【知】7、【判】12、【魅】6

基本攻撃 + 10; CMB + 23; CMD 34

特技《強打》、《渾身の一打》、《薙ぎ払い》、《鋼の意志》、《鋼の意志強化》、《複数回攻撃》、《踏み込み》

技能 <隠密> - 7、<軽業> + 1 (跳躍 + 9)、<知覚> + 12、<登攀> + 20

言語 巨人語

生態

出現環境 寒冷または温暖 / 丘陵

編成 単体、徒党 (2 ~ 4)、または部族 (7 ~ 12)

宝物 標準 (レザー・アーマー、ヘヴィ・シールド、ヘヴィ・メイス、その他の宝物)

特殊能力

毒 (変則) 噛みつき・致傷型; セーブ 頑健 DC 24; 頻度 1 回 / ラウンド (6 ラウンド間); 効果 1d4 【筋】; 治療 2 回連続のセーブ成功。
素早き爪 (変則) アハッハはその移動によって攻撃が 1 回に制限されるような場合に、1 回の即行アクションとして爪を使用した攻撃を行うことができる。アハッハのターンに他の攻撃が行われたかどうかに関わらず、この攻撃には + 19 ボーナスを使用し、1d10 + 11 ポイントのダメージを与える。

アハッハはひねくれた、悪虐非道の巨人である。彼らは自分より弱いクリーチャーに苦痛、荒廃、恐怖を与えるために生きている。部分部分で見ると人間のような色をしているかもしれないが、その腕は暗い色であったり灰色がかってさえいることが多い。その上唇から伸びた牙は長く、残忍な獣の類のように口からはみ出して、その牙からは相手を弱める毒が絶えず滴っている。アハッハの集団は普通 1 つの世帯であり、兄弟集団で構成される徒党と、親や子供で構成される部族全体を伴う。

アハッハは犠牲者の恐怖を目の当たりにして育つ。彼らはその墮落し残忍な生活にふける前に、しばらくの間祈りを捧げることを好む。伝承はどのようにしてアハッハが夜のうちに果樹園を切り払い、作物を駄目にしたかを伝えている。その痕跡は、無辜の村人が次の日の夜明けに見つけることとなる。そのような伝承によれば、アハッハは墓を暴き死体の骨を撒き散らかして墓所を汚すのだという。そのようなゲームの裏に潜むのは、純然たる楽しみである——アハッハの中には通常の能力を超える創意工夫を発揮して、そのような馬鹿げた行いに異常な意欲を持つものもいる。それはまるで、冒険と

残虐行為のただ中にいるアハッハが、神聖な洞察を得たかのようにある。

アハッハは全長 18 フィート (約 540cm)、体重 5,000 ポンド (約 2,268kg)。アハッハは他の巨人 (および自分と同じサイズの他のモンスター) のことを忌み嫌っており、彼らに分がいいかどうかによって、攻撃するか逃げ去るかする。

アメーバ Amoeba

アメーバ:ジャイアント・アメーバ Giant Amoeba

この原形質の不定形な物体は幾分透き通っていて、消化中の食物の骨やその暗い核をその中に見ることができる。

ジャイアント・アメーバ 脅威度 1 Amoeba, Giant

経験点 400

N / 小型サイズの粘体 (水棲)

イニシアチブ - 5; 感覚 擬似視覚 30 フィート; <知覚> - 5

防御データ

AC 6、接触 6、立ちすくみ 6 (-5 【敏】、+1 サイズ)

hp 15 (2d8 + 6)

頑健 + 3、反応 - 5、意志 - 5

防御的能力 粘体の種別特徴

攻撃データ

移動速度 10 フィート、登攀 10 フィート、水泳 20 フィート

近接 叩きつけ + 3 (1d3 + 1、加えて 1d3 [酸] および “つかみ”)

接敵面 5 フィート; 間合い 5 フィート

特殊攻撃 締め付け (1d3 + 1、加えて 1d3 [酸])

一般データ

【筋】12、【敏】1、【耐】16、【知】—、【判】1、【魅】1

基本攻撃 + 1; CMB + 1 (組みつき + 5); CMD 6 (足払いされない)

技能 <水泳> + 9、<登攀> + 9

その他の特殊能力 水陸両生

生態

出現環境 気候問わず / 地上または地下

編成 単体または共棲集団 (2 ~ 9)

宝物 なし

ジャイアント・アメーバは命を持つ、液状で原形質の不定形の塊である。生まれながらにして内部により暗い場所を持つ透明の身体をしているが、その表面はネバネバしており、結果として周囲の埃やゴミを集めることになる。そのため、移動しているジャイアント・アメーバは泥水のように見える。ジャイアント・アメーバは、グレイ・ウーズやブラック・プディングのようなクリーチャーと同じ種類ではあるがそれらより弱く、実際彼らは目で見ることができないほどに小さい無害なクリーチャーが結合し、危険なサイズに成長したものである。このクリーチャーより小さなクリーチャーには朗報なことに、ジャイアント・アメーバの尽きることのない空腹は人型生物のように大きな獲物に向けられることが多い。

アメーバ・スウォーム Amoeba Swarm

鼻につく腐った酢のような臭いを巻き散らかしながら、透明な粘体の小さな塊が濡れた土の上で無数に群れをなしている。

アメーバ・スウォーム 脅威度 1 Amoeba Swarm

経験点 400

N / 極小サイズの粘体 (スウォーム)

イニシアチブ - 5; 感覚 擬似視覚 30 フィート; <知覚> - 5

防御データ

AC 13、接触 13、立ちすくみ 13 (-5 【敏】、+8 サイズ)

hp 9 (2d8)

頑健 + 0、反応 - 5、意志 - 5

防御的能力 粘体およびスウォームの種別特徴; 完全耐性 武器ダメージ

攻撃データ

移動速度 10 フィート、登攀 10 フィート、水泳 20 フィート

近接 群がり (1d6 [酸]、加えて “わずらわす”)

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)

一般データ

【筋】1、【敏】1、【耐】10、【知】—、【判】1、【魅】1

基本攻撃 + 1; CMB —; CMD —

技能 <水泳> + 3、<登攀> + 3

その他の特殊能力 水陸両生

生態

出現環境 気候問わず / 地上または地下

編成 単体または共棲集団 (2 ~ 5)

宝物 なし

アメーバ・スウォームは、個々のサイズが硬貨ほどのアメーバの動く集団である。ジャイアント・アメーバはその身体を小さな部分に切り離すことができ、そうするとアメーバ・スウォームとなる。あるときには、ジャイアント・アメーバが自発的にスウォームとなることもある。これは通常、ジャイアント・アメーバに十分な食料がない場合や高い魔力の集中のある場所にいるような場合である。同様に、食料が十分にあるアメーバ・スウォームが1体のジャイアント・アメーバに融合することもできる。

アメーバ・スウォームはジャイアント・アメーバの近くで見られる。この2種類の粘体は互いを無視する。ジャイアント・アメーバがアメーバ・スウォームの接敵面を占めたとしても、スウォームによる攻撃によりダメージを受けることはなく、スウォームと共にいることにより気を散らされることもない。

アラムヴォラクス Aurumvorax

その小さいが恐るべき8脚の獣が持つ金色の毛皮の下には、強靱な筋肉が脈打っている。

アラムヴォラクス 脅威度 9 Aurumvorax

経験点 6,400

N / 小型サイズの魔獣

イニシアチブ + 8; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 13

防御データ

AC 23、接触 15、立ちすくみ 19 (+ 4 【敏】、+ 8 外皮、+ 1 サイズ)

hp 114 (12d10 + 48)

頑健 + 14、反応 + 12、意志 + 7

防御的能力 凶暴性; DR 10 / 刺突または斬撃; 完全耐性 毒; 抵抗 [火] 10

攻撃データ

移動速度 30 フィート、穴掘り 10 フィート

近接 噛みつき + 18 (1d6 + 5、加えて“つかみ”)、爪 (× 4) = + 18 (1d4 + 5、加えて“つかみ”)

特殊攻撃 引っかかり (爪 (× 4)、+ 18、1d4 + 5)

一般データ

【筋】21、【敏】18、【耐】18、【知】2、【判】13、【魅】11

基本攻撃 + 12; CMB + 16 (組みつき + 24); CMD 30 (対足払い 42)

特技《イニシアチブ強化》、《頑健無比》、《技能熟練: 知覚》、《クリティカル熟練》、《出血化クリティカル》、《鋼の意志》

技能〈隠密〉+ 17、〈知覚〉+ 13

生態

出現環境 温暖 / 平地、丘陵、または森林

編成 単体または 2 体

宝物 標準

特殊能力

つかみ (変則) アラムヴォラクスは自身よりも 1 段階大きいサイズの敵 (ほとんどのアラムヴォラクスにとっては中型) まですかむことができる。つかみ判定には通常のつかみ能力で得られる + 4 種族ボーナスの代わりに、+ 8 の種族ボーナスを得る。

アラムヴォラクスは非常に好戦的なクリーチャーで、繁殖期を除いては単独で生活する。成体は通常、巣穴から 1 マイル以内を縄張りとし、他の肉食動物たちを容赦無く追い払う。新鮮な肉に加え、アラムヴォラクスは金属 (特に金と銅) をかじる。それが歯を鋭くするための何かの必須栄養素のためなのかは分かっていない。アラムヴォラクスの巣は無数の脚で引き伸ばされ、地中深くにまで広がっていることが多い。アラムヴォラクスの貪欲な食欲により、ドワーフの間で「金色の貪り食うもの」の異名を得るに至った。ドワーフたちはこの危険な獣のために、少なくない数の鉱山を失っているのだ。

戦闘において、アラムヴォラクスはその顎で犠牲者をしっかりとつかみ、その爪でえぐり残酷な傷を作る。自身や敵が死ぬまで、その口を離すことはほとんどない。生きているクリーチャーであればサイズに関係なく最も近いものを攻撃し、犠牲者が死亡するまで他の人から受けた傷をものともしない。

一般的なアラムヴォラクスは全長 3 フィート (約 90cm) しかないが、その密集した筋肉で覆われた分厚く頑丈な骨のために、体重は 200 ポンド (約 90.7kg) を超える。その毛皮は金色だが、爪は黒く鋭い。その体格に見合わぬ体重のため、彼らは泳ぐのが苦手で、水を渡ることを嫌う。しかし必要にかられれば、流れがないかゆっくりした川底を転がることができる。

成体のアラムヴォラクスを訓練することはできないが、その子供は護衛用の獣として重宝される。健康なアラムヴォラクスの子供は、見識のある買い手に渡せば 5,000gp 以上の値段で売れる。アラ

ムヴォラクスのメスは一度に 1 体以上の子供を産むことは滅多になく、子供が小さい間は子供を守ろうとひどく凶暴になる。

アラムヴォラクスは楽しみのために犠牲者を巣に持ち帰り、骨の山は死んだものが持っていた価値あるものが残されている事が多い。食べられていない高価な金属や捨てられた宝石、ひどく傷んだ金属製のアイテムが巣で見つかることもある。その金属のような彩色にもかかわらず、アラムヴォラクスは金属を目標とした攻撃 (ヒート・メタルやラスト・モンスターの接触など) により傷つくことがない——実際、アラムヴォラクスはラスト・モンスターを簡単に殺して食べることができ、ドワーフ氏族の中にはラスト・モンスターから自らの石の家を守るためにアラムヴォラクスをペットとして飼っているものもいる。

アルコン Archon

アルコン：シールド・アルコン Shield Archon

この鎧に身を包んだ巨人は頭から爪先まで金属に覆われている。腕の片方には槍の刃が、もう一方には強靱な盾が付けられている。

シールド・アルコン 脅威度 10 Shield Archon

経験点 9,600

LG / 大型サイズの来訪者（アルコン、他次元界、善、秩序）

イニシアチブ + 5；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 15

オーラ 義憤のオーラ（DC18）、マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル

防御データ

AC 29、接触 10、立ちすくみ 28（+ 9 鎧、+ 1 【敏】、+ 4 外皮、+ 6 盾、- 1 サイズ）（悪に対して + 2 反発）

hp 112（9d10 + 63）

頑健 + 13、反応 + 7、意志 + 8；毒に対して + 4

DR 10 / 悪；完全耐性 [電気]、石化；SR 21

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 90 フィート（良好）；30 フィート、飛行 60 フィート・鎧装備

近接 + 3 ショートスピア = + 16 / + 11（1d8 + 10）

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 仲間入れ替え

擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル；精神集中 + 11）

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（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）、メッセージ

1 回／日：シールド・アザー、ディヴァイン・パワー、ディスラプティング・ウェポン

一般データ

【筋】20、【敏】13、【耐】25、【知】14、【判】16、【魅】15

基本攻撃 + 9；CMB + 15；CMD 26（対突き飛ばしおよび足払い 30）

特技《足止め》、《イニシアチブ強化》、《盾熟練》、《鋼の意志》、《武器開眼：ショートスピア》B、《迎え討ち》

技能〈威圧〉 + 14、〈隠密〉 - 6、〈交渉〉 + 14、〈真意看破〉 + 15、〈生存〉 + 15、〈知覚〉 + 15、〈知識：宗教〉 + 14、〈飛行〉 + 0

言語 天上語、竜語、地獄語；真言

その他の特殊能力 踏ん張り、槍と盾

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（ヘヴン）

編成 単体、2 体、または戦隊（3 ～ 5）

宝物 標準（フル・プレート、その他の宝物）

特殊能力

槍と盾（超常） 1 回のフリー・アクションとして回数無制限で、シールド・アルコンはその手を + 1 タワー・シールドと + 3 ショートスピアに変えることができる。これは個々に置き換えることもでき、手に再び戻すこともできる。両方の手を盾に変えたり、両方の手をショートスピアに変えることはできない。シールド・アルコンはタワー・シールドを装備していても、攻撃ロールに通常被る - 2 のペナルティを受けることはない。シールド・アルコンの武器は武器落としされることはないが、破壊されることはある。シールド・アルコンがその槍ないし盾を失ったなら、1 回の全ラウンド・アクションとして新しいものを作り出すことができる。シールド・アルコンが殺されると、これらの 2 つのアイテムは失われてしまう——他のクリーチャーが奪ったり所持したりすることはできない。

踏ん張り（変則） シールド・アルコンは突き押しや足払いの試みに抵抗する際、CMD に + 4 の種族ボーナスを得る。

仲間入れ替え（超常） 1 日に 1 回、1 回の標準アクションとして、シー

ルド・アルコンは同意している（あるいは意識を失っている）仲間の場所に瞬間移動し、シールド・アルコンが元々いた場所にその仲間を瞬間移動させることができる。すなわち、仲間と場所を置き換えることになる。シールド・アルコンと目標の間には効果線が通っていないなければならない。

シールド・アルコンは天上軍の強力な支えであり、不平を言うこともなくデーモンやデヴィルが押し寄せてくるのを食い止めている。下級のデーモンやデヴィルを引き裂くのに十分な能力を持ち合わせている。しかしその真の力はより上位の敵からの命に関わる攻撃をその能力であしらい、攻撃特化の仲間とともに互いの敵を挟撃し圧倒することである。シールド・アルコンは全長 9 フィート（約 2.7m）、体重 800 ポンド（約 362.9kg）。

アルコン：スター・アルコン Star Archon

この強力な人の形をしたものは真珠色の光の雨の元、空に浮かんでいる。彼は片手に黄金のスターナイフを握っている。

スター・アルコン 脅威度 19 Star Archon

経験点 204,800

LG / 大型サイズの来訪者（アルコン、他次元界、善、秩序）

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、トゥルー・シーイング; <知覚> + 29

オーラ 勇気のオーラ、義憤のオーラ (DC27)、マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル

防御データ

AC 34、接触 11、立ちすくみ 32 (+ 9 鎧、+ 1 【敏】、+ 1 回避、+ 12 外皮、+ 2 盾、- 1 サイズ) (悪に対して + 2 反発)

hp 294 (19d10 + 190); 再生 10 ([悪] 武器および効果)

頑健 + 21、反応 + 17、意志 + 15; 毒に対して + 4

防御的能力 爆発による再生; DR 10 / 悪; 完全耐性 [電気]、[火]、(魅惑)、(強制)、[恐怖]、石化; SR 30

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 120 フィート (良好); 30 フィート (飛行 90 フィート)・鎧着用

近接 + 5 ホーリー・スターナイフ = + 29 / + 24 / + 19 / + 14 (1d6 + 12 / × 3)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 悪を討つ一撃 1 回 / 日 (攻撃と AC に + 6、ダメージに + 29 (訳注: 更新; ダメージに + 19))

擬似呪文能力 (術者レベル 19 レベル; 精神集中 + 25)

常時: ディテクト・イーヴル、トゥルー・シーイング、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 (自身と 50 ポンドまでの物体のみ)、コンティニュアル・フレイム、サンビーム (DC23)、メッセージ

1 回 / 日: サンバースト (DC24)、プリズマティック・スプレー (DC23)、ポラー・レイ (DC24)、メテオ・スウォーム (DC25) 準備しているクレリック呪文 (術者レベル 19 レベル; 精神集中 + 26)

9 レベル: インブロージョン (DC26)、マス・ヒール、ミラクル

8 レベル: ディメンショナル・ロック、ファイアー・ストーム (DC25)、ホーリー・オーラ (DC25)

7 レベル: ディストラクション (2、DC 24)、ホーリー・ワード (2、DC 24)、リザレクション

6 レベル: グレーター・ディスペル・マジック、ヒール、マス・キュア・モデレット・ウーンズ (3)

5 レベル: ブレイク・エンチャントメント (2)、プレス・オヴ・ライフ (2)、フレイム・ストライク (DC22)

4 レベル: キュア・クリティカル・ウーンズ (3)、ディヴァイン・パワー、デス・ウォード

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 (3)、ディスペル・マジック (2)

2 レベル: イーグルズ・スプレnder、キュア・モデレット・ウーンズ (4)、ステイタス

1 レベル: キュア・ライト・ウーンズ (4)、サンクチュアリ (DC18)、ディヴァイン・フェイヴァー

0 レベル: ヴァークチャー、ガイダンス、ステイビライズ、レジスタンス

一般データ

【筋】24、【敏】19、【耐】31、【知】20、【判】24、【魅】23

基本攻撃 + 19; CMB + 27; CMD 42

特技《足止め》、《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《強打》、《神速の反応》、《薙ぎ払い》、《鋼の意志》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》

技能《威圧》+ 28、《隠密》+ 14、《交渉》+ 28、《真意看破》+ 29、《生存》

+ 17、<知覚> + 29、<知識:工学> + 14、<知識:神秘学> + 14、<知識:自然> + 18、<知識:歴史> + 18、<知識:宗教> + 24、<治療> + 16、<呪文学> + 24、<飛行> + 20

言語 天上語、竜語、地獄語; 真言

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず (ヘヴン)

編成 単体または 2 体

宝物 × 2 (フル・プレート、鋼鉄製ヘヴィ・シールド、+ 5 ホーリー・スターナイフ)

特殊能力

爆発による再生 (超常) 殺された際、スター・アルコンはエネルギーの眩い閃光となって爆発する。この爆発は 100 フィート以内の全てに 50 ポイントのダメージ (半分は [火]、半分は神聖な力によるダメージ) を与える (反応・半減、DC29)。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。殺されたスター・アルコンはアドヴァンスト・シールド・アルコンとして、1d4 ラウンド後に転生する。

呪文 スター・アルコンは 19 レベルのクレリックとして神聖呪文を発動する。彼らは領域や他のクレリックの能力を得ることはない。

スター・アルコンはヘヴンの戦術家であり戦略家である。洞察と強力な魔法を与えられたことで、彼らはヘヴンの軍隊と世界中の善なる同胞たちの、長期に渡る計画の舵を取ることに多くの時間を割く。

アレニア Aranea

この肥大化した蜘蛛は腰の曲がった身体を持ち、無数の目からわずかに知性が伺える。

アレニア 脅威度 4 Aranea

経験点 1,200

N / 中型サイズの魔獣（変身生物）

イニシアチブ + 7；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉+ 9

防衛データ

AC 20、接触 13、立ちすくみ 17（+ 4 鎧、+ 3 【敏】、+ 3 外皮）

hp 37（5d10 + 10）

頑健 + 6、反応 + 7、意志 + 4

攻撃データ

移動速度 50 フィート、登攀 30 フィート

近接 噛みつき + 8（1d6、加えて“毒”）

特殊攻撃 蜘蛛の糸（+ 8 遠隔、DC 14、hp 5）

ソーサラーの修得呪文（術者レベル 5；精神集中 + 8）

2 レベル（5 回／日）：インヴィジビリティ、ミラー・イメージ

1 レベル（7 回／日）：サイレント・イメージ（DC14）、スリープ（DC14）、チャーム・パースン（DC14）、メイジ・アーマー（1 回発動済み）

0 レベル（回数無制限）：ゴースト・サウンド（DC13）、デイズ（DC13）、ディテクト・マジック、メイジ・ハンド、ライト、レジスタンス

一般データ

【筋】11、【敏】17、【耐】14、【知】14、【判】13、【魅】16

基本攻撃 + 5；CMB + 5；CMD 18

特技《イニシアチブ強化》、《鋼の意志》、《武器の妙技》、《物質要素省略》B

技能〈隠密〉+ 9、〈軽業〉+ 9（跳躍 + 17）、〈脱出術〉+ 8、〈知覚〉+ 9、〈知識：神秘学〉+ 7、〈登攀〉+ 14；種族修正 + 2 〈軽業〉、+ 2 〈知覚〉

言語 共通語、森語

その他の特殊能力 変身（人型生物；オルター・セルフ）

生態

出現環境 熱帯／森林

編成 単体または共棲集団（2～6）

宝物 標準

特殊能力

変身（超常） アレイニアは小型もしくは中型の人型生物の姿か、蜘蛛と人型生物の中間の姿を取ることができる。人型生物の姿においては、アレイニアは噛みつき、蜘蛛の糸、毒を使用することができない。蜘蛛と人型生物の中間の姿では、アレイニアは蜘蛛の牙と出糸突起を持つ人型生物のように見える。出糸突起は背中にあることが一般的である。この形態においては、アレイニアは噛みつき攻撃、蜘蛛の糸、毒を保持し、武器を持ち鎧を身につけることができる。人型生物や中間の姿においては、アレイニアの移動速度は 30 フィートとなり、登攀移動速度を失う。

毒（変則） 噛みつき・致傷型；セーブ 頑健 DC 14；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d3 【筋】；治療 1 回のセーブ成功。

呪文 アレイニアは 5 レベルのソーサラーとして呪文を発動する。しかしソーサラーの血脈といった追加の能力を得ることはできない。

アレイニアは知性と姿を変える能力、それにソーサラーの力を持った蜘蛛である。生来の姿においては、アレイニアは人間よりわずかながら大きな、肥大化した蜘蛛のように見える。その重量はおよそ 150 ポンド（約 68kg）。背中にあるこぶにアレイニアの脳が置かれている。全てのアレイニアは別の形態を 1 つ持つ——この別の形態は小型もしくは中型の人型生物である。アレイニアは蜘蛛とこの形態を組み合わせた姿を取ることもできるが、複数の人型生物の姿を取るために変身能力を使用することはできない——この追加の姿は固有の外見 1 つに制限されている。

アレイニアは 2 体から 6 体の小さなコロニーとして固まることが多く、木の高い部分に糸で作られた巣を作る。これらのコロニーは魔法の調査を共に行うために機能する。自身の学習の目的を遂行するために抜けるものがあるため、そのメンバーは何度も変わることがあり、抜けた穴は新しいメンバーによって埋められる。単独で過ごすアレイニアは人型生物の社会で何年もの間、その真の姿を明らかにすること無く、人型生物の姿で過ごすこともある。アレイニアは 1 体で過ごすことを好む事が多い。しかし魔法の所作について博識であることにしばしば誇りを持っているため、平和裏に交渉すれば、妥当な支払いに応じて（通常魔法のアイテムか魔法のサービスとなる）、喜んでその知識を共有することもある。

卓越した呪文の使い手であるアレイニアは物理的な戦闘を避け、可能であれば蜘蛛の糸や呪文を使用しようとする。アレイニアは敵を殺すことよりも敵を無力化し、賠償金のために彼らを捕獲することが多い。

アンフィスバエナ Amphisbaena

この大きな蛇は長くとぐろを巻いた身体の両端に2つの頭が付いている。頭の両方からは、大きな牙が一組見える。

アンフィスバエナ 脅威度 4 Amphisbaena

経験点 1,200

N / 大型サイズの魔獣

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

防御データ

AC 19、接触 11、立ちすくみ 17 (+ 2 【敏】、+ 8 外皮、- 1 サイズ)
hp 45 (6d10 + 12)

頑健 + 6、反応 + 7、意志 + 3

防御的能力 分裂; 完全耐性 石化; 抵抗 [冷氣] 10

攻撃データ

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) = + 8 (1d8 + 2、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】14、【敏】15、【耐】13、【知】2、【判】13、【魅】4

基本攻撃 + 6; CMB + 9; CMD 21 (足払いされない)

特技《技能熟練: 隠密》、《追加 hp》、《武器熟練: 噛みつき》

技能〈隠密〉+ 11、〈軽業〉+ 10 (跳躍 + 6)、〈水泳〉+ 10、〈知覚〉+ 11、〈登攀〉+ 10; 種族修正 + 8 (軽業)、+ 4 〈知覚〉、+ 4 〈隠密〉

生態

出現環境 温暖 / 丘陵または地下

編成 単体または小さな群れ (2 ~ 5)

宝物 乏しい

特殊能力

毒 (変則) 噛みつき・致傷型; セーブ 頑健 DC 14; 頻度 1 回 / ラウンド (6 ラウンド間); 効果 1d3 【耐】; 治療 1 回のセーブ成功。

分裂 (超常) アンフィスバエナは2つに切断されてさえ通常通り行動を続ける。斬撃武器によるクリティカル・ヒットを受けると、このクリーチャーは2つに分かれるが、2つの分割されたクリーチャーとして行動し続ける。それぞれの片割れは元々のアンフィスバエナにおいて、クリティカル・ヒットのダメージを適用した後の現在のヒット・ポイントの半分 (端数切り捨て) を持つ。一度分割されたなら、アンフィスバエナは再び分裂することはできない。1 分の間 1 体で居続けたあと、分割されたアンフィスバエナはその片割れと結合し、再び 1 体の完全なクリーチャーとなる (2 体のクリーチャーのヒット・ポイントを加算する)。切断されたクリーチャーの一方が殺された場合でも、1d3 週間が過ぎた後に失われた部分が回復する。

孤立して過ごすことを好むアンフィスバエナは、分厚い鱗に覆われた細長い身体それぞれの端に頭を持つ恐ろしい毒蛇である。同種のサイドワインダー (ヨコバイガラガラヘビ) と同じように波打ちながら這いずるという、奇妙な方法で移動する。前と後ろをそれぞれの頭で警戒するために、その長い身体を輪のようにする。アンフィスバエナはメドゥサの血から作られたと言われている。その話は極めて疑わしいが、このクリーチャーは生まれながらにして石化に完全耐性を持つ。そのためメドゥサや他の石化能力を持つものに、ペットとして好まれている。

成体のアンフィスバエナは全長 14 フィート (約 4.2m) で、体重は 250 ポンド (約 113.4kg) 程度。その分厚い身体は筋肉に寄って痙攣し波打つが、彼らは絞め殺すたぐいの蛇ではない。彼らの武器はその素早さと致死性の毒である。ほとんどのアンフィスバエナは明るい縞模様を持ち、暗く青みがかった黒色をした鱗に覆われている。しかしその生息環境に応じて、様々な色を持つものに遭遇することができるだろう。短い足と長く曲がった鉤爪を持つ、リザードのような種類が存在したと主張する報告もある。

アンフィスバエナの2つの頭は独立に行動することができ、それぞれの方向に自由に移動することができる。戦闘においては、彼らはこの能力を最大限に利用し、攻撃の方向を切り替えるために定期的に回転し、忍び寄り挟撃しようとするものから身を守る。ほとんどの蛇と異なりアンフィスバエナは攻撃的で、彼らの縄張りに入るものは何でも攻撃する。彼らはより小さい獲物を好むが、ノームやハープリング、他の小型の人型生物を狩ることで知られ、飢えていたり脱皮の準備をしている場合にはそれより大きな敵を攻撃することもある。

アンフィスバエナは頻繁に繁殖し、一度に 1 ダースまでの黒色の卵を抱く。動物訓練士や蒐集家はこれを熱心に買い求めるため、アンフィスバエナの卵は市場で 300 から 500gp の間で取引引きされる。極僅かな知性しか持たないにもかかわらず、アンフィスバエナは本能的に自らを第一に考えるため、訓練するのが極端に難しく危険である。その結果、アンフィスバエナを訓練しようとするいかなる試みも、〈動物使い〉判定に - 8 のペナルティを被る。

イネヴァタブル Inevitable

外方次元界でアクシアマイトによって発明され作られことを起源とする、イネヴァタブル（避けがたきもの）は彼らが訪れるところにいる混沌の使者を見つけ出し破壊することをただひとつの目的とする、生きた機械である。秩序と混沌の最初の戦いのもっとも厳しい時期（外方次元界はまだ原初の物質の混沌そのものから形作られているところであった）、イネヴァタブルはアクシアマイトに作り出された。物質を破壊し全てを自らの崇拜する原初の混沌に戻そうとするもの、プロティアンの大軍に対し進軍を行うことに専心する、強力で怯むことのない兵士として。この戦争は煮える程度に冷えてしまっただけでなく、外方次元界の物質は今ではプロティアンやその原住次元界からのエントロピーの影響によって容易に脅かされることはない。しかしアクシアマイトの原住次元界の防護は、イネヴァタブルの原初の目的のままである。イネヴァタブルの攻撃により抵抗するためにどのようにするのが最良かについてのプロティアンの適応と研究は進められているが、依然としてこの人造戦士は明確に有効なままである。

現在、多くのイネヴァタブル——そのほとんどが物質界で遭遇する——は元々の指令の新しい側面を遂行している。多次元宇宙の秩序だった自然を維持するために、著しく秩序の力を侮辱するものを見つけ出してその償いをさせるか、（しばしば）危険な存在を殺害する。裏で糸を引くイメンテッシュ・プロティアンによる混沌と対峙すると、代理人戦争に固定されたことに気づいて新しいイネヴァタブルが目覚める。そして物質界が混沌に負けることは彼らの主を危険な状況に陥らせることを知る。

性別もなく公平で力や個人の出世など省みもしないイネヴァタブルは、秩序の執行を執り行う狡猾で勇敢な突撃隊だ。彼らは規則に従い、原住次元界の創造主種族と情報をやり取りする。しかし彼らは自らの社会を持たず、他の次元界ではそのほとんどと単体でいるところに出会う。それぞれが自らの任務を遂行するのに十分以上の能力を持っているのだ。彼ら個人個人の行動は重要であったり優先度の高い契約や法の強化から、なんとか死を免れようとする定命のものを強制的に正しい状態にすることにまで及ぶ。このような罪をどのように扱うかは、その罪状ごとに様々である。対象が自らの悪事を正し法の道から再びそれることがないよう、単にギアスやマーク・オヴ・ジャスティスを使用することもある。しかししばしば、イネヴァタブルの興味を引くほどに不法な行いは、その場で法の執行を行うだけで十分とは言えないほど重大なものだ。このような決定が常に好かれているわけではない——死すべき定めを超越した優しいプリーストや、悪だが正当な王と戦う自由戦士は墓を荒らす死霊術師や悪魔崇拝者と同程度に犯罪者なのだ——しかしイネヴァタブルは常に正当であり、ほとんどの場合審判結果を覆すことはない。与えられた使命を成し遂げたイネヴァタブルは彼らが見つけるすべての社会をさまよい歩き、彼らが職務を全うするに値する無法者を探す。大義ある勇敢な魂はいつでも自由にイネヴァタブルに近付き、その状況を伝えることができる。しかし、この強力で単一の精神を持つ存在の力を借りるなら用心すべきだ——イネヴァタブルにはこの状況を自らがすることと同じようには捉えないかもしれないし、全てのイネヴァタブルは罪なき命を守ろうと全力をつくすものの、より強大な無法者を挫くためであれば仲間や罪なき人を平気で犠牲にするのだから。

物理的な姿としてはイネヴァタブルは人型生物の姿やその一分を持っていることが覆いが、その肉体は機械仕掛けの人造と最も古い様式に則った出来の良い石像の間に位置するようだ。個々のイネヴァタブルは石、アダマンティン、あるいはそれより高価な材質によって作られている。彼らはアクシアマイトの鍛冶場において、第一目標の詳細が組み込まれた感覚性を与えられる。秩序の次元界の外にいる全てのものはその内に混沌を抱えていると知っている。しかしイネヴァタブルはそのような衝突を持つクリーチャーが混沌と同じくらい秩序を行うかもしれない、それゆえ最も目に余る侮辱でもなければ見て見ぬふりをするかもしれないとも理解している。一般に知られているイネヴァタブルの種類のほとんどは以下のとおりである。

アービター：偵察であり交渉役である。ウィザードが秩序に傾倒することを期待して、その使い魔になることも多い。

コリャルート：マントを着て人目を忍ぶ人間型の戦士である。彼らは契約を破るものを追跡し、罰を与える。

ゼレフト：翼の生えたケンタウロスのような人造である。彼らは適切で正当な罰から逃れるものを追跡し、正当な審判に引き戻したり彼ら自身が下した判決を実行したりする。

マールート：石、鋼鉄、嵐のそびえる存在である。彼らは永遠に生きようとして死を欺こうとする定命のものに、ふさわしい死をもたらす。

ラクシャラット：永続的な違反や次元界間のつながりを探し、一方から他方への侵略を見張る絶対的な力である。

プライマル・イネヴァタブル Primal Inevitable

ラクシャラットがイネヴァタブルにおける最も力ある階級階級であると一般に考えられているが、より優れた技能や力を持つものが存在する——彼らはプライマル・イネヴァタブル（原初のイネヴァタブル）として知られる。この偉大なものはプロティアンの脅威と戦うためにアクシアマイトによって作り出された、戦争の最初の武器の1つである——作成方法はアクシアマイトにおいてもはるか昔に失われており、現在も生き残るプライマル・イネヴァタブルがほとんどいないため、伝説となっている。現存する記録に遭遇したというものはないが、プライマル・イネヴァタブルが出現する可能性は、プロティアンがイネヴァタブルの原住次元界を再び侵略しようと考えたならば十分にあるだろう。

イネヴァタブル:アービター Inevitable, Arbiter

この翼を持つクリーチャーは青銅と銅の球体を組み合わせて1つの目としており、2つの爪の伸びた手を持つ。手の一方にはナイフが握られている。

アービター 脅威度 2 Arbiter

経験点 600

LN / 超小型サイズの来訪者（他次元界、イネヴァタブル、秩序）

イニシアチブ + 3；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・ケイオス、夜目；〈知覚〉 + 5

防御データ

AC 16、**接触** 15、**立ちすくみ** 13（+ 3 **【敏】**、+ 1 外皮、+ 2 サイズ）**hp** 15（2d10 + 4）；再生 2（[混沌]）

頑健 + 5、**反応** + 3、**意志** + 3

防御的能力 常時警戒、造られしもの；**SR** 13

攻撃データ

移動速度 20 フィート、飛行 50 フィート（標準）

近接 ショート・ソード + 7（1d3 / 19 ~ 20）

接敵面 2・1/2 フィート；**間合い** 0 フィート

特殊攻撃 電気の爆発

擬似呪文能力（術者レベル 2；精神集中 + 4）

常時：ディテクト・ケイオス

3 回／日：コマンド（DC13）、プロテクション・フロム・ケイオス、メイク・ハウル

1 回／週：コミュニケーション（術者レベル 12 レベル、6 つの質問）

一般データ

【筋】 11、**【敏】** 16、**【耐】** 14、**【知】** 11、**【判】** 11、**【魅】** 14

基本攻撃 + 2；**CMB** + 3；**CMD** 13

特技 《かすめ飛び攻撃》、《武器の妙技》B

技能 〈隠密〉 + 16、〈交渉〉 + 7、〈真意看破〉 + 5、〈知覚〉 + 5、〈知識：次元界〉 + 5、〈飛行〉 + 12

言語 真言

その他の特殊能力 イネヴァタブル感知

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2 体、または編隊（3 ~ 14）

宝物 なし

特殊能力

常時警戒（超常） アービターは（混沌）の副種別を持つものによって作られた幻術や、[混沌] の補足説明を持つ幻術を見分け見破るための判定に + 4 のボーナスを得る。

電気の爆発（変則） アービターは半径 10 フィート爆発の範囲に 3d6 の [電気] ダメージ（DC 13、反応・半減）を与える電気のエネルギーを、自らの肉体から解き放つことができる。この爆発を解き放つとすぐに、アービターは 24 時間の間朦朧状態となる。このセーブ DC は **【耐久力】** に基づいている。

イネヴァタブル感知（超常） アービターはこの次元界にいる、アービター以外の最も近いイネヴァタブルのいる方向を常に認識している。これは上位の存在に報告することができるようにである。このイネヴァタブルとの距離を認識することはできない。

密やかで観察眼を持ち、しばしば説得力を持つアービター・イネヴァタブルは、イネヴァタブル種族の偵察であり渉外役である。アービターは多次元宇宙の裁判所や戦場のいたるところで見られ、混沌の力に目を近づけ、正道から外れぬよう秩序を維持するよう全力を尽くす。その一方、救われたかもしれないものの心を一斉につかむこともある。その種々様々の能力が彼らを極端に役に立つものとしているが、アービターは自らを従者ではなく、助言者や相談相手と見なしている。彼らは召喚者の肩に乗り、秩序の道において「相棒」の一助となることを好む。彼らは混沌により招来された存在を嫌悪し、そのようなクリーチャーとチームを組む場合、彼らは招来者の

友人に働きかけたり彼らに組み込まれていることの正反対の行為を請け負わないようにするため、ためらいなく〈交渉〉を使用する。

与えられた次元界で混沌の著しい暴動の証拠を見つけたアービターは、その危険な不安定に対して仲間を集めるために自らの力でできることをなんでもする。自分の力が及ばないことが明白な状況では、最も近くに、イネヴァタブルたちが彼よりも力のあるイネヴァタブルを助けに寄越すことに同意し、彼がすべての報告を行うまで、侵攻を中断することもある。あるいは自らコートピア（訳注：秩序にして中立の次元界）に赴き、緊急の情報を直接伝えるかもしれない。

アービターは一般に輝く金属製の翼を持つ、小さな機械仕掛けの球体の姿をしている。アービターは真なる混沌のクリーチャーと戦う場合を除けば、いつも平和的である。彼らは仲間にプロテクション・フロム・ケイオスを発動し、コマンドを使用して敵の武器を落とさせ逃亡させることを好む。彼らの最大の武器は、自爆により内部のエネルギーを解き放つ能力である。この能力は喫緊に必要に迫られた場合や秩序の極限なる行使として持つものである。彼らが力尽きたことでもたらされる闇の期間は、この小さい自動機械が本当に怯えた結果に他ならない。

アービター・イネヴァタブルは使い魔として呪文の使い手に使役されることがある。この呪文の使い手は秩序にして中立でなければならず、少なくとも術者レベル 7 を持ち、《上級使い魔》特技を修得していなければならない。アービター・イネヴァタブルは直径 1 フィート（30cm）だが、60 ポンド（約 27.2kg）と極端に重い。金属の翼による飛行能力は物理的な能力ではなく、超常能力である。

イネヴァタブル:コリャルト Inevitable, Kolyarut

それが彼らの任務の推敲をもたらすのでもない限りは、彼らをこのような「同志」を見捨てたり悪用したりすることはない。

その外套の下に、この人の形をしたクリーチャーは一部は石像、また一部は金属製の機械の身体を露わにしている。

コリャルト 脅威度 12 Kolyarut

経験点 19,200

LN / 中型サイズの来訪者 (他次元界、イネヴァタブル、秩序)

イニシアチブ + 8; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; <知覚> + 22

防御データ

AC 26、接触 14、立ちすくみ 22 (+4【敏】、+12 外皮)

hp 158 (12d10 + 92); 再生 5 ([混沌])

頑健 + 14、反応 + 10、意志 + 11

防御的能力 造られしもの; DR 10 / 混沌; SR 23

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 +2 バスタード・ソード = +20 / +15 / +10 (1d10 + 8 / 19 ~ 20)、叩きつけ +13 (2d6 + 3) または叩きつけ (×2) = +18 (2d6 + 6)

擬似呪文能力 (術者レベル 12 レベル; 精神集中 +15)

回数無制限: インヴィジビリティ (自身のみ)、ヴァンペリック・タッチ、エナヴェイション、サジェスチョン (DC16)、ディサーン・ライズ (DC17)、ディスガイズ・セルフ、フィアー (DC17)、ホールド・パースン (DC16)、ロケット・クリーチャー

3 回/日: 高速化サジェスチョン (DC16)、ホールド・モンスター (DC18)、マーク・オヴ・ジャスティス

1 回/週: ギアス/クエスト

一般データ

【筋】22、【敏】19、【耐】23、【知】10、【判】17、【魅】16

基本攻撃 +12; CMB +18; CMD 32

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《擬似呪文能力高速化: サジェスチョン》、《神速の反応》、《戦闘発動》、《迎え討ち》

技能 <交渉> +22、<真意看破> +22、<生存> +18、<知覚> +22、<知識: 次元界> +15、<変装> +22; 種族修正 +4 <交渉>、+4 <変装>

言語 真言

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず

編成 単体、2 体、または審問団 (3 ~ 6)

宝物 標準 (+2 バスタード・ソード、その他の宝物)

コリャルトは交渉の守り手である。秩序を破壊するものを罰し、契約が守られていることを見届けるために次元界の端にまで旅をする。彼らは問題になっている契約の内容に興味を持つことはない。契約が履行されているか、負債は支払われているか、バランスは継続しているかだけが重要なのである。

その生来の姿であってさえ、コリャルトはイネヴァタブルで最も違和感がない。彼らは背の高い人間ほどの大きさだが、その組成により体重はずっと重い。人間の国で完全に気付かれないように、コリャルトはインヴィジビリティとディスガイズ・セルフを使用する能力を持つ。彼らはよくできたバスタード・ソードを佩き、外套をまとった戦士の姿でしばしば現れる。彼らがその頭巾をとり敵にその機械仕掛けの顔を晒すその時まで、他の人は金属質な雑音が隠した鎧のガチャガチャなる音だと考えている。そしてこの奇妙な異邦人の正体を理解したときにはあまりにも遅かったということになる。

おそらく彼らのミッションはあまりに陰惨で誤解を受けることが非常に多いために、コリャルトはイネヴァタブルの中で群を抜いて口数が多い。彼らは宮廷風の優雅さと社会慣習に関する豊富な知識を持ち、これらの双方を使用して目標の情報収集と戦場での挑戦 (あるいは堂々とした判決の執行) に使用する。彼らの同種は生まれつき単独で行動するが、コリャルトはときどき他種族のものに付き添い、共通した目的を達成するために支援する。しかし彼らは、

イネヴァタブル：ゼレフト Inevitable, Zelekhut

る。

このクリーチャーは機械のケンタウロスのように見える。金色の機械仕掛けの翼がその背中から生えており、その腕の先には棘のついた鎖がつながっている。

ゼレフト 脅威度 9 Zelekhut

経験点 6,400

LN / 大型サイズの来訪者（他次元界、イネヴァタブル、秩序）

イニシアチブ + 9；感覚 暗視 60 フィート、夜目、トゥルー・シーイング；〈知覚〉 + 20

防御データ

AC 24、接触 15、立ちすくみ 18（+ 5 【敏】、+ 1 回避、+ 9 外皮、- 1 サイズ）

hp 115（10d10 + 60）；再生 5（〔混沌〕）

頑健 + 10、反応 + 8、意志 + 10

防御的能力 造られしもの；DR 10 / 混沌；SR 20

攻撃データ

移動速度 50 フィート、飛行 60 フィート（標準）

近接 鎖（× 2）= + 17（2d6 + 7、加えて 1d6〔電気〕および“足払い”）

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 10 レベル；精神集中 + 13）

常時：トゥルー・シーイング

回数無制限：クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス、ディスペル・マジック、ディメンショナル・アンカー、フィアー（DC17）、ホールド・パースン（DC16）、ロケット・クリーチャー

3 回／日：ホールド・モンスター（DC18）、マーク・オヴ・ジャスティス

1 回／週：レッサー・ギアス（DC 16（訳注：更新；17））

一般データ

【筋】25、【敏】20、【耐】16、【知】10、【判】17、【魅】17

基本攻撃 + 10；CMB + 18；CMD 34（対足払い 38）

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《渾身の一打》、《武器熟練：鎖》

技能〈軽業〉 + 18（跳躍 + 26）、〈交渉〉 + 16、〈真意看破〉 + 20、〈生存〉 + 16、〈知覚〉 + 20、〈飛行〉 + 16；種族修正 + 4 〈知覚〉、+ 4 〈真意看破〉

言語 真言

その他の特殊能力 鎖

生態

出現環境 気候問わず／地上（秩序属性の次元界）

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

鎖（変則） ゼレフトの腕には長く棘の生えた金属製の鎖が付けられている。この鎖は斬撃ダメージを与え、命中するたびに 1d6 ポイントの〔電気〕ダメージを与える。

ゼレフトは逃亡者を捉えるものと死刑執行者を兼ねた存在である。彼らは裁きから逃れ続けるもの——それが能動的に逃亡したのであれ、権力や状況に基づいたものであれ——を探し、多元宇宙の悪名高い逃亡者と犯罪者に法と裁きを下す。

皮肉にも、ゼレフトは無慈悲で自らの職務を怠ることはないが、彼らは彼ら自身の裁きを逃れたことにわずかの興味も持たず、そのために他の種族をしばしば混乱させる。それどころか、ゼレフトは与えられた社会の法が執行されていることに満足する。有罪となった連続殺人犯や 6 つもの次元界を渡り歩いた悪名高い泥棒を狩る一方で、このような無法が支配者にとって適法であるかぎり、10 回を超える不法行為を行う汚職にまみれた支配者を捉えるために行動を開始しない。ゼレフトは皆、法は次元界ごとに異なっていなければならないと考えている。そしてゼレフトの仕事は道徳に則ることではなく、彼らの法から逃れたものを探すのだと捉えてい

イネヴァタブル: マールート Inevitable, Marut

この人の形をしたものは精巧な黄金の鎧で、黒い石の肉体を明らかにする空間を覆い隠している。

マールート 脅威度 15 Marut

経験点 51,200

LN / 大型サイズの来訪者 (他次元界、イネヴァタブル、秩序)

イニシアチブ + 3; **感覚** 暗視 60 フィート、夜目、トゥルー・シーイング; **知覚** + 26

防御データ

AC 30、**接触** 13、**立ちすくみ** 26 (+ 3 **【敏】**、+ 1 回避、+ 17 外皮、- 1 サイズ)

hp 214 (16d10 + 126); 再生 10 ([混沌])

頑健 + 16、**反応** + 8、**意志** + 13

防御的能力 造られしもの; **DR** 15 / 混沌; **SR** 26

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 叩きつけ (× 2) = + 27 (2d6 + 12、加えて 3d6 [電気] または [音波] および盲目または聴覚喪失)

接敵面 10 フィート; **間合い** 10 フィート

特殊攻撃 雷と稲妻の拳

擬似呪文能力 (術者レベル 16 レベル; 精神集中 + 23)

常時: エア・ウォーク、トゥルー・シーイング

回数無制限: グレーター・コマンド (DC22)、グレーター・ディスペル・マジック、ディメンジョン・ドア、フィアー (DC21)、マス・インフリクト・ライト・ウーンズ (DC22)、ロケット・クリーチャー 1 回/日: ウォール・オブ・フォース、サークル・オブ・デス (DC23)、チェイン・ライトニング (DC23)、マーク・オブ・ジャスティス 1 回/週: アースクウェイク (DC25)、ギアス/クレスト、ブレイン・シフト (DC22)

一般データ

【筋】 35、**【敏】** 16、**【耐】** 23、**【知】** 12、**【判】** 17、**【魅】** 24

基本攻撃 + 16; **CMB** + 29; **CMD** 43

特技 《回避》、《強打》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《戦闘発動》、《突き飛ばし強化》、《能力熟練: 雷と稲妻の拳》、《ふっとばし攻撃》

技能 〈威圧〉+ 26、〈交渉〉+ 26、〈真意看破〉+ 22、〈生存〉+ 22、〈知覚〉+ 26、〈知識: 次元界〉+ 20、〈知識: 宗教〉+ 20; **種族修正** + 4 〈知覚〉

言語 真言

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体、2 体、または巡視体 (3 ~ 5)

宝物 なし

特殊能力

雷と稲妻の拳 (超常) マールートの拳は雷雨の力と共に放たれる。全ての叩きつけ攻撃において、マールートはその攻撃に雷を使用するか稲妻を使用するかを選択することができる。雷攻撃は追加で 3d6 ポイントの [電気] ダメージを与え、その閃光により目標は 2d6 ラウンドの間盲目状態となる (盲目状態は頑健・DC26・無効)。稲妻攻撃は追加で 3d6 ポイントの [音波] ダメージを与え、その轟音により目標を 2d6 ラウンドの間聴覚喪失状態とする (聴覚喪失状態は頑健・DC26・無効)。このセーブ DC は **【耐久力】** に基づいている。

漆黒と黄金の鎧の巨大な存在、マールートは歩けば地が揺れ、その鳴り響く歩みはくるものに終わりを告げる。マールートは急ぐことなどほとんど無い。彼らの襲来は熟考した上でのものであり、目的が明確で無慈悲なものとなる。獲物となったものは邪魔をしたり何十年何百年と走って逃げるかもしれない。しかし初めの遭遇の時点で、その目標は自らの死を頭に叩き込まれる。マールートはその足でゆっくりと確実に近づいてきて、イネヴァタブルが忘れることなどないバランスをもたらすのだと。

マールートは主として、その種族に相応しい寿命を人為的に引き伸ばした定命の魂 (リッチや他の強力な魔法の使い手) を標的とする。通常成し得ないがあるがまさに死を免れた方法であっても、ときに罰されることがある。自らを救うためにきに苦しむ町の住人全てを殺した判事や、啓示を受ける魔法によって自らの死を予見し、それゆえにその死から逃れることができたもののように。

彼らはどのような言語であっても雄弁に語ることができ、その存在感のみで圧倒された人からしばしば多くの情報を集めてみせる。しかしマールートはほとんど会話に加わることはなく、定命のものと戦略的な提携を結ぶこともない。戦場においてさえ、この絶対的な力は音を立てないことを好む。その目標がすでに自らの罪に気づき、全ての定命のものが死から免れる夢に密かにこがれていることを知っているからだ。

イネヴァタブル: ラークシャラット Inevitable, Lhaksharut

この6つの腕を持つクリーチャーは石でできているように見える。胴体の下部は唸り声を上げる金属の輪の集合体だ。

ラークシャラット 脅威度 20 Lhaksharut

経験点 307,200

LN / 超大型サイズの来訪者 (他次元界、イネヴァタブル、秩序)

イニシアチブ + 5; 感覚 暗視 60 フィート、ディテクト・ケイオス、ディテクト・マジック、夜目、トゥルー・シーイング; <知覚> + 34

オーラ シールド・オヴ・ロー (DC23)

防御データ

AC 36、接触 18、立ちすくみ 35 (+4 反発、+1 【敏】、+5 洞察、+18 外皮、-2 サイズ)

hp 337 (22d10 + 216); 再生 10 ([混沌])

頑健 + 25、反応 + 12、意志 + 22

防御的能力 造られしもの; DR 15 / 混沌; 完全耐性 エネルギー呪文; SR 31

攻撃データ

移動速度 飛行 60 フィート (完璧)

近接 +2 ウーンディング・スピア = +32 / +27 / +22 / +17 (3d6 + 17 / ×3、加えて 1" 出血")、+2 ウーンディング・ロングソード = +32 (3d6 + 12 / 19 ~ 20、加えて 1" 出血")、+2 ウーンディング・モーニングスター = +32 (3d6 + 12 加えて 1" 出血") または叩きつけ (×4) = +30 (2d8 + 10)

遠隔 エネルギーの矢 (×2) = +21 (10d6 エネルギー)

接敵面 15 フィート; 間合い 15 フィート

特殊攻撃 完全予測、狡知なる反応、多刀流体得、流血武器

擬似呪文能力 (術者レベル 22 レベル; 精神集中 + 27)

常時: シールド・オヴ・ロー (DC23)、ディテクト・ケイオス、ディテクト・マジック、トゥルー・シーイング

回数無制限: グレーター・テレポート (自身と 50 ポンドまでの物体のみ)、センディング、ディスペル・マジック

3 回/日: ウォール・オヴ・フォース、グレーター・スクライミング (DC22)、ディクタム (DC22)、ディスイнтеグレイト (DC21)、ディスマサル (DC20)、ディメンジョナル・アンカー (DC19)、ディメンジョナル・ロック (DC23)、ブレイン・シフト (DC20)

1 回/日: インブリズメント (DC24)

一般データ

【筋】31、【敏】13、【耐】26、【知】14、【判】21、【魅】20

基本攻撃 +22; CMB +34; CMD 50 (足払いされない)

特技「イニシアチブ強化」、《強打》、《攻防一体》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《上級突き飛ばし》、《突き飛ばし強化》、《武器落とし強化》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》

技能 <威圧> +30、<真意看破> +30、<知覚> +34、<知識: 次元界> +27、<知識: 神秘学> +24、<知識: 地理> +24、<呪文学> +24、<飛行> +30; 種族修正 +4 <知覚>

言語 真言

その他の特殊能力 完全予測

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず

編成 単体

宝物 ×2 (+2 ロングソード、+2 スピア、+2 モーニングスター、その他の宝物)

特殊能力

エネルギーの矢 (超常) ラークシャラットはその6つの腕の2つから元素のエネルギーでできた矢を射出することができる——これらの手に武器を持つことはない。この攻撃は射程単位 100 フィートを持ち、このイネヴァタブルが選択した 10d6 のエネルギー・ダメージを与える ([酸]、[電気]、[火]、[冷氣] から、それぞれの矢が放たれる際に選択する)。標準アクションとして2つのエネルギー

の矢を放つことができる。他の腕で武器攻撃や叩きつけ攻撃を行う場合、この2本の手で攻撃することはできない。

エネルギー呪文に対する完全耐性 (変則) ラークシャラットは [音波]、[酸]、[電気]、[火]、[冷氣] の補足説明を持ち、呪文抵抗を行える呪文及び擬似呪文能力の全てに完全耐性を持つ。

完全予測 (超常) ラークシャラットは AC に、自らの【判断力】ボーナスに等しい洞察ボーナスを得る。

狡知なる反応 (変則) ラークシャラットは《迎え討ち》特技により得られる追加の機会攻撃回数を考慮する際、【敏捷力】修正値ではなく【判断力】修正値を使用する。ほとんどのラークシャラット・イネヴァタブルにとって、この利益により1ラウンドに5回の機会攻撃を得ることになる。

多刀流体得 (変則) ラークシャラットは複数の武器で戦うことによって、攻撃ロールに一切のペナルティを受けない。

流血武器 (超常) ラークシャラットが持ついかなる武器も、このクリーチャーが手に持っている限りウーンディング武器特性を有する。

一般的なラークシャラットは6つの腕を持つ人造であり、金属と石の組み合わせから造られているように見える。人間ならば脚があるところに、太陽系儀の形にも似た、唸りながら回転する輪の組み合わせた球体が置かれている——ラークシャラットに飛行能力を与えているのは、この唸り声を上げる機械に他ならない。ラークシャラットは大きな金属製の翼を持つが、これらは飛行する際には姿勢制御以上の役には立たない。この人造の腕のうち4本は武器を組み合わせて持つことができる、通常に機能する手がついている。ラークシャラットの下側2つの腕には、大きな燃え盛る金属球がその手につながっている——彼らはこの球体を元素のエネルギーの矢を作り出すために使用する。この元素の矢を投げ、離れたところにいる敵にダメージを与えることができる。

ラークシャラットは異なる次元界間、特に元素次元界間の分離を維持するという任務を負っている。彼らはある次元界から別の次元界へ行き来する人の不法侵入をほとんど気にかけない。小型の次元界をたまに作り出したり、他の次元界の基礎として役立てるために世界を乗っ取ることでさえ、注目されることはほとんどない。ラークシャラットが問題だと判断するのは次元会間に永続的なつながりを作り出すこと、他の次元界からある次元界を侵略し支配するために居住者が動き始めることなどである。彼らは気付くと強力な来訪者——圧倒的な侵略のために発射台として使用する、他の次元界の橋頭堡を作ろうとしている——の企みと衝突していることが多い。

可能であれば、ラークシャラットは危険な裂け目を作り出す装置を破壊する、複数の次元界を溶けこませ混ぜ込もうとするクリーチャーを全て殺戮する、といった単純な手段で次元界の分離を成し遂げる。このイネヴァタブルはなぜこのような違反が起こったのかを考慮することはなく、一時的な次元界の接続が最善手なのだという弁解にすらほとんど耳を傾けない。しかしその一方で、選抜された存在、ラークシャラットは心がないわけでも理性がないわけでもない。彼らに感情はないが、違反者を粉砕し殺すことで問題が解決できないと説得することはできる。

滅多に無いことだが、ラークシャラットは一時的なものであれば、次元界のつながりを維持することが重要なことで、ゲートを立てても構わないと考えることさえある。そのような場合、閉じる時が訪れるまで、ラークシャラットは常にこのポータルの見張りを買って出る。このような準備には、望む一連の行為がラークシャラットの目的との合致に至ることを詳細に説明しなければならない。はるかに圧倒的なほど強力な敵と直面すれば、ラークシャラットはその主要な機能に関係しない仕事を助け、ラークシャラットがすでに失敗した地点において成功することを支援するために仲間を得ることに同意するだろう。このような同盟を請け負うよう説得されたとしても、ラークシャラットは最初に自らの使命を遂行するよう要求するだろう。純粋な規則のクリーチャーであるラークシャラットは誠実で約束を破ることがない。しかし彼らは全てのクリーチャーがそのように束縛されたわけではないことに気づいている。ある理由で仲間の必要とすることを最初にしなければならぬ場合、ラークシャラットは彼らが望むものを得ればすぐに、その仲間が契約に従うこ

とを保証するよう要求する。

戦闘においては、ラクシャットはその速度と機動性を使い敵に近づく。ラクシャットは集団を不完全な機械と見なし、彼らを制圧する最良の方法はその連携をバラバラにすることだと理解している。必要であればこのイネヴァタブルを直接傷つけることができるクリーチャーを始末するが、彼らは強力な戦士や呪文の使い手を相手にするよりも、はじめに癒し手、偵察、壁役を撃退することを好む。ラクシャットはその行動方針を変えるために挑発されたり誘われたりすることがない——彼には全く感情がなく、戦闘計画の効率性のみを気にかけている。彼らは生き残る事を気にすることなく戦う。自らの再生能力が命を呼び起こすか、新しいイネヴァタブルが自分を修理するために造られるだろうと信じているからだ。

次元界の境界の尊厳が脅かされることに気付いていないか、そもそも脅かされていない場合、ラクシャットは意外にも善き話し相手となる。彼らは拠点の類を維持するものとして虚無の中を流れる姿で見つけられることもある。ラクシャットは彼らが見回りをしたいと思う領域はあまりに広く、どんなに効率的にやっても直接見ることなどできないということを理解している。そのため多くの次元界を巡回する事のできる情報提供者のネットワークを構築し、明らかな違反に警戒するためにイネヴァタブルに知らせるラクシャットもいる。この人造は罪人から集めた宝物に必要性を感じない。そのため次元界の違反に導いてくれたチップとして支払ってくれることもある。価値のある情報提供者であることが判明したものは尊敬を持って扱われ、ラクシャットの広範な知識から次元界における洞察を授けることさえあるかもしれない。ただしその質問が2つの次元界を組み合わせた、危険な領域をさまようものではない場合に限られる。

イフリット Ifrit

この筋肉質で炎のような肌を持つ男は、燃え上がるような髪を生やし、額に斑点のある角を持っている。

イフリット 脅威度 1/2 Ifrit

経験点 200

イフリットの 1 レベル・ソーサラー

N / 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> - 2

防御データ

AC 13、接触 13、立ちすくみ 10 (+ 3 【敏】)

hp 8 (1d6 + 2)

頑健 + 1、反応 + 3、意志 + 0

抵抗 [火] 5

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 シミター = + 0 (1d6 / 18 ~ 20)

イフリットの擬似呪文能力 (術者レベル 1; 精神集中 + 4)

1 回 / 日: バーニング・ハンズ (DC 15)

血脈の擬似呪文能力 (術者レベル 1; 精神集中 + 4)

6 回 / 日: 元素の光線 (1d6 [火])

ソーサラーの修得呪文 (術者レベル 1; 精神集中 + 4)

1 レベル (4 回 / 日): マジック・ミサイル、メイジ・アーマー

0 レベル (回数無制限): アシッド・スブラッシュ、ディテクト・マジック、フレア (DC 14)、プレスティディジテーション

血脈 元素 (火)

一般データ

【筋】10、【敏】16、【耐】12、【知】13、【判】6、【魅】17

基本攻撃 + 0; CMB + 0; CMD 13

特技《軍用武器習熟: シミター》、《物質要素省略》B

技能 <知識: 神秘学> + 5、<呪文学> + 5、<はったり> + 7

言語 共通語、ノーム語、火界語

その他の特殊能力 秘術の血脈、火への親和性

生態

出現環境 気候問わず / 地上

編成 単体、2 体、または徒党 (3 ~ 5)

宝物 NPC の装備品 (シミター、その他の宝物)

特殊能力

火への親和性 (変則) 元素 (火) の血脈を持つソーサラーのイフリットは、全てのソーサラー呪文とクラス能力において、その【魅力】能力値が 2 ポイント高いかのように扱う。火の領域を持つイフリットの術者は、その領域パワーと領域呪文を + 1 術者レベルとして用いることができる。

イフリットはその先祖に、イフリートなどの火の元素を持つ人間である。イフリットは尖った耳と、額に赤または斑の角を持ち、その髪の毛は炎であるかのようにひらめき波打つ。

全てのイフリットはある程度の放火魔である。あらゆる形の炎を愛する彼らは、情熱的で素早く行動を起しがちであり、どんな諍いでも真っ先に打ちかかる傾向がある。これは彼らを生き活きとさせる特徴だが、そのために多くの友人を作ることができない。一般的なイフリットは無理矢理命令に従わせることができるより力の弱い手下か、イフリットと釣り合いの取れた穏やかで冷静な人物を探し出す。

イフリットのキャラクター

イフリットは種族ヒット・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。イフリットは、以下の種族特性を有している。

+ 2 【敏捷力】、+ 2 【魅力】、- 2 【判断力】: イフリットは情熱的で素早い、性急で破壊的である。

暗視: イフリットは暗闇の中を 60 フィート先まで見通すことができる。

擬似呪文能力: バーニング・ハンズ 1 日 1 回 (術者レベルはイフリットの総ヒット・ダイスに等しい)。

エネルギー抵抗: イフリットは [火] への抵抗 5 を持つ。

火への親和性: 上記参照。

言語: イフリットは、プレイ開始時に共通語と火界語を修得している。高い【知力】を持つイフリットは以下から追加の言語を選択できる: エルフ語、水界語、地界語、ドワーフ語、ノーム語、ハープリング語、風界語。

ヴァイパー・ヴァイン Viper Vine

この植物の茎の中央から、先端が小さな爪になった大きな巻き蔦が翻っており、それが今にも襲いかかろうとする蛇のように持ち上がった。

ヴァイパー・ヴァイン 脅威度 13 Viper Vine

経験点 25,600

N / 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〉 + 13

防御データ

AC 27、接触 14、立ちすくみ 22 (+ 4 【敏】、+ 1 回避、+ 13 外皮、- 1 サイズ)

hp 190 (20d8 + 100)

頑健 + 16、反応 + 12、意志 + 6

完全耐性 [酸]、植物の種別特徴

弱点 [冷気] による活力低下

攻撃データ

移動速度 10 フィート

近接 噛みつき = + 23 (2d6 + 8 / 19 ~ 20、加えて 3d6 [酸])、触手 (× 4) = + 21 (1d6 + 4、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 20 フィート)

特殊攻撃 心奪う雲、締め付け (1d6 + 8)

一般データ

【筋】26、【敏】19、【耐】19、【知】1、【判】10、【魅】6

基本攻撃 + 15; CMB + 24 (組みつき + 28); CMD 39 (足払いされない)

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強打》、《クリティカル強化: 噛みつき》、《神速の反応》、《追加 hp》、《武器熟練: 噛みつき》、《武器熟練: 触手》、《複数回攻撃》、《迎え討ち》

技能〈隠密〉+ 13、〈知覚〉+ 13

生態

出現環境 温暖または暑熱 / 森林または沼地

編成 単体

宝物 乏しい

特殊能力

心奪う雲 (超常) 1 日に 1 回、即行アクションとして、ヴァイパー・ヴァインは、その匂いを嗅いだ者の心を惹きつける力を持つ花粉の透明な雲を、半径 60 フィートに放つことができる。一度発動された場合は、雲は強風以上の力を持つ風によって吹き散らされない限り、5 ラウンドの間継続する。この雲の中にいる全てのクリーチャーは毎ラウンド DC24 の意志セーブを行わなければならない、失敗した場合は心を奪われた状態になる。心を奪われた状態になったクリーチャーは、利用できる最も直接的な手段でヴァイパー・ヴァインに近付くことを除けば何のアクションも取ることはできない。道が火の中や崖から飛び降りるような危険な場所に通じている場合は、危険の中に入る前に効果を終わらせるための 2 回目のセーヴィング・スローを行うことができる。ヴァイパー・ヴァインの攻撃を受けた犠牲者はフリー・アクションとしてヴァインの攻撃が来る度に効果を克服するためのセーヴィング・スローを新しく行うことができる。これは [精神作用] 効果である。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

[冷気] による活力低下 (変則) 何らかの [冷気] 効果にさらされるとヴァイパー・ヴァインは 1d4 ラウンドの間 (スロー呪文と同様に) 減速する。

貪欲な肉食生物であるヴァイパー・ヴァインには、葉の生えた太い蛇のような蔦が生えている大きな花が 1 つある。この植物が適当な獲物の接近を、その敏感な浅く埋まっている根の広がりで見知すると、それは興奮した蛇のように起き上がり、明るい色をした花を翻らせ、心をぼんやりさせる花粉を撒き散らす。物語では獲物を惹

きつけて捕らえるこの植物の能力はそのうねる動きによるとされるが、実際はこの効果はこの不可視で無臭の花粉の雲によって作り出されている。

ヴァイパー・ヴァインは湿気と土よりもクリーチャーを食らうことによって栄養を得ているため、わずかな移動能力を発展させており、触手のような根によって地面をずるずる進むことができる。また一種の発展途上の自我さえも持っており、獲物の違いを見分けて限定された戦術を選択することができるだけでなく、特に大きい、あるいは危険な見掛けのクリーチャーを避けることができる。この捕食者の狩場の周りの地域はしばしば犠牲者の残骸が散らばり、植物の犠牲者の残した偶然の財宝が撒き散らされているすぐ傍に野生動物、不運な冒険者、さらには巨人の腐った死体が見られることも稀ではない。

ヴァンピリック・ミスト Vampiric Mist

緋色の蒸気の雲が空中に浮かぶ鮮血から漏れ、打ちかかる爪に延びている。

ヴァンピリック・ミスト 脅威度 3 Vampiric Mist

経験点 800

NE / 中型サイズの異形（風、水）

イニシアチブ + 8；感覚 暗視 60 フィート、血液感知；〈知覚〉 + 8

防御データ

AC 14、接触 14、立ちすくみ 10（+ 4 【敏】）

hp 30（4d8 + 12）

頑健 + 4、反応 + 5、意志 + 5

防御的能力 不定形；DR 5 / 魔法

弱点 [火] に対する脆弱性

攻撃データ

移動速度 飛行 50 フィート（完璧）

近接 接触 = + 7（“出血”および“血液吸引”）

特殊攻撃 出血攻撃（1d6）

一般データ

【筋】—、【敏】19、【耐】16、【知】7、【判】13、【魅】10

基本攻撃 + 3；CMB —；CMD —

特技《イニシアチブ強化》、《武器の妙技》

技能〈隠密〉 + 11、〈知覚〉 + 8、〈飛行〉 + 12

言語 アクロ語

その他の特殊能力 血液過給、霧形態

生態

出現環境 温暖または暑熱／沼地または地下

編成 単体、2 体、または徒党（3～6）

宝物 乏しい

特殊能力

血液吸引（変則） ヴァンピリック・ミストは近接接触攻撃が命中するごとに血液を吸い、1d3 ポイントの【耐久力】ダメージを与えることができる。この方法でヴァンピリック・ミストはクリーチャーにダメージを与えるごとに、1d8 ポイントのヒット・ポイントを回復する。その最大ヒット・ポイントを超えて回復したヒット・ポイントは、最大その【耐久力】値に等しい数まで一時的ヒット・ポイントとして得る。この一時的ヒット・ポイントは 1 時間継続する。

血液過給（超常） ヴァンピリック・ミストが一時的ヒット・ポイントとして得る限度を越えて血を飲んだ場合、さらにもっと速く動くようになる。アーマー・クラスと反応セーブに + 2 のボーナスを得、1 ラウンドに 1 回の追加の移動アクションを取ることができる。

霧形態（変則） ヴァンピリック・ミストの体は密度の高い泡の塊に似た半固体の赤い霧からなる。ヴァンピリック・ミストは【筋力】値を持たず、固形物を操作したり身につけたりすることはできない。この形態によって“不定形”防御的能力を得、速度を落すことなく直径 1 インチの小さな範囲を通り抜けることができる。このクリーチャーはシューシューという声で話すことができる。ヴァンピリック・ミストは水やその他の液体の中に入ることとはできず、風がどう効果を及ぼすかという目的では、実際のサイズよりも 2 段階小さいように扱う（ほとんどのヴァンピリック・ミストは超小型サイズ）。

血液感知（変則） ヴァンピリック・ミストは鋭敏嗅覚と同じように、半径 60 フィート以内の温血性のクリーチャーを即座に感知することができ、1 マイル以内の流血を感知することができる。

しばしば霧形態のヴァンパイアや珍しいタイプのエア・エレメンタルと間違われるヴァンピリック・ミストは、実際は奇妙な形態の異形である。多くが液体でできている気体のようにふるまう不定形の体を持ち、このクリーチャーはその熱への脆弱性が大きな問題とはならない湿地や湿った地下に住む。

いくらか知的ではあるが、ヴァンピリック・ミストは社会を形成しない。時として小さな徒党を組むが、そのときでも協力すること

にほとんど興味を示さない。ヴァンピリック・ミストの多くは獲物を探すことに時間を費やす。この怪物はしばしば追跡を実行するのに非常な創造性を見せる。このクリーチャーが自分が血を吸ったクリーチャーの曖昧な骸骨のような形態をとる習性は、その神秘性を増し、アンデッドと関連があるという噂を燃え上がらせる。実際、多くのヴァンピリック・ミストはこのよくある誤解を利用して敵に愚かしい戦術を使わせる事を楽しむ。術者を騙して彼らがアンデッド・モンスターであるかのように正のエネルギーを使わせるような。

ウィッチファイアー Witchfire

吐き気を催すような緑の炎に包まれた、この美しい若い女性の非実体的な霊は地面から僅かに浮かんでいる。

ウィッチファイアー 脅威度 9 Witchfire

経験点 6,400

CE / 中型サイズのアンデッド (非実体)

イニシアチブ + 10; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 16

防御データ

AC 24、接触 24、立ちすくみ 17 (+7 反発、+6 【敏】、+1 回避)
hp 115 (10d8 + 70)

頑健 + 10、反応 + 11、意志 + 10

防御的能力 非実体状態、魔女火、完全耐性 [火]、アンデッドの種別特徴

攻撃データ

移動速度 飛行 50 フィート (完璧)

近接 非実体の接触 = + 13 (8d6 [火]、加えて“魔女火”)

遠隔 魔女火の矢 = + 13 (8d6 [火]、加えて“魔女火”)

疑似呪文能力 (術者レベル 9 レベル; 精神集中 + 16)

回数無制限: インヴィジビリティ、ゴースト・サウンド (DC17)、
ダンシング・ライツ、ディスガイズ・セルフ、パイロテクニクス
(DC19)、レイ・オブ・エンフィーブルメント (DC18)

1 回/日: 招来 (4 レベル、2 体のウィル・オ・ウィスプ [50%])

一般データ

【筋】一、【敏】22、【耐】一、【知】17、【判】16、【魅】25

基本攻撃 + 7; CMB + 13; CMD 31

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《神速の反応》、《迎え討ち》

技能<威圧> + 20、<隠密> + 19、<真意看破> + 16、<知覚> + 16、<知識: いずれか 2 つ> + 13、<はったり> + 17、<飛行> + 14

言語 風界語、共通語、巨人語

その他の特殊能力 音真似 (動物の音)

生態

出現環境 気候問わず/沼地または森林地帯

編成 単体または魔女団 (3 体のウィッチファイアーとハグ。下記参照)

宝物 標準

特殊能力

魔女火 (超常) ウィッチファイアーの攻撃の非実体の接触または矢の遠隔攻撃でダメージを受けたクリーチャーは DC22 の意志セーブを行わなければならない、失敗した場合は気持ちの悪い緑の炎に包まれる。この不気味な炎は何ら追加ダメージを与えないが、効果を受けているクリーチャーはフェアリー・ファイアーと同様に輝き、不調状態となる。魔女火の効果の下にある間は、犠牲者は [火] に対する脆弱性を得、あらゆる種類の [火] の攻撃から 1.5 倍 (+50%) のダメージを受ける。この効果は 10 分間続く。ブレイク・エンチャントメント、ミラクル、リムーヴ・カース、またはウィッシュ呪文によってのみ効果時間が来る前にこの超常の炎を消すことができる。魔女火の有効術者レベルはウィッチファイアーのヒット・ダイス数に等しい (ほとんどのウィッチファイアーは術者レベル 10)。ウィッチファイアーと同じマスに入ったか近接攻撃を命中させたクリーチャーは、たとえ非実体の特徴のためにウィッチファイアーにダメージを与えられない場合であっても、DC22 の意志セーブを行わなければならない、失敗した場合は魔女火に焼かれ始める。魔女火の矢は射程単位を持たず、有効距離は 60 フィートである。セーブ DC は【魅力】を基準にしている。

例外的に邪悪なハグやウィッチが何らかの悪意に満ちた計画を果たせずに死んだ場合、あるいは死の呼び声に屈しないほど恐ろしい頑強さを持っていた場合、この邪悪な老婆の墮落したエネルギーは時としてウィッチファイアーとして知られる非実体のアンデッドを

生み出す。この亡霊のようなクリーチャーは生前にそうだったような姿に見えるが、それを生み出したグロテスクなアンデッドのエネルギーにより若く魅力的な見掛けを取り、地方の伝承では“魔女火”と呼ばれる鬼火、気持ちの悪い緑の炎の強力なオーラに包まれる。

ウィル・オ・ウィスプの一群がしばしばウィッチファイアーのすぐ近くに見られ、通常はこのアンデッドに率いられていることから、学者たちはこのクリーチャーはウィッチファイアーの炎と猛威に養われているのだと論じている。

ウィッチファイアーの集会

ウィッチファイアーは時としてハグの集会に参加し、あるいは率いている (グリーン・ハグ参照)。ウィッチファイアーを含むハグの集会は以下の追加の集会疑似呪文能力を得る。: 3 回/日ーブライト、クリエイト・アンデッド、ファイアー・ストーム (DC21)、ナイトメア (DC18)、ウェイヴズ・オブ・イグゾースション (DC20)。全ての能力は術者レベル 9 で機能し、セーブ DC は【魅力】値 16 を基にしている。この能力の使用は他のハグの集会の能力と同一である。このような集会は少なくとも 1 体の生きているハグがいなければならない、3 体のウィッチファイアーによる集会は何ら集会に関連した能力を得ない。

ウィッチワード Witchwyrd

この灰色の肌をした人型は上質の赤いローブを着ている。それは先端が3本指の手になっている4本の腕を持つ。

ウィッチワードは、2対目のしなやかな腕を背中に折りたたみローブをまとい、できればより悪名が高くない人型生物の種族になります。ウィッチワードは訪れた範囲内で最も乾燥し暖かい地域を好む傾向があり、恐らくは彼らの謎めいた故郷の世界を暗示する。

ウィッチワード 脅威度 6 Witchwyrd

経験点 2,400

LN / 中型サイズの人怪

イニシアチブ + 6; 感覚 暗視 60 フィート、ディテクト・マジック; 〈知覚〉 + 8

防御データ

AC 19、接触 12、立ちすくみ 17 (+4 鎧、+2 【敏】、+3 外皮)

hp 68 (8d10 + 24)

頑健 + 7、反応 + 8、意志 + 9

防御的能力 力場吸収; DR 5 / 魔法

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 ランサー = +11 / +6 (2d4 + 4 / ×3)、叩きつけ (×2) = +6 (1d4 + 1、加えて“つかみ”) または叩きつけ (×4) = +11 (1d4 + 3、加えて“つかみ”)

接敵面 5 フィート; 間合い 5 フィート (ランサーは 10 フィート)

特殊攻撃 フォース・ボルト

擬似呪文能力 (術者レベル 8 レベル; 精神集中 + 13)

常時: アンシーン・サーヴァント、ディテクト・マジック、フローティング・ディスク、メイジ・アーマー、レジスト・エナジー (一度に 1 種) 3 回/日: サジェスチョン (DC18)、ディスプレイスメント、ディスペル・マジック

1 回/日: ディメンジョン・ドア、レジリアント・スフィア (DC19)

一般データ

【筋】16、【敏】15、【耐】17、【知】18、【判】13、【魅】20

基本攻撃 + 8; CMB + 11 (組みつき + 15); CMD 23

特技 《イニシアチブ強化》、《頑健無比》、《説得力》、《鋼の意志》、《矢止め》B

技能 〈威圧〉 + 18、〈鑑定〉 + 12、〈交渉〉 + 11、〈真意看破〉 + 5、〈知覚〉 + 8、〈知識: 次元界〉 + 12、〈知識: 神秘学〉 + 12、〈知識: 地理〉 + 12、〈はったり〉 + 13、〈魔法装置使用〉 + 9

言語 共通語、竜語、1 つ以上の次元界言語; タンズ

生態

出現環境 気候問わず / 地上

編成 単体、側近 (ウィッチワード 1 および人型生物の護衛官 2 ~ 5)、または居住区 (ウィッチワード 2 ~ 5 および人型生物の護衛官 11 ~ 20)

宝物 × 2

特殊能力

力場吸収 (超常) 1 ラウンドに 1 回、ウィッチワードはそれを狙って発射されたマジック・ミサイルを自由な手で“つかむ”ことができる。これによってミサイルを吸収し、その手の周りに輝く後光として現れる (その手はもはや自由であるとみなす)。このエネルギーはフォース・ボルトを作るのに使用するまで 6 ラウンドの間継続する。この能力を使う場合、ウィッチワードはマジック・ミサイルが来ることに気付いてなければならず、立ちすくみ状態であってはならない。

フォース・ボルト (超常) ウィッチワードは自由な手のそれぞれからフリー・アクションとしてマジック・ミサイル (1d4 + 1 ダメージ) を“投げる”ことができる (最大 1 ラウンドに 2 本まで)。マジック・ミサイルを吸収していた場合、そのラウンドは吸収したエネルギーを消費して追加でフォース・ボルトを投げるができる (最大 1 ラウンドに 2 本追加)。

惑星と次元界の間を旅する異星の商人ウィッチワードは身の丈 7 フィート、体重 300 ポンドで、無毛の青灰色の皮膚に覆われている。新たな市場にきた、あるいは重要な取引の間正体を隠しておきたい

ウィンターホワイト Winterwight

人間ほどの大きさで死のように青い色をした、この長い鉤爪の骸骨のようなクリーチャーは、その一部がギザギザの氷の層で覆われている。

ウィンターホワイト 脅威度 17 Winterwight

経験点 102,400

CE / 中型サイズのアンデッド (冷気)

イニシアチブ + 10; 感覚 暗視 60 フィート; 〈知覚〉 + 27

オーラ [冷気] (10 フィート)

防御データ

AC 32、接触 16、立ちすくみ 26 (+ 6 【敏】、+ 16 外皮)

hp 270 (20d8 + 180); 高速治癒 10

頑健 + 15、反応 + 14、意志 + 16

防御的能力 エネルギー放出への抵抗 + 4; DR 15 / 殴打および善;

完全耐性 [冷気]、アンデッドの種別特徴; SR 28

弱点 [火] に対する脆弱性

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 噛みつき = + 30 (2d8 + 15、加えて “荒廃の炎”)、爪 (× 2) = + 30 (2d6 + 15、加えて “荒廃の炎”)

特殊攻撃 かきむしり (爪 (× 2)、2d8 + 22)

擬似呪文能力 (術者レベル 17 レベル; 精神集中 + 26)

常時: エア・ウォーク

回数無制限: ウォール・オヴ・アイス、グレーター・ディスペル・マジック、コーン・オヴ・コールド (DC24)、スリット・ストーム、ディメンジョン・ドア

3 回/日: ボーラー・レイ

1 回/日: コントロール・ウェザー

一般データ

【筋】40、【敏】23、【耐】一、【知】11、【判】18、【魅】29

基本攻撃 + 15; CMB + 30; CMD 46

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《神速の反応》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》、《よろめき化クリティカル》

技能〈威圧〉 + 32、〈隠密〉 + 29、〈軽業〉 + 26、〈知覚〉 + 27

言語 共通語

生態

出現環境 いずれかの寒冷/地上

編成 単体、2 体、または襲撃団 (3 ~ 6)

宝物 標準

特殊能力

冷気のオーラ (超常) ウィンターホワイトは半径 10 フィートの致命的な冷気に覆われている。この範囲内にいるあらゆるクリーチャーはウィンターホワイトのターンの間 2d10 ポイントの [冷気] ダメージを受ける。この範囲内にいる (冷気) の副種別を有する全てのクリーチャー (ウィンターホワイトを含む) は高速治癒 10 を有しているかのように扱う。

荒廃の炎 (超常) ウィンターホワイトが噛みつきまたは爪でクリーチャーにダメージを与えた場合はいつでも、その傷から黒い炎の舌が噴き出す。それに続く 5 ラウンドの間、犠牲者はそのターンの開始時に DC29 の頑健セーヴィング・スローを行わなければならない、失敗した場合は 1d6 ポイントの【耐久力】吸収を受ける。ウィンターホワイトはクリーチャーが荒廃の炎に対するセーヴィング・スローに失敗することに 10 ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。1 体のクリーチャーは一度に 2 つ以上の荒廃の炎の効果を受けることはない。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

ウィンターホワイトは負のエネルギー界の最も寒い深みから生まれたアンデッドの恐怖である。この死の領域に永続する暗黒の冷気魔法を吹き込まれたウィンターホワイトはギザギザの氷の鎧を纏った骸

骨の形を取る。

遠目には通常のスケルトンに似ているが、ウィンターホワイトの骨格は平均的な人型生物よりもずっと頑健で、その氷の鎧は骨の構造の中に入り込んで信じられないほど頑丈な外装を形成している。飽くことを知らない攻撃衝動のために、時としてヘイトレイスと呼ばれるこの凍てついた恐怖は、しばしば魔法的な冷気または寒冷気候の害を受けている地域に見られる。

ウィンターホワイトは身の丈 7 フィート、体重 250 ポンド。

ヴェメラク Vemerak

この大きな怪物はどことなく人型生物めいた特徴と3本の触手状の尾を持つ、どこか異質な爪のある昆虫のように見える。

ヴェメラク 脅威度 14 Vemerak

経験点 38,400

CE / 超大型サイズの異形

イニシアチブ + 7; 感覚 暗視 60 フィート、振動感知 30 フィート; 〈知覚〉 + 23

オーラ 胞子の雲 (30 フィート)

防御データ

AC 29、接触 11、立ちすくみ 26 (+3 【敏】、+18 外皮、-2 サイズ)

hp 195 (17d8 + 119)

頑健 + 13、反応 + 8、意志 + 13

DR 5 / -; 完全耐性 [酸]、[電気]、病気、[精神作用]、毒; 抵抗 [音波] 20; SR 25

攻撃データ

移動速度 40 フィート、穴掘り 20 フィート、登攀 40 フィート

近接 噛みつき = +22 (2d6 + 11)、爪 (×2) = +22 (1d8 + 11、加えて“つかみ”)、触手 (×3) = +19 (1d6 + 5、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 プレス攻撃 (90 フィート直線状、14d8 [酸] ダメージ、DC 24 半減、1d4 ラウンドごとに1回)、締め付け (触手 1d6 + 5 または 爪 1d8 + 11)、地震

一般データ

【筋】32、【敏】17、【耐】23、【知】5、【判】16、【魅】22

基本攻撃 +12; CMB +25 (組みつき +29); CMD 38 (対足払い 50)

特技《イニシアチブ強化》、《頑健無比》、《強打》、《追加 hp》、《突き飛ばし強化》、《武器熟練：噛みつき》、《武器熟練：爪》、《複数回攻撃》、《ふっとばし攻撃》

技能〈知覚〉+23、〈登攀〉+19

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

プレス攻撃 (超常) ヴェメラクの酸のプレス攻撃は有機体でない、あるいはアンデッドの物質には何ら効果をもたない。プレス攻撃が生きている肉でできているクリーチャーにダメージを与えた場合、酸は腐った臭いのする透明な蒸気の雲を作りだし、そのクリーチャーの接敵面を満たし、1 ラウンドの間継続する。雲の中に進入したり通過したりしたクリーチャーは 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 1d4 ラウンドの間吐き気がする状態となる。この雲は [毒] 効果である。セーブ DC は【耐久力】を基にしている。

地震 (超常) 全ラウンド・アクションとして、ヴェメラクはその触手、足、口で地面を掘ることができる。この行動は機会攻撃を誘発しない。次のターンの開始時に、アースクウェイク呪文 (術者レベル 17) と同一の効果を生み出す。ヴェメラクは効果を維持するために全ラウンド・アクションを取り続ける限り、この地面が振動する地帯を無期限に維持することができる。

胞子の雲 (超常) 独特の形態の魔法に抵抗力を有するカビがヴェメラクの体の上で育っている。このカビはヴェメラクの呪文抵抗の源である。ヴェメラクが移動する場合、カビは半径 30 フィートの胞子の雲を放出する。これはそのターンのヴェメラクの移動の一部として雲が接触した最も高い術者レベルの魔法の効果に対しての目標型グレーター・ディスペル・マジック (術者レベル 17) のように機能する。

超大型で異質なヴェメラクは、その心をざわつかせるような外見と同じくらい、その暴力的で残虐な行動によって知られている怪物である。

ヴェメラクは体高 10 フィート、体長 20 フィート、その触手のような体長にさらに 15 フィートを加える。体重は 6 トン。このクリーチャーがねぐらとする洞窟には、正気の世界のはるか地下にすむ暗黒の神々にこのクリーチャーが食事のたびにその一部をささげる心をざわめかせる神殿が常にある。その結果、多くの者はヴェメラクは特に暴力的な狂気の神格の意志の物理的顕現として存在していると信じている。

ウェンディゴ Wendigo

このぞっとするような姿のものはギザギザの歯と鋭い枝角を持つ野蛮なエルクの頭をしている。その人型の足の先端は黒ずみ焼け焦げた切れ残りになっている。

ウェンディゴ 脅威度 17 Wendigo

経験点 102,400

CE / 大型サイズの来訪者（冷氣、原住）

イニシアチブ + 13; 感覚 擬似視覚 60 フィート、暗視 60 フィート、夜目; 〈知覚〉 + 26

防御データ

AC 32、接触 18、立ちすくみ 23 (+ 9 【敏】、+ 14 外皮、- 1 サイズ)

hp 279 (18d10 + 180); 再生 15 ([火])

頑健 + 21、反応 + 22、意志 + 11

DR 15 / 冷たい鉄および魔法; 完全耐性 [冷氣]、[恐怖]; SR 28

弱点 [火] に対する脆弱性

攻撃データ

移動速度 飛行 120 フィート（完璧）

近接 噛みつき = + 26 (2d8 + 9 / 19 ~ 20、加えて 4d6 [冷氣] および “つかみ”)、爪 (× 2) = + 26 (2d6 + 9 / 19 ~ 20、加えて 4d6 [冷氣])

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 夢中憑依、遠吠え、かきむしり (爪 × 2、1d8 + 13 加えて 4d6 [冷氣] 加えて 1d4 【魅力】ダメージ)、ウェンディゴ憑き

擬似呪文能力 (術者レベル 18 レベル; 精神集中 + 25)

回数無制限: ウィンド・ウォーク (DC 23; 下記参照)

1 回 / 日: コントロール・ウェザー (ドルイドと同様)、ナイトメア (DC 22)

一般データ

【筋】29、【敏】29、【耐】31、【知】26、【判】20、【魅】24

基本攻撃 + 18; CMB + 28 (組みつき + 32); CMD 47

特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《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》、《神速の反応》、《説得力》、《能力熟練: 遠吠え》、《疲労化クリティカル》

技能〈威圧〉+ 32、〈隠密〉+ 26、〈軽業〉+ 30、〈交渉〉+ 9、〈呪文学〉+ 29、〈真意看破〉+ 26、〈生存〉+ 26、〈知覚〉+ 26、〈知識: 次元界〉+ 29、〈知識: 自然、宗教、神秘学、地理〉+ 26、〈はったり〉+ 28、〈飛行〉+ 36

言語 アクロ語、共通語、巨人語; テレパシー 1 マイル

その他の特殊能力 無呼吸

生態

出現環境 いずれかの寒冷

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

夢中憑依 (超常) ウェンディゴがそのナイトメア擬似呪文能力を使用した場合、犠牲者はウェンディゴ憑きにもさらされる。

遠吠え (変則) 1 日 3 回、標準アクションとしてウェンディゴは 1 マイルの距離まで聞こえる荒涼とした遠吠えをすることができる。遠吠えを聞いたあらゆるものは DC 28 の意志セーブを行わなければならない、失敗した場合は 1 時間の間怯え状態になる。120 フィート以内にいたクリーチャーは 1d4 + 4 ラウンドの間恐慌状態になり、30 フィート以内にいたクリーチャーは 1d4 ラウンドの間戦慄状態になる。これは [精神作用、恐怖] 効果である。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

ウェンディゴ憑き (超常) 呪い・ナイトメアまたはウィンド・ウォーク; セーブ意志 DC 26; 潜伏期間 1 分; 頻度 1 回 / 日; 効果 1d4 【判】吸収 (最低【判断力】1); 治療 3 回連続成功 犠牲者の【判断力】が 1 になった場合、その種族の者を殺し貪ろうとする。この行動を完遂した後、呪いを受けた者は走り始め、1d4 ラウンドの間、その足が燃え尽きてギザギザの切れ残りになるほどの速度で空に駆け上

がる。犠牲者は 2d6 分の間空をウィンド・ウォークしながら事実上死亡し、新たなウェンディゴが生まれる。トゥルー・リザレクション、ミラクル、またはウィッシュはこのような犠牲者を生き返らせることができるが、そうすることによって新たなウェンディゴに害を与えることはない。セーブ DC は【魅力】に基づいている。

ウィンド・ウォーク (擬呪) ウェンディゴが敵を押さえ込んだ場合、目標にその擬似呪文能力を用いてウィンド・ウォークを試みることができる。ウィンド・ウォークを使用するために行う精神集中判定は全て自動的に成功する。犠牲者が呪文に抵抗することに失敗した場合、ウェンディゴは犠牲者とともに空を猛烈な速度で飛んでいく。毎ラウンド、犠牲者は新たに DC 23 の意志セーブを行うことができ、成功した場合は再び地面に戻ることができるが、飛行できない場合は落下する。最後にウェンディゴは犠牲者を通常は出発地から何マイルも離れたいずこかの地方の場所に取り残す。ウェンディゴとともにウィンド・ウォークをしたクリーチャーはウェンディゴ憑きにさらされる。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

古代の邪悪な存在であるウェンディゴは定命の者の心の中に現れ、その者を絶望と、究極的には狂気の食人へと追いやる。彼らは獲物を攻撃する前に少しずつ削り倒すことを楽しみ、何日も何週間も犠牲者を追い、その一方でその旅路を悪夢と悪天候で冒す。

部族生活を送る人型生物は時としてウェンディゴを神と崇め、生贄を送り、あるいは儀式的な食人を行うことで宥める。彼らはウェンディゴの縄張りに、何であれそれに最も似た動物の毛皮と革でできた呪物と服で目印をつける。ウェンディゴはその崇拝者の行いにほとんど興味を持たず、彼らを犠牲者の十分な供給源と見るのみである。

ウォーター・オーム Water Orm

蛇のような首にのった爬虫類の頭部がゆっくりと水面に出てくる。水面下の影が体のかなりの大きさをほのめかす。

ウォーター・オーム 脅威度 10 Water Orm

経験点 9,600

N / 超大型サイズの魔獣（水棲）

イニシアチブ + 7；感覚 暗視 120 フィート、夜目；〈知覚〉 + 11

防御データ

AC 24、接触 11、立ちすくみ 21（+ 3 【敏】、+ 13 外皮、－ 2 サイズ）

hp 136（13d10 + 65）

頑健 + 13、反応 + 13、意志 + 7

防御的能力 神出鬼没；完全耐性 [冷氣]；抵抗 [火] 20

攻撃データ

移動速度 20 フィート、水泳 50 フィート

近接 噛みつき = + 19（4d6 + 8 / 19 ~ 20、加えて“つかみ”）、
尾の打撃 = + 14（2d8 + 4）

接敵面 15 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 飲み込み（3d6 + 12 殴打ダメージ、AC 16、13 hp）

一般データ

【筋】26、【敏】16、【耐】21、【知】4、【判】13、【魅】11

基本攻撃 + 13；CMB + 23（組みつき + 27）；CMD 36（対足払い 40）

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：隠密》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《神速の反応》、《鋼の意志》、《鋼の意志強化》

技能〈隠密〉－ 3（砂漠では + 13）、〈知覚〉 + 11；種族修正 + 16
砂漠または岩砂漠での〈隠密〉、+ 4 〈知覚〉

言語 水界語（話せない）

その他の特殊能力 水化移動

生態

出現環境 気候問わず／湖

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

神出鬼没（超常） ウォーター・オームは自分がそう望んだ場合を除けば滅多に発見されることはない。水中にいる間、全ラウンド・アクションとして、ウォーター・オームはその疾走移動速度（200 フィート）まで、いかなる通行の跡も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様）。捕えがたきウォーター・オームは〈隠密〉判定に + 40 の状況ボーナスを得る。それに加えて、戦闘中でない場合、ウォーター・オームはノンディテクション 呪文の効果の下にあるかのように扱う。これらの効果は術者レベル 20 として機能し、解呪することはできない。

水化移動（超常） 1 日 1 回、全ラウンド・アクションとしてウォーター・オームは水に溶け、水の上から見た場合魚群が通っているように見えるような、暗い色の蛇のような長い水の連なりのようになることができる。この形態でいる間、ウォーター・オームは毎ラウンド 600 フィート（時速 60 マイル）の速度で泳ぎ、全ての〈水泳〉判定に + 40 のボーナスを得る。この形態の時には攻撃することはできず、水泳以外のいかなるアクションも取ることはできず、そしてこの形態は一度に 8 時間まで維持できる。ウォーター・オームはフリー・アクションとしてこの状態から固体の体に戻るができる。ウォーター・オームはこの能力を使用している場合は塩水に入ったり通過したりすることはできない。

船乗りがシー・サーペントの物語をするように、辺鄙な湖の岸辺に住む者は、この大きな水の深みに潜む、奇妙な秘密めいた怪物について囁く。シー・サーペントと同様に、その実在の証拠はその獣自身と同じほど捕えがたい。ウォーター・オームとして知られ、一部の者にはリノームとシー・サーペントとの間の奇妙なつながりであると信じられているが、ほとんどの地方ではこれらのローカルな

怪物のことを（現実のものであれ想像上のものであれ）、愛称またはそれが故郷とする湖の名前で呼んでいる。ウォーター・オームはシー・サーペントよりも狡賢く、一般に暴力よりも好奇心を発揮する傾向にある。それにもかかわらず、ウォーター・オームは自分自身や湖への脅威とみなしたあらゆるクリーチャーに攻撃することを躊躇しない。

ウォーター・オームは非常に長く生きる。いくつかの異なる変種についても報告されている。滅多に命令されることがなく真実の証明もできないため、これらが単一種のなかの亜種なのか、いくつかの関連性のないクリーチャーなのかも不明である。一部は長い首を持つ水棲の爬虫類、一部は淡水性のシー・サーペント、他の物はあり得ないほど大きなシー・ホースとして描写される。ほとんどは体長 40 ~ 45 フィート、体重 2,000 ~ 3,000 ポンド。

ウンディーネ Undine

この青い髪と青い肌をした男は流れるような優雅さで動いている。彼の耳は鱗のようで、彼の手足には水かきがある。

ウンディーネ 脅威度 1/2 Undine

経験点 200

ウンディーネの1レベル・クレリック

N / 中型サイズの来訪者 (原住)

イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 3

防御データ

AC 17、接触 12、立ちすくみ 15 (+ 5 鎧、+ 2 【敏】)

hp 8 (1d8)

頑健 + 1、反応 + 3 (訳注: 更新; + 2)、意志 + 5

抵抗 [冷氣] 5

攻撃データ

移動速度 30 フィート; 20 フィート・鎧装備、水泳 30 フィート

近接 トライデント = + 0 (1d8)

遠隔 スリング = + 2 (1d4)

特殊攻撃 正のエネルギー放出 7 回/日 (DC 12、1d6)

擬似呪文能力 (術者レベル 1; 精神集中 + 3)

1 回/日: ハイドローリック・プッシュ

領域の擬似呪文能力 (術者レベル 1; 精神集中 + 4)

6 回/日: 幻惑の手

6 回/日: 氷柱 (1d6 + 1 [冷氣] ダメージ)

準備しているクレリック呪文 (術者レベル 1; 精神集中 + 4)

1 レベル: チャーム・パースン、ディヴァイン・フェイヴァー、プレス

0 レベル (回数無制限): ガイダンス、クリエイト・ウォーター、ステイビライズ

(領) 領域呪文; 領域 魅了、水

一般データ

【筋】11、【敏】14、【耐】8、【知】10、【判】17、【魅】14

基本攻撃 + 0; CMB + 0; CMD 12

特技《エネルギー放出回数追加》

技能<交渉> + 6、<水泳> + 4、<知識: 宗教> + 4

言語 水界語、共通語

その他の特殊能力 水への親和性

生態

出現環境 気候問わず/地上

編成 単体、2 体、または徒党 (3 ~ 5)

宝物 NPC の装備品 (スケイル・メイル、トライデント、その他の宝物)

特殊能力

元素への親和性 (訳注: 更新; 水への親和性) (変則) 元素 (水) の血脈を持つソーサラーのウンディーネは、その【魅力】能力値を全てのソーサラーのクラス能力 (訳注: 更新; ソーサラー呪文とクラス能力) に関して 2 ポイント高いかのように扱う。水の領域を持つウンディーネの術者は、その領域パワーと領域呪文を + 1 術者レベルで用いることができる。

ウンディーネは、マーリドのような水の精霊のものを祖先に持つ人間である。水の次元界との繋がりは、彼らの色合いに最も著しく表れており、湖や大洋の色に似たものとなる傾向がある。全てのウンディーネは澄んだ青い目を持ち、彼らの皮膚と髪は青白色から海の深い青や緑色までありうる。

ウンディーネのキャラクター

ウンディーネは種族ヒット・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。ウンディーネは以下の種族特性を有している。

+ 2 【敏捷力】、+ 2 【判断力】、- 2 【筋力】: ウンディーネは素早く、明敏だが、力で力に立ち向かうより適応しようとする傾向がある。

移動速度: ウンディーネは 30 フィートの水泳速度を持つ。

暗視: ウンディーネは暗闇の中を 60 フィート先まで見通すことができる。

擬似呪文能力: ハイドローリック・プッシュ 1 日 1 回 (術者レベルはウンディーネの総ヒット・ダイスに等しい)。

エネルギー抵抗: ウンディーネは [冷氣] への抵抗 5 を持つ。

水への親和性: 上記参照。

言語: ウンディーネは、プレイ開始時に共通語と水界語を修得している。高い【知力】を持つウンディーネは以下から追加の言語を選択できる: 風界語、ドワーフ語、エルフ語、ノーム語、ハーフリング語、火界語、地界語。

エイザー Azer

このずんぐりした真鍮のような肌をした人型のそばの空気は熱で歪んでいる。その頭と肩には一塊の火が燃えている。

エイザー 脅威度 2 Azer

経験点 600

LN / 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〉 + 6

防御データ

AC 18、接触 11、立ちすくみ 17（+ 5 鎧、+ 1 【敏】、+ 2 外皮）

hp 15（2d10 + 4）

頑健 + 5、反応 + 1、意志 + 4

完全耐性 [火]；SR 13

弱点 [冷氣] に対する脆弱性

攻撃データ

移動速度 30 フィート（20 フィート・鎧装備）

近接 高品質のウォーハンマー＝+ 4（1d8 + 1 / × 3、加えて 1d6 [火]）

遠隔 ライト・ハンマー＝+ 3（1d4 + 1、加えて 1d6 [火]）

特殊攻撃 熱気（1d6 [火]）

一般データ

【筋】13、【敏】12、【耐】15、【知】12、【判】12、【魅】9

基本攻撃 + 2；CMB + 3；CMD 14

特技《強打》

技能〈軽業〉+ 0、〈鑑定〉+ 6、〈製作：何か 2 つ〉+ 6、〈知覚〉+ 6、〈知識：貴族〉+ 6、〈登攀〉+ 3

言語 共通語、火界語

生態

出現環境 気候問わず / 地上（火の元素界）

編成 単体、2 体、小戦隊（3～6）、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）、または氏族（30～100、加えて 50% の非戦闘員、加えて 3 レベル成人 20 名につき下士官 1、5 レベルの副官 5、および 7 レベルの指揮官 3）

宝物 標準（高品質のスケイル・メイル、高品質のウォーハンマー、ライト・ハンマー、その他の宝物）

誇り高く働き者の火の次元界の種族、エイザーはその青銅と真鍮のとりでの中で骨折って働き、イフリートとの長く今にも爆発するような戦争に備えている。エイザーは全ての成員が己の場所をわきまえている社会で生きている。エイザーは通常はその父母から受け継いだ特定の義務のために生まれ、生涯この仕事を続ける。カースト制度がエイザー社会を整然と保っている。疑問なく支配する貴族はそのカーストのシンボルとして装飾のある真鍮のキルトをまとい、商人と実業家階級は頑丈な青銅を身につける。銅のキルトは召使、職人、人夫からなる労働者階級に割り当てられている。

武器や道具を通して熱を放出できるエイザーはほとんど非金属製の武器を使うことはなく、通常は遠隔攻撃を用いるよりも近接戦闘を行う。エイザーはよく捕虜を取り、彼らの砦に連れ帰って 1 年と 1 日の間強制労働をさせる。

伝説的な黄銅城は 50 万を越えるエイザーで溢れかえっている。これらの不運なエイザーのほとんどはイフリートの主に仕える生活を送る。それでもエイザーはこの奴隷状態に疑問なく服従し、年季が切れるのをじっと待つが、主が死ぬか失脚することを望むのを好む。秩序への傾倒はこの種族の裡に強く燃えており、一部の奴隷にされたエイザーは同類の上で現場監督としてふるまうことまである。黄銅城の外では、エイザーは自分自身の人生を生きており、しばしば他の次元界の大都市で物品を作ったり商品を買ったり宿屋を経営したりしている。

エイザーは慣れていない目には驚くほどお互いに似通って見える。身の丈は 4 フィート、体重 200 ポンド。

エレメンタル Elemental エレメンタル:アイス・エレメンタル Ice Elemental

腰から上は、この氷のようなクリーチャーは人型の特徴を持っているが、体の下半分は蛇のような滑り進む尾だ。

アイス・エレメンタル Ice Elemental

言語 水界語

生態

出現環境 気候問わず／地上または水（水の元素界）

編成 単体、2体、または徒党（3～8）

宝物 なし

特殊能力

氷潜り（超常） 穴掘り移動中のアイス・エレメンタルは非魔的な氷と雪の中を、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トンネルも穴も残さず、波紋やそのほかの通過の徴をつくらない。穴掘り移動中のアイス・エレメンタルがいる範囲にコントロール・ウォーター呪文を発動した場合、アイス・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い限り1ラウンドの間朦朧状態になる。

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、エレメンタルが登る表面は氷で覆われていなければならない。エレメンタルは氷で覆われた表面をペナルティ無しで移動することができ、氷上で疾走または突撃を行っても〈軽業〉判定を行う必要はない。

凍える冷気（超常） アイス・エレメンタルがクリーチャーに〔冷気〕ダメージを与えた場合、そ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1ラウンドの間よろめき状態になる。セーブDCはエレメンタルのデータ・ブロックに記載されており、【耐久力】を基にしている。

雪の見通し（変則） アイス・エレメンタル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り、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。

小型のアイス・エレメンタル 脅威度 1 Small Ice Elemental

経験点 400

N／小型サイズの来訪者（風、冷気、エレメンタル、他次元界、水）
イニシアチブ -1；**感覚** 暗視 60 フィート、雪の見通し；〈知覚〉+5

防御データ

AC 16、接触 10、立ちすくみ 16（-1【敏】、+6外皮、+1サイズ）
hp 13（2d10+2）

頑健 +4、**反応** +2、**意志** +0

完全耐性 [冷気]、エレメンタルの種別特徴

弱点 [火] に対する脆弱性

攻撃データ

移動速度 20 フィート、穴掘り（氷と雪のみ）20 フィート、水泳 60 フィート

近接 叩きつけ=+4（1d4+1、加えて1d3 [冷気]）

特殊攻撃 凍える冷気（DC12）

一般データ

【筋】12、【敏】8、【耐】13、【知】4、【判】11、【魅】11

基本攻撃 +2；**CMB** +2；**CMD** 11（足払いされない）

特技 《強打》

技能 〈隠密〉+8、〈水泳〉+9、〈知覚〉+5、〈知識：次元界〉+2

その他の特殊能力 氷潜り、氷上歩行

中型のアイス・エレメンタル 脅威度 3 Medium Ice Elemental

経験点 800

N／中型サイズの来訪者（風、冷気、エレメンタル、他次元界、水）

イニシアチブ +0；**感覚** 暗視 60 フィート、雪の見通し；〈知覚〉+7

防御データ

AC 16、接触 10、立ちすくみ 16（+6外皮）

hp 30（4d10+8）

頑健 +6、**反応** +4、**意志** +1

完全耐性 [冷気]、エレメンタルの種別特徴

弱点 [火] に対する脆弱性

攻撃データ

移動速度 20 フィート、穴掘り（氷と雪のみ）20 フィート、水泳 60 フィート

近接 叩きつけ=+7（1d6+4、加えて1d4 [冷気]）

特殊攻撃 凍える冷気（DC14）

一般データ

【筋】16、【敏】10、【耐】15、【知】4、【判】11、【魅】11

基本攻撃 +4；**CMB** +7；**CMD** 17（足払いされない）

特技 《強打》、《薙ぎ払い》

技能 〈隠密〉+7、〈水泳〉+11、〈知覚〉+7、〈知識：次元界〉+4

その他の特殊能力 氷潜り、氷上歩行

大型のアイス・エレメンタル 脅威度 5 Large Ice Elemental

経験点 1,600

N／大型サイズの来訪者（風、冷気、エレメンタル、他次元界、水）
イニシアチブ +5；**感覚** 暗視 60 フィート、雪の見通し；〈知覚〉+11

防御データ

AC 17、接触 10、立ちすくみ 16（+1【敏】、+7外皮、-1サイズ）
hp 68（8d10+24）

頑健 +9、**反応** +7、**意志** +2

DR 5／—；**完全耐性** [冷気]、エレメンタルの種別特徴

弱点 [火] に対する脆弱性

攻撃データ

移動速度 20 フィート、穴掘り（氷と雪のみ）20 フィート、水泳 60 フィート

近接 叩きつけ（×2）=+12（1d8+5、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 凍える冷気（DC17）

一般データ

【筋】20、【敏】12、【耐】17、【知】6、【判】11、【魅】11

基本攻撃 +8；**CMB** +14；**CMD** 25（足払いされない）

特技 《イニシアチブ強化》、《強打》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》

技能 〈威圧〉+11、〈隠密〉+8、〈水泳〉+13、〈知覚〉+11、〈知識：次元界〉+9

その他の特殊能力 氷潜り、氷上歩行

超大型のアイス・エレメンタル 脅威度 7 Huge Ice Elemental

経験点 3,200

N／超大型サイズの来訪者（風、冷気、エレメンタル、他次元界、水）
イニシアチブ +7；**感覚** 暗視 60 フィート、雪の見通し；〈知覚〉+13

防御データ

AC 20、接触 12、立ちすくみ 16（+3【敏】、+1回避、+8外皮、-2サイズ）

hp 95（10d10+40）

頑健 +11、**反応** +10、**意志** +3

DR 5／—；**完全耐性** [冷気]、エレメンタルの種別特徴

弱点 [火] に対する脆弱性

攻撃データ

移動速度 20 フィート、穴掘り（氷と雪のみ）20 フィート、水泳 60 フィート

近接 叩きつけ（×2）=+15（2d6+7、加えて1d8 [冷気]）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

特殊攻撃 凍える冷気 (DC19)

一般データ

【筋】24、【敏】16、【耐】19、【知】6、【判】11、【魅】11

基本攻撃 + 10；CMB + 19；CMD 33（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強打》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》

技能〈威圧〉+ 13、〈隠密〉+ 8、〈水泳〉+ 15、〈知覚〉+ 13、〈知識：次元界〉+ 11

その他の特殊能力 氷潜り、氷上歩行

その他の特殊能力 氷潜り、氷上歩行

アイス・エレメンタルは自律行動能力を持つ雪と氷でできたクリーチャーである。彼らは水の次元界の中で風の次元界との境界に沿った、巨大な氷山が世界ほどの高さがある滝から開けた空に傾いている、特に冷たい部分で形作られる。アイス・エレメンタルの正確な外見はさまざまである。

グレート・アイス・エレメンタル 脅威度 9 Greater Ice Elemental

経験点 6,400

N / 超大型サイズの来訪者（風、冷気、エレメンタル、他次元界、水）
イニシアチブ + 8；感覚 暗視 60 フィート、雪の見通し；〈知覚〉+ 16

防御データ

AC 23、接触 13、立ちすくみ 18（+ 4 【敏】、+ 1 回避、+ 10 外皮、- 2 サイズ）

hp 123（13d10 + 52）

頑健 + 12、反応 + 14、意志 + 4

DR 10 / —；完全耐性 [冷気]、エレメンタルの種別特徴

弱点 [火] に対する脆弱性

攻撃データ

移動速度 20 フィート、穴掘り（氷と雪のみ）20 フィート、水泳 60 フィート

近接 叩きつけ（× 2）= + 20（2d8 + 9、加えて 2d6 [冷気]）

接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート

特殊攻撃 凍える冷気 (DC20)

一般データ

【筋】28、【敏】18、【耐】19、【知】8、【判】11、【魅】11

基本攻撃 + 13；CMB + 24；CMD 39（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強打》、《渾身の一打》、《神速の反応》、《薙ぎ払い》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉+ 16、〈隠密〉+ 12、〈水泳〉+ 17、〈脱出術〉+ 20、〈知覚〉+ 16、〈知識：次元界〉+ 15

その他の特殊能力 氷潜り、氷上歩行

エルダー・アイス・エレメンタル 脅威度 11 Elder Ice Elemental

経験点 12,800

N / 超大型サイズの来訪者（風、冷気、エレメンタル、他次元界、水）
イニシアチブ + 9；感覚 暗視 60 フィート、雪の見通し；〈知覚〉+ 19

防御データ

AC 24、接触 14、立ちすくみ 18（+ 5 【敏】、+ 1 回避、+ 10 外皮、- 2 サイズ）

hp 152（16d10 + 64）

頑健 + 14、反応 + 17、意志 + 5

DR 10 / —；完全耐性 [冷気]、エレメンタルの種別特徴

弱点 [火] に対する脆弱性

攻撃データ

移動速度 20 フィート、穴掘り（氷と雪のみ）20 フィート、水泳 60 フィート

近接 叩きつけ（× 2）= + 24（2d10 + 10 / 19 ~ 20、加えて 2d8 [冷気]）

接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート

特殊攻撃 凍える冷気 (DC22)

一般データ

【筋】30、【敏】20、【耐】19、【知】10、【判】11、【魅】11

基本攻撃 + 16；CMB + 28；CMD 44（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強打》、《クリティカル強化：叩きつけ》、《渾身の一打》、《神速の反応》、《薙ぎ払い》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉+ 19、〈隠密〉+ 16、〈水泳〉+ 37、〈脱出術〉+ 24、〈知覚〉+ 19、〈知識：次元界〉+ 19

エレメンタル：マグマ・エレメンタル Magma Elemental

この岩のようなモンスターは内部の熱で輝いている。赤い光がその目と口、表皮の割れ目からも漏れている。

マグマ・エレメンタル Magma 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、または徒党（3～8）

宝物 なし

特殊能力

着火（変則） マグマ・エレメンタルの火は真のエレメンタルの炎ほど熱くはないため、その着火 DC は－2 のペナルティを含んでいる。
地潜り（変則） 穴掘り移動中のマグマ・エレメンタルは金属を除く石、土、溶岩などほとんどあらゆる種類の地面の中を、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トンネルも穴も残さず、波紋をつくらないが、それが通過した範囲はその後 1 ラウンドの間温かみを感じさせ、しばしば石が磨かれたかのように奇妙に滑らかな質感になる。穴掘り移動中のマグマ・エレメンタルがいる範囲にムーヴ・アース 呪文を発動した場合、マグマ・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い限り 1 ラウンドの間朦朧状態になる。

溶岩溜り（超常） 1 日に 1 回、全ラウンド・アクションとして、マグマ・エレメンタルは溶岩（環境 / 天候、各種ルール参照）を吐き、その接敵面を深さ 2 ～ 3 インチで移動困難な地形とみなされる溶岩溜りとすることができる。この溶岩溜りを通過したあらゆるクリーチャーは 2d6 ポイントの [火] ダメージを受ける。このダメージはそのクリーチャーが溶岩溜りを離れた後も 1d3 ラウンド継続するが、1 ラウンドに 1d6 ポイントの [火] ダメージしか与えない。溶岩溜りはエレメンタルのヒット・ダイス数に等しいラウンドが過ぎた後は固化し安全になる。GM の決定により、この溶岩溜りは二次的な火災を発生させる。

小型のマグマ・エレメンタル 脅威度 1 Small Magma Elemental

経験点 400

N / 小型サイズの来訪者（地、エレメンタル、他次元界、火）

イニシアチブ + 3；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉+ 5

防御データ

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

hp 11（2d10）

頑健 + 3、反応 + 2、意志 + 0

完全耐性 [火]、エレメンタルの種別特徴

弱点 [冷気] に対する脆弱性

攻撃データ

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 = + 3（1d3、加えて“着火”）

特殊攻撃 着火（1d4、DC9）、溶岩溜り

一般データ

【筋】10、【敏】8、【耐】11、【知】4、【判】11、【魅】11

基本攻撃 + 2；CMB + 1；CMD 10

特技《イニシアチブ強化》

技能〈隠密〉+ 8、〈知覚〉+ 5、〈知識：ダンジョン探検〉+ 2

その他の特殊能力 地潜り

中型のマグマ・エレメンタル 脅威度 3 Medium Magma Elemental

経験点 800

N / 中型サイズの来訪者（地、エレメンタル、他次元界、火）

イニシアチブ + 3；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉+ 7

防御データ

AC 16、接触 9、立ちすくみ 16（－1【敏】、+ 7 外皮）

hp 30（4d10 + 8）

頑健 + 6、反応 + 3、意志 + 1

完全耐性 [火]、エレメンタルの種別特徴

弱点 [冷気] に対する脆弱性

攻撃データ

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 + 3、加えて“着火”）

特殊攻撃 着火（1d4、DC12）、溶岩溜り

一般データ

【筋】14、【敏】8、【耐】15、【知】4、【判】11、【魅】11

基本攻撃 + 4；CMB + 6；CMD 15

特技《イニシアチブ強化》、《強打》

技能〈隠密〉+ 6、〈知覚〉+ 7、〈知識：ダンジョン探検〉+ 4

大型のマグマ・エレメンタル 脅威度 5 Large Magma Elemental

経験点 1,600

N / 大型サイズの来訪者（地、エレメンタル、他次元界、火）

イニシアチブ + 3；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉+ 11

防御データ

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

hp 60（8d10 + 16）

頑健 + 8、反応 + 5、意志 + 2

DR 5 / ー；完全耐性 [火]、エレメンタルの種別特徴

弱点 [冷気] に対する脆弱性

攻撃データ

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）= + 11（1d8 + 4、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（1d6、DC14）、溶岩溜り

一般データ

【筋】18、【敏】8、【耐】15、【知】6、【判】11、【魅】11

基本攻撃 + 8；CMB + 13；CMD 22

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》

技能〈隠密〉+ 6、〈知覚〉+ 11、〈知識：ダンジョン探検〉+ 9、〈登攀〉+ 15

超大型のマグマ・エレメンタル 脅威度 7 Huge Magma Elemental

経験点 3,200

N / 超大型サイズの来訪者（地、エレメンタル、他次元界、火）

イニシアチブ + 3；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉+ 13

防御データ

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

hp 85（10d10 + 30）

頑健 + 10、反応 + 6、意志 + 3

DR 5 / ー；完全耐性 [火]、エレメンタルの種別特徴

弱点 [冷気] に対する脆弱性

攻撃データ

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 + 6、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（1d8、DC16）、溶岩溜り

一般データ

【筋】22、【敏】8、【耐】17、【知】6、【判】11、【魅】11

基本攻撃 + 10；CMB + 18；CMD 27

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《上級突き飛ばし》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》

技能〈隠密〉+ 4、〈知覚〉+ 13、〈知識：ダンジョン探検〉+ 11、〈登攀〉+ 19

グレーター・マグマ・エレメンタル 脅威度 9 Greater Magma Elemental

経験点 6,400

N / 超大型サイズの来訪者（地、エレメンタル、他次元界、火）

イニシアチブ + 3；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 16

防御データ

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

hp 123（13d10 + 52）

頑健 + 12、反応 + 7、意志 + 4

DR 10 /－；**完全耐性** [火]、エレメンタルの種別特徴

弱点 [冷氣] に対する脆弱性

攻撃データ

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）＝+ 18（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（2d6、DC18）、溶岩溜り

一般データ

【筋】 24、**【敏】** 8、**【耐】** 19、**【知】** 8、**【判】** 11、**【魅】** 11

基本攻撃 + 13；**CMB** + 22；**CMD** 31

特技《イニシアチブ強化》、《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》、《薙ぎ払い》

技能〈威圧〉+ 16、〈隠密〉+ 7、〈知覚〉+ 16、〈知識：ダンジョン探検〉+ 15、〈登攀〉+ 23

エルダー・マグマ・エレメンタル 脅威度 11 Elder Magma Elemental

経験点 12,800

N / 超大型サイズの来訪者（地、エレメンタル、他次元界、火）

イニシアチブ + 3；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 19

防御データ

AC 25、接触 7、立ちすくみ 25（－1 **【敏】**、+ 18 外皮、－2 サイズ）

hp 152（16d10 + 64）

頑健 + 14、反応 + 9、意志 + 5

DR 10 /－；**完全耐性** [火]、エレメンタルの種別特徴

弱点 [冷氣] に対する脆弱性

攻撃データ

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）＝+ 22（3d6 + 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（3d6、DC20）、溶岩溜り

一般データ

【筋】 26、**【敏】** 8、**【耐】** 19、**【知】** 10、**【判】** 11、**【魅】** 11

基本攻撃 + 16；**CMB** + 26；**CMD** 35

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《蹴散らし強化》、《渾身の一打》、《上級蹴散らし》、《上級突き飛ばし》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》

技能〈威圧〉+ 19、〈隠密〉+ 10、〈知覚〉+ 19、〈知識：次元界〉+ 19、〈知識：ダンジョン探検〉+ 19、〈登攀〉+ 27

地の元素界と火の元素界の境界地帯では、火山と大陸サイズの溶岩流は普通に見られる。この地域のエレメンタルは両方の次元界の面を持つ傾向があり、典型的な種類が液状の火の核を持つアース・エレメンタルであるマグマ・エレメンタルだ。マグマ・エレメンタルは一般的にはどこか野蛮あるいは獣的な外見を有する。

エレメンタル：マッド・エレメンタル Mud Elemental

この自律行動能力のある泥の山は、滴り落ちる泥濘からなる人型の形をかりうじて維持できているように見える。

マッド・エレメンタル Mud Elemental

言語 地界語

生態

出現環境 気候問わず／地上または水（地の元素界）

編成 単体、2 体、または徒党（3～8）

宝物 なし

特殊能力

地潜り（変則） 穴掘り移動中のマッド・エレメンタルは土、砂利、その他の緩い、あるいは浸透性の固体の中を、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。この能力は石や煉瓦の壁のような固い障害物を通過するために使用することはできない。こうして進んだ後にはトンネルも穴も残さず、波紋やそのほかの通過の徴をつくらない。穴掘り移動中のマッド・エレメンタルがいる範囲にムーヴ・アース 呪文を発動した場合、マッド・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い限り 1 ラウンドの間朦朧状態になる。

捕獲（変則） エレメンタルの捕獲能力による泥は 1d3 ラウンドの間水に漬かることで洗い流すことができる。

小型のマッド・エレメンタル 脅威度 1 Small Mud Elemental

経験点 400

N／小型サイズの来訪者（地、エレメンタル、他次元界、水）

イニシアチブ -1；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 30 フィート；〈知覚〉+5

防御データ

AC 16、接触 10、立ちすくみ 16（-1【敏】、+6 外皮、+1 サイズ）
hp 13（2d10 + 2）

頑健 +4、**反応** +2、**意志** +0

完全耐性 [酸]、エレメンタルの種別特徴

攻撃データ

移動速度 20 フィート、穴掘り 10 フィート、水泳 30 フィート；地潜り

近接 叩きつけ＝+5（1d4 + 3、加えて“捕獲”）

特殊攻撃 捕獲（DC12、10 分、硬度 5、hp5）

一般データ

【筋】14、【敏】8、【耐】13、【知】4、【判】11、【魅】11

基本攻撃 +2；**CMB** +3；**CMD** 12

特技《強打》、《突き飛ばし強化》

技能〈隠密〉+7、〈水泳〉+10、〈脱出術〉+3、〈知覚〉+5、〈知識：次元界〉+1、〈登攀〉+6

中型のマッド・エレメンタル 脅威度 3 Medium Mud Elemental

経験点 800

N／中型サイズの来訪者（地、エレメンタル、他次元界、水）

イニシアチブ +0；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 30 フィート；〈知覚〉+7

防御データ

AC 16、接触 10、立ちすくみ 16（+6 外皮）

hp 30（4d10 + 8）

頑健 +6、**反応** +4、**意志** +1

完全耐性 [酸]、エレメンタルの種別特徴

攻撃データ

移動速度 20 フィート、穴掘り 10 フィート、水泳 30 フィート；地潜り

近接 叩きつけ＝+7（1d6 + 4、加えて“捕獲”）

特殊攻撃 捕獲（DC14、10 分、硬度 5、hp5）

一般データ

【筋】16、【敏】10、【耐】15、【知】4、【判】11、【魅】11

基本攻撃 +4；**CMB** +7；**CMD** 17

特技《強打》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》

技能〈隠密〉+5、〈水泳〉+11、〈脱出術〉+5、〈知覚〉+7、〈知識：次元界〉+2、〈登攀〉+8

大型のマッド・エレメンタル 脅威度 5 Large Mud Elemental

経験点 1,600

N／大型サイズの来訪者（地、エレメンタル、他次元界、水）

イニシアチブ +1；**感覚** 暗視 60 フィート、振動感知 30 フィート；〈知覚〉+11

防御データ

AC 17、接触 10、立ちすくみ 16（+1【敏】、+7 外皮、-1 サイズ）
hp 68（8d10 + 24）

頑健 +9、**反応** +7、**意志** +2

DR 5／—；**完全耐性** [酸]、エレメンタルの種別特徴

攻撃データ

移動速度 20 フィート、穴掘り 10 フィート、水泳 30 フィート；地潜り

近接 叩きつけ（×2）＝+12（1d8 + 5、加えて“捕獲”）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 捕獲（DC17、10 分、硬度 5、hp10）

一般データ

【筋】20、【敏】12、【耐】17、【知】4、【判】11、【魅】11

基本攻撃 +8；**CMB** +14；**CMD** 25

特技《強打》、《上級突き飛ばし》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い強化》

技能〈隠密〉+4、〈水泳〉+13、〈脱出術〉+8、〈知覚〉+11、〈知識：次元界〉+4、〈登攀〉+12

超大型のマッド・エレメンタル 脅威度 7 Huge Mud Elemental

経験点 3,200

N／超大型サイズの来訪者（地、エレメンタル、他次元界、水）

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〉+13

防御データ

AC 20、接触 12、立ちすくみ 16（+3【敏】、+1 回避、+8 外皮、-2 サイズ）

hp 95（10d10 + 40）

頑健 +11、**反応** +10、**意志** +3

DR 5／—；**完全耐性** [酸]、エレメンタルの種別特徴

攻撃データ

移動速度 20 フィート、穴掘り 10 フィート、水泳 30 フィート；地潜り

近接 叩きつけ（×2）＝+15（2d6 + 7、加えて“捕獲”）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

特殊攻撃 捕獲（DC19、10 分、硬度 5、hp15）

一般データ

【筋】24、【敏】16、【耐】19、【知】6、【判】11、【魅】11

基本攻撃 +10；**CMB** +19；**CMD** 33

特技《回避》、《強打》、《上級突き飛ばし》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》

技能〈隠密〉+8、〈水泳〉+15、〈脱出術〉+13、〈知覚〉+13、〈知識：次元界〉+7、〈登攀〉+17

グレーター・マッド・エレメンタル 脅威度 9 Greater Mud Elemental

経験点 6,400

N／超大型サイズの来訪者（地、エレメンタル、他次元界、水）

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〉+16

防御データ

AC 22、接触 13、立ちすくみ 17 (+4【敏】、+1回避、+9外皮、
-2サイズ)

hp 123 (13d10 + 52)

頑健 + 12、反応 + 14、意志 + 4

DR 10 / — ; 完全耐性 [酸]、エレメンタルの種別特徴

攻撃データ

移動速度 20 フィート、穴掘り 10 フィート、水泳 30 フィート ; 地
潜り

近接 叩きつけ (×2) = +20 (2d8 + 9、加えて“捕獲”)

接敵面 15 フィート ; 間合い 15 フィート

特殊攻撃 捕獲 (DC20、10 分、硬度 10、hp15)

一般データ

【筋】28、【敏】18、【耐】19、【知】8、【判】11、【魅】11

基本攻撃 + 13 ; CMB + 24 ; CMD 39

特技《回避》、《強打》、《上級突き飛ばし》、《神速の反応》、《突き飛
ばし強化》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《ふっとばし攻撃》

技能《隠密》+ 12、《水泳》+ 17、《脱出術》+ 20、《知覚》+ 16、
《知識：次元界》+ 15、《登攀》+ 25

エルダー・マッド・エレメンタル 脅威度 11 Elder Mud Elemental

経験点 12,800

N / 超大型サイズの来訪者 (地、エレメンタル、他次元界、水)

イニシアチブ + 5 ; 感覚 暗視 60 フィート、振動感知 30 フィート ;
《知覚》+ 19

防御データ

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

hp 152 (16d10 + 64)

頑健 + 14、反応 + 17、意志 + 5

DR 10 / — ; 完全耐性 [酸]、エレメンタルの種別特徴

攻撃データ

移動速度 20 フィート、穴掘り 10 フィート、水泳 30 フィート ; 地
潜り

近接 叩きつけ (×2) = +24 (2d10 + 10 / 19 ~ 20、加えて“捕獲”)

接敵面 15 フィート ; 間合い 15 フィート

特殊攻撃 捕獲 (DC22、10 分、硬度 5 (訳注：更新 ; 10)、hp15)

一般データ

【筋】30、【敏】20、【耐】19、【知】10、【判】11、【魅】11

基本攻撃 + 16 ; CMB + 28 ; CMD 44

特技《回避》、《強打》、《クリティカル強化：叩きつけ》、《上級突き
飛ばし》、《神速の反応》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払
い強化》、《ふっとばし攻撃》

技能《威圧》+ 19、《隠密》+ 16、《水泳》+ 18、《脱出術》+ 24、
《知覚》+ 19、《知識：次元界》+ 19、《登攀》+ 29

地の次元界が水の次元界と境をなすところでは、根源的なエレメ
ンタルの混交が起きる。この境界地がマッド・エレメンタルが住む
所だ。アース・エレメンタルとウォーター・エレメンタルにさげす
まれるマッド・エレメンタルは、通常は人型生物、動物、巨大な蟲
などの物質界のクリーチャーの形を取っていると曖昧にわかる泥の
塊に似ている。その泥の体の実際の密度はさまざまだ。一部は砂の
混じった水でできているかもしれないが、他のものは川の粘土のよ
うに固い。大きく強力なマッド・エレメンタルはミミズ、爬虫類、
あるいはカエルに似た形をしている傾向にある。

エレメンタル：ライトニング・エレメンタル Lightning Elemental

このクリーチャーは黒い雷雲に似ており、目を連想させるような稲光と、稲妻を内に秘め振り回される長い手がある。

ライトニング・エレメンタル Lightning Elemental

言語 風界語

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、または徒党（3～8）

宝物 なし

特殊能力

金属の体得（変則） ライトニング・エレメンタルは敵が金属鎧を着ている場合、金属製の武器を使用している場合、あるいは金属でできている場合（アイアン・ゴーレムなど）、攻撃ロールに＋3のボーナスを得る。

雷光跳（変則） ライトニング・エレメンタルはその金属の体得能力が適用されるクリーチャーに対して突撃を行う場合、突き飛ばし、武器落とし、蹴散らし、足払い攻撃に＋10のボーナスを得る。

小型のライトニング・エレメンタル 脅威度 1 Small Lightning Elemental

経験点 400

N／小型サイズの来訪者（風、エレメンタル、他次元界）

イニシアチブ ＋6；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋5

防御データ

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

hp 11（2d10）

頑健 ＋3、**反応** ＋5、**意志** ＋0

完全耐性 [電気]、エレメンタルの種別特徴

攻撃データ

移動速度 飛行 100 フィート（完璧）

近接 叩きつけ＝＋5（1d4、加えて 1d3 [電気]）

特殊攻撃 金属の体得、雷光跳

一般データ

【筋】10、【敏】15、【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》、《武器の妙技》

技能 〈軽業〉＋7、〈脱出術〉＋6、〈知覚〉＋5、〈知識：次元界〉＋1、〈飛行〉＋12

中型のライトニング・エレメンタル 脅威度 3 Medium Lightning Elemental

経験点 800

N／中型サイズの来訪者（風、エレメンタル、他次元界）

イニシアチブ ＋8；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋7

防御データ

AC 16、接触 15、立ちすくみ 11（＋4【敏】、＋1回避、＋1外皮）

hp 26（4d10＋4）

頑健 ＋5、**反応** ＋8、**意志** ＋1

完全耐性 [電気]、エレメンタルの種別特徴

攻撃データ

移動速度 飛行 100 フィート（完璧）

近接 叩きつけ＝＋8（1d6＋3、加えて 1d4 [電気]）

特殊攻撃 金属の体得、雷光跳

一般データ

【筋】14、【敏】19、【耐】12、【知】4、【判】11、【魅】11

基本攻撃 ＋4；**CMB** ＋6；**CMD** 21

特技 《イニシアチブ強化》、《回避》、《武器の妙技》

技能 〈軽業〉＋11、〈脱出術〉＋9、〈知覚〉＋7、〈知識：次元界〉＋2、〈飛行〉＋12

大型のライトニング・エレメンタル 脅威度 5 Large Lightning Elemental

経験点 1,600

N／大型サイズの来訪者（風、エレメンタル、他次元界）

イニシアチブ ＋10；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋11

防御データ

AC 18、接触 16、立ちすくみ 11（＋6【敏】、＋1回避、＋2外皮、－1サイズ）

hp 60（8d10＋16）

頑健 ＋8、**反応** ＋12、**意志** ＋2

DR 5／－；**完全耐性** [電気]、エレメンタルの種別特徴

攻撃データ

移動速度 飛行 100 フィート（完璧）

近接 叩きつけ（×2）＝＋13（1d8＋3、加えて 1d6 [電気]）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 金属の体得、雷光跳

一般データ

【筋】16、【敏】23、【耐】14、【知】6、【判】11、【魅】11

基本攻撃 ＋8；**CMB** ＋12；**CMD** 29

特技 《イニシアチブ強化》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《強行突破》、《武器の妙技》

技能 〈軽業〉＋17、〈脱出術〉＋17、〈知覚〉＋11、〈知識：次元界〉＋9、〈飛行〉＋12

超大型のライトニング・エレメンタル 脅威度 7 Huge Lightning Elemental

経験点 3,200

N／超大型サイズの来訪者（風、エレメンタル、他次元界）

イニシアチブ ＋12；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋13

防御データ

AC 19、接触 17、立ちすくみ 10（＋8【敏】、＋1回避、＋2外皮、－2サイズ）

hp 85（10d10＋30）

頑健 ＋10、**反応** ＋15、**意志** ＋5

DR 5／－；**完全耐性** [電気]、エレメンタルの種別特徴

攻撃データ

移動速度 飛行 100 フィート（完璧）

近接 叩きつけ（×2）＝＋16（2d6＋5、加えて 1d8 [電気]）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

特殊攻撃 金属の体得、雷光跳

一般データ

【筋】20、【敏】27、【耐】16、【知】6、【判】11、【魅】11

基本攻撃 ＋10；**CMB** ＋17；**CMD** 36

特技 《イニシアチブ強化》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《強行突破》、《鋼の意志》、《武器の妙技》

技能 〈軽業〉＋21、〈脱出術〉＋21、〈知覚〉＋13、〈知識：次元界〉＋11、〈飛行〉＋12

グレーター・ライトニング・エレメンタル 脅威度 9 Greater Lightning Elemental

経験点 6,400

N／超大型サイズの来訪者（風、エレメンタル、他次元界）

イニシアチブ ＋13；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋16

防御データ

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

hp 110（13d10＋39）

頑健 ＋11、**反応** ＋17、**意志** ＋6

DR 10／－；**完全耐性** [電気]、エレメンタルの種別特徴

攻撃データ

移動速度 飛行 100 フィート（完璧）

近接 叩きつけ（×2）＝＋20（2d8＋6、加えて 2d6 [電気]）

接敵面 15 フィート；**間合い** 15 フィート

特殊攻撃 金属の体得、雷光跳

一般データ

【筋】22、【敏】29、【耐】16、【知】8、【判】11、【魅】11

基本攻撃 + 13；CMB + 21；CMD 41

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《強行突破》、《強打》、《鋼の意志》、《武器の妙技》、《無視界戦闘》

技能〈威圧〉+ 16、〈軽業〉+ 25、〈脱出術〉+ 25、〈知覚〉+ 16、〈知識：次元界〉+ 15、〈飛行〉+ 13

エルダー・ライトニング・エレメンタル 脅威度 11 Elder Lightning Elemental CR 11

経験点 12,800

N／超大型サイズの来訪者（風、エレメンタル、他次元界）

イニシアチブ + 14；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉+ 19

防御データ

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

hp 136（16d10 + 48）

頑健 + 13、反応 + 20、意志 + 7

DR 10／—；完全耐性 [電気]、エレメンタルの種別特徴

攻撃データ

移動速度 飛行 100 フィート（完璧）

近接 叩きつけ（× 2）= + 24（2d8 + 8、加えて 2d8 [電気]）

接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート

特殊攻撃 金属の体得、雷光跳

一般データ

【筋】26、【敏】31、【耐】16、【知】10、【判】11、【魅】11

基本攻撃 + 16；CMB + 26；CMD 47

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

技能〈威圧〉+ 19、〈隠密〉+ 21、〈軽業〉+ 29、〈脱出術〉+ 29、〈知覚〉+ 19、〈知識：次元界〉+ 19、〈飛行〉+ 14

ほとんどの者は風の次元界を晴れた空の広大な広がりだと考えているが、この次元界には世界全体よりも大きい怪物じみた竜巻と、石をも砕く轟きと雷鳴を備えた雷雨を含む、嵐の力もある。ライトニング・エレメンタルがこのような電気をはらんだ嵐の近くであまりにも多くの時を過ごしたエア・エレメンタルの副産物だとしても、忘れられた突風のような単なる落し子なのだとしても、彼らは攻撃的で、ほとんど自殺的なまでに戦いの中に飛び込んでいこうとする。とりわけ金属のできたクリーチャーや金属の鎧を着たり金属の武器を振るうクリーチャーを攻撃することを楽しむ。

多くのライトニング・エレメンタルは大まかに人型をしているが、一部のものは動物の姿（特に鳥とドラゴン）を好み、少数のものは黒雲ででき、稲妻の舌をひらめかせる、胴体のない大きな頭以外のものではないように見える。ライトニング・エレメンタルがとる姿の如何を問わず、このクリーチャーの回りの空気は、感電死の予感とビリビリするオゾンの臭いとともに、うなりを上げて振動する。

エンジェル Angel

エンジェル：カッシシアン Angel, Cassisian

この素晴らしい造りの黄金兜は複雑な線状細工で飾られ、羽毛の生えた翼で優雅に空中を羽ばたいている。

カッシシアン 脅威度 2 Cassisian

経験点 600

NG / 小型サイズの来訪者（エンジェル、他次元界、善）

イニシアチブ + 0；**感覚** 暗視 60 フィート、ディテクト・イーヴル、夜目；〈知覚〉+ 5

オーラ 初級防御のオーラ

防御データ

AC 14、接触 11、立ちすくみ 14（+ 3 外皮、+ 1 サイズ）（悪に対して + 2 反発）

hp 13（2d10 + 2）

頑健 + 4、**反応** + 3、**意志** + 2；毒に対して + 4；[悪] に対して + 2 抵抗ボーナス

DR 5 / 冷たい鉄または悪；**完全耐性** [酸]、[冷氣]、石化；**抵抗** [電気] 10、[火] 10

攻撃データ

移動速度 飛行 60 フィート（完璧）

近接 叩きつけ = 1（1d3 - 4）

特殊攻撃 プレス攻撃（15 フィート直線状、1d6 [冷氣] or 1d6 [火]、反応・DC12・半減、1d4 ラウンドごとに使用可能）

擬似呪文能力（術者レベル 3；精神集中 + 3）

常時：ディテクト・イーヴル、ノウ・ディレクション

1 回／日：エイド、デイルイト

1 回／週：コミュニケーション（術者レベル 12 レベル、6 つの質問）

一般データ

【筋】3、【敏】11、【耐】12、【知】6、【判】11、【魅】10

基本攻撃 + 2；**CMB** - 3；**CMD** 7（足払いされない）

特技《鋼の意志》

技能〈隠密〉+ 8、〈交渉〉+ 2、〈真意看破〉+ 4、〈知覚〉+ 5、〈知識：次元界〉+ 2、〈知識：宗教〉+ 2、〈飛行〉+ 10

言語 天上語、竜語、地獄語；真言

その他の特殊能力 変身（以下の形態の中から 2 つ：小型サイズの人間に似たエンジェル、鳩、犬、超小型サイズの魚、ポリモーフ）、完全記憶

生態

出現環境 気候問わず／善属性の次元界

編成 単体、2 体、または戦隊（3～6）

宝物 なし

特殊能力

完全記憶（変則） 特に知的なわけではないが、カッシシアンは完全な記憶力を持ち、見聞きしたあらゆるものを思い出す。数百年前に聞いた会話を間違いなく思い出すことができる。また、自分自身の記憶の一部を消す能力を持ち、微妙な情報を守るために（通常は高位のエンジェルの命令で）それを行う。

初級防御のオーラ（超常） カッシシアンはより強力なエンジェルが持つ防御のオーラの弱体化版を持つ。この防御のオーラはカッシシアンに悪属性の敵に対するアーマー・クラスに + 2 の反発ボーナスを、悪属性の効果や悪属性のクリーチャーの使用した呪文に対するセーヴィング・スローに + 2 の抵抗ボーナスを与える。このオーラは半径 5 フィートだが、カッシシアン以外のクリーチャーには一時に追加で 1 体のみ利益を与える。カッシシアンの防御のオーラは脆弱で、悪属性のクリーチャーが攻撃を命中させるとすぐに、あるいはカッシシアンが悪属性の源に対するセーヴィング・スローに失敗するとすぐに、その防御のオーラは消え去りもはや利益を与えない。カッシシアンは防御のオーラを 1 分間の間その作業に集中することで再起動できる。

カッシシアンは最も弱い種類のエンジェルだが、善の主義に絶対的に帰依している。彼らはより強力なエンジェルに伝令として仕え、物質界ではしばしば善の定命のものと絆を結び使い魔として仕え、魂の導き手として振る舞い、恵み深い信仰と哲学（一部は何世紀も忘れられているもの）からの經典の決まり文句と引用を暗誦する。《上級使い魔》特技を習得した秩序にして善の 7 レベルの呪文の使い手は、使い魔としてカッシシアンを選択することができる。

カッシシアンの真の姿は一對の鳥の翼を有する兜である。ヘルメットの正確な形はそのエンジェルが仕える神格によって変わる。ほとんどは角張った頬当てを持つ鋼鉄製だが、一部の者はバシネット、スカルキャップ、グレートヘルム、さらにはサムライの兜に似ており、いくつかのより古いカッシシアンは青銅製や革製であるかのように見える。カッシシアンは他の形態（カッシシアンの真の姿と同じような兜をかぶった子供サイズのエンジェル、鳩、犬、魚）を取ることができるが、彼らはそれを奇妙だと考え、数分間以上その姿をとることはめったにない。

典型的には誠実で敬虔な兵士の魂から形成されるが、一部のカッシシアンはセレスチャルの次元界をフィンドの侵略から守ったが破壊された偉大な天使の魂の破片から自発的に生じる。多くの場合、下位のカッシシアンは前世の記憶の断片を保持しており、その古き魂の友は、覚えていたことの追憶を語るためにカッシシアンの訪問を受けることがある。不運なことに、生まれ変わったエンジェルの記憶は本で読んだ記憶のようなもので、友が期待するような人格性と友愛には欠けている。

エンジェル:モヴァニック・デーヴァ Angel, Movanic Deva

かされている場合に強力な定命の者を助ける。

このエンジェルはシャープな線と角度でできており、筋肉質だが痩せて、大きな翼と強力な炎のグレートソードを持つ。

モヴァニック・デーヴァ 脅威度 10 Movanic Deva

経験点 9,600

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 + 7; 感覚 暗視 60 フィート、ディテクト・イーヴル、夜目; <知覚> + 20 (訳注: 更新; + 26)

オーラ 防御のオーラ

防御データ

AC 24、接触 13、立ちすくみ 21 (+ 3 【敏】、+ 11 外皮; 悪に対して + 4 反発)

hp 126 (12d10 + 60)

頑健 + 12、反応 + 11、意志 + 9; 毒に対して + 4、[悪] に対して + 4 抵抗ボーナス

防御的能力 自然の平安、生命力に対する防護; DR 10 / 悪; 完全耐性 [酸]、[冷気]、[電気]、[火]、[即死] 効果、生命力吸収、石化; SR 21

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 60 フィート (良好)

近接 + 1 フレイミング・グレートソード = + 17 / + 12 / + 7 (2d6 + 7 / 19 ~ 20、加えて 1d6 [火])

擬似呪文能力 (術者レベル 8 レベル; 精神集中 + 12)

常時: ディテクト・イーヴル

回数無制限: インヴィジビリティ (自身のみ)、エイド、ディサーン・ライズ (DC18)、ディスペル・イーヴル (DC19)、ディスペル・マジック、ブレイン・シフト (DC19)、ホーリィ・スマイト (DC18)、リムーヴ・カース、リムーヴ・ディジェーズ、リムーヴ・フィアー

7 回/日: キュア・シリアス・ウーンズ

1 回/日: アウエイクン、アンティマジック・フィールド、ホーリィ・オーラ (DC22)

一般データ

【筋】19、【敏】17、【耐】18、【知】17、【判】17、【魅】19

基本攻撃 + 12; CMB + 16; CMD 29

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《渾身の一打》、《追加 hp》、《薙ぎ払い》、《鋼の意志》

技能 <威圧> + 19、<隠密> + 18、<交渉> + 19、<真意看破> + 22、<生存> + 18、<知覚> + 26、<知識: 次元界> + 18、<知識: 宗教> + 18、<飛行> + 22; 種族修正 + 4 <知覚>

言語 天上語、竜語、地獄語; 真言

生態

出現環境 気候問わず / 善属性の次元界

編成 単体、2 体、または戦隊 (3 ~ 6)

宝物 × 2 (+ 1 フレイミング・グレートソード、その他の宝物)

特殊能力

自然の平安 (変則) 動物と植物クリーチャーはモヴァニック・デーヴァを自発的に攻撃することはないが、魔法によってそれを強制することはできる。デーヴァが植物や動物を攻撃した場合は、そのクリーチャーに対する防護は終了する。

生命力に対する防護 (変則) モヴァニック・デーヴァは正のエネルギー優越または負のエネルギー優越の次元界特性から害を受けることはない。

モヴァニック・デーヴァはセレスチャルの軍に歩兵として使っているが、ほとんどの時間を正のエネルギー界、負のエネルギー界、物質界を巡察することに費やしている。正のエネルギー界では善の魂がさ迷っているのを見守り、時としてジョーティとの戦いを勧める。負のエネルギー界ではアンデッド、スケイドゥナーその他のほかの飢えた空虚で狩を行う奇妙な存在と戦う。物質界に訪れることは稀だが、通常は世界全体を邪悪に突き落とすような巨大な脅威に脅

エンジェル: モナディック・デーヴァ Angel, Monadic Deva

このエンジェルの存在は滑らかな肌、筋肉質の体、大きな黄金の翼を持ち、大きなメイスを振るう。

モナディック・デーヴァは自分のメイスに名前をつけることを好み、邪悪な敵と戦う際には誇り高くそれを名乗る。これらの武器の多くは何千年もの間戦いを見続け、かなり摩滅している。より若いデーヴァはその武器を定命の偉大な英雄が使うことができるように善の教会に貸すことがあるが、エンジェルはそれを1年と1日以上たつ前に取り戻す。

モナディック・デーヴァは身の丈7フィート、体重220ポンド。

モナディック・デーヴァ 脅威度 12 Monadic Deva

経験点 19,200

NG / 中型サイズの来訪者 (エンジェル、水棲、他次元界、善)

イニシアチブ + 8; 感覚 暗視 60 フィート、ディテクト・イーヴル、夜目; <知覚> + 29

オーラ 防御のオーラ

防御データ

AC 27、接触 14、立ちすくみ 23 (+4 **【敏】**、+13 外皮; 悪に対して +4 反発)

hp 147 (14d10 + 70)

頑健 + 15、反応 + 13、意志 + 10; 毒に対して + 4; [悪] に対して + 4 抵抗ボーナス

DR 10 / 悪; **完全耐性** [酸]、[冷氣]、[電気]、[火]、[即死] 効果、生命力吸収、石化; **SR** 23

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 90 フィート (良好)

近接 + 3 モーニングスター = + 22 / + 17 / + 12 (1d8 + 10、加えて “堅牢なる打撃”)

擬似呪文能力 (術者レベル 10 レベル; 精神集中 + 14)

常時: ディテクト・イーヴル

回数無制限: インヴィジビリティ (自身のみ)、エイド、チャーム・モンスター (DC 18、エレメンタルのみ)、ディサーン・ライズ (DC18)、ディスペル・イーヴル (DC19)、ディスペル・マジック、ブレイン・シフト (DC19)、ホーリィ・スマイト (DC18)、リムーヴ・カース、リムーヴ・ディジーズ、リムーヴ・フィア

3 回/日: キュア・シリウス・ウーンズ、ホーリィ・ワード (DC21)、ミラー・イメージ

1 回/日: ヒール、ホーリィ・オーラ (DC22)、ホールド・モンスター (DC19)

一般データ

【筋】 21、**【敏】** 19、**【耐】** 18、**【知】** 19、**【判】** 18、**【魅】** 19

基本攻撃 + 14; **CMB** + 19; **CMD** 33

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》

技能 <威圧> + 21、<隠密> + 21、<交渉> + 21、<真意看破> + 25、<水泳> + 19 (訳注: 更新; + 27)、<生存> + 21、<知覚> + 29、<知識: 次元界> + 21、<知識: 宗教> + 21、<飛行> + 25; **種族修正** + 4 (<知覚>)

言語 天上語、竜語、地獄語; 真言

その他の特殊能力 水陸両生

生態

出現環境 気候問わず / 善属性の次元界

編成 単体、2 体、または戦隊 (3 ~ 6)

宝物 × 2 (+ 3 モーニングスター、その他の宝物)

特殊能力

堅牢なる打撃 (超常) モナディック・デーヴァがそのメイスで敵に 1 ラウンドに 2 回命中を与えた場合、そのクリーチャーは追加で 1d8 + 10 ポイントのダメージを受ける。

モナディック・デーヴァはエーテル界と元素界の禁欲的な監視者である。これらの次元界のフィンドの領地を探索し、ジルのような邪悪な次元界モンスターと戦い、ジニーやエレメンタルたちとのセレスチャルの連絡係として行動する。争いあうエレメンタルの派閥の間で一時的な和平を仲介することで知られており、しばしば生来の魔法を使って平和を得るための交渉に必要な間敵意を終わらせることで知られる。善属性の次元界の軍隊では、彼らは指導者にして士官であり、何世紀も神格に奉仕した後はアストラル・デーヴァに変形することができる。

オーガキン Ogrekin

このどすどす歩く巨人の体は歪み損なわれ、小さな目と猛烈な唸り声を上げるギザギザの歯で一杯の口を持つ。

オーガキン（ハーフオーガ）脅威度 2 Ogrekin (Half-Ogre)

経験点 600

男性の人間のオーガキンの 2 レベル・ファイター

CE / 中型サイズの人型生物（巨人）

イニシアチブ + 5；感覚 夜目；〈知覚〉 + 1

防御データ

AC 14、接触 11、立ちすくみ 13（+ 1 【敏】、+ 3 外皮）

hp 25（2d10 + 10）

頑健 + 7、反応 + 1、意志 + 1

防御的能力 勇敢 + 1

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 ショートスピア + 7（1d6 + 5）、噛みつき + 2（1d4 + 2）

一般データ

【筋】21、【敏】13、【耐】18、【知】8、【判】12、【魅】6

基本攻撃 + 2；CMB + 7；CMD 18

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《薙ぎ払い》、《鋼の意志》

技能〈水泳〉 + 10、〈登攀〉 + 10

言語 巨人語

その他の特殊能力 畸形（大きすぎる口。弱い精神）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体または一家（2 ～ 6）

宝物 NPC の装備品（スピア、その他の宝物）

オーガと人型生物の不運なる結合であるオーガキン（あるいはハーフオーガ）はその悲劇的な祖先のため恐ろしい畸形に呪われている。両方の親に忌まれたオーガキンは自分たち自身で不安定な氏族を作る傾向があり、しばしば集団を維持するために近親交配を行う。善属性のオーガキンも全く聞かれないではないが、ごく稀ではない。

オーガキンの作成

“オーガキン”はあらゆる中型サイズの人型生物（以下基本クリーチャーと呼ぶ）に付加することのできる先天性テンプレートである。オーガキンはここで述べられている以外の全ての基本クリーチャーの能力と特殊能力を保持する。

脅威度：基本クリーチャー + 1 に等しい（最低 2）。

属性：通常は悪属性。

種別：クリーチャーの副種別は（巨人）に変更される。

アーマー・クラス：外皮は + 3 上昇する。

能力値：【筋】 + 6、【耐】 + 4、【知】 - 2、【魅】 - 2。

その他の特殊能力と防御的能力：オーガキンは夜目を得る。それに加えて、オーガキンは 2 つの畸形（1 つは長所で 1 つは欠点）をランダムに得る。

長所となる畸形：オーガキンはこれらのうちランダムに選んだ 1 つを獲得する。

1. 大きすぎる腕：オーガキンはペナルティ無しで通常よりも 1 サイズ大きなサイズ分類の武器を振るうことができ、【筋力】に + 2 のボーナスを得る。
2. 大きすぎる口：オーガキンは噛みつき攻撃（1d4）を得る。
3. 高代謝：オーガキンは頑健セーブに + 2 の種族ボーナスを得る。
4. 分厚い皮膚：外皮ボーナスが + 2 上昇する。
5. 痕跡的な腕：痕跡的な 3 本目の腕があり（アイテムを使用するために使うことはできない）、組みつき判定に + 4 の種族ボ

ナスを得る。

6. 痕跡的な双子：オーガキンから畸形的な双子の兄弟の頭が突き出ており、全周囲視覚を持つ。

欠点となる畸形：オーガキンはこれらのうちランダムに選んだ 1 つを獲得する。

1. 退化した手：片手は武器を振るうことができない。両手武器による攻撃ロールに - 2 のペナルティ。
2. 虚弱：オーガキンはとりわけ脆弱で痩せ衰えている。【耐久力】への + 4 種族ボーナスを失う。
3. 光に過敏：オーガキンは光に過敏を得る。
4. 不器用：オーガキンは【敏捷力】に - 2 のペナルティを受ける（最低 1）。
5. 發育不良の足：オーガキンの基本移動速度は 10 フィート減少する（最低基本移動速度 5 フィート）。
6. 弱い精神：オーガキンの頭は大きく不恰好だ。意志セーヴィング・スローに - 2 のペナルティを受ける。

オレイアス Oread

この大きな戦士は重々しくがっしりした外見で、鑿で彫ったような無骨な造作は、彼女をまるで命を得た彫像であるかのように見せている。

エネルギー抵抗：オレイアスは「酸」への抵抗 5 を持つ。

地への親和性：上記参照。

言語：オレイアスは、プレイ開始時に共通語と地界語を修得している。高い【知力】を持つオレイアスは以下から追加の言語を選択できる：水界語、風界語、ドワーフ語、エルフ語、ノーム語、ハープリング語、火界語、地下共通語。

オレイアス 脅威度 1/2 Oread

経験点 200

オレイアスの 1 レベル・ファイター

N / 中型サイズの来訪者（常住）

イニシアチブ + 2；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 2

防御データ

AC 14、接触 12、立ちすくみ 12（+ 2 鎧、+ 2 【敏】）

hp 12（1d10 + 2）

頑健 + 4、反応 + 2、意志 + 4

抵抗「酸」 5

攻撃データ

移動速度 20 フィート

近接 ロングソード＝+ 3（1d8 + 3 / 19～20）

遠隔 コンボジット・ロングボウ＝+ 4（1d8 + 2 / × 3）

擬似呪文能力（術者レベル 1；精神集中 + 0）

1 回／日：マジック・ストーン

一般データ

【筋】15、【敏】15、【耐】14、【知】8、【判】14、【魅】8

基本攻撃 + 1；CMB + 3；CMD 15

特技《鋼の意志》、《武器熟練：ロングボウ》

技能〈威圧〉 + 4

言語 共通語、地界語

その他の特殊能力 元素への親和性

生態

出現環境 気候問わず／地上

編成 単体、2 体、または小戦隊（3～5）

宝物 NPC の装備品（レザー・アーマー、ロングソード、コンボジット・ロングボウとアロー 20 本、その他の宝物）

特殊能力

地への親和性（変則） 元素（地）の血脈を持つソーサラーのオレイアスは、その【魅力】能力値を全てのソーサラー呪文とクラス能力に関して 2 ポイント高いかのように扱う。地の領域を持つオレイアスの術者は、その領域パワーと領域呪文を + 1 術者レベルで用いることができる。

オレイアスはその家系のどこかで、しばしばシャイタンのような地の元素のものに触れられた祖先を持つ人間である。オレイアスは力強くがっしりした体格を持ち、彼らの肉体と髪の毛の色一暗い灰色、茶色、黒、白にあった大地の色合いを持つ衣服を好む。稀に、オレイアスの石のような特徴は、彼らの本質について疑問の余地がないほど強いものとなる。皮膚から岩のような隆起が生えてきたり、髪の毛が水晶の針ようになる。

オレイアスは禁欲的で瞑想的な傾向があり、なかなか起こらないが一旦起こると恐ろしいものになる。戦闘以外のときは、物静かで頼み甲斐があり、友を守ろうとしがちである。

オレイアスのキャラクター

オレイアスは種族ヒット・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。オレイアスは以下の種族特性を有している。

+ 2 【筋力】、+ 2 【判断力】、- 2 【魅力】：オレイアスは強く、がっしりしていて、安定していて、禁欲的である。

暗視：オレイアスは暗闇の中を 60 フィート先まで見通すことができる。

擬似呪文能力：マジック・ストーン 1 日 1 回（術者レベルはオレイアスの総ヒット・ダイスに等しい）。

ガー Gar

この細長い魚は筋肉質の胴体と鋭い歯で一杯の長い顎を備えた頭部を持つ。

ガー 脅威度 1 Gar
経験点 400
N / 中型サイズの動物 (水棲)
イニシアチブ + 6; 感覚 夜目; <知覚> + 6
防御データ
AC 13、接触 11 (訳注: 更新; 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
攻撃データ
移動速度 水泳 60 フィート
近接 噛みつき = + 3 (1d6 + 3、加えて “つかみ”)
接敵面 5 フィート; 間合い 5 フィート
一般データ
【筋】14、【敏】14、【耐】15、【知】1、【判】13、【魅】2
基本攻撃 + 1; CMB + 3 (組みつき + 7); CMD 15 (足払いされない)
特技《イニシアチブ強化》
技能 <水泳> + 10、<知覚> + 6
生態
出現環境 温暖/淡水
編成 単体、2 体、または群れ (3 ~ 6)
宝物 なし

ガーは深い湖や川に住む肉食魚である。ほっそりとして素早く、自分と同等以下のサイズの物は何でも餌とみなす。典型的なガーは体長 7 フィート、体重 200 ポンド。アリゲーター・ガーとして知られる種は 10 フィートにまで成長する。アリゲーター・ガーはアドヴァンスト・テンプレートが付与されている。

ガーの動物の相棒

開始時のデータ: サイズ 中型; 移動速度 水泳 60 フィート; AC + 1 外皮; 攻撃 噛みつき (1d6); 能力値【筋】14、【敏】14、【耐】15、【知】1、【判】13、【魅】2; 特殊能力 つかみ。
7 レベルでの成長: サイズ 大型; AC + 3 外皮; 攻撃 噛みつき 1d8; 能力値 + 8 【筋】、- 2 【敏】、+ 4 【耐】。

ガー: ジャイアント・ガー Giant Gar

この魚は巨大でほっそりとした捕食者であり、骨質の鱗と歯が多く生えた長い顎を持つ。

ジャイアント・ガー 脅威度 6 Giant Gar
経験点 2,400
N / 超大型サイズの動物 (水棲)
イニシアチブ + 4; 感覚 夜目; <知覚> + 11
防御データ
AC 19、接触 8、立ちすくみ 19 (+ 11 外皮、- 2 サイズ)
hp 73 (7d8 + 42)
頑健 + 11、反応 + 7、意志 + 5
攻撃データ
移動速度 水泳 60 フィート
近接 噛みつき = + 13 (2d6 + 15、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 飲み込み (2d6 + 10 殴打ダメージ、AC 15、hp 7)
一般データ
【筋】30、【敏】10、【耐】23、【知】1、【判】13、【魅】2
基本攻撃 + 5; CMB + 17 (組みつき + 21); CMD 27 (足払いされない)
特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《神速の反応》、《鋼の意志》
技能 <水泳> + 18、<知覚> + 11
生態
出現環境 温暖/淡水
編成 単体、2 体、または群れ (3 ~ 6)
宝物 なし

典型的なガーは恐るべきものだが、川や湖の最も深みに潜む巨大なジャイアント・ガーの話は多くの地域にある。このクリーチャーは真の怪物であり、しばしば 30 フィート以上に成長し、馬を乗り手ごと一呑みにできる。幸運なことに、ジャイアント・ガーは小さな同類たちよりもずっと稀少である。

ジャイアント・ガーはしばしばメロウやスクラグ (水棲トロール)、滅多にいない淡水にすむ シー・ハグ のような水棲のクリーチャーにペットとして飼われている。

カード Charda

厚い骨質の甲板で身を鎧ったこの四腕のクリーチャーは、その牙の生えた口から黒胆汁の不潔な糸をたらしている。

集団内での個人の権力を決めるのに役立つ。カードはしばしば子殺しと共食いに手を染める。集団で縄張りを見回すが、ほとんど戦略や陣形を持たずに個々に戦う。カードは殺し合いの時にお互いに助け合うことはない。助力は自分自身にとっても敵にとっても弱さであり不名誉であると受け取るからである。

カード 脅威度 7 Charda

経験点 3,200

CN / 小型サイズの人怪（水棲）

イニシアチブ + 2；感覚 暗視 120 フィート；〈知覚〉+ 13

防御データ

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

hp 85（9d10 + 36）

頑健 + 7、反応 + 10、意志 + 7

防御的能力 凶暴性、完全耐性 [冷氣]、毒

攻撃データ

移動速度 20 フィート、水泳 60 フィート

近接 噛みつき + 13（1d6 + 3、加えて 1d6 [冷氣]）、爪（× 4）
= + 14（1d4 + 3）

特殊攻撃 黒胆汁

一般データ

【筋】16、【敏】15、【耐】19、【知】11、【判】12、【魅】8

基本攻撃 + 9；CMB + 11（突き飛ばしおよび足払い + 19）；CMD 23

特技《足払い強化》、《強打》、《攻防一体》B、《神速の反応》、《突き飛ばし強化》、《武器熟練：爪》

技能〈威圧〉+ 6、〈隠密〉+ 18、〈水泳〉+ 18、〈生存〉+ 10、〈知覚〉+ 13、〈知識：宗教〉+ 4

言語 アクロ語、地下共通語

その他の特殊能力 水陸両生、冷氣による活力、圧倒

生態

出現環境 寒冷／水界または地下

編成 単体、2 体、徒党（3～5）、または部族（6～14）

宝物 標準

特殊能力

黒胆汁（超常） カードの体には凍てつくような黒胆汁が渦巻いている。その超自然的な冷たさのため、黒胆汁はカードがクリーチャーに噛みついた場合に追加の [冷氣] ダメージを与える源となる。標準アクションとして、カードは 60 フィート直線または 30 フィート円錐の形を取ることができるプレス攻撃として、全ての胆汁を吐くことができる。この範囲内にいる全てのクリーチャーは 8d6 ポイントの [冷氣] ダメージをうける（反応 DC18 半減）。カードはこのプレス攻撃を 1d4 ラウンドごとに 1 回使用することができる。その黒胆汁が再充填されている間、噛みつき攻撃によって追加の [冷氣] ダメージを与えることはできない。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

冷氣による活力（変則） カードが寒冷な環境にいる場合、より活気に満ち、攻撃ロールと武器によるダメージ・ロールに + 1 の種族ボーナスを得る。

圧倒（変則） カードは突き飛ばしと足払い攻撃に + 8 の種族ボーナスを得る。

大地の最も暗い深みには、奇妙な凍りついた川と冷涼な黒い水を湛える地下の湖には、謎めいた凶暴なカードが住む。このよそ者嫌いの人型はその領域から遠出することはめったになく、小さな部族で住み、水中に岩で小屋を建てたり地下の岸辺に沿って泥のドームを作ったりする。

典型的なカードは身の丈 4 フィート足らず、体重 250 ポンド。カードは 2～4 個の卵の小さな塊を産み、それを沖合いの岩の間に生めて繁殖する。メスは猛烈に自分自身の卵を守るが、他のカードの卵を守る傾向は、自分の部族の中であってさえも全くない。

カードは宗教に傾倒し、戦争または冷氣の神を崇拝することを好む。オスメス双方で構成された小さな群れで狩をする。狩と殺戮は

カーニヴァラス・ブラブ Carnivorous Blob

大量の透明な粘体のように転がり震える、この巨大な緋色のブラブは不定形の偽足を全方向に伸ばしている。

は水中へその質量を引きずって動く。カーニヴァラス・ブラブが食料源なしで 24 時間を越えて過ごした場合はある種の休眠状態に陥り、ゼラチン状の血液以上のものには見えなくなる。このクリーチャーは生きている獲物がその感覚の範囲内に入るやいなや素早く生命を取り戻し、飢えきって跳ね飛んでいく。

カーニヴァラス・ブラブ 脅威度 13 Carnivorous Blob

経験点 25,600

N / 超巨大サイズの粘体

イニシアチブ + 0; 感覚 擬似視覚 60 フィート、振動感知 120 フィート; <知覚> - 5

防御データ

AC 2、接触 2、立ちすくみ 2 (- 8 サイズ)

hp 184 (16d8 + 112)

頑健 + 12、反応 + 5、意志 + 0

防御的能力 反射攻撃、分裂 ([音波] または斬撃、32 hp); DR 10 / -; 完全耐性 [酸]、粘体の種別特徴; 抵抗 [電気] 30、[火] 30

弱点 [冷氣] に対する脆弱性

攻撃データ

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 叩きつけ + 17 (8d6 + 19、加えて 1d4 【耐】 吸収および “つかみ”)

接敵面 30 フィート; 間合い 30 フィート

特殊攻撃 肉体吸収、締め付け (8d6 + 19、加えて 1d4 【耐】 吸収)

一般データ

【筋】 36、【敏】 11、【耐】 24、【知】 -、【判】 1、【魅】 1

基本攻撃 + 12; CMB + 33 (組みつき + 37); CMD 37 (訳注: 更新; 43) (足払いされない)

技能 <水泳> + 21、<登攀> + 21

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

肉体吸収 (変則) カーニヴァラス・ブラブは植物質や非有機物を食べることはできないが、叩きつけたり締めつけたりしているクリーチャーに【耐久力】吸収を与えることで食欲な速度で生きている肉を貪る。ブラブがこの方法で【耐久力】吸収を与える場合は常に、吸収した【耐久力】1 ポイントにつき 10 ヒット・ポイントを治癒する。その通常の最大ヒット・ポイントを超えたヒット・ポイントは一時的ヒット・ポイントとして得る。カーニヴァラス・ブラブが少なくとも 50 ヒット・ポイントを得るとすぐに、その一時的ヒット・ポイントを失い、割り込みアクションとして分裂する。

反射攻撃 (変則) カーニヴァラス・ブラブがダメージを受けると常に、反射的に叩きつけ攻撃を繰り出す。この能力によりカーニヴァラス・ブラブがそれにダメージを与えた隣接している敵に対する機会攻撃を行うことができる。この機会攻撃は通常このクリーチャーが 1 ラウンドに行うことができる回数には数えない。[音波] または斬撃ダメージを与える攻撃は反射攻撃のトリガーとならない。かわりにそれらによってこのクリーチャーは分裂する。カーニヴァラス・ブラブが [冷氣] ダメージを受けた場合は、このクリーチャーは戦闘で次のアクションを取るまで反射攻撃能力を用いることができない。

[冷氣] に対する脆弱性 (変則) カーニヴァラス・ブラブは [冷氣] 攻撃から 1.5 倍のダメージを受ける。

賢者たちは最初のカーニヴァラス・ブラブが狂気のウィザードによって創造されたのか、いずれかの邪悪な都市の生体改造槽で形作られたのか、隕石の核に閉じ込められてこの世界に旅してきたのかを論じているが、彼ら全員が同意することが 1 つある。この怪物を研究できるほど十分接近しようと思う者はいない。

カーニヴァラス・ブラブは典型的な粘体のように、その肉体の構成部分をでたらめな方向に転げ出し、地上を、壁を越えて、さらに

ガグ Gug

このそびえ立つ脅威は恐ろしい垂直に並んだ口と肘のところで裂けて2本の爪の生えた手に別れた腕を持つ。

ガグ脅威度 10 Gug

経験点 9,600

CE / 大型サイズの異形

イニシアチブ + 1；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 27

防御データ

AC 24、接触 10、立ちすくみ 23（+ 1 【敏】、+ 14 外皮、－ 1 サイズ）

hp 127（15d8 + 60）

頑健 + 9、反応 + 6、意志 + 12

完全耐性 病気、毒

攻撃データ

移動速度 40 フィート、登攀 20 フィート

近接 噛みつき = + 17（1d8 + 7）、爪（× 4） = + 17（1d6 + 7）

接敵面 10 フィート；間合い 15 フィート

特殊攻撃 かきむしり（爪（× 2）、1d6 + 10）

一般データ

【筋】 25、【敏】 12、【耐】 18、【知】 11、【判】 16、【魅】 11

基本攻撃 + 11；CMB + 19；CMD 30

特技《技能熟練：知覚》、《強打》、《上級突き飛ばし》、《突き飛ばし強化》、《ふっとばし攻撃》、《踏み込み》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》

技能〈隠密〉 + 15、〈生存〉 + 21、〈脱出術〉 + 13、〈知覚〉 + 27、〈知識：ダンジョン探検〉 + 10、〈登攀〉 + 15；種族修正 + 4〈脱出術〉

言語 地下共通語

その他の特殊能力 収縮

生態

出現環境 気候問わず／地下

編成 単体、2 体、または野営隊（3 ～ 10）

宝物 標準

ガグは世界の深い場所に住む非人間的な怪物である。彼らが古代の神々や彼らが脅かしていた光を愛する種族によってダークランドに追放されてきたのか、あるいは闇の力によって何らかのより非人間的な悪夢の領域から地下世界に遣わされてきたのかは分からないが、ガグはその殺戮の祭礼のために他の種族から憎まれている。

ガグは身の丈 16 フィート、体重はおおよそ 2,000 ポンドだが、その四肢は余りに多い関節を有するにもかかわらず、不気味で不自然な足取りで動く。彼らは四肢をねじり膨張させてより大きな間合いを得たりありえないほど小さな通路を易々と入り込むことができる。ガグは長時間洞窟の壁や暗い支洞のなかにへばりつき、獲物が近くまでひょっこり入ってくるのを待つことができる。しかし、彼らの感覚は鋭く、血生臭い狩りを楽しむことは著しく、血の臭いをかぎつけたガグは獲物を何日もつけ回し、時にはそのおそろべき生贄のために引きずり込む美味な食物を求め、あえて洞窟を出て地表の明るい大地に出てくるかもしれない。

ガグは強力な指導者に率いられる場合には野蛮な戦士だが、自分で判断する時にはヒット・ポイントが半分を切った場合には、後で賞味することができる新鮮な食物を抱えて逃亡するかもしれない。彼らは菌類、粘体、カビや死体、アンデッド、特にグールの肉を食べて生きていくことができる。

一部の血に飢えたガグはその異質な守護神からの贈り物として恐ろしい力を得る。この怪物はサヴァントとして知られる。【魅力】 18 で、インヴィジビリティ、スパイク・ストーンズ、トランスミュート・ロック・トゥ・マッド、アンホーリー・ブライトを 1 日 1 回擬似呪文能力（術者レベル 10、集中力 + 14）として使用できる。一部のものは実際に、闇、狂気、血の奇妙な力を持つ狂った神々のクレリックまたはオラクルとなる。ガグ・サヴァントの脅威度は + 1 される。

カトブレパス Catoblepas

この醜いクリーチャーは短い枝角の生えた猪のような頭部と、棘で覆われた雄牛のような太い胴、切り株のような脚には割れた蹄を持つ。

て他のクリーチャーを飢えさせてしまう。

カトブレパスの嗅覚は自身のひどい悪臭で麻痺しており、スカンクの体臭のようなライバルの臭いを判別することが簡単にはできない（これによってこの獣が他のクリーチャーの臭いを基にする能力に対する完全耐性を得るわけではない）。

カトブレパスは体長 15 フィート、体重 2,200 ポンド。

カトブレパス 脅威度 12 Catoblepas

経験点 19,200

N / 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〉 + 25

オーラ 悪臭 (30 フィート、DC23、10 ラウンド)

防御データ

AC 27、接触 8、立ちすくみ 27 (-1 【敏】、+19 外皮、-1 サイズ)

hp 161 (14d10 + 84)

頑健 + 15、反応 + 8、意志 + 8

SR 23

攻撃データ

移動速度 40 フィート、水泳 20 フィート

近接 噛みつき = + 18 (3d6 + 5)、突き刺し = + 18 (2d8 + 5 / 19 ~ 20)、蹄 (× 2) = + 16 (1d8 + 2)

接敵面 15 フィート; 間合い 15 フィート

特殊攻撃 プレス攻撃 (60 フィート円錐状、毒、頑健・DC23、1d4 ラウンドに 1 回)、蹂躪 (4d6 + 7、DC 22)

一般データ

【筋】20、【敏】8、【耐】22、【知】5、【判】15、【魅】10

基本攻撃 + 14; CMB + 20; CMD 29 (対足払い 33)

特技《技能熟練: 知覚》、《クリティカル強化: 突き刺し》、《持久力》、《鋼の意志》、《鋼の意志強化》、《複数回攻撃》、《不屈の闘志》

技能〈水泳〉+ 13、〈知覚〉+ 25

言語 アクロ語

生態

出現環境 気候問わず / 沼地

編成 単体、2 体、または群れ (3 ~ 6)

宝物 乏しい

特殊能力

毒のプレス (変則) カトブレパスの恐るべき刺すような臭いの息吹は 60 フィート円錐の毒ガスである。プレス - 接触; セーブ 頑健 DC 23; 頻度 1 回 / ラウンド (6 ラウンド間); 効果 1d6 【耐】 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。

カトブレパスは最も機嫌がいいときでさえ、木や塀、小さな家さえも打ち倒して見つけた興味があるもの—植物でも動物でも人間でも—を食べようとする攻撃的な獣である。湿地を好むが、水と泥の浮力の助けのある場所に戻るまでの短い間、平原や森で食べ物を漁ることも知られている。このモンスターの短気さと毒のプレスのため、カトブレパスの餌場の近くに留まるクリーチャーはほとんどおらず、粘体や特に大きなアティアグのような腐敗物を好む捕食者だけが彼らを狩ることに興味を持つ。

カトブレパスの主要な目的は狩りと縄張りの中にいるより弱いクリーチャーに対する支配権を振るうことである。腐った臭いで簡単に見つけることができるこのクリーチャーは、この有毒の暴れ者が目に入ったら逃げるか従うかする限り、野生動物、人型生物の部族、それがいじめることができる捕食者が存在しても寛容である。カトブレパスはクロコダイルやさらにはフロフェモスのような湿地の他の大型のクリーチャーと肉体的に戦うことで知られている。一部の部族は護衛獣として使うためにカトブレパスを飼いならす技を知っていると主張しているが、このクリーチャーは同盟者をほとんど必要とせず、そのプレスによって村を丸ごと一掃することができ、モンスターの御しがたい性質とささやかとはいえない知性のため、ほぼ確実に魔法が必要とされる。一部の者は知っているが、このプレスを水中で使用すると水中で泡立つ雲を作り出し、地域の魚を殺し

カリビュディス Charybdis

キチン質の背甲と腹に厚く折り重なった脂肪を持つ巨大な棘だらけのモンスターが、渦巻きの中心から飢えきって浮上してくる。

カリビュディス 脅威度 13 Charybdis

経験点 25,600

CN / 巨大サイズの異形（水棲）

イニシアチブ + 3; 感覚 擬似視覚 60 フィート、暗視 120 フィート; 〈知覚〉 + 23

防御データ

AC 28、接触 5、立ちすくみ 28（－1【敏】、+23 外皮、－4 サイズ）

hp 184（16d8 + 112）; 高速治癒 10

頑健 + 12、反応 + 6、意志 + 14

完全耐性 [酸]; 抵抗 [冷氣] 20

攻撃データ

移動速度 20 フィート、水泳 50 フィート

近接 噛みつき = +20（2d8 + 12 / 19～20、加えて“つかみ”）、爪（×2） = +20（2d6 + 12）

接敵面 20 フィート; 間合い 20 フィート

特殊攻撃 高速飲み込み、引き裂きの爪、飲み込み（6d6 殴打ダメージ、加えて 6d6 [酸] ダメージ、AC 21、hp 18）、渦巻変化

一般データ

【筋】34、【敏】9、【耐】25、【知】4、【判】19、【魅】6

基本攻撃 + 12; CMB + 28（組みつき + 32）; CMD 37（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》、《ふっとばし攻撃》

技能〈水泳〉 + 20、〈知覚〉 + 23

言語 水界語

生態

出現環境 気候問わず / 海洋

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

引き裂きの爪（変則） カリビュディスの爪は物品に対して使用された場合に特に破壊的であり、物品の硬度の最初の 10 ポイントを無視する。

渦巻変化（超常） カリビュディスは回数無制限で標準アクションとして渦巻きを作り出すことができる。この能力は竜巻変化の特殊攻撃（モンスターの共通ルール参照）と同様に機能するが、渦巻変化は水中でのみ形成でき、水からはなれることはできない。カリビュディスの渦巻きに捕えられることから逃れるためには DC25 の反応セーブに成功しなければならない。渦巻き自体は差し渡し 20 フィート、深さ 120 フィートであり、毎ラウンド 2d6 + 12 ポイントのダメージを与える。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

水夫たちは恐ろしいクラーケンから美しいマーメイドまで、深海のクリーチャーについての多くの物語を語る。しかし恐るべきカリビュディスよりも奇妙で怖れられているものはない。それは船を捕え、胡桃のように割り開いて中にいる凶運に見舞われた水夫たちを貪るために存在しているからだ。この猛烈な攻撃は非常に伝説的で、多くの水夫はカリビュディスを異形の生命の一種ではなく怒れる海神の具現化であるとみなすようになっている。

実際のところ、カリビュディスは怒れる神の使いではないが、最も穏やかな海でさえも大渦巻に変えてしまう力を持つ怪物的捕食者である。カリビュディスはこの渦巻き変化の能力をサメや小型の鯨のような獲物を捕らえるだけでなく、海上の船舶を捕えるためにも使用する。この怪物の爪は船腹を切り開くのに非常に適しており、

ほとんどのカリビュディスは大きな商船にはちょうどいい量の食事とするのに十分な水夫が入っていることを学んでいる。しばしばカリビュディスは船が岩だらけの小島の間の比較的狭い水路を通ることを強いられる海岸沿いや島々の間のよく知られている航路に住み着く。このようなところではカリビュディスが待ち伏せすることができ、その渦巻きを迂回することができない獲物と会う機会が増すからである

カリビュディスは体長 60 フィート、体重 26,000 ポンド。

クイックウッド Quickwood

その暗灰色の樹皮からのぞいている邪悪な顔の像さえなければこれは他のボロボロの樫の木と同じように見えるかもしれない。

この肉食性の植物は人間とエルフの肉を賞味するが、捕らえることができるどんなものでも食べる。クイックウッドは通常は樫の木に注意しながらある地域を探索し、根を下ろして獲物が迷い込んでくるのを待つ。樫による視界能力によって常に狩場を見張り、獲物を引き寄せるために根を送り込む。

クイックウッド 脅威度 8 Quickwood

経験点 4,800

N / 超大型サイズの植物

イニシアチブ + 3；感覚 暗視 120 フィート、夜目、樫による視界；〈知覚〉+ 21

オーラ [恐怖] のオーラ（長さは可変、DC20）

防御データ

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

hp 95（10d8 + 50）

頑健 + 12、反応 + 2、意志 + 5

防御的能力 呪文吸収；完全耐性 [電気]、[火]、植物の種別特徴；SR 19（呪文吸収参照）

攻撃データ

移動速度 10 フィート

近接 噛みつき = + 14（2d6 + 9）、根（× 3）= + 12（1d6 + 4、加えて“引き寄せ”）

接敵面 5 フィート；間合い 15 フィート（根は 60 フィート）

特殊攻撃 引き寄せ（根、10 フィート）

一般データ

【筋】29、【敏】8、【耐】21、【知】12、【判】15、【魅】12

基本攻撃 + 7；CMB + 18；CMD 27（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》、《強打》、《複数回攻撃》、《踏み込み》

技能〈隠密〉+ 4（森林では + 8）、〈知覚〉+ 21、〈知識：自然〉+ 11；種族修正 + 4 森林での〈隠密〉

言語 共通語、森語

生態

出現環境 温暖／森林

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

[恐怖] のオーラ（超常） クイックウッドは蓄えた魔法のエネルギーによって、標準アクションとして [恐怖] のオーラを起動することができる。オーラはその効果の呪文レベル毎に半径 10 フィートの放射を有し、1 ラウンドの間継続する（意志・DC20・無効）。セーヴィング・スローに失敗したクリーチャーは 1 分間恐慌状態となる。DC は【魅力】を基にしており、+ 4 の種族ボーナスを含む。

樫による視界（超常） クイックウッドは 360 フィート以内にある任意の樫の木の周りの地域をクリアオーディエンス／クリアヴォイアンスを使用しているかのように観察することができる。この能力は地域にある何本のオークの木にでも使用することができる。クイックウッドはこのリンクを作るためには視線を通す必要はないが、1 本であっても樫の木と視線が通っている場合には挟撃されることがない。

根（変則） クイックウッドは何十本もの長い根を持つが、あるラウンドに攻撃に使用できるのは 3 本までである。クイックウッドが 1 体の目標をその噛みつき攻撃の間合いの中に引き込むために引き寄せ能力を使用した場合、その目標に対して攻撃ロールに + 4 のボーナスを得て即座にフリー・アクションとして噛みつき攻撃を行うことができる。

呪文吸収（超常） クイックウッドの呪文抵抗が魔法の効果を防いだ場合、クリーチャーは魔法のエネルギーをその体に吸収することができる。このエネルギーは [恐怖] のオーラを起動するために解放することができる。この植物が呪文を貯蔵している間、その SR は 5 上昇する。一度に貯蔵できる呪文は 1 つだけである。

クイックリング Quickling

このクリーチャーは茶色の服を着て邪悪な笑みを浮かべた背の低いやせたエルフに似ている。瞬きの間にそれは視界から飛び去った。

クイックリング 脅威度 3 Quickling

経験点 800

CE / 小型サイズのフェイ

イニシアチブ + 7; 感覚 夜目; 〈知覚〉 + 9

防御データ

AC 20、接触 19、立ちすくみ 12 (+7 **【敏】**、+1 回避、+1 外皮、+1 サイズ)

hp 18 (4d6 + 4)

頑健 + 2、反応 + 11、意志 + 6

防御的能力 身かわし、生来の不可視状態、超自然的な速度、直感回避; DR 5 / 冷たい鉄

弱点 スローに対する感受性

攻撃データ

移動速度 120 フィート

近接 ショート・ソード = +10 (1d4 - 1 / 19 ~ 20)

特殊攻撃 急所攻撃 + 1d6

擬似呪文能力 (術者レベル 6; 精神集中 + 8)

1 回/日: ヴェントリロキズム (DC 13)、シャッター (DC 14)、ダンシング・ライツ、フレア (DC 12)、レヴィテート

一般データ

【筋】 8、**【敏】** 24、**【耐】** 13、**【知】** 15、**【判】** 15、**【魅】** 14

基本攻撃 + 2; CMB + 0; CMD 18

特技 《一撃離脱》、《回避》、《強行突破》、《武器の妙技》

技能 〈隠密〉 + 18、〈軽業〉 + 14 (跳躍 + 50)、〈製作: 何か 1 つ〉 + 9、〈生存〉 + 4、〈脱出術〉 + 14、〈知覚〉 + 9、〈呪文学〉 + 6、〈はったり〉 + 9、〈魔法装置使用〉 + 7

言語 アクロ語、共通語、森語

その他の特殊能力 毒の使用

生態

出現環境 温暖 / 森林

編成 単体、徒党 (2 ~ 5)、または一団 (4 ~ 11、加えて強化リーダー 1)

宝物 NPC の装備品 (ブルー・フィニスの毒 [4 服]、小型用のショート・ソード、その他の宝物)

特殊能力

生来の不可視状態 (超常) クイックリングは動いていない時は不可視状態となる。フリー・アクション以外の行動を取ったラウンドは、1 ラウンドの間不可視状態を失う。

超自然的な速度 (超常) クイックリングは信じられないような速度で動く。それが動いていない場合 (不可視状態である時) をのぞいて、クイックリングの姿はその速度によってぼやけ揺らめき、視認困難を得る (20% の失敗確率)。それに加えて、この能力によってクイックリングは身かわしと直感回避 (同名のログの能力と同様) を得る。

スローに対する感受性 (変則) スロー効果を受けたクイックリングはその超自然的な速度の特殊能力を失い、その効果が継続する限り不調状態となる。この不調状態はスロー効果が終了してから 1 ラウンドの間継続する。

クイックリングの速度に太刀打ちできるクリーチャーはほとんどいない。この悪意のあるフェイは目に見えないほどの速度と正確さで攻撃することを喜びとし、しばしば犠牲者が彼らを完全に認識する前に殺してしまう。犠牲者は単に血を撒き散らし、クイックリングの行いを見ないまま倒れて死ぬ。ブラウニーやグリッグと近縁であるにもかかわらず、クイックリングは親類たちの寛大さや陽気さを共有せず、そのかわりに残酷さと悪意に満ちた生涯を生きること

を選んだ。クイックリングは侮辱と暴力を行うことを誇りとし、しばしば犠牲者が追いかけるのを諦めるまでその狩場で追跡と嫌がらせを行う。クイックリングが動かずにいれば生来の不可視状態を得るが、ほとんど自制することができず、立ち上がって他のクリーチャーに話しかけながら体を揺すり動かす。クイックリングは他のクリーチャー種族の全て、特にエルフ、ノーム、他のフェイ種を憎んでいる。自分自身の同種にもほとんどが漫画で傷、数週間よりも長く協働することはほとんどない。

クイックリングは身の丈 2.5 フィート、体重 15 ポンド。

クリスマル Crysmal

生命を得た透明な水晶の塊が心をかき乱すような宝石でできた蠟の形を取り素早く攻撃の構えを取る。

クリスマル 脅威度 3 Crysmal

経験点 800

N / 小型サイズの来訪者（地、エレメンタル）

イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート、クリスタル感知; 〈知覚〉 + 11

防御データ

AC 17、接触 13、立ちすくみ 15 (+ 2 【敏】、+ 4 外皮、+ 1 サイズ)

hp 26 (4d10 + 4)

頑健 + 7、反応 + 8、意志 + 2

DR 5 / 殴打; 完全耐性 [冷気]、[火]; 抵抗 [電気] 10

攻撃データ

移動速度 30 フィート、穴掘り 20 フィート

近接 針 = + 7 (2d6 + 3)

特殊攻撃 砕け散る針 + 7 (3d6、射程単位 60 フィート)

擬似呪文能力 (術者レベル 4; 精神集中 + 6)

回数無制限: ゴースト・サウンド (DC12)、サイレント・イメージ (DC13)、ディテクト・マジック、メイジ・ハンド

3 回/日: サンクチュアリ (DC13)、タッチ・オヴ・イディオシー (DC14)、ディメンジョン・ドア

一般データ

【筋】15、【敏】14、【耐】13、【知】6、【判】13、【魅】14

基本攻撃 + 4; CMB + 5; CMD 17 (対足払い 29)

特技《頑健無比》(訳注: 更新; B)、《技能熟練: 知覚》、《神速の反応》

技能〈隠密〉+ 13 (岩砂漠では + 15)、〈軽業〉+ 9、〈知覚〉+ 11、〈登攀〉+ 9; 種族修正 + 2 岩砂漠での〈隠密〉

言語 地界語

生態

出現環境 気候問わず / 地下 (地の元素界)

編成 単体または小集団 (2 ~ 5)

宝物 標準 (宝石と魔法の宝石のみ)

特殊能力

クリスタル感知 (擬呪) クリスマルは鋭敏嗅覚の特殊能力を使用しているかのように 30 フィート以内のクリスタルまたは宝石の存在を感知することができる。

砕け散る針 (変則) 1 日に 1 回、クリスマルは尾の針を命中したら砕け散る遠隔攻撃として射出することができ、目標に 3d6 ポイントの刺突ダメージ、隣接したマス目にいる全てのクリーチャーに 1d4 ポイントの刺突ダメージを与える。針は 24 時間後に再生するが、それまではその針攻撃は 1d6 + 3 ダメージしか与えない。

蠟に似たクリスマルは地の元素界の最も深い洞窟の出身である。稀な場合にこの奇妙なクリーチャーは物質界、通常は天然の宝石と水晶の結晶が豊富な地下の地域にたどり着く。その体の水晶のような平面は自然の光を吸収・反射し、その超常能力の源となる。

クリスマルの目的は 1 つで、繁殖することだけを望む。水晶と宝石を集め、それ自身の体の超小型サイズの複製の形にし、クリスマル自身の生命エネルギーの炸裂によって新たなクリーチャーに生命を吹き込む。この新しく創造されたクリスマルはシャードリング(ヤング・クリーチャー・テンプレートを付与したクリスマルとして扱う)として知られ、クリスタルと宝石をたらふく食べて数ヵ月後には成体のクリスマルに成長する。

1 体のシャードリングを作るためにクリスマルは 1,000gp の価値があるクリスタルを必要とする。繁殖に十分な材料が集まるまで、宝石をその体内に蓄え、殺された場合はその宝石はクリーチャーの死体の破片の只中に露わになる。このように再生のために宝石を必要とするため、クリスマルは財宝を仮借なく追求し、他の生きているクリーチャーが自らの種族の子供に置くのと同じほどの価値を置

く。クリスマルは他のクリーチャーが宝石を富として扱うことを理解せず、機会があれば他者が持ち運んでいる宝石を手に入れようとする。クリスマルは通常はその擬似呪文能力を敵を目眩ますために使用し、所有者が気を取られているうちに宝石の入った袋を手に入れようとし、通常は他の戦術が全て失敗した場合にのみ物理的な暴力に訴える。

グリック Grick

この青白いぬるぬるした長虫のようなクリーチャーは人間ほどの大きさで、その口は気分が悪くなるような絡まった触手と鉤のような顎からなる。

ジャングルの下生えに潜むか低く張り出した枝に登り予期していない獲物の上から落ちかかる。その〈隠密〉判定への種族ボーナスは岩がちな地域の変わりに森林地域に適用される。ジャングル・グリックは地下に住む同類よりも活力がある。全てのジャングル・グリックはアドヴァンスト・クリーチャーの単純なテンプレートを有し、ボーナス特技として《追加 hp》を得る。

グリック 脅威度 3 Grick

経験点 800

N / 中型サイズの異形

イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 12

防御データ

AC 15、接触 12、立ちすくみ 13 (+2 【敏】、+3 外皮)

hp 27 (5d8 + 5)

頑健 + 2、反応 + 3、意志 + 6

DR 10 / 魔法

攻撃データ

移動速度 30 フィート、登攀 20 フィート

近接 噛みつき + 4 (1d4 + 1)、触手 (× 4) = - 1 (1d4)

一般データ

【筋】12、【敏】14、【耐】13、【知】3、【判】14、【魅】5

基本攻撃 + 3; CMB + 4; CMD 16 (足払いされない)

特技《足止め》、《技能熟練: 知覚》、《迎え討ち》

技能〈隠密〉+ 6 (岩砂漠では+ 14)、〈知覚〉+ 12、〈登攀〉+ 9;

種族修正 + 8 岩砂漠での〈隠密〉

言語 アクロ語 (話せない)

生態

出現環境 気候問わず / 地下

編成 単体または小集団 (2 ~ 5)

宝物 乏しい

長虫のようなグリックは洞窟やトンネルの恐怖であり、闇の中から延び上がって獲物を捕らえる機会を求めて交通量の多い地下の通路や地底都市の近くで待ち伏せをする。グリックに打ち倒された者はすぐに食べられることはめったにない。そのかわりに、新鮮な食べ物には狭い穴や洞窟の天井の高いところにあるグリックのねぐらに引きずっていかれ、グリックが手が空いているときに少しずつ齧られることになる。

グリックの起源については知られていない。グリックは初歩的な知性を持っているが、語るような社会は持たず、ほとんどは単独で遭遇する。不運な旅行者が複数の個体と出会ったような場合には、グリックの集団はやり取りをしたり協同作業をしているようには見えない。そのかわり、それぞれが個別の目標に攻撃し、敵を引き倒すとすぐに戦利品を持って撤退する。また、有能な捕食者であるグリックは武器に抵抗力のある奇妙な外皮によってとりわけ危険なものとなる。多くの新米冒険者が彼らの非魔法的な武器ではそのクリーチャーにダメージを与えることができないためにグリックの攻撃に倒れている。グリックに慣れているもの (特にドワーフ、モローック、トログロナイト) は対処のための最善の戦術は退却してより強力な武器または魔法的な強化をもって待ち受けることだと知っている。

グリックは飛び掛って奇襲する準備が整うまでそのくらい色合いと壁を登る能力で視界の外に留まることに頼る。いままでの地域で食物が乏しい場合には、グリックは地表へと旅し獲物を探して荒野をうろつくことが知られているが、このような旅行はほとんど常に必要によるものであり、グリックが新たな地下のねぐらの入り口を見つけるとすぐに終了する。彼らは闇と頭上に天井がある心地よさを好み、開けた空を避けて自分自身と頭上の虚空の間に木、低い雲、建物を置いて長距離を移動する。

ジャングル・グリック Jungle Gricks

この地表に適応した地底性のグリックの変種は緑色がかっており

グリッグ Grig

棘だらけの蟋蟀の脚で座っているこの超小型のクリーチャーは、薄膜の羽根とエルフの女性の上半身を持つ。

グリッグ脅威度 1 Grig

経験点 400

NG / 超小型サイズのフェイ

イニシアチブ + 4；感覚 夜目；〈知覚〉 + 5

防御データ

AC 17、接触 17、立ちすくみ 12（+ 4 【敏】、+ 1 回避、+ 2 サイズ）

hp 4（1d6 + 1）

頑健 + 1、反応 + 6、意志 + 3

DR 5 / 冷たい鉄；SR 16

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 40 フィート（標準）

近接 ショート・ソード＝ 1（1d3 － 3 / 19 ～ 20）

遠隔 ロングボウ＝ + 6（1d4 － 3 / × 3）

接敵面 2・1/2 フィート；間合い 0 フィート

特殊攻撃 フィドル

擬似呪文能力（術者レベル 9 レベル；精神集中 + 11）

3 回／日：インヴィジビリティ（自身のみ）、エンタングル（DC13）、

ディスガイズ・セルフ、パイロテクニクス（DC14）

一般データ

【筋】5、【敏】18、【耐】13、【知】10、【判】13、【魅】14

基本攻撃 + 0；CMB + 2；CMD 10（対足払い 16）

特技《回避》

技能〈隠密〉+ 16、〈軽業〉+ 8（跳躍 + 12）、〈芸能：弦楽器〉+ 6、〈脱

出術〉+ 8、〈知覚〉+ 5、〈飛行〉+ 12；種族修正 + 4 跳躍時の〈軽業〉

言語 共通語、森語

生態

出現環境 温暖／森林

編成 単体、徒党（2 ～ 5）、または一団（6 ～ 11）

宝物 NPC の装備品（ショート・ソード、ロングボウとアロー 20 本、その他の宝物）

特殊能力

フィドル（超常）グリッグは蟋蟀のように脚をすり合わせて小さなフィドルに似ていないこともない驚くほど喜ばしい音を作り出すことができる。標準アクションとしてグリッグは半径 20 フィート以内にいるあらゆるクリーチャーを踊り跳ね回らせることができる魅力的な音色を作り出すことができる。クリーチャーは DC12 の意志セーブに成功すればこの強制に抵抗することができる。失敗したクリーチャーは踊り足踏みをし、その結果グリッグがフィドルを続ける限りよるめき状態となる。グリッグはこの効果を 1 日に 10 ラウンドまで集中することによって維持することができる。クリーチャーがグリッグのフィドルに対してセーブに成功した場合、そのグリッグのフィドルの効果に対して 24 時間の間完全耐性を得る。これは「音波、精神作用」効果である。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

グリッグはエルフに似たスブライトの上半身と蟋蟀の下半身を持つ超小型サイズのフェイである。その人型生物の特徴は個体ごとに外見上野放図に変わるが、通常は茶、銀、緑の長く結っていない髪をしている。ほとんどの場合、グリッグの皮膚は金または緑の縞や模様があり、その足は明るい色をしている。彼らは全く衣服を纏わないことを好み、そのような装飾が望ましい魔法の効果を持つ場合にのみ衣服を着る。グリッグは身の丈 1.5 フィート、体重は 10 ポンド足らず。

グリッグはうねる丘陵地帯の沿った深い森、しばしば水場の近くを住処とする。全てのグリッグの共同体では多くの月を祭る日の間集団で月見をするための空き地がある。

その小さなサイズにもかかわらず、グリッグは悪に立ち向かい醜

悪さを打ち負かすことに熱心である。その結果、グリッグはしばしばトラブルに巻き込まれる。直接攻撃することはめったにないが、そのかわりに何らかの奇襲を行うことを好む。戦闘において、グリッグは距離をとって遠くから擬似呪文能力にたより、ロングボウを放つ。グリッグは優位を得るために移動力を用い、頻繁に敵の周りを跳ね回ったりその間合いの外に飛び去ったりする。

グリッグは音楽に優れ、その脚を体に単純に擦りつけることで活き活きとした楽曲を作り出すことができる。グリッグの音楽は超自然的な強制力で強化されていない場合であってもしばしば人々を浮き立たせ踊らせる。愛すべき音楽に加え、グリッグは視覚的芸術、特に絵画とスケッチを楽しみ、自分たちの住居を明るい色と楽しい画像で飾る。

グリフ Gryph

この鷹ほどの大きさの鳥型は6脚のコウノトリによく似ている。その羽毛は乱雑で脂ぎっており、嘴は剃刀のように鋭い。

グリフ脅威度 1 Gryph

経験点 400

NE / 小型サイズの魔獣

イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; <知覚> + 5

防御データ

AC 13、接触 13、立ちすくみ 11 (+2【敏】、+1サイズ)

hp 15 (2d10 + 4)

頑健 + 5、反応 + 5、意志 + 1

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 50 フィート (良好)

近接 噛みつき + 5 (1d6 / × 3)、爪 + 5 (“つかみ”)

特殊攻撃 卵の産みつけ

一般データ

【筋】11、【敏】15、【耐】14、【知】2、【判】12、【魅】7

基本攻撃 + 2; CMB + 1 (組みつきの開始、+9 組みつきの維持 + 5); CMD 13 (対足払い 21)

特技《武器の妙技》

技能 <隠密> + 10、<知覚> + 5、<飛行> + 8

生態

出現環境 温暖 / 森林または地下

編成 単体、編隊 (2 ~ 8)、または大編隊 (9 ~ 20)

宝物 乏しい

特殊能力

つかみ (変則) グリフは中型サイズまでのクリーチャーに対してつかみ攻撃を行うことができる。組みつき状態を維持するための組みつき判定に +4 の種族ボーナスを持つ (つかみ能力から得る +4 ボーナスに加えて)。

卵の産みつけ (変則) 1 日 1 回、グリフは無防備状態の目標またはそれが組みついている目標に対して卵を産みつけることができる。全ラウンド・アクションとして、グリフは突き刺し攻撃 (近接 + 5) を成功させれば、腹部から産卵管をのばし犠牲者の肉を突き破ることができる。命中するごとに、産卵管は犠牲者に 1 ポイントのダメージを与え 1d4 この卵を産みつける。卵は目標の肉体から栄養を吸収し、目標は不調状態になる。卵は急速に成長し、たった 1d4 分後には飢えたグリフの雛が孵化し、即座に犠牲者の肉体を掘り抜いてくる。これによってグリフの雛 1 羽ごとに 2 ポイントの【耐久力】ダメージを与え、その後雛は即座に翼を広げ飛び去る (必要ならば、雛を表すためには使い魔のパットのデータを使用すること)。産み付けられた卵を除去するためには DC20 の<治療>判定を要する (全ラウンド・アクション)。1 階試みるごとに 1 ポイントのヒット・ポイント・ダメージを受ける。病気への完全耐性はグリフの卵の産み付けに対しては何の防護も与えないが、リムーヴ・ディジーズ、ヒールまたは類似の効果は自動的に産みつけられた全てのグリフの卵を破壊する。

グリフは通常は地下で見られる鳥に似たクリーチャーだが、暗く絡まりあった森林も好む。グリフは普通は死肉と小動物を食べて生きのびているが、飢えに駆られた場合や脅かされたと感じた場合はより大きな獲物にも襲い掛かる。もっとも心がかき乱されるのはその繁殖の手段である。グリフは雌雄同体で頻繁に交尾し、そのためその卵のうが空であることはほとんどない。小型サイズ以上の温血クリーチャー、できれば単独の、適当な宿主と出会った場合、グリフは急襲し、目標にしがみつ、その肉体に直接卵を産みつける。目標が意識がある限り、群れは攻撃を続けるが、目標がその地域から逃げた場合はグリフは巣に戻る。ひとたび産みつけられた卵は速やかに孵り、グリフの雛はわずか数分後にしばしば宿主にとって致命的となる血塗れの誕生を迎える。

グリフは蟲と奇妙な親和性を持ち、しばしば 1 つ以上の昆虫のスウォームや中型サイズ以下の蟲と密接な関係を持つ。昆虫はグリフを本能的に避け、群れの食物の残りやグリフがわずらわせるには小さすぎるクリーチャーを食らう。

ほとんどのグリフは 6 脚だが、一部は 4 または 8 脚である。個々の群れは常に脚数が同じグリフによって構成される。グリフは身の丈 3 フィート、体重 45 ポンド。

クリフォト Qlippoth

アビスがラルヴァをデーモンに加工し変化させる方法を知る以前、実際はラルヴァが存在すらする以前、あるいは定命の者という概念が生まれる以前には、邪悪な生命が多数いた。これらのクリーチャーは未だに存在しているが、その数を劇的に減らし、しばしばその次元界の最も深い穴の中でのみ見られる。クリフォト（単数形も複数形も同じ）として知られるこれらのフィンドは大いなる彼方でもっとの古い形態の生命かもしれない。プロティアンによって発見される以前からすでに確実に存在していた。一部の者はクリフォトは外方次元界の“殻の外側”と言われることがある知られざる領域から来たと信じているが、クリフォトがそのような領域に存在する法則の秩序を暗示しているとしても、全く幸いなことにこの外方領域はありえないほど遠く離れている。

クリフォトは外形上宇宙的な偶然や邪悪な模倣を除いて、人型生物の形に似ているところは何もない。彼らの歪み身もだえするような姿は、蜘蛛や頭足類、昆虫や線虫、さらにより原始的な形態の生命に比較されるかもしれない。このような下等な生命形態がほのめかすことは、長い間哲学者たちを悩ませてきたが、多くの者が心算しませるような連想には繋がらない。

定命の罪が生まれてからは、アビスの支配権はクリフォトからずっと数の多いデーモンに引き渡された。アビスが最初に定命の魂をデーモンに変形させることを学んだ時、その結果としてデーモンは爆発的に増加し、その絶頂でアビスのそれまでの支配者クリフォトとの暴力的かつ破壊的な戦争が始まった。計り知れざる年月の間、この戦いはアビスの無数の階層で荒れ狂った。クリフォトは彼らの太古からの領域の知識で優位に立ち、一般的に個体はほとんどのデーモンよりも強力だったが、物量はデーモンのものだった。デーモンは戦闘に次ぐ戦闘で勝ち続け、その中から新たな権力者が生まれてきた。パロール、パロール・ロード、擬似デーモン・ロード、そして徐々にデーモン・ロードそのものが。やがて、クリフォトはアビスの上方の階層ではほとんど絶滅するまで狩りたてられ、その領域の最も暗くもっともはなれた領域の深み、デーモンですら怖れる地へと撤退した。

クリフォトは長い間そこにうずくまり潜んできた。どれだけのクリフォトが古代の戦争を生き延びたのかは誰も知らない。アビスがどこまで深く続いているのかは誰にも分からないが故に。クリフォトはこの最も暗い穴に住み、時として憎むべき敵デーモンと戦うために現れるが、デーモンに対する彼らの怒りは限られたものである。クリフォトは、アビスにデーモンを産み出すことを教えたことにダイモンがある役割を果たしたことを知っており、アバドンの住人に対する戦いはあらゆる生存への欲求よりも、懲罰へと駆り立てる欲求によって燃え盛っている。しかし時がたつにつれ、クリフォトは真の敵はフィンドの類ではなく定命の者自体であることを理解するようになった。定命の者が罪を犯し死に続ける限り、アビスはデーモンをその穴に生み続けることができる。定命の者の生き方を変えることによって罪を無くせばデーモンの増加を止めることができようが、クリフォトにはその目的をどうやって果たせばいいか全く分からない。クリフォトにとっては、全ての定命の者を殺すことだけが十分だ。

その結果、全てのクリフォトは内心では定命の者、特に原初の罪の種子となることがわかっている人型生物への憎しみが燃え盛っている。クリフォトが物質界に召喚された場合、人間、とりわけ彼らが憎んでいる子供や妊婦をいたぶり破壊するために支配から逃れる方法を捜し求め、すでに死に掛けている者、死に近い者と、万全な命を持つ者とどちらを害するかを選べる場合は、年長の者や死にかけている者の死が若いものの間に死の連鎖をもたらすという稀な例を除き、常に後者を攻撃することを選ぶ。

ブレイナー・アライのような、召喚した術者が来訪者の助力を確

保するために対抗【魅力】判定や類似するルールを必要とする呪文によって召喚された場合、悪の人型生物はその魂にある罪のためクリフォトに働きかける場合－6のペナルティを受ける。クリフォトに多くの人型生物を殺す機会を与えるような任務を約束するか、妊婦や子供を生贄に捧げれば、時としてこのペナルティを避けることができる。クリフォトは召喚術のくびきを脱した場合、可能な限り長く物質界に留まって、デーモンを作り出す罪深い魂をアビスのありうる未来から奪う役割を果たすために、その間にできるだけ多くの定命の者を殺そうとする。

クリフォト・ロード Qlippoth Lords

デーモン・ロードに類似したその種族の模範がクリフォトたちにもあることは確かだが、このような強力なものがアビスの最も深い淵から現れて多次元宇宙の他の部分に関わりを持つことは、あるにしても極めて稀だ。物質界で信仰される事は稀にしかないが、このようなカルトはそれが存在する地では極めて破壊的かつ破滅的である。

定命の崇拝者によって与えられる力はクリフォトに奇妙な効果を一ある程度、その崇拝者の罪に汚染させられる—ことがある。このように汚染させられたクリフォトは同様に殺されるか、アビスの上方の領域に逃れ、そこで完全に変形してクリフォト・ロードでいられなくなりデーモン・ロードになってしまう。クリフォトとして生を始めたデーモン・ロードの本質は、その外形から極めて容易に見て取ることができる。魚のようなダゴン、不潔で膿爛れたジュブレックスなど、このようなデーモン・ロードは人型の形をほとんど、あるいは全く帯びることがない。

クリフォト: アイアタヴォス Qlippoth, Iathavos

この巨大なクリーチャーは4枚のコウモリのような翼と球形の体を持つ。赤い目が全方向に突き出、2つの大きな爪が下に垂れ下がっている。

アイアタヴォス 脅威度 20 Iathavos

経験点 307,200

CE / 超巨大サイズの来訪者 (混沌、悪、他次元界、クリフォト)
イニシアチブ - 1; 感覚 全周囲視覚、暗視 60 フィート、夜目; <知覚> + 37

オーラ 悪臭 (DC32、10 ラウンド)、クローク・オヴ・ケイオス (DC 26)

防御データ

AC 37、接触 7、立ちすくみ 37 (+4 反発、-1 【敏】、+2 洞察、+30 外皮、-8 サイズ)

hp 372 (24d10 + 240); 高速治癒 15

頑健 + 28、反応 + 15、意志 + 28

防御的能力 膿漿、不意打ちを受けたり立ちすくみ状態にならない;
DR 15 / 冷たい鉄および秩序; 完全耐性 [冷気]、毒、[精神作用] 効果;
抵抗 [酸] 30、[電気] 10、[火] 10; SR 31

攻撃データ

移動速度 20 フィート、飛行 50 フィート (完璧)

近接 爪 (×2) = +31 (4d6 + 15 / 19 ~ 20、加えて“つかみ”)、
翼 (×4) = +26 (2d8 + 7)

接敵面 30 フィート; 間合い 30 フィート

特殊攻撃 奈落の変身、エントロピーの光線、身の毛のよだつ姿 (DC 30)

擬似呪文能力 (術者レベル 20 レベル; 精神集中 + 28)

常時: クローク・オヴ・ケイオス (DC26)、フォアサイト、フリーダム・オヴ・ムーヴメント、トゥルー・シーイング

回数無制限: ウィンド・ウォーク、グレーター・ディスペル・マジック、ディスペル・ロー、ディメンジョン・ドア、プレイン・シフト (DC25)、マジック・ミサイル、ワード・オヴ・リコール

3 回/日: インサニティ (DC25)、ディメンショナル・ロック、ブラック・テンタクルズ、ホリッド・ウィルティンク (DC26)、ワード・オヴ・ケイオス (DC25)

1 回/日: インプリズメント (DC27)、高速化ヒール

一般データ

【筋】40、【敏】8、【耐】31、【知】29、【判】30、【魅】27

基本攻撃 + 24; CMB + 47 (組みつき + 51); CMD 62 (足払いされない)

特技《擬似呪文能力高速化: ヒール》、《強打》、《クリティカル強化: 爪》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《神速の反応》、《突き飛ばし強化》、《抵抗破り》、《ふっとばし攻撃》、《よろめき化クリティカル》

技能《威圧》+ 35、《隠密》+ 10、《真意看破》+ 37、《脱出術》+ 23、《知覚》+ 37、《知識: 次元界》+ 36、《知識: 宗教》+ 33、《知識: 神秘学》+ 36、《知識: ダンジョン探検》+ 33、《知識: 地理》+ 33、《知識: 歴史》+ 33、《呪文学》+ 36、《はったり》+ 35、《飛行》+ 26、《魔法装置使用》+ 35

言語 奈落語; テレパシー 300 フィート

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず (アビス)

編成 単体

宝物 × 2

特殊能力

奈落の変身 (超常) アイアタヴォスが大型以下のサイズのクリーチャーをつかむことに成功した場合、そのクリーチャーを密に折り重なった肉の奥深くに入れることができる。これはアイアタヴォスのターンの開始時に、包み込まれたクリーチャーが DC30 の頑健セーブを行わなければならない、失敗した場合はナイオゴス・クリフォト

に変身し、即座にアイアタヴォスの体からもがき出て新しい主人に仕えることをのぞけば、包み込み攻撃として扱う。ナイオゴスに変身したクリーチャーはアイアタヴォスに支配されてはいないが、その種の典型的な一員としての機能を持ち、そのようにふるまう。以前の人生で有していたいかなる記憶も能力も持たない。不運な犠牲者が所持または着用していたアイテムはアイアタヴォスの体の中に所蔵されたままであり、アイアタヴォスが無防備状態または死亡状態になった場合にのみ回収できる。この方法でナイオゴスに変身したクリーチャーは ブレイク・エンチャントメント、ミラクルまたはウィッシュによって真の姿に戻ることができる。それ以外に、ナイオゴスを殺害すれば哀れな魂をリインカーネイト、リザレクションまたは トゥルー・リザレクションによって復活させることができる。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

エントロピーの光線 (超常) 毎分 1 回、標準アクションとして、アイアタヴォスはその 10 個の目からエントロピー・エネルギーの光線を撃つことができる。このエネルギー光線のそれぞれはアイアタヴォスから 300 フィート以内の 1 体の目標を狙うことができるが、任意の 1 体のクリーチャーを 2 本以上の光線を狙うことはできない。クリーチャーを狙わなかった光線は無駄になる。クリフォトはそれぞれの光線を命中させるには +15 の遠隔接触攻撃を行わなければならない。各光線は、このダメージによって殺されたクリーチャーは塵になる代わりに半径 5 フィートのエネルギー、肉、影、煙の爆発となることをのぞけば、術者レベル 20 のディスイндеグレート (40d6 ダメージ、DC32 の頑健セーブに成功すれば 5d6 ダメージ) と同じ効果を与える。この爆発の範囲内の全てのクリーチャーは DC32 の意志セーブを行わなければならない、失敗した場合は 1 ラウンドの間よろめき状態になる。このセーブ DC は【耐久力】を基にしている。

身の毛のよだつ姿 (超常) アイアタヴォスの身の毛のよだつ姿に屈したクリーチャーはフィーブルマインドの効果を受け、永続的に盲目状態になる。

膿漿 (超常) アイアタヴォスがヒット・ポイントにダメージを負っている限り、厚い粘性の黒い膿の縄が密生した皮にある亀裂やひだから滴る。この膿漿はクリーチャーの体から押し出されて、のたうちまわる細糸の雲の様に、毎ラウンド 5 フィートの割合で、最大その間合いに等しい範囲 (30 フィート) に広がる。アイアタヴォスのターンの開始時に、この膿漿の範囲内にいる全てのクリーチャーは DC32 の反応セーブを行わなければならない、失敗した場合は絡みつかれた状態になる。アイアタヴォスのターンの開始時に、膿漿に絡みつかれている全てのクリーチャーは 4d6 ポイントの [酸] ダメージを受ける。クリフォトがそのターンの終了時にヒット・ポイント・ダメージを受けていない場合は、膿漿は溶けて無害な霧になってしまい、絡みつかれている全てのクリーチャーは解放される。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

悪臭 (超常) アイアタヴォスの悪臭特殊能力は超自然的に忌まわしい。この能力に害を受けたクリーチャーは吐き気がする状態になり、セーブが成功したクリーチャーも不調状態になる。

クリフォト・ロードを除いてクリフォトで最も怖れられているのは疑いもなく巨大なアイアタヴォスである。多くのものに唯一の存在であると信じられており、あまりにも忌まわしいためアビスでさえ 1 度に 2 体以上が存在することが耐えられないのだとされるアイアタヴォスは、しばしばその体の上や腹の下で蠢き、その身震いするような行程の後に残された汚物や破片を食べている無数のナイオゴス・クリフォトを引き連れて遭遇する。これらのナイオゴスは全てアイアタヴォスに吸収され作り直された他のクリーチャーであり、アビスの最も深い坑の探索志望者を待ち受ける最悪の運命の 1 つをあらわしている。

アイアタヴォスはデーモンの軍勢に聖戦をしかけるが、この怪物はアビスをクリフォトの支配に取り戻すためにデーモンを探し出し破壊することにしか興味を持っていないわけではない。実際、アイアタヴォスは多次元宇宙のほかの次元界に移動する能力を持ち、新しいデーモンを作り出すためにアビスが必要とする原料である罪深い魂をその世界が供給できないようにするために、定命のものを徹

底的に一掃するためにしばしば物質界を訪れる。アイアタヴォスが訪れた世界は広範な破壊と、アイアタヴォスが貪り破壊された地点ごとに後に残された常になく多数のナイオゴスが顕著に見られる。

アイアタヴォスはゲートのような最も強力な呪文によって召喚することができるが、その「精神作用」効果への完全耐性と巨大な大きさから、最も自暴自棄あるいは狂った者だけがこのような自滅的な行動をする。知られている全ての事例で、アイアタヴォスを他の世界に自発的に召喚することはこの強力なクリーチャーの注意をこの世界にひきつけた以外の何物でもなく、あまりにも大きな破壊を引き起こす前にアビスに退去させたとしても、アイアタヴォスは訪れたことを覚えている。後日新しく発見した世界で自らの目的を追求するため、しばしば自分自身の力で戻ってくる。アイアタヴォスが防衛者によって破滅をもたらすのに失敗した場合のみは、ブレイン・シフトによってアビスに逃げ去る。この場合、クリフォトはしばしばその世界に戻るまでに数百年、あるいは数千年を待つ。常にその領域をより容易に破壊するためである。

アイアタヴォスはその信じられないような知性のためにとりわけ強大で恐るべき怪物となる。このクリーチャーは多次元宇宙の中で止める事ができるクリーチャーがほとんどいないほど強力であるが、デーモンの居住地や定命の者の都市を襲撃するために注意して計画を練る。

アイアタヴォスが殺された場合、通常は比較的短い時間で敗れたクリフォトの代わりの怪物がアビスに産み出される。この新しく生まれたアイアタヴォスは全く新しいクリーチャーであり、以前の存在とは記憶を共有しておらず、前任の怪物が得ていた強化されたヒット・ダイスやクラス・レベルを持っていないが、デーモンやそのような生命を作り出す罪に対する食欲や憎悪は変わらず終わることがない。

このようなアイアタヴォスを“新しく生まれた”というのはどこか誤解を生む。技術的には新しく創造されたクリーチャーだが、新しく生まれたアイアタヴォスは“幼年期”を送りはしない。ここにかかれているような完全に成長した形で作り出される。しかしクリフォトの怪物の新たな誕生ごとに変化は起こりうる。例えば、疑似呪文能力や、身の毛のよだつ姿の性質がここに記されているものから変化するかもしれない。アイアタヴォスが狩りと破壊を続けるにつれ、それはより強大になっていく。進化したアイアタヴォスはその結果通常は種族ヒット・ダイスを得る。クラス・レベルによって力を得たアイアタヴォスも聞かれないではないが、かなり稀である。そうした者はほとんどソーサラーのレベルを得る。

クリフォト：オグナガー Qlippoth, Augnagar

この巨大な、蜘蛛のようなクリーチャーからは鉤の付いた3本の尾、そしてしなやかな水かきの付いた8本の足が生えている。

オグナガー 脅威度 14 Augnagar

経験点 38,400

CE / 超大型サイズの来訪者（混沌、悪、他次元界、クリフォト）

イニシアチブ + 3；感覚 擬似視覚 30 フィート、暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚、トゥルー・シーイング；〈知覚〉 + 22

防御データ

AC 29、接触 7、立ちすくみ 29（－1【敏】、+22 外皮、－2 サイズ）
hp 203（14d10 + 126）

頑健 + 18、反応 + 10、意志 + 9

DR 10 / 秩序；完全耐性 [冷氣]、毒、[精神作用] 効果；抵抗 [酸] 10、[電気] 10、[火] 10

攻撃データ

移動速度 50 フィート、登攀 50 フィート、飛行 60 フィート（標準）
近接 噛みつき = + 23（2d6 + 11、加えて 1d8 ポイントの出血と“腐敗の呪い”）、爪（×3）= + 23（1d8 + 11、加えて 1d8 ポイントの出血）

接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート（爪は 30 フィート）

特殊攻撃 身の毛のよだつ姿（DC 21）

擬似呪文能力（術者レベル 14 レベル；精神集中 + 18）

常時：トゥルー・シーイング

3 回／日：ディメンジョン・ドア、プロテクション・フロム・ロー

1 回／日：ウェイヴズ・オヴ・イグゾースション

一般データ

【筋】32、【敏】9、【耐】28、【知】5、【判】20、【魅】19

基本攻撃 + 14；CMB + 27；CMD 36（対足払い 44）

特技《かすめ飛び攻撃》、《ホバリング》、《イニシアチブ強化》、《強打》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《神速の反応》

技能〈隠密〉+ 24、〈知覚〉+ 22、〈登攀〉+ 18、〈飛行〉+ 12；

種族修正〈隠密〉+ 16

言語 奈落語；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（アビス）

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

身の毛のよだつ姿（超常） オグナガーの身の毛のよだつ姿に屈したクリーチャーは即座に狂気に追い込まれる。この結果、2 ポイントの【魅力】ダメージを受け、1d3 ラウンドの間混乱状態になる。

腐敗の呪い（超常） 噛みつき一致傷；セーブ 頑健 DC 26；頻度 1 回／日；効果 1d6【耐久力】吸収、加えて永続的な“悪臭”。オグナガーの噛みつきによって腐敗の呪いを受けたクリーチャーは、身の毛もよだつ悪臭を放つぞっとするような膿爛れた傷を受ける。これは毒に対する完全耐性を有する者を除く全てのクリーチャーに効果があること以外はモンスターの一般ルールの悪臭と同様に機能する。この呪いの犠牲者は悪臭によって不調状態になるのを避けるためのセーヴィング・スローはできないが、他のクリーチャーはこの状態を無効化するために DC26 の頑健セーブを試みることができる。セーブに失敗した者は呪いの犠牲者から 30 フィート以内に留まる限り不調状態のままである。また身の毛もよだつ悪臭によって、呪いの犠牲者は全ての〈隠密〉判定に－8 のペナルティを受ける。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

巨大なオグナガーは比較的頭が鈍い。来訪者として、生存のために食事の必要はないが、それは飢えており、打ち負かすことができないなら何でも食べる。オグナガーはよく腐った肉、特に腐ったデーモンの肉の味を好み、その噛みつきの腐敗の呪いは食べ物に完全な風味を与える。しかしオグナガーのもっと好きなご馳走は共食いで

ある。このクリーチャーは同類の肉を最高の美味と感じる。オグナガーが同類の肉を十分に食べた場合、もはや飛ぶことができないほど大きく膨れ上がり、その時点で自己破壊的な狂乱状態でその爪の生えた尾を自らの体を引き裂くために用いる。脂肪を引き裂き内臓を切り刻む嵐の中から完全に成長したサルガント・クリフォトが現れる。オグナガーと似ている姿だが、より知的でさらに危険なクリーチャーである。

オグナガーは翼長 30 フィート、体重 6,000 ポンド。

クリフォト：サルガント Qlippoth, Thulgant

この怪物には 10 本の蜘蛛のような脚、一塊の赤い目の上からのたうつ触手が垂れ下がる頭部、3 本の鞭打つ針の尾がある。

サルガント 脅威度 18 Thulgant

経験点 153,600

CE / 大型サイズの来訪者（混沌、悪、他次元界、クリフォト）

イニシアチブ + 12; 感覚 暗視 60 フィート、トゥルー・シーイング; 〈知覚〉 + 31

オーラ クローク・オヴ・ケイオス (DC25)

防御データ

AC 33、接触 25、立ちすくみ 21 (+ 4 反発、+ 12 【敏】、+ 8 外皮、- 1 サイズ)

hp 290 (20d10 + 180); 高速治癒 10

頑健 + 25、反応 + 30、意志 + 18

防御的能力 ディスプレイズメント、フリーダム・オヴ・ムーヴメント、身かわし; DR 15 / 冷たい鉄および秩序; 完全耐性 [酸]、[冷気]、毒、[精神作用] 効果; 抵抗 [電気] 10、[火] 10; SR [秩序] 呪文およびクリーチャーに対して 25

攻撃データ

移動速度 40 フィート、登攀 40 フィート、飛行 60 フィート（良好）

近接 針 (× 3) = + 27 (1d6 + 8 / 19 ~ 20、加えて “能力値吸収”)、触手 (× 5) = + 22 (1d6 + 4、加えて 2d6 [酸])

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 身の毛のよだつ姿 (DC27)、残虐なる突き刺し

擬似呪文能力 (術者レベル 18 レベル; 精神集中 + 25)

常時: クローク・オヴ・ケイオス (DC25)、ディスプレイズメント、フリーダム・オヴ・ムーヴメント、トゥルー・シーイング

回数無制限: グレーター・ディスペル・マジック、ディメンジョン・ドア、テレキネシス (DC22)

3 回/日: 高速化ディメンジョン・ドア、フレッシュ・トゥ・ストーン (DC23)、ワード・オヴ・ケイオス (DC24)

1 回/日: テレキネティック・スフィアー (DC25)、テンポラル・ステイシス (DC25)、バインディング (DC25)、プレイン・シフト (DC24)

一般データ

【筋】26、【敏】34、【耐】29、【知】24、【判】27、【魅】25

基本攻撃 + 20; CMB + 29; CMD 55 (対足払い 71)

特技 《擬似呪文能力高速化: ディメンジョン・ドア》、《クリティカル強化: 針》、《クリティカル熟練》、《攻防一体》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《神速の反応》、《迎え討ち》、《よろめき化クリティカル》

技能 〈威圧〉 + 27、〈隠密〉 + 31、〈軽業〉 + 35 (跳躍 + 39)、〈真意看破〉 + 31、〈知覚〉 + 31、〈知識: 次元界〉 + 30、〈知識: 神秘学〉 + 27、〈知識: 歴史〉 + 30、〈登攀〉 + 36、〈呪文学〉 + 27、〈はったり〉 + 30、〈飛行〉 + 33、〈魔法装置使用〉 + 30

言語 奈落語; テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 デーモン狩り

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず (アビス)

編成 単体、2 体、または巡視体 (3 ~ 4)

宝物 × 2

特殊能力

能力値吸収 (超常) サルガントの針は命中するとそれぞれ異なった能力値を吸収する。1 本は 1d4 ポイントの【筋力】を吸収し、2 本目は 1d4 ポイントの【敏捷力】を吸収し、3 本目は 1d4 ポイントの【魅力】を吸収する。どの針の吸収も DC29 の頑健セーブで無効化される。セーブ DC は【耐久力】に基づいている。

デーモン狩り (変則) サルガントはデーモンの呪文抵抗を貫通するための術者レベル判定に + 10 の種族ボーナスを得る。その攻撃はデーモンに対して冷たい鉄かつ善属性であるかのように扱う。

身の毛のよだつ姿 (超常) サルガントの身の毛のよだつ姿に対するセーブに失敗したクリーチャーは 1d4 ラウンドの間朦朧状態になり、1d6 ポイントの【判断力】ダメージを被る。

残虐なる突き刺し (変則) サルガントが 1 体の目標に対して同一ラウンドに 3 本全ての針を命中させた場合は、犠牲者の体を引き裂き、追加の 3d6 + 12 ポイントのダメージを与え、犠牲者の 6 つの能力値全てから 2 ポイントずつを追加で吸収する。DC29 の頑健セーブに 1 回成功すれば、全ての追加の能力値吸収を無効化できる。セーブ DC は【耐久力】に基づいている。

恐るべきサルガントは、致命的で有害な多くの肉体攻撃を幅広い強力な魔法能力で支援しているため、クリフォトの中で最も危険である。オグナガー・クリフォトの共食いの乱痴気騒ぎの中からうまれたサルガントはアビスから全てのデーモンを根絶すると言うただ一つの目的のために存在している。

しかしサルガントは生涯の全てをデーモンを狩り破壊することに費やしているわけではない。アビスの奥深くにあるあらゆる種類の手下一多くはバインディング呪文によって服従を強いられている—が住む恐るべき巣穴を支配する。このクリフォトはねぐらを石化あるいは活動停止状態にした大いなる力を持つ犠牲者で飾ることを好む。より強力な犠牲者であればあるほどサルガントはより大きな威信を得る。

クリフォト：シスニゴット Qlippoth, Cythnigot

この6本足の恐怖には蜘蛛の顔があり、背からは繊維状の茎が伸びている。茎の先には噛みつきこうとする口がついている。

シスニゴット 脅威度 2 Cythnigot

経験点 600

CE / 超小型サイズの来訪者（混沌、悪、他次元界、クリフォト）
イニシアチブ + 1；感覚 暗視 60 フィート、ディテクト・ロー、ディテクト・マジック；〈知覚〉+ 5

防御データ

AC 14、接触 13、立ちすくみ 13（+ 1 【敏】、+ 1 外皮、+ 2 サイズ）
hp 16（3d10）

頑健 + 1、反応 + 6、意志 + 2

DR 5 / 冷たい鉄または秩序；完全耐性 [冷氣]、毒、[精神作用] 効果；抵抗 [酸] 10、[電気] 10、[火] 10

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 60 フィート（良好）

近接 噛みつき = + 6（1d6 + 1、加えて“孢子”）

接敵面 2・1/2 フィート；間合い 0 フィート

特殊攻撃 身の毛のよだつ姿（10 フィート、DC 9）

擬似呪文能力（術者レベル 6；精神集中 + 4）

常時：ディテクト・マジック、ディテクト・ロー、フライ

1 回／日：ウォーブ・ウッド、ソフン・アース・アンド・ストーン

1 回／週：コミュニケーション（6 つの質問）

一般データ

【筋】12、【敏】12、【耐】11、【知】11、【判】8、【魅】7

基本攻撃 + 3；CMB + 2；CMD 13（対足払い 21）

特技《神速の反応》、《武器の妙技》

技能〈隠密〉+ 15、〈軽業〉+ 7（跳躍 + 11）、〈知覚〉+ 5、〈知識：次元界〉+ 6、〈知識：自然〉+ 6、〈飛行〉+ 15

言語 奈落語；テレパシー（接触）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（アビス）

編成 単体または大発生（2 ～ 12）

宝物 標準

特殊能力

身の毛のよだつ姿（超常） シスニゴットの身の毛のよだつ姿に対するセーブに失敗したクリーチャーは、1 ラウンドの間不調状態になる。シスニゴットの身の毛のよだつ姿は 10 フィートの範囲内でのみ機能する。特定のシスニゴットの身の毛のよだつ姿に対するセーヴィング・スローに成功したクリーチャーは、24 時間の間全てのシスニゴットの身の毛のよだつ姿に完全耐性を得る。シスニゴットを使い魔にしている術者は全てのシスニゴットの身の毛のよだつ姿に完全耐性を持ち、またあらゆるクリフォットの身の毛のよだつ姿に対するセーヴィング・スローに + 4 のボーナスを得る。

孢子（超常） シスニゴットに噛みつかれたクリーチャーは DC11 の頑健セーブを行わなければならない、失敗した場合はクリーチャーの異界的な孢子を植えつけられる。この孢子は噛みつかれた傷口から揺れ動く棘と髪の毛のようなざっとするような青白い繊維を伸ばし、目標の手足をうねくり絡みつく。この孢子を植えつけられたクリーチャーは絡みつかれた状態となる。後のラウンドで標準アクションとして DC11 の頑健セーブを行うことで、巻き薦を振りほどき、絡みつかれた状態を脱することができる。複数のシスニゴットが 1 体のクリーチャーに噛みついた効果は累積しない。植物クリーチャーはこの効果に対するセーヴィング・スローに - 4 のペナルティを受ける。これは [病気] 効果である。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

シスニゴットは小動物の体に成長し繁殖する邪悪なキノコ状の寄生生物である。このキノコは宿主の体をざっとするような方法で変形させ、足を付加したり特徴を再配列する。ネズミは 1 対の足を追

加されて蟲めいた姿になるかもしれないし、猫は全ての足と毛皮を失って蛇のような体になるかもしれない。全てのシスニゴットに共通している唯一のことは、そのクリーチャーの体から延びる菌組織の長い茎には驚くほど強力な牙のある顎がついていることだ。シスニゴットは宿主の体の外では人間の拳ほどの大きさの腐った匂いのするホコリタケ以上のものには見えない。

術者レベル 7 以上で《上級使い魔》特技を有する混沌にして悪の術者はシスニゴットを使い魔として得ることができる。そうするためには、術者は超小型の動物を使い魔として持っていなければならない。この使い魔に孢子を感染されることで、シスニゴットは術者の忠実な、あるいはむしろ胸が悪くなるような配下となる。

シスニゴットは体長およそ 20 インチ、体重 10 ポンド。

クリフォト: ショグティー Qlippoth, Shoggti

この青白いクリーチャーは先端が鉄になった4本の吸盤のついた腕を持つ。頭部には2つの輝く目の間に歯軋りする口が開いている。

ショグティー 脅威度 7 Shoggti

経験点 3,200

CE / 大型サイズの来訪者 (混沌、悪、他次元界、クリフォト)

イニシアチブ +7; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> +18

防御データ

AC 21、接触 12、立ちすくみ 18 (+3【敏】、+9外皮、-1サイズ)

hp 80 (7d10 + 42)

頑健 +11、反応 +5、意志 +9

防御的能力 直感回避; DR 10 / 冷たい鉄または秩序; 完全耐性 [冷氣]、毒、[精神作用] 効果; 抵抗 [酸] 10、[電気] 10、[火] 10

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 噛みつき = +12 (1d8 + 6)、触手 (×4) = +8 (1d4 + 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 頭脳混濁、身の毛のよだつ姿 (DC 15)、締め付け (1d4 + 6)

擬似呪文能力 (術者レベル 7; 精神集中 +9)

常時: タンズ

回数無制限: コマンド (DC13)

3回/日: チャーム・パースン (DC13)、プロテクション・フロム・ロー

1回/日: チャーム・モンスター (DC16)、ディメンジョン・ドア

一般データ

【筋】22、【敏】16、【耐】23、【知】12、【判】19、【魅】15

基本攻撃 +7; CMB +14 (組みつき +18); CMD 27 (対足払い 31)

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練: 魔法装置使用》、《武器熟練: 触手》、《迎え討ち》

技能<威圧> +16、<隠密> +9、<真意看破> +14、<脱出術> +13、<知覚> +18、<知識: 次元界> +11、<魔法装置使用> +19; 種族修正 +4<威圧>、+4<知覚>、+4<魔法装置使用>

言語 奈落語; 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 (アビス)

編成 単体、2体、または奴隷商人一団 (3~10、加えてさまざまな種族の奴隷 6~12)

宝物 標準

特殊能力

頭脳混濁 (超常) 1 ラウンドに1回、触手による1回の近接攻撃の代わりにショグティはその触手の先端にある鉄で近接接触攻撃を行うことができる。命中した場合、目標は1d4ポイントの【判断力】ダメージを受ける。ショグティはこの能力を犠牲者を精神的に衰弱させて、擬似呪文能力のチャームをより容易に用いることができるようにする。

身の毛のよだつ姿 (超常) ショグティの身の毛のよだつ姿に対するセーブに失敗したクリーチャーは、このクリーチャーの催眠術的なうねる触手とその目にきらめく奇妙な色によって恍惚状態になる。この効果は1d6ラウンドの間継続する (しかし恍惚状態を回復させる通常的手段によって終わらせることができる)。

ショグティは精神操作の達人であり、他者の思考を操り、魅了してその味方を裏切らせることができる。奴隷狩りの一団で他の世界を荒らし、生きたまま捕えて魅了した奴隷としてアビスに連れ帰るためにクリーチャーを探し求める。これらの哀れなる魂の運命は知られていないが、クリフォトがアビスを自らの物に取り戻すことに関係しているのだろう

ショグティは適切な手を持っていないが、触手の先端にある鉄を

信じられないほど器用に操ることができる。この鉄で武器を振るうことはできないが、ワンド、ロッド、スタッフなどの魔法のアイテムを用いることができる。ショグティは特にワンド、とりわけ彼らの頭脳混濁能力の犠牲者を容易に害することができる [精神作用] 効果をもたらすものを好む。

ショグティの体は卵形で差し渡しおよそ8フィート、触手の長さもおおよそ8フィート。体重900ポンド。

クリフォト:チェアノブー Qlippoth, Chernobue

このぬめぬめしたのたうち回る触手と隠された口の塊には、腹の代わりに 1 つのぞっとするような大きな目と牙の生えた口がある。

チェアノブー 脅威度 12 Chernobue

経験点 19,200

CE / 大型サイズの来訪者 (混沌、悪、他次元界、クリフォト)

イニシアチブ + 4; 感覚 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚; <知覚> + 18

オーラ 不運 (30 フィート)

防御データ

AC 27、接触 13、立ちすくみ 23 (+ 4 【敏】、+ 14 外皮、- 1 サイズ)
hp 150 (12d10 + 84)

頑健 + 15、反応 + 10、意志 + 11

DR 10 / 秩序; 完全耐性 [冷氣]、毒、[精神作用] 効果; 抵抗 [酸] 10、[電気] 10、[火] 10; SR 23

弱点 光に対する脆弱性

攻撃データ

移動速度 40 フィート

近接 叩きつけ (× 2) = + 19 (1d6 + 8 / 19 ~ 20、加えて 1 【耐】ダメージ)、噛みつき = + 19 (2d6 + 8、加えて “毒”)、触手 (× 2) = + 14 (1d6 + 4)

接触面 10 フィート; 間合い 5 フィート (叩きつけおよび触手は 10 フィート)

特殊攻撃 身の毛のよだつ姿 (DC20)

擬似呪文能力 (術者レベル 12 レベル; 精神集中 + 16)

常時: アークイン・サイト、エア・ウォーク

回数無制限: ケイオス・ハンマー (DC18)、ダークネス

3 回 / 日: コンフュージョン (DC18)、高速化ダークネス、ディスペル・マジック、プロテクション・フロム・ロー

1 回 / 日: プレイン・シフト (DC21)

一般データ

【筋】26、【敏】18、【耐】24、【知】13、【判】17、【魅】19

基本攻撃 + 12; CMB + 21; CMD 35 (対足払い 39)

特技 《擬似呪文能力高速化: ダークネス》、《強打》、《クリティカル強化: 叩きつけ》、《渾身の一打》、《神速の反応》、《無視界戦闘》

技能 <威圧> + 19、<隠密> + 15、<軽業> + 19 (跳躍 + 23)、<真意看破> + 18、<脱出術> + 19、<知覚> + 18、<知識: 次元界> + 16

言語 奈落語; 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 (アビス)

編成 単体、2 体、または徒党 (3 ~ 6)

宝物 標準

特殊能力

不運のオーラ (超常) チェアノブーは半径 30 フィートに邪悪な災厄のオーラを放射する。この範囲内の全ての秩序属性または善属性のクリーチャーは攻撃ロールと武器ダメージ・ロールに - 1 のペナルティを被る。秩序にして善属性のクリーチャーは - 3 のペナルティを被り、範囲内に最初に入った時点で DC20 の頑健セーブを行わなければならない。失敗した場合は範囲内に留まる限り不調状態になる。この能力は【魅力】に基づいている。

身の毛のよだつ姿 (超常) チェアノブーの身の毛のよだつ姿に対するセーブに失敗したクリーチャーは嫌悪感によって 2d6 ラウンドの間麻痺状態になる。麻痺状態のクリーチャーは、もはやチェアノブーを認識していないか、それから 30 フィート以内にいないか、効果から回復するため毎ラウンド新しいセーブを行う。

光に対する脆弱性 (変則) 明るい光の範囲内にいるチェアノブーは、その範囲内に留まる限り毎分 1 ポイントの【耐久力】ダメージを被る。

毒 (超常) 噛みつき・致傷型; セーブ 頑健 DC 23; 頻度 1 回 / ラウンド (6 ラウンド間); 効果 1d2 【耐】吸収; 治療 1 回のセーブ成功。チェアノブーが注入する濃いオレンジ色の “毒” は半ば生きている。毒を受けた犠牲者が “毒” を治癒 (セーブに成功、ニュートラライズ・ポイズンや類似の効果の対象となる、または “毒” の全効果時間を耐え抜く) とすぐに、オレンジの液体は犠牲者の体から飛び出し、1d6 ポイントの【魅力】ダメージを与え、DC23 の頑健セーブに成功しない限り、犠牲者を 2d6 ラウンドの間気絶状態にする。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

チェアノブーはアビスの邪悪な豊穡の生きた顕現であり、肉体に怪物的で異質な懷妊をもたらす。彼らの持ち込んだアビスの穢れをクリーチャーに感染させることで、かれらがばたばたうねうねと向かうあらゆる場所に苦痛と不運を広げる。そしてそのブレイン・シフト能力で多次元宇宙全体に穢れを広げる。チェアノブーは体長 13 フィート、体重 500 ポンド。

クリフォト: ナイオゴス Qlippoth, Nyogoth

これは牙の生えた口の周りに絡まる宙に浮かぶ腸の塊に見える。そのとぐろの先端にも歯の生えた口がついている。

ナイオゴスは食事になりそうなものが手に入りそうな場合は通常は死ぬまで戦い、さらには自分自身を食べるかもしれない。傷口から吹き出る自らの消化液を飲むのは吐き気を催す光景である。

典型的なナイオゴスは直径 5 フィート、体重 260 ポンドだがもっと大きく成長することが知られている。

ナイオゴス 脅威度 10 Nyogoth

経験点 9,600

CE / 中型サイズの来訪者 (混沌、悪、他次元界、クリフォト)

イニシアチブ + 5; 感覚 暗視 60 フィート; 〈知覚〉 + 17

防御データ

AC 24、接触 15、立ちすくみ 19 (+ 5 【敏】、+ 9 外皮)

hp 125 (10d10 + 70)

頑健 + 14、反応 + 12、意志 + 7

防御的能力 酸の噴霧; DR 10 / 秩序; 完全耐性 [酸]、[冷氣]、毒、[精神作用] 効果; 抵抗 [電気] 10、火 10

攻撃データ

移動速度 5 フィート、飛行 30 フィート (良好)

近接 噛みつき (× 4) = + 15 (1d6 + 3 / 19 ~ 20、加えて 1d4 [酸])、噛みつき = + 15 (2d6 + 3 / 19 ~ 20、加えて 1d4 [酸])

特殊攻撃 身の毛のよだつ姿 (DC 18)

擬似呪文能力 (術者レベル 10 レベル; 精神集中 + 13)

回数無制限: アシッド・アロー

7 回/日: フィアー (DC 17)、プロテクション・フロム・ロー

1 回/日: アシッド・フォッグ、ディメンジョン・ドア

一般データ

【筋】16、【敏】21、【耐】24、【知】9、【判】19、【魅】16

基本攻撃 + 10; CMB + 13; CMD 28 (足払いされない)

特技《強打》、《クリティカル強化: 噛みつき》、《渾身の一打》、《武器の妙技》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉+ 16、〈隠密〉+ 18、〈知覚〉+ 17、〈知識: 次元界〉+ 12、〈飛行〉+ 22

言語 奈落語; テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 飛行能力

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず (アビス)

編成 単体または兄弟姉妹 (2 ~ 8)

宝物 標準

特殊能力

酸の噴霧 (超常) ナイオゴスの体は非常に溶解力の強い消化液に満ちている。ナイオゴスが刺突または斬撃武器でダメージを受けるたびに、ナイオゴスに隣接している全てのクリーチャーは 1d6 ポイントの [酸] ダメージ (その攻撃がクリティカル・ヒットである場合は 2d6 ポイントの [酸] ダメージ) を受ける。

身の毛のよだつ姿 (超常) ナイオゴスの身の毛のよだつ姿に対するセーブに失敗したクリーチャーは 1d8 ラウンドの間吐き気がする状態となる。

ナイオゴスのアビスでの役割は掃除屋だ。本質的に浮遊する腸のうごめく塊であるこののたうち回るクリーチャーは、タコが水中を滑るように爆発的な動きで空中を移動し、自らの多くの口 (腸のような肢の先端にある比較的小さな締め付けの口でも、中心部にあるよりおおきな飲み込む口でも) の 1 つよりも小さなものを常に探している。他のアビスの住人の残した廃棄物や汚物を食べて生きていくことができるが、特にまだ生きているクリーチャーを食べることを楽しむ。

アビスの生態系でのおそらくは低い地位にもかかわらず、ナイオゴスは愚かな獣には程遠い。ほとんどは平均的な人間とほとんど同じくらい知的で、次の食物を確保しようとする場合には比較的複雑な問題でも解決することができる。来訪者として、ナイオゴスは生存のために食事をする必要はないが、これは彼らが飢えを感じないと言うわけではない。12 時間以上食事をしていないナイオゴスはますます暴力的かつ常軌を逸してくる。このような “飢餓状態” の

クリプト・シング Crypt Thing

細切れになった皮のような肉がこの骸骨のような姿の体にぶら下がっており、眼窩の奥深くには火のような2つの光が輝いている。

クリプト・シング 脅威度 5 Crypt Thing

経験点 1,600

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、夜目；〈知覚〉+ 15
オーラ [恐怖] (10 フィート、1d4 ラウンドの恐れ状態、意
DC16・無効)

防御データ

AC 19、接触 13、立ちすくみ 16 (+2【敏】、+1回避、+6外皮)
hp 52 (8d8 + 16)

頑健 + 4、反応 + 6、意志 + 8

防御的能力 エネルギー放出に対する抵抗 + 2；DR 10 / 殴打または
魔法；完全耐性 アンデッドの種別特徴

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 爪 (×2) = +10 (1d8 + 4)

特殊攻撃 テレポートの爆発

擬似呪文能力 (術者レベル 8 レベル；精神集中 + 10)

3 回/日：高速化ディメンジョン・ドア

一般データ

【筋】19、【敏】14、【耐】—、【知】13、【判】14、【魅】15

基本攻撃 + 6；CMB + 10；CMD 23

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《回避》、《神速の反応》

技能〈威圧〉+ 13、〈隠密〉+ 9、〈真意看破〉+ 15、〈知覚〉+ 15、〈知識：
神秘学〉+ 6、〈知識：ダンジョン探検〉+ 5、〈知識：歴史〉+ 3、
〈はったり〉+ 6

言語 共通語

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

テレポートの爆発 (超常) 1 日に 1 回、クリプト・シングは 50 フィート以内にいる全てのクリーチャーをランダムに決定した場所にテレポートさせることができる。クリプト・シングはそれが認識している視線が通っているクリーチャーにのみ効果を与えることができる。DC16 の意志セーブに成功すればこの効果を無効化できる。効果を受けているクリーチャーはランダムな方向 (1d8 を振り、1 が出たら北、他の目は時計回りの順に当てはめる)、クリプト・シングからランダムな距離 (1d10 × 100 フィート) へとテレポートする。クリーチャーごとに方向をランダムに決定する。テレポートしたクリーチャーは決定された目的地から最も近い開けた空間に到着するが、その体重を支えることができる硬い地表の上でなければならない。その方向に適切な目的地がない場合は、クリーチャーはテレポートしない。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

クリプト・シングは墓地を守っているのを見られるアンデッド・クリーチャーである。死霊術師やそのほかの術師がそのような地域を守るために作成し、クリプト・シングは例え敵を追撃する場合であっても決して割り当てられた住処から離れない。それが守る場所は 1 つの部屋または通路、墓地全体、さらには都市ほどもあるネクロポリスであるかもしれない。通常は単独であるが、複数のクリプト・シングが共通の地域を、しばしば人造や他のアンデッドとともに守っているかもしれない。

クリプト・シングは攻撃されたり守っている物品や墓地が触れたり侵入されたりした場合にのみ戦闘に入る。このような状況になるまでクリプト・シングは動かないままにいる。主人がそうする

ように指示している場合は、訪れた者の質問に答えたり、その他の交流を行ったりすることさえある。敵をテレポートさせず、そのかわりに敵を麻痺させて透明にし、犠牲者が無防備のまま仲間が怒れる守護者に引き裂かれているのを見せる変種のクリプト・シングの噂がある。

作成法

15 レベルの術者はクリエイト・アンデッドを使用してクリプト・シングを作成することができる。また作成者または助手がテレポート、グレーター・テレポート、またはワード・オヴ・リコールを唱えることができる (あるいはこの魔法を巻物またはその他の手段で提供する) ことを要する。

グリブリー Grippli

つるつるした皮膚に明るい色の斑模様がある、この素早い蛙のような人型生物は、弓を持ち皮の鎧を着ている。

言語：グリブリーは、プレイ開始時に共通語とグリブリー語を修得している。高い【知力】を持つグリブリーは以下から追加の言語を選択できる：ボガード語、竜語、エルフ語、ノーム語、ゴブリン語、森語。

グリブリー 脅威度 1/2 Grippli

経験点 200

グリブリーの 1 レベル・レンジャー

N / 小型サイズの人型生物 (グリブリー)

イニシアチブ + 3；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 5

防御データ

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

hp 12 (1d10 + 2)

頑健 + 3、反応 + 5、意志 + 1

攻撃データ

移動速度 30 フィート、登攀 20 フィート

近接 ショート・ソード = + 3 (1d4 + 1 / 19 ~ 20)

遠隔 ダーツ = + 5 (1d3 + 1) または ネット = + 5 (特殊)

特殊攻撃 得意な敵 (蟲 + 2)

一般データ

【筋】12、【敏】17、【耐】13、【知】12、【判】12、【魅】8

基本攻撃 + 1；CMB + 1；CMD 14

特技《自力生存》

技能〈隠密〉+ 11 (森林または湿地では + 15)、〈軽業〉+ 4、〈生存〉

+ 7、〈知覚〉+ 5、〈治療〉+ 7、〈登攀〉+ 13、〈動物使い〉+ 3；

種族修正 + 4 森林または湿地での〈隠密〉

言語 共通語、グリブリー語

その他の特殊能力 沼渡り、追跡、野生動物との共感

生態

出現環境 暑熱／森林または湿地

編成 単体、徒党 (2 ~ 5)、小さな群れ (6 ~ 11)、または部族 (21 ~ 30、加えて 3 レベルのクレリックのリーダー 1)

宝物 NPC の装備品 (レザー・アーマー、ダーツ × 4、ネット、ショート・ソード、その他の宝物)

特殊能力

沼渡り (変則) グリブリーは湿地にいる場合は移動困難な地形を通常の速度で移動することができる。魔法的に操作されている地形の効果は通常通り受ける。

この小さく知的な人型のアマガエルは、世界中の森や沼地の奥深くに原始的な社会を作って生活している。彼らは巨大な蟲を狩り、彼らの住居である木々の果実や花を食べている。金属や宝石の装飾品を求めてしばしばより進歩したクリーチャーと取引する。

グリブリーの幼体は 1 年以内に成体となる。森の脅威によって残酷な最後を迎えなければ、60 年間生き、歳を取るにつれて皮膚は灰色がかり、艶を失っていく。グリブリーは身の丈 2 フィート余り、体重は 30 ポンド。

グリブリーのキャラクター

グリブリーは種族ヒット・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。グリブリーは以下の種族特性を有している。

+ 2 【敏捷力】、+ 2 【判断力】、- 2 【筋力】：グリブリーは素早く警戒心が強いが、線が細い。

小型：グリブリーは小型サイズである。

高速：グリブリーは 30 フィートの基本移動速度と 20 フィートの基本登攀速度を持つ。

暗視：グリブリーは暗闇の中を 60 フィート先まで見通すことができる。

カモフラージュ：湿地または森林地帯で〈隠密〉判定に + 4。

沼渡り：上記参照。

武器習熟：グリブリーはネットに習熟している。

グリンディロー Grindylow

大きな頭と多数の歯を持つこのみにくいクリーチャーは腰から上はゴブリン、下はぬるぬるしたタコに似ている。

グリンディロー 脅威度 1/2 Grindylow

経験点 200

CE / 小型サイズの異形（水棲）

イニシアチブ + 2；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 4

防御データ

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

hp 5（1d8 + 1）

頑健 + 1、反応 + 2、意志 + 2

攻撃データ

移動速度 15 フィート、水泳 30 フィート、噴射移動 200 フィート

近接 スピア + 2（1d6 + 1 / × 3）、噛みつき − 2（1d3）

遠隔 スピア + 3（1d6 + 1 / × 3）

特殊攻撃 絡まる触手

一般データ

【筋】12、【敏】14、【耐】13、【知】9、【判】10、【魅】9

基本攻撃 + 0；CMB + 0；CMD 12（対足払い 18）

特技《武器の妙技》

技能〈隠密〉 + 14、〈水泳〉 + 13、〈知覚〉 + 4；**種族修正** + 4〈隠密〉

言語 水界語

その他の特殊能力 水陸両生

生態

出現環境 気候問わず／水

編成 単体、2 体、徒党（3 ～ 9）、戦闘集団（10 ～ 16 とオクトパスの家来 1 ～ 2）、または部族（17 ～ 40、加えて 20 体ごとに 1 ～ 3 レベルレンジャーの下士官 1、4 ～ 8 レベルのクレリックまたはバリアンのリーダー 1、オクトパスのペット 2 ～ 8、およびデヴィルフィッシュの護衛隊 1 ～ 2）

宝物 NPC の装備品（スピア、その他の宝物）

特殊能力

絡まる触手（変則） グリンディローはその 6 本の触手でダメージを与えることはできないが、こののたうち回る肢は常にうねくり伸ばされ隣接した敵を引っばって転倒させる。グリンディローは自分のターンの間、即行アクションとして任意の隣接している敵に対して 1 回の足払い攻撃を行うことができる。絡まる触手による足払い攻撃には + 4 の種族ボーナスを得、敵を転倒させるのに失敗した場合でもそのクリーチャーはグリンディローに足払いを仕掛けようと試みることはできない。

頭から触手の先端まで約 4 フィートのグリンディローは半分ゴブリン、半分オクトパスのように見え、その境目は腰にある。グリンディローは暴力的な飢えたクリーチャーで、スピアを狩りや悲鳴や叫び声を上げる者をつつくために用いる。

グリンディローはゴブリンに似ているが人型生物ではない。それにもかかわらずこの水棲モンスターは最も嗜虐的なゴブリンと同じほど邪悪で、他者の不運と破壊を広げることに大きな喜びを感じる。この捻じ曲がった欲望のおかげで、グリンディローは他の知的な水中にすむクリーチャーとほとんどの陸に住む存在の双方からひどい評判を得ている。

グリンディローは殺せるものなら何でも食べ、そのことによってかなり幅広い食物を選び取れる。水上であれ水中であれ、野蛮な攻撃から安全な者はいない。マーフォークの部族は経験を積んだ水夫を満載したガレオン船と同じくグリンディローの一団に圧倒される。ジャイアント・イールやシャークのようなあからさまな捕食者はグリンディローに大なる恐怖を呼び起すが、通常の者であれジャイアント種であれスクウィッドほど憎まれている敵はいない。この憎しみが何に由来しているのかは誰も知らないが、オクトパスがグリンディローにとって、ゴブリンにとってのゴブリン・ドッグ

のような者であることによるものだと推測されている。グリンディローは自分たちに似た親類を信じられないほど好んでおり、オクトパスを美の極致であると信じ、スクウィッドはそれに対してぞっとするような紛い物であるとみなしている。グリンディローをイカ呼ばわりするほどひどい侮辱はない。

グリンディローはクラス・レベルを取って力を得ることができるが、一部のグリンディローは原始時代への奇形的な先祖がえりをする。このようなグリンディローは際限なく成長し、時には超大型サイズの巨大な怪物になることがある。典型的なグリンディローとは違い、このような巨大な個体は触手を 6 本全てを使って攻撃し、大きな力で締め付けることができる。ジャイアント・グリンディローは幸いなことにかなり稀である。

グルームウィング Gloomwing

この非常に大きな蛾は巨大な紫色の羽を持つ。その羽には変化した身をよじるようにも見える螺旋状の黒い紋様が描かれている。

グルームウィング 脅威度 4 Gloomwing

経験点 1,200

N / 大型サイズの来訪者（他次元界）

イニシアチブ + 3；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 8（訳注：おそらくエラッタの漏れ。技能欄の〈知覚〉は + 9 に変更されている）

防衛データ

AC 19、接触 12、立ちすくみ 16（+ 3【敏】、+ 7 外皮、- 1 サイズ）
hp 37（5d10 + 10）

頑健 + 3、反応 + 7、意志 + 5

攻撃データ

移動速度 10 フィート、飛行 40 フィート（良好）

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

接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート

特殊攻撃 混乱、産みつけ、フェロモン

一般データ

【筋】15、【敏】17、【耐】15、【知】2、【判】12【魅】10

基本攻撃 + 5；CMB + 8；CMD 21

特技《かすめ飛び攻撃》、《能力熟練：混乱》、《ホバリング》

技能〈隠密〉 + 7（薄暗い照明の中では + 11）、〈知覚〉 + 9、〈飛行〉 + 5；**種族修正** + 4 薄暗い照明の中での〈隠密〉

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（影界）

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

混乱（超常） グルームウィングの羽の模様の不気味な変化は催眠術的である。グルームウィングから目をそらさない 30 フィート以内にいるあらゆるクリーチャーは各ターンの開始時に DC14 の意志セーブを行わなければならない。失敗した場合は 1 ラウンドの間混乱状態になる。これは「精神作用」効果である。グルームウィングとテナブラス・ワームはこの効果に完全耐性を持つ。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

産みつけ（変則） グルームウィングは全ラウンド・アクションとして小型サイズ以上の無防備状態または死亡状態のクリーチャーに卵を産みつけることができる。これは機会攻撃を誘発する。グルームウィングに卵を産みつけられたクリーチャーは毎朝 DC14 の頑健セーブを行わなければならない。失敗した場合は 1d4 ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。このダメージによってクリーチャーが死亡してから 24 時間以内に 1d4 匹のヤング・テナブラス・ワームが死体から現れ、その過程で死体は完全に貪り食われてしまう。卵は病気を治癒するあらゆる効果によって破壊することができるが、卵自体はそのクリーチャーがこの効果に完全耐性を持つかを判断する目的において病気として扱うわけではない。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

フェロモン（超常） 戦闘の最初のラウンドの後に、グルームウィングは奇妙な麝香のような臭いをフリー・アクションとして半径 30 フィートの範囲に放出することができる。この範囲内にいる全てのクリーチャー（グルームウィングとテナブラス・ワームをのぞく）は毎ラウンド DC14 の頑健セーブを行わなければならない。失敗した場合はフェロモンによって弱められる。クリーチャーがこの効果に対するセーブに失敗した場合は、その【筋力】値に - 4 のペナルティを被る。このペナルティは戦闘継続中とその後 1 時間の間継続する。レッサー・レストレーションや能力値ダメージを回復させるほかの効果によって、この【筋力】ペナルティを取り除くことができる。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

にもかかわらず、彼らは蟲ではなく野蛮で実用的な知性を有する。グルームウィングは レッサー・プレイナー・アライ や レッサー・プレイナー・バインディング のような呪文で守護者や乗騎として召喚することができるが、時として自らの意思で次元界の裂け目を通して物質界に旅しようとすることがある。物質界に抜け出てきたグルームウィングは夜明けの 2 ～ 3 時間と夕暮れの 2 ～ 3 時間活動的で、それ以外の時間を影の濃いうち捨てられた建造物、洞窟、深い峡谷や木陰に隠れていることを好む。活動的な時間のうちに、攻撃して卵を産みつけるクリーチャーを求めて飛行する。グルームウィングは食事をする必要がなく、種を繁栄させようという衝動がその第一の原動力になっている。

グルームウィングがもたらす全ての危険にもかかわらず、重大な脅威をもたらすのはこのクリーチャーの幼生である。このクリーチャーはテナブラス・ワームとして知られ、成体のグルームウィングの幼虫形態であるにもかかわらず、はるかに危険なクリーチャーである。十分な生きている宿主がいる場合、グルームウィングは 1 日に数個の卵を産むことができることから、彼ら自身が成し遂げる害悪だけでなく、彼らが産み落とすことができることによって危険な存在となっている。

グルームウィングは奇妙な蛾に似た影界の住人である。その外見

グレイ・レンダー Gray Render

このがっしりした獣はつるりとした灰色の無毛の皮膚をしている。多くの黄色い目と幅広い歯で一杯な口だけが顔の造作だ。

グレイ・レンダー 脅威度 8 Gray Render

経験点 4,800

N / 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〉 + 13

防御データ

AC 21、接触 10、立ちすくみ 20 (+ 1 【敏】、+ 11 外皮、- 1 サイズ)
hp 100 (8d10 + 56)

頑健 + 13、反応 + 7、意志 + 4

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 噛みつき = + 14 (2d6 + 7)、爪 (× 2) = + 15 (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 かきむしり (爪 (× 2)、1d8 + 10)

一般データ

【筋】25、【敏】13、【耐】24、【知】3、【判】14、【魅】8

基本攻撃 + 8; CMB + 16 (組みつき + 20); CMD 27

特技《強打》、《突き飛ばし強化》、《武器熟練: 爪》、《ふっとばし攻撃》

技能〈生存〉+ 6、〈知覚〉+ 13; 種族修正 + 4 〈知覚〉

その他の特殊能力 物体に対して 2 倍ダメージ

言語 巨人語

生態

出現環境 温暖/湿地

編成 単体 (場合によっては、加えて絆の強いクリーチャー)

宝物 乏しい

特殊能力

物体に対して 2 倍ダメージ (変則) 物品または建造物に対して全ラウンド攻撃を行ったグレイ・レンダーは 2 倍のダメージを与える。

身の丈 9 フィート、体重 4,000 ポンドを越えるグレイ・レンダーは独居性の野蛮な捕食者である。レンダーは大きな筋力に恵まれ、一部の報告は完全に成長した木を引き抜きその中に隠れている獲物を捕らえるために引き裂いたことが目撃されたと報告している。フレイ・レンダーは同類と集団や社会を作ること積極的に避け、おそらく交尾の時だけ他のレンダーの存在を許容する。一部の賢者は彼らは無性であると主張しているが、単為生殖できる両性具有であるというのがより可能性がありそうであり、めったに繁殖することはない。

独居性の性質にもかかわらず、グレイ・レンダーはしばしば他のクリーチャーと愛情に満ちた絆を結ぶ。典型的には草食動物の群れや人型生物の部族だが、一部の場合には沼地の住人の 1 体である。レンダーはこのクリーチャーが飼い猫であるかのようにその守護者として振る舞い、1 マイルを越えてはなれることはなく、彼らが攻撃された場合には防衛のために走ってくるし、1 日 1 回食べ物贈る。グレイ・レンダーは決してそれが守るクリーチャーを傷つせず、彼らが攻撃してきた場合には混乱して撤退する。ほとんどの動物の“ペット”はその存在を受け入れるようになり、原始的な人型生物の“ペット”はその守護者を自らの神格の恩寵であると信じるようになる。レンダーの絆は数ヶ月から長い時は 10 年続くことがあり、その後は新しい縄張り求めてさ迷い出で、かつてのおきにいは無視するようになる

レンダーは一般的には悪意はなく、飢えている場合や自らやペットが脅威にさらされている場合にのみ攻撃してくる。レンダーはペットを守るために死ぬまで戦う。

グレムリン Gremlin

悪戯好きな性質、たちの悪いユーモアのセンス、破壊的な習慣でよく知られている、グレムリンと呼ばれるフェイ・クリーチャーは、残酷なふざけ者、嗜虐的な妨害者という全く正しい評判を得ている。身の丈3フィートからわずか1フィートあまりまで、多くのタイプのグレムリンが世界の暗いまだ見ぬ領域をうろついており、物質界とフェイの領域の間にある現実のごく僅かな地点の付近に留まる傾向がある。グレムリンが小さいほど、フェイの領域とのつながりは強く、その力はより奇妙でより強力になる。

グレムリンは自分が物理的な力に欠けていることを理解しており、そのため通常はお互いとねぐらを守るために協力し合う大集団として遭遇する。全てのグレムリンが持つ共通の特徴がある。冷たい鉄で作られたものを除く武器によるダメージへの抵抗力、残酷で嗜虐的なユーモアのセンス、その悪戯の計画を補強するプレスティジティションを使う能力、ほっそりした姿、そしてグレムリンを最もよく知らしめている他のクリーチャーの仕事を壊し、呪い、台無しにする能力。グレムリンは物を台無しにし壊すことに大きな喜びを感じ、グレムリンのそれぞれの種は特定の“専門”（例えば魔法のオーラ、複雑な機械、協調のとれた戦術、さらには幸運それ自体）があるが、全てのグレムリンは複雑な装置や込み入った社会の構造に魅了される。複雑なものを崩壊させることに取り組むよりもグレムリンを喜ばせることはない。

グレムリンは本来はフェイの神秘的な領域の出身だが、数え切れないほどの世代を物質界で暮らしている。その間に彼らは体も魂もこの領域の原生生物となってしまった。しかし全てのグレムリンがその奇妙な妨害と破壊の力を保持できているわけではない。最も不運なグレムリンは一般にはグレムリンだとさえ知られてはいない。この奇妙なクリーチャーはマイトとして知られている。いくつかの擬似呪文能力を使うグレムリンの能力を保ってはいるが、マイトはその仲間のグレムリンにとっては究極の恥と恐怖、すなわち痛ましいほどの自己嫌悪と哀れむべき臆病さへの墮落をあらわす。その結果、グレムリンはマイトの部族を苦しめる機会に恵まれた場合はとりわけ嗜虐的で暴力的になり、共同体と機械を妨害するより微妙なやり方を放棄して徹底的な戦争を始め、ちっぽけなナイフを手に、殺意を胸に、マイトの住処と塹を侵攻する。特に危険な蟲と同盟を結べているマイトの部族だけがこの種の侵略に対抗できる可能性があり、ほとんどの部族は速やかにグレムリンに降伏する。ある場合には、無条件降伏がグレムリンの怒りを鎮め、侵略者たちは単にマイトの部族を征服し奴隷化し、彼らを自分たちの気まぐれに奉仕するための奴隷階級であると言う観点に基づいて使役するが、他の場合にはマイトの部族が完全降伏をしてさえも彼らは救われない。

より大きなクリーチャー、特に人型生物（グレムリンが特に苦しみ苛立たせることを好む）に対しては、グレムリンははるかに微妙な手法をとる。グレムリンは最弱の人型生物の社会に対してすら太刀打ちできるだけの物理的な力が欠けていることを理解しており、それ故に街や村の中を移動する場合は物陰に隠れる。グレムリンは都市地域の中で“でかぶつ”たちがしばしば訪れてわずらわせることがない場所を捜し求める。下水道、ゴミ捨て場、墓場、打ち捨てられた建造物などのような場所がグレムリンの完璧なねぐらとなる。グレムリンの部族が人型生物の社会の影に居場所を作り出すと、その仕事が始まる。グレムリンは2匹組があるいは単独で行動して社会の中に入り込み、台無しにできるあらゆる者を台無しにする方途を探る。グレムリンが準備をできる場合は、物品、関係性、または状況を何気なく見た者には安定していて何のダメージも負っていないように見えるが、次に使われたり発生した時にばらばらに壊れたり劇的に駄目になったりするような状態にすることを好む。グレムリンはしばしばその破壊活動の結果の災厄を見ることができるよう近くで隠れて待っているが、そのような災害が発生した場合は範囲外から利益を得られるように骨を折る。グレムリンは、自分たちが来ていると言うことを理解した怒り狂った人間の手の届く範囲にいたることがよくないことを知っている。

グレムリンの活動がよく行われる地域では、グレムリンに関連する破壊を防ぎ、自分たちの地域から小さな怪物を根絶するための多

くの社会が独特で賢明な方法を発展させている。グレムリンに対処する通常の手法の1つはグレムリン・ベルとして知られる物品を使用することである。青銅、錫、その他の多少高価な金属で作られ、高さ1インチ足らずのグレムリン・ベルは、ドアの枠や窓から細い鎖や絹の紐で吊り下げられるか、高価な物品に取り付けられる。グレムリン・ベルの存在はこのクリーチャーを不調にし、その超常能力や擬似呪文能力を使用できないようにすると信じられている。奇妙なことに、多くのグレムリンも同様に信じており、グレムリン・ベルが魔法でない場合でさえも、グレムリンはこのような方法で守られているように見える物品のほとんどをいじる危険を冒そうとしない。

他の共同体ではグレムリンの害から免れるためにより積極的な道を取り、グレムリンを捜索し攻撃するために猫、犬、鷹、イタチなどの小動物を訓練する。訓練された超小型の動物はグレムリンをそのごみごみした居住地まで易々と追跡し、爪にうまく作られた冷たい鉄のスパイクを取り付けている場合にはこのクリーチャーの部族に大きなダメージを与えることができる。しかし多くのグレムリン部族はこの戦術を学んでおり、自分たちのねぐらを守るために訓練された（あるいはされていない）動物を利用している。

グレムリン: ジンキン Gremlin, Jinkin

狂人のように顔を歪めたこの細い小さなコウモリの耳をした恐怖は、たくさんの針のような歯と輝く橙色の目を見せている。

ジンキン脅威度 1 Jinkin

経験点 400

CE / 超小型サイズのフェイ

イニシアチブ + 4; 感覚 暗視 120 フィート、夜目; <知覚> + 6

防御データ

AC 18、接触 17、立ちすくみ 13 (+ 4 【敏】、+ 1 回避、+ 1 外皮、+ 2 サイズ)

hp 6 (1d6 + 3)

頑健 + 0、反応 + 6、意志 + 4

DR 5 / 冷たい鉄; SR 12

攻撃データ

移動速度 40 フィート

近接 ショート・ソード + 6 (1d3 - 4 / 19 ~ 20)、噛みつき + 1 (1d2 - 4)

接敵面 2・1/2 フィート; 間合い 0 フィート

特殊攻撃 急所攻撃 + 1d6、鋳掛け屋

擬似呪文能力 (術者レベル 1; 精神集中 + 3)

回数無制限: プレステディジテイション

1 回/時: ディメンジョン・ドア (自身と 5 ポンドまで)

一般データ

【筋】3、【敏】19、【耐】11、【知】14、【判】14、【魅】15

基本攻撃 + 0; CMB + 2; CMD 9

特技《回避》、《追加 hp》B、《武器の妙技》B

技能<隠密> + 16、<製作: 罫> + 10、<装置無力化> + 9、<脱出術> + 8、<知覚> + 6、<手先の早業> + 8、<はったり> + 6、<魔法装置使用> + 6; 種族修正 + 4 <製作: 罫>、+ 4 <装置無力化>

言語 地下共通語

生態

出現環境 気候問わず/地下または都市

編成 単体、2 体、大軍 (3 ~ 12)、または大量発生 (13 ~ 20 と 1 ~ 3 レベルのソーサラー 1 ~ 3、2 ~ 4 レベルのローグのリーダー 1、訓練されたスタージ 2 ~ 8、訓練されたダークマントル 2 ~ 5、および訓練されたダイア・バット 1 ~ 2)

宝物 標準 (ショート・ソード、その他の宝物)

特殊能力

鋳掛け屋 (擬呪) 6 体のジンキンの集団は 1 時間以上の間共同作業を行い、任意の生きているクリーチャーに対するビストウ・コースと同一の効果を生み出すことができる。この効果は 60 フィートの有効距離を持ち術者レベル 6 として機能し、目標のクリーチャーは同意しているか無防備状態でなければならない (しかし抵抗するためにセーヴィング・スローを行うことはできる)。セーブ DC は 14 + ジンキンのうち最も高い値の【魅力】修正値 (ほとんどのジンキンの集団では DC16)。その代わりに、ジンキンの集団は 1 つの魔法のアイテムに呪いを込めようと試みることができる。この呪いの性質はランダムに決定する。この呪いの半分はその魔法のアイテムを当てにならなくする (アイテムが使用されるたびごとに、20% の確率で機能しなくなる) が、のこりの半分はアイテムにランダムに必要な条件を与える。ジンキンは 1 日に 1 回だけ鋳掛け屋に参加でき、まだ呪われていないキャラクターや物品に対してのみ鋳掛け屋を行うことができる。鋳掛け屋の呪いが成功した場合は、リムーヴ・コースのような効果で除去されるまでは永続する。全てのジンキンの鋳掛け屋は 6 レベルの術者が作り出した呪いであるかのように機能する。

こそこそしていて嗜虐的なジンキンは地下の暗い場所に住むぞつとするようなグレムリンである。影によく適応しており、ごちゃごちゃした一角に潜んで自分よりも大きなクリーチャーに有利な位置

を占めた場合に攻撃する。ジンキンは通常より大きな、あるいは強力なクリーチャーとともに、あるいはその近くで活動する。この大きなクリーチャーはジンキンの欺きに遮蔽を与える。彼らは戦闘が不利になると、あらゆる盗んだ品物を持ってディメンジョン・ドアを使って離脱する。

ジンキンはより大きなクリーチャーを危険な洞窟や坑に誘い込むことを喜び、通常は影から踏み出してクリーチャーに対して 1 回だけ急所攻撃を行って逃げ去る。犠牲者を罫に誘い込めるように、その“逃走”が標的に見えるようにする。

またジンキンは危険なほど恨み深く、自分を侮ったように見えるクリーチャーを何週間も付回し、復讐の機会を探すことがある。この復讐は馬を迷わせたり食料を汚染したり大きなモンスターを恨みのあるクリーチャーに向かわせたり、さまざまな形を取る。

ジンキンの最も直接的で歓迎するべからざる復讐は魔法のアイテムを破壊したり呪うことである。何回も遠くから野営している敵を観察し、アイテムを弄り回して駄目にするために盗み出したり、アイテムの所有者を悩ませるために遠くから鋳掛け屋の魔法を使用したりする。ジンキンは盗んだアイテムに妨害工作をすると、そのアイテムに飽きてしまうか、持ち主に返そうとするかもしれない。ジンキンのねぐらには、しばしば呪いを運び、ジンキン自身は忘れ去ってしまった盗んだアイテムがそこかしこに散らばっている。

ドワーフは特にジンキンを憎み、彼らの民話にはグレムリンの手による悲劇についての多くの話がある。嫌悪感は概ねお互い様である。

平均的なジンキンは身の丈おおよそ 2 フィート、体重 13 ポンド。

グレムリン: ナグラブ Gremlin, Nuglub

このぞっとするような猫背のクリーチャーは3つの輝く青い目を持つ。油染みた髪が頭と背中から生え、クロークのように覆っている。

の集団は小さいままとする。ナグラブは自分たちが最強であることを証明することを好み、より小さな仲間を殺して食べようとはしないため（しかし他の敵に殺された者はちょっとしたおやつとなる正当な戦利品である）、単独のナグラブはしばしば他のグレムリンとともに行動する。

ナグラブは典型的には身の丈2.5フィート、体重およそ25ポンド。

ナグラブ 脅威度 2 Nuglub

経験点 600

CE / 小型サイズのフェイ

イニシアチブ + 4; 感覚 暗視 120 フィート、夜目; 〈知覚〉 + 9

防衛データ

AC 18、接触 15、立ちすくみ 14 (+ 4 【敏】、+ 3 外皮、+ 1 サイズ)

hp 19 (3d6 + 9)

頑健 + 3、反応 + 7、意志 + 2

DR 5 / 冷たい鉄; SR 13

攻撃データ

移動速度 30 フィート、登攀 20 フィート

近接 噛みつき = + 3 (1d4 + 1、加えて“つかみ”)、爪 (× 2) = + 4 (1d3 + 1、加えて“足払い”)

擬似呪文能力 (術者レベル 3; 精神集中 + 4)

回数無制限: プレスティジティション

1 回/時: ショッキング・グラスプ、スネア、ヒート・メタル (DC 13)

一般データ

【筋】13、【敏】18、【耐】15、【知】8、【判】9、【魅】12

基本攻撃 + 1; CMB + 1 (組みつきおよび足払い + 5); CMD 15

特技《追加 hp》B、《追尾》、《武器熟練: 爪》

技能〈威圧〉+ 8、〈隠密〉+ 14、〈軽業〉+ 10、〈製作: 罠〉+ 9、〈知覚〉+ 9、〈登攀〉+ 9; 種族修正 + 4 〈製作: 罠〉、+ 4 〈威圧〉、+ 4 〈知覚〉

言語 地下共通語

その他の特殊能力 膝打ち

生態

出現環境 気候問わず / 地下または都市

編成 単体、2 体、または大軍 (3 ~ 6)

宝物 標準

特殊能力

膝打ち (変則) ナグラブは敵を足払いするための戦技判定に + 4 の種族ボーナスを得る。

ナグラブ・グレムリンはいかれている。彼らは装置を破壊したり複雑な罠を作る代わりに、狂気のように跳ね回りながら他のグレムリンが遠慮するような戦闘を楽しむ。実際、彼らは爪をとぎ、歯にやすりを掛け、乱戦に飛び込むのにちょうどよい屋根を探すのに長い時間を費やす。戦闘が起こらない場合には、それを探すために村に入り込んで夜毎無辜の者を殺害する。彼らにとってのよい時間とは、犠牲者が起きないように静かに殺害し、家人が翌朝意外を発見してその残虐行為をお互いに告発しあうことだ。

このグレムリンの猫背の姿勢によって他の人型生物が作った鎧を着る事が困難なため、ナグラブは鎧を着た敵を妬んで攻撃する。群れをなして襲い相手を地に伏せさせる前に、敵を弱めるためにヒート・メタルと ショッキング・グラスプの特殊能力を使うことができる。敵が地に倒れるやいなや、全てのナグラブが血に飢えた狂乱とともに襲い掛かり、蛭のようにしがみついても何も残らなくなるまで組みつき噛みちぎる。

他の同類ほど技術に執着していないが、ナグラブは罠を用いることを好む。既存の機械を阻害することを好むほとんどのグレムリンとは異なり、ナグラブは犠牲者が慣れ親しんでいる場所に密かに罠を設置し、玄関や寝床の周り、子供部屋のベビーベッドの近くに苦痛に満ちた、時として致命的な驚きをしつらえることを楽しむ。

ナグラブはグレムリン類の無法者である。ナグラブはお互いにけんかをし、争論で負けた側を共食いする傾向があるため、ナグラブ

グレムリン：パグワンピ Gremlin, Pugwampi

世界で一番不快な小犬がどうかして後ろ足で歩く方法を身につけたかのように、この不健康はクリーチャーは注意深くこそぞ進んでいる。

パグワンピ 脅威度 1/2 Pugwampi

経験点 200

NE / 超小型サイズのフェイ

イニシアチブ + 5；感覚 暗視 120 フィート、夜目；〈知覚〉 + 6

オーラ 不運 (20 フィート)

防御データ

AC 13、接触 13、立ちすくみ 12 (+1【敏】、+2サイズ)

hp 6 (1d6 + 3)

頑健 + 0、反応 + 3、意志 + 4

DR 2 / 冷たい鉄；SR 7

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 ダガー = + 3 (1d2 - 4 / 19 ~ 20)

遠隔 ショートボウ = + 3 (1d3 - 4 / × 3)

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 1；精神集中 - 1)

回数無制限：スピーク・ウィズ・アニマルズ、プレスティディジション

1 回 / 日：シャッター (DC10)

一般データ

【筋】3、【敏】13、【耐】11、【知】10、【判】14、【魅】6

基本攻撃 + 0；CMB - 1；CMD 5

特技《イニシアチブ強化》、《追加 hp》B、《武器の妙技》B

技能〈隠密〉+ 17、〈騎乗〉+ 2、〈製作：罫〉+ 4、〈装置無力化〉+ 2、〈知覚〉+ 6 (聞き耳 + 2)、〈はったり〉+ 2；**種族修正** + 4 〈隠密〉、- 4 聞き取る場合の〈知覚〉

言語 ノール語、地下共通語

生態

出現環境 暑熱 / 丘陵

編成 単体、2 体、大軍 (3 ~ 12)、または大量発生 (13 ~ 20 と 1 ~ 3 レベルのドルイド 1 ~ 3、2 ~ 4 レベルのファイターのリーダー 1、訓練されたスタージ 2 ~ 8、および訓練されたバブーン 2 ~ 5)

宝物 標準 (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

不運のオーラ (超常) パグワンピは半径 20 フィートの不運のオーラを放射する。この範囲内にいるあらゆるクリーチャーは d20 ロールを要求される全ての状況 (攻撃ロール、技能判定、セービング・スローなど) において 2 個の 20 面ダイスを振らなければならない、2 つの結果のうち悪い方を用いなければならない。これは動物、他のグレムリン、ノールには働かない [精神作用] 効果である。あらゆる種類の幸運ボーナス (ラックストーンまたはディヴァイン・フェイヴァーによって得られたもののような) を得ているキャラクターはパグワンピの不運のオーラに完全耐性を持つ。

卑しく犬の顔をした臆病なパグワンピは誰にも、他のグレムリンにさえも愛されていない。このグレムリンは他のクリーチャーのアクシデントやしきりから不釣り合いなほどの喜びを得、しばしば完璧な落とし罠や障害物を作るために長い時間を費やす。そして、避けられない事故を笑い、自分たちの個人的な不運が犠牲者に移ったことを確認するために、その近くで待ちうける。

パグワンピは洞窟か廃墟の建造物に住み、時々自分たちの病んだセンスのユーモアをぶつける犠牲者を探すために乗り出してくる。彼らの“冗談”は棘や糞尿、時には蜘蛛で一杯の落とし穴や沼の水が冠水した野営地などを含む傾向がある。パグワンピだけが自分たちの冗談を可愛らしいと感じている。全てのパグワンピはいくらか耳が悪い、隠密活動をしようにしていないパグワンピは、自分

自身やお互いに聞こえるように大声で金切声を上げたり叫んでいる傾向がある

はるかな過去のいずれかの時点で、パグワンピはノールに夢中になり、その獣人を近縁の種とみなしその身長と野蛮な戦士の恐るべき武勇に鼓舞され、神と崇めてきた。ノールの側では、主としてグレムリンの弱さと気分が悪くなるようなへつらいのために、他のクリーチャーと比べてもさらにパグワンピを憎んでいるが、時として苦しめるためにグレムリンを側においておくことがある。

グレムリン: ヴェクスジット Gremlin, Vexgit

怒れる甲殻類のような頭をした、この猛烈な小さな昆虫のようなクリーチャーは、小さいが硬そうなハンマーを打ち鳴らしカタカタ言わせてる。

ヴェクスジット 脅威度 1 Vexgit

経験点 400

LE / 超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; 〈知覚〉 + 5

防御データ

AC 15、接触 13、立ちすくみ 14 (+ 1 【敏】、+ 2 外皮、+ 2 サイズ)

hp 8 (1d6 + 5)

頑健 + 2、反応 + 3、意志 + 3

DR 5 / 冷たい鉄; SR 12

攻撃データ

移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート

近接 ウォーハンマー + 0 (1d4 - 2 / × 3)、噛みつき - 2 (1d3 - 2)

接敵面 2・1/2 フィート; 間合い 0 フィート

特殊攻撃 迅速なる破壊活動、集団解体

擬似呪文能力 (術者レベル 1; 精神集中 + 1)

回数無制限: プレステディジテイション

1 回/時: ラスティング・グラスプ、スネア

一般データ

【筋】6、【敏】13、【耐】14、【知】12、【判】13、【魅】11

基本攻撃 + 0; CMB - 1; CMD 7

特技《技能熟練: 装置無力化》、《追加 hp》B、《武器の妙技》B

技能〈隠密〉+ 13 (金属や石で覆われた場所では + 17、移動を伴う場合は + 9)、〈鑑定〉+ 2、〈製作: 罠〉+ 5、〈装置無力化〉+ 9、〈知覚〉+ 5、〈知識: 工学〉+ 2、〈登攀〉+ 13; 種族修正 + 4 〈装置無力化〉、+ 4 金属や石に覆われた場所での〈隠密〉、- 4 移動しながらの〈隠密〉

言語 地下共通語

生態

出現環境 気候問わず / 地下または都市

編成 単体、2 体、大軍 (3 ~ 12)、または大量発生 (13 ~ 20 と 1 ~ 3 レベルのソーサラー 1 ~ 3、2 ~ 4 レベルのローグのリーダー 1、訓練されたダイア・ラット 2 ~ 14、訓練されたヴェノマス・スネーク 2 ~ 5、およびラット・スウォーム 1 ~ 3)

宝物 標準 (ウォーハンマー、その他の宝物)

特殊能力

迅速なる破壊活動 (超常) ヴェクスジットは機械類を分解することに適応しており、複雑な機械であっても驚くほどの速度でガラクタにしてしまえる。〈装置無力化〉技能を用いる場合、このグレムリンは技能を用いるのに掛かる時間を決定するために全ての装置を 1 段階単純であるかのように扱う。つまり、難物な装置は厄介として扱い、厄介な装置は簡単として扱い、単純な装置はフリー・アクションで分解することができる。

集団解体 (超常) 6 体までのヴェクスジットの集団は 1 つの装置を分解するために共同作業をすることができる。この能力は援護アクションのように機能するが、1 体のヴェクスジットは 5 体までのヴェクスジットから助けを受けることができ、〈装置無力化〉判定に + 10 までのボーナスを得ることができる。

熱狂的な小さな破壊者であるヴェクスジットは、大きな種族たちの作品をスクラップにし、作動を阻害することを喜ぶ。目標が大きく複雑であるほどよい。この唾棄すべきグレムリンは 1 体でも鍵を壊して誰かを扉の中に閉じ込めたり、馬車の車輪を緩めたり、小さなボートから全ての釘をこっそり抜いたりするが、彼らが真に危険なのはヴェクスジットの集団が協力する場合だ。このような例では、ヴェクスジットに冒された城門の落とし戸は危険な武器と化し、時

計塔は倒れるのを待つ歯車の雪崩となる。技術者は弟子たちに達人の手になる建造物もこの無法のグレムリンによって破壊されると警告し、多くの者はその最大の失敗はこの小さな妨害者のせいだと非難する。

ほとんどのグレムリンと同様に、ヴェクスジットは地下に住むことを好むが、都市と機械装置ではそこに魅了された彼らを見ることができ、しばしば危険なフェイの団を下水道のトンネルや打ち捨てられた倉庫に引き入れる。

ヴェクスジットは身の丈 1.5 フィート、体重およそ 16 ポンド。

クレンシャー Krenshar

この耳のない豹に似た獣は顔の皮膚をひきつらせながら唸り、そして後ろに巻き上げてその下にある骨と肉をあらわにする。

クレンシャー 脅威度 1 Krenshar

経験点 400

N / 中型サイズの魔獣

イニシアチブ + 6; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 5

防御データ

AC 15、接触 12、立ちすくみ 13 (+2 【敏】、+3 外皮)

hp 13 (2d10 + 2)

頑健 + 4、反応 + 5、意志 + 1

攻撃データ

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき +2 (1d6)、爪 (×2) = +2 (1d4)

特殊攻撃 骸骨顔

一般データ

【筋】11、【敏】14、【耐】13、【知】6、【判】12、【魅】13

基本攻撃 +2; CMB +2; CMD 14 (対足払い 18)

特技《イニシアチブ強化》

技能〈威圧〉+1 (“土気をくじく”場合は+5)、〈隠密〉+10、〈知覚〉+5; 種族修正 +4 “土気をくじく”場合の〈威圧〉、+4 〈隠密〉

言語 森語 (話せない)

生態

出現環境 温暖 / 森林または平地

編成 単体、2 体、または獅子軍 (6 ~ 10)

宝物 なし

特殊能力

骸骨顔 (超常) 標準アクションとして、クレンシャーは顔から皮を引き剥がし、その頭骨の筋肉と骨の構造をさらすことができる。これは 1 体の敵の土気をくじく為に〈威圧〉を用いるものと扱い、変則的能力である。クレンシャーは皮膚をはがしながら大きな叫びを上げることができ、クレンシャーを目視することができる 100 フィート以内の 1 体のクリーチャーに大きな恐怖を与えることができる。目標となったクリーチャーは DC12 の意志セーブを行わなければならない、失敗した場合は 1d4 ラウンドの間恐れ状態 (目標が 6 ヒット・ダイス以下の場合) あるいは怯え状態 (目標が 7 ヒット・ダイス以上である場合) となる。セーブに成功したクリーチャーは 24 時間の間同一のクレンシャーの骸骨顔能力の効果を受けない。これは [音波、精神作用、恐怖] 効果である。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

クレンシャーは、顔の毛皮と皮膚を巻き上げて下にあるきらきらした頭蓋骨と筋肉をさらすことができることを除けば、大きい耳のない狩をする猫に似た奇妙なクリーチャーである。奇妙な泣くような叫びと併せて、この恐ろしい姿は獲物を動かなくさせ、手に負えない敵を逃走させるのに十分である。

クレンシャーは皮膚を巻き上げることで、ヴァルチャーの裸の頭部と首のように、病気を媒介する蟲に取り付かれる危険を低くして死肉を食らうことが可能となる。クリーチャーが食事が終わると、顔の皮膚を元の位置に戻して血糊とへばりついた蟲をかき落とす。皮膚を巻き上げる能力は他の観点からも説明される。オスのクレンシャーはライバルに頭骨をむき出しにして交尾相手をかけた挑戦をし、メスのクレンシャーは望まない求婚者を追い払うためにこの能力を用い、狩をする成体は待ち伏せで獲物を怯えさせるために用いる。

クレンシャーは一般に鹿や牛のような群れをなす動物の後をつけることを好むが、食物が乏しい場合は人型生物を餌食とすることにも躊躇しない。平均体長 4 ~ 5 フィート、体重はおおよそ 175 ポンド。

学者たちは長い間クレンシャーの知性の混乱するような性質につ

いて議論してきた。明らかに単なる動物よりも知的だが、唸り声と叫び声による最も基礎的な言語しか持っていないように見え、悪名高い怯えさせ戦術の他にはありふれた猫や狼のようにふるまいがちで、時としてレンジャーやドルイドの仲間になりさえする。しかしクレンシャーの知性を否定する者が自らの愚かさと同じ間違いを犯す者はほとんどいない—を理解するのは、彼らの奇妙な董色の目を見るか、獲物を易々と操り裏をかくところを観察すれば十分である。

クロウリング・ハンド Crawling Hand

ガタツと揺れながら、この切り落とされた手が跳ね上がって命を得、歪んだ蜘蛛のようにものすごい速度で指を使って前進してくる。

クロウリング・ハンド 脅威度 1/2 Crawling Hand

経験点 200

NE / 微小サイズのアンデッド

イニシアチブ + 0; 感覚 非視覚的感知 30 フィート、暗視 60 フィート; <知覚> + 4

防御データ

AC 14、接触 14、立ちすくみ 14 (+4 サイズ)

hp 9 (1d8 + 5)

頑健 + 2、反応 + 0、意志 + 2

完全耐性 アンデッドの種別特徴

攻撃データ

移動速度 40 フィート、登攀 40 フィート

近接 爪 = +5 (1d1 + 1、加えて“つかみ”)

接敵面 1 フィート; 間合い 0 フィート

特殊攻撃 標的設定、首絞め

一般データ

【筋】13、【敏】11、【耐】一、【知】2、【判】11、【魅】14

基本攻撃 + 0; CMB - 4 (組みつき + 0); CMD 7

特技《追加 hp》

技能<隠密> + 12、<生存> + 4、<知覚> + 4、<登攀> + 9; 種族

修正 + 4 <生存>

言語 共通語 (話せない)

生態

出現環境 気候問わず / 地上

編成 単体または徒党 (2 ~ 5)

宝物 なし

特殊能力

つかみ (変則) クロウリング・ハンドは中型サイズまでのクリーチャーにそのつかみ能力を用いることができる。

一部の者はクロウリング・ハンドの起源は小さな暗殺者を作ると契約した墮落した死霊術師の実験であると言う。他の者は邪悪な魔法によって生命を吹き込まれたぞっとするような義手の話を語る。それは原始的な自意識を発達させ、復讐心に燃えて宿主を絞め殺したと言う。いずれにせよ、クロウリング・ハンドは効率的な殺人の道具だ。

殺人を命令されていない時は、クロウリング・ハンドは静止したままで、安全に持ち運ぶことができる。典型的には、所有者はピロード引きの小箱に入れて運ぶ。また、クロウリング・ハンドは護衛として、また神域を侵したり、守っている扉を開けたり、箱の封印を破ったりという特定の行動を行った個人を狩り殺せなどという、偶発的な出来事に付随する命令をプログラムすることができる。

クロウリング・ハンド: ジャイアント・クロウリング・ハンド Giant Crawling Hand

ジャイアントの朽ちた手が不安定に揺れ、太い切り株のような指で歩いてくる。その青白い死肉は揺れ動き、不健康なできものがたくさんある。

ジャイアント・クロウリング・ハンド 脅威度 5 Giant Crawling Hand

経験点 1,600

NE / 中型サイズのアンデッド

イニシアチブ + 2; 感覚 非視覚的感知 30 フィート、暗視 60 フィート; <知覚> + 7

防御データ

AC 19、接触 13、立ちすくみ 16 (+2 【敏】、+1 回避、+6 外皮)

hp 52 (7d8 + 21)

頑健 + 4、反応 + 6、意志 + 6

完全耐性 アンデッドの種別特徴

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 爪 = +11 (1d6 + 7、加えて“つかみ”)

特殊攻撃 標的設定、膿噴き

一般データ

【筋】21、【敏】15、【耐】一、【知】2、【判】13、【魅】14

基本攻撃 + 5; CMB + 10 (組みつき + 14); CMD 23

特技《回避》、《神速の反応》、《追加 hp》、《武器熟練: 爪》

技能<隠密> + 12、<軽業> + 3、<知覚> + 7; 種族修正 + 4 <隠密>

言語 共通語 (話せない)

生態

出現環境 気候問わず / 地上または地下

編成 単体または徒党 (2 ~ 5)

宝物 なし

特殊能力

標的設定 (超常) クロウリング・ハンドは標的としたい者の血を一滴垂らすことで標的を設定することができる。現在標的を持っていないハンドは、自動的に自分が次にダメージを与えたクリーチャーを標的とする。ひとたび標的を設定されると、標的の位置を永続的なロケット・クリーチャー呪文の効果を受けているかのように認識できるようになる。手は設定された標的を探し出し破壊するための全ての攻撃ロール、ダメージ・ロール、技能判定に +1 のボーナスを得る。標的設定能力は標的またはハンドが殺されるまで継続する。**膿噴き (超常)** 刺突または斬撃近接武器でダメージを受けた場合、攻撃者が DC15 の反応セーブに成功しない限り、有害な膿の噴射が攻撃者に当たる。間合いのある武器による攻撃は膿噴きから攻撃者を完全に守る。膿の当たったクリーチャーは 1d3 ラウンドの間吐き気がする状態になり、2d6 ポイントの負のエネルギー・ダメージを受ける。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

ケイオス・ビースト Chaos Beast

この存在は棘の生えた触手、輝く目、かじりかかる歯の恐るべき塊であり、自分自身をねじり上げて新しい形態に変形していく。

ケイオス・ビーストの形態は目的も意志もなく変わっていく。ある瞬間にはケイオス・ビーストは爪、触手など何十本もの肢を持つが、稲妻のような速さでその体が変わっていくためこれらのほとんどは使う機会が来る前に消えてしまい、その攻撃はクリーチャーの見かけに関わらず常に爪攻撃として扱う。

ケイオス・ビースト 脅威度 7 Chaos Beast

経験点 3,200

CN / 中型サイズの来訪者（混沌、他次元界）

イニシアチブ + 6；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 13

防御データ

AC 20、接触 13、立ちすくみ 17（+ 2 【敏】、+ 1 回避、+ 7 外皮）

hp 85 (9d10 + 36)

頑健 + 9、反応 + 8、意志 + 4

防御的能力 不定形、変成術への抵抗；SR 18

攻撃データ

移動速度 20 フィート

近接 爪（× 4）= + 13 (1d6 + 3、加えて“実体不安定化”)

一般データ

【筋】17、【敏】15、【耐】16、【知】10、【判】12、【魅】11

基本攻撃 + 9；CMB + 12；CMD 25（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《追加 hp》、《武器熟練：爪》

技能〈隠密〉+ 14、〈軽業〉+ 14（跳躍 + 10）、〈水泳〉+ 15、〈脱出術〉+ 14、〈知覚〉+ 13、〈登攀〉+ 15

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体または侵入（2～5）

宝物 なし

特殊能力

実体不安定化（超常） 爪 - 接触（呪い）；セーブ 頑健 DC 17；効果 不定形の体、毎ラウンド 1 ポイントの【判断力】吸収（下記参照）；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。

不定形の体の呪いを受けたクリーチャーはスポンジ状の不定形の塊になる。犠牲者が何とかその効果をコントロールしない限り（下記参照）、その姿は次第に溶けて流れしぼみ蒸発してしまう。効果を受けているクリーチャーはあらゆるアイテムを保持または使用できない。衣服、鎧、兜、指輪は使用できなくなる。鎧、背負い袋、さらにはシャツのような着用または運搬している大きなアイテムは動きを妨げるだけであり、犠牲者の【敏捷力】値を 4 減少させる。移動速度は 10 フィートあるいは通常の 1/4 のどちらか低い方まで減少する。犠牲者は不定形の特殊能力を得るが、呪文や魔法のアイテムを使用することはできず、敵味方の区別ができなくなって盲滅法に攻撃する（攻撃ロールに - 4 のペナルティが課せられ、その攻撃ロールの結果にかかわらず 50% の失敗確率を被る）。

犠牲者は標準アクションを費やして DC15 の意志セーブに成功すれば即座に元の姿を取り戻す（この判定 DC はケイオス・ビーストのヒット・ダイスまたは能力値によって変わることはない）。成功すれば 1 分間の間、クリーチャーの通常形態に回復する。犠牲者の姿を変える呪文（オルター・セルフ、ビースト・シェイプ、エレメンタル・ボディ、ポリモーフなど）は呪いを除去しないが、クリーチャーを安定した形態にすることができ（元の姿ではないかもしれない。呪文による）、呪文の効果時間の間追加の【判断力】吸収を防ぐ。シェイプチェンジ とストーンスキンは同一の効果を有する。犠牲者は精神的な衝撃から不定形の体であるターンの終了時に毎ラウンド 1 ポイントの【判断力】吸収を被り、【判断力】吸収が終了しても不定形の体の効果は魔法によって除去されるまで永続する（セーヴィング・スローに成功することではこの場合の状態を治療することとはできない）。

変成術への抵抗（変則） ポリモーフや石化などの変成術効果はケイオス・ビーストを新しい形態にするが、次のターンの開始時にフリー・アクションとして通常形態に即座に戻る。

ケルピー Kelpie

このぞっとするような人型のクリーチャーは、ぬるぬるした透明な皮膚、水かきのある人型生物のような手、乱杭歯の馬のような顔をしている。

ケルピー 脅威度 4 Kelpie

経験点 1,200

NE / 中型サイズのフェイ（水棲、変身生物）

イニシアチブ + 7；感覚 夜目；〈知覚〉 + 13

防御データ

AC 17、接触 13、立ちすくみ 14（+ 3 【敏】、+ 4 外皮）

hp 38（7d6 + 14）

頑健 + 4、反応 + 8、意志 + 6

抵抗 [火] 10

攻撃データ

移動速度 40 フィート、水泳 40 フィート

近接 叩きつけ（× 2）＝ + 6（1d6 + 2、加えて“つかみ”）

特殊攻撃 心を奪う誘惑

一般データ

【筋】15、【敏】16、【耐】15、【知】8、【判】12、【魅】17

基本攻撃 + 3；CMB + 5（組みつき + 9）；CMD 18

特技《欺きの名人》、《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《武器の妙技》

技能〈隠密〉+ 13、〈真意看破〉+ 13、〈水泳〉+ 10、〈知覚〉+ 13、〈はったり〉+ 15、〈変装〉+ 15

言語 水界語、共通語、森語；テレパシー（1 マイル、事前に接触したクリーチャーのみ）

その他の特殊能力 水陸両生、変身（ヒポカンパスまたはホース、ビースト・シェイプ IV；小型または中型の人型生物、オルター・セルフ）生態

出現環境 気候問わず／水

編成 単体または一団（2～5）

宝物 標準

特殊能力

心を奪う誘惑（超常） 1 日 1 回、60 フィート以内にいる 1 体のクリーチャーに強力な精神攻撃を行うことができる。目標は DC16 の意志セーブを行わなければならない、失敗した場合はケルピーに心を奪われ、ケルピーを命の危険にさらされた魅力的な女性、あるいは（ヒポカンパスまたはホースの形態をとっている場合は）価値ある乗騎と考えるようになる。心を奪う誘惑の効果の下にある犠牲者はケルピーに向かって利用できる最も直接的な手段を用いて移動する。道が火の中や崖から飛び降りるような危険な場所に通じている場合は、危険の中に入る前に効果を終わらせるための 2 回目のセーヴィング・スローを行うことができる。犠牲者は水を危険な場所とは考えず、泳いだり呼吸したりできない場合でも水の中に入ろうとする。心を奪われたクリーチャーは、例えば溺れている場合であってもケルピーに向かって移動することと自分自身を守る以外の行動を取ることができない。ケルピーから 5 フィート以内にいる犠牲者は単に立ったままで、ケルピーの攻撃に対して何の抵抗もしない。この効果はケルピーが生きているか、犠牲者がケルピーから 1 マイル以内にいる限り継続する。これは [精神作用]（魅惑）効果である。このセーヴ DC は【魅力】に基づいている。

ケルピーは危険な変身生物の捕食者であり、その本来の姿はぬるぬるした透明な皮膚と長くしみったれたタテガミを持つ、痩せ衰えた馬と不健康な人型生物のぞっとするような合体のように見える。その顔は長く馬のようで、口はギザギザの歯で一杯だ。しかし、真の姿をとるケルピーを見るものはほとんどいない。というのもケルピーはほとんど常に人型生物、ホース、ヒポカンパスに変身して他のクリーチャーと遭遇し、真の姿を現すのは標的が溺れ、犠牲者をいただけるようになった後だけであり、心臓と肝臓だけを残して去る（これら 2 つの器官はほとんどのケルピーが嫌う物だ）。

ケルピーは沼地、河川、湿地、地下の池や湖など、海水環境でも真水の環境でも見られる。ケルピーのねぐらの近くにある共同体では、水の上で死んだ者やケルピーに殺された者はケルピー自体になると信じられている。ケルピーはヒポカンパス形態をとっている間は水棲のフェイまたは他の水中モンスターの乗騎として仕えているかもしれない。時として騎手さえ乗騎の邪悪な本性を知らないことがある。

典型的なケルピーは体長 6 フィート、体重 170 ポンド。

ゴーレム Golem ゴーレム：アダマンティン・ゴーレム Adamantine Golem

この黒い金属でできた巨大な人型は、頭部と背部で燃え上がるいくつかの溶鉱炉のような隙間を除いて、すべてがスパイクと鎧である。

アダマンティン・ゴーレム 脅威度 19 Adamantine Golem

経験点 204,800

N / 超大型サイズの人造

イニシアチブ - 1; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; 〈知覚〉 + 0

防御データ

AC 33、接触 7、立ちすくみ 33 (- 1 【敏】、+ 26 外皮、 - 2 サイズ)

hp 205 (30d10 + 40); 高速治癒 10

頑健 + 10、反応 + 9、意志 + 10

防御的能力 破壊不可能; DR 15 / エピック; 完全耐性 人造の種別特徴、魔法

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 叩きつけ (× 2) = + 41 (6d10 + 13 / 19 ~ 20)

接敵面 15 フィート; 間合い 15 フィート

特殊攻撃 破壊の一撃、蹂躞 (6d10 + 19、DC38)

一般データ

【筋】 36、【敏】 9、【耐】 -、【知】 -、【判】 11、【魅】 1

基本攻撃 + 30; CMB + 45; CMD 54

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体または徒党 (2 ~ 4)

宝物 なし

特殊能力

破壊の一撃 (変則) アダマンティン・ゴーレムの叩きつけ攻撃のクリティカル可能域は 19 ~ 20 である。それに加えて、アダマンティン・ゴーレムはクリティカル・ヒットを出した時は常に、通常のダメージに加えて武器破壊の戦技が成功したかのように、目標の鎧または盾に 6d10 + 13 ポイントのダメージを与える。

破壊不可能 (変則) アダマンティン・ゴーレムはほとんど破壊することが不可能である。ヒット・ポイントが 0 未満に減少した場合でさえも、ゴーレムは 0 ヒット・ポイントを越えない限り無防備状態ではあるが、その高速治癒はヒット・ポイントを回復し続ける。永久に破壊できるのは、ヒット・ポイントがマイナスに減少している場合にアダマンティン製のヴォーパル武器で止めを刺すか、さもなければヒット・ポイントがマイナスである間にミラクル またはウィッシュをそれを破壊するために使用することだ。

魔法に対する完全耐性 (変則) アダマンティン・ゴーレムは、下記を除いて呪文抵抗が可能なあらゆる呪文または擬似呪文能力に対して完全耐性を有する。

- ・トランスミュート・メタル・トゥ・ウッドはアダマンティン・ゴーレムを 1d4 ラウンドの間スローの状態にし、その間ダメージ減少は 15 / アダマンティンに低減する (セーフ無し)。

最も硬く最も高価な物質を使って作られたアダマンティン・ゴーレムは致死的な芸術作品だ。立ち塞がろうとする敵を粉碎し、永続的に破壊することはほとんど不可能である。この破壊的なゴーレムを 1 体建造するために必要な莫大な量のアダマンティンは、ほとんどの世界で必要な資源は手に入らず、作成者はゴーレムの肉体を作るために必要な原材料を集めるためだけに地の次元界が遠く離れた外方次元界に旅するしかない。

作成法

アダマンティン・ゴーレムの体は、合計 100,000gp の価値を持つ 4,000 ポンド以上のアダマンティン、ミスラル、金、プラチナ、そのほかの金属から作られる。

アダマンティン・ゴーレム Adamantine Golem

術者レベル 20; 市価 600,000gp

作成法

前提条件 《人造クリーチャー作成》、crushing fist (訳注: クラッシング・ハンド?), ギアス / クエスト、ヒール、ストーンスキン、ウィッシュ、作成者の術者レベルが 20 レベル以上であること; **技能** 〈製作: 彫刻〉 DC35; **コスト** 350,000gp

ゴーレム：アルケミカル・ゴーレム Alchemical Golem

ガラスの管、金属、木でできたガタガタの人造にはガラスの頭骨の中に浮かんだ頭脳と2つの目がついている。

アルケミカル・ゴーレム 脅威度 9 Alchemical Golem

経験点 6,400

N / 大型サイズの人造

イニシアチブ + 4；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉+ 0

防御データ

AC 23、接触 13、立ちすくみ 19（+ 4 【敏】、+ 10 外皮、－ 1 サイズ）

hp 96（12d10 + 30）

頑健 + 4、反応 + 8、意志 + 4

DR 10 / アダマンティンまたは殴打；完全耐性 人造の種別特徴、魔法

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 叩きつけ（× 2）＝+ 19（2d8 + 8、加えて“錬金兵装”）

遠隔 爆弾＝+ 15（8d6 エネルギー・ダメージ）

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 錬金兵装、爆弾、飛沫

一般データ

【筋】27、【敏】18、【耐】—、【知】—、【判】11、【魅】1

基本攻撃 + 12；CMB + 21；CMD 35

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体または徒党（2～4）

宝物 なし

特殊能力

錬金兵装（変則） アルケミカル・ゴーレムが敵に命中を与えた場合、攻撃は以下の選択肢からランダムに選んだ追加の効果を持つ。攻撃は1d6 ポイントの【酸】、【冷気】、【電気】、または【火】ダメージを与えたり、あるいは目標は1d4 ラウンドの間不調状態（頑健・DC16・無効）または絡みつかれた状態（反応・DC16・無効）になる。これらのセーブ DC は【耐久力】を基にしている。

爆弾（変則） 標準アクションとして、アルケミカル・ゴーレムは射程 60 フィート（射程単位無し）で遠隔接触攻撃として1個の爆弾を投げることができる。攻撃が失敗した場合、投擲飛散武器として扱ってどこに着地したのかを決定すること。アルケミカル・ゴーレムの爆弾が命中した者は8d6 ポイントの【酸】、【冷気】、【電気】または【火】ダメージ（タイプはランダムに決定）を受ける。爆弾が命中した場所に隣接する全てのクリーチャーは1d6 ポイントの同じタイプのエネルギー・ダメージを受ける。

魔法に対する完全耐性（変則） アルケミカル・ゴーレムは、【音波】の補足説明を持つ呪文を除いて、呪文抵抗が可能なあらゆる呪文または擬似呪文能力に対して完全耐性を有する。シャッターはアルケミカル・ゴーレムが結晶質のクリーチャーであるかのようにダメージを与える。

飛沫（変則） アルケミカル・ゴーレムは、間合いのない近接武器で命中を与えたあらゆる者に1 ポイントの【酸】、【冷気】、【電気】または【火】ダメージ（タイプはランダムに決定）を与える。このダメージ量は攻撃がクリティカル・ヒットの場合には1d6 ポイントのダメージになる。

このゴーレムは錬金術上の歩く悪夢であり、敵にあらゆる種類の苦痛に満ちた傷を与えることができる。それが命令に従う能力は、そのドーム状の頭部に浮かぶ精神のない人型生物の脳によって得られているが、それが自立行動する力は錬金術と、その体の液体と金属の中に縛られている元素霊の力の奇妙な結合によるものである。

作成法

アルケミカル・ゴーレムの体は1,000 ポンドの重量と総計3,000gp

の価格の錬金術道具によって作られている。

アルケミカル・ゴーレム Alchemical Golem

術者レベル 10；市価 33,000gp

作成法

前提条件 《人造クリーチャー作成》、ギアス／クエスト、ジェントル・リポウス、メジャー・クリエーション、レジスト・エナジー、テレキネシス、作成者の術者レベルが10 レベル以上であること；**技能** 〈製作：錬金術〉DC20；**コスト** 18,000gp

ゴーレム：キャリオン・ゴーレム Carrion Golem

腐りかけた肉、ギザギザの骨、荒れ果てた毛髪のようめき進む混合物であるこの人型の怪物は死と腐敗の臭いを放っている。

キャリオン・ゴーレム 脅威度 4 Carrion Golem

経験点 1,200

N / 中型サイズの人造

イニシアチブ + 1; 感覚 非視覚的感知 10 フィート、暗視 60 フィート、夜目; <知覚> + 0

オーラ 腐臭 (DC12、1 ラウンド)

防御データ

AC 17、接触 11、立ちすくみ 16 (+1 【敏】、+6 外皮)

hp 42 (4d10 + 20)

頑健 + 1、反応 + 2、意志 + 1

DR 5 / 殴打または斬撃; 完全耐性 人造の種別特徴、魔法

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 叩きつけ (×2) = +7 (1d8 + 3、加えて“病気”)

特殊攻撃 疫病媒介

一般データ

【筋】17、【敏】12、【耐】—、【知】—、【判】11、【魅】1

基本攻撃 + 4; CMB + 7; CMD 18

生態

出現環境 気候問わず / 地上

編成 単体または徒党 (2 ~ 4)

宝物 なし

特殊能力

腐臭 (変則) これは悪臭能力と同様に機能するが、効果を受けたクリーチャーは不調状態の代わりに吐き気がする状態となる。

魔法に対する完全耐性 (変則) キャリオン・ゴーレムは呪文抵抗が可能なあらゆる呪文または擬似呪文能力に対して完全耐性を有する。それに加えて、特定の呪文と効果は、このクリーチャーに対して以下のような異なった機能を示す。

- ・ジェントル・リボウズは、呪文に対する意志セーブを失敗した場合、キャリオン・ゴーレムを硬直させ、1d4 ラウンドの間無防備状態にする。
- ・アニメイト・デッドはゴーレムの肉体の異なった部位を振るわせ引き裂き、ゴーレムに対して術者レベル毎に 1d6 ポイントのダメージを与える (セーブ無し)。
- ・[冷気] または [火] ダメージを与えるあらゆる魔法の攻撃はキャリオン・ゴーレムを 2d6 ラウンドの間減速 (スロー呪文と同様) させる (セーブ無し)。
- ・[電気] ダメージを与えるあらゆる魔法の攻撃はキャリオン・ゴーレムを 2d6 ラウンドの間加速 (ヘイスト呪文と同様) させる。

疫病媒介 (変則) キャリオン・ゴーレムが作成された時、作成者はそれに特定の病気で汚染する。キャリオン・ゴーレムは叩きつけ攻撃を命中させた者にこの病気を感染させることができる。ほとんどのキャリオン・ゴーレムは汚穢熱を感染させる。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。

汚穢熱: 叩きつけ・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 回連続のセーブ成功。

キャリオン・ゴーレムは多くの死んだクリーチャーの特に腐敗した部位から作られている。正確に同じ外見を持つキャリオン・ゴーレムは 2 つとしない。ほとんどはそこかしこを動物から取った部位で補強した人型生物クリーチャーの死体から作られ、身の丈 6 フィート、体重 120 ポンドの怪物となる。

作成法

キャリオン・ゴーレムは少なくとも 2 つの中型サイズの死体と 4 つの小型サイズの死体を用いて作られる。500gp の価値を持つ特別な試薬も必要とされる。

キャリオン・ゴーレム Carrion Golem

術者レベル 7; 市価 10,500gp

作成法

前提条件 《人造クリーチャー作成》、アニメイト・デッド、コンテイジョン、フォールス・ライフ、ジェントル・リボウズ、レッサー・ギアス、作成者の術者レベルが 7 レベル以上であること; **技能** 〈製作: 革細工〉または 〈治療〉 DC13; **コスト** 5,500gp

ゴーレム：クロックワーク・ゴーレム (ぜんまい仕掛けのゴーレム) Clockwork Golem

金属から作られたなんとなく人型をした姿が、軋るような音と数百の歯車の気が狂ったような刻む音とともに、よろめきながら命を得る。

クロックワーク・ゴーレム 脅威度 12 Clockwork Golem

経験点 19,200

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

防御データ

AC 26、接触 10、立ちすくみ 25 (+1 【敏】、+16 外皮、-1 サイズ)
hp 118 (16d10 + 30)

頑健 + 5、反応 + 6、意志 + 5

DR 10 / アダマンティン; 完全耐性 人造の種別特徴、魔法

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 叩きつけ (×2) = +23 (2d10 + 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 死の爆散、すり潰し、歯車の壁

一般データ

【筋】27、【敏】12、【耐】—、【知】—、【判】11、【魅】1

基本攻撃 + 16; CMB + 25 (組みつき + 29); CMD 36

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体または徒党 (2 ~ 4)

宝物 なし

特殊能力

死の爆散 (変則) クロックワーク・ゴーレムのヒット・ポイントが 0 以下に減少した場合、爆発して剃刀のように鋭い歯車と破片を雨霰と降らせる。10 フィート爆発の範囲内にいる全てのクリーチャーは 12d6 ポイントの斬撃ダメージを受ける。DC18 の反応セーブに成功した場合はダメージを半減できる。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

すり潰し (変則) クロックワーク・ゴーレムは組みつき判定に成功した場合、体から出ている剃刀のような歯車と刃によって敵をすり潰し切り刻むことで、追加の 2d10 + 12 ポイントの斬撃ダメージを与える。

魔法に対する完全耐性 (変則) クロックワーク・ゴーレムは呪文抵抗が可能なあらゆる呪文または擬似呪文能力に対して完全耐性を有する。それに加えて、特定の呪文と効果は、クロックワーク・ゴーレムに対して以下のような異なった機能を示す。

- ・ゴーレムに対して使用されたグリース呪文はヘイストの効果の下にあるかのように、1d6 ラウンドの間動きを早めることができる。
- ・ラスティング・グラスプ呪文はクロックワーク・ゴーレムに通常通りダメージを与え、ゴーレムは 1d6 ラウンドの間よろめき状態になる (セーブ無し)。

歯車の壁 (超常) 標準アクションとして、クロックワーク・ゴーレムは展開して、差し渡し 10 フィート × 10 フィートまたは 5 フィート × 10 フィートの、碎き潰す歯車がうねりを上げる壁になることができる。この壁を越えようとする者は 15d6 ポイントの斬撃ダメージを受ける。この壁があるクリーチャーの接敵面に出現した場合、そのクリーチャーはいずれかの方向に飛びのいてダメージを完全に避けるために DC18 の反応セーブを行うことができる。クロックワーク・ゴーレムはこの形態をとっている間は、移動アクションを用いて通常の形態に戻る以外のいかなる行動も取ることはできない。クロックワーク・ゴーレムの AC と完全耐性はこの形態である間も同一である。

数千の歯車から作られたクロックワーク・ゴーレムは精密な創造物である。戦闘時にはクロックワーク・ゴーレムは容赦なく効率的で、敵を細切れにすり潰し切断するための迅速なる決断を持って行動する。

作成法

クロックワーク・ゴーレムの体は、重量およそ 1,500 ポンド、価格総計 10,000gp の数百の注意深く作られた銅、鉄、銀の歯車から作られる。

クロックワーク・ゴーレム Clockwork Golem

術者レベル 15; 市価 120,000gp

作成法

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、ブレード・バリアー、ギアス／クエスト、グリース、テレキネシス、作成者の術者レベルが 15 レベル以上であること; **技能** 〈製作: 時計〉または 〈製作: 鍛冶〉 DC20; **コスト** 65,000gp

ゴーレム：グラス・ゴーレム Glass Golem

このガラスのできたギザギザの人造は、片手の先がギザギザのハンマー、もう片方がガラスのスパイクになっている以外は人間の姿をしている。

グラス・ゴーレム 脅威度 8 Glass Golem

経験点 4,800

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

防御データ

AC 21、接触 8、立ちすくみ 21（- 1 【敏】、+ 13 外皮、- 1 サイズ）
hp 96（12d10 + 30）

頑健 + 4、反応 + 3、意志 + 4

防御的能力 呪文反射；DR 5 / アダマンティン；完全耐性 魔法、人造の種別特徴

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 叩きつけ（× 2）= + 16（2d8 + 5、加えて“出血”）

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 出血（1d8）、目眩ましの閃光

一般データ

【筋】20、【敏】9、【耐】—、【知】—、【判】11、【魅】1

基本攻撃 + 12；CMB + 18；CMD 27

生態

出現環境 気候問わず / 地上

編成 単体または徒党（2 ～ 5）

宝物 なし

特殊能力

目眩ましの閃光（変則） 明るい光の範囲内にいるグラス・ゴーレムはそれを見た 30 フィート以内にいる全てのクリーチャーを 1 ラウンドの間目が眩んだ状態にする（頑健・DC16・無効）。クリーチャーがこの能力に対するセーブに成功した場合は、そのゴーレムの閃光に対して 24 時間の間完全耐性を有する。この DC は【耐久力】に基づいている。

魔法に対する完全耐性（変則） グラス・ゴーレムは呪文抵抗が可能なあらゆる呪文または擬似呪文能力に対して完全耐性を有する。それに加えて、特定の呪文と効果は、グラス・ゴーレムに対して以下のような異なった機能を示す。

- ・シャッター呪文はグラス・ゴーレムにそれが結晶質のクリーチャーであるかのようにダメージを与える。
- ・キーン・エッジ呪文はグラス・ゴーレムの全ての叩きつけ攻撃にそれが斬撃武器であるかのように効果を及ぼす。
- ・[冷気] ダメージを与える魔法の攻撃はグラス・ゴーレムを 3 ラウンドの間減速（スロー呪文と同様）させる（セーブ無し）。
- ・[火] ダメージを与える魔法の攻撃はゴーレムに対するあらゆる減速の効果を終了させ、他の者に与えるであろうダメージ 3 ポイントごとに 1 ポイントのダメージを回復させる。回復量がゴーレムの通常の最大ヒット・ポイントを超える場合は、全ての超過分を一時的ヒット・ポイントとして得る。グラス・ゴーレムは [火] 効果に対してセーヴィング・スローを行うことができない。

呪文反射（変則） フリー・アクションとして、グラス・ゴーレムはその内部構造を整列させてその魔法に対する抵抗力を 1 ラウンドの間高めることができる。この効果時間の間、ゴーレムはスペル・ターニング呪文の効果の下にあるかのように、呪文を反射する（魔法に対する完全耐性能力で書かれているようにゴーレムに対して異なる機能を及ぼす呪文であっても）。

グラス・ゴーレムは強力な術者に適度な大きさの護衛として作成され、通常は鎧を着た人型生物の形をしている。水晶を基調とした

砂が容易に利用できる砂漠の地や、吹きガラスが通常のものである都市の中心部でより普通に見られる。

典型的なグラス・ゴーレムは身の丈 10 フィート、体重 2,500 ポンド。

ステンド・グラス・ゴーレム（脅威度 + 0）：信仰術者は時として寺院に普通に見られる窓ガラスに似たグラス・ゴーレムを建造する。細く素早いこのカラフルなものはしばしば密偵として行動し、より大きな片割れが持ち合わせない隠密の力を振るう。ステンド・グラス・ゴーレムは〈隠密〉判定に + 8 の種族ボーナスを得る。

作成法

グラス・ゴーレムの体は 1,000gp の価値がある特殊な塩と希土類を混合した 2,500 ポンドのガラスから作られる。

グラス・ゴーレム Glass Golem

術者レベル 10；市価 33,000gp（グラス）；39,400（ステンドグラス）
作成法

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、フレイム・ストライク、ギアス／クエスト、スペル・ターニング、作成者の術者レベルが 10 レベル以上であること；**技能**〈製作：彫刻〉DC17；**コスト** 17,000gp（グラス・ゴーレム）；20,200gp（ステンドグラス・ゴーレム）

ゴーレム：ミスラル・ゴーレム Mithral Golem

磨かれた銀色の金属で作られた、この巨大な人型の人造は驚くほどの優雅さと速度で動く。

ミスラル・ゴーレム 脅威度 16 Mithral Golem

経験点 76,800

N / 超大型サイズの人造

イニシアチブ + 7；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉+ 0

防御データ

AC 32、接触 16、立ちすくみ 24 (+ 7 【敏】、+ 1 回避、+ 16 外皮、- 2 サイズ)

hp 172 (24d10 + 40)

頑健 + 8、反応 + 15、意志 + 8

DR 15 / アダマンティン、身かわし；完全耐性 人造の種別特徴、魔法

攻撃データ

移動速度 50 フィート

近接 叩きつけ (× 2) = + 33 (4d10 + 11)

接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート

特殊攻撃 液状形態、素早さ

一般データ

【筋】33、【敏】24、【耐】—、【知】—、【判】11、【魅】1

基本攻撃 + 24；CMB + 37；CMD 55

特技《一撃離脱》B、《回避》B、《強行突破》B、《疾走》B

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体または徒党 (2 ～ 4)

宝物 なし

特殊能力

液状形態 (変則) ミスラル・ゴーレムの体は即行アクションとして水銀に似た形態をとることができる。この形態でいる間は、ミスラル・ゴーレムの間合いは 30 フィートまで上昇し、DR は 15 / 殴打およびアダマンティンになる。また、この形態のミスラル・ゴーレムは、その移動を妨げられることなく壁やドアの割れ目や穴を、どんなに小さなものでも通過することができる。ミスラル・ゴーレムはこの形態を 1 日に 10 ラウンドまで維持できるが、このラウンドは連続している必要はない。通常の形態に戻るのはフリー・アクションである。

魔法に対する完全耐性 (変則) ミスラル・ゴーレムは呪文抵抗が可能なあらゆる呪文または擬似呪文能力に対して完全耐性を有する。それに加えて、特定の呪文と効果は、ミスラル・ゴーレムに対して以下のような異なった機能を示す。

- ・ゴーレムに対して使用されたスロー呪文は 1d6 ラウンドの間その素早さ能力を失わせる。
- ・ヘイスト呪文は術者レベル毎に 1d6 ポイント (最大 10d6) のゴーレムのダメージを治癒する。
- ・液状形態のミスラル・ゴーレムが「冷氣」の補足説明を有する 6 レベル以上の呪文で攻撃された場合、ゴーレムは 10d6 ポイントのダメージを得 (セーフ無し)、液状形態能力を 24 時間の間使用することができなくなる。

素早さ (変則) ミスラル・ゴーレムは信じられないほど素早い。毎ラウンド、そのターンの間追加の移動アクションを得ることができる。すなわち、その移動力分を移動し、全力攻撃を行うことができる。

莫大な量の最も純度の高いミスラルから作られるこのゴーレムは、輝かしい美しさを持つ存在である。ほとんどのゴーレムとは異なり。ミスラル・ゴーレムは極めて素早く、素晴らしい速度で移動して素早く攻撃することができる。

作成法

ミスラル・ゴーレムの体は総計 50,000gp の価値を持つ 3,000 ポンドのミスラルとその他の高価な金属から作られる。

ミスラル・ゴーレム Mithral Golem

術者レベル 18；市価 250,000gp

作成法

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、ギアス／クエスト、ヘイスト、ポリモーフ・エニィ・オブジェクト、ウィッシュ、作成者の術者レベルが 18 レベル以上であること；**技能** 〈製作：彫刻〉DC25；**コスト** 150,000gp

コックローチ Cockroach

コックローチ:ジャイアント・コックローチ Giant Cockroach

犬ほどもあるゴキブリが、その不潔な病気を持つ大顎を物欲しげに打ち鳴らしながら走ってくる。

ジャイアント・コックローチ 脅威度 1/2 Giant Cockroach

経験点 200

N / 小型サイズの蟲

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

防御データ

AC 14、接触 12、立ちすくみ 13 (+ 1 【敏】、+ 2 外皮、+ 1 サイズ)
hp 8 (1d8 + 4)

頑健 + 6、反応 + 1、意志 + 0

弱点 光に過敏

攻撃データ

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 噛みつき + 1 (1d4)

一般データ

【筋】11、【敏】12、【耐】19、【知】一、【判】11、【魅】2

基本攻撃 + 0; CMB - 1; CMD 10

特技《持久力》B、《不屈の闘志》B

技能<隠密> + 9、<知覚> + 4、<登攀> + 8、<飛行> - 1; 種族修正 + 4 <知覚>、+ 4 <隠密>

その他の特殊能力 息こらえ

生態

出現環境 気候問わず/地上

編成 単体または侵蝕 (2 ~ 20)

宝物 なし

表: コックローチの種類

種類	脅威度	サイズ	ヒット・ダイス
ジャイアント・ヒッシング・コックローチ	1	中型	2
ヴェノムローチ	3	大型	3
スピitting・コックローチ	6	超大型	6
ソウバック・コックローチ	9	巨大	8
ドラゴンローチ	12	超巨大	10

ジャイアント・コックローチはより小さな同族によく似て、極めて適応能力が高く食料源を見つけることができるあらゆる場所に存在する。ジャイアント・コックローチは通常は非常に暴力的であることはないが、脅かされたり食料が欠乏した場合には容易く攻撃してくる。

上の表にまとめられているようにジャイアント・コックローチには多くの種がいる。この変種の多くは毒の針のように追加の能力を持っている。

コックローチ・スウォーム Cockroach Swarm

疫病の黒い波のように、飢えた数千の小さなカサカサと音を立てるゴキブリの軍勢が進路にある全てを洗い流していく。

コックローチ・スウォーム 脅威度 2 Cockroach Swarm

経験点 600

N / 微小サイズの蟲 (スウォーム)

イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート、振動感知 30 フィート; <知覚> + 4

防御データ

AC 16、接触 16、立ちすくみ 14 (+ 2 【敏】、+ 4 サイズ)

hp 26 (4d8 + 8)

頑健 + 6、反応 + 3、意志 + 1

防御的能力 スウォームの特性; 完全耐性 武器ダメージ

弱点 光に過敏、スウォームの特性

攻撃データ

移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート、飛行 30 フィート (貧弱)

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 (DC14)

一般データ

【筋】1、【敏】15、【耐】14、【知】一、【判】10、【魅】2

基本攻撃 + 3; CMB -; CMD -

技能<隠密> + 14、<知覚> + 4、<登攀> + 10、<飛行> + 4; 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 いずれかの温暖、暑熱/都市

編成 単体、2 体、または侵蝕 (3 ~ 20 のスウォーム)

宝物 なし

肉食コックローチの群れは極めて激しい害虫である。通常は肉食性の死肉漁りであるこの蟲は多数が集まった場合は即座に攻撃的な狩人に代わり、縄張りや食物を探し出し、両者を容易に得られるゴミ捨て場、墓場、下水道、沼地、そのほかの腐敗物に満ちた不潔な地域に集まる。肉食性のコックローチ・スウォームは腐敗物と死肉を好むが、この飢えたクリーチャーは機会があるならば象と同じほど大きな生きているクリーチャーに攻撃することも躊躇しない。

コレド Korred

この節くれだった膝をした小人はとりわけ濃い顎髭と自然のままの長髪をしており、その体のほとんどを人目から隠している。

コレド脅威度 4 Korred

経験点 1,200

CN / 小型サイズのフェイ

イニシアチブ + 3；感覚 夜目；〈知覚〉 + 14

防御データ

AC 17、接触 15、立ちすくみ 13（+ 3 【敏】、+ 1 回避、+ 2 外皮、+ 1 サイズ）

hp 33（6d6 + 12）

頑健 + 4、反応 + 8、意志 + 7

DR 5 / 冷たい鉄；SR 15

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 クラブ + 8（1d4 + 6）

遠隔 岩 + 8（1d6 + 4）

特殊攻撃 髪縛り、朦朧笑、岩投げ（100 フィート）

擬似呪文能力（術者レベル 6；精神集中 + 7）

回数無制限：アニメイト・ロープ、シャッター（DC13）、ストーン・シェイプ

1 回／日：ストーン・テル

一般データ

【筋】19、【敏】17、【耐】14、【知】12、【判】14、【魅】13

基本攻撃 + 3；CMB + 6；CMD 20

特技《回避》、《技能熟練：知覚》、《強行突破》

技能〈隠密〉+ 16、〈軽業〉+ 12、〈芸能：舞踏〉+ 10、〈製作：彫刻〉+ 10、〈製作：縄〉+ 10、〈知覚〉+ 14、〈はったり〉+ 10

言語 共通語、森語

その他の特殊能力 石渡り

生態

出現環境 温暖／森林

編成 単体、2 体、または徒党（3～6）

宝物 標準（クラブ、ロープ、はさみ、その他の宝物）

特殊能力

髪縛り（超常） コレドの髪の毛は常にうねくりねじくれている。フリー・アクションとして、コレドはその長い髪を伸ばして隣接する複数のクリーチャーの行動を妨害することができる。衣服や武器を引っ張り、手足に絡まり、くすぐる厄介者となる。コレドはどの隣接した目標が髪縛りの効果を受けるかを選択することができる。これらの目標は毎ラウンド DC16 の反応セーブに成功しない限り 1 ラウンドの間絡みつかれた状態になる。このセーブ DC は【敏捷力】に基づいている。

石渡り（超常） この能力は少なくともコレドと同じくらい大きな独立した丸石が必要なことと、有効範囲が 30 フィートだけであることを除けば、ツリー・ストライドと同様に機能する。コレドはこの能力を 1 ラウンドに 1 回標準アクションとして使用することができる。

朦朧笑（超常） 1 日に 3 回、標準アクションとして、コレドは 30 フィート爆発の範囲内にいる全てのクリーチャーを 1d2 ラウンドの間朦朧状態にする奇妙な笑い声を放つことができる（頑健・DC14・無効）。これは「音波、精神作用」効果である。フェイはこの能力に完全耐性を有する。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

コレドは感じのよい岩で覆われた地面のある森林地域を好む太古のフェイである。彼らは乱雑に結んだ髪の毛を持つ、小さなボサボサ髪の毛の人型生物に似ている。コレドは森の中の空き地にある太古のストーン・サークルで踊ることを特に好み、しばしばバンパイブを持つサテュロスを率いる。彼らは恥ずかしがり屋の種族で、例え偶然であっても彼らを見つけたよそ者と親しくすることはない。ほと

んど常に自分たちの領域に踏み込んだコレド以外の者を攻撃し、殺すか少なくとも追い払おうとする。

コレドの衣服は通常は簡素な皮のエプロン、短い上着、キルトからなり、脚部には何も纏わずはだしのままである。その衣服には通常は所有物を入れておく大きなポケットやパウチがある。コレドの髪の毛と顎髭は急速に、時には 1 日に 1 インチも伸び、毛の房が見苦しくなりすぎた時には髪を整え、切り屑をポケットに蓄えてアニメイト・ロープ擬似呪文能力でロープに編む。

サード Sard

こののたうつ葉のない木は蜘蛛のような足で動く。血のような赤の微細な稲妻のきらめきが樹皮の裂け目の中で踊っている。

サード 脅威度 19 Sard

経験点 204,800

CE / 超巨大サイズの植物

イニシアチブ + 8；感覚 擬似視覚 30 フィート、暗視 60 フィート、夜目、振動感知 30 フィート；〈知覚〉+ 32

防御データ

AC 34、接触 10、立ちすくみ 26 (+ 8 【敏】、+ 24 外皮、- 8 サイズ)
hp 333 (23d8 + 230)；高速治癒 10

頑健 + 23、反応 + 17、意志 + 13

防御的能力 断末魔の爆発、電気ショック；DR 15 / 冷たい鉄および斬撃；完全耐性 [電気]、植物の種別特徴；抵抗 [冷氣] 30、[火] 30；SR 30

弱点 [音波] への脆弱性

攻撃データ

移動速度 50 フィート、登攀 30 フィート

近接 叩きつけ (× 2) = + 25 (4d10 + 16 / 19 ~ 20、加えて 4d6 [電気])

遠隔 棘 (× 4) = + 17 (2d8 + 16、加えて “毒”)

接敵面 30 フィート；間合い 30 フィート

擬似呪文能力 (術者レベル 20 レベル；精神集中 + 27)

回数無制限：コントロール・ウェザー、ツリー・シェイプ (超巨大サイズの木)、トランスポート・ヴァイア・ブランツ、ライトニング・ボルト (DC20)

3 回/日：チェイン・ライトニング (DC23)、高速化ライトニング・ボルト (DC20)

1 回/日：ストーム・オヴ・ヴェンジャンス (DC26)、ワールウィンド (DC25)

一般データ

【筋】42、【敏】27、【耐】30、【知】9、【判】22、【魅】25

基本攻撃 + 17；CMB + 41；CMD 59 (対足払い 67)

特技《擬似呪文能力高速化：ライトニング・ボルト》、《強打》、《近距離射撃》、《クリティカル強化：叩きつけ》、《渾身の一打》、《神速の反応》、《神速の反応強化》、《精密射撃》、《精密射撃強化》、《突き飛ばし強化》、《武器破壊強化》、《ふっとばし攻撃》

技能 〈知覚〉+ 32、〈登攀〉+ 24

言語 アクロ語、森語

その他の特殊能力 次元界順応

生態

出現環境 気候問わず / 森林

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

断末魔の爆発 (超常) サードが死んだ場合、電撃の爆発と共に剃刀のように鋭い木の破片となって破裂する。このように爆発した時にサードの 30 フィート以内にいる全てのクリーチャーは、12d6 の [電気] ダメージと 12d6 の刺突ダメージを受ける。DC31 の反応セーブに成功すればこのダメージを半減できる。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

電気ショック (超常) クリーチャーが金属製の近接武器でサードに打撃を与えるたびに、電気の火花が攻撃者に 1d10 ポイントのダメージを与える。

次元界順応 (変則) サードはどの次元界にいるかに関わらず、常に出身地の次元界にいるとみなされる。(他次元界) の副種別を得ることは決していない。

毒 (変則) 棘・致傷型；セーブ 頑健 DC 31；頻度 1 回/ラウンド (6 ラウンド間)；効果 1d2 【敏】および 4d6 [電気]；治療 2 回連続のセーブ成功。

棘 (変則) サードの棘は射程単位を持たず、180 フィートの有効距離を持つ。

サードはフェイの領域の奇妙な神格の 1 柱によって電撃と生の生命力を注入された古代の榎、樫、または松の木である。Tane として知られる伝説の獣の 1 つであるサードは、赤い稲妻でできた樹液が流れる。全てのサードの電気攻撃にはこれと同一の不気味な色のエネルギーを帯びている。

サードは古い枯れた木のように見せかけることができる。ことにそのクリーチャーがツリー・シェイプ擬似呪文能力を使用している場合には。しかしその巨大なサイズと不恰好な姿にもかかわらず、実際にはサードは速く機敏な怪物である。巨大な昆虫のような蜘蛛めいた根を使って地面を這い回することで、不安定な優雅さと速度で移動することができる。その巨大な幹で 1 回たたきつけるか、クリーチャーの有毒な電気を帯びた樹液を注入する 1 フィートの長さの棘をいっせいに打ち出すかして攻撃する。

サードはほとんどの人間とほとんど同じほど知的だが、この知性を建設的な目的のために使うものはほとんどいない。最初のサードは生きている一種の攻城兵器として創造され、彼らはこの破壊的な役割を非常に楽しみ、しばしば砦や町を探し出して組織的に破壊する。

サーペントフォーク Serpentfolk

この蛇のような人型は、明るい色の鱗のある皮膚、長い曲がりくねった尾、牙のある蛇の頭を持つ。

サーペントフォーク 脅威度 4 Serpentfolk

経験点 1,200

NE / 中型サイズの人怪

イニシアチブ +9; 感覚 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 +10

防衛データ

AC 18、接触 15、立ちすくみ 13 (+5 【敏】、+3 外皮)

hp 42 (5d10 + 15)

頑健 +6、反応 +9、意志 +6

完全耐性 [精神作用] 効果、麻痺、毒; SR 15

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 高品質のダガー +11 (1d4 - 1 / 19 ~ 20)、噛みつき +5 (1d6 - 1、加えて“毒”)

擬似呪文能力 (術者レベル 4; 精神集中 +7)

回数無制限: ヴェントリロキズム、ディスガイズ・セルフ (人型生物の形態のみ、DC14)

1 回/日: サジェスチョン (DC16)、ブラー、ミラー・イメージ

一般データ

【筋】8、【敏】21、【耐】17、【知】18、【判】15、【魅】16

基本攻撃 +5; CMB +4; CMD 19

特技《イニシアチブ強化》、《頑健無比》、《武器の妙技》

技能〈軽業〉+10、〈真意看破〉+7、〈脱出術〉+18、〈知覚〉+10、〈知識: 神秘学〉+9、〈呪文学〉+9、〈変装〉+8、〈魔法装置使用〉+12; 種族修正 +4 〈魔法装置使用〉、+8 〈脱出術〉

言語 アクロ語、共通語、竜語、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/地上 (通常は密林または地下)

編成 単体、2 体、またはカルト (3 ~ 12)

宝物 NPC の装備品 (高品質のダガー、その他の宝物)

特殊能力

毒 (変則) 噛みつき・致傷型; セーブ 頑健 DC 15; 頻度 1 回/ラウンド (6 ラウンド間); 効果 1d2【筋】; 治療 2 回のセーブ成功。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

サーペントフォークにとって、知識と魔法の追求が最高の目的である。彼らの伝説によると、人類が力を得たのは蛇の魔法を盗んだことによるものであり、その伝説がほとんどのサーペントフォークの抱く人類に対する憎しみの元となったのだろう。彼らは自らを、秘術であろうと信仰であろうと、魔法の異議を唱える者のいない達人であるとみなしている。しかしこれにもかかわらず、今日のサーペントフォークのほとんどは、原始的な野蛮の時点に帰し、その魔法の遺産の多くを失ってしまった退化したものである。より文明的なサーペントフォークは一般にこれらの退化した者を恥辱であり唾棄すべき物だとみなしている。

サーペントフォークは身の丈 6 フィート、体重 120 ポンド。退化した物は身の丈 5 フィートだけだが体重 200 ポンド。全てのサーペントフォークはかなり長命で、一般に 500 歳まで生きる。

強化サーペントフォーク

サーペントフォークがクラス・レベルを得た場合、その能力の一部も同様に上昇する。詳細は以下の通り。

- ・呪文抵抗は総ヒット・ダイス + 10 に等しい。
- ・毒の噛みつきのセーブ DC は 10 + 【耐】修正値 + 総ヒット・ダイスの 1/2。

・どんなクラスの組み合わせであれ 4 レベルになった場合、ドミネイト・パースンとメジャー・イメージの 2 つの擬似呪文能力を 1 日それぞれ 1 回ずつ使用することができるようになる。いかなる組み合わせでも 9 レベルに達した場合、さらに 1 日 1 回ずつ使用できるマス・サジェスチョンとテレポートを得る。

・サーペントフォークの種族能力値修正は以下の通り: 【筋】 - 2、【敏】 + 10、【耐】 + 6、【知】 + 8、【判】 + 4、【魅】 + 6。

退化したサーペントフォーク

退化したサーペントフォークは以下の修正を除いて通常のサーペントフォークと同じ能力を有する。

- ・擬似呪文能力を持たない
- ・〈魔法装置使用〉判定への +4 種族ボーナスを失うが、〈知覚〉判定に +4 種族ボーナスを得る。
- ・外皮ボーナスは +3 から +7 へ上昇する。
- ・以下の能力値修正を持つ: 【筋】 + 10、【敏】 + 2、【耐】 + 8、【知】 - 6 (最小 3)、【判】 + 2、【魅】 - 4。典型的な退化したサーペントフォークの能力値は 【筋】 20、【敏】 13、【耐】 19、【知】 4、【判】 13、【魅】 6。

ザカーバ Xacarba

このそばえ立つ、三尾で六眼の獣は、3匹の背中にルーンを背負った蛇が部分的に溶け合って1つの体になったかのように見える。

ザカーバ 脅威度 15 Xacarba

経験点 51,200

CE / 巨大サイズの来訪者（混沌、悪、他次元界）

イニシアチブ + 9；感覚 アークイン・サイト、暗視 120 フィート、ディテクト・グッド、夜目、鋭敏嗅覚、トゥルー・シーイング；〈知覚〉 + 29

防御データ

AC 31、接触 12、立ちすくみ 25（+ 5 【敏】、+ 1 回避、+ 19 外皮、- 4 サイズ）

hp 210（20d10 + 100）

頑健 + 17、反応 + 13、意志 + 20

DR 10 / 善；完全耐性 [電気]、毒；抵抗 [酸] 10、[冷氣] 10、[火] 10；SR 26

攻撃データ

移動速度 40 フィート、登攀 20 フィート

近接 噛みつき = + 25（3d8 + 9、加えて“毒”）、尾の打撃（× 3） = + 20（2d8 + 4、加えて“つかみ”）

接敵面 20 フィート；間合い 15 フィート

特殊攻撃 締め付け（2d6 + 9）、呪文方向転換

擬似呪文能力（術者レベル 18 レベル；精神集中 + 25）

常時：アークイン・サイト、ディテクト・グッド、トゥルー・シーイング

回数無制限：インヴィジビリティ、グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）、サジェスチョン（DC20）、ディテクト・ソウツ（DC19）

3 回／日：ヴィジョン、シンボル・オヴ・ペイン（DC22）、スクライング（DC21）、タッチ・オヴ・イディオシー、チャーム・モンスター（DC21）、マス・サジェスチョン（DC23）

1 回／日：招来（5 レベル、1 体のヘズロウまたは 1d4 体のサキュバス [50%]）

一般データ

【筋】29、【敏】21、【耐】21、【知】26、【判】22、【魅】24

基本攻撃 + 20；CMB + 33（組みつき + 37）；CMD 49（足払いされない）

特技《一撃離脱》、《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《神速の反応》、《鋼の意志》、《鋼の意志強化》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉 + 27、〈隠密〉 + 16、〈軽業〉 + 25（跳躍 + 29）、〈言語学〉 + 28、〈交渉〉 + 27、〈真意看破〉 + 29、〈知覚〉 + 29、〈知識：何か 2 つ〉 + 31、〈知識：神秘学〉 + 31、〈登攀〉 + 17、〈呪文学〉 + 31、〈はったり〉 + 30、〈変装〉 + 27、〈魔法装置使用〉 + 27

言語 奈落語、共通語、竜語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 変身（即行アクションとしてあらゆる人型生物。ただし常に 1 つ蛇のような特徴を残し、〈変装〉判定へのボーナスを無効化する；オルター・セルフ）

生態

出現環境 気候問わず／地上（アビス）

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

毒（超常）噛みつき・致傷型；セーブ 頑健 DC 25；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 ザカーバは 3 つの選択肢から 1 つを選ぶ；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。

フィンドの噛みつき：効果 1d4 【筋】ダメージ（善属性のクリーチャーはさらに 2d8 ポイントのダメージを受ける）。

神秘の血：効果 1d4 【敏】および 1d4 【判】ダメージ、加えて 1 ラウンド間の混乱状態。

邪悪なる魔法解体：効果 そのクリーチャーに対して目標型 グレーター・ディスペル・マジック（術者レベル 18）。

呪文方向転換（超常）ザカーバから 30 フィート以内で呪文を発動しようとするあらゆるクリーチャーは防御的に発動しなければならない。術者がそれを行なうための精神集中判定に失敗した場合（あるいは術者が敢えて防御的発動を行わなかった場合）、ザカーバは割り込みアクションとして呪文の目標を選択することができる。新たな目標はルール上適切な目標でなければならない。他にルール上適切な目標が存在しない場合は、この能力は使用することができない。

アビスの最も暗い果て出身のフィンドであるザカーバは謀略と破壊が織り合わさったものである。その悪名高い呪文の方向を買える能力によって、この巨大な蛇は肉体のみならず精神にも大破壊をもたらし、味方同士をお互いに争い合わせ、そうして作り出された破壊を楽しむ。

サリフュージド Solifugid

サリフュージド: ジャイアント・サリフュージド Giant Solifugid

この褐色のクリーチャーは 10 本足の蜘蛛に似ている。ビーズのような目の下で大きすぎる顎がゆっくりと擦り合わされている。

ジャイアント・サリフュージド 脅威度 1 Giant Solifugid

経験点 400

N / 小型サイズの蟲

イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート; 〈知覚〉 + 4

防御データ

AC 14、接触 13、立ちすくみ 12 (+ 2 【敏】、+ 1 外皮、+ 1 サイズ)
hp 13 (2d8 + 4)

頑健 + 5、反応 + 2、意志 + 0

完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃データ

移動速度 50 フィート、登攀 30 フィート

近接 噛みつき = + 3 (1d6 + 1)、爪 (× 2) = + 3 (1d3 + 1)

特殊攻撃 かきむしり (爪 (× 2)、1d3 + 1)

一般データ

【筋】12、【敏】15、【耐】15、【知】—、【判】11、【魅】2

基本攻撃 + 1; CMB + 1; CMD 13 (対足払い 25)

技能 〈隠密〉 + 10、〈知覚〉 + 4、〈登攀〉 + 9; 種族修正 + 4 〈知覚〉、+ 4 〈隠密〉

生態

出現環境 暑熱/砂漠

編成 単体、2 体、または共棲集団 (3 ~ 6)

宝物 なし

サリフュージドは時として“キャメル・スパイダー”、“ワインド・スコーピオン”、あるいは“サン・スパイダー”とも呼ばれるが、実際はスパイダーでもスコーピオンでもなく、それ自体の独立した種である。頭の近くに大きな触肢があり、2 組の垂直に並んだ大顎で獲物を食べる間、相手噛みつき押さえつける。集団で狩をする場合は、他のサリフュージドがすでに組みついている目標に攻撃するのが好む。巨大なサリフュージドのさまざまな種は一般に 8 本の脚があるが、前面の 2 本の触肢はよく更なる 1 対の足であると間違われることがある。アルビノ・ケイブ・サルフュージドのような一部の種ではより少ない脚しかないが、全てのサリフュージドは攻撃的な蟲である。

以下の表は上に上げた 2 種以外の最も一般的な変種である。これらの種の多くは、ルモアハズのおそろしい出血をもたらす攻撃のような、追加の特有の能力を持つ。

表：サリフュージドの亜種

種類	脅威度	サイズ	ヒット・ダイス
ドッグイーティング・サリフュージド	1/2	超小型	1
イエロー・テラー・サリフュージド	8	大型	10
レイザーマウス・サリフュージド	11	超大型	13
パンシー・サリフュージド	15	巨大	16
デューンシェイカー・サリフュージド	18	超巨大	20

サリフュージド: アルバイノ・ケイヴ・サリフュージド Albino Cave Solifugid

この蜘蛛に似たクリーチャーの前肢の先端は、大きな押さえ込みのような爪となっている。その口からは 1 対の巨大な垂直の大顎が露になっている。

アルバイノ・ケイヴ・サリフュージド 脅威度 4 Albino Cave Solifugid

経験点 1,200

N / 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〉 + 4

防御データ

AC 17、接触 11、立ちすくみ 16 (+ 1 【敏】、+ 6 外皮)

hp 45 (6d8 + 18)

頑健 + 8、反応 + 3、意志 + 2

完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃データ

移動速度 50 フィート、登攀 30 フィート

近接 噛みつき = + 7 (1d8 + 3)、爪 (× 2) = + 7 (1d4 + 3)

特殊攻撃 飛びかかり、かきむしり (爪 (× 2)、1d6 + 4)

一般データ

【筋】16、【敏】13、【耐】17、【知】—、【判】11、【魅】2

基本攻撃 + 4; CMB + 7; CMD 18 (対足払い 26)

技能 〈隠密〉 + 5、〈知覚〉 + 4、〈登攀〉 + 11; 種族修正 + 4 〈知覚〉、+ 4 〈隠密〉

生態

出現環境 気候問わず/地下

編成 単体、2 体、または共棲集団 (3 ~ 6)

宝物 なし

この 6 脚のアルビノ・ケイブ・サルフュージドはその攻撃的な狩猟様式によってよく知られている。その脚長は 5 フィート、体重は 100 ポンド。

サンダーバード Thunderbird

この巨大な鳥は嵐の空に色をした羽毛を持ち、その体の上を踊る稲妻により、類似性がより一層高まっている。

サンダーバード 脅威度 11 Thunderbird

経験点 12,800

N / 巨大サイズの魔獣

イニシアチブ + 7; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、嵐の見通し; 〈知覚〉 + 20

オーラ 嵐のオーラ (100 フィート)

防御データ

AC 25、接触 10、立ちすくみ 21 (+3 【敏】、+1 回避、+15 外皮、-4 サイズ)

hp 147 (14d10 + 70)

頑健 + 14、反応 + 12、意志 + 9

完全耐性 [電気]、[音波]

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 120 フィート (良好)

近接 爪 (×2) = +18 (2d6 + 8 / 19 ~ 20、加えて“つかみ”)、噛みつき = +18 (2d8 + 8 / 19 ~ 20)

遠隔 雷撃 = +13 遠隔接触 (6d6 [電気] および 6d6 [音波])

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 11 レベル; 精神集中 + 12)

回数無制限: コントロール・ウェザー

一般データ

【筋】26、【敏】17、【耐】21、【知】12、【判】16、【魅】13

基本攻撃 + 14; CMB + 26 (組みつき + 30); CMD 40

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《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》、《鋼の意志》

技能〈軽業〉+ 13、〈芸能: 歌唱〉+ 8、〈真意看破〉+ 10、〈知覚〉+ 20、〈飛行〉+ 11

言語 風界語

生態

出現環境 気候問わず / 丘陵または山岳

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

雷撃 (超常) サンダーバードは標準アクションとして、広げた羽根から雷と稲妻の光線を撃つことができる。この攻撃は射程 200 フィート (射程単位無し) で、遠隔接触攻撃である。雷撃によってクリティカル・ヒットを受けたクリーチャーは、DC22 の頑健セーブに失敗した場合は、1 ラウンドの間、朦朧状態と聴覚喪失状態になる。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

嵐のオーラ (超常) サンダーバードは中心部から吹き荒れ、オーラの境界線で速やかに消え去る、半径 100 フィートの強風に取り囲まれている。この範囲内では、遠隔武器 (攻城兵器を除く) は命中に -4 のペナルティを被り、〈飛行〉判定は -4 のペナルティを被り、露出している炎は消えてしまう。小型サイズのクリーチャーはサンダーバードに向かって移動するためには、DC10 の【筋力】判定 (地上にいる場合) あるいは DC20 の〈飛行〉判定を行わなければならない。また超小型以下のサイズのクリーチャーは後方に吹き飛ばされることがある (地上にいて DC15 の【筋力】判定に失敗した場合は 1d4 × 10 フィート、飛行中で DC25 〈飛行〉判定に失敗した場合は 2d6 × 10 フィート)。地上にいるクリーチャーが押し戻された場合は 10 フィートごとに 1d4 ポイントの非致傷ダメージを受け、飛行中のクリーチャーが押し戻された場合は距離に関わらず 2d6 ポイントの非致傷ダメージを受ける。それに加えて、1d4 ラウンドごとに 1 回、稲妻がサンダーバード以外の嵐のオーラの範囲内にいるランダムなクリーチャーを襲う。この稲妻は 12d6 ポイントの [電気] ダメージ (DC22 の反応セーブで半減) を与える。稲妻のセー

ヴ DC は【耐久力】に基づいているが、嵐の効果に対抗するセーブ DC は固定である。

嵐の見通し (変則) サンダーバードはフォッグ・クラウド、オブスキュアリング・ミストや同種の呪文によって作り出された天候の効果による全ての視覚に対するペナルティや視認困難を無視する。

サンダーバードはその翼で嵐を引き起こす。日照りの時には彼らは喜びと祝祭で歓待される。それ以外の時には洪水が起きる前に去ってもらおうと、貢物で宥められる。怒ったときは、サンダーバードはハリケーンを呼び起し、村全体を瓦礫にすることができる。そのため、この鳥たちが住んでいる地域では、多くの村で地域のサンダーバードを宥め崇めるための費用の掛かる儀式が行なわれている。

サンダーバードは滝の基部の近くに巣を作り、そこでの絶えざる水が砕ける音により、嵐の中心で雛が命を得る準備を行う。雛が孵化した後、両親は仔を山の頂上の巣に運び、そこで仔は稲妻に打たれ、嵐の神秘を学ぶ。

サンドマン Sandman

微細な砂漠の砂の渦巻く雲が積みあがり、人の形を取っていく。

サンドマン 脅威度 3 Sandman

経験点 800

NE / 中型サイズの来訪者（地、エレメンタル、他次元界）

イニシアチブ + 5；感覚 暗視 60 フィート、振動感知 30 フィート；
〈知覚〉+ 7

オーラ 睡眠 (20 フィート、DC14)

防御データ

AC 15、接触 11、立ちすくみ 14 (+1【敏】、+4 外皮)

hp 30 (4d10 + 8)

頑健 + 6、反応 + 5、意志 + 3

防御的能力 不定形；DR 10 / 殴打；完全耐性 エレメンタルの種別特徴

攻撃データ

移動速度 30 フィート、穴掘り 30 フィート

近接 叩きつけ + 6 (1d6 + 3、加えて睡眠)

一般データ

【筋】14、【敏】13、【耐】15、【知】10、【判】11、【魅】10

基本攻撃 + 4；CMB + 6；CMD 17

特技《イニシアチブ強化》、《鋼の意志》

技能〈隠密〉+ 8 (砂地では+12)、〈軽業〉+ 8、〈真意看破〉+ 7、
〈知覚〉+ 7、〈知識：次元界〉+ 7、〈登攀〉+ 9；種族修正 + 4 砂
地での〈隠密〉

言語 地界語

その他の特殊能力 収縮、砂形態

生態

出現環境 気候問わず / 地上（地の元素界）

編成 単体、徒党 (2 ~ 4)、または一団 (5 ~ 10)

宝物 なし

特殊能力

砂形態（超常） 標準アクションとして、サンドマンはその人型形態を崩して自律行動能力のある砂の山になることができる。この形態においては、サンドマンを砂でできた小型サイズのアース・エレメンタルとして扱う。サンドマンは砂形態においても収縮と睡眠のオーラの能力を保持するが、睡眠攻撃とダメージ減少を失う。この形態ではその砂の体ははるかに目が詰まっており、固い武器で容易にちらすことができるからである。

睡眠（超常） サンドマンの叩きつけが命中したクリーチャーは DC14 の意志セーブを行わなければならない。失敗した場合即座にスリープ呪文（術者レベル 8）の効果を受けたかのように睡眠状態に陥る。サンドマンがこの能力で効果を及ぼすヒット・ダイス数に制限はない。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

睡眠のオーラ（超常） サンドマンは半径 20 フィートのクリーチャーを睡眠状態に陥れるオーラを放っている。範囲内にいるクリーチャーは DC14 の意志セーブに成功しない限り、スリープ呪文（術者レベル 8）の効果を受けたかのように睡眠状態に陥る。サンドマンがこの能力で効果を及ぼすヒット・ダイス数に制限はない。1 度セーブに成功したクリーチャーは 24 時間の間サンドマンの睡眠のオーラに完全耐性を持つ。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

伸びやかで予想しがたいサンドマンは、交易商人であれ、伝令であれ、冒険者であれ砂漠を旅するあらゆる者にとっての恐怖である。休息の際には、サンドマンは通常の砂の山に似ており、不毛の環境や古代の墳墓に完全に紛れている。ほとんどの場合彼らはその催眠能力に頼り、敵を眠らせて無意識状態の相手に止めを刺すか、召喚主のもとに引きずっていく。

彼ら自身はエレメンタルだが、サンドマンは通常他のエレメンタ

ルとは関わらず、それらが疑問も持たずに服従しているのを懦弱であるとみなしている。サンドマンは自らを自由に判断する者として誇りに思っており、召喚者に任務を与えられた場合は、しばしばその任務を自分たちが適当と思うように解釈する。その高慢の故に通常は最も自信家あるいは最も自暴自棄の魔術師のみがサンドマンを煩わせる。サンドマンが自発的に物質界に留まることは稀ではなく、その住人たちに静かなる大破壊をもたらすという悪魔的な遊戯を行う。

サンドマンは身の丈 6 フィートの大雑把な人型生物の形態をとる。その姿はさほどはっきりしたものではなく、その具現化した筋肉は敵を打ちのめしながら常に移り変わり揺れ動いている。サンドマンはさまざまな形にその体を形作るが、彼らが好む環境で動きやすいようにその脚部を埃っぽい砂の雲のままにしていることを好む。このクリーチャーの一部は自身の形状を操る能力を誇りとしている。定命の芸術家が鑿を使って石から信じられないような作品を掘り出すように、このような芸術家のサンドマンは自らの肉体を芸術作品とする。一部の者はこの能力を用いて外見を召喚主または敵の姿に似せたり、美しい姿をとることで更なる劇的な効果をあげたり、その姿を密やかに溶け込ませることを楽しむ。ほとんどのサンドマンは回転の速い想像力と生来残酷を好む傾向に恵まれており、敵を苦しめるために最後の方法を選ぶ傾向がある。

シーラスフィア Thrasfyr

熊でも牛でも蛇でもない、この巨大な6脚のクリーチャーは鎖で縛られ、きらめく赤い鱗で覆われている。

シーラスフィア 脅威度 17 Thrasfyr

経験点 102,400

CE / 超大型サイズの魔獣 (火)

イニシアチブ + 5; 感覚 暗視 120 フィート、夜目、シー・インヴィジビリティ; <知覚> + 28

防御データ

AC 32、接触 9、立ちすくみ 31 (+1 【敏】、+23 外皮、-2 サイズ)

hp 279 (18d10 + 180); 再生 15 ([酸] または [冷氣])

頑健 + 21、反応 + 14、意志 + 15

DR 15 / 冷たい鉄および斬撃; 完全耐性 [火]、[音波]; 抵抗 [電気] 30; SR 28

弱点 [冷氣] への脆弱性

攻撃データ

移動速度 50 フィート、登攀 50 フィート

近接 噛みつき (×2) = +26 (2d6 + 10)、爪 (×4) = +26 (1d8 + 10)、突き刺し = +26 (2d6 + 10)

接敵面 15 フィート; 間合い 15 フィート

特殊攻撃 プレス攻撃 (80 フィート円錐状、20d8 [火] ダメージ、反応・DC29・半減、1d4 ラウンドに1回)、絡みつく鎖、強力突撃 (突き刺し、4d8 + 24)

擬似呪文能力 (術者レベル 18; 精神集中 + 23)

常時: エア・ウォーク、シー・インヴィジビリティ

1回/日: グレーター・テレポート (自身と50ポンドまでの物体のみ、主の側を目的地とする場合のみ)

一般データ

【筋】30、【敏】13、【耐】31、【知】5、【判】24、【魅】20

基本攻撃 + 18; CMB + 30; CMD 41 (対足払い 49)

特技 《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《神速の反応》、《鋼の意志》、《よろめき化クリティカル》

技能 <知覚> + 28、<登攀> + 18

言語 アクロ語、森語

その他の特殊能力 主との絆、次元界順応

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず

編成 単体

宝物 × 2

特殊能力

絡みつく鎖 (超常) シーラスフィアは体から垂れ下がる6本の鎖を自らの足であるかのように操ることができる。標準アクションとして、半径30フィートまでこの鎖をくねらせることができる。この範囲内にいる全てのクリーチャーは10d6ポイントの斬撃ダメージを受け、絡みつかれた状態となる。DC20の反応セーブに成功した場合はダメージを半減し、絡みつかれた状態を無効化できる。絡みつかれたクリーチャーは全ラウンド・アクションとしてDC20の反応セーブまたはDC30の〈脱出術〉判定に成功すれば脱出できる。また鎖に対して武器破壊を行うこともできる (硬度10、hp20、破壊DC28)。シーラスフィアはこの鎖をその体自体から作り出すことができ、破壊された鎖は24時間で再生する。このセーブDCは【敏捷力】に基づいている。

主との絆 (超常) シーラスフィアは同意するクリーチャーに触れることによって、そのクリーチャーとの絆を結ぶことができる。これによってシーラスフィアは絆を結んだクリーチャーと距離の制限なくテレパシーで交信できる (シーラスフィアと主は同次元界にいない必要はない)。シーラスフィアと主は相手の状態をステータス呪文の効果の下にあるかのように感じ取ることができる。シーラスフィアは一度に1体のマスターのみと絆を結ぶことができる。

次元界順応 (変則) シーラスフィアはどの次元界にしようと常にその出身次元界にいる者とみなす。決して (他次元界) 副種別を得ることはない。

伝説的なシーラスフィアはフェイの原初の世界から来た神のごとき存在によって創造された強力なモンスターの一群、Taneの1体である。主を持たないシーラスフィアは荒涼とした丘陵地帯に住むことを好み、ほとんどの時間をまどろむことと夢見ることについやす。全てのシーラスフィアは自らが優雅で美しいフェイである夢を見ているのだといわれている。伝説によれば、最初のシーラスフィアは一種の刑罰としてそのようなクリーチャーから創造されたと言われているからである。

シウガシー Seugathi

このミミズのようなモンスターは目と鉤のような顎のある
ぞつとするような顔をしている。触手のような2本の尾でワンド
と剣を振るう。

シウガシー 脅威度 6 Seugathi

経験点 2,400

CE / 大型サイズの異形

イニシアチブ + 9; 感覚 暗視 120 フィート、ディテクト・ソウツ、
振動感知 30 フィート; <知覚> + 15

オーラ 狂気 (30 フィート)

防御データ

AC 19、接触 14、立ちすくみ 14 (+ 4 鎧、+ 5 【敏】、+ 1 外皮、
- 1 サイズ)

hp 67 (9d8 + 27); 高速治癒 5

頑健 + 6、反応 + 8、意志 + 9

DR 10 / 斬撃または刺突; 完全耐性 [精神作用] 効果、毒; SR 17

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 高品質のショート・ソード = + 11 / + 6 (1d8 + 3 / 19 ~

20)、噛みつき = + 5 (1d8 + 1、加えて“毒”)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 混乱指令

擬似呪文能力 (術者レベル 6; 精神集中 + 10)

常時: メイジ・アーマー

回数無制限: ディテクト・ソウツ (DC16)、レヴィテート

3 回/日: コンフュージョン (DC18)、サジェスチョン (DC17)、ディ
スベル・マジック

1 回/日: ファンタズマル・キラー (DC18)、マインド・フォッグ
(DC19)

一般データ

【筋】16、【敏】20、【耐】17、【知】14、【判】17、【魅】19

基本攻撃 + 6; CMB + 10; CMD 25 (足払いされない)

特技《イニシアチブ強化》、《戦闘発動》、《能力熟練: 狂気のオーラ》、
《武器の妙技》、《迎え討ち》

技能<隠密> + 13、<真意看破> + 12、<脱出術> + 17、<知覚>
+ 15、<知識: 宗教> + 14、<魔法装置使用> + 16

言語 アクロ語、地下共通語; テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 アイテムの使用

生態

出現環境 気候問わず / 地下

編成 単体、2 体、または小旅団 (3 ~ 8)

宝物 × 2 (高品質のショート・ソード、ワンド・オヴ・マジック・
ミサイル [術者レベル 5、チャージ 1d20 + 30])

特殊能力

狂気のオーラ (超常) 意識のあるシウガシーから 30 フィート以内
にいる正気のクリーチャーは毎ラウンド DC20 の意志セーブを行わ
なければならず、失敗した場合は 1 ラウンドの間混乱状態になる。
連続して 5 回セーブに失敗したクリーチャーは、インサニティ 呪
文の効果と同様に永続的な狂気に陥る。シウガシーは 1 回のフリー・
アクションとしてこのオーラを抑制または発動できる。これは [精
神作用] 効果である。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

混乱指令 (超常) 即行アクションとして、シウガシーは 30 フィー
ト以内にいる混乱状態のクリーチャーにテレパシーで命令を下すこ
とができる。これにより、混乱状態のクリーチャーが毎ラウンドそ
の行動をランダムにダイスで決定するのではなく、シウガシーが混
乱状態の行動の表から結果を選択することができる。

アイテムの使用 (変則) シウガシーは適切なクラスの術者であるか
のように呪文解放型のアイテムを使用することができる。1 回のフ
リー・アクションとして接触することで、あるアイテムが有するあ
らゆる呪文解放型の前提条件を識別することができる。<魔法装置
使用> はシウガシーのクラス技能である。

毒 (変則) 噛みつき・致傷型; セーブ 頑健 DC 17; 頻度 1 回 / ラウ
ンド (6 ラウンド間); 効果 1d2 【判】および聴覚喪失状態; 治療 2
回連続のセーブ成功。聴覚喪失状態はこの毒による能力値ダメージ
が継続する限り持続する。このセーブ DC は【耐久力】に基づいて
いる。

シウガシーは自らを分裂させる儀式を行った単体のネオセリッド
によって何百と産み出される。このような儀式の奇妙な過程の一部
として、シウガシーはその産みの親から広範な任務のリストと同化
させられる。ひとたびシウガシーがこれらの任務を達成した場合は、
シウガシーは滅びる。これらの命令の目的をしないシウガシーは存在
しないが、彼らは主であるネオセリッドが自分たちを、多様であり
通常は残酷である任務に送り込んだのには理由があるはずだと信じ
ている。シウガシーは体長 14 フィート、体重 650 ポンド。

ジェリーフィッシュ Jellyfish

ジェリーフィッシュ: ジャイアント・ジェリーフィッシュ Giant Jellyfish

この巨大な琥珀色のクラゲの傘は馬車ほどもある。剣呑な触手がその下で絡まりのたくっている。

ジャイアント・ジェリーフィッシュ 脅威度 7 Giant Jellyfish

経験点 3,200

N / 大型サイズの蟲 (水棲)

イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート; 〈知覚〉 + 0

防御データ

AC 11、接触 11、立ちすくみ 9 (+ 2 【敏】、- 1 サイズ)

hp 94 (9d8 + 54)

頑健 + 12、反応 + 5、意志 + 3

防御的能力 不定形; DR 10 / 刺突または斬撃; 完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃データ

移動速度 水泳 20 フィート

近接 触手 (× 4) = + 9 (1d6 + 4、加えて“毒”)

接敵面 10 フィート; 間合い 15 フィート

一般データ

【筋】18、【敏】15、【耐】22、【知】—、【判】11、【魅】1

基本攻撃 + 6; CMB + 11; CMD 23 (足払いされない)

技能 〈水泳〉 + 12

その他の特殊能力 収縮

生態

出現環境 気候問わず / 海洋

編成 単体、小さな群れ (2 ~ 5)、または大発生 (6 ~ 12)

宝物 なし

特殊能力

毒 (変則) 触手・致傷型; セーブ 頑健 DC 17; 頻度 1 回 / ラウンド (6 ラウンド間); 効果 1d4 【耐】; 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。

小さな同類たちとは違い、ジャイアント・ジェリーフィッシュは獲物を探し回る積極的な捕食者である。ジャイアント・ジェリーフィッシュは狭い隙間に滑り込む能力を持ち、浸水したり沈没した船の中に潜んでいるときに遭遇する恐るべき生物である。この蟲類の他の種類は以下の表にまとめられている。これらの変種はしばしば異なった種類の毒や、透明化や締め付けのような異なった能力を持つ。

表: ジェリーフィッシュの種類

種類	脅威度	サイズ	ヒット・ダイス
デスズ・ヘッド・ジェリーフィッシュ	1	小型	2
クリムゾン・ジェリーフィッシュ	4	中型	5
サファイア・ジェリーフィッシュ	11	超大型	12
ヴァンパイア・ジェリーフィッシュ	14	巨大	16
ホエラー・ジェリーフィッシュ	17	超巨大	20

ジェリーフィッシュ・スウォーム Jellyfish Swarm

水中ではほとんど見えないこの拳大のクラゲの邪悪なスウォームがのたうちもがき、針のある触手で壁を作っている。

ジェリーフィッシュ・スウォーム 脅威度 6 Jellyfish Swarm

経験点 2,400

N / 微小サイズの蟲 (水棲、スウォーム)

イニシアチブ + 1; 感覚 暗視 60 フィート; 〈知覚〉 + 0

防御データ

AC 15、接触 15、立ちすくみ 14 (+ 1 【敏】、+ 4 サイズ)

hp 54 (12d8)

頑健 + 8、反応 + 5、意志 + 4

完全耐性 スウォームの種別特徴、武器ダメージ

攻撃データ

移動速度 水泳 20 フィート

近接 群がり (3d6、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 (DC 16)

一般データ

【筋】1、【敏】13、【耐】10、【知】—、【判】10、【魅】2

基本攻撃 + 9; CMB —; CMD —

技能 〈隠密〉 + 29、〈水泳〉 + 9; 種族修正 + 16 〈隠密〉

生態

出現環境 気候問わず / 水界

編成 単体または大発生 (2 ~ 8)

宝物 なし

特殊能力

毒 (変則) 群がり・致傷型; セーブ 頑健 DC 16; 頻度 1 回 / ラウンド (6 ラウンド間); 効果 1d4 【敏】; 治療 2 回連続のセーブ成功。

春先や海水温が上昇するような環境条件のときに、クラゲはしばしば集団となる。条件があう場合、クラゲは厄介者から脅威へと変わる。偶然にもそうなった場合でも、ジャイアント・ジェリーフィッシュのようなより攻撃的な怪物である同類とは違い、ジェリーフィッシュ・スウォームは攻撃的な狩人としてよりも機会主義主義の攻撃者として悪名をあげる。一般に獲物に近づいて攻撃するために動くことはないが、ほとんど透明な体色をしており、恐ろしいほど易々とクリーチャーがスウォームに気づかずに泳いでくることになる。ジェリーフィッシュ・スウォームがクリーチャーにダメージを与えた場合、スウォームは諦めるまで数ラウンドの間獲物を追跡する。多くの水棲種族が、スウォームの移動傾向の欠如によって長期間停留させておけると信じ、ジェリーフィッシュ・スウォームを防衛兵として利用している。

ジャイアント Giant

ジャイアント：マーシュ・ジャイアント Marsh Giant

コンテイジョン (DC15)、コンフュージョン (DC 14 (訳注：更新；15))。

このぞっとするような緑の皮膚と水かきのある指を持つでっぴりと太った巨人が魚めいた顔の冷たく黒い目で凝視している。

マーシュ・ジャイアント 脅威度 8 Marsh Giant

経験点 4,800

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〉 + 11

防御データ

AC 21、接触 12、立ちすくみ 18 (+ 3 【敏】、+ 9 外皮、- 1 サイズ)

hp 102 (12d8 + 48)

頑健 + 12、反応 + 7、意志 + 8

防御的能力 岩つかみ

攻撃データ

移動速度 40 フィート、水泳 20 フィート

近接 ガフ = + 16 / + 11 (2d6 + 12) または叩きつけ (× 2) = + 16 (1d6 + 8)

遠隔 岩 = + 12 (2d6 + 9)

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)

擬似呪文能力 (術者レベル 12 レベル；精神集中 + 13)

3 回／日：オーギュリイ、ビストウ・カース (DC15)、フォッグ・クラウド

一般データ

【筋】 27、【敏】 17、【耐】 19、【知】 8、【判】 15、【魅】 12

基本攻撃 + 9；CMB + 18；CMD 31

特技 《強打》、《渾身の一打》、《鋼の意志》、《鋼の意志強化》、《武器破壊強化》、《迎え討ち》

技能 〈隠密〉 + 5 (沼地では + 13)、〈水泳〉 + 16、〈知覚〉 + 11；

種族修正 + 8 沼地での〈隠密〉

言語 ボガード語、巨人語

生態

出現環境 温暖／湿地

編成 単体、徒党 (2 ～ 6)、または部族 (7 ～ 22、加えて 20% の非戦闘員、加えて 4 ～ 8 レベルのクレリックまたはウィッチのリーダー 1、2 ～ 5 レベルのバーバリアンまたはファイターのチャンピオン 1 ～ 3、メロウ 2 ～ 12、ボガード 10 ～ 20、およびジャイアント・フロッグ 6 ～ 12)

宝物 標準 (ガフ、その他の宝物)

ぞっとするほど醜いマーシュ・ジャイアントは最も荒廃した沼地、特に海との水浸しの境界線になっているところに好んで住む。マーシュ・ジャイアントは戦闘においては通常ガフと呼ばれる鉤のついた棍棒を使用する (両手で振る)。この武器は刺突ダメージを与える以外はフレイルと同様に扱うこと。

マーシュ・ジャイアントは共通した熱狂によって束ねられた憎むべき暴漢である。強力は敵や獣は最も賞味される食物となるが、多くのマーシュ・ジャイアントは共食いもする。彼らはしばしばとりわけ恐ろしい、あるいはおいしそうな見かけの仲間を食らうため、部族の仲間を攻撃する。

一部のマーシュ・ジャイアントは、彼らの神が違わしたと信じている深海からの異形のクリーチャーと混血である。これは彼らの種族的墮落に大いに貢献しているが、この不浄なる同盟関係から生み落とされる直接の子孫は強大である。触手、鱗、その他の水生生物の特徴で歪められたこのようなマーシュ・ジャイアントはブラインボーンとして知られる。これは (水棲) の副種別と 40 フィートの水泳速度、水陸両生の特殊能力、そして以下のような追加の擬似呪文能力を有するアドヴァンスト・マーシュ・ジャイアントである。

常時：スピーク・ウィズ・アニマルズ；3 回／日：クウェンチ (DC14)、

ジャイアント：ルーン・ジャイアント Rune Giant

この巨人の皮膚は黒くあばただらけで、雑に鍛造した鉄に似ており、赤く輝くルーンが刻印されている。

ルーン・ジャイアント 脅威度 17 Rune Giant

経験点 102,400

LE / 巨大サイズの人型生物（巨人）

イニシアチブ + 0；感覚 夜目；〈知覚〉 + 29

防衛データ

AC 30、接触 6、立ちすくみ 30（+ 9 鎧、+ 15 外皮、- 4 サイズ）

hp 270（20d8 + 180）

頑健 + 15、反応 + 6、意志 + 20

完全耐性 [冷気]、[電気]、[火]

攻撃データ

移動速度 35 フィート（50 フィート・鎧なし）；エア・ウォーク

近接 高品質のロングソード＝+ 27 / + 22 / + 17（4d6 + 22 / 17 ～ 20）または叩きつけ（× 2）＝+ 26（2d6 + 15）

遠隔 高品質のスピア＝+ 12 / + 7 / + 2（4d6 + 15 / × 3）

接敵面 20 フィート；間合い 20 フィート

特殊攻撃 ジャイアント支配、ルーン、火花の雨

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中 + 24）

常時：エア・ウォーク

回数無制限：サジェスチョン（DC17）、チャーム・パースン（DC15）

3 回／日：ドミネイト・パースン（DC19）、マス・チャーム・モンスター（DC22）

1 回／日：ディマンド（DC22）、トゥルー・シーイング

一般データ

【筋】41、【敏】11、【耐】28、【知】14、【判】23、【魅】18

基本攻撃 + 15；CMB + 34；CMD 44

特技《強打》、《クリティカル強化：ロングソード》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《突き飛ばし強化》、《綱の意志》、《早抜き》、《ふっとばし攻撃》、《よろめき化クリティカル》

技能〈軽業〉+ 15（跳躍 + 23）、〈製作：何か 1 つ〉+ 25、〈知覚〉+ 29、〈知識：貴族〉+ 12、〈知識：歴史〉+ 12

言語 共通語、巨人語、地界語

生態

出現環境 寒冷／山岳

編成 単体、2 体、巡視体（3 ～ 6）、戦隊（7 ～ 12）、または小集団（13 ～ 30、加えて 2 ～ 4 レベルのファイターまたはローグ 2 ～ 4、5 ～ 8 レベルのオラクルまたはソーサラー 1、5 ～ 6 レベルのレンジャーまたはモンクの指揮官 1、イエティ 10 ～ 20、クラウド・ジャイアント 1 ～ 4、フロスト・ジャイアント 8 ～ 12、ストーン・ジャイアント 10 ～ 16、ラミア・メイトリアーク 4 ～ 8、およびアダルト・ブルー・ドラゴン 1 ～ 2）

宝物 標準（高品質のフル・プレート・アーマー、高品質のロングソード、高品質のスピア× 3、その他の宝物）

特殊能力

ジャイアント支配（超常） ルーン・ジャイアントは、ジャイアントに対して使用した（魅惑）または（強制）効果のセーブ DC に + 4 の種族ボーナスを得る。

ルーン（変則） 1 回のフリー・アクションとして、ルーン・ジャイアントは火花の雨または擬似呪文能力を使用した場合はいつでも、その体のルーンから閃光を発することができる。ジャイアントから 10 フィート以内にいる全てのクリーチャーは 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 1 ラウンドの間盲目状態となる。セーブ DC は【魅力】に基づいている。

火花の雨（超常） 標準アクションとして、ルーン・ジャイアントはその体のルーンの 1 つから火花の雨を発することができる。この火花はプレス攻撃（30 フィートの円錐形；10d6 [火] および 10d6 [電気] ダメージ；反応・DC29・半減；1d4 ラウンドに 1 回使用可能）として機能する。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

古代の魔術師によってタイガ・ジャイアントとファイアー・ジャイアントの奴隷を交配させて魔法的に作り出されたルーン・ジャイアントは自らの仲間を呪っている。ルーン・ジャイアントは他のジャイアントを支配し魔法で操る能力を与えられてはいたが、自身はより強力な主に仕え、古代帝国のジャイアントの軍勢に命令を下すためにそうする力を与えられていた。この古代帝国が崩壊してから長い時間が過ぎ、ルーン・ジャイアントは自立した種族、お化けのようなもの、迷信深いジャイアントたちが夜遅くに囁き交わす恐怖として存在している。

ルーン・ジャイアントの炭のような肉体は、その魔法の力を明らかに示す何十ものルーンによって飾られている。ルーン・ジャイアントは身の丈 40 フィート、体重 25,000 ポンド。

ジャイアント：タイガ・ジャイアント Taiga Giant

暗褐色から赤まで。

この筋肉質の巨人は暗灰色の肌と炎のような赤い髪をしている。その下顎には鋭い牙が生え、巨大な原始的な槍を振るう。

タイガ・ジャイアント 脅威度 12 Taiga Giant

経験点 19,200

CN / 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〉 + 13

防御データ

AC 26、接触 14、立ちすくみ 24（+ 4 鎧、+ 4 反発、+ 2 【敏】、+ 8 外皮、- 2 サイズ）

hp 157（15d8 + 90）

頑健 + 15、反応 + 9、意志 + 10

防御的能力 岩つかみ；完全耐性 心術および幻術の呪文

攻撃データ

移動速度 30 フィート（40 フィート・鎧なし）

近接 スピア = + 19 / + 14 / + 9（3d6 + 15 / × 3）または叩きつけ（× 2） = + 19（1d8 + 10）

遠隔 岩 = + 12（2d6 + 15）またはスピア = + 11（3d6 + 10 / × 3）

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）

一般データ

【筋】 31、【敏】 14、【耐】 22、【知】 12、【判】 17、【魅】 15

基本攻撃 + 11；CMB + 23；CMD 39

特技〈鋭敏感覚〉、《機動射撃》B、《強打》、《渾身の一打》、《持久力》、《自力生存》、《神速の反応》、《薙ぎ払い》、《鋼の意志》

技能〈隠密〉 + 6（下生えでは + 12）、〈生存〉 + 20、〈知覚〉 + 13、〈知識：宗教〉 + 11、〈登攀〉 + 15；種族修正 + 6 下生えでの〈隠密〉

言語 共通語、巨人語

その他の特殊能力 祖霊召喚

生態

出現環境 寒冷／山岳または森林

編成 単体、戦闘集団（2～7）、または部族（20～50、加えて30%の非戦闘員、3～5レベルのドルイドまたはオラクル1、3～5レベルのバーバリアンまたはレンジャー狩人2～4、4～7レベルの族長バーバリアンまたはファイター1、ダイア・ベア2～6、ダイア・タイガー2～6、およびストーン・ジャイアント8～12）

宝物 標準（ハイド・アーマー、スピア、その他の宝物）

特殊能力

祖霊召喚（超常） 1日1回、タイガ・ジャイアントは10分間の儀式を行って、その祖先の霊の力と洞察を請うことができる。この祖霊は、ACに+4の反発ボーナス、心術と幻術の呪文に対する完全耐性、ならびに以下の呪文の効果のうち1つを与える。：プレス、エンデュア・エレメンツ、プロテクション・フロム・イーヴル、プロテクション・フロム・グッド、あるいはシー・インヴィジビリティ。祖霊召喚の効果は24時間の間継続する。

タイガ・ジャイアントはある1つの地域の食料を枯渇させないように絶え間なく放浪している。陸上ではオーロックスとマンモスが好む獲物であり、沿岸地域では鯨、アザラシ、セイウチから食料を得る。これらの動物は部族の生存の基礎となる。それらが供給する食料のためだけではなく、持ち運べる住居から武器まで、部族の所有物のほとんど全てはしとめた獣の骨、毛皮、腱から作り出されるからである。捨てるものはほとんどない。

また、タイガ・ジャイアントは非常に神霊主義的であり、彼らの祖霊を信仰する。全ての部族員は若い自分に祖霊を呼び降ろす方法を学ぶ。タイガ・ジャイアントはほとんどのジャイアントと同様に、ルーン・ジャイアントを奴隷狩りやモンスターとして憎み怖れているため、彼らの祖先であることを恥じている。

典型的なタイガ・ジャイアントは身の丈20フィート、体重10,000ポンド。肌の色合いは暗灰色から灰白色までであり、髪の色は

ジャイアント：ウッド・ジャイアント Wood Giant

背が高く優雅な立ち姿の、この尖った耳をしたジャイアントの肌は青白い。その大きな肩のためどこか原始的な見かけをしている。

小さな部族が森林地帯の広大な領域を領するが、稀に恒久的な住居を作ることがある。部族の成員は日中は採集と植え込みのために彼らの全ての地域に広がり、日没後はそれらの要素を放置しておく。悪天候時には、部族は最も密な藪に背を外側に向けて密集する。

ウッド・ジャイアントは身の丈 14 フィート、体重 1,200 ポンド。彼らは菜食主義者であることを選択しており、肉は他の選択肢がない場合にしか食べようとしない。

ウッド・ジャイアント 脅威度 6 Wood Giant

経験点 2,400

CG / 大型サイズの人型生物 (巨人)

イニシアチブ + 5; 感覚 夜目; 〈知覚〉 + 11

防御データ

AC 20、接触 14、立ちすくみ 15 (+2 鎧、+5【敏】、+4 外皮、-1 サイズ)

hp 67 (9d8 + 27)

頑健 + 9、反応 + 8、意志 + 7

防御的能力 岩つかみ

攻撃データ

移動速度 40 フィート

近接 ロングソード = +10 / +5 (2d6 + 5 / 19 ~ 20) または叩きつけ (×2) = +10 (1d6 + 5)

遠隔 高品質のロングボウ = +9 / +9 / +4 (2d6 + 5 / ×3)

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 7; 精神集中 + 8)

常時: スピーク・ウィズ・アニマルズ、パス・ウィズアウト・トレイス

3 回/日: クウェンチ、チャーム・アニマル (DC12)、ツリー・シェイプ

1 回/日: エンラージ・パースン (自身のみ)、スパイク・グロウス

一般データ

【筋】20、【敏】21、【耐】17、【知】14、【判】15、【魅】12

基本攻撃 + 6; CMB + 12; CMD 27

特技 《近距離射撃》、《精密射撃》、《速射》、《致命的な狙い》、《鋼の意志》

技能 〈隠密〉+ 7 (森林では +11)、〈軽業〉+ 11 (跳躍 +15)、〈職能: 農夫〉+ 8、〈生存〉+ 8、〈知覚〉+ 11、〈知識: 自然〉+ 8、〈登攀〉+ 14; 種族修正 + 4 森林での〈隠密〉

言語 共通語、巨人語、森語; スピーク・ウィズ・アニマルズ

生態

出現環境 温暖/森林

編成 単体、徒党 (2 ~ 4)、狩猟隊 (5 ~ 9、加えて 1 ~ 4 ダイア・ウルフ)、または氏族 (10 ~ 40、加えて 35% の非戦闘員、2 ~ 4 レベルのドルイドまたはウィッチ 1 ~ 3、3 ~ 7 レベルのレンジャー族長 1、ダイア・ウルフ 4 ~ 10、および ジャイアント・イーグル 2 ~ 8)

宝物 標準 (レザー・アーマー、ロングソード、高品質のコンボジット・ロングボウとアロー 20 本、その他の宝物)

ウッド・ジャイアントは世界中の森の最も深く自然を残した場所の守護者である。同類の多くとは異なり、ウッド・ジャイアントは怒りにくく、平和的、芸術的で、自らの義務には無限の忍耐を示す。ウッド・ジャイアントの役割は自然を保護し守護することであり、自然そのものによって与えられたと信じており、その証拠に彼らの魔法能力は自然の世界とつながりを持つ。

ウッド・ジャイアントの文化はその故郷の森と同じほど複雑である。部族の時間の多くは森の健全さの世話をするために費やされる。新しい木を植え、枯れた藪を取り除き、自然の秩序を乱す異形を狩る。個々の者は自らの故郷の森を丹精込めた領地、迷宮、あるいは生きている神殿へと育成することさえある。孤立した種族で、他の部族や時としてエルフの居住地と、稀に交易に赴くことがあるだけだ。主として善属性ではあるが、ウッド・ジャイアントはよそ者を信用せず大いなる憂鬱に耽る傾向がある。

シャイニング・チャイルド Shining Child

ほとんど目も眩まんばかりの後光に囲まれたこの奇妙なクリーチャーは、爪の生えた手を持つやせ衰えた子供のような何かのようだ。

シャイニング・チャイルド 脅威度 12 Shining Child

経験点 19,200

CE / 中型サイズの来訪者（悪、他次元界）

イニシアチブ + 7；感覚 暗視 120 フィート；〈知覚〉 + 25

オーラ盲目化の光（60 フィート）

防御データ

AC 28、接触 21、立ちすくみ 24（+ 7 反発、+ 3 【敏】、+ 1 回避、+ 7 外皮）

hp 152（16d10 + 64）

頑健 + 14、反応 + 10、意志 + 10

完全耐性 盲目化、[火]、毒；抵抗 [冷氣] 10、[音波] 10

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 50 フィート（完璧）

近接 接触（× 2）= + 19（4d10 [火]、加えて“灼熱の接触”）

遠隔 焼けつく光 = + 19 接触（10d6 [火]）

擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル；精神集中 + 19）

回数無制限：グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）、メジャー・イメージ（DC20）、ライト

3 回／日：ウォール・オヴ・フォース、グレーター・ディスペル・マジック、サンビーム、スペル・ターニング、ミラージュ・アーケイナ（DC20）、レインボー・パターン（DC22）

1 回／日：シンティレイティング・パターン（DC25）、シンボル・オヴ・インサニティ（DC25）、スクリーン（DC25）

一般データ

【筋】10、【敏】17、【耐】18、【知】15、【判】11、【魅】24

基本攻撃 + 16；CMB + 16；CMD 37

特技《一撃離脱》、《イニシアチブ強化》、《回避》、《技能熟練：知覚》、《強行突破》、《神速の反応》、《能力熟練：盲目化の光》、《武器の妙技》

技能〈威圧〉+ 26、〈交渉〉+ 23、〈知覚〉+ 25、〈知識：次元界〉+ 21、〈知識：神秘学〉+ 21、〈呪文学〉+ 21、〈はったり〉+ 26、〈飛行〉+ 11、〈魔法装置使用〉+ 26

言語 テレパシー 120 フィート

その他の特殊能力 輝きの鎧

生態

出現環境 気候問わず／地上（他次元界）

編成 単体、侵入団（2 ～ 9）、または襲撃団（11 ～ 20）

宝物 なし

特殊能力

盲目化の光（変則） シャイニング・チャイルドは 1 回のフリー・アクションとして半径 60 フィートの目を見えなくする光のオーラを放つことができる。効果範囲内にいるクリーチャーは DC25 の頑健セーブを行わなければならない、失敗した場合は永続的に盲目状態になる。セーブに成功したクリーチャーは同一のシャイニング・チャイルドのオーラからは 24 時間の間効果を受けない。セーブ DC は【耐久力】を基にしている。

灼熱の接触（超常） シャイニング・チャイルドは生きているクリーチャーの中の正のエネルギーを崩壊させて非自然的な灼熱の光に変えることができる。シャイニング・チャイルドによる接触攻撃が成功してから 5 ラウンドの間、目標は 2d6 ポイントの [火] ダメージを受ける。灼熱の光は目標に対して ダークネスまたはディーパー・ダークネスを使用するか、自然の暗闇がある場所（灼熱の接触の目標からの光は考慮しない）に入ることによって「消火」することができる。

輝く鎧（超常） シャイニング・チャイルドを囲む光はその【魅力】ボーナスに等しい反発ボーナスを AC に与える。ボーナスはシャイニング・チャイルドが少なくとも 3 レベル以上の【闇】の補足説明を有

する呪文の効果範囲内にいる間無効化される。

焼けつく光（超常） シャイニング・チャイルドの主要な攻撃は焼けつく光の光線である。この攻撃の距離は 120 フィートである。光線はアンデッド・クリーチャーに 2 倍のダメージを与える。

灼熱の光と奇妙な幾何学的クリーチャーであるシャイニング・チャイルドは目に見える恐怖である。その姿から絶えず放たれるエネルギーの炎（とりわけ目と口からの光線のような）の向こうにいるこのクリーチャーは、それぞれ 4 本の指がある奇妙な手を備えた大体において人型生物の形をしている。シャイニング・チャイルド（個別の名前などには見向きもしない）は時として稀な秘術の知識を研究する強力なウィザードに召喚され、テレパシーでやり取りをし、金属を引き裂くような超能力の叫びは時として緊迫したギシギシした言葉となる。

彼らは多くの秘密を秘めているが、最大の秘密はその起源だろう。無数の理論が存在する。他の次元から来た存在、知性を持つに至った死に行く星の化身、現実の境界線上で生きている闇と戦う光のクリーチャーなど。シャイニング・チャイルドは、身の丈ちょうど 4.5 フィート余り、体重 85 ポンド。

ジャバウォック Jabberwock

この竜は長い首と恐るべき爪を持つ。この獣は金切り声とつぶやき声をあげ、尾と翼を暴力的に振るう。

ジャバウォック 脅威度 23 Jabberwock

経験点 819,200

CE / 超大型サイズの竜 (風、火)

イニシアチブ + 5; 感覚 擬似視覚 120 フィート、暗視 120 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、トゥルー・シーイング; <知覚> + 38

オーラ 畏怖すべき存在 (120 フィート、DC31)

防御データ

AC 40、接触 14、立ちすくみ 34 (+ 5 【敏】、+ 1 回避、+ 26 外皮、- 2 サイズ)

hp 455 (26d12 + 286); 高速治癒 15

頑健 + 26、反応 + 20、意志 + 24

DR 15 / ヴォーパル; 完全耐性 [火]、麻痺、睡眠; 抵抗 [酸] 30、[電気] 30、[音波] 30; SR 31

弱点 ヴォーパル武器への恐怖、[冷気] への脆弱性

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 80 フィート (貧弱)

近接 噛みつき = + 37 (4d8 + 19 / 17 ~ 20 / × 3)、爪 (× 2) = + 37 (3d6 + 13 / 19 ~ 20、加えて“つかみ”)、尾の打撃 = + 32 (2d8 + 19)、翼 (× 2) = + 32 (1d8 + 6)

遠隔 目の光線 (× 2) = + 29 接触 (15d6 [火] / 19 ~ 20、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 つぶやき声、着火 (6d6、DC 34)、目の光線、吹き払い

一般データ

【筋】37、【敏】20、【耐】33、【知】12、【判】29、【魅】26

基本攻撃 + 26; CMB + 41 (組みつき + 45); CMD 57

特技 《一撃離脱》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《強行突破》、《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: 目の光線》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《出血化クリティカル》、《突き飛ばし強化》、《ふっとばし攻撃》

技能 <威圧> + 37、<軽業> + 31 (跳躍 + 35)、<真意看破> + 38、<脱出術> + 31、<知覚> + 38、<知識: 自然> + 30、<飛行> + 26

言語 アクロ語、共通語、竜語、ノーム語、森語

その他の特殊能力 次元界順応

生態

出現環境 気候問わず / 森林

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

つぶやき声 (超常) ジャバウォックは 1d4 ラウンドごとに標準アクションとしてつぶやき声を出すことができる。この奇妙な雑音とジャバウォックの知るさまざまな言語 (常にいくつかはそれが知らない言語) での意味のない叫びの爆発は、半径 30 フィート以内に存在する全てのクリーチャーに効果を及ぼす。これらのクリーチャーは DC31 の意志セーブを行わなければならない、失敗した場合は 1d4 ラウンドの間混乱状態になる。それとは別に、ジャバウォックはつぶやき声攻撃を集束し、20d6 ポイントの [音波] ダメージ (反応 DC31 半減) を与える 60 フィート直線の音波エネルギーを作り出すことができる。混乱効果は [精神作用] 効果である。両者とも [音波] 効果である。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

ダメージ減少 (変則) ジャバウォックのダメージ減少はヴォーパルの特殊能力を持つ武器のみが克服できる。

目の光線 (超常) ジャバウォックは標準アクションとして目の光線を出すことができる。これは遠隔接触攻撃で、射程単位は 60 フィートである。2 本の光線を発し、目標がお互いに 30 フィート以内にいる場合は望むならば別々のクリーチャーを目標にすることができる。目の光線でダメージを受けたクリーチャーは着火する。

ヴォーパル武器への恐怖 (変則) ジャバウォックはヴォーパル武器

は自らをすぐに殺すことができると知っている。ヴォーパル武器によってダメージを受けるとすぐに、ジャバウォックは 1 ラウンドの間怯え状態になる。ヴォーパル武器によってクリティカル可能域の命中を受けた場合、クリティカルが確定したかどうかを問わず、ジャバウォックは 1 ラウンドの間よるめき状態になる。

次元界順応 (変則) ジャバウォックはどの次元界にいるかに関わらず、常に出身地の次元界にいとみなされる。(他次元界) の副種別を得ることは決してない。

吹き払い (変則) ジャバウォックの翼と暴力的な動きは全力攻撃アクションをとることによって著しい力の風を作り出す。この風はこのモンスターの半径 30 フィートを取り囲み、強風として扱う。吹き払いの間にジャバウォックを目標とする遠隔攻撃は - 4 のペナルティを被り、中型のクリーチャーはジャバウォックに接近するために DC10 の【筋力】判定をしなければならない。この範囲にいる小型サイズ以下のクリーチャーは DC15 の【筋力】判定に失敗すると吹き飛ばされる。強風の効果の更なる詳細については風力効果のページを参照すること。

ジャバウォックは多くの文化で詩、歌、神話の題材となる真の伝説のクリーチャーである。戦闘においては破壊的なクリーチャーであると知られており、その到来は破壊と暴力の時代の前兆となる。またこれらの物語は、古代に彼らを打ち負かすという唯一の目的のために作り出されたといわれる、このクリーチャーが怖れる道具 - ヴォーパル武器についても語る。ジャバウォックは体高 35 フィート、体重 8,000 ポンド。

ジャバウォックは物質界のクリーチャーではなく、フェイの原初の世界から来たものである。生命がより荒々しく、感情がより力を持ち、夢と悪夢が現実となりうる次元からやって来た。しかし、このような信じられない領域でさえ、ジャバウォックは怖れられているクリーチャーである。その形態と種別があらゆる可能性を網羅する、まとめて“ティン”として知られる強力なクリーチャー分類に属する。ティンの中で、ジャバウォックはもっとも強力であるといわれるが、このグループの中のそのほかの者も無力とはほど遠い。この原初の次元の奇妙な神が夢見、存在を縫い合わせて、戦争と狂気の巨獣として創造したといわれるティンはその強大さと同じほど謎に包まれている。この書には、サードとシーラスフィアという他の 2 種のティンに属するクリーチャーが載っている。脅威度 16 未満のティンは存在せず、また全て次元界順応の特殊能力を有し、それ以外には一般にその共通の源が第一世界であることをのぞけば特殊能力や特徴に共通点はない。

ジャバウォックが物質界を訪れた場合は破壊と廃墟を広げるためだ。通常はこのモンスターは文明圏から少なくとも飛行して 1 日かかる人里離れた森にねぐらを探し、1 週間に 1 回新しく破壊する場所を探しにこの巣から出て行く。財宝を集めることに真の興味はないが、英雄たちに自分を探し出させるために明らかに価値のある物をしばしば巣に持ち帰って集める。ジャバウォックにすれば、破壊するものを自分で探し出すのも、そのようなものからやってこさせるのも違いはない。

ジャバウォックはあらゆる生きているクリーチャーと同様に歳を取り、食事をし、飲み、眠るが、言葉から通常感じるようには繁殖しない。新しいジャバウォック、あるいは何らかのティンの創造は実際には第一世界に住む奇妙で未知の神に近い存在によって規制されている。これらのフェイの王侯は新しいジャバウォックを彼らが必要とするならば創造する。時として厳格に特殊性を変更することはあるが (ジャバウォックの亜種参照)、常に完全に成長した成体のジャバウォックが作り出される。その結果、幼体のジャバウォックと遭遇したことはかつてない。

ジャバウォックがヴォーパル武器に対して奇妙な脆弱性を有していることは、学者たちの間で論争と思索の題材になっている。ほとんどの者が信じているのは、はるか昔、ただ 1 体のジャバウォックが存在し、何物も傷つけることができない大いなる力を持っていた。すなわち、定命の英雄のために今では忘れ去られた職人または神が鍛えた伝説の剣以外には。この戦いでは全次元界に奇妙な響きが轟き、ヴォーパル武器と、今日ではジャバウォックとして知られるこ

これらの残響は多くの世界で見ることができる。

ジャバウォックの亜種

“レッサー”・ジャバウォックという言葉はどこか誤った名称だ。というのも、このようなクリーチャーでさえ強力な敵であるからだ。レッサー・ジャバウォックは一般に通常のジャバウォックの脅威度 20 版である。通常のジャバウォックのヒット・ダイスを 3 減少させ、能力値をそれぞれ 4 下げること、この力のクリーチャーを作ることができる。それ以外にも、ヤング・クリーチャーの単純なテンプレートを適用することもできるが、このようなモンスターは実際には通常のジャバウォックの幼体ではないということに留意するべきである。

フェイの第一世界から来たクリーチャーと同様に、一部のジャバウォックは第一世界の奇妙な地形や領域と同じくさまざまな変種がある。これらの環境はほとんどの学者が考えているよりもその発現により大きく関わっている。一般に、この変化は単純にジャバウォックの目の光線の与えるダメージの種類と完全耐性を持つエネルギーの種類を変更する。原初の氷河の世界から来たジャバウォックは[冷気] ダメージを与える目の光線を持ち、嵐が荒れ狂う世界から来たジャバウォックは目の光線で[電気] ダメージを与える。ジャバウォックの目の光線の性質が変更された場合は、着火の特殊能力もそれに合わせて変更し、[火] への完全耐性も新しいエネルギー種別に置き換える（失った[火] への完全耐性の代わりに[火] への抵抗 30 を得るが）。

シャントク Shantak

未知の世界に飛ぼうとすることは、簡単に宇宙の深淵で永遠に迷う結果になりかねないと知っているからだ。

象よりも大きなこの鱗のある鳥のようなクリーチャーは、どこ
と馬に似た頭部と、粘液に包まれた大きな翼を持つ。

シャントク 脅威度 8 Shantak

経験点 4,800

CE / 超大型サイズの魔獣

イニシアチブ + 3; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; 〈知覚〉 + 3

防御データ

AC 21、接触 11、立ちすくみ 18 (+ 3 【敏】、+ 10 外皮、- 2 サイズ)

hp 104 (11d10 + 44)

頑健 + 11、反応 + 10、意志 + 6

防御的能力 めめり; 完全耐性 [冷氣]、病気

攻撃データ

移動速度 20 フィート、飛行 80 フィート (標準)

近接 噛みつき = + 17 (2d6 + 8) 鉤爪 (× 2) = + 17 (1d8 + 8、
加えて“つかみ”)

接敵面 15 フィート; 間合い 15 フィート

一般データ

【筋】26、【敏】17、【耐】19、【知】8、【判】17、【魅】10

基本攻撃 + 11; CMB + 21 (組みつき + 25); CMD 34 (対組みつき 42)

特技《かすめ飛び攻撃》、《急旋回》、《強打》、《突き飛ばし強化》、《ふつとばし攻撃》、《ホバリング》

技能〈脱出術〉+ 11、〈飛行〉+ 13; 種族修正 + 8〈脱出術〉

言語 アクロ語

その他の特殊能力 無呼吸、防護共有、星間飛行

生態

出現環境 寒冷/山岳

編成 単体、2 体、または編隊 (3 ~ 12)

宝物 なし

特殊能力

防護共有 (超常) 1 回のフリー・アクションとして、シャントクはその無呼吸特殊能力と [冷氣] への完全耐性を接触している 1 体のクリーチャーにまで拡張することができる。この防護は 1 回のフリー・アクションで止めることができる。

めめり (変則) シャントクの鱗はめめめした粘液を分泌している。このためこのクリーチャーは全ての〈脱出術〉判定と組みつきに対する CMD に + 8 のボーナスを得、シャントクに騎乗しようとするクリーチャーの全ての〈騎乗〉判定に - 5 のペナルティを与える。

星間飛行 (超常) シャントクは宇宙空間の真空の中で生存することができる。宇宙を信じられない速度で飛行する。正確な旅行時間はさまざまだが、シャントクが目的地への道を知っている場合は、1 つの太陽系の中での旅行は 3d20 時間かかり、それを越えた旅行は 3d20 日 (あるいは GM の決定でそれ以上) かかる。

シャントクはガラスを石にこすり付けるような金切声で話す。彼らは知的なクリーチャーであり、乗騎として訓練することはできない。シャントクの騎手になりたい者はシャントクを乗騎として協力するよう〈交渉〉か魔法を使わなければならない。その場合でさえ、シャントクは危険な領域で故意に乗り手を立ち往生させようとする傾向がある。

多くのシャントクは、ある人里離れた山中に住むといわれる無貌のナイトゴートや、より文明化された地域の特定の種類のハーピーやガーゴイルのようなある種のクリーチャーに奇妙で非理性的な恐怖を抱く。シャントクはこのような種類のクリーチャーと対面することを可能ならば避ける。

シャントクの宇宙の深淵を旅する能力により、この鱗のある鳥のようなクリーチャーは多くの世界で見ることができる。しかしこの独特の能力にもかかわらず、シャントクは一般に他の選択肢がない限り新しい世界を探すことにはかなり消極的である。シャントクは

シュタバイ Xtabay

この一塊の蔓は美しい緋色と董色の花で飾られている。その花びらは小さな顔になっているように見える。

シュタバイ 脅威度 1/2 Xtabay

経験点 200

N / 小型サイズの植物

イニシアチブ + 1; 感覚 夜目、振動感知 30 フィート; <知覚> + 1

防衛データ

AC 12、接触 12、立ちすくみ 10 (+ 1 【敏】、+ 1 サイズ)

hp 8 (1d8 + 4)

頑健 + 6、反応 + 1、意志 + 1

完全耐性 [酸]、植物の種別特徴

攻撃データ

移動速度 5 フィート

近接 針 (× 2) = + 0 (1d3 - 1、加えて 1d2 [酸])

特殊攻撃 貪り、催眠花粉

一般データ

【筋】8、【敏】13、【耐】19、【知】—、【判】12、【魅】11

基本攻撃 + 0; CMB - 2; CMD 9 (足払いされない)

生態

出現環境 気候問わず / 地上

編成 単体、2 体、雑木林 (3 ~ 5)、または庭園 (6 ~ 12)

宝物 なし

特殊能力

貪り (変則) クリーチャーがシュタバイの催眠花粉の効果を受けている場合、シュタバイは全ラウンド・アクションとして眠っているクリーチャーと同一のマスを占め、ゆっくりとその生命を吸えることができる。シュタバイがこの能力を使用しているラウンドごとに、効果を受けているクリーチャーは DC14 の頑健セーブを行わなければならない。失敗した場合は 1d2 の【耐久力】ダメージを受ける。この食事は奇妙にも苦痛はなく、通常は植物によって眠りに落とされた敵を目覚めさせることはない。この食事が続いているラウンドごとに、眠っている犠牲者は目覚めるために DC14 の意志セーブを新たに行うことができる。セーブ DC は【耐久力】に基づいている。

催眠花粉 (変則) 標準アクションとして、シュタバイは周囲の大気中に催眠作用のある花粉を放出することができる。シュタバイを中心とする半径 10 フィート以内にいる全てのクリーチャーは DC14 の意志セーブを行わなければならない。失敗した場合は 1d3 分間の間睡眠状態に陥る。頑健セーブに成功したクリーチャーは 24 時間の間同一のシュタバイの催眠花粉の効果を受けることはない。この花粉によって睡眠状態になったクリーチャーは激しく揺さられる (標準アクション) かダメージを受けることによって目が覚める。これは [精神作用] 効果である。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

その強力な、そして極めて危険な香りで知られているシュタバイは、不注意な者にとつての災厄である植物だ。シュタバイのつるは木蔭よりも速くはびこり、頑丈で適応力に富み、この植物を庭園から井戸、森の茂みまでほとんどあらゆるところでの潜在的な脅威としている。

シュタバイの蔓から生える魅力的な花は犠牲者にとって緩慢な死を意味する花粉を放つ。花びらに育つ奇妙な顔に似た紋は心乱されるが実際の効果はないようだ。隠者やその他の人目を避ける者は、有害なクリーチャーも冒険者も近づけないために、その領域をシュタバイで取り囲むことでいられている。通常よりも大きなサイズのシュタバイの例も報告されている。この巨大な植物は木の幹と同じ帆と太い蔓を持ち、その圧倒的な香気で最も頑健な戦士すら倒すことができる。地下ではシュタバイは湿った暗い環境で繁栄し、洞窟全体の壁と床を覆ってその住処の地下のクリーチャー全てを眠らせている。

放浪性の植物であるシュタバイは近くの生命を感知するまで地面の広範囲にのたくり、欺きの香りを放つまで休眠状態になって無害な花を装っている。クリーチャーがひとたび捕えられた場合、この獣のような植物はその香りの効果を受けなかったクリーチャーを無視し、時を無駄にせず貪る。肉食性の性質のため、シュタバイは養分が不足することは稀にしかなく、最初に血を吸う過程を経た後、犠牲者の肉体全体を数日かけて摂取する。シュタバイは、肉と骨を分解して吸収する腐食性の酸を分泌する長い根のおかげでクリーチャーを貪ることができる。

ジョティ Jyoti

このフェニックスに似た人型生物は輝くエネルギーの後光に囲まれている。そのスピアの先端には水晶を彫った刃がついている。

ジョティ 脅威度 9 Jyoti

経験点 6,400

N / 中型サイズの来訪者（他次元界）

イニシアチブ + 5；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 20

防御データ

AC 24、接触 16、立ちすくみ 18（+ 4 鎧、+ 5 【敏】、+ 1 回避、+ 4 外皮）

hp 104（11d10 + 44）；高速治癒 10

頑健 + 11、反応 + 8、意志 + 11；信仰魔法に対して + 2

防御的能力 神格に対する嫌悪、正のエネルギーへの親和性；**完全耐性** [即死] 効果、病気、生命力吸収、毒；**抵抗** [酸] 10、[冷氣] 10、[電気] 10、[火] 10、[音波] 10；**SR** 20

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 90 フィート（良好）

近接 + 1 ゴースト・タッチ・スピア = + 14 / + 9 / + 4（1d8 + 4 / × 3、加えて 1d6 [火]）、噛みつき = + 8（1d6 + 1、加えて 1d6 [火]）

遠隔 光線 = + 16 遠隔接触（呪文による）

特殊攻撃 プレス攻撃（60 フィート円錐状、11d6 [火]、反応・DC19・半減、1d4 ラウンドに 1 回）、正のエネルギー

擬似呪文能力（術者レベル 11 レベル；精神集中 + 13）

常時：メイジ・アーマー

3 回／日：エイド、キュア・シリアス・ウーンズ、シアリング・ライト、ディメンジョン・ドア、デイライト、レッサー・レストレーション
1 回／日：デスラプティング・ウェポン、プレス・オヴ・ライフ

一般データ

【筋】14、【敏】20、【耐】19、【知】12、【判】15、【魅】15

基本攻撃 + 11；CMB + 13；CMD 29

特技《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《風の如き脚》、《強行突破》、《戦闘発動》、《鋼の意志》

技能〈威圧〉+ 16、〈隠密〉+ 19、〈真意看破〉+ 16、〈知覚〉+ 20、〈知識：次元界〉+ 19、〈知識：宗教〉+ 19、〈治療〉+ 16、〈飛行〉+ 9；

種族修正 + 4 〈知識：次元界〉、+ 4 〈知識：宗教〉、+ 4 〈知覚〉

言語 水界語、風界語、共通語、火界語、地界語

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（正のエネルギー界）

編成 単体、2 体、または小編成（3～8）

宝物 × 2（+ 1 ゴースト・タッチ・スピア、その他の宝物）

特殊能力

プレス攻撃（超常） ジョティのプレス攻撃は正のエネルギーに満ちた焼けつく炎の集中した爆発である。範囲内のアンデッドは 11d6 ではなく 11d8 のダメージを受ける。

神格に対する嫌悪（超常） ジョティは神々を嫌い、決して信仰術者になることはない。ジョティは信仰魔法の効果に対するセーブに + 2 の種族ボーナスを得る。

正のエネルギー（超常） ジョティの肉体武器とそれが振るうあらゆる武器はゴースト・タッチ武器であるかのように打撃を与える。それに加えて、肉体武器であれ人工的武器であれジョティの用いるあらゆる武器は命中すると + 1d6 の [火] ダメージを与える

正のエネルギーへの親和性（変則） ジョティは正のエネルギー界でも快適に生存することができ、次元界の圧倒的な命を与えるエネルギーによって利益（あるいは害）を受けることはない。ジョティが魔法の治療の効果の対象となった場合は常にその効果は《呪文威力最大化》で強化されたかのように最大の効果で機能する。

正のエネルギー界のよそ者嫌いの原住民である。一部の者はジョティは全ての命の源である次元界を故郷としているため生来的に全であると信じているが、この考えはかなり間違っている。というのもジョティは他の全ての種族には最もよい場合でも警戒心に満ちた疑いをもって対処し、通常は最悪を仮定して彼ら自身が攻撃されるかもしれない前に攻撃してくるからである。その水晶のような都市は全ての侵入、特に他の次元界から来たクリーチャーと神々に仕える者から守られている。ジョティは自暴自棄の来訪者のためにその宝物庫に危険なアーティファクトを蓄えていることで知られているが、神聖または不浄なるアーティファクトの場合はジョティは可能な限り早く破壊しようとする。

ジョティはアンデッドに対する行いには一種の哀れみがあるものの、影の次元界と負のエネルギー界の原住民を嫌悪している。スケイドゥナーについて決して語ることはなく、その名を聞いただけでジョティの怒りを即座に燃え上がらせる。あえてスケイドゥナーの側に立って論じようとする者は即攻撃される。

謎に満ちて怒りっぽい鳥のような種族はジョティとして知られ、

シルフ Sylph

存在しないそよ風に髪をなびかせている、この薄くとらえどころのない女性は、いつか霧の中に溶けてしまいそうに見える。

シルフ 脅威度 1/2 Sylph

経験点 200

シルフの1レベル・ローグ

N / 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〉 + 6

防御データ

AC 16、接触 14、立ちすくみ 12（+ 2 鎧、+ 3 【敏】、+ 1 回避）

hp 9（1d8 + 1）

頑健 + 0、反応 + 5、意志 + 2

抵抗【電気】 5

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 ダガー＝－1（1d4－1 / 19～20）

遠隔 ダガー＝＋3（1d4－1 / 19～20）

特殊攻撃 急所攻撃 + 1d6

擬似呪文能力（術者レベル 1；精神集中 + 1）

1 回／日：フェザー・フォール

一般データ

【筋】8、【敏】17、【耐】10、【知】15、【判】14、【魅】10

基本攻撃 + 0；CMB－1；CMD 13

特技《回避》

技能〈隠密〉＋7、〈軽業〉＋7、〈鑑定〉＋6、〈交渉〉＋4、〈知覚〉＋6、〈知識：地域〉＋6、〈手先の早業〉＋7、〈登攀〉＋3、〈はったり〉＋4、〈魔法装置使用〉＋4

言語 風界語、共通語、エルフ語、ハーフリング語

その他の特殊能力 風への親和性、罫探し + 1

生態

出現環境 気候問わず／地上

編成 単体、2 体、または徒党（3～6）

宝物 NPC の装備品（レザー・アーマー、ダガー×2、その他の宝物）

特殊能力

風への親和性（変則） 元素（風）の血脈を持つソーサラーのシルフは、その【魅力】能力値を全てのソーサラー呪文とクラス能力に関して 2 ポイント高いかのように扱う。風の領域を持つシルフの術者は、その領域パワーと領域呪文を＋1 術者レベルで用いることができる。

シルフはその家系に ジン のような風の元素のものを含む人間である。その細い体は、見た目よりも強靱であるものの、繊細に見えるほど薄く細くなりがちである。多くの者は気づかれずに人ごみを通ることができるが、シルフは微妙な方法で彼らの血統をあらわす。彼女たちを慎重に研究する者は、時にはシルフが行くどこにでも、窓のない部屋の中へさえも、そよ風がついていくように見えることに気づく。怒りや情熱に飲まれたときにこの傾向はより明らかになり、彼女の周りに風が吹き、髪を乱し、棚から小さな物を落とす。多くのシルフはその薄い肉体に青と灰色のタトゥーのような、小さな渦巻きに似た複雑な印をつけ、最もエキゾチックな者は髪の毛を生きている霧でできているかのようにコイル状にひねりを入れる。

一般人としては、シルフは引っ込み思案かつ隠遁的で、群衆の中に溶け込むか、会いたくない相手を巧みに避けようとする。しかし彼女たちはしばしば状況を操って争いを避けることを好むが、ほとんどのシルフは他の人々に強く興味を持ち、しばしば自らの興味を惹く者を探り、盗み聞きしようと深入りする（しばしば「風に聴く」と言い表される娯楽）。この欺きを愛することと、疑われるような状況から逃れる能力との組み合わせにより、シルフはローグ、盗賊、密偵としての生活に完全に適応しており、平均的なシルフの恥ずかしがり屋な見せ掛けの下には、常に競争相手の力を図り、あらゆる

部屋からの最も有効な脱出法を分析している、有能で計算高い精神が隠れている。

シルフのキャラクター

シルフは種族ヒット・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。シルフは以下の種族特性を有している。

＋2【敏捷力】、＋2【知力】、－2【耐久力】：シルフは素早く、洞察力に満ち、ほっそりしていてデリケートである。

暗視：シルフは暗闇の中を 60 フィート先まで見通すことができる。

シルフの魔法：フェザー・フォール 1 日 1 回（術者レベルはシルフの総ヒット・ダイスに等しい）。

エネルギー抵抗：シルフは【電気】への抵抗 5 を持つ。

風への親和性：上記参照。

言語：シルフは、プレイ開始時に共通語と風界語を修得している。高い【知力】を持つシルフは以下から追加の言語を選択できる：水界語、ドワーフ語、エルフ語、ノーム語、ハーフリング語、火界語、地界語。

シンスポーン Sinspawn

この無毛の人型は後ろに曲がった犬のような足でよろめき進み、その恐ろしい口は3本指の小さな腕の間にある。

シンスポーン 脅威度 2 Sinspawn

経験点 600

NE / 中型サイズの異形

イニシアチブ + 5；感覚 暗視 60 フィート、罪の嗅覚；〈知覚〉 + 7
防衛データ

AC 14、接触 12、立ちすくみ 12（+1【敏】、+1回避、+2外皮）
hp 19（3d8 + 6）

頑健 + 3、反応 + 2、意志 + 4

完全耐性 [精神作用] 効果；SR 13

攻撃データ

移動速度 40 フィート

近接 ランサー = + 3（2d4 + 1 / × 3）、噛みつき = - 2（1d6、加えて“罪深い噛みつき”）または噛みつき = + 3（1d6 + 1、加えて“罪深い噛みつき”）、爪（× 2） = + 3（1d4 + 1）

一般データ

【筋】13、【敏】13、【耐】14、【知】10、【判】13、【魅】12

基本攻撃 + 2；CMB + 3；CMD 15

特技《イニシアチブ強化》、《回避》

技能〈威圧〉+ 7、〈隠密〉+ 7、〈生存〉+ 7、〈知覚〉+ 7

言語 アクロ語

その他の特殊能力 武器と防具の習熟

生態

出現環境 気候問わず / 廃墟

編成 単体、2 体、またはカルト（3 ～ 8）

宝物 標準（ランサー、その他の宝物）

特殊能力

武器と防具の習熟（変則） シンスポーンは全ての単純武器、軍用武器、鎧、盾（タワー・シールドを除く）に習熟している。

罪の嗅覚（超常） シンスポーンはそのシンスポーンの罪を本来的に反映するクリーチャーに対する鋭敏嗅覚を持つ。例えば、ラス・シンスポーンは激怒効果を用いるクリーチャーを嗅ぎ当てることができる。GM はあるシンスポーンがどのクリーチャーに対する鋭敏嗅覚を持つか調整しなければならない。

罪深い噛みつき（超常） シンスポーンに噛みつかれたクリーチャーは罪深い思考に圧倒される（DC12 の意志セーブで無効化）。この感情は非常に強力で、目標は 1d6 分間不調状態になる。効果を受けているクリーチャーが 2 回目に噛みつかれた場合、セーヴィング・スローに失敗すれば 1 ラウンドの間よろめき状態になる。カーム・エモーションズ、リムーヴ・カース、またはブレイク・エンチャントメントは罪深い噛みつきの効果を無効にできる。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。これは [精神作用] 効果である。

シンスポーンは過去の時代の魔術師がその軍勢の突撃兵として用いていた墮落した魔法の産物である。文字通り罪を具現化して肉体としている彼らは、特定の罪を大量に有するクリーチャーを殺害し、その魂のイメージを刻印したエクトプラズムを蒸留して作られた知的な異形だ。

7 種のシンスポーン

上記のデータはこのクリーチャーで最も普通に見られるタイプのラススポーンのものである。各タイプは名前の後に列記されている特有の能力修正値を有する。

エンヴィスポーン / Envyspawn（+ 2【筋】、- 2【魅】）：背が低く痩せているエンヴィスポーンはしばしばレンジャーとなる。

グラトンスポーン / Gluttonspawn（+ 2【耐】、- 2【敏】）：肥え太っているが頑健で剛力のグラトンスポーンはしばしばファイターとなる。

グリードスポーン / Greedspawn（+ 2【敏】、- 2【判】）：身の丈 7 フィートを越えるグリードスポーンは金メッキをした筋が浮き、しばしばローグとなる。

ラストスポーン / Lustspawn（+ 4【魅】、- 2【耐】、- 2【判】）：完璧な均整の肉体が怪物のような顔や爪とグロテスクな対照を成しているラストスポーンはしばしばソーサラーとなる。

プライドスポーン / Pridespawn（+ 4【知】、- 2【判】、- 2【魅】）：シンスポーンの中で唯一長い髪の毛を持つプライドスポーンはほとんど骨ばかりのようにげっそりと痩せている。彼らはしばしばウィザードとなる。

スローススポーン / Slothspawn（+ 2【判】、- 2【敏】）：分厚く丸まった余分な皮膚がスローススポーンの猫背の体格から垂れ下がっている。彼らはしばしばクレリックとなる。

ラススポーン / Wrathspawn：このシンスポーンは上記のデータを使用する。彼らはしばしばバーバリアンとなる。

スカルク Skulk

この滑らかな皮膚をした無毛の人型生物は射抜くような目と環境にあわせて移り変わる皮膚を持つ。

スカルク 脅威度 1 Skulk

経験点 400

CE / 中型サイズの人型生物（スカルク）

イニシアチブ + 6；感覚 夜目；〈知覚〉 + 5

防御データ

AC 12、接触 12、立ちすくみ 10（+ 2 【敏】）

hp 16（3d8 + 3）

頑健 + 2、反応 + 5、意志 + 3

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 ショート・ソード = + 2（1d6 / 19 ~ 20）

遠隔 ダガー = + 4（1d4 / 19 ~ 20）

特殊攻撃 急所攻撃 + 1d6

一般データ

【筋】11、【敏】14、【耐】13、【知】10、【判】14、【魅】7

基本攻撃 + 2；CMB + 2；CMD 14

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：隠密》

技能〈隠密〉 + 16、〈知覚〉 + 5；種族修正 + 8〈隠密〉

言語 共通語、地下共通語

その他の特殊能力 溶け込む足取り、変色皮膚

生態

出現環境 気候問わず / 地上または地下

編成 単体、2 体、一団（3 ~ 8）、または部族（9 ~ 16）

宝物 標準（ショート・ソード、ダガー × 2、その他の宝物）

特殊能力

溶け込む足取り（変則） スカルクは森と地下の環境をほとんど跡を残さずに通過することができる。このような環境でスカルクを追跡する DC は + 10 上昇する。

変色皮膚（変則） スカルクは周囲の環境—煉瓦とモルタルのような複雑または規則的なパターンさえ—toに合わせてその皮膚の色を変える能力により〈隠密〉に種族ボーナスを得る。スカルクが変えることができるのは自らの肉体のみで、持ち運んでいる物の色はできないため、鎧を着ている場合か体の 1/4 以上をおおう何らかの衣服を着ている場合はこのボーナスを失う。スカルクは通常は小さなアイテムを体の後ろに隠し、背中を壁につけて前半身の色を変える事で、見ている者がアイテムに視線を通せないようにしてアイテムを隠すことができる。

スカルクは社会の周縁部に住み、生存のために必要なものを盗み、必要なこと—日常的に殺人を犯す事を含め—をやって生活する臆病で怠惰な種族である。彼らの臆面もない臆病さは恐らく最も広く知られた特徴だが、スカルクは自身を特に臆病だと思ってはいない。そのかわりに、自らの不名誉な行動は生存のために最も都合な方法であるとみなしている。彼らは自分たちのことを怠惰でおろかだ—とみなす他の人型生物を憎んでおり、住居に侵入し、住人を皆殺しにし、捕えられることなく持ち運べるだけの物を奪い去ることをなんとも思わない。

スカルクは小さな集団で旅をし、16 名を越える部族を作ること—は滅多にない。—というのはより大きな集団では些細な揉め事があるという間に暴力的な同士討ちに発展するからである。スカルク同士の殺人は稀ではないが、彼らは数による安全は理解しており、ほとんどの者は比較的小さな集団内でも反乱には眉をひそめ、裏切り者は速やかな死を持って罰せられる。可能な場合は他の居住地の近く—のよく考えられた場所にキャンプを設営し、通常は下水道、洞窟、森の中に住むが、彼らの芳しからざる殺人的なやり口のため、犠牲者となった一家の残骸がひとたび発見されて彼らの存在が警戒されるようになるとすぐに、地域の司法が彼らを発見する前に移動する

ことをしばしば余儀なくされる。

スカルクはずっとひよろ長くて機敏だが、大体人間と同じサイズである。身の丈平均 6 フィートで通常体重はわずか 140 ポンド。痩せこけた手足は障害物の周りに潜み狭い場所に入り込む助けとなる。スカルクは 50 年まで生きることができるが、ほとんどはそのずっと前に暴力的な死を迎える。スカルクは種族ヒット・ダイスを有するが、一般にクラス・レベルを取得して力を伸ばす。ローグはスカルクに人気があり、よく選択される。隠密と急所攻撃に関する彼らの生来の能力がこの選択によく合うからだが、クレリック、ファイター、遠隔武器に特化したレンジャー、稀にウィザード（特に幻術士）の役割にも傑出している。

スキュラ Scylla

この恐ろしいクリーチャーの上半身は美しい女性だが、下半身は噛みつきこうとする狼の頭とのたうつ触手だ。

能力を使って船を破滅へと誘い込む。この恐ろしい怪物は飢えと自己嫌悪に半ば狂ってはいるが、知的なクリーチャーである。通常は武器を用いないが、そうする場合は人間サイズの上半身の腕で振るう軽い武器で戦うことを好む。しかし、多くの場合はワンド、スタッフ、その他の強力な魔法の道具を用いるために手を自由にしておくことを好む。

スキュラ 脅威度 16 Scylla

経験点 76,800

CE / 超大型サイズの異形（水棲）

イニシアチブ + 11；**感覚** 全周囲視覚、擬似視覚 30 フィート、暗視 60 フィート、夜目、シー・インヴィジビリティ；**〈知覚〉** + 29

オーラ 畏怖すべき存在（30 フィート、DC26）、

防御データ

AC 30、**接触** 20、**立ちすくみ** 18（+ 11 **【敏】**、+ 1 回避、+ 10 外皮、- 2 サイズ）

hp 250（20d8 + 160）；**高速治癒** 10

頑健 + 14、**反応** + 17、**意志** + 18

防御的能力 フリーダム・オヴ・ムーヴメント、身かわし強化；**DR** 10 / 冷たい鉄および秩序；**完全耐性** [冷氣]、(魅惑) 効果、混乱と狂気の効果；**抵抗** [酸] 20、[火] 20；**SR** 27

攻撃データ

移動速度 30 フィート、水泳 50 フィート

近接 噛みつき（× 4）= + 25（1d8 + 8 / 19 ～ 20、加えて“出血”）、触手（× 4）= + 23（1d6 + 4、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 出血（1d6）、締め付け（1d6 + 8）

擬似呪文能力（術者レベル 16 レベル；精神集中 + 22）

常時：シー・インヴィジビリティ、ノンディテクション、フリーダム・オヴ・ムーヴメント

回数無制限：アシッド・アロー、グレーター・ディスペル・マジック、コントロール・ウォーター、フォッグ・クラウド、メジャー・イメージ（DC19）

3 回／日：インサニティ（DC23）、ソリッド・フォッグ、チャーム・モンスター（DC20）、ブラック・テンタクルズ、ミラージュ・アーケイナ（DC21）

1 回／日：コントロール・ウェザー、招来（8 レベル、1 体のカリビュディス）、パワー・ワード・スタン、プロジェクト・イメージ（DC23）

一般データ

【筋】 27、**【敏】** 32、**【耐】** 27、**【知】** 20、**【判】** 23、**【魅】** 22

基本攻撃 + 15；**CMB** + 25（組みつき + 29）；**CMD** 47（足払いされない）

特技《回避》、《強行突破》、《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》、《武器熟練：触手》、《武器の妙技》、《複数回攻撃》、《迎え討ち》

技能《威圧》+ 29、《隠密》+ 26、《軽業》+ 34、《真意看破》+ 26、《水泳》+ 39、《知覚》+ 29、《知識：自然》+ 25、《はったり》+ 26、《魔法装置使用》+ 26

言語 奈落語、水界語、共通語

その他の特殊能力 水陸両生、変身（人型生物の形態 1 つ、オルター・セルフ）、小振りの武器

生態

出現環境 気候問わず／水

編成 単体

宝物 × 3

スキュラは定命の世界を荒らす悪夢以上の異形の 1 つだ。デーモンによる肉体変容から秘術の実験、悪意ある神格から与えられた神の呪いまで、その起源に関する矛盾しあう話は数多い。最も一般的な物語は、最初のスキュラは定命の者と神格の間の結合から産み落とされた怪物だというものだ。どの場合であっても、幸いなことにスキュラはかなり稀であり、多くの者は飲みすぎた水夫の語るホラ話以上のものではないとみなしている。

スキュラはしばしば海岸近くの主要な航路沿いに住み、擬似呪文

スケアクロウ Scarecrow

その目が輝き、ギクシャクした生命を得て、これがただのカボチャ頭の案山子ではないことが突然明らかになる。

スケアクロウ 脅威度 4 Scarecrow

経験点 1,200

N / 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〉 + 0

防御データ

AC 16、接触 10、立ちすくみ 16 (+ 6 外皮)

hp 47 (5d10 + 20)

頑健 + 1、反応 + 1、意志 + 1

完全耐性 [冷氣]、人造の種別特徴

弱点 [火] に対する脆弱性

攻撃データ

移動速度 20 フィート

近接 叩きつけ (× 2) = + 8 (1d8 + 3、加えて [恐怖])

特殊攻撃 恍惚の凝視

一般データ

【筋】16、【敏】10、【耐】—、【知】—、【判】11、【魅】14

基本攻撃 + 5；CMB + 8；CMD 18

その他の特殊能力 活動停止

生態

出現環境 気候問わず / 地上

編成 単体、2 体、または徒党 (3 ~ 6)

宝物 なし

特殊能力

恍惚の凝視 (超常) 目標は恍惚状態になる (30 フィート、意志・DC14・無効)。恍惚状態はスケアクロウが恍惚状態のクリーチャーの 300 フィート以内にいる限り継続する。スケアクロウが接近してきたり起動することはこの特定の恍惚化効果の犠牲者に対する明白な脅威とはみなさない。スケアクロウの攻撃は明白な脅威とみなし、恍惚状態を即座に終了させる。これは [精神作用] 効果である。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

恐怖 (超常) スケアクロウの接触は目標を圧倒的な恐怖の波動で満たす。犠牲者が DC14 の意志セーブに失敗した場合、戦慄状態となり次のラウンド (そしてその後の各ラウンド) の最後に [恐怖] を終わらせるための新しく DC14 の意志セーブを行う以外の行動を取ることとはできない。最初のセーブに成功すれば、犠牲者は 1 ラウンドの間怯え状態が残る。これは [精神作用] 効果である。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

自立行動能力を持つスケアクロウは、生命を得てその目と口が火のような光で輝き始めるまでは普通の案山子のように見える。スケアクロウは通常は侵入者を警戒するための衛兵として作成される。スケアクロウはそれぞれ独特のものだが、ほとんどは身の丈 5 ~ 6 フィートで、木、布、ロープで作られている。干草または藁を詰めているため火に弱い。

スケアクロウは話すことができず、それが出すのは動く時に木製の骨格がきしみ藁の詰め物ががさつく音のみである。

戦闘時には、スケアクロウは恍惚の凝視を用い、それから最大の敵を選んで叩きつけを行う。知性的ではないが、スケアクロウは他の敵を無視せず、最初の目標を殺害するまで相手を怯えさせるために恐怖の接触を用いる。スケアクロウは作成者からそうするように特別の命令が与えられていない限り、通常は逃げた敵を追うことはない。

作成法

スケアクロウはさまざまな材質で造られるが、通常はロープやヒモでくっった木の骨格を含み、布やボロギレの装飾で覆われ、草や藁を詰める。一部のものは藁を詰め込んだ袋で作られた、目として

2 つの切れ目が入った、単純な頭部を持つが、他のものはより手の込んだ、カボチャやヒョウタンにグロテスクな顔を彫った頭部を持つ。基本的な体が作られた後は、500gp の価格の軟膏と特殊な粉も必要となる。

スケアクロウ Scarecrow

術者レベル 6；市価 15,500 gp

作成法

前提条件 《人造クリーチャー作成》、コマンド、フィアー、ギース / クエスト、ヒプノティック・パターン、作成者の術者レベルが 6 レベル以上であること；**技能** 〈製作:木工〉、〈製作:彫刻〉、または 〈職能:農夫〉 DC 12；**コスト** 8,000 gp

スケイドゥナー Sceduinar

このガーゴイルに似たクリーチャーは長い棘のある足とコウモリのような翼を持つ。その胴は生きている暗色の紫水晶でできているように見える。

スケイドゥナー 脅威度 7 Sceduinar

経験点 3,200

NE / 中型サイズの来訪者（他次元界）

イニシアチブ + 5; 感覚 暗視 120 フィート、生命感知、夜目; 〈知覚〉 + 17

防御データ

AC 20、接触 16、立ちすくみ 14 (+5 **【敏】**、+1 回避、+4 外皮) hp 85 (9d10 + 36)

頑健 + 10、反応 + 11、意志 + 5

防御的能力 エントロピーの肉体、負のエネルギーへの親和性、虚無の子供; **DR** 10 / アダマンティンまたは善; **完全耐性** [冷氣]、[即死] 効果、病気、生命力吸収、毒; **抵抗** [酸] 10、[電気] 10、[音波] 10; **SR** 18

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 90 フィート（良好）

近接 噛みつき = + 14 (1d6 + 3、加えて 1d6 負のエネルギーおよび“生命力吸収”)、翼 (× 2) = + 9 (1d6 + 1、加えて 1d6 負のエネルギー)

特殊攻撃 生命力吸収 (1 レベル、DC 17)、エントロピーの接触

擬似呪文能力 (術者レベル 9 レベル; 精神集中 + 12)

常時: エントロピック・シールド、ハイド・フロム・アンデッド (DC 14) 回数無制限: ディスペル・マジック、ディメンジョン・ドア (自身のみ)、ブリード (DC 13)

3 回/日: インフリクト・シリウス・ウーンズ (DC 16)、エナヴェイション、サイレンス、ディーパー・ダークネス、デス・ネル (DC 15)

1 回/日: アンティライフ・シェル、グレーター・テレポート (自身と 50 ポンドまでの物体のみ)、スレイ・リヴィング (DC 18)、ハーム (DC 19)

一般データ

【筋】 17、**【敏】** 20、**【耐】** 18、**【知】** 13、**【判】** 14、**【魅】** 17

基本攻撃 + 9; **CMB** + 12; **CMD** 28

特技 《回避》、《技能熟練: 知覚》、《強行突破》、《追尾》、《武器の妙技》 技能 〈威圧〉 + 15、〈隠密〉 + 25、〈真意看破〉 + 14、〈脱出術〉 + 17、〈知覚〉 + 17、〈知識: 次元界〉 + 17、〈知識: 自然〉 + 13、〈飛行〉 + 9; **種族修正** + 4 〈知識: 次元界〉、+ 8 〈隠密〉

言語 アクロ語、共通語

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず (負のエネルギー界)

編成 単体または暗殺隊 (2 ~ 11)

宝物 標準

特殊能力

エントロピーの肉体 (変則) スケイドゥナーに近接攻撃を命中させたクリーチャーは 1d6 ポイントの負のエネルギーのダメージを負う。クリーチャーに間合いを与える武器による攻撃はこのダメージを受けない。

エントロピーの接触 (変則) スケイドゥナーの肉体武器はそれがゴースト・タッチ武器であるかのように非実体クリーチャーに命中することができる。全てのスケイドゥナーの肉体武器は目標に +1d6 ポイントの負のエネルギー・ダメージを与える。このエネルギーはインフリクト呪文によって治癒されるクリーチャーを治癒することはない。

虚無の子供 (変則) スケイドゥナーは魂を目標とする効果 (トラップ・ザ・ソウルなど) またはクリーチャーの個体情報に関する知識を必要とする効果 (スクライミングなど) に完全耐性を有する。それが殺害された場合、ミラクルやウィッシュを除く魔法や、神格の干渉によって命を取り戻すことはできない。

スケイドゥナーは創造と生命の反対物である純粋なるエントロピーから生まれた奇妙なクリーチャーである。負のエネルギー界の冷たい中心地で、この領域の虚無が融合して雪片にも似た水晶となり、このような奇妙な変成からスケイドゥナーは生まれ、彼らのギザギザの“卵”を完全に成長した形で打ち破ってくる。彼らは生者もアンデッドも等しく憎む。恐らく命の輝きを持つものへの嫉妬 (其の輝きが不死者の形での生命の毀損によるものであっても) によるものだろうが、外方次元界から来たクリーチャーは無視する。彼らの正のエネルギー界の反対物であるジョティは、はるか昔に彼らから創造する能力を奪い、2つのエネルギー界を等しからざる物とし、虚無に住む者たちを純粋に破壊だけの望まざる役割に押し込めたのだと信じている。

ある意味で、彼らの憎悪はもう一つの負のエネルギー界の住人であるナイトシェイドのものと等しい。しかし同じ目的を持つにもかかわらず、スケイドゥナーはナイトシェイドを破壊すべき堕落した生命であるとみなしている。これらの危険なアンデッドの1つに直接対峙し得るほど強力なスケイドゥナーはごく僅かなのだが。スケイドゥナーはかなり知的であるが、語るほどの真の社会は持たない。彼らは集まる場合は、常に特定の危険な敵に対して攻撃するための大きな群れを作るためである。

スコーピオン Scorpion

スコーピオン：ブラック・スコーピオン Black Scorpion

このそびえ立つ蠍の甲殻は石炭のように黒く、その爪はそれぞれ人間の胴体ほどもある。

ブラック・スコーピオン 脅威度 15 Black Scorpion

経験点 51,200

N / 超巨大サイズの蟲

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

防御データ

AC 30、接触 2、立ちすくみ 30（+ 28 外皮、－ 8 サイズ）

hp 228（24d8 + 120）

頑健 + 19、反応 + 8、意志 + 8

完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃データ

移動速度 60 フィート

近接 爪（× 2）＝ + 23（2d8 + 13、加えて“つかみ”）、針＝ + 23（2d6 + 13、加えて“毒”）

接敵面 30 フィート；間合い 30 フィート

特殊攻撃 締め付け（2d8 + 19）、高速針撃

一般データ

【筋】36、【敏】10、【耐】20、【知】—、【判】10、【魅】2

基本攻撃 + 18；CMB + 39（組みつき + 43）；CMD 49（対足払い 61）

技能〈隠密〉－ 12、〈知覚〉 + 4、〈登攀〉 + 17；種族修正 + 4〈登攀〉、+ 4〈知覚〉、+ 4〈隠密〉

生態

出現環境 暑熱／砂漠

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

毒（変則）針・致傷型；セーブ 頑健 DC 27；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d4 【筋】、1d4 【敏】、および 1d4 【耐】；治療 3 回のセーブ成功。

高速針撃（変則）ブラック・スコーピオンの針攻撃は驚くほどの速度である。即行アクションとして針で 1 ラウンドに 1 回の追加の攻撃を行うことができる。

巨大なブラック・スコーピオンは砂漠で最も大きな捕食者の 1 つである。目に見えないほどの速度で針攻撃を行うことができるこのクリーチャーは常に狩をしている。

スコーピオン：ケイヴ・スコーピオン Cave Scorpion

この人間サイズのずっしりした蠍は、ほとんど石でできているかのように見える分厚く打ち破れない甲殻を持つ。

ケイヴ・スコーピオン 脅威度 1 Cave Scorpion

経験点 400

N / 中型サイズの蟲

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

防御データ

AC 12、接触 10、立ちすくみ 12（+ 2 外皮）

hp 16（3d8 + 3）

頑健 + 4、反応 + 1、意志 + 1

完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃データ

移動速度 60 フィート、登攀 40 フィート

近接 爪（× 2）＝ + 2（1d4）、針＝ + 2（1d4、加えて“毒”）

特殊攻撃 かきむしり（爪（× 2）、2d4）

一般データ

【筋】11、【敏】10、【耐】13、【知】—、【判】10、【魅】2

基本攻撃 + 2；CMB + 2；CMD 12（対足払い 24）

技能〈隠密〉 + 0（洞窟では + 12）、〈知覚〉 + 4、〈登攀〉 + 8；種族修正 + 4〈知覚〉、+ 12 洞窟での〈隠密〉

生態

出現環境 気候問わず／地下

編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 12）

宝物 なし

特殊能力

毒（変則）針・致傷型；セーブ 頑健 DC 12；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。

ずんぐりしたケイヴ・スコーピオンは洞窟での生活によく適応している。そのずっしりした鎧により、休息中のケイヴ・スコーピオンは石の堆積のように見える。ケイヴ・スコーピオンの好きな食物はドワーフの肉で、ケイヴ・スコーピオンは作業中のドワーフの鉱山を見つけた場合、あっというまに大きな厄介者になる。ドワーフ社会はしばしばケイヴ・スコーピオンの針に高い賞金を掛ける。

スネーク Snake スネーク：エンペラー・コブラ Emperor Cobra

この筋肉質の緑色のコブラは頭を攻撃的にもたげ、その明るい色をした鱗のあるフードは見間違えようのない警告を示してひらめかされている。

エンペラー・コブラ 脅威度 5 Emperor Cobra

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〉+ 13

防御データ

AC 18、接触 11、立ちすくみ 16 (+ 2 【敏】、+ 7 外皮、- 1 サイズ)

hp 51 (6d8 + 24)

頑健 + 9、反応 + 7、意志 + 5

攻撃データ

移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート、水泳 30 フィート

近接 噛みつき = + 10 (2d6 + 9、加えて“毒”)

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

一般データ

【筋】22、【敏】15、【耐】18、【知】1、【判】17、【魅】2

基本攻撃 + 4；CMB + 11；CMD 23 (足払いされない)

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：隠密》、《武器熟練：噛みつき》

技能〈隠密〉+ 11、〈軽業〉+ 10、〈水泳〉+ 14、〈知覚〉+ 13、〈登攀〉+ 14；種族修正 + 8 〈軽業〉、+ 4 〈知覚〉、+ 4 〈隠密〉

生態

出現環境 温暖または暑熱／沼地

編成 単体、2 体、または巢 (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 DC 17；頻度 1 回／ラウンド (6 ラウンド間)；効果 1d3 【耐】；治療 2 回連続のセーブ成功。

その危険な毒の牙によって旅人の間で悪名高いエンペラー・コブラは通常は沼地で遭遇する不機嫌な蛇である。その蛇の鱗は一般に暗緑色で、腹部は薄緑か象牙色だ。その目は明るい赤でほとんどの蛇の目に見られる特徴的なスリット状の蛇の目をしていない。エンペラー・コブラはしばしば寺院で護衛として仕えるために訓練される。体長 16 フィート、体重 200 ポンド。

スネーク：ジャイアント・アナコンダ Giant Anaconda

筋肉と鱗でできた巨大なとぐろを巻いているこの大蛇は、そのあたりの獲物を探するために腕ほどの長さがある舌を空中でちらちらさせている。

ジャイアント・アナコンダ 脅威度 10 Giant Anaconda

経験点 9,600

N / 巨大サイズの動物

イニシアチブ + 6；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉+ 22

防御データ

AC 25、接触 9、立ちすくみ 22 (+ 2 【敏】、+ 1 回避、+ 16 外皮、- 4 サイズ)

hp 126 (12d8 + 72)

頑健 + 14、反応 + 10、意志 + 5

攻撃データ

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 = + 19 (4d6 + 19 / 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 締め付け (4d6 + 19)

一般データ

【筋】36、【敏】14、【耐】23、【知】1、【判】13、【魅】2

基本攻撃 + 9；CMB + 26 (組みつき + 30)；CMD 39 (足払いされない)

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《技能熟練：知覚》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《武器熟練：噛みつき》

技能〈水泳〉+ 21、〈知覚〉+ 22、〈登攀〉+ 21

生態

出現環境 暑熱／沼地

編成 単体または 2 体

宝物 なし

ジャングル、森、沼地にはびこる這いずる捕食者は数多いが、ジャイアント・アナコンダほどの恐怖を引き起こす者はほとんどいない。信じられないほど強い、恐怖を知らない狩人であるこのクリーチャーは象、恐竜、巨人を倒し食らうことができる。そのオリーブグリーンと黒の斑のある鱗は、その故郷である濁った水の中で格別の偽装となる。ジャイアント・アナコンダは体長 60 フィートに育つことがある。

スパイダー Spider

スパイダー：ジャイアント・ブラック・ウィドウ・スパイダー (クロゴケグモ) Giant Black Widow Spider

この長い足の蜘蛛は艶のある黒の巨大な腹部を持ち、その下側には緋色の砂時計の形をした模様がある。

ジャイアント・ブラック・ウィドウ・スパイダー 脅威度 3 Giant Black Widow Spider

経験点 800

N / 大型サイズの蟲

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〉+ 4

防御データ

AC 15、接触 11、立ちすくみ 13 (+ 2 **【敏】**、+ 4 外皮、- 1 サイズ)
hp 37 (5d8 + 15)

頑健 + 7、反応 + 3、意志 + 1

完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃データ

移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート

近接 噛みつき = + 6 (1d8 + 6、加えて“毒”)

接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート

特殊攻撃 蜘蛛の糸 (+ 4 遠隔、DC 19、5 hp)

一般データ

【筋】 19、**【敏】** 15、**【耐】** 16、**【知】** 一、**【判】** 10、**【魅】** 2

基本攻撃 + 3；**CMB** + 8；**CMD** 20 (対足払い 32)

技能 〈知覚〉+ 4、〈登攀〉+ 20；**種族修正** + 8 〈登攀〉、+ 4 〈知覚〉、+ 4 〈隠密〉(蜘蛛の巣では + 8)

その他の特殊能力 強靱な糸

生態

出現環境 気候問わず / 地上

編成 単体、2 体、または共棲集団 (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** DC 17；頻度 1 回 / ラウンド (6 ラウンド間)；効果 1d3 **【耐】** およびよろめき状態；治療 2 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。

強靱な糸 (変則) ブラック・ウィドウの蜘蛛の糸は脱出したり破ったりする DC に + 4 のボーナスを得る。

この種のメスはオスよりも大きい。オスは通常の ジャイアント・スパイダー と同様である。(『Pathfinder RPG Bestiary』P.258)。

スパイダー：ジャイアント・タランチュラ Spider, Giant Tarantula

剛毛で覆われた巨大なタランチュラが、8 つの眼で獲物を探しながら、慎重な足取りで進んでいる。

ジャイアント・タランチュラ 脅威度 8 Giant Tarantula

経験点 4,800

N / 巨大サイズの蟲

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

防御データ

AC 21、接触 7、立ちすくみ 20 (+ 1 **【敏】**、+ 14 外皮、- 4 サイズ)
hp 115 (10d8 + 70)

頑健 + 14、反応 + 4、意志 + 3

防御的能力 棘毛；完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃データ

移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート

近接 噛みつき = + 15 (3d6 + 18、加えて“毒”)

遠隔 棘毛 = + 4 接触 (吐き気がする状態)

接敵面 20 フィート；間合い 20 フィート

一般データ

【筋】 35、**【敏】** 13、**【耐】** 24、**【知】** 一、**【判】** 10、**【魅】** 2

基本攻撃 + 7；**CMB** + 23；**CMD** 34 (対足払い 46)

技能 〈隠密〉- 7 (蜘蛛の巣では - 3)、〈知覚〉+ 4、〈登攀〉+ 28；**種族修正** + 8 〈登攀〉+ 4 〈知覚〉+ 4 〈隠密〉(蜘蛛の巣では + 8)

生態

出現環境 気候問わず / 森林

編成 単体、2 体、または共棲集団 (3 ~ 8)

宝物 乏しい

特殊能力

棘毛 (変則) タランチュラは 1 体のクリーチャーに対して遠隔接触攻撃として (射程単位 20 フィート) その背中から棘のある毛を飛ばすことができる。この毛が命中したクリーチャーは DC22 の頑健セーブを行わなければならない、失敗した場合は 1d6 ラウンドの間吐き気がする状態となる。間合いを持たない近接武器でジャイアント・タランチュラを攻撃したクリーチャーは、この毛があたるのを避けるために DC22 の反応セーブを行わなければならない。このセーブ 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** DC 24；頻度 1 回 / ラウンド (6 ラウンド間)；効果 1d6 **【筋】**；治療 2 回連続のセーブ成功。このセーブ DC は **【耐久力】** に基づいており、+ 2 の種族ボーナスを含んでいる。

スプリガン Spriggan

この不潔でいやな匂いのする人型生物のあちこちに唾液のあとがついており、その尖った大きな耳はあらゆる音に対してびくびく動いている。

スプリガン 脅威度 3 Spriggan

経験点 800

CE / 小型サイズの人型生物 (ノーム)

イニシアチブ + 4; 感覚 夜目; <知覚> + 7

防御データ

AC 17、接触 15、立ちすくみ 13 (+ 2 鎧、+ 4 【敏】、+ 1 サイズ)
hp 22 (4d8 + 4)

頑健 + 5、反応 + 5、意志 + 1

攻撃データ

移動速度 20 フィート

近接 高品質のモーニングスター = + 5 (1d6 - 1)

遠隔 ライト・クロスボウ = + 8 (1d6 / 19 ~ 20)

特殊攻撃 急所攻撃 + 2d6

擬似呪文能力 (術者レベル 4; 精神集中 + 4)

回数無制限: シャッター (DC12)、スケアー (DC12)、フレア (DC10)

一般データ

【筋】9、【敏】19、【耐】12、【知】10、【判】10、【魅】9

基本攻撃 + 3; CMB + 1; CMD 15

特技《武器熟練: モーニングスター》、《迎え討ち》

技能 <隠密> + 15、<装置無力化> + 11、<知覚> + 7、<手先の早業> + 11、<登攀> + 1; 種族修正 + 2 <登攀>、+ 2 <装置無力化>、+ 2 <知覚>、+ 2 <手先の早業>、+ 2 <隠密>

言語 アクロ語、ノーム語

その他の特殊能力 サイズ変更、スプリガンの魔法、スプリガンの技能

生態

出現環境 気候問わず / 丘陵または森林

編成 単体、2 体、または大軍 (3 ~ 12)

宝物 NPC の装備品 (レザー・アーマー、高品質のモーニングスター、ライト・クロスボウとボルト 10 本、その他の宝物)

特殊能力

サイズ変更 (超常) 回数無制限で、標準アクションとしてスプリガンはそのサイズを小型から大型の間で変えることができる。そのスプリガンの個体を持つ武器、鎧、そのほかの物品はサイズを変更した場合それに合わせて大きさを変える (スプリガンの手から離れた物品は 1 ラウンド後に元のサイズに戻る)。スプリガンが大型サイズになった場合、移動速度は 30 フィートに上昇し、【筋力】に + 12、【敏捷力】に - 2、【耐久力】に + 6 を得、AC に - 2 のサイズペナルティを受ける。大型サイズである間、スプリガンは急所攻撃と種族的擬似呪文能力を使用できない (クラスまたはテンプレートによってそれらを得ている場合は、いずれのサイズであってもそれを使用する能力を保持するが)。

スプリガンの魔法 (変則) スプリガンはその種族的擬似呪文能力のための精神集中判定とセーブ DC に + 1 の種族ボーナスを得る。

スプリガンの技能 (変則) <登攀>、<装置無力化>、<知覚>、<手先の早業>、<隠密> はスプリガンのクラス技能となる。

スプリガン (大型サイズ) 脅威度 3 Spriggan (Large Size)

経験点 800

CE / 大型サイズの人型生物 (ノーム)

イニシアチブ + 3; 感覚 夜目; <知覚> + 7

防御データ

AC 14、接触 12、立ちすくみ 11 (+ 2 鎧、+ 3 【敏】、- 1 サイズ)
hp 34 (4d8 + 16)

頑健 + 8、反応 + 4、意志 + 1

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 高品質のモーニングスター = + 9 (2d6 + 5)

遠隔 ライト・クロスボウ = + 5 (2d6 / 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】17、【耐】18、【知】10、【判】10、【魅】9

基本攻撃 + 3; CMB + 9; CMD 22

技能 <隠密> + 6、<装置無力化> + 10、<知覚> + 7、<手先の早業> + 10、<登攀> + 7

ノームが初めてはるかなフェイの国から定命の領域に旅してきたとき、一部の者はその喜びの感覚を失うほど、物質界を奇妙で恐ろしいと感じた。新たな世界の脅威だけでその驚異を何も見なかった彼らは、いかなる代償を払っても生き延びようと厳しく心に決めた。彼らの生来の魔法はその歪んだ目的に従って何世代にもわたって心と体を作り直し、スプリガンとして知られるクリーチャーに変形させた。愛、幸福、美は彼らの哀れな魂にとって何の意味も持たず、そのため暴力と悪意に満ちた生を送っている。正しい動機の代わりに彼らが得られる最高のものは、他者を苦しめる時のくすんだ満足感だ。

スプリガンは異質で野蛮な外見をした醜いノームに似ている。多くの者は痩せ衰えている。魔法的に大きくなった場合は、その姿は同一だがもっと壮健で筋肉質となる。

スラーク Slurk

この胸の悪くなるような獣は粘液に覆われたトードのように見えるが、上顎からセイウチのような2本の牙が突き出ている。

スラーク 脅威度 2 Slurk

経験点 600

N / 中型サイズの魔獣

イニシアチブ + 6; 感覚 暗視 60 フィート; 〈知覚〉 + 0

防御データ

AC 15、接触 12、立ちすくみ 13 (+2【敏】、+3 外皮)

hp 17 (2d10 + 6)

頑健 + 6、反応 + 5、意志 + 0

攻撃データ

移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート

近接 噛みつき = +4 (2d6 + 3)

遠隔 粘液 = +4 遠隔接触

特殊攻撃 油、粘液

一般データ

【筋】15、【敏】14、【耐】17、【知】3、【判】10、【魅】10

基本攻撃 +2; CMB +4; CMD 16 (対突き飛ばし、組みつき、蹴散らし、および足払い 20)

特技《イニシアチブ強化》、《蹴散らし強化》、《突き飛ばし強化》

技能〈軽業〉+16、〈脱出術〉+6、〈登攀〉+14; 種族修正 +10〈軽業〉、+4〈脱出術〉

言語 ボガード語 (話せない)

その他の特殊能力 しゃがみ込み

生態

出現環境 温暖／沼地または地下

編成 単体、2 体、または小さな群れ (3～8)

宝物 なし

特殊能力

油 (変則) スラークは腹から滑りやすい油を分泌し、〈脱出術〉技能判定と組みつきに対する CMD に +4 のボーナスを得る。1 分間に 1 回、スラークは全ラウンド・アクションとして固い地面の上でのた打ち回り、半径 5 フィートの床をこの油で覆うことができる。塗りつけたクリーチャーはその範囲の床を 10 分間の間移動困難な地形に変えてしまい、そのあとは油は乾いて汚いカスになる。

しゃがみ込み (変則) スラークは突き飛ばしと蹂躪に対する CMD に +4 のボーナスを得る。

粘液 (変則) スラークの背中中は厚い乾燥した粘液と何十もの疣で覆われている。標準アクションとして回数無制限で、スラークはこの粘液を疣の 1 つから 30 フィート以内のいずれかの目標に対して遠隔接触攻撃として浴びせかけることができる。粘液は冷めたタールのように速やかに硬化し、敵を絡みつかれた状態にする。スラークに突き飛ばしまたは蹂躪を成功させた者は自動的に粘液を浴びせられる。硬くなった粘液は全ラウンド・アクションとして DC15 の【筋力】判定に成功すれば取り除くことができる。スラークの粘液はそれに騎乗しようとするクリーチャーに鞍に留まるための〈騎乗〉判定に +8 のボーナス、降りるための〈騎乗〉判定に -8 のペナルティを受ける。

スラークは地下のカエルを食料兼労役獣として飼いならそうとしたドワーフの試みの失敗作の子孫である。ドワーフは適切な家畜を作り出すことに失敗したが、ねばねばしたカエルはしばしば他の地下の種族と友好関係を結んでいる。

スラークは肉食性で、その巨大な牙のおかげで恐るべき噛みつきができる。しかし、その真の力は嫌な臭いのする不自然な分泌物にある。スラークの背中から分泌される粘液は信じられないほどべたつき速やかに硬化して強い樹脂になり、それを侵入者に浴びせかけ、殺すために接近するまで硬化するのを待つことでその特徴を長所に変えた。同時にスラークの腹部の顆粒から分泌される液体は信じら

れないほどよく滑り、スラークが背中中の粘液によって動けなくなることがないようにし、またその同意なく組みついたり動かすことを非常に困難なものとしている。スラークの壁を登ったり天井に易々と張り付く生来の能力とあわせ、これらの能力によってこの嫌な臭いのするクリーチャーはコボルドにとって非常に望ましいものとなり、彼らはこのカエルのような獣を強力な乗騎または護衛として飼い、訓練する。

スライム・モールド Slime Mold

最初は菌とキノコでできた絨緞のように見えたものが突然命を得てかき立てられ、腐敗物の臭いとともに押し寄せてくる。

うといつでもその体から小片を分離する。数ヶ月間に渡ってこの小さな塊は腐敗物に適応しお互いに吸収しあい、ついには1体のスライム・モールド（ヤング・クリーチャーの単純なテンプレートを用）が自らの庭園を生やし、生きている獲物を狩り始める。

スライム・モールド 脅威度 2 Slime Mold

経験点 600

N / 大型サイズの粘体

イニシアチブ - 1; 感覚〈知覚〉 - 5

防御データ

AC 8、接触 8、立ちすくみ 8 (-1 【敏】、-1 サイズ)

hp 28 (3d8 + 15)

頑健 + 6、反応 + 0、意志 - 4

完全耐性 粘体の種別特徴; 抵抗 [火] 10

攻撃データ

移動速度 20 フィート

近接 叩きつけ = +4 (1d6 + 4、加えて“病気”)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 包み込み (DC 14、1d6 + 4 殴打、加えて“病気”)

一般データ

【筋】16、【敏】8、【耐】21、【知】—、【判】1、【魅】1

基本攻撃 + 2; CMB + 6; CMD 15 (足払いされない)

その他の特殊能力 活動停止

生態

出現環境 温暖 / 森林

編成 単体または大量発生 (2 ~ 5)

宝物 なし

特殊能力

病気 (変則) 茸腐り病: 叩きつけ・接触型; セーブ 頑健 DC 16; 潜伏期間 1 日; 頻度 1 回 / 日; 効果 1d2 【筋】ダメージおよび 1 【耐】ダメージおよび疲労状態; 治療 1 回のセーブ成功。また、素手攻撃または肉体武器でスライム・モールドに接触したあらゆるクリーチャーもこの危険な病気にさらされる。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

スライム・モールドは腐敗物の中にはびこる進化した粘体である。共生の完璧な例であるスライム・モールドは菌、カビ、キノコの分厚い庭園で覆われており、周囲の環境に溶け込む助けとなっている。待ち伏せ型の狩人である彼らは一度に何日も静かに待ちながら伏せることができ、獲物が間合いに入るやいなや狂乱した動きで押し寄せる。ほとんどは通常深い森の中で遭遇するが、変種は洞窟や下水道での生活に適応している。食物を消化する能力に欠け、共生している菌の庭園によって彼らが見つけた有機物が分解され、容易に吸収できる堆肥や腐敗物になるのに完全に依存している。その代わりに粘体を覆うカビとキノコは十分な食物を供給され、無数の世代の間に森や洞窟の菌類は危険な変種へと発展した。このキノコによる分解は多くの点で茸腐敗病として知られる病気に類似しており、長期間進行すれば死に至ることもある。茸腐敗病の犠牲者は疲労し無気力になる。遂には麻痺が始まり、犠牲者の肉体は黒化し腐敗していき、体からスライム・モールドが容易に吸収できる液体が流れ出てくる。どこか吐き気を催すような方向転換だが、ある種のクリーチャーはスライム・モールドの上で育つ珍しい茸を非常に美味であると感じ、スライム・モールドの庭園を食うために積極的に狩る。たまたま病気への完全耐性を持たない限りはモールド自体に実際に接触することを注意して避けるのだが。

スライム・モールドは卵形で、体長 12 フィートまで、体重 600 ポンド以上に成長する。通常はくすんだ緑がかった茶色で、体色は環境と食事をしたかによって変わる。それらは本能的に自らを覆う菌類と植物性の破片の覆いを維持しようとし、それによってスライム・モールドはほとんどの粘体のような流れるような移動ではなくはつきりと波打つような足取りとなる。

繁殖のために、スライム・モールドは茸やカビの分厚い床にであ

スリザリング・トラッカー Slithering Tracker

黒い石の回りにある長い湿った筋が突然波うち、そして起き上がって攻撃してくる。

スリザリング・トラッカー 脅威度 4 Slithering Tracker

経験点 1,200

N / 小型サイズの粘体

イニシアチブ + 4; 感覚 非視覚的感知 60 フィート; 〈知覚〉 + 7

防衛データ

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

hp 42 (4d8 + 24)

頑健 + 7、反応 + 5、意志 + 1

完全耐性 [精神作用] 効果、粘体の種別特徴

攻撃データ

移動速度 10 フィート、登攀 10 フィート

近接 叩きつけ (× 2) = + 7 (1d6 + 3、加えて “つかみ” および “麻痺”)

特殊攻撃 吸血 (1d2 【耐久力】)、つかみ (超巨大サイズ)

一般データ

【筋】 16、【敏】 18、【耐】 23、【知】 11、【判】 10、【魅】 1

基本攻撃 + 3; CMB + 5 (組みつき + 9); CMD 19 (足払いされない)

特技 《技能熟練：隠密》、《技能熟練：知覚》

技能 〈隠密〉 + 20、〈知覚〉 + 7、〈登攀〉 + 11; 種族修正 + 8 〈隠密〉

言語 地下共通語 (話せない)

その他の特殊能力 透明

生態

出現環境 気候問わず / 廃墟または地下

編成 単体または 2 体

宝物 乏しい

特殊能力

麻痺 (変則) スリザリング・トラッカーの叩きつけ攻撃が命中したクリーチャーは、それが分泌する麻痺性の粘液と接触することになる。敵は DC18 の頑健セーブに成功しなければならず、失敗した場合は麻痺状態になる。その後毎ラウンドの終わりに麻痺した犠牲者は麻痺状態から回復するために新しく頑健セーブを行うことができる。犠牲者がスリザリング・トラッカーの麻痺から回復した場合は、犠牲者は 1d6 ラウンドの間よろめき状態になる。この DC は【耐久力】を基にしている。

透明 (変則) 色素の欠如のため、スリザリング・トラッカーはほとんどの環境で周囲と区別することが困難である。その結果、スリザリング・トラッカーは〈隠密〉判定に + 8 の種族ボーナスを得、〈隠密〉判定にペナルティを受けることなく全速力で移動することができる。スリザリング・トラッカーに気づくことに失敗したクリーチャーがその中に踏み込んだ場合、スリザリング・トラッカー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、即座につかみと粘液による麻痺の対象となる。

暗黒の地下の異質な住人のスリザリング・トラッカーは透明な粘体であるきらきら輝くクリーチャーで、通常は厚さ約 3 インチ、直径は少なくとも 3 フィートである。静止している場合、湿った石の筋や壁の水滴の筋のように見える。比較的ゆっくりと動くスリザリング・トラッカーは獲物を奇襲するためにその透明性と襲撃のコツに頼る。

ひとたびスリザリング・トラッカーが生きているクリーチャーを麻痺させた場合、肉体の露出している部分に流れて行き、つかみかかって犠牲者の血を吸う。スリザリング・トラッカーは人間代のクリーチャーの血を衝撃的な速さで吸うことができ、後にはカラカラになった滓だけを残す。スリザリング・トラッカーは時として食物の間を行ったり来たりすることがありうるが、容易い獲物を見逃すことは決してない。スリザリング・トラッカーが成長するほどに、その食欲はより恐ろしいものとなる。とりわけ大きな食事のあとに、このクリーチャーは 2 体のより小さなスリザリング・トラッカーに

分裂し、そして餌場を求めて別々の道を行く。

スリザリング・トラッカーは、明るい光から害を受けることはないが、強烈な照明や自然の日光のある地域を避けることを好み、地上にあえて行くのは夜間のみである。自分たちが原住している洞窟やトンネルの涼しく湿った環境を好む。

知的で狡猾ではあるが、スリザリング・トラッカーは完全に異質なクリーチャーである。自分自身の言語は持たないが、通常は居住している地域で優勢な言語—通常は地下共通語—を理解できる。一部の地下の住人はスリザリング・トラッカーと何とか同盟関係を結び、あるいは少なくともクリーチャーに定期的に簡単に取れる獲物を供給することで共存しているが、スリザリング・トラッカーの目的や動機を本当に知る者はおらず、このような同盟関係を頼みとすることは危険である。

セイレーン Siren

このクリーチャーの体は鷹、頭部は長く輝く髪をした美しい女性のものだ。

セイレーン 脅威度 5 Siren

経験点 1,600

CN / 中型サイズの魔獣

イニシアチブ + 3；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉+ 15

防御データ

AC 18、接触 14、立ちすくみ 14（+ 3 【敏】、+ 1 回避、+ 4 外皮）

hp 52（8d10 + 8）

頑健 + 7、反応 + 11、意志 + 6

完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート（良好）

近接 鉤爪（× 2）= + 11（1d6）

特殊攻撃 バードの呪芸、セイレーンの歌、急所攻撃 + 2d6

擬似呪文能力（術者レベル 7；精神集中 + 12）

3 回／日：コース・フィアー（DC16）、シャウト（DC19）、チャーム・パースン（DC16）、ディーブ・スランパー（DC18）

一般データ

【筋】10、【敏】17、【耐】12、【知】14、【判】19、【魅】21

基本攻撃 + 8；CMB + 8；CMD 22

特技《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《神速の反応》、《武器の妙技》

技能〈隠密〉+ 14、〈芸能：歌唱〉+ 13、〈知覚〉+ 15、〈知識：歴史〉+ 10、〈飛行〉+ 7

言語 風界語、共通語

生態

出現環境 温暖または暑熱／丘陵

編成 単体または小編成（2～7）

宝物 標準

特殊能力

バードの呪芸（超常） セイレーンは 4 レベルバード（9 ラウンド／日）としてバードの呪芸を使うことができ、打ち消しの調べ、散逸の演技、恍惚の呪芸、勇気鼓舞、自信鼓舞を使用することができる。バードのクラス・レベルとこの能力は累積する。

セイレーンの歌（超常） セイレーンが歌った場合、300 フィート以内にいる全てのセイレーン以外のものは DC19 の意志セーブを行わなければならない、失敗した場合は虜にされる（下記参照）。効果はセイレーンが選択する歌のタイプにより、セイレーンが歌っている間とやめた後 1 ラウンドの間継続する。セーブに成功したクリーチャーは 1 時間の間いかなるセイレーンの歌からも再び効果を受けない。これらは [音波、精神作用] 効果である。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。虜にされたクリーチャーは、セイレーンが歌を歌い始めた時点で選択した以下の 4 つの方法の 1 つの反応を示す。

- ・心を奪う：これはハーピーの心を奪う歌と全く同じように機能する。
- ・恍惚：効果を受けているクリーチャーは恍惚状態になる。
- ・支配：支配された犠牲者はセイレーンの守護者となり、彼女に向けられた害から守るために可能な全てを行い、彼女を守るために仲間を攻撃することさえする。犠牲者はセイレーンに操られているわけではないが、彼女を魅力的な仲間であるとみなしている。これは（魅惑）効果である。
- ・まどろみ：犠牲者は即座に睡眠状態となり、そのクリーチャーは無防備状態となる。セイレーンが歌っている間、音によって睡眠状態のクリーチャーが目覚めることはないが、叩いたり傷つけることで目を覚まさせられる。クリーチャーはセイレーンが歌をやめた後 1d4 分の間眠り続けるが、大きな音やそのほかの通常的手段で目覚めさせることができる。

この奇妙な存在は鷹、鼻、鷲の体を持つが、頭部は美しい人間の女性の物である。その顔は通常はねぐらとしている地域で支配的な人間の民族を反映しており、ほとんど常に活気に満ちて若々しい容貌をしている。

全てのセイレーンは女性で長命である。知られているうちで最も歳を取ったセイレーンはほとんど 1000 年の間縄張りをうろついているが、ほとんどは数百年だけ生きている。セイレーンは交配のために人型生物の男性を必要とし、十年に数回縄張りに入り込んだ勇敢あるいは見目良い水夫を捕えたり救ったりする。惹きつけようとした水夫が彼女たちの強制力を打ち破りその支配から逃げ出した場合、セイレーンが心痛または自殺のために死んだという話は多い。セイレーンは常に、その強力な声が波を越えて届き、彼女たちの島の近くを往来する不注意な水夫の注意をひきつけることができる海の近くに住む。

典型的なセイレーンは翼を広げた広さが 8 フィート、体重 120 ポンド。

センチピード Centipede

センチピード: ジャイアント・ウィップテイル・センチピード Giant Whiptail Centipede

象ほどもあるムカデが、二股の尾で怒りっぽく後ろを叩きながら足早に走りまわっている。

ジャイアント・ウィップテイル・センチピード 脅威度 3 Giant Whiptail Centipede

経験点 800

N / 超大型サイズの蟲

イニシアチブ + 0; 感覚 暗視 60 フィート; 〈知覚〉 + 4

防御データ

AC 15、接触 8、立ちすくみ 14 (+ 7 外皮、- 2 サイズ)

hp 38 (4d8 + 20)

頑健 + 9、反応 + 1、意志 + 1

完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃データ

移動速度 40 フィート、登攀 40 フィート

近接 噛みつき = + 8 (2d6 + 7、加えて “毒”)、尾の打撃 = + 3 (1d3 非致傷ダメージ、加えて “足払い”)

接敵面 15 フィート; 間合い 15 フィート (尾の打撃は 20 フィート)

一般データ

【筋】25、【敏】11、【耐】21、【知】—、【判】10、【魅】2

基本攻撃 + 3; CMB + 12; CMD 22 (足払いされない)

技能 〈隠密〉 + 0、〈知覚〉 + 4、〈登攀〉 + 15; 種族修正 + 4 〈知覚〉、+ 8 〈隠密〉

その他の特殊能力 収縮

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、または共棲集団 (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 DC 17; 頻度 1 回 / ラウンド (6 ラウンド間); 効果 1d4【敏】; 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。

尾の打撃 (変則) ジャイアント・ウィップテイル・センチピードの尾の打撃は非致傷ダメージを与え、ダメージへの【筋力】ボーナスはない。

ウィップテイル・センチピードは死肉食いである。彼らを満足させるほど大きな死体は稀ではあるが、腐りかけている超大型あるいは大型サイズのクリーチャーの死体はウィップテイル・センチピードを引き寄せ、彼らは自分のねぐらに侵入しようとする全てのものから戦果を猛烈に守ろうとする。

センチピード: ティタン・センチピード Titan Centipede

無限に節が連なっているように見えるのたくる怪物が、大きな顎を獲物を求めて打ち鳴らしながら這い進んでいる。

ティタン・センチピード 脅威度 9 Titan Centipede

経験点 6,400

N / 超巨大サイズの蟲

イニシアチブ + 0; 感覚 暗視 60 フィート; 〈知覚〉 + 4

防御データ

AC 21、接触 2、立ちすくみ 21 (+ 19 外皮、- 8 サイズ)

hp 135 (10d8 + 90)

頑健 + 16、反応 + 3、意志 + 3

完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃データ

移動速度 60 フィート、登攀 60 フィート

近接 噛みつき = + 15 (4d6 + 24、加えて “毒”)

接敵面 30 フィート; 間合い 30 フィート

特殊攻撃 蹂躪 (6d6 + 24、DC 31)

一般データ

【筋】43、【敏】11、【耐】29、【知】—、【判】10、【魅】2

基本攻撃 + 7; CMB + 31; CMD 41 (足払いされない)

技能 〈隠密〉 - 8、〈知覚〉 + 4、〈登攀〉 + 24; 種族修正 + 4 〈知覚〉、+ 8 〈隠密〉

その他の特殊能力 収縮

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、または共棲集団 (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 DC 24; 頻度 1 回 / ラウンド (6 ラウンド間); 効果 1d6【敏】; 治療 2 回連続のセーブ成功。

この中まで最大のティタン・センチピードは幸いなことに最も希少でもある。他の生きているクリーチャーを恐れを知らずに攻撃し、巨大な体を養うために常に食料を求めている。人型生物は徒歩であるよりも騎乗しているほうが、ティタン・センチピードの場合は最も危険である。数口の人間よりもいい大きさの馬の方がセンチピードにとってはずっと満足のいく食事なのだ。ティタン・センチピードはその食欲を満たすために通常は独居性だが、食物が豊富である場合は、時として 1 つの地域に複数のセンチピードがひそんでいる。

ソウル・イーター Soul Eater

2本のひょうろ長く死んだように青ざめた腕が、この空中を静かに進んでいくクリーチャーのくすんだ体から突き出ている。

ソウル・イーター 脅威度 7 Soul Eater

経験点 3,200

NE / 中型サイズの来訪者（悪、他次元界）

イニシアチブ + 10；感覚 暗視 60 フィート、全周囲視覚；〈知覚〉 + 14

防御データ

AC 21、接触 17、立ちすくみ 14（+ 6 【敏】、+ 1 回避、+ 4 外皮）
hp 82（11d10 + 22）

頑健 + 5、反応 + 13、意志 + 7

DR 10 / 魔法；完全耐性 クリティカル・ヒット、麻痺、毒、睡眠、朦朧化

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 100 フィート（完璧）

近接 爪（× 2）= + 18（1d6 + 1 / 19 ~ 20、加えて 1d6 【判断力】ダメージ）

特殊攻撃 目標発見、魂吸収

一般データ

【筋】13、【敏】22、【耐】14、【知】12、【判】11、【魅】11

基本攻撃 + 11；CMB + 12；CMD 29（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《クリティカル強化：爪》、《武器熟練：爪》、《武器の妙技》

技能〈威圧〉+ 14、〈隠密〉+ 20（暗闇または煙の中では + 28）、〈軽業〉+ 20（跳躍 + 8）、〈脱出術〉+ 20、〈知覚〉+ 14、〈知識：次元界〉+ 15、〈飛行〉+ 28

言語 奈落語、地獄語

その他の特殊能力 術者とのリンク

生態

出現環境 気候問わず / 外方次元界（アバドン）

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

術者とのリンク（変則） ソウル・イーターが召喚された場合、それ自身と召喚者との間に精神的なリンクを作り出す。ソウル・イーターが目標（目標発見の特殊能力を参照）の魂を吸収する前に殺害することを指示された場合、あるいはソウル・イーターが目標に敗北した（しかし殺されなかった）場合、その召喚者の元に全速力で戻り、攻撃する。ソウル・イーターと召喚者が同一の次元界にいる間（次元間移動が妨害されているかに関わらず）、それは目標発見の特殊能力を召喚者の位置を探すために使用することができる。

目標発見（超常） ソウル・イーターの召喚者があるクリーチャーの位置を探すように命じた場合、距離の制限がなく流水に妨げられないロケット・クリーチャー 呪文に導かれているように過つことなくそれを行うことができる。召喚者は目標を見たことがあり、目標の名を言うことができなくてはならない。

魂吸収（超常） ソウル・イーターの爪攻撃による【判断力】ダメージが敵の実際の【判断力】値以上になった場合、犠牲者は無防備状態となり、ソウル・イーターはそのクリーチャーの魂を機会攻撃を誘発する標準アクションとして食うことができる。この攻撃は犠牲者を殺害する。死亡した犠牲者は DC17 の頑健セーブを行うことで魂を食べられることに抵抗することができる。成功すれば未だ死亡したままだが通常通り生き返ることができる。このセーブに失敗した場合、魂はソウル・イーターに食べられる。この方法で殺害された犠牲者はクローン、レイズ・デッド、リインカーネイトで命を取り戻すことはできない。リザレクション、トゥルー・リザレクション、ミラクル、ウィッシュによって生き返ることはできるが、術者は DC30 の術者レベル判定に成功しなければならない。ソウル・イーターが犠牲者の死体から 120 フィート以内で殺され、犠牲者が 1 分

間を越えて死亡していない場合、犠牲者の魂は体に戻り、生き返るが、ヒット・ポイントは -1 で気絶状態となる。これは「即死」効果である。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

【判断力】ダメージ（超常） ソウル・イーターの爪攻撃が命中したクリーチャーは DC17 の頑健セーブを行わなければならない。失敗した場合は 1d6 ポイントの【判断力】ダメージを受ける。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

アバドンの墨のように黒い沼から召喚されたソウル・イーターは感情や理性に欠け、生者の魂を食うことによるのみ満たされる飢えを持つ異次元界の存在である。ソウル・イーターのこの性質が、それを理想的で恐ろしく効率的な殺人の道具としており、この理由でしばしば禁断の目的を追求する邪悪な術者に召喚される。邪悪な術者から凶悪な命令を受けていない場合でさえも、ソウル・イーターは自分の腹を満たすために常に生者の魂を求めてうろつき回り狩をする。

ソウルバウンド・ドール Soulbound Doll

この人形のガラスの目は間違えようのない好奇心を湛えて輝き、それは流れるような優雅さで命を得ていく。

ソウルバウンド・ドール 脅威度 2 Soulbound Doll

経験点 600

N (ただし下記参照) / 超小型サイズの人造

イニシアチブ + 6; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; <知覚> + 3

防御データ

AC 15、接触 14、立ちすくみ 13 (+ 2 【敏】、+ 1 外皮、+ 2 サイズ)

hp 19 (3d10 + 3)

頑健 + 1、反応 + 3、意志 + 1

DR 2 / 魔法; 完全耐性 人造の種別特徴

弱点 [精神作用] 効果に対する感受性

攻撃データ

移動速度 20 フィート

近接 ダガー = + 3 (1d2 - 2 / 19 ~ 20)

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 3; 精神集中 + 2)

3 回/日: オープン/クローズ、プレスティディジティション、メイジ・ハンド、ライト

1 回/日: レヴィテート、属性により 1 つの追加の特殊能力

【筋】7、【敏】14、【耐】一、【知】11、【判】10、【魅】9

基本攻撃 + 3; CMB + 3; CMD 11

特技《イニシアチブ強化》、《追加 hp》

技能 <隠密> + 13、<知覚> + 3

言語 共通語

その他の特殊能力 属性による変種、魂の焦点

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体、2 体、または一家 (3 ~ 12)

宝物 標準

特殊能力

属性による変種 (変則) ソウルバウンド・ドールは少なくとも部分的には中立だが、悪、混沌、善、秩序でもありうる。以下に列記されているように 1 日 1 回属性ごとの擬似呪文能力を使用できる。

- ・混沌にして中立: レイジ
- ・秩序にして中立: サジェスション (DC12)
- ・真なる中立: ディープ・スランパー (DC12)
- ・中立にして悪: インフリクト・シリアス・ウーンズ (DC12)
- ・中立にして善: ヒロイズム

[精神作用] 効果に対する感受性 (変則) ソウルバウンド・ドールは人造であるという事実にもかかわらず、魂の弱められた確信により [精神作用] 効果が作用する。

魂の焦点 (超常) ドールに縛られた魂は人形の内部やその服の中に埋め込まれた焦点の中で生きている。典型的にはドールの目やその首や胸に埋め込まれた宝石である。この魂の焦点が完全である限り、それは新しい人造を作成するのと同じ価格で他の人形にも自立行動能力を与えることができる。ひとたび魂の焦点に縛られると、その魂は学び続け、新しい人形の体につけられると魂は以前の肉体の個性と記憶を保持し続ける。魂の焦点は硬度 8、ヒット・ポイント 12、破壊する DC は 20 である。

この小さな知性のある人形は他のクリーチャーの魂の欠片を内蔵している。魂を縛る過程で魂の個性のほとんどは剥ぎとられ、新しいソウルバウンド・ドールは白紙の状態生まれる。この過程にも関わらず、元のクリーチャーの個性の欠片は残っている。

ソウルバウンド・ドールは作成者の望むままにペット、子供の代用物、召使、護衛見張り番として仕える。ソウルバウンド・ドール

の作成者は通常は自分の人形に望む個性的な特徴を持つ者から魂の破片を取るよう注意する。

作成法

ソウルバウンド・ドールの体は木、石、陶器と魂の焦点として使うために少なくとも 300gp の価値を持つ美しいアイテムから作られる、作成には人形の作成中のどこかの時点で死亡したクリーチャーの魂の欠片が必要とされる。その結果、ほとんどのソウルバウンド・ドールは邪悪な術者によって作られる。そのほかの術者はソウルバウンド・ドールを作ることができるが、魂の提供者が同意していない場合、その属性に影響するかもしれない。同意していない魂は DC20 の意志セーブによって抵抗することができる。死者から魂の欠片を剥ぎとることによって、残りの魂が死後の世界に行くことや、後からその体を生き返らせることが妨げられることはない。

ソウルバウンド・ドール Soulbound Doll

術者レベル 7; 市価 4,300 gp

作成法

前提条件 《人造クリーチャー作成》、フォールス・ライフ、レッサー・ギアス、マジック・ジャー、マイナー・クリエーション、作成過程の間に死亡または殺害された生きているクリーチャーの魂; **技能** <製作> 彫刻; **コスト** 2,300 gp。

ソックア Thooqqa

このクリーチャーの太い蛇のような体は分厚い角質の甲板で守られている。熱によって目視できる薄霧が赤熱した鱗から立ち上っている

ソックア 脅威度 2 Thooqqa

経験点 600

N / 中型サイズの来訪者（地、エレメンタル、他次元界、火）

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〉+ 10

オーラ 熔融体

防御データ

AC 15、接触 11、立ちすくみ 14（+ 1 【敏】、+ 4 外皮）

hp 22（3d10 + 6）

頑健 + 5、反応 + 4、意志 + 2

完全耐性 [火]、エレメンタル

弱点 [冷氣] への脆弱性

攻撃データ

移動速度 30 フィート、穴掘り 20 フィート

近接 叩きつけ = + 4（1d6 + 1、加えて“着火”）

特殊攻撃 着火（1d6、DC 13）

一般データ

【筋】13、【敏】13、【耐】15、【知】6、【判】12、【魅】10

基本攻撃 + 3；CMB + 4；CMD 15（足払いされない）

特技《技能熟練：知覚》、《素早い移動》

技能〈隠密〉+ 7、〈軽業〉+ 7、〈生存〉+ 7、〈知覚〉+ 10

言語 火界語（話せない）

生態

出現環境 気候問わず／地上（火の元素界）

編成 単体または 2 体

宝物 なし

特殊能力

熔融体（超常） ソックアの体は石を溶解させるほど熱い。ソックアに肉体武器または素手攻撃で攻撃を命中させた者は 1d6 ポイントの [火] ダメージを受ける。ソックアに組みついた、あるいは組みつかれたクリーチャーは組みつき状態が続いている毎ラウンドに 3d6 ポイントの [火] ダメージを受ける。人工的な武器でソックアに攻撃を命中させたクリーチャーは、クリーチャーの熔融体から素早く武器を引き抜くために DC13 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は 1d6 ポイントの [火] ダメージを受ける。この場合に武器が受けたダメージはアイテムに生じる通常のダメージのように半減はされず、そのアイテムが有する硬度は最初の 5 ポイントまで無視される。その結果、ほとんどの金属製の武器は大きなダメージを受けずに概して安全にソックアを攻撃できるが、木製の武器はこのクリーチャーの 1 体に使用された場合は燃えてなくなる可能性が大きい。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

ソックアは火と燃え殻でできた扱いがたいクリーチャーである。その体はほとんどの地表や硬い岩でさえも掘り溶かすことができる信じられないほどの熱を発する。ソックアは地の次元界に隣接した火の次元界にある広大な灰の砂漠と溶岩の平原の原産である。そこでそれらは鉱石と鉱物を貪り、そのクリーチャーに外皮を与える装甲板をその溶鉱炉のような体のまわりに精錬する。来訪者であるこのクリーチャーは生きるために食事をする必要はないが、飢えているソックアは概して健康な者よりも低い外皮ボーナスを持つ。

ソックアの体の先端の節は焼け付くような熱を出して輝くまっすぐな角のような嘴になっている。蒸気の煙が絶えず継ぎ目から噴出し、遠目からはソックアは奇妙な金属でできた人造と間違われることがある。成体のソックアは体長 5 フィート、体重 200 ポンド。

ソックアに近づくことはその火のような気性のため危険だ。驚かされたり苛ついた場合、考えることなく攻撃してくる。ソックアが

縄張りの中にいる人型生物をすぐに追い払わない場合、その居住地を徐々に所有物であるとみなすようになり、それを守りさえする。

メフィットはソックアの思考過程を理解しているらしく、時としてこの単純な精神の蟲と取引をすることがある。メフィットによれば現代のソックアの山のような大きさの祖先はエレメンタル・ロードのしもべであり、物質界の生まれつきの世界に最初の火山を掘ったのだという。この始祖蟲は世界の核に引きこもり、今日でもそこで彼らの熱で星を暖めているのだと言う。物質界のソックアは火山の周りに集まっているが、そこではこれは金属分の豊富な食物のある場所や聖なる地が知られないように守っている。

ゾンビ Zombie ゾンビ: ジュジュ・ゾンビ Juju Zombie

このみずばらしい人影は分厚い革のような皮膚、落ち窪んだ眼、瘦せ衰えた体格をしているが、不気味な素早さで動いている。

人間のジュジュ・ゾンビ 脅威度 2 Human Juju Zombie

経験点 600

人間のジュジュ・ゾンビの 2 レベル・ローグ

NE / 中型サイズのアンデッド (人間の変性種)

イニシアチブ + 8; 感覚 暗視 60 フィート; 〈知覚〉 + 6

防御データ

AC 18、接触 15、立ちすくみ 13 (+4 【敏】、+1 回避、+3 外皮)
hp 15 (2d8 + 3)

頑健 + 0、反応 + 7、意志 + 1

防御的能力 エネルギー放出に対する抵抗 + 4; 身かわし、

DR 5 / 魔法および斬撃; **完全耐性** [冷氣]、[電気]、マジック・ミサイル、アンデッドの種別特徴; **抵抗** [火] 10

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 高品質のショート・ソード = +6 (1d6 + 4 / 19 ~ 20) または叩きつけ = +5 (1d6 + 6)

特殊攻撃 急所攻撃 + 1d6

一般データ

【筋】18、【敏】19、【耐】—、【知】8、【判】13、【魅】10

基本攻撃 + 1; CMB + 5; CMD 19

特技《イニシアチブ強化》B、《回避》、《追加 hp》B、《武器の妙技》

技能〈威圧〉+ 5、〈隠密〉+ 8、〈軽業〉+ 8、〈水泳〉+ 8、〈生存〉+ 3、〈装置無力化〉+ 8、〈知覚〉+ 6、〈手先の早業〉+ 9、〈登攀〉+ 16、〈魔法装置使用〉+ 5; **種族修正** + 8 〈登攀〉

言語 共通語

その他の特殊能力 ログの技 (戦闘技術)、罠探し + 1

生態

出現環境 気候問わず / 地上

編成 単体

宝物 NPC の装備品 (高品質のショート・ソード、その他の宝物)

ジュジュ・ゾンビはアンデッドのしもべとして作成された、自立行動能力を持つクリーチャーの死体であり、生前持っていた技能と能力を保持している。

ジュジュ・ゾンビの作成

“ジュジュ・ゾンビ”は生きている実体のあるクリーチャー (以下これを基本クリーチャーと呼ぶ) ならどんなものにも付与できる後天性テンプレートである。

- ・脅威度: 基本クリーチャーに + 1。
- ・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。属性に関するもの (善など) や種族を示すもの (巨人など) をのぞき副種別はそのまま保持される。
- ・アーマー・クラス: ジュジュ・ゾンビは基本クリーチャーの外皮ボーナスにくわえて + 3 のボーナスをその外皮に得る。
- ・ヒット・ダイス: 種族ヒット・ダイスを全て d8 に変える。クラス・レベルによるヒット・ダイスは変更しない。アンデッドとして、ジュジュ・ゾンビはヒット・ポイントへのボーナスを決定するため【耐久力】のかわりに【魅力】修正値を用いる。
- ・防御的能力: ジュジュ・ゾンビはエネルギー放出に対する抵抗 + 4、DR 5 / 魔法および斬撃 (11 ヒット・ダイス以上の場合は DR 10 / 魔法および斬撃)、[火] への抵抗 10、[冷氣]、[電気]、マジック・ミサイルに対する完全耐性を得る。
- ・移動速度: 翼を持つジュジュ・ゾンビの機動性は “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速度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: ジュジュ・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。ダメージはジュジュ・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。

・能力値: 基本クリーチャーの能力値を以下のように上昇させる。【筋力】+ 4、【敏捷力】+ 2。ジュジュ・ゾンビは【耐久力】は持たない。アンデッドとして、ジュジュ・ゾンビはヒット・ポイント、頑健セーブ、【耐久力】に依拠するあらゆる特殊能力を算出するため【耐久力】のかわりに【魅力】を用いる。

・特技: ジュジュ・ゾンビはボーナスと特技として《イニシアチブ強化》と《追加 hp》を得る。

・技能: ジュジュ・ゾンビは全ての〈登攀〉判定に + 8 の種族ボーナスを得る。

ダーク・スレイヤー Dark Slayer

この小さな人型生物は裂けたボロボロ布で頭から足まで覆っている。邪悪な目と白い手だけが目に見える。

ダーク・スレイヤー 脅威度 3 Dark Slayer

経験点 800

CE / 小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 ディテクト・マジック、暗闇を見通す; 〈知覚〉 + 4

防御データ

AC 15、接触 15、立ちすくみ 11 (+4 【敏】、+1 サイズ)

hp 22 (4d8 + 4)

頑健 + 2、反応 + 8、意志 + 1

弱点 光による盲目化

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 ククリ = +8 (1d3 - 1 / 18 ~ 20、加えて“ブラック・スメアの毒”)

特殊攻撃 断末魔の爆発、毒の使用、急所攻撃 + 2d6、魂の列入れ

擬似呪文能力 (術者レベル 4; 精神集中 + 6)

常時: ディテクト・マジック

回数無制限: ダークネス、スペクトラル・ハンド、チル・タッチ (DC13)、ブリード (DC12)

3 回/日: インフリクト・モデレット・ウーンズ (DC14)、デイズ・モンスター (DC14)、デス・ネル (DC14)

一般データ

【筋】9、【敏】18、【耐】12、【知】10、【判】11、【魅】15

基本攻撃 + 3; CMB + 1; CMD 15

特技《技能熟練: 魔法装置使用》、《武器の妙技》

技能〈隠密〉+ 12、〈知覚〉+ 4、〈登攀〉+ 3、〈呪文学〉+ 7、〈魔法装置使用〉+ 12; 種族修正 + 4 〈登攀〉、+ 4 〈隠密〉、+ 4 〈知覚〉

言語 ダーク・フォーク語

その他の特殊能力 魔法の巧み

生態

出現環境 気候問わず/地下

編成 単体、徒党 (ダーク・スレイヤー 1 およびダーク・ストーカー 2 ~ 5)、または氏族 (ダーク・クリーパー 20 ~ 80、加えてダーク・クリーパー 20 体ごとにダーク・ストーカーまたはダーク・スレイヤー 1)

宝物 標準 (ククリ、ブラック・スメア [2 服] [『Bestiary』の 54 ページを参照]、その他の装備品)

特殊能力

断末魔の爆発 (超常) ダーク・スレイヤーが殺された場合、その身体は激しく爆発して無に帰し、装備品がひとかたまりになって地面に残される。10 フィート以内にいた全てのクリーチャーは 1d6 ポイントの〔音波〕ダメージを受け、DC13 の頑健セーブを行わなければならない、失敗した場合は 2d4 ラウンドの間、聴覚喪失状態になる。セーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

魔法の巧み (変則) 〈呪文学〉と〈魔法装置使用〉は常にダーク・スレイヤーのクラス技能となる。

魂の列入れ (超常) ダーク・スレイヤーが立ちすくみ状態の敵または挟撃している敵に近接接触呪文または擬似呪文能力でヒット・ポイント・ダメージを与えた場合、その呪文は 1d6 ポイントの追加ダメージを与え、ダーク・スレイヤーは同量の一時的ヒット・ポイントを得る。この一時的ヒット・ポイントは最大 1 時間継続する。

ダーク・スレイヤーは、邪悪なエネルギーを吹き込まれて通常の同類が使える以上に危険な擬似呪文能力を得たダーク・フォークの比較的稀な亜種である。通常はダーク・クリーパーの小集団を率いて現れ、ダーク・ストーカーへのほとんど隠し切れない妬みが渦巻いており、それに成り代わってダーク・フォークの部族を自分自身

のものにしようと企んでいる。ダーク・ストーカーは自分自身の目的のためにスレイヤーを指揮し、敵に対抗するのに使うために彼らを訓練し、一時的なものであっても戦闘で有利を得るためならばすぐにスレイヤーを犠牲にする。

他のダーク・フォークとは異なり、ダーク・スレイヤーは自らの悪しき衝動を喜んで受け入れる。彼らの喜びは窃盗や破壊よりも殺人と苦痛に向けられる。ダーク・スレイヤーは魔法の装身具に執着し、他の何よりもそれを欲しが。悲しいことに、もてあそび弄り回したいという脅迫的な欲求のため、彼らの宝物は壊れたり損なわれたりする。

ダーク・スレイヤーは身の丈 4 フィート足らず、体重 50 ポンド。ほとんどの者は手が常に震えているのが見え、新しく見つけた魔法のアイテムを愛でている間だけ止まる。皮膚は死んだような白で、乾いて、触ると熱を持つ。目は暗色で細い。ダーク・スレイヤーはダーク・クリーパーがするようにボロボロ布を再利用して着るが、ボロボロ布が余りに裂けすぎたり不潔な匂いを放つようになると捨てる。

タートル Turtle

タートル:スナッピング・タートル (カミツキガメ) Snapping Turtle

この爬虫類の体は分厚い甲羅に覆われ、尾、肢、強力な顎を備えた頭だけが出ている。

スナッピング・タートル 脅威度 1/3 Snapping Turtle

経験点 135

N / 超小型サイズの動物

イニシアチブ - 1; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 5

防御データ

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

hp 5 (1d8 + 1)

頑健 + 3、反応 + 1、意志 + 1

攻撃データ

移動速度 10 フィート、水泳 20 フィート

近接 噛みつき = +1 (1d3 - 3)

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】8、【耐】13、【知】1、【判】13、【魅】6

基本攻撃 + 0; CMB - 3; CMD 4 (対足払い 8)

特技《武器の妙技》

技能〈水泳〉+ 5、〈知覚〉+ 5

その他の特殊能力 息こらえ、甲羅

生態

出現環境 温暖または暑熱/水または岸

編成 単体または一団 (2 ~ 5)

宝物 なし

特殊能力

甲羅 (変則) 移動アクションとして、スナッピング・タートルは四肢と頭部を甲羅の中に引き込むことができる。この状態にいる限り移動も攻撃もできないが、その間外皮からの鎧ボーナスは +4 上昇する。

スナッピング・タートルは脅かされると何にでも噛みつく性質で知られている水棲の爬虫類である。成体のスナッピング・タートルは通常およそ直径 1.5 フィート。使い魔を得ることができる術者はスナッピング・タートルを使い魔に選ぶことができる。スナッピング・タートルは主人に全ての頑健セーブに +2 のボーナスを与える。

ジャイアント・スナッピング・タートル (巨大カミツキガメ) の動物の相棒

開始時のデータ: サイズ 中型; 移動速度 20 フィート、水泳 20 フィート; AC + 10 外皮; 攻撃 噛みつき (1d6); 能力値【筋】8、【敏】10、【耐】9、【知】1、【判】13、【魅】6; **その他の特殊能力** 夜目、息こらえ、鋭敏嗅覚。

7 レベルでの成長: サイズ 大型サイズ; AC + 2 外皮; 攻撃 噛みつき (1d8); 能力値【筋】+ 8、【敏】- 2、【耐】+ 4; 特殊攻撃 つかみ。

タートル:ジャイアント・スナッピング・タートル (巨大カミツキガメ) Giant Snapping Turtle

この重々しく動く亀の大きさは家ほどもある。その頭部には強大な剃刀のような嘴がある。

ジャイアント・スナッピング・タートル 脅威度 9 Giant Snapping Turtle

経験点 6,400

N / 巨大サイズの動物

イニシアチブ + 2; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 21

防御データ

AC 23、接触 4、立ちすくみ 23 (-2 【敏】、+19 外皮、-4 サイズ)

hp 115 (11d8 + 66)

頑健 + 12、反応 + 5、意志 + 6

攻撃データ

移動速度 20 フィート、水泳 20 フィート

近接 噛みつき = +16 (4d6 + 16、加えて“つかみ”)

接敵面 20 フィート; 間合い 15 フィート

特殊攻撃 飲み込み (2d8 + 16 殴打、AC 23、22 hp)

一般データ

【筋】32、【敏】6、【耐】21、【知】1、【判】13、【魅】6

基本攻撃 + 8; CMB + 23 (組みつき + 27); CMD 31 (対足払い 35)

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練: 知覚》、《追加 hp》、《鋼の意志》、《武器熟練: 噛みつき》、《踏み込み》

技能〈水泳〉+ 19、〈知覚〉+ 21

その他の特殊能力 頑丈な胃、息こらえ、甲羅

生態

出現環境 温暖または暑熱/水または岸

編成 単体または一団 (2 ~ 5)

宝物 なし

特殊能力

頑丈な胃 (変則) ジャイアント・スナッピング・タートルの肉体は切り開くのが困難である。その胃は、切り開いて抜け出そうとするクリーチャーが成功したかどうかを判定する場合、AC に +4 のボーナスを得、ヒット・ポイントは通常の 2 倍となる。

ジャイアント・スナッピング・タートルは通常直径およそ 35 フィート、体重 20,000 ポンドに育つ。

ダイモン Daemon

破滅の先触れにして死の最悪の形の体現であるダイモンは、苦痛に満ちた死、全てを貪る邪悪な渴望、生命の徹底的な破壊者の縮図である。デーモンは終わりのない不浄なる進撃の中で墮落と破壊を求め、デヴィルは墮落した人間を自らの望みで悩ませ奴隷とするが、ダイモンは定命のものの生命を貪ることだけを望む。一部の者は野蛮な力を使って生命を奪い、脆弱な魂を餌食とし、他の者は地域全体を破滅に導くような大規模な欺きを行う。夫々生命を我が物とし、悪逆を行い、ダイモンは恐怖、不信、絶望を広め、存在の輝きを失わせ、次元界を最終的な究極の破滅へと近づける

生者への憎悪で悪名高いダイモンは、暗黒の夢や恐怖に満ちた話のタネである。彼らの究極の野望は全ての定命の者の命を吹き消す一できうるならばより暴力的あるいは恐るべき最後を――というものであるからだ。その手法は野放図なまでにさまざまで、典型的にはダイモンの種によって異なる。多くの者は定命のものの次元界に潜入し、かぎ爪の生えた腕で死を撒き散らす、他の者は悪意ある人形遣いとして配下（定命の者も非定命の者も）を操り、自らの過酷な領域から大規模な災いを煽り立てようとする。このような手法の多様性のため、多くの次元学者はダイモンの陰謀を他のタイプのフィンドによるものと誤解する。このしばしば致命的な過誤は、ダイモンが頻繁に他の来訪者と取引したり操ったりすることでさらに広まる。しかし全ての場合において、絶望、破滅、死が伝染病のように広がるのがダイモンの関与に特徴的であるが、そのような兆候が明らかになるのはしばしば時間が経ちすぎたからである。

ダイモンは冷たい霧、恐るべき形相、狩られた魂の暗い広がりである次元界アバドンで繁栄する。この荒野で、捕食しようとする土着のフィンドや恐怖、悪の次元界の力から逃れた悪の定命のものの魂は、徐々に情け容赦なくダイモンそのものへと変わる。この傷ついた荒野、毒の沼地、永遠の夜の領域の只中に、ダイモンたちの暴君である、黙示録の四騎士、破滅の諸侯たちの邪悪な領域があり、これら強大で唯一無二のダイモンたちは宇宙規模の虐殺、破滅、死を望み、次元界中に恐怖と悲しみを広めるため低位の同類たちの軍勢を駆り立てる。騎士たちは唯一の目的を着共有するが、その戦術と野望はさまざまである。

広大な領域を支配すると共に、劣位の同胞からなる想像もできないほどに巨大な軍勢が騎士たちに仕えているが、彼らの称号に縛られたダイモンの従者たちがもっとも密接にしたがっている。ダイモンの間では執事 deacon として知られる、特定の種の従者たちは、騎士の称号を持つ者に奉仕する。このようなアークダイモンの道具たちはその強さと能力に差はあるが、その数によって主君にほぼ同等の領土を保持できる力を与えている。

他のいかなるフィンドの種にも増して、ダイモンのいくつかの種は魂を欲する。次元界の他の邪悪な住人たちは生命の本質を墮落させ破壊することを望むが、多くのダイモンは定命の魂を保有し操ることに価値を置き、魂を捕えて所蔵し、そうすることで生命の自然な運行を妨げ想像の精髓を貶めて自らの恐るべき気まぐれに従わせる。全てのダイモンが定命のものの魂を盗んで自分たちが使えるようにできる能力をもっているわけではないが、最下級のダイモンである狂気のカコダイモンは貪り閉じ込めるために生命の精髓を捜し求める。このどん底のダイモンは定命の魂に破滅をもたらす機会を高めることを望んで、より強大な仲間と熱狂的に仕える。カコダイモンは自分が閉じ込めた魂にほとんど価値を置いていないが、より強大なダイモンは記念品、恐るべき儀式のエネルギー源、主君の恩寵を得るための貢物として熱心に魂を集める。また、いくつかのダイモンの種は定命の精神を捕え、魂の力を導き出し、完全なる破壊の力を彼ら自身の邪悪な目的のため使う悪名高い能力を持つ。

的な年代記では、多次元宇宙の破滅を企てる予言者であり、脆弱な宇宙と、絶対的な忘却へと崩れ落ちる前のつかの間の静寂に対して勝利が運命づけられているという。同類の中でその権力を疑うものもない騎士たちは荒涼たる次元界アバドンの広大な領域を支配し、定命のものに破滅をもたらす異なった手法―疫病、飢饉、戦災、老衰死―を持つ。しかし、夫々のアークダイモンは測り知れない影響力を持つが、ダイモンたちには忠誠心はなく、単に敵わないから従っているだけである。このように、騎士たちはダイモン類の中で権力と操る力において比類がないが、野心的な下位者の陰謀や他のアークダイモンの謀略から自身の王座を守る必要がある。

アバドンの有毒な広野の中には、より低位のダイモンの有力者が小さな藩国を築き、王としてふるまっているが、彼らは世界にまたがるような陰謀を行っているが、全ての者は騎士たちの前に膝を折る。たとえしぶしぶそうしているだけだとしても。また、古代の神話は謎めいた第五の騎士オイノダイモン the Oinodaemon について語っているが、そのクリーチャーに関する言及のほとんど全てが多次元宇宙から一掃されている。

四騎士 The Four Horsemen

全次元界に悪名の轟く4人の恐るべき王たちは、ダイモンの絶望の軍勢を支配する。恐るべき同胞たちの隊列の中から決起し、彼らに先立つフィンドの暴君を退位させた彼らがアークダイモン、終末をもたらす者、黙示録の四騎士である。フィンドの伝承の冒険

ダイモン：アストラダイモン Daemon, Astradaemon

おぼろげに人型生物のような形をしたこの痩せこけたフィードンは、恐るべき魚の顔とひょうながい手足、うねくる触手を持っている。

アストラダイモン 脅威度 16 Astradaemon

経験点 76,800

NE / 大型サイズの来訪者（ダイモン、悪、他次元界）

イニシアチブ + 7; 感覚 暗視 60 フィート、デスウォッチ、トゥルー・シーイング; 〈知覚〉 + 22

オーラ 魂吸い (10 フィート)

防御データ

AC 29、接触 17、立ちすくみ 21 (+ 7 【敏】、+ 1 回避、+ 12 外皮、- 1 サイズ)

hp 212 (17d10 + 119)

頑健 + 12、反応 + 17、意志 + 14

防御的能力 ディスプレイズメント; DR 10 / 善および銀; 完全耐性 [酸]、[即死] 効果、病気、毒; 抵抗 [冷氣] 10、[電気] 10、[火] 10; SR 27

攻撃データ

移動速度 90 フィート、飛行 90 フィート (良好)

近接 噛みつき = + 23 (2d6 + 5、加えて“生命力吸収”および“つかみ”)、爪 (× 2) = + 23 (1d8 + 5、加えて“生命力吸収”)、尾 = + 18 (1d12 + 2、加えて“生命力吸収”)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート (尾は 15 フィート)

特殊攻撃 魂喰らい、生命力吸収 (1 レベル、DC 25)

擬似呪文能力 (術者レベル 17 レベル; 精神集中 + 24)

常時: ディスプレイズメント、デスウォッチ、トゥルー・シーイング

回数無制限: ヴァンピリック・タッチ、エナヴェイション、グレーター・テレポート (自身と 50 ポンドまでの物体のみ)、フィアー (DC21)

3 回/日: ブレイン・シフト (DC24)、ロケート・クリーチャー

1 回/日: エナジー・ドレイン (DC24)、招来 (6 レベル、1d3 体のダルゴダイモン [50%])、フィンガー・オヴ・デス (DC24)

一般データ

【筋】21、【敏】25、【耐】24、【知】14、【判】15、【魅】24

基本攻撃 + 17; CMB + 23; CMD 41

特技《一撃離脱》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《強行突破》、《強打》、《素早い移動》、《鋼の意志》、《武器の妙技》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉+ 27、〈隠密〉+ 23、〈軽業〉+ 24 (跳躍 + 48)、〈真意看破〉+ 22、〈生存〉+ 22、〈脱出術〉+ 27、〈知覚〉+ 22、〈知識: 次元界〉+ 22、〈飛行〉+ 9

言語 奈落語、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 (アバドンまたはアストラル界)

編成 単体、2 体、または小さな群れ (3 ~ 6)

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、そのターンの始めに敵に組みついてアストラダイモンは、犠牲者の魂を吸い出して貪り、即座に殺そうとすることができる。この能力は生きているクリーチャーに対してのみ働き、目標は DC25 の頑健セーブに成功することで抵抗することができる。セーブ DC は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。殺害されたクリーチャーの有する 5 ヒット・ダイスごとに、ダイモンは攻撃、セーヴィング・スロー、判定に 24 時間の間 + 1 の不浄ボーナスを得る。この能力によって魂の全てが食らい尽くされるのではなく、その一部はダイモンが食事を終えた後にも残っている (殺害された犠牲者は通常通り復活することができる)。

魂吸い (超常) 小型以上のサイズの生きているクリーチャーがアス

トラダイモンから 10 フィート以内で死亡した場合、ダイモンは 10 分間の間 1d8 ポイントの一時的ヒット・ポイントと【筋力】に + 2 のボーナスを得る。このボーナスは累積する。非実体のアンデッドと肉体の外を旅している生者の精神 (アストラル・プロジェクションやマジック・ジャーを使用している者など) はダイモンのオーラの範囲内にいる各ラウンドごとに 1d8 ポイントのダメージを受ける。

四騎士の創造物だと信じられているアストラダイモンは、魂を探して収穫することで暮らしている。この危険なクリーチャーは飢えた次元界の狩人であり、虚空を巡って魂を喰らうために狩っている。この飽くことを知らぬクリーチャーは負のエネルギーやレベル吸収の結果としての死の具現である。その有害な接触によって敵は生命力を吸収され、近づいただけでも生命と魂への渴望を満たすために滅ぼされる。

ダイモン：オレスロダイモン Daemon, Olethrodaemon

振くれた角の列を頭に飾ったこの大きな口の球状の巨獣は、4本の頑丈な足で立っている。

オレスロダイモン 脅威度 20 Olethrodaemon

経験点 307,200

NE / 巨大サイズの来訪者（ダイモン、悪、他次元界）

イニシアチブ + 12; 感覚 暗視 60 フィート、トゥルー・シーイング; <知覚> + 31

オーラ アンホーリー・オーラ

防御データ

AC 38、接触 18、立ちすくみ 30 (+4 反発、+8 【敏】、+20 外皮、-4 サイズ)

hp 370 (20d10 + 260)

頑健 + 29、反応 + 18、意志 + 26

DR 10 / 善および銀; 完全耐性 [酸]、[即死] 効果、病気、毒; 抵抗 [冷気] 10、[電気] 10、[火] 10; SR 31

攻撃データ

移動速度 40 フィート、穴掘り 50 フィート

近接 噛みつき (×2) = +28 (2d8 + 12 / 19 ~ 20、加えて“つかみ”)、爪 (×4) = +28 (2d6 + 12、加えて“つかみ”)、突き刺し = +28 (2d8 + 12)

接敵面 20 フィート; 間合い 20 フィート

特殊攻撃 魂吸収、soul-drained breath、蹂躞 (2d8 + 18、DC 32)

擬似呪文能力 (術者レベル 20 レベル; 精神集中 + 27)

常時: アンホーリー・オーラ (DC25)、エア・ウォーク、トゥルー・シーイング

回数無制限: ウォール・オヴ・ファイアー、ウォール・オヴ・アイス、グレーター・テレポート (自身と 50 ポンドまでの物体のみ)、テレキネシス

3 回/日: ウォール・オヴ・フォース、高速化ディスインテグレート (DC23)

1 回/日: プラスフェミイ (DC24)、招来 (9 レベル、1 体の脅威度 19 以下のダイモン [100%])、ウェイル・オヴ・ザ・バンシー (DC26)

一般データ

【筋】35、【敏】26、【耐】37、【知】12、【判】26、【魅】25

基本攻撃 + 20; CMB + 36 (組みつき + 40); CMD 54 (対足払い 58)

特技《イニシアチブ強化》、《擬似呪文能力高速化: ディスインテグレート》、《強打》、《クリティカル強化: 噛みつき》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《鋼の意志》、《武器破壊強化》、《ふっとばし攻撃》

技能 <威圧> + 30、<隠密> + 19、<真意看破> + 31、<生存> + 31、<知覚> + 31、<知識: 次元界> + 24、<登攀> + 35

言語 奈落語、地獄語; テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 アダマンティンの爪

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず (アバドン)

編成 単体、2 体、または終末部隊 (3 ~ 5)

宝物 標準

特殊能力

アダマンティンの爪 (変則) 石でも引き裂くことができるオレスロダイモンの爪はアダマンティンであるかのように扱われる。この能力によってオレスロダイモンは石の中でも穴掘り速度で移動できる。

魂吸収 (超常) オレスロダイモンは、爪によるつかみ攻撃によって組みついていてクリーチャーを移動アクションとして戦技判定なしで口に運ぶことができる。標準アクションとして、ターンの開始時に口のいずれかで敵に組みついていてオレスロダイモンは、もう 1 回組みつき判定に成功することによって、敵を呑み込むことができる。判定に成功した場合、クリーチャーはオレスロダイモンの多くの胃の 1 つに呑み込まれる。胃は内容物を挽き潰し、生きているク

リーチャーから生命力を吸収する。クリーチャーはオレスロダイモンの胃の中にある各ラウンドごとに、4d8 + 18 ポイントのダメージを受け、1d4 の負のレベルを得る。クリーチャーはオレスロダイモンの胃を切り開いてでようと試みることができるが、他の胃に入り込んでしまう可能性がある。オレスロダイモンの胃は AC 20 で、40 のヒット・ポイントを持つ。クリーチャーが脱出するために十分なダメージを与えた場合、50% の確率で脱出する代わりに他の胃に入り込んでしまう。複数の胃を持つため、オレスロダイモンは 4 体までの中型のクリーチャーを一時に蓄え、吸収することができる。この能力は他の点では特殊攻撃の飲み込みと同様に機能する。この方法で得た負のレベルを除去するためには DC33 の頑健セーブによる。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

Soul-Drained Breath (超常) オレスロダイモンは貪った生命エネルギーを強力なプレス攻撃に変換することができる。1 日に 3 回まで、ただし少なくとも 1d4 ラウンドごとに、オレスロダイモンは標準アクションとして、120 フィート直線または 60 フィート円錐の金切り声のように黒煙と風をその口の 1 つから吐くことができる。この攻撃の範囲内にいる全ての生きているクリーチャーは負のエネルギーによって 20d10 ポイントのダメージ (DC27 の反応セーブに成功すれば半減) を受ける。アンデッド・クリーチャーはダメージの代わりに同じ量だけ回復する。セーブ DC は【魅力】修正値を基に算出されている。

より強力なダイモンのいくつかは四騎士の 1 人に仕えているが、オレスロダイモンは四騎士の全てに大型兵器として使われている。この巨大なクリーチャーは死と破壊の具現であり、ダイモンが多次元宇宙にもたらされることを見たいと願っている黙示録の導管そのものである。この虚無的な巨獣はアバドンの灰色の原野をうろつき、彼らの領域に堕ちて来た定命のものの魂を食らう。次元界にいる場合は、オレスロダイモンは破壊の使者として振る舞い、都市も田舎も均して荒廃させることで、破壊を広げ定命の魂をむさぼる。定命のものがこのような強大な力を操ることができるのは稀だが、時に狂気の術者がゲートのような効果を用いて、敵の領域に破壊的な大虐殺をもたらすためにオレスロダイモンをかりたてることがある。オレスロダイモンは通常はそのような仕事を要求した定命のものに恨みを抱いたりはない。

この巨大なクリーチャーは体高 25 フィート、体重は 12,000 ポンド近くで、その強大で筋肉質の体は丈夫な甲で覆われ、頭には危険な角を戴いている。オレスロダイモンは 4 本の頑丈な足で立ち、同数の腕を持ち、その先端には肉と同様に石を易々と裂く鋭い爪がついている。クリーチャーの目は、その 2 つの口と同様に、炉の中の石炭のように燃えている。このクリーチャーは魂を食らい、定命のものの精髓を消化する複数の胃を持つ。

他の強力なダイモンの多く (ついでに彼らの力に対抗できる他のフィンド) のように知的であったり陰謀を企んだりはないが、オレスロダイモンは危険な敵である。一般に軍勢を指揮したり支配によって力を得ようとは願わないが、邪悪な純粋さで破壊を楽しむ。オレスロダイモンの、最も強い願いは、最後の定命の魂を貪る者になりたいということである。彼らはあの手この手でこの名譽を得ようとし、他次元宇宙が食い尽くされた時に、最後の魂を貪る地位を得るために優位だと信じるならば、都市や犠牲者の一群をライバルに譲る。

オレスロダイモン・パラゴン

強大な バロール がロードになり、ビット・フィンド が地獄の公爵の地位を求めるように、オレスロダイモンは同類の中で力の類のないレベルに達することがある。このクリーチャーはパラゴンとして知られ、四騎士の 1 人に選ばれし黙示録の使者として忠誠を誓うことによってこの力のレベルを得る。このアドヴァンスト・オレスロダイモンは彼らの主固有の破壊の手法に特化し、彼らの能力はその破壊法に適した形に進化する。オレスロダイモン・パラゴンは一般に 4 ~ 8 の追加のヒット・ダイスを持ち、通常は脅威度 22 ~ 24 のクリーチャーである。

一部の次元界学者の仮説では、オレスロダイモンは実際には四騎

士の創造物であり、四騎士は第五の騎士に邪悪な儀式を施し、その作用によって自分たちの意志に従い多次元宇宙に破滅を広げるオレスロダイモンを生み出したのだという。これらの選ばれた落とし子はそのダイモンロードの傾向によって歪められている。

疫病の騎士に従うオレスロダイモンは、全ての肉体武器によって犠牲者に強力な疫病を感染させることができる。この攻撃を受けたクリーチャーは、9レベルに呪文レベル上昇した最大化コンテイジョン呪文のように効果を受ける。

戦争の騎士に仕えるオレスロダイモンは肉体武器に追加の特性を付与することができる。フリー・アクションとして、オレスロダイモンは噛みつき、爪、突き刺し、蹂躞攻撃に1ラウンドの間、+2ボーナスに相当する何らかの武器の特殊能力を与えることができる。このようなオレスロダイモン・パラゴンのほとんどは彼らの肉体武器にアンホーリィ能力を付与している。

飢饉の騎士に仕えるオレスロダイモンは、メラダイモンの消耗のオーラの能力を得るが、非致傷ダメージは6d6に上昇し、犠牲者は単に疲労状態ではなく過労状態になる。

死の騎士に仕えるオレスロダイモンは、爪攻撃を命中させるたびに敵に1レベルの負のレベルを与える能力を得、他にダメージを与えた者を急速に歳をとらせ、恐るべき速度で年老的脆弱にする能力を得る。

ダイモン：カコダイモン Daemon, Cacodaemon

歯軋りを続ける何列もの不釣り合いな歯で一杯の口が、この恐ろしいクリーチャーの球状の体の多くを占めている。

カコダイモン 脅威度 2 Cacodaemon

経験点 600

NE / 超小型サイズの来訪者（ダイモン、悪、他次元界）

イニシアチブ + 4; 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; 〈知覚〉 + 7

防御データ

AC 16、接触 12、立ちすくみ 16 (+ 4 外皮、+ 2 サイズ)

hp 19 (3d10 + 3); 高速治癒 2

頑健 + 2、反応 + 5、意志 + 4

DR 5 / 善または銀; 完全耐性 [酸]、[即死] 効果、病気、毒; 抵抗 [冷氣] 10、[電気] 10、[火] 10

攻撃データ

移動速度 5 フィート、飛行 50 フィート（完璧）

近接 噛みつき + 6 (1d4 + 1、加えて “ 病気 ”)

接敵面 2・1/2 フィート; 間合い 0 フィート

特殊攻撃 魂封印

擬似呪文能力 (術者レベル 6; 精神集中 + 7)

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)

3 回/日: レッサー・コンフュージョン (DC12)

1 回/週: コミューン (術者レベル 12 レベル、6 つの質問)

一般データ

【筋】12、【敏】11、【耐】13、【知】8、【判】13、【魅】12

基本攻撃 + 3; CMB + 1; CMD 12

特技《イニシアチブ強化》、《神速の反応》

技能〈隠密〉+ 14、〈知覚〉+ 7、〈知識: 次元界〉+ 5、〈はったり〉+ 7、〈飛行〉+ 18

言語 奈落語、共通語、地獄語; テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 変身 (以下の形態のうち 2 つ: リザード、オクトパス、小型サイズのスコルピオン、ヴェノマス・スネーク、ポリモーフ)

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず (アバドン)

編成 単体または群れ (2 ~ 10)

宝物 標準

特殊能力

病気 (超常) カコダイモニア: 噛みつき・致傷型; セーブ 頑健 DC 12; 潜伏期間 1 日; 頻度 1 回/日; 効果 1d2 【判】ダメージ; 治療 2 回連続のセーブ成功。病気の通常の効果に加えて、犠牲者が感染している限り、カコダイモンはどんなに距離が離れていても (同一の次元界にいる限り) テレパシーでそのクリーチャーと交信することができる。

魂封印 (超常) 1 日に 1 回全ラウンド・アクションとして、カコダイモンは 1 分以内に死亡した知性のあるクリーチャーの魂を摂取することができる。これによってカコダイモンの腸の中にソウル・ジェムができ、標準アクションとして吐き出すことができる。ソウル・ジェムは 1 ヒット・ポイントと硬度を持つ微小サイズの物品である。ソウル・ジェムを破壊することで内部の魂を自由にできるが、死亡したクリーチャーがそれで生き返るわけではない。これは [即死] 効果である。魂がソウル・ジェムの中にとらわれている者の肉体を復活させようとする試みには、DC12 の術者レベル判定が必要である。失敗した場合は呪文は何の効果も発しないが、成功した場合は犠牲者のソウル・ジェムは砕け、クリーチャーは通常通り復活する。ソウル・ジェムがアンハロウ呪文で作られた物のような不浄な場所にある場合は、この術者レベル判定の DC は + 2 上昇する。術者レベル判定の DC は【魅力】修正値を基に算出されている。

何らかの悪の来訪者は、標準アクションとしてソウル・ジェムを損

取することができる。そうすることで中にある魂は自由になるが、下方次元界の 1 つに行くように有罪判決を受ける (とはいえ、魂は通常通り生き返ることはできる)。その来訪者はそのヒット・ダイスに等しいラウンド数の間、高速治癒 2 を得る。

ダイモン類の中で最弱のカコダイモンは、アバドンの霧の中の怒れる暴力的な狂った魂の渦の中から生まれる。知性は鈍いが全くの邪悪である彼らは、苦しみを与え飢えを満たすため、終わることなく定命の魂を探している。多くのより強力なフィンドは、このちっぽけなクリーチャーのソウル・ジェムを収穫できる限り、カコダイモンをペットとしている。7 レベルの術者は《上級使い魔》の特技を持っている場合はカコダイモンを使い魔にできる。

ダイモン：クウストダイモン Daemon, Ceustodaemon

この茶色いモジャモジャの毛皮をした獣は石版のような灰色の蹄で立っている。その頭部は狂った有角の猿に似ている。

クウストダイモン 脅威度 6 Ceustodaemon

経験点 2,400

NE / 大型サイズの来訪者（ダイモン、悪、他次元界）

イニシアチブ + 1; 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、シー・インヴィジビリティ; 〈知覚〉 + 15

防御データ

AC 20、接触 10、立ちすくみ 19 (+1 【敏】、+10 外皮、-1 サイズ)

hp 68 (8d10 + 24)

頑健 + 9、反応 + 3、意志 + 8

DR 10 / 善または銀; 完全耐性 [酸]、[即死] 効果、病気、[精神作用] 効果、麻痺、毒、(ポリモーフ) 効果、睡眠効果; 抵抗 [冷氣] 10、[電気] 10、[火] 10

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 噛みつき = +11 (2d6 + 4)、爪 (×2) = +11 (1d6 + 4)

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 フィート円錐状; 6d6 [火] ダメージ; 反応・DC17・半減; 一度使用したら 1d4 ラウンド後まで使用できない)

擬似呪文能力 (術者レベル 8 レベル; 精神集中 + 10)

常時: シー・インヴィジビリティ、ディテクト・グッド、ディテクト・マジック

回数無制限: ディメンジョン・ドア

3 回/日: ディスペル・マジック、フライ

1 回/日: スロー (DC15)、ホールド・モンスター (DC17)

一般データ

【筋】18、【敏】13、【耐】16、【知】11、【判】14、【魅】15

基本攻撃 + 8; CMB + 13; CMD 24

特技〈鋭敏感覚〉、《強打》、《追尾》、《無視界戦闘》

技能〈威圧〉+ 11、〈隠密〉+ 8、〈真意看破〉+ 15、〈生存〉+ 9、〈知覚〉+ 15、〈知識: 次元界〉+ 9、〈はったり〉+ 13

言語 奈落語、地獄語; テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 奉仕適性

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず (アバドン)

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

奉仕適性 (超常) プレイナー・バインディングまたはプレイナー・アライ呪文 (あるいは類似の招請効果) で他の次元界に移動させられた場合、クウストダイモンは仕事を拒絶するための最初の意志セーブと彼ら自身の【魅力】判定に -5 のペナルティを被る。またクウストダイモンはバインディング、プレイナー・バインディング、またダイモンが 1 つの地域または小さな複合施設の護衛として仕えるように命令されている限り、特定の次元界に足止めするように設計された呪文に対するセーブに -5 のペナルティを被る。

一部の者は、このクリーチャーは四騎士に召喚用の使用人として創造されたと主張する。他の者は彼らは自殺をした中立にして悪の魂から生まれたと信じている。どちらが真実であれ、クウストダイモンは容易に仕事をさせることができるため、他のダイモンよりも頻繁に物質界で見られ、その結果多くの者はこのクリーチャーをガーディアン・ダイモンと呼ぶ。

しかし、その邪悪な精神の裏側で、クウストダイモンは常に束縛から逃れて召喚した者を引き裂いてやろうと考えている。

このクリーチャーにはより強い亜種とより弱い亜種が存在する。これらの変種は以下の修正と共に、単純なテンプレートのヤング・クリーチャー・テンプレートとアドヴァンスト・クリーチャー・テ

ンプレートを適用する。

レッサー・クウストダイモン: この中型サイズのダイモンは、歯で一杯の幅広い口を持つ有角のカエルのように見える。そのプレス攻撃は [冷氣] ダメージを与える冷たい氷の円錐である。

グレーター・クウストダイモン: このダイモンは鷲の鉤爪と頭部から生えた羊のような曲がった角を持つ巨大な人型生物に似ている。そのプレス攻撃は [電気] ダメージを与える扇状の火花である。

ダイモン：ターナダイモン Daemon, Thanadaemon

両足をカタカタ言わせながら、この角のある骸骨のような姿は曲がりくねった杖を抱えている。湧き立つような光が眼窩の中で燃えている。

または少なくともそれぞれ 300gp の価値がある宝石 2 個)を払えば、ターナダイモンは小舟で乗客を運びさえするが、このフィンドと旅をする者は注意をしなければならない。彼らはしばしば乗客と危険な地域に入るたびに条件を再交渉しようとする。

ターナダイモン 脅威度 13 Thanadaemon

経験点 25,600

NE / 中型サイズの来訪者 (ダイモン、悪、他次元界)

イニシアチブ + 7; 感覚 暗視 60 フィート、トゥルー・シーイング; 〈知覚〉 + 25

防御データ

AC 27、接触 14、立ちすくみ 23 (+ 3 【敏】、+ 1 回避、+ 13 外皮)

hp 172 (15d10 + 90)

頑健 + 11、反応 + 12、意志 + 14

DR 10 / 善; 完全耐性 [酸]、[即死] 効果、病気、毒; 抵抗 [冷氣] 10、[電気] 10、[火] 10; SR 24

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 + 2 クォータースタッフ = + 22 / + 17 / + 12 (1d6 + 9、加えて “ 生命力吸収 ”) または爪 (× 2) = + 20 (1d4 + 5、加えて “ 生命力吸収 ”)

特殊攻撃 武器による生命力吸収、生命力吸収 (1 レベル、DC 21)、恐怖の凝視、魂砕き

擬似呪文能力 (術者レベル 15 レベル; 精神集中 + 19)

常時: エア・ウォーク、トゥルー・シーイング

回数無制限: グレーター・テレポート (自身に加えて小舟と乗客のみ)、ブレイン・シフト (自身に加えて小舟と乗客のみ、アストラル界、エーテル界、悪属性の次元界のみ)

3 回 / 日: アニメイト・デッド、エナヴェイション、ディセクレイト

1 回 / 日: 招来 (4 レベル、1d4 体のハイドロダイモン [80%] または 1 体のターナダイモン [35%])

一般データ

【筋】21、【敏】16、【耐】23、【知】17、【判】17、【魅】18

基本攻撃 + 15; CMB + 20; CMD 34

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《回避》、《強行突破》、《強打》、《鋼の意志》、《踏み込み》、《無視界戦闘》

技能〈威圧〉+ 22、〈隠密〉+ 14、〈軽業〉+ 21、〈交渉〉+ 22、〈真意看破〉+ 25、〈生存〉+ 10、〈知覚〉+ 25、〈知識: 次元界〉+ 21、〈知識: 宗教〉+ 21、〈はったり〉+ 22

言語 奈落語、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 (アバドン)

編成 単体、2 体、または評議会 (3 ~ 11)

宝物 標準 (+ 2 クォータースタッフ、その他の宝物)

特殊能力

武器による生命力吸収 (超常) ターナダイモンの生命力吸収攻撃はそれが振るうあらゆる近接武器を通じて有効である。

恐怖の凝視 (超常) 1d6 ラウンドの間、恐怖のため戦慄状態になる、30 フィート、意志・DC21・無効。これは [精神作用] の [恐怖] 効果である。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

魂砕き (超常) ターナダイモンはソウル・ジェム (カコダイモン参照) を標準アクションとして砕き、15 ラウンドの間高速治癒 15 を得ることができる (これは標準アクションである)。このアクションによって砕かれた魂はアバドンに墮とされ、この犠牲者が復活するには DC25 の術者レベル判定が必要となる。

全てのダイモンは何らかの形態の死を象徴しているが、死の執事であるターナダイモンは老齢による避けられぬ死を象徴する。ターナダイモンは、伝説的なステュクス河を含む膿と胆汁に満ちたアバドンの河で不気味な小舟を楽々と操る。正当な代価 (通常は 50pp

ダイモン：ダルゴダイモン Daemon, Derghodaemon

危険で有害な束になった昆虫のような爪が、この恐るべき三脚で複眼の獣から生えている。

ダルゴダイモン 脅威度 12 Derghodaemon

経験点 19,200

NE / 大型サイズの来訪者（ダイモン、悪、他次元界）

イニシアチブ + 5; 感覚 全周囲視覚、暗視 60 フィート、ディテクト・マジック、シー・インヴィジビリティ; 〈知覚〉 + 28

オーラ フィーブルマインド (DC20)

防御データ

AC 27、接触 14、立ちすくみ 22 (+5 【敏】、+13 外皮、-1 サイズ)

hp 161 (14d10 + 84)

頑健 + 15、反応 + 14、意志 + 7

DR 10 / 善; 完全耐性 [酸]、[即死] 効果、病気、毒; 抵抗 [冷気] 10、[電気] 10、[火] 10; SR 23

攻撃データ

移動速度 40 フィート

近接 爪 (×5) = +21 (1d6 + 8 / 19 ~ 20)

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)、1d8 + 12、加えて 2 【耐】ダメージ)

擬似呪文能力 (術者レベル 12 レベル; 精神集中 + 15)

常時: シー・インヴィジビリティ、ディテクト・マジック

回数無制限: グレーター・テレポート (自身と 50 ポンドまでの物体のみ)

3 回/日: 高速化サモン・スウォーム、フィアー (DC17)

1 回/日: インセクト・ブレイグ、クリーピング・ドゥーム、招来 (4 レベル、1 体のダルゴダイモン [30%])

一般データ

【筋】27、【敏】20、【耐】22、【知】7、【判】17、【魅】16

基本攻撃 + 14; CMB + 23; CMD 38 (対足払い 40)

特技《擬似呪文能力高速化: サモン・スウォーム》、《強打》、《クリティカル強化: 爪》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《薙ぎ払い》、《不調化クリティカル》

技能〈威圧〉+ 20、〈隠密〉+ 18、〈真意看破〉+ 20、〈知覚〉+ 28; 種族修正 + 4 〈知覚〉

言語 奈落語、竜語、地獄語; テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 スウォームと歩むもの

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず (アバドン)

編成 単体または大量発生 (2 ~ 6)

宝物 標準

特殊能力

フィーブルマインド・オーラ (超常) フリー・アクションで大顎とキチン質の甲を軋らせ打ち鳴らすことで、ダルゴダイモンは 30 フィート以内にいる全てのクリーチャーにフィーブルマインド呪文によるものと同様の効果を及ぼすことができる。ダイモンはこの効果に完全耐性を有するが、他の全てのクリーチャーはこの効果に対抗するために DC20 の意志セーブを行わなければならない。このセーブに成功したクリーチャーは 24 時間の間この効果に完全耐性を持つ。失敗したクリーチャーはダルゴダイモンがオーラを維持し続け、対象がダルゴダイモンの 30 フィート以内に留まる限り、効果を受ける。どちらかの状態が終わった場合、この効果の犠牲者は 1 分間に 1 回効果から回復するために DC20 の意志セーブを新たに試みることができる。それ以外に、ヒール、リミテッド・ウィッシュ、ミラクル、あるいはウィッシュ呪文によって治療することができる。ダルゴダイモンはそのフィーブルマインド・オーラを使用しているラウンドには擬似呪文能力やかきむしり能力を用いることはできない。これは [音波] による [精神作用] 効果である。このセーブ DC は 【魅力】 に基づいている。

スウォームと歩むもの (超常) ダルゴダイモンはスウォームによる

ダメージあるいは“わずらわす”効果に完全耐性を有する。

この野蛮なダイモンは、狂人に殺害されたり素早い捕食者の群れに引き裂かれたりするような、暴力的な狂気による死を体現したものである。外方次元界からきたこの昆虫のようなクリーチャーは、戦場をあさり、その敵対的な世界では不可避の暴力の痕跡を追う。彼らは弱者と戦場の周縁部で死に掛けている者を狩り、犠牲者を殺害するまでその苦痛を食らう。ダルゴダイモンによる攻撃はしばしば噛みつく 蟲の群れの中からは行われる。

獣的で知能の低いダルゴダイモンは、フィードの軍隊で前線の兵士として使っている。ダルゴダイモンは身の丈 9 フィート、体重 800 ポンド。

ダイモン:ハイドロダイモン Daemon, Hydrodaemon

このカエルに似たフィンドの皮膚は冷たくジトジトして、その目は死んだように白い。その幅広い顔が裂けて牙の生えた口になっている。

ハイドロダイモン 脅威度 8 Hydrodaemon

経験点 4,800

NE / 大型サイズの来訪者 (水棲、ダイモン、悪、他次元界)

イニシアチブ + 2; 感覚 暗視 60 フィート、ディテクト・マジック; <知覚> + 15

防御データ

AC 20、接触 11、立ちすくみ 18 (+ 2 【敏】、+ 9 外皮、- 1 サイズ) hp 95 (10d10 + 40)

頑健 + 11、反応 + 9、意志 + 3

DR 10 / 冷たい鉄または銀; 完全耐性 [酸]、[即死] 効果、病気、毒、ステュクス川の水; 抵抗 [冷気] 10、[電気] 10、[火] 10; SR 19

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 40 フィート (標準; 下記の滑空を参照)、水泳 60 フィート

近接 噛みつき = + 13 (1d8 + 4、加えて“つかみ”)、爪 (× 2) = + 13 (1d6 + 4)

遠隔 催眠唾液 = + 11 (sleep)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 引っかき (爪 (× 2)、+ 13、1d6 + 4)

擬似呪文能力 (術者レベル 9 レベル; 精神集中 + 11)

常時: ウォーター・ウォーク、ディテクト・マジック

回数無制限: アシッド・アロー、ディーパー・ダークネス

3 回/日: グレーター・テレポート (自身と 50 ポンドまでの物体のみ)、コントロール・ウォーター、サモン・モンスター V (大型ウォーター・エレメンタルのみ)

1 回/日: 招来 (3 レベル、1 体のハイドロダイモン [50%])、ディセクレイト

一般データ

【筋】18、【敏】15、【耐】18、【知】9、【判】11、【魅】14

基本攻撃 + 10; CMB + 15 (組みつき + 9); CMD 27

特技《技能熟練: 知覚》、《強打》、《近距離射撃》、《精密射撃》、《薙ぎ払い》

技能<威圧> + 14、<隠密> + 10、<真意看破> + 12、<水泳> + 21、<知覚> + 15、<知識: 次元界> + 10、<飛行> + 0

言語 奈落語、地獄語; テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 水陸両生、滑空

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず (アバドン)

編成 単体、徒党 (2 ~ 5)、または大軍 (6 ~ 12)

宝物 標準

特殊能力

滑空 (変則) ハイドロダイモンは空中に跳ね上がり 1 分間の間滑空することができる。飛行速度 40 フィートと通常の機動性を得る。滑空している間、ハイドロダイモンは飛びかかり能力を得る。

催眠唾液 (超常) ハイドロダイモンは標準アクションとして、20 フィート以内の単独の目標に唾を吐き、遠隔接触攻撃を行うことができる。この唾が命中した目標は DC19 の意志セーブを行わなければならない。失敗した場合は 6 ラウンドの間睡眠状態となる。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

このクリーチャーの第一印象は巨大な墮落したボガードのように見えるが、その危険な足取り、死んだような目、邪悪な爪はそのフィンドの本性を明かしている。彼らの故郷の環境では、ハイドロダイモンはアバドンの胸が悪くなるような川や海、そしてステュクス川を泳ぎ、敵に躍りかかり、その肉を歯と爪で引き裂くためだけに膿と胆汁の河の下を潜っている。彼らはステュクス川の危険な

水の中で生存できるわずかなクリーチャーのうちの 1 種だと言われている。物質界に召喚された場合には、ハイドロダイモンは強力な術者に仕え、池、川、さらには下水道の点在する場所を守っている。溺死と関連しているこのフィンドは犠牲者の苦しみを最も引き出すお気に入りの戦術を用いる。ハイドロダイモンは意識を失った相手を引き裂くことを望んで、まず墨のように黒い催眠唾液で攻撃する。敵が反撃できなくなったら、ハイドロダイモンは住処である汚水の中に敵を引き込み、犠牲者のあえぐ肺が液体に満たされるのを喜ぶ。犠牲者を溺れさせることができない場合は、顎と爪で仕事にケリをつける。

ハイドロダイモンは不恰好な足取りで歩き、人型のカエルのようにその踵で跳ねる。そのようなものであっても、彼らは予測できないようなやり方で、跳躍移動の度に体をねじって動く。またハイドロダイモンは皮翼をはためかせて空中を滑空することができる。ハイドロダイモンは身の丈 10 フィート、体重 3,000 ポンド。

ダイモン：ピスコダイモン Daemon, Piscodaemon

ピスコダイモンは身の丈7フィート、体重400ポンド。

このエビとタコと人間のあいの子は、強力な爪とのたうつ触手で敵を脅かしている。

ピスコダイモン 脅威度 10 Piscodaemon

経験点 9,600

NE / 中型サイズの来訪者（水棲、ダイモン、悪、他次元界）

イニシアチブ + 8; 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、シー・インヴィジビリティ; 〈知覚〉 + 16

防御データ

AC 24、接触 14、立ちすくみ 20 (+ 4 【敏】、+ 10 外皮)

hp 137 (11d10 + 77)

頑健 + 14、反応 + 7、意志 + 9

DR 10 / 善; 完全耐性 [酸]、[即死] 効果、病気、毒; 抵抗 [冷氣] 10、[電気] 10、[火] 10; SR 21

攻撃データ

移動速度 30 フィート、水泳 50 フィート

近接 爪 (× 2) = + 18 (2d6 + 7 / 18 ~ 20 / × 3、加えて“つかみ”および 1d6 “出血”)、触手 = + 16 (1d10 + 3、加えて“毒”)

特殊攻撃 締め付け (2d6 + 10)

擬似呪文能力 (術者レベル 11 レベル; 精神集中 + 14)

常時: シー・インヴィジビリティ、ディテクト・グッド、ディテクト・マジック

回数無制限: グレーター・テレポート (自身と 50 ポンドまでの物体のみ)、ディスペル・マジック

3 回/日: スティンキング・クラウド (DC16)、フライ

1 回/日: 招来 (4 レベル、1d3 体のハイドロダイモン [35%])

一般データ

【筋】25、【敏】18、【耐】24、【知】14、【判】15、【魅】17

基本攻撃 + 11; CMB + 18 (組みつき + 22); CMD 32

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《複数回攻撃》、《不調化クリティカル》

技能〈威圧〉+ 17、〈隠密〉+ 18、〈真意看破〉+ 16、〈水泳〉+ 29、〈生存〉+ 16、〈脱出術〉+ 18、〈知覚〉+ 16、〈知識: 次元界〉+ 16

言語 奈落語、竜語、地獄語; テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 水陸両生、クリティカル増強

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず (アバドン)

編成 単体、2 体、または群れ (3 ~ 5)

宝物 標準

特殊能力

クリティカル増強 (変則) ピスコダイモンの爪のクリティカル可能域は 18 ~ 20 で、クリティカルが確定した場合は × 3 倍のダメージを与える。

毒 (変則) 触手・致傷型; セーブ 頑健 DC 22; 頻度 1 回/ラウンド (6 ラウンド間); 効果 1d2 【耐】、加えて 1 ラウンドのよろめき状態; 治療 2 回連続のセーブ成功。

この水棲のダイモンは悲惨と荒廃を撒き散らせながら下方次元界をうろついている。彼らは死をもたらし、クリーチャーに毒を注ぎ込み、犠牲者がゆっくりと失血していくのを見るために手足を切断することを楽しむ。故郷の次元界であるアバドンでは、ピスコダイモンはハイドロダイモンと同じ水中の生息地にひきよせられ、しばしばその隊列の中でより強い者が彼らの敵に立ち向かうハイドロダイモンの軍勢を指揮するようになる。このクリーチャーはアバドンのヒエラルヒーの中では下士官として扱われ、度を越した冷酷さと暴力で部隊を駆り立てる。

弱者を餌食とする代わりに、ピスコダイモンは強力な、よく武装した戦士を目標とし、その弱体化させる毒の苦痛で重装備を負い破壊的な打撃を振るうことに慣れた肩が弱弱しくなるのを見ることを好む。

ダイモン: プロダイモン Daemon, Purrodaemon

何十もの武器がこのモンスターの大きな体を貫いている。そのハゲタカのような頭には赤い目が邪悪さをたたえて輝いている。

戦争の執事であるプロダイモンは、大規模な戦争の将軍として次元界を荒らし回る。彼らは独創的な戦術を使い、注意深く計画を点検し、戦場そのものを調査しない限り決して攻撃を行わない。プロダイモンは身の丈 12 フィート、体重 1,300 ポンド。

プロダイモン 脅威度 18 Purrodaemon

経験点 153,600

NE / 大型サイズの来訪者 (ダイモン、悪、他次元界)

イニシアチブ + 10; 感覚 暗視 60 フィート、トゥルー・シーイング; <知覚> + 26

オーラ [恐怖] (15 フィート、DC24)、アンホーリィ・オーラ

防御データ

AC 35、接触 19、立ちすくみ 29 (+ 4 反発、+ 6 【敏】、+ 16 外皮、- 1 サイズ)

hp 294 (19d10 + 190)

頑健 + 25、反応 + 21、意志 + 14

DR 10 / 善および銀; 完全耐性 [酸]、[即死] 効果、病気、毒; 抵抗 [冷氣] 10、[電気] 10、[火] 10; SR 29

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート (良好)

近接 + 2 ウーンディング・ハルバード = (2d8 + 18 / 19 ~ 20 / × 3) (訳注: エラッタが攻撃ボーナスの削除を求めており、PRD でも削除されているが、何かの誤りと思われる。削除前のデータは + 32 / + 27 / + 22 / + 17)、噛みつき = + 24 (1d8 + 5)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 武器浸透

擬似呪文能力 (術者レベル 18 レベル; 精神集中 + 23)

常時: アンホーリィ・オーラ (DC23)、トゥルー・シーイング

回数無制限: グレーター・テレポート (自身と 50 ポンドまでの物体のみ)

3 回/日: コーン・オヴ・コールド (DC20)、チェイン・ライトニング (DC21)、フレイム・ストライク (DC20)

1 回/日: 招来 (5 レベル、2 体のダルゴダイモン [50%])

一般データ

【筋】32、【敏】23、【耐】30、【知】17、【判】18、【魅】21

基本攻撃 + 19; CMB + 31; CMD 51

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化: ハルバード》B、《攻防一体》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《早抜き》、《武器熟練: ハルバード》B、《武器破壊強化》、《踏み込み》、《迎え討ち》

技能<威圧> + 27、<隠密> + 24、<軽業> + 28、<交渉> + 17、<真意看破> + 26、<生存> + 17、<知覚> + 26、<知識: 次元界> + 25、<呪文学> + 23、<はったり> + 21、<飛行> + 16

言語 奈落語、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 (アバドン)

編成 単体、巡視体 (2 ~ 5)、または一団 (6 ~ 12)

宝物 標準

特殊能力

武器浸透 (超常) プロダイモンは即行アクションでその体に 1 つの武器を刺すことができる。これはダイモンに何らダメージを与えない。武器が少なくとも 24 時間の間その肉体に刺さっていた場合、武器は何らかの精髓を吸収し、魔法的に強化される。プロダイモンは 1 度に 12 までの武器を体に所蔵することができるが、一度に魔法的な強化を得ることができる武器は 1 つだけである。強化は総計で + 4 有効強化ボーナスを越えることはできない。ほとんどのプロダイモンは、この方法で + 2 ウーンディング 武器を作成する傾向がある。武器の強化はプロダイモンが死亡するか、武器を手放すと即座に失われる。プロダイモンはその武器浸透能力の利益を得ている武器を振るっている限り、《武器熟練》と《クリティカル強化》をボーナス特技として得る。

ダイモン：メラダイモン Daemon, Meladaemon

この邪悪なクリーチャーは、ジャッカルの頭部を持ったやせ衰えた人型生物のように見える。

メラダイモン 脅威度 11 Meladaemon

経験点 12,800

NE / 大型サイズの来訪者（ダイモン、悪、他次元界）

イニシアチブ + 6; 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; <知覚> + 20

オーラ 消耗のオーラ (20 フィート)

防御データ

AC 25、接触 15、立ちすくみ 19 (+6【敏】、+10 外皮、-1 サイズ)

hp 147 (14d10 + 70)

頑健 + 11、反応 + 15、意志 + 14

DR 10 / 善; 完全耐性 [酸]、クリティカル・ヒット、[即死] 効果、病気、毒、急所攻撃; 抵抗 [冷氣] 10、[電気] 10、[火] 10; SR 22

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート (標準)

近接 噛みつき = +20 (2d8 + 6 / 19 ~ 20、加えて“病気”)、爪 (×2) = +19 (2d6 + 6、加えて“飢餓”)

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 11 レベル; 精神集中 + 15)

常時: シー・インヴィジビリティ、ディテクト・グッド、ディテクト・マジック

回数無制限: グレーター・テレポート (自身と 50 ポンドまでの物体のみ)、ディーパー・ダークネス、コース・フィアー (DC15)

3 回/日: ディミニッシュ・ブランチ、ブライト (DC19)、高速化マジック・ミサイル

1 回/日: ウェイヴズ・オヴ・ファティグ、ホリッド・ウィルティング (DC22)

一般データ

【筋】22、【敏】22、【耐】21、【知】21、【判】17、【魅】18

基本攻撃 + 14; CMB + 21; CMD 37

特技《頑健無比》、《擬似呪文能力高速化: マジック・ミサイル》、《クリティカル強化: 噛みつき》、《鋼の意志》、《武器熟練: 噛みつき》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》

技能《威圧》+ 21、《隠密》+ 19、《真意看破》+ 20、《生存》+ 20、《知覚》+ 20、《知識: 次元界》+ 22、《知識: 宗教》+ 22、《治療》+ 11、《呪文学》+ 22、《はったり》+ 21、《飛行》+ 17、《魔法装置使用》+ 14

言語 奈落語、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 (アバドン)

編成 単体、小さな群れ (2 ~ 5)、または陰謀団 (6 ~ 12)

宝物 標準

特殊能力

消耗のオーラ (超常) メラダイモンは半径 20 フィートの飢えのオーラを放射する。クリーチャーがそのターンの開始時にこのオーラの範囲内にいる場合、各ラウンドごとに DC22 の頑健セーブを行わなければならない。失敗した場合は極度の飢えのため 1d6 ポイントの非致傷ダメージを受け、疲労状態になる。食事の必要がないクリーチャーはこの効果に完全耐性を持つ。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

病気 (変則) Daemonic wasting: 噛みつき・致傷型; セーブ 頑健 DC 22; 潜伏期間 1 日; 頻度 1 回/日; 効果 1d4【耐】および 1d4【魅】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。

飢餓 (超常) メラダイモンの爪攻撃は、敵に突然の恐ろしい飢えを引き起こすため、追加で 1d6 ポイントの非致傷ダメージを与える。食事の必要がないクリーチャーはこの効果に完全耐性を持つ。

飢えと渇きによる死の具現であるこのしなびたフィンドは、資源を破壊し飢餓を広めることに時を費やしている。このクリーチャーは飢饉の騎士の執事であり、彼らの誉れある主のために魂を収穫すべく、全次元界に渡って世界を旅し、何エーカーもの穀物を毀損し家畜を殺す。

メラダイモンは緩慢な餓死を楽しみ、さまざまな肉体的欠陥と定命の者の弱点に関する実験を行いさえする。メラダイモンは高慢で完全に主人に縛られているため、他の同類と協力することは滅多になく、極めて稀な状況の場合を除き、他の 3 騎士のいずれかに仕える事はない。

メラダイモンは身の丈およそ 12 フィート、体重 350 ポンド。

ダイモン：ルーコダイモン Daemon, Leukodaemon

この人間の形をした獣は頭の代わりに馬の頭蓋骨がある。ひび割れたひずめ出歩き、死肉食いの鳥の腐った翼を持つ。

ルーコダイモン 脅威度 9 Leukodaemon

経験点 6,400

NE / 大型サイズの来訪者（ダイモン、悪、他次元界）

イニシアチブ + 11；感覚 暗視 60 フィート、デスウォッチ、ディテクト・グッド；〈知覚〉 + 22

オーラ 感染のオーラ (50 フィート)

防御データ

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

hp 115 (10d10 + 60)

頑健 + 9、反応 + 14、意志 + 12

DR 10 / 善または銀；完全耐性 [酸]、[即死] 効果、病気、毒；抵抗 [冷氣] 10、[電気] 10、[火] 10；SR 20

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート (標準)

近接 噛みつき = + 16 (1d8 + 7)、爪 (× 2) = + 16 (1d6 + 7)

遠隔 + 1 コンポジット・ロングボウ = + 18 / + 13 (2d8 + 8 / × 3、加えて “コンテイジョン”)

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 蠅のプレス

擬似呪文能力 (術者レベル 10 レベル；精神集中 + 13)

常時：デスウォッチ、ディテクト・グッド

回数無制限：グレーター・テレポート (自身と 50 ポンドまでの物体のみ)、コンテイジョン (DC17)、ディスベル・マジック

1 回 / 日：招来 (3 レベル、1 体のルーコダイモンのみ、[35%])、ハーム (DC19)

一般データ

【筋】25、【敏】24、【耐】23、【知】16、【判】21、【魅】16

基本攻撃 + 10；CMB + 18；CMD 35

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《近距離射撃》、《武器熟練：ロングボウ》、《ホバリング》

技能〈威圧〉+ 16、〈隠密〉+ 16、〈真意看破〉+ 22、〈生存〉+ 15、〈知覚〉+ 22、〈知識：次元界〉+ 16、〈治療〉+ 18、〈飛行〉+ 18、〈魔法装置使用〉+ 16

言語 奈落語、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 (アバドン)

編成 単体または不寝番 (2 ~ 10)

宝物 標準 (+ 1 コンポジット・ロングボウ、その他の宝物)

特殊能力

蠅のプレス (超常) 1 分間に 1 回、標準アクションとしてルーコダイモンは、死肉食を食べて過ぎて太った、黒い肉食バエの雲を 20 フィートの円錐形で放つことができる。円錐の範囲内にいる者は 8d6 ポイントの斬撃ダメージを受ける。DC21 の反応セーブに成功すればこのダメージを半減できる。ダメージを受けた者は、1 分間の間不調状態となる。それに加えて、蠅は 1d4 + 1 ラウンドの間、円錐の頂点を中心とする 20 フィートの正方形の雲として固まって残る。ターンの終了時にこの雲の範囲内にいる全てのクリーチャーは DC21 の反応セーブを行わなければならない、失敗した場合は 4d6 ポイントのダメージを受け、1 分間の間不調状態になる。この蠅の雲は、ダメージを与えるか、大風以上の風力の風を作り出す何らかの範囲効果によって散らすことができる。全てのダイモンはこの効果に完全耐性を持つ。セーブ DC は【耐久力】修正値を基に算出されている。

コンテイジョン (超常) ルーコダイモンが弓から放った全ての矢は病に冒されている。ルーコダイモンの矢でダメージを受けたクリーチャーは、DC19 の頑健セーブを行わなければならない、失敗した場合はコンテイジョン呪文と同様の効果を受ける。ルーコダイモンは回数無制限で矢を出すことができ、矢が尽きることはない。

感染のオーラ (超常) ルーコダイモンから 50 フィート以内にいる全てのクリーチャーは、病気の効果に対する頑健セーブに - 4 のペナルティを被る。

疫病の騎士の執事であるルーコダイモンは、アバドンで彼らの主に仕えたと共に、次元界を股にかけて疫病と流行病を広める。

ルーコダイモンは身の丈 14 フィート以上だが、体重は 200 ポンド余り。彼らの頭部として扱われている頭蓋骨は他の頭蓋骨に置き換えることができるが、このクリーチャーは騎士への忠誠を示すために馬の頭蓋骨を選んでいいる。クリーチャーの本当の頭部は肩の間にある水ぶくれになった瘤に過ぎない。

ダスト・ディガー Dust Digger

巨大なヒトデに似たクリーチャーが砂の中から現れた。5本の長い腕が歯の生えた丸い口を開いている。

親から少なくとも1マイルは離れる。住処に選んだ地域の生物の量は、新たなダスト・ディガーが生存するか餓死するかをしばしば決定する。というのも最初の待ち伏せ場所を掘った後は、その人生の間、数百フィート以上移動することは稀だからだ。

ダスト・ディガー 脅威度 4 Dust Digger

経験点 1,200

N / 大型サイズの異形

イニシアチブ + 4; 感覚 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート; 〈知覚〉 + 5

防御データ

AC 16、接触 9、立ちすくみ 16 (+ 7 外皮、- 1 サイズ)

hp 42 (5d8 + 20)

頑健 + 5、反応 + 1、意志 + 4

攻撃データ

移動速度 10 フィート、穴掘り 20 フィート

近接 噛みつき = + 5 (1d8 + 3、加えて“つかみ”)、触手 (× 5) = + 3 (1d4 + 1、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 陥没穴、飲み込み (2d8 + 4 殴打、AC 13、4 hp)

一般データ

【筋】17、【敏】11、【耐】18、【知】2、【判】11、【魅】10

基本攻撃 + 3; CMB + 7; CMD 17

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：隠密》、《複数回攻撃》

技能〈隠密〉 + 5 (待ち伏せする場合は + 13)、〈知覚〉 + 5; 種族修正 + 8 待ち伏せする場合の〈隠密〉

生態

出現環境 暑熱/砂漠

編成 単体、2 体、または共棲集団 (3 ~ 10)

宝物 なし

特殊能力

陥没穴 (変則) ダスト・ディガーは砂、柔らかい土、泥を掘り、待ち伏せのために地中に潜むことができる。獲物が機会攻撃範囲に歩み入って来たことを (振動感知で) 感じた場合、割り込みアクションとして体をしぼませ、体の上にある砂や柔らかい土を動かし、ずらすことができる。ダスト・ディガーの間合いの中に立っている全てのクリーチャーは、DC15 の反応セーブを行わなければならない、失敗した場合はダスト・ディガーの間合いの中に留まる限り、絡みつかれた状態となる。ダスト・ディガーが実際に占めている所に (少なくとも一部が) 立っている全てのクリーチャーは、DC15 の反応セーブを行わなければならない、失敗した場合は絡みつかれた状態になり、伏せ状態となる。そのようなクリーチャーがこのセーブに成功した場合は、即座に最も近隣の他のものに占められていないマス目に移動する。この結果 5 フィートを越える移動をすることになった場合は、クリーチャーはその距離を移動し、その後伏せ状態となる。このセーブ DC は【筋力】に基づいている。

ダスト・ディガーは巨大なヒトデに最も似ており、分厚い砂色の外骨格が大雑把なギザギザ状の棘に覆われている。その 5 本の腕は細長く、クリーチャーが移動や、獲物を掴んで組みつくために使う、棘の生えた管状の数百の繊毛に覆われている。クリーチャーの体の肉質の中央部には、大きな鋭い歯が列になっている円形の口が開いている。

待ち伏せ型の捕食者として、ダスト・ディガーは砂の下に埋まって、獲物が待ち伏せ場所に踏み込むのを辛抱強く待つことに人生の大部分を費やす。

ダスト・ディガーは無性である。彼らはその 10 年の人生で 3 回から 4 回、幼体を発芽、分裂することで増殖する。彼らの小型版は、捕食されることを避けるためすぐに親から離れなければならない。ダスト・ディガーの幼体は差し渡し 4 フィート余りで、砂の中を比較的素早く移動できる (穴掘り速度 40 フィート)。通常、ダスト・ディガーの幼体は最初の待ち伏せ場所を造るために落ち着くまで、

ダンピール Dhampir

この不自然なまでに優雅な男は音もなく動き、その眼差しは彼が易々と振るう針のような刃と同様に鋭い。

ダンピール 脅威度 1/2 Dhampir

経験点 200

ダンピールの 1 レベル・ファイター

CE / 中型サイズの人型生物 (ダンピール)

イニシアチブ + 3; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; 〈知覚〉 + 1

防御データ

AC 17、接触 13、立ちすくみ 14 (+ 4 鎧、+ 3 【敏】)

hp 13 (1d10 + 3)

頑健 + 2、反応 + 3、意志 - 1 (病気および [精神作用] 効果に対して + 2)

防御的能力 負のエネルギーへの親和性、レベル吸収に対する抵抗

弱点 光に過敏

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 レイピア + 4 (1d6 + 1 / 18 ~ 20)

擬似呪文能力 (術者レベル 1)

3 回 / 日: デテクト・アンデッド

一般データ

【筋】13、【敏】17、【耐】10、【知】10、【判】8、【魅】16

基本攻撃 + 1; CMB + 2; CMD 15

特技《追加 hp》、《武器の妙技》

技能〈威圧〉+ 7、〈騎乗〉+ 5、〈生存〉+ 3、〈知覚〉+ 1、〈はったり〉+ 5; 種族修正 + 2 〈はったり〉、+ 2 〈知覚〉

言語 共通語

生態

出現環境 気候問わず / 地上

編成 単体、2 体、または宮廷 (3 ~ 8 およびヴァンパイア 1)

宝物 NPC の装備品 (チェイン・シャツ、レイピア、その他の宝物)

特殊能力

レベル吸収に対する抵抗 (変則) ダンピールは生命力吸収の効果から何らペナルティを被らないが、負のレベルがヒット・ダイス以上になった場合は死亡する。24 時間後、ダンピールが被った全ての負のレベルはさらなるセーヴィング・スローの必要なく取り除かれる。

誕生時から呪われているダンピールは、ヴァンパイアと人間の稀で自然に反した結合の結果である。アンデッドの親のように生きるために血を吸う衝動に駆られることはないが、にもかかわらずダンピールは、他の何物をもってしても満たすことのできない生涯にわたる血への欲望を知っている。幼少期を生き延びた者は恐怖と不信に満ちた人生に直面し、その異様な美と信じられないほどの敏捷さは、光への過敏さと同様に彼らが夜の子であることを示す。アンデッドによって汚されているとはいえ、ダンピールはエルフと同様の速度で老いて死ぬ。

ダンピールのキャラクター

ダンピールは種族ヒット・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。ダンピール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】: ダンピールは素早く魅力的だが、ほとんどの定命の者よりも死に近い。

感覚: 夜目および暗視 60 フィート。

巧妙: 〈知覚〉と〈はったり〉判定に + 2 の種族ボーナス。

アンデッドの抵抗: ダンピールは病気と [精神作用] 効果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。

光に過敏、負のエネルギーへの親和性: モンスターの共通ルール参照。

擬似呪文能力: ダンピールは 1 日 3 回擬似呪文能力として デテクト・アンデッドを使用することができる。この能力の術者レベルはダンピールのクラス・レベルに等しい。

レベル吸収に対する抵抗: 上記参照。

言語: ダンピールは、プレイ開始時に共通語を修得している。高い【知力】を持つダンピールは自由に追加の言語 (ドルイド語のような秘密の言語は除く) を選択できる。

チュパカブラ Chupacabra

このトカゲに似たクリーチャーは2本の筋肉質の足で歩き、鱗のある背中には、たてがみのような棘が走っている。

チュパカブラ 脅威度 3 Chupacabra

経験点 800

N / 小型サイズの魔獣

イニシアチブ + 7; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; 〈知覚〉 + 6

防御データ

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

hp 30 (4d10 + 8)

頑健 + 6、反応 + 7、意志 + 3

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 噛みつき = + 6 (1d4 + 1、加えて“つかみ”)、爪 (× 2) = + 6 (1d3 + 1)

特殊攻撃 チュパー、飛びかかり

一般データ

【筋】13、【敏】16、【耐】14、【知】3、【判】15、【魅】6

基本攻撃 + 4; CMB + 4 (組みつき + 8); CMD 17

特技 《イニシアチブ強化》、《迎え討ち》

技能 〈隠密〉 + 16、〈軽業〉 + 7 (跳躍 + 11)、〈知覚〉 + 6; 種族修正 + 4 跳躍時の〈軽業〉、+ 4 〈隠密〉 (下生えまたは岩砂漠では + 8)

言語 アクロ語 (話せない)

生態

出現環境 暑熱 / 丘陵または平地

編成 単体、2 体、または徒党 (3 ~ 7)

宝物 なし

特殊能力

チュパー (変則) 敵を押さえ込み、あるいは押さえ込みを維持しているチュパカブラは、1 ラウンドに 1 回、フリー・アクションでその敵から血を吸い、1 ポイントの【耐久力】ダメージを与えることができる。吸血に成功した場合、チュパカブラは活力を得、10 ラウンドの間ヘイスト 呪文と同様、速度が著しく強化される。活力を得たチュパカブラは依然として血を吸うことができ、そうすることで活気の効果時間を延ばすことができるが、追加の効果は得ない。

この悪名高い捕食者は否定しようもなく血に飢えている。チュパカブラは弱く鈍い者を獲物にすることを好み、しばしば獲物とする可能性があるものを攻撃する前に長い間隠れて観察する。すばしく隠れるのが上手い彼らは丈の高い草と身を守る岩がある地域に住むことを好み、彼らのわずかに光を反射する鱗はそのような環境によく紛れることができる。

単独の旅人や農場の動物 (特に山羊) を選好することで、チュパカブラは彼らの食事のぞつとするような吸血痕以外にほとんど存在の証拠を残さない。しばしば地元民は地域に容赦なきヴァンパイアが住んでいると信じる。

典型的なチュパカブラは鼻先から尾の先端まで約 5.5 フィート、身の丈 4 フィート足らず。ほっそりした体型で骨格が軽く、ほとんどは体重 100 ポンド前後。彼らはまれに最も暑い月に交尾し、メスは 1 個の卵を産み、小さな干からびたクリーチャーが孵化する。通常は母親は仔がすぐに食事できるように、洞窟に無防備状態の獲物を残す。

チュパカブラは通常は単独だが、獲物が豊富な地域では小さな一団を形成することがある。この集団はよく協力して働き、より大きな動物の集団やより危険な獲物を攻撃するほど大胆になる。旅人を襲ったり農家を襲撃したりするチュパカブラの物語は通常はこのような集団の狩猟行動に端を発する。

年を経たチュパカブラが中型サイズに成長することは稀ではない。この大きな個体はチュパカブラの集団のリーダーになる傾向が

あり、あるいはよりありがちなのは、自分の縄張りの村全体を苦しめることができるような単独生活者となる。

一部のチュパカブラは大きな爬虫類の翼を持つ変異体で、ヤギや子供を運び去ることで知られる。飛行チュパカブラは飛行速度 60 フィート (標準) で、吸血によって活気を得た場合は 90 フィート (標準) に上昇する。つばさを持つチュパカブラは通常の種類と同一の脅威度である。

ディ・ジーリアク d'Ziriak

この四腕のクリーチャーは人間と黒と黄土のシロアリのあいのこに似ている。その体と腕には輝くルーンが浮かんでいる。

ディ・ジーリアク 脅威度 3 d'Ziriak

経験点 800

N / 中型サイズの来訪者（他次元界）

イニシアチブ + 2；感覚 暗視 120 フィート、夜目；〈知覚〉 + 9

防衛データ

AC 16、接触 12、立ちすくみ 14（+ 2 【敏】、+ 4 外皮）

hp 26（4d10 + 4）

頑健 + 2、反応 + 6、意志 + 6

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 爪（× 2）⇒ + 6（1d6 + 1、加えて“つかみ”）

特殊攻撃 眩ましの炸裂

擬似呪文能力（術者レベル 3；精神集中 + 6）

1 回／日：ブレイン・シフト（自身のみ、影界へ移動する場合のみ）

一般データ

【筋】13、【敏】15、【耐】12、【知】13、【判】14、【魅】16

基本攻撃 + 4；CMB + 5（組みつき + 9）；CMD 17

特技《武器熟練：爪》、《迎え討ち》

技能〈隠密〉 + 9、〈真意看破〉 + 9、〈生存〉 + 7、〈知覚〉 + 9、〈知識：次元界〉 + 8、〈知識：神秘学〉 + 8、〈登攀〉 + 8、〈魔法装置使用〉 + 8

言語 ディ・ジーリアク語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 輝き

生態

出現環境 気候問わず／地上（影界）

編成 単体、2 体、群れ（3 ～ 20）、または巣（21 ～ 100）

宝物 標準

特殊能力

眩ましの炸裂（超常） 1 日に 1 回、ディ・ジーリアクは即行アクションとしてその体から激しい色とりどりの光を放つことができる。20 フィート以内にいるディ・ジーリアクでない者は、DC13 の頑健判定を行わなければならない、失敗した場合は 1 ラウンドの間目が眩んだ状態になる。この能力を使用した後は、ディ・ジーリアクの輝きは 24 時間の間消える。この能力は「光」効果であり、視覚を持たないクリーチャーはこれに完全耐性を持つ。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

輝き（変則） ディ・ジーリアクの体を飾る色とりどりのルーンは、その体から半径 20 フィートの範囲内に薄暗い照明を作り出す。

影界の原住民であるディ・ジーリアクは人間サイズの昆虫型の謎めいた種族である。一部だけ地中に埋まった蜂の巣状の彼らの都市からは、凶兆の黄昏の中で聖域の薄暗い篝火となる錬金術の火と幻術の炎で飾られた、尖り屋根や尖塔が伸びている。ディ・ジーリアクはほとんどの事態でしっかりした中立を保ち、通常は旅人と不気味なテレパシーで会話することを楽しむ（彼ら自身の羽ばたきとカチカチした音からなる言語は彼ら以外の種族で知っている者はほとんどいない曖昧な物である）が、彼らの知られざるはつきりしない目的は、他の多くの者にこの種族を警戒を要するものとみなさせている。

平均的なディ・ジーリアクの身の丈は 7 フィートで、4 本の腕と 2 本の足、シロアリのような腹部、昆虫と人間の間のような大顎を備えた頭部を持つ。腕のうち 2 本は大きく、鋭い爪を備えるが、他の 2 本は比較的小さく、戦闘ではなく細かい操作に用いられる。影界に土着の種族としては奇妙なことに、ディ・ジーリアクは、輝くタトゥーに似た色とりどりのルーンのような形状の物が、そのキチン質の肉体に一揃いついている。これらのルーンはディ・ジーリアクの社会で各個体が果たしている役割が何かを示す助けとなって

いる。

ディ・ジーリアクは彼らの支配者の命令による以外はほとんど影界からはなれることなく、生涯を彼らの蜂の巣状の都市で過ごすことを好む。彼らは影界を旅するほど勇敢なあらゆる者と交易と交渉の門戸を開いており、同じ次元界の者にもそうでない者にも、光を実体のある芸術品に織り成し、また高い品質と美しさを備えた武器を作り出す職人技で評価されている。

ティタン Titan

ティタン：エリシアン・ティタン Elysian Titan

この巨大な人型生物は古代に作られた金色の緑を持つ鎧を着て、輝く金属で作られた巨大なハンマーを持つ。

エリシアン・ティタン 脅威度 21 Titan, Elysian

経験点 409,600

CG / 超巨大サイズの来訪者（混沌、他次元界、善）

イニシアチブ + 7; 感覚 暗視 120 フィート、トゥルー・シーイング; 〈知覚〉 + 33

防御データ

AC 37、接触 5、立ちすくみ 34 (+9 鎧、+3 【敏】、+23 外皮、-8 サイズ)

hp 409 (21d10 + 294); 再生 15 ([悪])

頑健 + 21、反応 + 15、意志 + 21; [精神作用] に対して + 8 抵抗ボーナス

DR 15 / 悪; 完全耐性 年齢効果、[即死] 効果、病気; SR 32

攻撃データ

移動速度 60 フィート (40 フィート・鎧装備)

近接 モール・オヴ・ザ・ティタンズ = +33 / +28 / +23 / +18 (6d8 + 28 / 17~20) または叩きつけ (×2) = +30 (2d8 + 17)

接敵面 30 フィート; 間合い 30 フィート

特殊攻撃 蹂躪 (2d8 + 25、DC 37)

擬似呪文能力 (術者レベル 20 レベル; 精神集中 + 27)

常時: エア・ウォーク、トゥルー・シーイング、マインド・ブランク

回数無制限: グレーター・ディスペル・マジック、センディング、ディヴィネーション、ピストウ・カース (DC21)、ブレイク・エンチャントメント

3 回/日: グレーター・スクライミング (DC24)、ヒール、マス・サジェスチョン (DC23)

1 回/日: グレーター・プレイナー・アライ、フリーダム、メテオ・スウォーム (DC26)

一般データ

【筋】45、【敏】16、【耐】39、【知】21、【判】28、【魅】24

基本攻撃 + 21; CMB + 46; CMD 59

特技 《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《上級武器破壊》、《突き飛ばし強化》、《武器破壊強化》、《ふっとばし攻撃》、《よろめき化クリティカル》

技能 〈威圧〉 + 31、〈芸能: いずれか〉 + 28、〈交渉〉 + 31、〈真意看破〉 + 33、〈製作: いずれか〉 + 29、〈知覚〉 + 33、〈知識: 工学〉 + 26、〈知識: 次元界〉 + 29、〈呪文学〉 + 29、〈はったり〉 + 31、〈魔法装置使用〉 + 31

言語 奈落語、天上語、共通語; テレパシー 300 フィート

その他の特殊能力 変身 (任意の人型生物; オルター・セルフ)

生態

出現環境 気候問わず / 地上 (エリュシオン)

編成 単体、2 体、または聖戦士団 (3~6)

宝物 標準 (+3 プレストプレート、モール・オヴ・ザ・ティタンズ、その他の宝物)

単独生活のティタンはしばしば啓蒙を求め、あるいは古代の力ある場所を探索するために次元界を放浪する。他の者はいまだに古代の戦争の聖戦への衝動を持ち、事態の裏側にある陰謀を見つけ、英雄志願者を訓練し、王の諮問に答え、暴政を転覆するための軍勢を指揮し、定命のものに伝説となることを鼓舞する。ティタンは歳を取らず、暴力によって殺害されない限り、ティタンは不死である。

エリシアン・ティタンの数十分の一は予言者である。神の意志を言明し、20 レベルのクレリックとしての呪文能力を持つ。このティタンは領域を選択することや、他のいかなるクレリックのクラス能力も持たない。これは脅威度 22 のクリーチャーである。

エリシアン・ティタンは身の丈 70 フィート、体重 20 トン。

世界がまだ若かったころにすでに古かった種族であるティタンは、神格に非常に近い。この近さのために、最強のティタン族の心の中に憎しみが吹き込まれ、神々が定命のものから受ける賞賛に対する妬みが育った時、彼らは定命のものを滅ぼす聖戦を始めた。この戦いが始まったとき、エリシアン・ティタンは同胞たちに立ち向かい、自らの力の一部を神々に捧げることで、傲慢な同胞をアビスに追放するよう神々を説得した。

ティタン：タナトティック・ティタン Thanatotic Titan

この巨大な鎧姿は巨大な斧を振るう。その手の先端には爪が生え、その声は破滅的な力を湛えて轟く。

タナトティック・ティタン 脅威度 22 Titan, Thanatotic

経験点 614,400

CE / 超巨大サイズの来訪者（混沌、悪、他次元界）

イニシアチブ + 4; 感覚 暗視 120 フィート、トゥルー・シーイング; 〈知覚〉 + 31

防御データ

AC 38、接触 2、立ちすくみ 38（+ 12 鎧、+ 24 外皮、－ 8 サイズ）
hp 471（23d10 + 345）

頑健 + 22、反応 + 15、意志 + 20; [精神作用] に対して + 8 抵抗ボーナス

DR 15 / 秩序およびエピック; 完全耐性 年齢効果、[即死] 効果、病気;
SR 33

攻撃データ

移動速度 60 フィート（40 フィート・鎧装備）

近接 + 3 アンホーリー・バトルアックス = + 37 / + 32 / + 27 / + 22（6d6 + 22 / 19 ~ 20 / × 3）、爪 = + 29（2d8 + 9）または爪（× 2） = + 34（2d8 + 19）

遠隔 岩 = + 16 / + 11 / + 6 / + 1（2d6（訳注：更新；4d6） + 28）

接敵面 30 フィート；間合い 30 フィート

特殊攻撃 神殺し、岩投げ（100 フィート）、蹂躪（2d8 + 28、DC 40）

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル；精神集中 + 27）

常時：エア・ウォーク、スペル・ターニング、トゥルー・シーイング、マインド・ブランク

回数無制限：グレート・ディスペル・マジック、センディング、ディヴィネーション、ピストウ・カース（DC21）、ブレイク・エンチャントメント

3 回／日：グレート・スクライミング（DC24）、ディスイントグレイト（DC23）、ヒール、マス・サジェスチョン（DC23）

1 回／日：インプリズンメント（DC26）、グレート・プレイナー・アライ、トゥルー・リザレクション、メテオ・スウォーム（DC26）

一般データ

【筋】49、【敏】10、【耐】41、【知】27、【判】20、【魅】24

基本攻撃 + 23；CMB + 50；CMD 60

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：バトルアックス》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《出血化クリティカル》、《上級渾身の一打》、《神速の反応》、《突き飛ばし強化》、《鋼の意志》、《ふっとばし攻撃》

技能〈威圧〉 + 30、〈隠密〉 + 5、（訳注：更新；〈芸能：何か 1 つ〉 + 30、）〈交渉〉 + 30、〈呪文学〉 + 34、〈真意看破〉 + 31、〈製作：何か 1 つ〉 + 34、〈知覚〉 + 31、〈知識：次元界〉 + 34、〈知識：宗教〉 + 31、〈知識：神秘学〉 + 34、〈知識：歴史〉 + 34、〈はったり〉 + 33、〈魔法装置使用〉 + 33

言語 奈落語、天上語、共通語；テレパシー 300 フィート

その他の特殊能力 変身（任意の人型生物、オルター・セルフ）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（アビス）

編成 単体、2 体、または戦闘集団（3 ~ 6）

宝物 標準（+ 3 フル・プレート、+ 3 アンホーリー・バトルアックス、その他の宝物）

特殊能力

神殺し（超常）タナトティック・ティタンが信仰呪文を使用することができるクリーチャーにダメージを与えた場合、そのクリーチャーは DC28 の意志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、信仰呪文を使用することができず、また怯え状態となる。タナトティック・ティタンの攻撃はダメージ減少を

克服するためにはエピックかつ悪属性として扱われる。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

一部の者はティタンは神格の最初の子供だと信じている。この神話が真実であるならば、彼らが神々に対して戦争を起こした事実は一層悲劇的なものとなる。彼らが同胞によって神々に売り渡された後は、タナトティック・ティタンはアビスに追放された。今日では、彼らは奈落の領域をこっそりと抜け出すことしかできないのに、エリシアン・ティタンが自由に次元界を放浪することができることに妬みで歯軋りしている。今や、この強大な来訪者は仲間同士で血を流し、戦いあうことや、また奈落の領域の支配権を巡ってさまざまなデーモン・ロードの軍勢と戦争をすることに時間の多くを費やしている。

タナトティック・ティタンは自分たちが信仰される価値のある真の偶像であるとみなしている。一部の者は定命の者の中で個人的なカルトを作ろうと活動しているが、他の者は単純に神々の下僕に対して終わることのない聖戦を行っている。

ティック Tick

ティック: ジャイアント・ティック (巨大ダニ) Giant Tick

この犬ほどの大きさのダニは、グロテスクに膨らんだ体と、鉤のような顎を備えた小さな頭部を持っている。

ジャイアント・ティック 脅威度 1 Giant Tick

経験点 400

N / 小型サイズの蟲

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

防御データ

AC 16、接触 11、立ちすくみ 16 (+ 5 外皮、+ 1 サイズ)

hp 13 (2d8 + 4)

頑健 + 5、反応 + 0、意志 + 0

完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃データ

移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート

近接 噛みつき = + 2 (1d4、加えて“つかみ”、“食らいつき”、および“病気”)

特殊攻撃 吸血 (1 【耐久力】)

一般データ

【筋】11、【敏】10、【耐】15、【知】—、【判】11、【魅】2

基本攻撃 + 1; CMB + 0 (組みつき + 8); CMD 10 (対足払い 22)

技能 〈隠密〉 + 8、〈登攀〉 + 8; 種族修正 + 4 〈隠密〉

生態

出現環境 温暖 / 森林

編成 単体、2 体、小集団 (3 ~ 6)、または巣 (7 ~ 12)

宝物 なし

特殊能力

つかみ (変則) ジャイアント・ティックはいかなるサイズの目標に対してもつかみ攻撃を行うことができ、組みつき判定に対してつかみ能力を有するほとんどのクリーチャーがもつ通常の + 4 ボーナスではなく、+ 8 の種族ボーナスを持つ。

病気 (変則) 赤腫れ病: 噛みつき・致傷型; セーブ 頑健 DC 13; 潜伏期間 1d3 日; 頻度 1 回 / 日; 効果 1d6 【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。

メガファウナやディノサウルスのような大きなクリーチャーが生息する地域では、ジャイアント・ティックは小さな同類と同様に行動している。下生えの中で待ち伏せし、適切な宿主が通りかかると餌食にするためにその体の上に落下する。他の地域では、この蟲はさらに攻撃的で、犬、家畜、さらには人型生物のような小さな獲物を積極的に狩る。ジャイアント・ティックは素早く血を吸い、6 ポイントの【耐久力】ダメージを与えると、落ちて離れ、満足して消化するために這って去る。ジャイアント・ティックは体長 3 フィート、体重 50 ポンド。

ティック・スウォーム (ダニの大群) Tick Swarm

恐るべき輝く絨緞のような拳大のダニたちの足が立てる軋るような音が、スウォームが前進すると共に不吉に響いている。

ティック・スウォーム 脅威度 9 Tick Swarm

経験点 6,400

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〉 + 0

防御データ

AC 23、接触 20、立ちすくみ 21 (+ 2 【敏】、+ 3 外皮、+ 8 サイズ)

hp 120 (16d8 + 48)

頑健 + 13、反応 + 7、意志 + 5

防御的能力 スウォームの特性

完全耐性 [精神作用] 効果、武器ダメージ

攻撃データ

移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート

近接 群がり (4d6、加えて“病気”、“わずらわす”、および“吸血”)

特殊攻撃 吸血 (1d4 【耐久力】)、まとわりつく、わずらわす (DC 21)

一般データ

【筋】1、【敏】14、【耐】16、【知】—、【判】11、【魅】1

基本攻撃 + 12; CMB —; CMD —

技能 〈登攀〉 + 10; 種族修正 〈登攀〉判定に【敏】を使用する

生態

出現環境 温暖 / 森林

編成 単体、2 体、または共棲集団 (3 ~ 6)

宝物 なし

特殊能力

まとわりつく (変則) クリーチャーがティック・スウォームの占めるマス目を離れた場合、スウォームは数体のティックが犠牲者にしがみついていくためにその数を減じ、1d6 ポイントのダメージを受ける。ティックにしがみつかれたクリーチャーは、毎ラウンド、そのターンの終了時に群がりのダメージを受ける。全ラウンド・アクションとして、クリーチャーは DC 20 の反応セーブに成功すればティックを取り除くことができる。少なくとも 10 ポイントの何らかの範囲効果からのダメージを受ければ、全てのしがみついているティックを破壊できる。このセーブ DC は【敏捷力】に基づいている。**病気 (変則)** 腺ペスト: 噛みつき・致傷型; セーブ 頑健 DC 21; 潜伏期間 1 日; 頻度 1 回 / 日; 効果 1d4 【耐】ダメージ、1 【魅】ダメージ、疲労状態; 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。

ティック・スウォームは無慈悲なる荒廃であり、彼らが血を吸い、病気をうつすためにはびこる地域に生息するより大きな動物を急速に減少させることができる。

ディノサウルス Dinosaur

ディノサウルス：アロサウルス Dinosaur, Allosaurus

この2足歩行の恐竜は、鋭い歯で一杯の口と、先端に鋭い爪の生えた短く強力な腕を持つ。

アロサウルス 脅威度 7 Allosaurus

経験点 3,200

N / 超大型サイズの動物

イニシアチブ + 5; **感覚** 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 28 (訳注: おそらくエラッタの漏れ。技能欄の〈知覚〉は + 30 に変更されている)

防御データ

AC 19、**接触** 9、**立ちすくみ** 18 (+ 1 **【敏】**、+ 10 外皮、- 2 サイズ)
hp 93 (11d8 + 44)

頑健 + 11、**反応** + 8、**意志** + 7

攻撃データ

移動速度 50 フィート

近接 噛みつき = + 14 (2d6 + 8 / 19 ~ 20、加えて“つかみ”)、爪 (× 2) = + 14 (1d8 + 8)

接敵面 15 フィート; **間合い** 15 フィート

特殊攻撃 飛びかかり、引っかき (鉤爪 (× 2)、+ 14、1d8 + 8)

一般データ

【筋】 26、**【敏】** 13、**【耐】** 19、**【知】** 2、**【判】** 15、**【魅】** 10

基本攻撃 + 8; **CMB** + 18; **CMD** 29

特技 《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《クリティカル強化: 噛みつき》、《疾走》、《素早い移動》、《鋼の意志》

技能 〈知覚〉 + 30; **種族修正** + 8 〈知覚〉

生態

出現環境 温暖または暑熱 / 森林または平地

編成 単体、2 体、または小さな群れ (3 ~ 6)

宝物 なし

巨大で素早い狩人であるアロサウルスは、体調 0 フィート、体重 10,000 ポンドに及ぶ。

ア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** 40 フィート; **AC** 外皮 + 4; **攻撃** 噛みつき (1d6)、爪 × 2 (1d4); **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 + 2; **攻撃** 噛みつき (1d8)、爪 × 2 (1d6); **能力値** **【筋】** + 8、**【敏】** - 2、**【耐】** + 4; **その他の特殊能力** つかみ、飛びかかり。

ディノサウルス：コンプソグナトゥス Dinosaur, Compsognathus

この小さな爬虫類は蛇のような頸と頭、走行に向いた強力な足を備えた鳥のような胴、鞭のような尾を持つ。

コンプソグナトゥス 脅威度 1/2 Compsognathus

経験点 200

N / 超小型サイズの動物

イニシアチブ + 6; **感覚** 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 4

防御データ

AC 15、**接触** 14、**立ちすくみ** 13 (+ 2 **【敏】**、+ 1 外皮、+ 2 サイズ)
hp 6 (1d8 + 2)

頑健 + 4、**反応** + 4、**意志** + 0

攻撃データ

移動速度 40 フィート、水泳 20 フィート

近接 噛みつき = + 1 (1d3 - 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】** 14、**【知】** 2、**【判】** 11、**【魅】** 5

基本攻撃 + 0; **CMB** + 0; **CMD** 9

特技 《イニシアチブ強化》

技能 〈水泳〉 + 10、〈知覚〉 + 4

生態

出現環境 温暖または暑熱 / 森林または平地

編成 単体、2 体、または小さな群れ (5 ~ 20)

宝物 なし

特殊能力

毒 (変則) 噛みつき・致傷型; セーブ **頑健** DC 12; 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。

コンプソグナトゥスは素早く矢のように動く小さな恐竜である。その噛みつきは麻痺と弱体化をもたらす毒を注入し、より大きな獲物も打ち倒すのに使われる。コンプソグナトゥスは体長 3 フィート、体重 15 ポンド。

この恐竜は術者に使い魔として使われる。コンプソグナトゥスの使い魔はその主人のイニシアチブ判定に + 4 のボーナスを与える。

ディノサウルス：パラサウロロフス Dinosaur, Parasaurolophus

この分厚い肉体をした恐竜は鞭のような尾と長い頸を持ち、頭には後方に曲がった角のようなトサカが載っている。

パラサウロロフス 脅威度 4 Parasaurolophus

経験点 1,200

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〉 + 13

防御データ

AC 17、接触 10、立ちすくみ 15 (+ 2 【敏】、+ 7 外皮、- 1 サイズ)

hp 45 (6d8 + 18)

頑健 + 8、反応 + 7、意志 + 3

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 尾 = + 8 (2d6 + 9)

接敵面 15 フィート; 間合い 15 フィート

特殊攻撃 蹂躞 (2d6 + 9; DC19)

一般データ

【筋】23、【敏】14、【耐】17、【知】2、【判】13、【魅】10

基本攻撃 + 4; CMB + 12; CMD 24 (対足払い 28)

特技《技能熟練: 知覚》、《強打》、《突き飛ばし強化》

技能〈知覚〉 + 13

生態

出現環境 暑熱/森林または平地

編成 単体、2 体、または群れ (3 ~ 12)

宝物 なし

この草食恐竜は体長 30 フィート、体重 10,500 ポンド。頭骨の上にある長い曲がったトサカで有名である。

パラサウロロフスの動物の相棒

開始時のデータ: サイズ 中型; 移動速度 30 フィート; AC + 2 外皮;

攻撃 尾 (1d6); 能力値【筋】11、【敏】18、【耐】9、【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 + 2 外皮; 攻撃 尾 (1d8);

能力値【筋】+ 8、【敏】- 2、【耐】+ 4; その他の特殊能力 蹂躞 (1d8)。

ディノサウルス：ティロサウルス Dinosaur, Tyrannosaurus

水の中から現れた、この巨大なトカゲは強力な歯の生えた顎を持つ大魚のような形をしている。

ティロサウルス 脅威度 8 Tyrannosaurus

経験点 4,800

N / 巨大サイズの動物

イニシアチブ + 1; 感覚 夜目、暗視 60 フィート; 〈知覚〉 + 14

防御データ

AC 20、接触 8、立ちすくみ 18 (+ 1 【敏】、+ 1 回避、+ 12 外皮、- 4 サイズ)

hp 105 (10d8 + 60)

頑健 + 15、反応 + 8、意志 + 4

攻撃データ

移動速度 20 フィート、水泳 50 フィート

近接 噛みつき = + 15 (2d8 + 18、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 飲み込み (2d6 + 12 殴打、AC 16、hp 10)

一般データ

【筋】34、【敏】13、【耐】22、【知】2、【判】13、【魅】9

基本攻撃 + 7; CMB + 23 (組みつき + 27); CMD 35 (対足払い 39)

特技《回避》、《頑健無比》、《強行突破》、《強打》、《薙ぎ払い》

技能〈水泳〉 + 20、〈知覚〉 + 14

生態

出現環境 暑熱/水界

編成 単体、2 体、または群れ (3 ~ 6)

宝物 なし

この肉食性の海トカゲは 4 本のヒレ状の肢と、強力な錨のような尾を使って泳ぐ。その長い口は鋭い歯で満たされ、水中の獲物も水上の獲物も共に餌食とする。日向ぼっこをしている鯨などのクリーチャーと間違っ船を攻撃することで知られている。ティロサウルスは体長 50 フィート、体重 30,000 ポンドにまで成長する。

ティロサウルスの動物の相棒

開始時のデータ: サイズ 中型; 移動速度 20 フィート、水泳 50 フィート; AC + 3 外皮; 攻撃 噛みつき (1d6); 能力値【筋】10、【敏】17、【耐】10、【知】2、【判】13、【魅】9; 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 + 2 外皮; 攻撃 噛みつき (1d8); 能力値【筋】+ 8、【敏】- 2、【耐】+ 4; その他の特殊能力 つかみ。

デヴィル Devil

デヴィル：アキューザー・デヴィル Accuser Devil

この子供のような冒険的な存在は、丸々と太った人間の赤子と巨大な血で肥え太った蠅の特徴を結びつけたものである。

アキューザー・デヴィル（ゼブ）脅威度 3 Accuser Devil (Zebub)

経験点 800

LE / 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 + 8；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉+ 9

防御データ

AC 17、接触 15、立ちすくみ 13（+ 4 【敏】、+ 2 外皮、+ 1 サイズ）
hp 30（4d10 + 8）

頑健 + 6、反応 + 10、意志 + 3

DR 5 / 善または銀；完全耐性 [火]、毒；抵抗 [酸] 10、[冷氣] 10
攻撃データ

移動速度 20 フィート、飛行 60 フィート（完璧）

近接 噛みつき + 5（1d6、加えて 1d6 [酸] および“病気”）

擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル；精神集中 + 9）

回数無制限：インヴィジビリティ（自身のみ）、グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）

3 回／日：ウィスパリング・ウィンド、グリース、サモン・スウォーム

1 回／日：招来（3 レベル、1 体のゼブまたは 1d4 体の レムレー、[40%]）

一般データ

【筋】11、【敏】18、【耐】14、【知】9、【判】15、【魅】12

基本攻撃 + 4；CMB + 3；CMD 17

特技《イニシアチブ強化》、《神速の反応》

技能〈隠密〉+ 15、〈知覚〉+ 9、〈知識：次元界〉+ 6、〈はったり〉+ 8、〈飛行〉+ 21

言語 天上語、竜語、地獄語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 地獄眼

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（ヘル）

編成 単体、2 体、または群れ（3 ～ 28）

宝物 標準

特殊能力

病気（変則）悪魔風邪：噛みつき・致傷型；セーヴ頑健 DC 14；潜伏期間 1d4 日；頻度 1 日；効果 1d4 【筋】ダメージ；治療 3 回連続のセーヴ成功。

地獄眼（超常）ゼブは見たものの全てを記録し、その画像を他のクリーチャーに渡すことができる。同意しているクリーチャーに接触しつづけることによって、24 時間までの見た出来事や、のぞむならばより短いエピソードを再生することができる。ゼブは記録した 1 時間の画像を 1 ラウンドで再生することができ、目標は瞬きのような情報を受け取り、音や他の感覚による情報はない。その発見したことを再生した後はゼブはその出来事の画像を再び再生することはできない。ゼブはその画像を同意していないクリーチャーに対して、あるいはどんなに恐ろしい出来事を見たとしても攻撃として再生することはできない。

地獄の炎によって苦しめられ鞭打たれた子供のような無垢な魂が、アークデヴィル・パールゼブルの狂った気まぐれによって作り変えられたアキューザー・デヴィルは、地獄の主人の邪悪で無慈悲な、そして邪道に導く堕落を具現化したものである。地獄の奥底から彼らは羽ばたき音や叫び声をあげながら大地を汚すために疫病を解き放ち、弱い生物から略奪し、食べ物にできる秘密を暴く。一様に、彼らはデヴィル種に典型的な狡猾さや巧妙さを見せることはほとんどないが、彼らのフィンドの主人の意思により破滅を広げる。しかし、ゼブは臆病で偽り好きであり、闇や汚物の中に潜み、より

大きな邪悪からわずかな寵愛を得るために常にスパイや競争を行っている。

アキューザー・デヴィルはほとんど独占的に地獄の第 7 階層、凍てついたコキュートスの汚水溜めで造られている。地獄の中で、彼らは無数の地獄の君主に伝令や密偵として仕え、墮落への機が熟している魂、あるいはより大きな破滅に導かれるような罪を持つ者を探し出す命令を受けて、群れをなして無数に定命の世界に解き放たれる。多くのゼブはこのような曖昧な命令による自由を踏み越え、意志が弱かったり簡単に威圧できるような定命の者を探し、羽ばたき音のような子どものような声で鋭い命令を与え、あらゆる種類のささやかな悪事を犯させる。多くのゼブの陰謀はゼブ自身が露見し破滅することで終わるが、悪魔の君主たちが自らの密偵の殺害した者を罰しようとしめないことはほとんどない。

他のクリーチャーに自分が見たものを見せるゼブの能力により、多くの召喚術師に非常に有用なクリーチャーと見られている。レッサー・プレイナー・アライヤレッサー・プレイナー・バインディングのような呪文によって比較的容易に召喚できるアキューザー・デヴィルは、測り知れない価値を持つ密偵である。彼らは、邪悪な小さなデヴィルに透明になり、視覚的情報が隠されている地域に潜入し、主に観察した画像を与えるために元の地点にてレポートして戻れと単純に命令する。もちろんこの方法でアキューザー・デヴィルを利用するものは、それら自身の行動とそれらが明らかにするものを注意して観察するべきである。このようなクリーチャーは買収や威圧によって召喚主が表ざたにしたいくない画像を同じくらい容易に見せてしまうから。召喚術師の間では、一度アキューザー・デヴィルが潜入偵察任務を完了したらそれを殺すことが普通に行なわれることである。

この下級のデヴィルは身の丈 2 フィート、体重は減多に 25 ポンドを越える事はない。

デヴィル：ベリエ・デヴィル Belier Devil

この双頭の怪物は、ナメクジのような体を持ち、その先端の1つには蛭の口、反対側には絡み合う3つの人間の頭部がある。

ベリエ・デヴィル（ブデラヴリトラ）脅威度 16 Belier Devil (bdellavritra)

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 + 10；感覚 暗視 60 フィート、暗闇を見通す；〈知覚〉 + 28

防御データ

AC 33、接触 15、立ちすくみ 27（+ 6 【敏】、+ 18 外皮、- 1 サイズ）

hp 212（17d10 + 119）

頑健 + 17、反応 + 11、意志 + 20

DR 10 / 善および銀；完全耐性 [火]、毒；抵抗 [酸] 10、[冷氣] 10；SR 28

攻撃データ

移動速度 20 フィート、飛行 60 フィート（完璧）

近接 噛みつき = + 23（4d8 + 7）、舌（× 3） = + 23（2d6 + 7 / 19 ~ 20、加えて“つかみ”）

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート（舌は 20 フィート）

特殊攻撃 吸血（1d4 【耐久力】ダメージ、締め付け（1d6 + 7）、憑依、首絞め）

擬似呪文能力（術者レベル 17 レベル；精神集中 + 24）

回数無制限：アシッド・アロー、グレーター・ディスペル・マジック、グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）、パーシステント・イメージ（DC22）

3 回／日：アシッド・フォッグ、グレーター・スクライミング（DC24）、ディメンショナル・アンカー、ドミネイト・パースン（DC22）、マス・サジェスチョン（DC23）

1 回／日：プラスフェミイ（DC24）、ダイヤモンド（DC25）、マジック・ジャー（DC22）、プレイン・シフト（DC22）、招来（6 レベル、3 体のバーブド・デヴィル [45%]）、ウェイヴズ・オヴ・イグゾースション

一般データ

【筋】24、【敏】23、【耐】25、【知】25、【判】26、【魅】24

基本攻撃 + 17；CMB + 25（組みつき + 29）；CMD 41（足払いされない）

特技《足払い強化》、《イニシアチブ強化》、《クリティカル強化：舌》、《攻防一体》、《上級足払い》、《上級武器落とし》、《鋼の意志》、《武器落とし強化》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉+ 24、〈隠密〉+ 22、〈鑑定〉+ 24、〈交渉〉+ 27、〈真意看破〉+ 28、〈知覚〉+ 28、〈知識：貴族〉+ 27、〈知識：次元界〉+ 27、〈知識：神秘学〉+ 27、〈知識：地理〉+ 27、〈呪文学〉+ 24、〈はったり〉+ 27、〈飛行〉+ 32

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（ヘル）

編成 単体

宝物 × 2

特殊能力

憑依（超常）ベリア・デヴィルがそのマジック・ジャー擬似呪文能力を使用した場合、それは生命力を正確に識別し、位置を特定でき、犠牲者を容易に選ぶことができる。マジック・ジャーを使用するためには入れ物を必要としない。物質界にいる間にマジック・ジャーを使用した場合、自身の肉体は憑依の効果時間の間エーテル体になり、マジック・ジャーの効果はその効果が解呪されるか、デヴィルがその効果を終わらせるか、宿主の肉体から追い出されるか、宿主の肉体が殺害されるまで続く。

トラとして知られているこの長虫のようなフィンドは物理的な対決を避ける。そのかわりに影響力のある個人を憑依の標的にし、代理人として物事を操るのに使う。彼らの陰謀が暴かれた場合デヴィルは宿主の肉体が使えるあらゆる権力によって報復する。

ブデラヴリトラの声は蟲のような口からも人間のような口からも、望むならば4つ全てからも出すことができる。それぞれの口は、しばしば人間の耳に快く響くような、はっきりと別の声を出す。ブデラヴリトラは通常蟲の口から人間の頭部まで16 フィート、体重3,000 ポンド。

熟練した憑依者にして邪悪な陰謀家であるベリア・デヴィルはヘルで最も恐れられている支配者である。デヴィル種にはブデラヴリ

デヴィル：ハンドメイドン・デヴィル Handmaiden Devil

この女性型のフィンドの頭頂部からは2本の触手が伸び、その下半身からは蠢く触手がガウンの形で花開いている。

いる。赤子の頑固な夜泣きは、このフィンドがその幻術を捨て去って危険な攻撃をしているせいではないかといわれている。

上級デヴィルとして、ギロウは多くの下級デヴィルに命令を下すが、特にエリニウスを好んでいる。ギロウは体重160ポンド、身の丈は5.5フィートだが、多くの者は頭から生えた触手を手の込んだ髪型のように高く結い上げている。

ハンドメイドン・デヴィル (ギロウ) 脅威度 14 Handmaiden Devil (Gylou)

経験点 38,400

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 + 11; 感覚 暗視 60 フィート、トゥルー・シーイング; <知覚> + 23

防御データ

AC 31、接触 17、立ちすくみ 24 (+7 【敏】、+14 外皮)

hp 187 (15d10 + 105)

頑健 + 16、反応 + 16、意志 + 10

DR 10 / 善; 完全耐性 [火]、毒; 抵抗 [酸] 10、[冷気] 10; SR 25
攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 60 フィート (標準)

近接爪 (×2) = +22 (2d8 + 7 / 19 ~ 20 / ×3)、触手 (×2) = +20 (1d6 + 3、加えて“つかみ”)

接敵面 5 フィート; 間合い 5 フィート (触手は 10 フィート)

特殊攻撃 触手の檻 (4d8 + 10 殴打、AC 17、18 hp)

擬似呪文能力 (術者レベル 14 レベル; 精神集中 + 19)

常時: スパイダー・クライム、トゥルー・シーイング

回数無制限: エンスロー (DC17)、オルター・セルフ、ディスペル・グッド (DC20)、グレーター・テレポート (自身と捕えた1体のクリーチャーと 50 ポンドの物品のみ)、パーシステント・イメージ (DC20)
3 回/日: チャーム・モンスター (DC19)、ブラック・テンタクルズ

1 回/日: 招来 (5 レベル、3 体のエリニウス [65%])

一般データ

【筋】24、【敏】25、【耐】25、【知】22、【判】21、【魅】20

基本攻撃 + 15; CMB + 22 (組みつき + 26); CMD 39 (足払いされない)

特技《足払い強化》、《イニシアチブ強化》、《軽業移動》、《攻防一体》、《素早い移動》、《反撃の構え》、《複数回攻撃》、《迎え討ち》

技能<隠密> + 25、<軽業> + 25 (跳躍 + 29)、<芸能:歌唱> + 23、<交渉> + 23、<真意看破> + 23、<脱出術> + 22、<知覚> + 23、<知識:次元界> + 24、<知識:神秘学> + 21、<呪文学> + 21、<はつたり> + 23、<飛行> + 14、<変装> + 23

言語 天上語、共通語、竜語、地獄語、テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 機敏な組みつき

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず (ヘル)

編成 単体、随行員 (1 体のギロウおよび 2d4 体のエリニウス)、または随行団 (ギロウ 1 ~ 4 および エリニウス 2d10)

宝物 標準

特殊能力

機敏な組みつき (変則) ギロウは敵に組みついて組みつき状態にならない。

触手の檻 (超常) ギロウが1体のクリーチャーに組みつき判定に成功した場合、そのクリーチャーを彼女の下半身の檻のような触手の集まりに移動させることができる。これは呑み込みと同様に機能する。ギロウの触手は捕えられたクリーチャーが切り開いて脱出する目的においては、アーマー・クラス 17、ヒット・ポイント 18 である。ギロウの触手は迅速に再生し、クリーチャーが切り開いて脱出した1ラウンド後にはこの能力をまた使用することができる。

ハンドメイドン・デヴィル、苦痛の女王、間違ったメイドさんとして知られるギロウはヘルの数少ない女性の君主の気まぐれと陰謀に従う。退廃的な宿命のものの宮廷の人を操ることに長けたメイド長のように、この欺瞞者はその測り知れない邪悪を美しさ、優雅さ、そして伝統の幻の下に覆い隠している。ギロウは特に子供を嫌って

デヴィル：イモレーション・デヴィル Immolation Devil

この傲慢な竜の翼を持つデヴィルの煙を上げる人型生物のような骨格を灰と燃え滓が覆っている。

イモレーション・デヴィル（プラガウス）脅威度 19 Immolation Devil (Puragus)

経験点 204,800

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、トウルー・シーイング；
〈知覚〉 + 27

防御データ

AC 36、接触 17、立ちすくみ 28（+ 8 【敏】、+ 19 外皮、－ 1 サイズ）

hp 315（18d10 + 216）；再生 5（〔善〕 武器または〔善〕 呪文）

頑健 + 23、反応 + 19、意志 + 14

DR 15 / 善および銀；完全耐性〔火〕、毒；抵抗〔酸〕 10、〔冷氣〕 10；SR 30

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 80 フィート（良好）

近接 噛みつき = + 29（2d6 + 12、加えて“着火”）、爪（× 2） = + 29（1d8 + 12、加えて“着火”）、突き刺し = + 29（2d8 + 12、加えて“着火”）、翼（× 2） = + 27（1d8 + 6）

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 着火（2d6、DC 31）、地獄の業火

擬似呪文能力（術者レベル 17 レベル；精神集中 + 24）

常時：トウルー・シーイング、ファイアー・シールド

回数無制限：ウォール・オヴ・ファイアー、グレーター・テレポー
ト（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）、パーシステント・イメージ
（DC22）、ファイアーボール（DC20）

3 回／日：ファイアー・ストーム（DC25）、ディクタム（DC24）、マス・
チャーム・モンスター（DC25）

1 回／日：招来（9 レベル、2d4 体の脅威度 10 以下のデヴィルい
ずれか [90%]）

一般データ

【筋】 34、【敏】 26、【耐】 35、【知】 24、【判】 23、【魅】 24

基本攻撃 + 18；CMB + 31；CMD 49

特技《足止め》、《強打》、《クリティカル熟練》、《攻防一体》、《鋼の
意志》、《複数回攻撃》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》、《盲目化クリティ
カル》

技能〈威圧〉 + 28、〈隠密〉 + 25、〈交渉〉 + 28、〈真意看破〉 + 27、〈装
置無力化〉 + 26、〈知覚〉 + 27、〈知識：貴族〉 + 25、〈知識：工
学〉 + 28、〈知識：次元界〉 + 28、〈知識：神秘学〉 + 25、〈呪文学〉
+ 28、〈はったり〉 + 28、〈飛行〉 + 31

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（ヘル）

編成 単体、2 体、または評議会（3 ～ 6）

宝物 × 2

特殊能力

地獄の業火（超常） イモレーション・デヴィルの能力と呪文によっ
て引き起こされたあらゆる火のダメージは、半分は〔火〕ダメージ、
半分は〔不浄〕ダメージである。

イモレーション・デヴィルはヘルの軍勢の専制的な指揮官であり
恐るべきフィンドの将軍である。多くのほかの上級デヴィルは遠
く離れた巧妙に操り墮落させるが、プラガウスは下級デヴィルの配
下を周りに置き、次元を越えた侵攻を指揮し、定命の者の世界に地
獄の砦を置き、あるいはヘルの意志を否定しようとする者を攻撃す
る。

イモレーション・デヴィルは身の丈 10 フィート余り、翼長 20
フィート近く、体重 900 ポンド。

デヴィルフィッシュ Devilfish

この紫色をした7腕のタコのような怪物は、馬ほどの大きさで、鉤の並んだ触手と冷たい青色の目を持つ。

デヴィルフィッシュ 脅威度 4 Devilfish

経験点 1,200

NE / 大型サイズの魔獣（水棲）

イニシアチブ + 3；感覚 夜目、暗闇を見通す；〈知覚〉+ 5

防御データ

AC 17、接触 12、立ちすくみ 14（+ 3 【敏】、+ 5 外皮、－ 1 サイズ）

hp 42（5d10 + 15）

頑健 + 7、反応 + 7、意志 + 2

抵抗〔冷氣〕10

攻撃データ

移動速度 10 フィート、水泳 40 フィート；噴射移動（240 フィート）

近接 触手 = + 7（3d6 + 4、加えて“つかみ”）

接敵面 10 フィート；間合い 15 フィート

特殊攻撃 野生の噛みつき（+ 7 近接、2d6 + 4 / 18 ~ 20 加えて“毒”、不浄の血）

一般データ

【筋】17、【敏】17、【耐】16、【知】3、【判】12、【魅】8

基本攻撃 + 5；CMB + 9（組みつき + 13）；CMD 22（足払いされない）

特技《強打》、《薙ぎ払い》、《迎え討ち》

技能〈隠密〉+ 3、〈水泳〉+ 15、〈脱出術〉+ 5、〈知覚〉+ 5

言語 奈落語、水界語、共通語

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

宝物 なし

特殊能力

毒（変則） 野生の噛みつき・致傷型；セーブ 頑健 DC 15；頻度 1 回 / ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2 【筋】；治療 2 回連続のセーブ成功。

野生の噛みつき（変則） デヴィルフィッシュは組みつき判定に成功した場合はいつでも野生の噛みつきで攻撃することができる。この攻撃は組みつき判定で成功した場合に行える他の何らかのアクションの代わりである。噛みつきのクリティカル可能域は 18 ~ 20 である。また、目標に毒を注入する。

不浄の血（超常） デヴィルフィッシュの血はフィンドの魔法に満ちている。1 日 1 回、即行アクションとして、デヴィルフィッシュはこの邪悪な液体を漆黒の雲として放出し、水中であれば半径 20 フィートの雲、地上であれば 20 フィートの爆発の範囲を満たす。水の中では、血はデヴィルフィッシュ（簡単に血を見通すことができる）以外の全てのものに完全視認困難を与える。地上では、滑りやすい血が地面を覆い、その範囲を移動困難な地形とする。血は 1 分後には消えてしまう。水中で血の雲の中に入ったもの、あるいは陸上で地の爆発の範囲内にいる者は、DC15 の頑健セーブを行わなければならない、失敗した場合は 1d4 ラウンドの間吐き気がする状態となる。このセーブは雲につき 1 回だけ行われる。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

水への依存（変則） デヴィルフィッシュは水の外で 1 時間の間生き延びることができ、その後は疲労状態となる。2 時間後にはデヴィルフィッシュは過労状態となり、窒息を始める（『Pathfinder RPG Core Rulebook』P.445）。

デヴィルフィッシュは表面的には 7 腕のタコに似ているが、お互いに異なったクリーチャーである。初歩的な知性を持つデヴィルフィッシュは、さまざまな言語の多少の単語と文章を理解し、話すことさえできる。しかし話す時には言語をお互いにまぜこぜにする傾向があり、デヴィルフィッシュが知る全ての言語を話すことがで

きないものには幾分理解しがたいものとなる。

デヴィルフィッシュの知性と能力のいくつかは単なる動物のそれ以上のものであり、フィンドの遺伝の賜物である。ほとんどの賢者は、最初のデヴィルフィッシュはアビスから来た来訪者で、数千年の歳月の間に物質界の海洋に土着のものとなったのだと信じている。はるかに知的なデヴィルフィッシュが最も深い開港に住んでいるという噂があるが、この噂が真実である場合でも、この深海のデヴィルフィッシュは海面には滅多に現れない。

デヴィルフィッシュは体長 10 フィート、体重 500 ポンド。

デーモン Demon

デーモン：カラヴァカス Demon, Kalavakus

この筋肉質のスミレ色のデーモンは、象のような足で歩く。大きな剃刀のように鋭い角が体を覆っている。

カラヴァカス 脅威度 10 Kalavakus

経験点 9,600

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 + 1；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 24

防御データ

AC 25、接触 11、立ちすくみ 24（+ 1 【敏】、+ 14 外皮）

hp 125（10d10 + 70）

頑健 + 10、反応 + 8、意志 + 10

DR 10 / 善；完全耐性 [電気]、毒；抵抗 [酸] 10、[冷氣] 10、[火] 10；SR 21

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 噛みつき = + 16（1d6 + 6）、爪（× 2） = + 16（1d8 + 6）、突き刺し = + 16（2d6 + 6）

特殊攻撃 靈魂奴隷化、角、強力突撃（突き刺し、4d6 + 12）

擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル；精神集中 + 15）

回数無制限：グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）、コマンド（DC14）、テレキネシス（DC18）

3 回／日：エア・ウォーク、ドミネイト・パースン（DC18）、ヘイスト

1 回／日：グレーター・コマンド（DC18）、招来（4 レベル、1 体のカラヴァカス [40%]）、シンボル・オヴ・パースウェイジョン（DC19）

一般データ

【筋】22、【敏】13、【耐】24、【知】15、【判】17、【魅】16

基本攻撃 + 10；CMB + 16（武器落とし + 22）；CMD 27

特技《足払い強化》、《強打》、《攻防一体》、《突き飛ばし強化》、《武器落とし強化》

技能〈威圧〉 + 16、〈隠密〉 + 14、〈軽業〉 + 14、〈真意看破〉 + 16、〈知覚〉 + 24、〈知識：次元界〉 + 15、〈登攀〉 + 19、〈魔法装置使用〉 + 16；種族修正 + 8 〈知覚〉

言語 奈落語、天上語、共通語、竜語；テレパシー 100 フィート

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（アビス）

編成 単体、2 体、または奴隷商人徒党（カラヴァカス 3 ～ 6、加えて奴隷 10 ～ 20）

宝物 標準

特殊能力

靈魂奴隷化（超常） カラヴァカスは即行アクションとして、60 フィート以内にいる任意の定命のクリーチャーの魂を奴隷にしようと試みることができる。カラヴァカスは目標まで視線がとっていないなければならない。目標は DC18 意志セーブに成功すれば、この特殊攻撃に抵抗することができるが、セーブに成功した場合でも 1 ラウンドの間よろめき状態になる。セーブが成功した場合、そのクリーチャーは 24 時間の間この能力に完全耐性を持つ。セーブが失敗した場合、目標の魂は奴隷となる。このクリーチャーはカラヴァカスに対する全ての攻撃ロールとセーヴィング・スローに - 6 のペナルティを被る。魂を奴隷化されたクリーチャーがカラヴァカスに殺害された場合、魂は即座にデーモンの体に取り込まれ、それはヒール呪文（術者レベル 12）の効果を受ける。カラヴァカスは 1 度に 1 つの定命の魂しか奴隷にできない。2 つ目の魂を奴隷にした場合は、最初の魂は解放される。これは「精神作用、即死」効果である。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

角（変則） カラヴァカスの無数の角は易々と武器を受け止め、敵からひっこ抜くことができる。その結果、デーモンは全ての武器落と

し判定に + 4 の種族ボーナスを得る。

一部の者にはホード・デーモンとして知られるカラヴァカスは、凶体の大きい筋肉質の野獣である。彼らはアビスでは奴隷商人、時にはより強力なデーモンの後宮の管理人または護衛隊長として、他の時には捕えた犠牲者を利益のために代金を払えるものに売り渡す傭兵として働いている。カラヴァカスは身の丈 7 フィート、体重 450 ポンド。生前は奴隷商人であった邪悪な定命の者の魂から作られる。

デーモン：オーモクス Demon, Omox

この腐った匂いのする知性を持った粘体の堆積は、その変わり続ける姿のあちこちにぞっとするような半分溶けた人間の形がある。

オーモクス 脅威度 12 Omox

経験点 19,200

CE / 中型サイズの来訪者（水棲、混沌、デーモン、悪、他次元界）
イニシアチブ + 11；感覚 暗視 120 フィート；〈知覚〉 + 28

防御データ

AC 28、接触 18、立ちすくみ 20（+ 7 【敏】、+ 1 回避、+ 10 外皮）
hp 162（13d10 + 91）

頑健 + 15、反応 + 13、意志 + 12

DR 10 / 善；完全耐性 [酸]、クリティカル・ヒット、病気、[電気]、麻痺、毒、（ポリモーフ）、睡眠効果、朦朧化；抵抗 [冷気] 10、[火] 10；SR 23

攻撃データ

移動速度 40 フィート、登攀 20 フィート、水泳 80 フィート

近接 叩きつけ（× 2）＝ + 21（1d6 + 8、加えて 3d6 [酸] および “つかみ”）

遠隔 粘液＝ + 20（1d6、加えて 3d6 [酸] および “絡みつき”）

特殊攻撃 窒息

擬似呪文能力（術者レベル 12 レベル；精神集中 + 16）

回数無制限：リキッド・リープ（下記参照）、クリエイト・ウォーター、グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）、テレキネシス（DC19）

3 回／日：ガシアス・フォーム、コントロール・ウォーター、スティンキング・クラウド（DC17）、ポイズン（DC18）

1 回／日：アシッド・フォッグ、招来（4 レベル、1 体のオーモクス [30%] または 1d4 体のババウ [60%]）

一般データ

【筋】26、【敏】25、【耐】24、【知】15、【判】19、【魅】18

基本攻撃 + 13；CMB + 21；CMD 39（足払いされない）

特技《一撃離脱》、《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《渾身の一打》、《神速の反応》、《迎え討ち》

技能〈隠密〉 + 23（水面下では + 33）、〈軽業〉 + 23（跳躍 + 27）、〈真意看破〉 + 20、〈水泳〉 + 32、〈脱出術〉 + 23、〈知覚〉 + 28、〈知識：次元界〉 + 18、〈知識：ダンジョン探検〉 + 18、〈登攀〉 + 32；種族修正 + 16 〈脱出術〉、+ 8 〈知覚〉、+ 10 水面下での〈隠密〉

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 不定形、水陸両生、収縮

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（アビス）

編成 単体または塊（2～6）

宝物 標準

特殊能力

リキッド・リープ（擬呪） オーモクスが液体に触れている限り、即行アクションとしてディメンジョン・ドア（術者レベル 12）を使用することができる。その始点と終点は、連続した液体でつながっていなければならない。

粘液（超常） オーモクスの吐き気をも催すような体はねばねばした酸の粘液からなる。1 回の攻撃アクションとして、オーモクスは粘液の塊を放り投げることができる（射程単位 20 フィート）。かたまりが命中したクリーチャーは、DC23 の反応セーブを行わなければならない、失敗した場合は 1d6 ラウンドの間絡みつかれた状態になる。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

窒息（変則） オーモクスはそのつかみ能力をいかなるサイズのクリーチャーに対しても使用することができる。敵をつかんだ場合、犠牲者の口と鼻に流れ込んで窒息させることを試みることができる。オーモクスが組みつき状態を維持している各ラウンド、犠牲者は息をすることも話すこともできない。どれだけの間犠牲者が

息をこらえ、その後窒息するかに関するルールを確認するため、『Pathfinder RPG Core Rulebook』445 ページを参照すること。

生きている粘液からなる不定形の存在である、このぞっとするようなデーモンは、悪臭を放つ沼や穢れた湖に潜み、不注意な通りがかったものを溺れさせようとする。物質界に召喚された場合は、オーモクスは通常は、この邪悪なデーモンと最も関わりがあるデーモン・ロード、ジュビレクスのカルトに崇められる聖なる汚物や水のある場所を守る。

典型的なオーモクスは身の丈 7 フィート、体重 1,200 ポンド。生前美しいものを破壊したもの、あるいは純粋な物を汚し冒涇したものの魂から造られる。

デーモン：シェムハジアン Demon, Shemhazian

吏や生きている犠牲者を切り刻んで死に至らしめることを楽しんだものの魂から造られる。

この巨大な獣のようなデーモンは、熊、蟷螂、狼、爬虫人の特徴の最悪の結合である。

シェムハジアン 脅威度 16 Shemhazian

経験点 76,800

CE / 巨大サイズの来訪者（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、ディテクト・グッド、鋭敏嗅覚、トゥルー・シーイング; <知覚> + 36

防御データ

AC 31、接触 11、立ちすくみ 26 (+ 4 【敏】、+ 1 回避、+ 20 外皮、- 4 サイズ)

hp 246 (17d10 + 153)

頑健 + 19、反応 + 11、意志 + 18

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 27

攻撃データ

移動速度 40 フィート、登攀 20 フィート、飛行 60 フィート（良好）
近接 噛みつき = + 25 (2d6 + 12、加えて 2d4 【筋力】吸収)、爪 (× 2) = + 25 (2d6 + 12)、ハサミ (× 2) = + 23 (1d12 + 6)、尾の打撃 = + 23 (2d6 + 6)

接敵面 20 フィート; 間合い 20 フィート（尾の打撃は 30 フィート）

特殊攻撃 麻痺の凝視、かきむしり (爪 (× 2)、2d6 + 18)

擬似呪文能力 (術者レベル 15 レベル; 精神集中 + 18)

常時: ディテクト・グッド、トゥルー・シーイング、フライ

回数無制限: インヴィジビリティ、グレーター・テレポート (自身と 50 ポンドまでの物体のみ)、テレキネシス (DC18)

3回/日: クレアオーディエンス/クリアヴォイアンス、ブライング・アイズ、マス・インフリクト・シリアス・ウーンズ (DC20)

1回/日: プラスフェミイ (DC20)、招来 (5 レベル、1 体のシェムハジアン [30%] または 1d4 体のヴロック [60%])

一般データ

【筋】35、【敏】19、【耐】29、【知】10、【判】26、【魅】16

基本攻撃 + 17; CMB + 33; CMD 48

特技《回避》、《強打》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《神速の反応》、《突き飛ばし強化》、《複数回攻撃》、《ふっとばし攻撃》、《迎え討ち》

技能《威圧》+ 23、《真意看破》+ 28、《知覚》+ 36、《知識: 宗教》+ 20、《治療》+ 28、《登攀》+ 20、《はったり》+ 23、《飛行》+ 2;

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 (アビス)

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

麻痺の凝視 (超常) 1 ラウンドの間麻痺状態、30 フィート、頑健・DC21・無効。悪属性のクリーチャーはこの効果に完全耐性を有する。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

【筋力】吸収 (超常) シェムハジアン・デーモンは噛みつきに成功するごとに 2d4 ポイントの【筋力】を吸収する。DC27 の頑健セーブに成功すれば【筋力】ダメージの量を 1d4 ポイントに減少できる。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

ほとんど全てのアビスの恐るべきものは終わることなく血みどろにお互いに餌食にし合っているが、シェムハジアンは捕食者の中の捕食者である。彼らはほとんどのデーモンよりも威圧的かつ肉体的に強力であり、無数の昆虫や獣の狩人の特徴を、1 つの大きく致死的な形にまとめ上げたものである。彼らは食事の必要はないが、シェムハジアンは犠牲者を切り刻み喰らうことを楽しむ。

シェムハジアンは身の丈 35 フィート、体重 12,000 ポンド。拷問

デーモン：ヴロリカイ Demon, Vrolikai

この黒い肌の、コウモリの翼を持つデーモンは、4本の腕、細長い尾、死んだような白い目のあるいやらしい牙の生えた顔を持つ。

ヴロリカイ 脅威度 19 Vrolikai

経験点 204,800

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 + 10; 感覚 暗視 120 フィート、夜目、トゥルー・シーイング; 〈知覚〉 + 36

防御データ

AC 35、接触 16、立ちすくみ 28 (+ 6 【敏】、+ 1 回避、+ 19 外皮、- 1 サイズ)

hp 332 (19d10 + 228)

頑健 + 18、反応 + 17、意志 + 17

DR 15 / 冷たい鉄および善; 完全耐性 [即死] 効果、[電気]、毒; 抵抗 [酸] 10、[冷気] 10、[火] 10; SR 30

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 60 フィート（完璧）

近接 + 1 ブラック・フレイム・ナイフ = + 29 / + 24 / + 19 / + 14 (1d6 + 11 / 19 ~ 20、加えて“生命力吸収”)、+ 1 ブラック・フレイム・ナイフ (× 3) = + 29 (1d6 + 6 / 19 ~ 20、加えて“生命力吸収”)、噛みつき = + 23 (1d8 + 5)、針 = + 23 (1d6 + 5、加えて“狂気”) または噛みつき = + 28 (1d8 + 10)、爪 (× 4) = + 28 (1d6 + 10)、針 = + 28 (1d6 + 10、加えて“狂気”)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 ブラック・フレイム・ナイフ、奪死の凝視、多刀流体得

擬似呪文能力 (術者レベル 19 レベル; 精神集中 + 27)

常時: トゥルー・シーイング

回数無制限: エナヴェイション、グレーター・テレポート (自身と 50 ポンドまでの物体のみ)、ディーパー・ダークネス、テレキネシス (DC23)

3 回 / 日: ヴァンピリック・タッチ、高速化エナヴェイション、サイレンス (DC20)、リジェネレート

1 回 / 日: 招来 (6 レベル、1 体の マリス [50%] または 1d4 体の グラブレズウ [75%])、シンボル・オヴ・デス (DC26)、マス・ワールド・モンスター (DC27)

一般データ

【筋】30、【敏】23、【耐】35、【知】22、【判】23、【魅】26

基本攻撃 + 19; CMB + 30; CMD 47

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《擬似呪文能力高速化: エナヴェイション》、《強行突破》、《強打》、《攻防一体》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《薙ぎ払い》

技能〈威圧〉+ 27、〈隠密〉+ 24 (薄暗い照明の中では + 32)、〈軽業〉+ 25 (跳躍 + 29)、〈真意看破〉+ 28、〈生存〉+ 25、〈知覚〉+ 36、〈知識: 次元界〉+ 28、〈知識: 神秘学〉+ 25、〈呪文学〉+ 25、〈はったり〉+ 30、〈飛行〉+ 34、〈魔法装置使用〉+ 27;

種族修正 + 8 〈知覚〉、+ 8 薄暗い照明の中での〈隠密〉

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 (アビス)

編成 単体

宝物 × 2

特殊能力

ブラック・フレイム・ナイフ (超常) ヴロリカイはフリー・アクションとして、4本の腕のそれぞれに水晶と化した黒炎で作られたダガーを出現させることができる。この武器は命中すると 1 レベルの永続的な負のレベルを与える + 1 ダガーとして機能する。DC27 の頑健セーブに成功すれば負のレベルを無効化できるが、クリティカル・ヒットの場合はセーブを行うことができない。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

奪死の凝視 (超常) 永続的な負のレベル 1、30 フィート、頑健 DC 27 無効。この負のレベルで殺害されたクリーチャーは、ヴロリカイの制御下にある ジュジュ・ゾンビ になる。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

狂気 (超常) ヴロリカイの尾で刺されたクリーチャーは、DC27 の意志セーブを行わなければならない。失敗した場合 1d6 ポイントの【魅力】ダメージを受け、1d4 ラウンドの間混乱状態になる。セーブに成功した場合、犠牲者はそのかわりに奇妙な光景に心を乱され、1d4 ラウンドの間よろめき状態になる。これは【精神作用】効果である。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

多刀流体得 (変則) ヴロリカイは複数の武器で戦闘する場合、その攻撃ルールにいかなるペナルティも被らない。

ヴロリカイは身の丈 14 フィート、しかし体重は 500 ポンドのみ。他のデーモンと異なり、これは罪ある魂から作られるのではない。物質界で成熟してアビスに帰ってきた ナバッスウ から現れる。全ての ナバッスウ がこの変形を生き延びるわけではないが、相したものは本当に強力になる。ヴロリカイは通常アビスで誰にも所有されていない広い地域を支配し、しばしば遠隔の地域に使節が必要な場合にデーモン・ロードに暗殺者または大使として仕えている。

デカパス Decapus

この膨れ上がった頭足類は、球状の体に 10 本ののたうつ触手と青白く白濁した目を持つ。

デカパス 脅威度 4 Decapus

経験点 1,200

CE / 中型サイズの異形

イニシアチブ + 1; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 11

防御データ

AC 16、接触 11、立ちすくみ 15 (+ 1 【敏】、+ 5 外皮)

hp 45 (6d8 + 18)

頑健 + 4、反応 + 3、意志 + 5

攻撃データ

移動速度 10 フィート、登攀 30 フィート

近接 噛みつき = + 7 (1d6 + 3)、触手 = + 8 (2d4 + 3 加えて “つかみ”)

接敵面 5 フィート; 間合い 5 フィート

特殊攻撃 締め付け (2d4 + 4)

擬似呪文能力 (術者レベル 6; 精神集中 + 7)

回数無制限: マイナー・イメージ (DC13)

一般データ

【筋】16、【敏】13、【耐】15、

【知】10、【判】11、【魅】12

基本攻撃 + 4; CMB + 7 (組みつき + 11); CMD 18 (足払いされない)

特技《技能熟練: はったり》、《追加 hp》、《武器熟練: 触手》

技能《威圧》+ 7、《隠密》+ 9、《軽業》+ 7 (跳躍 - 1)、《脱出術》+ 5、《知覚》+ 11、《登攀》+ 16、《呪文学》+ 6、《はったり》+ 7;

種族修正 + 4 (知覚)

言語 アクロ語

その他の特殊能力 音真似 (声)、触手

生態

出現環境 温暖 / 森林または地下

編成 単体またはつがい

宝物 標準

特殊能力

触手 (変則) デカパスの触手は全て単一の目標を狙わなければならないが、それを主要攻撃として行うことができる。

10 腕のタコに似ていることから名づけられた奇妙なデカパスは、世界で最も深い洞窟から現れる奇妙なクリーチャーの 1 つである。地上で遭遇する場合は、彼らが森を好むこと (特に絡み合った樹冠に登ることを楽しむ) は、彼らの起源がいくぶん奇妙な、魔法のジャングルが繁茂する深い地下の洞窟であることを示唆する。

デカパスはかなり知的なクリーチャーである。魔法的な幻像をつむぎだす能力と、話すところを聞いたことがある他のクリーチャーの声を真似する能力を非常に上手く活用する待ち伏せ型捕食者である。典型的なデカパスはアカロ語しか知らないが、他の言語で話すクリーチャーに音真似能力を使用する場合は、実際には知らない言語を真似する時であっても、通常は短い (3 語まで) の文章を作り出す。

デカパスの肉体的構造は 10 腕の膨れ上がったタコに最も似ている。骨を持たず、ゴムのような筋肉質の肉体で体を支えている。ほとんどの者は病的なオリーブ色の皮膚に、顔の周りにまばらに絡まった暗青色や紫色の毛が生え、触手の先端は緋色または橙色になっている。この触手は小さな吸盤と鉤で覆われ、登攀や獲物を捕まえるために大いなる技量をもたらしている。しかし地面の上では彼らは緩慢で、比較的非効率的にバタバタノタノタとよろめき歩くクリーチャーである。結果として、彼らは森の樹冠、細い亀裂、鍾乳石の森、そのほか彼らの登攀速度を使うことができる環境を好む。

デカパスは人型生物の肉を他の何物にもまして好む。ほとんどの者は特にノームの肉を好む。このクリーチャーはしばしば手に入る

食料なら何でも貪るように駆り立てる底なしの食欲を持つ。デカパスは他の食料減が不足している場合は共食いも行わないわけではない。この理由から、このモンスターは、交配への衝動が食事の衝動を上回る場合を除いておおむね単独性のクリーチャーである。メスは 1 回に 2 ~ 4 体の幼体を産み落とす。メスはしばしばそれらをオスから守る必要がある。オスは監視していない場合、通常は新しく生まれたデカパスを食べてしまう。幼体は急速に成熟し、7 から 11 ヶ月で完全な大きさに育ち、その後自分の縄張りを得るために旅立つ。デカパスが一旦成熟した後は、100 年生きることができるが、その暴力的な天性から通常はもっと短い生涯を終える。

典型的なデカパスは足長 8 フィート、体重 200 ポンド。

デストラカン Destrachan

この猫背の爬虫類の野獣は2本の爪の生えた脚で走っている。
その目のない頭部はギザギザの歯が生えた大きな円形の口で占められている

デストラカン 脅威度 8 Destrachan

経験点 4,800

NE / 大型サイズの異形

イニシアチブ + 5；感覚 擬似視覚 100 フィート；〈知覚〉 + 27

防御データ

AC 19、接触 11、立ちすくみ 17（+1【敏】、+1回避、+8外皮、-1サイズ）

hp 90（12d8 + 36）

頑健 + 9、反応 + 7、意志 + 12

防御的能力 [音波] よりの保護；完全耐性 凝視攻撃、視覚的效果、幻術、視覚に依存した攻撃；抵抗 [音波] 30

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 噛みつき = + 12（2d6 + 4）、爪（× 2） = + 12（1d8 + 4）

接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート

特殊攻撃 破壊の倍音

一般データ

【筋】 18、【敏】 13、【耐】 16、【知】 13、【判】 18、【魅】 13

基本攻撃 + 9；CMB + 14；CMD 26

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《頑健無比》、《強行突破》、《渾身の一打》、《神速の反応》

技能〈隠密〉 + 12、〈真意看破〉 + 16、〈生存〉 + 19、〈知覚〉 + 27、〈登攀〉 + 19；種族修正 + 8〈知覚〉（聞き取りのみ）

言語 共通語（話せない）

生態

出現環境 気候問わず / 地下

編成 単体、2 体、または小さな群れ（3 ～ 5）

宝物 乏しい

特殊能力

破壊の倍音（超常） デストラカンは標準アクションとして、[音波] エネルギーの衝撃波を 80 フィートまでの円錐形または自分自身を中心とした半径 30 フィートの爆発として放つことができる。音波の叫びの倍音は、効果範囲内にいる目標に 2 つの異なった効果のうち 1 つを引き起こすことができるが、この能力の使用 1 回につき、これらの効果のどちらか 1 つしか作り出すことはできない。セーブ DC は【耐久力】に基づく。

破壊：破壊の倍音の効果範囲内の全てのクリーチャーは 8d6 ポイントの音波ダメージを受ける。DC19 の反応セーブに成功すればこのダメージを半減できる。デストラカンが望んだ場合は、このダメージは [音波] ダメージの代わりに非致傷ダメージを与えることができる。それ以外に、デストラカンは 80 フィート以内の単一の水晶、金属、石、あるいは木製の物品をこの攻撃の目標とすることができる。物品は 8d6 ポイントのダメージを受ける。このダメージは物品のヒット・ポイントに適用される場合は半減されることはないが、物品の硬度によって減少はされる。魔法の物品または保持されている物品は、DC19 の反応セーブに成功することでダメージを半減できる。

苦痛：ダメージを与える代わりに、デストラカンは範囲内にいる全てのクリーチャーに激しい苦痛を与え、音で圧倒することができる。範囲内にいる目標は DC19 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 ラウンドの間朦朧状態になり、1d6 ラウンドの間聴覚喪失状態になる。

[音波] よりの保護（変則） デストラカンは [音波] 攻撃に対する全てのセーブに + 4 の種族ボーナスを得る。自分自身の破壊の倍音の効果には完全耐性を持つ。聴覚を失ったデストラカンは実質的に盲目状態であり、全ての目標が完全視認困難を持つかのように扱う。

その獣のような外見にもかかわらず、デストラカンは実際は狡知と獲物に苦痛を与え邪悪にもてあそぶ残酷な知性を持つクリーチャーである。目を持たず、完全に盲目だが、異なる音の感受性を持つ、それぞれが 3 つに分かれた複雑な両耳があり、完全な闇の中でも見えているかのように狩をすることができる。

デストラカンは肉食性で、生きている獲物に忍び寄って殺すことを好むが、死肉も賞味する。この習性は彼らにとって上手く働き、しばしばすぐに食べられるよりも多くを殺す。しばしば群れで狩をし、お互いに舌打ち音、金切り声、さえずり声で交信する。デストラカンは話すことはできないが、共通語のような話し言葉を理解することはでき、しばしば犠牲者の叫びや慈悲を乞う声を楽しむ。

デス・ワーム Death Worm

この大きな蟲の体は筋肉質で鱗がある。その口には悪夢のような三角形の歯が何列もならんでいる。

デス・ワーム 脅威度 6 Death Worm

経験点 2,400

N / 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> + 11

防御データ

AC 19、接触 10、立ちすくみ 18 (+ 1 【敏】、+ 9 外皮、- 1 サイズ)

hp 68 (8d10 + 24)

頑健 + 9、反応 + 7、意志 + 4

防御的能力 腐食性の血、皮膚毒; 完全耐性 [酸]、[電気]、毒

攻撃データ

移動速度 20 フィート、穴掘り 20 フィート

近接 噛みつき = + 11 (2d8 + 6、加えて“毒”)

遠隔 電撃弾 = + 8 遠隔接触 (4d6 [電気])

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 (30 フィート直線状、8d6 [酸] ダメージ、反応・DC17、半減、使用後は 1d4 ラウンド後まで使用できない)

一般データ

【筋】18、【敏】13、【耐】16、【知】3、【判】11、【魅】5

基本攻撃 + 8; CMB + 13; CMD 24

特技《強打》、《蹴散らし強化》、《薙ぎ払い》、《鋼の意志》

技能<隠密> - 3 (砂漠では+ 13)、<知覚> + 11; 種族修正 + 16

砂漠または岩砂漠での<隠密>

言語 地界語

生態

出現環境 暑熱/砂漠、平地、または丘陵

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

腐食性の血 (変則) デス・ワームの血液は接触した金属を腐食させることができる。クリーチャーが金属製の刺突または斬撃武器でデス・ワームにダメージを与えた場合、このクリーチャーの血液はその金属武器に 3d6 ポイントの [酸] ダメージを与える (ほとんどの種類のエネルギー・ダメージとは異なり、このダメージは金属製の物品に対して適用される場合も半分にならないが、金属の硬度は越えなければならない)。武器を振るうものは DC17 の反応セーブに成功することで武器の受けるダメージを半減することができる。金属でできたクリーチャーがデス・ワームに肉體武器で斬撃または刺突ダメージを与えた場合、3d6 ポイントの [酸] ダメージを受ける (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)。血液中の腐食物質は蟲の体を離れた後、あるいは虫が死んだ後 1 ラウンドで消える。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

電撃弾 (超常) デス・ワームは標準アクションとして口から電気の弾を撃つことができる。この遠隔接触攻撃の射程単位は 60 フィートである。

毒 (変則) 噛みつき・致傷型、または 皮膚・接触型; セーブ 頑健 DC 17; 頻度 1 回/ラウンド (6 ラウンド間); 効果 1d2 【耐】ダメージ; 治療 2 回のセーブ成功。

皮膚毒 (変則) デス・ワームの皮膚は有毒な蠟状の物質を分泌している。この毒性のある光沢物質は、素手攻撃、肉體武器、または接触攻撃のいずれを命中させたのかを問わず、デス・ワームに触れたものを毒に冒す。デス・ワームに組みついたものもクリーチャーの皮膚毒にさらされる。

る。クリーチャーは彼らが好む地域の砂や岩の間に隠れるのに非常に優れており、容易く殺することができる敵を悪魔的に効率的に選択する。これらを組み合わせることによって、このクリーチャーは確認することが困難であり、最も都市化が進んだ中心地では、常識的にいってデス・ワームの話は都市民に強い印象を与えようとする作り話か、飲みすぎたときの幻覚とされている。

デス・ワームは隊長 5 フィート、体重 1,200 ポンド。もっと大きなデスワームが存在するという噂もある。

ぞっとするようなデス・ワームはその居住地である砂漠、荒野、ステップで非常に怖れられている。酸、電気、毒、飢えた顎と、戦闘時に敵に死をもたらす痛ましい手段を複数備えているからであ

デナズン・オヴ・レン (レンの住人) Denizen Of Leng

ボロボロの革のローブをまとったこの奇妙な人型生物は、その引きつった容顔から見て取れるよりもさらに異質で恐るべき者のようだ。

デナズン・オヴ・レン (レンの住人) 脅威度 8 Denizen of Leng

経験点 4,800

CE / 中型サイズの来訪者 (混沌、悪、他次元界)

イニシアチブ + 4; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 16

防御データ

AC 21、接触 15、立ちすくみ 16 (+ 4 【敏】、+ 1 回避、+ 6 外皮)

hp 95 (10d10 + 40); 異次元高速治癒 5

頑健 + 11、反応 + 11、意志 + 6

防御的能力 無呼吸、異常な解剖学的構造; 完全耐性 毒; 抵抗 [冷氣] 30、[電気] 30; SR 19

攻撃データ

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき = + 14 (1d6 + 2、加えて 1d6 【敏捷力】吸収)、爪 (× 2) = + 14 (1d4 + 2)

特殊攻撃 急所攻撃 + 5d6

擬似呪文能力 (術者レベル 10 レベル; 精神集中 + 15)

常時: タンズ

3 回/日: デテクト・ソウツ (DC17)、ヒプノティック・パターン (DC17)、マイナー・イメージ (DC17)、レヴィテート

1 回/日: プレイン・シフト (DC20、自身のみ)、ロケット・オブジェクト

一般データ

【筋】14、【敏】18、【耐】19、【知】18、【判】17、【魅】21

基本攻撃 + 10; CMB + 12; CMD 27

特技《欺きの名人》、《回避》、《強行突破》、《説得力》、《武器の妙技》

技能<威圧> + 12、<隠密> + 17、<交渉> + 7、<職能:船乗り> + 8、<真意看破> + 16、<装置無力化> + 14、<知覚> + 16、<知識:何か1つ> + 17、<手先の早業> + 17、<呪文学> + 12、<はったり> + 22、<変装> + 12 (人型生物では + 16)、<魔法装置使用> + 18; 種族修正 + 4 中型の人型生物に<変装>する場合

言語 アクロ語; タンズ

生態

出現環境 気候問わず/地上

編成 単体、徒党 (2 ~ 5)、または乗組員 (6 ~ 15)

宝物 × 2 (500 ~ 2,000 gp のルビー、その他の宝物)

特殊能力

【敏捷力】吸収 (超常) デナズン・オヴ・レンの異世界的な歯と舌は、噛みつき攻撃によって 1d6 ポイントの【敏捷力】吸収を行うことができる。人造、エレメンタル、そのほか肉の体を持たないクリーチャーはこの効果に完全耐性を有する。DC19 の頑健セーブに成功した場合、【敏捷力】吸収を 1 ポイントに軽減できる。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

異次元高速治癒 (超常) デナズン・オヴ・レンはいかなる時もレンと繋がりを保ち、レンから離れている場合、高速治癒 5 を得る。レンにいる場合または次元間の繋がりが機能していない地域にいる場合はこの能力は失われる。殺された場合、デナズンの肉体は 1d4 ラウンドで消えて無と化し、その装備品は残される。殺害されたデナズンは殺害された召喚クリーチャーと同様にレンで再生する。その高速治癒が無効化されている場合のみ恒久的に殺すことができる。

異常な解剖学的構造 (変則) デナズンの内的な解剖学的構造は個体によって異なり、50%の確率でそれに対するクリティカル・ヒットや急所攻撃を通常の攻撃として扱う。

た額、爪の生えた指、触手で一杯の口、先の割れた蹄のあるヤギのような曲がった足がある。

多くの学者が異世界の領域であるレンが何処にあるのかを議論している。一部の者は外方次元界に見出すことができるだろうと信じている。他の者は夢の次元界を経由してのみたどり着くことができるだろうと確信している。レンの住人は自由に、しばしば奇妙な黒い船で他の次元界に旅することができ、常に新しい奴隷の血脈を探し、稀なサービスや魔法の財宝とルビーを交換している。他の時には、彼らは犠牲者を奴隷やもっと悪いものに使うために拉致する目的で、もっと暴力的に来訪する。レンにおいては、この住人たちはその領域の怪物のような蜘蛛と長い間戦っており、その戦争は時に他の世界にまで影響を及ぼす。

デナズン・オヴ・レンは体重 200 ポンド、身の丈 5.5 フィート。

この不気味な住人は彼らの奇妙な故郷であるレンから次元界を旅する。緩く体にあったローブを着、頭部と顔を覆って人間に変装している場合にのみ争わずに歩き回る。この変装の下には、角の生え

テナブラス・ワーム Tenebrous Worm

この青白い獣は何十もの小さな足でカチカチ音を立てている。
うねくる剛毛がその背中から伸び、その影が奇妙に動いている。

テナブラス・ワーム 脅威度 8 Tenebrous Worm

経験点 4,800

N / 中型サイズの来訪者（他次元界）

イニシアチブ + 7；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 14

防御データ

AC 21、接触 13、立ちすくみ 18（+ 3 【敏】、+ 8 外皮）

hp 105（10d10 + 50）

頑健 + 14、反応 + 6、意志 + 8

防御的能力 剛毛；完全耐性 [酸]

攻撃データ

移動速度 20 フィート

近接 噛みつき + 14（2d6 + 4、加えて 6d6 [酸]）

特殊攻撃 毒

一般データ

【筋】17、【敏】16、【耐】20、【知】2、【判】13、【魅】7

基本攻撃 + 10；CMB + 13；CMD 26（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《頑健無比》、《クリティカル熟練》、《鋼の意志》、《武器熟練：噛みつき》

技能〈隠密〉 + 16、〈知覚〉 + 14

生態

出現環境 気候問わず／地上（影界）

編成 単体、2 体、または群れ（3～6）

宝物 なし

特殊能力

酸（超常） テナブラス・ワームの噛みつきの酸は有機物に対してのみ効果がある。それはクリーチャーを溶かし、その肉を即座に消えてしまう影に変え、跡にギザギザの傷口を残す。薄暗い光の中では、テナブラス・ワームの与える [酸] ダメージは 8d6 ポイントの上昇するが、闇または明るい光の中では [酸] ダメージは 4d6 に減少する。

剛毛（超常） 影界物質の長い剛毛がテナブラス・ワームの甲板の隙間から伸びている。この剛毛は攻撃に素早く反応し、ワームを傷つけようとするあらゆるクリーチャーに突き刺さる。クリーチャーがテナブラス・ワームを攻撃しようとするたびに、DC18 の反応セーブを行わなければならない、失敗した場合は数本の剛毛に貫かれる。クリーチャーがこの剛毛に貫かれるたびに、1d4 ポイントの刺突ダメージを受け、テナブラス・ワームの毒にさらされる。テナブラス・ワームに組みついたクリーチャーは自動的にこの剛毛に傷つけられる。剛毛を避けるためのセーブ DC は【敏捷力】に基づいている。

毒（超常） 剛毛・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 ラウンドの麻痺状態、加えて 1d2【耐】（“麻痺”の効果時間はセーブに失敗するごとに累積する）；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。

芋虫に似たテナブラス・ワームは定命の者の肉に飢えたがつつした捕食者である。テナブラス・ワームはグルームウィングの幼虫であるが、奇妙な逆転があり、このより若いクリーチャーの方が成長後の成体よりも危険である。影界の原住生物であるテナブラス・ワームはグルームウィングに卵を産みつけられた不運なクリーチャーの体から孵化する。テナブラス・ワームは孵化の時点で十分に成長しており、すぐにその生息環境で食べるための肉を探し回り始める。

テナブラス・ワームは比較的青白い色彩をしている傾向があるが、体内器官は影のエネルギーと黒い液体が軋りながら巡っている。クリーチャーが食事をするにつれ、この内部の影は体の外に伸びていき、ワームを攻撃しようとする者の肉を刺すだけではなく、危険な麻痺毒をもった奇妙な剛毛状の半固体の影界物質の繊維を形成する。さらなる影液が常にワームの大顎から滴っている。獲物に噛み

ついた場合、この液体は肉を溶かしてこのクリーチャーが食えることができる影に変える。テナブラス・ワームがこの影となった肉を十分に食べた場合、クリーチャーは安全な薄暗い場所（典型的には洞窟の入り口の中や廃墟の建物）をさがし、自分の周りに影の繭を紡ぐ。テナブラス・ワームの繭はダークネス呪文（術者レベル 8）の効果を発し、周囲の光を消す。数日後、繭は裂けて、すぐに卵の宿主を探しに行ける完全に成長したグルームウィングが現れる。

デュラハン Dullahan

ボロボロの黒いローブと錆びた鎧を着た、この厳酷な頭部のない騎手は、恐るべきオーラに囲まれている。

強力なデュラハンがいるという。“沈黙の馬車”として知られるこの強力なアンデッドは、脅威度 14 で 20 ヒット・ダイス、アドヴァンスト・クリーチャーの単純なテンプレートを適用され、死の呼びかけに抵抗するのに失敗した者にトラップ・ザ・ソウルを使用する能力を持つ。このような魂は馬車の中に座り、少なくともデュラハンが殺されるまでずっと悩み苦しむ。

デュラハン 脅威度 7 Dullahan

経験点 3,200

LE / 中型サイズのアンデッド

イニシアチブ + 2；感覚 擬似視覚 60 フィート；〈知覚〉 + 16

オーラ 畏怖すべき存在 (30 フィート、DC19)

防御データ

AC 21、接触 11、立ちすくみ 20 (+ 10 鎧、+ 1 【敏】)

hp 85 (10d8 + 40)；高速治癒 5

頑健 + 7、反応 + 5、意志 + 12

防御的能力 エネルギー放出に対する抵抗 + 4；完全耐性 アンデッドの種別特徴；SR 18

攻撃データ

移動速度 30 フィート (20 フィート・鎧装備)

近接 + 1 キーン・ロングソード = + 14 / + 9 (1d8 + 6 / 17 ~ 20、加えて 1d6 [冷気])

特殊攻撃 凍てつく刃、死の呼びかけ、乗騎召来

一般データ

【筋】20、【敏】14、【耐】—、【知】14、【判】16、【魅】18

基本攻撃 + 7；CMB + 12；CMD 24

特技《駆け抜け攻撃》、《騎乗蹂躪》、《騎乗戦闘》、《鋼の意志》、《武器熟練：ロングソード》

技能〈威圧〉+ 17、〈隠密〉+ 10、〈騎乗〉+ 7、〈知覚〉+ 16、〈動物使い〉+ 14、〈呪文学〉+ 15

言語 共通語、森語

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体

宝物 × 2 (+ 1 フル・プレート、+ 1 ロングソード、その他の宝物)

特殊能力

凍てつく刃 (超常) デュラハンは全ての斬撃の単純武器および軍用武器に習熟している。斬撃武器を振るう場合、その刃は + 1d6 の [冷気] ダメージを与え、キーンの特長能力を得る。

死の呼びかけ (超常) 1 日に 1 回、標準アクションとして、デュラハンは 60 フィート以内の目標に死の呼びかけを行うことができる (DC22 の頑健セーブで無効化)。デュラハンが目標の名前を知っていて話すことができる場合は、目標はセーブに - 2 のペナルティを被る。犠牲者がセーブに失敗した場合、1d6 ラウンドの間よろめき状態になる。それから 24 時間の間 (あるいはデュラハンが殺されるまで)、犠牲者に対する全てのクリティカル・ヒットは自動的に確定する。そして、犠牲者は瀕死状態を安定化させるための全ての【耐久力】判定に自動的に失敗する。これは [精神作用] の呪い効果である。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

乗騎召来 (超常) 標準アクションとして、デュラハンは戦闘訓練を受けたフィーンディッシュ・クリーチャーの単純なテンプレートを適用されたヘヴィ・ホースを招来できる。このホースは殺されるか、デュラハンが解放するまで留まる。デュラハンはこのようなホースを一度に一頭だけ仕えさせる事ができる。

魂の恐るべき刈り手であるデュラハンは、強力なフィンドによって特定の残酷な将軍、衛兵隊長、そのほかの軍事指揮官の魂から造られる。デュラハンは恐怖を撒き散らし新たな魂を収穫するために地獄の坑から送り返されて来て、定命の者であった時に生きていた町や村に帰ってくる。彼らの好む犠牲者は魂が地獄行きに決まっている邪悪な男女 (あるいは彼らのまだ生きている子孫) だが、デュラハンは無辜の者を犠牲者の列に加えることを躊躇しない。

伝説の語るところによれば、フィンドの乗騎を 1 頭だけではなく、6 頭の強大な漆黒の馬に引かせた馬車を招来することができる

テンタモート Tentamort

この暗青色のクリーチャーは、怒りに満ちた赤い眼と無数の触手—そのうちの2本は他の物よりも長い—に覆われた円錐形の体を持つ。

テンタモート 脅威度 4 Tentamort

経験点 1,200

N / 中型サイズの異形

イニシアチブ + 5; 感覚 全周囲視覚、非視覚的感知 30 フィート、暗視 60 フィート; 〈知覚〉 + 11

防御データ

AC 17、接触 11、立ちすくみ 16 (+1 【敏】、+6 外皮)

hp 39 (6d8 + 12)

頑健 + 4、反応 + 5、意志 + 7

攻撃データ

移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート

近接 針 = + 6 (1d6 + 2、加えて“毒”)、触手 = + 2 (1d6 + 1、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 (1d6 + 1)

一般データ

【筋】15、【敏】13、【耐】14、【知】1、【判】14、【魅】6

基本攻撃 + 4; CMB + 6 (組みつき + 10); CMD 17 (足払いされない)

特技《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《武器熟練：触手》

技能〈知覚〉+ 11、〈登攀〉+ 10

生態

出現環境 気候問わず / 湿地または地下

編成 単体、2 体、または兄弟姉妹 (3 ~ 6)

宝物 乏しい

特殊能力

毒 (変則) 針・致傷型; セーブ 頑健 DC 15; 頻度 2 ラウンド; 効果 1d4 【耐】、加えて“吐き気”; 治療 1 回のセーブ成功。

テンタモートは不気味な待ち伏せ型の捕食者で、食物を探すよりも獲物の方から近づかせることを好み、食事が近づいてくことを知らせる卓越した感覚に頼っている。テンタモートは何本かの触手を持ち、ほとんどは移動のために使っているが、そのうち2本は食物を確保するという単一の目的のために進化している。これらの長い触手の1本は獲物をしめつけることのできる小さな粘着力のある結節点に覆われ、もう一本の先端には長く細い針がある。テンタモートの攻撃方法はしめつける触手で獲物をつかみ、組みつき状態の目標をもう一本で刺すというものである。テンタモートの毒は特に恐ろしく、クリーチャーの内部器官を迅速に液化して、モンスターが同じ針を通じて飲むことができる悪臭のする混濁液に変え、恐ろしい嘔音と共に液体を吸いだしていく。より大きなクリーチャーは、完全にテンタモートに吸い尽くされるまでにしばしば複数回の針を受ける (そして複数回毒に対してセーヴィング・スローに失敗する) ことが必要である。テンタモートはほとんど精神がなく、危険か食物かという粗雑な動物的判断を行うだけの知性しか持たない。テンタモートがひとたび獲物をつかめば、完全にそのクリーチャーに集中し、現在の犠牲者が栄養源である限り他の栄養源から攻撃を受けても無視する傾向がある。テンタモートがあるクリーチャーを貪り終えた後は、それは通常骨と皮だけが残される。

十分食事をしたテンタモートは、その食べ物の空っぽの死体をある種の卵の孵化器として使用し、その体の中にキャビア大の黒い卵の塊を生みつけ、数週間の間腐った死体の中で成長して1 ダースかそこの手ほどの大きさのテンタモートが孵り、宿主に開いた穴から這い出してくる。他の獲物がどれほど利用できるかによって、どこでも1 体から6 体までが生息することができ、ネズミや小さな虫を食べて徐々に成長していく。テンタモートの幼体は暗青色の中央に赤い目が1 つあるヒトデのように見える。成熟するまで長く特

殊化した触手は持たない。テンタモートの幼体はしばしば、コバンザメがサメに張り付くのと様により大きな捕食者に張り付き、宿主が眠っている間に離れ落ち、それが殺した者を安全に食らう。

一部のテンタモートは人間サイズの同類よりもはるかに大きく成長する。グレーター・テンタモートとして知られるこのオーガサイズのクリーチャーは少なくとも10 ヒット・ダイスを持ち、大型サイズである。その2 本の特殊化した触手は20 フィートにまで育ち、大型サイズのモンスターが通常有するよりも大きな間合いを持つようになる。グレーター・テンタモートは決して集団では現れない。なぜならば、典型的な肉体的限界を超えるための重要な栄養素が他のテンタモートの体にあるかのように、このクリーチャーは共食いによってのみ、このような怪物的なサイズになることができるからだ。このクリーチャーの一部は変異し、2 本の触手と2 本の針を持つようになる。しかしこのモンスターが持つ最も心をかき乱されるような特質は彼らの予期せざる知性である。グレーター・テンタモートはしばしば人間と同様、あるいはそれ以上に知的である。彼らは話すことはできないが、物理的に接触しているクリーチャーに対してのみ働く不気味な種類のテレパシーを持ち、この特長によって彼らはしばしば食べている最中の食物とおしゃべりをする。

テンドリキュロス Tendriculos

テンドリキュロスは身の丈 20 フィート、体重 3,500 ポンド。

この植物の太い幹は、幅の広い葉が冠し、鞭打つ蔦、キノコ、そして飢えた口に覆われている。

テンドリキュロス 脅威度 6 Tendriculos

経験点 2,400

N / 超大型サイズの植物

イニシアチブ + 3; 感覚 夜目; 〈知覚〉 + 7

防衛データ

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

hp 76 (9d8 + 36); 再生 10 (殴打または [火])

頑健 + 10、反応 + 4、意志 + 4

完全耐性 [酸]、植物の種別特徴

攻撃データ

移動速度 20 フィート

近接 噛みつき = + 11 (2d6 + 7、加えて“つかみ”)、触手 (× 2) = + 6 (1d6 + 3、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 麻痺 (3d6 ラウンド、DC 18)、飲み込み (2d6 [酸] ダメージ、加えて“麻痺”、AC 15、7 hp)

一般データ

【筋】24、【敏】9、【耐】18、【知】3、【判】8、【魅】3

基本攻撃 + 6; CMB + 15 (組みつき + 19); 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》、《強打》、《神速の反応》、《鋼の意志》

技能〈隠密〉+ 1 (下生えでは + 9)、〈知覚〉+ 7; 種族修正 + 8
下生えでの〈隠密〉

言語 森語 (話せない)

生態

出現環境 温暖または暑熱 / 森林

編成 単体、2 体、または木立 (3 ~ 6)

宝物 標準

テンドリキュロスは自然の墮落、しばしば邪悪な魔法が長年環境に漏出したような場所か、物質界とフェイの謎めいた領域との境界が薄くなっているような場所で存在するようになったクリーチャーである。物語や神話は他の次元界の秘術的操作について語り、他の者はテンドリキュロスを自然の怒れる精霊の顕現であるとする

飢えた捕食者であるテンドリキュロスは必要とあれば積極的に狩をするが、待ち伏せ戦略に頼ることをこのみ、森の通行料の覆い地域を選んで下生えの中に潜んで待つ。クリーチャーはその蔭に偶々引っかかったいかなる獲物も素早く呑み込み、まだ戦う力を残しているクリーチャーに止めを刺すには酸で満ちた貯蔵所に頼る。この酸は驚くほど容易に有機物を消化するだけでなく、ひとたびこの植物に呑み込まれたクリーチャーの脱出の機会を非常に現ずる麻痺性の強力な酵素を含んでいる。

それ自体は会話能力はないが、テンドリキュロスは一般に 1 つの言語 (通常は森語) の単語をいくつか理解する。より小さなクリーチャーの全てを食べ物以上の物としては見ない傾向があるが、一部のクリーチャー、特にフェイやドルイドは地域のテンドリキュロスとある種の同盟関係を結んでいるという話がある。このような場合、テンドリキュロスは同盟者がその植物に常に食料を供給することを勤勉に行う限り、護衛として仕えようとする。

テンドリキュロスが植物、菌類、さらには動物 (そのほとんど肉でできているような、歯の生えた口の形態) の特徴を興味深く混合したものであるという事実は、長い間賢者たちを戸惑わせてきた。クリーチャーが植物であることがはっきりと確認されているが、繁殖の必要に迫られた場合は球状の卵を産む。卵は実際には大きなホコリタケに似て、胞子が詰まっている。押されたとき、胞子の雲が放たれて何マイルも運ばれ、1 体のテンドリキュロスが広大な範囲に種を撒き散らすことができる。

トウィグジャック Twigjack

この小さな曖昧に人の形をしたクリーチャーは、完全に棘の生えた蔦で縛った棒の束でできているように見える。

は形作られている。その頭の天辺には、髪の毛に似ていないこともないコケが繁茂している。クリーチャーの目は空っぽな真っ暗の節穴のようで、その口は棘の生えた折れた棒の裂け目でその顔を2分している。新しく生えた葉と小枝がクリーチャーの体からでたらめに突き出している。

トウィグジャック 脅威度 3 Twigjack

経験点 800

CE / 超小型サイズのフェイ

イニシアチブ + 3; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; <知覚> + 10

防御データ

AC 17、接触 15、立ちすくみ 14 (+ 3 【敏】、+ 2 外皮、+ 2 サイズ)

hp 27 (5d6 + 10)

頑健 + 3、反応 + 7、意志 + 6

弱点 [火] への脆弱性

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 スピア = + 3 (1d4 - 1 / × 3) または 爪 (× 2) = + 7 (1d4 - 1)

接敵面 2 × 1/2 フィート; 間合い 0 フィート (スピアは5フィート)

特殊攻撃 急所攻撃 + 2d6、棘吹き

一般データ

【筋】8、【敏】16、【耐】15、【知】11、【判】14、【魅】13

基本攻撃 + 2; CMB + 3; CMD 12

特技《技能熟練: 隠密》、《軽妙なる戦術》、《武器の妙技》

技能 <隠密> + 22、<軽業> + 11、<装置無力化> + 8、<知覚> + 10、<知識: 自然> + 8、<登攀> + 7

言語 共通語、森語

その他の特殊能力 茨跳び、森渡り

生態

出現環境 温暖 / 森林

編成 単体、2 体、または徒党 (3 ~ 8)

宝物 標準

特殊能力

茨跳び (超常) トウィグジャックは移動アクションの一部として、茨、低木、藪の間をディメンジョン・ドアによるもののよう短距離移動できる。トウィグジャックはこの移動の始点も終点も少なくとも軽度の下生えの場所で行わなければならない。トウィグジャックはこの方法で1日に60フィートまで移動できる。この移動は10フィート単位で行わなければならない、機会攻撃を誘発しない。

棘吹き (変則) トウィグジャックは1日3回標準アクションとして、その体から棘と茨の雨を放つことができる。この効果は15フィート円錐のギザギザの棘の爆発を作り出し、範囲内の全てのクリーチャーに4d6ポイントの刺突ダメージを与える。DC14の反応セーブに成功すればこのダメージを半減できる。このセーブDCは【耐久力】に基づいている。

古くから生い茂る森の奥深くで、トウィグジャックは侵入者を苦しみ、居住地に大破壊をもたらすことに時間を費やしている。森の狂った守護者であるこの悪意あるフェイは常に自然を文明化しようとする試みの脅威となる。トウィグジャックは拡張主義者の隊商の馬車の車輪を壊すこと、狩人の弓を奪うこと、孤立した小屋や村で破壊活動を行うことを喜ぶ。鋭い知性を持つてはいるが、他のフェイを含めたほとんどのクリーチャーがこの歪んだ生まれのクリーチャーに長い間耐えることができない。特にトレントはトウィグジャックを厄介者とみなし、彼らが関わっていることを示唆するあらゆることに憤る。同様に、トウィグジャックも植物とみなされることを憤り、フェイの一族であることを誇る。ときとしてトウィグジャックはドライアドにより印象を与えようとするが、ほとんどいつもこの努力は拒絶される。しかし一部のスプリガン、クイックリング、そのほかの邪悪なフェイはトウィグジャックと付き合い、一方ゴブリンはこのクリーチャーを恐れて信用せず、バグベアはしばしば彼らを脅して仕えさせる。

蔦と茨で縛られた節くれだらけの枝でトウィグジャックの体全体

トーテンマスケットotenmaske

このぼっそりとした骸骨のような人型は、かび臭い緑の肉体、手には長い鉤爪、頭部はほとんど口であるかのように見える。

トーテンマスケットotenmaske

経験点 3,200

NE / 中型サイズのアンデッド (変身生物)

イニシアチブ + 10; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 15

防衛データ

AC 20、接触 16、立ちすくみ 14 (+ 6 【敏】、+ 4 外皮)

hp 85 (10d8 + 40)

頑健 + 7、反応 + 9、意志 + 9

完全耐性 アンデッドの種別特徴; 抵抗 [冷氣] 20

攻撃データ

移動速度 50 フィート

近接 噛みつき = + 13 (1d8 + 4、加えて 1d4 【魅】吸収)、爪 (× 2) = + 13 (1d6 + 4)

特殊攻撃 肉吸い、肉捏ね

一般データ

【筋】18、【敏】23、【耐】—、【知】16、【判】15、【魅】19

基本攻撃 + 7; CMB + 11; CMD 27

特技《イニシアチブ強化》、《攻防一体》、《能力熟練: 【魅力】吸収》、《武器の妙技》、《迎え討ち》

技能 <隠密> + 19、<軽業> + 16 (跳躍 + 24)、<交渉> + 14、<真意看破> + 15、<知覚> + 15、<はったり> + 14、<変装> + 17

言語 奈落語、天上語、共通語、地獄語

その他の特殊能力 変身 (かつて肉吸い能力を使用することを成功させた人型生物); オルター・セルフ)

生態

出現環境 気候問わず / 地上または地下

編成 単体または 2 体

宝物 標準

特殊能力

【魅力】吸収 (超常) トーテンマスケットは噛みついたクリーチャーの夢と希望を食らうことができ、犠牲者が DC21 の意志セーブに成功しない限り 1d4 ポイントの【魅力】を吸収する。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

肉吸い (超常) トーテンマスケットが両方の爪攻撃を 1 体のクリーチャーに命中させた場合、中空の爪は目標の肉のいくらかを吸い取り、1d6 ポイントの【耐久力】ダメージを与え、犠牲者は 1d4 ラウンドの間不調状態となる。DC19 の頑健セーブに成功すれば【耐久力】ダメージを無効化でき、不調状態の効果時間を 1 ラウンドに短縮できる。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

肉捏ね (超常) 無防備状態のクリーチャーに接触して 1 分間かけることで、トーテンマスケットは目標の顔を作り直し、重要な器官を覆い隠すことができる。目標は抵抗するために DC19 の頑健セーブを試みることができる。変化は永続的で、ヒール、レストレーション、またはリジェネレートあるいは DC15 の<治療>判定 (判定に失敗した場合でも 1d3 ラウンドの時間と 1d4 ポイントのダメージを受ける) によって外科的に覆っている肉を切り開くことによって元に戻すことができる。トーテンマスケットは 1 回の使用につき 4 種類の異なる器官のうち 1 つに対してこの能力を使用することができる: 耳 (目標は聴覚喪失状態となる)、目 (目標は盲目状態となる)、口 (目標は話すことや食べることができない)、鼻 (目標は臭いをかぐことができない)。複数回の使用は深刻な結果をもたらすことがある (たとえば口と鼻を封じることで、窒息をもたらす)。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

生前同じ欲望と行き過ぎに導かれ身を焼かれた一部の罪人の魂はトーテンマスケットとして蘇り、生きているクリーチャーの肉と記憶を吸ってかつて追い求めた根底にある欲望のためにその者の人生に踏

み込む。本来の姿ではその罪深い追求を行うことができないため、トーテンマスケットはしばしば犠牲者を可能な限り長く生かし、肉の喜びに耽り続けるために盗んだ特徴を更新しようとする。

トーテンマスケットは少なくとも 18 レベルのクレリックがクリエイト・グレーター・アンデッド 呪文を使用することで、罪深い定命の者の肉体から作られる。

トーテンマスケットは身の丈 6 フィート、体重 140 ポンド。

トード Toad

トード：ジャイアント・トード (巨大ヒキガエル) Giant Toad

この馬ほどの大きさのトードの皮膚には切り株のような疣が点在している。その喉はまるで鳴きだそうとしているかのように、膨れ、波打っている。

ジャイアント・トード 脅威度 2 Giant Toad

経験点 600

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〉 + 8

防御データ

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 + 6、意志 + 0

防御的能力 皮膚毒

攻撃データ

移動速度 30 フィート、水泳 15 フィート

近接 噛みつき = +5 (1d6 + 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 飲み込み (1d4 殴打、AC 12、2 hp)

一般データ

【筋】19、【敏】13、【耐】16、【知】1、【判】8、【魅】6

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: 知覚》、《神速の反応》

技能〈隠密〉+ 5、〈軽業〉+ 5 (跳躍 + 9)、〈水泳〉+ 12、〈知覚〉+ 8; 種族修正 + 4 〈軽業〉(跳躍 + 8)、+ 4 〈隠密〉

生態

出現環境 温暖/森林、平地、または沼地

編成 単体、2 体、または群れ (3 ~ 12)

宝物 なし

特殊能力

皮膚毒 (変則) ジャイアント・トードを素手攻撃または肉体武器で攻撃を命中させたクリーチャーは、トードの皮膚毒にさらされる。

皮膚—接触; セーブ 頑健 DC 14; 頻度 1 回/ラウンド (4 ラウンド間); 効果 1d2 【判断力】ダメージ; 治療 1 回のセーブ成功。

ほとんどのジャイアント・トードは成熟後は乾いた地域に住み、交尾と産卵のためにだけ水場に戻る。

ジャイアント・トードの相棒は、舌と引き寄せの能力がない以外はジャイアント・フロッグの相棒と同一である。そのかわり、4 レベルで皮膚毒能力を得る。

トード：グレイシャー・トード Glacier Toad

このありえないほど大きなトードは青白色で、その体はきざきざの氷のような突起物で覆われている。

グレイシャー・トード 脅威度 6 Glacier Toad

経験点 2,400

N / 大型サイズの魔獣 (冷氣)

イニシアチブ + 1; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 11

オーラ 極寒 (20 フィート)

防御データ

AC 19、接触 10、立ちすくみ 18 (+1 【敏】、+9 外皮、-1 サイズ)
hp 73 (7d10 + 35)

頑健 + 10、反応 + 8、意志 + 3

完全耐性 [冷氣]

弱点 [火] に対する脆弱性

攻撃データ

移動速度 30 フィート、水泳 15 フィート

近接 噛みつき = +13 (2d6 + 9、加えて 1d6 [冷氣] および“つかみ”)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 飲み込み (1d4 殴打および 1d6 [冷氣]、AC 14、7 hp)

一般データ

【筋】23、【敏】13、【耐】20、【知】5、【判】12、【魅】6

基本攻撃 + 7; CMB + 14 (組みつき + 18); CMD 25 (対足払い 29)

特技《技能熟練: 知覚》、《強打》、《神速の反応》、《武器熟練: 噛みつき》

技能〈隠密〉+ 6 (雪上では +14)、〈軽業〉+ 9 (跳躍 + 13)、〈水泳〉+ 14、〈知覚〉+ 11; 種族修正 + 4 〈軽業〉、(跳躍 + 8)、+ 4 〈隠密〉(雪上では +12)

言語 アクロ語

生態

出現環境 寒冷/丘陵または氷河

編成 単体、2 体、または群れ (3 ~ 12)

宝物 標準

特殊能力

極寒 (超常) グレイシャー・トードから 20 フィート以内にいる全てのクリーチャーは、トードのターンに毎ラウンドに 1d6 ポイントの [冷氣] ダメージを受ける。

グレイシャー・トードはより普通のジャイアント・トードの奇妙な魔法的な同類である。彼らが創られたのか、あるいは元素のエネルギーにさらされて進化したのかははっきりと言えるものはいない。グレイシャー・トードはほとんどの財宝に実際に用があるわけではないが、宝石や輝くアイテムのような光る物を好む。

ドラゴンフライ Dragonfly

ドラゴンフライ: ジャイアント・ドラゴンフライ (巨大トンボ) Giant Dragonfly

この輝く青のトンボは馬ほどの大きさで、農場の小さな動物や人間を運び去れるほど大きい。

ジャイアント・ドラゴンフライ 脅威度 4 Giant Dragonfly

経験点 1,200

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〉 + 1

防御データ

AC 17、接触 12、立ちすくみ 15 (+ 2 【敏】、+ 5 外皮)

hp 45 (7d8 + 14)

頑健 + 7、反応 + 4、意志 + 3

完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃データ

移動速度 20 フィート、飛行 80 フィート (完璧)

近接 噛みつき = + 9 (2d8 + 6、加えて“つかみ”)

特殊攻撃 矢のような突撃

一般データ

【筋】19、【敏】15、【耐】14、【知】—、【判】12、【魅】9

基本攻撃 + 5; CMB + 9 (組みつき + 13、または突撃時の組みつき + 17); CMD 21 (対足払い 29)

特技《かすめ飛び攻撃》B

技能〈飛行〉 + 10

生態

出現環境 温暖または暑熱/地上

編成 単体または小編成 (2 ~ 5)

宝物 乏しい

特殊能力

矢のような突撃 (変則) ジャイアント・ドラゴンフライは強力な噛みつき攻撃で獲物を攻撃するためにさっと飛んできて、素早く間合いの外にさっと飛び去ることに適応している。結果として、ジャイアント・ドラゴンフライはボーナス特技として《かすめ飛び攻撃》を得る。それに加えて、ジャイアント・ドラゴンフライが飛行中に突撃する場合、敵に組みつくための戦技判定に + 4 のボーナスを得る。

ジャイアント・ドラゴンフライは他の種類の巨大昆虫と比較して稀である。彼らは人型生物を含めた温血の獲物を狩る飢えた捕食者であるため、それは幸運なことだ。

このクリーチャーは通常植物が繁茂している地域あるいは多少木が生えている地域に住み、枝を遮蔽として利用する。開けた場所に獲物となるものを見つけた場合、ドラゴンフライは攻撃するために飛んで行き、地上にいるほとんどの獲物よりも優れた飛行速度と機動性を使って自分よりも小さな敵をどこか安全な場所で食べるために連れ去る。ジャイアント・ドラゴンフライは生きている獲物がない場合は死肉を食べ、新鮮な死体の匂いはしばしば彼らをひきつける。

湿地に住む文化の多く、特にボガードは、明るい色彩の飢えたジャイアント・ドラゴンフライに宗教的重要性を付与している。蛙人間たちは特にジャイアント・ドラゴンフライの色彩に意味を持たせ、その神官王はしばしばジャイアント・ドラゴンフライの特定の色をしている物以外は食べようとしない

ジャイアント・ドラゴンフライ・ニンフ 脅威度 3 Giant Dragonfly Nymph

経験点 800

N / 小型サイズの蟲 (水棲)

イニシアチブ + 1; 感覚 暗視 60 フィート; 〈知覚〉 + 1

防御データ

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

hp 32 (5d8 + 10)

頑健 + 6、反応 + 2、意志 + 2

完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃データ

移動速度 10 フィート、水泳 30 フィート

近接 噛みつき = + 6 (2d6 + 3)

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 伸びる顎

一般データ

【筋】15、【敏】13、【耐】14、【知】—、【判】12、【魅】5

基本攻撃 + 3; CMB + 4; CMD 15 (対足払い 23)

技能〈隠密〉 + 5 (浅瀬では + 13)、〈水泳〉 + 10; 種族修正 + 8

浅瀬での〈隠密〉

生態

出現環境 温暖または暑熱/水

編成 単体、2 体、または兄弟姉妹 (3 ~ 8)

宝物 乏しい

特殊能力

伸びる顎 (変則) ジャイアント・ドラゴンフライ・ニンフは驚くべき速度で顎を伸ばすことができる。これはニンフの噛みつき攻撃の間合いを延ばすだけでなく、不意打ちラウンドの間に噛みつき攻撃の攻撃ロールに + 4 のボーナスを与える。

ジャイアント・ドラゴンフライは湿地または止水地域に一塊の卵を産む。彼らの幼虫はニンフ (ヤゴ) と呼ばれ、歯肉と小さな獲物をがつつと食い、完全に機能する翼が生えて成虫のドラゴンフライとなるまで急速に成長する。

ドラゴン：プライマル・ドラゴン Primal Dragon

クロマティック・ドラゴンとメタリック・ドラゴンは最も広く知られているが、他の分類に属するトゥルー・ドラゴンも存在する。以下のページに示すものが5種のプライマル・ドラゴンである。元素界と影界の出身の強力なクリーチャーだ。

プライマル・ドラゴンの種類

アンブラル、クラウド、クリスタル、ブライン、マグマ

年齢段階

トゥルー・ドラゴンの多くの特殊能力、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。

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）。

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（一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。

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て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こ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、脱出しにく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ていたり組みつかれていたりする場合もプレス攻撃を使用できる。

ドラゴンの付随ルール

ドラゴンの超感覚（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SRは11 + 脅威度に等しい。

表：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

表：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	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）	基本値 + 4	基本値 - 2	基本値 + 2	基本値 + 2	基本値 + 2	基本値 + 2
3 ヤング（子供）	基本値 + 8	基本値 - 2	基本値 + 4	基本値 + 2	基本値 + 2	基本値 + 2
4 ジュヴナイル（少年）	基本値 + 10	基本値 - 2	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 + 12	基本値 - 4	基本値 + 6	基本値 + 4	基本値 + 4	基本値 + 4
6 アダルト（成年）	基本値 + 14	基本値 - 4	基本値 + 8	基本値 + 6	基本値 + 6	基本値 + 6
7 マチュア・アダルト（壮年）	基本値 + 16	基本値 - 4	基本値 + 8	基本値 + 6	基本値 + 6	基本値 + 6
8 オールド（老年）	基本値 + 18	基本値 - 6	基本値 + 10	基本値 + 8	基本値 + 8	基本値 + 8
9 ヴェリー・オールド（大老）	基本値 + 20	基本値 - 6	基本値 + 10	基本値 + 8	基本値 + 8	基本値 + 8
10 エインシャント（太古）	基本値 + 22	基本値 - 6	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 + 24	基本値 - 8	基本値 + 12	基本値 + 10	基本値 + 10	基本値 + 10
12 グレート・ワーム（大長虫）	基本値 + 26	基本値 - 8	基本値 + 14	基本値 + 12	基本値 + 12	基本値 + 12

表：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 × 1	爪 × 2	翼 × 2	尾の打撃 × 1	押し潰し × 1	尾による一掃 × 1	プレス攻撃（直線状）	プレス攻撃（円錐状）
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

プライマル・ドラゴン：アンブラル・ドラゴン Primal Dragon, Umbral Dragon

このほっそりとした暗黒龍は、心をざわつかせるような蛇の優雅さで動く。その目は中にある真紅の残り火の光が漏れているかのように輝いている。

アンブラル・ドラゴン Umbral Dragon

CE / 竜 (他次元界)

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 円錐状、2d8 負のエネルギー

【筋】13、【敏】14、【耐】13、【知】14、【判】15、【魅】14

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

プレス攻撃 (超常) 負のエネルギー・ダメージを与えるが、アンブラル・ドラゴンのプレス攻撃はアンデッドを治癒しない。

シャドウ創造 (超常) エインシャント以上の年齢段階のアンブラル・ドラゴンに殺害されたあらゆるクリーチャーは、1d4 ラウンド後にアンブラル・ドラゴンの支配下にある シャドウ (8 ヒット・ダイス以下の場合) または グレーター・シャドウ (8 ヒット・ダイスを超える場合) として蘇る。

生命力吸収 (超常) グレート・ワーム・アンブラル・ドラゴンは噛みつきまたは爪攻撃が命中するたびに 1 レベルの負のレベルを与える (1 レベル、DC32)。

ゴースト・ペイン (超常) ヤング以上の年齢段階のアンブラル・ドラゴンの物理的攻撃は非実体のクリーチャーにも通常通りダメージを与える。

影の子 (変則) アンブラル・ドラゴンは負のエネルギーへの親和性、および生命力吸収と [即死] 効果への完全耐性を有する。

影のプレス (超常) 1 日 3 回、アダルト以上の年齢段階のアンブラル・ドラゴンは影の円錐のプレスを吐くことができる。頑健セーブに失敗したクリーチャーは 1d4 ラウンドの間盲目状態となり、ドラゴンが有する年齢段階 1 つごとに 1 ポイントの【筋力】を吸収される。セーブに成功すれば、盲目状態を無効化でき、また【筋力】吸収を 1d4 ポイントに減少できる。

擬似呪文能力 (擬呪) アンブラル・ドラゴンは以下の擬似呪文能力を得、列挙されている年齢段階に到達した時に回数無制限 (他に説明がない限り) で使用できる。ヤングーダークネス；ジュブナイルーヴァンピリック・タッチ；アダルトーシャドウ・ウォーク；オールドープロジェクト・イメージ；エインシャントーフィンガー・オヴ・デス (3 回／日)；グレート・ワームーシェイズ。アンブラル・ドラゴンは秘術呪文と同様にクレリック呪文を使用できる。

表：アンブラル・ドラゴンの特殊能力

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング (雛)	影の子、[冷氣] に対する完全耐性	—
ヴェリー・ヤング (幼児)	ダークネス	—
ヤング (子供)	ゴースト・ペイン	1 レベル
ジュブナイル (少年)	畏怖すべき存在、ヴァンピリック・タッチ	3 レベル
ヤング・アダルト (青年)	DR 5 / 魔法、呪文抵抗	5 レベル
アダルト (成年)	影のプレス、シャドウ・ウォーク	7 レベル
マチュア・アダルト (壮年)	DR 10 / 魔法	9 レベル
オールド (老年)	プロジェクト・イメージ	11 レベル
ヴェリー・オールド (大老)	DR 15 / 魔法	13 レベル
エインシャント (太古)	シャドウ創造、フィンガー・オヴ・デス	15 レベル
ワーム (長虫)	DR 20 / 魔法	17 レベル
グレート・ワーム (大長虫)	生命力吸収、シェイズ	19 レベル

ヤング・アンブラル・ドラゴン 脅威度 10 Young Umbral Dragon

経験点 9,600

CE / 大型サイズの竜 (他次元界)

イニシアチブ + 5；感覚 ドラゴンの超感覚；〈知覚〉+ 17

防御データ

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 + 10

完全耐性 [冷氣]、[即死] 効果、生命力吸収、麻痺、睡眠

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート (貧弱)

近接 噛みつき = + 15 (2d6 + 7 / 19 ~ 20)、爪 (× 2) = + 15 (1d8 + 5)、翼 (× 2) = + 13 (1d6 + 2)、尾の打撃 = + 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 フィート円錐状、6d8 負のエネルギー、DC 18)

擬似呪文能力 (術者レベル 11 レベル；精神集中 + 14)

回数無制限：ダークネス

修得呪文 (術者レベル 1；精神集中 + 4)

1 レベル (4 回／日)：インフリクト・ライト・ウーンズ (DC14)、シールド

0 レベル (回数無制限)：ディテクト・ポイズン、ディテクト・マジック、ブリード (DC13)、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》、《クリティカル強化：噛みつき》、《渾身の一打》、《複数回攻撃》、《ホバリング》

技能〈隠密〉+ 11、〈交渉〉+ 17、〈真意看破〉+ 17、〈知覚〉+ 17、〈知識：次元界〉+ 17、〈知識：神秘学〉+ 17、〈知識：地域〉+ 17、〈はったり〉+ 17、〈飛行〉+ 9

言語 奈落語、共通語、竜語、地下共通語

その他の特殊能力 ゴースト・ペイン、影の子

アダルト・アンブラル・ドラゴン 脅威度 14 Adult Umbral Dragon

経験点 38,400

CE / 超大型サイズの竜 (他次元界)

イニシアチブ + 4；感覚 ドラゴンの超感覚；〈知覚〉+ 25

オーラ 畏怖すべき存在 (180 フィート、DC23)

防御データ

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 + 10、意志 + 15

DR 5 / 魔法；完全耐性 [冷氣]、[即死] 効果、生命力吸収、麻痺、睡眠；SR 25

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート (貧弱)

近接 噛みつき = + 23 (2d8 + 12 / 19 ~ 20)、爪 (× 2) = + 23 (2d6 + 8)、尾の打撃 = + 21 (2d6 + 12)、翼 (× 2) = + 21 (1d8 + 4)

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 フィート円錐状、DC 23、12d8 負のエネルギー、DC 23)、押し潰し、影のプレス (6 【筋】)

擬似呪文能力 (術者レベル 17 レベル；精神集中 + 22)

回数無制限：ダークネス、シャドウ・ウォーク、ヴァンピリック・タッチ

修得呪文 (術者レベル 7；精神集中 + 12)

3 レベル (5 回／日)：インフリクト・シリアス・ウーンズ (DC18)、ディスベル・マジック

2 レベル (7 回／日)：インヴィジビリティ、ウェブ (DC17)、コマンド・アンデッド (DC17)

1 レベル (8 回／日)：インフリクト・ライト・ウーンズ (DC16)、グリース (DC16)、シールド、マジック・ミサイル、リデュース・パースン (DC16)

0 レベル (回数無制限) : ディスラプト・アンデッド (DC15)、ディテクト・ポイズン、ディテクト・マジック、ブリード (DC15)、メイジ・ハンド、リード・マジック、レイ・オヴ・フロスト

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》、《技能熟練: 隠密》、《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》、《ひつつかみ》、《複数回攻撃》、《ホバリング》

技能〈隠密〉+ 18、〈交渉〉+ 25、(訳注: おそらくエラッタの適用漏れ; 〈呪文学〉+ 25、) 〈真意看破〉+ 25、〈生存〉+ 25、〈知覚〉+ 25、〈知識: 次元界〉+ 25、〈知識: 神秘学〉+ 25、〈知識: 地域〉+ 25、〈はったり〉+ 25、〈飛行〉+ 16

言語 奈落語、共通語、竜語、地下共通語、加えて 2 個の他の言語

その他の特殊能力 ゴースト・ペイン、影の子

エインシャント・アンブラル・ドラゴン 脅威度 19 Ancient Umbral Dragon

経験点 204,800

CE / 巨大サイズの竜 (他次元界)

イニシアチブ + 3 ; 感覚 ドラゴンの超感覚 ; 〈知覚〉+ 35

オーラ 畏怖すべき存在 (300 フィート、DC29)

防御データ

AC 38、接触 5、立ちすくみ 38 (ー 1 【敏】、+ 33 外皮、ー 4 サイズ) hp 337 (25d12 + 175)

頑健 + 21、反応 + 13、意志 + 21

DR 15 / 魔法 ; 完全耐性 [即死] 効果、生命力吸収、麻痺、睡眠 ; SR 30

攻撃データ

移動速度 40 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) = + 33 (2d8 + 12)、尾の打撃 = + 31 (2d8 + 18)、翼 (× 2) = + 31 (2d6 + 6)

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 フィート円錐状、20d8 負のエネルギー、DC 29)、シャドウ創造、押し潰し、影のプレス (10 【筋】)、尾による一掃

擬似呪文能力 (術者レベル 25 レベル ; 精神集中 + 32)

回数無制限: ダークネス、プロジェクト・イメージ、シャドウ・ウォーク、ヴァンピリック・タッチ

3 回 / 日: フィンガー・オヴ・デス (DC24)

修得呪文 (術者レベル 15 レベル ; 精神集中 + 22)

7 レベル (5 回 / 日): ディストラクション (DC24)、リミテッド・ウィッシュ

6 レベル (7 回 / 日): ヴェイル (DC23)、ハーム (DC23)、ミスリード

5 レベル (7 回 / 日): グレーター・コマンド (DC22)、スレイ・リヴィング (DC22)、テレポート、アンハロウ

4 レベル (7 回 / 日): アンホーリー・ブライト (DC21)、インフリクト・クリティカル・ウーンズ (DC21)、エナヴェイション、ファンタズマル・キラー (DC21)

3 レベル (8 回 / 日): インフリクト・シリアス・ウーンズ (DC20)、ディスペル・マジック、ヘイスト、ライトニング・ボルト (DC20)

2 レベル (8 回 / 日): インヴィジビリティ、ウェブ (DC17)、オルター・セルフ、ブラー、コマンド・アンデッド (DC19)

1 レベル (8 回 / 日): インフリクト・ライト・ウーンズ (DC18)、グリース (DC18)、シールド、マジック・ミサイル、リデュース・パースン (DC18)

0 レベル (回数無制限): アシッド・スブラッシュ、ゴースト・サウンド、ディスラプト・アンデッド (DC17)、ディテクト・ポイズン、ディテクト・マジック、ブリード (DC17)、メイジ・ハンド、リード・マジック、レイ・オヴ・フロスト

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: 隠密》、《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》、《上級渾身の一打》、《出血化クリティカル》、《ひつつかみ》、《複数回攻撃》、《ホバリング》

技能〈隠密〉+ 21、〈鑑定〉+ 35、〈交渉〉+ 35、〈真意看破〉+ 35、〈生存〉+ 35、〈知覚〉+ 35、〈知識: 次元界〉+ 35、〈知識: 宗教〉+ 35、〈知識: 神秘学〉+ 35、〈知識: 地域〉+ 35、〈呪文学〉+ 35、〈はったり〉+ 35、〈飛行〉+ 13

言語 奈落語、共通語、竜語、地下共通語、加えて 4 個の他の言語

その他の特殊能力 ゴースト・ペイン、影の子

残酷で嗜虐的なアンブラル・ドラゴンは、アンデッドの肉やゴーストのエクトプラズムの味を好むが、生者の肉を貪る機会を退けることはない。

プライマル・ドラゴン: クラウド・ドラゴン Primal Dragon, Cloud Dragon

この 4 本角のドラゴンの青白色の鱗からは一筋の霧が出ている。ドラゴンの鼻面は短い、鋭い歯で一杯だ。

クラウド・ドラゴン Cloud Dragon

CN / 竜 (風、他次元界)

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 40 フィート

外皮 + 5 ; プレス攻撃 円錐状、2d8 [電気]

【筋】10、【敏】13、【耐】13、【知】10、【判】14、【魅】13

生態

出現環境 気候問わず / 空 (風の元素界)

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

雲形態 (超常) アダルト以上の年齢段階のクラウド・ドラゴンは、即行アクションとして 1 日にそのヒット・ダイス数に等しいラウンド数の間、自分自身を一筋の雲に変化させることができるこの能力はガシアス・フォームと同様に機能するが、ドラゴンの飛行移動速度は変化しない。

雲のプレス (超常) グレート・ワーム・クラウド・ドラゴンのプレス攻撃は、その円錐の形の雲として 1d4 ラウンドの間残る。この雲は、そのターンの終了時に雲の範囲内にいるあらゆるクリーチャーに対して、ドラゴンのプレス攻撃のダメージの半分の [電気] ダメージを与えるフォッグ・クラウド として扱う (反応セーブに成功すればダメージは半減する。DC はドラゴンのプレス攻撃のセーブ DC に等しい)。

霞の見通し (超常) クラウド・ドラゴンは霧、雲、同様のぼんやりした効果を完全に明瞭に見通すことができる。

擬似呪文能力 (擬呪) クラウド・ドラゴンは以下の擬似呪文能力を得、列挙されている年齢段階に到達した時に回数無制限 (他に説明がない限り) で使用できるヴェリー・ヤング・オブスキュアリング・ミスト ; ヤング・フォッグ・クラウド ; アダルト・ソリッド・フォッグ ; オールド・クラウドキル (3 回 / 日) ; エインシェント・ウィンド・ウォーク ; グレート・ワーム・ストーム・オヴ・ヴェンジャンス (1 回 / 日) .

雷鳴の噛みつき (超常) エインシェント以上の年齢段階のクラウド・ドラゴンの噛みつきは、命中するたびに雷鳴の轟音を産み出し、追加で 2d6 ポイントの [音波] ダメージを与える。グレート・ワームの雷鳴の噛みつきは追加で 4d6 の [音波] ダメージを与える。

表: クラウド・ドラゴンの特殊能力

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、霞の見通し	—
ヴェリー・ヤング (幼児)	オブスキュアリング・ミスト	—

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ヤング (子供)	フォッグ・クラウド	—
ジュヴナイル (少年)	畏怖すべき存在	1 レベル
ヤング・アダルト (青年)	DR 5 / 魔法、呪文抵抗	3 レベル
アダルト (成年)	雲形態、ソリッド・フォッグ	5 レベル
マチュア・アダルト (壮年)	DR 10 / 魔法	7 レベル
オールド (老年)	クラウドキル	9 レベル
ヴェリー・オールド (大老)	DR 15 / 魔法	11 レベル
エインシャント (太古)	雷鳴の噛みつき、ウィンド・ウォーク	13 レベル
ワーム (長虫)	DR 20 / 魔法	15 レベル
グレート・ワーム (大長虫)	雲のプレス、ストーム・オヴ・ヴェンジャンス	17 レベル

ヤング・クラウド・ドラゴン 脅威度 9 Young Cloud Dragon

経験点 6,400

CN / 大型サイズの竜 (風、他次元界)

イニシアチブ + 0; **感覚** ドラゴンの超感覚、霞の見通し; 〈知覚〉 + 16

防御データ

AC 20、**接触** 9、**立ちすくみ** 20 (+ 11 外皮、- 1 サイズ)

hp 95 (10d12 + 30)

頑健 + 10、**反応** + 7、**意志** + 10

完全耐性 [電気]、麻痺、睡眠

攻撃データ

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 + 6)、爪 (× 2) = + 14 (1d8 + 4)、翼 (× 2) = + 11 (1d6 + 2)、尾の打撃 = + 11 (1d8 + 6)

特殊攻撃 プレス攻撃 (40 フィート円錐状、6d8 [電気]、DC 18)

擬似呪文能力 (術者レベル 10 レベル; 精神集中 + 12)

回数無制限: オブスキュアリング・ミスト、フォッグ・クラウド

一般データ

【筋】 18、**【敏】** 11、**【耐】** 17、**【知】** 12、**【判】** 16、**【魅】** 15

基本攻撃 + 10; **CMB** + 15; **CMD** 25 (対足払い 29)

特技 《威圧演舞》、《技能熟練: 交渉》、《強打》、《武器熟練: 爪》、《複数回攻撃》

技能 〈威圧〉 + 15、〈隠密〉 + 9、〈鑑定〉 + 14、〈交渉〉 + 21、〈水泳〉 + 12、〈知覚〉 + 16、〈知識: 次元界〉 + 14、〈飛行〉 + 7

言語 風界語、竜語

アダルト・クラウド・ドラゴン 脅威度 13 Adult Cloud Dragon

経験点 25,600

CN / 超大型サイズの竜 (風、他次元界)

イニシアチブ + 3; **感覚** ドラゴンの超感覚、霞の見通し; 〈知覚〉 + 24

オーラ 畏怖すべき存在 (180 フィート、DC22)

防御データ

AC 29、**接触** 7、**立ちすくみ** 29 (- 1 **【敏】**、+ 22 外皮、- 2 サイズ)

hp 184 (16d12 + 80)

頑健 + 15、**反応** + 9、**意志** + 15

DR 5 / 魔法; **完全耐性** [電気]、麻痺、睡眠; **SR** 24

攻撃データ

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 = + 22 (2d8 + 10 / 19 ~ 20)、爪 (× 2) = + 22 (2d6 + 7)、尾の打撃 = + 19 (2d6 + 10)、翼 (× 2) = + 19 (1d8 + 3)

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 フィート円錐状、12d8 [電気]、DC 23)、押し潰し

擬似呪文能力 (術者レベル 16 レベル; 精神集中 + 20)

回数無制限: オブスキュアリング・ミスト、ソリッド・フォッグ、フォッグ・クラウド

修得呪文 (術者レベル 5; 精神集中 + 9)

2 レベル (5 回/日): シー・インヴィジビリティ、ブラー

1 レベル (7 回/日): シールド、チャーム・パースン (DC15)、ディテクト・シークレット・ドアーズ、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・ポイズン、プレスティディジティション、メッセージ、ライト、リード・マジック

一般データ

【筋】 24、**【敏】** 9、**【耐】** 21、**【知】** 16、**【判】** 20、**【魅】** 19

基本攻撃 + 16; **CMB** + 25; **CMD** 34 (対足払い 38)

特技 《イニシアチブ強化》、《技能熟練: 交渉》、《強打》、《クリティカル強化: 噛みつき》、《クリティカル熟練》、《武器熟練: 噛みつき》、《武器熟練: 爪》、《複数回攻撃》

技能 〈威圧〉 + 23、〈隠密〉 + 10、〈鑑定〉 + 22、〈交渉〉 + 29、〈真

意看破) + 24、〈水泳〉 + 15、〈生存〉 + 24、〈知覚〉 + 24、〈知識：次元界〉 + 22、〈飛行〉 + 10
言語 風界語、共通語、竜語、エルフ語
その他の特殊能力 雲形態 (16 ラウンド/日)

エインシャント・クラウド・ドラゴン 脅威度 18 Ancient Cloud Dragon

経験点 153,600

CN / 巨大サイズの竜 (風、他次元界)

イニシアチブ + 2; **感覚** ドラゴンの超感覚、霞の見通し; 〈知覚〉 + 34

オーラ 畏怖すべき存在 (300 フィート、DC28)

防御データ

AC 36、接触 4、立ちすくみ 36 (− 2 **【敏】**、+ 32 外皮、− 4 サイズ)
hp 324 (24d12 + 168)

頑健 + 21、**反応** + 12、**意志** + 21

DR 15 / 魔法; **完全耐性** [電気]、麻痺、睡眠; **SR** 29

攻撃データ

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 = + 32 (4d6 + 16 / 19 ~ 20、加えて 2d6 [音波])、
 爪 (× 2) = + 32 (2d8 + 11)、尾の打撃 = + 29 (2d8 + 16)、翼
 (× 2) = + 29 (2d6 + 5)

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 フィート円錐状、20d8 [電気]、DC 29)、
 押し潰し、尾による一掃

擬似呪文能力 (術者レベル 24 レベル; 精神集中 + 30)

回数無制限: ウィンド・ウォーク、オブスキュアリング・ミスト、
 ソリッド・フォッグ、フォッグ・クラウド

3 回/日: クラウドキル (DC21)

修得呪文 (術者レベル 13 レベル; 精神集中 + 19)

6 レベル (5 回/日): グレーター・ディスペル・マジック、チェイン・ライトニング (DC22)

5 レベル (7 回/日): コーン・オヴ・コールド (DC21)、ディスマサル (DC21)、テレポート

4 レベル (7 回/日): アイス・ストーム、エレメンタル・ボディ、
 リヴァー・オヴ・ウィンド、レッサー・ギアス (DC20)

3 レベル (7 回/日): アークエイン・サイト、クローク・オヴ・ウィンズ、
 サジェスチョン (DC19)、スティンキング・クラウド (DC19)

2 レベル (8 回/日): イーグルズ・スプレnder、ガスト・オヴ・
 ウィンド、グリッターダスト (DC18)、シー・インヴィジビリティ、
 ロケット・オブジェクト

1 レベル (8 回/日): イレイズ、オルター・ウィンズ、チャーム・
 パースン (DC17)、ディテクト・シークレット・ドアーズ、トゥルー・
 ストライク

0 レベル (回数無制限): タッチ・オヴ・ファティーグ、ダンシング・
 ライツ、ディテクト・ボイズン、プレスティディティション、メイジ・
 ハンド、メッセージ、ライト、リード・マジック、レジスタンス

この呪文は『Pathfinder RPG Advanced Player's Guide』からのものである。

一般データ

【筋】 32、**【敏】** 7、**【耐】** 25、**【知】** 20、**【判】** 24、**【魅】** 23

基本攻撃 + 24; **CMB** + 39; **CMD** 47 (対足払い 51)

特技 《威圧演舞》、《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《技能熟練: 交渉》、《強打》、《クリティカル強化: 噛みつき》、《クリティカル熟練》、《ひつつかみ》、《武器熟練: 噛みつき》、《武器熟練: 爪》、
 《複数回攻撃》、《よろめき化クリティカル》

技能 〈威圧〉 + 33、〈隠密〉 + 13、〈鑑定〉 + 32、〈交渉〉 + 39、〈真意看破〉 + 34、〈水泳〉 + 46、〈生存〉 + 34、〈知覚〉 + 34、〈知識: 次元界〉 + 32、〈知識: 地域〉 + 32、〈飛行〉 + 11

言語 風界語、共通語、竜語、エルフ語

その他の特殊能力 雲形態 (24 ラウンド/日)

クラウド・ドラゴンは他のドラゴンたち (とりわけクロマティック・ドラゴン) の複雑な政治的陰謀と妄執からは離れ、彼ら自身の人生を自由に、旅への気まぐれに突き動かされるままに生きることがを好む。探検とはるか上空から新しい土地を見ることが、新しいリーチャーと会話し、彼らからエキゾチックな財宝を手に入れることと並ぶ、クラウド・ドラゴンの最大の楽しみである。彼らは高山の頂に住処を置くが、家に帰るのは安全な隠れ家に安置する必要がある新しい財宝を手に入れた時だけである。

プライマル・ドラゴン：クリスタル・ドラゴン Primal Dragon, Crystal Dragon

この輝かしい色のドラゴンは、さまざまな色の水晶でできた鱗、歯、爪をもつ。その翼は柔軟性のあるガラスの幕である。

クリスタル・ドラゴン Crystal Dragon

CG / 竜（地、他次元界）

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、登攀 30 フィート

外皮 + 2；プレス攻撃 円錐形、2d4 [音波]

【筋】9、【敏】16、【耐】13、【知】10、【判】11、【魅】16

生態

出現環境 気候問わず / 地下（地の元素界）

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

剃刀のごとき鋭さ（擬呪） クリスタル・ドラゴンの全ての肉體武器は斬撃ダメージを与える。

光線反射（変則） エインシエント・クリスタル・ドラゴンの鱗は、光線呪文がドラゴンの呪文抵抗を克服することに失敗した場合、光線をその源に反射する。

煌きのオーラ（超常） グレート・ワーム・クリスタル・ドラゴンはその宝石のような鱗から半径 60 フィートの煌く色彩のオーラを放つことができる。このオーラの範囲内にある全ての者は毎ラウンド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、朦朧状態（犠牲者が 15 ヒット・ダイス以下である場合）または混乱状態（犠牲者が 15 ヒット・ダイスを超えている場合）になる。セーブ DC はドラゴンのプレス攻撃のセーブ DC に等しい。これは [精神作用] 効果である。ドラゴンはこのオーラをフリー・アクションで抑制または起動することができる。

擬似呪文能力（擬呪） クリスタル・ドラゴンは以下の擬似呪文能力を得、列挙されている年齢段階に到達した時に回数無制限（他に説明がない限り）で使用できる。ヴェリー・ヤング・カラー・スプレー；ジュブナイル・グリッターダスト；アダルト・レインボー・パターン；オールド・ストーン・トゥ・フレッシュ（3 回／日）；エインシエント・ブリズマティック・スプレー（3 回／日）；グレート・ワーム・インブリズンメント（1 回／日）。

振動感知（変則） クリスタル・ドラゴンはジュブナイルの年齢段階（30 フィート）になるまで振動感知を得ることはなく、アダルトの時点（60 フィート）とオールドの時点（120 フィート）で成長する。

表：クリスタル・ドラゴンの特殊能力

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング（雛）	[音波] に対する完全耐性、剃刀のごとき鋭さ	—
ヴェリー・ヤング（幼児）	カラー・スプレー	—
ヤング（子供）	振動感知	—
ジュブナイル（少年）	グリッターダスト	—
ヤング・アダルト（青年）	DR 5 / 魔法、呪文抵抗	—
アダルト（成年）	畏怖すべき存在、レインボー・パターン	1 レベル
マチュア・アダルト（壮年）	DR 10 / 魔法	3 レベル
オールド（老年）	ストーン・トゥ・フレッシュ	5 レベル
ヴェリー・オールド（大老）	DR 15 / 魔法	7 レベル
エインシエント（太古）	光線反射、ブリズマティック・スプレー	9 レベル
ワーム（長虫）	DR 20 / 魔法	11 レベル
グレート・ワーム（大長虫）	インブリズンメント、煌きのオーラ	13 レベル

ヤング・クリスタル・ドラゴン 脅威度 6 Young Crystal Dragon

経験点 2,400

CG / 中型サイズの竜（地、他次元界）

イニシアチブ + 2；感覚 ドラゴンの超感覚、振動感知 30 フィート；〈知覚〉+ 11

防御データ

AC 20、接触 12、立ちすくみ 18（+ 2 【敏】、+ 8 外皮）

hp 66（7d12 + 21）

頑健 + 10、反応 + 9、意志 + 6

完全耐性 麻痺、睡眠、[音波]

攻撃データ

移動速度 60 フィート、穴掘り 30 フィート、登攀 30 フィート、飛行 150 フィート（標準）

近接 噛みつき = + 10（1d8 + 4）、爪（× 2）= + 10（1d6 + 3）、翼（× 2）= + 5（1d4 + 1）

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 フィート円錐状、6d4 [音波]、DC 16）

擬似呪文能力（術者レベル 7；精神集中 + 11）

回数無制限：カラー・スプレー（DC15）

一般データ

【筋】17、【敏】14、【耐】17、【知】12、【判】13、【魅】18

基本攻撃 + 7；CMB + 10；CMD 22（対足払い 26）

特技《欺きの名人》、《頑健無比》、《強打》、《神速の反応》

技能《威圧》+ 14、〈隠密〉+ 12、〈知覚〉+ 11、〈知識：ダンジョン探検〉+ 11、〈登攀〉+ 21、〈はったり〉+ 16、〈飛行〉+ 12、〈変装〉+ 6

言語 竜語、地下共通語

その他の特殊能力 剃刀のごとき鋭さ

アダルト・クリスタル・ドラゴン 脅威度 10 Adult Crystal Dragon

経験点 9,600

CG / 大型サイズの竜（地、他次元界）

イニシアチブ + 1；感覚 ドラゴンの超感覚、振動感知 60 フィート；〈知覚〉+ 19

オーラ 畏怖すべき存在（180 フィート、DC22）

防御データ

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 + 15、反応 + 11、意志 + 11

DR 5 / 魔法；完全耐性 麻痺、睡眠、[音波]；SR 21

攻撃データ

移動速度 60 フィート、穴掘り 30 フィート、登攀 30 フィート、飛行 200 フィート（貧弱）

近接 噛みつき = + 19（2d6 + 9 / 19 ~ 20）、爪（× 2）= + 18（1d8 + 6）、尾の打撃 = + 16（1d8 + 9）、翼（× 2）= + 16（1d6 + 3）

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 フィート円錐状、12d4 [音波]、DC 21）

擬似呪文能力（術者レベル 13 レベル；精神集中 + 18）

回数無制限：カラー・スプレー（DC17）、グリッターダスト（DC18）、レインボー・パターン（DC20）

修得呪文（術者レベル 1；精神集中 + 7）

1 レベル（5 回／日）：アンシーン・サーヴァント、シールド

0 レベル（回数無制限）：アシッド・スプラッシュ、ディテクト・マジック、ゴースト・サウンド、リード・マジック

一般データ

【筋】23、【敏】12、【耐】21、【知】16、【判】17、【魅】22

基本攻撃 + 13；CMB + 20；CMD 31（対足払い 35）

特技《欺きの名人》、《頑健無比》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《神速の反応》、《武器熟練：噛みつき》、《複数回攻撃》

技能《威圧》+ 22、〈隠密〉+ 13、〈真意看破〉+ 19、〈知覚〉+ 19、〈知識：ダンジョン探検〉+ 19、〈登攀〉+ 30、〈はったり〉+ 26、〈飛行〉+ 11、〈変装〉+ 23

言語 共通語、竜語、地界語、地下共通語

その他の特殊能力 剃刀のごとき鋭さ

である。このドラゴンは無造作に広がった古典的なドラゴンの宝物庫の観念を恥ずかしいものと感じている。

エインシャント・クリスタル・ドラゴン 脅威度 15 Ancient Crystal Dragon

経験点 51,200

CG / 超大型サイズの竜 (地、他次元界)

イニシアチブ + 4; 感覚 ドラゴンの超感覚、振動感知 120 フィート; 〈知覚〉 + 29

オーラ 畏怖すべき存在 (300 フィート、DC28)

防御データ

AC 37、接触 8、立ちすくみ 37 (+ 29 外皮、- 2 サイズ)

hp 283 (21d12 + 147)

頑健 + 21、反応 + 14、意志 + 17

防御的能力 光線反射; DR 15 / 魔法; 完全耐性 麻痺、睡眠、[音波]; SR 26

攻撃データ

移動速度 60 フィート、穴掘り 30 フィート、登攀 30 フィート、飛行 200 フィート (貧弱)

近接 噛みつき = + 30 (2d8 + 15 / 19 ~ 20)、爪 (× 2) = + 29 (2d6 + 10)、尾の打撃 = + 27 (2d6 + 15)、翼 (× 2) = + 27 (1d8 + 5)

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 (50 フィート円錐状、DC 27、20d4 [音波]、DC 27)、押し潰し

擬似呪文能力 (術者レベル 13 レベル; 精神集中 + 21)

回数無制限: カラー・スプレー (DC19)、グリッターダスト (DC20)、レインボー・パターン (DC22)

3 回/日: ストーン・トゥ・フレッシュ (DC24)、プリズマティック・スプレー (DC25)

修得呪文 (術者レベル 21 レベル; 精神集中 + 29)

4 レベル (6 回/日): ディメンジョン・ドア、ファンタズマル・キラー (DC22)

3 レベル (8 回/日): ディスプレイメント、メジャー・イメージ (DC21)、ライトニング・ボルト (DC21)

2 レベル (8 回/日): インヴィジビリティ、ブラインドネス/デフネス (DC20)、マイナー・イメージ (DC20)、ミラー・イメージ

1 レベル (8 回/日): アラーム、アンシオン・サーヴァント、サイレント・イメージ (DC19)、フェザー・フォール、マジック・オーラ

0 レベル (回数無制限): アシッド・スブラッシュ、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、メイジ・ハンド、メッセージ、リード・マジック、タッチ・オヴ・ファティグ

一般データ

【筋】31、【敏】10、【耐】25、【知】20、【判】21、【魅】26

基本攻撃 + 21; CMB + 33; CMD 43 (対足払い 47)

特技《欺きの名人》、《イニシアチブ強化》、《頑健無比》、《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》、《上級渾身の一打》、《神速の反応》、《武器熟練: 噛みつき》、《複数回攻撃》

技能〈威圧〉+ 32、〈隠密〉+ 16、〈真意看破〉+ 29、〈生存〉+ 29、〈知覚〉+ 29、〈知識: ダンジョン探検〉+ 29、〈知識: 地理〉+ 29、〈登攀〉+ 42、〈はったり〉+ 36、〈飛行〉+ 16、〈変装〉+ 33

言語 共通語、竜語、ドワーフ語、エルフ語、地界語、地下共通語

その他の特殊能力 剃刀のごとき鋭さ

クリスタル・ドラゴンは概ね善良な性質だが、その虚栄心のために時としてよそよそしく高慢に見えることがある。その外見に対して受けたいかなる侮辱もクリスタル・ドラゴンを怒り狂わせるだけだ。これが問題なのは、ほとんどのクリスタル・ドラゴンは誰も意図していない場合であっても侮辱とみなす傾向があるからだ。クリスタル・ドラゴンは地下の住処を好み、しばしば何十年あるいは何世紀もの間、その広大な洞窟のねぐらから地上の世界に出ずに済ます。

クリスタル・ドラゴンは厳格で強迫観念にとらわれさえる傾向にある。その個性は彼らの鱗の切り子面の正確で秩序だった天性の反映である。クリスタル・ドラゴンの棲みかはよく整理された場所

プライマル・ドラゴン:ブライン・ドラゴン Primal Dragon, Brine Dragon

青緑の頭のひだ飾りがこのドラゴンの頭部から背中に延び、きらめく鱗と鱗のようなトサカのある体につながっている。

ブライン・ドラゴン Brine Dragon

LN / 竜 (他次元界、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】16、【敏】15、【耐】11、【知】13、【判】10、【魅】11

生態

出現環境 気候問わず / 水界 (水の元素界)

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

転覆 (変則) オールド以上の年齢段階のブライン・ドラゴンは、突撃行動として戦技判定を行い、ボートや船を転覆させようと試みることができる。この判定の DC は 25 またはボートの船長の〈職能: 船乗り〉判定の結果のいずれか高い方である。船のサイズ分類がブライン・ドラゴンのサイズよりも 1 大きいごとに、ドラゴンは判定に -10 の累積するペナルティを受ける。

水を奪う噛みつき (超常) エインシェント・ブライン・ドラゴンの噛みつきは、通常のダメージに加えて 1d2 ポイントの【筋力】吸収を与える。グレート・ワーム・ブライン・ドラゴンの噛みつきは 1d4 ポイントの【筋力】吸収を与える。頑健セーブ (DC はドラゴンのプレス攻撃の DC に等しい) に成功した場合は【筋力】吸収を無効化できる。

痛撃 (超常) グレート・ワーム・ドラゴンの肉体武器は塩と酸の結晶がついており、これらの攻撃の 1 つでクリーチャーに打撃を与えるたびに、目標は頑健セーブ (DC はドラゴンのプレス攻撃の DC に等しい) を行わなければならない、失敗した場合は 1 ラウンドの間苦痛のために朦朧状態になる。

擬似呪文能力 (擬呪) ブライン・ドラゴンは以下の擬似呪文能力を得、列挙されている年齢段階に到達した時に回数無制限 (他に説明がない限り) で使用できる。ヴェリー・ヤングースピーク・ウィズ・アニマルズ (魚類のみ); ヤングーオプスキュアリング・ミスト; ジュブナイル・ウォーター・フリージング; アダルト・コントロール・ウォーター; エインシェント・ホリッド・ウィルティング (3 回/日); グレート・ワーム・ツナミ (3 回/日)。

表: ブライン・ドラゴンの特殊能力

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)	スピーク・ウィズ・アニマルズ (魚類のみ)	—
ヤング (子供)	オプスキュアリング・ミスト	1 レベル
ジュブナイル (少年)	ウォーター・フリージング	3 レベル
ヤング・アダルト (青年)	DR 5 / 魔法、呪文抵抗	5 レベル
アダルト (成年)	畏怖すべき存在、コントロール・ウォーター	7 レベル
マチュア・アダルト (壮年)	DR 10 / 魔法	9 レベル
オールド (老年)	転覆	11 レベル
ヴェリー・オールド (大老)	DR 15 / 魔法	13 レベル
エインシェント (太古)	水を奪う噛みつき、ホリッド・ウィルティング	15 レベル
ワーム (長虫)	DR 20 / 魔法	17 レベル
グレート・ワーム (大長虫)	痛撃、ツナミ	19 レベル

ヤング・ブライン・ドラゴン 脅威度 7 Young Brine Dragon

経験点 3,200

LN / 中型サイズの竜 (他次元界、水)

イニシアチブ + 5; 感覚 ドラゴンの超感覚; 〈知覚〉 + 12

防御データ

AC 20、接触 11、立ちすくみ 19 (+1 【敏】、+9 外皮)

hp 68 (8d12 + 16)

頑健 + 8、反応 + 7、意志 + 7

完全耐性 [酸]、麻痺、睡眠

攻撃データ

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 = +15 (1d8 + 10)、爪 (×2) = +15 (1d6 + 7)、翼 (×2) = +10 (1d4 + 3)

特殊攻撃 プレス攻撃 (60 フィート直線状、6d6 [酸]、DC16)

擬似呪文能力 (術者レベル 8 レベル; 精神集中 + 9)

回数無制限: オプスキュアリング・ミスト、スピーク・ウィズ・アニマルズ (魚類のみ)

修得呪文 (術者レベル 1; 精神集中 + 2)

1 レベル (4 回/日): カラー・スプレー (DC12)、タッチ・オヴ・ザ・シー
0 レベル (回数無制限): オープン/クローズ、ディテクト・マジック、プレスティディジティション、メイジ・ハンド

一般データ

【筋】24、【敏】13、【耐】15、【知】15、【判】12、【魅】13

基本攻撃 + 8; CMB + 15; CMD 26 (対足払い 30)

特技 《イニシアチブ強化》、《技能熟練: 水泳》、《強打》、《ホバリング》

技能 〈交渉〉 + 12、〈真意看破〉 + 12、〈水泳〉 + 29、〈生存〉 + 12、〈知覚〉 + 12、〈知識: 自然〉 + 13、〈治療〉 + 12、〈飛行〉 + 12

言語 水界語、共通語、竜語

その他の特殊能力 水中呼吸

アダルト・ブライン・ドラゴン 脅威度 11 Adult Brine Dragon

経験点 12,800

LN / 大型サイズの竜 (他次元界、水)

イニシアチブ + 4; 感覚 ドラゴンの超感覚; 〈知覚〉 + 20

オーラ 畏怖すべき存在 (180 フィート、DC20)

防御データ

AC 27、接触 9、立ちすくみ 27 (+18 外皮、-1 サイズ)

hp 147 (14d12 + 56)

頑健 + 13、反応 + 11、意志 + 12

DR 5 / 魔法; 完全耐性 [酸]、麻痺、睡眠; SR 22

攻撃データ

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 = +23 (2d6 + 15)、爪 (×2) = +23 (1d8 + 10)、尾の打撃 = +18 (1d8 + 15)、翼 (×2) = +18 (1d6 + 5)

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 フィート直線状、12d6 [酸]、DC21)

擬似呪文能力 (術者レベル 14 レベル; 精神集中 + 17)

回数無制限: ウォーター・フリージング、オプスキュアリング・ミスト、スピーク・ウィズ・アニマルズ (魚類のみ)、コントロール・ウォーター

修得呪文 (術者レベル 7; 精神集中 + 10)

3 レベル (5 回/日): アクアス・オーブ (DC16)、スリット・ストーム (DC16)

2 レベル (7 回/日): インヴィジビリティ、オルター・セルフ、スリップストリーム

1 レベル (7 回/日): カラー・スプレー (DC14)、タッチ・オヴ・ザ・シー、フェザー・フォール、フレア・バースト (DC14)、レイ・オヴ・エンフィードルメント (DC14)

0 レベル (回数無制限): オープン/クローズ、ディテクト・ポイズン、ディテクト・マジック、プレスティディジティション、メイジ・ハンド、リード・マジック、レジスタンス

一般データ

【筋】30、【敏】11、【耐】19、【知】19、【判】16、【魅】17

基本攻撃 + 14；CMB + 25；CMD 35（対足払い 39）

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：水泳》、《強打》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《神速の反応》、《ホバリング》

技能〈交渉〉+ 20、〈真意看破〉+ 20、〈水泳〉+ 41、〈生存〉+ 20、〈知覚〉+ 20、〈知識：神秘学〉+ 21、〈知識：自然〉+ 21、〈治療〉+ 20、〈はったり〉+ 20、〈飛行〉+ 11

言語 水界語、共通語、竜語、エルフ語、ハープリング語

その他の特殊能力 水中呼吸

エインシャント・ブライン・ドラゴン 脅威度 16 Ancient Brine Dragon

経験点 76,800

LN／超大型サイズの竜（他次元界、水）

イニシアチブ + 3；感覚 ドラゴンの超感覚；〈知覚〉+ 30

オーラ 畏怖すべき存在（300 フィート、DC26）

防御データ

AC 37、接触 7、立ちすくみ 37（－1【敏】、+ 30 外皮、－2 サイズ）

hp 275（22d12 + 132）

頑健 + 19、反応 + 14、意志 + 18

DR 15／魔法；完全耐性 [酸]、麻痺、睡眠；SR 27

攻撃データ

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 = + 34（2d8 + 21、加えて 1d2【筋】）、爪（× 2）= + 34（2d6 + 14）、尾の打撃 = + 29（2d6 + 21）、翼（× 2）= + 29（1d8 + 7）

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 フィート直線状、20d6 [酸]、DC27）、転覆、押し潰し、水を奪う噛みつき

擬似呪文能力（術者レベル 22 レベル；精神集中 + 27）

回数無制限：ウォーター・ブリージング、オブスキュアリング・ミスト、コントロール・ウォーター、スピーク・ウィズ・アニマルズ（魚類のみ）

3 回／日：ホリッド・ウィルティンゲ（DC23）

修得呪文（術者レベル 15 レベル；精神集中 + 20）

7 レベル（4 回／日）：マス・フライ、コントロール・ウェザー

6 レベル（6 回／日）：トゥルー・シーイング、トランスフォーメーション、フルーイド・フォーム

5 レベル（7 回／日）：ブレイク・エンチャントメント、ディスマサル、テレポート、ウォール・オヴ・フォース

4 レベル（7 回／日）：アイス・ストーム、グレーター・インヴィジビリティ、ソリッド・フォッグ、ボール・ライトニング（DC19）

3 レベル（7 回／日）：アクアス・オーブ（DC18）、スリット・ストーム（DC18）、ディープ・スランパー（DC18）、ディスペル・マジック

2 レベル（7 回／日）：インヴィジビリティ、オルター・セルフ、スリップストリーム、ディテクト・ソウツ（DC17）、メイク・ハウル

1 レベル（8 回／日）：カラー・スプレー（DC16）、タッチ・オヴ・ザ・シー、フェザー・フォール、フレア・バースト（DC16）、レイ・オヴ・エンフィーブルメント

0 レベル（回数無制限）：アーケイン・マーク、オープン／クローズ、ディテクト・ポイズン、ディテクト・マジック、プレスティディジテーション、メイジ・ハンド、メッセージ、リード・マジック、レジスタンス

一般データ

【筋】38、【敏】9、【耐】23、【知】23、【判】20、【魅】21

基本攻撃 + 22；CMB + 38；CMD 47（対足払い 51）

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：水泳》、《急旋回》、《強打》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《神速の反応》、《突き飛ばし強化》、《ふっとばし攻撃》、《ホバリング》

技能〈交渉〉+ 30、〈真意看破〉+ 30、〈水泳〉+ 53、〈生存〉+ 30、〈知覚〉+ 30、〈知識：神秘学〉+ 31、〈知識：地理〉+ 31、〈知識：自然〉

+ 31、〈治療〉+ 30、〈はったり〉+ 30、〈飛行〉+ 16、〈魔法装置使用〉+ 30

言語 水界語、共通語、竜語、ドワーフ語、エルフ語、ノーム語、ハープリング語

その他の特殊能力 水中呼吸

ブライン・ドラゴンは生まれつき邪悪なわけではないが、親切や博愛のための忍耐力はほとんど持たない。歳を取るにつれ、彼らはますます頑固で力に固執するようになる。アダルトの年齢段階で、ブライン・ドラゴンは人間、マーフォーク、ロキヤサ、さらにはサファグンのような“下等種族”の一団を支配していなければ、自分は失敗したと考える。

プライマル・ドラゴン:マグマ・ドラゴン Primal Dragon, Magma Dragon

このドラゴンの漆黒の鱗の間には輝く溶岩の小川が、翼の膜には熱い光で燃えるような静脈が走っている。

マグマ・ドラゴン Magma Dragon

CN / 竜 (他次元界、火)

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 円錐状、2d6 [火]

【筋】13、【敏】16、【耐】13、【知】12、【判】12、【魅】11

生態

出現環境 気候問わず / 山岳または地下 (火の元素界)

編成 単体

宝物 × 3

特殊能力

マグマの墓 (超常) 1日に1回、グレート・ワーム・マグマ・ドラゴンは120フィート以内にいる目標に向かって溶岩を吐き、プレス攻撃が通常与えるダメージを与えることができる。このマグマはすぐに冷え、継続的にダメージを与えることはないが、犠牲者を“捕獲”する (モンスターの共通ルール参照。DCはドラゴンのプレス攻撃のセーブDCに等しい、3d6分間、硬度8、ヒット・ポイント45)。
マグマのプレス (超常) 1日3回、エインシェント以上の年齢段階のマグマ・ドラゴンは火の代わりに円錐状の溶岩のプレスを吐くことができる。ダメージには変更がないが、マグマはそれにダメージを受けた者に付着し、その後1d3ラウンドの間毎ラウンド半分のダメージを与える。このマグマは冷えた後は塵になってしまう。

擬似呪文能力 (擬呪) マグマ・ドラゴンは以下の擬似呪文能力を得、列挙されている年齢段階に到達した時に (他に説明がない限り) 回数無制限で利用できる。ヴェリー・ヤング・バーニング・ハンズ; ジュブナイル・スコーチング・レイ; アダルト・ウォール・オヴ・ファイアー; オールド・ファイアー・シールド (ウォーム・シールド、常時発動); エインシェント・ディレイド・ブラスト・ファイアーボール (3回/日); グレート・ワーム・ウォール・オヴ・ラヴァ。
超高熱 (超常) ヤング以上の年齢段階のマグマ・ドラゴンの噛みつき攻撃は、その年齢段階に等しい [火] ダメージを追加で与える。

表: Magma Special Abilities

年齢段階	特殊能力	術者レベル
ワームリング (雛)	[火] に対する完全耐性、[冷気] への脆弱性	—
ヴェリー・ヤング (幼児)	バーニング・ハンズ	—
ヤング (子供)	超高熱	1 レベル
ジュヴナイル (少年)	スコーチング・レイ	3 レベル
ヤング・アダルト (青年)	DR 5 / 魔法、呪文抵抗	5 レベル
アダルト (成年)	畏怖すべき存在、ウォール・オヴ・ファイアー	7 レベル
マチュア・アダルト (壮年)	DR 10 / 魔法	9 レベル
オールド (老年)	ファイアー・シールド	11 レベル
ヴェリー・オールド (大老)	DR 15 / 魔法	13 レベル
エインシェント (太古)	マグマのプレス、ディレイド・ブラスト・ファイアーボール	15 レベル
ワーム (長虫)	DR 20 / 魔法	17 レベル
グレート・ワーム (大長虫)	マグマの墓、ウォール・オヴ・ラヴァ	19 レベル

ヤング・マグマ・ドラゴン 脅威度 8 Young Magma Dragon

経験点 4,800

CN / 中型サイズの竜 (他次元界、火)

イニシアチブ + 6; 感覚 ドラゴンの超感覚; <知覚> + 14

防御データ

AC 22、接触 12、立ちすくみ 20 (+ 2 【敏】、+ 10 外皮)

hp 85 (9d12 + 27)

頑健 + 11、反応 + 8、意志 + 10

完全耐性 [火]、麻痺、睡眠

弱点 [冷気] への脆弱性

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 150 フィート (標準)

近接 噛みつき = + 17 (1d8 + 12、加えて 3 [火])、爪 (× 2) = + 17 (1d6 + 8)、翼 (× 2) = + 12 (1d4 + 4)

特殊攻撃 プレス攻撃 (30 フィート円錐状、6d6 [火]、DC17)

擬似呪文能力 (術者レベル 9 レベル; 精神集中 + 10)

回数無制限: バーニング・ハンズ (DC12)

修得呪文 (術者レベル 1; 精神集中 + 2)

1 レベル (4 回/日): グリース (DC12)、フレア・バースト (DC12)

0 レベル (回数無制限): オープン/クローズ、スパーク、ディテクト・マジック、ブリード (DC11)

一般データ

【筋】21、【敏】14、【耐】17、【知】14、【判】14、【魅】13

基本攻撃 + 9; CMB + 14; CMD 26 (対足払い 30)

特技《イニシアチブ強化》、《頑健無比》、《強打》、《渾身の一打》、《鋼の意志》

技能<威圧> + 13、<隠密> + 14、<軽業> + 11 (跳躍 + 15)、<真意看破> + 14、<水泳> + 17、<知覚> + 14、<登攀> + 17、<飛行> + 14

言語 共通語、竜語、火界語

その他の特殊能力 超高熱

アダルト・マグマ・ドラゴン 脅威度 12 Adult Magma Dragon

経験点 19,200

CN / 大型サイズの竜 (他次元界、火)

イニシアチブ + 5; 感覚 ドラゴンの超感覚; <知覚> + 22

オーラ 畏怖すべき存在 (180 フィート、DC20)

防御データ

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 + 16、反応 + 10、意志 + 15

DR 5 / 魔法; 完全耐性 [火]、麻痺、睡眠; SR 23

弱点 [冷気] への脆弱性

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート (貧弱)

近接 噛みつき = + 22 (2d6 + 12 / 19 ~ 20、加えて 6 [火])、爪 (× 2) = + 22 (1d8 + 8 / 19 ~ 20)、尾の打撃 = + 17 (1d8 + 12)、翼 (× 2) = + 17 (1d6 + 4)

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 フィート円錐状、12d6 [火]、DC22)

擬似呪文能力 (術者レベル 15 レベル; 精神集中 + 18)

回数無制限: ウォール・オヴ・ファイアー、スコーチング・レイ、バーニング・ハンズ (DC14)

修得呪文 (術者レベル 7; 精神集中 + 10)

3 レベル (5 回/日): ディスペル・マジック、ファイアーボール (DC16)

2 レベル (7 回/日): グリッターダスト (DC15)、ダスト・オヴ・トワイライト、パイロテクニクス (DC15)、フレイミング・スフィアー (DC15)

1 レベル (7 回/日): グリース (DC14)、シールド、トゥルー・ストライク、フェザー・フォール、フレア・バースト (DC14)

0 レベル (回数無制限): オープン/クローズ、スパーク、タッチ・オヴ・ファティーグ、ディテクト・ポイズン、ディテクト・マジック

ク、ブリード (DC13)、リード・マジック

一般データ

【筋】27、【敏】12、【耐】21、【知】18、【判】18、【魅】17

基本攻撃 + 15；CMB + 24；CMD 35 (対足払い 39)

特技《イニシアチブ強化》、《頑健無比》、《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》、《渾身の一打強化》、《鋼の意志》

技能〈威圧〉+ 21、〈隠密〉+ 15、〈軽業〉+ 16 (跳躍 + 20)、〈真意看破〉+ 22、〈水泳〉+ 26、〈脱出術〉+ 16、〈知覚〉+ 22、〈手先の早業〉+ 16、〈登攀〉+ 26、〈飛行〉+ 13

言語 共通語、竜語、ドワーフ語、エルフ語、火界語

その他の特殊能力 超高熱

エインシャント・マグマ・ドラゴン 脅威度 17 Ancient Magma Dragon

経験点 102,400

CN / 超大型サイズの竜 (他次元界、火)

イニシアチブ + 4；感覚 ドラゴンの超感覚；〈知覚〉+ 32

オーラ 畏怖すべき存在 (300 フィート、DC26)

防御データ

AC 39、接触 8、立ちすくみ 39 (+ 31 外皮、- 2 サイズ)

hp 310 (23d12 + 161)

頑健 + 22、反応 + 13、意志 + 21

DR 15 / 魔法；完全耐性 [火]、麻痺、睡眠；SR 28

弱点 [冷気] への脆弱性

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 200 フィート (貧弱)

近接 噛みつき = + 33 (2d8 + 18 / 19 ~ 20、加えて 10 [火])、爪 (× 2) = + 33 (2d6 + 12 / 19 ~ 20)、尾の打撃 = + 31 (2d6 + 18)、翼 (× 2) = + 31 (1d8 + 6)

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 フィート円錐状、DC28、20d6 [火] に加えて特殊)、押し潰し、マグマのプレス

擬似呪文能力 (術者レベル 23 レベル；精神集中 + 28)

常時：ファイアー・シールド (ウォーム)

回数無制限：ウォール・オブ・ファイアー、スコーピング・レイ、バーニング・ハンズ (DC16)

3 回 / 日：ディレイド・ブラスト・ファイアーボール (DC22)

修得呪文 (術者レベル 15 レベル；精神集中 + 20)

7 レベル (4 回 / 日)：グレーター・ポリモーフ、プリズマティック・スプレー (DC22)

6 レベル (6 回 / 日)：アイバイト (DC21)、コンテジアス・フレイム (DC21)、チェーン・ライトニング (DC21)

5 レベル (7 回 / 日)：ハングリー・ピット (DC20)、ポリモーフ、テレポート、ウォール・オブ・フォース

4 レベル (7 回 / 日)：アシッド・ピット (DC19)、コンフュージョン (DC19)、ディメンショナル・アンカー、ファイアー・シールド

3 レベル (7 回 / 日)：ウィンド・ウォール、ディスプレイスメント、ディスペル・マジック、ファイアーボール (DC18)

2 レベル (7 回 / 日)：グリッターダスト (DC17)、ダークネス、ダスト・オブ・トワイライト、パイロテクニクス (DC17)、フレイミング・スフィア (DC17)

1 レベル (8 回 / 日)：グリース (DC16)、シールド、トゥルー・ストライク、フェザー・フォール、フレア・バースト (DC16)

0 レベル (回数無制限)：オープン / クローズ、ゴースト・サウンド、スパーク、タッチ・オブ・ファティグ、ディテクト・ポイズン、ディテクト・マジック、ブリード (DC15)、ライト、リード・マジック

一般データ

【筋】35、【敏】10、【耐】25、【知】22、【判】22、【魅】21

基本攻撃 + 23；CMB + 37；CMD 47 (対足払い 51)

特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《頑健無比》、《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》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《突き飛ばし強化》、《鋼の意志》、《複数回攻撃》

技能〈威圧〉+ 31、〈隠密〉+ 18、〈軽業〉+ 23 (跳躍 + 27)、〈真意看破〉+ 32、〈水泳〉+ 38、〈生存〉+ 32、〈脱出術〉+ 23、〈知覚〉+ 32、〈知識：次元界〉+ 32、〈手先の早業〉+ 23、〈登攀〉+ 38、〈飛行〉+ 18

言語 共通語、竜語、ドワーフ語、エルフ語、ノーム語、ハーフリング語、火界語

その他の特殊能力 超高熱

興奮しやすく暴力的な爆発を起こしやすいマグマ・ドラゴンは、ほとんどの他のドラゴンから危険なほど狂っているとみなされている。この決め付けはしばしば事実だと分かる。それが攻撃してくるか、あるいは会話をしようとしてくるかするまで、マグマ・ドラゴンの精神状態を予測することができる者はほとんどいない。マグマ・ドラゴンの側からすれば、自分の行動は全て正当化できる—そうする必要は滅多に感じないが—ものである。

ドラゴン・ホース Dragon Horse

艶のある滑らかな白い毛皮がこの高貴な馬の筋肉とともに波打ち、その蹄は青白いエネルギーの火花を立てる。

ドラゴン・ホース 脅威度 9 Dragon Horse

経験点 6,400

NG / 大型サイズの魔獣 (風)

イニシアチブ + 7; 感覚 暗視 120 フィート、属性識別、夜目; <知覚> + 17

防御データ

AC 23、接触 13、立ちすくみ 19 (+ 3 【敏】、+ 1 回避、+ 10 外皮、- 1 サイズ)

hp 105 (10d10 + 50)

頑健 + 12、反応 + 10、意志 + 9

攻撃データ

移動速度 60 フィート、飛行 120 フィート (良好)

近接 蹄 (× 2) = + 16 (2d6 + 7、加えて 1d6 [電気])

特殊攻撃 プレス攻撃、飛行突撃

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

一般データ

【筋】24、【敏】17、【耐】21、【知】16、【判】18、【魅】21

基本攻撃 + 10; CMB + 18; CMD 32 (対足払い 36)

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《強行突破》、《鋼の意志》

技能 <真意看破> + 14、<生存> + 14、<知覚> + 17、<知識: 次元界> + 13、<飛行> + 18

言語 風界語、共通語、竜語; テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 次元間移動

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

プレス攻撃 (超常) 標準アクションとして、ドラゴンホースは 30 フィート円錐の霧のプレスを吐くことができる。これは 10d6 ポイントの [冷氣] ダメージ (反応・DC20、半減)、1 分間の間継続する霧の領域を作り出す (フォッグ・クラウド呪文で作りに出されるものと同様)、あるいは一陣の強風 (表: 風力効果参照) を作り出す、のいずれかである。ドラゴン・ホースはこのプレス攻撃を使用後は 1d4 ラウンド後まで使用できない。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

飛行突撃 (変則) ドラゴン・ホースは飛行中に突撃する場合、ダメージ・ロールに + 4 のボーナスを得る。

属性識別 (超常) ドラゴン・ホースは目視することができるあらゆるクリーチャーの属性を自動的に知ることができる。

次元間移動 (超常) ドラゴン・ホースは 1 日 1 回標準アクションとしてエーテル界、アストラル界、風の次元界、物質界に入ることができる。これはブレイン・シフトと同様に機能するが、ドラゴン・ホースは 2 体までの同意しているクリーチャーを運ぶことができるが、それは彼らが背中に乗っている場合のみである。

その名にも関わらず、ドラゴン・ホースはドラゴンとは関わりがない。この高貴なクリーチャーは翼もなく空中を飛ぶ能力とさまざまな効果を生み出す霧のプレスからその名を得ている。

ドラゴン・ホースは単独性のクリーチャーであり、雲の中でほとんどの時間を過ごし、固い地面に蹄で立つことは滅多にない。ドラゴン・ホースの交配相手は若いころに決まっただけでずっと同じだが、他の点では個体は自分だけであることを好む。彼らは猛烈で隠遁的だが、平和的で適切な環境では遊び好きでさえある。ドラゴン・ホースは時として必要上意見の異なる人々に助力と支援を申し出ることがあるが、属性識別の能力を使って邪悪なクリーチャーを偶々助け

てしまわないように注意する。

ドラゴン・ホースの子馬は潜在能力のある乗騎として非常に賞賛されるが、ドラゴン・ホースは高い知性を持つクリーチャーであり、動物のように訓練することはできない。そのかわり、ドラゴン・ホースの乗騎をもとめる物は、そのクリーチャーの助力を得られるように交渉しなければならない。

天性平和的なクリーチャーであるドラゴンホースは、飛び去ることによって戦闘を避けることを好む。戦うことを強いられた場合 (しばしば邪悪なクリーチャーの大暴れに反応して)、彼らは悪属性の敵以外には非致死ダメージを与えようとし、気絶した相手は傷つけずに放置する。悪の道を選んだ者も、彼らが光を見る助けになることを期待して同じ慈悲を受けることがあるが、本来的に邪悪な敵は可能な限り迅速かつ徹底的に打ち破られる。

トリトン Triton

この鱗と鰭のある人型の生き物はがっしりした体格と青緑の色合いをしている。その脚の先端は足というよりも幅広の水かきだ。

トリトン 脅威度 2 Triton

経験点 600

NG / 中型サイズの来訪者（原住、水）

イニシアチブ + 0；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 7

防衛データ

AC 14、接触 10、立ちすくみ 14（+ 4 外皮）

hp 19（3d10 + 3）

頑健 + 4、反応 + 1、意志 + 4

攻撃データ

移動速度 5 フィート、水泳 40 フィート

近接 高品質のトライデント + 5（1d8 + 1）

遠隔 ヘヴィ・クロスボウ + 3（1d10 / 19 ~ 20）

擬似呪文能力（術者レベル 7；精神集中 + 7）

1 回 / 日：サモン・ネイチャーズ・アライ II（小型ウォーター・エレメンタルまたは 1d3 体のドルフィンのみ）

一般データ

【筋】12、【敏】10、【耐】12、【知】13、【判】13、【魅】11

基本攻撃 + 3；CMB + 4；CMD 14

特技《駆け抜け攻撃》、《騎乗戦闘》

技能〈隠密〉 + 6、〈騎乗〉 + 6、〈交渉〉 + 6、〈真意看破〉 + 7、〈水泳〉 + 9、〈製作：何か 1 つ〉 + 7、〈生存〉 + 7、〈知覚〉 + 7

言語 水界語、共通語

生態

出現環境 気候問わず / 海洋

編成 単体、小集団（2 ~ 5）、戦隊（6 ~ 11）、または一団（12 ~ 21、加えてドルフィン 2 ~ 16）

宝物 標準（高品質のトライデント、ヘヴィ・クロスボウとボルト 10 本、その他の宝物）

この水棲の来訪者は、マーマンが魚の尾を 1 つ持っているところにトリトンは鱗の生えた鰭のある 2 本の脚がある以外は、マーフォークに似ている。彼らは海の番人であり、しばしばドルフィンやそのほかの水棲クリーチャーを乗騎として使用し、波の下の邪悪な種族に対する見張りを行っている。もともと水の次元界の出身だが、トリトンははるか昔物質界の海洋に移民し、今やそこの生活に完全に適応している。その 2 本の足は地上でもゆっくりとよるめき歩くことを可能とするが、滅多にそうすることはなく、本来の環境と彼らの形態がそこで可能とする偉大なる機動性を好む。

トリトンは彼らが自然で美しいと感じるような生息場所を作り出す、サンゴ礁が生い茂る岩が突き出してやさしい弧を描いているような海底を故郷とする。これらの場所の多くは大きな温泉の湧出地の近くにあり、熱だけではなくトリトンの食事となる魚やそのほかのクリーチャーのための豊富なミネラルや栄養分を供給する。トリトンは空気も水も呼吸できるが、水のほうを好む。彼らの都市は水中呼吸者のために設計されているが、通常は地上を歩く客人のために 1 つか 2 つの空気をためることができる気密性の建物を建てる。トリトンの居住地は極地から熱帯の水域までいかなる場所にも見られるが、ほとんどは温暖な場所にある。一般に、アボレスやクラークンのような、トリトンが長い間戦争を行っているクリーチャーが支配している海洋の最も深い所は避ける。

トリトンは他の善の水中クリーチャーとの関係を維持しているが、ほとんどは彼ら自身だけである。かれらはその敵（主にクラークンとアボレス、そしてサファグンやスカムのようなより小さな邪悪）に対する戦いでは協力しあう。彼らは戦争に赴く場合は通常協調して戦う訓練を積んだ強力な水中騎兵大隊を組む。トリトンはよそ者を信用しない傾向があり、通常は地上に住む者を避ける。時と

して空気を呼吸する者に助力を与えることがあるが、しばしば彼らのことを海中への侵入者と見なしている。彼らが陸者を助ける場合、その代価は高い。言うまでもなく、陸者がアボレスのような大いなる邪悪と戦って打ち負かすのを目撃したような場合は、彼らは素早く偏見を捨てて大英雄たちを彼らの社会に手を開いて大歓迎で招き入れる。

トリトンは水の青から水草の緑の色合いをした銀色がかった皮膚を持つ。年長のトリトンはしばしばフジツボ、サンゴ、貝殻で背中、胸、肩を覆い、彼らの中での地位を示すための装飾品のように身にまとう。彼らは白、青、または緑の髪をしている。トリトンの目は透明な海での日の光のように輝いている。典型的なトリトンは身の丈 6 フィート、体重 180 ポンド。最も例外的なトリトンのみがクラス・レベル（通常はドルイド、オラクル、レンジャー）によって強化化するが、稀にわずかなトリトンがサイズを大きくすることによって強化化する。これらの大型サイズのトリトンは 8 以上の種族ヒット・ダイスを持つ、かれらの種の中での偉大な英雄である。

ドレイク Drake

ドレイク：フレイム・ドレイク Flame Drake

この勇猛なクリーチャーは赤と黄色の鱗を持つ竜のように見えるが、脚を2本しか持たない。

フレイム・ドレイク 脅威度 5 Flame Drake

経験点 1,600

CE / 大型サイズの竜 (火)

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

防御データ

AC 18、接触 10、立ちすくみ 17 (+1 【敏】、+8 外皮、-1 サイズ)
hp 57 (6d12 + 18)

頑健 + 8、反応 + 6、意志 + 6

完全耐性 [火]、麻痺、睡眠

弱点 [冷氣] への脆弱性

攻撃データ

移動速度 20 フィート、飛行 60 フィート (標準)

近接 噛みつき = +10 (2d6 + 5、加えて 1d6 [火])、尾の打撃 = +5 (1d6 + 2)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 火球のプレス

一般データ

【筋】21、【敏】13、【耐】16、【知】9、【判】12、【魅】10

基本攻撃 + 6; CMB + 12; CMD 23

特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《強打》

技能〈威圧〉+ 9、〈隠密〉+ 6、〈生存〉+ 10、〈知覚〉+ 10、〈飛行〉+ 8

言語 竜語

その他の特殊能力 スピード全開

生態

出現環境 温暖 / 山岳または丘陵

編成 単体、2 体、または凶行団 (3 ~ 12)

宝物 標準

特殊能力

火球のプレス (超常) フレイム・ドレイクは、標準アクションとして、ファイアーボールのように爆発する火球のプレスを吐くことができる。この攻撃は距離 180 フィートで、半径 20 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 [火] ダメージ (DC16 の反応セーブで半減) を与える。フレイム・ドレイクが一度火球のプレスを使った場合、1d6 ラウンド後まで再び使用することはできない。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

スピード全開 (変則) 1 日 3 回、即行アクションとして、フレイム・ドレイクはその竜の血脈から爆発的な力と速度を引き出し、そのラウンドに追加の移動アクションを得る。

フレイム・ドレイクはレッド・ドラゴンの退化した眷属であり、真のレッド・ドラゴンの激怒と気性の全てを持つが、理性と知性はほとんど持たない。フレイム・ドレイクはそれが住む地を恐怖に陥れる野蛮な暴れ者である。怖れさせることができた者から過酷な貢物を取り、簡単に怯えないあらゆる者を猛烈に攻撃する。

フレイム・ドレイクは“凶行団”と呼ばれる小さな狩猟のための群れに集まり、襲撃の間は簡単に協力するが、略奪品のことでしばしば揉め事と同士討ちに陥る。オスとメスは性別ごとにそれぞれの群れをつくり、毎年繁殖期の間だけ集結する。

フレイム・ドレイクは年に 1 回交尾する。オスは子供を育てるのに何の役割も果たさず、交尾が終わるやいなや相手を捨てていく。メスは隔離された山中の巣で 2 個か 3 個の卵を産み、群れに戻って子供をその運命に任せるまで 2 年間だけ育てる。フレイム・ドレイクは 5 年間で成熟し、150 年まで生きる。一般に体長 12 フィート、

体重 1,500 ポンドまで育つ。

ドレイク：フォレスト・ドレイク Forest Drake

この緑の鱗の竜は 2 本の強力な脚と 1 対の長い皮の翼を持つ。長い棘がその鞭打つ尾を飾っている。

フォレスト・ドレイク 脅威度 4 Forest Drake

経験点 1,200

LE / 大型サイズの竜 (地)

イニシアチブ + 6; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 11

防御データ

AC 17、接触 11、立ちすくみ 15 (+2 【敏】、+6 外皮、-1 サイズ)
hp 42 (5d12 + 10)

頑健 + 6、反応 + 6、意志 + 4

完全耐性 [酸]、麻痺、睡眠

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート (標準)、水泳 30 フィート

近接 噛みつき = +8 (1d8 + 4)、尾の打撃 = +3 (1d8 + 2)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 酸の雲

一般データ

【筋】19、【敏】14、【耐】14、【知】9、【判】11、【魅】12

基本攻撃 + 5; CMB + 10; CMD 22

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練: 知覚》、《強打》

技能〈威圧〉+ 9、〈隠密〉+ 6、〈水泳〉+ 20、〈知覚〉+ 11、〈飛行〉+ 8

言語 竜語

その他の特殊能力 水中適応、スピード全開

生態

出現環境 気候問わず / 森林

編成 単体、2 体、または凶行団 (3 ~ 12)

宝物 標準

特殊能力

酸の雲 (超常) フォレスト・ドレイクは、標準アクションとして、爆発して雲となる酸球のプレスを吐くことができる。この攻撃は距離 60 フィートで、半径 10 フィート以内にいる全てのクリーチャーに 4d6 ポイントの [酸] ダメージ (DC14 の反応セーブで半減) を与える。雲は作り出されてから 1d4 ラウンドの間残存し、半径 10 フィートのオブスキュアリング・ミストのように働く (もはやダメージは与えない) が、強い風は 1 ラウンドでこれを散らしてしまう。フォレスト・ドレイクが一度酸の雲を使った場合、1d6 ラウンド後まで再び使用することはできない。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

水中適応 (変則) フォレスト・ドレイクは水中でも変わらず呼吸でき、プレス攻撃やそのほかの特殊能力を水中でも自由に使える。酸の雲で作りに出された雲は、水中で使用された場合は 1 ラウンドで散ってしまう。

スピード全開 (変則) 1 日 3 回、即行アクションとして、フォレスト・ドレイクはその竜の血脈から爆発的な力と速度を引き出し、そのラウンドに追加の移動アクションを得る。

フォレスト・ドレイクはグリーン・ドラゴンの退化した眷属であり、残酷な狡猾さを持つが真の機知はほとんどない。ほとんどのドレイクと同様、フォレスト・ドレイクは暴れ者で、彼らの大好きな獲物であるエルフとフェイを求めて深い森の中をうろつく。フォレスト・ドレイクはそのような森のクリーチャーの居住地を矢やそのほかの実力行使によって追い払われるまで、熱心に攻撃する。

多くのほかのドレイク種と同様に、フォレスト・ドレイクは“凶行団”と呼ばれる群れをつくり、隔離された森の地に共同のねぐら

を作る。このような群れは通常兄弟姉妹からなり、繁殖期にのみ群れから抜ける。フォレスト・ドレイクの群れは明確なつぎの順序を有し、より若く新しい構成員は、群れでの殺しで最も望ましくない部分を受け持ち、交尾の選択肢を最も少ししか持たない。

フォレスト・ドレイクは年に1回交尾するが、子供を育てるためにほとんど何もしない。メスは4個から8個の卵を産むが、それが孵るとすぐに子供を捨てる。フォレスト・ドレイクの雛は即座に群れを組む。

ほとんどの者はそんなに長い間生存しないが、フォレスト・ドレイクは200年まで生きる。典型的なフォレスト・ドレイクは体長10フィートで尾の長さも同じほど、体重1,000ポンドである。

ドレイク: フロスト・ドレイク Frost Drake

この2足の竜は、明るい青い氷の色合いを持つ鈍い青の鱗をしている。凍るような霧がその強力な顎の間から出ている。

フロスト・ドレイク 脅威度 7 Frost Drake

経験点 3,200

CE / 大型サイズの竜 (冷氣)

イニシアチブ + 5; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、雪の見通し; <知覚> + 10

防御データ

AC 20、接触 10、立ちすくみ 19 (+1 【敏】、+10 外皮、-1 サイズ)
hp 84 (8d12 + 32)

頑健 + 10、反応 + 7、意志 + 5

完全耐性 [冷氣]、麻痺、睡眠

弱点 [火] への脆弱性

攻撃データ

移動速度 20 フィート、穴掘り 20 フィート (雪のみ)、飛行 60 フィート (標準)

近接 噛みつき = +13 (2d6 + 6、加えて 1d6 [冷氣])、尾の打撃 = +8 (1d8 + 3)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 凍てつく霧のプレス

一般データ

【筋】22、【敏】13、【耐】18、【知】8、【判】9、【魅】13

基本攻撃 + 8; CMB + 15; CMD 26

特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《強打》、《渾身の一打》

技能<威圧> + 12、<隠密> + 8、<知覚> + 10、<登攀> + 17、<飛行> + 10

言語 竜語

その他の特殊能力 スピード全開、氷上歩行

生態

出現環境 寒冷/山岳

編成 単体、2体、または凶行団 (3 ~ 12)

宝物 標準

特殊能力

凍てつく霧のプレス (超常) フロスト・ドレイクは、標準アクションとして、爆発して凍てつく霧の雲となる水球を吐くことができる。この攻撃は距離 60 フィートで、半径 20 フィート以内にいる全てのクリーチャーに 7d6 ポイントの [冷氣] ダメージ (DC18 の反応セーブで半減) を与える。霧はその範囲内の地表全てを凍結させ手滑りやすい氷の広がりに変え、2d4 ラウンドの間その範囲を移動困難な地形にし、その後は凍りは砕けてとけその範囲を通常の地形に戻す。フロスト・ドレイクが一度凍てつく霧を使った場合、1d6 ラウンド後まで再び使用することはできない。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

氷上歩行 (変則) この能力はスパイダー・クライムと同様に機能するが、ドレイクが登る表面は氷に覆われていなければならない。また凍った表面をペナルティ無しで移動することができて、氷の上で走ったり突撃するのに<軽業>判定を行う必要がない。

スピード全開 (変則) 1日3回、即行アクションとして、フロスト・ドレイクはその竜の血脈から爆発的な力と速度を引き出し、そのラウンドに追加の移動アクションを得る。

雪の見通し (変則) フロスト・ドレイクは雪の降る状況を見通すことができ、雪の中を行なう<知覚>判定に何のペナルティも被らない。

ホワイト・ドラゴンの退化した眷属であるフロスト・ドレイクは凶暴な捕食者である。彼らは他のドレイクよりも大きく、体長16フィート、体重2,500ポンド以上に達する。彼らの幅広く爪の生えた脚は易々と雪を掘ることができるが、土や粘土を掘ることはできない。

若いフロスト・ドレイクは性別ごとに分かれた若者の狩猟団を作るが、より歳を取ったフロスト・ドレイクは通常つがいで見られる。フロスト・ドレイクは生涯同じ相手と番い、適切な交尾相手を見つけた時点で群れを離れる。番のペアと一緒に巣をつくり、メスは2個から5個の卵を産む、両親は孵った子の世話をし、家族で子が5歳になって成熟するまで小さな群れを作る。この時点で、両親は子供を捨て、通常は新しい卵を他の場所の新しい巣に産み、巣立ちをしたドレイクは自分自身が参加する若者の群れをもとめて去る。

ドレイク: シー・ドレイク Sea Drake

シー・サーペントやドラゴンほどのものではないが、この有害な獣は輝く青緑の鱗に覆われている。その腕は翼としても鰭としても使われる。

シー・ドレイク 脅威度 6 Sea Drake

経験点 2,400

NE / 大型サイズの竜 (水棲)

イニシアチブ + 6; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 10

防御データ

AC 19、接触 11、立ちすくみ 17 (+2 【敏】、+8 外皮、-1 サイズ)
hp 73 (7d12 + 28)

頑健 + 9、反応 + 9、意志 + 5

完全耐性 [電気]、麻痺、睡眠

攻撃データ

移動速度 20 フィート、飛行 60 フィート (標準)、水泳 60 フィート

近接 噛みつき = +12 (1d8 + 6、加えて 1d6 [電気])、尾の打撃 = +7 (1d8 + 3)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 球電のプレス、転覆

一般データ

【筋】23、【敏】15、【耐】18、【知】8、【判】10、【魅】9

基本攻撃 +7; CMB +14; CMD 26

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練: 隠密》、《強打》、《神速の反応》

技能〈威圧〉+9、〈隠密〉+11、〈水泳〉+24、〈知覚〉+10、〈飛行〉+10

言語 竜語

その他の特殊能力 水陸両生、スピード全開

生態

出現環境 気候問わず / 湾岸

編成 単体、2 体、または凶行団 (3 ~ 12)

宝物 標準

特殊能力

球電のプレス (超常) シー・ドレイクは、標準アクションとして、まず 1 体の目標に命中し、その後他の目標にチェーン・ライトニングのように弧を描く球電を吐くことができる。この攻撃は距離 100 フィートで、最初の目標に 6d6 ポイントの [電気] ダメージ (DC17 の反応セーブで半減) を与える。打撃を与えた後、球電はシー・ドレイクのヒット・ダイス数に等しい数 (通常 7) の、最初の目標から 20 フィート以内にいる副次的な目標に向かう。副次的な電撃はそれぞれ 1 体の目標に打撃を与え、最初の電撃と同じダメージを与える。シー・ドレイクが一度球電のプレスを使った場合、1d6 ラウンド後まで再び使用することはできない。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

転覆 (変則) シー・ドレイクは突撃アクションとして体当たりし、戦技判定を行うことで、自分のサイズと同じかそれよりも小さなボートや船を転覆させようとする事ができる。この判定の DC は 25 かボートの船長の〈職能: 船乗り〉技能判定の結果のいずれか高い方である。

スピード全開 (変則) 1 日 3 回、即行アクションとして、シー・ドレイクはその竜の血脈から爆発的な力と速度を引き出し、そのラウンドに追加の移動アクションを得る。

明白に竜による交配の結果ではあるが、シー・ドレイクの血脈は他のドレイクのものよりは不明確である。ドレイクの中で最強であるシー・ドレイクは、他のドレイクと同じほど野蠻な狡猾さを持つが、トゥルー・ドラゴンの祖先の精神的な鋭さに欠けている。水陸両生ではあるが、シー・ドレイクはほとんどの時間を沿岸の浅い水の中で過ごす。

シー・ドレイクはその鼻面から強力な尾の先端まで 14 フィート。
体重は 2,000 ポンド。

シー・ドレイクは全てのドレイクの中で最も単独性であり、単体で狩をすることを好む。しかし、時としてより大きな獲物を狩るために群れを作ることがある。このような凶行団は沿岸の海上交通の著しい危険となりうる。

ドロウズル Draugr

このフジツボに包まれた歩く死体はゾンビのように見えるが、水を滴らせ吐き気のする匂いを放っている。

ドロウズル 脅威度 2 Draugr

経験点 600

CE / 中型サイズのアンデッド (水)

イニシアチブ + 0; 感覚 暗視 60 フィート、〈知覚〉 + 6

防御データ

AC 14、接触 10、立ちすくみ 14 (+ 2 鎧、+ 2 外皮)

hp 19 (3d8 + 6)

頑健 + 2、反応 + 1、意志 + 3

DR 5 / 殴打または斬撃; 完全耐性 アンデッドの種別特徴; 抵抗 [火] 10

攻撃データ

移動速度 30 フィート、水泳 30 フィート

近接 グレートアックス = + 5 (1d12 + 4 / × 3、加えて“吐き気”) または叩きつけ = + 5 (1d10 + 4、加えて“吐き気”)

一般データ

【筋】17、【敏】10、【耐】—、【知】8、【判】10、【魅】13

基本攻撃 + 2; CMB + 5; CMD 15

特技《強打》、《追加 hp》

技能〈隠密〉+ 6、〈水泳〉+ 11、〈知覚〉+ 6、〈登攀〉+ 9

言語 共通語 (話せない)

生態

出現環境 気候問わず / 沿岸地方

編成 単体または乗組員 (2 ~ 8)

宝物 標準 (グレートアックス、レザー・アーマー、その他の宝物)

特殊能力

吐き気 (超常) ドロウズルによってダメージを受けたクリーチャーは、DC12の頑健セーブを行わなければならない、失敗した場合は1ラウンドの間吐き気がする状態となる。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

ドロウズルは腐敗と海の臭いがし、どこに行こうと水を滴らせる。この不潔なものは通常は人型生物のクリーチャーが邪悪な靈魂や死霊術の効果が徘徊している海域で行方不明になったときに作り出される。この溺死した水夫の死体は猛烈にアンデッドの身に執着し、出会った生きているクリーチャー全てを攻撃する。彼らの攻撃は悪臭のする肉、腐った海草、虫の切れ端を当たった所にこすりつける。

ドロウズルが船が完全に沈没した時に現れた場合、通常このアンデッドは船が難破したところに留まる。一部のドロウズルは海の死霊術師の制御下にあるが、他の者は幽霊船に乗るアンデッドの海賊として海をさまよっている。

ドロウズルの船長 (脅威度 3)

ドロウズルの船長は悪意ある燃えるような赤い目を持つ。彼は他のドロウズルよりも裕福そうな服装をしている。彼らの衣服は常に似たような引き裂かれた状態ではあるが。

ドロウズルの船長はドロウズルにアドヴァンスト・テンプレートをつけたものである。それに加えて、ほとんどのドロウズルの船長は追加のクラス・レベル、通常はバーバリアン、ファイター、ローグのレベルを持つ。またドロウズルの船長は1日に3回、擬似呪文能力としてオプスキュアリング・ミスト (術者レベル 5、集中力 + 8) を使用することができ、そして攻撃が命中した場合、吐き気の代わりに1レベルの負のレベルを与える。ドロウズルの船長はそれが振るう武器によって負のレベルを与えることができるが、武器によって複数回攻撃ができる場合、この方法で1ラウンドに1レベルだけ負のレベルを与えることができる。

トロル Troll

トロル:アイス・トロル Ice Troll

この大きなクリーチャーは明るい青緑の皮膚と、つめたい刺すような目をしている。無造作な毛皮をまとい、その牙の生えた顎は長い下顎が前に突き出ている。

アイス・トロル 脅威度 4 Ice Troll

経験点 1,200

CE / 大型サイズの人型生物 (冷気、巨人)

イニシアチブ + 4; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; <知覚> + 9

防御データ

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

hp 45 (6d8 + 18); 再生 5 ([酸] または [火])

頑健 + 8、反応 + 8、意志 + 2

完全耐性 [冷気]

弱点 [火] への脆弱性

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 バトルアックス = + 7 (2d6 + 4)、噛みつき = + 2 (1d6 + 2)、爪 = + 2 (1d4 + 2) または噛みつき = + 7 (1d6 + 4)、爪 (× 2) = + 7 (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)、1d6 + 6)

一般データ

【筋】19、【敏】18、【耐】16、【知】9、【判】10、【魅】7

基本攻撃 + 4; CMB + 9; CMD 23

特技《技能熟練: 知覚》、《神速の反応》、《腕力による威圧》

技能<威圧> + 7、<生存> + 4、<知覚> + 9

言語 巨人語

生態

出現環境 寒冷/山岳または地下

編成 単体または一団 (3 ~ 6)

宝物 標準

アイス・トロルは通常のトロルよりも多少小さいが、より知性と狡猾さに優れ、貪欲な飢えは同様である。彼らには典型的な猫背のトロルのような姿勢と、先端に鋭い爪がついた長い腕と明白なトロルの下顎が見て取れる。通常のトロルと同様に、アイス・トロルはほとんどの傷から回復することのできる驚くべき回復能力をもつ。多くのトロルとは異なり、アイス・トロルはしばしば戦闘において武器を使うが、戦いが熱を帯びてくると、しばしば武器を投げ捨てて爪で引き裂くことを好む。アイス・トロルは身の丈およそ 10 フィート、体重は 900 ポンドまで。

彼らの高い知性のため、アイス・トロルは時として傭兵として働き、しばしば怪物の軍勢に兵士として仕えている。彼らはよくフロスト・ジャイアント と同盟を組み、また食事と給金が十分に与えられる限り、北方の蛮族部族の中にも見られるかもしれない。

アイス・トロルは人間の肉を賞味し、人間とともに働いていない者はよく文明化された地域の近くに罾を仕掛けて大好きな獲物を捕らえようとする。また孤立した集落を食べ物を求めて襲撃し、しばしば捉えた人間を自分たちの氷に包まれた住処に連れ帰り、不運な犠牲者が腹ペコトロルによって餌食にさせるまで閉じ込めて太らせようとする。

戦闘時、アイス・トロルは通常のトロルよりも用心深い。ふつうは戦いにむやみに飛び込もうとせず、弱い敵や火を持っている者に集中する。火で武装している敵に攻撃することにも躊躇はしないが、そのような敵がその危険な武器をこちらに向ける前に協力して始末しようとする。

アイス・トロルの社会は通常のトロルよりもさらに父権的であり、オスは狩猟や襲撃のために小集団を作るかもしれないが、ほとんど

のトロルは 1 体のオス、1 体のメス、彼らの子供たちからなる小家族で生活する。

トロル:ロック・トロル Rock Troll

この巨体のクリーチャーはビーズのような目と、小さな水晶が散りばめられた岩のような肌をしている。その突き出した下顎には大きな水晶のような歯が生えている。

ロック・トロル 脅威度 6 Rock Troll

経験点 2,400

CE / 大型サイズの人型生物 (地、巨人)

イニシアチブ + 1; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚; <知覚> + 6

防御データ

AC 19、接触 10、立ちすくみ 18 (+ 1 【敏】、+ 9 外皮、- 1 サイズ)

hp 80 (7d8 + 49); 再生 5 ([酸] または [音波])

頑健 + 12、反応 + 3、意志 + 3

弱点 日光による石化

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 噛みつき = + 11 (1d8 + 7)、爪 (× 2) = + 12 (1d6 + 7)

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 + 9)

一般データ

【筋】25、【敏】12、【耐】24、【知】5、【判】9、【魅】6

基本攻撃 + 5; CMB + 13; CMD 24

特技《強打》、《鋼の意志》、《武器熟練: 爪》、《腕力による威圧》

技能<威圧> + 10、<知覚> + 6、<登攀> + 11

言語 巨人語

生態

出現環境 気候問わず/地下

編成 単体または徒党 (2 ~ 5)

宝物 標準

特殊能力

日光による石化 (変則) 自然の日光にさらされたロック・トロルはよろめき状態になり、毎ラウンド DC20 の頑健セーブを行わなければならない。失敗した場合は永続的に石に変わってしまう。ストーン・トゥ・フレッシュ 呪文 (または類似の効果) によって石化したロック・トロルを元に戻すことができるが、日光にさらされたままである場合、即座に石化を避けるために新たな頑健セーブを行わなければならない。サン・レイ (訳注: おそらくサンビーム) またはサンバーストのような強力な日光を作り出す呪文はロック・トロルを石化することはできないが、トロルはそのような呪文にさらされた後は 1d4 ラウンドの間よろめき状態になる。

ロック・トロルは通常のトロルやアイス・トロルの親類であるが、地表よりはるか下の地下の洞窟にねぐらを作る。太陽の光によって固い石に変わってしまうという、他のトロル種には知られていない彼らの弱点のため、めったに地下のねぐらから出ることはない。ロック・トロルは水晶が散りばめられた石のような肌をしているが、他の点では、猫背の姿勢、長い腕、大きな下顎、強力な再生能力という典型的なトロルの特徴を示す。しかし彼らの皮膚の水品質の天性のため、ロック・トロルは他のトロルと違い [音波] ダメージをより受けやすいが、火によって受けた傷でも再生できる能力をもつ。ロック・トロルは通常のトロルよりも大きく強い。典型的には身の丈 15 ~ 16 フィート、体重は 1,200 ポンドを越える。

ロック・トロルは人間の肉を好むが、彼らの爪で捕えることができるどんな食物でも食べる。このがつつしたクリーチャーは、少しでも食べる部分があるならば、彼らの縄張りを通りかかったあらゆるものを食べようとするため、ほとんどの地下のクリーチャーはロック・トロルを裂けるため彼らの前からにげる。またロック・ト

ロルは時として岩や鉱物を食べるが、そのようなものはほとんど彼らの飢えを癒してはくれないようだ。その代わりトロルの食事を補うこれらの鉱物は、彼らの皮膚、歯、爪を強くする。特定の水晶のかたまりは特にロック・トロルの好物であるらしく、そのようなものを見つけたロック・トロルは、しばしば水晶の珍味をたらふく詰め込む。

ナイトシェイド Nightshade

悪意に満ちたナイトシェイドたちは筆舌に尽くし難い悪と闇が等しく混ぜられた、真に恐るべき壊死が神秘の力で形を取ったものである。彼らは生ける死であり憎悪であり、彼らは存在するだけで周囲の光、熱、そして生命を奪い、彼らの通った後には墓標すらない墓という、重苦しい絞首台の空気しか残らない。ナイトシェイドたちにとって、生命とは墮落であり荒廃である。創造はそうした混乱から切り離さなければならず、切り離せばすべての存在は闇と死の甘い抱擁に包まれることができる。最終的には、ナイトシェイドたちはすべての物の過去、現在、そして未来から、虚無としか表現しようないものしか見いだせなくなるだろう。

ナイトシェイドたちは自分たちはアンデッドと影の精霊の部隊であると喧伝している——彼らは燃える太陽と非現実的な生命の一瞬の閃光を、これ以上できないというほど憎む。彼らが生きている存在と手を組むことはその存在が太陽を消したいと、そして立ち塞がる者を殺しつくりたいと望んでいてさえ稀であるが、そのような同盟の記録は実在するし、そして時には発生する。地上、空、海、そして世界の下、深奥といった、あらゆる環境と状況で死を振りまくために自分の種族の姿を適用させることで、ナイトシェイドたちは自分たち、非生命の軍勢を各所に配置している。目的が1つしかないにも関わらず、彼らは精神のない獣ではない。彼らは聡明かつ入念な計画者であり、自身の有能さを証明している限り、ナイトシェイドたちは仲間や下僕に愛情を示し、そして彼らの有用さが底を突いた瞬間、態度を翻しその者を破壊し、その痛ましく殺された精神を不死の奴隷へと変える。

ナイトシェイドたちは現実そのものが消滅する負のエネルギー次元界と影界の結合点の最深部の虚空で産まれる。そこには茫漠たる暗い深淵が広がっており、究極の存在の重力が非生命を素材とした虚無と影の本質で紡がれたつかみ所のない蜘蛛の糸とを圧縮し、散逸を濃縮した光沢のない透明な板と欠片へと変えている。究極の破壊を求める輩の多くがその力を自己の目的のために利用しようとする場所を探しているが、その大多数は、その不純物のない散逸の力は取引するにはあまりに強大すぎると理解することになる。彼らのちっぽけな心身は摩滅し、最初に精神が無へと変わり、次に肉体が改造され、もはや血肉を持たない、純粋な闇が形を取った生命のない不死の存在へと鑄直される。心身を鑄直された完全な散逸の姿(現実の究極の終わりで長らく幽閉されていた闇の存在によって鑄造されたのだと囁く者もいる)となった少数の者たちの1人となると、そうした不滅の魔物じみた靈魂は無情な悪の凍れる火で依然として焼かれはするが、もはや散逸へと孤独に尽くした年月によって濾過されており、不純物はなくなり一新されている。死霊術的な肉体と変成し、魔物じみた魂が姿を得るナイトシェイドは技術的には正しいと言えるが、その変成自体は愚かしい悪行の結晶であり、言葉では言い表せないほど忌々しいものだ。

ナイトシェイドたちのほとんどはそのような魔物的な傲慢さによって生まれてはいるが、それはこの強力なアンデッド・クリーチャーの発生源がこれのみであることを示すわけではない。ナイトシェイドたちの多くはあらゆる種族の不滅の魂と愛情を収穫し、収穫された者の壊れ砕けた肉体を、それらに残った神授の要素の滓をゆっくりと夜の深淵へと落とし凍らせる負の虚空へと投げ込むことに従事している。収穫された者の出自に関わらず、ナイトシェイドの闇の心臓の中にある魂はすべて破壊を内包している。ナイトシェイドの不滅の魂のエネルギーの量が臨界に達した時、新たなナイトシェイドが生み出される。負の次元界へと消えた定命の者の魂は引き上げられアンデッドとして生まれ直し、そのずっと後に深淵の中へと取り込まれる；定命の者の靈魂はナイトシェイドの従者であるが、その不滅性はナイトシェイドの非生命に火を灯す靈魂的な燃料として提供されるだけである。

最も一般的なナイトシェイドはナイトウォーカーであり、アンデッドの軍勢の最前列で時折見られる、昔からいる巨人の魔物である。彼らはナイトシェイドの軍隊の将軍であり、軍勢の司令官であり世界の死の組織者である。

しかしナイトウォーカーが容易には到達できない場所、海の深淵や雲上の青などは、他のナイトシェイドたちが支配する。頭上で羽

ばたく大きな蝙蝠のようなナイトウィングは彼らの土地において致命的ではあるが、彼らより強力な従兄弟たちの指示には異論を挟まない。これらの怪物たちが物質界に来ると、彼らはまず移動し打ち捨てられた廃都市あるいは広大な地下墓所を仮宿とし、そしてその地域を獲物として行動する。

上記と同様、大地の下、国土もナイトシェイドたちの通過には恐れ多く。そこでは、巨大なナイトクロウラーたちが身を振らせ、這い進んでいる。これらの暗黒のワームが深みから前へと進むことはそうそうなく、忘れ去られた洞窟に住むが、彼らが動くとき、夜のとぐろが身動きし人民の間をそれが通るのが不可避になる度に国全体が減ぶ。

アンデッドの結晶ナイトクロウラーという潜在的悪夢を除けば、ナイトシェイド全員はこの最強のナイトシェイドと比べれば見劣りしてしまうだろう——シャークのようなナイトウェイヴと比べれば。この怪物は光の差さない深海の溝を徘徊し、数えきれないほどの溺死体の魂を収集し、あるいは水棲の種族を餌食としている。しかし浅い所にしがみついたり海面で生計を立てる者も、この貪欲なナイトウェイヴから安全なわけではなく、夜の最も暗い間これらのアンデッドは船と海岸から魂を収穫するために浮上してくる。

しかし戦慄すべきナイトウェイヴたちさえ、偉大な英雄たちの悪夢を満たすには十分ではない。より強力なナイトシェイドの噂がいくつかの団体で恐ろしげに囁かれていて——単に存在するだけで数週間での命ある惑星全体を吸収できるほどの莫大な力を持つクリーチャーがいるという噂が。そのような怪物がもし本当にいるのだとすれば、生命というものは永遠の破滅が支配する闇の中で瞬いた、単なる泡沫の閃光にすぎないであろう。

ナイトシェイド: ナイトクロウラー Nightshade, Nightcrawler

この巨体の芋虫は漆黒のキチン質の外皮で覆われている。その歯のひしめく大口は、洞窟のようにあんぐりと開く。

ナイトクロウラー 脅威度 18 Nightcrawler

経験点 153,600

CE / 巨大サイズのアンデッド (他次元界、ナイトシェイド)

イニシアチブ + 4; 感覚 暗黒感覚、暗視 120 フィート、ディテクト・マジック、振動感知 120 フィート、夜目; <知覚> + 33

オーラ 冒流のオーラ (30 フィート)

防御データ

AC 33、接触 6、立ちすくみ 33 (+ 27 外皮、- 4 サイズ)

hp 312 (25d8 + 200)

頑健 + 16、反応 + 10、意志 + 23

DR 15 / 善および銀; 完全耐性 [冷氣]、アンデッドの種別特徴; SR 29

弱点 光に対する嫌悪

攻撃データ

移動速度 30 フィート、穴掘り 60 フィート

近接 噛みつき = + 32 (4d10 + 18 / 19 ~ 20、加えて 4d6 [冷氣] および “つかみ”), 針 = + 32 (4d6 + 18 / 19 ~ 20、加えて 4d6 [冷氣] および “毒”)

接敵面 20 フィート; 間合い 20 フィート

特殊攻撃 負のエネルギー放出 (9d6、DC 31、9 回 / 日)、生命力吸収 (1 レベル、DC 28)、飲み込み (4d10 + 22 殴打、加えて生命力吸収、AC23、31hp)

擬似呪文能力 (術者レベル 18 レベル; 精神集中 + 24)

常時: エア・ウォーク、ディテクト・マジック、マジック・ファンク

回数無制限: アンホーリー・ブライト (DC20)、インヴィジビリティ、グレイター・ディスペル・マジック、コンテイジョン (DC20)、ディーパー・ダークネス

3 回 / 日: 高速化コーン・オヴ・コールド (DC21)、コンフュージョン (DC20)、ヘイスト、ホールド・モンスター (DC21)

1 回 / 日: 招来 (8 レベル、6 体の強大なるシャドウ)、フィンガー・オヴ・デス (DC23)、ブレイン・シフト (DC23)、マス・ホールド・モンスター (DC25)

一般データ

【筋】41、【敏】10、【耐】一、【知】20、【判】21、【魅】23

基本攻撃 + 18; CMB + 37 (組みつき + 41); CMD 47 (足払いされない)

特技 《アンデッド威伏》、《イニシアチブ強化》、《擬似呪文能力高速化: コーン・オヴ・コールド》、《強打》、《クリティカル強化: 噛みつき》、《クリティカル強化: 針》、《クリティカル熟練》、《攻防一体》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《鋼の意志》、《よろめき化クリティカル》

技能 <威圧> + 34、<隠密> + 16 (暗闇での + 24)、<真意看破> + 33、<水泳> + 40、<知覚> + 33、<知識: 次元界> + 30、<知識: 宗教> + 33、<知識: 神秘学> + 33、<呪文学> + 33; 種族修正 + 8 薄暗い照明または暗闇での <隠密>

言語 奈落語、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 (負のエネルギー界)

編成 単体または 2 体

宝物 標準

特殊能力

生命力吸収 (超常) ナイトクロウラーに飲み込まれているクリーチャーは毎ラウンド、負のレベル 1 を得る。

毒 (超常) 針・致傷型; セーブ 頑健 DC28; 頻度 1 回 / ラウンド (6 ラウンド間); 効果 1d4 【耐久力】吸収および負のレベル 1; 治療 3 回連続のセーブ成功。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

ナイトクロウラーは昆虫のような胴体と無数の発光する眼をした巨大で恐ろしいな虫のようにしか見えないが、実際は信じられないような知性を持つ。地底深くの生命を掃除していないときのナイトクロウラーは、ナイトシェイド全体の世界中から生命を根絶する計画を自身独自の舞台においてどのように遂行するのが最も効率的かを練り、アンデッドの尖兵たちと協議し、そして必要とあれば不可視状態になって遠くから生きているクリーチャーを観察し、見逃しているかもしれない彼らの隠れ里を知ろうとするのに時間を費やす。

ナイトクロウラーが地底深くに残すものが 1 つあるとすれば、それはその地域にとっての穢れた生命の蔓延であり、世界にない方がよい存在だ。地表で暮らす者にとっては不幸なことに、ナイトクロウラーは時として隧道を這い登り、その荒廃を地上の夜へともたらし。彼らは常に朝日が東の空の色を染める前に地中へと撤退するが、夜毎の僅かな時間につき、信じられないほどの破壊を拡散させる。

ナイトクロウラーは体長 60 フィート、体重 10,000 ポンド。

ナイトシェイド: ナイトウォーカー Nightshade, Nightwalker

この佇立する夜の黒色をした巨人は羊のような一對の角を生やした悪魔のような相貌をしている。その腕の先端には巨大な刃が生えている。

ナイトウォーカー 脅威度 16 Nightwalker

経験点 76,800

CE / 超大型サイズのアンデッド（他次元界、ナイトシェイド）

イニシアチブ + 2; 感覚 暗黒感覚、暗視 60 フィート、ディテクト・マジック、夜目; 〈知覚〉 + 29

オーラ 冒涇のオーラ（30 フィート）

防御データ

AC 31、接触 10、立ちすくみ 29（+ 2 【敏】、+ 21 外皮、- 2 サイズ）

hp 241（21d8 + 147）

頑健 + 14、反応 + 11、意志 + 19

DR 15 / 善および銀; 完全耐性 [冷氣]、アンデッドの種別特徴;

SR 27

弱点 光に対する嫌悪

攻撃データ

移動速度 40 フィート

近接 爪（× 2）= + 28（3d6 + 15 / 19 ~ 20、加えて 4d6 [冷氣]）

接敵面 15 フィート; 間合い 15 フィート

特殊攻撃 エネルギー放出（8d6、DC 29、8 回 / 日）、恐怖の凝視、即行武器破壊

擬似呪文能力（術者レベル 16 レベル; 精神集中 + 21）

常時: エア・ウォーク、ディテクト・マジック、マジック・ファンク

回数無制限: アンホーリィ・ブライト（DC19）、グレーター・ディスペル・マジック、コンティジョン（DC19）、ディーパー・ダークネス

3 回 / 日: 高速化アンホーリィ・ブライト（DC19）、インヴィジビリティ、コンフュージョン（DC19）、ヘイスト、ホールド・モンスター（DC20）

1 回 / 日: コーン・オヴ・コールド（DC20）、招来（7 レベル、4 体の強大なるシャドウ）、フィンガー・オヴ・デス（DC22）、プレイン・シフト（DC22）

一般データ

【筋】35、【敏】14、【耐】—、【知】20、【判】21、【魅】21

基本攻撃 + 15; CMB + 29; CMD 41

特技 《アンデッド威伏》、《擬似呪文能力高速化: アンホーリィ・ブライト》、《強打》、《クリティカル強化: 爪》、《攻防一体》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《上級武器破壊》、《武器落とし強化》、《武器破壊強化》

技能 〈威圧〉 + 29、〈隠密〉 + 18（暗闇の中では + 26）、〈真意看破〉 + 29、〈水泳〉 + 33、〈知覚〉 + 29、〈知識: 次元界〉 + 26、〈知識: 宗教〉 + 29、〈知識: 神秘学〉 + 29、〈呪文学〉 + 29; 種族修正 + 8 〈隠密〉

言語 奈落語、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（負のエネルギー界）

編成 単体、2 体、または徒党（3 ~ 4）

宝物 標準

特殊能力

恐怖の凝視（超常）1 ラウンドのあいだ恐怖で戦慄状態にする、30 フィート、意志・DC25・無効。これは [精神作用、恐怖] 効果である。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

即行武器破壊（超常）ナイトウォーカーは即行アクションとして、その爪の片方で武器破壊の試みができる。

立ち向かうが、定命の者の多くの将軍とは異なり、このナイトウォーカーは後陣に立ち安全なところから戦場を観察するようなことはしない。このアンデッド・クリーチャーは試験を目的として戦術を立て計画することに熱心であり、その決断が自己の破滅を意味するものでない限り、可能な限りの機会自身も戦闘に参加する。ナイトウォーカーは戦術的優位を得るために自身の部隊を犠牲にすることは決してない、とは言えない——そのような戦術は、このモンスターが直接参加したいとは思わない攻め手のほんの 1 種に過ぎない。

ナイトウォーカーは絶望を与えてから殺すこと、特に価値ある品を破壊したり恋人を惨殺してから敵に終わりの一撃を加えることを楽しむ。

ナイトウォーカーは身長 20 フィート、体重 5,000 ポンドである。

遭遇する最も一般的なナイトシェイドは巨人に似たナイトウォーカーである。この強力な敵はアンデッドの軍隊を率いて生者たちと

ナイトシェイド: ナイトウェイヴ Nightshade, Nightwave

信じられないほど巨大な、真夜中の黒のような艶のある鯨が、不浄な島がその身を下から押し上げているかのように海から姿を現した。

ナイトウェイヴ 脅威度 20 Nightwave

経験点 307,200

CE / 超巨大サイズのアンデッド（水棲、他次元界、ナイトシェイド）
イニシアチブ + 7; 感覚暗黒感覚、暗視 120 フィート、ディテクト・マジック、夜目; 〈知覚〉 + 37

オーラ最も黒き深淵（60 フィート）、冒涇のオーラ（30 フィート）

防御データ

AC 36、接触 5、立ちすくみ 33（+ 3 【敏】、+ 31 外皮、- 8 サイズ）
hp 391（29d8 + 261）

頑健 + 18、反応 + 16、意志 + 25

DR 15 / 善および銀; **完全耐性** [冷氣]、アンデッドの種別特徴;
SR 29

弱点光に対する嫌悪

攻撃データ

移動速度 飛行 60 フィート（良好）、水泳 60 フィート

近接 噛みつき = + 35（5d10 + 22 / 19 ~ 20、加えて 4d6 [冷氣]、
“生命力吸収”、および“つかみ”）、尾の打撃 = + 30（4d8 + 12 /
19 ~ 20、加えて 4d6 [冷氣]）

接敵面 30 フィート; 間合い 30 フィート

特殊攻撃 エネルギー放出（10d6、DC33、10 回 / 日）、生命力吸収
（2 レベル、DC31）、飲み込み（5d10 + 28 殴打、加えて生命力吸収、
AC25、39hp）

擬似呪文能力（術者レベル 20 レベル; 精神集中 + 27）

常時: シー・インヴィジビリティ、ディテクト・マジック、マジック・ファンク

回数無制限: アンホーリィ・ブライト（DC21）、インヴィジビリティ、
グレーター・ディスペル・マジック、コンテジョン（DC21）、コン
フュージョン（DC21）、ディーパー・ダークネス

3 回 / 日: 高速化コーン・オヴ・コールド（DC22）、フィンガー・オヴ・
デス（DC24）、ヘイスト・ホールド・モンスター（DC22）

1 回 / 日: ウェイル・オヴ・ザ・バンシー（DC26）、招来（9 レベル、
1 体のナイトウィング）、ブレイン・シフト（DC24）、マス・ホールド・
モンスター（DC26）

一般データ

【筋】49、【敏】16、【耐】一、【知】22、【判】21、【魅】25

基本攻撃 + 21; CMB + 48（組みつき + 52）; CMD 61（足払いさ
れない）

特技《アンデッド威伏》、《イニシアチブ強化》、《擬似呪文能力高速
化: コーン・オヴ・コールド》、《強打》、《クリティカル強化: 噛み
つき》、《クリティカル強化: 尾の打撃》、《クリティカル熟練》、《渾
身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《神速の反応》、《突
き飛ばし強化》、《鋼の意志》、《迎え討ち》、《よろめき化クリティカル》

技能〈威圧〉+ 39、〈隠密〉+ 19（暗闇の中では + 27）、〈真意看破〉
+ 37、〈水泳〉+ 59、〈知覚〉+ 37、〈知識: 次元界〉+ 35、〈知識:
宗教〉+ 38、〈知識: 神秘学〉+ 38、〈呪文学〉+ 38、〈飛行〉+
31; 種族修正 + 8 薄暗い照明または暗闇での〈隠密〉

言語 奈落語、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（負のエネルギー界）

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

最も黒き深淵（超常） ナイトウェイヴが泳いだ水は深海の奥底のよ
うに冷たく、暗く、そして重くなる。60 フィート以内の水全ては
（ディーパー・ダークネスと同様に）完全な闇となり、自身のター
ンの終了時にこの半径内にいた場合、そのクリーチャーは 6d6 ポイ

ントのダメージ（半分は [冷氣]、半分は殴打）を受ける。DC31 の
頑健セーブは、これの圧縮によるダメージを無効化する。非実体ク
リーチャーあるいは水中深くに生息する（水棲）あるいは（水）の
副種別を持つクリーチャーはこの能力のダメージを受けず、そして
フリーダム・オヴ・ムーブメントはこのダメージから完全に保護す
る。ナイトウェイヴのターンの開始時にこの半径内にある魔法的な
光は（グレーター・ディスペル・マジックと同様に）解呪される。
この効果は水の外まで拡大しない。このセーブ DC は【魅力】に基
づいている。

生命力吸収（超常） ナイトウェイヴに飲み込まれているクリーチャー
は、毎ラウンド 2 の負のレベルを得る。

ナイトシェイド種の中で最も強力な存在として知られているのは
最大級の鯨ほどのサイズがある鯨の姿をした貪欲なナイトウェイ
ヴ、死の冷酷な暴食の不浄なる権化である。ナイトウェイヴの多く
は海洋の深みを棲み家としているが、これに呼吸は不要であり、そ
して常にフライ擬似呪文能力があるため波を超えて姿を現し、破滅
をもたらすことができる。

ナイトウェイヴは体長 100 フィート、体重 200 トンである。

ナイトシェイド: ナイトウィング Nightshade, Nightwing

この大きな、蝙蝠のようなクリーチャーは完全な闇が形を取ったものであり、その小さな瞳は最も黒き夜の中で輝く。

ナイトウィング 脅威度 14 Nightwing

経験点 38,400

CE / 超大型サイズのアンデッド（他次元界、ナイトシェイド）

イニシアチブ + 8；感覚暗黒感覚、暗視 60 フィート、ディテクト・マジック、夜目；〈知覚〉+ 25

オーラ冒涇のオーラ（30 フィート）

防御データ

AC 29、接触 12、立ちすくみ 25（+ 4 **【敏】**、+ 17 外皮、- 2 サイズ）
hp 195（17d8 + 119）

頑健 + 12、反応 + 11、意志 + 17

DR 15 / 善および銀；**完全耐性** [冷氣]、アンデッドの種別特徴；
SR 25

弱点 光に対する嫌悪

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート（良好）

近接 噛みつき + 23（4d10 + 18 / 19 ~ 20、加えて 4d6 [冷氣] および魔法吸収）

接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート

特殊攻撃 エネルギー放出（7d6、DC 28、8 回／日）

擬似呪文能力（術者レベル 14 レベル；精神集中 + 19）

常時：ディテクト・マジック、マジック・ファンク

回数無制限：アンホーリィ・ブライト（DC19）、コンテジション（DC19）、ディーパー・ダークネス

3 回／日：インヴィジビリティ、グレーター・ディスペル・マジック、コンフュージョン（DC19）、ヘイスト、ホールド・モンスター（DC20）

1 回／日：コーン・オヴ・コールド（DC20）、招来（6 レベル、2 体の強大なるシャドウ）、フィンガー・オヴ・デス（DC22）、プレイン・シフト（DC22）

一般データ

【筋】 31、**【敏】** 18、**【耐】** 一、**【知】** 18、**【判】** 21、**【魅】** 21

基本攻撃 + 12；CMB + 24；CMD 38

特技《アンデッド威伏》、《イニシアチブ強化》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《ひつつかみ》、《武器破壊強化》、《迎え討ち》

技能〈隠密〉+ 16（暗闇の中では + 24）、〈真意看破〉+ 25、〈水泳〉+ 27、〈知覚〉+ 25、〈知識：宗教〉+ 24、〈知識：神秘学〉+ 24、〈呪文学〉+ 24、〈飛行〉+ 24；**種族修正** + 8 薄暗い照明または暗闇での〈隠密〉

言語 奈落語、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（負のエネルギー界）

編成 単体、2 体、または小編成（3 ~ 6）

宝物 標準

特殊能力

魔力吸収（超常） ナイトウィングの噛みつきは魔法的な力およびエネルギーを吸収する。ナイトウィングが敵を噛んだとき、その犠牲者は DC23 の意志セーブに成功しない限り現在彼に影響している呪文効果 1 つが即座に終了する——その目標が複数の呪文から影響を受けている場合、吸収される呪文は無作為に決定すること。ナイトウィングは吸収した呪文のレベルの倍に等しいダメージが癒される——最大を超過したヒット・ポイントは、代わりに 1 時間のあいだ持続する一時的ヒット・ポイントとして得られる。ナイトウィングが噛みつきで魔法アイテムの破壊を試みる場合、魔法吸収の噛みつきはそのアイテムを 1d4 ラウンドのあいだ非魔法的にする（そのアイテムが永久的な魔法のアイテムの場合）か、1d8 チャージを吸収する（そのアイテムがチャージ数を持つ場合）か、あるいはそれを永久的に魔法でなくす（そのアイテムが使い切りの場合）。そのア

イテム（あるいはそのアイテムが身につけられている場合その持ち主）は DC23 の意志セーブでこの効果に抵抗できる。そのアイテムに与えられたダメージは魔力吸収の効果が適用された後に適用される。このセーブ DC は **【魅力】** に基づいている。

知られているナイトシェイド種の中で最も劣っているナイトウィングは、それでもやはり致命的な敵である。ナイトウィングは時に、空の補助としてより強力なナイトシェイドに仕えることがある。また、このナイトシェイドが非アンデッドの主人に仕えているところも良く見られる——ナイトウィングは時に、強力な定命の者に、守護者あるいは尖兵として使用される。にも関わらず、ナイトウィングは仕えている主人がいつか殺されることを願っている。彼らが根本から従者となるのは彼らの大量虐殺の任務を遂行できる破壊や、定命の者の殺害の手段としてである；その仕事が終了するか、あるいはナイトウィングがその主人は殺害の義務を怠けていると感じた時点で、そのナイトウィングは速やかにかつての仲間を目標とする。

彼らより強力な主に仕えていない物質界で見られるナイトウィングとは、典型的には日が昇った時に底のある場所が多くある、起伏の激しい地形で遭遇する。そのような目的のために、このモンスターは洞窟や打ち捨てられた建物を好む。

ナイトウィングの肉体は体長 20 フィートだが、両翼を広げれば 80 フィートになる。その体重は 4,500 ポンドである。

ネクロンアイデアス Necrophidius

軽い擦過音は、頭が蛇の顎のついた人型生物の頭蓋である、長く曲がりくねった大蛇の骨格によるものであることが明らかになる。

ネクロンアイデアス 脅威度 3 Necrophidius

経験点 800

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

防御データ

AC 15、接触 13、立ちすくみ 12 (+ 3 【敏】、+ 2 外皮)

hp 36 (3d10 + 20)

頑健 + 1、反応 + 4、意志 + 1

DR 5 / 殴打；完全耐性 人造の種別特徴

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 噛みつき + 6 (1d8 + 4、加えて“麻痺”)

特殊攻撃 死の舞踏

一般データ

【筋】16、【敏】17、【耐】—、【知】—、【判】11、【魅】1

基本攻撃 + 3；CMB + 6；CMD 19 (足払いされない)

技能〈隠密〉 + 15；種族修正 + 12 〈隠密〉

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず

編成 単体またはコイル (2 ~ 6)

宝物 なし

特殊能力

死の舞踏 (変則) ネクロンアイデアスは全ラウンド・アクションとして前後に身を振るうことで相手をうっとりさせることができる。ネクロンアイデアスが死の舞踏を使用したときにこれから 30 フィート以内にいた、これを見ることができるクリーチャー全ては DC15 の意志セーブに成功しない限り 2d4 ラウンドのあいだ幻惑状態になる。これは「精神作用」効果である。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。

麻痺 (超常) ネクロンアイデアスに噛まれた生きているクリーチャーは DC13 の頑健セーブに成功しない限り 1d4 ラウンドのあいだ麻痺状態になる。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。

その邪悪そうな外見とは裏腹に、蛇のようなネクロンアイデアスはアンデッド・クリーチャーではない。そうではなく、巨大な蛇の骸骨から造られ人型生物クリーチャーの頭蓋が頭部に置かれた魔法的な人造である。いくつもの牙が頭蓋の顎に埋め込まれた後、秘密で高価な儀式によってこの被造物全体に生命が吹き込まれる——そうした儀式は伝統的に、発見した者たちによって嚴重に秘匿されている。

食事や睡眠も必要としない精神を持たない人造であるネクロンアイデアスは素晴らしい守護者であり、その生来の隠密性によって、不用意で気付いていない者に忍び寄ることができる。特定の地域においてネクロンアイデアスは、死の舞踏あるいは麻痺の噛みつきで獲物を無力化することでその獲物に後のぞっとする行為の心構えをさせる暗殺者として広く使われている——そしてその暗殺の遂行には格別の知性などは必要とされない。格別な不気味な創造者は、暗殺の恐怖を増大させるために標的の友人や恋人の頭蓋からこのクリーチャーを作成することさえあり、その場合標的にその材料が分かるように頭蓋に肉の大部分を残しておく。その肉は最終的には腐敗してしまう——肉が残されて作成されたネクロンアイデアスのみがそうしたおぞましい相貌を持つ (しかしながら一般的にはジェントル・リボウズ呪文の補助によって、そのような病的な装飾の肉はより長い期間維持される)。

ネクロンアイデアスは精神を持たないが、作成者の簡単な命令に

は従う。そうした命令には特定の状況になるまで不活性化状態で伏していることや、必要最低限の活動以外では特定の目標を追跡し、そして殺すこと、などが含まれる。

典型的なネクロンアイデアスは体長 10 フィート、体重 200 ポンドである。

作成法

ネクロンアイデアスの肉体は人間の頭蓋とコンストリクター・スネークの死体の骨格で構成されており、すべて 1,000gp の価値のある希少な油と粉末で補強されている。

ネクロンアイデアス Necrophidius

術者レベル 10th；市価 7,500 gp

作成法

前提条件 《人造クリーチャー作成》、キャッツ・グレイス、デイズ・モンスター、ギアス／クエスト、グール・タッチ、作成者の術者レベルが 7 レベル以上であること；**技能** 〈製作：彫刻〉または〈治療〉 DC15；**コスト** 4,250gp

ネ・サールグー Neh-Thalgu

この蟹のような悪夢は八目鰻の口と、脚部に痙攣する眼と、そして背中にあるいくつもの瘤に人間の頭脳を持っている。

ネ・サールグー 脅威度 8 Neh-Thalgu

経験点 4,800

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〉 + 17

防衛データ

AC 21、接触 19、立ちすくみ 18 (+3 【敏】、+2 外皮、+7 洞察、-1 サイズ)

hp 105 (10d8 + 60)

頑健 + 9、反応 + 6、意志 + 11

DR 10 / 魔法; 完全耐性混乱効果; SR 19

攻撃データ

移動速度 10 フィート、飛行 40 フィート (完璧)

近接 噛みつき = +13 (1d8 + 7、加えて“毒”)、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 かきむしり (爪 (×2)、2d6 + 7)

ソーサラーの修得呪文 (術者レベル 7; 精神集中 + 17)

3 レベル (5 回/日): ホールド・パースン (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、オルター・セルフ、インヴィジビリティ

1 レベル (7 回/日): アンシーン・サーヴァント、グリース (DC14)、シールド、マジック・ミサイル、レイ・オブ・エンフィーブルメント (DC14)

0 レベル (回数無制限): アシッド・スブラッシュ、オープン/クローズ、ダンシング・ライツ、ディテクト・マジック、プレスティディジティション、メイジ・ハンド、リード・マジック

一般データ

【筋】24、【敏】16、【耐】23、【知】19、【判】18、【魅】17

基本攻撃 + 7; CMB + 15; CMD 35 (足払いされない)

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《呪文持続時間延長》、《秘術の打撃》、《物質要素省略》B、《迎え討ち》

技能〈隠密〉+ 12、〈真意看破〉+ 17、〈知覚〉+ 17、〈知識: 次元界〉+ 23、〈知識: 神秘学〉+ 23、〈知識: ダンジョン探検〉+ 23、〈呪文学〉+ 17、〈飛行〉+ 15、〈魔法装置使用〉+ 16

言語 奈落語、アクロ語、共通語、竜語、プロティアン語、地下共通語; テレパシー (100 フィート)

その他の特殊能力 頭脳蒐集、奇怪な知識

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず

編成 単体

宝物 × 2

特殊能力

頭脳蒐集 (変則) ネ・サールグーは最大 7 つの人型生物の頭脳を蓄積し、それらを使うことで自身の知識と力を強化できる。蓄積した頭脳それぞれは、ネ・サールグーの AC、精神集中判定、および〈知識〉判定に累積する +1 洞察ボーナスを与える。ネ・サールグーはとどめの一撃で無防備状態の相手から、あるいは標準アクションで死んでから 1 分を超えていない死体から、頭脳を摘出できる。7 未満の頭脳しか持たないネ・サールグーは、足りない頭脳につき負のレベル 1 を得る。これらの負のレベルは決して永久的とはならないが、蒐集した頭脳をしまうことでのみ除去できる。ここにある一般データは蒐集しきっているモンスターを想定している。

毒 (変則) 噛みつき・致傷型; セーブ 頑健 DC21; 頻度 1 回/ラウンド (6 ラウンド間); 効果 1d2 【筋】ダメージおよび (訳注: 更新; 1 ラウンドの) よろめき状態; 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。

呪文ネ・サールグーは 7 レベル・ソーサラーとして呪文を発動する。頭脳の喪失により受けた負のレベルにつき、術者レベルは 1 ずつ減少する。蒐集した頭脳を持たないネ・サールグーは呪文を発動できない。

奇怪な知識 (変則) すべての〈知識〉技能はネ・サールグーのクラス技能となる。

頭脳蒐集家としても知られているネ・サールグーは、巨大な生体船に乗って広大な宇宙を旅した末に遠い世界から辿り着いた異邦者であり、この飢えたモンスターという命取りの貨物が新世界へと上陸した時にその生体船は急速に腐敗してしまっている。ネ・サールグーは肉食性だが、彼らは食べた人型生物の脳は消化しない——せずに、それらの脳はこのクリーチャーの背中にあるいくつかある膨らんだ瘤の 1 つに収納し、知性増加の補助装置にする。

実際に遭遇するネ・サールグーは単にその種族の子供であり、格上の親族によってそこ以外の世界での有用性を証明できるまで、出身次元界から流刑されているのだという推測もされている。頭脳蒐集は彼らの出身領土の病的な通貨形態なのかもしれないし、これらの脳はより邪悪な成体になるための闇の崇拜の単なる燃料と考えているのかもしれない。

ネレイド Nereid

この美しい女性は真珠のように輝く肌と長く暗い髪を持つ。彼女の裸体は大胆にも透明に近い濡れた肩掛けで隠されている。

ネレイド 脅威度 10 Nereid

経験点 9,600

CN / 中型サイズのフェイ (水)

イニシアチブ + 9; 感覚 夜目; <知覚> + 21

オーラ 魅惑のオーラ (30 フィート、DC 23)

防御データ

AC 25、接触 25、立ちすくみ 15 (+ 5 反発、+ 9 【敏】、+ 1 回避)

hp 126 (12d6 + 84)

頑健 + 11、反応 + 17、意志 + 14

防御的能力 透明; DR 10 / 冷たい鉄; 完全耐性 [冷氣]、毒; SR 21

弱点 肩掛け

攻撃データ

移動速度 30 フィート、水泳 60 フィート

近接 接触 = + 10 (" 毒 ")

遠隔 噴霧 = + 15 接触 (" 毒 ")

特殊攻撃 溺死の接吻

擬似呪文能力 (術者レベル 12 レベル; 精神集中 + 17)

回数無制限: コントロール・ウォーター、サジェスチョン (DC18; 現在自身の魅惑のオーラによって恍惚状態になっている 1 体以上のクリーチャーに対してのみ)

1 回 / 日: サモン・モンスター VI (ウォーター・エレメンタルのみ)

一般データ

【筋】11、【敏】29、【耐】24、【知】14、【判】22、【魅】21

基本攻撃 + 6; CMB + 15; CMD 37

特技《回避》、《強行突破》、《軽妙なる戦術》、《能力熟練: 魅惑のオーラ》、《武器の妙技》、《防御的戦闘訓練》

技能<隠密> + 24、<芸能: 歌唱> + 20、<真意看破> + 21、<水泳> + 23、<脱出術> + 24、<知覚> + 21、<知識: 自然> + 17、<はったり> + 20

言語 水界語、共通語、森語

その他の特殊能力 変身 (中型ウォーター・エレメンタル、エレメンタル・ボディ II)、この世のものならぬ美

生態

出現環境 気候問わず / 水界

編成 単体または混成集団 (ネレイド 1、加えて ジャイアント・スクイッド 1、ジャイアント・オクトパス 1、ジャイアント・モーレイ・イール 1、または オルカ 1)

宝物 標準

特殊能力

魅惑のオーラ (超常) 30 フィート以内にいてその美を見た場合、クリーチャーはこの女性に性的に惹かれ、ネレイドの魅惑の虜になる危険を負うことになる。そのクリーチャーが DC23 の意志セーブに失敗した場合、そのクリーチャーは即座に恍惚状態になる。ネレイドは自身の魅惑のオーラで恍惚状態になっている 1 体以上のクリーチャーに対し、サジェスチョン擬似呪文能力を回数無制限で使用する。これは [精神作用] (強制) 効果である。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

溺死の接吻 (超常) ネレイドは接触すること (唇同士を合わせる接吻が伝統的である) で、同意しているか、無防備状態か、あるいは恍惚状態のクリーチャーの肺を水で満たせる。そのクリーチャーのターン、目標は DC23 の頑健セーブで水を吐き出す試みができる; 失敗すれば 0hp に落ちて気絶状態になる。その次のラウンド、その目標は再びセーブして成功しない限り 1 ヒット・ポイントに落ちて瀕死状態になる; 第三ラウンドでは、再びセーブして成功しない限り死亡する。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

毒 (変則) 接触または噴霧 (有効距離 30 フィート)・接触型; セーブ 頑健 DC23; 頻度 1 回 / ラウンド (6 ラウンド間); 効果 1d2 【耐】、

加えて盲目状態; 治療 2 回連続のセーブ成功。

肩掛け (変則) ネレイドの肩掛け (硬度 2、hp6) には彼女の生命力の一部が込められている。その肩掛けが破壊された場合、ネレイドは 1 時間ごとに 1d6 ポイントの【耐久力】吸収を、死ぬまで受ける。ネレイドは新たな肩掛けを DC25 の意志セーブに成功することで水から製作できるが、その試みごとの完了には 1d4 時間かかる。ネレイドの肩掛けを破壊するか盗む試みには武器破壊か武器落としの試みが要求される。

透明 (超常) 水中では、ネレイドの肉体は透明となり、実質的に不可視状態となる。彼女はフリー・アクションで、回数無制限で可視状態にも透明にもなれる。

この世のものならぬ美 (超常) ネレイドは鎧を装着していない場合、そのアーマー・クラスと CMD に自身の【魅力】ボーナスを反発ボーナスとして加える。

ネレイドは気まぐれで時に危険な、際立って美しい女性の水棲のフェイであり、時折服をまとわぬまま水に浸かっている光景が見られる。船乗りの多くはネレイドに会った後破滅することになる、ネレイドはこの世のものとも思えぬほど美しく、彼女の水の接吻は死を導くためだ。また一部の船乗りたちは、このクリーチャーの肩掛けを安全に確保できた場合その布でネレイドに従うよう強制できるため、ネレイドを探している。この方法で従属していたネレイドは自身の肩掛けの安全が確保でき次第即座に自身の主人を殺そうとする。

ハード・アニマル Herd Animal

ハード・アニマル：キャメル (ラクダ) Herd Animal, Camel

このどこかイライラしているような見掛けのヒトコブラクダは、くつわと鞍を装着している。

キャメル 脅威度 1 Camel

経験点 400

N / 大型サイズの動物

イニシアチブ + 3; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 5

防御データ

AC 13、接触 12、立ちすくみ 10 (+ 3 【敏】、+ 1 外皮、- 1 サイズ)

hp 13 (2d8 + 4)

頑健 + 5、反応 + 6、意志 + 0

攻撃データ

移動速度 50 フィート

近接 噛みつき = + 4 (1d4 + 6)

特殊攻撃 毒吐き (+ 3 遠隔接触)

一般データ

【筋】18、【敏】16、【耐】14、【知】2、【判】11、【魅】4

基本攻撃 + 1; CMB + 6; CMD 19 (対足払い 23)

特技《持久力》

技能〈知覚〉 + 5

生態

出現環境 暑熱／砂漠

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

毒吐き (変則) 1 時間に 1 回、キャメルは胃の内容物を吐き戻し、10 フィート以内の 1 体の目標に汚物を吐きかけることができる。目標は DC13 の頑健セーブを行わなければならない、失敗した場合は 1d4 ラウンドの間不調状態となる。セーブ DC は【耐久力】修正値を基に算出されている。

キャメルはそのスタミナと機嫌の悪さで名高い砂漠の大きな家畜である。典型的なキャメルは肩高およそ 6 フィート、鼓舞までの高さは 7 フィート。

ハード・アニマル：ラム (羊) Herd Animal, Ram

この頑丈な茶と白の毛皮の羊の額からは、恐るべき 1 対の曲がった角が生えている。

ラム 脅威度 1 Ram

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〉 + 6

防御データ

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 + 2

攻撃データ

移動速度 40 フィート

近接 突き刺し = + 3 (1d4 + 3)

特殊攻撃 強力突撃 (突き刺し、1d8 + 3)

一般データ

【筋】14、【敏】15、【耐】13、【知】2、【判】14、【魅】7

基本攻撃 + 1; CMB + 3; CMD 15 (対足払い 19)

特技《技能熟練：軽業》、《突き飛ばし強化》B

技能〈軽業〉 + 13 (跳躍 + 17)、〈知覚〉 + 6; 種族修正 + 4 〈軽業〉

生態

出現環境 温暖／山岳

編成 単体、2 体、または群れ (3 ~ 30)

宝物 なし

ラムはその大きな角を特徴とする山にすむ家畜である。

典型的なラムは体高 3 フィート、体長 5 フィート、体重は 300 ポンドまで。ラムにヤング・テンプレートを付与することで、同類の寄り小さな動物 (ゴートなど) を作成することができる。

ラムの動物の相棒

開始時のデータ: サイズ 小型; 移動速度 40 フィート; AC + 1 外皮; 攻撃 突き刺し (1d3); 能力値【筋】10、【敏】17、【耐】11、【知】2、【判】14、【魅】7; 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 突き刺し (1d4); 能力値【筋】+ 4、【敏】- 2、【耐】+ 2; 特殊攻撃 強力突撃 (1d8); ボーナス特技《突き飛ばし強化》。

ハウラー Howler

この有害の捕食者の皮はレザーアーマーと同じほど分厚く丈夫だ。邪悪な象牙色のトゲがその頭、尾、背中に走っている。

ハウラー 脅威度 3 Howler

経験点 800

CE / 大型サイズの来訪者（混沌、悪、他次元界）

イニシアチブ + 6；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 13

防御データ

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

hp 37（5d10 + 10）

頑健 + 6、反応 + 6、意志 + 3

防御的能力 トゲ防御

攻撃データ

移動速度 60 フィート

近接 噛みつき＝+ 8（1d8 + 4）、トゲ＝+ 3（1d4 + 2、加えて“苦痛”）

接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート

特殊攻撃 遠吠え

一般データ

【筋】18、【敏】15、【耐】15、【知】6、【判】14、【魅】11

基本攻撃 + 5；CMB + 10；CMD 22

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》、《迎え討ち》

技能〈隠密〉+ 6、〈軽業〉+ 10（跳躍 + 22）、〈知覚〉+ 13、〈登攀〉+ 12

言語 奈落語（話せない）

生態

出現環境 気候問わず／地上（アビス）

編成 単体または小さな群れ（2～4）

宝物 乏しい

特殊能力

遠吠え（超常） ハウラーの通常の遠吠えは聞いている者を狂気に陥れる、軋るような消耗させるような吼え声である。遠吠えをしているハウラーから 120 フィート以内にいる来訪者以外の全ての存在は、DC12 の意志セーブを行わなければならない、失敗した場合にはハウラーの遠吠えの呪いを受ける。あるクリーチャーが一度このような呪いを受けた場合、現在の呪いが取り除かれるまで、さらなる遠吠えにさらされたとしても追加のペナルティを受けることは無い。これは「音波」「精神作用」効果である。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

ハウラーの遠吠え：呪い - 遠吠え；セーブ 意志 DC 12 無効；頻度 1 回／時間；効果 1【判】ダメージ；治療 1 回のセーブ成功。

苦痛（変則） クリーチャーがハウラーのトゲ攻撃またはトゲ防御によってダメージを受けた場合、そのクリーチャーは DC14 の反応セーブを行わなければならない、失敗した場合は肉体の中にトゲが折れて残り、埋め込まれたトゲがすべて取り除かれるまで目標を不調状態にする。1 本のトゲを取り除くためには全ラウンド・アクションとして DC15 の〈治療〉判定を行わなければならない。判定が 5 上回るごとに追加で 1 本のトゲを抜くことができる。判定に失敗した場合でも、トゲは抜かれるが、犠牲者は 1d4 + 1 ポイントのダメージを受ける。このセーブ DC は【敏捷力】に基づいている。

トゲ防御（変則） ハウラーに間合いを持たない近接武器、素手攻撃、肉体武器で命中を与えたクリーチャーは、ハウラーのトゲによって 1d4 + 1 ポイントの刺突ダメージを受け、ハウラーの苦痛攻撃にさらされる。

ハウラーは狂気とその規範であり、残虐が当然とされ、しばしば報われる外方次元界、奈落界アビスの原住生物である。ハウラーはこの奈落の領域をうろつき回り、ライオンや虎のような飢えた捕食者の役割を果たす。通常のハウラーは大型ネコ科よりもはるかに知的であるという事実を除けば、さらに悪いことに、ハウラーは獲物を食らうことにはほとんど利益が無い。かれらは生きるために食事

を必要とせず、むしろ生きているクリーチャーをつけ回し、切り裂き、殺す過程を楽しむ。ある意味、定命のものにひどい苦痛と狂気を与えることが食欲の代わりにハウラーの命を満たしている。

ハウラーは剃刀のように鋭いトゲのタテガミによりほとんどのクリーチャーの乗騎とするには適さないが、護衛や番犬にはかなり有用である。とりわけこのクリーチャーの無駄吠えを快くは思わないが、その超常的な音に有害な効果を受けない来訪者にとっては、ハウラーが獲物を見つけた場合、その遠吠えの響きが変わる。ハウラーは話すことはできないが、必要とあらばその遠吠えである程度の情報を伝えることができる。彼らはアビス語を理解し、デーモンに護衛として仕える場合には主に侵入者の存在だけではなく、その数、外見、弱点を伝えることができる。

ハウラーのサイズはおおよそ虎ほどで、鼻面から尾まで 12 フィート、体重 6,000 ポンド。通常は青白く、より暗色のトゲと乳白色の目を持つ。

ハウンド・オヴ・ティンダロス Hound Of Tindalos

この痩せた、長い肢の四足獣は大きな、魂のない目と歯をむき出しにした顎を持っている。その痩せ衰えたクリーチャーは捕食獣の優雅さで動く。

ハウンド・オヴ・ティンダロス 脅威度 7 Hound of Tindalos

経験点 3,200

NE / 中型サイズの来訪者（悪、他次元界）

イニシアチブ + 9；感覚 暗視 120 フィート；〈知覚〉+ 18

防御データ

AC 20、接触 15、立ちすくみ 15（+ 5 【敏】、+ 5 外皮）

hp 85（10d10 + 30）

頑健 + 10、反応 + 12、意志 + 8

DR 10 / 魔法；完全耐性 [精神作用] 効果、毒

攻撃データ

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき = + 15（2d6 + 3）、爪（× 2）= + 15（1d8 + 3）

特殊攻撃 切り裂く凝視

擬似呪文能力（術者レベル 10 レベル；精神集中 + 13）

常時：エア・ウォーク

回数無制限：インヴィジビリティ、フォッグ・クラウド、ロケット・クリーチャー

3 回／日：グレーター・スクライミング（DC20）、スロー（DC16）、ディサーン・ロケーション、ディメンジョナル・アンカー、ヘイスト

一般データ

【筋】17、【敏】21、【耐】16、【知】16、【判】21、【魅】16

基本攻撃 + 10；CMB + 13；CMD 28（対足払い 32）

特技《イニシアチブ強化》、《渾身の一打》、《武器の妙技》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》

技能〈威圧〉+ 16、〈隠密〉+ 18、〈軽業〉+ 18（跳躍 + 22）、〈真意看破〉+ 18、〈生存〉+ 18、〈知覚〉+ 18、〈知識：次元界〉+ 16、〈知識：神秘学〉+ 16、〈知識：地理〉+ 13

言語 アクロ語

その他の特殊能力 角からの出現、この世のものならぬ精神

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体または小さな群れ（2～12）

宝物 なし

特殊能力

角からの出現（超常） ハウンド・オヴ・ティンダロスは他のクリーチャーが理解できない方法で次元を通じて移動する。彼らはラウンドごとに 1 回即行アクションとしてグレーター・テレポート（自身のみ）と 3 回／日標準アクションとしてプレイン・シフト（自身のみ）（術者レベル 10）を行うことができる。ハウンド・オヴ・ティンダロスはどこでもこれらの力を使うことができるが、その目的地は壁、床、あるいは天井（GM によって決定されるように）のような物理的な環境で固定されている角度あるいは角に隣接していなければならない；布、肉、あるいは小さいアイテムによって引き起こされた一時的な角度では十分ではない。曲がった建築物の中や屋外の開けた環境ではこの能力を使用することはできない。

この世のものならぬ精神（変則） ハウンド・オヴ・ティンダロスの思考を読むしたり、テレパシーで交信しようと試みた来訪者以外の者は、5d6 ポイントの非致傷ダメージを受け、また DC18 の意志セーブを行わなければならない、失敗した場合は 2d4 ラウンドの間混乱状態になる。これは [精神作用] 効果である。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

切り裂く凝視（超常） 5d6 斬撃ダメージ、30 フィート、頑健・DC18・無効。セーブに成功したクリーチャーは 24 時間の間そのハウンドの凝視攻撃に完全耐性を得る。切り裂く凝視によるダメージにはダメージ減少は適用されるが、DR / 魔法および斬撃は克服される。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

ハウンド・オヴ・ティンダロスは既知次元の境界の彼方から来た異界の捕食者であり、通常は向う見ずな術者が召喚した場合にのみ現れる。彼らの攻撃から生き延びたほとんど発狂した者の血塗れのメモと錯乱した記述以外にはその性質はほとんど知られていない。非常に狡猾で残忍な知性を持つてはいるものの、ハウンドが定命の者を理解し交流したという記録は無い。彼らは、時間と世界を越えてその下にある世界に踏み込みすぎたものを追って自発的に物質界に入ってくる。時間旅行者（物理的な旅でも単に占術的に未来や過去を覗いた者でも）と、その移動がどのように多次元宇宙の微妙な魔法の流れに衝撃をあたえるのかを顧慮することなくテレポートを行ったクリーチャーが、特に彼らの興味を惹きつける。

バジャー (アナグマ) Badger

ずんぐりした、ヨチヨチ歩きのアナグマが前に歩いていく。平たい鼻を地面に押し付け、ひっきりなしに鼻を鳴らしている。

バジャー 脅威度 1/2 Badger

経験点 200

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〉 + 5

防御データ

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

hp 9 (1d8 + 5)

頑健 + 4、反応 + 3、意志 + 1

攻撃データ

移動速度 30 フィート、穴掘り 10 フィート

近接 噛みつき = +1 (1d3)、爪 (×2) = +1 (1d2)

特殊攻撃 血の狂乱

一般データ

【筋】10、【敏】13、【耐】15、【知】2、【判】12、【魅】6

基本攻撃 + 0; CMB - 1; CMD 10 (対足払い 14)

特技《追加 hp》

技能〈脱出術〉+ 5、〈知覚〉+ 5; 種族修正 + 4 〈脱出術〉

生態

出現環境 温暖／森林

編成 単体、2 体、または氏族 (3 ~ 6)

宝物 乏しい

ずんぐりした穴掘り屋のバジャーはほとんどの温暖な森林にたくさんいる。ほとんどの種は肉食性だが、いくつかの種はさまざまな肉、虫、植物を食べる。バジャーは凶暴で生来の頑強さを持つが、その短い足と幅広い、肥満しているようにも見える体型はこのクリーチャーの実際の強さと速さを覆い隠している。

典型的なバジャーは焦げ茶色がかった灰色で、縞や目を覆い隠す帯のような白い模様がある毛皮をしている。この模様は明瞭で種によって異なる。概して友好的だが、脅かされたり刺激されたりすると、バジャーは猛烈な戦士となる。ひとたび敵とであうと、普通は死ぬまで戦う。戦闘時には、鋭い針のような歯と、穴を掘るためにも使う長く曲がった爪で戦う。

バジャー:ダイア・バジャー Dire Badger

途方もないバジャーがうなり声を上げ、恐ろしいショベルのような爪をきしらせている。がっしりした筋肉が、縞模様のぼさぼさの毛皮の下で蠢いている。

ダイア・バジャー 脅威度 2 Badger, Dire

経験点 600

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〉 + 10

防御データ

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 + 5、意志 + 2

防御的能力 凶暴性

攻撃データ

移動速度 30 フィート、穴掘り 10 フィート

近接 噛みつき = +4 (1d4 + 2)、爪 (×2) = +4 (1d3 + 2)

特殊攻撃 血の狂乱

一般データ

【筋】14、【敏】15、【耐】17、【知】2、【判】12、【魅】9

基本攻撃 + 2; CMB + 4; CMD 16 (対足払い 20)

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練: 知覚》

技能〈脱出術〉+ 6、〈知覚〉+ 10; 種族修正 + 4 〈脱出術〉

生態

出現環境 温暖／森林

編成 単体、2 体、または氏族 (3 ~ 5)

宝物 乏しい

容赦なき捕食者である、暴力的で縄張り意識の強いダイア・バジャーはしよっちゅう狩をし、兎、鹿、時には家畜などさまざまな容易い獲物を殺して食っている。このクリーチャーは、多くの種族、特に森に住むノームに賞され尊敬されている伝説的な頑健さを頼りに、恐れもなく自分よりも大きなクリーチャーを攻撃する。

ダイア・バジャーは怪物じみた爪で掘った深い穴や巣にすむ。しかし典型的なバジャーとは異なり、ダイア・バジャーの爪は固い岩を穿つことができる。ダイア・バジャーは邪魔されたり妨げられたりすることにほとんど我慢ができない。全く恐れを知らぬクリーチャーで、対決する時には野蛮に攻撃し、傷つけられた場合は荒々しく狂乱する。

ダイア・バジャーは肩高 4 フィート、体重 500 ポンド。

バット Bat

バット：モバット Bat, Mobat

このコウモリは翼の長さが人間2人分ほど、大きすぎる耳をし、四角く逆さまの鼻面には針のような歯の列がある。

モバット 脅威度 3 Mobat

経験点 800

N / 大型サイズの魔獣

イニシアチブ + 2；感覚 非視覚的感知 120 フィート、夜目；〈知覚〉 + 6

防御データ

AC 15、接触 11、立ちすくみ 13（+ 2 【敏】、+ 4 外皮、－ 1 サイズ）
hp 34（4d10 + 12）

頑健 + 7、反応 + 6、意志 + 2

攻撃データ

移動速度 20 フィート、飛行 40 フィート（良好）

近接 噛みつき = + 6（2d6 + 4）

接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート

特殊攻撃 金切声

一般データ

【筋】17、【敏】15、【耐】16、【知】6、【判】13、【魅】6

基本攻撃 + 4；CMB + 8；CMD 20

特技《かすめ飛び攻撃》、《技能熟練：隠密》

技能〈隠密〉 + 5、〈知覚〉 + 6（非視覚的感知使用時は + 10）、〈飛行〉 + 8；種族修正 + 4 非視覚的感知使用時の〈知覚〉

言語 地下共通語（話せない）

生態

出現環境 温暖または暑熱／森林、丘陵、または地下

編成 単体または共棲集団（2 ～ 8）

宝物 乏しい

特殊能力

金切声（超常） 1 日 1 回、標準アクションとして、モバットは半径 20 フィート爆発の範囲内にいるモバットでないものを朦朧とさせる、耳を切り裂くような金切声を上げることができる。この範囲内にいる全てのクリーチャーは DC15 の頑健セーブを行わなければならない、失敗した場合は 1d3 ラウンドの間よろめき状態になる。他のモバットとアーデファンはこの効果に完全耐性を持つ。これは「音波」〔精神作用〕効果である。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

モバットは狼のような歯と巨大な翼を持つ、魔法的な大コウモリである。失われた時代の生存者である彼らは、その徘徊する暗い森と深い洞窟の外で見られることはめったに無い。モバットは雑食性だが、他の食物よりも新鮮な肉の味わいをずっと好む。

モバットの毛皮の色合いはさまざまで深い赤褐色から真っ黒まで、その皮膚は黒い。モバットの翼長は差し渡し 15 フィート、体重 250 ポンド。

バット：スケイヴリング Bat, Skaveling

この怪物のような大きさのアンデッド・バットは斑の腐った肉体と、不浄なる緑の光でくすぶる眼を持つ。

スケイヴリング 脅威度 5 Skaveling

経験点 1,600

CE / 大型サイズのアンデッド

イニシアチブ + 7；感覚 非視覚的感知 120 フィート；〈知覚〉 + 14
防御データ

AC 19、接触 13、立ちすくみ 15（+ 3 【敏】、+ 6 外皮、－ 1 サイズ）
hp 58（9d8 + 18）

頑健 + 5、反応 + 6、意志 + 8

完全耐性 アンデッドの種別特徴

攻撃データ

移動速度 20 フィート、飛行 40 フィート（良好）

近接 噛みつき = + 10（2d8 + 7、加えて“病気”および“麻痺”）

接敵面 10 フィート；間合い 5 フィート

特殊攻撃 金切声、麻痺（1d4 + 1 ラウンド、DC 16）

一般データ

【筋】21、【敏】17、【耐】—、【知】8、【判】15、【魅】14

基本攻撃 + 6；CMB + 12；CMD 26

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《かすめ飛び攻撃》、《技能熟練：隠密》、《強行突破》

技能〈隠密〉 + 14、〈知覚〉 + 14（非視覚的感知使用時は + 18）、〈飛行〉 + 13；種族修正 + 4 非視覚的感知使用時の〈知覚〉

言語 地下共通語

生態

出現環境 気候問わず／地下

編成 単体または共棲集団（2 ～ 8）

宝物 乏しい

特殊能力

病気（超常） 食屍鬼熱：噛みつき・致傷型；セーブ 頑健 DC 16；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 回連続のセーブ成功。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。食屍鬼熱で死亡した人型生物は次の真夜中にグールとして蘇る（グール参照）。

金切声（超常） 1 日 1 回、標準アクションとして、スケイヴリングは金切声を上げることができる。効果を受けた者が DC16 の頑健セーブに失敗した場合、1d3 ラウンドの間朦朧状態になる以外はモバットと同様である。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

一部の社会ではグール・バットとして知られているスケイヴリングはアーデファンによるぞっとするような死霊術的作業の結果である。彼らは菌類と人型生物の肉を食べさせて特別に育てたモバットからこれを作成する。それが成熟すると、アーデファンはコウモリを死霊術的な毒を使って儀式的に殺害し、その後死体は乗騎または護衛として仕えるために蘇る。

パニップ Bunyip

サメとアザラシの心をかき乱されるような合体である、この茶色の毛皮のクリーチャーは、剃刀のように鋭い歯で一杯の幅広い口を持つ。

ラシに似た特徴を示す。その前半身は太く筋肉質で、長い鱗に似た肢がある。一部の種はサメに似た背びれが1つある。体の残りの部分は長い尾となっている。毛皮を持つものは通常は前半身に、灰白色、茶、黒の色合いの短い毛が伸びるだけである。

パニップ 脅威度 3 Bunyip

経験点 800

N / 中型サイズの魔獣（水棲）

イニシアチブ + 3; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、超嗅覚 180 フィート; 〈知覚〉 + 8

防御データ

AC 15、接触 13、立ちすくみ 12 (+3 【敏】、+2 外皮)

hp 32 (5d10 + 5)

頑健 + 5、反応 + 7、意志 + 1

攻撃データ

移動速度 10 フィート、水泳 50 フィート

近接 噛みつき +7 (1d8 + 1 / 19 ~ 20、加えて“出血”)

特殊攻撃 出血 (1d6)、血の狂乱、咆哮

一般データ

【筋】13、【敏】16、【耐】13、【知】2、【判】11、【魅】7

基本攻撃 + 5; CMB + 6; CMD 19

特技《技能熟練：隠密》、《技能熟練：知覚》、《クリティカル強化：噛みつき》B、《武器熟練：噛みつき》

技能〈隠密〉+ 10、〈水泳〉+ 9、〈脱出術〉+ 5、〈知覚〉+ 8

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 単体または2体

宝物 なし

特殊能力

血の狂乱（変則） パニップの血の狂乱能力は、その超嗅覚能力で水中に血を感知した時にいつでも発動するが、それ以外の点ではモンスターの共通ルールの同名の能力と同様に機能する。

咆哮（超常） パニップの咆哮は超常的に大きく恐ろしい。パニップが咆哮を用いた場合（標準アクション、回数無制限）、100 フィート以内で聞いた4ヒット・ダイス以下の全てのクリーチャーはDC13の意志セーブを行わなければならない、失敗した場合は2d4 ラウンドの間恐慌状態になる。セーブの成功失敗に関わらず、範囲内のクリーチャーはそのパニップの咆哮に24時間の間完全耐性を得る。これは〔音波〕〔精神作用〕〔恐怖〕効果である。このセーブDCは【耐久力】に基づいている。

パニップは猛烈で貪欲な狩人であり、その捕食の原始の容赦の無さはほとんど邪悪に見える。パニップは通常食物の豊富な淡水域の大きな入り江に隠れ家となる海岸沿いの洞窟に住む。パニップは淡水でも海水でも等しく住処とできる。小型サイズ以上の動物を食うことを好むが、機会があれば人型生物を食べることも厭わない。パニップは非常に縄張り意識が強く、侵入者が狩場を脅かした場合はすぐに攻撃する。パニップは毎年晩春に交尾する。この期間の間、パニップはさらに攻撃的になる。交尾のあと、交配相手とわかれ、メスは4~5匹の子を産むための場所を探して放浪する。メスはその子が母が去っても大丈夫なほど育つまで、数日間面倒を見る。

パニップの目撃報告は地図のあらゆる場所から寄せられる。それら報告全てが正確かという点と疑わしいが、彼らの広範な適応能力を確認するのに十分なだけの信頼性のある報告がある。この種は荒涼たる極地のフィヨルドから美しい熱帯の環礁まで無数の気候環境で繁栄している。パニップは深海性のクリーチャーではなく、大きな淡水の湖すら避ける。それが好む食物がより普通にある岸近くに潜むことを好むからである。

パニップの外見はさまざまだが、全て基本的に似通った肉体構造を有する。パニップの頭部は、サメのような顎を除いて、強くアザ

ハングマン・ツリー Hangman Tree

この邪悪な木は骨が撒き散らされた地の上に不気味に佇んでいる。先端が首吊りの縄のように輪になった無数の葉の生えた蔦が枝からたれている。

ハングマン・ツリー 脅威度 7 Hangman Tree

経験点 3,200

NE / 超大型サイズの植物

イニシアチブ + 3; 感覚 擬似視覚 60 フィート; 〈知覚〉 + 11

防御データ

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

hp 84 (8d8 + 48)

頑健 + 12、反応 + 3、意志 + 5

完全耐性 植物の種別特徴; SR 18

弱点 [電気] に対する脆弱性

攻撃データ

移動速度 10 フィート

近接 蔦 (×3) = +11 (1d6 + 7、加えて“つかみ”および“引き寄せ”)

接敵面 15 フィート; 間合い 15 フィート

特殊攻撃 締め付け (1d6 + 7)、催眠花粉、引き寄せ (蔦、5 フィート)、首絞め、飲み込み (2d6 + 7 殴打ダメージ、AC 16、8 hp)、蔦

一般データ

【筋】25、【敏】8、【耐】23、【知】7、【判】12、【魅】10

基本攻撃 + 6; CMB + 15 (組みつき + 19); CMD 24

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練: 知覚》、《神速の反応》、《鋼の意志》

技能〈隠密〉−2、〈知覚〉+11

言語 森語

生態

出現環境 温暖 / 森林

編成 単体または 2 体

宝物 標準

特殊能力

催眠花粉 (変則) 1 日 1 回、標準アクションとして、ハングマン・ツリーは半径 50 フィートの範囲内に花粉の雲を放つことができる。範囲内にいるクリーチャーは DC20 の意志セーブを行わなければならない。失敗した場合はハングマン・ツリーを完全に通常の木である、さらに悪い場合はトレントやその他の友好的な木に似たクリーチャーであると信じてしまう。効果を受けたクリーチャーは 2d6 分間の間受動的になり、この時間内はハングマン・ツリーに攻撃することを拒絶する。効果を受けているクリーチャーはツリーが仲間を攻撃している各ラウンドに新しく意志セーブを行うことができる。催眠状態のクリーチャーが木に攻撃された場合、催眠を見破るためのその意志セーブに +4 のボーナスを得る。これは [精神作用] (強制) 効果である。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

蔦 (変則) ハングマン・ツリーの蔦は殴打ダメージを与える主要攻撃である。ハングマン・ツリーが敵に蔦で組みついた場合、ツリーは組みつかれた状態にはならない。飲み込みを用いるハングマン・ツリーは押さえ込まれた状態のクリーチャーを蔦から幹の内側に移す。

ハングマン・ツリーは人里離れた森の小道や獣道の近くで、犠牲者がさ迷いこんでくるのを待つことを好む。この肉食性の植物は信じられないほど辛抱強く、食物が近づくのを 1 つの場所で何ヶ月も待つことができる。獲物が近づいた場合、ツリーの蔦は攻撃する蛇のように打ちかかる。ツリーはしばしばその引っぱり能力を用いて組みついた敵を空中 10 ~ 15 フィートに吊り下げ、それがゆっくりと絞め殺される間仲間の手が届かないようにする。ツリーは一般的に一度に 1 体の敵しか飲み込まず、他の捕えた犠牲者は食べる時まで吊り下げて熟れさせておく。

ハングマン・ツリーは全高 30 フィート、体重 12,000 ポンド。

バンシー Banshee

この美しい亡霊じみたエルフの女性は空中を滑ってくる。彼女の長い髪は怒りの仮面を縛り付けた顔の回りを漂っている。

バンシーは愛するものを裏切ったか、あるいは彼女自身が裏切られたエルフの女性の怒れる魂である。悲しみに狂っているバンシーは、その恐るべき接触と致命的な哀哭で、罪のあるなしに関わらず、全ての生きているクリーチャーに復讐をしようと訪れる。

バンシー 脅威度 13 Banshee

経験点 25,600

CE / 中型サイズのアンデッド（非実体）

イニシアチブ + 15；感覚 暗視 60 フィート、心音探知；〈知覚〉 + 31

防御データ

AC 26、接触 26、立ちすくみ 14（+ 4 反発、+ 11 【敏】、+ 1 回避）

hp 161（19d8 + 76）

頑健 + 10、反応 + 19、意志 + 18

防御的能力 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

攻撃データ

移動速度 飛行 60 フィート（完璧）

近接 非実体の接触 = + 26（14d6 負のエネルギー、加えて“恐怖”）

特殊攻撃 哀哭

一般データ

【筋】—、【敏】32、【耐】—、【知】5、【判】20、【魅】19

基本攻撃 + 14；CMB + 25；CMD 40

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《回避》、《風の如き脚》、《強行突破》、《神速の反応》、《追尾》、《鋼の意志》、《武器熟練：接触》、《迎え討ち》

技能〈真意看破〉+ 7、〈知覚〉+ 31、〈飛行〉+ 19

言語 共通語、エルフ語

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

心音探知（変則） バンシーは、擬似視覚能力を持っているかのように、60 フィート以内にいる生きているクリーチャーの心音を感知することができる。

恐怖（超常） バンシーの接触攻撃でダメージを受けたクリーチャーは DC23 の意志セーブを行わなければならない、失敗した場合犠牲者は 1d3 ラウンドの間恐怖によって戦慄状態になる。目標が解呪可能な効果（ヒーローズ・フィースト や マインド・ブランクなど）で恐怖から守られている場合、バンシーの接触攻撃はそのような効果の 1 つをグレーター・ディスペル・マジック（術者レベル 14 レベル）で解呪しようと試みることができる。バンシーの接触でもたらされる負のエネルギー・ダメージは生きている者を害すだけで、アンデッドを回復させることはできない。これは「精神作用」「恐怖」効果である。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

哀哭（超常） 1 分間に 1 回、バンシーは全ラウンド・アクションとして哀哭を上げることができる。哀哭はバンシーの次のターンの開始時まで継続する。バンシーが哀哭を始めた時点でバンシーから 40 フィート以内にいる全てのクリーチャーと、自分のターンの終了時にその範囲内にいる全てのクリーチャーは、DC23 の頑健セーブを行わなければならない（このセーブは 1 回の哀哭について 1 回だけ要求される）。「恐怖」効果の下にあるクリーチャーはこのセーブに -4 のペナルティを被る。セーブに成功したクリーチャーは 1d6 ラウンドの間不調状態になる。失敗したものは 140 ポイントのダメージを受ける（術者レベル 14 のウェイル・オヴ・ザ・バンシーの効果と同様）。哀哭を行っているバンシーが哀哭の間にダメージを受けた場合、バンシーは哀哭を維持するために DC（15 + 受けたダメージ）の意志セーブを行わなければならない。失敗した場合哀哭は終了する。これは「音波」「即死」効果である。バンシーの哀哭は超常的に強力で、沈黙を作り出す 3 レベル以下の呪文の効果を貫通する。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

ビー Bee

ビー：ジャイアント・ビー (巨大蜜蜂) Giant Bee

印象的な黄と黒の模様と剛毛のコートがこの巨大なミツバチを覆っている。その針はダガーの刃ほどの大きさだ。

ジャイアント・ビー 脅威度 1 Giant Bee

経験点 400

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〉 + 1

防御データ

AC 13、接触 12、立ちすくみ 11 (+ 2 【敏】、+ 1 外皮)

hp 16 (3d8 + 3)

頑健 + 4、反応 + 3、意志 + 2

完全耐性 [精神作用] 効果

弱点 煙に対する脆弱性

攻撃データ

移動速度 20 フィート、飛行 60 フィート (良好)

近接 針 = + 2 (1d4、加えて “毒”)

一般データ

【筋】11、【敏】14、【耐】13、【知】—、【判】12、【魅】9

基本攻撃 + 2；CMB + 2；CMD 14 (対足払い 22)

技能 〈飛行〉 + 6

生態

出現環境 温暖または暑熱 / 平地

編成 単体、集団 (2 ~ 5)、または巣 (6 ~ 19)

宝物 乏しい

特殊能力

毒 (変則) 針・致傷型；セーブ 頑健 DC 12；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。

煙に対する脆弱性 (変則) とりわけ煙を放つ火や効果 (パイロテクニクス呪文で作り出されたものなど) はジャイアント・ビーに DC14 の頑健セーブを行わせ、失敗した場合は吐き気がする状態になる。この状態はジャイアント・ビーが煙の中に留まっている間と、その後の 1d4 ラウンドの間継続する。

より小さな親類たちと同様に、ジャイアント・ビーは盛大に並んだ花咲ける植物たちの媒酌人を務めることで生態的地位を占めている。ジャイアント・ビーが植物の蜜を食べることで、花粉の塊が体や脚に生えている荒い毛に付着するのだ。

ジャイアント・ビーは体長およそ 5 フィート、翼長も同じほどである。このクリーチャーの体重は 600 ポンドで、成虫の形態で 10 年近く生きる。ジャイアント・ビーの針は小さな同類のそのような返しがついておらず、このクリーチャーは敵を繰り返し刺すことができ、一刺しで死ぬ様なことは無い。

ジャイアント・バンブルビー (脅威度 2) Giant Bumblebee

このおおきく攻撃的なジャイアント・ビーはアドヴァンスト・シンブル・テンプレートを適用されている。その毒は致命的で、【筋力】ダメージの代わりに【耐久力】ダメージを与える。

ビー：ジャイアント・クイーン・ビー (巨大蜜蜂の女王蜂) Giant Queen Bee

このジャイアント・ビーは馬ほどの大きさで、以上に太っており、明るい茶色の縞が体にある

ジャイアント・クイーン・ビー 脅威度 5 Giant Queen Bee

経験点 1,600

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〉 + 1

防御データ

AC 17、接触 9、立ちすくみ 17 (+ 8 外皮、— 1 サイズ)

hp 59 (7d8 + 28)

頑健 + 9、反応 + 2、意志 + 3

完全耐性 [精神作用] 効果

弱点 煙に対する脆弱性

攻撃データ

移動速度 20 フィート、飛行 60 フィート (良好)

近接 針 = + 8 (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】19、【敏】11、【耐】18、【知】—、【判】12、【魅】13

基本攻撃 + 5；CMB + 10；CMD 20 (対足払い 28)

技能 〈飛行〉 + 2

生態

出現環境 温暖または暑熱 / 平地

編成 単体または共棲集団 (クイーン 1 およびジャイアント・ビー 3 ~ 18)

宝物 乏しい (ロイヤル・ゼリー)

特殊能力

毒 (変則) 針・致傷型；セーブ 頑健 DC 17；頻度 1 回 / ラウンド (4 ラウンド間)；効果 1d2 【耐】；治療 2 回連続のセーブ成功。

同種の他の固体と比べて膨れ上がり頑丈なジャイアント・クイーン・ビーは巨大で多産なメスで、その大きなサイズと明るい色の縞で容易に見分けることができる。彼らは体長 12 フィート、体重 140 ポンドにまで成長する。

ロイヤル・ゼリー

蜜蜂の巣が新たな女王を死んだ女王の代わりに必要としている場合、特に選ばれた幼虫に新しい女王への変態の引き金となるべくロイヤル・ゼリーを与える。最初に変態した女王は他の全ての新しい女王を殺害する。

ロイヤル・ゼリーは他のクリーチャーが食べた場合にも著しい効果を持つ。1 ポンドのロイヤル・ゼリーは丸 1 日の食物として十分な栄養があり、以後 24 時間の間あらゆる病気に対するセーヴィング・スローに + 4 の抵抗ボーナスを与える。クリーチャーが少なくとも 1 ポンドのロイヤル・ゼリーを食べて 24 時間以内に傷を治療するのに十分な睡眠をとった場合、他の場合よりも 2 倍のヒット・ポイントと能力値ダメージを回復させる。典型的なミツバチの巣には 2d6 ポンドのロイヤル・ゼリーがあり、1 ポンドのロイヤル・ゼリーは 100gp で売ることができる。

ビートル Beetle

ビートル:ゴライアス・スタッグ・ビートル (巨大クワガタ) Goliath Stag Beetle

この巨大な甲虫は小さな家ほどの大きさがある。その巨大な角のような大顎は飢えた熱狂とともに打ち鳴らされる。

ゴライアス・スタッグ・ビートル 脅威度 8 Goliath Stag Beetle

経験点 4,800

N / 超大型サイズの蟲

イニシアチブ + 0; 感覚 暗視 60 フィート; 〈知覚〉 + 0

防御データ

AC 21、接触 8、立ちすくみ 21 (+ 13 外皮、- 2 サイズ)

hp 104 (11d8 + 55)

頑健 + 12、反応 + 3、意志 + 3

完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 30 フィート (貧弱)

近接 噛みつき = + 17 (3d8 + 16)

接敵面 15 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 蹂躞 (3d8 + 16、DC 26)

一般データ

【筋】32、【敏】10、【耐】21、【知】—、【判】10、【魅】4

基本攻撃 + 8; CMB + 21; CMD 31 (対足払い 39)

技能〈飛行〉— 8

生態

出現環境 暑熱/森林または平地

編成 単体、2 体、または群れ (3 ~ 8)

宝物 なし

惑星を横切る熱帯と亜熱帯の森林を住処とするゴライアス・ビートルはジャイアント・ビートルの中で最大の種である。小さな従弟たちは主に植物食性だが、ゴライアス・スタッグ・ビートルは肉食性で、家畜、人型生物、巨人すらも易々と狩る。通常は自分よりも小さなクリーチャーには蹂躞攻撃を用い、この手ひどい攻撃の後に素早く致命的な噛みつきでまだ動いているものを狙い打つ。

ゴライアス・スタッグ・ビートルは体長 25 フィート、体重 8,000 ポンド。

ビートル:スライサー・ビートル Slicer Beetle

このうずくまった、しかしそれにもかかわらず大きな甲虫は素早く急ぎ足で動く。その大顎は極めて鋭いように見える。

スライサー・ビートル 脅威度 4 Slicer 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

防御データ

AC 17、接触 9、立ちすくみ 17 (+ 8 外皮、- 1 サイズ)

hp 39 (6d8 + 12)

頑健 + 7、反応 + 2、意志 + 2

完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 20 フィート (貧弱)

近接 噛みつき = + 8 (2d6 + 7 / 19 ~ 20)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

特殊攻撃 切りとばす噛みつき

一般データ

【筋】21、【敏】11、【耐】15、【知】—、【判】10、【魅】6

基本攻撃 + 4; CMB + 10; CMD 20 (対足払い 28)

技能〈飛行〉— 6

その他の特殊能力 収縮

生態

出現環境 温暖/森林

編成 単体または小集団 (2 ~ 5)

宝物 なし

特殊能力

切りとばす噛みつき (変則) スライサー・ビートルの噛みつき攻撃のクリティカル可能域は 19 ~ 20 である。スライサー・ビートルが目標にクリティカル・ヒットを命中させた場合、その大顎は深く切りつけて 1d6 出血を与える傷を残し、恐ろしい苦痛を与えることで 1d3 ラウンドの間敵をよろめき状態にする。

スライサー・ビートルは肉を切り落として易々と消耗させるのに特化した口を持つように変異している。平行に閉じる大顎の両サイドはほとんど髪の毛の幅も残さないほどもう一方にフィットする。このクリーチャーは小さな洞窟や裂け目に住むことを好む。典型的なスライサー・ビートルは体長 10 フィート、体重 800 ポンド。

ヒポカンパス Hippocampus

このクリーチャーの前半分は馬で後ろ半分は魚だ。前足の先端は蹄ではなく広がる鰭になっている。

カンパスである。ジャイアント・ヒポカンパスとして知られるこのクリーチャーははるかに大きい。ジャイアント・ヒポカンパスの一般的な能力値は、通常のヒポカンパスを超大型サイズにし、ヒット・ダイスを 10 に上昇させる。ジャイアント・ヒポカンパスは脅威度 8 である。

ヒポカンパス 脅威度 1 Hippocampus

経験点 400

N / 大型サイズの魔獣（水棲）

イニシアチブ - 1; 感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 6

防御データ

AC 12、接触 8、立ちすくみ 12（- 1 【敏】、+ 4 外皮、- 1 サイズ）

hp 15（2d10 + 4）

頑健 + 5、反応 + 2、意志 + 1

攻撃データ

移動速度 5 フィート、水泳 60 フィート

近接 噛みつき + 4（1d4 + 3）、尾の打撃 - 1（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】9、【耐】15、【知】2、【判】12、【魅】11

基本攻撃 + 2; CMB + 6; CMD 15

特技《持久力》

技能〈水泳〉+ 11、〈知覚〉+ 6

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

編成 単体、2 体、または群れ（3 ~ 16）

宝物 なし

特殊能力

水への依存（変則） ヒポカンパスは、【耐久力】× 1 分の間、水の外でも生き延びられる。この制限時間を超えると、ヒポカンパスは“溺れ”ているかのように、窒息の危険が生じる。

ヒポカンパスの鱗の色合いは象牙色、深緑から銀色がかった水色までさまざまだ。マーフォークやロキヤサのような水棲種族はしばしばヒポカンパスを乗騎や上手く設計された水中用の荷台を引っぱる牽引獣として訓練する。野生下ではヒポカンパスは彼らの好む食物（海草やケルブ）がより豊富で大型の捕食者がより少ない比較的浅い水域に住むことを好む。このクリーチャーは地上世界の野生馬の群れが自由にうろつくのと同様に、しばしば大きな群れで旅をする。

ヒポカンパスは比較的容易に訓練される。それに要求される作業量とコストは馬の訓練に必要なものに等しい。鎧はヒポカンパスの水泳速度に大きな影響を与えるため、戦争用にヒポカンパスを訓練するものはこのクリーチャーにバーディングをつけることに煩わされることはほとんど無い。そのようにする場合は、一般にパデッドまたはレザー・バーディングのような最も軽い鎧をつける。ヒポカンパスに騎乗して戦闘することは馬に乗って戦うことに似ているが、ヒポカンパスは陸上では不器用なクリーチャーで、騎手が重荷になっている場合は水の外では全く動くことができない。ヒポカンパスは 2 本の前足があるだけだが、その運搬能力は 4 速であるかのように決定する。そのため、ヒポカンパスの軽荷重は 228 ポンドまで、中荷重は 459 ポンドまで、重荷重は 690 ポンドまでである。

ヒポカンパスにはいくつかの種が存在するが、これらの種の大多数はここで上げられているクリーチャーと色と特技の選択が異なるだけである。《持久力》以外のヒポカンパスの他の種によくある特技は《頑健無比》、《イニシアチブ強化》、《鋼の意志》、《神速の反応》、《技能熟練：水泳》、《追加 hp》である。ヒポカンパスの一部の種はより大きく頑丈である。このクリーチャーは一般により冷たい水域に見られ、ポーラー・ヒポカンパスとして知られている。ポーラー・ヒポカンパスはアドヴァンスト・クリーチャー・シンプル・テンプレートに適用されている。中でも最も印象的な物は深海にすむヒポ

ヒポグリフ Hippogriff

この大きな馬に似たクリーチャーは、鷹の翼、鉤爪、曲がった嘴を持つ。

は 200gp の価値があるが、健康な若いヒポグリフには 500gp の価値がある。完全に訓練されたヒポグリフの乗騎には 5,000gp 以上の値を要求することができる。ヒポグリフは軽荷重 198 ポンド、中荷重 399 ポンド、重荷重 600 ポンドである。

ヒポグリフ 脅威度 2 Hippogriff

経験点 600

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〉 + 9

防御データ

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

hp 22 (3d10 + 6)

頑健 + 5、反応 + 5、意志 + 2

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 100 フィート (標準)

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

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

一般データ

【筋】15、【敏】15、【耐】14、【知】2、【判】12、【魅】9

基本攻撃 + 3; CMB + 6; CMD 19

特技《回避》、《急旋回》

技能 〈知覚〉 + 9、〈飛行〉 + 5; 種族修正 + 4 〈知覚〉

生態

出現環境 温暖 / 丘陵または平地

編成 単体、2 体、または小編成 (7 ~ 12)

宝物 なし

ヒポグリフは大型の猛禽の翼、前足、頭部と豪壮な馬の体を持つ。馬がグリフィンの好む食物であることから、賢者たちは皮肉な諧謔のセンスを持った、とある肉体を改変するウィザードがはるか昔にジョークとしてこの馬と鷹の不運な融合体を作ったのだと主張している。

ヒポグリフの羽毛は鷹や鷲の羽毛と同様の色合いをしている。しかし、一部の繁殖者は純白や漆黒の羽毛を持つ個体を作り出すことに成功した。ヒポグリフの胴体と後ろ足はほとんど鹿毛、栗毛、灰だが、一部はブチやパロミノ（鬣と尾だけが銀色でその他はクリーム色）の毛をしている。ヒポグリフは体長 11 フィート、体重 1,500 ポンドを超える。

縄張り意識の強いヒポグリフは支配下にある土地を猛烈に守る。ヒポグリフはまた他の捕食者を警戒して空を見張る。彼らはグリフィン、ワイヴァーン、若い竜の大好きな餌だからだ。ヒポグリフの巣は風の吹き渡る草原、岩だらけの丘、草のなびく草原である。例外的に頑健なヒポグリフは峡谷の壁面の隙間に巣を作り、そこからコヨーテ、鹿、時には人型生物を求めて岩砂漠を探し回る。ヒポグリフは哺乳類の獲物を好むが、肉を食べた後には消化の助けとして草を食べる。彼らの食習慣は牧場主にもその家畜にも危険なものとなり、そのため牧場組合はしばしば彼らに賞金をかける。この狩りの犠牲者はしばしば剥製とされ、ヒポグリフの剥製はよく辺境の宿屋や田舎の居留地を飾っている。

グリフィンよりもはるかに訓練が容易だが、馬と同じくらいの知性を持つヒポグリフは、騎兵隊の一部のエリート中隊の乗騎として訓練され、空中を警戒し、疑う余地の無い敵を掃討する。魔獣ではあるが、若いうちに捕えられた場合はヒポグリフは動物であるかのように〈動物使い〉を使って訓練できる。成体のヒポグリフはもっと訓練が困難で、技能を用いて魔獣を訓練する通常のルールに従って行う。ヒポグリフの鞍はクリーチャーの翼に悪影響を与えないように特別に作られたものでなければならない。この鞍は常に特殊な鞍である。

ヒポグリフは幼体を生む代わりに卵を産む。一般的なルールとして、ヒポグリフの巣には一度に 1 個の卵しかない。ヒポグリフの卵

ヒポポタマス (カバ) Hippopotamus

この重々しく進むがっしりしたヒポポタマスは水の中から踏み出して大きく欠伸をし、印象的な牙のような歯を見せた。

ヒポポタマス 脅威度 5 Hippopotamus

経験点 1,600

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〉 + 8

防御データ

AC 17、接触 9、立ちすくみ 17 (+ 8 外皮、- 1 サイズ)

hp 59 (7d8 + 28)

頑健 + 8 (魔法的でない病気に対して + 10)、反応 + 5、意志 + 3

防御的能力 汗

攻撃データ

移動速度 40 フィート

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 転覆、蹂躪 (1d8 + 6、DC 17)

一般データ

【筋】19、【敏】10、【耐】16、【知】2、【判】13、【魅】5

基本攻撃 + 6 (訳注: 更新; + 5); CMB + 10; CMD 20 (対足払い 24)

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練: 知覚》、《強打》、《持久力》

技能〈隠密〉+ 1 (水中では + 11)、〈水泳〉+ 11、〈知覚〉+ 8;

種族修正 + 10 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

編成 単体、2 体、または群れ (3 ~ 20)

宝物 なし

特殊能力

転覆 (変則) ヒポポタマスは自分のサイズと同等かそれよりも小さいサイズのボートを転覆させるために突撃攻撃として体当たりを行い、CMB 判定を行うことができる。この判定の DC は 25 またはボートの船長の〈職能: 船乗り〉判定の結果のどちらか高い方である。
汗 (変則) ヒポポタマスは赤い汗によって暑熱環境がもたらす非致傷ダメージから身を守ることができ、非魔法的な病気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。

不機嫌な河馬は、草食性であるにもかかわらず、敵意を見せることでよく知られている。

ヒポポタマスの動物の相棒

開始時のデータ: サイズ 中型; 移動速度 40 フィート; AC + 6 外皮; 攻撃 噛みつき (1d8); 能力値【筋】11、【敏】12、【耐】12、【知】2、【判】13、【魅】5; その他の特殊能力 夜目、鋭敏嗅覚、汗。

7 レベルでの成長: サイズ 大型サイズ; AC + 2 外皮; 攻撃 噛みつき (2d8); 能力値【筋】+ 8、【敏】- 2、【耐】+ 4; 特殊能力 蹂躪。

ヒポポタマス: ベヒモス・ヒポポタマス Behemoth Hippopotamus

この巨大なベヒモス・ヒポポタマスはエレファントよりも大きい。その歯はシミターのように、止める事のできない足取りで動いてくる。

ベヒモス・ヒポポタマス 脅威度 10 Behemoth Hippopotamus

経験点 9,600

N / 超大型サイズの動物

イニシアチブ + 3; 感覚 夜目; 〈知覚〉 + 12

防御データ

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

hp 133 (14d8 + 70)

頑健 + 14 (魔法的でない病気に対して + 16)、反応 + 8、意志 + 7

防御的能力 sweat

攻撃データ

移動速度 50 フィート

近接 噛みつき + 17 (4d8 + 13 / 19 ~ 20、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 転覆、蹂躪 (2d6 + 13、DC 26)

一般データ

【筋】29、【敏】8、【耐】20、【知】2、【判】13、【魅】5

基本攻撃 + 10; CMB + 21 (組みつき + 25); CMD 30 (対足払い 34)

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練: 知覚》、《強打》、《クリティカル強化: 噛みつき》、《持久力》、《鋼の意志》、《不屈の闘志》

技能〈隠密〉+ 2 (水中では + 12)、〈水泳〉+ 13、〈知覚〉+ 12;

種族修正 + 10 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

編成 単体または群れ (2 ~ 8)

宝物 なし

ベヒモス・ヒポポタマスは真の怪物である。体高がエレファントよりも高いこの動物には、自然界にはほとんど敵がない。恐竜やダイア・クロコダイルさえ彼らとの戦いを避ける。彼らがより危険とする事実は、実質的に雑食性であるということだ。植物質を食べる以上に、死肉や近づきすぎた愚かなクリーチャーを貪る。

ファンガル・クロウラー Fungal Crawler

この大きな牙の生えた蟋蟀には刺激臭のする菌で塗り固められており、キノコに似た帽子をかぶっている。

ファンガル・クロウラー 脅威度 3 Fungal Crawler

経験点 800

N / 小型サイズの異形

イニシアチブ + 9; 感覚 暗視 60 フィート; 〈知覚〉 + 6

防御データ

AC 16、接触 16、立ちすくみ 11 (+ 5 【敏】、+ 1 サイズ)

hp 26 (4d8 + 8)

頑健 + 3、反応 + 6、意志 + 5

防御的能力 植物の抵抗力; 完全耐性 [精神作用] 効果、麻痺、毒、(ポリモーフ) 効果、睡眠、朦朧状態

攻撃データ

移動速度 20 フィート、登攀 40 フィート

近接 噛みつき = + 6 (1d6 + 2、加えて “毒”)、爪 (× 2) = + 6 (1d4 + 2)

特殊攻撃 飛び跳ね

一般データ

【筋】14、【敏】20、【耐】15、【知】2、【判】13、【魅】7

基本攻撃 + 3; CMB + 4; CMD 19 (対足払い 27)

特技《イニシアチブ強化》、《追尾》

技能〈軽業〉+ 10 (跳躍 + 14)、〈知覚〉+ 6、〈登攀〉+ 10; 種族修正 + 14 跳躍判定時の〈軽業〉

生態

出現環境 気候問わず / 地下

編成 単体、2 体、または群れ (3 ~ 12)

宝物 なし

特殊能力

飛び跳ね (変則) ファンガル・クロウラーは戦闘に飛び込むことで特別な種類の飛びかかり攻撃を行うことができる。ファンガル・クロウラーが突撃する場合、空中に跳びだして敵の隣に着地するために DC20 の〈軽業〉判定を行うことができる。〈軽業〉判定に成功した場合、間合い内の敵に対して 4 回の爪攻撃を行うことができるが、噛みつき攻撃を行うことはできない。

植物の抵抗力 (変則) ファンガル・クロウラーは一部が植物であり、植物クリーチャーが持つ完全耐性の多くを共有している。ファンガル・クロウラーは [精神作用] 効果、麻痺、毒、ポリモーフ、睡眠、朦朧状態に完全耐性を持つ。

毒 (変則) 噛みつき・致傷型; セーブ 頑健 DC 14; 頻度 1 回 / ラウンド (4 ラウンド間); 効果 1d2【筋】および 1d2【耐】; 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。

ファンガル・クロウラーは動物と植物との捻じ曲がった融合体である。数千年にわたって彼らは世界の下で繁栄し広がり、地下の領域の最も文明から遠い深みを支配してきた。ハイエナのように、ファンガル・クロウラーは最上級の掃除屋だ。効率的な狩人だが、それと同じくらい見つけた死肉を食べ、他の捕食者から食べ物を取る。時間が特に無い場合、ファンガル・クロウラーは食物なしでも、その青白い不健康な腹部を覆う菌類の溝から光と熱を吸収して生き延びることができる。

世界中にさまざまな外見と習性を持つ数千種のファンガル・クロウラーが存在するが、全てがいくつかの共通の特徴を持つ。常に菌類が繁茂した怪物めいたコオロギまたはバッタの姿をしており、しばしばキノコ状の帽子をかぶっている。この組み合わせは非常に生存能力を高くし、彼らを完全に根絶することをひどく困難にしている。その針のような歯は硬い食物をかじることはできず、ほとんどのファンガル・クロウラーは噛みつきから注入される消化酵素で食べ物を歯が立つようにすることに頼っている。平均的な個体は体重 30 ポンド、体長 3 フィートにまで成長する。彼らは孢子を放つこ

とで繁殖する。それは有機物に触れるまで何十年も生存し、徐々に小さな青白い幼虫になる。

多くの地下の文明でファンガル・クロウラーは護衛獣、ペット、食料として飼いならされている。単純な精神をしているが、十分に食料を与えられている場合には訓練できるほど友好的である。しかしファンガル・クロウラーには忠誠心は無く、しばしば僅かの刺激で逃げ出したり飼い主に攻撃したりする。

その故郷を満たす奇妙なエネルギーのおかげで、ファンガル・クロウラーは信じられないほど多様である。彼らは何千年もあらゆる環境を満たすように適応している。飛行する亜種は耳を聳するような羽音とともに地下の縦穴を満たし、水棲の種は地底湖の水面を滑り、他のものは火山の洞窟網の火のような部屋やトンネルで繁栄している。

フィコマイド Phycomid

この汚らしい緑の泥から生えている、紫の傘をしたキノコの塊は、煙の筋を漂わせながら振るえ、のたうっている。

フィコマイド 脅威度 4 Phycomid

経験点 1,200

N / 小型サイズの植物

イニシアチブ + 0; 感覚 振動感知 30 フィート; 〈知覚〉 + 0

防御データ

AC 17、接触 11、立ちすくみ 17 (+ 6 外皮、+ 1 サイズ)

hp 39 (6d8 + 12)

頑健 + 7、反応 + 2、意志 + 2

完全耐性 [酸]、植物の種別特徴

攻撃データ

移動速度 10 フィート

遠隔 酸球 = + 5 接触 (2d6 [酸]、加えて “孢子”)

一般データ

【筋】5、【敏】10、【耐】15、【知】—、【判】11、【魅】1

基本攻撃 + 4; CMB + 0; CMD 10 (足払いされない)

生態

出現環境 気候問わず / 地下

編成 単体または大量発生 (2 ~ 8)

宝物 乏しい

特殊能力

酸球 (変則) フィコマイドは何本もあるキノコのような柄の1つから酸の小球を撃ち出して攻撃する。この攻撃の射程単位は10フィートである。フィコマイドは1分間に6発まで酸球を撃つことができる。キノコに酸弾がないラウンドの間は全く攻撃手段が無く、戦闘を続けるまで4ラウンドの間、酸が再充填されるまで待たなければならない。

孢子 (変則) フィコマイドの酸弾によってダメージを受けた(あるいはこのキノコのどんな小さな欠片でも食べた)あらゆるクリーチャーは、キノコの孢子に冒され始める。この孢子は生きているクリーチャーの中で急速に成長する。この災厄は「病気」効果だが、ほとんどの病気よりもはるかに急速に進行し、その速度はより毒に近く、僅かな時間の後に“爆発”する。フィコマイドの孢子によって殺害されたクリーチャーは1d4ラウンドで弾き開き、完全に成長した新しいフィコマイドが現れる。

フィコマイドの孢子: 病気・致傷型または摂取型; セーブ 頑健 DC 15; 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。このセーブDCは【耐久力】に基づいている。

通常は湿ったダンジョン、ごみため、忘れ去られた不潔な小部屋で見られるフィコマイドは、危険な菌類クリーチャーで、腐敗された有機物の中の小さな、煙を上げる塊の中で育つ。フィコマイドの本体は緑茶色のカビの塊で、食事となる新しい死肉を探す必要があるときには滑り動くことができる。無数のキノコが本体からはえている。紫や赤の傘と有害な緑の柄を持ち、腐敗臭のする煙を放っているように見える。この煙は実際はこの植物が自衛と繁殖の手段として作り出している無数の酸の小球から漏れている蒸気である。

この酸性物質はフィコマイドが知覚で動くものを感じた場合常に打ち出され、熟練の冒険者はしばしばフィコマイドがその本性を明らかにするように引っ掛けるため、キノコの射程内に移動をする。より運の無い遭遇は、通常は多くの死体が散らばる中で育ったフィコマイドの大群集によって引き起こされる。

このキノコが繁栄している不潔な環境のため、ゴブリンはフィコマイドと共存することを学んでいる数少ない種族の1つである。単にキノコに広い寝床を与えることで満足しないこの愚かなゴブリンたちは、自分たちのねぐらで護衛や歩哨として利用することができる位置に、“スライム・スティック”と呼ぶ長い棒を使って刺激したり、望む位置にキノコをひきつけるためにおいしそうな臭いのす

る死肉を置いたりする。フィコマイドは食べると危険であるが、多くのゴブリン部族がフィコマイドのキノコを食べて生き延びたものを偉大な英雄とみなす。言うまでも無く、フィコマイドを衛兵として利用しようとするゴブリンのねぐらのほとんどは徐々にフィコマイドのねぐら以外のものではなくっていく。結局ゴブリン部族の幸運はそんなに長くは続かない。

フェイスレス・ストーカー Faceless Stalker

この無毛の革のような皮膚を下二足生物の顔は、実際の造作の変わりにグロテスクで心をざわめかせるような渦と裂け目が占めている。

フェイスレス・ストーカー（ウゴトル）脅威度 4 Faceless Stalker (Ugothol)
経験点 1,200 CE / 中型サイズの異形（変身生物） イニシアチブ + 7；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 2 防衛データ
AC 17、接触 13、立ちすくみ 14（+ 3 【敏】、+ 4 外皮） hp 42（5d8 + 20） 頑健 + 5、反応 + 4、意志 + 6 DR 5 / 刺突または斬撃 攻撃データ
移動速度 30 フィート 近接 高品質のロングソード＝+ 8（1d8 + 4 / 19～20）、叩きつけ＝+ 2（1d6 + 2、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 吸血（1 【耐久力】）、急所攻撃 + 2d6 擬似呪文能力（術者レベル 5；精神集中 + 8） 常時：タンズ 一般データ
【筋】18、【敏】17、【耐】18、【知】13、【判】15、【魅】16 基本攻撃 + 3；CMB + 7（組みつき + 11）；CMD 20 特技《欺きの名人》、《イニシアチブ強化》、《迎え討ち》 技能〈隠密〉+ 11、〈脱出術〉+ 19、〈手先の早業〉+ 8、〈はったり〉+ 10、〈変装〉+ 14（“変身”使用時は+ 24）；種族修正 + 4〈変装〉、+ 8〈脱出術〉 言語 水界語、共通語；タンズ その他の特殊能力 変身（中型の人型生物、オルター・セルフ）、収縮、無貌 生態
出現環境 気候問わず／沼地または地下 編成 単体、2 体、または徒党（3～9） 宝物 標準（高品質のロングソード、その他の宝物） 特殊能力
変身（超常） フェイスレス・ストーカーは回数無制限で中型の人型生物の形態を模倣することができるが、体を変えるためには 10 分間妨害されないことが必要である。この変身を行うのは何らかの苦痛を伴うが、一度変身を完了した後は新しい形態は無期限に維持することができる。真の姿には即行アクションでもどることができ、その後 1 ラウンドの間攻撃ロール、ダメージ・ロール、技能判定、セーヴィング・スローに + 2 の士気ボーナスを得る。フェイスレス・ストーカーは新しい姿をとっている場合にも本来の生得の能力を保持し、模倣しているクリーチャーが持つ能力は何ら獲得しない。フェイスレス・ストーカーはこの能力を使用している場合〈変装〉判定に + 10 のボーナスを得る。
無貌（超常） 本来の形態では、フェイスレス・ストーカーは識別できるような造作を持たない。感覚を目標とするような攻撃または効果に対するセーヴィング・スローに + 4 のボーナスを得る。これは凝視攻撃、臭いを基にする攻撃、[音波] 攻撃や類似の攻撃である。このボーナスは幻術には適用されない。

ウゴソル（フェイスレス・ストーカーは自分自身をこう呼ぶ）はアボレスが作り出し、そして捨て去った地表の住人との長い戦争の道具の 1 つである。彼らが作り出されたその目的が破綻し、かつての主たちにさげすまれ、フェイスレス・ストーカーは沼、湿地帯、そのほか見つけることができた暗く湿った場所に逃げ込んだ。最後には彼らはかつて故郷と考えていた水中都市に来ることができた。

本来は空気を呼吸する種族の中を誰何されずに歩くことができる

密偵として仕えるようにデザインされたフェイスレス・ストーカーは、皮膚を再成型しゴムのような体をねじって新しい姿を取り入れる。この苦痛に満ちた過程は妨害を受けずにおよそ 10 分間かかる。ウゴソルは通常はそれを行うための私的な場所をさがし、同類の他の者でさえ避ける。真の姿に戻る感覚は非常に開放的で、その結果一時的な多幸感の爆発をもたらす。

フェイスレス・ストーカーは口を持つクリーチャーの姿のときでさえ固形のを消化することができない。その代わり、彼らは血液を含む液体を食べる。本来の姿では、犠牲者に突き刺して血を吸る 3 本の中空の舌を持つ。敵に組みつくための特別な技術を持っていないため、ほとんどのウゴソルは血を飲もうとする前に犠牲者が無防備になるか眠るのを待つ。もっともよいのは犠牲者が無防備であるがその過程の間意識があることで、そうすればフェイスレス・ストーカーは陰惨で残酷な会話をして“食べ物で遊ぶ”ことができるからだ。

フェッチリング Fetchling

この不気味な男は、黄昏時や暗い小道で見る人物のように、色を失って見える。

フェッチリング (カヤル) 脅威度 1/2 Fetchling (Kayal)

経験点 200

フェッチリングの 1 レベル・ローグ

N / 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、夜目; <知覚> + 3

防御データ

AC 17、接触 13、立ちすくみ 14 (+ 4 鎧、+ 3 【敏】)

hp 10 (1d8 + 2)

頑健 + 2、反応 + 5、意志 - 1

防御的能力 影に紛れる; 抵抗 [冷氣] 5、[電気] 5

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 ダガー + 3 (1d4 + 1 / 19 ~ 20)

特殊攻撃 急所攻撃 + 1d6

擬似呪文能力 (術者レベル 1; 精神集中 + 3)

1 回 / 日: ディスガイズ・セルフ (人型生物のみ)

一般データ

【筋】13、【敏】17、【耐】14、【知】8、【判】8、【魅】14

基本攻撃 + 0; CMB + 1; CMD 14

特技《武器の妙技》

技能 <隠密> + 7、<鑑定> + 3、<交渉> + 6、<真意看破> + 3、<知覚> + 3、<知識: 次元界> + 2、<知識: 地域> + 3、<はったり> + 6;

種族修正 + 2 <知識: 次元界>、+ 2 <隠密>

言語 共通語

その他の特殊能力 罨探し + 1

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず (影界)

編成 単体、2 体、組合 (3 ~ 12)、または居住区 (13 ~ 30、加えて 2 ~ 4 レベルのローグのスパイ 1 ~ 4、2 ~ 4 レベルのソーサラー 1 ~ 4、および 3 ~ 6 レベルのファイター / ローグのリーダー 1)

宝物 NPC の装備品 (チェイン・シャツ、ダガー、その他の宝物)

特殊能力

影に紛れる (超常) 薄暗い明かりの下でのフェッチリングに対する攻撃は、通常の 20% の代わりに 50% の確率で失敗する。この能力は単に失敗確率を増すものであり、完全視認困難を与えるわけではない。

フェッチリングは影界に落ち込んだ人間の何世代にもわたる子孫である。その次元界の精髓を詰め込まれた彼らは多かれ少なかれ人間とは違い、次元間の交易や政治ではしばしば半人間として扱われる。黄色い目を除き、彼らの肉体は色を持たない。全くの白か、闇のような黒か、影のような灰色のいずれかである。物質界においては、彼らは偏見なく働くために分厚い衣服や薄暗い明かりに身を隠す。“フェッチリング” という名は人間の言葉であり、彼らが自らの種族を呼ぶ名前は、「影の民」という意味のカヤルである。

フェッチリングは身の丈 6 フィートだが、一般にしなやかで細い骨格を持ち、体重はたった 150 ポンドほど。フェッチリングはハーフェルフと同じように老いて死ぬ。

フェッチリングのキャラクター

フェッチ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。フェッチリングは以下の種族特性を有している。

+ 2 【敏捷力】、+ 2 【魅力】、- 2 【判断力】: フェッチリングは素早く説得力があるが、しばしば奇矯で間違った考えによって気をそらせやすい。

暗視: フェッチリングは闇の中を 60 フィートまで見通すことが

できる。

夜目: フェッチリングは薄暗い明かりの下で人間よりも 2 倍の距離を見通すことができる。

得意技能: フェッチリングは <知識: 次元界> と <隠密> 判定に + 2 の種族ボーナスを得る。

影に紛れる: 上記参照。

影の抵抗: フェッチリングは、[電気] と [冷氣] に対する抵抗 5 を持つ。

擬似呪文能力: フェッチリングは 1 日 1 回擬似呪文能力としてディスガイズ・セルフを使用することができる。この擬似呪文能力を使用することでいかなる人型生物クリーチャーの姿もとることができる。フェッチリングが何らかのクラス・レベルの組み合わせで 9 レベルに達した場合、1 日 1 回擬似呪文能力として シャドウ・ウォーク (自身のみ) を使用することができるようになる。13 レベルの時点で、ブレイン・シフト (自身のみ、影界または物質界に向かうのみ) を 1 日 1 回使用できるようになる。フェッチリングの術者レベルはその総ヒット・ダイスに等しい。

言語: フェッチリングは、プレイ開始時に共通語を修得している。高い【知力】を持つフェッチリングは以下から追加の言語を選択できる: アクロ語、水界語、風界語、竜語、ディ・ジューリアク語 (理解できるが話せない)、火界語、地界語、任意の地域の人間の言語。

フォーラーレン Forlarren

この人型のクリーチャーは剥き出しの山羊の脚と完全に無毛の体、邪悪な印象を抱かせる角のある頭部を持つ。

フォーラーレン 脅威度 2 Forlarren

経験点 600

NE / 中型サイズのフェイ

イニシアチブ + 2；感覚 夜目；〈知覚〉 + 11

防御データ

AC 15、接触 12、立ちすくみ 13（+ 2 【敏】、+ 3 外皮）

hp 18（4d6 + 4）

頑健 + 2、反応 + 6、意志 + 5

DR 5 / 冷たい鉄

弱点 良心の呵責

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 爪（× 2）＝ + 4（1d6 + 1）

擬似呪文能力（術者レベル 4；精神集中 + 3）

3 回／日：ヒート・メタル（DC11）

一般データ

【筋】12、【敏】15、【耐】12、【知】4、【判】13、【魅】9

基本攻撃 + 2；CMB + 3；CMD 15

特技《技能熟練：知覚》、《武器の妙技》

技能〈隠密〉 + 9、〈軽業〉 + 9、〈知覚〉 + 11

言語 共通語、森語

生態

出現環境 温暖／平地または森林

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

良心の呵責（変則） フォーラーレンが生きているクリーチャーを殺した場合は常に、良心の呵責に圧倒されるのを避けるために DC15 の意志セーブを行わなければならない。セーブに失敗した場合、フォーラーレンは 1d6 ラウンドの間吐き気がする状態になる。これは「精神作用」効果である。

ニンフの魅了と美は彼女が注意を向けた近くにいるあらゆるクリーチャーを誘惑することができる。そしてしばしば不幸なことに彼女が交わりたいと思わないクリーチャーも。ニンフがフィンドの注意を引き、フィンドがこのクリーチャーに優位を取った場合、その結果生まれる子は常にハーフィンドというわけではない。およそ 1/20 の確率でかわりにフォーラーレンとして知られる奇妙なクリーチャーが生まれる。それ固有の通常ではない能力を持つ独特のクリーチャーである。

フォーラーレンの誕生という試練を生き延びることができるニンフはほとんどいない。そうする者は愛のある環境でその子供を育て上げようとするかもしれないが、フォーラーレンの魂の中に潜む邪悪は強大である。ニンフがフォーラーレンの子供を育てようとするほとんどの場合で、フォーラーレンが憤りを育て、その邪悪な本性に母親を殺すように駆り立てられるのは時間の問題である。

ほとんどのフォーラーレンは女性で、自分の子供を作る能力がある者はほとんどいない。フォーラーレンは驚くほどの速度で大人になり、たった 1 年で完全に成長する。孤児として生まれたこの世界の者でさえ自分自身を守り食べ物を探す能力を持つ。しかし彼らは急速に成熟するにもかかわらず、大人になるまで生き延びることができるフォーラーレンはほとんどいない。典型的なフォーラーレンは森とフィンドの社会の双方から追放され、自分自身の存在から呪われた孤独なクリーチャーである。自らと眼に映る全ての者を嫌い、すぐに人生そのものへの憎しみに食い尽くされるようになる。フォーラーレンは善にも悪にも等しくその怒りをぶつけ、近付く全ての者に襲い掛かる。

フォーラーレンは爪の生えた手で攻撃し、通常は自分か敵が殺されるまで、1 度に 1 体の敵に集中する。しかし奇妙なことに、フォーラーレンが敵を殺すのに成功した場合、フェイの母親の親切な特徴が時として表に出、自らの残酷さに対する心からの良心の呵責をみせる。このように振り子のように矛盾した行いにより、フォーラーレンが自分の同類のほかのものとさえ永続的な友情を築くことがほとんどできないのは不思議ではない。

フォーラーレンの大多数はフェイの母親が持っていた魔法の能力はほとんど受け継いでいないが、フィンドの父親の力の小部分を獲得する。ほとんどの場合、これは ヒート・メタルを 1 日 3 回用いる能力として発現するが、一部のフォーラーレンはそのかわりに以下のリストから選択する異なった擬似呪文能力を得る。：チル・メタル、フレイム・ブレード、フレイミング・スフィアー、ガスト・オヴ・ウィンド、サモン・スウォーム、ウォーブ・ウッド。

フォーラーレンは身の丈 6 フィート、体重約 60 ポンド。理論的にはこのクリーチャーは何百年も生きることができるが、ほとんどは暴力によって 10 になる前に滅ぶ。

フライ Fly

フライ:ジャイアント・フライ (巨大蠅) Giant Fly

荒い毛が密生しているこの巨大な蠅の脚は、唸りを上げる翅で空中に飛び出す直前にピクピク動く。

ジャイアント・フライ 脅威度 1 Giant Fly

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; <知覚> + 2

防御データ

AC 13、接触 13、立ちすくみ 10 (+ 3 【敏】)

hp 15 (2d8 + 6)

頑健 + 6、反応 + 3、意志 - 2

完全耐性 病気、[精神作用] 効果

攻撃データ

移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート、飛行 60 フィート (良好)

近接 噛みつき + 2 (1d6 + 1、加えて “ 病気 ”)

一般データ

【筋】12、【敏】17、【耐】16、【知】一、【判】7、【魅】2

基本攻撃 + 1; CMB + 2; CMD 15 (対足払い 21)

技能 <知覚> + 2、<登攀> + 9、<飛行> + 7; 種族修正 + 4 <知覚>

生態

出現環境 いずれかの温暖 / 熱帯

編成 単体、2 体、または群れ (3 ~ 12)

宝物 なし

特殊能力

病気 (変則) 汚穢熱: 噛みつき・致傷型; 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。一部のフライは GM の決定によって別の病気を媒介してもよい。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

小さな仲間たちと同様に、ジャイアント・フライは死肉を食らう。全くの怪物めいたこの胸が悪くなるようなクリーチャーは時として、とりわけ飢えていたり生きているクリーチャーが食事の邪魔をしたときには、まだ生きている敵を攻撃することで行われている。ジャイアント・フライの一部の種は幼虫を生むことで知られ、腐った死体に卵を産みつけるのではなく、がつつと食らった腹部からのたうつジャイアント・マゴットの群れを排出する。

プライメイト Primate

プライメイト：バブーン (ヒヒ) Primate, Baboon

向かい合う親指を備えた、毛の生えた頑丈な動物であるこのクリーチャーは、突き出た吻部と明るい赤色の尻を持つ。

バブーン 脅威度 1/2 Baboon

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> + 1

防御データ

AC 13、接触 13、立ちすくみ 11 (+2【敏】、+1サイズ)

hp 5 (1d8 + 1)

頑健 + 3、反応 + 4、意志 + 1

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 噛みつき + 3 (1d4 + 1)

一般データ

【筋】12、【敏】15、【耐】12、【知】2、【判】12、【魅】5

基本攻撃 + 0; CMB + 0; CMD 12

特技《武器の妙技》

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

生態

出現環境 暑熱/森林または平地

編成 単体、2 体、または派遣団 (3 ~ 6)

宝物 なし

バブーンは攻撃的な性質とがっしりした体格で知られ、犬のような鋭い歯の生えた口、強い顎の筋肉、短い尾、明るい色の突き出た尻には大きな胼胝がある。主に草食性だが、バブーンは魚、昆虫、貝、その他の小さなクリーチャーを食べることも知られる。バブーンは縄張りを守るためには攻撃的で、すぐに立ち上がってあらゆる種類の侵入者から住処を守る。

バブーンは身の丈 3 フィート、体重 70 ポンド。

バブーンの動物の相棒

開始時のデータ：サイズ 小型; 移動速度 30 フィート; 攻撃 噛みつき (1d4); 能力値【筋】12、【敏】15、【耐】12、【知】2、【判】12、【魅】5; その他の特殊能力 夜目。

4 レベルでの成長：能力値【筋】+ 2、【耐】+ 2。

プライメイト：モンキー・スウォーム (猿の大群) Primate, Monkey Swarm

金切り声と獣の叫びを先触れに、猿の群れが現れた。それぞれの霊長類は胼胝のある拳を前に突き出している。

モンキー・スウォーム 脅威度 2 Monkey 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 + 7; 感覚 夜目; <知覚> + 5

防御データ

AC 15、接触 15、立ちすくみ 12 (+3【敏】、+2サイズ)

hp 22 (3d8 + 9)

頑健 + 6、反応 + 8、意志 + 2

防御的能力 武器ダメージ半減、スウォームの種別特徴

攻撃データ

移動速度 30 フィート、登攀 20 フィート

近接 群がり (2d6、加えて“わずらわす”)

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】7、【敏】16、【耐】17、【知】2、【判】12、【魅】11

基本攻撃 + 2; CMB —; CMD —

特技《イニシアチブ強化》、《神速の反応》

技能<軽業> + 11、<知覚> + 5、<登攀> + 10; 種族修正 + 4 <軽業>

その他の特殊能力 協調する群れ

生態

出現環境 暑熱/森林

編成 単体、2 体、派遣団 (3 ~ 6 のスウォーム)、または部族 (7 ~ 12 のスウォーム、加えてゴリラ 1 ~ 4)

宝物 なし

特殊能力

協調する群れ (変則) モンキー・スウォームは典型的なスウォームよりも協調して攻撃を行い、そのヒット・ダイスのスウォームが与える通常のダメージよりも 1 段階大きなダメージを与える。

時としてモンキーは数百の個体が集まった大きな群れを作って旅をする。このような大量の霊長類は非常に危険となり、数の力からによって多くの敵を圧倒する。

ほとんどのスウォームと異なり、モンキー・スウォームはお互いに協力し合って動く。モンキー・スウォームは真の集合的知性は持たないが、戦闘時には他の群れの仲間と協調して基本的な戦術を決定して動くことができる。

ブラインドハイム Blindheim

水かきのある脚と爪を持ち背が低くずんぐりした人型生物ほどの大きさがあるこのカエルに似たクリーチャーは輝く白い目をしている。

ブラインドハイム 脅威度 2 Blindheim

経験点 600

N / 小型サイズの魔獣

イニシアチブ + 2；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 9

防御データ

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

hp 22（3d10 + 6）

頑健 + 5、反応 + 5、意志 + 2

完全耐性 盲目

攻撃データ

移動速度 30 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 + 1）、爪（× 2） + 5（1d3 + 1）

特殊攻撃 盲目化の凝視

一般データ

【筋】13、【敏】15、【耐】15、【知】2、【判】12、【魅】6

基本攻撃 + 3；CMB + 3；CMD 16

特技《回避》、《技能熟練：知覚》

技能〈軽業〉 + 6（跳躍 + 10）、〈水泳〉 + 9、〈知覚〉 + 9；種族修正 + 4 跳躍時の〈軽業〉

生態

出現環境 気候問わず／地下

編成 単体、2 体、または一家（3 ～ 5）

宝物 乏しい

特殊能力

盲目化の凝視（変則） ブラインドハイムの目は 30 フィートの有効距離の明るい光を放つ。この範囲にいるクリーチャーは DC13 の頑健セーブを行わなければならない、失敗した場合は 1 時間の間盲目状態になる。ブラインドハイムは彼らの目が作り出した光の中でも通常通り見ることができ、それは 30 フィートの範囲を明るい光で照らす。光による盲目化または光に過敏を有するクリーチャーは盲目化の凝視を用いているブラインドハイムから 30 フィート以内では通常のペナルティを受ける。ブラインドハイムはこの能力をフリー・アクションとして発動または抑止することができる。このセーブ DC は【耐久力】を基にしている。

ブラインドハイムは地下に住む蛙に似たクリーチャーで、菌類、げっ歯類、その他の地下のクリーチャーを食べて生きている。最も暗く湿った洞窟の広がりて生活し、特に地下の沼、湖、川、湿地を楽しんでいる。水棲ではないがブラインドハイムは非常に泳ぎが得意である。彼らは食べ物を求める間高い位置を占める枝や岩の出っ張りやしがみつくことを好む。その目から出る光を獲物をひきつけるために用いるが、より大きなクリーチャーが近付いてくる場合は闇の中に行く。ブラインドハイムはその盲目化の凝視を獲物と脅威となる可能性があるものの双方の方向を見失わせるために用い、脅威が大きすぎる場合は凝視を非活性化して闇の中に慌てて逃れる。ブラインドハイムの住む非常の大きな洞窟では、離れた場所でこのクリーチャーが食事をしたり逃げたりするのにともなって明るい光と完全な闇が瞬いている。動物レベルの知性だが、ブラインドハイムは他の同種と協力して狩りの戦術を行うほど狡猾であり、仲間が獲物に止めを刺すために到着するまで、見張りの役を行う 1 体がその凝視でヒットアンドアウェイを行う。

ブラインドハイムは身振りとその光の点滅で単純な情報を伝えることができ、戦闘中にはむしろ黙っている傾向があり、彼らとの戦闘に不気味な要素を加える。彼らには人型生物の役に立つ仕事を教えることはできず、そのためよい奴隷とはならないが、ドゥエルガ

ルとドラウは時として襲撃の際に囚または陽動として使うことがある。他の種族は地下の長い探検に行く場合にこのクリーチャーを動く光源として訓練することで知られている。

丈夫で分厚い皮膚をしたブラインドハイムは体高 4 フィート足らず、体重 500 ポンド。ブラインドハイムは 3 ～ 4 体の小さな幼生を生む。懐胎期間は丸 1 年まで続くことがあるが、ブラインドハイムが成熟し自立するまで約 4 年しかかからない。その時点でこのクリーチャーは一般と一緒にいる一夥りの群れを作り、兄弟たちが全滅している場合だけ独立独歩の道を行く。ブラインドハイムは 25 年まで生きることができる。

ブラウニー Brownie

《上級使い魔》を有する5レベルの中立の術者はブラウニーを使い魔として得ることができる。

人間の膝までの高さの、この大きな頭をしたクリーチャーは印象的な顔にほとんど熱狂的なほど友好的な表情を浮かべている。

ブラウニー 脅威度 1 Brownie

経験点 400

N / 超小型サイズのフェイ

イニシアチブ + 8; 感覚 夜目; 〈知覚〉 + 8

防御データ

AC 17、接触 17、立ちすくみ 12 (+ 4 【敏】、+ 1 回避、+ 2 サイズ)

hp 4 (1d6 + 1)

頑健 + 1、反応 + 6、意志 + 4; 幻術に対して + 2

DR 5 / 冷たい鉄; SR 12

攻撃データ

移動速度 20 フィート

近接 ショート・ソード = + 6 (1d2 - 2 / 19 ~ 20)

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 7; 精神集中 + 10)

回数無制限: ダンシング・ライツ、プレスティディジティション、メンディング

1 回/日: ヴェントリロキズム (DC14)、ディメンジョン・ドア (自身のみ)、ミラー・イメージ、レッサー・コンフュージョン (DC14)

一般データ

【筋】7、【敏】18、【耐】12、【知】14、【判】15、【魅】17

基本攻撃 + 0; CMB + 2; CMD 11

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《武器の妙技》

技能〈隠密〉+ 16 (森林では + 20)、〈軽業〉+ 8 (跳躍 + 4)、〈真意看破〉+ 6、〈製作: 何か 1 つ〉+ 6、〈脱出術〉+ 8、〈知覚〉+ 8、〈動物使い〉+ 4、〈はったり〉+ 7; 種族修正 + 2 〈知覚〉、+ 4 森林での〈隠密〉

言語 共通語、エルフ語、ノーム語、森語

生態

出現環境 温暖 / 森林または平地

編成 単体、徒党 (2 ~ 5)、または一団 (7 ~ 12)

宝物 標準

ブラウニーは中空になった木の幹や、地面の小さな穴、さらには農家のベランダの下や床下に住む。ブラウニーはしばしば植物や葉から作ったように見える衣装で正装し、ベルトにポーチや道具類を並べている。彼らが話すことを選んだ言語は何であっても奇妙な発音と口語表現によって謎めいている。ブラウニーは身の丈 2 フィート、体重 20 ポンド。

危険に直面した場合、ブラウニーはめったに戦闘に入ることはなく、その代わりに逃げる時間を稼ぐために攻撃者を困惑させ混乱させることを好む。親類たちの心からの骨折りと愛に満たされ、ブラウニーは平和的な成功を保ち、嫌がらせをしてくるクリーチャーを追い払ったり侮辱に仕返すだけである。このような性格にもかかわらず、全てのブラウニーは剣を携帯している。彼らはその剣を嫌悪感を暗に示すために用い、諧謔的にその剣を“最後の悪戯”と呼び、最も差し迫った場合にのみ用いる。

あまりにも誠実なブラウニーは馴れ馴れしいが、常に労働や贈り物として何かを残すことで借りを返す。農家の果樹園からりんごを 1 こ食べるかもしれないが、返礼として木全体の収穫を行うだろう。窓台に置かれたパイを食べるかもしれないが、台所を片付けたり皿を洗ったりするだろう。ブラウニーは気付かれる事無く何年も 1 家族と同居することがある。ブラウニーに気付いている家族は通常はこれを有益な関係とみなし、一皿のミルクや数片の果物、装身具、時にはワインも贈り物として残す。引き換えにブラウニーは家をきれいにし、衣服を繕い、道具を修繕し、蟲や小さな捕食者を追い払う。ブラウニーが家にいることを自慢するのはそれを失う最大の原因だ。ブラウニーはキツネを嫌い、狼を恐れ、犬のいる農場を避ける。

ブリンク・ドッグ Blink Dog

このほっそりした犬は荒い黄褐色の毛皮と尖った耳、青白い目を持つ。掠れた青い後光がその毛皮の上で踊っているようだ。

ブリンク・ドッグ 脅威度 2 Blink Dog

経験点 600

LG / 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〉 + 7

防御データ

AC 14、接触 12、立ちすくみ 12 (+ 2 【敏】、+ 2 外皮)

hp 22 (3d10 + 6)

頑健 + 5、反応 + 5、意志 + 4

攻撃データ

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき + 4 (1d6 + 1)

擬似呪文能力 (術者レベル 7; 精神集中 + 7)

常時: ブリンク

回数無制限: 高速化ディメンジョン・ドア (自身のみ)

一般データ

【筋】12、【敏】15、【耐】14、【知】10、【判】13、【魅】11

基本攻撃 + 3; CMB + 4; CMD 16 (対足払い 20)

特技《鋼の意志》、《迎え討ち》

技能〈隠密〉+ 7、〈生存〉+ 2 (嗅覚による追跡時は + 6)、〈知覚〉 + 7

言語 森語

生態

出現環境 温暖 / 平地または森林

編成 単体、2 体、または小さな群れ (3 ~ 14)

宝物 乏しい

ほっそりした耳の長い犬に似ているが、ブリンク・ドッグは人間と同じほど頭がいい。社会的クリーチャーとして、ブリンク・ドッグが大きな群れで旅をし、森と平原をうろつきまわり、邪悪なクリーチャーを追ひ払い、その天敵の 1 つであるフェイス・スパイダーを狩る。その知性と友好的な性質にもかかわらず、ブリンク・ドッグは人型生物を避け、その群れは隠れているか頻繁に移動するかしている。しかしこの内気さによってブリンク・ドッグが必要な時に手助けをしないわけではなく、縄張りの中の大草原の村を助けるためにやってくることで知られている。群れは通常は年かさの経験を積んだ、アルファと呼ばれるオスやメスに率いられている。

ブリンク・ドッグは猛烈に忠誠心が強く、自分自身の群れや友としたクリーチャーを死ぬまで守り、誓いは子から子へと受け継がれていく。名誉はブリンク・ドッグの基盤であり、ほとんどのブリンク・ドッグが共有するものに加え、異なった群れはしばしば独自の伝統を持つ (群れのアルファがオスかメスカ、あるいはエルフやハープリングのような人型生物を常に守り手助けをする誓いなど)。ブリンク・ドッグは星と天体の運行に大きな興味を持つ。彼らの神話と伝説を通じ、ブリンク・ドッグは星座に名をつけ、この占星術によって季節、守護星の下での生まれ、常に無い星の交わりからの兆を読み取る。ブリンク・ドッグの名はしばしばドッグが生まれたときの特定の星座への言及を含む。

ブリンク・ドッグは肩高 3 フィート近く、体重 180 ポンド超。70 年まで生きることができる。素早く獲物を包囲する能力を用い、特に危険な敵、とりわけフェイス・スパイダーのようなクリーチャーに対処するために挟撃を用いる。

ブリンク・ドッグの賢者

群れのアルファは最も賢明で知的な群れのメンバーを賢者として仕えるように選ぶ。このブリンク・ドッグはしばしばソーサラー (通

常はセレスチャルまたは運命の血脈) のレベルを持ち、数世紀にわたり、群れ同士を繋ぎ合わせる、長きにわたる群れの口承の歴史を伝える責任を負う。また、ブリンク・ドッグの賢者は子犬が最初の仮に参加できるほど成長するのが何時かを決定し、誕生と葬儀の儀式を行い、兆しの意味や隣人である種族やクリーチャーとの交際を含む戦術的な事項についてアルファの相談を受ける。一部の群れでは賢者はアルファの配偶者であるが、他の群れでは賢者は常に繁殖年齢を過ぎた灰色の鼻面をした年長の犬である。

フロスト・ワーム Frost Worm

この巨大な白い長虫は頭部の中央に1つの円形の目がある。
一筋の氷のような霧が大顎の間からたなびいている。

フロスト・ワーム 脅威度 12 Frost Worm

経験点 19,200

N / 超大型サイズの魔獣 (冷氣)

イニシアチブ + 7; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; 〈知覚〉 + 17

防御データ

AC 27、接触 11、立ちすくみ 24 (+3 【敏】、+16 外皮、-2 サイズ)

hp 168 (16d10 + 80)

頑健 + 15、反応 + 13、意志 + 10

完全耐性 [冷氣]

弱点 [火] に対する脆弱性

攻撃データ

移動速度 30 フィート、穴掘り 10 フィート

近接 噛みつき + 25 (4d10 + 15、加えて 4d6 [冷氣])

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 (60 フィート円錐状、15d6 [冷氣] ダメージ、反応・DC 23・半減、1 時間に 1 回使用できる)、断末魔の爆発、さえずり

一般データ

【筋】31、【敏】16、【耐】21、【知】2、【判】16、【魅】11

基本攻撃 + 16; CMB + 28; CMD 41 (足払いされない)

特技《足止め》、《イニシアチブ強化》、《技能熟練: 知覚》、《強打》、《薙ぎ払い》、《鋼の意志》、《武器熟練: 噛みつき》、《迎え討ち》

技能〈隠密〉+ 6 (雪上または氷上では + 14)、〈知覚〉+ 17; 種族修正 + 8 雪上または氷上での〈隠密〉

その他の特殊能力 冷氣

生態

出現環境 寒冷 / 平地または山岳

編成 単体

宝物 乏しい

特殊能力

冷氣 (超常) フロスト・ワームの体は激しい冷氣を作り出し、その噛みつき攻撃に 4d6 ポイントの追加の [冷氣] ダメージを与える。フロスト・ワームに素手攻撃または肉体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 [冷氣] ダメージを受ける。フロスト・ワームに組みつくかいたり組みつかれたたりしたクリーチャーは組みつきが維持されているラウンドごとに 4d6 ポイントの [冷氣] ダメージを受ける

断末魔の爆発 (超常) 殺された時、フロスト・ワームは半径 100 フィート爆発の範囲内に 12d6 ポイントの [冷氣] ダメージと 8d6 ポイントの刺突ダメージを与える (DC23、反応、半減) このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

さえずり (超常) 全ラウンド・アクションとして、フロスト・ワームは半径 100 フィート以内の全てのクリーチャーに効果を及ぼす奇妙なさえずりのような音を放つことができる。クリーチャーは DC18 の意志セーブを行わなければならない、失敗した場合はワームがさえずりを続ける限り (フロスト・ワームは集中によってこのさえずりを維持することができる)、恍惚状態となる。一度あるクリーチャーが効果に抵抗したり打ち破った場合は、同一のフロスト・ワームのさえずりには 24 時間の間効果を受けない。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

鎧を粉碎する顎、冷氣を放射する体、クリーチャーを恍惚とさせる恐るべき鋭い叫びを持つフロスト・ワームは凍てつくツンドラと氷河の捕食者の頂点である。フロスト・ワームの狩場では、彼らはルモアハズだけを怖れる。怒れるルモアハズの生み出す熱はフロスト・ワームに激しい痛みをもたらすからだ。

この熱に対する非常な嫌悪は、その凍てつく接触や破壊的なブレ

ス攻撃と同様に、フロスト・ワームの常ならぬ生理—魔法の冷氣の血液が流れる血管—の一面を起源とする。このクリーチャーの血潮は透明だが、モンスターの体がクリーチャーの皮膚に接触した水を凍りつかせることができる氷点下の冷氣が詰め込まれている。フロスト・ワームが死んだ場合、この魔法のエネルギは放散し、血液と筋肉は即座に凍結し、破裂して氷の破片を破滅的な雨とする。その結果、本来はこの穴居性の怪物を餌食にすることができる捕食者でさえフロスト・ワームを放置しておこうとする傾向がある。

成体のフロスト・ワームは体長 35 フィートにおよび、体重は 8,000 ポンド。

プロティアン Protean

純粋なる混沌の存在、蛇のようなプロティアンはリンボの無秩序な反現実の中をのたうち、気まぐれに現実を作り変える。彼ら自身の歴史によると、最初の神々が生の混沌から他の次元界を引き上げた時には彼らはすでにここにいたという。そして彼らはそれからずっとその侮辱に対して戦い続けている。全てのプロティアンは代々、そしてイデオロギー的にアクシス、ヘヴン、ヘル、そしてとりわけそれらの次元界の住人たちの敵であり、次元界自体の利益のため、そして彼ら自身の神秘的な神—リンボそのものの生ある一面なのかもしれない二面的な神格—のたいなる栄光のために、俗な現実のつまらない、静的なひろがりやをリンボの美しい矛盾に戻すことが己の聖なる義務であるときなしている。彼らはリンボの生きて呼吸をする免疫システムであり、つまらなさを蔓延を根絶し、美しいエントロピーに置き換える。

形態においても哲学においても原初的な存在であるプロティアンは、創造と破壊の両面を最も完璧に表現する種族である（あるアイコンはこの主張に異を唱えるかもしれないが）。彼らの言語さえ変わりやすく、あまりに速く進化するため魔法の助けなくして理解できる外来者はほとんどいない。繁殖は性的結合から分裂によって自発的に発生するまで、幅広く多様な形態をとることができ、生態的な研究はほとんど不可能である。生来の外見の類似も疑わしいにもかかわらず、プロティアンを真に1つの種族としている2つの事実があり、すなわちその奇妙な神に対する隷属的な傾倒と、我々が知る現実を消滅させるという熱狂的な願望である。

プロティアンはそれぞれが独自の能力と役割を持ついくつかの亜種またはカーストに分類される。ここに示された4種以外のプロティアンが存在することは疑いないが、これらの4種ほど他の種族と関わることはない。

ヴォイドワーム：より強力なプロティアンからはその関係を否定され、彼らからはこの小さな存在を恥だと思われているが、それにもかかわらずヴォイドワームは真のプロティアンの特徴を全て保持しており、しばしばリンボを大きな群れで泳いでいたり術者に使い魔として仕えているのが見られる。

ナウネト：文化的な意味ではほとんど何も持っていない強大なるナウネトは真のプロティアンの中では最も獣的であり、認知されている中で最も低いカーストとされる。ナウネトはプロティアン種族の突撃兵であり、リンボと他の次元界との境界を巡察し、秩序の侵入を探し、彼らの敵の領域に野蛮な襲撃を行う

イメンテッシュ：この狡猾なプロティアンは最もダメージを与えるところで情報とほめかしを囁き、秩序の勢力をそれ自体のシステムの中から倒そうとする。常に創造的な彼らはリンボの地形をその空想のままに改変することを好むが、他の次元界の風景とクリチャーを歪めることをさらに楽しむ。

ケケター：リンボそのものの神官王にして声であるケケターはその奇妙な神の名の元に同類たちを支配する。彼らの姿は非常に変わりやすいが、ケケターは琥珀色または董色に輝く目としばしば彼らの頭部の上に現れる回り続け変わり続けるシンボルの王冠によって、常にそれと知ることができる。合唱団と呼ばれる結社に組織されたケケターたちは、エントロピーの意志を理解しそれに従うことのみを追求する。

プロティアン・ロード

ケケターはプロティアン種族の最高カーストであるが、最強の合唱団すら恥じ入るような稀な個体が数体存在する。デーモン・ロードや至高天の王たちに等しい力を持つ、プロティアン・ロードとして知られる存在は謎めいており、他のプロティアンよりもはるかに古く、恐らくは多次元宇宙のかつての輪廻の際に、あるいはリンボの深みの彼方で生み出された。プロティアン・ロードは直接の指導をすることを嫌い、彼ら自身の望みのままに振る舞い、時としてより弱い同類たちに助言し、あるいは彼ら自身に匹敵する力を持つ存在に不可解な目を注ぐために現れる。

歪曲波

多くのプロティアン、特にイメンテッシュは歪曲波として知られる現実に波紋を作り出し操作する能力を持つ。プロティアンでさえ歪曲波がもたらすであろう効果を予測することはできない。クリチャーが歪曲波の効果を受けた場合、1d20を振り下の表でエントロピーのエネルギーがどんな効果を持っていたかを確認すること。

表：歪曲波の効果

d20	歪曲波の効果
1	目標は2ポイントの【筋力】ダメージを受ける
2	目標は2ポイントの【敏捷力】ダメージを受ける
3	目標は2ポイントの【耐久力】ダメージを受ける
4	目標は2ポイントの【知力】ダメージを受ける
5	目標は2ポイントの【判断力】ダメージを受ける
6	目標は2ポイントの【魅力】ダメージを受ける
7	目標は1レベルの負のレベルを受ける
8	目標は1d4ラウンドの間盲目状態または聴覚喪失状態になる
9	目標は1d4ラウンドの間混乱状態になる
10	目標は1d4ラウンドの間エネルギーの線に絡みつかれた状態になる
11	目標は疲労状態になる（すでに疲労状態の場合は過労状態になる）
12	目標は1d4ラウンドの間吐き気がする状態になる
13	目標は1d4ラウンドの間朦朧状態になる
14	目標は1d4ラウンドの間不調状態になる
15	目標は1d4ラウンドの間よろめき状態になる
16	目標は4d6ポイントの一次的ヒット・ポイントを得る
17	目標はヒール呪文（術者レベル＝プロティアンの脅威度）の効果を受ける
18	目標は石化状態になる
19	目標はバйлフル・ポリモーフ（術者レベル＝プロティアンの脅威度）の効果を受ける
20	目標の肉体の一部が爆発しランダムなタイプ（酸、冷気、電気、火から選択）のエネルギーとなり、目標に4d6ポイントのそのタイプのエネルギー・ダメージを与える

プロティアン：イメンテッシュ Protean, Imentesh

この蛇のようなクリーチャーは蛇の下半身、人型生物の上半身、鳥のような頭部と爪を持つ。

ントロピーの計画は常にその心の最も上位にあり、その生来の狂気はその柔らかなテレパシーによる囁きに明らかで、意志の弱いものの心を歪めるおそれがある。

イメンテッシュは体長 15 フィート、体重 1,200 ポンド。

イメンテッシュ 脅威度 10 Imentesh

経験点 9,600

CN / 大型サイズの来訪者 (混沌、他次元界、プロティアン、変身生物)

イニシアチブ + 7; 感覚 非視覚的感知 30 フィート、暗視 60 フィート; 〈知覚〉 + 20

防御データ

AC 25、接触 12、立ちすくみ 22 (+3 【敏】、+13 外皮、-1 サイズ)

hp 123 (13d10 + 52); 高速治癒 5

頑健 + 12、反応 + 7、意志 + 14

防御的能力 不定形の構造、フリーダム・オヴ・ムーヴメント; DR 10 / 秩序; 完全耐性 [酸]、(ポリモーフ); 抵抗 [電気] 10、[音波] 10; SR 21

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 30 フィート (完璧)、水泳 30 フィート

近接 噛みつき = +19 (2d6 + 7)、爪 (×2) = +19 (1d8 + 7)、尾 = +17 (1d8 + 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 (1d8 + 7)、歪曲波攻撃、急所攻撃 + 4d6

擬似呪文能力 (術者レベル 10 レベル; 精神集中 + 15)

常時: タンズ、ディテクト・ロー

回数無制限: シャッター (DC17)、シュリンク・アイテム、ディメンジョン・ドア (自身と 50 ポンドまでの物体のみ)、メイク・ハウル、メジャー・クリエーション

3 回/日: ケイオス・ハンマー (DC19)、スロー (DC18)、ディスペル・マジック

1 回/日: ディスペル・ロー (DC20)、ブレイク・エンチャントメント、ヘイスト、ポリモーフ・エニィ・オブジェクト (DC23)

一般データ

【筋】24、【敏】17、【耐】18、【知】23、【判】18、【魅】21

基本攻撃 + 13; CMB + 21 (組みつき + 25); CMD 34 (足払いされない)

特技 《イニシアチブ強化》、《攻防一体》、《説得力》、《鋼の意志》、《フェイント強化》、《複数回攻撃》、《迎え討ち》

技能 〈威圧〉 + 25、〈隠密〉 + 15、〈軽業〉 + 19、〈交渉〉 + 25、〈真意看破〉 + 20、〈水泳〉 + 15、〈装置無力化〉 + 16、〈知覚〉 + 20、〈知識: 何か 2 つ〉 + 19、〈知識: 次元界〉 + 22、〈知識: 神秘学〉 + 22、〈はったり〉 + 21、〈飛行〉 + 9

言語 奈落語、プロティアン語; タンズ

その他の特殊能力 変身 (グレーター・ポリモーフ)

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず (リンボ)

編成 単体、2 体、または使節団 (3 ~ 10)

宝物 標準

特殊能力

歪曲波攻撃 (超常) 標準アクションとして、イメンテッシュは 100 フィート以内にいる 1 体の実体のあるクリーチャーに歪曲波攻撃を行うことができる。目標は DC20 の頑健セーブを行えば歪曲波の効果に抵抗することができる。イメンテッシュが望む場合、この能力を即行アクションとして用いることができるが、そうした場合自分自身の頑健セーブを行って効果に抵抗しない限り、歪曲波の効果を受ける。歪曲波が引き起こす可能性のある効果の表は 213 ページを参照すること。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

混沌の宣教師にして現実の最後の秘密の先触、イメンテッシュはリンボの外で最も会う可能性が高いプロティアンである。時として多弁で礼儀をわきまえた行いにもかかわらず、イメンテッシュのエ

プロティアン：ケケター Protean, Keketar

この蛇のようなクリーチャーの鱗の上を色彩が踊っている。奇妙なエネルギーの冠がこのものの爬虫類の頭部の上で輝いている。

ケケター 脅威度 17 Keketar

経験点 102,400

CN / 大型サイズの来訪者（混沌、他次元界、プロティアン、変身生物）
イニシアチブ + 5；感覚 非視覚的感知 60 フィート、暗視 60 フィート；〈知覚〉+ 33

オーラ 空間潮衝（30 フィート）

防御データ

AC 32、接触 14、立ちすくみ 27（+ 5 【敏】、+ 18 外皮、- 1 サイズ）
hp 287（23d10 + 161）；高速治癒 10

頑健 + 22、反応 + 14、意志 + 22

防御的能力 不定形の構造、フリーダム・オヴ・ムーヴメント；
DR15 / 秩序；完全耐性 [酸]、(ポリモーフ)；抵抗 [電気] 10、[音波] 10；SR 28

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 40 フィート（完璧）、水泳 40 フィート

近接 噛みつき = + 31（4d8 + 9、加えて“歪曲波”）、爪（× 2） = + 31（2d6 + 9、加えて“歪曲波”）、尾の打撃 = + 29（2d8 + 4、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 現実改変、締め付け 1d8 + 9

擬似呪文能力（術者レベル 17 レベル；精神集中 + 24）

常時：タンズ、ディテクト・ロー

回数無制限：グレーター・ディスペル・マジック、グレーター・テレポート（自身と 50 ポンドまでの物体のみ）、ケイオス・ハンマー（DC21）、シャッター（DC19）、ムーヴ・アース、メジャー・クリエーション

3 回／日：威力強化ケイオス・ハンマー（DC21）、高速化コンフュージョン（DC21）、ディスペル・ロー（DC22）、ポリモーフ・エニィ・オブジェクト（DC25）

1 回／日：現実改変、ディスインテグレート（DC23）、プリズマティック・スフィアー（DC26）、プリズマティック・スプレー（DC24）

一般データ

【筋】29、【敏】21、【耐】24、【知】20、【判】25、【魅】24

基本攻撃 + 23；CMB + 33（突き飛ばし、+ 37 組みつき + 35）；CMD 48（足払いされない）

特技《頑健無比》、《擬似呪文能力威力強化：ケイオス・ハンマー》、《擬似呪文能力高速化：コンフュージョン》、《強打》、《攻防一体》、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《神速の反応》、《突き飛ばし強化》、《鋼の意志》、《複数回攻撃》、《迎え討ち》

技能〈威圧〉+ 33、〈隠密〉+ 27、〈軽業〉+ 31、〈交渉〉+ 33、〈水泳〉+ 40、〈知覚〉+ 33、〈知識：次元界〉+ 31、〈知識：神秘学〉+ 31、〈知識：何か 2 つ〉+ 28、〈はったり〉+ 33、〈飛行〉+ 11

言語 奈落語、プロティアン語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 変身（グレーター・ポリモーフ）

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（リンボ）

編成 単体または一団（2 ～ 4）

宝物 標準

特殊能力

現実改変（擬呪）この能力は 9 レベル呪文にレベル上昇したミラージュ・アーケイナと同様に機能するが、生み出される変化はシャドウ・カンジュレーションによって作り出されるものと同様に半現実である。現実改変に干渉を受けたクリーチャーは半現実の幻術を見抜くために DC26 の意志セーブを行わなければならない。地形は視認困難を提供することができ、幻覚を見抜くための意志セーブに失

敗した敵に対しては改変された現実には遮蔽を提供することができない。信じないものに対しては、半現実の物品と地形は通常の 20% の硬度とヒット・ポイントしか持たず、破壊するための DC は通常よりも 10 低い。危険な地形は 1 ラウンドに 5d6 ポイントを越えるダメージを与えることはできない（信じないものに対しては 1 ラウンドに 1d6 ポイント）。この能力は存在する構造物にダメージを与えることはできず、次元間移動が禁じられた範囲内では機能しない。空間潮衝（超常）このプロティアンのオーラの中にテレポートで進入した、あるいはテレポートでそこから出たプロティアン以外のものは DC28 の頑健セーブを行わなければならない、失敗した場合は 1d3 ラウンドの間活動停止状態（テンポラル・ステイシスと同一）になる。成功した場合は単に 1 ラウンドの間吐き気がする状態となる。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

歪曲波（超常）ケケターの爪または噛みつきが命中したクリーチャーは DC28 の頑健セーブを行わなければならない、失敗した場合は歪曲波の効果を受ける。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

神官にして予言者であるケケターはその種族の指導者であり、全ての存在を原初の混沌に戻す聖なる使命にプロティアンを導く。

プロティアン：ナウネット Protean, Naunet

先端に噛みつく顎がついた触手がこの蛇のようなクリーチャーの背中から生え、爬虫類の顔にある危険な口を補っている。

ナウネット 脅威度 7 Naunet

経験点 3,200

CN / 大型サイズの来訪者 (混沌、他次元界、プロティアン、変身生物)
イニシアチブ + 7; 感覚 非視覚的感知 30 フィート、暗視 60 フィート、ディテクト・ロー; 〈知覚〉 + 15

防御データ

AC 20、接触 12、立ちすくみ 17 (+ 3 【敏】、+ 8 外皮、- 1 サイズ)
hp 94 (9d10 + 45)

頑健 + 11、反応 + 11、意志 + 6

防御的能力 不定形の構造、フリーダム・オヴ・ムーヴメント; DR 5 / 秩序; 完全耐性 [酸]、(ポリモーフ); 抵抗 [電気] 10、[音波] 10; SR 18

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 30 フィート (完璧)、水泳 30 フィート

近接 噛みつき = + 14 (1d8 + 5)、尾の打撃 = + 11 (1d6 + 2、加えて“つかみ”)、触手 (× 2) = + 11 (1d6 + 2、加えて混乱状態)

接敵面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 打撃進化、混沌結合、締め付け (1d6 + 5)

擬似呪文能力 (術者レベル 7; 精神集中 + 9)

常時: ディテクト・ロー

回数無制限: アシッド・アロー、シャッター (DC 14)、ディメンジョン・ドア (自身と 50 ポンドまでの物体のみ)、フォッグ・クラウド

1 回 / 日: ケイオス・ハンマー (DC 16)

一般データ

【筋】 20、【敏】 17、【耐】 20、【知】 11、【判】 16、【魅】 15

基本攻撃 + 9; CMB + 15; CMD 28

特技 《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《武器熟練: 噛みつき》、《複数回攻撃》、《迎え討ち》

技能 〈威圧〉 + 14、〈隠密〉 + 11、〈軽業〉 + 15、〈水泳〉 + 25、〈生存〉 + 15、〈知覚〉 + 15、〈飛行〉 + 9

言語 奈落語、プロティアン語

その他の特殊能力 変身 (ポリモーフ)

生態

出現環境 気候問わず / 地形問わず (リンボ)

編成 単体、2 体、または騒がしい一団 (3 ~ 12)

宝物 なし

特殊能力

打撃進化 (超常) ナウネットの肉体武器はダメージ減少を克服する目的では魔法かつ混沌とみなされる。1 ラウンドに 1 回フリー・アクションとしてナウネットはその肉体武器の全てにアダマンティン、銀、または冷たい鉄を注入し、これらのタイプのダメージ減少も克服できるようにできる。

混沌結合 (超常) 1 日に 1 回標準アクションとして、3 体以上のナウネットが協力して多色の混沌物質ののたくる雲を作り出すことができる。この効果はソリッド・フォッグ (術者レベル 12) と同一で、2d6 ラウンドの間継続する。6 対以上のナウネットが存在する場合、混沌結合はアシッド・フォッグ (術者レベル 12) のように機能する。

混乱 (超常) ナウネットの触手攻撃が命中したクリーチャーは生の混沌が注入され、DC 19 の意志セーブを行わなければならない、失敗した場合は 1 ラウンドの間混乱状態になる。この方法で受けた混乱状態のラウンド数は累積する。その属性に何らかの混沌を含むクリーチャーは、この効果に対するセーブに + 4 のボーナスを得、混沌の副種別を持つクリーチャーは完全耐性を持つ。これは [精神作用] 効果である。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

で最下層のカーストで、種族の突撃兵、混沌を目的とする放浪の襲撃者である。ナウネットは主としてリンボと他の次元界の移り変わる境界線上で見られ、そのような地域の安定性と固定性に半狂乱になり、しばしば他の次元界の周縁部を蹂躪し、現実そのものの構造を引き裂いて広大な土地を彼らの故郷の美しく形無き可能性へと戻す。

ナウネットは体長 12 フィート、体重 900 ポンド。

その同類よりもはるかに獣的なナウネットは真のプロティアンの中

プロティアン：ヴォイドワーム Protean, Voidworm

この小さな虹色の蛇は虚空を滑り進み、その周りの空気は熱によるもののように歪んでいる。

ヴォイドワーム 脅威度 2 Voidworm

経験点 600

CN / 超小型サイズの来訪者（混沌、他次元界、プロティアン、変身生物）

イニシアチブ + 3；感覚 非視覚的感知 30 フィート、暗視 30 フィート、ディテクト・ロー；〈知覚〉 + 8

防御データ

AC 15、接触 15、立ちすくみ 12（+ 3【敏】、+ 2 サイズ）

hp 16（3d10）；高速治療 2

頑健 + 1、反応 + 6、意志 + 2

防御的能力 不定形の構造、フリーダム・オヴ・ムーヴメント；完全

耐性 [酸]；抵抗 [電気] 10、[音波] 10

攻撃データ

移動速度 20 フィート、飛行 50 フィート（完璧）

近接 噛みつき + 8（1d3 - 2）、尾の打撃 + 3（1d3 - 2、加えて“混乱”）

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；精神集中 + 7）

常時：ディテクト・ロー

回数無制限：ゴースト・サウンド（DC11）、ダンシング・ライツ、プレスティディジテーション

3 回／日：オブスキュアリング・ミスト、ブラー（自身のみ）

1 回／週：コミュニケーション（術者レベル 12 レベル、6 つの質問）

一般データ

【筋】 7、【敏】 17、【耐】 10、【知】 8、【判】 8、【魅】 13

基本攻撃 + 3；CMB + 4；CMD 12（足払いされない）

特技《技能熟練：知覚》、《武器の妙技》

技能〈隠密〉 + 15、〈軽業〉 + 9（跳躍 + 5）、〈脱出術〉 + 7、〈知覚〉 + 8、〈知識：神秘学〉 + 5、〈はったり〉 + 7、〈飛行〉 + 19

言語 共通語、プロティアン語

その他の特殊能力 変身（2 形態、両方とも超小型サイズの動物でなければならない；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（リンボ）

編成 単体、2 体、または群れ（3～18）

宝物 なし

特殊能力

混乱（超常） ヴォイドワームの尾の打撃が命中したクリーチャーは DC12 の意志セーブを行わなければならない、失敗した場合は 1 ラウンドの間混乱状態になる。これは [精神作用] 効果である。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

ヴォイドワームと呼ばれる奇妙で享乐的なクリーチャーが本当にプロティアンなのかどうかという議論は怒りを引き起こす。彼らを使い魔として召喚したウィザードやソーサラーにとって、その答えは明白であるように見える。この小さなリンボの住人はプロティアンの種別特性を全て備え、その蛇のような姿となっている。しかし公に認められているプロティアンのカーストはそのような主張は法外な侮辱であると考え、その代わりにヴォイドワームを生る混沌から呼び出そうとする召喚行為が、術者の願望に従ってそれに形と生命を与えるのであり、このちっぽけな存在は彼らの恐るべき同類たちをなまっちろい影に過ぎないのだという。ヴォイドワーム自身がこの問題に語ることはほとんどない。常に変り続ける“現実”という概念についてほとんど考えることはないヴォイドワームはほとんど因果を把握しておらず、彼らにとって過去など夢ほどの実質も重要性もない。ヴォイドワームを使い魔として得るためには術者は混沌にして中立属性で、術者レベル 7 と《上級使い魔》特技がなければならぬ。

ばならない。

実際の起源に関わらず、ヴォイドワームはリンボの混沌の中で繁栄した生態的地位を占め、突進しひらめく群れを作り出し、ナウネトやそのほかの混沌の捕食者に狩られている。しかし定命のウィザードがもっともよくヴォイドワームに遭遇するのは召喚された使い魔としてである。この小さな蛇のようなクリーチャーは、とりわけ幻術師、力術師、そのほかの現実を歪め、成形しようとする魔法実践者たちにとって特に価値がある。使い魔の奇妙な論理と非常に短い集中力の持続時間のため、時として彼らの価値以上の揉め事の種になる。それでも彼らの混乱攻撃と非常な頑丈さは戦場のウィザードをひとかたならず救ってきたし、彼らの奇妙な思考過程は時として研究に独特の洞察を与える。より日常的な土地を旅する場合は、ウィザードはしばしばヴォイドワームの使い魔に彼らの変身能力を用いて通常のペットや動物の使い魔に変装するように命令するが、この変装はヴォイドワームが好奇心を見せたりふざけたりしてばれる傾向がある。

ヴォイドワームは体長わずか 2 フィート、体重は 2 ポンドだけである。色と模様が全く同じヴォイドワームはいない。その 2 枚の羽毛のような翼は一般的に体の残りの部分よりも明るい色をしており、ヴォイドワームが使い魔として召喚された場合には、この“翼”はその主の目と同じ色をしている。

ベック Pech

この黄白色の人型は無表情の飛び出た白い目とひょうろ長い手足を持つ。節くれだった手にはピックアックスをつかんでいる。

ベック 脅威度 3 Pech

経験点 800

N / 小型サイズのフェイ (地)

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

防御データ

AC 16、接触 12、立ちすくみ 15 (+1 【敏】、+4 外皮、+1 サイズ)

hp 27 (6d6 + 6)

頑健 + 5、反応 + 6、意志 + 6

DR 5 / 冷たい鉄; 完全耐性 石化; SR 14

弱点 光による盲目化

攻撃データ

移動速度 20 フィート

近接 高品質のヘヴィ・ピック = +9 (1d4 + 6 / × 4)

特殊攻撃 地の体得、ベックの魔法、石の知識

擬似呪文能力 (術者レベル 10 レベル; 精神集中 + 11)

3 回 / 日: ストーン・シェイプ、ストーン・テル

一般データ

【筋】19、【敏】12、【耐】13、【知】12、【判】13、【魅】12

基本攻撃 + 3; CMB + 6; CMD 17

特技《頑健無比》、《強打》、《薙ぎ払い》

技能〈隠密〉+ 14、〈職能: 鉱夫〉+ 14、〈製作: 石工〉+ 14、〈知覚〉+ 10、〈知識: 工学〉+ 10、〈知識: ダンジョン探検〉+ 10、〈登攀〉+ 13; 種族修正 + 4 〈製作: 石工〉、+ 4 〈職能: 鉱夫〉

言語 地界語、地下共通語

生態

出現環境 気候問わず / 地下 (地の元素界)

編成 単体、2 体、徒党 (3 ~ 4)、小さな群れ (5 ~ 10)、または部族 (11 ~ 40、加えて 50% の非戦闘員、2 ~ 4 レベルのファイター 1 ~ 4、および 2 ~ 4 レベルのドルイド 1 ~ 2)

宝物 標準 (高品質のヘヴィ・ピック、その他の宝物)

特殊能力

地の体得 (変則) ベックは自分と敵の双方が地面に触れている間合い、命中とダメージ・ロールに +1 のボーナスを得る。敵が空中または水中にいる場合、ベックは命中とダメージ・ロールに -4 のペナルティを受ける。この修正値はこの能力値には反映されていない。

ベックの魔法 (擬呪) 4 体のベックが協力することで、1 日 1 回ウォール・オブ・ストーンを使用することができる。8 体のベックが協力することで、1 日 1 回ストーン・トゥ・フレッシュ (DC17) を使用することができる。これらは術者レベル 10 の擬似呪文能力として機能する。魔法使用に参加するベックはそれぞれ全ラウンド・アクションをしなければならない。セーブ DC は集団で最も高い【魅力】修正値によって修正される。

石の知識 (変則) ベックは地と石に関する知識によって、石や土でできていたり、(地) の副種別を持つクリーチャーと物品に対する命中とダメージ・ロールに +1 の種族ボーナスを得、《クリティカル強化》特技の利益を得る。〈知識: ダンジョン探検〉、〈知識: 工学〉、〈職能: 鉱夫〉は常にベックのクラス技能となる。

語りえぬ年月の前、ベックは世界の最も深い洞窟で忘れ去られた主に仕えていた。やがて、その主は去り、ベックは指示のないままに置き去られた。一部の者はより安全に見える地表近くの洞窟に避難所を求めた。そこでであった名状しがたい恐怖のため、彼らは数世代の間にデロへと変形した。祖先の洞窟の近くに留まったベックは今日まで生き延びてはいるが、その数の少なさと孤立性のため、地上世界のほとんどの者は彼らの存在を知らない。

ベックは熟練した鉱夫にして石工であり、常に他の地下種族にそ

のように雇われたり奴隷にされたりしている。彼らはそのねぐらの入り口を最も注意深く隠すことを学び、その狭い入り口を性格に正しい角度からでしか見えないように生きている岩に紛らわせる。侵入者がベックのねぐらを発見した場合、暖かく迎え入れられ、親切に助言をされ、ベックを放っておいてくれるように強く要求される。

典型的なベックは身の丈僅か 3.5 フィートだが、その高密度の肉体により体重は 100 ポンド。

ペティショナー Petitioner

このか細い幽霊のような人型の姿には、何か奇妙で心をざわつかせるような親しみを覚える。

ペティショナー 脅威度 1 Petitioner

経験点 400

人間のペティショナー

いずれかの属性の中型の来訪者（他次元界）

イニシアチブ + 0；感覚 暗視 60 フィート、〈知覚〉 + 5

防御データ

AC 10、接触 10、立ちすくみ 10

hp 16（2d10 + 5）

頑健 + 4、反応 + 3、意志 + 0

完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 叩きつけ + 2（1d4）

一般データ

【筋】11、【敏】10、【耐】13、【知】10、【判】11、【魅】10

基本攻撃 + 2；CMB + 2；CMD 12

特技《追加 hp》

技能〈隠密〉 + 5、〈真意看破〉 + 5、〈製作：何か 2 つ〉 + 5、〈知覚〉 + 5、〈知識：次元界〉 + 5

言語 共通語

その他の特殊能力 ペティショナーの特徴

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず（外方次元界）

編成 単体、2 体、集団（3 ～ 12）、または軍隊（13 以上）

宝物 なし

特殊能力

ペティショナーの特徴 ペティショナーはその故郷とする次元界によって追加の能力と外見を持つ。その属性はその故郷の次元界の属性と一致する。

ペティショナー（請願者）は死後にその最終的な罰、褒賞、運命を受けるために外方次元界に導かれた定命の者の魂である。ペティショナーは生前の記憶の断片を保持し、その外見は生前持っていた姿だけではなく、それが来た外方次元界の性質にもよる。上のデータは、平均的な人間の魂から形作られた典型的なペティショナーを示しているが、ペティショナーが得た次元界特有の能力や特徴を含んでおらず、そのペティショナーが属する次元界によって適切な修正を施さなければならない。

死亡してペティショナーになり、そして生き返ったクリーチャーは、ペティショナーとして死後に過ぎた時間の記憶を何ら保持しない。死亡したペティショナーは永遠に失われる。その“生命力”は正のエネルギーの次元界に戻り、時として他の来訪者が作りだされる引き金となる。神格やその他の強力な来訪者を喜ばせたペティショナーは褒賞を受ける。最も通常の褒賞はアルコン、アザータ、デーモン、デヴィルなどペティショナーの属性によって他の来訪者に変形することである。稀な場合、クリーチャーはペティショナーとして存在した全ての生涯の個性を保持し、来訪者として第3の“人生”を始めるが、このような出来事は本当に稀である。

ペティショナーの作成

“ペティショナー”は死後に魂が外方次元界の1つに移るあらゆるクリーチャー（以後基本クリーチャーと呼ぶ）に付加できる後天性テンプレートである。ペティショナー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：ペティショナーの脅威度は1である。GMの決定により一部の場合には、通常よりも高い能力値を持つとりわけ大きな、あるいは珍しいペティショナーがより高い脅威度を持つことがある。

293 ページの表 1-1 の値とペティショナーの能力値を比較し、通常ではないペティショナーの脅威度を決定すること。

属性：ペティショナーの属性はその故郷の次元界のものと同一である。

サイズと種別：クリーチャーの種別は来訪者となる。全ての副種別は失われる。サイズは変更されない。

感覚：ペティショナーは保持していたあらゆる通常ではない感覚を失い、暗視 60 フィートを得る。

アーマー・クラス：ペティショナーはアーマー・クラスに対する全ての種族ボーナスを失う。

ヒット・ダイス：ペティショナーは全ての種族ヒット・ダイスとクラスによるヒット・ダイスを失い、来訪者として 2d10 の種族ヒット・ダイスを得る。

セーヴィング・スロー：ペティショナーは良好な頑健セーブを反応セーブを有する。ペティショナーの基本セーブは頑健 + 3、反応 + 3、意志 + 0 である。

防御的能力：ペティショナーは基本クリーチャーの全ての防御的能力を失う。ペティショナーは [精神作用] 効果に完全耐性を持つ。

攻撃：クリーチャーの BAB は + 2 で、サイズと【筋力】による修正を受ける。全ての肉体武器を失い、クリーチャーのサイズに対応した叩きつけ攻撃を得る。

特殊攻撃：ペティショナーは全ての特殊攻撃を失う。

能力値：基本クリーチャーと同一。

特技：ペティショナーは全ての特技を失う。2 ヒット・ダイスの来訪者として、ペティショナーは1 個の特技（通常は《追加 hp》）を得る。

技能：ペティショナーは定命の者として持っていた全ての技能ランクを失う。2 ヒット・ダイスの来訪者として、ペティショナーは12 技能ランク（1 つの技能の対して最大 2 ランク）と、【知力】に応じてボーナス技能ランクを得る。ほとんどの来訪者とは異なり、ペティショナーは全ての来訪者が利用可能な者を越えた追加の 4 技能ランクを得ない。

その他の特殊能力：ペティショナーは、クラス・レベルによって得た全ての能力（セーヴィング・スロー、ヒット・ダイス、基本攻撃ボーナスの上昇を含む）と、全てのそのほかの特殊能力を失う。

ペティショナーの特徴

ペティショナーは故郷の次元界に基づいて追加の特徴を得る。

アバドン（中立にして悪）：“ハンテッド”は生前に有していたものと同一の肉体を持つ。このペティショナーはうろつき回り、徐々に魂に飢えたダイモンに貪り食われる運命にある。十分に長く生きのびたハンテッドは徐々に歪み振れダイモンになる。ハンテッドは DR5 /—と高速治療 1 を得、ダイモンの捕食者に対して僅かに手ごたえのある狩りを提供する。

アビス（混沌にして悪）：“ラルヴァ”は恐らく最もぞっとするようなペティショナーである。生前に有していたものに似た頭部を持つ、青白い蛆のようなクリーチャーだ。アビスの汚物を十分に食らったラルヴァは徐々にデーモンに変形する。[冷気]、[電気]、[火]に対する抵抗 10 を持ち、叩きつけ攻撃のかわりにそのサイズに見合った噛みつき攻撃を得る。

エリシュオン（混沌にして善）：“チョーズン”はその定命の体の理想化されたヴァージョンである。エリシュオンがもたらす喜びを経験したのに、チョーズンはアザータとなる。チョーズンは [冷気] と [火] に対する抵抗 10 と【魅力】に + 2 のボーナスを得る。

ヘヴン（秩序にして善）：“エレクト”は、黄金の輪と羽毛の生えた翼を持つ以外は、その定命の姿に似た外見をしている。ヘヴンの任務を助けることに十分な時間を費やしたのに、エレクトはアルコンとなる。基本移動速度に等しい飛行速度（平均的な機動性）を得る。

ヘル（秩序にして悪）：“ダムド”は定命の姿を保持しているが、さまざまな拷問でひどく傷つけられている。十分に長く減るの拷問を耐えたものは徐々にデヴィルに変形していくことを許される。ダムドは [火] に対する完全耐性を得る（しかし火による苦痛への完全耐性ではない。ダムドが [火] ダメージを受けた場合は常に DC15 の頑健セーブを行わなければならない、失敗した場合は苦痛のために

1d4 ラウンドの間朦朧状態になる)。

リンボ (混沌にして中立)：“シェイプレス”は基本的な姿は保持しているが、その姿は消え去ろうとしているゴーストのように常に波打ちゆらめいている。リンボの混沌の中で十分長く転げまわった後、プロティアンに変形することができる。シェイプレスは(非実体)の副種別、非実体の接触攻撃、そしてその防御的能力から得られた全ての利点を持つ。

ニルヴァーナ (中立にして善)：“クレンズド”はその個性に最も近い動物の姿をとる。真の啓発に達した時、アガシオンに変形する。クレンズドは[冷氣]と[音波]に対する抵抗 10 と【判断力】に +2 のボーナスを得る。

バーガトリー (真なる中立)：“デッド”は自律行動能力を持つ骸骨のように見えるが、アンデッドではない。やがて彼らはアイオーンとなる権利を得る。ダメージ減少 10 / 殴打と[冷氣]に対する完全耐性を得る。

ユートピア (秩序にして中立)：“リメイド”は同一の体型を保持しているが、何らかの奇妙な書記が羊皮紙の代わりに使ったかのよう、濃い黒の書き文字で覆われた乳白色の皮膚を持つ。複雑な文字の行で書かれた謎を解読した時、リメイドはイネヴァタブルに変形してもらうためにアクシアマイトの炉に入ることができる。リメイドは敵意ある変成術効果に対する完全耐性を持ち、【知力】に +2 のボーナスを得る。

ペリュトン Peryton

このクリーチャーは雄鹿の体、鷹の翼と鉤爪、一組の鋭い枝角を備えた涎をたらす狼の頭を持つ。

ペリュトンは1年に1回交尾をする。配偶の儀式は短く野蛮で、しばしばオスの死を以って終わる。その後、メスは1個のフットボール大の卵を産み、7ヵ月後に孵化する。

ペリュトンは体長4フィート、開翼長11フィート、体重250ポンド。

ペリュトン 脅威度 4 Peryton

経験点 1,200

CE / 中型サイズの魔獣

イニシアチブ + 7; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; <知覚> + 10

防御データ

AC 17、接触 13、立ちすくみ 14 (+3【敏】、+4 外皮)

hp 42 (5d10 + 15)

頑健 + 7、反応 + 7、意志 + 3

DR 5 / 魔法

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート (良好)

近接 突き刺し = +9 (1d6 + 3 / 18 ~ 20)、蹄 (×2) = +3 (1d4 + 1)

特殊攻撃 恐るべきクリティカル、影印

一般データ

【筋】17、【敏】16、【耐】17、【知】11、【判】14、【魅】12

基本攻撃 + 5; CMB + 8; CMD 21 (対足払い 25)

特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《武器熟練: 突き刺し》

技能 <隠密> + 9、<知覚> + 10、<飛行> + 12

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、または編隊 (3 ~ 9)

宝物 標準

特殊能力

恐るべきクリティカル (変則) ペリュトンの突き刺し攻撃のクリティカル可能域は18~20である。ペリュトンがクリティカル・ヒットで人型生物の敵を殺した場合は、フリー・アクションで犠牲者の心臓を狼のような歯で引き裂くことができる。この野蛮な出来事を目撃したクリーチャーはDC13の頑健セーブを行わなければならない。失敗した場合は1ラウンドの間怯え状態になる。これは【精神作用】[恐怖] 効果である。このセーブDCは【魅力】に基づいている。

影印 (超常) フリー・アクションとして、ペリュトンは人型生物の目標の上を跳び越すことで遠隔接触攻撃を行うことができる。この攻撃の最大距離は300フィートである。ペリュトンが命中した場合、その影は命中したクリーチャーの影と同じ形になる。一度ペリュトンがこの繋がり築いた後は、その目標に対する攻撃ロールとダメージ・ロールに+2の士気ボーナスを得、ペリュトンが目標に攻撃を命中させるたびに、そのクリーチャーはDC13の意志セーブを行わなければならない。失敗した場合は1ラウンドの間恐れ状態になる。これは【精神作用】[恐怖] 効果である。このセーブDCは【魅力】に基づいている。

悪夢のような野蛮なクリーチャーであるペリュトンは雄鹿、狼、猛禽の混合である。有害な獣ではあるが、ペリュトンは人間と同じほどの知性を持つ。ペリュトンは自分よりも弱い全てのクリーチャーを狩るが、人型生物の獲物を好み、とりわけこのようなクリーチャーのまだ動いている心臓を好んで食う。

ペリュトンは他の全てのクリーチャーを、自分の同類さえも嫌悪し、成体のオスのペリュトンはしばしばお互いに目に入ると攻撃する。しかし時として強大なメスはアルファであるメス、より弱い2~3のメス、6体までのヒナからなる小家族の群れを率いる。群れはオスが成体になると追い出すが、メスは成熟してもアルファに従従を誓うならば群れに加わることを許す。つがいのいないオスはしばしば交配相手をさうことを望んでこのような群れを襲う。それに失敗すると、より平和的に接近し、温かい人型生物の心臓（あるいはまだ生きている犠牲者）を提供してメスの気を引こうとする。

ベルカー Belker

鈍く赤い目、掴みかかる爪、皮の翼がこのクリーチャーの煙の体のデーモンのような要素となっている。

危険な自然現象を崇拝しているのだと信じている。他の者はこのエレメンタルはこのような場所の通常ではない空気を食べているのだと主張する。他の学者たちは、この人目を避ける獣はこのような現象からのエネルギーを食事または繁殖に必要としているのだと論じている。

ベルカー 脅威度 6 Belker

経験点 2,400

NE / 大型サイズの来訪者（風、エレメンタル、悪）

イニシアチブ + 5；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 11

防衛データ

AC 20、接触 14、立ちすくみ 15（+ 5 【敏】、+ 6 外皮、－ 1 サイズ）

hp 68（8d10 + 24）

頑健 + 9、反応 + 11、意志 + 2

DR 5 / —

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 50 フィート（完璧）

近接 噛みつき = + 12（1d6 + 2）、爪（× 2） = + 12（1d6 + 2）、翼（× 2） = + 10（1d6 + 1）

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

特殊攻撃 煙の爪

一般データ

【筋】14、【敏】21、【耐】17、【知】6、【判】11、【魅】10

基本攻撃 + 8；CMB + 11；CMD 26（足払いされない）

特技《かすめ飛び攻撃》、《武器の妙技》、《複数回攻撃》、《迎え討ち》

技能〈隠密〉 + 16、〈軽業〉 + 16、〈知覚〉 + 11、〈飛行〉 + 22；

種族修正 + 4（隠密）

言語 風界語

その他の特殊能力 煙形態

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、または 1 孵りの兄弟姉妹（3 ～ 4）

宝物 乏しい

特殊能力

煙の爪（変則） 標準アクションとして、ベルカーはその煙形態能力を用いて目標の占めるマス目に機会攻撃を誘発せずに入り込むことができる。目標は DC17 の頑健セーブを行わなければならない、失敗した場合はクリーチャーの一部を吸引する。犠牲者の体内の煙は固体化し、即行アクションとして毎ラウンド 3d4 ポイントのダメージを与える。目標が移動した場合、ベルカーも目標につれて自動的に移動することができる（この移動はベルカーの移動には数えず、ベルカーに対する機会攻撃を誘発しない）。毎ラウンド、目標は DC17 の頑健セーブを行ってベルカーの煙を吐き出そうと試みることができる。成功した場合煙の爪攻撃を終了させ、ベルカーを隣接したマス目に追い出すことができる。呼吸をする必要がないクリーチャーはこの攻撃に完全耐性を有する。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

煙形態（超常） ベルカーは即行アクションとして通常の形態から純粋な煙に変わり、あるいは元に戻るることができる。煙形態では 1 日に 20 ラウンドまで過ごすことができる。煙形態では、ベルカーは生来の飛行速度 50 フィート（完璧）を保持していることを除けば、ガシアス・フォーム呪文の効果の下のあるかのように行動する。

ベルカーは煙でできたフィンドに似た、憎むべき風の元素のクリーチャーである。極端によそ嫌いの彼らはほとんどの非エレメンタル・クリーチャーを脅威であるとみなし、彼らの縄張りに侵入したそのような者をつけ回し殺害する。エレメンタルの同類の中でも、特にジンとジンニーを憎む。エア・メフィット、ダスト・メフィット、エア・エレメンタル、ファイアー・エレメンタルには寛容だが、選択できるならば自らの同類とつるむ事を好む。

ベルカーは恒久的なねぐらは作らないが、他の生物に対して大きな縄張りとりわけしばしば嵐、火山の噴火、熱泉、森林火災に襲われる地域—を主張し防衛する。一部の賢者はベルカーはこれらの

ヘルキャット Hellcat

この不気味な獣は大きな牙のあるネコ科動物の自律行動能力のある骸骨のように見え、その骨は火が輝き煙がくすぶっている。

ヘルキャット 脅威度 7 Hellcat

経験点 3,200

LE / 大型サイズの来訪者 (悪、他次元界、秩序)

イニシアチブ + 9; 感覚 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚; <知覚> + 18

防御データ

AC 21、接触 15、立ちすくみ 15 (+ 5 【敏】、+ 1 回避、+ 6 外皮、- 1 サイズ)

hp 85 (9d10 + 36)

頑健 + 10、反応 + 13、意志 + 5

防御的能力 光の中では不可視状態; DR 5 / 善; 抵抗 [火] 10; SR 18

攻撃データ

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき = + 13 (1d8 + 5)、爪 (× 2) = + 13 (1d6 + 5 / 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、引っかき (爪 (× 2)、+ 13、1d6 + 5 / 19 ~ 20)

一般データ

【筋】 21、【敏】 21、【耐】 19、【知】 10、【判】 14、【魅】 10

基本攻撃 + 9; CMB + 15 (組みつき + 19); CMD 31 (対足払い 35)

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《神速の反応》、《迎え討ち》

技能<隠密> + 17、<軽業> + 17 (跳躍 + 21)、<水泳> + 17、<生存> + 14、<知覚> + 18、<登攀> + 17; 種族修正 + 4 (知覚)、+ 4 (隠密)

言語 地獄語 (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 / 地上 (ヘル)

編成 単体、2 体、または小さな群れ (3 ~ 8)

宝物 標準

特殊能力

光の中では不可視状態 (超常) 明るい光の中では、ヘルキャットは生来の不可視状態を持つ。通常の光の中では、ヘルキャットは部分的な視認困難 (失敗確率 20%) を持つ。薄暗い光の中では、視認困難を持たない。闇の中では、その闇が本来的に魔法の闇でない限り、ヘルキャットのちらつく輝きは制限され部分的視認困難となる。

ヘルキャットはヘルの火の燃え盛る穴に生息する貪欲な捕食者である。ヘルキャットはデヴィルそのものではないが、しばしばデヴィルの護衛または乗騎として行動する。一部の者はヘルキャットがデヴィルにペットとして使えていると考えているが、ヘルキャットは人間と同程度に知的であり、彼らが誰かのペットであろうという考えは侮辱とみなす。

それ自身では、ヘルキャットは獲物を狩り追い回すことに時間を費やすことを好む。ヘルキャットは来訪者として生きるために食事をする必要はないが、楽しみのために食べ、しばしば殺したもののかなりの部分を他のものが見つけるように残しておく。デヴィルと同盟を結んだヘルキャットはしばしば結果としてある種の狩人の役割を果たす。定命の人間はプレイナー・アライやプレイナー・バインディングのような呪文を使って同様の目的のためにヘルキャットを召喚する。そのようなことをするものはヘルキャットを敬意を持って扱うように忠告される。というのも主がヘルキャットにあまりに横柄だったり、頭の悪い動物のように扱ったりした場合、ヘルキャットはいつまでも続く遺恨を育むからだ。このような場合、ヘルキャットは自らの誇りを満ちし、同類を扱おうとするものに教

訓と実例を与えるため、術者への復讐を計画しまとめるために大いなる努力をする。

自分自身は会話能力を持たないが、ヘルキャットは故郷の次元界の地獄語を理解し、会話能力を持つあらゆるクリーチャーともテレパシーで交信できる。ヘルキャットは明らかに劣勢であったり及ばない敵にぶつかった場合には素早く撤退するが、決して自分たちに逃亡をさせた獲物を忘れず、しばしば調整された攻撃や待ち伏せをするために、強大な犠牲者を追跡し、同盟者 (他のヘルキャットを含む) を導こうとする。

ヘルキャットは薄暗い光の中でのみはっきりと見ることができ、このときには地獄の業火が骨の回りで燃え盛りちらついているダイア・タイガーのスケルトンのように見える。この不気味な外見にも関わらず、ヘルキャットはアンデッドでもエレメンタル・クリーチャーでもない。“火” は実際には透明な肉体の中を巡っている血液である。明るい光の中では、ヘルキャットの体全体が曖昧に消えていくが、闇の中では輝く血液が光らなくなる。

ヘルキャットは虎と同じほど大きく、体長 9 フィート、体重 900 ポンド。

ホエール (鯨) Whale

この大きな鯨は水中をゆっくりと、その大きさからは似つかわしくないような優雅さで動いている。

ホエール 脅威度 10 Whale

経験点 9,600

N / 巨大サイズの動物

イニシアチブ + 2；感覚 擬似視覚 120 フィート、夜目；〈知覚〉 + 23

防御データ

AC 22、接触 4、立ちすくみ 22 (− 2 【敏】、+ 18 外皮、− 4 サイズ)
hp 157 (15d8 + 90)

頑健 + 17、反応 + 7、意志 + 7

攻撃データ

移動速度 水泳 40 フィート

近接 尾の打撃 = + 21 (4d6 + 21) または噛みつき = + 21 (4d6 + 21)

接敵面 20 フィート；間合い 20 フィート

特殊攻撃 転覆

一般データ

【筋】38、【敏】6、【耐】23、【知】2、【判】11、【魅】5

基本攻撃 + 11；CMB + 29；CMD 37 (足払いされない)

特技《イニシアチブ強化》、《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》、《不屈の闘志》

技能〈水泳〉 + 30、〈知覚〉 + 23；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、または小群 (3 ~ 16)

宝物 なし

特殊能力

転覆 (変則) ホエールは突撃攻撃として体当たりをして戦技判定を行い、ボートや船を転覆させようと試みることができる。この判定の DC は 25、または船長の〈職能：船乗り〉判定の結果のどちらか高い方である。船のサイズ分類がホエールのサイズよりも 1 段階大きいごとに、ホエールはこの戦技判定に − 10 の累積するペナルティを受ける。

ホエールはその肉と脂肪層にある価値ある油のためにしばしば狩られる。バリーン・ホエール (髯鯨) には歯がなく、尾の打撃で攻撃を行う。マッコウクジラのようなトウースド・ホエール (歯鯨) は噛みつき攻撃を行う。ホエールの相棒はより小さな種である。このような相棒のルールはオルカのそれと同様である (ドルフィン参照)。

ホエール: グレート・ホワイト・ホエール Great White Whale

この巨鯨は歯で一杯の力強い口の上に巨大な箱型の頭部を持つ。その荒い白色の皮は傷で覆われている。

グレート・ホワイト・ホエール 脅威度 14 Great White Whale

経験点 38,400

N / 超巨大サイズの動物

イニシアチブ − 2；感覚 擬似視覚 120 フィート、夜目；〈知覚〉 + 13

防御データ

AC 28、接触 0、立ちすくみ 28 (− 2 【敏】、+ 28 外皮、− 8 サイズ)
hp 225 (18d8 + 144)

頑健 + 21、反応 + 9、意志 + 8

攻撃データ

移動速度 水泳 40 フィート

近接 噛みつき = + 25 (6d6 + 20 / 19 ~ 20)、尾の打撃 = + 20 (3d6 + 10)

接敵面 30 フィート；間合い 30 フィート

特殊攻撃 転覆、躍り出る突撃

一般データ

【筋】50、【敏】6、【耐】27、【知】2、【判】11、【魅】5

基本攻撃 + 13；CMB + 41；CMD 49 (足払いされない)

特技《頑健無比》、《強打》、《クリティカル強化：噛みつき》、《クリティカル熟練》、《持久力》、《突き飛ばし強化》、《鋼の意志》、《不屈の闘志》、《よろめき化クリティカル》

技能〈水泳〉 + 39、〈知覚〉 + 13

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、または小群 (3 ~ 16)

宝物 なし

特殊能力

躍り出る突撃 (変則) 全ラウンド・アクションとして、グレート・ホワイト・ホエールは水面にいるクリーチャーに対して特別な突撃攻撃を行うことができる。突撃の最後に、ホエールは水面に躍り出て、目標に信じられない力で叩きつける。ホエールの接敵面にいる超大型サイズ以下のクリーチャーは DC27 の反応セーブを行わなければならない、失敗した場合は 4d8 + 30 ポイントの殴打ダメージを受け、ホエールに隣接している最も近いマス目に押し出される。この躍り出る攻撃はこの範囲内に全部または一部がかかっているあらゆるボートを自動的に転覆させようとする。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

その大きさと荒い気性で伝説的なグレート・ホワイト・ホエールはより小さな同類よりはるかに攻撃的である。

ボダック Bodak

この痩せこけたクリーチャーの肉体は焼け焦げているか干からびているかのように見え、その空虚な眼窩からは一筋の煙が流れている。

ボダック 脅威度 8 Bodak

経験点 4,800

CE / 中型サイズのアンデッド (他次元界)

イニシアチブ + 6; 感覚 暗視 60 フィート; <知覚> + 14

防御データ

AC 21、接触 13、立ちすくみ 18 (+2 【敏】、+1 回避、+8 外皮)

hp 85 (10d8 + 40)

頑健 + 6、反応 + 5、意志 + 8

DR 10 / 冷たい鉄; 完全耐性 [電気]、アンデッドの種別特徴; 抵抗 [酸] 10、[火] 10

弱点 太陽光に対する脆弱性

攻撃データ

移動速度 20 フィート

近接 叩きつけ (×2) = +9 (1d8 + 1)

特殊攻撃 死の凝視

一般データ

【筋】13、【敏】15、【耐】—、【知】6、【判】13、【魅】16

基本攻撃 + 7; CMB + 8; CMD 21

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《追加 hp》、《武器熟練: 叩きつけ》

技能<威圧> + 11、<隠密> + 10、<知覚> + 14

言語 共通語

生態

出現環境 気候問わず / 地上 (悪属性の外方次元界)

編成 単体、2 体、または徒党 (3 ~ 4)

宝物 なし

特殊能力

死の凝視 (超常) 1d4 の負のレベル、30 フィート; 頑健・DC18・無効。このセーブDCは【魅力】に基づいている。ボダックの死の凝視によって殺害された人型生物は 24 時間後ボダックとして蘇る。これは[即死] 効果である。

太陽光に対する脆弱性 (変則) ボダックは太陽光を憎む。単にそれに触れただけでその不浄なる肉体が燃え上がるからだ。直接太陽光にさらされたラウンドごとにボダックは 2d6 ポイントのダメージを受ける。

定命の人型生物が深遠で超自然的な悪にさらされた場合、恐るべき怪異な変容がその魂を剥ぎとり、苦しめられた存在であるボダックへと堕とす。ねじれて厭世的な絞りがかすへと変わってしまったボダックは悪属性の次元界の果てしない小道をさまよひ、時としてポータルを通ったりどこかに召喚されたりして、他の領域へさ迷い出る。かつての経験の記憶の断片しか持たないボダックは深い空虚、悲しい望み、そして全ての生命への激しい憎しみに駆り立てられる。

ボダックの外見は深く心がざわつかせるものである。その肉体は乾き、こわばり、生気を失っているが、奇妙で異界的な光沢を持つ。その体は均整が取れておらず、明らかに両性具有である。無毛で、ボダックで唯一曖昧にほのめかされる表情的な特徴である目は一揃いの深い眼窩で、腐った匂いのする煙のような蒸気を流している。次元界を熟知した旅行者はその姿を認めると逃げ出す。ほとんどの旅人は比較的動きの鈍いボダックから逃げ去ることができるからだ。

ボダックは全ての生きているクリーチャーをひどく嫌い、彼らが出会ったあらゆる者を即座に滅ぼそうとする。ボダックは生前に知っていた言語を 1 つ (通常は共通語) 話す能力を保持するが、めったに会話をすることはなく、そのかわりに邪悪な非難、呪詛、脅迫の理解しがたい奔流を吐く。時として、ボダックは武器を振るうが、

ほとんどは主としてその死の凝視の効果に頼る。

ボダックはアビスの外ではめったに遭遇することはない。頭のめぐりが遅いため、リッチやナバッスウ・デーモンのような強力な悪のクリーチャーは時としてボダックを手下、暗殺者、護衛として用いる。物質界で遭遇するボダックは、彼らの忌まわしい変容を理解することを強いられた場合に特に悪意を吐き出す。彼らの運命を他者にも科そうとする欲望があまりに強いいため、多くの者は自分が殺した犠牲者の体を引きずっていき、それがアンデッドとして蘇るまで守ろうとする。

20 レベルの術者はクリエイト・グレーター・アンデッドを使用してボダックを作成することができるが、呪文は術者が悪属性の外方次元界 (伝統的にはアビス) にいる間に発動しなければならない。

ポルターガイスト Poltergeist

幽霊のような骸骨の姿が、道具類、板、家庭用品、そのほかの固定されていない物品の竜巻の中で立ち上がっていく。

ポルターガイスト 脅威度 2 Poltergeist

経験点 600

LE / 中型サイズのアンデッド（非実体）

イニシアチブ + 1；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉+ 9

防御データ

AC 12、接触 12、立ちすくみ 11（+ 1 反発、+ 1 【敏】）

hp 16（3d8 + 3）

頑健 + 2、反応 + 2、意志 + 4

防御的能力 非実体状態、生来の不可視状態、黄泉がえり；完全耐性
アンデッドの種別特徴

攻撃データ

移動速度 飛行 20 フィート（完璧）

特殊攻撃 脅かし屋、テレキネシス

一般データ

【筋】—、【敏】13、【耐】—、【知】5、【判】12、【魅】12

基本攻撃 + 2；CMB + 3；CMD 14

特技《鋭敏感覚》、《能力熟練：恐怖》

技能〈真意看破〉+ 14、〈知覚〉+ 9、〈飛行〉+ 9

言語 共通語

その他の特殊能力 地縛

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体または大出沒（2～7）

宝物 乏しい

特殊能力

脅かし屋（超常） 1 分間に 1 回標準アクションとして、ポルターガイストは生来の不可視状態を一時的に無くし、骸骨のような亡霊めいた人型としてその姿を現すことができる。ポルターガイストがこの能力を使用した際に 30 フィート以内にいる全てのクリーチャーは DC14 の意志セーブを行わなければならない、失敗した場合は 1d4 ラウンドの間恐れ状態になる。ポルターガイストはそのターンの終了時にフリー・アクションとして不可視状態を再開することができる。セーブに成功したクリーチャーはそのポルターガイストによる「恐怖」効果に 24 時間の間完全耐性を持つ。ポルターガイストの不可視状態が他の手段で無効化された場合はこの能力を使用することはできない。同様に、不可視状態のクリーチャーを見ることができない者はこの特殊攻撃に完全耐性を持つ。これは「精神作用」「恐怖」効果である。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

黄泉がえり（超常） ポルターガイストが破壊された場合、2d4 ラウンドの間しか破壊されたままでない。この時よりも後は、アンデッドの魂は破壊されたところに完全に回復した状態で再生する。ポルターガイストを恒久的に破壊する唯一の方法はその存在する理由を確定し、安らかに眠ることを妨げているものを片付けることである。正確なところはそれぞれの霊ごとに変わり、かなりの調査を必要とし、GM がそれぞれのポルターガイストやポルターガイストの集団ごとに作成するべきである。

地縛（変則） ポルターガイストは作成されたら形成された地点から 120 フィートより遠く移動することはできない。

テレキネシス（超常） ポルターガイストはテレキネシス以外に攻撃手段を持たない。この能力はテレキネシス呪文と同様に機能し、術者レベルはポルターガイストのヒット・ダイスに等しい（ほとんどのポルターガイストは術者レベル 3）。典型的なポルターガイストはテレキネシスを用いて物品やクリーチャーを放り投げる場合、+ 3 で遠隔攻撃ロールを行い、この能力を 75 ポンドまでの物品やクリーチャーに対して使用することができる。ポルターガイストがこの能力でクリーチャーを放り投げようと試みた場合、そのクリーチャーは DC12 の意志セーブを行うことでその効果に抵抗すること

ができる。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

ポルターガイストは理由はどうあれ死んだ場所から離れられなくなった魂から形作られた怒れる霊である。時として、これは成し遂げられなかった仕事によるものかもしれないし、他の場合には強力な死霊術の効果によるものかもしれない。建物を作るためにその下にある死体の墓の神聖を損なうことが、ポルターガイストを偶然作り出す最もありふれた方法である。ポルターガイストはその状況に関して大きなトラウマを経験しており、このトラウマによってその精神は悪へと振れ、生者に怒りを爆発させる全てに対する憎しみを育んでいる。ポルターガイストは特定の場所、通常は建造物、部屋、それと認識できる地域（墓場の一部、人気の無い道の一角など）に縛られている。この場所は通常は死亡した場所や定命の者の死骸が眠っている場所と同じである。

マーケイン Mercane

背の高い、青い肌の人型が風にはためく緩いローブに身を包んでいる。その異質な顔には多すぎる目があり、その手には指が少なすぎる。

マーケイン 脅威度 5 Mercane

経験点 1,600

LN / 大型サイズの来訪者（他次元界）

イニシアチブ + 2；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 12

防衛データ

AC 16、接触 12、立ちすくみ 13（+ 2 【敏】、+ 1 回避、+ 4 外皮、- 1 サイズ）

hp 51（6d10 + 18）

頑健 + 8、反応 + 4、意志 + 8

SR 20

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 高品質の大型用ファルシオン = + 8 / + 3（2d6 + 3 / 18 ~ 20）

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；精神集中 + 11）

3 回／日：インヴィジビリティ（自身のみ）、ディメンジョン・ドア

1 回／日：ブレイン・シフト（DC17）

一般データ

【筋】15、【敏】14、【耐】16、【知】20、【判】17、【魅】15

基本攻撃 + 6；CMB + 9；CMD 22

特技《回避》、《攻防一体》、《戦闘発動》

技能〈威圧〉+ 8、〈鑑定〉+ 14、〈交渉〉+ 8、〈職能：商人〉+ 9、〈真意看破〉+ 12、〈知覚〉+ 12、〈知識：次元界〉+ 14、〈知識：神秘学〉+ 14、〈手先の早業〉+ 11、〈呪文学〉+ 14、〈はったり〉+ 11

言語 奈落語、天上語、共通語、竜語、地獄語；テレパシー 100 フィート

その他の特殊能力 秘密の宝箱

生態

出現環境 気候問わず／地上または地下

編成 単体または小集団（1 ~ 4 およびさまざまな種族の護衛隊 3 ~ 12）

宝物 × 2（高品質の大型用ファルシオン、その他の宝物）

特殊能力

秘密の宝箱（擬呪） マーケインはシークレット・チェスト呪文（術者レベル 5）と同様に、異次元的な保存容器を隠したり回収したりすることができる。マーケインはこの能力を使用するために高価な複製の宝箱を必要としない。いかなる箱でも行うことができる。この能力は一度に 1 つの宝箱にのみ使用することができる。

あらゆる魔法の品を扱う神秘的な商人マーケインは彼らのサイズのクリーチャーとしては比較的弱く非戦闘的である。戦うよりも取引や論争を好むが、魔法の品を探し交易するために次元界をさま回っているため、通常は雇った護衛たちに取り巻かれて旅をしている。マーケインは自らの身を守る能力があり、しばしば高品質の大型ファルシオンを持ち運んでいる。しかしマーケインは暴力的な敵には護衛たちに対処させることを好むため、この武器は主として示威のためである。状況が悪化した場合、マーケインは必要とあらば雇い人たちを見捨て、魔法能力を用いて逃走する。

マーケインは魔法のアイテムの交易商人として全次元界に知られている。それぞれ商品で一杯になったシークレット・チェストを隠していて、交渉と取引成立の時間が来ると（あるいは一時的な障害を買収するために）すぐに引き出すことができる。そのため、マーケインから奪うことは簡単ではなく、他に選択肢がない場合にのみシークレット・チェストの中身を差し出す。マーケインはどんなに

素晴らしく、あるいは稀なものであっても通常の品には興味がない。魔法の物品だけが彼らの興味を惹き、その所持金に値する。彼らは抜け目ない、しかし公平な取引を行うことで知られ、興味のある特定の品を回収するために時として公正な代価で冒険者を雇う。特に勇敢なわけではないが、契約を神聖不可侵とし、合意を守る。

マーケインの起源と、彼らが魔法のアイテムを捜し求め買い取る理由に関する噂や伝説は数多い。故郷の次元界は知られておらず、誰もが彼らを思い出すことができるほど長く世界と世界の間を放浪している。物語によるとマーケインは手に入れた魔法のアイテムを食べている、あるいは繁殖のために必要としているのだと言う。また次元界の彼方での戦争についての話もあり、マーケインは物語の語り手によって異なるが、武器商人、侵略者、または防衛者の役割を果たしているのだと言う。

マーケインは身の丈 10 フィート、体重 500 ポンド。

マガット Maggot

マガット：ジャイアント・マガット Giant Maggot

この巨大な蛆虫は脂ぎった青白い体と小さな鋭い歯でいっぱい、涎を滴らせる円形の口を持つ。

ジャイアント・マガット 脅威度 1/2 Giant Maggot

経験点 200

N / 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> - 3

防衛データ

AC 9、接触 9、立ちすくみ 9 (- 1 【敏】)

hp 7 (1d8 + 3)

頑健 + 5、反応 - 1、意志 - 3

完全耐性 病気、[精神作用] 効果

攻撃データ

移動速度 10 フィート、穴掘り 5 フィート

近接 噛みつき + 0 (1d6)

特殊攻撃 吐き戻し

一般データ

【筋】10、【敏】8、【耐】16、【知】—、【判】5、【魅】1

基本攻撃 + 0; CMB + 0; CMD 9 (足払いされない)

生態

出現環境 気候問わず / 温暖または熱帯

編成 単体または群れ (2 ~ 12)

宝物 なし

特殊能力

吐き戻し (変則) 1 日 1 回、ジャイアント・マガットはその腐敗した胃の内容物を 5 フィート以内にいる 1 体のクリーチャーにぶちまけることができる。目標は DC13 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 分間不調状態になる (あるいは全ラウンド・アクションとして、少なくとも 1 ガロンの水を用いて汚物を洗い落とすまで)。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

食欲な掃除屋であるジャイアント・マガットは、ジャイアント・フライへの変態の準備のために自分自身を死体にねじ込んで、常に食べて続けている。その青白い肥満した体は人間の子供ほどもあり、やすりのような歯で死体の骨さえも食べることができる。ジャイアント・マガットには肢がなく、心をざわつかせるように体を波打たせて動き、その食物の上を這い回る。ジャイアント・マガットは蛹段階に入るまでに 2 週間の間食事をし (しばしば 1 つの死体から他の死体へと移動する)、その後ジャイアント・フライとして羽化する。

マグマ・ウーズ Magma Ooze

この泡立つ溶岩の沸騰する塊は、その飢えに突き動かされて逆巻き動いている。

マグマ・ウーズ 脅威度 7 Magma Ooze

経験点 3,200

N / 大型サイズの粘体 (火)

イニシアチブ - 5; 感覚 擬似視覚 60 フィート; <知覚> - 5

防御データ

AC 4、接触 4、立ちすくみ 4 (- 5 【敏】、- 1 サイズ)

hp 85 (9d8 + 45)

頑健 + 8、反応 - 2、意志 - 2

防御的能力 分裂 ([冷氣] および斬撃、8hp); 完全耐性 [火]、粘体の種別特徴

弱点 [冷氣] に対する脆弱性、水に対する脆弱性

攻撃データ

移動速度 10 フィート、登攀 10 フィート

近接 叩きつけ + 14 (2d6 + 13、加えて 2d6 (訳注: 更新; 削除) “つかみ”、および “着火”)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

特殊攻撃 着火 (2d6、DC 19)、締め付け (2d6 + 13、加えて “着火”)

一般データ

【筋】28、【敏】1、【耐】21、【知】—、【判】1、【魅】1

基本攻撃 + 6; CMB + 16 (組みつき + 20); CMD 21 (足払いされない)

技能 <登攀> + 17

その他の特殊能力 溶岩体

生態

出現環境 気候問わず / 火山または地下

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

溶岩体 (変則) マグマ・ウーズは溶岩からできている。クリーチャーがマグマ・ウーズを武器で攻撃した場合、攻撃者が DC19 の反応セーブに成功しない限りその武器は 4d6 ポイントの [火] ダメージを受ける。この方法で武器が受けたダメージは半減することはないが、硬度はダメージのいくらかを防ぐ助けとなる。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

水に対する脆弱性 (変則) クリエイト・ウォーター 呪文で作られたもの、大きなバケツの中身、ウォーター・エレメンタルの一撃のような、十分な量の水がマグマ・ウーズに当たった場合、DC20 の頑健セーブを行わなければならない、失敗した場合は 2d4 ラウンドの間よるめき状態になる。水に漬かったマグマ・ウーズは毎ラウンド DC20 (この DC は 1 ラウンドごとに + 1 ずつ上昇する) の頑健セーブを行わなければならない、失敗した場合は石化状態になり、水が引くと元に戻る。

マグマ・ウーズは生ける溶岩の溜りである。地の次元界と火の次元界の境界をうろつき、物質界では、通常は火山の近くに、時々奇妙な魔法によって一時的に現れる。マグマ・ウーズは水を避け、十分な水の中に入れられた場合は冷えた石の殻で身を包んで害は受けないが身動きが取れない状態となり、水が引くまでいつまでも待つ。

典型的なマグマ・ウーズは差し渡し 10 フィートに成長し、厚さは約 6 インチ。

マグマ・ウーズの亜種

溶岩の種類の違いとそれを作り出した魔法の性質が、いかなるタイプのマグマ・ウーズが形成されるかに影響することがある。

ブリムストーン: フィーンドのエネルギーの影響を受けたブリムストーン・マグマ・ウーズは悪の臭気を放ち、その表面に冷えた石と熱い溶岩が織り成すパターンが苦しめられている者、あるいはデーモンの顔に似ている。フィーンディッシュ・クリーチャーの単

純なテンプレートを適用すること。

クリスタリン: 希土類に厚く覆われた岩から形成されたクリスタリン・マグマ・ウーズはその体の中に熱い気体を閉じ込めている。クリスタリン・マグマ・ウーズに間合いのない近接武器を命中させた場合、このガスが噴出し、攻撃したクリーチャーに 1d6 ポイントの [火] ダメージを与える。

ポイズナス: 有毒の金属または魔法の混合物のいずれかからなるこのウーズは、動きまわる燃える死であることに加えて危険な毒を有する。ポイズナス・ウーズの脅威度は + 1 される。

マグマ・ウーズ・ポイズン: 叩きつけ・致傷型; セーブ 頑健 DC 19; 頻度 1 回 / ラウンド (6 ラウンド間); 効果 1d2 【耐】; 治療 2 回連続のセーブ成功。

マングラルマン Mongrelman

象牙色の牙、昆虫のキチン甲、モジャモジャの毛皮、鱗のある肉体、それ以外にもさまざまなものが組み合わさってぞっとするような人型の姿を取っている。

悲劇的なまでに短い人生によってこのクリーチャーの人口増加は抑えられている。マングラルマンは35歳を越えて生きるとはめったにない。

マングラルマン 脅威度 1 Mongrelman

経験点 400

LN / 中型サイズの人怪

イニシアチブ + 1；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 6

防御データ

AC 13、接触 11、立ちすくみ 12 (+ 1 【敏】、+ 2 外皮)

hp 15 (2d10 + 4)

頑健 + 2、反応 + 4、意志 + 4

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 クラブ = + 4 (1d6 + 3) または叩きつけ = + 4 (1d4 + 3)

一般データ

【筋】14、【敏】13、【耐】15、【知】10、【判】12、【魅】7

基本攻撃 + 2；CMB + 4；CMD 15

特技《技能熟練：隠密》

技能〈隠密〉 + 13、〈生存〉 + 5、〈知覚〉 + 6、〈手先の早業〉 + 7、〈登攀〉 + 6；種族修正 + 4 〈手先の早業〉、+ 4 〈隠密〉

言語 共通語、地下共通語

その他の特殊能力 音真似（声）

生態

出現環境 気候問わず／廃墟または地下

編成 単体、2 体、徒党（3～6）、一団（7～12）、または部族（21～30、加えて 30% の非戦闘員、1～3 レベルのローグ 2～4、2～4 レベルのオラクルまたはウィッチ 1～2、3～6 レベルのファイターまたはレンジャーの族長 1、ダイア・バット 4～6、および ダイア・ラット 3～20）

宝物 標準（クラブ、その他の宝物）

その怪物のような外見にもかかわらず、マングラルマンは一般によく働く平和的なクリーチャーである。マングラルマンはいかなる人型生物とでも子を為し、より頑健な雑種を作り出すような奇妙なやり方で血統を混じり合わせる。どのマングラルマンも全く同じ外見をしているものはいない。ある者は半分ホブゴブリン、半分リザードフォークのような顔をして、1 本は人間のような足、1 本は割れた蹄になっているかもしれないし、その姉妹はエルフの耳とドワーフの髭、オークの牙、そして爪の生えた手を持っているかもしれない。それぞれのマングラルマンは通常は少なくとも半ダースの異なった種族に由来する特徴を有する。この奇妙な混ざり具合によって、彼らの捻じ曲がった外見を怖れる者たちを避け、マングラルマンは世界の辺境に身の置き所を持つことを強いられる。全ての者に敵と誤解されるため、マングラルマンは 1 人でいることを好む。

ほとんどのマングラルマンは文明から遠く離れた世界の地下の隠された洞窟に住む。このクリーチャーはその生存技能を誇りとする。大地の奥深くに弱者の居場所はないからである。地下の支配権を主張する他の邪悪な知的種族（特にモーロック）は、この醜い種族は従順な性格とよく働く態度によって労働の道具として非常に有用であることを知り、マングラルマンを奴隷として扱う。この立場でも、マングラルマンはその生存能力への誇りを振り所とし、ゆっくりと反乱にむかい、主たちを放逐する機会を忍耐強く待つ。

地表に住むマングラルマンは時として都市の喧騒の只中に住み、気付かれるのを避けるためにその居住区と下水道の中に引き籠もる。都市のマングラルマンは物乞いとスリに生計を依頼するかもしれないが、ほとんどの者は交易路の近くに田舎の共同体をつくりだす。

そのさまざまな肉体的な形態にもかかわらず、ほとんどのマングラルマンは身の丈 5～6 フィート、体重は平均 150～250 ポンド。

マンドラゴラ Mandragora

この汚れたクリーチャーは、葉、蔦、樹皮、泥、青白い根でできた、口の幅広い太った子供に似ている。

マンドラゴラ 脅威度 4 Mandragora

経験点 1,200

CE / 小型サイズの植物

イニシアチブ + 4; 感覚 夜目; <知覚> + 9

防御データ

AC 17、接触 15、立ちすくみ 13 (+ 4 【敏】、+ 2 外皮、+ 1 サイズ)

hp 37 (5d8 + 15)

頑健 + 7、反応 + 7、意志 + 2

完全耐性 植物の種別特徴; 抵抗 [酸] 5、[冷氣] 5、[電気] 10

弱点 超常的な闇に対する脆弱性

攻撃データ

移動速度 40 フィート、穴掘り 10 フィート、登攀 40 フィート

近接 噛みつき + 8 (1d6 + 2、加えて“つかみ”)、叩きつけ (× 2) + 8 (1d4 + 2、加えて“毒”)

接敵面 5 フィート; 間合い 5 フィート (叩きつけは 10 フィート)

特殊攻撃 吸血 (1d2 【耐久力】)、金切り声

一般データ

【筋】15、【敏】18、【耐】17、【知】8、【判】13、【魅】10

基本攻撃 + 3; CMB + 4 (組みつき + 8); CMD 18

特技《技能熟練: 知覚》、《神速の反応》、《武器の妙技》

技能 <隠密> + 14 (草木に紛れる場合は + 22)、<知覚> + 9、<登攀> + 10; 種族修正 + 8 草木に紛れる場合の <隠密>

言語 奈落語、共通語

生態

出現環境 寒冷または温暖 / 森林

編成 単体、2 体、または木立 (3 ~ 12)

宝物 標準

特殊能力

毒 (変則) 叩きつけ・致傷型; セーブ 頑健 DC 15; 頻度 1 回 / ラウンド (4 ラウンド間); 効果 混乱状態および疲労状態; 治療 セーブによって治癒されることはないが、混乱状態の行動表で“普通に行動する”の結果が出た場合に効果が終了する。

金切り声 (超常) 1 日 1 回、標準アクションとしてマンドラゴラは平静を失わせるような叫び声を上げることができる。30 フィート以内にいる全てのクリーチャーは DC15 の意志セーブを行わなければならない。失敗した場合は 1d4 ラウンドの間吐き気がする状態になる。これは [音波、精神作用] 能力である。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

超常的な闇に対する脆弱性 (変則) 超常的な闇 (ディーパー・ダークネスで作り出されたようなもの。しかしダークネスによるものは含まない) の範囲内では、マンドラゴラはスロー呪文と同様に減速する。

マンドラゴラはデーモンの死体や血潮を栄養としてマンドレイクの根から自発的に生えて来る。典型的なマンドラゴラは身の丈はたった 3 フィートあまり、体重は 30 ポンドのみ。しかし、そのサイズはこのクリーチャーの非現実的な力と蛮性を覆い隠している。マンドラゴラが攻撃する場合、その指は 10 フィート近い長さの鞭打つ茨の蔦と化し、それを以って叩きつけ攻撃を行なう。

マンドラゴラは絡まる根や蔦の中にあるねぐらから遠く離れることはほとんどないが、他のクリーチャーに遭遇した場合は勝ち目の有無に関わらず攻撃する。しかし通常、マンドラゴラはドルイドを見分けることができ、相手が先に攻撃してこない限りは彼らやその動物の相棒を攻撃しない。ドルイドの仲間を攻撃することに関しては躊躇がない。

マンドラゴラの毒はその濃くべたべたした樹液のような血液と混ざり合っており、1,000gp の価値がある錬金術的な試薬となり、そ

の結果作り出される液体はスクライング呪文の焦点として用いられる。その液体は呪文の効果時間の間しか保たないが、呪文の対象はその呪文に抵抗するためのセーブに - 4 のペナルティを被る。

デーモンの死体や血潮の上または近くで育ったマンドレイクの根は 20% の確率で穢れた物質に浸されてから 1 日以内にマンドラゴラに覚醒する。マンドラゴラを作ろうとするクリーチャーは錬金術によってそれを行うことができる。その過程で 1 日の作業、マンドレイクの根、脅威度 6 以上のデーモンの血潮数ポイント (訳注: 1 ポイント = 0.473 リットル) または肉体が必要で、DC25 の〈製作: 錬金術〉判定を要する。新たに作り出されたマンドラゴラは、その創造者に対してさえも敵対的である。

ミストウ Mihstu

中央の塊から延びる棘の生えた触手のようなかたちで湧き立つ瘴気が融合して剃刀のように鋭い鉤爪になっている。

ミストウ 脅威度 8 Mihstu

経験点 4,800

NE / 中型サイズの来訪者（風、エレメンタル、他次元界）

イニシアチブ + 10；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉+ 13

防御データ

AC 22、接触 17、立ちすくみ 15（+ 6【敏】、+ 1 回避、+ 5 外皮）

hp 92（8d10 + 48）

頑健 + 12、反応 + 12、意志 + 4

防御的能力 風の防御；DR 10 / 魔法；完全耐性 [電気]、エレメンタルの種別特徴；SR 19

弱点 [冷氣] に対する感受性

攻撃データ

移動速度 20 フィート、飛行 20 フィート（良好）

近接 触手（× 4）= + 14（1d4 + 1、加えて“つかみ”）

特殊攻撃 死の抱擁

一般データ

【筋】12、【敏】23、【耐】23、【知】14、【判】14、【魅】13

基本攻撃 + 8；CMB + 9（組みつき + 13）；CMD 26（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《武器の妙技》

技能〈隠密〉+ 17、〈軽業〉+ 17、〈真意看破〉+ 13、〈脱出術〉+ 17、〈知覚〉+ 13、〈知識：次元界〉+ 13、〈はったり〉+ 12、〈飛行〉+ 21

言語 風界語

その他の特殊能力 ガス状態

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

ガス状態（変則） ミストウは速度を落とすことなく小さな穴やヒビさえも通り抜けることができる。

死の抱擁（変則） 敵を押さえ込んだミストウはそのクリーチャーを完全に覆い囲み、血、涙、そのほかの体液を抜き取ることで毎ラウンド 1d2 ポイントの【耐久力】ダメージを与える。ミストウが押さえ込みを維持するのはフリー・アクションであり、組みつかれた状態になることはない（そのため他のクリーチャーを触手によって攻撃することができる）。

[冷氣] に対する感受性（変則） 魔法の [冷氣] はミストウにダメージを与える代わりに朦朧化させる。このクリーチャーが魔法の [冷氣] の効果に対するセーブに失敗した場合、1 ラウンドの間朦朧状態になり、それに続く 1d4 ラウンドの間よろめき状態になる。

風の防御（変則） ミストウの体から吹き出す風は自動的に非魔法的な矢弾（矢、ボルト、スリングストーンなど）をそらす。他の全ての遠隔武器（魔法の矢弾や投擲武器）は 20% の失敗確率がある。ジャイアントの投げる岩のような大きなサイズの武器、攻城武器の矢弾、その他の強力な遠隔武器はこの能力の効果を受けない。

危険なミストウは風の次元界の出身である。物質界に着た場合は、暗いダンジョンの回廊、見捨てられた廃墟、失われた文明の忘れ去られた回廊に住むことを好む。学者たちはこのクリーチャーの情熱を突き動かすものが何か、物質界で捜し求めているものが何かを論じているが、これが危険な戦闘者であり無慈悲な狩人であることで全ての者は一致している。その半固体の体は奇妙な白い煙でできているように見え、獲物を追うために小さなヒビや開口部を染みとおるためにガス状の体の形を変えることができる。攻撃する際には霧状の触手をまとめて融合させ、危険な棘の生えた鉤爪に変え、この剃刀のように鋭い肢で敵を切り裂く。ミストウは敵に素早く対処す

るためにその非実体的な性質に頼り、最も近くにいる脅威を包み込みながら、選ばれた犠牲者からミストウを剥ぎとろうとする者を攻撃し続ける。ミストウが敵をその体で覆いこむことに成功した場合、そのクリーチャーの体液を警戒すべき速度で吸い取る。この体液は数ラウンドの間クリーチャーの体から噴き出し、近くの壁や床に浴びせかけられるため、この攻撃は残忍さを示すお気に入りのやり方と言う以上のものではない。

ミストウは暴力によって殺されない限り不死であり、適切に交渉した場合、この危険な来訪者は実に興味深い情報源となりうる。ミストウは通常は獲物に忍び寄って食ること以上に興味があることはほとんどなく、その結果追い回して滅ぼすための興味深い犠牲者を提供した場合にのみ信頼性のある情報を提供したり協力する傾向がある。ラクシャサや悪のクラウド・ジャイアントのような非道なクリーチャーはしばしばミストウを追跡者や暗殺者として利用し、時には彼らのねぐらの忘れ去られた回廊の守護者として雇う。

ミュー・スポア Mu Spore

この宙に浮かぶ菌類のモンスターは触手と眼に覆われている。
その大きな口は歯の生えた洞窟のように開いている。

ミュー・スポア 脅威度 21 Mu Spore

経験点 409,600

CN / 超巨大サイズの植物

イニシアチブ + 3；感覚 擬似視覚 240 フィート、夜目；〈知覚〉 + 43

防御データ

AC 37、接触 1、立ちすくみ 37（－1【敏】、+ 36 外皮、－8 サイズ）

hp 418（31d8 + 279）；高速治癒 10

頑健 + 26、反応 + 11、意志 + 19

防御的能力 巻き蔦緊縛；DR 10 / エピック；完全耐性 植物の種別
特徴；抵抗【酸】 30

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 30 フィート（完璧）

近接 噛みつき = + 32（6d6 + 16 / 19 ~ 20、加えて“つかみ”）、
触手（× 4）= + 27（3d8 + 8 / 19 ~ 20、加えて“つかみ”）

接敵面 30 フィート；間合い 30 フィート（触手は 60 フィート）

特殊攻撃 花粉噴出、締め付け（3d8 + 16）、飲み込み（20d8 酸、
AC 28、41 hp）

一般データ

【筋】42、【敏】9、【耐】29、【知】18、【判】28、【魅】29

基本攻撃 + 23；CMB + 47（組みつき + 51）；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》、
《クリティカル強化：触手》、《クリティカル熟練》、《渾身の一打》、《渾
身の一打強化》、《上級渾身の一打》、《上級突き飛ばし》、《神速の反
応》、《神速の反応強化》、《突き飛ばし強化》、《武器熟練：噛みつき》、
《武器熟練：触手》、《ふつとばし攻撃》、《よろめき化クリティカル》
技能〈真意看破〉+ 40、〈知覚〉+ 43、〈知識：自然〉+ 35、〈知識：
ダンジョン探検〉+ 35、〈知識：地理〉+ 35、〈飛行〉+ 33

言語 アクロ語、共通語、地界語、地下共通語

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体または 2 体

宝物 標準

特殊能力

巻き蔦緊縛（変則） ねばねばした腕ほどの長さの巻き蔦がミュー・
スポアを覆っている。隣接したクリーチャーがミュー・スポアに近
接攻撃を命中させた場合、ミュー・スポアはこの巻き蔦を用いて割
り込みアクションとして組みつきを試みることができる。通常の組
みつきを行う代わりに、巻き蔦のみを用いて行われるため、組みつ
きを行い、維持するための CMB に－20 のペナルティを受ける（巻
き蔦による CMB + 31）。ミュー・スポアは巻き蔦によってクリー
チャーに組みついている間、組みつき状態になることはない。

花粉噴出（超常） 1d4 ラウンドごとに 1 回、ミュー・スポアは標準
アクションとして、100 フィート円錐の範囲内に穴を開ける力を持
つ花粉の雲を放射することができる。穴を開ける花粉は範囲内にい
る全てのクリーチャーと木製の構造物に 20d8 ポイントのダメージ
を与える。DC34 の反応セーブに成功したクリーチャーはダメージ
を半減できる。植物と植物クリーチャーはこのダメージに完全耐性
を持つ。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

ミュー・スポアは巨大な力と奇妙な知性を有する、幸いなことに
稀にしか見られない植物である。最も小さなミュー・スポア（こ
こに示されているもの）は触手の先から先まで 100 フィートもあ
り、体重は最低 200,000 ポンド。しかしその巨体にもかかわらず、
ミュー・スポアは異常な優雅さで飛行することができ、空中にその
飛行を導く腐った匂いのする花粉を噴射する。

ミュー・スポアは広大な洞窟に住むが、時として無数の縦穴やト
ンネルを抜けて地表にさ迷い出る。日光を怖れることはないが、夜
に生活することを好む。ミュー・スポアは国々を貪欲に平らげてし
まう物というのに留まらない。異常な知性を持ち、平和的に接触す
ることに成功した場合、その知識は非常に有用となりうる。多くの
墮落した錬金術師にとって、さらに価値があるのはそれが放出する
奇妙な分泌物と花粉である。この稀なる物質から最も珍しい麻薬と
霊薬を調合することができるからだ。

ムーンフラワー Moonflower

ねじれた幹には犠牲者を丸呑みにしようとげっづぶをしている
口をっかげた球状の花弁が鈴なりにになっている。

ムーンフラワー 脅威度 8 Moonflower

経験点 4,800

N / 超大型サイズの植物

イニシアチブ + 4; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; 〈知覚〉 + 9

防衛データ

AC 21、接触 8、立ちすくみ 21 (+ 13 外皮、- 2 サイズ)

hp 104 (11d8 + 55); 高速治癒 5

頑健 + 12、反応 + 3、意志 + 4

DR 10 / 斬撃; 完全耐性 [電気]、植物の種別特徴; 抵抗 [冷氣] 10

弱点 [火] に対する脆弱性

攻撃データ

移動速度 20 フィート

近接 噛みつき = + 15 (2d6 + 9、加えて“つかみ”)、触手 (× 2)
= + 13 (1d8 + 4)

接敵面 15 フィート; 間合い 15 フィート

特殊攻撃 波動光、莢の牢獄

一般データ

【筋】28、【敏】10、【耐】21、【知】5、【判】12、【魅】17

基本攻撃 + 8; CMB + 19 (組みつき + 23); CMD 29 (足払いされない)

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練: 隠密》、《強打》、《武器破壊強化》、《複数回攻撃》、《無視界戦闘》

技能〈隠密〉+ 4 (密集した草木の中では + 20)、〈知覚〉+ 9; 種

族修正 + 16 密集した草木の中での〈隠密〉

言語 テレパシー (1 マイル、他のムーンフラワーのみ)

その他の特殊能力 莢の落とし子

生態

出現環境 気候問わず / 地上

編成 単体または小集団 (2 ~ 8)

宝物 標準

特殊能力

波動光 (超常) 標準アクションとして、ムーンフラワーは明るい光の波動を放つことができる。50 フィート爆発の範囲内にいてムーンフラワーを見ることができる全てのクリーチャーは、DC20 の頑健セーブを行わなければならない、失敗した場合は 1d4 ラウンドの間盲目状態になる。ムーンフラワーはこの能力に完全耐性を有する。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

莢の牢獄 (変則) これは飲み込み能力と同様に機能するが、ムーンフラワーは 1d4 ラウンドごとに 1 回しか使用できず、飲み込まれたクリーチャーは即座に硬い消化菌に包まれて隣接したマスに排出され、そこで毎ラウンドダメージを受ける (2d6 ポイントの殴打と 2d6 ポイントの [酸]、AC15、25hp)。菌に包まれた目標は菌から脱出するために〈脱出術〉を用いることはできない。他のクリーチャーは目標を助けるために菌を刺突または斬撃武器で攻撃することができるが、内部のクリーチャーは菌に対するあらゆる攻撃から半分のダメージを受ける。菌が破壊された場合、それはしなびて朽ちてしまう。ムーンフラワーに飲み込まれたクリーチャーは、それぞれが自分だけの菌に包み込まれる。

莢の落とし子 (変則) ムーンフラワーの莢の落とし子で小型サイズよりも大きなクリーチャーが殺され消化された場合、1d4 時間後、莢は完全なヒット・ポイントを有する成体のムーンフラワーに変形する。新たに形成されたムーンフラワーはそれ自身の意識を持つが、その幹や花のある一面はその中で死んだクリーチャーに似ている。死んだクリーチャーの装備品は新しいムーンフラワーの中に残っており、それを殺せば回収することができる。

の中に伸び、この植物をしっかりと固着させているように見えるが、根自体はこの大きな植物を推進させる素早さを有し、ムーンフラワーは自分の根を引き抜いて驚くべき速度で動くことができる。この植物の巻き蔦はそれぞれ物をつかむことができ、茎の上に冠する大きなハエトリソウに似た“頭部”の回りをのたくっている。

ムーンフラワーが他のクリーチャーと、ドルイドはその他の植物といつも会話しているものとさえ交流することは知られていない。しかし、この植物はある種の奇妙なテレパシーを有しており常に近くにいたる同胞と交信している。何とかクリーチャーの異質な思考に侵入した者は、古代の知性と悪意を持つ植物に満ちた恐るべきジャングルのヴィジョンに襲われる。

完全に成長したムーンフラワーは容易く全高 20 フィートに達し、その太い幹はしばしば直径 4 フィート以上になる。根は基部から土

メガファウナ Megafauna

メガファウナ: アルシノイテリウム Megafauna, Arsinoitherium

このクリーチャーは多くの部分でライノに似ており、体高 6 フィート、体長 10 フィート、1 対の大きなナイフのような曲がった角が鼻の上から延びている。

アルシノイテリウム 脅威度 7 Arsinoitherium

経験点 3,200

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〉 + 13

防御データ

AC 20、接触 9、立ちすくみ 20 (+ 11 外皮、- 1 サイズ)

hp 85 (9d8 + 45)

頑健 + 13、反応 + 6、意志 + 4

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 突き刺し = + 14 (4d8 + 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 (4d8 + 13)、蹂躪 (2d8 + 13、DC 23)

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》、《強打》、《蹴散らし強化》、《持久力》、《不屈の闘志》

技能〈知覚〉 + 13

生態

出現環境 温暖/平地

編成 単体、2 体、または群れ (3 ~ 12)

宝物 なし

アルシノイテリウムは草食性だが、危険を感知すると、うなり声、足踏み、頭を振るなど猛烈な威嚇動を見せる。このような警告にも引かない脅威に対しては猛烈なうなり声を上げ突撃を行う。

アルシノイテリウムの動物の相棒

開始時のデータ: サイズ 中型; 移動速度 30 フィート; AC + 4 外皮; 攻撃 突き刺し (1d8); 能力値【筋】14、【敏】12、【耐】15、【知】2、【判】13、【魅】3; 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 + 2 外皮; 攻撃 突き刺し (2d8); 能力値【筋】+ 8、【敏】- 2、【耐】+ 4; その他の特殊能力 強力突撃 (2d8)、蹂躪

メガファウナ: グリプトドン Megafauna, Gylptodon

この装甲したクリーチャーは骨質の亀のような甲を持ち、そこから短い四肢、鈍器のような頭部、棘の生えた短い尾が突き出ている。

グリプトドン 脅威度 6 Gylptodon

経験点 2,400

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〉 + 16

防御データ

AC 21、接触 9、立ちすくみ 21 (+ 12 外皮、- 1 サイズ)

hp 67 (9d8 + 27)

頑健 + 11、反応 + 6、意志 + 4

攻撃データ

移動速度 20 フィート

近接 爪 (× 2) = + 12 (1d10 + 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】10、【耐】17、【知】2、【判】13、【魅】6

基本攻撃 + 6; CMB + 14; CMD 24 (対足払い 28)

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

技能〈知覚〉 + 16

生態

出現環境 温暖/平地

編成 単体または 2 体

宝物 なし

グリプトドンは、多くの瘤のような“鱗”から成る骨鎧を作ることができる甲羅の価値のため、しばしば狩られる。このクリーチャーはその危険な爪で強打でき、またしばしば気性荒くそのようにするため、自分の身を上手く守ることができる。

グリプトドンの動物の相棒

開始時のデータ: サイズ 中型; 移動速度 20 フィート; AC + 5 外皮; 攻撃 爪 × 2 (1d8); 能力値【筋】13、【敏】12、【耐】13、【知】2、【判】13、【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 大型サイズ; AC + 2 外皮; 攻撃 爪 × 2 (1d10); 能力値【筋】+ 8、【敏】- 2、【耐】+ 4。

メガファウナ：メガロセロス Megafauna, Megaloceros

大きな驚くべき牡鹿はその肩高がほとんど人間の身長ほどもあり、その枝角は差し渡し 10 フィート以上も広がっている。

メガロセロス 脅威度 4 Megaloceros

経験点 1,200

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〉 + 9

防御データ

AC 16、接触 11、立ちすくみ 14 (+ 2 【敏】、+ 5 外皮、- 1 サイズ)

hp 34 (4d8 + 16)

頑健 + 8、反応 + 8、意志 + 3

攻撃データ

移動速度 50 フィート

近接 突き刺し = + 7 (2d6 + 5)、蹄 (× 2) = + 2 (1d4 + 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 (4d6 + 7)

一般データ

【筋】20、【敏】15、【耐】18、【知】2、【判】15、【魅】5

基本攻撃 + 3; CMB + 9; CMD 21 (対足払い 25)

特技《持久力》、《疾走》B、《神速の反応》

技能 〈知覚〉 + 9

生態

出現環境 寒冷または温暖／森林および平地

編成 単体、2 体、または群れ (3 ~ 50)

宝物 なし

メガロセロスはグレート・エルクまたはキング・スタッグとしても知られる強力な巨大な鹿である。肩高 6 フィート、枝角は差し渡し 12 フィート、体重 1,400 ポンド。

メガロセロスの動物の相棒

開始時のデータ: サイズ 中型; 移動速度 50 フィート; AC + 3 外皮; 攻撃 突き刺し (1d8); 能力値【筋】12、【敏】17、【耐】14、【知】2、【判】15、【魅】5; 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 + 2 外皮; 攻撃 突き刺し (2d6)、蹄 × 2 (1d4); 能力値【筋】+ 8、【敏】- 2、【耐】+ 4; その他の特殊能力 強力突撃 (2d6)。

メガファウナ：メガテリウム Megafauna, Megatherium

この後ろ足で立ち上がっている巨大なナマケモノは、葉をつかむために樹冠に素早い舌を伸ばしている。

メガテリウム 脅威度 5 Megatherium

経験点 1,600

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

防御データ

AC 18、接触 8、立ちすくみ 18 (+ 10 外皮、- 2 サイズ)

hp 59 (7d8 + 28)

頑健 + 9、反応 + 5、意志 + 3

攻撃データ

移動速度 30 フィート、登攀 10 フィート

近接 爪 (× 2) = + 10 (1d8 + 7、加えて“足払い”)

接敵面 15 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 かきむしり (爪 (× 2)、1d8 + 10)

一般データ

【筋】25、【敏】10、【耐】19、【知】2、【判】13、【魅】6

基本攻撃 + 5; CMB + 14; CMD 24 (対足払い 28)

特技《技能熟練: 知覚》、《強打》、《突き飛ばし強化》、《ふつとばし攻撃》

技能 〈知覚〉 + 14、〈登攀〉 + 15

生態

出現環境 温暖または暑熱／森林

編成 単体または 2 体

宝物 なし

メガテリウムは体重 10,000 ポンドの巨大なナマケモノである。後ろ足と尾でバランスを取って立つことで、20 フィートまでの高さまで届く。

メガテリウムの動物の相棒

開始時のデータ: サイズ 中型; 移動速度 40 フィート、登攀 10 フィート; AC + 5 外皮; 攻撃 爪 × 2 (1d4); 能力値【筋】9、【敏】14、【耐】11、【知】2、【判】13、【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 大型サイズ; AC + 2 外皮; 攻撃 爪 × 2 (1d6); 能力値【筋】+ 8、【敏】- 2、【耐】+ 4; その他の特殊能力 かきむしり (爪 (× 2)、1d8)。

メロウ Merrow

この巨人は白っぽい緑の鱗のある皮膚と大きな水かきのある手足をしている。首の両側にはみぞ状の鰓がある。

フレッシュウォーター・メロウ 脅威度 3 Merrow, Freshwater

経験点 800

NE / 大型サイズの人型生物（水棲、巨人）

イニシアチブ + 4；感覚 夜目；〈知覚〉 + 5

防御データ

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

hp 30（4d8 + 12）

頑健 + 7、反応 + 5、意志 + 3

攻撃データ

移動速度 40 フィート、水泳 40 フィート

近接 爪（× 2）＝ + 6（1d6 + 4、加えて“つかみ”）

遠隔 ジャヴェリン＝ + 6（1d8 + 4）

接敵面 10 フィート；間合い 10 フィート

一般データ

【筋】19、【敏】18、【耐】17、【知】6、【判】10、【魅】7

基本攻撃 + 3；CMB + 8（組みつき + 12）；CMD 22

特技《強打》、《鋼の意志》

技能〈隠密〉 + 2（水中では + 6）、〈水泳〉 + 12、〈知覚〉 + 5；種

族修正 + 4 水中での〈隠密〉

言語 巨人語

その他の特殊能力 水陸両生

生態

出現環境 温暖／湖または河川

編成 単体、2 体、徒党（3～4）、または一家（5～16）

宝物 標準（ジャヴェリン×2、その他の宝物）

ソルトウォーター・メロウ 脅威度 6 Merrow, Saltwater

経験点 2,400

NE / 超大型サイズの人型生物（水棲、巨人）

イニシアチブ + 3；感覚 夜目；〈知覚〉 + 7

防御データ

AC 19、接触 11、立ちすくみ 16（+ 3 【敏】、+ 8 外皮、－ 2 サイズ）

hp 80（7d8 + 49）

頑健 + 11、反応 + 5、意志 + 4

攻撃データ

移動速度 40 フィート、水泳 40 フィート

近接 爪（× 2）＝ + 11（1d8 + 7、加えて“つかみ”）

遠隔 ジャヴェリン＝ + 6（2d6 + 7）

接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート

一般データ

【筋】25、【敏】16、【耐】23、【知】6、【判】10、【魅】7

基本攻撃 + 5；CMB + 14（組みつき + 18）；CMD 27

特技《強打》、《渾身の一打》、《鋼の意志》、《武器熟練：爪》

技能〈隠密〉－ 2（水中では + 2）、〈水泳〉 + 15、〈知覚〉 + 7；種

族修正 + 4 水中での〈隠密〉

言語 巨人語

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、2 体、徒党（3～4）、または一家（5～16）

宝物 標準（ジャヴェリン×2、その他の宝物）

メロウはオーガの水棲の従兄弟と言うのがぴったりくる。彼らの緑の鱗のある皮膚と水かきのある手足は外見上異なったもののように見えるが、メロウの残酷さ、野蠻さ、邪悪さは親類のオーガとまさに同じである。ソルトウォーター種はフレッシュウォーター種よ

りもずっと大きくなるが、この 2 種の行動や社会性はそのほかの点では類似している。

メロウは小さな漁村や漁師町を夜間に紛れて襲撃することで知られている。オーガと同様に、メロウは家族意識が強く、通常は一団で狩りを行い、その周辺にとどまって武装した抵抗に対処するよりは、数人の村人をつかまえて水の中に戻ることを好む。メロウにとって一致団結はオーガよりも強い意味を持ち、めったに部族の指導者に挑戦しようとすることはない。ある村や町を蹂躪しようと選んだ場合、一団となって攻撃し、戦利品を分配する。

フレッシュウォーター・メロウは身の丈 12 フィート、体重 500 ポンド。ソルトウォーター・メロウは身の丈は容易く 20 フィートに達し、体重 4,000 ポンドで、鯨を狩ることで知られている。この 2 種はあまり接触することはないが、そうした場合にはすぐに不和と抗争に至る。

モスマン Mothman

まっている。

モスマンは身の丈 7 フィート、体重 100 ポンド。

黒い翅がこの痩せた人型の姿を包み込んでいる。2 つの怪物じみた赤い眼が細長い顔で悪意に満ちた光を放つ。

モスマン 脅威度 6 Mothman

経験点 2,400

CN / 中型サイズの人怪

イニシアチブ + 8; 感覚 暗視 60 フィート; 〈知覚〉 + 16

防御データ

AC 20、接触 14、立ちすくみ 16 (+ 4 【敏】、+ 6 外皮)

hp 76 (9d10 + 27)

頑健 + 6、反応 + 10、意志 + 10

SR 17

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 60 フィート (良好)

近接 爪 (× 2) = + 13 (1d6 + 1)

特殊攻撃 心乱す凝視

擬似呪文能力 (術者レベル 12 レベル; 精神集中 + 16)

常時: プラー

回数無制限: ゴースト・サウンド (DC14)、ディテクト・ソウツ (DC16)、ミスディレクション (DC16)

3 回/日: グレーター・インヴィジビリティ、サジェスチョン (DC17)、シャドウ・ウォーク (DC20)、ナイトメア (DC19)、ファンタズマル・キラー (DC18)、メジャー・イメージ (DC17)、モディファイ・メモリー (DC18)

1 回/日: 運命の使者、フォールス・ヴィジョン、プロジェクト・イメージ (DC21)、マインド・フォッグ (DC19)、ミスリード (DC20)

一般データ

【筋】12、【敏】19、【耐】16、【知】17、【判】19、【魅】18

基本攻撃 + 9; CMB + 13; CMD 24

特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《軽妙なる戦術》、《武器の妙技》、《無視界戦闘》

技能〈隠密〉+ 16、〈真意看破〉+ 13、〈知覚〉+ 16、〈知識: 何か 2 つ〉+ 12、〈呪文学〉+ 12、〈飛行〉+ 20

言語 共通語、森語、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/地上

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

運命の使者 (擬呪) モスマンは 1 日 1 回、擬似呪文能力として 5 レベル以下の任意の呪文の効果を再現することができるが、そうすることで運命の流れをしかるべき方向からかき乱してしまう。運命の至る場所は GM が決定する。この能力の典型的な使用法に含まれるのは、メジャー・イメージ を唱えると誰かを驚くべき場所へ誘い込んだり、レイズ・デッドを唱えると重要な運命を持つ者を生き返らせたり、ラスティング・グラスプを使うことで建造物を弱め必然的な何らかの災害をもたらすことである。

心乱す凝視 (超常) 恐怖、30 フィート、意志・DC18・無効。この攻撃に対するセーブに失敗したクリーチャーは 1d6 ラウンドの間怯え状態になる。現在すでに [恐怖] 効果を受けているクリーチャーがこのセーブに失敗した場合、そのかわりに 1d4 ポイントの【判断力】ダメージを受ける。これは [精神作用、恐怖] 効果である。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

この奇妙なクリーチャーに関しては、彼らが現れた後には災厄が続くということ以外はほとんど知られていない。モスマンは自らを運命の使者とみなしており、超常の力を運命の手を導くために用いる。よくあることだが、市民がモスマンに遭遇すると、それを思い出すことはできないが、このクリーチャーの覆い隠された計画には

モスキート Mosquito

モスキート: ジャイアント・モスキート (巨大蚊) Giant Mosquito

膨れた赤い腹部が、この大きな蚊の猛烈に羽ばたく翅の下にぶら下がっている。

ジャイアント・モスキート 脅威度 6 Giant Mosquito

経験点 2,400

N / 中型サイズの蟲

イニシアチブ + 7; 感覚 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 9

防御データ

AC 19、接触 17、立ちすくみ 12 (+ 7 【敏】、+ 2 外皮)

hp 60 (8d8 + 24)

頑健 + 9、反応 + 9、意志 + 3

完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃データ

移動速度 20 フィート、飛行 60 フィート (良好)

近接 噛みつき + 10 (1d8 + 6、加えて “出血”、“病気”、および “つかみ”)

特殊攻撃 出血 (2d4)、吸血 (1d2 【耐久力】)

一般データ

【筋】18、【敏】25、【耐】17、【知】—、【判】13、【魅】6

基本攻撃 + 6; CMB + 10 (組みつき + 14); CMD 27 (対足払い 35)

技能 〈知覚〉 + 9、〈飛行〉 + 11; 種族修正 〈知覚〉 + 8

生態

出現環境 温暖または熱帯 / 沼地

編成 単体、2 体、または群れ (3 ~ 12)

宝物 なし

特殊能力

病気 (変則) マラリア: 噛みつき・致傷型; セーブ 頑健 DC 17; 潜伏期間 1d3 日; 頻度 1 回 / 日; 効果 1d3 【耐】 ダメージおよび 1d3 【判】 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。

通常の蚊の恐ろしいほどに大きくなったヴァージョンであるジャイアント・モスキートは素早い翅で死をもたらす。1 体で成人の人間から衝撃的な速さで血を吸い尽くすことができ、拳大のモスキートのスウォームは家畜の群れや村全体を絞めかすにすることができる。荒野では、ジャイアント・モスキートはディノサウルスのような巨獣やほかの巨大なクリーチャーを餌食にしている。

ジャイアント・モスキートは体長 6 フィート、体重 150 ポンドまで。他の多くの巨大蟲に見られるような大きな多様性はないが、ジャイアント・モスキートにはさまざまな種がある。最も普通にミラ得る変種はスモラー・ゴブリン・モスキート (ヤング・クリーチャー・テンプレートを適用したジャイアント・モスキート) だが、大型サイズのジャングル・モスキート (単純なテンプレートのアドヴァンスト・テンプレートおよびジャイアント・テンプレートを適用したジャイアント・モスキート) の話も聞かれないではない。

モスキート・スウォーム (蚊の大群) Mosquito Swarm

この飢えた蚊柱の唸りを上げる痙攣のような動きが苦痛に満ちた試練を約束している。

モスキート・スウォーム 脅威度 3 Mosquito 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

防御データ

AC 15、接触 15、立ちすくみ 14 (+ 1 【敏】、+ 4 サイズ)

hp 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性; 完全耐性 [精神作用] 効果、武器ダメージ

攻撃データ

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 “病気” および “出血”)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

特殊攻撃 出血 (1d6)、病気 (マラリア、DC 13)、わずらわす (DC 13)

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〉

生態

出現環境 熱帯 / 沼地

編成 単体、2 体、怒りのスウォーム (3 ~ 6 のスウォーム)、または大群生 (7 ~ 12 のスウォーム)

宝物 なし

ラーカー・イン・ライト Lurker In Light

この大きな眼をした人型生物は、小さな透明の翼を別にすれば、まばゆく輝く痩せ衰えたエルフの子供のように見える。

ラーカー・イン・ライト 脅威度 5 Lurker in Light

経験点 1,600

NE / 小型サイズのフェイ（他次元界）

イニシアチブ + 8；感覚 夜目；〈知覚〉 + 16

防御データ

AC 18、接触 15、立ちすくみ 14（+ 4 【敏】、+ 3 外皮、+ 1 サイズ）

hp 44（8d6 + 16）

頑健 + 4、反応 + 10、意志 + 9

防御的能力 光に溶け込む；完全耐性 盲目 DR 5 / 冷たい鉄

攻撃データ

移動速度 30 フィート、飛行 30 フィート（標準）

近接 爪（× 2） = + 9（1d3 + 1）またはダガー = + 9（1d3 + 1 / 19 ~ 20、加えて“毒”）

特殊攻撃 急所攻撃 + 3d6

擬似呪文能力（術者レベル 8 レベル；精神集中 + 11）

回数無制限：ゴースト・サウンド（DC13）、ダンシング・ライツ、フレア（DC13）、メイジ・ハンド、ライト

3 回／日：デイルイト、ブラインドネス／デフネス（DC16）

一般データ

【筋】13、【敏】18、【耐】15、【知】14、【判】16、【魅】17

基本攻撃 + 4；CMB + 4；CMD 18

特技《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《かすめ飛び攻撃》、《武器の妙技》

技能〈隠密〉+ 19、〈軽業〉+ 15、〈生存〉+ 11、〈脱出術〉+ 15、〈知覚〉+ 16、〈知識：次元界〉+ 10、〈知識：神秘学〉+ 10、〈飛行〉+ 17

言語 アクロ語、共通語、森語

その他の特殊能力 陽射しの扉、毒の使用、ゲートの儀式

生態

出現環境 気候問わず / 地上（他次元界）

編成 単体、2 体、または徒党（3 ~ 8）

宝物 標準（ダガー、その他の宝物）

特殊能力

光に溶け込む（超常） 明るい光の範囲内では、ラーカー・イン・ライトは不可視状態になる。グレーター・インヴィジビリティと同様に不可視状態を維持したまま攻撃することができる。薄暗い照明の中では、ラーカー・イン・ライトは不可視状態ではなくなり、影の中にいる全てのクリーチャーと同様であるが、見る側が暗視を持っていなければ視認困難を得る。ラーカー・イン・ライトが飛行する場合、羽ばたく翼がこの効果を弱め完全視認困難ではなく部分的な視認困難（20%）を得るようになる。

陽射しの扉（擬呪） 1 日に 1 回、ラーカー・イン・ライトはディメンジョン・ドアを使用でき、自分自身と 50 ポンドまでの物を運ぶことができる。瞬間移動の開始地点と到着地点は明るい光の範囲内ではなければならない。到着地点に十分な光がなければ、この瞬間移動は失敗するがこの能力の 1 日の使用回数は消費されない。

毒（変則） 通常、ラーカー・イン・ライトは所持しているダガーにシャドウのエッセンスの毒を塗布している。

シャドウのエッセンスの毒：致傷型；セーブ 頑健・DC17；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；初期効果 1 【筋】吸収；副次効果 1d3 【筋】ダメージ；治療 1 回のセーブ成功。

ゲートの儀式（超常） 1 体以上の人型生物の生け贄を捧げるにより、1 体の、またはグループのラーカー・イン・ライトは物質界、いずれかの元素界、またはフェイの王国へのゲートを帰路のためか味方を呼び出すために作り出すことができる。移動のためにゲートを作るには 5 体の生け贄が必要となり、このゲートは 1 分間開いている。味方を物質界に呼び出すためにゲートを作るにはゲートを通

過するクリーチャーの HD ごとに 1 体の生け贄を捧げなければならない（5 体の生け贄によりラーカー・イン・ライトか中型のエレメンタル 1 体、8 体の生け贄により大型のエレメンタル 1 体、といったように呼び出すことができる）。生け贄は同時に捧げる必要はない。全ての供物が一時間の儀式のある時点で揃うかぎり、この魔法はすべての供物がそろうまで続く。

意地悪く異邦のフェイであるラーカー・イン・ライト（光に潜む者）は奇妙なことにある種のいたずら（彼らだけが理解する論理および制度にならう正当性に従った盗みと殺し）を行なうために物質界へ冒険する。とりわけノームは正体不明の攻撃を受けることがあるようで、幾人かはラーカー・イン・ライトは古代の執念深い軍隊の代理人ではないかと信じている。光のクリーチャーであるラーカー・イン・ライトは薄暗い照明のもとでのみ見えるようになり、光を安全なもののみならず文明的な種族を恐怖に陥れるつもりで敵に襲い掛かかるときであっても明滅する松明より明るい光であれば完全に不可視となる。

ラーカー・イン・ライトは、暗闇と暗闇で暮らすクリーチャーを憎んでいるため常識を失うが、彼ら自身が残虐であり悪である。とりわけダークマントル、ドワーフ、影界のクリーチャーを憎んでおり、時間があり、こういったクリーチャーを生け捕りにできた場合は死ぬほどの拷問を行い楽しむ。

ラーカー・イン・ライトが殺されると数分のうちに 2d6 ポンドの塵となる。この塵は 1d6 日の間、魔法のオーラ「微弱・力術」と蠟燭から放たれるものと同等の冷光を放つ。この塵は 1 ポンドあたり聖水 1 ビン分の聖水であるかのようにシャドウにダメージを与える。

ラーカー・イン・ライトの身長は 3 フィートであるが、体重は 20 ポンドしかない。

ラースト Rast

この太ったクリーチャーはたくさんの絡み合う脚、ぷくっと腫れた肉塊の体、鋭い牙の並ぶ口からできている。

てしまったラーストの群れ（また、悲惨にも愚かな術者により物質界に呼び出されてしまうこともある）は、その土地の生態系を破壊するものとなり得る。ひどく不快な空腹感は限度がないように見え、ラーストが通った跡は何もかも食い尽くされる。

ラースト 脅威度 5 Rast

経験点 1,600

N / 中型サイズの来訪者（他次元界、火）

イニシアチブ + 5；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉 + 10

防御データ

AC 18、接触 11、立ちすくみ 17（+1【敏】、+7 外皮）

hp 51（6d10 + 18）

頑健 + 8、反応 + 6、意志 + 3

完全耐性 [火]

弱点 [冷氣] に対する脆弱性

攻撃データ

移動速度 5 フィート、飛行 60 フィート（良好）

近接 噛みつき = +8（1d6 + 2、加えて“つかみ”）、爪（×4） = +9（1d4 + 2）

特殊攻撃 吸血（1d2【耐久力】）、麻痺の凝視

一般データ

【筋】14、【敏】12、【耐】17、【知】3、【判】13、【魅】12

基本攻撃 + 6；CMB + 8（組みつき + 12）；CMD 19（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》、《かすめ飛び攻撃》、《武器熟練：爪》

技能〈隠密〉 + 10、〈知覚〉 + 10、〈飛行〉 + 5

言語 火界語（話せない）

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）、または小さな群れ（7～15）

宝物 なし

特殊能力

麻痺の凝視（超常）1d6 ラウンドの間麻痺状態、30 フィート、頑健・DC14・無効。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

火の元素界の不毛の荒野の出身であるラーストはその奇怪な外見の通り危険な存在である。体は隠れている臓器と血管により膨れ上がった 1 つの腫瘍状の大袋であり、肉体のひだと肉垂れにほとんどおおわれた二つの小さな目を除いて感覚器官をもたない。それよりも特徴的なのは、肉を切り裂く牙のある口ともどもぞと絡み合う多数の脚だ。特定のラーストの正確な足の数を見たところ定まてないようだ。この絡み合う脚は奇妙にもクリーチャーを支えておらず、空気中にゆっくりと優雅に漂うラーストの下にピクピクさせたりゆれたりしながらぶらさがっている。物を扱うときと獲物を切りつけるとき（多くはこちらが多い）に限り脚を延ばす。

ラーストは言語を話せるように見えないが、動物を上回る程度の知性は持ち合わせており、この天性の狡猾さを狩りの際に発揮する。ラーストが拠点とする火の元素界の灰の砂漠は不毛の地であるため獲物に乏しいため、ラーストは群れでの狩猟を好み、バタバタとした脚の動きにもかかわらず正確に組織だった移動で魚群のように中空に群れを作る。獲物と思しきものに遭遇すると、一斉に下降し、凝視攻撃の影響を受けやすい敵を麻痺させ、移動でき危険なままである敵に集中するために一時的に散開し、爪で切り付け分厚い唇の口で噛みつき犠牲者の内臓と血液をすすする。各ラーストはおおよそ 1 ダースの脚を持っているが、最大 4 本までしか制御することができず、残りは無駄にぶら下がっているだけである。

ラーストは小さな灰の穴（爪を引っかき回して掘った穴）を住処とし、もどもぞと動く幼生を産む。成体のラーストは人間ほどの大きさで、体重は 200 ポンドだ。ラーストは、出身地の火の元素界で身をまぎれさせるのに好都合である、赤、黄色、または紫であることが多く、頭部と脚部は暗い色合いを持つ。火の元素界にいる多くの他の知的な種はラーストの群れとの直接的な衝突を避ける強さ（または分別）を持っているが、偶然物質界へのポータルを通過し

ライカンスロープ Lycanthrope

ライカンスロープ：ワーベア Lycanthrope, Werebear

この人型生物は毛むくじらの毛皮に覆われ、爪の生えた手にヘヴィ・アックスを携えている。

ワーベア（人間形態）脅威度 4 Werebear (Human Form)

経験点 1,200

人間の先天性ワーベアの 4 レベル・レンジャー

LG / 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

防御データ

AC 16、接触 12、立ちすくみ 14（+ 4 鎧、+ 2 **【敏】**）

hp 34（4d10 + 8）

頑健 + 5、**反応** + 6、**意志** + 2

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 高品質のバトルアックス = + 9（1d8 + 4 / × 3）

遠隔 高品質のスローイング・アックス = + 7（1d6 + 3）

特殊攻撃 得意な敵（オーク + 2）

準備しているレンジャー呪文（術者レベル 1；精神集中 + 2）

1 レベル：ディテクト・ポイズン

一般データ

【筋】 16、**【敏】** 14、**【耐】** 13、**【知】** 12、**【判】** 12、**【魅】** 8

基本攻撃 + 4；**CMB** + 7；**CMD** 19

特技《強打》、《近距離射撃》、《持久力》、《疾走》、《武器熟練：バトルアックス》

技能〈隠密〉 + 7、〈水泳〉 + 8、〈生存〉 + 8、〈知覚〉 + 8、〈知識：自然〉 + 8、〈治療〉 + 8、〈登攀〉 + 8、〈動物使い〉 + 6

言語 共通語、森語

その他の特殊能力 変身（人間、中間形態、およびグリズリー・ベア；ポリモーフ）、得意な地形（森林 + 2）、狩人の絆（動物の相棒）、ライカンスロープの共感（ベアおよびダイア・ベア）、追跡 + 2

生態

出現環境 気候問わず / 森林

編成 単体、2 体、家族（3 ~ 6）、戦闘部隊（3 ~ 6、加えてブラックまたはグリズリー・ベア 1 ~ 4）

宝物 NPC の装備品（チェーン・シャツ、高品質のバトルアックス、高品質のスローイング・アックス × 2、その他の宝物）

ワーベア（中間形態）Werebear (Hybrid Form)

経験点 1,200

人間の先天性ワーベアの 4 レベル・レンジャー

LG / 大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

防御データ

AC 23、接触 11、立ちすくみ 21（+ 4 鎧、+ 2 **【敏】**、+ 8 外皮、- 1 サイズ）

hp 46（4d10 + 20）

頑健 + 6、**反応** + 6、**意志** + 2

DR 10 / 銀

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 高品質のバトルアックス = + 10（2d6 + 5 / × 3）、噛みつき = + 3（1d8 + 2、加えて“ライカンスロピーの呪い”）、爪 = + 3（1d6 + 2、加えて“つかみ”）

遠隔 高品質のスローイング・アックス = + 7（1d6 + 5）

接敵面 10 フィート；**間合い** 10 フィート

特殊攻撃 得意な敵（オーク + 2）

準備しているレンジャー呪文（術者レベル 1；精神集中 + 2）

1 レベル：ディテクト・ポイズン

一般データ

【筋】 21、**【敏】** 14、**【耐】** 19、**【知】** 12、**【判】** 12、**【魅】** 8

基本攻撃 + 4；**CMB** + 10（組みつき + 14）；**CMD** 22

特技《強打》、《近距離射撃》、《持久力》、《疾走》、《武器熟練：バトルアックス》

技能〈隠密〉 + 3、〈水泳〉 + 10、〈生存〉 + 8、〈知覚〉 + 8、〈知識：自然〉 + 8、〈治療〉 + 8、〈登攀〉 + 10、〈動物使い〉 + 6

言語 共通語

その他の特殊能力 変身（人間、中間形態、およびベア；ポリモーフ）、得意な地形（森林 + 2）、狩人の絆（動物の相棒）、ライカンスロープの共感（ベアおよびダイア・ベア）、追跡 + 2

ワーベアの人間形態は、筋骨たくまい躯体と広い肩幅、武骨な顔立ちと暗い瞳を持っていることが多い。髪の色は通常、赤、茶、黒であり、長年にわたり重労働に従事しているように見える。ワーベアは一般的なライカンスロープの中でも特に温和であるが、動物形態への変身を恐れ不安に思う通常の民族から遠ざけられている。ほとんどのワーベアは森林エリアや自分と同じ種からなる小さな家族の中で隠遁生活を送っている。彼らはよそ者との衝突を避けるが、悪の人型生物を縄張りから追いやることにためらうことはない。

一部のワーベアは、生まれ持った気質が他者からの迫害を受けた生い立ちの原因により短気で暴力的であり、これらの厄介な者たちは侵入者の顔に斧を振り下ろすこと、立ち入りすぎたものを食らうことを厭わない。冷静なワーベアは外部の者に自分たちについて話すことを好まない。

ライカンスロープ: ワーボア Lycanthrope, Wereboar

この太鼓腹のクリーチャーは人間の体と怒り狂ったイノシシの頭部を持つ。大きな牙が上あごから突き出ている。

ワーボア (人間形態) 脅威度 2 Wereboar (Human Form)

経験点 600

人間の先天性ワーボアの 2 レベル・バーバリアン

CN / 中型サイズの人型生物 (人間、変身生物)

イニシアチブ + 1; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 知覚 + 7

防御データ

AC 12、接触 9、立ちすくみ 11 (+ 3 鎧、+ 1 【敏】、- 2 激怒)

hp 31 (2d12 + 13)

頑健 + 7、反応 + 1、意志 + 4

防御的能力 直感回避

攻撃データ

移動速度 40 フィート

近接 ダガー = + 6 (1d4 + 4 / 19 ~ 20)、噛みつき = + 1 (1d4 + 4)

遠隔 ダガー = + 4 (1d4 + 4 / 19 ~ 20)

特殊攻撃 激怒 (8 ラウンド/日)、激怒パワー (獣の憤怒)

一般データ

【筋】19、【敏】13、【耐】18、【知】10、【判】14、【魅】8

基本攻撃 + 2; CMB + 6; CMD 17

特技《強打》、《追加 hp》

技能《威圧》+ 4、《職能: 農夫》+ 4、《知覚》+ 7、《知識: 自然》+ 5、《動物使い》+ 4

言語 共通語

その他の特殊能力 変身 (人間、中間形態、およびボア; ポリモーフ)、高速移動、ライカンスロープの共感 (ボアおよびダイア・ボア)

生態

出現環境 気候問わず / 森林または平地

編成 単体、2 体、兄弟姉妹 (3 ~ 8)、または混成集団 (3 ~ 8、加えて 1 ~ 4 ボア)

宝物 NPC の装備品 (スタデッド・レザー・アーマー、ダガー×2、その他の宝物)

ワーボア (中間形態) Wereboar (Hybrid Form)

経験点 600

人間の先天性ワーボアの 2 レベル・バーバリアン

CN / 中型サイズの人型生物 (人間、変身生物)

イニシアチブ + 1; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 知覚 + 7

防御データ

AC 14、接触 9、立ちすくみ 13 (+ 3 鎧、+ 1 【敏】、+ 2 外皮、- 2 激怒)

hp 30 (2d12 + 17)

頑健 + 8、反応 + 1、意志 + 4

防御的能力 凶暴性; 直感回避、DR 10 / 銀

攻撃データ

移動速度 40 フィート

近接 ダガー = + 8 (1d4 + 6 / 19 ~ 20)、噛みつき = + 3 (1d4 + 6 / “ライカンスロープの呪い” (訳注: 更新; 1d4 + 6、加えて “ライカンスロープの呪い”))、突き刺し = + 3 (1d8 + 3)

遠隔 ダガー = + 3 (1d4 + 3 / 19 ~ 20)

特殊攻撃 激怒 (8 ラウンド/日)、激怒パワー (獣の憤怒)

一般データ

【筋】23、【敏】13、【耐】23、【知】10、【判】14、【魅】8

基本攻撃 + 2; CMB + 8; CMD 19

特技《強打》、《追加 hp》

技能《威圧》+ 4、《職能: 農夫》+ 4、《知覚》+ 7、《知識: 自然》+ 5、《動物使い》+ 4

言語 共通語

その他の特殊能力 ライカンスロープの共感 (ボアおよびダイア・ボア)、高速移動、変身 (人間、中間形態、およびボア; ポリモーフ)

ワーボアの人間形態は、丸い上向きの鼻、剛毛の頭髮、著しい過蓋咬合になることが多い (編注: 過蓋咬合 = 上の歯が下の歯に深く覆いかぶさる噛み合わせ)。通常、頭髮は赤、茶、黒であるが、稀ではあるが金髪、薄い金髪であったり剥けていることもある。顎先の髭を伸ばすのが一般的であるが、男性は顎全体の髭を伸ばすことができないことが多い。ワーボアは強情で苛立つと喧嘩っ早いので、通常はライカンスロープではない種が混成した社会ではなく独自の社会で生活する。ワーボアの農場や牧場が常軌を逸しているようなことはない。ワーボアは多くの子供を持ち大家族になる傾向がある。

多くのワーボアは残忍なワーウルフと相対するときは取り分け短気であることが知られており、他のライカンスロープが彼らを避ける傾向もある。このことはワーボアを良く言い表しており、特に一部のワータイガーとワーウルフは若いワーボアを狩ることで知られている。

ここにあるワーボアの一般データではこのクリーチャーがバーバリアンの激怒中であることに注意。このクリーチャーと異なる状況で遭遇する場合、状況に応じデータを書き換えて使うように。

ライカンスロープ: ワータイガー Lycanthrope, Weretiger

この人型のトラは縦じまの毛皮と筋肉質の躯体を持ち、背が高くひょろっとした骨格を持つ。その猫のような顔は鋭い牙と切れ長の目を持つ。

ワータイガー (人間形態) Weretiger (Human Form)

経験点 1,200

人間の先天性ワータイガーの4レベル・ローグ

NE / 中型サイズの人型生物 (人間、変身生物)

イニシアチブ + 7; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 10

防御データ

AC 16、接触 13、立ちすくみ 13 (+3 鎧、+3 【敏】)

hp 29 (4d8 + 8)

頑健 + 2、反応 + 7、意志 + 4

防御的能力 身かわし、罨感知 + 1、直感回避

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 高品質のショート・ソード = +5 (1d6 + 1 / 19 ~ 20)

遠隔 高品質のダガー = +6 (1d4 + 1 / 19 ~ 20)

特殊攻撃 急所攻撃 + 2d6

一般データ

【筋】13、【敏】16、【耐】12、【知】10、【判】16、【魅】8

基本攻撃 + 3; CMB + 4; CMD 17

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練: 隠密》、《強打》

技能 〈威圧〉 + 6、〈隠密〉 + 12、〈軽業〉 + 9、〈真意看破〉 + 10、〈水泳〉 + 7、〈生存〉 + 7、〈知覚〉 + 10、〈登攀〉 + 7、〈動物使い〉 + 3

言語 共通語

その他の特殊能力 変身 (人間、中間形態、およびタイガー; ポリモーフ)、ライカンスロープの共感 (タイガーおよびダイア・タイガー)、ローグの技 (出血攻撃 + 2、高速隠密)、罨探し + 2

生態

出現環境 気候問わず / 平地または沼地

編成 単体または2体

宝物 NPC の装備品 (スタデッド・レザー、高品質のショート・ソード、高品質のダガー × 2、その他の宝物)

ワータイガー (中間形態) Weretiger (Hybrid Form)

経験点 1,200

人間の先天性ワータイガーの4レベル・ローグ

NE / 大型サイズの人型生物 (人間、変身生物)

イニシアチブ + 7; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 10

防御データ

AC 20、接触 12、立ちすくみ 17 (+3 鎧、+3 【敏】、+5 外皮、-1 サイズ)

hp 37 (4d8 + 26) (訳注: 更新; 37 (4d8 + 16))

頑健 + 4、反応 + 7、意志 + 4

防御的能力 身かわし、罨感知 + 1、直感回避

DR 10 / 銀

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 噛みつき = +8 (2d6 + 6、加えて“つかみ”および“ライカンスロープの呪い”)、爪 (×2) = +8 (1d8 + 6 (訳注: 更新;、加えて“つかみ”))

遠隔 高品質のダガー = +6 (1d6 + 6 / 19 ~ 20)

特殊攻撃 急所攻撃 + 2d6、飛びかかり、引っかき (爪 (×2)、+8、1d8 + 6)

一般データ

【筋】23、【敏】16、【耐】17、【知】10、【判】16、【魅】8

基本攻撃 + 3; CMB + 10 (組みつき + 14); CMD 23

特技《イニシアチブ強化》、《技能熟練: 隠密》、《強打》

技能 〈威圧〉 + 6、〈隠密〉 + 8、〈軽業〉 + 9、〈真意看破〉 + 10、〈水泳〉 + 2、〈生存〉 + 7、〈知覚〉 + 10、〈登攀〉 + 12、〈動物使い〉 + 3
言語 共通語

その他の特殊能力 変身 (人間、中間形態、およびタイガー; ポリモーフ)、ライカンスロープの共感 (タイガーおよびダイア・タイガー)、ローグの技 (出血攻撃 + 2、高速隠密)、罨探し + 2

ワータイガーの人間形態は大きな目と長い鼻、くっきりとした頬骨を持つ。ほとんどは茶色か赤い頭髪を持つが、中には白や黒であったり、青灰色であることもある。彼らの移動は用心深くかつさり気なく見え、人を観察する様は熟練したスリ、優雅な踊り子、官能的な娼婦を注視しているようにも見える。

ワータイガーは単独で行動することが多く、繁殖の衝動を感じたときのみ同じ種類の他者と時間を共有する。悪のワータイガーは知的な獲物を狩るスリルを楽しむ。

ラヴナー Ravener

この大きな骸骨の竜は塔のように高く聳え立ち、その骨は不吉な緑色のエネルギーにより煌めき輝いている。

レッド・ワーム・ラヴナー 脅威度 22 Red Wyrn Ravener

経験点 614,400

CE / 巨大サイズのアンデッド (火)

イニシアチブ + 3; 感覚 非視覚的感知 120 フィート、暗視 240 フィート、煙の見通し; <知覚> + 45

オーラ 戦慄の恐怖、[恐怖]、畏怖すべき存在 (330 フィート、DC31)

防御データ

AC 45、接触 9、立ちすくみ 45 (+ 4 反発、- 1 【敏】、+ 36 外皮、- 4 サイズ)

hp 337 (27d8 + 216)

頑健 + 23、反応 + 14、意志 + 23

防御的能力 エネルギー放出に対する抵抗 + 4、魂の守り (27 hp); DR 20 / 善; 完全耐性 [火]、アンデッドの種別特徴; SR 33

弱点 [冷気] に対する脆弱性

攻撃データ

移動速度 40 フィート、飛行 250 フィート (劣悪)

近接 噛みつき = + 40 (4d6 + 24 / 17 ~ 20)、爪 (× 2) = + 40 (2d8 + 16 / 19 ~ 20)、尾の打撃 = + 38 (2d8 + 24 / 19 ~ 20)、翼 (× 2) = + 38 (2d6 + 8 / 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 フィート円錐状、DC31、22d10 [火] および “負のレベル” 2)、押し潰し、炎の制御、溶岩、魂摂取、魂の魔法、尾による一掃

擬似呪文能力 (術者レベル 27 レベル; 精神集中 + 35)

回数無制限: ウォール・オブ・ファイアー、サジェスチョン (DC21)、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 (DC20)

ソーサラーの修得呪文 (術者レベル 20 レベル; 精神集中 + 28)

9 レベル: ウィッシュ、エナジー・ドレイン、タイム・ストップ

8 レベル: デイメンジョナル・ロック、ホリッド・ウィルティン (DC26)、メイジ

7 レベル: グレーター・テレポート、スペル・ターニング、フォースケージ (DC25)

6 レベル: グレーター・ディスペル・マジック、チェーン・ライトニング (DC24)、トゥルー・シーイング

5 レベル: コーン・オブ・コールド (DC23)、ドミネイト・パース (DC23)、フィーブルマインド (DC23)、ウォール・オブ・フォース

4 レベル: グレーター・インヴィジビリティ、コンフュージョン (DC22)、ソリッド・フォッグ、チャーム・モンスター (DC22)

3 レベル: ヴァンピリック・タッチ、スロー (DC21)、ディスプレイスメント、ヘイスト

2 レベル: ウェブ (DC20)、シー・インヴィジビリティ、ディテクト・ソウツ (DC20)、フォールス・ライフ、ミラー・イメージ

1 レベル: シールド、トゥルー・ストライク、マジック・ミサイル、メイジ・アーマー、レイ・オブ・エンフィーブルメント (DC19)

0 レベル: アーク・マーク、タッチ・オブ・ファティグ、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、リード・マジック、レイ・オブ・フロスト

一般データ

【筋】45、【敏】8、【耐】一、【知】24、【判】25、【魅】26

基本攻撃 + 27; CMB + 48; CMD 57 (対足払い 61)

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》、《朦朧化クリティカル》、《よろめき化クリティカル》
技能 <威圧> + 45、<隠密> + 25、<鑑定> + 37、<交渉> + 37、<真意看破> + 37、<知覚> + 45、<知識: 宗教> + 34、<知識: 神秘学> + 37、<知識: 歴史> + 37、<呪文学> + 37、<はったり> + 37、<飛行> + 13

言語 奈落語、アクロ語、共通語、竜語、エルフ語、巨人語、地獄語
生態

出現環境 暑熱 / 山岳

編成 単体

宝物 × 3

悪属性の竜のほとんどは、その生涯を富を貪り集めるために費やすが、最後の時が近づくとき、一部の者は世界の全ての富は死を未然に防ぐことはできないことに気づく。この真実に直面したほとんどの竜は不満を地方にぶちまけ、この世を去る前に世の中を荒らしまわす。それでもなお、一部の者はこの問題を回避する偉大な解決策を求め、生にしがみつくと決意をし、彼らが金を蓄えたように生命をとどめようとする。この穢れたワーム達は暗黒の力の関心を引き寄せ、極悪な死霊術の儀式を通じてラヴナーとして知られるアンデッド・ドラゴンへと変化を遂げる。

その躯体は瞬時に腐り朽ち果ててしまうが、ラヴナーは生身の肉体を維持する必要がある。野生の動物や未熟なドラゴン・ハンター、あるいはほかの竜などの生命を食い尽くすことだけを求める。ラヴナーは、自分の縄張りの生命が朽ち果ててしまう度に住処に変え、絶えず転々とする。

ここに示すラヴナーはレッド・ドラゴンのワームをもとに作成している。

ラヴナーの作成

『ラヴナー』は年齢段階がエインシャント以上のいずれかの悪属性のトゥルー・ドラゴン (以後基本クリーチャーと呼ぶ) に適用可能な後天性テンプレートである。ラヴナーはここに示す例外を除いて基本クリーチャーの一般データと特殊能力をすべて保持する。

脅威度: 基本クリーチャーに + 2。

属性: いずれかの悪。

種別: クリーチャーの種別はアンデッドに代わる。BAB、セーブ、技能ランクは再計算しない。基本クリーチャーが持つ副種別は保持する。

感覚: ラヴナーの暗視は 240 フィートに増え、非視覚的感知は 120 フィートまで増える。

アーマー・クラス: ラヴナーは AC に【魅力】ボーナスの半分に等しい反発ボーナスを得る (最低でも + 1)。

ヒット・ダイス: 基本クリーチャーの種族ヒット・ダイスはすべて d8 に変わる。クラス・レベルから得たヒット・ダイスはそのまま残し変更しない。アンデッドとなるので、ラヴナーは【耐久力】の代わりに【魅力】を使いボーナス・ヒット・ポイントを求める。

セーヴィング・スロー: アンデッドとなるので、ラヴナーは【魅力】を頑健セーブに使用する (【耐久力】の代わりに)。

防御的能力: ラヴナーはエネルギー放出に対する抵抗 + 4 を得、アンデッドの特徴にあるすべての完全耐性を得る。自身のダメージ減少は DR / 魔法から DR / 善に変更する。さらにラヴナーは下記の能力を得る。

魂の守り (超常): 魂のエネルギーの実体のないフィールドがラヴナーを破壊より保護する。この守りは最大でラヴナーのヒット・ダイスの 2 倍のヒット・ポイントを持つが、最初は総計の半分を持つ。ラヴナーのヒット・ポイントが 1 より低くなるたびに、1 ヒット・ポイントまで下げ余ったダメージ全てを魂の守りが代わりに受ける。このダメージにより魂の守りのヒット・ポイントが 0 より低くなった場合、ラヴナーは破壊される。

攻撃: ラヴナーは基本クリーチャーの肉体攻撃をすべて保持するが、この攻撃のクリティカル可能域はそれぞれ 19 か 20 になる。《クリティカル強化》のような特技はこのクリティカル可能域をさらに広げることができる。ラヴナーが肉体攻撃でクリティカル・ヒットを成功させた場合、対象は負のレベル 1 を得る。この負のレベルを

取り除くための DC は $10 + \text{ラヴナーのヒット・ダイスの } 1/2 + \text{ラヴナーの【魅力】修正値}$ に等しい。クリーチャーがこの方法で負のレベルを得るたびに、ラヴナーは魂の守りに 5 ポイント加える。

特殊攻撃：ラヴナーは基本クリーチャーの特殊攻撃をすべて保持し、下記に記した特殊攻撃を得る。全てのセーブ DC は $10 + \text{ラヴナーの HD の } 1/2 + \text{ラヴナーの【魅力】修正値}$ に等しい。

プレス攻撃（超常）：ラヴナーは基本クリーチャーのプレス攻撃を保持する。このプレス攻撃のセーブ DC は【魅力】修正値となる。さらに、ラヴナーのプレス攻撃は範囲内の全てのクリーチャーに負のレベル 2 を与える。反応セーブに成功することでダメージは半減し、生命力吸収は負のレベル 1 に減る。負のレベルを取り除くためのセーブ DC はプレス攻撃の DC と同じである。この方法で与えた負のレベル 1 ごとに魂の守りの能力に 1 ヒット・ポイント追加する。

戦慄の恐怖（超常）：ラヴナーの畏怖すべき存在により怯え状態となるクリーチャーは、この効果の最初のラウンドは怯え状態ではなく戦慄状態となり、のこりの持続時間の間は怯え状態となる。ラヴナーの畏怖すべき存在により恐慌状態となるクリーチャーは、代わりに持続時間の間戦慄状態になる。

魂摂取（超常）：ラヴナーの 30 フィート以内にいる生きているクリーチャーが死に至るとき、瀕死状態のクリーチャーが意志セーブ (DC はラヴナーのプレス攻撃の DC と同じ) に失敗すると、その魂は体から引き離されラヴナーの胃の腑へ引き寄せられる。死亡したクリーチャーのヒット・ダイスと同じ値をラヴナーの魂の守りのヒット・ポイントに加える。この方法で魂を抜かれたクリーチャーが生命を取り戻すには、ミラクル、トウル・リザレクション、ウィッシュが必要となる。

魂の魔法（擬呪）：ラヴナーは基本クリーチャーの術者レベルに 3 レベル加えた呪文発動能力を保持している。これによりラヴナーの修得呪文数は増加するが、ラヴナーは呪文スロットをすべて失う。その代わりに、ラヴナーが自分の習得済み呪文を発動する場合、発動する呪文に必要な呪文スロットのレベル（呪文修正特技などで上昇するレベルを含む）と同じ値のヒット・ポイントを魂の守りから消費する。魂の守りのヒット・ポイントが不足している場合は呪文を発動することができない。魂の守りのヒット・ポイントがちょうど 0 になるように呪文を発動してもラヴナーに害はない（とはいえ大多数の者にとって、魂のエネルギーが無い状態は不快なものであり、急いで再びエネルギーを満たそうとする）。

能力値：【筋】 + 4、【知】 + 4、【判】 + 4、【魅】 + 6。アンデッドとなったラヴナーが【耐久力】の値を持つことはない。

技能：ラヴナーは〈威圧〉、〈隠密〉、〈知覚〉の判定に + 8 の種族ボーナスを得る。ラヴナーのクラス技能はそれ以外の点で基本クリーチャーのものと同一である。

ラミア・メイトリアーク Lamia Matriarch

このクリーチャーは腰から上は美しい人間の女性のように見えるが、下半身は大きな蛇の体と尾でできている。

ラミア・メイトリアーク 脅威度 8 Lamia Matriarch

経験点 4,800

CE / 大型サイズの人怪（変身生物）

イニシアチブ + 4；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 3

防御データ

AC 21、接触 13、立ちすくみ 17（+ 4 【敏】、+ 8 外皮、－ 1 サイズ）

hp 102（12d10 + 36）

頑健 + 7、反応 + 12、意志 + 11

完全耐性 [精神作用] 効果；SR 19

攻撃データ

移動速度 40 フィート、登攀 40 フィート、水泳 40 フィート

近接 + 1 シミター＝+ 14 / + 14 / + 9 / + 9 / + 4（1d6 + 6 / 15 － 20、加えてラウンドごとの最初の命中に 1 【判断力】吸収）
または接触＝+ 16（【判断力】吸収 1d4）

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 12 レベル；精神集中 + 17）

回数無制限：ヴェントリロキズム（DC16）、チャーム・モンスター（DC19）

3 回／日：サジェスチョン（DC18）、ディープ・スランバー（DC18）、ドリーム、ミラー・イメージ、メジャー・イメージ（DC18）

修得呪文（術者レベル 6；精神集中 + 11）

3 レベル（4 回／日）：ヘイスト

2 レベル（6 回／日）：インヴィジビリティ、デス・ネル（DC17）

1 レベル（8 回／日）：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、メイジ・アーマー

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

一般データ

【筋】20、【敏】19、【耐】17、【知】16、【判】16、【魅】21

基本攻撃 + 12；CMB + 18；CMD 32（足払いされない）

特技《クリティカル強化：シミター》、《呪文持続時間延長》、《二重斬り》、《二刀流》、《二刀流強化》、《武器熟練：シミター》

技能〈威圧〉 + 20、〈軽業〉 + 8（跳躍 + 12）、〈交渉〉 + 11、〈水泳〉 + 13、〈知識：何か 1 つ〉 + 15、〈知識：神秘学〉 + 15、〈登攀〉 + 13、〈呪文学〉 + 15、〈はったり〉 + 21、〈変装〉 + 11、〈魔法装置使用〉 + 21；種族修正 + 4 〈軽業〉、+ 4 〈はったり〉、+ 4 〈魔法装置使用〉

言語 奈落語、共通語、竜語

その他の特殊能力 変身（特定の中型サイズの人型生物の形態、オルター・セルフ）、小振りの武器

生態

出現環境 気候問わず／地上

編成 単体、2 体、またはカルト（3 ～ 6）

宝物 × 2（+ 1 シミター × 2、その他の宝物）

特殊能力

呪文 ラミア・メイトリアークは 6 レベルのソーサラーとして呪文を発動し、さらにソーサラーが通常使用可能な呪文リストにクレリックの呪文リストから発動することができる。ラミア・メイトリアークにとってのクレリックの呪文は秘術呪文として扱う。

【判断力】吸収（超常） ラミア・メイトリアークは近接接触攻撃が命中するごとに 1d4 ポイントの【判断力】を吸収する。毎ラウンド、近接武器の命中を受けた最初の敵は、同様に 1 ポイントの【判断力】を吸収される。DC21 の意志セーブにより【判断力】吸収は無効化される。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

残忍さと捕食本能に燃える種族の女王であるラミア・メイトリアーク（ラミアを支配する女王）は自分たちの種族にかけられた非道な呪いを打ち破る邪悪な企ての全てを操っている。ラミア・メイトリアークはなめらかな舌で誘惑する毒婦から、毒蛇の如く容赦なく襲い掛かる剣闘士に見事なまで容易に移り変わる。欲深く、虐待好きで、抑えの利かないラミア・メイトリアークは猟奇的な祝宴、暴力的な逢引、血なまぐさい娯楽にふけ、犠牲者が使い物にならなくなるか、本人たちが疲れて飽きるまでお祭り騒ぎに興じる。

リーフクロウ Reefclaw

のために集まり、オスを捕食する狩りにいそしみ、細切れになったオスを残して去っていく。

このクリーチャーは前半身はザリガニに、後半身はウナギに似ており、血のように赤いトゲがおぞましい姿の頭から尾の先まで生えている。

リーフクロウ 脅威度 1 Reefclaw

経験点 400

CN / 小型サイズの異形（水棲）

イニシアチブ + 5；感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉 + 6

防御データ

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

hp 13（2d8 + 4）

頑健 + 2、反応 + 1、意志 + 4

防御的能力 凶暴性；抵抗 [冷氣] 5

攻撃データ

移動速度 5 フィート、水泳 40 フィート

近接 爪（×2）＝+2（1d4、加えて“つかみ”および“毒”）

特殊攻撃 死の狂乱、締め付け（1d4）

一般データ

【筋】10、【敏】13、【耐】14、【知】5、【判】12、【魅】13

基本攻撃 + 1；CMB + 0（組みつき + 8）；CMD 11（足払いされない）

特技《イニシアチブ強化》

技能〈水泳〉 + 8、〈知覚〉 + 6

言語 共通語（話せない）

その他の特殊能力 水陸両生

生態

出現環境 気候問わず／水（沿岸地方）

編成 単体、群れ（2～5）、またはハーレム（6～11）

宝物 なし

特殊能力

死の狂乱（超常） リーフクロウが殺されるとき、その体は恐ろしいほど痙攣する。瀕死状態になったとたん、リーフクロウは機会攻撃範囲内のクリーチャーに対して全力攻撃を行う。間合いの中に複数のクリーチャーがいる場合、攻撃対象をランダムに決定する（他のリーフクロウである可能性もある）。

つかみ（変則） リーフクロウは「つかみ」の能力をあらゆるサイズ分類に対して使用できる。リーフクロウは組みつき判定に + 8 の種族ボーナスを得る。このボーナスは通常であれば「つかみ」を持つクリーチャーが得る + 4 ボーナスと置き換える。

毒（変則） 爪・致傷型；セーブ 頑健 DC 13；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。このセーブ DC は【耐久力】に基づいている。

リーフクロウ（岩礁の鉤爪）は凶暴な捕食者だ。動物に比べ高度な知性を持っているが、大抵の場合はその腕力と生存本能に依存している。彼らは魚、ジャイアント・クラブ、ドルフィン、および水辺より 100 歩以内に近づく陸上歩行生物を狩る。

人の住む地域では、浜辺を歩く者、潜水夫、漁師など捕食する（時にはリーフクロウの本質である単体行動を行わず、他のリーフクロウと協調して攻撃を行うこともある）。とはいえ、この醜悪なクリーチャーが一部の地域では食卓の大皿へ並ぶことを知っているの、リーフクロウも用心深くならざるを得ない。勇敢な漁師はリーフクロウがはびこる入り江や湾岸で漁を行い、生肉を餌にリーフクロウをおびき寄せ、斧で彼らの強力な爪を切り落として奪い取る。

リーフクロウは話すことはできないが、狩場近くに住む人型生物が使用する言語は理解できる。リーフクロウはこの知識を漁師を避けるためと組織的な攻撃に利用する。リーフクロウは宝物を蓄えないが、その代わりに、守銭奴が自分の金に執着するのと同じように、肉の欠片と砕けた骨や貝殻を大事にする。

一般的なリーフクロウの成体は全長がおおよそ 3 と 1/2 フィートまで達し、重量は 70 ポンドである。メスは 2～3 年に一度、繁殖

リヴェナント Revenant

欠損のあるねじれた死体がよたよたと歩いている。研ぎ澄まされた指の骨が悪意を差し伸べる。

リヴェナント 脅威度 6 Revenant

経験点 2,400

LE / 中型サイズのアンデッド

イニシアチブ + 7; 感覚 暗視 60 フィート、殺人者感知; 〈知覚〉 + 13

防御データ

AC 19、接触 13、立ちすくみ 16 (+3 【敏】、+6 外皮)

hp 76 (9d8 + 36)

頑健 + 7、反応 + 6、意志 + 7

DR 5 / 斬撃; 完全耐性 [冷氣]、アンデッドの種別特徴; SR 17

弱点 自己嫌悪

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 爪 (×2) = +14 (1d8 + 7、加えて“つかみ”)

特殊攻撃 破滅の金切り声、締め付け (1d6 + 7)

一般データ

【筋】24、【敏】17、【耐】一、【知】7、【判】12、【魅】19

基本攻撃 + 6; CMB + 13 (組みつき + 17); CMD 26

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《追尾》、《薙ぎ払い》、《武器熟練: 爪》

技能〈威圧〉+ 16、〈知覚〉+ 13

言語 共通語

その他の特殊能力 憎悪の根源

生態

出現環境 気候問わず / 地上

編成 単体

宝物 標準

特殊能力

破滅の金切り声 (超常) 1d4 ラウンド毎に一度、リヴェナントは標準アクションとして金切り声を上げることができる。60 フィートの拡散の範囲内の全クリーチャーは DC18 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、恐怖に戦慄する (訳注: 原文は cower in fear、戦慄状態 (Cowering) のことだと思われる)。これは [精神作用] 効果である。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

憎悪の根源 (超常) リヴェナントの存在は自分を殺した殺人者に対する憎しみから生まれたものだ。この殺人者が存在する限り、リヴェナントも存在し続ける。殺人者が死ぬとき、リヴェナントは即座に破壊される。アンデッドとなる殺人者はリヴェナントの破壊を引き起こさない。リヴェナントが殺人者と遭遇した場合、リヴェナントの視界に殺人者がいる限りヘイストの呪文 (術者レベル 20 レベル) による利益を得る。さらに、殺人者に相対するリヴェナントは +4 の不浄ボーナスを攻撃ロール、武器のダメージ・ロール、組みつき判定、およびセーヴィング・スローに得る。

自己嫌悪 (変則) リヴェナントが自分を (鏡などで) 映した姿や生前に重要であった物に直面する場合、自らの憐れみにより打ちひしがれた状態となることを避けるため DC20 の意志セーブを行わなければならない。この状態はリヴェナントを無防備状態にし、リヴェナントが攻撃されるか、自分を殺した殺人者を見るまで続く。リヴェナントが打ちひしがれた状態になるのを耐えた場合、リヴェナントはセーヴィング・スローを引き起こした原因となるものに取りつかれ、それを破壊し得るあらゆることを行う。原因となるものがあたかも殺人者であるかのように振る舞い、憎悪の根源の能力から得るボーナスを得る。

殺人者感知 (超常) リヴェナントは自分を殺した殺人者がいる方向が解るが、距離はわからない。この感覚は占術を遮るあらゆる効果により遮られる。殺人者に直面したリヴェナントは、常にトゥルー・

シーイングとディサーン・ライズの効果を得る (術者レベル 20 レベル)。この能力は解呪できない。

憎しみと復讐の念に突き動かされ、リヴェナントは自分を殺したものを捕らえ殺すために墓場より甦る。リヴェナントはあらゆる慈悲、情緒、理性を持ち合わせず唯一の目的を追いつけ、復讐を果たすまで休むことを知らない。

レイ Ray

レイ:マンタ・レイ (オニトマキエイ) Manta Ray

翼のようなヒレを使って優雅に水中を滑るこの大きなエイは、幅広の口で小さな欠片を掬い取っている。

マンタ・レイ 脅威度 1 Manta Ray

経験点 400

N / 大型サイズの動物 (水棲)

イニシアチブ + 1; 感覚 非視覚的感知 30 フィート、夜目; <知覚> + 6

防御データ

AC 13、接触 10、立ちすくみ 12 (+ 1 【敏】、+ 3 外皮、- 1 サイズ)

hp 19 (3d8 + 6)

頑健 + 5、反応 + 4、意志 + 2

攻撃データ

移動速度 水泳 60 フィート

近接 尾の打撃 = + 4 (1d6 + 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】13、【耐】15、【知】1、【判】13、【魅】2

基本攻撃 + 2; CMB + 6; CMD 17

特技《強打》、《突き飛ばし強化》

技能<水泳> + 15、<知覚> + 6

生態

出現環境 暑熱/海洋

編成 単体、2 体、または小編成 (3 ~ 12)

宝物 なし

マンタ・レイの動物の相棒

開始時のデータ: サイズ 中型; 移動速度 水泳 60 フィート; AC + 1 外皮; 攻撃 尾の打撃 (1d4); 能力値【筋】8、【敏】15、【耐】11、【知】1、【判】13、【魅】2; その他の特殊能力 夜目。

4 レベルでの成長: サイズ 大型サイズ; AC + 2 外皮; 攻撃 尾の打撃 (1d6); 能力値【筋】+ 8、【敏】- 2、【耐】+ 4; その他の特殊能力 非視覚的感知 30 フィート。

レイ:スティングレイ (アカエイ) Ray, Stingray

棘の生えた針を備えた長い尾が、この平らで三角形の魚の体から伸びている。

スティングレイ 脅威度 1/2 Stingray

経験点 200

N / 中型サイズの動物 (水棲)

イニシアチブ + 1; 感覚 非視覚的感知 30 フィート、夜目; <知覚> + 8

防御データ

AC 12、接触 11、立ちすくみ 11 (+ 1 【敏】、+ 1 外皮)

hp 13 (2d8 + 4)

頑健 + 5、反応 + 4、意志 + 1

攻撃データ

移動速度 水泳 40 フィート

近接 針 = + 1 (1d4、加えて“毒”)

一般データ

【筋】10、【敏】13、【耐】15、【知】1、【判】13、【魅】2

基本攻撃 + 1; CMB + 1; CMD 12

特技《技能熟練: 知覚》

技能<隠密> + 5 (砂地または泥の中では+ 13)、<水泳> + 8、<知覚> + 8; 種族修正 + 8 砂地または泥土での<隠密>

生態

出現環境 暑熱/海洋

編成 単体、2 体、または小編成 (3 ~ 12)

宝物 なし

特殊能力

毒 (変則) 針・致傷型; セーブ 頑健 DC 13; 頻度 1 回/ラウンド (4 ラウンド間); 効果 1d2 【敏】および 1 【耐】; 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。

しばしば泥、砂、海草の中に埋まっているのが見られる、通常はおとなしいこのクリーチャーは、追い詰められたり傷つけられるとスコーピオンのようにその尾を上げる。その針は棘の生えた突起で、傷口から毒を流し込むための 2 本の溝がある。しばしば湾内や河口で見られるが、いくつかの種は海からはるかに遡った川を住处とすることができる。スティングレイは、大きな同類であるマンタ・レイと同様に、水中の獲物を見つけるために一種の電気知覚を使う。

ここに示すスティングレイは比較的大きな種をあらわす。より小さなスティングレイをあらわすにはヤング・テンプレートを付与する。

スティングレイの動物の相棒

開始時のデータ: サイズ 小型; 移動速度 水泳 40 フィート; 攻撃 針 (1d3、加えて“毒”); 能力値【筋】6、【敏】15、【耐】13、【知】1、【判】13、【魅】2; その他の特殊能力 夜目。

4 レベルでの成長: サイズ 中型サイズ; AC + 1 外皮; 攻撃 針 (1d4、加えて“毒”); 能力値【筋】+ 4、【敏】- 2、【耐】+ 2; その他の特殊能力 非視覚的感知 30 フィート。

レウクロッタ Leucrotta

この風変わりな獣はアナグマの頭部、シカの蹄を持ち、幅広い口には歯の代わりに鋭く突き出た骨がある。

レウクロッタ 脅威度 5 Leucrotta

経験点 1,600

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〉 + 2

防御データ

AC 18、接触 10、立ちすくみ 17 (+1 【敏】、+8 外皮、-1 サイズ)

hp 57 (6d10 + 24)

頑健 +9、反応 +6、意志 +4

完全耐性 病気、毒

攻撃データ

移動速度 60 フィート、登攀 30 フィート

近接 噛みつき = +10 (2d6 + 7 / 19 ~ 20)、蹄 (×2) = +5 (1d6 + 2)

接敵面 10 フィート; 間合い 5 フィート

特殊攻撃 誘引、強大なる噛みつき

一般データ

【筋】21、【敏】12、【耐】18、【知】11、【判】14、【魅】17

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: 隠密》、《技能熟練: はったり》

技能〈隠密〉+9、〈登攀〉+13、〈はったり〉+12

言語 共通語

その他の特殊能力 音真似 (声)

生態

出現環境 温暖または熱帯 / 森林または丘陵

編成 単体、2 体、または小さな群れ (3 ~ 12)

宝物 標準

特殊能力

誘引 (超常) レウクロッタの対象がレウクロッタに気が付かない地点において (たとえば、レウクロッタが隠れていたり、ダークネスにより視認困難を得ている場合)、このレウクロッタは視線の通った 60 フィート以内の対象を呼び出すことができる。レウクロッタが呼び出しをかける場合、対象は DC16 の意志セーブが必要となり、失敗した場合はレウクロッタの声のする場所へ近づくようサジェスチョンの効果の影響を受ける。この効果はレウクロッタのヒット・ダイスと等しい値の術者レベルを持つマス・サジェスチョンの呪文の効果と全く同じである。セーブに成功したクリーチャーは、同一のレウクロッタにより誘引の影響を 24 時間の間再度受けることはない。誘引は [言語依存] 効果であり、誘引の際に対象の名前を使用した場合、対象はセーヴィング・スローに -4 のペナルティを受ける。この効果は [音波]、[精神作用]、[魅惑] の効果である。このセーブ DC は【魅力】に基づいている。

強大なる噛みつき (変則) レウクロッタの噛みつき攻撃は常に【筋力】修正値を 1.5 倍したものをダメージ・ロールに適用し、クリティカル可能域は 19 ~ 20 のロールに適用する。レウクロッタが物体に噛みつく場合、この噛みつきは本来の硬度より 5 少ない硬度を持つ物体として扱う。

ハイエナとデーモンの王の末裔と言われているこのクリーチャーは、高い知能と冷酷さを持ち、驚異的な音声模倣を用いて愚かで不用心なクリーチャーを群れのいる場所までおびき寄せ、食料として食いつく前に、時間をかけて苦痛を与えて弄ぶ。

レウクロッタは、乾いてこびりついた汚物に覆われていることが多い黄褐色の体毛が生えており、肩までの高さが 5 フィート、800 ポンドを超える体重を持つ力強い獣である。歯の代わりに特大の顎に並んでいる鋭くとがった骨は驚異的な耐久度を持ち、がっしりとした顎の筋肉と組み合わせられることにより、骨を (そして鋼鉄でさえ)

噛み切ることができる。レウクロッタは獲物の装備などを丸ごと食いつくす。その後、消化できないものを吐き出し、獲物をおびき寄せるのに有用なアイテムがないか吐き出した残骸を丹念に調べる。

ときおり、レウクロッタはノールの群れ、あるいは野蛮な近縁種であるクロコッタの群れを率いる (下記参照)。彼らは運搬用の動物として使われることを拒むが、戦闘において好意的なノールの連れが乗騎となりレウクロッタを騎乗させることもある。ノールの群れにいるレウクロッタは通常グループのリーダーであり、既にいるノールの頭目を蔑み、扇動してこのノールを攻撃させることを試みる。ノールの頭目を始末することに成功したレウクロッタは、概してより簡単に集団のリーダーの役割を果たすことになる。

クロコッタ Crocotta

この墮落したレウクロッタの派生種は動物並みの知性を持っているが、レウクロッタとの類縁関係をかき分けて本能的にレウクロッタに従う。クロコッタはボーナス特技として《クリティカル強化: 噛みつき》を持つアドヴァンスト・ダイア・ハイエナとして扱う。

クロコッタは短い後ろ足を除けば体がかがめたレウクロッタと良く似ており、よりハイエナらしい外見をしている。レウクロッタはクロコッタを見下しており、恥だと思っているが、この大きなハイエナ風の獣をレウクロッタの群の近辺で見かけることは珍しくない。旅回りの遊園地ではクロコッタは人気の見世物で、そこでは恥知らずのペテン師がクロコッタを呪われた人型生物や動物であると謳っている。

レッドキャップ Redcap

小さな邪悪な老人に似た、この唸り声を上げる小さな人型は金属製のブーツと血のように赤いとんがり帽子を身につけている。

レッドキャップ 脅威度 6 Redcap

経験点 2,400

NE / 小型サイズのフェイ

イニシアチブ + 8; 感覚 夜目; 〈知覚〉 + 12

防御データ

AC 20、接触 15、立ちすくみ 16 (+ 2 鎧、+ 4 【敏】、+ 3 外皮、+ 1 サイズ)

hp 60 (8d6 + 32); 高速治癒 3

頑健 + 6、反応 + 10、意志 + 7

DR 10 / 冷たい鉄

弱点 不信仰

攻撃データ

移動速度 60 フィート

近接 中型用サイズの武器 = + 10 (2d4 + 10 / × 4)、蹴り = + 4 (1d4 + 6)

一般データ

【筋】18、【敏】19、【耐】18、【知】16、【判】13、【魅】15

基本攻撃 + 4; CMB + 7; CMD 21

特技《イニシアチブ強化》、《強打》、《薙ぎ払い》、《武器熟練: サイズ》

技能〈威圧〉+ 10、〈隠密〉+ 19、〈軽業〉+ 15 (跳躍 + 27)、〈真意看破〉+ 12、〈脱出術〉+ 15、〈知覚〉+ 12、〈知識: 自然〉+ 14、〈登攀〉+ 15、〈はったり〉+ 13

言語 アクロ語、共通語、巨人語、森語

その他の特殊能力 ブーツの踏みつけ、大振りの武器、赤帽子

生態

出現環境 温暖 / 森林、山岳、または地下

編成 単体、2 体、または徒党 (3 ~ 12)

宝物 NPC の装備品 (レザー・アーマー、中型サイズの武器、その他の宝物)

特殊能力

ブーツの踏みつけ (変則) レッドキャップは戦闘時に恐ろしい効果で使える棘の生えた底の重い鉄靴を履いている。この靴によってレッドキャップは、全力攻撃アクションの一部または《一撃離脱》特技を持っているかのように移動の一部として、二次的攻撃として蹴り攻撃を行うことができる。

大振りの武器 (変則) レッドキャップはペナルティを受けることなく中型クリーチャー用のサイズの武器を振るうことができる。

不信仰 (変則) 辛辣にして冒険的なレッドキャップは善属性の宗教のシンボルに耐えることができない。敵が標準アクションを使ってこのような聖印を示した場合、そのクリーチャーを見ることができるあらゆるレッドキャップは DC15 の意志セーブを行わなければならない。失敗した場合は 1 分間の間恐れ状態になり逃走しようと試みる。セーブに成功したレッドキャップは 1 分間怯え状態になる。

赤帽子 (超常) レッドキャップは小さな形の崩れた、犠牲者の血で繰り返し染められた帽子をかぶっている。この帽子をかぶっている間は、レッドキャップはダメージ・ロールに + 4 ボーナス (上の合計値に含まれている) と高速治癒 3 を得る。この利益は帽子が取り除かれたり破壊された場合に失われる。帽子はレッドキャップ同士の間でさえ譲り渡すことができない。レッドキャップは 10 分間の作業で失った帽子の代わりに新しい帽子を作り出すことができるが、標準アクションを用いてレッドキャップが帽子をレッドキャップが殺害を助けた敵の血に浸すまで、帽子による利益は得られない。

レッドキャップは気まぐれとサディズムの体現者である。このずんぐりして人間嫌いの風変わりなフェイは無上の喜びとして流血と自分勝手な殺戮に浸る。間抜けな顔をした怒れる老人に似た彼らは血の中で自らの不器用さと惨めさを肯定する。レッドキャップは、

犠牲者の血に浸したその長い羊毛の帽子で最も広くそれと認められる。血に浸した帽子の儀式と文化的な重要性に関する噂と御伽噺は多いが、この習慣はおそらく恐怖と驚異を生み出す野蛮な乱痴気騒ぎのための安易な方法として進化してきたのだろう。レッドキャップは通常は身の丈 3 フィートで、捻じれた体格、尖った耳、長く白い髭を持つ。汚れた皮の鎧と、走る時にははっきりとガチャガチャ音を立てる大きすぎる鉄のブーツを身につける。

レブラコーン Leprechaun

この小さな人型は尖った耳、緑の目を持ち、邪悪な笑みを浮かべている。片手に酒瓶、もう片手には棍棒を持っている。

レブラコーン 脅威度 2 Leprechaun

経験点 600

CN / 小型サイズのフェイ

イニシアチブ + 7；感覚 夜目；〈知覚〉 + 17

防御データ

AC 14、接触 14、立ちすくみ 11（+ 3 【敏】、+ 1 サイズ）

hp 18（4d6 + 4）

頑健 + 2、反応 + 7、意志 + 6

DR 5 / 冷たい鉄；SR 13

攻撃データ

移動速度 40 フィート

近接 + 1 クラブ = + 7（1d8 - 1）

擬似呪文能力（術者レベル 4；精神集中 + 7）

常時：シャレイリ

回数無制限：インヴィジビリティ（自身のみ）、ヴェントリロキズム（DC14）、ゴースト・サウンド（DC13）、ダンシング・ライツ、プレスティジティション、メイジ・ハンド、メジャー・イメージ（視覚・聴覚的要素のみ、DC16）

3 回／日：カラー・スプレー（DC14）、ファブリケート（1 立方フィートの物質のみ）

1 回／日：メジャー・クリエーション

一般データ

【筋】7、【敏】16、【耐】13、【知】14、【判】15、【魅】16

基本攻撃 + 2；CMB - 1；CMD 12

特技《イニシアチブ強化》、《武器の妙技》

技能〈隠密〉 + 14、〈芸能：お笑い〉 + 8、〈芸能：舞踏〉 + 8、〈真意看破〉 + 9、〈脱出術〉 + 10、〈知覚〉 + 17、〈知識：自然〉 + 9、〈手先の早業〉 + 14、〈はったり〉 + 10；**種族修正** + 8 〈知覚〉、+ 4 〈手先の早業〉

言語 共通語、エルフ語、ハーフリング語、森語

その他の特殊能力 レブラコーンの魔法

生態

出現環境 温暖／森林

編成 単体、2 体、一団（3～6）、または一家（7～10）

宝物 標準（クラブ、その他の宝物）

特殊能力

レブラコーンの魔法（擬呪） レブラコーンが擬似呪文能力を用いてクリーチャーを騙し、引っ掛け、恥をかかせるために用いる場合（GM の判断による）、擬似呪文能力は術者レベル 4 ではなく 8 として判定する。レブラコーンがその擬似呪文能力をこのやり方で用いる場合、精神集中判定のボーナスは + 11 になる。

レブラコーンは楽しみを愛する小さなトリックスターだ。彼らは森でもっともよく見られ、ほとんどのフェイが持っている自然との密接なつながりを共有している。レブラコーンは見知らぬ通行人に悪戯を仕掛けるのを愛している。その腹においしいワインと一皿の暖かい食事を詰め込むのとほとんど同じくらいに。しばしば追いかけてこをするために冒険者から価値のあるものを何か盗む。回数無制限で姿を消す能力を存分に使って、犠牲者が追いかけてこをまさに諦めようとするまで待ち、もう一度姿を現して追いかけてこを再開する。彼らは強欲なクリーチャーではなく、怒った追跡者がなくした財産の所有権を主張する間に、最後には盗んだものを落として消え去る。例外は黄金で、レブラコーンは黄金を愛し、しばしばこっそりと隠し場所に仕舞っておく。噂によると森の中で金貨をみつけ、それを落し主のレブラコーンに返したものは、謝礼としてウィッシュを与えられるという。不幸なことに、その噂は偽りで、恐らく他の者が黄金を持ってくるようにレブラコーン自身が広めたもので

ある。

レブラコーンは攻撃してきたものが悪意があったり既知の森やフェイの敵でない限り、他のクリーチャーを殺すことを好まない。しばしばその力で邪悪な種族をまごつかせ、悩ませて、ゴブリンやオークのようなクリーチャーが、森に化物が出ると考えるように騙す。

レン・スパイダー Leng Spider

この巨大な紫色の蜘蛛は足の先から先までが40フィート近く、
ぞっとするような膨れた体を持つが、流れるような優雅さで動く。

レン・スパイダー 脅威度 14 Leng Spider

経験点 38,400

CE / 超大型サイズの魔獣（他次元界）

イニシアチブ + 13；感覚 アークイン・サイト、暗視 60 フィート、
夜目、振動感知 60 フィート；〈知覚〉+ 21

防御データ

AC 29、接触 17、立ちすくみ 20（+ 9 【敏】、+ 12 外皮、- 2 サイズ）

hp 202（15d10 + 120）；高速治癒 10

頑健 + 17、反応 + 18、意志 + 10

完全耐性 [冷氣]、混乱および狂気の効果、毒、[音波]；SR 25

攻撃データ

移動速度 40 フィート、登攀 40 フィート

近接 高品質のフレイル＝+ 22 / + 17 / + 12（3d6 + 8）、噛みつき＝+ 16（2d6 + 4、加えて“毒”）

遠隔 高品質のボウ＝+ 23（1d8 + 8）

接敵面 15 フィート；間合い 15 フィート

特殊攻撃 蜘蛛の糸（+ 24 遠隔、DC 25、15 hp）、蜘蛛の糸の武装

擬似呪文能力（術者レベル 15 レベル；精神集中 + 21）

常時：アークイン・サイト、タンズ、フリーダム・オヴ・ムーヴメント

回数無制限：ディスペル・マジック、ファブリケート（蜘蛛の糸のみ）

3 回／日：インヴィジビリティ、エア・ウォーク、メジャー・イメージ（DC19）

1 回／日：インサニティ（DC23）、ヴェイル（DC22）、チャーム・モンスター（DC20）、ミラージュ・アークイナ（DC21）

一般データ

【筋】26、【敏】29、【耐】26、【知】21、【判】17、【魅】22

基本攻撃 + 15；CMB + 25；CMD 44（対足払い 54）

特技《足払い強化》、《イニシアチブ強化》、《近距離射撃》、《攻防一体》、《渾身の一打》、《精密射撃》、《鋼の意志》、《迎え討ち》

技能〈軽業〉+ 27（跳躍 + 31）、〈製作：罫〉+ 20、〈知覚〉+ 21、〈知識：何か 1 つ〉+ 20、〈登攀〉+ 34、〈呪文学〉+ 20、〈魔法装置使用〉+ 21

言語 アクロ語；タンズ

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2 体、またはカルト（3～6）

宝物 × 2

特殊能力

毒（超常） 噛みつき・致傷型；セーブ 頑健 DC 25；頻度 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d4 【耐】、加えて 1 ラウンドの混乱状態；治療 2 回連続のセーブ成功。レン・スパイダーの毒は肉体に火ぶくれを生じさせて腐らせ、精神に鮮明な恐ろしい幻覚をもたらす。この幻覚は毒を受けたクリーチャーが混乱状態であるかのように、予想もできないやり方の反応を起こさせる。この“毒”の幻覚要素は〔精神作用〕である。セーブ DC は【耐久力】に基づいている。

蜘蛛の糸の武装（変則） レン・スパイダーはその蜘蛛の巣を使って高品質の武器を作る才能がある。この武器作成の技術によってスパイダーは岩や金属の塊を蜘蛛の糸で繋いで効率的にフレイルやボウを作ることができる。スパイダーはこの糸の片方の端を足につけ、重石のついた糸を高品質のフレイルまたはボウとして振るうことができる。このような武器は一度に 1 つしか振るうことはできず、他の脚は歩行のために用いなければならない。レン・スパイダーが蜘蛛の糸の武器を落したり失ったりした場合、重量のある適切なサイズの物品（固定されていない岩や罫）が手の届くところにあれば、全ラウンド・アクションで新しい武器を作成することができる。

レンの蜘蛛はその領域のより人型に近い住人と長い間戦争をしているが、これはスパイダーが正気の生者の味方であることを意味しない。このスパイダーは自らを真の権力の座に値するもので、生きることを黙認している彼らの同類以外のクリーチャーは魔法的に操る奴隷だけとみなす。幸運なことに、スパイダーは物質界に旅する生来の手段は持たず、この世界を訪れるためにはポータルやそのほかの方法を用いなければならない。芸術的な罫師であるレン・スパイダーは、蜘蛛の巣と知覚で見つけた材料で、危険でぞっとするような美しさを持つねぐらを作る。

レン・スパイダーの体は体長 18 フィート、体重 6,000 ポンド。ほとんどのスパイダーは 7 本の脚を持つが、一部の者は 9、11、あるいは僅か 5 本の脚を持つ。偶数の脚を持つことは決していない。

ロキヤーサ Locathah

このほっそりした人型生物は頭部と背中にトサカのような鰭を生やし、目と目の間が開き、幅の広い唇をした魚のような顔をしている。

て穂先の細い槍で攻撃する。より強力な水棲種族はロキヤーサを奴隸として扱い、常に新しい労働者を波のように作り出すために女族長を誘拐する。

ロキヤーサの身の丈は大体人間と同じほどだが、突き出ている鰭のため堂々たる体格になっている。ほっそりして強靱なロキヤーサは体重およそ 160 ポンド。

ロキヤーサ 脅威度 1/2 Locathah

経験点 200

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

防御データ

AC 13、接触 11、立ちすくみ 12 (+ 1 【敏】、+ 2 外皮)

hp 9 (2d8)

頑健 + 3、反応 + 1、意志 + 1

攻撃データ

移動速度 10 フィート、水泳 60 フィート

近接 ロングスピア = + 2 (1d8 / × 3)

遠隔 ライト・クロスボウ = + 2 (1d8 / 19 ~ 20)

一般データ

【筋】10、【敏】12、【耐】10、【知】13、【判】13、【魅】11

基本攻撃 + 1; CMB + 1; CMD 12

特技《武器熟練: ロングスピア》

技能 〈水泳〉 + 8、〈製作: 何か 1 つ〉 + 6、〈生存〉 + 6、〈知覚〉 + 3

言語 水界語

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 / 水界

編成 単体、一団 (2 ~ 10)、または部族 (11 ~ 30、加えて 1 ~ 3 レベルのファイターの下士官 2 および 3 ~ 6 レベルのクレリックのリーダー 1)

宝物 標準 (ロングスピア、ライト・クロスボウとボルト 10 本、その他の宝物)

ロキヤーサは地上の住人も水中の種族も等しく避ける単純な水棲のクリーチャーで、世界中の海、湖、水路に散らばる固い絆で結ばれた共同体で生活する。ロキヤーサは緑と黄色の色合いのある黄土色の鱗のある皮膚を持つ。隆起のある錆色の鱗が胸と腹を覆っており、年を経た海草のような鰭は緑、茶、橙色の斑がついている。ロキヤーサは水から上った場合には強い魚の臭いを放ち、常に人を怖気づかせるような外見とあいまって、ほとんどの陸上の住人から拒絶される。この敵意にもかかわらず、ロキヤーサは地上の種族と仲良くなるために大いなる努力を払い、丈夫な陶器や金属製の道具や武器、そして彼らがご馳走とみなす根菜類と引き換えに、水上の安全な通行を提供し、危険な珊瑚礁の場所を教え、水没した財宝についてほめかす。

このクリーチャーは戦いを嫌い、武装していない場合や数で劣る場合は逃走する。ロキヤーサは共同体に最も高い価値を置き、決して友を置き去りにすることはなく、虜になった仲間を取り戻すために大きな努力をする。彼らと同種同士と、自分たちに友好的な種族に対しては、ロキヤーサは単純ではあるが非常に人間的なライフスタイルを持つ社交的なクリーチャーである。ロキヤーサは石、サンゴ、骨で自分たちが使う粗野な道具を作る。一部の者は珊瑚製品が並外れたレベルに達しており、ある氏族では彼らが大好きな素材が彫る前に望む形になるように何世代もかけて育てる。彼らは甲殻類、海草、貝をたべ、稀に儀式的な狩りの間に捕えた大きな魚を食べる。

ロキヤーサの女族長はその水中の部族に族長としてだけでなく、共同体の主たる産卵者として扱われる。部族の成体のメンバーはそれぞれ 1 体の若いロキヤーサを自らの子として育てる責任を負う。ロキヤーサはモーレイ・イールを飼いならし、人間が犬を飼うのと同様にねぐらの近くで飼う。一部のロキヤーサの兵士と狩猟団はジャイアント・モーレイ・イールを乗騎として用い、獲物を追っ

ワーム・ザット・ウォークス Worm That Walks

このローブをまとったウィザードは人のように立って歩いているが、めめめめとした蠕虫が大量にうごめくおぞましい体をしている。

ワーム・ザット・ウォークス 脅威度 14 Worm that Walks

経験点 38,400

人間のワーム・ザット・ウォークスの 13 レベル召喚術士

NE / 中型サイズの蟲 (人間の変性種)

イニシアチブ + 8; 感覚 擬似視覚 30 フィート、暗視 60 フィート; <知覚> + 22

防御データ

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

hp 113 (13d6 + 65); 高速治癒 14

頑健 + 11、反応 + 12、意志 + 13

防御的能力 ワーム・ザット・ウォークスの特徴; DR 15 / —; 完全

耐性 クリティカル・ヒット、病気、麻痺、毒、睡眠

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 叩きつけ = +10 (1d4 - 1、加えて“つかみ”)

特殊攻撃 離散、つかみ (大型)、蠢く蟲の抱擁

秘術系統の擬似呪文能力 (術者レベル 13 レベル; 精神集中 + 18)

回数無制限: 次元またぎ (390 フィート/日)

8 回/日: 酸の矢 (1d6 + 6【酸】)

準備している召喚術士呪文 (術者レベル 13 レベル; 精神集中 + 18)

7 レベル: ブレイン・シフト (DC22)、プロジェクト・イメージ

6 レベル: アシッド・フォッグ、サモン・モンスター VI、ディスインテグレート (DC21)

5 レベル: クラウドキル (DC20)、ディスミサル (DC20)、シャドウ・エヴォケーション (DC20)、テレキネシス (DC20)、テレポート

4 レベル: コンフュージョン (DC19)、サモン・モンスター IV、ディメンジョン・ドア (2)、ファンタズマル・キラー (DC19)、ブラック・テンタクルズ

3 レベル: サモン・モンスター III、スティンキング・クラウド (DC18)、スロー (DC18)、ディスペル・マジック、フライ、プロテクション・フロム・エナジー

2 レベル: アシッド・アロー、インヴィジビリティ、グリッターダスト (DC17)、サモン・スウォーム、ディテクト・ソウツ (DC17)、フォッグ・クラウド

1 レベル: オブスキュアリング・ミスト、グリース (DC16)、シールド、チャーム・パースン (DC16)、フェザー・フォール、プロテクション・フロム・グッド、リデュース・パースン (DC16)

0 レベル (回数無制限): ディテクト・マジック、メイジ・ハンド、プレスティジティーション、リード・マジック

対立系統 死霊術、力術

一般データ

【筋】8、【敏】18、【耐】17、【知】20、【判】12、【魅】10

基本攻撃 + 6; CMB + 5 (組みつき + 13); CMD 26

特技《イニシアチブ強化》、《回避》、《戦闘発動》、《その他の魔法のアイテム作成》、《追加 hp》、《秘術使いの鎧訓練》、《武器の妙技》、《不屈の闘志》B、《巻物作成》、《魔法の武器防具作成》、《迎え討ち》、《鑑習熟: 軽装》

技能<威圧> + 13、<隠密> + 12、<真意看破> + 9、<製作: 錬金術> + 21、<知覚> + 22、<知識: 次元界> + 21、<知識: 神秘学> + 21、<知識: ダンジョン探検> + 21、<呪文学> + 21、<飛行> + 20; 種族修正 + 8 (隠密)、+ 8 (真意看破)、+ 8 (知覚)

言語 奈落語、アクロ語、共通語、地獄語

その他の特殊能力 秘術の絆 (スタッフ)、召喚者の魅力 (6 ラウンド) 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 (+4 レザー・アーマー、クローク・オヴ・レジスタンス + 4、スタッフ・オヴ・チャミング)

強烈な個性と生への執着、および冷酷な悪の魂を持つ強力な術者が死に至り、不気味な魔力を吹き込まれた墓地に埋葬されたとき、ときおり奇妙なことが起きる。朽ち果てつつある肉体に群がる蠕虫どもに養分と内在する力を与え、墓場の蠕虫たちは腐敗を進めるだけでなく術者の記憶と魔力を活性化させる。この術者の魂はこのおぞましいプロセスにより消滅し、無数の断片に分割され、齧りつく多数の地虫達に宿るだけである。その結果、ワーム・ザット・ウォークス (歩く蠕虫) ——概ね体と呼べる形に張り付き、術者が生前に持っていたパワーと魔法を扱うことができる多量の蠕虫——として知られる這う虫が群がる醜悪な集合精神 (ハイヴ・マインド) となる。ワーム・ザット・ウォークスは術者が死ぬまでの生涯の記憶が残っているもののアンデッドではない。これは波打つ生き物の醜悪な新しい外見である。

ワーム・ザット・ウォークスの作成

『ワーム・ザット・ウォークス』は、いずれかの悪属性を持つ術者クリーチャーに適応可能なテンプレートである。ワーム・ザット・ウォークスは下記に示したものを除き基本クリーチャーのデータと能力をすべて保持する。

脅威度: 基本クリーチャーの脅威度に + 2。

属性: いずれかの悪。

種別: 基本クリーチャーの種別は蟲に変わる。(変性種)の副種別を得る。BAB、セーブ、技能ランクは再計算しない。ワーム・ザット・ウォークスは知性を持っており、一般的な蟲の特徴では標準的な「精神はない」とは扱わない。ワーム・ザット・ウォークスは分散しスウォームとなる能力を持っているが、その体は無数にひしめく蠕虫にはなるが、この能力により (スウォーム) の副種別を得ることはない。

サイズ: ワーム・ザット・ウォークスの体を成形する蠕虫は微小サイズのクリーチャーではあるが、ワーム・ザット・ウォークスのサイズは基本クリーチャーと同じサイズとして扱う。

感覚: 基本クリーチャーの感覚に加え、暗視 60 フィートと擬似視覚 30 フィートを持つ。

AC: ワーム・ザット・ウォークスは基本クリーチャーの持っていた外皮ボーナスを失うが、AC に【判断力】ボーナスに等しい値の洞察ボーナスを得る (少なくとも +2 のボーナスを得る)。

ヒット・ダイス: 基本クリーチャーの種族 HD は d8 に変更となる。クラス・レベルから得た HD はそのまま変更しない。

防御的能力: ワーム・ザット・ウォークスは基本クリーチャーの防御的能力とその他の特殊能力をすべて保持する。それに加えて下記追加の防御的能力を得る。

ワーム・ザット・ウォークスの特徴: ワーム・ザット・ウォークスは解剖学的組織構造を持っていないため、クリティカル・ヒットと挟撃の対象にならない。ワーム・ザット・ウォークスのヒット・ポイントが 0 になることで離散を引き起こす (下記参照)。ヒット・ポイントが 0 になったワーム・ザット・ウォークスによるめき状態になり、ヒット・ポイントが負の値になると瀕死状態になる。ワーム・ザット・ウォークスは物理的な呪文や特定のクリーチャー数を目標とする呪文 (ディスインテグレートなどの単体を目標とする呪文を含む) に完全耐性を持つが、ワーム・ザット・ウォークス自身が使用する呪文や効果は例外であり、そのように望むのであればワーム・ザット・ウォークスを 1 体の単体クリーチャーとして扱う。単体クリーチャーを目標とする [精神作用] 効果は、このクリーチャーを構成している各々が集合精神を共有しているので、ワーム・ザット・ウォークスに対して通常通り機能する。ワーム・ザット・ウォークスは効果範囲を持つ効果 (ファイアーボールや飛散武器など) が与えるダメージにさらに半分のダメージを加えたダメージを被る (+50%)。ワーム・ザット・ウォークスは強い風の影響を受けやすい。風の影響を決定する判定では、ワーム・ザット・ウォークスは微小サイズのクリーチャーとして扱う。

ダメージ減少：ワーム・ザット・ウォークスは、基本クリーチャーの持つダメージ減少を失い、ダメージ減少 15 /—を得る。

高速治癒：ワーム・ザット・ウォークスは自身の脅威度に等しい高速治癒を得る。

完全耐性：ワーム・ザット・ウォークスは病気、麻痺、毒、睡眠の効果に完全耐性を得る。

近接攻撃：ワーム・ザット・ウォークスは基本クリーチャーの持つ肉體攻撃をすべて失うが、自身のサイズに応じた叩きつけ攻撃を得る（299 ページの『表 3-1：サイズごとの肉體攻撃（Natural Attacks by Size）』を参照）。この叩きつけには、ワーム・ザット・ウォークスのサイズより 1 段階大きいサイズまで効果を及ぼすつかみ能力を持つ。ワーム・ザット・ウォークスは基本クリーチャーの持つ武器への習熟をすべて保持する。

特殊攻撃：ワーム・ザット・ウォークスは基本クリーチャーの持つ特殊攻撃をすべて保持する。加えて下記に示した追加の特殊攻撃を得る。

離散（超常） ワーム・ザット・ウォークスはフリー・アクションを使い、体をばらばらにして形のない蠕虫のスウォームになることができる。手に持つか、着ているか、運んでいるかしていたアイテムはすべて落とし、【筋力】の値は 1 まで下がる。離散している間、ワーム・ザット・ウォークスは間合い 0 を持つスウォームと同じように機能する（接敵面は変わらない）。離散している間、ワーム・ザット・ウォークスはすべての防御的能力を失い、標準の（スウォーム）の特徴を獲得する。自身の叩きつけ攻撃とすべての特殊攻撃を失い、自身の包み込み攻撃に等しいダメージを与える群がり攻撃を得る。ワーム・ザット・ウォークスは少なくとも 1 点のヒット・ポイントが残っている限り、全ラウンド・アクションとして本来の形態（間合い内にある装備していた装備品を含む）へ戻ることができる。

表：包み込みのダメージ

HD	包み込みのダメージ
1～5	1d6 + 【筋】 ボーナスの 1.5 倍
6～10	2d6 + 【筋】 ボーナスの 1.5 倍
11～15	3d6 + 【筋】 ボーナスの 1.5 倍
16～20	4d6 + 【筋】 ボーナスの 1.5 倍
21 以上	5d6 + 【筋】 ボーナスの 1.5 倍

蠢く蟲の抱擁（変則）ワーム・ザット・ウォークスが敵に組みついた場合、即行アクションとして組みついたクリーチャーに蠕虫のスウォームを這い進ませることができる。この蠕虫の群れは攻撃ロールをすることなく自動的に群がり攻撃のダメージを与える（下記の表を参照）。クリーチャーがスウォームのダメージを受けた場合は、同時にスウォームの「わずらわす」能力の対象になり、頑健セーブを行い、失敗すると 1 ラウンドの間、吐き気がする状態になる。このセーブ DC は 10 + ワーム・ザット・ウォークスの HD の 1/2 + 【耐】 修正値である。

ワーム・ザット・ウォークスは一度に包み込むことができる対象は 1 体だけであるが、包み込みを維持するために組みつきを継続する手順を踏む必要はない。ワーム・ザット・ウォークスがスウォームより 5 フィートを超えて移動したり、スウォームを解除した場合（フリー・アクション）は、このスウォームは死ぬ。スウォームにダメージを与えるあらゆる範囲攻撃や、スウォームの対象に対する強風以上の風の効果はスウォームを死に至らす。

粘着性（変則）ワーム・ザット・ウォークスは組みつきの際の CMB 判定に +4 の種族ボーナス、CMD に +4 の種族ボーナスを得る。

能力値：【敏】 + 4、【耐】 + 4。

技能：ワーム・ザット・ウォークスは〈隠密〉、〈真意看破〉、〈知覚〉に対し +8 の種族ボーナスを得る。

特技：ワーム・ザット・ウォークスは《不屈の闘志》をボーナス特技として得る。

Beastuary2

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	アーサック Yrthak
4	アーデファン Urdefhan
5	アイオーン Aeon
6	アイオーン: アクアナ Aeon, Akhana
7	アイオーン: テレトス Aeon, Theletos
8	アイオーン: パラクレス Aeon, Paracetus
9	アイオーン: ビュソス Aeon, Bythos
10	アイオーン: プレローマ Aeon, Pleroma
12	アカータ Akata
13	アガシオン Agathion
14	アガシオン: アヴォラル Agathion, Avoral
15	アガシオン: ヴォルピナル Agathion, Vulpinal
16	アガシオン: シタシール Agathion, Cetaceal
17	アガシオン: シルヴァンシー Agathion, Silvanshee
18	アガシオン: ドラコナル Agathion, Draconal
20	アガシオン: レオナル Agathion, Leonal
21	アクシアマイト Axiomite
22	アケイライ Achaierai
23	アザータ Azata
23	アザータ: ブリジディーン Brijidine Azata
24	アザータ: リラキーン Lyrakien Azata
25	アティック・ウィスパラー Attic Whisperer
26	アニメイト・ドリーム Animate Dream
27	アハッハ Athach
28	アメーバ Amoeba
28	アメーバ: ジャイアント・アメーバ Giant Amoeba
28	アメーバ: スウォーム Amoeba Swarm
29	アラムヴォラクス Aurumvorax
30	アルコン Archon
30	アルコン: シールド・アルコン Shield Archon
31	アルコン: スター・アルコン Star Archon
32	アレニア Aranea
33	アンフィスバエナ Amphisbaena
34	イネヴァタブル Inevitable
35	イネヴァタブル: アービター Inevitable, Arbiter
36	イネヴァタブル: コリヤール Inevitable, Kolyarut
37	イネヴァタブル: ゼレファート Inevitable, Zelekhut
38	イネヴァタブル: マールート Inevitable, Marut
39	イネヴァタブル: ラークシャラット Inevitable, Lhaksharut
41	イフリット Ifrit
42	ヴァイパー・ヴァイン Viper Vine
43	ヴァンピリック・ミスト Vampiric Mist
44	ウィッチファイアー Witchfire
45	ウィッチワード Witchwyrd
46	ウィンターワイト Winterwight
47	ヴェメラク Vemerak
48	ウェンディゴ Wendigo
49	ウォーター・オーム Water Orm
50	ウンディーネ Undine
51	エイザー Azer
52	エレメンタル Elemental
52	エレメンタル: アイス・エレメンタル Ice Elemental
54	エレメンタル: マグマ・エレメンタル Magma Elemental
56	エレメンタル: マッド・エレメンタル Mud Elemental
58	エレメンタル: ライトニング・エレメンタル Lightning Elemental
60	エンジェル Angel
60	エンジェル: カッシシアン Angel, Cassisian
61	エンジェル: モヴァニック・デーヴァ Angel, Movanic Deva
62	エンジェル: モナディック・デーヴァ Angel, Monadic Deva
63	オーガキン OGREKIN
64	オレイアス Oread
65	ガー Gar
65	ガー: ジャイアント・ガー Giant Gar
66	カーダ Charda
67	カーニヴァラス・ブラブ Carnivorous Blob
68	ガグ Gug
69	カトブレパス Catoblepas
70	カリビュティス Charybdis
71	クイックウッド Quickwood
72	クイックリング Quickling
73	クリスマル Crysmal
74	グリック Grick

75	グリッグ Grig
76	グリフ Gryph
77	クリフォット Qlippoth
78	クリフォット: アイアタヴォス Qlippoth, Iathavos
80	クリフォット: オクナガー Qlippoth, Augnagar
81	クリフォット: サルガント Qlippoth, Thulgant
82	クリフォット: シスニコット Qlippoth, Cythnigot
83	クリフォット: ショグティ Qlippoth, Shoggti
84	クリフォット: チェアノブ Qlippoth, Chernobue
85	クリフォット: ナイオコス Qlippoth, Nyogoth
86	クリプト・シング Crypt Thing
87	グリブリー Grippli
88	グリンティロー Grindylow
89	グルームウィング Gloomwing
90	グレイ・レンダー Gray Render
91	グレムリン Gremlin
92	グレムリン: ジンケン Gremlin, Jinkin
93	グレムリン: ナグラブ Gremlin, Nuglub
94	グレムリン: バグワンピ Gremlin, Pugwampi
95	グレムリン: ヴェクスジット Gremlin, Vexgit
96	クレンジャー Krenshar
97	クロウリング・ハンド Crawling Hand
97	クロウリング・ハンド: ジャイアント・クロウリング・ハンド Giant Crawling Hand
98	ケイオス・ビースト Chaos Beast
99	ケルビー Kelpie
100	ゴレム Golem
100	ゴレム: アダマンティン・ゴレム Adamantine Golem
101	ゴレム: アルケミカル・ゴレム Alchemical Golem
102	ゴレム: キャリオン・ゴレム Carrion Golem
103	ゴレム: クロックワーク・ゴレム (ゼンマイ仕掛けのゴレム) Clockwork Golem
104	ゴレム: グラス・ゴレム Glass Golem
105	ゴレム: ミスラル・ゴレム Mithral Golem
106	コックローチ Cockroach
106	コックローチ: ジャイアント・コックローチ Giant Cockroach
106	コックローチ・スウォーム Cockroach Swarm
107	コレド Korred
108	サード Sard
109	サーベントフォーク Serpentfolk
110	ザカーバ Xacarba
111	サリフュージド Solifugid
111	サリフュージド: ジャイアント・サリフュージド Giant Solifugid
111	サリフュージド: アルバノ・ caves/サリフュージド Albino Cave Solifugid
112	サンダーバード Thunderbird
113	サンドマン Sandman
114	シーラスフィア Thrasfyr
115	シウガシー Seugathi
116	ジェリーフィッシュ Jellyfish
116	ジェリーフィッシュ: ジャイアント・ジェリーフィッシュ Giant Jellyfish
116	ジェリーフィッシュ・スウォーム Jellyfish Swarm
117	ジャイアント Giant
117	ジャイアント: マーシュ・ジャイアント Marsh Giant
118	ジャイアント: ルーン・ジャイアント Rune Giant
119	ジャイアント: タイガ・ジャイアント Taiga Giant
120	ジャイアント: ウッド・ジャイアント Wood Giant
121	シャイニング・チャイルド Shining Child
122	ジャバウォック Jabberwock
124	シャンタク Shantak
125	シュタバイ Xtabay
126	ジョティ Jyoti
127	シルフ Sylph
128	シンスポーン Sinspawn
129	スカルク Skulk
130	スキュラ Scylla
131	スケアクロウ Scarecrow
132	スケイドウナー Scaeduinar
133	スコビーオン Scorpion
133	スコビーオン: ブラック・スコビーオン Black Scorpion
133	スコビーオン: ケイヴ・スコビーオン Cave Scorpion
134	スネーク Snake
134	スネーク: エンペラー・コブラ Emperor Cobra
134	スネーク: ジャイアント・アナコンダ Giant Anaconda
135	スライダー Spider
135	スライダー: ジャイアント・ブラック・ウィドウ・スライダー (クロコダイル) Giant Black Widow Spider
135	スライダー: ジャイアント・タランチュラ Spider, Giant Taramula
136	スプリガン Spriggan
137	スラーク Slurk
138	スライム・モールド Slime Mold
139	スリザリング・トラッカー Slithering Tracker
140	セイレーン Siren

141	センチピード Centipede	210	トロール Troll
141	センチピード:ジャイアント・ウィップティル・センチピード Giant Whiptail Centipede	210	トロール:アイス・トロール Ice Troll
141	センチピード:ティタン・センチピード Titan Centipede	210	トロール:ロック・トロール Rock Troll
142	ソウル・イーター Soul Eater	212	ナイトシェイド Nightshade
143	ソウルバウンド・ドール Soulbound Doll	213	ナイトシェイド:ナイトクローラー Nightshade, Nightcrawler
144	ソックア Thooqua	214	ナイトシェイド:ナイトウォーカー Nightshade, Nightwalker
145	ゾンビ Zombie	215	ナイトシェイド:ナイトウェイブ Nightshade, Nightwave
145	ゾンビ:ジュジュ・ゾンビ Juju Zombie	216	ナイトシェイド:ナイトウィング Nightshade, Nightwing
146	ダーク・スレイヤー Dark Slayer	217	ネクロンアイデアス Necrophidius
147	タートル Turtle	218	ネ・サールグー Neh-Thalguu
147	タートル:スナッピング・タートル (カミツキガメ) Snapping Turtle	219	ネレイド Nereid
147	タートル:ジャイアント・スナッピング・タートル (巨大カミツキガメ) Giant Snapping Turtle	220	ハード・アニマル Herd Animal
148	ダイモン Daemon	220	ハード・アニマル:キャメル (ラクダ) Herd Animal, Camel
149	ダイモン:アストラダイモン Daemon, Astradaemon	220	ハード・アニマル:ラム (羊) Herd Animal, Ram
150	ダイモン:オレスロダイモン Daemon, Oethrodaemon	221	ハウラー Howler
152	ダイモン:カコダイモン Daemon, Cacodaemon	222	ハウンド・オヴ・ティンダロス Hound Of Tindalos
153	ダイモン:クラストダイモン Daemon, Ceustodaemon	223	バジャー (アナグマ) Badger
154	ダイモン:ターナダイモン Daemon, Thanadaemon	223	バジャー:ダイア・バジャー Dire Badger
155	ダイモン:ダルゴダイモン Daemon, Derghodaemon	224	バット Bat
156	ダイモン:ハイドロダイモン Daemon, Hydrodaemon	224	バット:モバット Bat, Mobat
157	ダイモン:ピスコダイモン Daemon, Piscodaemon	224	バット:スケイヴリング Bat, Skaveling
158	ダイモン:プロダイモン Daemon, Purrodaemon	225	バニップ Bunyip
159	ダイモン:メラダイモン Daemon, Meladaemon	226	ハンクマン・ツリー Hangman Tree
160	ダイモン:ルーコダイモン Daemon, Leukodaemon	227	バンシー Banshee
161	ダスト・ディガー Dust Digger	228	ビー Bee
162	ダンピール Dhampir	228	ビー:ジャイアント・ビー (巨大蜜蜂) Giant Bee
163	チュパカブラ Chupacabra	228	ビー:ジャイアント・クイーン・ビー (巨大蜜蜂の女王蜂) Giant Queen Bee
164	ディ・ジューリアク d'Ziriak	229	ビートル Beetle
165	ティタン Titan	229	ビートル:ゴリアス・スライサー・ビートル (巨大カマキリ) Goliath Stag Beetle
165	ティタン:エリシアン・ティタン Elysian Titan	229	ビートル:スライサー・ビートル Slicer Beetle
166	ティタン:タナトティック・ティタン Thanatotic Titan	230	ヒポカンパス Hippocampus
167	ティック Tick	231	ヒポグリフ Hippogriff
167	ティック:ジャイアント・ティック (巨大ダニ) Giant Tick	232	ヒポポタマス (カバ) Hippopotamus
167	ティック:スウォーム (ダニの大群) Tick Swarm	232	ヒポポタマス:ベヒモス・ヒポポタマス Behemoth Hippopotamus
168	ティノサウルス Dinosaur	233	ファングル・クローラー Fungal Crawler
168	ティノサウルス:アロサウルス Dinosaur, Allosaurus	234	フィコマイド Phycomid
168	ティノサウルス:コンプソグナトゥス Dinosaur, Compsognathus	235	フェイスレス・ストーカー Faceless Stalker
169	ティノサウルス:パラサウロロフス Dinosaur, Parasaurolophus	236	フェッチリング Fetchling
169	ティノサウルス:ティロサウルス Dinosaur, Tyrannosaurus	237	フォーラーレン Forlarren
170	デヴィル Devil	238	フライ Fly
170	デヴィル:アキューザー・デヴィル Accuser Devil	238	フライ:ジャイアント・フライ (巨大蠅) Giant Fly
171	デヴィル:ベリエ・デヴィル Belier Devil	239	プライメイト Primate
172	デヴィル:ハンドメイデン・デヴィル Handmaiden Devil	239	プライメイト:バブーン (ヒヒ) Primate, Baboon
173	デヴィル:イモレーション・デヴィル Immolation Devil	239	プライメイト:モンキー・スウォーム (猿の大群) Primate, Monkey Swarm
174	デヴィルフィッシュ Devilfish	240	ブラインドハイム Blindheim
175	デーモン Demon	241	ブラウニー Brownie
175	デーモン:カラヴァカス Demon, Kalavakus	242	ブリンク・ドッグ Blink Dog
176	デーモン:オモクス Demon, Omox	243	フロスト・ワーム Frost Worm
177	デーモン:シェムバジアン Demon, Shemhazian	244	プロティアン Protean
178	デーモン:ヴロリカイ Demon, Vrolikai	245	プロティアン:イメンテッシュ Protean, Immentesh
179	デカパス Decapus	246	プロティアン:ケケター Protean, Keketar
180	デストラカン Destrachan	247	プロティアン:ナウネット Protean, Naunet
181	デス・ワーム Death Worm	248	プロティアン:ヴォイドワーム Protean, Voidworm
182	デナズン・オヴ・レン (レンの住人) Denizen Of Leng	249	ベック Pech
183	デナブラス・ワーム Tenebrous Worm	250	ペティショナー Petitioner
184	デュラハン Dullahan	252	ペリウトン Peryton
185	テンタモート Tentamort	253	ベルカー Belker
186	テンドリキュロス Tendriculos	254	ヘルキャット Hellcat
187	トウィグジャック Twigjack	255	ホエール (鯨) Whale
188	トーデンマスク Totenmaske	255	ホエール:グレート・ホワイト・ホエール Great White Whale
189	トード Toad	256	ボダック Bodak
189	トード:ジャイアント・トード (巨大ヒキガエル) Giant Toad	257	ポルターガイスト Poltergeist
189	トード:グレイシャー・トード Glacier Toad	258	マーケイン Mercane
190	ドラゴンフライ Dragonfly	259	マッグット Maggot
190	ドラゴンフライ:ジャイアント・ドラゴンフライ (巨大トンボ) Giant Dragonfly	259	マッグット:ジャイアント・マッグット Giant Maggot
191	ドラゴン:プライマル・ドラゴン Primal Dragon	260	マグマ・ウーズ Magma Ooze
193	ドラゴン:ドラゴン・アンブラ・ドラゴン Primal Dragon, Umbral Dragon	261	マンダラマン Mongrelman
194	ドラゴン:ドラゴン・クラウド・ドラゴン Primal Dragon, Cloud Dragon	262	マンドラゴラ Mandragora
197	ドラゴン:ドラゴン・クリスタル・ドラゴン Primal Dragon, Crystal Dragon	263	ミストウ Mihstu
199	ドラゴン:ドラゴン:ブライン・ドラゴン Primal Dragon, Brine Dragon	264	ミュー・スボア Mu Spore
201	ドラゴン:ドラゴン:マグマ・ドラゴン Primal Dragon, Magma Dragon	265	ムーンフラワー Moonflower
203	ドラゴン・ホース Dragon Horse	266	メガファウナ Megafauna
204	トリトン Triton	266	メガファウナ:アルシノイテリウム Megafauna, Arsinotherium
205	ドレイク Drake	266	メガファウナ:グリプトドン Megafauna, Glyptodon
205	ドレイク:フレイム・ドレイク Flame Drake	267	メガファウナ:メガロセロス Megafauna, Megaloceros
205	ドレイク:フォレスト・ドレイク Forest Drake	267	メガファウナ:メガテリウム Megafauna, Megatherium
206	ドレイク:フロスト・ドレイク Frost Drake	268	メロウ Merrow
207	ドレイク:シー・ドレイク Sea Drake	269	モスマン Mothman
209	ドロウズル Draugr	270	モスキート Mosquito

270	モスキート：ジャイアント・モスキート (巨大蚊) Giant Mosquito
270	モスキート・スウォーム (蚊の大群) Mosquito Swarm
271	ラーカー・イン・ライト Lurker In Light
272	ラースト Rast
273	ライカンスローブ Lycanthrope
273	ライカンスローブ：ワーベア Lycanthrope, Werebear
274	ライカンスローブ：ワーボア Lycanthrope, Wereboar
275	ライカンスローブ：ワータイガー Lycanthrope, Weretiger
276	ラヴナー Ravener
278	ラミア・メイトリアーク Lamia Matriarch
279	リーフクロウ Reefclaw
280	リヴェナント Revenant
281	レイ Ray
281	レイ：マンタ・レイ (オニイトマキエイ) Manta Ray
281	レイ：スティングレイ (アカエイ) Ray, Stingray
282	レウクロッタ Leucrotta
283	レッドキャップ Redcap
284	レブラコーン Leprechaun
285	レン・スパイダー Leng Spider
286	ロキヤーサ Locathah
287	ワーム・ザット・ウォークス Worm That Walks